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

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

DEC. 1989 12



特別定価440円（別冊付録共）

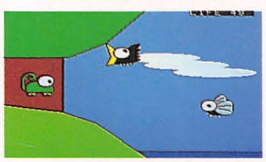
CD-ROM搭載
PC-8801MC レポート

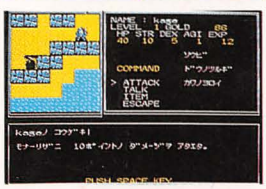
旧88 CD-ROM ドライブ対応表付き

絵・文字・音 機能フル装備

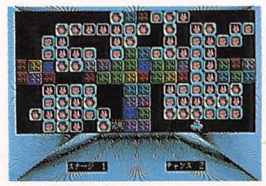
MSX2+HB-F1XV/FS-A1WSX紹介

だれでも打ち込める特選プログラム45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
PASOPIA7

グラフィック機能パワーアップ！ PC Engine上位互換機

PC Engine Super Grafx登場

98初のアナログ・スティック対応ゲーム

AIR COMBAT

遊撃王II

話題のグラディウスIII/R-TYPEIIデビュー！

'89アミューズメント・マシン・ショー

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
CZ-602C-BK（ブラック）・-GY（グレー）　標準価格356,000円（税別）
HDタイプCZ-612C-BK（ブラック）　標準価格466,000円（税別）

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

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0.39㎜）　CZ-602D-GY（グレー）・-BK（ブラック）　標準価格　99,800円（チルトスタンド同梱・税別）
15型カラーディスプレイテレビ（ドットピッチ0.31㎜）　CZ-612D-GY（グレー）・-BK（ブラック）　標準価格119,800円（チルトスタンド同梱・税別）
14型カラーディスプレイ　（ドットピッチ0.31㎜）　CZ-603D-GY（グレー）・-BK（ブラック）　標準価格　84,800円（チルトスタンド同梱・税別）

資料請求券
X68000
B-マガ
12係

夢のつづきを語ろう。



「少なくとも、同じベクトルをもつスタッフで仕事をしたい」、クリエイターの間でよく言われることですが、黙っていても意志の通じ合う、そんな環境がさらにいい仕事を喚起してくれるものです。X68000を囲むユーザー、ソフトハウス、パブリッシャー、ハードベンダー、そして私たちメーカーの関係も、まさにそうした絆を感じさせるものがあるといえば、奢りでしょうか。これまで着実に培われてきた、そしていま目の当たりにするX68000の環境にも、同じ"のり"のもとでますます活性化する使用環境、さらに新たな指標をめざすパワフルなトレンドが息づいています。プロの技法をサポートした上でヒューマンインターフェイスをも追求した高感度アプリケーション。また多彩なペリフェラルのサポートで、さらに高次元な領域へと踏み込めるシステム環境。先鋭なアーティスティックな側面と、ホリゾンタルなマシンとしての不偏性。潜在能力がまたひときわ光彩を放ちます。

〈共通特長〉●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、Human 68k ver2.0、日本語フロントエンドプロセッサver2.0搭載●プロセッサの未来を先取した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ー●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)、高品位な金属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)●リアルなサウンドシーンをクリエイトできるステレオFM音源に加え、サンプリング音源としてAD PCM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バイトの5"FDD2基搭載●蓄積された多彩なジャンルのアプリケーションが利用できる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●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ズに対応するASCII準拠フルキーボードを採用。〈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4スロットの拡張I/0スロット標準装備●プロニーズに対応した大容量ファイル、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●使いやすいワイドスケールのフルキーボード。

※CZ-602C、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(CZ-64H標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

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

X68000見体験フェア
●全国各地で好評開催中。

EXEリーダーズグッズ
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リーダーズグッズ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)

C&C Computers and Communications

ボクらにデビュー 音と光の大魔術。



©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

サウンドにどっきり、ゲームにうっとり。
こんどの88は、CD-ROMがメチャ楽しい。

- すばらしいステレオサウンドや新しいパソコンの世界が楽しめる先進のCD-ROMドライブを搭載*
  * model 1はドライブ別売(PC-8801-30 ￥30,300)。model 2は標準搭載。
  なお、PCEngine用CD-ROM²のCD-ROMドライブ(CDR-30)を接続することも可能です。
  〈PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。〉
- 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/書き込み可能)。
- ステレオ出力のFM音源6音・リズム6音に、デジタルサンプリング機能、SSG音源3音を加えた豪華なサウンド機能。
- 音楽用CDを再生するインテリジェントCDプレーヤ機能を内蔵。
- 処理スピードをさらに高速化(メインメモリアクセスノーウェイト)。
- ゲーム、ワープロはじめ多彩なソフトウェアが使用可能。
- すっきりスマートな縦置き型のデザイン。

88+CD-ROMで楽しさケタちがい。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mc

model 1(CD-ROMドライブ別売)本体標準価格 ……169,000円(税別)
model 2(CD-ROMドライブ標準搭載)本体標準価格…199,000円(税別)
(ディスプレイは別売です。)

90周年。新たな未来へ……

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



NEC

ニュースが続々やってくる。
88は、いま、最高に面白いぞ。

88の耳より情報がいっぱい。「88情報ダイヤル」。

いまなら電話で、88のすべてがわかっちゃう。「88情報ダイヤル」は、こんどの88、PC-8801MC・PC-8801FE2の最新情報をいろいろと紹介。また、CD-ROMのサウンドや、88人気投票の中間発表、「スペースボールベアーズ」月間MVPの発表など、PC-8800シリーズの耳より情報がいっぱい聴けるんだ。ぜひ一度、電話してみようよ。

「88情報ダイヤル」電話番号 **03-5396-8800**

(期間:平成2年1月末まで)

＊電話番号はお間違いのないよう、よく確かめておかけください。

CDたから箱 1万人プレゼント!!!

あの名作ソフトが、20曲ものゲームミュージックが(初公開の未発表曲もあるんだぜ!)、英会話、パソコンアート作品からバリバリの新作ソフトのデモまで、CD-ROMにめいっぱいつめこんだ「CDたから箱」(ほんとにたから箱だよ。これは)を1万名様にプレゼント!!(CDたから箱のデジタルサウンド部分は、一般のCDプレーヤでも楽しめます。)手にいれたい君は、官製ハガキに「氏名」「住所」「性別」「年齢」「学年(職業)」「この冬、遊びたい・使いたいソフト」そして、「CDたから箱希望」と明記の上、下記宛先まで送って下さい。抽選で、毎週毎週1,000名様(合計1万名様)にプレゼントいたします。

●宛先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気(株)
パソコン(34-4730)「CDたから箱プレゼント」係

●最終締切　平成元年12月30日(土)当日消印有効
賞品の発送をもって、発表に代えさせていただきます。

キミの88が、いっきにCD-ROMマシンに大変身。

すでにPC-8800シリーズ*1を持っているキミは、別売のCD-ROMドライブ*2とインタフェースセットを追加するだけで88をCD-ROMマシンに変身させることができる。ライン入力がついたステレオラジカセがあれば、豪快なステレオサウンドが思う存分楽しめるよ。



CD-ROMドライブ(PC-8801-30)
標準価格 30,300円(税別)

CD-ROMインタフェースセット(PC-8801-31)
標準価格 34,800円(税別)



＊1 適応機種:PC-8801MA2/MA/FA/MH/FH/mkⅡMR/mkⅡFR/mkⅡTR/mkⅡSR
(PC-8801/mkⅡ/FE/FE2、PC-88VA/VA2/VA3、PC-98DOでは使えません。)

＊2 PCEngine用CD-ROM²のCD-ROMドライブ(CDR-30)を接続することも可能です。
〈PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。〉

ますます身近に、パワフルデビュー!

これからパソコンをはじめるぞ、というキミにぴったりのPC-8801FE2。ふつうのテレビにつないで、簡単に本格パソコンの世界を実感できる。スピードもますますアップしたし、FM音源の迫力サウンドで、PC-8800シリーズの楽しいソフトがたっぷり楽しめて、119,000円。これは、見逃せないね。

※CD-ROMドライブを接続することはできません。

同時新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE2
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FDD2台内蔵
本体標準価格　119,000円(税別)
(ディスプレイは別売です。)



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

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

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　日本電気グループ

C&C Computers and Communications

ツラといえば、カアと応える。

NECのパソコンには、もちろんNECのディスプレイ。

高性能で高解像度。
そんなたのもしい
ディスプレイが欲しい!

＋

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

＝



アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機。

14 RGB アナログ **PC-KD854N**

三0.39

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 84,800円(税別)

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

選べる高性能。NEC

ディスプレイ ワンポイントチェック

水平走査周波数 →

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。

国内支線 No.1

NEC



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

のディスプレイ

水平走査のための信号をkHz単位で表わしたもの。周波数が高いほど解像度がアップします。

PCエンジンゲーム機能を内蔵した高解像度ディスプレイ。



PC-KD863G

15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円（税別）

- マルチシンク2モード（15.98kHz, 24.83kHz）自動切替え。
- 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、ご了承願います。
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

CDだよ全員集合

ぎゅわんぶらあ 自己中心派 激闘36雀士

ぎゅわんぶらあ じこちゅうしんは げきとうさんじゅうろくじゃんし

ハドソン

©GAME ARTS/YELLOW HORN
©片山まさゆき/講談社ヤングマガジン ©1989 HUDSON SOFT



11月下旬 発売予定

希望小売価格5,800円(税別)

ユニークな36雀士がキミと対戦!/ 豊富なバリエーションで一味違った麻雀が楽しめるぞ!!

獣王記

じゅうおうき

NECアベニュー

©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989

好評発売中

希望小売価格5,800円(税別)



あの「獣王記」がロムロムで登場!/ 興奮のバトルシーンが迫力のサウンドで襲いかかる!!

WONDER BOY III MONSTER LAIR

モンスター・レアー

ハドソン

©SEGA ©HUDSON SOFT



好評発売中

希望小売価格5,800円(税別)

あのワンダーボーイIIIを完全移植!/ レオとプラプリルの大冒険が今はじまる!

鏡の国のレジェンド

かがみのくにのレジェンド

ビクター音楽産業㈱

©1989 V.M.I.
©1989 サンミュージック・プロダクション



好評発売中

希望小売価格6,750円(税別)

のりぴーの魅力いっぱいのファンタジックアドベンチャー!/ 鏡の国を大冒険だ!!

SUPER アルバトロス

スーパーアルバトロス

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)

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!!

ロムロムアンプついに登場!!

迫力のゲームサウンドを強力にサポートするぞ!!

HE system



CD-ROM²アンプ(スピーカ付)
AMP-30……標準価格24,800円

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 ●システムカード(付属) ●インターフェイスユニット ●PCエンジン(別売))

※表示価格には消費税は含まれておりません。

PCエンジン CD-ROMシステム

ROM ROM

DIGITAL INNOVATOR

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

SHARP New-Life People

EXE会員の集い 見・体・験フェア 開催!!



イベント1
X68000相談コーナー
★X68000の事なら何でもお答えします。

イベント2
オリジナル作品発表会
★君の作品を仲間に伝えよう！君の苦労を仲間と語ろう！

イベント3
ミニEXEスクール
★新作ソフト勉強コーナー、X68000の魅力をじっくりと学ぼう！

イベント4
新作ゲーム大会
★君はチャンピオンになれるか!!(豪華景品多数用意)

ご来場記念品進呈！
お友達と一緒に
X68000ファン全員集合!!

EXE会員の集い

開催地区	開催日	会　場	主催・問い合せ先
北関東	12/2(土)、3(日)	水戸市民会館	シャープエレクトロニクス販売㈱北関東統轄営業部 ☎0286-35-1151(代)
首都圏	11/12(日)※	東京・外神田大同毛織ビル9F大同ホール	東京中央シャープ販売㈱ ☎ 03-833-1611(代)
	12/2(土)、3(日)	東京・新宿エルタワービル・イベントホール	シャープエレクトロニクス販売㈱首都圏統轄営業部 ☎ 03-266-8248
中　部	11/25(土)、26(日)	シャープ名古屋ビル・7Fホール	シャープエレクトロニクス販売㈱中部統轄営業部 ☎052-332-2611(代)
九　州	12/9(土)	博多シティホテル・5F高千穂の間	シャープエレクトロニクス販売㈱九州統轄営業部 ☎092-501-6806

主催：シャープエレクトロニクス販売㈱、東京中央シャープ販売㈱／後援：シャープ㈱、〔X68000EXEショップ、X68000ユーザーズクラブ〕

※11/12(日)東京は招待客のみ。

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

みんなパソコンしたくなる。

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



「CD-ROM標準装備 32ビットCPU搭載」

ハイパーメディア・パソコン

FM TOWNS

●FMTOWNS モデル 1 本体
標準価格￥338,000(税別)
●FMTOWNS モデル 2 本体
標準価格￥398,000(税別)
本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。
本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います

富士通マイゼミナール「FMTOWNSセミナー」

全国の富士通プラザで好評開催中

①FMTOWNSのご紹介
②クリエイティブツール入門
③ビジュアル通信ソフト入門
④わくわくパソコン体験(ホビー編)
⑤わくわくパソコン体験(ビジネス編)
⑥日本語ワープロ「一太郎」基礎

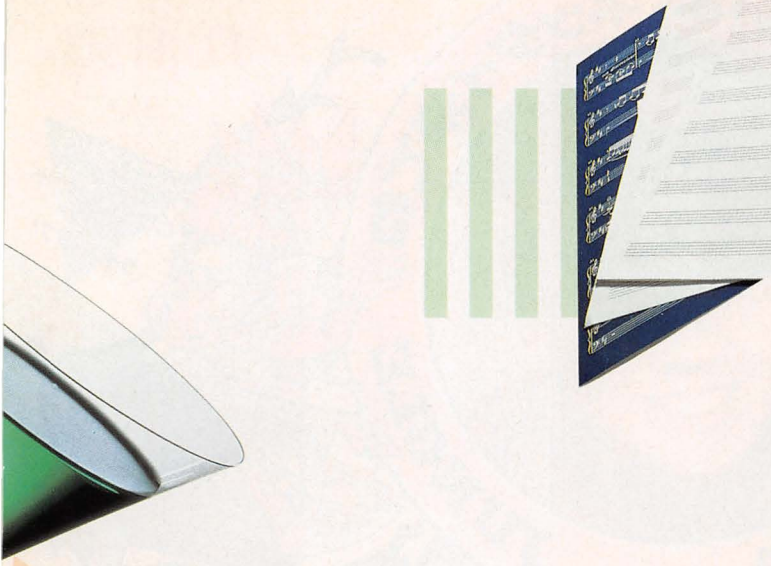
受講者にもれなくセミナーグッズを進呈します。

※お問い合わせは、お近くの富士通プラザへ。
※「一太郎」は㈱ジャストシステム社の商標

FMTOWNSに関するお問い合わせは── FMTOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕☎(03)5690-0032／

●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877

FUJITSU



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

CD-ROMを標準搭載し、540MBという卓越した情報容量と再現性を誇るFMTOWNSは、これまでのパソコンイメージから大きく抜け出したハイパーメディアパソコンです。また、ステレオPCM音源8ch・FM音源6chを装備したサウンドシステム。サウンドエフェクトも楽器もクリア&ピュアな再生音。音声エディットや作曲など、高いレベルのサウンドメイクが楽しめます。



●TownsPAINT V1.1

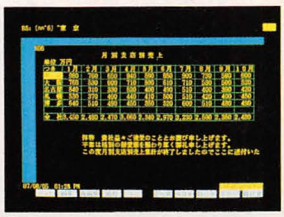
またビジュアルの面でも、32000色同時発色の優れた表現力。これまでにない微妙なニュアンスでアートできます。これら臨場感溢れる効果音とリアルな映像による3次元ゲームからは、弾けるばかりの緊迫感が味わえます。富士通ビジュアル通信やTownsVNETなど、ビジュアルコミュニケーションにより、FMTOWNSの世界は、ますます楽しさが広がります。



●TownsVNET V1.1

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

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



●1-2-3™リリース2.1J

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

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



●TownsGEAR



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

富士通プラザ

●札　幌(011)222-5466	●旭　川(0166)25-4114	●仙　台(022)267-5011	●秋　田(0188)63-9393	●山　形(0236)24-3690	●水　戸(0292)26-4108	●宇都宮(0286)21-9234	●高　崎(0273)24-1212
●大　宮(048)641-7370	●千　葉(0472)22-1881	●　柏　(0471)44-9773	●丸の内(03)215-0321	●新　宿(03)344-2080	●秋葉原(03)251-1448	●立　川(0425)28-1595	●横　浜(045)201-9385
●川　崎(044)244-6660	●新　潟(025)243-8843	●富　山(0764)42-6866	●金　沢(0762)33-2214	●福　井(0776)26-6618	●長　野(0262)27-4440	●岐　阜(0582)63-6750	●静　岡(0542)52-8671
●浜　松(0534)53-7071	●名古屋(052)231-6120	●大　須(052)251-7231	●三重津(0592)27-6582	●京　都(075)231-3312	●大阪城(06)949-0371	●梅　田(06)344-7648	●神　戸(078)332-1250
●姫　路(0792)88-6202	●松　江(0852)24-0333	●広　島(082)211-1717	●高　松(0878)51-8112	●松　山(0899)43-8345	●福　岡(092)713-0135	●大　分(0975)38-0614	●沖縄(那覇)(0988)63-7066

●金沢(0762)62-7032　●長野(0262)24-3831　●静岡(0542)52-8674　●浜松(0534)53-7106　●名古屋(052)261-5141　●京都(075)231-6610　●大阪(06)376-0041　●神戸(078)332-1247
●松江(0852)24-0334　●広島(082)211-1759　●高松(0878)51-8125　●福岡(092)713-4392　●大分(0975)38-0616　●沖縄(0988)63-7248

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

FUJITSU

富士通プレゼンテーション



FM TOWNS CD-ROMソフト100本ラインアップ!

電脳遊園地 in東京ドーム

■FM TOWNS 新作ソフトが大集合!

CD-ROMソフト100本を一気に紹介!
MS-DOS™ソフトも豊富にラインアップ。



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。
※MSは、米国マイクロソフト社の米国での登録商標です。
※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

■FM TOWNSの魅力にここで出逢える!

FM TOWNSタッチ&トライ
FM TOWNSステージ
電脳ソフト夢コーナー

■楽しさに驚く。スリルに感動。アミューズメント・ゲームでエキサイト!

サイバーサバイバルマラソン
グレートレース
ニューロコンピュータ
富士通ビジュアル通信コーナー
衛星通信リアルタイム中継

■最新鋭FM Rシリーズがゾクゾク登場!

FM Rシリーズステージ
日本語MS® OS/2やラップトップ、先進アプリケーションで、ビジネスの期待に応えます。

■キミのめざすソフトはどれだ!

ビジネス／ホビー／クリエイトランド
日本全国200社のソフトメーカーと500本のソフトが集結。

ソフトキャンプ
パソコンソフトの特長を楽しく紹介するミニステージ。

OAコーナー
最新の富士通テレホンや、OASYSシリーズがズラリ。

FMフォーラム
パソコン通信NIFTY-Serve

■サウンドジャングルステージ

ビッグなタレントが、連日連夜の大熱演!


田代まさし


ユニコーン


マリーン

※サウンドジャングルステージの催し物には、整理券が必要です。
※整理券は当日会場周辺にて先着順にお配りいたします。

12/9(土) 10:00▶18:00　10(日) 9:00▶18:00　11(月) 9:00▶18:00
「電脳遊園地」の入場には、ご招待券が必要です。
12/11(月)はビジネスDAY

ご招待券は右記にてプレゼント

★往復ハガキで、お申し込みください(11/30消印有効)。〒104 東京都中央区築地1-12-7 清華ビル6F「電脳遊園地」事務局

★チケットぴあ(11/10より)
●池袋東武2F ●伊勢丹新宿本店新館2F ●渋谷109 2F ●プランタン銀座B2F ●新宿アルタ5F ●横浜ルミネ1F ●ヤマギワ東京本店6F(秋葉原) ●東大生協駒場 ●東急百貨店吉祥寺店2F ●慶応生協三田/日吉 ●博品館TICKET PARK 1F(新橋) ●東急百貨店東横店西館10F ●早大コーププラザ ●京王百貨店新宿店7F(京王プレイガイド) ●横浜そごう6F ●三省堂書店本店2F(お茶の水) ●ダイエー津田沼店B1F ●赤木屋プレイガイド日本橋店B1F ●大宮そごう10F ●ザ・プレイガイド・ラフォーレ1F(原宿)

★チケット・セゾン(11/10より)
●西武百貨店(池袋店1F・8F/WAVE池袋店1F/渋谷店シードB2F/渋谷店ロフト1F/船橋店7F/SPEC西武八王子1F) ●川崎西武1F

★富士通プラザ(10/30より)
●富士通プラザ水戸……(0292)26-4108 ●富士通プラザ宇都宮……(0286)21-9234 ●富士通プラザ高崎……(0273)24-1212
●富士通プラザ大宮……(048)641-7370 ●富士通プラザ千葉……(0472)22-1881 ●富士通プラザ柏……(0471)44-9773
●富士通プラザ丸の内(センタービル)…(03)215-7100 ●富士通プラザ丸の内(中央ビル)……(03)215-0321 ●富士通プラザ新宿……(03)344-2080 ●富士通プラザ秋葉原……(03)251-1448
●富士通プラザ立川……(0425)28-1595 ●富士通プラザ横浜……(045)201-9385 ●富士通プラザ川崎……(044)244-6660 ●FM TOWNSプラザ秋葉原……(03)251-2055
●FMプラザ(御成門)……(03)434-3280
この他、全国の富士通プラザでもお配りしています。「電脳遊園地」のご招待券では、サウンドジャングルステージの催し物はご覧になれません。

(会場)東京ドーム (主催)富士通株式会社 (後援)フジテレビ、ニッポン放送 (企画協力)ぴあ (お問い合わせ)「電脳遊園地」事務局 ☎(03)544-4357(月～土10:00～17:00)
※入場は閉園の1時間前までです。※都合により内容の一部を変更・中止する場合があります。

プログラマブル テンキーユニット GINGA

新発売

(NEC/EPSON用)



●フルキーボードをはずしてみませんか?

財務会計、販売管理、仕入管理、在庫管理等々の業務ソフトをお使いの方、または各種表計算ソフトをお使いの方、フルキーボードをはずしてみませんか?机の上がスッキリと広々としますよ。方法は簡単。《GINGA》をCPUに接続するだけでOKです。小さいけど頭の良い《GINGA》は電卓の大きさにフルキーボードとほぼ同等の機能を持っていますから、フルキーボードをはずして、《GINGA》だけでもたっぷりと仕事ができるのです。小さいけれど大きな仕事器、それが《GINGA》なのです。

●今のキー配列に満足していますか?

例えば、アルファベットがフルキーボードの何処に並んでいるか覚えていますか?《GINGA》では、アルファベットをAからZまで順番に配列してありますから、初めてコンピュータを操作する方でも、すぐに覚えられます。加えて、フルキーボードとの併用も可能ですから、《GINGA》とフルキーボードのどちらのキーでも使いやすい方のキーを、そのつど選んで使えます。また、《GINGA》には、コンピュータの操作に慣れている方の為に、キーの配列を自在に出来るプログラムモードも登載してありますので、自分にとって使いやすい専用のテンキーユニットにすることが出来ます。この機能を利用するとPC-9801シリーズを制御用ホストとしたシステムの専用入力装置等にすることも簡単に出来ます。勿論、専用にキー登録した《GINGA》の内容は内蔵のバッテリーでバックアップされていますから、自分で配列変更しないかぎり安全ですし、《GINGA》にはフルキーボード上のどのキーでも割り当てる事が出来るようになっています。

●キーボードがいたみませんか?

業務ソフトではテンキーを非常に多く叩く為、フルキーボード上のテンキー部が他のキー部より早く傷みますし、アクションゲームやシュミレーションゲーム等では、特定のキーのみを頻繁に叩いて酷使するため、より早くキーが破壊されフルキーボードが使えなくなります。《GINGA》を使う事によって、特定のキーを分散させる事が出来ますので傷みを遅らせる事ができます。

●ゲームに使ってみませんか?

《GINGA》は片手で簡単に持てるように下ケース側が狭くデザインしてありますので、JOYSTICK感覚で操作が出来ます。ゲームに合わせてキーの配列を登録すれば、更に操作性があります。また、JOYSTICKを使って操作したい方には、ちゃんとインターフェースが内蔵されていますので、MSX用のジョイスティックやジョイパッドを接続して使う事が出来ます。勿論、4方向も8方向もOK。《GINGA》と同様キープログラム機能を持っていますし、フルキーボード、《GINGA》、JOYの全てを併用する事が出来ます。多彩な入力を楽しんで下さい。

GINGA



定価(税別) ¥32,000 ベージュ色

対　応
- NECのPC-9801シリーズの、32ビット機を含む全てのディスクトップ型CPU(但し、初期型のPC-9801の場合は別売の I/Oケーブル FW-GINGA-98 定価 ¥8,000 をお求め下さい)
- EPSONのPC-286/386シリーズの全てのディスクトップ型CPU

機　能
- 10キーのオートモード 2パターン(26キー×2)
- 10キーのプログラムモード 2パターン(37キー)
- JOYのオートモード 4パターン(4方向と8方向)
- JOYのプログラムモード 2パターン(10キー+8キー)

-RX

定価(税別) ¥34,000 グレー色 ベージュ色

対　応
- GINGAで動く全ての機種
- NECのラップトップ型PC-98LV、LXシリーズ(PC-9801LV-01　¥12,500 が使える全ての機種)
- EPSONのラップトップ型PC-286LS/386LSシリーズ(PCLTP2　¥17,000 が使える全ての機種)

機　能
- GINGAと同様

-88

定価(税別) ¥32,000 ベージュ色

対　応
- NECのPC-8801VAシリーズ (VA/VA2/VA3等)
- NECのFH以後のPC-8801シリーズ (FE/FH/MH/FA/MA等)

機　能
- GINGAと同様

-286L

定価(税別) ¥15,000 グレー色

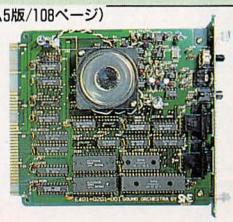
対　応
- EPSONのラップトップ型PC-286L/LE専用 (PC-286LTP　¥17,000 が使える全ての機種)

機　能
- 純正品18キーに対して28キー登載

ラップトップ対応

好評発売中 SOUND ORCHESTRA ★ステレオ★ ★FM12音★

定価 ¥29,800(税別)
※ユーザーズマニュアル付属(A5版/108ページ)



NEC純正のサウンドボードPC-9801-26Kでは満足できない人の為に、SNEでは、より高度な上位コンパチブルのサウンドボード"SOUND ORCHESTRA"を独自の技術で開発しました。★FM音源12音、★SSG音源3音、★リズム音源5音と、純正の3倍の機能を持たせてありますので、ゲームサウンドを楽しむだけでなく、PC-9801を使って、本格的なオーケストレーションが楽しめます。モノラル出力だけでなく、ステレオ出力端子も持たせていますので、オーディオ製品と接続して、より高度な音楽空間を創造することもできるように設計してあります。また、これらの機能以外にも★ジョイスティック出力のデュアル装備、★基板上に小型ハイファイスピーカー実装、★高出力アンプ内蔵★N88BASICサウンド拡張コマンド完全サポート、★増設されたYM3812用BIOS内蔵など、ハードウェア、ソフトウェア共々、さまざまな機能をもっています。これらの機能をフルに活用することにより、従来のサウンドボードでのさまざまな不満を解消することができます。

好評発売中 SOS1 ★サウンドオーケストラ用ユーティリティソフト★

定価 ¥5,000(税別) ※YM3812演奏マシン語サブルーチン

★本プログラムはサウンドオーケストラ上のFM音源LSI「YM3812」をより簡単にプログラムするためのマシーン語サブルーチンです。ユーザーのプログラムに接続してプログラムの助けとして下さい。このサブルーチンにより、YM2203をN-88 BASICのサウンド拡張コマンドでプログラムするのと同様の感覚でYM3821をプログラムすることができます。★本サブルーチンにはPLAY STOP文とON PLAY GOSUB文以外のすべての拡張コマンドと、PLAY機能におけるMML(ミュージック・マクロ・ランゲージ)をYM3812でも使用できる機能が含まれています。

株式会社 エス・エヌ・イー
〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL.03-836-5360　FAX.03-835-0571

欲しい物は何でも安◆通信販売☎(03)251-9911もGOOD!なツクモ

激!サイティング!

商品代金2万円以上 送料無料

ボクはゲームとコンピュータミュージック
おとうさんはワープロとデータベース



特価セット

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MC model 2

新製品



PC-8800シリーズ PC-8801MC

注番 BM1201

- PC-8801MC model-2 …… ￥199,000
- XC-1498C(三菱モニター) …… ￥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￥308,600

ツクモ特価￥205,000(消費税別途￥6,150)
(24回払例・消費税込)
初回￥10,711+月々￥10,000×23回払い

PC-8800シリーズ PC-8801FE2 新製品

注番 BM1202

- PC-8801FE2 …… ￥119,000
- XC-1498C …… ￥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 …… サービス

合計定価￥228,600

ツクモ特価￥148,000(消費税別途￥4,440)
(24回払例・消費税込)
初回￥8,181+月々￥7,200×23回払い

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-98DO

注番 BM1203

- PC-98DO …… ￥298,000
- XC-1498C …… ￥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

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回払い

PC-8800シリーズ PC-8801MA2

注番 BM1204

- PC-8801MA2 …… ￥168,000
- XC-1498C(三菱モニター) …… ￥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￥277,600

ツクモ特価￥158,000(消費税別途￥4,740)
(24回払例・消費税込)
初回￥8,423+月々￥7,000×23回払い

PC-9800シリーズ PC-9801UV11

注番 BM1246

- PC-9801UV11 …… ￥265,000
- XC-1498C …… ￥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回払い

※売り切れの際はご容赦下さい。

Let's Play Computer Music !!

ミュージくんセット

PC-9801/PC-286シリーズ用



定価￥93,000(税別)
ツクモ特価販売中

+マイクロミュージシャンA…特価￥98,880(税込) 注番 BM1205
+芸達者(定価￥20,000)……特価￥98,880(税込) 注番 BM1206
+バラード(定価￥47,000)……特価￥122,570(税込) 注番 BM1207

DESK TOP MUSIC SYSTEM ミュージ郎

注番 BM1208

定価￥158,000

LA PCMサウンドモジュール CM-64使用。



ツクモ特価販売中!

8801シリーズ用セット

- CM-32L …… ￥69,000 (MIDI音源モジュール)
- ローランド MPU-401 …… ￥29,800 (プロセッシングユニット)
- ローランド MIF-PC8 …… ￥12,000 (MIDIインターフェイス)
- カモンミュージック RCM-PC88 … ￥34,500 (コントロールソフトウェア)

注番 BM1209
合計定価￥145,300
ツクモ特価￥127,000(消費税別途￥3,810)
(18回払い・消費税込)初回￥9,591+月々￥7,900×17回払

楽符をパッ,!と
よみとりくん
(スキャナ付ソフト)
定価￥48,000
注番 BM1210
ツクモ特価￥43,200



ミュージック エントリーパット
CN-20
注番 BM1211
定価￥22,000
音符入力の時間短縮に。



特価販売中!!

ミュージック・データ・プリンタ
プリン太くん
定価￥7,800
注番 BM1212
ツクモ特価￥6,828(税込)

ミュージックデータいろいろ

●芸達者ミュージックデータ集
500曲好評発売中!タイトルを指定下さい。
ツクモ特価￥2,340<各巻とも>
注番 BM1213

■PC-9801シリーズ用
●ミュージックバンク
#01~20まで指定下さい。
注番 BM1214
ツクモ特価￥3,150<各巻とも>

●アイワ PV-A1200MK3
定価￥21,000 注番 BM1215
限定特価￥14,800

ツクモ今年最後の運だめし！

暮れもやります！

12/1(金)～12/31(日)

「コンピュータルーレット」でゴーカな景品を当てよう！

キミの欲しかった物が当るチャンス！

1万円以上お買物の方に1回のチャンス！
10万円以上は10万円毎に1回追加！



秋葉原電気まつり

The Akihabara Exciting Festa

1989,11/24(金)～1990,1/7(日)

賞金総額7000万円が君にも当る!?

毎年恒例の秋葉原電気まつり

5,000円以上お買い上げの方にもれなく抽選券プレゼント！

超特価の事なら今すぐTEL!!

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わせ下さい。
- 配達日の指定もできます。

――現金書留でお申し込みの方は――

- 下記申込書を同封の上、下記までお送り下さい。

〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機株通信販売部

――銀行振込でお申し込みの方は――

- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。

富士銀行 神田支店 普No.894047 九十九電機株宛

――クレジットでお申し込みの方は――

- お近くの通販センターへお問い合わせ下さい。
お申し込みもお電話1本でOK！

――取り扱いカード――

- セントラル ● ジャックス ● VIPカード ● ツクモグローバルカード
お申し込みはお電話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	

これが一番ほしいヤツ!!

X68000のPROSHOPツクモです。

激安セットありまーす



注番 BM1216　注番 BM1217

X68000 EXPERT

メインRAM2MB、Human68K V2.0採用

CZ-602C……定価¥356,000
CZ-612C……定価¥466,000

ツクモ特価販売中！

価格は☎でお問い合せ下さい

X68000 PRO

拡張I/Oポート 4スロット

CZ-652C……定価¥298,000
CZ-662C……定価¥408,000

CZ-612CZ-662Cは40MBハードディスク搭載

X68000 MIDIセット

Aセット　注番 BM1218

CM-32L MIDI音源モジュール……定価¥69,000
SX-68M MIDIボード……定価¥19,800
CZ-247MS MUSIC PRO-68(MIDI)……定価¥28,800

合計定価¥117,600

ツクモ特価¥99,800 消費税別途¥2,820
(20回払い・消費税込)初回¥5,780+月々¥5,400×19回払

Bセット　注番 BM1219

CM-32L MIDI音源モジュール……定価¥69,000
SX-68M MIDIボード……定価¥19,800
CZ-252MS Musicstudio PRO-68K V1.1……定価¥28,800

合計定価¥117,600

ツクモ特価¥99,800 消費税別途¥2,820
(15回払い・消費税込)初回¥7,533+月々¥7,000×14回払

Cセット　注番 BM1220

CM-64 MIDI音源(MT-32+サンプリング音源)……定価¥129,000
SX-68M MIDIボード……定価 ¥19,800
CZ-252MS Musicstudio PRO-68 Ver1.1……定価¥28,800

合計定価¥177,600

ツクモ特価¥153,000 消費税別途¥4,740
(24回払い・消費税込)初回¥8,423+月々¥7,700×23回払

MIDI対応ゲーム

■PC-9801用

- シェラオンラインジャパン「ポリスクエストII」……¥8,800

■X68000用

- システムサコム「38万キロの虚空」……¥9,800
「メタルサイト」……¥9,800
- シャープ「サンダーブレード」……¥9,800
- 電波新聞社「MOTOS」……近日発売
- シャープ「スーパーハングオン」……近日発売

Human68K Ver2.0 **CZ-244SS** 新発売

高性能にバージョンアップされました。注番 BM1221

定価¥9,800 ツクモ特価販売中

※待望のインテリジェントコントローラー登場！ 注番 BM1222

これであなたの部屋はゲームセンター……。

CZ-8NJ2……定価¥23,800

X68000用ホビーソフト(税込 送料込)

チャンピオンシップ・ゴルフ	¥8,981
アフターバーナー	¥8,878
ドラゴンスピリット	¥8,528
源平討魔伝	¥7,652
スペースハリアー	¥6,777
ポスコニアン	¥6,777
ファンタジーゾーン	¥7,652
ジェノサイド	¥8,528
テトリス	¥6,777
スタークルーザー	¥8,528
ラストハルマゲドン	¥9,403
森田将棋II	¥9,579
パワフルまぁじゃん2	¥7,652
スーパー大戦略	¥8,528
大海令	¥12,030
ニュージーランドストーリー	¥8,528
バックマニア	¥7,652
ドラゴン	¥6,777
サバッシュ	¥8,528
ガウディ	¥9,403

特価販売中！

■X68000シリーズ用

- ソングライブラリ〈101曲集〉Music PRO-68Kデータ曲集……定価¥8,800
※Music studioデータ曲集も発売中！
- SF-001 国本佳宏／知恵のある暮らしの味
- SF-002 佐々間正英／インセクト
- SF-003 本多俊之／ビーセズ・オブ・ワーク
- SF-004 戸田誠司／あの娘のDNA
- SF-005 佐藤允彦／リゾーム症候群
- SF-006 関根安里／スケッチ

各¥5,800

ツクモ通信販売申込書 BM12係

氏名　　(　　)才

住所

☎

商品名　　注文番号

商品代金¥　　消費税3%¥

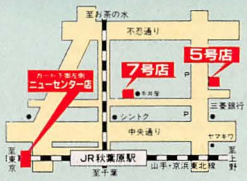
合計代金¥　　同封代金¥

周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい。

★ツクモは年内(12/7を除く)無休！

ツクモ秋葉原各店

※11/20から営業時間が10:15～7時になります。



営AM10時～PM7時 休毎週木曜日

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

ツクモ名古屋1号・2号店

営AM10時～PM7時

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

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営AM10時30分～PM7時30分 休 第2・第3木曜日
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

BIGチャンス！何

ツクモ通信販売部にて好評受付中！ お買物は今

画質とゲームの迫力がスゴイ！

MSX2+

ソニーMSX2+
F1 XV
定価¥69,800
ツクモ特価 ¥64,800
（消費税別途¥1,944） 注番 BM1223



（12回払例・消費税込）初回¥6,083＋月々¥6,000×11回

今、ツクモで MSX2+を買うと
JOYメカ ＋ マウス ＋ ディスケット 5枚
が付いている！

パナソニックMSX2+
A1WSX
定価¥69,800
ツクモ特価 ¥64,800
（消費税別途¥1,944） 注番 BM1224



（10回払例・消費税込）初回¥7,516＋月々¥7,100×9回

ソニーMSX2
HB-T7 定価¥59,800
1200/300ボーモデム内蔵
注番 BM1225
限定特価
¥19,990（税込）送料¥1,030



HB-T7 プラス プリンターセット 台数限定 64%OFF
- 24ドット熱転写プリンター
- ワープロソフト付

注番 BM1226 合計定価¥109,600
セット特価 ¥40,170（税込）

MSX用周辺機器

ソニーRS-232Cカートリッジ
HBI-232 注番 BM1227
定価¥19,800
ツクモ特価 ¥17,304（税込）

ソニー3.5インチフロッピィディスク
HBD-F1 注番 BM1228
定価¥36,800 ディスケット10枚付
ツクモ特価 ¥35,840（税込）

48ドット熱転写カラープリンター
パナソニック FS-PC1
定価¥59,800
黒リボン5本付
注番 BM1229



ツクモ特価 ¥56,444（税込）

FM TOWNSしィ〜ましょ♡

見よ！CD-ROMのパワー。これでキミの情報POWER UP！

Aセット

※MS-DOSとアフターバーナーをサービス中です。

- FM TOWNS モデル2
- ディスプレイ（FMT-DP531）
- キーボード（JIS又はオアシス）
- システムソフトウェア

注番 BM1230 合計定価 ¥527,800
ツクモ特価➡ ~~¥398,000~~
（消費税別途¥13,440）
クレジット例（税込）
月々¥17,800×30回払い



お手軽Bセット

- FM TOWNSモデル1
- ディスプレイ（FMT-DP531）
- キーボード（JIS又はオアシス）
- システムソフトウェア

注番 BM1231 合計定価 ¥467,800
ツクモ特価➡ ~~¥328,000~~
（消費税別途¥11,940）
クレジット例（税込）
月々¥15,800×30回払い

FM用カラー漢字プリンター
FM-PR204B
ケーブル付 定価¥80,000
注番 BM1232



ツクモ特価 ¥55,000
（消費税別途¥1,650）

パソコン通信も2400bpsにUP！

PC-9801用セット 注番 BM1233 台数限定
- 技術評論社「CCT-98II」＋MD2400B（300/1200/2400ボー）

セット価格 ¥47,800（消費税別途¥1,350）

X68000用セット 注番 BM1234
- SPS「た〜みのる」＋MD-2400B

セット価格 ¥42,700（消費税別途¥1,281）



オムロン
MD-2400B

シャープのポケコン

PC-E200 定価¥22,000
ツクモ特価 ¥18,334（税込）
注番 BM1235



PC-E500 定価¥28,000
ツクモ特価 ¥25,544（税込）
注番 BM1236



でも激安！

商品代金2万円以上 送料無料！

すぐ☎(03)251-9911へ！

ゲームもPOWER UP！

電波新聞社インテリジェントコントローラ

XE-1AJ

標準価格￥24,514(送料￥800)(税込)
対応機種：X68000、MSX、PC-8801シリーズ、PC-9801シリーズ

注番 BM1237



ツクモ特価 ￥20,836(税込)

XE-1PRO

標準価格￥9,785(送料￥510)(税込)

注番 BM1238



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)

ツクモ特価 ￥8,317(税込)

インテリジェントコントローラ対応ゲーム

- PC-9801「AIR COMBAT」システムソフト……￥8,800
- X68000 「アフターバーナー」電波新聞社……￥9,200
- X68000 「スーパーハングオン」シャープ……近日発売
- X68000 「サンダーブレード」シャープ……近日発売

各種プリンター

スター精密 **TX-24CL**
24ドット熱転写プリンター
定価￥79,800
注番 BM1239



ツクモ特価
￥44,800
消費税別途￥1,404

ブラザー **M1024IIPX**
24ドットプリンター
定価￥79,800
注番 BM1240



ツクモ特価
￥39,800
消費税別途￥1,194

エプソン **AP-550/PC**
24ドット高速熱転写プリンター
定価￥69,800

限定5台



ツクモ特価
￥46,500
消費税別途￥1,395 注番 BM1241

X68000用ハードディスク ブラックとグレーの2タイプ

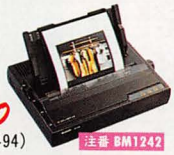


IT X-640 (40MB、28ms) (増設可)
定価￥158,000
ツクモ特価 注番 BM1244
￥128,000
(消費税別途￥3,840)

IT X-680 (80MB、20ms) (増設可)
定価￥198,000
ツクモ特価 注番 BM1245
￥158,000 (消費税別途￥4,740)

シャープ純正プリンター

熱転写カラープリント
CZ-8PC3
定価￥65,800



ツクモ特価
￥49,800
(消費税別途￥1,494)
注番 BM1242



48×48ドット、熱転写カラープリンター
CZ-8PC4
定価￥99,800
注番 BM1243

ツクモ特価販売中

ソフトランキング

タイトル	メーカー	対応機種	定価(円)(税抜き)
斬～陽炎の時代～	ウルフチーム	PC-98	9,800
提督の決断	光栄	PC-98	14,800 17,200(CD付)
激突ペナントレース2	コナミ	MSX2	6,300
ワンダラーズフロムイース	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA,PC-98	8,700
テトリス	ビー・ビー・エス	PC-88,PC88VA,PC-98,X1, X68K, FM77AV, FMR-50	6,800
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	ポーステック	PC-88SR, PC-98	4,800
天下統一	システムソフト	PC-98	9,800
マスターオブモンスターズ	システムソフト	①PC-88SR, PC-88VA, PC-98 ②MSX2	①8,000 ②6,800
ディスクステーション第7号	コンパイル	MSX2	1,940
大戦略III	システムソフト	PC-98	9,800
信長の野望 戦国群雄伝	光栄	PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2	9,800 12,200(CD付)

人気のソフトを貴方に！
今スグツクモへGO！
う～んと遠い人は
今すぐTEL！

通信販売部
☎(03)251-9911

ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911
詳しくは前のページを見てネ！

豪華プレゼント ツクモアンケート に答えてもらおう

下のアンケートを書いて店頭にご来店の方、又は下記の住所に送られた方に毎月先着50名様に粗品をプレゼント!! そして更にアンケートに答えて頂いた方の中から抽選で1名様に豪華商品が当たります。

〒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
BM12月号プレゼント係宛
★〆切は毎月末日の消印迄有効です。

氏名 (　　)才

住所

TEL

1．現在お持ちのパソコンは？
(　　)

2．これから欲しいパソコンは？
(　　)

3．これから欲しいと思う周辺機器又はソフトは？(　　)

4．他に購読している雑誌は？
(　　)

※御協力ありがとうございました。尚、当選者発表はプレゼントの発送をもって変えさせて頂きます。

店頭又は通信販売部にお送り下さい。

パソコンの楽しさをお手伝い!!

PRO STAFF ツクモ

この秋いちばんのチャンス、チャンス!

スタンバイ スペシャル特選品

日本語ワープロなど約7,000種におよぶPC-9800シリーズ用ソフトに加え、PC-8800シリーズ用の多彩なホビーソフトを利用するこができます。

A4ファイル大のコンパクトなボディに、PC-9800シリーズの高度な機能をそのまま凝縮。レイアウト自由なニューフエイス。

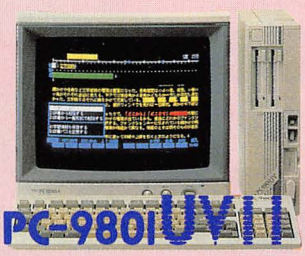
クロック周波数12MHz、より速く、より使いやすく進化した16ビットマシン。

見せかけではなく真のハイコストパフォーマンスを。プロスペックと汎用性を絶妙にバランスさせたX68000。



	定価
PC-98DO	¥298,000
CU-14FD	¥ 74,800
	¥372,800

販売価格 ¥248,000
税込価格 ¥255,440



	定価
PC-9801UV11	¥265,000
XC-1498C	¥ 99,800
	¥364,800

販売価格 ¥208,000
税込価格 ¥214,240



	定価
PC-286VF-STD	¥298,000
PC-KD854N	¥ 84,800
	¥382,800

販売価格 ¥218,000
税込価格 ¥245,140



	定価
X68000 PRO	¥298,000
PC-TV454	¥138,000
	¥436,000

販売価格 ¥298,000
税込価格 ¥306,940

お手持ちの中古ソフトを売って、新品ソフトを購入できます。

ゲームソフト販売価格

ソフト名	定 価	税込価格	対応機種
イースIII	¥8,700	¥7,169	PC-98、PC-88、MSX2
エメラルド・ドラゴン	8,800	7,251	PC-98、PC-88
神の聖都	9,800	8,075	PC-98、PC-88、MSX2
きゃんきゃんバニー	5,800	4,779	PC-98、PC-88
キャンペーン版 大戦略II	8,800	7,251	PC-88
首斬り館	8,800	7,251	PC-98、PC-88、MSX2
激突ペナントレース2	6,300	5,191	MSX2
殺しのドレス2	6,800	5,603	PC-98、PC-88
サバッシュ	8,800	7,251	PC-98、X68000
38万キロの虚空	9,800	8,075	PC-98、X68000
斬	9,800	8,075	PC-98、X68000
上海II	6,800	5,603	PC-98、PC-88、MSX2
ジェノサイド	8,800	7,251	X68000
ダークレイス	9,500	7,829	PC-98
大戦略III	9,800	8,075	PC-98
提督の決断	14,800	12,195	PC-98
テグザー2	¥7,800	¥6,427	PC-88、MSX2
テレネット・ミュージック・ボックス	3,980	3,286	X68000
Destruction・上巻	7,800	6,427	PC-88
デュエル	8,800	7,251	PC-88
ねじ式	12,800	10,547	X68000
信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,075	PC-98、PC-88、MSX2、X1turbo
ハラキリ	8,700	7,169	PC-88、MSX2
遥かなるオーガスタ	12,800	10,547	PC-98、X68000
晴れのちおおさわぎ	5,800	4,779	PC-98、PC-88
ヒーロー・オブ・ランス	7,800	6,427	PC-98、PC-88、X1turbo
プロ野球・ファミリースタジアム	6,800	5,603	PC-88VA
BURAI・上巻	8,800	7,251	PC-98、PC-88、MSX2
ラ・ヴァルー	8,800	7,251	PC-88

〈現金書留の場合〉御注文の商品名・対応機種・ディスケットサイズを記入し、ソフトの代金と送料(一律824円・何本でも可)の合計金額を大阪店又は東京店へ。
〈銀行振込の場合〉御注文(商品名・対応機種・ディスケットサイズ)はお電話で。お客様より代金と送料(一律824円・何本でも可)が銀行振込された後、発送します。
〈代金と引換の場合〉御注文(商品名・対応機種・ディスケットサイズ)はお電話で。代金と代金引換手数料・送料(一律1,545円・何本でも可)にて発送します。

買取価格

ソフト名	買取価格	今夜も朝までパワフル麻雀2	¥2,000	ソーサリアン シナリオ	¥ 800	遥かなるオーガスタ	¥4,000
R-TYPE(X68K)	¥2,800	サバッシュ	2,500	太平洋の嵐デラックス	3,500	バランス・オブ・パワー	3,500
アフターバーナー(X68K)	3,000	サンダーフォースII	2,800	大海令	3,000	ぴんきぃぼんきぃ	1,200
アンジェラス	2,500	斬—陽炎の時代—	3,000	大戦略3	3,000	ファンタジゾーン(X68K)	3,000
イース	1,800	上海2	2,000	ダブルイーグル	3,000	ポッキー	2,000
イースII	2,000	シュバルツシルト	3,000	提督の決断	5,000	マイト&マジック	1,800
イースIII	2,500	シュバルツシルトII	3,000	テトリス	2,300	マイト&マジック ブック2	2,500
維新の嵐	3,000	ジェノサイド	3,000	天下統一	3,000	ミッドガルツ ゴールド	4,000
ヴァリスII	2,800	水許伝	3,000	天使たちの午後III	2,000	ラ・ヴァルー	3,000
A列車で行こう2	3,000	SUPER大戦略	2,500	DCコネクション	2,500	ラストハルマゲドン	2,000
銀河	2,000	スターコマンド	3,000	ディガンの魔石	3,000	リングマスター1	2,800
銀河英雄伝説	2,500	スナッチャー	2,800	DUEL	3,000	リングマスター2	3,000
激突ペナントレース2	2,800	ソーサリアン	2,500	信長の野望・戦国群雄伝	3,000	ローグアライアンス	2,800

1. PC-98、PC-88、X68000、MSX2、XIターボ対応のオリジナルディスク版に限ります。
2. マニュアル・箱が無い場合、又箱等が汚ない場合は買取りできません。
3. 送金は現金書留にて。手数料500円は買取り金額より差し引きいたします。
4. この表に掲載されていないソフト(特にX68000版)でも高額にて買取りいたしますので、お気軽にお問合せ下さい。
5. この価格表の期限は12月8日までです。

★通信販売を御希望のお客様はフリーダイヤルをどうぞ。

0120 ☎0120-23-9801

パソコン・ファミコンの事はお気軽に御相談下さい。

SRG 新品・中古パソコン ファミコン専門店

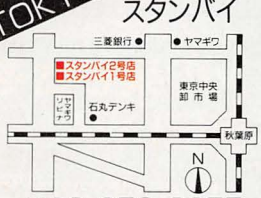
JDMA Japan Direct Marketing Association
社団法人日本通信販売協会会員

SRG STAND-BY

東京:(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1の6の6(松田ビル1F・2F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1の6の3(熊谷ビル2F)
大阪:〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)

直接、ご来店のお客様はこちらへ

TOKYO スタンバイ



☎03-258-8955
(1号店・2号店共通)

OSAKA スタンバイ



☎06-641-1971

〈営業時間〉東京店(平)AM11:00~PM7:00(土・日・祝)AM10:00~PM7:00・大阪店AM10:00~PM7:00 〈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㈱SRGスタンバイ迄 ※スタンバイ通販部宛の荷物は上記大阪店までお送り下さい。

快適な生活空間を演出する

"AVファニチュア"

AV機器の収納性と
インテリア性を追求 ——



110-45G2HD（写真左）
W1180×D453×H432
ガラスW470×D415×H296
¥19,300

90-45G（写真右）
W900×D453×H432
ガラスW557×D415×H296
¥13,200

コーナー（写真中）
W460×D867×H432
コーナーW440×H340
¥16,300

W1100×D453×H432/ガラスW498×D415×H296



110-45WG
¥17,800

120-36G W1200×D453×H382/ガラスW435×D415×H157/足付



¥21,500

W1180×D453×H432/ガラスW470×D415×H296



110-45GH
¥16,600

90-352H
W900×D453×H334

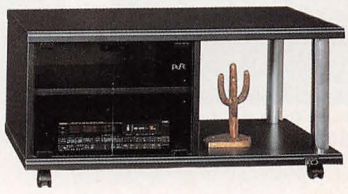


¥13,300



120-45G
W1170×D453×H432
ガラスW560×D415×H296
¥15,500

90-45GP
W900×D453×H432
ガラスW490×D415×H296



¥15,700

商品は
全て組立式です

ご注文は今スグ、 **フリーダイヤル 0120-474154** かハガキで
（受付時間／10:00～20:00）

お支払いは

●下記の方法でご送金ください。商品発送はお振込み確認後お送り致します。
①振り込み：協和銀行花畑支店（普通）№195541㈱ビップハウス（電信にてお願い致します。）
②現金書留：住所・氏名・電話番号・商品名を書いて送って下さい。
③代金引替：商品到着時にドライバーにお支払い下さい。（手数料1,500円）

●在庫、税込価格、送料をご確認ください。
（送料、1ヶ口¥1,000 沖縄・離島は応相談）

※表示金額は税込み価格です。

●商品名
●住所（郵便番号）
●氏名（フリガナ）・捺印
●18才未満の方は保護者氏名（フリガナ）・捺印
●電話番号（市外局番）
●支払い方法

41円 〒121

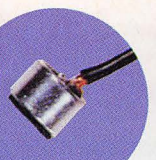
東京都足立区
花畑3-13-11
㈱ビップハウス
マイコンB係

株式会社ビップハウス
東京都足立区花畑3-13-11 ☎03(860)8601～2

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。

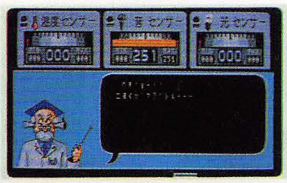
楽しいデモや，サンプル・プログラム，そして解説書も付いています。



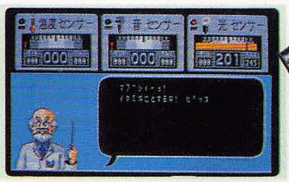
アイデア次第で応用がでできる！



温度センサーを冷やすとDr.Dが「ハックション！」

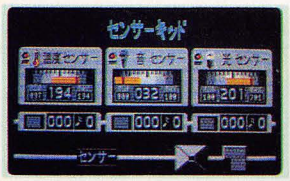


音センサーに大声で話しかけると「ウルサーイ！」



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

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／とみさわ昭仁 著

文庫サイズ464ページ　定価680円（本体660円）

ひと味ちがった爆笑冒険ワールド!

Video Game Comics

『妖怪道中記』



原作・とみさわ昭仁　まんが・細貝 明男

A5判220ページ　定価880円（本体854円）

コミカル・ファンタジーの世界でワルキューレと再会

Video Game Comics

『ワルキューレの冒険－ふたりの女神－』



杉森 建 著

A5判216ページ　定価880円（本体854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

マイコンソフト
DEMPA CREATIVE GOODS SERIES



マウスマットを使いましょう。

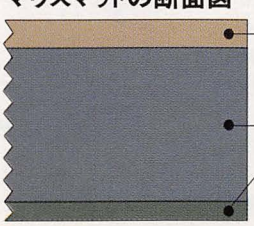
マウスを使用する場合，じかに机の上で操作していると狙いどおりにカーソルが動かなかったりします。そんなときはマウスマットを使いましょう。グラフィックツールなど，動きの細かさを要求されるソフトをコントロールされている方にぜひお勧めします。

マウスを気分よく操作できるマットを考えました。

マウスのスムーズな操作性を実現。素材を生かし，操作性，耐久性を追求しました。マウスのボールとの相性がよく，マウスの速い動きにも，細かい動きにも敏感に反応します。CGデザイナー必携のアイテムです。マット底面に滑り止めの処理を施しました。そのため安定性は抜群！

マット表面に4cm間隔で〝■〟が印刷されています。マウスを操作するときの目安になります。

マウスマットの断面図



マウスが滑らかによく動くマット

新発売

マウスマット
MOUSE MAT

SIZE：300×225×3(mm)　商標登録出願中

価格 1,900円（税抜き）（送料360円）

商品のお求めは，全国のDEMPAマイコンソフト取扱店または，電波新聞社本社，各支局でお求めください。通信販売もおこなっております。

※マウスのボールが汚れているとカーソルがおもいどおりに操作できない場合があります。マウスのボールはきれいにして使いましょう。

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

THE LINKS

マイコンBASIC Magazine

LINKS特選
プログラム・無用コーナー
リンクスだから打・込・無・用

マサシ君の場合

年12月25日月（曜日）　目標

君れ　温度19.1℃

（今日の予定）



（今日の約束ごと）
毎日、規則正しく、
をたてて、時間を大
し、有意義な冬休
ごそう。
努力プログラム
5本！やるぞ！

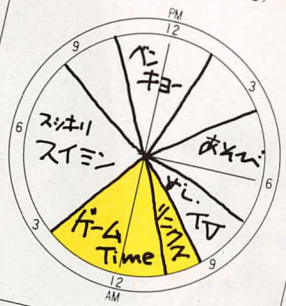
努力の毎

その他の通信欄

平成1年12月25日月（曜日）　目標

天候 晴　温度18℃

（今日の予定）



（今日の約束ごと）
毎日、規則正しく、予定をたてて、時間を大切にし、有意義な冬休みをすごそう。
リンクスでゲームをダウンロードして、打ち込みの時間をなくす。

今日一日の感想

今日はプログラムゲームを、30本、セイハするゾ！
ボクは時間を大切にするために、ゲームはリンクスにまかせた。ダウンロードが、また早い！カップラーメンお早いです。
だから、このフロッピーには、100本くらいのゲームがつまってます。ちょっとだけ、友達に見せたい！しが優越感だと、おもいます。リンクスのおかげで この冬休みは、タイクツなしだと おもう。

通信欄

（父兄／先生方より）

ユウキ君、リンクスするって MSX と リンクス モデムがあれば、だれでも、すぐできるのですね。先生もやってみようと思います。

その他の通信欄

もうひとつ、おすすめなのは、MSXが100倍くらい楽しくなる「チャンネル0」ブック が送られてくるので、楽しみです。

ユウキ君の場合





※リンクスモデムNT-300（標準価格￥14,800（税別））を、12月7日までなら￥9,800（税別）で、販売しています。
リンクスについてくわしく知りたい方は、資料請求券を送ってください。

日本テレネット株式会社　〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町ナショナルビル3F
日本テレネット㈱ 「チャンネルφ」係

資料請求券 b

Panasonic

松下館でお会いしましょう
花の万博
EXPO'90

ああ、感動の255色カラー印刷なのである。

日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で、表示＆印刷（PC-1使用時）できるのである。

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。

ワープロ専用機にヒッキする美しい48ドット文字（PC-1使用時）と、かしこい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。

もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。

縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。



●ルーンワース
開発元/T＆Eソフト
(12月発売予定)



●ブライ
開発元/リバーヒルソフト
(12月発売予定)



NEW

使い方もアイデアも、自由自在。
キミのカラーがだんぜん引きたつのである。

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵

A1WSX

パナソニック MSX2+ パソコン

FS-A1WSX 標準価格69,800円(税別)

MSX2+パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます

▶パナワードU1シリーズとデータ互換可能(別売変換ソフト使用)。▶高画質で楽しめるS映像出力端子付。▶漢字BASIC内蔵。▶FM音源内蔵。▶「住所録」「フリーカード」など楽しくて便利なソフトを内蔵。▶マウスを組合(に255色のCGが簡単に描ける)グラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスクが付属。▶お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)コンピュータ事業部 商務部 MSM係まで。▶MSXはアスキーの商標です。

※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。(色調等、実際のものと異なる場合があります。)



マウス FS-JM1-H
標準価格7,800円(税別)

文字がキレイな

「48ドット・カラー」宣言

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品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。

心を満たす先端技術—Human Electronics 松下電器産業株式会社

マイコンBASIC Magazine 1989年12月号目次

パソコン・ハード&ソフトガイド⑫
MSX周辺機器&実用ソフト・カタログ……カラー折込

絵・文字・音 機能フル装備
MSX2+ HB-F1XV/FS-A1WSX紹介
丹治佐一……43

CD-ROMを標準装備
PC-8801MCレポート
旧88 CD-ROMドライブ対応表付き 編集部……47

グラフィック機能強化!PCEngine上位互換機
PCEngine Super Grafx登場
丹治佐一……48

マンガで学ぼう
Dr.Dとつぐ美の新パソコン・レクチャー
——電脳学ワークショップⅢ データって何だ?——
くりひろし……50

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

SCC音源活用研究
「サウンド君」徹底解析!の巻 ITOCHI……56

好評連載 **Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座**
——ワンキー・アルファベット拾いゲームに挑戦——
……59

誌上公開質問状
キミの悩みにパソコン・メーカーがズバリ答える ……62

BBS電話帳追補版 ……66

スーパーソフト・コーナー ……211

ゲーム・ミュージック&ビデオ新譜視聴室 ……291

レスキュー!AVG&RPG
レスキュー隊がキミを救う ……294

読者が創る…ベーマガ㊙情報局 ……298

読者の意見…ホンキでPlay ホンネでReview ……300

ファンタジー通信
カメレオンの呪文 ……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5回:激論 v.s. MTJ(後編) ……309

CHALLENGE HIGH SCORE! ……312

スーパーソフト・ホット50
パソコン・ゲームソフト・ランキング ……320

マイコンBASICマガジン
HOT INFORMATION ……323

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION
ソフトハウス9社のPRページ ……326

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

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

星のピリオド……RURI-2…100
JET BATTLE……西山　司…101
FINAL WARS……内城雄一…103

FM-7/77

Mr. PoPo 2……Mr. PoPo…106
It's The Miracle World……滝沢和俊…108

FM77AV40

ぐうちょきぱあFM……仁毛真字友…111

MSX

Wasis 3……深谷　崇…113
OPEN HAND……森沢桃子…115
HANI WARRIORSII SOFY Nabe SOFT…117

MSX2

保護SHOCK!……松浪明彦…120
コンコンランド2……めぞん一刻…123

MSX2+

カボチャ・ウォーズ……IGACHAN SOFT…126

MZ-700

ナンテコッタイ99……まっぴ…128
雪ん子UFO……林　星児…131

MZ-1500

PUP……吉田弘二…132

MZ-2200

MOUSE……トシちゃん27歳…135

MZ-2500

星のかけら……蒲生　敬…138

PC-6001

ふわふわ……TANI…141
M.C.C BOY —ACT 1 from Sea—……三浦光太郎…142

PC-6001mkIISR

競馬ゲームSR……田中　斉…145

PC-8001

ブロック ブロック ブロック……白須公正…147
RGB 2……大野伸弐…148

PC-8001mkIISR

POP……本庄英樹…150

PC-8801

草野球……平田浩嗣…152

PC-8801mkIISR

GO CAVING!……和田芳彦…155

PC-88VA

PYRAMID……GAZIRA…158

PC-9801/286

THE GAME OF フラフラ……宮崎光樹…161

S1

SPACE FORCE……ブラックSun. RX…163

X1

FINISH……HARU…166
P-700……花光　悟…168

X1turbo

ラッカー01—ガッタイダー—大原コンピュータ同好会…171

X68000

マリモころがしGAME……高橋　潤…173
JUMP! THE QUEUE……高橋秀之…175

PB-100

ASTEROID……しけた…177
PATTANCO……宇井信介…178

PC-E500

ポーカー……Es…179

M5

Table Soccer……大竹　朗…180

PASOPIA 7

ICHIGO……峠　恒司…183

実用プログラム

PC-9801/286

MENU PROGRAM……松岡秀征…185

ザ・ゲームミュージック・プログラム

ファミコン/ツインファミコン

TOP LANDING ~MAIN THEME1~草場"テストで疲れた"威人…188

MSX(FM PAC)

悪魔城ドラキュラII ~昼のテーマ~……久保田武文…189

MZ-2500

ザ・スキーム ~時の流れるままに~……RYO-3…191

PC-8801mkIISR

オーダイン ~ROUND 1~……Phi…193

X1+FM音源ボード

オーダイン ~エンディングBGM~……上田順一…197

X68000

PLUS ALPHA ~1面BGM~……石田　勇…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, 9
NEC……前付カラー4～8
富士通……表4, 前付カラー10～12
エス・エヌ・イー……前付カラー13
松下電器……前付カラー24

ソフトハウス

T & Eソフト……カラー折込
ビクター音産……カラー211
日本ファルコム……カラー212～213
SPS……カラー214
ナムコ……カラー215
日本デクスタ……カラー216
セガ・エンタープライゼス……カラー217
NECアベニュー……カラー218
コナミ……カラー224～225
ウルフ・チーム……カラー226
ヒューマンソフト……後付344
ニデコ……表3

レコード関連

キングレコード……カラー222～223

パソコン・ショップ

東北・北海道——
庄子デンキ……後付386
関東・甲信越——
九十九電機……前付カラー14～17
ラオックス……カラー折込
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
OCT……中付82～83
ステップ……中付84～85
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
コムネット……後付345
アイピーエル……後付348～355
聖和ライフサービス……後付356～357
サンマックス……後付363
AVCフタバ……後付364
メディアショップハイランド……後付365
サードウェーブ横浜鶴見店……後付366
マイクロアーツ……後付367
アイビット電子……後付369
NOVA情報機器……後付374～376
ソフトショップラム……後付377
イヨ電子……後付342
東海——
パソコンハウスダイナ……後付358～359
関西・中国——
スタンバイ……前付カラー18
トムボーイ……中付89
アイツー……後付360～362
ユーバース……後付368
ユニオン……後付373

その他

ビップハウス……前付カラー19
日本テレネット……前付カラー23
シーレックス……中付86
サンクレスト……後付343
パナ教育システム……後付346～347
キョーワインターナショナル……後付370
テクナート……後付371
玉屋……後付372
タイムマシン……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12月号

第8巻　第12号
1989年11月25日印刷　1989年12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〉

ハード関連

ディスプレイ



●SONYトリニトロン・カラーモニタ
CPS-14F1
60,000円
アナログ21ピンRGB，ビデオ



●SONY RGBケーブル(21ピン/8ピン)
HBK-0821II
3,000円

●松下RGBマルチ・ケーブル(21ピン/8ピン)
FS-VC3011A　3,000円



●松下ケーブル延長アダプタ(ビデオ)
FS-CR1
3,000円

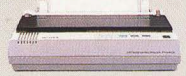


●三洋14型カラーディスプレイモニタ
CMT-A14F1
64,800円
8ピンデジタルRGB，21ピンアナログRGB，ビデオ
※アナログRGBケーブル付属

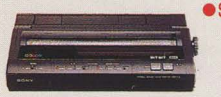
※以上の他，ビデオ端子や21ピンRGB端子をもつモニタやディスプレイテレビを使用することができます。

プリンタ

●SONY24ドット漢字ドットマトリクスプリンタ
PRN-M24TYPEII



●SONYサーマルカラー漢字プリンタ
HBP-F1C
49,800円



●SONY24ドット漢字サーマルプリンタ
HBP-F1
44,800円



●SONYプリンタ・ケーブル
HBK-100　5,000円

●松下24ドット熱転写/感熱漢字プリンタ
FS-PA1　44,800円



●松下48ドット熱転写漢字カラープリンタ
FS-PC1
59,800円



●松下ワープロ・プリンタ
FS-PW1
49,800円

●松下ハンディプリンタ　FW-PU1B　16,800円



●ブラザードットインパクト漢字プリンタ
M-1224P/X
79,800円

●松下イメージスキャナ
FW-RSU1W
24,800円

●松下インターフェース・カートリッジ
FS-IFA1
9,800円
※イメージスキャナ，ハンディプリンタを接続するために必要です。

プリンタ仕様表

メーカー	ソニー	ソニー	ソニー	松　下	松　下	松　下	松　下	ブラザー
名称	24ドット ドットマトリクス プリンタ	サーマルカラー 漢字プリンタ	24ドット 漢字サーマル プリンタ	24ドット 熱転写/感熱 漢字プリンタ	48ドット 熱転写漢字 カラープリンタ	ワープロ プリンタ	ハンディプリンタ	ドットインパクト 漢字プリンタ
型番	PRN-M24II	HBP-F1C	HBP-F1	FS-PA1	FS-PC1	FS-PW1	FW-PU1B	M-1224P/X
印字方式	ドットマトリクス方式	熱転写方式	熱転写方式	熱転写/感熱方式	熱転写/感熱方式	熱転写/感熱方式	熱転写/感熱方式	ドットインパクト方式
文字ドット構成	24×24ドット	24×24ドット	24×24ドット	24×24ドット	48×48ドット	24×24ドット	24×24ドット	24×24ドット
価格	——	49,800円	44,800円	44,800円	59,800円	49,800円	16,800円	79,800円
印字速度	22.5字/秒 (高速45字/秒)	25字/秒(漢字)	25字/秒(漢字)	25字/秒	30字/秒 (高速40字/秒)	25字/秒		30字/秒 (高速60字/秒)
用紙幅	葉書～B4縦	葉書～B4縦	葉書～B4縦	葉書～B4	葉書～B4	B4縦まで		B4縦まで
使用可能漢字	JIS第1・第2水準	JIS第1・第2水準	JIS第1・第2水準	JIS第1・第2水準	JIS第1・第2水準	JIS第1水準	JIS第1・第2水準	JIS第1・第2水準
その他	葉書宛名印字モード付	プリンタケーブル付属	葉書宛名印字モード付 プリンタケーブル付属	プリンタケーブル付属	プリンタケーブル付属 鏡面印刷機能内蔵	ワープロソフト一体型	ハンディタイプ	2/3倍縮小印字可

本体

SONY



●HB-F1XV
69,800円
MSX2＋
3.5"FDD1基内蔵。JIS第2水準漢字，MSX-JE標準装備。



●HB-F1XDmk2
MSX2　49,800円
3.5"FDD1基内蔵。F1ツールディスク付き。



●HB-T7
59,800円
MSX2
カートリッジスロット2基，通信機能内蔵。



●HB-T600
135,000円
MSX2
3.5"FDD1基内蔵。通信機能など株式投資に必要な機能を内蔵した株式ターミナル。専用パッド付属。



●HB-F1XDJ
69,800円
MSX2＋
3.5"FDD1基，FM音源，漢字BASICなど搭載。MSX2＋規格の高機能タイプ。

松下



●FS-A1FM
84,800円
MSX2
3.5"FDD1基内蔵。モデム内蔵の入門タイプ。



●FS-A1FX
57,800円
MSX2＋
MSX2＋規格のベーシックタイプ。3.5"FDD1基，漢字BASIC搭載。



●FS-A1WSX
69,800円
MSX2＋
3.5"FDD1基内蔵。JIS第1，第2水準漢字ROM内蔵。

三洋



●PHC-70FD
64,800円
MSX2＋
3.5"FDD1基，FM音源，BASICコンパイラ搭載。



●PHC-70FD2
87,800円
MSX2＋
3.5"FDD2基搭載。JIS第1，第2水準漢字ROM内蔵。FM音源。

日本ビクター



●HC-95
198,000円
MSX2
3.5インチFDD2基搭載。RS-232Cインターフェース内蔵。デジタイズ機能搭載。

記憶装置

●SONY3.5インチフロッピーディスクドライブ
HBD-F1
36,800円



●松下3.5インチフロッピーディスクドライブ
FS-FD1A
39,800円



●三洋データレコーダ
PHC-DRII　12,800円



フロッピーディスク・ドライブ仕様表

メーカー	ソニー	松　下
型　番	HBD-F1	FS-FD1A
価　格	36,800円	39,800円
規　格	3.5"2DDタイプ	3.5"2DDタイプ
その他		インターフェース一体型のコンパクトタイプ

映像機器



●SONY AVクリエーター
HBI-F900
64,800円
ソニーのHB-F900専用のビデオ編集機。映像だけでなく音の編集もOK。

●SONYビデオデジタイザー
HBI-V1
29,800円

サウンド



●松下FMパナアミューズメントカートリッジ
SW-M004
7,800円
FM音源付のS-RAMカートリッジ。



●松下MSXオーディオユニット
FS-CA1
34,800円
65種類の音源内蔵。ADPCMによる音声合成・記録が可能。

通信



●SONY MSX通信カートリッジ
HBI-1200　32,800円



●松下通信モデムカートリッジ
FS-CM1　32,800円



●三洋通信モデム(日本テレネット)
KA-MODEM-2　29,800円

モデム仕様表

メーカー	ソニー	松　下	三　洋
型　番	HBI-1200	FS-CM1	KA-MODEM-2
価　格	32,800円	32,800円	29,800円
通信速度・方式	300bps/1200bps 全二重	300bps/1200bps 全二重	1200bps 半二重 (THE LINKSのみ)/ 300bps 全二重
その他	オートダイヤル/オートログイン機能，電話帳機能	漢字ROM内蔵	漢字ROM内蔵

この他，リンクス専用モデムとして，NT-300(14,800円)，NT-190(12,800円)があります。

入力装置



●SONY連射ジョイパッド
JS-303T　2,000円



●SONYグラフィックボール
GB-6　9,800円



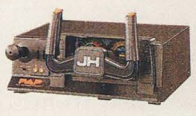
●松下連射式ジョイパッド
FS-JS222　2,500円



●松下ジョイパッド
FS-JS220　1,500円



●松下2トリガ・ジョイスティック
CF-2211　3,500円



●松下ジョイハンドル
FS-JH1　19,800円
A1スピリット同梱



●松下MSX用マウス
FS-JM1-H　7,800円



●日本エレクトロニクスMSXマウス
MS-10Z　7,800円

その他



●ソニーMSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1　17,000円
MSX2パソコンで漢字BASICが使えるようになるカートリッジ。



●松下 48ドット毛筆書体カートリッジ
FS-SR023　19,800円
全角以上の文字を毛筆書体に。



●日本エレクトロニクスMSX拡張スロットボックス
EX-4　29,800円
拡張スロットを四つに拡張可能。



●松下パナアミューズメントカートリッジ
SW-M001　3,800円
S-RAMカートリッジ。

ラオックスパソコン取扱店
NECマイコンショップ

ラオックス新館　JR線秋葉原駅歩いて4分　☎03-5256-3111
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線秋葉原駅歩いて1分　☎03-255-5301
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　☎03-255-5301
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線秋葉原駅、歩いて4分　☎03-258-4141
荻窪店●JR線荻窪駅北口、青梅街道沿い　☎03-398-5100
笹塚店●京王線笹塚駅前、トエンティーワン2F　☎03-485-1711
蒲田店●サンライズカマタ通り　☎03-734-5171
武蔵小山店●武蔵小山駅前アーケード街　☎03-786-1411
三鷹店●新30m道路沿い、太沢交差点そば　☎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、第一勧銀ナナリ　☎0474-85-2261
松戸五香店●五香駅前通りDAIK2F　☎0473-89-0861
茂原店●128号バイパス、卸売団地近く　☎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
千葉東寺山店●千葉市東寺山町777-54　☎0472-53-6000

神奈川地区
厚木店●小田急線本厚木駅前　☎0462-22-2722
大和店●大和NTT隣り　☎0462-61-2011
横浜伊勢佐木町店●伊勢佐木町通り　☎045-261-1251
戸塚店●国道1号線沿い、戸塚消防署前　☎045-881-3161
綾瀬店●旧国道246号線、富士見ボール近く　☎0467-78-2211
川崎店●JR川崎駅北口、銀柳街入口　☎044-233-7161
伊勢原店●伊勢原駅近く、平塚伊勢原街道沿い　☎0463-92-5100
横須賀WALK店●横須賀中央駅前、WALK6F　☎0468-24-5100
四之宮店●国道129号線、四之宮交番近く　☎0463-23-3251
野川店●野川小学校前　☎044-755-7161
向ヶ丘店●ダイエー向ヶ丘店3F　☎044-922-4916

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●川中島御厨、国道18号線沿い　☎0262-86-3161

LAOX

ソフト関連

ワープロ



●代筆プロセッサ "直子の代筆"HAL研究所
MSX・2DD　8,800円
※HALNOTEカートリッジ要
美人ＯＬ直子さんと，会話しているうちに，ビジネスレターができてしまうという便利なソフト。



●ジョイレター2「文名人」 日本ビクター
MSX2・2DD2枚　19,800円
38,000語以上の熟語辞書をもち，拡大文字，ケイ線，外字などの編集機能も装備の漢字ワープロ・ソフト。



●日本語MSX-Write Ⅱ アスキー
MSX2・ROM　24,800円
約43,000語の辞書をROMに搭載。40字までのひらがな文を一度に変換できる連文節変換を採用。ユーザー辞書登録や外字登録が可能になり，効率よく文書が作成できる。

●はがき書右衛門 ソニー
MSX2・2DD3枚　7,800円
※MSX-JE要
1,000件の登録・管理・検索のできる住所録とワープロ，ハガキ印字機能を持つソフト・約600字の文書を８種類登録。拡大・飾り文字や毛筆書体での印字も可能。

●文書作左衛門 ソニー
MSX2・2DD2枚　6,800円
※MSX-JE要
Ａ４約10頁の文書の編集が可能な本格的ワープロ。付属のソフトで作成したイラストを文書に挿入することも可能。ブロック編集やケイ線，文字飾りの機能も豊富。

ビジネス



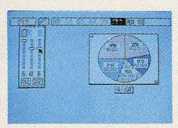
●株式管理Ver.2.0 ソニー
MSX2・2DD　39,000円
株式チャート管理とポートフォリオ分析機能をもつ。DDX-TPパスワード方式や証券アンサーシステムにも対応し，証券会社と契約すれば株価データの自動入力も可能。



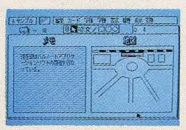
●株式チャート 松下
MSX2・2DD　30,000円
新日本証券，和光証券，岡三証券の提供するホームトレードサービス"ホームラン"用に開発された株価分析ソフト。11種類のデータが表示可能。プリントアウト機能もある。



●HALNOTE HAL研究所
MSX2・ROM＋2DD　29,800円
ワープロ，図形プロセッサ，ファイル管理，スケジューラー，電話帳など様々な機能をもつ統合化ソフト。さらに，別売のHALNOTE用アプリケーションソフトが使える。



●GCALC(ジーカルク) HAL研究所
MSX2・2DD　12,800円
※HALNOTEカートリッジ要
横32項目×縦128項目までの表計算機能と，データの自動グラフ作成機能を持つ。表計算ソフト関数式の定義も可能で，高度な計算にも対応。



●GCARD(ジーカード) HAL研究所
MSX2・2DD　12,800円
※HALNOTEカートリッジ要
検索・ソートもできるカード型データベースソフト。アイコンによるメニュー選択方式で操作も簡単。タックシールへの印字も可能。

●MSX-PLAN アスキー
MSX・ROM　9,800円
表計算やシミュレーションに威力を発揮する実用ソフト。ROM版ながら34の関数を装備。家庭財務管理，株式配当の管理などにも活用できる。

CG&ビデオ編集



●画楽多 和知電子機器
MSX2・ROM　7,800円
拡大・縮小，反転・回転，コピー，ルーペなど各種の作画・編集機能が充実したグラフィックソフト。文字も４種類が入力可能。カラー印刷対応で，ハガキへの印字も簡単にできる。



●Easy TelopperII ソニー
MSX2・ROM＋2DD　39,000円
※ソニーHBI-F900専用ソフト
付属の24ドットJIS第１・第２水準漢字対応のカートリッジにより，美しいテロップの作成が可能。テロップ送出もタイミングよくできる。



●GABAN マイクロネット
MSX2・2DD・2枚　9,800円
自社のソフトを制作するために作ったツールを商品化しただけあって，カーソル付近が常に拡大表示されているなど使い勝手のよいグラフィックソフト。



●写画楽 日本ビクター
MSX2・2DD　12,800円
HC-95と組み合わせて，ワンタッチで画像取り込みができる。ビデオ編集時のタイトル，テロップ作りに応用できる。マウス対応。



●EDIPAL 日本ビクター
MSX2・2DD　19,800円
約60種類のワイプや，文字拡大機能，頭出し機能など本格的なビデオ作成ができるビデオ編集用ソフト。キーボード，マウスに対応。



●写夢猫 日本ビクター
MSX2・2DD 2枚　29,800円
テロップ制作ソフト。ふちどりや，影つけまでできる本格テロップソフト。

●DD倶楽部 T&Eソフト
MSX2・2DD　98,000円
※11月22日発売予定
「ピクセル３」とは異なったコンセプトで開発され，高機能グラフィックエディタとパターンエディタからなる，本格的CGソフト。

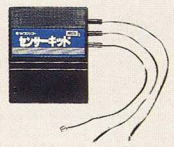
学習ソフト



●英単語チェッカー ソニー
MSX2・2DD　7,800円
旺文社版「でる順中学英単語1700」に準拠した，高校入試必勝ソフト。



●漢読百科 ソニー
MSX2・2DD　7,800円
旺文社版「漢字の読み方チェック＆チェック」付き。高校入試必勝ソフト。



●センサーキッド 電波新聞社
MSX2・ROM　6,800円
温度センサーで温度，光センサーで光，音センサーでマイクからの音を感知し，それらをBASICプログラムで操れるという異色ソフト。データはゲージやグラフで表示できる。

通信・その他



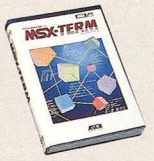
●Gterm HAL研究所
MSX2・2DD　10,000円
※HALNOTEカートリッジ要
HALNOTEシリーズで作成したデータを通信で送る通信用ソフト。文字だけでなく，図形やグラフなどのデータもそのまま送る。



●漢字カードデータベース INFOCARD 日本ビクター
MSX 2　19,800円
住所録，図書，ビデオソフトなどの日常データや顧客管理，販売管理など多目的で使いやすいデータベースソフト。



●MSXベーしっ君ぷらす アスキー
MSX・1DD　6,800円
15倍～20倍の実行速度の実数型BASICコンパイラ。リアルタイムのゲーム，膨大な計算を必要とするCGなど多用途に活用できる。



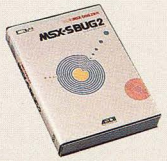
●MSX-TERM アスキー
MSX2・1DD　12,800円
MSX2用の通信ソフト。使いやすさを重視した高速，高機能ソフト。通信をする際は，MSX専用モデム・カートリッジもしくは，RS-232Cインターフェースとモデムが必要。



●日本語MSX-DOS2 アスキー
MSX2・1DD 2枚　34,800円
RAMディスクの機能があり高速アクセスが可能。また完全に日本語に対応しているため，BASICで漢字対応のゲームやデータベース・プログラムを作るのも夢ではない。



●MSX-DOS2 Tools アスキー
MSX2・1DD　14,800円
※日本語MSX-DOS2要
アセンブラでのプログラミングが可能。またVRAMをバッファとして使用することにより，大きなプログラムが編集可能。



●MSX-SBUG2アスキー
MSX2・1DD　19,800円
※日本語MSX-DOS2, MSX-DOS2 TOOLS要
日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリデバッガ。従来のSBUGでは不可能だった大きなプログラム(最大約52KB)もデバッグできるようになった。

●MSX-AID アスキー
MSX・ROM　6,800円
MSXをより使いこなすためのツール・ソフトウェア・パッケージ。使い方がわからないときのためのHELP機能もついている。

●プリントショップⅡ ソニー
MSX2・2DD 2枚　12,800円
はがき，ポスター，封筒など７種類のメニューがあるカラー印刷ソフト。書体も英文12，和文２を内蔵し，イラストパターンは126種類もある。

●MSX-C Ver.2 アスキー
MSX2・1DD　19,800円
※日本語MSX-DOS, MSX-DOS 2 TOOLS要
日本語MSX-DOS2上で動作するサブセットC言語コンパイラ。Ver.1.1では扱えなかった漢字をサポートしている。

●MSX HD Interface アスキー
30,000円
MSXでハードディスクを利用するためのインターフェース・カートリッジ。NECのPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのハードディスクに対応可能。

サウンド&ミュージック



●トーキングマシン とーくまん エミール・ソフト開発
MSX2・ROM　14,800円
マイクから録音した音声を画面上に波形で表示，強力なボイスエディターで，音声を編集・加工。複数音声のミックスやエコーなども可能。サンプルデータ(1DD)，マイク付。

●音知くん ブラザー工業(タケルソフト)
MSX2・2DD　4,800円
５線符に音符を書き込んでいけば，その場で自動再生。簡単な操作で編集もできる。かわいい動物たちを並べかえたり入れ替えたりして曲作りのできるオートモードが楽しい。

●MUSICIAN1 キャンドウ
MSX・ROM　12,800円
音楽記号やコードネームまで入った美しい譜面が作成できる。印字機能，１パートずつの試奏機能もついている。

●シンセサウルス BIT²
MSX・ROM　6,800円
※MSX-MUSIC要
楽譜作成モード，作成した楽符を演奏するスコアプレイモード，プリセット音をもとに自動演奏するオートプレイモード，ＦＭ音源オリジナル音メーキングモードを持つ多機能ソフト。

●コンポーザ・コンバータ キャンドウ
MSX・ROM　6,800円
ヤマハのミュージックソフト「FMミュージックコンポーザ」とキャンドウより発売されている「MUSICIAN1」のデータを相互コンバートできる。

MSX2+の新製品が登場!

SONY クリエイティブツールが付属 F1XV
パナソニック 専用機並のワープロ機能を搭載 A1WSX

丹治 佐一

MSX2+パソコンのスグレモノ・マシンが登場しました。

SONYから，クリエイティブ・パソコンHiT BiT『F1XV(HB-F1XV：価格69,800円)』とパナソニックから絵・文字遊びができるnewA1『FS-A1WSX(価格69,800円)』がそれぞれ発売になったのです。

ともに，買ったその日から利用できる便利なソフトが添付されています。

SONY F1XV

SONYから登場した，MSX2+パソコン〝F1XV〟(**写真1**)は，MSX2+の標準的な機能に加え，クリエイティブ・ツールとして，〝FMシンセサイザディスク〟，アニメ画面を自由に作って簡単に動かせる〝アニメ関連ディスク〟，文章を作るのには欠かせない〝日本語ワープロ・ソフト〟が添付されています。

●JIS第2水準漢字ROM，MSX-JE搭載

日本語表示のときには欠かせない漢字の形を覚えている漢字ROMは，JIS第1水準漢字ROMに加え，第2水準漢字ROMも搭載されています。

これにより，むずかしい読みの文字や人名などの入力にも漢字が表示されワープロの利用でも便利になります。

また，日本語入力では，入力した文字を漢字に変換するための辞書が複合語を含め約15万語，連文節変換辞書ROMとして搭載しています。

さらに，日本語入力のためのMSX標準日本語処理機能である〝MSX-JE〟も搭載され，BASIC中でもそのままで，簡単に漢字が連文節変換で入力できます。

付属のワープロ・ソフト〝文書作左衛門XVバージョン〟でもこれらの機能が発揮されるのです。

●FMシンセサイザ機能搭載

ゲームやパソコン・ミュージックでは欠かせないものと言えばやはりサウンドです。

〝F1XV〟では，8オクターブ，9音同時発音または，メロディ6音・リズム5音発音，音色データは64音のFMシンセサイザ機能が搭載され，迫力のあるサウンドが楽しめます。

これらを利用するにとても便利なツールとして，〝F1シンセサイザディスク〟が添付されています。

マウス操作により，ツマミなどを自由に変え，鍵盤によって音色が作れるサウンド・エディットをはじめ，スコア入力で入れた楽譜にリズム・エディットでリズムを付けて，スコアプレイで演奏できるなど，マウスで自在に音楽が楽しめ，これだけでもお買得というソフトが付いています。

これにより作った音を聴くと，こうも簡単にすごい音が作れていいのだろうかと思えてしまいます。

●19,268色の自然画モード

MSX2+の機能の特徴の一つは19,268色の自然画モード画面を持っていることです。

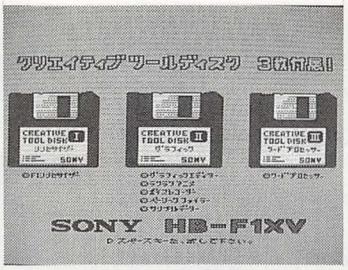


《写真1》ソニーのF1XV

おわびと訂正：11月号折込企画「パソコン・ハード＆ソフトガイド⑪」にあやまりがありました。SPRITE EDITOR「TERAZZO」(エム・エー・シー)の価格は，19,400円のあやまりでした。訂正しておわび申しあげます。



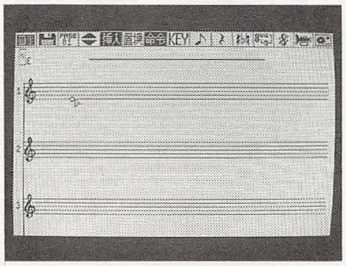
《写真２》連射やスピコンを装備



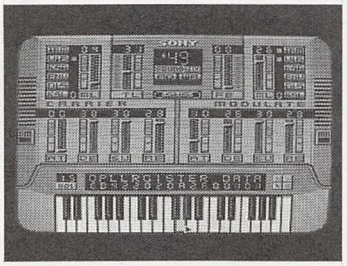
《写真３》クリエイティブツールを装備



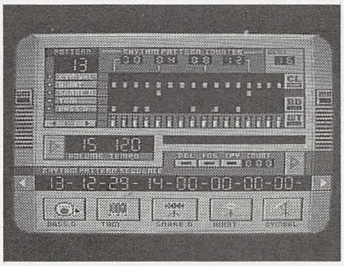
《写真４》F1シンセのタイトル画面



《写真５》楽譜もOK



《写真６》未来的なデザインだ



《写真７》リズムセクション

この画面を使えば，写真のような画面が自在に作れます。

新たに，オプションとしてビデオやTV，カメラなどの映像をこの画面に取り込むための〝ビデオデジタイザー〟が発売になりました。

これを使えば，簡単にこの画面に好みの映像が入れられるのです。

それがBASICでも自在に利用できるのですから，これはもう病みつきになりそう。

●ゲームに便利なスピコン，連射機能搭載

むずかしいゲームには，実行速度を遅くして対抗できる〝スピード・コントローラ〟や毎秒24発までの連射が可能な〝連射ターボ〟機能を搭載しています（**写真２**）。

●そのほか

メインRAMが64KB，VRAMが128KB，データを打ち込むのに便利な独立10キー，上部と後部の2スロット装備です。

クリエイティブ・ツールがおもしろい！

F1XVには，本体機能をフルに活かすためのクリエイティブ・ツール・ディスクが3枚添付されています（**写真３**）。

FMシンセサイザ機能が利用できる〝ミュージック関連〟のクリエイティブ・ツールⅠ。

アニメーションやグラフィックスを楽しんだり，音が取り込めるボイス・レコーダが楽しめる〝グラフィック関連〟のクリエイティブ・ツールⅡ。

そして，文章を作るのには欠かせないワープロ・ソフト〝文書作左衛門(XVバージョン)〟のクリエイティブ・ツールⅢが添付されています。

音楽やグラフィック，それに文章とXVを購入したときから楽しめる便利なソフトが添付されているのです。

ミュージック関連ツールⅠ

パソコンで演奏させようとすると，なかなか大変です。

外部にシンセサイザを接続するのならまだしも，本体のみで楽しもうとすると，それはもう苦労の連続です。

XVには，ミュージック関連として〝F1シンセサイザ〟が付いています（**写真４～７**）。

マウスですべての操作が行なえるもので，さらに画面に表示される未来感覚の楽器類が非常にかっこいいのです。これを楽しむために購入したくなります。

シンセサイザは，楽譜を作成する〝スコアエディット〟，音色を自由に作れる〝サウンドエディット〟，そして演奏には欠かせないリズムが作れる〝リズムエディット〟，そしてこれらを演奏するための〝スコアプレイ〟からなっています。

●楽譜を入力する，スコアエディット

楽譜の記号がフルにサポートされているため，楽譜をそのまま入れれば，そのまま演奏してくれる便利なものです。

リピートなど楽譜の読みかたがわからない人でも，そのまま打ち込めば良いのですから便利です。

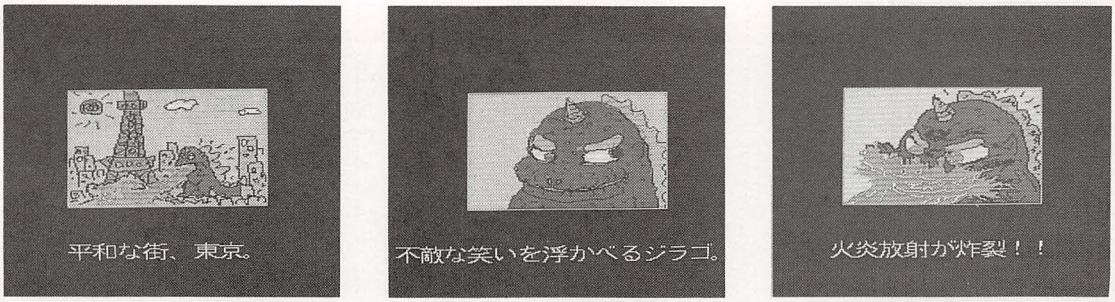
なお入力は9種類の楽器パートからなる最大64ページの楽譜用五線紙を持っています。もちろん，打ったスコアの印字も可能です。

●サウンドエディット

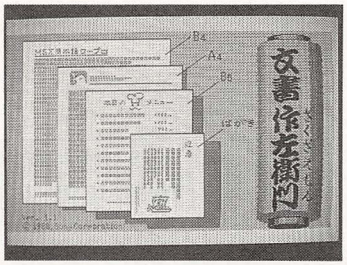
内蔵された64音の音色データをさらに加工したり，オリジナルの音色を簡単に作れるものです。

画面には，各種のレバーツマミがあり，これらをマウスで自由に変え，下にある鍵盤で音を鳴らしてチェックができます。

もちろんこれのみでの演奏が可能です。XVではFM音源がキャリアオシレータとモジュレータの二



《写真8》楽しいアニメーションを作ることもできます



《写真9》ワープロ「文書作左衛門」

つのオペレータからなっています。

なお利用できるオリジナル音色は一つのみです。

●スコアプレイ

スコアエディット・モードで作った九つのパートの楽譜を演奏するためのものです。

各パートに音色を指定し（サウンド・エディットで作った音色も指定できる）演奏するものです（リズム・エディットで作ったリズムを鳴らすときは，6パートがメロディ）。

●リズム・エディット

リズム・セクションの音を編集するためのもので，作ったリズムや内蔵されているリズム・パターンを組み合わせて，メロディラインに合わせたリズムを作るソング・エディット（リズムシーケンサ）も利用できます。

グラフィック関連のツール・ディスクII

グラフィック関連のソフトとして，絵を描くためのグラフィック・エディタVer2.0の他に，作った絵が簡単に動かせる〝らくらくアニメ〟が付いています。

これは，グラフィックスの1画面をいくつかに分割し（最大16分割），これを動画のコマに相当する〝セル〟に割り当てていきます。

これをセルの0から順番に次々に見せることで，アニメーションや紙芝居のように楽しむことができるのです（**写真8**）。

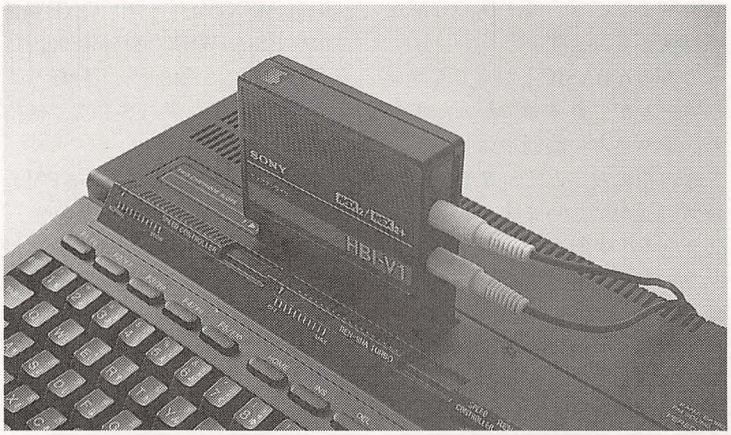
絵のほかに簡単な文章や音も貼り込めるため，電子紙芝居が簡単にできてしまいます（セルは，最大35枚が利用できます）。

別売となっているビデオ取り込み用のインターフェース〝HBI-V1〟を使い，画面を分割して動画を取り込めば，それだけで動かす画面が作れてしまいます。

作った画面にセルを割り当てれば，TVやビデオのように動く画面が簡単に作れます。

●外部の音がサンプリングできる

〝MSXボイスレコーダ〟も付いています。これは，カセット・インターフェース端子を利用して（接続コードはカセット・インターフェース用のコードを利用），外部のラジカセなどに接続することで，その音がサンプリングできるものです。取り込んだ音は，らくらくアニメなどで同時に発音できます。



《写真10》ビデオ取り込み用HBI-V1

文章が作れるツール・ディスクIII

日本語ワープロ・ソフトとして，〝文書作左衛門（XVバージョン）〟が添付されています（**写真9**）。

これは，すでに発売されていた同ソフトがXVバージョンとして添付されたものです。

JIS第2水準漢字ROMと相まって，よりむずかしい文章でも入力が可能です。もちろん文章の他に，絵も貼り込める便利さです。

自然画にビデオ取り込みができる！

XVと同時に発売になったのが，ビデオ取り込み用のインターフェース・カートリッジ〝HBI-V1（価格29,800円）〟（**写真10**）です。

映像の信号であるビデオ信号をビデオデッキやカメラ，TVなどから入力すれば，その画面がそのままフリーズされ，MSX2＋の自然画画面に取り込むことができます。

取り込みは1/60秒までが可能で，動きのあるものにも対応。画面は



《写真11》LDから映像を取り込んでみた

16分割までで き，縦と横の分割比率は変えられます。

もちろんBASIC上からでもコントロールができる命令が入っており，取り込みの範囲やスピードなどを自由に設定して，楽しいフリーズ画面が楽しめます。

オート・グラフィック・ローダソフトを利用して，取り込んだ画像をつぎつぎにいろいろな画面変化（ワイプ・パターン）で表示していくこともでき，プレゼンテーションに利用するのも便利です(**写真11**の取り込み画像はLDシングル〝HeartOnWave〟ウィンク，パイオニアLDC, LM024-8051からです)。

取り込んだものをらくらくアニメで利用すれば，ウィンクが音に合わせて動くなんていうのも簡単に作れます。

なお，このビデオ・デジタイザは，MSX2＋のほかにMSXパソコンでも利用できます（スクリーン8の256色モードのみ，取り込んだものは256色で表現される)。

カラー・プリンタによってカラー印字もできるなど，とにかく，このビデオ・デジタイザはパソコンでビデオの画像が利用できるのでおもしろいです。

絵や文字遊びがいろいろできるパナソニックのnewA1

パナソニックから発売になったのは，MSX2＋パソコンのNEWタイプ〝FS-A1WSX(価格69,800円)〟（**写真12**）と〝48ドット熱転写カラー漢字プリンタ(FS-PC1：価格59,800円)〟です。

MSX2＋の標準機能であるFM音源，縦横ななめスクロール機能，19,268色の自然画表示機能を装備しているほかに，新たに高画質ビデオなどでおなじみの〝S映像出力〟端子が付いています。

これにより，大画面のAV TVでも鮮明な画面でパソコンが楽しめるわけです。

そのほか，BASICプログラム中でも漢字が入れられる漢字BASICや3.5インチFDD1台，JIS第1/第2水準漢字ROM，独立10キー，連射コントロールやゲームポーズ機能，ダブル・スロットを装備しています。

●6ソフトが付いている！

購入したその場で利用できる便利なソフトが添付されています。

255色を使って美しいCGが描ける〝グラフィックツール〟。

スキャナで取り込んだり，グラフィック・ツールで描いたグラフィック・データを48ドット熱転写カラー漢字プリンタ〝FS-PC1〟とマルチ・カラーリボンを利用して，そのまま255色印字ができる〝カラー印刷ツール〟。

フロッピーディスクの管理が簡単にできる〝ディスク・ツール〟。

日本語ワープロで使えるリフィルのサンプル・フォームが入った〝リフィル・データ〟，それに〝MSX-DOS〟，〝24ドット漢字フォント〟が添付されています。

48ドット印字の本格的ワープロ機能搭載！

A1WSXには，ワープロ機能が付いていて，ワープロ専用機並に利用することが可能。

難しい漢字も部首で呼び出せる〝部首画数辞書〟や約3,000語の〝カタカナ辞書〟，最大15文節32文字を一度に変換できる〝連文節一括変換機能〟，入力した単語や文節を学習する〝マルチ学習機能〟などワープロ専用機並の辞書機能が内蔵されてます（MSX-JE対応)。

FS-PC1との組合せで，修飾文字も24ドットで印字が可能です。さらに年賀状や大量のはがき印字には〝はがきフィーダ〟も利用可能。

画面は，42×14行画面。マウスによる操作が可能で範囲指定やメニュー操作がスピーディに行なえます。また，ワープロの文字に4色（赤，青，緑，黒)の色が1文字単位で付けられるカラー対応。

罫線や網，図形，下線にもそれぞれ色指定をすることもできます。

また，イメージ・スキャナで取り込んだ画面内容や，グラフィック・ソフトで作った内容も文章内に貼り込むことが可能です。

同社ワープロ専用機の〝U1シリーズ〟と文字データ互換があるのも便利です（U1上で変換ソフトが走る，別売)。

このように，パソコンとしてもワープロ機としても便利な〝A1WSX〟です。

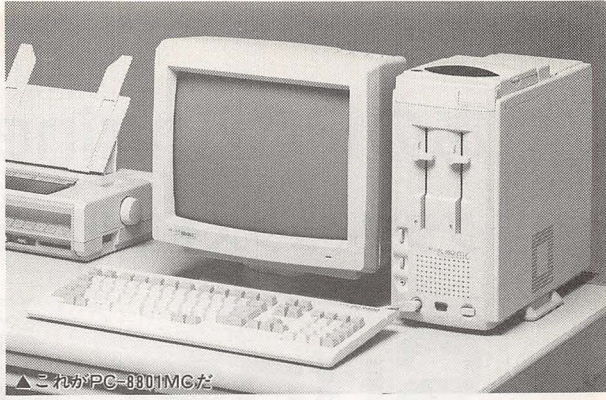


《写真12》6ソフト付属！松下のFS-A1WSX

PC-88シリーズがCD-ROMに対応！

旧88対応表付き特別レポート

編集部


▲これがPC-8801MCだ

88にもCD-ROMが付いた！

PC-8801シリーズにもついに噂のCD-ROMがつきました。名前はPC-8801MCといいます。

なんと！最近流行の縦置型のスタイルです。

前面に2台のフロッピーディスク・ドライブがセットされ，その下にスピーカ，左下にリセット・スイッチ，ボリューム，ヘッドホン端子が，下にはキーボード端子，マウス端子，電源スイッチが取り付けられています。

期待のCD-ROMドライブはどこにあるかと言えば，上部手前に半月状の窓が見えるところにセットされています。

CD-ROMが付くとどうなる？

CDといえば，レコードを追い越して売れているのでおなじみですね。そのCDのスゴイ音がゲームで聞けるのです。それだけでなく，CD-ROMっていうのはフロッピーディスクの何百倍もプログラムやデータを入れられるのでゲームの内容も何十倍も多くてきれいなものになるのです。

フロッピー3枚組，4枚組なんていうのは目じゃない。早く見てみたくてゾクゾクしてきますね。

それからふつうのCDプレーヤみたいに音楽を聞くこともできます。もちろん8cmのシングルCDだって聞けて，まるでステレオ・コンポのCDプレーヤみたいに聞きたい曲の順番をきめたり曲名を覚えさせたりできます！

これは本物のCDプレーヤみたいな画面がでて，マウスやキーボードで使うそうです。

ゲーム以外にワープロなんかを使っているときにはBGMをCDで流すなんてこともできるんです。内蔵のスピーカやヘッドホンで聞くだけでなく，後ろにはステレオの出力端子が付いているので持っているステレオにつないで迫力のCDサウンドを楽しめます。

《第1表》CD-ROMを付けられる機種と付けられない機種

付けられる機種	PC-8801mkIISR PC-8801mkIITR PC-8801mkIIFR PC-8801mkIIMR PC-8801FH PC-8801MH PC-8801FA PC-8801MA PC-8801MA2
付けられない機種	PC-8801 PC-8801mkII PC-8801FE PC-8801FE2 PC-88VA PC-88VA2 PC-88VA3 PC-98DO

パソコンとしての性能は？

CD-ROM以外のところはPC-88MA2と同じです。でも，CPU（Z-802）のスピードが約8MHzととっても速くなっています。これでゲームやワープロもより速く動くようになります。当然，FM音源ステレオ6和音，リズム音源ステレオ6音，SSG音源モノラル3和音，デジタル・サンプリングなんかもあるから，CD以外の音もバッチリです。

パソコン通信をやりたい人も，すぐにモデムをつなげるRS-232Cのインターフェースがあるから安心ですよ。もう何でもこいという欲張りなマシンになってます。

いくらするの？

CD-ROMドライブ内蔵のPC-8801MCmodel 2が199,000円（価格はすべて税別），CD-ROMドライブが付いていないPC-8801MCmodel 1が169,000円です。

何でCD-ROMドライブの付いていないタイプがあるのか？鋭い人はもうわかったと思うけれど，実はこのCD-ROMドライブはPC EngineのCD-ROMドライブが使えるのです。だからPC EngineでCD-ROMを使っている人は付け替えれば良いのです（でも，PC Engineのソフトは動きませんので注意してください）。

「新しく買う人はいいけど僕の88には付かないの？」という君は**第1表**を見てください（残念ながら接続できない88もあるんです）。

接続できる88にはCD-ROMインターフェース・セット（PC-8801-31）34,800円，CD-ROMドライブ（PC-8801－30）30,300円があります。こちらもドライブはPC Engineのものでもokです。

CD-ROM対応のソフトもこれからどんどん出てきますからみんなでCD-ROMの世界を楽しみましょう!!

それから，CD-ROMはいらないから安い88がほしいという人にもうれしいお知らせがあります。今までのPC-8801FEが1万円安くなってCPU（Z-80）はPC-8801MCと同じように約8MHzと速くなったPC-8801FE2（119,000円）も発売されます。

予算と使い道で選んでくださいね。

あのPCEngineがパワーアップした！

グラフィックスを強化した

スーパー グラフィックス Super Grafx新登場

丹治 佐一

発売から3年が経過し，ファミコンにつぐ家庭用TVゲーム機のマーケットを形成したNEC〝PC Engine〟ですが，このPC Engineがさらにパワーアップして登場しました。グラフィックス機能をよりパワーアップした〝Super Grafx（スーパー・グラフィックス）〟です。

従来のPCEngineソフトがそのまま利用できる上位互換機種ですから，今までに発売されている約70種のPC Engine用ソフトがそのまま遊べます。

なおSuper Grafxは価格は39，800円（税別）で平成元年11月下旬発売の予定です。

PCEngineの倍以上のパワーアップ

Super Grafxは，その名のとおりグラフィックス機能がPC Engineよりもさらに強化されたもので，スプライト表示可能数やバックグラウンド数，ビデオRAM容量がそれぞれ倍になり，メインメモリ容量などは4倍になっています。

これにより，3次元グラフィックスも容易に実現できるようになっています。

スプライト同時表示可能数128個



▲パッドは連射機能が標準装備



◀グラフィックス機能が強化された「スーパー・グラフィックス」

キャラクターの動きなどのポイントとなるのが〝スプライト〟です。

PC Engineでは，同時表示可能数が64個／1画面までだったため，複雑な画面では，スプライト表示限界数をすぐに越えてしまい，キャラクターがチラチラしてしまう現象が見受けられました（64個以上のキャラクタを表示させる必要から，表示させては消すというソフト上のテクニックで表示限界数の上限をクリアしていた）。

それが，〝Super Grafx〟では，同時表示可能数が倍の128個となったことで，より複雑な画面も難なくクリアできるようになったのです（水平方向同一直線上に並べられる数も8×8ドット時は倍の64個になった）。

バックグラウンドが2面

バックグラウンド面は，ゲームの背景画面です。この面がPC Engineでは1面だったのですが，Super Grafxでは倍の2面同時表示可能となり，立体感のある背景が表現できるようになっています。

Super Grafxでは，その2面を駆使して背景を手前の景色と後ろの景色とに分け，ちがったスピードで動かすことで，遠近感のある立体的な画面を表すことができます。

話題の〝大魔界村〟（NECアベニュー）もSuper Grafx用に発売されるということで楽しみですが，この画面にも背景を2面使い，立体的な奥行きのある画面が作られていました。

メインメモリ128KB

複雑なゲーム処理には何といっても豊富なメモリが必要です。動きを計算し，演算結果を入れておくのにもメモリが必要です。

Super Grafxの豊富なキャラクターを利用するためにメインメモリ容量が128KBとPC Engineの4倍に容量が増えています。

AV出力端子装備

強化されたグラフィックス機能を楽しむためには，それを見る〝TV〟が重要です。

PC Engineでは，家庭用TVを利用するためにアンテナの出力である〝RF〟出力が装備されていました。ただ，これでは繊細な画面とその色がうまく再現されません。そこで，Super Grafxでは，〝AV〟出力が装備され，最近の高画質画面を装備したAV TVに接続ができるようになっています。

AV出力は，映像出力であるコンポジット・ビデオ出力とステレオ・サウンド出力(左右2チャンネル・ライン出力)がでています。

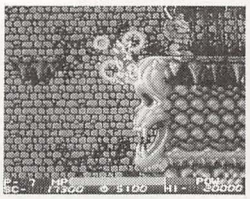
PC Engineとの互換性は？

気になるところといえば，PC Engineとの互換性でしょうか。

ソフトは完全上位互換となっているためPC Engine用のもの(ROMカード)がそのまま利用できます。ただし，上位互換である以上，Super Grafx専用のソフトだとPC Engineでは楽しむことができません。

また，CD-ROMのソフトも同様なことが言えます。ただし，本体の形状が異なるためPC Engine用のCD-ROM^2 (CDR-30) がそのままでは接続できません。専用のインターフェースを必要とします(オプション)。

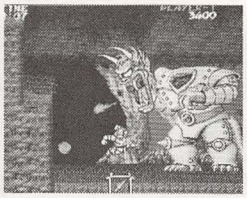
発売予定のSuper Grafx専用ゲーム



魔動王グランゾート
ハドソン



バトルエース
ハドソン



大魔界村
NECアベニュー

Super Grafxでは，スプライト機能がアップしていますが，だからといってPC EngineでキャラクターがチカチカするといったソフトをSuper Grafxで実行しても，改善されず，まったく同一の実行結果になります。

パワー・コンソールも発売

Super Grafxと同時に発表になったのが，Super Grafx用の〝Power Console〟(PI-PD7：税別価格59,800円)パワー・コンソールです(発売は来春)。

デカイ！と思わず声を上げたくなるサイズですが，それは使い勝手を重視した結果そうなったもので，考えられるあらゆる操作がこれ1台で行なえます。

装備されている操作系は，トリガボタン付きハンドル，ジョイスティック，スロットル・レバー，ジョグダイヤル，連射機能付き4トリガボタン——とあらゆるものが付いています。これらはすべてプログラムによって自由に使われます。

LEDインジケータ，LCDパネル付き

コンソール上部には，LEDインジケータと数値が表示できるLCD(液晶)パネルが装備されています。

LED部分には方向を示す内容を表示したり，LCD部分にはモード選択によって簡単な四則演算が行なえる電卓機能の内容表示など，今までにないコンソールとゲームの一体化が楽しめます。

マクロ機能搭載

今プレイした内容を何度でも再現できる〝マクロ機能〟が内蔵されています。

むずかしい場面の攻略やめんどうな同一操作の選択などにこれを利用すれば，一度覚え込ませた操作内容を自分にかわって行なってくれます。

うまい人にプレイしてもらい，それを何度もリプレイさせて，研究することもできるわけです。

その他の機能も満載！

パワー・コンソールにはこれらのほかに，決まった時間で競技するのに便利なタイマー機能やアラーム時計機能，ちょっとした計算に便利な電卓機能が内蔵されています。

また，最大4個までのコントローラが接続できる〝マルチタップ〟も装備され，いたれりつくせりのパワー・コンソールです。



▶いろいろな機能を持ったパワー・コンソール



◀パワー・コンソールと本体を接続したところ

Dr.Dとつぐ美の新パソコン・レクチャー12

電脳学ワークショップIII
～データって何だ？～

by くりひろし







★今回は，コンピュータの扱うデータについてです。
★いろんなデータの分類は，コンピュータ自身にはあまり意味がなく，ほとんど人間のためです。
★まちがいを少なくするために，2進数は＆B，8進数は＆O，16進数は＆Hを，それぞれの数の先頭につけることで，10進数とは区別するのがふつうです。
★注意したいのは，全角文字のAと，半角文字のAとはまったく別の文字コードを持っているということです。スペース（空白）でさえも，全角と半角ではちがいます。プログラムを作るときには気を付けましょう。
それではまた来月まで。

データ

数値データ

「数」そのもの。変数の値もそうだし，アドレスなどもこれに含まれる。

文書(文字・テキスト)データ

文字ひとつひとつを文字データ，これらがあつまって文書(テキスト)データになる。プログラムやワープロの文書がこれ。

イメージ・データ

バイナリ・データともいう。RPGやSLGのマップのデータや，マシン語のデータなどが含まれる。人間には読めない。

画像データ

ディスプレイに表示するグラフィックなどをドットのレベルであつめられたもの。AVGの画面データがその代表。

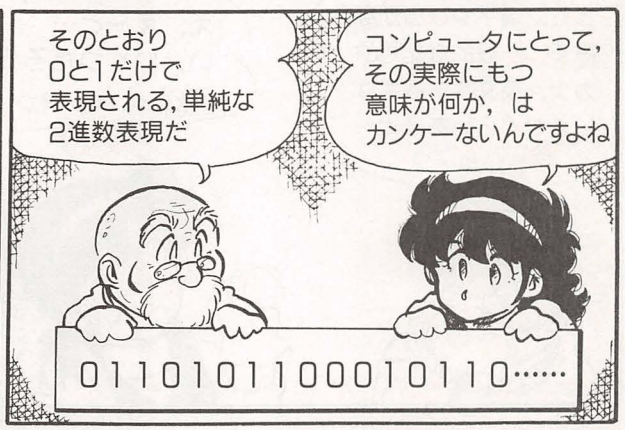
音声データ

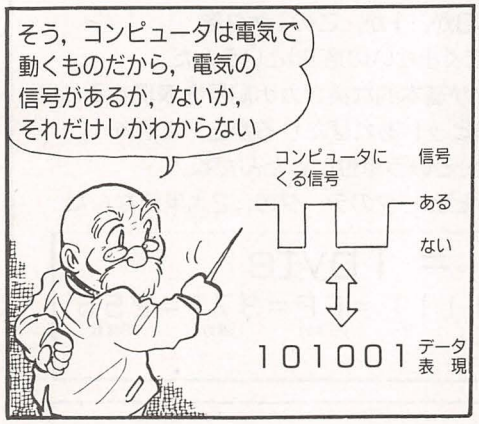
CD-ROMに入っているBGMや，PCM音源用のデータ。デジタル音源を動かすためのデータはすべて含まれる。











そんな信号のデータを，人間にわかるようにしたものが2進数表現なんだね

10進数	2進数	数式表現
0	0 0 0 0	$2^3\times0+2^2\times0+2^1\times0+2^0\times0$
1	0 0 0 1	$2^3\times0+2^2\times0+2^1\times0+2^0\times1$
2	0 0 1 0	$2^3\times0+2^2\times0+2^1\times1+2^0\times0$
3	0 0 1 1	$2^3\times0+2^2\times0+2^1\times1+2^0\times1$
4	0 1 0 0	$2^3\times0+2^2\times1+2^1\times0+2^0\times0$
5	0 1 0 1	$2^3\times0+2^2\times1+2^1\times0+2^0\times1$
6	0 1 1 0	$2^3\times0+2^2\times1+2^1\times1+2^0\times0$
7	0 1 1 1	$2^3\times0+2^2\times1+2^1\times1+2^0\times1$
8	1 0 0 0	$2^3\times1+2^2\times0+2^1\times0+2^0\times0$
9	1 0 0 1	$2^3\times1+2^2\times0+2^1\times0+2^0\times1$



8進表現

（2進数3ケタで8進1ケタを表現できる）

10進数	8進数	数式表現	2進数
0	0	$(8^1=2^3\times1)+(8^0=2^2\times0+2^1\times0+2^0\times0)$	0 0 0 0
1	1	$8^1\times0+8^0\times1$	0 0 0 1
2	2	$8^1\times0+8^0\times2$	0 0 1 0
3	3	$8^1\times0+8^0\times3$	0 0 1 1
4	4	$8^1\times0+8^0\times4$	0 1 0 0
5	5	$8^1\times0+8^0\times5$	0 1 0 1
6	6	$8^1\times0+8^0\times6$	0 1 1 0
7	7	$8^1\times0+8^0\times7$	0 1 1 1
8	10	$8^1\times1+8^0\times0$	1 0 0 0
9	11	$8^1\times1+8^0\times1$	1 0 0 1

16進表現

（2進数4ケタで16進1ケタを表現できる）

10進数	16進数	数式表現	2進数
0	0	$16^1\times0+16^0\times0$	0 0 0 0 0 0
1	1	$16^1\times0+16^0\times1$	0 0 0 0 1
2	2	$16^1\times0+16^0\times2$	0 0 0 1 0
3	3	$16^1\times0+16^0\times3$	0 0 0 1 1
4	4	$16^1\times0+16^0\times4$	0 0 1 0 0
5	5	$16^1\times0+16^0\times5$	0 0 1 0 1
6	6	$16^1\times0+16^0\times6$	0 0 1 1 0
7	7	$16^1\times0+16^0\times7$	0 0 1 1 1
8	8	$16^1\times0+16^0\times8$	0 1 0 0 0
9	9	$16^1\times0+16^0\times9$	0 1 0 0 1
10	A	$16^1\times0+16^0\times10$	0 1 0 1 0
11	B	$16^1\times0+16^0\times11$	0 1 0 1 1
12	C	$16^1\times0+16^0\times12$	0 1 1 0 0
13	D	$16^1\times0+16^0\times13$	0 1 1 0 1
14	E	$16^1\times0+16^0\times14$	0 1 1 1 0
15	F	$16^1\times0+16^0\times15$	0 1 1 1 1
16	10	$16^1\times0+16^0\times0$	1 0 0 0 0
17	11	$16^1\times0+16^0\times1$	1 0 0 0 1







単位の基本は0か，1か，この1ケタを
ビット(bit:ごく小さいの意味)というんだ！
コンピュータが基本的な英数カナ記号を表現するには
2^8…つまり8ビットあればたりるから，これを
バイト(byte)という単位にしたんだね！
これらがコンピュータのデータの，2大単位なんだ

8bit ＝ 1byte

11111111 ＝ FF ＝ 377 ＝ 255

1bit　16進数　8進数　10進数

1byte

だから，16進データとの関係はこうなるんだね

2進→16進は実はとってもカンタンなのだ

2進データ 11111111 01010101
↓
16進データ F F 5 5
1バイト 1バイト

16進数2ケタで1バイトになる。
プログラム・リスト等で，16進数によるダンプ・リスト（マシン語リスト）が16進数2ケタ単位でかかれていることが多いのはこのため。

あ，なるほど，見たことあるわ

わかりやすいのよね。

さっき漢字は除いて…って言ってたけど，じゃあ漢字はどうなるの？

コンピュータはもともと外国育ち（漢字がいらない）だし，何千何百とある漢字は1バイトではたりず，1文字を2バイトで表現しているんだ

そのせいもあって，日本語の表現にはかな漢字を全角文字，他を半角文字というんだ

2バイト
全角文字 ► 電
半角文字 ► dP
1バイト 1バイト

さて，そのようにして，文字には必ず番号があてられているんだけど，これを文字コードっていうんだ

コード（code）ね

アスキーコードとかJISコードとかいうのは，コードの規格のひとつなんだね

文字コードは，その文字自体のもつ「値」でもあるんだね

だから，16進数で41という数も，「A」という文字もコンピュータにとっては同じものなんだね，じつは！

D
&H44

&H41 = 'A'
&H42 = 'B'
⋮

ついでに言っておくと，コンピュータがいっぺんに計算できる数値はCPUのビットによって決まるんだ…だから本当は8ビットCPUなら255，16ビットPCUなら65535までなんだよ

じゃ，それ以上の数は，もしかしてケタをずらして2回にわけたりして計算してるってこと？

そーです，見かけはわからないけどね

と，ゆうわけで次回はこれを…

はい，コレ

こっ これは!?

インド人もびっくり!!!

果してそれは何なのだったのか!?待て次号!

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。さてさて，先月のレースの結果ですが，朝っぱらから起きて行ったのにもかかわらず，みごとに予選落ち！という結果になってしまいました。エントリー費8,000円も払って，たった3周じゃ納得いきませんぜ。いつもよりちょっと休み時間が長かったな。次回は11月12日，僕は負けない！

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責任者の要職にある。

Q 内藤先生はじめまして。今，私はファミリーBASICでシューティング・ゲームを作っています。そこで質問なんですが，グラディウスやツインビーなどの敵弾(自機に向かって真すぐに飛んでくる弾)のアルゴリズムを教えていただきたいのです。

一応自分で考えてみたのが**第1図**です。しかし，これではメモリをとるばかりで，処理速度がかすんでしまい，リアルタイムに実行できません。

いっそのこと三角関数のテーブルを作って処理しようと思ったのですが，自機と敵弾の角度の計算と，それに対する関係の値を拾ってくるためのプログラムがわかりません。

これとは別に何かよいアルゴリズムがありましたら教えてください。

〔長崎県東彼杵郡．**やったぜ小林君？才**〕

A 質問に答える前に一言。“やったぜ小林”君の質問のしかたは非常に良い。どこが良いかというと，質問する前に自分で色々考えて実行してみていること。自分がどのような失敗をしたかが報告されていること。そして実際に試して見たアルゴリズムがなんときれいな図で解説されている点だ。

これなら質問者がどのようなことがわからなくて，なにを答えれば良いかがハッキリする。質問ハガキのほとんどがあまりに抽象的すぎて答えられない中，なかなか見上げた心がけである！

みんなもわからないことでもすぐに人に聞かないでまず自分の能力でとことん挑戦して，問題点を絞って整理して，それから質問しよう。そうすれば答えやすい質問ができるし，答えを得たときの理解度もちがってくるだろう。

さて，前置きがすっかり長くなってしまったが“やったぜ!!小林”君の質問ではサイン関数や平方根を使ったX，Y成分の計算などを使って目的を達成しようとしていたようだけど，そのような方法では，だれが作っても満足できる速度を得ることはムリなんだ。

ここでは一般的に画面上の2点を結ぶためのアルゴリズムで，BASICのLINE等に使われている直線発生法という方法を使ってみよう。

中学校で習う一次関数で平面上の直線の傾きということを勉強したよね。この傾きという考えがコンピュータに線を引かせるのにとっても便利なんだ。**第2図**を見てほしい，始点(SX，SY)から終点(EX，EY)に向かって直線を引きたいとしよう。そしてXの増分をDX，Yの増分をDYとし，DX＝EX－SX，DY＝EY－SYとしよう。そして始点(SX，SY)から点(X，Y)が終点(EX，EY)に向かって動くとしよう。

いま始点(SX，SY)にある点(X，Y)が右に1ドット，つまりXが1増えたとしよう。このときY

―敵機が弾を放つときだけこのルーチンを通る―

敵弾の速度を$\vec{v}$とすると水平成分の移動量は$|\vec{v}|\cos\theta$，垂直成分の移動量は$|\vec{v}|\sin\theta$と表すことができる。ここで派生した三角関数の値を計算してみる。

図より，$\cos\theta=\dfrac{X-X0}{\sqrt{(X-X0)^2+(Y-Y0)^2}}$，

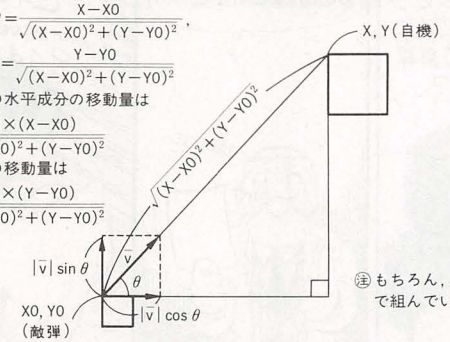
$\sin\theta=\dfrac{Y-Y0}{\sqrt{(X-X0)^2+(Y-Y0)^2}}$

よって敵弾の水平成分の移動量は

$\dfrac{|\vec{v}|\times(X-X0)}{\sqrt{(X-X0)^2+(Y-Y0)^2}}$

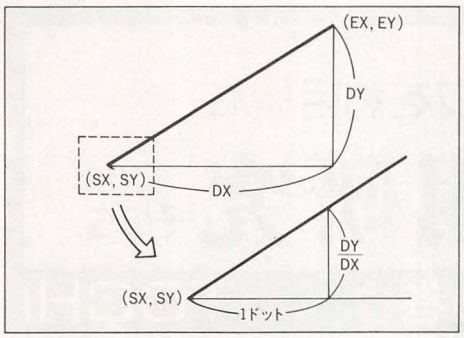
垂直成分の移動量は

$\dfrac{|\vec{v}|\times(Y-Y0)}{\sqrt{(X-X0)^2+(Y-Y0)^2}}$

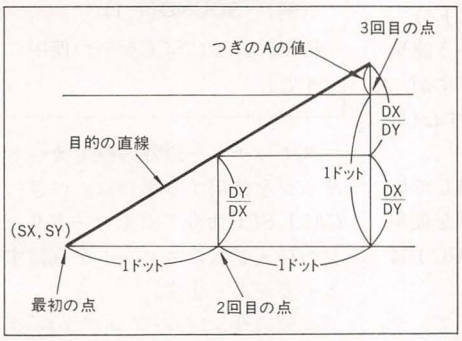


㊟もちろん，これらはマシン語で組んでいます。

《第1図》やったぜ小林君が考えたアルゴリズム



《第２図》直線の傾き



《第３図》実際の動きにあてはめてみる

《リスト１》始点から終点へ直線を描くプログラム

```
1000 CLS 3
1010 INPUT "start x=";SX                    始点と終点の入力
1020 INPUT "start y=";SY
1030 INPUT "end   x=";EX
1040 INPUT "end   y=";EY
1050 DX=EX-SX                               X,Yの増分(DX,DY)を計算
1060 DY=EY-SY
1070 PRINT "dx=";DX;"  dy=";DY
1080 LINE(SX-1,SY-1)-(SX+1,SY+1),3,BF
1090 LINE(EX-1,EY-1)-(EX+1,EY+1),5,BF
1100 IF DX>1 THEN VX=1 ELSE VX=-1           直線が進む方向(VX,VY)
1110 IF DY>1 THEN VY=1 ELSE VY=-1           を設定
1120 DX=ABS(DX)                             (DX,DY)を整数に
1130 DY=ABS(DY)
1140 '
1150 X=SX:Y=SY:A=0                          X,Y,Aを初期化
1160 '
1170 WHILE(X<>EX AND Y<>EY)                 (X,Y)が(EX,EY)に一致する
                                            まで繰返す
1180 A=A+DY                                 AにDYを加える
1190 X=X+VX                                 XをVXの方向に１進める
1200 IF A>DX THEN A=A-DX:Y=Y+VY             AがDXより大きければ
                                            AからDXをひき、YをVY
                                            の方向に１進める
1210 PSET(X,Y):IF A>DX THEN 1200            まだAがDXより大きかったら
                                            繰り返す
1220 WEND
```

はどのくらい増えれば良いのだろう。それはＤＹ／ＤＸドットだね。

もしこのＤＹ／ＤＸが１より大きければＹにも１を加えればいいよね。１より小さければＸが１増えてもＹの増分は１に満たないということだ。ならこのＤＹ／ＤＸは次にＸが１増えたときの貯金として変数Ａに蓄えておこう。Ｘにまた１を加えよう。そしてＡにもＤＹ／ＤＸを加えよう。いま**第３図**のようになったとしようＹは１ドット進んでもいいよね。ここで注意することがＡにＤＹ／ＤＸを加えてＡが１より大きくなってＹに１加えたら，Ａから１引くということなんだ。

そうすれば次にＸに１加えたときのための貯金がＡに残るよね。これを点(Ｘ，Ｙ)が終点(ＥＸ,ＥＹ）に達するまで繰り返せばいいんだ。点(Ｘ，Ｙ)が終点(ＥＸ,ＥＹ）に一致しないなんてことは起こらないので心配しなくてもいい。

さてこれで簡単に点から点への軌跡が描けることがわかったのだけれど，ＤＹ／ＤＸというのは割算を使わなければならないので面倒くさいよね。そこでＡの計算のときにＤＹ／ＤＸを足していたのをＤＹを足してしまおう。そしてＡが１より大きくなったかどうかをチェックするかわりにＡがＤＸより大きくなったかどうかをチェックして，大きくなっていたらＹに１を加えてＡからＤＹを引いたものを貯金としよう。

こう考えて作ったプログラムが**リスト１**だ。始点と終点をインプットすると始点から終点に向かって直線をひいてくれる。

このプログラムではここまでの説明で使った変数をそのまま使っているが，説明にでてこなかった変数があるので説明しよう。

ここまでの例では始点の座標より小さいもの，つまり直線は右上がりで始点は左下ときめて話をすすめていたけれども，始点が終点より左にあったらＸにいくら１を加えても終点には近付かないし，始点が終点より上にあったらＹにいくら１を加えても終点には近付かない。こういったことを解決するためにＶＡ，ＶＹといった変数を用意し，始点が終点より左にあったらＶＸに１，下にあったら－１を代入し，これを使ってＸ，Ｙをすすめるんだ。

さてこのアルゴリズムを質問の点(敵弾など)の移動に使うにはまず，つぎの点を打つ前に描いた点を消すことが必要だね。そうすれば直線にならずに点が目的に向かっていくようすをシミュレートできる。

さらに目標が命中までに移動してしまっていることを予想して目的の点を少しずらしてみるのもおもしろいよね。

簡単なプログラムだからマシン語化も簡単だよね，変数Ｘ，Ｙ，ＤＸ，Ｄ，Ｙ，Ａ，ＥＸ，ＥＹを１セットとしてメモリに格納しておくのが１番簡単な方法だけれど，Ｘ,Ｙ,ＥＸ,ＥＹだけをとっておいてＤＸ，ＤＹ，Ａは毎回算出しなおすという方法も考えられるよね。

最後にこのアルゴリズムでは描けない直線がある。ここまでの文章を注意して読んでいた君にはもうわかっていると思うけど，この方法では始点と終点のＹ座標が同じ直線は描くことができないんだ。

もしそういった直線を引く必要があるときは始点と終点のＹ座標が同じだったらＶＸを０にしてＹを一つずつ進めていくような特殊対応ルーチンを設置しておこう。

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5

「サウンド君」徹底解析！の巻

ITOCHI

先月号はいかがでしたか？

先月号のSCCドライバー「サウンド君」はいかがでしたか？ たくさんの機能があって，使いこなせればすばらしいものなんですが，誌面のつごうもあって詳しい説明ができなかったのが残念でなりません。私もそうですが，みなさんも試行錯誤しているのではないでしょうか？ 特に初心者のかたにはわかりにくかったと思います。

そこで今回は，その「サウンド君」について詳しく解説してみたいと思います。先月号のYANAGI氏の記事もあわせて見てください（持っていないかたはぜひバックナンバーを注文しましょう！）。

PLAY文との相違点

このソフトで一番理解しづらいのは，いままでのMSXのPLAY文とちがって，トラック・バッファなるものがある点でしょう。普通のMMLではPLAY文でつぎつぎとデータをセットしていき，それに平行して演奏されていきます。すでに演奏の終わった部分は憶えていないのです。

「サウンド君」の場合は，あらかじめ用意されたメモリ（トラック・バッファ）にすべての演奏データをセットしてしまい，そのうえで演奏を開始するのです。すべてのデータをあらかじめ準備してしまうので，繰り返しなどもお手のものですね。

サンプルMMLです

サンプルとして，ナムコの「ドラゴンバスター」から岩山のBGMを入力してみました（**リスト1**）。3パートしか使用しないという簡単なもので申しわけないんですが，説明するにはこれで十分ですね（単なる手抜きだ）。

なおスナッチャーに付属しているサウンド・カートリッジを使用される場合は，1010行の_SCC(1)は必要ありません。

それではこれをもとにして，サウンド君の使いかたを説明していきましょう。

拡張命令について

まず最初にCLEAR命令で文字列領域を多く確保しておきましょう。電源投入時は200ですが，とてもこれでは足りません。

（例） CLEAR 1000
文字列領域を1000バイト確保する。

つぎにCALL SOUND命令で，使用する音源を宣言しておきます。前号の解説では「SCCを使用する場合は1にする…」となっていますが，実は複数のSCCカートリッジを鳴らせるように設計されているそうです。

数字は〝使用するSCCカートリッジの数〟が本当です。残念ながら，私のほうでは実験することができませんでしたので，ぜひみなさんでやってみてください。

なお，これは作者のほうでも確認できていないそうですので，ほんとうにできるという保証はありません。

申しわけありません。

（例）_SOUND(1,1)
PSG，およびSCCを一つ使用する。

スナッチャー以外のSCCカートリッジを使用する場合は，つぎにCALL SCC命令でSCCカートリッジの挿入されたスロットを宣言する必要があります。

前号のサンプル・プログラム「グラディウス2」は，CALL SOUND命令のつぎにCALL SCC命令を入れないとSCCが鳴りません。

激ペナ（激突ペナントレース）のカートリッジを使用している私はこれに気がつかず，なぜ鳴らないんだぁ～！と3分間悩んでしまいました。

（例）_SCC(1)
SCCはスロット1にあると宣言する。

それからCALL ALLOC命令でトラック・バッファを用意します。これは，大きいほどデータが長い曲を演奏できるわけです。ただし，あまり大きくするとメモリに入りきらなくなってしまうんですが，ちゃんとVRAM を使用するという逃げ道が用意されていました。さすが！

（例）_ALLOC(0,1024)
トラック0に1024バイトのメモリを用意する。

さらにCALL ASSIGN命令で，どの音源がどのトラック・バッファを演奏するのかを対応させます。

音源番号はPSGが0～2，SCCが3～7で，それぞれ0～7のトラックに割り当てます。なんと同じトラックを二つ以上の音源で演奏させるなんて技もできてしまいます。

（例）_ASSIGN(3,0)
SCCのチャンネル3で，トラック0を演奏させる。

ここまでの手続きで，やっと演奏が可能になりました。順番をまちがえるとエラーになったりしますから注意してくださいね。

音色，パターンについて

SCCは自由に音色を作れるのが特徴なんですが，半面，音色を与えないと音が鳴りません。音色作りは慣れるまでは難しいものですので，これもサンプルを用意してみました（**リスト2**）。

おなじみのJIZOUさんが作ってくれたものです。みなさんのプログラム中に組み込んで使ってください。

これらのデータは，波形の基本となるもので，中でも矩形波はPSGで，三角波はファミコン，サイン波はFM音源でおなじみですよね。

SCCの音色は，波形の2次元グラフをX軸で32個に分けたもので，それぞれ－127～＋127の数字であらわされます。「サウンド君」では，この波形データが64個まで定義できます。

音色の定義にはCALL WSET命令を使用します。この命令で気をつけてほしいのは，データは"+3,+21,-73…"というようなそのまま数字の文字列で与え，スプライトの定義みたいにCHR$(3)+CHR$(21)+CHR$(183)ではないということです。趣味の問題でしょうが，私は後者のほうがよかったなぁなんて思います。

（例）_WSET(0,A$)
音色の0番にA$であらわされる波形を定義する。

これと似た命令にCALL PSET命令というのがあります。「サウンド君」のすばらしいところは，ソ

《リスト1》サンプル・プログラム

```
1000 CLEAR 1000:DEFINT A-Z
1010 _SOUND(1,1):_SCC(1)
1020 '
1030 FOR I=0 TO 2:_ALLOC(I,1024):_ASSIGN(I+3,I):NEXT I
1040 '
1050 FOR I=0 TO 1
1060  W$="":FOR J=0 TO 31:READ A$:W$=W$+A$+",":NEXT J:_WSET(I,W$)
1070 NEXT I
1080 '
1090  W$="":FOR J=0 TO 31:READ A$:W$=W$+A$+",":NEXT J:_PSET(0,W$)
1100 '
1110 ' PULSE(NORMAL) WAVE
1120 DATA  127, 127, 127, 127, 127, 127, 127, 127
1130 DATA  127, 127, 127, 127, 127, 127, 127, 127
1140 DATA -127,-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127
1150 DATA -127,-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127
1160 '
1170 ' PULSE(SMALL) WAVE
1180 DATA  127, 127, 127, 127, 127,-127,-127,-127
1190 DATA -127,-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127
1200 DATA -127,-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127
1210 DATA -127,-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127
1220 '
1230 ' ENV.PATTERN
1240 DATA   31,   30,   15,   15,   14,   14,   13,   13
1250 DATA   12,   12,   11,   11,   10,   10,    9,    9
1260 DATA    8,    8,    7,    7,    6,    6,    5,    5
1270 DATA    6,    6,    5,    5,    4,    4,    4,    4
1280 '
1290 ' MELODY 1
1300 A$="T150@0@V12L8Q7@S005{0" :_TRK(0,A$)
1310 A$="{G4G4GF#GAF4F4FEFG:" :_TRK(0,A$)
1320 A$="E-4E-4E-DE-FD1}" :_TRK(0,A$)
1330 A$="E-4E-4E-CE-FG1"  :_TRK(0,A$)
1340 A$="A-A-A-A-A-A-A-A-G1" :_TRK(0,A$)
1350 A$=">CCCCCCCC<B1" :_TRK(0,A$)
1360 A$=">GFD<BGFD<BG>R8R4R2}" :_TRK(0,A$)
1370 '
1380 ' MELODY 2
1390 A$="T150@0@V12L8Q7@S005{0" :_TRK(1,A$)
1400 A$="{E4E4ED#EFD4D4DC#DE-:" :_TRK(1,A$)
1410 A$="C4C4C<B>CD<B1>}" :_TRK(1,A$)
1420 A$="C4C4C<A->CD<B1>" :_TRK(1,A$)
1430 A$="CCCCCCCC<B1>" :_TRK(1,A$)
1440 A$="A-A-A-A-A-A-A-A-G1" :_TRK(1,A$)
1450 A$="R1R1}" :_TRK(1,A$)
1460 '
1470 ' BASS
1480 A$="T150@1@V10L8Q5O3{0" :_TRK(2,A$)
1490 A$="{CG>C<GCG>C<G<B->FB-F<B->FB-F:" :_TRK(2,A$)
1500 A$="<A->E-A-E-<A->E-A-E-<G>DGD<G>DGD}" :_TRK(2,A$)
1510 A$="<A->E-A-E-<A->E-A-E-<G>DGD<G>DGD" :_TRK(2,A$)
1520 A$="<F#F#F#F#F#F#F#F#G>DGD<G>DGD" :_TRK(2,A$)
1530 A$="<F#F#F#F#F#F#F#F#G>DGD<G>DGD" :_TRK(2,A$)
1540 A$="R1R8<F#GF#GG#AB>}" :_TRK(2,A$)
1550 '
1560 _PLAYS
1570 END
1580 '
1590 '=========================
1600 ' DRAGON BUSTER (C)NAMCO
1610 ' SCC-VERSION  by ITOCHI
1620 '=========================
```

《リスト2》音色データリスト

```
1000 '
1010 ' サイン波
1020 DATA   0,  25,  49,  71,  90, 106, 117, 125
1030 DATA 127, 125, 117, 106,  90,  71,  49,  25
1040 DATA   0, -25, -49, -71, -90,-106,-117,-125
1050 DATA-127,-125,-117,-106, -90, -71, -49, -25
1060 '
1070 ' ノコギリ波 (UP)
1080 DATA 127, 123, 119, 115, 111, 107, 103,  99
1090 DATA  95,  91,  87,  83,  79,  75,  71,  67
1100 DATA  63,  59,  55,  51,  47,  43,  39,  35
1110 DATA  31,  27,  23,  19,  15,  11,   7,   3
1120 '
1130 ' ノコギリ波 (DOWN)
1140 DATA-127,-123,-119,-115,-111,-107,-103, -99
1150 DATA -95, -91, -87, -83, -79, -75, -71, -67
1160 DATA -63, -59, -55, -51, -47, -43, -39, -35
1170 DATA -31, -27, -23, -19, -15, -11,  -7,  -3
1180 '
1190 ' 矩形波 (NORMAL)
1200 DATA 127, 127, 127, 127, 127, 127, 127, 127
1210 DATA 127, 127, 127, 127, 127, 127, 127, 127
1220 DATA-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127
1230 DATA-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127
1240 '
1250 ' 矩形波 (SMALL)
1260 DATA 127, 127, 127, 127, 127,-127,-127,-127
1270 DATA-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127
1280 DATA-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127
1290 DATA-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127,-127
1300 '
1310 ' 三角波
1320 DATA   0,   5,  10,  17,  24,  33,  41,  49
1330 DATA  56,  65,  73,  81,  89,  97, 105, 116
1340 DATA 127, 116, 105,  97,  89,  81,  73,  65
1350 DATA  56,  49,  41,  33,  24,  17,  10,   5
```

フトLFOやソフト・エンベロープの波形をユーザーが自由に作成することができるという点でしょう。この命令は，この波形を定義するものです。

データ形式はCALL WSET命令と同じものですが，ちょっと複雑です。データの最初の一つは波形の最後を示します。

これは0で最初のデータを示すので，たとえば20だったら21番目のデータが波形の最後ということになります。

二つ目のデータはループ・ポインタで，波形の最後まで行ったらここへもどってくるということです。そして残りの30個のデータが波形になります。

（例）_PSET(0,A$)
波形の0番にA$であらわされるデータを定義する。

トラック・バッファについて

前にも書いたように「サウンド君」では，今までのPLAY文のように演奏させながらつぎのデータをセットしていくのではなく，すべてのデータをあらかじめ用意しておかなければなりません。

データはCALL TRK命令でセットしていき，すべてをセットし終わったらCALL PLAYS命令でスタートさせます。CALL STOPS命令で，演奏がストップできます。

（例）_TRK(0,A$)
トラック0に，A$のMMLをセットする。

ここで注意してほしいのは，CALL TRK命令はトラック・バッファにMMLを追加する命令である，ということです。

CALL STOPS命令で演奏を止めてもトラックの内容は残っているのですよ。

私はサンプル・プログラムを作成しているときにダイレクトにコマンドを実行して音を確認していたんですが，つぎつぎと演奏が長くなっていくのであわててしまいました。

トラックの内容をクリアするにはCALL ALLOC命令を実行すればいいみたいですが，もう一つ，カラのデータをセットしてもクリアできるようになっているということがわかりました。

感心感心。

（例）_TRK(0,"")
トラック0をクリアする。

補足ですが，まだ一度も演奏をスタートさせていないのにCALL STOPS命令を実行すると暴走するようです。

また演奏中に他の演奏プログラムをRUNさせてもおかしくなりますので，気をつけましょう。

いかがでしたか？

この「サウンド君」は，まだまだたくさんの機能をもっているのですが，とても1回では説明しきれません。

あとはみなさんで研究していってください。

「サウンド君」を使ったコンピュータ・ミュージックの投稿もお待ちしています。

どしどし編集部のほうに送ってくださいね。

次回予告！

いよいよ来月号では，私の作ったSCC対応MMLが掲載予定です。SCC活用研究の連載がはじまってからずいぶんと遅くなってしまいましたが，これは今回のMMLを高機能にするために試行錯誤していたからです。

特徴をあげると，まずCMD命令を使い，32K以上のMSXで動作可能になっています。

また，演奏部分（プレーヤ）と音源依存部分（ドライバ）を独立させたので，このドライバ部分を交換することによりさまざまな音源に対応可能になりました（同時に複数も可）。

まず1回目になる来月号ではSCCのみの対応としますが，つぎからPSG，FM PAC，MSX－AUDIO，SFGなどにできるかぎり追加発展させていく予定ですので，ご期待ください。



Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

ワンキー・アルファベット拾いゲームに挑戦！

こちら編集部

影：ハロー，みんな元気かナ？今月からこのコーナーは私が講義することになったノダ。えっ？Dr.はどうしたって？いや，なにしろ年ですから。

Dr.D：何をたわけたことを言っておるんじゃ。えっ影君や。

影：あっ，Dr.大先生じゃございませんか。今月もたのみますよ。

Dr.D：じつに調子のいい男じゃ。

影：じつはこういうゲームを作ってみたいのですが，どうプログラムを組んでいけばよいのかわからなくて…。

Dr.D：どれどれ，ほほう**第1図**のようなゲームか。アルファベットを順番に拾っていくというわけじゃな。

影：しかも，ワンキー・ゲームにするとなおいいですね。

ワンキー入力

Dr.D：ふむ，それでは，そのワンキー入力のところから講義していこう。スペース・キーを1回押すごとに自分が動く方向を上→右→下→左→上……と変えていく。時計回りに90°方向転換するというわけじゃな。まずは動く方向に，この順番で番号をつけておく(**第2図**)。

影：ということは，今，自分が上に進んでるときは1の方向で，下だったら3の方向にするってことですね。

Dr.D：うむ，そのとおり。そこでスペース・キーが押されたとき，この数を一つ増やしてやるといいじゃろう。それをプログラムにしたのが**リスト1**じゃ。

影：でも，4(左)のとき，1を増やすと5じゃないですか。5なんて，どの方向をさすものなんですか？ないですよ，そんな数字は。

編：するどいところをついてきますね，影さん。でも，そういうときは5にするんじゃなく，1にもどしてやればいいんですよ。ね，Dr.。

Dr.D：そのとおり。**リスト1**では**50行**でそこのところの処理を行なっておる。Vが自分(●)の進んでいる方向を表している変数じゃ。**40行**でキー入力があったかどうかを判断し，その直後にVが4を越えていないかどうかを判断しているわけじゃ。**70～73行**はVの値によってXとYの値を変化させている。

ちなみに，ここでは自分の動きを4方向に限ったわけじゃが，これを8方向にしてみたりすると，とてもおもしろいぞ。

ゲーム画面の表示

編：自分の動きができたので，ゲーム画面に入れたみたいですね。

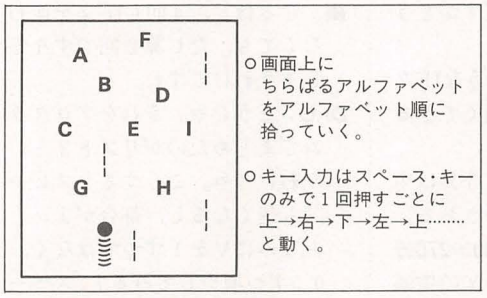
Dr.D：よし，まずはゲーム面の表示じゃ。例によって，仮想画面というやつを使って，画面の情報(画面のどこに何が表示されているか)をそこにいれておく。

影：仮想画面には，配列を使うんでしたよね。

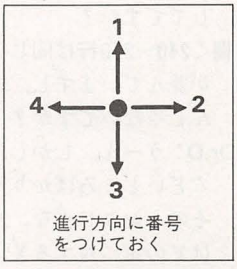
Dr.D：影君も少しずつじゃが，わかってきたようじゃな。まあ，ここでは，とりあえず画面には壁しか入らないわけだから，壁を－1，何もないところを0と

《リスト1》"●"がスペース・キーで方向転換するプログラム・リスト

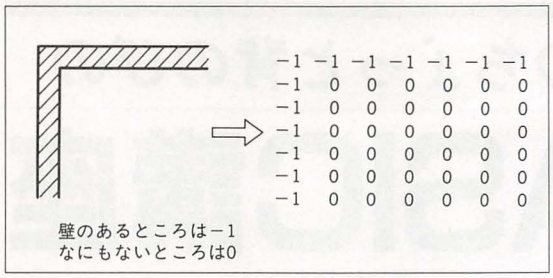
```
10 CLS ―――――――― 画面を消す
20 X=20:Y=10:V=1 ―――――― 自分の位置の初期化
30 A$=INKEY$ ―――――― キーボードから読み込む
40 IF A$=" " THEN V=V+1 ―――― スペース・キーが押されたらVを1～4に変化
50 IF V>4 THEN V=1 ――――
60 LOCATE X,Y:PRINT " "; ―――― 自分を消す
70 IF V=1 THEN Y=Y-1
71 IF V=2 THEN X=X+1   Vに応じてX,Yを変化
72 IF V=3 THEN Y=Y+1
73 IF V=4 THEN X=X-1
80 LOCATE X,Y:PRINT "●"; ―――― 自分を描く
90 GOTO 30
```



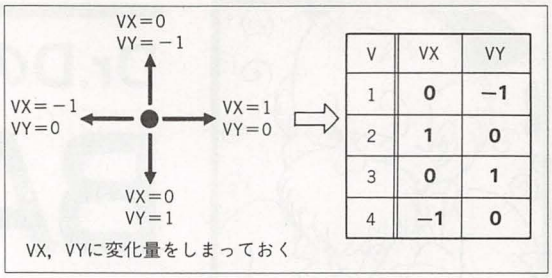
《第1図》今月のゲーム画面



《第2図》進行方向と番号



《第3図》ゲーム画面の仮想画面



V	VX	VY
1	0	−1
2	1	0
3	0	1
4	−1	0

《第4図》各方向の変化量

《リスト2》壁を表示したプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z:DIM M(31,19)──────変数の初期化,配列の定義
110 CLS
120 PRINT "┌──────────────────────────────┐"
130 FOR I=1 TO 18
140  PRINT "|                                |"
150 NEXT I
160 PRINT "└──────────────────────────────┘"   } 画面に壁を描く
170 FOR I=1 TO 30:M(I,0)=-1:M(I,19)=-1:NEXT I
180 FOR I=0 TO 19:M(0,I)=-1:M(31,I)=-1:NEXT I  } 仮想画面上にワクを描く
190 X=16:Y=10:V=1
200 A$=INKEY$
210 IF A$=" " THEN V=V+1
220 IF V>4 THEN V=1
230 LOCATE X,Y:PRINT " ";
240 IF V=1 THEN Y=Y-1
250 IF V=2 THEN X=X+1
260 IF V=3 THEN Y=Y+1
270 IF V=4 THEN X=X-1
280 LOCATE X,Y:PRINT "●";
290 IF M(X,Y)>-1 THEN GOTO 200──────壁にぶつからなければ200行へもどる
300 BEEP
310 LOCATE X,Y:PRINT "X"
```

《リスト3》リスト2のスピード・アップをはかったプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z:DIM M(31,19),VX(4),VY(4)
101 FOR I=1 TO 4:READ VX(I),VY(I):NEXT I  } VX,VYにXとYの変化量を入れておく
102 DATA  0,-1,   1, 0,   0, 1,  -1,0
110 CLS
120 PRINT "┌──────────────────────────────┐"
130 FOR I=1 TO 18
140  PRINT "|                                |"
150 NEXT I
160 PRINT "└──────────────────────────────┘"
170 FOR I=1 TO 30:M(I,0)=-1:M(I,19)=-1:NEXT I
180 FOR I=0 TO 19:M(0,I)=-1:M(31,I)=-1:NEXT I
190 X=16:Y=10:V=1
200 A$=INKEY$
210 IF A$=" " THEN V=V+1
220 IF V>4 THEN V=1
230 LOCATE X,Y:PRINT " ";
270 X=X+VX(V):Y=Y+VY(V)──────VX,VYをたすことによってX,Yを変化させる
280 LOCATE X,Y:PRINT "●";
290 IF M(X,Y)=0 THEN GOTO 200
300 BEEP
310 LOCATE X,Y:PRINT "X"
```

しておこう(第3図)。

そして，自分の今いる位置が−1だったら，壁にぶつかったという判定をするわけじゃ。その部分をつけ加えたのが**リスト2**だぞ。

影：自分が動くところなんですけど，200〜290行ですよね。やたらとIF文が目立つんですがどうしてですか？

編：240〜270行は同じようなIF文が並んでいますし，短くできるんじゃないですか？

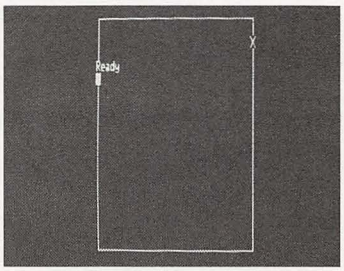
Dr.D：うーん，しかし，今月はするどいところばかりつきおる。そのとおりじゃな。240〜270行はVの値に対するX，Yの増減をきめているのだから，配列をうまく使ってやれば，短く，スッキリとなる。

影：どうすればいいんですか？

Dr.D：X，Yにたす値をそれぞれVX，VYとして，配列を定義しておく。そして，Vに対応したVX，VYをそこに入れておくと……(第4図)。

編：なるほど，4回もIF文を使わなくても，たし算2回ですんでしまうわけですね。

Dr.D：そうじゃ。それをプログラムでまとめたのが**リスト3**というわけじゃ。こうするとスピードも速くなるし，都合(つごう)がよい。ちなみにVを1ずつではなく，0.5ずつ増やしてみると，スペース・キーを2回押さないと方向転換しなくなる。こういった改良もこれなら簡単に行なえるじゃろ。



▲リスト2の実行画面

アルファベットの登場

影：さて，さてここまできたら，いよいよ拾うべきアルファベットの登場ですね。乱数を使ってパッパッパッとやっちゃいましょうよ。さあ，ゲーム，ゲーム。ねっ，Dr.。

Dr.D：確かに乱数を使うわけじゃが，パッパッというわけにはいかんぞ。

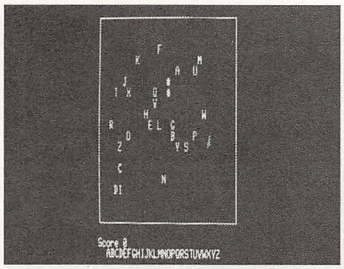
影：ま〜ったく若さがないんだからDr.は。

Dr.D：そういう問題じゃないプンプン。

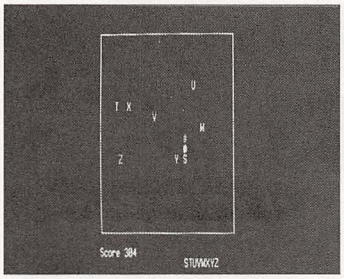
編：影さんにかわってあやまりますので，先をつづけてください。

Dr.D：うむ。とりあえずアルファベットをばらまくわけじゃ。そして，**リスト3**と同じように自分のいる位置に何があるかを調べる。つぎに，アルファベット順に拾っていくわけだから，それに適した文字を拾ったかどうかを調べる必要がある。ちがう文字や壁に当たったら，ドッカーンじゃ。

ここで，アルファベットを仮想画面上では，1〜26の数にしておく。そして，できたのがリ



▲リスト5の実行画面。アルファベットを順に拾っていく



▲よし調子がよさそう。すべてのアルファベットを拾うんだよ

今月のゲームの遊びかた

まっすぐ進む"●"をスペース・キーで操作します。1回押すごとに90°方向転換します。

画面上にちらばっているアルファベットAから順に拾っていきます。すべて拾うと面クリア。

壁に当たったりちがったアルファベットを拾ったりするとゲーム・オーバーです。リターン・キーで再ゲームです。

スト4じゃ。

影：よし，RUN！うん？画面の下の文字は？……つぎにどの文字を拾えばいいか表示させるんですね。さすがDr.親切～。

編：これはGという変数があやしいんですけど。

Dr.D：そのとおりじゃ。Gはつぎにどの文字を拾えばよいかを表示する変数じゃな。

ゲームの速さを調整して完成

影：でもDr.，これじゃスピードが速すぎてゲームになりませんよ。

Dr.D：そこで「無限ループ」というワザをプログラム中に使ってみよう。FORとNEXT文の間に何もいれないで，時間待ちにしてるだけのループじゃ。

《リスト4》アルファベットを表示させたプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z:DIM M(31,19),VX(4),VY(4)
110 FOR I=1 TO 4:READ VX(I),VY(I):NEXT I
120 DATA  0,-1,   1, 0,   0, 1,  -1,0
130 CLS
140 PRINT "┌──────────────────────────────┐"
150 FOR I=1 TO 18
160  PRINT "|                              |"
170 NEXT I
180 PRINT "└──────────────────────────────┘"
190 FOR I=1 TO 30:M(I,0)=-1:M(I,19)=-1:NEXT I
200 FOR I=0 TO 19:M(0,I)=-1:M(31,I)=-1:NEXT I
210 FOR I=1 TO 26
220  X=INT(RND(1)*26)+3:Y=INT(RND(1)*14)+3
230  IF X=16 AND Y=10 THEN GOTO 220
240  IF M(X,Y)>0 THEN GOTO 220
250  M(X,Y)=I
260  LOCATE X,Y:PRINT MID$("ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ",I,1)   } アルファベットをばらまく
270 NEXT I
280 LOCATE 2,22:PRINT "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
290 X=16:Y=10:V=1:G=1
300 A$=INKEY$
310 IF A$=" " THEN V=V+1
320 IF V>4 THEN V=1
330 LOCATE X,Y:PRINT " ";
340 X=X+VX(V):Y=Y+VY(V)
350 LOCATE X,Y:PRINT "●";
360 IF M(X,Y)=G THEN GOSUB 420 ―――― アルファベットを拾ったかどうかの判定
370 IF G=27 THEN GOTO 400
380 IF M(X,Y)=0 THEN GOTO 300
390 LOCATE X,Y:PRINT "X"
400 BEEP
410 END
420 M(X,Y)=0:G=G+1
430 LOCATE G,22:PRINT " ";   } アルファベットを拾った処理
440 RETURN
```

《リスト5》今月の完成ゲームのプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z:DIM M(31,19),VX(4),VY(4)
110 FOR I=1 TO 4:READ VX(I),VY(I):NEXT I
120 DATA  0,-1,   1, 0,   0, 1,  -1,0
130 CLS
140 PRINT "┌──────────────────────────────┐"
150 FOR I=1 TO 18
160  PRINT "|                              |"
170 NEXT I
180 PRINT "└──────────────────────────────┘"
190 LOCATE 0,21:PRINT "Score 0"
200 T=350:SC=0
210 FOR I=1 TO 30:M(I,0)=-1:M(I,19)=-1:NEXT I
220 FOR I=0 TO 19:M(0,I)=-1:M(31,I)=-1:NEXT I
230 FOR I=1 TO 26
240  X=INT(RND(1)*26)+3:Y=INT(RND(1)*14)+3
250  IF X=16 AND Y=10 THEN GOTO 240
260  IF M(X,Y)>0 THEN GOTO 240
270  M(X,Y)=I
280  LOCATE X,Y:PRINT MID$("ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ",I,1)
290 NEXT I
300 LOCATE 2,22:PRINT "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
310 X=16:Y=10:V=1:G=1:L=0
320 A$=INKEY$
330 IF A$=" " THEN V=V+1
340 IF V>4 THEN V=1
350 LOCATE X,Y:PRINT " ";
360 X=X+VX(V):Y=Y+VY(V)
370 LOCATE X,Y:PRINT "●";
380 IF M(X,Y)=G THEN GOSUB 470
390 IF G=27 THEN GOTO 510
400 FOR I=1 TO T:NEXT I ―――― 時間待ち
410 L=L+1
420 IF M(X,Y)=0 THEN GOTO 320
430 LOCATE X,Y:PRINT "X"
440 LOCATE 11,8:PRINT "GAME OVER"
450 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 450
460 RUN
470 SC=SC+50-L:LOCATE 5,21:PRINT SC ―――― スコアの表示
480 M(X,Y)=0:G=G+1:L=0
490 LOCATE G,22:PRINT " ";
500 RETURN
510 FOR I=0 TO 6
520  P$=" ":IF (I MOD 2)=1 THEN P$="●"
530  LOCATE X,Y:PRINT P$
540  FOR J=0 TO 199:NEXT J
550 NEXT I
560 T=T-50:IF T<30 THEN T=30
570 GOTO 230
```

編：そうしてできたのが**リスト5**ですね。

Dr.D：どうじゃ，なかなかいいできじゃろう。

編：ところで，機種によってBASICの実行速度がじゃっかんちがいますよね。自分で調整したいときにはどうすればいいんですか？

Dr.D：**200行**にあるTの初期値をいじってみなさい。これでスピード調節ができるはずじゃ。

影：うおーっ，燃える燃える。うおーっ，曲がれ曲がれ，ドッカーン！くそー。

編：そんなこんなでまた来月。

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 古い機種になりますが，『PC-8001リファレンスマニュアル』と『PC-8001ユーザーズマニュアル』がほしいのですが，書店へ行っても売っていません。どのようにしたら手に入れることができるのか教えてください。

〔長野県伊那市・**鎌倉康隆？才**〕

A 本体添付のユーザーズ・マニュアルやリファレンス・マニュアルに関してですが，これらのマニュアルはNECのパソコン・ショップやマイコン・ショップなどで別売しております。お問い合わせの『PC-8001』などのマニュアルは現在販売しておりませんが，下記の場所にてコピーサービスを行なっておりますので，ご利用ください。なお，詳細に関しましては直接下記にお問い合わせください。

■DMリサーチセンター

☎03-5476-8861

〔回答者：**どじ猫**〕

Q 『PC-8801MA』を21ピンのRGBテレビにつなぐことができますか？　もしできるのであれば，それに必要な部品，その価格などを教えてください。

〔北海道常呂郡・
カローラDX17才〕

A パソコン本体『PC-8801MA』とRGBテレビを接続するためのケーブルは『PC-CA403』価格6,800円です。

なお，通常RGBテレビ(AVテレビ)で水平周波数が15kHzとなっているものは，640×200ラインまでしか表示できません。したがって，市販ソフトで640×400ライン専用のソフト(ワープロ・ソフトなど)は，使用できないことになります。

〔回答者：**三毛猫**〕

Q 『PC-88VA２』に対応しているNEC純正のディスプレイ・テレビを教えてください。また，その性能についても教えてください。

〔徳島県美馬郡・**もんがあ？才**〕

A 『PC-88VA２／VA３』で使用可能なディスプレイ・テレビで，テレビも見ることのできるタイプとしては，下記のものがあります。

15インチ高解像度カラーディスプレイ

●『PC-TV354』価格110,000円
ドットピッチ0.39㎜

●『PC-TV454』価格128,300円
ドットピッチ0.35㎜

●『PC-TV455』価格147,000円
ドットピッチ0.31㎜

21インチ高解像度カラーディスプレイ

●『PC-TV472』価格184,000円
ドットピッチ0.52㎜

〔回答者：**猫さん**〕

Q 『PC-8801mkⅡFR』で『PC-IN505／506，PC-IN503G』を使用することができますか。また使用できるのなら接続方法を教えてください。

〔岡山県総社市・**田脇康一？才**〕

A イメージスキャナの『PC-IN503G/505/506』とパソコンの接続は，RS-232C／パラレル／GP-IBの３種類の接続方法があります。

パソコン本体が『PC-8801mkⅡFR(PC-シリーズ)』の場合には，RS-232Cとパラレル接続が可能となります。

●RS-232Cでの接続

この場合のインターフェースはRS232Cとなりますので，イメージスキャナ，パソコン本体ともに標準装備しております。

●パラレルでの接続

この場合のインターフェースは，イメージスキャナ，パソコン本体ともに標準では装備しておりませんので，別売でお求めになる必要があります。

パソコン本体用のパラレル・インターフェースは『ＰＣ-8801SR-01(パラレル・インターフェース・ボード)』価格9,800円です。

イメージスキャナ用パラレル・インターフェースは下記のとおりです。

●『PC-IN503G/PC-IN505』用
『PC-IN503G-01』
価格15,000円

●『PC-IN506』用
『PC-IN506-01』 価格15,000円

〔回答者：**猫**〕

Q 『PC-9801RA２』の処理スピードを，『PC-9801VM』などの16ビット機と同じにするにはどのようにしたらいいのですか？

〔山梨県南巨摩郡・**エスパス15才**〕

それは，本体前面にあるディップ・スイッチのSW3-8を切り換えることによって行ないます。『PC-9801VM』のCPUは16ビット(V30CPU)ですので，スイッチをOFFにしてください。このとき動作クロックは8MHzです。なお，スイッチの切り換えは電源を切った状態で行なってください。

〔回答者：**まーちゃん**〕

Q 『PC-88VA2/VA3』ではMS-DOSを使用することができますか？また，使用できるとすればいくらかかりますか？

〔愛知県稲沢市・**住田研一16才**〕

A 『PC-88VAシリーズ』で使用可能なMS-DOSとしては，『PS88-VA801-HMW』価格48,000円があります。ただし，このMS-DOSはソフトウエア開発用として販売されているもので，このDOS上でプログラムを動作させることを目的としております。

『PC-88VAシリーズ』においては，プログラムの動作環境はあくまでも『PC-Engine』上となります。

〔回答者：**猫**〕

Q 『PC-9801RX』のROM日本語BASIC(86)Ver.2.0で，LOAD"1：○○と入力すると，Bad file nameとでてしまうのです。どうすれば，LOADやSAVEができますか？

〔春井市・**RX-78？才**〕

A RXのROM-BASICで，作成したプログラムでは，フロッピーディスクやカセット・テープにSAVEすることはできません。

プログラムを保存するには，添付のシステム・ディスクを必ず先に起動しなければなりません。

〔回答者：**まーちゃん命**〕

任天堂

Q ファミコンの光線銃の仕組みを詳しく教えてください。また，BASICで光線銃を使うことはできますか？

〔埼玉県川越市・**塩野和己13才**〕

A ファミコンの光線銃は，画面の光を銃が受ける受光式になっています。的に当たったかどうかを判断する仕掛けは，プレイヤーが銃の引き金を引いてから受光するまでのわずかの時間に凝縮されています。的がA，B二つの場合を例にして説明します。

1．プレイヤーが的に向けて銃の引き金を引く(的Bを狙います)。
2．ファミコンはまず画面全体を真っ黒の表示にすると同時に，銃からの受光信号を受け取る準備をする。
3．ファミコンはつぎに，画面の的Aの位置だけを光らせる（このとき銃は的Bに向けているので光を受けません)。
4．ファミコンは的Aの位置の光を消した後，今度は画面の的Bの位置だけを光らせた（このとき銃は的Bの光を受ける）後，的Bの位置の光も消す。
5．ファミコンは銃からの受光信号が的Bを光らせたときのものであることを判断し，当たりの画面処理をすると共に，画面全体を元の画面表示にもどす。

この間の時間は全部で何分の一秒くらいのことです。

残念ながらファミリーBASICではこの仕組みを使うことはできません。

〔回答者：**マリオ**〕

シャープ(ポケコン)

Q SHARPのポケコン『G801』で■(CHR$135)をプログラム内に表示することはできますか？

〔熊本県八代市・**深田照敏15才**〕

A プログラム内において■(CHR$135)などのキャラクターを表示させることは不可能です。したがって，DATA文でキャラクタ・コードを指定してREAD文でキャラクタ・コードを読み込んでからCHR$により処理します。**リスト1**にサンプル・プログラムを掲載しますので参考にしてください。

〔回答者：**ドラゴン**〕

《リスト1》ポケコン内にキャラクターを表示させるためのプログラム

```
10:DATA 135
20:READ A
30:PRINT CHR$ A
40:END
```

Q 『PC-G801』同士でプログラムの入出力ができますか？ できるのならそれに必要なものと，方法を教えてください。

〔宮城県塩釜市・**佐藤宇陽？才**〕

A 『PC-G801』同士でプログラムを転送するためには接続ケーブルが必要です。接続ケーブルには『EA-128C』があります。『EA-129C』の接続ケーブルも使えますが，このケーブルは実行専用機同士を接続した場合のみ高速転送が可能であり，ほかの機能は変わりません。『EA-128C』の標準価格は1,500円です。

プログラムの転送方法はつぎのとおりです。

まず，電源をOFFにした状態で『PC-G801』同士をケーブルで接続します。つぎに，電源をONにし，送信側のポケコンにCLOADと入力して待機します。そして受信側，送信側の順にリターン・キーを押します。しばらくすると音が鳴りだし受信側のポケコンの右下に＊のマークがつきます。プログラムの転送が終了すると両方のポケコンとも＞（プロンプト）の表示になります。そして，受信側のポケコンにプログラムが転送されているか確認した後，両方のポケコンの電源をOFFにしケーブルをはずしてください。

〔回答者：**ドラゴン**〕

Q 僕は『PC-G801』を持っていますが，これでオリジナル・キャラクター

《リスト2》キャラクター表示のためのプログラム例

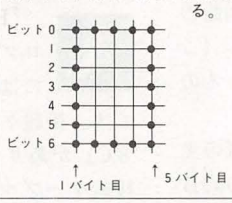
```
10:POKE &H500,&H06,&H05,
  &H21,&H00,&H10,&HCD,&H
  D0,&HBF,&HC9,&H1E,&H01
  ,&H16,&H01,&HCD,&H00,&
  H05,&HC9
20:POKE &H1000,&H7F,&H77
  ,&H41,&H77,&H7F
30:CLS :CALL &H509
40:END
```

表示の位置，データのバイト数，データ先頭アドレスなどを設定して表示システム・サブ・ルーチンをコールしています。

キャラクターのデータ。

マシン語をコールしています。

《第1表》マシン語によるキャラクターのデータの書き込みかた

ビット・パターン表示	A, B, C, D, E, H, L, F	D……行 E……桁 （書き込む表示位置） B……書き込むバイト数 HL……データの格納されているアドレス D，Eによって指定されたLCDRAM上の位置にHLのメモリ・アドレスからの内容を順次ビット・パターンでBバイト分表示する。1文字は5バイト必要。下の文字を表示するには7FH, 41H, 41H, 41H, 7FHをデータにする。  	BFD0

を作ることは可能ですか？　もし可能なら，その方法を教えてください。お願いします。

〔神奈川県横浜市・**鈴木俊宏15才**〕

A 『PC-G801』でオリジナル・キャラクターを表示させるためには，マシン語命令を使用する必要があります。

まず，**第1表**に示すような各レジスタにデータを設定します。設定するデータは，表示位置，表示キャラクターのデータを記憶している最初のアドレス，書き込むバイト数（1文字は5バイト）などです。

設定した後に&BFD0番地をCALLすることによりオリジナル・キャラクターを表示することができます。サンプル・プログラムを**リスト2**に掲載しますので参考にしてください。

〔回答者：**ドラゴン**〕

Q SHARPのポケコン『PC-1600K』の仕様，およびそれに接続できるプリンタについて教えてください。

〔高知県高岡郡・**SPPだよ～16才**〕

A 『PC-1600K』の仕様については以下のとおりです。

●**文字表示**：
4桁表示モードのとき26桁×4行，2行表示モードのとき全角文字9桁×2行，半角文字19桁×2行。

●**グラフィック表示**
156×32ドット。

●**ROM**：96バイト（BASICインタプリタ），128Kバイト（漢字）。

●**RAM**：16Kバイト（ユーザー・エリア12090バイト），プログラム・モジュール『CE-1600M』（別売）を2個装着して最大80Kバイトまで拡張可能。JIS第一水準漢字ROM装備。

●**計算桁数**：10桁（仮数部）＋2桁（指数部）。

●**RS-232C**：インターフェース，光SIOインターフェース装備。アナログ入力ポート装備。ロー・バッテリ検出機能。タイマー機能。オート・パワーオフ機能。

また『PC-1600K』のプリンタとしては，プロッタ・プリンタ『CE-1600P』があります。そのほかに『CE-515P』や『CE-150』のプリンタも使用できますが，『CE-515P』を使用するためには『CE-416L』のケーブル（別売）が必要です。

〔回答者：**ドラゴン**〕

Q 『PC-E500』と『PC-1480U』はどこがちがうのですか。

また，『PC-1480U』の価格も教えてください。

〔東京都杉並区・**長谷川貴彦？才**〕

A 『PC-E500』と『PC-1480U』の大きなちがいは以下の二つです。

①『PC-E500』にはエンジニア・ソフトウエアがついているのですが，『PC-1480U』にはついていません。そのかわりにタイマー機能がついています。

②統計，回帰計算機能については，『PC-E500』より『PC-1480U』のほうが機能が多くなっています。たとえば，回帰計算機能において『PC-1480U』は7種の回帰計算（指数，対数，べき乗，逆数，1次，2次，3次）が可能ですが，『PC-E500』は1次回帰計算しか計算できません。

『PC-1400U』の価格についてですが『PC-1480U』は学生の生活協同組合でしか販売しておらず，組合員でなければ購入することができません。したがって価格については，各生協に問い合わせてください。

〔回答者：**ドラゴン**〕

シャープ（MZ）

Q 『MZ-2500』の音源機能をあげるための拡張ボードはありませんか？　また，それによってサンプリングができるようになりますか？

〔三重県桑名市・**太田智久16才**〕

A 『MZ-2500』は標準で8オクターブのFM音源を3チャンネル，さらに8オクターブのSSG音源を3チャンネルもっており，最大6チャンネル

分の音を同時にだす(6重和音)ことができます。

この機能をさらに強化するハードウエアはありませんが，機能をいかしたソフトウエアが発売されておりますのでご紹介します。

〈ソフト名〉FMシンセサイザーボード

〈開発元〉ニッコー㈱

〈標準価格〉24,000円

〈概要〉手軽な2オペレータFM音源を使用。ミュージック・キーボードからリズム音(5音)を，パターン自動演奏で同時発音できます（専用のヤマハキーボードが必要)。

〈ソフト名〉サウンドギャル

〈開発元〉ユニバース

〈標準価格〉7,800円

〈概要〉メロディとコードを入力するだけで簡単に6重和音の自動演奏ができるミュージック・エディタです。

〔回答者：PEGUSUS〕

シャープ(X1)

Q 『X1』のI/Oポートについてくわしく書いてある本があったら教えてください。

〔岩手県宮古市・吉田世司14才〕

A 『X1』のI/Oポートについて掲載してある本ですが，つぎのものを紹介します。

『X1テクノウ』　ビー・エヌ・エヌ　定価3,900円

〔回答者：多田太郎〕

シャープ(X68000)

Q 『CZ-8PC2』を使って，『X68000』でカラー印字はできますか。また絵ハガキなどを作れるようなソフトを教えてください。

〔大阪府八尾市・匿名希望？才〕

A 『CZ-8PC2』を使って『X68000』でカラー印字をすることができます。

絵ハガキなどを作成するソフトとして『New Print Shop PRO-68K』があります。このソフトはオリジナリティあふれるハガキ，便せん，封筒，グリーティング・カード，ポスター，ディスク・エンベロープなどを簡単に作成することができる印刷ツールです。また，データ集も発売していますので，ご利用ください。

●『New Print Shop PRO-68K』CZ-221HS　19,800円(税別)

●グラフィックライブラリVol.1 CZ-235GS　8,800円(税別)

●グラフィックライブラリVol.2 CZ-236GS　8,800円(税別)

〔回答者：多田太郎〕

Q 『X68000』と『CZ-8PC4』を使って付属のワープロ・ソフトで印字しても48ドットにならず24ドットで印字されます。どうすれば48ドットで印字することができますか。

〔広島県広島市・若杉慎司14才〕

A 本体同梱の日本語ワードプロセッサは，『X68000』本体のフォントを使ってビットイメージ出力で印字します。したがって48ドットで印刷することはできません。

48ドットの印字を行なう場合，漢字コードをプリンタへ指定する必要があります。現在この方法で印字をしているワープロソフトとしては，つぎのようなものがあります。

●EW　イースト　定価38,000円

〔回答者：多田太郎〕

Q 『X68000』でサンプリングを行なうときに必要なものと，接続の方法を教えてください。また，ラジカセを使って行なうにはどうしたらいいのですか？

〔山形県鶴岡市・菅原　充19才〕

A カセット・プレーヤーから音を取り込みたい場合，ステレオのライン出力があるときには，カセット・プレーヤーのライン出力と『X68000本体後面のオーディオ入力端子(AUDIO IN)を接続します。また，ステレオのライン出力がないカセット・プレーヤーを使用するときは，カセット・プレーヤーのヘッドホン端子と，『X68000』本体後面のオーディオ入力端子(AUDIO IN)を交換ケーブル（抵抗入りオーディオ・ケーブル）で接続し，音量を小さめにして取り込んでください。

〔回答者：多田太郎〕

カシオ

Q 知人に『FX-702P』をもらったのですが，説明書がついていません。手に入れる方法はありますか。

〔東京都青梅市・柘植健一15才〕

A 『FX-702P』用の取扱説明書は在庫切れですが，『FX-801P』用の取扱説明書で代用できます。また，『FX-702P』用のゲーム(6個)，数学，統計，金融など合計73個のプログラムが記載してある『プログラムライブラリー』もあります。価格はいずれも2,500円(税込み)です。下記の住所まで，現金書留にてお申し込みください。

カシオ計算機㈱　お客様相談室
〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1

〔回答者：Look at! ADPS〕

オムロン

Q ベーマガ9月号のHOT INFORMATIONで紹介していたハンディ・スキャナ『HS10RII』と『HS7RII』は，RS-232C端子がついているならMSX2でも使えるのですか。

〔秋田市・富野　聡？才〕

A RS-232C端子がついているのなら『MSX2』でも使用可能かというご質問ですが，この場合使用は可能です。ただし，スキャナを動作させるにはソフトウエアが必要となります。『MSX2』対応のソフトウエアの有無をご確認ください。

あるいは，スキャナのデータ転送方法はマニュアルに記載しておりますので，これを参考にしてプログラムを作成していただければ十分使用できます。

〔回答者：宮田光一〕

ワープロ/パソコン通信BBS電話帳追補版

このコーナーは，10月に出版された「ワープロ/パソコン通信BBS電話帳1989年秋号」<定価1,800円(本体価格1,748円)>の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットをはじめたり，ワープロ/パソコン通信BBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。

ごーすとNET

「オンライン・ゲームが多いのが特徴」

ゲームが多くて，外国のゲームもこのネット中心で日本語化しているものもあります。数回にわたりシステムを変え，より使いやすくなりました。

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

■オプション機能
XMODEM, YMODEM, MNP(クラス5)

■アクセス電話番号
0534-38-1093（2400bps）

■運用時間
PM8:00～翌AM6:00

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒433 静岡県浜松市西丘町165
山口健吾　0534-38-1093

■ネットワークの概要
オンライン・サインアップの登録による無料会員制です。

■入会（登録）対称・制限
ゲーム好きな方大歓迎です。

■入会金など
入会金：無料　会費：無料

■入会方法
オンライン・サインアップ。NEWで登録できます。

■現在の会員数
90名（7月3日現在）

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

■ゲスト利用について
ID：GUEST
パスワード：GUEST
制限：30分，PDSなど不可

DEMON

「サンプル版の無料配布サービスをする専門局」

市販のパッケージ・ソフトの評価版，サンプル版，オートデモを無料で配布するネットです。入会手続き，ID，パスワードなどいっさい必要ありません。ダウンロードの上，パッケージ・ソフトの世界をあなたのパソコン上で味わってください。

■サービス内容
PDSサービス，ヘルプ機能

■オプション機能
XMODEM，MNP（クラス5）

■アクセス電話番号
03-944-0553（1200/2400bps）

■運用時間
24時間（メンテナンス運休／木曜日AM10:00～PM1:00

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒112 東京都文京区小日向2-30-22
㈱リンクスアイ　03-944-2295

■ネットワークの概要
フリーネットワークです。

■入会（登録）対象・制限
ありません。

■入会金など
入会金：無料　会費：無料

■入会方法
入会手続きなどはありません。

■現在の会員数
フリーネットなので会員登録はしていません。

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

■ゲスト利用について
ID：なし
パスワード：なし
制限：ゲスト利用のみ

瀬戸ネット

「アットホームな雰囲気のみんなのネット」

NTTから移管して，有志で作っているネットです。いろいろな職業・世界をもった人たちがワイワイガヤガヤ楽しく親交を深めています。また，焼物の町「瀬戸」ならではの「やきものコーナー」など盛りだくさんです。

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

■オプション機能
XMODEM，MNP（クラス5）

■アクセス電話番号
0561-85-0001（300/1200/2400bps）

■運用時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒488 愛知県尾張旭市庄南町1-9-28
山田裕久

■ネットワークの概要
オンライン・サインアップの登録による有料会員制です。

■入会（登録）対象・制限
ネットの趣旨（ボード内にあり）をご理解いただける方。

■入会金など
入会金：2,000円　会費：3,600円／年

■入会方法
オンライン・サインアップ。入会確認後登録，または返信用封筒を同封しての申し込み。

■現在の会員数
40名（9月1日現在）

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

■ゲスト利用について
ID：GUEST
パスワード：なし
制限：やきもの，情報広場売ります，買います，PDSのコーナー利用不可

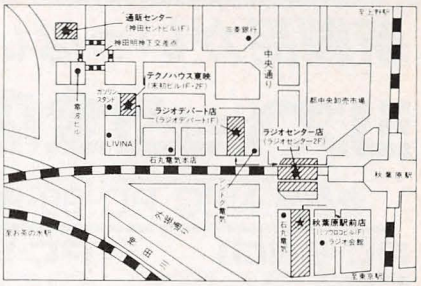
TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映『推奨システム』好評販売中!!

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 当9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

NEC & エプソン

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

PC-8801MA2 限定超特価 ~~¥134,000~~

PC-88VA2 限定超特価 ¥199,000

注番B12-01
PC-88VA2
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ、スピーカ装備、チルトスタンド付)
¥416,000➡ 35%OFF ¥270,000

注番B12-02
PC-8801MA2
+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)
¥247,800➡ ??%OFF ~~¥168,000~~

注番B12-03
PC-8801MA2
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ、スピーカ装備、チルトスタンド付)
¥286,000➡ ??%OFF ~~¥180,000~~

注番B12-04
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B12-05
PC-98DO
+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)
¥382,800➡ ??%OFF ~~¥278,000~~

注番B12-06
PC-9801RX21
+XC-1498C(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ)
¥437,800➡ 32%OFF ¥299,800

注番B12-07
PC-9801RA21
+XC-1498C(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ)
¥597,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B12-08
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B12-09
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➡ 28%OFF ¥335,000

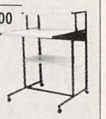
注番B12-10
PC-286US-STD
+FTC-12GTS-AI(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
¥382,800➡ 33%OFF ¥220,000

注番B12-11
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 ~~¥260,000~~

注番B12-12
PC-286VS-STD
+XC-1498C(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ)
¥487,800➡ ??%OFF ¥290,000

パソコンデスク

注番B12-13
610(W)×865(H)×660(D)mm
¥19,500➡ 50%OFF ¥9,700





注番B12-14
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B12-15
610(W)×1283(H)×700(D)mm
データスタンド・2Pコンセント付
~~¥38,000~~➡ 48%OFF ¥19,800

富士通

FMR-30FD +FMR30KB101 限定超特価 ¥99,800

FMR-30BX 限定超特価 ¥178,000

FMR-50FD +FMR60KB101 限定超特価 ~~¥213,000~~

注番B12-16
FM77AV20EX
+FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVに直結!!)
¥143,000➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B12-17
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付)
¥306,000➡ ??%OFF ~~¥128,000~~

注番B12-18
FM77AV40SX
+FMTV-155(富士通、15型カラーディスプレイ)
¥316,000➡ ??%OFF ~~¥248,000~~

注番B12-19
FMR-50FD
+FMR60KB101/201(富士通、キーボード)
+FMDPC-434
(富士通、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)
¥533,000➡ 49%OFF ¥268,000

注番B12-20
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B12-21
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B12-22
PC LINE35
(緑電研究所、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B12-23
PC LINE 5SH
(緑電研究所、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B12-24
PC LINE 5DH
(緑電研究所、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC-9801/286用)
¥89,000➡ 39%OFF ¥55,000

注番B12-25
GD-50M1LV
(クロリア、5"シングルFDD、2HD専用、アダプタ付、PC-9801LV/LS用)
¥37,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B12-26
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B12-27
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B12-28
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B12-29
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B12-30
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B12-31
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B12-32
FTC-12GTS-AI:東映、高解像度12型カラーディスプレイ、0.37mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥79,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B12-33 FTC-12GTU-H:
東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B12-34 XC-1498C:
三菱、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、チルトスタンド付、4050文字
¥99,800➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B12-35 PC-KD863S:
NEC、15型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、スピーカ装備、アナログ入力専用、チルトスタンド付、4050文字
¥118,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B12-36 FTC-1423H:
東映、14型カラーディスプレイ、0.42mmストライプピッチ、デジタル入力専用、ケーブル付、2000文字
¥84,500➡ 76%OFF ¥19,800

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➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓑ PC-PR101G(NEC、10"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)¥138,000➡ ??%OFF ~~¥63,800~~
Ⓒ 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、ハカキ・OHPシート印字可、B4印字可、PC用)……¥83,800➡ 43%OFF ¥47,800
Ⓔ 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、ハカキ印字可、B4印字可、PC用)……¥99,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓘ AP-550PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用)……¥69,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓙ TX-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、カラーリボン個サービス、PC-9300対応)……¥698,00➡ ??%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、熱転・昇華コンビ・ペーパーハンドリング機能・トラクタフィード標準装備、PC-9300用)……¥148,000➡ ??%OFF ~~¥103,600~~
Ⓛ 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、マスプロハカキ連続印字可、PC用)……¥185,000➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓜ M-1024IIP/X(ブラザー、10"ドットインパクト漢字プリンター、ビンフィーダ・ケーブル付、ハカキ印字可、PC-MSXII両モード対応)……¥104,800➡ 60%OFF ¥42,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ 256kB増設RAM(PC-9801用、バンク切替式)……¥11,000
Ⓑ 348kB増設RAM(PC-9801用、バンク切替式)……¥13,800
Ⓒ 512kB増設RAM(PC-9801用、バンク切替式)……¥16,500
Ⓓ 1MBRAM(瞬発・不揮発、プロテクトモード対応、5"2HDソフト付、PC-9801用)……¥26,000
Ⓔ 2MBRAM(瞬発・不揮発、プロテクトモード対応、5"2HDソフト付、PC-9801用)……¥39,800
Ⓕ 3MBRAM(不揮発、オートスタート、外部電源・5"2HDソフト付、PC-9801用)……¥69,800
Ⓖ 2MBRAM(瞬発・不揮発、プロテクトモード・ハイレゾ対応、5"2HDソフト付、PC-9801用)……¥46,000
Ⓗ Little-A80(緑電子、80MBハードディスク、25msec、I/F・ケーブル付)……¥248,000➡ ??%OFF ~~¥128,000~~
Ⓘ 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)……¥28,000
Ⓜ PC-9871K(NEC、マウスセット、I/F付、PC-9801E/F/M用)……¥29,500➡ 39%OFF ¥18,000
Ⓝ TRAM-286-20(日本テクサ、2MBRAM、PC-286L/LE用)……¥89,800➡ ??%OFF TOEI大特価

(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／TEL 03-253-0987(代)
- ラジオデパート店／TEL 03-251-1014(代)
- テクノハウス東映／TEL 03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店／TEL 03-253-5741(代)

パソコン・ワープロ・ファクシミリ・OA

新製品がいっぱい!! お買得品がいっぱい!! 商品先取

シスペック全店 パソコン ワクワクプラ

《新製品》NEC PC-98・88シリーズ

PC-9801 RS21/51

高度化するオフィスワークを力強くサポートする32ビットエントリーモデル。



本体標準価格
RS21…¥398,000
RS51…¥568,000

大特価販販中

PC-9801 RA21/51

処理スピードの向上と固定ディスクの大容量化を実現。戦略的ビジネスを実現する32ビット標準機。



本体標準価格
RA21…¥498,000
RA51…¥668,000

大特価販販中!

PC-9801 RX21/51

多彩なニーズにコストパフォーマンスで応えるデスクトップ98標準モデル。



本体標準価格
RX21…¥338,000
RX51…¥508,000

大特価販販中!

PC-8801FE2

テレビとつなげる本格パソコン



本体標準価格
¥119,000

大特価販販中!

PC-9801N

一段とシェイプアップしたボディは、A4ファイルサイズで重さ2.9kg。豊富な98ソフトが使えるフットワーク抜群のノートパソコン。



本体標準価格¥248,000 **大特価販売中!**

入門おすすめセット 42% OFF

PC-9801RX2 ……¥398,000
PC-KD854N(カラーディスプレイDP0.39)
……¥ 84,800
AP-550PC(24ドットカラー熱転写漢字プリンター)
……¥ 69,800
AP500FC1(ゴシックフォントカード)…¥ 15,000
アシストカルク(集計表) ……¥ 9,700
アシストワード(ワープロソフト)…¥ 9,700
イメージスキャナ(SC-1) ……¥ 29,800
ブランクディスケット(20枚)……サービス
プリンタ用紙……サービス

合計定価¥616,800

特価¥356,800

¥5,630×48回 ボ¥20,000×8回

NEC PC-9801RX2 標準おすすめセット 40% OFF

PC-9801RX2 ……¥398,000
PC-KD854N(カラーディスプレイDP0.39)
……¥ 84,800
AP-800PC(48ドットカラー熱転写漢字プリンター)
……¥ 99,800
SR-40(40MB HDD) ……¥118,000

合計定価¥700,600

特価¥422,800

¥5,530×60回 ボ¥20,000×10回

NEC PC-98シリーズ RA2/EX2/ES2 UVII/DO

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¥652,600➡**シスペック特価** ¥5,830×60回 ボ¥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¥502,600➡**シスペック特価** ¥6,440×48回 ボ¥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¥602,600➡**シスペック特価** ¥5,360×60回 ボ¥22,000×10回

D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¥422,600➡**シスペック特価** ¥4,660×48回 ボ¥15,000×8回

Eセット PC-98DO+14"カラーモニター
合計定価¥382,800➡**シスペック特価** ¥4,370×48回 ボ¥15,000×8回

エプソン PC-286シリーズ

エプソンPC-286VF

STD/H20/H40 **大特価発売中!**



Aセット PC-286VF+14インチカラーディスプレイ(DP.39)+24ドットカラー熱転写プリンター
特価¥298,000 ¥6,060×60回 ボなし

B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¥318,000** ¥6,520×60回 ボなし

C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プリンター
セット特価¥269,000 ¥8,480×24回 ボ¥25,000×4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)

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

ラップトップシリーズ

★エプソン ※Aセットはおすすめ超特価お買得品

Aセット PC-286LST(見やすいトリプルトーン表示)+40MB HDD+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥672,600➡**特価¥498,000** ¥6,270×60回 ボ¥25,000×10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➡**特価¥243,000** ¥5,090×60回 ボなし

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 ボ¥18,000×8回

DynaBook

ブックコンピュータ J-3100SS



本体標準価格¥198,000
大特価販売中!

●ワープロや表計算、データベースソフト。J-3100シリーズ互換●3.5インチFDD、バックライト液晶、標準1.5MB大容量メモリ搭載。A4ファイルサイズ2.7kg●価格も新時代を告げている。

FM TOWNS

MS-DOS・ゲーム、アフターバーナー他プレゼント中!!



FMTOWNS 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

FMTOWNS 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 staffKiD98 Ver2	定価¥28,000	MS-Quick Basic	定価¥20,000
エコロジーII	定価¥28,000	コラージュ	定価¥58,000	Turbo C	定価¥19,800
The GRAPH	定価¥35,000	CANDY3	定価¥50,000	一太郎 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	QUEEN III	定価¥72,000
				新松	定価¥58,000
				Z's wordJG	定価¥58,000
				テラIII世	定価¥32,000
				チャートUP	定価¥45,000
				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
				P! EXE Plus	定価¥58,000

シスペック 株式会社

年中無休 営業時間AM10:00～PM7:00

東京・秋葉原	
秋葉原本店	257-6337
秋葉原2号店	257-6340
ラジカン1号店	257-6345
ラジカンコーヨー店	255-6504

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

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

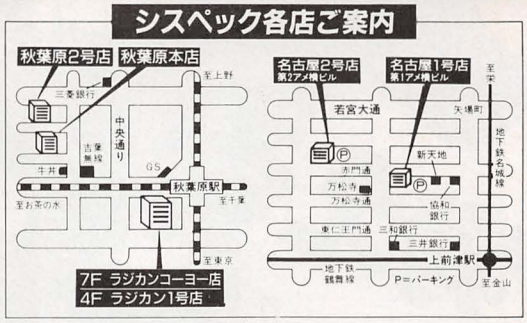
〈月々¥3,000からの超低金利クレジット!!〉

り、ボーナス一括払いOK!!

イスセール!

さらに有効に!! ご購入からご使用まで、あらゆるご相談に応じます。

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)
定価¥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)
定価¥848,000



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)
定価¥368,000



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)
定価¥498,000

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)
定価¥598,000



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、トライバーソフト、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

	定価
新Macintosh IIcx 2MB FD漢字	¥758,000
新Macintosh IIcx 2MB HD40漢字	¥958,000
新Macintosh SE30 2MB FD(E)	¥648,000
新Macintosh SE30 2MB HD40(E)	¥848,000
新Macintosh SE30 4MB HD80(E)	¥1,088,000
Apple キーボード(E/Jとも)	¥ 20,000
Apple 拡張キーボード(E/Jとも)	¥ 35,000
Apple カラーハイレゾRGBモニター	¥170,000
Apple ハードディスク HD-20SC	¥138,000
Apple ハードディスク HD-40SC	¥218,000
Apple ハードディスク HD-80SC	¥308,000
Apple 3.5ドライブ	¥ 60,000
インターナル 20SCハードディスク	¥120,000
インターナル 40SCハードディスク	¥200,000
インターナル 80SCハードディスク	¥290,000
Apple 3.5インターナルドライブ	¥ 50,000
イメージライター LQ	¥238,000
Mac II 4MBメモリー拡張キット	¥300,000

ハードディスク

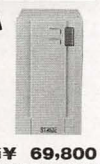
定価も下がってお買得/

ICM **SR-80** 新製品

さらにEO System Ver.2搭載

定価¥168,000 **シスペック特価**

¥6,300×24回 ㊎なし



コンピュータリサーチ	CRC-MH4B	¥ 98,000	特価¥ 69,800
	CRC-MH8B(S)	¥194,000	特価¥118,000
ウインテック	WD-40	¥102,000	特価¥ 64,800
ニューテック	NT-100-55(SCSI,100MB,IFカード付)		特価¥258,000
	NT40-55(SCSI,40MB,IFカード付)		特価¥138,000
キャラベル	新CA-1025SC(100MB,IF付)	¥256,000	シスペック特価
	新CA-0818SC(80MB,IF付)	¥226,000	シスペック特価
	CA-80LG	¥248,000	特価¥125,000
ICM	SR-40	¥118,000	シスペック特価
アイテック	新IT SS40		シスペック特価
	IT-MJ4	¥128,000	特価¥ 89,000
	IT-MJ8	¥248,000	特価¥140,000
ロジテック	LHD-34V	¥153,000	シスペック特価

内蔵タイプHDD

キャラベル	HYPER HD40R	¥138,000	特価¥109,000
	HYPER HD80R	¥198,000	特価¥158,000
日本テクサ	TRUST 40S	¥138,000	特価¥ 94,800
	TRUST 80S	¥198,000	特価¥168,000
	DASH 40S	¥138,000	特価¥ 96,800
	DASH 90S	¥218,000	特価¥174,000

フロッピーディスク

アクセル

FDC-58 オート2

5インチ2ドライブ

定価¥98,000

シスペック特価



緑電子	LITTLE F1	¥39,800	特価¥30,000
	LITTLE F2	¥59,800	特価¥45,000
磁気研	PC-LINE35H(3.5インチドライブ)	¥34,800	特価¥25,800
アクセル	FDC-56M(5インチ2ドライブ)	¥85,000	シスペック特価
	FDC-57(5インチドライブ自動切換)	¥68,000	シスペック特価
	FDC-356(3.5インチ2ドライブ)	¥85,000	シスペック特価

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-7000E	¥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

NECパソコン用プリンタ(ミニエース漢字ライタ)

NM-4150 新製品

定価¥245,000

シスペック特価

150枚シートフィーダ標準装備。標準仕様でカット紙、連続紙、ハガキも印字可能。しかも多彩な表現力を身に付けた、高速高性能カラープリンタ。



キャノン	BJ-130J	¥198,000	シスペック特価
スター	CR-3415CL	¥148,000	シスペック特価
	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¥ 59,000
	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
	新PC-PR201B	¥ 99,500	シスペック特価
	新PC-PR201X	¥275,000	シスペック特価
	PC-PR201H3	¥225,000	特価¥148,000
	NM-9700	¥163,000	特価¥ 68,000
エプソン	新AP-550EX	¥ 62,800	シスペック特価
	新VP-1350	¥ 94,800	シスペック特価
	新VP-950	¥126,000	シスペック特価
	新VP-1500	¥136,000	シスペック特価
	新VP-2050	¥156,000	シスペック特価
	AP-550PC	¥ 69,800	特価¥ 45,000
	AP-800PC	¥126,000	シスペック特価
	VP-550PC	¥ 87,000	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	新ミュージ郎(LA PCMサウンドモジュール)	¥158,000 シスペック特価
	新CM-32P(PCMサウンドモジュール)	¥ 72,000 シスペック特価
	新CN-20(ミュージックエントリーパッド)	¥ 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
	新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 **MD24FP4** 新製品

MNPクラス4を標準搭載した、2400bps全二重モデム。

定価¥39,800 **シスペック特価**



オムロン	新MP-2400B(クラス4)		特価¥29,800
	MD-12FS	¥21,000	特価¥18,000
	MD-1200A III	¥19,800	特価¥14,800
	MD-2400F	¥54,800	特価¥40,000
アイワ	PV-A1200MK III	¥21,000	特価¥14,800
	PV-A2400MNP4	¥46,800	特価¥36,000
	PV-A2400MNP5	¥54,800	特価¥40,000

イメージスキャナー

カラーハンディイメージスキャナ

オムロン **HS40CL** 新製品

定価¥69,800

シスペック特価



オムロン	新HS60F	¥98,000	シスペック特価
	HS-10R II	¥ 49,800	シスペック特価
NEC	PC-IN506	¥228,000	シスペック特価
エプソン	GT-4000	¥198,000	シスペック特価

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!

(新製品)



ローランド

	DPX-3500	¥890,000 シスペック特価
	DPX-2500	¥740,000 シスペック特価
	GRX-300A	¥730,000 シスペック特価
	GRX-300AR	¥780,000 シスペック特価
	GRX-400A	¥930,000 シスペック特価
	GRX-400AR	¥980,000 シスペック特価
	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	EMJ-1000MK II(ソフト付)	¥ 42,800	シスペック特価
	EMJ-2000MK II(ソフト付)	¥ 69,800	シスペック特価
	EMJ-4000MK II(ソフト付)	¥ 12,500	シスペック特価
I/Oデータ	PIO-PC34HX-1M	¥ 38,000	シスペック特価
	PIO-PC34HX-2M	¥ 70,000	シスペック特価
	PIO-PC34HX-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。

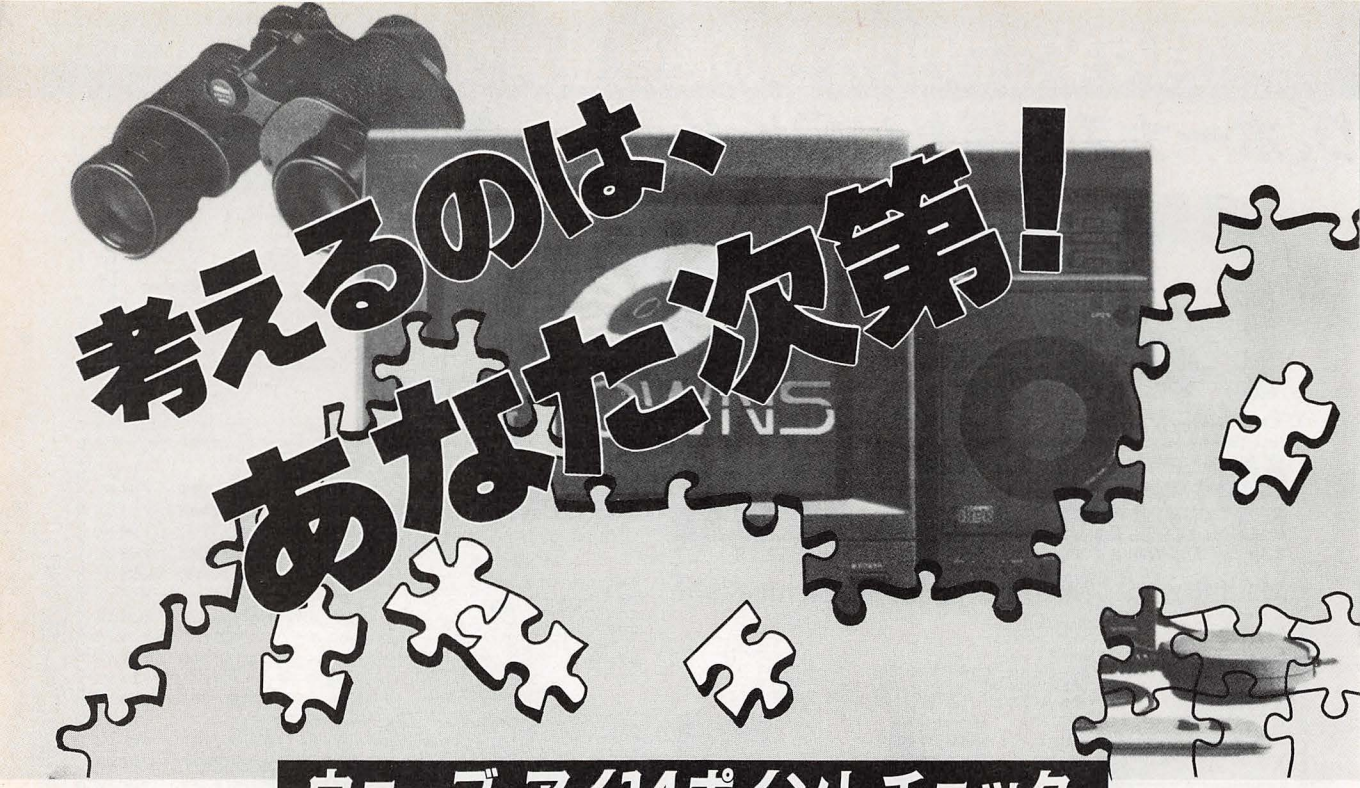
お申し込み……通信販売は

フリーダイヤル 0120 全国通信販売 ナンバーワン ツウシンハンバイ **0120-012488**

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㈱

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



ウェーブ・アイ14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。）

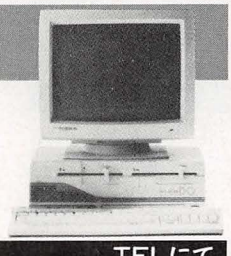
チェック14 カレッジクレジットOK！
大学生・新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。（但し、場合によっては保証人を必要とする場合もあります。）

〒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

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。



プラン1202　98DO超お買得ワープロセット　36%引

PC-98DO（98、88のソフトが使用可能）	298,000円
XC-1498C（0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理）	99,800円
AP-550PC（80桁カラー熱転写プリンター）	69,800円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800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
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、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
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

特価369,800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
4,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

プラン1201　98DOお買得基本セット　TELにて

PC-98DO（98、88のソフトが使用可能）	298,000円
CU-14FD（0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用）	74,800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	390,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス26,400円×４回
5,000円×36回	ボーナス21,200円×６回
3,000円×48回	ボーナス21,700円×８回
5,500円×60回	ボーナス　なし

プラン1203　98DOお買得基本セット　TELにて

PC-98DO（98、88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
AP-800PC（48ドット、80桁カラー熱転写プリンター）	99,800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
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	508,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス23,500円×６回
4,000円×48回	ボーナス26,900円×８回
3,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

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！

0120-00-9898
0088-22-5555

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

プラン1208 98ES2お買得基本セット TELにて

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
CU-14FD(0.3ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	566,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス21,900円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン1209 98ES2お買得ワープロセット

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、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
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400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)	29,800円
定価合計	734,600円

特価499,800円

11,000円×36回	ボーナス30,900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

PC-9801RA2

プラン1204 98RA2お買得基本セット TELにて

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.3ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
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	616,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス28,600円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

プラン1205 98RA2お買得ワープロセット

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.3ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
AP-550PC(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	757,600円

特価509,800円

10,000円×36回	ボーナス38,800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1206 98RA2本格ワープロアートセット TELにて

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
IO-730(高速、カラーインクジェットプリンター)	230,000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
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000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
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
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	1,045,300円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス38,400円×6回
13,000円×48回	ボーナス35,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス34,800円×10回
13,600円×72回	ボーナス なし

プラン1207 98RA2本格ビジネスセット 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
BJ-130J(48ドット、超高速バブルジェットプリンター)	198,000円
ぴろと4(内蔵タイプ40MBハードディスク)	148,000円
Microsoft Excel(データベース、表計算、グラフ作成)	98,000円
Microsoft Windows/386 Ver2.1	40,000円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
MEMORY PRO386(仮想EMSドライバー)	10,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	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
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	1,179,000円

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス50,300円×6回
15,000円×48回	ボーナス42,200円×8回
12,000円×60回	ボーナス38,300円×10回
15,800円×72回	ボーナス なし

PC-9801ES5

プラン1210 98ES5お買得基本セット TELにて

PC-9801ES5(32ビットCPU80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	638,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PS98-015-HV(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
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	767,600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

プラン1211 98ES5お買得ワープロセット TELにて

PC-9801ES5(32ビットCPU80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	638,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
AP-800PC(48ドット、80桁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-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
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	933,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
9,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
11,700円×72回	ボーナス なし

PC-9801RA5

プラン1212 98RA5お買得基本セット 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-1498C(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
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	879,600円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス37,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
8,000円×60回	ボーナス22,900円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

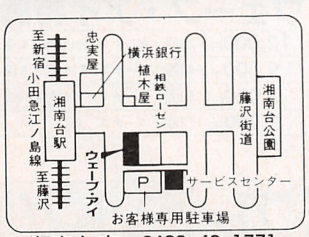
プラン1213 98RA5超お買得基本セット

PC-9801RA5(32ビットCPU80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	736,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
VP-2000PC(136桁、高速カラープリンター)	158,000円
VP-2000CSFS	30,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	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
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスク)	29,800円
定価合計	1,082,800円

特価728,000円

18,000円×36回	ボーナス33,200円×6回
13,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
10,000円×60回	ボーナス31,400円×10回
13,100円×72回	ボーナス なし

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



湘南台店☎0466-43-1771

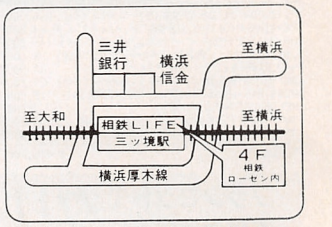
新歩人の情報ターミナル

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



新登場

性能も機能も
本格的ビジネス仕様。
多彩に使いこなせる
3.5インチデスクトップ。

プラン1214　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21,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,500円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン1215　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
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800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	577,800円

特価398,000円

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
4,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

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。

プラン1216　98VM11お買得基本セット　TELにて

PC-9801VM11(16ビットCPUV30搭載)	328,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800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	429,600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1217　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(簡楽作成、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

PC-9801RX4

プラン1225　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
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800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	815,600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1226　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)	566,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付)	84,800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
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000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	1,026,400円

特価659,800円

14,000円×36回	ボーナス43,900円×6回
11,000円×48回	ボーナス33,300円×8回
9,000円×60回	ボーナス28,900円×10回
11,900円×72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1218　RX2超お買得ワープロアートセット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
AP-550PC(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
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	627,800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1219　98RX2お買得基本セット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800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
定価合計	498,600円

ウェーブ・アイ特価

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

プラン1220　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&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)	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1221　98RX2本格セット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
VP-2000PC(136桁、シリアルドット、高速カラー漢字プリンター)	158,800円
VP2000CSFS(カットシートフィーダ、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(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
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
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	793,300円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス36,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス22,100円×10回
10,000円×72回	ボーナス　なし

プラン1222　98RX2超お買得基本セット　43%引

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT)	99,800円
NM-9700(80桁ドットマトリックスカラー漢字プリンター)	163,000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
定価合計	686,600円

特価389,800円

50台限定

プラン1223　98RX2本格ワープロ・アートセット　TELにて

PC-9801RX2(16ビット CPU80286/V30搭載)	398,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR150V(80桁、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
Z'sSTAFF KID98(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PS98-015-HMW(日本語 MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
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
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	815,100円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス32,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
9,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1224　RX2超お買得ビジネスセット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286搭載/V30搭載)	398,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
M-1724P(136桁漢字プリンター)	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
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
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
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	908,800円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス34,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
9,900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！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間
AM9:30▶PM9:00

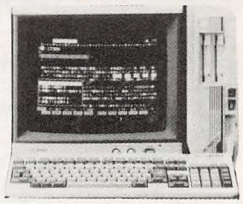
電話一本即納！

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-9801UV11

A4ファイル大の
コンパクトサイズに
高度なビジネス
機能を凝縮。



プラン1227　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
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
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	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1228　98UV11お買得ワープロアートセット　TELにて

PC-9801UV11（16ビットCPUV30搭載、3.5インチFDD）	265,000円
CU-14FD（0.3ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用）	74,800円
PC-PR150V（48ドット、80桁、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
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
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	546,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,900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-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1231　286VFお買得基本セット　TELにて

PC-286VF-STD（16ビットCPU80286搭載）	298,000円
CU-14FD（0.3ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用）	74,800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
定価合計	398,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン1232　286VFお買得ワープロセット　36%引

PC-286VF-STD（16ビットCPU80286搭載）	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
AP-550PC（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
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
3Mブランクディスケット（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	584,600円

特価369,800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
4,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

プラン1233　286VF本格ミュージックセット　TELにて

PC-286VF-STD（16ビットCPU80286搭載）	298,000円
XC-1498C（0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理）	99,800円
AP-550PC（80桁カラー熱転写プリンター）	69,800円
ミュージくん	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搭載）	20,800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
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	636,100円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
4,500円×60回	ボーナス25,500円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

プラン1234　286VFビジネスセット　34%引

PC-286VF-STD（16ビットCPU80286搭載）	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
CR-3415CL（136桁カラー漢字プリンター）	145,000円
Lotus1-2-3R2.1J（表計算、データベース、グラフ作成）	98,000円
PS98-015-HMW（日本語MS-DOS Ver3.3A）	18,000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
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
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	757,800円

特価499,800円

10,000円×36回	ボーナス36,900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1235　286VF超お買得ワープロ、アートセット　TELにて

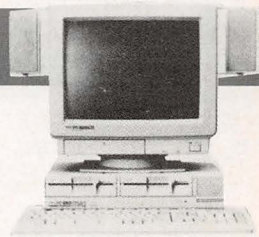
PC-286VF-STD（16ビットCPU80286搭載）	298,000円
CU-14FD（0.3ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用）	74,800円
AP-800PC（48ドット、80桁カラー熱転写プリンター）	99,800円
ユーカラart（ワープロソフト、アート機能付き）	40,000円
PS98-015-HMW（日本語MS-DOS Ver3.3A）	18,000円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
プリンター用紙（A4サイズ）100枚	400円
3Mブランクディスケット（5インチ2HD）10枚	18,000円
WD-401M（縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付き）	29,800円
定価合計	596,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

PC-8801MA2

ザッツ・
デジタル・
エンターテーナー



プラン1229　88MA2純正基本セット　TELにて

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863SW（アンプ内蔵、スピーカ付、高解像度CRT）	118,000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	304,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス24,600円×3回
6,000円×24回	ボーナス23,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス17,100円×6回
6,800円×36回	ボーナス　なし

プラン1230　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
AP-800PC（48ドット、80桁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）	40,000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き）	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（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

PC-286US

コンパクトボディで高速・大容量化に対応。

プラン1236　286USお買得基本セット　TELにて

PC-286US-STD（16ビットCPU80286搭載）	268,000円
XC-1498C（0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理）	99,800円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	393,600円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス26,200円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン1237　286USお買得ワープロセット　36%引

PC-286US-STD（16ビットCPU80286搭載）	268,000円
PC-KD854N（0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き）	84,800円
AP-550PC（80桁、カラー熱転写プリンター）	69,800円
テラIII世（ワープロソフト）	32,000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	473,000円

特価299,800円

10,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

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！

0120-00-9898
0088-22-5555

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〉

X68000 PRO・PRO HD



おもとめやすさが
高性能をさらに、
身近なものにした。

プラン1238 X68000PRO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、チルト台付き)	84,800円
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800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	424,600円

ウェーブ・アイ特価

クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン1239 X68000PROミュージック・アートセット TELにて

CZ-652C	298,000円
CZ-602D(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT、チルト台付き)	99,800円
CZ-8PC4(48ドット、80桁、カラー熱転写プリンター)	99,800円
Z's STAFF PRO68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
Music PRO68K(音楽作成ソフト)	18,800円
Sound PRO68K(音作りが楽しめるサウンドエディタ)	15,800円
Sampling PRO68K(高機能サンプリングエディタ)	17,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300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	650,700円

ウェーブ・アイ特価

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

プラン1240 X68000PRO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、チルト台付き)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
MZ-1C48(プリンター接続ケーブル)	7,800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
WD-401M(縦型4段パソコンデスク)	29,800円
定価合計	508,600円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス31,700円×4回
8,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
7,700円×60回	ボーナス なし

プラン1241 X68000PRO HDお買得基本セット TELにて

CZ-662C	408,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	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	510,800円

ウェーブ・アイ特価

クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン1249 X68000EXPERTお買得基本セット 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-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800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	497,600円

ウェーブ・アイ特価

クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

X68000 EXPERT・EXPERT HD

メインメモリ2MBの
余裕がさらに
人にやさしくなった。



プラン1242 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	458,800円

ウェーブ・アイ特価

クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン1243 X68000EXPERTお買得アートセット TELにて

CZ-602C	356,000円
CZ-602D(0.39ミリ、高解像度CRT、TV内蔵)	99,800円
CZ-8PC4(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
Z'sSTAFF PRO68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800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	789,100円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス35,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,600円×10回
11,100円×72回	ボーナス なし

プラン1244 X68000EXPERT本格ミュージックセット TELにて

CZ-602C	398,000円
CZ-603D(0.31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
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
CZ-6BM1(MIDIボード)	26,800円
Music PRO68K[MIDI](MIDI対応ミュージックツール)	28,800円
MT-32(ローランド、MIDI音源モジュール)	64,000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	714,900円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス38,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

プラン1245 X68000EXPERT-HD基本セット 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	568,800円

ウェーブ・アイ特価

クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン1246 X68000EXPERT-HD基本アートセット TELにて

CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-612D(0.31ミリ、TV内蔵、高解像度CRT、チルト台付き)	119,800円
CZ-8PC4(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
CZ-6VT1(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ー)	79,800円
Z's STAFF PRO68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58,000円
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	1,056,900円

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス44,400円×6回
15,000円×48回	ボーナス37,700円×8回
12,000円×60回	ボーナス34,500円×10回
15,300円×72回	ボーナス なし

プラン1247 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、チルト台付き)	84,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
MT-32(ローランド、MIDI音源モジュール)	64,000円
CZ-6BM1(MIDIボード)	26,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
Musicstudio(MIDIマルチレコーディングソフト)	25,800円
Music PRO68K[MIDI](MIDI対応ミュージックツール)	28,800円
CZ-248MS(ソングライブラリ101曲集)	8,800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	813,500円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス34,100円×6回
11,000円×48回	ボーナス30,400円×8回
9,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
11,500円×72回	ボーナス なし

プラン1248 X68000EXPERT-HD本格セット 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、チルト台付き)	84,800円
CZ-211LS(C compiler-PRO68K)	39,800円
CZ-219SS(OS-9/X68000)	29,800円
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800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	662,200円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス38,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,800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!!

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。



プラン1249 TOWNSモデル1お買得基本セット TELにて

FM TOWNSモデル1	338,000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Ver1.1	20,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
ラストハルマゲドン	8,800円
スーパー大戦略	8,800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	533,200円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス27,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス29,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,900円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

プラン1250 TOWNSモデル2お買得基本セット 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-KB105(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
TOWNSシステムソフトウェアVer1.1	20,000円
ラストハルマゲドン	8,800円
スーパー大戦略	8,800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	603,200円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス28,500円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

プラン1251 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-KB105(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
G5(ワープロ、データベース、結書、言まなど多彩な処理が可能)	38,000円
FMPR-204B(80桁、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンターケーブル)	6,800円
TOWNSシステムソフトウェアVer1.1	20,000円
日本語MS DOSエミュレーターVer3.1	18,000円
アフターバーナー	9,800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、マウステーブル付き)	29,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	738,600円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

プラン1252 TOWNSモデル2お買得通信セット 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 VNET V1.1(通信ソフト)	18,000円
PV A24MNP5(2400bps、MNPクラス5モデム)	54,800円
TOWNSシステムソフトウェアVer1.1	20,000円
ラストハルマゲドン	8,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	527,400円

ウェーブ・アイ特価

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

プラン1253 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)	80,000円
FM60-711(プリンターケーブル)	6,800円
TOWNSシステムソフトウェアVer1.1	20,000円
C TRACE TOWNS(本格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(ビデオヤード)	35,000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
アウターバーナー	9,800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	861,800円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス33,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス31,100円×8回
7,000円×60回	ボーナス34,000円×10回
10,900円×72回	ボーナス なし

プラン1254 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Ver1.1	20,000円
FMPR-204B(80桁、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンターケーブル)	6,800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
アウターバーナー	9,800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、マウステーブル付き)	29,800円
定価合計	744,700円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス33,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス35,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス34,300円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

プラン1255 TOWNSモデル2お買得ビジネスセット 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-KB105(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
FMPR-353A(136桁、ドットインパクト漢字プリンター)	138,000円
FM60-711(プリンターケーブル)	6,800円
TOWNSシステムソフトウェアVer1.1	20,000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(ワープロソフト)	68,000円
日本語MSDOSエミュレーター Ver3.1	18,000円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
スーパー大戦略	8,800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	925,600円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス44,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス39,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス40,900円×10回
11,900円×72回	ボーナス なし

プラン1256 TOWNSモデル2本格セット 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-KB105(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
FMPR-302A(80桁、シリアルドット漢字プリンター)	128,000円
FM60-711(プリンターケーブル)	6,800円
LUCIDC(C言語プログラミングソフト)	48,000円
プリンタ用紙(10インチ連続)500枚	2,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
スーパー大戦略	8,800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	759,200円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス32,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス33,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス31,700円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

ここがチェックポイント！ご安心下さい。TOWNSは全国出張サービス致しております。万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。

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-8801MC

音と光のNEWモデル、充実の音源とデジタルサンプリング機能、ワープロ専用機なみの日本語辞書に加えて、新たにCD-ROMのサウンドパワーデビュー。



☆注文No.A-1211

NEC PC-8801MC1	¥169,000
SANYO CMT-AI4M2	¥ 79,800
標準価格合計	¥248,800
現金特別価格	¥181,800

お支払例
①¥3,200×36回〔ボーナス〕¥18,600×6回
②¥5,300×24回〔ボーナス〕¥22 000×4回
③¥6,300×36回〔ボーナス〕無し

☆注文No.A-1212

NEC PC-8801MC2	¥199,000
SANYO CMT-AI4M2	¥ 79,800
標準価格合計	¥278,800
現金特別価格	¥204,800

お支払例
①¥4,600×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②¥6,000×24回〔ボーナス〕¥24,000×4回
③¥7,100×36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。

PC-8801FE2

テレビとつなげる本格パソコンますます身近にパワフルデビュー。



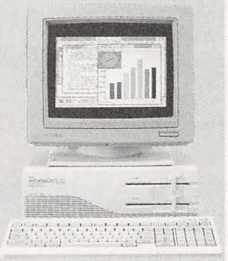
☆注文No.A-1213

NEC PC-8801FE2	¥119,000
SANYO CMT-AI4M2	¥ 79,800
標準価格合計	¥198,800
現金特別価格	¥142,600

お支払例
①¥4,300×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
②¥5,400×18回〔ボーナス〕¥22,000×3回
③¥4,900×36回〔ボーナス〕無し

PC-9801RX21

デスクトップ98標準モデル、コストパフォーマンスデビュー。



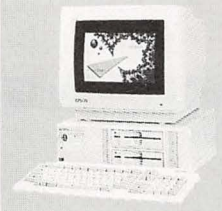
☆注文No.A-1257

NEC PC-9801RX21	¥338,000
SANYO CMT-AI4M2	¥ 79,800
標準価格合計	¥467,800
現金特別価格	¥307,800

お支払例
①¥4,600×36回〔ボーナス〕¥35,000×6回
②¥9,000×24回〔ボーナス〕¥35,000×4回
③¥9,200×42回〔ボーナス〕無し

PC-98DO

98と88の機能を合わせ持つニュータイプ。



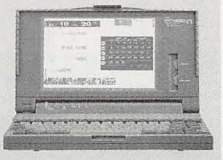
☆注文No.A-1251

NEC PC-98DO	¥298,000
SANYO CMT-AI4M2	¥ 79,800
標準価格合計	¥377,800
現金特別価格	¥284,800

お支払例
①¥5,800×36回〔ボーナス〕¥23,000×6回
②¥4,500×48回〔ボーナス〕¥18,000×8回
③¥6,300×60回〔ボーナス〕無し

PC-9801N

今やパソコンもステイショナリー感覚、A4サイズ98NOTEシェイプアップデビュー。



☆注文No.A-1258

NEC PC-9801N	¥248,000
現金特別価格	~~¥248,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,800×24回〔ボーナス〕¥22,800×4回
②¥3,400×36回〔ボーナス〕¥20,000×6回
③¥9,600×24回〔ボーナス〕無し

X68000

EXPARTシリーズ・PROシリーズ新登場!!



☆注文No.A-1221

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-1223

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

FM TOWNS

☆注文No.A-1202
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●

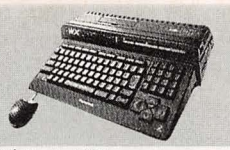
買取り専用デスク 03(797)1231



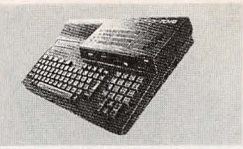
☆注文No.A-1234
ディスクドライブ内蔵、楽しく作れるツールディスク付属。お手頃価格の高性能マシン。
SONY HB-F1XDmk Ⅱ ¥49,800
現金特別価格 ~~¥49,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥7,600×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,900×12回〔ボーナス〕無し



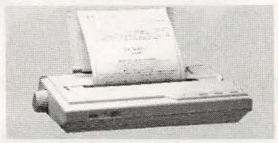
☆注文No.A-1235
イマジネーションをカタチに変える、強力MSX2+パワー。
SONY HB-F1XDJ ¥69,800
現金特別価格 ~~¥69,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥6,000×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×20回〔ボーナス〕無し



☆注文No.A-1238
ワープロで遊べる/ゲームがスゴイ/これぞ「遊びの天才パソコン」だ!!
NATIONAL FS-A1WSX ¥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-1237
FM音源・BASICコンパイラ、標準搭載。大満足の、MSX2+。
SANYO PHC-70FD ¥64,800
現金特別価格 ~~¥64,800~~
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



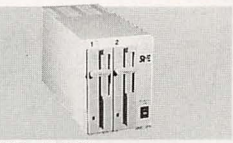
☆注文No.B-1246
"24ドットカラー漢字熱転写プリンタ"
スター精密 TX-24CL ¥69,800
現金特別価格 ¥44,800
お支払例
①¥4,100×12回〔ボーナス〕無し
②¥8,000×6回〔ボーナス〕無し



☆注文No.B-1211
"ユニット内転送レート10Mビット、データ処理が早い40MBハードディスク"
WINTEC WD40 ¥102,500
現金特別価格 ¥ 69,800
お支払例
①¥4,400×18回〔ボーナス〕無し
②¥7,600×10回〔ボーナス〕無し



☆注文No.B-1209
"3.5インチ2HD・2DDシングルタイプFDD、NEC純正ドライブ使用"
SNE SNE-mini3 ¥39,800
現金特別価格 ¥26,000



☆注文No.B-1207
"5インチ2HD・2DDデュアルタイプFDD、NEC純正ドライブ使用"
SNE SNE-2 ¥85,000
現金特別価格 ¥52,800
お支払例
①¥4,800×20回〔ボーナス〕無し
②¥9,400×10回〔ボーナス〕無し

中古在庫リスト

NEC 本体

PC-8001MKⅡSR ¥108,000→¥ 13,000
PC-8801MKⅡ/30 ¥275,000→¥ 38,000
PC-8801MKⅡSR/30 ¥258,000→¥ 65,000
PC-8801MKⅡFR/30 ¥178,000→¥ 62,000
PC-8801MKⅡMR ¥238,000→¥ 72,000
PC-8801FH30 ¥168,000→¥ 68,000
PC-8801FA ¥168,000→¥ 88,000
PC-8801MH ¥208,000→¥ 78,000
PC-88VA ¥298,000→¥ 98,000
PC-9801+01 ¥338,000→¥ 36,000
PC-9801E+10 ¥245,000→¥ 48,000
PC-9801F2 ¥398,000→¥ 58,000
PC-9801UX21 ¥348,000→¥188,000
PC-9801VM2 ¥415,000→¥158,000
PC-9801VM21 ¥390,000→¥178,000
PC-9801VX21 ¥433,000→¥198,000
PC-98LT/11 ¥238,000→¥ 88,000
PC-9801LS2 新品同様 ¥628,000→¥298,000

ディスプレイ

PC-8048K(12"カラー800文字) ¥ 59,000→¥ 15,000
PC-KD551(14"カラー4050文字) ¥118,000→¥ 40,000
PC-KD852(14"カラー4050文字) ¥ 99,000→¥ 42,000
PC-KD854(14"カラー4050文字) ¥ 89,000→¥ 45,000
PC-KD853(14"カラー4050文字) 新品限定品 ¥118,000→¥ 59,000
PC-KD863S(15"カラー200/400LIN) ¥ 118,000→¥ 65,000

ディスクドライブ

PC-80S31(5'2D,2ドライブ) ¥168,000→¥ 34,000
PC-8881(8'2D,2ドライブ) ¥442,000→¥ 45,000
PC-9881K(8'2D,2ドライブ) ¥320,000→¥ 48,000
PC-98H51(20MBハードディスク) ¥428,000→¥ 65,000

プリンタ

PC-8024(10"ドットプリンタ) ¥ 128,000→¥ 20,000
PC-PR201(15'24ドット漢字プリンタ) ¥298,000→¥ 52,000
PC-PR201F2(15'24ドット漢字プリンタ) ¥158,000→¥ 75,000
PC-PR101TL(10'24ドット漢字カラー熱転写プリンタ) ¥ 79,800→¥ 38,000
NM-9300S(10"ドット漢字プリンタ) ¥253,000→¥ 42,000
NM-9700(10'24ドット漢字プリンタ) 新品同様 ¥163,000→¥ 68,000

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-9801-21N(9801用128KRAMチップ) ¥ 10,000→¥ 6,000
PC-9801-31(9801用128KRAM) ¥ 47,000→¥ 10,000
PC-PR101-13(PR101,101L,F,F2用トラクタフィーダ) ¥ 18,000→¥ 10,000
PC-PR103/4-03(PR103,4用トラクタフィーダ) ¥ 18,000→¥ 10,000
PC-PR201-23(PR201F,F2,CL用トラクタフィーダ) ¥ 20,000→¥ 10,000
PC-PR201H-23(PR201H,HC,H2,V,V2用トラクタフィーダ) 新品同様 ¥ 20,000→¥ 10,000
PC-PR406-12(PC-PR406用カラーコピーボード) ¥ 37,000→¥ 18,000

NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定特価コーナー

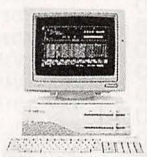
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品 ¥ 15,000→¥ 10,200
和知電子/MK-1100PC(TVコンバータ) 新品 ¥ 12,800→¥ 6,800



NEC
PC-8801MKⅡFR30
¥178,000→¥62,000
NEC
PC-8801FH30
¥168,000→¥68,000
PC-8801MH
¥208,000→¥78,000



SHARP
CZ-611CGY 新品同様
(X68000 ACE HD)
¥399,800→¥238,000
X68000 ACE HD
ディスプレセット 新品同様
(本体+CZ-611DGY)
¥533,800→¥320,000



NEC
PC-9801VM11
¥328,000→¥208,000
PC-9801VM11
ディスプレイセット
(PC-9801VM11+CMT-147L〈SANYO新品〉)
¥412,800→¥255,000

SNE/SNE-2(5インシリーズ用5'2HDドライブ) NEC純正ドライブ使用 新品 ¥ 85,000→¥ 52,800
SNE/SNE-3(3.5インシリーズ用3.5'2HDドライブ) NEC純正ドライブ使用 新品 ¥ 75,800→¥ 48,800
SNE/INTER8(98シリーズ用1MBFDDインターフェイス) 新品 ¥ 24,800→¥ 15,000
SNE/サウンドオーケストラ(FM音源ボード) 新品 ¥ 29,800→¥ 198,00
MELCO/HC-U2(98シリーズ用内部増設用128KBRAM) 新品 ¥ 8,000→¥ 6,500
MELCO/HC-256(98シリーズ用内部増設用256KBRAM) 新品 ¥ 14,800→¥ 12,000
MELCO/HC-512(98シリーズ用内部増設用512KBRAM) 新品 ¥ 22,000→¥ 17,500
TEAC/FD55BR(PC-8801MKⅡ内蔵増設用FDD) 新品 ¥ 60,000→¥ 22,800
EPSON/AP-550PCセット(10'24ドット漢字熱転写プリンタ,ケーブル付) 新品同様 ¥ 69,800→¥ 48,000
スター精密/BR-241S(15'24ドット漢字プリンタ,ケーブル付) 新品 ¥ 94,800→¥ 64,800
ブラザー/M-1724P(15'24ドット漢字プリンタ,ケーブル付) 新品 ¥155,500→¥ 74,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10'24ドット漢字プリンタ,ケーブル付) 新品 ¥ 99,800→¥ 39,800

SHARP

CZ-812C(X-1Fmode120) ¥139,800→¥ 26,000
CZ-822CB(X-1Gmode130) 新品同様 ¥118,00→¥ 29,800
CZ-880C(X-1TurboZ) ¥218,00→¥ 6,800
CZ-611C(X68000ACEHD) 新品同様 ¥399,800→¥238,000
CU-14A4(14"カラー4050文字) ¥ 89,800→¥ 40,000
CU-14BD(14"カラー4050/2000文字) ¥ 64,800→¥ 42,000
CU-14CD(14"カラー4050/2000文字) 新品同様 ¥ 84,800→¥ 52,800
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→¥ 82,000

FUJITSU

MB25010(FM-7) ¥126,000→¥ 10,000
MB25250(FM-77D2) ¥228,000→¥ 25,000
MB25260(FM-77L4) ¥238,000→¥ 35,000
FM77AV2 ¥158,000→¥ 28,000
FM77AV20-2 ¥168,000→¥ 32,000
FM77AV40 ¥228,000→¥ 48,000
MB27331(14'400LINEカラーディスプレイ) ¥109,800→¥ 45,000
MB27333(14'400LINEカラーディスプレイ) ¥155,000→¥ 48,000
FMPR-302(10'24ドット漢字プリンタ) ¥128,000→¥ 68,000
FMPR-351(15'24ドット漢字プリンタ) ¥250,000→¥ 72,000

EPSON

PC-286V-H20 ¥443,000→¥215,000
PC-286L-STD-S ¥318,000→¥148,000
TF-10(FM5'2D2ドライブ) ¥129,800→¥ 32,000
TF-20(PC5'2D2ドライブ) ¥142,000→¥ 30,000
RP-80F/TⅡK(10'ドットプリンタ) ¥129,000→¥ 28,000
AP-550(10'24ドット漢字プリンタ) ¥ 69,800→¥ 38,000
VP-2550(15'24ドット漢字プリンタ) ¥218,000→¥108,000
VP-80K(10'24ドット漢字プリンタ) ¥160,000→¥ 45,000
その他各種プリンタオプション(トラクタ,カットシートフィーダ,その他) ¥ 5,000～

その他メーカー各種

ロジテック/LFD-592(5'2HD,2DD,2ドライブ) ¥168,000→¥ 56,000
ロジテック/LFD-880(8'2D×2) ¥223,000→¥ 58,000
SANYO/CMT-A14M2(W)(14"カラー4050文字) 新品同様 ¥ 79,800→¥ 49,800
三菱XC-1498(14"カラー4050文字0.28ピッチ) 新品 ¥ 998,00→¥ 54,800
OMRON/MDI200A3(300/1200bpsMNP) 全二重モデム 新品限定品 ¥ 19,800→¥ 16,000
MSX,MSX2本体各種 ¥ 10,000～
ディスプレイ各種 ¥ 12,000～

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。

- ●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

11/10〜12/15

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

PC-9801RX2セット＝限定誌上販売!!

(9801RX2(本体) XC-1498C(三菱、モニター)) ⊕ (●マウス ●M-2HD(10枚) ●ゲーム)

⇒ (定価￥497,800) **特価¥263,000**

NEC

CU-14FD(シャープ、0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応、回転台付)
(88シリーズお買上げの方に ジョイカードをプレゼントいたします。)

送料￥2,000

PC-8801/MC model1/model2/FE2/MA2/FE/VA2

(Aセットの本体をMC(model2)定価￥199,000に変更の場合￥24,000加算して下さい)

NEW



Aセット: PC-8801MC(model1)＋PC-KD855＋M-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種…定価￥238,800▶特価**¥157,000**
Bセット: PC-8801FE2＋PC-KD855＋M-2D(10枚)＋ゲームソフト12種……定価￥188,800▶特価**¥124,000**
Cセット: PC-8801MA2＋PC-KD855＋M-2HD(10枚)＋ゲーム 限定 ソフト12種……定価￥237,800▶特価**¥130,000**
Dセット: PC-8801FE＋PC-KD855＋M-2D(10枚)＋ゲームソフト12種……定価￥198,800▶特価**¥110,000**
Eセット: PC-88VA2＋PC-KD855＋M-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種……定価￥367,800▶特価**¥240,000**

A〜E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￥10,000
④PC-KD854N	(NEC	定価￥ 84,800)	に変更の場合￥12,000
⑤CU-14TV	(シャープ	定価￥ 99,800)	に変更の場合￥33,000
⑥PC-KD863S	(NEC	定価￥118,000)	に変更の場合￥23,000
⑦PC-KD853N	(NEC	定価￥118,000)	に変更の場合￥27,000
⑧PC-KD863G	(NEC	定価￥138,000)	に変更の場合￥46,000
⑨PC-TV353	(NEC	定価￥102,600)	に変更の場合￥14,000
⑩PC-TV454	(NEC	定価￥128,300)	に変更の場合￥33,000
⑪PC-TV455	(NEC	定価￥147,000)	に変更の場合￥43,000

を加算して下さい。

●マウス(PC88用)……定価￥7,800▶特価**¥4,500**
●VP-1000PCセット(エプソン)限定品!……定価￥154,000▶特価**¥78,000**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料￥1,000

Aセット: PC-PR201X(NEC)……定価￥275,000▶特価**¥187,000**
Bセット: PC-PR201H3(NEC)……定価￥225,000▶特価**¥146,000**
Cセット: PC-PR201G(NEC)……定価￥158,000▶特価**¥ 92,000**
Dセット: PC-PR201B(NEC)……定価￥ 99,500▶特価**¥ 68,000**
Eセット: PC-PR101G2(NEC)……定価￥138,000▶特価**¥ 93,000**
Fセット: PC-PR101E2(NEC)……定価￥ 89,800▶特価**¥ 60,000**
Gセット: PC-PR101TL3(NEC)……定価￥ 69,800▶特価**¥ 47,000**
Hセット: PC-PR150V(NEC)……定価￥ 99,800▶特価**¥ 68,000**
Iセット: PC-PR150H(NEC)……定価￥ 84,800▶特価**¥ 59,000**
Jセット: PC-PR406HS(NEC)……定価￥138,000▶特価**¥ 98,000**
Kセット: NM-9700(NEC)(漢字カラー24ドット)……定価￥163,000▶特価**¥ 69,000**
Lセット: NM-4150(NEC)……定価￥245,000▶特価**¥164,000**
Mセット: AP-550PCセット(エプソン)……定価￥ 69,800▶特価**¥ 43,000**
Nセット: AP-800PCセット(エプソン)……定価￥ 99,800▶特価**¥ 60,000**
Oセット: VP-135EXPCセット(エプソン)……定価￥102,000▶特価**¥ 66,000**
Pセット: VP-900PCセット(エプソン)……定価￥128,000▶特価**¥ 88,000**
Qセット: VP-2000PCセット(エプソン)……定価￥158,000▶特価**¥106,000**
Rセット: VP-550PCセット(エプソン)……定価￥ 87,000▶特価**¥ 60,000**
Sセット: HG-800PCセット(エプソン)……定価￥168,000▶特価**¥108,000**
Tセット: BJ-130J(Bubble-Jet)(キヤノン)……定価￥198,000▶特価**¥136,000**
Uセット: CR-3415CL(スター)……定価￥148,000▶特価**¥ 92,000**
Vセット: TX-24CL(スター)……定価￥ 69,800▶特価**¥ 41,000**
Wセット: CZ-8PC2(シャープ)……定価￥ 69,800▶特価**¥ 41,000**
Xセット: CZ-8PC4(シャープ)……定価￥ 99,800▶特価 TEL下さい。

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

(送料￥2,000)

NEC

PC-9801LX2…定価￥448,000▶特価¥298,000
PC-9801LX4…定価￥588,000▶特価¥388,000
PC-9801LX5…定価￥638,000▶特価¥429,000

PC-9801RX/RA/VM/UV/EX/ES/98DO



Aセット: PC-9801RX21＋CU-14FD＋マウス＋M-2HD(10枚)＋ゲーム……定価￥412,800▶特価**¥285,000**
Bセット: PC-98DO＋CU-14FD＋マウス＋M-2HD(10枚)＋ゲーム……定価￥372,800▶特価**¥245,000**
Cセット: PC-9801VM11＋CU-14FD＋マウス＋M-2HD(10枚)＋ゲーム……定価￥402,800▶特価**¥223,000**
Dセット: PC-9801UV11＋CU-14FD＋マウス＋MF-2HD(5枚)＋ゲーム……定価￥339,800▶特価**¥213,000**
Eセット: PC-9801EX2＋CU-14FD＋マウス＋MF-2HD(5枚)＋ゲーム……定価￥422,800▶特価**¥272,000**
Fセット: PC-9801ES2＋CU-14FD＋マウス＋MF-2HD(5枚)＋ゲーム……定価￥522,800▶特価**¥347,000**
Gセット: PC-9801RA21＋CU-14FD＋マウス＋MF-2HD(5枚)＋ゲーム……定価￥572,800▶特価**¥398,000**
Hセット: PC-9801RX51＋CU-14FD＋マウス＋M-2HD(10枚)＋ゲーム……定価￥582,800▶特価**¥407,000**
Iセット: PC-9801RA51＋CU-14FD＋マウス＋M-2HD(10枚)＋ゲーム……定価￥742,800▶特価**¥521,000**

EPSON PC-286/386 SERIES

Aセット: PC-286VF-STD＋CU-14FD＋マウス＋M-2HD(10枚)＋ゲーム……定価￥372,800▶特価**¥215,000**
Bセット: PC-286VF-H20＋CU-14FD＋マウス＋M-2HD(10枚)＋ゲーム……定価￥497,800▶特価**¥300,000**
Cセット: PC-286VS-STD＋CU-14FD＋マウス＋M-2HD(10枚)＋ゲーム……定価￥462,800▶特価**¥252,000**
Dセット: PC-286UX-STD＋CU-14FD＋マウス＋MF-2HD(5枚)＋ゲーム……定価￥342,800▶特価**¥236,000**
Eセット: PC-386V-STD＋CU-14FD＋マウス＋M-2HD(10枚)＋ゲーム……定価￥572,800▶特価**¥390,000**

98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを

①XC-1498C	(三菱	定価 99,800)	に変更の場合￥ 0
②PC-KD854N	(NEC	定価 84,800)	に変更の場合￥ 3,000
③PC-KD853N	(NEC	定価118,000)	に変更の場合￥18,000
④PC-TV353	(NEC	定価102,600)	に変更の場合￥ 6,000
⑤PC-TV454	(NEC	定価128,300)	に変更の場合￥25,000
⑥PC-TV455	(NEC	定価147,000)	に変更の場合￥35,000
⑦N-5913L(G)	(NEC	定価138,000)	に変更の場合￥43,000
⑧CR-4000	(エプソン定価	94,800)	に変更の場合￥15,000
⑨CU-14TV	(シャープ定価	99,800)	に変更の場合￥26,000

を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス)

送料￥1,000

①PC-9801LX5C(NEC)……定価￥748,000▶特価**¥529,000**
②PC-286LS-STD(エプソン)……定価￥478,000▶特価**¥303,000**
③PC-286LS-H20(エプソン)……定価￥613,000▶特価**¥402,000**
④PC-386LS-STD(エプソン)……定価￥538,000▶特価**¥366,000**
⑤PC-386LS-H20(エプソン)……定価￥673,000▶特価**¥458,000**

9801用サウンドボード

送料￥500

①PC-9801-26K……定価￥25,000▶特価**¥21,000**
②サウンド・オーケストラ(ステレオ)……定価￥29,800▶特価**¥17,500**
③TN-F1(純正コンパチ)(ニーズ)……定価￥22,000▶特価**¥14,000**
④FM-1プラスコンサート(アクセル)……定価￥29,800▶特価**¥17,500**
テンキーユニット ①"GINGA"(88、98用)(SNE)……定価￥32,000▶特価**¥19,000**
②"GINGA"(286L用)(SNE)……定価￥15,000▶特価**¥ 9,000**

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)
●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。4月1日以降より消費税が付加されますので、ご了承下さい。

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

お知らせ!! X-68000EXPERT、PRO、ACE-HD、ターボZIIIの組合せセットは送料、消費税込みの価格となっております。

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**

SHARP

(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。)

X68000 EXPERT PRO

送料¥2,000

A 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	30,700	24回	16,100	36回	11,000	48回	8,600	60回	7,100

B 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	37,800	24回	19,800	36回	13,600	48回	10,600	60回	8,800

C 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	26,800	24回	14,000	36回	9,600	48回	7,500	60回	6,200

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

12回	34,200	24回	17,900	36回	12,300	48回	9,500	60回	7,900

※ A～D 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 特別ご提供品 台数限定

- CZ-888C＋CZ-860D＋M-2HD(10枚)

定価￥269,600➡特価**¥164,800**

(●ジョイカード●ゲーム3種 ●パソコンラックⒶ3段 プレゼント中)

12回	14,300	24回	7,500	36回	5,100	48回	4,000	60回	3,300

X-68000ACE-HD 台数限定

- CZ-611C (本体)
- CZ-603D (モニター)
- CZ-8NJ2(CYBER、STICK)

＋ (●ディスケット10枚 ●ゲーム プレゼント中)

➡ 定価**¥508,400**
P&A超特価
価値はお電話下さい。

12回	28,400	24回	14,900	36回	10,200	48回	7,900	60回	6,600

(モニターCZ-602D、612D、611D、21CDの組合せも有ります。TEL下さい。)

RAMディスク 送料¥1,000

メルコ
- EMJ-1000MKII ……特価￥ 27,200
- 2000MKII ……特価￥ 45,800
- 4000MKII ……特価￥ 85,000
- 6000MKII ……特価￥125,000
- 8000MKII ……特価￥163,000
- EXJ-1000MKII……特価￥ 23,800
- 2000MKII……特価￥ 42,500
- 4000MKII……特価￥ 81,000
- HC-256 ……特価￥ 9,500
- HC-512 ……特価￥ 14,000
- EMZ-1000MKII……特価￥ 21,200
- EMZ-512MKII……特価￥ 14,700

I/Oデータ
- PC-34HX(1MB) ……特価￥ 26,000
- (2MB) ……特価￥ 46,800
- (4MB) ……特価￥ 90,000
- PC-34H(4MB) ……特価￥ 80,000
- (6MB) ……特価￥120,000
- (8MB) ……特価￥167,000
- 10S-10EMS/386/Ver2.3 ……特価￥ 3,500
- P10-9234G(0.5MG) ……特価￥ 16,000
- (1MG) ……特価￥ 24,500
- (1.5MG) ……特価￥ 33,000
- (2MG) ……特価￥ 40,000
- (3MG) ……特価￥ 59,000
- P10-RA34(3M) ……特価￥ 69,500

ハードディスク 送料¥1,000

40M
- A WD-40(ウィンテク)……定価¥102,000▶特価¥ 64,000
- B CRC-MH4B(C.リサーチ)…定価¥ 99,800▶特価¥ 67,500
- C CRC-MH4S(C.リサーチ)…定価¥138,000▶特価¥ 94,000
- D SR-40(ICM) ……定価¥118,000▶特価¥ 87,000
- E Little B4N(緑電子) ……定価¥148,000▶特価¥ 98,000
- F LHD-34V(ロジテック)……定価¥153,000▶特価¥107,000
- G LHD-34VE(ロジテック)…定価¥148,000▶特価¥ 96,000
- H TRUST40(テクサ、内蔵)…定価¥128,000▶特価¥ 88,000
- I TRUST40S(テクサ、内蔵)…定価¥138,000▶特価¥ 95,000
- J TRUST40E(テクサ、内蔵)…定価¥128,000▶特価¥ 89,000
- K DASH40S(テクサ、内蔵)…定価¥138,000▶特価¥ 97,000
- L Garry Disk40MB(テクサ、内蔵)…定価¥148,000▶特価¥105,000
- M LIHC-40(ランドコンピュータ)…定価¥128,000▶特価¥ 96,000
- N Hyper Disk 40(アイテム)……定価¥118,000▶特価¥ 90,000
- O Hyper Disk 40R(アイテム)……定価¥138,000▶特価¥105,000
- P Hyper Disk 40E(アイテム)……定価¥138,000▶特価¥105,000

60M
- A SR-60(ICM) ……定価¥148,000▶特価¥111,000

80M
- A SR-80(ICM) ……定価¥198,000▶特価¥145,000
- B CRC-MH8B(C.リサーチ)……定価¥198,000▶特価¥113,000
- C TRUST80S(テクサ、内蔵)……定価¥198,000▶特価¥140,000
- D TRUST80ES(テクサ、内蔵)…定価¥198,000▶特価¥140,000
- E Hyper Disk 80R(アイテム)……定価¥198,000▶特価¥150,000

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、アフターバーナージョイカード、ディスケット(5枚)プレゼント。

FM-TOWNS発売記念セール!! セット超特価販売中

★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 価格はお電話下さい。

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 価格はお電話下さい。

FM77AV40SX/

●ジョイカードプレゼント

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

- 熱転写プリンター(富士通)用紙、ケーブル付、FM-PR203B ……定価￥ 80,000▶特価**¥ 58,000**

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W) 移動自由(キャスター付)



A 3段 **¥9,000**

●1245(H)×600(D)×614(W) 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**

外付FDD 送料¥1,000

- CRC-FD3.5(3.5"×1 DD・HD自動切替)C.リサーチ ……定価￥58,000▶特価**¥37,000**
- FDC-358(3.5"×2 DD・HD自動切替)アクセル ……定価￥98,000▶特価**¥59,000**
- FDC-357(3.5"×1 DD・HD自動切替)アクセル ……定価￥68,000▶特価**¥42,000**
- FDC-57(5"×1 DD・HD自動切替)アクセル……定価￥68,000▶特価**¥43,000**
- FDC-58(5"×2 DD・HD自動切替)アクセル……定価￥98,000▶特価**¥60,000**
- LFD-392R(3.5"×2 DD・HD自動切替)ロジテック……定価￥79,800▶特価**¥56,000**
- LFD-592R(5"×2 DD・HD自動切替)ロジテック……定価￥99,800▶特価**¥70,000**
- LFD-591R(5"×1 DD・HD自動切替)ロジテック……定価￥69,800▶特価**¥47,000**
- LITTLE F(3.5"×1)緑電子……定価￥39,800▶特価**¥26,500**
- LITTLE F2(3.5"×2)緑電子……定価￥59,800▶特価**¥40,000**
- Mini 3(3.5"×1)SNE……定価￥39,800▶特価**¥23,000**
- Mini 5(5"×1)SNE……定価￥44,800▶特価**¥29,000**
- SNE-3Ver3(3.5"×2)SNE……定価￥75,000▶特価**¥44,000**

通信販売お申し込みのご案内

[現金一括でお申し込みの方]

●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

[銀行振込でお申し込みの方]

●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。

(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店 当No.263914 (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 高価下取りOK!!

電話一本ですぐ買える!
03-651-1884

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

☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

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

- ●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
- ●買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
- ●価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。
- ●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
¥300,000



FM-TOWNS-2
FMT-DP531
FMT-KB101
Townsシステムソフトウェア
¥340,000



シャープ
CZ601C
CZ601D(新品)
¥258,000



NEC
PC8801MA
CU-14BD(新品)
¥118,000



NEC
PC8801FH30
CU-14BD(新品)
¥98,000



NEC
PC-9801VM21
PCKD854
¥218,000



シャープ
CZ611C
CZ-602D(新品)
¥295,000

シャープ
CZ600C
CZ600D
¥220,000

NEC
PC8801FR30
CU-14BD(新品)
¥93,000

NEC
PC-8801FE
CU-14BD(新品)
¥98,000

富士通
FM77AV20EX
FMTV152
¥68,000

シャープ
CZ880CB
CZ860DB(新品)
¥118,000

NEC
PC8801FA
CU-14BD(新品)
¥110,000

NEC
PC88VA
PCKD854
¥139,000

パソコン本体　今月の特選品

- ●PC-9801VX21 ▶¥215,000
- ●PC-9801UX21 ▶¥180,000
- ●PC-9801VF2 ▶¥ 88,000
- ●PC-9801UV2 ▶¥120,000
- ●PC-8801MH ▶¥ 63,000
- ●PC-8801FA ▶¥ 73,000
- ●PC-8801MR ▶¥ 59,000
- ●PC-8801MA ▶¥ 85,000
- ●PC-286V-STD ▶¥138,000
- ●CZ-870C ▶¥ 58,000
- ●CZ-880C ▶¥ 63,000
- ●CZ-881C ▶¥ 75,000
- ●PC-8801FE ▶¥ 62,000
- ●PC-88VA ▶¥103,000
- ●FM-AV40EX ▶¥ 69,000

プリンター　今月の特選品

- ●PC-PR101TL ▶¥ 30,000
- ●PC-PR101TL2 ▶¥ 35,000
- ●CZ-8PC4 ▶¥ 48,000
- ●PC-PR201 ▶¥ 32,000
- ●NM-9700 ▶¥ 40,000
- ●AR-2415 ▶¥ 38,000
- ●TR-24CL ▶¥ 21,000

ディスプレイ　今月の特選品

- ●PC-KD854 ▶¥ 35,000
- ●PC-KD862 ▶¥ 40,000
- ●PC-KD863 ▶¥ 50,000
- ●PC-KD861 ▶¥ 59,000
- ●PC-TV352 ▶¥ 49,000

下取り交換差額表

新品 / 下取り機種	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 ▶¥160,000
- VX21 ▶¥150,000
- VX2 ▶¥135,000
- VM11 ▶¥125,000
- VM21 ▶¥125,000
- VM2 ▶¥110,000
- UX21 ▶¥125,000
- UV21 ▶¥100,000
- UV11 ▶¥110,000
- UV2 ▶¥ 90,000
- CV21 ▶¥120,000
- DO ▶¥130,000
- EX2 ▶¥150,000
- ES2 ▶¥200,000
- CZ-611C ▶¥160,000
- 601C ▶¥139,000
- 600C ▶¥125,000
- 652C ▶¥130,000
- 662C ▶¥180,000
- 602C ▶¥150,000
- 612C ▶¥ 20,000
- PC-8801 MA2 ▶¥ 69,000
- MA ▶¥ 65,000
- FA ▶¥ 55,000
- FE ▶¥ 45,000
- MH ▶¥ 49,000
- FH30 ▶¥ 45,000
- MR ▶¥ 40,000
- FR30 ▶¥ 40,000
- SR30 ▶¥ 40,000
- PC-88 VA2 ▶¥120,000
- VA ▶¥ 85,000
- PC-286 VS-STD ▶¥130,000
- VF-STD ▶¥110,000
- VE-STD ▶¥100,000
- US-STD ▶¥ 90,000

●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。

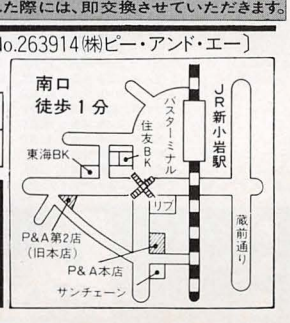
- ●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。(差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。)
- ●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
- ●近効の方はP&A本店に直接お持ち下さい。即金にて¥1,000,000までお支払いさせていただきます。

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 (代) FAX. 03-651-0141

●営業時間AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

テクノジョイ

ECCS（エックス）マルゼンムセン

新発売 Panasonic MSX2＋ FS-AIWSX 正価￥69,800

専用機なみのワープロ機能、色鮮やかな文字が、文字単位で楽しめるカラー対応、くっきり高画質のS映像出力端子付。2万色クラフィック、FM音源内蔵、縦・横スクロール可、日本語BASIC、アナログRBG、S付ビデオ出力、RF出力付



カラーモニターCMT-A14Fとセットで

特価￥109,000（税￥3,270）

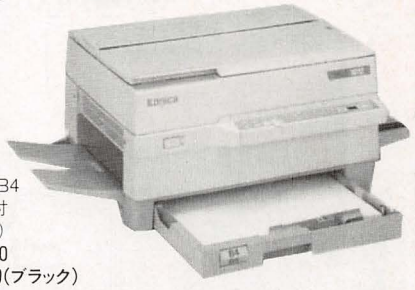
今月のお買得品 ※50Hzのみ

U-BIX コピー 1012

原稿台固定式でサイドスペースが生せる、ペーパーカセット前面セット、A4毎分12枚の高速コピー（99枚まで連続コピー可）手差し給紙でハガキもOK、コピーサイズ最大B4（等倍）保守サービス付（コピーキット中に含む）

本体 ￥288,000

スタートキット￥23,800（ブラック）



正価￥311,800 **特価￥158,000**（税別）

MSX用カラープリンター Panasonic FS-PC1



48ドット熱転写、225色カラー印字可能、B4サイズまで印字OK

正価￥59,800 **ECCS特価**

MSX用カラーモニター SANYO CMT-A14F

14インチ（アナログ/デジタル）RGB

640×200ライン

チルト台付



正価￥64,800

アナログケーブル付（8ピン→21ピン）

SANYO MSX2＋ PHC-70FD

FM音源内蔵

日本語BASIC対応

3.5インチFDD



正価￥129,600

モニターセット **特価￥99,000**（税￥2,970）

FUJITSU OASYS-30AX

液晶（バックライト付）ディスプレー、奥行15.5cmのコンパクトボディー

F-ROMカード対応

48ドットプリンター（33字/秒）、2FDD

ベクトルフォント内蔵（CD-ROM対応可能）



正価￥228,000（税別）

FUJITSU OASYS-30SX

12インチCRT付、F-ROMカード対応、48ドットプリンター（33字/秒）、2FDD内蔵（CD-ROM対応可）

ベクトルフォント内蔵（アウトラインフォント）



正価￥218,000（税別）

SONY PJ-300



セパレートワープロ、32ドット水平プリンター、バックライト付液晶（ハーフライト）、和英混在可能、コンパクト書体装備、縮少印字機能

正価￥128,000 **ECCS特価**

Panasonic FWU1P503AI

AI辞書の強化（4200用例）、1秒間50字の高速プリンター（48ドット）、A4・15頁の本体メモリー、バックライト付液晶（80×20行）



正価￥175,000

ECCS特価

TOSHIBA JW-95H

56ドット高速プリンター、アウトラインフォント実装（全文字）、バックライト白液晶、AI辞書124,000例内蔵、図形、グラフソフト付



正価￥228,000

ECCS特価

NEC ワープロ PWP-70HR

A4フル表示の縦型ディスプレー、7ヶ国語入力可能、48×48ドット印字、アウトラインフォント実装、本格的DTP

- 多段組…最大縦横6段
- 文章、表、グラフ、画像の自由配置
- 縦書、横書の混在が出来る
- 文字サイズの混在も可能



正価￥278,000

特価￥225,000（税別）

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

お支払いは

クレジット 電話1本でOK！

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

現金書留

〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン㈱通販部BM係

※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込

第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱

※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替

口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱

※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替

商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。

※一部地域ではお取扱いできないこともあります。 地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認ください。

お知らせ　※11月7日(火)、8日(水)は連休とさせていただきます。※掲載の価格は9/20現在です。まずはお電話にてご確認下さい。

パソコンプラザ オクト

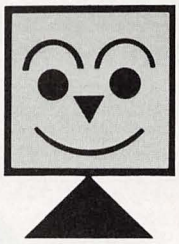
オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00　定休日 毎週火曜日

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

オクト セレクテッドシステム



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!!

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

案内図



店頭セール実施中

オクト一号 蒲田 OPEN

ウレピィーお知らせ!!
冬のボーナス一括払い(12月末払OK)なんと手数料なしですヨー!
超低金利ハッピークレジットをご利用ください。

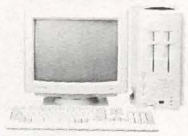
NEC PC-88フェア! これでカンペキ。組合せ自由!! (送料¥2,000)

PC-8801MC1

NEW

- PC-8801MC1
- 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¥238,800
特価¥155,000



楽しさケタ違いCD-ROM!!

PC-8801MC2

- PC-8801MC2
- 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¥268,800
特価¥175,000

PC-98DO

★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!
- IMB5インチFDD2基内蔵!!
- 98VMIIプラスMA2の魅力!!

NEW



PC-98DO

- PC-98DO
- PC-KD855
- MD-2HD10枚
- マウス
- ゲームパック
- パソコン活用ソフト

※キーボードレッスン&ベーシックプログラミングが入っています。

定価合計¥367,800
超特価¥240,000

PC-8801FE2

TVとつなげる本格パソコン!! ビデオ出力を装備してるから家庭にあるTVでゲームがすぐに楽しめるゾ!!

NEW



PC-8801FE2

- PC-8801FE2
- 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¥188,800
特価¥121,000

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

合計定価¥199,800
限定
オクトお楽しみ価格!!



電話下さい。

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

合計定価¥237,800
オクトお楽しみ価格!!

MITSUBISHI XC-1498C

NEW

- 0.28㎜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……＋¥8,000

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- CU-14FD……＋¥12,000
- CU-14GD……＋¥6,000
- CMT-147H……＋¥8,000
- PC-KD863S……＋¥24,000
- PC-KD862S……＋¥31,000
- TV-454……＋¥37,000
- PC-TV353……＋¥20,000
- PC-TV455……＋¥48,000
- PC-KD863G……＋¥48,000
- PC-KD854N……＋¥10,000
- CU-21CD……＋¥58,000

を、加算して下さい。

SHARP CU-14TV(GY)

TVが見れる14インチディスプレイ!!

NEW

定価¥98,800

- 4050文字アナログ
- 0.31㎜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……＋¥37,000

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¥49,000

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¥44,000

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¥38,500

- ◉STAR CX-2410 (定価¥79,800) ……特価¥51,000
- ◉NEC PC-PR150H (定価¥84,000) ……特価¥59,800
- ◉EPSON AP-800PC (定価¥99,800) ……特価¥63,000
- ◉NEC PC-PR150V (定価¥89,800) NEW……特価¥69,000

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
XE-1AJ	インテリジェント・コントローラー	¥23,800	¥18,000
PC-8872-	マウス	¥9,800	¥7,900
TN-MOUSE88	マウス	¥7,800	¥4,500
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥9,500	¥8,000
PC-8801-30	CD-ROMドライブ	¥30,300	¥24,000
PC-8801-31	CD-ROMインター	¥34,800	¥27,800

ゲームソフトALL 25% off セットでどうぞ! 安いゾー

冬のボーナス一括払いOK!! 手数料ナシだって!! 12月末払いもOK!! ウーン、利用しなくっちゃネ!!

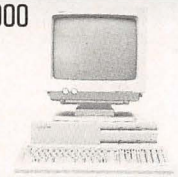
★■店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!（税別）。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ!
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

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

ウ〜ン、多分に安い!

(A)EXPERT・CZ-602C(BK/GY) 定価¥356,000

(B)EXPERT-HD●CZ-612C (BK/GY) 定価¥466,000

X68000PRO PRO-HD

イヤー、絶対安い!!

(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）得大特価!!

X68000用ソフト/周辺機器（送料¥500）

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	¥58,000	¥40,000
KAMIKAZE	データベース	¥68,000	¥46,000
サイクロン	グラフィク	¥58,000	¥25,000
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

X68000用周辺機器

形名	商品	定価	特価
CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥38,000	大特価
CZ-6BM1	MIDボード	¥26,800	大特価
AN-8TV	パソコンチューナー	¥35,800	大特価
CZ-8TMZ	モデムユニット	¥49,800	大特価
CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥39,800	大特価
CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	¥23,800	¥19,000

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I
モデルII



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。

モデム だよ〜ん!! 送料¥1,000

- オムロン●MD-1200AIII……▶特価¥15,000
- ●MD-2400B……▶特価¥27,000
- ●MD-2400F……▶特価¥39,000
- AIWA●PV-A2400MNP4…▶特価¥34,000
- ●PV-A2400MNP5…▶特価¥41,000

ミュージカル・ツール（送料¥1,000）

- ●POLAND ミュージくん 定価¥93,800▶特価¥76,800
- ●ROLAND ミュージ部 定価¥158,000▶特価¥129,800
- ●SNE サウンドオーケストラ 定価¥29,800……▶特価¥18,000
- ●FM+I プラス コンサート 定価¥29,800……▶特価¥18,000
- ●サウンド・エース(PC-9801-26Kコンパチ) 定価¥22,000……▶特価¥13,800

NEC PC-98&EPSON PC-286シリーズ特選セット（送料¥2,000）

NEC PC-9801RX21



- PC-9801RX21
- XC-1498C
- MD-2HD(10枚)
- マウス+ゲーム
- パソコン活用ソフト

限定 特価¥285,000

EPSON PC-286VF-STD

新製品



- PC-286VF-STD
- XC-1498C
- MD-2HD(10枚)
- マウス+ゲーム
- MS-DOS
- パソコン活用ソフト

推奨 特価¥220,000

PC-9801UV11

●PC-9801UV11+XC-1498C+MF-2HD5枚+マウス+パソコン活用ソフト…特価¥228,000

PC-9801VM11

●PC-9801VM11+XC-1498C+MD-2HD10枚+マウス+ゲーム+パソコン活用ソフト…特価¥268,000

PC-9801EX2

●PC-9801EX2+XC-1498C+MF-2HD+マウス+パソコン活用ソフト……特価¥278,000

EPSON PC-286UX-STD

●PC-286UX-STD+XC-1498C+マウス+MF-2HD5枚+MS-DOS+パソコン活用ソフト…特価¥238,000

★ディスプレイ変更の場合

- ●CU-14FD ……+¥6,000
- ●CMT-147H……+¥0
- ●PC-KD854N……+¥7,000
- ●PC-KD455……+¥42,000
- ●PC-TV353……+¥14,000
- ●PC-TV454……+¥30,000
- ●CR-4000……+¥10,000
- ●CU-14TV……+¥26,000

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¥53,000
- ●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

※キーボードレッスンとベーシックプログラミングが入っている活用ソフト

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。

オクトラクラク・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 当NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人(オクト)

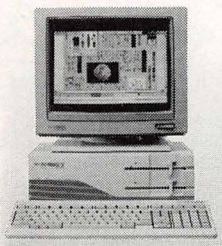
※掲載の価格は 9/20 現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。
※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

冬のボーナス一括払いOK!! 手数料ナシだって!! 12月末払いもOK!! ウーン、利用しなくっちゃネ!!

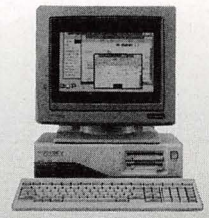
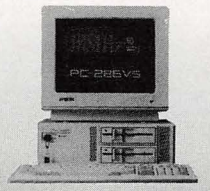
ステップ価格リスト

パソコン

(NEC) PC-9801RX21 (エプソン) PC-286VF-STD (NEC) PC-9801RA21 (NEC) PC-9801EX2 (エプソン) PC-286VS-STD (エプソン) PC-286LS-STD







☆338,000 円	☆298,000 円	☆498,000 円	☆348,000 円	☆388,000 円	☆478,000 円

(NEC) PC-9801RX2 ☆388,000 円	(NEC) PC-9801VM11 ☆328,000 円	(NEC) PC-286LF-STD ☆388,000 円	(エプソン) PC-286LE-STD ☆368,000 円
(NEC) PC-8801MCmodel2 ☆199,000 円	(NEC) PC-9801UV11 ☆265,000 円	(NEC) PC-9801ES2 ☆448,000 円	(エプソン) PC-386LS-STD ☆538,000 円
(NEC) PC-98DO ☆298,000 円	(NEC) PC-9801LX2 ☆448,000 円	(エプソン) PC-286UX-STD ☆268,000 円	(東芝) J-3100SS ☆198,000 円

ディスプレイ

(NEC) PC-KD854N



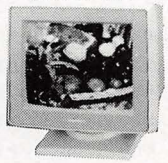
☆84,800 円

(三菱) XC-1498C
ドットピッチ 0.28



☆99,800 円

(メディクス) CHC-141AN
ドットピッチ 0.31



☆84,800 円

(NEC) PC-KD853N ☆118,000 円	(NEC) N-5913L(G) ☆138,000 円
(NEC) PC-TV454 ☆129,300 円	(シャープ) CU-14FD ☆ 74,800 円
(NEC) PC-TV455 ☆147,000 円	(エプソン) CR-4000 ☆ 94,800 円

プリンター

(NEC) PC-PR201B



☆99,500 円

(エプソン) VP-2000PC



☆158,000 円

(NEC) PC-PR201G ☆158,000 円	(スター) CX-2410 ☆ 79,800 円
(NEC) PC-PR101TL3 ☆ 69,800 円	(エプソン) VP-900PC ☆128,000 円
(NEC) PC-PR150V ☆ 99,800 円	(エプソン) AP-800PC ☆ 998,80 円
(NEC) PC-PR201J ☆215,000 円	(エプソン) AP-550PC ☆ 69,800 円
(スター) CR-3415CL ☆148,000 円	(エプソン) VP-1000PC ☆154,000 円
(NEC) PC-PR201X ☆275,000 円	(エプソン) VP-135EXPC ☆102,000 円
(ブラザー) M-1724P ☆148,000 円	(キヤノン) BJ-130-J ☆198,000 円

ハードディスク

(ウインテク) WD-40
40MB I/F付



☆102,000 **64,000円**

(テクノジャパン) SP-340II
40MB I/F付



☆115,000 **65,800円**

(アクセル) AHD-3040-1
40MB I/F付



☆16,000 **99,800円**

(テクノジャパン) WD-80LTD
80MB I/F付



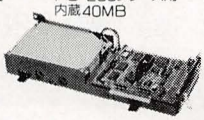
☆178,000 **109,000円**

(アクセル) AHD-1040-1
VM11, RX2, RA2, EX2, ES2
内蔵 40MB



☆148,000 **86,800円**

(日本テクサ) TRUST-40S
PC-286シリーズ用
内蔵40MB



☆138,000 **89,000円**

(ジャストシステム) 一太郎



☆58,000 **32,400円**

(ロータス) ロータス1,2,3 plus



☆98,000 **56,000円**

(オムロン) MD-2400F
モデム



☆59,800 **38,500円**

(アイプ) PV-A24MNP5
モデム



☆54,800 **38,000円**

(I・O) PIO-PC34HX-2M
2Mラムボード
OS10EMS別売
3,500円



☆70,000 **44,800円**

(メルコ) EHJ-2000MKII
2Mラムボード



☆64,800 **45,300円**

(アクセル) FDC-58オートII



☆98,000 **58,000円**

(アクセル) SC-1



☆29,800 **9,800円**

(HOYA) アイテックフィルターU
14インチ



☆28,000 **18,900円**

(アマヤカン) AD-7
640×700×1,250mm



☆29,800 **13,800円**

(エニックス) ED-50
640×700×1,260mm



☆29,800 **14,200円**

(アマヤカン) ADS-60S
650×635×1,200mm



☆45,000 **29,800円**

(インターコム) まいとーく (Ver.1.2) ☆28,000 **18,000円**	(アクセル) FDC-358オートII ☆98,000 **59,000円**	(NEOS) MS-50L マウス ☆ 5,800 **3,700円**
(NEC) PS98-015HMW MS-DOS ☆18,000 **13,000円**	(MMIC) 竜馬 5"2HD ☆68,000 **24,000円**	(アクセル) MS-1 マウス ☆ 6,800 **2,800円**
(テーピー) PI-EXE plus ☆58,000 **36,000円**	(SNE) MINI-5 5"FDD ☆44,800 **29,800円**	(東京ニーズ) TN-98B マウス ☆ 5,800 **2,900円**

11月8日号

☆はメーカー希望小売価格です。

輸入モデル マッキントッシュ：パソコン・周辺機器

Mac Plus
1MB RAM, 1FDD
キーボード、マウス
ハイパーカード
日本語解説書付



198,000円

Mac SE/30
マウス、ハイパーカード
日本語解説書付
1.44MB FDD



40MB HDD内蔵
2MB RAM
570,000円

80MB HDD内蔵
4MB RAM
740,000円

5MB、YE-DATA製
80MB HDD内蔵
670,000円

Mac IIcx
マウス
ハイパーカード付
1.44MB FDD



5MB RAM
YE-DATA製
80MB HDD内蔵
723,000円

40MB HDD内蔵
2MB RAM
633,000円

80MB HDD内蔵
4MB RAM
778,000円

Mac IIci
クロック25MHz
8ビットビデオ回路内蔵
マウス、ハイパーカード



1MB RAM FLOPPY 712,000円
1MB RAM 40MB HDD 822,000円
4MB RAM 80MB HDD 998,000円
5MB RAM YE-80 HDD 943,000円

(NEC) 14"カラーモニター
SE/30、IIcx用 94,000円

(APPLE) 13"カラーモニター
SE/30、IIcx用 128,000円

(APPLE) 2ページモノクロモニター
IIcx用 ☆399,000 256,000円

(APPLE) レーザライタIISC ☆515,800 357,300円
SCSIケーブル、トナーカートリッジ
SCSIケーブルターミネータ付

Mac Portable
マウス、キーボード、液晶ディスプレイ



1M RAMフロッピー 678,000円
1M RAM、40MB HDD 778,000円

(コンピュータリサーチ)
CRC-MH4-M ☆148,000 108,000円
40MB HDD、ケーブル・ソフト付
CRC-MH3-M 80MB 148,000円

(ペリフェラルランド) 外付けHDD
PLI 30MB ターボ ☆148,000 96,000円
PLI 50MB ターボ ☆181,000 128,000円
PLI 90MB ターボ ☆235,000 188,000円

〈輸入ソフト〉

マイクロソフト・エクセル 2.2	41,000円
マイクロソフト・ワード 4.0	41,000円
スーパーカード	19,600円
スーパーペイント 2.0	19,600円
ウィング Z	45,000円
ページメーカー 3.0.1	62,000円
ピクセルペイント 2.0	36,700円

(ナショナル) FW-U1S50



☆188,000 円

(キヤノン) キャノワードα5 スーパー



☆148,000 円

(サンヨー) SWP-360



☆148,000 円

(NEC) 文豪ミニ5HD



☆158,000 円

(NEC) 文豪ミニ7R



☆198,000 円

(ナショナル) パナワードU1pro503AI



☆175,000 円

(ソニー) PJ-1000



☆178,000 円

(シャープ) WD-A330



☆185,000 円

(富士通) オアシス30LX



☆198,000 円

(富士通) オアシス30AX



☆228,000 円

(東芝) ルポ95H



☆228,000 円

(NEC) 文豪ミニ7HR



☆278,000 円

(富士通) オアシス30SX ☆218,000 円

(東芝) ルポ90B ☆148,000 円

(東芝) ルポ95B ☆178,000 円

(ムラタ) M-5
A4判・20秒



☆89,800 61,500円

(NEC) スピークス2
B4判・15秒



☆167,000 106,000円

(シャープ) UX-10
B4判・15秒



☆128,000 86,000円

(シャープ) PA-8500



☆28,000

(カシオ) DK-5000



☆28,000

16,800円 円

3M Post-it
654 1pad
100枚×1ダース
☆3,840 1,980円

680-5
Tape Flags 50枚
☆ 360 240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
ノーブランド	29円	53円	70円	110円
マクセル	110円	89円	185円	295円
3 M	100円	100円	180円	340円
TDK	100円	105円	180円	330円

ステップクレジット

- パソコン・ワープロ、マッキントッシュ及び各関連機器10万円以上お買上げの場合、審査の上クレジット可。沖縄県及び島部地域は除く。(手数料 1,000円)
- お申し込みは、ステップクレジットセンター **0473-95-2611** (10:00~17:00 土・日・祝 定休) までお電話でどうぞ。

1 お申し込みはお電話で

ステップテレホンセンター 受付時間/10:00~16:00 (日・祝・定休)

(東京) 03-253-8800代

- 価格・納期・送料をご確認ください。(送料1ヶ口 500円。沖縄・離島は別料金)

5つのNO!!
1説明 2展示
3交換 4返品
5解約

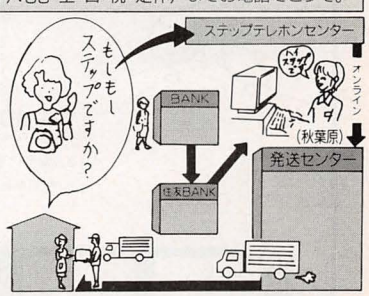
2 ご入金は銀行振込で

- 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。価格・送料には消費税は含まれておりません。

振込銀行	種目	口座番号	口座名義	電話	住所
住友銀行 数寄屋橋(すきやばし)支店	当座	243243	(株)ステップ	03-253-8800	東京都千代田区外神田3-16-17

※必ず電信扱いでお振込みください。ご入金確認後に商品発送いたします。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 (0473) 77-9900
Mac関連機器 (0473) 77-9911
ビデオ・テレビ (0473) 77-9922
求人情報 (0473) 98-2233

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	10:00~16:00 (日・祝定休)
●行徳店	〒272-01	千葉県市川市行徳駅前4-7-10	12:00~17:00 (火・水定休)
●西葛西店	〒134	東京都江戸川区西葛西6-22-23	12:00~17:00 (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	12:00~17:00 (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	12:00~17:00 (火・水定休)

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

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

視力障害解消!

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

軽る〜いカーボン新登場!

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

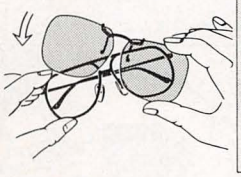


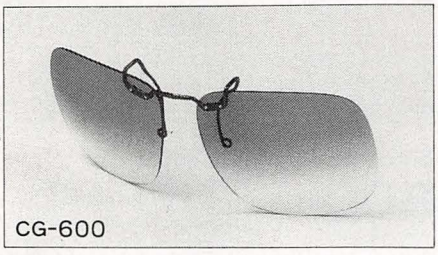
CG-1000¥13,000を**特別価格¥9,800**(ハードケース付(送料込))

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





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

コンピュータグラスのベストセラー



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

いずれも、商品価格には消費税は含まれておりません。

●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

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

天使達の午後II・番外編/III…II⑮7,230円/8,160円
アンジェラス……II⑮7,610円
三国志……II®/II⑬13,720円/12,530円
ファンタジーIII……II⑲9,090円
信長(戦国群雄伝)……II®/II⑲10,620円/9,090円
ヴァリスII……II⑮8,160円
アンデットライン……II⑮6,310円
○激突ペナントレース2……II®5,840円
スーパー大戦略……II⑮8,160円
クリムゾンII……II⑰7,230円
テトリス……II⑬/○®6,310円
ローグアライアンス……II⑲9,090円
GAUDI……II⑲9,090円
銀河……II⑮6,310円
琉球……II⑭4,450円
○神の聖都……II⑲9,090円
水滸伝……II⑲9,090円
○テレフォンクラブSPECAL……II⑰7,230円
スーパー大戦略マップコレクションII……II⑬3,530円
○グラフサウルス……II⑲9,090円
○維新の嵐……II⑲9,090円
イースII……II⑮8,070円
○ロードス島戦記……II⑭9,090円
○ファミリースタジアム……II⑰7,230円
○銀河英雄伝説……II⑮8,160円
○テグザーII……II⑰7,230円
○アークスII……II⑮8,160円
○アレスタII……II⑮6,310円
○シュバルトシルト……II⑲9,090円

X1、X68000

ローグアライアンス……X68/X1シリーズ 9,090円
三国志……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
テトリス……X68/X1シリーズ 6,310円
ジェノサイド……X68 8,160円
麻雀武蔵……X68 9,090円
リングマスター……X68 8,160円
ニュージランドストーリー……X68 8,160円
ファンタジーゾーン……X68 7,230円
麻雀狂時代SP2……○X68/X1㋟ 6,310円
維新の嵐……○X68/X1㋟ 9,090円
ウイングス……X68 7,230円
ヒーロー、オブ、ランス……X1㋟ 7,340円
○ロードス島戦記……X68 9,090円
○エメラルドドラゴン……X68 8,160円
○ZAN……X68 9,090円
○ヴァリスII……X68 9,090円
○モトス……X68 7,640円
○エージャックス……X68 8,160円

FM77/TOWNS

麻雀悟空……TOWNS8,160円
AFTERBURNER……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
ニュージランドストーリー……TOWNS9,090円
水滸伝……77AV 9,090円
TOWNSカラオケ……TOWNS3,710円
MISTY……TOWNS9,090円
自己中心派……77AV 6,310円
○信長(戦国群雄伝)……77AV 9,090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
イース・II/III……88V2/98 7,230円/8,070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
森田将棋II……98 9,270円
ローグアライアンス…○88V2/○VA/98 9,090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
ヴァリスII……88V2/98 8,160円
PINKY・PUNKY I/II/III…○88V2/○98 5,380円
天下統一……98 9,090円
サイレントサービス……98 8,160円
きゃんきゃんバニー……88V2/98 5,380円
ライナス……88V2 7,230円
○エメラルドドラゴン……98/88V2 8,160円
○ダークレイス……98 8,900円
ハイドライドIII……98 7,230円
ZAN……98 9,090円
提督の決断……○88VA/98 13,720円
殺しのドレスII……88V2/98 6,310円
メフィスト……88V2 8,160円
ラ・ヴァルー……88V2 8,160円
DIOS……88V2/98 9,090円
マスターオブモンスター……98 8,160円
エアーコンバット……98 8,160円
上海II……○88V2/98 6,310円
琉球……98 5,380円
ウイングス……98 7,230円
○BURAIII……88V2/98 8,160円
遙かなるオーガスタ……98 11,870円
○アロバトロスII……98 9,090円
DUEL……88V2 8,070円
○テグザーII……88V2 7,230円
ヒーロー、オブ、ランス…88V2/88VA/98 7,340円
○アークスII……88V2 8,160円
○プロ野球ファミスタ89……88VA 6,310円
○キャンペーン版大戦略II…88V2 8,160円

HARD

★全国無料配達
当価格は消費税を含みます。

高級パソコンデスク

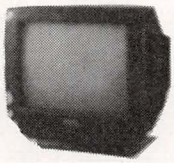


インター W-46
FMTOWNS X68対応
30,800円→21,000円
幅600×高さ1,205×奥行650

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

SANYO MSX 2+



WAVY70FD2
2ドライブ仕様の本格派
87,800円→75,000円

SONY MSXビデオデジタイザー



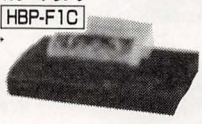
HBI-V1
29,800円→27,600円

MSX漢字プリンタ ナショナル FS-PA1



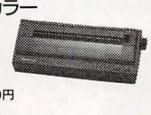
44,800円→39,500円
24ドット熱転写、第2水準漢字対応
B4タテ対応、ケーブル付

MSX漢字カラープリンタ SONY HBP-F1C



49,800円→43,800円
B4タテ対応、ケーブル付

ナショナル MSX漢字カラープリンタ FS-PC1



48ドットケーブル付
59,800円→54,200円

NEC 8801MC(2)



CD-ROM付
本体 199,000円
KD862S 99,800円
システム価格 298,800円→
マエハラ特価

ナショナルMSX2+ FS-A1WSX



S端子・ワープロソフト付
69,800円→62,800円

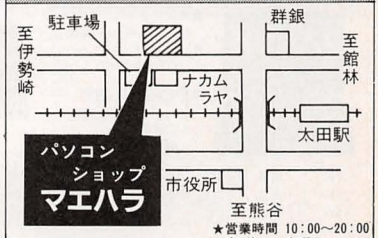
SONY MSX2+ HB-F1XV



サウンド・ワープロ・グラフィックソフト付
69,800円→62,800円

PC-88/98、PC-286、X68000、FM TOWNS コーナーフル展示ご来店お待ちしています。

★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!!
★スタッフ募集中!!



★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	( ) ー	
ご氏名	フリガナ	様
機種名	年令	才

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

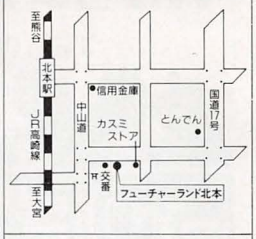
パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

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。

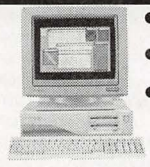
NEC PC-9801EX2



●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	24回	1回目	20,578	2～24回	20,300
36回	1回目	14,530	2～36回	11,700	36回	1回目	17,098	2～36回	14,400
60回	1回目	8,285	2～60回	7,800	60回	1回目	15,229	2～60回	9,500

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	24回	1回目	15,501	2～24回	13,300
36回	1回目	17,098	2～36回	14,400	36回	1回目	11,067	2～36回	9,500
60回	1回目	15,229	2～60回	9,500	60回	1回目	7,886	2～60回	6,300

NEC PC-9801UVII



●PC-9801UVII ¥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	24回	1回目	17,380	2～24回	17,300
36回	1回目	11,067	2～36回	9,500	36回	1回目	13,420	2～36回	12,300
60回	1回目	7,886	2～60回	6,300	60回	1回目	12,560	2～60回	8,100

NEC PC-9801RX2



●PC-9801RX2 ¥398,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥482,800~~
ご提供価格計 **358,000円**

24回	1回目	17,174	2～24回	16,500	24回	1回目	20,578	2～24回	20,300
36回	1回目	14,530	2～36回	11,700	36回	1回目	17,098	2～36回	14,400
60回	1回目	8,285	2～60回	7,800	60回	1回目	15,229	2～60回	9,500

NEC PC-9801VM11



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

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

NEC PC-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	12,246	2～24回	11,000	24回	1回目	9,700	2～24回	7,900
36回	1回目	10,538	2～36回	7,800	36回	1回目	8,600	2～36回	5,600
60回	1回目	6,464	2～60回	5,200	60回	1回目	7,750	2～60回	3,700

NEC PC-8801MA2



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

NEC PC-8801FE



●PC-8801FE ¥129,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥213,800~~
ご提供価格計 **¥160,000円**

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

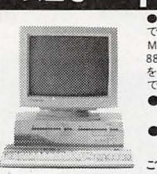
NEC PC-9801RA2



●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	24回	1回目	15,471	2～24回	14,600
36回	1回目	17,626	2～36回	16,100	36回	1回目	11,497	2～36回	10,400
60回	1回目	10,751	2～60回	10,700	60回	1回目	7,763	2～60回	6,900

NEC PC-98DO



●簡単なスイッチの切り替えで、98モードではPC-9801VM II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	24回	1回目	14,665	2～24回	13,700
36回	1回目	11,497	2～36回	10,400	36回	1回目	13,007	2～36回	9,700
60回	1回目	7,763	2～60回	6,900	60回	1回目	11,864	2～60回	6,400

エプソン PC-286US



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

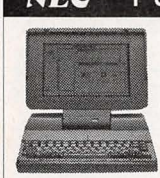
エプソンPC-286VF



●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	24回	1回目	8,930	2～24回	7,300
36回	1回目	11,116	2～36回	9,900	36回	1回目	7,026	2～36回	5,200
60回	1回目	11,608	2～60回	6,500	60回	1回目	8,243	2～60回	3,400

NEC PC-9801LS2



●高速処理32ビットCPU 80386(16MHz)を搭載
●プラズマディスプレー (15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	24回	1回目	16,845	2～24回	14,800
36回	1回目	17,774	2～36回	17,300	36回	1回目	10,883	2～36回	10,600
60回	1回目	16,017	2～60回	11,400	60回	1回目	8,919	2～60回	7,000

NEC PC-9801LV22



●明るく見やすい白黒液晶ディスプレイ(8階調・バックライト付)を採用
●CPUには実績のあるV30(10MHz・メモリアクセスノーウェイト)搭載
●640Kバイトのユーザーズメモリを標準装備
●PC-9801LV22
標準価格 ~~¥378,000~~
ご提供価格 **299,000円**

NEC 文豪mini7HG



●美しさに差がつく高品位48ドットプリンター付
●PWP-70HG ~~¥198,000~~
ご提供価格 **148,000円**

NEC PC-KD863G



●PC-Engineゲーム機能を内蔵
●マルチシンク2モード(15.98kHz 24.83kHz)自動切換え
●音声出力5W(2.5W+2.5W)着脱式スピーカ標準装備
●ステレオ2ch再生可能
●PC-KD863G ~~¥138,000~~
特 **109,000円**

24回	1回目	26,462	2～24回	24,200	24回	1回目	16,845	2～24回	14,800
36回	1回目	17,774	2～36回	17,300	36回	1回目	10,883	2～36回	10,600
60回	1回目	16,017	2～60回	11,400	60回	1回目	8,919	2～60回	7,000

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~~→119,000円
PC-PR201V2(NEC)	~~¥298,000~~→238,000円
PC-PR201B(NEC)	~~¥99,500~~→ 82,000円
PC-PR201X(NEC)	~~¥275,000~~→209,000円
PC-PR150V(NEC)	~~¥99,800~~→ 79,000円
VP-1000PC(エプソン・PC用)	~~¥154,000~~→ 92,000円
AP-550PC(エプソン)	~~¥69,800~~→ 53,800円

フロッピーディスク・ハードディスク

MINI III(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
INTER8(SNE・2HD用インターフェイス)	~~¥24,800~~→ 18,000円
SR-20(ICM・20メガハードディスク)	~~¥98,000~~→ 83,800円
SR-40(ICM・40メガハードディスク)	~~¥118,000~~→ 99,800円
SR-60(ICM・60メガハードディスク)	~~¥148,000~~→125,000円
SR-80(ICM・80メガハードディスク)	~~¥198,000~~→166,000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-TV353(NEC・TV付)	~~¥102,800~~→ 80,000円
PC-TV454 (NEC・TV付)	~~¥128,300~~→100,000円
PC-KD853N(NEC)	~~¥118,000~~→ 70,000円

その他

TK-98(98用バスマウス)	~~¥5,800~~→ 5,000円
SR007(縦型ラック,サンワサプライ)	~~¥24,500~~→ 16,800円
Word Bank Pen(エプソン)	~~¥24,800~~→ 16,000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

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

特価情報

TOMBOY

通販強化月間

買取りOK!

パソコン本体

PC－9801RA2	80386CPU:RAM1.6M	￥299.000
PC－9801RX2	80286CPU:RAM640K	￥219.000
PC－9801VM11	V30 CPU:RAM640K	￥189.000
PC－9801LV22	ラップトップV30CPU	￥219.000
PC－9801LX2	ラップトップ80286CPU	￥277.000
PC－9801LX5	ラップトップ40メガHDD	￥393.000
PC－9801UX11	V30CPU:RAM640K	￥169.000
PC－98 DO	V30&Z80:RAM640K	￥195.000
X68000シリーズ		￥お電話下さい。

ディスプレイ

PC－KD854N NEC	14インチ0.39mmカラー	￥50.000
CU－14FD SHARP	14インチ0.31mmカラー	￥特価
CMT-147H SANYO	14インチ0.31mmカラー	￥50.000

ハードディスク

LHD－34VE	ロジテック	￥89.800	40M
LHD－34V		~~￥110.000~~	40M
LHD－34K		￥92.000	40M(98ノート)
SR－40	ICM	￥89.800	40M
SR－60		￥109.000	60M
SR－80		￥139.000	80M
CRC－MH8B	Cリサーチ	￥108.000	80M
CRC－MH4B		￥73.000	40M
トラスト40S		￥特価	
トラスト80S		￥特価	

プリンタ

PC－PR201B NEC	15インチ24ドット	￥69.000
PC－PR101TL3	10インチ24ネッテンカラー	￥49.000
PC－PR150V	10インチ48ネッテンカラー	￥67.800
PC－PR150H	10インチ48ネッテンカラー	￥59.800
VP－135EXPC EPSON	15インチ24ドット	￥68.500
VP－1000PC	15インチ24ドット	￥78.000
VP－2000PC	15インチ24ドットカラー	￥110.000
AP－800PC	10インチ48ネッテンカラー	￥65.000
AP－550PC	10インチ48ネッテンカラー	￥46.000
M－1024Iブラザー	10インチ24ドット	￥38.000
M－1724P	15インチ24ドット	￥59.000
BR－2415 STAR	15インチ24ドット	￥59.000
CR－3415CL	15インチ24ドットカラー	￥86.000
BJ－130(NMセット)	15インチ48バブル	￥129.000
CZ－8PC3(ショブン)	10インチ24ネッテンカラー	￥45.000

ラムボード

EMJ－1000mk2 メルコ		￥29800
2000mk2		￥49800
4000mk2		￥89800
8000mk2		￥169800

EMS/プロテクト/バンクスモード/メルウェアVer4

マウス

MS－50L	￥3.480
MS－50H	￥5.800
MS－50AUTO	￥8.800
PC－9872L	￥8.000

通販お申し込みのしかた

1. まず、お電話で商品の在庫と価格を確認して下さい。その時点ではさらにお安くできるかもしれません。
2. 商品の代金を振り込みまたは書留にてお送り下さい。
3. 入金確認後商品を発送します。
4. 送料は、お客様負担となります。1個口に付1,500円を目安にして下さい。

ゴメンナサイ 現在、通販でのクレジットは受け付けておりません。ぜひお店にも遊びに来て下さい。ヨロシク!

郵送での買い取りのしかた

1. まず、お持ちの商品の買い取り価格を確認して下さい。
2. 商品を宅配便でお送り下さい。
3. 商品確認後買い取り価格を連絡致します。
4. お金を送金します。店頭での買い取りも受け付けます。

1部アイドル除く

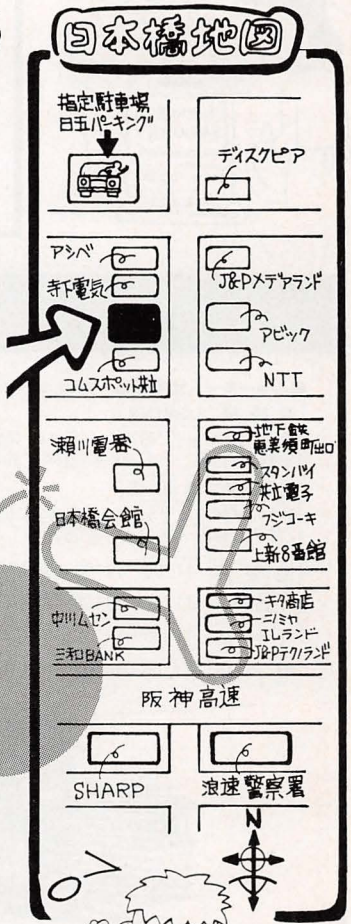
定価の 40%⇒60%

超高額買取り実施中

中古ソフト買取り

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

※一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

●ショールーム営業時間　電話受注センターは9月よりショップと同時定休日となります。

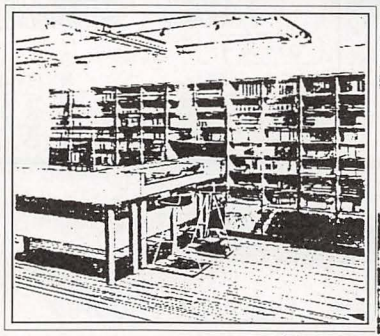
池袋店：USED店
11月のお休み…2日㈭、9日㈭、16日㈭、22日㈬、30日㈭
12月のお休み…6日㈬、7日㈭、31日㈰、年内12月30日まで営業いたします。

札幌店：旭川店
11月のお休み…2日㈭、9日㈭、16日㈭、22日㈬、30日㈭
12月のお休み…6日㈬、7日㈭、

札幌店 旭川店 お電話御注文(11:00～21:00) 011-251-6771

池袋店	11:00～19:00	豊島区東池袋1-28-6 東急ハンズ隣	
USED店	11:00～19:00	豊島区東池袋1-28-1 東急ハンズ隣	
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	TEL 0166-25-7771







11月12日
'89札幌ゲーム大会II
— FM TOWNS 大特集 —
日時・場所は札幌店へ
お問合せ下さい。

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	¥ 160	EMZ-512 (メルコ2HC-EMS)	¥29,800 ¥18,800
TDK	3.5インチ2DD	1枚	¥ 190	EMJ-2000 (メルコ2HC-EMS)	¥79,800 ¥55,800

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



FAXでの御注文、お問い合わせも承っております。
FAX 東京 03-985-5221　FAX 旭川 0166-23-8040　FAX 札幌 011-232-8040

★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-9801RX2 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➡ ¥365,000

クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 A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
一太郎(ver4.2)(ジャストシステム・ワープロ) ¥ 58,000
MS-DOS ver 3.3A(PS98-015-HMW) ¥ 18,000
Let'sアイリス(ver2.0)(カード型データベース)… ¥ 42,000
VP-135EXpc(15インチ漢字プリンター)… ¥102,000
PC-9872U(マウス)…… ¥ 10,000

合計 ¥702,800➡ ¥448,900

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➡ ¥353,500

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➡ ¥299,800

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➡ ¥299,800

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➡¥ 12,900
PC-9872U	マウス	¥ 10,000➡¥ 8,500
NT-98マウス	マウス	¥ 6,800➡¥ 3,600
PC-9801-25	スーパーインボーズボード	¥ 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-7RII	オムロンモノスキャナー	¥ 39,800➡¥ 28,800
HS-10RII	オムロンモノスキャナー	¥ 49,800➡¥ 34,980
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➡¥ 46,000
FDC-58	アクセル5"auto 2	¥ 98,000➡¥ 77,000
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➡¥108,000
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➡¥ 98,000
SR-80	超高速80MHDD ICM	¥198,000➡¥145,000
MD-1200AIII	1200ボーモデム オムロン	¥ 24,800➡¥ 15,200
コムスター1212-AT	1200ボーモデム NEC	¥ 21,000➡ 現金特価
MD-12FS	1200ボーモデム オムロン	¥ 21,000➡¥ 15,800
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	
PIEXE	¥48,000➡¥34,500	VP.プランナー	¥36,000➡¥28,800	COME ON MUSIC	¥38,000➡現金特価
一太郎	¥58,000➡¥39,800	マルチプラン3.1	¥68,000➡現金特価	ミュージくん	¥98,000➡¥75,000
一太郎V4.2	¥58,000➡¥41,500	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2.0	¥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-286

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

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➡ ¥249,800

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➡ ¥274,800

¥ 9,000×36回	㊎なし ㊐なし
¥11,500×24回	㊎1万 ㊐なし
¥13,100×24回	㊎なし ㊐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	㊎2万 ㊐10万
¥ 5,800×48回	㊎2万 ㊐なし
¥11,800×36回	㊎なし ㊐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➡¥289,800

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➡¥285,800

クレジットでもお申し込みできます。

EPSON PC-386 Bコース

PC-386V-STD(本体)……¥498,000
CU-14FD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
PC-286PO1(日本語MS-DOS)…… ¥ 18,000
MT-98L(マウス)…… ¥ 6,800

合計 ¥597,600➡ 現金特価

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。

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

A コース PC-9801MA2



¥158,000

PC-8801MA2(本体)……¥168,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)…… ¥ 84,800

定価合計¥252,800➡¥158,000

¥ 5,500×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 8,000×24回	㊎なし ㊐なし

B コース PC-8801MC



¥193,000

PC-8801MCmodel2(本体)…… ¥199,000
CZ-860D(チューナ付405LW D.P.ケーブル付)¥102,800
バックアップディスク…… ¥ 6,800

定価合計¥308,600➡¥193,000

¥ 6,800×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 9,800×24回	㊎なし ㊐なし

D コース PC-8801MC



¥185,000

PC-8801MCmodel2(本体)…… ¥199,000
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¥275,600➡¥185,000

¥ 5,100×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 7,400×24回	㊎なし ㊐なし

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竜卓プレゼント●X68000EXE(エグゼ)クラブに入会●CLUB246ゴールド会員として登録

THE X 68000 ：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ボス特価¥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
コースでお申し込みのお客様、*CLUB246*会員のお客様に特別価格でご提供中!
NEW Print Shop(¥19,800)+グラフィックライブラリーVOL.2(¥8,800)➡¥21,800

X68000お買上げのお客様へ
上記コースで御希望ソフトは「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」「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。

新ショップ オープン記念開催中

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(15P)/200ライン対応のもの
KD863S、862、CU-14AD、BDED、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	金なし	頭なし
¥5,600× 6回	金なし	頭なし

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	金なし	頭なし
¥7,100×12回	金なし	頭なし

MZ-1P22



24ドット熱転写プリンター
MZ-1P22(X-1：X68000用漢字プリンター)

定価合計¥69,800➡¥29,800		
¥3,300×18回	金なし	頭なし
¥4,900×12回	金なし	頭なし

C・TRACE



X68000：FM-TOWNS用レイトレース作成ソフト
定価合計¥68,000➡¥47,800

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・千葉店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

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	~~¥63,800~~
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	~~¥111,800~~
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	アスキーボースティック	¥ 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-8NJ2	インテリジェントコントローラー	¥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	**¥ 8,800**
CU14/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	**¥ 5,980**
CZ-8NJ2	X-1 Twin用5"増設ドライブ	¥23,800	~~¥20,800~~
CZ-240BC	NEW-Z-BASIC 64KRAM 即納	¥14,800	現金特価

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、せ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　日時の指定もお受けいたします（連絡のない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

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

FM TOWNS

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



FUJITSU FM TOWNS Eコース

FM-TOWNS2S(本体)……￥398,000
FMT-KB101(キーボード)……￥ 20,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)…￥ 89,800
TOWNSシステムソフト(OS Ver1)￥ 20,000
TOWNSシステムソフト(MS-DOS)￥ 18,000
My Fair Lady(英会話ソフト)……￥ 28,000
一太郎(ver3)(ジャストシステムワープロ)…￥ 68,000

合計￥641,800➡￥489,000
クレジットでもお申込み出来ます

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➡￥
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS F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
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

FM-TOWNS2(本体)……￥398,000
FMT-KB101(キーボード)……￥ 20,000
FMT-DP532(0.26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

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

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 11:00~19:00
USED店 11:00~19:00
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。

FUJITSU FM TOWNS Gコース

FM-TOWNS2S(本体)……￥398,000
FMT-KB101(キーボード)……￥ 20,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)…￥ 89,800
TOWNSシステムソフト(OS ver1)￥ 20,000
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト)￥ 18,000
MD1200AIII(オムロン モデム)……￥ 19,800

合計￥565,600➡￥448,000
クレジットでもお申込み出来ます

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	My Fair Lady(英会話ソフト)	￥28,000▶￥22,500
TOWNS Telop	￥98,000▶現金特価	I/O 拡張ユニット	￥78,000▶現金特価	「G5」(ハイパーワープロソフト)	￥38,000▶￥30,500

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ヵ月後から始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	㊇なし ㊈なし
￥10,300×24回	㊇2万 ㊈5万

Eコース PC-9801DO



￥252,000

PC-98DO……￥298,000
PC-KD855……￥ 69,800

定価合計￥367,800➡￥252,000

￥ 8,700×36回	㊇なし ㊈なし
￥ 7,000×24回	㊇2万 ㊈5万

Bコース PC-8801FE



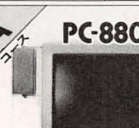
￥139,800

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➡￥139,800

￥ 4,700×36回	㊇なし ㊈なし
￥ 6,800×24回	㊇なし ㊈なし

A'コース PC-8801MA2



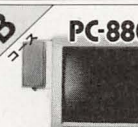
￥163,000

PC-8801MA2(本体)……￥168,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)……￥ 84,800

定価合計￥252,800➡￥163,000

￥ 5,500×36回	㊇なし ㊈なし
￥ 8,000×24回	㊇なし ㊈なし

Bコース PC-8801MA2



￥201,000

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➡￥201,000

￥ 6,800×36回	㊇なし ㊈なし
￥ 9,800×24回	㊇なし ㊈なし

Dコース PC-8801MA2



￥153,000

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➡￥153,000

￥ 5,100×36回	㊇なし ㊈なし
￥ 7,400×24回	㊇なし ㊈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
テラー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
テラー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-8801FE2



¥127,000

PC-8801FE2(本体)……¥119,000
PC-KD855(15.6型アナログディスプレー)……¥69,800
[PC-KD855=NEC純正ディスプレー]

定価合計¥198,800→¥127,000

Dコース TOSHIBA DynaBook

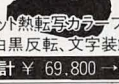


¥208,000

J3100SS(本体)……¥198,000
BUSI COMPO(ソフト)……¥40,000

定価合計¥238,000→¥208,000

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

Bコース PC-8801FE2



¥136,000

PC-8801FE2(本体)……¥119,000
PC-KD854N(15.6型ディスプレー)……¥84,800
バックアップディスク……¥4,400

定価合計¥218,200→¥136,000

¥4,700×36回	ボなし 頭なし
¥6,800×24回	ボなし 頭なし

Cコース 新製品 PC-8801FE2

4050文字アナログディスプレーセット



¥175,000

PC-8801FE2(本体)……¥119,000
PC-863G(4050文字アナログディスプレー)……¥138,000
バックアップディスク……¥4,400

定価合計¥271,400→¥175,000

¥6,100×36回	ボなし 頭なし
¥8,700×24回	ボなし 頭なし

Fコース PC-9801DO



現金特価

PC-98DO……¥298,000
PC-KD854N……¥84,800
信長の野望・戦国群雄伝……¥9,800

定価合計¥392,600→現金特価

¥9,400×36回	ボなし 頭なし
¥10,300×24回	ボ2万 頭5万

EPSON AP-800PC 中古限定品

¥68,000

定価合計¥99,800→¥68,000

star CR-3415CL 新品限定品

¥92,000

15インチ24ドットカラープリンター

定価合計¥148,000→¥92,000

Dコース X1turboZ III



¥158,000

CZ-888C……¥169,800
CZ-860D……¥99,800

定価合計¥269,600→¥158,000

Aコース NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-98DO



¥259,800

PC-9801DO……¥298,000
CU-14FD……¥74,800

定価合計¥372,800→¥259,800

Eコース PC-9801DO



¥252,000

PC-98DO……¥298,000
PC-KD855……¥69,800

定価合計¥367,800→¥252,000

¥8,700×36回	ボなし 頭なし
¥77,000×24回	ボ2万 頭5万

EPSON PC-286LE

PC-286LE(STD)……¥368,000
テンキーパッド……¥17,000

定価合計¥385,000→¥202,000

¥9,100×36回	ボなし 頭なし
¥13,200×24回	ボなし 頭なし

EPSON PC-386LS



PC-386LS……¥538,000
テンキーパット……¥17,000

定価合計¥555,000→現金特価

¥12,700×36回	ボなし 頭なし
¥14,000×24回	ボなし 頭10万

EPSON PC-286LE 中古限定品



¥188,000

PC-286LE・STD……¥348,000

定価合計¥348,000→¥188,000

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+20MBHDD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

モデム限定品 OMRON MD-1200AIII

限定50台



¥15,200

1200ボー全二重モデム

定価合計¥24,800→¥15,200

NEC PC-TV454 限定品



合計¥128,300→¥89,000

SHARP CU-14AD



合計¥84,800→¥45,800

限定品 PC-TV353

2000/4000デュアルスキャンチューナTV付カラーディスプレーテレビ



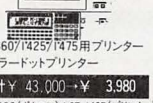
合計¥110,000→¥64,800

Panasonic FS-A1WSX



合計¥69,800→¥54,800

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→¥3,980

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

NEC PC-9801RX2

¥218,000

定価¥398,000→¥218,000

SHARP X68000

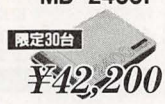


CZ-611C(X68000本体+20MHDD)……¥398,000

合計¥399,800→¥225,000

モデム限定品 OMRON MD-2400F

限定30台



¥42,200

2400ボー全二重モデム

定価合計¥59,800→¥42,200

EPSON PC-286L 限定品 STD[N]



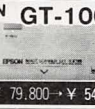
合計¥348,000→¥183,000

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 お客様にひったりのコースをお選び致します 右のクレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです お申し込みの際!カード名2 会員No3 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

9月30日現在 中古リスト

NEC

8801シリーズ本体

PC-8801/II30 ¥275,000 ▶ ¥ 35,000
PC-8801/IISR30(5インチドライブ2機増設) ¥258,000 ▶ ¥ 65,000
PC-8801/IIFR30(5インチドライブ2機標準装備) ¥178,000 ▶ ¥ 63,000
PC-8801FH30 ¥168,000 ▶ ¥ 70,000
PC-8801FA ¥168,000 ▶ ¥ 88,000
PC-8801FE(本体) ¥129,000 ▶ ¥ 70,000
PC-8801IIMR(1Mバイトドライブ2機標準装備) ¥238,000 ▶ ¥ 73,000
PC-8801MH ¥208,000 ▶ ¥ 88,000
PC-8801MA ¥198,000 ▶ ¥ 93,000
PC-8801MA2(本体) ¥168,000 ▶ ¥100,000
PC-88VA ¥298,000 ▶ ¥120,000
PC-88VA2 ¥298,000 ▶ ¥140,000
PC-88VA3 ¥398,000 ▶ ¥198,000
PC-8801VA3(新品同様) ¥398,000 ▶ ¥250,000
PC-98DO(本体)(8801及び9801ソフト可能) ¥298,000 ▶ ¥190,000

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 ▶ ¥120,000
PC-9801UV21 ¥318,000 ▶ ¥150,000
PC-9801UX21 ¥348,000 ▶ ¥190,000
PC-9801EX2(本体3.5インチFDD2台内蔵) ¥348,000 ▶ ¥210,000
PC-9801EX2(新品) ¥488,000 ▶ ¥228,000
PC-9801UV11 ¥265,000 ▶ ¥158,000
PC-9801ES2(本体CPU386SX) ¥448,000 ▶ ¥288,000
PC-286U-STD(本体) ¥248,000 ▶ ¥149,000
PC-286US-H20(本体) ¥393,000 ▶ ¥239,000
PC-286US-STD(本体) ¥368,000 ▶ ¥178,000

●5インチ本体

PC-9801VF2 ¥368,000 ▶ ¥128,000
PC-9801Vm2(5"ドライブ2機標準装備) ¥415,000 ▶ ¥150,000
PC-9801Vm21 ¥390,000 ▶ ¥160,000
PC-9801VM11(本体) ¥320,000 ▶ ¥168,000
PC-9801VX2 ¥433,000 ▶ ¥180,000
PC-9801UX21(本体) ¥433,000 ▶ ¥190,000
PC-9801UX41(本体) ¥630,000 ▶ ¥240,000
PC-9801RX2(本体) ¥398,000 ▶ ¥210,000
PC-9801RX2(本体)(新品限定品) ¥398,000 ▶ ¥228,000
PC-9801RA2(本体)(新品限定品) ¥498,000 ▶ ¥298,000
PC-9801RA2(本体) ¥498,000 ▶ ¥285,000
PC-286V-STD(本体) ¥298,000 ▶ ¥148,000
PC-286V-H20(本体) ¥443,000 ▶ ¥198,000
PC-286VE-STD(本体) ¥298,000 ▶ ¥158,000
PC-286VF-STD(本体) ¥298,000 ▶ ¥168,000
PC-286VE-H40(本体) ¥513,000 ▶ ¥275,000
PC-286VS-STD(本体) ¥388,000 ▶ ¥200,000

ラップトップ

PC-9801LX5C(カラー液晶ディスプレー4DMHDD) ¥748,000 ▶ ¥510,000
PC-9801LV22 ¥378,000 ▶ ¥180,000
PC-9801LS2 ¥628,000 ▶ ¥380,000
PC-9801LS5 ¥866,000 ▶ ¥540,000
PC-286LE-STD ¥348,000 ▶ ¥183,000
PC-286LS-STD ¥478,000 ▶ ¥318,000
Dyna Book J3100SS(TOSHIBA) ¥198,000 ▶ ¥160,000
J3100 SL-011(新品)(限定2台のみ) ¥398,000 ▶ ¥178,000

周辺機器

PC-8801-17 ¥ 49,800 ▶ ¥ 16,800
PC-8801-23,24 ¥ 39,800 ▶ ¥ 24,800
PC-9801-26K ¥ 25,000 ▶ ¥ 16,800
PC-9801-26K(新品) ¥ 25,000 ▶ ¥ 19,900
TN-FI1(アクセル,PC-9801-26Kコンパチ)(新品) ¥ 22,000 ▶ ¥ 14,800
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-7RII(オムロンハンディスキャナ)(新品) ¥ 39,800 ▶ ¥ 28,800
HS-10RII(オムロンハンディスキャナ)(新品) ¥ 49,800 ▶ ¥ 34,980
SC-I(アクセルハンディスキャナ)(新品) ¥ 29,800 ▶ ¥ 23,800
GT-1000(エプソンカラースキャナ) ¥ 79,800 ▶ ¥ 49,800
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 ▶ ¥ 15,200
MD2400B(オムロン2400ボー)(新品) ¥ 49,800 ▶ ¥ 35,800
コムスター1212AT(NEC1200ボ)(新品) ¥ 21,000 ▶ ¥ 16,300
SR-120S(EPSON 1200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 ▶ ¥ 20,000
60M43(2000文字アナログRGB) ¥ 94,800 ▶ ¥ 17,000
CZ-820D(2000文字RGBチューナ) ¥ 89,800 ▶ ¥ 24,000

●4000文字ディスプレー

PC-KD551 ¥118,000 ▶ ¥ 39,000
PC-KD551K ¥ 99,800 ▶ ¥ 39,800
PC-KD852 ¥ 99,800 ▶ ¥ 46,000
PC-KD854 ¥ 89,800 ▶ ¥ 48,000
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 ▶ ¥ 42,800
CU-14BD(4000文字アナログ) ¥ 64,800 ▶ ¥ 39,800
CU-14FD(アナログ0.31ドットピッチ) ¥ 78,800 ▶ ¥ 46,500
CU-14ED(アナログ0.39ドットピッチ) ¥ 78,800 ▶ ¥ 42,000
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
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 ▶ ¥ 59,800
PC-TV353(2000/4050,0.39ディスプレーテレビ)(新品) ¥110,000 ▶ ¥ 64,800
PC-TV454(200/4000 0.39ディスプレーテレビ)(新品同様) ¥128,300 ▶ ¥ 89,000
CZ830D(2000/4000,0.42ディスプレーテレビケーブル付) ¥ 99,800 ▶ ¥ 50,000
AN-8TU(RGBシステムチューナ) ¥ 33,100 ▶ ¥ 22,000
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
TX-24CL(10インチ24熱転写カラー)(新品) ¥ 69,800 ▶ ¥ 41,000
PC-PR101TL2 ¥ 79,800 ▶ ¥ 45,000
AP-550(24ドット熱転写プリンター) ¥ 69,800 ▶ ¥ 39,800
AP-550(24ドット熱転写プリンター)(新品) ¥ 69,800 ▶ ¥ 44,800
PC-PR406(24熱転写漢字プリンター) ¥ 99,800 ▶ ¥ 48,000
AP-500(24カラー熱転写) ¥ 64,800 ▶ ¥ 39,800
AP-800PC(48ドット熱転写プリンター) ¥ 99,800 ▶ ¥ 59,800

●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 ▶ ¥ 65,000
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-PR20H3(カラープリンター) ¥245,000 ▶ ¥145,000
CR-3415CL(15インチ24ドットカラープリンター)(新品) ¥148,000 ▶ ¥ 92,000
VPI30K(カートリッジ、ケーブル付) ¥177,000 ▶ ¥ 63,000
VPI35EX(15インチ24ドットプリンター) ¥100,000 ▶ ¥ 58,000
VP-1000(15インチ24ドットプリンター) ¥154,000 ▶ ¥ 79,800
VP-2000(15インチ24ドットカラープリンター) ¥158,000 ▶ ¥108,000

SHARP

CU-14AG1(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 ▶ ¥ 40,000
CU-14AD(4000文字ディスプレー) ¥ 84,800 ▶ ¥ 42,800
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 ▶ ¥ 22,000
CZ-830D(4000文字チューナ付ディスプレー) ¥ 98,000 ▶ ¥ 50,000
CZ-860D(4000文字チューナ付ディスプレー(新品) ¥ 99,800 ▶ ¥ 57,800

●X68000

CZ-600C(本体) ¥369,000 ▶ ¥188,000
CZ-600D(0.39ディスプレー) ¥129,800 ▶ ¥ 69,800
CZ-601C(本体) ¥319,000 ▶ ¥198,000
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-652C(本体IMB68000PROタイプ) ¥298,000 ▶ ¥198,000
X68000セット(CZ-600C+CZ-600D) ¥498,800 ▶ ¥259,000
X68000セット(CZ-601C+CZ-601D) ¥439,600 ▶ ¥278,000
X68000セット(CZ-601C+CZ-602D) ¥418,800 ▶ ¥278,000
X68000セット(CZ-611C+CZ-602D) ¥498,800 ▶ ¥300,000
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 ▶ ¥ 90,000

●X-1

X-1 G10(CZ-820C) ¥ 69,800 ▶ ¥ 7,800
X-1 G30(CZ-822C) ¥118,000 ▶ ¥ 24,800
X-1 turboIIセット ¥297,800 ▶ ¥114,000
X-1 turboIIIセット(CZ-870C) ¥168,000 ▶ ¥ 62,000
X-1 turboIIIセット ¥277,800 ▶ ¥119,800
X-1 turboZ(CZ-880C) ¥218,000 ▶ ¥ 75,000
X-1 turboZセット ¥347,800 ▶ ¥132,800
X-1 turboZIIセット(CZ-888C+CZ-830D) ¥269,600 ▶ ¥175,000
X-1 turboZIIIセット(CZ-888CB+CZ-860DB) ¥269,600 ▶ ¥143,000
X-1 turboZIIIセット(CZ-888CB+CZ-860DB)(新品) ¥269,600 ▶ ¥158,000

周辺機器

CZ-8KR(X-1FI0:GI0用漢字ロム)(新品) ¥ 38,000 ▶ ¥ 15,900
CZ-8RL1 ¥ 24,800 ▶ ¥ 14,800
CZ-502F ¥ 99,800 ▶ ¥ 36,000
CZ-503F ¥ 49,800 ▶ ¥ 24,800
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
MZ-1P22(X-1:X68000用カラー漢字プリンター)(新品) ¥ 69,800 ▶ ¥ 29,800

ポケコン

PC-1246DB(新品同様) ¥ 7,900 ▶ ¥ 6,200
PC-1248DB(新品同様) ¥ 11,000 ▶ ¥ 8,600
PC-1360(新品) ¥ 29,800 ▶ ¥ 19,800
PC-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 ▶ ¥ 53,000
FM77AV-20EX(本体) ¥128,000 ▶ ¥ 49,000
FM77AV-40EX(本体) ¥168,000 ▶ ¥ 60,000
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

●FM-77/FM-TOWNSプリンター

FM-PR353A(15' 漢字プリンター)(新品) ¥138,000 ▶ ¥103,000
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 ▶ ¥ 42,000

MSX

TH14G1(2000文字2IPディスプレーテレビ)(限定品) ¥ 66,000 ▶ ¥ 49,800
FS-AIFX(MSX²+パナソニック)(新品) ¥ 57,800 ▶ ¥ 43,900
FS-AIWSX(MSX²+パナソニック)(新品) ¥ 69,800 ▶ ¥ 54,800
HB-FI XDMKII(MSX²+SONY) ¥ 49,800 ▶ ¥ 38,500
HB-FI XDJ(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おりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自慢は価格だけではありません。

全商品一年間の総合保険付

ハソコン君は、とってもテリケート 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	8,330
スタートレーダー	2FD	8,700	7,400
信長の戦国群雄伝	2FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝CD付	2FD	12,200	10,370
維新の嵐	2FD	9,800	8,330
維新の嵐CD付	2FD	12,200	10,370
水滸伝	2FD	9,800	8,330
水滸伝CD付	2FD	12,200	10,370
太平洋の嵐DX	2FD	14,800	12,580
シュヴァルツシルト	2FD	12,800	10,880
サーク	2FD	8,800	7,480
囲碁2	2FD	14,800	12,580
続々坂田血風録(囲碁)	2FD	8,800	7,480
自己中心派2	2FD	7,800	6,630
麻雀武蔵	2FD	9,800	8,330
麻雀武蔵有名人データー	2FD	4,800	4,080
テトリス	2FD	6,800	5,780
天九牌	2FD	6,800	5,780
デス・ブリンガー	2FD	9,800	8,330
ウルティマII	2FD	7,800	6,630
AD&Dヒーローオブ・ランス	2FD	7,500	6,380
★闇の壱与伝説	2FD	7,800	6,630
★トワイライト・ゾーンIII	2FD	7,800	6,630
★ドキドキシャッターチャンス	2FD	4,800	4,080
★シャッターチャンスデーター	2FD	3,000	2,550
5″2HD・3.5″2HDシリーズ			
マスターオブモンスター	2HD	8,800	7,480
ウォー・イン・ザ・サウスP	2HD	9,800	8,330
大戦略II グレート	2HD	9,800	8,330
スーパー大戦略98	2HD	8,800	7,480
スーパー大戦略 プロマップ	2HD	2,400	2,040
大戦略II スペシャル	2HD	8,800	7,480
エアー・コンバット遊撃王II	2HD	8,800	7,480
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	10,880
南海の死闘	2HD	8,800	7,480
提督の決断	2HD	14,800	12,580
秦始皇帝	2HD	7,800	6,630
天下統一	2HD	9,800	8,330
斬	2HD	9,800	8,330
ワンダラーズ・フロム・イース	2HD	8,700	7,400
シュヴァルツシルトII	2HD	9,800	8,330
ガンシップ	2HD	11,800	10,030
サイレントサービス	2HD	9,800	8,330
ロードス島戦記I	2HD	9,800	8,330
ミッドガルツ	2HD	9,800	8,330
遊侠伝	2HD	7,800	6,630
銀河英雄伝	2HD	8,800	7,480
銀河英雄伝パワーアップ	2HD	4,800	4,080
銀河英雄伝プラスセット	2HD	11,600	9,860
リングマスターII	2HD	7,800	6,630
リーチ・フォー・ザ・スターズ	2HD	9,800	8,330
アンジェラス	2HD	8,200	6,970
神の聖都	2HD	9,800	8,330
展望台	2HD	7,800	6,630
シャッフルバックカフェ	2HD	7,800	6,630
ダークレイス	2HD	9,800	8,330
ロードランナー保存版	2HD	7,800	6,630
デュアルターゲット	2HD	8,800	7,480
ソフトでハードな物語2	2HD	7,800	6,630
夢幻戦士ヴァリスII	2HD	8,800	7,480
スターコマンド	2HD	9,800	8,330
アルビオン	2HD	8,800	7,480
ハイドライド3	2HD	7,800	6,630
オールドヴィレッジ	2HD	8,200	6,970
スタークルーザー	2HD	7,800	6,630
ローグアライアンス	2HD	9,800	8,330
DCコネクション	2HD	9,800	8,330
テストドライブ	2HD	6,800	5,780
バブルガムクライシス	2HD	7,800	6,630
銀河	2HD	7,800	6,630
森田将棋2	2HD	10,000	8,500
電脳将棋	2HD	9,800	8,330
♪ニクラウスチャンピオンゴルフ	2HD	8,800	7,480
ダブルイーグル	2HD	9,500	8,080
遙かなるオーガスタ	2HD	12,800	10,880
テレネットミュージック	2HD	2,980	2,540
碁キチくん中級上	2HD	14,800	12,580
定石徹底研究上(囲碁)	2HD	9,800	8,330
〃 〃 下(囲碁)	2HD	9,800	8,330
ミュージアム4	2HD	12,800	10,880
ミュージアム3・3dデーター集	2HD	各3,800	各3,230
雀豪2	2HD	9,800	8,630
パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	6,630
雀皇登龍門	2HD	9,800	8,630
○占星術大会	2HD	12,800	10,880
メフィスト	2HD	8,800	7,480
ポリス・クェスト2	2HD	8,800	7,480
魔導聖子	2HD	8,800	7,480
アルフィム	2HD	9,800	8,330
ザ・キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	10,880
上海II	2HD	6,800	5,780
AD&Dヒーローオブ・ランス	2HD	7,500	6,380
MSフィールド・ガンダム	2HD	6,800	5,780
世界征服	2HD	9,800	8,330
ウィングス	2HD	7,800	5,070
プライ 上巻	2HD	8,800	7,480
琉球	2HD	5,800	4,930
チカ勉 学習システム	2HD	38,000	32,300
チカ勉 基礎英単語	2HD	12,000	10,200
チカ勉 英熟語	2HD	12,000	10,200
チカ勉 カルタ(百人一首)	2HD	12,000	10,200
★同人ソフトセレクション②	2HD	3,980	3,390
★ぴんきぃ・ぼんきぃ①〜③	2HD	各5,800	各4,930
★ランス	2HD	6,800	5,780
★きゃんきゃんバニー	2HD	5,800	4,930
★ガールズパラダイス	2HD	7,800	6,630
★クレセント・ムーンがくる	2HD	6,800	5,780
★天使たちの午後III	2HD	7,800	6,630
★やりたい放題2	2HD	6,800	5,780
★ピュア	2HD	6,800	5,780
★イーヴルストーン	2HD	5,800	4,930
★ドラグーンアーマーFor	2HD	5,800	4,930
★ポッキー	2HD	7,800	6,630
★コスモスクラブ	2HD	8,800	7,480
★婦少女ノリコ	2HD	7,800	6,630
★堕天使キョウコ	2HD	7,800	6,630
★魔剣士クミコ	2HD	7,800	6,630
★エントフューラー	2HD	6,800	5,780
★はっちゃけあやよ	2HD	3,800	3,230
★エンジェルハーツ	2HD	6,800	5,780
★プライベートスクール	2HD	6,800	5,780
★リップスティックADV	2HD	6,800	5,780
★天使たちの美奈子	2HD	7,800	6,630
★天使たちの番外2	2HD	7,800	6,630
★超番外制服図鑑	2HD	7,800	6,630
★せまってみたい	2HD	6,800	5,780
★クリスタル・ドリーム	2HD	7,800	6,630
★テレフォンクラブストーリー	2HD	7,800	6,630
★殺しのドレス2	2HD	6,800	5,780
★デザート	2HD	6,800	5,780
★あっぷるくらぶ2	2HD	3,800	3,230
★美しき獲物I〜VI	2HD	各4,000	各3,400
★電脳学園	2HD	8,800	7,480
★水龍士工	2HD	9,800	8,330
★晴のちおおさわぎ	2HD	5,800	4,930
★ルンルン狂走曲	2HD	7,800	6,630
★アリスたちの午後	2HD	7,800	6,630
★雀ボーグすずめ	2HD	7,800	6,630
5″2DD・3.5″2DDシリーズ			
ソーサリアン	2DD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	2DD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	2DD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	3,230
ビラミットソーサリアン	2DD	3,800	3,230
Jet	2DD	9,800	8,330
★ビデオクィーンをさがせ	2DD	6,800	5,780
★バベットショー	2DD	4,000	3,400
5″2HDシリーズ			
サバッシュ	5HD	8,800	7,480
★せろり	5HD	7,800	6,630
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	6,630
★ときめきスポーツII・III	5HD	各5,800	各4,930
★まじかるぼっくす	5HD	4,800	4,080

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			
ワンダラーズ・フロム・イース	5FD	8,700	7,400
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	10,370
維新の嵐SR	5FD	9,800	8,330
維新の嵐CD付SR	5FD	12,200	10,370
三国志	5FD	14,800	12,580
水滸伝	5FD	9,800	8,330
水滸伝CD付	5FD	12,200	10,370
ジンギスカン	5FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,370
エアーコンバット遊撃王II	5FD	8,800	7,480
ドラゴン妖獣戦記	5FD	8,700	7,400
夢幻戦士ヴァリスII	5FD	8,800	7,480
MSフィールド・ガンダム	5FD	6,800	5,780
キューティーハニー	5FD	8,800	7,480
DCコネクション	5FD	9,800	8,330
神の聖都	5FD	9,800	8,330
魔晶伝説ラ・ヴァリー	5FD	8,800	7,480
ファイアー・ホーク	5FD	7,800	6,630
やじうまペナントレース	5FD	7,800	6,630
ペナントレース'88データー	5FD	4,800	4,080
J.ニクラウス・ゴルフ	5FD	8,800	7,480
キャンペーン大戦略II	5FD	8,800	7,480
スーパー大戦略	5FD	8,000	6,800
スーパー大戦略マップコレク	5FD	4,800	4,080
FI5・ストライクイーグル	5FD	7,800	6,630
天地を喰らう	5FD	6,800	5,780
項羽と劉邦	5FD	7,200	6,120
第三帝国	5FD	6,800	5,780
自己中心派2	5FD	6,800	5,780
自己中心派3	5FD	6,800	5,780
雀豪I	5FD	8,800	7,480
銀河	5FD	7,800	6,630
麻雀悟空	5FD	6,800	5,780
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	6,630
自己中心派パズルコレクション	5FD	4,800	4,080
上海II	5FD	6,800	5,780
めいず君	5FD	5,800	4,930
琉球	5FD	5,800	4,930
銀河英雄伝	5FD	8,800	7,480
銀河英雄伝パワーアップ	5FD	4,800	4,080
銀河英雄伝プラスセット	5FD	11,600	9,860
バビロン黄金伝説	5FD	4,900	4,170
スタートレーダー	5FD	8,700	7,400
シュヴァルツシルト	5FD	12,800	10,880
マスターオブモンスター	5FD	8,000	6,800
マスターオブモンスター・マップ	5FD	4,800	4,080
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	6,630
サーク	5FD	8,800	7,480
ディガンの魔石	5FD	10,000	8,500
バブルガムクライシス	5FD	7,800	6,630
ADVファンタジアン	5FD	7,800	6,630
エグザイル2	5FD	8,800	7,480
ミッドガルツA	5FD	7,800	6,630
ミットガルツB	5FD	7,800	6,630
スナッチャー	5FD	8,800	7,480
ヴェイグス	5FD	7,800	6,630
サイオブレード	5FD	8,800	7,480
クリムゾンII	5FD	7,800	6,630
ハイドライド3	5FD	7,800	6,630
スタークルーザー	5FD	7,800	6,630
イース2	5FD	7,800	6,630
クライシス	5FD	8,800	7,480
デリンジャー	5FD	8,800	7,480
アルフェイム	5FD	8,800	
新九玉伝	5FD	8,800	7,480
首斬り館	5FD	8,800	7,480
ウィザードリィIV	5FD	12,800	10,880
時空の花嫁	5FD	8,800	7,480
どろろ	5FD	7,800	6,630
ライトニングバッカス	5FD	7,800	6,630
オールドヴィレッジ	5FD	8,200	6,970
死霊戦線2	5FD	7,800	6,630
シャティ	5FD	8,800	7,480
琥珀色の遺言	5FD	9,800	8,330
デュアルターゲット	5FD	7,800	6,630
めぞん一刻	5FD	6,800	5,780
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	6,630
気まぐれオレンジロード	5FD	7,800	6,630
ディオス	5FD	8,800	7,480
ディレクター物語	5FD	7,800	6,630
ウルティマII	5FD	7,800	6,630
エメラルドドラゴン	5FD	8,800	7,480
タウヒード	5FD	7,200	6,120
エントフューラー	5FD	6,800	5,780
AD&Dヒーローオブ・ランス	5FD	7,500	6,380
パイレーツ	5FD	8,800	7,480
ライナス	5FD	6,800	5,780
ミュージックアート88	5FD	14,800	12,580
ミュージアムサウンドボートII	5FD	12,800	10,880
ミュージアム3曲データー集	5FD	5,800	4,930
ミュージアム3・3dデーター集	5FD	各3,800	各3,230
歌声人	5FD	9,800	8,330
日テレミュージックボックス	5FD	2,980	2,540
坂田血風録(囲碁)	5FD	8,800	7,480
続坂田血風録	5FD	8,800	7,480
続々坂田血風録	5FD	8,800	7,480
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	6,630
森田和郎の将棋	5FD	7,800	6,630
テトリス	5FD	6,800	5,780
ダビンチ(グラフィック・ツール)	5FD	6,800	5,780
アクター(グラフィック・ツール)	5FD	12,800	10,880
ラルフ(グラフィックツール)	5FD	12,800	10,880
英和辞典	5FD	14,800	12,580
魔導聖子	5FD	8,800	7,480
メフィスト	5FD	8,800	7,480
デュエル	5FD	8,700	7,400
プライ 上巻	5FD	8,800	7,480
ハラキリ	5FD	8,800	7,480
★イントリューダ	5FD	6,800	5,780
★きゃんきゃんバニー	5FD	5,800	4,930
★ガールズパラダイス	5FD	7,800	6,630
★闇の壱与伝説	5FD	7,800	6,630
★ランス	5FD	6,800	5,780
★ぴんきぃ・ぼんきぃ①〜③	5FD	各5,800	各4,930
★やりたい放題2	5FD	6,800	5,780
★ドラグーンアーマーFor	5FD	5,800	4,930
★ごくらく天国	5FD	7,800	6,630
★ビデオクィーンをさがせ	5FD	6,800	5,780
★おんなけいさつたい	5FD	7,800	6,630
★ピュア	5FD	6,800	5,780
★イーヴルストーン	5FD	5,800	4,930
★エンジェルハーツ	5FD	6,800	5,780
★天使たちの午後3	5FD	7,800	6,630
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	6,630
★天使たちの番外2	5FD	7,800	6,630
★コスモスクラブ	5FD	8,800	7,480
★まじかるぼっくす	5FD	4,800	4,080
★超番外制服図鑑	5FD	7,800	6,630
★堕天使キョウコ	5FD	7,800	6,630
★婦少女ノリコ	5FD	7,800	6,630
★魔剣士クミコ	5FD	7,800	6,630
★リップスティックADV	5FD	6,800	5,780
★はっちゃけあやよ	5FD	3,800	3,230
★早乙女学園入学	5FD	4,800	4,080
★ポッキー	5FD	7,800	6,630
★マジカルハウス	5FD	6,800	5,780
★晴のちおおさわぎ	5FD	5,800	4,930
★プライベートスクール	5FD	7,800	6,630
★全国おんせん麻雀	5FD	7,800	6,630
★なぎさの館	5FD	7,800	6,630
★ゴリンピック	5FD	4,800	4,080
★鳥鳴天いかせ男	5FD	6,800	5,780
★テレフォンクラブストーリー	5FD	7,800	6,630
★クリスタルドリーム	5FD	7,800	6,630
★ドキドキシャッターチャンス	5FD	4,800	4,080
★シャッターチャンスデーター	5FD	各3,000	各2,550
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	6,630
★スポーツギャルデーター・II	5FD	各5,800	各4,930
★スターシップランデブー	5FD	8,800	7,480
★美しき獲物I〜VI	5FD	各4,000	各3,400
★バベットショー	5FD	4,000	3,400
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	5,780
★かわいさとよみ伸良く	5FD	7,800	6,630
★麻生澪セクシーパズル	5FD	7,800	6,630
★小森愛ドキドキラリー	5FD	7,800	6,630
★超番外アダルティン	5FD	6,800	5,780
★小野由美ジャンピング	5FD	7,800	6,630
★学園別館部	5FD	8,800	7,480
★同人ソフトセレクション	5FD	5,800	4,930
★長くて甘い夜	5FD	7,800	6,630
★同人ソフトコレクション③〜④	5FD	各3,980	各3,390
★デザート	5FD	6,800	5,780
★せまってみたい	5FD	6,800	5,780
★殺しのドレス	5FD	6,800	5,780
★殺しのドレスII	5FD	6,800	5,780
★あっぷる・あぷない番外	5FD	3,800	3,230
★あぷないデーター①〜③	5FD	各3,000	各2,550
★麻雀狂時代SPII 冒険	5FD	7,800	6,630
★アリスたちの午後	5FD	7,800	6,630
★雀ボーグすずめ	5FD	7,800	6,630
SR-MRシリーズ			
ソーサリアンSR	5FD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	5FD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	5FD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ビラミットソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ファンタジー3	5FD	9,800	8,330
ウルティマI	5HD	6,800	5,780
ウルティマIV	5FD	9,800	8,330
マイト&マジックII	5FD	9,800	8,330
ローグアライアンス	5FD	9,800	8,330
探偵団X	5FD	7,800	6,630
天九牌	5FD	6,800	5,780
★ふぇありている	5FD	7,800	6,630
VAシリーズ			
アランディアVAスペシャル	5HD	8,800	7,480
ソーサリアンVA	5HD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	5HD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	5HD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	3,230
ビラミットソーサリアン	5HD	3,800	3,230
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	12,580
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	4,930
トリトーン・ファイナル	5HD	9,800	8,330
ウルティマIV	5HD	6,800	8,330
信長の戦国群雄伝VA	5HD	9,800	8,330
維新の嵐VA	5HD	9,800	8,330
維新の嵐CD付VA	5HD	12,200	10,370
マイト&マジック2	5HD	9,800	8,330
テトリスVA	5HD	6,800	5,780
Rタイプ	5HD	7,800	6,630
ミッドガルツデュアルサイド	5HD	12,800	10,880
デス・ブリンガー	5HD	9,800	8,330
天九牌VA	5HD	6,800	5,780
ロードス島戦記VA	5HD	9,800	8,330
ファーストクィーンVA	5HD	8,800	7,480
ローグアライアンスVA	5HD	9,800	8,330
ファミリースタジアムVA	5HD	6,800	5,780
ファミスタ'89ペナントレースVA	5HD	6,800	5,780
水滸伝VA	5HD	9,800	8,330
ウルティマV	5HD	7,800	6,630
AD&Dヒーローオブ・ランスVA	5FD	7,500	6,380
MR〜VAシリーズ			
Gaudiバルセロナ	5HD	9,800	8,330

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	12,580
信長の野望全国版	3FD	9,800	8,330
大戦略FM	3FD	6,800	5,780
A列車で行こう	3FD	7,800	6,630
棋太平(将棋)	3FD	6,500	5,530
ミュージアム3	3FD	9,800	8,330
ミュージアム3曲データー	3FD	5,800	4,930
ソリテアロイヤル	3FD	6,800	5,780
ダビンチ(グラフィックツール)	3FD	6,800	5,780
バターンエディータ	3FD	7,000	5,950
リターンオブイシター	3FD	6,800	5,780
ガルフォース創世序曲	3FD	7,800	6,630
ウィザードリィIV	3FD	12,800	10,370
サイキックウォー	3FD	8,800	7,480
第4のユニット2	3FD	7,600	6,460
デュアルターゲット	3FD	7,800	6,630
レリスク	3FD	7,200	6,120
イミテーションシティ	3FD	7,800	6,630
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	6,630
イース	3FD	7,800	6,630
ヴァリス	3FD	7,800	6,630
ファンタジー2	3FD	9,800	8,330
ウルティマIV	3FD	11,800	10,030
ラスヴェガス	3FD	6,800	5,780
T.D.F.	3FD	6,800	5,780
★ガールズ・パラダイス	3FD	7,800	6,630
★くりぃむレモン	3FD	7,800	6,630
★学園物語	3FD	6,800	5,780
★メロンソーダー	3FD	6,800	5,780
★美しき獲物①〜③	3FD	各4,000	各3,400
★トワライトゾーン	3FD	6,800	5,780
FM77AVシリーズ			
水滸伝AV	3FD	9,800	8,330
水滸伝CD付AV	3FD	12,200	10,370
三国志AV	3FD	14,800	12,580
ジンギスカンAV	3FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付AV	3FD	12,200	10,370
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	8,330
ワールドゴルフ2AV	3FD	7,800	6,630
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	7,480
プロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	3,320
麻雀狂時代SP・AV	3FD	6,800	5,780
麻雀悟空AV	3FD	6,800	5,780
自己中心派AV	3FD	6,800	5,780
テトリスAV	3FD	6,800	5,780
ミュージアム2 AV	3FD	8,000	6,800
アーゲリエータ(グラフィック)AV	3FD	14,800	12,580
アートクリエータ(マウス付)AV	3FD	22,000	18,700
ローグアライアンスAV	3FD	9,800	8,330
アメリカンサクセスAV	3FD	6,800	5,780
イースAV	3FD	7,800	6,630
イースII AV	3FD	7,800	6,630
サイオブレードAV	3FD	8,800	7,480
ガンダーラーAV	3FD	7,800	6,630
アンジェラスAV	3FD	8,200	6,970
ジーザスAV	3FD	7,800	6,630
スペースハリアAV	3FD	7,500	6,380
ファンタジー2 AV	3FD	9,800	8,330
マイト&マジック2AV	3FD	9,800	8,330
エントフューラーAV	3FD	6,800	5,780
シルフィードAV	3FD	6,800	5,780
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	6,630
怨霊戦記AV	3FD	9,800	8,330
九玉伝AV	3FD	7,800	6,630
億万長者AV	3FD	9,800	8,330
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	8,330
たんばAV	3FD	6,800	5,780
極雀華取りAV	3FD	6,800	5,780
リバイバーAV	3FD	6,800	5,780
★ごらくいんAV	3FD	6,800	5,780
★やりたい放題AV	3FD	5,800	4,930
★やりたい放題2AV	3FD	6,800	5,780
★いろはにほへとAV	3FD	6,800	5,780
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6,800	5,780
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7,800	6,630
★天使たちの美奈子AV	3FD	7,800	6,630
★美しき獲物V〜IVAV	3FD	各4,000	各3,400

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	8,330
サイバーシティー	CD-R	9,800	8,330
リンケージ第4のユニットパック	CD-R	9,800	8,330
インビテーション影の招待状	CD-R	9,800	8,330
エボリューション	CD-R	9,800	8,330
Rタイプ	CD-R	9,800	8,330
ソフトでハードな物語	CD-R	9,800	8,330
ソフトでハードな物語2	CD-R	9,800	8,330
森田将棋II	CD-R	14,800	12,580
囲碁II	CD-R	14,800	12,580
詰碁指南「囲碁道場」	CD-R	9,800	8,330
ミスティ	CD-R	9,800	8,330
麻雀悟空	CD-R	8,800	7,480
C・エディト・タウンズ	CD-R	30,000	25,500
C・トレース・タウンズ	CD-R	68,000	57,800
芸達者タウンズ	CD-R	20,000	17,000
テラタウンズ	CD-R	32,200	27,200
アスカ	CD-R	40,000	34,000
コロニー	CD-R	9,800	8,330
ラストハルマゲドン	CD-R	8,800	7,480
ニュージーランドストーリー	CD-R	9,800	8,330
きみとしーたいYOU雀	CD-R	12,800	10,880
35万キロ空虚	CD-R	9,800	8,330
メモリーズ	CD-R	8,800	7,480
3.5″2HDシリーズ			
スーパー大戦略	3HD	8,800	7,480
ミュージックプロタウンズ	3HD	19,800	16,830
ガンシップ	3HD	11,800	10,030

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	12,580
ジンギスカン	5FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,370
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,330
天地を喰らう	5FD	6,800	5,780
麻雀狂時代SP	5FD	6,800	5,780
麻雀悟空	5FD	6,800	5,780
自己中心派2	5FD	6,800	5,780
ネギ麻雀	5FD	6,800	5,780
テトリス	5FD	6,800	5,780
ローグアライアンス	5FD	9,800	8,330
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	6,630
ファンタジーIII	5FD	9,800	8,330
マイトアンドマジック2	5FD	9,800	8,330
ハイドライド3	5FD	7,800	6,630
トイポップ	5FD	6,200	5,270
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,270
スペースハリア	5FD	7,800	6,630
イシュシラル	5FD	6,200	5,270
ウルティマIV	5FD	9,800	8,330
ウィザードリィIV	5FD	12,800	10,880
琥珀色の遺言	5FD	9,800	8,330
デュアルターゲット	5FD	7,800	6,630
第4のユニット2	5FD	7,600	6,460
イース	5FD	7,800	6,630
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	6,630
エントフューラー	5FD	6,800	5,780
★いろはにほへと	5FD	6,800	5,780
★ごらくいん	5FD	6,800	5,780
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	5,780
★やりたい放題	5FD	5,800	4,930
★やりたい放題2	5FD	6,800	5,780

SOFT ARDEN

★早乙女学園入学	5FD	6,800	5,780
★イーヴルストーン	5FD	5,800	4,930
★なぎさの館	5FD	7,800	6,630
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	6,630
★学園物語	5FD	6,800	5,780
★美しき獲物①～④	5FD	各4,000	各3,400
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	6,630
★ときめきスポーツII・III	5FD	各5,800	各4,930

X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
維新の嵐	5FD	9,800	8,330
維新の嵐CD付	5FD	12,200	10,370
ジンギスカン	5FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,370
三国志	5FD	14,800	12,580
水滸伝	5FD	9,800	8,330
水滸伝CD付	5FD	12,200	10,370
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	10,370
電脳水滸伝	5FD	7,800	6,630
スーパー大戦略	5FD	8,000	6,800
スーパー大戦略マップ	5FD	4,800	4,080
ローグアライアンスⓉ	5FD	9,800	8,330
ガルフストリーム	5FD	8,800	7,480
イース2	5FD	7,800	6,630
ソーサリアン	5FD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	5FD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーティリティ	5FD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ピラミットソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ウルティマIIIⓉ	5FD	7,800	6,630
AD&Dヒーローオブ・ランス	5FD	7,500	6,380
デュアルターゲット	5FD	7,800	6,630
アークス	5FD	9,800	8,330
マスターオブモンスター	5FD	8,000	6,800
モスターオブモンスターマップ	5FD	4,800	4,080
スタークルーザー	5FD	7,800	6,630
サイオブレード	5FD	8,800	7,480
マイトアンドマジック2	5FD	9,800	8,330
ファンタジー3	5FD	9,800	8,330
エグザイル2	5FD	8,800	7,480
ウルティマI	5FD	6,800	5,780
トリトーン2	5FD	9,800	8,330
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	6,630
リターンオブイシター	5FD	6,800	5,780
プロ野球ファン	5FD	8,800	7,480
プロ野球徹底ギブス	5FD	3,900	3,320
ワールドゴルフ2	5FD	7,800	6,630
★トワイライトゾーンIII	5FD	7,800	6,630
★ガールズパラダイス	5FD	7,800	6,630
★魔剣士クミコ	5FD	7,800	6,630
★堕天使キョウコ	5FD	7,800	6,630
★嬶少女ノリコ	5FD	7,800	6,630
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	6,630
★不思議の壁	5FD	7,800	6,630
★麻雀狂時代SPII冒険	5FD	6,800	5,780

X68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5HD	14,800	12,580
ジンギスカン	5HD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5HD	12,200	10,370
信長の野望全国版	5HD	9,800	8,330
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	12,580
大海令	5HD	12,800	10,880
A列車で行こうII	5HD	12,800	10,880
スーパー大戦略68K	5HD	8,800	7,480
パワフルまぁじゃん2	5HD	7,800	6,630
麻雀悟空	5HD	7,800	6,630
麻雀最強武蔵	5HD	9,800	8,330
麻雀武蔵有名人データー	5HD	4,800	4,080
麻雀狂時代SP	5HD	7,800	6,630
雀豪I	5HD	9,800	8,330
テトリス	5HD	6,800	5,780
ニュージーランドストーリー	5HD	8,800	7,480
ローグアライアンス	5HD	9,800	8,330
大江戸繁盛期	5HD	7,800	6,630
ミッドガルツPRO68K	5HD	12,800	10,880
リングマスター	5HD	8,800	7,480
ガウディ・バルセロナの風	5HD	9,800	8,330
サバッシュ	5HD	8,800	7,480
ファンタジーゾーン	5HD	7,800	6,630
アフターバーナー	5HD	9,200	7,820
スーパースペオカス	5HD	12,800	10,880
バックマニア	5HD	7,800	6,630
ドラゴンスピリット	5HD	8,800	7,480
熱血高校ドッジボール	5HD	7,800	6,630
J.ニクラウスSPゴルフ	5HD	8,800	7,480
ダブル・イーグル	5HD	9,500	8,080
スタークルーザー	5HD	8,800	7,480
フルスロットル	5HD	8,800	7,480
ウルティマIV	5HD	9,800	8,330
サンダーフォースII	5HD	9,800	8,330
アークス	5HD	9,800	8,330
マイトアンドマジック2	5HD	9,800	8,330
ファンタジーIII	5HD	9,800	8,330
トリトーンファイナル	5HD	9,800	8,330
Rタイプ	5HD	7,800	6,630
リターンオブイシター	5HD	7,800	6,630
ラストハルマゲドン	5HD	9,800	8,330
源平討魔伝	5HD	7,800	6,630
デスブリンガー	5HD	9,800	8,330
ホテルウォーズ	5HD	9,800	8,330
デュアルターゲット	5HD	8,800	7,480
ライトニング・バッカス	5HD	9,800	8,330
ヒストリー・エルスリード	5HD	9,800	8,330
コロニー	5HD	9,800	8,330
ジェノサイド	5HD	8,800	7,480
アークティック	5HD	5,800	4,930
キングオブ・シカゴ	5HD	12,800	10,880
ソフトでハードな物語5	5HD	7,800	6,630
ソフトでハードな物語2	5HD	7,800	6,630
テラッソオ	5HD	19,400	16,490
ボスコニアン	5HD	6,800	5,780
エントフューラー	5HD	6,800	5,780
T.O.F.	5HD	6,800	5,780
雪のクルージュ	5HD	9,800	8,330
魔神宮	5HD	9,800	8,330
マンハッタンレクイエム	5HD	7,800	6,630
マーダークラフDX	5HD	7,800	6,630
めぞん一刻完結編	5HD	9,800	8,330
ウォーニング	5HD	7,800	6,630
ザ・マン・アイ・ラブ	5HD	7,800	6,630
プロダクションマネージャー	5HD	9,800	8,330
カサブランカに愛を	5HD	7,800	6,630
琥珀色の遺言	5HD	9,800	8,330
35万キロの虚空	5HD	9,800	8,330
ザ・コックピット	5HD	6,800	5,780
森田将棋II	5HD	10,000	8,500
ZsスタッフPRO68K	5HD	58,000	49,300
G'ソール	5HD	28,000	23,800
E68K(イーロクハチケイ)	5HD	19,800	16,830
G68K(グラフィックツール)	5HD	14,800	12,580
天九牌	5HD	6,800	5,780
たーみのる	5HD	12,800	10,880
斬・陽炎の時代	5HD	9,800	8,330
バトルチェス	5HD	9,800	8,330
ヴァリスII	5HD	9,800	8,330
ねじ式	5HD	12,800	10,880
アルフェイム	5HD	9,800	8,330
やじうまペナントレース	5HD	7,800	6,630
ウイングス	5HD	7,800	6,630
琥珀	5HD	5,800	4,930
ドラゴン	5HD	6,800	5,780
ダブル・イーグル	5HD	9,500	8,080
デジタル・クラフト	5HD	39,800	33,830
★コスモスクラブ	5HD	8,800	7,480
★ガールズパラダイス	5HD	7,800	6,630
★スターシップランデブー	5HD	8,800	7,480
★やりたい放題	5HD	5,800	4,930
★やりたい放題2	5HD	6,800	5,780
★イーヴルストーン	5HD	5,800	4,930
★早乙女学園入学	5HD	4,800	4,080
★おちゃめなゆうれい	5HD	6,800	5,780
★ごらくいん	5HD	6,800	5,780
★いろはにほへと	5HD	6,800	5,780
★魔剣士クミコ	5HD	7,800	6,630
★堕天使キョウコ	5HD	7,800	6,630
★嬶少女ノリコ	5HD	7,800	6,630
★超番外制服図鑑	5HD	7,800	6,630
★カインドギャル	5HD	6,800	5,780
★パペットショー	5HD	4,000	3,400
★アリスたちの午後	5HD	7,800	6,630
★天使たちの午後III	5HD	8,800	7,480

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
信長の戦国群雄伝	ROM	11,800	10,030
信長の戦国群雄伝CD付	ROM	14,200	12,070
水滸伝	ROM	11,800	10,030
水滸伝CD付	ROM	14,200	12,070
F15・ストライクイーグル	ROM	5,800	4,930
アクロジェット	ROM	5,800	4,930
A列車で行こう	ROM	7,800	6,630
魂斗羅	ROM	5,800	4,930
バックマニア	ROM	6,800	5,780
アークティック	ROM	5,800	4,930
アウトラン	ROM	6,800	5,780
モンモンモンスター	ROM	6,800	5,780
ジンギスカン	ROM	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	ROM	12,200	10,370
三国志	ROM	14,800	12,580
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,330
棋聖(将棋)	ROM	6,800	5,780
谷川浩司の将棋指南2	ROM	5,500	4,680
阿左田哲也実戦麻雀	ROM	5,800	4,930
麻雀悟空	ROM	6,800	5,780
実戦麻雀	ROM	6,800	5,780
牌の魔術師	ROM	5,800	4,930
プロ野球ファン	ROM	8,800	7,480
激突ペナントレース	ROM	5,800	4,930
激突ペナントレース2	ROM	6,300	5,360
ハードボール(野球)	ROM	5,800	特4,500
野球ゲームファミスタ	ROM	7,800	6,630
バビロンの黄金伝説	ROM	6,400	5,440
ウィザードリィI	ROM	12,800	10,880
ファンタジーゾーンII	ROM	6,800	5,780
ゼビウス・フォーラウト	ROM	6,800	5,780
アルギースの翼	ROM	7,800	6,630
めぞん一刻完結編	ROM	7,800	6,630
幽霊君	ROM	6,800	5,780
日本語MSXライト2	ROM	24,800	21,080
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	29,580
★ダブルビジョン	ROM	5,800	4,930
FDシリーズ			
水滸伝	2DD	9,800	8,330
水滸伝CD付	2DD	12,200	10,370
ジンギスカン	2DD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	2DD	12,200	10,370
三国志	2DD	12,800	10,880
信長の野望戦国群雄伝	2DD	9,800	8,330
信長の野望全国版	2DD	8,800	7,480
ワールドゴルフII	2DD	7,800	6,630
ザ・ゴルフ	2DD	6,800	5,780
やじうまペナントレース	2DD	7,800	6,630
プロ野球ファン	2DD	6,800	5,780
雀豪I	2DD	7,800	6,630
パワフルまぁじゃん2	2DD	7,800	6,630
麻雀狂時代SP	2DD	6,800	5,780
ねぎ麻雀	2DD	7,800	6,630
テトリス	2DD	6,800	5,780
銀河	2DD	6,800	5,780
めいず君	2DD	5,800	4,930
天九牌	2DD	6,800	5,780
スーパー大戦略	2DD	8,800	7,480
F15ストライクイーグル	2DD	5,800	4,930
シュヴルツシルト	2DD	9,800	8,330
グレイテスト・ドライバー	2DD	7,800	6,630
ロードス島戦記	2DD	9,800	8,330
ディガンの魔石	2DD	8,800	7,480
バランスオブパワー	2DD	12,800	10,880
時空の花嫁	2DD	7,800	6,630
ビバ・ラスベガス	2DD	6,800	5,780
DCコネクション	2DD	9,800	8,330
ガルフストリーム	2DD	8,800	7,480
ガンダム・モビルスーツ	2DD	6,800	5,780
トリトーン2	2DD	9,800	8,330
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	6,630
バックマニア	2DD	6,800	5,780
マスターオブモンスター	2DD	6,800	5,780
マスターオブモンスターマップ	2DD	4,500	3,830
ミッドガルツA	2DD	8,800	7,480
ミッドガルツB	2DD	8,800	7,480
アグニの石	2DD	7,800	6,630
アークス	2DD	8,800	7,480
イースII	2DD	7,800	6,630
サイオブレード	2DD	8,800	7,480
ガウディ・バルセロナ	2DD	9,800	8,330
スナッチャー	2DD	9,800	8,330
ハイディオス	2DD	7,800	6,630
夢幻戦士ヴァリスII	2DD	8,800	7,480
ファンタジーIII	2DD	9,800	8,330
ローグアライアンス	2DD	9,800	8,330
アンデットライン	2DD	6,800	5,780
ウルティマI	2DD	6,800	5,780
ウルティマII	2DD	7,800	6,630
ウルティマIV	2DD	11,800	10,030
シルヴィアーナ	2DD	7,800	6,630
クリムゾン	2DD	6,800	5,780
クリムゾンII	2DD	7,800	6,630
マイト&マジック2	2DD	9,800	8,330
ヒューリンクス	2DD	7,800	6,630
ゲームコレクション番外	2DD	4,800	4,080
死霊戦線2	2DD	7,800	6,630
ラプラスの魔	2DD	7,800	6,630
中華大仙	2DD	6,800	5,780
雪の国クルージュ	2DD	8,800	7,480
めぞん一刻完結編	2DD	7,800	6,630
タウヒード	2DD	7,800	6,630
アルギースの翼	2DD	7,800	6,630
エグザイル2	2DD	8,800	7,480
デュアルターゲット	2DD	7,800	6,630
ウィグマンスペシャル	2DD	7,800	6,630
怨霊戦記	2DD	8,800	7,480
殺人倶楽部	2DD	7,800	6,630
琥珀色の遺言	2DD	9,800	8,330
気まぐれオレンジロード	2DD	7,800	6,630
神の聖都	2DD	9,800	8,330
ザ・マンアイ・ラブ	2DD	7,800	6,630
首切り館	2DD	8,800	7,480
アンジェラス	2DD	8,200	6,970
アメリカンサクセス	2DD	6,800	5,780
エントフューラー	2DD	6,800	5,780
ブレイカー	2DD	7,800	6,630
Gカード	2DD	12,800	10,880
Gカルク	2DD	14,800	12,580
ハルノート	2DD	29,800	25,330
カバン	2DD	9,800	8,330
ピクセル3	2DD	6,800	5,780
バナアミューズメントディスク	2DD	2,980	2,540
ディスクステーション7号	2DD	1,980	1,690
ディスクステーション晩秋号	2DD	3,880	3,300
ディスクステーション秋号	2DD	3,880	3,300
シンセサウルスII	2DD	7,800	6,630
グラムキャッツ	2DD	7,800	6,630
スーパー大戦略マップコレクション	2DD	3,800	3,230
ワンダラース・フロム・イース	2DD	8,700	7,400
上海II	2DD	6,800	5,780
銀河英雄伝	2DD	8,800	7,480
ファイター・フォーク	2DD	7,800	6,630
琥珀	2DD	4,800	4,080
J.ニクラウスチャンピオンゴルフ	2DD	8,800	
★少女伝説	2DD	5,800	4,930
★少女野球拳	2DD	5,800	4,930
★オレンジ色の婚葬	2DD	5,800	4,930
★びんきい・ぼんきい①～③	2DD	各5,800	各4,930
★ガールズ・パラダイス	2DD	7,800	6,630
★美少女コントロール	2DD	6,800	5,780
★トワイライトゾーンIII	2DD	7,800	6,630
★イントリューダー	2DD	6,800	5,780
★ときめきスポーツギャル	2DD	7,800	6,630
★スポーツギャルII・III	2DD	各5,800	各4,930
★コスモスクラブ	2DD	8,800	7,480
★天使たちの美奈子	2DD	7,800	6,630
★天使たちの午後III	2DD	7,800	6,630
★天使たちの番外2	2DD	7,800	6,630
★デリシジャー	2DD	8,800	7,480
★ごらくいん	2DD	6,800	5,780
★いろはにほへと	2DD	6,800	5,780
★早乙女学園入学	2DD	4,800	4,080
★おちゃめなゆうれい	2DD	6,800	5,780
★やりたい放題	2DD	5,800	4,930
★やりたい放題2	2DD	6,800	5,780
★イーヴルストーン	2DD	5,800	5,930
★ポップレモン	2DD	6,200	5,270
★痺駄天使いかせ男I	2DD	6,800	5,780
★痺駄天使いかせ男2	2DD	6,800	5,780
★痺駄天使いかせ男3	2DD	6,800	5,780
★カインドギャル	2DD	6,800	5,780
★はっちゃけあやよ	2DD	3,800	3,230
★ダブルビジョン	2DD	5,800	4,930
★フォトクラブ	2DD	6,800	5,780
★魔剣士クミコ	2DD	7,800	6,630
★堕天使キョウコ	2DD	7,800	6,630
★嬶少女ノリコ	2DD	7,800	6,630
★プライベートスクール	2DD	6,800	5,780
★スターシップランデブー	2DD	7,800	6,630
★なぎさの館	2DD	7,800	6,630
★美しき獲物V～VI	2DD	各4,000	各3,400
★少女遊戯	2DD	7,800	6,630
★エンジェルハーツ	2DD	6,800	5,780
★学園物語	2DD	6,800	5,780
★学園戦記	2DD	6,800	5,780
★テレフォンクラブストーリー	2DD	6,800	5,780
★ポッキー	2DD	7,800	6,680
★パペットショウ	2DD	4,000	3,400
★リップスティックADV	2DD	6,800	5,780

MSX2+専シリーズ

F1スプリット3DSP	2DD	6,800	5,780
レイドック2	2DD	6,800	5,780
ミッドガルツデュアルサイド	2DD	12,800	10,880
ファミスタホームランコンテスト	2DD	3,200	2,720

MSXシリーズ

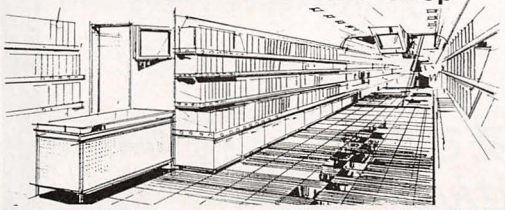
商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	ROM	12,800	10,880
ジンギスカン	ROM	9,800	8,330
ゴーファーの野望	ROM	5,800	4,930
ザナドゥ	ROM	7,800	6,630
F1スピリット	ROM	5,800	4,930
三つ目がとおる	ROM	7,800	6,630
パロディウス	ROM	5,800	4,930
ヴァリス	ROM	5,800	4,930
Rタイプ	ROM	7,300	6,210
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	4,930
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,170
MSX英和辞典	ROM	7,800	6,630
FMパック	ROM	7,800	6,630

★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	1,250
	3.5'2HD	390
TDK	5'2D	1,250
	5'2HD	1,250
	3.5'2HD	390
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1,230
	3.5'2HD	各4,300
3M	5'2HD	1,100
ノーブランド(白箱)	5'2D	450
	5'2HD	720
	3.5'2HD	200
▶周辺機器		
商品名	価格	割引価格
ハル・キャデ(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Xターボ	6,800	5,780
CZ-8BS I(X-1FM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。

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ 5F

営業時間 月～土 11：00～18：30
日・祭日 10：30～18：00

10月のお休み/4・12・19・25・26
11月のお休み/2・8・9・16・21・22・30

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

本体機種
インチ 2D 2DD 2HD CD-ROM ROM

氏名

商品名 | 割引金額

御住所 〒

TEL ( )

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№で……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります。

中古ゲームソフトフェアー

みんな集まれ！平成1年11月11日～

日本マイコン流通センター

5,000本の中古ソフトを激安販売！ ¥100より!!

渋谷駅 ハチ公口前 徒歩1分 当社ショールームにて開催！

日本マイコン流通センターの広告は378～385にも掲載されています。あわせてご覧下さい。



ソフト名	定価	通常中古特価	フェアー特価	対応機種
エメラルドドラゴン	¥8,800	¥5,720	¥2,860	PC8801SR以降
サーク	¥8,800	¥4,840	¥2,420	PC8801SR以降
ザ・スキーム	¥7,800	¥5,070	¥2,535	PC8801SR以降
STARTRADER	¥8,700	¥4,780	¥2,390	PC8801SR以降
ソーサリアン	¥7,800	¥5,280	¥2,640	PC8801SR以降
DIOS	¥9,800	¥6,370	¥3,185	PC8801SR以降
信長の野望・戦国群雄伝	¥9,800	¥6,370	¥3,185	PC8801SR以降
ハイドライドⅢ	¥7,800	¥5,070	¥2,535	PC8801SR以降
英雄戦士ワルキューレ	¥7,800	¥5,720	¥2,860	PC8801SR以降
Wanderes From Ys	¥8,700	¥5,655	¥2,825	PC8801SR以降

ソフト名	定価	通常中古特価	フェアー特価	対応機種
R-TYPE	¥7,800	¥4,680	¥2,190	MSX・MSX2ROM
イシターの復活	¥6,800	¥4,080	¥2,040	MSX2ROM
わんぱくあ自己中派2	¥6,800	¥4,420	¥2,210	MSX2ROM
実況プロ野球激突ペナントレース	¥5,800	¥3,300	¥1,650	MSX2/ROM
激突!! ペナントレース2	¥6,300	¥4,090	¥2,045	MSX2/ROM
信長の野望・戦略版MSX2DISK	¥8,800	¥5,280	¥2,640	MSX2/DISK
ポップマニア	¥6,800	¥4,080	¥2,040	MSX2/DISK
三国志	¥5,800	¥4,800	¥2,450	MSX・MSX2ROM
実況プロ野球ファミリースタジアム・ホームランコンテスト	¥3,200	¥2,080	¥1,040	MSX2/DISK
ラストハルマゲドン	¥7,800	¥4,290	¥2,145	MSX2/DISK

ソフト名	定価	通常中古特価	フェアー特価	対応機種
アフターバーナー	¥9,800	¥5,390	¥2,695	FM TOWNS
ファミリーステーション 影か光の招待状	¥9,800	¥5,390	¥2,695	FM TOWNS
サイバーシティ	¥9,800	¥6,390	¥2,695	FM TOWNS
ハードな物語2	¥9,800	¥6,390	¥2,695	FM TOWNS
ロードス島戦記 フォーランド・ストーリー	¥9,800	¥5,880	¥2,940	FM TOWNS
ファミリーマイコンCDスペシャル	¥9,800	¥5,280	¥2,640	FM TOWNS

ソフト名	定価	通常中古特価	フェアー特価	対応機種
Ys Ⅰ(イースⅠ)	¥7,800	¥4,680	¥2,340	PC9801シリーズ
銀河英雄伝説	¥8,800	¥5,280	¥2,640	PC9801シリーズ
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	¥7,800	¥5,070	¥2,535	PC9801シリーズ
サーク	¥8,800	¥5,720	¥2,860	PC9801シリーズ
斬～陽炎の時代～	¥9,800	¥6,370	¥3,185	PC9801シリーズ
シュヴァルツシルト2 帝国の背信	¥9,800	¥6,370	¥3,185	PC9801シリーズ
水滸伝・天命の誓い	¥9,800	¥6,370	¥3,185	PC9801シリーズ
ソーサリアン	¥9,800	¥6,370	¥2,940	PC9801シリーズ
大戦略Ⅲ グレートコマンダー	¥9,800	¥6,370	¥3,185	PC9801シリーズ
太平洋の嵐DX	¥14,800	¥8,880	¥4,440	PC9801シリーズ
ディルナノーグⅡ	¥9,800	¥6,370	¥3,185	PC9801シリーズ
提督の決断	¥14,800	¥9,620	¥4,810	PC9801シリーズ
信長の野望・戦国群雄伝	¥9,800	¥6,370	¥3,185	PC9801シリーズ
Wanderes From Ys	¥8,700	¥7,830	¥3,915	PC9801シリーズ

誠に勝手ながら11月12日(日)は棚卸の為休業させて頂きます。

5階オープン

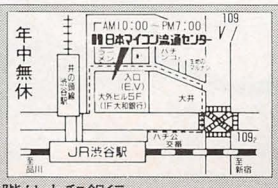
このページの価格表は**ほんの一例です。**

ソフト名	定価	通常中古特価	フェアー特価	対応機種
R-TYPE	¥7,800	¥4,680	¥2,340	X68000シリーズ
アフターバーナー	¥9,200	¥5,980	¥2,990	X68000シリーズ
原平討魔伝	¥7,800	¥4,290	¥2,145	X68000シリーズ
今夜も朝までパワフルマージャン2	¥7,800	¥5,070	¥2,535	X68000シリーズ
ジェノサイド	¥8,800	¥5,720	¥2,860	X68000シリーズ
SUPER大戦略68K	¥8,800	¥5,720	¥2,860	X68000シリーズ
ドラゴンスピリット	¥8,800	¥4,840	¥2,420	X68000シリーズ
ニュージーランドストーリー	¥8,800	¥5,280	¥2,640	X68000シリーズ
バックマニア	¥7,800	¥4,680	¥2,340	X68000シリーズ
ファンタジーゾーン	¥7,800	¥5,070	¥2,535	X68000シリーズ
ラストハルマゲドン	¥9,800	¥6,370	¥3,185	X68000シリーズ

中古ソフトの販売は来店の方のみへの販売です。
電話の問い合わせは受け付けておりません。

㈱日本マイコン流通センター　渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階　☎03(463)4455㈹



1階は大和銀行
エレベーターは建物の裏側にあります。



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。

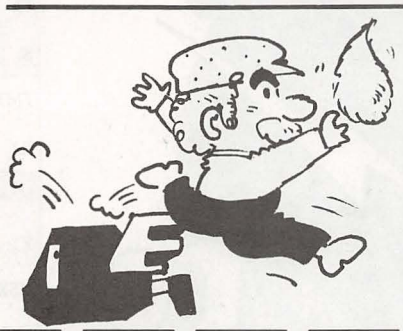
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

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



得点を競え！アクション・ゲームだ

星（ほし）のピリオド

RURI-2

遊びかた

マリオを移動させファイアーをとってください。ただし，カーソル(✚)では左右にしか操作できないので，アキレスにぶつかってうまく上下移動させてください。

一番下に落ちるとブロックが消えます。何もないところに落ちるとゲーム・オーバーになります。

《第1表》プログラムの仕組み

10……スプライト設定		
20～50…スタート，画面作成		
100 ……マリオ移動，ファイアーとマリオの当たり判定	メイン	
110 ……アキレスとマリオの当たり判定	メイン	
150 ……アキレスの動作設定	メイン	
200～210 …ブロックとマリオの当たり判定他	メイン	
220 ……ゲーム・オーバー	メイン	
400 ……ファイアーの位置，スコア処理		サブ

《第2表》変数表

H	：ハイスコア
S	：スコア
I, J	：ループ，雑用
C	：マリオが上昇か下降か？
X, Y	：マリオの座標
M,N	：ファイアーの座標

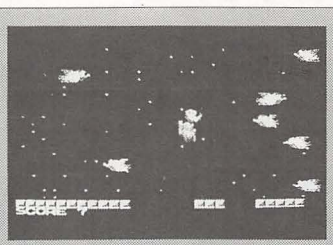
その他

論理式よりIF文を使ったほうが実行速度があがるかもしれません(ファミベーの場合)。

最近やっと…というより好運にもＶ３を秋葉原で購入できました(注：新品ですよ！)。このプログラムもＶ３で動作することを確認しましたがどうして200行のＹ＜188を192にするとＶ３ではILエラーがでるんでしょーか!?

★参考

・ファミコンプログラム大全集「トランポリンマリオ」



▲《写真１》アキレスをうまく使ってファイアを取れ



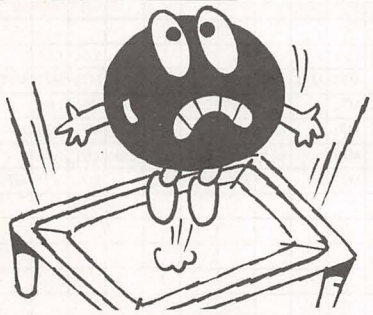
▲《写真２》何もないところに落ちるとゲーム・オーバー

星のピリオドのプログラム・リスト

```
0 '89 8/4 R.K.
10 SPRITEONCGSET,0H=0PALETS&H3,47,48,33,22DEFSPRITEH,(H,1,H,H,H)=CHR$(12)+CHR$(1
3)+CHR$(14)+CHR$(15)DEFSPRITE1,(2,1,H,H,H)="ﾁﾂﾃﾄ
20 CLS:FORI=0TO55:LOCATERND(28),RND(21)PRINTCHR$(205):NEXTLOCATE9,21PRINT"PUSH S
TART
30 CGSET0:S=0C=-1X=88Y=X:CGSET1:IFSTRIG(S)=S THEN30
50 FORI=0TO27:LOCATEI,21PRINTCHR$(192):NEXTGOSUB400
100 X=X+(STICK(0)=1)*(X<220)-(STICK(0)=2)*(X>16)Y=Y+C*2SPRITE0,X,Y:IF(ABS(X-M)<1
2)*(ABS(Y-N)<12)S=S+1GOSUB400
110 IF(ABS(X-XPOS(Y/24))<12)*(ABS(Y-YPOS(Y/24))<12)C=C+((C=1)-(C=-1))*2POKE&H401
5,94:POKE&H4004,153,194,172,179
150 IFMOVE(1)=0FORI=1TO7:J=XPOS(I)DEFMOVE(I)=SPRITE(3,3+RND(2)*4,1-(I>1)*RND(4),
99,1,3)POSITIONI,J,I*24NEXTMOVE1,2,3,4,5,6,7
200 C=C-(Y<24)*2IFY<188THEN100
210 IF(SCR$(X/8,21)=CHR$(192))+(SCR$(X/8-1,21)=CHR$(192))+(SCR$(X/8-2,21)=CHR$(1
92))LOCATEX/8-2,21PRINT"   ":C=-1POKE&H4015,28:POKE&H400C,130,141,60,243:GOTO100
220 LOCATE9,8PRINT"GAME OVER!":H=H+(S>H)*(H-S)LOCATE10,14PRINT"TOP"H:POKE&H4015,
73:POKE&H4000,172,243,33,185:PAUSE500GOTO20
400 LOCATE0,22PRINT"SCORE"S:M=RND(180)+40N=RND(80)+40-(S>50)*40SPRITE1,M,N:POKE&
H4015,61:POKE&H4000,238,233,154,231:RETURN
```


《OVER FLOW》サンタさんの足音とともに今年も終わりですね。今年はどんな年でしたかな？なに，ベーマガに明け暮れた1年だったって？そうか，そうか。ではさっそく平成元年最後をかざるＯＦコーナーのはじまりー。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



２人用体力勝負ゲーム

JET（ジェット） BATTLE（バトル）

西山　司

遊びかた

このゲームは２人用です。RUNするとタイトル画面がでますので，✚字ボタン以外のボタンを押してください。

✚字ボタンの左右でニタニタを操作します。画面右上に体力が表示されていて，リアルタイムに左へ移動します。

トランポリン上を動きまわっているジェットに乗ると高くジャンプをすることができ，上空を回っているスピナーを食べることができます。すると，体力が増えます。

また，相手を下方から突きあげると相手の体力が減ります。

どちらかの体力がなくなるまでゲームは続きます。

プログラム

タイトル画面のほうに少しメモリを使っているので，ほとんどメモリは残っていませんが，効果音ぐらいなら入るので，ひまな人はつけ加えてみてください。

プログラム入力上の注意

リスト中のj3，g5，i7は，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1, CHR$(　)↵

と定義し，ファンクション・キーで入力してください。

なお，カッコ内のコードはつぎのとおりです。

j3…227　g5…205　i7…223

タイトルについて

このBGタイトルは，自分でもよいできだと思うので，ぜひ作ってみてください。

はじめにJET BATTLEの文字を作り，そのあとに影を作っていくと良いでしょう。

最後に

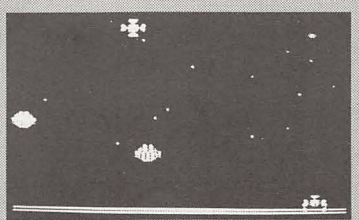
やっとぼくたちの第１作目ができあがりました。友達と２人でやったり，多人数でリーグ戦，トーナメント戦などをやって熱い戦いをしてくれると光栄です。



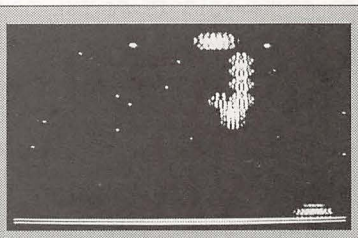
Dr.D：TVの歌って言うと？
影：すっすめ一♬ひょっこりひょーたんじーま♪
編：影さん年がばれますよ。
影：じゃあじゃあ，赤い赤い赤い仮面のＶ３♪
Dr.D：それじゃよ!!そのＶ３じゃが，ファミリーBASICのV3じゃと，この20行にあるような“CLSLOCATE”のようにひっつけて書くと，エラーがでることがある。CLSとLOCATEの間に：(コロン)を入れるように。



▲《写真１》タイトル画面。２人用ゲームだ



▲《写真２》上空のスピナーを食べると体力が増える



▲《写真３》ものすごいぶつかり合い？体力がなくなると終わりだ

★僕は今まで影さんが好きなのは，ラーメンライスではなく，ラーメンアイスかと勘ちがいしていた。(群馬県・外所賢治16才)……【影：やはりラーメンアイスはみそ味だね。編：ナルトとかネギも入ってるんですか？】

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0				L41		L31	L61	L61		L61	L61	L61																
1				L41	M71	L41	M71	M71	M71		L41	M71	M71															
2				L41	M71	L41	L61	L61			L41	M71																
3		L41		L41	M71	L41	M71	M71	M71		L41	M71																
4		L51	L61	M01	M71	L51	L61	L61			L41	M71																
5			M71	M71	M71		M71	M71	M71			M71																
6				L31	L61	L71			L31	L61	L71		L61	L61	L61		L61	L61	L61		L41				L31	L61	L61	
7				L41	M71	L41	M71		L41	M71	L41	M71		L41	M71	M71		L41	M71	M71	L41	M71			L41	M71	M71	M71
8				L41	M71	L51	M71		L41	M71	L41	M71		L41	M71			L41	M71		L41	M71			L41	L61	L61	
9				L41	M71		L41	M71	L41	L61	L41	M71		L41	M71			L41	M71		L41	M71			L41	M71	M71	M71
10				L51	L61	L61	M01	M71	L41	M71	L41	M71		L41	M71			L41	M71		L51	L61	L61		L51	L61	L61	
11					M71	M71	M71	M71		M71		M71			M71				M71			M71	M71	M71		M71	M71	M71
12																												
13									P	U	S	H		B	U	T	T	O	N	!							
14																												
15																												
16									1	9	8	9		N	N	I		P	R	O	.							
17																												
18					P	R	O	G	R	A	M	E	D		B	Y		M	A	S	A	P	I	K	O			
19																												
20						D	I	R	E	C	T	O	R		B	Y		N	I	S	H	I	Y	A	N			

《第1図》JET BATTLEのBGグラフィック

JET BATTLEのプログラム・リスト

```
10 VIEWCGSET,2SPRITEONPOKE&H4015,15:LOCATE6,16PRINT"©"
20 PALETB 1,0,RND(52),42,2SONSTRIG(0)+1GOTO20:CLSLOCATE0,21PRINT"j3j3j3j3j3j3j3j3j
3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3":FORI=1TO13:LOCATERND(28),I:PRINT"g5":
NEXT
30 DEFSPRITE0,(1,1,0,0,0)="XYZ「"DEFSPRITE1,(2,1,0,0,0)="XYZ「"DEFSPRITE2,(2,1,0,0
,0)="ｳｪﾔｫ"FORI=3TO4:DEFSPRITEI,(I-2,0,0,0,0)="17"NEXT
40 X=16XX=226XA=226XB=242XC=120C=2
100 IFY<OSPRITE0
110 K=STICK(0)X=X+((K=2ANDX>16)-(K=1ANDX<226))*8IFY>0SPRITE0,X,Y
120 Y=Y+A:A=A+2IFY>165A=-20IFABS(X-XC)<22IFABS(Y-175)<16A=-26
130 IFABS(X-XX)<16IFABS(Y-(YY+8))<12A=2B=-14XB=XB-4
140 IFYY<OSPRITE1
150 K=STICK(1)XX=XX+((K=2ANDXX>16)-(K=1ANDXX<226))*8IFYY>0SPRITE1,XX,YY
160 YY=YY+B:B=B+2IFYY>165B=-20IFABS(XX-XC)<16IFABS(YY-175)<16B=-26
170 IFABS(XX-X)<22IFABS(YY-(Y+8))<12B=2A=-14XA=XA-4
180 SPRITE2,XC,179:XC=XC+C:IFXC<16C=RND(14)+2
190 IFXC>226C=-(RND(14)+2)
200 IFMOVE(0)=0DEFMOVE(0)=SPRITE(7,3,1,120,0,0)POSITION0,0,16MOVE0
210 IFABS(X-XPOS(0))<12IFABS(Y-YPOS(0))<12XA=XA+16ERA0:IFXA>240XA=240
220 IFABS(XX-XPOS(0))<12IFABS(YY-YPOS(0))<12XB=XB+16ERA0:IFXB>240XB=240
230 SPRITE4,XA,24D=D+1IFD>1D=0XA=XA-1
240 IFXA<8E=0G=1XD=X:YD=Y:XE=XX:YE=YY:GOTO300
250 SPRITE3,XB,24F=F+1IFF>1F=0XB=XB-1
260 IFXB<8E=1G=0XD=XX:XE=X:YD=YY:YE=Y:GOTO300
290 GOTO100
300 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,0,2,4,0,3)NEXT
310 FORZ=0TO2:FORI=0TO7:POSITIONI,XD-RND(15)+15,YD-RND(15)+15MOVEI:POKE&H400C,12
,54,14,146:PAUSE1:NEXTSPRITEE:NEXTFORI=0TO7:ERAI:PAUSE8NEXT
320 POKE&H4015,15:POKE&H400C,75,97,166,214:FORI=YE TOOSTEP-2:SPRITEG,XE,I:NEXT
330 RUN
```



by DANGER

評…うーん、ありそう（影）

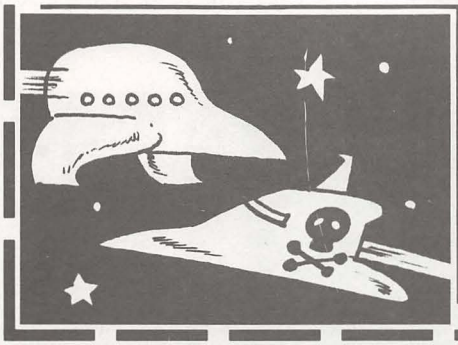


by モグピー

評…あら困ったわね（つぐ美）

★アノー？影さん，一同さんってどんな人ですか，教えてください。一同さんって口数少ないんですね。（鹿児島県枕崎市・EGAK17才）……【影：そう言えば一同さんって大声なんだよね，みんな。一同：うんうん。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



リスト3本にわかれた超大作シューティング

FINAL(ファイナル) WAR(ウォー)

内城　雄一

はじめに

最近ではすっかり常識となった，マシン語によるシューティング・ゲームです。ありきたりな内容ですが，自機が連射（3連射）できるのは，めずらしい(?)。

あそびかた

RUNするとタイトルがでますので，Ⓐでスタート，Ⓑでコンティニューを選んでください。

✚ボタンで自機を8方向に動かし，Ⓐでミサイル発射。Ⓑで自機の移動速度を4段階に変えられます。現在の速度は画面下に表示されており，1が最も遅く，4が最も速い。スタート時は2速になっています。

こうして出現する敵をどんどん撃ちまくり，一定時間後に現れるボスを撃破すると，そのステージはクリアとなります。このとき，スコアが加算され，自機が1機増えます。

配点はザコが1機100PTS，ボスは1000×ステージ数PTSです。全7ステージをクリアすると難易度のあがった2周目がはじまります。以下に全ステージの解説をします。

STAGE 1

ザコを撃ちまくっていると，やがてボスが現れます。ボスは，出現と同時に当たり判定がありますので，攻撃される前に，接近して撃ちまくってください。しかし，ボスの中央部分にしかヒットしませんので，注意が必要です（全ステージ共通）。

STAGE 2

いきなりの流星ステージです。敵はでませんが，ボスも流星をともなって現れ，しかも5方向弾を放ちます。

STAGE 3

ここの敵は2発当てないと倒せません。ボスは高速弾をはいてきます。

STAGE 4

ザコはひたすら，出現，消滅をくり返します。ボスは1面と同じです。

STAGE 5

再び流星ステージです。しかも今度は敵も現れ，ミサイルを撃ってきます。ボスは2面と同じです。

STAGE 6

ここの敵はカタイ。3発当てないと倒せません。しかもミサイルを多量に撃ってきます。ボスは3面と同じです。

STAGE 7

最終ステージは今までにない，超高速流星ステージです。ボスは5方向弾を放ちながら高速弾と通常弾をおりまぜて撃ってきます。ここはさすがにむずかしい。君の動態視力に挑戦だ？

オプション

20行のＬＥの数を増やすと自機の数が増えます。70行のＳＴはステージ，Ｌは難易度(0～3まで)の調節が，それぞれできます。

プログラムの入力方法

なんと掟破(おきて)りのリスト3本立てです。それぞれ入力してSAVEしてから，**リスト1**から順番にＬＯＡＤ，RUNしてください。**リスト1**はマシン語データ，**リスト2**は主にBG，**リスト3**がメインです。**リスト1，3**はメモリがギリギリなのでくれぐれも注意して入力してください。

最後に

このゲーム，ひとりよがりにならないように難易度に関しては，かなり気を使ったつもりです。最近のシューティングはむずかし過ぎますからね。

それにしてもマシン語はすごい。これによってファミリーベーシックはまだまだ使える！ファミコンの奥の深さを見た気がします。

しかし，このゲームのマシン語は，ほとんど他のプログラムなどを解析して，独学で作ったものなので，動いているのは奇跡的？です。

●参考にしたもの

・SPACE WARS　ベーマガ '89年3月号

★このコーナーに載ると何かいいことがあるんですか？つぐ美さん。(福井県坂井郡・**森薗丸18才**)…【**影**：何でも，このコーナーに載ったら新幹線にひかれる心配がないってよ。**つぐ美**：ベーマガが毎月恋しくなるのよ。】

・LIFORCEII　ベーマガ
'89年4月号
・究極DEX　ベーマガ
'89年8月号
・イメージファイト　アイレム
(自機変速のアイデアだけ)

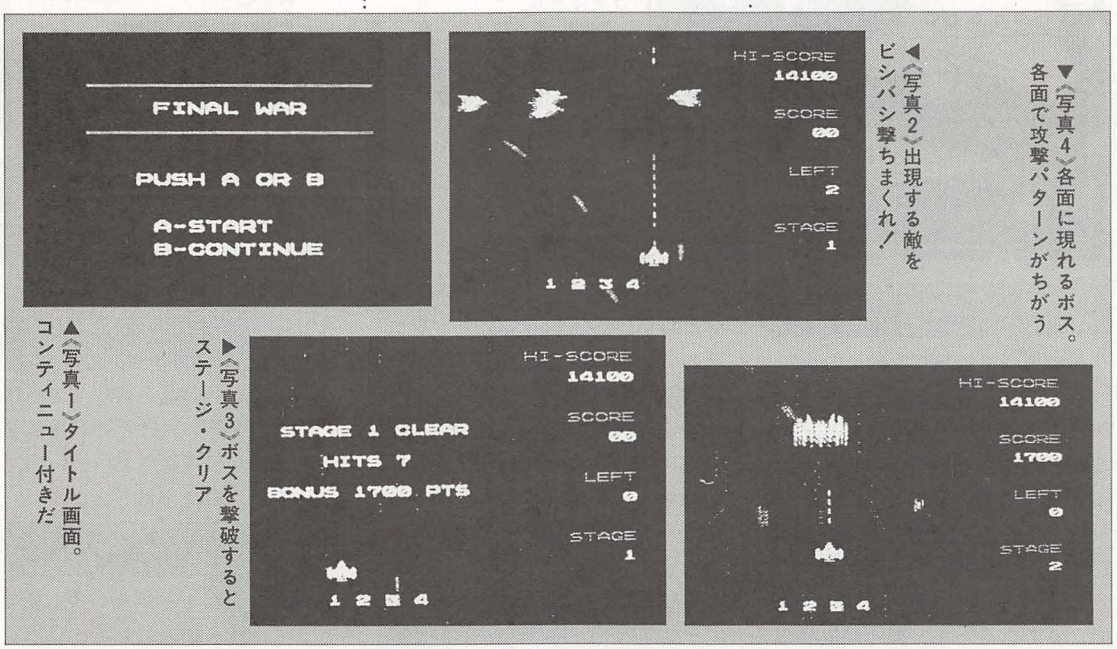
プログラム入力上の注意

リスト中のm6は，カナ状態でGRPHキーを押しながら¥キーで入力してください。

また，h5，k5，k7は，それぞれ

KEY 1，CHR$(213)↵
KEY 2，CHR$(237)↵
KEY 3，CHR$(239)↵

と定義し，F1～F3キーで入力してください。



▲《写真1》タイトル画面。コンティニュー付きだ

▶《写真3》ボスを撃破するとステージ・クリア

◀《写真2》出現する敵をビシバシ撃ちまくれ！

▼《写真4》各面に現れるボス。各面で攻撃パターンがちがう

《リスト1》マシン語データのプログラム・リスト

```
10 CLEAR&H6BFF:AD=&H6C00:C=80
20 FORJ=1TO4:B=0:READA$
30 FORI=0TO7:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):POKEAD,A:AD=AD+1:B=B+A:NEXT
40 A=VAL("&H"+MID$(A$,17,2)):B=B AND255:IFA<>B GOTO70
50 NEXT:C=C+10:IFC=390PRINT"LIST2 ヲ LOAD ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":END
60 GOTO20
70 PRINTC"ｷｮｳﾉﾊﾝﾉﾁｪｯｸﾊﾞﾁｶｲｽﾞ":BEEP:END
80 DATA A2008A0A0AA8BA299B,0318690018179C00207,99C002E88A38E90FFD,90E8AD0F0418690
1BA
90 DATA 2903B00F04A000A20E,008E5404A0F70638C8,E90238FD1C02B02917,ADF7061869093 8F
D69
100 DATA 1C0290104DAF6063 8AC,E90338FD1F02B011103,ADF6061869 0A38FD69,1F029005A9018D
5441
110 DATA 04B01C0238E9E5B095,10BD1F0238E9B1B070,08BD1F0238E904B0BB,05A9F79D1C02B9
617A
120 DATA 0438E90B187D1C02E0,901C02B9600438E9F9,0B187D1F029D1F027C,E8E8E8E8C8C88A
38F2
130 DATA E9449B860A0D5204A8,2901F012A0F6063B0D,E998B00AA0F6061 8FC,6D57D04BDF606A0
5250
140 DATA 042902F012A0F606 0A,38E9089000AA0F6066C,38ED57D04BDF606A0B6,52042904F012A0
F729
150 DATA 0638E98B8B00AA0F73D,0618D57D04BDF70670,AD52042908F012A0E3,F70638E9189 00A
AD7D
160 DATA F70638ED57D04BDF701,06A0F7068D0002 8DCC,040218690 88D008D0226,8D0CC02A0F6068D
0304
170 DATA 028D0B0218690 88D82,07 02B0DF02A200B0D6,10 0238E9FFB0168D B5,100238E908 9D10
02EA
180 DATA 38E900B067A9FF9D8A,10024C516EAD5304 21,D008A900B0D55044CB3,516EA D55044D0F8
A936
190 DATA 018D55044AD53043823,E90B801DAD57043 8FE,E901290318690 28D26,57040A0A0A0A0A18
6904
200 DATA 208DFF02A00C4C620 8,6EADF7069D1002A D74,F6061869059D13 0234,A9068D0B40A9FF
8DB9
210 DATA 0940A9908D0A40A902,00 8D0B40A9000B0917,04A0D0904 0A0A0A8B4,BD100238E90038
F92E
220 DATA C706B07CBD100218E0,690538F9C706907 06C,BD130238E90F38F933,C606B064BD1302
1BCA
230 DATA 690538F9C606905853,A9018D00404A9008DAD,014 0A9208D0240A982,118D0340A9FF9D
1036
240 DATA 02AC0904B95C04380C,E901995C040031A98D,00 8D0040A9898D018D,40A98 08D0240A9
01E2
250 DATA 8D0340AD5604186958,018D5604A900994 56F,06AD090400A0A0AA886,A9EF99C6099C7
0663
260 DATA AD09041869018D09D2,0438E904B0034CB1D9,6DE8E8E8E88A38E988,0CB0034C2F6060
ACB3
270 DATA 51048910044AB91DA2,049D0040B92A049065,014 0B9370049D024014,B944049D034060
A9EA
280 DATA 00 8D0D004AE0E04E846,E88A38E918900 2A2DF,00 8E0E04B A0AAABD9B,1C0238E9E69014
AE77
290 DATA 0B04E88A38E9009032,07A9018D0D04A200F1,8E0B04600A0E040AC6,AAA0DF040A0A0A
A830
300 DATA B9C606186904 9D1FC6,02B9C7061869049DAA,1C02A9DF9D1D02A90B,309D1E0260A0E
040C
310 DATA 0AAAA9049D1C02A0C9,0F041869B49D1D0204,A9319D1E02A0D00455,9D1F02A0E0E0429
03AA
320 DATA 1869D79D6004A0DF45,04186900 9D610460E7,AE0C04E8BA8B00C04CD,38E900904 7A200
8E28
330 DATA 0C04A904B0D004A0D8,0D049D78041869 02AD,8D0D04A900 9D790 46E,8A0AA8A0DC70618
6937
340 DATA 04994C02A90E994D58,02A9309 94ED2A0DC637,0618690499 4F02E85D,E88A38E90A90C8
A095
350 DATA 0B4C626E60A0D606FD,1869003BE9108DC605,06ADC7061869003839,E9108DC706A200
8A7F
360 DATA 2918186DC60638E9B3,0B9063028A29040ACB,186DC7069060 02E839,E8E8E8B838E920
9013
370 DATA DEA00A4C626EA0E060,04A90B9D600A491 06F,9D61048A0AAAA0C7B4,0618690 49D1C02
A9EF
380 DATA FD9D1D02A9A09D1EBD,02A0C60618690 49D9D,1F02A0094C626E00E6,0000000000000
0000
```


★OFで影さんは堂々と“TELください”なんてナンパしている。(福井市・火星人157才)……【編：私は人生ハンパには生きてない。タンパンはいてアンパン食べられますか？うーん，カンパンがほしい。一同：？？】

《リスト2》BGグラフィック作成プログラム・リスト

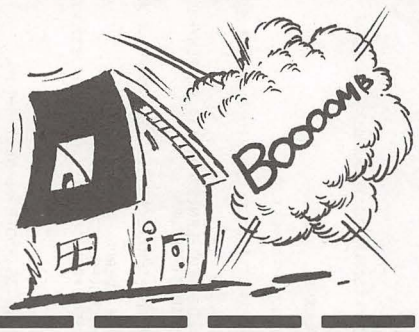
```
10 'mé COLOR
20 PALETB 0,13,48,33,22:PALETB 1,13,22,22,22:PALETS 1,13,7,39,22:PALETS 2,13,48,
22,1:PALETS 3,13,39,13,13
30 'mé BG
40 SCREEN0,1:CLS:LOCATE20,0:PRINT"HI-SCORE":LOCATE23,6:PRINT"SCORE":LOCATE24,12:
PRINT"LEFT":LOCATE23,18:PRINT"STAGE"
50 FORI=0TO3:LOCATE27,6*I+2:PRINT"0":FORJ=0TO3:COLOR20+J*2,6*I,1:NEXT:NEXT:POKE&
H48,6,24:PRINT"1 2 3 4":SCREEN0,0
60 'mé DATA ｶｷｺﾐ
70 B=0:FORI=0TO12:FORJ=0TO4:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&H410+J*13+I,A:B=B+A:NEXT:
NEXT
80 IFB<>4833PRINT"DATA ERROR":BEEP:END
90 PRINT"LIST3 ヲ LOAD ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":END
100 'mé DATA
110 DATA 0C,0D,0F,0C,0F,04,A0,94,FF,01,04,2F,A5,FF,02,04,EF,AA,FF,07,04,CA,F8,A0
,0F,04,00,88,FF,0F,00,A0,BB,FF,01,0C,0F,0F,0E,0F,04,4B,AB,FF,0F,04,01,9C,50,01,0
C,18,00,FE,3F,0C,0F,0F,0F,0F,0C,1A,00,0E,5F
```

《リスト3》FINAL WARのメイン・プログラム・リスト

```
10 FORI=0TO3:DEFSPRITEI-4*(I>1),(2-I/2*2,1,1,0,0)=MID$("ﾋﾟ7ﾟﾍﾟﾎﾟhShShSk?ｭﾍﾟ7ﾟWﾋﾟ
Vョﾎﾟ",I*4+1,4):NEXT:DEFMOVE(6)=SPRITE(0,0):POKE&H4015,15:HI=500
20 CLS:SPRITEOFF:SC=0:LE=2:POSITION6,84,187:POKE&H6C0B,1:POKE&H457,3:POKE&H2FC,2
15,215,50,255:POKE&H40B,0,0,0,0,0
30 'mé ﾀｲﾄﾙ
40 FORI=0TO16:LOCATE5+I,5:PRINT"k5":LOCATE21-I,9:PRINT"k5":NEXT
50 LOCATE9,7:PRINT"FINAL WAR":LOCATE8,13:PRINT"PUSH A OR B":LOCATE9,17:PRINT"A-S
TART":LOCATE9,19:PRINT"B-CONTINUE":R=240:GOSUB840:SPRITEON
60 CALL&H6C00:S=STRIG(0):IFS=0PAUSE2:GOTO60
70 IFS=8ORST=0ST=1:L=1
80 VIEW:POKE&H2FF,80:R=160:GOSUB840
90 'mé ｽﾀｰﾄ
100 LOCATE6,10:PRINT"STAGE"ST:M=L+1:MM=60-L*10:S=(ST-1)MOD7+1:N=S:T=500+(S+L)*50
:POKE&H456,0
110 LOCATE7,13:PRINT"READY":GOSUB760:SPRITE0,XPOS(6),YPOS(6):SPRITE1,255,255:FOR
I=0TO33:POKE&H460+I,0:NEXT:POKE&H6C0B,2
120 POKE&H6EA6,(28-S*3)*(4-L)/4:V=1:GOSUB310:ONN GOTO340,380,410,460,500,550,380
,610,100
130 'mé ｼﾞｷ
140 T=T-1:IFT=0CAN0,1,2,3:LOCATE5,13:PRINT"BE CAREFUL":N=8:POKE&H45C,(S+L)*4+12:
POKE&H6C0B,7:RETURN120
150 IFCRASH(6)>=0ORPEEK(&H454)GOTO780
160 CALL&H6C00:K=PEEK(&H40F):POKE&H452,STICK(0),STRIG(0):CALL&H6CA5:RETURN
170 'mé ｲﾝﾄｷ
180 POKE&H6C0B,8:POKE&H6F0B,8+L+S/3:POKE&H6EA6,10-S-L:RETURN
190 POKE&H451,11:CALL&H6E5F:CALL&H6E7F:IFPEEK(&H40D)POKE&H40D,RND(151):CALL&H6ED
D
200 RETURN
210 'mé ﾐｻｲﾙ
220 CALL&H6E7F:IFPEEK(&H40D)POKE&H460+PEEK(&H40E),(XPOS(6)-XPOS(K))/MM+8,SGN(YPO
S(6)-YPOS(K))*M+8:CALL&H6EB4
230 RETURN
240 CALL&H6E7F:IFPEEK(&H40D)CALL&H6FA6
250 RETURN
260 'mé ｸﾘｱ
270 SPRITE6:SPRITE7:FORI=0TO1:POKE&H451,6+I:CALL&H6E5F:NEXT:POKE&H6C0B,2:N=9
280 LOCATE3,7:PRINT"STAGE"ST" CLEAR":LOCATE6,10:PRINT"HITS"H:H=H*10+S*100:LOCATE
2,13:PRINT"BONUS"H"0 PTS":LE=LE+1:ST=ST+1:L=L-(S=7ANDL<3):SC=SC+H:IFSC>HI HI=SC
290 GOSUB310:GOTO100
300 'mé ｳｪｲﾄ
310 FORI=0TO150:GOSUB150:PAUSE1:NEXT
320 FORI=0TO2:LOCATE2,7+I*3:PRINT"                    ":NEXT:RETURN
330 'mé 1
340 PALETS 0,13,48,18,22
350 GOSUB140:IFMOVE(K)GOSUB220:GOTO350
360 DEFMOVE(K)=SPRITE(3,3+V*4,2,80):POSITIONK,V*160,RND(60)+12:MOVEK:V=1-V:POKE&
H45C+K,1:POKE&H451,1:CALL&H6E5F:GOTO350
370 'mé 2,7
380 GOSUB180
390 GOSUB140:GOSUB190:GOTO390
400 'mé 3
410 PALETS 0,13,48,21,18
420 GOSUB140:IFMOVE(K)GOSUB220:GOTO420
430 IFPEEK(&H645+K)AND8DEFMOVE(K)=SPRITE(11,0,2,255):MOVEK:GOTO420
440 DEFMOVE(K)=SPRITE(11,5,1,RND(15)+20):POSITIONK,RND(140)+10,0:MOVEK:POKE&H45C
+K,2:POKE&H451,2:CALL&H6E5F:GOTO420
450 'mé 4
460 PALETS 0,13,48,39,18
470 GOSUB140:IFMOVE(K)GOSUB220:GOTO470
480 DEFMOVE(K)=SPRITE(2,0,1,RND(30)+30):POSITIONK,RND(160),RND(70)+10:MOVEK:POKE
&H45C+K,1:POKE&H451,3:CALL&H6E5F:GOTO470
490 'mé 5
500 GOSUB180:PALETS 0,13,48,39,22
510 GOSUB140:GOSUB190:IFK=0GOSUB220
520 IFMOVE(0)=0DEFMOVE(0)=SPRITE(5,0,2,255):POSITION0,RND(145)+8,RND(80)+20:MOVE
0:POKE&H45C,1:POKE&H451,4:CALL&H6E5F
530 GOTO510
540 'mé 6
550 PALETS 0,13,16,0,1
560 GOSUB140:POKE&H451,5:CALL&H6E5F:IFXPOS(K)<4CANK
570 IFMOVE(K)GOSUB220:GOTO560
580 IFPEEK(&H645+K)AND8DEFMOVE(K)=SPRITE(8,5+SGN(XPOS(K)-XPOS(6)),3,RND(10)+10):
MOVEK:GOTO560
590 DEFMOVE(K)=SPRITE(8,5,3,5):POSITIONK,RND(161),5:MOVEK:POKE&H45C+K,3:GOTO560
600 'mé ﾎﾞｽ
610 PALETS 0,13,48,22,3:POSITION0,84,0:SPRITE6,76,0:SPRITE7,92,0:POKE&H6F1A,85-(
S+L)*5:POKE&H6F6A,16:POKE&H6F76,17:H=PEEK(&H456):V=8+RND(2)*144
620 FORI=0TO50:GOSUB150:CALL&H6F65:PAUSE1:IFPEEK(&H456)>H I=50
630 NEXT:POKE&H6C0B,248:VX=16-10*(S=7):VY=16-6*(S=7)
640 GOSUB150:ONS GOSUB670,700,720,670,700,720,740:POKE&H6F6A,VX:POKE&H6F76,VY:CA
LL&H6F65:IFPEEK(&H456)>H GOTO270
650 GOTO640
660 'mé ﾎﾞｽ ﾊﾟﾀｰﾝ
670 VX=16+SGN(V-XPOS(0)):K=0:POKE&H40F,K:GOSUB220:IFV=XPOS(0)V=160-V
680 RETURN
690 '
700 VY=VY+SGN(65-YPOS(0)):GOSUB190:CALL&H6F10:RETURN
710 '
720 VX=16+SGN(XPOS(6)-XPOS(0))*RND(6):GOSUB240:RETURN
730 '
740 VX=VX+SGN(84-XPOS(0)):VY=VY+SGN(50-YPOS(0)):CALL&H6F10:ONK+1GOSUB220,240:RET
URN
750 'mé ｽｺｱ
760 LOCATE27-LEN(STR$(SC)),8:PRINTSC:LOCATE27-LEN(STR$(HI)),2:PRINTHI:LOCATE26+(
LE>9),14:PRINTLE:LOCATE26+(ST>9),20:PRINTST:RETURN
770 'mé ﾐｽ
780 CUTO,1,2,3:SPRITE0:SPRITE1:DEFMOVE(6)=SPRITE(10,0,1,255):MOVE6:POKE&H451,0:C
ALL&H6E5F
790 LE=LE-1:IFLE<0LOCATE5,15:PRINT"GAME OVER"
800 POKE&H6C0B,248:FORI=0TO150:CALL&H6C00:PAUSE2:NEXT
810 CAN0,1,2,3:ERA6:POSITION6,84,187:FORI=2TO7:SPRITEI:NEXT:GOSUB320:GOSUB840:IF
LE>=0RETURN110
820 RETURN20
830 'mé ﾎｼ
840 FORI=0TO14:POKE&H2C0+I*4,RND(255),14,35,RND(R)+8:NEXT:RETURN
```

★「僕のゲームが載ったと友達にベーマガを見せたら，2人が「記念に買おう」と言ってくれました。(神奈川県厚木市・水谷邦久17才)…【影：そんなとき，友達のすばらしさが再確認できる。やはりベーマガは偉大だ。】

FM-7/77シリーズ(F-BASIC V3.0)用



爆弾を爆発させる思考ゲーム

Mr. PoPo 2

Mr. PoPo

◉Story

PiPiに依頼された岩の片づけを終えたPoPo。今度は，あちらこちらにばらまかれた爆弾の処理を任されてしまった。

再び，得意の念動術を使って50のフィールドに散らばった爆弾を処理してくれ！　では，健闘を祈る。

◉How To Play

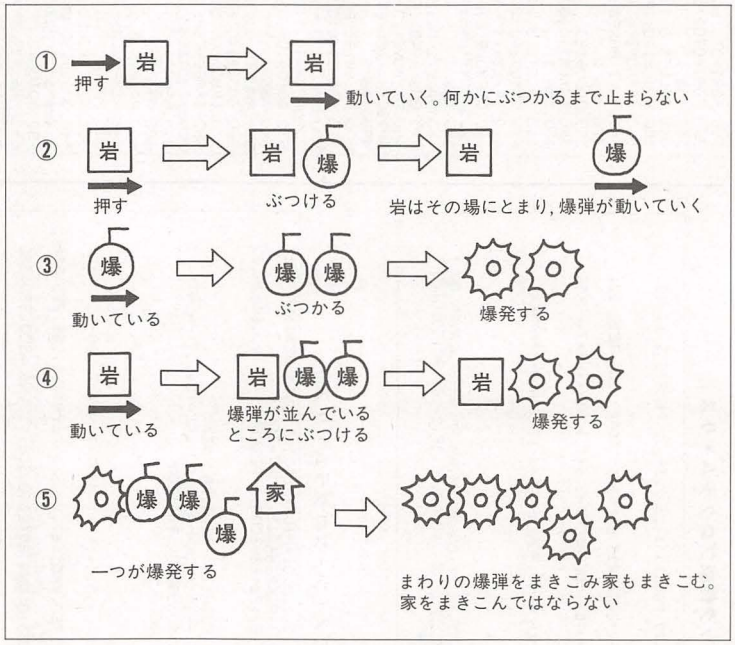
各面に散らばっている爆弾をすべて爆発させてください。するとクリアになります。

PoPoはテンキーで移動し，岩だけを動かすことができます（第1図①）。岩は何かにぶつかるまで止まりません。爆弾は岩をぶつけると動きます（第1図②）が，PoPoが押しても動きません。

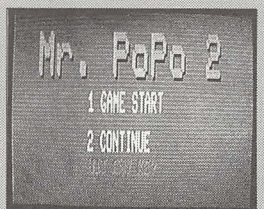
爆弾どうしをぶつけたり（第1図③），爆弾が並んでいるところに岩をぶつけたり（第1図④）すると爆弾は爆発します。このとき，1回の爆発でその面のすべての爆弾を爆発させなければなりません。一つの爆弾が爆発するとそのまわりの爆弾を爆発にまきこみます（第1図⑤）。このとき家をまきこんではいけません。

また爆弾を動かしたとき，家にぶつけてもいけません。

どうしても解けなくなったら[X]キーを押してください。また，[/]を押すとつぎの面に進むことができます。タイトルのときコンティニューを選ぶと好きな面からはじ

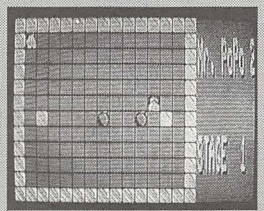


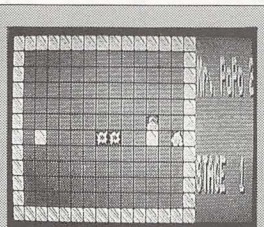
《第1図》爆弾と岩の関係



▲《写真1》タイトル画面。コンティニューもできる

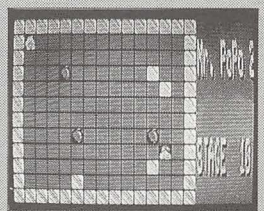
▼《写真2》さて1面。上手に爆弾をすべて爆発させる





▲《写真3》ドドドッカーン！おみごとです

▼《写真4》10面だ。うーん，シンプルだけどむずかしい



★山下　章せんせが，イベントのとき「影さんは結婚してる」と言ってましたが，11月号104ページを見ると…。影さんは離婚してしまったんですか？（愛知県豊川市・榊原繁彦16才）……【影：青ヒゲの影たぁ俺っちのことだぜイ。】

```
10 GOTO 380:'---------- CHARA PUT ----------
20 PUT@A(PX*32,PY*16)-(PX*32+31,PY*16+15),P,PSET:RETURN
30 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),B,PSET:RETURN
40 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),H,PSET:RETURN
50 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),W,PSET:RETURN
60 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),D,PSET:RETURN
70 LINE(X1*32+1,Y1*16+1)-(X1*32+31,Y1*16+15),PSET,4,BF:RETURN
80 '---------- MAIN ----------
90 A$=INKEY$:X1=PX:Y1=PY:IF A$="" THEN 90
100 PLAY MID$(MU$,MM,1):MM=MM+1:IF MM=8 THEN MM=1
110 X=(A$="4")-(A$="6"):Y=(A$="8")-(A$="2"):PX=PX+X:PY=PY+Y
120 IF PX<1 OR PX>13 OR PY<1 OR PY>10 THEN PX=X1:PY=Y1:GOTO 80
130 IF MP(PX,PY)>0 THEN XX=PX:YY=PY:PX=X1:PY=Y1:IF MP(XX,YY)=1THEN 170ELSE 160
140 IF A$="*" THEN 580 ELSE IF A$="!" THEN 350 ELSE IF A$="H" THEN 450
150 GOSUB 70:GOSUB 20:GOTO 80
160 PLAY"O1C64D64E64O4","O1G64E64C64O4":GOTO 90
170 '-------- KABE MOVE --------
180 SOUND 7,246:SOUND 8,16:SOUND 6,5:SOUND 12,4:SOUND 0,200:SOUND 13,0
190 X1=XX:Y1=YY:XX=XX+X:YY=YY+Y:IF MP(XX,YY)>0 THEN 210
200 GOSUB 50:MP(X1,Y1)=0:GOSUB 70:GOTO 190
210 MP(X1,Y1)=1:IF MP(XX,YY)=3 THEN 230 ELSE 80
220 '---------- BOMB MOVE ----------
230 X1=XX:Y1=YY:XX=XX+X:YY=YY+Y:IF MP(XX,YY)>0 THEN 250
240 GOSUB 30:MP(X1,Y1)=0:GOSUB 70:GOTO 230
250 MP(X1,Y1)=3:XX=X1:YY=Y1:ON MP(XX+X,YY+Y) GOTO 80,340,260
260 GOSUB 60:XX(0,0)=XX:YY(0,0)=YY:A=0:L=0:Z=0:Q=0:GOSUB 290:GOSUB 330
270 C=0:L=L+1:Q=0:FOR A=1 TO C:GOSUB290:NEXT:IF Q=0 THEN 280 ELSE 270
280 IF Z*2=V THEN FOR I=1 TO 5000:NEXT:GOTO 350 ELSE 580
290 FOR I=XX(L,A)-1 TO XX(L,A)+1:FOR J=YY(L,A)-1 TO YY(L,A)+1
300 XX=I:YY=J:ON MP(I,J) GOTO 310,340,320
310 NEXT J,I:RETURN
320 MP(I,J)=0:Q=Q+1:Z=Z+1:XX(L+1,Q)=I:YY(L+1,Q)=J:GOSUB 60:GOSUB 330:GOTO 310
330 SOUND 0,255:SOUND6,100:SOUND 7,246:SOUND 8,16:SOUND 12,20:SOUND13,1:RETURN
340 GOSUB 60:GOSUB 330:FOR I=1 TO 5000:NEXT:GOTO 580
350 ST=ST+1:IF ST>50 THEN 370 ELSE IF A$="!" THEN 580
360 SYMBOL(40,80),"CLEAR !!",6,5,3:PLAY"CDEFGAB","EGGBDFF":GOTO 580
370 SYMBOL(40,80),"ｵﾒﾃﾄｳ !!",6,5,3:PLAY"O6CDEFGAB","O5EGGBDFF":END
380 '---------- FIRST ----------
390 DEFINT A-Z:DIM P(95),B(95),H(95),W(95),D(95),MP(15,11),MP$(3,50)
400 DEFFNA=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*2^16
410 DEFFNB=VAL("&H"+MID$(MP$(J,ST),I,1)):FOR I=0 TO 95:READ A$:P(I)=FNA:NEXT
420 FOR I=0TO95:READ A$:B(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 95:READ A$:H(I)=FNA:NEXT
430 FOR I=0TO95:READ A$:W(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 95:READ A$:D(I)=FNA:NEXT
440 READ MU$:FOR I=1 TO 50:FOR J=1 TO 3:READ MP$(J,I):NEXT J,I
450 '---------- TITLE ----------
460 WIDTH40,20:CLS:ST=1:LINE(0,0)-(640,200),PSET,1,BF:FOR I=1 TO 7 STEP 3
470 SYMBOL(77-I,27-I),"Mr. PoPo 2",6,6,I-1:NEXT:FOR I=1 TO 3
480 SYMBOL(207-I,80),"1 GAME START",2,3,7:SYMBOL(207-I,120),"2 CONTINUE",2,3,7
490 SYMBOL(207-I,150),"HIT ANY KEY",2,2,4:
500 PLAY"T120V10L16S8M5000O4BAGFEDC","T120V3L16S8M1000O4FDCFEGE":NEXT
510 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 510 ELSE IF A$="1" THEN 530
520 LOCATE 10,18:INPUT"ﾅﾝﾒﾝ ｶﾗ ﾊｼﾞﾒﾏｽ ｶ ?",ST:IF ST>50 OR ST<1 THEN 520
530 '---------- STAGE EDIT ----------
540 CLS:LINE(480,1)-(640,191),PSET,1,BF:FOR I=0 TO 7 STEP 3
550 SYMBOL(487-I,27-I),"Mr. PoPo 2",2,5,I:SYMBOL(487-I,127-I),"STAGE",2,5,I
560 NEXT:YY=0:FOR I=0 TO 1:FOR XX=0 TO 14:GOSUB 50:MP(XX,YY)=1:NEXT:YY=11:NEXT
570       XX=0:FOR I=0 TO 1:FOR YY=0 TO 11:GOSUB 50:MP(XX,YY)=1:NEXT:XX=14:NEXT
580 LINE(33,17)-(447,175),PSET,4,BF
590 FOR Y=16 TO 191 STEP 16:LINE(32,Y)-(479,Y),PSET,0:NEXT
600 FOR X=32 TO 479 STEP 32:LINE(X,16)-(X,191),PSET,0:NEXT
610 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 10:MP(I,J)=0:NEXT:NEXT
620 FOR J=1 TO 3:I=1:V=FNB:FOR I=2 TO V:XX=FNB:I=I+1:YY=FNB
630 ON J GOSUB 50,40,30:MP(XX,YY)=J:NEXT I,J:LINE(580,120)-(640,160),PSET,1,BF
640 FOR I=0 TO 7 STEP 3:SYMBOL(587-I,127-I),STR$(ST),2,5,I:NEXT
650 PX=1:PY=1:MM=1:GOSUB 20:GOTO 80
660 '---------- CHARA DATA ----------
670 DATA    0,    0,    0, F80,    1,FE00,   3F,FF00,   7F,FF00, 1FF,FF80, 1FF,FFF0
680 DATA  FFF,FFF0, FFE,FFE0,  7FF,FFC0,  7FF,FFE0, FFF,FFF0,  7FF,FFFE,  3FF,FFFF
690 DATA  3FF,FFFF,   FF,C3F8,    0,    0,3000, F80,7C01,FE00,7C3F,FF00,787F,FF00
700 DATA 31FF,FF80,31F9,E7F0,3FF9,E7F0,7FFE,1FFC,7FFE,1FFC,7FC0,  FC,7FC0,  F0
710 DATA 77C0,  FE,73FE,1FFF,73FF,9FFF,70FF,C3F8,    0,    0, 1FC,  3F, 180,  3F
720 DATA  100,   7F,    0,   3F,   F,FC07,  19,E607,  19,E601,1000,  1D,7800,C03D
730 DATA 7800,C01D,701F,FE00,    0,C000,    0,C000,   7F,83F8,   FF,C3F8
740 DATA    0,    0,    0,7F80,    0,8000,   1F,FE00,   FF,FF80, 7FF,FFE0, 7FF,FFF0
750 DATA  BFF,FFF8,17FF,FFFE,1BFF,FFFE,157F,FFFC, ABF,FFF8, 55F,FFF8, 6AF,FFF0
760 DATA  155,7FC0,  2A,BF00,    0,    0,    0,7FE0,    0,8000,    0,    0,  3C00
770 DATA    0,  700,    0, 1C0,    0,   C0,    0,    0,    0,   C0,    0,   C0,    0
780 DATA    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,7FFE,7F8F,7FC0,800F
790 DATA 7E00,   3F,7000,3C0F,7000,  707,6000, 1C3,4000,   C0,4000,    0,4000,   C0
800 DATA 4000,   C0,4000,    1,6000,    3,7000,    3,7000,    7,7C00,   1F
810 DATA    0,    0,    0,    0,    1,C000,    F,F800,   7F,FF00,   FE,  3F0,   F0,  30
820 DATA   81,C000,    F,F800,   7F,FF00, FFF,FFF0, FFF,FFFF, FFF,FFFF,FFF9,FFFF
830 DATA  FFF,FFFF, FFF,FFFF,    0,    0,    F,FFC0,   7E,3FF8,   7F8,  FFC,7FF8,  FFF
840 DATA 78FF,FF5F,   FF,FFE0,   FF,FFF0,  7FC,3FFC,7FFC,3FFF,7FFF,FFFF,  FE0,C01A
850 DATA  FDE,C015, FDE,C01A, FDE,C015, FDE,FFFA,    0,    0,7F00,    3,7000,    1
860 DATA    9,C800,   79,CF00,   FE,  3S0,  2F0,   20,7881,C001,    C,3800,   7C,3F00
870 DATA  FFF,FFF0, FE0,C01A,6FC0,DDD5,6FC6,DDDA,6FC0,C015,6FC0,FFFA
880 DATA    0,    0, 1FF,FFFC,   FF,FFFF,   3F,FFFF,4007,FFFF,7001,FFFF,7C00,7FFF
890 DATA 7E00,1FFF,7FC0,  FFF,7FE0, 1FF,7FF8,   7F,7FFE,   1F,7FFF,8007,7FFF,E001
900 DATA 7FFF,F800,1FFF,FC00,    0,    0,1E00,    0,7F00,  7E0,7FC0,   FC,3FF8,   1E
910 DATA  FFE,    E,  3FF,800E,41FF,E000,783F,F00E,7C1E,FE0E,3F07,FF80,  FE1,FFE0
920 DATA  3F8,7FF8,   FE,1FFE,   3E,  7FF,    7,83FC,    0,    0,1FF8,FFFC,7FFE,3FFF
930 DATA 7FFF,8FFF,7FFF,E7FF,7FFF,F9FF,7FFF,FC7F,3FFF,FF3F,  7FF,FFCF,  3FF,FFFF
940 DATA 40FF,FFF8,701F,FFFF,7C07,FFFF,7F01,FFFF,7FC1,FFFF,1FF8,7FFC
950 DATA    0,    0,    0,    0,    0,   18,   1F,C078,   30,73F0,  CE0,1E60,  780,   40
960 DATA  300,   40,  100,   60,  100,   18,  F00,   78,  31E,DF40,  1F0,71C0,  180,    0
970 DATA  100,    0,    0,    0,    0,    0,    9,801E,   1F,E07C,30BF,F3FE,7DFF,FFFC
980 DATA 3FFF,FFF8,1FFF,FFF0,  7FF,FFE0,  3FF,FFF8,1FFF,FFFE,3FFF,FFFF,1FFF,FFFC
990 DATA  3FF,FFE0,  7F8,F1F8,  FC0,E07E,  380,400F,    0,    0,7FC0,1F00,  600,   18
1000 DATA   1F,C078,   3F,F3F0,  CF7,7FE1,   7E2,  FC3,43F0,   C3,41F8,   3E0,  1F1,  9F8
1010 DATA  FF8,9EF8,  3FF,FFC0,41F0,71C1,6180,    0,6102,  400,601E,  F00,CECEGEGE
1020 '---------- FIELD DATA ----------
1030 DATA 426C6,2B5,476A6,42679,263,47476,44449,242,65458C6,642C348,2C8,444B4
1040 DATA AA2C2B8A953,45287,658A868,88275C679,266,416B6,E413242A23324A324,2A1
1050 DATA 843341525,652B2C2,234,68455B5,832C437C7,2C2,685B735,8B3C4B95A,2C8
1060 DATA 64357B7,6C246C6,432C8,843B667B7,82327C1C9,221,83237C8D8,875C5C968
1070 DATA 42369,83474B5B8,672C4C5,478BA,6736567,852B256C6,67977A7,466B6
1080 DATA 86136C669,42116,8324565B5,822258489,45539,853548388,686C689,2CA
1090 DATA 877792AB9,8525557D5,2SA,863656667,6828789,229,6727638,8387595A5,43134
1100 DATA 463C3,A1319838905,6162686,48587,AC2C4647859,2CA,85468B2B4,A738475C92A
1110 DATA 48AD5,485DA,6C2C926,412B8,857473829,A4324555649,441D2,65384D8
1120 DATA A363739B2D9,2D5,8B38697A6,84449C2C4,479C6,8B4B56848,8C2C628DA,253
1130 DATA 864C4484A,A32B227S7AA,2B9,836569293,8432579C5,4B374,45595,62227B8
1140 DATA 4918A,81325889A,AB22787C7C6,2B3,884A437A7,8243B58C5,4C1C9,833435363
1150 DATA A7235559585,851D549A9,873635696,6222427,2B6,665C5D5,63237B7,412AA
1160 DATA 833251769,821498489,4C9D7,851628BB6,82328C3C8,447A4,4B338,8576982A7
1170 DATA 491D9,655A568,A62256AB7C9,422C4,86335B5AA,862C5A729,2A1,842929596
1180 DATA 82579C9C8,45846,8356477B8,A242774798A,4B4C9,8344677A5,612C2C4,4D3CA
1190 DATA 81569949A,A629255B52A,4D2CA,6735B8B,674A3C6,483A4,6547596,82639C6B9
1200 DATA 465C1,63646B6,C8255C6C9BAB2,277,876668B6,622282A,824456687
1210 DATA E3253749586D738
5000 '---------- ﾃﾞｰﾀｰ ﾁｪｯｸ -------- ﾋﾂﾖｳ ﾅｹﾚﾊﾞ ｶｯﾄ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ --------
5010 DEFFNB=VAL("&H"+MID$(MP$(J),I,1)):DIM MP$(20),G(19),A(19),L(19)
5020 RESTORE 6000:FOR I=1 TO 19:READ A(I),G(I):NEXT:L=0
5030 RESTORE 1030:FOR L=1 TO 19:FOR J=1 TO A(L):READ MP$(J)
5040 I=1:V=FNB:CH=CH+V+I:FOR I=2 TO V+1:U=FNB:CH=CH+U+I:NEXT I,J
5050 IF CH<>G(L) THEN H=H+1:L(H)=L
5060 CH=0:NEXT:IF H=0 THEN END
5070 FOR I=1 TO H:PRINT L(I)*10+1020;"ｷﾞｮｳ ﾉ ﾃﾞｰﾀｰ ｶﾞ ﾁｶﾞｯﾃ ｲﾏｽ":NEXT
6000 DATA 12,485,8,646,9,579,8,637,8,572,8,569,9,633,8,710,8,563,8,682,8,617
6010 DATA 8,654,8,607,8,648,8,639,8,680,8,672,7,595,1,220
```

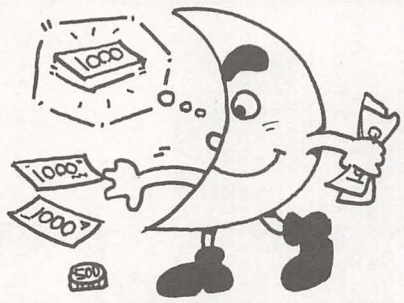
めることができます。1～50までの数字を入力してください。
またゲーム中に[#]キーを押すと、タイトルにもどることができます。

◉プログラムについて

5000行から、データ・チェックを作っておきました。はじめてプ……レイするときは、RUN5000としてください。
正しければ、この部分は、カットしてもかまいません。

★ぴんぷっぷ、ぴんぷっぷ、ぴんぷっぷ、ぴんぷっぷ、ぴんぷっぷ、ぴんぷっぷ、ぴんぷっぷ、ぴんぷっぷ。(秋田県大館市・西川　剛15才)……[影：ふむふむ，DONPUEPUE.//]

FM-7/77シリーズ(F-BASIC V3.0)用



アクション・パズルゲームのむずかしさを存分に

It's The Miracle World

滝沢　和俊

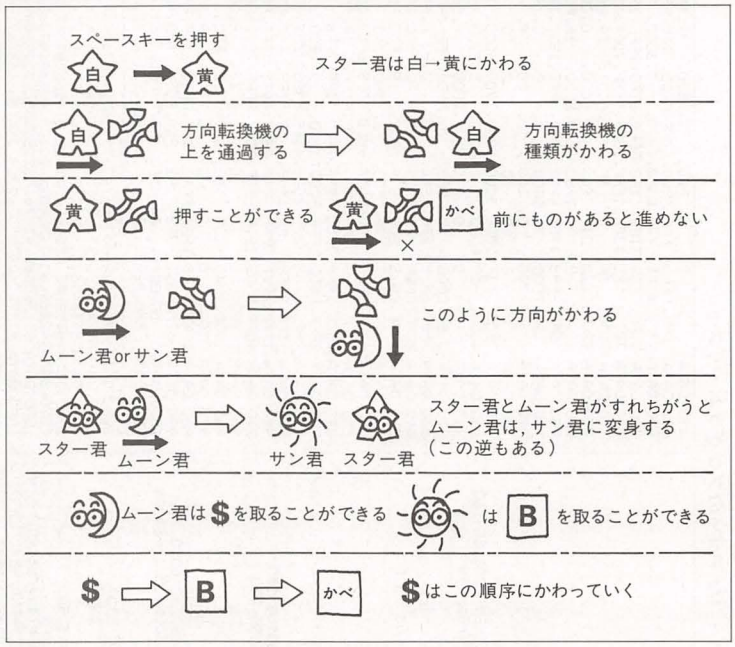
Story

ここは何がおこるかわからない「奇跡の世界」。しかし，こんな夢のような世界にも悩みはあった。極度の財政難なのである。消費税なんてものも考えてみたが，そんな生ぬるいものでは改善できない。

そこで国王は君に「お金の森」に行かせた。そこには，お金がたくさん落ちている。が，危険も多い。君は「奇跡の世界」を救うことができるか！

How To Play

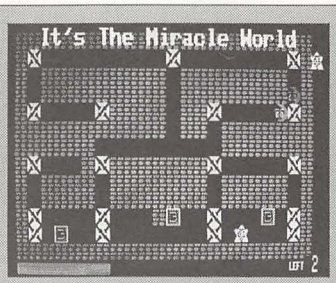
君は，テンキーを使ってスター君を操作します。そして，ムーン君またはサン君にお金またはBマークを取らせます。下のメータがいっぱいになるとラウンド・クリ



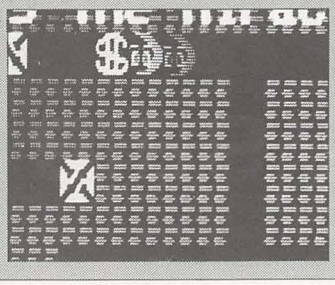
《第1図》ルールの説明



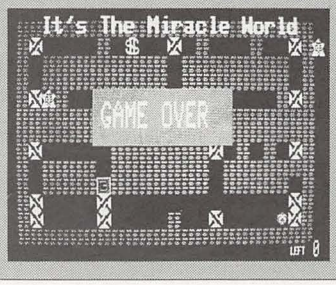
◀《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート



◀《写真2》ムーン君とサン君をうまく誘導していくんだが



◀《写真3》ムーン君は$を取ることができる。よし



◀《写真4》くーっ、かなりむずかしいぞ。どこまで行けるか

★新しいゲームを開発しました。タイトルはひみつ！「ひみつ」がタイトルではありません。とにかくこのハガキがOFに載ったらプログラムを送ります。(神奈川県横浜市・菊地真也16才)……【影：ワクワクドキンコ。】

アです。

フィールドのいたるところに，方向転換機がおかれています。スター君が白のときこの上を通過することができ，そのとき，方向転換機の種類がかわります。

また，スペース・キーを押すとスター君の色が黄色にかわります。このとき，方向転換機を押すことができます。

ムーン君はスター君とすれちがうとサン君に変身します。またすれちがうと再びムーン君にもどります。

そして，方向転換機をうまくあやつり，ムーン君には$，サン君にはBマークを取らせてください。

最初にばらまかれたお金は，一定の時間がたつと，Bマークにかわり，さらにほおっておくとカベになってしまいます。このときメータは一つ減ります。$のときに取るとメータは一つ増えますが，Bマークを取っても増えません。

メータが0になるとスター君が1人減り，全部やられるとゲーム・オーバーです。Gキーを押すとギブアップになります。

全11面です。何面をプレイしているかは，画面右横のスター君の数を見てください。全面クリアすると，すてきなエンディングが待っています。ぜひ，見てください。

ゲームのこつ

できるだけ$を取りましょう。Bマークを取っても意味ありません。それと早く慣れることが，クリアへの近道です。

最後に

全面クリアできた方，心から尊敬いたします。

It's The Miracle Worldのプログラム・リスト

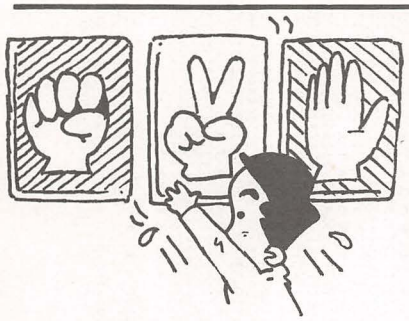
```
10 GOTO 680:'------------------- PUT CHARA -----------------
20 PUT@A(SX*28,SY*14+5)-(SX*28+27,SY*14+18),M%,PSET:RETURN
30 PUT@A(SX*28,SY*14+5)-(SX*28+27,SY*14+18),M1%,PSET:RETURN
40 PUT@ (PX*28,PY*14+5)-(PX*28+27,PY*14+18),S%,PSET,C:RETURN
50 PUT@(BX(I)*28,BY(I)*14+5)-(BX(I)*28+27,BY(I)*14+18),K1,PSET,6:RETURN
60 PUT@(BX(I)*28,BY(I)*14+5)-(BX(I)*28+27,BY(I)*14+18),K,PSET,6:RETURN
70 PUT@(BX*28,BY*14+5)-(BX*28+27,BY*14+18),B,PSET,2:RETURN
80 PUT@(BX*28,BY*14+5)-(BX*28+27,BY*14+18),H1,PSET,5:RETURN
90 PUT@(BX*28,BY*14+5)-(BX*28+27,BY*14+18),H2,PSET,5:RETURN
100 LINE(X1*28,Y1*14+5)-(X1*28+27,Y1*14+18),PSET,0,BF:RETURN
110 LINE(0,190)-(560,199),PSET,0,BF:LINE(0,190)-(PO*28,199),PSET,4,BF:RETURN
120 LINE(600,185)-(640,200),PSET,0,BF:SYMBOL(600,185),STR$(ST),2,2,7:RETURN
130 '       ------------------- STAR MOVE --------------------
140 A=PEEK(&HFD01):A$=CHR$(A):B$=INKEY$
150 X=(A$="4")-(A$="6"):Y=(A$="8")-(A$="2"):IF B$="G" THEN 530
160 IF B$=" " THEN K=K+1:PLAY"O4CEGO5":IF K MOD 2=0 THEN C=7 ELSE C=6
170 X1=PX:Y1=PY:PX=PX+X:PY=PY+Y:IF MP(PX,PY)>0 THEN 370
180 IF PX=SX AND PY=SY THEN K1=K1+1:PLAY"O4GECO5"
190 GOSUB 100:BX=X1:BY=Y1:ON MP(X1,Y1) GOSUB 80,90:GOSUB 40
200 M=M+1:PLAY MID$(M$,M,1):IF M=32 THEN M=0
210 '       -------------- MOON & SUN MOVE ------------------
220 X1=SX:Y1=SY:SX=SX+XX:SY=SY+YY:IF MP(SX,SY)>0 THEN 330
230 GOSUB 100:IF K1 MOD 2=0 THEN GOSUB 20 ELSE GOSUB 30
240 '       --------------------TIME --------------------------
250 FOR I=0 TO 2:D(I)=D(I)+1:IF D(I)=S1 THEN 270 ELSE IF D(I)>S THEN 280
260 NEXT:GOTO 130
270 MP(BX(I),BY(I))=5:X1=BX(I):Y1=BY(I):GOSUB 100:GOSUB 50:GOTO 300
280 MP(BX(I),BY(I))=3:BX=BX(I):BY=BY(I):X1=BX:Y1=BY:GOSUB 100:S=S-15:S1=S/2
290 GOSUB 70:GOSUB 500:PO=PO-1:GOSUB 110:IF PO=0 THEN 530
300 SOUND 7,246:SOUND 8,16:SOUND 6,5:SOUND 12,4:SOUND 0,200:SOUND 13,0:GOTO 260
310 '       ------------ MOON & SUN ｶﾞ ﾅニ ニ ﾌﾞﾂｶｯﾀ ｶ ? -------
320 SX=SX+XX:SY=SY+YY:IF MP(SX,SY)=0 THEN 230
330 ON MP(SX,SY) GOTO 340,340,350,430,480
340 SWAP XX,YY:IF MP(SX,SY)=2 THEN 320
350 XX=-XX:YY=-YY:GOTO 320
360 '       ------------------- STAR ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ -----------------
370 IF MP(PX,PY)>2 THEN PX=X1:PY=Y1:GOTO 190 ELSE IF K MOD 2=1 THEN 390
380 MP(PX,PY)=MP(PX,PY)+1:IF MP(PX,PY)>2 THEN MP(PX,PY)=1:GOTO 190 ELSE 190
390 IF MP(PX+X,PY+Y)>0 THEN PX=X1:PY=Y1:GOTO 190
400 MP(PX+X,PY+Y)=MP(PX,PY):MP(PX,PY)=0:BX=PX+X:BY=PY+Y
410 ON MP(PX+X,PY+Y) GOSUB 80,90:GOTO 190
420 '       ------------------- $ & B ﾏｰｸ ｦ ﾄｯﾀ ---------------
430 IF K1 MOD 2=1 THEN 350 ELSE PO=PO+1:GOSUB 110:IF PO=20 THEN 580
440 GOSUB100:MP(SX,SY)=0:X1=SX:Y1=SY:PLAY"o6gfedco5"
450 PP=PP+1:IF PP MOD 50=0 THEN ST=ST+1:PLAY"o7cdeo5":GOSUB 120
460 FOR I=0 TO 2:IF BX(I)=SX THEN GOSUB 500
470 NEXT:GOTO 320
480 IF K1 MOD 2=0 THEN 350 ELSE 440
490 '       ------------------- $ ｦ ﾊﾞﾗﾏｸ ----------------------
500 BX(I)=INT(RND*20+1):BY(I)=INT(RND*11+1):IF MP(BX(I),BY(I))>0 THEN 500
510 IF (BX(I)=SX AND BY(I)=SY) OR (BX(I)=PX AND BY(I)=PY(I)) THEN 500
520 MP(BX(I),BY(I))=4:GOSUB 60:D(I)=0:RETURN
530 '       ------------------- GAME OVER ? -------------------
540 SOUND 0,255:SOUND6,100:SOUND 7,246:SOUND 8,16:SOUND 12,20:SOUND13,1
550 ST=ST-1:IF ST=>0 THEN 910
560 LINE(160,60)-(440,105),PSET,1,BF:SYMBOL(175,70),"GAME OVER",3,3,7
570 PLAY"T180O4G2A#2A1L8GAA#AGAA#AGAA#AGAA#AL4O5CO4A#AGF#GAF#G1G1","T180L4O3DFAF
DFAFDFAFDFAFDFAFDFAFDFAFDFAF":FOR I=0 TO 10000:NEXT:GOTO 760
580 '       ----------------- ROUND CLEAR --------------------
```

★影さん！いい加減ボツのハガキをちり紙交換にだすのはやめなさい。まっ，オレには関係ないことだがな，フッ。(愛知県名古屋市・**滝　英樹15才**)……【影：焼きイモの季節だなあ。落ち葉のかわりもあるし…ウキウキ。】

```
590 LINE(160,60)-(440,105),PSET,1,BF:SYMBOL(165,70),"ROUND CLEAR",3,3,7:R=R+1
600 PLAY"T240L4O5":IF R=12 THEN LINE(28,19)-(587,172),PSET,0,BF:GOTO 630
610 PLAY"GAB06C2O5B06C2O5B06C2O5B06C2O5BAB06C1":GOTO 850
620 '      --------------- ALL ROUND CLEAR ------------------
630 C=3:FOR PY=1 TO 10:M=72:FOR PX=21 TO PY*2 STEP -1:GOSUB 40:X1=PX+1:Y1=PY
640 GOSUB 100:PLAY"T255L64N=M;":M=M+1:NEXT:NEXT:FOR I=1 TO 230:PLAY"N61N65N68"
650 COLOR=(3,RND*6+1):NEXT:COLOR=(3,7):FOR I=1 TO 10:PX=I*2:M=90:FOR PY=I TO 12
660 GOSUB 40:X1=PX:Y1=PY:GOSUB 100:PLAY"N=M;":M=M-1:NEXT:NEXT
670 CLS:LINE(40,40)-(510,90),PSET,1,BF:SYMBOL(50,50),"CONGRATULATION",4,5,7:END
680 '      -------------------- FIRST ----------------------
690 CLS:DEFINTA-Z:DIM B(24),S%(24),K(24),K1(24),H1(24),H2(24),M%(73),M1%(73)
700 DIM MP(21,12),MP1(21,12):M$="ECECECECGEGEGEGEFDFDFDFDEDCEGEC":COLOR=(3,7)
710 DEF FNA=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*2^16:PLAY"S10M10000","S10M10000"
720 FOR I=0 TO 24:READ A$:S(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 24:READ A$:K(I)=FNA:NEXT
730 FOR I=0 TO 24:READ A$:K1(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 24:READ A$:B(I)=FNA:NEXT
740 FOR I=0 TO 24:READ A$:H1(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 24:READ A$:H2(I)=FNA:NEXT
750 FOR I=0 TO 73:READ A$:M(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 73:READ A$:M1(I)=FNA:NEXT
760 '      ---------------- ﾀｲﾄﾙ & ｶﾞﾒﾝ ﾖ ｶｸ 1 -------------
770 CLS:FOR I=0 TO2:SYMBOL(45+I*2,50),"It's The Miracle World",3,5,7:PLAY"T200"
780 SYMBOL(160+I*2,120),"HIT ANY KEY",3,3,6:NEXT:LINE(40,45)-(586,100),XOR,1,BF
790 PLAY"O5L8EFG2.EFG2.L4AGFEFG2.L8FGA2.FGA2.L4BAGFGA2.GAB06C2.O5B2A2B2O6C1","",""
800 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 800
810 FOR I=0 TO 1:BY=I*12:FOR BX=0 TO 21:GOSUB 70:MP(BX,BY)=3:NEXT:NEXT
820 FOR I=0 TO 1:BX=I*21:FOR BY=0 TO 12:GOSUB 70:MP(BX,BY)=3:NEXT:NEXT
830 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(50+I*2,2),"It's The Miracle World",3,2,7
840 SYMBOL(565+I,190),"LEFT",1,1,7:NEXT:ST=2:R=1:PP=0:RESTORE 1210
850 '      ------------------- ｶﾞﾒﾝ ﾖ ｶｸ 2 -------------------
860 RANDOMIZE R:FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 11:MP1(I,J)=0:NEXT:NEXT
870 FOR L=0 TO1:FOR J=1 TO 11:READ A$:K=0:FOR I=1 TO 5:A=VAL("&H"+MID$(A$,I,1))
880 FOR U=4 TO1 STEP-1:IF L=0 THEN IF A MOD 2=1 THEN MP1(K+U,J)=3
890 IF L=1 THEN IF A MOD 2=1 THEN MP1(K+U,J)=INT(RND*2+1)
900 A=INT(A/2):NEXT:K=K+4:NEXT:NEXT:NEXT
910 LINE(28,19)-(587,172),PSET,0,BF:PUT@(612,R*14+5)-(639,R*14+18),S,PSET,3
920 K=0:K1=0:PLAY"T255L32O5":FOR BY=1 TO 11:FOR BX=1 TO 20:MP(BX,BY)=MP1(BX,BY)
930 ON MP(BX,BY) GOSUB 80,90,70:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 2:GOSUB 500:NEXT:GOSUB 120
940 PY=1:PX=2:SX=3:SY=1:XX=1:YY=0:PO=10:S=200:S1=100:C=7:GOSUB 110:GOTO 130
950 '      ------------------- ｷｬﾗ DATA ---------------------
960 DATA 0007,4000,01FA,0000,7FF0,0558,20AA,FFFA,FFF7,F078,7E3E,7B7B,C0E6,34B0
970 DATA 067B,7A80,6070,341F,F8FF,A3FE,73FD,7FFA,FFFF,FF47,FF00
980 DATA 007F,F800,1FFF,F01F,F8FF,C3F7,8F1E,7078,F1E7,078F,003F,FEF0,00FF,FF80
990 DATA 007F,FFC7,878F,FF78,78F0,73FF,8F1F,1FFF,FFE0,1FFF,F000
1000 DATA FFFF,FFFE,AAAA,ABD0,0001,7E9F,FE2B,D100,117E,9000,8BD1,07F1,7E90,008B
1010 DATA D100,047E,9001,8BD1,FFE1,7E80,00AB,D555,557F,FFFF,FF00
1020 DATA 0000,0003,FFCF,FF3F,FCFF,F000,0000,3FC0,FF0F,FF3F,FC3F,C0FF,0000,0000
1030 DATA 3FFC,FFF3,FFCF,FF00,0000,03FC,1FF0,FFF3,FFC3,FC1F,F000
1040 DATA 0FFF,FF00,3FFF,C0C0,FFF0,3F00,F00F,FC1E,03FF,C7C0,3FFF,F07F,FFFE,0FFF
1050 DATA FC03,C3FF,C078,3FF0,0F00,FC0F,FF03,03FF,FC00,FFFF,F000
1060 DATA 0FFF,FF00,3FFF,C0C0,FFF0,3F00,F00F,FC07,83FF,C03C,3FFF,C0FF,FFFF,03FF
1070 DATA FC3C,03FF,C1E0,3FF0,0F00,FC0F,FF03,03FF,FC00,FFFF,F000
1080 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,7F0F,E008,0901,001F,0F80,03F9,FC00
1090 DATA 3F9F,C003,F9FC,003F,0FC0,0000,0000,0000,0000,0000,0007,FFC0,0007,FF00
1100 DATA 000F,FC00,001F,F07F,0FFF,C809,01FE,1F0F,8FF3,891C,FF30,90DF,F309,0FFF
1110 DATA 3F0F,FFC0,061F,F803,FFFC,003F,FE00,07FF,C000,07FF,0000,0FFC,0000,1FF0
1120 DATA 7F0F,FFC8,0901,FE1F,0F8F,F389,1CFF,3090,DFF3,090F,FF3F,0FFF,C000,1FF8
1130 DATA 0003,FC00,3FFE,0000
1140 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,01F8,7E00,6068,1000,7878,000F,87C0
1150 DATA 00F8,7C00,0F87,C000,0300,0000,7800,0000,0000,0000,0061,0202,0188,2020
1160 DATA 041F,C430,0FFF,84CF,FFFE,80FF,FFF0,1FFF,FFBD,FC78,F81F,8787,807F,FFE2
1170 DATA 01FF,FC13,03FC,1040,4101,0804,1008,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1180 DATA 01F8,7E00,6068,1000,7878,000C,00C0,0080,0400,0F87,C000,0000,0000,0000
1190 DATA 0000,0000,0000,0000
1200 '      ------------------- ROUND DATA -------------------
1210 DATA 00000,7FDFE,7FDFE,03D80,FBDBF,F803F,03F80,7BFBE,7BFBE,00000,00000
1220 DATA 80201,00000,00000,84041,00000,00000,84041,00000,00000,84041,84041
1230 DATA 00000,7DBBE,7DBBE,01B80,7D83E,7DBBE,01BBE,77800,77BBB,77BBE,00000
1240 DATA 82441,00000,00000,82041,00440,00000,8A000,00441,00000,00000,88441
1250 DATA 00000,7FFFE,00000,77FEF,00000,00F7C,00F7C,00F7C,00F7C,00000,00000
1260 DATA 80001,00000,00011,00000,00083,04000,00000,00000,40000,00001,00003
1270 DATA 00000,7FFFE,00002,7FFFA,40002,5FFEA,4000A,5FFFA,40000,7FFFE,00000
1280 DATA 00001,00000,80004,00000,20018,00000,10010,00000,20006,00000,80001
1290 DATA 00000,6DB6C,6DB6C,00000,6DB6C,6DB6C,00000,6DB6C,6DB6C,00000,00000
1300 DATA 80401,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00400,80001
1310 DATA 00000,55104,00042,40110,00002,5C100,00002,43938,0080A,41110,01010
1320 DATA 00000,2A882,40108,00022,40100,20002,40100,00002,40100,00002,00000
1330 DATA 00F00,7000A,00F0A,7000A,00F0A,7000A,00F0A,7000A,00F0A,7000A,00F00
1340 DATA 00000,06060,06060,00000,00000,00F00,00000,00000,06060,06060,00000
1350 DATA 00000,77C02,77D28,70122,075E8,F4402,045C8,7C442,00448,FFDC2,00000
1360 DATA 88211,00000,00200,00800,88014,00000,89000,00000,81000,00200,00025
1370 DATA 08888,6AAAA,08888,7BBBB,00000,EEEEE,00000,7FFFE,00000,1C186,00000
1380 DATA 95555,00000,11111,00000,88009,00000,80401,00000,04080,00000,81021
1390 DATA 00000,7F9FE,40002,40002,5861A,18618,5861A,40002,40002,7F9FE,00000
1400 DATA 80201,00000,20004,030C0,030C0,A0005,030C0,030C0,20004,00000,80401
1410 DATA 84210,00000,00000,00000,84210,5AD6B,00000,18C63,18C63,00000,00000
1420 DATA 00000,7BDEF,7BDEF,7BDEF,00000,00000,84210,00000,00000,21084,80001
```


★てやんでー，なんでベーマガは月刊なんだ。どうせなら月２回だしやがれってんだ!!影，なんか言え!!（東京都足立区・WATER16才）……【影：みんなのおこづかいがなくなっちゃうでしょ。そこまで考えてんのよ。】

FM77AV40シリーズ(F-BASIC V3.4)用



きれいな画面でじゃんけんパズルでも

ぐうちょきぱぁFM

仁毛真字友

◆遊びかた

テンキーの8246で，主人公を上下左右に移動させ，じゃんけんのルールに従って，パネルを消しながらゴールをめざしてください。リターン・キーでギブアップです。

全部で8ステージあり，各ステージごと3回まで挑戦できます。

◆プログラムについて

400ラインモードを使用しているため，AV40シリーズ用（F-BASIC V3.4）となってしまいました。キャラクターなどはきれいにできていると思うので，AV40シリーズ・ユーザーの方はぜひ入力してみてください。

ステージ・データは，

1：床，2：自分，3：グー，4：チョキ，5：パー，6：ゴール，7：壁

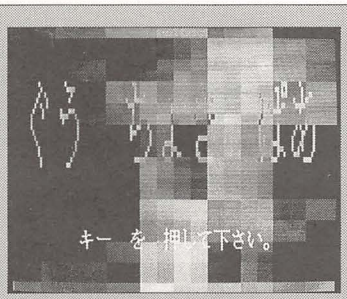
となっています。

★参考にしたもの

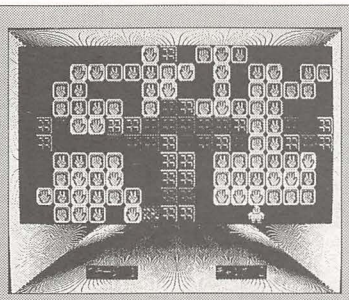
・ベーマガ'89年10月号 PC-88VA用，まっちゃさん作「ぐうちょきぱぁ」

《第1表》変数表

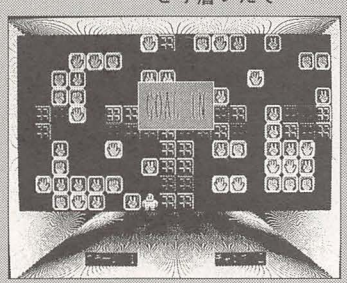
ST	ステージ数
CY	1ステージに挑戦できる回数
M(m, n)	仮想V-RAM
GX, GY	自分の位置
SX, SY	キャラを表示する位置
MM	進行方向にある物
MM2	進行方向の2歩先にある物



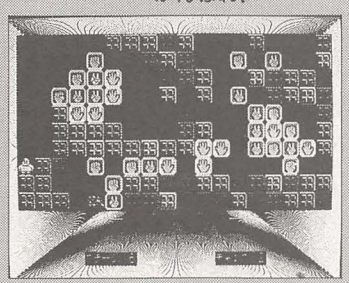
▲〈写真1〉タイトル画面。適当なキーでスタート



▲〈写真2〉じゃんけんをしながらうまく道を作っていく



▼〈写真3〉ほらね。なんとかゴールにたどり着いたぞ



▼〈写真4〉ステージ6だ。全8ステージ，がんばれ！

ぐうちょきぱぁFMのプログラム・リスト

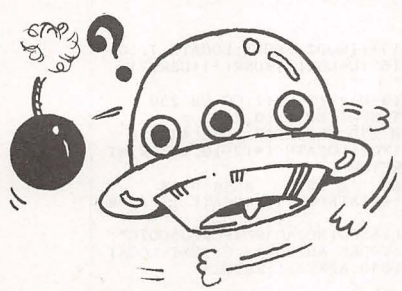
```
10 ' ぐうちょきぱぁ　　＊＊ 原作:まっちゃ　移植:仁毛 真字友
20 GOSUB 560:GOSUB 500:BGM 1:ON INTERVAL GOSUB 390:INTERVAL 11
30 'ΘΦΘΦΘ　壁 を 作る　ΦΘΦΘΦ
40 FOR I=0 TO 639-I:LINE(I,0)-(639-I,399),,XOR,7:NEXT
50 FOR I=0 TO 399:LINE(0,399-I)-(699,I),,XOR,7:NEXT
60 FOR SX=0 TO 19:FOR SY=0 TO 11 STEP 11:M(SX,SY)=7:NEXT SY,SX
70 FOR SY=0 TO 11:FOR SX=0 TO 19 STEP 19:M(SX,SY)=7:NEXT SX,SY:ST=1:CY=2
80 'ΘΦΘΦΘ 画面 の パターン を 読み込む　ΦΘΦΘΦ
90 GOSUB 420:LINE(23.25)-(618.287),PSET,O,BF
100 ON ST GOSUB 1150,1190,1230,1270,1310,1350,1390,1430
110 FOR SY=1 TO 10:READ A$:FOR SX=1 TO 18:A=VAL(MID$(A$,SX,1)):M(SX,SY)=A
120 ON A-1 GOSUB 290,310,320,330,360,350:NEXT SX,SY:GOSUB 390:INTERVAL ON
130 'ΘΦΘΦΘ キー を 押す　ΦΘΦΘΦ
140 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 140
150 IF I$=CHR$(13) THEN INTERVAL OFF:PLAY OFF:PLAY ON:GOSUB 410:GOTO 90
160 IX=(I$="4")-(I$="6"):IY=(I$="8")-(I$="2"):SX=GX:SY=GY:MM=M(GX+IX,GY+IY)
170 ON MM GOSUB 190,190,200,200,200,240,340:GOTO 140
180 'ΘΦΘΦΘ 移動　ΦΘΦΘΦ
190 GOSUB 300:GX=GX+IX:GY=GY+IY:SX=GX:SY=GY:GOSUB 340:RETURN
```

★友人Tはドラクエ3をやっていて死んだため，怒ってカセットを抜き，テレビに投げつけ，ファミコンとテレビとカセットを壊してしまったうつけ者です。(東京都東久留米市・ジェイエム松尾13才)……【影：もしや私よりも…。】

★第2舞:何見なんかシェルかい。クェアルの区営プール。言いわけしていいわけ。1万円で言っちまえ。和菓子屋はさわがしいや。まだ続く。(神奈川県綾瀬市・すず(16才)……【影:も、もしや界王様ではッ!】

```
200 MM2=M(GX+IX*2,GY+IY*2):IF MM2-3<>(MM-2)MOD 3 AND MM2<>1 THEN RETURN
210 GX=GX+IX:GY=GY+IY:GOSUB 300:SX=GX:SY=GY:GOSUB 340
220 SX=GX+IX:SY=GY+IY:ON MM-2 GOSUB 310,320,330:RETURN
230 'ΘΦΘΦ　ゴール イン　ΦΘΦΘ
240 GOSUB 300:SX=GX+IX:SY=GY+IY:GOSUB 340:ST=ST+1:CY=2:IF ST=9 THEN RETURN 1470
250 INTERVAL OFF:PLAY OFF:PLAY ON:PLAY"O8@350SCD16E16DEFG16F16EDC."
260 FOR I=0 TO 70:LINE(320-I,130-I/2)-(320+I,130+I/2),PSET,4-3*(I=70),B:NEXT
270 SYMBOL@(264,108),"ＧＯＡＬ　ＩＮ",1,3,1:FOR I=0 TO 5000:NEXT:RETURN 90
280 'ΘΦΘΦ　ＰＵＴ サブルーチン　ΦΘΦΘ
290 GX=SX:GY=SY:GOSUB 340:RETURN :'←－－－　自分 の 位置
300 LINE(SX*33-9,SY*26)-(SX*33+23,SY*26+25),PSET,0,BF:RETURN
310 M(SX,SY)=3:PUT@A(SX*33-9,SY*26)-(SX*33+23,SY*26+25),GU,PSET:RETURN
320 M(SX,SY)=4:PUT@A(SX*33-9,SY*26)-(SX*33+23,SY*26+25),CH,PSET:RETURN
330 M(SX,SY)=5:PUT@A(SX*33-9,SY*26)-(SX*33+23,SY*26+25),PA,PSET:RETURN
340 M(SX,SY)=1:PUT@A(SX*33-9,SY*26)-(SX*33+23,SY*26+25),MA,PSET:RETURN
350 M(SX,SY)=7:PUT@ (SX*33-9,SY*26)-(SX*33+23,SY*26+25),WA,PSET,6*RND+1:RETURN
360 M(SX,SY)=6:SYMBOL(SX*33-9 ,SY*26),CHR$(254),4,3,2
370 SYMBOL(SX*33-9,SY*26+5),"GOAL",1,2,5:RETURN
380 'ΘΦΘΦ　ＢＧＭ　ΦΘΦΘ
390 PLAY ,P1$,P2$:RETURN
400 'ΘΦΘΦ　失敗 （ＲＥＴＵＲＮ キー を 押した 場合）　ΦΘΦΘ
410 PLAY"@5504C1":FOR I=0 TO 8000:NEXT:CY=CY-1:IF CY=-1 THEN 450
420 LINE(150,350)-(246,370),PSET,0,BF:LINE(393,350)-(489,370),PSET,0,BF
430 PRINT@(150,351),&H2539,&H2546,&H213D,&H2538,&H2121,&H2330+ST
440 PRINT@(393,351),&H2541,&H2563,&H2573,&H2539,&H2121,&H2330+CY:RETURN
450 PLAY"@7205C1":FOR I=0 TO 200:PSET(GX*33-9+RND*33,GY*26+RND*25,RND*7+1)
460 NEXT:FOR I=0 TO 4:SYMBOL@(104+I,122+I),"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ",3,4,1+I:NEXT
470 LOCATE 25,12:PRINT"スペース キー を 押して 下さい。"
480 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 500:RETURN 40 ELSE 480
490 'ΘΦΘΦ　タイトル　ΦΘΦΘ
500 SCREEN@1:CLS:FOR I=0 TO 199:LINE(0,I)-(319,I),PSET,[199-I,I*2,I]:NEXT
510 FOR I=0 TO 329:LINE(I,0)-(I,199),XOR,[I*3,I MOD 255,I*6]:NEXT
520 SYMBOL@(15,40),"ぐう　ちょき　ぱあ",2,4,7,,XOR
530 SYMBOL@(70,150),"キー　を　押して下さい。",1,1,7
540 IF INKEY$="" THEN 540 ELSE SCREEN@2:RETURN
550 'ΘΦΘΦ　ＰＬＡＹ ・ キャラクター パターン ＤＡＴＡ　読み込み　ΦΘΦΘ
560 DEFINT A-Z:DIM CH(161),GU(161),PA(161),MA(161),WA(53),M(19,11)
570 FOR I=0 TO 161:GOSUB 620:CH(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 161:GOSUB 620:GU(I)=A:NEXT
580 FOR I=0 TO 161:GOSUB 620:PA(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 161:GOSUB 620:MA(I)=A:NEXT
590 FOR I=0 TO  53:GOSUB 620:WA(I)=A:NEXT
600 P1$="V10T78@5805FFAA16G+&G+16FECFFAA16G+&G+16A>C16<G+16C16C16"
610 P2$="V9T156@20D4CCCCCCCDDDDDDDCCCCCCCDDDDDDD":PLAY"V15T110":RETURN
620 READ A$:A=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$))&H7FFF)*2^16:RETURN
630 DATA OFFF,FFF0,OFFF,FFFC,OFFF,FFFF,0E00,0001,CE00,0000,7700,5040,3B80,1050
640 DATA 1DC0,1410,0EE0,0414,0770,0104,0388,0145,01DC,0455,00EE,0115,4077,0140
650 DATA A03B,8251,041D,C081,550E,E022,5507,7002,8003,B802,AA81,DC00,AA80,EE00
660 DATA 2A80,7700,2A80,39C0,0000,387F,FFFF,F81F,FFFF,F807,FFFF,F810,0FFF,FFF0
670 DATA 0000,0004,0200,0001,03FC,183E,43FC,E1CF,91FE,F9F7,C8FF,7CFB,E47F,BE7D
680 DATA F23F,DF3E,F91F,C7DF,7C8F,CFEF,BE47,EFFF,CF23,E7FF,F391,E7FF,FCC8,F7FF
690 DATA FF64,7BFF,FFB2,3CFF,FFD9,1F3F,FFCC,8FCF,FFCE,47F3,FFCF,23FC,FFCF,91FF
700 DATA 7FEF,E87F,8007,E01F,FFFF,E000,0000,0000,0000,0010,0FFF,FFF0,0FFF,FFFC
710 DATA 0EAA,AAAB,0E00,0001,C600,0000,3700,20A0,3980,2820,00C0,0828,0E60,0A08
720 DATA 0370,028A,0398,0082,00DC,0222,80E6,028A,A037,00A8,4839,8122,820D,C144
730 DATA AA0E,6055,2A83,7005,4083,9805,5500,DC01,5500,E600,5500,3700,1540,39C0
740 DATA 0000,387F,FFFF,F81F,FFFF,F805,5555,5010:'←－－－ちょき の ＤＡＴＡ
750 DATA OFFF,FFF0,OFFF,FFFC,OFFF,FFFF,0E00,0001,CE00,0000,7700,0000,3B80,0280
760 DATA 1DC0,8890,0EE0,AAA4,0770,2225,0388,2AA9,41DC,0888,40EE,12A0,8077,0222
770 DATA A03B,8444,A81D,C154,0A0E,E155,5287,7055,5483,8815,5501,DC05,5500,EE01
780 DATA 5500,7700,5540,39C0,5540,387F,FFFF,F81F,FFFF,F807,FFFF,F810,0FFF,FFF0
790 DATA 0000,0004,0200,0001,0200,0002,4200,0000,1100,0700,0881,B8F8,0441,FFFE
800 DATA 0221,FFFF,0111,FFFF,C088,FFFF,E044,7FFF,F022,3FFF,F811,1FFF,FC08,8FFF
810 DATA FE04,47FF,FF82,23FF,FFC1,11FF,FFE0,887F,FFE0,441F,FFC0,2207,FFC0,1101
820 DATA FFE0,2840,FFD0,201F,FFFF,E000,0000,0000,0000,0010,0FFF,FFF0,0FFF,FFFC
830 DATA 0EAA,AAAB,0FFF,FFFD,C7FF,E0FF,B7F8,0007,F9F8,0101,EDF8,5548,7E78,444A
840 DATA 387C,5552,9F9E,1112,8EDF,2554,27E7,8440,43B7,C955,51F9,E201,546D,F2AA
850 DATA 153E,78AA,A51B,7CAA,A94F,9E2A,AA06,DF0A,AA87,E7C2,AA87,B7F0,AA87,F9FF
860 DATA 2AA7,F87F,FFFF,F81F,FFFF,F805,5555,5010:'←－－－ぐう の ＤＡＴＡ
870 DATA OFFF,FFF0,OFFF,FFFC,OFFF,FFFF,0E00,0001,CE00,2000,7700,0880,3B80,8820
880 DATA 1DC0,8220,0EE0,2208,0770,0888,03B8,0A8A,01DC,02A2,00EE,22AA,0877,0AAA
890 DATA 8A3B,82AA,8A1D,C0AA,AA0E,E02A,AA07,702A,AA03,B80A,AA81,DC00,AA80,EE00
900 DATA AA00,7700,2A80,39C0,0000,387F,FFFF,F81F,FFFF,F807,FFFF,F810,0FFF,FFF0
910 DATA 0000,0004,0200,0001,03FE,6C7E,43F1,F9DF,91F3,BDFF,C8FB,DEFF,E47D,EF7F
920 DATA F23E,F7BF,F91C,BFFF,FC8C,9FFF,4646,E7FF,9923,7FFF,9E91,9FFF,DF48,E7FF
930 DATA FF24,79FF,FFB2,3EFF,FFD9,1F7F,FFDC,8F9F,FFDE,47E7,FFCF,23F9,FFCF,91FE
940 DATA FFEF,E87F,000F,E01F,FFFF,E000,0000,0000,0000,0010,0FFF,FFF0,0FFF,FFFC
950 DATA 0EAA,AAAB,0FFE,0C7F,C7F1,101F,B7F0,104F,F9F9,0447,EDFC,4413,FE7E,4111
960 DATA FB7C,9114,FF9C,0444,46DE,4155,01E7,1155,04B7,8555,0479,E155,442D,F855
970 DATA 553E,7E55,5518,7F15,551F,9F85,551E,DFE1,550F,E7F8,550F,B7FE,550F,F9FF
980 DATA 000F,F87F,FFFF,F81F,FFFF,F805,5555,5010:'←－－－ぱあ の ＤＡＴＡ
990 DATA 0001,8000,0007,F800,0000,2600,0000,2980,0000,A8E0,0000,0000,0000,AAA8
1000 DATA 0000,A228,0000,288A,0000,0AAA,0001,F2AA,F803,F000,7F03,ED55,6FC3,BFFF
1010 DATA E9F1,AFFF,FEF8,A557,FF8C,2B55,BFDC,0155,ABE0,00FF,FFF0,006A,AAA8,002A
1020 DATA AAA8,000A,A2A8,0002,A0A8,0000,0000,0001,542A,8001,552A,A010,0001,8000
1030 DATA 0007,F800,0005,7E00,0005,7B80,0005,BDE0,0015,5555,0001,FFF8,0000,F33C
1040 DATA 0000,799E,0000,1FFE,0000,B7FE,F802,A000,7F02,A955,45C2,B75A,A970,AD56
1050 DATA AA58,A556,AA94,2B55,AAD4,1955,AAA6,0EFF,FFF7,076A,AAAB,802E,EEEC,000F
1060 DATA F3FC,0003,F0FC,0000,A854,0001,FE7F,8001,FF3F,E010,0001,8000,0007,F800
1070 DATA 0005,7E00,0005,7B80,0005,BDE0,002A,AAAA,0000,4AA8,0000,F33C,0000,799E
1080 DATA 0000,1FFE,0000,B7FE,F802,A000,7F03,FD55,7FC3,F7FF,FFF1,FFFF,FE78,F7FF
1090 DATA FFDC,3BFF,FFD4,19FF,FFE6,0EFF,FFF7,076A,AAAB,802A,AAA8,000A,A2A8,0002
1100 DATA A0A8,0000,0000,0000,0002,8000,0000,2010:'←－－－ 自分 の ＤＡＴＡ
1110 DATA 7FFF,FFFE,SFFF,FFFE,9400,6002,D400,0000,E43F,E7FC,342F,D1FD,1908,1901
1120 DATA 8D08,0C40,C642,0640,6342,0310,3190,AA95,58D0,AACD,5464,0018,0075,000C
1130 DATA 0039,1FF9,FF8D,07F4,BF46,4406,2063,4103,2031,9101,8818,D040,C80C,6455
1140 DATA 62AA,3415,52AA,1900,0000,1D00,0100,1615,5555,5515,5555,5500:'←　壁
1150 RESTORE 1150:DATA 1111115773541111,1115544435151451 43,1134111451141343 31
1160 RETURN      :DATA 1134431377354341 11,7775577777777347 77,77711777777773477 7
1170               DATA 1144331771433445 1,1135451177134455 41,1545434177155533 31
1180               DATA 1135415677111211 11:'←－－－－ 1 面のＤＡＴＡ
1190 RESTORE 1190:DATA 1111117714111477 11,1154147754145577 31,1177117754771333 11
1200 RETURN      :DATA 3377157744771315 43,3453117711775177 11,1123447711775377 53
1210               DATA 1177513341771477 11,4377451145771577 53,5477357713771177 61
1220               DATA 1177137711771377 44:'←－－－－ 2 面のＤＡＴＡ
1230 RESTORE 1230:DATA 1554444311111115 444,1117777117114117 11,1177117737112115 43
1240 RETURN      :DATA 1171111737713177 11,1171111711711773 41,1171613771771774 43
1250               DATA 1177773751171751 13,1171541743177741 11,1171131711117131 41
1260               DATA 1131333311115554 14:'←－－－－ 3 面のＤＡＴＡ
1270 RESTORE 1270:DATA 1111113511351311 11,1155114313543511 12,1177777774777111 77
1280 RETURN      :DATA 1577737777757777 77,1434451144541111 11,1115114314553114 1
1290               DATA 7773777477717771 51,7777767777777731 11,1141543135113334 11
1300               DATA 1111111111114341 1:'←－－－－ 4 面のＤＡＴＡ
1310 RESTORE 1310:DATA 7771111777777711 77,7711341177777134 17,7541111117777111 77
1320 RETURN      :DATA 1453771351771113 41,2117777111554477 53,1117777111334474 1
1330               DATA 1345771541773341 13,7431111117775451 77,7711531177777113 37
1340               DATA 7771111777777716 77:'←－－－－ 5 面のＤＡＴＡ
1350 RESTORE 1350:DATA 1111177777711711 71,1111377777113141 17,1113451177771177 77
1360 RETURN      :DATA 1134451171714177 77,1175511111111143 117,1177771117711453 17
1370               DATA 1177777777755143 457,2771313451511113 11,7771137777777777 7
1380               DATA 7771647777777777 7:'←－－－－ 6 面のＤＡＴＡ
1390 RESTORE 1390:DATA 7777777777777777 7,7111133335555111 17,7111134553345111 17
1400 RETURN      :DATA 7111143445354111 17,7111154111543113 37,7121134444455113 67
1410               DATA 7111133111554113 37,7111154335543111 17,7111155553333111 17
1420               DATA 7777777777777777 7:'←－－－－ 7 面のＤＡＴＡ
1430 RESTORE 1430:DATA 7711111277777111 37,7111111747771111 45,1111117543715143 31
1440 RETURN      :DATA 1111174445514157 41,1111744435441171 11,1457134344437111 1
1450               DATA 1375111533347111 11,1444511733573311 11,1541117777471333 17
1460               DATA 7151177777761133377:'←－－－－ 8 面のＤＡＴＡ
1470 'ΘΦΘΦ　完　ΦΘΦΘ
1480 PLAY OFF:INTERVAL OFF:CLS:LOCATE 28,8:PRINT"8 面 クリア おめでとう ！！"
1490 LOCATE 25,16:PRINT"御苦労 さま でした・　・　・　・":FOR I=0 TO 9999:NEXT
1500 SCREEN@1:FOR I=0 TO 199:LINE(0,I)-(319,199-I),XOR,[I*1.2,0,199-I],BF:NEXT
1510 SYMBOL@(120,67),"完",6,4,7:IF INKEY$="" THEN 1510 ELSE GOSUB 500:GOTO 40
```

MSX/MSX2/MSX2+(8K)用



2人用おもしろ対戦ゲーム

Wasis 3

ワーシス

深谷　崇

NOP

2人用のゲームです。ジョイスティックともう1人の人間が必要です。

HOW TO PLAY

前作にくらべると，かなり単純になっています。

まず，タイトル画面のときに，カーソル・キーの左右を使ってスピードを決定してください。グラフの白い部分が広いほど速くなります。

スペース・キーでゲーム・スタートです。

プレイヤー1は，青いほうの物体をカーソル・キーかポートBのジョイスティックで操作し，プレイヤー2は，赤いほうの物体をポートAのジョイスティックで操作します。

物体の周りを回っているのがBOMBで，それを相手にぶつければいいわけです。BOMBはスペース・キーを押すごとに，右回転…停止…左回転…停止と回転方向が変化します。

どちらかのプレイヤーが3回勝つと，ゲームは終了します。また，自分の操作するBOMBにぶつかってもMISSにはなりません。

プレイヤー同士がぶつかると，移動方向が入れかわります。

物体は，1度動くと止まることができなくなります。画面の左右ではワープができますが，上下ではできません。

PROGRAM

そのまま打ち込んでください。マシン語を使用しています。一応チェックサムはついていますが，ディスクも使えるので，RUNする前にセーブしてください。

マシン語は，前作と同じくUSR関数の引数によって各サブ・ルーチンを呼びだしています。プログラムとデータとワークエリアが混在しているので解析はやめておいたほうがいいです。

1度目の実行では，マシン語を書き込んだり，BOMBの軌道を三角関数で求めて，その値をV-RAMに保存したりしているので，タイトルがでるまで時間がかかりますが，2度目は，ESCキーを押しながらRUNすれば，マシン語の書き込みは行なわれないので，すぐタイトルがでます。

タイトルのとき，CTRLキーを押しながらスペース・キーを押すと，キーをはなしたとき，物体は止まるようになります。

★



▲〈写真1〉RUNするとマシン語書き込み等で待たされる



▲〈写真2〉タイトル画面が表れる。スピードをきめよう



▲〈写真3〉スタート！BOMBを相手にぶつけるんだぞ



◀〈写真4〉なかなかの戦い。がんばれ



◀〈写真5〉そして3勝したほうの勝利！

★1989年7月号の「新パソコンレクチャー7」でDr. Dは「日本人のマネ」をしていた。つまりDr. Dは日本人ではない！いや，地球人でも…。(北海道札幌市・黒田　拓12才)……【影：じつは「光の国」から…。Dr. D：オホン。】

```
100 ' ──────── WASIS 3 ────────────────
110 '   Copyright 1989. FIL
120 '   Programmed by Takashi.Fukaya
130 ' ──────────────────────────────────
140 GOTO 260   ' call initialize
150 GOSUB 330  ' call title
160 ' ♦♦♦♦♦ MAIN
170 V(1)=0:V(2)=0:RO=1:CLS:GOSUB230
180 U=USR(10):FORI=0TO10:VPOKE &H1820+RND(1)*32*22,119+(IMOD2):NEXT:LOCATE 7,10:
PRINT"    START !!    ";:PLAY"S0M3000T180O5A2A16A16A16":U=USR(4)+USR(5)+USR(7)
190 IF PLAY(0) THEN 190 ELSE LOCATE 11,10:PRINT"         ";
200 U=USR(11):LOCATE 7,10:PRINT"PLAYER"U"MISS !!";:V(3-U)=V(3-U)+1:GOSUB 230
210 FORI=1TO100:VPOKE &H1B00+U*4-1,RND(1)*16:NEXT:PUT SPRITEU-1,(0,209)
220 FORI=1TO1000:NEXT:IF V(3-U)<RM THEN RO=RO+1:GOSUB 230:GOTO 180 ELSE 420
230 LOCATE 1,0:PRINT"── WASIS 3 ──   ROUND";RO:FORI=1TO2:LOCATE I*12-10,23:PRINT
"PL";I;STRING$(V(I),"♦");STRING$(RM-V(I),"_");:NEXT:RETURN
240 U=USR(1)+USR(2)+USR(3):FORI=1TO7:D$=MID$("g   g gg   g gg     gggg h gg
gg     gggggg g",I*7-6,7):FORJ=1TO13-I:LOCATE 13,J-1:PRINTSPC(7);:LOCATE 13,J:PR
INTD$;:FORK=0TO 4:NEXTK,J,I
250 PLAY"T180S0M10000L16O1CO2DO3EO4FO5GO6AO7B","T180L16S0O1BO2AO3GO4FO5EO6DO7C":
FORI=1TO5:C=VAL("&H"+MID$("457F7",I,1))*16:FORJ=0TO7:VPOKE &H2004+J,C:NEXT:LOCAT
E 1,14:PRINT"FUKAYA INTELLIGENT LABORATORY.";:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:RETURN
260 ' ♦♦♦♦♦ INITIALIZE
270 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,0,0:WIDTH 32:KEY OFF:CLEAR 300,&HD8FF:DEFINT A-Z:DEFUS
R=&HD900:POKE &HFBB0,1:OUT 170,87:IF (INP(169)OR&B11111011)<>255 THEN U=USR(1)+U
SR(2)+USR(3):GOTO 310
280 RESTORE 550:AD=&HD900:FORM=0TO37:READD$,S$:S=0:FORL=0TO31:P=VAL("&H"+MID$(D$
,L*2+1,2)):POKEAD,P:S=S+P:AD=AD+1:NEXT
290 IF HEX$(S)<>S$THENPRINT "*DATA ERROR IN";M*10+550:BEEP:END
300 IF M=14 THEN GOSUB 240:NEXT ELSE NEXT
310 IF USR(12)<>254 THEN LOCATE 9,22:PRINT"しばらく おまちください。":FORI=0TO255:VPOKE &H
3000+I,SIN(3.141592#/90*I/360*256)*120+128:PUT SPRITE 0,(I,155),14,0:NEXT
320 RM=3:GOTO 150
330 ' ♦♦♦♦♦ TITLE
340 CLS:U=USR(10)+USR(14)+USR(3):FORI=7TO0STEP-1:RESTORE 480:FORJ=1TO4:READD$:LO
CATE 7+(1+((JMOD2)=0)*2)*I,J:PRINT D$;:NEXTJ,I
350 PLAY"T180S0M9999L16O1CO2DO3EO4FO5GO6AO7B","T180L16S0O1BO2AO3GO4FO5EO6DO7C"
360 FORI=1TO8:READ D$:LOCATE 16-LEN(D$)¥2,5+I:PRINT D$;:NEXT
370 LOCATE 6,18:PRINT"GAME SPEED";:W=VPEEK(&H3201)
380 S=STICK(0)ORSTICK(1)ORSTICK(2):W=W+(W>253ORS=7)*2-(W<3ORS=3)*2
390 LOCATE 2,20:PRINT"hFAST[";STRING$(16-W¥16,104);STRING$(W¥16,103);")SLOWg";
400 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN 380
410 VPOKE &H3201,W:VPOKE &H3200,0:OUT 170,86:I=INP(169)AND&B00000010:IF I THEN R
ETURN ELSE VPOKE &H3200,1:BEEP:RETURN
420 ' ♦♦♦♦♦ ENDING
430 LOCATE 5,10:PRINT "PLAYER"(3-U)"VICTORY !!!";:I=0
440 U=USR(13):S=STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2):IF S=0 THEN I=1
450 IF I=0 OR S=0 THEN 440 ELSE 150
460 ' ♦♦♦♦♦ DATA
470 '     0123456789ABCDEFG
480 DATA "  ┌┐  ┌──────┐┌┐┌┐ "
490 DATA "  │└┘┌┐┌┐●┐└┘└┘ "
500 DATA "  └┘└┘└┘└┘└┘└┘ "
510 DATA "  └┘└┘└┘└┘└┘└┘ "
520 DATA "(C)1989. FIL","TAKASHI.FUKAYA",,"BLUE OBJECT IS PLAYER 1","AND RED OBJ
ECT IS PLAYER 2","PLAYER 1 USE KEYBORD","OR JOYSTICK 2","PLAYER 2 USE JOYSTICK 1
"
530 ' Machine language    D900H - DDAEH
540 '    -0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F SUM
550 DATA 21F8F77EFE01CA4BD9FE02CA64D9FE03CAB1D9FE04CA07DAFE05CA50DAFE06CA,1349
560 DATA 49DBFE07CA93DBFE08CA5ADCFE09CAABDCFE0ACA9000FE0BCAFCDCFE0CCA2ADD,13A7
570 DATA FE0DCA5ADDFE0ECAA2DDC9210001010002CD4A0057CB2FB2CD4D00230B79B0FE,DD8
580 DATA 0020EEC92171D9014000110038CD5C00C9C0C021130B071F3F3F1F070B1321C0,946
590 DATA C0030384C8D0E0F8FCFCF8E0D0C884030300010101090403797B020409010101,BC5
600 DATA 0000808080902040DE9EC020908080800021D6D901100011B803CD5C0021E6D9,C92
610 DATA 011000113803CD5C0021F6D9011100110020CD5C00C900000000080000000000,5B3
620 DATA 000010000000FEFEFEFEFEFEFE00FEFEFEFEFEFEFE00F0F0F0F0F0F07070F0F0,1654
630 DATA F0F040F0408020213DDA363C2336282336B423368C233678233682233678233 6,AE3
640 DATA 3223360023360023360023360023360023360023360023360023600C9000000,41C
650 DATA 00000000000000000000000000000213EDA7EFEAF38033EAF773E00CDD500,6E3
660 DATA 47C53E02CDD500C1B0FE0028042149DA772149DA7E2A3DDACD02DB223DDA7C45,DEB
670 DATA 21001BCD4D002378CD4D00233E00CD4D00233E05CD4D002140DA7EFEAF38033E,9E5
680 DATA AF773E01CDD500FE002804214ADA77214ADA7E2A3FDACD02DB223FDA7C452104,CBE
690 DATA 1BCD4D002378CD4D00233E00CD4D00233E08CD4D00213DDA7E213FDA46CD4EDC,B15
700 DATA 79FE00C8213EDA7E2140DA46CD4EDC79FE00C83A49DA214ADA46324ADA783249,EDE
710 DATA DAC9FE08CC3FDBFE01CC3FDBFE02CC3FDBFE02CC43DBFE03CC43DBFE04CC43DB,131B
720 DATA FE04CC45DBFE05CC45DBFE06CC45DBFE06CC47DBFE07CC47DBFE08CC47DBC925,1294
730 DATA C024C92CC924C92DC93E00CDD800573E02CDD800B2473A46DAB82815783246DA,DB6
740 DATA FE00280D3A45DA3CFE1038023E003245DA3E01CDD800473A48DAB82815783248,B0D
750 DATA DAFE00280D3A47DA3CFE1038023E003247DAC93A45DA4726316FCD4A00473A4C,B90
760 DATA DA80324CDA26306F57CD4A00CB3F473A3DDA80D6403241DA7AC6406FCD4A00CB,E3B
770 DATA 3F473A3EDA80380AD64030023E00FEAF38023EAF3242DA21081BCD4D00233A41,A3E
780 DATA DACD4D00233E04CD4D00233E07CD4D003A47DA4726316FCD4A00473A4DDA8032,ACE
790 DATA 4DDA26306F57CD4A00CB3F473A3FDA80D6403243DA7AC6406FCD4A00CB3F473A,D74
800 DATA 40DA80380AD64030023E00FEAF38023EAF3244DA210C1BCD4D00233A43DACD4D,B7C
810 DATA 00233E04CD4D00233E09CD4D00C90E0190FE0AD8FEF1D00E00C9213DDA7E2143,BFB
820 DATA DA46CD4EDC79FE002818213EDA7E2144DA46CD4EDC79FE00280821F8F73601CD,EBC
830 DATA D5DC213FDA7E2141DA46CD4EDC79FE002818214 0DA7E2142DA46CD4EDC79FE00,F43
840 DATA 280821F8F73602CDD5DCC93A4EDA3C324EDAE60FFE00C0ED5F5F3E00CD93003E,EF1
850 DATA 011E01CD93003E071EB8CD93003E081E00CD9300C9CD90003E061E14CD93003E,A05
860 DATA 071EB7CD93003E081E10CD93003E0C1E78CD93003E0D1E00CD9300C9CD9000CD,B0C
870 DATA 07DACD50DACD49DBCD93DBCDABDCCD5ADDCD83DDCD95DDCD5ADC21F8F77EFE01,1558
880 DATA 2807FE022803C302DDC93E0006FF2100304FCD4A00812310F821F8F777214ADD,C3A
890 DATA 011000110031CD5C00C90100FF000100FF000100FF000100FF003A4FDA3C324F,865
900 DATA DACB77280F210E203E50CD4D00233E60CD4D00C9210E203E40CD4D00233E80CD,A83
910 DATA 4D00C9210032CD4A00FE00C83E003249DA324ADAC92101 32CD4A0047CD320110,ABA
920 DATA FBC921001B0178003ED1CD5600C9FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,1762
```


★マシン語やPCGのデータ部分を見てると眠くなってしまう。(東京都足立区・たこさん18才)……【影：OFのハガキ見てると眠く…グー。編：給料袋ですよ。影：起きてるよ～(寝言)。編：うーん根性。】

MSX/MSX2/MSX2+(16K)用



魔法使いとすらいむの追いかけゲーム

OPEN HAND（オープン ハンド）

森沢　桃子

お　話

ほうきにのって散歩していた，魔法使いのマコちゃん。下になにやらあるようだねと降りてみれば，一面真っ赤なカードだらけ。

どこからか聞こえてくるのは「全部裏返してね」という天の声。そんな彼女を待っている，にきび顔のすらいむくんもいます。

遊びかた

マコちゃんは，カーソル・キーかジョイスティック1で動かします。赤いカードの上を通れば青に変わって，おこづかい10点もらえます。

DOCAN(どっかん！)カードはすらいむくんが通るごとに色が変わり，緑のときはマコちゃんも通れますが，黄色だとどっかん！とやられてしまいます。

カラーカードにのっかると妖精が4方向に飛びだして，すらいむくんをつかまえます。すると，すらいむくんはしばらく動けなくなり，残り時間分の得点がもらえます。

すべての赤いカードが青になれば，ボーナスがもらえてつぎの面へ。すらいむくんにつかまったり，DOCANカードにやられたり，時間がなくなると1ミス。5面終わるか3ミスでおしまい。

プログラム

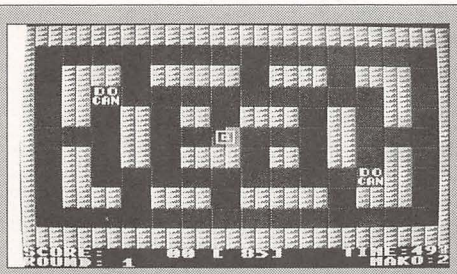
今までBGMの演奏には，演奏間隔に合わせて割り込みを使ってました。が，PLAYデータの解析に時間がかかってしまい，いざ演奏をはじめても，終わらないうちに割り込みがつぎのPLAYを呼んでしまいました。結果として，演奏データがどんどんたまってしまい，あるとき突然ゲームを止めて，演奏に熱中してしまいます。

今回は，かわりにメインループ内でBGMを調べて，演奏が終わってからつぎの楽譜を演奏するようにしました。音はとぎれますが，ゲームが止まるよりはいいかなって思ったので。

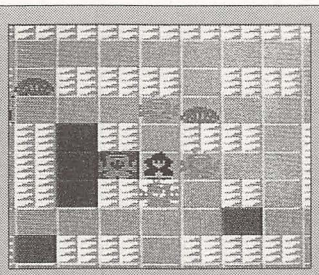
キャラクター・コード1 BH(16進数)は，エスケープ・シーケンス(ESC)といって，PRINT 中で他の文字と組み合わせることによりいろいろな処理を行なうことができます。今回は，座標指定

(1 BH)＋"Y"＋(Y座標＋20H)
＋(X座標＋20H)

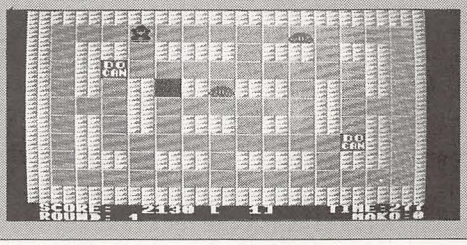
に使って，LOCATEを減らしてみ



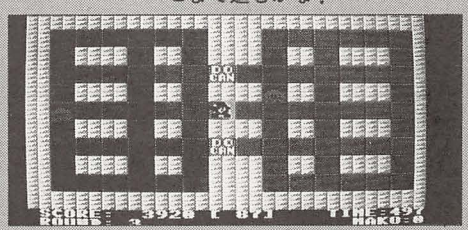
▲〈写真1〉まっ赤なカードをすべて青に変えるのが魔法使いの仕事



◀〈写真2〉カラーカードにのるとホラ，妖精が飛びだしていく



◀〈写真3〉よし，あと1枚だ。すべてのカードを青にするとクリア



▼〈写真4〉ラウンド3。さてどこまで進むかな？

★影：つ，つ，つぐ美さん！けっけっ結婚してください!!つぐ美：はい♥(香川県香川郡・多田佳弘)……【つぐ美：と，気がついたらそれは影さんの夢の話であったとさ。影：それでがっかりするつぐ美ちゃんであった。】

ました。座標が定数なら便利です。

一言

知り合いに、魔法使いの格好がものすごく似合いそうな子、いるんだ。

★　★　★

```
740 SOUND 0,BMOD256:SOUND 1,BV256:SOUND 11,23:SOUND 12,13:SOUND 13,9:SOUND 8,16:
RETURN
750 ' ♥ READ DATA sub ♥♥♥♥♥
760 PRINT " すこしの、まちぱ〜うけ。":FOR A=&HD300 TO &HD37F STEP &H20:READ A$:X=0
770 FOR I=0 TO 31:Y=FNV(A$,I):POKE A+I,Y:X=X+Y:NEXT:READ Y
780 IF XMOD256<>Y THEN PRINT "ERROR":CHR$(7):880+((A-&HD300)¥32)*10:END
790 NEXT:DEF USR=&HD300:A=USR(0):DEFUSR=&HD32C
800 FOR A=&H3800 TO &H385F STEP &H20:GOSUB 860:NEXT
810 FOR A=&H588 TO &H647 STEP &H20:GOSUB 860:NEXT
820 FOR A=&H2588 TO &H2647 STEP &H20:GOSUB 860:NEXT:A=USR(0)
830 FOR I=0 TO 5:READ C$(I),A$:C$(I)=C$(I)+STRING$(2,29)+CHR$(31)+A$:NEXT
840 FOR I=0 TO 8:READ VX(I),VY(I):NEXT:EY$=CHR$(&H1B)+"Y"
850 FOR I=0 TO 3:READ M2$(I):NEXT:READ M3$:RETURN
860 READ A$:FOR I=0 TO 31:VPOKE A+I,FNV(A$,I):NEXT:RETURN
870 ' ♥ MACHINE LANGUAGE data ♥♥♥♥♥
880 DATA 2AE9F37D07070707B401001821002 0CD560001F002210801CD4A0057CB3AB2CB,221
890 DATA 3AB2CD4D000B2378B120EDC9010008110008210000CD5AD3010008210000CD5A,193
900 DATA D3010008110028210020CD5AD3010008210020CD5AD3CD7E00C9CD4A00EBCD4D,196
910 DATA 00EB0B132378B120F1C900000000000000000000000000000000000000000000,047
920 ' ♥ SPRITE PATTERN data ♥♥♥♥♥
930 DATA 000307071F3A3A181C0E1F3E3C3C001E80C0C0E0F0B8B83070E0F0F8787800F0
940 DATA 04000F181F9EDADA58FCFECF1F3F1E0E4000E030F0F2B6B6347EFEE6F0F8F0E0
950 DATA 00000000000007 1F3F7F7DF5BDEF7F3B000000000000C0F0F8FC6C7E5EF6FCB8
960 ' ♥ CHARACTER PATTERN data ♥♥♥♥♥
970 DATA FF8080808080808080808080808807FFE0101010101010101010101010101FF
980 DATA FF8080808080808080808080808807FFE0101010101010101010101010101FF
990 DATA 803C323232323C00316B63636B3300800138646464643800925A5EDE56520001
1000 DATA 803C323232323C00316B63636B3300800138646464643800925A5EDE56520001
1010 DATA 0000001F1010131212131010 1F000000000000F80808C84848C80808F80000000
1020 DATA FEF8E080FEF8F0800000000000000000000000000000000000000000000000
1030 ' ♥ CHARACTER COLOR data ♥♥♥♥♥
1040 DATA 707575757575757575757575757547744545454545454545454545454540
1050 DATA 909898989898989898989898989869966868686868686868686868686860
1060 DATA 02F2F2F2F2F2F2F2F2F2F2F2F2F2F2020202F2F2F2F2F2F2F2F2F2F2F202
1070 DATA 0A8A8A8A8A8A8A8A8A8A8A8A8A8A8A0A0A8A8A8A8A8A8A8A8A8A8A8A0A
1080 DATA 08F8F8F8F8F8F8F8F8F2F2F2F2F2F2F2020AF4F4F4F4F4F4FAFAFAFAFAFA0A
1090 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE0000000000000000000000000000000000000000000000
1100 ' ♥ CHARACTER STRING data ♥♥♥♥♥
1110 DATA ナナ,ナナ,アウ,イエ,オキ,カク,ケサ,コシ,スソ,セタ,チテ,ツト
1120 ' ♥ MOVE data ♥♥♥♥♥
1130 DATA  0, 0, 0,-2, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 2, 0, 0,-2, 0, 0, 0
1140 ' ♥ BGM data ♥♥♥♥♥
1150 DATA T150V14L8O5CCEFCCEF,G4B4GFE4,G4FEG4FE,G4ABO6C4.R8,T150V13L8O3CR8EGER8G
B
1160 ' ♥ ROUND data ♥♥♥♥♥
1170 DATA FFFF0180EDB60SA055AB1188D5AA05A06DB70180FFFF0606180E0E0A100202121C12
1180 DATA FFFF0180EDB60SA0B18D85A1B18D05A06DB70180FFFF10040E1008060C0602021C12
1190 DATA FFFF8181ADB50180ADB50180ADB50180ADB58181FFFF0E060E0E0E0A0E0A060E1406
1200 DATA FFFF01E0B5ED0180B5AD0180B5AD0180B7AD078 0FFFF1806060E0C0A120A06121802
1210 DATA FFFF01806DB705A0B5AD0180B5AD05A0EDB60180FFFF060A180A120A0C0A08041610
1220 DATA ♥ MAKOちゃんは、まほうつかいで〜す。 ♥♥♥♥♥
```

《第1表》変数表

MX……マコちゃんのX座標
MY……マコちゃんのY座標
MT……マコちゃんの数
AY……妖精のY座標
AL……妖精の動く距離
BX( )……すらいむくんのX座標
BY( )……すらいむくんのY座標
BM( )……すらいむくんの移動方向
BF( )……すらいむくんのフラグ
BR……すらいむくんの動く率
DT……裏返すカードの数
TI……時間
VX( )……入力に対するX座標の移動量
VY( )……入力に対するY座標の移動量
F……ミス・フラグ
SC……得点
HS……最高得点
RO……面数
M2$( )…BGM楽譜
M3$……BGM楽譜
MU……BGM演奏番号
C$( )……キャラクター文字列
I……ループ
J……ループ
X……座標ワーク
Y……座標ワーク
A……ワーク
B……ワーク
A$……ワーク

OPEN HANDのプログラム・リスト

```
10 ' ♥ OPEN HAND ♥♥♥♥♥
20 ' ♥ Momoiro Sweet Box 1989.8 ♥♥♥♥♥
30 ' ♥ INITIALIZE ♥♥♥♥♥
40 CLEAR 200,&HD200:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 15,0,1:CLS:DEFINT A-Z
50 DIM BX(1),BY(1),BM(1),BF(1),VX(8),VY(8),C$(5),M2$(3)
60 DEF FNV(A$,A)=VAL("&H"+MID$(A$,A*2+1,2)):GOSUB 760
70 DEF FNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):A=RND(-TIME):HS=270
80 GOSUB 660:SC=0:RO=1:MT=2:RESTORE 1170:READ B$
90 BR=7-RO:DT=-3:TI=500:F=0:MU=0:GOSUB 560
100 ' ♥ PLAY BGM ♥♥♥♥♥
110 IF PLAY(0)=0 THEN PLAY "",M2$(MU),M3$:MU=(MU+1)MOD4
120 ' ♥ MAKO ♥♥♥♥♥
130 A=STICK(0)ORSTICK(1):X=MX+VX(A):Y=MY+VY(A):IF A=0 GOTO 240
140 A=FNP(X,Y):IF A<197 THEN MX=X:MY=Y:PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8-1)
150 ON INSTR("ナアオケスチ",CHR$(A)) GOTO 240,240,160,240,180,190
160 B=127:GOSUB 740:SC=SC+1:DT=DT-1:PRINT EY$;"6";USING "#####0 (###";SC;DT
170 LOCATE X,Y:PRINT C$(1):IF DT GOTO 240 ELSE 440
180 F=1:GOTO 240
190 LOCATE X,Y:PRINT C$(1):AL=1
200 B=127-AL*7:GOSUB 740:AF=4:FOR I=0 TO 3:X=MX+VX(I*2+1)*AL:Y=MY+VY(I*2+1)*AL
210 AY=Y*8-1:IF X<0 OR X>30 OR Y<0 OR Y>20 THEN AY=209:AF=AF-1
220 PUT SPRITE I+1,(X*8,AY),13,1:GOSUB 390:NEXT:AL=AL+1:IF AF GOTO 200
230 ' ♥ SLIME KUN  ♥♥♥♥♥
240 FOR I=0 TO 1:IF BF(I) THEN BF(I)=BF(I)-1:FOR A=1 TO 80:NEXT:GOTO 350
250 X=BX(I)+VX(BM(I)):Y=BY(I)+VY(BM(I)):A=FNP(X,Y):IF RND(1)*20<BR GOTO 340
260 IF A<197 THEN BX(I)=X:BY(I)=Y:PUT SPRITE I+5,(X*8,Y*8-1),2:GOTO 280
270 IF BM(I)MOD4=3 THEN BM(I)=10-BM(I) ELSE BM(I)=6-BM(I)
280 IF A=185 OR A=189 THEN B=254:GOSUB 740:LOCATE X,Y:PRINT C$(50-A¥4)
290 ON BM(I) GOTO 320,10,300,10,320,10,300
300 IF I=0 THEN A=-2-(MY>Y)*4 ELSE A=-2-(MY>=Y)*4
310 IF A AND FNP(X,Y+A)<197 THEN BM(I)=3+A:GOTO 340 ELSE 340
320 IF I=0 THEN A=-2-(MX>X)*4 ELSE A=-2-(MX>=X)*4
330 IF A AND FNP(X+A,Y)<197 THEN BM(I)=5-A
340 IF MX=BX(I) AND MY=BY(I) THEN F=1
350 NEXT
360 ' ♥ TIME ♥♥♥♥♥
370 TI=TI-1:PRINT EY$;"6<";USING "###";TI:IF TI AND F=0 GOTO 110 ELSE 480
380 ' ♥ SLIME KUN CHECK ♥♥♥♥♥
390 FOR J=0 TO 1:IF X<>BX(J) OR Y<>BY(J) GOTO 420
400 A=64:GOSUB 740:SC=SC+TI¥20:PRINT EY$;"6'";USING "#####";SC
410 PUT SPRITE J+5,,,14:BF(J)=15
420 NEXT:RETURN
430 ' ♥ ROUND CLEAR sub ♥♥♥♥♥
440 GOSUB 700:PLAY "","T180V14L8R2O5CDCDEFEFGAGABO6CO5BO6CR1","T180V13L8R2O4EFEF
GAGAEFEFGAGA"
450 GOSUB 720:SC=SC+TI¥20:RO=RO+1:READ B$:PRINT EY$;"6'";USING "#####";SC
460 PRINT EY$;"**ROUND CLEAR":GOSUB 700:IF RO<6 GOTO 90 ELSE 520
470 ' ♥ PLAY MISS and GAME OVER sub ♥♥♥♥♥
480 FOR Y=MY TO 23 STEP 2::PUT SPRITE 0,(MX*8,Y*8-1)
490 B=Y*4:GOSUB 740:FOR J=1 TO 200:NEXT:NEXT:GOSUB 700
500 PLAY "","T180V14L8R2O5CO4BO5CO4BAGAGFEFEDCDCR1","T180V13L8R2O4AGAGFEFEAGAGFE
FE"
510 GOSUB 720:PRINT EY$;"*+PLAY MISS":GOSUB 700:MT=MT-1:IF MT>-1 GOTO 90
520 PLAY "T180V14L4O5GABO6CL8O5BAGAFEDCR1R1","T180V13L8O4EFGAEFGAO5AGFEAGFE"
530 PRINT EY$;"*)ナナGAME OVERナナ":GOSUB 700:IF HS<SC THEN HS=SC
540 PRINT EY$;",(また、あそんで〜ください ♥":FOR I=1 TO 6000:NEXT:GOTO 80
550 ' ♥ SET ROUND sub ♥♥
560 CLS:GOSUB 720:FOR Y=0 TO 21 STEP 2:FOR X=0 TO 31 STEP 2
570 LOCATE X,Y:IF XMOD16=0 THEN A=FNV(B$,X¥16+Y)
580 B=AMOD2:A=AY2:PRINT C$(2-B*2):DT=DT+1-B:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 2
590 LOCATE FNV(B$,22+I*2),FNV(B$,23+I*2):PRINT C$(FNV("030305",I)):NEXT
600 MX=FNV(B$,28):MY=FNV(B$,29):PUT SPRITE 0,(MX*8,MY*8-1),1,0
610 FOR I=0 TO 1:BX(I)=FNV(B$,30+I*2):BY(I)=FNV(B$,31+I*2)
620 PUT SPRITE 5+I,(BX(I)*8,BY(I)*8-1),2,2:BM(I)=7:BF(I)=0:NEXT
630 PRINT EY$;"6!";USING "SCORE:#####0 (###)     TIME:###";SC;DT;TI;
640 PRINT EY$;"7!";USING "ROUND:##                MAKO:#";RO;MT;:RETURN
650 ' ♥ TITLE sub ♥♥♥♥♥
660 CLS:GOSUB 720:PRINT EY$;"&+OPEN HAND";EY$;"O(";USING "HI SCORE:#####0";HS
670 PRINT EY$;"4#PUSH (SPACE) OR (TRIGGER)"
680 IF (STRIG(0)ORSTRIG(1))=0 GOTO 680 ELSE RETURN
690 ' ♥ PLAY WAIT sub ♥♥♥♥♥
700 IF PLAY(0) GOTO 700 ELSE RETURN
710 ' ♥ SPRITE CLEAR sub ♥♥♥♥♥
720 FOR I=0 TO 6:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
730 ' ♥ SOUND sub ♥♥♥♥♥
```


★僕はパソコンの知識は全然ありませんがNECのパソコンの中ではどれが一番いいのでしょうか？（長野県小諸市・柴田　剛15才）……【影：とりあえず全部買ってみて自分に合ったものを選ぶのがBESTだね。】

MSX/MSX2/MSX2+(16K)用



カギを取って出口へ！アクション・パズル

HANI WARRIORSII
（ハニ ウォリアーズ）

SOFY
（ソフィ）

NaBe SOFT

STORY

'89年5月号「ハニ・ウォリアーズ」の続編です。

キミがHANIA（ハニア）となって仲間を救出している最中，HANIAのじっちゃんJIZIA（ジジア）はヒマをもてあましていた。

そして，JIZIAは，家の奥から伝統的な魔法の一つである“SOFY”の巻物を持ちだし，HANIAのあとを追っていったのであった。

内容

簡単にいうと，カギを三つ取り扉（とびら）に入ればいいわけですが，そう簡単にはいかないのです。しかも敵までいるというアクション・パズルゲームです。

遊びかた

魔法というのは，ブロックをだす，あるいは消すというものです。これはスペース・キーによって行ないます。ただし，向いている方向の下のブロックだけです。

横移動はカーソル・キーの←→，ハシゴを使って上下移動するときは↑↓で行ないます。ただし，ハシゴの上まで昇りきると降りれないので，空間から飛び降りてください。

全8ステージあります。扉が突然現れたり，カギが四つもあったり，パズル性がアップしています。敵の移動パターンも3種類に増えています。

なお，ギブアップはGキーです。

参考にしたもの

- ソロモンの鍵（©テクモ）
- MSX早わかり事典（朝日新聞社）
- MSX・MSX2プログラム大全集（電波新聞社）
- マイコンBASICマガジン（電波新聞社）
- MSX2テクニカルハンドブック（アスキー）

CHECKER FLAG

影：何かアスキーのキャッスルに似てませんか？このゲーム。

Dr.D：そう言えば基本的な面で似てるかもしれんのう。しかしこの手のゲームはどこか共通したところがあるものじゃからいちがいに似てるとは言えんがの。

編：とりあえず良くできてるからマルですね。

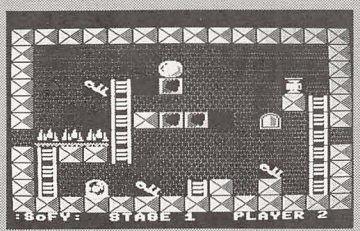
Dr.D：ワシとしては，1520行のデータ文を数字にかえるなりして隠してほしかったの。オチが先にわかるというのはどうも気になってのう。

影：別にそこまでこだわらなくてもいいじゃないですか。オチもつまらないし。

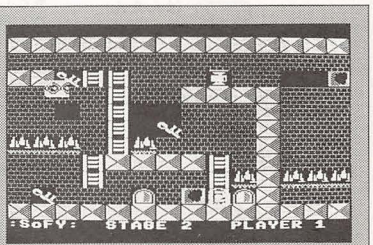
編：影さん!!　シ～～～～。



▲〈写真1〉SOFYのタイトル画面。スペース・キーで開始



▼〈写真2〉三つのカギを取って出口へGO！敵もいるから注意

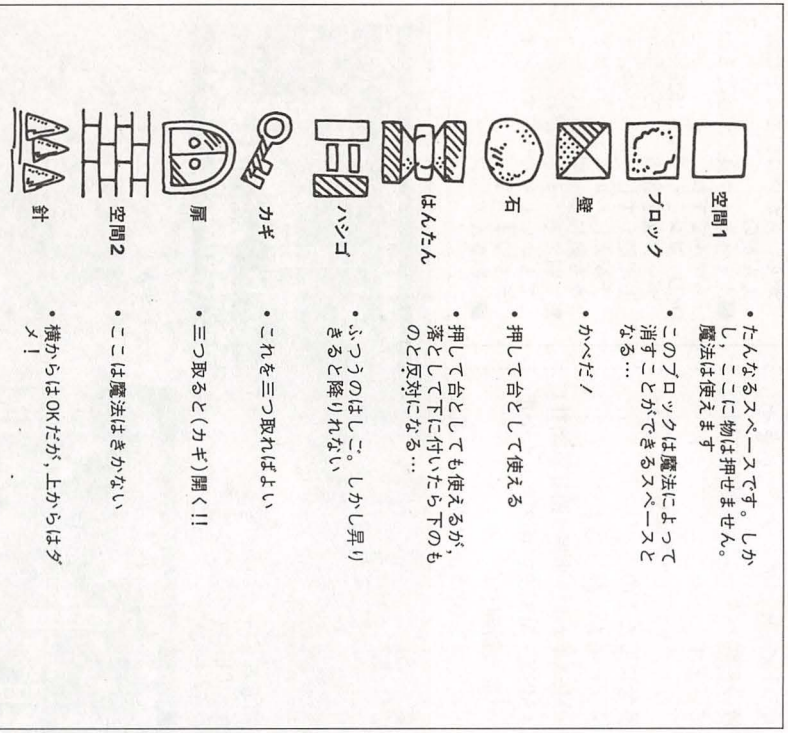


▲〈写真3〉2面。なかなかむずかしいから心してかかってよ

★急がなくては，ウワーOFコーナーを書く時間がない。あっそうだ!!影さんの遊んでいる時間をもらえばいいんだ。（大阪府泉南郡・S&K13才）……【影：やだぴょーん。仕事時間なら考えてあげてもいいな。】

★影「俺の悪口を書いたハガキはすべてポツ箱にほうむってやる!!」数時間後，ハガキの山はすべてポツ箱に収まったのであった。(栃木県黒磯市・FLAME光孝15才)……【影：あまい！すべてゴミ箱行きでヤンス。】

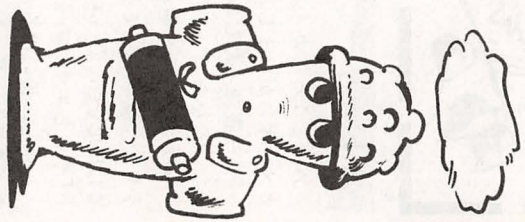
《第1図》各キャラクターの性質



HANI WARRIORS II SOFYのプログラム・リスト

```
10 ' HANIA WARRIORs II  :SOFY:
20 '     for MSX R.16 VR.16
30 '
40 '   Program By NaBe SOFT
50 '
60 '●●●●● Set
70 CLEAR2000,-12289:SCREEN1,,0:WIDTH30:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINTA-Y:DIMPT$(6,10)
,FP(15,10),CH$(11):PRINT"Prease Wait･･･"
80 DEFUSR=-12288:DEFUSR1=144:DEFUSR2=342:FORI=0TO30:READA$:POKE-12288+I,VAL("&H"
+A$):C(I*-(I<8))=VAL("&H"+MID$("A9689860",I+1,1)):NEXT:A=USR(0)
90 FORO=0TO9:VPOKE8214+O,VAL("&H"+MID$("89B3FAEE76",O+1,1))*16:A=176+O*8:CH$(O+1
)=CHR$(A)+CHR$(A+2)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+CHR$(A+1)+CHR$(A+3):FORI=0TO31:RE
ADA$:VPOKE1408+I+O*64,VAL("&H"+A$):NEXTI,O
100 FORI=0TO191:READA$:VPOKE14336+I,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=0TO31:VPOKE14528+I,VP
EEK(1408+I):NEXT
110 FORP=0TO5STEP5:FORO=0TO15
120 FORI=0TO15:Z=O+P*32:A$=BIN$(VPEEK(14336+Z)):A$=LEFT$("00000000",8-LEN(A$))+A
$:B$=BIN$(VPEEK(14352+Z)):B$=LEFT$("00000000",8-LEN(B$))+B$:NEXT:A$=A$+B$
130 FORI=1TO8:B$=MID$(A$,I,1):MID$(A$,I,1)=MID$(A$,17-I,1):MID$(A$,17-I,1)=B$:NE
XT:VPOKE14560+Z,VAL("&B"+MID$(A$,1,8)):VPOKE14576+Z,VAL("&B"+MID$(A$,9,8)):NEXTO
,P
140 FORI=0TO6:PT$(I,0)=STRING$(14,"2"):PT$(I,10)=PT$(I,0):FORO=1TO9:READPT$(I,O)
:NEXT:READFX(I),FY(I),GX(I),GY(I),EP(I):NEXT
150 R=RND(-TIME):E$=CHR$(27):CH$(0)="  "+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"  "
160 '●●●●● Title
170 CLS:VDP(1)=227:FORI=0TO50:VPOKE6240+RND(1)*319,46:VPOKE6915+I*4,0:NEXT
180 FORI=1TO34:FORP=0TO-(I=8ORI=1)*2000:NEXT:FORO=1TO4:PUTSPRITEO-1,(32+(I*O-7)*
-(I>7),48),15-VAL("&H"+MID$("FEBA810",I,1)),O:NEXTO,I
190 PRINTE$"Y$'HANI WARRIORs II"E$"Y/&Push SPACE BAR"E$"Y1+To GAME START"E$"Y5%P
ROGRAM By NaBe SOFT"
200 FORI=0TO1:MM=6:GOSUB870:I=-STRIG(0):VPOKE8197,INT(RND(1)*15)*16:VPOKE6919,-(
RND(1)>.5)*5+10:NEXT:CLS:A=USR1(0):VDP(1)=226:GOSUB370
210 PL=3:SG=0
220 '●●●●● Set
230 A=USR1(0):GOSUB370:FORI=0TO10:FORO=1TO14:LOCATEO*2-1,I*2:A=VAL("&H"+MID$(PT$
(SG,I),O,1)):FP(O,I)=A:PRINTCH$(A):NEXTO,I:PRINTE$"Y6!:SoFY:  STAGE"SG+1"  PLAYE
R"PL-1
240 X=FX(SG):Y=FY(SG):KK=0:OF=0:TC=0:EC=0:EX=25:EY=25:RX=1:RY=1:MM=0:A=USR2(0)
250 '●●●●● Main
260 MP=1:GOSUB870:IFOFTHENGOSUB530
270 IFINKEY$="G"ORVDP(8)AND32THENGOSUB690
280 A=FP(X,Y+1):IFA=0ORA>6ANDA<11ANDFP(X,Y)<>5THENIFA=9THENGOSUB690ELSEY=Y+1:SX=
0:GOTO310
290 S=STICK(0):IFS=0THENSX=0:GOTO310
300 SX=(S=7)-(S=3):IFS=3ORS=7THENFS=SX
310 ONFP(X+SX,Y)+1GOSUB380,390,390,400,400,440,460,380,630,380,380
320 TC=-(TC=0):PUTSPRITEO,(X*16,Y*16-1),14+TC,-(FS<1)*7
330 A=FP(X+FS,Y):IFSTRIG(0)AND(A=10ORA=0)THENGOSUB490
340 VPOKE8219-(KK=3)*2,-(TC=0)*80+160
350 IFEP(SG)<4THENGOSUB580:GOTO260ELSE260
360 '●●●●● Sub
370 FORI=0TO9:VPOKE6912+I*4,209:NEXT:RETURN
380 X=X+SX:X=X+(X>14)*14-(X<1)*14:RETURN
390 RETURN
400 IFFP(SX*2+X,Y)<>10THEN390
410 LOCATE(SX*2+X)*2-1,Y*2:PRINTCH$(FP(SX+X,Y)):LOCATE(SX+X)*2-1,Y*2:PRINTCH$(10
):FP(X+SX*2,Y)=FP(X+SX,Y):FP(X+SX,Y)=10:GOSUB760
420 A=FP(SX*2+X,Y+1):IFA=0ORA=10THENOF=1:OC=FP(SX*2+X,Y):OX=SX*2+X:OY=Y:CO=10
430 GOTO380
440 Z=(S=1)-(S=5):A=FP(X+SX,Y+Z):IFA=0ORA=5ORA=9ORA=10THENY=Y+Z
450 GOTO380
460 KK=KK+1:GOSUB740:LOCATE(X+SX)*2-1,Y*2:PRINTCH$(10):FP(X+SX,Y)=10
470 IFKK<3THEN380ELSELOCATEGX(SG)*2-1,GY(SG)*2:PRINTCH$(8):FP(GX(SG),GY(SG))=8:G
OTO380
480 '●●●●● Bom
490 A=FP(X+FS,Y+1):IFNOT(A=0XORA=1)THENRETURN
500 IF(X=1ANDFS=-1)OR(X=14ANDFS=1)THENRETURN
510 Z=A:PUTSPRITE2,((X+FS)*16,Y*16+15),0,6:GOSUB770:LOCATE(X+FS)*2-1,Y*2+2:PRINT
CH$(-(A=0)):FP(X+FS,Y+1)=-(A=0):RETURN
520 '●●●●● HYou
530 A=FP(OX,OY+1):IFA=0ORA=10THENLOCATEOX*2-1,OY*2:PRINTCH$(CO):FP(OX,OY)=CO:OY=
OY+1:LOCATEOX*2-1,OY*2:PRINTCH$(OC):CO=FP(OX,OY):FP(OX,OY)=OC:RETURN
540 PRINTE$"Y  "E$"L"E$"Y8  ":GOSUB750:OF=0:IFOC=3THENRETURN
550 IFA=3ORA>5ANDA<9THENLOCATEOX*2-1,OY*2:PRINTCH$(A):LOCATEOX*2-1,OY*2+2:PRINTC
H$(4):FP(OX,OY)=A:FP(OX,OY+1)=4
560 RETURN
570 '●●●●● Enemy
580 Z=EX:ONEP(SG)GOSUB590,600,610:PUTSPRITE1,(EX,EY),10+EP(SG),-(Z>EX)*7+5:RETUR
N
590 EX=EX+SGN(RX-EX)*8:EY=EY+SGN(RY-EY)*8:IFRX=1ORABS(RX-EX)<9ANDABS(RY-EY)<9THE
NRX=RND(1)*200+25:RY=RND(1)*130+16:RETURNELSERETURN
600 EX=EX+SGN(X*16-EX)*2:EY=EY+4:IFEY=25OREY>146THENEY=16:EX=X*16:RETURNELSERETU
RN
610 EX=EX+RX*8:EY=EY+RY*8:RX=RX*((EX>224OREX<25)*2+1):RY=RY*((EY>146OREY<8+RND(1
)*8)*2+1):RETURN
620 '●●●●● Clear
```

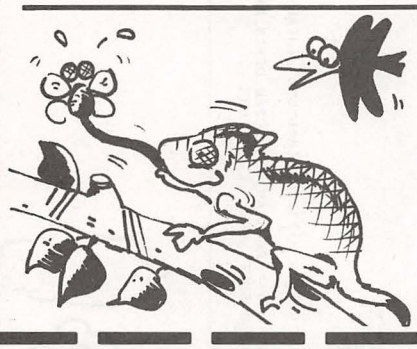
```
630 GOSUB370:A=USR1(0):PRINTE$"Y6(CLEAR!   ":FORI=0TO2000:NEXT:FORI=0TO3:VPOKE691
2+I*4,209:NEXT:FORI=0TO40:PRINTE$"Y8   ":NEXT:SG=SG+1:PL=PL-(PL<4):IFSG<7THENRETU
RN220ELSERETURN650
640 '●●●●● Ending
650 SCREEN1:A=USR(0):MP=0:FORI=0TO5:READA$:FORO=1TOLEN(A$):LOCATEO+1,I*2+4:PRINT
MID$(A$,O,1):MM=4:GOSUB870:FORP=0TO50-(LEN(A$)=O)*2000:NEXTP,O,I:Z=0
660 FORI=0TO15:READA$:PRINTE$"Y5!"A$:FORO=0TO3:PRINTE$"Y7   ":MP=2:GOSUB870:FORP=
0TO800:NEXTP,O,I
670 GOTO 670
680 '●●●●● Over
690 MP=0:FORI=8TO10:LOCATE12,I:PRINTSPC(6):NEXT:PRINTE$"Y)-MISS":A=USR1(0):MM=4:
GOSUB870:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
700 PL=PL-1:IFPL>0THENCLS:RETURN230
710 A=USR1(0):GOSUB370:MM=5:GOSUB870:FORI=0TO12:PRINTE$"Y   "E$"L":NEXT:FORI=0TO2
5:PRINTE$"Y *"MID$("GAME OVER",-(I<>15)*9+1,9)E$"L":NEXT
720 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:A=USR1(0):GOTO170
730 '●●●●● Sound
740 SOUND7,248:SOUND5,0:SOUND10,13:FORI=290TO90STEP-2:SOUND4,IMOD255:NEXT:SOUND1
0,0:RETURN
750 SOUND7,248:SOUND5,14:SOUND10,15:FORI=0TO510STEP8:SOUND4,ABS(255-I):NEXT:SOUN
D10,0:RETURN
760 SOUND7,216:SOUND10,15:SOUND5,14:Z=COS(3):SOUND10,0:RETURN
770 SOUND7,216:SOUND5,0:SOUND10,11:FORI=1TO28:SOUND6,I:SOUND4,I*12MOD255:VPOKE69
23,C(I¥8+Z*4):NEXT:VPOKE6920,209:SOUND10,0:RETURN
780 PLAY"O3V13L2CDC+C.R2","O4V11D1R2C2.":RETURN
790 PLAY"V13L2O3CC+DD+E","V13L2O6R2CD+ED+":RETURN
800 PLAY"V13L2O3FF+F","V13L8O5CC+CDR2D+DD+E":RETURN
810 PLAY"S1M30000C2.","O8L16V15FGAGFGAGFGAGFGAG":RETURN
820 PLAY"V15L8O2ED+V11CED+CV13CV15CR4C2R2A1A1.R4","V15O3R2.C8R2C4.R2L4BA+AG+GF+F
D+DC+C":RETURN
830 PLAY "V15L8O6GDCGDCF+C+CGDCG+EF+","V11O3C1C2":RETURN
840 PLAY"V13L8O3A2CDEFG2F+2","V11L2O4DCC+D+":RETURN
850 PLAY"V13L8O3AG+GO4C2AGF+F2","V12L2ED+DD+4":RETURN
860 PLAY"V13O4EFE4F4S8M800L8BAGFEDC","V12L2CC+L8GF+ED+DC":RETURN
870 IFPLAY(0)THENRETURN
880 IFMP=1THENMM=MM+(MM>3)*3+1
890 IFMP=2THENZ=Z+(Z>1)*3+1:MM=Z+7
900 A=USR1(0):SOUND7,184:ONMMGOSUB780,790,800,810,820,830,840,850,860:RETURN
910 '●●●●● M.Data
920 DATA 21,80,01,CD,4A,00,47,CB,38,B0,CD,4D,00,01,01,00,ED,4A,3E,03,AC,C2,03,D0
,3E,D8,AD,C2,03,D0,C9
930 '●●●●● S.Data
940 DATA FF,F5,EA,D0,E8,D0,E0,D0,E0,D0,E8,D4,EA,D5,FF,0,FE,4E,6,6,6,6,6,6,E,E,E,
E,9E,FE,FE,0
950 DATA 7F,BF,DF,EF,F7,FB,FD,FE,FD,FB,F7,EF,DF,BF,7F,0,FC,FA,F4,EA,D4,AA,54,AA,
54,AA,D4,EA,F4,FA,FC,0
960 DATA F,3F,73,77,DF,DF,9F,BF,DF,DF,FF,7F,7F,3D,F,0,E0,F8,FC,FC,FE,F6,FA,F6,FA
,F6,EA,D4,AC,58,E0,0
970 DATA 3F,0,F,7,0,1F,1F,1F,1F,1F,1F,2,7,F,0,3F,FC,0,F0,E0,C0,F8,F8,E8,E8,E8,F8
,C0,E0,F0,0,FC
980 DATA 0,30,30,37,37,30,30,37,37,30,30,37,37,30,30,30,0,C,C,FC,EC,C,C,FC,EC,C,
C,FC,EC,C,C,C
990 DATA 0,0,38,7C,6E,46,22,1C,3,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,10,18,30,62,A3,C6,EC,34
,18,C,6
1000 DATA 0,3,C,13,2F,2F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,40,7F,0,C0,30,C8,74,B4,5A,AA,5A
,AA,5A,AA,5A,FA,2,FE
1010 DATA 0,3,C,10,28,28,58,58,58,58,58,59,58,5B,40,7F,0,C0,30,8,14,14,1A,1A,1A,
9A,1A,9A,1A,DA,2,FE
1020 DATA 8,8,8,18,1A,1A,1A,3B,3B,3B,0,0,0,AA,55,24,20,60,60,74,F4,F4,F4,76,6,2,
F,0,0,AA,55,92
1030 DATA FF,88,88,88,FF,22,22,22,FF,88,88,88,FF,22,22,22,FF,88,88,88,FF,22,22,2
2,FF,88,88,88,FF,22,22,22
1040 DATA 3,E,18,37,32,6C,6D,6B,6B,63,61,60,70,70,7C,FF,E0,38,C,6,6,0,C6,EE,EE,E
E,C6,0,2E,56,AE,FF
1050 DATA 3,1F,3F,7C,70,70,7C,3F,3F,7,0,0,0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,0,0,F8,FC,FC,1
E,E,1E,FC,FC,F8
1060 DATA 7,1F,38,60,60,E0,C0,C0,C0,C0,E1,6A,65,3A,1F,7,E0,F8,1C,2E,16,2F,17,2B,
57,2B,57,AE,56,BC,F8,E0
1070 DATA F7,F7,F7,F0,F0,F0,F7,F7,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,FF,FF,FF,0,0,0,E0,E0,0
,0,0,0,0,0,0,0
1080 DATA F0,F0,F0,F0,F0,78,38,E,7,1,0,0,0,0,0,0,F,F,F,F,F,F,F,8F,EF,3F,F,F,F,
F,F
1090 DATA 7F,FF,F1,EE,D1,A0,42,47,42,A0,D1,EE,F1,FF,FF,7F,FF,FF,FC,FB,74,A8,52,5
7,52,A8,74,FB,FC,FF,FF,FF
1100 '●●●●● M.Data
1110 DATA2AAAAAAAAAAAA2,2AAAAA3AAAAAA2
1120 DATA2AA6501AAAA4A2,2AAA5AAAAAA252
1130 DATA2AA052110A7A52,A9995AAAAAAA5A
1140 DATA25225AAAAAAA52,25AAAAAAAA6A52
1150 DATA25AAA6A52A2A52,4,9,11,5,2
1160 '
1170 DATAAAAAAAAAAAAAAA,22655AAA4AA001
1180 DATAAAAA5AA2222AAA,AA0A500AAA2AAA
1190 DATAAAAA506AAA2AAA,999A59AAAA2AAA
1200 DATAAAAA522225A2AAA,AAA5AAAA592999
1210 DATAA6AAA7A1572AAA,9,9,10,9,3
1220 '
1230 DATA00004500000000,007005055504 00
1240 DATA6000050533500 0,00000505335070
1250 DATA0005550555000 0,00533050000007
1260 DATA9053350500006 0,00055505060000
1270 DATA7000050500007 0,2,2,14,6,1
1280 '
1290 DATAAAA6AAAAAA4AAA,AA51AA6AAA0050
1300 DATAAA5AAAA51AAA5A,AA5AAAA5AAAA5A
1310 DATAAA5AAAA5AAAA5A,0050000AAAA95A
1320 DATAAA5AAAAAA60A5A,9A5AAAAAA2AA5A
1330 DATA2959999992AA59,2,9,1,5,2
1340 '
1350 DATAAAAAAAAA4AAAAAA,25AAAA22222002
1360 DATA25993AAAAAAAA2,222521AAA66A72
1370 DATA2AA5AAA600A992,27A5A0AAAA2AA2
1380 DATAAAA05AA0A25AAA2,1AA5A9AAA5AA6A
1390 DATA25A5AAAAA5AAA2,5,9,13,4,1
1400 '
1410 DATAAAAAAA555555555,5AAAAA6AAAAAAA
1420 DATAAAAAAAA11AAAAA5,5A1AAA11AAA1AA
1430 DATAAAA1AAA110001A5,5A16AA110601AA
1440 DATAAAA1222110001A5,5A1AAA122222AA
1450 DATAAAA3AAAAAAAA1A5,2,9,6,8,4
1460 '
1470 DATAAAAAAAA0000005A,20111111100052
1480 DATA201AA3A3A10052,26111111100052
1490 DATA201AAAAAA10052,201AA6AA6A1052
1500 DATA201AAAAAAA1052,2010A000AA1052
1510 DATA207111111110052,12,9,3,9,3
1520 DATA しゃしゃ「おりぁー むすこよー てだゃすけにきたぞぉぉ,しゃしゃ「ありぁ・・・?!,,HANIAのしゃしゃの JIJIAは・・・,はゃしょを
まちかゃって しまった ようだゃ!,チャン チャン♥ おしまい
1530 DATA ,HANI WARRIORs II SOFY STAFF, わたなべ,PROGRAM,CHARACTER DESIN,MAP DESIN,
MUSIC COMPOSER,BARANSE,THANKS  のふゃた,,NaBe SOFT  わたなべ,,,THE END,,
```



★「光あるところに影もまたあり」とんでもない言葉ですね。(北海道中川郡・瀬戸弘志18才)……[Dr.D:ほんとにシッコイのう。ワシの後ばっかりついてきて。影:Dr.のいるところには私がいるんでしょ。ね一。]

MSX2/MSX2+(16K)用

(要FM PAC)



アイデア勝負のドタバタ・ゲーム

保護(ほご)SHOCK(ショック)!

―カメレオンの場合―

松浪　明彦

ストーリー

あるところにカメオン君というカメレオンがいました。

「あー腹減ったなあ。どっかにエサないかなあ」

カメオン君はエサを捜しているうちに，湖へやってきました。そこにはたくさんのハエがいました。

「やっとエサにありつけたぞ！」

しかし，世の中そんなに甘くはありません。どこからともなくカラスがやってきました。

「カーカー。やっとエサにありつけたぞ！」

カメオン君の運命やタコに。いや，いかに！なんていうありふれたストーリーを書いてしまった。カラスがカメレオンを食うのか，なんて考えないように…。

遊びかた

RUNして50秒ほど待つとゲームがはじまります。操作は，キーボードのカーソル・キー上下で移動，スペース・キーで舌(した)をだします。

カラスをよけてハエを舌でつかまえればいいだけです。カラスにつかまるか飢(う)え死にすると終了。

保護色

カラスをよけるには，この保護色を使わなければなりません。体の色と同じ色のところにいればいいのですが，このカメレオンはなぜか保護色を使うと体力が減ってしまいます。

保護色は体力が0になると変わりますが，このときハエを1匹も食べていないと，死んでしまいます。また，20点ごとに体力の回復力が変わりますので御注意を。

プログラム

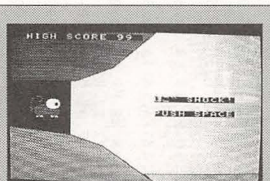
キャラクターを32×32にしたのでゲームのわりにはプログラムが長くなっています。また，プログラムを見やすくしようと努力したのですが，見にくいかもしれません。お許しを！

FM PACがない人は30行を消しPLAY文とM$の「#3,」と「@(数値)」と「&」を消してください。

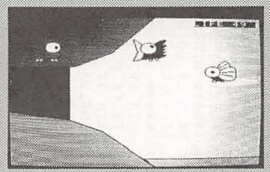
COPY文ではロジカル・オペレーションというのをはじめて使いました。便利ですね。こんなに簡単にグラフィックの重ね合わせができるとは思いませんでした。

《第1表》変数表

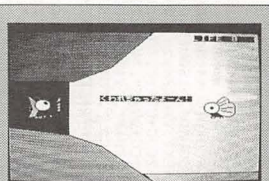
A, B	データ読み込み用
Y	カメオン君のY座標
(O, P)	カラスの座標
Q	ハエのY座標
SC	点数
L	体力
T	舌の状態
C	保護色
M	ハエの移動方向
MT	体力回復量
MS	回復量変化
S	STICK
V	舌のY座標
F	舌の長さ
HS	ハイスコア
H, I, J, K	FOR～NEXTその他いろいろ
W	ハエ食った？
A$	キャラクターの色のデータ
G$	死因
M$	音楽のデータ
DIM C1, C2, C3	カラーコードのデータ
DIM D, E, F	キャラクターのデータ



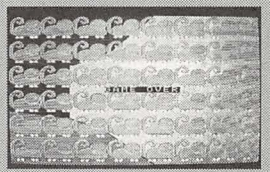
▲《写真1》腹をすかせたカメレオンの物語



▼《写真2》保護色の位置にいるとカラスはこない



▲《写真3》うわーっ，カラスに食べられちゃった



▼《写真4》ゲーム・オーバー。チャンチャン

★うおー！テスト前だというのにウルティマをやってる俺はなんだぁー！つぐ美姫，助けておくんなまし！(東京都稲城市・闇黒竜の呪は茂田だよ16才)……【つぐ美：いくらなんでもテスト中にはできないわね。影：オヨヨ。】

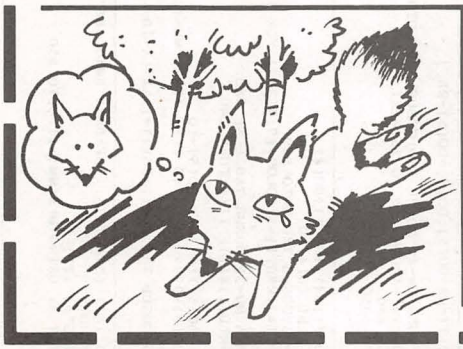
```
10 '♥♥ ほご゛ SHOCK! の ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ♥♥♥♥♥♥♥ 1989/8/14 PM 10:35
20 '●●● しょきせってい ●●●●●●●●●●●●●
30 CALL MUSIC(0,0,1,1)
40 DIM C1(11),C2(11),C3(11),D(65),E(65),F(65)
50 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
60 COLOR 15,1,1:SCREEN 5
70 PSET(100,80):PRINT #1,"しば゛しまたれい"
80 HS=99:SET PAGE 0,1:CLS
90 PLAY #3,"T35V10O5@51C1D1E1F1G1A1B1O6C1
100 '●●● キャラクター を かく ●●●●●●●●
110 RESTORE 1430:H=8:READ A
120 FOR I=0 TO 31
130 FOR J=0 TO 95
140 PSET(J,I),H:A=A-1
150 IF A>0 THEN 180
160 READ A:IF A=0 THEN 200
170 IF H=8 THEN H=1 ELSE H=8
180 NEXT J,I
190 '●●● ﾊﾟﾚｯﾄ の せってい ●●●●●●●
200 FOR I=2 TO 11
210 READ C1(I),C2(I),C3(I)
220 COLOR=(I,C1(I),C2(I),C3(I)):NEXT I
230 '●●● キャラ の いろ を ぬる ●●●●●●
240 A$="0779A2B1"
250 FOR H=1 TO 7 STEP 2
260 J=VAL("&H"+MID$(A$,H,1))
270 K=VAL("&H"+MID$(A$,H+1,1))
280 FOR I=1 TO K
290 READ A,B:PAINT(A,B),J,1
300 NEXT I,H
310 COPY(0 ,0)-(31,31),1 TO D
320 COPY(32,0)-(63,31),1 TO E
330 COPY(64,0)-(95,31),1 TO F
340 '●●● はいけい を かく ●●●●●●●●●●
350 LINE(0,0)-(255,211),6,BF
360 J=0:K=0:FOR I=1 TO 12
370 READ A,B
380 LINE(J,K)-(J+A,K+B),1
390 J=J+A:K=K+B
400 NEXT I
410 FOR I=2 TO 5:READ A,B
420 PAINT(A,B),I,1:NEXT I
430 FOR I=1 TO 3
440 J=I*28+120:K=I*10+60
450 CIRCLE(J,K),40,8,,,.15
460 PAINT(J,K),8,8:NEXT I
470 '●●● ﾀｲﾄﾙかﾞめん ●●●●●●●●●●●
480 SET PAGE 0,0:GOSUB 1350
490 COPY D,0 TO (20,90),0,TPSET
500 PSET(140,90 ):PRINT #1,"ほご゛ SHOCK!"
510 PSET(140,110):PRINT #1,"PUSH SPACE"
520 PSET(16,4   ):PRINT #1,"HIGH SCORE"HS
530 IF STRIG(0) THEN 540 ELSE 530
540 '●●● ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ●●●●●●●●●●
550 SC=0:MT=50:Y=1:O=6:P=1
560 Q=0 :L=MT :T=0:C=2:M=1
570 W=0 :MS=19
580 PLAY #3,"T150V15O4@51B4G4A8.F16D8F+8G8G8A8B8O5C2"
590 GOSUB 1350
600 GOSUB 1390:GOTO 670
610 '●●● ｶﾒｵﾝくん の いど゛う ●●●●●●
620 S=STICK(0)
630 IF S=0 THEN 690
640 H=Y*60-30:LINE(20,H)-(51,H+31),Y+1,BF
650 IF S=1 AND Y>1 THEN Y=Y-1
660 IF S=5 AND Y<3 THEN Y=Y+1
670 COPY D,0 TO (20,Y*60-30),0,TPSET
680 '●●● じ゛かん と ほご゛しょく ●●●●●●
690 IF C=Y+1 THEN L=L-1 ELSE 850
700 IF L>-1 THEN 830
710 IF W=1  THEN 760
720 G$="うえじ゛にた゛あああ!"
730 M$="T150V15@21B32A32G32F32E32D32C32"
740 PLAY #3,"O4"+M$+"O3"+M$+"O2"+M$
750 GOTO 1210
760 C=C+1
770 IF C>4 THEN C=2
780 GOSUB 1390:L=MT
790 W=0
800 M$="T255V15O4C64D64E64F64G64A64B64"
810 M$=M$+M$+M$
820 PLAY #3,"@14"+M$,"@28"+M$
830 PSET(180,4):PRINT #1,"LIFE";L
840 '●●● ｶﾗｽ の いど゛う ●●●●●●●●●
850 J=O*20:K=P*20+30
860 COPY(J,K)-(J+31,K+31),1 TO (J,K),0
870 H=P/3+1:IF Y=H THEN 900
880 IF H>Y THEN P=P-1
890 IF H<Y THEN P=P+1
900 IF C<>Y+1 AND O>1 THEN O=O-1:GOTO 920
910 IF O<6 THEN O=O+1
920 COPY F,0 TO (O*20,P*20+30),0,TPSET
```

★つぐ美さんって本当は30才過ぎの子持ちのおばさんのような気がする。(愛知県愛知郡・MC-A22才)……【つぐ美：前ページをみならうことね，私は姫よ，姫！影：女王様はどうやらお怒りのようであります。】

```
930 IF ABS(H-Y)<.5 AND O=1 THEN G$="くわれちゃったよーん!":GOSUB 1400:GOTO 1210
940 '●●● ハエ の いどう ●●●●●●●●●●
950 H=Q*30+30:GOSUB 1380
960 Q=Q+M
970 IF Q>3 THEN M=-1
980 IF Q<1 THEN M=1
990 COPY E,0 TO (190,Q*30+30),0,TPSET
1000 '●●● した を たす ●●●●●●●●●●
1010 IF STRIG(0) AND T=0 THEN T=1
1020 ON T+1 GOTO 1190,1030,1080
1030 V=Y*60-5:F=O*20
1040 T=T+1
1050 PLAY #3,"T255V15O4@59C20G20B20"
1060 GOSUB 1360
1070 GOTO 690
1080 T=0:IF Y-(P/3+1)=0 THEN GOSUB 1370:GOTO 1190
1090 F=189:GOSUB 1360
1100 IF Y*2-2<>Q THEN GOSUB 1370:GOTO 1190
1110 H=Y*60-30:GOSUB 1380
1120 GOSUB 1370
1130 COPY E,0 TO (52,H),0,TPSET
1140 SC=SC+1:W=1:PSET(16,4):PRINT #1,"SCORE";SC
1150 GOSUB 1400
1160 COPY(52,H)-(52+31,H+31),1 TO (52,H)
1170 IF SC>MS THEN MT=MT-10:MS=MS+20
1180 IF MT<10 THEN MT=30
1190 GOTO 620
1200 '●●● ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ●●●●●●●●
1210 PSET(90,90):PRINT #1,G$
1220 FOR I=0 TO 1500:NEXT I
1230 GOSUB 1350
1240 SET PAGE 1,0
1250 FOR I=0 TO 175 STEP 35
1260 FOR J=0 TO 224 STEP 32
1270 COPY D,0 TO (J,I),0,TPRESET:NEXT J,I
1280 PSET(94,101):PRINT #1,"GAME OVER"
1290 SET PAGE 0,0
1300 PLAY #3,"T255V15O4@51B4G4A4F4G4E4F4D4G2B2O5C2O4C1&C1"
1310 '
1320 IF SC>HS THEN HS=SC
1330 IF STRIG(0) THEN 480 ELSE 1330
1340 '●●● ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ●●●●●●●●●●●
1350 COPY(0,0)-(255,211),1 TO (0,0),0:RETURN
1360 LINE(52,V)-(F,V),9:RETURN
1370 COPY(52,V)-(F,V),1 TO (52,V),0:RETURN
1380 COPY(190,H)-(221,H+31),1 TO (190,H),0:RETURN
1390 COLOR=(10,C1(C),C2(C),C3(C)):RETURN
1400 PLAY #3,"T255V15O3@21C64D64E64R8G64A64B64"
1410 RETURN
1420 '●●● ｷｬﾗｸﾀｰ の ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●● なかﾞくて スイマセン!! ●●●●●
1430 DATA 103,4,40 ,3,10 ,2,27 ,3,5,2,4,2,37 ,1,3,1,9,1,1,1,23 ,6,4
1440 DATA 1,8,1,35 ,1,5,1,8,1,2,1,20 ,8,3,1,3,3,3,1,34 ,1,7,1,7,1,3
1450 DATA 1,18 ,8,3,1,3,1,3,1,3,1,6,6,20 ,1,6,1,1,1,8,1,3,1,16 ,9,2
1460 DATA 1,3,1,5,1,2,1,4,2,6,2,17 ,1,5,2,3,1,7,1,4,1,5,6,3,9,3,1,3
1470 DATA 1,1,2,2,1,2,1,3,1,10 ,1,16 ,1,4,1,5,1,7,1,5,1,2,2,6,12 ,2
1480 DATA 1,3,1,2,1,1,2,3,1,2,1,12 ,1,14 ,1,4,1,6,1,8,1,5,2,10 ,9,1
1490 DATA 3,3,1,2,1,6,1,2,1,12 ,1,6,6,2,1,2,2,6,5,5,1,5,1,7,3,2,12
1500 DATA 2,1,4,1,3,2,2,1,14 ,1,3,2,6,2,2,1,5,2,6,1,4,1,5,1,7,4,1,12
1510 DATA 2,1,5,3,4,1,10 ,1,3,1,2,1,10 ,1,5,2,9,1,3,1,4,1,8,4,2,9,1
1520 DATA 1,2,1,12 ,1,9,3,2,1,1,1,12 ,1,3,1,11 ,1,3,1,4,1,9,3,2,8,2
1530 DATA 1,2,1,8,5,9,3,2,1,1,1,12 ,1,1,2,13 ,1,3,1,3,1,14 ,7,3,1,2
1540 DATA 1,5,3,4,1,9,3,2,2,14 ,1,15 ,1,3,1,3,1,14 ,11 ,2,1,3,2,7,1
1550 DATA 10 ,1,3,2,6,2,6,1,15 ,1,3,1,3,1,14 ,9,1,1,2,1,2,1,10 ,1,12
1560 DATA 1,1,1,5,4,5,1,7,7,1,1,3,1,3,1,14 ,8,2,1,2,1,1,1,11 ,1,12
1570 DATA 1,1,1,5,4,5,1,1,6,8,1,4,1,3,1,12 ,8,3,1,2,1,1,1,12 ,1,10
1580 DATA 1,2,1,6,2,6,1,15 ,1,4,1,3,1,12 ,12 ,2,2,14 ,2,6,2,1,1,1,1
1590 DATA 14 ,1,15 ,1,4,1,4,1,10 ,11 ,1,1,3,1,16 ,6,3,1,2,1,12 ,1,2
1600 DATA 2,12 ,1,4,1,5,2,6,12 ,2,1,3,1,26 ,1,1,1,12 ,1,4,4,8,1,3,1
1610 DATA 6,19 ,3,1,3,1, 26,1,2,1,10 ,1,9,4,4,1,3,1,6,22 ,1,1,2,1,26
1620 DATA 1,3,2,6,3,13 ,2,2,1,3,1,6,22 ,1,1,2,1,26 ,1,5,10 ,16 ,1,2
1630 DATA 1,6,22 ,3,3,26 ,1,6,10 ,14 ,1,3,1,6,21 ,6,1,26 ,1,7,10 ,13
1640 DATA 1,3,1,6,19 ,9,1,24 ,1,9,11 ,10 ,1,3,1,6,18 ,12 ,24 ,10 ,13
1650 DATA 6,2,4,1,6,12 ,1,1,2,1,14 ,1,1,1,1,1,2,1,6,1,2,1,1,1,1,1,10
1660 DATA 1,3,8,2,6,6,1,5,6,2,1,2,1,2,1,2,1,13 ,1,3,1,3,1,6,1,3,1,3
1670 DATA 1,9,1,3,1,4,1,2,1,12 ,1,3,3,8,1,2,1,3,2,14 ,1,3,1,3,1,6,1
1680 DATA 3,1,3,1,10 ,1,1,1,5,1,2,1,12 ,4,12 ,2,14 ,0
1690 '●●● ｶﾗｰｺｰﾄﾞ の ﾃﾞｰﾀ ●●●
1700 DATA 1,5,1, 5,2,2, 4,6,2, 1,2,7, 4,4,7
1710 DATA 6,6,1, 7,6,6, 7,1,1, 1,5,1, 6,6,6
1720 '●●● ｷｬﾗ の いろ の ﾃﾞｰﾀ ●●●
1730 DATA 36, 2,36,28,45,30
1740 DATA 75,30,90,30, 2,30
1750 DATA 18,30, 8,30,12,30
1760 DATA 23,30,27,30,41,30
1770 DATA 50,30,66,30,80,30
1780 DATA 86,28, 2,10,10,20
1790 DATA 54, 8
1800 '●●● はいけい の ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●
1810 DATA 140,0,-40,50,-35
1820 DATA 20,-65,0,0,65,60
1830 DATA 10,0,-75,0,75,30
1840 DATA 15,50,51,-10,-11
1850 DATA 125,0,1,1,1,80
1860 DATA 1,140,150,202
1870 '♥♥♥ おつかれさまﾃﾞした ♥♥ ありがﾞとうござﾞいました ♥♥ By Akihiko.M ♥♥♥
```


★BASICマガジンを10日に買いました。10日ですよ!!もしかしたら影さんが運んできたのかな!? (岩手県水沢市・吉田　誠16才)……【編：いったいどうしたんだろう。影：いやー，じつにベーマガは重かった。フーッ。】

MSX2/MSX2＋(32K, VRAM128K)用



子ギツネを捜せ！おもしろRPG

コンコンランド2

めぞん一刻

お話し

ある日母ギツネがサクランボを取りに行って帰ってきてみると，子ギツネの姿が見あたりません。エルフ達の話しでは，子ギツネはコンコンランドを探検に行くといってどこかへ行ってしまったそうです。

あなたは母ギツネとなって子ギツネを捜しに行くことにしました。

遊びかた

母ギツネはカーソル・キーとスペース・キーで動きます。データをセーブ，ロードするときは，ファンクション・キーの１番を押してください。

画面中に1 本だけ大きな木があります。そこに行くとメッセージが聞けます。

プログラム

リスト1をランすると自動的にキャラクターのファイルを作ります。ゲームをするときは**リスト2**のみをランしてください。

このゲームを楽しむためには以下の物が必要です。

①VRAM128K以上のMSX2／MSX2＋
②ディスク・システム
③長いリストを打ち込む元気

ロードとセーブ

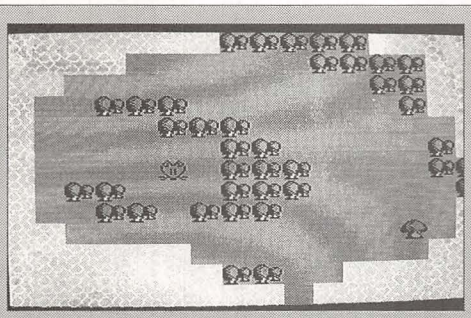
ゲームデータのロード，セーブはどこでもできますが，１度もセーブしたことのないファイルをロードしないでください。エラーがでます。

セーブできるデータは，レベル，ライフ，経験値，スォード，シールドだけです。コンコンランドの住人にもらったアイテムはセーブできません。

その他

アイテムのスォードはバトルモードの１番はじめの戦いでスォードの数だけ攻撃力がアップします。シールドはスライムの攻撃をシールドのポイント数だけさけられます。

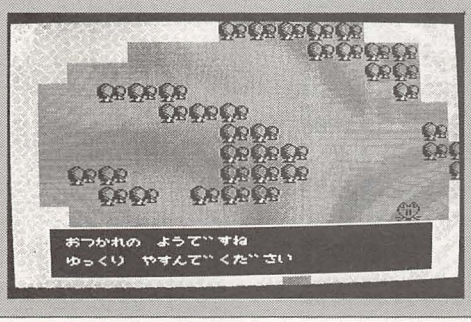
★



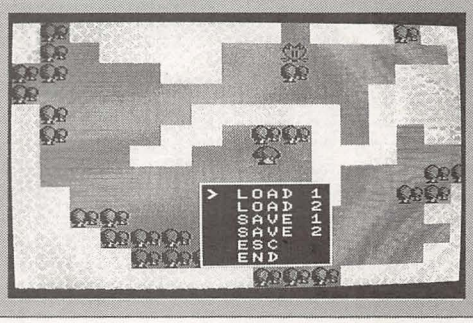
◀〈写真1〉子ギツネを捜して旅にでる母ギツネ



▶〈写真2〉おっとグリーンスライムだ。戦おう



◀〈写真3〉大きな木では情報が聞けたりできる



▶〈写真4〉どの場所でもセーブ、ロードが可能

★360°回転のアフターバーナーっていいと思いません？（埼玉県富士見市・すばらしいはがきだろ15才）……
【影：絶対対対対ヤダ!!編：じつは影さんはジェットコースターやパイレーツが苦手なんですよ。勝った！】

★ベーマガにはアデ○○スの広告はでないのでしょうか。心配で夜も眠れません。(長野市・スカント16才)……

【影：ガーン，ついにベーマガにもこの手の質問が…。編集長：至急みんなを集めてくれ。会議を行なう。】

《リスト1》キャラクター・ファイル作成プログラム・リスト

```
10 '------ ショキ セッテイ ------
20 CLEAR 2000:COLOR 15,1,1:SCREEN 0:DEFINT A-Z:WIDTH 40:SCREEN 5:KEY OFF
30 OPEN "GRP:" AS#1 : A=60
40 DRAW"BM65,100":PRINT #1,"ﾃﾞｰﾀ ヲ セットシマス"
50 '------ キャラクター セット ------
60 SET PAGE 0,1:CLS
70 RESTORE 180
80 FOR N=0 TO 20 STEP 20
90 IF N=20 THEN A=20
100 FOR J=0 TO 15
110 FOR K=0 TO A STEP 20:READ A$
120 FOR I=0 TO 15:PSET(I+K,J+N),VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))
130 NEXT I,K,J,N
140 LINE(80,0)-(95,15),5,BF
150 '------ セーブ ------
160 COPY(0,0)-(100,40),1 TO "CHARA.GRP"
170 '------ ﾃﾞｰﾀ ------
180 DATA 999A999A99999A99,5555155555155555,5551115555555555,5555551115555555
190 DATA 99A99999A99999A9,5551215551215555,5518581555555555,5555115851155555
200 DATA 9A999999A9999A9A,5512121512121555,5185855155111555,5551858555515555
210 DATA AA999999A9999A99,5512121112121555,1858555511585155,5518585555551555
220 DATA 99A9999A9A9AA999,5121122222112155,1885555518855515,5185855555555155
230 DATA 999AAAA999A99999,5122222222222155,1858555518555515,5188585555555155
240 DATA 999A999999A99999,5122221212222155,1885555518855515,1885858555555515
250 DATA 9999A99999A99999,5122221212222155,1888555518885515,1888585855555815
260 DATA 99AA9A999A9A9999,5512221212221555,1885855811858155,1888858585858815
270 DATA 9A9999A9A999A9A9,5512221212221555,1888585811885155,5111111171711155
280 DATA 9A99999A99999A9A,5551221212215555,5188858155171555,5555511771715555
290 DATA A999999A9999A999,5555512222215555,5111177155177155,5555517777155555
300 DATA 9999999A999A9999,1115112221151115,5551771551111155,5555117777715555
310 DATA A99999A9999A9999,5551551115515555,5511771555555555,5551111777715555
320 DATA 9A999A99999A9999,5115551115551155,5111111155555555,5551111111111555
330 DATA 99AAA9A99999A999,5555555555555555,5555555555555555,5555555555555555
340 '
350 DATA 999999999999999D,D999999999999999
360 DATA 999999999999999D,D999999999999999
370 DATA 99999999999999DD,DDD9999999999999
380 DATA 99999999DDDDDDDD,DDDDDDD999999999
390 DATA 999999DDDDDDDDDD,DDDDDDDDDD999999
400 DATA 9999DDDDDDDD11DD,DD11DDDDDDDD9999
410 DATA 999DDDDDDD1111D,D1111DDDDDDDD999
420 DATA 99DDDDDDDD1111D,D1111DDDDDDDDD99
430 DATA 9DDDDDDDDD1111D,D1111DDDDDDDDD9
440 DATA 9DDDDDDDDD1111D,D1111DDDDDDDDD9
450 DATA 9DDDDD111DDD11DD,DD11DDD111DDDD9
460 DATA 9DDDD11111DDDDDD,DDDDDD11111DDDD9
470 DATA 5DDDD111111DDDDD,DDDDD111111DDDD5
480 DATA 55DDDD1111111111,1111111111DDDD55
490 DATA 5555DDDD11111111,11111111DDDD5555
500 DATA 5555555DDDDDDDDD,DDDDDDDDD5555555
```

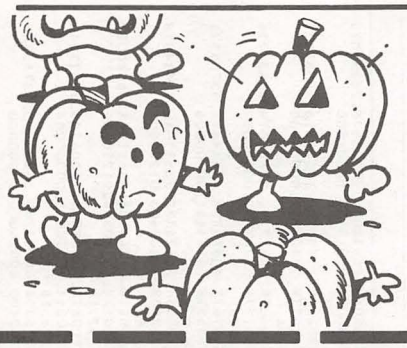
《リスト2》コンコンランド2のメイン・プログラム・リスト

```
10 GOTO 1370
20 KEY (1) ON
30 '------ ﾏｯﾌﾟ & ｷｬﾗﾈ ﾋｮｳｼﾞ ------
40 COPY(0,0)-(256,212),2 TO (0,0),0:COPY(20,0)-(35,14),1 TO (X,Y),0
50 '***** ﾒｲﾝ **********
60 '------ ｷｰ ｽｷｬﾝ ------
70 S=STICK(0):IF STRIG(0)=-1 THEN GOSUB 850 ELSE IF S=0 THEN 70 ELSE 100
80 IF STICK(0)=0 AND STRIG(0)=0 THEN 80 ELSE 40
90 '------ ｷｬﾗﾈ ﾊﾝﾃｲ ------
100 KEY (1) OFF:X1=X:Y1=Y
110 X1=X1+((S=7)-(S=3))*16:Y1=Y1+((S=1)-(S=5))*16
120 IF X=X1 AND Y=Y1 OR V(X1¥16,Y1¥16,RO)=1 THEN 70 ELSE X1=X:Y1=Y
130 '------ ｷｬﾗﾈ ｳｺﾞｶｽ ------
140 X=X+((S=7)-(S=3))*4:Y=Y+((S=1)-(S=5))*4
150 COPY(X1,Y1)-(X1+16,Y1+16),2 TO (X1,Y1),0:COPY(20,0)-(35,15),1 TO (X,Y),0
160 IF ABS(X-X1)<16 AND ABS(Y-Y1)<16 THEN 140 ELSE KEY (1) ON
170 '------ ﾊﾝﾃｲ (ﾏｯﾌﾟ,ｲｴ,ﾓﾝｽﾀｰ) ------
180 ON V(X¥16,Y¥16,RO) GOTO ,1560,1560,230
190 IF RND(1)*30-RO*2<1 THEN 890 ELSE 70
200 GOTO 70
210 '***** ｻﾌﾞ **********
220 '------ ｲｴ ﾉ ﾒｯｾｰｼﾞ ｾﾚｸﾄ ------
230 LINE(20,160)-(230,200),11,B:LINE(21,161)-(229,199),1,BF
240 MM=(RO-1)*4:IF OX(NO(RO))=1 THEN 260
250 ON RO GOTO 280,320,320,280,320,290,290,320
260 MM=MM+2
270 ON RO GOTO 300,320,300,320,320,320,280,320
280 DO(2)=LX:GOTO 320
290 OX((RO-6)*3+1)=1:GOTO 320
300 OZ=(5-RO)/2:OX(OZ)=0:OX(OZ+1)=1
310 '------ ｲｴ ﾉ ﾒｯｾｰｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ ------
320 FOR J=0 TO 1:PRESET(30,J*15+168)
330 FOR K=1 TO LEN(ME$(MM+J))
340 MA=ASC(MID$(ME$(MM+J),K,1))
350 IF MA=65 THEN MB=32:GOTO 400
360 IF MA=66 THEN MB=45:GOTO 400
370 IF MA=67 THEN MB=243:GOTO 400
380 IF MA=68 THEN MB=227:GOTO 400
390 MB=387-MA
400 PRINT #1,CHR$(MB);
410 NEXT K,J
420 IF MM=22 THEN GOSUB 460
430 IF MM=28 THEN 490
440 IF STICK(0)=0 AND STRIG(0)=0 THEN 440 ELSE 40
450 '
460 FOR J=1 TO 3:FOR I=3 TO 7:COLOR=(9,I,I-2,0):FOR K=0 TO 150:NEXT K,I,J
470 COLOR=(9,2,4,7):COPY(80,0)-(95,15),1 TO (192,128),2:V(12,8,6)=0:RETURN
480 '
490 FOR I=0 TO 5000:NEXT I:SCREEN 3:COLOR 3,1:COLOR=(3,0,0,0)
500 DRAW"BM74,64":PRINT #1,"THE":DRAW"BM104,104":PRINT #1,"END"
510 FOR I=0 TO 7:COLOR=(2,I,I,I):COLOR 2
520 DRAW"BM70,60":PRINT #1,"THE":DRAW"BM100,100":PRINT #1,"END":NEXT I
530 COLOR=(1,0,0,5)
540 GOTO 540
550 '------ ﾆｹﾞﾙ ------
560 MM=36:GOSUB 780:IF RND(1)*20-RO*2<1 THEN MM=38:GOSUB 780 ELSE 20
570 '------ ﾃｷ ﾉ ｺｳｹﾞｷ ------
580 MM=31:GOSUB 780:RN=RND(1)*(TF/4)+RO:TT=RN-DO(5):DO(5)=DO(5)-RN
590 IF DO(5)<0 THEN DO(5)=0
600 IF TT<1 OR RND(1)<.1 AND RND(1)<.2 THEN MM=40:GOSUB 780:GOSUB 860:GOTO 950
610 RESTORE 1950:FOR I=1 TO 9:READ A:VDP(19)=A:FOR L=0 TO 25:NEXT L,I
620 MM=33:GOSUB 780:DO(2)=DO(2)-TT:GOSUB 860
630 IF DO(2)<1 THEN MM=37:GOSUB 780:GOTO 1050
640 GOTO 950
650 '------ ﾀﾀｶｳ ------
660 MM=32:GOSUB 780:TT=RND(1)*(DO(2)¥(DO(1)*4))+DO(1)+DO(4)
670 IF OX(4)=1 THEN DO(4)=10+RND(1)*10 ELSE DO(4)=0
680 IF RND(1)<.1 AND RND(1)<.2 THEN MM=45:GOSUB 780:GOTO 580
690 IF RND(1)<.3 AND RND(1)<.3 THEN TT=TT*2+RND(1)*5:COLOR=(9,7,7,7):FOR I=0 TO
100:NEXT:COLOR=(9,2,4,7):MM=41:GOSUB 780
700 TF=TF-TT:MM=34:GOSUB 780:IF TF<1 THEN MM=39:GOSUB 780 ELSE 580
710 DRAW"BM40,186":IT=RND(1)*(DO(1)/3)+RND(1)*1:IF IT<1 THEN 740
720 IF RND(1)<.5 THEN MM=42 ELSE MM=43
730 GOSUB 780:DO(MM-38)=DO(MM-38)+IT:IF DO(5)>10 THEN DO(5)=10
740 DO(3)=DO(3)+RO:IF DO(3)>9999 THEN DO(3)=9999:GOTO 760 ELSE IT=RO:MM=44:GOSUB
780
750 IF DO(3)>DO(1)^2+DO(1)*5 THEN MM=35:GOSUB 780:DO(1)=DO(1)+1:LX=LX+10
760 GOSUB 860:GOSUB 830:GOTO 20
770 '------ ﾓｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ ------
780 LINE(35,181)-(221,198),11,B:LINE(36,182)-(220,197),1,BF:DRAW"BM40,186"
790 IF MM=30 OR MM=31 THEN PRINT #1,MS$(RO);
800 IF MM=33 OR MM=34 THEN PRINT #1,USING"##";TT;
810 IF MM=42 OR MM=43 OR MM=44 THEN PRINT #1,USING ME$(MM);IT:GOTO 830
820 PRINT #1,ME$(MM)
830 FOR WK=0 TO 2000:NEXT:RETURN
```

```
840 '------ レベル ヒョウジ ------
850 LINE(27,35)-(107,87),11,B:LINE(28,36)-(106,86),1,BF
860 RESTORE 1890:FOR I=1 TO 5:READ A$
870 PRESET(32,40+(I-1)*9):PRINT #1,USING A$;DO(I):NEXT I:RETURN
880 '------ スライム ヒョウジ ------
890 KEY (1) STOP:TF=TX(RO):COLOR=(13,C1(RO),C2(RO),C3(RO))
900 LINE(120,35)-(186,101),11,B
910 LINE(121,36)-(185,74),9,BF:LINE(121,75)-(185,100),5,BF
920 COPY( 0,20)-(15,35),1 TO (137,63),0:COPY(20,20)-(35,35),1 TO (153,63),0
930 GOSUB 850:MM=30:GOSUB 780
940 '------ ﾊﾟﾄﾙ ﾓｰﾄﾞ (セレクト) ------
950 LINE(120,120)-(184,146),11,B:LINE(121,121)-(183,145),1,BF
960 DRAW"BM125,124":PRINT #1,"> たたかう":DRAW"BM141,136":PRINT #1,"にげﾞる":HY=124
970 S=STICK(0):ST=STRIG(0):IF S=0 AND ST=0 THEN 970
980 PRESET(125,HY):PRINT #1," "
990 HY=HY+((S=5)*(HY=124)-(S=1)*(HY=136))*12
1000 PRESET(125,HY):PRINT #1,">":FOR I=0 TO 100:NEXT I
1010 IF ST=0 THEN 970
1020 COPY(120,120)-(184,146),2 TO (120,120),0
1030 IF HY=136 THEN 560 ELSE 660
1040 '------ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ------
1050 SCREEN 3:HY=110:C1=8:C2=15
1060 DRAW"BM80,10":PRINT #1,"TRY":DRAW"BM30,50":PRINT #1,"AGAIN ?"
1070 DRAW"BM64,110":PRINT #1,">":GOSUB 1150
1080 S=STICK(0):ST=STRIG(0):IF S=0 AND ST=0 THEN 1080
1090 LINE(64,HY)-(92,HY+28),1,BF:JY=HY
1100 HY=HY+((S=5)*(HY=110)-(S=1)*(HY=160))*50
1110 PRESET(64,HY):COLOR 15:PRINT #1,">"
1120 IF HY=JY THEN ELSE SWAP C1,C2:GOSUB 1150
1130 IF ST=0 THEN 1080
1140 IF HY=110 THEN RE=1:GOTO 1370 ELSE END
1150 DRAW"BM130,110":COLOR C1:PRINT #1,"YES"
1160 DRAW"BM130,160":COLOR C2:PRINT #1,"NO"
1170 RETURN
1180 '------ LOAD & SAVE ------
1190 KEY (1) STOP:LINE(100,125)-(170,190),11,B:LINE(101,126)-(169,189),1,BF
1200 DRAW"BM104,130":PRINT #1,"> LOAD 1":RESTORE 1900:HY=130
1210 FOR I=140 TO 180 STEP 10:READ A$:PRESET(120,I):PRINT #1,A$:NEXT
1220 S=STICK(0):ST=STRIG(0):IF S=0 AND ST=0 THEN 1220
1230 PRESET(104,HY):PRINT #1," "
1240 HY=HY+((S=5)*(HY<180)-(S=1)*(HY>130))*10
1250 PRESET(104,HY):PRINT #1,">"
1260 IF ST=0 THEN 1220
1270 OPEN "A:KIOKU.DAT" AS#2
1280 FIELD #2,10 AS K$(1),10 AS K$(2),10 AS K$(3),10 AS K$(4),10 AS K$(5)
1290 ON (HY-120)¥10 GOTO 1310,1310,1340,1340,1350:CLOSE #2:END
1300 '------ LOAD ------
1310 GET #2,HY-129:FOR I=1 TO 5:DO(I)=CVI(K$(I)):NEXT
1320 LX=DO(1)*10:CLOSE #2:RETURN 20
1330 '------ SAVE ------
1340 FOR I=1 TO 5:K%(I)=DO(I):LSET K$(I)=MKI$(K%(I)):NEXT:PUT #2,HY-149
1350 CLOSE #2:RETURN 20
1360 '***** ショキ セッテイ **********************************************************
1370 MAXFILES=2:CLEAR 2000:COLOR 15,1,1:SCREEN 0:DEFINT A-Z:WIDTH 40
1380 SCREEN 5:KEY OFF:ON KEY GOSUB 1190:OPEN "GRP:" AS#1
1390 DRAW"BM75,100":PRINT #1,"ﾃﾞｰﾀ ヲ セットシマス"
1400 X=80:Y=96:RO=1:DO(1)=1:LX=10:DO(2)=LX:DO(3)=0:C=0:DO(4)=0:DO(5)=0
1410 FOR I=1 TO 4:OX(I)=0:NEXT I
1420 DIM M$(80),V(16,13,8),ME$(45):RN=RND(-TIME)
1430 '------ ﾃﾞｰﾀ セット (ﾊﾟﾚｯﾄ ｷｬﾗ ﾓｼﾞ ｽﾗｲﾑ) ------
1440 RESTORE 1740:FOR I=1 TO 13:READ A1,A2,A3:COLOR=(I,A1,A2,A3):NEXT I
1450 COPY "CHARA.GRP" TO (0,0),1
1460 RESTORE 1770:FOR I=0 TO 45:READ ME$(I):NEXT
1470 RESTORE 1920:FOR I=1 TO 8:READ MS$(I),C1(I),C2(I),C3(I),TX(I):NEXT
1480 RESTORE 1970:FOR I=1 TO 8:READ AN:NO(I)=AN:NEXT I
1490 '------ ﾏｯﾌﾟ (ｻﾌﾞ) ------
1500 IF RE=1 THEN 1580 ELSE D$="0000":M$(0)=D$
1510 FOR I=1 TO 80:FOR K=4 TO 1 STEP -1:B$=MID$(D$,K,1)
1520 IF B$="2" THEN C$="0":C=1 ELSE C$=CHR$(ASC(B$)+1)
1530 MID$(D$,K,1)=C$:IF C THEN C=0:NEXT K
1540 M$(I)=D$:NEXT I:CLS:GOTO 1570
1550 '------ ﾏｯﾌﾟ セレクト ------
1560 LK=V(X¥16,Y¥16,RO):X=X(RO,LK):Y=Y(RO,LK):RO=RO+(LK=2)-(LK=3)
1570 LINE(30,95)-(220,113),1,BF:LINE(29,94)-(220,114),11,B
1580 DRAW"BM35,100":PRINT #1,"ﾏｯﾌﾟ ヲ セットシマス チョットマッテネ!"
1590 '------ ﾏｯﾌﾟ セット ------
1600 RESTORE 1990:SET PAGE 0,2:CLS
1610 IF RO>1 THEN FOR OO=1 TO RO*23-23:READ A$:NEXT
1620 FOR J=0 TO 207 STEP 16:READ A$
1630 FOR K=1 TO 8 STEP 2:AB=VAL(MID$(A$,K,2))
1640 FOR I=1 TO 4:AX=VAL(MID$(M$(AB),I,1))*40:ZX=(K/2+.5)*64+I*16-80
1650 IF AX<41 THEN V(ZX¥16,JY¥16,RO)=1
1660 COPY(AX,0)-(AX+16,15),1 TO (ZX,J),2:NEXT I,K,J
1670 READ HX,HY:COPY(60,0)-(75,15),1 TO (HX,HY),2:V(HX¥16,HY¥16,RO)=4
1680 FOR I=2 TO 3:READ P,R,X(RO,I),Y(RO,I):V(P,R,RO)=I:NEXT I
1690 IF RO>6 THEN COLOR=(5,6,7,7) ELSE COLOR=(5,1,6,1)
1700 '
1710 SET PAGE 0,0:CLS:GOTO 20
1720 '***** ﾃﾞｰﾀ **********************************************************************
1730 '------ ﾃﾞｰﾀ (ﾊﾟﾚｯﾄ) ------
1740 DATA 0,0,0, 5,5,0, 0,0,6, 7,1,1, 1,6,1, 6,1,6, 7,5,1, 0,3,0, 2,4,7
1750 DATA 5,6,7, 7,7,7, 7,0,0, 1,1,1
1760 '------ ﾃﾞｰﾀ (ﾓｼﾞ) ------
1770 DATA ぱ。へうこAゅみD-にさ,よやひぉA っにをD-ひ」-ねむ,ノフ-チサけAのぱぉこAぬえすむえに,ミヲタ-ムBサすけぬんAへはDCゃせせねむ
1780 DATA ミヲタ-ロBサすちうに-こ。お-たんCゃむせねむ,ふやそAっひす」。D-ぬゆみ,のこみますにいマェキ」「け,ヒォニテェD-みゃせむんAにえゃぬむゅ
1790 DATA にえしへ-むえけむとへ-ぬむ,けせぬせゃAめそすぬDひう,ちうに-こ。お-たんAひうぇそむみこへ,せゃけ-へぁおすヒォニテェんAめは-ゅは
1800 DATA 」-むき-。へうDむぇゅみD-にさ,ののD-っにをD-むふせねむ,ソ-ァBキこむまけAふすAへのえう」,そのぃゃぬむゅ
1810 DATA ミヲタ-ロBサせゃAそせおこぬえこ,うに-みうすへのえう」そのいすむえゅ,ソ-ァBキ」「けAみ。ひぬむCこへ-,にふゃぬむゅ
1820 DATA ぁ」ぬけAミヲタ-ロBサ,のこ。お-Aみめせ」すねぬめは-えに,ぁへぉえぬ」「けぬんAへはDAめは-えぬゆみ,A
1830 DATA ぬ」こAぬえすむひこせゃAのこニレBソ-ん,CゃDむふせねむ,にのぬAっにをD-Aむふせねむ,A, ノフ-チサんAう。は」,A
1840 '
1850 DATA スライムが あらわれた!,スライムの こうげき!,キツネの こうげき!,ポイントの ダメージ!
1860 DATA ポイントの ダメージを あたえた!,レベルが あがった!,キツネは にげた した!,キツネは しんで しまった!
1870 DATA しかし まわりこまれて しまった!,キツネは スライムを たおした!,キツネは すばやく みおかわした!,かいしんの いちげき!
1880 DATA SWORD ##を かくとく,SHIELD ##を かくとく,けいけんちが ##ポイント あがった,スライムは こうげきを かわした
1890 DATA LEVEL ##,LIFE ####,EX ####,SWORD ##,SHIELD ##
1900 DATA LOAD 2,SAVE 1,SAVE 2,ESC,END
1910 '------ ﾃﾞｰﾀ (スライム) ------
1920 DATA ｸﾘｰﾝ,0,3,0, 4, オレンジ,7,4,0, 6, カーマイン,7,0,0,10, ﾌﾞラウン,3,1,0,15
1930 DATA マゼンタ,5,0,4,21, コバルト,0,0,7,27, ﾌﾞラック,1,1,1,36, シルバー,4,4,4,52
1940 '------ VDP ------
1950 DATA 3,56,160,136,7,120,23,170,15
1960 '------ メッセージ ナンバー ------
1970 DATA 2,2,1,1,1,3,4,1
1980 '------ ﾃﾞｰﾀ (ﾏｯﾌﾟ) ------
1990 DATA 00014000,00807636,08808036,25448063,26678078,26795375,26794476
2000 DATA 22794479,25495378,08808078,00088072,00015100,00001800
2010 DATA 208,144, 0,0,0,0, 9,12,144,16
2020 DATA 09001809,15028078,44567154,53808000,17720200,17563818,26087226
2030 DATA 26807476,08795666,04806272,01446278,00408072,00003900
2040 DATA 128,096, 9,0,144,176, 15,6,16,96
2050 DATA 01390006,08677878,26808078,26798079,26717179,26808079,80537776
2060 DATA 26808067,26717140,26798048,08807778,00267672,00000000
2070 DATA 112,096, 0,6,224,96, 14,0,224,176
2080 DATA 00133600,02808054,08808072,17807672,40536878,44444478,53705371
2090 DATA 53708040,18797943,18255278,24075378,08544451,00000006
2100 DATA 064,176, 14,12,224,16, 15,6,16,96
2110 DATA 00000000,02780000,02435400,08528054,26524372,23537945,77494078
2120 DATA 23807943,22794079,25408070,08808008,04800600,01270000
2130 DATA 160,112, 0,6,224,96, 15,10,16,160
2140 DATA 22000000,51048027,72805672,65660218,02362624,05631815,14540078
2150 DATA 17270854,16365100,26447272,77800178,13720576,01270066
2160 DATA 144,080, 0,10,224,160, 12,12,192,16
2170 DATA 00000054,08728054,25265672,08000878,06002551,24006243,24027443
2180 DATA 18084769,18254678,18625472,20780054,26270078,00000006
2190 DATA 144,128, 12,0,192,176, 14,12,224,16
2200 DATA 00000006,00020006,00085406,00075406,06257260,26224778,23755345
2210 DATA 22517645,25404072,08537754,02742400,00020000,00000000
2220 DATA 112,176, 14,0,24,176, 0,0,0,0
```

★トップガンを見てたら大戦略で空中戦をやりたくなった。プラトゥーンを見てたら歩兵戦をやりたくなった。
(東京都調布市・TM17才)……【影：じゃあ，ウォーゲームを見たら？編：とりでの攻防をやりたくなろうね。】

MSX2+(MSX-MUSIC対応)用



2+独自の機能を使った横スクロール・ゲーム

カボチャ・ウォーズ

IGACHAN SOFT

★STORY

ぼくは，食べごろのかぼちゃ君。魔法使いに呼ばれたので，ついていきました。しかし他のかぼちゃが行く手を邪魔(じゃま)するのだ。このやろー，逃げてやるー。

★遊びかた

左はしのかぼちゃをカーソル・キーで上下に動かし，スクロールするかぼちゃや，つっこんでくるかぼちゃをよけて，ひたすら進むゲームです。

先に進むと，スクロールが速くなり，敵の邪魔がきびしくなります。全9面ですが，ウラ技を使えば，5面でエンディングとなります。

★最後に

かぼちゃが食べたくなったので作りました。ハロウィーンにはおそかったかな？もし簡単だーという人があれば，300行をかってにいじくってください。

《第1表》変数表

A( )	キャラ設定
M(,)	敵の動き
MI$( )	BGM
M3$( )	BGM
Y	カボチャ
RR	？？？
RO	面数
SC	スクロール
SS	スコア

CHECKER FLAG

影：カボチャスープ，カボチャご飯，カボチャシャーベット，どてカボチャ。考えれば考えるほどカボチャって何にでも合う食べ物ですよね。

Dr. D：うむ。それに皮から種まであますことなく食べることができるし。ついにはゲームにまで進出してきよった。

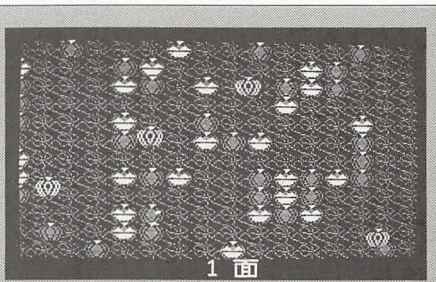
編：とりあえず，このゲームについて言うことは？

Dr. D：このゲームを見るかぎり，作者はじつに良質のカボチャを持っていそうだな，と。

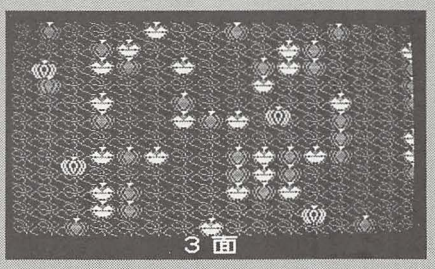
影：まあオチもついて……。



▲《写真1》タイトル画面。かぼちゃがいっぱい，おいしそう



▲《写真2》さあ，敵かぼちゃをよけてとにかく進め進め！



▲《写真3》どんどん進んでいくと，面数が増えていくんだ



▲《写真4》5面であえなくゲーム・オーバー。9面まである

★影さんの名前を知ると不幸になるのなら，私には編さんの名前を教えてください。（三重県津市・中尾清博16才）……【編：じつは私の名前は…あれっ？私の名前，何でしたっけ？影：けっこう彼もボケが上達しました。】

```
10 REM  :::::::::: KABOCHA - WARS  (IGACHAN SOFT VOL.27) ::::::::::
20 REM  :::::::::: SETTING ::::::::::
30 _MUSIC:_KANJI1:CLEAR800:SCREEN5,2:DEFINTA-Z:DEFFNS=STICK(0)+STICK(1)
40 DEFFNG=STRIG(0)+STRIG(1):DIMA(65),M(8,7),M1$(27),M2$(27),M3$(27)
50 FORI=0TO3:SETPAGE,I:COLOR15,5,5:CLS:PUTSPRITE0,(0,216):NEXTI
60 SETPAGE,1:FORI=0TO3:A(0)=16:A(1)=16:FORJ=0TO3:READA$:FORK=0TO15
70 A(J*16+2+K)=VAL("&H"+MID$(A$,K*4+1,4)):NEXTK,J:COPYA,0TO(I*16,0):NEXT
80 SETPAGE,0:FORI=0TO3:B$="":READA$:FORJ=0TO31
90 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXTJ:SPRITE$(I)=B$:NEXTI
100 COLORSPRITE$(0)=STRING$(3,10)+STRING$(13,12)
110 A$=STRING$(16,33):FORI=1TO9STEP2:COLORSPRITE$(I)=A$:NEXT
120 FORI=0TO8:FORJ=0TO7:READM(I,J):NEXTJ,I
130 COLOR=(4,1,4,1):COLOR=(5,0,1,0):COLOR=(0,0,2,0):COLOR=(1,0,2,0)
140 M$="T120O":FORI=0TO27:READM1$(I):NEXT:FORI=0TO27:READM2$(I):NEXT
150 FORI=0TO27:READM3$(I):NEXT:Q=0
160 REM  :::::::::: TITLE ::::::::::
170 A$="010002001000100000012000021000200021020012100010000000002000001000200100000200010001002120001000":A=95:B=0:GOSUB360
180 A$="000000000000100200021200121210020000000012100001000210002120000000021000000000010000200000100":A=95:B=96:GOSUB360
190 SETPAGE0,0:PUTSPRITE0,(0,216):COPY(0,0)-(255,211)TO(0,0),2
200 LOCATE11,1:PRINT"♦J♦{♦'♦♦♥E♦E♦H♥{♦Y":LOCATE11,5:PRINT"♣P♣X♣W♣X"
210 LOCATE8,6:PRINT"♣h♣f♣'♣b♣g♣'♣m♥♣♣r♣n♣e♣s":LOCATE7,9:PRINT"♦X♦y♥{♦X♦L♥(♣ナ♦X♦^♥{♦g♣ヒ♥I"
220 PLAY#2,M$+"6@3",M$+"5@3",M$+"4@0":ONINTERVAL=60GOSUB400:INTERVALON
230 FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT
240 REM  :::::::::: SETTING 2 ::::::::::
250 COPY(0,0)-(255,211),2TO(0,0),0:RO=1
260 ONSPRITEGOSUB430:SPRITEON:Y=96:SC=0:SS=0:RR=10:FORI=0TO3:K(I)=1:X(I)=255:Y(I)=30+(45*I):NEXT:W=0:PUTKANJI(120,192),&H4C4C:PUTKANJI(100,192),&H2331
270 IFFNS=1THENRR=5:FORI=0TO20:COLOR=(4,7,7,0):COLOR=(4,1,4,1):NEXT
280 REM  :::::::::: MAIN ROUTINE ::::::::::
290 S=FNS:Y=Y+((S=1)-(S=5))*8:IFY<0THENY=0ELSEIFY>176THENY=176ELSEFORI=0TO1:PUTSPRITEI,(16,Y):NEXT
300 SS=SS+SC:SC=SC+RO+3:IFSC>255THENSC=0:RO=RO+1:PUTKANJI(100,192),&H2330+RO:IFRO=RRTHEN500
310 SETSCROLLSC:A=SC+24
320 IFPOINT(AMOD256,Y+8)=4ORPOINT(AMOD256,Y+8)=5THEN330ELSEGOSUB430
330 FORI=0TO3:X(I)=X(I)-I-2:Y(I)=Y(I)+M(RO-1,W):IFX(I)<0THENX(I)=255ELSEPUTSPRITEI*2+2,(X(I),Y(I)),14,3:PUTSPRITEI*2+3,(X(I),Y(I)),,1
340 NEXT:W=W+1:IFW=8THENW=0
350 GOTO 290
360 REM  :::::::::: SUB ROUTINE ::::::::::
370 SETPAGE0,0:C=0:D=0:FORI=0TOA:E=VAL(MID$(A$,I+1,1))
380 COPY(E*16,0)-(E*16+15,15),1TO(C*16,D*16+B):C=C+1:IFC=16THENC=0:D=D+1
390 NEXT:RETURN
400 REM  :::::::::: BGM ROUTINE ::::::::::
410 INTERVALOFF:PLAY#2,M1$(Q),M2$(Q),M3$(Q):Q=Q+1:IFQ=28THENQ=0
420 INTERVALON:RETURN
430 REM  :::::::::: GAME OVER ::::::::::
440 INTERVALOFF:SPRITEOFF:FORI=SCTOOSTEP-5:SETSCROLLI:NEXT:SETSCROLL0
450 FORI=0TO30:COLOR=(4,7,0,0):COLOR=(4,1,4,1):NEXT
460 PLAY#2,"L12DDDFFFGGGAAB-AAAAAA>D2<","L12DDDDDDDDCCCDDDDDDD2","L4DDEFFF<D2>"
470 LOCATE10,5:PRINT"♣f♣'♣l♣d♥♣n♣u♣d♣q♥I":LOCATE7,9:PRINT"♦X♦y♥{♦X♦L♥(♣ナ♦え♦v♦♦♦C♣ヒ♥I"
480 LOCATE13,7:PRINTUSING"♦X♦R♦A♥F######";SS
490 FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT:COPY(0,0)-(255,211),2TO(0,0):RETURN190
500 REM  :::::::::: ENDING ::::::::::
510 FORI=0TO9:FORJ=1TO7:COLOR=(4,J,4,J):NEXTJ:FORJ=7TO1STEP-1
520 COLOR=(4,J,4,J):NEXTJ,I
530 A$="000000000000000000000000000000000001100000003330000100000003333300111000003311133012100000033111 33":A=95:B=0:GOSUB360
540 A$="1111111003311133011111110333333300111111003333300011001100200020010100101212021201010010102000 20":A=95:B=96:GOSUB360
550 LINE(0,192)-(255,211),0,BF:LINE(0,0)-(255,31),0,BF
560 LOCATE0,0:PRINT"♦J♦{♦'♦♦♥N♣へ♥A♣ア♣フォ~♣ひ♣オ♣「え↑♣う♣ぬいEっ○♣キ♣の♣ア♣ニ♣ェ♣ナ♣ォ♣ワ♣オ♣ス♥B"
570 FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT:LINE(0,0)-(255,31),0,BF
580 LOCATE0,0:PRINT"か♣か♣み♣う♣っ♣め♣は♥Aえnょヤ♣ノ♣ネ♣チ♣ス♥I"
590 FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT:LINE(0,0)-(255,31),0,BF
600 LOCATE0,0:PRINT"♣ワ♣う♣う♥D♥D♥D♦V♦う♦f♦♦♦う♣フ♣イくb♣オ♣ナ♣へ♥D♥D♥D♥D♥D♥B"
610 FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT:LINE(0,0)-(255,31),0,BF
620 LOCATE0,0:PRINT"ゅ。うれ♣へ♦n♦ゅ♥{♦E♦B♥{♦う♣セ♣チ♣ス♣む♣セ♥B"
630 GOTO 630
640 REM  :::::::::: DATA OF GRAPHIC CHARACTER ::::::::::
650 DATA 5545545555555555544545455555555555555555544554555555445545555545545555
660 DATA 5554544554555555554555545545545554554555554555455554455554455555
670 DATA 4455554545544455554545455545555545555555554554555554445555545545
680 DATA 4555554544455555545555545544555555555555555545554455555555545445 5
690 DATA 00C0AA0000AA0000CC0C0A0000A000000000000A000000000C0000CC0C00000C0
700 DATA 0C0CCCC0CCCC0000C0C0CCCC0C0CCC000CCCC0CCC0C0CCCC0C0C0C0CCCCC0CCC0C0
710 DATA C0C0CCCCC0CCCC0C0C0CCCCCC0CCC0C00C0CCCC0C0CCC000C0C0CCCC0C0CCC000C
720 DATA 0C0CCCC0CCCC0000CC000CCC0C0C0C000C0C0000CCCC000C00C00C00000C0C0CCCC00
730 DATA 00C0AA0000AA0000CC0C0A0000A000000000A000000000C0000CC0C00000C0
740 DATA 0C0CCCC0CCCC0000C0A0CCCACAACC000CAAC0CCCAAAACAC0A0AACAACAAAAAAC0AA
750 DATA C0C0CCCCC0CCCC0C0C0CCCCCC0CCC0C0AA0CAAAAAAAA00AC0A0CAAAAAAAA000C
760 DATA 0A0CAAAAAAAA000CC000AACAC0AA00C0C0000CCCC00C00C00C00000C0C0CCC00
770 DATA 00C0AA0000AA0000CC0C0A0000A000000000000A000000000F00000B0B00000F0
780 DATA 0B0FAAB0BBA0000F0B0FAA0A0BAA000FBBF0AA0A0BAAF0B0B0F0AAAAA0AAF0B0
790 DATA B0F0AAAAA0AAF0B0B0F0AAAAA0AAF0B00B0FAA0A0BAA000F0B0FAA0A0BAA000F
800 DATA 0B0FAAB0BBA0000FF000AAB0B0A000F0F0000AB BB00B00F00F00000B0F0BCC00
810 REM  :::::::::: DATA OF SPRITE PATTRN ::::::::::
820 DATA 0301012C5B5BB87B7B75B5B5B2D2D14C0800068B4B4DADADADAB4B4B4686850
830 DATA 07033F7FFFFFFFFFFFFFFFFFF7F7F3FE0C0F8FCFEFEFFFFFFFFFEFEFEFCFCF8
840 DATA 000000000000FF8080FF0000000000000000000000000FF0101FF000000000000
850 DATA 030101285352A4A4A4A4525252292914C080002894944A4A4A4A949494282850
860 REM  :::::::::: DATA OF KABOCHA-MOVE ::::::::::
870 DATA ,,,,,,,,2,1,-1,-2,-2,-1,1,2,4,2,-2,-4,-4,-2,2,4,6,4,1,-2,-2,-2,-2,-3
880 DATA 6,5,4,3,2,1,-10,-11,12,10,8,6,4,2,-20,-24,13,11,8,6,4,2,-21,-25
890 DATA 14,12,8,6,4,2,-22,-26,15,13,8,6,4,2,-23,-27
900 REM  :::::::::: DATA OF BGM ::::::::::
910 DATA L8V13DEFG,A2,G2,EGAB-,A2,V14A2,G2,FEDE,D2,V13D2,V12D2,V11D2
920 DATA V15A2,>L4CD,C2,<B-2,G2,FG,A2,A2,F2,E4F4,G2,B-2
930 DATA V14A2,V13A2,V11A2,V9A2
940 DATA L8V12DEFG,F2,E2,EGAB-,F2,F2,E2,FEDE,D2,V11D2,V10D2,V9D2
950 DATA V14A2,EF,E2,F2,E2,F4G4,D2,D2,D2,C4D4,E2,D2
960 DATA V13A2,V12A2,V10A2,V8A2
970 DATA V12L8R2,A4.A8,G4.G8,G4.G8,A4.A8,A4.A8,G4.G8,F4D4.D2,V11D4.D8
980 DATA V10D4.D8,V9D4.D8,V14A4.A8,C4.C8,C4.C8,D4.D8,C4.C8,D4E4,F4.F8,F4.F8
990 DATA F4.F8,C4.C8,E4.E8,D4.D8,V13A4.A8,V12A4.A8,V10A4.A8,V8A4.A8
1000 REM  :: 1989 IGACHAN SOFT :: STAFF...IGACHAN..ウサトﾐﾝ..へーヒﾞサン..... ::
```



by はげ山ボンネと突然出現組

評……うんうん(一同)

★つぐ美さん年はいくつ？失礼ですか？いやーこれはまた、おさわがせいたしました。(広島市・RAZI4才)……【影：まいどおなじみのチリ紙交換です。まいど……。つぐ美：こちらこそ、おさがわせて失礼いたしました。】

MSX 2+

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)



こんなカードゲーム知ってる？おもしろいよ

ナンテコッタイ99

まっぴ

はじめに

「O'NO99」というカードゲームを知っていますか？いま人気のカードゲーム「UNO」の姉妹品として売られているんですが，僕としては「UNO」よりもこっちのほうが好きですね。とくに，数字が99近くなったときの緊張感(きんちょうかん)は「UNO」をしのぐものがあります。

そこで，僕の好きな「O'NO99」を参考にMZで作ったわけですがタイトルがいっしょではおもしろくないと思い，英語でいう「OH, NO！」が日本語の「なんてこったい！」という意味を持つと思ったのでこのタイトルにしました。「ナンテコッタイ99」，存分にお楽しみください！

ルール

手持ちのカードは常に4枚で，場の数が99以上にならないようにカードをだしてはひき，だしてはひきを繰り返して，だせるカードがなくなった人が負けとなるゲームです。

まず，各カードについて説明していきます。

数字カード(−10と2〜10)…その数字を場の数に足すだけです。ただし，99以上になるようなカードはだせません。

ダブルプレイカード(D.PL)…つぎの人に2回連続プレイさせます。また，自分が2回連続をかぶっているときにだすと，つぎの人に3回連続でプレイさせることができます。

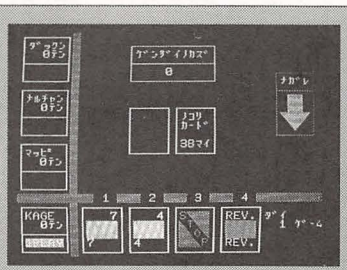
ホールドカード(HOLD)…場の数をそのままにします。また，2回連続などをかぶっていたら，つぎの人にそのままかぶせられます(2回プレイしなくてよい)。

リバースカード(REV.)…カードをだす順番の流れを逆にします。また，2回連続などをかぶっていたら，前の人にそのまま返せます。

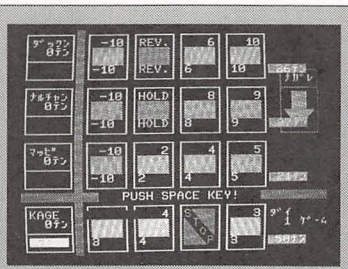
ストップカード(STOP)…このカードは，いついかなるときも絶対にだすことはできません。したがって，このカードが4枚手元にくるとその人は自動的に負けとなってしまいます。

つぎに得点についてですが，誰か1人が負けた時点で(「ナンテコッタイ!!」とでます)1ゲーム終了となり，カードの種類によって得点が入ります。特殊カード(−10も含む)は1枚につき10点，数字カードはその数字が得点となり負けた人にはさらに30点うわのせされます。したがって，得点は少なければ少ないほどいいということになります。

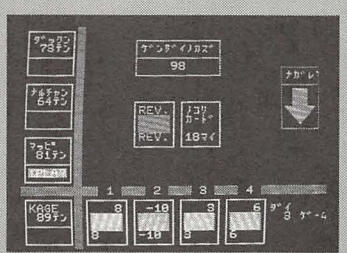
5ゲーム終了でゲーム・オーバ



▲〈写真1〉さあ第1ゲームのはじまり。自分からスタート



▲〈写真2〉だせるカードがなくなると負け。負けた人はさらに30点うわのせ



▲〈写真3〉第3ゲーム。場の数は98です。さあきびしいぞ〜



▲〈写真4〉5ゲーム終えるとゲーム終了で，点数の少ない人の勝ち

★カーゲさんカーゲさん足が長いのね。そーよ胴はもっと長いのよ〜♪(神奈川県川崎市・MOMO16才)……【影：カーン！字あまり。つぐ美：この歌聞いてると，影さんの身長は2mを越しているようですが。Dr.D：ふむ。】

ーです。

その他

①名前の下に「nPLAY」と表示されている人が，今プレイ中の人ということになります。nにはその人がプレイしなければならない回数が入ります。

②自分に順番がきたら[1]～[4]のキーでカードをだしますが，99以上になるようなカードやストップカードはだせません。

③1ゲーム目は自分からはじまりますが，2ゲーム目以降は負けた人からはじまります。

最後に

STVラジオ(1440kHz)月～金22時45分からの「うまいっしょクラブ」はおもしろい！北海道近辺の人はぜひ聞きましょう！

提供は北広島高校3年10組と恵庭コミュニティスペースNTKでした！ K・H★

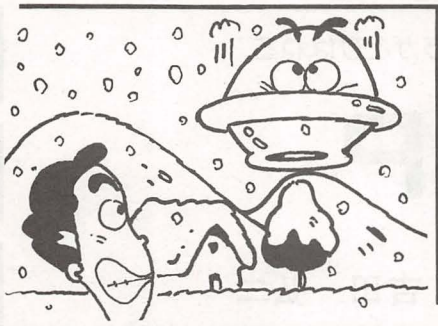
ナンテコッタイ99のプログラム・リスト

```
1 REM ▙▟ ・  ▔▔ ▔▔┐  ▗▔┐ ▗▟
2 REM  |   ／ ▔┬   |    ▔┐ |
3 REM ／  ▗／  ／  ▗▟ ッ  ▗／ |
4 REM                  ▟▀▀▙ ▟▀▀▙
5 REM  1989年07月17日        ▛  ▜  ▜  ▜
6 REM                  ▜▄▄▛ ▜▄▄▛
7 REM            BY ﾏｯﾋﾟ     ▗  ▜  ▗  ▜
8 REM                  ▜▄▄▛ ▜▄▄▛
9 REM
10 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 1 ■■■■■■■■■■■■■■■■
20 COLOR ,,7,0:TEMPO 7
30 DIM C(54),MC(4,4),BC(38),PO(4),P(4),CC(22),CA$(22),Y$(3),NA$(4)
40 NA$(2)="ﾀﾞｯｸﾝ":NA$(3)="ｱﾙﾁｬﾝ":NA$(4)="ﾏｯﾋﾟ"
50 CLS:INPUT"ｱﾅﾀﾉ ﾅﾏｴﾊ? (5ﾓｼﾞﾏﾃﾞ)";NA$(1)
60 IF LEN(NA$(1))>5 THEN 50
70 CLS
80 A$="▙▒▒▒
```

```
630 N=N-1:B=MC(PN,N)
640 IF B+BK-12>98 THEN 630
650 IF N=4 THEN 670
660 FOR I=N TO 3:MC(PN,I)=MC(PN,I+1):NEXT
670 A=PN:D=BC(CN):GOSUB 1200
680 REM ---------- ﾀﾞｼﾀ ｶｰﾄﾞ ﾋｮｳｼﾞ ----------
690 CURSOR 15,9:PRINT[CC(B),]CA$(B)
700 BC(CN)=B
710 IF PN>1 THEN 740
720 A$="        ■■■■■■■■":B$=A$+A$+A$+A$+A$+A$+"        "
730 CURSOR K*6+2,19:PRINT B$;
740 MUSIC"+G1+E+CR7R"
750 IF PN>1 THEN 780
760 CURSOR K*6+2,19:PRINT CW$;
770 CURSOR K*6+3,20:PRINT[CC(MC(1,K)),]CA$(MC(1,K))
780 CURSOR 15,9:PRINT"      ■■■■■      ■■■■■      ■■■■■      "
790 REM ---------- ﾅﾆ ﾗ ﾀﾞｼﾀ ? ----------
800 IF B=4 THEN JU=-JU:CURSOR 34,7:PRINT[4,]Y$(JU+2)
810 IF (B>2)*(B<6) THEN 840
820 BK=BK+B-12:CURSOR 18,4:PRINT BK;" "
830 PL=PL-1:IF PL>0 THEN 420
840 A=PN*6-8-(PN=1)*25:CURSOR 1,A:PRINT"      "
850 PN=PN+JU:IF PN=5 THEN PN=1
860 IF PN=0 THEN PN=4
870 IF (B=4)+(B=5) THEN 420
880 GOTO 410
890 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 1ｹﾞｰﾑ ｼｭｳﾘｮｳ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
900 MUSIC"R7RR"
910 FOR I=1 TO 3
920 A=PN*6-11-(PN=1)*25:CURSOR 8,A:PRINT[2,7]"ﾅﾝﾃｺｯﾀｲ!!"
930 MUSIC"+A7":CURSOR 8,A:PRINT SPC(9)
940 MUSIC"R":NEXT
950 CURSOR 1,A+3:PRINT[1,7]" ﾏｹ! "
960 FOR I=2 TO 4:FOR J=1 TO 4:A=MC(I,J)
970 CURSOR J*6+2,I*6-12:PRINT CW$
980 CURSOR J*6+3,I*6-11:PRINT[CC(A),]CA$(A)
990 MUSIC"+G0":NEXT J,I
1000 P(PN)=P(PN)+30
1010 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4
1020 P=MC(I,J)-12
1030 IF P<2 THEN P=10
1040 P(I)=P(I)+P:NEXT J
1050 CURSOR 32,I*6-8-(I=1)*25:PRINT[,1]P(I);"ﾃﾝ"
1060 PO(I)=PO(I)+P(I):NEXT I
1070 CURSOR 10,18:PRINT[5,]"   PUSH SPACE KEY!   "
1080 GET A$:IF A$<>" " THEN 1080
1090 GA=GA+1:IF GA<6 THEN CLS:GOTO 290
1100 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1110 CLS:CURSOR 15,5:PRINT[,2]"GAME OVER"
1120 FOR I=1 TO 4
1130 CURSOR 14,I*2+7:PRINT[6,-(I=1)]NA$(I)
1140 CURSOR 21,I*2+7:PRINT[7+(I=1)*2,]USING"####ﾃﾝ";PO(I)
1150 NEXT
1160 CURSOR 12,20:PRINT[5,]"PUSH SPACE KEY!"
1170 GET A$:IF A$=" " THEN CLS:GOTO 260
1180 GOTO 1170
1190 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CPU ｶｰﾄﾞﾅﾗﾍﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1200 N=1
1210 IF MC(A,N)>D THEN 1240
1220 N=N+1:IF N=4 THEN 1260
1230 GOTO 1210
1240 FOR I=3 TO N STEP -1
1250 MC(A,I+1)=MC(A,I):NEXT
1260 MC(A,N)=D
1270 RETURN
1280 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1290 FOR I=0 TO 24:CURSOR 7,I:PRINT[2,]"■";:NEXT
1300 CURSOR 0,18:PRINT[2,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かには，700用Hu-BASICが必要です)



何だ！上から雪ん子が…。それ撃て！

雪ん子UFO

林　星児

①内　容

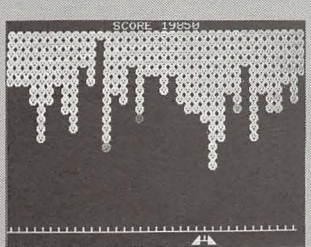
空から雪ん子がふってきます。しかし，どんどん増えて，画面を占領してしまいます。さらに地上に近ずくと，な，なんと，UFOに変身してしまうのです！

ということで，雪ん子は宇宙からの侵りゃく者だったのです！あなたは，雪ん子が地上におりる前にビーム砲で阻止してくれたらいいんです。

ただし，雪ん子がいないのに撃つ(カラ撃ち)と，−300点というイター〜イしかえしがあります。雪ん子は，１匹50点です。



▲《写真１》タイトルですが，すぐ消えてゲーム開始



▲《写真２》上から雪ん子がおりてくる。ビーム砲で応戦

②あそびかた

雪のメロディにのってタイトルがでてきます。ビーム砲は，カーソル・キーで左右に移動，スペース・キーでビーム砲の発射です。

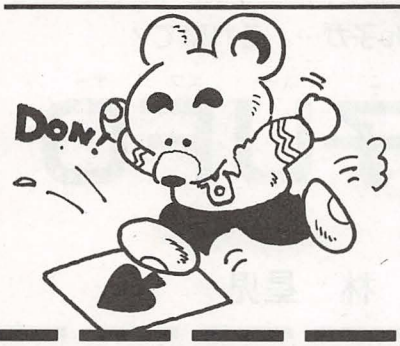
UFOが地上におりると，ゲーム・オーバーで，「ねーこはこたつでまるくなるー」のメロディとともにスコア，ハイスコアと，点数によるメッセージがでます。再プレイは，Yキーです。北海道の山なみがでてゲーム・スタートです。

雪ん子UFOのプログラム・リスト

```
 1 GOSUB 90
 5 DIM AL(37)
 10 CONSOLE 0,25:PRINT CHR$(12):X=12:GOSUB 70
 15 A$="                                        "
 16 LOCATE1,22:PRINT A$
 20 LOCATE 14,0:PRINT"SCORE";SC;:
 31 C$=INKEY$(0)
 32 IF(C$=" ")AND (X>1)THEN GOSUB 60:X=X-1:GOSUB 70
 33 IF(C$="")AND(X<37)THEN GOSUB 60:X=X+1:GOSUB 70
 34 IF " "=INKEY$(0) THEN GOSUB 80
 36 'IF C$="@" THEN WX=X:FORX=1TO37:GOSUB80:NEXT:X=WX:GOTO40
 40 XX=INT(RND(1)*37)+1:AL(XX)=AL(XX)+1 : LOCATE XX,AL(XX)
 42 IF      AL(XX)>18 THEN LOCATE XX,AL(XX):PRINT CHR$(96 );:PLAY"B2" ELSE LOCATE
  XX,AL(XX):PRINTCHR$(103);
 50 IF AL(XX)=23 THEN GOSUB 170:ENDELSE 20
 60 LOCATE X,23:PRINT"   ";:RETURN
 70 LOCATE X,23:PRINT"  ";:RETURN
 80 IF AL(X)=0 THEN PLAY"L":SC=SC-300:RETURN ELSE LOCATE X,AL(X):PRINT" ";:AL(X)
=AL(X)-1:SC=SC+50:MUSIC"-A0":RETURN
 90 PRINT"
 95 PLAY7:PLAY  "G5A3G5A3G5E6"
 100 PRINT"
 110 PRINT"
 120 PRINT"
 130 PRINT"
 140 PRINT"
 150 PRINT"
 152 LOCATE2 ,15:PRINT"
 153 LOCATE2 ,16:PRINT"
 154 LOCATE2 ,17:PRINT"
 155 LOCATE2 ,18:PRINT"
 156 LOCATE2 ,19:PRINT"
 157 LOCATE2 ,20:PRINT"
 158 LOCATE2 ,21:PRINT"
 159 LOCATE2 ,22:PRINT"
 161 LOCATE16,13:PRINT"
 162 LOCATE16,14:PRINT"
 163 LOCATE16,15:PRINT"
 164 LOCATE16,16:PRINT"
 165 LOCATE16,17:PRINT"
 166 LOCATE16,18:PRINT"
 167 LOCATE16,19:PRINT"
 168 PLAY"E5F3E5F3E5C6":CLS:RETURN
 170 PRINT
 180 LOCATE 13,10:PRINT"GAME OVER..."
 190 LOCATE 13,12:PRINT"YOUR SCORE.";SC:IF SC<H THEN LOCATE 29,12:PRINT"ﾄﾝｸﾁｻｲﾅ
ｯ!!"
 200 IF SC>H THEN H=SC:LOCATE 9,18:PRINT"ﾔｯﾀﾈ!NEW RECORDﾀﾞ!!"
 210 LOCATE 13,14:PRINT"HIGH SCORE";H
 220 PLAY"A5G3E3G3G3E3C3E3E3D3D3C6"
 221 LOCATE13,20:PRINT"TRY AGAIN?(Y)"
 222 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 222
 223 IF D$="Y"THEN                    SC=0      :GOTO 240
 230 RETURN
 240 PRINT"                    ":PRINT"
 241 PRINT"
 242 PRINT"
 243 PRINT"
 244 PRINT"
 245 PRINT"
 246 PRINT"
 247 PRINT"
 248 PRINT"
 250 FOR W=0 TO 37
 260 AL(W)=0:NEXT W:GOTO 10
```

★OFに載るにはこの方法でいいんですか？(神奈川県横浜市・渡辺　匠15才)……【影：ダメだよ。と言っても君は信用しないでしょう。そんな君ってやっぱりヒネクレ者？編：そういう影さんが一番のヒネクレ者。】

MZ-1500用



かわいいキャラがとびはねる

PUP（パップ）

吉田　弘二

遊びかた

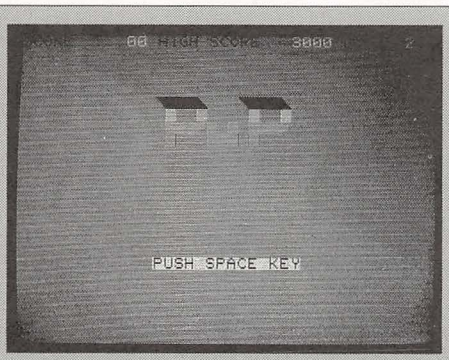
自分(赤いほう)をカーソル・キーでジャンプしながら移動させ，同じパネルをふんづけて，全部ひっくり返してください。まちがえると元にもどってしまいます。このとき，敵がパネルの上に乗っかっていたら，100点です。それから，スペース・キーでその場ジャンプをします。

2面ごとにボーナス・ステージがあります。ここでは，スペース・キーでルーレットの回転を止めていってください。その状態によって点が入ります。

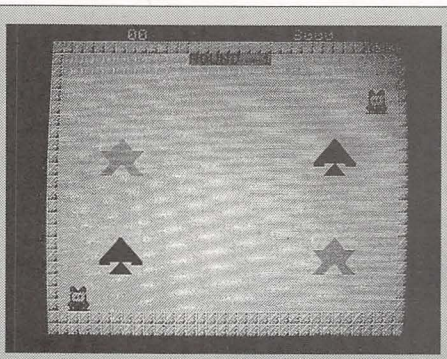
ある程度，時間がたつと，ハリーアップになり，敵の動きが速くなります。さらに床に穴をあけていきます(敵は落ちても死なない)。

自分は，最初2000点，以後3000点ごとに増えます。

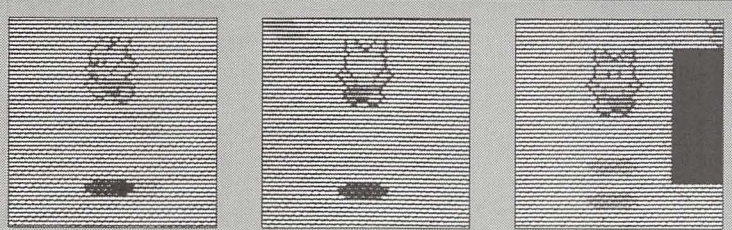
全15面です。



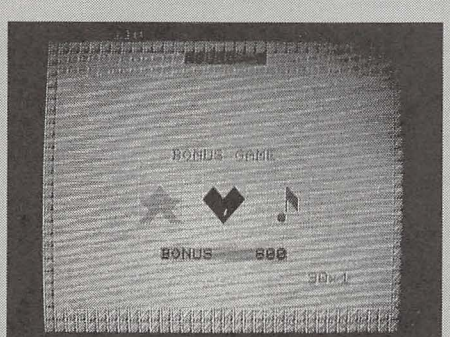
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



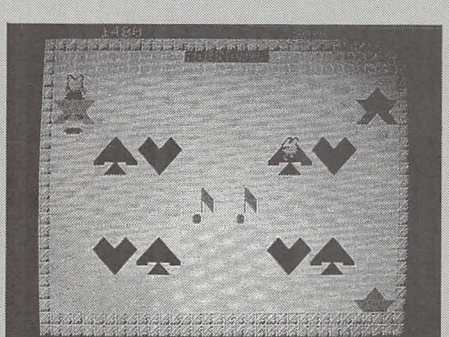
◀《写真2》さて1面。左下が自分だ。同じパネルを続けてふんづける。



▲《写真3》このジャンプの姿を見て！かわいいでしょ

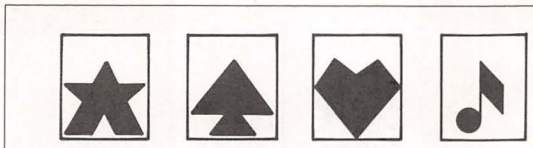


▶《写真4》ボーナス・ステージ。ルーレットを止めていく



▶《写真5》面数が進むとパネルの数も増えていくぞ

★彼氏募集！背は180cm以上，がっしりして，顔はかわいく性格は明るく頭も良く優しくお金持ちの人！決して欲ばってないです。(福島県須賀川市・**増子文代18才**)……【影：あら私にピッタシ。編：あんた…誰？】



《第1図》パネルの得点

ロード方法

リスト1，2を順番にLOAD，RUNしてください。

プログラム

リスト1でPCGの定義をしています。1分ほどかかりますが，左右反転，色がえをやっているのでがんばってください。

リスト2の980行の「K＝C￥5」というのは「K＝INT(C/5)」と同じ意味です。

面データは，パズル大好きおじさん，パネルのところは，小川真太郎さんのプログラムを参考にしました。

《第1表》変数表

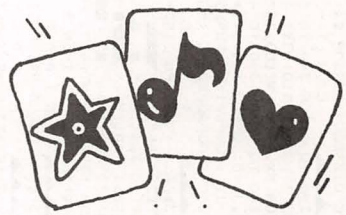
MP(,)	画面データ
CH( )	キャラ番号
HI( )	高さの変化量
PA$( )	パネルの種類
ST$( )	面データ
CO(,)	パネルの色
B( )	ボーナス・ステージ用

－参考－

- 奇跡の品物(小川真太郎さん)
- ドミノたおし（謎のパズル大好きおじさん)
- クインティ(ナムコ)
- ホッピング・マッピー(ナムコ)

CHECKER FLAG

Dr.D：こりゃいい，よくできてるわい。
影：まさにPUPって感じのゲームですね。パップパップ…。
編：影さん向こ～～のほうにはねてっちゃいましたよ。
Dr.D：そのほうが静かでよい。
影：なるほど，私がいないと静かでいいのか。
Dr.D：わぁびっくりした!!いつの間にワシの背後に…???
影：そりゃあ私は影ですから。
Dr.D：うーむ。とまあこんな感じのゲームかなってことで。



《リスト1》PCG定義のプログラム・リスト

```
100 '
110 '  << P U P >>  PCG  SET PROGRAM
120 '
130 INIT"CRT:I":CLS 3:PAL:PRTY 2:CLR
140 A=23:DIM B$(A,1),R$(A,1),GR$(A),NE$(A),F$(1),G$(1),H$(1),I$(1),J$(1),K$(1)
150 '▲▲▲▲  S E T   P C G  ▲▲▲▲
160 RESTORE 370:FOR I=1 TO 3:READ A$,B$,C$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(C$+B$+A$):NEXT
170 FOR I=0 TO 23:READ GR$(I),R$(I,0),B$(I,0),NE$(I):NEXT
180 '▒▒▒▒▒▒  COLOR CHANGE  ▒▒▒▒▒▒
190 FOR I=0 TO 23:D$="":E$="":FOR J=1 TO 16 STEP 4
200 A$=MID$(B$(I,0),J,4):B$=MID$(R$(I,0),J,4):C$=MID$(NE$(I),J,4)
210 B$(I,1)=B$(I,1)+RIGHT$("0000"+HEX$(VAL("&"+A$)  OR VAL("&"+C$)),4)
220 R$(I,1)=R$(I,1)+RIGHT$("0000"+HEX$(VAL("&"+B$)  XOR VAL("&"+C$)),4):NEXT
230 FONT$(2,I+25)=HEXCHR$(B$(I,0)+R$(I,0)+GR$(I))
240 FONT$(2,I+75)=HEXCHR$(B$(I,1)+R$(I,1)+GR$(I)):NEXT
250 '▒▒▒▒▒▒  LEFT-RIGHT REVERS  ▒▒▒▒▒▒
260 HE$="084C2A6E195D3B7F":FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 23 STEP 2
270 I$(0)="":I$(1)="":J$(0)="":J$(1)="":K$(0)="":K$(1)=""
280 FOR K=0 TO 1:FOR L=1 TO 16 STEP 2:FOR M=0 TO 1
290 F$(M)=MID$(HE$,VAL("&"+MID$( B$(J+K,I),L+M,1))+1,1)
300 G$(M)=MID$(HE$,VAL("&"+MID$( R$(J+K,I),L+M,1))+1,1)
310 H$(M)=MID$(HE$,VAL("&"+MID$(GR$(J+K)  ,L+M,1))+1,1):NEXT
320 I$(K)=I$(K)+F$(1)+F$(0):J$(K)=J$(K)+G$(1)+G$(0):K$(K)=K$(K)+H$(1)+H$(0)
330 NEXT L,K
340 FONT$(2,50+J+I*50)=HEXCHR$(I$(1)+J$(1)+K$(1))
350 FONT$(2,51+J+I*50)=HEXCHR$(I$(0)+J$(0)+K$(0)):NEXT J,I
360 '▲▲▲▲  P C G   D A T A  ▲▲▲▲
370 DATA FFFEFFFEFDFEF4A8,FF868C98B0E0C080,FFFFFFFFFFFFFFFE
380 DATA 00001F7F7F1F0000,0000000000000000,0000000000000000
390 DATA 0000F8FEFEF80000,0000000000000000,0000000000000000
400 DATA 3C363B1F3F3F7F,1B1C1E0F1F1D1D3F,0000000A150815,0008040000000000
410 DATA 3C6CDCF8FCFCFCFE,1B387BF0F8BB8BFC,0000050AB10A850,0010200000000000
420 DATA FF7B3B101C3E1F0E,6F3F1F0F0F1F0E00,0A0000000000000,0004040F03010000
430 DATA FFDEDC0804040C830,F6FCF8F0F8FB3000,A0000000000000,002020F0FBF3000
440 DATA 3C3E3F1F3F3F3F7F,1B1C1E0F1F1F1F2F,1008140A1150A150A,0000000000000000
450 DATA 3C7CFCF8FCFCFCFE,1B387BF0F8FBF4,102850A050AB50A0,0000000000000000
460 DATA FF7B3B10202030C,773F1F0F1F1F0C00,0500000000000000,0004040F1F1F0C00
470 DATA FFDEDC0B387CF870,EEFCF8F0F0FB7000,4000000000000000,002020F0C0B00000
480 DATA 183C363B1F3F3F,00181C1E0F1F1D1D,0000000050A1508,0000080400000000
490 DATA 183C6CDCF8FCFCFC,0018387BF0FBBBB8,0000000050AB10A8,0000102000000000
500 DATA 3F3F7BFBF07833FF,1F0F3F7F6F1F1F00,150A0000000000000,0000040F07030000
510 DATA FCFCDEDF0F1E3CFF,F8F0FCFEF6F8F800,50A0000000000000,0000202F0E0C0000
520 DATA 183C3E3F1F3F3F3F,001B1C1E0F1F1F1F,00100B140A150A15,0000000000000000
530 DATA 183C7CFCF8FCFCFC,0018387BF0F8F8F8,001028500A050A850,0000000000000000
540 DATA 3F3F7BFB06010FFF,1F0F3F7F6F1F0F00,0A0500000000000,0000040F1F0F0F00
550 DATA FCFCDEDF0F060BFF,F8F0FCFEF6F8F000,A850000000000000,00002020F0F8F000
560 DATA 3D3F1F1F3F7FFF7F,1B1C0E0F0F377B3D,0B140A0500A050201,0000000000000000
570 DATA E0F0F8FCFCFCFCFE,C0E070FBF8A0F0FC,B040205000A80A054,0000000000000000
580 DATA 3F1F2040747F3E1C,1E0F1F3F3B3B1C00,0000000000000000,00001F3F0B000000
590 DATA FCBC1E1E3CF87000,F0E0ECFCF8700000,A000000000000000,0040E0E0C0000000
600 DATA 183D3F1F1F3F3F3F,00181C0E0F1F1F1F,0008140A0500A150A,0000000000000000
610 DATA C0E0F0FBFCFCFCFC,00C0E070FBF8A8A0,0040205000A80A0,0000000000000000
620 DATA 3F1F3F3F2F2710FF,1F0F1B171180F00,150A0000000000A0,0000000101180F00
630 DATA FEFCE8E9C93C78FF,FCF0F07B78FBF000,54A0000000000000,0000101060C0B000
```

★僕の父は麻雀をはじめてやったとき，四暗刻をだしたという強者です。(埼玉県鴻巣市・**佐藤好道16才**)……【影：四暗刻って，あの，のび太としずかとスネ夫とジャイアントをそれぞれ三つずつ集めるという…すごい役？】

★おい影、お前も久米宏みたいになんかをかけてボウズにしろ！パソコンを破壊したらボウズにしなさい。私に写真を送るよーに。(広島市・綿野清幸15才)……【影：じつはDr.Dは昔、大きな失敗をしてなこたないな。】

《リスト2》PUPのメイン・プログラム・リスト

```
100 '
110 '|  << P U P >>      MAIN PROGRAM  |
120 '
130 CLS 3:PAL:PAL,,,,,0:PRTY2:POKE 23666,0
140 DIM MP(7,4),CH(7),HI(3),PA$(4),ST$(14),CO(4,1),B(2)
150 TEMPO 254:HS=300:GOSUB 1020:GOTO 810
160  '▲▲▲▲▲     M O V E     ▲▲▲▲▲
170 GET K$:IF JP=1 THEN 210 ELSE IF K$=" " THEN X1=0:Y1=0:GOTO 200
180 X1=(K$="6" AND X>5)-(K$="4" AND X<33):Y1=(K$="8" AND Y>5)-(K$="2" AND Y<21)
190 IF X1=0 AND Y1=0 THEN WAIT 50:GOTO 220
200 MUSIC"04C1#CD#DEF":JP=1:HI=0:D=(Y1=-1)*-1+(X1=-1)*-2+(X1=1)*-3
210 GOSUB 500:X=X+X1:Y=Y+Y1:Z=Z+HI(HI):HI=HI+1:CH=CH(D+(HI>2)*-4)
220 GOSUB 510:IF X=EX AND Y=EY AND Z=EZ THEN 730
230 IF HI=4 THEN CURSOR SX,SY:PRINT[CO,7]"▒▒▒":SX=3:SY=1:GOTO 330
240  '▲▲▲▲▲     E N E M Y     ▲▲▲▲▲
250 IF EH<4 THEN 300 ELSE IF TU=0 AND RND<(RO/25) GOSUB 700
260 IF T=>0 THEN T=T-1 ELSE T=TU:GOTO 260
270 IF T<0 THEN EH=0 ELSE WAIT 50:GOTO 310
280 MUSIC"04C0CDDEF":IF RND<.5 THEN DX=SGN(X-EX):DY=0 ELSE DY=SGN(Y-EY):DX=0
290 EH=0:EZ=0:ED=(DY=-1)*-1+(DX=-1)*-2+(DX=1)*-3:TI=TI-TU:IF TI<0 THEN 680
300 GOSUB 520:EX=EX+DX:EY=EY+DY:EC=CH(ED+(EH>2)*-4)+50:EZ=EZ+HI(EH):EH=EH+1
310 GOSUB 530:IF X=EX AND Y=EY AND Z=EZ THEN 730 ELSE 170
320  '▲▲▲▲▲     P A N E L     ▲▲▲▲▲
330 JP=0:Z=0:HI=0:PX=(X-5)/4:PY=(Y-5)/4:IF MP(PX,PY)=5 THEN 730
340 IF MP(PX,PY)=0 THEN 250
350 MUSIC"04C1BGDAG":CURSOR X-1,Y-1:PRINT[5,7] PA$(0);:S=MP(PX,PY)
360 MP(PX,PY)=0:IF CL=0 THEN CL=1:CX=X:CY=Y:ST=S:GOTO 250
370 IF S=ST THEN 410 ELSE MUSIC"02B3GCG
380 CURSOR CX-1,CY-1:PRINT[CO(ST,0),CO(ST,1)] PA$(ST);:CURSOR X-1,Y-1
390 PRINT[CO(S,0),CO(S,1)] PA$(S);:MP((CX-5)/4,(CY-5)/4)=ST:MP(PX,PY)=S
400 CL=0:IF CX=EX AND CY=EY THEN 440 ELSE 250
410 MUSIC"05C1FGED":CL=0:SC=SC+S*P:PA=PA-2
420 SX=X-1:SY=Y-1:CO=5:CURSOR SX,SY:PRINT[1,7] USING"#0.X.#";S;P:P=S:S=0:ST=0
430 GOSUB 480:IF PA>0 THEN 250 ELSE 550
440 MUSIC"03C1DEFGAB04CDEFGAB":SC=SC+10:GOSUB 480:SX=EX-1:SY=EY-1:CO=7:S=0:ST=0
450 CURSOR SX,SY:PRINT[2,6]" 100":GOTO 250
460  '▲▲▲▲▲     S  U  B     ▲▲▲▲▲
470 PRINT[2]"SCORE        HIGH SCORE        LEFT":GOSUB 480
480 IF SC=>MS THEN PU=PU+1:MS=MS+300:MUSIC"04C6EG#A+C+D9"
490 PRINT USING"■■■■■ #####0 ■■■■ ■■■■ #####0 ■■■■ ##";SC;HS;PU:RETURN
500 FPRINT[ X, Y+ Z]  O,   0 [ X, Y+1] O,0 [ X, Y+ Z+1]   O,   0:RETURN
510 FPRINT[ X, Y+ Z] CH,CH+1 [ X, Y+1] 2,3 [ X, Y+ Z+1] CH+2,CH+3:RETURN
520 FPRINT[EX,EY+EZ]  O,   0 [EX,EY+1] O,0 [EX,EY+EZ+1]   O,   0:RETURN
530 FPRINT[EX,EY+EZ] EC,EC+1 [EX,EY+1] 2,3 [EX,EY+EZ+1] EC+2,EC+3:RETURN
540  '▲▲▲▲▲     C L E A R     ▲▲▲▲▲
550 CURSOR 16,10:PRINT[2,6]"C L E A R":MUSIC"03G3AB04CDEGFEDC7":WAIT 800
560 IF RO=15 THEN SC=SC+PU*100:CURSOR 16,10:PRINT[6,2]"-THE END-":GOTO 790
570 RO=RO+1:SX=2:SY=2:CO=0:GOSUB 480:IF RO/3<>RO*3 THEN 890
580  '▲▲▲▲▲   BONUS STAGE   ▲▲▲▲▲
590 CURSOR 15,10:PRINT[1,7]"BONUS GAME":GOSUB 500:GOSUB 520:MUSIC"0467ABC5DC"
600 POKE 23666,255:FOR PX=0 TO 2:P=1:GOSUB 660:NEXT:FOR PX=0 TO 2
610 FOR P=1 TO 4:SOUND 67,1:GOSUB 660:GET A$:IF A$="" THEN NEXT:GOTO 610
620 B(PX)=P:MUSIC"04G3B":NEXT PX:MUSIC"04C3EGB":POKE 23666,0:PO=B(0)+B(1)+B(2)
630 IF B(0)=B(1) OR B(0)=B(2)  OR B(1)=B(2) THEN PO=PO+5
640 CURSOR 14,18:IF B(0)=B(1) AND B(0)=B(2) THEN PO=PO*2
650 PRINT[2,6] USING"BONUS    ###0";PO*10:SC=SC+PO*10:WAIT 2000:GOTO 890
660 CURSOR 12+PX*6,12:PRINT[CO(P,0),CO(P,1)] PA$(P);:RETURN
670  '▲▲▲▲▲     HURRY  UP     ▲▲▲▲▲
680 TU=0:TI=1:CURSOR 16,2:PRINT[2,6]"HURRY UP"
690 FOR I=0 TO 7:MUSIC"04C1G":WAIT 80:NEXT:GOTO 300
700 HX=(EX-5)/4:HY=(EY-5)/4:IF MP(HX,HY)<>0 THEN RETURN
710 MUSIC"O1B3EGC":CURSOR EX-1,EY-1:PRINT[4,4] PA$(0);:MP(HX,HY)=5:RETURN
720  '▲▲▲▲▲     O  U  T     ▲▲▲▲▲
730 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:MUSIC"LON"+STR$(50-I*3-J):WAIT 10
740 CH=CH(J):GOSUB 510:NEXT J,I:GOSUB 500:GOSUB 520:HI=0
750 CURSOR SX,SY:PRINT[CO,7]"▒▒▒":SX=3:SY=1:CO=0
760 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 4:IF MP(I,J)<5 THEN 780
770 MP(I,J)=0:CURSOR I*4+4,J*4+4:PRINT[5,7] PA$(0);
780 NEXT J,I:PU=PU-1:IF PU=>0 THEN 910 ELSE CURSOR 15,10:PRINT[6,2]"GAME  OVER"
790 MUSIC"04B7AGFAGFED9EC":MUSIC WAIT:IF SC>HS THEN HS=SC
800  '▲▲▲▲▲     T I T L E     ▲▲▲▲▲
810 CLS 3:PAL 4:RO=1:PU=2:SC=0:MS=200:GOSUB 470:GOSUB 490:CURSOR 12,5
820 PRINT[2] TAB(13);"■■■■ ■■■■"
830 PRINT[7] TAB(13);"■  ■ ■  ■ ■  ■"
840 PRINT[6] TAB(13);"■■■■ ■ ■■■■"
850 PRINT[3] TAB(13);"■  ■ ■■■ ■  ■"
860 CURSOR 13,18:PRINT[4,7]"PUSH SPACE KEY"
870 GET A$:IF A$<>" " THEN 870 ELSE MUSIC"04C3EG7":PAL 1
880  '▲▲▲▲▲     S T A R T     ▲▲▲▲▲
890 CLS 3:PA=0:GOSUB 940:MUSIC"04A3GA":SX=3:SY=1:CO=0
900  '▲▲▲▲▲     R E A D Y     ▲▲▲▲▲
910 X=5:Y=21:EX=33:EY=5:T=5:Z=0:JP=0:EZ=0:EH=4:CH=33:P=1:EC=83:TU=(20-RO)¥3
920 CURSOR 16,2:PRINT[2,6] USING"ROUND ##";RO:TI=100-RO*3:GOSUB 480:GOTO 240
930  '▲▲▲▲▲     S T A G E     ▲▲▲▲▲
940 FOR I=3 TO 36:FPRINT[I,1] 1 [I,23] 1 [I,24] 1
950 CURSOR 1,2:PRINT[7,5]"■■■■":NEXT
960 FOR I=2 TO 24:FPRINT[3, I] 1 [36,I] 1:NEXT:GOSUB 470:GOSUB 480
970 FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 4:C=ASC(MID$(ST$(RO-1),I*4+J,1))-48
980 K=C¥5:M=J*8-4:GOSUB 990:K=C MOD 5:M=J*8:GOSUB 990:NEXT J,I:RETURN
990 CURSOR M,I*4+4:PRINT[CO(K,0),CO(K,1)] PA$(K);
1000 MP((M-4)/4,I)=K:IF K<>0 THEN PA=PA+1:RETURN ELSE RETURN
1010 '▲▲▲▲ D A T A   S E T ▲▲▲▲
1020 RESTORE 1080
1030 FOR I=0 TO 7:READ CH(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ HI(I):NEXT
1040 FOR I=0 TO 4:READ CO(I,0),CO(I,1):NEXT
1050 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 3:READ A$:PA$(I)=PA$(I)+A$+"■■■■":NEXT J,I
1060 FOR I=0 TO 14:READ ST$(I):NEXT:RETURN
1070 '▲▲▲▲▲     D A T A     ▲▲▲▲▲
1080 DATA 25,29,66,41,33,37,70,45
1090 DATA -2,-1,1,2 ,5,7,6,7,4,7,2,7,1,7
1100 DATA "▒▒▒","▒▒▒▒","▒▒▒▒","▒▒▒▒","    ","◢ ","■■■","◢◣"
1110 DATA "    ","◢ ","◢■◣","◥◣◤","    ","◢◣","■■■","◥◣ "
1120 DATA "    ","◢ ","◥◤","◥ ","● "
1130 DATA "0000100:000020050000","30050000100:0000200?","?0020D1000000:305004"
1140 DATA "00000:4?451D3D200000","500127?04D03:3:5001","00001F8:4?3D2@>50000"
1150 DATA "0000A3DAE45E:1?:0000","D5D?231145D:?3241D55:","";AE=?0045001D003A9=7"
1160 DATA "E=A900009A=E0000E=A9","1F>?23?:39E?23?:1F>?","3AH5476?4=CD3>F?167?"
1170 DATA "BH6<;7=B><HG9<6H8A;9","9>7CABFC>A@=8=7E7EEC","A9AEG;G;9A9A;G;GA9A9"
```



評…そんなバカな！(編)

MZ-2200/2500(1Z001/1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行)



ネズミのきらいな主人公の扉さがしゲーム

MOUSE(マウス)

トシちゃん27歳

ストーリー

あなたは，ネズミがきらいなマンホールマンです。

ある日，ふとしたことで古いマンホールの中へ，落ちてしまいました。しかし，そこは大きなネズミがいる，マンホールだったのです。

遊びかた

8 2 4 6で上下左右，スペース・キーで向いている方向に，穴を掘ります。壁があれば壁を壊します。

クリアは扉に入ることですが，扉は壁のどこかに隠れています。

ネズミにぶつかると，恐怖メータが増し，100%か，穴に落ちると，ゲーム・オーバーです。

壁を壊したとき，たまにネズミがでてきます。そのときも恐怖メータが増します。また，ネズミが穴に落ちると，ネズミは消えます。

なお，CRキーでポーズがかかります。

プログラム

今回は，スピードが遅く，プログラムもデータが多く，つめているような感じがします。

扉やネズミの位置はランダムです。また，壁を壊したときのネズミの出現もランダムです。

ネズミの動きは単調なので，ゲーム自体は簡単です。

CHECKER FLAG

影：この地球上にネズミの国があるって知っちゅう？

Dr.D：チュー国ってかあ。

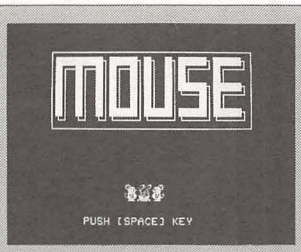
影：うーんさすがはDr.もの知っちゅうにゃあ。

編：影さん，何か言葉がチューチューしてますが？

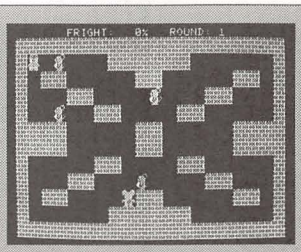
影：げに。これが日本でもっとも古い言葉といわれちゅう土佐弁やきに。

Dr.D：ええと…とりあえず土佐弁はおいといて，これはキャラクターのかわいらしさでポイントをあげたゲームじゃのう。

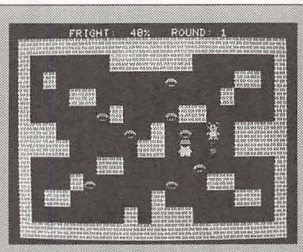
編：ゲーム性もまずまずですよ。



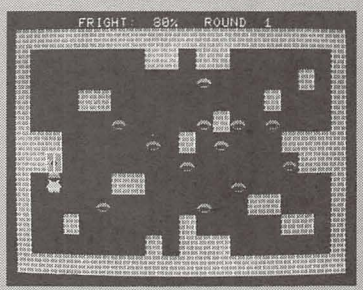
▲《写真1》タイトル画面。かわいいネズミのデモがある



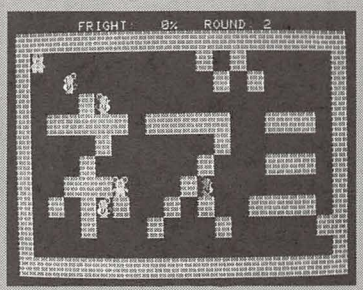
▲《写真2》左上にいるのがマンホールマン。ネズミがきらいだそうだ



▲《写真3》穴を掘ってネズミを落としちゃおう。トントンと



◀《写真4》扉を見つけたぞ。ここに入ると面クリアだ



◀《写真5》ネズミという文字を形どった2面。なかなか

★PC-98DOがクイズで当たったので，2年ぶりにベーマガを買ったら，OFコーナーがまだあった。影さんにあいさつするためにここまで書いた。こんちわーす！(東京都西多摩郡・窪野健一17才)……【影：ちわっす！】

★11月号が手に入ったのは10月9日，印刷日の表示は10月25日，何か変だ。(東京都練馬区・JK1LFU13才)……

【影：そういうものなのだ。それより○回目の誕生日を迎えたのに20才だというつぐ美ちゃんは何か変だ。】

MOUSEのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■
```

```
8020 DEF FNH(X)=-(XX=1)*3-(YY=-1)*2-(XX=-1)
8030 DIM CH$(1,3),HH$(5),MP(19,11),FP(19,11),X(10),Y(10),HO(10)
8040 CURSOR 10,10:PRINT "Please wait a moment"
8050 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:FOR K=0 TO 2:READ A$
8060 GOSUB 8500:CH$(I,J)=CH$(I,J)+B$:NEXT K,J,I
8070 FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 2:READ A$:GOSUB 8500:HH$(I)=HH$(I)+B$:NEXT J,I
8080 FOR I=0 TO 9:READ A$:GOSUB 8500:SU=0:FOR J=1 TO 32
8090 A=ASC(MID$(B$,J,1)):POKE 44735+I*32+J,A:SU=SU+INT(A/16):NEXT J
8100 READ A:IF A<>SU THEN PRINT "*Error in":9520+I*10:END
8110 NEXT I
8120 RETURN
8500 REM ■■■■■■■■■■ INIT SUB ■■■■■■■■■■
```

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



奥の深いアクション・ゲームの登場

星(ほし)のかけら

蒲生　敬

★目的★

星のかけらを，6個集めるのが目的で，星のかけらは宝箱に入っています。

6個目は五つ集めて，ある面をクリアしたときにでてきます（注：どの面にあるかは，ひみつだよ～ん！）。

主人公は女の子で，カシルテって言います。むりやりだな，ほんとに。

★ルール1★

4，6で左右，8でジャンプ，5でモードの切りかえ，Gでギブアップ，Zでモードを『ナゲル』にもどし，スペース・キーでモードの実行や，宝箱を取ったり扉に入ったり（宝箱や扉に重なってスペース・キーを押す）します。

HELPでポーズになり，Yでこれまたギブアップです。

★MDモード★

ナゲル…目の前の物をもちあげて，おもいっきり投げます。何かにぶつかると下に落ちます。(HP)

キック…目の前の物をけっとばします。けった物は床がなくなると下に落ちます。(HP)

ツクル…目の前にブロックを作ります。(MP)

カイフク…HPを回復します。(MP)

ライゲキ…らいげきを起こし敵を殺します。(MP)

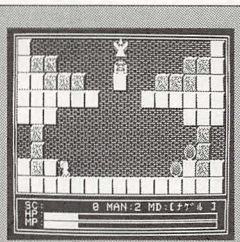
フッカツ…MANが1人減りますが，HP,MPを回復します。(MAN)

※HPとかMPというのは，それぞれが，ある程度減るということです。

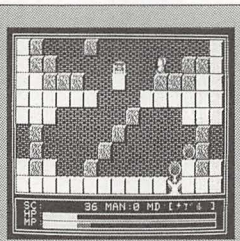
★ルール2★

クリアの方法は，ボールを重ねると扉が2個でてきますので，どちらかに入ってください。ボールは同じ色でなくては重ねられません。ボールの色を変えるには，ボールをなにかに，ぶつければいいのです。ただし，キックでは変わりません。

カシルテは，HPがなくなると死にます。そして，MANが1人減り，



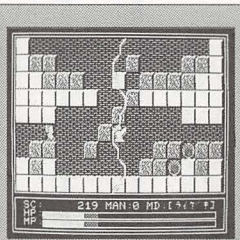
▲《写真1》目的は宝箱に入っている星のかけらを6個集めることだ



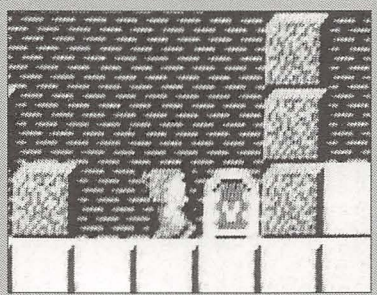
▲《写真2》"ツクル"モードでブロックを作ってとんとんとホラネ



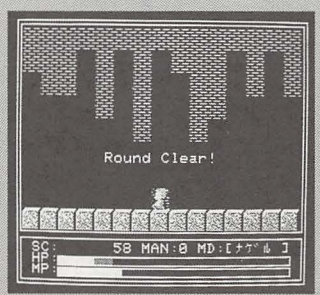
▲《写真3》星のかけらをまず一つ見つけたぞ



▲《写真4》"ライゲキ"モードで敵をやっつけた



◀《写真5》ボールを二つ重ねると扉がでてくる



◀《写真6》扉に入るとクリアのデモがある

★弟に影さんを見せたらひっで一顔っ！なんて言っていた。（千葉県我孫子市・石崎　武13才）……【影：私の素顔を知ってるなんて，君たち兄弟はいったい何物なんだ。うーん，M78星雲からきた宇宙人か。ウルトラの父は元気？】

MANがなくなるとゲーム・オーバーです。MPがなくなると，MPの実行ができなくなるので注意が必要です。HPとMPは宝箱を取ると回復します。

カシルテのHPやMPは1ポイント減ると，1ポイントずつマックスが増えるので，うまく増やしましょう。

カシルテが，下に落っこちると上からでてきて，左の端につっこめば，右からでてきます。もちろん右から左にも行けます。

もっとも，大切なことは，このゲームには重力がかかってるということです。

★最後に！★

『ナゲル』を実行するときは，気をつけるように。もちあげた物の前に何かあれば下に落っこちてカシルテが死にます。

★　★

★　★

★BAマガでプログラムを入力しても動かないときがあります。どうすればいいのですか？(東京都練馬区・高橋佐江子14才)……【影：よーく，見直してごらんなさい。それでもダメなら買いかえよう。ベーマガを。】

星のかけらのプログラム・リスト

```
 10 '------ [ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ] ------------------------------------------------------
 20 init "CRT1:40,25,0,0":init "CRT2:320,200,16":clear &HE000:kmode:klist 0
 30 repeat on ,3:new on 3:play on:on play gosub 1310:gosub 1310:gosub 1550
 40 option angle degrees:dim DA(16,10),T(20):repeat on ,4
 50 screen 1,(0,1):click off:help on:on help gosub 890:goto 1440
 60 '------ [ ｶﾒﾝ ﾒｲｷﾝｸﾞ ] ------------------------------------------------------
 70 KK=0:for Y=1 to 9:for X=1 to 15:KK=KK+1:DA$=mid$(RU$(RU),KK,1)
 80 DA(X,Y)=val("&"+asc(chr$(DA$))-64:next:next:  GUX=MX:GUY=MY:GU=MU
 90 cgen 1:for X=1 to 15:for Y=1 to 4:poke &HF000,16-X,Y*2-1,DA(16-X,Y*2-1)
100 call &HE000:poke &HF000,X,Y*2,DA(X,Y*2):call &HE000:next
110 poke &HF000,16-X,9,DA(16-X,9):call &HE000:next:cgen
120 STF=val("&"+mid$(K$(RU,1),4,1)):cgen 1:poke &HF000,MX,MY,10+MU
130 call &HE000:cgen:if ST(6)=1 then pause 20:goto 1360 else gosub 310
140 '------ [ ﾒｲﾝ ] ------------------------------------------------------------
150 K$=inkey$:if K$="" " then 390
160 if K$="G" then goto 820 else if K$="Z" then MD=0:gosub 980
170 if K$="8" then 270 else if K$="5" then gosub 980
180 XX=(K$="4")-(K$="6"):if XX=0 then gosub 330:goto 150
190 ZX=MX+XX:if DA(ZX,MY)=0 then 1220 else if DA(ZX,MY)>=4 then 150
200 Q=MX:W=MY:E=DA(MX,MY):gosub 970:Q=ZX:W=MY:E=XX+10:gosub 970:MU=XX:MX=ZX
210 '------ [ ｵｯﾁ ﾏｯｽ ﾎﾝ ] ------------------------------------------------------
220 gosub 330:ZY=MY+1:if DA(MX,ZY)=0 then 250 else if DA(MX,ZY)>=4 then 1300
230 Q=MX:W=MY:E=DA(MX,MY):gosub 970:Q=MX:W=ZY:E=10+MU:gosub 970
240 MY=ZY:goto 220
250 Q=MX:W=MY:E=DA(MX,MY):gosub 970:MY=1:W=1:E=10+MU:gosub 970:goto 220
260 '------ [ ｼﾞｬｰﾝﾌﾟ ] ------------------------------------------------------
270 ZX=MX+MU:ZY=MY-1:if DA(ZX,ZY)=0 or DA(ZX,ZY)=>4 then gosub 330:goto 1300
280 Q=MX:W=MY:E=DA(MX,MY):gosub 970:Q=ZX:W=ZY:E=10+MU:gosub 970
290 MX=ZX:MY=ZY:goto 220
300 '------ [ ﾃｷ  ﾙｰﾁﾝ ] ------------------------------------------------------
310 TX=int(rnd(1)*15+1):TY=1:Q=TX:W=TY:E=10:gosub 970
320 for I=1 to 20:T(I)=0:next:T(1)=1:return
330 for I=1 to 10:swap T(I),T(I+1):next:if T(1)<>1 then return
340 RX=TX+sgn(MX-TX):RY=TY+1:Q=TX:W=TY:E=DA(TX,TY):gosub 970
350 if RY=10 then gosub 310:goto 1300 else if RX=MX and RY=MY then 370
360 Q=RX:W=RY:E=10:gosub 970:TX=RX:TY=RY:for I=0 to 200:next:return
370 goto 1120:NA=1:gosub 1040:gosub 310:goto 1300
380 '------ [ SP ] ------------------------------------------------------------
390 if DA(MX,MY)=<2 then on DA(MX,MY) goto 900,750
400 if F(2,1)=0 then 150 else on MD goto 420,490,540,570,600,640
410 '------ [ ﾅｹﾞﾙ ] ----------------------------------------------------------
420 if DA(MX,MY-1)<>3 or DA(MX+MU,MY)=<4 then 150
430 Q=MX+MU:W=MY:E=3:gosub 970:Q=MX:W=MY-1:R=W:E=DA(MX+MU,MY):gosub 970
440 DA(Q,W)=E:DA(MX+MU,MY)=3:Y1=MY-1:gosub 1070:if DA(MX+MU,R)<>3 then 1120
450 X5=MX:Y5=MY-1:PI=5:gosub 1010:NA=1:gosub 1030
460 gosub 680:SX=X5+MU:if DA(SX,Y5)<>3 then gosub 1240:gosub 1190:goto 150
470 gosub 1150:goto 460
480 '------ [ ｷｯｸ ] ----------------------------------------------------------
490 if DA(MX+MU*2,MY)<>3 or DA(MX+MU,MY)=<4 then 150
500 X5=MX+MU:Y5=MY:gosub 510:Y1=MY-1:gosub 1070:PI=4:gosub 1010:goto 150
510 SX=X5+MU:if DA(SX,MY)<>3 then return else gosub 1150:XYZ=0
520 gosub 1190:if XYZ=0 then 510 else NA=1:gosub 1030:X1=MX+MU:return
530 '------ [ ﾂｸﾙ ] ----------------------------------------------------------
540 ZX=MX+MU:if DA(ZX,MY)<>3 then 150 else DA(ZX,MY)=5:PI=2:gosub 1010
550 NA=2:gosub 1030:cgen 1:poke &HF000,ZX,MY,5:call &HE000:cgen:goto 150
560 '------ [ ｶｲﾌｸ ] ----------------------------------------------------------
570 if F(2,1)=0 or F(1,1)=F(1,2) then 150
580 NA=2:gosub 1040:PI=5:gosub 1010:NA=1:gosub 1170:goto 150
590 '------ [ ﾗｲｹﾞｷ ] ---------------------------------------------------------
600 screen 0,(0,1):gosub 1330:screen 1,(0,1):Q=TX:W=TY:E=DA(Q,W)
610 gosub 970:PI=100:gosub 1010:screen 0,(0,1):cls:screen 1,(0,1)
620 gosub 310:NA=2:gosub 1040:goto 150
630 '------ [ ﾌｯｶﾂ ] ----------------------------------------------------------
640 if MAN=0 then 150 else MAN=MAN-1:PI=0:gosub 1010
650 for I=1 to 2:for L=1 to F(I,2):locate 8+L,20+I:print [6] "■"
660 for J=1 to 200:next:next:F(I,1)=F(I,2):next:PI=30:gosub 1010:goto 150
670 '------ [ Round Clear ] ---------------------------------------------------
680 if DA(X5,Y5)=5 then return else AX=X5+MU:AY=Y5  :goto 700
690 if DA(X5,Y5)=5 then return else AX=X5   :AY=Y5+1:goto 700
700 if DA(X5,Y5)<>DA(AX,AY) then return else Q=X5:W=Y5:E=3:gosub 970
710 DA(X5,Y5)=3:Q=AX:W=AY:E=3:gosub 970:DA(Q,W)=3
720 ST=0:for I=1 to 5:ST=ST+ST(I):next:if ST=5 and RU=10 then 1270
730 for I=4 to 5:for L=1 to 4:K(I,L)=val("&"+mid$(K$(RU,I),L,1)):next
740 Q=K(I,1):W=K(I,2):E=2:gosub 970:DA(Q,W)=E:next:return
750 if MX=K(4,1) and MY=K(4,2) then RU=K(4,4) else RU=K(5,4)
760 call &HE107:play off:play "04T255L9@21@V80EEEEFFFFGGGGEEEFFFGGGEEFFGG"
770 cgen 1:call &HE07D:for X=1 to 15:Y2=int(rnd(1)*5+1):for Y1=1 to Y2
780 Q=X:W=Y1:E=3:gosub 970:next Y1,X:gosub 1320:play on:on play gosub 1310
790 Q=8:W=8:E=9:gosub 970:locate 14,12:print "Round Clear!":pause 40
800 cgen 1:call &HE07D:cgen:gosub 1310:for NA=1 to 2:gosub 1170:next:goto 70
810 '------ [ Game Over ? ] ---------------------------------------------------
820 if MAN=0 then 850 else call &HE107:play off:MS=4:gosub 1310:MAN=MAN-1
830 PI=0:gosub 1010:cgen 1:call &HE07D:cgen:NA=1:gosub 1170:NA=2:gosub 1170
840 MX=GUX:MY=GUY:MU=GU:play on:on play gosub 1310:MS=2:gosub 1310:goto 70
850 cgen 1:call &HE07D:cgen:locate 15,8:print [2] "Game Over!":MU=0:play off
860 play "@V80@23L9T25504EG>DC<GFEGGAB>C6","@V80@23L9T25504EG>DC<GFEEFFFE6"
870 pause 50:play on:on play gosub 1310:MS=1:gosub 1310:goto 1440
880 '------ [ Star ] ----------------------------------------------------------
890 gosub 910:if K$="Y" then 820 else 90
900 ST(STF)=1:gosub 910:NA=1:gosub 1170:NA=2:gosub 1170:DA(MX,MY)=3:goto 90
910 cgen 1:call &HE07D:pen 1:poly (120,80),60,13,144,90,900
920 cgen:pen 0:PX(1)=120:PY(1)=55:PX(2)=100:PY(2)=75:PX(3)=140:PY(3)=75
930 PX(4)=100:PY(4)=90:PX(5)=140:PY(5)=90:PX(6)=120:PY(6)=80
940 for I=1 to 6:if ST(I)=1 then paint (PX(I),PY(I)),14,13:next else next
950 K$=inkey$:if K$="" then 950 else paint (100,40),0,15:return
960 '------ [ Sub ] -----------------------------------------------------------
970 cgen 1:poke &HF000,Q,W,E:call &HE000:cgen:return
980 M$(1)="ﾅｹﾞﾙ ":M$(2)="ｷｯｸ  ":M$(3)="ﾂｸﾙ  ":M$(4)="ｶｲﾌｸ ":M$(5)="ﾗｲｹﾞｷ"
990 M$(6)="ﾌｯｶﾂ ":MD=MD+1:if MD=7 then MD=1:locate 28,20 else locate 28,20
1000 cgen:print [5] M$(MD):for I=1 to 400:next:return
1010 SC=SC+PI:locate 9,20:print using "########";SC,MAN:return
1020 I=I+1:if I=26 then I=25:return else return
```

★このハガキを……、ハサミで切った人、あなたは器用な人です。カッターで切った人、けんめいな選択です。手刀で切断した人、ウィザードリィの世界へ行きなさい。(三重県伊勢市・久藤謙一郎11才)……【影：ヒョー。】

```
1030 F(NA,3)=F(NA,3)+1:if F(NA,3)=>5 then F(NA,3)=0 else return
1040 locate 8+F(NA,1),20+NA:print [2] "■":F(NA,1)=F(NA,1)-1:I=F(NA,2)
1050 gosub 1020:F(NA,2)=I:locate 8+F(NA,2),20+NA:print [2] "■"
1060 if F(1,1)=0 then 820 else return
1070 X1=MX+MU:BS=0:gosub 1110:if BS=0 then return
1080 Y2=Y1:for I=1 to BS:Q=X1:W=Y2:E=3:gosub 970:W=Y2+1:E=DA(Q,Y2)
1090 gosub 970:DA(Q,Y2)=3:Y2=Y2-1:DA(Q,Y2+2)=E:next:Y1=Y1+1
1100 for I=1 to 500:next:if DA(Q,Y1+1)<>3 then return else 1080
1110 if DA(X1,Y1-BS)=<4 then return else BS=BS+1:goto 1110
1120 Q=MX:W=MY-1:E=3:gosub 970:W=MY:E=DA(Q,MY-1):gosub 970:for I=0 to 5000
1130 next:for I=F(1,1) to 1 step -1:locate 8+I,21:print [2] "■"
1140 for L=1 to 200:next:next:goto 820
1150 Q=X5:W=Y5:E=3:gosub 970:Q=SX:E=DA(X5,Y5):gosub 970:DA(X5,Y5)=3
1160 DA(SX,Y5)=E:X5=SX:for I=0 to 150:next:return
1170 for I=1 to F(NA,2):locate 8+I,20+NA:print [ó] "■":for K=0 to 200
1180 next:next:F(NA,1)=F(NA,2):return
1190 gosub 690:SY=Y5+1:if DA(X5,SY)<>3 then return else Q=X5:W=Y5:E=3
1200 gosub 970:W=SY:E=DA(X5,Y5):gosub 970:DA(X5,Y5)=3:DA(X5,SY)=E:Y5=SY
1210 for I=1 to 200:next:XY2=1:goto 1190
1220 Q=MX:if MX=15 then MX=1 else MX=15
1230 W=MY:E=DA(Q,MY):gosub 970:Q=MX:W=MY:E=10+MU:gosub 970:goto 150
1240 if DA(X5,Y5)=<5 then return else DA(X5,Y5)=DA(X5,Y5)+1
1250 if DA(X5,Y5)=>9 then DA(X5,Y5)=ó:Q=X5:W=Y5 else Q=X5:W=Y5
1260 E=DA(X5,Y5):gosub 970:return
1270 for Y=2 to 4:for X=6 to 10:DA(X,Y)=3:next:next:DA(8,3)=1:DA(6,4)=5
1280 DA(7,4)=4:DA(8,4)=4:DA(9,4)=4:DA(10,4)=5:for Y=2 to 4:for X=6 to 10
1290 poke &HF000,X,Y,DA(X,Y):cgen 1:call &HE000:next:next:STF=6:return
1300 for I=0 to 150:next:goto 150
1310 play MU$(MS,1),MU$(MS,2):return        :' [ B G M ]
1320 for Q=1 to 15:W=9:E=5:gosub 970:next:return
1330 K=11:for I=1 to 2:for W=1 to 9:K=K+1:Q=TX:E=K:gosub 970
1340 next:for J=0 to 200:next:next:return
1350 '------ [ オシェナィヨーダ !! ] ------------------------------------------
1360 for I=1 to 50:crev@ (5,1)-(34,18),1:crev@ (5,1)-(34,18),0:next:pause 15
1370 call &HE107:play off:cgen 1:call &HE07D:cgen:screen 0,(0,1):gosub 1320
1380 Q=8:W=8:E=9:gosub 970:locate 10,8:print [ó] "ｶｼﾙﾃ ﾊﾐｺﾞﾄ ﾎｼﾉ ｶｹﾗ ﾖ"
1390 locate 15,10:print [ó] "ｱﾘｽﾞ ﾏｼﾀ。":locate 12,12:print "by NAGISA soft"
1400 pause 30:screen 1,(0,1):play on:on play gosub 1310:MS=3:gosub 1310
1410 TX=int(rnd(1)*15+1):gosub 1330:for I=1 to 2000:next
1420 cgen:for W=1 to 9:Q=TX:E=30:gosub 970:next:goto 1410
1430 '------ [ ﾀｲﾄﾙ ] ------------------------------------------------------
1440 MS=1:cls 3:for I=1 to 150:pset (rnd(1)*314+1,rnd(1)*200+1),14:next
1450 locate 13,7:print "The Piece Of[illegible]S T A R":locate 12,11
1460 print "by NAGISA soft":locate 14,13:print "Original 2"
1470 if inkey$="" then roll@ -1:goto 1470 else pause 15:cls 3
1480 init "CRT2:320,200,16":for I=1 to 6:ST(I)=0:next:call &HE107:MS=2
1490 line (38,6)-(282,152),,B:line (38,157)-(282,187),,B:PI=0
1500 line (35,3)-(285,190),,B:line (71,170)-(272,176),,B:SC=0:RU=1
1510 line (71,178)-(272,184),,B:locate 6,20:print "SC:[illegible]HP:[illegible]MP:"
1520 locate 18,20:print "MAN:[illegible]MD:[illegible]":MD=0:gosub 980:MAN=2:gosub 1010
1530 MX=4:MY=8:MU=1:F(1,2)=5:F(2,2)=5:NA=1:gosub 1170:NA=2:gosub 1170:goto 70
1540 '------ [ Data s Set ] ------------------------------------------------
1550 restore 1730:for I=1 to 28:read A$,S$,D$:def chr$(I+64)=hexchr$(A$+S$+D$)
1560 def chr$(I+96)=mirror$(cgpat$(I+64)):next
1570 for I=1 to 10:for L=1 to 5:read K$(I,L):next L,I
1580 restore 2200:dim F$(15):for I=0 to 15:read F$(I):next:restore 1980
1590 for RU=1 to 10:dim DA(16,10):read R$(1),R$(2):for L=1 to 2:DA$=""
1600 for K=1 to 34:DA$=DA$+F$(val("$"+mid$(R$(L),K,1))):next:KK=0
1610 for Y=1 to 9:for X=1 to 15:KK=KK+1:DA(X,Y)=DA(X,Y)+val(mid$(DA$,KK,1))
1620 next X,Y:next L:for Y=1 to 9:for X=1 to 15:DA(X,Y)=DA(X,Y)+3:next X,Y
1630 for I=1 to 3:for L=1 to 3:A(L)=val("$"+mid$(K$(RU,I),L,1)):next
1640 DA(A(1),A(2))=A(3):next:RU$(RU)="":for Y=1 to 9:for X=1 to 15
1650 RU$(RU)=RU$(RU)+chr$(64+DA(X,Y)):next X,Y:erase DA:next RU
1660 for I=&HE000 to &HFFF0:poke I,0:next:KK=-1:for J=1 to 9:read A$,S$:M=0
```

```
1670 for L=1 to 32:A=val("&H"+mid$(A$,L*2-1,2)):M=M+A:KK=KK+1:poke &HE000+KK,A
1680 next:if M<>val("$"+S$) then print 1920+J*10;"ﾆ bug ｱﾘ":end
1690 next:read A1$,A2$:A$=A1$+A2$:for I=0 to 119
1700 DA=val("$"+ascchr$(mid$(A$,I+1,1))):poke &HF500+I,DA:next
1710 for I=1 to 4:read MU$(I,1),MU$(I,2):next:return
1720 '------ [ Data s ] ------------------------------------------------------
1730 data 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,007E00E7007E00E7
1740 data 0000000000000000,0000000000000000,007D17E8542868F0,00030F10376F3F7F
1750 data 000F1F3870607878,737369F170707FF0,7E7E7F7F7F777F20,6262797960787F70
1760 data 007E00E7001F20C0,0000000000013075F,00000000001F2040,507B50E360407FE7
1770 data 3F1F3C7F3F7F5F00,607B644340607F00,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFB3BBEFEDADFE
1780 data FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFEFCFCFCFCFCFC,FFFE7050D090B8F8,FFFEFCFCFCFCFCFC
1790 data FFFFFFFFFFFFFF00,FB5B597F3F2D2300,FFFFFFFFFFFFFF00,FCFCFCFCFCFCFC00
1800 data B8BCF0FCF0FC4C00,FCFCFCFCFCFCFC00,0015204000000000,3F6ADFBFFFFFFFFF
1810 data 3F7FE8EADCABA5D5,0054000004000400,FFAAFCFCFCFCFCFC,FFFE24D098709048
1820 data 0000000000005500,FFFFFFFFFFFFFF00,E48AE8D2B5AA8000,0400040004005400
1830 data FCFCFCFCFCFCFC00,E850A03888500000,007107DF1F3F3FFF,0002080020004000
1840 data 00030D1629345050,7F7F3FAF136C03E7,0040202010OC0300,5060302010OC0300
1850 data 007905D6093410E0,00020B0F3F1F7F3F,000300C1020204040,506030A0106C03E7
1860 data 3F7F3F2F130C0300,4040202010OC0300,007904D000200C0,0002090629145020
1870 data 00030F1F3F3F7F7F,404020A0106C03E7,1060302010OC0300,7F7F3F2F130C0300
1880 data 004000C1024102E2,0008540913O130B,001F7F1E3D1E1D0D,0006C0E3F0F67001
1890 data 0000F0E0F0C0C0F8,00E03060F0F0F0F8,037707E7006205E8,0000010000060F0F
1900 data 0001010003010000,C0E2F06904060C19,B0000090740606C98,F0C0E0F0F8F0E000
1910 data 017D82E2B5F86DBF,01018363F55A3D17,010183E3F5F87DBF,5B6717AF076F1F7F
1920 data 0F0F0707070F1F7F,5F2F170B050B155B,50A854AA552A150A,0040201008040201
1930 data C0E070381C0E0703,020A020A020A020A,0101010101010101,0303030303030303
1940 data 8211,C870,D770,3822,D823,8212,6780,A780,3525,E826,5570,8780,8780
1950 data D224,B525,8613,5460,B480,3223,D223,6570,D560,8780,6227,B528,8314
1960 data 6570,A570,3823,8827,8270,2860,E860,8328,A329,5670,B680,5670,282A
1970 data 6829,9515,5270,C780,6826,E82A,3660,D680,3660,6821,A821:'ﾅｶﾞｸﾃ ｺﾞﾒﾝﾈ
1980 data 8003C01FE4FFE3FE00E80090017007FFFE,0000C018E0E0000000008009001200200000
,000038E01F001C00001C01C8E203E0FFFE,000038E01F001C0000000000000000000000
1990 data E00F8D8E8A2C0010000306000A001C0711C,0000000000000000000000000000000000000000
,00000000E0E180C682C98C824800000280,00000000E0E180C682C98C8248000000280
2000 data 00001C001001A0C4015FFFFFFFFFFFFFE,00001C001001A0C4014E2384A631CA0280
,FFFFFDFFE0FF7F7E00F98CF001C001FFFE,0000000000022000018C000000000000
2010 data 00003563D578D5800000001001780FE54E,0000154015005500000000100100000540
,F01FC01E0008080010002002480490FFFE,0000000000000000000000000000000000000000
2020 data 0000825020040200102492000020080444,0000825020040200102492000020080444
,FFFE7FF07FC07F00000001C0713E4FFFE,0000000000000000000001C0713E40000
2030 '    ┌------ [ マシンゴ ] ------------------------------------------------┐
2040 data 3A00F0478006038032O0F03A01F0478006019032O1F03A02F0CB27CB27060490,AF2
2050 data 3202F03E0003203F03E003204F0C35FE03A02F0060180320 2F03A03F006018032,AA
2060 data 03F0473E0290C22DE03E003203F03A04F00601803204F0473E0290C22DE0C93A,C00
2070 data 00F0473A03F0806F3A01F0473A04F080673A02F04F06F50ADF08C330E03E0132,C85
2080 data 00F13201F13E003202F13203F13A03F1473E09903204F1CDD1E03A03F1060A80,C4D
2090 data 3204F1CDD1E03A03F10601803203F1473A01F190C28DE03A01F10601803201F1,D89
2100 data 3A00F10602803200F1473E1390C8C385E03A02F10614806F3A04F1673E41DF08,C20
2110 data 3A02F1473E13906F3A04F1673E41DF083A02F10601803202F1473A00F190C2D1,C2E
2120 data E03E003202F1C90602DF23C90000000000000000000000000000000000000000,4DF
2130 '    └------------------------------------------------------------------┘
2140 data EeFfCcDdBBBBGHIJKLMNOoPpQqRrSsTtvuxwYyZzUVWX[A¥AA[A¥A(A|(A|A
2150 data [A¥AA[A¥A(A|(A|A[AA[A(A|(A|A[A¥AA[A¥A(A|(A|A[A¥AA[A¥A(AAAAA
2160 data 04T255L9@21@V75CCRDDREERRCDEFFRRDEFGGRRDEFRFFEFGRGG5RRRR,""
2170 data 04T255L9@21@V70EEEREREEEERER,05T255L9@21@V70EEEREREECERER
2180 data 04T255L9@21@V80CDDDCEEECFFFCGGG,04T255L9@21@V80EDEEEDEEGEGGGEGG
2190 data 04T255@21@V80L10BBCAACGGCFFCEECDDCBBAAGGFFEEDDCC5,""
2200 data 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111,1000,1001,1010,1011,1100,1101
,1110,1111 :' ---------- ﾅｶﾞｸﾃ ｺﾞﾒﾝ ﾈ !! .. (C) 1988 by T.Gamou ----------
```

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用



1画面プログラムのワンキー・ゲーム

ふわふわ

TANI

最初に

なんと，P6で1画面（16行）プログラムを作ってみました。

遊びかた

RUNすると，P6が止まってしまったかのようになりますが，リターン・キーを押すと，秒読み(?)をはじめて，ゲームがスタートします。

ゲームの内容は，画面の中でふわふわと浮いている“♣”を画面の外にださないようにするものです。スペース・キーを押すと上昇し，はなすと下降しますが，少しでも長く押した状態やはなした状態にしておくと，“♣”は画面の外へすっ飛んでゲーム・オーバーとなります。なお，リプレイはスタートと同じくリターン・キーです。

《第1表》変数表

S	スコア
H	ハイスコア
Y	♣のY座標
VY	♣のY座標増加分
I，J	ループ用



◀《写真1》この“♣”を画面の外にださないようにする

▶《写真2》くーっ，むずかしいぞ。ゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

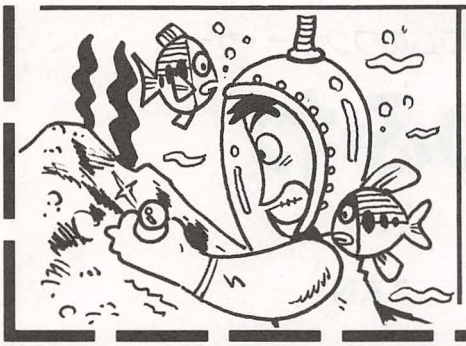
編：このゲームをプレイするみなさんに注意があります。最初，画面には何も表示されずにリターン・キーを押すと，突然ゲーム・オーバーになってしまうでしょう。そうです，よーく見ると“♣”がチラッと見えるでしょ。リターン・キーを押した後，秒読みを開始してゲームがすぐはじまっていたんですねー。動きが速いんで要注意。要領がわかると燃えちゃいますよ。

ふわふわのプログラム・リスト

```
10 H=0:CONSOLE,,0,0:PLAY "07L64":GOTO90
20 S=0:Y=5:VY=0:CLS
30 LOCATE16,Y:PRINT" ";:IFSTRIG(0)THENVY=VY-2
40 VY=VY+1:Y=Y+VY:S=S+1
50 IFY<00RY>15THENSOUND7,56:SOUND8,0:EXEC&H1058:GOTO70
60 LOCATE16,Y:PRINT"♣";:SOUND7,54:SOUND8,Y:GOTO30
70 LOCATE9,7:PRINT"GAME OVER"SPC(55)"SCORE:";S:IFS>HTHENH=S
80 LOCATE9,11:PRINT"HISCORE:";H
90 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN90
100 FORJ=1TO3:PLAY"C":FORI=0TO150:NEXTI,J:PLAY"08C1607":GOTO20
```

★先月号に初投稿ながら見事に載った僕を友人Fが「すっげえ」とたたえた。彼は何度もだしているのに載ったことがないソーである。(鹿児島県姶良郡・FINALE15才)……【影：それだけF君はまともなのだろう。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2/4,ページ2)用



敵から逃げて真じゅを集めろ

M.C.C.BOY

ACT 1 from Sea

三浦光太郎

STORY

あなたは，ぜんぜん，名の知られない考古学者。

ある日，ただぼくぜんと，海を見ていると，小さな小ビンがながれついた。中には，メモのような紙きれが入っており，それには，こう書かれていた。

「この海に，13の秘宝をかくした」

あなたがつぎに気づいたときには，すでに小船にのり，海へとでかけていた。

HOW TO PLAY

画面上にちらばる真じゅを，三つ集めるゲームです。真じゅは貝ですから，「カラ」をわらなければなりません。それには，体当たりをするのですが，たくさんの体力を使うので，「カラ」をこわしたら，いちど，船にもどらなくてはなりません。

操作方法ですが，とりあえず，自分はしずむ，とだけ言っておきましょう。

また，右か左のカーソルを押したまま，スペース・キーを押すと，バブルを使えます。これで，サンゴをとりのぞいてください。

敵は，全部で6種，この敵の動きには，「自信」があります。よく見てくださいね。敵が2匹かさなると，星がでます。これを取ると船にもどったのと同じ効果があります。

プログラムについて

「X1や，MSXは，なぜあんなに，楽しそうなのが作れるんだ，なぜP6には，作れないのか。うーん，ムリでもいい，やってみよう」こう思って作られたプログラムです。

SRのかたは，タイトルのときに，リターン・キーではじめてください。そうすれば，ゲームが速くなります(約2倍)。

終わりに

12の秘宝を手に入れ，ラウンド5へむかったあなたをまちうけるのは…。そして，あのエンディングの意味は？…

M.C.C.とは，うちのサークルの名前だよ。会員のみなさん，そして，全国の我れ我れP6ユーザーにとって，「夢は，買うのではなく創造するものだ」。

CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ，パターンとしては，よくあるタイプじゃな。

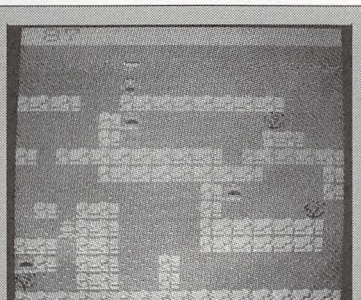
編：ちょっと，むずかしいですね，これ。

影：ところで，操作方法は「とりあえず，自分はしずむとだけ言っておきましょう」なんてのはないんじゃないの？

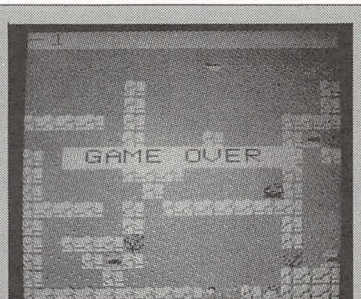
編：そのへんははっきりさせておいてほしいですね。



▲《写真1》タイトル画面。スペースキーでスタート



▲《写真2》さあ，三つの真じゅを集めるんだが，敵だってだまっちゃいない



▲《写真3》2面であえなくゲーム・オーバー。むずかしいんだぞ，ほんとに

★デバグ情報：11月号166ページのOFの；は：のまちがいでした。(滋賀県野洲郡・スライム15才)……【編：このような内容のハガキを多数もらい苦しんでおります。この件に関しては影さんからお聞きください。〈続く〉】

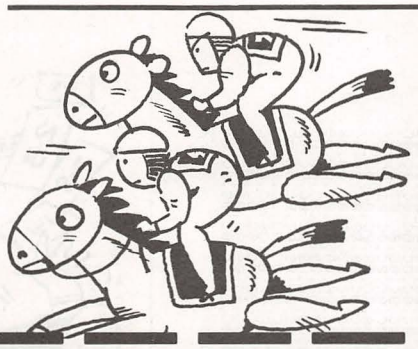
```
10 CLEAR50,&HCFFF:GOSUB 1410
20 REM=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
30 REM=        'M.C.C    BOY'  =
40 REM=                  Vol.1  =
50 REM=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
60 CONSOLE0,15,1,0:DIMB(15),S(12),PL$(21):GOTO1110
70 REMXXXXX ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ XXXXXXXXXX
80 GN=GN+1:GN=GN+(GN=7)*6:ONGO(GN)GOSUB110,450,520,600,660,380,720
90 PI=PI+1:IFPI<U AND R0<>5 THEN80
100 PI=0:PL=PL+1:PL=PL+(PL=11)*10:PLAY PL$(PL):GOTO 80
110 REMXXXXX ｼｭｼﾞﾝｺｳ ｲﾄﾞｳ XXXXX
120 LOCATE0,0:COLOR2:PRINT R1:COLOR3:LOCATE0,0:PRINT AR:R1=AR
130 DF=DF-(AR<0 OR CB>16):IF DF>0 THEN CB=1:GOTO 830
140 S=STICK(0) OR STICK(1):ST=STRIG(0) OR STRIG(1):ON STGOTO310
150 C=C+(C=1)-(C=0):AR=AR-1:B=USR(255),X,Y+1:OF=0-(B=20RB=3)
160 NX=X+(S=7 OR S=8)-(S=3 OR S=2):NX=NX+(NX>15)*16-(NX<0)*16
170 NY=Y+(S=1)*2+(S=2)+(S=8)-(OF=0)-(S=1ANDOF=1):NY=NY+(NY=15)-(NY=1)
180 B=USR(255),NX,NY
190 A=USR(CB),X,Y:A=USR(4),X,2:IF B<>2 AND B<>3 THEN X=NX:Y=NY
200 A=USR(5),X,2:CB=USR(255),X,Y:A=USR(9+C),X,Y
210 REM===== ﾊﾝﾃｲ ==============
220 IF CB>4 THEN ON CB-4 GOTO 240,270,280,260
230 RETURN
240 IF RF=2 THEN GS=GS+1:IF GS=3 THEN 890
250 RF=1:AR=AM:RETURN
260 RF=1:AR=AM:CB=1:RETURN
270 IF RF=1 THEN CB=7:RF=0:AR=INT(AR/2):RETURN
280 IF RF=1 THEN CB=1:RF=0:AR=INT(AR/2):RF=2
290 RETURN
300 REM===== ﾊﾞﾌﾞﾙ =============
310 IF S<>3 AND S<>7 THENRETURN
320 SOUND5,3:SOUND7,170:SOUND10,16:SOUND12,50:SOUND13,9
330 BX=X-(S=3)+(S=7):BX=BX-(BX<0)*16+(BX>15)*16:B=USR(255),BX,Y
340 FORI=0TO3:RT(I)=RT(I)-(B=17+I)*5:NEXT:B=B+(B=3)*2:AR=AR-30
350 IF B=25 THEN AF=AF+1
360 A=USR(14),BX,Y:FOR1=0TO50:NEXT:A=USR(B),BX,Y:RETURN
370 REMXXXXX ﾃｷ ｲﾄﾞｳ XXXXXXXXXX
380 REM===== ｶｻﾝ ==============
390 C1=C1+(C1=1)-(C1=0):A=USR(11+C1),FX,15:F=F+1:IFF<9THEN RETURN
400 SOUND7,28:SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND6,60:SOUND10,15
410 COLOR,,2:F=0:FORI=14TO3 STEP-1:B(I)=USR(255),FX,I
420 DF=DF-(B(I)=9)-(B(I)=10):A=USR(13),FX,I:NEXTI
430 FORI=14TO3 STEP-1:COLOR,,2:A=USR(B(I)),FX,I:COLOR,,1
440 SOUND10,I:FORJ=0TO20:NEXTJ,I:SOUND10,0:RETURN
450 REM===== ｶﾆｱｶ ｳｺﾞﾒｸ =======
460 IF RT(0)>0 THEN RT(0)=RT(0)-1:RETURN
470 A=USR(KB),KX,KY:B=USR(255),KX,KY+1:KY=KY+1+(B=2 OR B=3)+(KY=14)*12
480 RN=INT(RND(1)*2):KX=KX-(RN=1)+(RN=0):KX=KX-(KX<0)*16+(KX>15)*16
490 KB=USR(255),KX,KY:A=USR(17),KX,KY:DF=DF-(KB=9 OR KB=10)
500 IF KB>16 THEN KB=8
510 RETURN
520 REM===== ｶﾆﾐﾄﾞﾘ ｳｺﾞﾒｸ =====
530 IF RT(1)>0 THEN RT(1)=RT(1)-1:RETURN
540 A=USR(GB),GX,GY:GZ=GX-(GF=1)+(GF=0):GZ=GZ-(GZ<0)*16+(GZ>15)*16
550 B=USR(255),GZ,GY+1
560 GM=0-(B=2 OR B=3):GF=GF-(GF=0 AND GM=0)+(GF=1 AND GM=0)
570 GX=GX-(GF=1)+(GF=0):GX=GX-(GX<0)*16+(GX>15)*16:GB=USR(255),GX,GY
580 A=USR(18),GX,GY:DF=DF-(GB=9 OR GB=10):IF GB>16 THEN GB=8
590 RETURN
600 REM===== ｲｶｷｲﾛ ｳｺﾞﾒｸ ======
610 IF RT(2)>0 THEN RT(2)=RT(2)-1:RETURN
620 A=USR(IB),IX,IY:IX=IX+1:IY=IY+(UF=1)-(UF=0):UF=UF+(IY=6)-(IY=13)
630 IX=IX+(IX=16)*16:IB=USR(255),IX,IY:A=USR(19),IX,IY
640 DF=DF-(IB=9 OR IB=10):IF IB>16 THEN IB=8
650 RETURN
660 REM===== ｲｶﾐﾄﾞﾘ ｳｺﾞﾒｸ =====
670 IF RT(3)>0 THEN RT(3)=RT(3)-1:RETURN
680 A=USR(MB),MX,MY:MX=MX-(MF=1)+(MF=0):MF=MF-(MX=0)+(MX=15)
690 MU=MU+(MY=3)-(MY=15):MY=MY+(MU=1)-(MU=0):MB=USR(255),MX,MY
700 A=USR(20),MX,MY:DF=DF-(MB=9 OR MB=10):IF MB>16 THEN MB=8
710 RETURN
720 REM===== ｱﾝﾓﾅｲﾄ (ﾎﾞｽ) =====
730 IF AF=4THEN RETURN
740 IF AF=3THENGS=2:AF=4:A=USR(7),AX,AY+1:RETURN
750 A=USR (AB(1)),AX,AY:A=USR (AB(2)),AX+1,AY:A=USR (AB(3)),AX,AY+1
760 A=USR(AB(4)),AX+1,AY+1
770 IF RN=0THEN A1=INT(RND(1)*15):A2=INT(RND(1)*11)+3:RN=3
780 RN=RN-1:AX=AX+SGN(A1-AX):AY=AY+SGN(A2-AY):AB(4)=USR(255),AX+1,AY+1
790 AB(1)=USR(255),AX,AY:AB(2)=USR(255),AX+1,AY:AB(3)=USR(255),AX,AY+1
800 FORI=1TO4:DF=DF-(AB(I)=9 OR AB(I)=10):NEXT:A=USR(23),AX,AY
810 A=USR(24),AX+1,AY:A=USR(25),AX,AY+1:A=USR(26),AX+1,AY+1:RETURN
820 REMXXXXX ﾃﾞﾓﾝｽﾄﾚｰｼｮﾝ XXXXXX
830 REM===== ﾀﾞﾒﾀﾞ ﾃﾞﾓ ==========
840 A=USR(CB),X,Y:Y=Y-1:CB=USR(255),X,Y:A=USR(10),X,Y:IFY>2THEN840
850 A=USR(CB),X,Y:Y=Y+1:CB=USR(255),X,Y:A=USR(10),X,Y:IFY<15THEN850
860 AR=AM:DF=0:GS=0:MA=MA-1:IFMA>0THEN 1240
870 LINE(32,83)-(216,97),2,BF:LOCATE3,7:COLOR4:PRINT"GAME OVER"
880 FORI=0TO1000:NEXT:GOTO 1110
890 REM===== ｸﾘｱ ﾃﾞﾓ ==========
900 SCREEN3,2,2:COLOR2:CLS:LINE(0,84)-(255,192),3,BF
910 FOR I=0TO15:A=USR(4),I,7:NEXT
920 PLAY "T130V12L16O4C8GC8CG8B8GA8AA8CCGC8CG8B8GA8AA8"
930 FORI=1TO15:A=USR(10),I,6:A=USR(5),I,7:FORJ=0TO10:NEXTJ:A=USR(0),I,6
940 A=USR(4),I,7:LOCATE1,10:PRINT MID$("RUN    CLEAR!",I,1)
950 NEXTI:PLAY "FEDE8D8E8AG#FA805C04G805C804GA805C8CCEC8R4"
960 LOCATE6,10:PRINT R0:R0=R0+1:IF PEEK(&HFD1B) THEN 970
970 IF PEEK(&HFD1B) THEN 970
980 IF R0<6 THEN 1240
990 REM===== ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ==========
1000 SCREEN3,2,2:COLOR3,1:CLS
1010 LINE(0,180)-(255,192),2,BF:A=USR(15),7,14:LOCATE5,5
1020 PRINT"READY!":FORI=0TO1000:NEXT:PRINT ,,,"    GO!!"
1030 SOUND6,20:SOUND7,170:SOUND9,16:SOUND11,20:SOUND12,200:SOUND13,0
1040 FORI=14TO0STEP-1:A=USR(15),7,I:FORJ=0TO20:NEXT:A=USR(13),7,I:NEXT
1050 COLOR 2,3:CLS:FORI=14TO0STEP-1:A=USR(15),7,I:FORJ=0TO20:NEXT
1060 A=USR(22),7,I:NEXT:RESTORE2200:FORI=3TO12:READ A$,J,C:LOCATEJ,I
1070 COLOR C:PRINT A$:NEXT
1080 FORI=0TO5:PLAY"T220S8M1000L40R4GAB05C04G05CC04BAGAAGFE"
1090 PLAY"FDFFEDFEFGAB05C04G05CC04BAGAGAAGFEFDFFEDFEFFGAB05DCRCCCR4"
1100 NEXT:FORI=0TO1000:NEXT
```


★11月号166ページの影さんのプログラムを入力してRUNしたらSNエラーがでた。でばぐしてください。(神奈川県横浜市・鈴木朝夫15才)……【影：20PRINT"影さん反省"：GOTO20。Dr.D：もうやだ…ワシ…。】

```
1110 REM===== ﾀｲﾄﾙ =============
1120 SCREEN3,2,2:CØLØR1,3,1:CLS:LINE(0,180)-(255,192),2,BF:MA=5:RØ=1
1130 SØUNÐ7,28:SØUNÐ10,16:SØUNÐ13,8:SØUNÐ12,2
1140 FØRI=ØTØ5:A=USR(9),I,14:A=USR(22),I,14:NEXT:K=14
1150 FØRI=ØTØ2:FØRJ=ØTØ2:K=K-J:A=USR(10),5+I,K:SØUNÐ10,Ø
1160 A=USR(22),5+I,K:NEXTJ,I:FØRI=5TØ14:A=USR(10),10,I
1170 A=USR(22),10,I:NEXTI:A=USR(9),10,14:LØCATE3,4
1180 PRINT"M.C.C    Boy":CØLØR2:PRINT:PRINT"ACT1. From 'Sea'":CØLØR4
1190 LØCATE2,9:PLAY"T200V13ØL4FAØ5CØAFØGE8C.ÐEFEÐ8E.C8R4"
1200 PRINT"HIT SPCorRET":FØRI=ØTØ500:IFSTRIG(Ø)=1ØRSTRIG(1)=1THEN1230
1210 U=3:IF INP(144)=13THENU=5:ØUT&HC8,&HFF:GØTØ 1230
1220 NEXT:GØTØ1120
1230 REM===== ﾒｲｸ ｽｸﾘｰﾝ =======
1240 CØLØR2,1:CLS:A=USR(9),6,7:LØCATE7,7:CØLØR 3,1:PRINT" X"MA
1250 LØCATE5,5:PRINT "RØUNÐ"RØ:FØRI=ØTØ3:RT(I)=Ø:NEXT
1260 CB=1:KB=1:GB=1:IB=1:MB=1:F=Ø:MF=Ø:UF=Ø:ÐF=Ø:MU=Ø:RF=1:PI=Ø:PL=Ø
1270 AX=7:AY=10:AF=Ø:FØRI=1TØ4:AB(I)=1:NEXT
1280 RESTØRE1900:FØRI=1TØRØ:READ M$,AM,X,Y,KX,KY,GX,GY,IX,IY,MX,MY,FX
1290 FØRK=1TØ12:READ S(K):NEXTK:FØRJ=1TØ6:READ GØ(J):NEXTJ,I
1300 AR=AM:RESTØRE2100:FØRI=1TØ10:READA$:PL$(I)=A$:NEXT
1310 IF RØ=5THENU=3:FØRI=1TØ10:READA$:PL$(I)=A$:NEXT
1320 SØUNÐ7,170:SØUNÐ9,16:SØUNÐ12,80:SØUNÐ13,14
1330 SCREEN3,2,2:FØRI=ØTØ15:A=USR(4),I,2:NEXT:FØRI=ØTØ11
1340 FØRJ=ØTØ3:HE=VAL("&H"+MID$(M$,J+I*4+1,1))
1350 A=USR((HE ANÐ 8)/8+1),J*4,I+3:A=USR((HE ANÐ 4)/4+1),J*4+1,I+3
1360 A=USR((HE ANÐ 2)/2+1),J*4+2,I+3:A=USR((HE ANÐ 1)+1),J*4+3,I+3
1370 NEXTJ,I:FØRI=ØTØ15:A=USR(2),I,15:NEXT
1380 FØRI=1TØ6STEP2:A=USR(6),S(I),S(I+1):NEXT
1390 FØRI=7TØ12STEP2:A=USR(3),S(I),S(I+1):NEXT:LINE(0,0)-(256,12),2,BF
1400 GØTØ70
1410 REMXXXXX ｷｬﾗ & ﾏｼﾝｺﾞ XXXXX
1420 REM===== READ'MACHINE'
1430 FØR I=&HÐØØ TØ &HÐØ8F:READA$:A=VAL("&H"+A$):PØKEI,A:SU=SU+A:NEXT
1440 IF SU<>15481 THEN PRINTCHR$(7);"Error in ﾏｼﾝｺﾞ":ENÐ
1450 PØKE &HFAEB,Ø:PØKE &HFAEC,&HÐØ:PØKE &HFAA1,&H79:PØKE &HFAA2,&HÐØ
1460 REM===== READ'CHRÐATA'
1470 AÐ=&HÐØØØ
1480 READ A$:IF A$="*" THEN RETURN
1490 FØRI=1TØ48STEP2:A=VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):PØKEAÐ,A:AÐ=AÐ+1
1500 NEXT:GØTØ1480
1510 REM===== 'MACHINE'
1520 ÐATAE1,E3,CÐ,41,07,EÐ,53,88,ÐE,CF,2C,2B,CÐ,E3,ØÐ,FE
1530 ÐATA10,Ð2,55,07,3C,57,Ð5,CF,2C,2B,CÐ,E3,ØÐ,FE,10,Ð2
1540 ÐATA55,07,3C,Ð1,5F,EÐ,53,8A,ÐÐ,E5,43,15,5A,16,ØØ,21
1550 ÐATAFØ,ÐB,19,1E,10,19,10,FÐ,7E,32,8C,ÐÐ,3A,88,ÐE,FE
1560 ÐATA8Ø,Ð2,6E,ÐÐ,32,8C,ÐÐ,77,47,Ø4,11,18,ØØ,21,E8,CF
1570 ÐATA19,10,FÐ,EB,2A,8A,ÐÐ,CÐ,CÐ,11,CÐ,78,14,Ø6,ØC,1A
1580 ÐATA77,23,13,1A,77,13,Ð5,11,1F,ØØ,19,Ð1,1Ø,F1,3A,8C
1590 ÐATAÐÐ,47,AF,E1,E3,E5,C3,16,ØÐ,AF,Ø6,8Ø,11,ØØ,ÐC,12
1600 ÐATA13,12,13,1Ø,FA,C3,F8,1Ð,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1610 REM===== 'CHRÐATA'
1620 ÐATAØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ
1630 ÐATAAAAAAAAAA8AAAAAAAAA2AAAA8AAAAAAAAAAAA2AAAAAAAAA
1640 ÐATA96AA559555955565556956A656595959595AA6595559 5AAAA
1650 ÐATAABBAAAEBBABBEBAEEAFABABAEEEAAEEBABAEBBAEAFFAABAA
1660 ÐATAØØØØØØØA2ØØA8Ø2282AAA8888AAA28AAAAAAAAAAAAAAAAA
1670 ÐATA3ØØØ3FFC1554A556295AAAA888AAA28AAAAAAAAAAAAAAAA
1680 ÐATAAØØAA042800284468110ABFØAFFCAFFC8112A042555544 44
1690 ÐATAAAAAAAAAAFFABFFEBFFEBFFEBFCEBFCEBF3EAFFAAAAAAAAA
1700 ÐATAA9AAA9AAA9AA5556955AA56AA56A955A9A9A6AA6AAAAAAAA
1710 ÐATAAFEAAÐEAA56AA9AA898A2Ø22602 96FE9AFEAABAAA66AAA6A
1720 ÐATAAAAAAFEAÐEA656A456A89818109A02AA02A7FEÐ7FFÐ9AA6
1730 ÐATAAEEAAEEE97Ð655565555555554551159552450555554444
1740 ÐATAAAEAAEAEAEBAB7CAB55AA55AA54A9116955245055555 4444
1750 ÐATA377CF77C3770074C3740C74CC77C374C077CF74C374C3770
1760 ÐATAAAAAAAA96A696AAAAAAA95AA55AA41AA41AA41AA95AAAAA
1770 ÐATA03000FC00FC0155015501050105055545555455542AA0AAA8
1780 ÐATA000003C00Ð70355CÐ55719941554 1A941A941A941A94AAAA
1790 ÐATAAAAAAAFAAEAEBAFFFEABEAABE3CBFEBFBFFEFFFFBFFEEAAB
1800 ÐATAAAAAAAA0AA2A28A0002A82AA82C380280800200008002 2AA8
1810 ÐATAAA6AA95AA556A88AA95AA556A556A95AAAAAA95AA6669999
1820 ÐATAAA2AA80AA002A99AA80AA002A002A80AAAAAA80AA2228888
1830 ÐATAA0A8AA62A8112001AA012885AA062A06A686AA89A82A54A
1840 ÐATAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
1850 ÐATAAA55A9AAA6A59A9A9A6A69A566966696666A669A699AA99AA
1860 ÐATA56AAA9AAAA5AAA9A5A9A9A9AA696A696A6A5A6A569A969A6
1870 ÐATA999A999A99969669A59AAÐA52Ð5A8855201588952215 88AA
1880 ÐATAA666A666A6665AA6A9A6269A166A2A6A29AA29AA66AA9AAA *
1890 REMXXXXX ﾗｳﾝﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ XXXXXX
1900 REM===== SCREEN 1 ========
1910 ÐATA0000E7F80800080CBFÐF0FF100415840187EÐ87E59001900
1920 ÐATA90,5,3,0,0,6,6,0,9,0,0,8
1930 ÐATA5,5,0,13,10,9,0,14,12,5,14,10,1,4,1,4,1,3
1940 REM===== SCREEN 2 ========
1950 ÐATA04010401F4070444BC7587048204F5FC8404B80494008807
1960 ÐATA90,9,5,9,9,3,6,0,0,12,13,12
1970 ÐATA14,6,15,13,4,13,15,6,13,13,5,12,1,2,3,1,5,6
1980 REM===== SCREEN 3 ========
1990 ÐATAØØØØCE0249024B034902C9E25E84549342 52C78E40A24FC2
2000 ÐATA100,1,3,10,7,0,0,2,11,13,13,0
2010 ÐATA5,5,8,11,15,14,7,4,6,5,7,10,1,2,5,1,4,5
2020 REM===== SCREEN 4 ========
2030 ÐATA39CCACFCCAB118A1A994B59B85AC9F7A821E9551424285FÐ
2040 ÐATA120,1,4,13,6,10,13,10,11,0,0,4
2050 ÐATA13,8,8,10,3,7,8,11,4,9,5,13,1,2,3,1,4,6
2060 REM===== SCREEN 5 ========
2070 ÐATAØØØØØØØØØØØØØØØFC3F00000000F00F0000E3C700000000
2080 ÐATA60,7,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2090 ÐATAØ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,7,1,1,7
2100 REMXXXXX B.G.M ﾃﾞｰﾀ XXXXXX
2110 ÐATA"04T130","L8A4GAA+8A","GR16G16R16G16"
2120 ÐATA"R16A16GF4R","Ð16R16F.D.FA+8."
2130 ÐATA"A.FG2R2A4GAA+8.","A.GR64G16R16","G16R16A16GF4"
2140 ÐATA"R16ÐF.D.FA+8.","A8.GF2R2"
2150 REM===== BGM (ｵﾝｶﾞｸ) =======
2160 ÐATA"T200L8S9M3ØØØØ2","A4Ø4","CR64C02A4Ø4ÐR64Ð"
2170 ÐATA"02A4Ø4ER64E02A4","Ø4ÐR64Ð02A4Ø4C","R64C03AV15Ø2G4"
2180 ÐATA"03BR64B02G4Ø3B","R64B02G4Ø4CR64C"
2190 ÐATA"02G4Ø4ÐR64Ð02G4","Ø4CR64C02G4Ø3BR64BG"
2200 REMXXXXX ｲﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ﾃﾞｰﾀ XXX
2210 ÐATA"PRØGRAM by",2,1,"MIURA",7,2,"B.G.M   by",2,1,"???????",7,2
2220 ÐATA"SØUNÐ   by",2,1,"MIURA",7,2,"CHR     by",2,1,"SAITØU",7,2
2230 ÐATA"",,,"SEE YOU AGAIN!",1,4
```


★弟は，つい最近まで，近所にある「サン家電」という電気店を，サン電子だと思いつづけていた。(埼玉県春日部市・あさりん18才)……【影：近所の「ウルフ」という少年サッカーチームを……なわけないと思っていた。】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用



Dr.DのBASIC講座の勉強の成果

競馬(けいば)ゲームSR(エスアール)

田中　斉

内容

マイコンBASICマガジンDr.Dのちょっと背のびのBASIC講座,「競馬ゲームに挑戦」に挑戦してみました。

遊びかた

馬をえらびます(1番から6番)。それから,賭け金(かきん)を賭(か)けます(100円からもち金まで)。

操作方法

馬をえらびます（1から6のキーを押す)。

賭け金は，100円単位で,最高は,もち金まで。

←キーで,100円マイナスになります。

→キーで,100円プラスになります。

《第1表》変数表

PX( ), PY( )	馬座標
HS( )	配当
A$	マシンゴ
N	馬パターン
SC	モチキン
Z	レース番号
GL	ゴール・チェック
WN	1位の馬
M	1から6
KA	賭けた馬
MO	賭け金
S$, K$	INKEY$

↓キーで，もち金全額です。ただし100円未満は,カットします。

スタートはスペース・キーを押してください。

レースは，10レースで終了です。賭け金が，100円未満でも，終了です。

《第2表》プログラムの説明

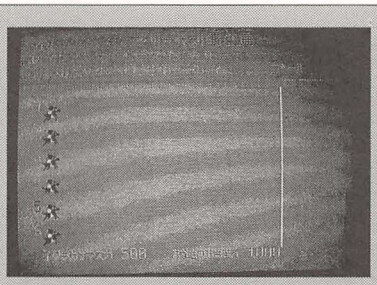
10行-130行	マシンゴ
140行-340行	初期
350行-590行	馬をえらび，賭ける
600行-660行	PUT
670行-710行	ゴール判定
720行-870行	MOVE
880行-930行	END

マシンゴ

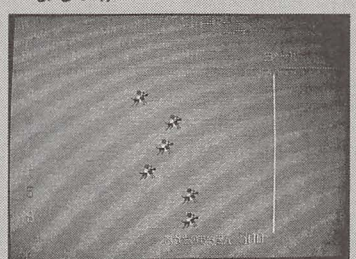
A000H-A3FFH(プログラムは,

A000H-A0FFH	PUT&アドレス計算	
A100H-A1FFH	馬	CGデータ1
A200H-A2FFH	馬	CGデータ2
A300H-A3FFH	馬	ケス

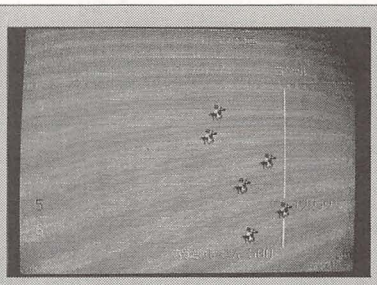
♥　♥



▲《写真1》まずは何番の馬に賭けるかを入力



▼《写真2》タッタカタッタと，よしいけー



▲《写真3》やりました。みごとに当たりー

★東京都を"ひがし・きょうと"と読んだのは，僕だけではないはずだ。(福井県小浜市・X68KAGE16才)……【編：いーえ,キミだけです。影：やっぱり白身もなけりゃ,タマゴじゃない。編：？？？影：いや,失礼。】

競馬ゲームSRのプログラム・リスト

```
10 ' ｺｳﾒｲｸ C.G ｶｷｺﾐ
20 CLEAR300,&H9FFF
30 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,20,0,0:WIDTH80,20:CLS
40 DIM PX(6),PY(6),HS(6)
50 AD=&HA000
60 READ DA$
70 IFA$="XX"THEN110
80 POKEAD,VAL("&H"+A$)
90 AD=AD+1
100 GOTO60
110 PLAY "T25505"
120 AD=&HA300
130 FOR I=0 TO 255:POKE AD+I,&HC:NEXT
140 ' ｼｮｷ
150 SCREEN2,2,2:CLS
160 SC=1000:Z=1
170 N=0:GL=0:WN=0:M=1:KA=0:MO=100
180 FOR I=1 TO 6:PX(I)=3:PY(I)=I+2:HS(I)=INT(RND(1)*300+10)/10:NEXT
190 LINE(0,0)-(319,199),13,BF
200 KANJI(80,0),10,662,21,91,736,797,533,878,436,515
210 IF Z<>11 THEN LOCATE1,1:COLOR10:PRINTZ;"R":GOTO250
220 LOCATE 6,8:PRINT"ﾎﾝｼﾞﾂﾉ ﾚｰｽﾊ ｼｭｳﾘｮｳｱﾘﾃﾞｽ."
230 LOCATE8,12:PRINT"あなたのもちきんは";SC;"円です."
240 GOTO880
250 FOR I=1 TO 6:LOCATE1,I*2+4:PRINT I:NEXT
260 LOCATE30,3:PRINT"ｺﾞｰﾙ"
270 LINE(248,50)-(248,180),16
280 FORI=0TO39:LOCATE1,4:PRINT"┬":NEXT
290 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO2:LOCATEI*8,J+1:PRINT M;":";HS(M):M=M+1:NEXT:NEXT
300 FOR I=1 TO 6
310 POKE &HA000,PX(I):POKE &HA001,PY(I)
320 EXEC&HA0C0:EXEC&HA0E0
330 NEXT
340 LOCATE18,18:PRINT"あなたのもちきん";SC
350 ' ｳﾏ ｶｲﾙ
360 LOCATE 3,18:PRINT "ﾅﾝﾊﾞﾝ?(1-6)"
370 S$=INKEY$:IFS$=""THEN370
380 IF S$<CHR$(49) OR S$>CHR$(54) THEN 370
390 IF S$="1" THEN LOCATE2,6:COLOR11:PRINT"1":KA=1
400 IF S$="2" THEN LOCATE2,8:COLOR11:PRINT"2":KA=2
410 IF S$="3" THEN LOCATE2,10:COLOR11:PRINT"3":KA=3
420 IF S$="4" THEN LOCATE2,12:COLOR11:PRINT"4":KA=4
430 IF S$="5" THEN LOCATE2,14:COLOR11:PRINT"5":KA=5
440 IF S$="6" THEN LOCATE2,16:COLOR11:PRINT"6":KA=6
450 LINE(0,180)-(143,189),13,BF
460 LOCATE 3,18:COLOR10:PRINT "ｲｸﾗｶｹﾏｽｶ";MO
470 K$=INKEY$:IFK$=""THEN470
480 IF K$=CHR$(29) THEN MO=MO-100:GOTO530
490 IF K$=CHR$(28) THEN MO=MO+100:GOTO550
500 IF K$=CHR$(31) THEN MO=INT(SC/100)*100:GOTO450
510 IF K$=" " THEN 570
520 GOTO470
530 IF MO<100 THEN MO=MO+100:GOTO470
540 GOTO450
550 IF MO>SC THEN MO=MO-100:GOTO470
560 GOTO450
570 SC=SC-MO
580 LINE(0,180)-(319,189),13,BF
590 LOCATE18,18:PRINT"あなたのもちきん";SC
600 ' CG ｳﾏ
610 FOR I=1 TO 6
620 POKE &HA000,PX(I):POKE &HA001,PY(I)
630 IF N=0 THEN EXEC&HA0C0:EXEC&HA0E0
640 IF N=1 THEN EXEC&HA0C8:EXEC&HA0E0
650 NEXT
660 PLAY"C16"
670 ' ｺﾞｰﾙ
680 FOR I=1 TO 6
690 IF PX(I)=30 THEN GL=1:WN=I
700 NEXT
710 IF GL=1 THEN 800
720 ' ｳﾏ MOVE
730 FOR I=1 TO 6
740 R=INT(RND(1)*(HS(I)+50))
750 IF R>20 THEN 770
760 POKE &HA000,PX(I):POKE &HA001,PY(I):EXEC&HA0D0:EXEC&HA0E0:PX(I)=PX(I)+1
770 NEXT
780 N=N+1:IF N=2 THEN N=0
790 GOTO610
800 LOCATE32,WN*2+4:PRINT"ｳﾏｼｮｳ"
810 IF KA<>WN THEN 850
820 SC=SC+(HS(WN)*MO)
830 BGM 0
840 PLAY"T180F8.R32F16.R32F16.R32F4.R32G4R32F4R32G4R32F8.R32F16.R32F16.R32F4."
850 IF SC<100 THEN 880
860 Z=Z+1
870 GOTO170
880 ' GAME END
890 LINE(0,180)-(319,189),13,BF
900 LOCATE3,18:PRINT"GAME OVER  GAME IN PUSH Y KEY"
910 S$=INKEY$:IFS$=""THEN910
920 IF (S$="Y") OR (S$="ｙ") THEN 160
930 END
940 ' A000H  PUT & ｱﾄﾞﾚｽ ｹｲｻﾝ
950 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
960 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
970 DATAED,5B,10,A0,7A,D3,CF,7B,D3,CE,C9,00,00,00,00,00,00,00
980 DATAED,5B,12,A0,21,00,00,06,10,00,00,00,00,00,00,00,00,00
990 DATA1A,77,23,13,10,F3,ED,53,12,A0,C9,00,00,00,00,00,00,00
1000 DATACD,20,A0,CD,30,A0,2A,10,A0,23,22,10,A0,AF,3A,7F
1010 DATAA0,3C,32,7F,A0,FE,10,CA,ED,A0,C3,50,A0,AF,32,7F
1020 DATAA0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1030 DATA21,00,00,AF,3A,00,A0,FE,00,CA,97,A0,AF,3A,00,A0
1040 DATA47,11,08,00,19,10,FD,22,35,A0,00,00,00,00,00,00,00,00
1050 DATA21,00,00,AF,3A,01,A0,FE,00,CA,B7,A0,AF,3A,01,A0
1060 DATA47,11,14,00,19,10,FD,22,10,A0,C9,00,00,00,00,00,00,00
1070 DATA21,00,A1,22,12,A0,C9,00,21,00,A2,22,12,A0,C9,00
1080 DATA21,00,A3,22,12,A0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1090 DATACD,80,A0,CD,50,A0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1100 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1110 ' A100H  ｶﾌﾞ ﾃﾞｰﾀ
1120 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1130 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1140 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1150 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0A,0A,0A,0A,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1160 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0A,0A,0A,0A,0A,0C,08,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1170 DATA0C,0C,0C,0C,0C,08,08,02,08,0C,0C,08,08,0C,0C,0C,0C,0C
1180 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,02,02,02,0C,0C,08,0F,08,08,08,08,08
1190 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,05,05,0C,0C,0C,08,08,08,08,08,08,08
1200 DATA0C,0C,0C,0C,0C,05,05,05,02,02,02,08,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1210 DATA08,0C,0C,0C,08,05,05,05,05,08,08,08,08,0C,0C,0C,0C,0C
1220 DATA0C,0C,0C,08,08,08,08,05,05,08,08,08,08,0C,0C,0C,0C,0C
1230 DATA0C,0C,0C,08,08,08,08,08,08,05,0C,08,0C,08,0C,0C,0C,0C
1240 DATA0C,0C,0C,08,08,0C,08,08,08,0F,0F,0F,08,0C,0C,08,0C,0C
1250 DATA0C,0C,0C,08,0C,0C,08,0C,0C,0C,0C,0C,0C,08,0C,08,0C,0C
1260 DATA0C,0C,0C,08,0C,0C,08,0C,0C,0C,0C,0C,0C,08,0C,0C,0C,0C
1270 DATA0C,08,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1280 ' A200H
1290 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1300 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1310 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1320 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,0A,0A,0A,0A,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1330 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,0A,0A,0A,0A,0A,0C,08,0C,0C,0C,0C,0C
1340 DATA0C,0C,0C,0C,0C,08,08,02,02,02,0C,0C,08,08,0C,0C,0C,0C
1350 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,02,02,02,0C,0C,08,0F,08,08,08,08,08
1360 DATA0C,0C,0C,0C,0C,0C,05,05,0C,0C,08,08,08,08,08,08,08,08
1370 DATA0C,0C,0C,0C,0C,05,05,05,02,02,02,08,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1380 DATA0C,0C,0C,0C,08,05,05,05,08,08,08,08,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1390 DATA0C,08,08,08,08,08,08,08,08,05,08,08,08,0C,0C,0C,0C,0C
1400 DATA08,0C,08,08,08,08,08,08,08,05,0C,08,0C,08,0C,0C,0C,0C
1410 DATA0C,0C,0C,08,08,0C,08,08,08,0F,0F,0F,08,08,0C,0C,0C,0C
1420 DATA0C,0C,0C,0C,08,0C,08,0C,0C,0C,08,0C,08,0C,0C,0C,0C,0C
1430 DATA0C,0C,0C,0C,08,0C,0C,08,0C,08,0C,08,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1440 DATA0C,0C,0C,0C,08,0C,0C,0C,08,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1450 ' A300H
1460 DATAXX
```



PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



スピード感あるテトリスもどき

ブロック ブロック ブロック

白須　公正

⊙はじめに

このプログラムは30分ぐらいで作った，テトリスもどきです。けっこう遊べるので打ち込んでください。

⊙遊びかた

1，3で左右にブロックを動かし，同じ色のブロックの上に乗せると，そのブロックが消えます。

ある程度消すと枠の色が変わり，少し速くなります。

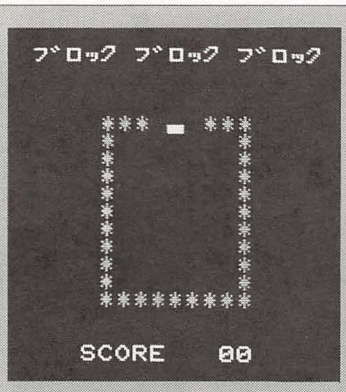
ブロックを最上段まで積むか，7面(白色の枠)をクリアすると，ゲーム終了です。

⊙最後に

効果音のBEEP 1の後の：(コロン)は時間稼ぎです（数を変えると音が変わります)。

⊙参考にしたもの

「テトリス」(BPS)



◀〈写真1〉ブロックが上から落ちてくる



▲〈写真2〉同じ色のブロックの上に乗せると消える



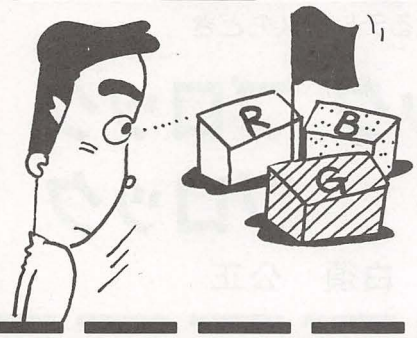
◀〈写真3〉最上段まで積むとゲーム・オーバー

ブロック　ブロック　ブロックのプログラム・リスト

```
10 ''''''''''''''''''''''''''''''''
20 ''''''''''''''''''''''''''''''''
30 '' << ﾌﾞﾛｯｸ ﾌﾞﾛｯｸ ﾌﾞﾛｯｸ >> ''
40 ''                            ''
50 ''       NOQ SOFT   No.14      ''
60 ''                            ''
70 ''             SAMON          ''
80 ''''''''''''''''''''''''''''''''
90 ''''''''''''''''''''''''''''''''
100 ' ●●●●● ｷｬﾗｸﾀ ｾｯﾃｲ ●●●●●
110 FOR I=1 TO 7
120  A$(I)=CHR$(128+I)
130 NEXT I
140 DIM C(300)
150 ' ●●●●● ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ ●●●●●
160 WIDTH 40,25
170 CONSOLE 0,25,0,1
180 PRINT CHR$(12);
190  LOCATE 11,1 : COLOR 7
200   PRINT "ﾌﾞﾛｯｸ ﾌﾞﾛｯｸ ﾌﾞﾛｯｸ"
210 ' ●●●●● ﾌﾞﾛｯｸ ｴﾗﾋﾞ ●●●●●
220 FOR I=0 TO 300
230  C(I)=INT(RND(1)*7)+1
240 NEXT
250 LV=21 : K=0 : SC=0 : F=0
260 ' ■■■■■■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ■■■■■■■■
270 ' ●●●●● ﾜｸ ﾋｮｳｼﾞ ●●●●●
280 FOR ST=1 TO 7
290  LINE(15,5)-(23,15),"*",ST,B
300  LOCATE 18,5:PRINT "   "
310 ' ●●●●● ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ●●●●●
320  LOCATE 14,18
330   PRINT USING "SCORE ###0";SC
340 ' ●●●●● ﾌﾞﾛｯｸ ﾋｮｳｼﾞ ●●●●●
350 X=19 : Y=6 : B=C(F)
360  LOCATE 19,5 : COLOR C(F+1)
370   PRINT A$(C(F+1))
380 IF PEEK(-2448)>32 THEN 680
390 ' ●●●●● ｲﾄﾞｳ ●●●●●
400  LOCATE X,Y : PRINT " "
410 II=INP(0)
420 VX=(II=253)-(II=247)
430 Y=Y+1 : X=X+VX
440 P1=PEEK(&HF302+Y*120+X*2)
450 IF P1>32 THEN X=X-VX
460  LOCATE X,Y : COLOR B: PRINT A$(B)
470 ' ●●●●● ﾊﾝﾃｲ 1 ●●●●●
480 P1=PEEK(&HF302+Y*120+X*2)
490 P2=PEEK(&HF302+(Y+1)*120+X*2)
500 IF P2>32 THEN 560
510 ' ●●●●● ｼﾞｶﾝ ｶｾｷﾞ ●●●●●
520  FOR T=0 TO LV : NEXT T
530 GOTO 400
540 ' ■■■■■■■■ ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ ■■■■■■■■
550 ' ●●●●● ﾊﾝﾃｲ 2 ●●●●●
560 F=F+1 : IF P1<>P2 THEN 350
570 ' ●●●●● ｽｺｱ ｦ ﾀｽ ●●●●●
580 SC=SC+(8-B)
590 ' ●●●●● ﾌﾞﾛｯｸ ｹｽ ●●●●●
600  LINE(X,Y)-(X,Y+1)," "
610 ' ●●●●● ｺｳｶｵﾝ ●●●●●
620 K=K+1 : BEEP1:::::::::::::::BEEP0
630 ' ●●●●● ﾚﾍﾞﾙ ｱｯﾌﾟ ●●●●●
640 IF K<16 THEN 320
650 LV=LV-3 : K=0
660 NEXT ST
670 ' ●●●●● ｸﾘｱ or ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ●●●●●
680  LOCATE 15,9 : PRINT "GAME  END"
690  LOCATE 14,13 : PRINT "HIT RET KEY
700 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 180 ELSE 700
710 END
```

★僕のおじいちゃんは，「5分間に同じことを3回以上言うとボケのはじまりだ」という話しを，僕に3回以上話してくれた。(長崎県大村市・村山　達14才)……【影：編集長も私に「仕事をしろ」と3回以上言う。もしや。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



思考型，旗集めゲーム

RGB2

大野　伸弐

内　容

MOMOちゃんは，その後，無事脱出したのだが，宿敵MASHは，くやしがり，二度とでられぬ屋敷に，閉じ込めてしまったのである・・・・・とりあえず旗を集めた。

遊びかた

8 2 4 6のテンキーにより，それぞれ，上下左右にMOMOを操作します。フィールド(水色)内の旗（黄色）を全部取ると，面クリアとなります。

フィールド内にはブロックがあり，赤緑青の3種類あります。それぞれ，赤→緑→青の順に踏み消せます。それから，空白のかわりに道があります。紫色ですが，通った後は，青になり，通れなくなります。しかし，フェイス“☺”を取ると，青色だった道が紫にもどります。

ブロック，旗，フェイスなどは，ランダムにより配置されますから，当然，最初から動けないこともあるので，スタート地点に限り，Aキーで自分のまわりのブロックを赤に変えることができます。Gキーによりギブアップで，ゲーム・オーバー。

ゲーム・オーバー時に何かのキーを一度に五つ押すと，コンティニューもありますが，あんまり得しません。

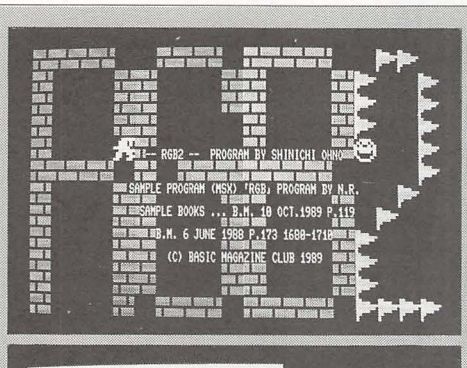
プログラムの具体的な入力方法

110行を作り，RUNしてから入力するとラクです。マシン語を使っているので，RUNする前に必ずセーブしてください。

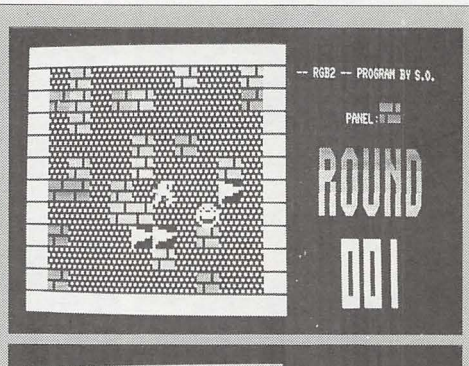
810～860行の「■」はGRPH＋☆です。

作るまでの苦労

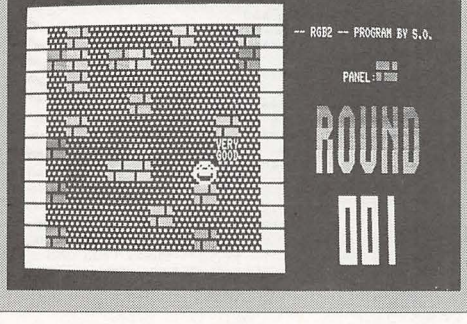
僕は，何年か前に投稿したんですが，みごとにボッ。それから今



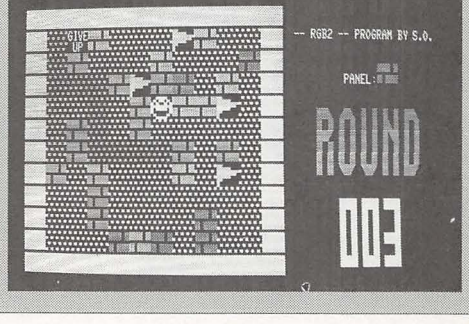
◀〈写真1〉タイトル画面。思考型おもしろゲーム



▶〈写真2〉うまく道を歩いて旗を集めるんだ



◀〈写真3〉すべての旗を取ると面クリア！



▶〈写真4〉動けなくなったりしたらギブアップ

★OFコーナーの読者って年令層が低いので，なんか別世界にきているような気がする。（兵庫県西宮市・菅谷英明23才）……【影：それじゃ私はどうなるの。つぐ美：ちなみに影さんの精神年令はもっと低いのよ。影:ウッ。】

まで，パソコンにさわりもしなかったわけでしたが，ベーマガ1989年10月号を見ていて，おっ！と思い，急に，パソコンにさわりたくなったわけです。作った後にデータレコーダがなく，計4日間もパソコンをつけっぱなしだったというたいへんな苦労でした。

《第1表》変数表

MA(n,n)……仮VRAM
TE$(n)……ラウンド数キャラ
A$……DATA用
I，J……FOR用
A……マシンゴCALL用
Z……ブロック用1＝赤，2＝緑，3＝青
X，Y……座標配置用
P……旗数
V$……画面表示用
RP……ブロックの色変化
S……ラウンド数
I……キー・スキャン(INP)
V，W……MOMO移動方向
A%……BEEPタイマー
L……タイトルのキャラ

```
610 IFINP(2)=253ANDX=6ANDY=6THENGOSUB980
620 MA(X,Y)=5:IFINP(2)<>127THEN530
630 LOCATEX*4,Y*2:PRINT "GIVE":LOCATEX*4,Y*2+1:PRINT " UP "
640 FORI=0TO50:FORJ=0TOI:BEEP1:NEXT:FORJ=0TOI:BEEP0:NEXTJ,I
650 REM ■■■||| GAME OVER |||■■■
660 LOCATE24,12:PRINT"GAME":LOCATE24,13:PRINT"OVER":IFS>1THENS=S-1
670 IFINP(2)=205ANDINP(3)=205ANDINP(4)=254THENGOSUB970:GOTO330
680 IFINP(1)<>127THEN670ELSEGOSUB960:GOTO330
690 REM ■■■||| VERY GOOD |||■■■
700 LOCATEX*4,Y*2:PRINT "VERY":LOCATEX*4,Y*2+1:PRINT "GOOD"
710 FORI=50TO0STEP-1:FORJ=0TOI:BEEP1:NEXT:FORJ=0TOI:BEEP0:NEXTJ,I
720 S=S+1:P=S*3:IFP>30THENP=30:GOTO330ELSEGOTO330
730 REM ■■■||| FACE |||■■■
740 LOCATE(X+V)*4,(Y+W)*2:A=USR(&HD050):MA(X+V,Y+W)=0:FORI=1TO10:BEEP1
750 FORJ=1TO10:M=MA(I,J):IFM=5THENMA(I,J)=0:LOCATEI*4,J*2:A=USR(&HD050)
760 NEXT:BEEP0:NEXT:RETURN
770 REM ■■■||| TITLE |||■■■
780 DATA"1111002220333300440","1000120002300034004","1000120002300034004"
790 DATA"1000120000300034004","1000120000300034004","1111020223333300004"
800 DATA"1000120002300030040","1000120002300030400","1000120002300034000"
810 DATA"1000120002300034000","1000120002300034000","1000102220333304444","■ ■■■"
820 DATA"■ ■","■ ■","■ ■","■ ■","■ ■","■■■","■ ■","■ ■","■ ■","■ 
```

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用



軽快な音楽にのってパズルゲームでも

POP（ポップ）

本庄　英樹

◆ストーリー

テンキーでクマを4方向に動かして，スペース・キーを押しながら，テンキーでジャンプします。

そして，緑色のパネルを裏がえし，青色のパネルにします。すべての緑のパネルを青くすると，面クリアです。

しかし家に帰る途中（とちゅう），クマさんは，へんなパネルを見つけました。

そのパネルを拾ったとたんに，くまさんは，見たこともない場所にいたのです。そのパネルには，こう書かれていた。「緑をうめつくし，青にしたとき道は開ける」と……。

◆遊びかた

テンキーでクマを4方向に動かして，スペース・キーを押しながら，テンキーでジャンプします。

そして，緑色のパネルを裏がえし，青色のパネルにします。すべての緑のパネルを青くすると，面クリアです。

◆改造のアドバイス

パネルの回転をゆっくりにしたい人は，510行の最後のほうにあるREM(')を取ってください。そのほかは，変数の値，タイムなどを変えてみてもいいでしょう。

◆最後に

ゲーム・スタートと，ギブアップは，リターン・キーです。あと，コンティニューもあります（ヒント！一番長いキー）。

★　　★

《第1表》パネルの法則

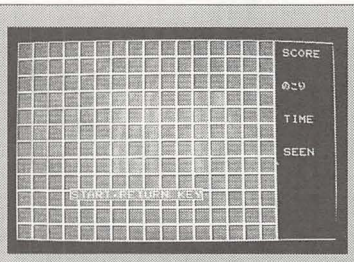
色	歩ける	ジャンプできる
赤		
青		
黄		OK
緑	OK	OK

《第2表》変数表

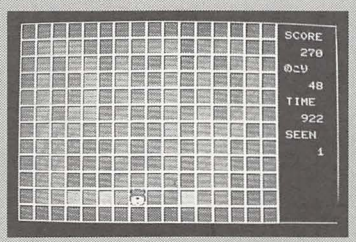
SC	スコア
TI	タイム
X	クマさんのX座標
Y	クマさんのY座標
CL	青にしたパネルの数
NO	緑のパネルの数
MU(I)	BGM用データ

《第3表》プログラムの説明

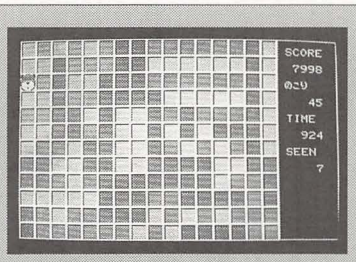
10～20	初期設定
30～290	PUTルーチン&パネルキャラを作る
300～350	BGM&スコアなどを表示
360～520	クマを動かす&パネル回転
530～640	シーンデータを展開表示
650～770	タイトル画面
780～850	音楽
860～970	エンディング
980～1220	シーンデータ



▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタート



▼《写真2》緑色のパネルをすべて青色にするわけなんだ



▲《写真3》これはシーン7。時間制限もあるから注意

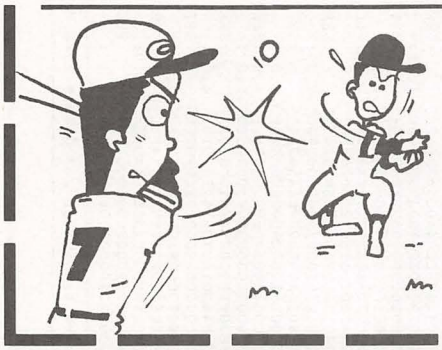
★僕：影さんたちと一緒に仕事をするにはどんな進路を取ればいいのですか？影：北北西に進路を取れ！僕：ごていねいにありがとうございます。(神奈川県中郡・広野和ちゃん15才)……【影：うん，わかればよろしい。】

```
10 CLEAR 1000,&HE4FF:SCREEN 0,0,0:SCREEN 2,0,0:CONSOLE 0,25,0,1,1:WIDTH 40,25
20 GOSUB 40:DEFUSR=&HE55F:POKE &HE5E3,0:GOSUB 120:GOSUB 220:BGM 1:GOTO 310
30 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Put ルーチン ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
40 RESTORE 50:FOR I=&HE500 TO &HE564:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXTI:RETURN
50 DATA C5,D5,E5,F5,3E,11,D3,E2,2A,E2,E5,11,D8,7F,19,11,28,00,3A,E1,E5,19
60 DATA 3D,20,FC,E5,21,A0,CF,11,60,00,3A,E0,E5,19,3D,20,FC,E5,D3,5C,CD,42
70 DATA E5,D3,5D,CD,46,E5,D3,5E,CD,46,E5,D3,5F,3E,00,D3,E2,F1,E1,D1,C1,C9
80 DATA C1,D1,E1,C5,E5,01,10,00,C5,01,02,00,1A,77,13,23,0D,20,F9,01,26,00
90 DATA 09,C1,0D,20,ED,E1,C9,F3,CD,00,E5,FB,C9
100 POKE &HE54E,&H7E:POKE &HE54F,&H12:RETURN
110 POKE &HE54E,&H1A:POKE &HE54F,&H77:RETURN
120 RESTORE 160:FOR I=&HD000 TO &HD05F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
130 POKE &HE5E0,1:POKE &HE5E1,1:POKE &HE5E2,0:POKE &HE51C,&HCF:A=USR(0)
140 POKE &HE51C,&HFF:POKE &HE5E0,2:GOSUB 100:A=USR(0):GOSUB 110:CLS3:RETURN
150 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Chr Data ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
160 DATA 00,00,60,06,40,02,40,02,00,00,04,20,00,00,0F,F0,3F,FC,3F,FC,3F,FC,3F
170 DATA FC,3F,FC,1F,F8,0F,F0,03,C0,67,E6,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,FE,7F,FE,FF,FF
180 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,FE,7F,FE,3F,FC,1F,F8,00,00,00,00,00
190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,0F,F0,3C,3C,3E,7C,3F,FC,3F,FC,3F,FC,1E,78
200 DATA 0F,F0,03,C0
210 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Chr Make ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
220 POKE &HE5E1,1:POKE &HE5E2,0:O=0:GOSUB 100:POKE &HE5E0,1:A=USR(0)
230 FOR I=0 TO 7:LINE (0,0)-(15,15),0,BF:LINE (0,I+1)-(15,14-I),4,BF
240 LINE (1,I+1)-(15,15-I),0,B:GOSUB 270:NEXT I:FOR I=6 TO 0 STEP -1
250 LINE (0,0)-(15,15),0,BF:LINE (0,I+1)-(15,14-I),1,BF
260 LINE (1,I+1)-(15,15-I),0,B:GOSUB 270:NEXT I:GOSUB 280:GOSUB 110:RETURN
270 O=O+1:LINE (0,I)-(15,15-I),7,B:POKE &HE5E0,O+2:A=USR(0):RETURN
280 LINE (2,2)-(14,14),2,BF:POKE &HE5E0,18:A=USR(0):LINE (2,2)-(14,14),6,BF
290 POKE &HE5E0,19:A=USR(0):CLS 3:RETURN
300 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Score ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
310 CLS:RESTORE 320:FOR I=0 TO 3:READ A$:LOCATE 32,1+I*4:PRINT A$:NEXT I
320 DATA "SCORE","ﾉｺﾘ","TIME","SEEN":COLOR=(0,0)
330 SCREEN 2,0,1:LINE (256,0)-(319,191),5,B:DIM S(17,13),MU(15):SCREEN 2,0,0
340 RESTORE 350:FOR I=0 TO 15:READ MU(I):NEXT I:M1=2:M3=-1:COLOR=(3,0)
350 DATA 36,40,43,40,36,40,43,40,38,41,45,41,38,41,45,41:GOTO 660
360 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Main ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
370 I=INP(0):I1=INP(1):X1=(I=239)-(I=191):Y1=((I1=254)-(I=251))*-(X1=0)
380 T1=S(X+1+X1,Y+1+Y1):X1=X1*-(T1<2):Y1=Y1*-(T1<2):TI=TI+(TI>0):LOCATE 33,11
390 PRINT USING"####";TI:M1=M1-1:ON M1 GOSUB 490
400 TJ=(INP(1)<>127)*(TI>0):ON TJ+1 GOTO 410:IF(X1=0)*(Y1=0)THEN370 ELSE420
410 GOSUB 840:NO=0:CL=0:SC=0:GOTO 660
420 I=INP(9):IF (I<>191)*(T1=0) THEN 440
430 IF (I=191)*(S(X+1+X1+X1,Y+1+Y1+Y1)=0) THEN X1=X1*2:Y1=Y1*2 ELSE 370
440 POKE &HE5E0,1:POKE &HE5E1,Y*16+1:POKE &HE5E2,X*2:X=X+X1:Y=Y+Y1:A=USR(0)
450 POKE &HE5E0,2:POKE &HE5E1,Y*16+1:POKE &HE5E2,X*2:GOSUB 510:POKE &HE5E0,2
460 A=USR(0):LOCATE 32,3:PRINT USING"#####";SC:LOCATE 34,7
470 PRINT USING"###";NO-CL:IF NO-CL=0 THEN GOSUB790:SI=SI+1:SC=SC+TI:GOTO730
480 GOTO 370
490 M1=5:M3=M3+1:M3=M3*-(M3<16):M2=MU(M3):PLAY "T120@04L8;N=M2;":RETURN
500 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Turn ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
510 POKE &HE50D,&H9F:M1=2:FOR I=3 TO 17:POKE &HE5E0,I:A=USR(0)':A=SIN(50)
520 NEXT I:POKE &HE50D,&H7F:SC=SC-(T1<2)*10:S(X+1,Y+1)=2:CL=CL-(T1<2):RETURN
530 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Print ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
540 A4=0:A3=0:CLS 2:FOR I=0 TO 13:FOR J=0 TO 17:S(J,I)=2:NEXT J,I:TI=1000
550 POKE &HE50D,&H9F:POKE &HE5E0,18:FOR I=0 TO 15:POKE &HE5E2,I*2
560 FOR J=0 TO 11:POKE &HE5E1,J*16+1:A=USR(0):NEXT J,I
570 READ A$,B$:A$=A$+B$:FORI=0TO 23:A1=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,2))
580 A2=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)):FOR J=0 TO 7:B1=A1 MOD 2:A1=A1¥2
590 B2=A2 MOD 2:A2=A2¥2:A3=A3+1:IF B2=1 THEN C=19:GOSUB 640:S(A3,A4+1)=1
600 IF B1=1 THEN C=3:GOSUB 640:S(A3,A4+1)=0:NO=NO+1
610 IF A3=16 THEN A3=0:A4=A4+1
620 NEXT J,I:POKE &HE50D,&H7F:READ X,Y:A4=Y:A3=X+1:C=2:GOSUB 640
630 LOCATE 35,15:PRINT USING"##";RO:GOSUB 810:RETURN
640 POKE &HE5E0,C:POKE &HE5E1,1+A4*16:POKE &HE5E2,(A3-1)*2:A=USR(0):RETURN
650 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Taitol ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
660 CLS 2:POKE &HE50D,&H9F:POKE &HE5E0,3:FOR I=0 TO 11:POKE &HE5E1,I*16+1
670 FOR J=0 TO  15:POKE &HE5E2,J*2:A=USR(0):NEXT J,I:RESTORE 760:READ A$
680 FOR I=0 TO 4:POKE &HE5E1,(3+I)*16+1:FOR J=1 TO 13:POKE &HE5E2,J*2
690 IF MID$(A$,J+I*13,1)="●" THEN GOSUB 770
700 NEXT J,I:LINE (55,142)-STEP(129,10),1,BF:LINE (55,142)-STEP(129,10),7,B
710 LOCATE 6,18:PRINT "START･RETURN KEY":POKE &HE50D,&H7F
720 A=(INP(9)=191)*(SI>1)-(INP(1)=127)*2:ON A GOTO 730,740:GOTO 720
730 RO=SI:RESTORE 990:FORI=1TO SI-1:READ A$,B$,X,Y:NEXTI:GOTO750
740 RO=1:SI=1:RESTORE 990
750 LOCATE 6,18:PRINT SPC(20):IF SI=11 THEN 870 ELSE GOSUB 540:GOTO 360
760 DATA ●●○○○●●●○○○●●○●○●○○●●○●○○●○●○●○○●●●○○○●●○●○●○○○●●●○○○●●○○
770 FOR I1=3 TO 17:POKE &HE5E0,I1:A=USR(0):NEXT I1:RETURN
780 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Music ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
790 A$="T160V9L8CR16C16C4.<B>CDE4D4E4F4+4GRGG16G16G16"
800 PLAY "@38O5"+A$,"@24O6"+A$,"@34O5"+A$:RETURN
810 BGM 0:A$="T150O5V13@58L16E8EEE8E8EE8EE8E8C8C8C8CECEC8C"
820 PLAY "T150O5@24V11L8AA4AA4GA4B>C4D4.<","T150O4@21V10L8FF4FF4EF4GA4B4.",A$
830 BGM 1:RETURN
840 A$="T130V11L8O5C2<B2A2GFEF2A2>C1"
850 PLAY "@25"+A$,"@38"+A$,"@24"+A$:RETURN
860 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Ending ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
870 SCREEN 0,0,0:SCREEN 2,0,0:CLS 3:SI=10:RO=0:SC=0:NO=0:CL=0
880 LINE (0,160)-(319,199),4,BF:LINE (250,120)-(300,159),7,BF
890 LINE (240,119)-(274,102),2:LINE -(310,119),2:LINE -(240,119),2
900 LINE (254,139)-STEP(14,20),2,BF:POKE &HE5E0,2:POKE &HE5E1,16*9+1
910 PAINT (274,105),2,2:POKE &HE5E2,18:A=USR(0):COLOR=(0,1)
920 A$="ｸﾏｻﾝ ﾊ､ﾌﾟｼﾆ､ｲｴﾆｶｴﾙｺﾄｶﾞ､ﾃﾞｷﾏｼﾀ｡ ｵｼﾏｲ｡"
930 FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE 0,8:PRINT MID$(A$,1,I):NEXT I
940 PLAY "T130L16","@57O5","@09O5":A$="@04O4V10CCCC@58O5V15C@59O2V11CCC"
950 A1$="T130V11L8EDCEDEC4DEFED4FAG4EC4.CEG1"
960 FOR I=0 TO 6:A2$=A2$+A$:NEXT I
970 PLAY A2$+"@58V15O5C8CC8C8CC",A1$,A1$:GOTO 970
980 '  ▼▲▼▲▼▲▼▲▼ Seen Data ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
990 DATA  "00000000CE003B005A006A0052004A0052004A005A006A00"      :SEEN 01
1000 DATA "4E003A0046001A0046001A00C6001B00D6281B0400000000",1,11:
1010 DATA "00000000000000000000010000001006000502E0000104"       :SEEN 02
1020 DATA "4000070000006000000020400000600000000000000000",8,1 :
1030 DATA "0057005500AB0EA000555A21802A05DA8055572000AB659A"      :SEEN 03
1040 DATA "0055700500AB208A0055542900AA28D60055542900FB6897",7,5 :
1050 DATA "E0000000A0000000EF00070039001D000F0017006800F400"      :SEEN 04
1060 DATA "2800B400E800F70088001F0098001E0090001300F0001F00",7,5 :
1070 DATA "00000000000000000000000054A8056A06000040AA500A45"      :SEEN 05
1080 DATA "52A80D721E00082440800D2240800D6200000000000000",2,5 :
1090 DATA "00000000040000200000001800FC001F00FC000000001800"      :SEEN 06
1100 DATA "B8401A05D020010000000000000000000000000000000000",2,6 :
1110 DATA "2A153F80380300BF03183F80180300BE03D03A8010C3008A"      :SEEN 07
1120 DATA "06C92A9400CC003014086010001F43001A04EA157E80C102",4,6 :
1130 DATA "00000000E000070000EF00F7E000070000E00007E00F07F0"      :SEEN 08
1140 DATA "00E00007E000070000EF00F7E000070000F500AF00F500AF",4,5 :
1150 DATA "A85051284880013CDE0010009846C21102C4F20898274F30"      :SEEN 09
1160 DATA "8A3543B8102FE8108A15C30050A001028000AA5555AAD52A",0,10:
1170 DATA "000100800000000800005000F0003500F0003C00A0001100"      :SEEN 10
1180 DATA "F40811007C003E0010003200F000020100000000010080",6,5 :
1190 '┌──────────────────────────────────────────────┐
1200 '| Program Name ' POP ' : Programed by H.Honjo : A Galaxy Team Member |
1210 '└──────────────────────────────────────────────┘
1220 END
```

★影さん、『悠魂譲』はなんと読むのでしょう。もし読めたとしても影さんにはこれがまったくないのです。(千葉県東葛飾郡・千葉正敏13才)……【影：でも私のシャツの中にはそれを持ったカエルがいるッ。Dr.D：ほう。】

PC-8801mkIISR

PC-8801/mkII/SR(N88-BASIC V1モード)用



編さんチーム対影さんチームの対戦だ

草野球（くさやきゅう）

平田　浩嗣

☆STORY

編さんと影さんが野球で試合をすることになりましたとさ。

☆HOW TO PLAY

2人用野球ゲームです。ピッチャーの操作は**第1表**を見てください。バッターは，Z，Xキーでバッター・ボックスの位置を変え，スペース・キーでバットを振ります。

また，ピッチャーが投げる前にSキーを押すと盗塁（Wキーでキャンセル），Aキーを押すと送りバントまたはスクイズ（Qキーでキャンセル）をします。

Sキーを押したときにヒッティングにでるとヒットエンドランにもなりますが，フライを打ちあげてしまうとランナーは塁にもどれず，ダブルプレーとなります。

バントの成功率は90%，スリーバント失敗はアウトです。それから3塁にランナーがいるときにフライを打ちあげるとタッチアップができます。

選手は打力と走力に個性があり，打率が直接打力にかかわるので，打てば打つほど強打者になります。ピッチャーも，あまり速球ばかり投げているとバテてきます。

《第1表》ピッチャーの操作（数字はテンキーの数字を表す）

スローボール	4	5	6	0
速球	1	2	3	

☆PROGRAM

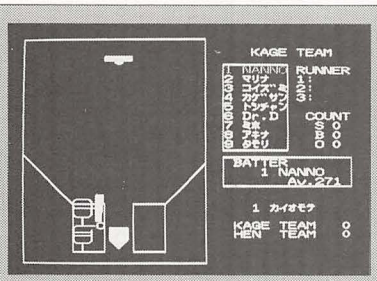
今回は，1400行以内におさめるつもりでしたが，だいぶオーバーしてしまいました。

それから，IF文中に「＊」が多く使われていますが，この場合，論理演算子のANDと同じ働きをします。

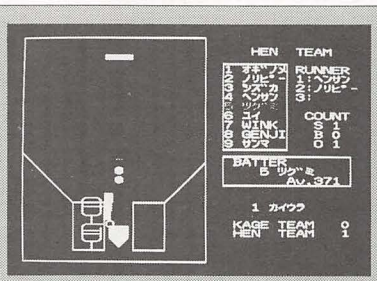
★　　★

《第2表》変数表

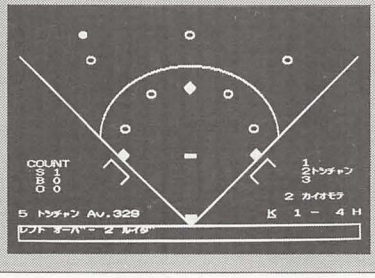
NAS(,)	…選手名
RU(,)	……選手の走力
HI(,)	……選手のヒット数
INI	……回
KH	……0なら表，1なら裏
S,B,O	……カウント
BA(x)	……(x+1)塁にいるランナーの打順-1(いなければ-1)



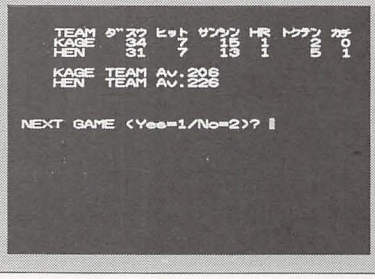
◀《写真1》プレイボール。1回表の影さんチームの攻撃です



◀《写真2》画面右上に現在のランナーを表示。さあ，5番つぐ美ちゃんだ



◀《写真3》バッターが打つと画面がこのように切りかわる。2塁打だ～



◀《写真4》ゲームセット。両チームのデータが表示される。編さんチームの勝ち

★黄色と黒は勇気のしるし，24時間打ち込めますか～プログラマープログラマー♬（千葉県松戸市・Integra 16才）……【影：残業なんてララーラーラララーラ♪残業なんてララーラーラララーラ♬てかっ。】

```
10 '═══════════════ KUSAYAKYU  for PC-8801 series ═══════════════
20 CLS 3:SCREEN 1,0,0,0:RESTORE 1130:GOSUB 1020:SCREEN ,,1:GOSUB 1060
30 WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0,1:DIM X(16),Y(16),HY$(16)
40 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
50 RESTORE 130:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 8
60 READ NA$(I,J),HI(I,J),RU(I,J):DS(I,J)=70:NEXT J:READ TE$(I),KH$(I):NEXT I
70 FOR I=0 TO 16:READ X(I),Y(I),HY$(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 6:READ BG$(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 2:BA(I)=-1:NEXT:FOR I=0 TO 1:SC(I)=0:ST(I)=55:NEXT
100 INI=1:KH=0:HK=1:S=0:B=0:O=0:BL=-1:DJ=0:DJA=1:AV=HI(0,0)/DS(0,0)
110 GOSUB 1200:LOCATE 6,6:PRINT"PLAYBALL!":BEEP
120 GOSUB 1460:LOCATE 6,6:PRINT SPC(9)
130 DATA NANNO,19,5,ﾏﾘﾅ  ,15,3,ｺｲｽﾞﾐ,22,3,ｶｹﾞｻﾝ,24,2,ﾄｼﾁｬﾝ,23,1,Dr.D ,16,3
140 DATA ﾐﾎ   ,16,4,ｱｷﾅ  ,12,1,ﾀﾓﾘ  ,10,1,KAGE,ｵﾓﾃ
150 DATA ｵｷﾞﾉﾒ,17,5,ﾉﾘﾋﾟｰ,13,5,ｼｽﾞｶ ,23,2,ﾍﾝｻﾝ ,24,1,ﾂｸﾞﾐ ,26,1,ﾕｲ   ,16,3
160 DATA WINK ,16,4,GENJI,11,1,ｻﾝﾏ  ,10,1,"HEN ",ｳﾗ
170 DATA 20,15,ﾋﾟｯﾁｬｰｺﾞﾛ,26,12,ﾌｧｰｽﾄｺﾞﾛ,23,8,ｾｶﾝﾄﾞｺﾞﾛ,13,12,ｻｰﾄﾞｺﾞﾛ
180 DATA 16,8,ｼｮｰﾄｺﾞﾛ,30,4,ﾗｲﾄﾌﾗｲ,20,1,ｾﾝﾀｰﾌﾗｲ,29,5,ﾗｲﾄﾏｴ ﾋｯﾄ,9,4,ﾚﾌﾄﾌﾗｲ
190 DATA 20,2,ｾﾝﾀｰﾏｴ ﾋｯﾄ,10,5,ﾚﾌﾄﾏｴ ﾋｯﾄ,37,4,ﾗｲﾄｾﾝ,26,2,ｳﾁｭｳｶﾝ
200 DATA 13,2,ｻﾁｭｳｶﾝ,2,4,ﾚﾌﾄｾﾝ,32,0,ﾗｲﾄ ｵｰﾊﾞｰ,7,0,ﾚﾌﾄ ｵｰﾊﾞｰ
210 DATA " ⌐■ "," ├─■ "," ┬▮ "," ┴─○ "," ┼┼  "," ┬  "," ┴  "
220 '▲▲▲
```

```
830 BA(A)=-1:IF O=2 THEN 990 ELSE PRINT" OUT":BEEP:O=O+1:GOTO 1450
840 IF A=2 THEN GOSUB 970:GOTO 1450
850 BA(A+1)=BA(A):BA(A)=-1:PRINT"ﾄｳﾙｲ ｾｲｺｳ!":BEEP:GOTO 1450
860 BU=0:IF O=2 OR RND<.1 THEN 990
870 GOSUB 780:IF BA(2)+1 THEN A=2:GOSUB 970
880 FOR I=1 TO 0 STEP -1:BA(I+1)=BA(I):BA(I)=-1:NEXT:GOSUB 1370
890 LOCATE 0,24:PRINT"ﾊﾞﾝﾄ ｾｲｺｳ!":BEEP:GOSUB 1460:GOTO 1000
900 '◢◣◢◣◢◣
```

PC-8801mkIISR以降(N88-DISK BASIC V2モード)用



本格的RPGがここに登場

GO CAVING!

ゴー　ケイビング

和田　芳彦

ストーリー

ミヒガン王国に住んでいた人々は幸せに暮らしていました。が，スライム・キングと名乗る者がミヒガン王国の支配をすると言いだしたのです。

そこで，勇敢(ゆうかん)なあなたはスライム・キングを倒すため広い洞窟へ向かっていくのでした。

遊びかた

目的はスライム・キングを倒すことです。

モンスターは16種類いて，レベルがあがるごとに強敵が出現するようになります。

セーブは洞窟の外の商店でしかすることができません。

アイテム，洞窟についてはモンスターから情報を得てください。

薬は5個まで，武器，防具はそれぞれ1種類しか持つことができません。

操作方法

移動はテンキーを使い，戦闘中のコマンドについては，8 2でカーソルを動かし，リターン・キーで決定。また，戦闘以外にアイテ

《第1表》主な変数表

X……マップ上のX座標	(敵はＥＳ)
Y……マップ上のY座標	ＡＧ……自分のすばやさ
ＭＸ……現在表示しているX座標	(敵はＥＡ)
ＭＹ……現在表示しているY座標	ＤＥ……自分の防御力(敵はED)
ＨＰ……自分のヒットポイント(敵はＥＨ)	Ｇ……自分の所持金(敵はEG)
ＳＴ……自分の腕力	ＥＸ……自分の経験値(敵はEE)
	ＬＶ……自分のレベル
	ＮＡＭ$…自分の名前
	ＭＥＤ……薬の数

GO CAVING／のプログラム・リスト

```
10 '■■■■ GO CAVING!  PROGRAMED BY Y.WADA [July 12,1989] ■■■■
```

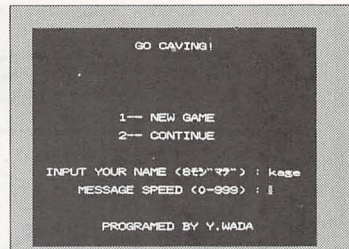
ムを使うときは，スペース・キーでコマンドを呼びだします。

このゲームのアドバイス

はじめ武器を買うときは，「どうのつるぎ」を買いましょう。宝箱の前には強敵がいます。レベルをあげていきましょう。



編：これはすごい！なかなかのRPGです。
影：これは長い！なかなかのRPGだが，打ち込むのに根気がいります。
Dr.D：ワシはもう何も言わん。がんばって入力してくれ。



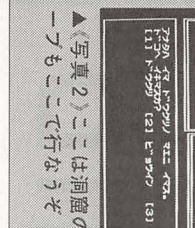
▲〈写真1〉名前とメッセージのスピードを入力してGO！

```
1040 ROLL 1:ROLL -2:ROLL 1:MES$(0)=NAM$+"ﾊ ﾍﾝﾃﾞｽ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦｳｹｾﾖ。":AY(0)=
19:GOSUB 1590:HP=HP-P:GOSUB 1410:GOTO 940
1050 '----- ﾃｷｦ ﾀｵｽ
1060 GOSUB 1410:MES$(0)=EN$(RR)+"ｦ ﾀｵｽ!":AY(0)=18:GOSUB 1590:QG=EG(RR)+INT(RND(
1)*8):MES$(0)="ｲｲﾅｽﾞﾎﾒﾃﾔﾙ"+STR$(EE(RR))+"ﾎﾟｲﾝﾄ ｶｸﾄｸ!":AY(0)=19:GOSUB 1590
1070 MES$(0)=STR$(QG)+"ｺﾞｰﾙﾄﾞｦ ﾐﾂｹﾀﾞ!":AY(0)=20:GOSUB 1590:EX=EX+EE(RR):G=G+QG:DD
=1:GOSUB 1410:BAT!=0:BATL=0:GOSUB 1450:IF RR=16 THEN 1350
1080 '------ ﾚﾍﾞﾙｱｯﾌﾟ ｱﾙｶﾅ?
1090 IF LV<5 THEN 330 ELSE IF EX>=EX(LV+1) THEN MES$(0)=NAM$+"ﾊ ﾚﾍﾞﾙｶﾞ ｱｶﾞｯﾀ!":A
Y(0)=18:GOSUB 1590:GOSUB 1410 ELSE 330
1100 LV=LV+1:HP=LIM(LV):ST=ST(LV)+VS(VK):DE=DE(LV)+AD(AK):AG=AG(LV)+AA(AK):GOSUB
1450:GOTO 330
1110 '----------- TALK
1120 IF INT(RND(1)*10)>3 OR RR=11 THEN MES$(0)=EN$(RR)+"ｵｻﾏﾝｶﾆ ﾊﾅｼｶﾄﾞｹﾃﾅｲﾄﾞ ﾅﾆｾｲｲ!
":AY(0)=17:GOSUB 1590:PQ=21:GOSUB 1590:GOSUB 1410:TAL=1:GOTO 1020
1130 IJ=INT(RND(1)*8)+1:IF TAL=0 THEN MES$(0)=EN$(RR)+"ｲｲｺｶﾗ ｵﾝﾅﾃﾞﾃﾛﾛ。":AY(0)=17
:GOSUB 1590 ELSE MES$(0)=EN$(RR)+"ｶﾗｯﾃﾞｲｳﾅﾗ ｼﾝｾﾂﾃﾞﾅ。":AY(0)=17:GOSUB 1590
1140 MES$(0)=HE$(IJ):AY(0)=18:GOSUB 1590:MES$(0)="ｳﾜｲﾜｲﾄ ﾅｶﾝﾃ ｷｴﾁｬｲﾏｽﾀｯﾃ...
":AY(0)=20:GOSUB 1590:DD=1:GOSUB 1410:GOTO 330
1150 '------ ﾃﾝﾄｳ
1160 MES$(0)=NAM$+"ﾊ ｻｯｹﾙﾄｲｳ ｱｲﾃﾞｱｶﾞﾊﾝ。":AY(0)=17:GOSUB 1590:FOR I=1 TO 6:IF IN{I}=1 T
HEN IF RND(1)<.5 THEN MES$(0)=STR$(I)+"ﾆﾝｷﾞﾖｳｦ ﾓｯﾃｲﾅｲﾄﾞｺﾛﾆ ｲｯﾃﾐﾛ!":AY(0)=I+17:GOSUB
1590:GOSUB 1410:GOTO 330 ELSE NEXT:AY(0)=18:GOSUB 1590:GOSUB 1410:GOTO 330
1170 NEXT:KK=0:FOR J=1 TO 6:KK=KK+IN{J}:NEXT:IF KK=1 THEN PQ=22:GOSUB 1590:GOSUB
1410:IF SH=1 THEN 700 ELSE IF SH=2 THEN 330 ELSE 950 ELSE IF SH=1 THEN 790 ELSE
PQ=23:GOSUB 1590
1180 GOSUB 1570:IF IN$="7" THEN GOSUB 1440:IF SH=0 THEN 950 ELSE 330 ELSE GOSUB
1440
1190 IF IN$<"1" OR IN$>"7" THEN IF SH=0 THEN 950 ELSE 330 ELSE MES$(0)=NAM$+"ﾊ
+INS(VAL(IN$))+"ｦ ﾂｶｯﾀ!":AY(0)=17:GOSUB 1590:IF IN(VAL(IN$))=0 THEN 950 ELSE ON
VAL(IN$) GOSUB 1200,1210,1220,1230,1240,1250:IF SH=0 THEN 1020 ELSE 330
1200 IF BATL=1 THEN PQ=27:GOSUB 1590:GOSUB 1410:RETURN ELSE MES$(0)="ﾅｶﾅ ｲﾅ X=
+STR$(X)+", Y="+STR$(Y):AY(0)=18:GOSUB 1590:PQ=8:GOSUB 1590:GOSUB 1410:RETURN
1210 IF BATL=1 THEN PQ=27:GOSUB 1590:GOSUB 1410:RETURN ELSE MES$(0)="ﾅｶﾅ ｽﾀｯﾄﾁﾃ
ｼﾆ ｷﾄｰ ﾃﾁｷﾏﾝﾅ。":AY(0)=18:GOSUB 1590:GOSUB 1410:X=3:Y=2:BX=1:BY=1:NX=3:NY=2:QQ=1:R
ETURN 460
1220 IF BATL=0 THEN PQ=28:GOSUB 1590:GOSUB 1410:RETURN ELSE BATL=1:GOSUB 1450:GO
SUB 1410:RETURN
1230 MES$(0)="ﾅ…ﾋ ｵｺﾗﾅｶｯﾀ・・・":AY(0)=18:GOSUB 1590:GOSUB 1410:RETURN
1240 IF BATL=1 THEN PQ=27:GOSUB 1590:GOSUB 1410:RETURN ELSE FOR I=0 TO 1500:NEXT
:MES$(0)="ﾅ…ｶﾞ ﾃｷﾓｵﾜｯﾀﾅﾗｼﾞ。":AY(0)=18:GOSUB 1590:TORE=1:GOSUB 1410:RETURN
1250 MED=MED-1:QA=INT(RND(1)*50)+50:HP=HP+QA:GOSUB 1450:GOSUB 1430:IF MED=0 THEN
IN(6)=0:RETURN ELSE RETURN
1260 '---------- ESCAPE
1270 MES$(0)=NAM$+"ﾊ ﾆｹﾞﾀﾞｼﾀ!":AY(0)=17:GOSUB 1590:FOR I=0 TO 999:NEXT
1280 AZ=INT(RND(1)*9):IF AG>EA AND AZ>9 OR RR=16 OR AG<=EA AND AZ>3 THEN PQ=24:G
OSUB 1590:GOSUB 1410:GOTO 1020 ELSE DD=1:GOSUB 1430:BATL=0:BATL=0:GOTO 330
1290 '---------- ﾀｲｺﾞﾉﾃｷ ﾄｳｼﾞｮｳ!
1300 RR=16:MES$(0)=NAM$+"ﾊ ｺｳｺｳﾃﾞｷｶﾞｴ。":AY(0)=17:GOSUB 1590:MES$(0)="ｵｵｴﾉ ｲﾉｼｼ
ｺｳﾃﾞﾀﾞ! ｻｱ ｺｲ!!":AY(0)=18:GOSUB 1590:J=118:FOR I=4 TO 60:LINE(4,I)-(230,I),0:J=J
-1:LINE(4,J)-(230,J),0:NEXT:GOSUB 1440:PUT@(82,40),J%,PSET:I=1:GOTO 870
1310 '---------- ﾀｶﾗﾊﾞｺ ﾉ ｱｲﾃﾑ
1320 IF I=0 THEN I=INT(RND(1)*4)+1 ELSE I=5
1330 MES$(0)=NAM$+"ﾊ ﾀｶﾗﾊﾞｺﾉ ﾌｸﾛ ｱｹﾃ!":AY(0)=17:GOSUB 1590:IF IN(I)=0 THEN MES$
(0)="ﾝﾝﾄ ﾓｰｲﾁﾄﾞ ﾐﾂｹﾀﾃ!":AY(0)=18:GOSUB 1590:IN(I)=1:GOSUB 1410:GOTO 330
1340 MES$(0)="ﾀｶﾗﾊﾞｺﾉﾅｶｶﾗ ｶﾗｯﾎﾟﾀﾃ!":AY(0)=18:GOSUB 1590:GOSUB 1410:GOTO 330
1350 '---------- ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
1360 CLS 3:PUT@(288,84),J%:CMD PLAY "@1703C1C1C1C1C1C1C1C1":FOR I=0 TO 1000:PSET
(INT(RND(1)*64)+288,INT(RND(1)*32)+84),0:A=INT(RND(1)*2)+1:IF A=1 THEN COLOR=(0
,7) ELSE COLOR=(0,0)
1370 NEXT:COLOR=(0,0):CLS 2:RESTORE 2620
1380 FOR I=1 TO 28:READ A$:LOCATE 3,24:PRINT A$:PRINT:FOR J=0 TO 3000:NEXT J,I
1390 LOCATE 14,10:COLOR INT(RND(1)*7)+1:PRINT"THE END":GOTO 1390
1400 '---------- ｽﾍﾟｽｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ & ﾒｯｾｰｼﾞ ｼｮｳｷｮ
1410 LOCATE 18,24:COLOR 6:PRINT"PUSH SPACE KEY";
1420 I1=INP(9):IF I1<>191 THEN 1420
1430 IF DD=1 THEN DD=0:FOR I=8 TO 13:LOCATE 16,I:PRINT SPC(10);:NEXT
1440 IF DD=1 THEN DD=0:LOCATE 0,I:PRINT SPC(39);:NEXT:COLOR 7:RETURN
1450 '---------- ｽﾃｰﾀｽ ﾃｰﾌﾞﾙ
1460 COLOR 7:LOCATE 16,1:PRINT"NAME : ";NAM$
1470 COLOR 6:LOCATE 16,2:PRINT USING" ##     ###### ";LV,G:COLOR 7:LOCATE 1
6,2:PRINT"LEVEL";:LOCATE 25,2:PRINT"GOLD";:IF HP<LV*10 THEN COLOR 2 ELSE COLOR 6
1480 LOCATE 16,3:PRINT USING" ###  ### ###  ### ";HP,ST,DE,AG,EX:COLOR 7:LOCAT
E 16,4:PRINT"HP  STR DEF AGI EXP"
1500 IF HP=0 THEN I=0 TO 500:NEXT:RETURN 1540
1510 LOCATE 28,6:PRINT"ﾜﾅﾋﾞ ":LOCATE 28,8:PRINT VK$(VK):LOCATE 28,10:PRINT AK$(AK
)
```

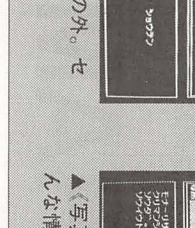
```
550 PRINT "ﾃﾞｽﾈ!":BEEP 1:FOR I=0 TO 500:NEXT:BEEP 0:GOSUB 1440:RETURN 330
560 '----------------------- ﾄﾞｳｸﾂ ｿﾄ (ﾋﾞｷｮｳｲﾝ,ｼｮｳｶﾝ)
570 LINE(4,4)-(230,118),0,BF:LOCATE 6,5:PRINT"GO":LOCATE 3,8:PRINT"CAVING!"
580 PQ=1:GOSUB 1590:PQ=2:GOSUB 1590:PQ=3:GOSUB 1590
590 GOSUB 1570:I$=INS:IF I$="1" THEN GOSUB 1440:LOCATE 6,5:PRINT"  ":LOCATE 3,8:
PRINT"          ":MES$(0)=NAM$+"ﾊ ﾄﾞｳｸﾂﾆ ﾊｲｯﾀ! ｺﾉ ﾄﾞｳｸﾂﾆ ﾅﾆｶﾞｱｯﾀﾉﾃﾞｼｮｳ?":AY(0)=17:GOSUB 1590:PQ=4:
GOSUB 1590:PQ=5:GOSUB 1590:GOSUB 1410:GOTO 460
600 IF I$="3" THEN 700 ELSE IF IN$<>"2" THEN 590
610 GOSUB 1440:MES$(0)="ﾄﾞｳｸﾂﾃﾞｽﾈ "+NAM$+"ｻﾝ ":AY(0)=17:GOSUB 1590:PQ=6:GOSUB 15
90
620 GOSUB 1570:IF IN$="1" THEN 630 ELSE IF IN$="2" THEN 660 ELSE IF IN$="3" THEN
GOSUB 1440:GOTO 580 ELSE 620
630 MES$(0)="ｷｽﾞ ﾉﾀｲﾘｮｸﾆﾊ "+STR$(LV*30)+"G ﾋｸﾖｶﾞﾃﾞﾙ。":AY(0)=19:GOSUB 1590:PQ=7:GOSUB
1590
640 GOSUB 1570:IF IN$="N" OR IN$="n" THEN GOSUB 1440:GOTO 610 ELSE IF IN$="Y" OR
IN$="y" THEN 650 ELSE 640
650 IF G>=LV*30 THEN G=G-LV*30:HP=LIM(LV):GOSUB 1450:GOSUB 1430:GOTO 610 ELSE PQ
=9:GOSUB 1590:GOSUB 1410:GOTO 610
660 PQ=10:GOSUB 1590:PQ=11:GOSUB 1590
670 GOSUB 1570:IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN 680 ELSE IF IN$="N" OR IN$="n" THEN GO
SUB 1440:GOTO 610 ELSE 670
680 PQ=12:GOSUB 1590:GOSUB 1410:GOTO 610 ELSE IF G>=50 THEN G=G-50
:MED=MED+1:IN(6)=1:GOSUB 1450:GOSUB 1430:GOTO 610
690 PQ=9:PY=1:GOSUB 1590:GOSUB 1410:GOTO 610
700 GOSUB 1440:PQ=13:GOSUB 1590:PQ=14:GOSUB 1590
710 GOSUB 1570:IF IN$="1" OR IN$="2" THEN 730 ELSE IF IN$="3" THEN
 780 ELSE IF IN$="4" THEN 830 ELSE 710
720 FOR I=0 TO 5:CH$(I)=VM$(I):NEXT:A=16:B=VR:GOSUB 740:ST=ST-VS(B
)+VS(IN):VR=IN:GOSUB 1450:GOTO 700
730 FOR I=0 TO 5:CH$(I)=AK$(I):CHM(I)=VM(I):NEXT:A=17:B=AK:GOSUB 740:DE=DE-AD(B
)+AD(IN):AG=AG-AA(B)+AA(IN):AK=IN:GOSUB 1450:GOTO 700
740 GOSUB 1440:FOR I=1 TO 5:MES$(0)=STR$(I)+"･･･"+CH$(I)+"  "+STR$(CHM(I))+"G":A
Y(0)=16+I:GOSUB 1590:NEXT:PQ=4:GOSUB 1590
750 GOSUB 1570:IF IN$="6" THEN 700 ELSE IF IN$="1" THEN 700 ELSE IF G
<CHM(VAL(IN$)) THEN GOSUB 1440:PQ=9:PY=-4:GOSUB 1590:GOSUB 1410:GOTO 700
760 GOSUB 1440:MES$(0)="ｿﾚﾃﾞﾊ ｲｹﾏｾﾝ ﾓｯﾃｲｹﾙﾄﾓﾉﾃﾞｽﾈ。":AY(0)=17:GOSUB 1590:MES$(0)
=STR$(CHM(B))/2)+"G ﾃﾞ ｶｯﾃｸﾞﾚﾏｽﾈ。":AY(0)=18:GOSUB 1590:PQ=7:PY=-1:GOSUB 1590
770 IN=VAL(IN$):GOSUB 1570:IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN G=G-CHM(IN):G=G+CHM(B)/2:R
ETURN ELSE RETURN 700
780 SH=0:PQ=18:GOSUB 1590
800 GOSUB 1570:IF IN$="7" OR IN$<"1" THEN 700 ELSE GOSU
B 1440:B=VAL(IN$):IF IN(B)=0 THEN 700 ELSE MES$(0)="ﾝﾊﾝ"+STR$(IU(B))+"G ﾃﾞｽﾈ。":
AY(0)=17:GOSUB 1590:PQ=7:PY=-2:GOSUB 1590
810 GOSUB 1570:IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN G=G+IU(B):MES$(0)=NAM$+"ﾊ "+IN$(B)+"ｦ
ｳﾊﾞｯﾀﾅ。":AY(0)=19:GOSUB 1590:GOSUB 1410 ELSE GOSUB 1440:GOTO 700
820 IF B=6 THEN MED=MED-1:IF MED<>0 THEN IN(6)=1:GOTO 700 ELSE IN(B)=0:GOTO 700
ELSE IN(B)=0:GOTO 700
830 GOSUB 1440:I=LV*50:MES$(0)="ﾓｰﾌﾝｿｳｺﾅﾝ+"+STR$(I)+"G ﾃﾞｽ。":AY(0)=17:GOSUB 1590
:PQ=7:PY=-2:GOSUB 1590
840 GOSUB 1570:IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN IF G<I THEN PQ=9:PY=-2:GOSUB 1590:GOSU
B 1410:GOTO 700 ELSE 850 ELSE 700
850 G=G-I:OPEN "CAVING.DAT" FOR OUTPUT AS #1:WRITE #1,NAM$,LV,HP,ST,DE,AG,EX,G,I
N(1),IN(2),IN(3),IN(4),IN(5),IN(6),MED,VK,AK,ZP:CLOSE
860 GOSUB 1590:GOTO 700
870 '---------------------- ｾﾝﾄｳｰ ｱﾗﾜﾙ
880 BATL=1:TAL=0:SH=0:LOCATE 15,19:PRINT"BATTLE!":CMD BGM 0:CMD PLAY "@5203CDEDC
DEDC:RR"+CMD BGM 1:LOCATE 15,19:PRINT SPC(7)
890 IF I=1 THEN I=0:GOTO 900 ELSE RR=INT(RND(1)*(LV*3))+1
900 MES$(0)=EN$(RR)+"ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!":AY(0)=17:GOSUB 1590:GOSUB 1410
910 EH=EH(RR):ES=ES(RR):ED=ED(RR):EA=EA(RR)
920 LOCATE 18,7:PRINT"COMMAND":COLOR 7:LOCATE 18,10:PRINT"ATTACK"
930 LOCATE 18,11:PRINT"TALK":LOCATE 18,12:PRINT"ITEM":LOCATE 18,13:PRINT"ESCAPE"
:IM=1
940 FOR K=10 TO 14:LOCATE 16,K:PRINT" ":NEXT:LOCATE 16,9+IM:PRINT ">"
950 JJ=INP(0):JK=INP(1):FOR JA=0 TO 50:NEXT JA
960 IF JJ=251 AND JK=4 THEN IM=IM+1:GOTO 940 ELSE IF JK=254 AND IM<>1 THEN IM=I
M-1:GOTO 940 ELSE IF JK=127 THEN 970 ELSE 950
970 IF IM=1 THEN 990 ELSE IF IM=2 THEN 1110 ELSE IF IM=3 THEN 1150 ELSE 1260
980 '---------- ATTACK
990 MES$(0)=NAM$+"ﾉｳﾘｮｸ:"+STR$(LV):AY(0)=17:GOSUB 1590
1000 P=ST+AG-ED:IF P<1 THEN Q=INT(RND(1)*5):IF Q>3 THEN P=INT(RND(1)*8)+1 ELSE P
=9:GOSUB 1590:GOSUB 1410:GOTO 1020 ELSE P=P+INT(RND(1)*3)
1010 FOR U=1 TO 5:COLOR=(0,INT(RND(1)*7)+1):FOR J=0 TO 100:NEXT J,U:COLOR=(0,0):
MES$(0)=EN$(RR)+"ﾆ ｺｳｹｷｦｳｹﾀ!ﾀﾒｰｼﾞ ｱﾀｴﾃ:":AY(0)=17:GOSUB 1590
1020 MES$(0)=EN$(RR)+"ﾉｺｳｹｷ:":AY(0)=17:GOSUB 1590
1030 P=ES+EA-DE:IF P<1 THEN Q=INT(RND(1)*5):IF Q>3 THEN P=INT(RND(1)*8)+1 ELSE P
=2:GOSUB 1590:GOSUB 1410:GOTO 940 ELSE P=P+INT(RND(1)*4)
```


★月刊マイコンでK子さんが「私よりつぐ美さんのほうが美しい」と言ってましたが，本当でしょうか。(岩手県二戸市・シルフィリア17才)……【影：その他「O田さんより私のほうがかっこいい」とは言ってなかった？】

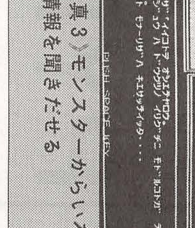
```
1520 IF BATI=1 THEN LOCATE 16,5:PRINT USING "### ### ### ###";EH,ES,ED,EA ELSE L
OCATE 16,5:PRINT"                "
1530 RETURN
1540 CLS 3:LOCATE 12,9:COLOR 2:PRINT"GAME OVER":COLOR 7:FOR I=0 TO 3000:NEXT:PQ=
25:GOSUB 1590:PQ=26:GOSUB 1590
1550 II=INP(9):IF II=191 THEN RUN ELSE 1550
1560 '--------------------- キー ニュウリョク ルーチン
1570 IF INKEY$<>"" THEN 1570
1580 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 1580 ELSE RETURN
1590 '--------------------- モジ ヒョウジ
1600 IF PQ=0 THEN AX(0)=1
1610 LOCATE AX(PQ),AY(PQ)+PY:FOR SW=1 TO LEN(MES$(PQ)):PRINT MID$(MES$(PQ),SW,1)
;:IF MID$(MES$(PQ),SW,1)=" " THEN 1620 ELSE IF RR=16 THEN CMD PLAY "@14O2L32C" E
LSE CMD PLAY "@14O4L32C"
1620 FOR SQ=0 TO ZP:NEXT:NEXT:PQ=0:IF PY<>0 THEN PY=0:RETURN ELSE RETURN
1630 '--------------------- キャラクタ データ
1640 '---------- カベ
1650 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,D71F,586D,9717,206E,851C,F0EF
1660 DATA EE35,DC76,0E32,A084,0D27,F4D4,A67F,3E7D,6452,A481,4755,C8A8,577D,FEAF
1670 DATA 0411,5405,A76A,0053,A76E,F4BF,2210,040D,5455,0A60,F737,AE6D,610A,0624
1680 DATA 0628,5092,1559,5AF5,1459,4A14,0118,A44A,DC7B,EAA2,0C61,4AA0,EC7E,0001
1690 DATA 9D7F,2C5C,1543,285C,D35A,0418,BE7E,F67E,A24E,EA59,2955,A867,D454,B0FE
1700 DATA 1044,00C0,CA6A,DA5B,315F,D4C9,5914,0C92,CC60,2AF7,7D3D,7AD2,C110,2840
1710 DATA B122,84AF,B22F,5CDF,8221,444A,4801,A0A0,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1720 '---------- ワク
1730 DATA 0020,0010,0000,0000,FFFF,FFFF,5555,5555,0000,0000,FFFF,FFFF,ABAF,AEAB
1740 DATA 0000,0000,FFFF,FFFF,5555,5555,0000,0000,FFFF,FFFF,EABA,AAAB,0000,0000
1750 DATA FFFF,FFFF,5555,5555,0000,0000,FFFF,FFFF,EAAA,BAEA,0000,0000,FFFF,FFFF
1760 DATA 5555,5555,0000,0000,FFFF,FFFF,AEAE,AAAB,0000,0000,FFFF,FFFF,5555,5555
1770 DATA 0000,0000,FFFF,FFFF,AAAB,BAAA,0000,0000,FFFF,FFFF,5555,5555,0000,0000
1780 DATA FFFF,FFFF,AEBA,AABA,0000,0000,FFFF,FFFF,5555,5555,0000,0000,FFFF,FFFF
1790 DATA EAAA,BAAA,0000,0000,FFFF,FFFF,5555,5555,0000,0000,FFFF,FFFF,AEBA,EAAA
1800 '---------- タカラバコ
1810 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF
1820 DATA 0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,FF07,C0FF,0000,0000,00F8,3F00,110A,B090
1830 DATA EF05,40EF,09F1,4F88,0811,4888,F70E,B0F7,C6E0,3786,8438,2444,7B1F,D8FB
1840 DATA 63D8,1B43,843E,2424,7B07,D8FB,63C6,1B23,FF27,FCFF,FF19,F8FF,FFC1,FBFF
1850 DATA 9C21,E400,631E,18DF,63C0,1B03,8420,2400,7B1F,D8CF,63C0,1B03,8420,2400
1860 DATA 7B1F,D8CF,63C0,1B03,841C,2400,7B03,D8FF,63E0,1B03,FF03,FCFF,0000,0000
1870 DATA 00FC,0300,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF
1880 '---------- ワープポイント
1890 DATA 0020,0010,00C0,0000,0AE2,AAAA,00C0,0000,1000,0000,5040,5551,1000,0000
1900 DATA 0F00,0080,AF8A,2A8A,0F00,0080,0000,0000,AAF2,69C7,0058,4355,0000,0000
1910 DATA D4D5,7BCD,8188,2ABA,0000,0000,0A1E,7B00,A4F5,D103,0000,0000,00DC,3300
1920 DATA 86A8,2A00,0000,0000,04F0,1700,0258,1D00,0000,0000,00F0,0D00,04AC,1800
1930 DATA 0000,0000,00D0,0C00,0050,0700,0000,0000,00D0,0D00,0080,0800,0000,0000
1940 DATA 00F0,0D00,0050,1500,0000,0000,00E0,0D00,00B0,1800,0000,0000,00D0,0300
1950 DATA 0078,0D00,0000,0000,00C0,0B00,0090,0E00,0000,0000,00F0,0900,0058,3500
1960 '---------- シュジンコウ
1970 DATA 0020,0010,0300,0800,F8FF,E33F,5255,4915,8D00,1862,A2FE,DB82,2AAA,9A80
1980 DATA BE00,10EA,01FE,DB10,8C54,5942,FB00,1814,04FE,DBEA,ACAA,9A70,2000,1008
1990 DATA 1BFB,8BB1,1B51,19B1,8204,5882,3FF0,09F8,9CA4,5872,6605,00CD,80E0,5A02
2000 DATA 1D45,2438,EE0B,BC2F,01F8,0180,8DA0,1464,3C05,F87C,02E4,0B00,3143,41F4
2010 DATA BD0B,F07B,03E0,3780,0AA8,8282,5516,B0E1,80C0,072C,184B,D541,3306,409B
2020 DATA 01F0,0F90,28A5,0A0C,F800,000E,68E8,1708,1040,9504,C003,C003,40D2,4200
2030 DATA 8080,8204,A005,D003,A0A4,5101,0000,2100,0000,0000,0080,0000,0080,0000
2040 '---------- ミズ ウミ
2050 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,001C,3000,FFFF,FFFF
2060 DATA FFFF,FFFF,C003,0FC0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,003C,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
2070 DATA 0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0060,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,061E,7000
2080 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0100,0FE0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,FFFF
2090 DATA FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,001C,0007,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
2100 DATA C003,F000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0300,0080,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0078
2110 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,001C,E000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,C003,1E00,FFFF,FFFF
2120 '---------- スライムキング
2130 DATA 0040,0020,0000,0158,0680,0080,0000,0107,3880,0000,0000,0027,3960,0000
2140 DATA 0200,01A8,05E0,0050,0400,0300,00F0,0008,0500,0050,0200,00A8,1200,0190
2150 DATA 02E0,0052,2000,0700,00F8,0001,2D00,0060,0100,00AD,8900,2310,8230,4024
2160 DATA 0001,3700,80F9,2000,7601,30E0,81C1,A0DB,2200,1650,021A,0091,0004,1F00
2170 DATA 00FE,0800,DD07,19E0,01E6,F8EE,8200,1110,02E2,4010,0008,1F00,00FE,0400
2180 DATA 6D0F,1FE0,01FE,BCED,0411,2508,0429,2208,0020,3F40,00FF,0180,F92E,3FF0
2190 DATA 033F,DDE7,0402,3004,0803,1008,0040,3F00,00FF,0000,EA7D,3F18,06FF,EF15
2200 DATA 0002,3FE2,11FF,10C0,0440,FF80,C0FF,0048,047C,00CC,0C00,0FC8,0000,EFE1
2210 DATA E1FD,00C0,0042,EF0F,FCFD,1000,0042,0080,0000,1040,0000,F77D,EFFB,0080
2220 DATA 0000,F77D,EFFB,0080,0000,F001,E003,0000,0300,3BF7,3BF7,00F0,0300,3BF7
2230 DATA 3BF7,00F0,0300,3887,3807,0070,0F00,1FFE,1FFE,00FC,0F00,1FFE,1FFE,00FC
2240 DATA 0E00,1C2E,1D0E,001C,1F00,1DEE,1DEE,00FE,1F00,1DEE,1DEE,00FE,0000,1C0E
2250 DATA 1C0E,0000,3F00,1DEE,1DEE,00FF,3F00,1DEE,1DEE,00FF,2800,1C0E,1C0E,0005
2260 DATA 7F00,3DF7,3BEF,80FF,7F00,3DF7,3BEF,80FF,4000,3C07,380F,8000,7F00,FBFB
2270 DATA F7F7,80FF,7F00,FBFB,F7F7,80FF,6000,F803,F007,8001,FF01,F7FD,EFFB,E0FF
2280 DATA FF00,F7FD,EFFB,C0FF,C000,F001,E003,C000,F807,7F1F,BEFF,F807,FB00,7F7F
2290 DATA BFFF,C0B7,0006,0000,0000,1800,F00F,FF33,F3FF,CC03,F700,FFBB,F7FF,F07B
2300 DATA 000C,0038,0700,0C00,F037,0020,0100,FB03,7630,BBAD,6DF7,835B,0031,0020
2310 DATA 0100,2300,F075,0100,0020,EB03,7D50,75F7,BB2B,82EF,0073,0000,0000,3300
2320 DATA 707A,0200,00D0,9703,7550,DAEF,FDD6,82EB,0078,0000,0000,0700,B864,0000
2330 DATA 0000,4907,7B00,EFFD,EFFD,80F7,0064,0A00,00D4,0900,0F7B,00C0,0000,37FC
2340 DATA EF40,5FDB,B6FE,C0FD,0078,1500,002A,0700,0204,FF7F,FFFF,0890,FA03,FF7F
2350 DATA FFFF,F097,0000,0000,0000,0000,0318,1F50,02FE,06B0,AB07,DF57,FAFE,78B5
2360 DATA 0000,0000,0000,0000,0520,00F8,0700,01E8,D51E,58F3,B306,DEEA,0400,0008
2370 DATA 0400,0008,0700,00F0,0300,00F8,0600,0000,0000,0018,0700,00F0,0300,00F8
2380 DATA 0100,00E0,0100,00E0,0100,00F0,0300,00E0,0000,0000,0000,0000,3D00,00A8
2390 DATA 0500,006F,3F00,00F8,0700,00FF,0000,0000,0000,0000,5600,0000,0000,801A
2400 DATA 7E00,0000,0000,801F,0000,0000,0000,0000,03AC,F559,006F,0200,0004,0200
2410 '---------- ステータス データ
2420 DATA 50,1,1,1,1,0,60,4,5,4,50,80,8,6,8,350,120,10,8,9,700,150,12,12,12,1350
2430 '---------- ブキ ボウグ アイテム
2440 DATA "キ ノ ボウ",10,1,"ナイフ          ",40,5,"ドウノツルギ   ",100,10,"ハガネノツルギ  ",400,
18,"クサリガマ      ",1000,30,"ホノオノツルギ   ",2000,70,"スノノコク",10,1,0,"カワノヨロイ      ",50,5,0,
"クサリカタビラ   ",180,8,0,"テツヨロイ      ",500,13,-4,"ハガネノヨロイ   ",1500,20,-1
2450 DATA "ホノオノヨロイ      ",3000,50,5,スイショウダマ,3,クリマンジュウ,5,サンゴラス,5,テツコウセキ,80,ルビーハ
ックス,8,クスリ,30
2460 '---------- メッセージ
2470 DATA トーサエソクヒ！イワトメハ！サミナダヤ！テキートヤ！ウムキダニウ！スッエ！！トドトダ！エレヤハチダダ「
2480 DATA セウスッチデミヒ！Y！乙！シダフッエア！フッエスダセレヤハチダ「
2490 DATA シダゲリセヒ！ンロンロハ！セトアチセア！フッエスダセレヤハチダ「
2500 DATA レフアヒダーケセヒ！キン！ア！ナカロレ！イワトメリスウ「
2510 DATA ケルミスダョエ！ヒ！ナダ エテテハ！ウルケヲヌ！ヤナダレヤナキダ！トドクレ！！タエチダ「
2520 DATA ムセダエムハミデニキヌイレ！ヘダリーケマアレヌヒウレナ！セリウメグケダ！！！ハウレ！テエワヌ！ウコレ「
2530 DATA シアヘ=マコウナヒ！イキスッ！イレ「
2540 DATA 1,17,アナタハ イマ トウクツノ マエニ イマス。,1,18,トコヘ イキマスカ?,1,19,[1] トウクツ　[2] ヒョウ
イン　[3] ショウテン,1,18,マチウケテイル 「スライムキング」ヲ タオシ、フクタヒ コノセカイニ,1,19,ヘイワヲ トリモドスコトガ デ
キルダロウカ!?
2550 DATA 1,18,[1] キヌ ノチリョウ　[2] クスリヲカウ　[3] ヒョウインヲデル,1,20,ヨロシイデスカ?(Y/N)
2560 DATA 1,19,/ チテン ニ イマス。,1,21,オカネガ タリマセンヨ！,1,19,コノクスリハ ヨクキキマスヨ。 1カイデ タイリョクカ
" 50-100　 クライ カイフクシマス。,1,21,オモチニナリマスカ? 1ウ50G デス。(Y/N)
2570 DATA 1,22,モウ モテマセンヨ！,1,17,イラッシャイ！ ココハ ブキ ボウグヲウッテイル ナンデモヤ ダ。,1,18,[1] フ
キヲカウ [2] ボウグヲカウ [3] モチモノヲウル,1,19,[4] セーブシテモラウ [5] ショウテンヲデル
2580 DATA 1,23,ホシイ ブキノ バンコヲウラ ニュウリョク。[6]=CANCEL,1,23,ホシイ ボウグノ バンコヲウラ ニュウリョク
。[6]=CANCEL,1,24,ウリタイ アイテムノ バンコヲウラ ニュウリョク。[7]=CANCEL
2590 DATA 1,18,シカシ スバヤク ミヲカウヤルテ シマッタ。,1,18,シカシ スバヤク ミヲカウスコトガデキヌ。,1,18,イキナリ オ
ソイカカッテキタ！！,1,18,・・・ ナニモ オカッタリスル。,1,24,ツカウ アイテムノ バンコヲウ ニュウリョク。[7]=CANCEL
2600 DATA 1,18,アイテノ スバヤサニハ カヤウナカッ！！,8,17,アナタハ スライムキング ノ ヤボウヲ,13,19,ウチクダクコトガ
デキヤカッ・・・,1,18,コノ アイテムハ セントウチュウニハ ツカエマセン！
2610 DATA 1,18,コノ アイテムハ セントウイガイニハ ツカエマセン！
2620 DATA アナタノ カツヤクニヨリ フタタビ コノセカイニ,ヘイワガ ヤッテキタ。 ヒトヒトノ セイカツモ,モトニモドリ カッキガ ミチアフレ
テイル。,「ココノ マチモ ヘイワニ ナッタ。 ワタシノ デバンモ,オワリダ。」,ソウイウト アナタハ マタ ヘイワヲトリモドスベク
2630 DATA ベツマワセカイヘ イクノダッタ・・・," ","　　STAFF","PROGRAMED BY Y.WADA","CHAR
ACTER DESIGENED BY","　　F.CHITANI"
2640 DATA "　　T.YAMAGUCHI","SPECIAL THANKS","　　J.NITTA"," "
," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "
,"　　","　　","　　","　　","　　","　　","　　","　　","　　","　　","　　","　　","　　"
2650 '---------- テキ ノ データ
2660 DATA モナーリザ ,15,5,1,1,8,4,アックボケッター,20,5,1,2,9,6,キラーバット ,25,5,3,3,12,10,キュ
ーカー,37,8,4,6,22,18,スクアラー,43,10,2,4,24,21
2670 DATA ゲンジーダ,56,15,3,3,35,29,カイツソ,50,21,9,8,50,40,バショセール,52,24,16,5,62,44,
イースラー,60,26,22,10,80,60
2680 DATA アサヒ,65,40,28,14,100,80,メイカ,70,42,33,15,90,110,エンパルズ ,73,46,37,20,140
,90,ヒストメ,80,49,38,17,135,150
2690 DATA タイラン,95,50,40,19,145,160,キラーコーン,100,74,60,14,220,194,スライムキング ,300,84,5
0,21,999,999
2700 '---------- MAP DATA
2710 DATA 1111111111111111111111111111111111,1422222222222222222222222222222222
1,1211111112122212222222221212222122121,1222222212222212222222212111212121
2720 DATA 1212111121222121111111112122222122121,1212211122222212122222222212212112
1,1212222212221112121111111112122121,1212111112112222212222222222212121
2730 DATA 1212122222222222212222211111111222221,1212121222211111112221122212324112
1,1212121241122222222222221211221221,1212121111226666666666222222211112221
2740 DATA 1212122222226666666666666222221111221,1212126666666666666666666666222222
1,1212122222666666666666666666222221,1222112122266666666666666666666212221222
2750 DATA 1212122222226666666666666666212212221,1212111112266666666666666666666212221222
1,1222222222226666666666666666212212221,1212121212222222266666666222221122
2760 DATA 1222222222211111122222222211122222,1222222212222223111112262222222222
1,1111111112111111222226622222111121,1111222211212222222226626666222222
2770 DATA 1142222222212222226662222666222666622121,1111222211212222226662222226666222
1,1111111111222226666222242222666661,1111111111111111111111111111111111
2780 DATA 1111111111111111111111111111111111,1111111111111111111111111111111111111111
1,1322222222222222222222222222222221,1111111111111111111111111111111111
2790 DATA 1111111111111111111111111111111111,1111111111111111111111111111111111111111
1,1111111111111111111111111111111111
```



▲《写真2》ここは洞窟の外。セーブもここで行なうぞ



▲《写真3》モンスターからいろんな情報を聞きだせる

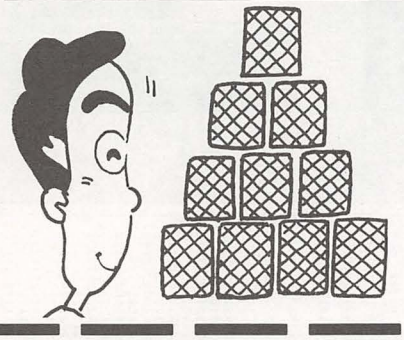


▲《写真4》おや？宝箱があるぞ。まわりこんでいこう

★ここはOFの入口だ。入りますか？ういえ。なに一許さん!!ベシッ★GAME OVER★(三重県多気郡・お茶くださいノ14才)……【影：ンはい。つぐ美が現れた!! ★ゲーム・オーバー★つぐ美：なんてェ～～。】

PC-8801mkIISR

PC-88VA/2/3用



引力の働くウルトラ神経衰弱

ピラミッド
PYRAMID

GAZIRA

★内 容

スーパー・ウルトラ・グレート・デリシャス・ワンダフル神経衰弱！う〜ん，グレイト！

★遊びかた

まずマウスをつなげてください。プログラムをスタートさせると，カーソルが出現するので，めくりたいカードに合わせて，トリガをPUSH！すると，カードがめくれます。もう一つ合わせて…PUSH。

★当たり

同じ数をめくったら当たり，その数の2乗がボーナスに加算されます。

★はずれ

おしくもはずれた人は，めくったカードの合計がボーナスから引かれます。

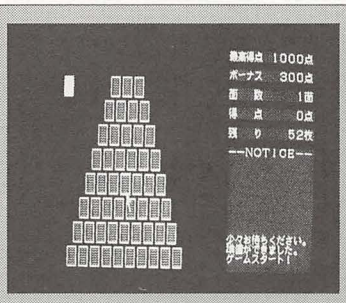
★ゲーム・オーバー

ボーナスははじめ300点あります が，0点になるとゲーム・オーバーです。それから，このゲームは下に引力が働いていますので，カードをめくって「当たったー」ってよろこんでいると…，これはやってからのお楽しみ。

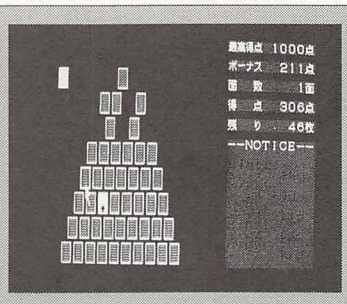
★こうさん

どーしてもめくれない，めんどくさい，そんなときは，左上の黄色いカードの上でPUSH！ボーナスをしっかりためこんだ人は，つぎのステージへ。

★ ★

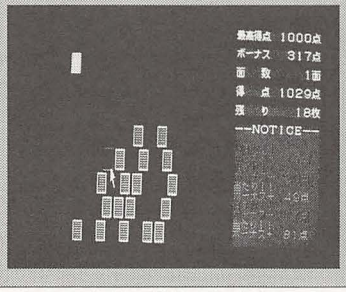


▲《写真1》ピラミッド型に積まれたカードをめくって神経衰弱をどうぞ

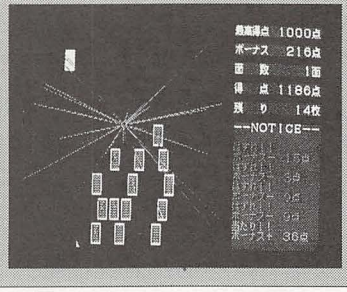


▲《写真2》マウスを操作してカードをめくっていくわけだーね

▼《写真3》うーん，いい調子のようではあるが…



▼《写真4》下に何もなくなるとカードは落ちちゃう。引力が働いているんだ



PYRAMIDのプログラム・リスト

```
1000 ' ピラミッド
1010 '
1020 '
1030 SCREEN WIDTH 6,640,4,640,4
1040 SPRITE SCREEN 0
1050 SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,0
1060 SCREEN WINDOWS #1,(0,0),200,8
1070 BUFFER #0,640,200,4
1080 BUFFER #1,768,200,4
1090 OUT &H100,INP(&H100) OR &H40
1100 CLEAR:DEFINT A-Z
1110 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1120 DIM CD.MAP(13,7),CD.FLG(13,4),CSR(244)
1130 DIM CD.PAT(2156,3),CDURA.PAT(154)
1140 RO=1:CNT=0:HS=1000:ONOFF=1
1150 SC=0
1160 WIDTH 80,25:CONSOLE 14,25,0,1
1170 PALETTE MODE 0
1180 PALETTE
1190 MOUSE 0:MOUSE 1,210,135,1
```


★ふと思ったが，俺はなぜベーマガを買っているんだろう。不思議だなぁ。(神奈川県横浜市・高橋義之16才)……

【影：私はなぜ電波新聞社で働いているのだろう。不思議だ。編：だれが働いているんですって？？？だれが？】

```
1200 MOUSE 4,100,40,315,199
1210 BUFFER=8:GOSUB *MAKE.SCR:BUFFER=0
1220 GOSUB *PI3
1230 LOCATE 50,24:PRINT "少々お待ちください。"
1240 GOSUB *MAKE.CARD
1250 SCREEN MASK (0,0)-(352,199),0,3
1260 GOSUB *PUT.CARD
1270 GOSUB *PI3:LOCATE 50,24:PRINT "準備ができました。"
1280 '
1290 ' ゲームスタート
1300 '
1310 GOSUB *PI3:LOCATE 50,24:PRINT "ゲームスタート！"
1320 FOR I=0 TO 99
1330 SCREEN MASK (I*2,I)-(400-I*2,198-I),0,3
1340 PLAY "v15@56o5l64c"
1350 FOR J=0 TO 200:NEXT
1360 NEXT
1370 LF=52:TF=0:BN=300:GOSUB *SC.PRINT
1380 PALETTE 13,2*5+4096*5
1390 C2=7
1400 TURN ON SPRITE
1410 *ROOP
1420 GOSUB *ONOFF
1430 GOSUB *MV.CSR:GOTO *ROOP
1440 '
1450 'カードをめくる
1460 '
1470 *TURN.CARD
1480 IF X=3 AND Y=0 THEN *GIVE.UP
1490 TF=TF+1
1500 TC=INT(CD.MAP(X,Y)/10)
1510 TX.MAP=X*22+Y*11+23
1520 TY.MAP=Y*20+40:TX=X:TY=Y
1530 IF TX=BX AND TY=BY THEN TF=TF-1:RETURN
1540 PUT (TX.MAP,TY.MAP),CD.PAT(154*TC,(CD.MAP(X,Y) MOD 10)-1),PSET
1550 PLAY ,,,"V12O6L64CDEFGBAG":FOR I=0 TO 500:NEXT
1560 IF TF=1 THEN BC=TC:BX=TX:BY=TY:BX.MAP=TX.MAP:BY.MAP=TY.MAP:RETURN
1570 IF TC=BC THEN GOSUB *ATARI ELSE GOSUB *HAZURE
1580 BX=0:BY=0
1590 RETURN
1600 '
1610 ' 当たり
1620 '
1630 *ATARI
1640 COLOR 12
1650 GOSUB *PI2:LOCATE 50,24:PRINT "当たり！！"
1660 LOCATE 50,24:PRINT "ボーナス＋";AKCNV$(STR$(BC*TC));"点"
1670 BN=BN+TC*BC
1680 SC=SC+TC*BC
1690 TF=0:LF=LF-2:IF LF=0 THEN *SPECIAL
1700 GOSUB *PI3:PUT (TX.MAP,TY.MAP),CD.PAT(0,0),PSET:CD.MAP(TX,TY)=0
1710 PUT (BX.MAP,BY.MAP),CD.PAT(0,0),PSET:CD.MAP(BX,BY)=0
1720 GOSUB *SC.PRINT
1730 GOSUB *HANTEI
1740 COLOR 7
1750 RETURN
1760 *SPECIAL
1770 COLOR 6
1780 FOR I=1 TO 5
1790 LOCATE 50,24:PRINT "パーフェクト！！"
1800 GOSUB *PI2:LOCATE 50,24:PRINT "ボーナス２０００点"
1810 FOR J=0 TO 2100:NEXT:NEXT
1820 SC=SC+2000:BN=BN+2000
1830 GOTO *CLEAR.
1840 '
1850 'はずれ
1860 '
1870 *HAZURE
1880 COLOR 10
1890 LOCATE 50,24:PRINT "はずれ！！"
1900 LOCATE 50,24:PRINT "ボーナス－";AKCNV$(STR$(BC+TC));"点"
1910 BN=BN-TC-BC:TF=0
1920 FOR I=0 TO 1000:NEXT
```

```
1930 PUT (TX.MAP,TY.MAP),CDURA.PAT,PSET
1940 PUT (BX.MAP,BY.MAP).CDURA.PAT,PSET
1950 GOSUB *SC.PRINT
1960 IF BN<0 THEN *HASAN
1970 RETURN
1980 COLOR 7
1990 '
2000 ' 判定
2010 '
2020 *HANTEI
2030 IF BY=0 THEN 2070
2040 IF BX=0 THEN 2060
2050 IF CD.MAP(BX,BY-1)<>0 AND CD.MAP(BX-1,BY)=0 THEN X=BX:Y=BY-1:GOTO *DEAD
2060 IF CD.MAP(BX+1,BY-1)<>0 AND CD.MAP(BX+1,BY)=0 THEN X=BX+1:Y=BY-1:GOTO *DEAD
2070 IF TY=0 THEN 2110
2080 IF TX=0 THEN 2100
2090 IF CD.MAP(TX,TY-1)<>0 AND CD.MAP(TX-1,TY)=0 THEN X=TX:Y=TY-1:GOTO *DEAD
2100 IF CD.MAP(TX+1,TY-1)<>0 AND CD.MAP(TX+1,TY)=0 THEN X=TX+1:Y=TY-1:GOTO *DEAD
2110 RETURN
2120 *ONOFF
2130 C2=C2+ONOFF:IF C2=15 OR C2=0 THEN ONOFF=-ONOFF
2140 C5=5-C2/3
2150 PALETTE 12,C2*4096+C5*2+C5*4096
2160 PALETTE 10,C2*64+C5*2+C5*4096
2170 RETURN
2180 '
2190 ' 降参
2200 '
2210 *GIVE.UP
2220 GOSUB *PI2:FOR I=0 TO 1000:NEXT
2230 LOCATE 50,24:PRINT "降参しますか？"
2240 LOCATE 50,24:PRINT "Ｙｅｓ＝左ボタン"
2250 LOCATE 50,24:PRINT "Ｎｏ　＝右ボタン"
2260 IF MOUSE(2,2) THEN GOSUB *PI3:RETURN
2270 IF MOUSE(2,1) THEN *GV2
2280 GOTO 2260
2290 GOSUB *ONOFF
2300 *GV2
2310 FOR X=0 TO 10
2320 FOR Y=0 TO 7
2330 I=CD.MAP(X,Y)
2340 C=I/10:C2=(I MOD 10)-1:X.MAP=X*22+Y*11+23:Y.MAP=Y*20+40
2350 IF C=100 OR C=0 THEN 2390
2360 BN=BN-C*RO:LF=LF-1:CNT=CNT+1:GOSUB *PI3
2370 PUT (X.MAP,Y.MAP),CD.PAT(154*C,C2),PSET
2380 GOSUB *SC.PRINT
2390 NEXT Y
2400 NEXT X
2410 IF BN<0 THEN *HASAN ELSE RETURN *CLEAR.
2420 '
2430 ' 面クリア
2440 '
2450 *CLEAR.
2460 COLOR 1
2470 RO=RO+1
2480 BN=BN+300-CNT
2490 LOCATE 50,24:PRINT "ラウンドクリア！"
2500 GOSUB *PI3
2510 LOCATE 50,24:PRINT "ボーナス＋";AKCNV$(STR$(300-CNT));"点"
2520 GOSUB *SC.PRINT
2530 TURN OFF SPRITE
2540 PLAY ,,,"O6L32S0M3000CEGECEGECCCC"
2550 FOR J=0 TO 5:FOR I=1800 TO 2000:PALETTE 13,I:NEXT:NEXT
2560 COLOR 7
2570 GOTO 1250
2580 '
2590 '  GAME OVER
2600 '
2610 *DEAD
2620 TURN OFF SPRITE
2630 FOR J=0 TO 5
2640 TC=INT(CD.MAP(X,Y)/10):TX.MAP=X*22+Y*11+23:TY.MAP=Y*20+40
```



★R-TYPEのドブゲラドブスを見て「ファイマーマン」のダブルブッドを思いだしたのは私だけだろーか。(岩手県和賀郡・バニッシュモンスター17才)……【編：私は、どうも影さんを思い浮かべてしまいますです。】

★わが家にて、影がのこぎり、くぎを持ち、パソコン壊して、逃げてった…。バカヤロー。(千葉県市川市・キャツ♥アイ14才)……[Dr.D：わが家にて、影がスプーン、フォーク持ち、わが飯くらって、寝ていった。ぐー。]

```
2650 PUT (TX.MAP,TY.MAP),CDURA.PAT
2660 BEEP:FOR I=0 TO 1000:NEXT
2670 NEXT
2680 FOR I=0 TO 100
2690 X=RND*380:Y=RND*200
2700 C=RND*100:IF C>50 THEN C=10 ELSE C=12
2710 PLAY "@18O5C"
2720 FOR J=0 TO 30:NEXT
2730 GOSUB *ONOFF
2740 LINE (200,100)-(X,Y),C
2750 NEXT
2760 LOCATE 50,24:PRINT "ピラミッドが崩れた。"
2770 COLOR 2:LOCATE 50,24:PRINT "GAME OVER"
2780 IF SC>HS THEN HS=SC
2790 PLAY ,,,"V12S3M8000O6L8DDD16DE+E16ED16DD-16D"
2800 FOR I=0 TO 199 STEP 2
2810 LINE (0,199-I)-(380,195-I),0,BF
2820 ROLL -2
2830 NEXT
2840 COLOR 7:LOCATE 50,24:PRINT "マウスのボタンを"
2850 LOCATE 50,24:PRINT "押してください。"
2860 IF MOUSE(2,1) OR MOUSE(2,2) THEN ROLL TO (0,0):GOTO 1150 ELSE 2860
2870 END
2880 '
2890 '破産
2900 '
2910 *HASAN
2920 LOCATE 50,24:PRINT "破産しました。"
2930 GOTO 2770
2940 END
2950 '
2960 'スコアー等プリント
2970 '
2980 *SC.PRINT
2990 COLOR 7:IF BN<150 THEN COLOR 6:IF BN<50 THEN COLOR 2
3000 LOCATE 58,4:PRINT RIGHT$("      "+AKCNV$(STR$(BN)),10)
3010 COLOR 7 '---------- 12345678
3020 LOCATE 58,6:PRINT RIGHT$("      "+AKCNV$(STR$(RO)),10)
3030 LOCATE 58,8:PRINT RIGHT$("      "+AKCNV$(STR$(SC)),10)
3040 LOCATE 58,10:PRINT RIGHT$("      "+AKCNV$(STR$(LF)),10)
3050 RETURN
3060 '
3070 'カーソル移動
3080 '
3090 *MV.CSR
3100 X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1)
3110 Y=INT((Y-40)/20)
3120 X=INT((7-Y+(X-100)/11)/2)
3130 LOCATE SPRITE 1,X*22+Y*11+21,Y*20+39,1
3140 IF CD.MAP(X,Y)=0 THEN RETURN
3150 IF MOUSE(2,1) THEN GOSUB *TURN.CARD
3160 RETURN
3170 '
3180 '画面作成
3190 '
3200 *MAKE.SCR
3210 CLS 3
3220 COLOR 2:LOCATE 0,0
3230 LOCATE 14,0:PRINT "┌┬┬┬┬┬┬┬┐"
3240 LOCATE 14,1:PRINT "├┼┼┼┼┼┼┼┤"
3250 LOCATE 14,2:PRINT "└┴┴┴┴┴┴┴┘"
3260 COLOR 7
3270 LOCATE 50,2:PRINT "最高得点";RIGHT$(" "+AKCNV$(STR$(HS)),10);"点"
3280 LOCATE 50,4:PRINT "ボーナス";SPC(10);"点"
3290 LOCATE 50,6:PRINT "面　数";SPC(10);"面"
3300 LOCATE 50,8:PRINT "得　点";SPC(10);"点"
3310 LOCATE 50,10:PRINT "残　り";SPC(10);"枚"
3320 LOCATE 50,12:PRINT "--NOTICE--"
3330 FOR I=1 TO 5
3340 LINE (398,16*I-1)-(563,16*I+8),13,BF
3350 NEXT I
3360 LINE (398,96)-(563,199),13,BF
3370 RETURN
3380 '
3390 'カードを並べる & カードプリント
3400 '
3410 *PUT.CARD
3420 CLS 2
3430 FOR I=0 TO 9
3440 CNT=7:IF I>7 THEN M=7 ELSE M=I
3450 FOR J=0 TO M
3460 KAZU=RND*12+1:MARK=RND*3+1:IF KAZU<6 THEN L=1 ELSE L=-1
3470 IF CD.FLG(KAZU,MARK)=1 THEN KAZU=KAZU+L ELSE 3490
3480 IF KAZU=14 OR KAZU=0 THEN 3460 ELSE 3470
3490 CD.FLG(KAZU,MARK)=1:CD.MAP(I,7-J)=KAZU*10+MARK
3500 PUT (I*22-J*11+100,180-J*20),CDURA.PAT,PSET
3510 NEXT J:CNT=CNT-1
3520 NEXT I
3530 LINE (90,41)-(104,55),6,BF:PUT (89,40),CDURA.PAT,XOR
3540 FOR I=0 TO 13
3550 FOR J=0 TO 4
3560 CD.FLG(I,J)=0
3570 NEXT
3580 NEXT
3590 CD.MAP(3,0)=999
3600 RETURN
3610 ' ピンポン音
3620 *PI2
3630 PLAY ,,,"O7L32ECECEC"
3640 FOR L=0 TO 500:NEXT
3650 RETURN
3660 ' ピー音
3670 *PI3
3680 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
3690 RETURN
3700 '
3710 ' カード作成
3720 '
3730 *MAKE.CARD
3740 CLS 2
3750 FOR I=0 TO 3
3760 GET (0,0)-(16,16),CD.PAT(0,I)
3770 NEXT
3780 LINE (0,0)-(19,18),12,B
3790 LINE (1,0)-(20,18),12,B
3800 GET (0,0)-(23,19),CSR
3810 PUT PATTERN 1,CSR,4
3820 RESTORE *CARD.DATA
3830 FOR I=1 TO 13
3840 LINE (0,0)-(16,16),7,BF
3850 READ MOJI$:MOJI=256+ASC(MOJI$)
3860 FOR J=488 TO 491
3870 COL=-(J=489 OR J=490)*2
3880 IF I=10 THEN GOSUB *MC2 ELSE GOSUB *MC1
3890 PUT (4,9),KANJI(J),PSET,COL,7
3900 GET (0,0)-(16,16),CD.PAT(I*154,J-488)
3910 NEXT J
3920 NEXT I
3930 LINE (0,0)-(16,16),0,BF:LINE (0,0)-(16,16),7,B
3940 C$=STRING$(4,CHR$(1))
3950 PAINT (1,1),"    "+C$,7
3960 GET (0,0)-(16,16),CDURA.PAT
3970 RETURN
3980 *MC1
3990 PUT (4,1),KANJI(MOJI),PSET,COL,7
4000 RETURN
4010 *MC2
4020 PUT (0,1),KANJI(256+ASC("1")),PSET,COL,7
4030 PUT (8,1),KANJI(256+ASC("0")),PSET,COL,7
4040 RETURN
4050 '
4060 'トランプ ・データ
4070 *CARD.DATA
4080 DATA A,2,3,4,5,6,7,8,9,0,J,Q,K
```



PC-9801/286シリーズ(N88-DISK BASIC(86))用

(※要400ライン・ディスプレイ)



2人用，白熱アクション・ゲーム

THE GAME OF フラフラ

宮崎　光樹

❶はじめに

このゲームは2人用ですので1人では遊べません。また必ず400ライン用のディスプレイを使用してください。

❷内　容

はじめると2本の線が画面にでます(黄色と青色)。あなたはそのどちらかの線を操作して，相手を自分の線にぶつけさせればよいのです。自分の線にぶつかってもかまいませんが，壁や相手の線とぶつかるとゲーム・オーバーです。

また相手と交わるときの角度やスピードが，ある条件を満たすとスリぬける場合があります。しかし，これはあまりねらわないほうがよいでしょう。

❸操作方法

最初右側にあったほうの線（黄色)は[2][4][6][8]（[5]でも下へ行きます）で操作し，左側にあったほうの線(青色)は[X][A][D][W]([S]でも下へ行きます）で操作します。

同じキーを押し続けるとどんどんスピードが増しますので，減速したい場合は，反対のキーを押してください。またスピードを“X＝0，Y＝0”とすれば止まります。なお，スピードは画面上部に表示されます。

❹プログラムについて

70行から340行まではタイトルなので省略してもかまいません。

80286を積んでいる機種やBASICコンパイラを持っている人は，400行を“M＝－2：N＝2”として遊んでみてください。当たり判定がきびしくなり，さらにおもしろくなります。逆にこのままでは遅いと思う人は，“M＝0：N＝1”としてみてください。

★参考文献

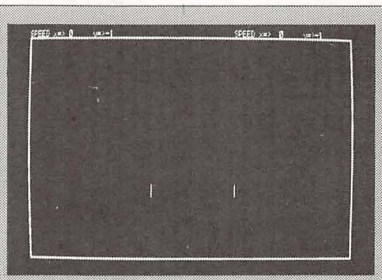
● マイコンBASICマガジン1984年6月号111ページ「フラフラゲーム」

《第1表》変数表

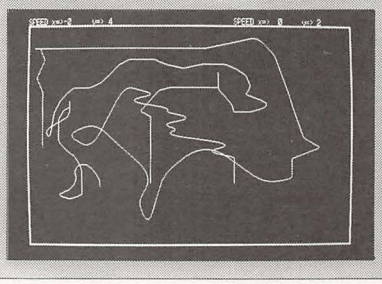
X，Y	黄色の座標
SX，SY	黄色の速度
V，W	青色の座標
TX，TY	青色の速度
XI，YI	黄色の一つ前の座標
VI，WI	青色の一つ前の座標
BX，BBX BY，BBY	爆発のグラフィック用



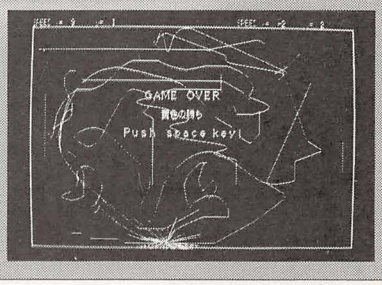
◀《写真1》フラフラしたタイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》2人用だぞ。黄色と青色の線を操作していくわけだ



▶《写真3》まわりの壁や相手の線にぶつからないようにホーラね



▶《写真4》ドッカーン！白熱した戦いも黄色の勝ちでした

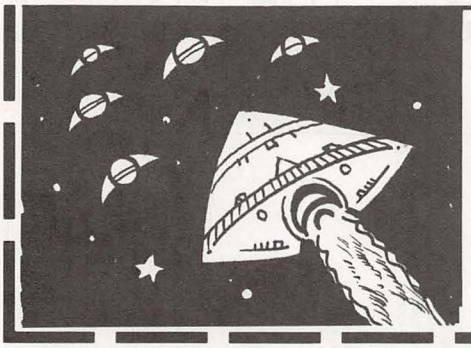
★受験でしばらくOFにだしません。影さん，終わったらまた悪口言いまくってあげるからよろしくね。(東京都八王子市・ペンネーム変えるぞよ15才)……【影：合格したら30才だったりして。編：影さん，なんてことを。】

★影さん、君はラーメンライスは食べれない。それは影さんの寿命がもうすぐくるからだ。あっはっはっくしょん!!
(奈良県生駒市・石田隆則13才)……[影：君はDr.をさしおいてなにを言う一。Dr.D：くしゅん。]

THE GAME OFフラフラのプログラム・リスト

```
10 ' THE GAME OF フラフラ
20 ' by T.Miyazaki
30 '
40 SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80:DEFINT A-Z
50 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):CLS 3
60 '
70 'TITLE
80 '
90 FOR I=1 TO 7
100 LINE(45 ,50 )-(115,55 ),I     'T
110 LINE(75 ,57 )-(70 ,150),I
120 LINE(150,50 )-(140,150),I     'H
130 LINE(145,100)-(200,100),I
140 LINE(205,50 )-(195,150),I
150 LINE(260,50 )-(250,150),I     'E
160 LINE(250,150)-(305,150),I
170 LINE(260,50 )-(315,50 ),I
180 LINE(257,100)-(305,100),I
190 COLOR 7:LOCATE 50 , 9 :PRINT"GAME OF"
200 LINE(57 ,210)-(125,205),I     'フ
210 LINE(125,205)-(65 ,270),I
220 LINE(150,207)-(227,200),I     'ラ
230 LINE(150,227)-(227,218),I
240 LINE(227,218)-(150,280),I
250 LINE(270,210)-(338,205),I     'フ
260 LINE(338,205)-(278,270),I
270 LINE(360,207)-(437,200),I     'ラ
280 LINE(360,227)-(437,218),I
290 LINE(437,218)-(360,280),I
300 LOCATE 20,20:PRINT "PUSH SPACE KEY!"
310 NEXT I
320 A$=INKEY$
330 IF A$=" " THEN 380
340 GOTO 70
350 '
360 '初期設定
370 '
380 X=400:Y=290:SX=0:SY=-1:X1=X:Y1=Y
390 V=240:W=290:TX=0:TY=-1:V1=V:W1=W
400 M=-1:N=1
410 CLS 3
420 LINE(0,15)-(639,399),1,B
430 LINE(1,16)-(638,398),1,B
440 LINE(2,17)-(637,397),1,B
450 LINE(3,18)-(636,396),0,BF
460 COLOR 5:LOCATE 0,0:PRINT "SPEED x=>";TX;
470 COLOR 6:LOCATE 50,0:PRINT "SPEED x=>";SX;
480 COLOR 5:LOCATE 16,0:PRINT "y=>";TY;
490 COLOR 6:LOCATE 67,0:PRINT "y=>";SY;
500 '
510 'メイン ルーチン
520 '
530 A=INP(&HE0) AND INP(&HE1)
540 B=INP(&HE2) AND INP(&HE4) AND INP(&HE5)
550 SX=SX-(A=191)+(A=239)
560 TX=TX-(B=239)+(B=253)
570 SY=SY+(A=254)-(A=251)-(A=223)
580 TY=TY+(B=127)-(B=247)-(B=254)
590 X=X+SX:Y=Y+SY
600 V=V+TX:W=W+TY
610 IF X=<1 THEN X=1 ELSE IF X>=638 THEN X=638
620 IF V=<1 THEN V=1 ELSE IF V>=638 THEN V=638
630 IF Y=<16 THEN Y=16 ELSE IF Y>=398 THEN Y=398
640 IF W=<16 THEN W=16 ELSE IF W>=398 THEN W=398
650 IF POINT(X,Y)=1 THEN 850
660 IF POINT(V,W)=1 THEN 840
670 FOR I=M TO N
680 FOR J=M TO N
690 IF POINT(X+I,Y+J)=5 THEN 850
700 IF POINT(V+I,W+J)=6 THEN 840
710 NEXT J
720 NEXT I
730 LINE (X,Y)-(X1,Y1),6:X1=X:Y1=Y
740 LINE (V,W)-(V1,W1),5:V1=V:W1=W
750 COLOR 7
760 LOCATE 9,0:PRINT TX;
770 LOCATE 60,0:PRINT SX;
780 LOCATE 19,0:PRINT TY;
790 LOCATE 70,0:PRINT SY;
800 GOTO 510
810 '
820 'ゲーム オーバー
830 '
840 X=V:Y=W:A$="     黄色の勝ち":GOTO 860
850 A$="     青の勝ち"
860 FOR I=1 TO 100
870 BX=X+RND*I*2-I:BY=Y+RND*I-I/2:IF BX<0 OR BY<0 THEN 870
880 LINE (X,Y)-(BX,BY),INT(RND*8)
890 BBX=X+RND*I*5/2-I*5/4:BBY=Y+RND*I*3/2-I*3/4
900 PSET (BBX,BBY),INT(RND*8)
910 NEXT I
920 LOCATE 27,8:PRINT CHR$(&HFF);"GAME OVER";CHR$(&HFD)
930 LOCATE 27,10:PRINT A$
940 LOCATE 23,12:PRINT "Push space key!";
950 A$=INKEY$
960 IF A$=" " THEN CLS 3:GOTO 10  ELSE GOTO 950
```

S1用



スターフォースがついに登場

SPACE FORCE

ブラックSun.RX

このゲームは，スターフォースのフェラーが飛来してくる場面をS1で再現したものです。

遊びかた

飛来する敵機をビームで撃ち落とします。自機は4 6キーで左右に，スペース・キーでビームを発射します。

スタート時は，やさしくなるように作ってありますが，時間がたつにつれてスピード・アップしてむずかしくなっていきます。

自機が敵機にぶつかると当然ゲーム・オーバーです。また，ランク設定機能があり，ゲーム・オーバー後に，Rキーを押すと，敵機の数とスピードの初期値を変更できます。

S1用補助ルーチンについて

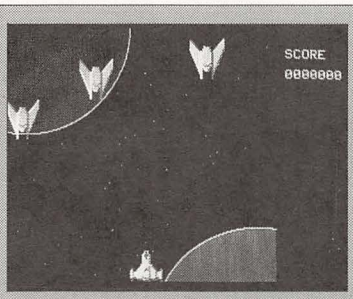
今回よく使う便利なルーチンをユーザーに解放し，投稿プログラムの負担を軽くするため，S1用補助ルーチン(**リスト1**)をつくりました。これは約2年前にうちのクラブで開発されたものを何度もバージョン・アップしたもので，ゲーム作りの際，大変重宝します。

CHECKER FLAG

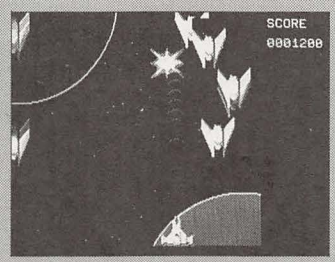
Dr.D：ほほう，S1用補助ルーチンとな。

編：1ドット・スクロールやらBGM演奏やら，なかなかきてますねー。

Dr.D：うむ。せっかくのPCG機能を使わずにノーマル・キャラでの投稿も多く見うけられるが，これでS1の質も高くなるかな？ただ，このルーチンを使いこなせる人が何人いるかが問題じゃがな。まあ，期待しておるぞ。



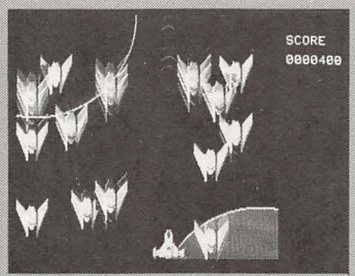
▲〈写真1〉見て見て迫力あるこのキャラを



▲〈写真2〉ビームでビシバシ敵機をやっつける



▲〈写真3〉ゲーム・オーバー後ランクの設定ができる



▲〈写真4〉敵の数を増やすと最初からこうだもん

《リスト1》S1補助ルーチンのプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HC000:WIDTH80:PRINT "Writing Hojo-Routine Proguramm": GOTO 30
20 ADR=&HCC00:FOR B=0 TO 72:ADD=0:PRINT 30+B*1;"DATA ";:FOR C=0 TO 24 STEP 8:FOR
   A=C TO C+7:P=PEEK(A+B*32+ADR):ADD=ADD+P:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(P),2);:NEXT:PRINT
   ",";:NEXT:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(ADD),2):NEXT:STOP
30 ADR=&HCC00:FOR B=0 TO 36:ADD=0:FOR C=0 TO 24 STEP 8:READ X$:FOR A=C TO C+7:X=
VAL("&H"+MID$(X$,A*2-C*2+1,2)):ADD=ADD+X:POKE ADR+A+B*32,X:NEXT:NEXT:ADD=ADD AND
 255
40 READ X$:X=VAL("&H"+X$):IF X<>ADD THEN PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｳｾｷｶﾞｲ IN";80+B*10:BEEP:
STOP
50 PRINT "";:NEXT :PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｳｾｷｶﾞｲ ﾅｼ "
60 EXEC &HD048:EXEC &HCC0C:PRINT "LIST 2 ヲ LOAD ｼﾃｸﾀﾞｻｲ" :  END
70 '
   ********************  S1 ﾖｳ ﾎｼﾞｮ ﾙｰﾁﾝ Ver 1.02  ********************
*
80 DATA E9FECEE97FEB3E9FFE,20E9FD22E9FBD5E9,FCDAE9FC3BE90002,E90002CAFFDFFFFF,3E
90 DATA FFFFFFDFFFFEFFFF,FFF7F7F74AFFF4FFF,4FFFFFFCFEF7FFFF,FFFFFFFAFEFFFF50,D2
100 DATA 0150015001FFFFFF,FFFEFEFFFFFEFFFF,FFFFFFFFFBFFF7FF,F3FFEFFFFEBFFE7FF,31
110 DATA E3FFDFFFFDBFFD7FF,D3FFCFFFFDBFFC7FF,C3FFFFFFF879F8E4,F94BF9ABFA06F85C,EB
120 DATA FAACFAFAF842FB86,FBC6FC03FC3CFC71,FCA5FCD5FD02FD2D,FD55FD7CFDA0FDC2,7F
130 DATA FDE2FE01FE1DFE38,FE52FE6AFE81FE9A,FEAAFEBEFED0FEE1,FEF1FF0AFF0EFF1C,21
```

★すばっ!!と聞きますが，影さんあなたはいったい何者なんですか？（大阪市住吉区・MKII15才）……【影：バカ者，じゃま者，たわけ者。いろいろ言われているぞ。わっはっはぁ。どれも情けない呼び名ばかり。トホホ。】

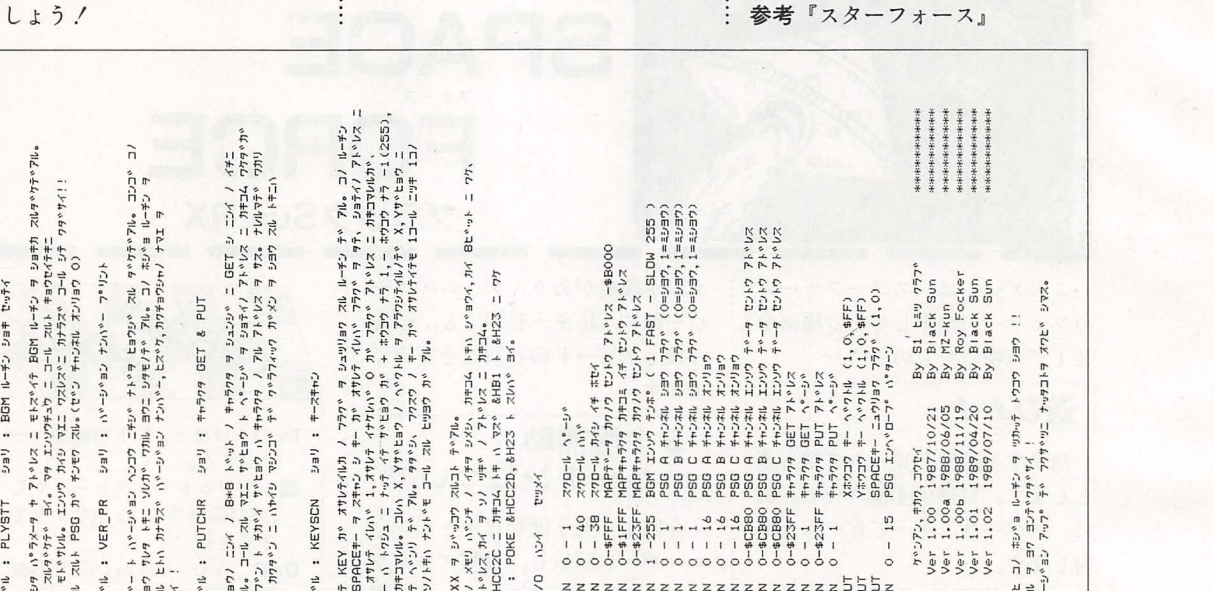
1ドット・スクロールやBGM演奏等があり，マシン語を知らなくても簡単にゼビウス等が作れるので，ぜひ打ち込み，使いこなしましょう！そして投稿の際にはバンバン使い，よりよいプログラムを送りましょう！

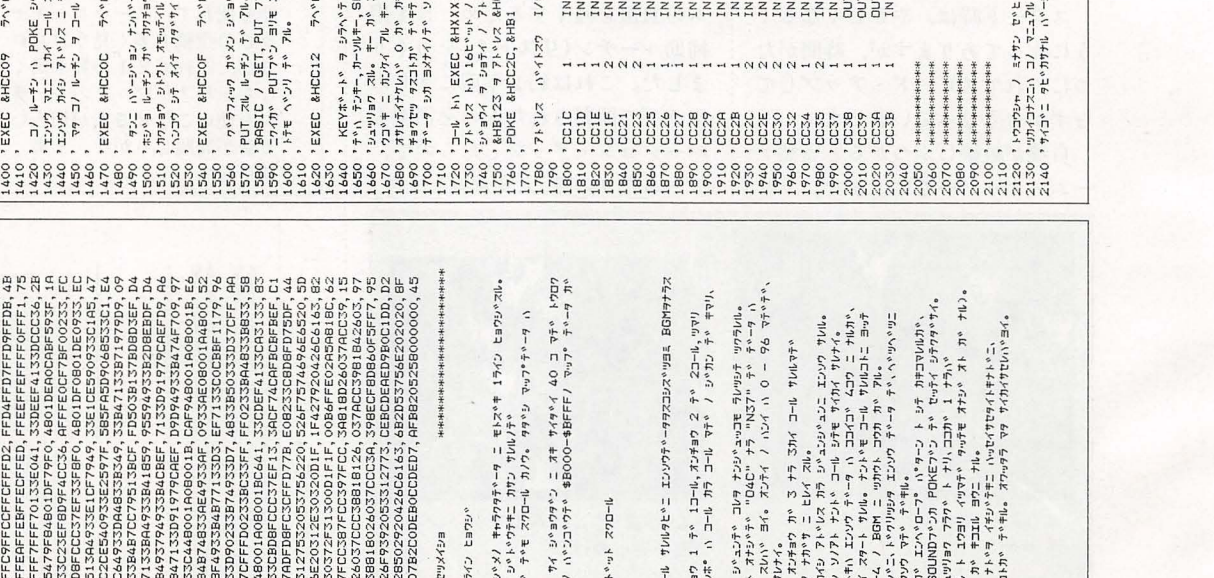
なお，くわしい使用法は長くなるので，**リスト1**の後ろにREM文で書きました。打ち込むときは全部省略してかまいませんが，使う場合はよく読んでから使ってください。

最後に

全部打ち込みたくない人は**リスト1**全部，**リスト2**のEXEC＋数値の部分のみを省略してください。これでも一応ゲームができます。

参考『スターフォース』





★飛行機のYS－11とファルコムYSのあいだには，どういう関係があるのだろうか？（埼玉県鷲宮町・**驚中ＯＢまっつぁん16才**）…【**つぐ美**：世間一般で言うところの「無関係」という間柄じゃないかしら？**影**：うまいっ！】

《リスト2》SPACE FORCEのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR,&HC000:DEFMAP=1:IF PEEK(&HC000)()&H17 THEN GOSUB 530
100 MAX=&HC3D7:TIM=&HC3D8:SCR=&HC3DC
110 MAIN=&HC000    :MX=7:TM=&H10
199 '
      ********************          SHOKI SETTEI          ********************
*
200 WIDTH 40:COLOR ,,1:SCREEN 1:CLS:PALETTE
205 FOR A=0 TO 100:PSET(RND*500,RND*200),RND*6:NEXT
210 VIEW(0,0)-(512,199):CIRCLE(50,0),250:CIRCLE(600,240),250
220 PAINT(0,0),CHR$(0)+CHR$(&H55)+CHR$(0):PAINT(500,190),CHR$(&H55)+CHR$(0)+CHR$(0),7
230 COLOR ,,0:LOCATE 33,2:PRINT "SCORE":LOCATE 33,4:PRINT "0000000";:COLOR ,,1
240 FOR A=0 TO 6:POKE SCR+A,&H30:NEXT
250 POKE MAX,MX:POKE TIM,TM
260 P$="T150 L12  C8.C16C8.C16C8.C16C8.C16
261 P$=P$+"GGGGRBABGBRBRBGGGGRBABGBRB
262 P$=P$+"04A A+8.B+A+B.B+A+B.B+A+8.A G8.GG8.GG8.GG8.GG8.GG8.GG8.MF
263 PLAY "MSV8"+P$,"MLV6"+P$
299 '
      ********************          MAIN ROUTINE          ********************
*
300 EXEC MAIN
399 '
      ********************          GAME OVER             ********************
*
400 PL(0)=2:PL(1)=6:PL(2)=7
401 FOR A=16 TO 0 STEP -1:SOUND 8,A:FOR B=0 TO 400-A*16:NEXT
402 FOR B=0 TO 2:PALETTE PL(B),PL((B-A+18) MOD 3):NEXT:NEXT
410 COLOR ,,0:SYMBOL(40,80),"GAME OVER",5,4,7
420 FOR A=0 TO 24:LOCATE 0,A:PRINT SPC(32);:NEXT
430 LOCATE  7,17:PRINT "START [ SPC ]
440 LOCATE  7,19:PRINT "RANK  [  R  ]
445 FOR A=1 TO 30:I$=INKEY$:NEXT
450 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN 200
460 IF I$="R" THEN 480
470 GOTO 450
480 CLS:PRINT "RANK MODE":PRINT:PRINT
490 INPUT "ﾃｷ ﾉ ｶｽﾞ ( 3 - 30 )";MX:IF MX(1 OR MX)30 THEN 490
500 INPUT "ｽﾋﾟｰﾄﾞ(FAST 2 - 30 SLOW) ";TM:IF TM(2 OR TM)30 THEN 500 ELSE 200
519 '
      ********************          DATA READ             ********************
*
520 ADR=&HC000:FOR B=0 TO 67:ADD=0:PRINT 5000+B*10;" DATA ";:FOR A=0 TO 15:P=PEEK(A+B*16+ADR):ADD=ADD+P:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(P),2);",";:NEXT:PRINT ADD:NEXT:STOP
530 ADR=&HC000:FOR B=0 TO 67:ADD=0:FOR A=0 TO 15:READ X$:X=VAL("&H"+X$):ADD=ADD+X:POKE ADR+A+B*16,X:NEXT
540 READ X:IF X()ADD THEN PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｳﾁｺﾏﾁｶﾞｲ IN";5000+B*10:BEEP:STOP
550 PRINT ".";:NEXT :PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｳﾁｺﾏﾁｶﾞｲ ﾅｼ "
560 EXEC &HC417:PRINT "RUN ｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
5000  DATA E8,FF,20,72 ,D0,72,82,72 ,A5,E8,FF,67 ,E8,FE,E0,E8,  2896
5010  DATA FE,BC,E8,FE ,E6,E8,FE,92 ,E8,FE,EC,E8 ,FE,98,E8,FD,  3587
5020  DATA CC,E8,FE,61 ,E8,FC,86,82 ,3C,2A,D9,FD ,DF,2A,79,BB,  2680
5030  DATA 4B,00,1F,C6 ,41,3C,12,59 ,7B,55,FC,55 ,77,D7,55,77,  1616
5040  DATA D4,55,77,AF ,55,77,AC,7B ,7F,7E,7F,EF ,D8,FC,8E,33,  2370
5050  DATA FF,FF,12,7B ,12,FD,12,77 ,D7,12,77,D5 ,12,77,AF,12,  1954
5060  DATA 77,AD,C6,41 ,3C,12,33,BE ,BD,12,FE,33 ,BC,B8,12,77,  1898
5070  DATA D7,33,AA,B9 ,12,77,D5,33 ,B8,B7,12,77 ,AF,33,B6,B5,  2131
5080  DATA 12,77,AD,C6 ,49,3C,1A,44 ,3C,14,7E,FC ,D4,F8,7E,E5,  2008
5090  DATA D5,FC,4B,3C ,1A,49,3C,19 ,39,D7,C2,04 ,3C,1A,76,BF,  1646
5100  DATA 02,3C,12,C6 ,49,00,1F,80 ,3C,14,80,3C ,13,7E,73,D9,  1255
5110  DATA F1,49,00,1F ,D4,04,49,00 ,1F,D5,04,7E ,73,D8,0D,7E,  1478
5120  DATA 4B,D9,FC,B5 ,3C,14,7E,41 ,D9,FC,B3,3C ,14,7E,7F,D9,  2095
5130  DATA FC,B3,3C,13 ,49,00,37,D5 ,F7,83,3C,2A ,79,BB,4B,00,  1663
5140  DATA 1F,C6,79,FB ,4B,00,1F,80 ,3C,2A,80,3C ,1B,80,3C,0D,  1350
5150  DATA 31,33,FF,33 ,BF,FF,12,36 ,FF,FF,1B,36 ,FF,FD,CC,BB,  2411
5160  DATA EE,7C,2F,FF ,D9,0F,C6,71 ,3C,1F,59,7B ,B3,7E,C5,D5,  2225
5170  DATA FB,5B,7B,DF ,F7,79,CF,5B ,7B,CF,E0,DF ,12,71,3C,23,  2351
5180  DATA 39,F8,EF,71 ,BF,3E,59,7F ,5B,5F,A5,D9 ,06,C6,49,3C,  2028
5190  DATA 1B,D9,EA,49 ,3C,13,D9,FE ,C6,79,E9,4B ,3C,17,49,3C,  1941
5200  DATA 1A,B3,4B,3C ,1B,B3,3C,1B ,41,3C,16,33 ,FF,FF,12,7B,  1428
5210  DATA A9,3C,17,B5 ,D5,FB,80,3C ,1B,C6,4B,3C ,17,39,D7,C2,  1835
5220  DATA 04,3C,1B,76 ,BF,02,3C,16 ,E0,FE,13,7B ,02,3C,0B,33,  1222
5230  DATA B1,B0,12,7B ,49,3C,0B,7B ,0F,45,3C,07 ,7B,0F,7E,7F,  1300
5240  DATA EF,D8,FE,B4 ,C6,41,3C,27 ,B5,3C,1C,49 ,3C,1C,7B,FB,  1956
5250  DATA D9,F5,CF,E0 ,73,FD,FF,DB ,FC,40,3C,27 ,CF,E0,73,FF,  2948
5260  DATA FF,D9,06,C6 ,03,3C,10,B3 ,34,F6,4B,3C ,10,0B,3C,0F,  1663
5270  DATA 71,3F,7F,59 ,79,19,7A,C2 ,0B,3C,0E,44 ,3C,0E,4B,3C,  1210
5280  DATA 0E,C6,31,33 ,FF,B0,3C,0C ,49,3C,0D,48 ,3C,0B,EF,D8,  1511
```

```
5290  DATA FF,25,59,36 ,FF,FD,D8,97 ,95,36,FF,FC ,D9,9D,33,FF,  2700
5300  DATA FF,51,36,FF ,FF,12,7B,12 ,FD,12,77,D7 ,12,77,D5,12,  2032
5310  DATA 77,AF,12,77 ,AD,12,77,B7 ,12,77,85,59 ,36,FF,FD,5B,  1885
5320  DATA 36,FF,FC,CF ,77,D7,50,36 ,FF,FF,73,BC ,00,D4,F6,90,  2651
5330  DATA 36,FF,FD,85 ,3C,0B,DF,D7 ,33,7F,7E,12 ,7B,33,7D,7C,  1949
5340  DATA 12,FD,33,7B ,7A,12,77,D7 ,33,79,7B,12 ,77,D5,33,77,  1731
5350  DATA 76,12,77,AF ,33,75,74,12 ,77,AD,33,73 ,72,12,77,B6,  1575
5360  DATA 83,3C,0C,CC ,BB,49,3C,0C ,4E,3C,2B,D9 ,7A,49,3C,0B,  1400
5370  DATA 4B,3C,0D,C6 ,EB,00,B2,49 ,3C,0E,7B,FB ,D9,B1,49,3C,  1798
5380  DATA 0D,4E,3C,28 ,DB,B9,B3,3C ,0D,31,33,FF ,80,3C,0C,59,  1440
5390  DATA 36,FF,FD,DB ,F0,CC,BB,83 ,3C,0C,49,3C ,0C,4E,3C,2B,  1935
5400  DATA D5,D4,DF,14 ,E8,00,E2,49 ,3C,0E,7B,E0 ,7E,E3,D5,0B,  2197
5410  DATA 09,3C,0E,3B ,E0,79,BF,12 ,36,FF,FF,EB ,00,F9,49,3C,  1874
5420  DATA 0E,7B,4B,B3 ,58,36,FF,FD ,58,36,FF,FC ,C6,85,3C,0D,  2267
5430  DATA C6,41,3C,0A ,33,FF,FF,12 ,7B,12,FD,33 ,FE,FD,12,77,  2001
5440  DATA D7,33,FC,FB ,12,77,D5,33 ,FA,F9,12,77 ,AF,33,F8,F7,  2527
5450  DATA 12,77,AD,33 ,F6,F5,12,77 ,B7,33,F4,F3 ,12,77,85,E8,  2164
5460  DATA FF,6F,C6,41 ,3C,0A,33,FF ,FF,12,77,D7 ,12,77,D5,12,  1980
5470  DATA 77,AF,12,77 ,AD,12,77,B7 ,12,77,85,E8 ,FF,67,C6,31,  1983
5480  DATA 33,FF,85,3C ,0D,49,3C,28 ,B3,4B,3C,0B ,51,36,FF,FF,  1652
5490  DATA 59,36,FF,FD ,DB,C1,B0,3C ,06,EF,71,3C ,05,09,3C,06,  1746
5500  DATA 19,5A,59,7A ,7B,F1,7E,F1 ,DB,ED,83,3C ,06,09,3C,06,  1782
5510  DATA 3E,F3,D9,1A ,DF,E1,7B,F1 ,7E,F1,D9,E7 ,E0,ED,72,5C,  2842
5520  DATA E0,DE,40,3C ,0A,90,36,FF ,FD,E8,00,9A ,E8,02,47,80,  2105
5530  DATA 3C,1B,DF,F3 ,CC,BB,49,3C ,0B,DB,FA,85 ,3C,0B,D9,53,  2058
5540  DATA 41,3C,16,33 ,FF,FF,12,7B ,33,BF,FF,02 ,3C,16,E8,00,  1662
5550  DATA BF,C6,79,FB ,39,0E,4B,00 ,1A,0B,00,1B ,79,F9,39,FF,  1644
5560  DATA 4B,00,1A,0B ,00,1B,79,F7 ,39,F7,4B,00 ,1B,0B,00,1B,  938
5570  DATA 79,EF,4B,3B ,F9,C6,79,F7 ,A0,4B,00,1A ,0B,00,1B,C6,  1797
5580  DATA 49,3B,F9,D9 ,FC,72,10,C6 ,49,3B,F9,B5 ,7B,F8,4B,3B,  2242
5590  DATA F9,39,F7,0B ,00,1A,4B,00 ,1B,B2,D9,FC ,EB,00,DB,C6,  1982
5600  DATA CF,77,27,40 ,3C,0A,E8,01 ,17,83,3C,29 ,79,BB,4B,00,  1367
5610  DATA 1F,CA,EF,C6 ,C6,00,00,0A ,10,00,30,30 ,30,30,30,30,  1182
5620  DATA 30,30,30,00 ,00,0F,16,00 ,00,40,00,00 ,00,40,00,00,  309
5630  DATA 00,00,00,00 ,00,40,00,00 ,00,00,28,29 ,2A,2B,50,51,  391
5640  DATA 52,53,78,79 ,7A,7B,00,00 ,00,04,00,08 ,00,0C,00,10,  691
5650  DATA 00,14,00,18 ,00,1C,00,BE ,C0,00,A6,B4 ,43,A7,B0,BC,  1206
5660  DATA C3,D5,26,F6 ,39,B6,C3,F2 ,84,F0,C6,87 ,F7,FF,DB,C6,  2989
5670  DATA 10,3D,BE,C4 ,45,E6,B6,F7 ,41,11,B6,C3 ,F2,B4,0F,E6,  2173
40000 '
      ********************          CHARACTER             ********************
*
40010 IG$( 1 )="C0F07C3F1F0F0703","0000000B04030100","0000000000000000"
40020 IG$( 2 )="01010303FFFFFFFF","0000000101B1C3FF","0000000000000001"
40030 IG$( 3 )="B0B0C0E0FFFFFFFF","000000B0B0B1C7FF","0000000000000B0"
40040 IG$( 4 )="030F3EFCF8F0E0C0","0000000060C0B000","0000000000000000"
40050 IG$( 5 )="03071FFFFF1F0703","0000010707010000","0000000000000000"
40060 IG$( 6 )="FFFFFFFFFFFFFFFF","FFFFFFFFFFFFFF7F","731F1F7F7F1F3F27"
40070 IG$( 7 )="FFFFFFFFFFFFFFFF","FFFEFFFFFFFFFFFE","CCFBF0FEFEFBFBEC"
40080 IG$( 8 )="C0F0FCFFFFFEF8E0","0000C0FBFBC00000","0000000000000000"
40090 IG$( 9 )="0303070F1F3F7CE0","0000010306000000","0000000000000000"
40100 IG$( 10 )="FFFFFFFFC3030101","7FE3C10100000000","0100000000000000"
40110 IG$( 11 )="FFFFFFFFE0C0B080","FFE3C0B0B0000000","B0B0000000000000"
40120 IG$( 12 )="C0E0F0FB7C1E0703","00B0C020000000000","0000000000000000"
40650 IG$( 65 )="0001050F0F0D0D0C","0302060C0C0E0E0F","0302060C0C0E0E0F"
40660 IG$( 66 )="00B0B0C0C0B0B000","C0404000004040C0","C0406030307070F0"
40670 IG$( 67 )="0000000000207153","0000000000000020","0000000000000020"
40680 IG$( 68 )="0C0C3F2C6CCC8D0F","0F0F0F1F1F3F7EFC","0F0F0F1F1F3F7EFC"
40690 IG$( 69 )="0000EC3404033B1D","FC0C0E0FBFBCD4E0","FF0F0FBFBFBFE7E3"
40700 IG$( 70 )="0000000400004BECE","0000000000000000","0000000000000000"
40710 IG$( 71 )="4F4343434343F7370","616F6F6F6F610000","717F7F7F7F710000"
40720 IG$( 72 )="0E0C0C0C0C000BFC0F","FDFFFFFFF3FB0700","FDFFFFFFFF0700"
40730 IG$( 73 )="4000000000001FF0","BFCFCFCFCF0FC000","BFFFFFFFFFFE000"
40740 IG$( 74 )="78080808080B7BCE0E","0C3C3C3C3C0C0000","BEFEFEFEFEBE0000"
40750 IG$( 78 )="000718608000000","00071F7BE0000000","00071F7BE0000000"
40760 IG$( 79 )="00E01B0201000000","00E0FB1E03000000","00E0FB1E03000000"
41280 IG$( 128 )="B0C0E0F0F8FCFEFF","0000B0C0E0F0FBFC","0000000000000000"
41290 IG$( 129 )="0000000000000707","0000000000000407","0000000000000404"
41300 IG$( 130 )="00000000000E0E0","00000000000000C0","0000000000000000"
41310 IG$( 131 )="0103070F1F3F7FFF","0103070F1F3F7FFF","0103060C1B3060C0"
41320 IG$( 132 )="FFFF7F7F3F3F1F1F","FEFF7F7F3F3F1F1F","B0C0406020301018"
41330 IG$( 133 )="8FCFFFFFFFFFFFFF","0F0FBFFFFFFFFFFF","0C0B3B3030303030"
41340 IG$( 134 )="F1F3FFFFFFFFFFFF","C1E3E3F3F3F3F3F3","0103020000000000"
41350 IG$( 135 )="FFFFFEFEFCFCFBFB","FEFCFCFBFBF0F0E0","B0000000000000000"
41360 IG$( 136 )="0F0F0707030301C1","0F0F0707030301C1","0B0C0406020301C1"
41370 IG$( 137 )="FFFFFFF3FBFCFFF7","FFFFFFF3FBFCFFF7","3030303037333CB4"
41380 IG$( 138 )="FFFFFFCF1F3FFFEF","F3F3F3C31333C3C2","00000030E0C00000"
41390 IG$( 139 )="F0F0E0E0C0C0B0B0","E0C0C0B0B0000000","0000000000000000"
41400 IG$( 140 )="F7F3707030303030","F7F3707030303030","B6F3707030303030"
41410 IG$( 141 )="EFCF0E0E0C0C0C0C","B2B0000000000000","00B0000000000000"
```


ある日の昼下がり
さん
の巻
295円に泣く
氷山一太
朝は晴れだったのに
ヤバ
あーあ
たたんだ
本読まない
リビングダイニング
ソファー
ちょっと
寝よ
ふとん
ふとん
ふとん

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



体操の床運動がゲームになった

FINISH（フィニッシュ）

HARU

内　容

体操の床運動のフィニッシュの部分をゲームにしたものです。

空中で宙返りをして，そのできばえを競います。

得点制です。

操作方法

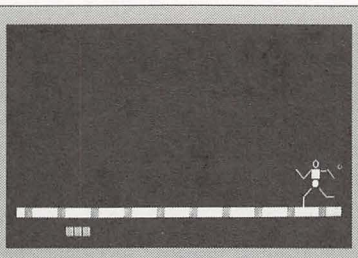
ジョイスティックが必要です。スペース・キーを押すと人が走りだすので，コントロール・レバーをぐりぐり回してパワーを貯めます。このパワーが後でジャンプの高さを決めます。

そして，トリガを押すとロンダード・バック転を開始します。この間にもパワーを貯め続けてください。

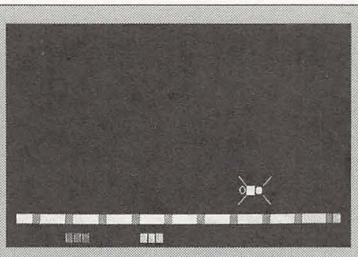
そうすると人がジャンプするので，姿勢を制御します。トリガを



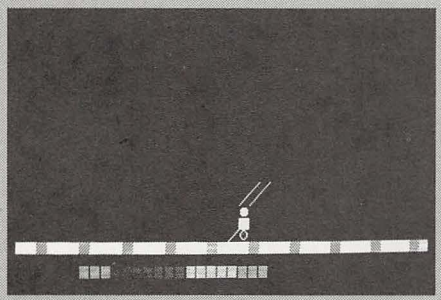
▲《写真1》床運動がゲームになったぞ



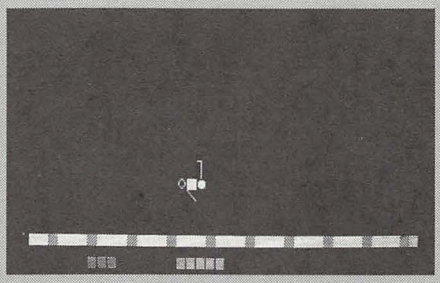
▲《写真2》さあ，最後の助走にはいりました



▲《写真3》側転からバック転に入ろうとしています



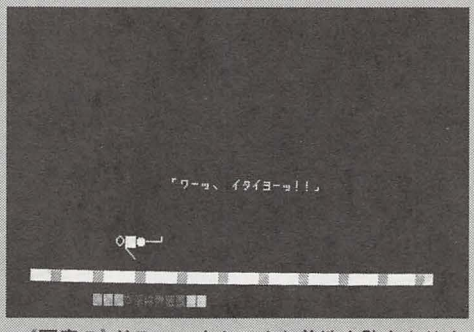
▲《写真4》ロンダード・バック転を開始



◀《写真5》スピードにのったバック宙です



▲《写真6》屈身の体制からフィニッシュがきまった！



▲《写真7》ドテッ。まあこんな着地失敗もありますね

★影さんに質問。私はベーマガを買いはじめて間もないのですが，影さんは本当にパソコンを壊しているんですか。そう悪い人には見えませんが？（島根県隠岐郡・WFY18才）……【影：だろ？みんなの誤解だ。編：知らぬが。】

押し続けるとバック宙をします。なお，レバーを左へやると伸身，右にやると屈身体勢になります。伸身のほうが回転速度が少し落ちます。

そしてうまく足から着地させてください。その瞬間レバーかトリガを押していると1歩ずつずれてしまいます。伸身で着地したなら2歩ずつです。

得点の決定はつぎのとおりです。

- 屈身で90度回転した場合　+0.6
- 伸身　+0.8
- 屈身で着地した場合　+0.4
- 伸身　+0.6
- 着地で1歩動くたびに−0.25
- パワー×0.1がプラス

《第1表》変数表

X，Y	人の座標
O	体勢を表す
R	回転の速さ
S	回転の角度
C	何回回転してるか
SC	スコア
HS	ハイスコア
F，G	カウント用
I，J	ループ用
H	パワー

改造のアドバイス&苦労した点

どうしてもパワーが貯められない！という人は170行の0.6を増やしてみてください。得点をちょうど10点満点になるように調節するのに苦労しましたが，思わぬ動きをしたら10．40がでてしまいました。でも，そのほうがおもしろいのでそのままにしておきました。

《第2表》プログラムの説明

100〜140	初期設定
150〜170	スタート設定
180〜240	助走
250〜290	バック宙
330	着地失敗
340〜420	タイトル画面
430	失敗
440〜450	プリント・サブ
460〜630	データ

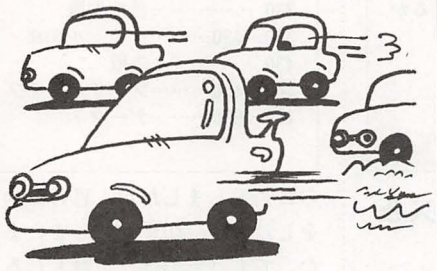
★参考文献

- ベーマガ'88年10月号「Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座」

FINISHのプログラム・リスト

```
100 '■■■
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0)用



高速カーレース・ゲームの登場！

P-700

花光　悟

ストーリー

あなたは世界最高のスポーツ・カーを決めるレースに出場することになりました。

優勝候補のあなたは途中，ちょっとしたトラブルで最下位になってしまいました。残り五つのチェック・ポイントを通過する間にトップを取ってください（P-700はあなたの車の名前です。タイヤの名前ではありません）。

遊びかた

ジョイスティックでしか動きません。トリガ1がアクセル。2がブレーキですが止まってみたいとき以外必要ありません。

スティックの左右で，それぞれ左右に動き，上下でギヤが変わります。150km/hまでは1に，250km/hまでは2に，それ以上は3に合わせてください。

制限時間（45秒）以内にゴールしてください。

使いかた

イニシャル・プログラム（**リスト1**），メイン・プログラム（**リスト2**）とも普通に入力してSAVEしてください。イニシャル・プログラムにはマシン語が含まれているので，GOTO180として，誤りがないか確認しておいてください。

イニシャル・プログラムをRUNさせた後，メイン・プログラムをRUNすればはじまります。

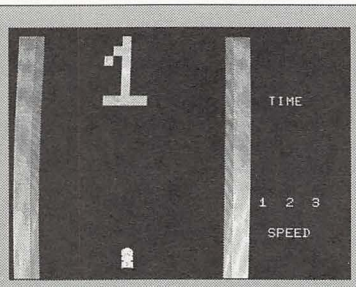
参考にしたもの

Oh！mz…試験に出るX1
　　マシン語体操1・2・3
南野陽子…月夜のくしゃみ
ベーマガ…FM音源ドライバー

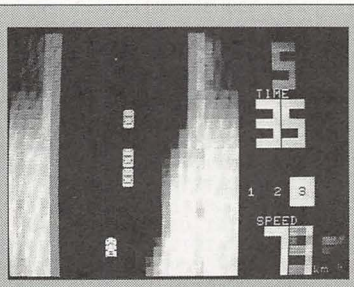
★
★



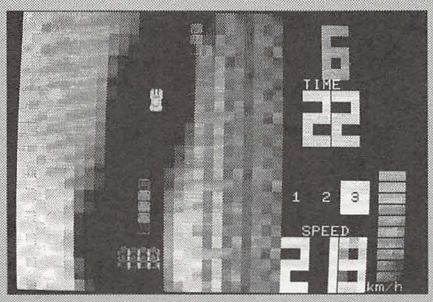
▲《写真1》タイトル画面。トリガボタンでスタート



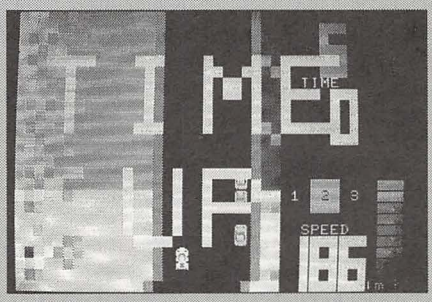
▲《写真2》プップップップーン。さあスタートだ



▲《写真3》軽快にとばしています。その調子



▲《写真4》道がせまくなったってへっちゃらへっちゃら



▲《写真5》うわーっ，タイムアップ。チャンチャン

★私の友人が影さん，つぐ美さん，編さん，Dr.Dは同一人物だと言っています。本当ですか？（大阪府泉南郡・丸山隆治17才）……【影：君にはっきりと言っておく。私とつぐ美ちゃんは一身同体である。つぐ美：けっとばすわよ。】

《リスト1》P-700のイニシャル・プログラムのリスト

```
10 CLEAR &HE000 '  P-700 Initialize Program
20 FOR I=&HE000 TO &HE7E5 STEP 32:READ A$,B$:MEM$(I,32)=HEXCHR$(A$):NEXT
30 FOR I=&HA0 TO &HBA STEP 2
40 READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):DEFCHR$(I+1)=MIRROR$(HEXCHR$(A$))
50 NEXT   :DIM A(3):T=0
60 FOR I=7 TO 1 STEP -1:FOR K=0 TO I-1
70 A$=RIGHT$("00"+BIN$(I),3)+RIGHT$("00"+BIN$(K),3)
80 FOR J=1 TO 3:A(J)=VAL("&B"+STRING$(4,MID$(A$,4-J,1)+MID$(A$,7-J,1))):NEXT
90 B$="":FOR J=1 TO 3
100 A$=CHR$(A(J)):A1$=A$:A2$=MIRROR$(A$):A$=STRING$(4,A1$+A$)
110 B$=B$+A$:NEXT:DEFCHR$(&H41+T)=B$:T=T+1:NEXT:NEXT
120 FOR I=&H61 TO &H7A:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8)
130 FOR J=1 TO 8:MID$(A$,J,1)=CHR$(ASC(MID$(A$,J,1)) XOR &HFF):NEXT
140 DEFCHR$(I)=A$+"￣￣￣￣￣￣￣￣"+A$:NEXT
150 DEFCHR$(135)=HEXCHR$(STRING$(48,"F")):DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
160 END
170 ' CHECK PROGRAM ------------------------------------------------------------
180 CLEAR:FOR I=&HE000 TO &HE7E5 STEP 32 :CS=I:READ A$,B$:FOR J=1 TO 32
190 D=VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,2)):CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179
200 NEXT:IF CS<>VAL("&H"+B$) THEN PRINT "ERROR IN ";DTL-10:BEEP:END
210 NEXT:END
220 DATA 0100183E0CED7921D5E711E6E7010F00EDB0AF2153E8015B00CD97E321C0E7CD,97B
230 DATA B8E3CDF6E33218E82AE8E77EFEFFCAF0E121F6E70603CD8CE377082310F8CD8C,30C
240 DATA E321A5E9B7280711A200471910FD2212E83E063219E83AF0E7B720103AF3E7B7,4C2
250 DATA 2005CD90E5186ECDDFE51803CDBDE52119E87E351F381021EAE701F6E70ACDAF,53A
260 DATA E303230ACDAFE32A12E8111AE8011B00EDB02212E83AEAE76F3AEBE7953D4726,6BC
270 DATA 00111AE819364123362010FB233641EBED4BE6E73E1B04EDA30C3D20F92110E8,4F6
280 DATA 1111E8011900EDB83AF3E721F0E734BEC2D9E13600CD40E2CDC0E2061C3E0EED,6BA
290 DATA 7905ED78CD8CE34721ECE75E08CD8CE3FE03200B23784E7723B9C49EE318081F,54C
300 DATA 30031D18011C731616CD40E6281021ECE7CDAFE35ECD20E4214200222F1E7CD62,722
310 DATA E514CD62E5153AECE7BB2808CD20E43E19CDE3E321ECE77321A4E7CD8AE63AEE,0A4
320 DATA E721F3E7BE380B08CB4F280A08CDE3E318103E2918F70828043E0118023E07CD,239
330 DATA CDE308CB5720053E33CDE3E3060321F1E77ED65127237EDE00380505D60130FB,2AD
340 DATA 3E039032F4E720092AF1E77CB528023E0132F3E72AF1E77C87478787806677D0F,1A6
350 DATA 0F0F0FE60F8432F5E7673E2F94673AEEE7070784010B1CED4905ED79040DED49,666
360 DATA 05ED78D6053001AFED79CD55E4CD6DE4CD91E4CDB3E4CD6EE33AEFFE7B728113A,ACE
370 DATA 19E8B7C256E02AE8E72322E8E7C328E0CD55E4CD68E4CD91E4CDB3E43AEFFE7B7,4F7
380 DATA 282FAF32F4E7F5CD90E5F1F5076F3E1695380B573AECE75F21A4E7CD8AE63A55,6D7
390 DATA E8B7C440E2CDEEE2CD6EE3F13CFE1E20D53AE7E7FE34C46EE321D0E7CDB8E3C9,C37
400 DATA 3AF4E7D6023257E83A54E83C2158E886FE103804AF2B3523772B7E2B86773A55,51F
410 DATA E8B720297EFE1AD0FE0C380F3A54E8B720033628C93D3254E8180A3A54E8FE05,71C
420 DATA 380336E6C9CD2BE43255E8180E7EFE1A38092B3600FEF0D02B34C9ED5B55E87A,C35
430 DATA B7C462E5143E1ABAC462E5157B3255E83A54E821A8E707074F060009CD8AE6C9,BA9
440 DATA 3AF4E7FE01282708ED5FE6072020214E80606AFBE280723232310F81810E5CD,400
450 DATA 2BE45F08161938021600E17323722142E80100063AE7E7FE3020010CC57EB720,300
460 DATA 05232323186378E601A91F380823237E2B2BCDAFE3E55E23563AF4E73D8257FE,C4D
470 DATA 1A380AAF0603E1772310FC183CCD40E62806E1E5CDAFE35E7AB7C462E5143E1A,767
480 DATA BAC462E515E173237223C1C578E601A91F3E00300AE54A060021F8E7097EE177,2D6
490 DATA 23E521BCE7CD8AE6E1C105208FC921E7E77E57EE04777AE60F5701011AED78F2,A4F
500 DATA 7DE3ED78FA82E30618ED51C90E001FCB111FCB110879C977545D1BEDB8C9FE03,011
510 DATA C8CDB1E320033601C93E03BED077C9B7C81F380235C934C94E061C237EFEFFC8,718
520 DATA FEFE2806ED4905ED79040C18EE21F1E7862777233001343AEEE7BEC02B3E50BE,14C
530 DATA D077C921F1E7477E902777237EDE0077D0AF772B77C91640CD17E40100193EEF,AF7
540 DATA ED79CD17E4F31E031620CD17E4010019ED781D20F5FBC901011AED78A220FBC9,B92
550 DATA 010A1CED490E0F05ED49C93E10018303110000 2AE4E7EB29CB23CB123801093D,6F1
560 DATA 20F522E4E7ED5FE6056F7C1F1F1F1FE60F85C603C92147F0CDD2E63A54E86F3E,94E
570 DATA 0695210006C32AE53AEFE71818CDF6E3473A18E84F7891273003C66027473E45,A82
580 DATA 902732EFE72135F1CDD2E6210007C319E5214BF2CDD2E61101172E003AEEE7BB,1D9
590 DATA 3E0C260720023D62D5CD2AE5D11C3E04BB20E93AF5E7CB3F21BD03CDD2E65F57,990
600 DATA B728133E86ED7903ED7903ED7921D6FF09444D1520EF3E12931620ED5103ED51,382
610 DATA 03ED5121D6FF09444D3D20EF213BF3CDD2E62100053AF2E7B72816CD2AE53AF1,627
620 DATA E70F0F0F0FE60FCD2AE53AF1E7E60F18193E0ACD2AE53AF1E7F50F0F0F0FE60F,2BC
630 DATA 20023E0ACD2AE5F1E60FE5075F16007D087C218AE71956235EEB16051E032938,3F9
640 DATA 0608ED79081802ED79031D20F115280AE521250009444DE118E22160FF09444D,1F5
650 DATA E1C96B1E00CDACE6261BED7803FE4128042520F6C93E1B94BD38035F1CC967ED,60E
660 DATA 78FE4128040324 18F6257CBD5DD05CC93AE7E7FE30281301DA3321000422 23E6,AED
670 DATA 21FFFB222BE62619185E01DA372100FC2223E621FF03222BE62619184B21B203,61C
680 DATA CDD2E62128002223E621D7FF222BE6211810220FE6CD06E6210000220FE6C93A,777
690 DATA E7E7FE30281101B2332128042223E621D7FB222BE6180F01B2372128FC2223E6,5D3
700 DATA 21D703222BE6261816002E1BE5ED5800007BFE4128087AB728073E2018047A2F,5B2
710 DATA 577B212804094D44ED7921D7FB094D44E12D20D825C8E521F3FF094D44E118CA,A64
720 DATA CD59E62114E806043E20BE20042310FAC90113E8B7ED427DC92120202214E822,581
730 DATA 16E8CDACE62114E87AB72809CD7BE67AFE192004C9232303CDC9E6CD7FE603ED,56B
740 DATA 78FE4120023E207723C9CDACE67AB72005232303 1807CDA4E67AFE19D0CDC9E6,BCC
750 DATA CDA4E6C904EDA30304EDA3C9D5E5AF6A672929294D4429290957191E28ED52EB,7DE
760 DATA 2AE6E7194D44E1D1C9E5212700094D44E1C9EB2AE6E719444DC921C0E7CDB8E3,9F3
770 DATA 3EFF0109002163E8CD97E336020E453E01325BE80D282D0478FE0620020601C5,BF0
780 DATA CD37E7010B1CED4905D13E1DBB30017BED79D507060010FE3D20F9325BE8CD2D,584
790 DATA E7C118CBCD2DE721D0E7C3B8E30605C5CD37E7C110F9C9783D0707073259E818,A30
800 DATA 18CD50E7D5CD5CE73E87D1215BE818142159E85E2356237EC9CD50E7083E2018,A88
810 DATA 06CD50E7083E3032E7E7CDACE616081E08237E17300408ED7908031D20F515C8,67D
820 DATA E521200009444DE118E5F6DE2492E7CEE79EB792F39EF3DEE492F7DEF79E0000,AC3
830 DATA 1FF00100A0A1A2A3A4A5A6A7A8A9AAABACADAEAFB0B1B2B3B4B5B6B7B8B9BABB,0C7
840 DATA 000004FEFEFEFE141E100000000008FF08000000FF003464E802180C03010100,C12
850 DATA 0000000012340000000000000000000000000000000000000000000000000000,BCF
860 DATA 030F1F1F1F1F0F1F030F131F1C18091B030F131F1C190B1B
870 DATA 1F1F071F1F1F1F1F1F1B1F071C1E1C17101B1F071C1E1C1710
880 DATA 011D1D1D1F1F1F0F0C0000000000000000D1D1D1D1F181C0B
890 DATA 0F0F0F0F1F1F1F0B0000000000000000040B0F0B0B1C1F1F0B
900 DATA 140000000F0708081F1F1F1F101817171C0000000F070808
910 DATA 0808180000000000171071A1B18031F0808000000000000
920 DATA 07031B1B1F1F0F0F0008000000000000070B1B1B1F1C080B
930 DATA 0F0F0F1F1F17100F0000000000000000B0B0F1C1F17100F
940 DATA 0004080003070604070B030F1C18190B0000000003070604
950 DATA 040002030100000000B0F0D1C1E0F101F0400020301000000 : P-700
960 DATA 010F191919010202010F0101010303020 10F010101010202 : INITIALIZE PROGRAM
970 DATA 060707033938380306050507030107070605050301000003 :
980 DATA 0F1C0000000F07080F131F1F1F1018170F131F1F1F101817 :  1989/8/10
990 DATA 0800080700100B00171717181F1F0F00171717181F1F0B00 : Hanamitsu Satoshi
```

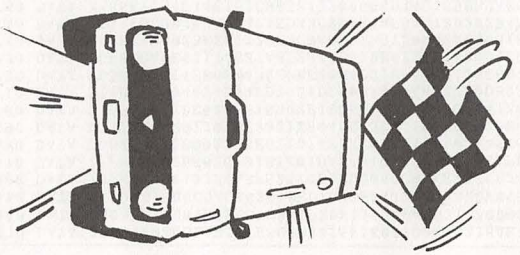
《リスト2》P-700のメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR &HE000:WIDTH 40:TEMPO 120  ' P-700 Main Program
20 "TITLE"
30 POKE &HE854,0,0,30,0:SC=1                          ' RCCHR
40 ADD=&HE9A5:ON SC GOSUB 670,680,690,700,710              ' BACKCHR
50 POKE &HE2CB,X:POKE &HE2D2,Y                        ' BSCDATA1+1,2+1
60 ADD=&HE864                                         ' BGCWORK
70 READ A$:A=VAL(LEFT$(A$,1))
80 MEM$(ADD,A*2)=STRING$(A,HEXCHR$(RIGHT$(A$,4))):ADD=ADD+A*2
90 IF A$<>"1FF00" GOTO 70
100 "CRTINIT"
110 POKE &HE859,9,1,5:COLOR 7                         ' CGPATw
120 FOR I=0 TO 3:Z=51-I:GOSUB 600
130 IF I<>3 THEN PLAY "v15o4A3R5" ELSE PLAY "o5A5"
140 LINE (9,0)-(17,8)," ",BF:NEXT:CGEN 0
150 CALL &HE000:SC=SC+1
160 IF PEEK(&HE7EF)=0 GOTO 190                        ' TIMEUPw
170 "BAN":X=2:Y=5:C=2:A$="GOAL":GOSUB 580:PAUSE 5
180 IF SC<>6  "MU1":GOTO 40 ELSE 240
190 "BAN":X=2:Y=5:C=5 :A$="TIME":GOSUB 580
200 X=10:Y=15:A$="UP":GOSUB 580
210 PAUSE 7:PLAY "o4v15F1E#D#DFGARF":"PT":I=0
```

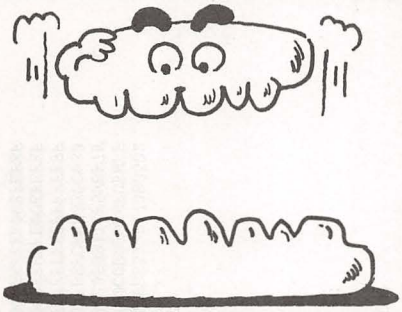
★影さん，原稿を予定の日までにだしなさい!!ベーマガが2日もおくれたぞ!!（岐阜市・伊藤　治14才）……【影：ベーマガの何が遅れたのかな？私にはさっぱり…。編：何はともあれ，あやまりましょう。影：うん？ゴメン】

★気がついたら願書提出の時期だった。(愛知県名古屋市・辻戸健二17才)……【影：気がついたら電車は五反田駅に着いていた。編：影さんは朝起きてから会社に着くまでの時間がいつも記憶にないそうです。影：うーん。】

```
220 IF STRIG(1) THEN PLAY "o5A1":GOTO 30
230 I=I+1:IF I<2000 GOTO 220 ELSE 20
240 LOCATE 0,24:FOR I=1 TO 25:PRINT:NEXT
250 A=PEEK(&HE854):CSIZE 3                    ' RCCHR
260 COLOR 4:LOCATE 12,8:PRINT #0,"RANK  ";6-A
270 IF A=5 GOTO 290
280 COLOR 7:LOCATE 10,14:PRINT #0,"TRY TO WIN":"MU1":GOTO 320
290 COLOR 7:LOCATE 10,14:PRINT #0,"YOU  WIN !"
300 COLOR 2:LOCATE 4,4:PRINT #0,"Congratulations!"
310 PLAY "v15o6C1RC5R3C1RC5R3C1RC5R4o5G2R0G1R0+C5A6B3AG6R2F3EF4R0+C5A6R0A2B4R1G6
R2A3Bo6C8R1D5C7"
320 "PT":IF STRIG(1) OR I>1000 GOTO 20 ELSE I=I+1:GOTO 320
330 LABEL "CRTINIT"  '-------------------------------------------------------
340 FOR I=1 TO 0 STEP -1:SCREEN ,I:CGEN 0:CLS
350 COLOR 5:LOCATE 29,19:PRINT "SPEED"
360         LOCATE 35,24:PRINT "km/h";:LOCATE 34,24:PRINT CHR$(18);
370 COLOR 2:LOCATE 29,13:PRINT "GEAR" :LOCATE 29, 0:PRINT "RANK"
380 COLOR 7:LOCATE 29, 6:PRINT "TIME":LOCATE 28,16:PRINT "1  2  3"
390 COLOR 0:LOCATE 34,0:GOSUB 570
400 FOR J=1 TO 3:LOCATE 27+3*J,19:GOSUB 570:NEXT
410 FOR J=1 TO 2:LOCATE 29+3*J, 6:GOSUB 570:NEXT
420 FOR J=0 TO 2:COLOR (J*4MOD6)+2:LINE (37,7+J*5)-(39,11+J*5)," ",BF:NEXT
430 COLOR 1:LINE (37,22)-(39,23)," ",BF
440 COLOR 7:CGEN 1
450 A$="L":X=0:Y=1:GOSUB 610:X=25:Y=26:GOSUB 610
460 A$="A":X=2:Y=2:GOSUB 610:X=24:Y=24:GOSUB 610
470 A$=" ":X=3:Y=23:GOSUB 610
480 LOCATE 12,21:PRINT HEXCHR$("A0A11D1D1FA2A3")
490 NEXT:RETURN
500 LABEL "TITLE"    '-------------------------------------------------------
510 INIT:CLS:X=1:Y=2:C=0:A$="P-700":GOSUB 580:CALL &HE6DA        ' TITLE
520 "BAN":X=0:Y=1:C=7:GOSUB 580
530 LOCATE 15,18:COLOR 7:PRINT "1989/8/14"
540 LOCATE 11,20:COLOR 4:PRINT "Hanamitsu Satoshi":"PT"
550 IF STRIG(1) THEN PLAY "O5A1":RETURN ELSE 550
560 ' SUB ROUTINE     -------------------------------------------------------
570 FOR A=1 TO 5:PRINT HEXCHR$("1F1D1D1D87878E");:NEXT:RETURN
580 FOR A=1 TO LEN(A$):Z=ASC(MID$(A$,A,1))
590 POKE &HE859,X+A*8-8,Y,C:GOSUB 600:NEXT:RETURN                ' CGPATw
600 MEM$(&HE85C,8)=CGPAT$(Z):CALL &HE741:RETURN          ' CGPATw+3 , CGPATPR
610 LINE (X,0)-(Y,24),A$,BF:RETURN
620 LABEL "PT":LOCATE13,24:COLOR7:CFLASH1:PRINT"PUSH  TRIGGER";:CFLASH:RETURN
630 LABEL "BAN":SOUND 10,16:SOUND 12,50:SOUND 13,0:RETURN
640 LABEL "MU1":PLAY "v14o4E1R2D1RDE4:v16o5C1R2C1RCC4":RETURN
650 LABEL "RB":READ A,A$:IF A=0 RETURN
660 Z=A*LEN(A$):MEM$(ADD,Z)=STRING$(A,A$):ADD=ADD+Z:GOTO 650
670 RESTORE 930:"RB":"RB":"RB":"RB":X=7:Y=4:RESTORE 730:RETURN
680 RESTORE 1020:"RB":"RB":"RB":RESTORE 930:"RB":X=3:Y=3:RESTORE 760:RETURN
690 RESTORE 1080:"RB":"RB":"RB":"RB":X=7:Y=2:RESTORE 800:RETURN
700 RESTORE 1150:"RB":"RB":"RB":"RB":X=7:Y=2:RESTORE 840:RETURN
710 RESTORE 1220:"RB":"RB":"RB":"RB":X=3:Y=6:RESTORE 890:RETURN
720 ' COURSE DATA     -------------------------------------------------------
730 DATA 50040,30440,90040,90040,30840,20040,30240,980C0,980C0,31540,20040
740 DATA 32A40,20040,31540,32A40,980C0,980C0,195C0,980C0,10941,90040,50040
750 DATA 1FF00
760 DATA 3C0C0,18680,20040,80040,29084,2E0E0,28088,50040,2A082,2D0D0,28190
770 DATA 40040,32060,40040,28280,2D5C0,2EAC0,2D5C0,2EAC0,28180,50040,31050
780 DATA 10640,50040,19084,4C0C0,18890,40040,18290,4C0C0,1A0A1,40040,2AA80
790 DATA 4C0C0,39580,1AA80,50040,18989,6C0C0,1FF00
800 DATA 2C0C0,3C4D0,2C2C0,3E0A0,2C9C0,3D090,4D084,3D090,3C8A0,282A8,10006
810 DATA 10042,42060,10840,21041,42020,34220,45010,24100,46020,31580,3E090
820 DATA 20220,42020,41010,12A2A,10901,32020,30260,32040,30040,31040,20110
830 DATA 31085,3C0A0,32A40,42050,301A0,6C0C0,1FF00
840 DATA 480C0,30240,20040,395C0,32A40,315C0,32A40,10240,41540,42A40,41540
850 DATA 42A40,20040,10140,20040,10055,11555,12A6A,12A55,11555,12A6A,12A55
860 DATA 11555,12A6A,12A55,11555,12A6A,12A55,11555,12A6A,12A55,11555,380C0
870 DATA 180C4,380C0,22A6A,10040,21555,10040,22A6A,10040,21555,10040,22A6A
880 DATA 10040,21555,10040,22A6A,30040,41540,42A40,40041,780C0,1FF00
890 DATA 60000,30400,91040,92040,30800,20000,30200,90080,910A0,31500,20000
900 DATA 32A00,20000,31500,20000,32A00,92090,90080,11500,900C0,10901,30000
910 DATA 31020,30000,1FF00
920 ' BACK  DATA      -------------------------------------------------------
930 DATA 1,RRLRE,13,L,2,SSLS,1,SR,2,LR,1,RR,14,L,6,S,4,R,15,L,2,SL,4,S
940 DATA 1,RMRLLR,13,L,1,SL,6,S,2,RRL,14,L,1,SLSSSSL,2,RLR,13,L,3,SL,1,LS,0,0
950 DATA 1,J,3,U,1,RRRG,13,L,1,RLSLRSJH,2,J,1,RRRG,13,L,1,MRLMLRJH,5,R,1,G
960 DATA 15,L,1,SELMJH,6,G,19,L,1,JH,5,R,1,G,13,L,1,SLMLRL,7,R,1,G
970 DATA 13,L,1,RLSRLR,0,0
980 DATA 2,RRL,15,L,2,LLS,4,R,1,LRLG,12,L,1,SLLSLSS,2,RRLL,1,R,12,L,1,SL,4,S
990 DATA 3,R,2,RLL,12,L,2,S,2,LS,3,RL,17,L,4,S,1,RRLLRRRG,13,L,2,LSL,0,0
1000 DATA 7,R,1,G,13,L,1,R,5,L,1,RJURKDRG,17,L,1,MLRJURDKRG,14,L,1,MSMLSRJU
1010 DATA 5,G,14,L,1,SMLLLRJURKDRG,13,L,1,RLLMS,8,R,1,G,15,L,1,RLLL,0,0
1020 DATA 4,¥,3,I,1,¥O,11,¥,3,I,8,¥,3,I,13,¥,3,I,8,¥,1,IIIO,12,¥,3,I,5,¥
1030 DATA 1,O¥¥III,13,¥,3,I,8,¥,3,I,13,¥,1,IIIO,6,¥,4,I,13,¥,4,I,3,¥,0,0
1040 DATA 1,ESGFIGI,13,G,1,IGIFGEGGGGEGIE,14,G,1,IGGLGGGGR,20,G,1,EF
1050 DATA 30,G,1,LR,22,G,1,RLFGFGGI,15,G,1,ISFGGF,0,0
1060 DATA 2,¥,23,I,5,¥,4,I,1,O,10,¥,1,O¥,4,I,5,¥,1,O¥,3,I,13,¥,1,III¥O,6,¥
1070 DATA 3,I,13,¥,3,I,8,¥,3,I,10,¥,1,O¥¥,3,I,8,¥,3,I,13,¥,3,I,4,¥,0,0
1080 DATA 1,¥¥F,13,G,1,IUHUUSUUHHL¥¥OF,12,G,1,IHUHUUJSLLU¥¥OF,12,G,1,IUUUJJHUJJL
¥OOF,12,G,1,IUHUUJUUUJL¥OF,13,G,1,IHUUHJUULLS¥F,14,G,1,IUUJHUSUULU,0,0
1090 DATA 1,F,9,G,1,HHJU,3,H,6,U,4,L,10,G,1,JUUHU,3,J,4,U,5,L,1,F,9,G,3,J,3,H
1100 DATA 1,J,6,U,1,LSLLOF,8,G,1,JU,4,J,1,H,4,U,6,L,1,OF,8,G,3,H,1,UJJ,3,H,3,U,5
,L,1,OF,8,G,1,JJU,2,HJ,4,U,1,LLU,3,L,0,0
1110 DATA 1,¥OF,13,G,1,I,6,U,1,LSSL¥¥OF,12,G,1,I,7,U,1,HLS¥¥OOF,12,G,6,U,1,LJJH¥
¥OOOF,10,G,1,I,7,U,1,HHL¥¥¥OF,11,G,1,I,8,U,1,LJ¥¥¥F,12,G,1,I,8,U,1,LS,0,0
1120 DATA 10,G,2,U,4,H,3,U,1,JU,6,L,9,G,1,UJJ,7,U,1,LHLS,4,L,9,G,2,UUH,5,U
1130 DATA 1,JU,5,L,1,GGL,5,G,1,JHUJJ,5,U,7,L,1,SL,5,G,1,L,4,G,1,UH,3,U,4,H,1,U
1140 DATA 4,L,1,SLL,9,G,1,UJUH,9,U,1,LULLL,0,0
1150 DATA 1,ZUU,11,J,13,L,5,ZZUUJJJJJJJJJLLLLLLLLLLLLL,0,0
1160 DATA 1,U,9,J,17,L,1,UL,8,J,17,L,1,ULL,7,J,12,L,1,S,4,L,1,UUL,8,J,16,L
1170 DATA 1,ZUL,8,J,10,L,1,S,5,L,1,ZU,9,J,16,L,0,0
1180 DATA 1,ZZUU,10,J,13,L,1,ZZZUUJJJZUJJJJ,11,L,1,SLZZZUUJJZZZUJJJ,12,L
1190 DATA 1,SZZUUUJJZZUJJJJ,13,L,1,ZZUU,10,J,13,L,1,ZUU,10,J,14,L,0,0
1200 DATA 1,ZU,9,J,13,L,1,SLLZUU,9,J,14,L,1,SZUU,9,J,13,L,1,SLZUU,9,J,11,L
1210 DATA 1,SLLLZUU,9,J,14,L,1,SZU,9,J,16,L,0,0
1220 DATA 6,SLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLS,0,0
1230 DATA 1,SLU  U L,18,L,1,SSLbahn L,18,L,1,SSLauto,20,L,1,S
1240 DATA 3,SLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLS,0,0
1250 DATA 1,S,18,L,1,U  U LLSS,18,L,1,bahn LLSS,18,L,1,autoLLLS
1260 DATA 3,SLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLS,0,0
1270 DATA 1,S,25,L,2,S,25,L,2,S,7," ",18,L,1,SSﾌｧｴｵｯ L,17,L,1,SS､･ｲｳｪｫ L
1280 DATA 17,L,1,SSparkPPP,18,L,1,S,0,0          ' 、･ = Shift + ネ
```



X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用



歯と歯をかみあわせるだー？

ラッカー01（ゼロワン）

—ガッタイダ—

大原コンピュータ同好会

◉ストーリー

悪の軍団を倒すため，地球防衛軍は，全人類を救うため，秘密計画「ラッカー01」を始動した。

さあ，合体だー（意味不明）。

◉遊びかた

上から落ちてくる歯を4 6キーで左右に動かし，下の歯とかみあう場所をさがし，かみあわせます。

2キーを押すと下に落ちるスピードが速くなり，点数が増えます。レベルがあがるとむずかしくなります。エンディングも用意しています。

◉苦労したところ

PCGデータの扱いかたと，ゲーム・バランスです。このゲームはもっともっと発展性があるので，どんどん改造しよう。

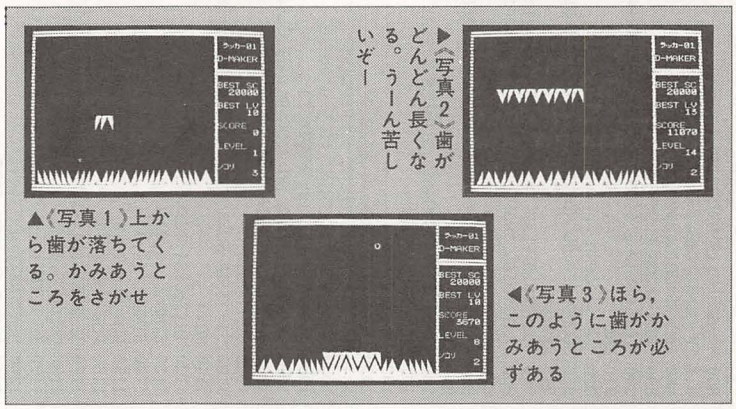


影：この作者，ストーリーでうけをねらってますね。

Dr.D：うむ，こじつけの論理ってやつじゃな(意味不明)。

影：私としてはゲーセンの「華の舞」みたいなこのストーリー，意外と好きです。

Dr.D：元々こじつけの存在である君がよくいうのう。このプログラム，もっとつめて作ったほうが短く，かつ見やすくなると思うんじゃが，どうかのう。



ラッカー01—ガッタイダ—のプログラム・リスト

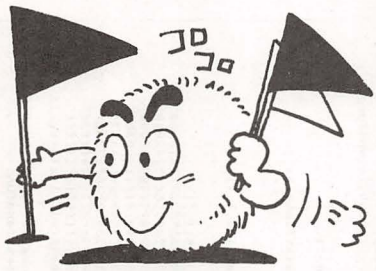
```
10 KMODE0:KLIST0:INIT:CLS4:WIDTH 80:CLICK OFF:DEFSTR P:GOSUB 1220
20 HS=2000:NC=3:LV=1:SC=0:HL=10
30 DEFSTR P:RANDOMIZE TIME/3
40 P(0)="ｳ "+CHR$(29,29,31)+"ｱｳ"
50 P(1)=" ｴ"+CHR$(29,29,31)+"ｴｲ"
60 P(2)="ｯｶ"+CHR$(29,29,31)+" ｸ"
70 P(3)="ｷ"+CHR$(29,29,31)+"ｷ "
80 P(6)="ｯｶ"+CHR$(29,29,31)+"ｱｯ"
90 P(7)="ｵｺ"+CHR$(29,29,31)+"ｺｲ"
100 P(4)="ｳｯ":P(5)="ｷｴ"
110 S$=CHR$(32,29,31,32)
120 '---- GAMEN ----
130 CGEN1
140 LINE(0,0)-(63,23),"ｼ",B
150 LINE(63,0)-(79,23),"ｼ",B
160 LINE(63,6)-(79,6),"ｼ"
170 CSIZE 2:CGEN0
180 COLOR 5
190 LOCATE 66,2:PRINT #0"ﾗｯｶｰ01"
200 COLOR 3
210 LOCATE 64,4:PRINT #0"D-MAKER"
220 COLOR 6
230 LOCATE 64,8:PRINT #0"BEST SC"
240 LOCATE 64,11:PRINT #0"BEST LV"
250 COLOR 4
260 LOCATE 64,14:PRINT #0"SCORE"
270 LOCATE 64,17:PRINT #0"LEVEL"
280 LOCATE 64,20:PRINT #0"ﾉｺﾘ"
290 INIT
300 '---- WRITE ----
310 CSIZE 2:CGEN0:X=21:Y=0
320 LL=LV:IF LL>20 THEN LL=20
330 LOCATE 64,9:PRINT #0 USING"#######";HS*10
```

★11月号157ページの「己の旅」ですが「東にある赤い果実」というのは「西にある～」のまちがいです。すみません。(奈良県大和郡山市・小林利典17才)……【影：というわけで「青い果実」に直してあげてください。】

★影という人はもう年なのに、なぜこんなことをしているのか。恥ずかしくはないのか（多分まじめな人だと私は思う）？（宮城県仙台市・内藤英貴20才）……【影：ふむ。ふむ。ふむ。…。編：返す言葉がないようです。】

```
340 LOCATE 74,12:PRINT #0 USING"##";HL
350 LOCATE 64,15:PRINT #0 USING"#######";SC*10
360 LOCATE 74,18:PRINT #0 USING"##";LL
370 LOCATE 74,21:PRINT #0 USING "##";NC:IF NC=0 THEN 900
380 '------ｼﾀ ｶｸ------
390 CGEN 1:M$=""
400 FOR I=0 TO 29
410 D=INT(RND*2)
420 LOCATE (I+1)*2,21:PRINT P(D):M$=M$+MID$(STR$(D),2,1)
430 NEXT I
440 AA=LV+2:A=AA:IF LV=21 THEN 890
450 IF AA>15 THEN A=15
460 '------ｳｴ ﾂｸﾙ------
470 L=INT(RND*(30-7-LV))
480 G$="":D$="":H$="":Y$="":V$="":U$=""
490 FOR I=1 TO A
500 S=VAL(MID$(M$,L+I,1)):U$=U$+MID$(M$,L+I,1):B$=P(S+2):V$=V$+CHR$(30)+B$
510 G$=P(S+4):D$=D$+G$:Y$=P(S+6):H$=H$+CHR$(30)+Y$
520 NEXT
530 A$=STRING$(A*2+2," ")+STRING$(A*2+1,CHR$(29))+CHR$(31,31)+V$
540 I$=S$+CHR$(30,30,29)+A$+CHR$(30)+S$
550 '---- START----
560 CGEN0
570 LOCATE 28,10:PAUSE 5:PRINT#0"START":CSIZE 0:SOUND13,0:SOUND12,15:SOUND10,0
580 PLAY 300:PLAY"V16O5C5E3G3A3G3A3G3B7:V16O2C3C3C3C3A3A3A3A3C7"
590 LOCATE 28,10:PRINT SPC(10):CGEN1
600 '---- DOWN ----
610 DM=100:DM=DM+LV*10
620 FOR MA=2 TO 19
630 LVV=11-LV
640 IF LV>10 THEN LVV=21-LV
650 FOR J=0 TO LVV
660  DM=DM-1:IF DM<0 THEN DM=0
670  LOCATE X,Y+MA:PRINT I$
680  S=STICK(0)+STICK(1)
690  X=X+(S=4 AND X>1)-(S=6 AND X<61-A*2):IF S=2 THEN J=LVV:DM=DM+2
700 NEXT J
710 NEXT MA
720 '----- HANTEI -----
730 IF X MOD 2=0 THEN 750
740 IF MID$(M$,X/2,A)=U$ THEN 800
750 LOCATE X,19:PRINT SPC((A+1)*2)
760 LOCATE X,20:PRINT SPC((A+1)*2)
770 GOSUB 980:NC=NC-1
780 GOTO 310
790 '--- GATTAI ---
800 LOCATE X,19:PRINT SPC((A+1)*2)
810 LOCATE X+1,21:PRINT V$
820 LOCATE X+1,21:PRINT D$:PAUSE 5
830 LOCATE X,20:PRINT SPC((A+1)*2)
840 LOCATE X+1,22:PRINT H$
850 GOSUB 930:LV=LV+1
860 SC=SC+DM:IF HS<SC THEN HS=SC
870 IF LL>HL THEN HL=LL
880 PAUSE5:GOTO 300
890 CGEN 1:GOSUB 950:GOTO 1100
900 CGEN 0:PAUSE 5:GOSUB 1000:GOTO 1100
910 END
920 '---- SOUND ----
930 SOUND6,20:SOUND7,28:SOUND13,0:SOUND12,15:PLAY":O6A0":SOUND10,16
940 RETURN
950 SOUND10,0:PLAY "V16O5C5E3F3G5C5A5E5B7:V16O4G5G3A3G5A5F5G5E7"
960 PLAY "O5E5C3G3F3C3E5D5C5:G5E3E3A3G3E5F5C5"
970 RETURN
980 PLAY "V16O2E3R0E3R0E3R0O1G7:V16O3G3R0G3R0G3R0C7"
990 RETURN
1000 SOUND13,14:SOUND12,2:PAUSE 5:PLAY 300:PLAY"V16O3G7F#EF#C9#:V16O3B7AGAE9"
1010 PAUSE 5:RETURN
1020 '-----------------
1030 CLS4:INIT:CGEN 0:CSIZE 2
1040 LOCATE 32,10:PRINT #0"REPLAY?"
1050 LOCATE 30,12:PRINT #0"Yes or No"
1060 LOCATE 19,12:I$=INPUT$(1)
1070 IF I$="Y" THEN NC=3:SC=0:INIT:CLS4:LV=1:M$="":U$="":CSIZE 0:GOTO 30
1080 IF I$="N" THEN CLS4:END
1090 GOTO 1060
1100 U$="":IF NC=0 THEN 1030 ELSE U$="NICE PLAY"
1110 NC=3
1120 INIT:CLS4:CGEN1:PALET 1,0
1130 SYMBOL (0,0),U$,1,1,1
1140 SYMBOL (1,0),U$,1,1,1
1150 FOR y=0 TO 8
1160 FOR x=0 TO 72
1170 IF STRIG(0)=-1 THEN 1030
1180 COLOR 6,0
1190 IF POINT(x,y) THEN LOCATE 3+X,Y+7:PRINT "ｼ"
1200 NEXT:NEXT
1210 PAUSE 10:GOTO 1030
1220 '---- PCG SET ----
1230 RESTORE 1310
1240 FOR I=177 TO 189 STEP 2
1250 READ X$
1260 DEFCHR$(I)=HEXCHR$(X$)
1270 DEFCHR$(I+1)=MIRROR$(HEXCHR$(X$))
1280 NEXT
1290 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
1300 RETURN
1310 DATA FDFEFFFF7FBF5FAF0B050201000000007FBF5F2F170B0502
1320 DATA 8040E0D0E8FCFAFF80C0E070B85C2E1780C0E0F0F8FCFEFF
1330 DATA AF5FBF7FFFFFFEFD0000000000102050B02050B172F5FBF7F
1340 DATA FDFEF4E8F0A0C080172E5CB870E0C080FFFEFCF8F0E0C080
1350 DATA FF5FEFD7EBFFFAFFE8F4FA7DBE5F2F17FFFFFFFFFFFFFFFF
1360 DATA 00FEFEFE00EFEFEF007E060200E7602000FEFEFE00EFEFEF
1370 DATA 00FEFEFE00EFEFEF007E060200E7602000FEFEFE00EFEFEF
```

X68000用



2人で協力するちょっと変わった旗取りゲーム

マリモころがし GAME（ゲーム）

高橋　潤

◆内容

マリモを床の上でころがして，旗を取るだけのゲームなのですが，自分が動かすのは，マリモではなくて，床なのです。つまり，床を動かすとマリモもその上をころがりだす。そうして，旗を取っていくのです。

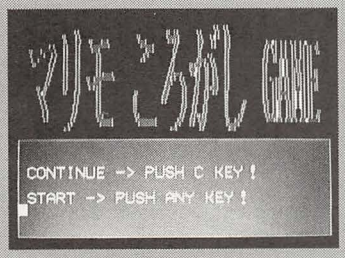
◆操作方法

RUNをして，しばらくするとタイトルがでてきます。[C]キーでコンティニュー。その他のキーは1面からはじまります。

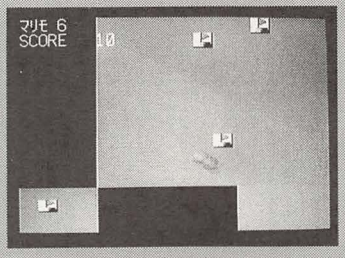
ゲームがはじまったら，ジョイスティック1で青い床，ジョイスティック2で赤い床を動かしてください（2人で協力し合って操作したほうがよいでしょう）。そうして10本旗を取れば1面クリアです。

《第1表》変数表

vdt1, 2	グラフィック・データ
s1x, s1y	スクロール（青い床）
s2x, s2y	スクロール（赤い床）
s1, s2	ジョイスティック
mx, my	マリモの位置
mvx, mvy	マリモの移動量
f1	旗の数
p1, p2	ポイント・ゲット用

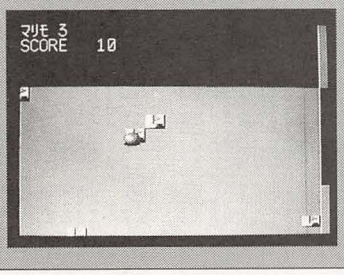


▲《写真1》タイトル画面。コンティニューもできる

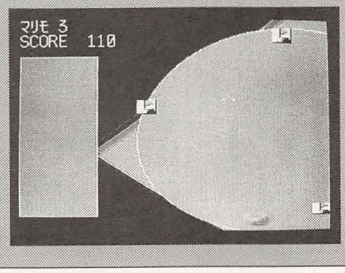


▲《写真2》青と赤の床を2人で協力し合って動かそう

▼《写真3》床を動かして，動くボールに旗を取らせる



▼《写真4》面が進むと床の形も変わってくるぞ



CHECKER FLAG

編：X68000に送ってくるゲームって2人用が多いですね。

Dr. D：しかし，2人用は2人用でもこのゲームは協力し合う2人用じゃよ。どうじゃ，新しかろう。

編：なるほど，そのうえ，動かすのは玉自体じゃなく地べたってのも新しいですね。

Dr. D：うむ。まさにゲームの盲点をついておもしろ味をだしたゲームといえよう。

マリモころがしGAMEのプログラム・リスト

```
 10 /* マリモ ころがし GAME   By J.Takahashi */// Tugumi is beautiful. Kage is
foolish.*/
 20 dim char vpt1(127),vpt2(127),vo(4,10),po(20),rd=0
 30 dim int vx(9),vy(9),mvx,mvy
 40 dim str pd(10)[256]
 50 vx=[0,-1,0,1,-1,0,1,-1,0,1]:vy=[0,1,1,1,0,0,0,-1,-1,-1]
 60 VODF():VDAT():ed=1:apage(0):while 1:m_stop():TITLE():ma=6:sc=0:cls
 70 while ed=1:home(2,4,4):home(3,4,4):MKST(rd):mx=128:my=128:s1x=4:s1y=4
 80 s2x=4:s2y=4:home(0,0,0):home(1,383,383):f1=10:apage(1):put(0,0,15,15,vpt1)
 90 ed=GAME():if ed>0 then CLEA() else GOVER()
100 endwhile:if ed=2 then break
110 ed=1:endwhile:ENDING():end
120 /*****  G A M E  *****/
130 func GAME():M_MAIN():SOND(0):while 1:s1=stick(1):s2=stick(2):x1=vx(s1)
140 y1=vy(s1):x2=vx(s2):y2=vy(s2):s1x=s1x-x1*4:s1y=s1y-y1*4:s2x=s2x-x2*4
150 s2y=s2y-y2*4:if s1x>507 then s1x=4 else if s1x<4 then s1x=507
160 if s2x>507 then s2x=4 else if s2x<4 then s2x=507
170 if s1y>507 then s1y=4 else if s1y<4 then s1y=507
180 if s2y>507 then s2y=4 else if s2y<4 then s2y=507
190 home(2,s1x,s1y):home(3,s2x,s2y):mx=mx+mvx:my=my+mvy:home(1,511-mx,511-my)
```

★このページのOFをジャックした。編集長と話がしたい。「元気してる？」。（静岡県裾野市・やっし17才）……

【編集長：頭が痛い，胃も痛い……。影：それは大変だ。ユンケル飲みますか？編集長：影くん，キミがいけない。】

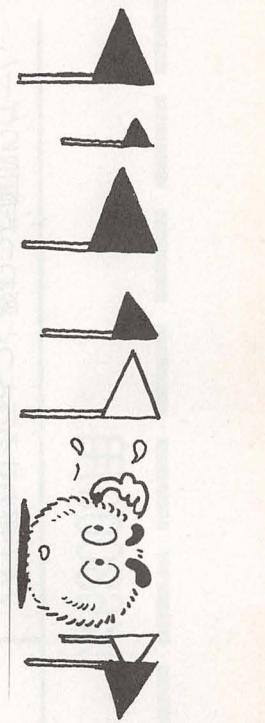
★僕の友達でくしゃみをして鼻血をだした人がいる。(愛知県津島市・のび太14才)……[影：まだ鼻血がでただけでよかったじゃないか。鼻血や鼻水が飛んできた日にやあ…ハッ・ハックション!!パシャッ!!!]

```
200 px1=s1x+mx+8:py1=s1y+my+12:px2=s2x+mx+8:py2=s2y+my+12
210 if px1>511 then px1=px1-512
220 if px2>511 then px2=px2-512
230 if py1>511 then py1=py1-512
240 if py2>511 then py2=py2-512
250 apage(2):p1=point(px1,py1):apage(3):p2=point(px2,py2)
260 if (p1 or p2)=0 then {s1x=4:s1y=4:s2x=4:s2y=4:mx=128:my=128:mvx=0:mvy=0
270 ma=ma-1:locate 0,0:print "ﾏﾘﾓ";ma:m_assign(8,8):m_play(8)}
280 if ma=0 then e=0:break
290 if p1>5 then {apage(2):sc=sc+10:locate 0,1:print using "SCORE ####";sc
300 xxx=(px1¥16)*16:yyy=(py1¥16)*16:fill(xxx,yyy,xxx+15,yyy+15,4):m_assign(8,9

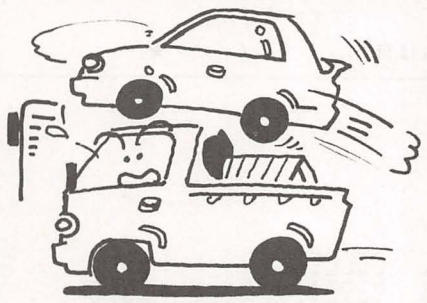
310 m_play(8):fl=fl-1}
320 if fl=0 then e=1:break
330 if p1>0 then xx=x1:yy=y1 else xx=x2:yy=y2
340 mvx=mvx+xx:mvy=mvy+yy:if mvx<-4 then mvx=-4 else if mvx>4 then mvx=4
350 if mvy<-4 then mvy=-4 else if mvy>4 then mvy=4
360 mx=mx+mvx:my=my+mvy:if abs(120-mx)>110 then mx=mx-mvx:mvx=-mvx
370 if abs(120-my)>110 then my=my-mvy:mvy=-mvy
380 s1x=s1x-x1*4:s1y=s1y-y1*4:s2x=s2x-x2*4:s2y=s2y-y2*4:home(2,s1x,s1y)
390 home(3,s2x,s2y):home(1,511-mx,511-my):endwhile:if rd=9 and e=1 then e=2
400 return(e):endfunc
410 /****** ＴＩＴＬＥ　ＳＣＲＥＥＮ ******/
420 func TITLE():str a$="マリモ ころがし GAME":symbol(7,4,a$,1,5,2,3,0)
430 symbol(9,4,a$,1,5,2,3,0):symbol(8,4,a$,1,5,2,4,0):fill(0,128,255,255,2)
440 box(0,128,255,255,1):locate 1,10:print "CONTINUE -> PUSH C KEY !"
450 locate 1,12:print"START -> PUSH ANY KEY !":a$="":a$=inkey$
460 if a$<>"c" and a$<>"C" then rd=0
470 wipe():endfunc
480 /****** ＣＬＥＡＲ ******/
490 func CLEA():cls:for i=0 to 3:apage(i):wipe():next:locate 12,8
500 print "NICE CLEAR !":SOND(1):while m_stat(1):endwhile:cls:rd=rd+1
510 apage(0):endfunc
520 /****** ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ ******/
530 func GOVER():cls:locate 14,8:print "GAME OVER":for i=0 to 30000:next
540 for i=0 to 3:apage(i):wipe():next:cls:apage(0):endfunc
550 /****** ＥＮＤＩＮＧ ******/
560 func ENDING():screen 1,3,1,1:console ,,0:M_MAIN():M_END():for i=0 to 63
570 fill(0,i*8,511,i*8+7,rgb(0,0,i¥2)+i mod 2):next:for i=0 to 63:for r=0 to 3
580 circle(256,256,252-i*4+r,(i¥2)*2048+i mod 2)
590 circle(256,257,252-i*4+r,(i¥2)*2048+i mod 2):next:next:for i=0 to 63
600 symbol(100-i,100-i,"ＴＨＥ　ＥＮＤ",3,6,2,rgb(i¥4,0,i¥2),0):next:while 1
610 endwhile:endfunc
620 /****** ＭＡＫＥ　ＳＴＡＧＥ ******/
630 func MKST(r):apage(2):wipe():switch r
640 case 0:line(256,0,256,511,3):line(0,256,511,256,3)
650 paint(0,0,4):paint(511,511,4):break
660 case 1:circle(127,127,127,3):box(288,32,479,224,3):box(32,288,224,479,3)
670 line(256,256,256,511,3):line(256,256,511,256,3):line(256,511,511,256,3)
680 paint(127,127,4):paint(383,127,4):paint(127,383,4):paint(260,260,4):break
690 case 2:for i=0 to 3:line((i+1)*128-1,i*128-1,i*128-1,(i+1)*128-1,3):next
700 line(127,0,255,127,3):line(0,127,127,255,3):line(383,255,511,383,3)
710 line(255,383,383,511,3):line(0,511,479,0,3):line(32,511,511,0,3)
720 paint(127,127,4):paint(256,256,4):paint(383,383,4):break
730 case 3:circle(127,127,64,3):circle(127,383,64,3):circle(383,127,64,3)
740 circle(383,383,64,3):line(159,127,383,351,3):line(127,159,351,383,3)
750 paint(127,127,4):paint(127,383,4):paint(383,127,4):paint(383,383,4)
760 paint(255,255,4):break:case 4:circle(127,127,127,3)
770 box(63,351,191,383,3):box(63,479,191,511,3):for i=1 to 4
780 box(319,i*128-33,447,i*128-1,3):next:paint(127,127,4):paint(127,380,4)
790 paint(127,500,4):for i=1 to 4:paint(383,i*128-2,4):next:break:case 5
800 box(64,64,191,191,3):circle(127,383,64,3):paint(127,383,4):paint(127,127,4

810 circle(383,127,64,3):paint(383,127,4):box(191,111,383,143,3)
820 box(111,191,143,383,3):circle(383,383,64,3):paint(383,383,4)
830 paint(256,127,4):paint(127,256,4):break:case 6:line(0,230,511,230,3)
840 for i=0 to 3:box(i*120,420,i*120+32,451,3):paint(i*120+16,450,4):next
850 paint(0,0,4):break:case 7:circle(255,255,250,3):paint(0,0,4):break
860 case 8:for i=1 to 3:box(i*128-16,0,i*128+16,511,3):paint(i*128,1,4):next
870 break:case 9:circle(127,127,40,3):for i=1 to 7:circle(64*i,511-64*i,16,3)
880 paint(64*i,511-64*i,4):next:box(256,490,280,511,3):box(490,256,511,280,3)

890 box(350,350,420,420,3):paint(260,495,4):paint(495,260,4):paint(380,380,4)
900 paint(127,127,4):break:endswitch:apage(3):wipe():switch r
910 case 0:fill(191,191,319,319,2):box(191,191,319,319,1):break
920 case 1:line(0,0,511,511,1):line(511,0,0,511,1):paint(10,0,2)
930 paint(10,511,2):break:case 2:line(128,0,511,383,1):line(256,0,511,256,1)
940 line(0,128,383,511,1):line(0,256,256,511,1):paint(0,191,2):paint(191,0,2)
950 break:case 3:line(127,351,383,111,1):line(127,399,383,159,1)
960 line(127,351,127,399,1):line(383,111,383,159,1):paint(256,256,2):break
970 case 4:line(64,0,64,511,1):line(191,0,191,511,1):paint(127,0,2):break
980 case 5:box(32,32,479,479,1):paint(0,0,2):break:case 6:for i=0 to 2
990 box(i*170,260,i*170+30,290,1):paint(i*170+5,270,2):next:break:case 7
1000 box(110,110,150,150,1):paint(128,128,2):break:case 8:line(200,0,200,511,1)
1010 line(220,0,220,511,1):paint(210,0,2):break:case 9:circle(256,256,32,1)
1020 circle(256,256,64,1):paint(216,216,2):break:endswitch:apage(2)
1030 for i=0 to 9:p=0:while p=0:x=rnd()*32:y=rnd()*32:x=x*16:y=y*16
1040 if point(x+8,y+8)=4 then p=1
1050 endwhile:put(x,y,x+15,y+15,vpt2):next:locate 0,0:print "ﾏﾘﾓ";ma:endfunc
1060 /****** ＶＯＩＣＥ　ＤＡＴＡ ******/
1070 func VODT():str vd[110]:for i=1 to 20:m_alloc(i,2000):next
1080 vd="561502000000000000003003100001500250002030000310012150015000207000"
1090 vd=vd+"311312150310000203000031111315010000020000":VSET(70,vd)
1100 vd="601502000000000000003002815001502250002000000311610150500000002000000"
1110 vd=vd+"311406150120020107000020161015040000001030000":VSET(71,vd)
1120 vd="591502000000000000003003116101505300112000000311600150740000307000"
1130 vd=vd+"180010150015020003000026100715030001000000000":VSET(72,vd)
1140 vd="621502000000000000003003100001500100002000000312116150400000010000000"
1150 vd=vd+"310016150000000010000003100161500000001000000":VSET(73,vd):endfunc
1160 /****** ＶＯＩＣＥ　ＤＡＴＡ　ｔｏ　ＹＭ－２１５１ ******/
1170 func VSET(v,vd;str):for x=0 to 4:for y=0 to 10
1180 vo(x,y)=val(mid$(vd,x*22+y*2+1,2)):next:next:m_vset(v,vo):endfunc
1190 /****** ＭＵＳＩＣ　ＤＡＴＡ ******/
1200 /*--- ＭＡＩＮ　ＢＧＭ ----*/
1210 func M_MAIN():pd(0)="@73v15q8l12[d.c.][coda]o2|:15g6g<g6>g:|{bb}bbggg[*]"
1220 m_init():m_trk(1,pd(0)):pd(0)="v13@72o2l12q8[d.c.][coda]":po={0,1,255}
1230 pd(1)="|:8frf:||:8grg:||:8b-rb-:|<|:8crc:|>[*]":TRK(2):pd(0)="t150o5"
1240 pd(1)="14q8@70|:255rv14fv0frr1rv14gv0grr1rv14b-v0b-rr1rv14<cv0c>rr1:|"
1250 TRK(3):pd(0)="o4":TRK(4):pd(0)="o3":TRK(5):pd(0)="o2":TRK(6)
1260 pd(0)="v12@71q8o5l12[d.c.][coda]|:4fa<cfc>a:||:4gb<dgd>b:||:4b-<dfb-fd>:|"
1270 pd(1)="|:4<ceg<c>ge>:|[*]":TRK(7):m_play(1,2,3,4,5,6,7):endfunc
1280 /*--- ＥＮＤＩＮＧ　ＢＧＭ ---*/
1290 func M_END():m_stop():pd(0)="t100@34v14q8o4l12[d.c.][coda]"
1300 pd(1)="|:crcf2.&f2{fef}2g1&g1b-rb-b-2.&b-2{b-ab-}2<c1&c1>:|"
1310 pd(2)="|:ffff2ffff1ggggg2ggggg1b-b-b-b-2b-b-b-b-1<crcrcrcrcrc1>:|"
1320 pd(3)="|:4fa<cfc>a:||:4gb<dgd>b:||:4b-<fgb-fd>:||:4<ceg<c>ge>:|[*]"
1330 po={0,1,2,3,255):TRK(8):m_play():endfunc
1340 /****** ＭＵＳＩＣ　ＤＡＴＡ　ｔｏ　ＹＭ－２１５１ ******/
1350 func TRK(t):r=0:while po(r)<255:m_trk(t,pd(po(r))):r=r+1:endwhile:endfunc
1360 /****** ＳＯＵＮＤ　ｔｏ　ＹＭ－２１５１ ******/
1370 func SOND(n):if n=1 then m_init()
1380 m_trk(8,"v15@72o6q8l64c>bb-aa-gg-fee-dd-cv12cv10cv8cv6c")
1390 m_trk(9,"v15@71o5l32cv10cv15gv10gv15ev10e<v15cv10c")
1400 m_trk(10,"v15@71o5l24fv9fv15fv9fv15fv9fv15f4{b-b-b-}2a4&v12a&v15a")
1410 m_trk(11,"v15@71o7l12fff>f4{b-b-b-}2<a4&v12a2")
1420 m_trk(12,"v15@72o6l12cccc4{eee}2f1")
1430 m_trk(13,"v15@72o2l12ffff4ffff4f1")
1440 if n=1 then for i=0 to 3:m_assign(i+1,i+10):next:m_play(1,2,3,4)
1450 endfunc
1460 /****** ＶＲＡＭ　ＤＡＴＡ ******/
1470 func VDAT():dim str vd(7)[64]:screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511)
1480 vd(0)="00000077880000000000777777788000000777777778800000776667777778800"
1490 vd(1)="007655667777888007655556677788807655556677788807655566677788880"
1500 vd(2)="077666667778888007766677778888000777777777888800000877778888000"
1510 vd(3)="00ff88888888ff000fffff8888ffffff000ffffffffffff000000ffffffff0000"
1520 vd(4)="333339baa333333f333339baaaa3333f333339baaaaaa33f333339baaaaaa33f"
1530 vd(5)="333339baaaabb33f333339baabb3333f333339bbb333333f333339b33333333f"
1540 vd(6)="333339b33333333f333339b33333333f33ccdddeeefff3f33ccc11112efff3f"
1550 vd(7)="3cccc12deeeffff3cccd1112eeefffffccccd12deeeeffffffffffffffffffff"
1560 for y=0 to 3:for x=0 to 31:i=y*32+x:vpt1(i)=val("&h"+mid$(vd(y),x*2+1,2))
1570 vpt2(i)=val("&h"+mid$(vd(y+4),x*2+1,2)):next:next
1580 vd(0)="00007e725528a3f27aa8cd1eb4589b9282ccce5ea5147bcaa5327be8529e0210"
1590 for x=0 to 15:palet(x,val("&h"+mid$(vd(0),x*4+1,4))):next:endfunc
```



X68000用



2重スクロールのドライブ・アクション

JUMP!(ジャンプ) The QUEUE(ザ キュー)

高橋　秀之

★ストーリー

あなたは，敵に10円を奪われてしまった。

その敵とはトラック軍団である。あなたは，ぶじに10円をとりもどせるか!?

ドライブ・アクション・ゲーム「JUMP！ The QUEUE」ついに完成！

★内容

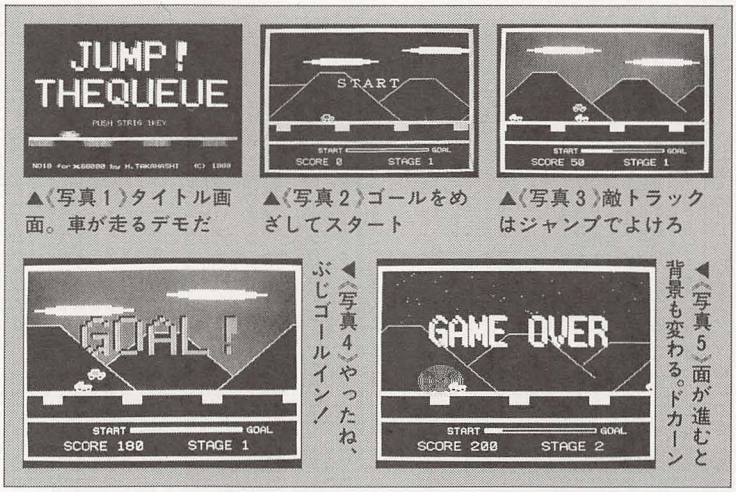
画面右から向かってくるトラックをジャンプでよけて，とにかく進むという，アクション・ゲームです。

★操作方法

ジョイスティックのスティックで自車を左右に動かし，トリガ1でジャンプです。

《第1表》変数表

X＝70	自分の座標
Z	車がジャンプしたか，してないか
Xd, Xb, Xc	スクロール
X1, Y1＝141, X2, Y2＝141	敵の座標
S, S1	敵のスピード
SC＝－10	点数
n, m	あと，のこりの道のりを表示するやつ
St＝1	ステージ
P	雑用(BGの色)
e	雑用
Z1	"START"を表示



▲《写真1》タイトル画面。車が走るデモだ

▲《写真2》ゴールをめざしてスタート

▲《写真3》敵トラックはジャンプでよけろ

◀《写真4》やったね，ぶじゴールイン！

◀《写真5》面が進むと背景も変わる。ドカーン

JUMP！ The QUEUEのプログラム・リスト

```
10 /*-----  X68000  by HIDEYUKI TAKAHASHI  1989 5/14 -------
20 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511)
30 int x=70,z,xa,xb,xc,x1,y1=141,x2,y2=141,s,s1,sc=-10,n,m
40 int st=1,p,e,z1
50 contrast(0):for i=0 to 2000:next
60 symbol(45,100,"HIDEYUKI TAKAHASHI PRESENTS",1,1,0,15,0)
70 contrast(15):for i=0 to 12000:next:contrast(0)
80 /*----- ｽﾌﾟﾗｲﾄ ---------------------------------------
90 dim char aaa(255)={0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
100                   0,0,0,1,5,5,5,5,5,1,0,0,0,0,0,0,
110                   0,0,0,1,5,5,5,5,5,1,0,0,0,0,0,0,
120                   0,0,0,1,5,5,5,5,5,1,0,0,0,0,0,0,
130                   0,1,1,5,5,5,5,5,5,1,1,1,1,1,1,0,
140                   1,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,1,
150                   1,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,1,
160                   0,0,1,1,1,5,5,5,5,5,1,1,1,5,5,1,
170                   0,1,2,2,2,1,1,1,1,1,2,2,2,1,1,1,
180                   0,1,2,2,2,1,0,0,0,1,2,2,2,2,1,0,0,
190                   0,1,2,2,2,1,0,0,0,1,2,2,2,2,1,0,0,
200                   0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0)
210 /*
220 dim char bbb(255)={0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,
230                   0,0,0,1,3,3,3,3,3,1,0,0,0,0,0,0,0,
240                   0,0,1,3,3,3,3,3,3,1,0,0,0,0,0,0,0,
250                   0,1,3,3,3,3,3,3,3,1,0,0,0,0,0,0,0,
260                   1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,1,1,1,1,1,1,
270                   1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,1,
280                   1,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,1,
290                   1,3,3,1,1,1,3,3,3,3,3,1,1,1,1,0,0,
300                   0,1,1,2,2,2,1,1,1,1,1,2,2,2,2,1,0,
310                   0,0,1,2,2,2,1,1,0,0,0,1,2,2,2,2,1,0,
320                   0,0,1,2,2,2,1,1,0,0,0,1,2,2,2,2,1,0,
330                   0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0)
340 sp_init():sp_disp(1)
350 sp_color(1,hsv(0,0,31),1):sp_color(2,hsv(0,0,5),1)
360 sp_def(1,aaa,1):sp_def(2,bbb,1):sp_def(3,bbb,1)
370 /*----- ﾀｲﾄﾙ ---------------------------------------
380 a=0:for i=0 to 3:apage(a):fill(0,0,511,511,0):a=a+1:next
390 d=2:for j=0 to 1
400 apage(d):a=0:b=0:c=0:for i=0 to 150:fill(a,b,a,b,c)
410 a=rand() mod 270:b=rand() mod 511:c=rand() mod 15:next
```

★この前やわらかいスプーンを曲げておどろかしたのは僕です。(兵庫県神戸市・Mr.アリック11才)……【影：この前，固い花ビンを落として割ったのは私です。そのうえ，中の水が機械にかかり…。編：もう驚かない。】

ただし，自車は画面のまん中あたりまでしか，前にでることはできません。敵トラックも猛スピードで走ってくるものや，ノロノロ走ってくるものなどさまざまです。敵トラックにぶつかると即グーム・オーバー。ぶじゴールすると背景が変わってつぎのコースへといきます。

★苦労した点

何といってもBGM./ これは自分で作曲したのだ。べつにイバれるものでもないけど。

それから，キャラクターのデータは，見やすいようにと圧縮はしていません。

★

```
1080 next:color 3:locate 11,5:print"          ":goto 880
1090 /*----- GAME OVER -------------------------------------
1100 for i=0 to 500:sp_on(1):sp_off(1):next
1110 a=0:for i=0 to 10:circle(x,y,a,5):a=a+2:next
1120 m_stop():m_play(5,6):a=14:b=0:for i=0 to 1
1130 symbol(50+b,50+b,"GAME OVER",3,4,0,a,0)
1140 a=a-1:b=b+2:next:for i=0 to 12000:next:contrast(0):sc=-10
1150 a=0:for i=0 to 3:apage(a):fill(0,0,511,511,0):a=a+1:next
1160 cls:sp_off():a=0
1170 locate 2,5:print"CONTINUE ····· STRIG 1 KEY"
1180 locate 2,7:print"END ·········· STRIG 2 KEY"
1190 contrast(15)
1200 if strig(1)=1 then      contrast(0):goto 620
1210 if strig(1)=2 then st=1:contrast(0):goto 380
1220 color a:a=a+1:if a>2 then a=1
1230 goto 1170
1240 /*----- ｽﾃｰｼﾞ ｸﾘｱｰ ------------------------------------
1250 a=4:b=0:for i=0 to 1:symbol(55+b,50+b,"GOAL!",5,5,0,a,0)
1260 m_stop():m_play(7,8)
1270 a=a+1:b=b+2:next:for i=0 to 12000:next:contrast(0)
1280 st=st+1:goto 620
1290 /*----- ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ---------------------------------------
1300 for j=0 to 1:apage(j):a=0:b=0:c=0:for i=0 to 150
1310 a=rand() mod 255:b=rand() mod 511:c=rand() mod 15
1320 fill(a,b,a,b,c):next:next:sp_off():cls
1330 symbol(90,300,"GAME  STAFF",1,1,0,15,0)
1340 symbol(35,360,"PROGRAM by",1,1,0,11,0)
1350 symbol(35,405,"PRODUSE by",1,1,0,7 ,0)
1360 symbol(35,450,"PROFELL by",1,1,0,5 ,0)
1370 contrast(15):c=0:for i=0 to 2
1380 symbol(110,360+c,"HIDEYUKI TAKAHASHI",1,1,0,15,0)
1390 c=c+45:next:goto 1670
1400 a=0:b=0:for i=0 to 500:home(0,0,a):home(1,0,b)
1410 a=a+2:b=b+1:for j=0 to 200:next:if a>505 then a=0
1420 next:symbol(60,60,"THE END",3,4,0,4,0)
1430      symbol(62,62,"THE END",3,4,0,5,0)
1440 st=1:for i=0 to 12000:next:contrast(0):goto 380
1450 /*----- BGM -------------------------------------------
1460 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1470 m_trk(1,"o3q8v15t17018@3 "):m_trk(2,"o3q8v12t17018@3r")
1480 m_trk(1,"|:200 fdbgdafdafdafdbgd+cgdbgdafdbgdbg:|")
1490 m_trk(2,"|:200 fdbgdafdafdafdbgd+cgdbgdafdbgdbg:|")
1500 m_trk(3,"o2q8v11@45t17018|:20018a<a>a<a>a<a>a<a>a<a>:|")
1510 m_play():goto 510
1520 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1530 m_trk(1,"v14o5t170q812@10 ccc<c2>v12|:20018ddde4eeefff")
1540 m_trk(1,"e4eeeddde4eeefffe4eee fffg4gggaaag4ggg fffg4g")
1550 m_trk(2,"v12o4t170q812@10 ccc<c2>   |:20018ddde4eeefff")
1560 m_trk(2,"e4eeeddde4eeefffe4eee fffg4gggaaag4ggg fffg4g")
1570 m_trk(3,"v14o4t170q612@10 ccc<c2>   |:20018aaaaaaaaaaa")
1580 m_trk(3,"aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa<ccccccccccccccccccccccc")
1590 m_trk(1,"ggaaag4ggg:|"):m_trk(2,"ggaaag4ggg:|")
1600 m_trk(3,"ccccccccc>:|")
1610 m_trk(4,"v15o4t170q8l12@10defgabagfed@65a")
1620 m_trk(5,"v15o4t170q8l12@10aga2gfedc+6d1  ")
1630 m_trk(6,"v15o3t170q8l12@10aga2gfedc+6d1  ")
1640 m_trk(7,"v15o4t160q8l12@18dcdedefefgaf2  ")
1650 m_trk(8,"v15o3t160q8l12@18dcdedefefgaf2  ")
1660 m_play(1,2,3):goto 880
1670 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1680 m_trk(1,"v15o4q818 t77 @10"):m_trk(2,"v15o4q8116t77 @10")
1690 m_trk(1,"|:2a<c>b16<c>a<c>b16<c>agba16bgba16bgfag16afa")
1700 m_trk(1,"g16afe4g+4ab4:|a1")
1710 m_trk(2,"|:2aaaaaaaaaaaaaaaaggggggggggggggggfffffffff")
1720 m_trk(2,"fffffeeeeg+g+g+g+aabbbb:|a1")
1730 m_play():goto 1400
```

```
420 d=d+1:next:apage(0)
430 symbol(50,10,"JUMP!",5,5,0,10,0)
440 symbol(53,13,"JUMP!",5,5,0,11,0)
450 symbol(5 ,70,"THEQUEUE",5,5,0,10,0)
460 symbol(8 ,73,"THEQUEUE",5,5,0,11,0)
470 symbol(80,150,"PUSH STRIG 1KEY",1,1,0,9,0)
480 symbol(5,235,"NO10 for x 68000 by H.TAKAHASHI",1,1,0,15,0)
490 symbol(200,235,"(C) 1989",1,1,0,15,0)
500 sp_off(2,3):cls:contrast(15):r=0:goto 1460
510 apage(1):fill(0,183,511,188,14)
520 a=1:for i=0 to 6:fill(20+a,189,37+a,200,14):a=a+72:next
530 a=0:b=0:c=0:home(0,0,0)
540 home(2,0,a):home(3,0,b):home(1,c,0):sp_move(1,e,172,1)
550 if a>505 then a=0
560 if b<5   then b=510
570 if c>505 then c=0
580 if e>255 then e=0
590 if strig(1)=1 then contrast(0):m_stop():goto 620
600 a=a+1:b=b-1:c=c+3:e=e+1:goto 540
610 /*----- ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ---------------------------------------
620 a=0:for i=0 to 3:apage(a):fill(0,0,511,511,0):a=a+1:next
630 m=0:n=0:z=0:x1=300:x2=0:y=141:if st=4 then goto 1300
640 apage(0):a=0:b=0:for i=0 to 5:box(5+a,5+a,250+b,250+b,3)
650 a=a-1:b=b+1:next
660 fill(5,190,250,195,3):box(100,205,200,210,15)
670 symbol(67,202,"START                GOAL",1,1,0,15,0)
680 apage(1):fill(0,153,511,158,14):a=1:for i=0 to 6
690 fill(20+a,159,37+a,170,14):a=a+72:next
700 apage(2):a=0:for i=0 to 1:line(a,155,70+a,70,9)
710 line(70+a,70,100+a,70,9):line(100+a,70,170+a,153,9)
720 line(142+a,120,180+a,80,9):line(180+a,80,210+a,80,9)
730 line(210+a,80,257+a,134,9):a=a+240:line(0,155,511,155,1)
740 next:line(485,120,511,90,9):line(0,90,54,90,9)
750 if st=1 then p=8:s=2:s1=2
760 if st=2 then p=0:s=2:s1=3
770 if st=3 then p=6:s=3:s1=4
780 paint(100,100,p):paint(340,100,p):paint(10,100,p)
790 apage(3):if st=2 then goto 850
800 fill(0,0,511,150,10):a=0:b=0:for j=0 to 1:b=0
810 for i=0 to 1:fill(50+a,52+b,140+a,53+b,15)
820 fill(60+a,50+b,130+a,55+b,15)
830 fill(70+a,48+b,120+a,57+b,15):a=a+120:b=b-18:next:next
840 goto 870
850 a=0:b=0:c=0:for i=0 to 200:a=rand() mod 511
860 b=rand() mod 70 :c=rand() mod 15:fill(a,b,a,b,c):next
870 contrast(15):cls:color 3:apage(0):z1=0:goto 1520
880 locate 5,14:print"SCORE"sc:locate 19,14:print"STAGE"st
890 /*----- ﾒｲﾝ -------------------------------------------
900 sp_move(1,x,y,1):sp_move(2,x1,y1,2):sp_move(3,x2,y2,3)
910 if strig(1)=1 and z=0 then z=1:m_play(4)
920 if z=1 then y=y-2 :if y<120 then z=2
930 if z=2 then y=y+2 :if y>140 then z=0
940 home(1,xa,0):xa=xa+6:if xa>510 then xa=0
950 home(2,xb,0):xb=xb+2:if xb>510 then xb=0
960 home(3,xc,0):xc=xc+1:if xc>510 then xc=0
970 if stick(1)=4 then x=x-2:if x<60 then x=60
980 if stick(1)=6 then x=x+2:if x>90 then x=90
990 x1=x1-s: if x1<10 then x1=300:r=rand() mod 4:s =2+r:sc=sc+10:goto 880
1000 x2=x2-s1:if x2<10 then x2=300:r=rand() mod 3:s1=3+r:sc=sc+10:goto 880
1010 if y>134 and x>x1-8 and x<x1+8 then beep:goto 1100
1020 if y>134 and x>x2-8 and x<x2+8 then beep:goto 1100
1030 n=n+1:fill(101,206,101+m,209,11):if n>7 then m=m+1:n=0
1040 if m>98 then goto 1250
1050 if z1=0 then z1=1:goto 1070
1060 goto 900
1070 color 1:locate 11,5:print" S T A R T ":for i=0 to 12000
```

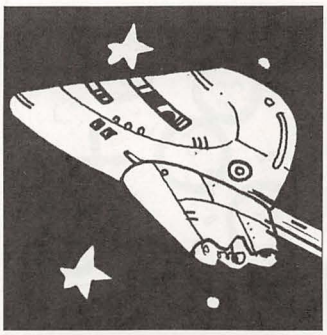

★僕はOFに載ったのにペンネームを忘れてしまって，ずっと載っていることに気付かなかった。(富山県黒部市・だからPNをはでにしよう16才)……[影：編君，今日私は昼飯を食べたっけ？編：影さん，まだ朝です。/影：さよか。]

PB-100シリーズ用

小惑星をよけろやよけろ

ASTEROID（アステロイド）

しけた



STORY

遥か昔，「テラ」という平和で美しい星があった。しかし，あるとき突如として現れた「ガルズ」という邪悪な軍団の襲来にあい，「テラ」が滅ぶのも時間の問題かと思われた。

そんなとき，優秀なパイロットのあなたが勇敢（無謀）にもたった1人で敵の本星に乗り込んでいき，「ガルズ」を全滅させてしまったのである。

だが，あなたはその帰りにテラ付近の小惑星群に入り込んでしまった。さっきまでの戦いで弾もすべて使い果たしてしまったあなたは，スピードを落とすことも忘れ，必死に小惑星を避けるのであった。

★

《第1表》変数表

A$	……左翼の状態
B$	……コクピットの状態
C$	……右翼の状態
D	……テラまでの距離
E	……自機の位置
F	……小惑星の位置
I	……小惑星が画面上にあるか
Q	……ループなど
Y$	……小惑星の表示用
Z	……小惑星の状態



▲《写真1》テラに帰還することができるか。このかっこいい(?)自機を見ろ



▲《写真2》小惑星がせまってくる。右側のエンジンはすでにやられてしまった

HOW TO PLAY

S 0でスタートすると，簡単なオープニング・デモ？があり，すぐにゲームがはじまります。1 3で自機（＊○＊）を左右に動かし，近づいてくる小惑星をよけてください。

翼（＊）に小惑星（■）が当たると，翼についているエンジンが止まって（＋）しまいます。両翼のエンジンをやられるか，コクピット（○）に小惑星が当たると画面が真っ黒になり，あの世行きです。

がんばってテラに帰還してください。人々が英雄となったあなたを待っているはずですから。

ASTEROIDのプログラム・リスト

```
P0
   1 PRINT "  ASTERO
     ID"
  10 VAC :$="・+■":A$
     ="*":B$="o":C$=
     A$:E=4:Z=1
  20 PRINT CSRE;"+o+
     ";: GOSUB 200
  30 PRINT CSRE;A$;B
     $;C$;
  40 IF I=0;F= INT(
     RAN#*11)+1:I=1
  50 Z=Z+1: IF Z=4;Z
     =1:I=0
  60 Y$= MID(Z,1): P
     RINT CSRF;Y$;
  70 IF KEY="1"; IF
     E*0;E=E-1
  80 IF KEY="3"; IF
     E*9;E=E+1
  90 IF Z=3; IF E=F;
     A$="+"
 100 IF Z=3; IF E+2=
     F;C$="+"
```

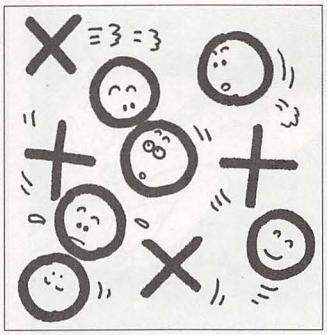
```
 110 IF Z=3; IF E+1=
     F THEN 180
 120 IF A$+C$="++" T
     HEN 180
 130 D=D+1: IF D<100
     ; PRINT : GOTO
     30
 140 PRINT : PRINT C
     SR2;"(     )";
 150 PRINT CSR4;A$;B
     $;C$;: GOSUB 20
     0: PRINT CSR4;"
      ▲ ";: GOSUB 20
     0
 160 PRINT CSR5;"・";
     : GOSUB 200: PR
     INT CSR5;" ";:
     GOSUB 200
 170 PRINT CSR9;"Fin
     ";: END
 180 FOR Q=0 TO 11:
     PRINT CSRQ;"■";
     : NEXT Q: END
 200 FOR Q=0 TO 200:
      NEXT Q: RETURN
```

★41円切手をお貼りくださいと書いてあったのに，1円切手を41枚貼ってしまった。どうしよう，つぐ美さん。
（北海道河東郡・増田弘幸14才）……【つぐ美：たてに貼ったの？横に並べたの？影：重ねて貼ったとみたね！】

PB-100＋増設RAM用

相手と交互に進める陣取り合戦？

PATTANCO（パッタンコ）



宇井信介

内　容

画面上にある10個の記号（○と×）をひっくり返しあって，7回ずつ打ち合った後に自分のマーク（1人用では○）が相手のマーク（×）よりも多ければ勝ちという単純なゲームです。

遊びかた

まずルールから説明します。

1．自分と相手が交互に7回ずつ打ち合う。

2．相手が打った場所に続けて打つことはできない。

《第1表》変数表

A	自分の得点
C$	勝者
G	計算用
H	ターン数
I，J	ループ用
K(0)～K(9) (K～T)	…(盤の状態) ○か×かの判定
U	人数
W	レベル
V	先手 or 後手
X	カーソル位置
Y	前に敵が打ったカーソル位置
$	盤の状態

《第2表》プログラムの構造

P 0	人間が打つときの処理
P 1	レベル1思考ルーチン（ほとんどランダム）
P 2	レベル2思考ルーチン（取れるだけ取るべし）
P 3	レベル3思考ルーチン（？）
P 4	ほとんど意味なし
P 5	裏返し処理
P 7	勝敗判定
P 9	時間かせぎループ

3．両端はつながっている。

4．7回ずつ打ち合った後に多ければ勝ちと書きましたが，後手のほうが少し有利なので，同点の場合は先手の勝ち。

ここで「打つ」とはどういうことか説明します。

"・"を4で左，6で右に動かし，自分が裏返したいと思うところに合わせてAキーを押します。すると，指定した場所とその両隣りの記号が○なら×に，×なら○に入れかわります。

画面右端の数字は，つぎに打つのが何回目かを表示しています！

操作方法

S 0でスタート！

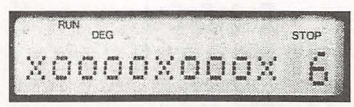
1．人数を聞いてくるので，1（人vsコンピュータ）または2（人vs人）を入力。ただし2人用のときは先手が○で後手が×。

2．1人用の場合はレベル1～3（大きいほど強い！と思う……）を入力。

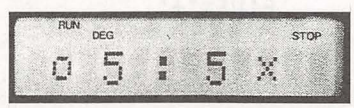
3．1人用の場合は先手または後手を聞いてくるので，0（先攻）または1（後攻）を入力。



▲《写真1》7回ずつ打ち合っていくわけだ



▲《写真2》"・"で指定した場所と両隣りが裏返る



▲《写真3》さあ結果は？同点の場合は先手の勝ち

PATTANCOのプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT "o PATTAN
    CO x": VAC :H=1
    :Y=10
 20 FOR I=0 TO 8 ST
    EP 4:K(I)=1:K(9
    -I)=-1: IF I<4:
    K(I+3)=1:K(I+2)
    =-1
 25 NEXT I
 30 INPUT "NINZU(1/
    2)",U: IF U=1;
    INPUT "LEVEL(1-
    3)",W,"SENKO(0/
    1)",V
 40 PRINT "♦♦ START
    ! ♦♦";: GOSUB #
    9
 50 $="": FOR I=0 T
    O 9: IF K(I)=1;
    $=$+"o": NEXT I
    : GOTO 70
 60 $=$+"x": NEXT I
 70 PRINT CSR0;$; I
    NTH;: IF $="ooo
    ooooooo" THEN #
    7
 80 IF $="xxxxxxxxx
    x" THEN #7
 90 IF H=8 THEN #7
100 IF V=1 THEN 200
110 PRINT CSR0;$; I
    NTH; CSRX;".";
120 IF KEY="4"; IF
    X<>0:X=X-1: GOTO
     110
130 IF KEY="6"; IF
    X<>9:X=X+1: GOTO
     110
140 IF KEY="A"; IF
    X<>Y; GOSUB #5:H
    =H+.5: GOTO 160
150 GOTO 120
160 Y=X:V=2-U: GOTO
     50
200 GOSUB #W:H=H+.5
    :V=0:Y=X
210 PRINT CSR0;$;"
    c"; CSRX;".";:
    GOSUB #9: GOTO
    50

P1
 10 X= INT( RAN#*9)
    : FOR J=0 TO 9
 15 IF X<>Y; IF K(X)
    =1; GOSUB # INT
    (7-(W+3)/2): RE
    TURN
 20 X=X+1: IF X=10;
    X=0
 30 NEXT J: RETURN

P2
  5 G=3
 10 X= INT( RAN#*9)
    : FOR J=0 TO 9:
     IF X=Y THEN 30
 20 IF X=0; IF K+L+
    T=G; GOSUB #7-W
    : RETURN
 21 IF X=9; IF K+S+
    T=G; GOSUB #7-W
    : RETURN
 25 IF X<>0; IF X<>9;
     IF K(X-1)+K(X)
    +K(X+1)=G; GOSU
    B #7-W: RETURN
 30 X=X+1: IF X=10;
    X=0
 40 NEXT J: IF G=3;
    G=1: GOTO 10
 50 GOSUB #1: IF W=
    2; GOSUB #5
 60 RETURN

P3
  1 G=3
  5 IF H>7; IF G=1;
     GOSUB #2: IF G
    =3; GOSUB #5: R
    ETURN
 10 X= INT( RAN#*9)
    : FOR I=0 TO 9:
     IF X=Y THEN 90
 15 IF X=0; IF K+L+
    T<G THEN 80
 20 IF X=9; IF K+S+
    T<G THEN 80
 25 IF X<>0; IF X<>9;
     IF K(X-1)+K(X)
    +K(X+1)<G THEN
    80
 30 IF X=0; IF M+S=
    2 THEN 99
 40 IF X=1; IF N+T=
    2 THEN 99
 50 IF X=8; IF K+Q=
    2 THEN 99
 60 IF X=9; IF L+R=
    2 THEN 99
 70 IF X>2; IF X<7;
     IF K(X-2)+K(X+
    2)=2 THEN 99
 80 X=X+1: IF X=10;
    X=0
 90 NEXT I: IF G=3;
    G=1: GOTO 5
 95 GOSUB #2
 99 GOSUB #5: RETUR
    N

P4
 10 RETURN

P5
 10 IF X=0;L=-L:T=-
    T: GOTO 40
 20 IF X=9;K=-K:S=-
    S: GOTO 40
 30 K(X-1)=-K(X-1):
    K(X+1)=-K(X+1)
 40 K(X)=-K(X): RET
    URN

P7
  5 A=0: GOSUB #9:
    GOSUB #9: PRINT
     CSR0;"o GAME S
    ET x"
 10 FOR I=0 TO 9: I
    F K(I)=1;A=A+1
 20 NEXT I: PRINT C
    SR1;"o";A;" :";
    10-A;" x"
 30 IF A-Y<5 THEN 6
    0
 40 IF U=1;C$="YOU"
    : GOTO 80
 50 C$="oMARU": GOT
    O 80
 60 IF U=1;C$="COM"
    : GOTO 80
 70 C$="xPEKE": GOT
    O 80
 80 PRINT CSR1;C$;"
     win!","*AGAINE
    XE]*": GOTO #0

P9
 10 FOR J=0 TO 120:
     NEXT J: RETURN
```


★ベーマガをはじめて買ったが，なかなかおもしろかったので，これからもできるだけ買いたい。(宮城県遠田郡・佐藤　寛17才)……【影：できるだけってことは，1か月に5冊ぐらいは軽いだろう。どうだ。—同：うんうん。】

PC-E500用

ポケコンでカードゲームをどうぞ

ポーカー

Es



How to play

サウンドの選択をして，しばらくしたあと，かけ金を聞いてきますので，PF5で1クレジットずつ入れていってください（最高10クレジット）。

PF4でスタート。カードが配られたら，手元に残しておきたいカードにはそれに相当するPF1～PF5のキーを押してください。キャンセルは7キーです。終わったら↵を押します。

するとカードが交換され，2ペア以上の役にはきめられた倍率によってお金が増やされ，ダブルアップをするか聞いてきます。しないなら，そのまま配当され，するときは，7より大きいか小さいかを予想します。予想どおりなら，かけ金はさらに2倍になり，もう一度やるか聞いてきますが，はずれると，かけ金は0になってしまいます。

あとはこのくり返しで，クレジットが0になるか100,000以上になるとゲーム・オーバーです。



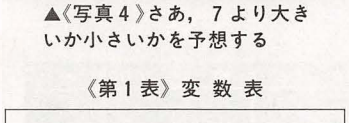
▲《写真1》まずはかけ金をきめる



▲《写真2》カードが配られ，残したいカードをきめる



▲《写真3》2ペア以上だと役になりダブルアップへと



▲《写真4》さあ，7より大きいか小さいかを予想する

《第1表》変数表

CARD……台札
NUM$, SUIT$……カード・キャラクター
HAND……手の内のカード
HE……ヘルドフラグ
S……サウンド
BET……かけ金
CREDIT…持ち金
Y……役
A, B, C, D, E, F, I, K$…汎用
KA2……K, A, 2フラグ

★参考にしたもの

・プログラムポシェット'85 No.3
徳間書店

ポーカーのプログラム・リスト

```
100:'ESG-PK-002
110:'TITLE : POKER
120:'PROGRAMED BY Es
130:'MARCH 1989
140:RANDOMIZE :CLEAR
150:DIM CARD(&A),NUM$(&D
    ),SUIT$(&4),HAND(&4
    ),HE(&4)
160:RESTORE 890:FOR I=&0
    TO &D:READ NUM$(I):N
    EXT :FOR I=&0TO &4:R
    EAD SUIT$(I):NEXT
170:CLS :GCURSOR (&58,&6
    ):GPRINT "4040404040
    40F8404040404C52120C
    0000000000000000000
    0000000000040404040
    4040F8404040404C0
180:GCURSOR (&58,&E):GPR
    INT "8040300C0000FF0
    0004083C0000000020
    2020202020202020202
    0202000004020100C0
    3000008004035F0000020
    2020202020202020202
    20202
190:LOCATE &A,&3:PRINT "
    1989 Es SOFT WEAR
    "!LOCATE &2,&2:PRINT
     "[1] ... SOUND ON
     [2]"... SOUND OFF
200:K$=INKEY$ :IF K$<>"1
    "AND K$<>"2"GOTO 200
210:S=-(K$="1")
220:*ONEMAN CREDIT=&A:BE
    T=&0
230:CLS :LOCATE &A,&1:PR
    INT "GOOD LUCK !!
240:LOCATE &0,&0:PRINT "
    CREDIT":LOCATE &3,&2
    :PRINT "BET":LOCATE
    &1A,&0:PRINT "Fla.
     R.F":LOCATE &1A,&1:
    PRINT "Str    S.F":L
    OCATE &1A,&2:PRINT "
    3Cd    4Cd":LOCATE &
    1A,&3:PRINT "2Pr
    Ful
250:FOR I=&0 TO &4:HE(I)
    =&0:NEXT
260:BET=&0:GOSUB *SHUFFL
    E2:GOSUB *CLS2:LOCAT
    E &3,&0:PRINT "B E T
     !!":LOCATE &9,&2:P
    RINT "BET  ... [PF5]
    ":LOCATE &8,&3:PRINT
     "START ... [PF4]
270:USING "######":LOCAT
    E &0,&1:PRINT CREDIT
    :LOCATE &0,&3:PRINT
    BET:USING "###":LOCA
    TE &1D,&0:PRINT BET*
    &7:LOCATE &1D,&1:PRI
    NT BET*&5:LOCATE &1D
    ,&2:PRINT BET*&3:LOC
    ATE &1D,&3:PRINT BET
    *&2
280:USING "####":LOCATE
    &24,&0:PRINT BET*&1F
    +&:LOCATE &24,&1:PRIN
    T BET*&64:LOCATE &24
    ,&2:PRINT BET*&28:LO
    CATE &24,&3:PRINT BE
    T*&A:USING "######"
290:K$=INKEY$ :IF ASC K$
    =&F5 AND CREDIT>&0 A
    ND BET<&A LET CREDIT
    =CREDIT-&1:BET=BET+&
    1:BEEP S,&27,&40:GOT
    O 270 ELSE IF ASC K$
    <>&F4 OR BET=&0 GOTO
     290
300:FOR I=&0 TO &4:HAND(
    I)=CARD(I+&1):NEXT :
    GOSUB *CLS2:BEEP S,&
    27,&80
310:FOR I=&0TO &4:GCURSO
    R (&2E+I*&17,&3):GPR
    INT SUIT$(HAND(I) A
    ND &70)/&10):GCURSOR
     (&2E+I*&17,&13):GPR
    INT NUM$(HAND(I) AND
     &F):LINE (&28+I*&17
    ,&2)-(&38+I*&17,&15)
    ,B:BEEP S,&64-I*&3,&
    28:FOR J=&0TO &40:NE
    XT :NEXT
320:S=(ASC INKEY$ )-&F1:
    IF A)=&1 AND A<&5 IF
     HE(A)=&0 LET HE(A)=
    &1:BEEP S,&27,&28:GC
    URSOR (&27+A*&17,&1F
    ):GPRINT "7F7F00087F
    7F007F7F4900!F7FF4000
    7F7F41EE3E
330:IF A=-&BA FOR I=&0 T
    O &4:HE(I)=&0:NEXT :
    LOCATE &6,&3:PRINT "
                ":BEEP S,&27,&
    80
340:IF A<>-&E4 GOTO 320
350:A=&0!FOR I=&0 TO &4:
    IF HE(I)=&0 LINE (&2
    A+I*&17,&4)-(&36+I*&
    17,&13),B:F=HAND(I)=C
    ARD(&6+A):A=A+&1
360:NEXT :LOCATE &6,&3:P
    RINT "
                ":BEEP S,&27,&
    80
370:A=&0!FOR I=&0 TO &4:
    IF HE(I)=&0 LINE (&2
    A+I*&17,&4)-(&36+I*&
    17,&13),R:BF=GCURSOR
     (&2E+I*&17,&3):GPRI
    NT SUIT$(CHAND(I)AND
     &70)/&10):GCURSOR (
    &2E+I*&17,&13):GPRIN
    T NUM$(HAND(I)AND &F
    ):BEEP S,&43-A*&3,&2
    0:A=A+&1
380:NEXT
390:GOSUB *JUDGE
400:IF Y<2 THEN 670
410:IF Y=&2 LET A=&9A,B=
    &18,C=&3F,D=&1F
420:IF Y=&3 LET A=&9A,B=
    &10,C=&BF,D=&17
430:IF Y=&5 LET A=&9A,B=
    &8,C=&3F,D=&F
440:IF Y=&7 LET A=&9A,B=
    &0,C=&3F,D=&7
450:IF Y=&A LET A=&C5,B=
    &18,C=&EF,D=&1F
460:IF Y=&28 LET A=&C5,B
    =&10,C=&EF,D=&17
470:IF Y=&64 LET A=&C5,B
    =&8,C=&EF,D=&F
480:IF Y=&1F4 LET A=&C5,
    B=&0,C=&EF,D=&7
490:LINE (A,B)-(C,D),X,B
    F:BET=BET*Y:LOCATE &
    0,&3:PRINT BET
500:GCURSOR (&2B,&1F):GP
    RINT "3E2214080003E22
    3E003E203E003E2A1400
    3E20003E2A2A0000003E
    203E003E0A0E001C2200
    7F41757:7F41757F7177
    417F00221C000000000
    3E223E003E1A2E000000
    0000023E02201814 3E00
    3E0836003E2A001C2200
    7F41757:7F41757F5155
    457F00221C
510:E=ASC INKEY$ :IF E=&
    F5 GOTO 630 ELSE IF
    E<>&F4 GOTO 510
520:BEEP S,&3B,&40
530:'DOUBLE UP
540:GOSUB *CLS2:E=RND &D
    +(RND &4)*&10:LINE (
    &28,&2)-(&38,&15),B:
    LINE (&2A,&4)-(&36,&
    13),B:F=LOCATE &5,&0:
    PRINT "BIG  ... [PF1
    ]":LOCATE &10,&1:PRI
    NT "OR":LOCATE &A,&2
    :PRINT "SMALL ... [P
    F2]
550:F=(ASC INKEY$ )-&F0:
    IF F=&5 GOTO 630ELSE
     IF F<&1 OR F)&2 GOT
    O 550
560:LINE (&2A,&4)-(&36,&
    13),R,BF:GCURSOR (&2
    E,&B):GPRINT SUIT$((
    E AND &70)/&10):GCUR
    SOR (&2E,&13):GPRINT
     NUM$(E AND &F):E=E
    AND &F:FOR I=&2-F TO
     &3-F:LOCATE &A,I:PR
    INT "
    ":NEXT
570:IF E)&7 IF F=&1 THEN
     600 ELSE 620
580:IF E<&7 IF F=&2 THEN
     600 ELSE 620
590:RESTORE 920:FOR I=&1
    TO &F:READ E:BEEP S
    ,E,&2710/(&5A+&4*E):
    NEXT :GOTO 540
600:LOCATE &D,&3:PRINT "
     W I N !":BET=BET*
    2:LOCATE &0,&3:PRINT
     BET:BEEP S,&3B,&E00
    0/&F7:BEEP S,&56,&E0
    00/&F5:BEEP S,&4B,&E
    000/&F7
610:IF BET+CREDIT>&1869F
     THEN 700 ELSE 580
620:FOR I=&0TO &1:BEEP S
    ,&4B+I*&C,&230:NEXT
    :BEEP S,&63,&300:LIN
    E (A,B)-(C,D),X,BF:I
    F CREDIT)&0 GOTO 660
     ELSE 680
630:LOCATE &7,&3:PRINT "
     W I N !  ":
    FOR I=BET-&1 TO &0 S
    TEP -&1:LOCATE &0,&3
    :PRINT I:LOCATE &0,&
    1:PRINT CREDIT+BET-I
    :BEEP S,&4B,&15:IF A
    SC INKEY$ =&F1 GOTO
    640:ELSE NEXT
640:CREDIT=CREDIT+BET
650:RESTORE 900:FOR I=&1
     TO &16:READ E,F:BEE
    P S,E,F*&B380/(&5A+&
    4*E):NEXT :FOR I=&1
    TO &F:READ E:BEEP S,
    E,&2710/(&5A+&4*E):N
    EXT :LINE (A,B)-(C,D
    ),X,BF:IF CREDIT)&10
    69F GOTO 700
660:LOCATE &0,&3:PRINT &
    0:GOSUB *CLS2:GOTO 2
    50
670:FOR I=&0TO &1:BEEP S
    ,&4B+I*&C,&230:NEXT
    :BEEP S,&63,&300:IF
    CREDIT)&0 GOTO 660
680:GOSUB *CLS2:LOCATE &
    B,&1:PRINT "GAME OVE
    R"
690:RESTORE 910:FOR I=&1
    TO &3:READ A,B:BEEP
    S,A,B*&CB20/(90+&4*A
    ):NEXT :GOTO 140
700:GOSUB *CLS2:LOCATE &
    8,&1:PRINT "YOU'VE G
    OT IT !!":GOTO 690
710:*JUDGE A=0,D=0,KA2=0
    ,Y=0
720:FOR I=0 TO 3:FOR J=1
    +1 TO 4:B=HAND(I)AND
     15,C=HAND(J) AND 15
    :IF B=C LET Y=Y+1
730:IF (B-C)^2=1 AND B*C
    )0 THEN A=A+1
740:IF (B=13 AND C=1) OR
     (B=1 AND C=13)LET K
    A2=KA2+1:A=A+1
750:IF (B=1 AND C=2)OR (
    B=2 AND C=1)LET KA2=
    KA2+2
760:IF (HAND(I)AND 112)=
    (HAND(J)AND 112)LET
    D=D+1
770:NEXT :NEXT
780:IF Y=4 LET Y=10
790:IF Y=6 LET Y=40
800:IF A=4 AND KA2<>3 AN
    D Y=0 LET Y=5
810:IF D=10 IF Y=5 LET Y
    =100 ELSE Y=7
820:IF Y=100 AND KA2=1 T
    HEN Y=500
830:RETURN
840:*CLS2 FOR I=&0TO &3:
    LOCATE &6,I:PRINT "
                ";
    :NEXT :RETURN
850:*SHUFFLE2:FOR I=&1TO
     &D
860:A=RND &D+(RND &4)*&1
    0:CARD(I)=A:FOR J=&1
    TO I-&1:IF I)&1 AND
    CARD(I)=CARD(J)GOTO
     860
870:NEXT :NEXT :RETURN
880:DATA 46&C3E130900,7E
    7F897F7E00,667771F4
    E00,2263497F3600,382
    47E7F2000,3777457D39
    00,3C7E43793000,4171
    3D0F0300,364F4976300
    0,064F693F1E00,7F007
    F<17F00,2060417F3F00
    ,0E1F31!5F4E00,7F7F08
    7F7700
890:DATA 61417F010100,18
    4C7E4C1800,1C3E7C3E1
    C00,183C7E3C1800,185
    E7E5E1800
900:DATA 59,1,59,1,75,1,
    59,1,50,1,59,1,75,2,
    75,1,86,3,75,1,86,3
910:DATA 59,1,59,1,75,1,
    59,1,50,1,59,1,75,2,
    86,2,75,1,86,1,100,1
920:DATA 100,86,75,69,55
    ,50,42,39,42,50,59,6
    9,75,86,100
```

♥

★フラッシュポイントの背景にふさわしいのはやっぱりつぐ美さんしかいない!!（栃木県・伊沢孝夫16才）……

【編：このハガキ選んだのつぐ美ちゃんでしょう？影：まあ，麻雀ゲームの背景にするよりゃ，ましだわな。】

M5(BASIC-G 16K)用



教室で遊んだことあるでしょ

Table soccer
テーブル　サッカー

大竹　朗

内容

このゲームは知っている人も多いと思いますが，学校の休み時間に机の上でコイン3枚でやるサッカー・ゲームです。

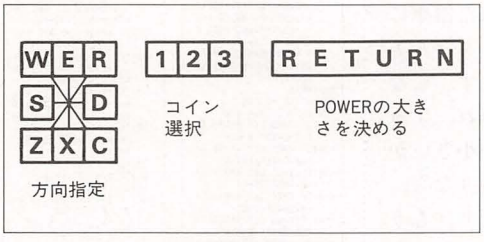
操作方法

RUNすると左側にコイン3枚が現れます。まずコインを選択します。するとそのコインが赤色に変わります。

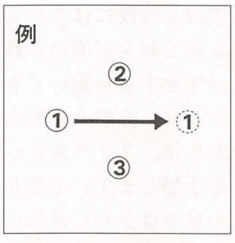
つぎに方向を決めます。方向指定のキーを押すと右下に矢印が表示されると同時にPOWERが表示されます。ここだと思ったときにRETURNキーを押してください(第1図)。コインが動きます。

遊びかた

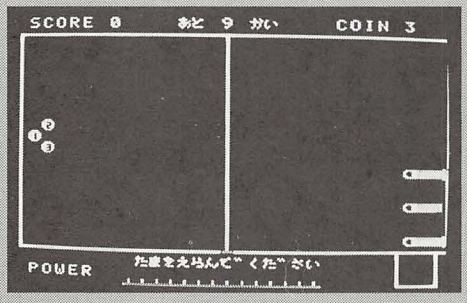
知らない人のために書いておきましょう。ただコインとコインの間にコインを通せばよいのです。これだけではわかりにくい人のために例をあげます。第2図は1のコインが2と3のコインの間を通



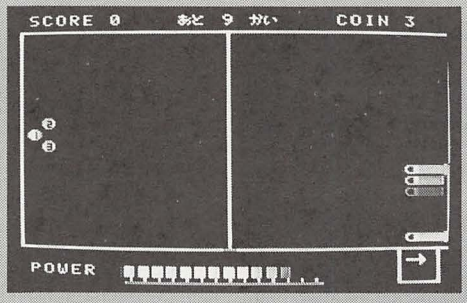
《第1図》操作方法



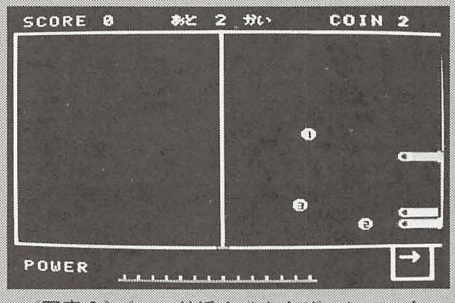
《第2図》コインをはじくルール



▲《写真1》まずどのコインをはじくか選択する



▲《写真2》方向を決めると，パワーメータが動きだす



▲《写真3》ゴール付近まできたぞ。シュート・チャンス



▲《写真4》おやおやゲーム・オーバー。チャンチャン

★ぜひ，編集部の皆さんの顔写真をスキャナーで取り込んで来月号の表紙に!!(北海道札幌市・ワニの友達14才)
……【影：とりあえずDr.からどうぞ。Dr.D：うむ。影：ああ，頭がまぶしすぎてスキャナーに読み込めない!!】

っているので良い例です。このルールはどの方向でも同じです。

シュートですが，画面の右側に変なものがあるでしょう。

どつは指なのです。真ん中で動いているのが指のキーパーで，まわりの2本がゴールポストです。ですからシュートは，2本のゴールポストの間に打ちこんでください。

シュートが決まると100点プラス。はずれるとコインが1枚減ります。回数が0になったり，まちがった方向へ打ったり，外ワクからはみでるとコインが1枚減ります。コインが0枚になると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

IF文が多くてすいません。デモや音楽をつけたそうと思ったら，メモリ・オーバーでErr 7ばっかりですから改造は無理でしょう。32Kある人は障害物など入れたり2人用にしたらよいでしょう。

```
450 if XX<1 then XX=0:goto 1040
460 if(YY>UBY-3)*(YY<UBY+3)*(XX>31)then XX=31
470 if XX>31 then XX=31:goto 1040
480 if YY<1 then YY=0:goto 1040 else if YY>20 then YY=21:got
o 1040
490 move on:move SP to XX*8,YY*8,1
500 gosub 960
510 on SP+1 goto 520,580,640
520 C0=coinc(0):if(C0=1)+(C0=2)then goto 1540
530 if(X1)=X2)*(X1<=X3)*(Y1)=Y2)*(Y1=<Y3)then goto 700
540 if(X1)=X2)*(X1=<X3)*(Y1)=Y3)*(Y1=<Y2)then goto 700
550 if(X1)=X3)*(X1=<X2)*(Y1)=Y3)*(Y1=<Y2)then goto 700
560 if(X1)=X3)*(X1=<X2)*(Y1)=Y2)*(Y1=<Y3)then goto 700
570 goto 710
580 C0=coinc(1):if(C0=0)+(C0=2)then goto 1540
590 if(X2)=X1)*(X2=<X3)*(Y2)=Y1)*(Y2=<Y3)then goto 700
600 if(X2)=X1)*(X2=<X3)*(Y2)=Y3)*(Y2=<Y1)then goto 700
610 if(X2)=X3)*(X2=<X1)*(Y2)=Y3)*(Y2=<Y1)then goto 700
620 if(X2)=X3)*(X2=<X1)*(Y2)=Y1)*(Y2=<Y3)then goto 700
630 goto 710
640 C0=coinc(2):if(C0=0)+(C0=1)then goto 1540
650 if(X3)=X1)*(X3=<X2)*(Y3)=Y1)*(Y3=<Y2)then goto 700
660 if(X3)=X1)*(X3=<X2)*(Y3)=Y2)*(Y3=<Y1)then goto 700
670 if(X3)=X2)*(X3=<X1)*(Y3)=Y2)*(Y3=<Y1)then goto 700
680 if(X3)=X2)*(X3=<X1)*(Y3)=Y1)*(Y3=<Y2)then goto 700
690 goto 710
700 TR=1
710 scod SP,SP
720 if(C0=0)+(C0=1)+(C0=2)then goto 1540
730 if KI=8 then goto 840
740 if KR=0 then goto 840
750 on KR goto 760,770,780,790,800,810,820,830
```

Table soccerのプログラム・リスト

```
20 Print "URL":HS=300:gosub 1150
30 C=3:S=0
40 KI=9:UBY=rnd(12)+4:UY=UBY:sg 1,,0:sg 2,,0:gosub 1270
50 X1=1:Y1=10:X2=2:Y2=9:X3=2:Y3=11
60 for I=0 to 2:scol I,3:scod I,I:next
70 loc 0 to X1*8,Y1*8:loc 1 to X2*8,Y2*8:loc 2 to X3*8,Y3*8
80 Print cursor(9,21);"たまをえらんでください"
90 TR=0:SPP=SP
100 K=inkey(0)
110 if K=9 then XX=X1:YY=Y1:SP=0:goto 150
120 if K=10 then XX=X2:YY=Y2:SP=1:goto 150
130 if K=11 then XX=X3:YY=Y3:SP=2:goto 150
140 goto 100
150 Print cursor(9,21);rPt$(13," ")
160 scod SP,SP:scol SP,8
170 if SP<>SPP then KR=0 else KR=K0
180 gosub 1380
190 Print cursor(28,21);"  ↓←→  "
200 Print cursor(9,21);"ほうこうをきめてください"
210 V1=1:V2=1:K=inkey(0)
220 if K=19 then Print cursor(29,21);"▲←↓|":V1=0:V2=-1:K0=1:
goto 310
230 if K=34 then Print cursor(28,22);"▼←↑|":V1=0:K0=2:goto 3
10
240 if K=26 then Print cursor(28,22);" ←":V1=-1:V2=0:K0=3:go
to 310
250 if K=27 then Print cursor(28,21);" →":V2=0:K0=4:goto 310
260 if K=18 then Print cursor(28,21);"↖":V1=-1:V2=-1:K0=5:go
to 310
270 if K=20 then Print cursor(29,21);"↙":V2=-1:K0=6:goto 310
280 if K=33 then Print cursor(28,22);"↗":V1=-1:K0=7:goto 310
290 if K=35 then Print cursor(29,22);"↘":K0=8:goto 310
300 goto 210
310 Print cursor(9,21);rPt$(13," ")
320 P0=1
330 sg 1,,0:Print cursor(8,22);rPt$(14," ")
340 P0=P0+1:Print cursor(P0+6,22);"■"
350 sg 1,400-P0*5,15:sg 2,1000/P0,15
360 if inkey(0)<>8 then goto 380
370 IX=P0:IY=P0:goto 410
380 if P0=15 then P0=1:goto 330
390 gosub 1380:gosub 960:gosub 1470
400 sleep 1,2:goto 340
410 sg 1,,0:sg 2,,0
420 if(KI=9)*(SP=0)*((K0=4)+(K0=8)+(K0=6))then gosub 900:gos
ub 960:gosub 1000:goto 80
430 IX=IX*V1:IY=IY*V2:XX=XX+IX:YY=YY+IY
440 sleep 1,7:Print cursor(8,22);rPt$(14," ")
```

★お願い。火星人を投稿プログラムの悪役にするのはやめましょう。(福井市・火星人158才)……【影：火星人というと，Dr.「予感がします」と言ってくれませんか？Dr.D：予感がします。こ，こうか？影：に，似てる…】

★僕の友人はQFに載ったら掲載誌と原稿料を送ってきたと言いはっている。（神奈川県横浜市・市村一弘15才）

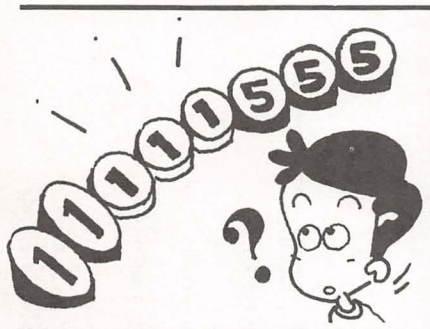
……【編：もしかしてその友人は4月1日にその情報をくれたんじゃないのかい？影：私も投稿しようかな。】

```
760 if(KQ=1)+(KQ=5)+(KQ=6)+(KQ=3)+(KQ=4)then goto 1040 else
goto 840
770 if(KQ=2)+(KQ=8)+(KQ=7)+(KQ=3)+(KQ=4)then goto 1040 else
goto 840
780 if(KQ=1)+(KQ=5)+(KQ=2)+(KQ=3)+(KQ=7)then goto 1040 else
goto 840
790 if(KQ=8)+(KQ=2)+(KQ=4)+(KQ=6)+(KQ=1)then goto 1040 else
goto 840
800 if(KQ=1)+(KQ=5)+(KQ=6)+(KQ=3)+(KQ=7)then goto 1040 else
goto 840
810 if(KQ=1)+(KQ=5)+(KQ=6)+(KQ=8)+(KQ=4)then goto 1040 else
goto 840
820 if(KQ=7)+(KQ=5)+(KQ=2)+(KQ=3)+(KQ=8)then goto 1040 else
goto 840
830 if(KQ=8)+(KQ=2)+(KQ=7)+(KQ=6)+(KQ=4)then goto 1040
840 if TR=1 then gosub 1470
850 if status(SP)=1 then scod SP,3:goto 500
860 if TR=0 then goto 1040
870 gosub 960:gosub 1000:gosub 1470
880 if(CO=0)+(CO=1)+(CO=2)then goto 1540
890 scod SP,SP:scol SP,3:KR=0:goto 80
900 move on:move 0 to(X1+IX/9)*8,Y1*8,1
910 move 1 to(X2+IX/(rnd(1)+2))*8,(Y2-IY/3)*8,2
920 move 2 to(X3+IX/(rnd(1)+2))*8,(Y3+IY/3)*8,2
930 scod 0,0:scod 1,1:scod 2,2:sleep 1,4
940 if(status(1)=0)*(status(2)=0)*(status(0)=0)then scol SP,
3:return
950 scod 0,3:scod 1,3:scod 2,3:sleep 1,5:goto 930
960 X1=sprite(0,1)/8:Y1=sprite(0,0)/8
970 X2=sprite(1,1)/8:Y2=sprite(1,0)/8
980 X3=sprite(2,1)/8:Y3=sprite(2,0)/8
990 return
1000 KI=KI-1:Print cursor(14,0);KI
1010 if KI=0 then goto 1040
1020 sleep 1,7:Print cursor(8,22);rpt$(14," ")
1030 return
1040 move SP to XX*8,YY*8,1
1050 scod SP,3
1060 if status(SP)=1 then scod SP,SP:goto 1050
1070 play "o4l16gge8drc":C=C-1:sleep 1
1080 if C=0 then Print cursor(27,0);C:else goto 40
1090 sg 1,,0:sg 2,,0
1095 play "o5l16s1f2b2.r4ddd","l16s3rrrrrff2.s192earefde"
1100 Print cursor(7,8);"G A M E   O V E R";cursor(9,11);"HI-
SCORE";HS;cursor(9,14);"REPLAY ?(Y/N)"
1110 sleep 4
1120 K=inkey(0):if K=22 then goto 30
1130 if K=38 then end
1140 goto 1120
1150 for I=0 to 3:read A$:stchr A$ to I:next
```

```
1160 stchr "007fc78787c77f00" to 35,7
1170 stchr "00ffffffffffff00" to 36,7
1190 stchr "fffefcf8fceec783" to &9C,3
1200 stchr "ff7f3f1f3f77e3c1" to &9D,3
1210 stchr "83c7eefcf8fcfeff" to &9E,3
1220 stchr "c1e3773f1f3f7fff" to &9F,3
1230 color 35,&90:color 36,&60:color 128,&60:color 254,&60:c
olor 255,&60
1240 color 151,&D0:for I=152 to 159:color I,&A0:next
1250 color 135,&A0:color 136,&A0:color 133,&C0:color 247,&60
1260 return
1270 cls:Print "↓┏";rpt$(30,"━");"┓"
1280 for I=2 to 19:locate 0,I:Print "┃";tab(15);"┃";tab(31);
"┃";:next
1290 Print "┗";rpt$(30,"━");"┛"
1300 Print cursor(15,1);"┳";cursor(15,20);"┻"
1310 for I=UBY-2 to UBY+2:Print cursor(31,I);"■":next
1320 Print cursor(1,0);"SCORE";S;tab(12);"ﾎｲ";KI;"ｶｲ";tab(23
);"COIN";C
1330 Print cursor(1,22);"POWER";cursor(8,23);rpt$(14,"┻");:U
B$="#$$"
1340 Print cursor(28,UBY);UB$;cursor(28,UBY-3);UB$;cursor(28
,UBY+3);UB$;cursor(31,UBY-3);"▙";cursor(31,UBY+3);"▛"
1350 Print cursor(27,20);"┳━━━┿←←←←↓┃  ┃←←←←↓┃  ┃←←←←↓┗━━━┛";
1360 return
1370 data 3c7ef7f7f7f7763c,3c7ee3fbe3ef623c,3c7ee3fbe3fb623c
,0808080808080808
1380 Print cursor(28,UY);"   "
1390 on rnd(3)+1 goto 1400,1410,1420,1450
1400 if UY>UBY-2 then UY=UY-1:goto 1450
1410 if UY<UBY+2 then UY=UY+1:goto 1450
1420 if UY<UBY-1 then UY=UBY-1
1430 if UY>UBY+1 then UY=UBY+1
1440 UY=UY+1*sgn(YY-UY)
1450 Print cursor(28,UY);UB$
1460 return
1470 R=rcrt(sprite(SP,1)/8,sprite(SP,0)/8)
1480 if(R=&23)+(R=&24)then move off:goto 1070
1490 if R<>&F7 then return
1500 if status(SP)=1 then goto 1500
1510 play "o5l16cdefg8b":S=S+100
1520 if HS<S then HS=S
1530 goto 40
1540 move SP to sprite(SP,1),sprite(SP,0)
1550 move CO to(XX+U1)*8,(YY+U2)*8,1
1560 if status(CO)=1 then goto 1560
1570 goto 1070
```

★　★

PASOPIA 7用



麻雀に似た新しい遊び？

ICHIGO（イチゴ）

峠　恒司

◆はじめに

麻雀に似たゲームです。コンピュータを相手に勝負します。ルールはいたって簡単で，やりはじめるとやめられなくなります。タイトルの「イチゴ」は役の名前で，なかなかできません。

◆ルール

- 青と赤の丸い駒に１～５の数字が書いてある。その数字駒はそれぞれ４個ずつの計40個ある。
- 数字駒をきまりに従って組み合わせる。
- 組み合わせかたは**第1図**のとおりで，点数が決まっている。あがりの判定はコンピュータがする。
- 最初27,000点ずつあり，勝つと点数を相手からもらい，負けると相手に点数を与える。20回勝負する。

◆キー操作

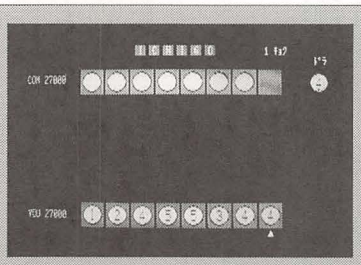
はじめに７個ずつ駒が配られ，自動的に駒をひいてくる。△の印を[0]と[・]キーで左右に動かし，すてる駒を決めリターン・キーを押す。

◆おわりに

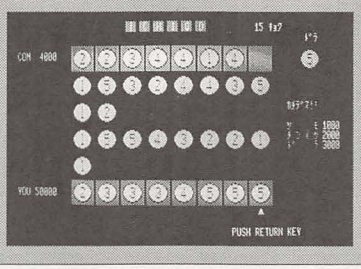
ルールは簡単とはいえ，コンピュータの強さは今一つです。ぜひ強くしてみてください。

	頭		
ツ　モ	③③②③④①①①	1000点	同じ色の同じ数のペア(頭)がいる。
	どんな形でも完成していればよい。		
タンヤオ	②②②③④④④④	1000点	
	１と５の駒がなければよい。		
トイトイ	④④③③③⑤⑤⑤	2000点	
	同じ数字が三つ。		
ニショク	①①②③④②③④	2000点	
	青と赤の同じ並び。		
チンイツ	③③②③④③④⑤	2000点	
	全部同じ色。		
イーペコ	④④③③④④⑤⑤	3000点	
	同じ色の同じ数の並び。		
イ チ ゴ	①①①①①⑤⑤⑤	8000点	○ 赤の駒 ● 青の駒
	１と５だけの駒。		
ド　ラ	この駒があると一つにつき	1000点	

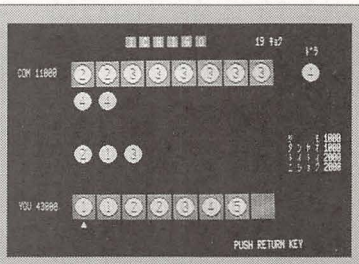
《第１図》役の種類と組み合わせかた



▲《写真１》麻雀もどきのおもしろゲーム。第１局面



▼《写真２》ツモ・チンイツ・ドラ３／うんいい調子



▲《写真３》20回やります。これはもう勝ちかな？

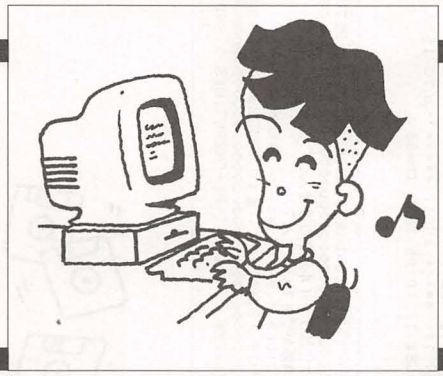
★まだ初心者なのでBASICも満足にわかりませんが，そのうちプログラムを作ってやろうと思っております。
（福岡県大川市・**古賀速俊15才**）……【**編**：がんばれ～。**つぐ美**：がんばってね。**Dr.D**：がんばるのじゃ。】

★僕の友人のS君は準備運動をして首をつったという大バカ者です。(福岡県北九州市・Lポテト14才)……【影：ほう。どんな魚をつったのかな？しかし器用だな、首でつるとは…。編：……。言うことなし。】

ICHIGOのプログラム・リスト

```
1000 '------------------------イチゴ---------------------------------- K.Tao -----
1010 WIDTH 80:SCREEN 2:RANDOMIZE TIME/7:DEFINT A-Z
1020 CL(1)=5:CL(2)=3:DIM T(40):COLOR=(2,0)
1030 BA=1:W1=27:W2=27:RESTORE 2250:FOR J=1 TO 8:READ SC(J),YN$(J):NEXT
1040 CLS:FOR LX=235 TO 355 STEP 24:LINE(LX,15)-(LX+17,23),1,BF:NEXT
1050 COLOR 7:LOCATE 30,2:PRINT "I  C  H  I  G  O"
1060 CT=0:KS1=0:KS2=0:YS1=5:YS2=3:LOCATE 56,2:PRINT BA;"ｻﾖｸ"
1070 GOSUB 1790
1080 FOR TY1=2 TO 7 STEP 5:FOR TX1=1 TO 8:SU=7:GOSUB 1870:NEXT:NEXT
1090 FOR M=1 TO 5:FOR N=1 TO 8:YK(N)=0:E(M,N)=0:NEXT:NEXT
1100 FOR J=1 TO 40
1110 M=INT(RND*5)+1:N=INT(RND*8)+1:IF E(M,N)=1 THEN 1110
1120 E(M,N)=1:T(J)=M:IF N>4 THEN T(J)=M+10
1130 NEXT:COLOR 7:LOCATE 68,3:PRINT "ﾄﾞﾗ"
1140 DRA=T(INT(RND*40)+1):SU=DRA:TX1=10:TY1=2:GOSUB 1850
1150 H1(8)=20:H2(8)=20:FOR TX1=1 TO 7:H2(TX1)=T(33+TX1):H1(TX1)=T(26+TX1):NEXT
1160 TY1=2:GOSUB 2040:FOR TX1=1 TO 7:H2(TX1)=H(TX1):GOSUB 1820:NEXT
1170 TY1=7:GOSUB 2030:FOR TX1=1 TO 7:H1(TX1)=H(TX1):GOSUB 1840:NEXT
1180 RN=1-7*(H2(4)<10):IF SE=1 THEN 1400
1190 'ﾂﾓ
1200 SOUND 20,5:CT=CT+1:IF CT>26 THEN 1660
1210 H1(8)=T(CT):HX=H1(8):TX1=8:GOSUB 1840
1220 TY1=7:GOSUB 2030:FOR TX1=1 TO 8:H1(TX1)=H(TX1):GOSUB 1840:NEXT
1230 IF F=1 THEN 1650
1240 'ｽﾃﾙ
1250 IF INKEY$<>"" THEN 1250
1260 TX1=8:FOR J=1 TO 8:IF H1(J)=HX THEN TX1=J
1270 NEXT:GOTO 1320
1280 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1280
1290 IF K$=CHR$(13) THEN 1350
1300 IF K$="." THEN TX1=TX1+1:IF TX1=9 THEN TX1=1
1310 IF K$="0" THEN TX1=TX1-1:IF TX1=0 THEN TX1=8
1320 AX=44*TX1+110:LINE(AX1,168)-(AX1+8,172),0,BF
1330 LINE(AX,172)-(AX+8,172),7:LINE-(AX+4,168),7:LINE-(AX,172),7
1340 PAINT(AX+4,170),7,7:AX1=AX:GOTO 1280
1350 TX=TX1:SU=7:GOSUB 1870
1360 SU=H1(TX1):TY1=YS1:KS1=KS1+1:IF KS1=9 THEN KS1=0:YS1=6:GOTO 1360
1370 TX1=KS1:GOSUB 1850:H1(TX)=20:IF TX=8 THEN 1400
1380 TY1=7:GOSUB 2030:FOR TX1=1 TO 8:H1(TX1)=H(TX1):GOSUB 1840:NEXT
1390 'ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ
1400 SOUND 40,5:CT=CT+1:IF CT>26 THEN 1660
1410 H2(8)=T(CT):TX1=8:GOSUB 1820:IF TX=8 THEN 1430
1420 TY1=2:GOSUB 2040:FOR TX1=1 TO 8:SG(TX1)=0:H2(TX1)=H(TX1):GOSUB 1820:NEXT
1430 IF F=1 THEN 1640
1440 FOR J=1 TO 6
1450 IF H2(J)+H2(J+2)=2*H2(J+1) THEN SG(J)=1:SG(J+1)=1:SG(J+2)=1
1460 IF H2(J)+H2(J+3)=2*H2(J+1) THEN SG(J)=1:SG(J+1)=1:SG(J+3)=1
1470 IF H2(J)=2*H2(J+2) THEN SG(J)=1:SG(J+1)=1:SG(J+2)=1
1480 NEXT:TX1=0
1490 TX1=TX1+1:IF TX1=9 THEN 1510
1500 IF SG(TX1)=1 THEN 1490
1510 FOR J=1 TO 7
1520 IF H2(J)=H2(J+1) THEN SG(J)=1:SG(J+1)=1
1530 NEXT
1540 FOR J=1 TO 5
1550 IF H2(J)=H2(J+3) THEN SG(J)=0
1560 NEXT:TX1=0
1570 TX1=TX1+1:IF TX1=9 THEN TX1=RN:GOTO 1590
1580 IF SG(TX1)=1 THEN 1570
1590 TX=TX1:SU=7:GOSUB 1870
1600 SU=H2(TX1):TY1=YS2:KS2=KS2+1:IF KS2=9 THEN KS2=0:YS2=4:GOTO 1600
1610 TX1=KS2:GOSUB 1850:H2(TX)=20
1620 TY1=2:GOSUB 2040:FOR TX1=1 TO 8:H2(TX1)=H(TX1):GOSUB 1820:NEXT
1630 GOTO 1200
1640 SE=-1:COLOR 2:LOCATE 64,10:PRINT "ﾏｹﾃﾞｽ!!":GOTO 1670
1650 SE=1:COLOR 5:LOCATE 64,10:PRINT "ｶﾁﾃﾞｽ!!":GOTO 1670
1660 COLOR 6:LOCATE 64,10:PRINT "ﾋｷﾜｹ!!"
1670 TY1=2:FOR TX1=1 TO 8:SU=H2(TX1):GOSUB 1850:NEXT
1680 LY=11:W=0:FOR J=1 TO 8:IF YK(J)=0 THEN 1710
1690 W=W+SC(J):LY=LY+1
1700 COLOR 6:LOCATE 64,LY:PRINT YN$(J);:COLOR 7:PRINT SC(J)*1000
1710 NEXT:W1=W1+SE*W:W2=W2-SE*W
1720 GOSUB 1790:BA=BA+1:IF BA=21 THEN 1750
1730 BEEP:COLOR 7:LOCATE 52,23:PRINT "PUSH RETURN KEY"
1740 I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(13) THEN 1740 ELSE 1040
1750 COLOR 7:LOCATE 52,23
1760 IF W1>W2 THEN PRINT "ｱﾅﾀﾉ"; ELSE PRINT "ｺﾝﾋﾟｭｰﾀﾉ";
1770 PRINT "ｶﾁﾃﾞｽ!!"
1780 IF INKEY$="" THEN 1780 ELSE 1030
1790 COLOR 3:LOCATE 5,5:PRINT USING "COM ######";W2*1000
1800 COLOR 5:LOCATE 5,19:PRINT USING "YOU ######";W1*1000:RETURN
1810 'ｺﾏﾗ ｶｸ
1820 SU=6:TY1=2:H=1:IF H2(TX1)>5 THEN H=2:IF H2(TX1)=20 THEN SU=7
1830 GOTO 1860
1840 SU=H1(TX1):TY1=7
1850 H=1:IF SU>5 THEN H=2:SU=SU-10:IF SU=10 THEN SU=7
1860 GOSUB 1870:RETURN
1870 KX=44*TX1+114:KY=22*TY1+1:B(TX1,TY1)=H:K(TX1,TY1)=SU
1880 IF SU=7 THEN LINE(KX-20,KY-10)-(KX+20,KY+10),4,BF:RETURN
1890 CIRCLE(KX,KY),16,2:PAINT(KX,KY-3),CL(H),2
1900 ON SU GOTO 1910,1920,1940,1970,1980,2010
1910 LINE(KX-2,KY-3)-(KX,KY-4),0:LINE-(KX,KY+4),0:LINE(KX-2,KY+4)-(KX+2,KY+4),0:
RETURN
1920 LINE(KX-4,KY-3)-(KX-2,KY-4),0:LINE-(KX+2,KY-4),0:LINE-(KX+4,KY-3),0:LINE-(K
X+4,KY-2),0
1930 LINE-(KX-2,KY+2),0:LINE-(KX-4,KY+4),0:LINE-(KX+4,KY+4),0:RETURN
1940 LINE(KX-4,KY-3)-(KX-2,KY-4),0:LINE-(KX+2,KY-4),0:LINE-(KX+4,KY-3),0
1950 LINE-(KX+4,KY-1),0:LINE-(KX-1,KY),0:LINE-(KX+4,KY+1),0:LINE-(KX+4,KY+3),0
1960 LINE-(KX+2,KY+4),0:LINE-(KX-2,KY+4),0:LINE-(KX-4,KY+3),0:RETURN
1970 LINE(KX+1,KY+4)-(KX+1,KY-4),0:LINE-(KX-5,KY+2),0:LINE-(KX+4,KY+2),0:RETURN
1980 LINE(KX+4,KY-4)-(KX-4,KY-4),0:LINE-(KX-4,KY-1),0:LINE-(KX+3,KY-1),0
1990 LINE-(KX+4,KY),0:LINE-(KX+4,KY+3),0:LINE-(KX+3,KY+4),0
2000 LINE-(KX-3,KY+4),0:LINE-(KX-4,KY+3),0:RETURN
2010 RETURN
2020 'ﾅﾗﾍﾞｶｲ
2030 FOR J=1 TO 8:H(J)=H1(J):NEXT:GOTO 2050
2040 FOR J=1 TO 8:H(J)=H2(J):NEXT
2050 FOR M=1 TO 7:FOR N=M+1 TO 8
2060 IF H(M)>H(N) THEN SWAP H(M),H(N)
2070 NEXT:NEXT
2080 'ｶﾝｾｲｶ?
2090 F=0:F1=0:RESTORE 2270
2100 READ R1,R2,R3,R4,R5,R6,R7,R8
2110 F1=F1+1:IF R1=0 THEN RETURN
2120 IF H(R1)<>H(R2) OR H(R3)+H(R4)<>2*H(R5) OR H(R5)-H(R3)>1 THEN 2100
2130 IF H(R6)+H(R7)<>2*H(R8) OR H(R8)-H(R6)>1 THEN 2100
2140 F=1:F2=0:F3=0:SC(8)=0:FOR J=1 TO 8
2150 IF H(J) MOD 10=1 OR H(J) MOD 10=5 THEN F2=F2+1
2160 IF H(J)<10 THEN F3=F3+1
2170 IF H(J)=DRA THEN YK(8)=1:SC(8)=SC(8)+1
2180 NEXT:YK(1)=1
2190 IF F2=0 THEN YK(2)=1 ELSE IF F2=8 THEN YK(7)=1
2200 IF F3=8 OR F3=0 THEN YK(3)=1
2210 IF F1<4 AND H(R3)+10=H(R6) AND H(R4)+10=H(R7) THEN YK(6)=1
2220 IF F1<4 AND H(R3)=H(R4) AND H(R6)=H(R7) THEN YK(4)=1
2230 IF F1=5 OR F1=7 THEN YK(5)=1
2240 RETURN
2250 DATA 1,ﾂ      ﾓ,1,ﾀﾝﾏﾂｵ,2,ﾁﾝｲﾂ,2,ﾄｲﾄｲ
2260 DATA 3,ｲｰﾍﾟｺ,2,ﾆｼｮｸ,8,ｲﾁｺﾞ,0,ﾄﾞ    ﾗ
2270 DATA 1,2,3,5,4,6,8,7,4,5,1,3,2,6,8,7,7,8,1,3,2,4,6,5
2280 DATA 1,2,3,6,4,5,8,7,1,2,3,8,6,4,7,5,7,8,1,4,2,3,6,5
2290 DATA 7,8,1,6,4,2,5,3,2,3,1,5,4,6,8,7,5,6,1,3,2,4,8,7
2300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
```

PC-9801/286シリーズ(N88-ディスクBASIC(86))用



これは便利。ファイル管理にどうぞ

MENU(メニュー) PROGRAM(プログラム)

松岡　秀征

▶はじめに◀

ベーマガをいつも買っている人は，すでに一つのディスクにたくさんのプログラムが入っていると思います。そうなると，どれがどういう内容だったか忘れてしまいますよね。

そこで！このプログラムでファイルに見だしをつけてしまおうというのです。

▶使いかた1◀

見だしは，プログラムの最初の行のREM文にプログラムの見だしをつければ，このメニュー・プログラムで表示します。REM文は，“’”（アポストロフィー）ではじめてください。たとえば，「1000’MENU PROGRAM」のようにです。「1000REM MENU PROGRAM」ではだめです。

▶使いかた2◀

プログラムは，オール・ベーシックなので，普通に打ち込んでもらえば結構です。シフトキーを押しながらRUNするとディスク2のフロッピーを，何も押さないとディスク1のフロッピーを調べます。2HD・2DDディスク共に使えます。

RUNするとメニュー画面になります。このとき，画面上に緑色で表示してあるものは，KILLできません。プログラムを選択し，実行するときに使うキーは第1表のとおりです。

▶プログラム◀

ディスクの構造をよく知らない人じゃないとわかりにくいプログラムです。

なるべくディスクの音がしないように，なるべく速くなるよう改造したつもりです。1度読んだページは2度と読みませんので（もう1度RUNしたときと，何かファイルをKILLしたときは別），途中でディスクを入れ換えないでください。

ファイルは，それが収まっているクラスタ番号（ディスク内の区切り番号）の低い順に読み込ませるようにしています。読み込みの部分はマシン語にしようかと思いましたが，マシン語を読み込むのに時間がかかるのでやめました。

1ページは1セクタになっています。

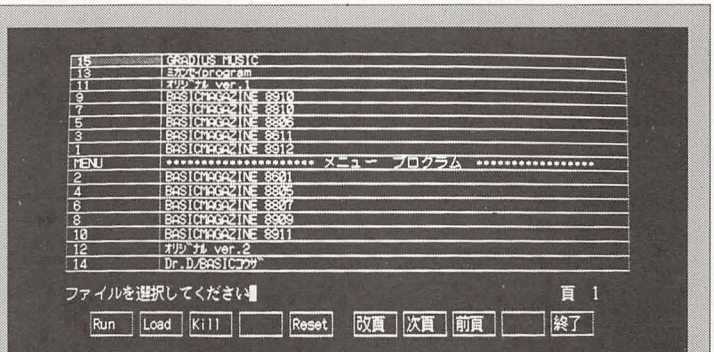
●参考

PC-98フロッピーディスクの完全活用（船橋　敬・日本文芸社）

★　　★

《第1表》使用キーの説明

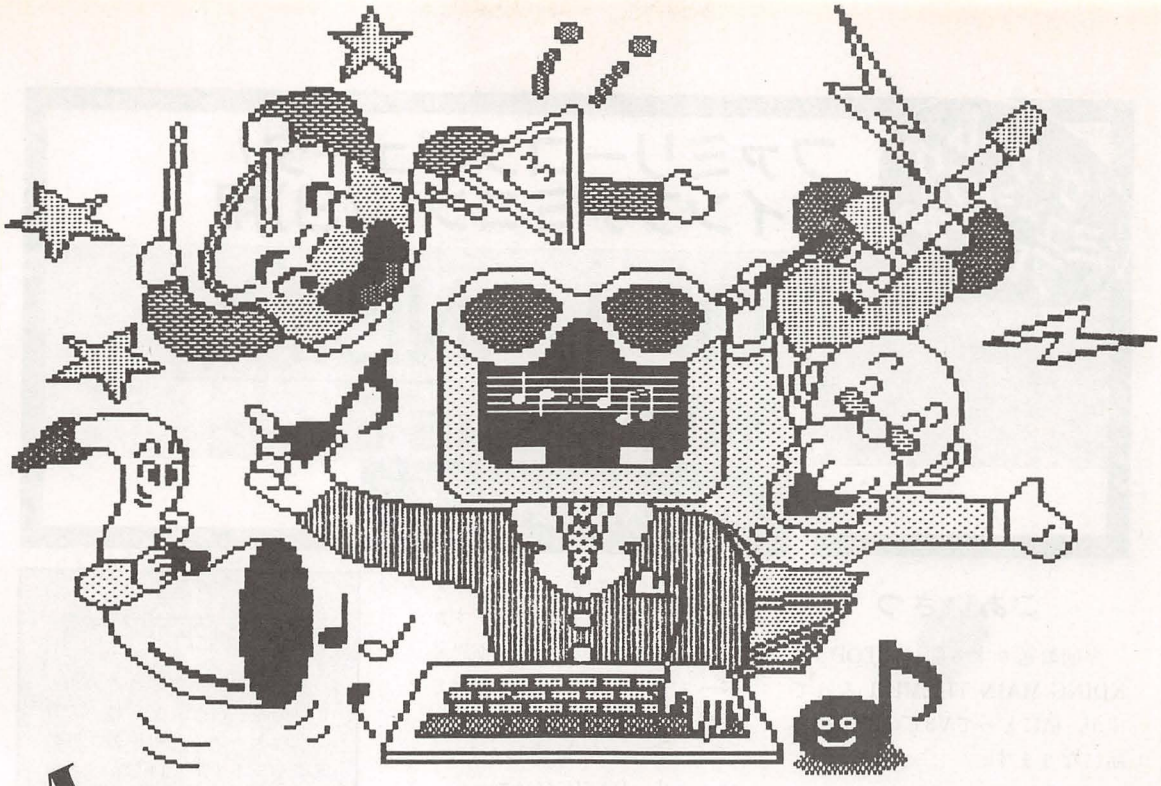
F・1, R, RET	…そのプログラムをRUNさせる。
F・2, L	…そのプログラムをLOADする。
F・3, K	…そのプログラムをKILLする。
F・5, S	…もう一度メニュー・プログラムをRUNする。
f・6, C	…ページの指定。指定したページがない場合次ページを見る。
F・7, N	…ページをめくる。
F・8, B	…ページをもどす。
F・10, STOP	…メニュー・プログラムを中止する。
↑, 8	…カーソルを上げる。
↓, 2, SPACE	…カーソルを下げる。



▲《写真1》ファイル・ネームを適当に入れている人には便利。ほーらね。

★影さんお願い。愛読者カードにミシン目を入れてちょうだい!!（島根県益田市・豊田健治19才）……【影：ミシン目を入れたら，ハガキを切るのを生きがいとしている読者から苦情のTELがかかってくるから入れない。】

```
1000 '******************** メニュー プログラム ********************
1010 '初期設定 ◇◇◇
```



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

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

TOP LANDING

—MAIN THEME 1—

©タイトー

草場"テストで疲れた"威人

ごあいさつ

今回お送りする曲は「TOP LANDING MAIN THEME 1」なんですが，私にとってV3での初投稿作品になります。

内容

内容についてですが，例によってPSG3パートのみです。正直いって，ドラムスなしでこの曲のノリをだせるのかあっ!!とプログラムする前は思っていたのですが，いざ完成してみるとあら不思議。ベースとバッキングの音だけでノリが表現できています。

が，やっぱり『非常にかわいい』ファミリーBASICだけあって，文字列に31文字までしか入らないがために，全音符や後半の3連符の音が途切れていますが，そこは我慢して聞いてください。

GORRY先生より一言

長音がプツプツ切れるのがどうしても気になりますね。こういう曲のときは，MMLの1行の区切りを1小節ではなく，メロディの音に合わせるようにするといくらかはよくなります。長い音符になってしまうと，どうしようもありませんけどね。

TOP LANDING —MAIN THEME 1—のプログラム・リスト

```
1 PLAY"O2T3Y0M1V15:O3T3Y2M0V4:DOT3M1
2 PLAY"A3AB8O3CCR::A3AAAAA
3 PLAY"O2A5A3B8O3CCO2R::G5G3GGGG
4 PLAY"RAAB8O3CCO2R::#F5#F3#F#F#F#F
5 PLAY"A5A3B8O3EDCD::F5F3FG5G3GGO1
6 PLAY"E6:C1EGO4CEGO5:CCO2CO1
7 PLAY"D:CEGECO4G:CCCO2
8 PLAY"F7:ECO3GECEGO4C:CO1CCCO2
9 PLAY"E5D:EGO5CEGECO4G:CO1CCCO2
10 PLAY"CO2:ECO3GEO2:CO1CO0
11 PLAY"B6O3:AO3CEAO4CE:AAO1AO0
12 PLAY"CO2:AO5CECO4AE:AAAO1
13 PLAY"MOE5:CO3AECO2:AO0A
14 PLAY"E7M1:AO3CEAO4CEAO5C:AABB1BO1
15 PLAY"E7O3:ECO4AECO3AECO2:C3CO0B8B1B
16 PLAY"F6:FAO3CFAO4C:F3FO1FOO
17 PLAY"E:FAO5CO4AFCO3:FFFO1
18 PLAY"G7:AFCO2AFAO3CF:FO0FFFO1
19 PLAY"F5:AO4CFAO5:FO0F
20 PLAY"EF:CO4AFCO3AFCO2A:FFO1FO0F
21 PLAY"FE3:GBO3DGBO4D:GGO1GOO
22 PLAY"F5G3MO:GBO5DO4BGDO3:GGGO1
23 PLAY"D5:BGDO2B:GOOG
24 PLAY"D7M1:GBO3DGBO4DGBO5:GGAA1A
25 PLAY"D:DO4BGDO3BGDO2BO3:B3BGG1GO1
26 PLAY"E6:CEGO4CEGO5:C3O2CO1CO2
27 PLAY"D:CEGECO4G:CO1CO2CO1
28 PLAY"F7:ECO3GECEGO4C:CO2CO1CO2CO1
29 PLAY"E5D:EGO5CEGECO4G:CO2CO1CO2CO1
30 PLAY"CO2:ECO3GEO2:CO2CO0
31 PLAY"B6O3:AO3CEAO4CE:AO1AOOAO1
32 PLAY"CO2MO:AO5CECO4AE:AOOAO1AOO
33 PLAY"E5:CO3AECO2:AO1AOO
34 PLAY"E7M1:AO3CEAO4CEAO5C:AABBO1
35 PLAY"E:ECO4AECO3AECO2:CCOOBB
36 PLAY"AT4:FAO3CFAO4CFAO5:FFO1FOOF
37 PLAY"A3BO3C:CO4AFCO3AFCO2A:FFO1FOOF
38 PLAY"T3O2
39 PLAY"B7T4:GBO3DGBO4DGBO5:GGO1GOOG
40 PLAY"B3O3CD:DO4BGDO3BGDO2B:GGO1GOOG
41 PLAY"T3MO:O3:O1
42 PLAY"C7:CEGO4CEGO5CE:CCO2CO1C
43 PLAY"C:GECO4GECO3GEO2:CCO2CO1COO
44 PLAY"CM1:BO3DGBO4DGBO5D:GO1GOOGO1G1G
45 PLAY"C:GDO4BGDO3BGD:OOG3ABGO1
46 FOR I=0 TO 1
47  PLAY"E6:CEGO4CEGO5:C3O2CO1CO2
48  PLAY"D:CEGECO4G:C1CO1C3O2CO1
49  PLAY"F7:ECO3GECEGO4C:CO2C1CO1C3O2CO1
50  PLAY"E5:EGO5CE:CO2C1CO1
51  PLAY"DC:GECO4GECO3GE:C3O2CO1CO2C1C
52  PLAY"O2:O2:OO
53  PLAY"B6O3:AO3CEAO4CE:A3O1AOOAO1
54  PLAY"CO2MO:AO5CECO4AE:A1AOOA3O1AOO
55  PLAY"E5:CO3AECO2:AO1A1AOO
56  PLAY"E7M1:AO3CEAO4CEAO5C:A3ABB1BO1
57  PLAY"E:ECO4AECO3AECO2:C3COOB81B
58  IF A=1 NEXT:GOTO 72
59  PLAY"O3F6:FAO3CFAO4C:F3O1FOOFO1
60  PLAY"E:FAO5CO4AFCO3:F1FOOF3O1FOO
61  PLAY"G7:AFCO2AFAO3CF:FO1F1FOOF3O1FOO
62  PLAY"F5:AO4CFAO5:FO1F1FOO
63  PLAY"EF:CO4AFCO3AFCO2A:F3O1FOOFO1F1F
64  PLAY"::OO
65  PLAY"FE3:GBO3DGBO4D:G3O1GOOGO1
66  PLAY"F5G3:GBO5DO4BGDO3:G1GOOG3O1GOO
67  PLAY"MOO5:BGDO2B:GO1G1GOO
68  PLAY"D7M1:GBO3DGBO4DGBO5:G3GAA1A
69  PLAY"D:DO4BGDO3BGDO2BO3:B3BGG1GO1
70  A=1
71 NEXT
72 FOR I=0 TO 1
73  PLAY"A7:FAO3CFAO4CFAO5:F3O1FOOFO1F1F
74  PLAY"T4A3MOB1M1:CO4AFCO3:OOF3O1FOO
75  PLAY"BO3C3T3O2:AFCO2A:FO1F1FOO
76  IF B=1 NEXT:GOTO 89
77  PLAY"B7:GBO3DGBO4DGBO5:G3O1GOOGO1G1G
78  PLAY"T4B3O3MOC1:DO4BGDO3:OOG3O1GOO
79  PLAY"M1CD3T3MO:BGDO2BO3:GO1G1G
80  PLAY"C7:CEGO4CEGO5CE:C3O2CO1CO2C1CO1
81  PLAY"C:GECO4GECO3GEO2:C3O2CO1CO2C1C
82  PLAY"::O1
83  PLAY"C:GO3CEGO4CEGO5C:C3O2CO1CO2C1C
84  PLAY"M1::O1
85  PLAY"C:ECO4GECO3GECO2:C3O2CO1CO2C1C
86  PLAY"O2::OO
87  B=1
88 NEXT
89 PLAY"B5:GBO3DG:G3O1GOO
90 PLAY"AG3O3:BO4DGBO5DO4B:GO1G1GOOG3O1
91 PLAY"D6MO:GDO3BGDO2BO3:GOOGO1G1G
92 PLAY"C7M1:CEGO4CEGO5CE:C3O2CO1CO2C1C
93 PLAY"C:GECO4GECO3GE:O1C3O2CO1CO2C1C
94 PLAY"Y2MOV3O3:O2MOV3:O1
95 PLAY"C3CC1CC5:G3GG1GG5:C3CC1CMOC5
```


★僕が「AVって何の略？」と聞くと友人塚ピンは「知ってるよ，アダルトビデオだろ」と言った。(茨城県つくば市・長谷川俊昭17才)……【影：それでも君はベーマガ読者か!!Dr.D：ほう。影：PC-88AV。編：ブー。】

ザ・ゲームミュージック♪プログラム

MSX/MSX2/MSX2+用(要FM PAC)

悪魔城ドラキュラII

―昼のテーマ― ©コナミ

久保田武文

ファミコン版「ドラキュラII」の昼のテーマをプログラムしました。2年くらい前にこのゲームをプレイして，その曲の完成度の高さに感動したものです（ゲーム自体はちょっと…）。昼のテーマはその中でも一番ノリの良い曲と思うのでぜひ聞いてみてください。

プログラムについて

テクニックとしてはエディットした音色によるデチューン，VOICE COPYによる音色切り替えといったぐあいです。知らなかった人はプログラムをよく見て研究してください。コードにはPSGとFMを使っているのでTRANSPOSE文は使わないほうが良いでしょう。

苦労した点

これを作るときに楽譜も原曲もなかったので2年前の記憶のみで作ることになりました。記憶といっても覚えていたのはメロディくらいだったので，ベース，コード，ドラム等はテキトーにつけちゃいました。僕はピアノを習ってませんのでコードにミスがあるかも知れません（よーするに音痴なんです）。

最後に

イントロの部分はどうしても思いだせなかったので，またまた僕がかってに作っています。原曲と聞きくらべるとかなりちがうところがあるかもしれませんが，雰囲気は伝わると思います。それからこの曲はアーケード版『ドラキュラ』にも使われているようですが，そっちのほうはいっさい参考にしてませんのでそのつもりで。

GORRY先生より一言

コナミのノリがバッチリ再現されています。FM PACへのアレンジが非常によくできています。あとはディレイLFOがかかればいいのですが…。

先月号のSCCドライバーにはけっこうBUGがあるようです。来月号あたりに載る予定になっている新しいほうをお使いください。

悪魔城ドラキュラII「昼のテーマ」のプログラム・リスト

```
10 '                    SAVE"dra2"
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 CLEAR 3000
40 _PITCH(443)
50 DIM A%(15),B%(15),C%(15)
60 FOR R=1 TO 3
70 FOR I=0 TO 15
80 READ A$
90  IF R=1 THEN A%(I)=VAL("&h"+A$)
100 IF R=2 THEN B%(I)=VAL("&h"+A$)
110 IF R=3 THEN C%(I)=VAL("&h"+A$)
120 NEXT I,R
130 '                                a%
140 DATA 0000,0000,0000,0000
150 DATA 0020,000f,0000,0000
160 DATA 2207,11fb,0020,0000
170 DATA 0002,02b9,0060,0000
180 '                                b%
190 DATA 0000,0000,0000,0000
200 DATA 0020,000f,0000,0000
210 DATA 1931,10f1,0000,0000
220 DATA 0071,13f1,0000,0000
230 '                                c%
240 DATA 0000,0000,0000,0000
250 DATA 0024,000f,0000,0000
260 DATA 53f4,13f3,0000,0000
270 DATA 0071,24f1,0000,0000
280 '
290 SOUND 7,&H31:SOUND 6,4
300 '
310 T$="t129"
320 PLAY #2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
330 A$="a>edc<b>c<ba b>c<ba b>cde16
340 A0$="@63v12o618q5 "+A$
350 B0$="@16v11o718q5 "+A$
```

★イキナシBM!!ビシバシOF!!今度のベーマガは買いだ！ヨンヨンゼロで発売中!!OFをきわめれば，ネタはもっとおもしろくなる。(島根県出雲市・四条15才)……【編：この文句，今度ベーマガの宣伝に使わせてネ。】

```
360 C0$="@63v12o5l8q5r16"+A$
370 D0$="@16v11o6l8q5r16"+A$
380 E0$="@4 v13o4q8a1>e1"
390 F0$="@9 v13q8o3l8a1a1"
400 I0$="   v13o3a1>e1"
410 J0$="   v13o3e1>c1"
420 G0$="v15bc4bc4bc4bc4bc4bc4bc4bc4"
430 '
440 E1$="a1>e1"
450 F1$="a1a1"
460 G1$="bc4bc4bc4bc4 bc4bc4bc8b16bm8bm16bm16bm16"
470 H1$="s9l8r1r2r8m500c16m3000c c16c16c16"
480 J1$="e1>c1"
490 '
500 A$="v14o6d g16e4.&e16v12e16v10e16 v14dc d.g.e4v12e16v10e16 v14dc"
510 A2$="@63q8l8"+A$
520 B2$="@6 q7l8"+A$
530 C2$="@63q8l8v14o5a>e16c16&c4.v12c16v10c16 v14<aaa.>e.c4v12c16v10c16 v14<aa"
540 D2$="@4 q8l2v10o6a&ag&g
550 E2$="@33q7l16v12@v11lo5c8.c8<bab  b8>c8d8e8 c8.c8<bab b8>c8d8e8"
560 F2$="@33q5l16v11o3 aa8a aa8a aa8a aa8a gg8g gg8g gg8g gg8g
570 G$="bc8bm8bc16bc16bm8":G2$="v15"+G$+G$+G$+G$
580 H$="r8m3000c4c8":H2$="s9l8"+H$+H$+H$+H$
590 I2$="v11l2o5aagg"
600 J2$="v11l2o5eedd"
610 '
620 A3$="d g16e16&e4.v12e16v10e16 v14def.gv13g16v11g16v9g16 v14e.f8v13f16v11f16v
9f16v14"
630 C3$="a>e16c16&c4.v12c16v10c16 v14<a>c d.ev13e16v11e16v9e16 v14c.dv13d16v11d1
6v9d16v14"
640 E3$="c8.c8<bab b8>c8d8e8 f8.g4r16 e8.f4r16"
650 F3$="ff8f ff8f ff8f ff8f ee8e ee8e ee8e ee8e"
660 G3$=G$+G$+G$+"bc8bm8bc16bc16bm16bm16"
670 H3$=H$+H$+H$+"r8c4c16c16"
680 I3$="ffee"
690 J3$="cc<bb"
700 '
710 A4$="d g16e16&e4.v12e16v10e16 v14def.gv13g16v11g16v9g16v14 ef#g#b"
720 C4$="a>e16c16&c4.v12c16v10c16 v14<a>c d.ev13e16v11e16v9e16v14 cdeg#"
730 E4$="c8.c8<bab b8>c8d8e8 f8.g4r16e8f#8g#8b8"
740 G4$=G$+G$+G$+"bc8bm8bmc16bmc16bmc16bmc16"
750 H4$=H$+H$+H$+"r8c c16c16c16c16"
760 AA$="l8b.a.>a<b.a.>a<b.a.>a>":AB$="l16 c<cb<b>a<a>g<g>l8
770 '
780 A5$="@63v12q8l8o5"+AA$:A6$="@63o7v15"+AB$
790 B5$="@4 v13q8l8o5"+AA$:B6$="@6 o7v14"+AB$
800 CA$="l8g.e.>e<g.e.>e<g.e.>e":CB$="l16 a<a>g<g>e<e>e<e>l8"
810 C5$="@63v11q8l8o5"+CA$:C6$="@63v14o6"+CB$
820 D5$="@4 v13q8l8o5"+CA$:D6$="@6 o6v14"+CB$
830 E5$="@4 v10q8l2o6agf"
840 F5$="@33v11q6l8o3 a16aa16 a16aa16 g16gg16 g16gg16 f16ff16 f16ff16":F6$="e16e
e16e16ee16":F7$=F5$+F6$
850 G5$=G$+G$+G$:G6$=G$
860 I5$="o5l2v11agf":I6$="e"
870 J5$="o5l2v11edc":J6$="<b>"
880 H5$=H$+H$+H$:H6$=H$
890 '
900 A$="ba16>a16&a4<ba16>a16&a4<ba16>a16&a4"
910 A7$="@63v12o5"+A$
920 B7$="@4 v13o5"+A$
930 C$="ge16>e16&e4<ge16>e16&e4<ge16>e16&e4"
940 C7$="@63v12o5"+C$
950 D7$="@4 v13o5"+C$
960 '
970 A8$="@63o7v15cd<b16>c."
980 B8$="@ 6o7v15cd<b16>c."
990 C8$="@63o6v15gag16a."
1000 D8$="@ 6o6v14gag16a."
1010 G8$="bc8bm8bmc16bmc16bmc16bmc16"
1020 H8$="r8c c16c16c16c16"
1030 '
1040 _VOICE COPY(A%,@63)
1050 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$,"",I0$,J0$
1060 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E1$,F1$,G1$,H1$,E1$,J1$
1070 _VOICE COPY(B%,@63)
1080 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$,H2$,I2$,J2$
1090 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,I3$,E3$,F3$,G3$,H3$,I3$,J3$
1100 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$,H2$,I2$,J2$
1110 PLAY#2,A4$,A4$,C4$,I3$,E4$,F3$,G4$,H4$,I3$,J3$
1120 _VOICE COPY(C%,@63)
1130 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$,H5$,I5$,J5$
1140 _VOICE COPY(B%,@63)
1150 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,I6$,F6$,G6$,H6$,I6$,J6$
1160 _VOICE COPY(C%,@63)
1170 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E5$,F5$,G5$,H5$,I5$,J5$
1180 _VOICE COPY(B%,@63)
1190 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,I6$,F6$,G8$,H8$,I6$,J6$
1200 GOTO 1040
1210 '
1220 '〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒
1230 '〒                                  〒
1240 '〒   Program                        〒
1250 '〒            Takefumi Kubota       〒
1260 '〒   Thanks                         〒
1270 '〒          Katsuhiko Kushiyama     〒
1280 '〒                                  〒
1290 '〒                        1989/9/24 〒
1300 '〒                                  〒
1310 '〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒〒
```


★ちょっとお勉強コーナー：今，キミが読んでいる文字の書体は「スーシャB」っていうんだよ。これで一つかしこくなったね♡(岡山市・KALU＝SHU14才)……【編：影さんも知らないことをよく知ってるね。影：どーせ。】

ザ・ゲーム♪ミュージック♪プログラム

MZ-2500シリーズ（M25-BASIC用）

ザ・スキーム

～時の流れるままに～　©ボーステック

RYO-3

内　容

ベーマガ'89年7月号の88SRボードII用からのアレンジというふうになってしまいました（だってCDにOPN版が入ってないんだもん！）。

使いかた

別にこれといってありません。RUNするだけです。

操作方法

上に同じ。

プログラムの説明

基本的にはかわりありません。まずコードをPSGにしましたが，けっこうきれいな音にしあがったと思います。それから，ポルタメントもちゃんとやっています。

GORRY先生より一言

こんどはMZ-2500で登場の「ザ・スキーム」です。根強い人気ですね。

ノイズのドラムが少し汚ない音に聞こえます。各自直してみましょう。

しかし，MZは投稿に今いち元気がないですね。Tone Changer MZを作るしかない!?

あと，メインにデチューンをかけたりしています。

入力方法

別に何もありません。ただ打ち込むだけです。

■参考にしたもの

ベーマガ'89年7月号，88SRボードII用「ザ・スキーム」



by 霧隠

評……あ～らら～(影)

ザ・スキーム「時の流れるままに」のプログラム・リスト

```
10 '/**/*/**/*/**/*
```

★ナ・ナンノがギターとグラスに見える。どつに不思議だ（ベーマガ先月号より）。（沖縄県那覇市・与座　真16才）……【編：どつは今月号もナンノがギターとグラスに見えているはず。そうキミの目はたしかだぞ。】

```
320 '/*
330 A3$=">C2<G2.DE-F"
340 C3$="CFE-FCFE-F<B>FDF<B>FDF"
350 D3$="GCFE-FCFE-F<B>FDF<B>FD"
360 E3$="A-1G1"
370 '/*
380 A4$="FE-DE-1&E-"
390 C4$="CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-"
400 D4$="FCE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-D"
410 '/*
420 A5$=">R2E-1C2R2E-1FE-"
430 C5$="CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-"
440 D5$="E-CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-D"
450 E5$=E2$+"A-1&A-1"
460 '/*
470 A6$="D1&D1&D1R1"
480 C6$="<B>DCDFDCD<B>DCDFDCD<B>DCDFDGDBGFGBG>D<B"
490 D6$="E-<B>DCDFDCD<B>DCDFDCD<B>DCDFDGDBGFGBG>D"
500 E6$="G1&G1&G1>G2F8E-8D8E-8"
510 F6$=F1$+"M6000GRRRGRRRM1300GRGRM6000GGM1300GR"
520 '/*
530 A7$="@V102<E-8D8C8<B-8>C1E-8D8C8<B-8"
540 B7$="@V101<R2E-8D8C8<B-8>C1"
550 C7$="04C2G1&G4A-B-"
560 E7$="0103>CCCC<B-B-B-B-"
570 F7A$="M1300GRGRM6000GRM1300GR":F7$=F7A$+F7A$
580 '/*
590 A8$=">C1E-2F2"
600 B8$="<F1G2B-2"
610 C8$=">C1&C2&C<B-GF"
620 E8$="A-A-A-A-B-B-B-B-"
630 '/*
640 A9$="G1&G1&G2F2"
650 B9$=">C1&C1&C1"
660 C9$="G1>G1&G2<F2"
670 E9$=E7$+"A-A-A-A-"
680 F8$=F7A$+F7A$+F7A$
690 '/*
700 A10$="B-2A-B-"
710 B10$="F2E-F"
720 C10$="B-2A-4A-4"
730 E10$="B-B-B-B-"
740 F10$="M1300GRGRM6000GRGG"
750 '/*
760 A11$="G1FE-DE-"
770 B11$="C1&C1"
780 C11$="A->CE-GB-GE-C<A->CE-GB-GE-C"
790 D11$="RA->CE-GB-GE-C<A->CE-GB-GE-"
800 E11$="A-A-A-A-A-A-A-A-"
810 '/*
820 A12$="F2B-2>D2F2"
830 B12$="<B-2>D2F2B-2"
840 C12$="<B->DFB->D<B-FD<B->DFB->D<B-FD"
850 D12$="C<B->DFB->D<B-FD<B->DFB->D<B-F"
860 E12$=E10$+E10$
870 '/*
880 A13$="F8E-8D8C1&C2&C8"
890 B13$="F8E-8D8C1&C2&C8"
900 C13$="CGFGE-GDGCGFGE-GDG"
910 D13$="DCGFGE-GDGCGFGE-GD"
920 F13$="M6000GRRRGRRR":F13$=F13$+F13$
930 '/*
940 D14$="GCGFGE-GDGCGFGE-GD"
950 '/*
960 A15$="C1&C1&C1&C1"
970 B15$="<A-1&A-1B-1&B-1"
980 C15$="<F1&F1G1&G1"
990 D15$="<E-1&E-1F1&F1"
1000 E15$="01A-1&A-1>"+E2$
1010 '/*
1020 tone lfo 1,1,1,1,1:tone lfo 2,1,1,1,-1
1030 tone lfo 4,2,1,127,5:tone lfo 5,2,1,127,-5
1040 '/*
1050 '/*-------------- P L A Y --------------
1060 '/*
1070 play A1$,A1$,E1$,C1$,D1$,F1$
1080 play A2$,A2$,E2$,C1$,D2$,F1$
1090 for S=$133 to $269 step 4
1100   sound $A4,40+S¥256:sound $A0,(S+2) and 255
1110   sound $A5,40+S¥256:sound $A1,(S-2) and 255
1120 next
1130 play A3$,A3$,E3$,C3$,D3$,F1$
1140 play A4$,A4$,E1$,C4$,D4$,F1$
1150 play A5$,A5$,E5$,C5$,D5$,F1$+F1$
1160 play A6$,A6$,E6$,C6$,D6$,F6$
1170 play A7$,B7$,E7$,C7$,C7$,F7$
1180 play A8$,B8$,E8$,C8$,C8$,F7$
1190 play A9$,B9$,E9$,C9$,C9$,F8$
1200 play A10$,B10$,E10$,C10$,C10$,F10$
1210 play A9$,"<"+B9$,E9$,C9$,C9$,F8$
1220 play A10$,B10$,E10$,C10$,C10$,F10$
1230 play A11$,B11$,E11$,C11$,D11$,F7$
1240 play A12$,B12$,E12$,C12$,D12$,F7$
1250 play A13$,B13$,E1$,C13$,D13$,F13$
1260 play "<"+B13$,B13$,E2$,C13$,D14$,F13$
1270 play ">"+A13$,B13$,E1$,C13$,D14$,F13$
1280 play "<"+B13$,B13$,E2$,C13$,D14$,F13$
1290 play A15$,B15$,E15$,"V13"+C15$,D15$,F13$+F13$
1300 goto 1070
```

ザ・ゲーム♪ミュージック♪プログラム

PC-8801mkIISR以降(V2モード)用

オーダイン

—ROUND 1— ©㈱ナムコ

Phi

こんにちは。つい先頃，発売になったCD，「ナムコ・ビデオゲームグラフティVOL.5」よりオーダインの「ROUND 1」の曲です。

原曲がシステム2だけに，「音楽」をやるにはあまりにも非力なYM-2203で演奏させるのはかなり勇気が必要です。とは言ったものの，この脳ミソがふっとんだようなパープーなノリで，シャカシャカ打ってみたところ，うまいぐあいに原曲の持ち味を生かした演奏をさせることに成功しました。

打ち込みかた

まず，最初にやってほしいことは，リセットしたときにでるHow many files?の値を0に設定することです。これをやることで変数領域を大きく確保できます。

その後プログラムの入力に移るわけですが，リストが二つにわかれていることに注意してください。**リスト1**が，音色設定のためのリストで，**リスト2**が演奏するためのリストとなっています。

最初に**リスト1**を打ち込んでセーブします。そして，RUNしてください。

うまくいけばディスクに勝手にマシン語ファイルをセーブして，Completeというメッセージをだして終了します。これで，**リスト1**の役目は終わりです。

今度は**リスト2**を入力します。かなり長いです。がんばってください。打ち終わったらセーブします。実行するときはこの**リスト2**をRUNしてください。さきほどのマシン語ファイル（音色データ）を勝手に読み込んで演奏をはじめてくれます。

プログラム解説

テンポずれ対策にはE21A，E216，E217それぞれに値を書き込む方式をとっています。

テンポを118に設定し，E216に&HA5，E217に&H2Cを書き込み，E21Aには任意の値（この値でテンポを調整する）を書き込むと，64分音符と1分音符以外のふつうに使う音長すべてと，6，12，24分音符においては，テンポずれをまったく気にすることなく使うことができます。

ポルタメントに関しては音色の切りかえで対応しました。88の場合，LFOは，キーオンしている間しかかかりません。これを利用するのです。ポルタメントの部分だけ専用の音色にするのですが，まず，普段使っている音色のRRを長めに設定します。そして，実際に，メロディーを演奏させながら，LFOのパラメータやQコマンドの値を調整するのです。

この方法の長所はわざわざ，ポルタメントのマシン語ルーチンを組む必要がないということです。反面，音色データが増えると音色切りかえ時にプチノイズが入るので，静かな曲には使えないなどの欠点があります。

@のナンバーと音色はつぎのようになっています。

@0と@1がメロディ，@2～@5がポルタメント，@6と@7は@0と@1のRRを長くしたタイプ（PLAY文をまたぐタイの演奏用です），@20はドラム

なお，各パートと変数名のわりあてはつぎのようになっています。

REMARK

CDについてくるこの曲の楽譜はメチャクチャである（最初のページだけで誤りは最低19か所ある）。NAMCOさんはこういうCDをだして平気なのだろうか。ベラボーマンのときもわけのわからぬ楽譜がついていたし，いったいビクターさんは本当にまじめに取り組ん

《第1表》変数表

音源	変数名	パート
FM1	A( )	メロディ
FM2	B( )	メロディ（エコー）
FM3	C( )	ベース
PSG1	D( )	コード
PSG2	E( )	コード
PSG3	F( )	ドラム

GORRY先生より一言

PSGの使いかたがとても上手にできています。パート不足をまるで感じさせない仕上がりになっています。

MMLの貧弱さを音色定義でクリアするあたりもなかなかの腕前ですね。

★影さんこのハガキの切手，ラーメンライス食べながらなめたので，たいへんいい味がしますよ。つぐ美さんになめてほしいなぁ！（長野県下伊那郡・塩沢忠文16才）……つぐ美：キャビア以上ならなめてもいいかな。】

でいるのだろうか。まあ文句言ったところで，特にポップスなんか，そこらの楽器屋で売っているスコアなんてかなりいいかげんなものが多いし…しかたないのかな。

NAMCOのVGMはけっこう好きである。

いろんなジャンルの曲があってあきないというのがひとつの理由である。システムIIIあたりで，オーケストラで純クラシックというのもやってくれるといいな……。そのうちX68でフェリオスでもやろうと考えてます。ではまた。

■参考にしたもの

「ナムコ・ビデオゲームグラフティ Vol. 5」

■協力

1IS93番の男

《リスト1》オーダイン「ROUND1」の音色設定プログラム・リスト

```
10 ' 1989金09木17水                    Programed by SSD-Phi
20 '
30 '▒▒■■■■■■|| ｵｰﾀﾞｲﾝ ROUND 1  ||■■■■■■▒▒ ｵﾝｼｮｸｾｯﾃｲ
40 '
1000 '
1010 NEW CMD
1020 CLEAR ,&HCBFF,256
1030 '
1040 FOR I=&HCC00 TO &HCC4F STEP 16:SUM=0
1050   FOR J=0 TO 15
1060     READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE I+J,A:SUM=SUM+A
1070   NEXT
1080   READ B$:B=VAL("&H"+B$):IF SUM<>B THEN PRINT "Data error !":STOP
1090 NEXT
1100 '
1110 DATA E1,7B,D6,15,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,CA,79,64A
1120 DATA 19,C9,21,1D,CC,CB,03,19,7E,23,66,6F,C9,67,7D,EF,6E5
1130 DATA 79,5E,7A,CD,7A,17,7B,61,7B,AB,7B,F5,7B,3F,7C,64,7BB
1140 DATA 7C,AE,7C,67,7D,8C,7D,A2,78,C7,78,EC,78,11,79,36,810
1150 DATA 79,5B,79,80,79,A5,79,00,00,00,FF,FF,FF,FF,00,00,760
1160 '
1170 DIM A%(4,9):RESTORE 10000
1180 '
1190 READ NO%:IF NO%>20 THEN RESTORE:GOTO 1310
1200 '
1210 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT:NEXT
1220 CMD VOICE A%:ADR%=&HCC47+NO%*37
1230 FOR I=0 TO 36
1240   POKE ADR%+I,PEEK(&HE226+I)
1250 NEXT
1260 '
1270 POKE &HCC1D+NO%*2,PEEK(VARPTR(ADR%)  )
1280 POKE &HCC1E+NO%*2,PEEK(VARPTR(ADR%)+1)
1290 '
1300 GOTO 1190
1310 '
1320 BSAVE "ｵｰﾀﾞｲﾝ.bin",&HCC00,&H350
1330 PRINT "Complete !"
1340 END
1350 '
10000 '
10010 ' main melody A
10020 '
10030 DATA 00, 59 , 15 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
10040 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMD
10050 DATA 31,  4,  1,  7,  5, 33,  3, 10,  3,  0
10060 DATA 31,  4,  1,  7,  5, 19,  3, 10,  3,  0
10070 DATA 31,  1,  1,  7,  5, 45,  3,  2,  3,  0
10080 DATA 31,  1,  1,  7,  5,  0,  3,  2, -1,  0
10090 '
10100 ' main melody B
10110 '
10120 DATA 01, 59 , 15 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
10130 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMD
10140 DATA 31,  4,  1,  7,  5, 33,  3, 10, -1,  0
10150 DATA 31,  4,  1,  7,  5, 19,  3, 10, -1,  0
10160 DATA 31,  1,  1,  7,  5, 45,  3,  2, -1,  0
10170 DATA 31,  1,  1,  7,  5,  0,  3,  2,  3,  0
10180 '
10190 ' main melody A ﾎﾟﾙﾀﾒﾝﾄ ﾊﾝｵﾝ UP (q414)
10200 '
10210 DATA 02, 59 , 15 , 0 , 1 ,2500,+13, 0 , 10, 0 , 0
10220 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMD
10230 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 33,  3, 10,  3,  0
10240 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 19,  3, 10,  3,  0
10250 DATA 31,  1,  1,  1,  5, 45,  3,  2,  3,  0
10260 DATA 31,  1,  1,  1,  5,  0,  3,  2, -1,  0
10270 '
10280 ' main melody B ﾎﾟﾙﾀﾒﾝﾄ ﾊﾝｵﾝ UP (q414)
10290 '
10300 DATA 03, 59 , 15 , 0 , 1 ,2500,+13, 0 , 10, 0 , 0
10310 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMD
10320 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 33,  3, 10, -1,  0
10330 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 19,  3, 10, -1,  0
10340 DATA 31,  1,  1,  1,  5, 45,  3,  2, -1,  0
10350 DATA 31,  1,  1,  1,  5,  0,  3,  2,  3,  0
10360 '
10370 ' main melody A ﾎﾟﾙﾀﾒﾝﾄ c~a-  UP (q614)
10380 '
10390 DATA 04, 59 , 15 , 0 , 1 ,1250,+10, 0 , 13, 0 , 0
10400 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMD
10410 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 33,  3, 10,  3,  0
10420 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 19,  3, 10,  3,  0
```


★影さんを百七ハンマーでたたくのはつぐ美さんの愛情表現だ。(鹿児島県肝属郡・りょうの弟21才)……【つぐ美：私，ハンマーでたたくなんてマネしないわ！優しく笑みを浮かべながら……。影：はったおすんだよね。】

```
10430 DATA 31,  1,  1,  1,  5, 45,  3,  2,  3,  0
10440 DATA 31,  1,  1,  1,  5,  0,  3,  2, -1,  0
10450 '
10460 ' main melody B ﾎﾟﾙﾀﾒﾝﾄ c-a-  UP  (q614)
10470 '
10480 DATA 05, 59 , 15 , 0 , 1 ,1250,+10, 0 , 13, 0 , 0
10490 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMD
10500 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 33,  3, 10, -1,  0
10510 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 19,  3, 10, -1,  0
10520 DATA 31,  1,  1,  1,  5, 45,  3,  2, -1,  0
10530 DATA 31,  1,  1,  1,  5,  0,  3,  2,  3,  0
10540 '
10550 ' main melody A   long RR
10560 '
10570 DATA 06, 59 , 15 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
10580 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMD
10590 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 33,  3, 10,  3,  0
10600 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 19,  3, 10,  3,  0
10610 DATA 31,  1,  1,  1,  5, 45,  3,  2,  3,  0
10620 DATA 31,  1,  1,  1,  5,  0,  3,  2, -1,  0
10630 '
10640 ' main melody B   long RR
10650 '
10660 DATA 07, 59 , 15 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
10670 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMD
10680 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 33,  3, 10, -1,  0
10690 DATA 31,  4,  1,  1,  5, 19,  3, 10, -1,  0
10700 DATA 31,  1,  1,  1,  5, 45,  3,  2, -1,  0
10710 DATA 31,  1,  1,  1,  5,  0,  3,  2,  3,  0
10720 '
10730 ' snare drum & tom tom
10740 '
10750 DATA 20, 60 , 15 , 0 , 1 ,1250,-10, 0 , 13, 0 , 0
10760 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMD
10770 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 10,  0,  0
10780 DATA 31, 17, 14,  9,  4,  0,  0,  0,  0,  0
10790 DATA 31, 25, 13,  9,  8,  7,  0,  0,  0,  0
10800 DATA 31, 15, 13,  9,  9,  0,  0,  0,  3,  0
10810 DATA 99
```

《リスト2》オーダイン「ROUND 1」のメインプログラム・リスト

```
10 ' 1989金09木17水                    Programed by SSD-Phi
20 '
30 '■■■■■■■■ ｵｰﾀﾞｲﾝ ROUND 1  ■■■■■■■■
40 '
1000 '
1010 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
1020 IF PEEK(&HEC7E) THEN PRINT "How many files ···· ? ﾉ ｱｸﾀｲﾜ 0 ﾆｼﾃｸﾀﾞｻｲ。":STOP
1030 CLEAR ,&HCBFF,256
1040 BLOAD "ｵｰﾀﾞｲﾝ.bin"
1050 POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,&H0:POKE &HE13E,&HCC
1060 '
1070 T%=118
1080 T$="t=t%;"
1090 POKE &HE216,&HA5
1100 POKE &HE217,&H2C
1110 POKE &HE21A,&HB8
1120 CMD STOPM
1130 CMD PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
1140 '
1150 CMD VOICE LFO 4,2,1,8255,-3,0,6
1160 CMD VOICE LFO 5,2,1,8255,-3,0,6
1170 '
3000 '----------------------------------------SCORE
3010 DEFSTR A-F,P:DIM A(28),B(28),C(28),D(28),E(28),F(28)
3020 '
3030 DX="v12l16o5q6":EX="v12l16o5q6"
3040 D0="e-re-rd-d-re-":E0="crcr<b-b-r>c":F0="a-ra-ra-a-s14m1<cv8>a-"
3050 D(0)=DX+D0:E(0)=EX+E0:F(0)="v12l16o4q8"+F0
3060 CX="@30v14o3l16q6":C0="a-r>a-<a-g->g-<rg-"
3070 C(0)=CX+C0+"  @20     v15r8o5l32ee  d16<a8aa  r16
3080 A(0)="@20v15o5l8aere     r8o5l32dd  d16<a8gg  r16
3090 B(0)="@20v15o4l16cc8cc8.cr8o5l32cc  d16<a8ff  r16
3100 '
3110 A(1)="   v1514q4@2o4bq8@0>d-e-d-l16crcrd-d-re-&e-8e-rd-d-8.
3120 B(1)="r12v1314q4@3o4bq8@1>d-e-d-l16crcrd-d-re-&e-8e-rd-d-16&d-24
3130 C1="a-r>a-<a-g->g-<rg-"
3140 C1.=C1+"a-r>a-<a-d>d<r8"+C1+"a-r>a-<a-f>f<g->g-<
3150 C(1)="@30v14o3l16q6"+C1.
3160 D(1)=DX+D0+"r8e-rcd-r8"+D0+"e-re-rd-d-r8"
3170 E(1)=EX+E0+"r8cr<b-b-r8>"+E0+"crcr<b-b->r8"
3180 FX="l16s0m5000y7,28q8":FY="s14m1y7,56o3"
3190 F1="y6,10cr":F2="y6,5c8":F3="y6,10q3ccq8":F4=FY+"cr"+FX:F5=FY+"f+r"+FX
3200 P3=F3+F2+F3+F4+F3+F2+F3+F5:F(1)=FX+F1+F2+F3+F4+F1+F2+F3+F5+P3
3210 '
3220 D(2)=" e-r<a->rd-r<g-rb-rb>rd-rdr<b-rb-b-b-b-rb-
3230 E(2)=" d-r<g>rcr<fra-ra+r>crc+  r<a-ra-a-a-a-ra-
3240 C(2)="e-r>e-<e-e>er<ef8>f<fg->g-r8<b-rb-b->b-<b-rb->e->e-<a->d-<d-g-<b>e<
3250 A2="@40o7e-b-e-b-ebebf>c<f>c<g->d-<g-8r2@0"
3260 A(2)=A2+"o5r8e-re-8r8"
3270 B(2)="r2r2r2o5r8drd8r8
3280 F(2)=P3+F3+F2+F3+F4+"r8"+F2+F2+F3
3290 '
3300 A(3)=A(1):B(3)=B(1):C(3)=C(1):D(3)=D(1):E(3)=E(1):F(3)=F(1)
3310 '
3320 C(4)=C(2):D(4)=D(2):E(4)=E(2)
3330 A(4)=A2+"o5r8e-r<e-8r8>"
3340 B(4)="r2r2r2o5r8dr<d8r8>"
3350 F(4)=P3+F3+F2+F3+F4+"y6,10q3crq8"+F2+F2
```

★1 PRINT"影のアホ仕事しろ"；GOTO 1。どうだ！(岡山県久米郡・愛夢戦士14才)……【影：プログラムの最初の行なだけに，このプログラム動かしたらどうなるか，もうご存じですね。はい一勢に……。】

```
3360 '
3370 A(5)="v15o5   @2l16q3d8.q8@0<e-&e-2&e-8>e-rl4e-d-cd-
3380 B(5)="v13o5r12@3l16q3d8.q8@1<e-&e-2&e-8>e-rl4e-d-cd-8&d-24
3390 A(6)="   l16e-8.<e-&e-4.>e-re-e-re-&e-4d-4c4@4q6c4    q8@0
3400 B(6)="r12l16e-8.<e-&e-4.>e-re-e-re-&e-4d-4c4@5q6c8&c24q8@1
3410 A(7)="   e-8.<e-&e-2&e-8>e-re-4d-4c8<b->c&c<b-a-8>
3420 B(7)="r12e-8.<e-&e-2&e-8>e-re-4d-4c8<b-b-&b-r a-24>
3430 A(8)="   e-8.<e-&e-2.e-8&e-e-re-rb-ra-rb-r>c8.
3440 B(8)="r12e-8.<e-&e-2.e-24>e-rd-rcr<e-re-re->c8.
3450 A(9)="v15o5l16   @2q4<a8.q8@0>c8.<a-8&a-4&a-8b-rb-4a-4>c4<b-4>
3460 B(9)="v13o5l16r12@3q4<a8.q8@1>c8.<a-8&a-4&a-8b-rb-4a-4>c4<b-8&b-24>
3470 A(10)="   <b-8>c<e-&e-4.>e-re-e-re-e-4d-4c4 @4q6c4q8@0
3480 B(10)="r12<b-8>c<e-&e-4.>e-re-e-re-e-4d-4c4 @5q6c8&c24 q8@1
3490 A(11)="   <b-4>c4dcr<b-&b-4b-rb-r>c8r<b->dcr<b-ra-8.>
3500 B(11)="r12<b-4>c4dcr<b-&b-4b-rb-r>c8r<b->dcr<b-ra-16&a-24>
3510 A(12)="   <g4a-4a4b-4b-rb-r>c<b-r>e-&e-8d-8c8<b-8>
3520 B(12)="r12<g4a-4a4b-4b-rb-r>c<b-r>e-&e-8d-8c8<b-24>
3530 '
3540 C5=">d-r>d-r<d-r>d-r<d-r>d-<d-d-d->d-r<<"
3550 C6="a-r>a-r<a-r>a-r<a-r>a-<a-a-a->a-<r
3560 C(5)=CX+C5+C5:C(6)=C6+"a-r>crd-rdre->e-<<b->cd-c<b-a-
3570 C(7)=C(5):C(8)=C(6):C(9)=C(5):C(10)=C(6)
3580 C(11)="b-r>b-r<b-r>b-r<b-r>b-<b-8b->b-r<b-r>b-r<b-r>b-r<b-r>b-b-a-gfe-<
3590 C(12)=">e-r<e-r>e-r<e-r>e-r<e->e-8e-<e-re-re-re-re-r>e-d-8cr<b-8
3600 '
3610 D(5)=DX+"o5d-rd-rd-8rd-rd-rd-d-4d-4e-4f4e-4
3620 E(5)=EX+"o4a-ra-ra-8ra-ra-ra-a-4a-4a-4a-4a-4
3630 D(6)="crcrc8rcrd-rd-d-4crcrd-8rcrcrcd-c<b-a->
3640 E(6)="a-ra-ra-8ra-ra-ra-a-4a-ra-ra-8ra-ra-ra-a-4
3650 D(7)=D(5):D(8)=D(6):D(9)=D(5):D(10)=D(6)
3660 E(7)=E(5):E(8)=E(6):E(9)=E(5):E(10)=E(6)
3670 D11="drdrd8rdrdrdd4":D(11)=D11+D11
3680 E11="a-ra-ra-8ra-ra-ra-a-4":E(11)=E11+E11
3690 D(12)="e-8r8e-8r8e-8.e-re-r8 e-re-re-re-re-d-8cr<b-8.>
3700 E(12)="g8r8g8r8g8.grgr8 grgrgrgrgf8e-rd-8.
3710 '
3720 F6="y6,10c8y6,5c8y6,20c8r8":F7="m3000r8y6,10ccy6,20c8y6,10c8"
3730 F(5)=FX+F6+F7+F7+F7
3740 FOR I=6 TO 11:F(I)=F(5):NEXT
3750 F(12)=F7+F7+F7+F1+F2+"y6,10m2000132ccccm5000c8
3760 '
3770 A(13)="   v15o5@0l16e-rd-rcre-rcr<a-b->c<a-b->c&c4<a-4b-4>c8<b-@6>c
3780 B(13)="r12v13o5@1l16e-rd-rcre-rcr<a-b->c<a-b->c&c4<a-4b-4>c8<b-32@7>c64
3790 A(15)="   @0<a-8b->c<a-8b->c<a-8b->c<a-8b->c<a-ra-ra-ra-ra-8a-b->c8<b-@6a-
3800 B(15)="r12@1<a-8b->c<a-8b->c<a-8b->c<a-8b->c<a-ra-ra-ra-ra-8a-b->c8<b-32@7a
-64
3810 A(17)="   @0o5cr<b-ra-b-a-b->c8<b-a->c8<b-a->e-rd-rcd-cd-e-8d-ce-a-b->c<
3820 B(17)="r12@1o5cr<b-ra-b-a-b->c8<b-a->c8<b-a->e-rd-rcd-cd-e-8d-ce-a-b-32>c64
<
3830 A(18)="   a-4.r8a-4.r8 a-ra-a-&a-2
3840 B(18)="r12a-4.r8a-4.r8 a-ra-a-&a-2
3850 A(19)="   o4b-4d8rdrde-8f4f4g4a-4f4
3860 B(19)="r12o4b-4d8rdrde-8f4f4g4a-4f8&f24
3870 A(20)="   g4a-4a4b-4b-ge-gb-r>crd2
3880 B(20)="r12g4a-4a4b-8&b-24afdfarbr>c+4&c+8&c+24
3890 '
3900 A(21)="   o5@0l8q6v15cv14cv15d-v14d-v15e-v14e-v13e-v11e-v9e-
3910 B(21)="r12o5@1l8q6v13cv13cv13d-v12d-v13e-v12e-v11e-v9e-v7e-
3920 A(22)="v15q8r2r2r2l16rre-re-8rr
3930 B(22)="v13q8r2r2r2l16rrdrd8rr
3940 A(23)="@0l16q8o5v15e-rrr<e-re-ra-a-ra-a-r v13a-a-rv12a-a-r v10a-v8a-
3950 B(23)="@1l16q8o5v13d rrr<d rd rg g rg g r v11g g rv10g g r v9g v8g
3960 A(24)="v15r2r2r2rro5e-r<e-8r8
3970 B(24)="v13r2r2r2rro5d r<d 8r8
3980 A(25)="   o5@0l8q6v15cv14cv15d-v14d-l16V15e-d-rc<a-8v14a-a-rv13a-a-rv12a-a-
rv11a-a-rv10a-a-
3990 B(25)="r12o5@1l8q6v13cv12cv13d-v12d-l16v13e-d-rc<a-8v12a-a-rv11a-a-rv10a-a-
rv9a-a-rv8a-a-
4000 A(26)="r2r2r2r8o5v15q6e-e-<q8e-8r8
4010 B(26)="r2r2r2r8o5v13q6dd<q8d8r8
4020 '
4030 F(21)=FX+"l16q6y6,20m8000c4y6,10m5000c4y6,20q4ccccq6y6,10m5000c4 y6,20m8000
c4y6,10m5000c4y6,20q4ccc8q6y6,10m5000c8y6,20v14q4c8s0q8
4040 F22="y6,20m5000q4c8.cy6,10q8c8"+F5
4050 F(22)=F22+F22+F22+"q1v15l12y6,5cy6,10cy6,15cy6,20cy6,15cy6,10c
4060 F(23)=F(21):F(24)=F(22)
4070 F8="r8y6,10m5000c8
4080 F(25)=FX+F8+"r8"+F4+F8+"r8"+F5+F8+"r8"+F4+F8+"s14m1y7,56o3rf+rc
4090 FOR I=26 TO 28:F(I)=F(25):NEXT
4100 '
4110 C0="":D0="":E0="":F0=""
4120 FOR I=23 TO 28 STEP 2:E(I)="v14o3q6l16"+C1.:NEXT
4130 FOR I=24 TO 28 STEP 2:E(I)=C(2):NEXT
4140 FOR I=25 TO 28 STEP 2:D(I)="v12o5q1l16"+C1.:NEXT
4150 FOR I=26 TO 28 STEP 2:D(I)=C(2):NEXT
4160 '
5000 '----------------------------------------PLAY!
5010 CMD PLAY A(0),B(0),C(0),D(0),E(0),F(0)
5020 FOR I=1 TO 12
5030   CMD PLAY A(I),B(I),C(I),D(I),E(I),F(I)
5040 NEXT
5050 FOR I=1 TO 4
5060   CMD PLAY A(I),B(I),C(I),D(I),E(I),F(I)
5070 NEXT
5080 FOR I=5 TO 12
5090   CMD PLAY A(I+8),B(I+8),C(I),D(I),E(I),F(I)
5100 NEXT
5110 FOR I=21 TO 28
5120   CMD PLAY A(I),B(I),C(((I+1)MOD 2)+1),D(I),E(I),F(I)
5130 NEXT
5140 GOTO 5020
5150 END
```


★影さん、はじめてだからボツにしないで。毎月ベーマガ買うからお願い♡（熊本県芦北郡・福島謙吾15才）……
【影：しかと聞いたぞ。毎月買ってるという証拠に毎月ハガキも送ってくること。つぎからはボツでしょうけど。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X1シリーズ+FM音源ボード用(要NEW FM音源ドライバー)

オーダイン

エンディングBGM ©㈱ナムコ

上田　順一

まず，はじめに

こんにちは。今回は「ナムコ・ビデオゲームグラフティVol.5」より，オーダインの「エンディングBGM」を作ってみました。

プログラムは

このプログラムでは，いままで以上に音色データに気を使ってみました。CDの音を元に，シンセサイザ上でエディットしたものを使いました。ぜひ打ち込んでみてください。

終わりに

この曲はドラムやむずかしい音色がなかったので，かなり原曲にせまることができたと思います。

P.S.：ピヨピヨーパヨパヨー

GORRY先生より一言

今年はまさに「上田くんの年」でしたね。MMLづくりのセンスもさることながら，バツグンの選曲眼（耳かな？）を持っているのが彼の強みです。他の投稿とダブらなくて，しかもそれがすばらしい作品ばかり。載らないわけがありませんね。

今月号で平成元年のザ・ゲーム・ミュージック・プログラムもおしまいです。来年もがんばりましょう。

★参考にしたもの

・ナムコ・ビデオゲームグラフティVol.5

・川野氏のサンダークロス4面

注）NEW FM音源ドライバーを起動後実行してください。

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）

オーダイン「エンディングBGM」のプログラム・リスト

```
100 '■■■■ [Ending BGM/ORDYNE (C)namco V1.12 ■■■■
110 A$=USR4("S")
120 DIM A%(4,10):RESTORE
130 PRINT "WAIT A MOMENT!"
140 PRINT "SETTING TONE DATA NOW"
150 FOR T=0 TO 5:PRINT "TONE No.";T;:PRINT CHR$(&H1E)
160 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10
170 READ A%(I,J)
180 IF INKEY$(0)=" " THEN J=10:I=4:T=5
190 NEXT:NEXT
200 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
210 NEXT T:KEY 0,""
220 '    [namco BASS]
230 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
240 DATA 27, 14,  0,  6,  3, 28,  0,  8,  0,  0,  0
250 DATA 31, 12,  0,  6,  3, 47,  0,  2,  0,  0,  0
260 DATA 31, 19,  0,  6,  5, 14,  0,  0,  0,  0,  0
270 DATA 31,  6,  3,  7, 14,  4,  0,  0,  0,  0,  0
280 '    [VIBRAPHONE]
290 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
300 DATA 31, 16,  7,  5,  9, 42,  0, 12,  0,  0,  0
310 DATA 31, 18,  8,  5,  2,  0,  0,  1,  0,  0,  0
320 DATA 31, 16, 21,  5, 15,  7,  0, 15,  0,  3,  0
330 DATA 31, 20,  8,  5,  3,  0,  0,  4,  0,  0,  0
340 '    [namco MAIN 1]
350 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
360 DATA 19,  0,  0,  0,  0, 26,  0,  4,  0,  0,  0
370 DATA 31,  5,  0,  4, 15,  2,  0,  0,  0,  0,  0
380 DATA 31, 11,  0,  6, 10, 33,  0,  5,  0,  0,  0
390 DATA 31,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  2,  0,  0,  0
400 '    [BRASS]
410 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
420 DATA 31,  9,  0,  2,  2, 23,  0,  4,  7,  0,  0
430 DATA 16,  9,  0,  6,  1,  2,  0,  4,  7,  0,  0
440 DATA 31,  0,  0,  2, 15, 27,  0,  4,  0,  0,  0
450 DATA 16, 11,  0,  6,  1,  2,  0,  4,  0,  0,  0
```

★TOWNSのプログラムが載ってもないのに，ベーマガを買っているボクはなんて心が広いんだ。(北海道札幌市・三木一敏15才)……【影：TOWNSをもっているということを言いたいがためにこのハガキを送ったな。】

```
460 '    [TUBRA BELLS]
470 DATA 36, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
480 DATA 31,  2,  2,  2,  4, 32,  0,  1,  7,  1,  0
490 DATA 31,  2,  0,  5,  8,  1,  2,  1,  7,  0,  0
500 DATA 31, 14,  1,  2,  2, 22,  2,  1,  3,  1,  0
510 DATA 31, 24,  0,  5,  1,  6,  2,  1,  3,  0,  0
520 '    [VIBRAPHONE 2]
530 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
540 DATA 31, 15,  8,  5,  9, 42,  0, 12,  0,  0,  0
550 DATA 31, 20, 11,  5,  1,  0,  0,  1,  0,  0,  0
560 DATA 31, 16, 21,  5, 15,  7,  0,  1,  0,  0,  0
570 DATA 31, 18,  9,  5,  1,  4,  0,  4,  0,  0,  0
580 INIT:CLS0:SCREEN
590 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,H
600 DIM A(20),B(20),C(20),D(20),E(20),F(20),G(20),H(20)
610 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
620 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&H20B
630 A$=USR2("0")
640 PRINT "SETTING 'MML'"
650 ' [BELL 1]
660 A(0)="@5O2Q8V12L8^8S0,0,0,0 T92 R8
670 A(1)="  A<EACG<C>DA<D>EB<E>> A<EA>G<DG>F<CF>G<DG16D16>
680 A(2)="|:A<EACG<C>DA<D>EB<E>> A<EA>G<DG>F<CF>:G<DG>:|T80G<T60DT40G>T92
690 A(3)="|:4A+<FA+>:|L16|:A<RAR<C>R> A<RAR<C8>>:|L8
700 A(4)="|:4A+<FA+>:|L16|:A<RAR<C:>R> A<RAR<C8>>:|R>ARGRL8E>
710 A(5)=A(3)+"|:4A+<FA+>:|A<EA>G4<G>F<CF>G<DG>
720 A(6)="[0"+A(1)+A(2)
730 A(7)=A(3)+A(4)+A(5)+"]
740 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("1"+A(I)):NEXT
750 ' [BELL 2]
760 A(0)="@5O4Q8V12L8^32S0,0,0,0 R8 R4
770 A(1)="|:3C4.E4.F4.G4.C4.>B4.A4.B4.<:|
780 A(2)="D4D2D4D4 >>L16|:R<ERB<R>E> R<ERB<R8>>:|L8R4<<
790 A(3)="D4D2D4D4 >>L16|:R<ERB<R:>E> R<ERB<R8>>:|D>RBRAL8RR4<
800 A(4)=A(2)+"D4D2D4D2C4.>B4.A4.B4.<
810 A(5)="[0"+A(1)
820 A(6)=A(2)+A(3)+A(4)+"]
830 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("2"+A(I)):NEXT
840 ' [MAIN]
850 C(0)="@1O5Q8V13L8^8S0,0,0,0 R8
860 C(1)="B16&<C16>BGE4.A4.CDE>A4.A4.A4&A16G16A4.<
870 C(2)="B16&<C16>BGE4.<E4.DC>BA4.A4.A4&A16G16A4.
880 C(3)=C(1)+"R4R16
890 C(4)="G16A4GDEF2<C2&C>BE2. R4R16
900 C(5)="G16A4GDEFG4FE16F16E16F16EE16F16E16F16A16B16<C2.> R4R16
910 C(6)=C(4)
920 C(7)="G16A4GDEFG4FEDC>B<C>A<C>BG<DC>E
930 C(8)="@2O4V12S255,9,10,30 [0
940 C(9)="<C>BGE4.A4.CDE>A1R2< <C>BGE4.<E4.DC>BA4.A4.A4&A16G16A4.
950 C(10)="<<C>BGE4.A4.CDE>A4.A4.A4&A16G16 A4.&A4&A16
960 C(11)="<G16A4GDEF2<C2&C>BE2.&E4&E16
970 C(12)="G16A4GDEFG4FE16F16E16F16EE16F16E16F16A16B16<C2.&C4&C16>>
980 C(13)=C(11)+C(7)+"]
990 FOR I=0 TO 20:A$=USR2("3"+C(I)):NEXT
1000 '
1010 C(0)="@1O5Q8V10L8^36S0,0,0,0 R8 R16.
1020 C(8)="@2O4V8S255,9,10,30 [0
1030 FOR I=0 TO 20:A$=USR2("4"+C(I)):NEXT
1040 ' [BACK 1]
1050 E(0)="@4O6Q8V9L8^8S0,0,0,0 R8
1060 E(1)="R4.P1(D+,C)1&(C,5A)1&>(A,G)2R8
1070 E(2)="@1O5V9
1080 E(3)="R4.L16 R32<C>E<E>AC<C>F>A<AD>F<F>BD<D>G>B<B32L8A1&A2
1090 E(5)="@3O3V12L8S255,9,11,30
1100 E(6)="G4.CDEF4R>B4R<C1&CR4.<
1110 E(7)="L32R4R16(F+,G)&G(G+,A)&A8..(F+,G)&G16.(C+,D)&D16.(D+,E)&E16.(E,F)&F4...
1120 E(8)="(B,5C)&<C4...R8>(A+,B)&B16.(D+,E)&E2&E8..
1130 E(9)="R4R16(F+,G)&G(G+,A)&A8..(F+,G)&G16.(C+,D)&D16.(D+,E)&E16.(E,F)&F16.(F+,G)&G8..(E,F)&F
16.
1140 E(10)="L16EFEFE8EFEFABL32(B,5C)&<C8..&C2>
1150 E(11)=E(7)+E(8)+E(9)
1160 E(12)="L8EDC>B<C>A<C>BG<DC
1170 E(13)=">E@0O2V14L16^12S0,0,0,0 [0
1180 E(14)="|:3A4GRCGA4D4.E8G8B8 A8<ARR>AG4.F8<FRR>F:G4<GR>:|G8<G8>G8
1190 E(15)="|:4A+1&A+2:A1&A2:|A4.G4.F4.G4. ]
1200 FOR I=0 TO 20:A$=USR2("5"+E(I)):NEXT
1210 '
1220 E(0)="@4O5Q8V9L8^32S0,0,0,0 R8
1230 E(1)="R4.P2(B,G+)1&(G+,F)1&(F,D+)2R8
1240 E(2)="@1O5V9
1250 E(3)="R4.L16 F<F>BD<D>G>B<BE>G<GC>E<E>AC<C>FL8R@V-6A1&A4.
1260 E(5)="@3O3V9L8S255,9,11,30 R16^32
1270 E(6)=E(6)+"R16
1280 E(13)="@0O2V14L16^32S0,0,0,0 [0
1290 FOR I=0 TO 20:A$=USR2("6"+E(I)):NEXT
1300 ' [BELL 3]
1310 G(0)="@1O6Q8V10P1L8^8S255,9,10,50 R8
1320 G(1)="R4.|:<V11C>BGE2.V10 R4.R4.R4. :>A4.<E4.>E4.A4.B4.E1&E8<A4.&A4.:|A4.&A1>
1330 G(2)="R1R1R1R1R4 L16>A<EAB<CD>ABGAL8E&
1340 G(3)="E1R1R1R1R2 >A4.G4.F4.G4.&
1350 G(4)="[0 G4.<<|:<V12C>BGE2.V10R1R2:R4.>G4.A4.B4.E1&E2&F4.<:|
1360 G(5)="R1>"+G(2)+G(3)+"]
1370 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("7"+G(I)):NEXT
1380 '
1390 G(0)="@1O6Q8V10P2L8^32S255,9,10,50 R8 R96
1400 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("8"+G(I)):NEXT
1410 ' [Programed By JUNCHAN (RAMS#296)]
1420 A$=USR4("P")
```


★5か月間新聞配達をして，ついにPC-9801UV11を買いました。もう，うれしくてしかたがありません。(岐阜市・きなこ14才)……【編集長：うーん，だれかにも見習ってほしい。影：どうせなら家を買いなさい。】

ザ・ゲーム・ミュージック♪プログラム

X68000用 PLUS(プラス) ALPHA(アルファ)

—1面BGM— ©ジャレコ

石田　勇

はじめに

PLUS ALPHA 1面のBGMです(だれか曲名を教えてください)。

友達がいきなりテープを持ってきて，作ってくれっちゅーから作ったわけです。TWIN BEEみたいなのりでなかなかいい曲です。

入力

見ていただけばわかると思いますが，同じようなところがけっこうあるので，よく見て打ち込むと楽だと思います。

プログラム

チャンネルが余(あま)ってしまってずいぶんもったいない使いかたをしています。他の機種へも簡単に移せると思います。

あと，ドラムはどうしようもなかったので，ノイズモードを使いました。この曲を鳴らしたあと別の曲を鳴らすときは，チャンネル8のMML中にY15,0をいれてください。

最後に

最近MIDIで遊んでいます。MT-32を使っていますが，まだ音色を作って遊べないので，FM音源も一緒に使いたいなぁと思っています。

では，また。

川野先生より一言

さて，曲のほうですが，なかなかきれいにまとまっています。少しドラムがこもって聞こえてしまうのが残念ですが，メロディ・ラインが美しいのであまり気になりません。エコーをかけるともっと良くなるんじゃないかな？

とにかく次回作にも期待!!てな感じです。

えっと，話はそれますが，今まで毎月載せてきましたボクのX68Kのプログラムですが，いろいろな都合により当分の間休ませていただきます。いままでのご声援，本当にありがとうございました。

また会う日まで。

PLUS ALPHA—1面BGM—のプログラム・リスト

```
100 /*  save "PLUSALPHA          .BAS"
110 /*
120 /*       P L U S   A L P H A          1 面   B G M
130 /*
140 /*
150 /*
160 /*       B Y     D A C
170 /*
180 /*       1 9 8 9   /   7   /   9
190 /*
200 m_init()
250 dim str pd(50)[255],d0[255],d1[255],d2[255]
260 dim char v(4,9),voi(4,10),vn
500 /*
510 for i=1 to 8
520   m_alloc(i,8000)
530   m_assign(i,i)
540 next
550 vdata()
570 pdata()
580 m_play()
590 end
1000 /*
1010 /*  S E T   M M L   T O   T R A C K
1020 /*
1030 func trk(t)
```

★この欄に載るとパソコンがうまくなるって本当ですか？（千葉県・TYN16才）……【影：じつをいうとパソコンだけに限らず，すべてにおいてうまくいくようになります。名付けて「幸せを呼ぶOF」。というわけだ!!】

```
 1040    r=0
 1050    while r<>8
 1060      m_trk(t,pd(r))
 1070      r=r+1
 1080    endwhile
 1090    return()
 1100 endfunc
 1500 /*
 1510 /*  V O I C E   S E T
 1520 /*
 1530 func vset(vn)
 1540    voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
 1550    voi(0,1)=15
 1560    voi(0,9)=3
 1570    for x=0 to 3
 1580    for y=0 to 9
 1590      voi(x+1,y)=v(x,y)
 1600    next
 1610    next
 1620    m_vset(vn,voi)
 1630    return()
 1640 endfunc
 6000 /*
 6010 /*  V O I C E   D A T A
 6020 /*
 6030 func vdata()
 6040 /*
 7000 /*    AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2        M A I N
 7010 v={   31,  0,  0,  0,  0, 30,  0,  8,  0,  0,
 7020       31, 16,  0,  7, 15, 12,  0,  4,  0,  0,
 7030       31,  0,  0,  0,  0, 50,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
 7040       16,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,       4,  7}
 7050 vset(70)
 7060 /*
 7100 /*    AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2        B A S S
 7110 v={   31,  0,  0,  0,  0, 40,  0,  0,  0,  0,
 7120       31,  0,  0,  8,  0,  5,  0,  1,  0,  0,
 7130       31,  0,  0,  0,  0, 30,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
 7140       31,  0,  0,  8,  0,  5,  0,  1,  0,  0,       4,  7}
 7150 vset(71)
 7160 /*
 7200 /*    AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2        B A S S   D R U M
 7210 v={   31, 28,  0,  0,  3,  6,  0,  0,  0,  0,
 7220       31, 18, 15, 10, 10,  0,  0,  1,  0,  0,
 7230       31, 18, 15, 10, 10,  0,  0,  1,  0,  0,/* CON FBL
 7240       31, 25,  0, 15, 15,  0,  0,  1,  0,  0,      5,  4}
 7250 vset(72)
 7260 /*
 7300 /*    AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2        S N A R E   D R U M
 7310 v={   31, 23,  0,  0,  4,  0,  0,  1,  0,  1,
 7320       31, 18, 15, 10,  5,  0,  0,  1,  0,  0,
 7330       31, 18, 15, 10,  5,  0,  0,  1,  0,  0,/* CON FBL
 7340       31, 21,  0, 15, 15,  0,  0,  2,  0,  0,      5,  0}
 7350 vset(73)
 7360 /*
 7400 /*    AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2        S U B   1
 7410 v={   31,  0,  0,  0,  0, 30,  3,  4,  7,  0,
 7420       31, 18,  0,  7, 15, 13,  0,  2,  7,  0,
 7430       31,  0,  0,  0,  0, 30,  3,  4,  3,  0, /* CON FBL
 7440       31, 18,  0,  7, 15, 13,  0,  2,  3,  0,       4,  7}
 7450 vset(74)
 7460 /*
 7500 /*    AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2        S U B   2
 7510 v={   20,  0,  0,  0,  0, 30,  0,  1,  3,  0,
 7520       16,  0,  0,  7,  0,  2,  0,  1,  3,  0,
 7530       20,  0,  0,  0,  0, 35,  0,  1,  7,  0, /* CON FBL
 7540       16,  0,  0,  7,  0,  2,  0,  1,  7,  0,       4,  7}
 7550 vset(75)
 7560 /*
 7600 /*    AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2        S U B   3
 7610 v={   31,  0,  0,  0,  0, 50,  0,  4,  7,  0,
 7620       31, 10,  0,  7, 15, 10,  0,  8,  7,  0,
 7630       31,  0,  0,  0,  0, 50,  0,  2,  3,  0, /* CON FBL
 7640       31, 10,  0,  7, 15, 10,  0,  2,  3,  0,       4,  7}
 7650 vset(76)
 7660 /*
 9900 return()
 9910 endfunc
10000 /*
10010 /*  P L A Y   D A T A
10020 /*
```


★カオスエンジェルスの最終ボスが倒せない。ドーシタラタオセルノカオシエテホシイノダ。(栃木県宇都宮市・佐藤正典16才)……【影：確かTILTO WAIT 3連発で死んだような…。編：聞く相手をよく確かめよう。】

```
10030 func pdata()
10040 m_tempo(140)
10050 /*
11000 pd(0)="@70v15q8o4p1y48,1218[do]"
11010 pd(1)="<c2rd>bga4<e4dg4>b<c2rd>bg{aba&a&}a2.."
11020 pd(2)="<c2rd>bga4<e4dg4>b<c2rd>bg{aba&a&}a2.<d"
11030 pd(3)="e2rd>a<de2rdcd>{b&<c&>b&b&}b2r<ge2.rcd"
11040 pd(4)="e2rd>a<de2rdcd>{b&<c&>b&b&}b2r<gerrrrrrrr"
11050 pd(5)="<e4efrg4.e4.d4cde>b4<cdrgre&e1"
11060 pd(6)="e4efrg4.e4.d4cdeg1g1>>"
11070 pd(7)="[loop]"
11600 trk(1)
11900 /*
11910 /*
12000 pd(0)="@70v15q8o4p2y49,2818[do]"
12600 trk(2)
12900 /*
12910 /*
13000 pd(0)="@70v15q8o4p3y50,2018[do]"
13600 trk(3)
13900 /*
13910 /*
14000 pd(0)="@74v15q7o4p3y51,1611[do]"
14010 pd(1)="|:16dg<d>r:|"
14020 pd(2)="|:16dg<d>r:|"
14030 pd(3)="|:8ea<e>r:||:8g<dg>r:|"
14040 pd(4)="|:8ea<e>r:||:4g<dg>r:|@75p1<rrgrrrgrrrgrarbr>"
14050 pd(5)="v11<c1c1>b1v14<rrgrrrgrrrgrarbr>"
14060 pd(6)="v11<c1c1c1d1>@74v15"
14600 trk(4)
14900 /*
14910 /*
15000 pd(0)="@70v15q7o4p3y52,24[do]18"
15010 pd(1)="r1r1r1r1"
15020 pd(2)="a2rbgef4<c4>b<e4>ga2rbgef2..r"
15030 pd(3)="r1r1r1r1"
15040 pd(4)="@76g1r2.f4e1116@75p2<rrerrrerrrerfrgr>"
15050 pd(5)="v11a1a-1g1v14<rrerrrerrrerfrgr>"
15060 pd(6)="v11a1a-1g1g1@70v15"
15600 trk(5)
15900 /*
15910 /*
16000 pd(0)="@75v15q7o4p3y53,2011[do]"
16010 pd(1)="r1r1r1r1"
16020 pd(2)="r1r1r1r1"
16030 pd(3)="r1r1r1r1"
16040 pd(4)="r1r1r1r1"
16050 pd(5)="v11f1f1e1v14<rrbrrrbrrrbr<crdr>>"
16060 pd(6)="v11f1f1e1b1
16600 trk(6)
16900 /*
16910 /*
17000 pd(0)="@71v15q3o3p3y54,2018[do]"
17010 pd(1)="ffffff<dg>ffffff<dg>ffffff<dg>ffffff<dg>f"
17020 pd(2)="ffffff<dg>ffffff<dg>ffffff<dg>ffffffffee"
17030 pd(3)="dddddda<e>dddddda<e>dccccg<c>ccccccg<c>c"
17040 pd(4)="dddddda<e>dddddda<e>dccccg<c>ccccccg<c>c"
17050 pd(5)="ffffffffffffffffeeeeeeeeeeeeeee"
17060 pd(6)="ffffffffffffffffgggggggggggggggg"
17600 trk(7)
17900 /*
17910 /*
18000 pd(0)="v15q8o1p3y55,2018y15,150[do]"
18010 pd(1)="@72cr@73cr@72cc@73cr@72cr@73cr@72cc@73c@72ccr@73cr@72cc@73cr@72cr@7
3cr@72cc@73c@72c"
18020 pd(2)="@72cr@73cr@72cc@73cr@72cr@73cr@72cc@73c@72ccr@73cr@72cc@73cr@72cr@7
3cr@72cc@73c@72c"
18030 pd(3)="@72cr@73cr@72cc@73cr@72cr@73cr@72cc@73cr@72cr@73cr@72cr@73c@72crr@7
3cr@72cr@73c@72c"
18040 pd(4)="@72cr@73cr@72cc@73cr@72cr@73cr@72cc@73cr@72cr@73cr@72cr@73c@72cc@73
c@72c@73c@72c@73cc16c16c16c16"
18050 pd(5)="@72cc@73c@72ccc@73c@72ccc@73c@72ccc@73c@72ccc@73c@72ccc@73c@72cc@73
c@72c@73c@72c@73cc16c16c16c16"
18060 pd(6)="@72cc@73c@72ccc@73c@72ccc@73c@72ccc@73c@72ccc@73c@72ccc@73c@72ccc@7
3c@72cc@73cc16c16c16c16"
18600 trk(8)
18900 /*
18910 /*
19000 return()
19010 endfunc
```

X68000

★僕の友達竹田君は大きくなったら病院になりたいそうですが，影さんは何になりたいですか？（岐阜県各務原市・長尾　守16才）……【影：この世を支配する神になりたいです。つぐ美：Dr.の髪にでもなってあげなさい。】

あくせすROOM

サークル紹介

○サークル・IN

〒510-12　三重県三重郡菰野町共栄2938-3

神田武幸『案内書くれ』係

当サークルはX68Kユーザーを対象としたサークルです。活動は月1回DISK会報を発行することで，内容は，プログラムの打ち込み，ゲーム，CGなど盛りだくさんです。くわしくは62円切手を同封のうえ連絡を。

○No-side

〒015　秋田県本荘市船岡字家の下26　佐藤雅敬

MSXのサークルを発足(ほっそく)しました。ほとんどの人が素人(しろうと)なので気軽に入ってください。活動は会誌発行や情報交換，イラストなどですのでむずかしいことはほとんどありません。62円切手を同封で連絡ください。案内書を差しあげます。

○RHAP SODY

〒356　埼玉県上福岡市清見1-6-9 フォーブル渋谷A203　赤川哲也

当サークルは，PC-88SR以降を中心に運営をしています。運営内容は，会員の希望や，参加により変わってくる会員主体の会誌を毎月発行しています。興味のある方は72円切手と機種名を記入しご連絡ください。おって入会案内を郵送します。

○P・A・C

〒853-12　長崎県福江市平蔵町樫ノ浦1495-4　藤原政文

当サークルではPC88ユーザーを中心に活動を行なっています。毎月1回発行する会報には，パソコンに関することは当然としてその他のいろいろなジャンルの情報交換の場をもうけています。入会希望の方は62円切手同封のうえ連絡ください。

○MLC

〒260　千葉市高洲1-17-5-101　鈴木博文

当サークルではMSX2，2+のディスク・ユーザーを募集しています。活動内容は会誌(月1回発行)上での意見交換や会員同志の売買などです。興味のある方は62円切手を同封のうえ，連絡ください。

★お便りお待ちしています。サークルの活動内容（会費や入会方法なども），責任者の住所，氏名，年令，電話番号を明記してお送りください。

明日のスタープログラマー

(採用までもう1歩でした)

●家計簿「勝ちゃん」
〔福岡県北九州市・佐藤勝秀〕

●STUDYUS
〔福島県・しまくらプロジェクト〕

●MSX-ASSEMBLER
〔千葉県匝瑳郡・Akihiro. K〕

●キャラクターエディタ
〔千葉市・今泉永生〕

●FANTASIE BATTLE
〔大阪府守口市・新座恒治〕

●約束
〔千葉県君津市・溝口朋宏〕

●ミミズくん
〔神奈川県鎌倉市・T. W.〕

●プルウェイの森
〔京都市・JARADIAN〕

●FLYING ATTACK
〔山口県大津都・山崎史雄〕

投稿ありがとう

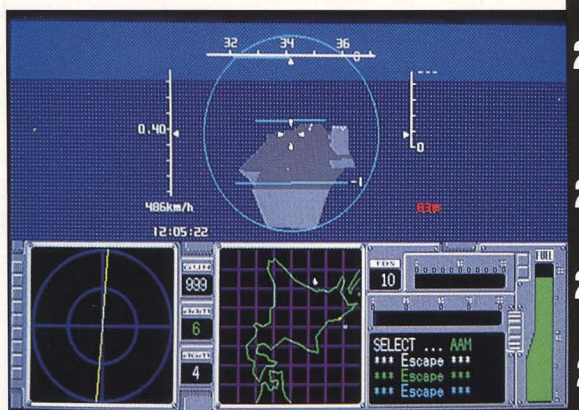
池田啓介／六甲おろし／ミトッチ／RURI-2／成重純一郎／中川誠／岡田　涼／平田浩嗣／牧野匡孝／坂間洋一／下沢聡宏／星子健／北山正樹／吉川経経／沢田真司／橋場　武／奥平博信／和田其彦／蓮岡和之／小林千洋／駒井健也／深田謙造／大野伸弐／白須公正／増田　純／20NGMAN／花光悟／野田敏之／渡辺啓介／柿内一宏／楠　則夫／野田晋一郎／坂下智博／神田久仁彦／SPACE UNIVERS／青山尊士／田沢豊秀／広瀬剛也／寺田勝也／蒲生　敬／小茅健次／安岡紀英／中谷慎一郎／中西政之／HIGH・SOFT／五十嵐良雄／おかちゃんぺ／高杉智将／水谷雅宏／森下恭志／滝川雅晴／伊藤善幸／堤　雅秀／宇野達也／長江悟弘／青木宏明／佐野敏哉／溝端祐三／ザナックファイト／GUY-SOFT／佐藤雅巳／内田明宏／徳田裕之／小沼修司／高木清志／宇井信介／高橋　篤／河野武史／山本浩之／元嶋憲司／湯木英二／若杉晃一／MASYOSHI／佐々木智義／滝沢和俊／MORIYA GAMES／近藤大輔／寺井　聡／三好健一／本庄英樹／工藤　憲／川名高司／田中　斉／桂　竜一／駒井健也／谷口　聡／小西将道／播磨健史／佐々木達也／原田智和／開　勝久／山本浩之／大藤将人／BLACK-Hom／黒田　翼／小倉弘嗣／和田憲一／石川　修／溝口朋宏／木村洋行／松迫光治／酒寄正章／小板橋　淳／佐藤　渉／西山司／藤本真一／吉田俊介／松岡秀征／高橋俊行／宮崎光樹／久保田武文／上田順一／草場威人／新島武彦／広石　充／東川わたる／大山英郎／今泉隆一／西岡宗貞／定岡和文／京橋　猛／稲川淳三郎／クリス／大木大介／東海林克之

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！また投稿してネ

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER SOFT CORNER

CONTENTS
DECEMBER 1989



259 新着ゲーム情報
ディスクステーション クリスマス号(コンパイル)/HARAKIRI(ゲームアーツ)/上海II(システムソフト)/装甲騎兵ボトムズ(ファミリーソフト)

263 BURAI ブライ

266 ファイアーホーク __テグザー__ 2

269 AIR COMBAT 遊撃王 II

272 WINGS ウィングス

275 チャレンジ!セガ・メガドライブ
ヘルツォーク・ツヴァイ/TATSUJIN/ヴァーミリオン他

278 チャレンジ!PCエンジン
サイドアームSP/F1トリプルバトル

280 チャレンジ!X68000
V' BALL/メタルサイト/A-JAX他

282 パズニック

284 クォース

286 '89アミューズメント・マシンショー・レポート





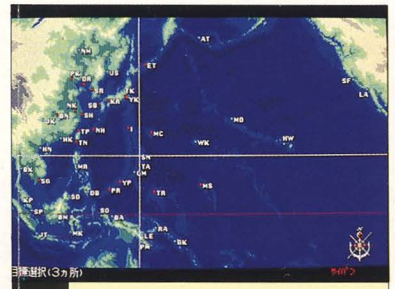
SUPER SOFT HOT 10

SUPER SOFT HOT 50(ランキング11位以下)は320ページをご覧ください。

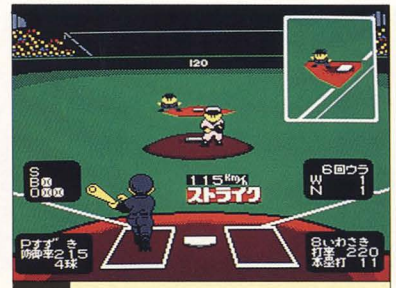




1 斬〜陽炎の時代〜 ★ —
SLG ウルフチーム
PC-98
9,800円



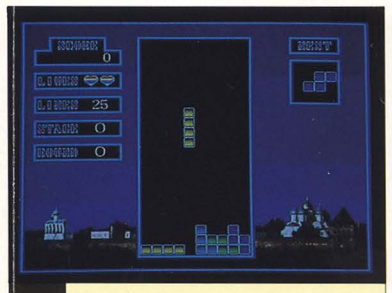
2 提督の決断 ★ —
SLG 光栄
PC-98
14,800円 17,200円(CD付)



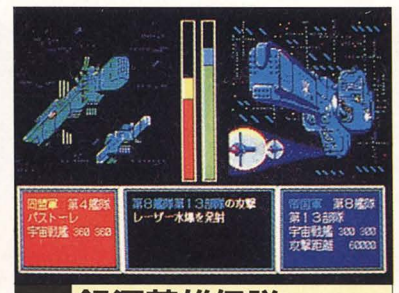
3 激突ペナントレース2 2
SPG コナミ
MSX2
6,300円



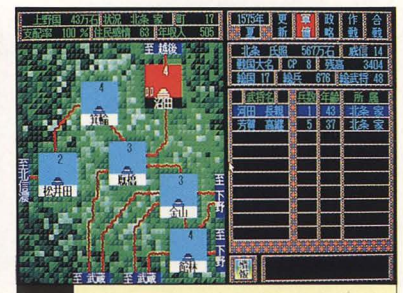
4 ワンダラーズフロムイース 1
RPG 日本ファルコム
PC-88SR, PC-88VA, PC-98
8,700円



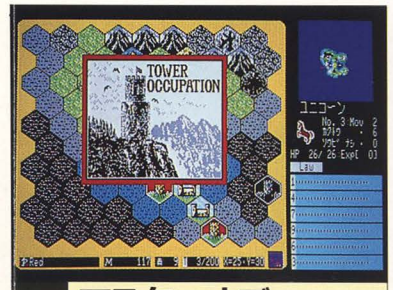
5 テトリス 6
PZG ビー・ピー・エス
PC-88, PC-88VA, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR-50, MSX2
6,800円



6 銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ集 ★ —
SLG ボーステック
PC-88SR, PC-98
4,800円



7 天下統一 5
SLG システムソフト
PC-98
9,800円



8 マスターオブモンスターズ 47
SLG システムソフト
①PC-88SR, PC-88VA, PC-98 ②MSX2
①8,000円 ②6,800円



9 ディスクステーション第7号 ★ —
その他 コンパイル
MSX2
1,940円



10 大戦略III 4
SLG システムソフト
PC-98
9,800円

Rune Worth

TM

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

© 1989 T&E SOFT

光と闇の境界にルーンワースと呼ばれる世界があった。
かつて、あらゆるものがそこで生まれ、栄え、滅んでいった。たとえ神々でさえ例外ではなかったという。
これから語られるイア＝ルーンワースの物語は、絶対神イアティルスの誕生とともに始まることとなる。それすらも、ルーンワースにおいて語られるべき物語の、ほんの一部でしかないのだが……。

12月中旬発売予定! ●PC-8801mkⅡSR以降 ●MSX2/MSX2+

黒衣の貴公子

ハイドライド3から2年……。
空想の真実を求めて、感動の神話が始まる!

何気なく読み始めた一冊の本を、いっきに読み終えるあの爽快感。心に刻まれたいくつもの出来事、物語の舞台となった空想の世界、さまざまなキャラクター達、多くの感動を与えてくれたストーリー……。
ささいなことで始まった冒険が、知らず知らずのうちに導かれていく。そして、目の前に繰り広げられる新たな謎。
一冊の本、一本の映画……。そして一作のＲＰＧ！やり始めればもう感動の嵐。創られた世界は現実と区別がつかないところまで、イメージは膨らんでいく。
そんなゲームを期待しているユーザー諸君。
君たちの期待を超えるＲＰＧの集大成がついに誕生する‥‥。
マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン?どれも「ルーンワース」の売りじゃない！空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。
ＲＰＧ戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを！君はもう気づいているだろうか？新たなる旅立ちが迫っているのを。
開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよこ‥‥。

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPGルーンワース
第1弾『黒衣の貴公子』新発売!!

T&Eマガジン No.23 請求券 ベーマガ12月号
'89総合カタログ 請求券 ベーマガ12月号

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.23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。)

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

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。
MSX2 is a registered trademark of ASCII corp.

T&Eマガジン23号発行中! 『遥かなるオーガスタ』・『ルーンワース』の特集2本立——!!
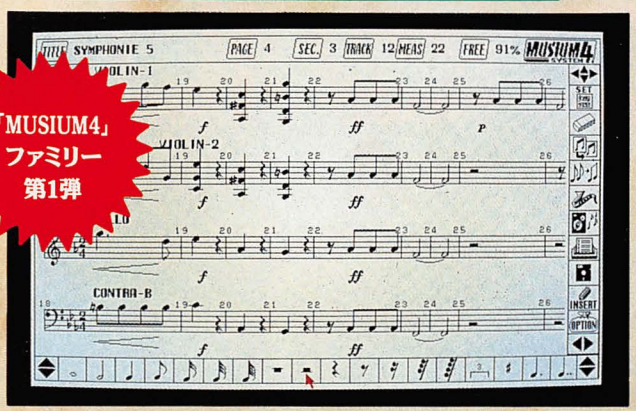
★T&E SOFTの最新情報がわかるテレフォンサービス ☎名古屋052-776-8500

■CROSS MEDIA SOFT

これ以上は望めない!

音楽ソフトの極上品、いよいよファミリーで登場!

MUSIUM4 SYSTEM



MIDI音源、NECサウンド・ボード対応
楽譜編集演奏ソフト

簡単操作の三大機能

❶楽譜編集機能

- 1トラック8音、最大16トラックの和音入力が、フル・マウス対応で用意されたフォント・グループからの選択入力だけでOK。
- 7つのフォント・グループに楽譜作成に必要な音・休符、強弱、拍子、調子、反復、コード記号などを全て網羅。
- 連旗コマンドや指定範囲の音符を任意のところにコピーできるコピー・コマンドなど楽譜編集に欠かせないコマンドも完備。

❷再生/演奏機能

- 入力した楽譜の任意の小節、ページ、さらに全体演奏が可能
- 登録された音色を選択して、トラック毎に指定、再生演奏

❸印刷機能

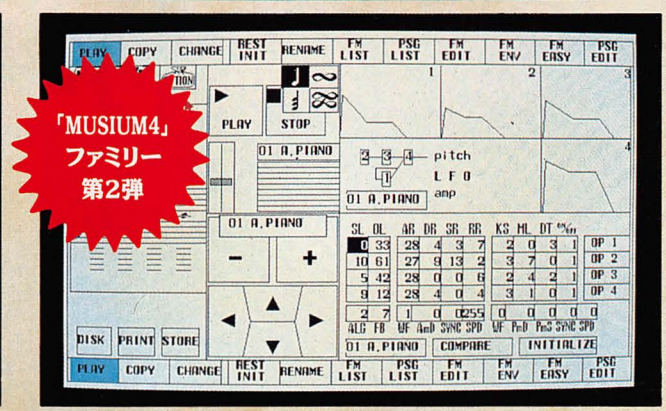
- 指定した楽譜ページのプリント・アウトがOK

▶対応機種:PC-9801VM/VX/RX/UV/UX/CV/EX
▶12月5日発売 ¥12,800〈税抜〉

今後のファミリー発売予定

- **第3弾〈'90年1月発売予定〉「MUSIUM4 PLAY」**
  (MUSIUM4データ専用演奏ソフト)
- **第4弾〈'90年1月発売予定〉「MUSIUM4 DATA」**
  (MUSIUM4専用曲データ集)

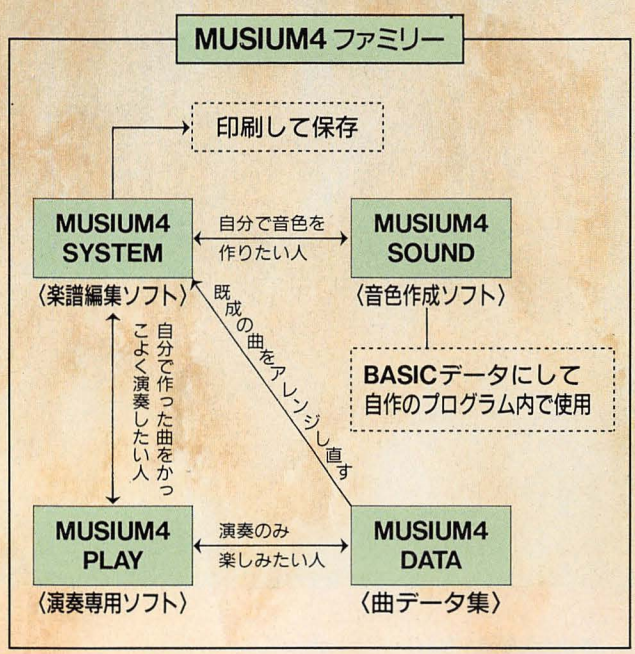
MUSIUM4 SOUND



NECサウンド・ボード対応音色作成ソフト

- 和音での音色確認や、面倒な数値入力をなくしグラフを使いながら一目で判るイメージ音色作成機能により、音の明るさ、ランダム性などの感覚的な音色も作成できます。

▶対応機種:PC-9801VM/VX/RX/UV/UX/CV/EX
▶12/21発売予定 ¥7,800〈税抜〉



●発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷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

Falcom®

PC-8801SR/VAシリーズ 5枚組 価格8,700円(税別)

新作新発売12/10

Dragon Slayer®

The Legend Of Heros

シリーズ第6弾で原点に孵(かえ)った。

初代ドラゴンスレイヤーを完成させたときの感動は特別なものでした。
それからは、なにかしら新しいアイデアを盛り込むということを、いつも第一に考えて作ってきました。
ザナドゥ・ソーサリアン・イースやイースIIIを送り出すときも、画面をひとめ見ただけでそれとわかる強烈な個性を感じてもらえたかどうかが、一番気にかかることでした。
でも、それは初代ドラスレを完成させたときに感じられたものとはいつも少し違うものでした。
6作目のドラスレは、初代ドラスレを作ったときの、素朴で真剣でまじめな、あのときにもどり、「ドラスレを新しく生れかえらせる!!」という気持ちで、あえて"VI"の冠を取りました。
画面を見る限りでは"普通のRPG"だけど、進めていくうちに、じわじわと"新しい何か"を心の奥から感じてしまう、それが感じられたら!
ファルコムがまたひとつ大きくなった(レベルアップした?)とほめてやって下さい。

■通信販売(送料無料)

●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お支払い下さい。

●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。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

はるか昔、いや、もしかしたら遠い未来のことかもしれない。
とにかく、ただ言えることは、「イセルハーサ」と呼ばれる、豊かな自然に恵まれた世界があり、そこに自然の恩恵を受けながら生活する人々が住んでいるということだけだった。
大小いくつもの島々、島大陸、そしてそれらをとりまく青く美しい海によって形成されるその世界には、ファーレーン、ウォンリーク、ラヌーラ、ソルディス、モレストンの5つの国があった。
イセルハーサのほぼ中央に浮かぶロンウォール島と、それよりはるかに小さいサースアイ島の2つの島を治めるファーレーン王国は、国土が小さいこともあって、これといった特産物のない貧しい国だった。しかし、そこに住む人々は少々の貧しい生活をものともせず、心優しきアスエル王の統治のもと、平和な日々をすごしていた。ところがある晩のこと、予告なしの異変が首都ルディアで起こった。普段あまり見られないモンスターたちが、大挙して北の方角から船に乗ってやってき、城に攻め込んできたのだ。突然の夜襲の上、何故か城門のかんぬきが外されていたため、モンスターたちは、たやすく城門に侵入。城の兵士たちと戦闘になる。今までモンスターなど見たことのない兵士たちは驚きとまどい、しばらく混戦状態が続く。が、夜が明ける頃にはモンスターの勢力が衰えはじめ、ついには首都から追い払ってしまう。
当面の危機を脱し、人々は観喜する。が、それはすぐにおさまってしまう。国王アスエルが、モンスターに殺害されたと知らされたからである。この時、世継ぎのセリオス王子は、わずか6才。アスエル王を見とったという側近のアクダムは、王から摂政の任を与えられたと言い、セリオス王子が16才の年に王位継承するまでファーレーンを統治すると宣言する。そして王子は、王位継承の時まで、サースアイ島のエルアスタの町で養育されることとなった。
それから約10年の歳月が流れた。物語は、セリオスが16才の誕生日を迎える2ヶ月前、エルアスタの町から始まる……。

「イセルハーサと紋章」

イセルハーサは5つの国（ラヌーラ王国、ファーレーン王国、ソルディス王国、ウォンリーク公国、モレストン共和国）で構成されている。大小さまざまな島々、島大陸によって形成されたこの世界は、山・湖・森・草原・砂漠といった雄大なる大自然の景観を望むことが出来る。
この世界に住む人々は、光の女神フレイヤと天上の神ヨシュアを信奉し、今でいう中世ヨーロッパと同じ水準の生活を営んでいる。また、5つの国にわかれてはいるが、彼らには人種というものが存在しない為、国家間の争い事もなく、この紋章に見られるように、各国のシンボルを盾に均等に表現し、永遠の平和を誓っていた。



ラヌーラ王国（CHARGE-1）
シンボルマーク…槍の穂先

●5つに分割された盾は「イセルハーサ」を形成する5つの国を表現している。
●ラヌーラ王国とは？…ウォンリーク公国と多島海をはさんだ位置にあるこの国もまた、森と山の多き国である。首都はセリスにあり、その近くには竜の卵と呼ばれる古代の建造物がある。漁業がさかんで、ヨルドの港やスエルの港がそのメッカとなっている。時として、シーラスという魚がつれる。このシーラスは光る物を口に入れる習性があり、腹の中からコインなどがよく出てくる。味もまた格別である。北東にあるナッシュの町には、この国で唯一つ銀製の武器や防具が売られている。南に位置するアムダより東へむかうと、国境の洞窟と呼ばれる所がある。この洞窟を抜けるとソルディス王国に入る。多島海には海賊が住んでおり、ラルファ・ヨルド間の定期船が時折りおそわれたりすることがある。

ウォンリーク公国（CHARGE-2）
シンボルマーク…教典（本）

●ウォンリーク公国とは？…ファーレーンの西にある国で、森と山の多き所である。首都はリーゼルにある。この国の東にあるマクネル島には、クエンの塔と呼ばれるものがあり、また東西に貫き洞窟が一つずつあり、東を流血の洞窟、西を試練の洞窟と言い、モンスターどものすみかとなっている。ウォンリークの南東にあるリファの砦には港があり、ラヌーラ王国のヨルドにむかう定期船が出ている。が、現在は定期船がヨルドにむかったまま、戻ってこないために運休の状態になっている。リーゼルの東に東西に走る山脈がある。この山脈より北側は、一般に「ジャクリ」と呼ばれる無法地帯になっており、流刑囚や犯罪者が数多くいるという。

ファーレーン王国（CHARGE-5）
シンボルマーク…グリフォン

●ファーレーン王国とは？…5つある国の中では一番小さな国でロンウォール島とサースアイ島の2つの島からなる。首都はルディア。ロンウォール島の中央部にある。これといった特産物はなく、どちらかといえば貧しい国である。首都の西に、ベルガの鉱山があり、ここから採れる鉱石で貿易を行っている。ベルガよりさらに西へ行くとネリアの港に着く。ここには隣国のウォンリークへ行く定期船があり、またウォンリークから運ばれてきた品々も売られている。武器などはルディアより良いものが売られている。サースアイ島には唯一エルアスタという町があり、セリオス王子は少年期の大半をここですごした。サースアイ島とロンウォール島は海底洞窟によってつながっており、一般にそこは「岬の洞窟」と呼ばれている。ルディアの東には、クルスの村があるがそこは農耕が行われているだけで特筆することはさしてない。

モレストン共和国（CHARGE-3）
シンボルマーク…マリスカの葉

※「マリスカ」とはラテン語でイチジクの一種
●モレストン共和国とは？…5つの国の中で唯一つの共和制をしいている国家。首都は、コルクスにあり、大統領が統治している。この国には盗賊の町ファンガスがある。この町の北に 狼の口 と呼ばれる洞窟があり、その中に大盗賊が盗んだ品物が納められているという。また、この国には「水晶塔」と呼ばれる古代の建造物があるが、今はモンスターたちのすみかとなっている。

CREST
「イセルハーサ」のシンボルマークである 眠れるユニコーン 。かつてこの地が大陸であった頃の名残であると思われる。

MANTLING
「イセルハーサ」に点在する"聖域と呼ばれる領域に住むと言い伝えられる（神の羽をイメージされている。）

Dragon Slayer
The Legend Of Heros

SUPPORTER
"ドラゴンを殺めし者"を意味すると言う「イセルハーサ」の守り神。

ソルディス王国 （CHARGE-4）
シンボルマーク…ハープ（琴）

●ソルディス王国とは？…国土の半分以上を砂漠に占められている王国。首都はバズヌーンにある。商業のさかんな国で、特に砂漠の中央 にあるオアシスに近い、エメの町で開かれる奴隷市場は有名である。この国に住む男性の大半は頭にターバンというものを身につけている。
ソルディスの東に位置するカウルの村にはドラゴン牧場がある。北のルトラの港には、モレストン共和国のリシェールへむかう定期船がある。

GARTER
古代文字で書かれたモットーには、この地を守る伝説の英雄と、3つのキーワードが記されていると言われている。

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 Falcom
〒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

X68000 好評発売中 ¥7,800
X1turbo 専用 好評発売中 ¥6,800
FM-7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

たーみのる



X68000用 通信ソフト

¥12,800 好評発売中

「たーみのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができパソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

1. バックログ機能　バックログとは、通信の内容をバッファに記録してお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ＣＳ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（N81 XN）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　●住所●氏名●電話番号●年令●職業●パスワード　●自己紹介●システム（登録料¥3,000税別・会費無料）
※7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をお送り致しますのでそれにしたがって3ケ月以内に加入金下さい。入金確認後正式会員として再登録致します。※GUESTアクセスは無料ですのでご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

号外！ X68000版 棋太平 開発開始!!

まだはじまったばかりですが、機能、その他、遊び心をふんだんに取り入れて初心者から上級者まで充分に使用できる製品を考えています！

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか？

JETターボターミナル

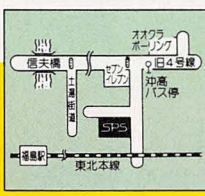
X1turbo（MODEL10を除く）専用パソコン通信ソフト

日本語入力は文節変換でO.K.
フロントプロセッサに JET-CORE™を採用

BASIC ↔ JETターボターミナル ↔ JET-X1
ファイル転送MS-DOS

150～9,600bps対応
¥9,800

■表示価格に消費税は含まれておりません。



(株)マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字町内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名(株)エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

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～

発売決定 11月22日!!

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

(1) 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。)

(2) 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。

(3) 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!!

(4) 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)。

(5) 球場は、広さのちがう2球場を選択できる。

(6) 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。

(7) 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!!

(8) 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!!

(9) 「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

dexter soft
Designers & Experts Computer Software

The SUPER LAS VEGAS

華やかなネオンライトが輝くラスベガスのカジノに、今夜もハスラー、ハリソン・ガドナーがカモを求めてやって来た。しかし今夜の相手は、すご腕のディーラー、大金持ちの紳士、謎の美女…といった、ひとくせもふたくせもありそうな連中だ。しかも勝負に勝って充分に稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことはできない。勘をフルに働かせるとともにツキを呼び込むことが、勝利への鍵となるのだ。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか、それは、ハリソン・ガドナーに扮する君の実力とツキしだい。

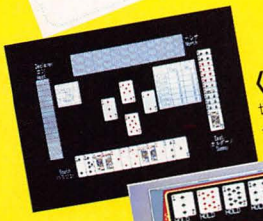


マニアはもちろん、家族みんなで楽しめる多彩なゲームが10種類。ラスベガスの美しい夜景、悲喜こもごもに表情をかえる登場人物たち等、鮮明なグラフィックも盛り込まれ、おもしろさ&ムード満点。さあ、ギャンブラーたちとの熱い勝負にチャレンジだ。



書店にて好評発売中の「ザ・スーパーラスベガス——トランプゲームのすべて」(三橋理恵子、大谷英利氏共著、定価¥980)付。コントラクトブリッジなど「ザ・スーパーラスベガス」でプレイできる10種類のゲームをはじめ、それ以外にも多数のゲームが親切に説明されているので、知らないゲームのプレイ方法もすぐに理解できます。

その一瞬、ラスベガスへ。君はカジノの支配者になれるか——
マニアからファミリーまで楽しめる、10種類ものすごいゲームを満載!



〈コントラクトブリッジ〉
世界中の社交界でプレイされている、最高のカードゲームだ。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。

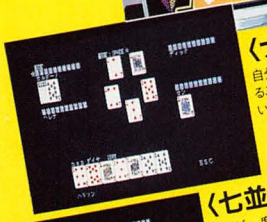
スロットポーカー、セブンスタッドポーカー、コントラクトブリッジ、ブラックジャックは、人気の「ザ・ラスベガス」よりもひときわ相手が強くなり、おもしろさも倍増!



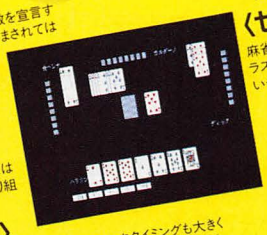
〈ブラックジャック〉
カードの合計の数字が21となるようにする、カジノでも代表的なカードゲーム。沈着冷静なディーラーとの駆け引きを、スリリングに楽しんでしまおう。



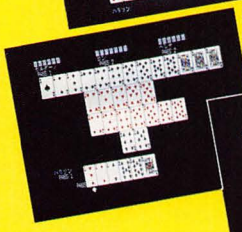
〈セブンスタッドポーカー〉
7枚のカードを配り、その中の良いカード5枚で勝負を決めるゲーム。うまく駆け引きすれば、運と度胸で莫大な富が築ける。びびっていてはダメなのだ。



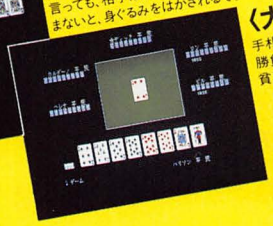
〈ナポレオン〉
自分のカードを冷静に分析して、最大限の枚数を宣言することがゲームの鍵となる。相手のブラフにだまされてはいけない。君は英雄になれるだろうか。



〈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。



〈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。



〈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。



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/ΔΥ68000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。

SEGA®

フォゴットン ワールズ



伝説の超戦士をサテライトとともに360度ミラクルコントロール。連射砲をあびせて敵を倒し、美少女シルフィーのお店でパワーアップアイテムを手に入れろ。目指すは憎き天帝バイオス。これが噂のミラクルシューティング・ゲームだ。

© カプコン 1988





メガドライブ カートリッジ 6,000円 標準小売価格

全方位連射攻撃！

ミラクルショットと超越秘術が激突!!





超能力秘術攻撃！



孔雀王2™

幻影城

現代によみがえりしは、天下の武将織田信長の怨霊。不気味な妖怪変化を引き連れて、この世を悪に塗りかえる。しかし、孔雀の秘術があるかぎり、悪の栄える道はない。行け孔雀、信長の待つ安土城へ、阿修羅を救いだすために。

© MACOTO OGINO/SHUEISHA

企画協力／集英社／ポニーキャニオン／創映新社

メガドライブ カートリッジ 6,000円 標準小売価格

時代が求めた16ビット

MEGA DRIVE

16-BIT メガドライブ

★POWER 1 先進の画像処理で ビジュアルショック！

★POWER 2 16ビットパワーの スピードショック！

★POWER 3 FM音源+PSG音源+PCM音源で サウンドショック！

セガ・メガドライブ



21,000円 標準小売価格

期待感が、胸の奥で燃えてるぜ！

発売予定セガ メガドライブカートリッジ情報！

- ザ・スーパー忍
- ゴールデンアックス
- バーミリオン（仮称）
- TATSUJIN バックアップ機能搭載
- マージャンCOP竜 ―白狼の野望―
- ソーサリアン バックアップ機能搭載

© NIHON FALCOM 1987

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。

※記載価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター

PC Engine

巨大な何かが動き始めた。

ダライアス

DARIUS





2重スクロールの鮮烈グラフィック、
幻想的で壮大なBGM、
そして深宇宙の闇のなかからよみがえった
幻の巨大戦艦が、君の感性を直撃する。
かつてないほどのスケールと迫力で迫る、
CD-ROM²版「ダライアス」、ついに登場！

CD-ROM版

価格未定

12月発売予定！

NEC Avenue LICENSED BY TAITO CORP.

NEC NECアベニュー株式会社
●〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

●お問い合わせ：TEL. 03-288-0330
平日／午前10:00～午後7:00
テープサービス：TEL. 03-288-0880

namcot

ファミリーコンピュータ™用カセット



いよいよ!! 日本一。

ファミスタ'90



日本シリーズが終っても、ファミコン野球にオフはない。
今季の恨みはコイツで晴らす。ファミスタ最新版の登場だ!

新機軸リーグ戦モード

優勝めざしてしのぎを削る、白熱のペナントレース!
1人から6人までで戦えるゾ! チームの成績の推移に一喜一憂。熱戦の記録はバッテリーバックアップでOK。

新球場での采配は…?

新球場を加え、全6球場での対戦。レフトの絶壁フェンスが本塁打を阻む「ふえいふえい球場」。はてしなく広い「だいそうげん球場」ではランニングホーマー続出。攻撃に、守備に新しい作戦が必要だ。

12月19日発売予定
予価　5,800円(税別)

© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED.

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

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

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局022-227-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

忠実に…そしてもっと楽しく。V



ドラゴンスピリット

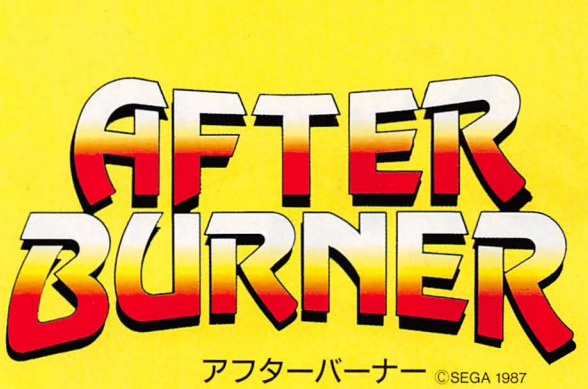
©NAMCO

- ●X68000 ●2枚組 ●ドラゴンスピリットバナー付 ●標準価格8,800円 税抜き
- ●ステレオ対応 ●縦横モード画面 ●アタリ仕様ジョイスティック対応
- ●テンパオリジナルJOYスティックXE-1PRO付標準価格16,800円 税抜き
- ●テンパオリジナルJOYスティックXE-1ST付標準価格12,500円 税抜き





コンピュータグラフィック・アートの極致ともいえる圧倒的に美しい画面。
聴くものを虜にしてしまう重厚なミュージック。
各シーンごとに訴えかける強烈なメッセージ性。
それらが緻密に計算されつくしたゲーム性で織りあげられた、シューティング・ゲームの超大作をX68000に再現!



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 税抜き
- ●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!!







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

deo Game for X68000



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）の公式捜査から、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。

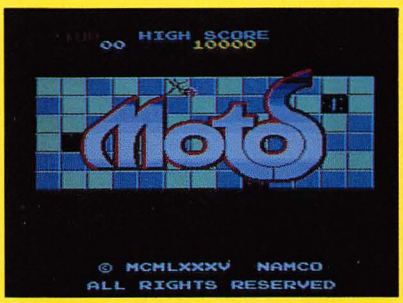
英知をしぼって悪者をやっつけ、平和をとりもどしてくれ。



モトス ©NAMCO

●X68000●5FD●予定価格7,800円 税抜き
●ステレオ、MIDI対応●アタリ仕様ジョイスティック対応
●11月24日発売

「自機の体当りで敵をフィールドからはじき出す」という単純なルール。だが、敵の多彩な攻撃に、攻略は高度なテクニックを要求される。君はファイナル・ステージを見ることができるか?知る人ぞ知るアクション・ゲームの名作が今甦る!







ゲーム・ミュージックの宝庫

キング CGM シリーズ

さぁ～どうだ！

12月21日同時発売!!

〈完全限定盤〉

Falcom SPECIAL BOX'90

12cmCDミニ・アルバム4枚組
(各20～25分収録)

特製テレカ付

超満足！"フィーナ"がボーカルになった
disc 1★ボーカル

炸裂！メタル・バトル〈アンセムVSプレゼンス〉
disc 2★ヘビーメタル

君にやすらぎを！ Any Time, Any Where
disc 3★ニュー・エイジ・ミュージック

あゝ感動！O.V.A「イース」BGM集
disc 4★Ysビデオ・アニメ・スペシャル

税込¥6,963 CD(4枚組) 169A-7717～20

あの究極のコンピューター・ゲーム「Ys」が

今、アニメ界に舞い降りた!!

オリジナル・ビデオ・アニメ

「イース」が誕生！

予約受付中 ■予約特典：オリジナル・イラスト・ステッカー

11月21日発売◉第1巻「序 章」 カラー/25分/Hi-Fi/ステレオ VHS 436V-42 税込¥4,500

12月21日発売(予定)◉第2巻「ハダルの章」 カラー/25分/Hi-Fi/ステレオ(税込¥4,500)

©日本ファルコム／キングレコード

2大レーベル大競演!

こなみ すぺしゃる みゅ～じっく千両箱

KONAMI

12cmCDフル・アルバム3枚組
(各60～70分収録)

disc 1★コナミ矩形波倶楽部スタジオ・ライブ!

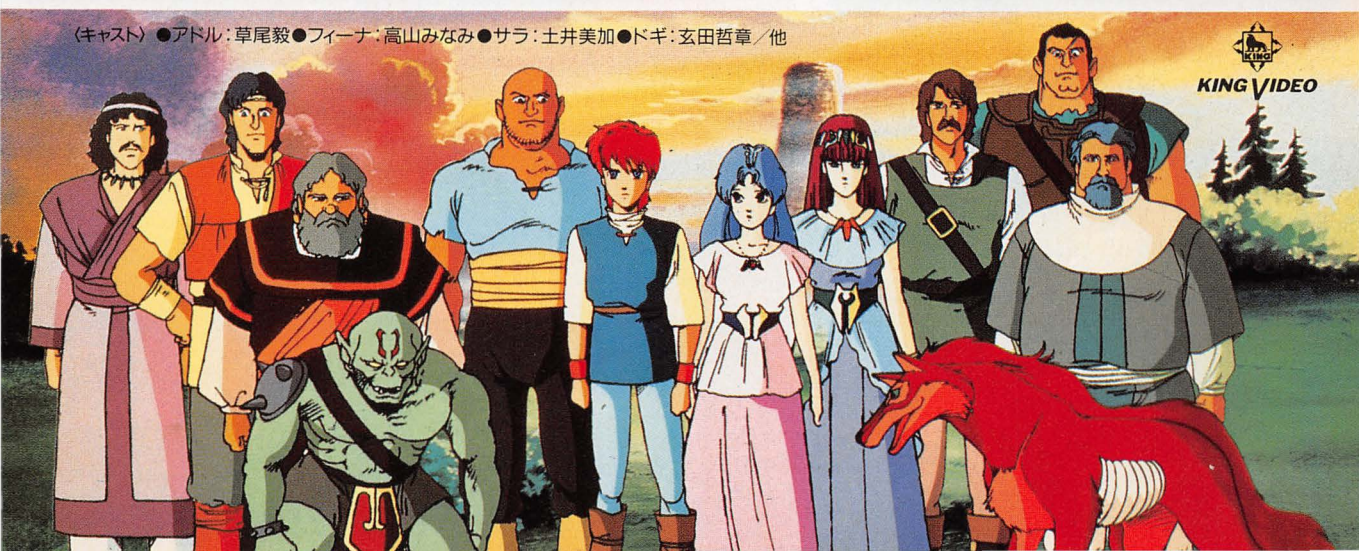
disc 2★めぐぴんの矩形波探偵団!
❶CM曲アレンジ・バージョン ❷Mr.モアイのサウンド㊙テク講座
❸ファミコン・エンディング・ベスト10 ❹コナミの最新ゲーム情報

disc 3★コナミ・ゲームサウンド・ヒストリー1980～1985
アーケードゲームBGMを年表に基き32曲網羅!

◆豪華特典
❶コナミ卓上カレンダー(ポスター図柄) ❷特製メタル・ステッカー
❸コナミ・アーケード・ゲーム年鑑 ❹サウンド・クリエーター度・チェック・シート

税込 ¥6,798 CD(3枚組)◎220A-7721～23

★内容、収録時間等に変更のある場合があります。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



KONAMI



コナミ初のX68000用本格移植。

VRAM回転、拡大、縮小機能搭載。

2D・3Dリアルシミュレーションでの壮絶空中バトルファイト。

週刊テレホンサービス実施都市

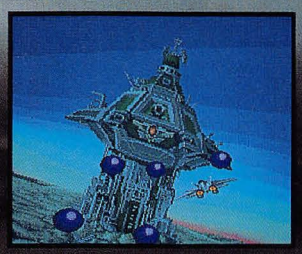
【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141

【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606

ダイヤルは正確に！

人類は、最後の反撃を開始した。

X68000の持つ能力の限界に挑戦し、アーケード版で体験した、あの興奮と感激をあますところなく再現した本格バトル・シミュレーション。



エー・ジャックス

AJAX



©KONAMI 1989

11月下旬発売予定 8,800円(税抜)

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号



演出・絵コンテ　西森明良
原画　垣野内成美
作画協力　㈱AIC

ARCUS II
[アークスII]
— Silent Symphony —

PC88シリーズ・MSX2、11月10日同時発売!!

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。
（送料無料）

※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。
もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162　東京都新宿区馬場下町61　RK早稲田ビル5F



ディスクステーション クリスマス号

コンパイル

■対応機種：MSX2／2＋
■価格：3,880円　■発売日：11月8日

もはやMSX 2ユーザーの定番と化した感のある,『ディスクステーション』。今回紹介するのは，奇数月に発売されるスペシャル号のクリスマス号です。思わず定期購読ならぬ定期購遊があったら申し込みたくなっちゃうような充実ぶり。しかし，こんなに毎月毎月発行していて，よくアイデアが尽きないものだと感心してしまいますね。私なんか，このリードを書くのにアイデアにつまっちゃって…。

コンパイルがサンタクロース

ディスクステーションの充実ぶりは定評がありますが，今号はクリスマス号ということで，その名にふさわしい盛りだくさんの内容になっています。

今号に掲載される予定の作品の主なものを挙げてみますと,『ルーンマスター』『魔導物語』，そして『アレスタ2』などの先取りプレイです。

プレゼントの中身は…？

では，その一つ一つがどんな内容か見てみるとしましょう。

☆ルーンマスター

戦士パイン，盗族バナナイム，魔術師アップル，僧侶キウイの4人が「ルーンズリング」をめぐってくり広げるファンタジー・ワールド。誰よりも早く「マジックタワー」にたどり着き，初代ルーンマスターに会うことのできた者だけがリングを手にできるのです。

このゲーム，早い話がスゴロクです。止まったところによってモンスターがでたり，町で買い物をしたり，妖精を仲間にしたり……さまざまなイベントが起こります。『ソーサリアン』をプレイしたことのある人は知ってるかもしれませんが,『ミニミニ・ソーサリアン』に似たカンジのゲームといえば良いでしょうか。4人まで参加可能なこの『ルーンマスター』，まさにクリスマス号の内容にピッタリだと思います。友達を呼んで大騒ぎしながらやったら楽しいと思いますよ！

☆魔導物語

私は魔導師のタマゴ。古代魔導スクールをめざす女の子。ところが試験の旅の途中にトラブルに巻き込まれちゃった。目の前の空間が突然よじれて，かっこいいお兄さんが現れました。かっこいいけど，どこかヘン。変態の目！

「な，何か，用？」

「お前の力がほしいだけだ！」

ああ，やっぱり変態お兄さんだ！と思ったとたん意識が……。気が付くとそこは地下迷宮。こんなところは，さっさと脱出しなくちゃ！

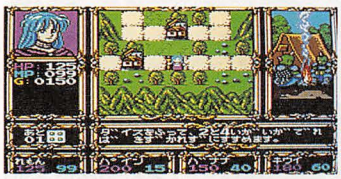
…といったカンジの3Dダンジョン型RPG『魔導物語』のウリはなんと言っても「しゃべる」こと！

「どうせFM音源つかってんだろう？オレの2だもん」とか言う声が聞こえそうですが，なんと，PSGでサンプリングしてるんです！　しかもかなり鮮明な音で。いやあ，理論上可能なことだとは聞いてましたけど，正直言っておどろいちゃいましたねえ…。

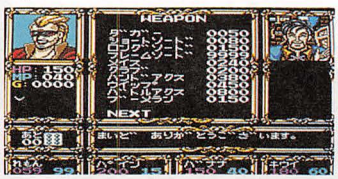
☆アレスタ 2

毎号毎号，掲載されている『アレスタ2』ですが，ここまでくるとほとんど「メイキング・オブ・アレスタ2」といったカンジですね。少しずつその全貌が明らかになってくるさまを見ていると，なんだか自分もコンパイルといっしょに『アレスタ2』を作っているような，一種独特の思い入れみたいなものが湧き上がってきません？

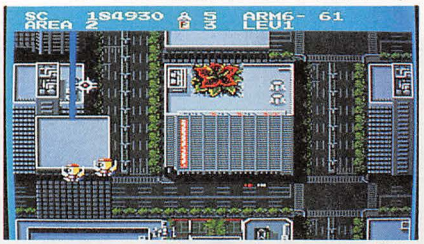
以上，主なソフトだけを紹介しましたが，他にもたくさんのソフトが掲載される予定です。そちらのほうは買ってからのお楽しみ，ということで…。



▲ルーンマスターだ。女のコの魔導師しか選ばないボクはやっぱりヘン？…頼むから，うなずかないでよ



▲左のヤンキーな兄ちゃんが盗族バナナイム。盗族というよりも暴走族のヘッドっていう顔だよなあ



▲今さら写真なんか載せなくても，誰もが知ってるアレスタ２。先月の写真のほうがハデに撮れてて良かったなあ



◀魔導物語。編集部のIさん，よほどこの呪文が気に入ったらしく，入ってきた編さんに第一声，「ばよえ〜ん」

▶福神漬けねェ，赤いのは好きだけど茶色いのはキライ，とか言ったらどうなるんだろ…？





HARAKIRI（ハラキリ）

ゲームアーツ

■対応機種：PC-8801SR以降
■価格：8,700円　■発売日：12月1日

外国の映画で日本の文化を扱っているシーン等を見て，ガイジンから見たニッポン人の特異性とでもいいますか，そういったところがデフォルメされて妙にこっけいじみていると思ったことがありませんか？　そういう，ある意味での「誤った認識」によって生みだされる「ヘンなニッポン」を舞台に戦国シミュレーションを作ったら……？　ゲームアーツが今，世に問う超本格的かつ超ヘンな戦国SLG『ハラキリ』登場!!

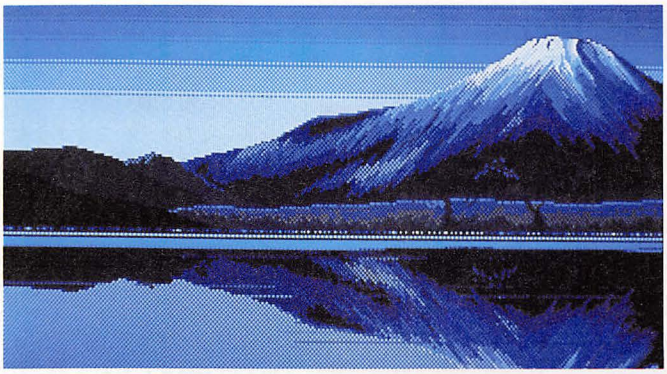
大マジメだけどなんかヘン…！

ゲームアーツ初の（だと思います）戦国シミュレーション・ゲーム，その名も『HARAKIRI』!!

腹切り？　ヘンな名前ですねーとか言っていたら，本当にヘンなゲームでした！　日本文化愛好家であるJ・S・スタインバーグ氏の手によるシナリオは，本気なんだか，冗談なんだか，「ヘンなニッポン」がそこかしこに散りばめられていて苦笑いが絶えません。

それでいて，ゲーム・システムは超本格的。歴史の中で暗躍した，影（影さんではナイ）の軍団「忍者」による戦略をこれまでの戦国SLG以上に強く押しだしています。情報収集や噂を流すなどはもちろんのこと，敵の忍軍をつぶして情報収集を不可能にする。つまり忍者同士の戦い，果ては忍者大名（!?）の出現までもが設定されているのです。忍者大名って，どんな大名なんでしょうね…今から楽しみです。

また，日本特有の「恥」をパラメータ化してしまったという…。今回のサンプルでは，そのへんがまだ入っていなかったので，想像もつきません。



▶ビューティホウ・フジヤマ，はっはっは…なんて歌があったような気がするなあ。ホント，きれいだね

今年も黒船の季節です？

『ハラキリ』では，19種類のイベントが設定されています。「日照り」「津波」などは珍しくありませんが，ここにも「ヘンな」のが入ってました。なんと「花見」です。いったいどういう効果・作用があるのでしょう…。さらには「元」「黒船」の来襲などの第三勢力までもが入り乱れ，意外性，緊迫感にはこと欠くことがありません。

…と言う訳で，時代考証はメチャクチャ，史実なんか完全に無視してしまったヘンな本格派『ハラキリ』。4人までのマルチプレイが可能ですので，ボードゲームのノリでワイワイ騒いでプレイするのが一番かもしれませんね。

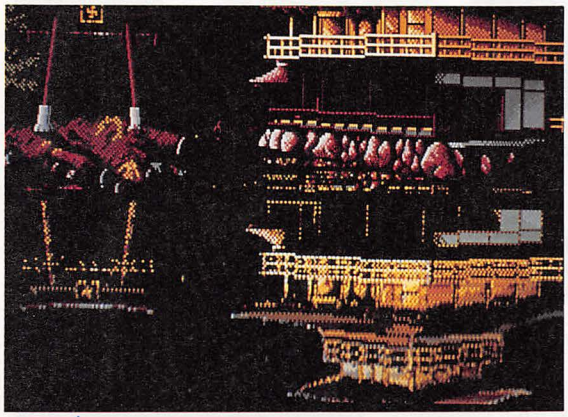


◀▲イベントの数々。黒船に元，花見に隠密。なんかヘンなのばっかりだ





▶で，これがメインとなる画面。手前のトラと龍はなんなんだろう…。中国と混同してるんでしょうかねえ？



▲う〜ん，キレイに載るか心配。金閣寺の全景がスーッとスクロールして水面に映る寺に視点が移るシーン



上海II

システムソフト

■対応機種：PC-9801シリーズ
■価格：6,800円　■発売日：発売中

システムソフトといったら『大戦略』が有名。でも，忘れちゃいけないのが『ロードランナー』『上海』に代表される秀作パズルゲームの数々です。

今回紹介するのは『上海』のリメイク版に当たる『上海II』です。『上海』と言えば各機種のパソコン，テレビゲーム，果てはアーケード・マシンにまで移植された超国民的（？）パズルでしたが，「II」ではどんなところが変更，パワーアップされているのでしょうか。

今さらながら，これが上海だ！

まったく，今さら改めて説明するまでもないほど有名な『上海』ですが，軽くゲーム内容のほうを振り返ってみるとしましょう。

『上海』は，整然と積み重ねられた麻雀牌の山から同じ種類の牌を1組ずつ取っていくというパズルゲームです。ただし，取れる牌は横の列の両端，つまり左右どちらかが他の牌に接触していない牌だけで，もちろん上に他の牌が乗っていてもだめです。したがって，取る順番をまちがえると手づまりになってしまう，その戦略性が人気の秘密だったようです。

さて，今回発売された『上海II』は前作のルールをそのままに，エンターテイメントの部分によりいっそうの強化がなされています。

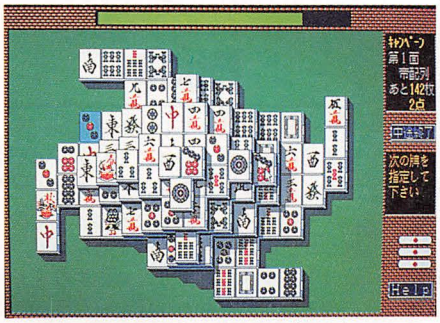
素人からクロウ人まで…

「II」では，ユーザーの設定できる要素が大幅に増えました。「ゲームレベル」はもちろんのこと，「カンニング・モード」「画面の日本風・中国風の選択」，果ては「キャンペーン・モード」（!!）まで。

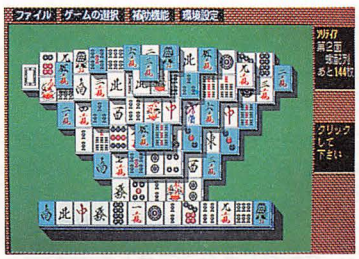
「オレ，頭つかうの苦手でさア」と言う人はイージー・レベルを選べば，天晴（クリア）も夢ではなくなりますし，「ゲーセンで鍛えたから，パソコン版は緊迫感に欠けて……」と言うツワモノも，「キャンペーン・モード」で迫り来る制限時間の恐怖を堪能（たんのう）できます。

この「キャンペーン・モード」はシステムソフトの御家芸（おいえげい）中の御家芸。『大戦略』をはじめとするSLGに組み込まれていたシステムで，面をクリアしつつ先へ進む（面セレクトはできない）というものです。『大戦略』におけるターン制限同様，制限時間が設けられているので緊迫感の点では文句ナシ！

さて，前作『上海』をやり込んだ人はここで少し疑問に思うかもしれません。前作では牌の並びがまったくのランダムだったので，絶対に解けない面が作成されることがしばしばありました。もし，そんな面が「キャンペーン・モード」に組み込まれたとしたら…。ご心配なく。「II」ではすべての面がファイルから読み込まれますから，「自分の腕が悪いのか作成された面がマズイのか」などと言うことはなくなったわけです。



▲1面。キャンペーン・モードでプレイ中。32ビットのマシンなんかだとまずクリア不可能（だと思う）？





◀2面だ。前作同様，ヘルプ機能を使えば，コレこのとおり。でも，あんまり使っちゃダメだよ！

◀まーるいウインドゥの3面。ひし形だ，とかいって文句を言わないように



◀イキナリ4面をとばして5面。5面だけにゴメンなさいとかいったりして…



▲んで，これが6面。まだまだあるけど今回はここまで。先が見たかったらバイトして自分で買いなさい

おっと，言い忘れてた！

まだまだ大きな変更点があったじゃないですか。

一つめは，「II」の牌は整然と並んでいる訳ではないということです。たとえば，1面の「TIGER」は卍（まんじ）型，3面「MONKEY」は真んマルといったぐあいにすべて異なった並びをしているのです。これなら，一見単調に見える画面も新鮮さに富もうというもの。

二つ目は，BGMがついたということ。ゲーセン版ではどうかわかりませんが，前作は黙々とマウスをクリックするだけでしたので，今回BGMが付いたことによって，また別の「上海」が見えてくるかもしれませんね。

また，しばらくはマウスから手が離れなくなりそう…。



装甲機兵ボトムズ ブラックユニコーン

ファミリーソフト

■対応機種：PC-8801SRシリーズ
■価　格：7,800円　■発売日：12月8日

みなさん，こんにちは。みなさんはファミリーソフトというメーカーを知っていますか？　最近では『機動戦士ガンダム』をゲーム化したので，けっこう名が売れていますね。そのファミリーソフトのアニメ→ゲーム化の第2弾が，今回ご紹介する『装甲機兵ボトムズ～ブラックユニコーン』なのです。

しかし，今回手元に届いたのは，残念ながらまだ未完成品。そこで今の段階で断片的にわかることを中心に紹介していきましょう。

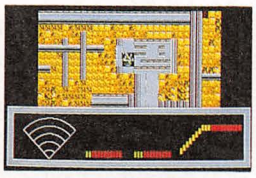
原作つきのゲームだ！

アニメを題材にしたゲームというと，その大部分がAVGやRPGではないでしょうか。確かにストーリー性のあるジャンルだけにゲーム化しやすいのでしょうが，これでは原作を知らない人が楽しむことはできないでしょう。

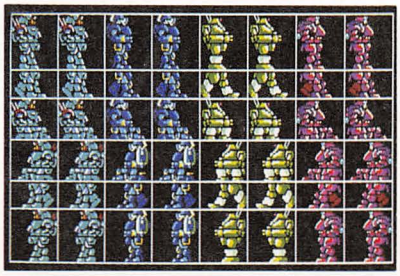
この『ボトムズ』は，メイズ・アクション・ゲームという原作を知らない人でも気軽に楽しめるようなシステムになっています。

ゲーム内容は非常にシンプルで，プレイヤーは自機を動かし，巨大空母の中をさまよい歩くことになります。途中，さまざまな敵と遭遇（そうぐう）し，戦闘を繰り広げるはずです。この戦闘に勝利すると，迷宮を脱出するための情報を手に入れることができるのです。

しかしこれではシンプルすぎて，逆に原作を設けた意味がありません。そこで原作の設定をさりげなく導入することにより，ゲーム内容に変化をもたしているのです。



▶移動画面はトップビューの4方向スクロール画面となっている。今は全体が見えるけど，完成版では視界がちゃんとつくはずだ



たとえば迷路内では，自機に装備されている3種類のカメラによって，視界が微妙に変わってきたりします。

サイドビューのアクション・シーンだってある

このゲームはメイズ・アクション・ゲームですから，当然アクション・シーンだってあります。

プレイヤーが敵と遭遇すると，画面はアクション・シーンへときりかわります。通常の移動画面がトップビュー方式だったのに対し，ここではサイドビュー方式となっています。

プレイヤーは自機を的確に操作し，敵に効果的な攻撃を加えなくてはなりません。自機，または敵のエネルギーがなくなると戦闘は終了となります。このシーンでは敵が複数出現するということはなく，自分と敵との1対1の対決となるので，落ちついて攻撃すればまず死んでしまうことはないでしょう。

戦闘シーンで受けたダメージ（つまりエネルギーの残量）は，移動シーンに場面が変わっても継続されます。もしこの状態で敵と遭遇すると，前戦闘終了時のエネルギーで戦わなくてはならないのです。

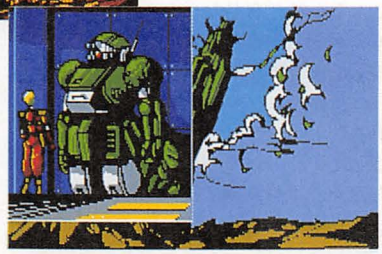


▶戦闘シーン。左側が自機で，右側がコンピュータの操る敵。キャラが何となく2頭身していて，かわいいでしょ？

◀原作に登場したさまざまなキャラは，ゲーム中にも登場するぞ。1キャラごとに，こんなにパターンがあるんだ



◀ゲーム中には，美しいグラフィック画面も用意されている。これらのグラフィックが，ゲーム中のどこで使われるのか楽しみだね



これを回復するには，迷宮内の各所に落ちているエネルギー・パックを取るしか方法はありません。迷宮内にはこの他に，各種武器やパーツなどが落ちていますので，脱出する前に迷宮をくまなくまわり，自機をパワーアップさせておくのがいいでしょう。

最後に

リードと重複してしまいますが，今回手元に届いたものは，まだゲームが実際にプレイできるものではありません。そのために紹介した内容は，完成版と若干異なるかもしれませんので，頭の中にイメージするための資料として参考にしてもらえれば幸いです。

断片的にわかるのは，シンプルさで勝負するゲームということです。複雑化してきた最近のゲームでは，異例のことなのかもしれません。

ですが，原作を知らない人に対しての配慮が感じられる部分も多々あります。アニメ作品からゲームへのコンバート方法の1例的ゲームですが，やはりまだ原作を知らないユーザーには少々わかりづらいところも見受けられます。『ボトムズ』という作品が好きな人には，お勧めできるゲームでしょう。

BURAI 上巻

リバーヒルソフト

対応機種：PC-8801SR以降
PC-9801シリーズ
価　　格：8,800円

Written by
神崎祥生

ブライ BURAI 上巻

期待の超大作RPG，『BURAI』上巻の登場です。原作は，『ラストハルマゲドン』などを手掛けた飯島健男氏，グラフィックに荒木伸吾&姫野美智，サウンド・プロデュースにSHOW-YAを迎え，壮大なファンタジーの世界が展開します。

ディスク9枚組（88版），原画枚数500枚以上，シナリオ枚数1,151枚と，数字の膨大さばかりが強調されがちなこのゲームですが，中身のほうは割合い気軽で楽しく，スピーディなものとなっています。

長大なオープニング

『ラストハルマゲドン』でもかなり長いオープニングが，ゲームとは独立して見られるようになっていましたが，この『BURAI』ではさらにスケール・アップしています。PC-88版では5インチ2Dディスク2枚を使い，時間はなんと40分！

荒木伸吾，姫野美智の原画によるアニメーションで，ビドー達が闇の神を召還するプロローグから，八つの玉が8人の勇士を捜し当てるまでを描いています。

さらに，第2部のオープニング，エンディング，各章のイベント・シーンなど，あらゆる場所にアニメーションが登場し，ほとんど紙芝居を見ているかのように，ゲームが進行します。



プロローグ

キプロスの地を手に入れんと欲するビドー・クレラントは，腹心の七獣将とともに闇の神ダールを蘇らせた。

しかしキプロスには，闇の神ダールが蘇るとき，それを討つため光の神リスクが降臨する――そして，それを守る八つの守護星が誕生するという言い伝えがあった。

ビドーはこれを迎え討つため，闇の軍勢を結成し万全の体制を整えた。

そして半年後，伝説どおり光の神リスクは，キプロスに降臨した。王家の一子として……。





それを知ったビドーは，容赦なく王家を襲った。圧倒的な力を持つ闇の軍勢にとって，王家を滅ぼすことはたやすかった。しかし，王家崩壊の寸前，側近の三銃士は，生まれたばかりの王子，光の御子を連れて脱出し，放浪の旅に出発するのだった。

光の御子の命を執ようなまでにねらうビドーの軍勢。彼らはついに三銃士を捕らえた。そのとき三銃士は，自分達の敗北を悟り，最後の力を振り絞って御子の回りに光の結界をはる。そして，8人の守護星を集めるべく，光輝く八つの玉を天空に放ち，使いにだした。

光の結界の存続する期間は1か月。その間に8人の守護星が集まらねば，キプロスは闇に包まれる。

このアニメーション，別にあっと言わせるような画面効果・演出があるわけではなく，どちらかといえばだらだらした印象が強いのですが，荒木伸吾，姫野美智の絵にひかれて，割に飽きずに見てしまいます。

荒木伸吾，姫野美智といえば2人とも，日本のTVアニメの，いわゆる「美形キャラ」といわれる部分を常にリードしてきた超ベテラン。最近は『聖闘士星矢』でおなじみですね。

この2人の原画の優れている点は，なんと言っても，「顔を見ただけでそのキャラクターの性格付けが，はっきりわかる」ということ。TVアニメで慣らされているということもあるでしょうが，「こいつは，元気な主人公」「こいつは，ちょっとクールな美形」「とぼけた力持ち」「かわいいマスコット」とか，ごく素直に性格を把握して，シナリオに入っていくことができます。

ちょっとした店のグラフィックなんかでも，実にうまく描き分けられてい

ザン・ハヤテの章

ギバ島



ビドー軍の反逆者最高刑務所に捕らえられていた海賊，ザン・ハヤテは，玉の指令を受け，仲間のムサシ，プラズマと共に，立ちはだかる看守達をぶちのめし集団脱獄をはかる。だが……。



▶どっかで見たような主人公。必殺技も「乱打」



▲看守を倒し，仲間を助けてパーティを組め

ます。何のためにグラフィックを表示する必要があるのか疑問に思えるゲームも多い中で，「絵」の力を見せつけられるゲームです。

個性豊かなシナリオ

第1部は，八玉に選ばれた8人の勇士が，それぞれ自分の運命を背負って出発するくだりで，七つの小シナリオに分かれています。

どのシナリオからはじめることもできますし，また並行して進めることもできます。7本すべてが終われば，8人が大陸に集結する第2部に進みます。

第2部「八玉の章」は，形としては一つのシナリオになっていますが，実際はいくつかのパートに分かれています。中間に「中エンディング」があり，全体の長さも第1部全7章と同じくらいあるそうです。

で，これが「上巻」。さらにこれに続く下巻が，同じ，またはそれ以上の規模でリリースされることになるのでしょう。

7本のシナリオはそれぞれの特色を持っています。パーティを捜しながらダンジョンを抜けていくシナリオがあれば，フィールドを1人で歩き回るシナリオもある。小ボスが各所に配置されたいかにもRPG風のものもあれば，いきなり犯人捜しのAVGになったりもします。

戦わずに成長できる

ゲーム自体は，ごく普通のトップ・ビュー，非リアルタイムのRPGです。画面構成，パラメータの多さ，「魔法」を「特殊能力」に置き換えてあるあたりなど，飯島氏の前作『ラストハルマゲドン』に似たようなところもありますが，長いシナリオを飽きずに遊んでもらうためのさまざまな工夫がみられます。

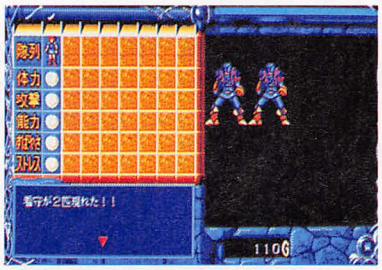
まず，パラメータの多さのわりに簡単な操作，わかりやすさ。

戦闘に関係するパラメータは，数字でなく玉の輝きとして表示されていて，いちいち考えなくても一目で把握できます(もちろん数字としても確認可能)。パーティは最大8人にもなりますから，これは結構便利。

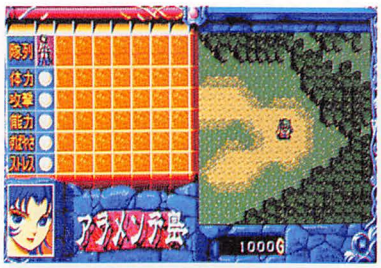
戦闘時の「AUTO」コマンドも用意されています。

大きな特徴としては，「戦闘しなくても成長できる」ということがあります。

「行動」というコマンドに，



▲戦闘シーン。AUTOコマンドを使えばリターン・キー押しっぱなしで超スピードで進行する



▲通常のゲーム画面。パーティのステータスは「玉の輝き」で表示される。減ってくると輝きを失い，割れてしまう



▲行動コマンドのメニュー。つまり歩き回っている間，これらの訓練を常にやっている，ということなのです

プロット兄妹(ゴンザ&マイマイ)の章



ヒューイ島

親の仇のナイン・テールを追い求める兄妹の前に，二つの玉が現れる。あくまで仇討ちに固執し八玉の使命を拒むゴンザだったが，妹のマイマイがビドー軍にさらわれてしまう。救出に向かったゴンザは……。



▲幼児番組風？の2人。これでも復讐の旅の途中である



▶小さくても妹も勇士。玉は2人分飛んで来ます

幻左京の章



カムイ島

金竜，銀竜を引き連れ，天界からやってきた竜一族のひとり，幻左京。彼の過去とは……。



▶和服を着た美形。時代劇風のネーミング。いかにも荒木伸吾



▲彼が昔愛した人の墓がこの星にある。しかしその墓は……

ロー・タム一家の章



モード島

玉の指令を受けた念術師のバビルは，息子のクーク，妻のマリアを友人の元にあずけ旅にでようとする。だが思わぬ悲劇が起こり……。



▲修験者風の一家。この幸福な一家に，苛酷な運命が襲う



◀クークは動物の言葉がわかる優しい子。彼が使命を引き受けることになる

●攻撃力を訓練する
●能力値を訓練する
●耐久力を訓練する

など各種の訓練が用意されていて，これらを設定しておけば，敵と戦って経験値を積まなくても，歩き回るだけで上昇していきます。これによって，めんどうなレベル上げなしに，個性的なキャラクターに育てることができるわけです。

もう一つは，敵のおもしろさ。数百人，数千人単位で襲って来る敵とか，合体して襲って来る敵とか——とにかく，RPGにありがちな単調な展開を避けようとする工夫があちこちになされています。



▶歩兵が200人あらわれた！。アレックはドドーンの術を使った！歩兵94人を倒した！というぐあいに進行します

多彩な世界観

このゲームの個性的なキャラクター達を支えているのは，よく言えば多彩な，はっきり言っちゃえばいい加減な世界観です。

少年マンガ風の展開があるかと思えば，童話風のほのぼのしたキャラクターもいる。「八犬伝」風のストーリーに，西洋風のモンスター。日本の修験者とイギリス貴族と弁髪の中国人が同居する国籍不明の世界。

機械文明はなさそうなのに，写真はある，研究中のタイムマシンはある。一番おかしいのがトカゲ男のイギリス貴族。ロマールの家で，この家の女中部屋には畳が敷いてある！

とにかく，どっかで見たような雑多なものを何でも構わずブチこんだような世界で，統一がないといえばないのですが，変にせまい世界観でガチガチに固めてしまうよりは楽しいんじゃないかと思ったりします。

アニメとゲームの境

さてこのゲームも，ここ数年のRPGの流れの一つとなっている，「グラフィックやアニメーションをバンバン使ってストーリーを読ませることを主眼にしたゲーム」だと思います。

こういうタイプのゲームの場合問題になるのは，もともとのコンピュータRPGでのおもしろさの要素となっていた「経験値稼ぎ」とか「謎解き」とか「数字を管理するスリル」とか「複雑なダンジョンをマッピングする」とかいったことがさほど重要でなくなってしまう。極論すれば，そういうストーリーを進めるのに邪魔になる要素は，少なければ少ないほどおもしろくなる，ってことなんですね。ゲーム本体の部分ってのは，アニメとアニメの間をつなぐために，できるだけすっきりと簡単に，ちょっぴりじれったいぐらいに作ればいい，ということになってしまいます。

このゲームもそのへんは開き直っているようで，「歩き回るだけのレベルアップ」というのもそういう考えの表れでしょう。また，完成版ではどうなるかわからないけど少なくとも今回のサンプルでは，敵と戦わずに逃げられる確率がかなり高くなっていて，とにかく歩き回ってボスを見つければいい，無理にザコと戦う必要はない，という感じになっています。

別に僕は「RPGはRPGらしくなきゃいけない」と言うつもりもないし，そういうゲームがしたかったら『WIZ』なり『ローグ』なりをプレイすればいいと思います。ただ，『BURAI』みたいなゲームがRPGという形態をとっていることがさほど意味があるとも思えないし，もしかしたらこういう傾向の作品は将来，だんだんゲームとはちがう何かになっていくのかも知れません。

アレック・ヘストンの章



ソレス島

ビドー軍の指令により八玉の勇者の行方を占っていた魔術士，アレック。だが実は彼自身も勇者のひとりであった。

ぶち壊しに行った兵士養成所で，「本筋と関係ないエピソード」に巻き込まれた，このスケベじじいは……。



▶最初はビドー軍の味方のふりをしてる。やがて「ふぉっふぉっふぉっ」と笑いだし……



◀実はこういう性格。筋肉変化の術！新兵募集大会に乱入する

ロマール・セバスチャン七世の章



ベルンバ島

10年前家を飛びだしてサーカスに身を投じていたトカゲ男の貴族，ロマールは，父の危篤の知らせを受け，玉の指令も聞かず家にもどる。そこで彼を待っていたものは……。



▶トカゲ男はサーカスのみんなに別れを告げた。これでも貴族らしい



▲帰宅した彼を待っていたのは，遺産をめぐる醜い血縁の争いであった

リリアン・ランスロットの章



アラメンテ島

頭に針を突き刺して人の心を読む危ないねーちゃん，リリアンは，訪ね人の行方を占ってもらうため魔術師アレックを訪ねた。だが勝手に入った留守宅で巻物泥棒の嫌疑をかけられた彼女は，真犯人を捜すべく……。



◀針を刺されたかわいそうな中国人。べつに痛くはないらしい



▲アレック・ヘストンの留守宅に不法侵入し，見とがめられたリリアン

FIRE HAWK
ファイアーホーク

―― ゲームアーツ ――

■対応機種：PC-8801SR以降
■価格：7,800円

Written by 石井弘一

ゲームアーツが放ったあのアクション・ゲームの名作『テグザー』に，ついに続編登場!!

4年間の沈黙を破り，今ここに明かされる前作の謎とは？　テグザー今ここに堂々完結!!――っと思わず気合いが入ってしまうほど，私個人としては発売前から注目していたソフトなのです。

それでは，『ファイアーホーク』が前作よりもどのように変わったのかをいっしょに見ていくことにしましょう。

まずは，前作を知らない人も，前作をプレイしたけれどもストーリーがあったなんて全然知らなかった人も，とにかくストーリーからどうぞ。

ストーリー

宇宙暦×89年，宇宙船レイピナの航路上に突然現れた正体不明の小惑星ネディアム。

この小惑星ネディアムを調査してみることを試みたレイピナは，少しずつ接近していった。ところがレイピナはネディアムの強い磁場に捕まってしまい，脱出不可能な状態に追い込まれてしまった。

ネディアムに向けてミサイルを数発打ち込んだところ，磁場の緩む気配はまったくなかった。最後の望みをかけて，開発段階のハイパーデュアルアーマーTHEXDER(テグザー)によるネディアム攻撃が行なわれた。テグザー突入後3時間。ネディアムの磁場が弱まりレイピナは脱出に成功した。

テグザーの帰りを待たずに・・・。

それから4年が過ぎた。今ではテグザーよりもはるかに優れたハイパーデュアルアーマー「ファイアーホーク」が開発されていた。

そんなある日，再び私達の目の前にネディアムが現れた。しかも最悪なことに，地球と衝突する軌道に乗ってやってきたのだった。迎撃のためにファイアーホーク部隊が飛び立った。その中には前回のネディアムとの遭遇のときにテグザーに乗り込み，そのまま行方不明になってしまった青年の婚約者だった「ジョシュア」の姿もあった。

はたして，ネディアムと地球の衝突は避けられるのか？

また，テグザーに乗っていた青年はどうなったのか？

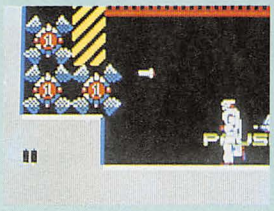


◀これが4年前のテグザー最後の姿です

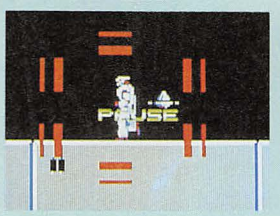
テグザーとのちがい

基本的な攻撃方法は前作の『テグザー』と同じく，特に変わったところはありません。4年前と同じくロボットや飛行機に変形可能です。ちなみに変形するときのアニメ・パターンは前作よ

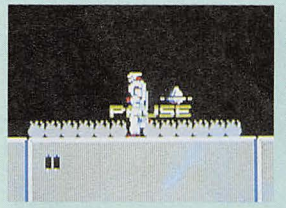
こんなに増えたオプション&ウェポン



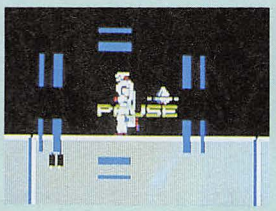
◀直進ミサイルは，ファイアーホークの頭1個分上をまっすぐに飛んで行ってくれるミサイルです。威力もそれなりにあり，タイミングさえまちがわなければ強い武器です



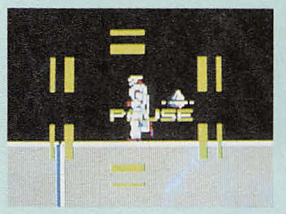
◀ストッパーは，地上物，空中物のすべてを動かないように止めてしまいます。ちなみに1面のどこかに隠してあるので，見つけたら有効に使ってください。それから，これが効いてしまうボスもいます



◀ナパーム弾は，着弾と同時に横へ広がる爆弾で，だいたいファイアーホークを横に寝かした倍の長さくらい広がります。ただし，上には燃え上がらないので空中物は倒せません



◀フラッシャーは，画面内の敵を一瞬にして消し飛ばすことができます。そのかわり，エネルギーをくれる敵に使うとエネルギーはもらえませんので注意してください



◀ECMは，弾を吐いてくる敵に使うと弾を撃たなくなります。4面まで行く間に弾を吐いてくる敵をいくつか見ましたが，どれも耐久力が高いのでこれがあるととても楽です



◀エネルギー・タンクは，エネルギーを1回だけ満タンにしてくれます。エネルギー・ジェネレータをバリバリ取って最大値を上げてから使うとより効果的です

りも3倍ものパターンを使っていて，スムーズな変形，走行が楽しめます。

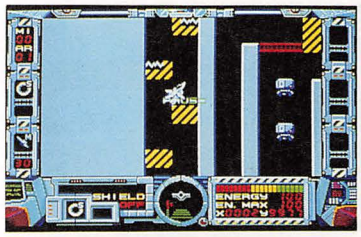
ここで少し基本攻撃について説明することにしましょう。ロボットに変形しているときは，自動照準のレーザーキャノン砲を撃つことができるようになりますが，滞空時間が短く細いところは通ることができません。そして飛行機に変形しているときは，レーザーキャノン砲が自動照準ではなくなってしまうかわりに，細いクネクネした場所を通り抜けることができるようになります。もちろん，前作同様シールドも標準装備しています。とまあここまでは前作を知らない人のため「テグザー講座」みたいになってしまいましたが，これが前作の『テグザー』のパワーや性能のすべてです。

そして，テグザーの性能をそのまま継承しているファイアーホークでは，その他につぎのようなところがパワーアップしています。

まず，標準装備の武器としてオート・ホーミングミサイルが追加されました。このミサイルがなかなか威力があり，大概の敵を一撃で粉砕してくれるのでたいへん心強い武器です。それからファイアーホークを支援するために大量のエネルギー・ジェネレータやミサイル，その他いろいろな武器が地球からネディアムに向かって撃ち込まれました。このいろいろな武器（後でくわしく説明します）は，それぞれかなり優れた効果を発揮してくれる武器で，ファイアーホークに直接武装するわけではなく，オプション・キャリアと呼ばれる入れ物の中に三つだけ拾って入れることができるようになっています。そして，このオプション・キャリアがまた優れ物で，敵の弾を防いでくれたり，敵の突進を食い止めたりと，いろいろな使いかたができるようになっています。

演習モード

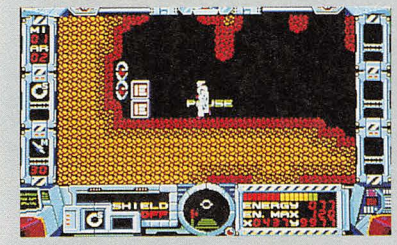
『テグザー』のときもそうだったけれども，操作が結構むずかしい。どこがむずかしいかというと，飛行機に変形しているときに限って言えば，何かに当たるたびにロボットに変形してしまい，そのたびにもう一度変形するキーを押さなくてはならなかったり，そ



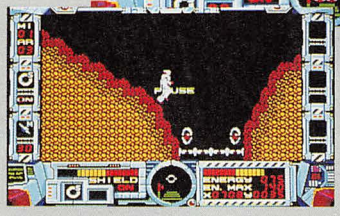
▲これが飛行訓練。なめてかかると死ぬこともある

ステージ 1

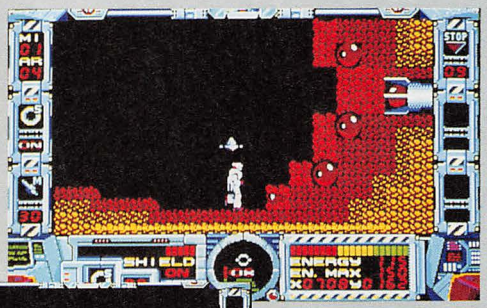
基本的に1面は，3エリア(1エリアは6×4画面)＋ボスキャラのエリアという構成になっています。そして，ステージ1では，ネディアムの表面を進みながら，内部へと進入できる入口を捜すのが目的です。みんなに遅れをとるなよ！



◀各ステージに必ず5個落ちているエネルギー・ジェネレータ。これを取り忘れると後がきつい



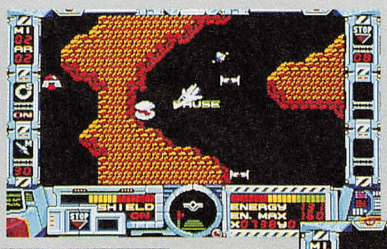
▶どうやらここが入口らしいな



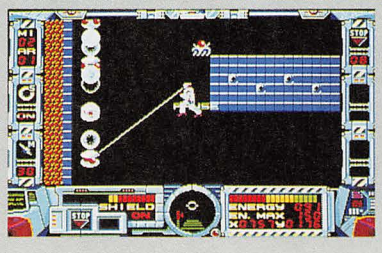
▲この面のボスには，ストッパーが効きます

ステージ 2

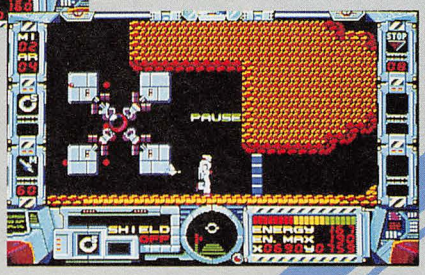
はじめて見たときには，こ，この通路はっ！と思ったけれども，よく考えてみると『テグザー』と同じ惑星の中に入っているので通路も同じなんですよね。そんなことはさておき，このステージでの任務は，バリアを発生させているジェネレータを破壊することが目的です。さっさと壊して内部になだれ込もう！



◀この敵は壊れない敵です。うまく左右に振って逃げましょう



◀ここは前作にあった迷路。でも先のほうが，だいぶちがうみたい

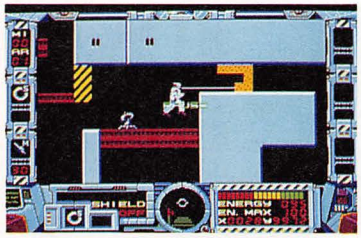


▼弾を撃つときにハッチが開いて弱点が見えます。このときにレーザーを撃ち込みましょう

の他にも思った方向にすぐに向いてくれなかったりといろいろありました。これらのことがすべて克服できていないうちにネディアムに行ってしまうと，向こうでかなり苦労することまちがいなしです。

そこでおすすめするのが，この演習モードです。ファイアーホークで使うと思われるすべての基本テクニックが練習できるようになっています。演習内容は，すべてのオプションの使いかたから，クネクネ道の上手な飛びかた，壊せる壁の上手な壊しかた，この他にも有りとあらゆる操作の方法について体験できるようになっています。

余談ではありますが，はじめてこのモードをやったときに，「これが店頭デモとしてでまわったらなぁー」と思うくらい『ファイアーホーク』のすべてが凝縮されていたんですよ。でも，いつしかこんな店頭デモがでたらいいな，と思うのですが……。



▲そしてこちらが壁を壊して先へ進む訓練。もたもたしていると日が暮れるぞ

モードもいろいろ

上で紹介した演習モードの他にも，前作の『テグザー』をプレイした人なら誰もが覚えているだろう，おなじみの曲「MOON LIGHT SONATA」や，ゲーム中に流れる曲がすべて聞くことができるミュージック・モードもあります。そして，ステージ1を何度もプレイするのはちょっと避けたいなぁ，と思っている人のためにコンティニュー・モード。最後に，今日はもうやめて続きを明日プレイしたいなぁ，と思っている人のためにセーブモードも付いていて，アクションが苦手な人でも誰でもエンディングが見れるようになっています。



▲いつもは裏技を使って捜しだすミュージック・モードも『ファイアーホーク』ではじめから選べる

ステージ 3

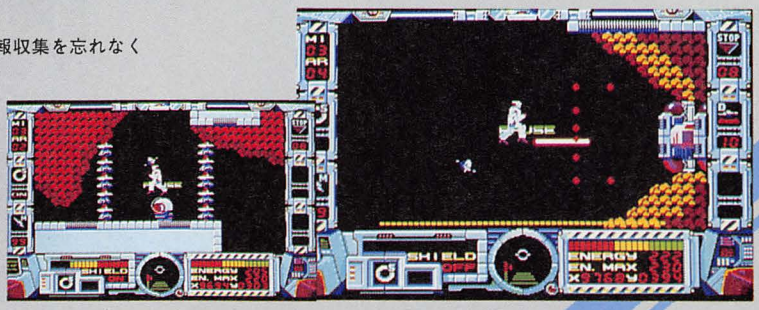
このネディアムが強い磁力を発していることは，4年前の『テグザー』のこともあるので知っていると思います。

このステージ3では，その磁力線発生装置を破壊することが目的となっています。ここのボスは，ファイアーホークを近づけさせないように得意の磁場を張っているのでなかなか強いぞ！

▼このボスの弱点は中心なんだけれども，まわりをぐるぐる回っているのが結構早いので，弱点が見えるのがほんの一瞬しかありません。はっきり言って強い！



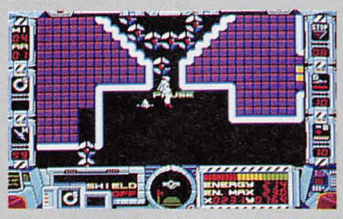
◀情報収集を忘れなく



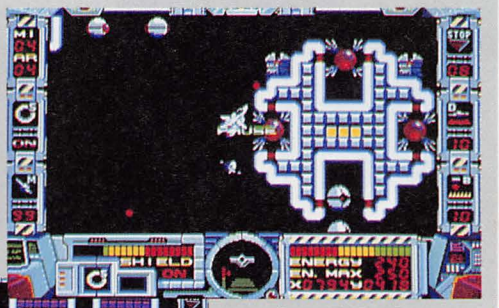
▶げぇ，ここもワナかよ

ステージ 4

このステージは，敵の兵器工場となっていて，敵があちらこちらから沸いてくるようにワサワサとでてきます。もちろん目的は兵器工場の破壊です。それから，このステージあたりから迷路がかなり複雑になってきます。迷わないようにがんばってください。



▲ふたを開けたら，ワラワラと敵が降ってきた



▲さすがに兵器工場だけあって警戒厳重。ここまでこれた君ならなんとかなると思うよ



▶どこまで行っても敵がワラワラと降ってくるばかり。もーやだ！

AIR COMBAT

遊撃王II

システムソフト　対応機種：PC-9801VM以降

価　格：8,800円

Written by 神崎祥生



前号の新着ゲーム情報で紹介したシステムソフトの新作フライト・シミュレーションです。

アナログ・ジョイスティック対応の軽快な操作性，あまりにも高いアクション性，数々のミッションをクリアしていくおもしろさなど，従来の3Dシミュレーションとは一線を画しています。

とにかく，操縦かんを握ればすぐに病みつきになるおもしろさ。1機撃墜すれば忘れられない快感。フライト・シミュレーション好きの人はもちろん，3Dアクション，シューティングが好きな人にもおすすめです。

初のアナログ・スティック対応

PC-98シリーズ初の，アナログ・ジョイスティック(サイバースティック／シャープ，XE-1AJ／電波新聞社)対応ソフトです。

X68K版アフターバーナーにあわせて発売されたため，X68K専用のイメージが強いアナログ・ジョイスティックですが，入力端子はごく普通のアタリ規格であるわけですから，ソフトさえ対応すれば他の機械（MSXとか）でも使えるわけですね。

で，PC-98シリーズですが，このジョイスティック・ポート，本体にこそないものの，別売のサウンドボードをつければ接続できます（最近はけっこう普及率高いよね）。これさえあれば，この「AIR COMBAT」が，アナログ・ジョイスティックで楽しめると言うわけ。しかし残念ながら，FM音源が最初から付属しているUV/UX/CV/LVなどのシリーズでは，アナログ・スティックは使えません。残念！（しかし，NECもジョイスティック・ポートぐらい標準装備してくれりゃいいのに）。

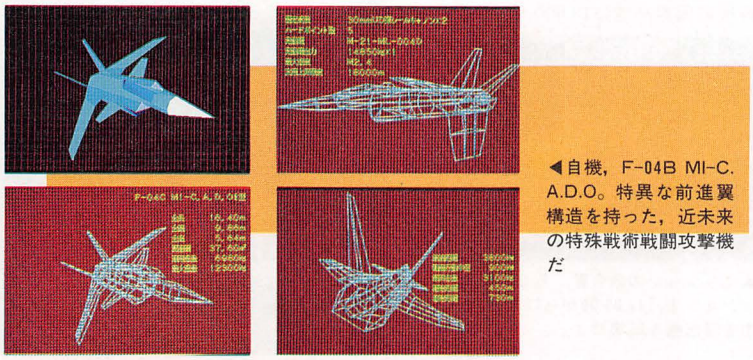
おもしろさはDOG FIGHTにあり!

前号の記事にもあったとおり，このゲームはいわゆる「めんどうくさいフライト・シミュレータ」ではありません。フライト・シミュレータの形をした，高速3Dドッグファイト・ゲームなのです。

めんどくさい操作は極力省略。多少リアルさを犠牲にしても，とっつきやすさ，ゲームとしてのおもしろさを優先させているあたり，同社の「大戦略」シリーズと一脈通ずるところがあります。

操作はキーボードだと反応がきつすぎてちょっとつらいかも知れませんが，アナログ・スティックを使えばごく簡単。マニュアルを一度読んで，一度飛んでみれば完璧に覚えられます。着陸はちょっとこつが必要だけど，普通のフライト・シミュレータよりははるかにいい加減（？）に着陸できます。

あまりに軽快なので，リアルな立場からすれば「こんなにいい加減に飛行機が飛んでいいのか」ってところもありますが，それが弱点でなく，楽しさにつながっているのがうまいところ。何しろ相当いい加減に振り回しても滅多に失速しないし，かなり危ない角度からでも着陸できる。で，この軽快な操作性を武器に，壮絶なドッグファイトを展開するわけです。



◀自機，F-04B MI-C.A.D.O。特異な前進翼構造を持った，近未来の特殊戦術戦闘攻撃機だ

装備によって攻撃テクニックを使いわける

自機，F-04BII MI-C.A.D.O(ミカドと読ませるのであろう）の装備はつぎの4種。

- ●AAM（対空ミサイル）4発
- ●AGM（対地ミサイル）4発
- ●30mmUD弾レールガン(機銃)999発
- ●カメラ

（以上は初期の装備。ミッションが高次になればミサイル数は増加する。またAGMを装備しないミッションもある）

AAM，AGM，カメラは，ある距離になるとロック・オンします。AAMの場合，全方位レーダーを見ながら方位，高度を合わせ，必要ならスピードを落とします。敵を照準にいれ，ラダーで微調整しながら待つこと数秒。敵が射程内に入り，LOCK ONが表示されたら発射！同時に敵も攻撃してきますから，



▲フライト・モードのメニュー画面。世界の町の空をお散歩……というゲームではないな

急旋回して逃げます。うまく当たれば敵はこっぱみじん。

AGMやカメラの場合は，やはり方角を合わせ，高度をあらかじめ落とし，浅い角度で侵入します。LOCK ONしたら爆撃，または撮影。すぐに機首を上げ，スピードを上げて離脱します。

AAMは使いかたが楽で，しかも確実ですが，ミッションによってはAAMの弾数より敵機が多くでたり，またミスをしてAAMを無駄に使ってしまうこともあります。最終的に頼りになるのはレールガンです。

何しろ射程が短いので，敵をぎりぎりまで引きつけなければなりません。たいていの場合，近距離に入って，敵との回り込みあいがはじまります。すれちがいざま急反転して，敵の後ろを取る。また自機の前を横切る敵の進路を予測して，前方に弾をぶち込む。うまく当たったときの快感は何とも言えないものがあります。

操作感覚としては，ファミコンの『スターラスター』にちょっと似てるかな。全方位レーダーの使いかたとかね。あれに上下がついて，ロック・オンするミサイルが付いて，距離感がよりリアルになった，と思えばいいかもしれません。

というより，たとえば「トップ・ガン」なんて映画を見て「ああ飛行機ってこんな風に動かすのか」と感じたそのままに操縦できる，と言ったほうがいいでしょう。とにかく気持ち良いほど速く，しかも微妙な操作ができます。

日本列島を基地にしたミッション・モード

「フライト・モード」と「ミッション・モード」を最初に選びます。「フライト・モード」は，いわば練習で世界各地の空を選び，敵の有無，時間の条件などを自分で設定して，飛行，戦闘に慣れていきます。

「ミッション・モード」が実戦です。ここでは，与えられた作戦目標を一つ一つこなして行きます。

ミッションの目的はさまざまですが，大きくわけると，

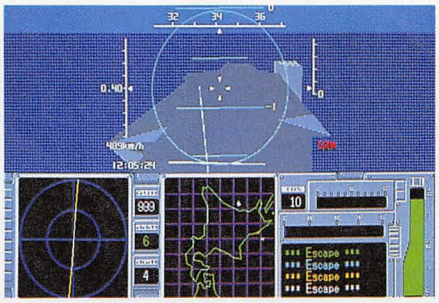
- ●敵戦闘機の迎撃
- ●偵察
- ●敵基地，敵艦艇に対する攻撃
- ●味方航空機の護衛

などになります。

ミッションを一つ一つこなしていくうちに，階級が上がり，また自機の性能も上がって行きます。ミサイルの登載量が増えたり，耐久度が上がったり，ミサイルを連続発射できる新型機が与えられたりします。



▲空港に着陸。左下のレーダーに写っている黄色い線が，誘導信号。これに角度を合わせて，低速で侵入する



▲空母に着陸。おお!まるでアフターバーナーのようだ。結構狭くて怖いんだよねこれ

撃墜されたり，目的を遂行しない内に着陸したりすると，ミッションは先に進みません。ただし，アメリカのフライト・シミュレータでよくあるように，撃墜されたらそのパイロットは死亡，最初からやり直し！っていうんじゃないんで安心してください。

また，ミッション・モードは全体として一続きのストーリーのようになっています。あるミッションで夜間偵察した基地をつぎのミッションで昼間に爆撃したり，あるミッションで護衛した新型機が，しばらくすると与えられたり……。また自機が離着陸する基地も，日本を縦断するように転戦していきます。作戦の重要度，複雑さも上がって行くわけです。

翼よ，あの灯はどこだろう

最初の難関は，ミッション5，輸送機の護衛。こちらのAAMをはるかに上回る機数の敵が，四方八方から輸送機に襲いかかります。まごまごしてる間に，目の前で友軍機が火を吹き，何度涙をのんだことか。

そのつぎに，高度2万メートル近くでの未確認飛行物体（UFO？）との戦闘。自機の限界高度は18,000メートルで，それを超えると急速にスピードは落ちはじめます。敵の意表をついた動きに惑わされず，限界ぎりぎりで接近し撃退しなくてはいけない。



▲ミッションの命令書。ちなみにこれはミッション7，「12:00:00から12:05:00まで浮上する潜水艦を破壊せよ」

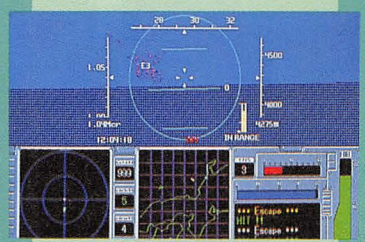
夜間偵察（ていさつ）も，最初は夕方6時頃。まだ空には明るさが残っているのですが，ミッション11ともなると，深夜0時。このゲームでは，同じ夜でも時刻によって暗さがちがい，当然0時は本当に真っ暗なのです。おまけに海上。空母からの離着陸。とても怖い。

こういうときのために，このゲームではワイヤーフレーム・モードも用意されています。これならどんな時刻でも安定した視界が取れます。ただし，これは「邪道（じゃどう）だ！」という説もありますが……。

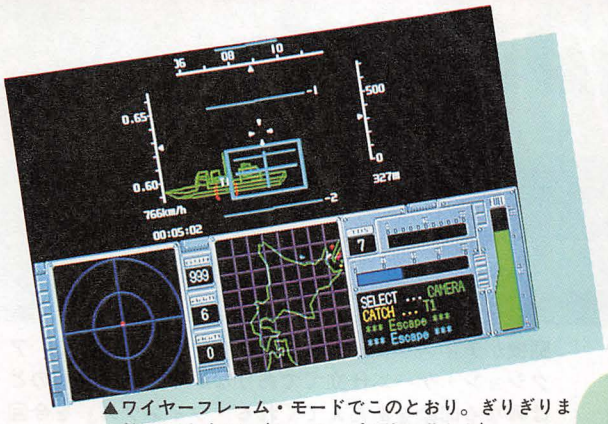
AAM（対空ミサイル）



▲敵をぎりぎりまで引きつけた。「LOCK ON」の文字が見える。ここまで引きつけると，かえって当たらない

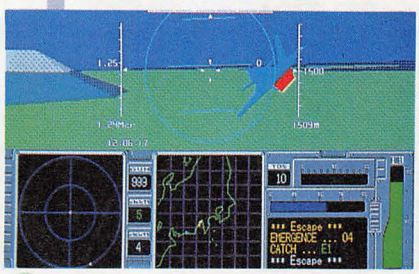


▲見事命中。敵は粉々に砕け散った



▲ワイヤーフレーム・モードでこのとおり。ぎりぎりまで敵艦に近づいた（で，やっぱり海に落ちた）

護衛任務



◀護衛する新型機とランデブー飛行。左に見えるのが富士山

このSFな設定の割に，敵の兵器は（UFOを除けば）ほとんど現用機です。F-4，F-18，E-2Cなど近づけばそれとわかる形で描かれています。ぎりぎりまで接近して，ながめて楽しむのも一興かも。

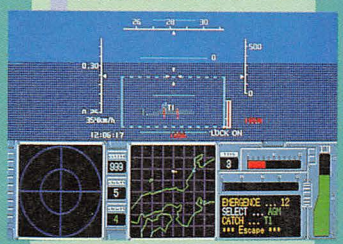
サイバーなサイド・ストーリー

あまりに自由度の高い操作性のため，舞台を現代にするとかえって不自然になるということなのか，このゲームの設定は近未来になっています。

このサイド・ストーリーがマニュアルの巻末に載ってますが，これがなかなか笑える代物（しろもの）で，要するにW．ギブスンの誰でも知ってるサイバーパンク小説「ニューロマンサー」「カウント・ゼロ」あたりの設定の丸写しなのです。

セノ＝オンダイ，サホカ，フリーサイドとか，聞いたような名詞が並びます。全世界をつなぐ「サイズネット」計画は破綻（はたん）し，日本は第二次統合戦争のどさくさにまぎれて国家の形態を捨て，APENという経済連合体（これは「アップル・シード」ですね）となっています。MI-C.A.D.Oを操る主人公＝プレイヤーは，このAPENの庸兵（ようへい）です。APENは世界で唯一生き残った資本勢力であるため，世界中から軍事力が殺到し，しまいにUFOまで飛んでくる……。

AGM（対地ミサイル）



▲浮上する潜水艦を捕らえた。すでにLOCK ONしている



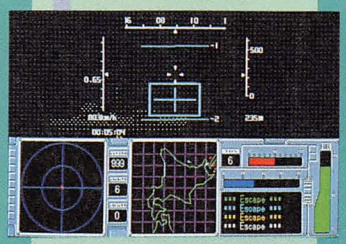
▲命中！この後すぐ急上昇しないと，海に落ちる（実際には急上昇し過ぎて，１回転して墜落した）

レールガン



▲これが，なかなか当たらない。敵の動きを把握し，スキにつけこめ

カメラ（偵察用）



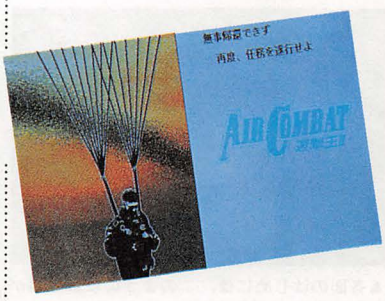
▲これが深夜の偵察中の画面だ。真っ暗けで何も見えない

PC-98にもサイバースティックを！

いまのところ，PC-98ユーザーでアナログ・ジョイスティックを所有してるのは，X68Kも持っているというお金持ちの人に限られると思いますが，このゲームをするだけのためにアナログ・ジョイスティックを購入しても惜しくない！と断言してしまいましょう。実際，アナログ・ジョイスティックを使いこなしたという点では，このソフトは他のX68K用ソフトより上を行っていると思います。



▲任務成功。つぎの任務が君を待っている。ミッションはどうやら20くらいありそう



▲任務失敗。でも死ぬわけじゃないので，再挑戦にかけよう



WINGS ウイングス

ブロダーバンドジャパン
対応機種：PC-98シリーズ　X68000シリーズ
定価：7,800円
Written by 佐久間亮介

「ウィングス…」。タイトルを聞いただけでも，何か胸踊るような感触を覚えるではないか。このゲームはこの言葉どおり，大空を駆けめぐる戦闘機の戦いを題材にしたアクション・ゲームだ。兵士が，戦艦が，戦闘機がディスプレイの中で熱き戦いをくり広げる。アクション・ゲーム仕立てでありながら，既成のものとは異なる印象をあたえてくれる『ウィングス』を今回はレポートしよう。

The bard spread its wings!!

ウィングスは，日本軍とアメリカ軍との戦いをモチーフとしている。プレイヤーは日本軍の生みだした名機，「ゼロ式戦闘機」を操り，アメリカ軍と戦うことになる。クリア条件は敵軍を全滅させることだ。

ウィングスの内容は，上述したことにすべてが集約されてしまっているといってもいいだろう。しかし，これを単純なゲーム内容だと思うなかれ。単純なものほど，時としていかなるものよりも複雑極まりないものとなるのだ。もっとも，このゲームの場合は複雑というよりも，奥が深いと表現したほうが的確かもしれない。

戦闘機によるアクション・ゲームというと，だいたい二つのパターンがある。

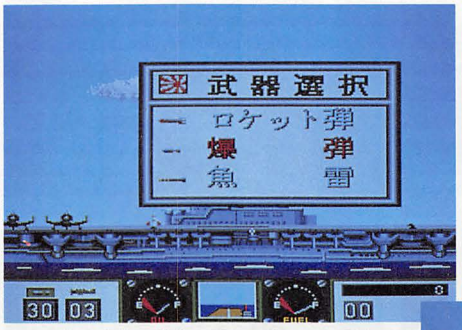
一つは単純なアクション・ゲームとして仕上げてしまう，もっともオーソドックスな方法だ。プレイヤーが要求されるのは的確な状況判断と，反射神経のみである。誰でも気軽に楽しむことができ，壮快感を味わえる反面，クリアするためには，かなり高度なテクニックを要することだ。選ばれた者しか最終画面を見ることができないと言っても過言ではない。

二つ目は，アクション性に戦略的要素を加えてやる方法だ。この場合，プレイヤーは状況を判断し「分析」する能力を必要とされる。つまり，闇雲に撃っているだけでは，クリアすることはできないというわけだ。ストレスを発散させることがアクション・ゲームの魅力の一端を握っているだけに，プレイヤー・サイドにとって，とっつきにくいものになる可能性は十分にある。

そこで『ウィングス』の取った方法は，後者のほうである。類似した内容のソフトの大半が前者を選択しているだけに，このソフトの意外性はかなり大きなものとなった。戦略性を導入したということは，同時にアクション・ゲームが思考を必要としないゲームという概念を捨てないといけないということでもある。

リアルさを追及した数々の演出

戦略性を導入したことは，他のものよりも一歩，現実に近くなったということである。リアルになったのだ。では，



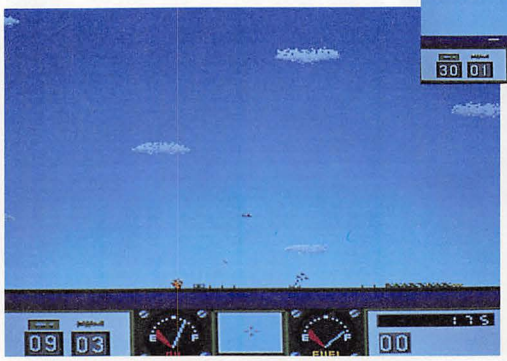
▲発艦前に自機の搭載武器を決定する。搭載武器の他に基本武装として機関銃が装備されているが，これは対戦闘機用のものなのでまちがえないように



▼武器を決定したら，いざ発進！発艦した直後の自機の動作が，とてもリアルに仕上がっている



▲各面のはじめには，このように攻撃目標が提示される。面によって作戦名が変わってくるのもおもしろい



◀これがビュー・マップモードだ。小さいながら，しっかりと敵施設や敵兵の姿が確認できるのがすごい。初期ステージでは上空からの爆撃がおススメだ

それでプレイヤーを満足させることができるのか？　答えはNOだ。いくら思考面でのリアルさを追及しても，ディテールがそれについてこられるものでなければならない。

では，どういったところをリアルにすればいいのだろう。フライト・シミュレーションのように操作面での追及か？　これまた答えはNO。複雑な操作方法はアクション・ゲームとしてのソフト全体の魅力の半減にほかならないからだ。と，なるともう残されている箇所はきまっている。演出面とルールである。

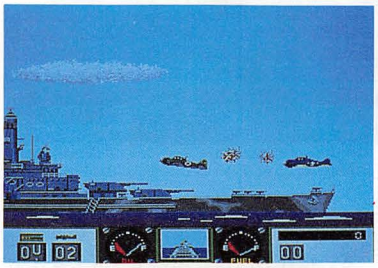
プレイヤーは自戦艦より発艦する際に，搭載武器を3種類の中から選択しなければならない。それぞれの面のはじめには，敵戦力が表示されるので，それを頭に置き，どの武器が有効かを判断して搭載しなければならない。もちろん武器は有限なので，無意味な使いかたをしていると，すぐに弾切れとなってしまうのだ。

自機はダメージ制＋残機制となっている。ダメージを受けると，自機は煙を吹き，それをプレイヤーに視覚的に教えてくれる。この煙の数から，現在の機体のダメージ状況も把握することができるのだから，リアルなことこの上ない。

敵の弾が画面上に表示されないのも，リアルさを追及した結果だろう。自機が敵砲に近ければ近いほど，敵弾が自機に当たる確率は高くなっていくのだ。



▶地上には施設だけではなく，敵戦闘機が配備されている場合もある。こういった面では，先に敵機からかたずけていったほうが楽だぞ



このおかげで，ゲーム中にある程度余裕を持ってプレイすることができるようになった。

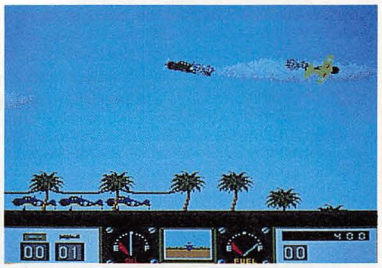
ラウンドをクリアするためには，その面に存在するすべての敵を全滅させなければならない。ここで注目したいのが，このゲームにおける「敵を全滅させる」という意味だ。普通なら敵機や敵戦艦などを全滅させることを指すこの言葉も，『ウィングス』では「敵兵を全滅させる」という意味になる。

このゲームで島上にある敵施設を破壊すると，敵兵が逃げていくのを目にすることができる。そう，この敵兵が1人でも残っていると，ラウンドをクリアすることができないのだ。しかも，1度破壊した砲台に敵兵が入り込むと，再び攻撃までしてくるという凝りようだ。さらに細かく見ていけば，敵兵の動きにまでこだわって作られているのがわかる。敵兵は自分の目の前で爆発が起こると，逆方向に向かって逃げていく。しかも死体もそのラウンド中はしっかりと残ってしまうのだ。

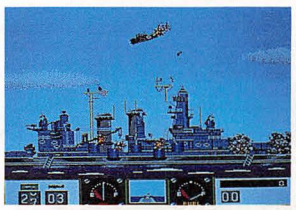
ここで紹介しきれないもの，言葉では表現しずらいもの，ウィングスには数多くの魅力が秘められている。ボクがまだ味わっていない魅力だって隠されているのかもしれない。

これだけではない。『ウィングス』にはさらに，驚くべきアイデアが導入さ

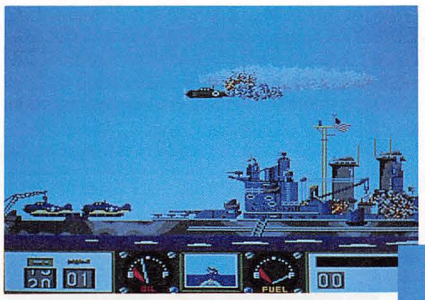
◀敵施設を破壊すると，敵兵が他の施設へと逃げだしていく。こいつらを1人でも残すと，ラウンド・クリアすることはできないぞ



◀敵機の追撃をうけながらも，敵戦艦に攻撃をしかける！　敵に後ろを取られることは，かなり大きなダメージを喰らうことにつながるなので要注意！



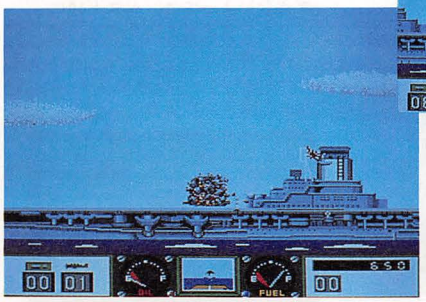
▲戦艦の射程は異常なまでに大きい。こんなふうに接近戦を挑もうものなら，あっというまに墜落寸前の大ダメージを負うことになる



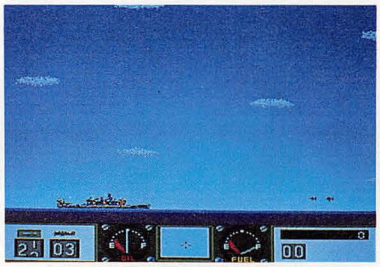
◀ほ〜ら，ちょっと上空を通り過ぎただけで，こんなに煙を噴きはじめちゃった。煙の数によって自機の状態を把握することができるのも忘れずに

▶なんとか自戦艦に着艦成功。煙の数は四つ。煙が六つ表示されたら墜落するのは時間の問題だと思っていいだろう





◀着艦したからといって，安心はできない。格納庫まで行かないと，ダメージの回復や武器の補給ができないからだ。もたもたしていると，こんなふうに爆発することになる



▲敵戦艦に再度攻撃！　今度は高空からの爆撃だ。しかし，敵戦艦の射程は，画面の一番上にまでとどいてしまうのだ。と，したら残された攻撃手段は…



◀敵機が下から，自機を目掛けて上昇してきているのがわかるかな!?　低空に誘き寄せて撃墜するのが，攻撃のポイントだ

▼タイミングさえ覚えれば，低空からでも施設を破壊することは可能だ。ただし，近くに速射砲がある場合，集中攻撃を喰らう可能性もある



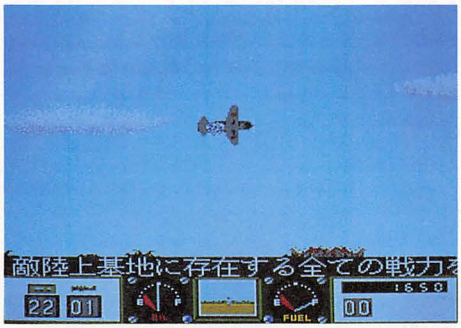
れているのだ。

戦略を活かすことのできる「ビュー・マップモード」

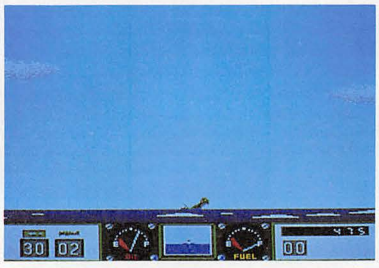
ビュー・マップモードとは何か？　これを簡単に説明しておこう。よくシミュレーション・ゲームでヘックスの比率を小さくして，マップ全体を見ることのできる機能があるのをご存じだろう。これを「ビュー・マップモード」と呼ぶのだが，『ウィングス』にもこれが搭載されている。

ゲーム中，自機がある一定の高度以上になると，画面は自動的に切り替わる。操作方法は普通のモードとなんら変わりはないので，画面のみ変化すると考えてもらいたい。このモードを使うことで，プレイヤーはさまざまな戦略を実行することができるのだ。たとえば，高空からのじゅうたん爆撃や，急降下爆撃，さらには高空からロケット弾で敵戦艦や施設を狙うことなどが可能となっているのだ。キャラクターが小さくなったとはいえ，逃げる敵兵の姿なども見ることができるので，不便なことは何ひとつないはずだ。これだけでゲームを構成しても十分に楽しめることだろう。

戦略性を活かすのには，これ以上の機能は現在までのところ存在しないと言ってもいいだろう。事実，ウイングスをプレイするにつれて，この画面が主画面となってくるはずだ。制作者の新しいものへの挑戦，または開拓精神がいい意味で昇華されているのだ。



◀見事に攻撃目標をすべて撃破。自機に送られる無線の内容が，画面下に表示されるのがなんとなくカッコイイと思わない？



▶低空で飛び過ぎると，地面に激突したり，このように海に落下してしまったりする。徐々に沈んでいく自機の姿がとても悲しい…

▼プレイヤーを祝福するために，風船が空を舞っている。この後は着艦してラウンド・クリアとなるが，失敗すると自機を1機失うことになるから慎重にね





▶自機をすべてなくすとゲーム・オーバー。写真のような状況が，このゲームでもっとも情けない画面だ。こんなことがないように，着艦の練習は常にやっておこう

最後に

戦略性の導入，それによるディテールアップ——これらのためにアクション・ゲームとしての一端が損なわれてしまっていることも事実だ。あの弾と弾の間をすり抜けるという醍醐味は『ウィングス』ではまったく感じられない。そういった点から見れば，このソフトはアクションというジャンルのゲームではないかもしれない。だが，ベースとなっているのは明らかにアクション・ゲームであり，完成された今の段階でもこのジャンルから完全に外すことはできないだろう。アクションとシミュレーションの融合という，新ジャンルの1例なのかもしれない。

戦争を題材としているはずなのに，殺伐としたところが感じられないというのにも驚かされる。これも『ウィングス』自身の魅力なのだろう。

軽い気持ちで楽しむことができ，しかも1回プレイしてしまうとやめられなくなってしまう。『ウィングス』とはそんなゲームなのだ。

▼点数によっては，ベスト10にランキングされる時もある。歴戦の勇者達というわけだ。ナンバー1パイロットになる日は，まだまだ遠そうだなぁ



CHALLENGE! SEGA MEGADRIVE

チャレンジ!セガ・メガドライブ

ヘルツォーク・ツヴァイ 他編

written by MUNEPI♬

ども。MUNEPI♬です。
今月はとうとう12月号。背表紙に「'89」と入るのもこの本が最後と言うワケ。
今月は10月23日に開かれた「メガドライブ戦略方針発表会」のレポートと，セガの新作RPG『ヴァーミリオン』とアーケードからの移植『TATSUJIN』，そしてテクノソフトのリアルタイム・シミュレーション『ヘルツォーク・ツヴァイ』を大増ページで紹介!!
それではそれでは。

メガドライブ戦略方針発表会

会場は東京・有楽町にある帝国ホテル。招待に応じて来場したのは，販売店，問屋さん，メガドライブに参入しているソフトハウス，報道関係者など。100人を超えていたのではないだろうか。発表会ではメガドライブにセガがどれだけ期待しているか，またその自信のほどを力強く言明。メガドライブとモデムを使用し，自宅に居ながら銀行口座の残高照会，振込・振替などの手続きを行なえるホームバンキングシステム『メガアンサー』も発表された。



▲なんだかものものしい名前の発表会。FDの発売時期などについて，キビシイ質問も飛びだした。海外にも進出したメガドライブの明日はどっちだ？

質疑応答の中で，特に印象深かったのは，周辺機器のラインアップに加えてあるフロッピー・ドライブに関するもので，来場者からユーザーが期待しているので早く発売してほしい，との意見がでたのに対し，セガ側はソフトなどの充実を待つとの回答をしていたことだ。

もちろんボクも1人のメガドライブ・ユーザーとして早く発売してほしいという意見に賛成だ。



▲『メガアンサー・システム』のテンキーパッドで漢字を入力。文章を打つわけではなく名前の入力ぐらいしか使わないので単漢字変換でも十分

▶これが『メガアンサー・システム』だ。①本体21,630円。②メガモデムと③テンキーパッドのセットで14,214円。④メガアンサー・カートリッジ5,150円。⑤サーマル・プリンタ36,050円（メガドライブ専用プリンタ・ケーブルは別売で4,120円）

また会場には今後発売予定のメガドライブ用のソフトが数種展示されていたが，その中には本邦初公開，電波新聞社の『アフターバーナーII』の姿も見られた。まだまだ未完成とはいうものの，X68Kにも劣らぬそのスピード感は流石(さすが)。見るものの目を釘付けにしていた。



◀撮影に失敗して画面がスッ飛んでてゴメン。XE-1AJが装着されているけれど，製品版ではどうなるかまだ未定だ

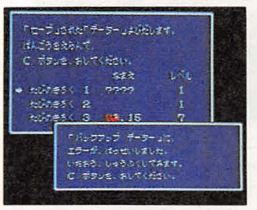




『FSシリーズ』を越えた!?『ヴァーミリオン』

『アーネスト軍の侵略によってフォードル国が崩壊したのは今から18年も前のこと。フォードル国王リラダン5世は，落城直前に幼き王子の命と「知識の指環」を忠臣シャトリアンに託した。シャトリアンは王子を自分の息子として育て，王子は立派な若者に成長した。折しもアーネスト軍が全世界をその手中に収めようと動きだしたとき，シャトリアンは古傷の悪化により息を引き取った。シャトリアンはいまわの際に王子に真実を告げた。「おまえの本当の父親は私ではなく，今は亡きフォードル国の王リラダン5世だ……」

真実を告げられた王子は，父の仇(かたき)アーネスト国の王ロルカ3世を倒すこと心に誓い，旅にでた——。』



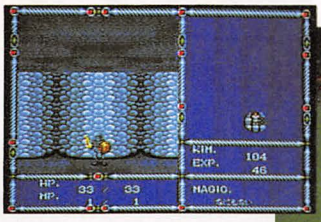
◀バッテリ・バックアップで3人まで登録可能。データに異常が見つかった場合，自己修復プログラムが働く

町の中では『ファンタシースターII』のように斜め上からみた画面。町の外やダンジョンでは3Dに切り替わり，戦闘シーンがリアルタイムのアクション・ゲームになっているのが『ヴァーミリオン』のシステムの特徴だ。レベルを上げればアクションの苦手な人でもクリアできるように作られている。



▶今明かされる衝撃の真実。町や村の中ではこんな視点で画面が構成されている

3Dシーンが思いのほか速く，『ファンタシースターII』にくらべて町と町の間の距離をあまり感じさせない造りがうれしい。



▲町以外の場所では3D。右のスポット処理になっているウインドゥは，地図を手に入れることによって（数画面分づつ）マスクがはずれる

▼戦闘シーンはリアルタイムで進行していく。斜めの位置にいる敵との当たり判定はいまいちわかりにくい。実は特別なイベントの場合，もう1種類サイドビューの戦闘シーンも用意されている。なかなかおもしろいんで，今必死に解いてるんだ





さらに進化した『ヘルツォーク・ツヴァイ』

パソコン版の『ヘルツォーク』は，兵器を生産し，細長いフィールドの対極にある敵の陣地を攻撃するというウォーゲーム的な要素を含んだゲームであった。コンピュータを相手に戦うこともできるが，人間対人間で楽しむこともできる。

プレイヤーはランド・アーマーと呼ばれるロボットを操縦し，兵器の生産を指示し，生産した兵器を運搬したり，敵の兵器をゲリラ的に攻撃したりと，全軍のサポートに戦場を駆け巡るのだ。彼我の戦力に差はないので，当然敵もランド・アーマーを持っている。このランド・アーマー同士のバトルがなかなかどうしてスリル溢れるもので，ボクはこのゲームが好きだった。

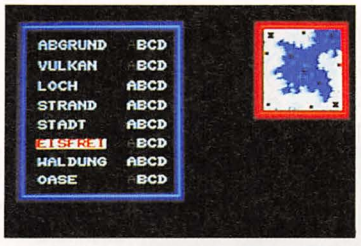
この『ヘルツォーク・ツヴァイ』は，パソコン版にくらべ，かなりの変更がなされている。遊んでみて特に変わったと思ったのが兵器の扱い。

どちらの『ヘルツォーク』でもプレイヤーは生産した兵器を直接操作できない。たとえプレイヤーが見ていなくても，兵器は（画面に映っていなくても）それぞれ勝手に黙々と任務を遂行する。パソコン版ではマップが細長いために，兵器はただひたすら前進し，敵と遭遇したら戦闘を開始するという簡単な思考ルーチンに従って動いているだけだった。「何を生産するか」が問題で，「何をさせるか」を考える必要がなかった。

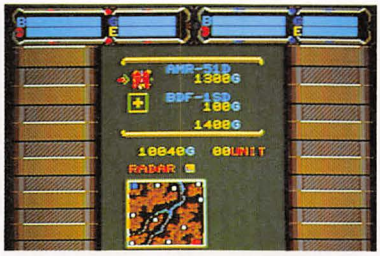
『ツヴァイ』ではマップが正方形に広がり，その兵器にどちらへ進めばいいのか，何をすればいいのか，指示を与えてやる必要がでてきた。また，兵器が下さなければならない判断もそれにあわせて増加したはずである。前作程度の単純なパターンの思考ルーチンだけですむワケもなくまたプレイヤー



▶初期設定の画面。コンピュータに1Pか2Pのどちらか（あるいは両方）を担当させたり，1人用で遊ぶ場合の画面表示の方法を設定する



▲パスワードでコンティニューも可能。どのレベルのどのマップで勝利を得たか（黒く表示されている部分）がわかる



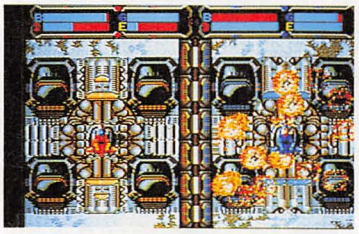
▲生産を指示する画面に切り替えたところ。下はレーダー。兵器と指令ユニットの組合せで実際にいくらで生産できるかがきまる



▶敵の本拠地との間に散在する中継基地。歩兵を立て続けに4人送り込むと自分の所有になる。生産した兵器の受け取り，自機のエネルギー補給，ダメージ回復などなかなかありがたい。ダメージが一定以上に達したりエネルギーが切れてしまうと自機は爆発してしまい，しばらく身動きが取れなくなる。敵の本拠地との中継基地で補給線を築くのが勝利への近道



▲敵の本拠地に近い場所にある中継基地を上手く手に入れれば敵の本拠地に大胆な攻撃をしかけることもできる（実はこれが必勝法なのだ）。画面上の「SOS」マークは自分の本拠地が攻撃を受けていることを意味する

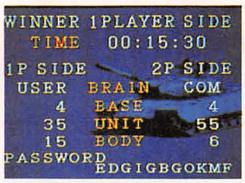


▲人間2人で遊んでいるときはこのように画面を半分ずつ使用する。対コンピュータのときでもこの表示は可能。1P（赤）の勝ち。狭い

もその兵器に何をさせたいのかを，はっきりさせる必要がでてきたのだ。

そこで「指令ユニット」の登場となる。「指令ユニット」とは，各兵器に行動パターンを指示するユニットである。『ツヴァイ』では兵器は単体で存在しない。兵器を生産するときに，全部で7種類ある指令ユニットのどれかと組み合わせて生産するのだ。生産にはお金がかかる。戦車と歩兵の値段がちがうのと同じように，指示ユニットも種類によって値段がちがう。同じ兵器でも何をさせたいかによって生産価格に差がでてくるのである。ちなみに状況に合わせてあとから指示ユニットだけを別のものに買い換えることもできる。

状況を見極めて，最適な組合せで兵器を生産して勝利を目指すところにこのゲームの面白さがあるのだ。



▶祝勝利！敵の生産するベースがものすごく早いので最初のうちは戸惑うかもしれないが一番簡単なレベルならすぐに勝てるようになるはず



東亜プランが作った『TATSUJIN』

ゲーム・センターでもついこの間でたばかりという気のする『TATSUJIN』が，早くもメガドライブに登場する。最近の映画のテレビ放映を連想させる，その移植の早さも驚きであるが，開発が東亜プランだと聞いて2度びっくり。

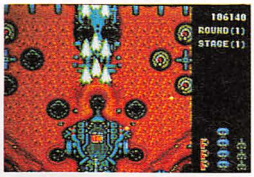
東亜プランといえば，タイトーの下で『タイガー・シリーズ』などの一連のシンプルかつ過激なシューティング・ゲームを開発した，知る人ぞ知るメーカーだ（ベーマガではけっこう大きくとりあげられたりしているのでそうマイナーでもないと思うが）。この『TATSUJIN』のアーケード版も，かくいう東亜プランの制作なのだ。

アーケード版を開発したメーカーが手掛けているので，完成度の高さは見る前から保証付き。実際，縦画面のゲームが横画面になり，縦横の比率が大きく変わってしまっているのだが，敵の攻撃パターンなど，なかなか見事なアレンジが加えられているようだ。

東亜プランのゲームはおしなべて難易度が高い。このゲームもその例に洩れない。Cトリガにオート連射が付いているのは嬉しいが，やはりパッドでプレイするのは少し苦しいものがある。



▲ショットはPマークを5個取るごとに2段階パワーアップする。そのため，5個目にあたるPマークは少し形がちがう。メガドライブ版ではコンティニューしてもPマークが残る



▶ところどころに隠れている1UP。ある特定の武器でないと壊せないという場所に隠されている



▲画面に映っている緑のカプセルを取ればタツジン・ビーム。青ならサンダー・レーザーを装備できる

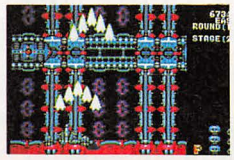


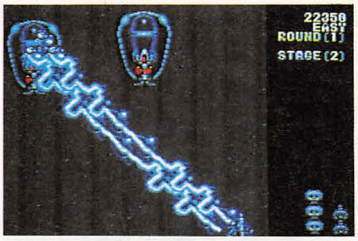
▶いざという時にはこれ。画面上の敵弾や雑魚キャラを一掃してくれる。自機が画面のどの位置にいても常に画面のまん中で破裂する

▼メガドライブ版ではレベルをEASY，NORMAL，HARDの3段階から選ぶことができる。今，どのランクでプレイしているのかは，画面右上のスコアの部分を見れば判る。何も書いてないのがNORMAL。それ以外はそれぞれ文字が表示されるのでわかる



▶最強段階（2段階UP）のタツジン・ビーム。連射が付いているのでなかなか壮観だが，下手なのですぐやられてしまい，あまり長く続いたためしがない





▲サンダー・レーザーは中ボスなどのデカキャラを追尾してくれるので便利と言えば便利だが，一度ロックしてしまうと雑魚キャラなどたくさんのキャラがでてきた場合，対応しきれなくなるので，ちと苦しい

最後に……

PCエンジンの新機種が発表になった。CPUやそのクロックなどは変更されず，画面制御用のICが新しくなっただけだそうだ。それに併せて大型のアナログ・コントローラも発表になったという。

さらに一歩昇ってしまったPCエンジンに対し，はっきり言ってメガドライブのほうはまだハードの限界まで活かしきったソフトが出現していないというのが，現状と言えよう。

周辺機器に関して，PCエンジンよりも具体的に，しかも進んだ方向を見ているメガドライブ。分速秒歩，いやそれ以上のスピードで進んでいく技術革新の中，ハードの性能を上げ，値段を下げていくことは容易い。ハードがいくら良くなったところでソフトがそれに追従できないのでは片手落ちだ。

この年末にかなりの本数のソフトが発売される。アーケード・ゲームやパソコン・ゲームなど，既存のソフトの移植も悪くはないが，やはり「メガドライブならでは」というゲームを見てみたい。

“16-BIT”と大書きされた本体のデザインに恥じることのない充実したソフトのラインナップ。わがままで贅沢な我々メガドライブ・ユーザーはそれを求めて止まない。

来年こそは

……？

チャレンジ! PCエンジン

みなさん，こんにちは！　今月のPCエンジン・コーナーはビデオゲーム版をそのまま移植したスタンダード・タイプと，そのアレンジ版Before christの2本をひとまとめにしたCD-ROM用ソフト『サイドアームSPECIAL』と，F1の世界を忠実に再現したレーシング・ゲーム『F1トリプルバトル』の2本を紹介していきます。

Written by 石井弘一

CD版は2倍お得！

サイドアーム・スペシャル
NECアベニュー

CD版サイドアームでは，Huカード版で売りだされているスタンダード・タイプ（ビデオゲーム版をそのまま移植した物）と，B・C（Before Christ）版というアレンジ・バージョンの2本が入っている，とってもお買得なソフトになっています。ロムロム持っているけどHuカード版を持っているからいいやと思っている人，はっきり言ってこれは絶対買いだよ！

そして，アレンジと聞いてつい気になってしまうのが，オリジナルのおもしろさを壊していないかどうかというところだと思います。この点に関しては，私の見たところ，オリジナルの嫌な部分だけを取り除き，いい部分だけを残しているので，オリジナルをはるかに越えているのではないかと思います。

B・C版とスタンダードのちがい

まず，ステージの構成のちがいから言うと，全10面で，縦・横・斜めと変化に富んだスクロールというのは前作同様変わりはないんだけれども，各面の長さがかなり短くなっています。これはどういうことかというと，スタンダード版のほうが長すぎたというのもありますが，面の終わりにいるボスとの対決をクローズアップするためだと思います。

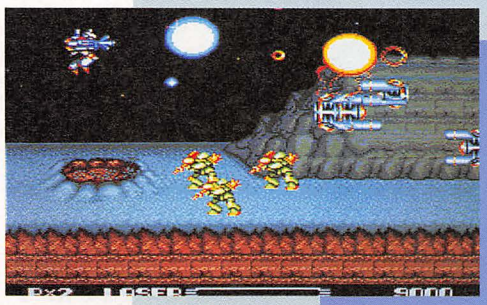
つぎに自機のパワーアップ方法ですが，ある特定の敵を倒すと，戦闘パウがでてきて，それをショットで自分のほしいものに変化させてから取っていました。ところが今回のB・C版では，戦闘パウが3秒ごとに勝手に変化していきます。スタンダード版のときはRUNボタンで画面を止めてから（これが意外とめんどうで3ウェイだけでいった人が多いんじゃないかな？），持っている武器を選んでいました。B・C版では取った武器がそのまま装着されます。

そして，パワーアップの種類ですが，スタンダード版では，弥七や佐吉を入れて9種類だったのが，B・C版では，リングショット，ファイアボール，ビームバルカン，弥七の4種類と減ってしまいました。しかしB・C版では，M.B.Lが標準装備されていてエネルギーを貯めて撃つことができるようになっています。

続いてボスキャラですが，これはB・C用に新しく作られた物で，最終面以外はまったくちがいます。スタンダードとは比較にならないほどスゴイ攻撃をしかけてきます。そして，実際に戦ってみてビックリしたのが，どのボスも弱点を隠していて，発砲と同時にほんの一瞬だけ見せるというところでした。つまり，ボスの攻撃をまっ正面から受け，それを避けながら敵を撃つといったような戦闘をしなければならないということです。きっとシューティング・ファンには喜んでもらえると思います。

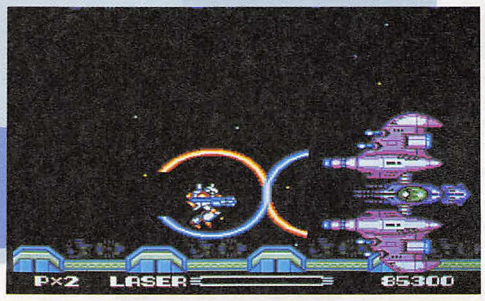


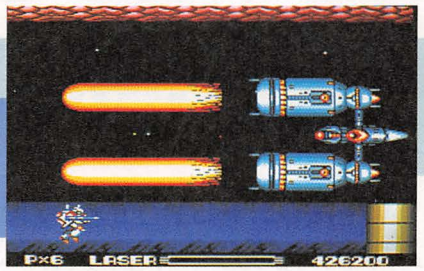
▲この斜めスクロールがきれい



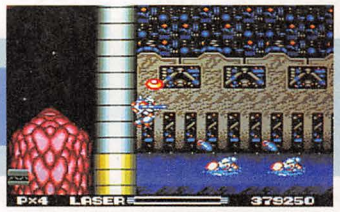
▲これが今回標準装備になったメガバズーカランチャーです

▶大道芸!!





◀このレーザーの間を抜けないと攻撃できないぞ



▲水中から攻撃してくるこのキャラはガンダムのズゴックにそっくりです

レーシング・ファンには，たまらないマニアックさ

F1トリプルバトル
ヒューマン

初の画面3分割による3人同時プレイを可能にした『F1トリプルバトル』は，F1のスピードとスリルが味わえるゲームに仕上がっています。

モードは全部で3種類あり，実際にいるF1ドライバー39人をモデルにしたライバル達と，予選・決勝と戦いぬき，ワールド・チャンピオンを目指す，WORLD CHAMPIONSHIPモード。実際にあるサーキットをモデルにしてコーナーや登り下りまで忠実に再現した，全16コースを自由にテスト走行ができる，TEST RUNモード。1人から3人まで自由に遊べる，BATTLEモードが用意されています。世界の壁はとても厚いのでくじけずに，ガンバッテください。

ライバルが39人

このゲームにでてくるコンピュータ・ドライバー達は，実際のF1ドライバーをモデルにしてシミュレートしたものですので，どのドライバーもそれぞれ微妙にちがったコース取りをしたり，勝負を賭けてくる場所がちがったりしています。また，それぞれの乗るマシンの特徴なども取り入れられているので，直線に強い奴がいたり，コーナーが強い奴がいたりとさまざまです。それらを研究するだけでも，かなり遊べるのではないでしょうか。

セッティングが肝心

いきなりワールド・チャンピオンになろうとしても，そう簡単にはなれるものではありません。全16コースのクセなどを覚えるのもそうですが，それよりも何よりも，まずは自分の乗るマシンのことがわかっていないと話になりません。そのマシンについてくわしくなれるのが，マシン・セッティング・モードです。

このモードでは，ステアリングの切れの重さなどによって5種類。タイヤが雨用，予選用など6種類。エンジンが最高出力や耐久性などによって16種類。ギアがオートマチックか5速マニュアルの2種類。カラーは全部で30種類といろいろと用意されています。

これだけいろいろなパーツがあり，その組み合せは何千というほどありますが，その中からこれが一番自分にあっていて，一番速く走れるというマシンを捜しだすのが目的です。早く自分オリジナルのマシンを見つけだし，ワールド・チャンプを目指してください。



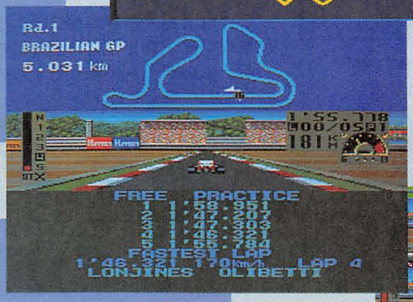
▶これが39人のF1ドライバー達です



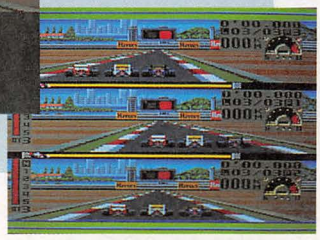
◀全16コースの中にはもちろん日本のものも入っている



▲ピットに入ったらすばやく指示をだそう



◀コースに慣れるためには練習が一番



▶初の画面3分割。やっぱり人数が多いほうがおもしろい

チャレンジ！X68000

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは！　ベーマガも今年最後の号となりましたね。このコーナーも1年を締めくくるのに，ふさわしいソフトを用意してみました。

最近，毎号のように登場しているシャープ&SPSコンビからは，ビーチバレーをモチーフにしたスポーツ・ゲーム『V'BALL』，ノヴェルウエアで絶好調のシステムサコムからは3Dシューティング・ゲーム『メタルサイト』を，そしてコナミからは，初のX68K用ソフトで，しかも業務用からのビッグ・タイトルの移植である『A-JAX』を紹介しましょう。



アメリカ各都市を回りビーチバレーの覇者を目指せ！
『V'BALL』
シャープ

みなさんはビーチバレーというスポーツを知っているでしょうか？　砂浜で行なわれる2人制バレーボールと言えば，TVで見たことのある人も多いのではないかな。ここ数年で，すっかり真夏のスポーツというイメージが定着してしまった感のある，このスポーツをゲーム化したのが『V'BALL』なのです。

試合は7点勝負で行なわれ，サーブ権などはありません（ここがバレーボールとちがうところですね）。点数を取ったチームがサーブをすることになるのです。最初のうちは楽勝で勝てるコンピュータ・チームも，勝ち進むにつれ強力な敵へと変貌していきますので，後半はかなりの苦戦をしいられることでしょう。

2人での対戦プレイも，当然できるようになっています。2人でプレイすると楽しさも倍増するのが，こういったゲームの特徴の一つ。このソフトを購入した際には，ぜひ友人を呼んで対戦してもらいたいものです。きっと，1人でプレイしたときには感じられなかった，新しい楽しさを感じることができるでしょう。

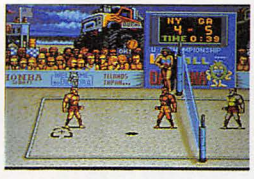
操作方法もいたって簡単になっています。このゲームではボールの落下地点を示すマーカーがコート内に表示されるので，戸惑うことなくキャラクターを動かすことができるのです。

基本的な操作を覚えると，今度はそれを応用したテクニックを編みだすことだってできます。最初のうちはただ打ち合っていただけなのが，1時間もたつとブロックやアタックはもちろんのこと，1人時間差やクイック，あげくのはてにはサーブをダイレクトにアタックしてしまうなどのテクニックを編みだしてしまうことでしょう。短時間でこれほどまでに基本を修得でき，しかもそれを応用できてしまうのには驚かされてしまいます。

この『V'BALL』，今回移植されたのは，実は業務用の海外版なんだそうです。なんでも業務用では日本版とアメリカ版の内容が若干ことなるらしく，アメリカ版が完成版となっているとか。

つまり日本ではめったに遊ぶことのできない海外版が日本で，しかも自宅でプレイすることができてしまうのです。

この『V'BALL』は，11月上旬の発売予定。この号がみなさんの手に届くころには，もう発売されているかもしれませんよ。



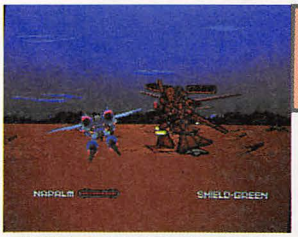
▶ゲーム中はボールの落下地点が，このようにマーカーで表示されるんだ。プレイヤーはそこにキャラクターを合わせて，ボタンを押すだけでいいという簡単設計



▲敵のコートめがけてアタック！　こんなのはまだ，基本的なテクニックにすぎないぞ。自分なりの技を編みだすのが，このゲームの楽しみかたの一つだ



◀プレイヤーがレシーブすると，自動的にもう1人のキャラクターがトスをあげてくれる。このトスをアタックできなきゃウソだぞ



近未来を舞台に繰り広げられる白熱の3Dアクション！
『メタルサイト』
システムサコム

以前からINFORMATIONのコーナーで発売をお知らせしている『メタルサイト』が届きましたので，さっそくレポートしましょう。

『メタルサイト』はノヴェルウエアですっかりおなじみの，あのシステムサコムの初のシューティング・ゲームです。

アクション・ゲームファンの人にはあまりなじみのないメーカーかもしれませんね。

写真を見てもらってもわかりますが，さすがグラフィックには定評のあるシステムサコムだけに，とても美しい仕上がりとなっています。

画面だけで驚いてはいけません。さらにこのグラフィックが，高速で動き回るのです。滑らかに近づいてくるさ

まは，アーケード・ゲーム顔負けの迫力をプレイヤーに与えてくれます。

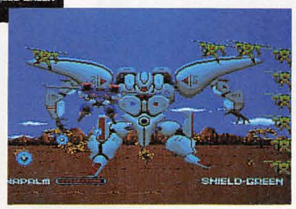
ゲーム内容はバリバリのシューティング・ゲームとなっています。自機を操作し，迫り来る敵をひたすら撃ち落としていく…シューティング・ゲームの基本に返ってプレイすることができます。ストレスの解消には，これほどピッタリなゲームはないのではないかな？

話しによると，新たなプログラム技術によって，68Kの基本性能では不可能なことを可能にしてしまうゲーム・システムを作りだしたのだそうです。ハードの性能だけに頼らずに，常に発展していこうと努力しているからこそ，このようなことが可能となったのでしょう。

『メタルサイト』は12月発売予定だそうです。今からお小遣いを貯金しておくのも，いいかもしれませんね。ノヴェルウエア・シリーズと，この『メタルサイト』をかわきりに発売されるであろうシューティング・ゲーム・シリーズ。システムサコムは注目しなければならないソフトハウスの筆頭と言ってもいいでしょう。



◀各面はそれぞれ，とてもバラエティに富んだものとなっている。1面では宇宙要塞内部が舞台だ。トンネルの中をかいくぐりながら敵を撃ち落とせ！



▶2面からは，こんなに巨大な敵が登場するぞ。こいつは自機の目前で止まり，ミサイルを連射してくるので早めに破壊しよう



▶特殊弾であるナパーム弾を使用したところ。横一直線に大きく広がるので，敵が密集しているところで使うと絶大な効力を発揮するぞ



▲面によってはナパーム弾の使用を禁じられることもある。この面ではエネルギー・タンクが，密集しているために使用できないのだ



あのコナミがついにX68K用ソフトを制作！

■ A-JAX ■

コナミ

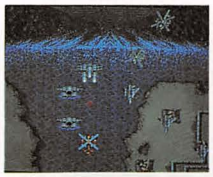
ついにあの『A-JAX』が，私達の前にその姿を現しました。まずは写真を見てください。業務用が縦画面なのに対して，68版は横画面になっているという差はあれど，そのグラフィックのクオリティはそのまま忠実に移植されているのがわかってもらえるはずです。

『A-JAX』は業務用として開発された縦スクロール・シューティング・ゲームで，ゲーム・センターに出回った当時はそのグラフィックの美しさ，2D，3Dと視点の変わるステージ構成，回転する画面，ノリノリのBGMなど，すべての面で話題を独占しました。

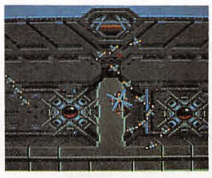
特にその難度の高さといったら並のゲームの比ではなく，ゲーム・センターでクリアできる人というのはあまりいなかったのではないでしょうか。後半のステージなどはケタ外れなむずかしさで，1度死んでしまったら復活は不可能とまで言われました。それが今回，X68Kに移植されたのですから，話題にならないはずがありませんよね。

噂によるとBGMもサンプリングに音階のつけられないX68Kですが，ソフトによって音階をつけてしまったとか。ぜひぜひ，あのノリノリの曲を寸分違わずに再現してもらいたいです。あの曲あってのA-JAXなのですからね。

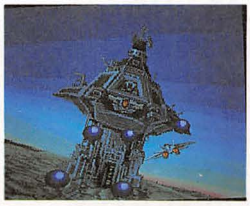
発売日が少々延期されていた『A-JAX』ですが，どうやら11月下旬に発売が決定したようです。



◀4面の縦スクロール面。この面では川の中から敵砲台が出現するので，出現と同時に破壊すること。破壊し損ねると，展開がツラくなってくる



◀これがX68K版『A-JAX』の画面だ！縦横の比率のちがいはあるものの，写真を見る限りではアーケード版となんら変わりがないのがわかってもらえるだろう



◀問題の3D面だって，このとおり移植されている。回転も業務用に勝るとも劣らないできだということなので，期待して発売を待っていよう！

HOT・HOT INFORMATION

今月もホットな新作情報をお届けしましょう。

データーウエストからは，10月25日に『MISTY Vol.1』が発売になりました。同社からは，この続編が11月25日に発売される予定です。タイトルは『MISTY Vol.2』です。

ビクターからの新作『やじうまペナントレース』は，11月5日に発売を予定しています。

なつかしのパズルゲーム倉庫番の続編（？）である『倉庫番パーフェクト』が11月中の発売を予定しています。シンキングラビットの新作です。

12月の1日にはデービーソフトより『フラッピー2』が発売されます。あの名作フラッピーの続編です。

先月，紹介したビクター音産のチャンピオンシップゴルフの最新コースデータ『チャンピオンシップ コースデータ'89』が，12月5日に発売されます。

12月10日にはパックインビデオから『バトルチェス』が発売を予定されています。

12月16日にはウルフチームの『斬～陽炎の時代』と『斬シナリオ・コレクションVol.1』の発売が予定されています。同社からは22日にも『アークスII』というRPGが発売される予定です。

年末ということもあり，今月から来月にかけて，新作が目白押しですね。それではまた，新年号でお会いしましょう。



高純度パズルゲーム！ これは君の頭脳への挑戦だ!!

パズニック

開発：アニメーション トゥエンティ
発売：タイトー

Written by 里見康之

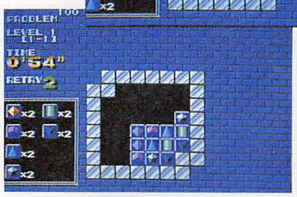
このところ秘かなブームを呼んでいるパズルゲーム。「この程度じゃ物足りない！」というあなたへ，お待たせしました。辛口パズルゲーム『パズニック』の登場です。さて，君は全面クリアに何コインつぎこむかな？



◀レベル1［1－1］スタート。これは誰でも解けると思うよ



▶てっぺんの赤を左に落として下のとくっつければ……



◀ホラ消えた。この写真では黄色も消える寸前

WHAT'S PUZZNIC?

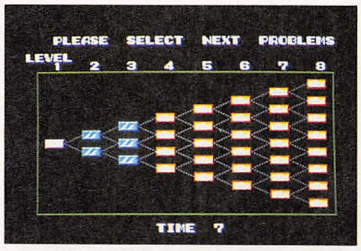
このゲームは，積み上げられた8種類のブロックを動かし，同じ種類のブロックどうしを隣接させることにより消滅させ，画面上にあるブロックを制限時間内にすべて消すというものです。1レベルにつき4ラウンドで構成されており，レベル8まであります。しかも，最近タイトーさんの得意技（？）になっている，枝分かれラウンド選択（ダライアスやナイトストライカーのようなステージ構成ね）になっているので，全部で144面もあるということになります。

自主申告制 やり直しが新鮮！ 操作方法

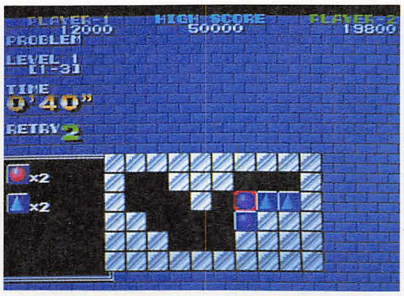
① 使用するのは8方向レバーと2ボタン。まずレバーでカーソルを移動。動かしたいブロックにカーソルを合わせ，Aボタンを押すことによりそのブロックをホールドします（ボタンを押している間はずっとホールドされている）。ボタンを押したままレバーを左右どちらかに入れると，その方向へブロックが移動します。フィールド上では下に重力がかかっているので，ブロックを移動させたところの下に何もなければブロックは落下します。

また，このゲームにはムービング・ブロックという，外わくと同じ色・形の正方形が存在します。これは常に上下あるいは左右にきまったところを移動しているので，この上にブロックを乗せて移動させないとクリアできない面があります。

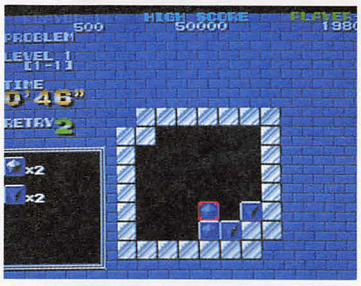
② 同じ種類のブロックの隣（上下左右）にブロックをつければ，ブロックは消滅します。しかし，一つの種類のブロックが画面上に奇数個存在している場合は，1回は3個同時に消さなければクリアはできません。つまり，ある種類のブロックが1個だけ残った時点でクリア不可能になるのです。また複数のブロックが残っていても，隣接できなければやはりクリアはできません。



▲タイトーお得意の枝分かれラウンド選択。最後に待つのはクジラかカメか，それともタツノオトシゴか？（超ボケ。そんなものでないので信じないように）



▲このように（といってもわかりづらいが），1個のブロックを動かして2種類を同時に消すと配点が高い



▲あと一つでクリア。じ・つ・は，発売バージョンでは面クリアするごとにあるモノを見ることができます。お楽しみに！

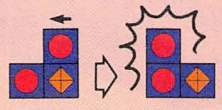
失敗したら LET'S RETRY

失敗したらどうするか。このゲームにはリトライ（再挑戦）という変わったフィーチャーがあります。もうこれ以上どうしようもない，という場合，Bボタンを押すと「リトライ」か「キャンセル（リトライ取り消し）」かを聞いてくるので，はじめからやり直したかったらもう一度Bボタン，やはりそのまま続行するならAボタンを押します。ただし，リトライで画面を初期状態にもどしても残りタイムは増えません。またリトライは3回まで可能ですが，持ち時間が残り9秒以下になるとリトライはできなくなります。

隣接・消滅の法則を覚えるべし!

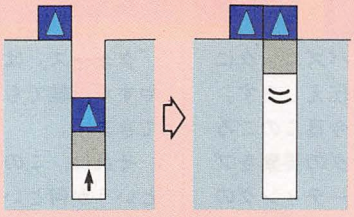
先程,「同じ種類のブロックを隣接させると消滅する」と書きましたが，これにはいくつかの法則があります。普通に隣接させるか(**第1図**)，ムービング・ブロックにブロックを乗せて移動しているときに隣接する(**第2図**)と，そのブロックどうしは消滅しますが，ブロックが縦穴などを落下している(**第3図**)時や，移動させた下がくぼみだったら，移動した直後同種類のブロックに触れても(**第4図**)消滅しません。この特性を覚えているのと覚えていないのでは大きくちがうので，どんどん活用しましょう。

《第1図》普通に隣接すれば…



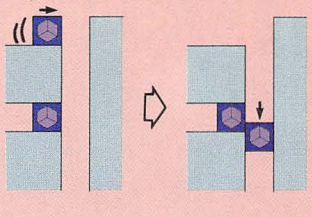
○(消滅)

《第2図》Mブロックにブロックを乗せると…



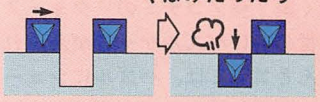
○(消滅)

《第3図》縦穴に落とすと…



×(消滅しない)

《第4図》移動させた下がくぼみだったら



×(消滅しない)

「3個消し」の基本テク

一つの種類のブロックが奇数あった場合(当たり前ですが1個ということはありません)，1回は3個同時に消さなければなりません。この『パズニック』ではこの3個消しを上手くできるかどうかが大きなポイントになってきます。無造作に動かしただけでは必ず3個消しは失敗します。そこで，「3個消しの基本テク」をお教えしましょう。

其の壱「斜め置き」

(※名前は僕が勝手につけました)

同種類のブロックを斜めに二つ配列し，そのどちらにもくっつくように置く，というものです(**第5図**)。これはくぼみなどを利用するのが得策です。

其の弐「間（はざま）落とし」

空中のレンガの上にブロックが置いてあるとします。その真下に同種のブロックを置き，そこから1ブロック離れたところにまた同じブロックを配置し，上のブロックを下の二つのブロックの間に入れるように落とします(**第6図**)。

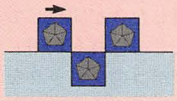
其の参「間つなぎ」

これは間落としの応用に近いものです。上下に動いているムービング・ブロックの上にブロックを乗せ，その両脇に同じ高さでブロックを置ける場所があったなら，同種のブロックをそこに配置する。そうすれば自動的に，昇降途中で消滅します(**第7図**)。これは2個消しの際にも使えるテクです。

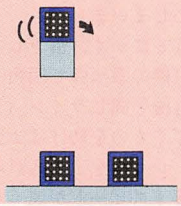
その他にもいろいろなテクニックがあると思うので，自分で編みだしてください。

「3個消し」の基本テクニック

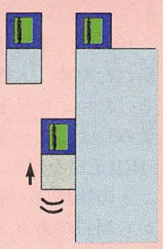
《第5図》斜め置き

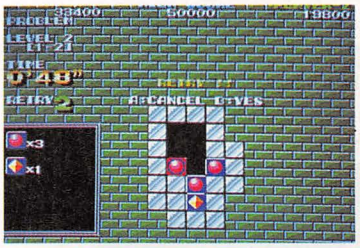


《第6図》間落とし



《第7図》間つなぎ

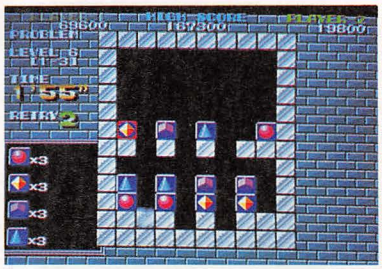




▲これは「詰み」です。こうなったら，即リトライしましょう

ボーナスについて

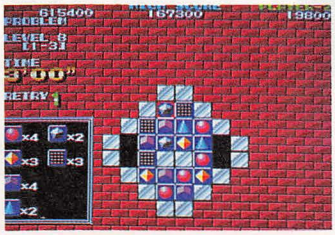
1個のブロックを動かして数組のブロックを同時に消したり，1組を消すことによって連鎖的に他の組のブロックを消したりすると配点が高くなります。また，短い時間でクリアすると，残りタイムがボーナスとして加算されます。



▲一見やさしそうに見えて，実はメチャむずかしいこの面。おかげでなかなか先へ行けなくて撮影も難行しました



▶レベル2からはムービング・ブロックが登場。これを使わないことにはクリアはできないと言っても過言ではない



◀最終ラウンドまぢか！　こうなるとたった1個動かしただけで勝敗が決まってしまいます。君はこの難関を突破できるか!?



クォース

©KONAMI

Written by　やんま（まぐろ組）

今月はパズルゲーム特集ってことで，パズニックに続く第2弾！コナミの『クォース』をお伝えします。

世の中にパズルゲームがあふれかえる今日このごろなんとコナミは，パズルにシューティングの要素をプラスしてしまったのです。さすが，シューティングのコナミ！

パズルゲームがどんどん複雑になっていく中，この『クォース』は，ゲーム・システムが簡単でとっつきやすく，誰でもブロックを消す爽快感を味わうことができます。

それに，このグラフィックを見てください。レトロというか何というか，見ているだけで引きこまれてしまいそうですね。

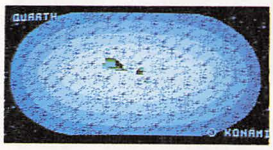
パズル・シューティング（？）『クォース』をどうぞ！

ストーリー

199×年，宇宙空間で突如重力平衡が崩れたため，大爆発を引き起こした。そのため，新星を作る物質が，空間の歪みによって分裂塊状物体（BLOCK-HOLE）を形成しはじめた。

その物体は，常に不定分裂を続けながら周辺のありとあらゆる物体を飲み込み，地球へと迫りつつあった。

翌年，いち早くBLOCK-HOLEを発見し，その弱点を見つけだしたHigh Technology研究所は，戦闘ロケット「ディン・ドン」を開発し，地球を救うため出撃した。







クォースのルール

プレイヤーは自機（1Pはディン，2Pはドン）を4方向レバーと1ボタンで操作します。

ゲームがスタートすると，画面上部からブロックが落ちてきます。これをめがけて弾を発射してみましょう。あら不思議。落ちてくるブロックと，発射した弾が同化してしまいました。

この性質を利用して，落ちてくるデコボコのブロックをうまく四角形にしてやります。すると…，たいすけさんもびっくり！なんと，ブロックが消えてしまいました。

とにかく，落下してくるブロックを自機の撃つ弾で四角くして消滅させ，自機と同じライン（デッドライン）までくるのを防げばよいわけです。

レバーを上に入れると，ブロックの落下スピードが速くなります。レバーの下方向は使用しません。

自機は4連射することができます。そして，弾の到達する位置は常にカーソルが示してくれていますので，撃つときに目安にするとよいでしょう。

シルバーブロック・ゴールドブロック

プレイ中に金や銀に光るブロックが出現することがあります。

シルバーブロック

一定数のブロックを消すと出現。これを消すと画面上のブロックがすべて消滅します。



ゴールドブロック

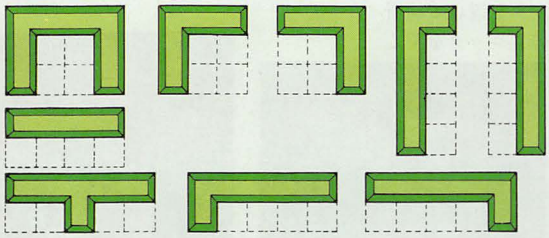


各ステージの最後に出現。これを消すとブロックの落下スピードが遅

君を悩ませる10種類のブロック

落ちてくるブロックは全部で10パターンあり，基本的に一つのブロックはすべて4発で消すことができます。

一つのブロックが消えているときは，他のブロックの落下が止まってくれるので，この間にすばやく他のブロックのパターンを読み，自機を移動させよう。これがポイントです。



※点線の部分を撃つと1ブロック消せる

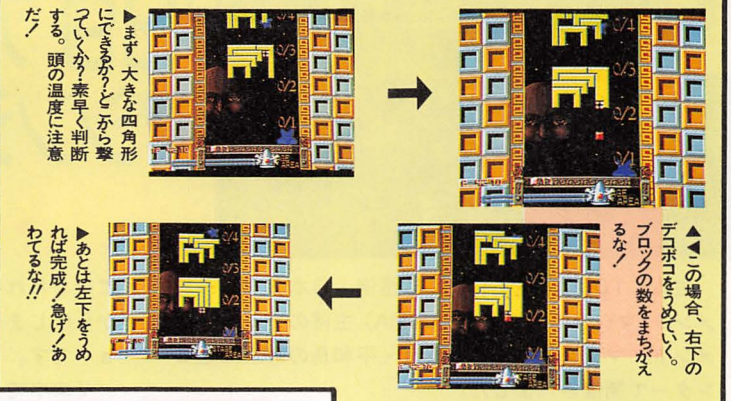
くなります。

進めディン・ドン！地球を守れ！

画面右側を見てください。○／○と数字が書かれているでしょう。左の数はステージ，右の数はエリアです。1ステージは10エリア，0～9ステージの10ステージ構成となっています。

1エリアをクリアするごとにブロックの落ちてくるスピードがあがり，ブロックの数も増えてきます。

上手なブロックの消しかた



▶まず、大きな四角形にできるかぎり撃っていくか？素早く判断する。頭の温度に注意だ！

▲◀この場合、右下のデコボコをうめていく。ブロックの数をまちがえるな！

▶あとは左下をうめれば完成！急げ！あわてるな!!

3モードもある 2人同時プレイ

クォースの2人同時プレイには三つのモードがあり，ゲーム・スタート時に選ぶことができます。

①協力型

同じ画面上で2人で協力プレイ。



▶協力モード。お互い，画面の3分の2までしか動けない。おまけにもう片方のプレイヤーよりむこう側には行けないようになっている。2人の息を合わせよう！おせっかいは禁物だ。

②同時型

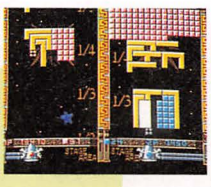
左右2画面をそれぞれプレイ。お互いのプレイには干渉（かんしょう）しない。



◀同時プレイモード。テトリスの2人プレイと同じだ。ブロックのパターンは別々

③対戦型

落ちてくるブロックを一度に2個以上消すと，相手の画面に消した数のブロックが転送され，画面上部が見にくくなる。



▶これが対戦モード。2P側が負けている。友達の数が減ることまちがいなしだ！

体でおぼえろ！ゲーム・テクニック

●基本的なブロックの消しかたをマスターしよう

ブロックは1個ずつ落ちてくるのではなく，必ず何個かまとまって落ちてきます。そこで，できるだけ，まとめて大きな一つの四角形にしてから消していきましょう。注意しなければいけないのは弾を撃ちこむ順番です。ちょっと遠まわりしているような感じですが,こちらのほうが弾を撃つ数が少なくてすみます。それに点数の入りかたが，

(ブロックの組数×10)×
ブロックの個数

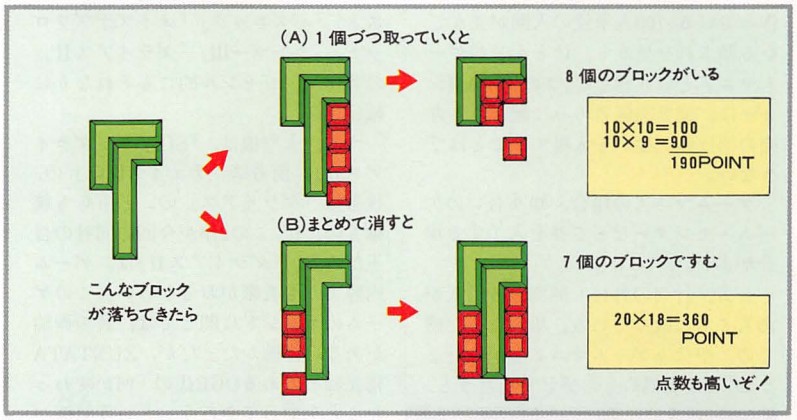
となっているので，まとめて消したほうが点数が高いわけです。

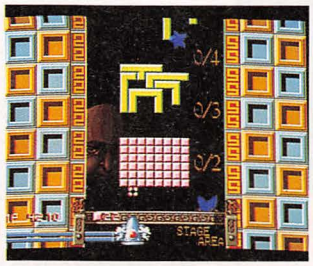
消えるときに他のブロックが止まっている時間も，まとめて消したほうが長くなります。つぎのブロックの消しかたを考える余裕がでてきますね。

どうです？まさに，いいことずくめです。これを利用しない手はない!!

●撃つ数をまちがえるな!!

よくあるのが，弾を多く撃ちすぎてゲーム・オーバーになるケースです。1個多く撃って凸ができてしまうと，完成させるのに，あと2，3発撃たなければならなくなり，大きなタイムロスになってしまいます。デッドライン寸前で撃ちまちがえたらどうしようもありませんね。ブロックの必要な数をすばやく判断し，正確に弾を撃ち込む。これも大きなポイントです。わざと多く撃ち，1，2ライン多くして点数をかせぐという方法もありますが…。

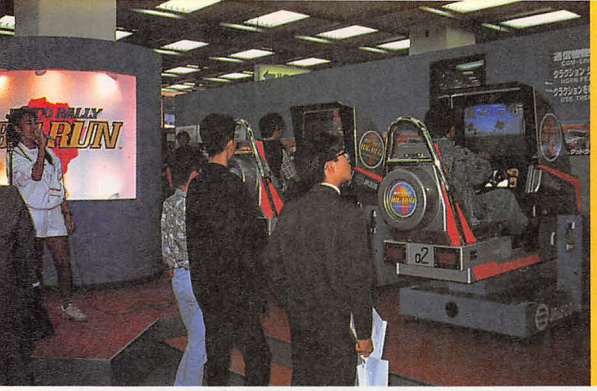




▶ほっとしているひまはない。つぎのブロックが迫っているぞ！でも，これはまとめて消せないね。一個ずつ消していこう。



▲間が空いていても，四角くすれば消えてくれる。これでびっちり，びっちり！



'89 AMUSEMENT MACHINE SHOW REPORT

'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

去る，10月4日・5日に毎年恒例，日本アミューズメント・マシン工業協会（JAMMA）主催のアミューズメント・マシンショーが，東京・平和島の東京流通センターで開催されました。

現在，ビデオゲームをはじめとする遊戯機器の新作見本市というのは，年間3回開催されています。3月頃に行なわれるAOUアミューズメント・エキスポ，今年からはじまった夏の大阪AMショー，そして秋のAMショーです。

その中でも最長の歴史を持ち，最大の規模を持つのが，この秋のAMショーです。

AMショー会場・東京流通センターへ

JR浜松町駅からモノレールに乗り換える。このモノレールの駅は，ほとんどどれも特定の目的地に向かう人たちのために作られている。大井競馬場であったり，羽田空港であったり…。その中の一つに「東京流通センター前」という駅がある。モノレールが駅に近づくと，車窓から流通センターの建物が見えてくる。今年もまたAMショーの季節がやって来たのだと実感する。

開場は，午前10時。まだ開場まで20分以上時間があるというのに，入口前では早くも入場を待つ人が長い行列を作っている。100人単位の人間が並んでいる顔ぶれを見ると，ほとんどがゲームマニアという感じだ。この秋のAMショーは，業界関係者のみに配られる非売の招待券がないと入場することはできない。

ゲームマニアの場合，知り合いのゲーム・センターなどで券を入手する場合が多い。

一方，行列の外にも開場を待つ人があちこちに散っている。場慣れした感じの，やはりゲームマニア層が多いようだ。なぜ場慣れした感じかと言うと，開場待ちの列に加わらないあたりに余裕が見られるからだ。彼らは，1分1秒を急いで入場してもそれほどメリットがないということをよく知っているのだ。



▲東京流通センターのAMショー会場

おっと，もう開場時間のようだ。行列がゾロゾロと動きだした。早速，僕も会場内へ向かうことにしよう。

メーカー別全出展作紹介

タイトー

秋のAMショーでは毎年，セガ，ナムコと共に巨大なブースで多くの作品を出展しているタイトーだが，今回も出品作は多く，計6作。『SCI』『メガブラスト』『パズニック』『メイズオブフロット』『ランボーIII』『ダライアスII』の各作品。ジャンル的にもそれなりに幅広い。

うち，大型機は，『SCI』と『ダライアスII』。前者は『チェイスH.Q.』の，後者は『ダライアス』の，どちらも続編ものだが，この2作が今回の同社の目玉だろう。『ダライアスII』は，ゲーム内容よりも音楽がおもしろい。このゲームのサウンドに関しては，賛否両論があるのは確かだ。だが，ZUNTATA総元締めであるOGR氏の「何か変わったことをやってやろう」という気概が伝わってきて，気持ちがいい。

『ランボーIII』は，同名の映画の版権ものだが，メガドライブ版の『ランボーIII』とはまったく別のゲーム。また，日本国内では販売の予定がないので，どうしてもプレイしてみたい人は，海外旅行の際にゲーム・センターに立ち寄って捜してみるとよい。

『パズニック』に関しては，今月号で紹介のページを設けているので，そちらを参照のこと。

セガ・エンタープライゼス

このところ，S.S.T.BANDの活動が活発なセガからは，6作が出品された。『エスワット』『DJボーイ（カネコ）』『CHARON』『ラインオブファイアー』『スーパーモナコGP（通信タイプ）』『スーパーマスターズ』の各作品。

『CHARON』というのは，同社システム16ボードによる縦スクロール・シューティングもの。開発元はセガではなく，AICOM社とのこと。ショット・ボタンを押しっ放しにすると，自機の後方に『グラディウス』のオプションのような形でエネルギー弾ができ，ボタンを放すと，これを発射することができる。『R-TYPE』の波動砲と異なり，何発分もまとめてためることができる。

『ラインオブファイアー』は，コクピット・タイプのガン・シューティング（射的）もの。

2人同時プレイ可。疑似3D処理や，川の流れの表現等には感心させられるものがあった。

ナムコ

任天堂とのいざこざもひとまずかたがついて，今後もファミコン・ソフトの供給が続くことになったナムコからは，計9作品が出品された。『フォートラックス』『バーニングフォース』『プロゴルフ・グランドスラム』『デンジャラスシード』『マーベルランド』『ウイニングラン鈴鹿GP』『ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレーター』『S.T.U.N.RUNNER（ATARI）』『ゼロウイング（東亜プラン）』の各作品。

『プロゴルフ・グランドスラム』は，

同社FCソフト『ナムコクラシック』のアーケード版。

『マーベルランド』は，ナムコお得意のファンタジック路線。遊園地を舞台にした横スクロールのジャンプ・アクションもの。最近のこの手のゲームにしては珍しく，1レバー・1ボタン（ジャンプ・ボタン）というシンプルさに好感が持てる。

『ウイニングラン鈴鹿GP』は，そのタイトルどおり，コースを鈴鹿に移したというもの。さらに通信プレイも可能となっており，ショーでは4台がつながれていた。

『ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレーター』は，マツダの車のPR用に特別に制作された3画面のドライブ・シミュレータ。ショーでも注目を浴びていた。

『S.T.U.N.RUNNER』は，アメリカのゲーム・メーカーATARIの作品で，同社『HARD DRIVIN'』に続く，ポリゴンを採用した3Dもの。今回は，未来世界が舞台のSFレースが題材となっており，相変わらずキラリと光るATARIのセンスがすばらしい作品と言える。

「本当に，もっともっと多くのATARI製品が日本に輸入されれば良いのに」と切に願うところだ。

『ゼロウイング』は，本誌7月号ですでに紹介済みの，東亜プラン開発の横スクロール・シューティングもの。この作品に関しては，ナムコが販売を行なっている。



◀『ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレーター』。運転席まで実にリアル

カプコン

版権シリーズが一段落したところでオリジナル作品に期待したいカプコンからは，『1941』『ストリートファイター'89』『カプコンベースボール』『アドベンチャークイズCAPCON WORLD』の4作が出品された。

これらの作品については，先月号ですでに紹介済みなのでくわしい説明は避けるが，それぞれの作品に共通して感じるのは，カプコンが自社ブランドを妙に意識しているということだ。意識しているということでもないかも知れないが，たとえば『1941』と『ストリートファイター'89』は，人気作品のシリーズ（続編）ものであり，『アドベンチャークイズCAPCON WORLD』には，カプコン・ゲームのキャラクターが続々と登場する。『カプコンベースボール』にも，「カプコンゲームズ」なるチームが登場し，選手名はすべてカプコン・ゲーム関係。

また，ゲーム・タイトルにやたら「カプコン○○」とつけるあたりにも，主張が感じられる。

こうしてみると，このところの版権シリーズのラッシュにも，「カプコン・ブランドの確立」という意図があったのではないかという推測もできる。つまり，「版権ものばかりだしている変わった会社がある」という覚えかたをし

緊急特報 話題の『グラディウスIII』！ついにそのベールを脱ぐ!!

ゲームファンにとって，今日のショーの最大の目玉は，やはりこの『グラディウスIII』だったと言える。残念ながら，ショーに出展されていたのは，まだまだ開発途中の未完成バージョンだったが，現在できあがっている範囲で内容を簡単に紹介していこう。

エディット・モードとは?

今回の作品の最大の特徴は，前作（II）にあったウェポン・タイプのセレクトが，やはり同じく4種類（A～D）ある他に，新たにエディット・モードが加わったということだ。これは，ミサイル，ダブル，レーザー，オプション，バリア等の組み合わせを，すべてプレイヤーが自由に決められるというもの。ショーに出展されていたバージョンでも，全576とおりもの組み合わせが可能だった。発売バージョンでは，さらに増えるとのこと。



▶砂漠ステージ。お馴染みのキャラクターが見れる

新たな武器が!

武器に関しても，今回じつに多くの新しいものが加わった。「ホーミング」「コントロール」「バーティカル」「スプレッドガン」「フリーウェイ」「ツインレーザー」「フリーシールド」などなど，これ以上くわしく書くことはできないので，名称からその性能，特徴を想像してみてほしい。

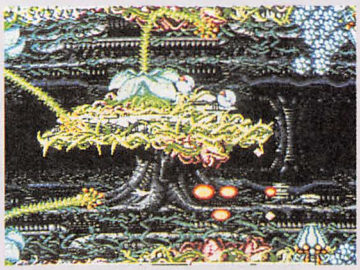
「!」ゲージとは何か?

また，パワーアップ・ゲージが一つ増えたというのも，驚くべきことだ。従来の「?」の隣に，新たに「!」というゲージが加わった。これは他のゲージに含むことのできない特殊効果を起こすもので，やはりいろいろなものを選ぶことができる。中でもユニークなのは「レデュース」，なんと自機を縮小させることができるのだ。

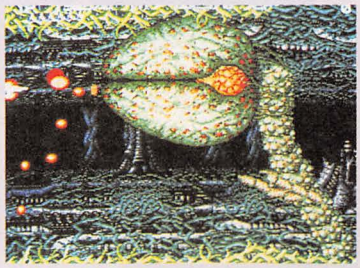
ステージ構成

全ステージ数は，じつに10ステージ以上になるということだ。これは，シリーズや，群を抜いている。内容は，砂漠ステージ，水泡ステージ，植物ステージ，さらにはシリーズ初の3Dステージ等々…。その他，さまざまな面が用意されており，とくに後半では，あっと驚くユニークなアイデアのステージを見ることができる。ビッグコア系統のボスキャラも，新たな攻撃方法でガンガン迫ってくるぞ！

乞御期待！



▲これは植物ステージ。ショーのバージョンでは，ここまで来れる人は少なかった



▲植物ステージのボス。口を開けて，周囲の物をすべて吸い込んでしまおうとするぞ

てもらおうというわけだ(家庭用では，版権ものばかりだしている会社なんて珍しくないけど)。

コナミ

「グラディウス・シリーズ」がショーで発表されると，ブースが異常な混雑ぶりを見せるコナミからは，その『グラディウスIII～伝説から神話へ～』と『クォース』(海外バージョンの『ブロックホール』も含む)の2作が出品されていた。

『グラディウスIII』だが，残念ながら今回のショーに出展されていたのはまったくの未完成バージョンで(ショーに開発途中のバージョンが出品されるというのは，よくあること)，この時点では評価を下すとか，そういったレベルのものではなかった。難易度調整，敵の配置，BUG取りなど，まだまだこれからであると思われる。発売時期も年内に間に合うかどうかというところらしい。

ショー後には「グラIIIは今一つだった」といった意見を述べる人が少なくなかったが，これらの意見のほとんどは，作品が開発途中のものであることを考慮せずに言っているものなので，まったく意味がない。確かに，普通のプレイヤーというのは，開発途中のゲームを見るなどという機会はあまりないので，たまにこうしたものを見ることがあっても客観的な判断を下すことができなくて当然だろう。

今回のショーで，『グラディウスIII』に悪い先入感を持ってしまった人がいるということに対し，コナミに同情したい。ゲームの完成を待つ。

『クォース』に関しては，本号で紹介のページを設けているので，そちらを参照のこと。

アイレム

最近では，すっかりシューティング・ゲーム・メーカーとしてのイメージが定着してしまった感さえあるアイレムは，噂の『R-タイプII』1本に絞って勝負をかけてきた。

『R-タイプII』は，ゲームの完成度に関しては申し分なかったと言える。基本設定部分での前作からの変更点は，武器が3種類から5種類に増え(ショットガン・レーザーとサーチ・レーザーが加わった)，波動砲の他に新たに拡散波動砲(ある一瞬のタイミングでだけ使える強力な波動砲)が入ったなどで，あまり大きくはいじられていない。前作のおもしろさをそのまま残す方向でデザインされたのが，よくわかる。面構成のユニークさも，相変わらずアイレムらしくて良い。

ジャレコ

ついに体感ものにも手を伸ばしはじめ，盛りあがりを見せるジャレコからは，その『ビッグラン』，そして『ザ・ロードオブキング』『破兆』『プラスアルファ』の4作が出品されていた。

『ザ・ロードオブキング』は，はるか昔の魔物たちに支配された世界が舞台の，横スクロール・アクションもの。



◀ATARIの『S・T・U・N RUNNER』。かっこいいぞ

主人公〝ロシュ〟の攻撃方法は，斧と魔法の2とおり。斧は，一定時間使用せずにいると，自動的にパワーがたかまっていき，マックスに達すると炎が灯り，それを知らせる。要するに，ボタンを押さなくて済む気合い弾のようなもの。魔法は，アイテムを取ることによって使用できる。

テクモ

テクモのブースは，カーニバル風に演出されていて，新鮮さが感じられた。同社からビデオゲームは2作，『ワールドカップ'90』と『ダイナマイトデューク(セイブ開発)』が出品されていた。

『ボンジャック』『スターフォース』『ソロモンの鍵』等の傑作でならした同社も，このところアーケードではこれといったユニークな作品が見られない。がんばってほしい。

データイースト

アメリカの関連会社で製作されているピンボールが，このところ好評のデータイーストからは，『ミッドナイトレジスタンス』と『トリオ・ザ・パンチ』

AMショー出展作品より

●メイズオブフロット(タイトー)



迷路脱出ゲーム。プレイヤー車を操作し，建物内にある財宝を集めながら，鍵を捜す。鍵を二つ集めて出口へたどり着けば，ステージ・クリア。ターボ・ボタンで移動スピード・アップ。武器発射ボタンで，煙幕，オイル，時限爆弾，まきびしなどが使える。

●ザ・ロードオブキング
(ジャレコ)



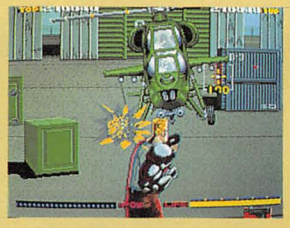
はるか昔の魔物たちに支配された世界の物語。ある日，一人の若者〝ロシュ〟が，神より啓示を受け，不思議な斧〝ファイアーアックス〟を授けられた。目的は，アルゲライン城の〝魔王アルゴス〟を倒し，魔物たちの野望を砕くことだ。

●ワールドカップ'90
(テクモ)



横スクロール・タイプのサッカー・ゲーム。8方向レバーと2ボタンで操作を行なう。Aボタンは，低めにキックするときやスライディングに，Bボタンは，高めにキックするときやヘディングに使用する。対CPUは7戦勝ち抜きで優勝となる。

●ダイナマイトデューク
(セイブ開発／テクモ)



同社『リードアングル』に続くガン・シューティング路線。通常の銃による攻撃の他，敵が接近してきたときは，パンチ&キックで応戦するという格闘ゲーム的アイデアも盛り込まれている。アイテムを取ることによって破壊力抜群のダイナマイト・パンチが使える。

の2作が出品された。

『トリオ・ザ・パンチ』，このゲームはすごかった。これは，ゲーム・スタート時に3人の中からプレイヤーを選んで，それぞれの技や武器を駆使して敵をやっつけていくアクション・ゲームなのだが，そのギャグセンスが実に奇妙奇天烈，摩訶不思議としか言いようのない不気味なゲームだ。もちろんカルノフも友情出演している。

また，同社からは新作ピンボール・ゲーム『MONDAY NIGHT FOOTBALL』も出展されており，好評を博していた。

UPL

異色作『オメガファイター』を発売し，次回作が期待されていたUPLからは，またも縦スクロール・シューティング『タスクフォースハリヤー』が出品された。これは，東西の緊張が緩んだ20世紀末，東側軍部の旧体制派によって起こされたクーデターを制圧すべく立ちあがった「FALCON（国際安全共立機構）」の最新鋭攻撃機ハリアーVを主人公としたゲーム。



▲大型プロジェクタによる『ダライアスII』。ギャラリーが山とついていた

SNK

シューティング，格闘，スポーツ，ガン・シューティング等，人気ジャンルは手堅くカバーし続けるSNKからは，『ビーストバスターズ』『ネクストスペース（パサデナ・インターナショナル）』『スカイアドベンチャー（アルファ電子）』『ストリートスマート』の4作が出品された。

『ネクストスペース』は，縦スクロールのSFシューティングもので，開発元はSNKではなく，パサデナ・インターナショナル。プレイヤーの攻撃武器が9種類あるのが特徴。種類は，3ウェイ，ミサイル，ファイアー，ボンバー，サークル，ジグザグ，サーチ，ファンネル，ホーミングとなっている。

ゲームとしては，やや古くさい感じがする。

辰巳電子工業

ショーのたびに大型ゲームを出品して話題をふりまき，ゲーム界のお祭野郎と呼ばれる辰巳電子工業からは，やっぱり大型ゲーム『ラウンドアップ5』が出品された。これは，3画面のカーアクション・ゲームで，内容的にはタイトーの『チェイスH.Q.』等に近い。低次ラウンドでは途中にわかれ道があり，どちらへ進むかで，別の犯人逮捕に向かうことができる。

その他

この他にも，各ディストリビューター（ゲーム機の販売を行なう会社）のブースで，多くの新作が出品されていた。タイトルをリストアップすると，



▲セガでは「美感創遊」をキーワードに，コンセプトを持ったブース作りが行なわれていた

『ギガンデス（イースト・テクノロジー）』『究極のストライカー（イースト・テクノロジー）』『ブロックアウト（テクノスジャパン）』『スーパースターズ（テクノスジャパン）』『ポンピングワールド（ミッチェル）』『キャリバー50（セタ）』『ウイッツ（アテナ）』といったところ。

『ギガンデス』は，横スクロールのSFシューティングもの。ボタンでショット方向を自由に変えられるのが，大きな特徴。各ステージにタイトルがついており，「メソポタミアの悪夢」「コロニーを救え！（前・後）」「多々良島決戦」「地底王国ラーザン」など，なかなかウケる。ゲーム内容的にも，それなりにウケ線のポイントを押さえている作品と言える。

『究極のストライカー』は，すでに発売している横スクロールのサッカー・ゲーム。

『ブロックアウト』，これは熱い，熱すぎる！　個人的な好みで言わせても

●トリオ・ザ・パンチ（データイースト）



独特のギャグセンスが光るアクション・ゲーム。ゲーム・スタート時に3人の中からプレイヤーを選ぶ。特殊攻撃を行うと主人公の顔がリアルタッチでアップになったり，いきなりカルノフが海岸で亀をいじめていたりと，まったくをもって謎のゲームだ。

●ビーストバスターズ（SNK）



同社『メカナイズドアタック』に続くガン・シューティングもの。今回は3人同時プレイが可能。近未来のアメリカ，死体が歩き回るダウンタウンに，その謎を解きに向かった3人の男たちの物語。ステージが進むにつれ，その謎が明かされていく構成になっている。

●ラウンドアップ5（辰巳電子工業）



3画面モニタのカーアクション・ゲーム。アメリカ各地で発生するテログループによる犯罪を撲滅するために出動した特殊部隊の戦い。犯人グループを倒すには，まずまわりのバイク軍団をやっつけ，それから中心の敵車に体当たりをかけていく。

らえば，今回のショーで最大のヒットがこの作品だ。これは，ズバリ言ってしまうと立体版テトリス。内容は，四角い箱を上から立体的に見降ろした視点で，その中に上からブロックの固まりを落として積んでいくというもの。ブロックは最初，透視図的に透明に描かれており，下に着地すると色がついて実体化するようになっている。操作は，『アサルト（ナムコ）』などのように，上にボタンのついたタイプのレバー1本と，さらに3ボタンで行なう。レバーでブロックの移動，そしてレバー上のボタンでブロックの高速落下を行なう。三つのボタンは，それぞれブロックのX，Y，Z軸方向の回転に用いる（ショーでは，X軸のボタンが省かれている設定の台も出展されていた）。また，ゲーム・スタート時に，フィールドの広さが選べるようになっている。ゲーム上の難点は，すき間を空けて上にブロックを積んでしまうと，その下がどうなっているのか，まったく見えなくなってしまうので，全体の状況を暗記しておく必要が生じるということに尽きる。

『スーパースターズ』は，すでに発売されているプロレスもの。実在のプロレスラーが，そのまま登場する。

『ポンピングワールド』は，ワイヤーを撃って風船を割り，ドンドン小さくしていくという内容の固定画面ゲームで，大昔にハドソンから，これにそっくりのゲームが発売されていた。

『キャリバー50』は，ループレバーのコンバットもので，『戦場の狼（カプコン）』等に近いノリだと思ってもらえばよい。

しかし，画面上に現れるブタや牛まで撃ち殺せる上，撃ち殺した兵士の死体がその場に残って累々と転がっている光景は不気味としか言いようがない。リアルなのは，『スーパーリアル麻雀PIII』だけでよい（同じことを他の雑誌でも書く人がいそうだな）。

『ウィッツ』は，大昔GREMLINというアメリカのゲーム・メーカーから発売された『BLOCKADE』という作品のリメイクもの。対人もしくは対CPUプレイが可能で，プレイヤーが動いた跡に残るブロックで相手の進路をふさぎ合う固定画面の戦略アクション・ゲーム。

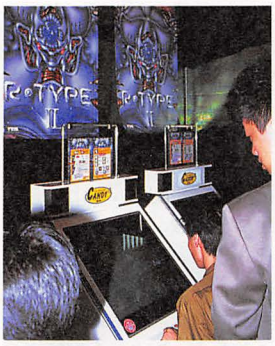
取材後記

ここ数年ショーの様子を見ていると，各社とも年々ブースの演出に凝るようになってきているのが感じられる。大体，仮にもレジャー産業各社が，こうした場で装飾等に凝ろうとしないほうが，その姿勢を疑われて当然と言えるので，この傾向は大歓迎だ。

ゲーム内容の傾向に目を向けると，今回のショーは一目瞭然，続編ものがやたらと目についた。このことに関しては，人それぞれ賛否両論があることだろう。だが，筆者の個人的意見を言わせていただけば，たとえば『グラディウス』や『R-タイプ』のように，元々が独創性に優れた作品であり，そして続編でもその独創性を生かしたゲーム作りを続けていこうという開発コンセプトを持っているのならば，続編ものも大いに歓迎したい。



▲コナミ・ブース。人込みで息がつまりそう

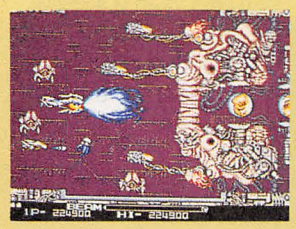


◀アイレム『R-タイプII』。「いいかげんコンティニューやめて順番空けてくれないかなあ」と待つ人々

事実，『グラディウスIII』を見ても，『R-タイプII』を見ても，これらのゲームが本来持っていたコンセプトがいかに奥深く，さまざまなバリエーションに耐え得るものであったかということがよくわかる。こういったことを味わっているだけでもプレイヤー冥利に尽きるというものだ。

逆に，あえてゲーム名はださないが，前作の名前ばかりを借りて，ゲーム性においては何ら受け継ぐものもなく新たなオリジナリティを加えることもしていないような続編であるならば，作るべきではないと思う。

●R-タイプII
（アイレム）



同社の大ヒット・シューティングの続編。蘇った新生バイド帝国の手から宇宙を守れ！プレイヤー機〝R-9改〟が行く！　前作に加えて新たに拡散波動砲と2種類のレーザーなどの武器が増えた。遺跡，洞窟等6ステージがキミを待つ！

●ポンピングワールド
（ミッチエル）



固定画面ゲーム。ボタンでワイヤーを撃って風船を割り，ドンドン分裂させて小さくしていき全部消すとステージ・クリアというもの。バリアー，ダブルワイヤー，弥七など7種類のアイテムが出現する。大昔にハドソンからだされたパソコン・ソフトのリメイク。

●WWFスーパースターズ
（テクノスジャパン）



WWFの実在のレスラーが登場するプロレス・ゲーム。プレイヤーは，自分の好きなタッグ・チームを選ぶことができ，2Pによる協力プレイも可。リング外での乱闘や，パイプイスなどの凶器攻撃もある。

●キャリバー50（フィフティ）
（セタ）



ループ・レバー採用のコンバット・シューティング・ゲーム。銃と手りゅう弾で敵を倒しながらジャングルを突き進んで行く。手りゅう弾には使用制限がある。2人同時プレイ可。撃ち殺した敵兵士の死体が画面上に残るなど，妙にリアルな描写が無気味だ。

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。先日コナミ矩形波倶楽部のスタジオライブに行ってきました。『ツインビー3』や『ミニ四駆』などの新曲も披露されて，なかなかの盛り上がりでしたよ。この原稿を書いている7日後には，S.S.T. BANDの有料ライブにも行ってみるつもりです。有明MZAでどんな趣向が凝らされているのか，とっても楽しみ。このつぎは，セガ，コナミ，タイトー，カプコンのバンドのジョイント・コンサートなんてのも期待したいですね(こんな私は，ゼイタクでしょうか？)。

P.S. GMベストテンは次号から発表します。

DARIUSII−G.S.M. TAITO4−/ZUNTATA

全国1千万ビデオゲームファンのみなさん，喜んでください。早くもタイトーの超話題作『ダライアスII』のCDが登場します。サイトロン初の2枚組でして，アレンジ・ディスク(全6曲約20分)とオリジナル・ディスク(全25曲約60分)という構成になっています。④のメインテーマのアレンジ曲は，スージーKという女性シンガーを擁したボーカル・バージョン。常に楽曲にメッセージ性を持たせているというZUNTATAならではのムードあふれる曲になっています。また，「All Clear」が前作の面クリア音楽のアレンジ版だって知ってました？カップリングされている『ナイトストライカー』も聞きごたえ十分。2枚組で3,200円ってのはお買い得ですよね。



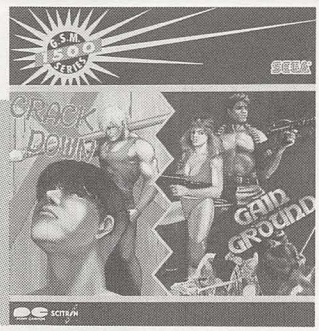
発売元：ポニーキャニオン(サイトロンレーベル)
メディア／価格：
CD(2枚組) PCCB−00010 3,200円(税込)
CT PCTB−00002 3,200円(税込)
収録曲：▶DISC 1(アレンジ・バージョン)…①OlgaBreese(テーマ・フロム・ダライアスII)②Urban Trail(メインテーマ・フロム・ナイトストライカー)③Aquarius(テーマ・フロム・ナイトストライカー)④Free The Love(メインテーマ・フロム・ダライアスII)⑤Zuntata Sounds Mania# 3〜Olga Breeze〜⑥Zuntata Sounds Mania# 4〜Urban Trail〜▶DISC 2(オリジナル・バージョン)‥①ダライアスII(Opening〜Coin／Round Clear／Cynthia／Planet Blue／Boss 2／To Nari／Say PaPa／All Clear／Name Set／Ending)②ナイトストライカー(Coin〜Opening／Urban Trail〜Boss1〜Round Clear／Trance Parlent in Blue〜Boss 2／Brain Worker〜Boss 3／Aquarius／Flyaway〜Boss 4／Terarist〜Boss 5／ma-gu-ri-vu／Burning Road〜Boss 6／シ・メール／commune)
特典：解説書，楽譜集，ゲーム・キャラクター・ピンナップ
予約特典：B2サイズ・オリジナル・カラー・ポスター　**発売日**：89年11月21日

サイトロンG.S.M.1500シリーズ

今月の1500シリーズは力作ぞろいです。一部に熱狂的なファンのいる(見城先生もそうだとか)『クラックダウン&ゲイングランド』，BGMのナイスなことで知られる『ダートフォックス』，そして『テトリミックス』とくるわけですが，ラストのひとつが要チェック。アーケード版『テトリス』のオリジナル曲とアレンジ・バージョンが収録されていまして，アレンジのタイプが，ユーロビート風とハウスミュージック風という，いかにもディスコっぽい2種類なんです。サイトロンでは，この曲を日本全国のディスコで流す企画も進行中だとか。あの『スペースインベーダー』『パックマン』以来のディスコGMとなれるかどうか，注目しましょう。

発売元：ポニーキャニオン(サイトロンレーベル)
発売日：89年11月21日　**特典**：CDケースサイズ・カラー・ステッカー

クラックダウン・ゲイングランド



ゲーム発売元：セガ
メディア／価格：
CD PCCB−00012 1,500円(税込)
収録曲：①クラシックダウン(Crack of Doom／Crack Down／Ambush／Oppression／Kill off／Rush／Eye Catch／Break up／Far out)②ゲイングランド(原始〜起〜・勇者たちのテーマ／中世欧州〜承〜／革命前中国〜転〜／未来ロボット〜結〜／戦士の休息／時空の扉)

テトリミックス



ゲーム発売元：セガ
メディア／価格：
CD PCCB-00011 1,500円(税込)
収録曲：①テトリミックス(ダンス・ミックス・バージョン)②テトリミックス(ハウス・ミックス・バージョン)③テトリミックス(Coin〜Tetremix／Deadlok／Game Over／Communistic Invasion)

ダートフォックス



ゲーム発売元：ナムコ
メディア／価格：
CD PCCB−00013 1,500円(税込)
収録曲：①Running Up!(アレンジ・バージョン)②Coin〜Entry ③Running UP!(Solo I)④Solo Ranking⑤Runnimg UP!(Solo II)⑥Top Fox⑦Running Up!(メガミックス・バージョン)

ナムコ・ベストヒットパレード！

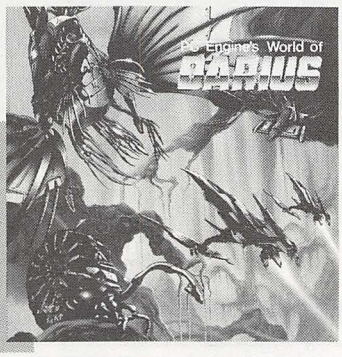
タイトルどおり，これは非常にユニークな企画盤です。これまでの『ビデオゲーム・グラフィティ』『ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード』シリーズから，歌入りのアレンジバージョンだけをピックアップ。新録音の『オーダイン』を加え，実にニギヤカな1枚になりました。年末になると，レコード業界ではベストアルバムというのがけっこう発売されます。しかし，GMでは過去に『セガ体感スペシャル』『コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル』(いずれもアルファレコード)ぐらいしかなかったので，もっとこういうお買い得盤に登場してほしいですね。『ワンダーモモ』『ベラボーマン』は必聴！

NOW PRINTING

発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格：
CD VDRY－25023　2,500円（税込）
CT VCHY－25013　2,500円（税込）
収録曲：①素敵なオーダイン（オーダイン）②ベラボーマン（ベラボーマン）③ちょっとマッピーな男の子（マッピー）④アドバンテージ・ラブ（ファミリーテニス）⑤花のチャイクエ音頭（チャイルズクエスト）⑥恋のダーク・ホース（ファミリージョッキー）⑦かっとびラリーX♪（ニューラリーX）⑧レベルUP♪ときめいて（チャイルズクエスト）⑨ダンシング・ブービー（ナムコクラシック）⑩恋のディグダグ（ディグダグ）⑪目蒲線の女――リブルとラブルのお話――（リブルラブル）⑫ワンダーモモ（ワンダーモモ）
発売日：89年11月21日

PCエンジンズ・ワールド・オブ・ダライアス

『ダラII』と同時期に『ダライアス』のアルバムがでるっていうのも，おもしろいですね。アポロンから発売されるこのアルバムは，PCエンジン版の全曲を収録しています。音源的には苦しいPCエンジンで，どのくらいアーケード版に近い音がでているのか，聴きどころはそこでしょう。効果音も残らずおさえてありまして，さらに「ミステリアス・トラック」というのが隠れているそうです。ジャケットには記されていない秘密の曲（音？）がCD・テープのラストに入っているらしいのですが，はたして…？



発売元：アポロン音楽工業
メディア／価格：
CD APCG－4001　2,600円（税込）
CT APCG－4001　2,300円（税込）
収録曲：①Game Start②Captain Neo③Boss Scene④Inorganic Beat⑤Boss Scene#2⑥Cosmic Air Way⑦Boss Scene#3⑧Main Theme～Chaos～⑨Boss Scene#4⑩The Sea⑪Boss Scene#5⑫Boss Scene#6⑬Boss Scene#7⑭Boss Clear⑮Credits⑯Requiem⑰Cosmic Air Way（アレンジ・バージョン）⑱Boss Scene#7（アレンジ・バージョン）⑲SEコレクション19種
特典：解説，主要曲楽譜，ロゴ付ステッカー
発売日：89年11月5日

BURAI全曲集

原曲を女性メジャーバンドのSHOW－YAがプロデュースしたということで話題を呼んでいる『BURAI』。今回発売されるアルバムは，そのパソコン版の音を残らず収録したものです。SHOW－YAがバリバリに演奏していた楽曲群をどのようにパソコン上に落としたのか，9月に発売された『BURAI～PROTOTYPE』と聴き比べてみるといいかもしれません。そうそう，プログラム・モードのついているCDプレーヤ用に，選曲プログラムというのも入っているらしいですよ。

NOW PRINTING

発売元：ポリスター
ゲーム発売元：リバーヒルソフト
メディア／価格：
CD H24X－10010　2,472円（税込）
CT X21X－3510　2,163円（税込）
収録曲：①ダール復活②BURAIのテーマ③三銃士哀歌④ハヤテのテーマ⑤左京のテーマ⑥プロト兄弟のテーマ⑦リリアンのテーマ⑧アレックのテーマ⑨クークのテーマ⑩ロマールのテーマ⑪闘いのテーマ⑫一時の休息⑬ジ・エンド⑭やすらぎ⑮勇士結集⑯～⑱ライバル登場1～3⑲～㉑一触即発1～3㉒～㉔戦い済んで1～3㉕～㉗新たな希望1～3㉘戦士の休息㉙七獣将凱旋㉚キプロス城にて㉛新たなる旅立ち
発売日：89年11月25日

光栄オリジナルBGM集 Vol.1 歴史三部作＋グレードアップ・バージョン

最近意欲的にGMアルバムを発売しつづけている光栄ですが，今回の作品は，パソコン（PC88／98版）のオリジナル音源版をドサッとまとめあげた1枚です。そう，今までの光栄のアルバムはすべてアレンジ・バージョンだったので，原曲が収録されるのはコレが最初なんですよね。超ロングセラーの歴史三部作のBGMを，シンセサイザによるグレードアップ・バージョンと共に完全収録。聴いていると，あの戦いの日々が脳裏に甦る人も多いのでは？



発売元：光栄
販売元：ポリドール
メディア／価格：
CD H27E－20007　2,781円（税込）
CT 24CE－1007　2,472円（税込）
収録曲：①信長の野望・全国版（オリジナル7曲＋グレードアップ・バージョン・メドレー）②三国志（オリジナル11曲＋グレードアップ・バージョン・メドレー）③蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン（モンゴル編オリジナル7曲＋グレードアップ・バージョン・メドレー／世界編オリジナル12曲＋グレードアップ・バージョン・メドレー）
特典：全曲楽譜
発売日：89年10月25日

ビデオ　オリジナル・ビデオ・アニメ イース 第1巻「序章」

全7巻の予定の『イース』のアニメビデオが，いよいよお目見えです。その第1巻「序章」では，主人公のアドル＝クリスティンがエステリアの地にたどり着き，占い師のサラからイースの国の伝説が語られるシーンを中心に描かれています。以前に『沙羅曼蛇』というアニメビデオもでていましたが，キングレコードの『イース』に対する力の入れようはハンパではないので，『沙羅曼蛇』以上のクオリティが期待できるのでは，と思います（実はこの原稿を書いている時点で，まだサンプルが上がっていないのです）。音楽も，ビデオ用に新たにアレンジされたものが入っているそうですよ。



発売元：キングレコード
メディア／価格：
VHS 436V－42　4,500円（税込）
（25分カラー／ステレオHiFi）
発売日：89年11月21日
CAST：アドル…苦尾　毅
フィーナ…高山みなみ
サラ…土井美加
ゴーバン…田中信夫
ドギ…玄田哲章
クラーゼ…石森達幸

ビデオ　テトリス完全攻略ビデオ

版権問題等で発売が延び延びになっていた『テトリス』の完全攻略ビデオがようやく店頭にならびます。このビデオでは，レベル99，スコア999,999のパーフェクトプレイの中から，エキサイティングなシーンを抜きだして見せてくれます。ブロックの積みかたを学ぶのに，絶好の教材となってくれることでしょう。さらに，上級プレイヤー2名の手による，2人同時プレイも収録。テトリス・ブームはまだまだつづきそうですから，このビデオで勉強して友人に差をつけちゃいましょう(?)。



発売元：ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）
メディア／価格：
VHS PCVP－10075　3,200円
（30分カラー／ステレオHi-Fi）
発売日：89年11月21日

GMトピックス

新作発売予定一覧表を見てください。年末に，こんなにたくさんのGMアルバムが発売されます。今月は，その中から何作かの先取り情報をお届けしましょう。

キングレコードから発売される2大企画物の内容が明らかになりました。「コナミ・スペシャル・ミュージック千両箱」は，60分CD3枚組。①矩形波倶楽部コンサート・ライブ②コナミ・ゲームミュージック・ヒストリー（1980～85）③新作&情報ディスク，という構成になっているそうです。特に③のディスクは要チェック。「グラディウスIII」「ドラキュラIII」から何曲かずつ収録されている他，「コナミGMの秘密を解剖する！」というコーナーで山下先生が声の出演をしています。

「ファルコム・スペシャルBOX'90」は，20分のマキシシングル4枚組。内容は，①Feenaボーカルディスク②ヘビメタディスク③環境音楽ディスク④イース・アニメビデオ・スペシャル・サントラとなっているそうです。

アルファレコードからひさびさに発売になる1枚は，あの「スキーム」につづく古代祐三氏の新譜です。収録されているのは，メガドライブ版「スーパー忍」に加え，リクエストの多かったX68用「ボスコニアン」，映画「ノーライフキング」の中で使用された曲と，バラエティーに富んでいます。来春には古代氏がENIXで担当した「ミスティ・ブルー」のアルバムもリリース予定だとか。

ポリスターから発売される「スーパーリアル麻雀PIII・イメージアルバム」は，来春発売予定のPIIIアニメビデオと連動した企画物だそうです。例によって，女の子たちのおしゃべりも入っているみたいですよ。

編集部の人たちと打ち合わせた結果，来月号では新譜視聴室のページをスペシャル版でお届けできそうです。どんな特集記事になっているか，楽しみにしていてください。では，また来月。

プレゼント

今月は光栄&ポリドールから「信長の野望・戦国群雄伝」と「蒼き狼と白き牡鹿・ジンギスカン」のCDを各2名ずつにプレゼントします。①どちらが希望か②住所③氏名④年令⑤あなたの一番好きなGM⑥あなたの一番気に入っているGMアルバム⑦レコード化してほしいGM⑧今後の光栄に望むこと⑨このコーナーへの意見（⑧，⑨は書かなくても可）をハガキに明記して，「新譜視聴室⑫係」まで送ってください。しめ切りは，11月22日消印有効です。

▶**先月号当選者**…「ドラゴンクエスト・イン・コンサート」茨城県西茨城郡・福田慎一，香川県香川郡・多田佳弘，埼玉県岩槻市・市川陽子「ドラゴンクエスト・ライブ・コンサート」石川県羽咋郡・伊藤裕之，兵庫県三原郡・赤松宏章，静岡県静岡市・中野　悟

ゲームミュージック・アルバム&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	11月21日	●光栄オリジナルBGM集 Vol.2	ポリドール
	12月13日	●テレネット・セレクション	東芝EMI
		●アークスII	東芝EMI
		●アルバトロスII・ヴァリスII／麻生優子	東芝EMI
	12月21日	サイトロン1500シリーズ	ポニーキャニオン
		●プラスアルファ	
		●スウィートホーム／アルフ ライラ ワ ライラ	
		●コナミ・スペシャル・ミュージック千両箱	キングレコード
		●ファルコム・スペシャルBOX '90	キングレコード
		●スーパー忍(仮)／古代祐三	アルファレコード

	発売日	タイトル	発売元
アルバム		●スーパーリアル麻雀PIII・イメージアルバム	ポリスター
		●ファイヤープロレスリング	コロムビア
		●F1トリプルバトル	コロムビア
	12月25日	●三国志2	ポリドール
ビデオ	12月6日	●マージャン・ギャルズ・グラフィティ1&2(LD)	ポニーキャニオン
	12月21日	●オリジナル・アニメビデオ「イース」第2巻「ハダルの章」	キングレコード
		●マージャン・ギャルズ・グラフィティ Vol.3	ポニーキャニオン
	発売日未定	●PII，PIIIのキャラクターを使ったオリジナル・アニメビデオ	ポリスター

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。

ハロハロハロハロ！　ハロハロハロハロ！　ハロハロッキー（今月のハロは10回だョ）！　引本高征こと，ロッキー引本です。

それにしても，外に出ると寒い季節になってきましたネェ！　ああ，今年もボクの手のひらをあたためるのは，自分のジーパンのポケットなのか……。

と，ひたってしまったので，ボクが，10月12日に川崎で行なわれたXのコンサートにいった話を一つ。

なんと，YOSHIKI（ドラマー）の投げたサイン入りスティックを手に入れてしまったのです。とにかく，最高でした(その日から，3日間，キーンと耳鳴りがしてたけど……)！

あと，今度発売される山下先生の別冊でボクも『ルパン3世・バビロンの黄金伝説』の原稿を書いているので読んでネ!!

それでは，レスキューのコーナーのはじまり，はじまり――!!

今月の担当ゲーム：MOTHER，ワンダラーズ・フロム・イース。宇宙からの訪問者，アークス

隊員No.4　引本高征（ロッキー引本）

★引本：今月は大亘理クンは，原稿だけでコメントはなし!!　大亘理ファンのみなさんゴメンネ!!

今月の担当ゲーム：マイトアンドマジックII，サーク

隊員No.4'　大亘理零夢

MOTHER

Q　ファミコンの『MOTHER』の質問なんですが，ゲームは解いたのです（5日ぐらいで……）。しかし，説明書に書いてある，火炎放射機，レーザービーム，デスビームの3種類が最後の最後まで手に入らず，けっきょく手に入れられませんでした。

どうか，どこにあるのか教えてください。

［埼玉県秩父郡・**新井清志18才**］

A　このような悩みは，よくファミコンのゲームではあるんだよネ。みんなよくわかる例としては，『ドラクエ』シリーズ。あのシリーズでも，こういった質問がずいぶんあったもん！　だからといったらなんだけど，この三つの武器の入手方法はみんな同じ（たぶん!?）。

三つとも限られた場所にあるのではなくて，入手するためには敵を倒さなければならないんだ。しかし，敵といってもどれもいいわけじゃないし，もし，その敵だとしても必ず持っているわけではないので注意。まぁヒントとしては宇宙人系の敵をどんどん倒すこと。

だけど，これらの武器を手に入れたとしても，使っているうちにすぐなくなっちゃうので，無理して手に入れる必要なんて，まったくないゾ。

Q　ファミリーコンピュータで，『MOTHER』をプレイしています。

ゲームは一応解いたのですが一つ悩んでいるところがあります。レインディアの駅のそばの人が言っていた山に住む仙人に会えなかったのです。

山といったら，ホーリーローリーマウンテンかと思い，色々捜してみましたが，仙人などいませんでした。

いったい，どこに仙人はいるのでしょうか？　引本サン教えてください。

［香川県丸亀市・**大谷武志15才**］

A　これは，ボクも悩んだことがあるョ。だって，レインディアの駅のそばには，山なんてないし，マニュアルの裏のマップをみると，ホーリーローリーマウンテンしかのってないからネェ。だけど，そのへんを捜してみたら，けっこうカンタンに見つかったゾ。仙人の家のある方向は，レインディアの町から見て，北北東かな!!

でも，仙人のところへ行くだけじゃ，なにも得ることはできないゾ。だって仙人は，しゃべることができないんだからサ……。

Q 引本サン，コンニチハ!! 私は今，ファミコンで，『MOTHER』をやっているのですが，バレンタインの町への行きかたがわかりません。イースターの町の東の湿地帯に行ってみましたがダメでした。砂漠の猿がいる地下に入ってもマジカントに帰るだけでした。引本サンどーか，教えてください。

［千葉県八千代市・**藤井義和15才**］

A それにしても，『MOTHER』のマップは広い！ 広い！ ひろい！ しかし，歩くところは，けっこう限られていて，迷路はないんだよネ。でも，この大湿地帯だけは別!! けっこう広いし，迷路になっているから……。だから，マップを自分で書いていけば，必ず，藤井クンが行こうと思っているバレンタインの町へたどりつけるハズ。

とにかく，文で説明すると，下のほうへはじめは向かって，そのあと，バレンタインのある上の方へ向かうといったところかな!?

でも，この大湿地帯にあるものは，ピッピチャンと，はじめに仲間になった男の子（ボクの場合マイケルという名前）のお父さんがいるだけなので同じようなところばかり。負けずにがんばってちょうだい。

Q ファミコン・ソフトにしてはけっこう高い，6,500円もだして買った『MOTHER』でつまっています。それも，最後の最後でつまっているのです。

つまっている場所は，親玉のギーグが倒せないのです。何度も何度も，チャレンジするのですが，3，4回のうちに，パーティー全員が倒されてしまいます。

お願いします。どうしたら，ギーグを倒すことができますか!?

［茨城県真壁郡・**山城公司11才**］

A 前の問題でも言ったけど，このギーグを倒すのにも，ボクは，けっこうつまったと思ったナァ。

とにかく，ギーグを倒すには，あることに気づかなければいけないんだ。そのあることとは，何回か戦闘のターンをくり返していくうちに，選択肢がひとつ増えることなんだ。その選択肢とは，『うたをうたう』。

たぶん，いつも山城クンは，この選択肢がでてくる前にやられてしまったんだと思う。まぁ，ここまでこれたのだから，そのへんは，がんばるとして……。もし，この選択肢がでたら，とにかく，攻撃などせず，歌をうたいまくる。しかし，この歌をうたうというのがまたタイヘンでコマンド選択でのあるかけ引きが必要なのだ。

『うたをうたう』のか，それとも，体力を回復させるかどうかをきめるのにネ。

まぁ，このへんは，何度もやるしかないと思う。けっこう時間がかかるかもしれないけど。何度も何度もがんばってちょうだい！

ワンダラーズ・フロム・イース

Q はじめまして，服部半平です。ボクは，今88MAで，『ワンダーラーズ・フロム・イース』をやっています。

でも，どうしてもディグレーの採石場でつまってしまいます。その理由はエドガーさんにたのまれた彫像が見つからないのです。

石板やヨロイは見つかるのですが，いきどまりばかりです。どうか誰か助けてください。

［大阪市浪速区・**服部半平？才**］

A ハイ！ 助けてあげましょう。

服部クンが悩んでいるところは，実は，キミが1度経験しているトリックというか，謎（?）なんだョ。でも，前回の場合は，人にヒントを聞いていたから，すぐに場所がわかったんだろうネ。その前回このトリックがあった場所は，1匹目のデカキャラ，デュラーンのところへ行くところの前だ。

そして，今回は，けっこう長いたて穴があったところ。

まぁ，服部クンの悩みは，これで解決されたと思うョ。でも，ガケから飛ぶときのタイミングがけっこうたいへんなので，落ちついて飛ぶように。左へ左へとネ！

Q 引本サン！ おしえてくださ————い!!

今，『ワンダーラーズ・フロム・イース』をプレイしているのですが（実は，解き終えたのですが……），シールドリングがどこにあるのか，見つからないのです。

いったい，どこにあるのですか。ダンジョンという，ダンジョンは，くまなく捜したつもりです（すみずみまで）。しかし，見つかりませんでした。

もしかしたら，『ワンダーラーズ…』には，シールドリングがでてこないのですか!?

お願いします。

［住所不明・**名なし？才**］

A まぁーたく！ また，謎の人物かぁ！ ちゃんと，住所，氏名，年令は書いてちょうだいョ。

さて，質問のほうだけど，ちゃんとShield Ringはあるゾ。だってマニュアルにイラスト付きで書いてあったでしょう。

だけれど，名なしクンの言っているダンジョンのすみからすみまで捜したけれど，なかったというのも正しい!! それじゃあ，どこにあるんだろうということだけどダンジョン以外の場所と言ったら，一つだけ!! 町だ。その町の中のある家に「ボブのペンダント」というアイテムを持っていけば，キミのおのぞみのアイテム，シールドリングが手に入るゾ。

Q 10月号の『ワンダラーズ・フロム・イース』の㊙にガルバランの島にいる，ガーランドの色ちがいのボスを復活させる方法で色ちがいのボスを倒したあとにレドモンドの街にもどるとありましたが，どーやってもどるの!?

はまってもどれない，それとも，98だけの技？。うちは88SR。ウイングが恋しい。

ちなみにループに気づかず4～5回ぐるぐる回った私はばか。

体力ピンチ!!

でも，ガルバランはやっつけたの。ランクは，EASY。しかも，精霊の首飾りのおかげ。

どーかお願いします。

［神奈川県茅ヶ崎市・**すまいる！16才**］

A すまいる！ ちゃん，なんでキミは，いちいち……。もう1回復活させなくたっていいじゃないの!!

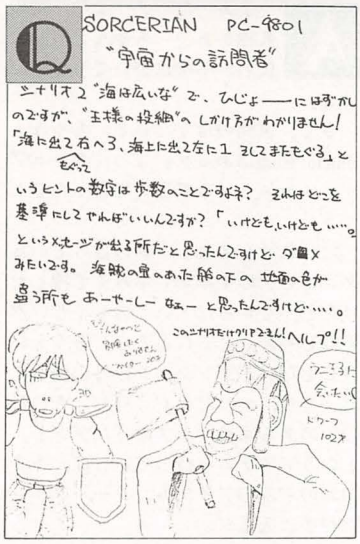
レスキューに対しては，バッチリお答えするけどネ。

㊙の件だけどとにかく，88SRでは，使えない技ではないということは，言っておくョ。

それでは，質問のほうだけど，これも解決方法は一つしかない。マッピングすることだ!!

しかし，マッピングをしなくても，基本的には，1本道になっているのでアドルが落下するところは，ジャンプで飛び越えるようにしていけば，出口のところまでカンタンに行けるハズサ。だから，何回もくり返し同じところを回ることになるんだけどネ。

宇宙からの訪問者



［千葉県船橋市・**千葉優一19才**］

A 『海はひろいな』かぁ！ 千葉クンも言っているように，タケルからでてるシナリオの中で1番むずかしいよネ。

まぁ，それはいいとして，千葉クンは一つのまちがいをおかしているゾ。まず，一つ。「海にもぐって右へ3，海上に出て左へ1，そしてまたもぐる」の数字を歩数をまちがえていること。

もう一つは，どこを基準にしてスタートするかだ。

正しい答えは，歩数とは，画面単位の数。どこを基準にするかは，コンブがのびてこない普通の海の一番左側からだ。

また，歩数に対してのアドバイスなんだけど，千葉クンは，海を歩いていて「クリッ」というクリック音に気づかなかったかい!? これが1画面分進んだという意味なんだ。これを頭に入れていけば，バッチリ「とあみ」をしかけられるハズさ。

でも，こんな謎は，このシナリオの中ではカンタンなほうなのサ!!

マイト・アンド・マジックII

Q 各職業のプラスクエストと三つの町の闘技場で勝って，3枚のチケットを手に入れて賠審員の所へ行ったら経験値をくれたのでラマニダ女王のところへ行ったのですがクエストをくれません。女王の言う「各職業の証明」というのが認定書ならば戦士・僧侶，魔法使い，忍者はどうなるのですか？それとも盗賊をバイアリングにしたのが悪かったのでしょうか？それとドルイド・ポイントのパスワードは六つの石に書いてある文字と関係があるのですか？

［住所不明・**名無しのゴンベエ？才**］

A 本当だったら住所書いていない，名前も書いていない，あげくのはてにはコーナー名までちがっているなんて没だけれど特別に採用しました。次回からは情け容赦なく没にしますのでこれからレスキューの葉書を書こうと思っている人はどうぞ御注意を。

さて，質問のほうだけど，ラマンダ女王のクエストがもらえないと言っていますが，キミはパインハースト城のクエストをまだ終えていないようなのでまずそれをクリアしなければなりません。

あと賠審員のクエストをクリアしたということはそのキャラクター達はその職業別のクエストをクリアしたということです。

あと，六つの石に書いてある文字はドルイド・ポイントに入るときのパスワードになります。

Q はじめまして。M&MIIのAncient島のコードのだしかたがよくわからなくて，とても困っています。モンスターのでない扉の番号やアルファベットはすべてメモをして入力して，善のほうの右側はクリアしましたが，左側（おそらくアルファベット）をクリアしていません。

そして悪のほうは足し算をして入力してみたけれど全然だめ。何をやっても全然ダメ。ここさえ解けば職業別のクエストはすべてクリアなので，どうか教えを乞いたいと思っています。

PS.M&MIIをここまでやった人の努力を無駄にしない返答を期待します。

［横浜市旭区・**石島達夫16才**］

A まず読者の皆様に謝らないといけないのですが8月号のマップが一部誤って掲載されてしまい，申しわけありませんでした。今後はこういうことのないようにします。多くの人達におわび申しあげます。

さて，その罪滅ぼしと言っては何ですが，ここで悩んでいる人へズバリ教えてしまうと，善のエリアのコードは，数字のほうは2246612，アルファベットのほうはIFDAです。つぎに悪のエリアのコードの数字のほうは35，アルファベットのほうは25です。

これで魔法使いのクエストはクリアー！

XaK

Q どうも，はじめまして，88FHで『サーク』をやっているのですが，炎の砦で，3階に行こうとすると，階段の先がふさがっていて行けません。魔法やアイテム（ESPメダルなど）を持ってるアイテムすべてを使ってみたけど，どうにもなりません。2か所ある暖炉（？）のようなものが関係しているのでしょうか？ そこでもアイテムをすべて使ってみましたがダメでした。

何か特別なアイテムを使わなければならないのですか？ ちなみにレベルは最高レベルです。

［神奈川県川崎市・**シーン・ハリ19才**］

A 何だか良くわからないまま終わってしまった「バスタード」ですが，どこぞのソフトハウスでゲームにしたら売れるのではないでしょうか？ さて，その「バスタード」の中でのキャラの一人，シーン・ハリさんの悩んでいる場面ですが，ここでは一度洞窟にもどってみたらどうでしょうか？

そうすれば何かいい情報がもらえますよ。

ゲームも終盤，頑張ってバドゥーを倒してくださいね（ちなみに私は10数回やってやっと倒した）。

レトロAVG&RPG

Q



［徳島県板野郡・**ますぢん？才**］

A MSX用かあ!? ボクは，88でプレイしたので，もし，レスキューした内容がちがってもおこらないでネ……。

さて，質問のほうだけど，火と風の

精は，案外カンタンに会うことができるんだよネ。でも，土と水の精は，100×100のマップの中を捜さなければならないんだナ。これが!!

しかし，ますぢんクンは，土の精霊のほうは，見つけているみたいだから，水の精のいる場所を教えてあげればいいネ。ズバリ，教えるヨ。

水の精は，コリアンドルの氷河の，100×100のマップの中にいて，そのポイントは，スタート地点より，真っすぐに43歩進み，そこで右を向いて13歩進んだところにあるダンジョンの中だ。しかし，このダンジョンが，また，けっこう深いので気合いを入れて捜してちょうだい。

マッピングすれば，必ず見つかるから……。

読者間レスキュー

Q どうも！　コンニチハ。実は私，X68版の『ローグ・アライアンス』（スタークラフト）の三つ目のクエストでつまずいています。

地下1階の四つの落とし穴全部で落ちてマップを完成させた（つもり）のですが，地下3階へ降りる場所が見つかりません。

このクエストで拾ったものは，LAWNMOWER，BULLWHIP＋1，メッセージもひととおり読みました。

どうか教えてくださいってばさ!!

P.S　そういえば。どうしても開かないとびらが一つありました。

（89年11月号掲載）

［神奈川県横浜市・**なる19才**］

A 11月号のなるサンの『ローグ・アライアンス』についての質問にお答えします。ちなみに私の機種はX1turboです。

そこでは，私も悩んだんですが，あなたはメッセージをすべて読んでいるようなので話は早い。

マイクロプロセッサに彫ってあったメッセージを覚えていますか？「右右下下が正しい方法だ」ですネ。これを，「向きはロボットを思いだせ」と表示があるところで実行すればよいのです。つまり，そこから右に2歩，下に2階分降りれば良いわけです。

ちなみに，地下2階はダミーですのでほっといてもかまいません。

ところで，よーくマップを眺めてみると気づくと思うんですが，このマップ，不定型のようでそうではないんですネ。

地下1階と落とし穴四つ，そして，地下2階のマップを組み合わせると，ちゃんと，16×32のマップができあがるのです。

どうやらこのゲーム，16×(8の倍数)がマップの基本のようです。

地下3階で，ある物のコンセントのプラグをぬけば，このシナリオはクリアです。

先はまだ長いですよ。

がんばってください。

［福岡市・**森安晋介**］

★引本：森安クンどうもありがとう。

Q 初めまして，バイトのいそがしさから解放されて買った『リングマスターII』で，しょっぱなからいきづまってしまいました。ムルソンの町について，アルセナを助け，ハデルス2世に会い，アルベルトの家へ案内され，そこでノルマール家への紹介状をもらいました。が！ノルマール家へ行っても身なりをじろじろ見られ，また明日にでもこい！と，おいかえされてしまいます。

しかたがないのでラザルニアに行くと，そこでエルフを殺してしまい，そのために宝をさがすハメになりましたが，宝があると思われるところのドアのカギが見つかりません。宝をみつけるとノルマール家に行けるような気がするのですが……。

どーか，おねがいします！バカな私をお助けください。

スキルをあげてもダメでした。え～ん。

（89年11月号掲載）

［徳島県徳島市・**Zauberin？才**］

A 11月号のZauberinサン，お答えしますヨ。

まず，ハデルス2世の困っていることに対しては，マルロ王子を見つけなければいけません。ノルマールはとりあえず後。

下水道の鍵（ヘルンスト家で見つかる）で，あるいは雑貨屋の前のほうのなにもない部屋を調べてください。ホラ！　下水道にでれたでしょう？　そして，そこをぬけて。スラム街へ行けば，また人々が困っています。「盗賊ギルドが……」と言ってますネ。ならば，強引にギルドになぐりこみましょう。そのギルドには意外にも……！　と，続きは，体験してくださいネ！。ファリアスに栄光あれ!!

それから，スラム街へは，ボロ布とやすり（どこかに落ちている）があったほうがいいですよ。仲間がきっと，たくさん増えますヨ。

それと，メッセージに気をつけていないとわからないところもありますし，机や瓶やらはすべて，何回も何回も(!!)調べたほうがいいですョ。

［兵庫県朝来郡・**TEAR史本？才**］

★引本：ハーイ，TEAR史本クンどうもありがとう!!　それでは，今月の――お，宿題だぁ――!!

Q Wizardry
The Return of Werdna



はじめまして！僕はPC-88版の「ウィザードリィ4」をやっています。ゲーム後半で地下11階に行きました。そして10コの問題に答え、最後の問題までたどりつきました。
「汝が辿りしこの道、今在るここはいかなる場所なりや」という問題の答えがまったくわかりません。どうか教えてください。
おねがいします!!
by HAWKWIND

［神奈川県横浜市・**HAWK WIND15才**］

Q わかんねぇ!!　てなワケで今，ファミコンの『スターウォーズ』（ナムコ）をやってたんだけど，4面（？）のデス・スターのところで，ダースベイターの居場所がわからないんスョ。

［福岡県豊前市・**ジョンガラ・ジョースター17才**］

★引本：それでは1990年1月号でお会いしましょう！

おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG&RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG&RPG」係

ベーマガ秘情報局

秘 PC-98版の「ヴァリスII」の隠しコマンドです。

ゲーム中につぎのキーを押してみてください。

SHIFT…ウエイトを取る（RXではとても速い？）

F2＋F4＋F5…JEWELパワー回復

F2＋F6…攻撃が連射できる

ディスプレイ選択画面でつぎのことをやってみてください。

F1＋F4…サウンドオーケストラに一部対応

以上はすべて，ある画面のときにSHIFTキーを押すと，メッセージと共に表示されます。

JEWELパワー回復と連射があればかなり有利にゲームが進むと思います。エンディングは感動ものだ!!

〔鹿児島県鹿児島市・**平山浩一15才**〕

秘 PC-8801mkIISRシリーズの「ヴァリスII」で簡単なMUSIC MODEの入りかたを見つけました。

「DISK」をドライブ1に入れて電源を入れるだけです。デジタル・モニタの人は，変な画面になりますが，ちゃんと動きます。

〔神奈川県横浜市・**河南充宣16才**〕

秘 『ヴァリス II』
サンプリングデータを盗む
PC-88VA2で確認）

① 普通にヴァリスIを立ちあげる。
（PCMデータを読み込む）

② オープニングが始まったら
PC-Engineをドライブ1に入れてリセットを押す。

③ PC-Engine を立ち上げる。
そしてN88日本語BASIC V3
を立ち上げる。

④ PCM 255，3，8 ↵
PCM PLAY ↵
と入力。

P.S サンプリングを使ったオープニングは最高やったで!!



〔大阪府堺市・**AKI15才**〕

秘 PC-8801FAで「ヴァリスII」のゲームが終わったあとにはじまる「プレゼントのお知らせ」はテンキーの0を押すと最初から見られます。

〔千葉県習志野市・**EMU？才**〕

秘



〔北海道旭川市・**こひつじ13才**〕

秘



〔静岡県浜松市・**らんぶうはらりん？才**〕

秘 「イースIII」のアイテム「精霊の首飾り」の効果はRANKによって変わります。

●NORMAL

モンスターに当たったとき，はじかれなくなる。

●EASY

モンスターと戦って死んだとき，1回だけ復活できる。

●HARD

ラスト・ステージでガーランドゾンビを倒したあと，町にもどってまた島に行くと，再びガーランドが出現するが，アイテムを持っていると現れない。

〔東京都荒川区・**ゲロ助？才**〕

秘 X68K版の「ファンタジーゾーン」の起動時オプション

オプション ↓

24……24KHzモードで起動する。
OPAOPA＝n…オパオパの数（n＝1～5）
RANK＝n…難易度の設定（n＝0～3）
PRICE＝n…オパオパの値段（n＝0～3）
JPN……HOTSNOW日本版モード
ARRANGE……アレンジミュージックモード
CONTINUE……コンティニューモード
3D……立体スコープ対応モード
SAVE……ハイスコア記録モード
だけ入力する。

●EDで、ファンタジーゾーンのCONFIG.SYSを書きかえる。
Bに、EDの入ったディスク、Aに、ファンタジーゾーンのディスク。
A>B: ↵
B>ED CONFIG.SYS ↵ ← EDの画面
shell＝fxboot.x ← スペース オプション
ESC キーを押して B を押す。 ← セーブされる。
P.S. 上の方法と同様に、ディスクを入れる。A>B: そして CD ↵ ED Y D Y D Y D

る。
②好きな画面でリセットする。
③System Disk PC-Engine（V1.05）を起動させる。
④DISPLAY ONと入力すればOK！
ただし，BASICにすると消えてしまいます。だからセーブはできません。
他のゲームでもVA専用ならたぶんできますが，できない場合はPC-Engineを立ちあげ，AUTOEXECと入れてから①～④までのことをやってください。
だれかPC-EngineからBASICになるときに絵が消えないようにするやりかたを教えてくださ～い。

〔愛知県津島市・**はなじまん13才**〕

秘 PC-88VA版「ソーサリアン」の㊙です。初期設定でビデオ出力をONにして立ちあげると，何と画面が2分割になってはじまります。

〔福島県会津若松市・**遠藤　修16才**〕

秘 PC-8801SR「やじうまペナントレース」の㊙を紹介します。

(1)練習コマンドで2倍の成績を得る
①システム・モード・スイッチをV1-Sモードにする。
②ONする。
③練習コマンドを選び，練習する。
④練習を終了する（SAVEされる）。

(2)勝率を10割にする
①試合をする。
②勝てばそのまま続け，正しいやりかたで終了する。
③負けているときは9回までリセットする。
④すると勝った試合のみSAVEされ勝率が10割になる。
⑤これで必ず優勝するだよ～♡

〔静岡県浜松市・**千葉雄一？才**〕

秘 PC-88SR以降の「ぎゅわんぶらあ自己中心派パズルコレクション」で発見したことです。
サウンドボードIIをつんでいるマシンにのみ有効ですが……パターンにより[SHIFT]を押しながら起動するとゲーム中のサウンドが「モノラル・バージョン」になります。ただし，モノラルになってもしゃべります。これはADPCMを使ってないからです。

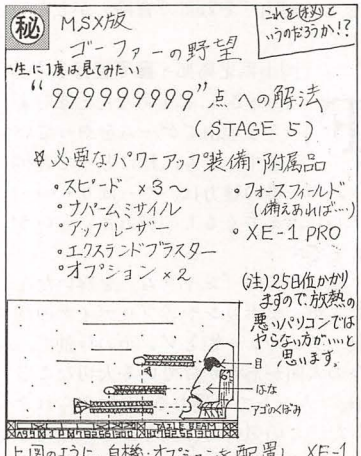
〔愛知県一宮市
・**Super Act Since 1988 18才**〕

秘 X1版（たぶんMSX2，PC88も可）「WIZARDRY」シナリオ#1の10階から9階へ移動する方法です。やりかたは9階から10階へ降りるとワードナの伝言ができます。それを見たら↵キーを押しっぱなしにします。数秒から数10秒後に敵とエンカウントするので，その敵からRUN（逃げる）します。するとなあんと，あら不思議。9階にいるではありませんか！
この方法は地下10階（0，0）地点でパーティが北を向いているときにかぎります。10階へあやまって落ちてしまった人におすすめできるテクです。

〔茨城県茨城市・**VOBOROD？**〕

秘 X1版「ジンギスカン」で下手な人でも死なずにクリアできる方法です。
①兵編成で弓矢を100%にする。
②兵ははじめ60～70にする。
③自分のパラメータと兵士訓練度を8～5年かけて500くらいにする。
④ひたすら攻められるのを待つ。
⑤戦いになったら，ザコを先に殺し，ボスがきたら一騎討ちを選ぶ。
すると〝弱すぎます〟とでるので，待機を選ぶ。
こんどは相手が一騎討ちを申し込んでくれる。（城からでないほうがBetter）。
⑥自分はパラメータが高いので勝つ。
⑦これでボスの持っていた兵が全部自分のものになり，めでたし，めでたし！
⑧⑤からくりかえす。
⑨強くなってから，はじめて相手の国に攻めこむ。

〔神奈川県横浜市・**AHIRU・相原？才**〕



〔千葉県船橋市・**IMANOK？才**〕

秘 MSX2の「テトリス」のミュージック・モードを見つけました。
キーボードかジョイスティックの＋字キーを押しながら立ちあげるとできます。

〔兵庫県飾磨郡・**村原雅哉14才**〕

秘 コンパイルのディスクステーション秋号の「ちるどれん　うぉ～ず」で，名前をラルバ，レイ，はんばん，ライダー（－はマイナスです）のどれかにすると顔のグラフィックが，それぞれ特別なものとなります。大歓喜的いい話ね。

〔岩手県・**ちゅどん！？**〕

秘 セガ・メガドライブ
「サンダーフォースII MD」
Tecno Soft 1989
簡単な無限1upの方法!!
この方法では，HUNTERが必要です。また，CONFIGURATION MODEでRAPID FIREにしておいた方が良いでしょう。さて，やり方ですが，7面でプラオースからある程度離れた所（画面内に見えていてはいけない。）で左か右にまっすぐ進みながら，HUNTERを連射し続けるだけです。（敵機は無限に飛んできます。なお，自機は10万点ごとに1機ふえます。）残機が少なくてクリアできそうにない時に使いましょう。
ディアナ・リーン

〔大阪府八尾市・**ZAWELL18才**〕

秘 セガ・メガドライブ「スーパーハングオン」の㊙です。タイトル画面のときにⒶボタンを押したままスタート・ボタンか，Ⓒボタンを押すと，難易度のセレクトやミュージックを聞いたりすることができる画面になります。
またオリジナル・ゲームでのメッセージを日本語か英語にすることもできます。

〔神奈川県鎌倉市・**ロン？才**〕

㊙情報大募集

このページマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。みなさんが自分で発見したテクニックをドンドンご応募ください。
くれぐれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見
ホンキでPlay ホンネでReview!!



最近，よく読者のみなさんからこんな手紙をいただく。「毎月送っているのに，一度も載ったことがありません。山下さんは，本当にボクの手紙を読んでくれているんですか？」

不安になる気持ちもわかるけど，心配しないでほしい。ボクは読者のみなさんから送られてくる手紙は，一字一句残さず読んでいる。みなさんが言いたいこと，感じていることは，しっかりと頭の中におさめているつもりだ。

一度も載ったことがないという不満を持っている人もいるだろうけど，そこはそれ，このコーナーに送られてくるお手紙がひと月に数百通というモノスゴイ量。掲載されるということが，かなり低い確率だということをわかってほしいな。

ところで，完成まであとわずかに迫っている別冊『チャレンジ！AVG&RPG Ⅴ』だけど――（えっ，まだ完成してないのかって？　だから，あとわずかですよ，わずか。ハハハ……）。今月も377ページの広告で，続報が記してあるぞ。今回は掲載AVG名を全部紹介してみた。かなりのボリュームに驚いてくれる人もいるんじゃないかと思う。はたして，気になるRPGのラインナップは……？　発売まであとわずか。今月中にでるかどうかはキワドイところだけど，ドキドキと期待していてね！

キミはなぜゲームをするのか!?

11月号のFredyさんの質問にお答えします。ボクは，ただ単に「おもしろいから」とか「好きだから」ではなく，「ゲームのことをよく知りたい」「どうすればゲームを娯楽から芸術に変えることができるか？」という点に注目して，ゲームをプレイしています。

つまり，ボクがゲームをする理由は，「ゲームを芸術として社会に認知させたい」ということです。そのために，どんなに人気があるゲームでも悪い点は指摘しています。本当にゲームが芸術となりうるのならば，ボクは自分の人生をゲームに捧げてもいいと思っています。

［熊本県水俣市・**田中智彦16才**］

ボクがゲーム――とりわけRPGに興味を持つきっかけとなったのは，T&E SOFTの『ハイドライド』でした。キャラクターを成長させ謎を解き，そして体当たりしながらアクションで「冒険」するという，他の世界で遊ぶことのおもしろさを『ハイドライド』は教えてくれたからです。高校に入って新しい友人ができると，『D&D ®』に参加することもでき，ダンジョン・マスターも努めたりで，TRPGにもうるさくなりました。CRPGのほうでも，ストーリーや演出に凝った作品の登場に，ただただ喜ぶばかりです。

そんなRPGにうるさいボクがゲームをする理由，それは「冒険」がしたいからです。

［岡山県児島郡・**藤原智行？才**］

Fredyさん，私もあなたと同じような理由でゲームをやっています。でも，私にとってのゲームの一番の魅力は，やっぱり・・・・「心に訴えてくるものがある」ということです。

私はこの間『シャロム』を解いたんですが，ポポロンやアフロディテの言葉，チェルシー姫とダンテの行動で，今の人間が忘れかけている大切なことや，「人としての優しさ」を教えられました。この気持ちは，今までいろんな本や映画を見ても湧いてこなかったのに，この『シャロム』をやって，まるで魔法にかけられたかのように，自分の失いかけていたものを取りもどすことができたんです。

こういう良くできたゲームは，本や映画よりたくさんのことを強烈に教えてくれる！

そんな理由で私はゲームが大好きなのです。

［東京都保谷市・**マリオ？才（♀）**］

「なぜゲームをするのか」に関する解答じゃない個人的見解。――つまりなんですか，Fredyさんは，ゲームを理解してくれない周囲の人（たとえば両親とか）を説得する言葉を読者のみなさんに求めようとしているのですか？　「○○だから実生活に役立つんだよ」みたいな。

それだったら，ハッキリ言ってあげます。ゲームプレイという行為には，社会的効用はありません！　もちろん，列記しようとすれば，「好き者どうしのコミュニケーション」だの，「攻略パターンどおり主人公を動かすことで記憶力・集中力を鍛える」だの，「ディスプレイに映しだされた疑似的自己との対話」だの，それらしい理由はいくらでも言えるんでしょうけど，そんなのゲーム以外の分野でも得られるのとちがいますか？

簡単に言えば，ゲームは「嗜好品」。読書や音楽鑑賞と同じで，「なくたって死にゃしない」けど，日々の暮しに潤いを与え，精神の糧になる物と言えましょう。あとは社会の価値観がどう動くかが問題ですが，コンピュータを介する遊技手段はまだ世にでてから日が浅いのだから，世間の反感はむしろ当然。ビートルズだって，テレビだって，「反社会分子」のレッテルを張られた一時期があったのですから。社会の価値観なんていいかげんなものです。

そして，晴れてファミコンをはじめとするコンピュータ・ゲームの世界が市民権を得たその日に，ゲームのすばらしさを昔から知っていた幸せを誇ればいいんです。いつその日がくるかはわからないけど。

［愛知県愛知郡・
エグザノットみゅんけ？才］

■山下：たくさんの意見どうもありがとう。最後のみゅんけクン，Fredyちゃんは別にそういうつもりで質問したのではないと思うんだけど……。

さて，ボクはなぜゲームをするのか？この質問はすごく哲学的だなあ。ズバリ言うなら，クリエイターたちが創造したエンターテイメント作品を鑑賞したいから——そんなところかな。

結局，ゲームという娯楽・芸術を楽しみたいからゲームをプレイする——そこに理由なんか存在しないのでは？映画を見たいから映画を見る。野球をしたいから野球をする。それと同じ，本能的な欲求にこたえてボクはゲームをプレイしているんだと思う。えっ，仕事だからじゃないのかって？　たしかに最近は，やりたくもないのにやらなくちゃいけないゲームもあるみたいだけど……。

今だからこそ古いゲームで遊びたい！

昔に発売されたソフトを購入しようと思っても，捜すのが大変です。ソフトハウスに在庫があればいいですが，ないとほとんど絶望的です。かなり昔のソフトでも，グラフィックスや音楽は現在のものに劣るでしょうが，内容はすばらしいものがたくさんあるはずです。

そこでふと思ったのですが，古いソフトを"ソフトベンダー武尊"に入れておいてもらうわけにはいかないでしょうか？　そうすれば，全国各地の武尊がある場所に行けばいいわけですし，ソフトハウスも，在庫切れや再生産という問題が解消できると思います。

もはや店頭に置いておいても売れなくなったソフトが，低価格になって武尊の中に入っていたら……。特に不朽の名作と呼ばれる昔のソフトを武尊のラインナップに入れてほしいと思います。

P.S.私はブラザー工業の回し者ではない！

［埼玉県志木市・**九谷誠司20才**］

11月号の杉山さんに同感です。私もENIXの『北斗の拳』や『ウイングマン2』などをやりましたが，今でもとても楽しめました。

ただ，昔の名作は，手に入れることがなかなか困難になっています。だから，ソフトハウスのみなさん，昔のテープ版のソフトなどをディスクに5本くらいつめて発売してください。

コナミがやったように，きっとユーザーからかなりの反響があると思います。

P.S.特にENIX，スタークラフトのレトロソフトは，名作ばかりだと思います。

［京都市右京区・**DDT15才**］

■山下：どちらもグッドなアイデアだね。売れる時期が過ぎたら，市場から消滅してしまうっていうのは，ホント悲しすぎるもの。現状では，ゲーム業界自身が，その歴史というものを否定しようとしているのではないか——そんな気さえしてくる。ビデオや書籍のように，古い作品をいつでも楽しめるようになったら……。

だからこそ，「ゲームソフトは使い捨ての道具なんかじゃない」——ボクは今度の本の中でこれが言いたかった。『チャレンジ！AVG&RPG Ⅴ』，ぜひぜひ読んで感想を聞かせてください。

と，宣伝でオチを着けたところで，また来月!!

◆山下　章イベント情報!!

89年末に開催される予定のイベントを一挙にご紹介しよう。はたして，どのイベントのときに本ができているのでしょうか(とっても不安)？　各地区のみなさん，今年のゲーム・ライフの締めくくりは，ぜひぜひこのイベントで。会場で会おうねっ!!

●X68000見体験フェア in広島

日時：11月19日(日)14:00～
場所：ダイイチ広島パソコンCity
(広島市中区大手町1-4-1)
問い合わせ先：シャープ・エレクトロニクス販売第2営業部
(☎082-874-4993)

●X68000見体験フェア in呉

日時：11月26日(日)14:00～
場所：ダイイチ呉パソコンCity
(呉市中通3-8-14)
問い合わせ先：シャープ・エレクトロニクス販売東広島営業部
(☎0824-28-3061)

※広島と呉のイベントには，スペシャル・ゲストとしてYu-You先生が参加するぞ。

●カインドソフト5周年パソコンフェア　in徳島

日時：12月2日(土)10:00～18:00
3日(日)10:00～17:00
場所：徳島パークホテル2階　鶴亀の間
問い合わせ先：カインドソフト
(☎0886-52-2123)　または
シャープ・エレクトロニクス販売・徳島支店　(☎0886-53-4171)

●X68000見体験フェア in福岡

日時：12月9日(土)12:00～19:00
場所：博多シティホテル5階　高千穂の間　(福岡市博多区博多駅前3-4-8 ☎092-474-5111)
問い合わせ先：シャープ・エレクトロニクス販売・九州統轄営業部
(☎092-501-6806)

●『チャレンジ！AVG&RPG Ⅴ』発売記念イベントin豊橋，名古屋

日時，場所：
12月23日(土)
テクノ豊橋　(☎0532-52-1231)
12月24日(日)
テクノ大須　(☎052-252-0181)

※恒例の別冊発売記念イベントが名古屋・豊橋地区で開催されるっ！　新刊の即売・サイン会はもちろん，今回のイベントでは，「ホンネで討論！読者&ソフトハウス&ライター討論会」のライブを行なう予定だ。参加予定者は，ボク山下　章と，見城こうじ，手塚一郎のベーマガライターズに加え，名古屋近郊ソフトハウスの開発スタッフのかたがた。この討論会に出演してみたいという人は，テクノ名古屋・大須・豊橋の店頭に置いてある出演申し込み用紙に，住所・氏名・年令・職業（学校名）・話してみたいことを記入してほしい（選ばれた人には電話で連絡させていただきます）。

なお，会場に集まってくれた人たちがフリーに意見を言う時間も設けるので，常日頃言いたいこと，不満に思っていることがあったら，どんどんぶつけてきてくれ。熱いホンネを語り合おうぜっ！

P.S.おなじみの東京地区での発売記念イベントは，まだはっきりとした日程が決まっていない。来月号で発表できると思うので，Wait a minute!!

ファンタジー通信

カメレオンの呪文

手塚一郎



▲岡山県津山市・桑野☆著

ごあいさつ

こんにちは，手塚です。

今だ仕事場に泊り続けております。もう，1か月以上になるねえ。これも別冊ができるまでの辛抱。がんばらなくては。あ，それからイラストレーター募集の件，ありがとうございました。お願いすることになった方には，こちらからお手紙さしあげます。惜しくも選に洩れてしまった人，ごめんなさい。

カメレオンの呪文

今月，ファン通で紹介するのは，先月同様に小説。英国文学賞受賞！という冠のついた「カメレオンの呪文」だ。作者はピアズ・アンソニィ。ハヤカワ文庫FTから発売されている。この作品は現在7巻まで発売されている「魔法の国ザンス」シリーズの1作。この「カメレオンの呪文」は，その第1巻目にあたる。が，それぞれがきちんと完結しているので気軽に読める。

では，その内容を少々。

「ザンス」とは，世界の名前。ここでは魔法がすべてを支配している。このザンスの人々は，魔法の力をひとつだけ必ず持っている。その力は人によって異なり，25才になるまでに自分の魔法を発見できないと追放となってしまうのだった。主人公の青年ビンクは，あとひと月で25才。なのに，まだ己れに宿っているはずの魔法の力が見つからない。困ったビンクは……。

という感じのお話。とにかく，おもしろい。絶対読んでほしい。ぼくにはこれ以上のことは書けない。何を書こうとも，ザンスのおもしろさを伝えることなんて不可能なのだから……。

特筆すべきは，そのプロット。緻密という言葉がピッタリなのだ。各所で張られる伏線も実にいい。読み終えたとき，何ともいい気分にさせてくれる小説って最近少ないからね。特に，安価で入手しやすいものでは，かなり上位にランクされるだろう。

ヒロイック・ファンタジーもいいけれど，たまにはこういうのも読もう。



▲ピアズ・アンソニィ著・早川文庫FT

プレゼント当選者発表

以前，プレゼントすると書いたぼくの小説「最後の竜に捧げる歌」の当選者を発表します。

当選者は

○栃木県足利市・須田賢範
○神奈川県横須賀市・奥野由紀子
○熊本市・内田顕尚
○山口県下関市・早水敬亮
○群馬県太田市・阿久津勝幸

以上5名ときまりました。おめでとうございます。残念ながらハズレてしまった人は——買ってください（笑）。

あ，それから，この小説のコミック版が10月下旬に発売となります。描いてくださったのは，外園昌也さん。ラグナ戦記や青の時代，最近ではエンヴリオンとかVOICEなどが有名ですね。書店で見かけたら，どうぞよろしく。値段は，税込みで900円。こいつは買いだっ！

音楽もFTしたい！

いわゆるファンタジー風の音楽とは何なのであろう？

こういった疑問を持つ人は少なくないと思う。そんなときに愛知郡のエゲザノットみゅんけくんから何枚かのハガキをいただいた。彼の思う「ファンタジーの音楽」は『ファンタジー的景観・文章に付随するサウンドトラックではなく，聴いた人が時間的・空間的に離れたシチュエーションを想起し得る音楽』だそうだ。ぼくも，そう思う。で，そんな彼が挙げる音楽をいくつか紹介しよう。▶「トランジット」アイラ・スタイン&ラッセル・ウォルダー▶「ザ・ベスト」リー・リトナー▶「トリロジー」エマーソン・レイク&パーマー▶「月の光」冨田　勲

と，こんな感じか。他のみんなも「ファンタジー」という言葉にしばられず，いい音楽があったら教えてください。

今月の本箱

「レディホーク」か，なつかしいなぁ。ぼく，大好きなんですよ，コレ。映画版もいいけれど，やっぱり小説のほうを強くプッシュします。

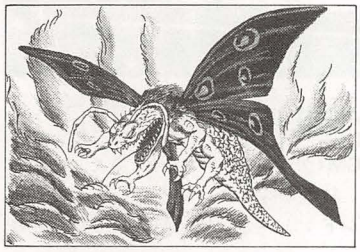


▲新潟県糸魚川市・篁　昌朋

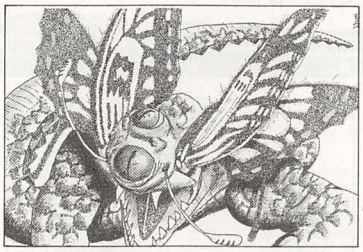
今月のC・Cコーナー

ああ，これはどうしたことだ。このコーナーへの投稿がこんなに少ないなんて…。今月は10通程度。悲しいぞ。知らないうちになくなっていた——ということになりかねないね，このままでは。で，今回も優秀作を三つ掲載しておく。創作などのモンスターに使うなどして楽しんでほしい。

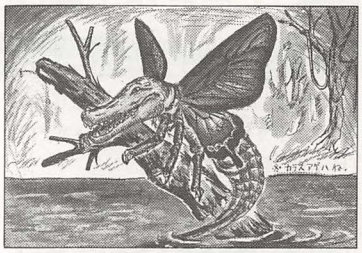
さて，それでは来月の課題にいってみよう。来月は「ネコとゾウの合成」だ。リクエストは京都市の白い流星☆狼くん。しめ切りは11月18日必着まで。C・Cコーナーを続けるにはキミの作品が必要だ。今なら掲載確率が高い。目指せ常連っ！



▲愛知県名古屋市・HERTZIII



▲愛媛県松山市・NAPP



▲大阪市・石井たつお

☆ファンタジー通信伝言板☆



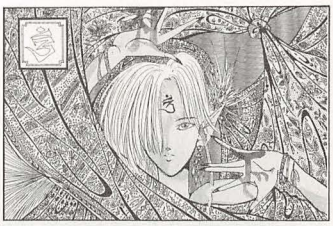






ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

忙しいせいか，最近ファンタジーから少し遠ざかった生活を送っている。もちろん，ファンタジーに飽きたとかの理由ではない。以前から興味のあった「怪奇小説」に没頭しているだけなのだ。今日も，文庫本を2冊買った。ロバート・ブロックの「切り裂きジャックはあなたの友」とホイットリー・ストリーバーの「ウルフェン」だ（共にハヤカワ文庫）。良質の怪奇小説には学ぶべき点が多い。中でも特に興味があるのが「雰囲気の盛り上げかた」。「文章」の持つ可能性を，いやというほど味わうことができるのだ。



▲東京都足立区・足場　透
㊐：○○○なとーるくん，受験勉強がんばってください



▲京都市・PEACHII
㊐：タイトルカットは横です。けど，うまいからいいや



▲大阪府堺市・ありす
㊐：秋といっても，いろいろあるから……。きつい言葉ね



▲埼玉県戸田市・Shin-しん
㊐：うーむ，風景もうまいぞ。キミももう常連になったね



▲静岡県藤枝市・はもと斐子
㊐：テトリスのクリアおめでとう。つぎはアーケード版だ

テーブルトークRPGコーナー その17

ワープスファンタジー誌上プレイング
ジェノサイドワールド・キャンペーン
第2話・禁じられた命⑥

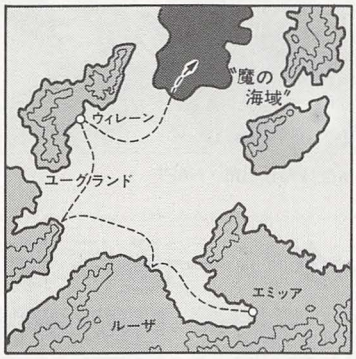
ORG／大貫　昌幸

木枯らしの吹く寒い季節になりましたね。そういう時は，暖かい室内でTRPGを楽しみましょう。

そうそう，10月号に掲載したイラストで，絵と名前を間違えてたものがありました。関係者のみなさん，どーもすいません。

そーいえば，前回のキャラクター紹介もメチャクチャだったですね。本当に大丈夫なんだろうか，このコーナーは？では，誌上リプレイをごゆっくりどうぞ。

（編註：すいません）



〝ワールドマップ〟

エチュード．12

GM（ゲーム・マスター）：さて，前回の続きからだよ。用意はいいかな。

シド：えーと，結局前回やったことはと……。

ジョン：遭難（そうなん）しただけであった。

シュレア：それだけじゃないでしょ。

マーティン：タンバに会ったんだったな。

フィーニア：本名なんて言いましたっけ？　その男の人。

シド：カクール・フロイネルだろ。

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（ゆうかくぞく）の女戦士（２レベル）。

HP：33，MP：４

ヒーロー・ポイント：５（残り４）



シド・ウェットブレイド

精霊族（せいれいぞく）（アルフ），ウィンデーネの魔導戦士（どうせんし）兼魔術師（けんまじゅつし）（１レベル）。

HP：14，MP：29

ヒーロー・ポイント：５（残り３）



ジョン・カーター

トリコーン（３本角の有角族）の狂戦士（２レベル）。

HP：32，MP：６

ヒーロー・ポイント：５（残り２）



マーティン・カーペンター

人間の狂戦士（きょうせんし）兼聖職者（１レベル）。

HP：17，MP：13

ヒーロー・ポイント：５（残り５）



フィーニア・リフレイン

有翼族（ゆうよくぞく）の女聖職戦士（１レベル）。

HP：21，MP：25

ヒーロー・ポイント：５（残り５）



モード・アダムス

人間の冒険者（１レベル）。NPC（GMのコントロールするキャラクター）です。

HP：９，MP：７

ヒーロー・ポイント：５（残り５）

GM：では，ここで前回までのストーリーを整理してみよう。

まず，ユーグランド北方の海域に呪いがかけられたらしいこと。

その呪いの原因となっているのが，突如として出現した霧に包まれた島らしいこと。つまり，君達が今いる場所だね。

そして，その島の周囲は魔の海域と呼ばれていること。

その島には巨大なハーピィが生息していること。そして，そのテリトリーの中心にある泉の水を飲むと恐ろしいことになってしまうこと。

だいたいこんなものだろうね。

シナリオ・ストーリーをスムーズに進行させるため，GMが情報を整理していますが，実際のプレイでは，GMの介入は最小限度に押さえるべきでしょう。

特にキャラクターに対して与えられた情報をもとにして推理しなければならないようなシナリオの場合はなおさらです。

GM：おい，人が説明しているのに，何をやってるんだよ。

ジョン：ドラゴンランスカードゲームだが。

シュレア：これって，いつ発売になるんです？

GM：11月11日。

シド：本当に？　ドルアーガーのカードゲームみたくならない。

GM：だいじょうぶです。ドルアーガーカードゲームのほうは知らんけど（編註：ふたたびすいません）。定価1,500円でD&Dの新和から発売です。ということで，CMはおしまいね。

マーティン：ではゲームを続けようぞ。

フィーニア：えーと，情報だと，カクールさんの持っている海図では，この島と魔の海域が，もっと北のほうに位置していることになっていましたよね。

GM：「そのとおりだよ」とカクール。まぁ，10年前の話だけれどね。

ジョン：10年たったら島が動くのかよ。

シド：悪しき力が広がっているのでしょうか。

マーティン：というより，魔の海域がだろ。

ジョン：島の説明はどうするんだ。

シュレア：動いてきたんじゃないの。島だと思ってるけど，実はカメの背中だったりして。

シド：こんなに大きなのかよ。勘弁してくれよな。



ジョン：そうだ。この海の先は滝になっていて，我々の住んでいる世界はカメの上に立っているゾウの背中の上にあるんだ！　で，カメはそこから滝をのぼってきた。

シュレア：はいはい。

フィーニア：「ところでカクールさん。泉の件ですけれど，水を飲むとどうなるのか，はっきりと教えていただけませんか」

GM：「……ハエになってしまうのだよ」

シュレア：ハエ男？

GM：そうですね。カクールの話では，泉を見ていると無性に水が飲みたくなり，飲んだ人間はつぎの日には変身してしまうそうです。

だから，彼は泉に近づいた自分をハーピィが襲っても命までを奪わなかったのは，自分に泉の水を飲ませないようにしているのではないかと考えているそうです。

シュレア：「それでハーピィに助けられたと…」

シド：「すると，あなたと一緒に航海に出た他の人たちは？」

GM：「皆，ハエ男になってしまったのだ。奴らは，泉の向こう岸にある岩山で生活しているようだ」

マーティン：「うーん。困ったな。何をしていいのかわからないぞ」

シュレア：「そう言えば，何か呪文の詠唱のようなことをされてましたね？」

GM：「うむ。私もいたずらに10年を過ごしていたわけではない。イカダでの脱出が不可能とわかったので，魔法の力に頼ることにしたのだ」

ジョン：「ならその魔法で脱出したらどうです」

GM：「できるなら，とっくにしているというものだ」

マーティン：「ごもっともなご意見で」

シド：「まぁ。泉に行くしかないな」

ジョン：「だな」

エチュード．13

さて，木の枝などでカモフラージュして，キャラクターたちは泉の所にやってきました。

途中で1匹のハーピィを発見しましたが，気づかれなかったようです。

GM：えーと，全員が泉の近くにまでやってくると，泉のほうでポチャンと音がしたよ。

ジョン：えっ，何です？　音のしたほうを見てみよう。

シド：注意して見た。

GM：他の人は？

フィーニア：とりあえず後方警戒です。

シュレア：耳を澄ませてみましょう。

GM：では，泉のほうを見た人は，だんだんと泉の水が飲みたくなってくる。はい，抑制力チェックしてね。

シド：サギだぁ。

ジョン：ちょっと陰険ですよ。

GM：フフフフ。結果は？

シド：成功ですよ。

ジョン：「あぁ水が飲みたい。泉の水が飲みたい」

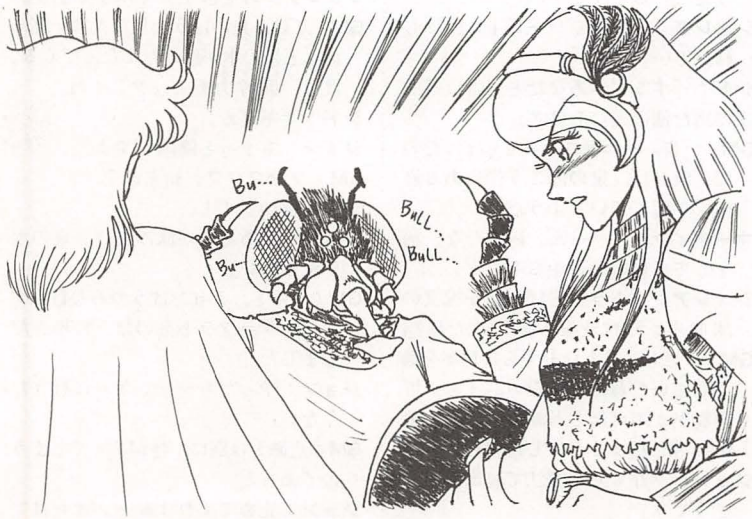
GM：えーと，ジョンはうつろな目をすると，フラフラと泉のほうに歩きだしました。

ジョン：やっだぁ～っ。オレは行きたくない。

GM：意識とは別に，体が動いてしまうのであった。

ジョン：止めてくれよぉ～。オレはブ

ライアンにはなりたくない。
マーティン：ほぉ。止めてほしいか。
ジョン：ほしい。このままではピョコピョコンと行ってしまう。
マーティン：グヒヒヒヒ。では拙者が止めてやろう。これぞジョンを合法的に殴り倒すチャンス。しかも本人の許可がある。
ジョン：てめぇ。
マーティン：ラッキー・チャンス。倍率ドン。
シド：さらに倍。
マーティン：ストライキング・アタック（＊1：素手で殴って，相手を気絶させる攻撃方法です）！
GM：無条件で命中でいいや。
ジョン：でも，こっちのチェックに成功したから，寝ないぞ。
フィーニア：ヒマ。
シュレア：本当ね。
GM：えーと，ならジョンは……。
ジョン：わかってますよ。こーされたら，こーやりかえすのがこの島の習慣ですね。ペガ○ス流星拳！　ブクシブクシ。
GM：なんでわかる？
ジョン：当然。
マーティン：てめぇ。
シュレア：「ジョン！」
ジョン：バウバウ。ワンワン。キャインキャイン。
シド：止めい。お前はイヌか。
シュレア：まだ水が飲みたいの？
GM：さすがにマーティンの一撃で正気に戻ったようだね。
シュレア：なら，マーティンは命の恩人でしょ。
ジョン：オレは人間は嫌いだぁ～。
マーティン：正義は勝つ。
フィーニア：まったく。で，どうしましょうか。これ以上先には行けないようですね。
GM：……。
フィーニア：何黙ってるんです。
GM：わかったよ。やっとわかった。モードさんとか，NPCが活躍しないんじゃなくて，ジョンとマーティンが活躍させてくれないんだ。
フィーニア：納得。
ジョン：心外だなぁ。
GM：まぁ，いいけどね。で，ここから先に進みたいなら，泉の水を飲めと，頭の中に声がひびいてくるよ。これ以上ここにいると，また抑制力チェックだね。
シュレア：うーん。困ったわね。
シド：泉には怪しいものはないわけですよね。石像が立ってるとか……。
GM：はい。
シュレア：やっぱり，泉の向こうの洞窟ね。怪しいのは。
マーティン：ここはやめて，ハーピィの巣をさがすという手もあるけど。
シド：食われたいのか。
マーティン：それもやだ。
GM：「他に迂回路はまったくなさそうですね」と，このセリフはモードさんね。
フィーニア：私が空からようすを見て，迂回路をさがしましょうか。
GM：「危険ですよ」
シド：やっぱしここは……。
フィーニア：なぁに？
シュレア：やっぱりアレかな。
ジョン：アレだろ。
シド：アレしかないと思うけど。
マーティン：安易だなぁ。
GM：実はそこにいた全員で泉の向こうに行きます。
ジョン：使うかなぁ。ヒーロー・ポイント。１人１個だぞ。
マーティン：それだけはしなくなかったんだよな。
シュレア：でも他に方法がないわよ。
フィーニア：ははははは（声がひきつっている）。
GM：でもね，価値のある使いかただとは思うけどね。



エチュード．14

シュレア：反対の人は？
シド：あっそうだ。NPCのモードさんはヒーロー・ポイント持ってるの。
GM：あそこに行くぐらいなら大丈夫だね。
フィーニア：何て会話なの。キャラクターの言葉とはとても思えないわ。
GM：確かに，ロールプレイ＝キャラクターを演じる，ではないね。
ジョン：まぁ，気にしない。
シド：では，全員でヒーロー・ポイントを使用して，強行突破しましょう。
マーティン：やったね。
GM：甘いなぁ。甘い甘い甘い。氷砂糖よりも甘いなぁ。君達は，気がつくと牢屋の中にいるのだよ。
シュレア：何よそれ？
GM：君たちは，泉の反対側で騒ぎを起こして，自分たちの存在をハエ男たちに気付かせたんだ。
シド：何となく見えてきたな。
GM：で，やって来たハエ男にわざと捕まって，捕虜として洞窟の中まで連れて来られたんだよ。ハエ男にロープで縛られたから，泉の水を飲まないでもすんだしね。
ジョン：ひでぇ～！
GM：でも大丈夫のようだよ。モードさんが，「この牢は木で作られているようだから，ジョンさんの力とマーティンさんの神の加護があれば，簡単に壊せるでしょ」と言っているからね。
シド：それはよかった。プランCというやつですね。
マーティン：なら，早く打ち破って牢を出よう。
ジョン：オぅ。珍しく気があったな。オレはポール・アックスで……
GM：「あっ」
シド：モードさんですか。どうしました。
GM：「武装解除されているから，武器がないわ」
マーティン：オチをつけないでくださ

いよ。

シド：なら，エネルギーブラストで…。

フィーニア：それよりアイスストライクのほうがいいのでは？音がするとまずいですよ。

シド：ならアイスストライク。

ジョン：凍ったところで体当たり。

GM：ドカーンと音がして，牢が壊れたよ。

シュレア：あーん。やっぱり音がしたじゃない。

ジョン：細かいことは気にしないのだ。

フィーニア：ディテクトエビルを使いましょう。

GM：レンジ（効果範囲）の30m以内からは感じられないけど，この洞窟全体から邪悪な気配を感じるよ。

フィーニア：どの辺りから，一番邪気を感じるかわかりませんか。

GM：はっきりとはわかりませんが，洞窟の奥のほうが気配が強いようですね。

シュレア：奥のほうって？

GM：通路が下りになっているほうが奥でしょうね。

シド：よし，ならそっちに行こう。

さて，キャラクターたちは，この島（正確には魔の海域）にかけられた呪いの原因が，この洞窟の奥にあると考えて行動を進めています。

自分たちが何を目的として行動しているのかは，ゲームを進行させる上でとても大切なことですから，リーダーを中心として，常に認識しているようにしてください。そのことを忘れてしまうと，何のために冒険を行なったのかわけがわからなくなってしまいます。

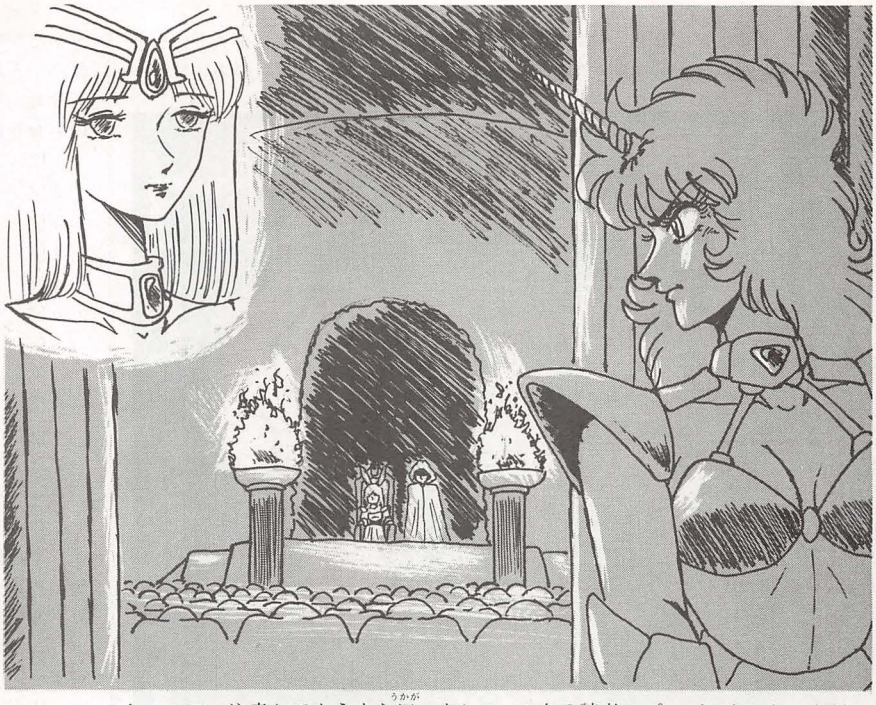
ハエ男やジャイアント・スネークを退けながら，グループはとうとう神殿のような場所へとやってきました。

GM：さて，しばらく進んでいくと開けた場所に到着したよ。かなり大きな場所で，何本もの柱が立っている。

シュレア：なら，明かりを消して静かに進みましょう。

フィーニア：ディテクトエビルを使います。

GM：感じるよ。前方からだね。



シュレア：注意してようすを伺いましょう。

GM：すると，奥の壁の前に台座があって，玉座に誰かが座っています。で，その横にはローブをかぶった人物が立っています。

シド：どんな人です？

GM：玉座に座っているのは女性のようです。ローブのほうは正体不明ですね。

シュレア：他に怪しいところは？

GM：玉座の奥には，さらに真っ暗い洞窟が続いているね。それと台座はたいまつで照らされている。

フィーニア：やるわよ。

GM：それは来月のお楽しみね。

フィーニア：あーん。今月といい先月といい，ジョンさんとマーティンさんのギャグしかないじゃない。シリアスがやりたいわ。

ジョン：無理です。

GM：ははははは。

では来月号でまた会いましょう。

プレゼントのお知らせ

昭和64年と平成元年であった1989年も後1か月ほどで暮れようとしています。この季節になると，来年のカレンダーが本屋さんの店頭にも並びはじめますね。

ということで，今回は以前に紹介したD&D® の発売元㈱新和のご好意により，AD&D® の1990年版カレンダーを5名の読者にプレゼントしたいと思います。

コンピュータＲＰＧや小説にもなったフォーゴトレルム・ワールドをテーマにしたもので，美しいカラー・イラストが魅力的です。

希望の人は，マイコンBASICマガジン編集部「AD&D・カレンダープレゼント係」あてにハガキで応募してください。なお，住所，氏名，年令と，このコーナーに対する感想を，簡単でいいですから必ず記入してください。締め切りは11月30日（消印有効）で，発表は1月号の予定です。

キャラクター人気コンテスト

えーと。キャラクター人気コンテストの第3回中間発表です。

1位	シド	13票
2位	ジョン	8票
2位	シュレア	8票
4位	フィーニア	7票
5位	シルヴィア	5票
6位	モード	4票
7位	マーティン	2票
8位	GM	1票
8位	老婆（占い師）	1票
8位	デュラハン	1票

第1回中間発表の影響もあり，今回はジョンに同情票が集中したようです。また，不振だったシドもじょじょに人気を回復しています。このところ出番のないシルヴィアはやや後退といった

ところでしょうか。

このコンテストはしばらく続けていく予定ですから，今後の展開が楽しみです。

キャラクター人気コンテストに応募する場合は，必ずハガキの表に「キャラクター人気コンテスト」と，記入してくださいね。それと1枚のハガキでは，一人だけを推薦してください。

なお，第3回までの累積結果は以下のとおりになります。

1位	フィーニア	29票
2位	シド	21票
3位	シュレア	18票
4位	シルヴィア	16票
4位	ジョン	16票
6位	モード	15票
7位	マーティン	13票
8位	GM	2票
9位	老婆（占い師）	1票
9位	デュラハン	1票

では，また来月お会いしましょう。



▲今月のプレゼント

このコーナーに関するお手紙の応募は，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

＊　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

今回もコメントは省略して，8枚を掲載します。



①by インドマン



②by SFNさん



③by PEACH II



④by 亜澤圭



⑤by らんぷうはらりん



⑥by きり



⑦by DAGDON



⑧by Zauberin

見城こうじの

激論！ビデオゲーム

第6回 激論！V.S.MTJ（後編）

今月は，先月からの続きで，ゲーム・デザイナーの三辻富貴朗氏との対談の後編を，大増3ページにわたってお送りします。

「ヴォルフィード」論

見城：『ヴォルフィード』の話をしたいと思うんですが，このゲームは，『クイックス』というゲームのリメイクなわけですけど，ある点において『クイックス』以上にシンプルにまとまっている部分がありますよね。

MTJ：このゲームでは，前作にあったスパーク（**※注1**）というものを全部取っ払ってしまって正解だったと思うな。実際，ゲーム・センターで見ても一般のお客さんがよくついてくれているようですね。スパークを取ったことによって，やったか，やられたかというのがはっきりしたと思うんです。と言うのは，ライン上に乗っているときはタイムが残っている限り，確実に安全が保証される。一般のプレイヤーというのはゲームを選ぶ際，「このゲームは，すぐやられるからやめよう」といった考えかたをするわけです。そういった不安というものを，あのゲームではすべて取り除いていますよね。ライン上にいるときは安全で，そのかわり飛びだしたときはやられますよ，と。その，やった，やられたの関係を明確にするためにもスパークを取った，と。

まあ，「『クイックス』は，スパークがあるから『クイックス』なんだ」「あれがあるからおもしろいんだ」という意見の人もいましたけど，僕が思うに『クイックス』のおもしろさというのは，「でるか，でないか」という一瞬の決断のしどころにあったと思うんですね。『ヴォルフィード』では，敵キャラクターを毎面変えていくことによって作戦性が変わるようになっていますね。ラウンド4のレフゾーラという敵なんかは（**※注2**）かなり特徴的で，あれは横にラインを引いて階段状にして親玉を上にやってしまうといったようにね。その辺でも，けっこう『クイックス』とは趣きを変えたゲームになったかな，と思います。

アイテムに関しては，なくてもよかったかも知れないと思いますが……。

見城：そうかなぁ。アイテムの存在を，そこまで否定する必要はないと僕は思いますよ。とくに『ヴォルフィード』では，ゲームにメリハリを与える意味で，アイテムは比較的生かされていると思います。

そこで百歩譲って，特殊効果としてのアイテムが必要なかったとしても，取る前の状態の四角いアイテム（**※注3**）がありますよね，あれがあらかじめフィールドに配置されていることによって，各面にメリハリがついていると思いますよ。

MTJ：そういう意味では成功したかなと思いますね。昔の『クイックス』だと，常にプレイヤーの区切りかたが一定だったんですよ。大体その人によってパターンがあって，1番よくあるのが真ん中から上に向かってでていくというものでしたね。それをやめさせることに貢献していると思います。毎面変わるように，と。だからラウンドによっては，プレイヤーの目の前をほとんどアイテムのブロックで囲んじゃって，どうしても横へでなくてはいけないようにしていますよね。

それに，アイテムをまとめて囲みたい人などは，そういう形に区切っていかなくてはいけない。それによって，ラインの形を強制的に毎面変えていかねばならないということですね。やっている行為自体がマンネリにならないように。

見城：細かい話になりますが，面スタート後に1発で親玉を囲むと100万点ボーナスが入るというやつ。あれは必要なかったと思います。



▲『ヴォルフィード』(1989年・タイトー)。『クイックス』のリメイクとして開発された。敵キャラを縮小化させていくという奇抜なアイデアに驚かされた作品

MTJ：あれはちょっと安易だったかも知れないね。みんなやっているの，それ？

見城：もちろん，ごく一部の人間ですが，ハイスコアラーなどのマニアはやっていましたね。

ちょっとボーナス・システムの話もしたいんですが，このゲームもそうですし，他に最近では『ナイトストライカー』でも，弾を1発も撃たないで敵をかわしまくってクリアすると高ボーナスが入るというやつがありますね。これらを，僕は「目的逆行型ボーナス」と呼んでいるんですが，こういったボーナスの存在は，そのゲーム本来の目的から逆行するプレイをさせてしまうんです。『ヴォルフィード』だったら，いかにねちっこく敵を追い込んでいくかというゲームだったのに，それがいかにあっさりクリアするゲームか，になってしまっている。『ナイトストライカー』だったら，いかに敵を破壊しまくるかというゲームだったのに，それも逆になってしまっている。

タイトーは昔からこのアイデアが好きですね。『ちゃっくんぽっぷ（**※注4**）』とか『アウターゾーン（**※注5**）』など…。

MTJ：よく知っている（苦笑）。

見城：昔は僕もよくわからなかったんですが，こうしたボーナスはゲーム・バランスを崩しますね。もちろん，こんなマニアックなボーナスを狙うのはごく一部のマニアだけだと言えばそうなんですが。

MTJ：単純に言って，ゲーム目的がちがっちゃうってことだね。

見城：確かに，変わったボーナスを設けるというのは，いいと思うんです。ですが，そのゲームが本来持っているおもしろさをどこかへやっちゃっているようなものはよくないのではないかということです。

もちろん，お金を払った以上プレイヤーがどんなプレイ方法を試みようと，それはまったく自由であるというのは当然のことです。しかし，こうしたプレイ方法にもっとも高い得点を与えるという考えかたには納得できません。

MTJ：問題は，点数のバランスということだね。

見城：得点システムというのは，ゲームの構成要素として軽視できないものだと思います。

MTJ：そのとおりだと思いますね。

「サイバリオン」その存在意義を語る

見城：『サイバリオン』は残念ながら一般的に浸透しきれなかった作品であったと思うのですが，個人的にはあれは乱数要素というものを思いっ切り前面に押しだしたということが非常におもしろかったと思うんです。ところが，あのゲームが浸透していかなかったというのは，乱数要素以前の問題だったわけですよね。主に操作系によるところが大きいと思うんですが。それで，あの乱数要素というものがどう評価されたかが，わからなかったと思うんです。あのゲームは，さまざまな点で新しすぎて，別の部分で壁にぶつかってしまって，大半の要素を乱数で構成するということがプレイヤーからどう見られたか，よくわからなかったのではないかということです。

だからたとえば，『グラディウスⅣ』でもいいですよ，『R-TYPEⅢ』でもいいです。そういうネームバリューがあって，でればみんなプレイするようなゲームを，乱数要素だらけにしてだしたら，果たしてみんなどう反応するのか，見てみたいんですよね。

MTJ：うん。だから，僕なんかもある雑誌で，そういう要素を他のゲームでも取り入れてもらえたらありがたいと言ったんだけど，いっこうに現れない(笑)。結局，それもわかるんだよね。作り手の立場からすれば，一つには仕事量が増える。乱数にするということは，結局システム上多くのデータを持っておかなければならないので，当然絵も増えるわけですよ。作り手の負担が大きくなるんです。

見城：なるほど。その上，それだけの苦労をして乱数要素を盛り込んだところで，どんなメリットがあるのかということもわかりませんしね。

しかし，そんな大きな話ばかりでなくてもいいんです。もっとちょっとしたところでいいから乱数とか，毎回変わる要素をうまく盛り込んでくれたゲームが，もっとでてもいいと思うんです。歴史的にみて，そういった要素がうまく盛り込まれてロングランになったゲームというのはけっして少なくないですよね。『テトリス』『アルカノイド』『上海』は有名なところですし，『ゼビウス』や『Mr.DO!』などもそうですね。

もちろん毎ゲームが変化しないことのメリットもあるわけで，たとえばこれは東亜プランのゲーム・デザイナーのかたがおっしゃっていたことですが，毎ゲームの内容が同じであるからこそ，プレイしている人は自分が上達していくのがわかる，学習効果がある，それがパターン・ゲームのメリットである，ということですね。

MTJ：それは，まったく正論だよね。それはそれで，そういう世界もある。なおかつ，それとはまったくちがったところに別の楽しみもある。ゲームのおもしろ味というのは，ひととおりではないわけだから。

しかし，毎回変化するゲームにして，学習効果をなくしてしまっては，まったく意味がないよね。変化する中にも学習効果がある程度持てるようなものでなければいけない。だから『サイバリオン』では，それを主張したわけなんだけれどもね……。

巷では，いろいろなゲームの攻略本というのが，いっぱいでていますよね。そして，みんながそれを読んでマネをする。でも，昔はそんな雑誌というのはあまりなくて，みんな自分で見つける楽しみというのがあったよね。それが最近では，ゲームの謎をすべて雑誌の誌面上で取りあげてしまって，おもしろ味や夢を奪い去ってしまっている。プレイヤーは，そこに書かれていることをなぞって金魚のフンのように追っているだけで，果たしてこれがゲームとしておもしろい行為なのか，ということだよね。ただそこに載っていることを確認する「作業」にしか過ぎない。

見城：「作業」という表現は，的を射ていますね。

MTJ：それで，自分で捜す楽しみとか，毎回変わる楽しみというのはなんとかできないかということで，僕としては雑誌で攻略できないゲームを作りたかった。そうすることによって，プレイヤーが自分で攻略していく楽しみというのを，僕のほうで守ってやることができるんじゃないかと。実際，攻略雑誌のライターの人が取材しに来て，どうやって記事を書こうかと困っていたね。で，僕はそれを見て内心喜んでいたと。

(笑)

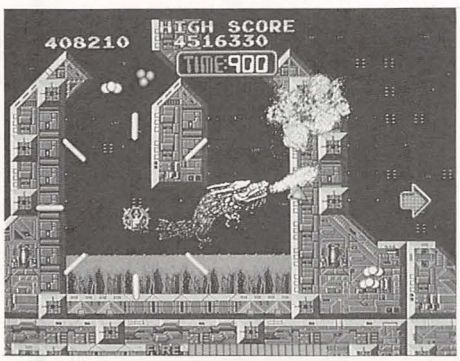
見城：作っている間の周囲の反応はどうでした？

MTJ：そこまでやらなくてもいいという声が多かったけど，徹底的に自分の考えを貫きとおして作りました。

見城：なんでも，会社が夏休みの時期にまで会社にかよいつめて1人でストーリーを書きあげたとか。

MTJ：そうですね。日数計算をして，1日当たりいくつストーリーを考えればいいかを決めて，それをコツコツやっていったという感じですね（**※注6**）。このゲームに関しては，あまり周りの意見を気にせずに，マイペースで自分の思ったとおり，好きなように作りました。

ただ，考えかたが飛びすぎてたせいか，多くの人には理解されなかった，というのが心残りですね。批判の声も多くて，端的に「おもしろくない」とズバッ！と言う人もいるし。まあ，とりあえず評価は別として，自分なりにやることはやったという感じで，そのとき考えていたことは全部さらけだして，自分の中では納得して燃焼しきった…，というゲームだったね。



▲『サイバリオン』(1988年度作品)。トラックボールで巨大龍を操作し，迷路内を抜けていくという非常に変わったゲーム。乱数要素が豊富に取り入れられている

ゲームは芸術か否か？

MTJ：よく，「ゲームは芸術か？」という論議が，あちこちでかわされるよね。これって，どうなのかな？僕はある雑誌で，「ゲームは，芸術と商業の中間にあるものではないだろうか」と言ったことがあるんだけど，それに対して「ゲームというのは，文化ではあると思うけど，決して芸術というレベルではない」という反論があったんだよね。でも，僕はそうは思わないし，またそう思われているのが非常に残念でね。

確かに，芸術の域に達していないゲームというのが，ほとんどなんだけど。要は，各デザイナーの独自性といったものがなくて，過去あったゲームの模倣であったり，という点で…。つまり，芸術であると思われていないというのは，それだけ芸術の域に達しているゲームがまったくないということなんだろうね。

たとえば，油絵という芸術があるよね。この油絵でいう「筆」が，テレビ画面のドットに変わっただけで，芸術表現の器として欠点はないと思うんだよね。内容如何によって，十分芸術になり得ると思うんだ。その辺で，まわりの認識が低いというのが残念でね。

見城：そういう風に思ってしまう人というのは，つまりゲームの最大の魅力である「ゲーム性」に対してキチンと目を向けていないんじゃないかな。

あと，どうなんだろうなあ。ゲームは芸術か否か，という論議自体に意味があるのか，ということですね。そういったことは，長い年月の中で自然に結論がでるものだと思うんです。たとえば，映画というものだって昔は芸術と認められていなくて，日本でもほんの何十年か前まで映画館に行くのは不良だと言われていた時代があったわけでしょう。SF小説なんていうのだってそうですね。昔は小説の１ジャンルとして社会的に認められていなかった，市民権が与えられていなかった。それが本当に優れたものであれば，やがては認められていくんですね。

だから，ゲームにしても今，早急に結論を求めてもしょうがないという気がするんです。

MTJ：なるほどね。いや，僕がなぜ今こんな話をしたかと言うと，やはりまわりの認識が低いというか，「ゲームは単なる遊びにすぎない」と言われるのが嫌で――まあプレイする側の立場としてはそういうものなのかも知れないけど。

僕は一応美術関係の出身なんですけど，むしろ油絵といったものなどよりもゲームに芸術性を感じます。

油絵を例にとってゲームのことを話せば，今，油絵や日本画というと一般に芸術という認識が成り立っているけど，猫もしゃくしも油絵を描けば芸術なのかというと，そうではないわけだよね。そこには，自分なりの確固とした考えかたを持って，それが一つのカンバスに表現されたものが芸術と呼べるものであるわけで，何の思想もなしに描かれたものが芸術かというと，これは芸術ではないわけだよね。同じことがビデオゲームにも言えるんじゃないかな。

ゲームっていうのは，十分に思想とか芸術性を表現できる場であると思うんだ。だから，できればプレイヤーのみなさんももう少しそういった考えかたに目を向けてくれたらな，と思うんです。

見城：やはりヒットした作品でなければ芸術とは言えないんでしょうか？

MTJ：いやあ，それはないと思うな。もちろん，ゲームというのは商売がらみなわけだから，それも必要なんだけど，だからと言ってとにかくヒットしなきゃいけないということばかり考えていると何の冒険もできないというか，新しいものが発掘できないと思うんだよね。

とは言っても，本当の芸術というのはやはり一般大衆に理解されるべきものであり，万人に理解されないものはやっぱり良くないな，という気持ちがありますよね。油絵などの世界でも，巨匠と呼ばれる人たちの中には小むずかしい理論をかざして「君たちにはこの芸術性は理解できまい，フッフッフッ」というのがあって，僕はそういうのは嫌いなんですよね。

油絵というのは，下手をすると一生かかっても結果が返ってこないんですよ。それで作者が死んだあとで画商が値をつりあげて，本人の知らないところで評価がでる。そういうのだと，正直言ってやっていてもつまらないんだよね。リアルタイムに評価が返ってきて，それで軌道修正していきたいというのがある。それができる場を僕はゲームに見いだしたわけだけど，やはり思ったとおり，反応がすぐ返ってくる。良い物を作れば，それだけの反応が返ってくる。これは，チャレンジして損のない非常におもしろい媒体だなあ，と。

見城：なるほど。MTJさんのゲームに対するとらえかたというものが，わかった気がします。

MTJ：ビデオゲームというのは，自分なりの個性なり考えかたなりを表現できるカンバスである，と思いますね。

見城：最後に今後のゲーム作りの方針といったものを，お聞かせ願えますか？

MTJ：そうですね。自分だけの殻に閉じ込もったような小むずかしいゲームではなく，一般の人に喜んでもらって，なおかつ人を感動させるようなものを作りたいと思います。でも，「感動」とか言うと，また物語性がどうのとか思われそうだけど，そういうことではなく，ゲームとしての悦び，新しい楽しみかたといったものを伝えられたらと思います。具体的には，新しいと同時に，わかりやすい，親しみやすい，ということかな。で，なおかつ最近の課題としては，究極まで無駄な要素をそぎ落としてゲームを単純にできないか，ということを考えてますね。そうすれば，できてきたものも一般プレイヤーにもわかりやすく，大衆性があり，スッとゲームに入っていけるんだけど，何かちょっとちがうな，新しいな，みたいなものになるはずだと。

見城：そうですか。MTJさんには，今後もより一層のご活躍を期待します。がんばってください。

本日は，どうもありがとうございました。

('89・8・26)

※注１：『クイックス』では，自機と同じ軌道上（外周）を動き回る敵キャラクターが存在した。これを「スパーク」という。これが迫って来たとき，プレイヤーは一時的に外周上から飛びだすことを余儀なくされた。

※注２：本誌10月号285ページ参照。

※注３：本誌10月号284ページ参照。

※注４：もんすたおよびもんすたえっぐをまったくやっつけずに脱出すると２万点＋ちゃっくんエクステンド

※注５：アウト・ポイントと呼ばれるターゲット以外をまったく破壊せずにクリアすると１万点のボーナス。

※注６：『サイバリオン』では，ゲームの進行とともにテキスト・タイプのストーリーが展開されていく。ストーリーはそのときの状況によって，さまざまに分岐していき，最終的にエンディングは103とおりにもわかれる。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
Xマルチプライ（アイレム）	17,653,000	GENESIS	PC早稲田（東京）	全2周クリア ノーマル設定
ファイネストアワー（ナムコ）	6,751,100	LSP-MSO-08-YUN	PC巣鴨（東京）	全2周クリア ノーマル設定
キューブリック（コナミ）	7,022,370	CYGNUS	ゲームプラザ（熊本）	全面クリア ノーマル設定
Eスワット（セガ）	2,531,100	Y. 384	サクセス香椎店（福岡）	全面クリア ノーマル設定
フラッシュポイント〈面とばし無〉（セガ）	1～47面	EXCEL-SS C-VAP赤	PC西荻（東京）	ノーマル設定
ダイナマイトデューク（セイブ開発/テクモ）	1,646,790	TYRANT-EXE	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア ノーマル設定
ウィニングラン〈テクニカル〉（ナムコ）	2′19″795	CHAT-INFI NITE-ずるずる	PC巣鴨（東京）	ノーマル設定
ウィニングラン〈イージー〉（ナムコ）	1′59″359	Gyother-DAA 京	マンモス城インベーダーハウス（大阪）	ノーマル設定
DJボーイ（カネコ／セガ）	1,090,900	SDI-大和町のともや！	ハイテクランドセガ藤井寺（大阪）	全面クリア ノーマル設定
クライムシティ（タイトー）	1,413,950	MSO-04-T, O	ゲームコーナーラッキー21（山口）	全面クリア ノーマル設定
スカイアドベンチャー（アルファ電子/SNK）	10,526	URX-SUM	ゲームセンターUFO（神奈川）	全8面クリア ノーマル設定
ストリートスマート（SNK）	2,321,100	JRK-GUY	ゲームセンター101（新潟）	全面クリア ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ（セガ）	−19	A. KOBA	ゲームセンターニュースター（三重）	全18ホールクリア ノーマル設定
チャンピオンレスラー（タイトー）	66,358,400	RAI	ゲームセンタープレイシャトー（神奈川）	全面クリア ノーマル設定
メタルホーク（ナムコ）	13,901	G. M. C. えるす	モンキーハウス本館（福岡）	全8面クリア ノーマル設定
ゲイングランド〈2P〉（セガ）	62,636,705	ジェネのハーレムNOR & MIU	ゲームプラザ（熊本）	全40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）	336,310	SHS-Y, N	ゲームセンター大野プレイランド（福井）	全8面クリア ノーマル設定
ダッシュ野郎（東亜プラン/タイトー）	281,210	FGK-ダッシュ野郎!!TOM!!	ゲームセンター101（新潟）	全面クリア ノーマル設定
ダートフォックス〈1P〉（ナムコ）	3′53″77	SURPASSER-ROT河	PC鳥山（東京）	ノーマル設定
ダートフォックス〈2P〉（ナムコ）	3′37″40	SUR. E	PC新宿（東京）	ノーマル設定
ダートフォックス〈4P〉（ナムコ）	3′31″88	SUR. E	PC新宿（新宿）	ノーマル設定

このところ，連射装置をショット・ボタンに取り付けるお店が増えています。これに伴ない，装置を付けている店と付けてない店では，ハイスコアを競うには条件がちがいすぎる，という意見がでています。ですが，チャレハイでは連射装置による申請を今後も認めていきたいと思います。

連射装置とは，元々ボタンをこすられて機械を痛められ，ゲームがプレイしづらくなるぐらいなら，ということとゲームがヘタで連射能力もなく，最近のゲームにはとてもついていけない，という人たちのための救済措置として登場したものです。ですから，このような装置を取り付けてくれるようなお店は，客思いの良心的なお店であるわけです。それを，ハイスコア競争においては無効などという否定的な考えでは，少なからず連射装置取付店拡大の障害になることは確実と思われます。

それなら，コンパネ部分にON・OFFスイッチを付けておいて，申請時には使わないようにすれば，という意見がでるかもしれませんが，これではプレイを係員がずっと見ていないと，スコアの信用性が保てません。連射使用と使用してない場合とで別々に集計するというのも無理があります。

僕は，連射装置設置店がもっと増えることを望みます。そして，メーカー側が早くこうした流れに反応して，オメガファイターやダラII（完璧ではないが）のようにソフトで対応するなり，連射と無縁のゲームを作るなりの方向に進めばよいのです。初心者を無視した連射命のゲームの時代は，もう終わるべきです。いずれにせよ，ゲーム・センターの中でハイスコアというものを共存させることを考えれば，連射無効などという考えにだどりつくことはないはずです。　（文責・見城／集計協力・宮塚）

■ダライアスII（タイトー）：ゾーン別集計

ゾーン	スコア	スコアラー	店　名	備　考
上Z	3,335,270	Mr. まさし君馬	PC巣鴨（東京）	ABDGKPZ
上V	3,470,720	Mr. まさし君馬	ハイテクノーベル神保町（東京）	
W	3,659,190	Mr. まさし君馬	ハイテクノーベル神保町（東京）	
X	3,469,690	Mr. まさし君馬	PC巣鴨（東京）	ACFIMRX
Y	3,469,690	Mr. まさし君馬	PC巣鴨（東京）	ACFIMRX
下Z	3,516,020	HTL-Y. N天	PC巣鴨（東京）	ACFINTZ
下V	3,089,630	HTL-Y. N天	PC巣鴨（東京）	ACFJOUV

■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	ドライバー	店　名
オートマ	6′14″96	CYCLONE-HURRICANE	ゲームプラザとよなか（大阪）
4速	6′02″28	CYCLONE-HURRICANE	ゲームプラザとよなか（大阪）
7速	5′39″81	CYCLONE-HURRICANE	ゲームプラザとよなか（大阪）

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園1-1-10 ☎0134-23-9596 — 北海道

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	7,306,000	NGM-ULTIM ATE-SJr.	2-6
オメガファイター（1P）	9,186,160	OAM-MRX㊙	2-7
ウィロー	1,894,400	BBC-JAZZ/	ALL
ファイネストアワー	1,408,600	AMM-中川つよし	1-4
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜31面	Y'	
ゴールデンアックス	254㎞/284.0	ドイルド JAZZ	ALL ギリアス
エリア88（F-14）	1,766,470	Y'	ALL 1P
ドンドコドン（裏）	3,120,300	AMM-中川つよし	ALL 1P
ドンドコドン（裏）	1,070,450	AMM-中川つよし	ALL 1P
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"068	AMM-中川つよし	

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645 — 青森

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	2,776,800	MSP-OAG-PON㊙	R7 ノーマル
ダライアスII（ACFJOUV）	2,660,520	ボディソニックでヘルニアか/ PON	ALL ノーマル
ダライアスII（AV）	3,278,590	RADISH-T,S	ノーミス ノーマル
ダライアスII（AW）	3,319,270	RADISH-T,S	残×8 ノーマル
ファイネストアワー	1,701,530	RADISH-T,S	4面これだけビギナー
天地を喰らう（開明部門）	5,210,500	赤坂まもる	クリア ノーマル
ダイナマイトデューク	501,650	HON	8面 ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"645	POWERED by T,Y	ノーマル
ダライアスII（AX）	3,157,780	RADISH-T,S	残×7 ノーマル
ホットチェイス	276,960	ヘルニア予備軍 MSP-PON㊙	通院中 古いが新入荷

秋田キャロットハウス
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868 — 秋田

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイネストアワー	5,734,460	Anstalts arzt HMS	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,302,490	R・田中一郎㊙㊛	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"250	CHAT-INF-ずるずる	ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無し）	26面	ESFORCE-BEER	ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有り）	90面	BC-BAN	ノーマル設定
スーパーバレーボール（1P）	75,900	CYC-ネコル1号-㊐	ノーマル設定 ALL
クライムファイターズ（アップライト）	173	HIBU	ノーマル設定 4面
エリア88（1P）	1,747,500	RAN	ALL ノーマル設定
ドンドコドン（2P）	307,130	NHK,MOO	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（1P）	5,323,700	ニコチン大魔王 NORI	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット琴似店
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 — 北海道

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	7,871,600	NGM-SJr	2-6 ノーマル設定
ダイナマイトデューク	953,600	BREM-VATSHU	ALL ノーマル設定
ファイネストアワー	4,414,140	BREM-VATSHU	8面 ノーマル設定
エリア88（ミッキー）	1,940,800	BREM-佐藤きみひこ	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'20"035	NGM-師匠	CR-33"952 ノーマル設定
スーパーバレーボール	74,100	NGM-BLUE	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'25"42	TANAKA	DP-4314 ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'08"22	P.T.A	DP-4561 ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	5'52"38	ZEUS	DP-4924 ノーマル設定
ゴールデンアックス（ティリス）	偏差値396.0	BREM-佐藤直行	T-366.0,ALL ノーマル

ハイテクランドセガ五所川原店
青森県五所川原市上平井町3-1 ☎0173-34-8050 — 青森

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	12,194,500	E-SWAT'S 初クリア管理人㊐	全2周クリア ノーマル設定
Eスワット	757,400	山さん	9面 ノーマル設定
クライムファイターズ（1P）	204	佐竹 正寛	アップライト
クライムファイターズ（1P）	113	白戸 真&佐竹 正寛	アップライト
フリップル	41,720	ゆうこ	6面
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜28面	E-SWATSDO M²-ROM92㊐	ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	198,273	ゆうこ	ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパースターズ	−5	木村 盛	全18ホールクリア
パワードリフト（Bコース）	6'49"42	E-SWAT'S 管理人㊐	
テトリス	743,368	伊藤昌志 ライン 926	レベル99 ノーマル設定

ハイテクゾーンセガ山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080 — 山形

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（7速）	5'57"86	T,YOKO	DP-4854 ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'26"44	RMC-SHO	DP-4255 ノーマル設定
Xマルチプライ	1,439,800	おーため,び/	1コイン,5面 ノーマル設定
Eスワット（1P）	762,400	RMC-SHO	1コイン,3-3 ノーマル設定
DJボーイ（1P）	439,200	RS-タコさん	3面イージー 10万エブリ
フラッシュポイント（面残り有）	165,650	Z,G	イージー R65
ワルキューレの伝説（1P）	1,062,460	初心者	全面クリア ノーマル設定
ゲイングランド（1P）	32,239,705	AMP-S,K	鏡,ノーマル 200秒設定
ワイルドファング（1P）	197,750	G,BUSKERS-HIDOI	ALL,3人 ノーマル設定
ファイティングファンタジー（1P）	282,110	Y,H	1C,全面クア,ノーマル

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951 — 北海道

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	6,767,700	正義のオタクに両方進沢キィック/	2-6 イージー
ファイネストアワー	1,146,150	NEWZがほしい/かまぼこ軽ワゴン君	?面 ノーマル
エリア88（F-14使用）	1,775,020	亜津美ちゃん	ALL ノーマル
エリア88（F-20使用）	1,312,440	AVG-ホンキートンク-B-B	ALL ノーマル
フラッシュポイント（面とばし無）	149,270	アルティメットりょうざん	2P面
ダートフォックス（1P同時）	4'09"15	AVG-なまらエッチ-FOEいわかん	ゴール ノーマル
ハードドライビン（周回ベストラップ）	1'21"16	AVG-680万だ/-ESCAPE	スピードコース MT
ウィロー	1,420,800	苫小牧のSEGAのちかしくん	ALL ノーマル
スーパーバレーボール	64,000	復活のHAN/	ALL ノーマル
プラスアルファ	7,440,600	わーい,おまかせタイムだ/ 泣け/	5-7 ノーマル

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380 — 宮城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイネストアワー	5,579,330	SPREAM-I,Z㊙	全2周クリア ノーマル
ゼロウイング	2,361,820	SPREAM-SAKI㊙	2-8 ノーマル
Xマルチプライ	9,921,600	AION-F'ALPHA	2-6 ノーマル
ダイナマイトデューク	721,950	CYBER-RYU㊙	ALL ノーマル
ダートフォックス（2P）	3'50"27	SPREAM-SHOT㊓+SAKI㊙	ノーマル ノーマル設定
スーパースターズ	全8面クリア	CYBER-スタンド2 日RYU㊙	ノーマル
天地を喰らう（猿飛部門）	5,690,900	㊙2つきましたぁー	ALL,連射付 ノーマル

プレイゾーンジャック&ベティ山大前店
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212 — 山形

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	6,561,900	飯野	2周の6面 ノーマル
ウィッツ	1,298,310	AFC-Sirle's㊛	レベル26 ノーマル
チャンピオンレスラー	17,853,000	SET	イージー
戦え/ビッグファイター	467,000	TAKASHO	ノーマル
ターボアウトラン（マニュアル）	8'20"07	ATM どっきゃん	ノーマル
ダライアスII（ABDGKPV）	3,036,370	FHERISTAS-GIN	ALL,連射 ノーマル
ダライアスII（ABEIMRW）	3,275,810	島貫利光	ALL,連射 ノーマル
ダライアスII（ABEINSX）	3,080,840	Y	ALL,連射 ノーマル
ダライアスII（ABEINTY）	3,181,850	FHERISTAS-GIN	ALL,連射 ノーマル
ダライアスII（ABEINTZ）	3,363,170	FHERISTAS-GIN	ALL,連射 ノーマル

コミュニティスペースNTK
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271 — 北海道

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアスII（ACEIMRW）	2,937,020	NOBU	ALL ノーマル
エリア88（ミッキー）	1,727,890	M Y M	ALL 1P
ヴォルフィード	全面クリア	イケダくんとハイテクの学生さん	ノーマル
ワールドカップ'90	優勝/	吉田電撃よろしく/ TAC	1P
Xマルチプライ	1,085,900	ウカビ由麻	
スーパーモナコGP（4速）	6'17"02	M Y M	ゴール 4297
スーパーモナコGP（オートマ）	6'37"59	HIE-きうち	ゴール 3373
DJボーイ（1P）	190,800	佐々木圭一	
クライムファイターズ（テーブル）	401	日石スタンドマンのY.Oさん	7面
ドンドコドン（1P）	169,180	ウカビ 由麻	R42

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1-10-17 ☎022-299-2817 — 宮城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファイターズ（アップライト・1P）	579	EGA 本人	全2周クリア ノーマル設定
Xマルチプライ（連射付）	点数不詳	ベンドリア佐藤	2-7 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"754	SAND	ゴール ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'02"849	EGA-バオバオバオガン	ゴール ノーマル設定
スーパーバレーボール	65,900	G・K	ALL ノーマル設定
ファイネストアワー	1,289,050	I・T	4面 ノーマル設定
アウトラン（US）	4'37"37	EGA-PAC	Dコース 敵車イージー
トイポップ	109,740	ベンドリア佐藤	全面クリア ノーマル設定
トルピードアレイ	8,283,100	むなかたくん	

プレイシティキャロット宇都宮店
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652 — 栃木

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートフォックス（1P）	3'59"14	SAIダー	敵車有り ノーミス
エリア88	1,756,720	モンキーボンバーズ MSO	ミッキー,1コイン,ALL
フラッシュポイント（面とばし有）	1〜56面	UWM㊐	1コイン
ヴォルフィード	7,114,660	オレ	1コイン ALL
ファイネストアワー	1,445,020	UWM㊐	1コイン,R6 ノーマル
Xマルチプライ	10,381,600	モンキーボンバーズ MSO	ノーマル 2周クリア
スーパーバレーボール	66,600	わたし	1コイン ALL
天地を喰らう（猿飛部門）	5,188,800	YZF-小野沢様は天才じゃない。	ALL 全仙丹×7
ゴールデンアックス	偏差値326.5	UWM㊐	フィリス 296.5
オメガファイター	2,671,000	モンキーボンバーズ MSO	6面

ゲームプラザヴィクトリア
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025 — 北海道

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	11,184,000	T.Y	ALL
ウィッツ	4,636,040	F.Dumplings	LV72
フラッシュポイント（面とばし有）	1〜64面	Y.F	
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜35面	りょうざん連合	
エリア88	1,788,080	F.Dumplings	ALL シン
ヴォルフィード	9,999,990	阪名のみなさん	ALL
スーパースターズ	1コイン タイトルマッチ	アルティメットりょうざん	ウォーリアー&ホーガン
ベイルート	539,500	㊙-CPU-荻野	ALL
ウィロー	1,282,750	Y.F	ALL
スラップファイト	10,000,000+α	㊙-CPU-荻野	10周目（ヘルバー有）

プレイランドファンタジー
宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル1F ☎022-261-6911 — 宮城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（シン）	1,822,660	WA.	ALL ノーマル
エリア88（ミッキー）	1,842,600	DRACOLL	ALL ノーマル
エリア88（グレッグ）	1,824,900	WA.	ALL ノーマル
DJボーイ	960,500	CYBER-RYU	ALL,残0 ノーマル,5人
チャンピオンレスラー	35,314,100	SPREAM-Y.U㊙	ALL コブラ
Eスワット	2,492,600	CYBER-RYU㊙ もみちんぐ使用	ALL ノーマル
Xマルチプライ	8,087,000	SPREAM-SAKI㊙	ノーマル 2-7
スーパーバレーボール	63,500	SPREAM-Y.U	ALL
インセクターX	858,000	SPREAM-SAKI	ALL ノーマル
スーパースターズ	全8面クリア	CYBER-RYV	ALL

筑波学園キャロットハウス
茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎0298-51-7581 — 茨城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイネストアワー（ノーマル）	5,491,020	LSP-MSO-08-YUN	全2周クリア
Xマルチプライ（ノーマル・3機）	10,357,600	TOA-NEB	全2周クリア 連射有
ダイナマイトデューク（ノーマル）	1,328,230	DEN	ALL Ⓑ残6
オメガファイター（1P・ノーマル）	7,211,660	LSP-TOP-SK	全2周クリア 3機設定
ダートフォックス（1P・ノーマル）	3'54"09	LSP-MSO-06-OUT	もう,あさんど先生の世界
ダートフォックス（4P・ノーマル）	3'48"41	YUN,K,S,S,OUT	ゴール
テトリス（ノーマル）	999,999	SDI-BOSTON	533ラインで達成
グラディウスII（新・4番・F・F）	2,481,200	謎のおやじ	ノーマル,7機 4-8,連射有
飛翔鮫（ノーマル・3機）	10,000,000+α	LSP-TOP-K²TOA-NEB	19-2 18-5
究極タイガー（イージー・3機）	10,000,000+α	TOA-NEB	4-10で達成 残19連射有

チャレハイ通信

★PC八戸(青森)

●お知らせが遅れましたが，9月30日で改装いたしました。

●ダライアスIIやゼロウイング等入荷。ぜひ遊びに来てください。

★プレイランドファンタジー(宮城)

●今月から参加します/ハイスコア・ボードも一新し，最高の調整・サービスで，みなさまのご来店をお待ちしています。営業時間は，8：00〜23：55です。

★秋田CH(秋田)

●お待たせしました/にんじんあたっく増刊号「にんじんたっくる」のVol.2がいよいよ発行されます。お申し込み，お問い合わせは秋田CHへ/返信用切手を同封してね/お待ちしてます♡

★プレイゾーンJ&B山大前(山形)

●10月末日，店内外大改装いたしました。ますます快適なプレイゾーンへ!!お待ちしています。

★ゲームセンターペガサス(埼玉)

●この号がでる頃には，ダライアスIIが入

ハイテクランドセガベルル　埼玉

埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Eスワット	160,000	三上賢司	ノーマル
ワイルドファング	145,400	JET村上	4面ノーマル
テトリス（イージー）	999,999	WARNING-KID	ライン641レベル99
アルカノイド	1,006,320	K.N	ノーマル
ライフフォース（ブルー）	10,000,000＋α	変態内藤久しぶりにやったぞ はこんは	17-1ノーマル
エキサイティングサッカー	321,550	檀上人志	ノーマル
ビンボールアクション	4,307,870	TAK	ノーマル
R・タイプ	1,362,800	FZR	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
ダライアスII（ACFINTZ）	3,170,690	KEY-GOLD	ノーマルALLクリア
ダライアスII（ACFHMRW）	3,141,480	KEY-GOLD	ノーマルALLクリア
ホットチェイス	289,800	NEO-XEKU ニコラス-レイエス	ノーマルALLクリア
ドラゴンブリード	7,250,500	KNK	ノーマル2周目
天地を喰らう	5,418,300	YAO	ノーマルALLクリア
エリア88（ミッキー）	1,885,420	YAO	ノーマルALLクリア
エリア88（シン）	1,722,820	NEO-XEKU GMC-らじあめ	ノーマルALLクリア
エリア88（グレッグ）	1,780,020	び	ノーマルALLクリア

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
ワールドカップ'90（1P）	1コインALLクリア	非実力派STI㊇ 笹塚ではドへた!	ノーマル1分30秒設定
ファイネストアワー	1,794,120	SHADOW DANCE Rやりたい君	4面連射付ノーマル設定
ダートフォックス（1P）	3'56"95	DOUGOの弟子 J-WOP	2台設置ランク最悪
ダイナマイトデューク	1,637,490	非実力派STI㊇次はゆかいつーかい	ALL※連射ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"418	KKK	ベストラップ34'549
究極タイガー（連射つき）	10,000,000＋α	YSH-乱魔	4-9,5機15万エブリ
テトリス（イージー）	ライン-130	AUA³	もう電源切れなくなった。
Xマルチプライ	誰もやらない	誰か出してちょーだい!	ノーマル設定連射つき
ゼロウイング（グラIIよりはまし部門）	10月17日に入荷してるはず	たぶん連射装置もつくはず	でもおもしろくないはず。
メタルホーク		某誌で13800点出てましたよね。	GMC-えるす君謝罪は?

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
DJボーイ	423,300	ゴンペ	ノーマル4-8
ファイネストアワー	1,864,350	TEL	スタンダード4面
チャンピオンレスラー	12,731,600	A.T	ノーマル
フラッシュポイント（面とばし無）	243,396	CRS-ROD	ノーマル35面
エリア88	1,788,260	CRS-ROD	レベル4ALL
ドラゴンブリード	858,100	内藤	ノーマルALL
大旋風	1,982,570	TEL	ノーマル
ウィロー	1,870,000	KSS	レベル4ALL
ゴールデンアックス	264.5	A.A	ノーマルALL
オメガファイター	471,930	S.Y	ノーマル3面

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
Xマルチプライ	7,818,000	ACT-妖艶龍 実はくらいすていAジャーン選民が目標ROJ統	2-7ノーマル設定
ファイネストアワー	1,797,570	ACT-SKB	4面ノーマル設定
ダイナマイトデューク	1,526,360	ACT-SKB	ALLノーマル設定
エリア88（シン）	1,781,600	ACT-5元不毛ゲーマー統	ALL連射装置付
フラッシュポイント（面とばし無）	1面→445面	EXCEL-SSC-VAP㊇	S327366ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	1面→100面	EXCEL-SSC-VAP㊋	S351918ノーマル設定
ヴォルフィード	9,999,990＋α	P.P	ALLノーマル設定
ヴォルフィード	9,999,990＋α	ちゅうでん	ALLノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"571	門田・STEVE・鏡考	タイム-Cランク-C
フラッシュポイント	100面中93面クリア	最低1人以上がクリアした面の総数	93-98面超ベライバル

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
ファイネストアワー	200,000	MGN-ナムラテンチョフ	ノーマル設定申請書求ム!
Xマルチプライ	1,513,800	KDC-AMP	ノーマル設定5面
クライムファイターズ（アップライト）	249	MGN-KOZUKEいきなりソアラ男	1コイン4面点鐘ず使用
フラッシュポイント（面とばし有）	233,676	桑原"NSR"秀明 fromPC	56面ノーマル設定
テトリス（得点カンスト必修）	ライン-130	まつおにゃん	全消L18回パターン台
テトリス（得点カンスト必修）	ライン-778	MGN-KOZUKEさすらいの若黒男	全消L6回パターン台
テトリス（得点カンスト必修）	ライン-885	熱血小僧とはオレの事だ!自覚症状なし	流石常連。実力大爆発!
テトリス（私もカンストした）	900ライン	ぐ	舌手左前には上手だ!
ウイニングラン（テクニカル）	3'33"092	KEZ	6周ごえい。
大貴界（勝ち抜き部門）	うおおーっ/2人だ/まで	MGN-KOZUKE並はずれた横G男	5コイン使用あと2人断念

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
ゼロウイング	1,452,860	MIRAGE-ちょうやり組-MAX	10-16遠なしlup×1
ワールドカップ'90	2-0	とりあえず組長ちょーやり組-MIX㊋	ALLクリア
ファイネストアワー	4,864,000	Fin＋LCY	全2周クリアノーマル
ダイナマイトデューク	686,380	ERU	ALLノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'20"773	CHAT-INFINITE-ずるずる	
ダートフォックス（1P）	3'54"73	ちょーやり組CD-GOM³	敵車ナシ
ヴォルフィード	9,999,990	4人	ALL
大旋風	10,000,000＋α	2人	16周ぐらいで遠成。遠なし
テトリス	ライン-635	MIRAGE-NANNO ㊋	カンストノーマル
ファイナルラップ（2P）	2'13"96	JUN. C&O	

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
フラッシュポイント（セレクト無し）	46面	巽機のVAP君がライバル鈴崎	ライン349レベル63
フラッシュポイント（面とばし有）	1面→100面	町田がライバルSSC-VAP③	ライン193レベル20
テトリス（スコアカンスト）	ライン-647	EXCEL-SSC-VAP	久木のカンストでした㊋
テトリス（サラリーマン部門）	ライン-503	最強サラリーマン-日通おにいさん	レベル99まだ伸びる!
エリア88（ハード＋2遠射付）	1,748,210	ACT-PC-鉄球山踊旅もよろしく鈴	ALLシンパパなし
ファイネストアワー（遠射有）	1,567,850	BGM-キムさん（あと一僅点余裕）	ガンヘッド強いっ!
ヴォルフィード	9,999,990	横浜博でテトリス大遠征SSC-VAP	百万×12回16億99.9%
スカイソルジャー（サラリーマン部門）	3,259,890	くわえ煙草のサラリーマンさん。	ALL遠射付超ウマ。
ブラスアルファ（遠射強化告知）	高速、3ボタンに改造	というわけで、フェリオスもワルキューレもなくなってしまいました。残念!	ウイニングランも100円になりましたのでヤッテネ
Xマルチプライ（入荷通知）	遠射付きで挑戦受付中		

プレイシティキャロット新宿店　東京

東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイネストアワー	5,577,250	書生の村上	全面クリア
Xマルチプライ	4,508,700	PIC-GIL 北条	7面
ダイナマイトデューク	1,614,550	TYRANT-EXE	全面クリア
フラッシュポイント（面とばし有）	469,341	田町がライバルSSC-VAP⑧	1〜100
ドカベン2	71,101	SSC-TSU㊇	甲府村機浜7回コールド
チャンピオンレスラー	20,646,500	身辺整理の為休載中CRAMP BOY	全面クリア
スーパーモナコGP（オートマ）	6'16"73	SURPASSER-HIDAI	
ファイナルラップ（1P）	2'25"90	APM‥	
★ダートフォックス（1P）	3'37"40	SUR.E	電源ぶちぶち使用
★ダートフォックス（4P）	3'31"88	SUR.E	こーゆーの有?

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
ダライアスII	2,957,840	ZAC	ALLVマザーホーク
ダライアスII	3,361,700	雪谷総夫	ALLZバいオストロング
Xマルチプライ	4,705,400	IKN-TIS	7面遠×2ノーマル
クライムシティ	256,550	AEX-オザラー	5面ノーマル
スカイアドベンチャー	9,002	IKN-TAKE	ALL遠ノーマル
天地を喰らう（穂積部門）	5,508,900	ZAC	ALL遠ノーマル
テトリス（ノーマル）	ライン-587	AEX-ででーん	スコアカンスト
ジャンプバグ	186,350	MAZ	
エグゼドエグゼス（2P）	20,000,000	AEX-ででーんめぞん一刻	R-39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1丁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
Xマルチプライ	14,018,700	よわい、やはり根性が足りない!?	ALL※連射
ファイネストアワー	6,704,450	今宵の日Ver. Z..	ALL※連射
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜41面	TYRANT-BIG	ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	1〜91面	TYRANT-BIG	ノーマル設定
★ダートフォックス（1P）	3'53"77	SURPASSER-ROT㊋	ゴールノーマル設定
ダートフォックス（2P）	3'52"84	SUR-ROT SUR-HIDAI	ゴールノーマル設定
クライムファイターズ	260	M.C.K	ボスステージアップライト

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
エリア88（かざましん）	1,749,810	TND	モビ×5買なし
エリア88（おやじ）	1,766,780	T.北地 GO	永パなし
フラッシュポイント（面とばし無）	208,037	TYR-BIG	1面〜38面
フラッシュポイント（面とばし有）	381,201	SSC-VAP う-541,し-97	1面〜100面
ヴォルフィード	9,999,990	井草亜樹	100万×10 1up×0
ファイネストアワー	5,490,970	書生の村上さん	1コインALLクリア

ハイテクノーベル神保町店　東京

東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアスII（上・Vゾーン）	3,408,430	TYRANT-ひむ	ノーマル全クリつぶし無し
★ダライアスII（Wゾーン）	3,659,190	Mr.まさし君馬	ノーマル全クリDP使用
ダライアスII（Xゾーン）	3,353,590	TYRANT-ひむ	ノーマル全クリつぶし無し
ダライアスII（下・Zゾーン）	3,483,710	TYRANT-EXE	ノーマル全面クリア
ダライアスII（下・Vゾーン）	3,078,460	TYRAN-ひむ	ノーマル全面クリア
フラッシュポイント（面セレ有り）	1〜95面	TYRANT-MIU	ノーマルWK N率久里弟子
☆インセクターX（ノーマル）	863,000	TYRANT-MIU	全面クリアRGN執行人
クライムシティ（1P）	1,387,900	TYRANT-MAC㊋	ノーマル,全クリ,永パ無
★ダイナマイトデューク	1,646,790	TYRANT-EXE	ノーマル全面クリア
ホラーストーリー（1P）	6,542,970	Mr.OGA KUN	ノーマル全面クリア

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
スーパーモナコGP（4遠）	6'02"70	巽月は毎テクを投入予定Jha（1秒）	DP-4623ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'15"02	巽月はいきなり引退を予定㊊	DP-4502ノーマル設定
Xマルチプライ	11,801,000	えびさん	ALLノーマル設定
ダイナマイトデューク	1,569,810	ボンビングワールドおもしろい君	ALLノーマル設定
メカナイズドアタック	363,720	ATARI-KAD	イージー設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−22	ZEP	ALLイージー設定
チャンピオンレスラー	13,154,100	初プレイクリア	ALLノーマル設定
ファイネストアワー	1,719,930	マニア	4面イージー設定
ワールドカップ'90	FINAL 3-0	N㊊	ALLノーマル設定

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
★ダライアスII（ABDGKPZ）	3,335,270	Mr.まさし君馬	ALL※手製ターボ
★ダライアスII（ABDGKPV）	3,470,720	Mr.まさし君馬	ALL以下同様
★ダライアスII（ACFIMRX）	3,469,690	Mr.まさし君馬	ALL
★ダライアスII（ACFIMSY）	3,459,140	Mr.まさし君馬	ALL
★ダライアスII（ACFINTZ）	3,516,020	HTL-Y.N㊋	ALL
★ダライアスII（ACFJOUV）	3,089,630	HTL-Y.N㊋	ALL
ゼロウイング	3,353,800	不利人馬	3周目1面※ターボ使用
★ファイネストアワー	6,751,100	LSP-MSO-08-YUN	全2周クリアノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'16"94	SURPASSER-HIDAI	DP-4482ノーマル設定
★ウイニングラン（テクニカル）	2'19"795	CHAT-INFINITE-ずるずる	ゴールノーマル設定

っていると思います。よろしく。

★ハイテクノーベル神保町(東京)

●今月からの参加です。今後よろしくお願いします。

★サンシャインゲームセンター(東京)

●当店では、大型のスーパーモナコGPが100円でできます。

★PC巣鴨(東京)

●当店のダライアスIIは，自家製ターボ(ディップSWターボより速い)&ナムコレバー仕様です。いたれりつくせりです。

●ATARIのS.T.U.N.RUNNER入荷しました。

★東久留米CH(東京)

●アサルトプラス，スプラッターハウス，メルヘンメイズが再入荷！クリアできなかったかたは，今がチャンス!!ご来店お待ちしています。　店員　風々

★プレジャーキャッスル(東京)

●ワールドスタジアム対戦者募集（ルール有）。我こそはワースタ神体と思われるかた，TELください。ワールドカップも同様。

●ビッグラン通信タイプ4台入荷しました。

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
Xマルチプライ（連射機能つき）	6,954,000	F.Y氏	2-7 ノーマル設定
ダイナマイトデューク	1,405,300	パチ夫/	ALL ノーマル設定
チャンピオンレスラー	35,627,500	KAZ-ZX 悪魔の策略使用	ALL,標準3:00設定
チャンピオンレスラー	28,329,400	EXCEL-SSC-VAP㉖	ALL,標準2:00設定
★フラッシュポイント（面とばし無）	1面〜47面	EXCEL-SSC-VAP㉖	ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	1面〜100面	TOCがライバルSSC-VAP③	ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'15"86	SUR-あと1秒/-HIDAI	DP4492 ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	5'41"18	CRAMP BOY	DP5044 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'20"089	BYE ㉖ さんおめでとう!/ORAN	予選1位 本選1位
シークレットエージェント	839,600	DRA-武藤㉖	ALL

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ（ノーマル・ターボ）	7,940,400	㉖	14面見えていない
ファイネストアワー（ノーマル）	4,995,410	はん	8面ボス前後タイムアウト
フラッシュポイント（ノーマル）	1〜27面	Ⓑ	27面クリアできず
ストリートスマート（ノーマル・空手家）	615,100	KSE-三沢の女王 竹下景子	5面 ほえほえ
オメガファイター（ノーマル・1P）	7,508,350	KSE-もんちい	2-6
オメガファイター（ノーマル・2P）	23,745,420	KSE-もんちい&めぞん一刻	ALL,トータルスコア
ゴールデンアックス（ノーマル）	329,0	H.D.O	ALL,アックスバトラー
クライムファイターズ（ノーマル・1人）	187	KSE-Ⓓ㉑㉖ VAX	7面1コインアップライト
ブラスアルファ（ノーマル・ターボ）	10,000,000＋α	セカンドビッブル好きちゃら男 VAX	7月26日達成 残30・すまん

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	9,364,000	ILG-M,M はおじゃる君	2-7 ノーマル
ファイネストアワー	1,811,380	FANCY KETOSE	ノーマル
ヴォルフィード	5,973,540	福岡に負けたあ/KCN	8面 ノーマル
天地を喰らう（強飛部門）	5,461,900	ILG-ヨンドンビビンバ(いいにおい)	ノーマル
天地を喰らう（銅備部門）	5,204,900	とりぶるあーるほうぶ RRR-HOP	ノーマル
天地を喰らう（闇羽部門）	5,281,400	とりぶるあーるほうぶ RRR-HOP	ノーマル
天地を喰らう（超震部門）	5,260,300	キューブリック引退 KCN	ノーマル

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	5,230,300	KREATOR	7面 ノーマル
チャンピオンレスラー（1P）	50,253,400	舞蝶	ALL ノーマル
ファイネストアワー	823,690	中森明菜	記載なし ノーマル
スーパーバレーボール（1P）	72,800	ロリー斉藤	ALL ノーマル
スカイアドベンチャー（1P）	9,471	EXGANDER	ALL ノーマル
エリア88（1P）	1,789,930	EXGANDER	ALL ミッキー使用
ウィッツ	1,769,120	MAX	1コインレベル30
テトリス	ライン647で達成	みさと	ノーマル
クライムファイターズ（1P）	370	PQ-TA	
ストリートスマート（1P）	1,121,500	H,H	ALL ノーマル

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フラッシュポイント（ノーマル・とばし有）	324,072	高田馬場がライバルSSC-VAP①/	1面〜100面 赤坂くるみさ
フラッシュポイント（ノーマル・とばし無）	283,787	西荻のVAP並がライバルⒺ-⑧-Ⓥ㉖	1面〜45面 しおよろしく
アクアジャック（ノーマル・3機設定）	2,500,450	のりピーハウスを仕切る男Ⓔ-⑥-Ⓥ㉖	1C-ALL（ノーミス）
☆インクラックス（ノーマル・3機設定）	863,000	笛吹雪・金剛寺美樹 JAG-WOP氏/	ALL,極0タ賞の父使用
スーパースターズ（1P・ノーマル）	ALLクリア	SSC-つう〜（そーよの/の〜よそ）	サベージ&ボス使用・1C
ストリートスマート（1P・ノーマル・2段）	2,221,200	おこまから起立してSSC-ちくせん蒸	ALL・極0 実はMYR蒸
ウィッツ（1P・ノーマル・3段）	6,420,310	T'（EXCEL）それが同/酒飲もうよ	ALL・極4（2P仕様）
ナイトストライカー（Uゾーン・ノーマル）	76,501,880	EXCEL-RVS-R,Y どたんば蒸	ALL・強付（PB×5）
ビッグラン（1P・ノーマル）	8'41"6	今月は荏原GCと化すJAG-Y,I氏	$2,856,400 又来て下さい
ビッグラン（複数・ノーマル）	8'25"0	Ⓔ -㉖ TRI・POC・R,Y-FIN	$3,002,400 来月は究極/

ゲームセンターコパⅢ　神奈川
神奈川県東野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ（ノーマル・3機設定）	12,557,500	N,ARC-TEL	全2周クリア 残×1
ファイネストアワー	4,518,450	CVM-血祭り君	2周目4面 ノーマル
チャンピオンレスラー（2Pトータル）	39,251,000	N,ARC-TEL &かまし	ALLコブラとニトロ
スーパーバレーボール	71,700	N,ARC-ATU 受験頑張ってね/	ALL 極0 夕賞の父使用
フラッシュポイント（面とばし無）	ステージ1〜28	CGT-ZEUS	ノーマル
フラッシュポイント（面とばし有）	ステージ1〜74	CGT-ZEUS	ノーマル
ドラゴンブリード（ノーマル・3機設定）	4,035,600	CGT-なんじゃこりゃ悪体-ZEUS	ALL 残×2
テトリス（ノーマル）	ライン556で達成	N,ARC-ZAP	全消しなしランダムVER
スーパースターズ	ROUND-4	N,ARC-MIT	ノーマル
ゼビウス（なつかしい部門）	9,999,990＋α	Half-Hacker	30周目14エリアで達成

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイネストアワー	6,748,550	BAMBLER-REI	ALL・ノーマル設定㉖
★Xマルチプライ	17,653,000	GENESIS	ALL,ノーマル設定㉖
フラッシュポイント	1〜38面	TYRANT-BUG	ノーマル
プラスアルファ	10,000,000＋α	YSH乱魔	7-5で達成 残機10
グラディウスII（①，困ったときの皇室）	1,847,800	紀子さまのお義兄様	ここより下、全て穴うめ
グラディウスII（②，困ったときの皇室）	1,990,400	それは宮様	そういえば最近まさしが来
グラディウスII（①）	2,044,700	いや、宮殿下	ない。
フリップル	（告知）	次に消えるのはさまだあああ/	おばちゃん専用台
原始島（カンダ島）	（告知）	その次はさささだあああ/	カシダ専用台
アサルトプラス	（告知）	そろそろこいつも危ない?....	㊗専用台 ㊐—D

ゲームセンターＵＦＯ　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ（連射付）	16,483,400	URX-ZST-ART	2周クリア ノーマル設定
★スカイアドベンチャー（連射付）	10,526	URX-SUM	ALL ノーマル設定
チャンピオンレスラー（1P・コブラ使用）	56,986,400	URX-EXS,ERK,M㉖	ALL ノーマル設定
タスクホースハリアー	6,750,200	URX-DARK-ELF	2周目5面 ノーマル設定
ワールドカップ'90	ファイナルゲーム 2-0	URX-TEC	ALL
DJボーイ	466,100	URX-SKG-BOY	3面 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜35面	URX-EXS,ERK,M㉖	36面で没 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	1〜54面	ARI	59面で没 ノーマル設定
天地を喰らう（銅備部門）	5,650,700	FGK-乱丸	ALL 金仙丹×4
天地を喰らう（銅備部門）	5,608,400	FGK-乱丸	ALL 金仙丹×5

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	11,248,000	JOB-昭和みち子 未使用あつし㉓	14面クリア
Xマルチプライ	10,937,000	城太郎のスタンドどどめ色川機紀子㉗	14面クリア（プライス）
ファイネストアワー	1,392,150	超グライドマスター風の王ZIN㉖	4面
エリア88	全面クリア	多数のみなさんどうもブラッシュ㉖	ALL
天地を喰らう	5,129,200	ボルボルくう〜ん COME,ON㉖	ALL 銅備
天地を喰らう	5,341,700	ボルボルくう〜ん COME,ON㉓	ALL 闇羽
天地を喰らう	5,359,700	ボルボルくう〜ん COME,ON㉗	ALL 強発
天地を喰らう	5,300,300	ボルボルくう〜ん CONE,ON	ALL 超震
ダイナマイトデューク	585,030	㊗Ⓘ	1コイン 9面
ダートフォックス	3'57"87	NAC	ALL

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイネストアワー	363,380	T,北地㉓	3面
フラッシュポイント	139,767	T&F-KOT	1〜31
ゼロウィング	1,281,400	ポチ	9-12
エリア88（永パなし）	1,785,650	北地知士	グレッグ
クライムファイターズ（緑）	285	ポチ	
キューブリック	2,752,330	ポチ	ALL
ドラゴンブリード	1,046,300	ゆんぴる伊東	R-12
ハードドライビン（UP）	251,035	HIR	マニュアル

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	10,729,200	ILG-おじゃる君（南国）	全2周クリア ノーマル
★チャンピオンレスラー	66,358,400	RAI	ALL ノーマル
インセクターX	854,400	ILG-おじゃる君（南国）	ALL ノーマル
キューブリック	6,440,240	KCN（南国）	ALL ノーマル
ファイネストアワー	328,200		
大旋風	357,680	000	エリア40
ストリートスマート	846,100	S×F	
クライムファイターズ	118	ABC	4面

ゲームセンター１０１　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オメガファイター（1P）	9,953,950	FGK-TOM	2-8 イージー5設
オメガファイター（2P）	16,088,560	FGK-クリ丸 FGK-TOM	ALL イージー設定
スーパースターズ（1P）	ALL	FGK-FGK FGK-TOM	ALL ノーマル設定
エリア88（1P・ミッキー）	1,919,780	FUA-VENUS	ALL 強付
★ダッシュ野郎（15か月ぶり再入荷）	281,210	FGK-ダッシュ野郎 //TOM//	ALL ノーマル設定
★ストリートスマート（1P）	2,321,100	JRK-GUY	ALL ノーマル設定
Xマルチプライ	3,293,500	FUA-MARS	7面 ノーマル設定
ウィッツ（1P）	3,040,250	PICASSO	49面 ノーマル設定
クライムファイターズ（1P・テーブル）	482	FGK-Dr.さんぶる	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	212,090	JLOC-○○○	4〜7面 ノーマル設定

ハイテクセガ久米川店　東京
東京都東村山市栄町2-6-4　☎0423-95-4494

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−18	-S,I-	ノーボギーノーマル
スーパーモナコGP（7速）	5'57"37	-ELF-	DP4833 ノーマル
スーパーモナコGP（オートマ）	6'16"94	SURPASSER NORI-P-E	DP4482 ノーマル
テトリス	999,999	-みさと	ライン720 ノーマル
天地を喰らう（強飛部門）	5,374,700	-GIL-	ALL ノーマル
天地を喰らう（銅備部門）	5,215,100	-GIL-	ALL ノーマル
テトリス（システムE）	185,462	-MOG-	レベル58 ライン250

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	1,911,200	TRM-IYE	6面 ノーマル設定
クライムシティ（1P・1コイン）	1,319,550	You吉くん	ALL ノーマル設定
キューブリック（1コイン）	18-1	マスタ吉くん	1399370 イージー設定
ファイネストアワー	1,591,460	TRM-IYE	4面 ノーマル設定
インセクターX	714,700	三輪美実	ALL ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−13	You吉くん	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	5'53"71	You吉くん	DP-4914 ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'27"49	杉山チロ吉くん	DP-3848 ノーマル設定
オメガファイター	2,566,650	TRM-IYE	8面 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜32面	You吉くん	ノーマル設定

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ（連射付）	10,671,300	FGK-AMP-K,L蒙	ALL ノーマル設定
ナイトストライカー（連射付・Tゾーン）	89,493,090	FGK-AMP-K,L蒙	ノーマル設定 P,B×6
ナイトストライカー（連射付・Uゾーン）	70,431,470	SYS-AMP-フェルミナ㉗	残8×5 P,B×5
天地を喰らう（連射付・闇羽部門）	5,607,400	R,M（NPC）	全仙丹×4 ノーマル設定
クライムシティ	211,450	VAL-MAMIⒹ	5面 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜32面	GAM-TET²	ノーマル設定
チャンピオンレスラー	45,484,100	SYS-AMP-レムネア㉗	コブラ使用 ノーマル設定
エリア88（連射付）	ALLクリア 必須	3名のみなさま	大開放台/ ノーマル設定
ドンドコドン（表面）	313,790	DNK-ひろし丸 A判定出せよ/	ALL ノーマル設定
ウイローー（4段，ライフ×5）	1,579,400	水玉丸 EMI	ALL イージー設定

★西銀座ゲームプラザ(山梨)

●好評につき、当分の間、日曜日のサービス・タイム続けます。

★PC静岡(静岡)

●来月からPC両替町店と合同集計になります。

★PC豊橋(愛知)

●スパルタンX，ASOが30円で入荷しました。ぜひ1度遊びに来てください。

★星ヶ丘CH(愛知)

●ワールドカップ'90も集計してください。FINAL GAMEの得失点差で得点の多いほうがうまいということで。

★ゲームセンターニュースター(三重)

●破兆は，100万点を越えると一応カウンター振り切りのスコアになりますが，ハイスコア画面では100万のケタがあり，ちゃんと残ります。(RVV)

★ハイテクセガ長浜楽市(滋賀)

●SSC耐久レース，いよいよ秒読み開始！くわしくは当店までおハガキで!!

★ゲームプラザとよなか(大阪)

●今期は，グラディウス，怒，魔界村，ロードランナーII，そして究極の，イシター

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
Eスワット	2,475,100	ずんたたおらおら小原君㋮	ALL ノーマル3設
フラッシュポイント（面とばし無）	218,505	風呂男恥林さん	R1に28 ノーマル
DJボーイ	628,800	魔神衆龍王水伯	R4 ノーマル
怒Ⅲ	67,000	㊙ORC	R2 イージー設定
ゲイングランド（150sec）	31,895,185	SOU。	ALL ノーマル
スカイソルジャー（連射付）	4,743,060	ずんたたばあっちㅋ（蟻原果太）	ALL ノーマル,4設
上海Ⅱ	848	海部俊樹	6面
ツインビー	3,449,350	瀬津丸勝（おやじ）	ST19 ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'49"41	原子力池戸君	EXクリア イイイケドウ
パワードリフト（Eコース）	6'52"42	火力池戸君	EXクリア

ゲームプラザニュー日の出
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835　長野

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	31,821,040	NARC-U㉑ BIG BAN	26-1 ノーマル設定
スーパーバレーボール	65,800	Y,W	ALL ノーマル設定
ファイネストアワー	1,914,310	ALEPH	4面 ノーマル設定
オメガファイター（1P・ノーマル）	5,800,700	NARC-U㉑ CRYPT AI	1-7
大旋風（ノーマル・連射付）	30,152,570	NARC-U㉑ CRYPT AI	41-5
テトリス（ノーマル）	ライン869	NARC-U㉓ M,T	点数カンスト
エリア88（ノーマル・連射付）	1,811,480	NARC-U㊼ DEAD-EDS	ALL グレッグ使用
大旋風（ノーマル・連射付）	10,000,000＋α	NARC-U㊾ BAD-END	16-1
ヘルファイアー（1P）	4,390,810	NARC-U㊾ BAD END	4-5-28 連射付き
グラディウスⅡ（旧，4-F）	8-8	NARC-U㉑ CRYPT AI	㊙

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037　静岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ（ノーマル）	7,072,200	H,S君連結求ムVMT-RED	究極グラⅡしましょう。
チャンピオンレスラー（ブラックマシーン）	13,461,500	巴突進太（キャット空中3回転使用）	1C,ALL ←ウソ
フラッシュポイント（面とばし有）	1〜77面	DTB㊙	1コイン
ドンドコドン（表）	2,769,160	Gyother㊙?-CGS	1コイン ALL
ギャングウォーズ（ジャッキー）	198,300	Gyother㊙?-CGSㅋ	1コイン 5面
スーパーモナコGP（4速）	6'12"34	RPC-IKA-NON	DP-4510
スーパーモナコGP（7速）	6'07"52	RPC-IKA-NON	DP-4470
ドラゴンブリード	1,301,500	WISE㊙	1コイン 2-5
オメガファイター	5,896,000	SPREAM--FKS	1コイン 2-7
エリア88（ミッキー）	1,775,110	Gyother WILL-RPC-㋮	ALL 泣けてくる。

ゲームセンター大野プレイランド
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146　福井

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	???	レベル99 ライン999
★ファイティングファンタジー	336,310	SHS-Y,N	ALL,ノーマル,2人設定
原始島（ノーマル）	1,612,800	SHS-GAL㋖	ノーミス,ALL,あと4万
大旋風	5,249,550	SHS-Y,N	ノーマル,8周目,3機設定
トンマ	264,200	SHS-GAL㋖	ノーマル ALLボス
ファイネストアワー	1,534,230	この面は難しいよ/SHS-GAL㋖	ノーマル 4面,ボス
オメガファイター	2,281,000	SHS-PFN	6面,超アマノーマル
ファイティングホーク	1,790,700	よじお	ALL,ノーマル,3機設定
ウィロー	1,498,400	S,K（?の中学生）	ALL,ノーマル,2人設定

がらん7
長野県松本市中央4-4-25　☎0263-36-6723　長野

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビッグファイター	720,250	MID	4面
フェリオス（ハード）	999,700	S-T秀ちゃん	クリア
ワイルドファング	189,700	ST秀ちゃん なんやねん	6面
グラディウス	957,600	APOㅁくもちゃん	3-1
F-1ドリーム	pint-24	ST秀ちゃん	F1ひろ
銀流機	5,910	TINY	7機クリア
ドンドコドン	149,500	PST-NPIP すり〜やねん	42面
TATSUJIN	10,000,000＋α	鈴沢公園遊竹隊オペラ男マルさるすり	エリア999＋α,7-1
サイバリオン（実）	21,405,550	PST-NPIP №93-すりより	ALL 200万×4
SDI（ノーエヅリ・旧VER）	11,523,950	ずんたたばあっちㅋ㊙	NミスALLパーフェクト

ゲームランドウイング
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991　静岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	7,898,000	熱海の朝は早い	2-7 ノーマル
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	トータル−17	F.Z	ALL ノーマル
オメガファイター	7,842,030	I am 「あむ」	2-8 ノーマル
エリア88（1P・F-14）	1,793,620	PAS	ALL ノーマル
大旋風	2,010,840	HRA-MSS	3周目-62 ノーマル
ゲイングランド（2P）	61,963,675	ATS-Y,M Super-ATS	ALL ノーマル
テトリス（最少ライン）	ライン603	チャリダー	ノーマル
ドンドコドン（1P・表）	269,200	ABC	ALL,残3 ノーマル
スーパーモナコGP（4速）	6'15"86	HRA-LTSㅎ	DP-4342 ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"498	FAF	ALL ノーマル

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904　山梨

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	3,237,100	究極YELLOW君	7面ボス
ファイネストアワー	1,431,360	C&P-ILM㋮	1コイン,4面
スーパーバレーボール	73,800	て〜じに〜ず K,I	1コイン ALL
エリア88	1,849,820	KEI	ALL F-14使用
クライムファイターズ	142	もりそばくん	1コイン 4面ボス
ドンドコドン（表）	257,540	おしくん	ALL 1コイン
ドンドコドン（裏）	54,390	Pink	62面
ウイニングラン（イージー）	2'01"170	C&P-ILM㋮	ポール TO フィニッシュ
ウイニングラン（テクニカル）	2'20"745	CHU,Q	ハンドルがおかしいよ
上海Ⅱ	1,524	DAZZUNI のとおよ	1コイン 11面

がらん3
長野県伊那市大字伊那1951-16　☎0265-73-9775　長野

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアスⅡ（上のV）	3,235,460	PST-NPIP	ALL,連付 工場設定
ダライアスⅡ（W）	3,474,270	PST-NPIP	ALL,同上 ノーミス
ダライアスⅡ（X）	3,230,410	PST-NPIP	ALL
ダライアスⅡ（Y）	3,222,230	PST-NPIP	ALL
ダライアスⅡ（下のZ）	3,323,420	PST-NPIP	ALL
ダライアスⅡ（2P・W）	4,164,810	PST-NPIPとオペラ男筋	残6ノーミスと残1ALL
ダライアスⅡ（2P・X）	3,887,360	なにっPIPとオペラ男	ALL残5と残0でん
ダライアスⅡ（2P・Y）	3,848,530	PST-NPIPとオペラ男	ALL残5+と残1キです
ファイネストアワー（ノーマル）	560,450	PST-FGD-地下鉄直子㋮	K-i 低いよ/
エリア88（2P）	2,415,940	じーちGⒹとPIPⒹDATはどこだ	ALL 永パなし

ゲームコーナーアップル
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109　静岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（ノーマル）	1,809,970	MTKMKⅢ	ALL 残り$55万
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"254	NON-NON	予選決勝共1位,ノーマル
スーパーモナコGP（7速）	ポイント4,843	武田勝良	ノーマル設定
ドンドコドン	1,163,500	MTKMKⅢ	表50ALL ノーマル設定
スーパーバレーボール	35,100	NON-NON	ノーマル設定
ドカベン（ノーマル）	744,698	泉山慶太郎	土佐丸わーしょー
ダライアスⅡ	1,271,330	EHL-SMP	G.エリアかにノーマル設定
ドラゴンブリード	483,900	EHC-SYOGO	5面 ノーマル設定
ストリートスマート	2,202,200	脱獄の久保田	クリア ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	ポイント4,229	榊 征倫	ノーマル設定

西銀座ゲームプラザ
山梨県甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656　山梨

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	2,496,100	オサダ	7面 ノーマル設定
ウィッツ	1,279,850	KEI	レベル-28 ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'27"24	POP	DP-4086
インセクターX	821,600	C&P-ILM	ノーマル設定
エリア88	1,688,390	バットマンブリンス	連射ボタン ランク-B
ダライアスⅡ（Vゾーン）	3,349,330	C&P-DAR-㋭	連射 イージー設定
ダライアスⅡ（Wゾーン）	3,330,540	もりそば-㋮	連射 イージー設定
ダライアスⅡ（Xゾーン）	3,242,940	C&P-DAR-㋭	連射 イージー設定
ダライアスⅡ（Yゾーン）	2,963,440	B-I	連射 イージー設定
ダライアスⅡ（Zゾーン）	3,392,090	C&P-DAR-㋭	連射 イージー設定

YPエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493　岐阜

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	8,324,800	J・MAC㋭	2-7 ノーマル
ファイネストアワー	3,70,030	青酸カリ14号	2-4 ノーマル
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜26面	参考記録	ノーマル
大旋風	1,143,680	青酸カリ12号	2-54 ノーマル
ゴールデンアックス	偏差値-482.5	青酸カリ20号	ALL ノーマル
ウィロー	1,258,600	青酸カリ1号	ALL ノーマル
TATSUJIN	100,00,000＋α	師匠の弟子	9周目? ノーマル
エリア88	1,777,390	青酸カリ14号	ALL
テトリス	959,619	GRADIUS BOY ADA	レベル896 ノーマル
グラディウスⅡ	3,681,100	J・MAC㋭	ノーマル

プレイシティキャロットアピア店
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604　静岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアスⅡ（Vゾーン）	2,909,200	WISE㊙	ALLターボ 付ノーマル
Xマルチプライ	1,590,000	SHEETA-CAT	5面 ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−7	CBR打刺し男	1C,ALL ノーマル設定
ファイネストアワー	451,880	CAT	1周目の最後 ノーマル設定
エリア88	1,749,990	SS&TIW 3の8です	F20使用 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"25	KEI	デラックス ノーマル設定
スーパーバレーボール	64,600	パパってなあに?SPREAM-FKS½	ALL ノーマル設定
ヴォルフィード	3,182,470	VMT-KRS	ALL ノーマル設定
ドンドコドン	272,290	SGA-ゆきあやの	ALL ノーマル設定
ハードドライビン	194,524	STB	AT車使用 ノーマル設定

がらんがらんG
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123　長野

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（F14）	1,793,300	谷口さん（ATM）	ALL $54万ぐらい
エリア88（A10）	1,317,600	ZZA㋮	ALL $3万ち千位
エリア88（2P・F14とA10）	2,468,140	㋮AKOand C-Lafy	ALL 気合いパワー
忍者ウォーリアーズ（1P）	199,840	GAA㋮ ビストルばんばーん	6面 バングラー
忍者ウォーリアーズ（2P）	248,800	ダライアスTMGAAとFTMGYA	ALL,いまさらクリア
サイバリオン	9,191,520	ダライアスTMGAA	ALL 100万×3機3
ストリートファイター（2P）	830,800	F,TMボスGYA	ALL
天地を喰らう（趙雲部門）	4,765,700	ZZA㋮ある時は趙雲千竜なり…	ALL
天地を喰らう（趙雲と劉備）	5,324,700	ZZA㋮とHHT㋮ 趙雲のみクリア	劉備ALLで死ず
タイムスキャナー（リプルラプル）	168,340	㋮へエックスサウンドマシンが走る禁煙	ボルケの噴火

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653　静岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（ミッキー）	1,797,680	Gyother -持金19円㋮	1コイン ALL
ダイナマイトデューク（ノーマル）	897,250	Gyother-WILL-水無月	IC,ALL DX2
ファイネストアワー（ノーマル）	3,923,830	Gyother-WILL-MAX	8面
ドンドコドン（表）	3,358,660	Gyother㊙?-CGSㅋ	1コイン ALL
スーパーバレーボール（ノーマル）	62,900	Gyother㊙?-WILL-CGS	ALL キャー嬉しい
天地を喰らう（関羽部門）	5,237,400	Gyother-WILL-㋮	ALL,ハシイマスター?
フラッシュポイント（面とばし有）	1〜53面	巴 突進太	1コイン
クラックダウン（イージー）	4,512,757	Gyother-WILL-㋮	ALL,ハシイマスター?
ウイニグラン（テクニカル）	2'21"212	KEI	
Xマルチプライ（申請男望部門）	申請してください	現店長は10月限りで外回りへ行く。	11月からは新しい店長だ。

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611　愛知

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	9,363,500	VRC-M・H	2-6
スーパーバレーボール	70,500	IML-AGF	ALL
フラッシュポイント	83,440	AAA③	ALL ノーマル設定
ダイナマイトデューク	550,230	REX	ALL ノーマル設定
ギャングウォーズ	55,010	AAA③	ALL ノーマル設定
エリア88	1,828,730	VRC-M・H	ALL ミッキー
大旋風	100,000,000＋α	熊本吉浦章一	15周目
ワールドカップ'90	0	入荷しました。	ノーマル設定

の復活が入荷しました。

★マンモス城インベーダーハウス(大阪)

●先月，フラッシュポイントで「面とばしなし，1〜79」というスコアを送ってしまいましたが，あとで私の勘ちがいと気付きました。プレイヤーのみなさまがたには，ご迷惑をおかけしました。この場を借りておわびします。　(SGP-NAO)

★ハイテクランドセガ藤井寺(大阪)

●新たに掲載店に加わったハイテクセガ藤井寺店，気力，実力ともに充実しております。みなさまのご来店をお待ちしております（駅下車，東へ2分）。

★ハイテクセガ三宮カーニバル(兵庫)

●スーパーモナコGP￥100になりました!

★ゲームインウエスタン(兵庫)

●ドラスピ復活.!旧バージョンです。

●11月号のワルキューレの伝説の備考は，♥×4と○×1.5です。(MAT-らあだ)

★PC島大前(島根)

●HOTな店のHOTなサービス,肉まん販売はじめました。1度ご来店ください。女性客特別サービス中です。　店長

★チェックイン(広島)

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
天地を喰らう（覇傷部門）	5,053,300	ERG	
エリア88（ミッキー）	1,813,360	TST	エリア
ターボアウトラン	70,549,070	けうよん まい	7'55"53
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	18ホール −7	HAL	
大旋風	3,101,530	FUT(絶不調だ)	5周目 エリア46
Eスワット	219,500	SEGA FAN	

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
クライムファイターズ（アップライト・1P）	651	YPT-BOZ ボタンがライバル	2周クリア ノーマル設定
Xマルチプライ	4,181,400	暴夢-538	ALLボス ノーマル設定
ファイネストアワー	1,764,660	GEKIⓎ	4面 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	175,427	TOY	39面 ノーマル設定
エリア88（1P）	1,846,170	GEKIⓎ	ALL ミッキー使用
ドンドコドン（裏面）	50面クリア	PAI㊐ GEKIⓎ	クリア統一
スーパースターズ（1P）	全8試合クリア	FPG- リングアウトの王者	全部リングアウト勝ち
ワールドカップ'90（1P）	FINAL2-0	FDG-MTS	全7試合クリア
ワルキューレの伝説（1P）	1,560,180	SCO	ALL
スーパーバレーボール	66,300	GEKIⓎ	ALL ノーマル設定

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	6'23"25	豪心会	BEST LAP
セガスーパーサーキット	2'32"24	あきら	RACE TIME
スーパーモナコGP（オートマ）	6'26"79	BOOM' SP,IMO	DP-4335 ノーマル
スーパーモナコGP（4速）		だれかスコア出してくれー	
スーパーモナコGP（7速）	6'17"85	HTSN-H,K	DP-4248 ノーマル
Xマルチプライ	3,084,600	HTSN-H,K	ALL
Eスワット	2,456,600	HTSN-BAR-BER 宮川	ALL
エリア88（F-14）	1,821,390	INGS-西川セブン Ⓝ	ALL㊙
エリア88（F-20）	1,811,920	HTSN-H,K	ALL㊙
グラディウスII	1,771,000	HTSN-BAR-BER 宮川	3-7 4-Ⓟ

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
ファイネストアワー	6,324,440	HCM-IML-てった	ALL ノーマル設定
Xマルチプライ	14,474,600	AKIⓐ	ALL,ノーマル,2ボタン
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜41面	HCM-SSH-MOLE-宇宙人	ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	1〜100面	HCM-MOLE FPG-SHO	ライン150 ライン173
ワールドカップ'90（1P）	FINAL6-0	HCM-SSH-MOLE-宇宙人	ALL,日本 2分設定
チャンピオンレスラー（1P）	54,376,400	ILL-MGV-Sumi!/	ALLコブラ ノーマル設定
スーパーバレーボール	73,900	ちえる	ALL くみっだ×4
天地を喰らう（覇傷部門）	5,326,400	デジ²	ALL ノーマル設定
ダライアスII（ABDGKPZ）	2,765,670	たけやん	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'31"35	LARS	DP-3663 ノーマル設定

プレイシティマンモス
三重県桑名市西別所倉持296-1 ☎0594-23-4507 — 三重

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	7,126,000	STR-XYZ-H	ノーマル 2周目,7面
クライムファイターズ（アップライト・1P）	564	YPT-BOZ	ノーマル 2周クリア
ファイネストアワー	1,551,500	GEKIⓎ	ノーマル 4面
大旋風（連射付）	2,196,970	STR-XYZ-H	ノーマル 3-67
天地を喰らう（開羽部門）	5,348,900	YPT-BOZ	ノーマル ALL
フラッシュポイント（面とばし無）	62,315	STR-AM/PM	ノーマル 19面
テトリス（ノーマル）	申請者なし		
オメガファイター	2,072,000	STR-XYZ-H	ノーマル 80面
オーダイン（残クリスタル）	520,500	STR-SATOSHIKUN	ノーマル ALL
バブルボブル	3,240,200	ZAT	ノーマル 80面

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
Xマルチプライ	11,199,100	大明神	全2周クリア ノーマル設定
ファイネストアワー	5,834,490	STT-Σ	全2周クリア ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'15"79	WET集技使用 強力馬力 POL	DP-4502 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	236,492	フラッシュ溶解中	40面 ノーマル設定
ダイナマイトデューク	1,557,710	ほくさい	ALL ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−15	NIKO,T	ホールアウト イジー設定
ダートフォックス（2P）	3'56"09	NMC,EXP	ゴール ノーマル設定
オメガファイター（1P）	9,649,140	業腿グリーンウッド	2-8 ノーマル設定
フリップル	91,410	D,I	14面 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	999,999	笑きのツガン	ライン655

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
Xマルチプライ	2,260,500	KAZUMIⓚ	1コイン,6面 ノーマル
エリア88（F-14・トムキャット）	1,811,340	KAZUMIⓚ	1コイン,ALL,ノーマル
エリア88（F-20・タイガーシャーク）	1,808,750	KAZUMIⓚ	1コイン,ALL,ノーマル
エリア88（A-10・サンダーボルト）	1,791,550	KAZUMIⓚ	1コイン,ALL,ノーマル
ウィロー	1,404,300	KAZUMIⓚ	1コイン,ALL,ノーマル
サイドアーム（1P）	1,849,800	YSK	1コイン,ALL,ノーマル
ストリートファイター（1P）	701,600	カレーライス 辛味汁かけ飯	1コインALL,乱入なし
大魔界村	290,400	ぬけさく	1コインALL,ZAP無
トンマ	714,800	YNG	1コインALL,ノーマル
熱血硬派くにおくん	654,750	TAILINA	1コイン5周目 4面,ノーマル

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
★ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	53（−19）	A,KOBA	ALL ノーマル
スカイアドベンチャー（1P）	9,123	EAST-XYZ㊙	ALL
スーパースターズ（1P）	1コインALL	EAST-ユーレイ-MAX㊙	リングアウト ×8
破元（1P）	1,001,200	EAST-RVV㊙ まだのびる!	ALL ノーマル
フラッシュポイント	1〜36面クリア	A,KOBA	1コイン ノーマル
エリア88（1P）	1,683,920	ABC	ALL グレッグ
ドラゴンブリード	1,421,700	平川だ/㊙	1コイン 2-6
イメージファイト	1,140,800	参考からあげ松井君	2-7
究極タイガー	6,703,860	参考山口君元気?	3-9 エリア681
ワールドカップ'90（1P）	1コイン 4面クリア	EAST-XYZ㊙	ノーマル

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
スーパーモナコGP（オートマ）	6'18"25	はせがわ—㊐	DP-4462 ノーマル設定
スーパーハングオン	3'15"65	HID	ビギナー ノーマル設定
ホットロッド	3,065,064	∴	ノーマル設定
大旋風	10,000,000＋α	TEARS-つじ1/2㊙	15周目後半
テトリス	999,999＋α	ポカーン Ⓜ	ライン999 レベル99
Eスワット	1,111,900	RIO	4-3
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	±0	AHO	HALF
オペレーションサンダーボルト	455,850	AKI	7ステージ 43%

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
スーパーモナコGP（7速）	5'53"77	なんのこれしき!/(Yu!)	DP-4892 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜33面	AKIⓐ	ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	38面	UME-AHE-SAL	ノーマル設定
クラックダウン	3,306,501	MAS-DA	EASY4人 ALL
天地を喰らう（覇傷部門）	5,140,500	MLG-来月はきっと30万!!行きたい	金仙丹-0 ALL
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"033	TOS	ノーマル設定 ノーマル設定
R・タイプ	1,101,300	グラIIの基板買う検討中/KIL	ALL ノーマル設定
☆グラディウスII（フォトンバグ）	10,000,000＋α	NAOと名(謎?) コンビのIKA	14-7 ノーマル設定
☆グラディウスII（2ウエイ・Ⓟ）	10,000,000＋α	AKIⓐ	13-4 ノーマル設定
トップランディング	858	E,NOV 先生	ノーマル設定 ALL

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
ウイニングラン（テクニカル）	2'29"005	ひなさん	歴ベストCR 34'109
ナイトストライカー（Rゾーン・ノーマル）	90,911,900	マヤリーク会/TRM-朝鶏場子	P8×6 残シールド9
スーパーモナコGP（7速）	6'00"03	KITのひろのみや	DP-4844
天地を喰らう（開羽部門）	5,525,900	YAS	ALL 金仙丹5個
クライムシティー（ノーマル）	272,850	YAS	6面
チャンピオンレスラー（ノーマル）	42,968,200	タコ	ALL コブラ使用
エリア88（ノーマル）	1,812,490	右手がターボ TRM-ALC	ALL ミッキー使用
大旋風（ノーマル）	10,000,000＋α	TEARS-辻高 TEARS-K・O	2名様15周目で達成
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜25面	TRM-PMX	84774点
フラッシュポイント（面とばし有）	1〜46面	TRM-AXL	107754点

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
エリア88（A-10）	1,766,650	H,N	ALL,水バ無,ノーマル
エリア88（F-14）	1,744,440	H,N	ALL,水バ無,ノーマル
エリア88（F-20）	1,759,270	H,N	ALL,水バ無,ノーマル
クライムファイターズ（1P）	220	くろーびす	7面 ノーマル設定
ウィロー（残ゴールド部門）	残ゴールド−220,245	MPY-よしみ/ⓐ	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,109,940	YPM-メウ穴-みよ/㊙	ZAPなし ALL
天聖龍	692,100	こんなスコアのせないで KRG-直美	3面,ボス
TATSUJIN	1,589,240	M,Y	エリア205
中華大仙	739,000	わからん,おもいつかへん/S,H	5ミス ALL

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
Xマルチプライ	5,758,500	MAD BOY	2周目 3面
ファイネストアワー	1,138,540		
ワルキューレの伝説	1,612,490	森沢優	
ドンドコドン	413,460	T,I,M	
プラスアルファ	6,180,400	MIYAZWA TAKASHI	4-7

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
Xマルチプライ	10,878,800	Sgt, Pepper	ALL ノーマル
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	トータル−16	Sgt, Pepper	3イーグル 10バーディー
エリア88	1,796,230	ULT.-みっちい/	ALL F-14
ゴールデンアックス	偏差値 184.3	ブリバリの NAM	1ミス ALL
ル・マン24	617.6	A,PROST	ALL
クライムファイターズ	361	ブリバリの NAM	7面
フラッシュポイント（面とばし有）	63面	ULT-みっちい/	1コイン
四川省	2,538	たかし	1コイン ALL
オペレーションサンダーボルト	今月入荷受付中		

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
ナイトストライカー（Pステージ）	21,651,490	飛天魔軍-赴礼屋	ALL ノーマル
ナイトストライカー（Qステージ）	39,971,300	飛天魔軍-番館会	ALL ノーマル
ナイトストライカー（Sステージ）	81,621,790	TRM-Y,A	ALL ノーマル
ナイトストライカー（Uステージ）	24,301,400	飛天魔軍-赴礼屋	ALL ノーマル
ファイネストアワー	1,205,860	R-四面楚歌-31号	4面
Xマルチプライ	5,507,500	WIZARD-MKII	1周目クリア
エリア88（F-20）	1,810,730	HYAKU-UGF㊙	ALL ノーマル
クライムシティ	1,369,950	HYAKU-TRIPLXE	ALL ノーマル
チャンピオンレスラー	59,389,200	SVE-MYA-NIS㊐	ALL ノーマル
ヴォルフィード	9,999,990	GPT-S-UAA㊙	ALL ノーマル

●大穴II お買いあげありがとうございました。9月末完売をもちまして，製作スタッフ全員充電期間に入ります。また，よりパワーアップして大穴IIIの発表ができるものと思います。時期は未定ですが，期待していてください。　—大穴スタッフ一同—

★ゲームランド・プールイン(山口)

●はじめまして。今月号からハイスコア掲載店に加わらせていただくことになりました。1階が体感ゲームとメダルコーナーで，2階がビデオゲーム，カラオケ室，喫茶コーナーとなっております。スタッフ一同みなさまのご来店を心よりお待ちしております。

★サクセス香椎(福岡)

●キューブリックは，バグを使ったあと，クリアできるのですか？

★サプカルチュア(福岡)

●サスケvsコマンダ(H.P.端子付)，ミステリアスストーンズ，ギャラガ，リバーパトロールをそなえております（すべて26インチ）。1度ご来店ください。

★ゲームランド花丘(長崎)

●20円ゲームの台数が増えて大人気です。10

ゲームプラザとよなか　大阪

大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102 ☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーモナコGP（7速・ノーマル）	5'39"81	CYCLONE-HURRICANE	DP-5064
★スーパーモナコGP（4速・ノーマル）	6'02"28	CYCLONE-HURRICANE	DP-4632
★スーパーモナコGP（AT・ノーマル）	6'14"96	CYCLONE-HURRICANE	D-4502
エリア88（連射付・ミッキー）	1,945,520	FREEDOM-KIW	ALL ノーマル
エリア88（総合・連射付）	ALL	HRC,DON,KIW,の3名様	クリア統一 ノーマル
フラッシュポイント（面とばし有）	1〜97面	CYCLONE-GRIFFINE	ノーマル
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜25面	CYCLONE-GRIFFINE	ノーマル
クライムシティー（ノーマル）	1,382,550	FREEDOM-CAN	ALL
チャンピオンレスラー（1P・ノーマル）	54,930,700	CYCLONE-AEG	ALL コブラ使用
天地を喰らう（連射付）	5,285,700	FREEDOM-KIW	ALL ノーマル

ハイテクランドセガ藤井寺店　大阪

大阪府藤井寺市岡1-16-23 ☎0729-54-2711

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★DJボーイ	1,090,900	SDI-大和町のともや!	1コイン ALL,5設
Eスワット（1P）	2,512,100	SDI-AXE	ノーマル ALL
Eスワット（2P・トータル）	3,478,100	SDI-GJBOY & A×E	1コイン ALL,3設
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜55面	SDI-BOSTON	1コイン イージー
シークレットエージェント	1,078,700	SDI-いそのの一つ	1コイン ALL
ドンドコドン	184,580	SDI-「いその野球やろーぜ」	1コイン 裏クリア
テトリス（全消しなし）	523ラインでカンスト	SDI-「楽店なかいいですね」	1コイン ノーマル
パワードリフト（Cコース）	6'48"09	SDI-さてはだれでしょう?	1コイン ALL
グラディウスII（2-F）	8,800,000＋α	SDI-BOSTON	1コイン 11-7で中止
☆グラディウスII（4-F）	10,000,000＋α	SDI-GJBOY㋮	1コイン 13-7で達成

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
ファイネストアワー	1,501,880	アメデオ-T,I	4面
メタルホーク	12,063	APEX-ZAN	ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−16	堀内 アメデオ-UMA	ノーマル ホールアウト
Xマルチプライ	2,693,600	ADEPT-TOI	1-7
ワールドカップ'90	5戦目突破	アメデオ-SJI	6戦目負
天地を喰らう	5,115,900	大西	ALL 猛飛
究極タイガー	3,764,280	AYAJUN	2-7 猛飛
テトリス（イージー）	ライン-600	VARZAK-MK	カンスト
ヴォルフィード	9,999,990	アメデオ-UMA	ノーミス ALL
エリア88	1,428,110	ENO 改め MAT	A-10 ALL

プレイシティキャロット関大前店　大阪

大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フラッシュポイント（面とばし有）	1面〜78面	SGP-NAO	ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	1面〜40面	SDI-BOSTON	ノーマル設定
Xマルチプライ	10,568,700	INGS-ZZZ	2周,ALL ノーマル設定
ファイネストアワー	5,868,020	なおと	2周,ALL ノーマル設定
ダイナマイトデューク	683,230	たいち-ネバーギブアップ	9面 ノーマル設定
エリア88（シン）	1,810,780	タコ-小谷	ALL※連射 ノーマル設定
エリア88（ミッキー）	1,815,200	SGP-K,N（永野）	ALL※連射 ノーマル設定
ダライアスII	3,103,430	A（ジミー原田）C	ALL※連射 ノーマル設定
ダートフォックス（1P）	3'58"59	HMK-LIG-MS×2＋025	ノーマル設定
リブルラブル	1,881,780	DLL-吹田	40面,B-22 ノーマル

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
Xマルチプライ	17,461,600	HYAKU HNT 芹生	2周,ALL ノーマル
Eスワット	2,484,100	ADB-M,K -KRN	ALL ノーマル
スーパーモナコGP（7速）	5'10"56	Gyother-NIS㋮（JET）	DP-4944 ノーマル
スーパーモナコGP（オートマ）	6'17"26	Gyother-NIS㋮（JET）	DP-4472 ノーマル
チャンピオンレスラー	53,675,700	Gyother-NIS㋮	ALLコブラ ノーマル
DJボーイ	532,600	織田浸	3面ボス ノーマル
ダイナマイトデューク	1,048,670	MTP-Mercury㋣	ALL,D×3 ノーマル
ターボアウトラン（マニュアル）	7'42"48	INGS-ZZZ	67,436,170 ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−12	G,D	ALL ノーマル
スーパーバレーボール	73,200	CST㋭	ALL ノーマル

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
ファイネストアワー	1,705,410	CAN'-SAT	ノーマル設定 ALL
ダイナマイトデューク	532,200	一般客 真夜中のエンジェル	ノーマル設定 ALL
エリア88（風間）	1,874,600	Disp-まっちゃ	ノーマル設定 ALLクリア
エリア88（ミッキー）	2,019,250	Disp-マッチャ	ノーマル設定 ALLクリア
エリア88（グレッグ）	1,820,570	Disp-まっちゃ 最近元気ない...	ゲームボーイにハマったか? 水バあり。連なし
天地を喰らう（超隠部門）	5,442,700	CHA-CHI Disp入金予定!	ノーマル設定 ALLクリア
天地を喰らう（2P・トータル）	6,218,600	CHA-CHI &お	ノーマル設定 ALLクリア
スーパーバレーボール（1P）	65,300	☆BUGUTA☆	ノーマル設定 ALLクリア
ダートフォックス（2P）	3'59"79	ComB-㋮AKD おしゃれ泥棒ESU	ノーマル設定 ケンカしない
ダートフォックス（遅い部門・1P）	4'25"01	WINKが優体なら宇宙一の ESU!	ALL 全国3位??

マンモス城インベーダーハウス　大阪

大阪府高槻市北園町18-14 ☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チャンピオンレスラー	53,757,300	Gyother-NIS㋮	ALL,ラストニトロ最悪
★ウイニングラン（イージー）	1'59"359	Gyother-DAA㋰	BL-38"703（3回成功）
ダイングランド（ノーマル・2P）	62,604,375	YYY㋰&DAA㋰（Gyother）	ALL,120秒−10万以上
原始島	1,580,700	CYCLONE-SCB	ALL,来店ありがとう!
スカイアドベンチャー	9,411	Gyother-CYG㋰	ALL 連射なし
ファイネストアワー	1,834,760	TSG-KAN	4面 またラストでこのように 無計してます
究極のストライカー	(76-2) 得失点差-74	Gyother-RSO㋰	ALL 永バなし
エリア88（グレッグ）	1,846,920	SGP-MKY-MTT	クリアしたのを優先
ドンドコドン（表）	780,460	SGP-しずく-あんず	DAA,AOI, WAR
ヴォルフィード	カンスト達成者	NAO,RSO,ばやはら,NBI,	

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 ☎078-391-5723

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダイングランド（1P）	31,504,115	END	ALL ノーマル設定
エリア88（グレッグ）	1,262,290	ZAK-α	ALL ノーマル設定
エリア88（シン）	1,759,890	MAD-MAX	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜34面	RIBB-SAD	ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,312,250	RIBB-点鐘ぎミスった SAD	
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−12	K,N	18Hクリア ノーマル設定
DJボーイ	417,900	言いたいことは山ほどある㋭	
ファイティングファンタジー	296,240	永吉 GIL	ALLクリア ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	6'02"38	RIBB-M,W	ノーマル設定
フリップル	71,230	MBM	12面 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
Xマルチプライ	4,406,000	前嶋	7面ボス ノーマル
スカイアドベンチャー	8,329	ジュン&マドカ	ノーマル ALL
エリア88（F-20）	1,785,670	前嶋	ALL ノーマル
エリア88（F-14）	1,805,540	前嶋	ALL ノーマル
エリア88（A-10）	1,679,430	前嶋	ALL ノーマル
DJボーイ	561,100	LUM	ノーマル 3面
ウィロー	1,637,450	T.島田	ALL
プラスアルファ	3,927,600	マエジン	ノーマル 3周7面
スーパーバレーボール	69,400	K・K	ALL
ウイニングラン	2'27"697	H・S	ノーマル

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
Xマルチプライ	17,584,100	INGS-M,M	1コイン ノーマル設定
ダライアスII	点数不明（ハードに変更）	INGS-BOM他2名	1コイン ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜44まで	INGS-FAN	1コイン ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	1〜99まで	INGS-FAN	1コイン ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'21"51	INGS-N・H ※はどあつかましい	1コイン ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	5'46"50	INGS-TGK	1コイン ノーマル設定
ダイナマイトデューク	1,118,740	AU-CST	1コイン ノーマル設定
ワールドカップ'90	対戦者なし	INGS-FAN	1コイン ノーマル設定
スーパーバレーボール	73,400	WILL-KNT	1コイン ノーマル設定
キューブリック	4,136,900	INGS-ZTT-M,A	1コイン ノーマル設定

ビデオイン深江　兵庫

兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2 ☎078-441-2923

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）	6'20"99	RCK-FG	DP-4422 イージー設定
スーパーモナコGP（4速）	6'12"62	VIF-MID	DP-4491 ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	6'02"32	NAO	DP-4754 イージー設定
テトリス（カント時）	ライン-649	VIF-LON$_2$	ノーマル設定
チャンピオンレスラー	58,620,200	ALESTA ナゾの学生です	ALL ノーマル設定
クライムシティー	303,750	U'EIM	6面 ノーマル設定
天地を喰らう（裏面）	5,200,600	VIF-TN 甘い,甘い,	ALL ノーマル設定
ドンドコドン（裏面）	203,300	VIF-LON$_2$	100面ボス ノーマル設定
ウィロー	1,299,600	VIF-EIM	ALL ノーマル設定

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ（ノーマル・3設）	15,326,800	ほSt.神経衰弱 もうやりたくない。	全2周ALL 1タコ
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ（N）	−15	天羽鬼-AKD㋮ Jha,CRAMP	ALL 氏はどう思う
★クライムファイターズ（ノーマル・1P）	2,345	Disp-,A 電車内が熱い!	テーブル 全2周ALL
破死（ノーマル）	614,700	ほSt.神経衰弱 正面投げは超快感。	Rd.6 只今家募集中
ダートフォックス（ノーマル・1P）	3'55"74	天羽鬼-AKD㋮ どうも信じられない	ALL敵車有 あと2秒ダメ
ゼロウイング（ノーマル・3設）	1-8	ほ原田 Cal.50が熱い。	月末で頭角/セタはいいぞ
スーパーモナコGP（AT）	6'16"79	天羽鬼-AKD㋮ また大阪か?やめた	ノーマル設定 DP4481
スーパーモナコGP（4速）	6'04"24	天羽鬼-AKD㋮ 熱くなりすぎたな。	ノーマル設定 DP4611
ダライアスII（ACFIMRW）	3,524,250	ほSt.神経衰弱 相手が悪かった。	ノーミス設定 ALL
ダライアスII（ACFJOUV）	3,076,320	HCS-MPL㋬（240才主）	ノーマル設定 ALL

ゲームハウスキャンディ　大阪

大阪府東大阪市吉田7-2-35 ☎0729-65-4950

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フラッシュポイント（面とばし無）	171,323	SUPER-CAB	ノーマル設定
チャンピオンレスラー（コブラ・ブラディジョー）	44,242,000	ザ・ハングマン	ALL ノーマル設定
ストリートスマート（空手家）	2,153,100	NTT	ALL ノーマル設定
ヴォルフィード（百万点ボーナス有）	9,055,820	近 鉄	14面 ノーマル設定
エリア88（ミッキー部門）	1,830,650	K・I	ALL ノーマル設定
スーパーバレーボール	54,600	もりお	ALL ノーマル設定
クライムシティー	247,250	もりお	3面 ノーマル設定
インセクターX	727,000	SUPER-CAB	ALL ノーマル設定
スカイアドベンチャー	8,631	SUPER-CAB	ALL ノーマル設定
ナイトストライカー	82,091,980	せいら ABDHMSコース	ALL ノーマル設定

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
ナイトストライカー（Sゾーン）	81,061,510	極道広員がライバルMAT-らーだ遊!	S×8 PB×5
ナイトストライカー（Rゾーン）	7,782,200	角刈りが似合う年頃HAG-ETM氏/	クリア SXαB×α
スカイアドベンチャー	9,435	MAT-Light Load	ALLクリア 残3
トンマ	607,800	SYR-Sandra姫	ALLクリア 女性の方です
プラスアルファ	10,000,000＋α	JUN/♡♘♣㋮㋮㋮㋮×ヶ〜%㋬	7-6,残3 ↑でできますか
フラッシュポイント	28面クリア	MAT-PoP'n CAZ	Skipなし
ネクストスペース	666,700	MAT-PoP'n CAZ	5面 くるし〜!!
クライムシティ	1,383,250	HYAKU-TRYPLXE	1コイン ALL
ドラゴンスピリット	723,920	次はメルヘンメイズMAT-LARDA	ALLクリア ↑バージョン
ドンドコドン	317,170	Than	40面 3up×4

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
Xマルチプライ	5,494,300	GYOTHER	2周目3面
サンダークロス	1,783,660	ANC	2-6
エリア88	1,473,430	ミッキーカントク	ALL
ワルキューレの伝説	1,024,840	ANC	ALLクリア
ヴォルフィード	8,932,470	YOUKI・A	ALL
ドンドコドン	3,894,820	GYOTHER	ALL
ゴールデンアックス	307.5	AKD	ティリス
ゴールデンアックス	297.5	AKD	アックス
天地を喰らう（猛飛部門）	5,545,500	WAY	猛飛 ボーナス×4
天地を喰らう（闘羽部門）	5'508"300	WAY	闘羽 ボーナス×3

円玉を待って遊びに来てください。

新作注目ゲーム通信

★ビッグラン(ジャレコ)

●クラクションの連射がほしいところ!

★ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレーター(ナムコ)

●操作感と反応のリアルな感じは，実際に車を運転している者にとっては"ウ〜ム"と思わずうなりたくなるできです。アンダーステアの出具合や有効トルクバンド等，今までのゲームの裏技的テクニックが通用しないのは，拍手ものです。ぜひぜひゲーム・センター用に販売してほしいものです。

★ワールドカップ'90(テクモ)

●奥の深さでは前作にはかなわない。

★ダライアスII

●各ゾーンのボスの攻撃法が非常にユニークでおもしろいと思う。しかし，あまりにムズいので，前作のほうがいいという人もいる。

★U.S.クラシック(セタ)

●50ヤードも離れたラフからパットでねじこめるのが魅力でしょう…たぶん。

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
ファイネストアワー	6,008,580	飯月☆香	ALL,長い道のりだった
Xマルチプライ	14,112,200	Gyother-CGS㋮	全2周ALL
オメガファイター	7,271,500	Tri-フレスカ	2-8 1P
チャンピオンレスラー	53,840,200	SFKS-KIN㊎	
ヘルファイアー	5,534,830	Gyother-SAK	5-3-30
スーパーバレーボール	64,600	Gyother-㋮	ALL
ダートフォックス（1P）	3'56"93	SFKS-㊎KIN	
ストライダー飛竜	9'55"34	チョリーダ・D	ALL
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"567	DUNAN P-NAT	
ウイニングラン（イージー）	2'02"147	SFKS-ルアーKIN	

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
スーパーモナコGP（オートマ）	6'25"81	F・S・X	ノーマルDP4112
スーパーモナコGP（7速）	5'55"35	F・S・X	ノーマルDP4903
チャンピオンレスラー	20,000,700	L,M	ALL ノーマル
スーパーバレーボール	69,200	F・S・X	ALL ノーマル
エリア88（シン）	1,753,470	S7	ALL ノーマル
天地を喰らう（援飛鉾門）	5,408,500	I・N・U	ALL ノーマル
破壱	344,000	MIYAO	5面 ノーマル
ファイネストアワー	1,066,280	MIYAO	4面 ノーマル
DJボーイ	728,300	B・B	3面 ノーマル
ストリートファイター（1P・1コイン）	1,092,000	VIP-ROI 鬼のかせぎを使用	ALL ノーマル

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xマルチプライ	3,903,000	AIA	7面 ノーマル
ファイネストアワー	1,433,290	YAM	4面 ノーマル
ヴォルフィード	9,999,990	古本　土井 AIA	クリア ノーマル
エリア88（ミッキー）	1,786,860	岡本,YO	クリア ノーマル
エリア88（グレッグ）	1,708,240	鈴木 SLK	クリア ノーマル
テトリス（イージー）	999	MIZ 他2名	
ASO	2,117,430	小島（PRO）	クリア ノーマル

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
チャンピオンレスラー（火炎さ男使用）	43,494,200	万恋次郎（教育的指導!）	ノーマル ALL
サンダークロス	40,311,080	ぐれーとおくてい	ここまで来ると大バカ者
ナイトストライカー（ノーマル）	申請者募集	ようやく入荷	もう遅い!
エンフォース（ノーマル）	同上	えーかげんにせーよ	こりゃいかん
ストライダー飛竜（ノーマル・3人）	今月はひみつ	邪道ゑ嬢ぎ/来月発表 Kin	実は点がのびている
ダライアスII	入荷してない	やったぜ/タイトー	完全終了なのんな
クライムシティ（ノーマル）	1,240,100	東京へ行ったJUN TEL下さい/	ALL
厥始島	54,200	これからは師と呼んでもらおうか/	1面でK,Oさすが俺様

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
Xマルチプライ（ノーマル）	11,341,900	BUI,	1P,1C 全2周クリア
エリア88（ノーマル）	1,903,680	HALFLING	1P,1C F-14クリア
ファイネストアワー（ノーマル）	6,120,280	BIG	8面クリア 1P,1C
スーパーバレーボール（ハード）	70,300	NINJA	クリア 1P,1C
ヴォルフィード（ノーマル）	9,999,990	G,M,C,DURAN	11面で達成クリア(1P)
フラッシュポイント（面とばし有）	1~100面クリア	BIG,	1C,1P イージー
オメガファイター（1P・ノーマル）	7,302,390	G,M,C,DURAN	1P,1C 2周目の7面
ワールドカップ'90（ノーマル）	7試合目(0-0)	BIG,	1P,1C
ダートフォックス（ノーマル）	3'55"68	BIG,SUP, 黒鶴鹿,	3P ALL
天地を喰らう（ノーマル）	5,511,500	HALFLING	1P,1C,援飛 全面クリア

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（連射付）	13,901	G,M,C,えるす	ALL,1C ノーマル設定
ダイナマイトデューク	1,603,550	G,M,C, さるかっぱセブン	ALL ノーマル設定
破壱	784,300	やちょ	ALL ノーマル設定
Xマルチプライ	10,856,900	VERCA-なっぱ	ALL ノーミス
ファイネストアワー	5,596,980	RGM-Kim	ALL ノーマル設定
Eスワット	2,524,100	G,M,C, さるかっぱセブン	ALL ノーマル設定
ネクストスペース	755,300	VERCA-JAM	6面 ノーマル
ワールドカップ'90	1-0	G,M,C, 花一 さるかっぱ009	優勝 1C ノーマル
ウィッツ	3,960,990	え	LEVEL 1C,62
ゼロウイング	1,530,550	な	2周目3面 ノーマル

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
Xマルチプライ	13,832,000	CANLTD	ALL ノーマル
★Eスワット	2,531,100	Y.384	ALL ノーマル
ウィッツ	6,501,680	Y.384	レベル95 ノーマル
ファイネストアワー	5,896,540	INDICK-Kim,	ALL ノーマル
ダートフォックス（1P）	3'56"82	INDICK-J,P	ALL ノーマル
スーパーバレーボール	63,700	わたなべ	ALL ノーマル
チャンピオンレスラー	17,420,700	INDICK-Kim,	ALL ノーマル
ファイナルブロー	2,230,580	KGC-KAZU	ALL クリア
スーパースターズ	7面クリア	E,HOBA	ノーマル
キューブリック	6,323,360	Y.384	ALL ノーマル

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
大旋風（ノーマル・3機）	10,000,000+α	H,K	R-15で達成 連射装置付
飛翔鮫（ノーマル・3機）	10,000,000+α	XPT-○OTEN	エリア999 残50
イメージファイト（ノーマル・3機）	1,251,700	XPT-CAV	全2周クリア 連射装置付
スーパーモナコGP（オートマ）	6'22"01	MSO-12-GIG	DP-4423 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"936	MSO/NMF-AFP♡LIE	ゴール ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ（2個）	−8	MSO/NMF-AFP♡LIE	ホールアウト ノーマル設定
マッドギア（ノーマル）	7,668,666	MSO/NMF-AFP♡LIE	クリア,コンボイ→P1
チャンピオンレスラー（ノーマル）	17,153,400	MSO-04-T,O	クリア コブラ使用
★クライムシティ（ノーマル・3人）	1,413,950	MSO-04-T,O	クリア 3000×3
クライムファイターズ（ノーマル・3人）	1,865	MSO-05-NEM	全2周クリア テーブル

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-43　☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアスII（ABEINTZ）	3,329,360	EEF	ALL※連射 ノーマル
ダライアスII（ABEINTY）	3,218,840	EEF	ALL※連射 ノーマル
ダライアスII（ABDGKQV）	3,191,650	Lum	ALL※連射 ノーマル
ダライアスII（ABEINSX）	3,112,290	O,B,C（おにぎり弁当CHUN）	ALL※連射 ノーマル
ダライアスII（ACFJOUY）	2,746,910	EEF	ALL※連射 ノーマル
スーパーモナコGP（オートマ）	6'23"24	MNA-ALPHA	DP-4379 ノーマル
Xマルチプライ	2,443,700	牛見だ/も一	1-7 ノーマル
ダートフォックス（1P）	4'00"24	CHUN（BEFAX様ありがとう）	ノーマル
テトリス（イージー）	999,999+α	ZARD	ライン790 レベル99
ネクストスペース	289,600	EEF	入荷1日目 ノーマル

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Eスワット（1P）	2,523,600	SURPASSER TSU	ALL※連射 ノーマル設定
ダライアスII（ABDHLQV）	3,110,510	SURPASSER Y,M	ALL※連射 ノーマル設定
ダライアスII（ABEIMRW）	3,422,270	SURPASSER Y,M	ALL※連射 ノーマル設定
ダライアスII（ABEIMRX）	3,238,890	SURPASSER Y,M	ALL※連射 ノーマル設定
ダライアスII（ABEINTY）	3,307,030	SURPASSER Y,M	ALL※連射 ノーマル設定
ダライアスII（ABEINTZ）	3,373,230	SURPASSER Y,M	ALL※連射 ノーマル設定
クライムシティ（1P）	1,385,350	G,S,A-SKR	ALL ノーマル設定
ナイトストライカー（ABDHMS）	80,061,400	SURPASSER Y,M	ALL ノーマル設定
チャンピオンレスラー（1P）	58,792,000	SURPASSER TSU	ALL ノーマル設定
ゴールデンアックス（1P）	偏差値-425.5	マスク軍団1号（またもや参上/）	ALL ノーマル設定

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マスターオブウエポン	3,922,260	PIA-もう神びないよR-1!/	ALL,残4 完全ノーマル
USクラシック	−12	PIA-JAN	ALL,1C −7,−5
原始島（1P）	1,659,300	原始島のCDが欲しい/ CNT-ぴあ	ALL,残4 売り切れ中㊙
チャンピオンレスラー	54,616,800	PIA-JAN	ALL コブラ使用
フラッシュポイント	1面~33面	PIA-R・I	セレクト無
イメージファイト	1,179,700	PIA-PJM	ALL,残4
TATSUJIN	10,000,000+α	R-I,HYT PJM,CNT	
P-47	10,000,000+α	PIA-R・I PIA-PJM	
究極タイガー（ヘビーユニット）	10,000,000+α	PJM 君 免許は?	4-10 12-6-1
スラップファイト	10,000,000+α	PIA-R・I PIA-HYT	

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
スーパーモナコGP（オートマ）	6'28"36	LAY A WAY	ノーマル設定 DP-4111
エリア88（シン）	1,680,900	天羅翔龍戯	ALL
エリア88（ミッキー）	1,750,010	天羅翔龍戯	ALL
ウィロー	1,350,050	天羅翔龍戯	ALL
ストリートファイター	1,092,400	鉄腕アトム	ALL
脱獄（1P）	206,300	のせくん	ALL

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
Xマルチプライ	5,628,900	ESP!/	2周目4面 ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−14	DAI	ALL ノーマル設定
エリア88（風間,1P）	1,625,660	㊙君	ALL ノーマル設定
スーパーバレーボール（1P）	65,900	FBI	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	1-31面	㊙君	ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	1-64面	㊙君	ノーマル設定
Xマルチプライ	5,553,800	小林政章	2周目4面 ノーマル設定
ドラゴンブリード（1P）	1,084,400	小林政章	2周目6面 ノーマル設定
スーパーバレーボール（1P）	49,300	山腰英稔	ALL ノーマル設定
スーパースターズ（1P）	?	S,K	ALL イージー設定

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
オメガファイター	4,129,750	城谷　忠男	2-6
フェイスオフ（5人モード・日本）	トータル18	豊島　邦雄（神奈川）	全勝（3P）
ファイティングホーク	1,627,550	金子　昇	エリア149
クライムファイターズ	136	杉田　禎治	4面
スカイアドベンチャー	3,246	宮原　豊	4面
ウイニングラン	募集中です。	ウイニング大洋 来年は優勝だ!!	気長に待つヨロシク!!
コブラコマンド	264,750	小林　浩二	3面（3P）
スーパースターズ	タイトルマッチ	渕上　幹生	引き分け
ラビリンスランナー	509,760	森川俊一郎	全面クリア（3P）
メタルホーク	12,244	中山　哲哉	全面クリア

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアスII（ABDHMRW）	3,483,270	MTR	ALL ノーマル
ファイネストアワー	6,168,890	元ダライの弟子 SAF	ALL ノーマル
ウィッツ	7,526,030	C,M	ALL ノーマル
☆インセクターX	863,000	なにやってもおもしろくない MIU	ALL ノーマル
Eスワット	2,522,600	1年ぶりぶり RGV	ALL ノーマル
★キューブリック	7,022,370	CYGNUS	ステージEND,ノーマル
ゼロウイング（ノーマル）	4,307,620	テーマソングはラブ・ユー・ビンボー	10up×1 11-10
Xマルチプライ	16,528,800	MIU	ALL ノーマル
★ゲイングランド（2P）	62,636,705	ジェネのハーレム NOR&MIU	ALL ノーマル
ダライアス（ABDHMRX）	3,199,960	吉浦	ALL ノーマル

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市且ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイネストアワー	1,704,580	鬼ゃ〜ず,王者 Pochi	ノーマル
アクトフェンサー	1,168,720	F・B	ノーマル
ロンバーズ	1,154,700	PASTIME・TKS	ステージ55
フリッツル	68,240	鬼ゃ〜ず,NMC/	ステージ11
テトリス	776,818	鬼ゃ〜ず,NMC/	レベル90 ライン905
ワルキューレの伝説	1,141,770	FUJ	ALL ノーマル
フェリオス（イージー）	397,670	A・O	ALL ランクC
大魔界村	734,500	鬼ゃ〜ず,NMC/	ノーマル
シティボンバー	3,646,970	TARO-F	ステージ19
上海II	682	F・B	ノーマル

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
エリア88（P39タイガーショウ）	1,770,540	伝説になった少年	ALL (1P)
エリア88（F14トムキャット）	1,806,880	伝説の魔人	ALL (1P)
エリア88（F10サンダーボルト）	1,730,300	CBR	ALL (1P)
スカイアドベンチャー	8,870	烈風隊	ALL (1P)
クライムファイターズ	254	烈風隊	
ドンドコドン	389,750	伝説の魔人	ALL (1P)
スーパーバレーボール	66,400	BOWY	ALL (1P)
ウィッツ	2,652,210	美咲太郎	43面
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−7	えっくす	18ホール終了
オメガファイター	3,147,280	えっくす	

マイコンBASICマガジン Super Soft HOT 50!

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)
★1	−	1		斬〜陽炎の時代〜	SLG	ウルフチーム	PC-98	9,800
★2	−	1		提督の決断	SLG	光栄	PC-98	14,800 17,200(CD付)
3	2	2		激突ペナントレース2	SPG	コナミ	MSX2	6,300
4	1	3		ワンダラーズフロムイース	RPG	日本ファルコム	PC-88SR,PC-88VA,PC-98	8,700
↑5	6	12		テトリス	PZG	ビー・ピー・エス	PC-88,PC88VA,PC-98,X1, X68K,FM77AV,FMR-50,	6,800
★6	−	1		銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	SLG	ボーステック	PC-88SR,PC-98	4,800
7	5	3		天下統一	SLG	システムソフト	PC-98	9,800
↑8	47	8		マスターオブモンスターズ	SLG	システムソフト	①PC-88SR,PC-88VA,PC-98 ②MSX2	① 8,000 ② 6,800
★9	−	1		ディスクステーション第7号	その他	コンパイル	MSX2	1,940
10	4	4		大戦略III	SLG	システムソフト	PC-98	9,800
11	3	10		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)
↑12	−	3		シュヴァルツシルトII	SLG	KGDソフト	PC-98	9,800
13	13	2		ハイドライド3SV	RPG	T&Eソフト	PC-98	7,800
★14	−	1		ウィングス	ACG	ブローダーバンドジャパン	PC-98,X68K	7,800
15	15	2		ディスクステーション 秋号	その他	コンパイル	MSX2	3,880
16	9	3		ジェノサイド	ACG	ズーム	X68K	8,800
17	7	4		夢幻戦士ヴァリスII	ACG	日本テレネット	PC-88SR	8,800
18	16	5		サーク	RPG	マイクロキャビン	PC-88SR,PC98	8,800
19	11	10		水滸伝天命の誓い	SLG	光栄	PC-88SR,PC-98,X1turbo	9,800 12,200(CD付)
20	14	12		ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR,PC-88VA,PC-98, X1turbo	9,800
21	8	3		ファンタジーゾーン	ACG	電波新聞社	X68K	7,800
↑22	45	4		銀河	PZG	システムソフト	PC-98	7,800
23	17	2		J・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ	SPG	ビクター音産	X68K,PC-98	8,800

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　その他：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	29	3		ニュージーランドストーリー	ACG	シャープ	X68K	8,800
↑25	−	2		アンジェラス	AVG	エニックス	MSX2	8,200
★26	−	1		上海II	PZG	システムソフト	PC-98	6,800
★27	−	1		ラストハルマゲドン	RPG	ブレイングレイ	FM TOWNS	9,800
★28	−	1		インビテーション	AVG	データウエスト	FM TOWNS	9,800
↑29	50	3		琉球	PZG	アスキー	①X68K,PC-98 ②MSX2,MSX2+	① 5,800 ② 4,800
30	22	3		サバッシュ	RPG	ポプコムソフト	①PC-88SR ②X68K	① 7,800 ② 8,800
31	18	2		リングマスター	RPG	ホビージャパン	①PC-98 ②X68K	① 7,800 ② 8,800
32	30	3		ダブルイーグル	SPG	アートディンク	PC-98	9,500
33	21	11		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
↑34	−	4		アフターバーナー	STG	CSK総合研究所	FM TOWNS	9,800
35	35	2		A列車で行こう	SLG	ポニーキャニオン	MSX2	7,800
36	19	7		スタートレーダー	STG	日本ファルコム	PC-88SR,PC-98	8,700
★37	−	1		保存版ロードランナー	PZG	システムソフト	PC-98	7,800
38	28	7		森田将棋II	SLG	エニックス	①PC-98 ②FM TOWNS	①10,000 ②14,800
★39	−	1		エアー・コンバット	SLG	システムソフト	PC-98	8,800
↑40	−	1		TownsPAINT	その他	富士通	FMTOWNS	38,000
★41	−	1		シンセサウルスVer.2.0	その他	BIT2	MSX2/2+	7,800
42	34	9		維新の嵐	SLG	光栄	PC-88SR,PC-88VA,PC-98,B-16,FMR-50,M500	9,800 12,200(CD付)
43	43	6		アフターバーナー	STG	電波新聞社	X68K	9,200
44	32	6		やじうまペナントレース	SPG	ビクター音産	PC-88SR,PC-98	7,800
↑45	−	1		ねじ式	SLG	ツァイト	①PC-98 ②X68K	① 9,800 ②12,800
↑46	−	1		めいず君	PZG	日本テレネット	PC-98,PC-88SR,MSX2/2+	5,800
↑47	−	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
↑48	−	10		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
49	37	3		大海令・南海の死闘	SLG	アートディンク	PC-98	8,800
★50	−	1		ワードラゴン	ACG	アルシスソフトウェア	PC-88SR	8,700

御協力いただいたお店

●パソコンショップ ハドソン	011-205-1590	☎064	札幌市中央区南1条西2−11丸井今井一条館3F
●そうご電器YESシステムプラザ	011-214-2850	☎060	札幌市中央区南2条西3丁目 YET5F
●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 リンクエギビル3F
●パソコンランド事業	0155-24-4648	☎080	帯広市西二条南7−17 ハヤカワビル2F
●そうご電器YES旭川	0166-26-2251	☎070	旭川市四条七丁目
●デンコードー 八戸本店DaC	0178-44-4111	☎031	八戸市長横町17−1
●リードコナン盛岡	0196-22-4661	☎020	盛岡市上田4丁目21−26
●ハック	0226-23-9353	☎988	気仙沼市本郷15−7
●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	米沢市中央一丁目8−23
●庄子デンキ 粉又駅前店	0245-21-2011	☎960	福島市栄町7−31
●オリエンタルパソコンショップ	0245-21-2101	☎960	福島市栄町10−11 コルニエツタヤ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
●サウンドアイコー	0255-24-4064	☎943	上越市本町5−4−8
●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	02657-3-6226	☎396	伊那市大字伊那3446−21
●ホビー・スペース コスモス	0266-58-7432	☎392	諏訪市小和田25−4
●リッチランドRAC	0267-62-7522	☎385	佐久市大字取出町183
●マイコンランド上田	0268-24-3515	☎386	上田市中央西1−15−28
●パソコンランド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

●ＩＣランド キタジマ	0296-28-0050	〒308	下館市女方５
●MICRO COMPUTER SHINKO コム	03-251-1523	〒101	千代田区神田佐久間町１－８－４ ニュー千代田ビル
●九十九電気 ７号店	03-253-4199	〒101	千代田区外神田１－９－９
●富士音響マイコンセンターＲＡＭ	03-255-7846	〒101	千代田区外神田１－15－16 ラジオ会館７Ｆ
●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
●日本マイコン流通センター	03-463-4455	〒150	渋谷区道玄坂２－３－２ 大外ビル５Ｆ
●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
●フォーネクスト 立川店ソフト館	0425-25-7830	〒190	立川市錦町１－２－４ 田坂ビル３Ｆ
●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
●セキグチデンキ	044-244-5421	〒210	川崎市川崎区砂子１－２－１
●ソフトクリエイト 横浜店	045-314-4777	〒221	横浜市神奈川区鶴屋町２－12－８
●ＯＡシステムプラザ 横浜店	045-314-6634	〒220	横浜市西区南幸２－20－11 ＮＳビル２Ｆ
●サードウェーブ 横浜鶴見店	045-505-2880	〒230	横浜市鶴見区中央５－10－23
●マイコンショップ アイザワ	045-641-4337	〒231	横浜市中区大平町１
●マイコン・スクウェア・アライ	0463-23-8484	〒254	平塚市紅谷町17－２
●メディアショップハイランド	0468-48-3290	〒239	横須賀市ハイランド３－９－６
●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
●三洋堂書店 上前津店パソコンショップΣ	052-251-8334	〒460	名古屋市中区大須３－30－37
●マイコンテック名古屋	052-261-2536	〒460	名古屋市中区大須４－11－５ 杏林殖産ビル２Ｆ
●パソコンハウス・ダイナ	052-261-7830	〒460	名古屋市中区大須３－31－28 山惣ビル２Ｆ
●ホーエー家電 ナビックス	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 ブラザー上前津ビル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３－20 ＯＡビル
●コムロード 浜松店	0534-53-0614	〒430	浜松市鍛治町319－25
●コム・イン 浜松店	0534-55-1781	〒430	浜松市田町227－16地産ビル３Ｆ
●コムイン 静岡店	0542-51-1523	〒420	静岡市鷹匠１－14－２ イワタビル２Ｆ
●システムイン吉野	0546-36-0630	〒426	藤枝市田沼２－12－44
●メルバ 沼津店	0559-22-4858	〒410	沼津市高島町10－26
●ジャスコ岡崎パソコンプロアー	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
●ＳＲＧスタンバイ	06-641-1971	〒556	大阪市浪速区日本橋５－７－19 ＭＫビル
●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
●電化のサンキョー とやま本店	0764-42-2131	〒930	富山市双代町１－１
●ビデオインタニガキ	0773-22-0909	〒620	福知山市駅前
●メルバ 草津店	0775-63-2077	〒523	草津市西渋川１－４－２
●ユーバース 神戸店	078-371-1030	〒650	神戸市中央区元町高架通２－196(モトコー３番街)
●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
●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
●ベストマイコン岡山	0862-23-7107	〒700	岡山市中山下１－10－20 ジョリービル３Ｆ
●ダイイチ岡山 パソコンCity店	0862-27-3011	〒700	岡山市本町３－６－103
●野田屋電気	0878-51-4545	〒760	高松市丸亀町１－３
●ニイデンキＡＶ店	0884-22-0463	〒774	阿南市富岡町あ石３－８
●メルバ	0888-83-1612	〒780	高知市北川添 45－３
●マイコンハウス	0899-47-0765	〒790	〒松山市湊町４－５－11
●カホマイコンセンター 福岡店	092-714-5155	〒810	福岡市中央区天神２－４－27
●ベストマイコン 福岡本店	092-741-7677	〒810	福岡市中央区天神１－９－28
●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
●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

PC-98シリーズに9タイプの新製品登場!

もはやパソコンの代名詞となってしまった感のあるNECのパーソナル・コンピュータPC-98シリーズに,超小型のノートサイズから,高速の32ビット機まで,一挙に9タイプの新機種が加わりました。価格,搭載CPUなどは以下のとおりです。

「PC-H98モデル70」(価格995,000円)は,CPUに33MHzの386を,また64KBのキャッシュ・メモリを搭載した最高機種で,5インチFDDを2台搭載した「002」と,5インチFDD,100Mバイトのハードディスクを内蔵した「100」の2タイプがあります。

「PC-9801RX21」(価格338,000円)は旧RX2の後継機でCPUに12MHzの80286を搭載しています。上位機種としては「PC-9801RS21」(価格398,000円)があり,こちらはCPUに16MHzの386SXを搭載しています。

また旧RX4の後継機としては「PC-9801RX51」(価格508,000円)がありCPUにはRX21と同様12MHzの80286を搭載,上位機種としては16MHzの386SXを搭載した「PC-9801RS51」(価格568,000円)が用意されています。

「PC-9801RA21」(価格498,000円),「PC-9801RA51」(価格668,000円)は従来機RA2/RA4のグレードアップ・バージョンとなっています。

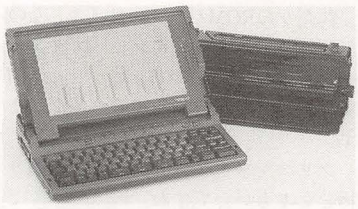
「98NOTE」(価格248,000円)は厚さ44ミリ,重さ2.9Kgのラップトップ・コンピュータでA4サイズのボディーは持ち運びに便利です。

バックライト付きの液晶ディスプレイが採用され,CPUには10MHzのV30を搭載しています。

問い合わせ先:〒108 東京都港区芝5-33-1日本電気本社ビル) ☎03-454-1111 NEC 日本電気㈱「マイコンBASICマガジン」係



▲ノートサイズの「98NOTE」



▲ソニーの「PJ-2000」

多機能を装備したマルチワーク・ワープロ登場

ワープロは,オフィスから個人まで幅広い人に使われる,あたりまえの機械となりました。

ソニーから発売された「PJ-2000」(価格198,000円)は,プリンタを着脱できる,携帯に便利なワープロです。

サイズは348(W),75(H),120(D)mm,重さは1.9Kgという超コンパクト設計ですが,高級機なみの高機能が装備されています。

文書作成機能の他に,最大512行,横128列までの表の作成が可能で,作成したデータを8種のグラフ(棒,積層,折れ線,円,レーダー・チャート,帯,パレート図,散点)にワンタッチで変化させることもできます。

また,58種の内蔵された関数を使って複雑な財務計算などを行なうことが可能です。

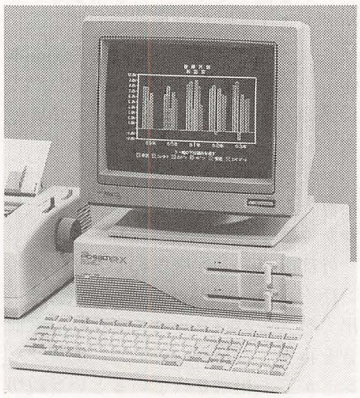
画面は45文字×20行の大型液晶で,ELバックライトを搭載。別売りのモデム・アダプタ「PJI-2400」(価格54,800円)を,接続すれば通信サービスを利用することができます。

本体に着脱できるプリンタは,48ドットの美しい文字で,用紙を曲げずに印字がでるので,ハガキ,テレホン・カード,名刺,写真など厚さ1mmまでの素材にプリント・アウトすることができます。

さらにディスクから呼び出したプログラムを本体に組み込んで動作させることができますのでPC-98シリーズなどとのデータ交換も可能。アプリケーション・ソフトも多数用意されています。

15か国語対応の欧文ワープロ機能もそなえた,超高性能,超小型ワープロです。

問い合わせ先:〒141 東京都品川区北品川6-7-35 ソニー㈱「マイコンBASICマガジン」係



▲PC-9801RXシリーズ

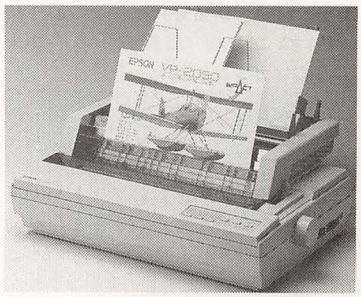
セイコー・エプソンのプリンタがグレードアップ

セイコー・エプソンから,従来機のハイコスト・パフォーマンスをそのままに,さらに印字スピードのアップや,漢字ゴシック体も搭載してグレードアップしたプリンタが,6機種登場しました。

新発売になったのは,シリアル・プリンタが「VP-2050」(価格156,000円),「VP-950」(価格126,000円),「VP-1500」(価格136,000円),「VP-1350」(価格94,800円)の4機種。

熱転写プリンタは「AP-850」(価格94,800円),「AP-550」(価格62,800円)の2機種となっています。

問い合わせ先:〒392 長野県諏訪市大和3-3-5 セイコー・エプソン㈱「マイコンBASICマガジン」係



▲「VP-2050」

音声に反応してシャッターが切れるカメラ

コンパクト・カメラは携帯に便利なうえ操作が簡単で,誰にでも簡単に,きれいな写真が写せます。

各社の新製品のなかには高級機並みの機能や,今までカメラにはなかった新しい機能を装備しているものが数多くあります。

今回,コニカから発売された「KANPAI」ブラック・タイプ(価格28,000円)と石目模様のストーン・タイプ(価格30,000円)は,何と音声に反応して自動的にシャッターが切れる世界



▲声でパチリ「KANPAI」

発の画期的な機能を搭載したコンパクト・カメラです。

「KANPAI」は，音の大きさと持続時間の両方が，あらかじめ設定しておいた基準値を超えていると判断したときに，自動的にシャッターが切れる機能を装備していて，操作はボイス・レリーズ・モードにセットするだけという簡単なもの。

また，音量のレベルは，切れやすい，通常，切れにくいの3モードを選択することができます。

三脚などにセットして使用する場合，シャッターが切れるたびにカメラが首をふり，任意の位置で止まるフレーミング機能も搭載されています（撮影角度は最大で100度）。

カメラに向かって「ハイ!チーズ」といっただけで記念写真が写せたり，結婚式やパーティーなどでサブ・カメラとして三脚にセットしておくなど便利な使いかたが考えられそうですね。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿1-26-2 新宿野村ビル ☎03-349-5251 コニカ㈱ 広報室「マイコンBASICマガジン」係

カシオから楽しい電子楽器が3モデル登場!

演奏データを記憶したソフト「ROMパック」を交換して，さまざまな自動演奏が楽しめる電子楽器がカシオから，3タイプ発売されます。

ピカピカ・トーン「PT-380」（価格16,000円），「PT-88」（価格12,000円）は，100音色，12リズムを内蔵したミニ・キーボードでROMパックの使用が可能。

「PT-380」には演奏に合わせて一緒に歌えるカラオケ・マイクが付いています。

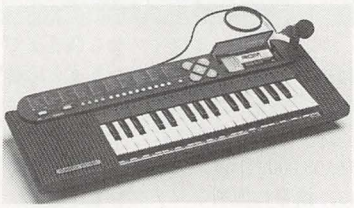
デジタル・ホーン「DH-280」（価格23,000円）は，リコーダーとほぼ同じ指使いで，誰でも簡単に吹ける電子管楽器。吹きこむ息の強弱によって，音質，音量のコントロールができます。

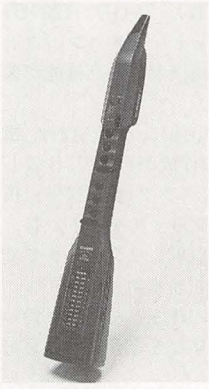
音色は，サキソフォン，トランペット，シンセリード，オーボエ，クラリネット，フルートの6種類が内蔵されていてエフェクト機能，キー・トランスポーズ機能なども搭載し，ROMパックが使えます。

別売りのROMパックには，「こどものうた」，「アニメーション」，「スタンダード」，「ヤング・ベスト・ヒット」，「演歌」など20種類，200曲がそろっています。

クリスマス・プレゼントなどの贈り物としてもいいですね。

問い合わせ先：〒160 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





▲カラオケもできる「PT-380」

◀だれにも吹ける「DH-280」

PC Engineでカラオケができます

家庭用のエンターテイメント機器のコア（核）を目ざすPC Engineの周辺機器に，何とカラオケ装置「ROM²・AMP」（ロムロム・アンプ）が加わりました。

価格は24,800円。PC Engineと組み合わせることによって，専用スピーカからゲームの良い音を聞かせたり，専用ソフトを使ってカラオケを楽しむことができるようになります。

スタイルはスマートで，PC Engine本体を上に乗せられるようになっていて，付属の外部スピーカから，最大15Wのステレオ・サウンドを鳴らします。

マイク入力は2本OKですから，デュエットもバッチリ。もちろんエコーもかかります。

外部入出力も配慮されており，ラインIN/OUT，ヘッドホン端子の他，モノ出力をスーパーウーハにつないで重低音を再生できたり，後部にはACコンセントが二つ用意されているという親切設計です。



▲ROM²・AMPとソフト

カラオケ・ソフトは「ロムロムカラオケ」の名前で，NECアベニューから，もちろんCDで供給されます。

PC Engineとの組み合わせを生かして，ワンコーラスでフェードアウトさせる機能や，プログラム選曲，ランダム選曲などホーム・パーティーを盛り上げる機能が盛り込まれています。

また，歌詞も歌のタイミングに合ったスクロールをし，順に色変わりもするので，歌いやすくなっています。

問い合わせ先①：〒108 東京都港区芝5-37-8 日本電気ホームエレクトロニクス㈱ 「マイコンBASICマガジン」係

問い合わせ先②：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル NECアベニュー㈱「マイコンBASICマガジン」係

中古パソコン情報をパソコン通信で!

中古パソコンの取扱いをはじめて8年という老舗「㈱日本マイコン流通センター」では，草の根BBSとして積極的な活動をしている「ネットワークTOMATO」と協力して，2,000台を誇る在庫情報の提供を開始しました。

「ネットワークTOMATO」はフリーネットなのでアクセスは無料です（もっとも電話代は自分持ちですよ）。PDS（パブリック・ドメイン・ソフトの略で，無料で自由に使えるソフトのこと）も豊富で，オフラインも活発（通信ではなく会員が直接出会っていろいろな活動をすること）。アクセスして損のないネットです。

「ネットワークTOMATO」のアクセス電話番号は03-669-3884。

なお，この中古パソコン情報の担当は㈱日本マイコン流通センターのハンドル・ネーム「JAC」こと弘瀬さん。ネット上での値引き交渉にも応じてくれるそうなので，利用してみましょう。

問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5階 ☎03-463-4455

㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP「マイコンBASICマガジン」係

お楽しみプレゼント⑫

①エス・エヌ・イーより，先月号でも紹介した10キーユニット「GINGA」をつぎの機種それぞれ2名のかたに。
- ○PC−9801シリーズ用「GINGA」
- ○ラップトップにも対応した「GINGA-RX」
- ○PC-286L対応「GINGA−286L」
- ○PC-8801シリーズ用「GINGA-88」

②リバーヒルソフトより，「BURAI」の下じきとステッカーをセットで5名のかたに。

③アーテックより，「ディガンの魔石」のステッカーを5名のかたに。

④ファミリーソフトより，新作「装甲騎兵ボトムズ」のポスターを5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⑦希望の商品名を書いて，下記の宛先までご応募ください。

〒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⑫」係

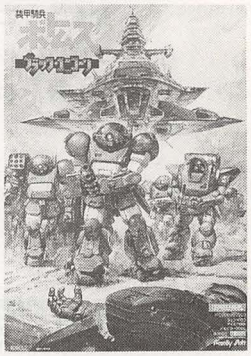
しめ切りは12月7日(木)必着です。



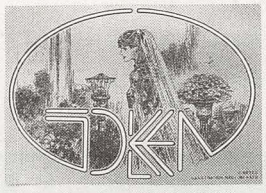
◀10キーユニット「GINGA」



◀「BURAI」の下じき



▶「ボトムズ」のポスター



▶「ディガンの魔石」のステッカー

〈10月号当選者発表〉

☆ お絵描きソフト「画楽多」は，栃木県那須郡・**桑野浩明**さん他4名のかたに決定しました。

なお，お名前を発表できなかった人に関しましては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。

おわび

11月号掲載のMSX2+用「THEヘリコプター」は，FS-A1WXのBASICマニュアルのサンプル・プログラム「ヘリコプター」とほぼ同じものでした。

同じく11月号掲載のPC−6001用「パチプロ自己中心派」は，月刊マイコン82年7月号「コンピュータパチンコ」とほぼ同じものでした。

編集部のチェック不足により，このようなプログラムを掲載しましたことを，深くおわびいたします。と同時に今後このようなことの起こらないように十分注意いたします。

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**

PC−88シリーズにまた新しい仲間が加わりました。今月号でもレポートした，この88は，なんとCD−ROMを標準搭載したタイプと，CD−ROMは別売ですが，PC Engine用のCD−ROM²をそのまま接続可能なタイプがあります。ただCD−ROM用のBASICはサポートされていないのが残念。

処理スピードも約10%アップしたという，新たな8ビット機の世界を広げてくれそうなこのマシンは，つぎのうちどれでしょう。

①PC-8801Machintosh
②PC-8801Mild
③PC-8801MC

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。

★11月号の正解

②ポリシス

★10月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は①くうねるあそぶでした)。

群馬県高崎市・**深津勝寿**／東京都品川区・**吾妻秀一**／神奈川県川崎市・**梅澤大輔**／広島県福山市・**永田嘉邦**／福岡県北九州市・**浜田　豪**　　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「イースIIテレカファイル」を5名のかたにさしあげます。



◀イースIIテレカファイル

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。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。

- ○締め切り：12月7日必着
- ○正解の発表：1月号(12月8日発売)
- ○当選者発表：2月号(1月8日発売)

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.24

烈風のごとく快進撃を続けた斬の影で開発が進んでいた「ARCUSII～Silent Symphony～」がいよいよ11月10日発売である。しかも88版とMSX2版同時発売という快挙、実に素晴らしいことである。

この同時発売が成されるためにはプログラマーのIZとPのがんばりが必要なわけだが、88版担当のIZは大丈夫だとして問題はMSX2版のPである。現状を見ているとギリギリの線まで粘られるんではないかと戦々恐々とさせられる。

というわけで果たして同時発売となっているのかいないのか、これを読んだ諸君はすぐにショップに行って事の次第を確かめ、すかさず「ARCUSII」を購入して欲しい。

ところで88版のオープニングではサウンド・ボード2を装備しているとサンプリングによるキャラクターの声を聞くことができる。ウォーレンの声は鈴木G、グランの声は浅沼、チノップは塩生、アリサ姫はOGA、そしてピクトは？ セリフは全て英語である。英語とはいっても字幕が出るようになっているので意味はすぐに分かってもらえるだろう。

さてここで諸君にピクトの声を誰がやったのか当ててもらおう。ヒントはプログラマーの一人。正解者にはARCUSIIのポスターを進呈しよう。 (AKISHINO)

×××を斬る！

今回のこのコーナーは(IZ)がARCUSIIの追い込みにはいり忙しくなりましたので、代って私ヘビースモーカー石井が筆を取らせていただきます。といってもこれが掲載されるころには製品もでき上がって、発売日も間近ってところかな。

話は変わりますが、あの真夏の暑い日々から台風とともにいきなり寒くなってしまって、おかげで風邪をひいてしまいました。みなさんは大丈夫かな？・・・ウルフでは寒くなるとどういう事態になるかというと、泊まりになる人間の数が増えた場合、限られた数の布団の取り合いになるわけです。とは言っても別にけんかが始まるわけではなく、仕事が早く一段落した人から睡眠になるからそう問題はないのですが、なぜか2つだけ取り合いにならない布団がある。この2つの布団が大問題で、我々はこれを“並木とPの専用布団”と呼んでいます。彼ら2人はとにかく風呂に行かない。並木にいたっては40日という最長記録を打ちたててしまったので彼の使った布団は、いわゆる“並木のにおい”というものに犯されて、これを使える人間はほぼいない。Pは Pで家に帰るまでは絶対風呂に行かないから、しまいには粉がふいてしまっている始末。という訳でみなさん分かりましたね。

タイトルとは関係ないお話しで申し訳ありませんが、ウルフの夜を垣間見たと思って許してください。それではまた機会がありましたら・・・。 (H, S, 石井)

浜さんのみんなで遊ぼう!


長野県　インドマンさん



新潟県　皇帝龍さん



岐阜県　フライフォックスさん

秋だ、みんな元気にイラスト描いてるか！秋という季節は何をやるにもいい季節だ。落ち着いた雰囲気の中で君達がうち込めるものにどんどんとり組んでいって欲しい。(もちろんウルフに投稿するイラスト、お便りを忘れるんじゃないぞ。)ちなみに俺の趣味はバイクだ。紅葉で化粧した山並みを愛車で疾走すると仕事の疲れがいっぺんで吹き飛んでしまうぜ。

最近は常連以外の人がイラストをたくさん出してくれたりして、非常にうれしい。掲載率は低くなってしまうが葉書きなどは全て目を通しているから安心してくれ。色々なタッチで描かれた絵を見るのは私の毎月の仕事の中で最も楽しいものなのだから。


静岡県　らんぷうはらりんさん



栃木県　CYBERさん



茨城県　YANAGIさん

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早稲田ストーリー●

今回のRK早稲田ストーリーはお詫びから始めなければいけません。前号で音楽の桜庭さんの年齢を間違って書いてしまいました。26ではなく24歳です。桜庭さんどうもすいません。

というわけで今回はゲームミュージックの製作にあたって企画の井上君に第三者の立場から見た感想を色々と聞いてみました。

[井上]：アーケードゲームばかりですね。N社のがひいきかな。
[塩生]：もちろんうちのYAKSA & ARCUSは買いましたよね。
[井上]：やだな～当たり前じゃないっすか。(ゆがんだ笑い)
[塩生]：じゃあ24曲目は何だったっけ？
[井上]：覚えてない(知らない)ってのはどうでしょう。
[塩生]：宇野さ～ん。
[井上]：そういう塩生さんは知ってますよねぇ。師匠の曲だもの。
[塩生]：う・・・。
[井上]：宇野さ～ん。
[塩生]：ちょ、ちょっと待った！
[井上]：全く、塩生さんお願いだからこういう企画はもうやめて下さいね。ワープロうちするの僕なんだから。
[塩生]：というわけで今回はこの辺で。
[井上]：来月もまたうつのかな・・・。　(塩生)

新シナリオライター日記

さあいよいよ「ARCUSII～Silent Symphony～」が発売だ！ 私が担当したものとしては2作目となるこのゲーム、果たしてユーザーの皆さんの評価はいかに・・・。

正直いって不安なんですね。客観的に自分の文章を見ると“何だこりゃ、ひでぇ文章！”とか“ここ分かりづらいなぁ。”というふうにしか見えなくて、何べん直してもそれが頭から消えないんです。ですから「ARCUSII」をプレイしたユーザーの皆さん、ぜひぜひ文章、ストーリーに関するご意見を送って下さい。叱責、批評、ほめ言葉にカミソリ(?)何でも結構です。どこがどう良かったのか、悪いのか。できるだけ詳しく書いて下さい。次回作へ向けての修行の指針とさせていただきますので・・・。(とはいっても次回作は未だ謎のベールに包まれていますが)

それはさておき、この号が出る頃たぶん私は既に東京にはいないでしょう。疲れきった身体をリフレッシュさせるために旅に出るんです。予定では北海道に行こうと思ってますがですが予算と日程の都合上どこまで実現可能か問題です。

とにかく身体を動かして、おいしい空気を吸って、うまいものを食べて・・・パワーをガンガン蓄えようと思ってます。次回作に期待してちょうだい！　(井上)

僕Pちゃん

先月、免許の話を書いたがやっと合格した。でも免許を取ってもいまだに役にたたず、身分証明にくらいしか使えない。高価な身分証明書を作ってしまった。もしかしてこのまま更新してしまうかもしれない。

もう季節は秋、もう少しで冬。僕の田舎は岩手なので冬と言えばスキー、やっぱり冬はスキーしかない。ベーマガを読んでる君達も冬休みは部屋にこもってパソコンばかりいじってないでたまにはスキーにでも出かけて広大なゲレンデにシュプールを描こう!!（く、ください）

岩手にはスキー場がいっぱいある。なかでも雫石スキー場や、安比高原スキー場などが有名である。安比高原は家から1時間半くらいでいけたので、毎年友達と行っていたが今年は行けるだろうか？　友達が大学に通い、一段と安比が近くなったので友達の家から1週間くらい行きたいものだ。(迷惑なヤツ！)

ところで、ウルフにもスキーのできるやつはいるのだろうか。塩ちゃんにも行こう行こうと誘っているが、どうも乗り気ではない。えてして止まれなくて木にぶつかったり、網にひっかかっちゃうタイプだろう。

すくなくとも五十公野大先生はできそうにない。FEPで安比高原が出ないと言ったら“何それ”と突っ込まれてしまった。

早く12月にならないかなー・・・。(P)



乙女のつれづれ

運動会の思い出は「みかんあめ」と○○音頭という、お祭り大好きOGA太郎です。秋篠さんはこの頃、みーんなに「太郎」をつけるので「P太郎」「A太郎」はもとより、「OGA太郎」「しお太郎」「いの太郎」ってなぐあいです。LADYに対して太郎はないですよね！

あ、ここでエーワン・アドの飯村さんが登場です。「タフ・クール・ワイルド・ハード（&ちょっぴりおセンチ）」をモットーとするバリバリの営業マンです。ウルフの明日を背負ってなお余るパワーの源はスキヤキバーガーかどうかは定かではないけれども、ひょうきんな25歳です。

次回は誰を紹介しようかな…。　(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

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 橋本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

みなさん，はじめまして！　ダイさんに代わり，今月から担当することになりました，アーテックで働き始めて若干４カ月，「こんなオレが書いっちゃっていいのかな？」と恐縮しつつも，「やりたい！」と自ら希望した（してしまった？）んだし，左眼斜め下にせっかく立派なトンボマークを持ってるんだから「頑張んなきゃな」と思っている，新たなるイラスト投稿者の敵（なんだろうな），ヴァスカ橋本です！　どうぞ，よろしく。
では，行くぞ！　とひゅーん！（バカだ）。

年末発売予定RPG情報

さて，PC88のオーソドックス一般大衆大受け初心者ヨシ来い絵が素敵なんスよRPG「(仮) バルバトゥスの魔女」ですが，みなさんに楽しんでもらえるよう，パンチュアリティー開発が進んでいます。

内容は結構本格的なものになってきており（とは言っても，オーソドックス一般大衆大受け……は変わってません。ご安心を），イベントが豊富なRPGとなっています。

期待が大きい山根ともお氏は，オープニング，エンディング，ゲーム中の一枚絵，それにグラフィックスのディレクションを担当されています。やはり凄そうだねぇ。

それでは，ストーリーのあらすじを……

『バルバトゥス諸国の南にある，クアラスの村に住む少年ガルドは，呪い師のおつげにより，幼なじみの娘，ミーアと共に村をでる。そしてバルバトゥス諸国を旅するうちに，自分たちの本当の目的を知る。』

予価は7,800円。開発者T氏の「がんばっています」という力強い言葉と「間に合うよ」という心強い言葉を信じて，年末まで待とう！　さらに詳しいことは次号に大掲載！　あれこれかれこれ，電話質問は控えてね。

アートレ天国　お伝え！

担：おたより，Q&A，伝言コーナーはここの1コーナーにまとめられました。よろしく。

声：小説ガデュリンのキャラ描こうとしたら無いって言われて，あと1ヶ月だって。本当に小説読みたいよー!!（宮城県：KAZ）

担：いやー「神々の巫子たち・自航惑星ガデュリン1」かぁ。角川書店スニーカー文庫から定価430円で出てるんだよね。結構，面白かったよ。もう買えたんじゃないかな？

声：そーそー，バトルモードが変わっちゃうのかー。あの逃げ回りながら矢を射ってくれるのが好きだったのになー。新しいのはどうなるんだろう？　（埼玉県：CAB）

担：ところで「ミネサガII」って何のことだかわからない人いません？　これって，FC版「ミネルバトン・サーガII」の略称なんだな。これを統一略称として使っておくれ。

声：どーでもいいけど，猪木はかわいそう（東京都小平市：もり・りん）

担：うんうん，ほんと，かわいそう。

訴：しつこいとは思いますが…ダークレイスを88VAに……。（豊島区：香川玄さん）

訴：バルバトゥスを98に絶対！（永井さん）

訴：同じくX68で出して。（新座：CAB）

告：アーテックは〒177です。ぜひ書こう！　それから，アーテックは福本ビルにあるのであって，橋本ビルではありません（橋本だったら最高なんだけどな）。宛先は，アーテック「アーテックトレンド」○○係でOK。

募：昔あったコーナー知ってますか？　なんでもいいから送ってね（詳しくはベーマガ88年9月号アーテックトレンドを参照）。

それから，アーテックに望むこと，このページに望むことをバンバン送ってちょうだい。これ作れとか，あれ作れとか。

僕の力じゃ実現できないとは思うけど（寂しい）これを他のスタッフが読めば……シャワワワワー…。ああ，明るい光が差し込んで来た……。コーナー名は「明るき光と栄光を」に決まりだ！　光を宿せや！　心によ!!

終：この辺でお別れですね。どうでした。？今回のアートレ，イラストは勝手に記念コーナーにしちゃったけど，次回は元に戻しますんで。それでは，まあーた来月だ！
どっひゃぁあさぁよぉうぁなぁらぁぁん！

担当信任記念☆誌面爆発イラストコーナー　前代未聞の一挙16枚掲載!!



徳島県：ますぢん



北海道：菱谷　恒



北海道：菱谷　恒



東京都：もり・りん



愛知県：永井ゆたか



長野県：白夜


広島県：CAROL&長野県：白夜



北海道：こるず


島根県：奥迫　誠



徳島市：Zauberin



広島市：久保田武文


新潟県：　昌朋七



新潟県：かみひとし



大阪府：NAE



高知県：ESTINA★みーやッ



浦安市：ZUKA.

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

X68000版「V-BALL」SHARP／SPS　発売ですよん。

移植開発も今までにないスピード仕上げ。この調子で短期間に出来上がってくれると酒もうまいんでしょっ，大五郎部長？？「ウンウン」。とにかくSPSでも〝ありゃまぁ〟と驚いているという……「ぐぅぇ～い」であなじみドッチボールに続き，今度は「うおぉぉ」の「V-BALL」が発売です。

まずは面構成から。簡単に言うとマイナーリーグ4面とメジャーリーグ4面に分かれていて，優勝するとスペシャルステージ1面へ行くというわけです。ここからよく聞いてね，マイナー／メジャーリーグとも同じ4面構成からなっていて，1面がデェイトナビーチ，2面がニューヨーク，3面がロサンゼルス，4面がハワイなんだけどマイナー4面それにメジャー4面と計8回勝たないとスペシャルステージに行けないんだなこれが……。そして難関を突破した後のスペシャルステージてぇのがどこでやるかは勝ってからのお楽しみってわけ。結構これが慣れてくると燃えるみたいで，見てると一緒になって観客席の「うおぉぉ」って声が思わず出ちゃうくらいですから。

当然　vsモードもあるでよ！！！

とにかく，これはおもしろい「V-BALL」ヨロシクネ。

SPSからビッグニュース3連発／一挙公開だょ～ん。久々の「オリジナル」に燃えてます。

☆**ワールドコート**……namcoのテーブルゲーム版の移植です。えっちょんにあっちょん？？えどまえにべらんめぇQ3－C3にQ2－C2色々揃ったテニスゲーム。これも極めるとはまりそっ！

☆**キューブランナー**……コナミのテーブルゲーム「キューブリック」の移植版。一種のパズルゲーム，そうそう「チクタクバンバン」覚えてる？あんな感じかなぁ

☆**ネメシス'90**……隠してごめんなさぁい！あの「グラディウスII」SPS完全オリジナルバージョンがついに登場です。

以上，開発がそろそろ着手になります。すべてX68000でSPSオリジナルです。価格・発売日ともまだ未定ですが，新鮮な情報を書いていきたいと思いますので期待してね。

「た～みのる2」差額交換ご案内のお知らせ

先月号でもお伝えしましたが，「た～みのる」をお持ちのお客様でユーザー登録完了の方には一定のサービス期間（発売から3ケ月以内）に限り4000円で，期間を過ぎた場合には5000円で「た～みのる2」へ差額交換いたします。「た～みのる2」完成次第ご案内は発送いたしますのでもう少々お待ち下さい。

SPS-NET情報局より

最近のSPS-NETでは，会員の方はもちろんGUESTさんのアクセス増加が目覚ましいようです。ホスト側ではコマンド関係を簡素化するなどSysOpとしてもバージョンアップに余念がないようです。NETの内容では目立ってMIDIの曲が多くなっています。とにかくたくさんの曲がPDSされています。店内ではリストアップなんかしちゃってバンバン流してますョ。MIDIを持っている君ィ，是非，腕まえを見せて欲しいなっ。

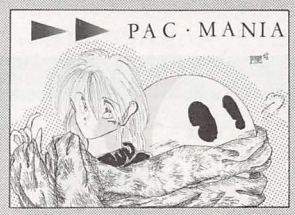
今年もやります。お話ししましょっ！あなたと私の「年越しチャット」てなわけで毎年恒例の年越しチャットを12月25日～1月5日に予定しており，現在㈱インテック様と交渉中です。Tri-Pをまたまた無料解放しちゃいます。

あなたの参加待ってます。

「お葉書あ～りがぁとなぁい」のコーナー

今月もなんだっていっぺぇおぐってくっち「あ～りがぁとなぁい」紹介すっから見てくなんしょっ。
では来月まで　しゃいなら～～～～～

Byあっこ



あったかそう～。もうそんな季節なのネー。
埼玉県・月実ちゃん



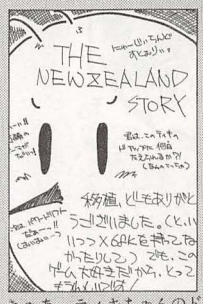
うん……。君1人しかいない……。た～みのる2　よろしくね。
広島県・久保田くん



MR－2に乗ってご持参いただきありがとう。また遊びにおいで～！
福島県・山崎さん



秀さんのデモもいいけど，こっちもなかなかいいわ～
埼玉県・迫野くん



きゃあ～ティキちゃんのドアップ。ニュージーランドストーリー，きわめてくれたかな?
仙台市・PSY－KA



こーいうのすきだなあたし……。
栃木県・知くん



ぴろし氏ごすいせんのおはがきです。
埼玉県・CAB

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

速報!!

PRAJATOR
—IMAGE RANGER—

12月発売決定!!

◆プロローグ◆

1994年，コンピュータ・ネットワークの急速な発展には目ざましいものがあった。

しかし，皮肉にもコンピュータ・ウイルスの悪性化，悪質ハッカーによる不法なアクセスの増加を促すという側面を持っていた。

さらにその状況は，通称〝ラウンド・ギア〟と呼ばれるネットワーク侵入システムを生み出す引き金となったのである。

事態を重く見た情報管理局MAIは，これに対抗すべく，防衛用ラウンド・ギア（インターセプター）の開発に着手した。

「プロト・イメージ・ジェネレーター」，略称〝プラジェーター〟の誕生である。

本来，ネットワーク上においての〝ラウンド・ギア〟と〝プラジェーター〟との戦いを視覚することはできない。そこで，その状況をロボット対ロボットという形で，ビジュアル・イメージ化することにより，敵の状態に応じたリアルタイムな攻撃を可能にしたシステムを作りあげたのだ。

あなたは，プラジェーターを操作し，〝ラウンド・ギア〟の侵入をくい止めなければならない。

◆機種：PC-8801FH以降
PC-98DO（88モード）
◆メディア：5インチ2D　3枚組
◆価格：¥7,800（税別）
◆発売日：12月中旬

どうぞよろしく！

エニックス展



46億年物語のイメージイラストです。どうもありがとう。
徳島県・ますぢんくん



こちらも46億年物語のイラスト。なかなかすてきですね。
富山県・安積なおさん



こちらは，ミスティ・ブルーですね。発売まであと1か月余り。どうぞよろしく。
TakaŌくん



和哉と待ちあわせ？のエリちゃんですね。何かエリがメインのイラストが多いんですよね。
高知県・えすてぃな♥MI-YAさん

追加情報

ミスティ・ブルーの価格その他がきまりましたので発売致します。

○**機種**：PC-8801mkⅡSR以降
PC-98DO（88モード）
○**メディア**：5インチ2D　6枚組
○**価格**：¥8,800（税別）
○**発売日**：12月中旬

※そして，なんとゲーム中に流れる音楽を数曲集めたCDシングルが付きます。

年末は，プラジェーター，ミスティ・ブルー。この2本で決まりです。みんな買ってね。

アルバイト募集

エニックスではアルバイトを募集しております。パソコン！ファミコン・ゲームが大好きっ！という女性。ゲームのデバックをしてくれるという男性。あなたもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？

詳しくは，お電話でお問い合わせください。

☎03（366）4345
担当　矢作まで……。

お手紙ください

エニックス通信では，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いたします。イラストは，カラーだときれいにでませんので，白黒で濃淡のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート，4コママンガなども受け付けております。

時節にあったもの，新作ソフトのイラストは，掲載される可能性が大ですよ。

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送ってくださいね。

編集後記

先月は，気温の変化が大きかったためでしょうか，カゼをひく人が多く，社内の誰かがひいているという状態が続きました。と書いている私もしっかりかかってしまい，その上ほおっておいた虫歯が痛みだすというダブルパンチをくらって，1日完全にダウンしてしまいました。今はどちらも治ったので，元気なのですが，あのときは非常に苦しみました。

みなさんも体に気をつけてくださいね。というおはなしでした。　〈ポコ〉

KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

元気のないやつぁ，元気を出せ

大恋愛講座

「30以下は男じゃないわよ」神崎良美（22才・仮名・東京都）

こないだ友達の女の子と話してたら「やっぱり男は30以上よね」と言う。世の中の30以上には〝チューネン〟と〝オジサマ〟がいて，彼女が言っているのはもちろんオジサマの方である。ふだん小田急の登戸から電車に乗って会社まで来てる間，私のまわりはみーんなチューネンばっかりで，髪の毛のアブラとかひたいの汗，ヤニ臭い口や肉のついた首の後ろが半径50cmに5人くらいひしめいている。もし私が女だったら失神しているかもしれないなー，とたまに思ったりする。チューネンがそんなふうにならざるを得ないのにはそれなりの〝仕事〟とか〝家族〟とかの苦悩はあるにせよ，チューネンは「オジサマになれなかった」という結果において失敗である。クヤシイだろうがほんとに失敗である。カワイソウだが大失敗である（もういいか…）。

さて，問題はオジサマだ。なんで問題かというと敵だからである。22才神崎良美（仮名）の発言は特別なことではなく，ふつうの女の子がけっこうみんなふつうに考えてることなのだ。これはスゴク問題である。活きのいい20代前半の女がオジサマに一本釣りされてしまうのだ。もし君の彼女がそうなる恐怖を考えてほしい。ね？ではそんなに恐ろしいオジサマの傾向と対策はどうなっているのか。若者のヤングはどうすればよいのか，である。

オジサマは第一，金(カネ)がある。うーん，困ったもんだ。第二にプレゼント&車(モノ)攻撃ができる。そして，第三に抱擁力（ヒト）がある。うむー，カネ，モノ，ヒトである。こりゃ強い。資本主義企業の原則である。考えてみれば私たちは小さい頃からそんなようなことを教え込まれていたのだ。あながち日本の学校教育はマチガイではなかったのか，と感心してる場合ではない。ホントに。カネ，モノの揃った，流行の「2代目君」だって，「抱擁力」なんて漢字でさえ書けないだろう。ただ言えることは，「若いからってオジサマになるまで待ってらんないぜ，オイラ」ということだ。これは戦いである。オジサマの武器である「カネ，モノ，ヒト資本主義」攻撃をかわしつつ，われわれ若者の青春青二才パワーをいかに発揮していくか，が勝負である。（続く）

文責：パラピン波羅陀

「コナミの新作がよくわかる」コーナー

《パソコン》

MSX2・2+	「激ペナ２」	好評発売中	6,300円
MSX2・2+	「スペース・マンボウ」	12月22日発売	6,800円
MSX2・2+	ディスク+SCCカートリッジ「SDスナッチャー」	12月発売	9,800円
MSX2・2+	「メタルギア２　ソリッドスネイク」	１月発売予定	7,800円
X68000	「A JAX」	11月下旬発売	8,800円

《ファミコン》

「トップガン　デュアルファイターズ」	12月15日発売	6,000円
「悪魔城伝説」	12月22日発売	6,500円
「がんばれゴエモン外伝　消えた黄金キセル」	１月５日発売	6,980円
「スーパー魂斗羅」	２月発売予定	価格未定

全国の三太郎くん，お待たせの「マンガ三太郎 君こそスターだ！」

先月の激励が効いたのか，今月計16通である。16通来たのはいいが，内容がおもしろくない！私が求めているのはこんなことじゃないのだ，諸君。私は「コナミにこだわらないでよい，おもしろければよい」といっているではないか。君のクラスのマヌケ話でもよい。人生で感銘を受けたシャレでもよい，コナミのコーナーだからって気にするな。ということで，

《今月の掲載はナシ》

全国の女の子，ドンドンいらはい，いらはいの

「ワタシ，パラピンさんのことが……」コーナー

世の中バカモノが多い中，女の子からのファンレターには心温まるものが多い。第一回のコーナーは「ESTINA☆みーや」14才，高知県だ。ほんとにみーやがこんなだったらうれしいが，まあこんなデカイ目のやつはいまい。



コナミ週刊テレホンサービス

早坂，がんばってます。一度でいいから，私の声を聞いて下さいネ。

東　京	03-262-9110	新　潟	025-229-1141
大　阪	06-334-0399	福　岡	092-715-8200
札　幌	011-241-4900	大牟田	0944-55-4444
青　森	0177-22-5731	鹿児島	0994-72-0606
秋　田	0188-24-7000		

The inside affair of SACOM 27

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

ピピルマピピルマプリリンパのマサ斉藤です。ふぇーん，西武負けちゃったよーん！悔しいよーん！！まったく，西武池袋線の通勤準急清瀬行きの車掌さんもガッカリしてんだぞ！やい，近鉄！巨人に負けたらタダじゃおかないぞ！(あっ，このベーマガ出る前に日本シリーズ終わってるんだった……)

新作情報だぎゃぁ

「38万キロの虚空」が，やっと発売できました。いやー，ヨカッタアルよ。そんでですね，MT-32対応のBGMが非常に好評でして(マサ斉藤が作曲したんだよん！)，そんで調子にのってCM-64版も作ってしまったワケだぁ。つまり，CM-64のPCMパートをフルに使ってるんです。それでもって，「38万キロの虚空・CM-64専用版」を**通信販売のみ**で発売します。ご希望の方は現金書留か郵便為替で9,800円分を下記までお送り下さい。CM-64ユーザーは買わにゃアカンよ。

〒130
東京都墨田区両国4-38-16桜井ビル4F
㈱システムサコム・ソフトウェア部
「38万キロの虚空・CM64版　通販希望」係

ちなみに，「38キロの虚空」は，FM-TOWNS版が11月20日，PC-9801V以降版が12月中旬に，それぞれ発売されます。

次に**「メタルサイト」**ですが，こちらの手違いで一部「メインメモリ2Mバイト必要」という話が流れてしまったようですが，正しくは，**「メインメモリ1メガバイトでも動く」**です。つまり，メモリ増設してなくても，遊べちゃうワケです。で，その他，X68Kの機能をフルに使った3Dグラフィック！！スクリーン256×256モードで，最大253×245ドットの巨大キャラクターが，アニメーションしながら動く！！アナログ・ジョイスティック対応！しかも，通常のジョイスティック，マウス，キーボードと，なんでも対応！！3Dスコープ対応！！MT-32対応！！もちろん，MT-32を持ってなくてもFM音源でプレイできる！！……ってなカンジですね。

お次は，**「史上最強のビデオバイブル」**という，FM-TOWNS用データベース・ソフト，1500本分のビデオソフトの情報（主な出演者，監督，映画会社，スタッフ，一般者の意見，等…）が1枚のCD-ROMに収録されてます。特徴として，1タイトルごとにビデオパッケージの写真が表示されたり，生のピアノ演奏を使用したCD-オーディオによるBGM等，従来のデータベースにはない，多彩な要素を取り入れました。また，386の性能をフルに生かした，高速検索。検索といっても，タイトル別だけではなく，特定の監督やジャンル，さらには単語別の検索もサポートしています。たとえば，J・ウィリアムが音楽を担当したタイトルだけを検索したり，「戦争」という単語が含まれるタイトルだけを捜し出すといったことも簡単に出来ます。もちろん，基本操作はすべてマウスなので，分厚い説明書片手に四苦八苦することもありません！ビデオファン，シネマファンはもちろん，そうでない人にも十分活用出来る，必見のデータベースです。「史上最強のビデオバイブル」は，FM-TOWNS専用CD-ROMで，12月中旬，**なんと4800円で登場！！**

そんで，毎回やってるX68Kアーケード移植タイトル当てクイズですが，いろいろと変なウワサが飛び交っていて，スタッフは少々錯トランス態になっています。38万キロの虚空のマスターアップは「明日か&あっ，スカ……」なんて人もいたり，はたまた，「梅がファイター」，などとワケのわからん事をいう人もいます。はたまた，「不運クレスタ」なんて，懐かしいお話もありました。いやー，わからん……。で，この答えはベーマガ1月号でバーンと発表するので，X68Kユーザーはお楽しみに！

最後は，なんとシステムサコムがX68K用MIDIボードを作ったんだよ，というお話。そうなんです。「TAPE SYNC. 端子がない」というところを除いては，**純正品とフルコンパチブル**！当然，価格は純正品より安い，**19800円**！これからX68Kでバリバリにmidiをヤルぜ！……というアナタにピッタシ！！システムサコム製X68K専用MIDIボード〝SX68M〟。12月堂々新発売！！

いやー，サコムって本当にモモにおまかせ！

画廊マサ



鳥取県・LINDA
(評)私は朝，寝グセがついてても，その後バイクでメットをかぶるんで，降りると自然に直ってたりします。



千葉県・ZUKA
(評)こーゆーほのぼのしたイラストを見ると，シ○テ○ソ○トの「ゆー○伝」を思い出すべえ（最終面のロボットの部品の組合せは大変だったよん）。



長野県・白夜／福岡県・WAKAME
(評)そーいえば，今年の福岡ダイエーは強かったなぁ（後半のみ）。西武はえらい目にあったぞ。10対5をひっくり返すんだもんなぁ。



埼玉県・CAB
(評)あっ，石神マーケットの近くに新しいマンション出来たろう。このあいだ，そこ通ってビックリしたよ。



鳥取県・コータロー
(評)こんなカッコで戦ったら，危なくってしょーがないって。せめて，メルヘンヴェールのTシャツぐらい着たほうが宣伝になっていいな。



愛媛県・りいく宗吉／東京都・足場とーる
(評)愛媛といえば！ウヒョ近藤の故郷ではないかぁ。だからメタルサイト買ってネ。愛媛では，オレンジ色のことを，柿色というんですかい？

河野光の ナムコット情報局

ベーマガ支局

ファミスタ'90

こんにちは，河野　光です。全国1億3000万の「ファミスタ」ファンのみなさま。ついに，90年度版「ファミスタ'90」が，ファミコンで，発売されます。つねに進化するファミスタ!!今回は，どんな新企画をひっさげて登場するのか，みなさんを愛と感動の世界にご案内しましょう。今回のこの情報局では，徹底的に「ファミスタ'90」をご紹介しましょう。

大容量化＋バッテリーバックアップ！

大容量（2メガ）＋バッテリーバックアップ装備の「リーグ戦モード」を筆頭に，新球場など大幅なモデルチェンジ!!

ここがポイント!!

①リーグモード誕生

最高6人まで参加でき，対戦表，勝敗表，成績表を表示，この刻々と変化するチーム状況を把握（はあく）しながら，実戦さながらの本格的ペナントレースが楽しめます。

②六つの個性的な球場が選べる

（ところざわ）球場
中間的な広さを持つ。ベンチ前には，トレードマークの動物の絵があります。

（たからづか）球場
両翼にラッキーゾーン。前作の（ろっこうさん）よりラッキーゾーンは小さい。

（ふえいふえい）球場
レフト側のフェンスが異常に高く，右中間が一番深くなっている。

（どうむ）球場
いわずと知れた屋根付き全天候型球場。今回からスコアボード横にスポンサー広告が入りました。

（かせんじき）球場
相変わらず狭さは天下一品。川のむこうに新築のツイン高層ビルがまぶしいぜ。

（だいそうげん）球場
球場外では青空のもと羊，牛達がたわむれるのどかな大草原が広がる球場。半端じゃなくドデカイ球場。

③スイッチヒッター登場

相手ピッチャーの利き腕に対して，バッターボックスを変える。（両）の文字がまぶしいぜ。

④新たにサイドスローの投手が誕生

投手のタイプが，オーバースロー，アンダースロー，そしてサイドスローと投手陣の幅が広がり，楽しさ倍増。

⑤コンピュータの思考ルーチン大幅アップ

たとえCOMに勝てなくても当方は責任は負いません。1人プレイでも楽しさ倍増。

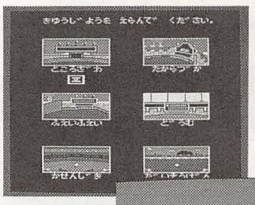
つねに進化する「ファミスタ」。発売は，12月19日（予定）。5,800円（予価，税別）。そして，もう一つファミコン・ソフトが，「ファミスタ」に続いて発売されます。



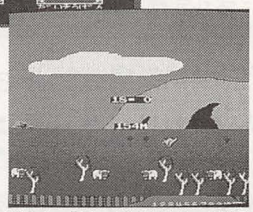
「ファミスタ'90」いよいよ開幕



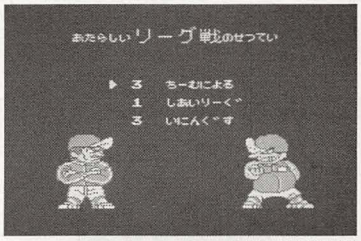
プレイモード・セレクト画面



球場設定画面



のどかな「だいそうげん」球場



リーグ戦の設定画面



おにぎやかな開幕シーン

帰ってきた。われらが「マッピー」!!

あのナムコを代表する正義感あふれる元気なポリスマウス。「マッピー」が私たちの前に帰ってきました。と，言いたいところですが，あのマッピーも今では，立派な二児の父。今回は，そのマッピージュニア，「ハッピー」「ラッピー」が繰り広げる大冒険「マッピーキッズ」の登場です。

マッピーといえば，バリバリのアクション・ゲーム。今回もその伝統を受け継ぎ正統派コミカルアクション。そして2人同時にプレイできる2人用は，上下場面分割方式を採用し，友達同士熱きバトルを楽しめます。

敵キャラは，おなじみマッピーの宿命のライバル，「ニャームコ」そしてそのこどもたちや，新キャラいっぱいのゲームです。

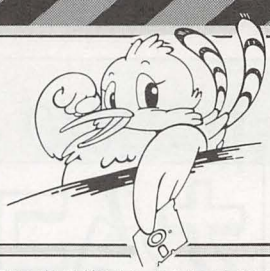
われらの「マッピーキッズ」は，発売が，12月22日（クリスマスイブ前日）。価格は5,800円（税別）で登場します。

それでは，寒さが一段と厳しくなりますので，お身体を大切に，風邪をひかないように気を付けて，今回のナムコット情報局はこれまで。SEE YOU!!

ナムコの河野　光でした。バイバイ!!

Humming Bird Soft™
はみんぐばぁど そふと らんど

株式会社 エム・エー・シー　ハミングバードソフト　〒530 大阪市北区曽根崎2−2−15



「ロードス島戦記」Fan待望!?
"サプリメント・ディスク"発売決定!!

全国42億の「ロードス島戦記」ファンのみなさんの為にハミングバードソフトは、日夜努力いたしております。遅ればせながらも、各機種の移植を進行させるなか、「ロードス島戦記」ファンのみなさんにもっと「ロードス島戦記」を楽しんでいただこうと考え、考えに考え抜いたわけであります。と、コンピュータゲーム版「ロードス島戦記」制作のハミングバードソフト（大阪市北区）代表取締役今西寛(33)は、よくわからない日本語で表明した。

ハミングバードソフトは「ロードス島戦記」のコンピュータゲームはもちろんのこと、小説、カセットブック、ゲームミュージック、などなどすべての「ロードス島戦記」の内容をふんだんに取り入れたうえに、コンピュータならではの楽しさ、面白さを加えたディスクを発売しようという計画を現在企てている。……らしい。



SPACE of "でざいな・あんくん"!

秋もそろそろ終わり、冬が近づいてきました。これから数ケ月、寒い日が続くと思うと〝くらくら〟しちゃいます。

あんくんは、寒いのが大っ嫌い。やっぱり夏の方がよいなっ!!なんて思いながら、つい先日、海へ行ってきたというカバヤロウと、いうあんくんば〝ぐらっちぇ〟なんです。(うーむ。この表現もこの号が出る頃には死語と化しているかも知れないなっ)

でも、11月ともなるとさすがに海も寒い。かき氷とか冷たいものを、一気に食べたりしたときに頭が〝キーン〟ってなることあるでしょ?海水をかぶっただけでそんな感じに頭が痛くなるの……。

でも、2月や3月はもっと寒いんだよっ。それでも〝ぐらっちぇ〟達はくぢけないのであったっ!たっ!た!た。(ECHO)

「ベーマガ」愛読者のみなさんっ!励ましのお手紙などなど、たっくさんありがとう。あんくんはとーってもうれしいのであった。

今とっても忙しいので、お返事を書く時間があまりありません。仕事の合間を縫って、お返事を書いているんだけど、数もかなり多いのです。お手紙をくれた方々には申しわけないと思っておりますが、もう少しだけ待っててねっ。

それと、今までにお手紙くれたことがある方も、そうでない方もまたお手紙くださいね。お手紙の内容は何でもいいんだよっ!だから、お気軽にお手紙くれよんっ!!

あて先は……

「ぐわんばれ〟でざいな・あんくん〟PART2」の係だよんっ!

▼岐阜県・SHIELD



▼長野県・インドマン



ヘヴィメタ・河内 Side

1ヵ月のごぶさたでした。ヘヴィメタ・河内改めハイパー・河内でごじゃりまするぅ〜。

平成元年最初で最後の年末ですね。うれしはずかし「ヘイ!年末」ですね。クリスマスや忘年会やプレ新年会の季節ですね。クリスマスプレゼントやお年玉の季節ですね。あぁ平和な国なのに、とても忙しい師走。

今年、HummingBird SoftはMSX2版の「ラプラスの魔」と「アグニの石」と88VA版の「ロードス島戦記」を発売しました。もう、お楽しみいただけたでしょうか?

「ラプラスの魔」は、「ロードス島戦記」の原作者のひとりである安田均さんのパソコンゲームデヴュー作です。『本格3Dホラー RPG』と銘打たれているとおり、小坂明子さん作曲の雰囲気抜群のBGMにのせて、あなたを恐怖の世界へご案内します。ちなみに、このゲームは全滅するとパーティをロストしますが、リセットしてはいけません。「ラプラスの魔」は、全滅したパーティを喰らって成長していくゲームなのです。あぁこわひ「アグニの石」のことを書こうとしたのにスペースが足りなひ!なんて無計画なわらひ。「アグニの石」は、ライヴアドヴェンチャーゲームといって、とってもリアルに時間が流れてゆくなかで、複雑に絡みあった人間関係のあいだをぬって、世にも珍しい深紅のエメラルド『アグニ』を盗みだすという、ドロボーさんが主人公のコマンド選択式のマルチエンディングなアドヴェンチャーゲームです。もちろんノリノリBGMは小坂明子さん作曲。

あぁ、今回は広告みたいな内容になってしまった。次回こそ開発室の『びっくりミルク』な秘密の花園を暴露してやるぅぅぅぅぅぅ

by『RUNNER族』ではありません。6年前から知ってますのヘヴィメタ・河内改めハイパー・河内でした。



片隅のコーナー

漬物はたくわんで始まり福神漬に終わると云う。

まるでこのコーナーのように、ライスの横にそっと添えられた福神漬が僕は好きだ。さあ、サプリメントディスクと福神漬の関係をよ〜く考えてみよう。〈小判〉

ユーザーズ・テレホン　☎大阪06-315-8255

平日午後1時半〜6時の間は、スタッフがお問い合せにしっかりお答えします。その他の時間には、あなたを異次元の世界へと誘うテープサービスが聞けちゃうぞ。

AVENUE TIME

NECアベニュー株式会社
〒102 東京都千代田区麹町 2-14-2



中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンＢＡＳＩＣマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応換してください。　（編集部）

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-UX41	258,000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-UX21	188,000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
FM77L2	25,000円	有	有	有	有	4		益田パソコンランド
PC-98XL²(ダブル)	548,000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-98XL／4	388,000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-9801LS2	376,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
PC-9801XL2	359,800円	有	無	無	有	3		㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-9801LX4	358,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-9801LS2	348,000円	有	無	無	有	3	新同品	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-98XA	348,000円	無	無	無	無	2	現品のみ	ＹＥＳ　ＳＡＰＰＯＲＯ
PC-9801RA2	295,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801ES2	290,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801VX41	268,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータ
PC-9801UX41	259,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
PC-9801RX2	258,000円	無	有	有	有	5	ディスプレイ・サービス	（有）リードコナン
PC-9801XL／2	258,000円	有	無	無	有	4	マニアル一部なし	フレックス四日市
PC-9801RX2	250,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801LV22	246,000円	有	有	有	有	5	新品	ＩＣランドキタジマ
PC-9801VX4	240,000円	有	無	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801VX41	238,000円	有	無	無	有	3		㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-9801VM4	230,000円	有	無	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801VX21	230,000円	有	有	有	有	5	10月現在2台あります	ＪＡＭ新潟
PC-9801RX2	228,000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-98XL／2	228,000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-9801LV22	228,000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-9801EX2	228,000円	有	有	有	有	5		㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-9801VX21	220,000円	有	無	有	有	5	6ケ月保証，新同品	フューチャーランド北本
PC-9801CV21	218,000円	有	無	無	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801VX21	218,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801RX2	215,000円	有	無	有	有	5		㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-9801VM21	210,000円	有	有	有	有	5	10月現在1台あります	ＪＡＭ新潟
PC-9801RX2	205,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801EX2	200,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801VX21	198,000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-9801LV21	198,000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-9801LV21	198,000円	有	無	無	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801VM4	198,000円	有	有	無	有	3	中古3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-9801RX2	198,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-9801VX21	190,000円	有	無	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801VM11	190,000円	有	有	有	有	5	限定	㈱サンマックス
PC-9801VM2	189,000円	無	無	無	有	3	本体，キーボード，ケーブル，システムのみ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VM11	188,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801UX21	188,000円	有	無	無	有	3		㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-9801VX21	188,000円	有	無	無	有	4	98人気機種	（有）マイクロアーツ
PC-9801VM2	185,000円	有	無	有	有	4		㈱マイコンランド
PC-9801VM21	182,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801VX2	180,000円	有	無	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801VM2	180,000円	有	無	無	有	4	IOデータ2MRAM付	フレックス四日市
PC-9801VM21	180,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
PC-9801UV11	179,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801LV21	178,000円	有	有	有	有	5	新品同様品	㈱ユーパース神戸店
PC-9801VM2	175,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801VM21	170,000円	有	無	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801DO	170,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-9801VM21	170,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-9801LV21	169,800円	有	無	無	有	3		㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-9801VM2	168,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801LV21	168,000円	有	無	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-9801VM2	160,000円	有	無	有	有	4	IM増設済	マイコンスウェアアライ
PC-9801VM2	159,000円	有	無	無	有	3		（有）石田電器
PC-9801VM2	158,000円	有	無	無	有	4		ＯＡシステムプラザ名古屋店
PC-9801VM2	158,000円	有	無	無	有	4		日本パソコンセンター
PC-9801VM2	155,000円	有	無	有	有	3	640K仕様	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
PC-9801UV2	150,000円	有	有	無	有	5	IMB RAMボード付	ＪＡＭ新潟
PC-9801M2	150,000円	有	無	有	有	4	640KB RAM特典付	ＪＡＭ新潟
PC-9801UV11	150,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-9801UV21	135,000円	有	無	無	有	4		コム・イン静岡店
PC-9801VF2	130,000円	有	無	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-9801M2	128,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801LT／2	128,000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-9801UV2	128,000円	有	有	無	有	3		㈱サンマックス
PC-9801VM2	125,000円	有	無	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801LT／11	108,000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-9801VF2	108,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801M	105,000円	有	無	有	有	3		コム・イン静岡店
PC-98XA／2	105,000円	無	無	無	有	4		ＯＡシステムプラザ名古屋店
PC-9801U2	99,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-9801F3	98,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801VF2	98,000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

■ＦＭ－ＬＡＢ釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
■㈲石田電器：〒085　北海道釧路市堀川町2-32　☎0154-25-6168
■ＹＥＳ　ＳＡＰＰＯＲＯ：〒060　北海道札幌市中央区南2条西3丁目　☎011-214-2850
■㈲リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■ＪＡＭ新潟：〒950　新潟県新潟市花園1-4-8　☎025-241-1398
■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
■Ｔ・ＺＯＮＥ大宮店：〒330　埼玉県大宮市宮原町3-515-2　☎048-652-1831

PC-9801F2	98,000円	無	無	有	有	4	640KB RAM,マウスI/F	ＪＡＭ新潟
PC-8801MA2	98,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-8801MA	92,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-9801M2	89,000円	有	無	無	有	3		（有）石田電器
PC-9801VF2	88,000円	有	無	無	有	3		（有）石田電器
PC-9801F2	85,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-98LT	85,000円	有	無	無	有	3	640K,3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801U2	80,000円	有	有	有	有	4	10月現在2台あります	ＪＡＭ新潟
PC-9801U2	76,000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-9801E	75,000円	有	無	無	有	4	漢ROM,640KB,1MB I/F付	（有）ダイナックス
PC-9801F2	68,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801F2	68,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801F2	65,000円	有	有	無	有	3		㈱サンマックス
PC-9801F2	64,800円	有	無	有	有	4	メイン128K,第2水準付	㈱ユーパース神戸店
PC-9801U2	64,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
PC-9801F2	60,000円	有	無	有	有	3		ＩＣランドテレコム
PC-9801E	55,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801F2	49,800円	有	無	有	有	3	640KB•RAM	（有）リードコナン
PC-9801E	48,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801	10,000円	有	無	無	有	3		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801TA3	235,000円	有	有	有	有	5	PC-88VA-11K内蔵	サードウェーブ横浜鶴見店
PC-88VA3	228,000円	有	無	無	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-88VA2	175,000円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801VA2	145,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801MA2	119,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-88VA	118,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801VA	115,000円	有	有	有	有	4	サウンドボードⅡ内蔵	サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801MA2	108,000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-88VA	108,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-88VA	108,000円	有	無	無	無	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-8801MA	105,000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-8801MA2	105,000円	有	有	有	有	5	新品	ＩＣランドキタジマ
PC-8801MA2	105,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA2	105,000円	有	有	有	有	5	新古品	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA2	105,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-88VA	100,000円	有	無	有	有	3	640KB実装済	ホビー・スペースコスモス
PC-88VA	100,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-8801MA	99,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA2	99,000円	有	有	無	有	5		㈱メルパ
PC-8801MA	99,000円	無	無	無	無	4		㈱メルパ
PC8801MA2	98,000円	有	無	無	有	4		（有）石田電器第一支店
PC-8801FA	94,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FA	92,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801FE	89,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-8801MH	88,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-88VA	88,000円	有	無	有	有	4		（有）マイクロアーツ
PC-8801MA2	88,000円	有	無	有	有	4		（有）マイクロアーツ
PC-8801MA	86,000円	有	無	無	有	5		日本パソコンセンター
PC-8801MH	85,000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-8801FE	83,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801MA	83,000円	有	無	有	有	4		（有）マイクロアーツ
PC-8801FE	82,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-8801MH	80,000円	有	無	無	有	4		㈱メルパ
PC-8801MA	80,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801FA	80,000円	有	無	有	有	4		（有）マイクロアーツ
PC-8801FA	79,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-8801FR	79,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-8801FH	79,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-8801FH／30	79,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FH／30(B)	79,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FE	79,800円	有	無	有	有	4	ビデオ出力可	（有）マイクロアーツ
PC-8801TR	78,000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-8801FE	78,000円	有	有	有	有	4	サウンドボードⅡ付	フレックス四日市
PC-8801FA	78,000円	有	有	有	有	4	限定	㈱サンマックス
PC-8801FE	78,000円	有	有	有	有	5		日本パソコンセンター
PC-8801MR	75,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MR	75,000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-8801FH／30	75,000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-8801SR／30	74,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MH	72,000円	有	無	無	無	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-8801MR	70,000円	有	無	有	有	3		ＩＣランドテレコム
PC-8801FH	70,000円	無	無	無	無	3	システム有	YES SAPPORO
PC-8801FA	70,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801FH／30	70,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-8801MH	69,800円	有	無	無	有	4	2D/2HD	（有）マイクロアーツ
PC-8801SR／30	68,000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-8801FH／30	68,000円	有	無	有	有	4	マニアル2冊	フレックス四日市
PC-8801FH／30	68,000円	有	無	無	有	4		（有）マイクロアーツ
PC-8801FR／30	65,000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-8801MR	65,000円	有	無	無	有	3	2D/2HD	（有）マイクロアーツ
PC-8801MR	65,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-8801FH／30	64,800円	有	無	無	有	4	美品	㈱ユーパース神戸店
PC-8801FH／30	62,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-8801FR	60,000円	有	無	有	有	3		ＩＣランドテレコム
PC-8801SR／30	59,800円	有	無	無	有	3	88人気機種	（有）マイクロアーツ
PC-8801FR／30	59,800円	有	無	無	有	3	88人気機種	（有）マイクロアーツ
PC-8801MR	58,000円	有	無	無	有	2		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-8801MR	58,000円	有	無	有	有	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-8801mkⅡFR／30	58,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-8801FR／30	58,000円	有	無	無	有	4	美品	㈱ユーパース神戸店
PC-8801SR	55,000円	無	無	有	無	3		ＩＣランドテレコム
PC-8801SR／30	55,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-8801FR／30	54,800円	有	有	有	有	4	消費税込	聖和ライフサービス
PC-8801FR／30	54,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-8801SR／30	54,000円	無	無	無	無	3		日本パソコンセンター
PC-8801FR／30	52,000円	無	無	無	有	3	マニュアルなし	（有）マイクロアーツ
PC-8801SR	50,000円	有	無	有	有	3		益田パソコンランド
PC-8801SR／30	48,000円	有	無	無	有	2		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-8801MR	42,800円	有	無	無	有	2	ディスクイジェクト不良	㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-8801mkⅡ	38,000円	有	無	無	有	3		日本パソコンセンター
PC-8801mk2／30	31,000円	有	無	無	有	3		（有）マイクロアーツ
PC-8801／30	28,000円	有	無	無	有	2		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-8801mkⅡ／30	25,000円	有	有	無	有	3	中古3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-8801mkⅡ／30	19,800円	有	無	無	有	3		（有）石田電器
PC8801mkⅡ／20	18,000円	有	無	無	無	3		（有）石田電器第一支店
PC-8801	10,000円	有	無	有	有	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-8001mkⅡ	15,000円	有	無	無	無	3		マイコンスクウェアアライ
PC-8001mkⅡSR	13,000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-8001mkⅡ	10,000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-8001SR	10,000円	有	無	有	有	3		㈱野島電気商会
PC-8001mkⅡ	6,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-6601	28,000円	有	無	有	有	3	シングルドライブ付	（有）マイクロアーツ
PC-6001mkⅡSR	7,000円	有	無	有	有	3		コムイン浜松店
PC-100／30	42,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

IBM

JX3+ディスプレー	75,000円	有	無	有	有	5		ＩＣランドキタジマ

アップル

Mac PLUS	268,000円	有	無	有	有	5	拡張ドライブ付	パソコンショップコムライン

EPSON

PC-386LS-H20	370,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286VS-STD	303,000円	有	有	有	有	5	PC-286CD付,展示機	マイコンショップパートナー
PC-286LE-STD	239,000円	有	有	有	有	5		パソコンショップコムライン
PC-286US	175,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286VFSTD	170,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-286U-STD	158,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-286U-STD	148,000円	有	無	有	有	4		（有）リードコナン
WORD BANK-NOTE2	40,000円	有	無	有	有	4		コム・イン静岡店
HC-20	20,000円	有	無	無	無	4	拡張ボックス付	ＪＡＭ新潟
PC-286VS	228,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286LE-STD	198,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
PC-286LE	198,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286VF	188,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286VE-STD	185,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-286L-STD-N	169,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
PC-286L-STD-N	168,000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-286L-STD-N	158,000円	有	有	有	有	5	展示品	Ｔ－ＺＯＮＥ大宮店
PC-286V-STD	158,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター

カシオ

MX-10(MSX)	5,000円	有	有	有	有	4		ジャスコ岡崎店パソコンフロアー

サンヨー

PHC-70FD	39,800円	有	有	有	有	5	限定	㈱サンマックス
PHC-23	15,000円	有	無	有	有	3	MSX2	㈱日本マイコン流通センター
MPC-10(MSX)	5,000円	無	無	無	無	2		ジャスコ岡崎店パソコンフロアー

■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
■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
■イヨ電子㈱：〒382　長野県須坂市横町301-1　☎0262-48-2399
■マイコンショップパートナー：〒387　長野県更埴市星代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
■九十九電機㈱ニューセンター店：〒101　東京都千代田区外神田1-16-10　☎03-251-0987
■㈱スタンバイ　東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-258-8955
■㈱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

SHARP

X1turboⅡ	43,000800円	有	無	有	有	4	嬉楽画TURBO付	㈱OAシステムプラザ横浜店
X68000AC-EHD	290,000円	有	有	有	有	5	CZ-603D-BK付	（有）石田電器
X68000PRO	258,000円	有	有	有	有	5	CZ-602D付	フレックス四日市
X68000ACE-HD	248,000円	有	有	有	有	5	CZ-603Dとセット	OAシステムプラザ名古屋店
X68000PRO	238,000円	有	有	有	有	5		パソコンショップコムライン
X68000	228,000円	有	無	有	有	3	600C＋600D	（有）マイクロアーツ
CZ-611C-GY	225,000円	有	有	有	有	4	2台有り	サードウェーブ横浜鶴見店
X68000ACE-HD	210,000円	有	有	有	有	4	限定	㈱サンマックス
X68000PRO	210,000円	有	有	有	有	5	限定	㈱サンマックス
X1turboZⅢ	90,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
X1turboZⅡ	89,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
X1turboZⅡ	85,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
X1turboZⅡ	78,000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
X1turboⅢ（セット）	78,000円	有	無	有	有		ディスプレCZ870DB付	日本パソコンセンター
X1turboZⅡ	72,000円	有	無	無	有	3		（有）マイクロアーツ
X1turboZ	69,000円	有	無	有	有	3	ターボ人気タイプ	（有）マイクロアーツ
X1turboZ	68,000円	有	有	有	有	4	中古3ケ月保証	コムイン浜松店
X1turboZ	64,000円	有	有	無	有	3		㈱サンマックス
X1twin	59,800円	有	有	有	有	5	新品展示品	㈱日本マイコン流通センター
X1turboⅢ	58,000円	有	無	無	有	3	2D/2HD	（有）マイクロアーツ
X1turboⅡ	56,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
X1G/30（セット）	55,000円	有	無	無	有	4	CU-14GB付	サードウェーブ横浜鶴見店
X1turboⅡ	55,000円	有	無	無	有	3		（有）マイクロアーツ
X1turboⅡ	50,000円	有	無	有	有			日本パソコンセンター
X1G/10	49,800円	無	無	無	無	3	現品のみ	YES SAPPORO
X1twin	49,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
Xturbo/30	49,000円	有	無	無	有	3		（有）マイクロアーツ
X1turboⅡ	48,000円	有	無	無	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
X1twin	48,000円	有	無	無	有	3	ケーブルなし	㈱日本マイコン流通センター
X1G/30（セット）	43,000円	有	無	無	有		ディスプレイCU14G付	日本パソコンセンター
X1twin	39,000円	有	無	無	有	4	PCエンジン付	（有）マイクロアーツ
X1turbo/30	39,000円	無	無	無	有	3	マニュアルなし	（有）マイクロアーツ
X1turbo/30	38,000円	有	有	無	有	3		㈱サンマックス
X1twin	38,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
X1G/30	26,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1F/20	26,000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
X1F/30	25,000円	有	無	有	有	2		コム・イン静岡店
X1G/30	23,000円	有	無	無	有			日本パソコンセンター
X1F/20	22,800円	有	無	無	無	3	アプリケーションマニュアルなし	㈱日本マイコン流通センター
X1G/30	22,000円	有	無	無	有	3	ビデオ出力可	（有）マイクロアーツ
X1G/30	18,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
X1G/10	15,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
X1F/10	9,800円	無	無	無	無	2		マイコンショップアイザワ
X1C	7,800円	無	無	無	無	2		マイコンショップアイザワ
PC-1251	5,800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
X1F/10	5,000円	有	無	無	有	1		コム・イン静岡店
MZ2861	118,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
MZ-2000	15,000円	無	無	無	無	2		ジャスコ鶴岡崎店パソコンフロアー
X1	5,000円	有	無	無	有	1		コム・イン静岡店

SONY

HB-T600(MSX2)	69,800円	有	有	有	有	4	キーボード付,展示品	ジャスコ鶴岡崎店パソコンフロアー
HB-F900	56,000円	有	無	有	有	4	2ドライブ	（有）マイクロアーツ
HB-F1XDJ	48,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
HB-F1XD	23,800円	無	無	有	有	3	マニュアルなし	（有）マイクロアーツ

東芝

J3100GT-002	298,000円	有	有	有	無	3		YES SAPPORO
J3100-SL011	178,000円	有	無	有	有	4	2DDタイプ10MB HDD	OAシステムプラザ名古屋店
J3100-SL002	168,000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
HX-10S(MSX)	5,000円	無	無	無	無	2	16K	ジャスコ鶴岡崎店パソコンフロアー

松下

FS-AIWX	48,000円	有	有	有	有	5	限定	㈱サンマックス
A1WX	47,000円	有	有	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
F1XD	28,000円	有	有	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
FS-4000	26,800円	有	無	有	有	3	MSXワーコン	㈱日本マイコン流通センター
FS-A1F	23,800円	無	無	有	有	3	マニュアルなし	（有）マイクロアーツ
FS-4500	20,000円	有	有	有	有	4	ワープロパソコン	サードウェーブ横浜鶴見店
FS-A1	10,000円	無	無	無	有	3	マニュアルなし	（有）マイクロアーツ

ビクター

HC-80	18,000円	有	無	有	有	3	MSX2	㈱日本マイコン流通センター

日立

MB-S1モデル40	198,000円	無	無	無	無	3		YES SAPPORO
MB6891+MP-3540	35,000円	有	無	無	有	4		ICランドキタジマ

富士通

FM TOWNS-2set	380,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器第一支店
FM-TOWNS-2セット	378,000円	有	有	有	有	5	新品同等品・税込	聖和ライフサービス
FM TOWNS-1set	320,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器第一支店
FM TOWNS-2セット	298,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
FM TOWNS	278,000円	有	無	有	有	5	専用ディスプレー・2ドライブ付	日本パソコンセンター
FM16B-FD2	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
FMR-30FD	98,000円	有	無	有	有	5		ICランドキタジマ
FM11 AD2+	85,000円	有	無	有	有	5	FM-11シリーズ他有	JAM新潟
FM77AV40SX	69,800円	有	有	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
FM-77AV40SX	68,000円	有	有	無	有	5		㈱OAシステムプラザ横浜店
FM77AV40EX	63,000円	有	無	無	有	4		（有）石田電器第一支店
FM16BSD	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
FM77AV40EX	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
FM77AV40	55,000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
FM-77AV40EX	55,000円	有	有	無	有	4	中古3ケ月保証	コムイン浜松店
FM-77AV40	50,000円	有	無	有	有	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
FM77L4	50,000円	有	有	有	有	3	展示品	ジャスコ鶴岡崎店パソコンフロアー
FM-77AV40	50,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
FM77AV	49,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
FM77AV40EX	49,800円	有	有	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
FM-77AV20-2	49,000円	有	有	有	有	5	新古品	㈱日本マイコン流通センター
FM77AV20EX	49,000円	有	無	有	有	4		（有）マイクロアーツ
FM-77AV20-2	48,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV40	48,000円	有	有	有	有	4	限定	㈱サンマックス
FM-77AV2	45,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV40EX	43,000円	有	無	有	有			日本パソコンセンター
MB25260	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
FM77L4	38,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
FM-77AV40	35,800円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ横浜店
FM77AV20-2	35,000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
FM77AV2	32,000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
FM77AV20-1	28,000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
FM77L4	28,000円	有	無	有	有	4		（有）石田電器第一支店
FM77AV2	28,000円	有	無	無	有	3		（有）マイクロアーツ
FM77AV-1	20,000円	有	無	有	有	5	1ドライブ特価品	JAM新潟
FM-77L2	20,000円	有	無	無	有	4	CRT付	マイコンショップパートナー
FM77D2	20,000円	無	無	無	有	3		（有）石田電器第一支店
FM-77L2	20,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
FM-77D2	15,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
FMNEW7	7,000円	無	無	無	無	3		（有）石田電器第一支店
FM-7	5,000円	有	無	無	有	3		コムイン浜松店
MB25420	68,000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
MB25410	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
MB25010	10,000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
FM77AV20EX	39,800円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店

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
N5923	348,000円	無	無	無	無	2		YES SAPPORO
KD-863G	75,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
N-5913	69,800円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
TV-452	65,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
KD-863S	57,000円	無	無	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
TV-352	56,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
KD-863S	52,000円	有	有	無	有	4	限定	㈱サンマックス
KD-862	48,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
KD-854N	48,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
KD-854	42,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
KD-852	42,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
KD-551	40,000円	無	無	無	有	3		サードウェーブ横浜鶴見店
KD-855	40,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-KD863G	89,000円	有	有	有	有	5	PC-Engine付・展示品	パソコンショップコムライン
PC-KD861	79,800円	無	有	有	有	3		T-ZONE大宮店
PC-KD854	70,000円	無	無	無	無	3		YES SAPPORO

■㈱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
■タイムマシン：〒183　東京都府中市新町3-15-5　☎0423-67-1129
■フォーネクスト立川店：〒190　東京都立川市錦町1-2-4 田坂ビル3F　☎0425-28-1933
■日本パソコンセンター：〒210　神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15-8　☎044-355-5000
■㈱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

PC-TV352	69,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-TV353	68,000円	有	有	有	有	5	新品	パソコンショップコムライン
PC-KD863S	58,000円	有	有	無	有	4	6ケ月保証	㈱ユーバース神戸店
PC-KD863S	55,000円	無	無	有	有	4	ステレオタイプ	(有) マイクロアーツ
PC-TV352	54,800円	有	有	有	有	4	消費税込	聖和ライフサービス
PC-KD854N	53,000円	有	有	有	有	5		パソコンショップコムライン
PC-KD862	52,800円	有	有	有	有	4	消費税込	聖和ライフサービス
PC-KD862	50,000円	有	無	有	有	4	デュアルスキャン	(有) マイクロアーツ
PC-KD855	49,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-KD862(B)	48,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-KD854	43,000円	有	無	無	無	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-KD854	40,800円	無	無	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋店
PC-KD854	40,000円	有	無	無	有	4		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-KD551	39,800円	無	無	無	有	2		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-KD551	39,000円	無	無	無	有	3	400ラインデジタル	(有) マイクロアーツ
PC-KD551	35,000円	無	無	無	有	3		㈱マイコンランド
PC-KD551	29,800円	無	有	無	有	3	中古3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-KD251K	15,000円	有	有	有	有	4	2000文字カラーCRT	マイコンスクウェアアライ
PC-8853N	45,000円	無	無	無	無	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8841	18,000円	有	無	無	無	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-60M43	16,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

EPSON

PC-286CD2	55,000円	有	有	有	有	3	展示品	T-ZONE大宮店

三洋

C-14E8	10,000円	無	無	無	無	3	展示使用品	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

SHARP

CU-14AD	59,800円	有	無	有	無	3	台数限定	YES SAPPORO
CZ-820DB	49,800円	無	無	無	無	3		YES SAPPORO
CU-14H2	39,800円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
CU-14AG1	39,800円	無	無	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
CU-14BD	39,800円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
CU-14ED	39,000円	無	無	無	有	4	アナログタイプ	(有) マイクロアーツ
CU-14BD	39,000円	無	無	有	有	4	デュアルスキャン	(有) マイクロアーツ
CU-14GB	25,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
CU-14F1	19,800円	無	無	無	有	3	2000文字カラー	(有) マイクロアーツ
CZ-611D	78,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
CZ-880D	60,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
CZ-850D	53,000円	有	無	無	有	3	400ラインTV付	(有) マイクロアーツ
CZ-603D	48,000円	有	有	有	有	5	限定	㈱サンマックス

松下

TH-14G	39,800円	無	無	無	有	3	RGB付, 展示品	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
TR-120T1	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

ニデコ

NH-14DS	39,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

富士通

FMDPC411	80,000円	有	有	有	有	5	プラズマ	(有) 石田電器第一支店
FM-TV155	55,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱
FM-TV151	43,000円	無	無	無	有	3	21ピンTV付	(有) マイクロアーツ
FMDPC231D	25,000円	無	無	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店

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
PC80S31	32,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-80S31	20,000円	有	無	有	無			㈱マイコンショップ西神戸
PC-80S31	19,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋店
PC-80S31	15,000円	無	無	無	有	3	2台有り	サードウェーブ横浜鶴見店

ITEC

ITH 540HS	65,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

EPSON

HDD-20S	49,800円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
TF-10FM	25,000円	無	無	無	無	3	FM用ドライブ	(有) マイクロアーツ

SHARP

CZ-503F	19,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
CZ-503F	16,000円	有	無	無	有	3	X1用シングル	(有) マイクロアーツ

富士通

FMFD801	78,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器第一支店

ポップ

KMF-35	10,000円	無	無	無	有	3	98用3.5インチシングル	(有) マイクロアーツ

ロジテック

K-305FM	35,800円	有	無	無	有	3	I/F, ケーブル付	㈱日本マイコン流通センター

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR602	220,000円	有	無	無	有	5	ページプリンター	フューチャーランド北本
NM-9950Ⅱ	98,000円	有	無	有	有	4		ICランドキタジマ
NM-9950	85,000円	有	有	有	有	4		(有) 石田電器
PC-PR201TH	75,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
PC-PR201V2	69,800円	有	無	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-PR101G	60,000円	有	有	有	有	5	展示品未使用	T-ZONE大宮店
PC-PR101F2	53,000円	有	有	有	有	4	シートフィーダ付	(有) ダイナックス
NM9400	50,000円	有	無	有	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
NM-9700	49,800円	有	有	有	有	4	中古3ケ月保証, カットシートフィーダー付	コムイン浜松店
NM-9900	49,800円	有	有	無	有	3	中古3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-PR201	49,800円	有	有	無	有	4		㈱マイコンランド
PC-101TL3	49,800円	有	有	有	有	5	新品同様品	㈱ユーバース神戸店
NM-9400	45,000円	有	無	無	有	4		(有) ダイナックス
PC-PR101TL2	40,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-PR102TL	39,800円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-PR406	39,800円	有	有	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-PR101TL	39,000円	有	無	無	有	4	熱転写カラー	(有) マイクロアーツ
PC-PR101T	34,800円	無	無	無	有	3	リボンパック付	(有) ダイナックス
PC-PR406	34,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-PR406M	30,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-PR406	30,000円	無	無	無	有	4		日本パソコンセンター
PC-PR406-02	11,000円	有	有	有	有	5	PC-PR406用第2ROM	T-ZONE大宮店
PC-PR202	9,800円	無	無	無	有	2		㈱SRGスタンバイ東京店

EPSON

HG-800PC	128,000円	有	有	有	有	5	1回だけ使用	(有) リードコナン
VP1000	89,800円	有	有	有	有	4	PCセット	㈱日本マイコン流通センター
VP-2500	84,800円	有	無	有	有	4	カラー, シートフィーダ付	OAシステムプラザ名古屋店
VP-1000	69,800円	有	有	有	有	5	未使用, 展示品	サードウェーブ横浜鶴見店
VP-500	59,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
AP-800PC	58,000円	有	無	無	有	4		㈱OAシステムプラザ横浜店
VP-135EX	58,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
VP-85K	48,000円	有	無	無	有	4	シートフィーダ付	(有) ダイナックス
MP130K	39,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
VP-80K	39,800円	有	有	有	有	4	トラクター, 第2水準, PCロム付	㈱ユーバース神戸店

グラフテック

MP-3300-51	69,800円	有	無	無	有	3	プロッターです	㈱SRGスタンバイ東京店

SHARP

CZ8PK5	54,800円	有	無	無	有	3	トラクタフィーダー付	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PC3	46,800円	有	有	有	有	5	新品同様	OAシステムプラザ名古屋店
CZ-8PK9	30,000円	有	無	無	有	3	24ドット漢字	(有) マイクロアーツ
CZ-8PC1	29,000円	有	無	無	有	3	X1用	(有) マイクロアーツ
CZ-8PN1	25,000円	有	無	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
MZ-1P17	19,800円	無	無	無	無	3		T-ZONE大宮店

スター精密

TR-24F	20,000円	無	無	無	有	4	FM用	フレックス四日市

精工舎

GP-500MX	15,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SONY

HBP-F1	20,000円	有	有	有	有	5	MSX用	パソコンショップコムライン

松下

FS-PA1	39,800円	有	有	無	有	4	MSX用プリンター	サードウェーブ横浜鶴見店
FS-PW1	35,000円	有	有	無	有	4	MSX用プリンター	サードウェーブ横浜鶴見店

■サードウェーブ横浜鶴見店：〒230　神奈川県横浜市鶴見区中央5-10-23　☎045-505-2880
■㈱ソフトクリエイト横浜店：〒221　神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第1建設ビル1F　☎045-314-4777
■㈱野島電気商会：〒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
■㈱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
■マイコン・スクウエア・アライ：〒254　神奈川県平塚市紅谷町17-2　☎0463-23-8484
■㈱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　☎0468-48-3290

FS-PK1	29,000円	有	無	有	有	4	熱転写	(有) マイクロアーツ

富士通

FMPR201	50,000円	有	無	有	有	4	トラクタフィーダ付	ＪＡＭ新潟
漢字プリンター15"MB27410	38,000円	無	無	無	無	3		(有) 石田電器第一支店
熱転写プリンターMB27407	4,000円	有	無	有	有	3		(有) 石田電器第一支店

ブラザー

M1024P	32,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
M-1009X	9,800円	有	無	無	有	4		コム・イン静岡店

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini7HG	128,000円	有	有	有	有	5	新品	ＩＣランドキタジマ
PWP-70HG	98,000円	有	無	有	有	5		ＯＡシステムプラザ名古屋店
PWP-50HD	94,800円	有	有	有	有	5	展示品	(有) リードコナン
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

EPSON

ワードバンクGT	99,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

カシオ

HW-951	29,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

キャノン

キャノワード350	64,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

WD-A700	148,000円	有	有	有	有	5	ゴシック・毛筆フォント付	(有) リードコナン
WV-500	99,800円	有	有	有	有	5	プリンタ，メモリ付	(有) リードコナン
WD-350F	99,800円	有	有	有	有	5	カラーワープロ，スキャナー付	マイコンショップアイザワ
WV-500(セット)	98,000円	有	有	有	有	5	プリンター，ドライブ付	㈱サンマックス
WV-500	72,800円	有	有	有	有	5	ノートワープロ	マイコンショップアイザワ

日立

ワードパル300 BW-300	148,000円	有	有	有	有	5		イヨ電子㈱

富士通

OASYS30SFⅡ	98,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器第一支店

SANYO

ES'100	88,000円	有	有	有	有	5	展示品	パソコンショップコムライン

リコー

RICOH RIPORT2000	99,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ

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
エックスマルチプライ	158,000円	有	有	有	有	5		テクナート
エックスマルチプライ	120,000円	有	有	無	有	5	ロム7万8千	ソフトランド秀和
ドラゴンブリード	98,000円	有	有	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
ドラゴンブリード	90,000円	有	有	無	有	5	ロム5万	ソフトランド秀和
ドラゴンブリード	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
トンマ	80,000円	有	有	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
ドラゴンブリード	75,000円	有	有	有	有	5		テクナート
イメージファイト	70,000円	有	有	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
イメージファイト	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート
最後の忍道	68,000円	有	有	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
イメージファイト	60,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
最後の忍道	60,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
トンマ	60,000円	有	有	無	有	5	ロム3万	ソフトランド秀和
四川省	45,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
Rタイプ	40,000円	有	有	無	有	5		ソフトランド秀和
ビジランテ	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
四川省	35,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
スパルタンX	15,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ロードランナー1~4	10,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
スペランカー	8,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
10ヤードファイト	5,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー

アタリ

ペーパーボーイ	70,000円	有	有	有	有	5	配線済	テクナート
インディジョーンズ	70,000円	有	有	有	有	5	配線済	テクナート
インディージョーンズ	50,000円	有	有	無	有	5		ソフトランド秀和

アルバ

リル麻雀	5,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ

アルファ電子

スーパースティングレー	10,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
カイロスの館	8,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
エキサイティングサッカー	6,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
チャンピオンベースボール	3,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー

アイレム

トンマ	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート

ウッドプレイス

ザ・ディープ	15,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ザ・ディープ	15,000円	有	有	無	有	5		ソフトランド秀和
キングオブボクサー	10,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー

SNK

ストリートスマート	95,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スカイアドベンチャー	90,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ストリートスマート	90,000円	有	有	無	有	5		ソフトランド秀和
怒Ⅲ	58,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
源始島	43,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
原始島	40,000円	有	有	無	有	5		ソフトランド秀和
航空騎兵物語	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
サイコソルジャー	30,000円	有	有	無	有	5		ソフトランド秀和
怒	20,000円	有	有	有	有	5	P付	パワードサービス
バドルマニア	12,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ゴールドメダリスト	10,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ジョイフルロード	6,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー

オルカ

バウンティー	15,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
イスバイアル	6,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
スカイランサー	4,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー

カプコン

エリア88	175,000円	有	有	有	有	5		テクナート
エリア88	160,000円	有	有	無	有	5		ソフトランド秀和
エリア88	145,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
天地を喰らう	135,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ウイロー	130,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ウイロー	130,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
ウイロー	125,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ウイロー	120,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
天地を喰らう	118,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ
ロストワールド	90,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ストリートファイター	88,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ロストワールド	85,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ストリートファイター	85,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ロストワールド	80,000円	有	有	無	無	5	パネル付	ソフトランド秀和
1943改	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ドカベン	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
1943	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
1943改	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドカベン	30,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
1943	30,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
虎への道	30,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
ブラックドラゴン	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ブラックドラゴン	25,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
ドカベン	20,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
ブラックドラゴン	20,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
魔界村	18,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
魔界村	15,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ
戦場の狼	9,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ
ひげ丸	6,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ひげ丸	5,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ

キューゴ

エアーウルフ	20,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
エアーウルフ	18,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス

■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
■コム・イン静岡店：〒420　静岡県静岡市鷹匠1-14-2 イワタビル2F　☎0542-51-1523
■㈲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
■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

コナミ

クォース	128,000円	有	有	有	有	5	テクナート
クライムファイター	100,000円	有	有	有	有	5	テクナート
キューブリック	88,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
ハードパンチャー	80,000円	有	有	無	無	5	グラⅡロム付 ソフトランド秀和
メインスタジアム	75,000円	有	有	有	有	5	NEWバージョン パワードサービス
グラディウスⅡ	70,000円	有	有	有	有	5	テクナート
グラディウスⅡ	70,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
MIA	68,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
グラディウスⅡ	68,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
サンダークロス	68,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
グラディウスII	60,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
スーパーコントラ	60,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
サンダークロス	55,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
メインスタジアム	50,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
A-JAX	50,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
A JAX	50,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
キューブリック	45,000円	有	有	有	有	5	テクナート
悪魔城ドラキュラ	40,000円	有	有	有	有	5	テクナート
リングの王者	38,000円	有	有	有	有	5	テクナート
サラマンダ	38,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
サラマンダ	36,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
魂斗羅	35,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
リングの王者	35,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
ツインビー	32,000円	有	有	有	有	4	電源付 パワードサービス
恋のホットロック	30,000円	有	有	有	有	5	パワードサービス
グラディウス	30,000円	有	有	無	有	4	電源付 ㈱ケイアイシー
グラディウス	28,000円	有	有	有	有	4	電源付き パワードサービス
キューブリック	28,000円	有	有	有	有	5	パワードサービス
サラマンダ	25,000円	有	無	有	有	5	(有) ママトップ
ニャンニャンパニック	20,000円	有	有	有	有	5	パワードサービス
ハイパーオリンピックスペシャル	10,000円	有	有	有	有	4	P付 パワードサービス
イーアルカンフー	8,000円	有	有	有	有	4	パワードサービス
ロードファイター	8,000円	有	無	有	有	4	(有) ママトップ
少林寺ロード	8,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
新入社員とおる君	8,000円	有	有	有	有	4	㈱ケイアイシー
タイムパイロット	7,000円	有	有	有	有	4	パワードサービス
新入社員とおる君	5,000円	有	無	有	有	4	(有) ママトップ
ハイパーオリンピック	5,000円	有	無	有	有	4	(有) ママトップ
ハイパーオリンピック84	5,000円	有	無	有	有	4	(有) ママトップ
サーカスチャーリー	5,000円	有	無	有	有	4	(有) ママトップ
タイムパイロット	5,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
ハイパーオリンピック	5,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
サーカスチャーリー	4,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー

サン電子

上海Ⅱ	48,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
ぺったんビュー	18,000円	有	有	有	有	5	テクナート
マーカム	10,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
いっき	6,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
ルート16	5,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー

SNK

ASO	15,000円	有	有	有	有	4	パワードサービス

シグマ

ニューヨークニューヨーク	15,000円	有	有	有	有	4	テクナート
バトルクルーザー	12,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
ポンポコ	3,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー

ジャレコ

破兆	168,000円	有	有	有	有	5	テクナート
破兆	120,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
プラスアルファ	80,000円	有	有	無	無	5	サブ4万 ソフトランド秀和
天聖龍	65,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
プラスアルファ	60,000円	有	有	有	有	5	テクナート
P-47	58,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
天聖龍	50,000円	有	無	有	有	5	(有) ママトップ
P-47	45,000円	有	無	有	有	5	(有) ママトップ
大霊界	40,000円	有	有	有	有	5	テクナート
大霊界	40,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
大霊界	28,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
銀河任侠伝	25,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
ぶたさん	18,000円	有	有	有	有	5	テクナート
ぶたさん	18,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
シティーコネクション	15,000円	有	有	有	有	4	パワードサービス
サイキック5	15,000円	有	無	有	有	5	(有) ママトップ
エクセライザー	13,000円	有	無	有	有	5	(有) ママトップ
フォーメーションZ	12,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
ノーティーボーイ	8,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
フィールドコンバット	4,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー

セガ

ゲイングランド	138,000円	有	有	有	有	4	高解像度(24KHZ) ㈱玉屋
ゲイングランド	138,000円	有	有	有	有	5	テクナート
テトリス	130,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
DJボーイ	120,000円	有	有	有	有	5	テクナート
フラッシュポイント	118,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
フラッシュポイント	110,000円	有	有	有	有	5	テクナート
DJボーイ	100,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
フラッシュポイント	100,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
クラックダウン	90,000円	有	有	有	有	5	テクナート
フラッシュポイント	90,000円	有	有	無	無	4	タイムマシン
クラックダウン	88,000円	有	有	有	有	4	高解像度(24KHZ) ㈱玉屋
スクランブルスピリット	88,000円	有	有	有	有	4	高解像度(24KHZ) ㈱玉屋
クラックダウン	88,000円	有	有	無	無	4	タイムマシン
タフターフ	65,000円	有	有	無	無	5	ロム3万 ソフトランド秀和
モンスターレア	60,000円	有	有	有	有	5	テクナート
ベイルート	58,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
レッスルウォー	58,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
ソニックブーム	48,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
ソニックブーム	48,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
カルテットⅡ	35,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
ビタゴラスの謎	15,000円	有	有	有	有	4	P付 パワードサービス
ビットフォールⅡ	13,000円	有	有	有	有	4	パワードサービス
フリッキー	12,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
チョップリフター	10,000円	有	無	有	有	4	(有) ママトップ
アッポー	10,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
タッパー	9,000円	有	有	無	有	4	(有) ママトップ
アッポー	7,000円	有	無	有	有	4	(有) ママトップ

セタ

キャッスルオブドラゴン	98,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
ウィッツ	98,000円	有	有	有	有	5	テクナート
スーパーリアル麻雀PⅢ	60,000円	有	有	有	有	5	テクナート
ウィッツ	60,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
スーパーリアル麻雀PⅢ	60,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
スーパーリアル麻雀PⅡ	25,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
スーパーリアル麻雀PⅡ	20,000円	有	有	有	有	5	テクナート
スーパーリアル麻雀PⅡ	18,000円	有	有	有	有	4	㈱ケイアイシー
スーパーリアル麻雀PⅠ	12,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
リアル麻雀	8,000円	有	有	無	有	4	㈱ケイアイシー
スーパリアル麻雀PI	7,000円	有	無	有	有	4	(有) ママトップ

タイトー

ドンドコドン	148,000円	有	有	有	有	5	ボードのみ有り パワードサービス
クライムシティ	118,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
ドンドコドン	100,000円	有	有	有	有	5	テクナート
クライムシティ	100,000円	有	有	有	有	5	テクナート
チャンピオンレスラー	100,000円	有	有	有	有	5	テクナート
ドンドコドン	100,000円	有	有	無	無	5	サブ3万 ソフトランド秀和
ファイナルブロー	100,000円	有	有	無	無	5	サブ3万 ソフトランド秀和
チャンピオンレスラー	98,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
ドンドコドン	90,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
クライムシティ	90,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
インセクターX	78,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
ダライアス	75,000円	有	有	有	有	4	PCBのみ パワードサービス
大旋風	75,000円	有	有	有	有	5	パワードサービス
大旋風	70,000円	有	有	有	有	5	テクナート
達人	70,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
ファイティングホーク	60,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
ホラーストーリー	60,000円	有	有	有	有	5	テクナート
マスターオブウエポン	50,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
マスターオブウエポン	50,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
大旋風	50,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
ヘルファイアー	50,000円	有	無	無	有	4	タイムマシン
ヘルファイアー	50,000円	有	有	無	無	5	ソフトランド秀和
ハレーズコメット	48,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
火激	40,000円	有	有	有	有	5	テクナート
フリップル	38,000円	有	有	有	有	4	㈱玉屋
レイメイズ	38,000円	有	有	有	有	5	パワードサービス
フライングシャーク	30,000円	有	有	有	有	5	パワードサービス

■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
■㈱ユーパース神戸店：〒650　兵庫県神戸市中央区元町高架通2-196（モトコー3番街）　☎078-371-1030
■ＩＣランドテレコム：〒656　兵庫県洲本市桑間418-1　☎0799-23-1633
■㈱マイコンショップ西神戸：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■益田パソコンランド：〒698　島根県益田市駅前町29-5　☎0856-22-0396
■メルバ高知：〒780　高知市北川添45-3　☎0888-83-1612
■パワードサービス：〒816　福岡市博多区諸岡4-29-23　☎092-572-4110
■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

フリップル	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ルパンⅢ世	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
奇々怪界	30,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
インベーダー	30,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
ワードナの森	28,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
フリップル	25,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ヘビーユニット	25,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
スクランブルフォーメーション	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
エクスターミネーション	15,000円	有	有	有	有	5		バワードサービス
黄金の城	13,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
奇々怪界	12,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
影の伝説	10,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ドッジボール	8,000円	有	無	無	無	5		ソフトランド秀和
エレベーターアクション	7,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
奇々怪界	5,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ
女子バレー	5,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー

データイースト

シークレットエージェント	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
シークレットエージェント	90,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
シークレットエージェント	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ヘビーバレル	78,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ファイテングファンタジー	65,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
ロボコップ	58,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ロボコップ	55,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ファイテングファンタジー	48,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ファイテングファンタジー	45,000円	有	有	有	有	5		テクナート
アクトフェンサー	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
アクトフェンサー	40,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
アクトフェンサー	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
サイコニックオスカー	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
SRD	20,000円	有	有	有	有	5		テクナート
臥竜列伝	18,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
プレイウッド	18,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
SRD	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ダーウイン	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
対戦空手道	5,000円	有	無	有	有	4		(有) ママトップ
リバレーション	5,000円	有	無	有	有	4		(有) ママトップ

テクノスジャパン

スーパースターズ	148,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スーパースターズ	100,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
ダブルドラゴンⅡ	75,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ダブルドラゴン	35,000円	有	有	有	有	5		テクナート
エキサイティングアワー	9,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ
ザ・ビックプロレス	5,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ

テクモ

ワールドカップ90	148,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ワールドカップ90	130,000円	有	有	無	無	5	新品	ソフトランド秀和
ダイナマイトデューク	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ダイナマイトデューク	90,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
ワイドファング	80,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
ジェミニウイング	35,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ワールドカップ	28,000円	有	有	有	有	4	P付	バワードサービス
アルゴスの戦士	20,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
ソロモンの鍵	16,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス

ナムコ

ファイネストアワー	158,000円	有	有	有	有	5	ロムのみ有り	バワードサービス
ファイネストアワー	158,000円	有	有	無	無	5	ロム6万8千	ソフトランド秀和
ワルキューレの伝説	150,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ワルキューレの伝説	150,000円	有	有	無	無	5	ロム5万	ソフトランド秀和
メルヘンメイズ	80,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ロンパーズ	80,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ワールドコート	80,000円	有	有	有	有	5	ロムのみ有り	バワードサービス
ワンダーモモ	58,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
ワンダーモモ	55,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ローリングサンダー	50,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ワンダーモモ	50,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド秀和
イシターの復活	40,000円	有	有	有	有	5		テクナート
源平討魔伝	40,000円	有	有	無	有	4	H付	㈱ケイアイシー
源平討魔伝	38,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
源平討魔伝	38,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
バックランド	33,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
源平討魔伝	32,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ
フォゾン	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
バラデューク	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スカイキッド	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドラゴンバスター	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スーパーゼビウス	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドルアーガの塔	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
トイポップ	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ギャプラス	15,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
ドラゴンバスター	15,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
ROMキット・ドラゴンスピリット	15,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
バラデューク	14,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
グロブダー	10,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
メトロクロス	10,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
メトロクロス	10,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ
ゼビウス	9,000円	有	有	有	有	4		バワードサービスバワードサービス
スカイキッド	9,000円	有	無	有	有	5		(有) ママトップ
ギャラガ	8,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
ギャラクシアン	8,000円	有	有	有	有	4	専用筐付も有り	バワードサービス
マッピー	8,000円	無	有	有	有	4		バワードサービス
マッピー	8,000円	有	無	有	有	4		(有) ママトップ
ギャラガ	8,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ROMキット・ロンパーズ	8,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ギャラクシアン	6,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ROMキット・ワールドコート	6,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー

日本物産

ビッグファイター	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ギャルの告白	58,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
宇宙より愛をこめて	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
宇宙より愛をこめて	40,000円	有	有	有	有	5		テクナート
テラフォース	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
Gメン89	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
スキャンダル麻雀	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
テレフォン麻雀	25,000円	有	有	有	有	5		テクナート
Gメン89	25,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
麻雀刺客	23,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ホレホレ大作戦	20,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
花のもも子組	20,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
妖魔忍法帖	18,000円	有	有	有	有	4		バワードサービス
花のもも子組	15,000円	有	有	有	有	5		バワードサービス

ビデオシステム

スーパーバレーボール	110,000円	有	有	有	有	5		テクナート
麻雀夏物語	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
麻雀ファンクラブ	58,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
アイドル麻雀放送局	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ラビオレプス	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
アイドルマージャン	28,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
お雀子クラブ	5,000円	有	無	有	有	4		(有) ママトップ



マイコンショップ
イヨ電子からのお知らせ

- 開梱品 エプソン286VF+シャープCRTセット ￥260,000
- 開梱品 シャープワープロWD580(1台限り) ￥ 99,800
- 開梱品 シャープワープロWDA700 ￥160,000

ゲームソフトお買上げの方サービス券進呈

ソフト・ハード何でも通信販売いたします。

(税別価格)

〒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

3周年記念大感謝セール

先着500名限り

★全品特別価格よりさらに1,000円割引いたします。（ご注文は、ハガキに下の割引券をはってお申し込み下さい。1,000円割引なので、TVフィルターFSII.14・15型用なら3,000円になります。）
★お支払いは正月でOK!!（平成2年1月10日までにお支払いください。）
★7日間無料使用OK!!
★効果がなければ返品自由!!（7日間使用しキズがついても返品できます。これは㈱サンクレストだけのシステムです。）

ゲーム派の君に!!

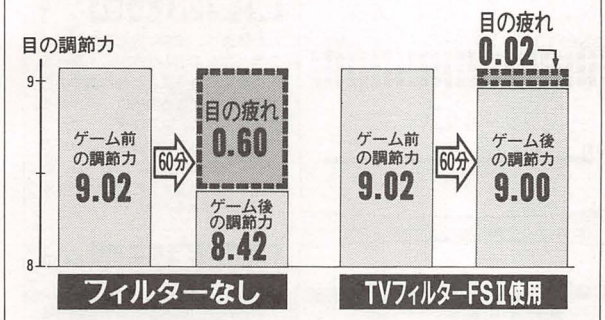
TVフィルターFSII

〔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）



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。

ゲーム&プログラム派の君に!!

CRTフィルター101

〔映りこみ・チラツキを防止〕



- ●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

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。

さらに特別価格より1,000円割引

☆消費税含む

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

型名 14・15型用 サイズ(㎜) 262×330
定価 9,800円 ⇨ 特別価格 4,900円

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に召しましたら、同封の払い込み用紙で郵便局から、平成2年1月10日までにお送り下さい。返品の場合、返送料のみ自己負担でお願いします。1枚の割引券で商品2枚まで注文できます。

お申し込みは今すぐ、**おハガキで!!**

41円

〒577
大阪府東大阪市
柏田西1-9-15
㈱サンクレスト
JPM係

TVフィルターFSII
を申し込みます
- 型名（ 型用）
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

割引券

割引券をはってネエ!!

●お問い合せ先
㈱サンクレスト
午前9時～午後6時
TEL 06(303)4152
お電話でのお申し込みは割引いたしません。

切り取り線

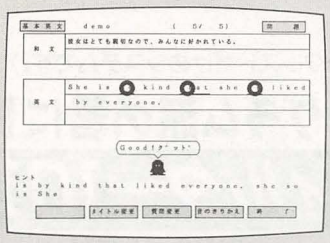
特別価格よりさらに
1,000円割引券
有効期間 平成1年12月31日

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

図形大工さん

図形大工さん、キャラクターエディターが近日新発売！

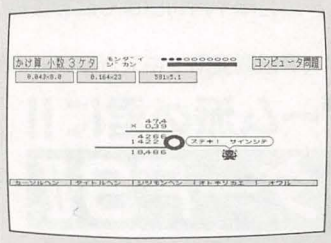
大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。



英語大工さん

パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文



計算大工さん

小1から小6までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは1ケタ～5ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

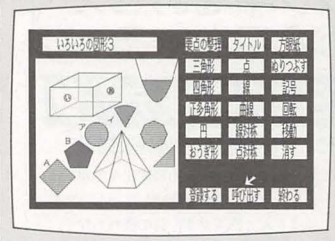
学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算



地理大工さん

地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは地図の位置から地名などを答える方式、地名などから位置を答える方式の2つ。

学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし



図形大工さん

算数図形を楽しくスピーディーにえがくことができる。小1から小6までに習う図形学習の要点が入っており、学年別や図形別などに呼び出して要点学習をすることもできる。小学生だけでなく中学生も十分に利用できるソフトである。

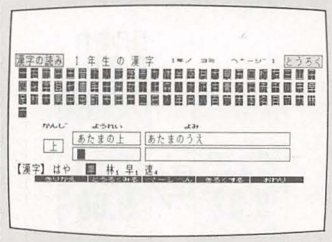
構成①図形をつくる②問題をつくる③問題をとく④要点をみる⑤データディスク作成



歴史大工さん

史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史



漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。1年～6年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースには基本データが入っている。ワープロの漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

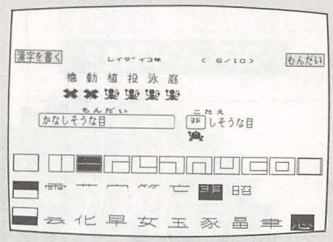
学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み



数学大工さん 図形編

図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

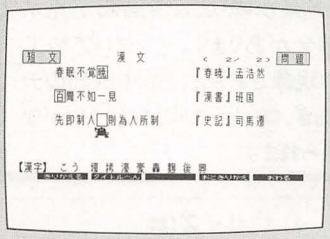
学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ



漢字大工さん 書き方編

部首エディターをつかって、へん・つくりなどの部首を自分で登録できる。その部首を組み合わせて好きな漢字がつくれ、その文字を問題として登録することができる。ほかに1年～6年の学年別コース、書きあやまりやすい漢字のコースがある。

学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書きあやまりやすい漢字



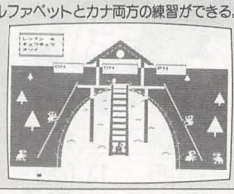
国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースで覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。

学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句

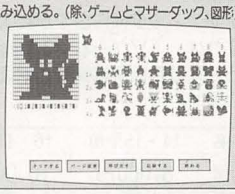
マザーダック タイピング

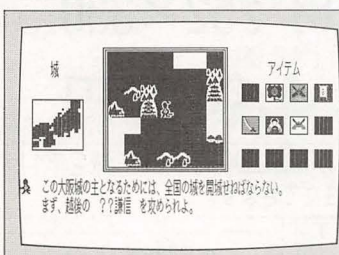
たのしいゲーム方式のタイプレッスン。アルファベットとカナ両方の練習ができる。



キャラクター エディター

自分でキャラクターをつくり、大工さんに組み込める。（除、ゲームとマザーダック、図形）





ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜びを体験されることでしょう。

機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成

カタログ　ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名・お持ちの機種・電話・職業をご記入ください）

購入申込　ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA，ヤマギワ，Bit-INN東京，池袋：西武デパート，ニック，渋谷：J&P，銀座：マイコンベース銀座，町田：J&P，大阪日本橋：J&Pテクノランド，J&Pメディアランド

♦PC98テモFD有¥1,000（切手又は現金をお送り下さい）
♦お試しいただけます→秋葉原：NEC C&Cセンター　大阪：NEC C&Cプラザ

♣お知らせ　PC98の2DD版ユーザーで、2HD版希望の方にFDのみ2,000円でおわけします。又、漢字と計算大工さんにプリント機能がつきました(98向2HDのみ)やはり2,000円です。(要ユーザー登録、前金)

対象	中学生・高校生向					小学生向				小中高一般	
教科 / 機種	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	計算大工さん	図形大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編	ゲーム大工さん	マザーダックタイピング	キャラクターエディター
PC98 256K以上	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙予定	⊙	⊙	⊙	⊙	○
PC88 SR以降	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙		⊙	⊙	⊙	⊙	
構成	⊙FD 2枚＋マニュアル　○FD 1枚（PC98向 5'2HD or 3.5'2HD，PC88向 5'2D）											
定価（税別）	⊙各8000円　○3000円											

※PC98向はPC286対応　※送料1点250円、2点以上無料

人とコンピュータを考える　ヒューマンソフト　〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902　☎03-981-7822

中古 激安 新品

とにかく 高価買取中 してみよう〜!!

0474(76) 0860

TEL受付は、PM11:00マデ

●全国通販、ローンもOK!! ●送料無料(2万円以上)

★買って安心中古品も保証付。★価格は10月20日現在のものです。★品物が着いた時のお支払もできます。(代引)

パソコン ワープロ OA機器

ボーナス特別サービスセール

買取価格	中古機種	販売価格
¥240,000	PC-9801RA2	¥270,000
¥190,000	PC-9801RX2	¥205,000
¥170,000	PC-9801VX21	¥189,000
¥160,000	PC-9801VX2	¥175,000
¥155,000	PC-9801VM11	¥170,000
¥150,000	PC-9801VM21	¥165,000
¥125,000	PC-9801VM2	¥140,000
¥130,000	PC-9801LV21	¥149,000
¥125,000	PC-9801UV11	¥145,000
¥125,000	PC-9801UV21	¥145,000
¥110,000	PC-9801UV2	¥129,000
¥125,000	PC-286V-STD	¥145,000
¥ 70,000	PC-8801VA	¥ 85,000
¥ 65,000	PC-8801MA	¥ 75,000
¥ 60,000	PC-8801FA	¥ 70,000
¥ 55,000	PC-8801MH	¥ 65,000
¥ 50,000	PC-8801FH30	¥ 60,000
¥ 40,000	PC-8801SR30	¥ 50,000
¥200,000	X68000セット	¥220,000
¥ 45,000	X1ターボZ	¥ 55,000
¥ 5,000	2000文字カラー	¥ 15,000
¥ 25,000	4000文字カラー	¥ 35,000
¥ 20,000	PC-PR101TL2	¥ 35,000
¥ 35,000	PC-PR201TL2	¥ 50,000
¥ 15,000	MSX2ドライブ付	¥ 25,000
高価買取	その他	¥ 大特価

新品特価

- X68000EXPERT(CZ-602C、CZ-602D)セット……¥455,800
- X68000PRO(CZ-652C、CZ-602D)セット……¥397,800
- PC-9801N ……¥248,000
- PC-9801RA21 新製品 ……¥498,000
- PC-9801RX21 予約受付中……¥338,000
- PC-9801RX2 ……¥398,000
- PC-9801EX2(3.5インチFDD、FM音源付)……¥348,000
- PC-9801VM11……¥328,000
- PC-98DO(88、98コンパチ)……¥298,000
- PC-9801UV11 ……¥265,000
- PC-9801LV22 ……¥378,000
- PC-8801VA2 ……¥298,000
- PC-8801MA2 ……¥168,000
- PC-8801FE……¥129,000
- PC-286VS-STD……¥388,000
- PC-286VF-STD ……¥298,000
- PC-286LS-STD ……¥478,000
- CU-14FD……¥ 74,800
- XC-1498C(ドットピッチ0.28)……¥ 99,800

大特価

特選中古・新品特価

- X68000ACE HD 新品 セット(CZ-611C+CZ-603D)…¥298,000
- RX2 新品 セット(本体+SP340II(40M)+XC-1498C)…¥339,000
- PC-9801RA5(32ビット、40Mハードディスク付)……¥338,000
- PC-9801VX21……¥185,000
- PC-9801VX21(音源付)……¥193,000
- PC-9801VM2(640K)……¥145,000
- PC-9801UV2 ……¥129,000
- PC-98DO(88、98コンパチ)……¥175,000
- PC-9801F2(マウスインターフェース付)……¥ 59,000
- PC-8801VA2……¥139,000
- PC-8801MA2……¥ 93,000
- PC-8801MH……¥ 65,000
- FM Townsセット(MS-DOS付)……¥260,000
- NM9700(トラクターユニット付・ドットカラー)……¥ 69,000
- M-1724 新品 (プラザー24ドットインパクト漢字プリンター)…¥ 64,800
- VP-135K(スーパーカートリッジ、ハガキガイド付)……¥ 59,800
- NM9700 新品 ……¥ 83,000
- SL-130Mk(トラクターユニット付)……¥ 59,000
- PC-KD854 ……¥ 38,000
- PC-KD854N……¥ 43,000
- PC-KD863S……¥ 49,000
- WD-850 新品 (シャープワープロ書院)……¥115,000
- SP-340II 新品 (40Mハードディスク)……¥ 75,000
- FM-1 新品 (アクセル、98用サウンドボード)……¥ 13,800
- FDC-58 新品 (アクセル、5"2HD、オートリバース)……¥ 65,000
- ワープロソフト・ゲームソフト……¥ 激安

その他の組合せも高価下取りします。

新品 / 下取り品	PC-9801 n予約	PC-9801 RX2	PC-9801 DO	PC-9801 UV11	PC-286VF STD	X68000 PRO & CZ-603D
PC-8801FA	¥150,000	¥165,000	¥140,000	¥115,000	¥140,000	¥230,000
PC-8801VA	¥150,000	¥155,000	¥130,000	¥105,000	¥125,000	¥220,000
PC-9801UV21	¥ 86,000	¥ 98,000	¥ 70,000	¥ 50,000	¥ 75,000	¥165,000
PC-9801VM2	¥ 95,000	¥ 95,000	¥ 75,000	¥ 50,000	¥ 75,000	¥165,000
PC-9801VM21	¥ 70,000	¥ 75,000	¥ 55,000	¥ 25,000	¥ 50,000	¥140,000
PC-9801VX2	¥ 60,000	¥ 60,000	¥ 40,000	¥ 15,000	¥ 40,000	¥130,000
PC-9801VX21	¥ 50,000	¥ 45,000	¥ 30,000	¥ 5,000	¥ 30,000	¥120,000
PC-286V-STD	¥ 90,000	¥ 90,000	¥ 80,000	¥ 55,000 おつり	¥ 80,000 おつり	¥170,000
X68000セット	¥ 20,000	¥ 15,000	¥ 0	¥ 15,000	¥ 10,000	

価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。
●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK!

株式会社 コムネット

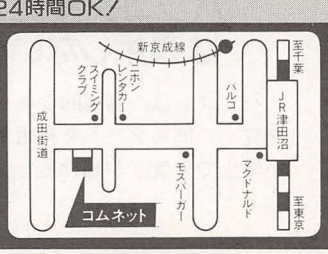
☎0474(76)0860
FAX.0474(76)1294

■申込方法 現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。

住友銀行 津田沼駅前支店
普通 560065 (株)コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13

営業時間 AM11:00ヨリPM8:00マデ



新版BASIC基礎講座の目をみはる人気ぶり

即実戦的・名刺型カードから声が出る ゼロからでもだいじょうぶ

遂に出た！「98シリーズ」が自由自在



今では誰でもが当り前に使えるコピーやファックスにしても最初は、なかなか触りづらかったもの。ましてコンピューターとなるとできれば触りたくないのが人情だ。しかし新人類から中・高年まで、今やコンピューターは避けて通れぬ道となってきた。だが、心配無用。「本で勉強するよりグンとわかりやすい」「会社で使っている98シリーズが自由自在に使いこなせるようになった」「これでOA全盛になっても恐くない」と人気を博しているオーディオカード方式の『新版BASIC基礎講座』がある。OA時代に乗り遅れないためにも格好の学習システムなのだ。いま注目の『新版BASIC基礎講座』とは……

“パソコン音痴”は通用しない

パソコンは、基本的なキー操作を覚え、簡易ソフトを利用すれば、小学生でも数学が解けるし、理科のグラフも作れるのだから誰でもすぐ使えるようになる。しかしこの簡易ソフトは、言ってみれば日常の挨拶に使う決まり文句のようなもので、それ以上のオリジナリティを要求されるものには役に立たない。

顧客管理、販売管理、給与計算など、いわゆるアプリケーション（適用業務）として本格的に活用するには、BASICと呼ばれるプログラム言語をマスターする必要があるわけだ。

ここでほとんどの人が「BASICがわからなければ、パソコンとビジネスに直結した会話ができないし、プログラムも組めない。しかしBASICそのものをマスターするのが大変で……」とサジを投げるのだ。

ところがここ二～三年「BASICはやさしい」という声が起こり、とことんパソコンとつきあってやろうと意気込む人が急増してきているのだ。

そのきっかけとなったのがパナ教育システムの『BASIC基礎講座』と呼ばれる、初心者専用の親切なパソコン講座だ。

この講座が今回、これまでの受

講生の意見や希望を盛り込んで、更に分かりやすく改訂され、『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』として、再デビューした。

さっそく、この改訂版に取り組んだ、悩める初心者に感想を聞いてみた。「これまで、本を読むと余計に分からなくなってしまったが、この講座の親切、ていねいさは抜群で、なんだこんな簡単なことだったのかと驚いている」

（村松誠二君・21歳）

「一日に少しずつで良いので、飽きないし確実に覚えられる」

（増田憲子さん・27歳）

「ワープロとしてしか使っていなかったけれど、ＢＡＳＩＣが分かり始めたので、９８の利用価値が上がってくると思う」

（水上良造さん・32歳）

「４冊も入門書を読んだけれど、全くわからなかった。その点この講座は、私たち初心者の気持ちをよく理解している。オジサン族にも使えそうだ」

（木下繁さん・44歳）

これらの声を聞いていると、どうやら眠っているパソコンを、活用することが可能になりそうだ。

98を自由自在に使いこなせ

では『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』が何故そんなに理解しやすいのかという点を探ってみると……

最大の秘密は、目と耳とによって繰り返し学習ができることと、大切なポイントが確実に分かるように親切ていねいな編集がなされていることだ。手のひらにおさまるミニプレーヤと、名刺大のカードが主な教材だが、このカードをプレーヤに差し込むと70秒間にわたって講師の解説が流れるシステムになっている。これは、カードの裏にマイクロレコードが貼付してあるからだ。また、カードの表には、解説の内容が要約して印刷されているので、それを読みながら解説に耳を傾けることができる。つまり、いつでもどこでも、視聴覚による学習が可能という画期的システムなのだ。カードは、入門編が90枚、応用編が160枚と、しめて250枚のカードがそろっている。

しかも250枚のカードには98シリーズを使いこなすのに最適の内容がズラリ。したがって『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』をマスターすれば、ＮＥＣ９８シリーズが自由自在に使いこなせるというわけ。

「会社でいま使っている、９８シリーズで勉強できるし、そのまますぐ仕事にも役立つのでとても助かっています」

と喜ぶのは、商社に勤務する溝田文男さん（36歳）。

「それに１枚、１ポイントが70秒で学習できるのも魅力」で昼休みや通勤の途中、それに寝る前など、ちょっとしたフリータイムに気軽に学習できるのがいいとご満悦。

段階的カリキュラムが成功の秘訣

パソコンを仕事に生かすには最少の入力で最も有効な情報を出力することがポイント。それにはＢＡＳＩＣを活用することが肝心だ。

そのＢＡＳＩＣが新しい教材の開発によって、誰でもやさしくマスターすることができるようになったというわけだ。

仕事の流れを体系的にとらえて図式化できないと、役に立つプログラムは組めないが、この『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』なら、すぐれたプログラムづくりの方法が身に付くという。

このために、この講座では概略を把握することを目的とした「入門編」と、詳しく活用を学習する「応用編」の二部構成で、重要な命令語などは二段階にわたって学習するようになっている。

また、サブテキストには、仕事の流れを図式化するトレーニングを充分に行うことができるように用意されている。



米国マイクロソニックス社・松下電器産業ＫＫ
特許商品独占販売

このように、やさしいものから難しいものに、ざっと全体を摑んでから細部へと、段階的カリキュラムが採用され、大きな効果を上げているのだ。『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』は、これまでＢＡＳＩＣに尻込みしていたビジネスマンや全くの初心者にとって魅力ある講座であることは確かだ。

●

『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』の価格は、一括払だと49,800円（消費税別）。手軽な分割払では、月々わずか3,700円（15回・初回のみ5,033円消費税込み）でスタートできる。

■ハガキでのお申込みは、

①「BASIC」希望②郵便番号・住所（フリガナ）③氏名（フリガナ）・年令・捺印④18才未満の方は保護者氏名（フリガナ）・捺印⑤電話番号（市外局番も）⑥一括払いか分割払いかの別――以上を明記の上、

〒101-91
東京・神田局私書箱17号
パナ教育システム
「BASIC基礎講座」135係へ。

■電話でのお申込みは、

☎東京03－255－3381㈹
（日曜・祭日も24時間受付可）

お申込みをうけてから10日以内に（送料当社負担）お届けします。万一、お気に召さない場合は、教材到着後７日以内なら返送できます（返送料のみ負担）。

※社内研修としてまとめてご利用の場合はご相談ください。

提供 パナ教育システム
〒101東京都千代田区神田佐久間町1-17



プロ野球公式戦

巨人戦へプレゼント!!

セットでお買い上げのお客様に、ヤクルトVS巨人戦(神宮球場)内野指定席へご招待致します。

TVでも活躍中!

IPLは、販売の他にも皆様の身近で頑張っています。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など、数々の番組内に使用されるコンピュータプログラム等を、制作担当しています。

ラジオCM放送中!!

IPLでは、皆様に親しみを込めて、ラジオCMにより、お客様にご挨拶を申し上げております。是非お聞き下さい。
(ニッポン放送(1240kHz)泉谷しげるの土曜はまかせろ!!)

76,213人の結論

数字が証明した、IPLの信頼性と発展性。保証する。
そしてベストプライス。さらに充実させたサービスシステム。
一貫体制のもと、独自のシステムで業界をリードするIPL。

常識を超えた独自のサポートシステム!!
SUPER SUPPORT

■比類なきサービスとサポート(私共の手を経た製品が充分にその任を果たしてくれますよう。)

3倍保証=メーカー保証+IPL保証×2

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しています。
末長く安心してお使いいただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制です。
(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)

●初期不良交換も1ヶ月と、もっとも長期間です。
IPLだからこそ、初期不良への保証も万全な体制です。

● IPL キーボードレッスンを無料にて添付してあります。
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をNEC PC-98、EPSON 286シリーズ(但し、ラップトップを除く)に無料で添付。このソフトでは、使用頻度の高い用語のキー操作も効率よく指が覚えますから、確実にあなたのお役に立ちます。

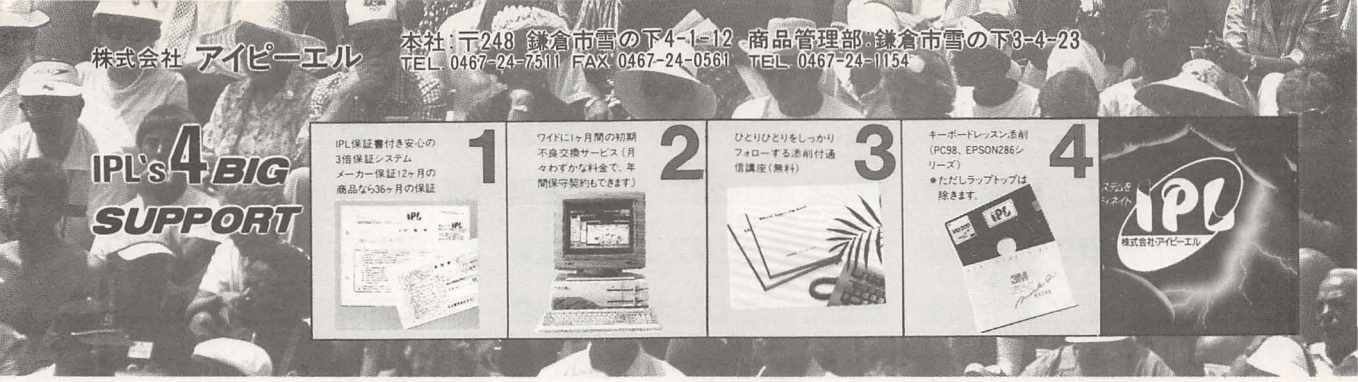
●業界初./添削付通信教育制度を実施しています。
IPLの実績から実践へ。これからコンピュータを始める方の学習効果をよりよいものにするために、システムでお求めの方に無料にて提供します。受講希望の方は購入時にお伝えください。

常識を破った独自のクレジットシステム!!
ORIGINAL 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!)

●月々1,000円からできるクレジットで、あなたのコンピュータを。
ステップアップできるオリジナルクレジット。まず、月々1,000円からスタートして2年後から3,000円、3年後に5,000円。ボーナスも最初の1年は0円。2年後に1万円、3年後に2万円と、**あなた自身のプランで決められます。**
また、夏はレジャーや旅行を楽しんで、冬のボーナスだけの年一回のお支払いも可能です。
さらに、冬夏のボーナスだけという2回払いという方法もあります。
1回から最長84回まで、御自分のプランのもと、電話1本でコンピュータが手に入ります。

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



NEC

PC-98 DO

アクセス No.B1201

価格 ￥635,400 → 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-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-9872R（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））	￥ 10,000
PS98-017-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）×2	￥ 28,000
大戦略III	￥ 9,800
信長の野望群雄伝	￥ 9,800
遥かなるオーガスタ（マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ）	￥ 12,800
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絶品の差が出ます）	★
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

￥3,000	×72回	ボーナス 33,400×12回
￥5,000	×60回	ボーナス 29,500×10回
￥6,800	×48回	ボーナス 30,000× 8回
￥8,500	×72回	ボーナス なし
￥9,900	×60回	ボーナス なし

カレッジクレジット COLLEGE CREDIT

＊大学生の方や新社会人の方も即クレジットOK（保証人を必要とする場合もあります）

アクセス No.B1202

価格 ￥503,800 → 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
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
大戦略III	￥ 9,800
信長の野望群雄伝	￥ 9,800
サーク	￥ 8,800
テトリス	￥ 6,800
遥かなるオーガスタ（マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ）	￥ 12,800
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絶品の差が出ます）	★
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

￥2,000	×72回	ボーナス 27,700×12回
￥3,500	×60回	ボーナス 25,000×10回
￥5,100	×36回	ボーナス 40,000× 6回
￥6,600	×72回	ボーナス なし
￥7,600	×60回	ボーナス なし

IPL 独自の3倍保証

IPLでは、通常メーカー保証12ヶ月を3倍の36ヶ月という長期間の安心な保証付きです。

アクセス No.B1203

価格 ￥477,500 → 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リモコン付きアナログケーブル同梱）	￥ 98,800
信長の野望群雄伝	￥ 9,800
斬（ZAN）	￥ 9,800
サーク	￥ 8,800
テトリス	￥ 6,800
イースIII	￥ 8,700
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	￥ 8,800
PC-9872R（マウス）	￥ 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絶品の差が出ます）	★
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

￥2,000	×72回	ボーナス 27,000×12回
￥3,000	×60回	ボーナス 27,200×10回
￥5,000	×48回	ボーナス 24,200× 8回
￥6,500	×72回	ボーナス なし
￥7,500	×60回	ボーナス なし



システムセットやハード・周辺機器以外にも3万円を越えるものならクレジットがOK。ソフトは何本でも可能。

アクセス No.B1204

価格 ￥679,200 → 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-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
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
PS98-017-HMW（MS-DOS（Ver.3.3A）基本セット）	￥ 18,000
P1 EXE Plus（作画、写真取込可カード型コマンドメニュー採用、縮画図形可）	￥ 58,000
PC-PR101TL3（16"高速カラー漢字80字/秒、マルチタイムリボンで経済的）	￥ 69,800
大戦略III	￥ 9,800
遥かなるオーガスタ（マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ）	￥ 12,800
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絶品の差が出ます）	★
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 34,400×12回
￥ 5,000	×60回	ボーナス 34,100×10回
￥ 6,800	×48回	ボーナス 36,100× 8回
￥ 9,200	×72回	ボーナス なし
￥10,600	×60回	ボーナス なし

PC-9801RA21

アクセス No.B1208

価格 ￥1,117,600 → 超特価 CALL!!

PC-9801RA21（80386（20MHz）メモリ1.6MB5"FDD＊2）	￥498,000
PC-KD853N（14"0.31ドットデルトスタンド付き）	￥118,000
EMJ-2000mk II（2MB増設RAMボード）	￥ 64,800
VP-2050PC（24ドット漢字カラープリンター55字/秒）	￥158,000
VP-2000CSFS（カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状プロ時活用／）	￥ 30,000
PS98-521-HMW（1画面で複数のソフトを操作可能/MS-WINDOWS2.1）	￥ 20,000
PS98-017-HMW（MS-DOS（Ver.3.3A）基本セット）	￥ 18,000
PS98-371-HMW（MS-DOS上でBASICを起動させるソフト（Ver.6.0））	￥ 17,000
一太郎Ver.4.2（MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現）	￥ 58,000
花子Ver.2（図形まじり文書作成ソフト、オリジナリティを追求／）	￥ 58,000
PC-9872R（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））	￥ 10,000
Z's STAFF KID 98（設得/文書とイメージの融合、カラーハードコピーグラフィック）	￥ 28,000
MPS-500（無停電電源装置500W、CRT下に設置可。ボルゲン）	￥ 39,800
電話帳電卓（電話番号50人分、スケジュールメモOK。電卓機能付）	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絶品の差が出ます）	★
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 60,400×12回
￥ 7,000	×60回	ボーナス 61,600×10回
￥ 9,000	×48回	ボーナス 71,400× 8回
￥14,900	×72回	ボーナス なし
￥17,400	×60回	ボーナス なし

初期不良交換期間1ヶ月

アクセス No.B1210

価格 ￥1,021,400 → 超特価 CALL!!

PC-9801RA21（80386（20MHz）メモリ1.6MB5"FDD＊2）	￥498,000
PC-KD863G（PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー）	￥138,000
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-9872R（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））	￥ 10,000
Microsoft Quick Basic（エディタ、インタープリタ、デバッガ、コンパイラを統合）	￥ 20,000
Microsoft Quick C（予備知識無しでもCの学習可能、各操作を一つの画面上で可）	￥ 20,000
DISKで学ぶC（実際にパソコン上で実行しながら無理なくC言語を学ぶ）	￥ 18,000
PS98-017-HMW（MS-DOS（Ver.3.3A）基本セット）	￥ 18,000
一太郎Ver.4.2（MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現）	￥ 58,000
Z's STAFF KID 98（設得/文書とイメージの融合、カラーハードコピーグラフィック）	￥ 28,000
The CARD 3（情報をカードの形で手軽に管理、使い勝手の良さ独自の高速検索）	￥ 48,000
PC-PR150V（10"48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可能小印字可）	￥ 99,800
信長の野望群雄伝	￥ 9,800
遥かなるオーガスタ（マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ）	￥ 12,800
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絶品の差が出ます）	★
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 65,700×12回
￥ 4,800	×60回	ボーナス 68,000×10回
￥ 7,000	×48回	ボーナス 74,100× 8回
￥13,900	×72回	ボーナス なし
￥16,100	×60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。

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。

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。

全国無料配送
配送日の指定。さらに特急配送(有料)も可能。

ステップアップクレジット
初回は低額、ライフプランに合せてステップアップ。

カレッジクレジット
学生・専門学校や新社会人の方も即クレジット。

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。

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。

IPL独自の3倍保証で安心パソコンライフ

NEC

PC-9801RA21

アクセス No.B1205

価格¥962,800→超特価CALL!!

- PC-9801RA21(80386(20MHz)メモリ1.6MB5"FDD＊2)……¥498,000
- PC-KD853N(14"0.31ドットチルトスタンド付き)……¥118,000
- VP-2050PC(24ドット漢字カラープリンター55字/秒)……¥158,000
- VP-2000CSFS(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
- PS98-017-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)……¥ 18,000
- 一太郎Ver.4.2(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
- EMJ-2000mk II(2MB増設RAMボード)……¥ 64,800
- 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"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

¥2,800	×72回	ボーナス57,000×12回
¥ 4,800	×60回	ボーナス56,800×10回
¥ 7,800	×48回	ボーナス56,100× 8回
¥12,300	×72回	ボーナス なし
¥14,300	×60回	ボーナス なし

70,000人を越える人々が体感した安心感。
～信頼のIPLワイドサポート～

PC-9801RA51

アクセス No.B1209

価格¥1,230,800→超特価CALL!!

- PC-9801RA51(80386/20MHzメモリ1.6MB40MBHDD内蔵)……¥668,000
- N5913L(G)(超高解像度0.31反射防止処理、上下左右方向調節可)¥138,000
- PS98-017-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)……¥ 18,000
- VP-4800PC(ビジネスに応える超高品位48ドット印字高能久多彩な表現高速)……¥330,000
- VP-4800CSFM(2種類の単票用紙ワンタッチ自動切替カットシートフィーダ便利)……¥ 50,000
- 3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
- ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ……¥ 8,800
- 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

¥3,000	×72回	ボーナス75,600×12回
¥ 5,000	×60回	ボーナス78,400×10回
¥ 8,000	×60回	ボーナス60,400×10回
¥15,600	×72回	ボーナス なし
¥18,000	×60回	ボーナス なし

PC-9801RS21

アクセス No.B1206

価格¥566,900→超特価CALL!!

- PC-9801RS21(80386SX(16MHz)メモリ640KB)……¥398,000
- CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)……¥ 74,800
- PS98-017-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
- PC-9872R(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 10,000
- イースIII……¥ 8,700
- 大戦略III……¥ 9,800
- 遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)……¥ 12,800
- 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

¥3,000	×72回	ボーナス29,100×12回
¥5,000	×60回	ボーナス24,600×10回
¥5,000	×36回	ボーナス54,300× 6回
¥7,800	×72回	ボーナス なし
¥8,100	×60回	ボーナス なし

比較!! さらに差がついたお支払い。

PC-9801RX21

アクセス No.B1211

価格¥929,600→超特価CALL!!

- PC-9801RX21(80286(12MHz)メモリ640KB、5"FDD＊2)……¥338,000
- CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)……¥ 74,800
- TRUST40(内蔵型40MBHDD(28ms)NEC製HDDを採用)……¥128,000
- 全略ハードディスク殿(ハードディスクユーティリティ)……¥ 18,000
- EMJ-2000mk II(2MB増設RAMボード)……¥ 64,800
- 一太郎Ver.4.2(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
- 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-9872R(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 10,000
- VP-2050PC(24ドット漢字カラープリンター55字/秒)……¥158,000
- VP-2000CSFS(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
- VP3000CRC(カラーリボンカートリッジ、リボン寿命(約70万文字))……¥ 3,000
- VP3000RC(黒インクリボンカートリッジ、リボン寿命(約300万文字))……¥ 4,000
- 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57,600×12回
¥ 5,000	×60回	ボーナス57,500×10回
¥ 8,000	×48回	ボーナス56,900× 8回
¥12,600	×72回	ボーナス なし
¥14,500	×60回	ボーナス なし

PC-9801ES2

アクセス No.B1213

価格¥778,000→超特価CALL!!

- PC-9801ES2(386SX＋V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可)……¥448,000
- PC-TV354(15"0.39TVリモコン付きアナログカラー)……¥110,000
- AP-850PC(48ドット熱転写漢字カラープリンター)……¥ 96,800
- 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
- PC-9872R(マウス)……¥ 10,000
- 大戦略III……¥ 9,800
- 信長の野望群雄伝……¥ 9,800
- テトリス……¥ 6,800
- ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ……¥ 8,800
- P1 EXE Plus(作画、写真取込可カード型コマンドメニュー採用、線画図形可)……¥ 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

¥3,000	×72回	ボーナス43,700×12回
¥ 4,800	×60回	ボーナス42,600×10回
¥ 6,800	×48回	ボーナス44,800× 8回
¥10,200	×72回	ボーナス なし
¥11,900	×60回	ボーナス なし

PC-9801EX2

アクセス No.B1214

価格¥511,700→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)……¥ 98,800
- 3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
- 大戦略III……¥ 9,800
- イースIII……¥ 8,700
- 信長の野望群雄伝……¥ 9,800
- ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ……¥ 8,800
- 雀豪2……¥ 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

¥2,000	×72回	ボーナス28,300×12回
¥3,200	×60回	ボーナス27,500×10回
¥5,000	×48回	ボーナス26,000× 8回
¥6,700	×72回	ボーナス なし
¥7,700	×60回	ボーナス なし

OK! ボーナス頭金
月々ラクラクお支払い

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

ORDER TELEPHONE

電話受付：AM10：00～PM8：00
（水曜定休日）FAX受付：24時間受付

●本 社 ⇒ 0467-24-7511

●大 阪 ⇒ 06-311-2736
●銀 座 03-541-3058　●仙 台 022-266-0531
●青 山 03-470-0061　●広 島 082-293-7881
●札 幌 011-621-1444　●福 岡 092-481-2644

●IPL 商品管理部（納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡）…… 0467-24-1154
●IPL メンテナンス部（ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応）…… 0467-24-0453
●IPL FAX（ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに）…… 0467-24-0561
●IPL ご注文お問合せ …… 0467-24-1154
●IPL ビギナーズホットライン（初心者の方々への無料相談窓口）…… 0467-24-0941
●IPL 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

システムを知的にコーディネイト IPL 株式会社アイピーエル

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-9801 UV2

アクセス No.B1216
価格 ￥560,800 → 超特価 CALL!!

PC-9801UV11（処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD）…… ￥265,000
CU-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
PC-9872R（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））…… ￥10,000
PS98-017-HV（日本語MS-DOS（Ver.3.3A））…… ￥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）×2 …… ￥28,000
大戦略III …… ￥9,800
斬（ZAN） …… ￥9,800
銀河英雄伝説 …… ￥8,800
テトリス …… ￥6,800
遥かなるオーガスタ（マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ）…… ￥12,800
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミングと速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

¥3,000	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥5,000	×60回	ボーナス 25,500×10回
¥6,800	×48回	ボーナス 25,800× 8回
¥8,000	×72回	ボーナス なし
¥9,200	×60回	ボーナス なし

組み合せ自由

PC-8801 mc

アクセス No.B1218
価格 ￥455,800 → 超特価 CALL!!

PC-8801MC model 2（CD-ROMが楽しめるサウンドマシン／） …… ￥199,000
PC-KD862S（14"0.39ドット2スピーカ内蔵ステレオ対応可チルト付き） …… ￥99,800
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚） …… ￥18,000
PC-8872U（マウス） …… ￥9,800
PC-PR101TL3（10"高速カラー漢字80字/秒、マルチタイムリボンで経済的） …… ￥69,800
PS88-013-2W（インスタントミュージック） …… ￥14,000
PS88-014-2W（ミュージックワールド） …… ￥12,400
PV-A1200MK III（300、1200BPS全2重モデム） …… ￥21,000
PS88-205-2W（NET-ACCESS） …… ￥12,000
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） …… ★
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 24,900×12回
¥3,000	×60回	ボーナス 24,700×10回
¥4,000	×48回	ボーナス 27,100× 8回
¥6,100	×72回	ボーナス なし
¥7,100	×60回	ボーナス なし

アクセス No.B1222
価格 ￥1,006,700 → 超特価 CALL!!

PC-8801MC model 2（8ビットCD-ROM内蔵8時資産フル活用OKサウンドマシン） …… ￥199,000
CZ-652C（メインメモリ1MB、FM音源8重和音65536色マウス同梱） …… ￥298,000
CZ-603D（高解像度0.31ドットピッチ、オーバースキャン、チルト付） …… ￥84,800
PC-CA402（アナログCRTケーブル、15ピン(→)15ピン） …… ￥4,800
PC-9801N（98NOTE/V30、8階調液晶ディスプレイ、3.5FDD＊1） …… ￥248,000
P1 EXE Plus（作画、写真取込マカード型コマンドメニュー採用、縮画図形可） …… ￥58,000
AP-550PC（24ピンカラー漢字プリンタはがきから B4縦可） …… ￥69,800
お得なパックII（カラーリボンパックZマルチリボンカートリッジ1用紙200枚） …… プレゼント中
＃8226（シャープ用ケーブル） …… ￥8,800
アフターバーナーG8K（サイバースティック対応） …… ￥9,200
イースIII …… ￥8,700
銀河英雄伝説 …… ￥8,800
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ …… ￥8,800
電話帳電卓（電話番号50人分、スケジュールメモOK、電卓機能付） …… プレゼント中
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

¥5,700	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,000	×72回	ボーナス 23,900×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 37,200×10回
¥14,500	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥25,100	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B1223
価格 ￥887,700 → 超特価 CALL!!

PC-8801MC mdel 2（8ビットCD-ROM内蔵8時資産フル活用OKサウンドマシン） …… ￥199,000
PC-9801RX21（16ビット80286、12MHz5"2FDD、640KB） …… ￥338,000
PC-KD862S（スピーカー内蔵ステレオ再生14"カラーCRT回転台付アナログ） …… ￥99,800
3Mブランクディスケット（3.5"2HD＊10枚） …… ￥18,000
PC-9872R（マウス） …… ￥10,000
一太郎Ver.4.2（MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現） …… ￥58,000
AP-800PC（初/美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可） …… ￥99,800
お得なパックII（カラーリボンパックZマルチリボンカートリッジ1用紙200枚） …… プレゼント中
戦国群雄伝サウンド …… ￥12,200
イースIII …… ￥8,700
銀河英雄伝説 …… ￥8,800
今夜も朝までパワフルマージャンII …… ￥6,800
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ …… ￥8,800
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
電話帳電卓（電話番号50人分、スケジュールメモOK、電卓機能付） …… プレゼント中
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

¥3,500	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 8,000	×72回	ボーナス 23,000×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 22,200×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 38,800× 8回
¥12,900	×36回	ボーナス 50,000× 6回

¥ 月々わずか1,000円

アクセス No.B1217
価格 ￥362,800 → 超特価 CALL!!

PC-8801MC model 2（CD-ROMが楽しめるサウンドマシン／） …… ￥199,000
PC-KD862S（14"0.39ドット2スピーカ内蔵ステレオ対応可チルト付き） …… ￥99,800
3Mブランクディスケット（3.5"2HD＊10枚） …… ￥18,000
PC-8872U（マウス） …… ￥9,800
信長の野望群雄伝 …… ￥9,800
イースII …… ￥7,800
ローグ・アライアンス …… ￥9,800
銀河英雄伝説 …… ￥8,800
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 23,700×12回
¥2,000	×60回	ボーナス 22,700×10回
¥3,000	×48回	ボーナス 23,300× 8回
¥4,900	×72回	ボーナス なし
¥5,700	×60回	ボーナス なし

0 0 お支払い ヶ月先からOK
翌月1ヶ月から自由に設定

PC-8801 FE2

アクセス No.B1219
価格 ￥336,200 → 超特価 CALL!!

PC-8801FE2（家庭用テレビに接続出来る本格パソコン） …… ￥119,000
PC-KD862S（14"0.39ドット2スピーカ内蔵ステレオ対応可チルト付き） …… ￥99,800
3Mブランクディスケット（5"2D＊10枚） …… ￥12,000
PC-8801-25（サウンドボードII） …… ￥39,800
PC-8872U（マウス） …… ￥9,800
大戦略III …… ￥9,800
信長の野望群雄伝 …… ￥9,800
イースII …… ￥7,800
天下統一 …… ￥9,800
ローグ・アライアンス …… ￥9,800
銀河英雄伝説 …… ￥8,800
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 23,000×12回
¥2,000	×60回	ボーナス 21,500×10回
¥3,000	×48回	ボーナス 22,000× 8回
¥4,800	×72回	ボーナス なし
¥5,500	×60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。

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。

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。

全国無料配送
配送日の指定。さらに特急配送(有料)も可能。

ステップアップクレジット
初回は低額、ライフプランに合せてステップアップ。

カレッジクレジット
学生・専門学校や新社会人の方も即クレジット。

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。

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。

初めてパソコンを購入された方に、安心サービス

NEC PC-9801FE2

アクセス No.B1220
価格¥306,800➡超特価CALL!!

PC-8801FE2(家庭用テレビに接続出来る本格パソコン)……¥119,000
PC-KD862S(14"0.39ドット2スピーカ内蔵ステレオ対応可チルト付き)……¥ 99,800
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)……¥ 12,000
PC-8801-25(サウンドボードII)……¥ 39,800
PC-8872U(マウス)……¥ 9,800
PS88-013-2W(インスタントミュージック)……¥ 14,000
PS88-014-2W(ミュージックワールド)……¥ 12,400
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 19,500×12回
¥2,000	×60回	ボーナス 17,500×10回
¥3,000	×48回	ボーナス 17,400× 8回
¥4,200	×72回	ボーナス なし
¥4,900	×60回	ボーナス なし



アクセス No.B1221
価格¥684,100➡超特価CALL!!

PC-8801FE2(8ビット家庭用TV接続OKサウンド機能搭載)……¥119,000
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
PC-CA402(アナログCRTケーブル)……¥ 4,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきからB4縦可)……¥ 69,800
＃8226(シャープ用ケーブル)……¥ 8,800
お得なバックII(カラーリボンバック2マルチリボンカートリッジ1用紙200枚)……プレゼント中
大戦略III……¥ 9,800
イースIII……¥ 8,700
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
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ……¥ 8,800
電話帳電卓(電話番号50人分、スケジュールメモOK。電卓機能付)……プレゼント中
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 37,900×12回
¥9,400	×72回	ボーナス なし
¥7,500	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥9,700	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥8,400	×36回	ボーナス 50,000× 6回

FUJITSU FMTOWNS

アクセス No.B1231
価格¥573,200➡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
スーパー大戦略……¥ 8,800
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(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

¥2,000	×72回	ボーナス 28,700×12回
¥3,000	×60回	ボーナス 29,100×10回
¥5,000	×48回	ボーナス 26,500× 8回
¥6,700	×72回	ボーナス なし
¥7,800	×60回	ボーナス なし

アクセス No.B1232
価格¥762,000➡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-KB105(TOWNSテンキー(JIS配列))……¥ 30,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアV1.1)……¥ 20,000
森田将棋II……¥ 14,800
麻雀悟空……¥ 8,800
囲碁道場……¥ 9,800
一太郎Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)……¥ 68,000
B276A100(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)……¥ 18,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
FMPR-204(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)……★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,000	×72回	ボーナス 35,100×12回
¥ 4,800	×60回	ボーナス 32,700×10回
¥ 5,800	×48回	ボーナス 38,900× 8回
¥ 8,800	×72回	ボーナス なし
¥10,200	×60回	ボーナス なし



アクセス No.B1233
価格¥586,200➡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
麻雀悟空……¥ 8,800
Misty……¥ 9,800
Clear Mind(下口雄山の集中力開発)……¥ 19,800
My Fair Lady(英会話マスターの知的なパートナー)……¥ 20,000
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 23,500×12回
¥ 4,700	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 9,100	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥ 9,700	×48回	ボーナス なし
¥18,100	×24回	ボーナス なし



アクセス No.B1234
価格¥808,600➡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-DP532(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー(JIS配列))……¥ 30,000
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-204(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)……★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥5,000	×72回	ボーナス 28,000×12回
¥ 7,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,100	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥ 9,000	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥ 9,700	×72回	ボーナス なし

保守サポート 月々わずかな料金で保守契約ができます。(年間サービス。)メーカーサービスマンが直接お伺いいたします。

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

ORDER TELEPHONE

電話受付：AM10：00～PM8：00
（水曜定休日）FAX受付：24時間受付

●本 社 ⇒ 0467-24-7511

●大 阪 ⇒ 06-311-2736
●銀 座 03-541-3058　●仙 台 022-266-0531
●青 山 03-470-0061　●広 島 082-293-7881
●札 幌 011-621-1444　●福 岡 092-481-2644

●IPL 商品管理部（納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡）…0467-24-1154
●IPL メンテナンス部（ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応）…0467-24-0453
●IPL FAX（ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに）…0467-24-0561
●IPL ご注文お問合せ…0467-24-1154
●IPL ビギナーズホットライン（初心者の方々への無料相談窓口）…0467-24-0941
●IPL 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。

アクセス No.B1235

価格 ¥556,200 ➡ 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ーV1.1）	¥ 20,000
スーパー大戦略	¥ 8,800
インビテーション（影からの招待状）	¥ 9,800
AFTER BURNER	¥ 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

¥1,600	×72回	ボーナス 30,500×12回
¥2,000	×60回	ボーナス 34,400×10回
¥3,800	×48回	ボーナス 32,900× 8回
¥6,600	×72回	ボーナス なし
¥7,700	×60回	ボーナス なし

経済的なステップアップクレジット

例えば、まず月々1000円からスタートして、2年後は3000円とステップアップが可能です。

アクセス No.B1236

価格 ¥818,400 ➡ 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-KB105（TOWNSテンキー（JIS配列））	¥ 30,000
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアーV1.1）	¥ 20,000
テトリス	¥ 9,800
一太郎Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	¥ 68,000
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
B276A100（MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能）	¥ 18,000
FMPR-204（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）	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥5,000	×72回	ボーナス 27,000×12回
¥ 7,700	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 9,900	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥13,700	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥ 9,500	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B1237

価格 ¥634,200 ➡ 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-KB105（TOWNSテンキー（JIS配列））	¥ 30,000
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアーV1.1）	¥ 20,000
TOWNS VNET V1.1（通信ソフト）	¥ 18,000
PM-1200F（モデム、1200/300bps全二重）	¥ 21,000
インビテーション	¥ 9,800
AFTER BURNER	¥ 9,800
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
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＋PERSENT ⬅ PRESENT

¥3,000	×72回	ボーナス 26,300×12回
¥ 8,600	×60回	ボーナス なし
¥ 5,000	×48回	ボーナス 31,800× 8回
¥10,000	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥15,000	×24回	ボーナス 25,900× 4回

テクニカルホットライン 0467-24-2040

アクセス No.B1238

価格 ¥1,044,800 ➡ 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-DP532（14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン）	¥138,000
FMT-KB105（TOWNSテンキー（JIS配列））	¥ 30,000
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアーV1.1）	¥ 20,000
FMT-351（80387数値演算プロセッサボード）	¥120,000
FMT-EM2M（2Mバイト増設メモリ）	¥100,000
FMPR-204（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
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
GEDIT TOWNS（グラフィック）	¥ 30,000
CRISS（クリス）（グラフィック）	¥ 16,000
C-TRACE TOWNS（注目のレイトレーシングをTOWNSで、グラフィックソフト）	¥ 68,000
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

¥4,800	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 9,800	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 31,300×10回
¥15,000	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥18,600	×36回	ボーナス 30,000× 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

SHARP

X68000 EXPERT

アクセス No.B1250

価格 ¥673,000 ➡ 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
CZ-602D（0.39ドット5インチカラーディスプレイTV）モコン付き）	¥ 99,800
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）	¥ 18,000
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-223CS（フルスクリーンエディック内蔵の通信ソフト）	¥ 19,800
CZ-8TM2（モデムユニット、300/1200bps）	¥ 49,800
CZ-226BS（ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース）	¥ 29,800
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

¥3,000	×72回	ボーナス 37,800×12回
¥ 5,000	×60回	ボーナス 34,500×10回
¥ 7,000	×48回	ボーナス 35,400× 8回
¥ 9,300	×72回	ボーナス なし
¥10,700	×60回	ボーナス なし

安心の3倍保証 WIDE 3倍

アクセス No.B1251

価格 ¥822,900 ➡ 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
PC-286VF-STD（16ビット1M/640Kバイト両用5"FDD＊2）	¥298,000
CZ-602D（0.39ドット5型カラーディスプレイTV）	¥ 99,800
PC-CA402（アナログCRTケーブル、15ピン(ー)15ピン）	¥ 4,800
アフターバーナーG8K（サイバースティック対応）	¥ 9,200
信長の野望群雄伝	¥ 9,800
こは(色の遺言	¥ 9,800
イースIII	¥ 8,700
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	¥ 8,800
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絶段の差が出ます）	★
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 32,200×12回
¥10,400	×72回	ボーナス なし
¥ 8,700	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 26,500× 8回
¥15,000	×36回	ボーナス 21,600× 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。

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。

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。

全国無料配送
配送日の指定。さらに特急配送(有料)も可能。

ステップアップクレジット
初回は低額、ライフプランに合せてステップアップ。

カレッジクレジット
学生・専門学校や新社会人の方も即クレジット。

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。

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。

ライフスタイルにあわせた数々のクレジット

SHARP

X68000 EXPERT

アクセス No.B1252
価格¥580,000➡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68(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……¥ 7,800
今夜も朝までパワフルマージャンII……¥ 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

¥2,000	×72回	ボーナス 34,400×12回
¥3,000	×60回	ボーナス 35,700×10回
¥5,000	×48回	ボーナス 34,400× 8回
¥7,700	×72回	ボーナス なし
¥8,900	×60回	ボーナス なし

初期不良交換期間1ヶ月

アクセス No.B1253
価格¥869,000➡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
CZ-602D(0.39ドット15インチカラーディスプレイTV/モニコン付き)……¥ 99,800
EW & E1(漢字変換フロントプロセッサ搭載、高速日本語ワープロ)…¥ 38,000
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
CZ-6BM1(MIDIボード)……¥ 26,800
CM-32L(LAサウンド・モジュール)……¥ 69,000
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるMUSIC PRO 68K MIDI)……¥ 28,800
CZ-221HS(NEW Print Shop様々なカードなどを自由に作成)……¥ 19,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)……¥ 69,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)……¥ 58,000
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
ロードス島戦記……¥ 9,800
CZ-232AS(熱血高校ドッジボール部)……¥ 7,800
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

¥3,000	×72回	ボーナス 57,600×12回
¥ 5,000	×60回	ボーナス 57,500×10回
¥ 8,000	×48回	ボーナス 57,000× 8回
¥12,600	×72回	ボーナス なし
¥14,500	×60回	ボーナス なし

X68000 EXPERT HD

アクセス No.B1254
価格¥863,000➡超特価CALL!!

CZ-612C(メインメモリ2MB40MBHDDFM音源トラックボール付き)……¥466,000
CZ-612D(0.31ドット15インチカラーディスプレイTV/モニコン付き)……¥119,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)……¥ 18,000
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-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
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)……¥ 39,800
大海令……¥ 12,800
サンダーフォースII……¥ 9,800
アフターバーナー68K(サイバースティック対応)……¥ 9,200
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

¥3,000	×72回	ボーナス 53,700×12回
¥ 5,000	×60回	ボーナス 53,000×10回
¥ 7,000	×48回	ボーナス 57,500× 8回
¥11,900	×72回	ボーナス なし
¥13,800	×60回	ボーナス なし

ビギナーズホットライン 0467-24-0341

アクセス No.B1255
価格¥1,258,600➡超特価CALL!!

CZ-612C(メインメモリ2MB40MBHDDFM音源トラックボール付き)……¥466,000
CZ-612D(0.31ドット15インチカラーディスプレイTV/モニコン付き)……¥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-8NS1(フルカラーA4ズーム機能色ずれの少ない線順次方式ソフト付き)…¥188,000
CZ-6BN1(高速伝送、付属のソフトで約7倍UP2枚まで実装可ケーブル付)…¥ 29,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)……¥ 69,800
CZ-6BP1(数値演算プロセッササポート)……¥ 79,800
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)……¥ 39,800
C-TRACE(CGアニメーションソフト)……¥ 68,000
Z's デジタルクラフト(3次元ワイヤーフレーム描画アニメーションJGや花子に転送可)…¥ 39,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)……¥ 58,000
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

¥5,000	×72回	ボーナス 76,000×12回
¥ 8,000	×60回	ボーナス 74,700×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 87,100× 8回
¥17,600	×72回	ボーナス なし
¥20,400	×60回	ボーナス なし

全国無料配達

X68000 PRO

アクセス No.B1256
価格¥520,200➡超特価CALL!!

CZ-652C(メインメモリ1MB、FM音源8重和音65536色マウス同梱)……¥298,000
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)……¥139,800
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
大海令……¥ 12,800
こはく色の遺言……¥ 9,800
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

¥2,000	×72回	ボーナス 30,200×12回
¥3,000	×60回	ボーナス 30,900×10回
¥4,000	×48回	ボーナス 34,600× 8回
¥7,000	×72回	ボーナス なし
¥8,100	×60回	ボーナス なし

X68000 PRO HD

アクセス No.B1257
価格¥1,119,000➡超特価CALL!!

CZ-662C(メインメモリ1MB40MBHDDFM音源8重和音マウス付)……¥408,000
CZ-612D(15"0.31ミリ、3モード、チルトスタンド付き)……¥119,800
CZ-6BE1A(1MB増設RAMボード/CZ-601、611用)……¥ 38,000
CZ-6BP1(数値演算プロセッサボード)……¥ 79,800
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-8NS1(フルカラーA4ズーム機能色ずれの少ない線順次方式ソフト付き)…¥188,000
CZ-6BN1(68000用スキャナ用パラレルボード)……¥ 29,800
サイクロン68K(グラフィック機能強化/レイトレーシングCGツール)…¥ 58,000
Z's デジタルクラフト(3次元ワイヤーフレーム描画アニメーションJGや花子に転送可)…¥ 39,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)……¥ 58,000
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

¥5,000	×72回	ボーナス 64,900×12回
¥ 8,000	×60回	ボーナス 61,900×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 71,700× 8回
¥15,800	×72回	ボーナス なし
¥18,300	×60回	ボーナス なし

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

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

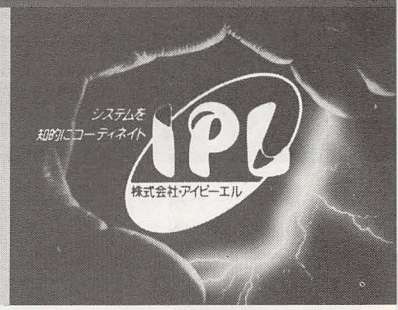
ORDER TELEPHONE

電話受付：AM10：00～PM8：00
（水曜定休日）FAX受付：24時間受付

●本 社 ⇒ 0467-24-7511

●大 阪 ⇒ 06-311-2736
●銀 座 03-541-3058　●仙 台 022-266-0531
●青 山 03-470-0061　●広 島 082-293-7881
●札 幌 011-621-1444　●福 岡 092-481-2644

●IPL 商品管理部（納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡）…… 0467-24-1154
●IPL メンテナンス部（ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応）…… 0467-24-0453
●IPL FAX（ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに）…… 0467-24-0561
●IPL ご注文お問合せ…… 0467-24-1154
●IPL ビギナーズホットライン（初心者の方々への無料相談窓口）…… 0467-24-0941
●IPL 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

■すでに使用されたコンピュータ、周辺機器をリフレッシュして格安で提供

●6ヵ月の保証付（メンテナンススタッフが細部まで厳重なチェックを行っています。）
●オリジナルクレジットでお支払いも簡単です。
●無料にて配達いたします。

NEC

① PC-100/30（マニアルツキ）（CPU）……¥558,000➡¥ 48,000
② PC-8801（CPU）……¥266,000➡¥ 12,000
③ PC-8801FA（CPU）……¥168,000➡¥ 88,000
④ PC-8801FH/30（ブラック）（CPU）……¥168,000➡¥ 82,000
⑤ PC-8801FH/30（CPU）……新品¥168,000➡¥ 90,000
⑥ PC-8801MA（CPU）……¥198,000➡¥ 98,000
⑦ PC-8801MH（CPU）……¥208,000➡¥ 92,000
⑧ PC-8801MK2/30（CPU）……¥275,000➡¥ 32,000
⑨ PC-8801MK2/FR30（CPU）……¥178,000➡¥ 68,000
⑩ PC-8801MK2/MR（CPU）……¥238,000➡¥ 78,000
⑪ PC-8801MK2/SR30（CPU）……¥258,000➡¥ 82,000
⑫ PC-8801MK2/TR（CPU）……¥288,000➡¥ 88,000
⑬ PC-88VA（CPU）……新品¥298,000➡¥148,000
⑭ PC-88VA（CPU）……¥298,000➡¥128,000
⑮ PC-9801F2（CPU）……¥398,000➡¥ 78,000
⑯ PC-9801LV21（キャリングケースツキ）（CPU）……新品¥345,000➡¥220,800
⑰ PC-9801LV21（キャリングケースツキ）（CPU）……新同¥345,000➡¥198,000
⑱ PC-9801LV22（キャリングケースツキ）（CPU）……新品¥378,000➡¥268,000
⑲ PC-9801LV22（キャリングケースツキ）（CPU）……新同¥378,000➡¥238,000
⑳ PC-9801M2（CPU）……¥415,000➡¥148,000
㉑ PC-9801UX21（CPU）……¥348,000➡¥198,000
㉒ PC-9801UX41（CPU）……新品¥545,000➡¥298,000
㉓ PC-9801VF2（CPU）……¥348,000➡¥128,000
㉔ PC-9801VM2（CPU）……¥415,000➡¥186,000
㉕ PC-9801VX2（CPU）……¥433,000➡¥218,000
㉖ PC-98LT model 1（キャリングケースツキ）（CPU）……¥238,000➡¥ 78,000
㉗ PC-98LT model 2（キャリングケースツキ）（CPU）……¥288,000➡¥ 98,000
㉘ PC-98LT model 22（CPU）……新品¥288,000➡¥216,000
㉙ PC-98XA model 2（CPU）……¥695,000➡¥ 98,000
㉚ PC-98XA model 2（CPU）……新品¥695,000➡¥108,000
㉛ PC-98XL2（W）（CPU）……新品¥988,000➡¥468,000
㉜ PC-9801VM4（CPU）……¥830,000➡¥268,000
㉝ PC-98DO（CPU）……¥298,000➡¥198,000
㉞ PC-TV451（15インチアナログRGBカラーディスプレイ）……¥168,000➡¥ 76,000
㉟ PC-TV452（15インチ0.39ドットTVチルト付カラーCRT）……¥128,000➡¥ 62,000
㊱ PC-TV453N（15インチ0.35ドットTVチルト付カラーCRT）……¥138,000➡¥ 68,000
㊲ N5913L（G）（14インチアナログRGBカラーCRT）……新同¥138,000➡¥ 88,000
㊳ PC-8851（14インチモノクロキャラクタディスプレイ）……¥ 58,800➡¥ 28,000
㊴ PC-KD551（14インチ0.39ドットカラーディスプレイ）……¥118,000➡¥ 42,000
㊵ PC-KD551K（14インチ0.39ドット4050文字カラーCRT）……¥ 99,800➡¥ 42,000
㊶ PC-KD651（14インチカラーCRT/PC-100用）……¥198,000➡¥ 38,000
㊷ PC-KD854N（14インチ0.39ドットカラーアナログディスプレイ）……¥ 84,800➡¥ 48,000
㊸ PC-KD854（14インチ0.39ドットアナログカラーCRT）……¥ 89,800➡¥ 46,000
㊹ PC-KD862（ブラック）（14インチ0.39ドットアナログカラーCRTチルト付）…¥ 99,800➡¥ 48,000
㊺ PC-KD863S（15インチ0.39ドットカラー、SP、チルトスタンド付）……¥118,000➡¥ 58,000
㊻ PC-9801LV-05（キャリングケース/PC-9801LV21、22用）……新品¥ 24,000➡¥ 18,000
㊼ PC-9801CV-01（数値演算プロセッサ（PC-9801CV-21専用））…新品¥ 82,000➡¥ 20,000
㊽ PC-8822（10インチ18ドット漢字プリンター）……¥234,000➡¥ 30,000
㊾ PC-PR101TL（10インチ24ドットカラー漢字熱転写プリンタ）……¥ 79,800➡¥ 48,000
㊿ PC-PR102TL3（10インチ24ドット漢字熱転写プリンター）……¥ 50,000➡¥ 30,000
(51) 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
(52) PC-PR201H-23（トラクターフィーダ（PC-PR201H & H2用）……¥ 20,000➡¥ 8,000
(53) 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➡¥140,000
(54) PC-PR406S（10インチ24ドット漢字熱転写プリンタ）……¥ 94,800➡¥ 58,000
(55) PC-VC101（88用カラービデオコピー88用）……新品¥198,000➡¥ 48,000

EPSON

(56) PC-286L H10 N（10MBHDDナイゾウCPU）……新品¥468,000➡¥280,000
(57) PC-286VE-H20（CPU）……新品¥423,000➡¥258,000
(58) PC-286VE-STD（CPU）……¥298,000➡¥168,000
(59) PC-286X-STD（CPU）……新品¥438,000➡¥328,500
(60) PC-286CD2（14インチ0.31アナログRGBカラーCRT）……¥ 94,800➡¥ 58,000
(61) ＃7336（シートフィーダ（W）/HG-2000、2500、2550用）……新品¥ 40,000➡¥ 18,000
(62) HG-2500PC（15インチ24ドットインクジェット漢字プリンター）……¥248,000➡¥ 98,000
(63) HG-2550PC（15インチ24ドットインクジェット漢字プリンター）…新品¥258,000➡¥128,000
(64) HG-800PC（10インチ24ドットインクジェット漢字プリンター）…新同¥168,000➡¥ 88,000
(65) HG-CSFS（シートフィーダ（S）/HG-2000、2550用）……新品¥ 25,000➡¥ 12,000
(66) RP-80 F/T II K（10インチ18ドット漢字プリンター）……¥129,000➡¥ 28,000
(67) RP-80F/T2（10インチ18ドットプリンター）……¥ 00,000➡¥ 18,000
(68) VP-1000PC（15インチ24ドットトラクタ内蔵プリンター）……¥154,000➡¥ 58,000

FUJITSU

(69) FM-7（CPU（MB25010））……¥128,000➡¥ 8,000
(70) FM-77AV2（CPU）……¥158,000➡¥ 32,000
(71) FM-77L4（CPU（MB25260））……¥238,000➡¥ 42,000
(72) MB-27331（14インチ0.37ドット4050文字カラー）……¥109,800➡¥ 46,000
(73) MB-22405（FM-7用漢字ROM）……¥ 35,000➡¥ 8,000
(74) MB-27411E（10インチ24ドット漢字プリンタ）……¥170,000➡¥ 38,000

SEIKOSHA

(75) GP-550E（10インチ16ドット漢字プリンタ）……¥119,800➡¥ 8,000

SHARP

(76) CZ-600CE（CPU（X68000））……新同¥369,000➡¥196,000
(77) CZ-601C-GY（CPU（X68000 ACE））……新同¥319,800➡¥218,000
(78) CZ-611C-BK（CPU（X68000 ACE HD））……新同¥399,800➡¥248,000
(79) CZ-611C-GY（CPU（X68000 ACE HD））……新同¥399,800➡¥248,000
(80) CZ-811CR（CPU（X1F model 10））……新品¥ 89,800➡¥ 14,000
(81) CZ-820CE（CPU（X1G model 10））……新品¥ 69,800➡¥ 16,000
(82) CZ-822CB（CPU（X1G model 30））……新品¥118,000➡¥ 26,000
(83) MZ-2521（CPU）……¥198,000➡¥ 52,000
(84) CU-14AG1（14インチアナログRGBカラーディスプレイ）……¥ 89,800➡¥ 48,000
(85) CU-21CDBK（21インチ0.52ピッチ3モードアナログディスプレイ）……新同¥139,800➡¥ 86,000
(86) CZ-600DE（15インチ0.39ピッチカラーディスプレイテレビ（黒））…新同¥129,800➡¥ 76,000
(87) CZ-601D-GY（15インチ0.39ピッチアナログ3モードディスプレイTV）……新同¥119,800➡¥ 78,000
(88) CZ-603D-GY（14インチ0.31ピッチアナログCRTチルトスタンド付）……新同¥ 84,800➡¥ 64,800
(89) CZ-611D-GY（15インチ0.31ピッチアナログ3モードディスプレイTV）……新同¥145,000➡¥ 92,000
(90) MZ-1D01（14インチカラーディスプレイ）……¥124,000➡¥ 38,000
(91) MZ-1V01（ファクシミリはイメージスキャナプリンター）……¥278,000➡¥ 98,000
(92) CZ-8PC3（10インチ24ドット熱転写カラー漢字プリンター）……¥ 65,800➡¥ 38,000
(93) CZ-8PK6（15インチ24ドット漢字プリンター）……¥159,000➡¥ 38,000
(94) CZ-8PK6（15インチ24ドット漢字プリンター）……新品¥159,000➡¥ 38,000
(95) VC-S1B（ドルビーサラウンドHiFiビデオ）……新品¥185,000➡¥ 48,000

YOKOKAWA

(96) NP-510（（カラーコピーボードツキ）15インチ24ドット漢字プリンター）…¥175,000➡¥ 38,000

誌上ショッピング
全国通信販売の
ベストパートナー

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5－1－6周ビル3F

パソコン&周辺機器 (送料1個口につき1,000円/消費税込み)

PC-9801 RA2



PC-9801RA2 定価 ¥498,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥375000

PC-9801 RX2



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

セット特価 ¥288000

PC-9801 VM11



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

セット特価 ¥258000

PC-9801 ES2



PC-9801ES2 定価 ¥448,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥376000

PC-9801 EX2



PC-9801EX2 定価 ¥348,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥305000

PC-9801 UV11



PC-9801UV11 定価 ¥265,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥245000

PC-98DO



PC-98DO 定価 ¥298000
PC-KD854N 定価 ¥84800

セット特価 ¥265000

PC-88 VA3



PC-88VA3 定価 ¥398,000
PC-KD854N 定価 ¥84800

セット特価 ¥335000

PC-88 VA2



PC-88VA2 定価 ¥298,000
PC-KD854N 定価 ¥84800

セット特価 ¥258000

PC-8801 MA2



PC-8801MA2 定価 ¥168,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥173000

PC-8801 FE



PC-8801FE 定価 ¥129,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥146800

FM TOWNS

限定3台!



FM-TOWNS モデル2 定価¥398000
FMT-DP531 定価 ¥89800
JISキーボード 定価 ¥20000
システムソフトウェアV1.1 定価 ¥20000

セット特価 ¥378000

パソコン 他

PC-286VF	特価	¥182000
PC-286VS	特価	¥218000
PC-386LS	特価	¥388000
PC-286LS	特価	¥338000
PC-286LE	特価	¥208000
PC-9801LV22	特価	¥248000
PC-9801LX2	特価	¥305000
FS-A1WSX	特価	¥59800
HB-F1XV	特価	¥59800
文豪ミニ5HD	特価	¥113000
文豪ミニ5HG	特価	¥105000
PC-8801FR30(中古品)	特価	¥54800
PC-KD862(中古品)	特価	¥52800
PC-TV352(中古品)	特価	¥54800
記帳面(振替伝票付・中古品)	特価	¥39800

モニタ&プリンター

XC-1498C(0.28mmドット)	特価	¥54800
PC-KD854N	特価	¥54800
PC-KD853N	特価	¥81500
PC-KD863S	特価	¥84800
PC-TV353	特価	¥61800
PC-TV454	特価	¥83000
PC-TV455	特価	¥94800
PC-PR201X	特価	¥208000
PC-PR201B	特価	¥78000
PC-PR101TL3	特価	¥56800
PC-PR150V	特価	¥75800
PC-PR150H	特価	¥65800
AP-800PC	特価	¥69800
VP-1000PC	特価	¥84800
VP-2000PC	特価	¥115000

外付&ハードディスク

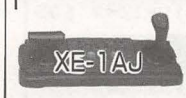
CRC-MH4B(40MB.38ms)	特価	¥79800
CRC-MH4S(40MB.18ms)	特価	¥108000
CRC-MH8B(80MB.18ms)	特価	¥148000
CA-80LG(80MB.18ms)	特価	¥159000
CA-44LG(40MB.18ms)	特価	¥112000
CA-428(40MB.28ms)	特価	¥108000
AHD-2040-1(40MB.25ms)	特価	¥88000
EX-301(3.5"1FDD)	特価	¥28000
EX-501(5"1FDD)	特価	¥29000
FX-352N(3.5"2FDD)	特価	¥45800
FX-52N(5"2FDD)	特価	¥44800
FDC-355(3.5"1FDD)	特価	¥35800
FDD-356(3.5"2FDD)	特価	¥47800
FDC-55M(5"1FDD)	特価	¥39800
FDC-56M(5"2FDD)	特価	¥53800

周辺機器

PC-88VA-12	特価	¥32600
PC-8801-23	特価	¥32600
PC-8801-24	特価	¥31800
PC-8801-17	特価	¥39800
PC-88VA-11K	特価	¥32600
PC-9801-26K	特価	¥20900
MS-DOS Ver3.3A	特価	¥15900
PIO-9234G-2MG	特価	¥45900
PIO-9X34P-2MG	特価	¥54300
PIO-PC34E-2M	特価	¥59800
PIO-PC34E-4M	特価	¥108000
PC-9872U	特価	¥8500
The Mouse IIR	特価	¥5380
PC-98M17	特価	¥38800
マウス延長ケーブル・98用	特価	¥1800

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



XE-1AJ

特価¥21500

2



アクセル AHD-3040-1 ソフトF付 40MB.25ms

特価 ¥103000

3



アクセル AHD-1040-1 VM11、RX2、EX2、ES2用 40MB.25ms ソフトF付

特価 ¥89800

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¥46800

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¥61800

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¥48800

7



FDC-58 オート2 5インチ2ドライブ 2HD/2DD自動切換

特価¥62800

8



アクセル FM-1 PC-9801-26Kコンパチ 限定10本

特価¥15000

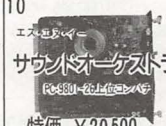
9



アクセル FM-1コンサート+ PC-9801-26K上位コンパチ 限定10本

特価¥20500

10



エス・エス・アイ サウンドオーケストラ PC-9801-26K上位コンパチ

特価 ¥20500

11



XE-1PRO

特価 ¥8,450

12



XE-1ST

特価 ¥4,650

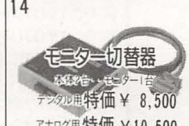
13



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 98R/98V/98U/98DO/88FHD以降/286V/X68/X68PROの8タイプ

特価 ¥2,500

16



ディスプレーカバー 14インチモニター用

特価 ¥1000

17



MS-1 マウスポケット付 98-286用

特価¥3600

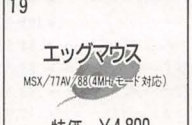
18



MS-88 マウスポケット付

特価¥4800

19



エッグマウス MSX/TTAV/88(4MHzモード対応)

特価 ¥4,800

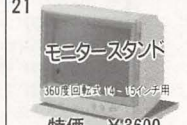
20



マウスパッド

特価¥1500

21



モニタースタンド 360度回転式 14～15インチ用

特価 ¥3600

22



maxell マクセル MD2-2HD 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

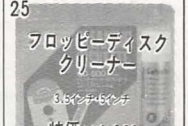
24



ノーブランド 10枚1箱

3.5"2HD 特価¥2400
3.5"2DD 特価¥1400

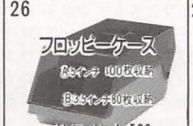
25



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 5インチ 100枚収納 3.5インチ 80枚収納

特価¥1,500

27



データホルダー 300×215(L)

特価¥3,800

28



机上ラック 530(幅)×400(奥)×598(高)mm

特価 ¥9980

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)

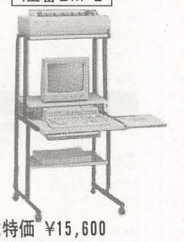
注番BM-1



特価 ¥10,600

600(幅)×600(奥)×670(高)㎜ ハソコン&ワープロ両用タイプ(オーバートウフテーブル別売¥7000)

注番BM-2



A 特価 ¥15,600
B 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)㎜ 上から二番目の棚板は高さか100・165・395の3段階に調節可能 コンセント2個付

注番BM-4



特価 ¥30800
1100(幅)×780(奥) 850~1200(高) 上段棚板は50㎜間隔で高さの調節可能 キャスター付

注番BM-5



特価 ¥39,600
引き出しユニット付
1200(幅)×750(奥) 1215~1315(高)㎜ キャスター付

注番BM-6



A 特価 ¥ 9,300
B 特価 ¥13,000
(ヒジカケ付)

注番BM-7



特価 ¥17,000
624(幅)×400(奥)×660(高)㎜ キーボードテーブルはスライド式でハントレスト付

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)

ソフト名	価格	メディア
ア行		
アークスII	¥ 7,920	88/MSX2
R-TYPE	¥ 7,020	X68
アダこの石	¥ 7,020	MSX2
アップルクラブ1~2	¥ 3,420	98/88
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥ 7,020	88/X1
アフターバーナー	¥ 8,280	X68
アリスたちの午後	¥ 7,020	98/88/X68
アルバトロス2	¥ 8,820	98
アルフェイム	¥ 8,820	98/88
アンデッドライン	¥ 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/X1t/AV/MSX2D
イース II・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,830	98/88/MSX2
維新の嵐	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68
維新の嵐・CD付	¥10,980	98/88/VA/X1
蒼転天いかせ男1~3	¥ 6,120	MSX2D
いろはにほへと	¥ 6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
インサイダーズ	¥ 8,820	98
ヴァリスII	¥ 7,920	98/88/MSX2
ヴァリスII	¥ 8,820	X68
ヴァルナ	¥ 7,020	SR
WIZARD98	¥15,120	98
WIZARDきゃら	¥12,420	98
WIZARD88	¥11,520	88
ウイングス	¥ 7,020	98/X68
ウォーインザ・サスペンシフィック	¥ 8,820	98
美しき種物たち4~6	¥ 3,600	98/SR/X1/MSX2D
A1囲碁2	¥11,520	98
FM-パナアミューズメント	¥ 7,020	MSX
F-15ストライクイーグル	¥ 7,020	98/88
F-1スピリット3Dスペシャル	¥ 6,120	MSX+
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,920	88
エンジェル・パーツ	¥ 6,120	98V/88
エントフューラー	¥ 6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
お嬢様らぶ	¥ 6,120	98/88/X1/MSX2D
おちゃめなながれい	¥ 6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
おんなのこけーきづたい	¥ 7,020	88
カ行		
ガールズ・パラダイス	¥ 7,020	88
カイルド・ウ・ギャルズ	¥ 6,120	98/88/X68/MSX2
カウディ・バル七セロナの風	¥ 8,820	98/88/X68/MSX2
神の聖都	¥ 8,820	88/MSX2
からいかあまいかしょっぱいか	¥ 6,120	88
ガルフ・ストリーム	¥ 7,920	98/88/X1/MSX2
機動戦士ガンダム	¥ 6,120	98/88/MSX2
気分はばすてるたっち	¥ 7,020	88
きまぐれオレンジロード	¥ 7,020	98/SR/MSX2D
GALWARSきゃびきゃびるん	¥ 5,440	88
きゃんきゃんバニー	¥ 5,220	98V/88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,920	88
キューティーハニー	¥ 7,920	88
銀河	¥ 7,020	98/88
銀河	¥ 6,120	MSX2
銀河英雄伝説	¥ 7,920	98/88/MSX2
禁断のパラダイス	¥ 6,120	98/88/X1/X68/MSX2
クイズ勝手に成ジャン	¥ 6,120	98/88/MZ25/MSX2D
口説きかた教えます	¥ 6,120	98/88/X1/X68/MSX2D
首都圏脱	¥ 7,920	MSX2D
クライシス	¥ 7,920	88
グラフサウルス	¥ 8,820	MSX2
クリスタル・ドリーム	¥ 7,020	98/88
クリムゾン2	¥ 7,020	88/MSX2
クレセントムーンがある	¥ 5,220	98
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	¥ 5,220	MSX
コスモクラブ	¥ 7,920	98/88/MSX2
琥珀色の遺言	¥ 8,820	98/SR/X1t/X68/AV/MSX2
ごらくん	¥ 6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
殺しのドレス2	¥ 6,120	98/88
サ行		
サーク	¥ 7,920	98/88
サイオブレード	¥ 7,920	98/SR/X1t/AV/MSX2D
西国の覇者	¥ 6,480	98
早乙女学園入学案内	¥ 4,320	98/88/X1/X68/MSX2
Intruder 桜屋敷の探索	¥ 6,120	88/MSX2
ザ・スーパーラスベガス	¥11,520	98/X68
サバッシュ	¥ 7,020	SR
サバッシュ	¥ 7,920	X68
ザ・ファイルマスター	¥13,320	98
ザ・ファイルマスター	¥11,520	88/X1/X68/77
ザ・ファイルマスター	¥ 7,920	MSX2D
斬	¥ 8,820	98/X68
三国志	¥13,320	98/88/X1/X68/77/MZ25
三国志	¥11,520	MSX2D
38万キロの虚空	¥ 8,820	X68
ジェノサイド	¥ 7,920	X68
自己中心派	¥ 4,320	88
死体置場で夕食を	¥ 8,820	98/88/MSX2
シャッフルバック・カフェ	¥ 7,020	98
シャティ	¥ 7,920	88/X1
上海II	¥ 6,120	98/88/MSX2
シュヴァルツシルト	¥ 8,820	88
シュヴァルツシルトII	¥ 8,820	98
少女遊戯	¥ 7,020	98/SR/X1/MSX2D
ジンギスカン	¥ 8,820	98/88/X1/X68/77/MSXD+R
新1億カートリッジ	¥ 5,220	MSX
シンセサウルス Ver.2	¥ 7,020	MSX2
蒼給皇帝	¥ 7,020	98V
水滸伝	¥ 8,820	98/88/X1t/AV/MSX2
水滸伝・CD付	¥10,980	98/88/X1t/AV/MSX2
水龍士 I	¥ 8,820	98
スーパー大戦略	¥ 7,200	SR/X1t
スーパー大戦略	¥ 7,920	98/X68/MSX2/TOWNS
雀ポーナすずめ	¥ 7,020	98/88/MSX2
スタークルーザー	¥ 7,920	X68
スターシップランデブー	¥ 7,920	X68
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
スナッチャー	¥ 7,480	MSX2D
スペースハリアー	¥ 7,020	SR/X1
セーラー服美少女図鑑1~6	¥ 3,420	98V/SR
せまってみたい	¥ 6,120	98V/88/MSX2
全国おんせん探査	¥ 7,020	88
倉庫番パーフェクト	¥ 6,120	98/88/X1/X68/MSX2
創竜伝	¥ 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	98/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
第二次欧州大戦	¥ 6,930	98
太平洋の嵐DX	¥13,320	98/VA
太平洋の嵐・パワーアップキット	¥ 5,220	98/VA
田代まものプリセスがいっぱい	¥ 6,120	MSX2D
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	98/X68
D.Cコネクション	¥ 7,920	88/MSX2D
ディオス	¥ 8,820	88
提督の決断	¥13,320	98
提督の決断・CD付	¥15,480	98
ディル・ナ・ノーグII	¥ 8,820	98
デザート	¥ 6,120	98/88
デス・ブリンガー	¥ 8,820	98/VA/X68
テトリス	¥ 6,120	98/88/X1/X68/77/MSX2D
デュアルターゲット	¥ 7,020	88/X1/77/MSX2D
デュアルターゲット	¥ 7,920	98/X68
DUEL	¥ 7,830	88
テラクレスタ	¥ 6,120	MSX2R
デリンジャー	¥ 7,920	98/SR/MSX2D
テレホンクラブストーリーSP	¥ 7,020	98/88/MSX2
天下統一	¥ 8,820	98V
天九牌	¥ 6,120	88
天使たちの午後番外II	¥ 7,020	98/SR/MSX2D
天使たちの午後II美奈子	¥ 7,020	98/X1/AV/MSX2D
天使たちの午後III	¥ 7,920	98/88/MSX2
電脳将棋	¥ 8,820	98V
東京女子高生セーラー服1~3	¥ 4,320	98V/SR/MSX2D
東京女子高生制服図鑑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
ドラクリーアーマDRアダルト	¥ 5,220	98/88
ドラゴンスピリット	¥ 7,920	X68
ドラゴンバスター	¥ 6,480	98V
トワイライトゾーン2	¥ 7,020	98/88/X1/MSX2D
トワイライトゾーン3	¥ 7,020	98/88/X1/MSX2
トンネルズ&トロルーズ	¥ 8,820	MSX2
ナ行		
長くて甘い夜	¥ 7,020	98/88/X1/MSX2
南海の死闘	¥ 7,920	98V
ニュージーランドストーリー	¥ 7,920	X68
信長の野望・全国版	¥ 8,820	98/88/X1/X68/77/MZ25
信長の野望・全国版	¥ 7,920	MSX2D
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,820	98/88/X1t/MSX2D
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,980	98/88/X1t/MSX2D
ハ行		
パーソナル・ミュージャンPC88	¥10,800	SR
はあちゃけあやとさん	¥ 3,420	98/88/MSX2
ハード・グラディウス(超集編)	¥ 5,220	98V/SR/77/MSX2D
ハイドライドIIISV	¥ 7,020	98V
バックマニア	¥ 7,020	X68
花の実里	¥ 7,020	98V/SR/MSX2D
バランスオブタワー	¥11,520	98V/88/MSX2D
遥かなるオーガスタ	¥11,520	98
晴れのちおおさわぎ	¥ 5,220	98/88
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
美女コントロール	¥ 6,120	MSX2
美少女写真館III	¥ 6,120	98/SR/MSX2D
魔少女NORIKO	¥ 7,020	98/88/X1/X68/MSX2
ヒストリーオブエルスリード	¥ 8,820	X68
ビデオクイーンをさがせ	¥ 6,120	98/88
ピュア	¥ 6,120	98/88
びんきいぼんきいい-3	¥ 5,220	98/88/MSX2
ファーストクイーン	¥ 7,920	98V/VA
ファイアーホーク・テクサー2	¥ 7,020	88/MSX2
ファリースタジアム・特年度版	¥ 6,120	VA
ファリースタジアム	¥ 7,020	MSX2
ファンタジーIII	¥ 8,820	98/88/X1/X68/AV/MSX2D
ファンタジーゾーン	¥ 7,020	X68
ふ=あ小いている	¥ 4,320	MSX2D
ふ=あ小いている	¥ 7,020	98V/SR
PUPPETSHOW	¥ 3,600	98/88/X68/MSX2D
プライベートスクール	¥ 6,120	98/88/MSX2
BRAI・上巻	¥ 7,920	88
フルスロットル	¥ 7,920	X68
プルトン・レイ	¥ 7,920	98
プロヴィデンス	¥ 7,020	88
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
ポッキー	¥ 7,020	98/SR
ほっとMILK	¥ 4,320	MSX2D
ほっとMILK	¥ 7,020	98V/SR
Hopper	¥ 4,320	MSX2D
マ行		
麻雀狂時代スペシャル	¥ 7,020	X68
麻雀武蔵	¥ 8,820	98 X68
麻雀狂時代スペシャルII	¥ 6,120	88 X68
マイトaマジック2	¥ 8,820	98V/SR X1 X68 AV MSX2
魔術士KUMIKO	¥ 7,020	98 88 X1 X68 MSX2
マジカルハウス	¥ 6,120	88
魔浄理子	¥ 7,920	88
魔浄理子	¥ 8,820	98V
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 6,120	MSX2
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 7,920	98
マスターオブモンスターズ	¥ 7,200	88 X1
Mrプロ野球	¥ 8,820	98V
ミッドガルツ	¥11,520	X68
三つ目がとおる	¥ 7,020	MSX
夢幻戦士ヴァリスII	¥ 7,920	98V 88 MSX2
名監督II	¥ 8,820	98 VA X68
めいず君	¥ 5,220	98 88 MSX2D
めぞん一刻完結編	¥ 7,020	98 88 X1 77 MSX2D
めぞん一刻完結編	¥ 8,820	X68
メフィスト	¥ 7,920	98 88
ヤ行		
闇の壱与伝説	¥ 7,020	98 88
やけいち放題2	¥ 6,120	98V 88 X1 X68 AV MSX2
迎撃王II・エアーコンバット	¥ 7,920	98
遊悪伝	¥ 7,020	98V
雪の国クルージュ	¥ 7,920	X68 MSX2
妖獣機甲兵ワードラゴン	¥ 7,830	88
ラ行		
ラ・ヴァルー	¥ 7,920	88
ラストハルマゲドン	¥ 7,020	98 SR X1 MSX2D
ラストハルマゲドン	¥ 8,820	X68
ラプラスの魔	¥ 7,020	MSX2D
ラルフ	¥11,520	88
Rance 光をとめて	¥ 6,120	98 88
らんらん狂走曲	¥ 7,020	98 88
リーチフォーザスターズ	¥ 8,820	98V
リーベルマニューバー・ライナス	¥ 7,020	88
リップスティックADV	¥ 6,120	98 SR
琉球	¥ 5,220	98 X68
琉球	¥ 4,320	MSX2
リングマスター	¥ 7,920	X68
リングマスターII	¥ 7,020	98V
レイドック2	¥ 6,210	MSX2
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98 88 VA X1 X68 MSX2
ロードス島戦記	¥ 8,820	98VA

大特価ソフト(11月中のみ)

イースIII	¥ 7,400	88
FMパック	¥ 6,630	MSX
F-1スピリット3Dスペシャル	¥ 5,780	MSX2+
ギャルフォーズきゃびきゃびるん	¥ 4,760	88
きゃんきゃんハニー	¥ 4,930	88
ジンギスカン	¥ 8,330	MSX2・ROM
戦国群雄伝	¥ 8,330	88
テレホンクラブストーリーSP	¥ 6,630	98VM
天使たちの午後・番外II	¥ 6,240	88
天使たちの午後III	¥ 7,040	88
長くて甘い夜	¥ 6,630	88

新作ソフトで発売が遅れた場合、商品入荷次第お送りしますのでしばらくお待ち下さい。

〈お申し込み方法〉

現金書留
申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
送り先:東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F

銀行振込 (ゲームソフトはご遠慮下さい。)
お電話の上、下記までお振込み下さい。
太陽神戸銀行 旗ノ台支店 普通:3304231 聖和ライフサービス
ご入金確認後至急商品をお送りします。

注意
沖縄・離島の送料は、ゲームソフトを除いて別料金になります。

無料見積り
購入予定の①商品名②メーカー名③定価をハガキに書いてお送り下さい。ハードからソフトまで無料見積りいたします。
※当社の広告は全て消費税込の価格で掲示しております。

書留申込BM12月号

フリガナ
住所 〒
名前 | 昭和 年 月 日生 才 | TEL( ) —
使用機種 | メディア5"・3"・ROM/2D・2DD・2HD/MSX・MSX2

商品名 ①	ソフト名 ①
または	
DESK注番 ②	②
③	③

ソフトのことなら、ダイナにおまかせ

★中古ソフトも高価買取中!!

PC88シリーズ

商品名	定価	割引価格
〈ロールプレイング〉		
ヒーローオブランス	7,500	6,600
YS3	8,700	7,200
アークス2	8,800	7,300
サーク	8,800	7,300
エメラルドドラゴン	8,800	7,300
ウルティマ2	6,800	6,000
ローグアライアンス	9,800	8,600
デスブリンガー(VA専用)	9,800	8,100
ロードス島戦記(VA専用)	9,800	8,100
ディガンの魔石	10,000	8,300
ソーサリアン	9,800	8,100
ソーサリアンユーティリティ	3,800	3,200
追加シナリオVOL.1	3,800	3,200
戦国ソーサリアン	3,800	3,200
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,200
ウィザードリィ4	12,800	10,600
サバッシュ	7,800	6,900
水龍士 I・II	7,800	6,500
〈アドベンチャー〉		
神の聖都	9,800	8,100
闇の壱与伝説	7,800	6,500
ガウディ(HD専用)	9,800	8,100
DCコネクション	8,800	7,300
怨霊戦記	9,800	8,100
琥珀色の遺言	9,800	8,100
ヴァルナ	7,800	6,500
〈シュミレーション〉		
シュバルツツシルト2	9,800	8,100
パイレーツ	8,800	7,300
銀河英雄伝説＋セット	11,600	9,600
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	4,800	4,000
マスターオブモンスターズ	8,000	6,600
マスターオブモンスターズマップコレクション	4,800	4,000
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,100
維新の嵐(VA専用版)	9,800	8,100
維新の嵐(88SR版)	9,800	8,100
太平洋の嵐DX(VA専用版)	14,800	12,200
太平洋の嵐パワーアップキット(VA専用版)	5,800	4,800
キャンペーン版大戦略2	8,800	7,800
デュエル	8,700	7,200
〈アダルト〉		
ぴんきいぽんきい＃1～＃3	5,800	4,800
ランラン狂走曲	7,800	6,500
せまってみたい	6,800	5,700
殺しのドレス2	6,800	5,700
ランス	6,800	5,700
きゃんきゃんバニー	5,800	4,800
ガールズパラダイス	7,800	6,500
デザート	7,800	6,500
長くて甘い夜	7,800	6,500
晴れのち大騒ぎ	5,800	4,800
ピュア	6,800	5,700
クリスタルドリーム	7,800	6,500
クリスタルドリーム	7,800	6,500
天使たちの午後II 番外2	7,800	6,500
天使たちの午後III	8,800	7,300
テレフォンクラブストーリー	7,800	6,500
〈アクション・シューティング・パズル・その他〉		
妖獣機甲兵ワードラゴン	8,700	7,200
ヴァリス2	8,800	7,300
銀河	7,800	6,500
リーベルマニューバーライナス	7,800	6,500
スタートレーダー	8,700	7,200
ガンダム MSフィールド	6,800	5,700
めいすくん	5,800	4,800
天九牌	6,800	5,700
ファミリースタジアム'89(VA専用版)	6,800	5,700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	6,500
テトリス(VA専用版)	6,800	5,700
テトリス	6,800	5,700
ヴェイグス	7,800	6,500

PC98シリーズ

商品名	定価	割引価格
〈ロールプレイング〉		
ヒーローオブランス	7,500	6,600
サバッシュ	8,800	7,800
ハイドランド3SV	7,800	6,500
ローグアライアンス	9,800	8,600
アルビオン	9,800	8,100
ブルトン・レイ	8,800	8,200
YS3	8,700	7,200
リングマスター	7,800	6,500
リングマスター2	7,800	6,500
ティルナノーグ2	9,800	8,100
エグザイル2	8,800	7,300
ソーサリアン	9,800	8,100
ソーサリアンユーティリティ	3,800	3,200
追加シナリオVOL.1	3,800	3,200
戦国ソーサリアン	3,800	3,200
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,200
デスブリンガー	9,800	8,100
サーク	8,800	7,300
ロードス島戦記	9,800	8,100
クレアスター	7,800	6,500
〈アドベンチャー〉		
アンジェラス	8,200	7,200
アルフェイム	9,800	8,100
闇の壱与伝説	7,800	6,500
探偵団X	7,800	6,500
デュアルターゲット	8,800	7,300
DCコネクション	8,800	7,300
琥珀色の遺言	9,800	8,100
〈シュミレーション〉		
斬(ZAN)	9,800	8,100
提督の決断	14,800	12,200
マスターオブモンスターズ	8,800	7,300
銀河英雄伝説＋セット	8,800	7,300
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	4,800	4,000
天下統一	9,800	8,100
南海の死闘	8,800	7,300
ガンシップ	11,800	9,800
エアコンバット	8,800	7,300
ウイングス	7,800	6,500
大戦略3	9,800	8,100
スーパー大戦略98	8,800	7,300
大戦略2SP	8,800	7,300
パイレーツ	7,800	6,500
プロダクションマネージャー	9,800	8,100
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,100
維新の嵐	9,800	8,100
ジンギスカン	9,800	8,100
シュバルッツシルトII	9,800	8,100
大海令	12,800	10,600
A列車で行こう2	12,800	10,600
太平洋の嵐DX	14,800	12,200
太平洋の嵐パワーアップキット	5,800	4,800
〈アダルト〉		
テレフォンクラブストーリー	7,800	6,500
RUN RUN狂走曲	7,800	6,500
殺しのドレス2	6,800	5,700
クレセントムーンがある	5,800	4,800
ガールズパラダイス	7,800	6,500
ランス	6,800	5,700
デザート	6,800	5,700
長くて甘い夜	7,800	6,500
ぴんきいぽんきい＃1～＃3	5,800	4,800
パペットショウ	4,000	3,300
コスモスクラブ	8,800	7,300
ピュア	6,800	5,700
ドラグーンアーマー	5,800	4,800
エンジェルハーツ	6,800	5,700
ポッキー	7,800	6,500
〈アクション・シューティング・パズル・その他〉		
ヴァリス2	8,800	7,400
ダブルイーグル	9,500	7,900
遙かなるオーガスタ	12,800	10,600
保存版ロードランナー	7,800	6,500
遊兎伝	7,800	6,500
銀河	7,800	6,500
琉球	5,800	4,800
上海2	6,800	5,700
めいすくん	5,800	4,800
シャッフルパックカフェ	7,800	6,500
テトリス	6,800	5,700
麻雀悟空	6,800	5,700
ぎゃんぶらあ自己中心派	7,800	6,500
ぎゃんぶらあ自己中心派2	7,800	6,500
森田将棋II	10,000	8,800
今夜も朝までパワフル麻雀2	7,800	6,500
麻雀大会	9,800	8,100
麻雀武蔵	9,800	8,100

X1シリーズ

商品名	定価	割引価格
〈ロールプレイング〉		
アドバンストファンタジアン	7,800	6,500
エグザイル(TURBO)	8,800	7,300
ソーサリアン(TURBO)	9,800	8,200
ソーサリアンユーティリティ(TURBO)	3,800	3,200
追加シナリオVOL.1(TURBO)	3,800	3,200
戦国ソーサリアン(TURBO)	3,800	3,200
ピラミッドソーサリアン(TURBO)	3,800	3,200
〈アドベンチャー〉		
琥珀色の遺言(TURBO)	9,800	8,100
サイオブレード(TURBO)	8,800	7,300
めぞん一刻完結編	7,800	6,500
〈シュミレーション〉		
信長の野望 戦国群雄伝(TURBO)	9,800	8,100
水滸伝(TURBO)	9,800	8,100
マスターオブモンスターズ(TURBO)	8,000	6,600
〈アダルト〉		
美しき獲物たち5	4,000	3,300
なぎさの館	7,800	6,500
天使たちの午後3	7,800	6,500
〈アクション・シューティング・パズル・その他〉		
麻雀狂時代SPCIAL II(TURBO)	6,800	5,700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2(TURBO)	7,800	6,500
スタークルーザー(TURBO)	7,800	6,500
リボルティーII(TURBO)	7,800	6,500
アークティック(TURBO)	5,800	4,800

X68000シリーズ

商品名	定価	割引価格
〈ロールプレイング〉		
リングマスター	8,800	7,300
サバッシュ	8,800	7,300
ローグアライアンス	9,800	8,100
マイトアンドマジック2	9,800	8,100
ジェノサイド	8,800	7,300
アークス	10,000	8,300
デスブリンガー	9,800	8,100
ラストハルマゲドン	9,800	8,100
ウルティマ4	9,800	8,100
〈アドベンチャー〉		
ねじ式	9,800	8,100
カラブランカに愛を	7,800	6,500
マーダークラブDX	7,800	6,500
琥珀色の遺言	9,800	8,100
道化師殺人事件	7,800	6,500
めぞん一刻 完結編SP	9,800	8,100
ガウディ		
〈シュミレーション〉		
スーパー大戦略X68	8,800	7,300
ジンギスカン	9,800	8,100
ヒストリーオブエルスリード	9,800	8,100
三国志	14,800	12,200
信長の野望 全国版	9,800	8,100
大海令	12,800	10,600
太平洋の嵐DX	14,800	12,200
〈アダルト〉		
スターシップランデブー	8,800	7,300
ダブルヴィジョン	5,800	4,800
〈アクション・シューティング・パズル・その他〉		
琉球	5,800	4,800
天九牌	6,800	5,700
ファンタジーゾーン	7,800	6,500
R-TYPE	7,800	6,500
ダブルイーグル	9,500	7,900
スタークルーザー	8,800	7,300
今夜も朝までパワフル麻雀2	7,800	6,500
サンダーフォース2	9,800	8,100
テトリス	6,800	5,700
キングオブシカゴ	12,800	10,600
麻雀武蔵	9,800	8,100
麻雀悟空	7,800	6,500
ドラゴンスピリット	8,800	7,300
アフターバーナー	9,200	7,600
フルスロットル	8,800	7,000

MSXシリーズ

商品名	定価	割引価格
〈ロールプレイング〉		
●DISK		
YS3	8,700	7,200
クリムゾンII	7,800	6,500
ファンタジー3	9,800	8,100
ファンタジー2	9,800	8,100
カオスエンジェルス	7,800	6,500
ミッドガルツSIDE A	8,800	7,300
ミッドガルツSIDE B	8,800	7,300
エグザイル2	8,800	7,300
ディガンの魔石	10,000	8,300
アークス2	8,800	7,300
YS2	7,800	6,500
〈アドベンチャー〉		
●DISK		
DCコネクション	8,800	7,300
琥珀色の遺言	9,800	8,100
首切り館	8,800	7,300
ガウディ	9,800	8,100
アンジェラス	8,200	6,800
デュアルターゲット	7,800	6,500
〈シュミレーション〉		
●DISK		
A列車で行こう	7,800	6,500
スーパー大戦略	8,800	7,300
マスターオブモンスターズ	6,800	5,700
マスターオブモンスターズマップコレクション	4,500	3,800
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,100
●ROM		
三国志	14,800	12,200
〈アダルト〉		
●DISK		
ぴんきいぽんきい＃1～＃3	5,800	4,900
ランス	6,800	5,700
長くて甘い夜	7,800	6,500
コスモスクラブ	8,800	7,300
天使たちの午後II 番外2	7,800	6,500
天使たちの午後III	8,800	7,300
美少女コントロール	6,800	5,700
スターシップランデブー	7,800	6,500
〈アクション・シューティング・パズル・その他〉		
●DISK		
琉球	4,800	4,000
ヴァリス2	8,800	7,300
ハイディフォス	7,800	6,500
アンデッドライン	6,800	5,700
めいすくん	5,800	4,800
銀河	6,800	5,700
ガンダムMSフィールド	6,800	5,700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	6,500
テトリス	6,800	5,700
シンセサウルス VER.2	7,800	6,500
●ROM		
R-TYPE	7,300	6,100
幽霊君	6,800	5,700
FMパナアミューズメントカートリッジ	7,800	7,300
コナミ新10倍カートリッジ	5,800	4,800
ゴーファーの野望	5,800	4,800
ぎゃんぶらあ自己中心派	6,800	5,700
ぎゃんぶらあ自己中心派2	6,800	5,700

コピーツール

商品名	割引価格
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3.5DD 10枚	1,425
ノーブランド3.5HD 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

中古ソフト高価買取中!!

上記表示の買取価格の相場は定価の5～20%です。88、89、新作等をお送りください。商品が到着次第、ダイナよりお電話いたします。

★値段の折り合いがつかない場合は、商品をご返却いたしますので、ご安心ください。
★買取価格は在庫状況により変動いたしますので、その際はご了承願います。

パソコンハウス ダイナ
〒460 名古屋市中区大須3-31-28 山愈ビル2F
ご注文・お問合せは 営業時間 AM10時～PM8時 年中無休
☎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／

パソコンハウス Dyna

どこにも負けないダイナプライス!!

Call me!! 東京03-5261-0076 名古屋052-261-7830

MSX ワイワイ コーナー

本体

SONY
HB-F1XDJ…~~¥89,800~~



Dyna特価 **¥51,500**

PANASONIC
FS-A1WX……~~¥89,800~~



Dyna特価 **¥49,800**

記憶装置

SONY
3.5"フロッピーディスクドライブ
HBD-F1…~~¥36,800~~



Dyna特価 **¥28,000**

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価格 **¥23,800**

MSX対応
カラープリンター
TX-24CL…~~¥89,800~~



Dyna価格 **¥39,800**

SANYO MSX
WAVY70FD…~~¥64,800~~



Dyna価格 **¥43,800**

新製品登場

PANASONIC
〈A1WSX〉
Dyna価格 **¥54,800**
★予約受付中!!

パソコンラック 特価品



最高級の
5段式を
Dyna特価
¥15,800

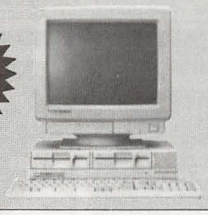
人気商品 コーナー

大好評PC88シリーズ!!



PC8801FE……¥129,000
XC1498C ……¥ 99,800
SET合計¥228,800
※単体価格¥88,800
特価 **¥140,000**

単体もOK!



PC8801MA2……¥168,000
XC1498C ……¥ 99,800
SET合計¥267,800
※単体価格¥99,800
特価 **¥151,000**

今月の 目玉

SHARP X68000 EXPERT

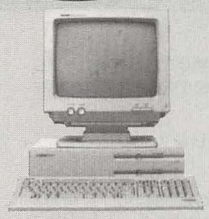


CZ602C-BK/GY…
¥356,000
CZ602D-BK/GY…
¥99,800
SET合計¥455,800
特価 **~~¥455,800~~**(税別)

NEW

※他店より高い場合値引きします。

PRO



CZ652C-BK/GY…
¥298,000
CZ602D-BK/GY…
¥99,800
SET合計¥397,800
特価 **~~¥397,800~~**(税別)

その他組合せOK!!

SHARP
サイバースティック
〈CZ8NJ2〉定価¥23,800
対応ソフト:サンダーブレード、
アフターバーナー(X68000)、
遊撃王II(PC98/286)



Dyna価格 **¥18,800**

アーベル
BIG GAMER
紫外線から目を守るTVフィルター



Dyna価格 **¥1,500**

FM音源はもう古い/ 今、MIDI時代へ突入!!

MIDIサウンドモジュール
〈X68000用〉
MIDI対応ソフト続々登場/



ローランドMT-32
¥64,000



SHARP CZ-8BM1
¥26,800
SET合計 ¥90,800
Dyna価格 **¥71,800**

ミュージくん/ミュージ郎
〈PC98/286用〉
対応ソフト:ポリスクェスト2



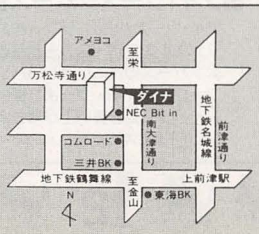
ミュージくん ¥93,000
Dyna価格 **¥72,800**
ミュージ郎 ¥158,000
Dyna価格 **¥123,800**

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。

中古パソコン・中古ソフト高価に買取りします。

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)



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!!

I2 アイ・ツー

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-9801RA2	定価¥498,000	¥315,000
	PC-9801RX2	定価¥398,000	¥230,000
	PC-9801ES2	定価¥448,000	¥298,000
	PC-9801EX2	定価¥348,000	¥238,000
	PC-98DO	定価¥298,000	¥198,000
	PC-8801MC	定価¥199,000	¥158,000
	PC-8801FE2	定価¥119,000	¥ 99,800
エプソン	PC-286VF-STD	定価¥298,000	
	PC-286LS-STD	定価¥538,000	
	PC-286VS-STD	定価¥388,000	
	PC-286US-STD	定価¥268,000	
	PC-386-STD	定価¥598,000	
	PC-286LE-STD	定価¥368,000	

安すぎて広告には出せません！Tel待ってます。

ディスプレイ

NEC	PC-KD853N	定価¥118,000	¥78,000
	PC-KD854N	定価¥ 84,800	¥53,000
	PC-KD863G	定価¥138,000	¥90,000
	PC-TV454	定価¥123,800	¥83,000
	PC-TV455	定価¥147,000	¥93,000
	N5913G	定価¥138,000	¥89,000
シャープ	CU-14TV NEW TVチューナー内蔵	定価¥ 98,800	
	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	

ALL大割引中！必ずアイ・ツーで決まります。

このコーナー消費税はいりません

●マクセル・フジ・スリーエム

5 2HD	5 2D	3.5 2HD	3.5 2DD
¥1,000	¥1,000	¥400	¥250

ノーブランド3.5インチ2DD 10マイでバルクのみ ¥900

●EMJ-2000MKⅡ	定価¥ 64,800	¥45,000
●EMJ-4000MKⅡ	定価¥120,000	¥83,000

98用サウンドボード ¥13,800
98用200カウントマウス ¥ 2,800
98用マウス ¥ 3,980
キーボードカバー ¥ 2,000 (98・88・286・X68)

モデム AIWA PV-A1200mkⅢ	定価¥21,000	¥16,800
モデム AIWA PV-A2400MNP4	定価¥46,800	¥34,800
モデム AIWA PV-A24MNP5	定価¥54,800	¥40,800
モデム OMRON MD12FS NEW	定価¥21,000	¥15,800
モデム OMRON MD1200AⅢ	定価¥19,800	¥14,800
モデム OMRON MD2400B	定価¥44,800	¥29,800
モデム OMRON MD2400F	定価¥54,800	¥36,800

プリンター

NEC	PC-PR201X NEW 136ケタ・ドット・カラー	定価¥275,000	¥198,000
	PC-PR201B NEW 136ケタ・ドット	定価¥ 99,500	¥ 78,000
	PC-PR201G	定価¥158,000	¥ 95,000
	PC-101G2	定価¥138,000	¥ 99,800
	PC-PR150V	定価¥ 99,800	¥ 69,800
	PC-PR150H	定価¥ 84,800	¥ 59,800
	PC-PR101TL3	定価¥ 69,800	¥ 49,800
	NM-4150136ケタ・ドット・カラー	定価¥245,000	¥173,000
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ピン・ドット	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ピン・ドット	定価¥122,000	
	CZ-8PK8 136ケタ・24ピン・ドット	定価¥152,000	
	CZ-8PK9 80ケタ・24ピン・ドット	定価¥ 89,800	
	CZ-6PV1 カラービデオプリンター	定価¥198,000	
	IO-730 カラーイメージジェット	定価¥230,000	
	IO-735 オラーイメージジェット バッファメモリ内蔵	定価¥248,000	

大好評！DynaBook ソフト1本プレゼント中 ¥198,000

今ならお買得！！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・ハードディスクなんでもいいからセットで買うとグーンとお得！！

今回シャープX68000 EXPERT・EXPERT HD PRO・PRO HD お好きな組合せで 大特価セール

EXE会員の方はおトモダチをご紹介下さい！

実況直結

X68000新規ユーザー大集合 EXEリーダーズ作戦

シャープX68000取扱店 EXEショップからEXE会員のあなたへ

シャープオリジナル X68000 goods グッズ プレゼントご案内

日頃は、ご愛顧にあずかりありがとうございます。EXE会員様の輪を広げ、もっと楽しいパソコンライフをサポートするEXEショップとして頑張っております。さて、当店は、シャープ主催"EXEリーダーズ"カップ"プレゼント"の特別企画に協賛しております。あなたの友人や知人でX68000シリーズを購入したいと思っている人があれば、ぜひ当店へご紹介下さい。紹介された方がX68000シリーズを購入されますと"EXEリーダーズ"カップ"」のほかに、当店独自の企画で、ご紹介のあなた様に、とっておきのプレゼントを致します。

"冬のボーナスセール ■期間/11月8日～12月7日
アイ・ツーは、安さで勝負!!"

アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は30日！！

新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます！

■アイ・ツー・ラクラク・クレジット

お支払いはゆとりの毎月¥3,000～O.K.。手数料もグーンと超低金利。

■ボーナス1括・2括払いO.K.。

冬のボーナス1括払い、又は冬と夏に分けての2回払いO.K.。商品は今すぐお手元に！ 頭金ゼロ・毎月のお支払いはナシ！

■下取り、買取りもO.K！

現在お使いのパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトを利用してわずかな予算で新品パソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトに買い替えはいかがですか？

■通販専用TELスタート！！

新品ハード 新品ソフト についての価格・お届け日その他のお問合せは、★北は北海道から南は沖縄のお客様全国通販窓口専用！！

06-634-0012/06-634-1198

にTelして下さい！専門スタッフがおまちしています。

■全国配達（通販システム）万全体制！！

配達日、日曜・祝日、午前・午後の指定可能！

■アイ・ツーメンバーズ優待制度

アイ・ツーでハード・ソフトをお買い上げ頂きましたユーザー様にはオリジナルメンバーズカードを送付致します。
メンバーズの方には楽しいパソコンライフをおくれますように最善のフォローをアイ・ツーより提供します。
アイ・ツーでお買い上げ頂きましたパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトが不用になった場合メンバー特別の価格にて下取り買取り致します！

ハードディスク

		定価	販売価格
アイシーエム			
●SR-40 NEW	40MB・29mS	¥118,000	¥ 99,800
●SR-60 NEW	60MB・28mS	¥148,000	¥125,800
●SR-80	80MB・28mS	¥198,000	¥158,000
ロジテック			
●LHD-34HR	40MB・35mS	¥198,000	¥ 99,800
●LHD-34V	40MB・28mS	¥153,000	¥122,800
●LHD-34K	40MB・28mS（内蔵タイプ）	¥138,000	¥ 99,800
●LHD-38VS	80MB・20mS	¥148,000	¥118,000
●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
●IT RH-100(55)	100MB・25mS（内蔵タイプ）	¥230,000	¥148,000
●IT RH-40(55)	40MB・29mS（内蔵タイプ）	¥148,000	¥ 99,800
アクセル			
●AHD-3040-1	40MB・25mS	¥168,000	¥99,800
●AHD-1040-1	40mB・25mS（内蔵タイプ）(VM11・RX2・RA2・EX2・ES2兼用)	¥148,000	¥87,800

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
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

I2 アイ・ツー

今月の目玉商品 アイ・ツー I2 アイ・ツー

部類	商品名	機種	定価	税込販売価格
(ワープロ)	一太郎V4.2	PC-98	¥58,000	¥39,800
(ワープロ)	アシストワード	PC-98	¥ 9,700	¥ 8,000
(グラフィック)	花子V2	PC-98	¥58,000	¥42,800
(総合ソフト)	ロータス1.2.3 Plus R2.1J	PC-98	¥98,000	¥59,800
(データベース)	NINJA3 PRO	PC-98	¥42,000	¥28,600

部類	機種	商品名	定価	税込販売価格
ワープロ	PC-98	新・松	¥ 58,000	¥ 36,800
ワープロ	PC-88	P1	¥ 40,000	¥ 26,500
ワープロ	PC-98	P1 EXE PLUS	¥ 58,000	¥ 37,800
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
データベース	PC-98	THE CARDⅢ	¥ 48,000	¥ 37,000
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
表計算	PC-98	マルチプラン	¥ 68,000	¥ 52,500
表計算	PC-98	リカルク	¥ 58,000	¥ 44,800
表計算	PC-98	サクセス	¥ 68,000	¥ 39,800
表計算	PC-98	マイクロソフトエクセル	¥ 98,000	¥ 67,200
表計算	PC-98	dBXL	¥ 49,800	¥ 39,800
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(VJE-Σ付 FIXER3付)	¥ 28,000	¥ 18,800
文字図形	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	¥ 21,800

部類	機種	商品名	定価	税込販売価格
OS	PC-98	MS.DOS Ver.3.3A	¥ 18,000	¥ 14,800
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	ぴっくな株主ワイド	¥220,000	¥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 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 B	¥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	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	¥ 78,000	¥ 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	¥158,000	¥138,000

■この冬 おすすめ新作コーナー

《冬休み、お正月用のソフトは早めに用意しておいて、コタツに入ってゆっくりやろうね》

商品名	機種	定価	税込販売価格	買取保証額
提督の決断	PC-98	¥14,800	¥11,400	¥4,500
提督の決断 CD付	PC-98	¥17,200	¥13,200	¥5,000
斬 陽炎の時代	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,500
BURAI (上巻)	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
ワンダラーズフロムイース	MSX2	¥ 8,700	¥ 6,900	¥2,000
ヴァリスⅡ	X68000	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,500
アークスⅡ	PC-88、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
水滸伝 天命の誓い	MSX2(ROM)	¥11,800	¥ 9,200	¥3,000
水滸伝 天命の誓い CD付	MSX2(ROM)	¥14,200	¥11,000	¥3,500
ダブルイーグル	X68000	¥ 9,500	¥ 7,900	¥3,500
雀皇登龍門	PC-88、PC-98	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,500
斬シナリオコレクション	PC-98、X68000	¥ 4,200	¥ 3,500	¥1,500
斬ユーティリティ	PC-98	¥ 4,800	¥ 4,100	¥1,500
ファイヤーホーク(テグザー2)	PC-88、MSX2	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,500
HARAKIRI	PC-88	¥ 8,700	¥ 7,200	¥3,000
イース	X68000	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,500
エメラルドドラゴン	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
維新の嵐	MSX2(DISK)	¥ 9,800	¥ 7,500	¥3,000
維新の嵐 CD付	MSX2(DISK)	¥12,200	¥ 9,500	¥3,500
ブルトン・レイ	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
アレスタ2	MSX2	¥ 6,800	¥ 5,700	¥2,500
キャンペーン版大戦略2	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
ファミリースタジアム'89ペナントレース	PC-88VA	¥ 6,800	¥ 5,700	¥1,500
A-JAX	X68000	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500

商品名	定価	税込販売価格	買取保証額
■PC-98			
戦国群雄伝	¥ 9,800	¥ 7,500	¥3,500
水滸伝	¥ 9,800	¥ 7,500	¥3,000
維新の嵐	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,000
銀河	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,000
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,700	¥3,000
銀河英雄伝説	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,000
銀河英雄伝説外ワープアップシナリオ	¥ 4,800	¥ 4,000	¥1,800
MUSIUM4	¥12,800	¥10,600	¥3,000
迷撃王IAIRCOMBAT	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
天下統一	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,000
大戦略Ⅲ	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,500
ワンダラーズフロムイース	¥ 8,700	¥ 6,900	¥3,000
マスターオブモンスターズ	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,000
殺しのドレス2	¥ 6,800	¥ 5,600	¥2,500
ヒーローオブランス	¥ 7,500	¥ 6,200	¥3,000
リングマスター1,2	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,500
ソーサリアン	¥ 9,800	¥ 7,500	¥3,000
森田将棋Ⅱ	¥10,000	¥ 8,300	¥3,000
シュヴァルツシルトⅠ	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,000
■PC-88			
戦国群雄伝	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,000
水滸伝	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,000
維新の嵐	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,000
銀河	¥ 7,800	¥ 6,500	¥1,500
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,700	¥2,500
銀河英雄伝説	¥ 8,800	¥ 7,300	¥2,500
銀河英雄伝説外ワープアップシナリオ	¥ 4,800	¥ 4,000	¥1,800
ワンダラーズフロムイース	¥ 8,700	¥ 6,900	¥2,500
シュヴァルツシルト	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,000
ラ・ヴァルー	¥ 8,800	¥ 7,300	¥2,500
DUEL	¥ 8,700	¥ 7,200	¥3,000
ヒーローオブランス	¥ 7,500	¥ 6,200	¥2,500

商品名	定価	税込販売価格	買取保証額
■X68000			
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,700	¥3,000
森田将棋Ⅱ	¥10,000	¥ 8,300	¥3,000
ファンタジーゾーン	¥ 7,800	¥ 6,500	¥3,000
アフターバーナー	¥ 9,200	¥ 7,800	¥2,500
アフターバーナー(XE1-AJ付)	¥30,800	¥25,800	¥8,000
ジェサイド	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,000
■MSX2			
戦国群雄伝(DISK)	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,500
戦国群雄伝(ROM)	¥11,800	¥ 9,200	¥3,500
水滸伝	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,500
銀河	¥ 6,800	¥ 5,700	¥1,500
テトリス(DISK)	¥ 6,800	¥ 5,700	¥2,500
シュヴァルツシルト	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,500
ログアライアンス	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,000
激突ペナントレース2	¥ 6,300	¥ 5,100	¥3,000
■FM-TOWNS■			
麻雀悟空	¥ 9,800	¥ 8,200	
アフターバーナー	¥ 9,800	¥ 8,200	
Rタイプ	¥ 8,800	¥ 7,300	
ニュージーランドストーリィ	¥ 9,800	¥ 8,200	
メモリーズ	¥ 8,800	¥ 7,300	

■シャープX68000■
C.Compiler PRO
OS-9
SOUND PRO
MUSIC PRO
Human 68Kv2
Stationaly PRO
New Print Shop PRO

大特価販売中

他シャープのソフト何でも

■超特価コーナー《ウルトラ底価でご奉仕、お見逃しなく!!》

	商品名	機種	定価	税込販売価格
(エディタ)	WINDEX98	PC-98	¥38,000	¥14,800
(表計算)	アシストカルク	PC-98	¥ 9,700	¥ 7,500
(データベース)	NINJA2	PC-98	¥39,800	¥10,000
(ゲームソフト)	遊兎伝	PC-98	¥ 7,800	¥ 6,000
(ゲームソフト)	南海の死闘	PC-98	¥ 8,800	¥ 6,200
(ゲームソフト)	テトリス	MSX2 ROM	¥ 6,800	¥ 5,000
(ゲームソフト)	ガウディ	MSX2 DISK	¥ 9,800	¥ 7,000

アイ・ツー ソフト買取保証 12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は例外ならずすべて、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

INFORMATION

只今アイ・ツーでは、ご来店頂いた方には毎週ユーザー別に特別割引実施中!! 割引表示価格よりさらに値引。ご来店の上、どれだけ安いかお確め下さい。

●1日～8日……PC-98ユーザー　●9日～16日……PC-88ユーザー
●17日～23日……X1、X68000ユーザー　●24日～30日……MSXユーザー

アイ・ツー通販なら ゲームソフト2本までなら 送料500円
送料も安い!!

(但し……北海道の方1,000円、沖縄の方1,500円になります。
ゲームソフト3本以上、ビジネスソフトをご希望の方、および、離島の方はお問い合わせ下さい。)

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。
●現金書留の方……大阪市中央区難波千日前15-18へお出し下さい。
●銀行振込みの方…通販専用TELでお問い合わせ下さい。
●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			

住所 〒　氏名　雑誌名　月号
☎(　)　-

キリトリセン

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!

アイ・ツーソフト大買取大会

【アイ・ツーは11月～12月の2ヶ月のあいだ パソコンソフトを大買取します。】

買取保証リストにのっていないソフトをたくさんもっているあなたに、お知らせします!!!

たとえば…どこよりも高いアイ・ツー買取価格!! その価格に、さらに10%～50%アップした大買取大会価格で、買います。

みんなどんどん送って下さい。詳しくは、TELでどうぞ!

中古パソコンソフト紙上特売!! PC88用中古ソフト(箱、マニュアル付)のセールです。

アークス……¥4,000	ウルティマⅣ……¥3,000	スタートレーダー……¥3,900	マイトアンドマジック……¥4,000
ロマンシア……¥2,000	信長の野望全国版……¥3,800	アンジェラス……¥3,800	ガイフレーム……¥2,000
ソーサリアン……¥4,000	マイトアンドマジック2……¥4,500	信長の野望戦国群雄伝……¥5,000	大戦略……¥2,000
イースⅡ……¥3,000	スーパー大戦略……¥2,000	ハイドライド3……¥2,000	ラストハルマゲドン……¥3,800

★3%は不要です。 お申し込みは必ず、TELで予約をとってからお願いします。(予約のないお申し込みは受けつけられません)

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	買取価格	交換差額	PC98DO	PC9801RA2	PC9801EX2	PC9801ES2	X68000エキスパートCZ-602C	X68000プロCZ-652C
PC9801RX2	¥190,000		¥ 6,000	¥115,000	¥47,000	¥126,000	TEL下さい	TEL下さい
PC9801VX21	¥170,000		¥26,000	¥135,000	¥67,000	¥148,000		
PC9801VM11	¥150,000		¥46,000	¥155,000	¥87,000	¥168,000		
PC9801VM21	¥150,000		¥48,000	¥158,000	¥87,000	¥168,000		
CZ600C	¥160,000		¥58,000	¥168,000	¥ 83,000	¥155,000		
CZ601C	¥180,000		¥32,000	¥148,000	¥ 60,000	¥134,000		

●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。

ファミコンのプログラムをパソコンで!

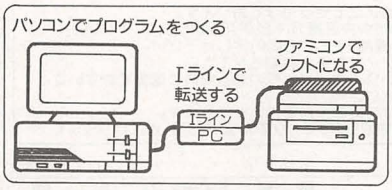
アイ Iライン-PC

ファミコンプログラマーのための必携ツール

絶賛発売中

あなたは、ファミコンのソフトをつくってみたいと思ったことはありませんか?
もしあったとすれば、製作方法で困ったはずです。ファミコンには、一般ユーザ向けのソフト開発ツールといったものがないからです。
これでは、すばらしいアイディアを持っていてもどうしようもありませんし、せっかくつくり上げたプログラムソースも、ファミコン上へ移さなければ何の役にも立ちません。
Iライン-PCは、このようなユーザーの悩みを一気に解決します。
Iライン-PCは、あなたの使っているパソコンと、ファミコンを接続して、パソコンでつくったプログラムをファミコンへ移しこみます。もちろん、ディスクカードにセーブすることもできます。
また、あなたがつくったソフトは、あなたが自由に売ることができます。
さぁ、あなたも新たなファミコンソフトの創造に参加してみませんか?





お問い合せは 06-633-9812
資料請求の場合は、62円切手を同封して送って下さい。
〒542 大阪市中央区難波千日前6-7

Iライン-PC (アイ)
98用(5'HD/3.5'HD/5'DD/3.5'DD) 88用(5'D)
各機種¥9,800(消費税含み)

★必要なもの
- ファミリーコンピューター
- ディスクシステム
- プリンターケーブル
- MS-DOS(98用のみ)
- N88日本語BASIC(98用のみ)
- N88BASIC(88用のみ)

Iライン-PCには付属ソフトとして、プログラミング用モニタソフト「タイニーモニター」と、パソコン・ファミコン間通信用ソフト「Iラインドライバ」の2本がセットになっています。
Iライン-PCは、パソコンのプリンター端子と、ファミコンのディスクシステムの拡張端子とに接続します。
パソコン側の開発用ワークエリアは、56Kバイト。ファミコン側は、通信用エリアを除くすべてのエリアを使えます。
タイニーモニターの基本コマンドは14種類(88用は13種類)があります。

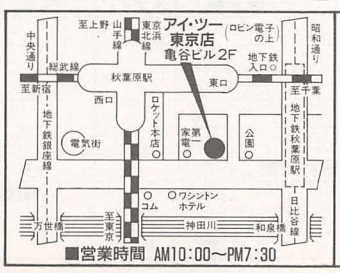
●TESTコマンド●READコマンド●WRITEコマンド●VERIFYコマンド●CALLコマンド●JUMPコマンド●UP LOADコマンド●DOWN LOADコマンド●LOADコマンド●SAVEコマンド●MEMORY EDITコマンド●OBJECT CONVERTコマンド●QDCREATEコマンド●EXCHANGE PROGRAMコマンド

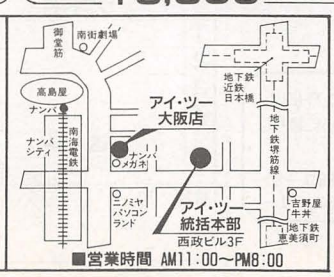
タイニーモニターは、Basicでつくられていますので、簡単に色々なコマンドを追加することができます。(例)ダンプリストコマンドなど。
Iライン-PCには、サンプルプログラムがついています。このサンプルプログラムを使って簡単に使用手順を覚えてゆけます。
また、PC98用にはタイニーモニター用6502クロスアセンブラを用意していますので、ニーモニックで効率よくプログラミングしていけます。

■創世機ファミーを同時に使用すれば、ファミー内部のワークエリアを使えますのでファミコンのすべてのエリアを使用できるようになります。
また、ファミーのロム用スロットを使って、ロムカセットのプログラム解析も可能となります。

あなたがIライン-PCを使用して製作したプログラムは、あなたの著作物となりますので、製作したプログラムは自由に販売することができます。







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

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

システムワールド サンマックス

9月、10月は1周年記念にお買い上げ頂きまして大変有り難うございました。社員一同に成り代わりまして、御礼申し上げます。今後とも御利用下さいますようお願い致します。尚一部の方には在庫切れにて御迷惑御掛け致しました事をおわび申し上げます。
新品、その他お問合せ下さい。委託販売OK！

(88シリーズ) 中古

PC-8801MK2-30	¥ 35,000
PC-8801MK2SR-30	¥ 62,000
PC-8801MK2FR-30	¥ 62,000
PC-8801MK2MR	¥ 68,000
PC-8801FH30	¥ 68,000
PC-8801MK2MH	¥ 79,800
PC-8801FE	¥ 82,000
PC-8801FA	¥ 85,000
PC-8801MA	¥ 95,000
PC-8801MA2	¥100,000
PC-8801VA	¥108,000
PC-8801VA2	¥158,000

(98シリーズ) 中古

PC-9801U2	¥ 64,000
PC-9801F2	¥ 68,000
PC-9801M2	¥120,000
PC-9801VM2	**¥158,000**
PC-9801VM21	**¥178,000**
PC-9801VM11	**¥188,000**
PC-9801VX21	¥200,000
PC-9801RX2	¥218,000
PC-9801UV21	¥150,000
PC-9801UV11	¥160,000
PC-9801LV21	¥185,000

(CZシリーズ) 中古

CZ-822C(X1G30)	¥ 25,000
CZ-830C(X1twin)	¥ 38,000
CZ-852C(X1turdo30)	¥ 45,000
CZ-862C(X1turdo40)	¥ 45,000
CZ-856C(X1turdo2)	¥ 55,000
CZ-870C(X1turdo3)	¥ 58,000
CZ-880C(X1turdoZ)	¥ 68,000
CZ-881C(X1turdoZ2)	¥ 89,000
CZ-601C(セット)	¥258,000
CZ-652C(セット)	¥258,000

(FMシリーズ) 中古

FM77AV2	¥ 30,000
FM77AV20	¥ 32,000
FM77AV40	¥ 49,800
FM77AV40EX	¥ 58,000
FM77AV40SX	¥ 65,000
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	¥45,000	CU-14BD	¥40,000
PC-KD852	¥45,000	CU-14AD	¥46,000
PC-KD862	¥52,000	CZ-603D	¥48,000
PC-KD251	¥20,000	CZ-830D	¥60,000
PC-KD863G	¥69,800	CZ-855D	¥50,000
PC-KD863S	¥59,800	FMTV154	¥59,800
TV-453N	¥65,000	CMT-146	¥40,000
TV-352	¥58,000	CMT-147	¥44,000

(MSX本体) 中古

HB-XD	¥29,800	FS-A1F	¥29,800
HB-F1XDJ	¥46,000	FS-A1FX	¥39,800
FS-A1WX	¥48,000	HB-900	¥52,000

(ゲーム機器) 中古

PC-engine	¥14,000	MASTER-S	¥ 7,000
MEGADRIVE	¥14,000		その他あり

(周辺機器) 中古

TR24CL	¥24,000	PC-PR406	¥30,000
PC-9801-26	¥13,000	CZ-8BS1	¥14,000
PC-DR330	¥ 6,800	MC-20EX	¥52,000
PC-PR101TL	¥30,000	PC8801-23	¥19,000
PC-8801-17	¥20,000	HS-10R	¥29,800

※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/DO。
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/TV352/863G。
SHARP:852C/862C/856C/870C/880C/881C/600C/601C/611C/652C。
でぃすぷれい:820D/850D/855D/880D/811D/600D/601D/601D/602D/603D。
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 〒243 神奈川県厚木市旭町3-9-15

振込先 大和銀行 厚木支店
(普通) 7035682
口座名 ㈱サンマックス
3万円以上無料配送!!

システム・ワールド
SUNMAX

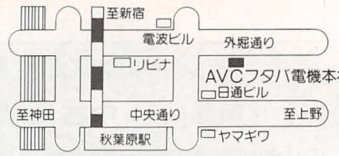
0462-29-6171

AM10:30 ▶ PM7:30
(日曜日・祭日AM10:30→PM6:30)
《毎週水曜日定休日》

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

☎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 ￥54,000



今すぐ もよりの電話から	
札　幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙　台 022-264-3704	大　阪 06-311-3931
新　潟 0252-75-4175	広　島 082-295-6873
	福　岡 092-481-2494

X68000 PERSONAL WORKSTATION EXPERT

待望の新しい仲間登場!



- 高密度実装を象徴するフォルム・マンハッタンシェイプ
- 新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリーを標準装備
- メインメモリーは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能

CZ-602C 標準価格￥356,000 (FDDタイプ)
CZ-612C 標準価格￥466,000 (HDDタイプ)

￥AVCフタバ特価

X68000 PERSONAL WORKSTATION PRO

- 意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた新しいスタンダードフォルム
- 高度なシステム化への対応を取慮した拡張I/Oスロット4スロット標準装備

CZ-652C 標準価格￥298,000
CZ-662C 標準価格￥408,000

￥AVCフタバ特価

お勧めディスプレイコーナー

組合せは自由、価格はお気軽にご相談下さい。

CZ-602D	CZ-603D
標準価格 ￥99,800	標準価格 ￥84,800
AVC特価	AVC特価
・0.39㎜ドットピッチ ・TVチューナー搭載 ・3モードオートスキャン ・チルト台別売	・0.39㎜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 ・チルト台別売
CZ-612D	**CU-21CD**
標準価格 ￥118,800	標準価格 ￥139,800
AVC特価	AVC特価
・0.31㎜ドットピッチ ・TVチューナー搭載 ・3モードオートスキャン ・チルト台別売	・0.52㎜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)￥318,000

お支払例 ￥30,297×12回 ￥16,104×24回
(税込み) ￥11,281×36回 ￥8,870×48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)￥248,000

お支払例 ￥23,628×12回 ￥12,559×24回
(税込み) ￥8,798×36回 ￥6,918×48回

NEC PC-9801EX2



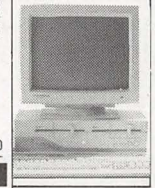
RX2の3.5インチ版しかも小さくFM音源搭載。

(写真のモニターは別売)
PC-9801EX2
標準価格…￥348,000

特価(税別)￥248,000

お支払例 ￥23,628×12回 ￥12,559×24回
(税込み) ￥8,798×36回 ￥6,918×48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)￥224,000

お支払例 ￥21,341×12回 ￥11,343×24回
(税込み) ￥7,947×36回 ￥6,248×48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)￥95,000

お支払例 ￥9,051×12回 ￥4,810×24回
(税込み) ￥3,370×36回 ￥2,650×48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)￥125,000

お支払例 ￥11,909×12回 ￥6,330×24回
(税込み) ￥4,434×36回 ￥3,486×48回

EPSON PC-286VS(STD)



クロック周波数16MHz、クラス最高速の処理速度。98ソフトは全て使用可。

PC-286VS(STD) ￥388,000
CU14FD(シャープ) ￥84,800
合　計……￥472,800

特価(税別)￥275,000

お支払例 ￥26,200×12回 ￥13,926×24回
(税込み) ￥9,756×36回 ￥7,671×48回

EPSON PC-286VF(STD)



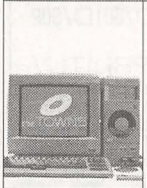
12MHz、ノーウェイトの80286を搭載、グラフィック用RAMを強化した普及型パソコン。

(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)￥255,000

お支払例 ￥21,887×12回 ￥12,913×24回
(税込み) ￥9,046×36回 ￥7,113×48回

富士通 FM TOWNS-1



TOWNS-1 標準セット

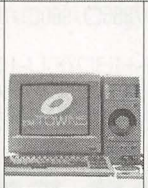
本　体	￥338,000
ディスプレイ	￥89,800
システム	￥20,000
キーボード	￥20,000

標準価格合計 ￥467,800

AVCフタバ特価

お支払例 ￥34,489×12回 ￥18,332×24回
(税込み) ￥12,842×36回 ￥10,098×48回

富士通 FM TOWNS-2



TOWNS-2 標準セット

本　体	￥398,000
ディスプレイ	￥89,800
システム	￥20,000
キーボード	￥20,000

標準価格合計 ￥527,800

AVCフタバ特価

お支払例 ￥38,872×12回 ￥20,661×24回
(税込み) ￥14,474×36回 ￥11,381×48回

SHARP X1turbo ZIII



スーパーインポーズ、4,096色対応のデジタルテロッパ機能、ステレオFM音源、先進のAV機能

CZ-888C	￥169,800
CZ-860D	￥92,200

標準価格合計 ￥262,000

AVCフタバ特価

SHARP X68000 ACE-HD



X68000の特別限定セット

CZ-611C	￥399,000
CZ-602D	￥99,800
CZ-8NJ2	￥23,800

標準価格合計 ￥522,600

AVCフタバ特価

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

メーカー	型　番		標準価格	現金特価	20回分割
NEC	PC-KD854N	(ディスプレイ)	￥84,800	￥57,000	￥3,405
	PC-KD853N	(ディスプレイ)	￥118,000	￥89,000	￥5,316
	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	￥55,000	￥3,285

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	(48ドット熱転写カラープリンター)	￥102,000	AVCフタバ特価
NEC	PC-PR150V	(24ピンプリンター)	￥99,800	￥76,000(税別)
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-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。

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納　期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1~2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3~48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業

※現金価格は税別、分割価格には3%の消費税を含んでます。

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ

お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド396

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

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
株式会社メディアショップ ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先 名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はお葉書で、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-8801MC



- PC-8801MC model 1
マルチメディアの世界を広げるCD-ROM対応パソコンついに登場。CD-ROMドライブ別売。
- PC-KD862S
14インチカラーディスプレイ。
標準価格 268,800円

商品番号 234	一括払価格 218,000円
36回	初回 7,432円・7,100円×35回
48回	初回 10,076円・5,500円×47回

NEC PC-8801MC



- PC-8801MC model 2
マルチメディアの世界を広げるCD-ROM対応パソコンついに登場。CD-ROMドライブ装備。
- PC-KD862S
14インチカラーディスプレイ。
標準価格 298,800円

商品番号 235	一括払価格 238,000円
36回	初回 9,912円・7,700円×35回
48回	初回 6,516円・6,100円×47回

NEC PC-8801FE2



- PC-8801FE2
ますます身近にパワフルデビュー。テレビとつなげる本格パソコン。
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ。
標準価格 203,800円

商品番号 236	一括払価格 158,000円
24回	初回 7,620円・7,500円×23回
36回	初回 6,992円・5,100円×35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 284,000円
48回	初回 11,488円・7,200円×47回
60回	初回 6,460円・6,100円×59回

NEC PC-9801RX21



- PC-9801RX21
多彩なニーズにコストパフォーマンスで応えるデスクトップ98標準モデル。
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ。
標準価格 422,800円

商品番号 237	一括払価格 325,000円
48回	初回 10,300円・8,300円×47回
60回	初回 12,150円・6,900円×59回

NEC PC-9801RS21



- PC-9801RS21
高度化するオフィスワークを力強くサポートする32ビットエントリーモデル。
- 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 238	一括払価格 375,000円
48回	初回 10,800円・9,600円×47回
60回	初回 11,750円・8,000円×59回

NEC PC-9801RA21



- PC-9801RA21
処理スピードの向上と固定ディスクの大容量化を実現。戦略的ビジネスを実現する32ビット標準機。
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ。
標準価格 582,800円

商品番号 239	一括払価格 455,000円
48回	初回 15,360円・11,600円×47回
60回	初回 14,650円・ 9,700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 315,000円
48回	初回 12,080円・8,000円×47回
60回	初回 11,050円・6,700円×59回

SHARP X68000 EXPERT



- CZ-602C
ノーブルな雰囲気が、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 455,800円

商品番号 223	一括払価格 359,000円
48回	初回 9,888円・9,200円×47回
60回	初回 8,810円・7,700円×59回

SHARP X68000 EXPERT HD



- CZ-612C
ノーブルな雰囲気が、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 464,000円
48回	初回 12,348円・11,900円×47回
60回	初回 14,460円・ 9,900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 304,000円
48回	初回 7,928円・7,800円×47回
60回	初回 8,660円・6,500円×59回

SHARP X68000 PROHD



- 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 384,000円
48回	初回 12,488円・9,800円×47回
60回	初回 11,560円・8,200円×59回

富士通 FMTOWNS



- FMTOWNS-1
モデル1本体
- FMT-DP531
カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101
JISキーボード
- B276A010
TOWNSシステムソフトv2.1
標準価格 467,800円

商品番号 214	一括払価格 398,000円
48回	初回 10,936円・10,200円×47回
60回	初回 11,920円・ 8,500円×59回

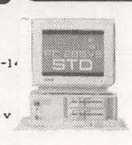
富士通 FMTOWNS



- FMTOWNS-2
モデル2本体
- FMT-DP531
カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101
JISキーボード
- B276A010
TOWNSシステムソフトv
標準価格 527,800円

商品番号 215	一括払価格 448,000円
48回	初回 16,136円・11,400円×47回
60回	初回 11,520円・ 9,600円×59回

EPSON PC-286VS



- PC-286VS STD
クロック周波数16MHzを実現した拡張自在の超高性能16ビットマシン。
- PC-KD854N (NEC)
14インチカラーディスプレイ。
標準価格 472,800円

商品番号 211	一括払価格 325,000円
48回	初回 10,300円・8,300円×47回
60回	初回 12,150円・6,900円×59回

EPSON PC-286VF



- PC-286VF STD
クロック周波数12MHzを採用した高速・大容量化時代を先取りした16ビットマシン。
- PC-KD854N (NEC)
14インチカラーディスプレイ。
標準価格 382,800円

商品番号 233	一括払価格 280,000円
48回	初回 11,260円・7,100円×47回
60回	初回 7,200円・6,000円×59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-A1WSX	69,800	57,800
	カラー漢字プリンタ	FS-PC1	59,800	49,800
	A1 ディスク	FS-FD1A	39,800	33,800
	A1 カラーTV	TH-14G1	61,300	49,800
SANYO	WAVY	PHC-70FD	64,800	51,800
	カラーディスプレイ	CMT-A14F1	64,800	49,800
SONY	ヒットビット	HB-F1XV	69,800	58,800
	Fディスクドライブ	HBD-F1	36,800	32,800
	カラープリンタ	HBP-F1C	49,800	42,800
	カラーディスプレイ	CPS-14F1	60,000	51,800

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
FUJITSU	熱転写プリンタ	FMPR-204B	80,000	51,500
STAR	熱転写プリンタ	TX-24CL	69,800	49,300
	漢字カラープリンタ	CR-3415CL	148,000	102,800
NEC	シリアルプリンタ	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3～60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

NEC PC-8801FE + PC-KD855 大特価 135,800円(税込み)

猛烈価格

通販センター

お申し込みはお電話で▶045-505-2163
受付時間▶11:00～20:00(水曜定休)

●お支払いは銀行振込み及び現金書留でお願いいたします。
●クレジットの場合はクレジット申込用紙をお送りいたします。
●商品のお届けはご入金確認後又はクレジット承認後3～4日後
●保証はメーカー保証(新品)又は自社保証(中古)となります。　振込口座▶三和銀行新橋支店(普)491317

㈱サードウェーブ
通販センター　〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23
本　　社　〒101 千代田区外神田5-4-9

今月の超目玉

通販・クレジット・ボーナス払・お年玉払可

X68000セット

限定5セット

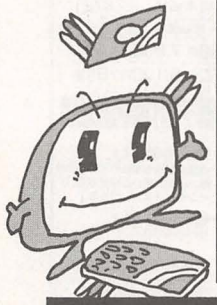


CZ-600C(中古)……¥369,000
CZ-603D(新品)……¥ 84,800
ゲームソフト3本(中古)……¥ 38,800
(三国志、太平洋の嵐DX、アフターバーナー)
計　¥492,600
特価　¥269,000(税込)

※在庫1,000本の中から御希望のソフトをお選び下さい。

中古ゲームソフト在庫例

ジンギスカン／テトリス／サンダーフォースⅡ／ドラゴンスピリット／デスブリンガー／源平討魔伝／ヴァリスⅡ／ドッチボール／大海令／Rタイプ／サバッシュ／ラストハルマゲドン／ミッドガルツ／ウルティマⅣ／マイトアンドマジック／ソフトでハードな物語2／他
(御希望のソフトが品切れの場合、他のソフトに変更をお願いすることがあります)



パソコン本体	24回	36回
PC9801DO	¥10,000	¥ 6,880
PC9801EX2	¥11,520	¥ 7,920
PC9801UV11	¥ 8,720	¥ 5,990
PC8801FE	¥ 4,380	¥ 3,010
PC8801MA2	¥ 5,620	¥ 3,870
CZ602C	¥13,080	¥ 9,000
CZ612C	¥17,130	¥11,780
CZ652C	¥10,960	¥ 7,540
CZ662C	¥15,010	¥10,330

モニター	24回	36回
XC1498C	¥2,540	¥1,750
CZ603D	¥3,130	¥2,150
CZ602D	¥3,680	¥2,530
CZ612D	¥4,420	¥3,040
KD854N	¥2,850	¥1,960
KD853N	¥3,960	¥2,730
KD855	¥2,350	¥1,620
CU14CD	¥2,630	¥1,810
CMT147HW	¥2,680	¥1,840

プリンター	24回	36回
PC PR101TL3	¥ 2,310	¥ 1,590
PC PR201V2	¥10,000	¥ 6,880
VP 1000	¥ 4,610	¥ 3,170

ホビー	初回	2回目以降
CD ROM²セット (ソフト2本付)	¥ 3,660	¥3,300×23
メガドライブセット(ソフト4本付)	¥ 3,920	¥3,400×14
PCエンジンセット (ソフト5本付)	¥ 4,615	¥3,000×17

低金利クレジット1回～60回(学生、主婦OK)、組合わせ自由・消費税込 **現金なら更にお安く!!**

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

特選中古ハード&ソフトコーナー

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」

機種名	査定価格	販売価格	機種名	査定価格	販売価格
PC9801VM2	¥125,000	¥140,000	PC用他メーカー	¥25,000	¥38,000～
PC9801VX21	¥170,000	¥185,000	カラーモニター(4000)		
PC88VA(VA2+2万円)	¥105,000	¥120,000	F1×DJ	¥33,000	¥45,000
PC8801MA	¥ 75,000	¥ 90,000	A1WX	¥33,000	¥45,000
PC8801FA	¥ 65,000	¥ 80,000	F1×D, A1F	¥22,000	¥29,000
PC8801MH	¥ 55,000	¥ 70,000	PCCDROM	¥33,000	¥40,000
PC8801FE	¥ 60,000	¥ 75,000	ファミコン本体	¥ 4,800	——
PC8801FH30	¥ 50,000	¥ 65,000	PCエンジン	¥ 8,000	——
PC8801FR30	¥ 39,000	¥ 54,000	メガドライブ	¥ 9,000	——
PC8801SR30	¥ 42,000	¥ 57,000	ソフト各種	高価買取中	TEL
X68000セット	高価買取	TEL			
KD852	¥ 30,000	¥ 40,000	査定価格は下取の場合を基準としています。		
KD854	¥ 35,000	¥ 45,000			

中古ゲームソフト高価買取り中

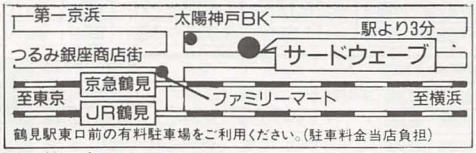
お持ちのゲームソフトを定価の10%～40%で買取り致します。10本以上の方は送料は当店負担となります。買取金額にプラスして送金致します。

今月特に高く買います(交換はさらに有利)

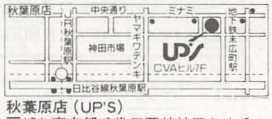
X68000セット、4000カラーモニター、88VA2、88FE、88FR、88SR、中古ソフト、PCCDROM本体とソフト、メガドライブ、ファミコン本体、MSX2ディスク付など

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)入金確認したい(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)



横浜鶴見店
〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23



秋葉原店(UP'S)
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2

■申込書 ■無料査定申込書(どちらかに○をつけてください)
●売りたい ●交換したい ●買いたい　年　月　日

フリガナ
お名前　　才

住所〒

TEL

保護者名　　印

内容(機種名・値段など)

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

秋のパソコンテクノセール

MSX ビッグに開催中!!

MSXユーザー急増中

フェスティバル

もちろん88・X1シリーズもお買得

ご注文・お問い合せは → ☎ 0462(54)3300

毎週火曜定休日
AM11:00〜PM9:00

中古パソコン

MSX本体

ソニー(MSX2・MSX2+)	
HB-F1II	¥13,000
HB-F1XD	¥29,000
HB-F1XDmk2	¥31,000
HB-F1XDJ	¥48,000
サンヨー(MSX2+)	
PHC-70FD	¥40,000

MSX本体

パナソニック(MSX2・MSX2+)	
FS-A1	¥12,000
FS-A1mk2	¥17,000
FS-A1F	¥29,000
FS-A1FX	¥39,500
FS-A1WX	¥48,000
各社MSX2(ディスク付)	¥27,000

NEC本体

PC-8801SR30	¥63,000
PC-8801FR30	¥63,000
PC-8801MR	¥70,000
PC-8801FH30	¥73,000
PC-8801FA	¥88,000
PC-8801FE	¥81,000
PC-88VA	¥99,000

各社本体

X1G-30	¥23,000
X1ツイン	¥36,000
X1ターボ40	¥48,000
X1ターボII	¥59,000
X1ターボIII	¥61,000
X1ターボZ	¥72,000
X1用ディスプレイ(TV付)	¥52,000より

MSX周辺

CU-14FA	¥27,000
DM-405(CRT)	¥28,000
MSX用ドライブ	¥20,000より

MSX周辺

HBP-F1	¥28,000
連射J.ガード	¥ 1,500より
トラックボール	¥ 4,500

ディスプレイ

PC-KD551	¥40,000
PC-KD854	¥45,000
PC-KD863S	¥59,000

その他

X68000ペア	¥235,000より
2000文字カラー	¥ 20,000
4050文字カラー	¥ 35,000より

MSX、88、X1などの周辺機器中古在庫及び広告にない中古パソコンをおさがしの方は、お電話でお問い合せ下さい。(マウス、データレコーダー、サウンドボード他) TEL.0462(54)3300

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!!

今月の中古おすすめ品

(MSX2)HB-F1XD	¥ 29,000
(MSX2+)ソニーHB-F1XDJ	¥ 48,000
X1ターボII+4000字TV付	¥ 95,000
PC-8801FR30+4000字カラー	¥ 93,000より
PC8801MA+KD854N	¥123,000

(パソコン入門機として最適です)

ゲームソフト〈ディスク版 ロム版〉

ビッグに高額買取中!!

《PC-8801、MSX2、X68000用他》

ロールプレイング、シミュレーション、パズル、シューティング、アドベンチャーなど
(箱、説付のみ)

(5本以上でお願い致します)

●PCエンジン ●メガドライブ
●ツインファミコン
(中古品取扱い中)

《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。)

(ただいま買取中です)

PC-8801(FR、FH、FE…)&周辺機器
PC-9801(UV、VM…)&周辺機器
外付ドライブ(98用2HD&FM用)
X1ターボ(II・III・Z…)&周辺機器
X68000(600C・601C・600D…)
ディスプレイ(デジタル、アナログ21ピン)
PCエンジン・CD-ROM²・メガドライブ
熱転写プリンター・ワープロなどなど。

MSX高額買取中!!

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 他)

買取例(箱・付属品付・美品の場合) →
HB-F1XD ¥16,000・HB-F1XDJ ¥31,000
(尚、買取額は変動する場合があります。)

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。

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4-6-1-807
有マイクロアーツ
TEL.0462(54)3300(代表)

ハガキ、封書によるお問い合せ大歓迎(購入・買取)
お支払いは銀行振込か現金書留で
銀行振込は電信扱いでお願い致します。
振込銀行 横浜銀行 座間駅前支店 普通707388
㈲マイクロアーツ

日本橋店4周年記念

★とびっきりの安さ&安心のサポート信頼の店

UBERS ユーバース

▲掲載価格には消費税は含まれておりません。 ▲掲載商品はほんの一部だけです。その他、ハード、ソフト、小物、ワープロ関係商品全て取り扱い——激安販売中!!

PC-9801 RX21

定価 ¥338,000
新品 超特価奉仕中

PC-9801 RA21

定価 ¥498,000
新品 超特価奉仕中

PC-9801 RS21

定価 ¥398,000
新品 超特価奉仕中

マッキントッシュ 各種

20%~30% OFF

DYNA BOOK

定価 ¥198,000
新品 超特価奉仕中

FM-TOWNS-1Sセット (+DPC531, KB101)

定価 ¥457,800
新同 ¥328,000

FM-TOWNS-2Sセット (+DPC531, KB101)

定価 ¥517,800
新同 ¥370,000

ディスプレイ

- PC-KD854N……定価 ¥ 89,800→¥52,000
- PC-KD853N……定価 ¥118,000→TELにて
- PC-TV353……定価 ¥102,600→¥59,000
- PC-TV455……定価 ¥147,000→¥93,000
- PC-TV454……定価 ¥128,000→¥83,000
- N5913L……定価 ¥138,000→¥98,000
- CU-14FD……定価 ¥ 74,800→¥53,000
- CMT-147H……定価 ¥ 84,800→¥50,000
- XC-1498C……定価 ¥ 99,800→~~¥54,800~~
- HCM-401J……定価 ¥ 84,800→¥45,000

(0.31ピッチ/ノングレアー/アナログ/4000文字)

プリンター

- PC-PR201J……定価 ¥215,000→¥158,000
- PC-PR201G……定価 ¥158,000→¥ 97,000
- PC-PR201B……定価 ¥ 99,500→¥ 74,000
- PC-PR150V……定価 ¥ 99,800→¥ 67,000
- PC-PR150H……定価 ¥ 84,800→¥ 59,800
- PC-PR101TL3……定価 ¥ 69,800→¥ 49,000
- M1724P……定価 ¥148,000→¥ 59,800
- CR3415CL……定価 ¥148,000→¥ 79,800
- TX-24CL……定価 ¥ 69,800→¥ 45,000
- VP-2000PC……定価 ¥158,000→¥110,000
- VP-1000PC……定価 ¥154,000→¥ 83,000

今月の目玉商品

★PC-9801RX2
定価 ¥398,000
5台限り 新品 ¥218,000

★X68000PROセット(+CZ602D)
定価 ¥397,800
2台限り 新品 ¥????,???
お電話にてお問い合わせ下さい。

★一太郎VER4.2
定価 ¥58,000 新品 ¥42,800

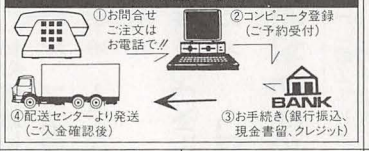
掲載価格は10月15日現在の価格です。変動ある場合がありますので、TELにてご確認ください。(安くなる場合が多い)

パソコンディスカウントSHOP
UBERS ユーバース

●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。(手数料別)

●お申込み方法



PC-9801N
定価 ¥248,000
新品 超特価奉仕中

PC-9801 RX2

定価 ¥398,000
新品 ¥225,000

PC-98 DO

定価 ¥298,000
新同 ¥198,000

ハードディスク

- SR-40……定価 ¥118,000→¥ 89,800
- SR-60……定価 ¥148,000→¥110,000
- SR-80……定価 ¥168,000→¥135,000
- ぴると4……定価 ¥138,000→¥ 98,000
- LHD34K……定価 ¥138,000→¥ 99,800
- LHD34VE……定価 ¥148,000→¥109,000
- CARRY DISK40……定価 ¥148,000→¥113,000
- TRAST40S……定価 ¥138,000→¥ 99,800
- CA-818……定価 ¥218,000→¥168,000
- メルコRAMボード……20%~30%OFF
- I/OデータRAMボード……20%~30%OFF

ソフト

- 一太郎VER4.2……定価 ¥58,000→¥42,800
- MS/DOSVER3.3A…定価 ¥18,000→¥15,000
- MS/WINDOWS……定価 ¥20,000→¥16,500
- エクセル……定価 ¥98,000→¥68,000
- PIEXEPLUS……定価 ¥58,000→¥43,000
- PIEXE……定価 ¥48,000→¥35,000
- ロータス123PLUS……定価 ¥98,000→¥68,000
- Z'sWordJG Ver2……定価 ¥58,000→¥43,000
- クイックBASIC……定価 ¥20,000→¥15,000
- 弥生II……定価 ¥80,000→¥57,000
- HuPRINT硯……定価 ¥58,000→¥29,800

PC-9801 EX2

定価 ¥348,000
新同 ¥225,000

PC-9801 LX2

¥448,000
新品 ¥318,000

PC-9801 LX5C

定価 ¥748,000
新品 ¥538,000

PC-286 VF-STD

定価 ¥298,000
新同 ¥175,000

X-68000 EXPERT-HDセット

新品 超破格値奉仕中

X-68000 EXPERTセット

新品 超破格値奉仕中

X-68000 PRO-HDセット

新品 超破格値奉仕中

X-68000 PROセット

新品 超破格値奉仕中

PC-386 LS-STD

定価 ¥538,000
新品 超破格値奉仕中

PC-386 V-STD

定価 ¥498,000
新同 ¥363,000

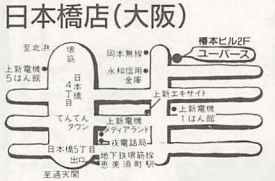
PC-286 LS-STD

定価 ¥478,000
新品 超破格値奉仕中

PC-286 LE-STD

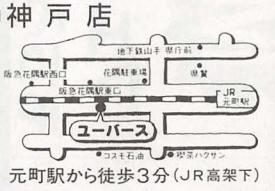
定価 ¥368,000
新同 ¥218,000

■日本橋店(大阪)



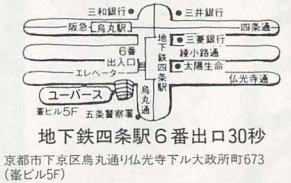
恵美須町駅から徒歩3分
大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)
☎(06)631—4016
FAX06(631)8145
振込銀行 太陽神戸銀行 大阪南支店
口座番号 普通口座3135055 (株)ユーバース

■神戸店



元町駅から徒歩3分(JR高架下)
神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
☎(078)371—1030
FAX078(371)1280
振込銀行 太陽神戸銀行 栄町支店
口座番号 普通口座3301768 (株)ユーバース

■京都店



地下鉄四条駅6番出口30秒
京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(室ビル5F)
☎(075)341—1444
FAX075(343)4226
振込銀行 太陽神戸銀行 京都支店
口座番号 普通口座3164309 (株)ユーバース

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。

年末謝恩セール!! (11/6～12/31)

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¥37万**(送料、税込み)

〈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¥41万**(送料、税込み)

〈クレジットでも大特価〉ボーナス併用又は一括払もございます。全て税込みです。

X68000シリーズ大特価!



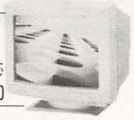
大特価 CZ-652C + CZ-603D ¥300,000(送料、消費税込み)

■CZ-611C ¥399,800→¥257,000(送料、消費税込み)(送料、消費税込み)

代引(代金は商品がついた時におしはらい下さい。)

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CZ-860D
(0.39ピッチ/アナ・デジ/15KHz・24KHz)
¥92,200→特価¥59,800



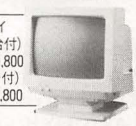
●シャープCZ-602D
15型カラーディスプレイ
(0.39mm/チルト台付)
新発売¥99,800→特価



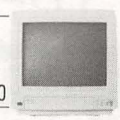
●シャープCZ-830D
14型カラーディスプレイ
(アナ・デジ15KHz/24KHz)
¥98,000→特価¥54,800



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-611D
15型カラーディスプレイ
(0.31mmドット)
¥145,000→特価¥89,800



X1 turbo ZIII

CZ-888CB
¥169,800
↓
特価¥98,000
(キーボード付)
ディスプレイは別



周辺機器も豊富!その他もお問い合せ下さい。

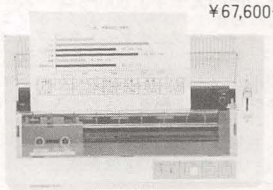
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000→¥ 6,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥15,000→¥12,800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13,000→¥10,000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13,000→¥10,000
●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)……¥32,000→¥10,000
●MZ-1R35(1MB増設RAMボード/MZ-2861用)……¥55,000→¥19,000
●MZ-1P27(水平プリンタ)……¥268,000→¥214,000
●MZ-1P28(8桁プリンタ)……¥148,000→¥118,000
●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
●MZ-1U08(1500、700拡張)……¥25,000→¥12,000
●MZ-1U03(1500、700拡張)……¥35,000→¥15,000
●MZ-1X22(モデムユニット)……¥21,800→¥13,000
●MZ-1R12(RAM)……¥35,000→¥ 8,000
●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-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-31F(CZ-300F増設ドライブ)……¥59,800→¥ 7,000
CZ-300F+CZ-3CPM(CP/M V2.2)……特価¥13,000
●CZ-8EP(X1拡張ボート)……(代品)¥11,800→¥ 8,000
●CZ-133SF(モデムカード)……¥25,800→¥ 3,000
●CZ-8PC3(熱転写カラープリンター)……¥65,800→¥52,000
●CZ-8PC4(48ドットカラープリンタ)……¥99,800→¥84,800
●CZ-8PK6(漢字プリンター)……¥159,000→¥59,800
●CZ-8PK7(漢字プリンター)……¥122,000→¥97,600
●CZ-8PK8(漢字プリンター)……¥152,000→¥121,500
●CZ-8PK9(漢字プリンター)……¥89,800→¥71,800
●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-8BGR2(400ラインボード¥14,800)+CZ-8WB51(ターボベーシック¥9,800)……特価¥4,000
●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・マウスボート)……¥19,800→¥16,800
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボート)……¥24,800→¥19,500
●CZ-8NJ1(ジョイカート)……¥ 1,700→¥ 1,500
●CZ-8NJ2(サイバースティック)……¥23,800→¥20,000
●AN-8TU1(RGBシステムチューナー)……新発売¥33,100
●CZ-8SS2(システムスタンド)……¥ 5,500→¥ 2,500
●CZ-81T(チルトスタンド/801D/802D/811D/820D用)……¥ 8,500→¥ 1,000
●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
●CZ-240BS(ステーショナリーPRO68K)……¥14,800→¥12,600
●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→¥33,800
●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/M V2.2)……¥16,800→¥ 4,800
●MZ-6Z001(2500 P.CP/M)(品切/11/15入荷予定)¥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

24ドット漢字カラープリンター MZ-1P22

(X1、X1ターボ、X68000、MZ-1500/2000/2200/2500/2800その他に対応)



¥67,600→¥38,640
(ケーブル付)
●MZ-IPI7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



本体在庫機種超特価

CZ-601C	CZ-801C	CZ-820C	FM77AV1	FM77L2	MZ-2200	PC9801CV21	PC9801UV21
CZ-612C	CZ-802C	CZ-822C	FM77AV2	TOWNS1	MZ-2861	PC9801E	PC9801VX4
CZ-652C	CZ-803C	CZ-888C	FM77AV20	TOWNS2	MZ-3500	PC9801LV21	PC9801XA2
CZ-662C	CZ-804C	FM-NEW7	FM77AV40	J-3100SL	MZ-5511	PC9801RA2	AX286D
		FM77AV	FM77D2	J-3100SS	MZ-6556	PC9801RX2	

MZ-2500用ソフト在庫のみ.!!

カレードスコープ(第1弾)¥9,800→¥3,000
カレードスコープ(第2弾)¥5,800→¥1,000
探見隊第2弾……¥7,800→¥2,000
マーベラス……¥6,800→¥2,000
トリトーン……¥6,800→¥2,000
ザ・ブラックオニキス……¥7,800→¥3,000
九玉伝……¥7,800→¥2,000
はーりいふおっくす……¥7,800→¥3,000
ムーンチャイルド……¥7,800→¥3,000
レイドック……¥6,800→¥5,000
五月並べ……¥4,800→¥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
HuCAL日本語……¥45,000→¥30,000

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。

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。店頭販売も致しております。

※本表示価格に消費税が加算されます。

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK!●ジョイスティック2つのゲームもOK!中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

■価格(KIC-045DX完成品)

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

今なら……!!
★KIC045DXをお買い上げの皆様にもれなくBIGな特典付。
ゲーム基板も……!!
★なつかしのゲームから人気のNeWゲームまで、3,000円より各種取り揃え販売中。
自作もOK!コントロールBOX用パーツ販売中

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)

★LET'S PLAY THE GAME

お買い得コントロールBOXセット

コントロールBOX+¥3,000円コース(中間ハーネス付き)
①空手道②新入社員とおる君③小林寺ロード④忍者君⑤Mr.Do⑥10ヤード ファイト⑦エキサイティング サッカー⑧ザ・ビックプロレス⑨チャイニーズ ヒーロー⑩トライ アウト⑪イスパイアル⑫ハイパーオリンピック⑬フロッガー

コントロールBOX+¥5,000円コース(中間ハーネス付き)
①熱血硬派くにお君②のぼらんか③パドルマニア④ジッピーレース⑤ロープマン⑥ファイヤートラップ⑦イエローキャブ⑧キング オブ ボクサー⑨熱血高校ドッチボール部

コントロールBOX+¥7,000円コース(麻雀用パネル+中間ハーネス付き)
①麻雀ギャルシリーズ②麻雀シスターズ③ザ・麻雀④リアル麻雀

御注文の際、在庫の確認をお問合せの上、○○○セットと明記してお送り下さい。BOXは完成品・フルキット共に可

★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。

★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

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。

■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。

★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。

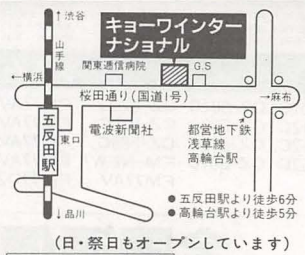
★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK!詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱ケイ アイ シー 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
製造 ㈱キョーワインターナショナル

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

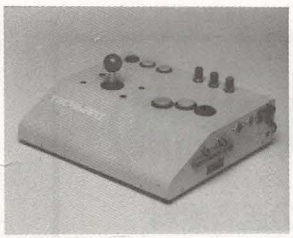


(日・祭日もオープンしています)
ショールーム営業時間 午後1:00~6:00

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。

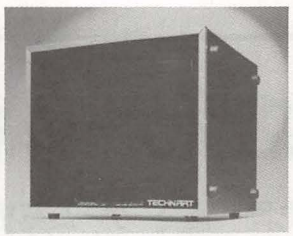
ゲームに金縛り!!





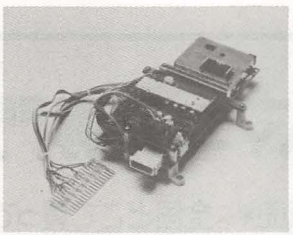
■QC-1　¥19,800

クオリティコンパクトをコンセプトに設計されたコントロールBOXの傑作です。人間工学に基づいて決定されたラウンドシュイプのボディに最高級のパーツだけを厳選してセッティングしました。ジョイスティックは2・4・8方向切替自在、2人同時プレイ用拡張端子やオーディオ端子も用意されています。RGB調整ボリューム付。



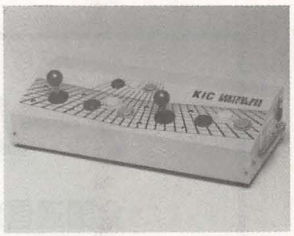
■18インチRGBモニター　¥78,000

ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。画面上下反転スイッチ付き、縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
※類似品にご注意。



■FCマスター　¥24,800

ファミコンの映像出力を完全にRGBに変換するキットです。業務用ビデオゲームに匹敵する高画質でファミコンをプレイできます。また、QC-1やKIC-045DXにつないでプレイすることもできます。
PCエンジンのRGB出力もできます。
（CD-ROMもOKです。）



■KIC-045DX
Ⓐ¥34,000 Ⓑ¥28,000 Ⓒ¥37,000

コントロールBOXのロングセラー。2人同時プレイ可能。2レバーのゲームもできます。ステレオ2スピーカー搭載。家庭用テレビのビデオ入力につないでプレイするAタイプ、RGBテレビ専用のBタイプ、どちらでも使えるCタイプの3機種があります。

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!! スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆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。

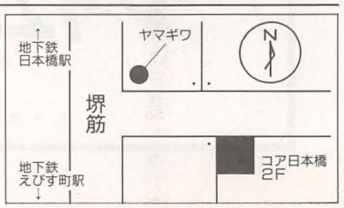
注）価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641

●本社ショールームにて、展示販売中!!

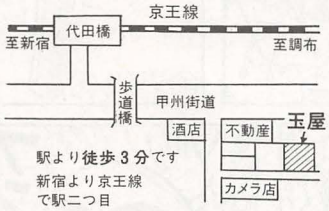
●営業時間：AM10：00▶PM8：00
日・祭日もやってます!!



好評につき継続中

TAMAYA GAME CLUB
会員募集中!!
(豪華特典付)
詳しい資料・販売リスト御希望の方は82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



基板売員のトータル・アドバイザー
TMゲームクラブ
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)

全国のゲーマー諸君!!
これは買いだ!!

コントロールBOX
各種発売中!!
全国通信販売



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。

"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

ソフトランド 秀和

基板の価格は 本誌 バイヤーズガイドをごらん下さい。

⟨通信販売⟩

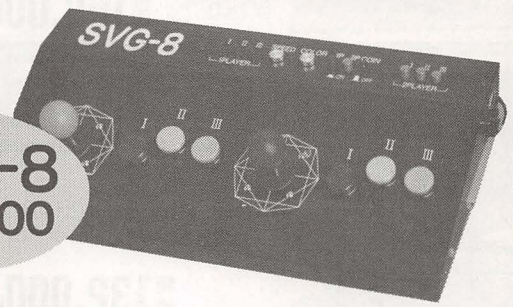
◎**代金引き換え**では……
TELで注文をもらえればすぐ発送。
（手数料がかかります）
●代金は運送屋さんに渡してね。

◎**現金書留**では……
下記の住所へ現金書留で
代金を送ってね。

◎**銀行振込み**では……
〈三和銀行 恵美須支店〉
株式会社 秀 和
普通預金 口座No.**3504306**で〜す。

今月のお買得品!!
ラビリンスランナー ¥15,000
ライフフォース ¥30,000

▶店内には25インチ・15インチモニターを
はじめ、15台のモニターでゲーム画面を表示!!



SVG-8 ¥34,800

カタログ請求は
62円切手2枚同封のうえ、下記住所へお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
TEL 06-649-7177 〔ソフトランド秀和〕

他店より高い場合値引き致します。
全国通販
全品保証付
初期不良は交換します。（一週間以内）
新品ソフト特価!!

新品・中古パソコン多数品揃え!

☎06-644-0554
電話受付10:00〜8:30

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) PC9801RX21→233,000円、PC9801VM11→175,000円
PC9801UV11→170,000円、PC286VF-STD→168,000円
PC9801DO→194,000円、PC9801RA21→338,000円
X68000、FMタウンズ……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……267,000円
X68000EXPERT、X68000PRO……特価です。
X68000 ACE HD……209,000円
(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＋その他 353,000円
東芝J3100ダイナブック……160,000円
(一例) KD854N・49,000円、KD863S・72,000円、KD853N・72,000円
PCTV353・53,000円、PCTV454・78,000円、CU14FD・48,000円
PCTV455・87,000円、PR201G・93,000円、PR201H3・143,000円
VP2000PC・105,000円、VP900PC・88,000円、XC-1498C・52,000円
AP800PC・63,000円、CR3410・69,000円、CR3415・85,000円
AP550PC・48,000円、CZ8PC3・42,000円、CZ8PC4・73,000円
PC8801MCモデル1、MCモデル2……117,000円、140,000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、アナログスティック……18,000円、18,900円
PCエンジン、セガメガドライブ……16,500円、15,000円
パナソニックFS-A1WSX……52,000円
ソニーHB-F1XV、サンヨーWAVY70FD……52,000円、43,500円
PC8801FE、FE2……80,000円、83,000円
(FDD) HBD-F1、(プリンター) FS-PC1……28,000円、48,000円
シャープX1ターボZ、ターボZII……65,000円、73,000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)	180,000	215,000
ファミコン	4,000	7,000
ディスクシステム	1,000	3,000
PCエンジン用CDロムI/F付	25,000	35,000
PCエンジン	9,500	13,000
セガメカドライブ	9,000	13,000
データーレコーダー	1,000	3,000
ソフト・ゲーム他	TELで	定価の半額

中古パソコン高価に買取り致します。

中古機種	買取り価格	販売価格
9801RX2(RA2は5万円高)	170,000	185,000
9801VX2(VX21は5千円高)	160,000	175,000
9801UX21	150,000	165,000
9801CV21	150,000	170,000
9801UV11	130,000	150,000
9801LV22、PC286LE	140,000	165,000
9801LV21、PC286L-N	120,000	150,000
9801VM2(VM21は1.5万円高)	120,000	140,000
9801UV2(UV21は5千円高)	110,000	130,000
9801VF2	65,000	85,000
9801M2	65,000	90,000
9801F2	25,000	50,000
98LTモデル(モデル11は5千円高)	35,000	55,000
PC286VSTD(VEは1万円高)	120,000	140,000
PC-88VA(VA2は2万円高)	75,000	95,000
8801MA(MA2は3千円高)	60,000	78,000
8801FA	55,000	70,000
8801MH	45,000	60,000
8801FH30(8801FEは1万円高)	40,000	55,000
8801MR	32,000	48,000
8801FR30(SRは3000円高)	30,000	45,000
1200ボーモデム(2400は1万円高)	5,000	10,000
PC PR101TL	18,000	30,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000本体(HDは2万円高)	145,000	165,000
X68000モニター	45,000	60,000
X68000セット(HDは2万円高)	190,000	225,000
MSX2 FS-A1、HB-F1	5,000	10,000
MSX2 FS-A1F、HB-F1XD	17,000	27,000
MSX2+FS-A1WX、HB-F1XDJ	28,000	40,000
MSX2用ディスクドライブ	15,000	23,000
X1 ターボZ(ZIIは1万円高)	35,000	55,000
X1 ターボ30、40、II	20,000	35,000
X1F20(X1G30は5千円高)	7,000	15,000
X1ターボ用純正モニター	26,000	40,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	8,000	15,000
FM77AV20(40は1万円高)	18,000	30,000
FM77AV2	13,000	24,000
FMTV151(154は1.5万円高)	20,000	35,000
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	35,000	49,000
PC KD854	25,000	40,000
PC KD862(863Sは1万円高)	25,000	43,000
200ラインカラーモニター	6,000	15,000
400ラインカラーモニター	20,000	30,000

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

広告の商品はほんの一例です。その他多数格安にて販売中です。お問合せ下さい。

■お振り込み先
近畿銀行
日本橋支店
普通0347632
パソコンショップユニオン

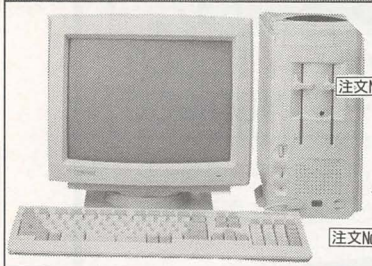


パソコンショップ **ユニオン**
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。
FAX. 06-644-5954
ローンOK
スタッフ募集!

NOVAに技あり、安さあり…

NEW

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MC



N E C PC8801NCmodel2 ¥199,000
三　菱 XC1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥298,800

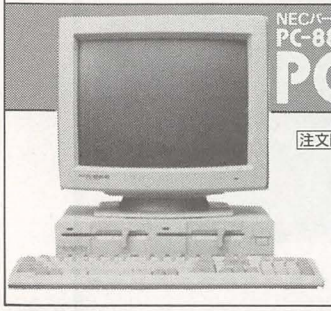
注文No.B-1201 特価 **190,000円**

48回／初回¥9,100／月々¥4,900×47回

N E C PC8801MCmodel1 ¥169,000
三　菱 XC1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥268,800

注文No.B-1202 特価 **169,000円**

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE2



注文No.B-1203

PC880FE2/XC1498C
定価合計¥218,800

特価 **132,000円**

98NOTE

PC9801N……¥248,000



注文No.B-1204 特価 ??? 円

初回¥6,920／月々¥5,000×47回

PC-9801RX21

注文No.B-1205



N E C PC9801RX21 ¥338,000
三　菱 XC1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥437,800

特価 **289,000円**

初回¥8,640／月々¥4,500×47／ボ1.8万×8回

PC-9801RS21

注文No.B-1206



N E C PC9801RS21 ¥398,000
三　菱 XC1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥497,800

特価 **338,000円**

初回¥8,780／月々¥5,300×47／ボ2.1万×8回

PC-9801RA21

注文No.B-1207



N E C PC9801RA21 ¥498,000
三　菱 XC1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥597,800

特価 **412,000円**

初回¥8,920／月々¥6,600×47／ボ2.5万×8回

ノバ 情報機器
NOVA情報機器

日本一の品揃え

PC-9801UVII

注文No.B-1208



N E C PC9801UV11 ¥265,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥364,800

特価 **232,000円**

初回¥6,420／月々¥3,700×47回／ボ1.4万×8回

PC9801EX2

注文No.B-1209



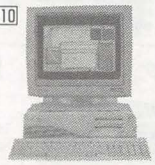
N E C PC9801EX2 ¥348,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥447,800

特価 **290,000円**

初回¥5,200／月々¥4,600×47回／ボ1.8万×8回

PC9801ES2

注文No.B-1210



N E C PC9801ES2 ¥448,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥547,800

特価 **361,000円**

初回¥6,260／月々¥5,800×47回／ボ2.2万×8回

PC-9801VMII

注文No.B-1211



N E C PC9801VM11 ¥328,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥427,800

特価 **277,000円**

初回¥6,220／月々¥4,400×47回／ボ1.7万×8回

PC98DO

注文No.B-1212



N E C PC98DO ¥298,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥397,800

価格 **256,000円**

初回¥4,380／月々¥4,100×47回／ボ1.6万×8回

PC-9801RA51

注文No.B-1213



N E C PC9801RA51 ¥668,000
三　菱 XC1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥767,800

特価 **525,000円**

初回¥10,700／月々¥8,400×47／ボ3.2万×8回

PC-9801RS51

注文No.B-1214



N E C PC9801RS51 ¥568,000
三　菱 XC1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥667,800

特価 **453,000円**

初回¥8,380／月々¥7,200×47／ボ2.8万×8回

NEC PC9801LX2

¥448,000

注文No.B-1215

特価 ??? 円

NEC PC9801LV22

注文No.B-1216
¥378,000

特価 ??? 円

NEC PC9801LS5

注文No.B-1217
¥866,000

特価 ??? 円

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

注文No.B-1218
HBI-V1
SONY
ビデオデジタイザー
特価24,800円

SONY MSX通信カートリッジ
注文No.B-1219
HBI-1200 ¥32,800
特価 ？？？ 円

注文No.B-1220
ナショナルMSX用マウス
FS-JM1-H
¥7,800 特価 ？？？ 円

プリントショップII
注文No.B-1221
HBS-B014D
¥12,800 特価10,500円

注文No.B-1222
はがき書右衛門
住所録ソフト HBS-013D
¥7,800 特価6,500円

SONY HBP-FIC
サーマルカラー漢字プリンター
注文No.B-1223
¥49,800
特価41,500円

注文No.B-1224
SANYOカラーディスプレイ
CMT-A14F1
14インチカラー
アナログRGBケーブル付
¥64,800
特価42,500円

注文No.B-1225
フロッピーディスクドライブ
SONY3.5インチ
HBD-F1
¥36,800 特価30,500円

Panasonic
注文No.B-1226
FS-PC1
48ドット熱転写カラー
漢字プリンター
新登場
¥59,800 超特価

注文No.B-1227
MSX2+PHC-70FD
SANYO PHC-70FD
¥64,800
特価43,500円

SONY
注文No.B-1228
MSX2+HB-F1XV
SONY HB-F1XV
新登場
¥69,800 特価53,500円

注文No.B-1229
PanasonicA1WSX
MSX2+ パナソニック FS-A1WSX
新登場
¥69,800
超特価奉仕中

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

日本一の大特価

SHARP
注文No.B-1230
X68000PRO
初回¥7,140／
月々¥4,300×47／
ボ1.7万×8回

CZ652C……¥298,000
CZ602D……¥ 99,800
定価合計 ¥397,800
お電話にて激安

SHARP
注文No.B-1231
X68000PROHD
初回¥5,680／
月々¥5,500×47／
ボ2.1万×8回

CZ662C……¥408,000
CZ602D……¥ 99,800
定価合計 ¥507,800
お電話にて激安

SHARP
注文No.B-1232
X68000EXPERT
初回¥5,780／
月々¥4,900×47／
ボ1.9万×8回

CZ602C……¥356,000
CZ602D……¥ 99,800
定価合計 ¥455,800
お電話にて激安

SONY HB・FIV
サンヨーCMT-A14F1
注文No.B-1233
定価合計
¥134,600
特価93,500円

SHARP
注文No.B-1234
X68000EXPERT HD
初回¥6,740／
月々¥6,200×47／
ボ2.4万×8回

CZ612C……¥466,000
CZ602D……¥ 99,800
定価合計 ¥565,800
お電話にて激安

東芝ブックコンピュータJ-3100SS
DynaBook
注文No.B-1235
DynaBook/BUSIcompo
定価合計¥238,000
特価

エプソン
注文No.B-1236
PC286UX-STD
初回¥8,020／
月々¥3,800×47／
ボ1.4万×8回

エプソン PC286UX-STD ¥268,000
三　菱 XC1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥367,800
特価237,000円

エプソン
注文No.B-1237
PC286VF-STD
初回¥7,240／
月々¥3,700×47回／
ボ1.5万×8回

エプソン PC286VF-STD ¥298,000
三　菱 XC1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥397,800
特価239,000円

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／断然お買得、自信をもっておすすめします。

三菱 XC-1498C



14インチ・アナログRGB、0.28ピッチ

¥99,800 特価 54,800円

専用チルト台 4,900円

RA専用 3MB増設RAM



仮想EMSドライバ付

¥98,000 特価 62,000円

286V/VE/VS用 内蔵HDD



40MB・25msec

¥138,000 特価 78,000円

90MB・18msec

¥198,000 特価 118,000円

RX/RA/RL用 内蔵HDD



40MB・25msec

¥138,000 特価 85,000円

80MB・18msec

¥198,000 特価 127,000円

ウィンテク WD80LTD



80MB・28msec

¥178,000 特価 109,000円

Snapper SP340-II



40MB・ユーティリティー付

¥115,000 特価 68,000円

増設RAMボード

●リアルモード対応増設RAMボード

256KB……特価10,500円
384KB……特価12,500円
512KB……特価15,000円
1MB……特価22,000円
1.5MB……特価29,800円
2MB……特価37,800円
3MB……特価54,800円
4MB……特価71,000円
キャッシュ&RAMディスク……特価 3,500円

●プロテクトモード対応増設RAMボード

2MB……特価46,000円
4MB……特価86,000円
キャッシュ&RAMディスクPX……特価 3,500円

●EMS対応増設RAMボード

2MB……特価43,000円
4MB……特価73,500円
EMS/キャッシュ&RAMディスク…特価 3,500円

ハードディスク&ディスクユニット

Snapper RE-40……¥135,000➡電話にて激安
Snapper RE-80……¥175,000➡電話にて激安
Snapper SP340EX……¥ 99,500➡電話にて激安
ＩＣＭ SR-40……¥118,000➡ 88,000円
ＩＣＭ SR-60……¥148,000➡110,000円
ＩＣＭ SR-80……¥168,000➡125,000円
ＩＣＭ INTER-80……¥168,000➡125,000円
ＩＣＭ SR40L……¥118,000➡ 88,000円
緑電子 リトルB4N(A)セット…¥148,000➡ 98,500円
緑電子 POKEDY(A)セット…¥109,600➡ 79,800円
緑電子 リトルF……¥ 39,800➡ 27,800円
緑電子 リトルF2……¥ 59,800➡ 39,800円
緑電子 POKEDY40(A)セット¥149,000➡108,000円
緑電子 ProFessorS90…¥198,000➡143,000円
ＩＴＥＭ HYPERDISK40R…¥138,000➡ 92,000円
ＩＴＥＭ HYPERDISK80R…¥198,000➡132,000円
グロリア GD50M1……¥ 34,800➡ 26,500円
グロリア GD50M2……¥ 54,800➡ 41,000円
アクセル FDC357AUTO1…¥ 68,000➡ 43,000円
アクセル FDC358AUTO2 ¥ 98,000➡ 56,000円
アクセル FDC58AUTO2…¥ 98,000➡ 58,000円
日本テクサ DASH40S……¥138,000➡電話にて激安
日本テクサ CARRY DISK40 ¥148,000➡電話にて激安
日本テクサ TRUST40S……¥138,000➡電話にて激安
ウィンテク WD50RS……¥138,000➡ 89,000円
ウィンテク WD40……¥102,000➡ ~~78,000円~~
ＣＴＳ HDα-100(145MB)…¥245,000➡電話にて激安
キャラベル CA80LG……¥218,000➡138,000円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

モデム&マウス

●オムロン MD2400B……¥43,800➡35,800円
●オムロン MD1200AⅢ……¥19,800➡14,800円
●エプソン SR120S……¥29,800➡電話にて激安
●アイワ PV-A1200mKⅢ……¥21,000➡13,500円
●アイワ PV-2400MNP4……¥46,800➡28,000円
●アイワ PV-A24MNP5……¥54,800➡電話にて激安
●NEOS MS-50L……¥ 5,800➡ 4,000円
●NEOS MS-40……¥12,800➡ 7,800円
●NEOS MS-50HR……¥ 9,800➡ 6,500円
●スピタル VR400……¥ 9,800➡ 6,800円
●スピタル MT400……¥ 8,500➡ 5,500円

ハンディースキャナー・イメージスキャナー

エプソン GT-100V……¥ 44,800➡電話にて激安
エプソン GT-1000……¥ 79,800➡電話にて激安
ハル研 HWS-10G……¥ 34,800➡電話にて激安
オムロン HS-10RⅡ……¥ 49,800➡ 35,900円
日本精密 ナイスキャン105……¥ 29,800➡221,500円
シャープ JX-100……¥ 89,800➡電話にて激安

プリンター(全品ケーブル付)

スター TX-24CL……¥ 69,800➡ 45,500円
スター CR3415CL……¥148,000➡ 98,000円
ブラザー M-1224PX……¥ 79,800➡ 56,800円
ブラザー M-1724P……¥148,000➡ 68,000円
エプソン AP550EXPCセット¥ 64,800➡電話にて激安
エプソン AP850PCセット…¥ 96,800➡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 HG3000PCセット…¥248,000➡電話にて激安
エプソン HG4800PCセット…¥348,000➡電話にて激安
エプソン VP1350PC……¥ 96,800➡電話にて激安
エプソン VP950PCセット…¥128,000➡電話にて激安
エプソン VP3000PCセット…¥290,000➡電話にて激安
エプソン VP1500PCセット…¥138,000➡電話にて激安
エプソン VP2050PCセット…¥158,000➡電話にて激安
キャノン BJ130JPCセット ¥198,000➡電話にて激安
キャノン LBP-B406……¥598,000➡電話にて激安
沖 MICROLINE8340S…¥386,000➡電話にて激安
ＮＥＣ PCPR101TL3……¥ 69,800➡電話にて激安
ＮＥＣ PCPR150H……¥ 84,800➡電話にて激安
ＮＥＣ PCPR150V……¥ 99,800➡電話にて激安
ＮＥＣ PCPR201B……¥ 99,500➡電話にて激安
ＮＥＣ PCPR201J……¥215,000➡電話にて激安
ＮＥＣ PCPR201X……¥275,000➡電話にて激安
ＮＥＣ PC-PR700J……¥398,000➡電話にて激安

SHARP X68000 周辺機器超特価(価格はTELにて)



●24ドット熱転写カラー漢字プリンタ
CZ-8PC3 ~~85,800円~~



●21型カラーディスプレイ
CV-21CD ~~139,800円~~

CZ-8PC3……¥ ~~65,800~~
CZ-8PC4……¥ ~~99,800~~
CZ-8PK8……¥ ~~152,000~~
CZ-8PK9……¥ ~~89,800~~
CU21CD……¥ ~~139,800~~
CZ-6TU……¥ ~~33,100~~
CZ64H……¥ ~~120,000~~
AN-S100……¥ ~~36,600~~
CZ-6BM1……¥ ~~26,800~~
CZ6BC1……¥ ~~79,800~~
CZ-8NJ……¥ ~~23,800~~
CZ-8NM2A……¥ ~~8,800~~



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。

BM12月号 商品申込用紙　●お申込の前に在庫・消費税額・送料の確認をしてください。●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。　昭和　年　月　日

キリトリ線

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,890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I（VA）、マイト&マジックII、シュヴァルツシルト、夢幻の心II、ファンタジーIII、琥珀色の遺言、トンネルズ・&・トローズ、ウイザードリィI・II・III、ログアライアンス、ディオス、各7,980円エメラルドドラゴン、イースIII、ドラゴンスレイヤー・ドラゴン航海記、夢幻戦士ヴァリスII、アークスII、クライシス、スタートレーダー、スナッチャー、アルバトロスII、メフィスト、電脳学園、パラキリ、銀河英雄伝説、DUEL、ティル・ナ・ノーグ、キャンペーン版大戦略II、BURAI、ラ・ヴァール、各7,100円、ウルティマII、クリムゾンII、イースII、R-TYPE(VA)、アークス、ラストハルマドン、長くて甘い夜、デュアルターゲット、ライアス、銀河、探偵団X、バブルガムクライシス、テグザー2、サバッシュ、ヴェイグス、スターシップランデブー、闇の恐与伝説、ごくう(天国、なぎさの館、天使たちの午後・II、番外・II、ポッキー、水龍士II、おんなのこはーさつたい、全国温泉麻雀、F-15ストライクイーグル、RUN RUN狂走曲、まあじゃん2、やじうまペナントレース、DOOL、ウイングマンSP、ディレクター物語、時空の花嫁、めぞん一刻完結編、リップスティックADV・2、各6,180円テトリス、フォートレス、天九牌、麻雀狂時代SP・II、自己中心派・2・3、上海II、シルフィード、ウルティマI、機動戦士ガンダムランス、殺しのドレスΩ、デザート、ブルームーンストーリー、エンジェルハーツ、プライベートスクール、PURE 倉庫番、せまってみたい、リップスティックAD、各5,280円ぴんきいぼんきい1・2・3、キャンキャンバニー、晴れのちおおさわぎ、ドラグンアーマーfor・アダルト、ザ・コックピット、6,830円ヒーロー・オブ・ランス、ゼリアード各3,450円はっちゃけあやよさん、アップルクラブ1・2、(データ集1,380円)各4,550円MISTY Vol1・2、各3,430円フルーツカクテル、データ集、各2,730円リップスティック1～5、ザ・フォーカス各7,480円アンジェラス、ロードボーション、各7,280円スーパー大戦略、マスターオブモンスター、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円ディガンの瞳石、各13,300円三国志、提督の決断(VA)、

PC-9801シリーズ

各8,890円天下統一、信長・戦国群雄伝、斬(ザン)、大戦略III、パイレーツ、D・C・コネクション、38万キロの虎空、ログアライアンス、シュヴァルツシルトII 雀豪2、トンネルズ&ローズ、維新の嵐、ソーサリアン、キャンペーン版大戦略II、こたつみかん、水龍士I、ロードス島戦記、水滸伝、雀皇登竜門、F-16ファイティングファルコンII、ジンギスカン、ウイザードリィ4・I・II・III、カルメンサンジエゴシャパン、電脳将棋、麻雀武蔵、琥珀色の遺言、電脳学園、スターコマンド、38万きろの虎空、アルバトロスII、各7,980円、サーク、イースIII、スタートレーダー、アークスII、エアー・コンバット、ブルトンレイ、サバッシュII、夢幻戦士ヴァリスII、マスターオブモンスター、BURAI、ラ・ヴァール、ポリスクエストII、デュアルターゲット、ジャックニクラウス・C-ゴルフ ファーストイーン、銀河英雄伝説、南海の死闘、各7,100円ウルティマII、第2次欲棒大戦、遊撃伝、シャッフルパックカフェ、銀河、ウイングス、ハイドライドIII・SV、探偵団X、最望台、戦略空軍、豪姫皇帝、闇の巻与伝説、自己中心派・2、カオスエンジェルズ98、長くて甘い夜、ラン・ラン狂走曲、せちり、ポッキー、スタークルーザー、やじうまペナントレース、リングマスターI・II、各6,180円テトリス、フォートレス、デザート、ガンダムリップスティックアドベンチャー、殺しのドレスΩ、ビデオクイーンをさがせ、エンジェルハーツ、上海II、倉庫番パーフェクト、PURE、せまってみたい、カイロッキャルズ、ファイナルロリータ、天九牌、プライベートスクール、めぞん一刻、たんば、各5,280円ぴんきいぼんきい1・2・3、琉球、ドラグンアーマーforアダルト、キャンキャンバニー、晴れのちおおさわぎ、あ、ないでんぐ伝説、各11,500円シュヴァルツシルト、大海令、ミュージアムA、A列車で行うII、ウイザードリィ5、アリスの幸福、バランスオブ・パワー、ザ・スーパーラスベガス、A1画番II、ザ・キングオブシカゴ、盛かるオーガスタ、7,480円アンジェラス、8,730円ダークイズ、

X-68000シリーズ

各8,890円夢幻戦士ヴァリスII、ロードス島戦記、水滸伝 ログアライアンス、ライトニングバッカス、デスブリンガー、ファンタシーIII、信長・全国、戦国群雄伝、名監督II、ラストハルマドン、めぞん一刻完結編、維新の嵐、38万キロの虎空、プロダクションマネージャー、麻雀武蔵、ジンギスカン、スターコマンド、GAUDI、ハイブリットフレーマーナイトアームス、各7,980円A-JAX、メタルサイト、南海の死闘、アークスII、ニュージーランドストーリー、サバッシュ、スターシップランデブー、斬-ZAN、ジェノサイド、スーパー大戦略、スタークルーザー、サラマンダ、フルスロットル、ドラゴンスピリット、各7,100円モトス、ファンタジーゾーン、ウイングス、パワーリーグ、マザークラブDX、熱血高校ドッヂボール部、桃太郎伝説、麻雀吾空、麻雀狂時代SP、バックマニア、R-TYPE、まあじゃん2、大江戸捕盗記、シャフルパックカフェ、ザ・リターン・オブ・イシター、リップスティックアドベンチャー、きょうこ、クミコ、ノリコ、ガールズパラダイス、横太平、各6,180円テトリス、スペースハリアー、第4のユニット、麻雀狂時代SPパート2、花札放浪記、天九牌、DRAGON、ザ・コックピット、倉庫番、ロ脱き方教えます、カイロッキャルズ、ボスコニアン、やりたい放題2、イーブルストーン、禁断のパラダイス、各9,100円森田将棋II、アークス、各11,500円A列車で行うII、大海令、ミッドガルツ、ネジオ、シュヴァルツシルト、ゴルフコンストラクション、各13,300円三国志、太平洋の嵐DX、5,280円琉球、8,380円アフターバーナー、3,630円バベットショウ、テレネットmusic Box、各16,980円テラッツオ、NEW Print Shop、34,300円C-コンパイラ15,500円たーみの82、15,500円サンプリングPRO、16,500円MUSIC PRO、25,200円ミュージックPRO(MIDI)、20,800円インテリジェントコントローラー、35,500円デジタルクラフト、33,300円プリズム、16,700円MS-DOS(Ver3.3)NEC、各13,300円提督の決断、三国志、8,700円ダークレイズ、6,830円ヒーロー・オブ・ランス、99,800円ミュージくれII、吾連者

X-1シリーズ

各8,890円維新の嵐、戦国群雄伝、水滸伝、琥珀色の遺言、悲霊戦記、ファンタシーIII、ウィザードリィII・III、僅万長者(株式・投資)、各7,100円デュアルターゲット、イース・II、めぞん一刻実結編、王子ピンピン物語、マンハッタンレクイエム、ジーザス、花の清里、各6,180円シルフィード、テトリス、横道斬取り、麻雀狂時代SP、麻雀吾空、たんば、自己中心派、大戦略FM、うる星やつら、めぞん一刻、13,300円三国志、6,780円スペースハリアー11,300円ウイザードリィ4、7,480円アンジェラス、

FM-77AVシリーズ

各8,890円水滸伝、ジンギスカン、信長・戦国群雄伝、琥珀色の遺言、悲霊戦記、ファンタシーIII、ウィザードリィII・III、僅万長者(株式・投資)、各7,100円デュアルターゲット、イース・II、めぞん一刻実結編、王子ピンピン物語、マンハッタンレクイエム、ジーザス、花の清里、各6,180円シルフィード、テトリス、横道斬取り、麻雀狂時代SP、麻雀吾空、たんば、自己中心派、大戦略FM、うる星やつら、めぞん一刻、13,300円三国志、6,780円スペースハリアー11,300円ウイザードリィ4、7,480円アンジェラス、

FM-TOWNS

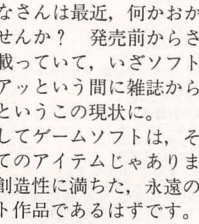
各8,890円R-TYPE、アフターバーナー、EVOLUTION、サイバーシティ、インビテーション、ミスティー、リンケーン、38万キロの虎空、ログアライアンス、若としたいYOU雀、麻雀武蔵、ニュージーランドストーリー、マイト&マジックII、各7,980円麻雀吾空、ラストハルマドン、メモリーズ、スパー大戦略、デュアルターゲット、各13,300円森田将棋II、囲碁II、6,180円テトリス 21,800円F-BASIC386V1.1、32,900円GS、17,300円ミュージックPRO、15,500円ms-DOS V3.1、15,300円V・NET Vr1.1、20,500円CRIss

MSXシリーズ

各8,890円戦国群雄伝、信長全国版R、維新の嵐 SDスナッチャー、ロードス島戦記I、ウイザードリィ4・2、シュヴァルツシルト、ファンタジーIII、GAUDI、水滸伝、スナッチャー、ジンギスカン、悲霊戦記、琥珀色の遺言、神の聖都、マイト&マジックII、ウイザードリィ、ログアライアンス、各7,980円イース II 夢幻戦士ヴァリスII、スーパー大戦略、首斬り館、サイオブレード、サーク、天使たちの午後III、アークス、アークスII、コスモスクラブ、信長(全国)D、銀河英雄伝説、DCコネクション、画素多サンプルグラフィック付、各7,100円ファミリースタジアム、シンセサウルスVer2.0、ファイナルファンタジー、クリムゾンII、イース・II、ウルティマII、FMパナアミューズメントC、今夜も朝までまあじゃん2、ラストハルマドン、やじうまペナントレース、長くて甘い夜、シルヴィーナ、ラプラスの魔、グレイテストドライバー、DOOL、時空の花嫁、A列車で行こう、FIRE HAWK、スターシップランデブー、めぞん一刻完結編I、各、天使たちの午後・II、番外II、せまってみたい、各6,180円テトリスR(D)、機動戦士ガンダム、なぎさの館、イダテンイカセ男1・2・3・4、プライベートスクール、銀河、バックマニア、アンデッドライン、上海II、ポッキー、カイロッキャルズ、おちゃめなゆうれい、麻雀吾空、麻雀狂時代SP、制覇、自己中心派I・2、天九牌、華三銭、ファンタジーゾーンII、めぞん一刻、レイドック2、F-1スピリットSDスペシャル、倉庫番 ザ・コックピットR、イシターの復活R、ザ・ゴルフ、マスターオブモンスター、ゼビウスファードアウトR、フォトクラブ「恐怖の館」、たんば、お嬢様くらぶ、各5,280円ゴーファーの野望R、F15ストライクイーグル、F1スピリットR、パチプロ伝説R、孔雀王、ぴんきいぼんきい①～③、クインプル、各10,800円信長戦国群雄伝R、水滸伝R、7,480円アンジェラス、5,730円激突ペナントレース2R、各4,380円琉球、銀河英雄伝説 シナリオ集、各3,550円ディスクステーションクリスマス号、6,300円文書作左衛門、7,250円はがき書右衛門、25,300円HAL NOTE、21,000円msx-writeII、※生ディスク1枚5"2D50円、3.5"DD180円

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
  定休日 11月13日(月)、20日(月)
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手124円同封して申込み下さい。



駅より徒歩2分

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594

〒371 前橋市新前橋町１７－１３

ゲームソフトは使い捨ての道具なんかじゃない

これが今回の本のテーマです

みなさんは最近、何かおかしいと感じていませんか？ 発売前からさんざん攻略記事が載っていて、いざソフトがでると、それがアッという間に雑誌から姿を消してしまうというこの現状に。

決してゲームソフトは、その場限りの使い捨てのアイテムじゃありません。アイデアや創造性に満ちた、永遠のエンターテイメント作品であるはずです。

今回の別冊は、その点に主眼を置き、新しい古いにとらわれず、88～89年を代表する作品を20作以上選りすぐってみました。数は増えていますが、内容のクオリティは決して落ちていません。

すべての作品に、遊びかたやパッケージの中に入っているグッズの紹介をつけ、初心者の人にも親しみやすい構成にしました。また、ちょっとゲームにうるさい人には、言いたい放題の「ホンキ・ホンネ」のコラムがオススメ。全ゲームを、必ず良い点と悪い点からバッサリと斬ってあります。

さらに、それを知っているとそのゲームが数倍おもしろくなる、関連書籍や映画もふんだんに紹介。ゲームファンならずとも、必見の一冊です。

▼主な内容……今もう一度味わってみる素晴らしきAVGの世界（物語風スナッチャー等）／ようこそ創造世界へ・RPGワールドへの誘い（イースIIIの再考察等）／麻薬的快感をキミに与えるThat'sシミュレーションゲーム（信長の野望・戦国群雄伝等）／ホンネで討論！読者&クリエイター座談会／キミのゲーム力をチェックするAVG&RPG模擬試験／人気ゲーム㊙テクニック集／ゲームミュージック楽譜&プログラム集／エッセイ風「メイキング・オブ・AVG&RPG Ⅴ」

▶掲載ゲーム……〔AVG編〕①スナッチャー②アンジエラス③バーニングポイント④オールド・ヴィレッジ・ストーリー⑤サイオブレード⑥きまぐれオレンジロード⑦ホワッツ・マイケル⑧ガウディ⑨秘録・首斬り館⑩神の聖都⑪展望台⑫ルパン三世・バビロンの黄金伝説⑬どろろ〔RPG編〕イースIIIをはじめとする人気RPG群!! 最終発表は次号で!!〔SLG編〕①信長の野望・戦国群雄伝②大戦略シリーズ





『チャレンジ！AVG&RPG Ⅴ』12月発売予定！

乞う御期待!!

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

パソコン通信による中古情報開始!!

ネットワークTOMATO 03-669-3884（アクセス番号）

※初回のアクセスには、ID＝guestと入力して下さい。

300/1200/2400/9600bps 8N1XON.シフトJIS

新品を中古の価格で限定大特価販売！

★下記の商品は限定品ですので必ずお電話でお申し込み下さい。

注文番号 B-L01

NEC PC-TV353

新品



税別定価￥102,600

特価￥62,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,568	¥11,000
10回	¥7,252	¥6,800
24回	¥5,104	¥3,000

●TV付4050文字アナログCRT

注文番号 B-L02

NEC PC-KD862(B)

新品 限定70台



定価￥99,800

大特価￥54,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,088	¥9,600
10回	¥6,632	¥5,900
20回	¥4,668	¥3,100

●4050/2000文字アナログディスプレイ
●0.39ピッチ・マルチシンクモード対応
●チルト台付、ビデオアートボード対応

注文番号 B-L03

SHARP CZ-611C (X68000 ACE-HD)

新品



税別定価￥399,800

特価￥298,000

※写真のディスプレイは別売です。

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,960	¥22,200
20回	¥18,880	¥17,200
36回	¥12,000	¥10,300

●ハードディスク内蔵のX68000最高機種

富士通FMタウンズセット



大特価 お電話にて

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)	税込特価(円)
B-LS01	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-LS02	MUSICネットワーク	マイクロミュージシャンVAセット(VA専用)	42,000	37,800
B-LS03	B.P.S.	テトリス	6,800	6,120
B-LS04	Falcom	YsII(イースII)	7,800	7,020
B-LS05	Falcom	STARTRADER	8,700	7,830
B-LS06	Falcom	Wanderes From Ys	8,700	7,830
B-LS07	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-LS08	dBソフト	P.I(ピーワン)	40,000	32,000
B-LS09	アーテック	ディガンの魔石	10,000	9,000
B-LS10	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION	5,800	4,900
B-LS11	アイセル	Five Gals Connection	5,800	4,900
B-LS12	アスキー	ウイザードリー#4 ザ・リターン・オブ・ワードナ	12,800	12,300
B-LS13	ウルフチーム	ARCUSII〔11月発売〕	8,800	7,920
B-LS14	ウルフチーム	ミッド・ガルツ DUALSIDE	12,800	11,520
B-LS15	ゲームアーツ	HARAKIRI	8,700	7,830
B-LS16	ゲームアーツ	FIRE HAWK(テグザー2)〔11月発売〕	7,800	7,020
B-LS17	ゲームアーツ	麻雀パズルコレクション	4,800	4,320
B-LS18	ザインソフト	ALFAIM(アルフェイム)	9,800	8,820
B-LS19	ザインソフト	DIOS	9,800	8,820
B-LS20	ソフトタウン	NEW TYPE 88	16,800	15,120
B-LS21	ハート電子	探偵団X	7,800	7,020
B-LS22	ポーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-LS23	ポニー	ウルティマIV	9,800	8,820
B-LS24	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	12,800	11,520
B-LS25	呉ソフトウェア	DUEL	8,700	7,830
B-LS26	光栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-LS27	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-LS28	工画堂	シュヴァルツシルト	9,800	8,820
B-LS29	工画堂	ラ・ヴァルー	8,800	7,920
B-LS30	徳間書店	LALF	12,800	11,520
B-LS31	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII	8,800	7,920
B-LS32	日本テレネット	めいず君	5,800	5,220
B-LS33	クリスタルソフト	夢幻の心臓III〔11月発売〕	9,700	8,730
B-LS34	ゲームアーツ	VEIGUES	7,800	7,020
B-LS35	ゲームアーツ	ファミリースタジアム'89(VA専用)	6,800	6,120
B-LS36	システムソフト	SUPER大戦略	8,000	7,200
B-LS37	スタジオバンサー	神の聖都	9,800	8,820
B-LS38	バショウハウス	エメラルドドラゴン〔予約〕	8,800	7,920
B-LS39	マイクロキャビン	サーク	8,800	7,920
B-LS40	マイクロネット	麻雀狂時代 SPECIAL PART2	6,800	6,120
B-LS41	リバーヒルソフト	BURAI 上巻〔11月発売〕	8,800	7,920

MSX・MSX2用

B-LS42	B.P.S.	テトリス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS43	BIT2	首斬り館(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS44	BIT2	グラフサウルス(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-LS45	Falcom	YsII(イースII)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS46	Falcom	ワンダラーズフロムイース(MSX2/DISK)	8,700	7,830
B-LS47	HAL研究所	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-LS48	T&Eソフト	サイオブレード(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS49	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-LS50	アーテック	ディガンの魔石(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS51	ウルフチーム	アークス(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS52	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE A(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS53	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE B(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS54	エニックス	アンジェラス〜悪魔の福音〜(MSX2/DISK)	8,200	7,700
B-LS55	コナミ	王家の谷〜エルギーザの封印〜(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-LS56	コナミ	王家の谷〜エルギーザの封印〜(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-LS57	コナミ	THE プロ野球楽天ペナントレース(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-LS58	コナミ	スナッチャー(DISK+SCCカートリッジ)(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-LS59	コナミ	パロディウス(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-LS60	テレネット	XZRII(エグザイル2)(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS61	ナムコ	XEVIOUS(ゼビウス)(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-LS62	ナムコ	バックマニア(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS63	ポーステック	銀河英雄伝説(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS64	ポニー	ウルティマIV(MSX2/DISK)	11,800	10,620
B-LS65	光栄	維新の嵐(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-LS66	日本テレネット	めいず君(MSX2/DISK)	5,800	5,300
B-LS67	イタコンピュータC	フォーカス Ver.2(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-LS68	クリスタルソフト	クリムゾンII(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS69	スタジオバンサー	神の聖都(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-LS70	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-LS71	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS72	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード〜夏のトラージャ〜(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS73	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK)	7,800	7,020

●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

X68000用

B-LS74	(有)ツァイト	Z's STAFF PRO-68K Ver.2	58,000	52,200
B-LS75	B.P.S.	TETRIS	6,800	6,120
B-LS76	NCS	ライトニングバッカス	9,800	8,820
B-LS77	ZOOM	ジェノサイド	8,800	7,920
B-LS78	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-LS79	ウルフチーム	アークスPRO 68K	10,000	9,000
B-LS80	ウルフチーム	PRISM	38,000	34,200
B-LS81	ウルフチーム	ミッド・ガルツ 68K GOLD	12,800	11,520
B-LS82	コスモスC	麻雀武蔵	9,800	8,820
B-LS83	システムサム	38万キロの虚空	9,800	8,820
B-LS84	システムサム	メタルサイト〔12月発売〕	8,800	7,920
B-LS85	シャープ	C compiler PRO-68K(CZ-211LS)	39,800	35,820
B-LS86	シャープ	ニュージーランドストーリー	8,800	7,920
B-LS87	シャープ	バックマニア	7,800	7,020
B-LS88	ツァイト	DEGITAL CRAFT	39,800	35,820
B-LS89	テクノソフト	サンダーフォースII	9,800	8,820
B-LS90	ハミングバード	TERAZZO	19,800	17,820
B-LS91	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン	9,800	8,820
B-LS92	マイクロキャビン	めぞん一刻・完結篇 スペシャル	9,800	8,820
B-LS93	京都メディア	THE FILE MASTER	12,800	11,520
B-LS94	電波新聞社	アフターバーナー	9,200	8,700
B-LS95	電波新聞社	源平討魔伝	7,800	7,700
B-LS96	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-LS97	電波新聞社	ファンタジーゾーン	7,800	7,300
B-LS98	電波新聞社	モトス〔11月発売〕	7,800	7,300
B-LS99	日本テレネット	TELENET NUSIC BOX	3,980	3,700
B-LS100	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII〔11月発売〕	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）

●申込書の送り先/〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係



ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべく〈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。

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〉

注文番号	品名

キリトリ線

年 月 日

フリガナ		生年月日
氏名		昭和 (才) 年 月 日
住所(〒)		
TEL		君の使っているパソコン
保護者氏名		

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

店内改装 中古ゲームソフトフェアー開催!! 11/11~

渋谷駅前店紹介のページ ← 日本マイコン流通センター 広告2ページ目 →

人気パソコン中古・新品激安販売! 買取り、下取り大歓迎!

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

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!

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



NEC
SHARP
EPSON
富士通
東芝
各種
取扱店

パソコン通信 中古情報
03-669-3884
TOMATO

※誠に勝手ながら、11/12(日)は棚卸の為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

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。

秘ソフト大量展示中!!

ファミコン用、MSX2用
PC-98用、PC-88用など
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね!

カード販売推進中!

カードのお申込みが、より速く、より便利になりました。通販でもOK!

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!!

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!)

下取り販売・買い取り大歓迎!!

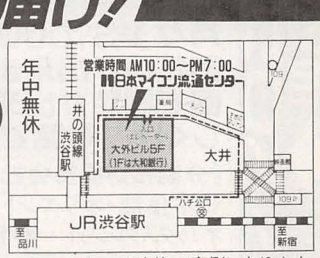
PC 98、88、カラーディスプレイ
漢字プリンター 特に高く買い取り可
・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

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 渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局ともに口座名義は株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

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

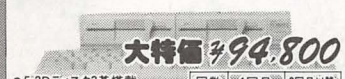
価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古マイコン大バーゲン!

今月の特選中古品

NEC PC-8801FE

限定10台 新品 定価 ¥129,000



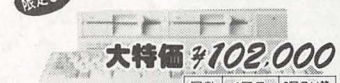
大特価 ¥94,800

- 5'2Dディスク2基搭載
- FM音源搭載でゲームも迫力満点!
- 漢字ROM内蔵
- ご家庭のTVにつなげます。(但し、ビデオ入力端子付に限る)

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,528	¥8,700
18回	¥6,072	¥6,000
30回	¥4,982	¥3,800

NEC PC-8801MA2

限定5台 定価 ¥168,000



大特価 ¥102,000

- FMステレオ12音源、デジタルサンプリング機能搭載
- 5'2HD/2Dディスク2基搭載
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,820	¥9,400
18回	¥7,480	¥6,400
36回	¥5,000	¥3,500

NEC PC-9801F2

限定5台 定価 ¥398,000



大特価 ¥79,800

- 5'2DDディスク2基搭載
- 話題のパソコン通信に最適

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
18回	¥5,972	¥5,000
30回	¥4,157	¥3,200

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801RA5(32ビット,40メガ内蔵,新品同様)	736,000	445,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	お電話にて
NEC PC-9801RX2(現行モデルの中古)	398,000	お電話にて
NEC PC-9801VX21	433,000	228,000
NEC PC-9801VX2	433,000	208,000
NEC PC-9801VM21	390,000	お電話にて
NEC PC-9801VM11	328,000	お電話にて
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有)	415,000	189,000より
NEC PC-9801VF2	348,000	108,000
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	145,000
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	79,800
NEC PC-98DO	298,000	お電話にて
NEC PC-9801UX21	348,000	218,000
NEC PC-9801UV21	318,000	159,000
NEC PC-9801UV11	265,000	165,000
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-9801LS5(32ビットラップトップ,40メガ内蔵)	866,000	お電話にて
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	298,000より
NEC PC-9801LX4(ラップトップ,20メガ内蔵)	588,000	お電話にて
NEC PC-9801LX2(ラップトップ)	448,000	268,000
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	218,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	178,000
NEC PC-98LT/I(ラップトップ,RAM640K増設済み)	238,000	89,800
NEC PC-88VA3	398,000	228,000
NEC PC-88VA2	298,000	158,000
NEC PC-88VA	298,000	118,000
NEC PC-8801MA2	168,000	102,000
NEC PC-8801MA	198,000	99,800
NEC PC-8801MH	208,000	88,000
NEC PC-8801MKIIMR	238,000	75,800
NEC PC-8801FE	129,000	82,000
NEC PC-8801FA	168,000	89,800
NEC PC-8801FH30	168,000	79,800
NEC PC-8801MKIIFR30	178,000	69,800
NEC PC-8801MKIIFR20	148,000	59,800
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	72,800
NEC PC-8801MKIISR20	213,000	59,800
NEC PC-8801MKII30	275,000	39,800
NEC PC-8801MKII20	225,000	32,800
NEC PC-8801MKII10	168,000	24,000
NEC PC-8801	228,000	18,000
NEC PC-8001MKIISR	108,000	14,800
NEC PC-8001	168,000	9,800
NEC PC-6601SR	155,000	38,000
NEC PC-6601	143,000	24,800
NEC PC-6001MKIISR	89,800	14,800
NEC PC-6001MKII	84,800	9,800
NEC PC-Engine	29,800	16,800
エプソン PC-286VE-STD	298,000	185,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	158,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	198,000
エプソン PC-286LE-H40(ラップトップ,40メガハードディスク内蔵,新品)	593,000	原価放出
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	188,000
東芝 J3100SSダイナBOOK(超人気品,新品)	198,000	お電話にて
東芝 J3100GT-021(20メガHDD内蔵,16ビットラップトップ)	698,000	328,000
東芝 J3100シリーズ各種	———	148,000より
シャープ MZ-2861(PC互換機)	328,000	118,000
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 CZ-600C(X68000)	398,000	198,000
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)(新品展示品)	99,800	59,800
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	49,800
シャープ CZ801C(X1C)	119,800	9,800
シャープ CZ803C(X1CS)	119,800	11,800
シャープ CZ804C(X1CK)	139,800	12,800
シャープ CZ811C(X1F10)	79,800	12,800
シャープ CZ812C(X1F20)	139,800	22,800
シャープ CZ820C(X1G10)	69,800	13,800
シャープ CZ822C(X1G30)	118,000	26,800
シャープ CZ850C(X1turbo10)	118,000	24,800
シャープ CZ851C(X1turbo20)	248,000	45,000
シャープ CZ852C(X1turbo30)	278,000	49,800
シャープ CZ862C(X1turbo40)	258,000	44,800
シャープ CZ870C(X1turboIII)	168,000	59,800
シャープ MZ1500(クイックディスク搭載)	89,800	15,800
シャープ MZ2200(専用レコーダー付)	128,000	19,800
富士通 FM-TOWNS2セット(在庫豊富,激安)	———	お電話にて
富士通 FM-TOWNS1セット(在庫豊富,激安)	———	お電話にて
富士通 FM-TOWNS1特別限定セット(2ドライブ仕様,新品激安限定)	———	お電話にて
富士通 FM77-AV40SX(デジタイズ機能標準装備)	178,000	99,800
富士通 FM77-AV40	228,000	45,000
富士通 FM77-AV40EX(26万色,400ライン対応)	168,000	55,000
富士通 FM77-AV20EX(4096色表示)	128,000	49,800
富士通 FM77-AV20-2	168,000	42,000
富士通 FM77-AV2	158,000	39,800
富士通 FM77-AV1	128,000	35,000
富士通 FM77-L4	238,000	42,800
富士通 FM77-L2	193,000	36,800
富士通 FM77-D2	228,000	30,000
富士通 FM77-D1	198,000	25,000
富士通 FM-7/NEW7	99,800	12,800
三洋 MBC-17J-I(40メガハードディスク内蔵,A3パソコン)+専用モニター付	678,000	298,000
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3マーク5)	———	9,800
SEGA マスターシステム	16,800	9,400
SEGA マークIII	15,000	5,800
MSX、MSX2、MSX2+		
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	48,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	38,000
ソニー HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59,800	28,000
パナソニック CF-2700(32K)	59,800	10,800
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	26,800
パナソニック FS-4500(MSX2,漢字プリンター内蔵,ワープロ/パソコン)	108,000	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2,漢字プリンター内蔵,ワープロ/パソコン)	———	65,000
パナソニック FS-5000F2(MSX2+FDD×2)	———	46,800
パナソニック FS-5500F1(MSX2,FDD×1,デジタイズ機能内蔵)	188,000	54,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1	57,800	39,800
パナソニック FS-A1MKII(MSX2)	29,800	19,800
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
ワープロ		
富士通 オアシス100G(本体・画面一体型(親指シフト,ハードディスク	2,200,000	198,000
富士通 オアシス100N(JIS)	298,000	99,800
富士通 オアシス30AF(新品同様)	248,000	99,800
富士通 オアシス30AF(通信機能内蔵,新品同様)	288,000	108,000
富士通 オアシスライトS	82,000	19,800
三洋 SWP-340(CRT、3.5'FDD内蔵)	128,000	84,800
三洋 SWP-M21(3.5'FDD内蔵)	———	49,800
エプソン PWP-1000GT(高速ドットプリンター搭載,CRT,3.5'FDD内蔵)	248,000	99,800
シャープ WD-290F(3.5'FDD、52ドット印刷)	128,000	65,800
シャープ WD-2400(ワープロ検定認定機,136桁プリンター付)	———	89,800
シャープ WD-5500(20メガハードディスク搭載,24×32ドット表示の14'CRT付)	830,000	398,000
東芝 ルポ50F(PWP-50F)(3.5'FDD内蔵)	148,000	32,800
東芝 ルポ50FII(PWP-50FII)(3.5'FDD内蔵)	128,000	40,800
パナソニック FW-K101(3.5'FDD内蔵,32ドット印字)	100,000	54,800
NEC 文豪Mini 5H(3.5'FDD内蔵)	128,000	85,800
キャノン キャノワード3スーパー(CRT,3.5'FDD内蔵,56ドット印刷)	148,000	79,800
キャノン キャノワードα250(3.5'FDD内蔵)	———	99,800

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

分割払い大歓迎!

月々¥3,000からの分割払いが出来ます。3〜60回で設定が出来ます。くわしくはお電話で!

〔分割払い提携会社〕
日本信販・オリエント・ジャックス・オリックスクレジット・セントラルファイナンス

通販でもクレジットカードOK!

お申込はお電話1本!
カード番号と有効期限をお知らせ下さい。
販売価格についてはお電話にてお問い合せ下さい。

〔カード取扱い提携会社〕
JCB・日本信販・VISA・UC・DC・CF・マスター

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK!

パソコン通信 中古情報開始! 03-669-3884 ネットワークTOMATO

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→

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!

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!

中古販売のページ 各社人気パソコン新製品激安販売! 日本マイコン流通センター 広告4ページ目 全国通信販売OK!

全品保証付!! リフレッシュ済 | クレジットOK! | 通信販売OK!

富士通 FM-77AV20-2

限定10台

定価 ¥168,000



大特価 ¥42,000

- 3.5 フロッピー2基搭載
- 4096色の表現が可能
- FM音源+PSG音源を搭載
- スーパーインポーズ機能搭載
- パソコン通信に不可欠なRS232C I/F装備
- オプションのMIDI I/Fで楽器演奏可能
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,520	¥7,400
10回	¥5,280	¥4,500
15回	¥3,640	¥3,100

NEC PC-88VA3

定価 ¥398,000



大特価 ¥228,000

- スーパーインポーズ、デジタイズ機能搭載 ビデオの編集も楽々OK!
- FMステレオ6音源、デジタルサンプリング機能搭載
- 5'2HD/2Dディスク2基、3.5'9.3メガ大容量ディスク1基搭載
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,440	¥11,200
36回	¥ 8,500	¥ 7,900
60回	¥ 7,840	¥ 5,200

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
キャノン キャノワード4000(CRT,FDD,熱転写プリンター付)	388,000	188,000
キャノン キャノワードK50(CRT,3.5'FDD×2,熱転写プリンター付)	448,000	168,000
キャノン キャノワードK50(CRT,3.5'FDD×2,熱転写プリンター搭載)	248,000	64,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
NEC PC-80S31(5'2D 2ドライブ)	168,000	32,800
NEC PC-9881K(8'2D 2ドライブ)	320,000	59,800
NEC PC-9881(8'2D 2ドライブ)	390,000	32,800
NEC PC-88用(8'2D ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442,000	52,800
アイテック ITH-540HS(40メガハードディスク)	148,000	65,800
シャープ CZ502F(5'2D 2ドライブ)	99,800	39,800
シャープ CZ503F(5'2D 1ドライブ)	49,800	19,800
シャープ CZ800F(5'2D 2ドライブ)	198,000	29,800
シャープ CZ801F(5'2D 2ドライブ)	168,000	24,800
富士通 MB-27611(5'2D 2ドライブFM7用/77用)	128,000	39,800
エプソン HDD-20S(20メガハードディスク)	128,000	49,800
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	35,800
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-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
NEC PC-PR201TL(136桁、24ピン、カラー熱転写)	135,000	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	29,800
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	54,800
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 MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	39,800
エプソン VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	87,000	59,800
エプソン VP-1000PC(136桁、24ピン、ドット)	154,000	89,800
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
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
プリンター		
エプソン SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	19,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89,800	15,800
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
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-60M43(1000文字、デジタル)	65,800	16,800
NEC PC-8054(2000文字、デジタル)	———	22,800
NEC PC-8058(2000文字、デジタル)	———	21,800
NEC PC-KD252(2000文字、デジタル)	65,800	26,800
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158,000	54,800
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	52,800
NEC PC-KD853N(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	54,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-KD854N(4000文字、アナログ、0.39)	84,800	46,800
NEC PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	54,800
NEC PC-KD862(B)(4000&2000文字、アナログ、0.39、新品限定)	99,800	54,800
NEC PC-KD862(B)(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	48,800
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	59,800
NEC PC-TV353(4000&2000文字、アナログ、TV、新品限定)	102,600	62,800
NEC PC-TV454(4000&2000文字、アナログ、TV、0.35)	128,300	79,800
シャープ CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
シャープ CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ CU14GE(2000文字、デジタル)	———	28,800
シャープ CZ-803D(4000文字、スモートオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
シャープ CZ850D(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-1D26(4000&2000文字、デジタル)	119,800	59,800
ソニー CPD-14CP1(アナログ21ピン、デジタルBピン)	———	42,800
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 KX-14HD1(4504&2000文字、アナログ21、デジタル、0.37)	115,800	59,800
パナソニック TH15M5G(2000文字、21ピンアナログ)新品開梱品	99,800	59,800
パナソニック TR120T1(1000文字、デジタル)	79,800	12,800
三 洋 CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	89,800	39,800
三 洋 CMT-147L(4000文字、デジタル、0.39、新品)	74,800	47,000
富士通 MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
ビクター TM-10(ビデオモニター、88FE?PMSXに最適)	———	24,800
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、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	———	12,800より
その他の周辺機器		
NEC PC-9801-26(98用FM音源ボード)	25,000	14,800
アクセル FM-1(98用FM音源ボード)	19,800	11,800
ジャストシステム JS-SC202(イメージスキャナー、シルエット付)	138,000	79,800
エプソン GT-3000(カラーイメージスキャナ)	198,000	99,800
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

★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ページ目までのすべてに対応

★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 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター 03-463-4455代

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 渋谷支店普6400197)
(三井銀行 渋谷支店普5546936)
(住友銀行 渋谷東口支店普1133110)
(協和銀行 渋谷支店普451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。

- 郵便振替口座 東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着着後約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。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

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 渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店普6400197〕〔三井銀行 渋谷支店普5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店普1133110〕〔協和銀行 渋谷支店普451454〕
●郵便振替口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。 ※詳しいお申し込み方法は当社広告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 ➡

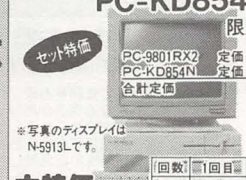
消費税は内税

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

パソコン本体 NECをはじめEPSON 東芝など激安パソコンのオンパレード

NEC PC-9801RX2 PC-KD854N 限定セット



※写真のディスプレイはN-5913Lです。

大特価 ¥298,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,960	¥22,200
20回	¥18,880	¥17,200
36回	¥12,000	¥10,300

NEC PC-8801MA2 PC-KD862(黒)セット



大特価 ¥170,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,900	¥10,700
24回	¥ 9,700	¥ 8,300
36回	¥ 6,000	¥ 5,900

メーカー・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)
NEC	PC-9801RA21	¥498,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
NEC	PC-9801RA2	¥498,000	¥349,000	¥32,200	¥17,100	¥12,100
NEC	PC-9801RX21	¥338,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
NEC	PC-9801RX2	¥398,000	¥249,000	¥23,000	¥12,200	¥ 8,600
NEC	PC-9801VM11	¥328,000	¥208,000	¥19,200	¥10,200	¥ 7,200
NEC	PC-9801RS21	¥398,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
NEC	PC-9801ES2	¥448,000	¥335,000	¥30,900	¥16,400	¥11,600
NEC	PC-9801EX2	¥348,000	¥259,000	¥23,900	¥12,700	¥ 8,900
NEC	PC-9801UV11	¥265,000	¥197,000	¥18,200	¥ 9,600	¥ 6,800
NEC	PC-9801LS5	¥866,000	¥498,000	¥46,000	¥24,400	¥17,200
NEC	PC-9801LS2	¥628,000	¥398,000	¥36,800	¥19,500	¥13,800
NEC	PC-9801LX5	¥638,000	¥468,000	¥43,200	¥23,000	¥16,200
NEC	PC-9801LV22	¥378,000	¥258,000	¥23,800	¥12,600	¥ 8,900
NEC	PC-9801N	¥248,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
NEC	PC-98DO	¥298,000	¥228,000	¥21,000	¥11,200	¥ 7,900
NEC	PC-88VA3	¥398,000	¥295,000	¥27,200	¥14,500	¥10,200
NEC	PC-88VA2	¥298,000	¥225,000	¥20,800	¥11,000	¥ 7,800
NEC	PC-8801MC1	¥169,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
NEC	PC-8801MC2	¥199,000	お電話にて			
NEC	PC-8801MA(限定)	¥198,000	¥108,000	¥ 9,900	¥ 5,300	¥ 3,700
NEC	PC-8801MA2(限定)	¥168,000	¥118,000	¥10,900	¥ 5,800	¥ 4,000
NEC	PC-8801FE	¥129,000	¥ 94,800	¥ 8,700	¥ 4,600	¥ 3,200
エプソン	PC-286VF-STD	¥208,000	¥208,000	¥19,200	¥10,200	¥ 7,200
エプソン	PC-286LS-STD	¥478,000	¥358,000	¥33,100	¥17,600	¥12,400
エプソン	PC-286LE-H40	¥593,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
エプソン	PC-286LE-STD	¥368,000	¥228,000	¥21,000	¥11,200	¥ 7,900

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シリーズ



大特価お電話にて!

メーカー・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)
シャープ	CZ-652C(X68K・PRO)	¥298,000	お電話にて	必ず、満足の値段をだします。お気軽にお電話でお問い合せ下さい。		
シャープ	CZ-662C(X68K-PRO-HD)	¥408,000	お電話にて			
シャープ	CZ-602C(X68K-EXPERT)	¥356,000	お電話にて			
シャープ	CZ-612C(X68K-EXPERT-HD)	¥466,000	お電話にて			
シャープ	CZ-611C(X68K-ACE-HD)	¥399,800	お電話にて			
シャープ	CZ-602D(専用ディスプレイTV)	¥ 99,800	お電話にて			
シャープ	CZ-603D(専用ディスプレイ)	¥ 84,800	お電話にて			

各社 MSX2+

19268色対応でゲームも楽しくなった

MSX2+プリンターセット



大特価 ¥99,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,356	¥9,200
18回	¥6,444	¥6,300
36回	¥5,500	¥3,400

●ワープロ機能搭載のMSX2+と大人気カラー漢字プリンターとのセット

メーカー・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
三洋	WAVY70FD2(2ドライブ)	¥ 87,800	¥ 69,800	¥12,300	¥ 7,600	¥ 6,400
SONY	HB-F1XV	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
Panasonic	FS-A1WX(限定)	¥ 69,800	¥ 54,800	¥ 9,600	¥ 5,900	¥ 5,000
Panasonic	FS-A1WSX	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
SONY	HBP-F1C(大人気カラープリンター)	¥ 49,800	¥ 39,800	¥ 7,000	¥ 4,300	¥ 3,600
Panasonic	FS-PC1(48ドットカラープリンター)	¥ 59,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY	HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥ 36,800	¥ 31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	
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
新品との組合せもできます
3回から60回まで

分割払い大歓迎!

月々¥3,000からの分割払いが出来ます。3〜60回で設定が出来ます。くわしくはお電話で!

〔分割払い提携会社〕
日本信販・オリエント・ジャックス・オリックスクレジット・セントラルファイナンス

通販でもクレジットカードOK!

お申込はお電話1本!
カード番号と有効期限をお知らせ下さい。
販売価格についてはお電話にてお問い合せ下さい。

〔カード取扱い提携会社〕
JCB・日本信販・VISA・UC・DC・CF・マスター

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK!

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！

NEC PC-KD862(B)

限定70台

定価¥99,800

特価¥54,800

- 4050/2000文字アナログディスプレイ
- 0.39ピッチ、マルチデンクモード対応
- チルト台付、ビデオアートボード対応

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

NEC PC-TV353

税別定価¥102,600

特価¥62,800

- TV付4050文字アナログCRT

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,568	¥11,000
10回	¥7,252	¥ 6,800
24回	¥5,104	¥ 3,000

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-TV455	¥147,000	¥109,000
NEC	PC-TV454	¥128,300	¥ 89,000
NEC	PC-KD863S(限定)	¥118,000	¥ 69,800
NEC	PC-KD853N(限定)	¥118,000	¥ 65,000
NEC	PC-KD854N	¥ 84,800	¥ 56,000
三洋	CMT-147L	¥ 74,800	¥ 47,000
三菱	XC-1498C	¥ 99,800	¥ 54,800
シャープ	CU-14TV	¥ 98,800	¥ 80,000
シャープ	CU-14FD	¥ 74,800	¥ 56,000
シャープ	CU-14GD	¥ 69,800	¥ 53,000

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

CTS HD-α100

145MB

定価¥245,000

特価¥208,000

- PC-98、286対応
- SCSI仕様
- I/F付
- 平均アクセスタイム23ms

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,960	¥15,500
24回	¥10,840	¥10,200
36回	¥ 8,000	¥ 7,200

テクノジャパン RE-80

定価¥175,000

特価¥129,000

- 待望のSCSI I/F仕様
- 高速28m/sの80メガハードディスク
- PC-98シリーズ用I/Fボード付

回数	1回目	2回目以降
15回	¥10,080	¥ 9,600
20回	¥ 9,040	¥ 7,400
36回	¥ 7,250	¥ 4,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
CTS	HD-αmini(40メガ)	¥135,000	¥ 99,800
ICM	SR-60(60メガ)	¥148,000	¥125,800
ICM	SR-80(80メガ)	¥168,000	¥139,000
キャラベル	CA-80LG(80メガ)	¥218,000	¥138,000
キャラベル	CA-428(内蔵40メガ)	¥148,000	¥ 99,800
ニューテック	NT-100-55(100メガ)	¥258,000	お電話にて
ニューテック	NT40-55(40メガ)	¥138,000	お電話にて
緑電子	Littleβ4N(40メガ)	¥148,000	お電話にて
緑電子	ポケディR2+3PO	¥109,600	お電話にて

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

SONY HBP-F1C

定価¥49,800

特価¥39,800

- 大人気MSXシリーズ用カラープリンター
- 漢字印刷完全対応
- カラーグラフィックの印刷はもちろんハガキの印刷もOK！

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
10回	¥4,682	¥4,300
12回	¥4,578	¥3,600

Star CR3415CL

24ドット136桁

定価¥148,000

特価¥99,800

- 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
15回	¥8,176	¥7,400
20回	¥7,468	¥5,700
36回	¥5,750	¥3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-PR101E2	¥ 89,800	¥ 69,800
NEC	PC-PR201G	¥158,000	¥118,000
NEC	PC-PR101TL3	¥ 69,800	¥ 55,800
スター	TX-24CL	¥ 69,800	¥ 49,800
スター	BR-2415	¥ 94,800	¥ 69,800
ブラザー	M-1224P/X	¥ 79,800	¥ 59,800
キャノン	BJ-130J(NMモデル)	¥198,000	¥158,000
キャノン	LBP-B406(PC)	¥598,000	¥468,000
エプソン	AP-800(PC)	¥ 99,800	¥ 79,800
エプソン	VP-550(PC)	¥ 87,000	¥ 69,800
エプソン	VP-900(PC)	¥128,000	¥102,000
エプソン	VP-135EX(PC)	¥102,000	¥ 79,800
エプソン	VP-2000(PC)	¥158,000	¥126,000

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 PIO9234G 2MG (IOS-10付)

定価 ¥64,000

特価¥49,800

- 2メガバイトRAMボード
- 付属のソフトでRAMディスク/EMS/キャッシュディスクに使えます。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

メルコ HCE-2000

定価 ¥64,800

特価¥48,000

- 2メガバイトRAMボード
- 付属のソフトでRAMディスク/EMS/キャッシュディスクに使えます。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,880	¥8,400
10回	¥5,520	¥5,200
18回	¥3,720	¥3,000

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
I/Oデータ機	PIO-PC34E-2M	¥ 75,000	¥ 61,500
I/Oデータ機	PIO-PC34E-4M	¥135,000	¥110,000
I/Oデータ機	IOS-10EMS	¥ 5,000	¥ 4,000
I/Oデータ機	PIO9234-0.25MF	¥ 15,000	¥ 12,500
I/Oデータ機	PIO9234-0.5MG	¥ 25,000	¥ 21,500
I/Oデータ機	PIO9234G-1.5MG	¥ 49,000	¥ 40,800
I/Oデータ機	PIO9234G-2MG	¥ 59,800	¥ 50,800
I/Oデータ機	IOS-10	¥ 5,000	¥ 4,000
I/Oデータ機	IOS-10X	¥ 5,000	¥ 4,000
メルコ	EMJ4000MKII	¥120,000	¥ 97,800
メルコ	EMJ2000MKII	¥ 64,800	¥ 54,800
メルコ	EMZ-512	¥ 29,800	¥ 26,800

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

NEC コムスター2424 AT/4モデル

定価¥50,000

特価¥42,500

- パソコン通信も2400ボーの時代!!
- NMP仕様でエラーフリーを実現
- RS232Cケーブル付属

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,550	¥7,500
10回	¥4,925	¥4,600
15回	¥4,200	¥3,100

NEC 光ディスクユニットセット

PC-OD101 定価¥450,000
SCSI I/Fボード PC-9801-55 定価¥ 38,000
合計定価 ¥488,000

特価¥399,000

- ディスク1枚で約600メガバイトの記憶
- データの書き込みや消去が自由にできます。

回数	1回目	2回目以降
18回	¥26,460	¥25,200
24回	¥20,020	¥19,600
36回	¥15,750	¥13,800

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
関西電機	KDM-3012L(モデム)	¥ 19,800	¥ 15,800
オムロン	MD-2400F(モデム)	¥ 59,800	¥ 44,800
オムロン	MD-1200AIII(モデム)	¥ 19,800	¥ 16,800
アイワ	PV-A24MNP5(モデム)	¥ 54,800	¥ 48,000
NEC	コムスター2424AT/5(モデム)	¥ 66,000	¥ 56,000
POP	KNF35S	¥ 39,800	¥ 33,800
アクセル	FDC-358(増設3.5"2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 67,000
アクセル	FDC-58(増設5"2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 67,000
アクセル	FDC-57(増設5"1ドライブ)	¥ 68,000	¥ 52,800

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03 [463](ヨシコ) 4455

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕

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

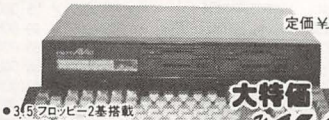
当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。
日本マイコン流通センター 広告7ページ目

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!

富士通 FM77 中古 激安フェアー

FM-77AV40



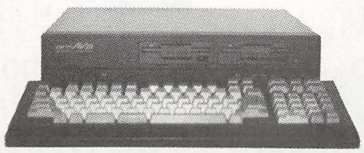
定価 ~~¥228,000~~

大特価 ¥45,000

- 3.5フロッピー2基搭載
- 26万色の表現が可能
- 400ラインの高密度表示で漢字も綺麗
- FM音源+PSG音源を搭載
- スーパーインポーズ機能搭載
- パソコン通信に不可欠なRS232C I/F装備
- オプションのMIDI I/Fで楽器演奏可能
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

特にお奨めはこの機種 FM-77AV20-2



定価 ~~¥168,000~~

大特価 ¥42,000

- 3.5フロッピー2基搭載
- 4096色の表現が可能
- FM音源+PSG音源を搭載
- スーパーインポーズ機能搭載
- パソコン通信に不可欠なRS232C I/F装備
- オプションのMIDI I/Fで楽器演奏可能
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,520	¥7,400
10回	¥5,280	¥4,500
15回	¥3,640	¥3,100

FM-77AV2



定価 ~~¥158,000~~

大特価 ¥39,800

- 3.5フロッピー2基搭載
- 4096色の表現が可能
- FM音源+PSG音源を搭載
- スーパーインポーズ機能搭載
- オプションのMIDI I/Fで楽器演奏可能
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
10回	¥4,682	¥4,300
12回	¥4,578	¥3,600

FM-77D2



定価 ~~¥228,000~~

大特価 ¥30,000

- 3.5フロッピー2基搭載
- フロッピーユニットを買うより安い!
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,400	¥10,400
6回	¥5,300	¥5,300
10回	¥3,900	¥3,200

FM-77D1



定価 ~~¥198,000~~

大特価 ¥25,000

- 3.5フロッピー1基搭載
- フロッピーユニットを買うより安い!
- 漢字ROM内蔵

※この商品は3万円以下の為分割ができません。分割希望の方はディスケットなどを一緒にお求め下さい。

回数	1回目	2回目以降
3回	¥8,800	¥8,600
6回	¥4,500	¥4,400
10回	¥2,950	¥2,700

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!

全国配送

PC-8MKII



定価 ~~¥48,500~~

大特価 ¥32,500

33%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%引き

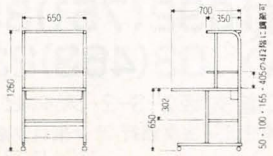
回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

待ちに待った新製品登場!!

PC-11 新製品



発売記念大特価 ¥19,800



パソコンデスク&チェアー特別限定セット販売

スチール製パソコンデスクDS-30
& パソコンチェアーCCF-120



←写真の引出しユニットは別売(¥3,000)です。

DS-30サイズ
幅650×奥行600×高さ1225(mm)

大特価 ¥19,800

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。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

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。
- 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お送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンショップ MK係
03-463-4455(代)

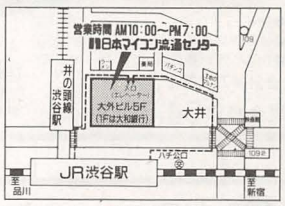
(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

東京受付 03 [463(ヨシコ)] 4455

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにお申込みをいただいたお客様のお問合せは東京までお電話下さい。 FAX. 03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 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

キリトリ線

《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。

Ⓑ12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12月からでOK!



テレホンショッピング 仙台(022)224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① 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

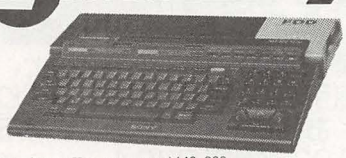
●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用



●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 F1XDmk2



●ゲームソフトが入ったF1ツールディスクが付属
●シューティングゲームに便利な連射ターボ搭載とそれに加えて連射可能のジョイパッドもセットで

●HB-F1XDmkII……¥49,800
●ジョイパッド〈FS-JS222〉……¥2,500
●ROMソフト〈R-TYPE〉……¥7,300
合計 ¥59,600
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
お支払い合計……55,780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

残り少ないのでお早めに!

●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 **12月**からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



NIDECOM SOFT
For Better Computer Living

極楽、痛快。まるごとかじり！

エンターテイメント

フィーリング



画面はテーブルゲーム用です

ARKANOID II

ジョイコントローラ付！（ボリューム方式）

MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円 ● MSX2 MW

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能！ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載！しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし！

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円 ● MSX MSX2 MW

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ！





AMERICAN SOCCER



MSX-15 アメリカン・サッカー

■アメリカン・サッカー　定価5,800円 ● MSX2（ROM版）

面倒なルールは一切なし！オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る！

Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円 ● MSX2 MW

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園！となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円 ● MSX2 MW

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派！




（提供：JALフォトサービス）

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代) FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
MW は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSX は、アスキーの商標です。

本広告に記載の価格には、消費税は含まれておりません。お求めの際には、別途消費税をお支払いください。

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

FUJITSU



みんなパソコンしたくなる。

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

父は、表計算やワープロに重宝しているし、将棋の腕も上がってエラクご機嫌。母も、家計簿なんかハミングしながら叩いてるし、姉の英会話も上達したようだ。僕は僕で、グラフィック機能に目を奪われ、サウンド機能に耳を洗われ、ゲームの迫力に我を忘れている。楽しさ、使いやすさ、実用性の3拍子揃ったFMTOWNS。いままでの生活を愉快にしてくれるパソコンです。

「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

●FMTOWNS モデル 1 本体 標準価格￥338,000(税別)
●FMTOWNS モデル 2 本体 標準価格￥398,000(税別)
本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。
本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

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

別冊付録共 特別定価440円(本体427円) 雑誌18361-12 T4911836112446