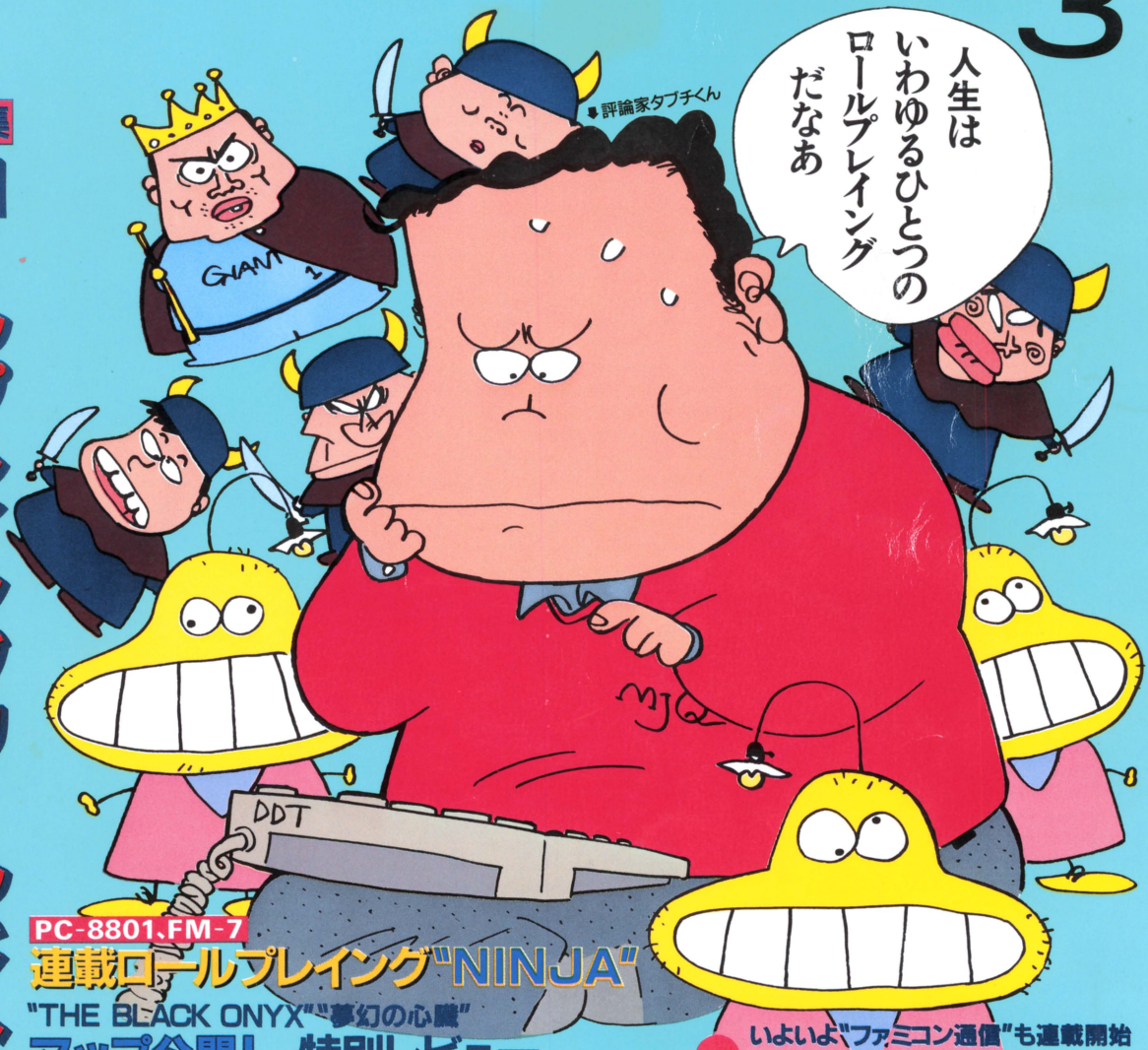
昭和60年3月1日発行(毎月1回1日発行)　第4巻　第3号　通巻27号　昭和58年8月3日第三種郵便物認可　昭和60年1月16日国鉄首都特別扱承認雑誌第7993号　ISSN 0286-486X

月刊ログイン

LOGiN

パーソナルコンピュータ情報誌／Magazine for Personal Compunication　March 1985

3



特集
ロールプレイングワールドへご招待

PC-8801、FM-7
連載ロールプレイング"NINJA"

"THE BLACK ONYX""夢幻の心臓"
マップ公開！　特別レビュー

いしいひさいち考案のRPG
"タブチくんの人生ゲーム"

本邦初登場の誌上ロールプレイングゲーム
サイコロ本"ミシュロンの罠"

いよいよ"ファミコン通信"も連載開始
ビデオゲーム通信

新井素子vs大原まり子vs久美沙織
女流SF作家のパソコン合戦

PC-8801、PC-9801、FM-7
今月のソフトウェア・グランプリ



先進のワイヤレスキーボード&テレビパソコン、ミスターPC。

ニューメディア社会をむかえて、いちやく主役に躍り出たテレビとパソコン。どちらもますますマルチな才能を発揮して、実にお似合い。で、ふたつをいっしょにして誕生しました。ミスターPC。そのうえ、キーボードまでテレビ感覚のワイヤレスリモコンに。パソコンもテレビも離れた所から自在にコントロールできます。さらに、ビデオ編集に便利なスーパーインポーズ機能や内蔵時計による番組予約機能までそえて、ハイテックなデザインでコーディネイト。PC-6601の血統をすべて受けついで、ミスターPCはさらに豊かに生まれ変わりました。

コピーライターが、その文才にときめいた。 **熟語変換による本格日本語ワープロソフト。**プリンタをつなげば、ミスターPCはその日から本格ワープロに変身。熟語変換の実力でパーソナルな文書作成に大活躍します。

ミュージシャンが表現力に飛びついた。 **生の迫力、FM音源デジタルシンセ内蔵。**いろいろな楽器の音や効果音を、パソコンとは思えないリアルさで表現するFM音源のデジタル

機能仕様 ●CPU/μPD780C-1(Z80コンパチブル)サブCPU×3●ROM/144バイト(BASIC32Kバイト×2漢字ROM32Kバイト他)●RAM/65Kバイト(含FDバッファRAM Kバイト)●マイクロフロッピィディスク/320Kバイト/ドライブ1ドライブ標準実装●キーボード/赤外線方式ワイヤレスリモコン(ケーブル接続可)●表示文字/最大80文字×25行、15色●表示文字/456種+漢字1024文字●グラフィック機能/640×200ドット(15色中4色)、320×200ドット(15色)他●音楽機能/FM音源8オクターブ3重和音+PSG8オクターブ3重和音●音声合成機能内蔵(音階付)●スーパーインポーズ機能内蔵●リアルタイマー内蔵(バッテリーバックアップ)●寸法:本体360(W)×345(D)×90(H)、キーボード330(W)×195(D)×32(H)、テレビ360(W)×400(D)×337(H)

ソフト一覧 ■ソフト ●EFORM/Ⓣ3,500円Ⓓ5,000円〈A〉●CHOPLIFTER/Ⓓ6,800円〈A〉●ボルガード/Ⓣ4,500円Ⓓ6,800円〈B〉●フラッピィPart2/Ⓣ4,500円Ⓓ6,800円〈B〉●ゼビウス/Ⓣ予定Ⓓ予定〈C〉●続・黄金の墓/Ⓓ6,200円〈D〉●ユーカラDB/Ⓓ予定〈E〉●ハーリィFOX/Ⓣ4,200円〈F〉●エキサイト麻雀/Ⓣ4,000円Ⓓ6,800円〈G〉●サンダーフォース/Ⓓ6,900円〈G〉●プラズマライン/Ⓣ4,800円Ⓓ6,900円〈G〉●Dr.スランプバブル大作戦/Ⓣ3,600円〈H〉●頭脳4989/Ⓖ4,800円〈H〉●マイ英語レッスン/Ⓓ19,800円〈I〉●3Dゴルフシミュレーション SR/Ⓣ4,000円Ⓓ6,800円〈J〉●ジャン狂/Ⓓ6,800円〈K〉●野球狂/Ⓓ6,800円〈K〉●リザード/Ⓣ4,800円〈L〉(Ⓣ:テープ Ⓓ:3.5インチディスク) ■書籍 ●Mr.PCテクニカルコレクション/1,900円〈M〉●P6おもしろブックス1かんたんBASIC構座/680円〈N〉 ■発売元 〈A〉システムソフト☎092-714-6236 〈B〉デービーソフト☎011-251-7462 〈C〉電波新聞社☎03-445-6111 〈D〉ストラットフォード☎0488-85-5222 〈E〉東海クリエイト☎03-456-4610 〈F〉マイクロキャビン☎0593-51-6482 〈G〉テクノソフト☎0956-33-5555 〈H〉エニックス☎03-336-4251 〈I〉データーポップ☎03-461-1848 〈J〉T&Eソフト☎052-773-7770 〈K〉ハドソン☎03-234-4996 〈L〉クリスタルソフト☎06-326-8150 〈M〉秀和システムトレーディング☎03-470-4941 〈N〉エーアイソフト☎03-447-7308



同時新発売 さらに洗練されて新登場

あのPC-6001mkⅡが生まれ変わりました。これまでの実績を受けついで、より大きく飛躍。Mr.PCとほぼ同一の基本仕様、クラス最高の実力でさらに使いやすくなりました。

NECパーソナルコンピュータ PC-6000シリーズ **PC-6001mkⅡSR**(マーク) 本体標準価格 89,800円



シンセをはじめて内蔵しました。

デザイナーが、アートセンスに脱帽した。 **カラフルな15色細密カラーグラフィック。** 美しさ抜群のカラーグラフィック。640×200ドット(4色/15色中)または320×200ドット(15色)というクラス最高の本格派です。

助教授が、博覧強記に驚いた。 **大容量3.5インチディスク内蔵。** ぼう大なデータをすばやく処理できる3.5インチディスクドライブを1ドライブ内蔵。大容量320KB/ドライブの記憶力で、応用範囲を一挙に広げます。



NEC テレビパソコン

Mr. PC

新発売

- パーソナルコンピュータ(本体・キーボード)PC-6601SR 標準価格155,000円
- ディスプレイテレビPC-TV151 標準価格94,800円
- ボディカラー:ブラックメタリック/ワインレッド

NEC PERSONAL COMPUTER

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkII/PC-6000シリーズ PC-6001mkIISR/PC-6600シリーズ PC-6601/PC-6600シリーズ PC-6601SR/PC-8000シリーズ PC-8001mkII/PC-8200シリーズ/PC-8800シリーズ PC-8801mkII/PC-100シリーズ/PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801F/PC-9800シリーズ PC-9801m2/N5200モデル05mkII

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……☎(03)452-8000 ※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

CONTENTS MARCH 1985

88 特集
ロールプレイング ワールドへご招待
●ログインがキミたちを本当のRPGワールドへいざなうのだ
●絵ときでわかるウルトラ怪物・怪獣・妖怪その他大図鑑
●ロールプレイを生で感じる、実体験ビデオレビュー
●"THE BLACK ONYX"、"THE FIRE CRISTAL"特別レビュー
●連載RPG"NINJA"がいよいよスタート(PC-8801、FM-7)
●いしいひさいち考案のRPG"タブチくんの人生ゲーム"

118 誌上ロールプレイングゲーム堂々登場
サイコロ本"ミシュロンの罠"
全192ページで展開される本邦初公開の"サイコロ本"

120 ビデオゲーム通信
"スパルタンX"をロリーニョが解剖
●お待たせ! "ファミコン通信"がいよいよ連載開始
●「アライ感電す!」「あっぱれデンパ」など特別コラム

138 ラスタ・アキヤマ博士の
パソコン・ロボット実験室
今年流行するパソコン制御ロボットの傾向と対策編!

152 新井素子 VS 大原まり子 VS 久美沙織
女流SF作家のパソコン合戦
現代を代表する女流作家がパソコンを肴に語り合った!







SOFTLOG 4
今、このソフトが人気上昇中! パソコンソフトのホットな情報満載のコーナーです。
●SOFTLOG TOP 20
●BEST 5
●U.S.A. TOP 20
●読者が選ぶTOP 20
●SPOTLIGHT
●NEWSOFT

SOFTWARE REVIEW 16
このソフトのおもしろさは? 問題点は? 独自の視点で鋭く迫る、ソフト批評です。
●リザード(クリスタルソフト)
●エミーII(アスキー)
●スーパーシンセ(クロスメディア・ソフト)
●オホーツクに消ゆ(ログインソフト)
●仮面ライダー(バンダイ)
●サイキックシティ(GA夢)

DATALOG 177
新製品情報、新刊情報、新譜情報など、有用、重要、知ってて得するネタがいっぱい!
●NEW PRODUCTS
●BOOKS
●ULTRA BOX
●マイケル・ウォンのTOKYOランダム・アクセス

130 ログインの明るい映画館
今年公開のSF・ファンタジー映画
「2010年」、「ネバーエンディングストーリー」を大紹介

134 CGオリエンテーリング 第4回
CGを学ぶ学生たちに聞く

144 SFX――FRIENDS OF EARTH
細野晴臣vs御影雅良 特別対談

148 スターゲームデザイナー登場
森田和郎が辿るアルゴリズムの軌跡

158 歴史SFシミュレーションゲームシナリオ
豊田有恒の『異聞・白村江の戦い』

168 東洋随一のラリパッパエリア
ログイン編集部のもう1ヵ月、激公開!

209 第15回ログイン・ソフトウェア・グランプリ入選作品発表
PC-9801、PC-8801、FM-7版 "THE SPACE WARS"
スペースオペラ・シミュレーション
●映画館経営シミュレーション"MOVIE CITY"(PC-8801)
●怪獣コンストラクション付き"大怪獣げ〜む"(PC-8801)

164 海外Garbage Collection 日本人を紹介する日本研究書

166 安田均のアメリカゲーム事情 空手、富士山、忍者の世界

172 FAST FORWARD プリズナー 岬兄悟

174 電脳科学講座 涙ナミダの最終回はこれまでの総集編

304 EDITORIAL LOG







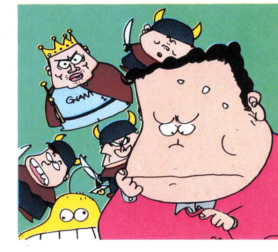
READERS' LOG 193

パズルコーナー、プレゼントコーナー、おたよりコーナーなど、読者が作る16ページです。
●INFORMATION
●鹿野司のBASIC講座
●ゲームメイキング相談室
●パズル　アンドロ探偵館
●OUT OF MEMORY
●プレゼント
●おたより
●アフターケア

LISTLOG 222

今月掲載したプログラムリストは、全部で7本。さっそく打ち込んで、たーっぷり遊んでみよう!
●NINJA――PC-8801(mkII)、FM-7
●THE SPACE WARS――PC-9801(E、F)、PC-8801(mkII)、FM-7
●MOVIE CITY――PC-8801(mkII)
●大怪獣げ〜む――PC-8801(mkII)

COVER デザイン/本間智嗣
イラスト/いしいひさいち



今月の表紙イラストは、いしいひさいち氏が描くタブチくん。評論家に転身した彼の人生は、いわゆるひとつのRPGです。

発行所　株式会社アスキー　〒107　東京都港区南青山5-11-5　住友南青山ビル　☎代表(03)486-7111
LOGIN Magazine COPYRIGHT MARCH 1985 by ASCII Corporation. 本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

SOFTLOG TOP 全国



ランク 今月	先月	ソフト名
1	1	野球狂
↑ 2	5	ファイヤークリスタル
↑ 3	10	ブラックオニクス
4	3	ちゃっくんぽっぷ
↑ 5	—	プラズマライン
6	4	ヴォルガード
7	2	ロードランナー※1
↑ 8	17	プロフェッショナル麻雀
9	9	ジャン狂※2
10	6	マリオブラザース スペシャル※3
11	8	ロードランナー※1
↑ 12	15	ドラゴン スレイヤー
↑ 13	20	タイムトンネル
↑ 14	18	ザース
15	7	ザ・コックピット
16	11	パンチボール マリオブラザース※2
↑ 17	—	新竹取物語
↑ 18	19	フラッピー
↑ 19	—	ボコスカウォーズ
↑ 20	—	マッピー

↑人気急上昇ソフト ↑ランクアップ

●全国TOP20は下記の機種を対象にしています。なお( )内は機種の略号。

PC-6001/mkII(PC60/II)
PC-6601(PC66)
PC-8001/mkII(PC80/II)
PC-8801/mkII(PC88/II)
PC-9801/F/E(PC98/F/E)
FM-7(FM7)
FM-8(FM8)
FM-11(FM11)
FM-77(FM77)
SMC-777(SMC777)
X1/D/C
MZ-700(MZ70)
MZ-1500(MZ15)
MZ-2000(MZ20)
MZ-2200(MZ22)
MZ-5500(MZ55)
MB-S1(S1)
BASICMASTER Level III(L3)
IBM5550(IBM55)
IBM-JX
MSX
PASOPIA7(PA7)

●SOFTLOG中、メディアには次の略号を使っています。

カセットテープ——T
3インチディスク——3D
3.5インチディスク——3.5D
5インチディスク——5D
5インチディスク(倍トラック)——5DD
8インチディスク——8D
クイックディスク——QD
カートリッジ——C

20

"野球狂"が1位をキープし、BPSのRPGが2、3位を占めた今月のベスト5。TOP20初登場で目立つのは、5位の"プラズマライン"ぐらいで、あとはTOP20内での入れ替わりばかり。ソフトハウスが冬ごもりしたような今月のTOP20なのでした。

メーカー名	機種名	価格(メディア)	種類
ハドソン	PC60Ⅱ、PC88、X1、X1D	4,000円(T)、6,800円(3D、5D)	
BPS	PC-8801	4,800円(T)、7,800円(5D)	
BPS	PC88、PC98、X1	5,800円(T)、7,800円(5D、5DD)、8,800円(8D)	
ニデコムキャリー	PC60Ⅱ、PC88、FM7、MZ22、MSX	3,800円～4,500円(T)、7,500円(5D)、4,800円(C)	
テクノソフト	PC60Ⅱ、PC66、PC88、FM7、FM77、X1、X1D、MZ22	4,800円(T)、6,900円(3D、3.5D、5D)	
デービーソフト	PC88、FM7、FM77、X1、MZ15、S1、MSX	4,200円(T)、4,500円(T)、6,800円(QD)、6,800円(3D、3.5D、5D)	
ソフトプロ	FM7、FM77、X1	4,800円(T)、5,800円(3.5D、5D)	
シャノアール	PC88、PC98F、PC98E、FM7、FM77、FM11	6,800円(5D、5DD)、7,200円(5DD、8D)、9,800円(8D)	
ハドソン	PC60Ⅱ、PC66、PC80Ⅱ、PC88、PC98、PC98F、FM7、X1、X1D、MZ22、MZ15、MZ55、PA7、S1、IBM55、MSX	4,000円(T)、6,800円(3D、5D)	
ハドソン	PC60Ⅱ、PC66、PC88、FM7、X1、X1D、MZ22、S1、SMC777	3,600円(T)、5,200円(3D)、5,800円(5D)	
システムソフト	PC60(32K)、PC60Ⅱ、PC66、PC80Ⅱ、PC88、PC98、PC98、PC98F、PC98E	4,800円(T)、6,800円(5D、5DD、8D)	
日本ファルコム	PC88、PC98F、FM7、FM77	4,800円(T)、7,200円(3.5D、5D)、8,700円(5DD)	
ポンドソフト	PC80Ⅱ、PC88、X1、MZ80K/C/12、MZ70/15	4,300円(T)、5,800円(5D)	
エニックス	PC88、PC98、FM7	3,800円(T)、5,800円(5D)	
コムパック	PC98、PC98F、PC98E、FM7、FM77、X1、MZ20、MZ15、L3	4,800円(T)、5,800円(5D)	
ハドソン	PC-60Ⅱ、PC66、PC88、FM7、X1、S1	3,600円(T)、5,800円(5D)	
ビクター音楽産業	FM-7、FM-77	9,800円(3.5D、5D)	
デービーソフト	PC60Ⅱ、PC66、PC88、PC98、FM7、FM77、X1、MZ15、MSX、IBM-JX	3,800円(T)、4,500円(T)、4,800円(QD)、6,800円(3D、3.5D、5D)、7,800円(3.5D)、8,800円(8D)	
アスキー	X1、MSX	3,800円(T)、4,800円(C)	
ナムコ	MSX	4,500円(C)	

〔1984年12月末日〕

●全国TOP20の集計は販売メーカーごとに行なっています。同名ソフトでも、販売メーカーが異なる場合には、集計に含まれません。

※1　同名ソフトはソニー(SMC-777用、MSX用)からも発売されています。

※2　SIが日立から発売されています。

※3　SIが日立から、SMC-777用がソニーから発売されています。

BEST 5



新作ソフトに首位を渡してなるものかとばかりに、まだまだがんばる野球狂

1 野球狂



●アクション　ハドソン
PC60II、PC88、X1、X1D



2位〝ファイヤークリスタル〟と競り合った結果、僅差で〝野球狂〟が首位を守りきった。実にしぶとい。二枚腰である。野球狂に限らず、ハドソンのソフトは上位に上がってくると、人気が長続きする。ユーザーを裏切らない、しっかりしたソフト作りの結果が順位に表われた、と言えるだろう。

思えばこれまでにも野球ゲームはいくつかあった。だがそのどれもが、ベスト5に入るほどの人気には至っていない。いったいそれらと野球狂には、どんな違いがあるのだろう。

第1の違いは、その操作性だ。送球するにも打つにも、また走るにも、キーをひとつ押すだけでいい。実に「アクションゲームしてる」のだ。

第2はキャラクター。当世はやりの丸っこい9つ子(？)のキャラクターが、グランドをチマチマ走る姿は、とてもカワイイ。これも、これまでのストラテジックな野球ゲームには見られなかったことだ。

第3はプレイヤーキャラクターのデータ。他の野球ゲームには打率から長打率、守備率まで、こと細かにデータを載せているものもあるが、このソフトは打率だけに絞っている。各選手に個性を持たせつつ、あくまでアクション仕立てにしてあるのだ。

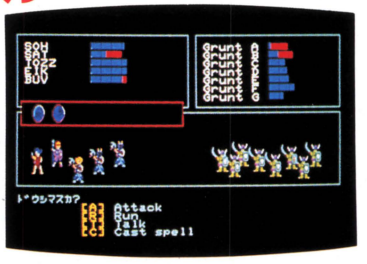
これらの要素が他の野球ゲームを引き離し、大人気を博した理由だ。手軽に楽しめ、多少の作戦も考えられるプロ野球ゲーム。野球狂で友達とオープン戦を開き、今年の順位を占なってみるというのはいかがでしょう。

※画面写真はPC-8801版

2 ファイヤークリスタル



●ロールプレイング　BPS
PC-8801



1カ月の修業を積んで、堂々2位にレベルアップ

先月5位の〝ファイヤークリスタル〟が、3位、4位のソフトを倒し、RPGで初めて2位の座についた。この順位は〝ブラックオニクス〟をプレイしたファンの期待の大きさを、そのまま表わしているようだ。

ファイヤークリスタルは、3位〝ブラックオニクス〟の続編。前作の操作性の良さや見やすい画面レイアウトを受けつぎつつ、ファン待望の〝魔法〟という要素が加えられている。使える魔法の数は、最高で28種類！　それもモンスターを倒すための魔法だけでなく、味方の鎧や剣を強くする魔法や、秘密のドアを見つけ出す魔法まである。数だけでなく、中身の伴った品ぞろえと言えそうだ(？)。だが、いくら魔法を知っていても、使い方を間違えては意味がない。どの敵にどの魔法が効くかを覚えることが重要なのだ。

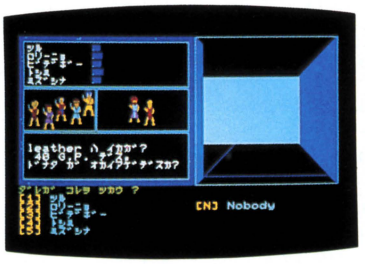
TOP20という迷宮(ダンジョン)の階段を着実に上がってきたが、果たして最上階までたどり着くことができるだろうか。乞う、御期待！

※画面写真はPC-8801版



3 ブラックオニクス

●ロールプレイング　BPS
PC88、PC98、X1



ヒットポイント回復で3位再浮上の勇士たち！

〝ファイヤークリスタル〟が発売されて、その正編である〝ブラックオニクス〟もベスト5に復帰を果たした。大河ロールプレイングゲームの感を呈してきたこのシリーズを2作とも手に入れて、気持ちも新たに挑戦しようという人が多いのだろう。

日本初の本格ロールプレイングということで、〝ウィザードリィ〟と比較されることの多いブラックオニクスだが、実際にはかなりの相違点がある。

ブラックオニクスはウィザードリィにくらべて、ゲーム進行はとても簡単で、初心者でもすぐに楽しめるようになっている。面倒クサい手順をスッパリ取り去ってしまったところに、このソフトの独創性を感じるのだ。そしてそれがゲームそのものを、よりいっそう面白くしているから二重丸モノなのだ。

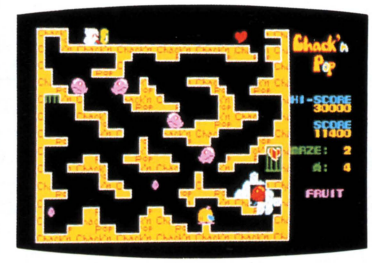
次々とおそいかかる怪物に手を焼いているキミ。キミも早くブラックオニクスを探し出し、続編〝ファイヤークリスタル〟に挑戦できることを祈る！

※画面写真はPC-8801版



4 ちゃっくんぽっぷ

●アクション　ニデコムキャリー
PC60II、PC88、FM7、MZ22、MSX



愛の使者ちゃっくんは、愛で地球を救うのだ！

ビデオゲームからの移植版である〝ちゃっくんぽっぷ〟は、もとはと言えばパソコンゲームだったって知ってるかい？　だからこの〝ちゃっくん〟は、言うならば、故郷にニシキを飾ったってとこなのだ。

基本操作はテンキーで上下左右に〝ちゃっくん〟を移動させるのと、Z、Xキーで左右に爆弾を落とすふたつだけ。イジワルもんすたをやっつけつつ、オリに閉じこめられたハートを取り返せば1面クリア。高得点を狙うには、一度に2匹のもんすたを倒してボーナスフルーツを食べること。また、ときどき出現するスーパーハートを食べると、無敵の〝スーパーちゃっくん〟に変身できる。そうすればもんすたなんか怖くない。

画面から受けるジミな印象とはうらはらに、遊び込めば遊び込むほど味の出てくるゲームなのだ。キミも上級テクニックを早くマスターして、〝ちゃっくん〟と〝Missちゃっくん〟の恋を成就させてあげようねっ！

※画面写真はPC-8801版



5 プラズマライン

●アクション　テクノソフト
PC60II、PC66、PC88、FM7、FM77、X1、X1D、MZ22



5億宇宙キロメートルかなたのゴールをめざせ

ベスト5初登場の〝プラズマライン〟は新感覚スペースレースゲームだ。

宇宙暦2384年。全宇宙規模で行なわれるレース〝プラズマライン〟は、スターシップを使ったレースのなかでも絶大な人気を誇っていた。プレイヤーは地球代表のレーサーとなり、ライバルチームの妨害をさけながら、小惑星帯のなかにあるチェックポイントを次々とクリアしてゴールをめざすのだ。

3Dの画面表示もさることながら、その回りをとりまく計器類がすごい。14項目にわたるあらゆる情報が、ひと目で読み取れるのだ。英語表示もそれっぽくていい。敵接近時のワーニングランプの点滅なども、コックピットの雰囲気満点だ。

このゲームの一番楽しい遊び方は、完璧にスペースシップの乗員になりきって、本当に操縦しているつもりで遊ぶことだ。その前には37ページにもわたるマニュアルを、よーく読んでおくことが肝心。

※画面写真はX1版

U.S.A. TOP20

人気急上昇　ランクアップ

ランク 今月	先月	ソフト名	メーカー名	機種	価格	種類
1	1	フライト・シミュレーターII	Sublogic	AT、C64、AP	$49.95	シミュレーション
2	2	フライト・シミュレーター	Microsoft	IBM-PC、PCjr	$44.95	シミュレーション
3	3	サーゴンIII	Hayden Software	AP、C64、IBM、MAC	$49.95	テーブルゲーム
↑ 4	—	ヒッチハイカーズ・ガイド・トゥ・ザ・ギャラクシー	Infocom	MAC、AT、C64、IBM、AP	$39.95	アドベンチャー
5	4	ゾークI	Infocom	AP、DEC、IBM、AT、MAC、TIP、CP/M	$39.95	アドベンチャー
↑ 6	13	ロードランナー	Brouderbund	AT、C64、IBM、AP、MAC	$34.95(MAC) $39.95(その他)	アクション パズル
↑ 7	—	チャンピオンシップ・ロードランナー	Brouderbund	AP、C64	$34.95	アクション パズル
8	8	ミリオネア	Bluechip Software	MAC、AP、C64、IBM、AT	$59.95	シミュレーション
↑ 9	10	トリビア・フィーバー	Professional Software	C64、AP、IBM、PCjr	$39.95	ツール
10	5	ウィザードリィ	Sir-tech Software	IBM、AP	$49.95	ロールプレイング
↑ 11	14	ゾークII	Infocom	TRS、DEC、IBM、AP、AT、CP/M、TIP、MAC	$49.95(MAC) $39.95(その他)	アドベンチャー
12	6	ウルティマIII	Origin Systems	AP、AT、IBM、C64	$54.95	ロールプレイング
↑ 13	18	ゾークIII	Infocom	IBM、AP、TRS、MAC、DEC、AT、CP/M、TIP、C64	$49.95	アドベンチャー
14	11	カットスローツ	Infocom	IBM、AP、MAC、AT	$39.95	アドベンチャー
↑ 15	—	トランシルバニア	Penguin Software	AP、C64、MAC	$39.95(MAC) $29.95(その他)	アドベンチャー
16	15	デッドライン	Infocom	DEC、IBM、AT、C64、CP/M、TIP、MAC、AP	$39.95(MAC) $49.95(その他)	アドベンチャー
17	9	サマーゲームス	Epyx	AP、C64、AT	$40.00	アクション
↑ 18	—	ソーサラー	Infocom	C64、MAC、TRS、AT、IBM、AP	$39.95(MAC) $49.95(その他)	アドベンチャー
19	7	フロッガー	Sierra On-Line	IBM、AT、AP、C64、VIC、MAC	$39.95(MAC) $34.95(その他)	アクション
↑ 20	—	プラネットフォール	Infocom	MAC、TIP、IBM、CP/M、AP、TRS、DEC、AT、C64	$39.95(MAC) $49.95(その他)	アドベンチャー

〔Softsel　1984年12月3日版〕



〝ロードランナー〟と〝チャンピオンシップ・ロードランナー〟の兄弟ソフトが、肩を並べて6位、7位に上がってきた。Broderbund社は、去年1年間、ロードランナー関連でいったいどれくらい儲けたのだろう？　確定申告の時期が近づいているだけに、人ごとながら気になります。

儲けていると言えば、作ったソフトのほとんどがTOP 20に入っているInfocom社も気になる。今月は下世話な話題ばかりでゴメンナサイ。

SOFTSEL特約

SOFTLOG U.S.A. TOP 20は、アメリカのSoftsel社から送られてくる、SOFTSEL HOT LIST RECREATION部門の上位20位を掲載している。

●表中、機種名には次のような略称を使っている場合があります。

Apple II	→AP	ATARI 400/800	→AT
Apple IIc	→APc	VIC-1001	→VIC
Macintosh	→MAC	Commodore 64	→C64
IBM-PCjr	→PCjr	TI Professional Computer	→TIP
IBM-PC	→IBM	DEC RAINBOW	→DEC



1 フライト・シミュレーターII

●シミュレーション　Sublogic
AT、C64、AP



1位に出てきて丸1年。異常人気はいつまで続く

ハイ、そうです。今月もU.S.A. TOP 20の1位は、予想どおり〝フライト・シミュレーターII〟でした。もう1位の座は、このソフトの指定席に決まってしまったようなもんですナ。

冗談はさておき、1984年4月号で1位になって以来、8月号で3位まで落ちたことを除くと、丸1年トップの座を堅持している。いわば今月は、輝かしい1周年記念というわけだ。しかし、Softselのチャートに登場してから1位になるまでには、つらく長い1年間があった。ログインでは20位までしか掲載していないが、Softselのチャートでは30位までのランキングと、そこに滞在(?)している期間（週単位）も掲載されている。それを見ると、このソフトの滞在期間は101週間。1位になった1年間＝52週間を引くと、実に49週間もの間、陽の目を見ることができなかったわけだ。そのかわり、1位の座に着くや否や、もう動くものかとドーンと腰を落ちつけてしまったようである。

※画面写真はApple II版



2 フライト・シミュレーター

●シミュレーション　Microsoft
IBM-PC、PCjr



IBM-JXに乗って、日本上空にもやって来る!?

今まで、日本ではめったにお目にかかれなかった〝フライト・シミュレーター〟が、簡単に手に入るようになった！　IBM-JXには3つのモードがあって、英文カートリッジモードにすると、IBM-PCジュニアのソフトが走る(英文カートリッジが必要)。そこで、コンピューターランド・ジャパンでは、IBM-JXで走るPCジュニアのソフトの販売を始めたのだ。

まずは第1弾として、ゲーム、教育、ビジネスなど、20数点のソフトを発売開始。5インチ・ディスクのソフトでは、もちろん5インチ・ディスクドライブが必要だが、ただひとつの例外がフライト・シミュレーター。このソフトを買うと、お店で3.5インチのディスクのコピーを作ってくれるのだ（ソフトの価格が16,000円で、これに3.5インチディスクの実費として1,700円必要)。

興味がある人は、さっそくコンピューターランド・ジャパンに行ってみてください！

※画面写真はIBM-PC版



3 サーゴンIII

●テーブルゲーム　Hayden Software
AP、C64、IBM、MAC



マイクロコンピュータ・チェスのプロの「お師匠様」

チェスプログラムは、強くなければ意味がない。CP/Mによるチェスプログラムが、長年マイクロコンピュータ・チェス・トーナメントのチャンピオンだったサーゴンIIを敗った後、その巻き返しをはかって制作されたサーゴンIIIは、今日、世界最強クラスのマイクロコンピュータ・チェスプログラムと言えるだろう。

強いばかりではない。プログラムディスクと、もう1枚あるデータディスクには、豊富なチェスプロブレム(練習問題)や、歴史的なチェスの名局が、多く記録されている。

チェスマニアの、常に手元に置いておきたい資料であると同時に、サーゴンIIIは初心者のトレーニング用ソフトとしても、最適である。

初心者だから、弱いソフトから勉強するというのは間違い。ちゃんとした、プロの先生についてこそ、実のある修業ができる。初心者からマニアまで、フルに楽しめるソフトだ。

※画面写真はApple II版

Sales TOP20

まちだ東急百貨店マイコン売り場

ランク	ソフト名	メーカー名
1	★ベースボール	松下電器産業
2	野球狂	ハドソン
3	ゼビウス	電波新聞社
4	マッピー	ナムコ
5	ファイヤークリスタル	BPS
6	★ロードランナー	ソニー
7	3Dゴルフシミュレーション	T&E ソフト
8	マリオブラザース	ハドソン
9	エギー	ポーステック
10	ヴォルガード	デービーソフト
11	パイナップリン	ZAP
12	サラダの国のトマト姫	ハドソン
13	AX-9	アスキー
14	ベストナインプロ野球	アスキー
15	エグゾアII	アスキー
16	けっきょく南極大冒険	コナミ
17	ハイパーオリンピック1	コナミ
18	キーストンケーパーズ	ポニー
19	SASA	アスキー
20	チョップリフター	システムソフト

★印は竹嶋さんの注目ソフト　〔12月分売り上げ〕



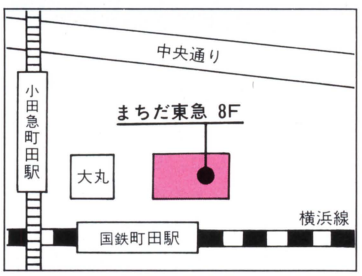
▲売り場担当の竹嶋さん（中央）は元気に、前野さん（左）は親切丁寧に応対してくれる。

町田は東京、横浜のベッドタウン。小田急線と国鉄横浜線が交わり、駅前にはいくつものデパートが立ち並んでいる。今回訪れたのはそのなかのひとつ、〝まちだ東急百貨店マイコン売り場〟だ。

このマイコンショップはデパート内にあるため、お客さんは学校帰りの小、中学生や家族連れが大半を占めている。TOP20にもその客層が反映され、1位はMSXの〝ベースボール〟。〝ゼビウス〟や〝野球狂〟も健闘しているが、やはりメインはMSX。20位以内に、なんと8本ものMSXソフトが入っているのだ。

新作ソフトならなんでもそろうこのお店。ショッピングのついで(？)にでも、ちょっとのぞいていかないかい。

問い合わせ先
●〒194 東京都町田市原町田6-9-7
☎0427-28-2371
●営業時間　10:00～18:00／水曜定休



投票総数＝11,563　★12月20日現在

読者が選ぶ TOP20

人気急上昇　ランクアップ

順位	ソフト名(メーカー名)	得票数	今月まで	先月まで
1	ブラックオニクス(BPS)	1,072	957	
2	ロードランナー(システムソフト)	658	590	
3	ゼビウス(電波新聞社)	496	452	
4	ニュートロン(エニックス)	426	412	
5	サンダー・フォース(テクノソフト)	367	365	
6	タイニー・ゼビウス(電波新聞社)	275	274	
7	アルフォス(エニックス)	273	265	
8	デゼニランド(ハドソン)	270	257	
9	惑星メフィウス(T&Eソフト)	260	257	
↑10	ウィザードリィ(Sir-Tech)	248	226	
11	信長の野望(光栄)	247	232	
12	フラッピー(デービーソフト)	234	219	
13	ドア・ドア(エニックス)	218	211	
↑14	野球狂(ハドソン)	195	158	
15	ロードランナー(ブローダーバンド)	188	183	
16	AX-5(アスキー)	184	179	
↑17	ちゃっくんぽっぷ(タイトー)	176	101	
↑18	サラダの国のトマト姫(ハドソン)	170	148	
19	ジェルダ(キャリーラボ)	163	162	
↑20	ヴォルガード(デービーソフト)	163	126	

タイトーの〝ちゃっくんぽっぷ〟とデービーソフトの〝ヴォルガード〟がTOP20に入って来た。さて、来月の最終結果の行方は!?　いよいよ大詰めです。

SOFTLOG TOP 20 調査協力店リスト

●(株)紀伊國屋書店札幌店☎011-231-2131　●九十九電機(株)札幌1号店☎011-241-2299　●バグハウス札幌☎011-261-5451　●ハドソン・メディア札幌☎011-281-1151　●SYSTEM INN宝文堂☎011-511-9234　●庄子デンキ コンピュータ・中央☎0222-24-5591　●アペックスinざらんど☎0245-22-2977　●(株)コム☎03-251-1523　●ヤマギワ(株)テクニカ店☎03-253-0121　●ラオックス コンピュータ メディア☎03-253-0121　●真光無線(株)☎03-255-0450　●シスペック(株)ラジカン コーヨー店☎03-255-6504　●マイコンセンターRAM☎03-255-7846　●ADOマイコン・ブックショップ☎03-255-9515　●マイコンショップPulse☎03-255-9785　●第一家電C&Qあきはばら☎03-258-4101　●パイナップル6502☎03-294-6502　●マイコンショップCSK新宿西口店☎03-342-1901　●YDKシステムセンター☎03-342-2441　●コンピュータプラザNOA☎03-463-9451　●J&P渋谷店☎03-496-4141　●マイコン・ベース銀座☎03-535-3381　●まちだ東急百貨店マイコン売り場☎0427-28-2371　●J&P栄電社 SAKAE NOVA店☎052-261-9201　●カトー無線本店☎052-262-6471　●九十九電機(株)名古屋店☎052-263-1655　☎パソコンショップ コムロード☎052-263-5828　●(株)ダイツー☎06-344-5150　●プランタンなんばメディア・パム☎06-633-0077　●J&Pテクノランド☎06-644-1413　●パスカル高槻店☎0726-82-7634　●カホマイコンセンター☎092-714-5155　●システムソフト福岡☎092-714-6254　●ベスト・マイコン福岡店☎092-781-7131

日本、アメリカの
注目ソフトを
紹介する



Spot light

日本12位

過去へ未来へ時間を旅し、悪のダナークやっつけろ!

タイムトンネル

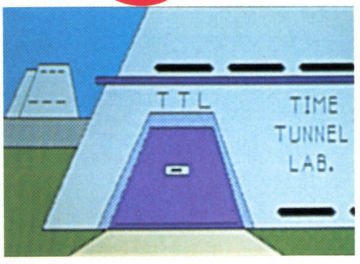
アドベンチャー　ボンドソフト
PC80Ⅱ、PC88、X1、MZ80K/C/12、MZ70/15

今月12位に入った〝タイムトンネル〟は、以前発売された〝タイムシークレット〟の続編にあたるＳＦアドベンチャーゲームだ。ストーリーは前作から続いているが、このソフト、単独でもプレイすることができる。



未知の侵略者ダナーク人を倒すため、歴史をさ迷い、強力な武器を探し出し、宇宙へと旅立ったプレイヤーは、不運にも隕石と衝突。せっかくの武器を手放し、命からがら惑星ベガサイトに不時着したのだった——。これが前作のストーリーだ。今回も目的は変わらない。タイムトンネルを使って時空間を旅し、必要な武器を手に入れ、凶悪なダナーク人をやっつけるのだ。

コマンド入力方法は、前作と同じくカナ入力。一般的な「動詞」＋（プラス）「名詞」の形式だが、移動方向や「ミル」、「トル」などの使用頻度の高い語句がファンクションキーに登録されているため、素速く入力できる。



グラフィックの描画速度は若干遅い。だが画面が140面もあり、しかも登場人物が多い。「次は何が出てくるのだろう」と、プレイヤーは次の面に対する期待感で飽きることはないだろう。

このゲームの結末は、プレイヤーの行動しだいで変わる〝マルチ・エンディング方式〟。だから本来の結末、ダナーク人打倒を果たすまで、何度も楽しむことができそうだ。

※画面写真はPC-8801版

日本13位

最終兵器オリオンを破壊し、二度と起こすな悲惨な戦い

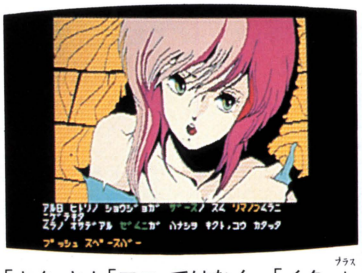
ザース

アドベンチャー　エニックス
PC88、PC98、FM7

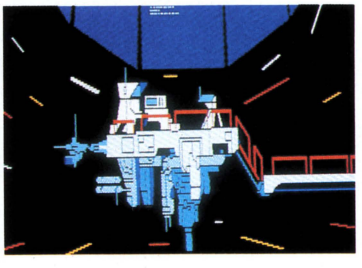
13位の〝ザース〟も、〝タイムトンネル〟同様、ＳＦアドベンチャーゲームだ。

21世紀末、知能宇宙兵器オリオンが何者かに悪用され、地球に最終戦争が起きた。かろうじて生き残った少数の人類は各地に村を作り、平和に暮らしていた。しかし、戦争の根源であるオリオンは、まだ月で動き続けている。それを知ったザース（プレイヤー）は、二度と戦争が起こらないようにオリオンを破壊してしまおう、と心に決めたのだった……。

敵が強大なだけに、ひとりで目的を達成するのは不可能だ。いろいろなところを歩き回り、まず仲間を集めよう。この場所の移動方法が斬新だ。従来の「キタ」とか「マエ」ではなく、「イク」＋（プラス）「地名」で移動するのだ。だからグルグルと歩き回っていて、ある場所に引き返す必要が出てきたときにも、一発でそこに戻れる。これは便利だ。



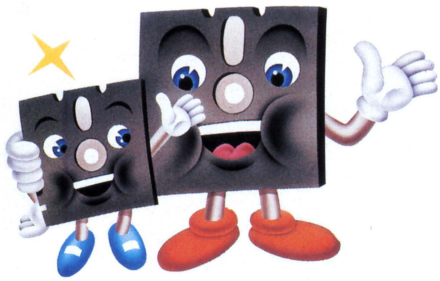
グラフィックの良さも特筆モノ。全編アニメ一色のデザインなのだ。女の子キャラはもちろん、マクロス風、バイファム風のバトルスーツやメカがふんだんに登場する。そして、そのデザインを生かすために、思いっきり中間色が使われている。そのために描画速度は遅いが、画面をひと目見ると、その凝りように「これはスゴイ！」と納得してしまうはずだ。



アニメ的なグラフィックとＳＦ風のストーリーで、アニメファンのマイコン少年に支持された〝ザース〟の人気は、まだまだ上がりそう。そのうち、オリジナルのセル画を描くファンが出てきそうな勢いだ。

※画面写真はFM-7版

NewSoft

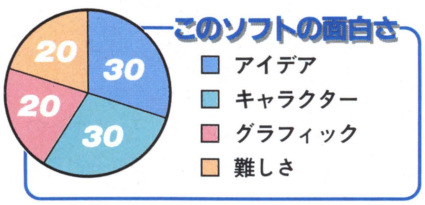


今月の呼び物ニューソフトは〝ハイドライド〟と〝ファンタジアン〟の2本。どちらも新傾向のロールプレイングだ。TOP20への進出も、時間の問題だろう。

ハイドライド　悪魔の土地を突き進み、ファンタスティックに王女救出！



ロールプレイング　PC-8801
6,800円(5D)、4,800円(T)
T&Eソフト



〝ハイドライド〟は基本的にはロールプレイングゲームだが、アクションゲームの要素とアドベンチャーゲーム的な謎の物語が大幅に盛り込まれている。一風変わったソフトだ。

主人公は勇敢な若者、ジム。彼は、悪魔バラリスに乗っ取られた妖精の国へやってきた。ジムの持つパラメータは生命力、腕力、経験値の3種類。敵を倒して経験値が増せば、生命力、腕力ともに上昇する。ゲームの目的は妖精の国のプリンセス、アンを救出すること。そのためには、この国に巣くう敵たちを倒さなくてはならない。

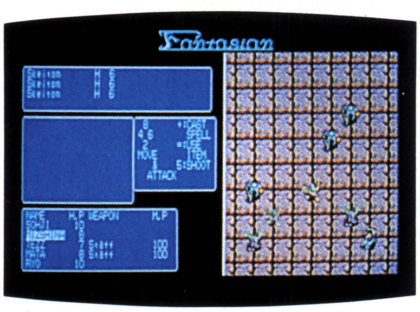
出現する敵はローパー、ゴブリン、ドラゴンなど。スペースバーでアタックとディフェンスの2態を変えながら戦うのがミソだ。が、敵の種類により攻略法が違う、と難しい設定になっている。ジムが受けたダメージは草地でじっとしていると回復する。森や迷路状の敵の巣で戦う場合など、キーをうまく操って草地に出る敏捷さも必要だ。

そしてアドベンチャーゲーム的なのが宝物探し。王国の平和を保つ3種の宝石や魔法のアイテム、武器などがアチコチに隠されている。これらを探し出さないと、悪魔や敵を倒せない。フツーのRPGではないのだ。

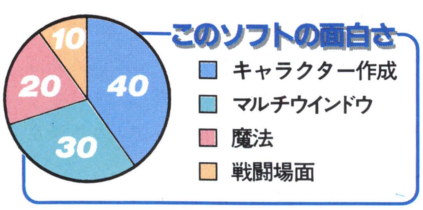
構造的にはビデオゲームの〝THE TOWER OF DRUAGA〟に似ているようだ。グラフィックは美しいが、敵が少々強すぎる。



ファンタジアン　マルチウインドウ機能付きの大河RPGが登場したぞ！



ロールプレイング　PC-8801
5 800円(T)、7,800円(5D)
クリスタルソフト



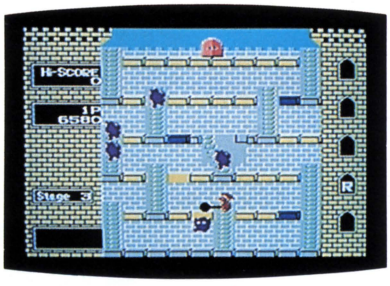
〝夢幻の心臓〟で名を上げたクリスタルソフトが、またまた新しいRPGを生み出した。それが〝ファンタジアン〟だ。

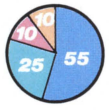
平和の地ルイザードを、恐怖と絶望の淵に陥れた魔王ビルアデス。暗い迷宮の奥にひそむこの魔王を倒し、ルイザードを元の平和の園に戻すことが、勇者であるキミの使命だ。まずキャラクター作りから始める。〝ファンタジアン〟では、20人ものキャラクターを作ることができるのだ。そして、そのなかから5人のパーティを結成。キャラクターは、名前と性別のほかに、種族や職業まで選ぶことができる。本格的なキャラクター設定ができるRPGソフトなのだ。武器や防具などを買いそろえたら、迷宮に向けて、いざ出陣だ。

迷宮内は3D迷路で表示され、敵に出会うと戦闘画面に切り換わる。戦闘画面では敵と味方が向きあって、魔法をかけたり殴り合ったりする。この戦いに勝てば、いくらかの金貨と経験値が与えられる。運が良ければマジック・アイテムが手に入ることもある。また、戦いで傷ついたキャラクターがいれば、魔法を使うか地上の寺院で治してやればいい。

キャラクター作りから迷宮の探索、魔法など、ゲーム全体が〝ウィザードリィ〟によく似ている。また戦闘場面は〝ウルティマIII〟にそっくり。だが、マルチウインドウを使っての見やすいメッセージ出力やテンキー部だけでできるコマンド入力など、オリジナルの新しいアイデアも見のがせない。なかなかの意欲作だ。

Mr.DO!vsユニコーンズ　僕らのヒーロー、DOおじさんが帰ってきた！





アクション　MSX
4,500円(C)
ソニー

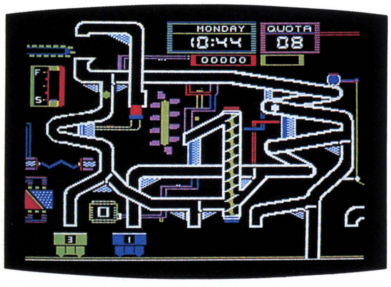
■キャラクター ■懐しさ ■スピード感 ■グラフィック

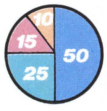
ビデオゲーム界のいぶし銀、隠れた人気キャラクターMr.DO。あの幻のMr.DO 3部作の第2作目にあたる〝Mr.DO！vs ユニコーンズ〟がMSXームになって、僕らの目の前に蘇ったのだ！

ゲームの舞台は、6階建てのレンガのお屋敷。そこに出没するイタズラなユニコーンを退治することが目的だ。Mr.DOの武器は、大きなハンマー。1面、2面では、コイツで直接ユニコーンを殴ればいい。でも、3面以降は床のブロックを叩いて、敵の頭上に落とさなければならないのだからタチが悪い。ぐずぐずしてると敵は緑に、そして青に変色し、1匹が2匹に、2匹が4匹にと最高8匹に分裂して追ってくるのだ！そうなる前にクリアするのがカシコいやり方。そのためには指先だけでなく、頭を使うこともお忘れなく。

楽しいBGMやボーナスポイントもオリジナルそのままに移植されている。だからジョイスティックでプレイすると、ついあの頃が懐しくなってしまうのだ。

ガムボール　出世夢みてガムの選別。はぁ、今日の仕事はきつかった





アクション　PC-8801
6,800円(5D)
エニックス

■忙しさ ■出世の楽しさ ■キャラクター ■演出

ブローダーボンド社のちょっと変わったアクションゲーム〝ガムボール〟が日本のパソコンに移植された。

ここは、とあるガムボール工場。その工場の社員となったキミの仕事は、製造されたガムボールを、その色ごとに決められたトロッコに選り分けること。そのために、複雑に入り組んだパイプの途中にある弁とトロッコを同時に操作しなければならない。もし間違った色のガムボールをトロッコに積んでしまうと、親方が飛んできてトロッコをひっくり返してしまうのだ。

就業時間は朝の8時半から夕方の5時まで。月曜日には工員でスタートし、ノルマを達成すると、主任、工場長と出世する。仕事が終わるとわが家に戻るのだが、ほったて小屋だった家が、出世するに従って建て増しされ、どんどん立派になっていくからおもしろい。心憎いばかりの演出だ。

単純なのに気の抜けない〝ガムボール〟は不思議な魅力を持つソフト。誰でも夢中になれること受けあいだ。

タイムゾーン　時を越え、山越え、街越え、宇宙まで悪人退治の時間旅行だ





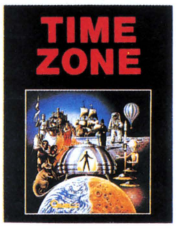
アドベンチャー　FM-7
19,800円(5D)
スター・クラフト

■壮大さ ■移植のうまさ ■グラフィック ■物語

ディスク8枚組。タイムマシンで時間と空間を移動する、超大作のアドベンチャーゲーム。AppleIIからの移植版だ(アメリカでは1981年発表)。

〝タイムゾーン〟は大きくわけて2つの部分から構成されている。地球侵略を企むネブロン星での冒険の部分と、そのために地球で武器や道具をかき集める部分だ。最終的にはネブロン星人を倒すことが目的だ。

地球上では紀元前4億年から2085年の間の8つの時代へ飛ぶことができる。場所もアメリカ、エジプト、日本などと豊富だ。アラビアの商人から買い取った物や、南極で手に入れた品々など、数々の用具を準備万たん整えてネブロン星へ乗り込んでもよし。ネブロン星に行き、地球にときどき戻って必要物を調達するのもよし。



冒険手段はさまざま。じっくり考えてスルメのように楽しむ大ソフトだ。PC-8801用、PC-9801/E/F用もある。

チョロQ　ウイリー走行もできる、小さいけれど強いぞチョロQ！





アクション　MSX
4,800円(C)
ニデコ

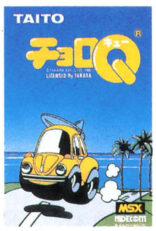
■楽しさ ■BGM ■アイデア ■キャラクター

プレイヤーはキャリアにサーフボードを載せた、格好いいチョロQビートル。仲間のチョロQを組み立てるのがお仕事だ。組み立て工場の広さは2画面分あり、横にスクロールする。幾層かに分かれたフロアの両端にあるのがチョロQのパーツで、これをシャーシ、チョロQゼンマイ、ボディの順に1階へ落とせば完成だ。

そして敵もいる。ちょっと小心者のハイラックス4WD。しつこく追ってくるビッグチョロQ。一番嫌な野郎が、大砲で攻撃してくるフンクワーゲン。ジャンプして敵を潰しつつ、パーツを落っことすのだ。

フロアは滑りやすく、チョロQビートルは急に止まることはできない。ジャンプして上のフロアへ飛び移るときなど、そのタイミングが難しい。敵にぶつからずフロアを走り回るには、テクニックを磨く必要がありそうだ。

人気商品をゲームの主人公にした、愉快なソフトだ。



コナミのハイパーオリンピック'84[1]　指先のテクニシャンを目指せ！





アクション　X1
4,800円(T)、6,800円(5D)
デービーソフト

■移植のうまさ ■グラフィック ■BGM ■楽しさ

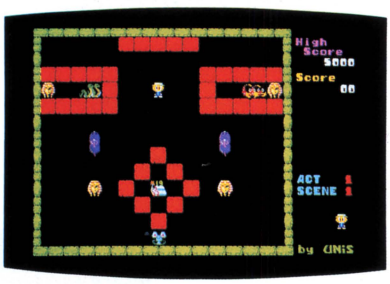
〝ハイパースポーツ〟に続くビデオゲームからの移植ソフトがこれ。競技種目は水泳、クレー射撃、跳馬、アーチェリーの4種。残りの3種目は〝ハイパーオリンピック'84[2]〟に収められる予定だ。

最初に登場するのは水泳。100メートルを基準記録内で泳ぎきるのだ。ボタン（カーソルキー）をたたいて腕を回転させ、途中で息つぎをする。ジョイスティックがあれば、2人同時に楽しめる競技だ。

これをクリヤすると、クレー射撃となる。画面の左右から円盤が飛び出し、照準に入ったらボタンを押す。照準が2つあるので大忙しだ。そして跳馬。思い切りよく踏み切って、空中で何度も回転できれば高得点が得られる。最後はアーチェリー。風向き、風力、狙うときの角度、撃つタイミングが関係する、難儀な種目だ。コナミから発売中のMSX用ハイパーショットも使用可能だ。



スニップ スナップ　神様守るため、ブロック押して爆弾処理作業だ





パズル　FM-7
3,600円(T)
ユニバーサルOA機器販売

■難しさ ■意地の悪さ ■画面数 ■BGM

全200面。時間制限のある、大変難しいパズルゲームだ。

ゲームの舞台はカソ教の総本山カソ・ルー神殿。神殿内におかれた時限爆弾を安全に処理しなくてはならない。時限爆弾の上下左右を8個のブロックで囲み爆発させれば、処理は完了だ。ところが、ブロックを1個動かすと、ほかのブロックも連動して動いてしまう。かなり意地悪な設定をしてある。

神殿内にはヘビやさそり、ネズミなどもウヨウヨしている。敵にふれると一巻の終り。作業は危険を極めている。そして一層難しくしているのが、ツタンカーメンの置物。いくつもあって絶対に動かない。だが、ブロックとの間に敵をはさんで、敵を潰すのに絶好の代物でもある。要は、頭の使いようなのだ。

BGMが面白く、オリエンタルな雰囲気が漂っている。ただ、キー操作がやりにくいのが残念だった。



ACTION

エフォームン システムソフト	PC-6001(32K) 4,000円(T)	システムソフトが放つ、久々のオリジナル・スペースシューティングゲーム。女性だけの手で作られた、いわくありげなソフトなのだ。
F2グランプリ キャリーラボ	PC60II、PC88、PC98、FM7、XI、MZ22/20、IBM-JX 4,200円(T)、6,800円(3.5D)、6,400円(5D)	おなじみ、カーレース・ゲームの3D版登場。今までに味わえなかった臨場感で興奮倍増！うれしいコンストラクション・キット付きだ。
ラリパッパ野球団 HOT・B	PC-8001mkII 3,800円	不良の心の病を治すために立ちあがった野球部のキャプテン。不良のナイフにノックで立ち向かい、見事更生させることができるかな？
トンキー SPS	PC-8801 5,800円(5D)	ハム作りのケンネおじさんが、たくさんの子豚を連れ去った。すわ、一大事！　それ行けトンキー、仲間を救わなくちゃいけないぞ！
ミスターウインキー ウインキーソフト	PC-8801 4,500円(T)、6,800円(5D)	おいらはニヒルな荒野のガンマン。でも本当の仕事は荷物番。ロバの背にある荷物を盗むやつは、自慢のガンで倒してやるぜ！
アーリーキャッツ コトブキ工学研究所	PC-8801、IBM-JX 6,800円(3.5D、5D)	いたずらネコが、横町に現われた。ネズミは騒ぐは、鳥は鳴き出すはと、町はもう大騒ぎ。メチャクチャ愉快で楽しいゲームなのだ。
ブルーフォックス エニックス	FM-7 4,800円(T)	ワイヤーフレームの3D画像を駆使した、迫力シューティングゲーム。敵キャラクターに個性があって、見ているだけで楽しい。
スナップ・スニップ ユニバーサルOA機器販売	FM-7 3,600円(T)	神殿に仕掛けられた爆弾に触れずに、ブロックで八方を囲んで爆発させるパズル的アクションゲーム。時間は待ってくれないゾ！
SENJYO ソニー	MSX 4,800円(C)	同名のビデオゲームの移植版。照準を合わせ、レーザーを撃つシューティングゲームだ。ただオリジナルのカラーが出ていないのが残念！
ザイゾログ ニデコムキャリー	MSX 4,800円(C)	起伏のあるフィールドで慣性を利用して、エネルギーステーションにコンタクトしていく。ちょっと変わったアクションゲームだ。

ADVENTURE

テラ4001 T&Eソフト	PC60II、FM7、FM77 4,800円(T)、6,800円(3.5D、5D)	"惑星メフィウス"、"暗黒星雲"と続いてきた"スターアーサー伝説"の完結編。3作にわたる大いなる謎が、いま解き明かされる！
アゲイン エニックス	PC-8801、FM-7 5,800円(5D)	ロールプレイ、シミュレーション、パズルの要素をミックスした、不思議なアドベンチャー。高速グラフィックで描かれる200画面に注目！
ウォーリー マイクロキャビン	XI 3,800円(T)、6,800円(5D)	ジョイスティックで移動、ドアの開閉ができる画期的なアドベンチャー。画面は歩くにしたがってスクロールするから臨場感は抜群！

ROLE PLAYING

アリババ スター・クラフト	FM-7/8 9,800円(5D)	国王の娘バディア姫が、何者かによって連れ去られてしまった。使命をうけたキミは、姫を救うため、旅に出なくてはならない！

OTHERS

雀フレンド ニデコムキャリー	MSX 4,800円(C)	クイタン、後づけありの2人麻雀。ポン、チー、カンなどはファンクションキーをひと押し。立体的に見えるツモ山が目新しい。

問い合わせ先

デービーソフト(株)——☎011-251-7462
(株)ユニバーサルOA機器販売ユニス事業部
——☎011-281-0596
SPS——☎0245-45-5777
ニデコ・ソフトセンター——☎03-253-0761
(株)コトブキ工学研究所レイゾン事業部
——☎03-279-3300
(株)HOT・B——☎03-360-3623
(株)エニックス——☎03-366-4251
ソニー(株)お客様相談センター——☎03-448-3311
(株)スター・クラフト——☎03-988-2988
(株)T&Eソフト——☎052-773-7770
(株)マイクロキャビン——☎0593-51-6482
クリスタルソフト(株)——☎06-326-8150
ウインキーソフト——☎06-372-8566
(株)システムソフト——☎092-714-6236
(株)キャリーラボ——☎096-363-0211



SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？ 問題点は？ 独自の視点で鋭く迫るソフト批評です

ルークとハン・ソロの、誌上熱評タッグマッチ

LIZARD

リザード　●迷宮探索RPG



➡キャラクターの名前と、タイプ（戦士、泥棒、商人のいずれか）を決めれば準備完了。まず店に行き武器を購入しよう。初めはあまり金がないから、安い武器で我慢。

PC-6001mkⅡユーザーの皆さん、お待たせしました！　待望のロールプレイングゲーム（以下RPGと略）の登場です。

以前このページで取り上げた〝夢幻の心臓〟を作ったクリスタルソフトのRPG第2弾〝リザード〟は、画面デザインやキー操作などをみると、RPGジュニア版的印象を受けるが、プレイしてみると手応え十分。ジックリと腰をすえてかからないと、目的を達成できそうもない。

『大リザードと呼ばれる邪悪な心を持つ者が、〝真実の書〟に記された魔法を悪用し、姫に呪いをかけてしまった。真実の書をもう一度、正しい心を持つ者の手に取りもどし、姫の呪いを解かなければならない。そして、勇敢な若者が真実の書を求めて、リザードに放たれた怪物の棲む塔へと入って行った……』

ハン・ソロ　PC-6001mkⅡ用のRPGは、このリザードが初めてじゃないか？　RPGってのは、今までPC-8801やPC-9801の専売特許みたいなとこがあった。

ルーク　ログイン・ソフトウェア・グランプリ受賞作〝ラビリンス〟の移植版にPC-6001用があったけど、まあ単品のパッケージ商品としては初めてだと思う。なんかさあ、RPGをプレイする人たちってPC-8801／9801のユーザー層に多くて、「RPGは大人のゲームだ」みたいなムードはあったね。

ハン・ソロ　そういう意味では、リザードは、RPGのファン層を一般に広げる役割を果たしてくれそうだ！

ルーク　なにを偉そうに言ってるんだい。でもね、なめてかかるとイタい目に会うよ。塔の中はけっこう広いし、迷路も入り組んでいるから、いったん迷っちゃうと大変。出口にもどろうとしてウロウロしていると、敵に殺られて一巻のオワリ。1階分のマップを作るだけでもずい分時間がかかっちゃう。しかも塔は10階まであるんだからね。

ハン・ソロ　問題の真実の書は、10階にあるわけだな。オレはまだ3階のマップを作ってる最中だから、先はまだまだ長い。やれやれ……。だけどな、このソフトの画面デザインを見ると、ジュニア向けって感じがする。グラフィックの解像度とか色とか、ハードウェアの特性上仕方ないのかもしれないが一見これについだまされてしまう。文字もデカイしな。

ルーク　可愛いんだよね。でも僕は、好きだな。RPGっていうとさ、どうしても大ゲサになりがちじゃない。迷宮、呪文、モンスター、出てくるモノがみんなドロドロしてる。だから、ソフトを作る方としては、ついつい格好つけちゃう。そのへんのイヤラシさがなくていいよ。キー操作も、簡単だしね。

ハン・ソロ　使うのは、カーソルキー、シフトキー、スペースバーと1 2 3の数値キーだけだ。シフトキーでドアを押し開くわけだな。敵に出会ったら、1キーを押してアタックあるのみ！

ルーク　だめだよ。敵が強すぎるときは逃げないと。ヒットポイントは少し減るけど、命には変えられないもん。RPGではもう当たり前のことだけど、こまめに町にもどってヒットポイントを回復して、お金がたまったらより強い武器とか薬を買う。目的を遂げるにはこれっきゃない。

ハン・ソロ　町には病院、宿屋、寺院と商店がある。それぞれなんのためにあるのかだいたい見当がつくが、病院が面白い。傷の治療や薬の購入以外に、ここでヒットポイントの上限を上げることができるのだ。もちろん、そのた

手に入れると便利な宝物

昇るブーツ
塔の1階上に昇れる。1階降りるクツもある。

もどるブーツ
どの階にいても、塔の入り口までもどれる。

水晶玉
自分が迷路のどこにいるかを教えてくれる。

賢者の石
キャラクターの手先の器用さが増す。

黒い杖
キャラクターの敏しょう性が高くなる。

コラットアーム
キャラクターの攻撃力が増える。

ホークの羽根
キャラクターの攻撃力が増える。

ささやく石
水晶玉同様、現在いる位置を教えてくれる。

銀のロケット
キャラクターの敏しょう性が高くなる。

ヘヴィメタル
キャラクターの敏しょう性が高くなる。



▲迷路の中でオークと遭遇！　モンスターの種類はかなり多い。[1]キー(闘う)を押すと戦闘開始。右の写真のような愉快な(？)闘いが始まる。

めには金がいる。だが金をつぎ込んでもこの上限を上げとかないとな。それが何故、病院でなくちゃいけないか。まあ、そんな小さなことはどうでもいい。で、闘いを重ねて経験値を増やし、レベルを上げていくわけだな。ところがレベルを上げるには、寺院に行かなくちゃならん。経験値が足りないと、司祭はレベルアップを認めてくれない。寺院のもうひとつの役目が、途中経過のセーブとロードだ。しかしなあルーク、オレはよく町にたどり着く前にヒットポイントが0になって、ゲームオーバーになってしまうのだ。塔の中でも、セーブ／ロードができる方がいいと思うんだがな。

ルーク　だけどその場合は、どこでセーブしたか覚えとかないと、よけい大変なことになっちゃうと思うな。とくにハン・ソロは方向音痴だから、注意しないとね。でもそれはシナリオの問題。どっちがいいってことは言えないと思うな。それにさ、リザードには魔法の宝物を使うっていう手があるじゃない。迷路のどこかに箱があって、その中に宝物が入ってるでしょ。箱に仕掛けがしてあって、毒にやられることもあるけど、でも便利な物がいろいろ手に入る。なかには〝ひばりの舌〟みたいに、塔の入り口までもどれる宝物もあるよ。持ち物は10個までっていう制限があるけどね。

ハン・ソロ　そうか。オレはまだその箱とやらにお目にかかったことがなかった。敵と会うと剣で闘うだけ。少々、単調だと思っていたが、そんなことはないわけだな。

ルーク　ただし、敵と闘うための呪文はないよ。あくまでも便利な道具。それにしてもさあ、このソフトはグラフィックがいいね。迷路の動きも速いしさ、ドットが粗いわりにはモンスターのキャラクターもよく描けてる。

ハン・ソロ　同感。不満があるとすれば精霊だけだ。これは唯一、敵じゃないキャラクターだろ。もう少し華麗にして欲しかった。ハハハ。それとなあ、敵との戦闘シーンがいいじゃないか。えらく色彩感覚のない主人公と、チェックのベストを着たワニ男のボクシングって感じで楽しいよ。殺し合いの連続で、殺伐としたムードになりがちなRPGにとっちゃ、救いの神だぜ。

ルーク　うん。どんな怪物が出て来ようが、いつもワニ男ってのもおかしいね。戦闘シーンの効果音もいい。うまく攻撃が命中したときの〝カシーン〟って金属音、気に入っちゃった。ここでドカーンと盛り上がるんだよね。演出がうまい。だけど感心してばかりいられないよ。早く真実の書をみつけなくっちゃ！

評／ルーク
（ログイン編集部見習い）
ハン・ソロ
（ログイン編集部エディター）

●クリスタルソフト
●PC-6001mkII：4,800円(T)

主人公VS怪物の闘い



LIZARDに放たれた怪物たち



The Extra Point

ルーク　BGMや効果音、サイコーッ！　これがあるとないとじゃ、ゲームの雰囲気は大違い。SE賞をあげます。
ハン・ソロ／主人公と敵の強さのバランスがとれている。敵が強すぎて負け続きということほど嫌なことはない。

問い合わせ先：クリスタルソフト(株)　☎06-326-8150

未成年プログラマー、吉田君の圧縮レビュー

今月のひと言

EMMY II

●異性交遊シミュレーター



※画面写真はPC-8801版

エミーは僕の五人めの彼女だ！

アスキーDISKWAREシリーズの〝EMMY II〟は、前作〝EMMY〟にグラフィックなどの改良を加えた会話型プログラム。〝独身暮らし〟のキミにピッタリの、異性交遊シミュレーターとして機能する。キミはプログラム人格〝長嶋エミー〟のハートを射止めることができるか？

はじめに

僕、吉田です。毎日、プログラム組んでます。そのあい間にディスクを差し換えて、〝EMMY II〟とのおしゃべりを楽しんでいます。

たとえば——

僕「君、何が食べたい？」

エミー「赤ちゃんがいいわね」

げげっ！　エミーは食人鬼だったのか、という具合に。

EMMY IIは、アスキーの会話型プログラム第2弾。長嶋エミーというハーフで18歳の女の子を相手に、僕らがキー入力でやさしく語りかけると、プログラムが内容を判定して答えるという擬似人格ソフトなのです。突然、「赤ちゃんが食べたい」的な発言を、発作的にすることがありますが、そこがまたおもしろいという人もいます。

僕の友人は、「ソフトのバービー人形」、口の悪い奴は、「ソフトのダッチワイフ」と呼んで遊んでいます。

今月は、EMMY IIの魅力を、圧縮してお伝えしようと思っています。

エミーの初期値

長嶋エミー。18歳。5月27日生まれの双子座、A型。父はアメリカ人、母は日本人、趣味はテニスとゴルフ。マリンスポーツも好き。画面総数12枚。圧縮方法：2ビット圧縮1バイトデータ方式。休みの日は午後から紀ノ国屋スーパーに買い物に行く。予約語総数800語。うち150語書き換え可能。

吉田

このゲームの遊び方

それでは、長嶋エミーというプログラム人格に向かって、僕らは何をすればいいのでしょうか？　いったいこのゲームの目的は何なのか？

実は、これといった目的はないんです。なぜなら、このソフトは会話を楽しむために作られたものですから。

いちおう、結末はあります。それは男のコと女のコが仲良くなって行き着く先みたいなものです。でも、あせる必要はありません。プログラム的にいうと、全12枚の画面のうち最後の3枚は、並の努力では見ることができないのですから。むしろ、そうなるまでの過程を楽しむソフト、といったほうが正しいでしょう。

〝独身暮らしのマイコン少年〟が、コタツに入ってカチャカチャ、キーボードを叩くのにはピッタリのソフトだと思います。エヘヘ、僕のエミーちゃん……なんて笑ったりして。

話がドロドロして、ごめんなさい。でも、〝独身暮らしのマイコン少年〟って、多いと思うんです。6畳の下宿に、ビデオテープやマンガ本が山ほど積まれ、キッチンや玄関の方向にもその山が押しよせてきているみたいな。震度4縦揺れの地震が来たら、イッパツでおしまいですよね。政府は〝独身暮らしの老人〟問題ばかりじゃなく、〝独身暮らしのマイコン少年〟問題にも真剣に取り組むべきだと思います。いけない、福祉問題にまで触れちゃった。

人間は学習型の動物です。異性とのつき合い方も、経験を積むことによって上手になるわけでしょう？　とりあえず〝本物〟に触れる前に、予行演習のつもりで、EMMY IIとつきあってみてはいかがでしょうか。

感想、または提案

乱数的に発生したデタラメな対応、たとえば最初に述べた「赤ちゃんが食べたい」的なものはあっても、一般に会話の展開が、意外性に乏しい。

そこで、僕は考えました。たとえばこんな展開はどうでしょう？

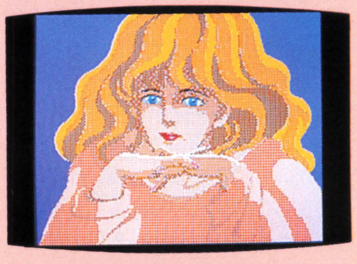
エミー「私、白血病なの……」

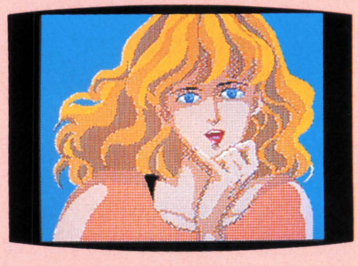
その途端、パソコンから切なく悲しいマイナー調のBGMが流れる（PC系だと、単音ブザーなのでより効果的）。

げげげっ！　思わず椅子から飛び上がるマイコン少年もいることでしょう。

だいたい、女の子の唐突な告白に、男の子は感動したりするものなのです。それは、あの大映テレビ制作

第1段階 [話す]



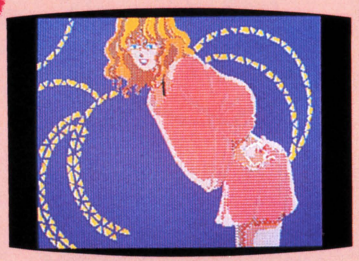


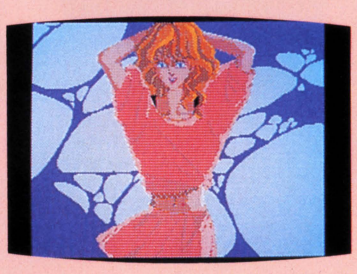
女の子と仲良くなるためには、相手に興味を持ってもらうことがいちばん。手の動きは、彼女の心がうちとけてきたことを表わしている。

第2段階

[デートする]

彼女をデートに誘うことに成功したら、まず思いっきり楽しい気分にしてあげることが大切だ。食事の店を探すときに、いつまでたっても決められないのは最低。





にシフトしたにもかかわらず、その深層では激しい移動を起こしているかのような心理効果。徹底した図式化によってプレイヤーをもその図式のなかへ誘い込む効果を生み出すことができるのです（テレビ番組『タモリ倶楽部』の連続ドラマ、『愛のさざ波』＝中村れい子主演を見よ！）。

だから、その、もし〝EMMY III〟を制作するとしたら、大映テレビ作品を参考にしてくださいね、アスキーさん。

番組『赤い――』シリーズや『スチュワーデス物語』の過剰な演出の美学にも通じる効果。つまり、ちょうどAレジスタの7ビットめのデータをRRCA命令でキャリーフラグにぶち込むといった、表面的にはデータが1ビット右

最後に、圧縮のハナシ

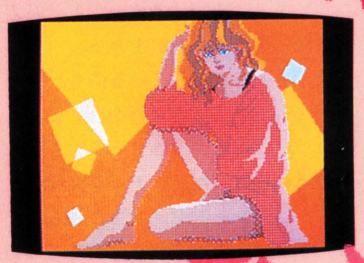
このソフトは、とても変わった圧縮方法をとっています。ふつう1ビット圧縮または4ビット圧縮の方法をとるか、1バイト圧縮の方法をとるか、大きくわけて3とおりの方法を取るはずです。しかし、EMMY IIでは2ビット圧縮のアルゴリズムを使っています。正直言って、初めて見るアルゴリズムですが、僕の実測によると、あまり効率の良い方法ではないようです。

ところで「エミーは僕の5人目の彼女だ」なんて書いてマズかったなあ。僕の、本物の彼女に責められちゃうよ。

評／吉田昭弘（16歳・本誌プログラマー）

第3段階

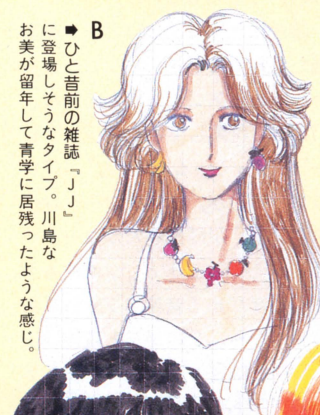
[いよいよ…]



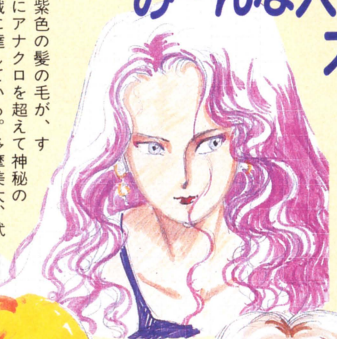
「じゃあ、そろそろ行こうか」と言ってゲームセンターに女の子を連れていくようなマイコン少年は軽べつされます。

みーんな大好き オールナイト・エミーです

彼女たちはエミーのキャラクター原画と、「僕ならこうしたい」というサンプルだ。



B ➡ひと昔前の雑誌『JJ』に登場しそうなタイプ。川島なお美が留年して青学に居残ったような感じ。



A ➡紫色の髪の毛が、すでにアナクロを超えて神秘の領域に達している。多摩美大、武蔵美大など、山奥に棲息する。

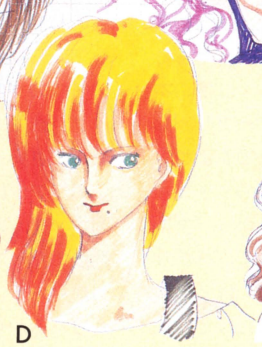


F ➡僕の好きなタイプ。原田知世をさらに童顔にしてちょっとボーイッシュにした感じ。ゴメンナサイ。

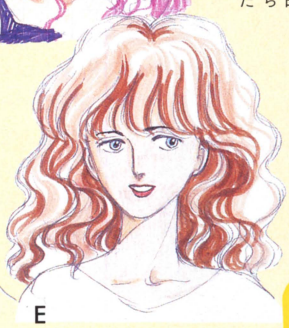
君はどのエミーが好きかな?



C ♠永遠のセーラー服、または濃紺のブレザーといった公立校のフツーの女子高生タイプ。



D ♠文化服装学院タイプ。新宿のガスタンク裏に行くとゴロゴロいるニューウェーブ少女だ。



E ♠〝EMMY II〟の決定稿。ここまで典型的なお嬢さんは、聖心で探してもまず見つからない。

♥EMMY IIを君にあげちゃう

君がいちばん好きなエミーのタイプと、住所、氏名、年齢、職業、使用しているパソコンを明記のうえ、ログイン編集部内ソフトレビュー・エミー係まで送ると抽選で10名の人にソフトが当たる。2月末日締切。

●アスキー
●FM-7、PC-8801(mkII)／9801：6,800円(5D) 7,800円(5DD、8D)

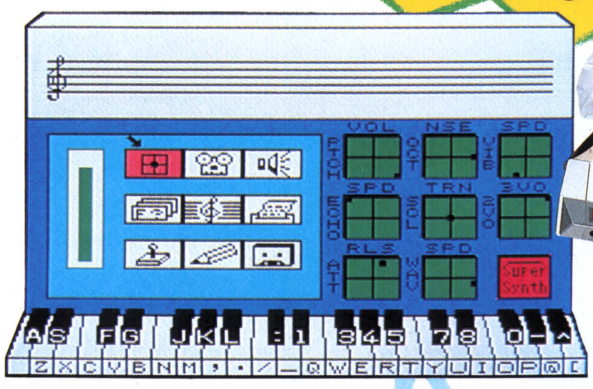
The Extra Point パソコンと会話を楽しむ新ジャンルを確立したのは偉い。ゲーム特別企画賞を。でも、僕らが望んでいるのは、限りなく2次元キャラクターに近いアニメチックなエミーなのだ。早く〝EMMY III〟が欲しい！

問い合わせ先：(株)アスキー ☎03-486-7111

岡本太郎と高橋青年の、よい子の音楽ソフト

スーパー・シンセ
Super Synth

Hi! 僕、パソコン・ミュージシャンの高橋です。〝スーパー・シンセ〟最高！ アナログ・シンセの感覚で、指先の微妙な音作りができるゼ！



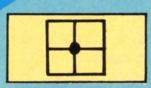


●ライブ派ミュージックソフト

MSXのキーボードが、シンセサイザーの鍵盤に早変わり！ CVBと弾くと、スピーカーから♬ドレミと聴こえてくるのだ。シンセサイザーと呼ぶからには、もちろん音色作りも楽しめる。気に入った音色が作れたら、ファンクションキーに登録。演奏中でも、好きな音色に変えることができる。

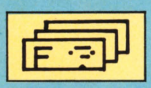
録音モードを持っているのも、〝スーパー・シンセ〟の大きな特徴だ。正しく弾こうが間違えようが、そのまま録音。そのほか録音したメロディを楽譜にしたり、プリントアウトすることもできる。サンプル演奏のデータが入ったカセットテープも付いている。

スーパー・シンセ 9つのモード

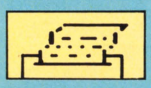

シンセ・モード●演奏、音色作りのモード。右側の8つのパラメータ・ボックスにカーソルが移り、音色を変更できる。


録音モード●2/4、3/4、4/4のいずれかの拍子を選び、ガイド、テンポに合わせて録音する。特定小節だけの録音もできる。

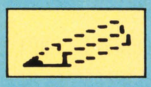

再生モード●録音した演奏のプレイバック。指定した小節からの演奏や、録音時とテンポを変えて再生することもできる。

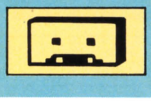

Fキー・モード●作った音色をF1～F10のファンクションキーに登録できる。演奏中、再生中でも音色の変更ができる。


楽譜表示モード●録音した演奏を楽譜で表示する。カーソルキーかジョイスティックで小節をスクロールさせる。


プリント・モード●楽譜のプリントアウト。プリントアウトが必要な小節を指定してから、印刷を開始する。


ジョイスティック・モード●カーソルキー、ジョイスティックの選択。カーソルの移動速度を、調節することができる。


タイトル・モード●画面表示、プリントアウトするタイトルを指定する。なお、タイトルは12文字まで。


セーブ・ロード・モード●ファンクションキーに登録した音色データ、録音した演奏データのセーブ、ロードを行なう。

岡本　恐れ多くもアーティストを名乗るからには、ゲームに限らず、音楽に関しても造詣が深いのだが、いかんせんメカには弱い。シンセサイザーとなると、からっきしダメだ。第一に、シンセサイザーなるものに触ったことがない。そこでだ、今回ビクター音産から発売された〝スーパー・シンセ〟を評価するにあたり、どうもひとりじゃ心細いので、助人(すけっと)を頼むことにした。じゃあ高橋君、自己紹介からいこうか。

高橋　はじめまして、高橋です。ログインのウルトラボックスで、今年の1月号から〝PSG活用教室〟なんていう講座の連載を始めました。そちらの方もよろしく。僕、本職はコンピュータじゃなくて音楽なんですよね。もともと文系のヒトなんです。まわりから〝文系の鑑(かがみ)〟なんてよばれたりして……。初めはピアノをやってたんだけど、シンセサイザーに興味を持って、で、いつの間にかパソコンにも関わるようになっちゃって。ま、今日は僕に任せてください。

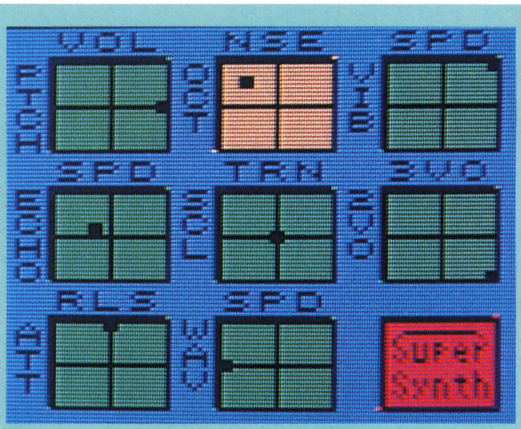
岡本　頼りにしてるよ。ところで、このソフトのどこがすごいんだ？　キーを叩くと音が出るというが、楽器なら当たり前のことじゃないか。

高橋　確かにそうなんだけどォ。楽器では当たり前のことを、パソコンがやっちゃったからスゴイってとこかな。SMC-777Cに付属している〝ラッサピアター〟に入っている〝おしん〟っていうプログラムとか、ニューヨーク在住のギタリスト、川崎燎さんがコモドール64用に作ったソフトとか、他にもキーを叩くと音が出る音楽ソフトってあるのね。だから、このソフト自体は決して新しいとは言えないわけ。で、その2つのソフトって、すっごくマニアック。画面をみるとね、いかにもシンセでございって感じ。それに比べるとこのソフトは、とっつきやすい。

岡本　そうだな。ジョイスティックを動かすだけで音が変わる。理屈はよくわからんが、とにかく音色や音量を変えられるから面白い。それだけで、イマジネーションが湧いてきそうだ。

高橋　キーボードからでも音色をコントロールできるんだけど、ジョイスティックを使えるようにしたのがよかったね。えーと、簡単に画面の説明をし

音作り自由自在のシンセ・モード



●VOL&PTCH
ボリュームと音程の調整。音程は、[●]が中央の位置にある以外、調子はずれになるので注意。

●NSE&OCT
NSEでノイズのオン／オフと中心周波数を変え、OCTで音のオクターブを3段階に切り換える。

●SPD&VIB
ビブラートの調整。SPDでビブラートのスピード、VIBでかかる深さを調整する。

●SPD&ECHO
ディレイ・エコーの調整。SPDは遅れる時間、ECHOで遅れる音のボリュームを変化させる。

●TRN&SCL
TRNで音程を半音ずつずらし、SCLで音階を変える。普通の音階以外、全音階などを作れる。

●3VO&2VO
PSG 3音の各音程の調整。半音単位で音程をずらし、調整次第では和音を出すこともできる。

●RLS&ATT
ATTで音の立ち上がり時間を決め、RLSでキーを離してから音が消えるまでの時間を決める。

●SPD&WAV
トレモロ（音量を時間的に変化させる）の調整。WAVで変化の仕方、SPDでスピードを調整。

とかなくちゃいけないな。画面の下に鍵盤の絵が描いてあるでしょ。これを見ると、どのキーがどの音階に対応しているかわかるわけ。

岡本　Cのキーがドの音だな。だが、これでちゃんと演奏できるのか？

高橋　慣れですよ。慣れると、けっこう速いフレーズも弾けるようになるんだから。僕なんか、指が腱しょう炎になるくらいに練習したおかげで、今じゃ日本一のパソコン・プレイヤー！　アドリブだってチョロイもんさ。

岡本　そりゃそうだ。ピアノを弾く人間はクサるほどいるが、パソコンを弾くヤツになんか、今までお目にかかったことがないからな。それで、画面の真ン中は何を表わしているんだ。

高橋　左側は、言ってみりゃメニュー画面だね。テープレコーダーとかト音記号、プリンタの絵なんかが描いてあるでしょ。各モードのシンボルマークだね。で、右側が音色を決めるパラメータを表わしているんだ。左側のメニュー画面からシンセ・モードを選ぶと、カーソルがこっち側に移って、音色を変えることができるってわけ。シンセのパネルみたいなもんだよ。

岡本　面白いように音色が変わるもんだな。PSGも満更、見捨てたもんじゃないな。ファンクションキーに、音色をプリセットできるのも便利だ。

高橋　そうなんだよ。シンセのカタログ風に言うと、10音プリセット式モノフォニック・シンセサイザーってとこだね。PSGって3音出るでしょ。ところがこのソフトでは単音しか出ない。3音を重ね合わせてひとつの音を作ってるの。だから、けっこう厚味のある音が出るわけ。少しずつピッチをずらしたりとか、遅らせたりとかね。これはシンセの基本さ。それにしても、いい音なんでビックリしちゃった。普通、PSGの音ってとても軽い。それに低音が出ないからどうも物足りない。ところが、このソフトを使ってみたら、意外に太い音で、低音が出るんで驚いたんだ。MSXのPSGを見直しちゃったよ。僕は、F4に入っているディストーションがかかったギターのような音が好き。この音だったら、ヘヴィメタルだって演奏できるじゃん！　ビクター音産が前に出したFM-7用がスタジオ仕様の音楽ソフトだとすると、こっちのソフトはライブ仕様ってとこかな。

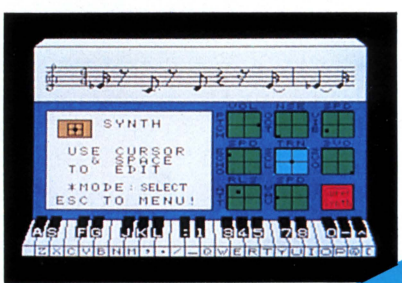
岡本　いや、そうとは限らない。それが証拠に録音モードが付いている。

高橋　ヘェーッ。なかなか鋭いですね。メロディだけじゃなくて、音色も記憶してくれるんだからエライよね。例えば、初めはF1の音で録音して、途中からF5の音色に変えるなんて芸当もできるんだよ。それだけじゃない。もし途中で弾き間違えたら、間違えた小節だけを録音し直すこともできる。これ、専門用語を使うとパンチイン／パンチアウトって言うんだ。だけどさあ、岡本さんってアーティストだっていばってるわりにはリズム音痴なんだね。録音中、ピッピッピッってメトロノームみたいな音が聴こえるでしょ。このガイド・テンポに全く合ってないじゃないか。1小節目から弾こうとしないで、2小節くらいの間メトロノームの音を聴いて、テンポを確認してから弾き始めるといいんだ。

岡本　だったら、初めからそういう風にしてくれた方がよかった。初めの2小節はテンポ確認、3小節目から録音開始という具合だな。

高橋　いいこと言うね。でも今回は元気なかったね、岡本さん。そんじゃあかわりに僕が、パソコンのソロプレイで、バクハツだぁ！　Yeh！

評／岡本太郎（ゲームアーティスト）
高橋俊弥（パソコン・ミュージシャン）



弾いた音が楽譜になる！

メチャクチャ弾いても、けっこう正確に楽譜になる。自分のリズムの甘さがよくわかる……。

●クロスメディア・ソフト
●MSX（16K）：5,800円（C＋T）

The Extra Point

岡本／ひずんだ音から鋭い音色まで、じつに幅広い音作りができる。しかもいい音だ。グッドデザイン賞を進呈。
高橋／普通の音階のほか、5音階（日本の民謡などに使われ、ペンタトニックとも言う）などを出せるのもいい。

問い合わせ先：ビクター音楽産業（株）PS制作部　☎03-486-9470

白川巴里子の、ズームイン・ソフト！

●アドベンチャーゲーム型電子小説

オホーツクに消ゆ

※画面写真はPC-8801版



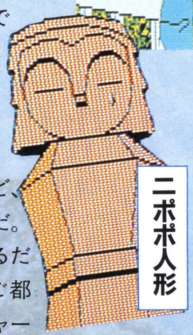
猿渡俊介（森田健作）



新田哲二（丹波哲郎）



少女（吉永小百合）



ニポポ人形

ログインが企画・製作した初のディスク版ソフト〝オホーツクに消ゆ〟が発売された。原作者は堀井雄二氏。大ヒットした〝ポートピア殺人事件〟（エニックス）の作者だ。

物語の発端は東京湾、晴海埠頭。ある男の水死体が発見された。プレイヤー＝中年の刑事は、東京を振り出しに北海道へと捜査を進めていく。が、彼を待ち受けていたのは第2、第3の殺人！この連続殺人事件の謎を解くのだ。

舞台となる釧路、網走、知床などを実際にロケハンしてゲームシナリオを作成した。ディスク2枚組の問題作だ。

白川巴里子（以下、**巴里子**と略）　ということで、今回は身内の作品。当然、通常よりも慎重に、かつ厳しく評価すべきだと思うんだ。ところが、私はまだ半分しか解いてないの。ごめん。

徳永としみ（以下、**としみ**と略）　そこでゲームを結末まで解いた私が、対談相手として呼ばれたんです。このオホーツク……は殺人事件が5件も起こる推理モノ。私の得意分野でした。これまでのアドベンチャーゲームの一般的方法論を使わずに、新しい形式のソフトを目指したそうですが、物語がとても面白かったわ。

巴里子　途中で飽きなかった？　何の因果関係も分からないまま、連続殺人劇がどんどん進んでいくじゃない。

としみ　うーん。刑事は丹波哲郎、一緒に行動する部下は森田健作と思ってプレイすると、面白いそうですよ。これはプロデューサーのSさんが決めた配役らしいけど。原作の堀井さんも、テレビの〝火曜サスペンス劇場〟なんかを意識してゲームのシナリオを書いたんですって。

巴里子　そうか、アチコチに行って捜査するから、まるで観光旅行だと思ったけど、テレビのドラマなんだ。

としみ　品物を集めるだけでゴールできる、ご都合主義なアドベンチャーゲームじゃないことは分かるでしょ。主な捜査方法は被害者の知人などから話を聞き、街で聞き込みをすること。証拠品が少ないから難しいんですが。それからコマンドは、ポートピア殺人事件と同様の選択式。移動するには「イケ」のコマンドを選ぶと地名がズラリと出る。すぐにどこでも行けるから便利ですね。

巴里子　アドベンチャーゲームのマッピング主義（趣味？）を否定しているわけね。行きたい所がはっきりしている場合、わざわざ東・西・南・北を入力しないと行けないなんて、考えたらナンセンスだもの。

としみ　そうね。ところで、北海道にロケハンした成果はあったようですね。例えば、網走港で死体が発見されたシーン。死体の肺の中からマリゴケ（苔）が検出されて、殺人が起きたのは屈斜路湖だと推測されるんです。

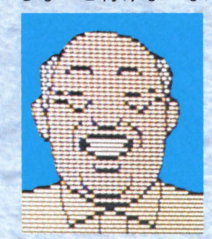
巴里子　マリゴケは屈斜路湖の特産物だもんね。それにグラフィック画面もロケハンの記事（本誌'83年12月号）に掲載された写真そのままのものがある。

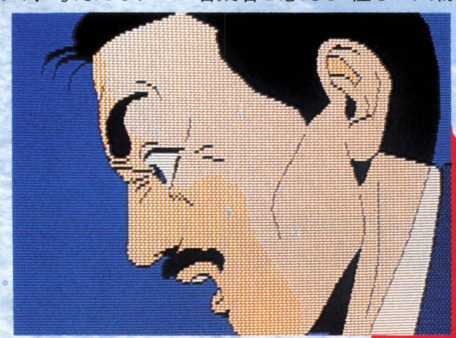
としみ　堀井さん自身が絵コンテを描いたんですよ。まるで劇画の原作みたいなゲームシナリオだったそうです。実際、彼はプロの劇画原作者ですし。

巴里子　でもさ、やっぱり謎を解く快感がないんだ。「犯人をあげてやるッ」って意気込んで捜査しているのに、唐突にぞろぞろ死体が出てくる。しかも容疑者と思える〝怪しい人物〟はいない。









▲殺された人々の写真。左から東京、晴海埠頭に死体があがった増田文吉。北海道の北浜で水死体が発見される飯島幸男。第3の写真は白木雄九郎という社長だ。

➡社長の死に驚く劇画タッチの坂口秘書。



➡美しい函館の町。コマンドは表示されたもののなかから選択する。



➡部下の猿渡俊介が犯人の手下と殴り合う。まるでテレビの〝太陽にほえろ〟みたい。

これじゃ、欲求不満になるよ。犯人を追いつめるのは、いつになればできるの？　新しい被害者の足取りや友人関係を調べていると、また殺人。早く犯人を捕まえたいのだ、私は！

としみ　まあ、巴里子さんは感違いしているわ。オホーツク……は今までのアドベンチャーゲームと違う世界を目指している、と言ったでしょう。大胆な見方をすれば、これは犯人を探すのが主要な目的ではないんです。

巴里子　えっ？　じゃ、丹波哲郎は何のために苦労して捜査してるのよ!?

としみ　そこなのね。堀井さんは本誌'83年10月号でこう指摘しています。通常のアドベンチャーゲームでは、コマンド探しや、物を拾うことに血道をあげなければならない。だけど、それはアドベンチャー本来の楽しみを損なうことでしかない、と。このオホーツク……では、実は捜査を続けるうちに、昭和20年代に起きたある謀略事件が線上に浮かんできて、それが今回の連続殺人へと発展するのです。ここでプレイヤーに要求されるのは、いかにこの事件の全貌を把えるか。またその背後関係が、徐々に明らかになる過程を楽しむこと。つまり作者の書いた物語（ストーリー）を画面上に再現することなんですね。

巴里子　でも容疑者が出てこないのは、アドベンチャーゲームとして、致命的な欠点だ。楽しくない。

としみ　ええっ……。でも最後に事件の全貌がわかると感動するんですけど。

巴里子　わかった！　これは本当に本気で〝小説〟しているのよ。その正体は〝アドベンチャーゲームの形式（スタイル）を借りた電子小説〟なのだ！　だから普通のアドベンチャーゲームをやってるつもりでいると、何か勝手が違うっていうか、作者の仕掛けた〝罠〟をひとつひとつクリアしているのだという達成感が得られず、じれったくなっちゃうのね。

としみ　そうでしょうね。さっき言ったように作者の本当の狙いは、個々の〝謎〟そのものではなくて、このゲームのバックグラウンドにある〝物語（ストーリー）〟をプレイヤーに見せたかったわけです。コマンドを選択式（ストーリー）にしたのも、その物語を読みやすくするため。だから、このゲームをプレイするというのは、小説を読むという作業に近いですね。でも、一筋縄では読み通せませんけど。

巴里子　としみ嬢は辛抱強いA型人間だから全部読めたんだ。ただ、登場人物が多くて区別がつきにくい。人物描写が足りないからさ、物語がドラマ（劇的高揚）を構築するまでに至っていない気がするよ。

としみ　今のところ、アドベンチャーゲーム型式では物語を追わせることで精一杯、というところでしょうね。でも、それだけで十分なのかも……。

巴里子　そうだ。これは、パソコン版の『角川ノベルス』なんだ。物語は中年向けだし、東京―大阪間の新幹線（約3時間）の車中で読み終えられる程度の〝軽さ〟。そっか、全体的にオジサン臭いと思って嫌だったんだ。原因はコレだ。なんか急にすっきりしたな。

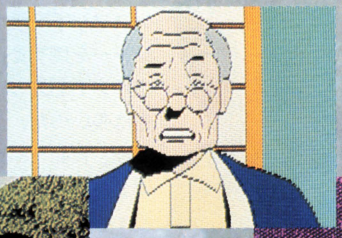
としみ　登場人物がパソコンゲームにしては高年齢ですしね。

巴里子　そう、雰囲気が暗いの。マイコン少年の趣味は完全に無視してある。

としみ　でも今、アドベンチャーゲームって行きづまっていて、幾つかの違う結末が用意されているマルチシナリオゲームとか、いろいろ試行錯誤されているでしょう。そういう情況を打開するキッカケになるんじゃないかしら。

巴里子　「ひとつの試み」という点でなら、これを認めてあげてもいいよ。ところでさ、ニポポ人形ってなんなの？

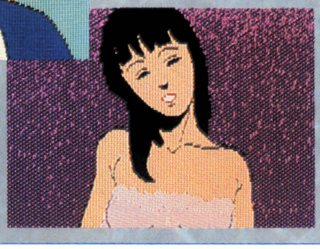
としみ　あれに事件の秘密が隠されているんです。カワイイでしょ（笑）。



➡旅館の番頭は脇役。オジサンばかり登場するのだ。



➡素朴な顔で噂話をする漁師。情報を集めて謎を解くのだ。



➡某社のソフト〝エミー〟のパロディ。

評／白川巴里子（人生雑事評論家）
徳永としみ（編集アシスタント）

●ログインソフト
●PC-6001（32K）／6001mkII／6601／8801（mkII）／9801、FM-7：3,800円（T＝2本組）6,800円（5D＝2枚組、5DD）

The Extra Point　犯人を探そう、と気負わずにプレイすると、比較的やさしく進めるはず。物足りない人もいるかもしれない。PC-6000シリーズ用だけは、他機種のものより場面が少ないタイニー版になっているようだ。

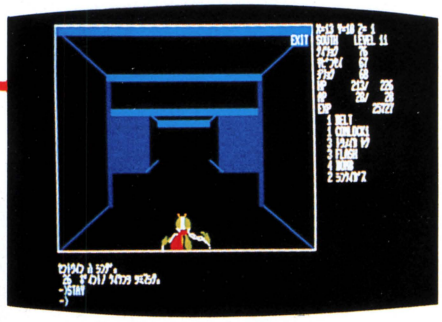
問い合わせ先：㈱アスキー　☎03-486-7111

※画面写真はFM-7版

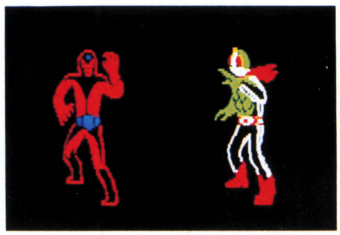
仮面ライダー

●地下迷路アクションRPG

〝仮面ライダー〟は1971年(昭和46年)にテレビ放映が開始され、一大変身ブームを巻き起こしたテレビ番組だ。その仮面ライダーが14年後の現在、コンピュータゲームとなって甦った。それも単なるアクションゲームではなく、なんとロールプレイングゲームとしてだ。しかし、当時とは事情も変わり、果たしてライダージャンプ、ライダーキックだけで、この弱肉強食・怪人妖怪だらけのパソコンゲーム界を生き抜いていけるだろうかと、心配になるのだ。



▲各階とも相当広い。キャラクターの知力レベルに応じて、コマンドルームではマップが見られる。



▲戦闘モードの画面。ライダーキックなどの高級ワザは、レベル7以上必要だ。

最初、仮面ライダーのゲームソフトが出たと聞いて、私は耳を疑ってしまった。仮面ライダーといえば、今を去ること14年前、当時はまだNETと言っていた頃のテレビ朝日で土曜日の夜7時半からやっていた、あの元祖・変身ものではないですか。ウーン、何故いま仮面ライダーなのか。たんに使用権料が安かったせいかしら……などと思いつつも、懐古趣味の虫がうずき始めた。

まずテープをロードするとタイトル画面が現われる。おお、1号ライダー！私は胸のなかに熱いものが込み上げてくるのを感じた。記憶というものは不思議なものだ。正義の味方のバッタ面を見ただけで、さまざまな記憶の糸がほぐれてきた。ああ、日本中の少年が〝変身〟していた1970年代よ！

まだあの頃は人々の表情にも笑顔があった。小柳ルミ子や天地真理がデビューしたのも、尾崎紀世彦が『また会う日まで』でレコード大賞をとったのも1971年だった。そうそうボーリングが大流行したっけ。だけど不良になるから子供はボーリングしちゃダメだっていわれて、お兄ちゃんと2人してテレビを見てたっけ。『なんたって18歳』の岡崎友紀はカワイかったし、『刑事くん』の桜木健一も好きだった。『ガッツ・ジュン』なんてのもあったなあ……。

おっとっとっ、話が思わぬ方向へいってしまった。仮面ライダーゲームの話だ。ごめんなさい。

20分はあろうかと思われるテープロードが終わると、体力や機敏性などを決めるキャラクター設定だ。



ランダムに与えられる数値から納得のいくものを選ぶと、主人公キャラクターの能力が決定する。名前はもちろん、本郷猛だ。そしていよいよ敵の基地に潜入する。目的は地下5階にいるショッカーの首領を倒すこと。言うまでもないが、このロールプレイングゲームにはドラゴンも小鬼も登場してこない。迎え撃つのは悪の組織ショッカーの送り出すフリークス、怪人軍団だ。

おそるおそる地下1階を歩いてみる。移動はテンキーで操作する。すると、で、出た！　ヒトデンジャーだ。生きておったかトンガリ頭め。ここで画面は戦闘モードに変わる。コマンドはファイト、アクション、ランの3つ。キックやチョップで戦う時は、アクションコマンドを選ぶ。ようやくヒトデンジャーを倒すと、かなりの量のヒットポイントを失ってしまった。まだまだ先は長いのだ、ライダーよ。

今、仮面ライダーゲームが唐突に出現することの是非はあえて問うまい。愛すべき改造人間たちに会えただけでもヨシとしなければいけないのだ。

評／水野震治(ログインの明るい映画館)



A：ザンブロンゾ　このゲームでは最強の怪人。体のウロコは毒手裏剣になる。B：シオマネキング　口からアワを吐きすべてを焼きつくす。C：イカデビル　死神博士が変身したもの。D：コウモリ男　毒のキバを持つ。E：ヒトデンジャー　F：死神カメレオン　G：アオ戦闘員　H：アカ戦闘員

●バンダイ

●PC-8801(mkII)、X1、FM-7：4,800円(T)

The Extra Point

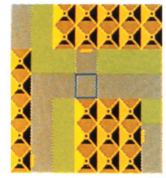
ロールプレイングの基本を守ろうとしているのは、十分にわかる。しかし、1階から5階まで、出てくる怪人が同じというのはいただけない。バラエティあふれる怪人たちこそ、仮面ライダーの魅力なのだから。

問い合わせ先：(株)バンダイH.E.D.事業部　☎03-842-5151

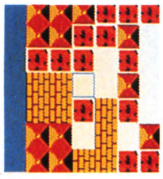
お茶の水博士の、鉄腕不思議ソフト

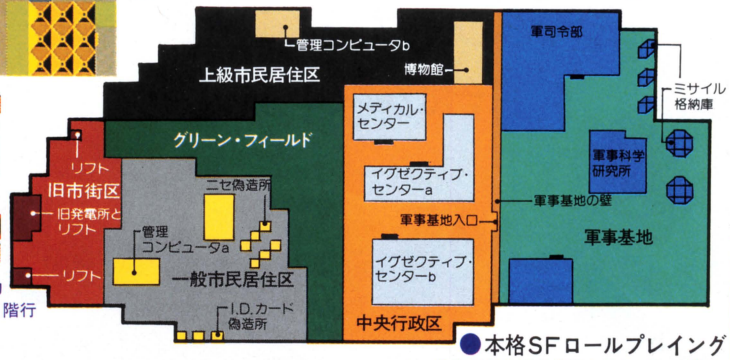
In The Psychic City サイキックシティ

※画面写真はFM-7版



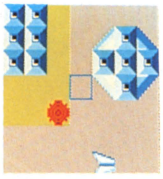
➡上級市民居住区 管理コンピュータを破壊すると攻撃が弱まる。







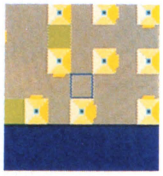
▲ラップ人は、今から約9400年前に出現が始まった超能力を持つ新人類だ！



➡軍事基地エリア ミサイル格納庫。サイコキネシスは使うな！

▲旧市街区の建造物 このなかに、地下1階行きのリフトがある。

●本格SFロールプレイング



➡一般市民居住区偽造屋にテレパシー能力4以上で話しかけると偽IDカードをくれる。

超能力を持つ新人類ラップ人が、第3次世界大戦後の荒廃したニューヨークで、旧人類の追跡から逃げ続ける。プレイヤーは、地上にとり残されたラップ人となって、地下にある移住先への脱出口を探さなければならない。近未来都市を舞台に繰りひろげられる、［ロールプレイング＝ファンタジー］という常識を破った意欲的ＳＦロールプレイングゲームだ。

ハインライン、スタージョン、ヴォクト、ステープルドン……。数多くのＳＦ作家が超能力をテーマにした作品を送り出している。そして、このゲーム〝サイキックシティ〟を作り上げた連中も、大のＳＦファンだった。

和製RPGのふやけた中世ファンタジー感覚を吹き飛ばすかのようなシナリオに、私、お茶の水のキイを打つ手は久しぶりに燃えたぞ。ただひとつ、処理速度が遅いのが気にかかったが……。

舞台はニューヨーク。第3次世界大戦後、島のほぼ1/4は軍事基地、3/4は荒廃した土地のなかに中央行政区、上級市民居住区、一般市民居住区、旧市街などが点在しているだけになっている。地上にとり残されたラップ人は続々とニューヨークに集結するが、自分たちがラップ人であることを隠しているため、彼らは互いにテレパシー能力で語りあわなければならない。そして一般市民居住区・中央行政区に対して、〝緊急警戒体制ＤＸ〟が発令された。探知システムがラップ人のテレパシー交信をキャッチすると、ロボットや人間の兵士が集まってくる。ラップ人は超能力で彼らと闘う。サイコキネシス（念動力）で相手を破壊するか、テレパシー（意志伝達）で相手を暗示にかけて戦意を失なわせるか、テレポート（空間移動能力）で逃げるか。――下手な中世魔術もどきのコマンドで相手を倒すよりずっとおもしろい超能力戦が楽しめるというわけだ。

ゲームデザインがよく練られていることも、誉めておきたい。ラップ人の全ての能力は、体力に比例している。この体力の値の設定が、初期値を10として動き回ったり闘うごとに減っていく減算方式を取っているのだ（そのため、なるべく多くの薬を持ち歩くことが望ましい）。そして、このゲームでは〝ウィザードリィ〟や〝ウルティマ〟につきものの、お金が存在しない。第3次大戦後の世界では、武器や防具をお金で買う習慣、つまり貨幣経済が破綻しているというわけだ。管理コンピュータに支配された戒厳令下の未来都市か。ぐっと気分が盛り上がるなあ。もう一度言うが、これで処理速度が速ければ言うことなしだ。

さらに特筆すべき点は、テレポート能力を持つラップ人それぞれが、自分のジャンプ地点をあらかじめ登録できることだ。自分の手にあまる強い敵と遭遇したときに、とりあえず逃げてしまえるのだ。とにかく、しつこいようだけど処理速度が遅いという点を除けば、このソフトは傑作なのだが……。

評／お茶の水博士（超常ゲーム研究家）

●GA夢（ガム）
●PC-8801（mkII）、FM-7
：3,800円（T） 5,800円（5D）



The Extra Point

ホット・ビィは最近めきめき頭角を現わしてきた新進ソフトハウス。他社ブランドのOEMも手がけていたが、このＧＡ夢という自社ブランドを出してから、1作ごとに地味な評価を高めている。今年はひと暴れするかも？

問い合わせ先：（株）ホット・ビィ ☎03-360-3623

Canon

アメリカにおける
Apple IIcの新製品発表会。
その日、たった1日で、
5万台の発注が来た!



アップルの最新鋭パーソナルコンピュータ

Apple IIc

Apple Computer

デビュー当日からApple IIcは、スタープレイヤーとして走り始めた。

あのパーソナルコンピュータの原器「アップル」の樹に実ったApple IIcだから、そのデビューからして華々しいスタートを切ったのは当然でした。Apple IIcは、拡張性をできるだけおさえ、しかも必要なハードはすべて組み込んでコンパクトな完成品に仕上がっています。つまり、パーソナルコンピュータを持ち運べるものにしたのです。もちろん、既存のApple IIシリーズとの互換性を保ち、莫大なソフトを使いこなすことを前提に設計されています。そして「性能は形に出る」と主張する斬新なBodyデザインは、西ドイツのデザイナーHartmut Esslingerの作品。色もApple Fogと呼ばれる独自の淡い白色を選ぶなど、メカ、形、色にまで新しい発想を展開しています。このようなApple IIcの新しい発想は、「パーソナルコンピュータは人間の道具だ」という、原器「アップル」から脈々と受け継がれてきた思想の具現化です。ですからApple IIcには、「これからのパーソナルコンピュータの方向はこれだ」という実感があります。アメリカでのApple IIcの新製品発表会での爆発的な発注の数値に、それが現われています。そしていまApple IIcは、ユーザーの中に驚くべき速度で浸透し、日本においてもIIcファンを拡大しています。



■仕　様
CPU　65C02(CMOS版)／RAM　128KB／ROM　16KB
5インチフロッピーディスクドライブ内蔵
5.7cm(高)×30.4cm(幅)×28.5cm(奥行)　3.4kg(重量)
オプション／増設用FDドライブ、マウス、ジョイスティック、イメージライター、LCDフラットパネルディスプレイ、専用ディスプレイ

¥298,000

写真の専用ディスプレイとマウスはこの価格に含まれません。
 マークはアップルコンピュータの登録商標です。

あ〜あ、
禁断の果実を食べちゃった。
Apple IIcを食べる
最初の人間になろうじゃないか。
アダム&イヴ君。

Canon キヤノン販売株式会社 ●Apple IIcの世界がよくわかる小冊子「nice IIc you－APPLE EXPRESS－」を差し上げます。ハガキに資料請求券を貼り、下記までお申し込みください。
アップル営業部 ●東京／〒108東京都港区三田3-11-28 (03)455-9131 ●大阪／〒530大阪市北区中之島3-2-18住友中之島ビル (06)444-6020
●札幌／(011)231-1313 ●仙台／(0222)67-3981 ●名古屋／(052)565-0911 ●広島／(082)244-4615 ●福岡／(092)411-2394

資料請求券
Apple IIc
Log in 3

未来を開発する
三菱電機



青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない。首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLet usだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us.! Letus。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、**①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作**の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。●RAM・ROM各32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16, ROM32KB)

- 使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
- システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
- 色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
- 8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
- ジョイスティック2個、マシン語モニター内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱が独自に開発した簡易言語。作表がしやすく、誰にでも使いやすいよう工夫されています。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。

Letus 三菱ホームコンピュータ



ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

三機種デビュー、三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円

※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。

■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。

■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。※ MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。

MSX

カタログ請求券
Letus
ログイン8503

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY

SOFTWARE 東宝 CINEMATIC



▲第1部。あなたは大戸島災害調査団の一員として、山根博士とともに島におりていく……。



▲第2部。ついに都心に上陸してきたゴジラ！あなたは尾形青年として、危険な街をさまよう。



▲国会議事堂から銀座へ——、ゴジラに追われながら、あなたは恋人を捜しださねばならない。



▲ゴジラを倒すには、オキシジェン・デストロイヤーしかない！しかし恵美子は……。



▲第3部。あなたは芹沢博士としてゴジラと対決します。だが酸素は少く、海は危険が……!?



ビデオ「ジオラマと特撮」より（奥村正己）

■シネスコ・アドベンチャー

ゴジラ

■適応機種
PC8801/mkII
FM-7/77

■ソフトNo
CS88-001T
CS77-001T

¥4,800（テープ版）

GODZILLA
KING OF THE MONSTERS

超リアルなグラフィックで映画の名シーンを再現！

パソコン・キッズに告ぐ！

テープ版のメリットを活かした迫力の映画サウンド入り！

■シネスコ・ウォーゲーム

海底軍艦

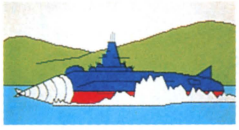
KAITEI-GUNKAN

■適応機種
PC8801/mkII
FM-7/77

■ソフトNo
CS88-002T
CS77-002T

¥4,800（テープ版）





▲湖上に浮かびあがる轟天号の勇姿。あなたは海底軍艦艦長として、ムウ帝国と戦うのだ！



▲ムウ帝国の守護神マンダ出現！海底軍艦といえども、戦い方を誤るとその運命は……。



▲華麗に登場するムウ帝国の女帝。マンダのいけにえにされぬよう、注意しなければならない。

■直接購入のお申し込みは、代金（現金）と送料（￥350切手可）に希望品名を明記したメモを同封の上、現金書留で下記宛お送り下さい。
〒100 東京都千代田区有楽町1－2－1
東宝（株）事業部　パソコン・ゲームソフト係

■通販特典
ゴジラ・海底軍艦2本同時に直接お申し込みの方先着1000名様に限り東宝特撮怪獣ゲームラインナップ予告ソフト（テープ版）をプレゼントいたします。

資料請求券
LOG-3

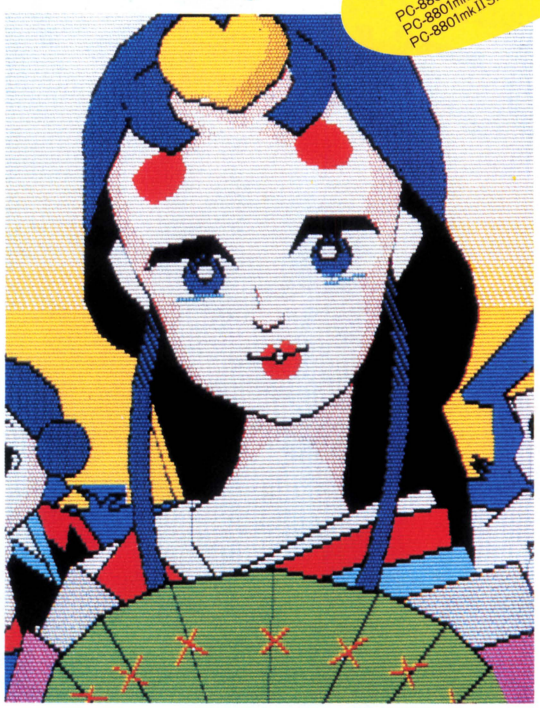
CROSS MEDIA SOFT

そうじ当番の南は、オカマに攻められた。

やっぴ

人生は、とんでもないことがあちこちで待ちうけている。ビルから鉄骨がふってきたり、暴走車が突然歩道を走ってきたり、想像もできないことがいっぱい。でも、そんなことは「新竹取物語」のなかでも同じこと。たとえば、突然ヘビが君の大切なところにかみついてしまったりする。イテテテテ…。さあ、大変！応急処置をして、病院にかけこまなくては。看護婦さんが出てきて、太い注射を一発！なんて言ってられない。大変なはずかしい目にあったけど、ともかく治ったみたい。さて、気をとりなおして出かけようか。なんだ、なんだ？　エリ首を引っぱる奴がいる。ふり向くとこれがこわ〜いお兄さん。ピピッちまうぜ。おまけに治療代が五百両だって。あまりのことに目の玉がとびでそう。もしここでお金が払えないと、オカマバー「竹取」に売りとばされてしまうんだ。そこで笑っている君、ひとごとではないよ。そうならないために、男のケジメだけは考えておこう。

そして、僕はといえば…



竹取物語の興奮と笑いをPCファンのあなたにも。

PC版いよいよ登場。3月21日

PC-8801
PC-8801mkII
PC-8801mkIISR

5インチ 2枚組 ¥9,800



5FD 2DD　F-M-7/NEW7

●日本最大の大河アドベンチャーゲーム

新竹取物語

F-M-7/NEW7/77

●ディスク版5インチ/3.5インチディスク版・2枚組

各¥9,800

●XIシリーズ、PC-9800シリーズ、IBM-JXをお持ちのかた、もうしばらくお待ちください。ただいま移殖中です！

■取扱い店〈東日本編〉

●北海道　ハドソンMEDIA札幌011-281-1151　丸友パソコンランド011-221-8221　マイコンプラザビッグベン011-271-2321　九十九電機札幌店011-241-2299　そうご電器YES店011-214-2850　そうご電器ニューチカ店011-221-4133　ICカプセル0157-23-8444　HOSパソコンランド帯広0155-24-4648　玉光堂花園店0134-23-6184　そうご電器苫小牧店0144-35-2151　北斗電気美原店0138-45-0709　●東北　電巧堂チェーン㈱八戸本社0178-44-4111　電巧堂チェーン㈱秋田店0188-34-3151　緑屋そうご電器秋田店0188-32-1951　㈲原徳電気店0238-23-6228　㈱庄子電気山形本店0236-42-1611　㈱ミュージック昭和0236-41-2923　㈱ナディック 0236-24-2100　㈱庄子デンキ石巻バイパス店0225-93-3211　電巧堂チェーン㈱仙台本店0222-61-8111　電巧堂チェーン㈱パソコンDAC仙台東口店0222-91-4744　㈱庄子電気コンピューター中央0222-24-5591　㈱オリエンタルレコードつたや店パソコン部0245-21-2101　㈱庄子電気粉又駅前店0245-22-9341　(合)花眞無線電機0242-22-0973　●関東　J&P新潟店0252-43-6671　マイコンショップ松本0263-27-1903　第一産業㈱ファミリコ南西0552-28-2213　第一産業㈱ファミリコ甲府0552-51-4511　すみやパソコンアイランド0542-55-8819　ディスクポート西武静岡0542-54-5151　すみやパソコンアイランド沼津バイパス店0559-22-6500　ソフトショップラム0272-53-7594　サカキバイパス店0273-62-1500　第一産業㈱ジャスト高前バイパス 0273-63-2111　第一産業㈱太田店0276-46-9161　第一産業㈱秩父店0494-23-1335　第一産業㈱熊谷キンカ堂店0485-23-8626　第一家電久喜店0480-22-3821　ジャスコ上尾店0487-73-8711　第一産業㈱上尾キンカ堂店0487-73-6242　第一産業㈱上尾中央店0487-81-7111　第一家電春日部店0480-22-3821　第一家電所沢店0429-22-1171　第一家電志木店0484-73-7311　第一家電浦和店0488-29-2441　第一家電川口店0482-55-9131　第一家電成田店0476-93-7041　第一家電DAC柏0471-64-8835　第一家電佐原店0478-54-3741　第一家電松戸店0473-68-4181　第一家電八千代台店0474-84-6424　ジャスコマリンピア店0472-77-6111　第一家電君津店0439-54-0111　第一家電木更津店0438-22-3611　第一家電本八幡店0473-77-8001　フレックス小田原0465-35-5591　ディスクポート西武藤沢0466-23-1111　第一産業㈱平塚店0463-23-6666　第一家電大和店0462-61-1700　第一家電武蔵小杉店044-733-2295　第一家電向ヶ丘店044-922-0271　ヤマギワ横浜店045-261-2111　●東京　ディスクポート西武河辺0428-24-6711　ディスクポート西武八王子0426-44-0111　上新J&P八王子0426-26-4141　第一家電立川店0425-24-5611　第一家電国分寺店0423-22-6117　上新J&P町田0427-23-1313　第一産業㈱大正堂町田0427-29-2571　第一産業㈱アート電化0424-73-5511　第一家電三鷹店0422-53-0101　ディスクポート西武吉祥寺0422-21-1311　第一家電DAC吉祥寺0422-21-4661　ディスクポート西武ひばりヶ丘0424-23-6111　ディスクポート西武大泉03-978-4111　ディスクポート西武赤羽03-902-0111　園生工業03-881-3558　ジャスコ葛西店03-675-5111　ディスクポート西武本部03-987-4361　ディスクポート西武巣鴨03-917-7121　ディスクポート西武池袋03-981-0111　第一家電DACサンシャイン03-988-7116　ディスクポート西武荻窪03-393-1151　第一家電阿佐谷店03-312-6471　上新J&P渋谷03-496-4141　白坂産業㈱ソフトクリエイト渋谷03-486-6541　白坂産業㈱ソフトクリエイトFM-LAB 03-486-0871　ディスクポート西武渋谷03-462-0111　第一家電C&Qしぶや03-461-3121　ヤマギワ㈱世田谷店03-483-3111　ヤマギワ㈱玉川高島屋03-708-1638　ディスクポート西武大森03-768-1211　ディスクポート西武東陽町03-615-1191　マイコンショップCSK03-342-1901　第一家電C&Qしんじゅく03-346-2381　第一家電DAC新宿03-354-1591　㈱フレックスジャパン03-470-3264　㈱リース電子新橋電子センター03-503-0818　マイコンベース銀座03-535-3381　ジャスコ秋葉原店03-258-3711　㈱若松通商03-253-4121　マイコンセンター若松03-251-8933　マイコンパーツセンター若松03-253-8521　真光無線㈱03-255-5781　㈱コムロ03-251-1523　石丸電気マイコンセンター03-255-3111　ヤマギワ㈱本店03-253-2111　ヤマギワ㈱ソフトショップ03-253-2111　ヤマギワ㈱テクニカ03-253-0121　ムトウ楽器大丸店03-212-0426　㈱シントク電気本店03-255-0271　㈱シントク電気エコー店03-255-0271　ミナミ無線電気館03-366-3730　第一家電秋葉原本店03-258-4101　第一家電C&Qあきはばら6F6 03-253-7948　第一家電C&Qあきはばら03-253-4191　丸善無線電機東京本店03-255-4911　(昭和59年12月18日現在)

※西日本編は来月号掲載予定です。

●発売/ビクター音楽産業株式会社 ●販売/日本エイ・ブイ・シー株式会社

クラス委員長の礼子は、男になった。

えっ？

女の子が男の子になってしまうなんて、信じられる？　たとえば、女の子が大好きなチョコレートパフェだっておいしくなくなっちゃうし、アイドル歌手のMやTにもまるで関心がなくなっちゃうのだ。それから、男の子を深〜く理解しちゃうやさしい子っているよね。これとも、ちょっとちがう。理解じゃないんだ。「新竹取物語」は、それほどヤワなゲームじゃない。頭のてっぺんからつま先まで、男にならないとわからないのだ。そうでないと、ヘビにオチンチンをかまれてしまうことや、岩の場面で、なぜビニ本が必要なのか、なんてことはまるで想像がつかない。



だいいち、あこがれのかぐや姫に向かっていくエネルギーがわいてこない。男だったら、ブス姫と会うとクヤシイ思いをするけど、女の子だったら、「あら、かわいそう。お友達になってあげようかしら」なんてことになっちゃう。そんな男女のちがいでゲームを左右されないように、催眠術でエエイーッ！女の子、黙って男になってください。まず性別を変えてからスタートするゲームなんて、ゾクゾクするね。

美術の先生は、ブスと結婚した。

お宝ゲット！

このアドベンチャーゲームの一番の目的は、なんといってもかぐや姫とうまく結ばれることだ。ここで重要なポイントになるのは、未亡人のセイコさん！　うまくすると君は、このセイコさんのツバメになれる。ツバメになったら、それらしくマメにつくすのは当然なことだけど、決してここではセイコさんのきげんをそこねないこと。ツバメたるもの、未亡人を怒らせるなどもってのほか！

女→未亡人→ニャンニャン……なんて想像すると、あとでひどい目にあってしまう。人生は、そんなに単純じゃないんだ。でも、気に入られると、そこは気のいいセイコさん、彼女のお得意の占いで、君の将来を占ってくれる。そしてそのとおりにすれば、ブス姫に会わなくてすむ。あのブ厚い口づけから、めでたく逃れられるのだ。しかし、セイコさんに占ってもらうためには、ただつくすだけではだめ。ツバメ精神を発揮して、あるキーポイントを見つけることが大切だけど、ここではそれを教えてあげない。君の努力にまかせる。



「新竹取物語」ご好評につき、かぐや姫からあなたへプレゼント！

1 オリジナルセル画ポスタープレゼント

大河アドベンチャーゲーム「新竹取物語」をお買い求めの方に、たて42センチ×よこ60センチの、かぐや姫オリジナルセル画ポスターを、3月より先着3,000名様にプレゼントいたします。

●パソコンソフトのお求めは、有名パソコンショップで！
お近くで、お求めになれない場合は、商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込み下さい。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 LOGIN係

●販売店を募集しています。
販売に関するお問合せは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで ☎03-486-4121

2 「段位」認定証プレゼント！

❶あなたの住所、氏名、年令、性別、電話番号(必ず)を明記のうえ、セーブゲーム用ディスクにスコア表示画をセーブして、下記あて先までお送りください。なお、発送の際は折れまがったりしないよう充分注意してください。ディスクは確認後すぐにご返送いたします。
❷認定証は、あなたの得点により5級(100点)から5段(180点)のランクがあります。段位をとられた方にはスペシャルプレゼントをお送りいたします。
❸認定された方は、「新竹取友の会」の会員として、クロスメディアプレスの定期購読をはじめ数々の特典が与えられます。

●あて先　〒150 東京都渋谷区渋谷1−7−5 青山セブンハイツ605
ビクター音楽産業株式会社PS制作部 LOGIN係

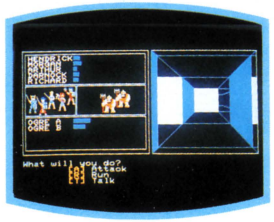
秘宝と冒険シリーズ PART 1

The BLACK ONYX

多くの勇士が伝説を求めて 消えていった…



"ブラックオニクス"を求めて、呪われた街ウツロでの冒険が始まる——。次々とおそいかかる怪物と苦難が待ちうける地下迷宮への旅は、あなたを幻想の世界へ招きます。今やソフトウエア界に不滅の金字塔を打ちたてた名作「ブラックオニクス」。あなた自身が主人公の物語の世界をお楽しみ下さい。



適合機種 新発売

■FM-7 ■X1(オールマシン語)
■NEC・PC-8801〔テープ/ディスク〕
■NEC・PC-9801〔ディスク〕

価格 テープ ￥5,800
5インチディスク ￥7,800
8インチディスク ￥8,800

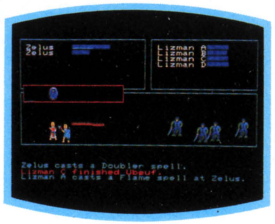
秘宝と冒険シリーズ PART 2

THE FIRE CRYSTAL

魔宮の扉は、いま音もなく開かれた……



ブラックオニクスファン待望の第二弾「ファイアークリスタル」の登場です。今回の冒険の舞台は魔力を帯びた寺院です。そこには強力な怪物や邪悪な悪魔が身をひそめ、そしてあなたの行く手をはばむ、罠や謎がまちうけています。魔法の力を最大限に利用して魔宮での苦難をのりこえて下さい。



新登場

適合機種
■NEC・PC-8801〔テープ/ディスク〕
■NEC・PC-9801〔ディスク〕

価格 テープ ￥4,800
5インチディスク ￥7,800

PC-9801の8インチディスクは通信販売のみです。

絶賛発売中
アメリカン・ファンタジー
ロールプレイングゲーム

※THE FIRE CRYSTALを楽しむには、THE BLACK ONYXが必要です。

SSI

BPS

ビー・ピー・エス
〒221 横浜市神奈川区西寺尾1-20-12
清水ビル2F
TEL(045)421-7421

キャリーソフトの THE NEW 5

超高速3Dグラフィックス+レーシングキットゲーム

F2グランプリ

新発売

本邦初のレーシングキットで新登場!

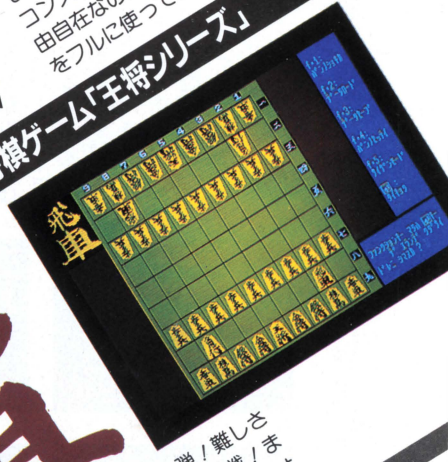




超高速3Dグラフィックスによって迫力のリアルタイムシミュレーションを実現したレーシングゲームの決定版!待望のコンストラクションでコースづくりは自由自在なのだ。ドライビングテクニックをフルに使ってゴールをめざせ!

今、君のレーシングスピリッツは完全燃焼!

新発売 本格対局将棋ゲーム「王将シリーズ」



飛車

あの「王将シリーズ」の第2弾!難しさはさらにレベルアップして君に挑戦!ますます腕をみがいて来たパソコンに君は何手で勝てるか?

好評発売中

FRONT LINE® フロントライン
LICENSED BY TAITO CORPORATION
IBM-JX2/JX3/JX4
3.5FD版 ¥6,800

新発売 リアルタイム・サスペンス&ドラマチックゲーム

大脱走



敵の収容所より味方捕虜を奪回せよ!ゲーム開始より緊張の連続が君を捕えて離さない。なんと主人公(君)の動きはフケース13パターン以上もあるのだ。任務達成なるか。

好評発売中

Chack'n Pop™ ちゃっくんぽっぷ
IBM-JX2/JX3/JX4
3.5FD版 ¥6,800

	F2グランプリ		大脱走		飛車	
PC-6001mkII/SR PC-6601/SR					CT	¥4,200
PC-8801/mkII PC-8801mkIISR対応	CT	¥3,800	CT	¥4,200	CT	¥4,200
	5FD	¥5,800	5FD	¥6,400	5FD	¥6,400
PC-9801/E/F			5FD	¥6,400	5FD	¥6,400
JX2/JX3/JX4					3.5FD	¥6,800
MZ-2200/2000	CT	¥3,800	CT	¥4,200		
X1シリーズ	CT	¥3,800	CT	¥4,200		
FM-NEW7/77/7	CT	¥3,800★	CT	¥4,200★	CT	¥4,200★
FM-NEW7/7	5FD	¥5,800★	5FD	¥6,400★	5FD	¥6,400★
FM-77	3.5FD	¥6,800★	3.5FD	¥6,800★	3.5FD	¥6,800★

★マークの製品は3月発売予定です。

ログイン
3月号
請求券

パートナーショップ
●マイクロキャビン
●マイコンハウスSPS

Carry soft
© Carry lab.
株式会社 キャリーラボ

GAME SOFT シリーズ
〒862 熊本市大江6丁目25 25 金子ヒル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235 G2・G3

チャレンジャーズ ソフト情報誌「チャレンジャーズ」ご希望の方は、氏名、住所、年令、職業を明記の上、送料 200円と請求券を添えてお申し込みください。

通信販売 全国マイコン販売店で取り扱っております。通信販売の御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。送料300円。郵便振替口座 熊本0−18846

サポート 月〜金曜日14:00〜17:00
TEL 096−363−0047

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

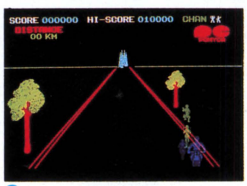
ジャッキー・チェンのスパルタンX

■企画/東宝東和■製作/ポニー
■コンピュータデザイン/大塚達治

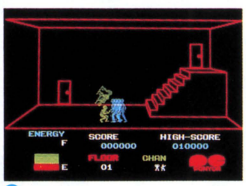
©PARAGON FILMS CO.,LTD.

跳びげり、回しげり、連続バクテンなど新しい技を披露して一段と強くなった敵を倒して下さい。

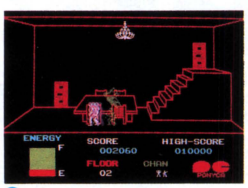
私（ジャッキー・チェン）は遂に敵のアジトを発見した。前方に不気味にそそり立つ、あの城に目指す悪の組織と私の恋人シルヴィアが待っているのだ。私の接近に気づいた敵は恐怖のバイク軍団を指し向けてきた。（シーン①）避けても避けても、敵はその数とスピードを増し、無限に続くかのように思えたが、所詮、幾多の戦いをくぐり抜けてきた私の敵ではなかった。いよいよ城に踏み込むと、そこにはキン肉マンより強いと言われるカンフーの達人が待ち受けていた。（シーン②）彼を倒しても二階の間には、宿命のライバル、ベニー・ユキーデがいる。（シーン③）そして三階の間には悪の支配者、組織のボスがその魔剣を持って待ち構えているのだ。（シーン④）しかし、私は正義をつらぬき、恋人シルヴィアを救うため、鍛えた技の全てを駆使して立ち向かうのだった…。



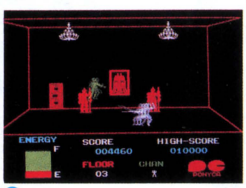
①



②



③



④

CASSETTE TAPE
PC-8801/mkII, MSX〈各〉¥3,500
PC-6001mkIISR, X1〈各〉¥3,500（開発中）

5in FLOPPY DISK
PC-8801/mkII ¥4,800

3.5in FLOPPY DISK
PC-6601SR ¥4,800（開発中）

発売中

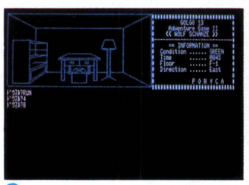
ゴルゴ13 狼の巣

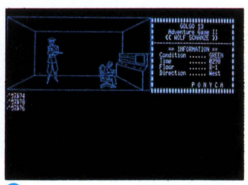
■企画/さいとうプロダクション■製作/ポニー
■コンピュータデザイン/磯崎秀昭

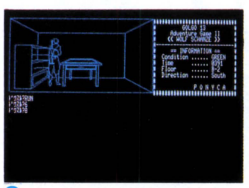
©さいとうプロ

「モレッティー一族惨殺事件」より数段難かしくなって再度ポニ万からあなたへ任務を依頼します。

ゴルゴ13とネオ・ナチスとの戦いは数多くの名勝負を繰り広げてきた。しかし、いよいよここに雌雄を決するために〝最終戦闘〟に突入していった……。ゴルゴ13は緻密な計画通り、すでに敵の本拠地〝狼の巣〟への潜入を果たした。しかし、相手はネオ・ナチス、さすがに油断のならない、最新の警備網を張りめぐらしている。右か、左か……一瞬の判断のミスが死につながる。ようやく探りあてた部屋にも誰もいない……。（シーン①）次の部屋も何の変哲もない通信室のようだが……。（シーン②）どこに謎の総統はいるのだ！その謎を解くポイントは!?ゴルゴ13も次第に焦りを感じはじめていた……。いた、奴が総統か？いや違う、あれはヴェッセルだ。（シーン③）一体どうすれば総統の部屋（シーン④）に行けるのか？ゴルゴ13最大の難関をあなたは切り抜けられるか！


①


②


③


④

CASSETTE TAPE
PC-8801/mkII, MZ-2000, MZ-2200, X1, FM-7.8, MSX〈各〉¥3,500

5in FLOPPY DISK
PC-8801/mkII, X1, FM-7.8, FM-NEW7〈各〉¥4,800

3.5in FLOPPY DISK
FM-77 ¥4,800

発売中

INFORMATION

おかげさまでPONYCAの商品も100タイトルを超えました。●映画シリーズ●シミュレーションウォーゲームシリーズ●アクション型●思考型●ボールゲームetc様々なジャンルのパソコンゲームを用意しております。広告だけでなくもう少し詳しいゲームの内容を知りたい方々の為にパンフレットを用意しておりますので、住所、氏名、年齢、手持ちの機種をお書きになり資料請求券を同封の上、右記PONYCA企画部　資料係宛までお送り下さい。尚、その際PONYCAに対しての御意見、御要望をお書き添え頂ければ幸いです。PONYCAのソフトは抜群だといわれる様、スタッフ一同今年も頑張りますのでよろしくお願いします。

PONYCA LAND

※このたびアクティビジョンの強力なラインアップを加えPONYCAはユーザーズクラブ〝PONYCA LAND〟を結成致しました。ユーザーの皆さんとPONYCA、そしてゲームデザイナーの交流を深め、HOTなより豊かな情報（機関誌PONYCALAND〈12ページ〉年6回発行）をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思います。現在アクティビジョンでは、各ゲーム毎にクラブ組織（ピットフォールで2万点を越えた人達の為の〝ハリークラブ〟、キーストンケーパーズで3万5千点を越えた人達の集りとして〝ビリークラブ〟等があります。）があり、PONYCALANDはその日本支部としての機能も持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。※PONYCALANDに入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、600円分の切手（1年分）を添えて左記の宛先までお送り下さい。楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ御期待下さい。

宛先は右記の株式会社ポニーPONYCA
企画部　PONYCALAND係まで

キリトリセン
PONYCA
資料請求券
'85.3ログイン

超人ロック
―魔女のミレニアム―

PC-8801/mk II ¥5,800 5in

■コンピュータデザイン/大塚達治

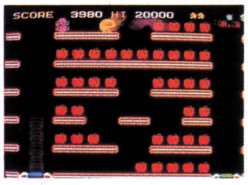


難解アドベンチャーゲーム超人ロック(魔女のミレニアム)は、ACT1(第一幕)からACT4(第四幕)まであります。君も超能力少年ロックに変身し、強力なエスパーの攻撃をかわしながら、「ミレニアム」計画の核心であるアステロイド・カーンへ行き、レディ・カーンと対決しよう。ACT3では、隕石や敵艦隊と交戦するという反射神経も要求されます。

フルーツパニック

PC-6001mkII/SR ¥3,500
PC-6601SR ¥4,800 3.5in

■コンピュータデザイン/一ノ関誠

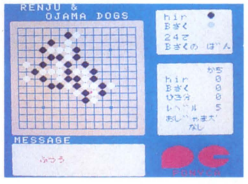


もうすっかりおなじみになったフルーツパニック。またまた、食いしん坊のウォーキー君と警備猫ニャンキーの大奮闘。ニャンキーに捕まらないように電子トランポリンを利用してパックンパックンと全部食べちゃおー!ダイヤボムやスペシャルボーナスもあるし、ボーナスステージも高得点のチャンスだよ。今回はPCシリーズのSR版にも移植して新登場。

《4月5日発売》連珠(れんじゅ)

PC-6001/mk II
MSX(ROMで開発中)
〈各〉¥3,500

■コンピュータデザイン/小原光隆



パソコン最強の五目並べ登場!五目並べのルールは地方によって違いがありますが、正しいルールで競技したのが連珠です。

特長
●強さのレベル選択が可能●役の自動判定●ゲーム結果の再現と記録●石を打つごとにメッセージ表示●ハンデ対局が可能なおじゃま犬モード●友だちと対局できる二人モードなどなど

史上最大の作戦

史上最大の上陸作戦をシミュレート。現在、綿密なチェックプレーを行なっております。もうしばらくお待ち下さい。

レニングラード

《4月5日発売》

独軍の対ソ連奇襲(舞台はレニングラード)をテーマとしたSPIシミュレーションのパソコン化です。

ルナ・ボール

《4月5日発売》

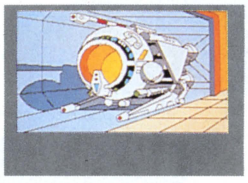
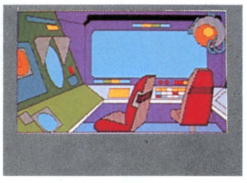
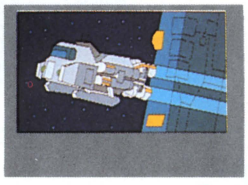
ビリヤードのシミュレーションゲーム登場。台の形が変わるというパソコンだけのおもしろさ。

話題独占、続々ヒット中!PONYCAのソフト。

さよならジュピター

■企画/㈱イオ
■製作/ポニー
■コンピュータデザイン/吉田松平
©イオ

宇宙時代を迎え、人類は続々宇宙に進出していった。
その結果、はやくもエネルギー問題に直面し、西暦2100年、木星を第二の太陽とするジュピターソラライジング計画が進められることになった。そんな折、ある宇宙船の失踪から太陽系の近くにブラックホールが存在することが確認された。しかも、その軌道は二年後に太陽を直撃するというのだ。そこで、木星を大爆発させ、そのエネルギーによってブラックホールの軌道を変えようという案が打ち出された。しかし、そのためには木星の軌道を微調整することと、ブラックホールの三要素、方向、速度、回転を知らなければならない。刻一刻とブラックホールは近づいてくる。ジュピター(木星)をぶつけ、地球を救うのは、あなたのアタマ次第だ!


ブラックホールが太陽に異常接近!この危機を救う英雄は誰だ!?

5in FLOPPY DISK FM-7.8,FM-NEW7〈各〉¥5,800

3.5in FLOPPY DISK FM-77 ¥5,800

発売中

CONTEST

君は、昨日の素敵なアイデアを捨てていないか?

第4回 ポニカ・オリジナル・プログラム・コンテスト

今回のコンテストは、プログラムだけでなく、ゲームの企画も審査の対象と致します。ふるって御応募下さい。

●賞金総額/300万円
●賞/多数用意致します。
●締切日/昭和60年8月21日
●応募方法/カセット、ディスク、説明書(企画書)に住所、氏名、年齢、職業、電話番号、使用機種を明記の上
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
日本ビルディング3F
株式会社ポニーPONYCA企画部
「オリジナル・プログラム・コンテスト」係
宛に送付して下さい。
(PONYCALAND会員の方は必ず会員番号を記入して下さい。)
※尚、応募者全員にPONYCAより記念品を差し上げます。

あなたの素晴らしいアイデア、作品をお待ち致しております。

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA
株式会社ポニー
PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377
販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151 大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741 広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241 福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741

うちは、
ゲームセンターじゃないんだぞ。



キミのパソコンにつなぐのは、コレだ。

JOYCARD

困ったものが、新発売!

「好きなことばかりやって」なんて、親父は文句を言うけれど。パソコンにくJOY CARD〉をつないだ途端、部屋はゲームセンター感覚になってしまうんだ。ゲームに集中できる! 画面と一体になれる! だから、腕も上がる! こんなに面白いもの、近所の子どもたちにやるなって、無理だよ、ホント。 **ハドソンだから、な、なんと2,500円!!**

■対応機種

●MSX機種 ●PC6001・MKII(NEC) ●HXシリーズ(東芝) ●X1シリーズ(シャープ) ●MLシリーズ(三菱) ●MBシリーズ(日立) ●コモドール全モデル ●YISシリーズ(ヤマハ) ●SC-3000・SC-3000H(セガ) ●MPC-10(WAVY-10)(サンヨー) ●HCシリーズ(ビクター) ●CFシリーズ(松下) ●PAXONシリーズ(ゼネラル) ●V-10シリーズ(キャノン) ●HBシリーズ・SMC-777(ソニー) ●PXシリーズ(パイオニア) ●FM-Xシリーズ(富士通) ●その他



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

ときどき

父さん、お手本みせてあげるなんて言って、本当は夢中になってるの、知ってるよ。これからは、仲良くやろうよ、男同志で。だから、ね、**お願い。**



本当のゴルフより面白い!?キミは、池あり、バンカーありの変化に富んだコースを、いくつで回れるかな。

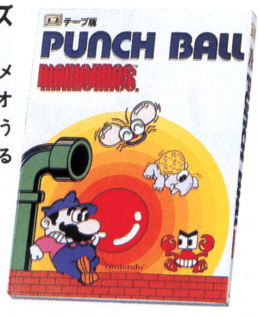
ポップなマシーンで、ピンボール気分を満喫。マリオが登場するボーナスタイムもあるよ。

貸してあげるから、ね。



マリオブラザーズ スペシャル

敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、最上階までうまくジャンプできるかな。



パンチボール マリオブラザーズ

カメ、カニ、ハエ。さあ、ボールをぶつけて、蹴飛ばそう。



ドンキーコング3 大逆襲

ドンキーコングが、再びハチのバズビーを引き連れて大暴れ。危うし! スタンリー。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.

適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801/ MKII	PC-9801F	X-1	MZ-2200	MZ-1500	FM-7	S-1	価格
任天堂のゴルフ	T				(予)		(予)					¥4,000
	FD				(予)	(予)	(予)					¥6,800
任天堂のピンボール	T				(予)		(予)					¥4,000
	FD				(予)	(予)	(予)					¥6,800
マリオブラザーズスペシャル	T	○		○	○		○	○		○	○	¥3,600
	FD		●		●	●			●			¥5,800
パンチボールマリオブラザーズ	T	○		○	○		○			○	○	¥3,600
	FD		●		●		●			●		¥5,800
ドンキーコング3大逆襲	T											¥3,600
	FD	1月			●		●					¥5,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ニャンだ

ニャンだ

タイニャンだ!





すばらしい。でも、おもしろいと きびウサのタイニャン最新作!

ブローダーバンド 3部作完結編!

ニャオンと、うれしい、ゲームだぞ。

SystemSoft
株式会社 システムソフト

〒810 福岡市中央区渡辺通り2丁目4-8小学館ビル
☎092-714-6236

■ユーザーズ・ポスト　商品の詳しい資料請求、お問い合せ、ご要望などがございましたら、ハガキに資料請求券を貼り、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社まで、お寄せ下さい。

■お申し込み方法　現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ㈱システムソフトまでお申し込み下さい

■送料について　テープ版、3.5インチ版、5インチ版300円、8インチ版400円、書籍400円、これ以外の送料については、商品毎に記載しております。送料は切手も可。

資料請求券 E&C Login3

エフォームン

●PC-6001(32K)/6001mkII/6601/6001mkIISR/6601SR Tape版　定価4,000円
●PC-6601　3.5"-1D
●PC-6601SR　3.5"-1DD
定価5,000円

チョップリフター

●PC-6001mkII/6601
●PC-6001(32K)専用 Tape版　定価4,800円
●PC-8801/8801mkII　5"-2D
●PC-6601SR　3.5"-1DD
●PC-6601　3.5"-1D
●PC-6001mkII　5"-1D
定価6,800円

SST Falcon



この世界は、無限の可能性が秘められている。
ある目的に向かって、あらゆる努力をするという一般的な方法以外にも……
みずからの手で新たなるあなたの世界を創り出すことが可能です。
この世界が何に属するのかは、分かりません。
ひとつ言えることは
いままでのものの様々な要素を持っていながら、
そのどれにも属していないと言うことです。
我々は、あなたがきっと新しい世界を発見する。
ということを信じています。

Masayuki Kato
SST


Dragon Slayer
Falcom
『助けてくれェー！』
誰も助けてくれない。
自分でなんとかせにゃ。
剣を取るんだヨ。
ホラ早く！後にモンスターが…。
（剣がなくては勝負にならないのだ。）
『モンスターは無数にいる！』
モンスターの中には有名人も数多いと聞く。
あなたは皆知っているか？
『せこくなんかないぞ』
なんと言われてもかまわない。
コイツを集めて、ひとまわりもふたまわりも強い戦士になるんだ！
（金貨で生命力を、パワーストーンで腕力を、壺を拾って魔力を蓄えよ。）


ST Falcon
『よーし！』
剣を取ったらこっちの
のもんだ。でも、最初から
強敵とはやらない。死んだら
それまで、人生なにごとも経験で
すヨ。経験。
（経験積めば魔法も
使えるシネ！）
『ひかえろー。』
この十字架が目に
入らぬか。ほれほれ、
近よってこれまい。困った時は
十字架をかかげて
「神様」に助けて
もらうのだ。
『遠く離れた敵
も…エイ!!』
魔法のキックは
壁をけっとばせるんだ！
どんなモンスターも一撃必殺
のこの威力！


『ワープしちゃえ、あれ？』
ある時は便利、ある時は恐怖。いってみなけりゃわからない。ほら、出口の囲りはモンスターだらけ。
（世界のあちこちに不思議なワープゾーンがあると云う。）
『魔法の種類も豊富だぞ！』
「フラッシュ」は閃光を放ち、世界中のモンスターの動きを止める。「フリーズ」は、モンスターを氷づけにしてしまうのだ。
『地図を使え！』
MAPという魔法は、自分の囲りの状況わかっちゃうという、すぐれモノ
『地面の上だけじゃ、じれったい』
経験を積めば、「鳥」に変身して大空を飛び回れる。下界を離れて、空の散歩としゃれこもう！
WARP



SST Falcom

『ドラゴン——
こいつはメチャンコ
強い！』
ばかやろうー。
ドラゴンなんてでェーきれーだ。
何回でもやっつけにくるからな。
覚えてろ！
（倒すには、まともに
戦うよりも、
戦略を使え！）

●リアルタイム・ロール
プレイング・ゲーム
●オールマシン語
●全方向スクロール

ドラゴン スレイヤー

Dragon Slayer

A new type real time role-playing game by Falcom

新登場 **PC-8001 mkII SR / PC-8801 mkII SR**

発売中 **FM-7 / NEW7 / 77　PC-8801 / mkII**

★テープ版 ￥4,800　★3.5″ディスク版/5″ディスク版　￥7,200（各〒300）

★テープ版2本組 ￥5,900
★3″ディスク版/5″ディスク版 ￥7,200

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市曙町1-19-3
TEL.0425(27)4121(代)

※通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で、当社I/O係までお申し込み下さい。

エルドラド伝奇

槙村アドベンチャー



PC-9801、PC-8801版
移植進行中！

★美しいアニメグラフィックで迫る幻想の110画面★

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ……￥4,800

■〔5ディスク版(2枚組)〕1ドライブ可 FM-7/NEW7‥￥7,800

アキラを殺したのは誰だ!?ホシコを誘かいした目的は!?君はアキラの残したビデオを手掛りに、アマゾンの奥地に存在するという黄金の都エルドラドへ向った。

★驚異！100色の中間色を使用した美しいグラフィック画面

★炸裂する抜群のサウンド！雷鳴・小鳥のさえずり・獣の鳴き声・飛行音等々随所にちりばめられた音響効果。臨場感あふれるゲームが楽しめます

★構想２年！本格的冒険推理小説!!

作者……槙村ただし

TOKYO ナンパストリート

人工知能型シュミレーションゲーム

第3回ゲームホビープログラムコンテスト 優秀作品

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ……￥4,800

■〔5インチディスク版〕FM-7、FM-NEW7……￥6,400

「ヘイ、彼女！ディスコ行かない?」「イヤ！」一度、ことわられたぐらいで、あきらめたらダメ。押しに押してディスコイン成功。さて、彼女も乗ってきたぞ。今度は一気にラブホテルへGO!?ナンパをゲーム化した画期的人工知能型シュミレーション。特定の彼女ともデートできるデートモード付の親切設計。55人のかわいい子ちゃんにアタック開始!!

作者……関野ひかる

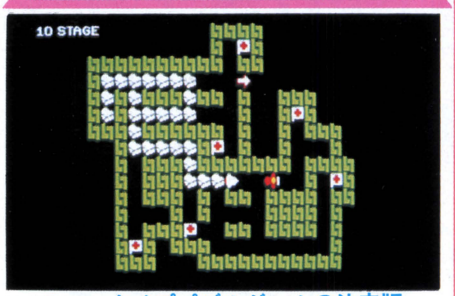
★待望のナンパシュミレーション。女の子のくどき方教えます★



PC-8801、シャープX1版
移植進行中！

頭脳4989

超思考型新頭脳挑戦ゲーム



ニュータイプパズルゲームの決定版

★奇想天外なトリックに話題爆発★

コンストラクションセット付

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、X1全シリーズ、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR …￥4,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR ……￥6,400

君の任務はエミー号を操り、全ての旗を取って矢印(➡)の方向に脱出することだ。50画面に仕掛けられた300数種の罠！ニュータイプパズルゲームの決定版。

作者……大橋一雄

ブルーフォックス

超光速立体マルチエキサイティングゲーム

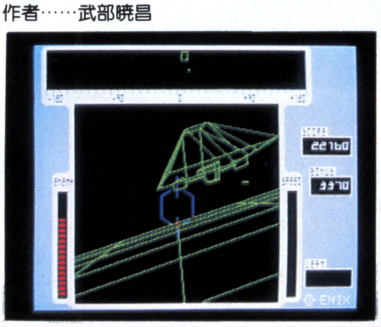
3Dゲームのイメージを一新させた超大作

★ラストの超巨大要塞空母のド迫力に話題騒然★

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ‥￥4,800

マルチスクリーンで展開する地上戦・空中戦。ロボット工学をシュミレートしたリアルな動きとサウンド。痛快な撃破シーンに早くも話題沸騰！クライマックスで待ち受けているド迫力の超巨大要塞空母。数々の新アイデアと大幅にアップしたゲームのおもしろさで、３Dゲームのイメージを一新させた超大作。

作者……武部暁昌



アゲイン

ロールプレイングアドベンチャー



超光速グラフィックルーチンで展開する200画面

★バラエティに富んだ7つの物語に人気集中★

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、FM-7、FM-NEW7 ……￥5,800

ランダムハウス開発超高速グラフィックルーチンで展開する200画面。ロールプレイング・シュミレーション・パズルをアドベンチャーに取り入れた抜群の構成力。バラエティに富んだ７つの物語！これを完成させた君の運命は……!?

作者……山口祐平 ©ランダムハウス

PC-9801シリーズ 新発売中

ニュートロン

ファンタジー思考型アクションゲーム



ドアドアを超えたアクションゲームの決定版

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII／SRシャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ ……￥4,800

■〔5インチディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII ……￥6,800

朝昼夜と刻々と変化するグラフィックの美しさと、画面ごとに変わるコミカルなキャラクターの動きでパソコンゲームのイメージを一新。

作者……中村光一

ドアドアmkII

ファンタジー思考型反射ゲーム

新エイリアン登場、ゲーム内容一新

■〔テープ版〕A面★PC-6001mkII、PC-6601(50面＋50面) B面★PC-6001〈32K〉(20面＋20面) ￥3,800

不朽の名作ドアドアをPC-6001シリーズ用に新しくグレイドアップ。新エイリアンやBGMの出来はもう最高。人気の秘密はかわいいキャラクターと思考性。

作者……中村光一



ドアドア

ファンタジー思考型反射ゲーム



ドアドアはパソコンゲームの代名詞

■〔テープ版〕PC-8801 / mkII / SR PC-8001mkII、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、MZ-2000 ￥3,800

■〔5"ディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII / SR……￥5,800

■〔3.5"ディスク版〕FM-77……￥5,400

驚異のベストセラー街道爆進中。ドアドアはパソコンゲームの代名詞。

作者……中村光一

Dr.スランプ

バブル大作戦

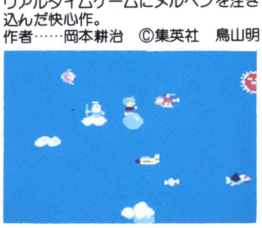
全方向スクロール型リアルタイムゲーム

少年ジャンプアイデアコンテスト 優秀作品

■〔テープ版〕PC-6001mkII、PC-6601、PC-6001mkIISR、PC-6601SR……￥3,600

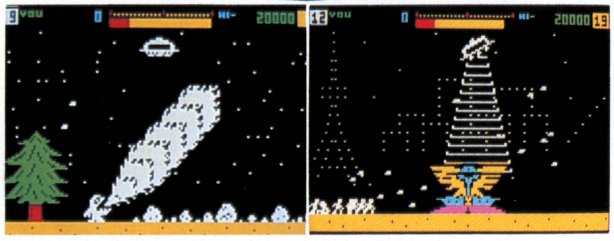
全方向スクロールで大空を自由自在。シャボン玉からシャボン玉へ、ガッチャンのコミカルジャンプに大爆笑。豊富なキャラクター、斬新なアイデア。リアルタイムゲームにメルヘンを注ぎ込んだ快心作。

作者……岡本耕治 ©集英社 鳥山明



ザクサス

スクロール型リアルアクションゲーム



★PC-8001の限界を超えた超スピードスクロールに話題騒然！ザクサス旋風上陸中!!★

■〔テープ版〕PC-8001〈32K〉、PC-8001mkII、PC-8801全シリーズ……￥3,800

「脱走兵だ!!」ザクサス、緊急発進！必死に川を泳ぎ、そして、林から攻撃してくるサイボーグ戦士達。上昇・下降・左右旋回で、攻撃をかわし、トラクタービームで戦士達を捕えろ。猛炎怪獣ビラサニアン・キャノン砲搭載のジャイルホバーなどがザクサスを襲う。ゲームスタートから息もつかせぬ緊張と興奮の連続。PCファン必見の名作。

作者……宮田康宏

第3回ゲームホビープログラムコンテスト入選作品

Dr.スランプ 走れ!せんべいさん

スクロール型コミックアクションゲーム

少年ジャンプアイデアコンテスト最優秀作品

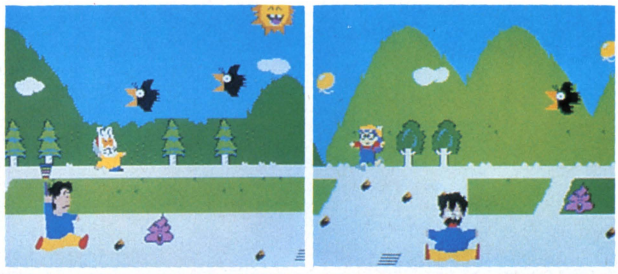
■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……￥3,800

「走れや、走れ！センベイさん!!」走るスピードによって、タコは上がったり下がったり。カラスや電線にひっかからないように、走るスピードを変えるセンベイさん。しつこいカラスは光線銃で撃退。おっと、今度は地面にウンチや落し穴。ジャンプ一番、危機脱出。空と地面の障害物の連続にセンベイさんはもう大変。自分を敵から守るのではなく、タコを守ると今迄にない発想がなんとも新鮮。少年ジャンプアイデアコンテスト最優秀作品・待望のゲーム化!!

©集英社 鳥山明

作者……後藤貴士

★アラレちゃんのテーマソングをバックにペンギン村の住民総出演★



ザース

本格アニメサスペンスアドベンチャー

SFサスペンスアニメ不朽の名作

★ヒットチャート急上昇★

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ…￥3,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII／SR、PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、FM-7、FM-NEW7……￥5,800

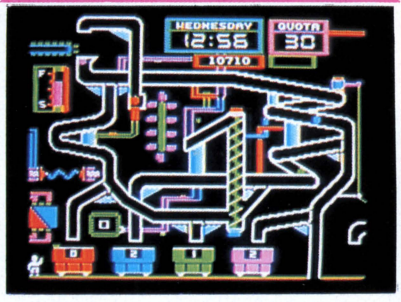
再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は月にあるオリオン基地へと向った。オリオンの秘密とは？敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰る興奮と意外な展開。

作者……スタジオ・ジャンドラ



ガムボール

マルチアクションゲーム



アメリカ話題のアップル移植版

★話題騒然!!ブローダーバンドの新作登場★

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII PC-8801mkIISR……￥6,800

「危い！赤いボールが緑のトロッコに!!」「おっと、今度は腐ったボールだ！」ハラハラ・ドキドキ！トロッコは右へ左へ大忙し。失敗すれば工場長が怒ってトロッコをひっくり返しに来る。アメリカ話題のマルチアクションゲームの決定版が日本上陸！

作者……Robert Cook

Licensed from Broderbund

ウィングマン

ヒーローコミックアドベンチャー

少年ジャンプアイデアコンテスト優秀作品

★爆発的ヒット！君もウィングマンにチェイング!!★

■〔ディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII PC-8801mkIISR……￥5,800

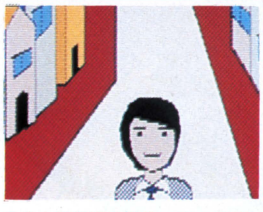
プロの描いた美しい画面と巧みなストーリー構成。ウィングマンとキータクラーとの熾烈な闘い。紛失したドリムノートのゆくえは？敵の巧妙な策略に舞台は異次元都市ポドリムスへ。作者…TAM·TAM ©集英社 桂正和

PC-9801、FM-7、シャープX1版 3月発売予定！



ポートピア連続殺人事件

サスペンスアドベンチャー



只今人気絶頂本格サスペンスドラマ

■〔テープ版〕PC-8801／mkII／SR、PC-8001mkII／SR、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……￥3,600

君にこの事件の解明をまかせる。港神戸を発端に次々に起こる殺人事件。ナゾはナゾを呼びラストの意外などんでん返しに「ドキッ！」

作者……堀井雄二

暗黒城

スペースファンタジーアドベンチャー

460画面の巨編アドベンチャー

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ……￥3,800

超高速グラフィックで繰り広げられる壮大な宇宙創造紀のスペースアドベンチャー。登場人物との会話はユーモアいっぱいで実に楽しい。君は新世界の創造主になれるか!?

作者……山口祐平



NO.1ゴルフ

3Dゴルフシュミレーションゲーム



君もこれでNo.1ゴルファー

■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……￥3,600

世界の著名ゴルフ場を集大成。3次元ゴルフの最高峰。3人でもプレイができ、なんとハイテクのバックスピンもかけられる。

作者……村守将志

★移植者・オリジナルゲーム大募集★

MSX・FM-7シリーズ・PC-8801シリーズ・シャープX1シリーズ・PC-9801シリーズに当社商品を移植希望される方のご応募をお待ちしております。

詳細事項等のお問い合せは、エニックス開発部　☎03-366-4296　担当・望月

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか！当社では一般から持ち込まれた優秀な作品に適切なアドバイスを行ない、作者の名前で商品化しております。詳細事項等のお問い合せは、エニックス企画部　☎03-366-4251　担当・千田

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 株式会社 エニックス

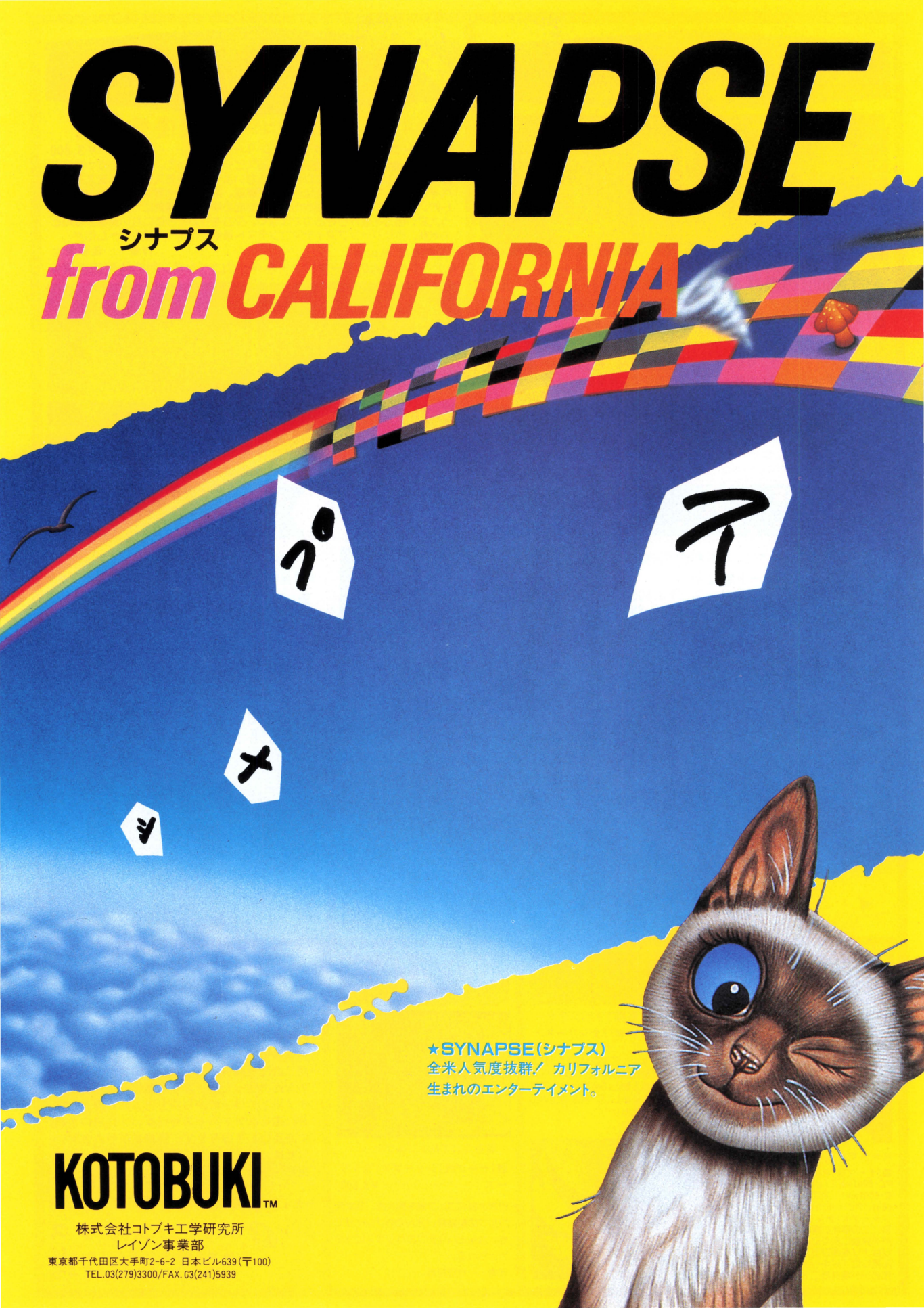
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号

☎03(366)4345

SYNAPSE

シナプス

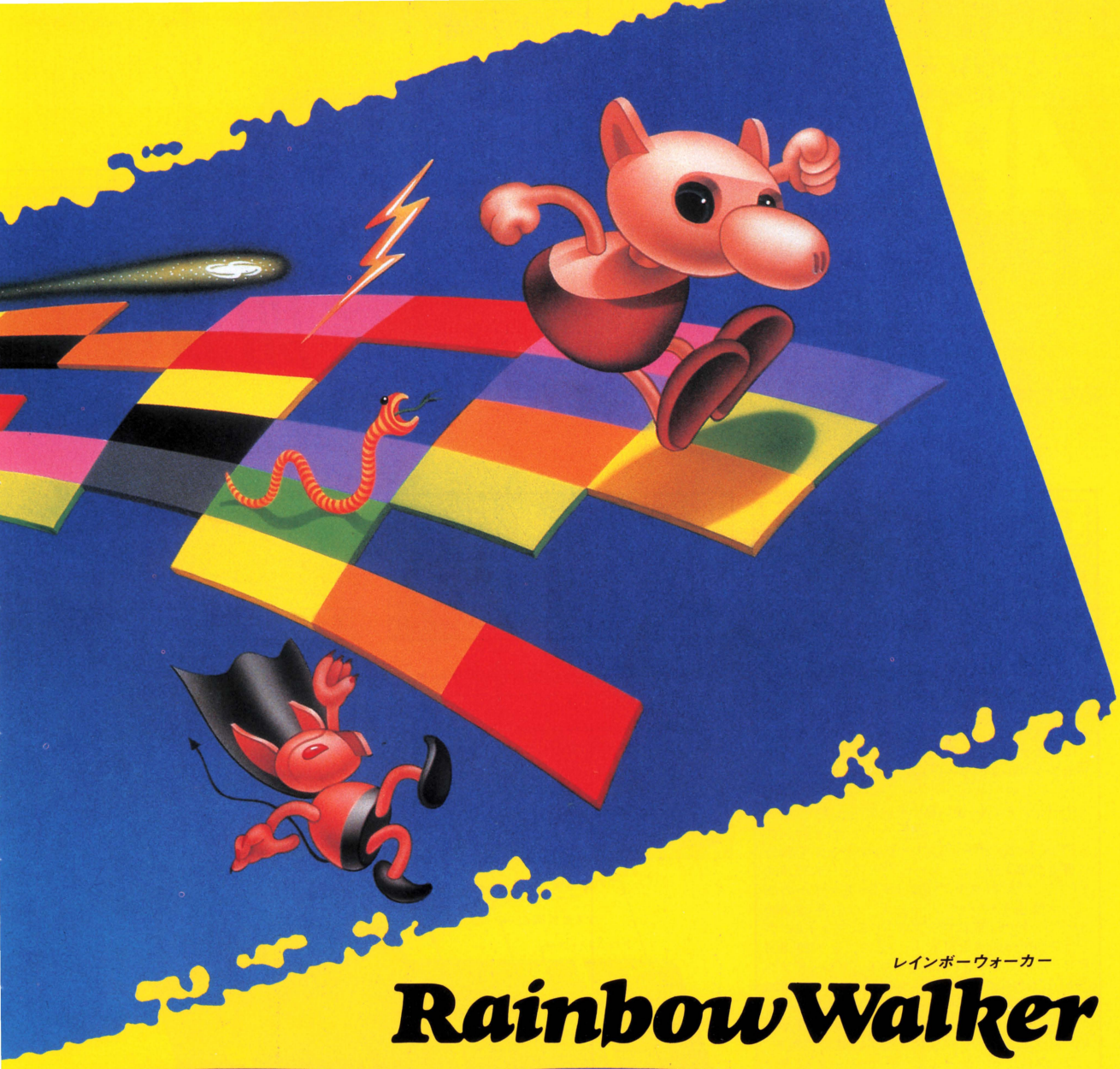
from CALIFORNIA



★SYNAPSE(シナプス)
全米人気度抜群! カリフォルニア
生まれのエンターテイメント。

KOTOBUKI™

株式会社コトブキ工学研究所
レイゾン事業部
東京都千代田区大手町2-6-2 日本ビル639(〒100)
TEL.03(279)3300/FAX.03(241)5939



レインボーウォーカー

Rainbow Walker



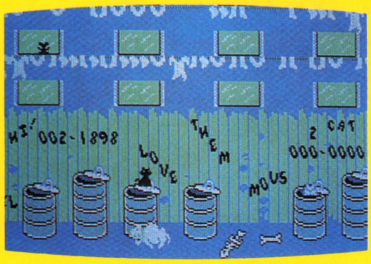


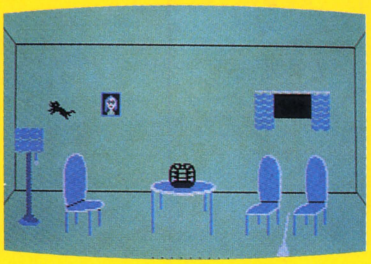
雨あがり、七色に輝く虹。子供心に、いちどは渡ってみたいと思ったことはありませんか？ そんな夢をかなえてくれる、ユーモアあふれるリアルタイムゲーム。鳥や悪魔の攻撃をかわしながら、虹の上を散歩してみませんか?!

●適用機種：**PC-8801シリーズ**"（5インチ）
IBM-JX（3.5インチ）

●価格：￥6,800

ALLEY CAT アリーキャッツ





恋する相手を求めて、いたずらネコが横町のアパートに出現！ ネズミを追いかけ、鳥と戯れ、金魚を狙うネコにアパート中おおさわぎ。メルヘンの世界にあなたを誘いこむリアルタイムゲーム。

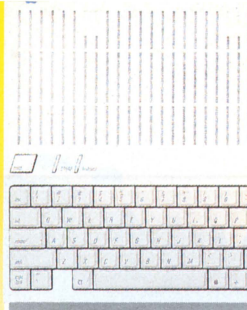
●適用機種：**PC-8801シリーズ**"（5インチ）
IBM-JX（3.5インチ）

●価格：￥6,800

アップルマニアのための

APPLE WORLD

グループ



全国でアップルの扉を開放中！

あなたは、どのお店でアップルに出合いますか？

取扱商品紹介（一部）

ビジネス用ソフト

Apple IIe、IIc用

- ＊アップルアクセス//（コミュニケーションユーティリティソフト）……￥25,000
- ＊アップルワークス（ワープロ、スプレッドシート、データベースの統合化ソフト）……￥70,000
- ＊バンクストリートライター（ホームユースの英文ワープロ）……￥17,000
- ＊アスキーエクスプレス：ザプロフェッショナル（コミュニケーションユーティリティソフト）￥50,000
- ＊センシブルスペラー（ワープロスペルチェッカー）……￥39,800
- ＊PFS：ファイル（使い易いデータベース）……￥39,800
- ＊PFS：レポート（PFS：ファイルのデータで報告書を作成）……￥39,800
- ＊PFS：グラフ（グラフ作成 PFS：ファイルのデータ使用可）……￥39,800
- ＊PFS：ライト（英文ワープロ PFS：ファイル、グラフのデータ使用可）……￥39,800
- ＊フラッシュカルク（有名なスプレッドシートソフト「ビジカルク」のニューバージョン）・￥39,800
- ＊マジカルク（使いやすいスプレッドシート）……￥39,800
- ＊マジックウィンドウ//（使いやすい業務用英文ワープロ）……￥52,800
- ＊マルチプランII（スプレッドシート決定版）……￥63,000

Macintosh用

- ＊シンクタンク（階層的ワープロソフト）￥50,000
- ＊ファイルビジョン（視覚的データベース）……￥80,000
- ＊マイクロソフトマルチプラン（スプレッドシート）……￥80,000
- ＊マイクロソフトチャート（グラフ、チャート作成）……￥43,000
- ＊マックライト/ペイント（ワードプロセッサー及び作図……￥60,000
- ＊メガマージ（メイルマージ）……￥43,000
- ＊PFS：ファイル（データベース）……￥39,800
- ＊PFS：レポート（ファイルのデータで報告書作成）……￥39,800
- ＊PFS：ファイル/リポート（上記両ソフト合体版数量に制限あり）……￥63,000
- ＊テカライク（テクトロターミナルエミュレータ）……￥98,000

教育、ホームホビー用ソフト《その1》

Apple IIe、IIc用

- ＊ストーリーマシン（英作文を絵と共に）・￥11,500
- ＊ステッキーベアーABC（ステッキーベアーシリーズのすばらしい教育ソフト）……￥13,800
- ＊ステッキーベアーポップ……￥13,800
- ＊ステッキーベアーファットシティ……￥13,800
- ＊ステッキーベアーナンバーズ……￥13,800
- ＊ステッキーベアーオポジット……￥13,800
- ＊ステッキーベアーシェイプス……￥13,800
- ＊ミュージックゲーム……￥9,800

マッキントッシュソフト紹介セール

このチャンスをお見逃しなく！

《期間》2月23日(土)〜3月3日(日)

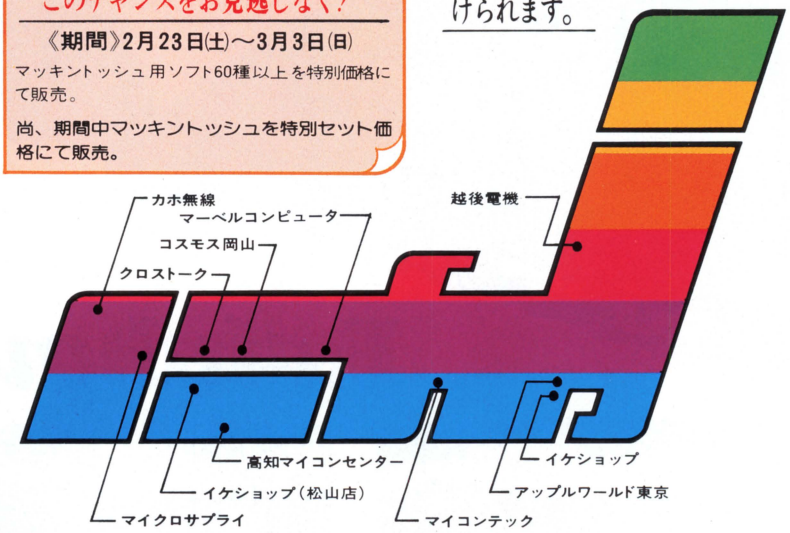
マッキントッシュ用ソフト60種以上を特別価格にて販売。

尚、期間中マッキントッシュを特別セット価格にて販売。

アップルワールドにて会員募集中

詳しい事は最寄りのアップルワールドグループにおたずね下さい。（数多くの特典があります。）

アップルワールドグループ店でお買上げ頂いた製品は全国の加盟店にてメンテナンスサポートが受けられます。



APPLE WORLD グループ

《新潟》越後電機株式会社
〒950 新潟市花園1-3-7花園ビル2F TEL(0252)44-6328

《東京》株式会社／イケショップ
〒101 千代田区外神田1-8-6渡辺ビル TEL(03)251-4722

《東京》アップルワールド東京
〒103 中央区日本橋小伝馬町4-1 TEL(03)669-6500

《名古屋》マイコンテック
〒460 名古屋市中区錦1-13-19北辰ビル5F TEL(052)203-0765
〒460 名古屋市中区大須4-11-5杏林殖産ビル2F TEL(052)261-2536

《明石》株式会社／マーベルコンピュータ
〒673 明石市西明石南町1-10-13 TEL(078)923-5536

《岡山》コスモス岡山
〒700 岡山市南方5-6-5今田ビル2F TEL(0862)54-7474

《広島》株式会社／クロストーク
〒733 広島市西区横川新町15-8 TEL(082)292-4231

《愛媛》株式会社／イケショップ（松山店）
〒790 松山市花園町4-20富田ビル TEL(0899)46-2130

《高知》高知マイコンセンター
〒780 高知市桜橋通り1-10-6 TEL(0888)32-3977

《福岡》カホ無線株式会社
〒810 福岡市中央区天神2-4-27 TEL(092)714-5155/5619

《大分》マイクロサプライ
〒870 大分市今津留3-16-18中田ビル TEL(0975)52-2141

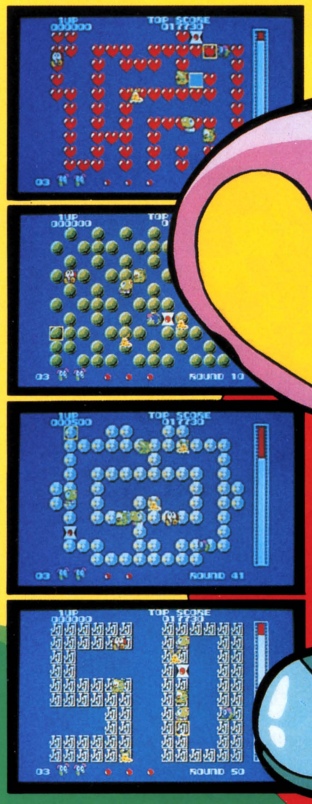
アップル製品総合販売

株式会社ハイテックス

〒103 東京都中央区日本橋小伝馬町4-1
TEL (03)669-6800

資料請求券 ログイン 3月

美しい画面と超高速処理！しかも画面やキャラクターが作れるフルコンストラクションゲームです。



ポーピィ POPY

PC-8801・mkII
¥4,500（テープ版）



ひたすらポーピィちゃんを追っかけるペンクンです

ゲームだ〜い好き人間に挑戦！

数々の困難を克服してみごと全面クリアできるかナ

PC-8801・mkII用ディスク版近日発売予定！

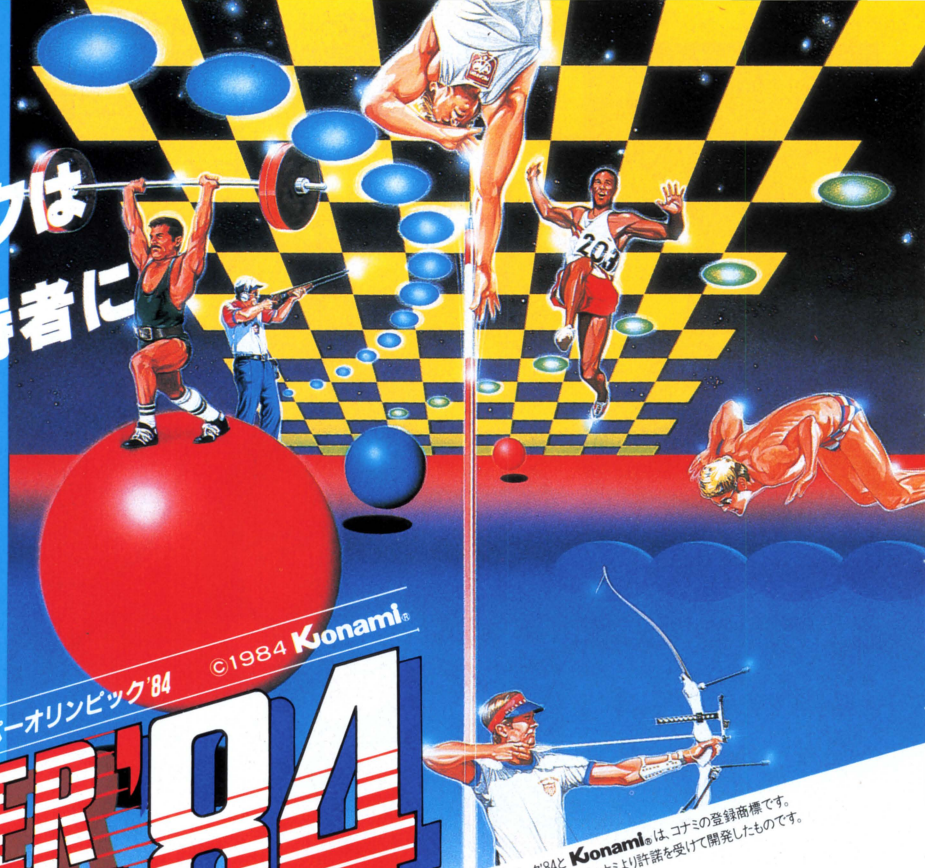


ポーピィちゃんは、ポーピィちゃんは、ポーピィちゃんは、

札幌から世界へ

dB-SOFT

次の瞬間、ボクは世界記録保持者（ワールドチャンピオン）になった!!



コナミのハイパーオリンピック'84

©1984 Konami

HYPER OLYMPIC'84

ハイパーオリンピック'84とKonami®は、コナミの登録商標です。
この商品は、デービーソフトがコナミより許諾を受けて開発したものです。

1 目標。ワールドレコード!!



素早いピッチとジャストのタイミングで、世界記録だ!!

水泳〈100m自由形〉



目指せパーフェクト!!このアツイー瞬にスーパーショット!!

クレー射撃



シンプルな技でも、ピッタリ決めて最高得点だ!!

跳〈ちょうば〉馬



ビシッと放ち、バシッと命中。君はワールドチャンピオンだ!!

アーチェリー

PC-8801シリーズ・FM-7シリーズ 発売予定！

2 ゾクゾク、続々と新登場!!



三段跳び ホップ・ステップ・ジャンプで高く遠く!!



棒高跳び スピードアップ。空中高く舞い上がれ。



重量あげ 精神集中。力をためて一気に持ち上げろ。

ハイパーオリンピック'84
1 ●水泳〈100m自由形〉●クレー射撃
●跳馬●アーチェリー

ハイパーオリンピック'84
2 ●三段跳び●重量あげ
●棒高跳び

新発売 X1ターボ &X1シリーズ用

テープ版	5インチFD版
各4,800円	各6,800円

〒 通販のご案内（送料無料サービス）

ご注文は■現金書留：デービーソフト・インフォメーションセンター「通信販売3係」（住所/〒060札幌市中央区北1条西7丁目住友海上札幌ビル）まで。■銀行振込：「たくぎん札幌駅前支店 普通053-053」。●商品名 ●対応機種名 ●個数 ●お客様の住所 ●氏名 ●電話番号を書いたメモを同封（銀行振込の場合は、ハガキに記入）のうえ、あらかじめご連絡下さい。

TOTAL SOFTWARE HOUSE

デービーのアイドルキャラクター
「バッくん」

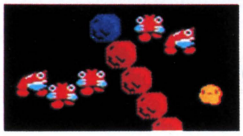


リミテッド・100面クリアした君に、大チャンス!!

FLAPPY Limited
フラッピー　リミテッド

リミテッドを100面クリアした人に
フラッピー人形プレゼント！





全部の面をクリアしたら、認定証あげる!!もちろん、フラッピーLimitedにも。最後のキーワード（MSXテープ版は画面の絵）をはがきに書いて、dB-SOFTに送ってね。名前には絶対ふりがなをお忘れなく……。

プレゼント期間は3月末日（消印有効）まで!!

応募多数につき
MSXフラッピープレゼント、
2月〆切を3月に変更しました。

グワァーンと登場、フラッピー人形です！リミテッドを100面クリアした人全員に、メチャンコカワイイこの人形を、プレゼントします。プレゼント期間は3月末日（消印有効）まで。最後のキーワードを書いて、デービーに送ろう！

新発売

- ■FM-16β用〈5インチFD版〉……7,800円
- ■S1用〈テープ版〉……4,500円
- ■PC-6601SR用〈3.5インチFD版〉……6,800円
- ■MSX用〈ROMカートリッジ〉……5,800円
- ■PC-8001mkII用〈テープ版〉……4,500円
- ■IBM・JX用〈3.5インチFD版(2DD)〉……7,800円

テープ版 3,800円	(MSX用(57画面))
テープ版 4,500円	(X1ターボ&X1シリーズ用・PC-8801用・FM-7用・PC-6001mkII用)
QD版 4,800円	(MZ-1500用)
3インチFD版 6,800円	(X1D用)
3.5インチFD版 6,800円	(FM-77用・PC-6601用)
5インチFD版 6,800円	(X1ターボ&X1シリーズ用・PC-8801用・PC-9801用・FM-7用)
8インチFD版 8,800円	(PC-9801用)

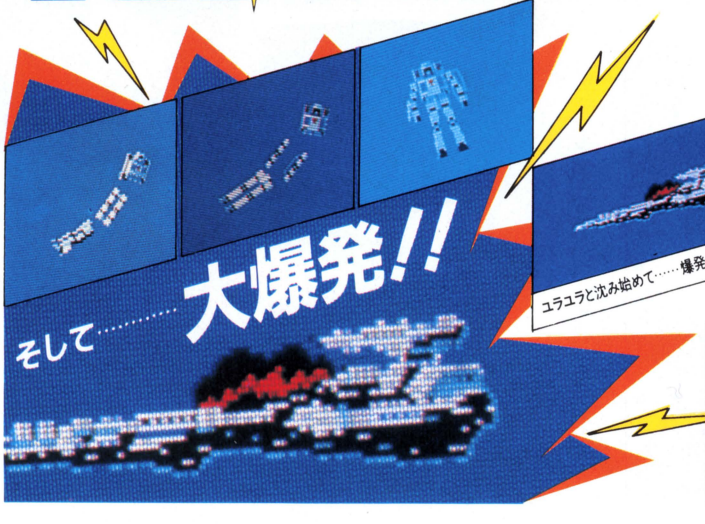
MSXユーザー絶賛！大迫力「合体メカ」!!

VOLGUARD

敵ファイターは24種類！

どれも手強い敵戦闘機！不気味な攻撃が、次々にしかけられる。やるか!!やられるか!!まずは、敵をよく知ること。





ユラユラと沈み始めて……爆発寸前!!

攻撃成功！母艦が燃え始めた!!

巨大母艦の攻撃をうまく避けろ!!

絶賛発売中!!

■MSX用〈テープ版〉…4,200円

テープ版	4,500円	S1用・FM-7用・X1ターボ&X1シリーズ用・PC-8801用
QD版	4,800円	MZ-1500用
3インチFD版	6,800円	X1D用
3.5インチFD版	6,800円	FM-77用
5インチFD版	6,800円	FM-7用・X1ターボ&X1シリーズ用・PC-8801用
5インチFD版	7,800円	S1用

デービーインフォメーションセンター開設

デービーソフトご愛用の皆様への専用窓口としてインフォメーションセンターを新設。お問い合わせ、通信販売の新しい相談窓口としてご利用下さい。
※尚、お問い合わせは、更に詳しくお伝えするために、お手紙でお願いします。

開発
発売元 **デービーソフト株式会社**

インフォメーションセンター／(〒060)札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル
☎ 011-251-7462／FAX. GIII, GII 011-241-6257

奇抜・難解・驚きと興奮、R.P.G.の新世紀!!

ACTIVE ROLE-PLAYING GAME

ハイドライド







FM-7・PC-6001mkII 移植決定!

PC-8801/mkII 5FD版	¥6,800
X-1/C/turboテープ版	¥4,800
X-1 turbo 5FD版	¥6,800





X-1版、4方向スクロールで華麗に登場!







アクションゲームのリアルタイム処理……にロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさ……とアドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さ……をひとつに融合!!

★全敵キャラクターは20種以上!
★ゲーム途中でのデータセーブ可能!
★下半身が樹木に隠れる高度な重ね合わせ処理、一括ロードアクセス無し、オールマシン語で滑らかに動くキャラクター、フルグラフィックスの拡大マップなど、機能充実!

FM-7/NEW7/77(テープ版 5FD版、3.5FD版)
PC-6001mkII/6601(テープ版 3.5FD版)

SR用IDD版 新発売

テープ版(3本組) ¥4,800　**FD版** ¥6,800

スターアーサー伝説ストーリーブック付：スターアーサー伝説の完結を記念して、銀河1000年戦争、惑星メフィウス、暗黒星雲、テラ4001序章のイラスト入りストーリーブックが付いています。

〔1年間温めたT&Eの技術と創造をここに結集!!〕

①新開発の高速3-Dピクチャーエディター
中間色を含む1枚の画面を、3次元的に回転させたり、拡大・縮小させて描き、さらに、描いた何枚かの画面を自由に組み合わせております。

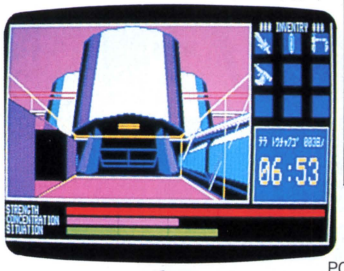
②画面を切り変えるたびに居場所が変わっていくキャラクター
1枚の画面は、何枚かの背景の画面とキャラクターの画面との組み合わせになっており、ゲームの進行の条件に合わせて、そのつど、背景とキャラクターの組み合わせを変えて描きます。

③画面数、コマンド、会話語数も大幅アップ
3-Dピクチャーエディターによる組み合わせ画面方式によって、少ないメモリで大量の画面を持てるため、コマンド、会話語数が大幅に増え、なおかつ、ストーリー展開の幅も広がっています。

④登場人物は、お馴染みのキャラクターはもちろん、全20キャラクター以上が登場。

⑤リアルタイムシーンは、ワイヤーフレームによる高速リアルタイム3-Dシミュレーター（残念ながら、ストーリーの展開上内容は公開できません。）

⑥ロールプレイングゲームの要素も加え、シーン1（カセット1）だけでも60以上の地区（画面）を自由に移動できます。（テープ版でも、1シーン分は一括ロードになっています。）





PC-6001mkII



PC-6001mkII



暗黒星雲より1年

今、銀河最後の攻防が始まる!!

スターアーサー伝説 III テラ4001

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
★マガジンNo.4ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上、請求券をお送りください（葉書での請求はお断わり致します）
★カタログNo.3ご希望の方は、100円切手同封の上、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致します）

新発売PC-6001mkII版 マシン語による高速表示

4人同時プレイ可能

3-Dゴルフ シミュレーション スーパーバージョン

PC-6001mkII SR



PC-6001mkIISR/6601SR	
テープ版	¥4,000
3.5"IDD版	¥6,800
PC-6001mkII/6601	
テープ版	¥4,000
3.5"ID版	¥6,800

6001mkII版とSR版とは、それぞれのモードで別個のプログラムを開発しました。mkII版の方も、「テラ4001」、「スーパーグラフィックエディター」でおなじみの高速ペイトルーチンを使用しておりますので、画面表示も敏速になっています。
また、マニュアルにはゴルフ用語やルールの解説等を付け加えましたので、ゴルフをまったく知らない方にも十分にお楽しみいただけます。

- 4人同時プレイ可能
- 入力ミスのキャンセル機能付き
- ボール確認機能付き

PC-9801F/5"2DD版	¥6,800
IBM-JX(128K)/3.5"2DD版	¥6,800
MZ-1500/QD版	¥4,000
日立S-1/テープ版	¥4,000
FM-77/3.5FD版	¥6,800



PC-9801F

MSX 3-Dゴルフ シミュレーション 高速版

MSX ROMカートリッジ
¥5,800



3-Dゴルフシミュレーション Part2

新設計の難コース!

完全機械語版

FM7/NEW7/77 テープ版 ¥4,000



ゴルフゲームにおいて、圧倒的好評をいただいている「3-Dゴルフシミュレーション」のパート2です。T&Eだけの新機能を追加してさらにレベルアップ。
★完全機械語により、画面表示が高速化。★ホールデーターの一括ローディングにより、スピーディーなゲーム展開。★2人でのプレー可能。★ボール拡大機能（ボールの位置が見やすくなりました。）★プラクティス機能（ワンホール毎に繰り返し練習できます。）★ステップ機能（全ホールの完全自動再現可能。）★ゲーム中断機能（ラウンド途中から再プレイ可能。）

もう画面数なんて関係ない!!

パラノイア88

PC-8801/mkII
5FD版 …¥6,800
テープ版…¥4,000

PC-8801/mkII スーパーソフトシリーズ第2弾

リアルタイム・コンストラクション ゲームがついに登場。



ブロックを動かし怪物を閉じ込める

怪物を完全密閉して高得点

T&E SOFT ユーザーズクラブ 会員募集中

特典

① T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行
② T&Eマガジンの無料送付（年4回）
③ T&Eソフトカタログの無料送付（年2～3回）
④ 新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発行。
⑤ オリジナルグッズ（Tシャツ等）の割引き販売。
⑥ 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
⑦ その他会員だけの楽しい特典を企画しています。

応募要項
●住所（TEL） ●氏名（フリガナを必ず） ●年齢（生年月日も記入のこと） ●職業（学校名） ●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です。）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留で下記までお送り下さい。

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
株式会社ティーアンドイーソフト
『T&E SOFTユーザーズクラブ』係

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
☎(052)773-7770(代)

T&E SOFT

T&Eマガジン No.4 請求券 ログイン3月号
カタログ No.3 請求券 ログイン3月号

KOEI

AXIOM
アクシオム



★思考ゲームの殿堂、光栄が君に送るロールプレイングゲームの決定版。

安息の地グリーンノックを突如として襲った数々の異変。それは闇の司祭アルガルドの黒魔術によるものであった。愛するグリーンノックに平和を取り戻すべく神託を受けた長老トマの求めに応じて集まった20名の勇士……。

洗練されたゲーム・システムとスピーディーなストーリー展開。日本のロールプレイング界に波紋を投げかける、実力派RPG「Axiom」。君も、うかうかしていられない！

PC－8801用　T　4,800円　D　7,800円



コリドール

★ニュータイプテキストアドベンチャーで君の世界が無限に広がる。

北の国サウロスでは国王リゴーラスIVせが頭を痛めていた。王の3人の息子は皆優れており、いずれ王位をだれにつがせるべきか、"白の賢者"ナタルの意により、一週間の後、国の主なる者を集めて王は次のような宣言を下した。「今より直ちに王子らは旅に出よ、そして3年の間旅を続け、最も素晴しい冒険をして帰り着いた者が次の王である。」3人の王子のうち1人はあなたである。呪いによって沈んだといわれる伝説の城を求め、あなたは旅立つ。

T、4,500円　PC6001mkII、8001(mkII)、8001(mkII)、FM(NEW)7、(7,800円、PC 801F・M2)
D5″、6,800円　PC8801(mkII)
D3.5″、6,800円　FM77





信長の野望

★シミュレーションウォーゲーム史上の最高傑作。

もう目が血走っちゃいそう！信長につき合って二晩徹夜してしまったと言ったら読者は笑うだろうか。しかしこれ本当「ポプコム」より

T、4500円　PC6001mkII、8001(mkII)、8801(mkII)、FM(NEM)7・8、X1(C) S1
D8″、7800円　PC9801(E)　D5″、6800円　PC8001(mkII)、8801(mk
FM(NEW)7・8・11(AD・EX)、X1シリーズ、(7800円9801M2、FM16×)
D3.5″、6800円　FM77、PC6601・SR、(7800円　IBMJX(2・3・4))
D3″、6800円　X1D





オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか？

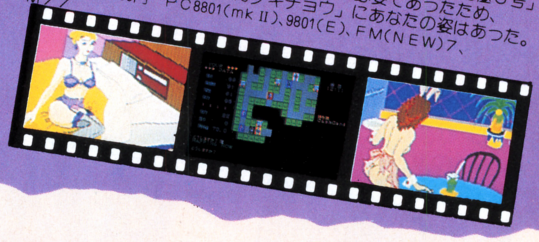
●ストロベリーポルノ第2弾

★週刊ポスト、週刊文春でお騒じみ、アダルトソフトの極めつけ。

時は199X年。東京では孤独な独身男が謎の死を遂げる事件が多発していた。異例な事件のため警視庁では特別捜査網をしき解明にあたったが、何の手掛りも得られなかった。そんなある日、私立探偵であるあなたに不思議な依頼が持ち込まれた。「3日以内にダッチワイフ「北極6号」を3体集めて欲しい。」あなたは恋人サチコとの結婚を控え、お金も必要であったため、やむなくその依頼を引き受けた。翌日、東京の歓楽街「カブキチョウ」にあなたの姿はあった。

T、4800円　PC8801(mkII)　D5″、7800円　PC8801(mkII)、9801(E)、FM(NEW)7、(8800円、PC9801F・M2)　FM77





ダンジョン

今、アメリカで最も人気があり、ゲームの主流であるロールプレイングゲーム。(ゲーム進行も比較的シンプルだし、ストーリーも日本人にとって理解しやすいのでロールプレイングゲーム入門に最適) ログインより。

T、5200円(プレイヤーズテープ付)
PC8001(mkII)、8801(mkII)、FM(NEW)7、D5″、7800円　PC8801(mkII)、FM(NEW)7　D3.5″、7800円、FM77、

ペナントレース

このソフトはスゴイ。ちゃんと守備では前進、定位置の切り換えができるし、バントシフトもとれる、これは秘密だけどすごい魔球も。このペナントレースをやらずして野球ゲームは語れない！「テクノポリス」より

T、4,500円　PC6001mkII、8001(mkII)、8801(mkII)、FM(NEW)7、X1(C)
D5″、6,800円　PC6001mkII、8001(mkII)、8801(mkII)、9801(E)・F、FM(NEW)7・11(AD・EX)、X1シリーズ、(7,800円　PC9801M2)
D3.5″、6800円　PC6601・SR、FM77
D3″、6800円　X1D

団地妻の誘惑

ひょっとしたらこのゲームはノルマに追われる我々現代人への作者の強烈な文明批判ではないかという気さえしてくる。グラフィックや様々なアイディアで充分楽しめる上出来のソフト「カーソル」より。

T、4800円　PC8801(mkII)、FM(NEW)7、X1(C)　D8″、7800円　PC9801(E)・F、FM(NEW)7・8・11(AD・EX)、X1シリーズ(7800円、PC9801M2)　D3.5″、6800円　FM77、D3″、6800円、X1D　MSX

ナイトライフ

テレビ、新聞、雑誌にとこれ程話題に上ったソフトは、かってなかった、世界に類を見ないアダルトの世界、御結婚のお祝いにもぜひどうぞ！

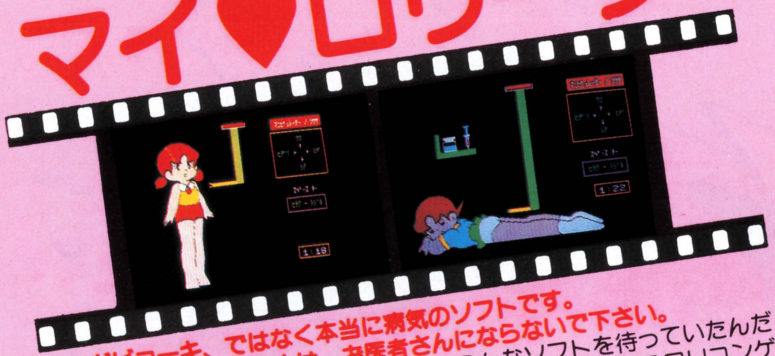
T、4500円PC6001mkII、8001、8001mkII、8801(mkII)、FM(NEW)7・8、X1(C)、MZ2200、D8″、8800円PC9801(E)、D5″、7800円PC6001mkII、8001、8001mkII、8801(mkII)、9801(E)・F、FM(NEW)7・8・11(AD・EX)、X1シリーズ、(8800円、PC9801M2) D3.5″、7800円PC6601・SR、FM77、D3″、7800円X1D、MSX

◎通販をご希望の方は現金書留にてお申込み下さい。(送料サービス)

COMIX

募集！ 企画・進行・プログラマー
（在宅アルバイト可）担当　志　村

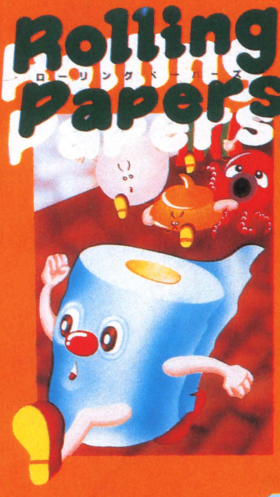
マイ♥ロリータ





ほとんどビョーキ、ではなく本当に病気のソフトです。
注……このソフトを見た人は、お医者さんにならないで下さい。
ウワーン!!ついに出たよおー一、ボク等はこんなソフトを待っていたんだ！全国6000万人のお医者さんごっこファンの皆さんを狂喜させるロリコンゲーム『マイ・ロリータ』。あなたの微妙な指使いが、少女たちを病魔から救う。「先生、おなかがいたーい」「よしよし、じゃあ、カ○チョウしようね」ああ素晴らしき世紀末。
FM7・NEW7・77用（D5800円　T3800円）

ローリングペーパーズ





あなたの思考と指先はトイレット・ペーパーに何を見るか？
これも一種のロールプレイ(RP)かな？
思考型迷路ゲーム数ある中で、トイレットペーパーをころがし道を作る、などというバカげたソフトがあっただろうか？随所にちりばめたパズル的な仕掛けを突破し、お邪魔軍団のウ○チくん達の妨害を避けつつ彼女の家までひた走り。あなたの武器は、ペーパーと明せきな頭脳だけ。思考型アクションゲームの決定版!!
PC8801(mkⅡ)用（D5800円　T3800円）

ジャイラス



PC8001(mkⅡ)
8801(mkⅡ)
T3800円

「ハロルド中尉！ジャイラスです!!」ゴルサレム帝国を震撼させた男の伝説をグラフィカルにゲーム化！60以上のバリエーションが、無敵の3－Dシューター「ジャイラス」を襲う。

クリス愛の旅立ち



PC6001mkⅡ
T3800円

君はクリスを知っているか？苦しみのどん底にあえぐ人々を救うという難しい使命を背負い、今日もいばらの道を歩むクリス。感動の精神世界ゲーム「クリス愛の旅立ち」―クリスは君かもしれない。

クッキンカレー



PC6001(mkⅡ)
T3800円

料理嫌いの僕も、たまねぎ嫌いの私も、誰でもおいしく遊べるゲームつて知つてる？、そう、それは噂の、「クッキン・カレー」
4方向の超高速スクロール・ゲームで、君もCook UPしよう！

60こいこい



PC6001(mkⅡ)
T3800円

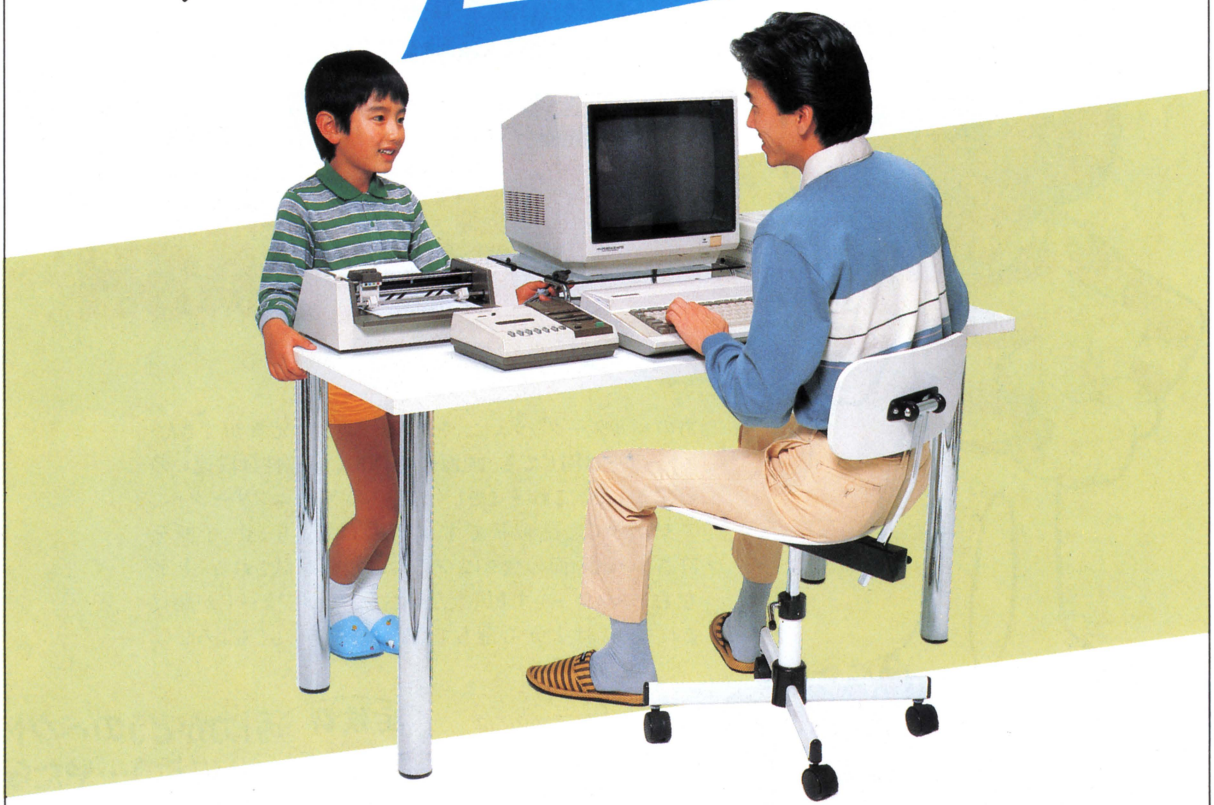
全国4000万人(？)の花札ファンの朗報!!超絶美麗的画像による「60こいこい」待望の新発売。それ！四光だ、五光だ、青たんだ！――札が飛びかう興奮ソフトが、今動き始めた！

〒223 横浜市港北区日吉本町1876 光栄ビルIF ☎044-61-6861(代) 株式会社 光栄



BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒107 東京都港区南青山5-12-3-204 TEL 03(407)4191(代)

"メカメチャ"面白キングダム



■提供／NEC日本電気グループ　■放送時間／毎週土曜夕方5:00～5:30



〈パーソナリティー〉
（漫画家）
すがやみつる



〈アシスタント〉
鷲津育代
（短大在学中）

第1放送●3.925MHz　●6.055MHz　●9.595MHz
第2放送●3.945MHz　●6.115MHz　●9.760MHz
〒107 東京都港区赤坂1-9-15　☎(03)583－8151

ラジオたんぱ

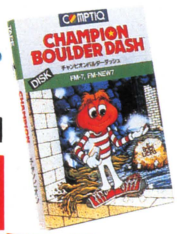
楽しい社会現象。

痛のすぐゲーム展開。名作、話題作を一挙に!
THE BEST HITS SERIES
From U.S.A.



症候群 1

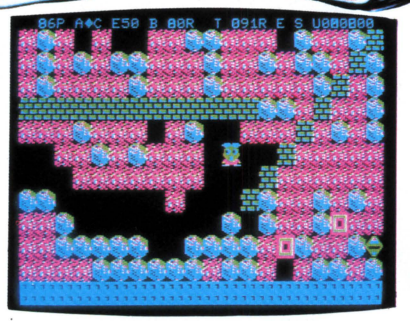
何か頭上から落ちて来るのではないかと、
絶えず不安感に襲われ
ビルの多い都会には住めなくなる。

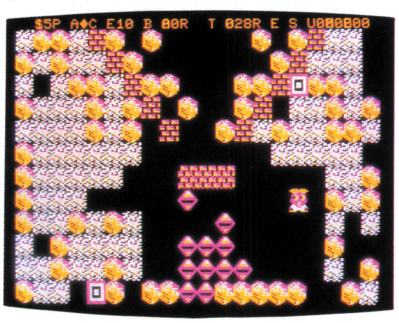


チャンピオン
バルダーダッシュ

CHAMPION BOULDER DASH™

あのバルダーダッシュに、やたらむずかしい兄貴ができた。ストーリーは同じでも、画面の意外性、混沌性は段違いのむずかしさ。これぞまさしく、日本のゲームフリークへ、アメリカからの挑戦状です。いざ受けて立ちませ。予断を許さない難画面の数々に、あなたの頭脳が試される。上下左右にスクロールする広大な舞台を、ロックフォードが駆けまわる。岩は上から落ちてくる…。兄弟ともどもよろしく。





適応機種（バルダーダッシュ）（チャンピオンバルダーダッシュ）

■PCファンには
5インチDISK：¥6,800
TAPE：¥4,800
PC-8801
PC-8801 mkⅡ
5インチDISK：¥7,200
PC-9801(2D)
PC-9801E(2D)
PC-9801F(2DD)

■FMファンには
5インチDISK：¥6,800
FM-7
FM-8
FM-NEW 7
3.5インチDISK：¥6,800
FM-77
TAPE：¥4,800
FM-7
FM-NEW 7

■X1ファンへ
5インチDISK：¥6,800
TAPE：¥4,800
X1
X1C
X1 TURBO

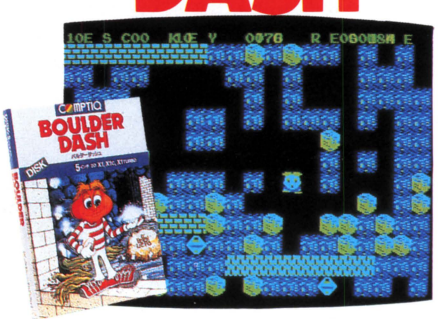
※PC-98シリーズ・X1シリーズはバルダーダッシュのみ発売中。

症候群 2

引力がどうのベクトルがこうの…やたらむずかしい専門用語を無意識のうちに使うようになる。

バルダー ダッシュ

BOULDER DASH™



From U.S.A.症候群。



横浜市緑区のOさんの場合。会社ではOA化が進み女子社員がすいすいとコンピュータを操作しているのを横目で見ていた彼だった。なじめなかった、落ちこぼれそうだった。ところが…である。息子の機械でゲームを初体験した時から人生変わった。今の彼は高速入力が得意。特に2.8、4.6は抜群だ。

症候群3 この最大の特徴は、クシャミをする時でさえアクション！というのだ。

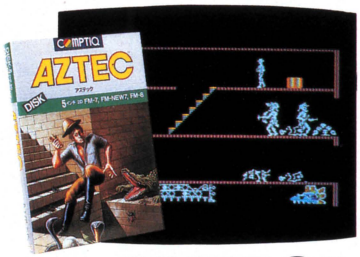


MINER 2049er™

マイナー2049

'84全米エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞作。バウンティ・ボブの、悪漢追跡ゲーム。すべり台、エレベーター、リフトを使ってうまく10面までいけるか？

PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7 (DISK & TAPE), 8, NEW 7, 77
X1, X1C, X1 TURBO (DISK & TAPE)



AZTEC™

アズテック

キャラクターの動きの自然さに、つい見とれてしまう。上下左右にスクロールする広大な地下迷宮を探検しながら、古代文明を誇ったアズテカの財宝(アイドル)を探そう。

PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77
X1, X1C, X1 TURBO (DISK & TAPE：近日発売予定)



the HEIST™

ハイスト

博物館の144もの展示室から絵画だけを盗みとれ。度重なる盗難事件で博物館のガードも厳重をきわめている。あなたと障害物の知恵くらべ。さあ、今夜もでかけよう。

PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77 (3月発売予定)

症候群4 ここで顕著なのは、キーの押し過ぎで指先が突然器用になることである。

SWASHBUCKLER™

スワッシュ・バックラー
アップルの名作リアルタイム・アクション。ひたすらチャンバラ。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, NEW 7, 77

HIGHRISE™

ハイライズ
極度のバランス感覚が要求されるニュータイプのファミリーゲーム。
PC-8801・8801 mkⅡ (DISK & TAPE)
FM-7・NEW 7 (DISK & TAPE), 77

BRUCE LEE™

ブルース・リー
手強い2人の敵を相手に、繰りだせカンフーアクション。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7・NEW 7 (DISK & TAPE), 77

CRISIS MOUNTAIN™

クライシス・マウンテン
時限爆弾の爆発まであとわずか！山岳リアルタイム・アクション。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7・NEW 7 (DISK & TAPE), 8, 77

Mr.Robot Robot Factory™

ミスターロボット
ユニークな仕掛けをよけつつ愛すべきロボ君、22面の大仕事。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, NEW 7 (DISK & TAPE), 8, 77

A.E.™

エー・イー
グラフィックスの鮮やかなスペース・ファンタジー・アクション。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77

FATHOMS 40™

深度40
BASICで作った本格、海戦シミュレーションをじっくりと。
PC-8801, 8801mkⅡ (PC版のみ)

BUG attack™

バグ・アタック
迫りくる昆虫軍団をやっつけろ。熱中したらコーヒー・タイム。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77

PC-8801 & 8801mkⅡ (5"D：¥6,800・TAPE：¥4,800)
FM-7 & NEW 7 (5"D：¥6,800・TAPE：¥4,800)
FM-8 (5"D：¥6,800)　FM-77 (3.5"D：¥6,800)
X1・X1C・X1 TURBO (5"D：¥6,800・TAPE：¥4,800)

禁断のゲームソフトはクオリティがいのち

COMPTIQ

株式会社 コンプティーク
〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F 電話＝(03)234-8041

COMPTIQ
ORIGINAL GAME SOFT

©角川春樹事務所

カムイの剣（けん）



角川映画“カムイの剣”
60年3月封切り予定
製作　角川春樹（配給　東映）
原作　矢野　徹（角川文庫版）
監督　りんたろう

全世界よ、これが日本のアドベンチャー・ゲームだ。

映画も、小説も面白い。ゲームは、もっと興奮する。
登場人物は同じでも、宝の在りかまでは…。

日本人の手で、世界に通用するアドベンチャーゲームを。今ここに、実現。優れた原作を得て、日本のアドベンチャーゲームが世界に飛躍します。映画は3月に封切り予定ですが、これに先立ちゲームは、全世界一斉同時発売という快挙をコンプティークがやりました。一人でも多くのファンに体験していただきたいと、適応機種もPC、FM、X1、Appleと、豊富です。
美しい高速グラフィックス、夢とロマンにあふれたストーリー展開に、もう、ディスプレイの前から離れられなくなるでしょう。登場人物は同じでも、映画や小説とは違ったゲームだけのシナリオが用意されているので、簡単に宝を見つけることは不可能なのです。



全世界一斉同時発売

適用機種
PC-8801, 88mk II/SR(5インチディスク/テープ)
FM-7, NEW 7(5インチディスク/テープ)
FM-77(3.5インチディスク)
X1(5インチディスク/テープ)
AppleII/ IIe/IIc(5インチディスク)

※Apple版タイトルはThe Dagger of Shogun
※テープ版, X1版は2月末発売予定

株式会社コンプティーク　〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F　電話＝(03)234-8041

残念だね！少年達

マニアだけに贈る大型アドベンチャーゲーム純正品。

まず、最初に少年達にあやまろう これは、君達に勧めるゲームではないのだ。

デス・トラップは過去に例のない超大型ゲームで、ディスク3枚組(98版は2枚組)、場面数180、使用色(中間色含む)500色以上の大型グラフィックアドベンチャーだ。それだけではなく、メッセージ総数約11万字（98版、従来は3千〜1万字）使用で、テキストアドベンチャーも、まっ青なのだ。記事中に、デストラップの事を小説的なゲームだと書かれるが秘密はここにあったのだ。決してあきさせない返答。これがたまらない。そして最も大切な事だが、しかけられた数々の罠。これがにくい。全ての罠が、理詰めで解けるのだ。あたりまえの事なのに、今までのゲームには、無理な罠が多すぎた。これが、純正品と名付けたゆえんだ。ざっとこういう訳でスクエアよりマニアと大人にだけ贈るゲームが、デス・トラップ。少年達よ、マニア以外は買ってはいけない。

もう君は面白さの罠から逃がれられない

「デス・トラップ」。それは、君自身が体験できる、スリリングなハードボイルドストーリーだ。超A級スパイ、ベンソンに身をやつし、敵国ゲリラに拉致された細菌兵器の権威ジタン博士を救い出す、息もつかせぬストーリー展開。君は単身、南アフリカの某国に乗り込み、深いジャングルの中にひそむ敵国ゲリラの手から、博士を奪還しなくてはならない。しかし、その途中で君を待ち受ける、野獣、謎の老人、セクシーな美女、そして巧妙に仕掛けられた死の罠(デス・トラップ)。リアルなタッチの180画面にもおよぶグラフィックが、君を夢中にさせてくれることだろう。

- ●PC-8801/mkII対応(5″2D3枚組)
- ●PC-9801F対応(5″2DD 2枚組)
- ●FM-7対応(5″2D 3枚組)

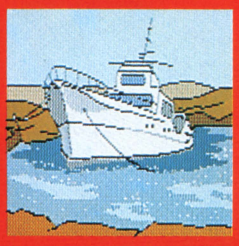
定価 各9,800円

マニアと大人に深く浸透中。











デス・トラップ

SRにも対応

PC98 PC88 FM7

企画制作 SQUARE

株式会社 電友社 〒223 横浜市港北区日吉本町1776 小島ビル3F
PHONE 044(63)6201

※PC-9801Fの場合、漢字メッセージが出ます。※このゲームでは2ドライブが必要です。



みんな大好き、
仲間が増える。
ゲームソフトなら、

普通のソフト一本分で三本も買える
980円

スクランブルシリーズ

おもしろゴコロを、くすぐるソフト。



ONION HOUSE リアルタイム・アドベンチャー
オニオンハウス

オニオンハウスのどこかに隠されている世界最大のダイヤモンド「たまねぎの星」を、君のパソコンのショートレンジ・センサーを駆使して捜し出せ。壁に流れている高圧電流やエイリアンに注意！ ▶PC-6001/mkII/6601・PC-8801/mkII対応



ENTERPRISE 海戦シミュレーションゲーム
エンタープライズ

君は、最新鋭機を搭載する原子力航空母艦エンタープライズの指揮官だ。多くの優れた搭載機を運用し、3隻の護衛艦を統率し、敵の防衛線を突破し、与えられた任務を遂行せよ。
▶PC-8801/mkII・FM-7/NEW7/77・X1/C/D/turbo対応



BATTLE LINE 本格シミュレーション・ウォーゲーム
バトルライン

連合軍とドイツ軍の作戦規模での戦闘を、美しいグラフィックスを用いてシミュレートしたウォーゲーム。君は指揮官となって歩兵部隊と戦車部隊を率い、「突破作戦」と「要塞攻略作戦」の2つを成功に導いてほしい。▶FM-7/NEW7/77対応



JAGEY スクロール・アクションゲーム
ジャギー

迷路の中は、足の早い「フェイス」、ワープする「ベム」、火を吐く「ガジラ」でいっぱい。君は「ジャギー」を操り、あちこちに落ちている矢を拾っては投げて、こいつら全部を倒すのだ。おっと酸素はまだ残っているか。▶PC-8801/mkII対応



PASCON TOWER 頭脳派アクションゲーム
パスコンタワー

15階建ての「パスコンタワー」が、エイリアンに乗っとられた。君はショップ内のあちこちにあるハシゴを5個集めて、エイリアンを避けながら、上の階へと昇って行くのだ。どの階も困難で一杯だ。▶PC-6001mkII/6601・PC-8801/mkII対応



SPRING PANIC コミックアクションゲーム
スプリングパニック

おにぎり、キャンデー、長ぐつ……大事なものを全部迷路に落としてしまったおーくん。"ぼーくん"、"さんちゃん"、"はーちゃん"に捕まらないように落とし物を集め、スプリングをはいてジャンプ。早く迷路から脱出しよう。▶X1/C/D/turbo対応

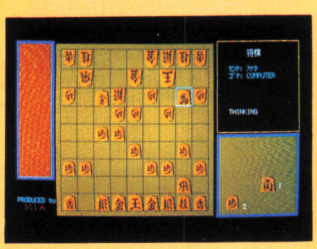


SPACY 3-Dスペース・アクションゲーム
スペーシー

君はスペースシップ「コバ」に搭乗し、宇宙ステーション「スペーシー」の乗組員をエイリアンから救うために飛び立った。敵の編隊、いん石群、エイリアンの波状攻撃等が君を襲う。スピーディーな3Dアクションだ。▶PC-6001/mkII/6601対応



あざやかに、王手！



「対局将棋講座シリーズ」

▶PC-9801E/F/M(5-2D・5-2DD・5-2HD), FM-16β(5-2HD)6,800円

賞金総額百万円の、当選者発表！



賞金総額100万円をかけて行なわれた、難解ゲーム「ストンボール」の解答大募集は、応募総数524通をもって幕を閉じた。全国のゲーム狂たちの解答ぶりはいかにも鮮かで、プレイヤー層のレベルの高さが感じられた。多くのパソコンファンを熱狂させた「ストンボール」、未経験の人は、即、挑戦してみよう。

正解者の中から次の100名様に、各1万円ずつお送りします。ご応募くださった皆さん、ありがとうございました。そして、当選者の皆さん、おめでとうございました。

当選者100名(敬称略)・賞金各1万円

北海道
石沢　斉
宮本　誉介
清野　正倫
政時　貴子
菅原　康人
水谷　勇宣
三浦　義之

岩手県
梅森　恒喜
佐藤　宏美
折居　美昭

秋田県
黒田　元

宮城県
白倉　幸治

茨城県
熊倉　正幸
楯　尚史
川澄　雅彦

群馬県
法師　照雄
坂本　浩幸
浅香　正一
渡辺　能徳

埼玉県
池谷　功
香山　厚雄
平戸　隆
武藤　富雄

千葉県
天川　雄
福田　陽
山本　洋一
山本　泰浩
小野　勉
寺井　雅彦

東京都
田中　ひとみ
山添　鋼
鈴木　広英
河野　康夫
大野　二朗
野々村　晋也
小西　憲俊
福岳　英一

神奈川県
堺　英明
堀野　和彦
佐藤　邦彦
河井　恭子
武田　広瑞
塚本　君江

静岡県
蔵守　伸一
安田　剛
山内　真
江間　康人

山梨県
岸本　保美

長野県
青木　勇一
樋谷　祐之

新潟県
梅津　昌彦
大矢　竜輔

石川県
酢谷　琢磨
西本　賢斎
大川　知子

福井県
大滝　義郎

愛知県
井村　仁美
稲垣　鏡子
早川　峰生
安東　徹
石田　滋
橋本　新士
加藤　孝文
浅輪　憲弘
横山　順一
神戸　隆
伊東　実

岐阜県
森川　光明
小森　龍二
堀江　誠
河合　義治
山幡　泉

三重県
大島　潔
平賀　豊
熊谷　ともひろ　えりこ

滋賀県
伊藤　昌史
丸橋　研兒

京都府
藤木　明

奈良県
中西　貴義

大阪府
楠原　栄樹

広島県
細田　隆
柴田　憲治
久保田　泰幸
南端　理伸
二宮　真一
板倉　由樹

兵庫県
見戸　理
増田　克彦
中島　厚一
高橋　伸成
松本　恵美
近藤　幹雄

岡山県
打浪　敏郎
小野　孝志
楠原　栄樹

福岡県
福田　光
花崎　真弓
中重　幸治

山口県
尾崎　幸雄

大分県
赤峯　円

鹿児島県
七呂　芳文

※尚、賞金は現金書留にて、2月下旬に発送致します。

ストンボール　FM-7/NEW7/77・PC-8801/mkII・PC-9801/E/F・X1c・S1対応　各3,800円　好評発売中

駒

コンピュータ相手の本格的対局ソフト「駒」は、カーソルキーだけで手軽に将棋が楽しめる、うれしいゲームだ。ルールは本物と同じで、レベルは3段階の中から選ぶことができる。レベルが上がるにつれてコンピュータの読みが深くなり、緊張感も増してくる。しかも、木目も美しい彫り駒が雰囲気を盛り上げてくれるから、気分は最高。将棋を少々知っているという人から腕に自信のある人まで、幅広く楽しめる。さて、君は先手で行くか、後手で攻めるか？

2月下旬発売予定

■お求め・お問合せは最寄りのマイコンショップ、書店へ。または郵送料を添えて下記へお申し込みください。
〒150東京都渋谷区渋谷2-9-1青山田中ビル　TEL(03)486-4500　㈱エム・アイ・エー

MIA
MICRO INFORMATION ASSOCIATES

MIA
MICRO INFORMATION ASSOCIATES

パソコンを教えて、と彼女が言った。



女が気になる女(テクノレディ)たち

知的に、華麗に、先端社会に殴り込み

A5判・250ページ 定価980円(送料250円) 編著・河野愛一郎

「メカに弱い」、「数字に弱い」というのが一般的な女性の通念だったが、わずか数年の間に、すっかり状況は変わってきている。今では、科学は夢のあるもの、もっと身近なもの、といったムードが生まれており、現代女性が科学技術やニューメディアなどとの距離をグンと縮めてきたことは確かなようだ。

女性が先端技術を駆使し、ニューメディア時代の新しいスーパーレディ像をみずから造りあげたとすれば、男性だけでなく、世の女性も注目しないわけにはいかない。

登場する個性派10人のテクノレディは、知的に、そして華やかに先端社会へのアプローチをはかっている。語り口調のなかから、それぞれのキラリと光る才能を見い出すことが多く、これから社会に出る若い女性読者にとっては読みごたえがあるだろう。

●本書に登場するテクノレディ／**小原保子**(アップルカンパニー社長)／**高橋純子**(MSXマガジン編集者)／**篠原滋子**(現代情報研究所所長)／**田中裕美子**(COSMOSシンセサイザ・ミュージシャン)／**西山淑子**(音楽家)／**高橋真理子**(朝日新聞記者)／**吉成真由美**(NHKスペシャル番組部ディレクター)／**後藤尋子**(CGアーティスト)／**白田由香利**(東京大学理学部情報科学科大学院生)／**大原まり子**(SF作家)

みんなが聞きたい パソコン素朴な疑問80



テレビ東京 秋田完 日電文化センター 細矢慎一 システム・エンジニア 有坂幸夫

B6判・204ページ 定価980円(送料250円)

パソコンに冷たくされている世のビジネスマンに贈るアドバイス集。パソコンの入門書を読んでもわからない文科系人間、パソコンが気になるが、触れられないでいるメカ・オンチ人間、子供に遅れをとっていると、焦りを感じている中高年族には、かつてない福音の書となるだろう。Q&A形式で放送界、エレクトロニクス・メーカー、システム・エンジニアの第一人者が、それぞれ平易で役に立つ回答を与えてくれる。質問者の難問、珍問、愚問もまた楽しい。

新刊



Z80CPU対応新言語(オリジナル・コンパイラ)作成の技法

大貫広幸著 A5判・448ページ 定価3,000円

コンパイラは、一体、どのような構成で、どう作られるのか——。パソコン(Z80CPU)をターゲットに作成技法をわかりやすく解説。サンプルとして作ったコンパイラ(CP／M版)の全ソース・リストを掲載した。

コンパイラをとりまく環境から構文図の書き方、コンパイラの構成を紹介するほか、逆ポーランド記法と再帰的手法による式のコンパイルと最適化、制御文、宣言文の処理法、変数の扱いなどをくわしく説明している。また、ソース・リストの解説は作成の大きなヒントとなろう。

お求めは最寄りのマイコン・ショップ、書店へ。または郵送料を添えて下記へお申し込みください。

〒150 東京都渋谷区渋谷2-9-1青山田中ビルTEL.(03)486-4500㈱工ム・アイ・エー MIA MICRO INFORMATION ASSOCIATES

ASCII SOFT WARE

PERSONAL COMPUTER SOFTWARE
LOGIN SOFT

その死を、オホーツクだけが



見ていた。








社会派推理アドベンチャー巨編

オホーツクに消ゆ

北海道連鎖殺人

遂に登場。ログイン編集部が世に問うログインソフト第一弾。

■好評発売中！

PC-6001、6001mkII/SR、6601/SR対応	カセットテープ2本組	3,800円(送料400円)
PC-8801/mkII 対応	5インチディスク2枚組	6,800円(送料400円)
PC-9801/E/F対応	5インチディスク2枚組	6,800円(送料400円)
	5インチ2-DD	6,800円(送料400円)
FM-7/77/NEW7対応	5インチディスク2枚組	6,800円(送料400円)

■新発売！

ある朝、東京湾、晴海埠頭で一人の男の水死体が発見された。身元不明、推定年齢40才前後。事件は、一見、酔っ払い同士のケンカ、あるいはヤクザ同士の抗争が原因の、単純な殺人に思われた。しかし、捜査は予想外に難行し、事件は思わぬ方向へと発展する……遺留品をもとに捜査をすすめるうち、被害者は北海道の増田文吉と判明。捜査陣は色めきたって北海道へと飛んだ。だが、そこで彼らが知ったのは、増田は事件の第一の被害者に過ぎないということだった。釧路、網走、知床、紋別……。道東を中心に第2、第3の殺人が発生し、わずか1週間のあいだに7人もの人間が死んでいった。誰が?いったい何のために?犯罪史上稀に見る連鎖殺人事件に、捜査陣の謎は深まる一方だった……ログイン編集部自ら、北海道に大がかりなシナリオ・ハンティングを敢行。遂に登場した超大作ミステリーロマン「オホーツクに消ゆ」。広大な北海道の大自然を舞台に、個性豊かな登場人物が繰り広げる物語が、かつて無いスケールであなたに迫る。警視庁捜査一課のベテラン刑事に扮して、あなたはこの連鎖殺人の謎を解決できるか?

●画面に表示されるコマンド群の中から目的の言葉を選ぶ選択式のテンキー入力を採用。スピーディでスリリングなゲーム展開が楽しめます。

■原作　堀井雄二（劇画「ゴルゴ13」シナリオライター）

ASCII SOFT WARE

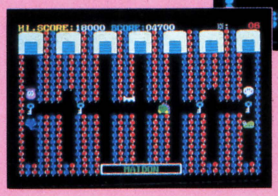
楽しいアイデアで一杯。アスキー

マイドン

MAIDON





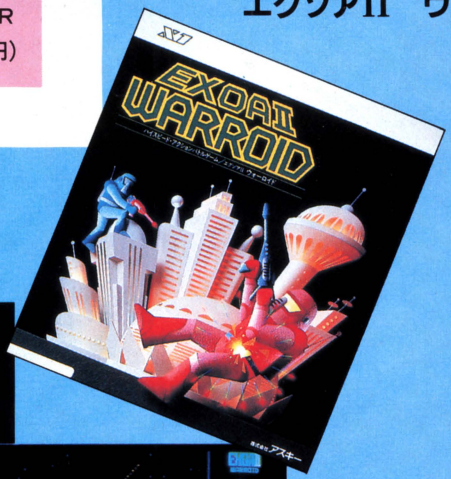


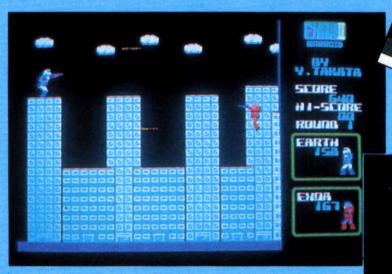
変身いっぱつ、敵をかわせば、倉庫の中身はボクのもの。

変身怪獣の「マイドン」は、お腹がすいてたまりません。そこで、原っぱの倉庫にあるフルーツなどを失敬しようと出かけます。ところがどっこい、倉庫を開けるには、あき地からカギをとってこなくてはなりません。ただし、ワニの首「ギャプラー」や、デカアタマのヘビ「クルナー」、ピンク色の「イソギン」などがその辺りをうろうろしています。あき地や倉庫に隠れても良いのだけれど、ここはいっぱつ変身！透明怪獣「キョロン」になれば、誰にも姿が見えなくなるし、冷凍怪獣「チミン」になれば、みんな凍ってしまいます。こりゃおもしろいと浮かれていると、「あっちゃん」に乗り移られて、困ったことに変身不能。さあ、うまく迷路を抜けて、倉庫の中身をいただこう。 ▶PC-8801/mkII/SR(5-2D)対応　定価4,800円(送料400円)

EXOA II WARROID

エグゾアII　ウォーロイド









戦闘マシン、ウォーロイドを操って、白兵戦が火ぶたを切った！

西暦2001年、EXOAから地球を奪回するため、おとりとなって地球へ向かった最新兵器、FX-1BS。地球には、EXOAの白兵戦用大型戦闘マシン、〝ウォーロイド〟が排回している。FX-1BSもウォーロイドに変身し、ビームを使って敵と戦わなくてはならない。高層ビルの立ち並ぶ中で、殺伐とした荒野で、暗い洞窟で、ウォーロイドは1対1で闘うのだ。ジャンプ力、キック力、ビームの強さ、スピードを制限範囲内で自由に設定でき、リアルな動きが大迫力の、白兵戦シミュレーションゲーム。▶X1/C/D/turbo対応　定価3,800円(送料400円)

のゲーム。

第2回アスキー・ソフトウェアコンテストで、見事グランプリ、優秀賞に輝いた作品が、製品化されて、ただいま人気上昇中だ。ゲーム大好きのパソコンファンたちが、目いっぱい楽しいアイデアを盛り込んで、君のおもしろゴコロをくすぐるぞ。さあ、アスキーからのゲーム攻撃、うけてみよ!

ASCII SOFTWARE CONTEST

CORON コロン









モンスター相手に爆弾攻撃。可愛いコロンが大活躍。

無数の島と橋からできている迷路に迷い込んでしまったコロン。モンスターのブラッキーやブルトンたちに捕まらないように、島の上のフルーツをたいらげてください。モンスターたちが迫ってきたら、すかさず爆弾で橋をこわして海へ落とします。その間にコロンは、スルリと舟に乗って対岸へ。また、タコやフグが出てきたら、高得点のチャンスです。▶PC-8801/mkII /SR (5-2D) 対応
定価 4,800円 (送料400円)
▶X1/C/D/turbo・FM-7/NEW7/77対応
各定価3,800円 (送料400円)

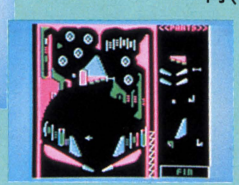
THUNDER BALL サンダーボール

コンストラクション・ピンボール









誰も知らない面白さ。設計自在のピンボール。

画面を自由に設計して遊べるピンボールゲーム、「サンダーボール」。マルチボールやエキストラボールなど、多彩な機能や役物に加え、コンストラクション機能も充実。フリッパーなどのパーツが豊富に揃ったPARTSコマンド、ボールの数やスピード、跳ね返り、重力、ボーナス点などが設定できるOPTIONコマンド、画面に自由に描き足せるDRAWコマンドなどがうれしい。しかも、リアルなサウンドが、一層迫力と雰囲気を盛り上げてくれる。7本のサンプル付。▶PC-6001/mkII/mkIISR・PC-6601/SR対応 各定価3,800円 (送料400円)

ASCII SOFT WARE

ベストナイン プロ野球

好評発売中！
アスキーの推薦ゲーム。

野球監督は、エライ！

〝ベストナインプロ野球〟、それは、君がチーム監督となって仲間とペナントレースを競うことができる、待望の本格派野球ゲーム。戦略を立て、選手を動かし、監督として采配をふるう面白さはもちろん、一試合ごとにチーム、個人の成績が記録としてディスケットに残るため、ペナントレースの優勝争いや、個人のタイトル争いも思う存分楽しめる。チームはセ・リーグ6球団の中から選ぶことができ、バッター、ピッチャーそれぞれを、長打力、選球眼、球速、コントロールなど7～8項目にわたりデータ化、選手起用の妙や継投時期、緻密な作戦など、プロ野球監督ならではの面白さが存分に味わえるようになっている。画面では、選手がアニメのように動き、各球団ごとのユニフォームや応援歌（FM-7のみ）も、一層ゲームを盛り上げてくれることうけあい。さあ、優勝はどのチーム？首位打者は？最多勝利投手は？そして、最優秀監督賞に輝くのは誰か？ストーブリーグなんて忘れて、この冬も、仲間とみんなでペナントレースを楽しもう。

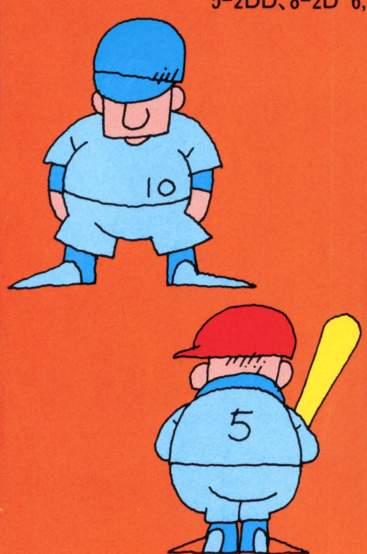
FM-7/NEW7対応　5-2D　5,800円（送料500円）
PC-8801/mkII/SR対応　5-2D　5,800円（送料500円）
PC-9801/E/F 対応　5-2D　5,800円（送料500円）
5-2DD、8-2D　6,800円（送料500円）

▼画面はPC-9801用です。



▼画面はFM-7用です。

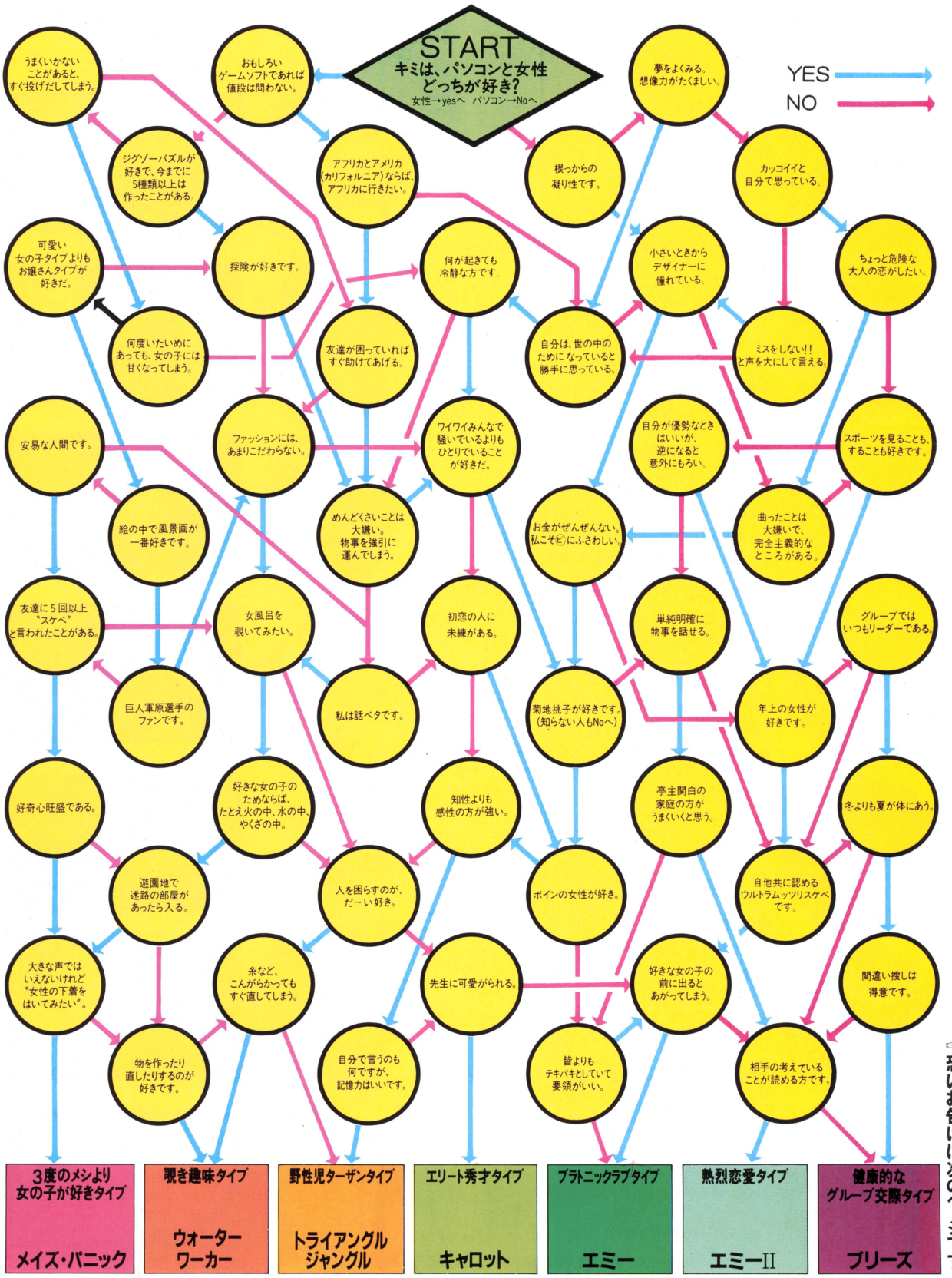






キミの性格を徹底分析。

僕ばかりがなぜもてない?! 理想の相手はだれだ!!



恐いお告げは次のページです。

ASCII SOFT WARE

悩めるキミたちの夜明けは近い。

㊙このツボをはずすな!!

メイズ・パニック
3度のメシより女の子が大好きタイプ

ハッキリ言ってあなたは、そーとースケベです。ほとんど処置なしです。もうあとは、この特技に磨きをかけて残された人生を歩むほかありません。このタイプの人は、〝メイズパニック〟の美女を一晩中追いかけていてもへっちゃらです。うってつけの女性は？だれでも大丈夫。ご心配なく。

■PC-8801/mkⅡ/SR対応 5-2D 6,800円(送料500円)

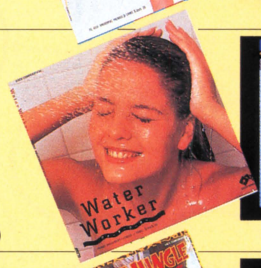


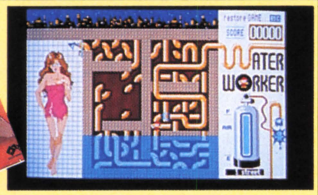


ウォーターワーカー
覗き趣味タイプ

まじめで堅実なキミは、ひとりでモクモクと作業するのが大好きです。しかしてその実体は―!?アベックや女風呂が気になってしょうがないムッツリスケベタイプ。そんな照れ屋のキミには、〝ウォーターワーカー〟でシャワーを浴びているような女子大生風美人がまさにピッタリです。

■PC-8801/mkⅡ/SR対応 5-2D 5,800円(送料500円)





トライアングルジャングル
野性児ターザンタイプ

自然を愛す野性的なキミ。危険が迫っても彼女を守る強い人です。そして、守ったお礼にXXXを求めるタイプでもあります。また、立体に対する感覚が強く、記憶力・動物的カンが鋭いのでジャングルでも絶対に迷いません。〝トライアングルジャングル〟に登場する野性的美女が理想的です。

■PC-8801/mkⅡ/SR対応 5-2D 6,800円(送料500円)



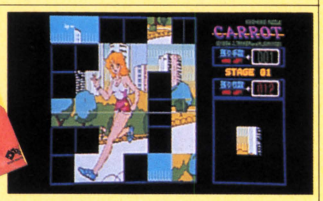


キャロット
エリート秀才タイプ

根っから頭のいい人。ソツがなく学級委員なんかやったりする反面、ユーモアのセンスも持っているタイプです。キミには、とてもさわやかでかわいい彼女が出来る可能性も。そして、彼女と力を合せて〝キャロット〟のユーモラスなパズルゲームで遊べばこれ以上の幸福はありません。

■PC-8801/mkⅡ/SR対応 5-2D 6,800円(送料500円)



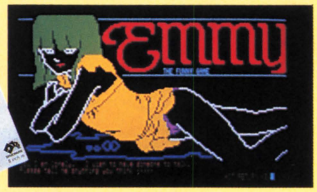


エミー
プラトニックラブタイプ

だれからもプレイボーイと言われるキミ。でも本当は、ちょっぴり内気なところも。いつも女の子からはモテているのに、なぜか特定の恋人はいません。この際、思い切って5つぐらい年下の女性を見つけましょう。もしうまくいかなければ、〝エミー〟との会話を楽しんで、チャンスを待ちましょう。

■PC-8801/mkⅡ/SR、PC-8801/mkⅡ/SR対応 5-2D4,800円





(送料500円)

エミーII
熱烈恋愛タイプ

あなたは、ドロンドロンの恋愛を求めています。お相手は、とてもやさしそうなおねえさんタイプが理想です。でも甘えてばかりはいられません。彼女をグイグイ引っぱっていくような男性でなければひじ鉄を食ってしまいます。いざという時のために〝エミーII〟で鍛えておきましょう。

■PC-8801/mkⅡ/SR対応5-2D6,800円(送料500円)■FM-7/NEW7対応 5-2D 6,800円(送料500円)
■PC-9801/E/F対応 5-2D 6,800円(送料500円)5-2DD, 8-2D 7,800円(送料500円)





ブリーズ
健康的なグループ交際タイプ

アウトドアが好きなキミは、のびのびと育った若大将タイプです。スポーツなどみんなでワイワイ楽しむのが大好き。ちょっぴり活発で明るい彼女がいれば一緒にエンジョイできていうことありません。〝ブリーズ〟でカリフォルニアへ行った気分を味わってハッピーな時間を待ちましょう。

■PC-8801/mkⅡ/SR対応 5-2D4,800円(送料500円)■PC-9801/E/F対応 5-2D4,800円(送料500円)





8-2D 5,800円(送料500円) ■FM-7対応 5-2D 4,800円(送料500円)

食べごろソフトで今年も満腹。アスキーのゲーム。

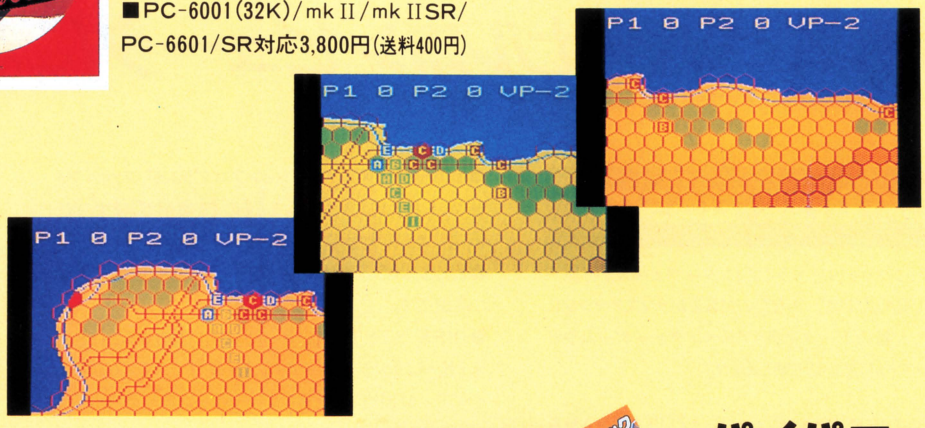
好評発売中!
アスキーの推薦ゲーム。



SX-2 ドイツアフリカ装甲軍団

北アフリカを舞台に繰り広げられる壮絶な砂漠戦。君はドイツアフリカ装甲軍団の指揮官としてイギリス軍に立ち向かう。本格的コンピュータ・シミュレーション・ウォーゲーム、SX-2。勝利を君の手に。

■PC-6001(32K)/mkII/mkIISR/PC-6601/SR対応3,800円(送料400円)





まっ赤なサクランボやかじりかけのリンゴ、野菜、動物など、きれいなカードをめくってそろえるペアーズ。たて、よこ、ななめに並べてそろえるローターズ。ぐずぐずしていると、おばけのモンちゃんにつかまるゾ!! 友だちを集めて、ワイワイガヤガヤ遊んじゃおう。

■PC-8801/mkII(5-2D)対応4,800円(送料400円) ■PC-6001(32K)/mkII/mkIISR、PC-6601/SR対応3,800円(送料400円)



パイパニック

ハンマーを手に、麻雀に挑むジャン吉君。足元を流れて行く牌を、ハンマーでたたき落として役を作ります。ところが、点棒やサイコロが空から降ってきます。地面ではね返ってくるサイコロ、回転して飛んでくる点棒。うまくかわしてロン!

■PC-8801/mkII/SR、FM-7/NEW7/77対応3,500円(送料400円)

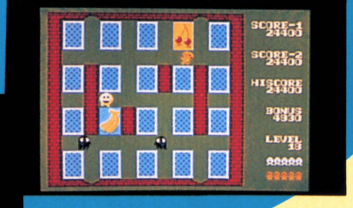


将棋

コンピュータ相手の本格的な対局将棋。
序盤、中盤、終盤とそれぞれの専用思考ルーチンで、あらゆる打ち手に対応できます。■PC-8001mkII/PC-8801/mkII/SR対応(5-2D)対応6,000円(送料500円)

ペアーズ&ローターズ







AX-9 3Dフライトシミュレータ

上昇、反転、バンクなど実機で可能なすべての飛行が自由自在に楽しめる3Dフライトシミュレータ。訓練を積んで、テクニックをマスターしよう。"ブルースカイ""バウンダーロボ"との3本組。■PC-6001/32K)/mkII/mkIISR、PC-6601/SR対応2,800円(送料400円)

※ペアーズ&ローターズ、AX-9、SX-2でPC-6001をご使用の際は、ROM&RAMカートリッジ(PC-6006)が必要です。
※ペアーズ&ローターズのPC-8801版はPC-8801-10(ミュージックインターフェイス)の装着により音楽が演奏されます。

ASCII
SOFT
WARE

いま、MSXはディスクを備えて、いっそう強力なホームパーソナルコンピュータに。

●MSX-DISK-SYSTEMは、MSX-DISK-BASICとMSX-DOSをサポートします。



MSX-DISK-BASIC

カートリッジスロットに、ドライブインターフェースカートリッジを差し込むだけで、あなたのMSXがディスクマシンになります。大量のデータを扱うアドベンチャーゲームやビジネスソフトが、思い切り楽しめます。

●MSX-DISK-BASICは、16Kバイト以上のRAMをもつすべてのMSXコンピュータで使えます。
●MSXの特長を生かしたマイクロソフト標準BASICで、強力な拡張命令を備えています。
●MSX-DOSとカーネルを共有していますので、ファイルフォーマットはMSX-DOSと全く同一です。MS-DOSとのファイル互換性をはじめ、MSX-DOSの特長はすべてMSX-DISK-BASICにもあてはまります。
●ディスクシステムがカートリッジ上にありますので、貴重なユーザメモリを、むだにしません。

MSX-DOS

スピード、使いやすさ、そしてソフトウェア上のコンパチビリティのすべてに卓越した機能をもつMSX-DOS。MSXマシンの能力をフルに引き出すディスクオペレーティングシステムです。

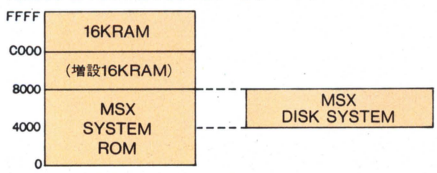
●MSX-DOSは、64Kバイト以上のRAMをもつすべてのMSXコンピュータで使えます。
●16ビットパソコンの標準OS、MS-DOSとファイルコンパチブル。MS-DOS上のファイルを自由に読み書きできます。

●CP/M®のアプリケーションプログラムが、ファイルフォーマットの変更だけでほとんどそのまま使用できますので、市場にある膨大なソフトウェア資産が活用できます。
●従来の8ビットDOSに比べ、ディスクの入出力が非常に高速です。
●DISK-SYSTEMをカートリッジに格納することで、従来と比べより大きなユーザエリアを確保できます(60Kバイト CP/M相当)。

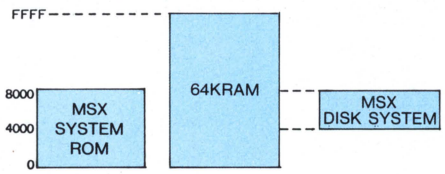
MSX-DOS上のソフトウェア(発売予定)

●マイクロソフト社	●アスキー
FORTRANコンパイラ BASICコンパイラ COBOLコンパイラ BASICインタプリタ EDIT(テキストエディタ) マクロアセンブラ Sort Facility mu LISP mu MATH MSX-PLAN(作表・計算)	MSX-C MSX-DUAD (Disk Basic下でも使用可能) MSX-WORD (英文ワープロ)

MSX-DISK-BASICメモリマップ



MSX-DOSメモリマップ



MSX-DISK-SYSTEM™

◎ASCIIではMSX-DISK-SYSTEMのOEM供給を始めています。ユーザの皆さまには、各ハードメーカを通じてお届けいたします。

※CP/M is a registered trademark of Digital Research Inc.
※MSX, MSX-DOS, MS-DOS, MSX-DISK-BASIC, and MSX-DISK-SYSTEM are trademarks of Microsoft Corporation.



MSXシステムに、待望のCコンパイラが新登場(近日発売予定)。

●MSX-Cコンパイラは、MSX-DOS上で動作します。

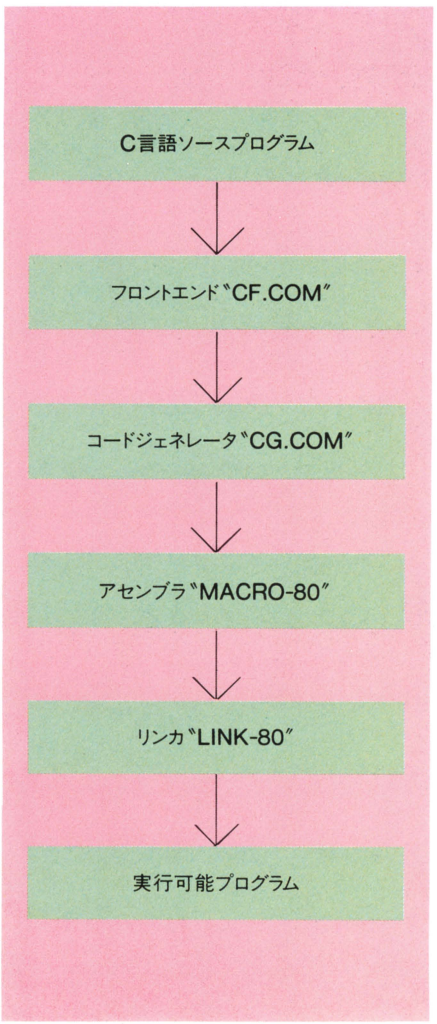
MSX-Cコンパイラは、C言語のソースプログラムを処理し、MACRO-80アセンブルソースを出力するプログラム。変数の自動レジスタ割り付けをはじめとするさまざまな新手法の採用により、オブジェクトコードの効率を飛躍的に向上させているのが大きな特長です。MSX-Cコンパイラ自身がMSX-Cで記述されていることが、その効率性と実用性を実証しています。

●すぐれたプログラマによるアセンブラプログラムに匹敵するほどの、メモリ効率がよく、実行速度の速いオブジェクトコードを出力します。さらに、最適化において、オブジェクトの大きさと実行速度のどちらを重視するかをプログラマが選択することもできます。

●使用頻度の高い変数をコンパイラが自動的にレジスタに割り付ける「変数の自動レジスタ割り付け」を採用しています。

●オブジェクトコードは、マシン語プログラムとしてではなく、MACRO-80アセンブラ用ソースプログラムとして出力されますので、MACRO-80およびLINK-80リンカにより他のアセンブラプログラムとのリンクが容易です。

●MSX-Cコンパイラでは、オブジェクトコードのROM化が可能ですから、MSX用カートリッジソフトウェアの開発にとくに役立ちます。



コンパイルの手順

MSX-Cコンパイラは、2パス形式です。第1パスでは〝CF.COM〟がC言語のソースファイルを読み、中間言語(T-Code)ファイルをディスクへ出力します。第2パスでは〝CG.COM〟が中間言語ファイルを読んで、MACRO-80用アセンブルソースをディスクへ出力します。

MSX-C™ COMPILER

●MSX-C is a trademark of ASCII Corporation.
●MSX, MSX-DOS, MACRO-80 and LINK-80 are tradmarks of Microsoft Corporation.

ASCII
SOFT
WARE



描けた。

■秘められた才能を呼び覚ます

CGツール、新発売■

Funny

ファニーは、さまざまな絵筆やペンエアーブラシ、そして4096色ものペイントをつめこんだコンピュータ画材ボックス。マウスでアイコンを指定すれば、テクニックにとらわれず、スクリーンのカンバスに自由なイメージを描きだすことができます。もちろん、タブレット入力もサポート。インクジェットカラープリンタで、高度な再現性をもつ美しいプリントアウトも可能です。パソコンを気ままなスケッチブックにしてみたり、コンピュータゲームの画面づくりや各種プレゼンテーション用のイラスト作成、また、平面デザインの配色バランス比較など、思いの使い方で、手軽なコンピュータグラフィックスを楽しんでいただきたいと思い、多彩なアート機能を込めました。ファニーは、あなたの絵心を刺激し、秘められた才能を呼び起しますよ。きっと。



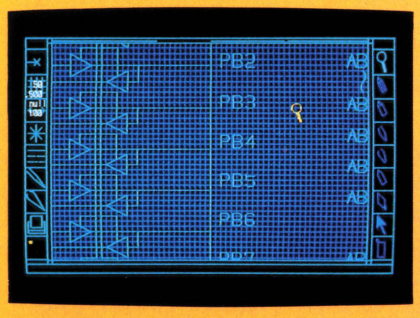
ファニーは、N88-DISK BASIC(86)上で動作し、メインRAM128Kバイト以上、および640×400ドットの高解像度カラーディスプレイが必要です。
主な機能/入力:マウス、タブレット、キーボードの三種から選択/4096色からユーザーパレットに任意の64色を選択/豊富な筆・ペン先、ブラシ濃度設定/任意の画面領域を8倍に拡大するルーペ機能/指定領域を塗りつぶすペイント機能/作画手順通りに表示するトレースモードと作画画面を一度に表示するノントレースモード。コマンドは、わかりやすいグラフィックシンボル(アイコン)です。ペン先は約500種類の中から選択。メモリーメータにより、メモリの使用量と、残量を表示。失敗しても、最大9999ステップ前までもどれるアンドゥ機能。画面上のアイコンをすべて消去し、すっきりした画面にすることが可能。

アスキーのグラフィック・ソフト ファニー Funny

NEC PC-9801/E/F/M2対応
価格22,000円(送料2,000円) **好評発売中**

マウスで、デザインマジック。

CANDYは、完全対話形式のデザインツール。
画面上のグラフィックシンボルをポイントすれば、
たちまちマウスがさまざまな製図用具に早変わり。
強力な作画機能に加え、拡大縮少も自由自在。
どなたでも簡単に思いどおりの作画ができます。





主な機能 ●4タイプのラインモード●3次スプラインによる自由曲線●ハッチング
●図形複写・移動・回転・反転●頂点・端点の移動●拡大・縮少機能
●パッケージ機能●文字:アスキー文字、漢字●ハードコピー:プリンタ、プロッタ

アスキーのパーソナルCADシステム

CANDY

NEC PC-9801/E/F/M2対応

価格 CANDY 40,000円(送料 2,000円)
CANDY+アスキーマウスセット 60,000円(送料 2,000円)

■128KバイトRAMで動作します。
■製品の仕様は、予告なく変更することがあります。
■より手軽なSmall CANDY(10,000円)、好評発売中

ASCII SOFT WARE

UNIX™のスクリーンエディタを MS-DOS™上で実現

vi EDITはUNIX上で使用されているスクリーンエディタvi（ブイアイ）の機能に、漢字編集機能やMS-DOSコマンド実行機能、画面分割機能、HELP画面表示機能などを追加した、MS-DOS用の日本語スクリーンエディタです。ファイルを作成、編集するために約100種類のコマンドが用意されており、しかもそのほとんどがキーボードからの1文字入力で実行できます。プログラム開発ツールとして、すぐれた操作性を実現したプロフェッショナルのためのエディタといえます。

特　徴

■UNIXのviとコンパチブル
（viバージョン2.3のサブセット）
■豊富な編集操作。
強力なカーソル移動コマンド、サーチコマンド、テキスト編集コマンドなど約100種類のコマンドを用意。コマンド入力方式は単純な英文字や記号を使用。緻密で効率の良い編集を行うことができます。
■vi EDITで作成したテキストファイル（1行256バイト、CR/LFを含む）はMS-DOSの標準的ラインエディタEDLINと互換性があり、各種コンパイラやアセンブラのソースプログラムエディタとして最適です。
■画面分割機能
画面を2分割し、同一ファイル上の離れた箇所を同時に表示しながら編集が行えます。
■MS-DOSコマンド実行機能
編集中にvi EDITからMS-DOSコマンドや各種プログラムを実行することが可能。例えばソースプログラム編集中にコンパイラを実行することができます。
■操作性の良い漢字入力方式
カナ漢字変換システムKTIS2が組み込まれており、当社の日本語ワードプロセッサJS-WORD™と全く同じ変換方式によりすぐれた日本語入力が可能です。
■UNDO（アンドゥ）機能により、修正した内容を修正前の内容に復元することができます。
■HELP機能により操作解説を画面に表示。
■ディスクフルエラー時には、ファイルリカバリー機能により他のディスクに同名のファイルを自動作成し、編集を続けることができます。

●vi EDITのコマンド

コマンド	機　能	コマンド	機　能	コマンド	機　能
CTRL+F	次の画面を表示する。	L	画面の最下行へ移動する。	l	現在行の先頭文字位置（スペースまたはタブを除く）にテキストを挿入する。
CTRL+B	前の画面を表示する。	$	現在行をlとして指定数番目の行の末尾へ進める。	o	現在行の上にテキストを挿入する。
CTRL+D	次の半画面までのテキストを表示する。	w	ファイルの末尾へ向かって指定数ワード目の先頭へ進める。	O	現在行の下にテキストを追加する。
ROLL UP キー		b	ファイルの先頭へ向かって指定数ワード後の先頭へ戻す。	x	カーソル位置から右へ向かって、文字を削除する。
CTRL+U	半画面分前からのテキストを表示する。	e	ファイルの末尾へ向かって指定数ワード目の末尾へ進める。	X	カーソル位置の直前から左へ向かって、文字を削除する。
ROLL DOWN キー		W	ファイルの末尾へ向かって指定数ワード目の先頭へ進める。	dd	現在行から指定数の行を削除する。
CTRL+E	指定する行数先までのテキストを表示する。	B	ファイルの先頭へ向かって指定数ワード目の先頭へ戻す。	d〈カーソル移動コマンド〉	カーソル位置からカーソル移動コマンドで指定する位置までを削除する。
CTRL+Y	指定する行数前からのテキストを表示する。	E	ファイルの末尾へ向かって指定数ワード目の末尾へ進める。	D	カーソル位置以後の指定数の行を削除する（d$と同じ）
z↵	指定する行を画面の先頭にする。	)	次の文へ進める。	r	カーソル位置の1文字を置き換える。
z.	指定する行を画面の中央にする。	(	前の文へ戻す。	R	カーソル位置から右に向かって文字列を置き換える。
z-	指定する行を画面の末尾にする。	}	次の段落（空白行）へ進める。	cc	現在行から指定数の行を以降にタイプするテキストと交換する。
l		{	前の段落（空白行）へ戻す。	C	カーソル位置以後の指定数の行を以降にタイプするテキストと交換する（c$と同じ）。
SPACE キー	右へ進める。	]]	次の章（先頭に{がある行）へ進める。	c〈カーソル移動コマンド〉	カーソル位置からカーソル移動コマンドで指定する位置までを以降にタイプするテキストと交換する。
→キー		[[	前の章（先頭に{がある行）へ戻す。	s	カーソル位置の文字を以降にタイプするテキストと交換する（clと同じ）。
h		〈文字〉	mコマンドでマーク（名前付け）しておいた行へ移動する。	S	現在行を以降にタイプするテキストと交換する（ccと同じ）。
BS キー	左へ戻す。	m〈文字〉	現在行を〈文字〉でマーク（名前付け）する。	~	カーソル位置の文字を小文字←→大文字に変換する。
←キー		CTRL+G	現在行の位置を表示する（EXコマンドの：f(ile)と同じ）。	yy	現在行から指定数の行を一時格納エリアに格納する。
0	行の先頭へ移動する。	/	カーソル位置からファイルの末尾へ向かって〈文字列〉を捜し、一致する文字列の先頭へ進める。	Y	現在行から指定数の行を一時格納エリアに格納する（yyと同じ）。
^	行の先頭の文字（スペースまたはタブを除く）へ移動する。	?	カーソル位置からファイルの先頭へ向かって〈文字列〉を捜し、一致する文字列の先頭へ戻す。	y〈カーソル移動コマンド〉	カーソル位置からカーソル移動コマンドで指定する位置までを一時格納エリアに格納する。
$	行の末尾へ移動する。	n	最後に実行した／，？操作を繰り返す。	p	最後に削除，交換，格納したテキストを，カーソルの右または現在行の下に挿入する。
f	行の末尾に向かって、指定する〈文字〉へ進める。	N	最後に実行したサーチコマンドが／ならば?を，?ならば／を繰り返す。	P	最後に削除，交換，格納したテキストを，カーソルの左または現在行の上に追加する。
F	行の先頭に向かって、指定する〈文字〉へ戻す。	//	カーソル位置からファイルの末尾へ向かって，／または?で指定した〈文字列〉を捜し、一致する文字列の先頭へカーソルを進める。	J	現在行と下に続く行を連結する。
t	行の末尾に向かって、指定する〈文字〉の右へ進める。	??	カーソル位置からファイルの先頭へ向かって，／または?で指定した〈文字列〉を捜し、一致する文字列の先頭へカーソルを戻す。	u	最後に実行した編集コマンドを取り消し，実行前の状態に戻す。
T	行の先頭に向かって、指定する〈文字〉の左へ進める。	a	カーソル位置の右にテキストを追加する。	.	最後に実行した編集コマンドを繰り返し実行する。nは，編集コマンドの編集範囲を変更する。
;	最後に実行したf，F，t，Tコマンドを n回繰り返す。	A	現在行の末尾にテキストを追加する。	ZZ	自動終了（EXコマンドの：xと同じ）。
,	最後に実行したf，F，t，Tの逆操作を n回繰り返す。（f←→F，t←→T）	i	カーソル位置の左にテキストを挿入する。		
j					
CTRL+J	下へ進める。				
↓キー					
+	下へ進める（カーソルは行の先頭文字に移動）。				
↵					
k					
↑キー	上へ戻す。				
−	上へ戻す（カーソルは行の先頭文字に移動）。				
G	指定する行へ移動する。				
H	画面の最上行へ移動する。				
M	画面の中央行へ移動する。				

※UNIXオペレーティングシステムはAT&Tのベル研究所が開発し、AT&Tがライセンスしています。
※MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。
※JS-WORDは（株）アスキーの商標です。



※画面を2分割し編集ができます。

UNIXvi コンパチブルな日本語スクリーンエディタ

vi EDIT（キーボード版）

NEC PC-9801/E/F/M2対応

価格40,000円（送料2,000円）好評発売中

MS-DOS™の操作性を、さらに向上させる ビジュアル指向のコマンドプロセッサ

Pop-Up MenuにはPop-Up Menu本体と、これをサポートするカナ漢字変換システムKTIS2、日本語スクリーンエディタvi EDIT（マウス版）の3つの主要なソフトウェアで構成されています。

Pop-Up Menu(Visual Shell)

Pop-Up Menu（ビジュアル・シェル）は、文字列による指命を行うMS-DOSのコマンドプロセッサ"COMMAND．COM"と同等の機能をもつ、ビジュアル指向のコマンドプロセッサです。ファイルの内容表示／複写／移動／消去やディレクトリの作成、MS-DOSコマンドや各種アプリケーションプログラムの実行など、ユーザーの指令をマウスやアイコンを使用してMS-DOS本体に伝える役割を果たします。（図1参照）

Pop-Up Menuの操作性とメリット

従来、このような指令の受け渡しはCOMMAND．COM（コマンドプロセッサ）で行われていましたが、Pop-Up MenuではこのCOMMAND．COMに視覚的要素とマウスによるハンドリング方式を追加・拡張。コマンドメニューを表わすグラフィックシンボル（アイコン）をマウスで選択することにより、ファイル管理やコマンドの実行など各種の操作指示をMS-DOSに与えることができます。

たとえば、メインメニューにはカレントディレクトリやその中に含まれるファイル名の一覧が常に表示されており、コマンド実行の対象となるディレクトリ名やファイル名は、マウスによって簡単に選択できます。またディレクトリの移動を行う場合には、TREEアイコンを選択すると階層化されたファイル構造が一目で見られ、カレント・ディレクトリから他のディレクトリへの移動は、マウスを使って視覚的にしかもすばやく行えます。同様の作業をCOMMAND．COMのみで行う場合、少なくても10数回のキーストロークを必要としましたが、Pop-Up Menuではマウスを使用することによって入力の手間が大きく軽減しています。すなわちPop-Up MenuをMS-DOSシステムに追加することにより、MS-DOSの使用環境をより向上させることができるのです。

なお、MS-DOS上のエディタ vi EDIT、Multiplan™、さらにMS-FORTRAN™などの言語はすべてPop-Up Menu上で動作させることができます。

vi EDIT（マウス版）

vi EDIT（マウス版）はマウスを使用する日本語スクリーンエディタです。各種の編集作業がマウスとアイコンによって、スピーディに行え、MS-DOSのテキストファイルやさまざまな言語のソースプログラム作成にご利用いただけます。なお、Pop-Up Menuに含まれているvi EDIT（マウス版）は、当社の単独商品vi EDIT（キーボード版）と機能性、操作性、共に異なります。

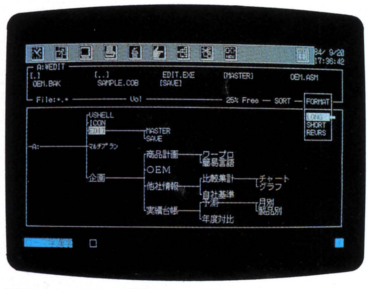
KTIS2(カナ漢字変換システム)

KTIS2*は、MS-DOS2.0上のカナ漢字変換システムです。すぐれた文法解析による文節単位の変換方式と、充実した辞書のサポートによって、ディレクトリの作成やファイル名入力などに必要な日本語入力が、効率良く行えます。

*当社日本語ワードプロセッサJS-WORDで使用されています。

Pop-Up Menuの基本的な機能

ファイル名一覧の表示／時刻、日付、カレンダーの表示／ファイルの複写、移動、名前の変更／ファイル内容の表示／テキストファイルのプリンタ出力／ファイルの削除／MS-DOSコマンドの実行／階層的ディレクトリのツリー表示／ディレクトリの作成、削除／ユーザー定義によるメニューの作成／すでに入力したコマンドを記憶するHISTORY機能／カナ漢字変換システムKTIS2による日本語入力の効率化



画面はツリーアイコンを選択したところです。

図1　構成図

vi EDIT	Multiplan	MS-FORTRAN	その他アプリケーションソフト
Pop-Up Menu			
COMMAND．COM			
MS-DOS			
KTIS 2			
BIOS			
Hardware（PC-9801本体）			

Pop-Up Menuは、上記3つのソフトウェアを、1つのパッケージに収めて販売しております。各ソフトウェア単独の販売は行っていませんのでご注意ください。

アスキーのMS-DOSビジュアルシェル

Pop-Up Menu

NEC PC-9801/E/F/M2対応

価格30,000円（送料2,000円）好評発売中

※MS-DOS、Multiplan、MS-FORTRANは米国マイクロソフト社の商標です。
※JS-WORDは（株）アスキーの商標です。

ASCII
BOOK

すてきな"カンタンパソコン"

マニュアルよりも親切で、マシンよりもユ



好評発売中

マイクロソフトプレス・シリーズとは…

●マイクロソフトプレス・シリーズは、高品位なパーソナル・コンピュータ・パブリッシャー"マイクロソフトプレス(MSP)"の発行する書籍の翻訳本で構成されます。

世界有数のソフトウェア会社である米国マイクロソフト社は、一昨年10月、出版部門としてMSPを設立。ソフトウェア開発で培ってきた豊富な知識と経験を基盤とした出版活動を展開しています。近年アメリカのパソコン出版界は粗製乱造気味といわれ、本当にパソコンを理解した立場からの良質な書籍が求められていました。MSPはこうしたニーズに応えて登場した、高品位なパーソナル・コンピュータ関連書籍の出版社です。本シリーズは、このMSPの発行する書籍の翻訳版で構成されます。

●ソフトウェアと書籍の結びつきの第一ランナーとして、日本ではアスキーがお届けします。

MSPでは、これまでに世界各国の大手出版社と契約を結び、世界的な規模での出版活動を展開しています。日本ではこれまでマイクロソフトと緊密な関係を持ち、同社のソフトウェアを日本に紹介してきたアスキーが出版契約を結びました。MSPのタイトルの中から、特に日本の読者に興味深い内容を選んで翻訳し、お届けします。

マックの日本初の解説書。

ユーザーフレンドリー

MICROSOFT PRESS
ASCII

マイクロソフトプレス(MSP)シリーズ第一弾『Macintosh™(マッキントッシュ)』発売!

MSPシリーズの第一弾は、アメリカで発売以来100日間で7万台という驚異の売れ行きを示した話題の新世代パーソナル・コンピュータ Macintosh の日本初の解説書。アメリカでは最も人間に近づいたパソコンと評価の高い Macintosh に関する情報のすべてがこの一冊で得られます。実際に Macintosh のユーザーとなられた方はもとより、ビジネスマシンとして興味を持っているビジネスマン、デザインツールとして Macintosh に注目しているデザイナー、新世代のコンセプト——ビジュアルインターフェイスに関心のあるマイコンマニアなどにとっても必携の書としてお勧めできる内容です。

●米国マイクロソフト社のソフトを中心に、基本オペレーションから、通信、スペックにいたるまで、Macintosh を徹底解剖。●イラストを多用した分かり易く、丁寧な解説で、コンピュータに一度も触れたことのない人でも、すぐに Macintosh を使いこなせます。●本文も一般の方を対象に易しく書かれていますので、最適の入門書としてお勧めできます。●レイアウトは、マシンに向っているのと同じ感覚でオペレーションを覚えられる、画期的な構成です。

目　次

1.マック——それはパソコンの新しいスタンダード/2.まず最初に——最低限これだけ知っていればOK/3.操作の基本/4. MacWrite——マック専用ワープロ/6.マック用Multiplanの使い方/7.ビジネスグラフィックス——Microsoft Chart/8.他のビジネス用ソフト——データベース/9.コミュニケーション入門/10.マックで使える言語——BASIC, Pascal/11.ディスクの取扱い/12.ビデオスクリーン/13.キーボード/14.マウスについて/15.ディスクとディスクドライブ/16. I/Oポートについて/17.プリンタ——アップル・イメージライタその他/18.マックで使えるモデムあれこれ/19.マックのソフトについて/20.故障した場合には/21.マックに関する出版物等について/22.マック対IBM PC/23.将来のアプリケーション像/24.マイクロコンピュータの未来/25.グラフィックアート、フォントについて/26.コミュニケーションをもっとくわしく知りたい人のために/27.コンピュータ間での情報の転送/28.テクニカル・トピックス

定価2500円



MICROSOFT PRESS

●アメリカ・パソコン界のダイナミックな動向をいち早く、実際の開発現場で得られた知識を正確に、なおかつ易しい表現で、幅広い読者に提供します。

いまや世界のパーソナルコンピュータ産業は「秒進分歩」の時代と言われています。その変動の激しいパソコン産業の最先端を行くアメリカの最新情報を、まさにリアルタイムで翻訳、日本の読者にお届けします。また、ソフトウェアの最新技術動向の書籍だけではなく、パソコン・ユーザーや、パソコンに興味をもっている一般のビジネスマン、学生の方々にも充分読みこなしていただける内容のものを中心に翻訳していきます。

Macintosh™
マッキントッシュ

そのインテグレーテッドソフトの世界

Cary Lu著
酒井邦秀&アスキー出版局海外部監訳

ASCII
BOOK

二度めの人にも、

近刊

アスキーブックス

はじめて読むアセンブラ

村瀬康治著

定価1,600円(送料300円)

今まであまり紹介されなかったアセンブラ、エディタ、などのソフトウェア開発用ツールの機能や利用方法を、具体的に解説。

本書では、好評「はじめて読むマシン語」を読み終えた程度の読者を対象に、アセンブリ言語におけるプログラミング技法を実例をまじえて解説しています。アセンブリ言語のソースはどのような書式で書き、それをパソコン上で実行するにはどのような手順が必要かを、アセンブラ、エディタ、ローダ、デバッガの機能、意義、使い方などをまじえて詳しく説明しました。特に、CP/M上で動く主なプログラム開発用ツール(ASM, MACRO-80, ED, LOAD, LINK-80, DDT, ZSIDなど)については具体的な利用方法まで詳しく説明してあります。ソフトウェア開発に興味を持っている方には格好の入門書となるでしょう。マシン語についての基礎知識はあるけれども、ハンドアセンブルに限界を感じている皆さんの次のレベルへ進む手助けとして、ぜひお勧めしたい一冊です。

内容

1章/ソフトウェアの原点アセンブラ
2章/アセンブラの全体像の把握
3章/ソース・プログラムの基本的な書式
4章/ソフトウェア開発手順とその実例
5章/ソフトウェア開発ツールとその機能
6章/やさしいプログラミング実習
7章/プログラミングの基本
8音/アセンブラの諸機能　実習解説
9章/実用プログラムの作成
10章/デバッガ
11章/リロケータブル・マクロアセンブラの概念と使い方
12章/アセンブラから高級言語へ
Appendix

好評発売中

アスキーブックス

はじめて読む6809

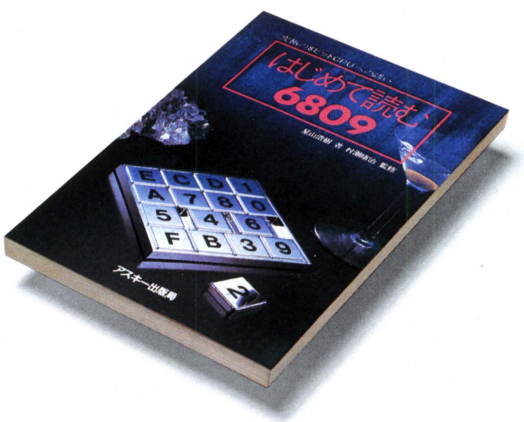
星山浩樹著　村瀬康治監修

定価1,400円(送料300円)

大好評「はじめて読むマシン語」の6809CPU版。コンピュータの基礎からやさしいプログラミングに至るまで、皆さんのマシン語入門のお手伝いをします。

本書では、コンピュータについての基礎知識やマシン内部の詳細な動きを図やイラストとともにやさしく解説しました。この本で取り上げた6809CPUは、富士通のFM-7シリーズ、日立のレベル3シリーズ等で採用され、広く普及しています。本書は、これらのパソコンのユーザーを対象に、実際にパソコンを操作して働きを確認しながら体験的にマシン語を学べるように構成しました。皆さんもマシン語を自由に操って、お手持ちのパソコンの能力を100%発揮させてあげてください。

内容：コンピュータの内部にさわる/メモリの基礎知識/コンピュータはマシン語で動く/コンピュータ・システムの構造/コンピュータの中心CPU/アセンブリ言語とアドレッシングモード/転送命令(レジスタ↔メモリ)/2項演算命令(算術演算、論理演算、比較命令)/単項演算命令(増減、クリア、テスト命令)/シフト・ローテート命令/転送命令(レジスタ↔レジスタ)/スタックを扱う命令/分岐命令/インデックスモードのアドレッシング方式/やさしいプログラム例



読んでほしい。

好評発売中

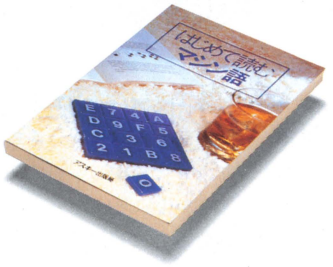
アスキーブックス

はじめて読むマシン語

村瀬康治著

定価1,200円(送料300円)

今まで難しいといわれてきたマシン語を、図やイラストを豊富に使ってやさしく解説。Z80CPU対応。



マシン語を理解するには、マシン語学習以前の基礎的な知識を学ばなければなりません。本書は、コンピュータの仕組みやCPUの働きなどの初歩的な事柄から順を追って説明し、その後で、実際のマシン語のプログラミングについて解説しています。本書をひと通り読んでいただければ、無理なくZ80 CPUのマシン語をマスターすることができるでしょう。

内容：メモリに関する基礎知識／CPU、メモリ、I/O、バス／ニーモニックとアセンブラ／コンピュータの中心CPU／マシン語命令の実習／やさしいプログラミング例　etc.

好評発売中

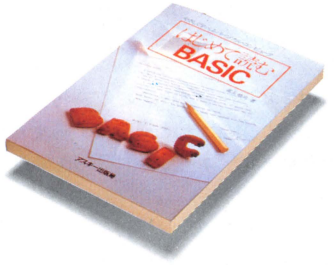
アスキーブックス

はじめて読むBASIC

高玉皓司著

定価1,200円(送料300円)

気軽に読めるパソコン入門書。本書を読むにあたって、コンピュータに関する予備知識は一切必要ありません。



本書は、これからパソコンを使い始めようという人や、これまでにコンピュータを学ぼうとしてマスターできずに終わった人のための本です。小学校卒業程度の国語力と、この本のページをめくるだけの運動神経があれば、パソコンは容易に理解できます。コンピュータは難かしいという先入観を取り払って、とにかくこの本を読んでみてください。

内容：ふれること慣れること〔体験編〕／知るべきことを知る〔基礎編〕／できることいろいろ〔中級編〕／表現力をつける〔グラフィック編〕／使いこなすために〔上級編〕

アスキーブックス

MSXマシン語入門講座

湯浅敬著

定価1,600円(送料300円)

マシン語を学ぶ上で必要な基本的知識から、実際のプログラミングに至るまでをやさしく解説。MSXの機能を十分に活かしたサンプル・プログラムも満載しました。マシン語ならではのスピード感やテクニックを満喫してください。

アスキーブックス

MSXビギナーズBASIC

児玉真之著

定価1,500円(送料300円)

MSXを使ってBASICを覚えたい人のための入門書。初心者の方でも楽しみながらBASICが理解できるように、ゲームやグラフィックスなどのサンプル・プログラムを満載しました。MSXが短期間でマスターできます。

ASCII SOFT WARE

アスキーの書籍は核

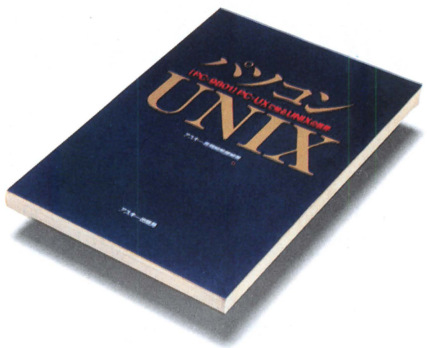
新刊

アスキーブックス

パソコンUNIX
(PC-9801)PC-UXで知るUNIXの世界

アスキー書籍編集部編著

定価2,500円(送料300円)



PC-9800シリーズで動くUNIXとして注目を集めているPC-UXの総合解説書。

本書は、PC-UXのインストール、システムの管理・運用に関しての説明や、vi、c-shell、nroffなど今まであまり紹介されなかったコマンドの解説まで、ユーザーにとって非常に貴重な情報を満載しました。またPC-UX(UNIX System Ⅲ＋α)の機能紹介を通してUNIXの全体像がつかめるように配慮されていますので、他のUNIXシステムをご利用の方やUNIXについて勉強したいという方にも十分価値ある内容です。

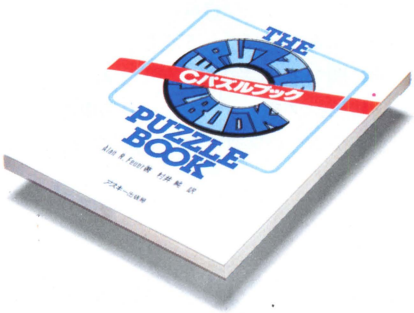
内容：1章 パソコンUNIX(PC-UX)の概要／**2章** インストールと起動／**3章** 基本オペレーション／**4章** 代表的コマンド／**5章** テキストファイルの作成——viの使い方——／**6章** 作業環境の整備——c-shellの使い方——／**7章** C言語によるソフトウェア開発／**8章** 文章処理——nroffの使い方——／**9章** PC-UX特有の機能／**10章** システムのからくり／**11章** システムの管理と運用／APPENDIX

アスキー・ソフトウェアバンク

Cパズルブック

Alan R. Feuer著　村井純訳

定価2,000円(送料300円)



アメリカで大評判の「THE C PUZZLE BOOK」の翻訳書。国内では初のC言語練習問題集。

UNIXの普及に伴い、ソフトウェア開発用言語としてCは各方面で注目を集め、そのユーザー層も広がりを見せています。また、C言語についての入門書も数多く出版され、幅広く読まれるようになりました。本書はこれらの入門書を読み終え、Cの基礎知識を身につけた読者を対象に、C言語によるプログラミング・テクニックをたくさんの練習問題を通してマスターしてもらうためのワークブックです。本書を通読することにより、Cの正しい構文を理解し言語処理系の性格を知ることができるでしょう。また本書は、パズル編と解説編とにわかれており、パズル編では問題と出力結果、解説編では各問題についての解答と解説があります。なお、本書は『C言語入門』(アスキー出版局刊)で取り挙げられており、Cの練習問題集として高く評価されています。

内容：パズル編 演算子／基本データ型／制御フロー／プログラミング・スタイル／記憶クラス／ポインタと配列／構造体／プリプロセッサ：**解説編**(パズル編の内容の解答と解説)

心を追究する。本物です。

好評発売中

アスキー・ソフトウェアサイエンス

68000プログラミング入門

Tim King・Brian Knight共著　鈴木隆監訳

定価1,700円(送料300円)

新世代の16ビット・プロセッサの代表、68000の基本的プログラミング知識を詳細に提供。



本書では、68000のアーキテクチャ、および命令セットを論理的順序で説明しています。プログラム例として割込み処理やフリーエリア割付けパッケージなど、興味深い例をピックアップ。

内容：アセンブラの構文とアドレッシングモード／データの移動と比較／スタックとサブルーチン／算術・論理演算／例外処理／モニタ・プログラム

好評発売中

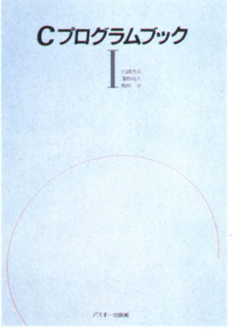
アスキー・ソフトウェアバンク

Cプログラムブック I

打越浩幸・濱野尚人・梅原系共著

定価2,800円(送料300円)

注目のC言語の特性を数々のプログラム例を挙げて解説。システムプログラムの分野を中心にした日本初の本格プログラム集。



内容：**1章**基本ツール／UNIXライクなコマンドを作成　**2章**エディタ／簡単なラインエディタの作成　**3章**機械語ツール／8080用2パスアセンブラ・逆アセンブラ、8086用モニタを作成　**4章**グラフィックス／グラフィックパッケージの作成と3次元ワイヤーフレームの例　**5章**インタープリタ／FORTHに似た言語(Force)を作成

アスキー・ハンドブックス

標準UNIXハンドブック

Richard Gauthier著　アスキー・マイクロソフト監訳

定価2,500円(送料300円)

UNIXシステムへのログイン、ログオフから始まり、その豊富なコマンドをわかりやすく紹介。



本書は、初めてUNIXを学ぼうという読者を対象に、UNIXシステムの基本を解説した入門書です。本書の前半では、UNIXへのログインの仕方やパスワードの設定など、最も基礎的な事項を解説。後半では、シェルプログラムの機能や利用度の高いコマンドの解説、さらにはシステムのコントロール、メインテナンスなどについて説明しました。

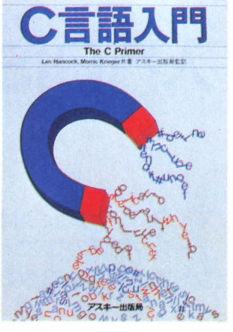
アスキーブックス

C言語入門

Les Hancock・Morris Krieger 共著

アスキー出版局監訳　定価1,800円(送料300円)

初心者の段階で知っておくべきC言語についての情報を、わかりやすい形で提供。



本書は、次世代のシステム記述用言語として注目を集めているC言語の入門書です。プログラミングについては多少の知識はあるが、C言語についてはまったく知らない、という人を対象にC言語の本質、概念といったものから順を追って説明。本書を通読すれば関数、演算子、ポインタ、構造体などC特有の文法や機能をひと通り理解することができます。

ASCII BOOK

グラフィックをやりたくて、

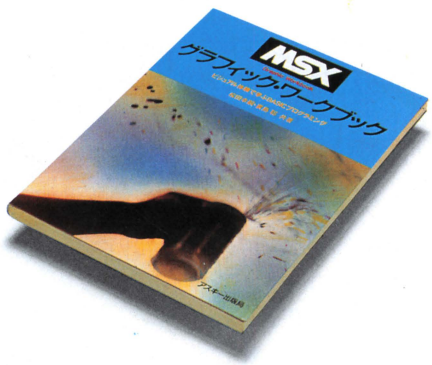
好評発売中

アスキーブックス

MSXグラフィック・ワークブック

桜田幸嗣・蓑島聡共著

定価1,500円(送料300円)



本書は、グラフィックスを楽しみながら知らず知らずにBASICプログラミングがマスターできる、MSXの入門書です。簡単なサンプル・プログラムからゲームまでを楽しく紹介しました。カラー写真やイラストも満載し、とても読みやすくなっています。さあ、あなたもMSXを使ってビジュアル体験、オリジナル・グラフィックに挑戦しよう!

内容：1章忘れていませんかグラフィックの約束ごと、MSXの使い方／**2章**グラフィックの基本操作……覚えてほしい、あんなこと、こんなこと、／**3章**アートへのアプローチ／**4章**ゲームへのアプローチ／**5章**ランダムアプリケーション／Appendix

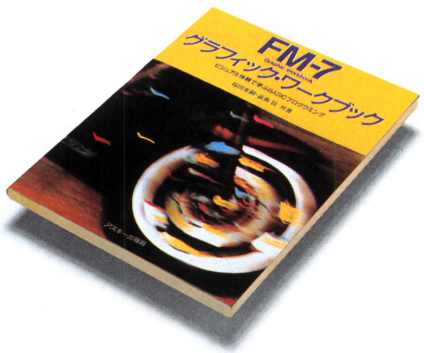
好評発売中

アスキーブックス

FM-7グラフィック・ワークブック

桜田幸嗣・蓑島聡共著

定価1,500円(送料300円)



本書は、優れたグラフィック機能で人気のあるFM-7のユーザーのためのパソコン入門書です。ごく簡単なサンプル・プログラムから楽しいゲームまで、BASICを使ったグラフィックスの基本テクニックを解説しました。やさしいところから順を追って解説していますので、美しいグラフィックスを楽しみながら、知らず知らずにBASICがマスターできます。

内容：1章忘れていませんかグラフィックの約束ごと、FM-7の使い方／**2章**グラフィックの基本操作……覚えてほしい、あんなこと、こんなこと、／**3章**アートへのアプローチ／**4章**ゲームへのアプローチ／**5章**グラフへのアプローチ／**6章**ランダムアプリケーション／Appendix

アスキー・ラーニングシステム

入門DISK BASIC

戸内順一著

定価1,600円(送料300円)

マイクロソフト系DISK BASICの本格的入門書。ディスク関係のコマンドを中心に、体系的に、しかもわかりやすい実例を挙げながら解説しました。

アスキー・ラーニングシステム

応用DISK BASIC

戸内順一著

定価1,900円(送料300円)

DISK BASICの基礎をひと通り修得した人を対象に、サーチ法、順編成ファイル、直接編成ファイル、ソート法などの概念から、実際の使い方までを解説しました。

パソコンを買う人もいる。

好評発売中

アスキーブックス

X1グラフィック・ワークブック

畠中兼司・桜田幸嗣・蓑島聡共著

定価1,500円(送料300円)



本書は、グラフィックスを楽しみながら、視覚的にBASICプログラミングを学ぶことができる、まったく新しいタイプのプログラミング入門書です。ごく簡単なサンプル・プログラムから、楽しいゲームまで、やさしいものから順を追ってグラフィックスの基本テクニックを解説しましたので、無理なくBASICをマスターすることができるでしょう。

内容：1章忘れていませんかグラフィックの約束ごと、X1の使い方／**2章**グラフィックの基本操作……覚えてほしい、あんなこと、こんなこと、／**3章**アートへのアプローチ／**4章**ゲームへのアプローチ／**5章**グラフへのアプローチ／**6章**ランダムアプリケーション／Appendix

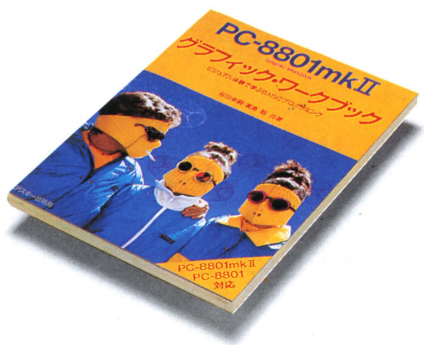
好評発売中

アスキーブックス

PC-8801mkIIグラフィック・ワークブック

桜田幸嗣・蓑島聡共著

定価1,500円(送料300円)



本書は、グラフィックスを基本テーマとした、新しいタイプのBASICプログラミング入門書です。画面の初期設定、グラフィック命令・キャラクタ表示命令などの使い方や注意事項に始まり、コンピュータ・グラフィックスやゲームの作り方のコツまでを、丁寧にわかりやすく解説しました。なお、本書に掲載したすべてのプログラムはPC-8801でもご使用になれます。

内容：1章忘れていませんかグラフィックの約束ごと、PC-8801mkIIの使い方／**2章**グラフィックの基本操作……覚えてほしい、あんなこと、こんなこと、／**3章**アートへのアプローチ／**4章**ゲームへのアプローチ／**5章**グラフへのアプローチ／**6章**ランダムアプリケーション／Appendix

アスキー・ラーニングシステム

入門グラフィックス

佐藤義雄著

定価1,600円(送料300円)

コンピュータ・グラフィックスに関する予備知識や用語解説のほか、2、3次元の図形データをスクリーンに表示するまでに必要な技法を、具体的な図とプログラムを用いて説明。

アスキー・ラーニングシステム

入門MS-DOS

村瀬康治著

定価1,500円(送料300円)

MS-DOSの基本概念から使い方までを、豊富な実例で解説。初めてMS-DOSに触れる方はもちろん、MS-DOSを活用したいすべての方々におすすめします。

ASCII BOOK

MSX POCKET



新刊

15 マイコン大予言 **占っちゃうから!** /ポケットバンク編集部著

みんなで楽しい占いマジック
恋愛運も性格も黙ってすわればピタリと当る!

本書は、ＭＳＸで気軽に楽しめる占いプログラムを満載してありますので、パソコンに触れて間もない人にも充分に楽しんでいただけます。コックリさん、天中殺、ホロスコープなど、掲載したプログラムはパソコンの優れたグラフィック機能を利用して楽しくアレンジしました。

新刊

16 困った時の救急箱 **エラー撃退ミニ事典** /ポケットバンク編集部著

BASICなんてもうイヤダ……
という症状には、すぐに徹底治療が必要です。
そこで、トラブル退治の特効薬!

BASICプログラムはなんとか入力したものの、いざ実行してみたら、エラー・エラーの連続で……。こんな悩みをお持ちの人にぜひおすすめしたいのがこの本です。本書は、実際のトラブルの対処方法を体験的に理解してもらえるように構成しました。この本を読めば、アナタはエラーがこわくなくなります。



スーパーTV「パソコン倶楽部」当選者発表

たくさんの御応募ありがとうございました。 厳正なる抽選の結果、以下の方々と決まりました。 おめでとうございます。

♥MSXマシン

SONY
東京都品川区　大戸出水様

東芝
神奈川県横浜市　斎藤　慶様

ヤマハ
茨城県西茨城郡　関口久子様

松下
東京都葛飾区　谷口益一様

日立
東京都北区　黄海正仁様

♥MSXゲーム

神奈川県川崎市　森山亜紀子様
神奈川県藤沢市　永野　誠様
埼玉県富士見市　金子　行紀様
神奈川県小田原市　内野　健次様
東京都台東区　門田　義孝様
神奈川県川崎市　美原亮太郎様
東京都葛飾区　甚田　嘉睦様
神奈川県横浜市　小島　拓也様
神奈川県横須賀市　今井　清臣様
東京都江戸川区　高橋うめ子様
他40名様

♥ポケットバンク

愛知県名古屋市　石山　仁朗様
埼玉県岩槻市　真下　英樹様
愛知県名古屋市　鈴木　裕之様
大阪府三島郡　清水　昭様
兵庫県西宮市　野本　繁久様
愛知県江南市　中島　基樹様
愛知県西春日井郡　川口　益穂様
東京都中野区　西田　勇一様
東京都杉並区　田中　栄之様
神奈川県横浜市　亀田　純也様
他40名様

BANK

一冊ごとにひとつのテーマ。

アスキーのポケットバンク

好評発売中

1 アニメC.G.に挑戦！

川野名勇
牧山慶士 共著



MSXで絵を描いてみよう。

TVのアニメ・ヒーローは、C.G.にうってつけの題材。このヒーローをディスプレイに再現するために、グラフィック命令のABCから応用にいたるまでを紹介します。

2 マイコン・ジュークボックス

森田信也
伊君高志 共著



MSXでコンピュータミュージックにチャレンジ。

音符を記号に置き換えたミュージック・マクロを憶えるだけで、MSXに好きな曲を演奏させることができてしまいます。この機能をわかりやすく解説してみました。

3 BASICゲーム教室

安田吾郎著



MSXでゲームを作ってしまおう。

自分でゲームを作る楽しさを味わっていただくテキストが、このBASICゲーム集です。ページを追って読んでいけば、次第にプログラムを作る力がつきます。

4 マイコン・サウンドパック

工藤賢司著



MSXがシンセサイザーになった。

MSXに内蔵されたサウンド・ジェネレータをフルに活用するための情報を満載。MSXパソコンを利用して、様々な効果音を作ってみよう、という一冊です。

5 ゲームキャラクタ操縦法

横溝和宏著



ピンボールもアニメーションも自由自在。

MSXの大きな特徴のひとつ、スプライト機能を使いこなすための一冊です。この機能を利用したゲームプログラムを紹介し、楽しみながら使い方がマスターできます。

6 トランプゲーム集

ポケットバンク
編集部著



MSXがカジノに早変わり。

ブラックジャックやポーカーなど、代表的なトランプゲーム8種類を収録したプログラム集です。ゲームを楽しむため、ルールや遊び方の解説を中心に編集。

7 面白パズルブック

藤沢幸隆
桜田幸嗣 共著



パズルが君の頭脳に挑戦！

ポピュラーなパズルゲームをMSXパソコンで楽しむための一冊です。ビンゴ、ピクチャー・パズルなど、歯ごたえ十分のゲーム8種類を用意しました。

8 プログラムD.J.

アスキー南国放送局著



トロピカル気分のショート・プログラム集

楽しいおしゃべりと音楽でおとどけする、ショート・ショートプログラム集。南国のD.J.が1K程度の打ち込み易いプログラムを、1日の流れとともに紹介します。

9 グラフィックス秘伝

安田吾郎著



あっと驚く、VDPテクニックを公開。

MSXパソコンの画像関係を取りしきっているVDP(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)の機能と応用を中心に解説。MSXの画像の魅力を余すところなく追求。

10 マイコン野球中継'84

永谷脩著



プロ野球が？倍楽しめる。

MSXを使って、野球のデータを分析してみよう。打率や出塁率分析のプログラムを、プロ野球のエピソードをまじえて紹介。リアルタイムゲーム付。

11 とにかく早いマシン語ゲーム集

ポケットバンク
編集部著



マシン語は速い、面白い。

前半はマシン語を扱う際の注意を後半はライブラリ形式の、マシン語ゲームの楽しさがわかる一冊。6本のゲームプログラムを紹介しました。

12 アクションゲーム38

ぐるーぷ・アレフ著



ハラハラドキドキのゲーム集

できるだけ打ち込み易く短いプログラムで楽しめる、38本の面白アクションゲームを紹介。ゲームの作り方や発想法も、マンガで解説してあります。

13 知能ゲーム38

ぐるーぷ・アレフ著



好評、アクションゲーム38の続編登場です。

シミュレーションゲームからギャンブルゲームまで、知能ゲームの全てを網羅しています。ゲームマニアから数学好きの人まで楽しめる、知的な一冊です。

14 必殺・ビデオ活用法

ポケットバンク
編集部著



君のMSXをビデオにつなげよう。

プログラムを含め、初めて、実践的にコンピュータとビデオのドッキングを解説してみました。楽しいアイデアとプログラムを提供してくれます。

うれしい
各巻 480円
(送料300円)
です。

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合せ、カタログの請求は、〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビルPHONE 03(486)7111(代) 株式会社アスキー

RPG-World

ロールプレイング ワールドにご招待

ログインといえばRPG、RPGといえばログイン、のスタッフが総力を結集してお贈りする大特集

親切すぎたら、ごめんなさい！



絵・中村幸子

戦士ルロイは、短剣だけを手にプサイの森の入り口に立っていた。あなたは戦士の役（ロール）を演じる（プレイ）わけだ。これから始まる苦難の前兆のように、不気味なモリガラスの鳴き声が響きわたっている。はたしてそれは凶兆なのだろうか？　あなたは森の中へ足を踏み入れる。110へ

84年6月号の視覚的興奮が再び!!
しかもコンピュータRPGのデザインに即、役立つ



●左からプレイヤーズ・ハンドブック、ダンジョンマスターズガイド、モンスターマニュアル。右端は新しく発売されたモンスターマニュアルII。RPGの世界を研究するためには、本家TSR社のこの本が役に立ちます。(問い合わせ先は95ページ下段に)

妖怪の特徴が
よくわかるので
友だちに
自まんできるぞ

絵解き楽しむ ウルトラ怪物怪獣妖怪大図鑑

ウィザードリィやウルティマからゲームのネタをパクるのは、やめようよ。RPGの本場TSR社の
アドバンスド・ダンジョンズ&ドラゴンズを下敷きにしたこの図鑑があれば、もうだいじょーぶ。

あなたは、一つ目の巨人サイクロプスと戦う。巨人の体力値は7、攻撃力は8だ。サイコロをふりなさい。もしも勝ったならば、道は開ける。行くべき道は二手に分かれている。右の道へ行くのならば138へ、左の道へ行くのなら100へ行きなさい。ここは、あなたの運命を試す場でもあるのだ……。

巨人族の悪神ロキ
（フィンランド、エッダとサーガ）

北欧神話の巨人神の物語に登場する悪戯好きの暴れん坊。目が良く利き、変身能力もある悪神だ。水の上を自由に移動する。

吸血コウモリ他多数
（トランシルヴァニア、民話伝承）

トランシルヴァニアの暗い森は、ヨーロッパの妖怪最多発地帯。コウモリやオオカミ男がいっぱい住んでいるのだ。

雪男イエティ
（ヒマラヤ、民話伝承）

ヒマラヤの山のなかに住む獣人。怪力の持ち主で、知能は低い。長い色白の体毛におおわれている。洞窟に家族で住んでいる。

モルガン・リ・フェイ
（イギリス、アーサー王伝説）

アーサー王伝説に登場するアーサー王の妹。よこしまな女魔術師で、幻術で円卓の騎士を眠らせて自分の城に運びこんだりもする。

マミィ、スフィンクス
（エジプト、紀元前3000年〜）

死後の世界を信じるエジプト神話から生まれた怪物たち。マミィ（ミイラ）は不死の怪物。スフィンクスは怪力の持ち主だ。

鬼神ラクサーシャ
（インド、民話伝承、仏教説話）

仏教でいう羅刹。つまり人の肉を食う悪霊のこと。マジカルウエポンがないと倒せない魑魅魍魎（ちみもうりょう）の類いだ。

チャイニーズドラゴン
（中国、民話伝承、道教思想）

中国の竜は、自然元素の精霊の象徴である。火の竜、水の竜などが様々な神話に登場する。悪さをする妖怪というより、自然の神様だ。

最初に、時空を越えた世界妖怪地図を広げてみよう。世界のどの境界にも、怪物は存在する。太古から未来まで、陸・海・空を問わずに出現する物の怪達。

その数は多すぎて、すべてを二次元に描かれた地図のうえに投影することは不可能だ。とりあえず、代表選手にご登場願っても、こんな調子なのだ。

1 地球の妖怪よ、握手をしよう

文・太田螢一

瀕死の化け物クラノスの願いをききいれないあなたは、よほど非情な男に見えたのであろう。クラノスはベッドの脇から斧を出して力の限り襲ってきた。驚くべき力である。クラノスの体力値は6、攻撃値は7であった。もしも勝ったのならば、113へ行きなさい。



マンモス／マストドン

（氷河期、絶滅種）

北極付近に住む。象の遠い祖先にあたる巨大な草食類である。時空を超えて過去から出現することがあり、その牙の威力は強力だ。

コヨーテ

（北米、民話伝承、物神信仰）

インディアンに火の使い方や皮工芸、絵などを教えた強欲で乱暴者のトリックスターだ。他の動物をお供に連れている事が多い。

ブードゥ・ゾンビ

（タヒチ、呪物信仰）

ブードゥ教の呪術によって操られる死体。墓地や納骨堂のそばに出現する。ゾンビには〝心〟がないので心理的な魔法が利かない。

オグレ・メイグ～鬼～

（日本、民話伝承、仏教説話）

日本の〝鬼〟のこと。人間に変身したり、姿を消したり、周囲を暗闇にする魔法を使う。人間を奴隷と食用にするために捕える。

アズテック

（中南米、前文明の伝説）

マヤ・アステカ・インカ文明の神々や怪物たちの能力は計りしれなく、注意が必要だ。レイダース気分で、神々の技と闘うべし。

シーホース

（七つの海、大航海時代）

冷たい海に棲む草食性の動物。おびえやすい性格だが、馬のように調教されている。戦闘時は猛スピードで頭突きを食らわす。

エミュ鳥

（オーストラリア、19世紀絶滅種）

VAX-11のうえで走る『ローグ』というゲームにも出てくる。伝説の怪鳥で、今は死滅している。オーストラリアの珍獣のひとつ。

コンニチワ、コンニチワ、
セカイノクニカラ……

その小さな穴に入って行ったあなたは、奥に進むうちに先の方がぼんやりと光っているのに気づく。はたして何なのだろうか？　いいしれぬ不安がこみ上げてくるが、もはや後戻りはできない。その先に行かねばならない。あるいは、それは外界へとつながっている穴かもしれないのだ。263へ。

Special Attack　Special Deffence

2 怪物たちの武器と耐性

怪物たちの得意な攻撃、必殺武器がスペシャル・アタック、逆に得意な防御方法がスペシャル・ディフェンスだ。両者を調べていくと整理された怪物設計思想体系にぶつかるのが、おもしろい。

Dragon 竜の吐く瘴気

ブラックドラゴン、ブルードラゴン、ブレスドラゴン、ブロンズドラゴン、クロマティックドラゴン、カッパードラゴン、ゴールドドラゴン、グリーンドラゴン、シルバードラゴン、ホワイトドラゴン、ドラゴニット、ドラゴンタートル他多数

Dragon Breath——竜の吐く息は、化学作用を持つ武器（Breath weapon）であり、その種類ごとに異なる威力を持つ。たとえば、レッドドラゴンは火焔を吐き、ホワイトドラゴンは物質を凍らせる冷気を吐く。グリーンドラゴンは毒性の強い塩素ガスを、ブラックドラゴンは強酸性のガスの煙を吐き、嵐を巻き起こす、等々。

ドラゴンは性格的に、善いドラゴンと悪いドラゴンに分かれる。悪いドラゴンと出会ったものなら大変なことだ。また、年を取るごとに成長し、強いドラゴンになると様々なマジックを使うようになる。

ドラゴンのもうひとつの特徴は、強い所有欲があり、宝物を持っていることだ。欲深いドラゴンが、通行人の持ち物を奪い取ろうと待ちかまえていることもある。逆に、眠っているドラゴンから、敏しょう性の高いシーフ（泥棒）が宝物を奪い取ることも可能だ。ただし、ドラゴンが目を覚ましてしまったら、シーフの命は保証できないことも覚えておくように。

ドラゴンは北欧神話「エッダ」と「サーガ」のなかに、早くも登場する。

比較文化人類学者デュメジルによれば、インド＝ヨーロッパ語族の神話に登場する宝物には①王権と宗教②戦闘③豊穣の３種の意味作用があるという。その宝物を守り、成長する主人公と宝物をかけて戦う役目を与えられた生き物が、ドラゴンなのだ。

Un-Dead 死なざる者の報復

ゾンビ、スケルトン、グール、ゴースト、ライヒ、シャドウ、バンパイヤ他

以前に生命を持った者でありながら、死んだ後に、何者かによって操られるか、怨念によって霊魂のかたちで現世に現われた者たち。彼らは二度と死なない。そして大きな特徴は「心」を持たないこと。だから、通常の武器や魔法、ことに心理面に作用する〝Charm〟や〝Sleep〟が効かないことが多い。この特徴を、きみの考えるコンピュータRPGに応用すれば、どんなに精神攻撃をしかけても無反応な怪物の群れを演出することが可能だろう。ネガティブ・マテリアル・プレーン（負の物質世界）から送りこまれた彼らを倒すことができるのは、ファイターの力でも、マジックユーザーの魔術でもなく、クレリック（僧侶）の祈りの力である。気を利かせて悪霊退散のおまじないを用意しておくことも必要だ。

また〝聖水〟や、〝悪魔払いの道具〟も彼らにダメージを与える。小道具もそろえておこう。

死んだ後に神の手によって永遠の生を得るキリスト教的救済思想にとって、Un-Deadとは〝不死〟ではなく、〝永遠に死なざる〟迷える亡骸であることを覚えておいてほしい。

Mold 増殖する細胞

モールド、レッドスライム他

ぬるぬるしたもの。粘液状の生物。ヘドロ状の生き物。腐食土のようなもの。カビ。うえ～、気持ち悪いよお、といった生物を総称してモールド、スライムなどと呼ぶ。彼らの特徴は、ファイターが剣で斬りかかっても倒せないことだ。そればかりか、剣で斬ると１匹が２匹に、２匹が４匹に、と増殖してしまう種類もいる。たいていの場合は、火の魔法で燃やして倒すのだ。



忍・蛭子能収

泉に映る魔の城。そこにふと手を伸ばしてしまったあなたは、力強く手を握り返されているのに驚く。魔術を操る魔道士の手だ。すでに百歳を超えた老婆だが、魔術のためか、その手はいやに力強い。このままではあなたは魔界へと引き込まれてしまう。戦うなら269へ、逃げるなら197へ行け。

Lycanthrope
伝染する獣の病
ウォーウルフ(狼男)
ウォータイガー(虎男)
ウォーラット(鼠男)他

リカンスロープとは獣人、つまり獣の姿に身を変える性質(病気)を持った人間のことだ。

彼らが変身能力を発揮するのは、日没後か、昼間でも日が射さない森の中や都市の下水道などである。彼らの変身能力は「月」に影響される。満月の夜、森の中を歩くことはとても危険だ。なぜなら、彼らの9割以上がすばやく獣に姿を変えて襲ってくるからだ。これをコンピュータRPGのデザインに活かしてみよう。

「画面右端に月齢を示す月のマークが現われるんですよ。満月の夜には、道行く人の90%が獣人になって襲ってくるんです。いいでしょ？」

ちなみに、発案者はこの記事の監修をしていただいている太田昌孝氏である。ヨロシク。

さらに恐ろしいことに、リカンスロープによって傷を負わされた人間は、潜伏期間を過ぎると、そのリカンスロープになってしまう。自分たちの仲間が、伝染性の病源菌によって、獣人と化して襲ってくるのである。

傷を負った仲間には、治癒の魔法〝キュア・ディジーズ〟などを使って、毒が回る前に傷を癒してやらなければならない。このへんも、コンピュータRPGに応用できそうだ。

また、薬草ベラドンナも確率は低いが、獣人の病源菌から負傷者を守ってくれる。

リカンスロープには、銀で作られた武器や、魔法の力のある武器しか効かない。狼男(Were Wolf)が銀の弾を詰めたピストルで射殺できるのは、そのためである。武器といっても、それを構成する物質が何かが、問題なのだ。

一般に、リカンスロープは狂犬病に代表される伝染病だと考えられている。が、カナダのクリー・インディアン、またはオジブア・インディアンのあいだで発生する特殊な精神分裂症は、成人前の若い男が、自分が熊の神になったと思い込んで、錯乱を繰り返しながら人を殺しその肉を食う。これは彼らの信仰に原因が由来している。広義には漂憑——日本の四国地方の〝狐憑き〟なども、リカンスロープと考えたい。



Elemental
火地風水の精霊
エアー、ファイヤー
アース、ウォーター
の各エレメンタル

ギリシャの哲学者タレスの考えた自然の四元素——火地風水。その4つの力を引き出して怪物として利用したものが、エレメンタルだ。

自然に潜む強大な力を利用する——エレメンタルを利用できる者は、敵でも味方でも相当な術の使い手であることはまちがいない。

彼らは、知能の低い自然の聖霊たちで、魔法によってコントロールされる。

エレメンタルたちには、通常兵器や、なまじの魔法の力を持つ武器は通用しない。

また、マジック・ユーザーのスペルの威力も究極的な強さになると、自然の力や宇宙の力と同化していくように体系化されている。コンピュータRPGの世界では、BPS社の〝ファイヤー・クリスタル〟の魔法体系がやはりこれに近い。

風のエレメンタルは、竜巻き状になって暴れることができる。地のエレメンタルは、怪力の持ち主でゆっくり移動する。ただし、地下に潜ることによって地面と同化して遠方に移動できる。火のエレメンタルは、燃えにくい物質でもその力によって業火に包みこむことができる。水のエレメンタルは、生きているかのように動き、相手を溺死させる。

考えてみると、原子力は、人間が物理学を使って、原子(Atom)のエレメンタルを引き出し操っているようなものだろう。

Petrifier
石神の呪縛
メデューサ、ゴーゴン、コッカトライス
バシリスク他

あまりの恐怖のために、ぼう然となる、また足がすくむ。こういう状態を〝be petrified＝石に化する〟という。

頭髪の先が蛇になっていて、眼と眼のあった者を全て石に変えてしまうメデューサ。金属の甲に包まれた牛のような姿をしていて、生き物を石に変えてしまう蒸気のような息を吐くゴーゴン。触れたものを石にする熱帯の美しい鳥コッカトライス、じっと見つめることによって相手をゆっくり石化する爬虫類バシリスク。

しかし、ここで強調しておきたいのは、石化されることは「死」よりも厳しいことだという一点だ。その根拠は、死んだ者に息を与える魔法よりも、石化した者に息を与える魔法のほうがレベルが上であることに基いている。死んでしまうよりも、もっと恐ろしいこと——それは、本当の恐怖の力によって生きながらにして身体を石に変えられ、動くことのできない状態で永遠の時間を過ごすことなのだ。なぜならそれは神による救済さえも訪れない状態なのだから。

2匹のグレムリンを退治したのもつかの間、毛むくじゃらの怪物が襲ってきた。ダイダロスだ。長い間このダンジョンにいたためか、目がつぶれている。しかし勘は鋭いようだ。なにしろ急なことなので、あなたは戦うしかない。敵の体力値は8、攻撃値は7だ。もしも勝ったのなら116へ行け。

3 新たなる神話の生成へ

RPGに特有の現象は、ゲームの進行　インナースペースへの冒険に出掛ける　に並行してゲーマーたちのあいだに、　とうに僕らは知らず知らずのうちに神　ひとつの物語が綴られていくことだ。　語やそれに近しい物語と、自分の夢想　イマジネーションを巧みに利用して　とを合成し、複製していく。

物語の鋳型として必要なもの、材料やヒントは下に掲げたとおりだ。

今度は君だけの神様と冒険の世界をクリエイトする番なのだ。



1 北欧・オーディン神の英雄譚

北欧神話の最高神は、オーディン。世界樹ユグドラシルによって支えられた世界で、ニーズヘグという名の悪竜がその根を食い荒らしている。地上に戦いが起きると、ワルキューレと呼ばれる闘いの女神たちが戦地に送られていくのだ。

2 ケルト・ドルイドの物神崇拝

イギリスのストーンヘンジ(環状列石)は、ケルト人たちの遺産である。インド・ヨーロッパ語族の文化的基礎を作りあげた彼らは、自然の不滅を信仰するドルイド教を持っていた。映画「ダーク・クリスタル」の世界観が、近しい。

3 ギリシャ・オリュムポスの神々

日本人にとってなじみが深いのは、ゲルマンケルトの神話より、ギリシャ・ローマ神話のほうだ。ギリシャ神話から題材を取った「カレイディアス・ベルセウス」の例を見るまでもなく、オリュムポスの神々はRPGしているのだ。

4 オリエント・ギルガメッシュ神話

ビデオゲーム版RPG「ドルアーガの塔」は、シュメール人の神話に鋳型を求めている。象形文字、楔形文字で記述された神話には、天文学の知識がちりばめられていた。「ギルガメッシュ」叙事詩は、そのままRPGシナリオになるぞ。

5 アメリカインディアン・文字の無い神話

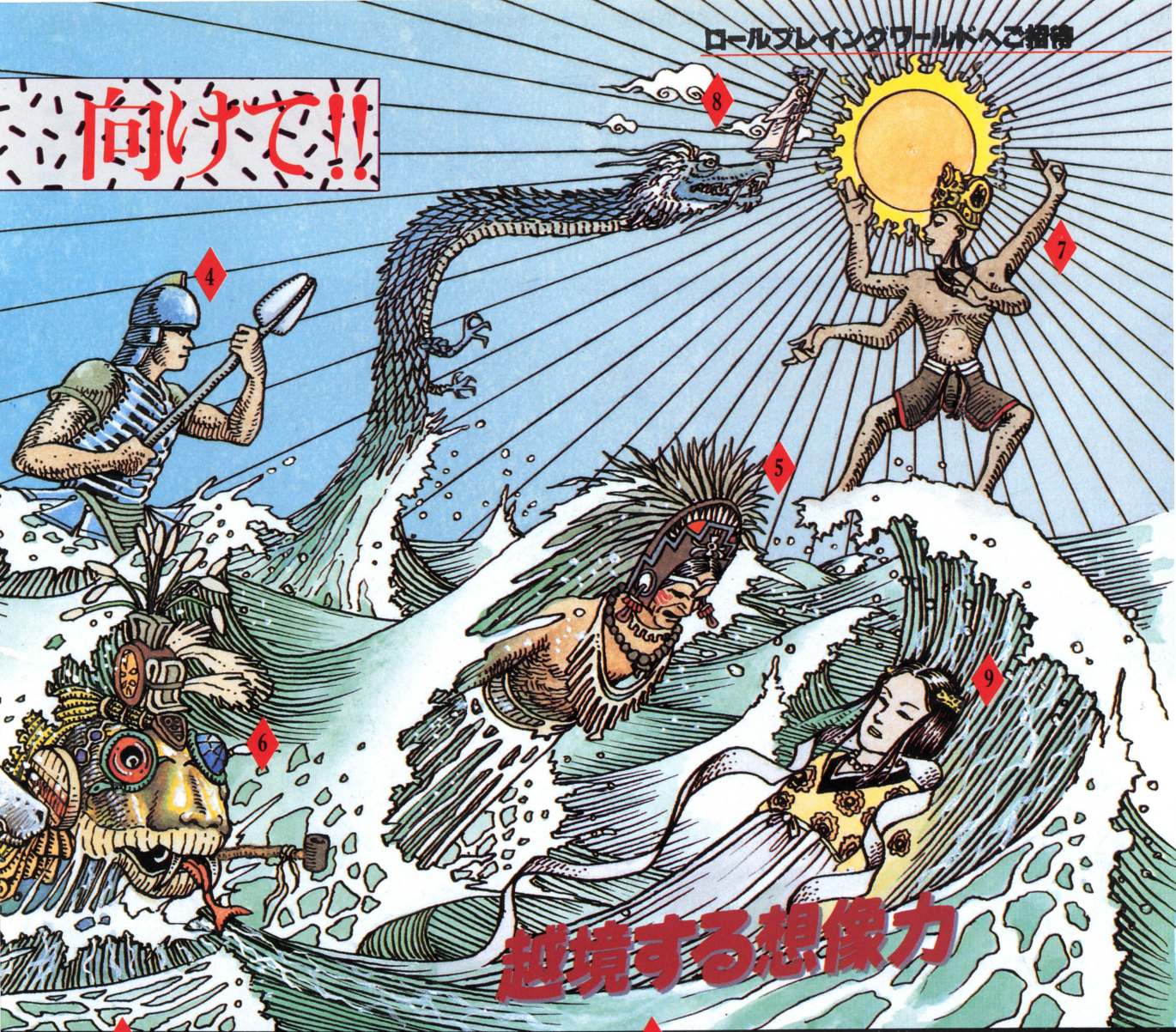
文字を持たない民族、アメリカ・インディアンの口承伝説には、彼らのシャーマニズム、アニミズム思想が取り入れられている。コンピュータRPG化してみると、呪術合戦が楽しめそうだ。RPGネタの穴場といえるだろう。

6 マヤアステカ・畸型の神とソーマ

スペイン人たちの上陸によって、キリスト教的な世界観の方向に曲げられてしまった物語、それが中南米神話だが、その要素、畸型神や呪術師、薬草や特殊な医学をゲームアイデアに利用すれば、新しいRPGが創作可能だろう。

あばらやを出て、あなたはクラノスが教えてくれた通りに歩いていく。……するとあやしげな鳥の声もやみ、あたりは不気味な雰囲気につつまれた。あなたの行こうとする道には、森の邪鬼が立っている。舌なめずりをして待ちかまえているようだ。戦うのなら279へ、逃げるのなら207へ行け。

向けで!!



越境する想像力

7 インド・神々の悪徳

ヒンドゥー教、イスラム教、仏教、ジャイナ教などが混ざりあった複雑なインドの民話伝承。「リグ・ヴェーダ」をテーマにしたRPGなんて、おもしろそうだと思う。ヒンドゥー教の神々が犯した不貞や悪徳を調べて参考にしよう。

8 中国・竜の本場

「西遊記」をゲーム化したのはHOT・Bというソフトメーカーだが、「三国志」などの伝記文学、タオ(道)イズムに基いた民間伝承の類いのすべてがRPGのかっこうの素材だ。

中国のマジックユーザー、またはクレリックは仙人である。「丹砂から水銀へという変換を9回行なって得られる丹を服用すれば、3年で永生者となる」——中国錬金術の書「抱朴子」の内容は、読んでいるだけでもゾクゾクする。ていねいに関係書や文献をあたれば、中国三千年の歴史を持つ漢民族ロールプレイングを作ることができるのだ。たとえば白川静の孔子論を前提にした諸星大二郎の「孔子暗黒伝」は、漫画というよりほとんどRPGだろう。アレもゲームに出来ますぜ！　である。

9 日本・国土生成の物語

そして日本神話。「古事記」「日本書紀」「風土記」などの国作りの神話、天孫降臨、神武天皇、倭建命（やまとたけるのみこと）等、国土生成から東方征伐までの物語は、大和朝廷によって作られた壮大な政治的理念に基く叙事詩である。とくに東征の冒険譚は騎士道物語に直結できそうだし、須佐之男命の八俣虵（やまたのおろち）退治は、ギリシャ神話のペルセウスのアンドロメダ救出譚と同じ構造をしている。

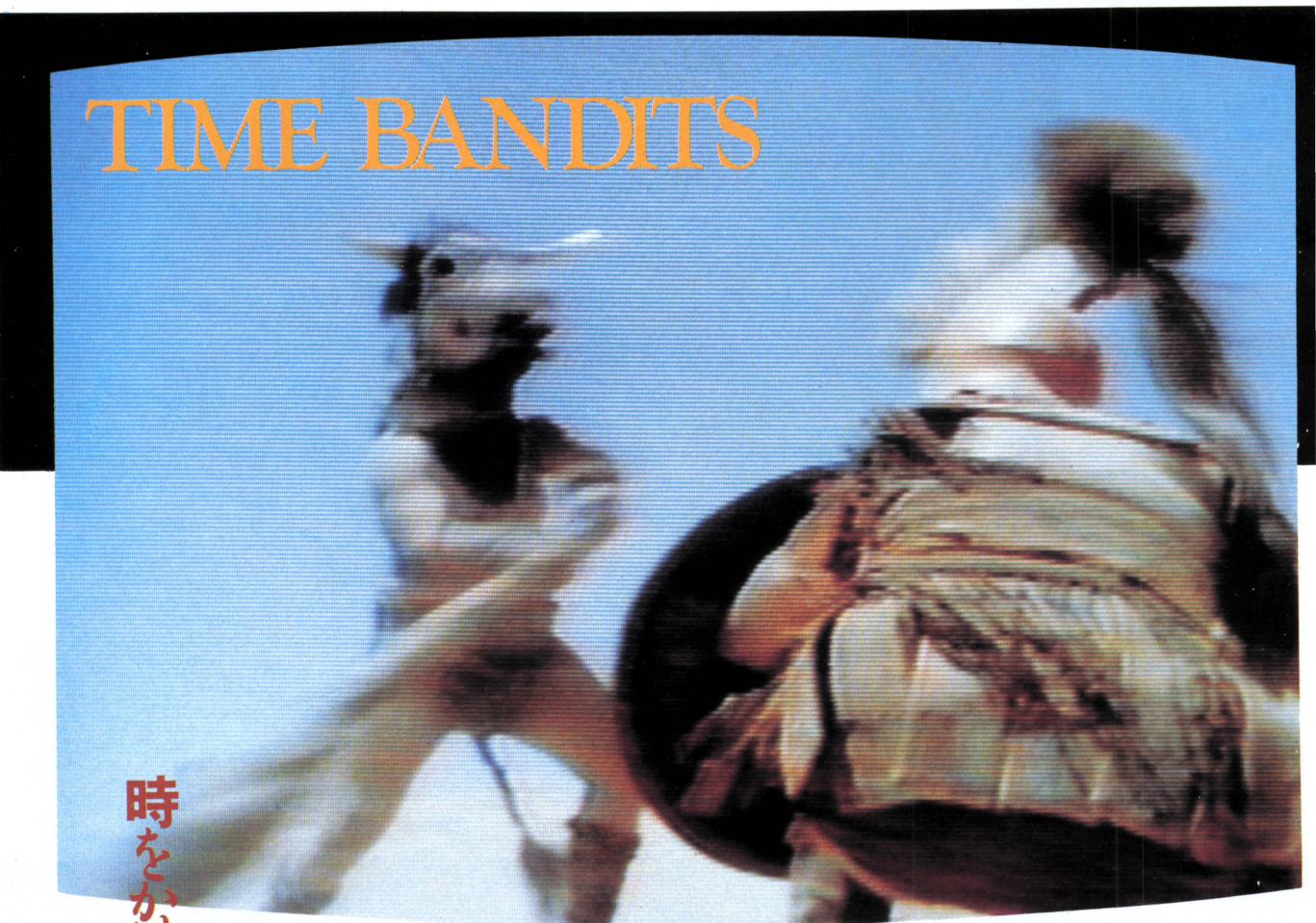
本誌では、「ヤマトタケル」をアドベンチャーゲーム化したが、RPGの素材としても、意外にポピュラーな日本神話をお勧めしておきたい。ガイジンが日本神話をゲーム化すると、目茶苦茶だけどおもしろいゲームが生まれそうだ。

STAFF

■挿画美術／中村幸子、太田螢一、蛭子能収、eco'
■意匠図案／eco'(神崎夢現＋桂木　皆)■構成協力・太田昌孝
■協力／株式会社　新和(TSR社製品に関する問い合わせは、
(株)新和 ☎03-861-8981、清水、塩見迄)
■構成／川口浩一郎

ひたすら逃げていくあなたが、あたりが暗くなってしまったのに気づくのは森の中をどれほど走った後だったことか。すでに陽は落ちた。これ以上、闇の森を進んではいけない。ブサイの森の夜は恐ろしい。ここで休みなさい（1体力回復）。そして、夜が明けたら、183へ行くがよい。

ロールプレイングゲームを実体験



時をかける愉快なドロボー達



TIME BANDITS　PARAMOUNT
VHS/β　14,800円(SUMIYA調べ)

日本では、〝バンデットQ〟というタイトルで、〝幻魔大戦〟との2本立てで公開された〝TIME BANDITS〟。観たヨ、という人も少なくないだろう。しかし、まことに残念なことに、日本で公開されたフィルムは、時間の関係で一部カットされていたのだ。そのため、〝バンデッドQ〟は、中途半端な映画だという汚名を着せられてしまった。悲しい歴史を持つ作品なのだ。

製作、監督は〝モンティー・パイソン〟のテリー・ギリアム。製作総指揮と音楽に、ジョージ・ハリスンが参加していると聞けば、TIME BANDITSは、イギリス特有の、毒のきいたドタバタコメディーであることが、すぐに想像できる。

まったくそのとーり。でも、子供むけに、かわいらしーくアレンジされているので、あまり毒々しいシャレはない……いや、あるかな？

ある夜、ケビン少年のベッドルームに、時間を超えて、6人の小さな盗賊たちが現われる。ポラロイドカメラを持ったケビンは、彼らについて、時間旅行に出る。

チビで劣等感のかたまりであるナポレオンから金銀財宝を盗み、不潔で粗野な盗賊の頭、ロビン・フッドに会う。ロビン・フッドのシーンは、日本で公

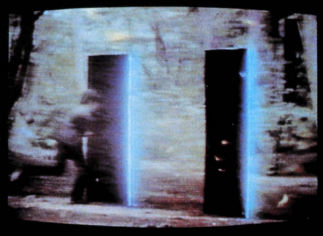
あなたは弓矢を選んだ。しかし泉の番人は言う。「弓矢には100センでは足りぬ。1500セン追加してもらおう」もしももう1500払ったのなら、弓矢を受けとり、南の道へ向かいなさい。140へ行くのです。もしも払わなかったら、そのまま何も受けとらず、北の道へ行きなさい。187だ。

生で感じるビデオレビュー

ドラゴン、盗賊、悪魔、時間旅行、異次元。ロールプレイング・ゲームの世界は、想像を絶するファンタジー・ワールドだ。でももし、あの世界が本当だったら……。ほんのちょっとだけ、キミもビデオ体験してみないか？



■アンドレ・ザ・ジャイアントなんかメじゃないくらい巨大なミノタウロス。その怪物が力まかせにふり降ろす巨大な棍棒は、王の盾を、一撃でひん曲げてしまうのだ。戦いは肉体労働なんだなあと、つくづく考えさせてくれるシーン。



■ウルティマIIをプレイしたことのある人なら、きっと感動するだろうタイムドアのシーン。ある時ある場所に、ビョ～ン！　と現われる。もしかしたら、あのロード・ブリティッシュ氏は、この映画を観てウルティマIIを作ったのかもヨ



■ケビン少年が持っていたホラロイトカメラで、記念撮影。広げているのは、〝この世の最高の存在〟から盗み出したタイムマップ。彼らは、そこに印された〝伝説の時空〟を目指しているのだ。

開されたときにカットされた。貧しい庶民の味方ロビン・フッドが、キザでいやらしい偽善者に描かれているところなど、心の底から笑えるシーンだったんだけどネ。

やさしいアガメムノンの王様、海の怪物夫婦と、様々な時代の有名人に会ってまわる、彼らの目的は、タイム・マップに描かれている、伝説の時空間。その時空に存在する〝闇の要塞〟にあるという、〝この世でもっともスゴイもの〟を手に入れようというのだ。

しかし、その要塞には、〝悪（イービル）〟が住んでいて、彼らのタイムマップを奪おうと待ちかまえているのだった。

このタイムマップは、この世の最高の存在、〝サプリーム・ビーイング〟から盗んだもの。もしこれが悪の手におちたら、世界は悪に占領されてしまうのだ。さて、ケビンと6人の盗賊の運命やいかに！

ざっとこんなストーリーになっているのだが、なかなかクエストしているでしょ。

時空を自由に移動するところなどは、なんとなくウルティマIIを思い出させる。いやいや、思い出すどころか、バッチリ、ウルティマしている。

なんといっても、タイムドアの出現が、ウルティマ・ファンには見のがせない。ビョーン！　と現われる黒いドア。なるほど、ウルティマでは、こういう所を出入りしていたのか、と思わせてくれる。

TIME BANDITSはなにも、ウルティマ・ファンだけにロールプレイング世界を実感させてくれるものではない。みんなに、いちばん観てほしいシーンは、古代ギリシャ、アガメムノンの王と、ミノタウロスの戦いだ。

ヘルメットをかぶり、盾と槍を装備した、ショーン・コネリー扮するアガメムノンの王に、巨大な棍棒をふりかざして襲ってくる、半牛半人の怪物、ミノタウロス。武器屋でも、ほとんど魅力のない棍棒が、あんなに恐ろしく、強力なウエポンであったとは！

砂漠での、激しい戦いの息づかいが伝わってくる。戦いそのもののシーンは短いのだが、ミノタウロスを倒したあと、ヘルメットを脱いで苦しそうに深呼吸する王の表情が、たまらなくリアルで、僕たちをグイッと、その世界へ引きずり込んでくれる。

他にも、闇の要塞や、〝悪〟があやつる魔法など、ロールプレイング・ファン（特にハチャメチャなゲームを好む人たち）にとって、想像力をガビョ～ンとレベルアップするには、もってこいのシーンが多い。

現在は輸入版でのみ手に入るため、日本語字幕はナシ。ストーリーを楽しむには、ちょっとキビシイかも知れないが、絵だけ観ていても、何回でも観たくなってしまう、楽しい1本なのだ。



■伝説の時空間に存在する〝闇の要塞〟。ここはタイムマップを狙う〝悪〟の住み家だった。ジメジメを通りこしてもうベチョベチョの陰気な世界。ケビンと6人は、まんまとおびき入れられてしまう。



■全時空間を、悪一色に作り変え、自分が〝この世の最高の存在〟になろうと企んでいる〝悪（イービル）〟。この世の悪の総元締めだ。魔法を使って、タイムマップを奪ってしまうのだが……！

ゴルゴンと戦う。敵の体力値は11、攻撃値は9だ。手強い敵だろうが、戦いを選んだからには、それしか道はない。もしも運よく勝つことができたならば、そのまま道をプサイの森の奥深くへと行くがいい。そこに待っている運命を、あなたは予想できない。210へ行くのだ。





⬆CONAN THE BARBARIAN
MCA VHS／β　27,800円
（SUMIYA調べ）

戦士（ファイター）の中の戦士（ファイター）ここにあり

観終わった後、主人公になりきった気分で映画館を出てしまう映画がある。高倉健やハリソン・フォードが主演する作品なんて、特にそうだ。どちらかと言うと、男の世界を扱った映画に、その手のものが多いようだ。

〝CONAN THE BARBARIAN〟はもう、男の世界の煮込みのような映画。筋肉モリモリのコナンが、腕力ひとつで悪を倒してゆくさまは、男の中の男。ただただ、カッコイイのだ。この映画を観終わった人は、みんな胸をはって、肩をいからせて家へ帰る。

1回目は、コナンのカッコ良さに魅せられて、彼の活躍に胸をスッとさせて終わるのだが、2回目に、すこし冷静になって観てみると……これは、ロールプレイング・ゲームそのまんまのストーリーではないくわっ！　と驚くのだ。

むかしむかし、両親を殺され、幼少の頃から奴隷として使われてきたコナンは、その強靱な体力を見込まれて、ピット・ファイター（見せものの殺し合い用ファイター）に仕込まれる。そこで無敵の強さを表わした彼に心を打たれた主人は、コナンを解放する。

途中、すばらしい剣を拾うなどして町へやって来たコナンは、親を殺したヘビの紋章の男について聞いてまわるうちに、泥棒で弓矢使いのスボタイと、泥棒の女王、バレリアと知り合う。

彼ら無敵のトリオは、町での盗みによって、にわか成金となるが、すぐに逮捕されてしまい、王の前に引き出される。

3人の力を見込んだ王は、さらわれ



⬆「こんな形のヘビの紋章を見なかったか？」町で情報を集めるコナンとスボタイ。ゲームでも情報収集は、大切な要素となる。しかし、そう簡単には、答えが出ない。



⬅「偉大な力を持ちながら泥棒だとは」と王に叱咤され、コナンら3人は改心する。そして、悪と戦う正義の戦士に生まれかわるのだ。



⬇壮絶な戦闘。軽い気持ちでキーを押し、殺りくを行なっていた我々も、この血なま臭いシーンを観て、反省するのであります。



➡一度敵にやられて、ひん死の重傷を負ったコナンは、魔術によって回復する。この魔術師は、臆病者だが大変に気のいい、陽気な男。最後の戦いには、ナベをかぶって参加する。

眠っているゴブリンの前をそっと通ろうという試みはみごと成功した。このようなところでいつまでもかかわり合ってはいられないのだ。その奥へと歩いていくと、先の方が明るくなっているのがわかる。どうやら外界へと通じる道らしいのだが……。とりあえずあなたは真っすぐ206へ行く。



古代都市。原野を走りまわっている泥棒のスポタイは、町を歩くたびに「臭い臭い」と文句を言う。しかし、町は冒険には欠かせない、重要な場所だ。



特大の宝石を手に入れたコナン。すばしっこいスポタイと、手先が器用で頭のいいバレリアと組んで、怖いものなしの泥棒トリオとなった。



突如現われた巨大ヘビ。スポタイの放った矢は、ヘビの頭部を壁にくぎ付けにする。そしてコナンが、ヘビの頭を一気に切り落とす。みごとな連けいプレー。こちらのダメージは0。



町ゆく人はみな、コナンとスポタイのいかめしさに目を見張る。肩に触れたラクダを、反射的に一発で殴り殺してしまったコナン。ものすごいストレングスの高さだ！

た娘の救出を、彼らに依頼する。

かくして3人は、王の娘をさらった悪王、スルサの国へ行く。ところが、その国はヘビでいっぱい。そう、そのスルサこそ、親の仇、ヘビの紋章の男だった。しかもその男は、大蛇の化身だったのだ！

パソコンのなかで繰り広げられていたのは、こんな世界だったのかと考えると、ロールプレイング・ゲームも、そう気安くはやっていられなくなる。君は、ヒーローなのだからネッ。

●紹介したビデオの問い合わせ先

ここで紹介したビデオは、すべて輸入版のみで、日本版はありません。ですから日本語字幕、吹き替えがないので、英語の勉強をしたい人や、映像だけでも……という人は、
〒150 東京都渋谷区渋谷2-15-1　東邦生命ビル2F　SUMIYA渋谷店　☎03-409-6091
へ、在庫、価格、申し込み方法を問い合わせてください。輸入物ですので、価格変更や入荷時期のばらつきがあることがあります。



これが本物のドラゴンだ！



DRAGONSLAYER　PARAMOUNT
VHS／β　23,800円
（SUMIYA調べ）

国じゅうの人を悩ませるドラゴンを退治しようと、勇敢な青年が立ち上がる映画が、この〝DRAGONSLAYER〟。

ドラゴンスレイヤーとは、ドラゴン用の槍の刃のこと。御承知のとおり、ドラゴンには、普通の刃物が通用しない。特殊な魔力を秘めたものでなければならないのだ。

また、ドラゴンは火を吐く。その火に耐えられる盾は、この世でただひとつ、そのドラゴン自身のウロコで作った盾だけなのだ。

ドラゴンスレイヤーとウロコの盾を持って、ドラゴンの凄む洞窟に入った若者は、まず、生けにえにされた女性の体を貪り食う、ドラゴンの子供たちを皆殺しにした。しかし、それを見た母ドラゴンは、大激怒。ドラゴンスレイヤーの攻撃にも屈せず、とうとう青年は逃げ帰って来てしまうのだ。

ゲーム的表現をすれば、彼はドラゴンスレイヤーによってストレングスは上がっていたが、経験値が低かった、というところか。

結局最後には、魔法使いの助けを借りて、母ドラゴンを退治することができるのだ。

この映画の観どころは、なんといっても、ドラゴン。このドラゴンが火を吐くところは圧巻。ドバ～～～～～～～～～～～～ッと、これが執拗に吐く。半端じゃない。

本物の火を吐くドラゴンが見たかったら、この映画を観ることだ。このドラゴンから見れば、ゴジラの放射能なんか、お上品なもの。こんなヤツが登場するゲームを、やってみたいナ。



火を吐くドラゴンの前には、魔力の備わった槍、ドラゴンスレイヤーも、大した助けにはなってくれない。あの火炎に会ったら、家1軒でも、瞬時にして丸焼けだろう。



殺害された後、青年の前に蘇り、ドラゴンと対決する魔法使い。最後には、自らの体を爆発させて、ドラゴンの息の根を止めた。そして、この国にも平和が訪れたのでした。

そのまま歩いていくと平穏無事なようで安心する。それもつかの間、その先には怪物ガーゴイルが血に飢えたような顔つきで誰かが来るのを待っていた。いかにも手強そうな奴だ。ガーゴイルと戦う気があるのならば200へ、ここも逃げておこう、と思うのならば136へ行きなさい。

ロールプレイング特別ソフトレビュー 1

本格派RPGとして人気のある"ブラックオニクス"と"ファイヤークリスタル"。このふたつのRPGの迷宮（ダンジョン）には、ボクらをひきつけて離さない不思議な魅力がある。その魅力に魅せられて、つい徹夜を重ねてしまう勇者たち。その勇者たちの残してくれた大事なマップを、今回はドーンと一挙公開してしまおう。これを見てまた夜明かしするか、冒険にピリオドを打つかはキミたちしだいなのだ！



分かれていた道を左の方へいったあなたは、その先の方が明かるくなっていくのに気づく。どうやら外界へと出られそうだ。いっときも早くとらわれの姫キャメロットを助け出すためにも、このダンジョンを抜け出なければならない。あなたはそのまま道を真っすぐ進み、206へ行きなさい。

ブラックタワーに入る鍵は地下6階に集約されている

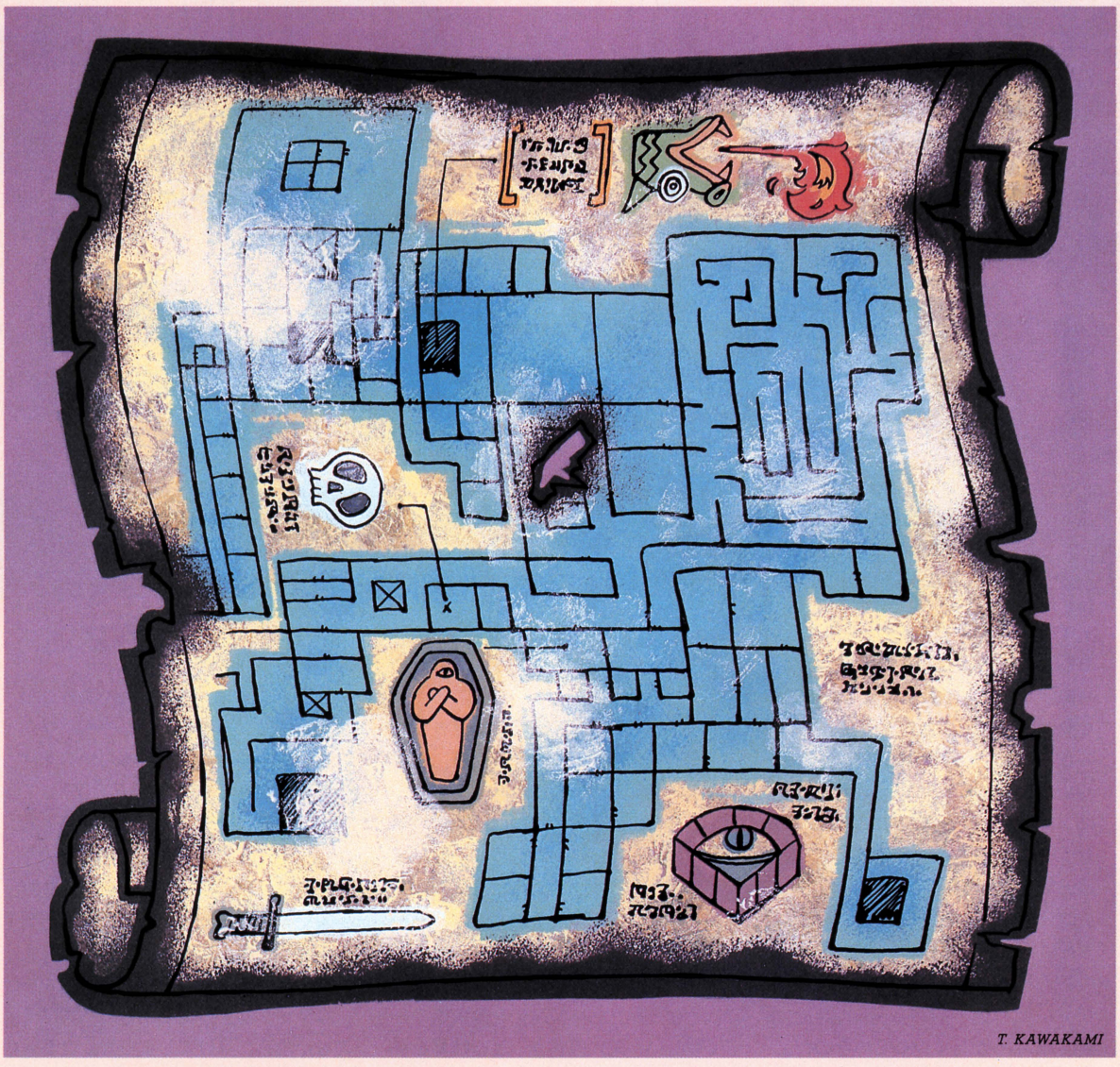
ブラックオニクスの舞台となる地下迷宮は、その操作方法の単純さとはうらはらに、実に複雑に入り組んでいて、そして広い。イラストにあるような迷路が地下6階まで続いているのだから、なまじの覚悟じゃ目的は達成できない。だからログインでは、実際に地下迷宮に入り、秘宝を手に入れた勇者たちの持っていたマップをもとに、その全貌を明らかにしてしまうのだ。

ウツロの町にある地下迷宮への入り口は全部で6つ。そのうちの4つは墓地に、ひとつは井戸にある。でも墓地にある入り口は、すべて地下1階までしかないし、井戸から入ると一気に地下5階まで行ってしまう。それじゃ、地下1階から2階、3階と順番に行ける入り口はどこにあるの？ このゲームを始めたばかりの人がとまどうのがこの問題。初心者のみなさん、〝DON'T ENTER〟というところに入っていく勇気も必要なのですヨ。

うまく、その入り口を見つけられたらこっちのもの。襲ってくるモンスターのレベルと味方のパーティのレベルのバランスがとれているから、ドキドキ、ワクワクの戦闘が楽しめる。地下3階までは、こんなパターンだ。

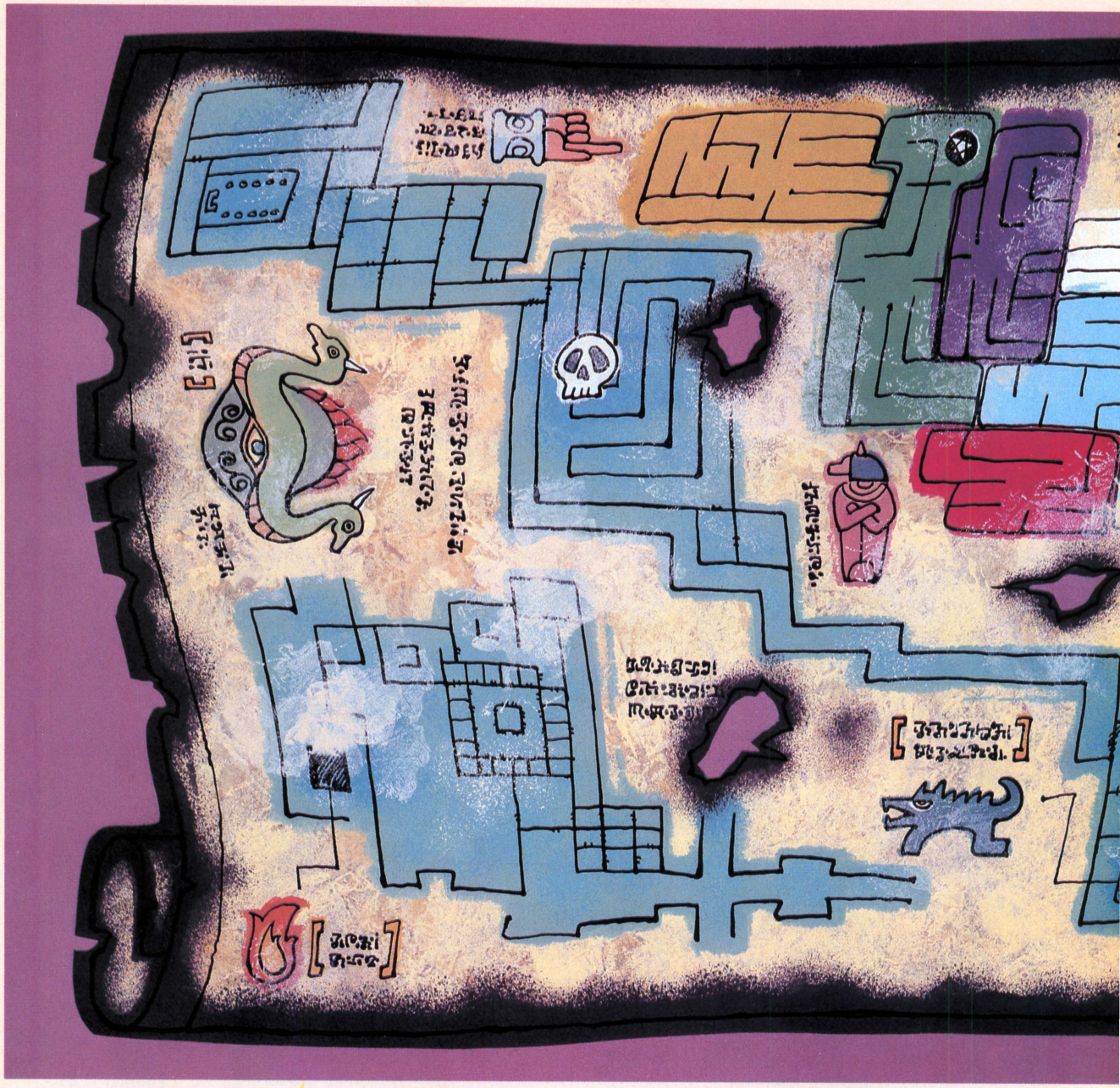
地下4、5階になると、迷宮の様子はちょっと違う。一方通行出口なしの

ブラックオニクスを探し続け、ついに帰らぬ人となった勇者たちが残していった地下迷宮のマップがこれなのだ!



T. KAWAKAMI

薬草を持っているあなたは、瀕死の化け物クラノスの家へ戻り、薬草を飲ませてやる。クラノスは厚く礼を述べ、彼の知っている魔法の呪文を教えてくれる。それは「火」の呪文と呼ばれるものであった。あなたはクラノスが元気になったので、その家を後にして、209へ行きなさい。



ドアや暗闇のワープドア、一歩道を誤るともとに戻ってしまう通路などが行手を阻むのだ。でも、これもある法則を見つければ乗り切れるぞ。

さて、大詰めの地下6階。戦士のレベルは上がっても、ここの謎が解けずにブラックタワーに入れないでいる人も多いはず。ここを乗り切るヒントは、地上でもらえる〝イロ イッカイ ズツ〟だ。この言葉の意味をよーく考えれば、ムダな試行錯誤を繰り返さずに済む。その答えというのは、気がついてみればなーんだ、というもの。案外、身近(本当に)にころがっているものなのだ。

ファイヤークリスタルには危険な誘惑が待っている！

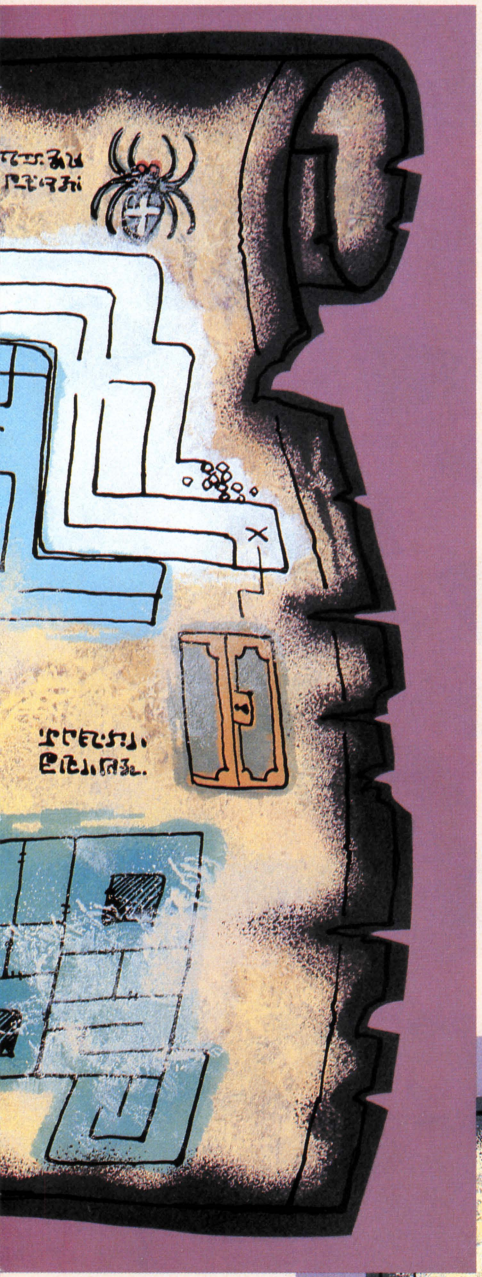
とゆーわけで、見事に秘宝ブラックオニクスを手に入れた人たちは、続編のファイヤークリスタルへどーぞ。

こちらには待ち焦がれた〝魔法〟の要素が加わっており、プレイに一層ハバが出ている。オット、だからっていさんで寺院(テンプル)に飛びこんでいくのは野暮というものだ。気分を落ちつけ、初心に戻り、床屋と市役所(！)が加わって新しくなった〝ウツロの町〟を散策してみて欲しい。先人の言うことには耳を貸すものだよ。思わぬところで思わぬヒントが得られるかもしれないぞ。

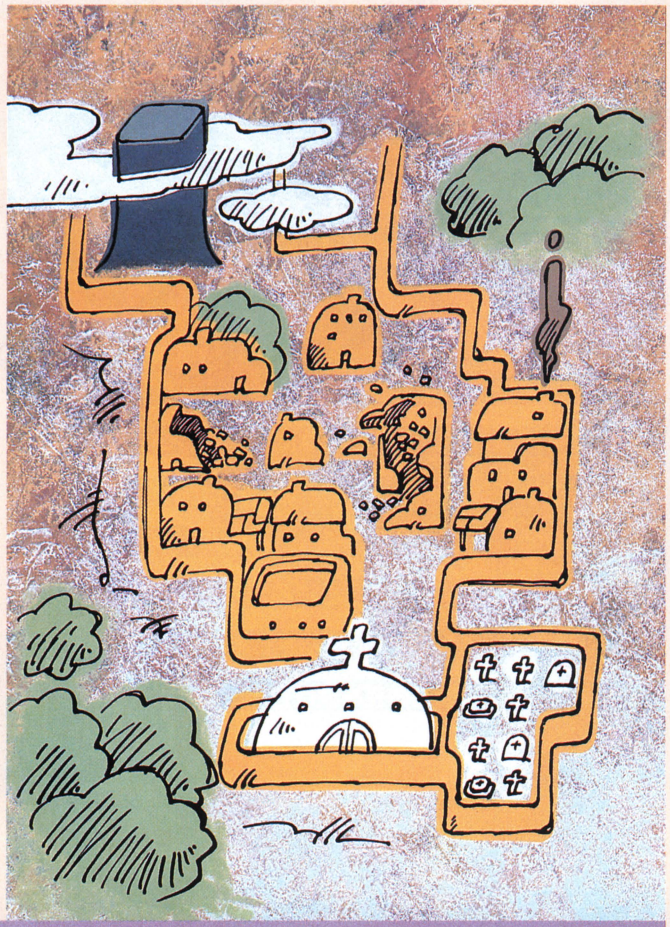
ブラックオニクスの続編であるこのソフトでは、当然モンスターもパワーアップされている。もちろん地下迷宮のほうもグッとパワーアップ(？)していて、しょっぱなのフロア、地下1階からワープドアや落とし穴が盛りだくさん。前作以上にシビアにマップを作っていく努力と楽しみが、キミを誘惑しようと、手ぐすねひいて待ちかまえているのだ！

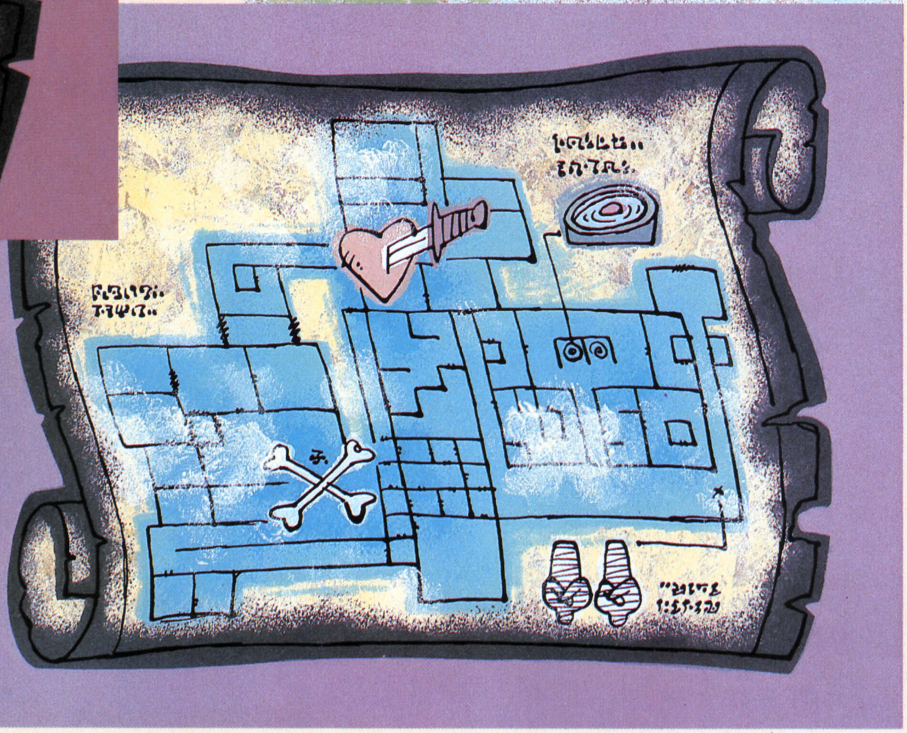
ログインが誇る勇者たちも、実はその甘い誘惑に負けてしまった。ブラッ

うす暗いダンジョンを歩いていくと、呼び止めるものがあった。「俺はガイガンティス。俺を倒さぬ限りこの先へは行かせない。どうだ、俺を相手にしてみるか？」見るからに自信にあふれた巨体の怪物だ。もし戦うのなら241へ、逃げてしまうのならば253へ行くがいい。



町はずれにある寺院（テンプル）が新たなる冒険の舞台なのだ!!





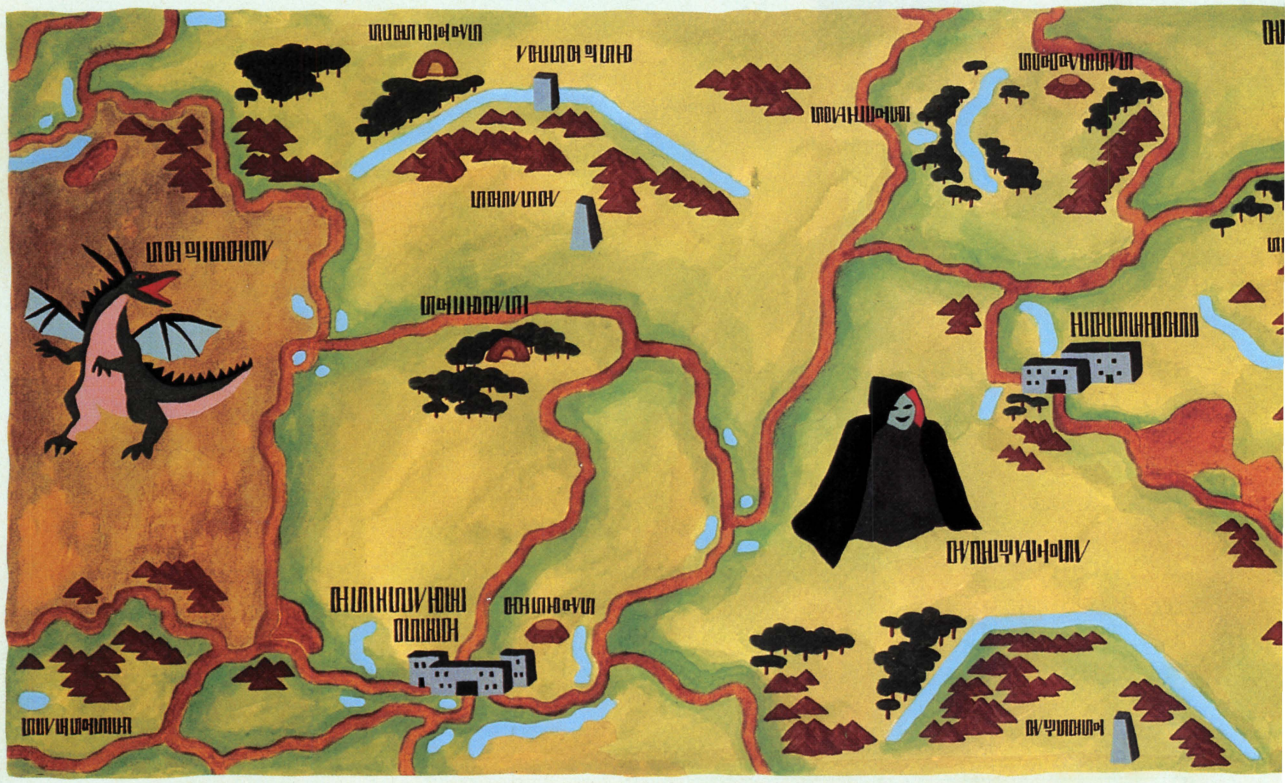
クオニクスを制覇したのちファイヤークリスタル（ファイヤークリスタル）に挑戦し、地下1階までのマップを残したまま帰らぬ人となってしまったのだ。いわば、このマップは彼らの遺産。勇気ある読者諸君、どうか彼らの遺志を継いで、立派に秘宝を手に入れてくれ！

赤い魔物が消え失せた後には、いつの間にかポッカリと小さな穴が開いていた。ちょうど人が1人背をかがめて通れそうな穴だ。先は暗くなっていてよく見えない。赤い魔物を信じてその中へ入っていくのならば91へ、慎重にその場を離れ、もと来た道を引き返していくのならば239へ行け。

ロールプレイング特別ソフトレビュー2

夢幻の心臓II

ログイン編集部は今、過去のあやまちに気付き、深く反省している。こんなにすばらしいロールプレイング・ゲームを、「遅い」という理由で敬遠していたのだ。そう、初期バージョンのPC-8801版です。ところがPC-9801F版をプレイしてビックリ。ドヒャ〜ッ！とたまげて、1週間も徹夜を続けちゃったィ！



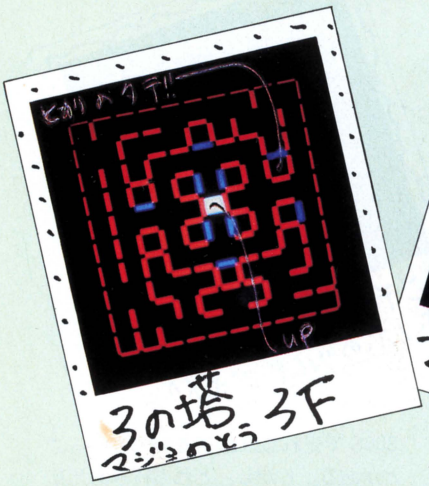
トロールと戦う。敵の体力値は10、功撃値は10だ。かなり手強い。かろうじて勝ったあなたは、トロールが100セン持っていたのに気づき、それを奪っていく。少々汚ない手だが、やがて必要になるからには奪っておくにこしたことはない。あなたはさらに森を歩いていく。202へ行きなさい。

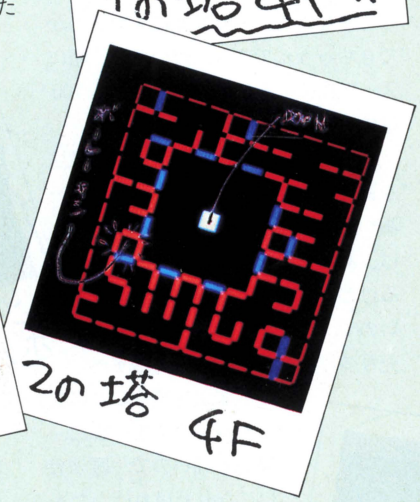
気が付いたら大さわぎ!!
編集部総出の夢幻ブーム

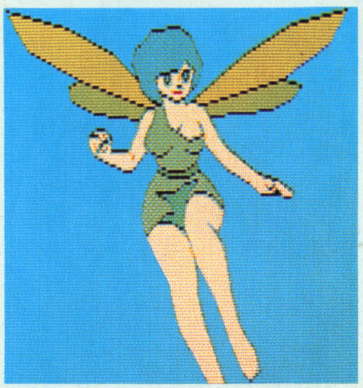
遅蒔きながら〝夢幻の心臓〟の、特別レビューでありますが、なーんでまたこういうことになったのかと言うと、なんとなく、PC-9801F版〝夢幻の心臓〟で遊んでいた時のことです。

PC-8801版の遅さとは、くらべものにならないほど速く動くことに感動して、深夜の編集部にてペキペキとキーを叩いていました。そこへやって来た









▲君は妖精ちゃんを見たか？　2回解くうちに1回出るか出ないかの、幻のキャラクターだ。

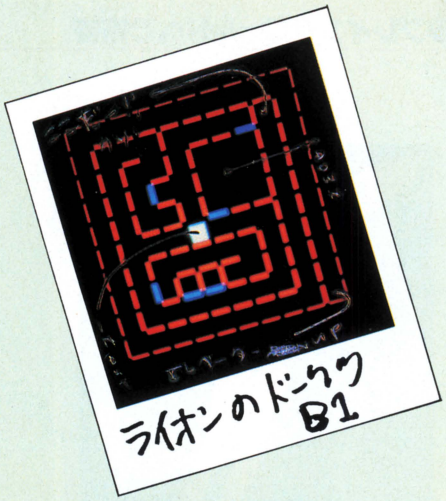
のは、三度のメシと酒の中間ぐらい、ロールプレイングゲームが好きな編集長。広大な世界、3つの塔に4つのダンジョン、7つの紋章と夢幻の心臓を求めて旅する、8つのクエスト！

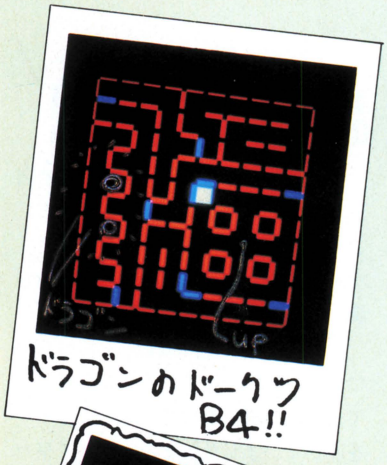
この規模の大きさに、編集長の目の色も変わったのでした。そーして2人でワイワイやっているうちに、3人4人と仲間が増え、しまいには、ポラロイドカメラを持ち出して、マップを作ったり、記念撮影をしたりの大さわぎ。

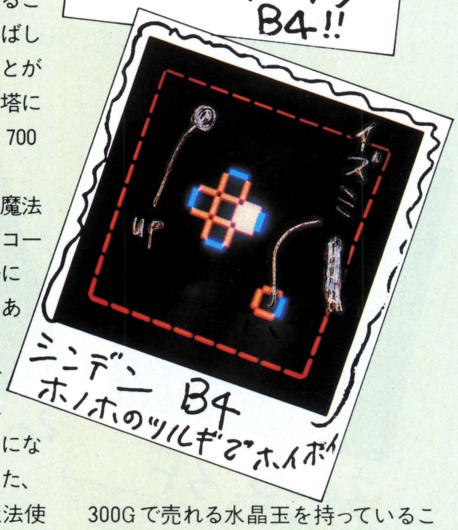
その勢いで、ドドドッと今回のこの記事ができてしまったわけです。ハイ。



かろうじて逃げることができたあなたは、道が1本しかないので、さらに奥へと進んでいかなくてはならない。化け物や怪物がうようよしているこのダンジョンを抜け出るのは容易ではない。さらに先へ先へと進まなければ、悪鬼の王ミシュロンの元へたどりつくことはかなわない。155へ行け。







この際だから教えちゃおう超極秘マップとテクニック

とゆーわけで、せっかくだから、特別大記念として、ここに、ほんの一部ではありますが、マップとヒントを紹介いたしましょう。

マップはごらんのとおり。ま、なんとなく、こーゆー具合。ここを、あっち行ったり、こっち行ったりするのですが、この世界地図には、最も重要な町が、ひとつだけ描かれていません。しかし、いかにもありそうな所にあるので、実際に探険してみてくださいナ。

塔やダンジョンは、普通4階建てになっている（普通じゃない場合も、あるかもョ）。便利なことに、塔やダンジョンの中でも、魔法で広い範囲を見ることができる。

その魔法とポラロイドカメラを使って、マップ作りをしたんだけど、ここでは、それぞれの塔やダンジョンの、重要な階だけを載せましたんで、ま、ひとつ参考にしてやってください。

魔法はどこで手に入れるのか、そして、神殿はどこにあるのか。それは、さっきも言ったとおり、例の幻の町にあるのです。

魔法があれば、普通なら500以上にならない体力を、ガバチョと上げることもできるし、知性、器用さ、すばしっこさなども、100以上にすることができちゃうんですョ。だいたい、塔に入って出てくるには、少なくとも700は体力がないとねェ。

さて、いざ幻の町をみつけて、魔法を買おうと思っても、これがケッコー高い。魔法は全部で14種類。なかには、あんまり役に立たないものもあるけど、こっちには選ぶ権利がないので、つまり、魔法屋の気分で売りつけられるので、一応はすべての魔法を買うことになっちゃうのです。また、魔力も高いので、魔法使いになりたければ、たんまり金儲けをしておかなければなりません。



金儲けには、道ゆく人や怪物と戦って金をとる方法と、持ち物や奪った物を交易所で売る方法がある。襲うなら、めったに会えないが、金持ちの商人。現金はセコイと言うなら魔法使い。300Gで売れる水晶玉を持っていることがある。しかし、どれも行きあたりばったり。もっと確実に儲かる方法はないの？　という方に、お教えしましょう。特別記念大サービスだ！　本当は、バグなんですって。でも、わざと残してあるとのこと。この方法とは、光の紋章を持っていることを条件にして、ある町を起点に〝66666699999♪999996666660ITS♪Y@@@〟を繰り返す。根気強くやれば、700Gずつ儲かる。

いやー、本当にオモシロイんだわぁ。

●ルークとハンソロのごめんなさい

ハン・ソロ　去年の7月号で〝夢幻の心臓〟のレビューをやったら、富すみえという女の子から抗議のハガキが来た。

ルーク　『ルークとハン・ソロなんて、でえきれいだい！』ってね。

ハン・ソロ　要するに、オレたちが不満を言ったんで怒ったワケだ。ところが、彼女自身、クリスタルソフトの社員で、このソフトを作ったプログラマーの妹さんだった。身内が何を言ってるんだ、って感じだったね、そのときは。

ルーク　だけど、僕たちはマップを作りにくいって書いたけど、今回、特集の〝夢幻の心臓班〟はみごと全マップを作ってしまって、〝夢幻の心臓〟もみつけちゃった。僕たち、立つ瀬がないよ。

ハン・ソロ　で、クリスタルソフトの皆さんに謝まれって、編集長命令が出た……。レビュー担当者として、軽率な発言をしたことを深くお詫びする。

ルーク　本当にゴメンナサイ。……だけどさあ、連中がプレイしたのは98版だよっ！　僕たちのは88版。画面表示速度が全然違うじゃない。

ハン・ソロ　しかもヤツらは4人がかりだ。オレたちだって同じ条件でやってたら、きっとうまくできたはずだぜ。そうだ、オレたちが悪いわけではない。

編集長　お前たち、へ理屈を言うな!!

ハン・ソロ　……へェ。

（4月の昇給査定に響くとヤバイから、これ以上何も言うまい。ハン・ソロは堅く心に誓った。）

100セン払い、薬草を受けとったあなたは瀕死の化け物クラノスの元へ戻ろうとするが、そこへ行く手をはばもうとトロールがあらわれた。こいつを倒さねば、先には行けない。もしも戦うのならば255へ、その場から逃げてしまうのならば203へ行くがいい。選択はふたつだ。



次回作知りたさに、大阪まで行っちゃったィ!

夢幻の心臓II & Fantasian

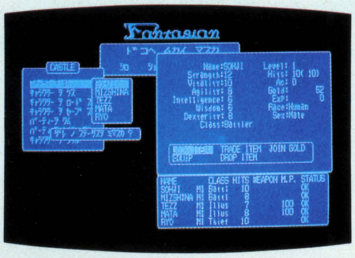


夢幻の心臓IIは、マルチキャラクターのマルチ世界!

実を言いますと、この〝夢幻の心臓〟は、ログイン編集部が、プログラムの解析や、ソフトハウスさんのお助けも一切なしに、一善良なるゲームプレイヤーとして、まともに解いた、初めての大型ロールプレイング・ゲームなのです。

ゲームを解いて、夢幻の心臓を手に入れた瞬間たるや、お祭り騒ぎの700倍ほどの、もう大変な騒ぎになりまして、気が付くと、私たちは大阪へ向かう新幹線のシートに座って、ビールを飲んでいました。とゆーのも、〝夢幻の心臓II〟を製作中との噂を聞きつけたもので、大阪のクリスタルソフトさんへ、お話をうかがいに行ったわけなのであります。

〝夢幻の心臓〟の作者、富一成(とみかずなり)さんは、胃かいように苦しみながら、パートIIの製作中でした。



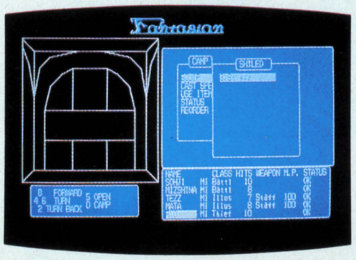
▲ナウいマルチウィンドー方式。コマンドはすべて、テンキーで行なえるようになっている。(画面写真は、Fantasian です)

「IIのシナリオは、ストーリーを重視したものになっています。Iの方で、〝友好的に話す〟とか〝敵意を持って話す〟といったコマンドがあったでしょ。でも、あれ実際には、あまり関係ないんです。キャラクター同士の交渉を、リアルなものにしたかったんですが、メモリスペースの関係で実現しなかったのです。あれは、その名ごりで、形だけなんですよ。

IIでは、3層のパラレルワールドという世界構造になるのですが、全体にIより小さいのです。そのぶん、キャラクターの人格にまわしました。

やたらに殺人を繰り返すようだと、カリスマ性が低下して、仲間ができにくくなってしまうんです。

あっ、そうそう。申し遅れましたが、IIでは、自分のキャラクターの他に、4人までの仲間を入れて、パーティーが組めるようになっているんです。そのパーティーは、固定したものではなくて、必要なときに必要な人と組めるといった、フレキシブルなものです。たとえば、船に乗りたいときは、船乗りを仲間に入れるという具合ですネ。



▲ダンジョンは、ご覧のとおりの美しさ。動きは非常に速く、テープ版とは思えぬほど。(画面写真は、Fantasian です)

クエストの目的は、せっかく夢幻の心臓を手に入れて生きかえったはずの主人公が、また変な世界へ連れてこられてしまうのですが、その謎を解くことです。

もちろん、Iでいただいた多くの御意見を、しっかり参考にさせてもらうつもりです。

PC-8801版を発売してすぐ、ログインさんで紹介してもらいましたでしょ。あのときは、ずいぶん厳しいこと書かれちゃったんですよね。プログラムの構造が悪いとか……。それを読んだ妹が怒りまして、次の日に私のところへ来て、『ログインに文句の手紙、出したったワ』って言うんです。『アホー! なんちゅうこと、すんねん』と思いましたが、今度はもう、そんなことないように、がんばりたいですね。

いちばん多くいただいた御意見は、ゲームを終えられた方からのもので、結末があっけなさすぎる、というものでした。『ファンファーレぐらい流したってええやないか!』なんて、よく言われるんですョ。

なんとか、劇的なエンディングをと思って、ただ今検討中です」

▲ファンタジアンのプログラマー本多直人さん

難易度は〝夢幻〟の100倍! 上級者向け〝Fantasian〟

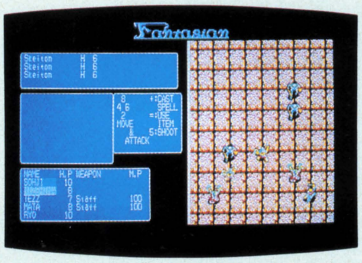
〝夢幻の心臓II〟のワクワクするような予告編を聞かせてもらった私たちは、クリスタルソフトさんに、思わぬビッグなおみやげを、いただいてしまった。

なんと、〝夢幻の心臓〟の100倍難しいという、ウルトラ最新ロールプレイングゲーム〝Fantasian〟であります。

画面写真を見てもおわかりのよーに、たいへん美しいゲームなんだけど、これまた、本当にヒャクバイ難しい。

まず、敵の怪物がやたらに強いこと。そして、マップがなかなかとれないように、いたるところでワープする。

シナリオは、ダンジョンの地下5階に住む悪者をやっつけて帰ってくるという、ごく単純なもの。しかし、マルチウィンドーなどの新方式を多くとり入れた、と一っても新鮮なゲームなのだ。しかも、驚くべきことに、オンメモリなのだ! それでいて、とっても速い。これはスゴイものですよー。



▲戦闘モードも実に美しい。キャラクターは、リアルな3Dで表現されているのだ。(画面写真は、Fantasian です)

あなたは戦う。敵は体力値が9、攻撃値が9だ。もしも勝ったのならば、そのまま真っすぐ道を歩いていくがいい。ここにはそれ1本しか道がないのだ。行けども行けども不気味な森の雰囲気は変わらない。いったいいつになったら、この森を越えることができるのだろうか? 170へ行け。

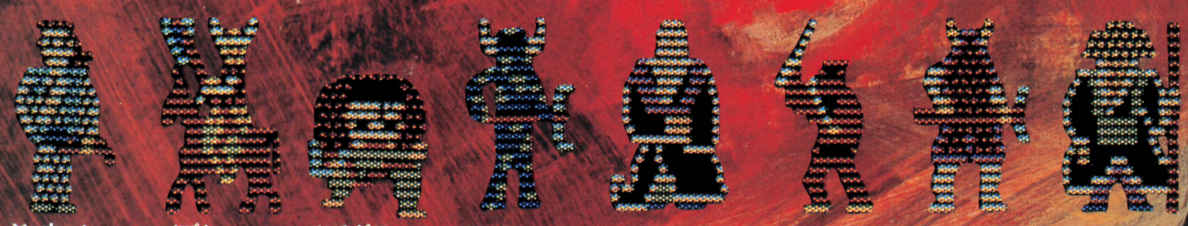
史上初の連載ロールプレイングゲーム第1回

FM-7、PC-8801

NINJA



J. SUEMI



ジョウニン
NINJA集団の主領。その正体はもちろん不明だ。

ノブシ
山や森に出没する。馬に乗った手強い敵である。

ツチグモ
山のなかに棲み、主に国境の警護にあたっている。

スイキ
川や沼で活躍するNINJAだ。これも手強い敵だ。

セイカイニュウドウ
お墓の周囲に出没する僧。霊を守っているのだ。

アカニンジャ
ジョウニンの部下でジョウニン屋敷を警護する。

カブト
落ち武者である。村や民家の近くによく出没する。

タクハツソウ
タクハツ中の僧侶。どこにでもあらわれるのだ。

あばらやへ入っていくと、外見とはうらはらにけっこうきれいになっている。部屋の隅にはベッドがあり、そこには化け物クラノスが寝ている。病気なのだろうか？　弱っているようだ。もしも戦うのならば259へ、話しかけてみるのならば198へ行くがいい。どちらを選ぶも、あなたの自由だ。

闇から忍び寄る追っ手の気配、一瞬たりとも気を許すことはできない。NINJA社会の厳しいオキテを破り、抜け忍となったキミに、残された道はひとつ。迫りくる追っ手から逃れ、はてしない戦いを自らの力で生きぬくしかないのだ——。ログインが満を持して贈る本邦初公開の連載ロールプレイングゲーム"NINJA"は、本号掲載のメインプログラムさえあれば、毎月わずかなシナリオプログラムを入力するだけで遊べる、まったく新しいゲームシステムなのだ!!



カエンニンジャ
NINJA集団の要所をかためる強悪なNINJAだ。

ローニン
そのとおりローニンで、金も地位もない武士だ。

ネゴロシュウ
他のNINJA集団に属するゲニン。やや強い敵だぞ。

サルトビ
森で活躍しているNINJAだ。手裏剣も持ってる。

ニンケン
ジョウニン屋敷や山にあらわれる。こわい敵だ。

ブキショウニン
NINJA相手に商売をするショウニンなのだぞ。

ゲニン
主に平地にいる。あまり強くなくよーするにカモ。

ノウミン
平地で働いている。敵ではないので注意しよう。

戦うことを選んだあなたは、堂々と敵に立ち向かわなければならない。敵の体力値は10、攻撃値は10だ。けっこう手強い敵だが、勝利を得たあなたは、そのまま先へと歩いて行く。何よりもこの森を抜けることが先決なのだ。ここはブサイの森、またの名を迷いの森という。238へ行け。

NINJAとは、いったいどーゆー人々だったか

NINJAってのは、みんな知っているだろーが、ムチャクチャ影の存在なのである。正体を公衆の面前にあらわすことなく、日本の戦国時代の裏舞台で活躍した方々である。実際、NINJAによって築きあげられた歴史的事実も少なくないのだ。ウィザードリィに登場する有名なNINJAとの関係は定かではない。

さて、日本のNINJA社会の規律（おきて）は非常に厳しく、まるで軍隊のごとくえらい人とえらくない人のケジメがはっきりしている。一番えらい人は上忍、次が中忍、そして一番えらくない人が下忍である。しかも上忍の上に君臨する影の大番長みたいな存在がある場合も多々あるのである。

NINJAは、上役からの命令には絶対服従!!　死ねといわれれば死ぬしかないのである。そしてNINJAに与えられる指令というのが、これまた実現不可能なことばかりなのだ。まず、どう間違えても簡単な仕事なんかない。どんな仕事も命がけだ。「どこそこの城に忍び込んで、殿様を暗殺（もちろん、殿様は腕のたつ家来はもとより、敵のNINJAたちに守られている）してこい」とか「たいせつな密書（実はニセ物、おとりなのである）だから、江戸のだれだれ様に届けろ」とか命令されて一生懸命に走っていく。とにかく、とってもむなしいお仕事を命ぜられるのだ。理不尽なのである。

しかも、絶体絶命とゆーときでも、敵方にとらえられてはならない。こんなときNINJAは、毒を飲んだり、舌をかみ切ったりして死ななければならないのだ。もちろん、どこの誰だとか、どんな命令をうけていたとか、秘密は厳守しなければならない。時と場合によっては自らの顔をつぶし、死ななければならないこともあった。そんなとき、敵は最上級の賛辞「敵ながらアッパレだ」とか「見事な死に様だ」とか、ほめてくれたりする。もし万一、生きたままつかまったりすると、当然拷問が待っている。どっちにしろ殺されるのだから、NINJAは大変なのである。

こんなNINJA社会だからこそ「ボク、やめたい」などと考える方もいらっしゃるわけだ。そして本当にやめちゃう方を抜け忍というのだが、こーゆー厳しい社会だからこそ、１人やめちゃえば、また１人、また１人とやめてしまうことになる。これでは上忍、中忍、の方々はたまらない。彼らの生活の糧であるNINJA社会が崩壊してしまっては大変だ。だから抜け忍は絶対に許されない行為とゆーことになる。

もし、このNINJA社会から抜けたらどーなるのか。昨日の友は今日の敵。昨日まで仲間だった方々に総がかりで追われ、結局みせしめとして殺されるハメになる。それでも、どーせ死ぬなら自由を求めて一発勝負、とゆーわけなのだろーか、抜け忍はやはり存在するのだ。

このロールプレイングゲーム（以下RPGと略す）は、このような戦国時代、伊賀日影領風賀谷で育ったキミが、おきてに縛られるNINJA社会に疑問をいだき、抜け忍となるところから始まる。



森の中を進むうちに、あなたは道が二手に分かれているのに気づく。右の道を行くか、左の道を行くか、その選択は重要だ。どのような運命が開けるかを賭けるのである。右の道を行くのならば、138へ行きなさい。左の道を行くのならば、211へ行きなさい。

キミは勇気ある抜け忍 生存のためワザを磨け

NINJA社会を抜けたキミに忍びよる追っ手、一瞬たりとも油断はできない。わずかな気のゆるみが、そのまま死に通じているのだ。キミが生きのびるには追っ手を倒すしかないし、追っ手もまた生きのびるためには上忍の「抜け忍を消せ」とゆー指令どおりキミを倒すしかない。これがNINJA社会の恐ろしいオキテ、血で血を洗う、いってみれば宿命なのだ。

さて、このRPGはNINJA社会から抜けたキミが潜む、とあるかくれ家から始まる。キミはNINJAとしては、天才的な才能があるものの、まだまだ駆け出しだ。NINJAの基本的武器である忍剣、手裏剣の使い方は一応マスターしたが、あの華やかな忍術に関してはまったくのシロウト。しかも実戦経験は0。いかにキミが天才NINJAとはいえ、これでは追っ手の強者たちにはなかなか勝てるものではない。

始めキミが持っている武器は忍剣と手裏剣10枚、そしてわずかに100GOLDたらずのお金だけだ。着のみ着のままで抜け忍したので、NINJA特有の黒装

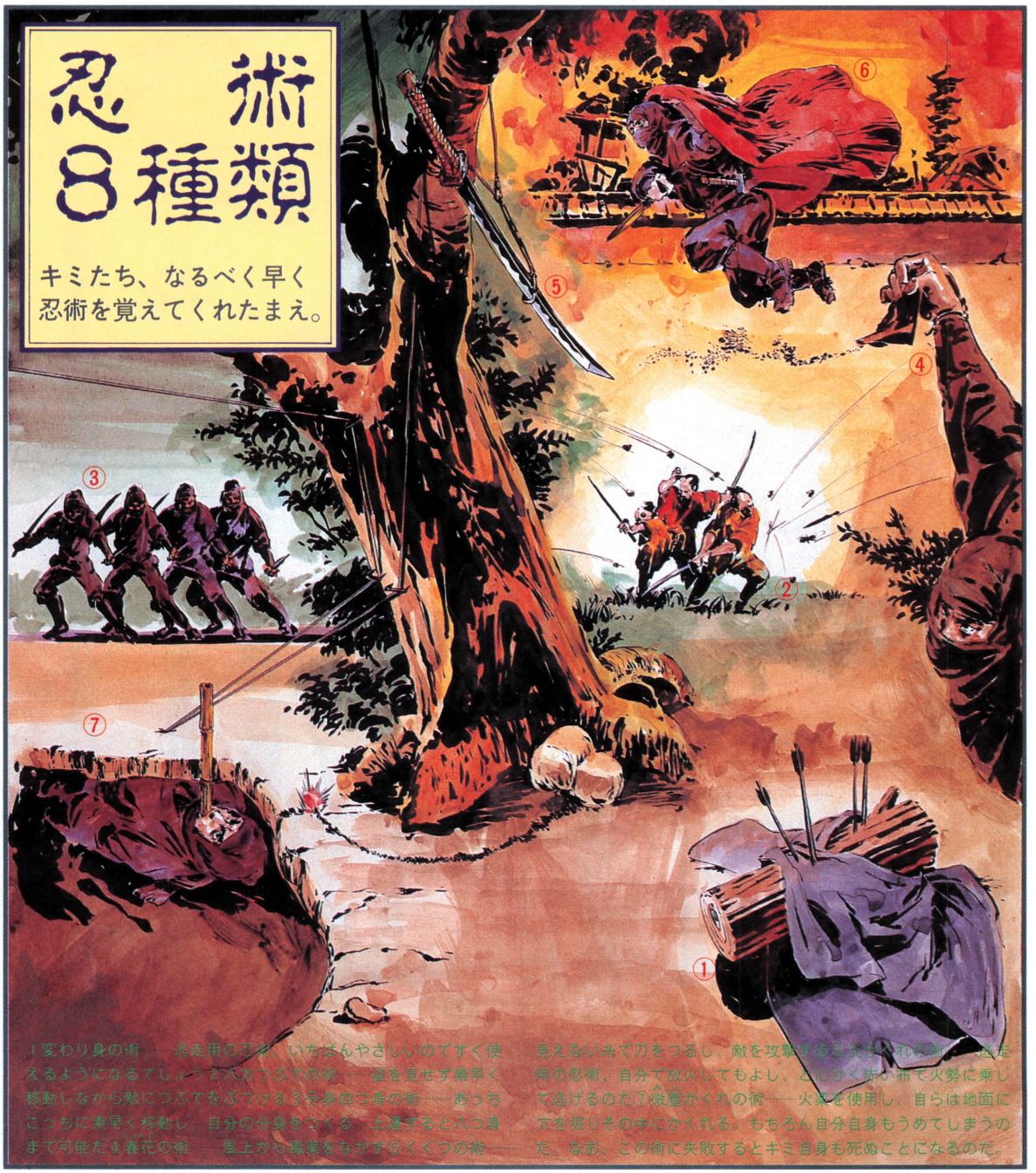


下忍の生活なんて まっぴらごめんだ!!



①忍剣――普通の刀よりもちょっと短いぞ ②雑刀――長い分有利だ ③苦無――NINJA特有の武器 ④大刀――武士の使う刀だ ⑤手甲鉤――手の甲につける接近戦用武器 ⑥鎖鎌――鉄の玉と鎌を長い鎖でつないだもの、使いこなすのはむずかしいぞ ⑦風車手裏剣――大型の手裏剣、人間の胴体もまっぷたつにしてしまう ⑧短筒――ひきょーな飛び道具 ⑨黒装束――これを着るとやはりNINJAぽくなります ⑩鎖かたびら――防ぎょ力が大幅にアップする ⑪手裏剣――基本的な武器だ ⑫まきびし――悪意をこめて使う物 ⑬解毒剤――体力を回復する ⑭傷薬――これも体力を回復する ⑮毒薬――春花の術に使用する ⑯煙幕――これを使うと逃げやすくなる ⑰火薬――微塵がくれの術で使用する

敵はかなり手強い。敵の体力値は12、攻撃値は11もある。けっして楽な戦いではないが、かろうじて勝ったあなたは、敵の残していった金、100センを奪う。汚ない手ではあるが、今後役に立つのだからしかたがない。このブサイの森を抜けることが何よりも先行するのだ。152へ行きなさい。



束さえ持っていない。より立派な武器や防具はどこで手に入れるのか、そしてなにより忍術はどーやって覚えるのか、教えてあげたいが秘密なのだ。抜け忍であるキミは、そのアタリからアドベンチャーを開始しなければならないのだ。

とりあえず参考までに、このRPGワールドで使用できる武器、防具類そして忍術の種類などはイラストに示しておいた。もちろん武器も防具もただではないし、忍術も簡単には覚えられない。世のなかは、それほど甘くないのだ。まぁ、なにごとも経験ですよ。

こーしてキミは、抜け忍としてひたすらワザをみがき、忍術を覚え、一人前のNINJAに成長していかなければならないのだ。そして、この地にあるすべての謎を解き、すべての敵を倒したとき、キミの眼前には、また新たなる謎が、敵がうまれる。

はたして、キミが自由の身になるのはいつのことなのだろーか？　NINJA社会の鉄のオキテを変えることは不可能なのだろーか？　キミは自由を求めて、数多くの謎を解きあかし、数多くの強敵を倒しつづけなければならない。

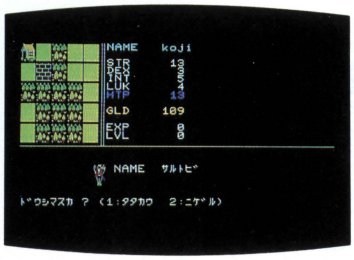
ダンジョンを奥に進んでいくと、かすかに明かりが見えてくる。どうやら外界に通じているようだ。そこは、あるいはここよりもさらに危険な場所かもしれないが、自らの使命を果たすためには、行くしかない。進むうちに、周りはどんどん明かるくなっていくようだ。206へ行きなさい。

キミのNINJAキャラクターの状態は、この表を使って読みとってほしい!!

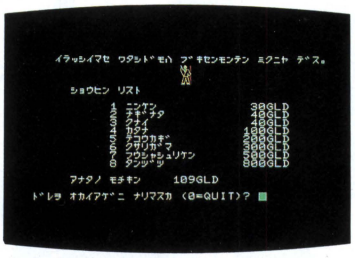
項　目	内　容
ストレングス（体力）	キャラクターの体力をあらわす数値だ。この値はもちろん大きい方がいいのに決まっているのだ。
デキシタリティ（器用さ）	器用さをあらわす数値だ。武器をあつかう能力、忍術を使う能力にもちろん微妙に関係してくるのだ。
インテリジェンス（知性）	キラリと光る知性とゆーのはいいものである。これが高ければ高いほど忍術もうまく使えるのだぞ。
ラック（運）	数値が大きければ運がいいキャラクターになる。逃げるときもあっさり逃げられる、とゆーわけだ。
ヒットポイント（攻撃力）	体力と同じ数値が与えられる。ダメージをうけると減少するが、傷薬、解毒剤を使えば回復可能だ。
ゴールド（財力）	当初100ゴールド（少ない場合もあるよ）与えられる。どんな使い方をしてもかまわない。自由に使え。
エクスペリエンス（経験）	敵との戦いをすればするほど上昇する。はじめは0で255ポイントまで増やせる。そのあとは繰り返し。
レベル	エクスペリエンスが255を超え0にもどるとレベルが1上昇する。がんばって増やしてくれたまえ。



▲キャラクター作成プログラムを実行し、いま新たに抜け忍となるキャラクターを作った。



▲やや、サルトビがあらわれたぞ。まだまだ勝てそーにない。ここは逃げるが勝ちだろーね。



▲ブキショウニンが経営するお店だ。なかなかおもしろそーな武器があるが、高いですね。

ゲームシステムそしてその遊び方を説明する

いよいよお待ちかね、ログインがこのNINJAで採用した、RPGシステムについて説明しよう。

まずは、LIST LOGのページを見てくれ。プログラムリストが4つの部分にわかれているのに気づくだろう。それぞれどのようなプログラムなのかというと、リスト1はキャラクター作成プログラム。これでキミのキャラクターを作るわけだ。リスト2はBASICメインプログラム。ここで実際にRPGに必要なあらゆる処理を行なっている。リスト3はマシン語メインプログラム。登場する人物や地形のキャラクターデータのほか、ディスプレイ左上に表示されているマップのスクロール処理をしている。そして最後のリスト4が今月のシナリオプログラム。このリスト4に毎月のマップデータ、イベント、主要な敵キャラクターなどなどがつめ込まれていくわけだ。要するにキミたちは今後毎月、このリスト4だけを打ち込んでいけばいいのだ。簡単でしょ。

ただし、今月は連載RPGの第1回目だから、リスト1からリスト4まで、すべてをキチンと間違いなく打ち込まなければならない。FM-7版、PC-8801版どちらもディスクに対応しているから、ディスクで遊びたい人はLIST LOGの注意点をよーく読んでマスターディスクを作ろう。なお、カセットの場合は、テープを3本用意し、キャラクター作成プログラムで1本、BASICメインプログラムとマシン語メインプログラムで1本、シナリオプログラムで1本とわけてセーブしたほうがいいだろう。遊びやすいよ。

とゆーわけで、遊び方を説明しよう。まず、リスト1のキャラクター作成プログラムを実行する。メッセージどおりにキー操作してキミだけのキャラクターを作ってほしい。その後、やはりメッセージに従ってメインプログラム2本をロードする。そして最後に今月のシナリオプログラムのロードだ。これで準備万端、ソク遊べるのだ。一度キャラクターを作ってしまえば、次からはBASICメインプログラムをロード、実行すれば、マシン語メインプログラムとシナリオプログラムを自動的に読み込み、ゲームが始まるようになっている。

なお、プレイ中に使用する基本的なキーは、テンキーの2、4、6、8の4つ、そしてキャラクターセーブのS、キャラクターロードのL、タイムウェイトのT、インベントリーのIだ。そのほかはディスプレイに指示されるので任意に操作してほしい。またゲーム中に表示されるキャラクターのデータについては上表を参照しよう。

と、ゆーわけでついに連載RPGがスタートだ

連載RPGという月刊ログインならではの大企画。いかがだっただろうか。もう今月の謎は解いちゃったよーんという人も、ただいまプレイ中という人も、キミたちの作りあげた、育てあげたキャラクターは大切に保管しておこう!!　ログイン4月号に掲載予定の連載第2回シナリオプログラムを打ち込めば、またキミのキャラクターが活躍できるのだ。

はてさて、連載RPG第2回はどんなシナリオになることやら。ショクン、たっぷり期待して待っていてくれたまえ。

進むうちに洞窟のようなものの入り口へたどりつく。後ろからは数多くの怪物が追ってくるようだ。もはや、その洞窟に入って行くしかないようだ。その先にいかなる危険が待っているかは、わからない。しかし、あなたはそこに足を踏み入れるしかないのだ。135へ行きなさい。

タブチくんの人生ゲーム

シナリオ編

いしいひさいち原案



ファンタジーだけがロールプレイングじゃない。もっと底抜けに明るく、ペーソスに満ちていて、家族みんなが楽しめるようなロールプレイングが作れないものだろうか——そんな考えをもとに考案されたのが、この『タブチくんの人生ゲーム』だ。原案はマンガや映画でおなじみの『がんばれ!!　タブチくん!!』の作者、いしいひさいち氏。法政から阪神、西武を経て評論家となった愛すべきキャラクター、タブチくんとともに人生ロールプレイングに挑戦してみてはいかがだろう。

逃げて走っていくと、方向がわからなくなり、あなたはとほうにくれる。道を求めてさまよっていると、ふたつに分かれた道をみつけることができた。この深い森の中でやっと見つけ出した道だ。そのどちらかへ行かねばならない。もし東の道へ行くのならば277へ、西の道へ行くのなら267へ。

SCENARIO A 法政時代のタブチくん

①入学試験の巻
数学の問題に正解を出す「2＋6×3＋2－1＝？」これで知性がアップする

②合宿の巻
a．部屋に侵入してくるゴキブリたちを退治する
b．畳に落ちる前に、雨もりをうける
c．襲いかかるユーレイたちと戦う

③新入生歓迎コンパの巻
先輩が次々と酒を注ぎにくる。スキを見て、トイレに行き、ションベンで流してしまう。体内が酒でいっぱいになって、酔いつぶれないように切り抜ける。これで処世能力がアップする

④夜遊びの巻
キャプテンの目をぬすんで、合宿を抜け出して遊びに行く。これで女たらし術をマスターする

⑤食事の巻
食べたものはウンコになってどんどん出ていく。体内がカラッポにならないように横取りしようとする。同輩を押しのけながら、どんどん食べて満腹になる。これで体力がアップする

⑥六大学野球の巻
明治の応援団が次々となぐりかかってくるのを、バットを使って倒し、全滅させる。早稲田、慶応、立教は同様。東大のみ除外

⑦関西遠征の巻
関西の大学応援団をバットを使って全滅させる。関西学院大学、立命館大学、同志社大学、関西大学など

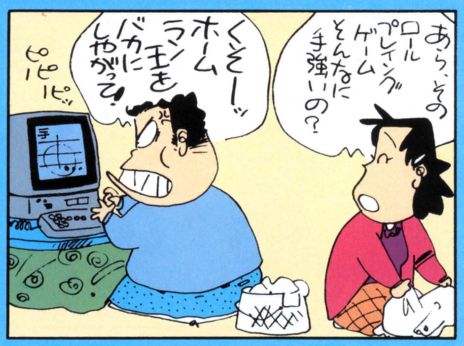
⑧地方遠征の巻
田舎の弱小大学野球部いじめをする。各チームの9人の選手が逃げるのを、ボールをぶつけて倒す。茨城キリスト教大学、高野山大学、徳山大学、八戸大学、別府大学、函館大学など

⑨女子大征服の巻
襲いかかるブスたちをバットでなぐり、かわいい女子大生をホテルに連れ込む。フェリス女学院大学、東京女子大学、松蔭女子学院大学、聖心女子大学、甲南女子大学など

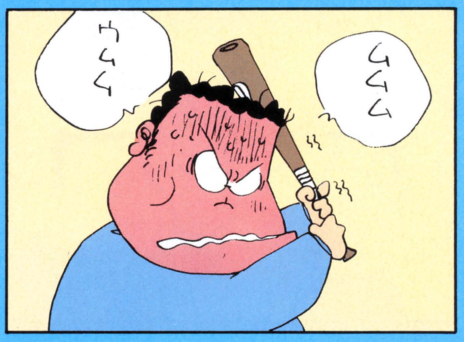
⑩卒業論文の巻
助手、講師、助教授たちにおべっかを使い、ゼミ教授に頼んで卒業させてもらう

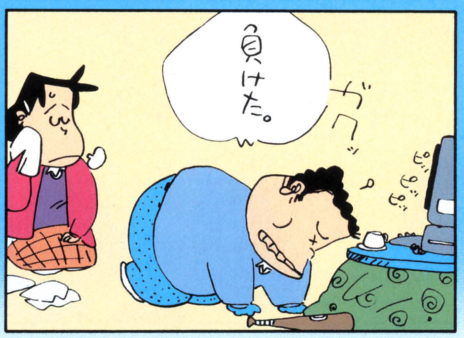
⑪追い出しコンパの巻
ウラミを晴らそうと襲いかかる後輩をかわしながら、キャンパスを逃げまわり、校門を出る

⑫ドラフトの巻
1位指名を獲得するようお祈りし、アミダクジで決定する。すべての要素をクリアすれば、阪神時代へ









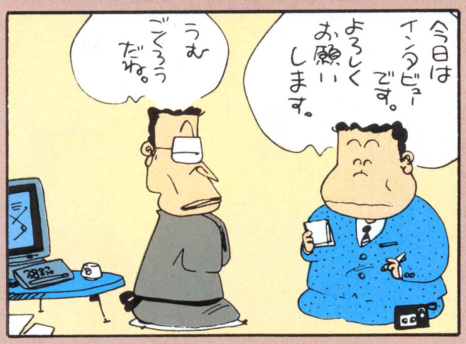
たとえば、メシを食う。これはタブチにとっては、死ぬほど大切な要素だ。それに見栄。これも、タブチは人一倍持っている。目方、腹の出っぱり……思えば、愉快な要素だらけだ。その辺を、うまくストーリーに反映できないものだろうか。

一般的なロールプレイングの場合、主人公プレイヤーの要素を構成するものとして、経験、体力、知性、魔術、お金などがある。それを、この『タブチくんの人生ゲーム』ではちょっと趣を変えて挑戦してみるわけだ。つまり目方とか見栄とか処世能力とかフロント評価とかいう風に。

まず、ロールプレイングとしてのストーリーを決定しよう。いしいひさいち氏の『がんばれ!!　タブチくん!!』に描かれているのは、阪神タイガース時代のタブチと西武ライオンズ時代のタブチ、それに評論家となったタブチが少しだ。ところが愛すべきキャラクター、タブチには、22本のホームランを打った法政の黄金(!?)時代もある。これを使わない手はない。野球にめざめたタブチが法政に入学するところからゲーム・スタートというのは、じつにロールプレイングしている。

当然ほかのキャラクターたちも登場

コケを渡すと、ゴブリンは言う。「よく、渡してくれた。お礼にお前の行くべき道を教えよう。この道をただひたすらに西へいけ。お前の求める道がそれだ」あなたは、そのまま西へ行く。途中いくつか道が分かれていたが、ゴブリンの言うことを信じてひたすら西へ行け。206へ。









阪神タイガ タブチくん

SCENARIO B

①寮生活の巻
ゴキブリ、雨もり、ユーレイなど大学のときと同じ。ただ、プロなのでちょっと難しくなる

②捕手の巻
a．スタンドから投げこまれるアキカンをよけながら、キャッチャーフライを捕る。これによって人気があがる
b．２塁へ投球して盗塁を阻止し、スポーツ新聞でもてはやされる
c．頭をぶんなぐってやろうと振りまわす打者のバットをよけながら、投球と補球をする
d．ワンバウンドの投球を、急所に当たらないように補球する
e．ホームに突っ込んでくるランナーと激突しないようにタッチして、アウトにする

③契約更改の巻
値切る球団と上のせしようとするタブチ

④ファンと握手の巻
襲いかかるファンをバットでぶんなぐりながらバスへたどりつく。球場は甲子園、横浜、ナゴヤ、広島、後楽園、神宮

⑤一塁手の巻
a．ゴロを捕る
b．ライナーを捕る
C．スタンドからのアキカンをよけながら、ファーストフライを捕る
d．足を踏もうとするランナーをよけながら、一塁への送球を捕る

西武ライオンズ時代のタブチくん

SCENARIO C

①結婚の巻
襲いかかる昔の女を倒しながら式場にたどりつく。再び襲いかかる昔の女から依頼された暴力団関係者を倒しながら、新居にたどりつく

②マンションの巻
ゴキブリ、ユーレイなどの洗礼を受ける。西武に入るとますます難しくなる

③乱闘の巻
a．デッドボールをぶつけた投手と乱闘する（ボクシング）
b．相手チームのコーチと乱闘する（柔道）
c．相手チームの監督と乱闘する（空手）
d．アンパイアと乱闘する（プロレスリング）
e．新聞記者と乱闘する（日本刀とバット）
f．家に帰って奥さんと夫婦ゲンカする（相撲）

④ヒロオカ監督の巻
カントクがどんどん持ってくる野菜や玄米、ゲルマニウム溶液を、カントクの目を盗んでゴミバコに捨てる。カントクが振り返って目が合うと、食べなければならない。食べるたびに体力が落ちる

⑤ペナントレースの巻
他球団の有力選手たちにおべっかを使って、日本シリーズに出場する

⑥契約更改の巻
阪神タイガースよりもケチな西武ライオンズ相手になおも金額の上のせを要求する

⑦税務署の巻
税金をむしり取ろうとする税務署員をかわしながら銀行に預金する

⑧花粉症の巻
襲いかかる花粉をかわしながら、ホームランを打つ。花粉を浴びると、パワーがなくなる。そのあと、肝硬変、糖尿病、胃潰瘍、急性腎炎などが襲ってくる

⑨誕生日の巻
誕生日がタブチの行動をジャマする。つかまるとパワーダウン。もっとたくさんつかまると、老人性ボケが加わり、知性がダウンする。これを切り抜けると、評論家になれる

そこはパルイの湖のほとりだった。ここに悪鬼の王ミシュロンの城があるはずだ。しかし、湖上には小島ひとつとしてない。とりあえず、あなたは湖の周りを調べてみることにする。もしかしたら城への入り口が見つかるかもしれないからだ。特に変わったものはないがもう少し捜そう。223へ。

SCENARIO D

評論家時代のタブチくん

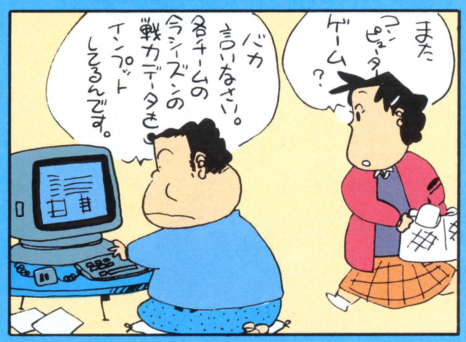
①マイホームの巻
念願のマイホームをついに建てる。でもそれにはお金が心要

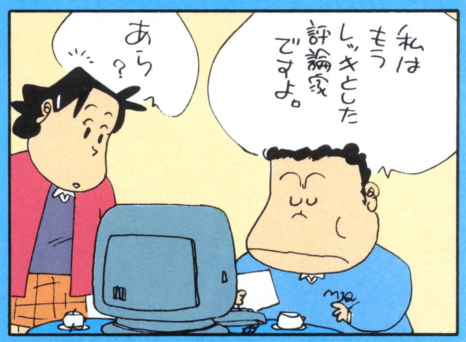
②キャンプめぐりの巻
12球団のキャンプをめぐる。妨害する他の評論家たちを倒しながら12ヵ所をまわる

⑥吉田義男監督の巻
吉田監督はたいへんなケチで、人のタバコを吸うことで有名。20本入りのハイライトを持つタブチ。タバコをせびる「吉田義男」が追いかけてくる。「吉田義男」にバッタリ出会うと、タバコを1本取られてしまう。タバコを守りすぎると、「吉田義男」が怒って、トレードに出される

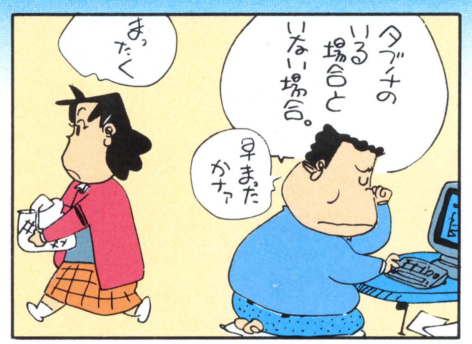
⑦トレードの巻
高砂親方がタブチを力士にしようと放つスカウトたちをかわしながら、いやがる西武球団を追いかけて強引に入団する

ース時代の









する（他人とのかかわりも、ロールプレイングの一部なのです）。唯一の理解者であるみよこ夫人、阪神時代のチームメイトであるカケフ、エモト、サノ、フルサワ、西武時代のチームメイトであるマツヌマ、モリ、監督のヒロオカ、ヨシダ、ゴトウ、そしてオーナーのオヅ、不思議によく出てくるヤスダなど。いろんな人々が入り乱れて、タブチの人生ロールプレイングを構成していくわけだ。

うーん、大体のカンジがつかめてきた。いよいよ、細部の肉付けだ。とりあえず、全体を4部に分けてみよう。法政時代、阪神タイガース時代、西武ライオンズ時代、評論家時代だ。法政時代で始まり、見栄、目方、処世能力などのポイントをクリアするごとに、次の時代に進めるわけ。ぶじに評論家にまでたどりつけば、メデタシ、メデタシだ。

次にゲームの形態。人生ゲームすごろくっぽくするか、あるいは本格的なロールプレイングにしてしまうか。人生ゲームタイプでも十分楽しめるだろうが、せっかくパソコン上で作るのだから、少し凝ったロールプレイングを考えてみたい。たとえばホームランを打てば、見栄、パワー、フロント評価などが一気にアップし、タブタとやじられればパワーがダウンするとか。そして他チームと乱闘をするごとに、チーム内のタブチ評価が高まるとか。

一般的なロールプレイングで考えてみよう。ゲームを進める上での要素はおもに敵との戦いと取り引き、そして謎を解明することだ。これを『タブチくんの人生ゲーム』にあてはめるとどうなるか？

まず敵との戦いだけど、これは試合そのものを考えればいいだろう。相手ピッチャーの球をいかにホームランするか。そして、その過程で乱闘なども入ってくる。また、補手としてのプレイ、一塁手としてのプレイも大事な要素だ。パスボールをしたり、キャッチャーフライを落としたり。

また、敵との取り引きにあたるものは、契約更改だ。ここである程度の年俸をもらっておかなくては、次の年を迎えることができない。必死になってオーナーと監督におべっかを使うわけだ。それには当然ながら処世能力とか見栄度とか金への執着度とかが影響してくる。つまり、あらゆる要素の値を上げて契約更改にのぞまないと、ベースアップは不可能というわけだ。

もうひとつ画面構成だが、これはやはりタブチの顔と姿をメインにしてみたい。20種類くらいの表情を用意しておいて、それを場面に応じて書きかえるのだ。カケフやヤスダ、ヒロオカなどのキャラクターのグラフィックも作っておいた方がいいだろう。メッセージは少なめにして、目で見て楽しめるものにするのだ。また、ラウンド終了ごとに、みよ子夫人との団らんの時間を持つのもいい。みよこ夫人と話すことだけがタブチの安らぎというのは、ちょっと可哀相すぎるだろうか。どうだろう？

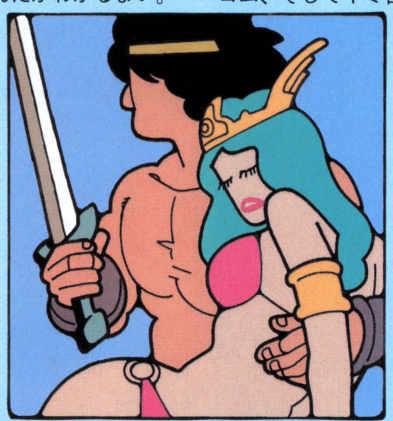
やっとダイダロスを倒したあなたは、そこでこれからどの道をたどるべきか迷ってしまう。さらにこのまま奥へ行ってこのような怪物たちの待つダンジョンをさ迷うか、それともここから引き返してしまうか、だ。もしこのまま奥へ進むならば155へ、引き返すのならば204へ行くがいい。

誌上ロールプレイングゲーム堂々登場!!

使用機種：エンピツ、ケシゴム、そしてサイコロ2個とキミ自身。

ミシュロンの罠

キミたちはこの3月号を見てヘンだなーと思わなかっただろうか？　そう、なんだかわからないけど88ページからハミダシがあるだろう。だけど読んでみてもそれこそなんだかわかるまい。まあ、勘のいい読者なら気がついたかな？　そう、今月号はなんとログイン全体がサイコロ本と化しているのだ。'84年11月号の「安田均のアメリカ・ゲーム事情」で紹介されていたあのサイコロ本、すなわち紙の上でやるロールプレイングゲームを作っちゃったのだ。すごいだろー。



ふつうのアドベンチャー小説と違って、キャラクターが成長しちゃったり、死んじゃったりするというロールプレイング小説なのだ。設定はというと、むかしむかしあるところにとってもキレイなお姫様がいたんですよ。名をキャメロットという。で、この人はキレイな上に処女だったわけです。そこに目をつけた悪いヤツがいて、その名を悪鬼の王ミシュロンという。こいつは処女の生き血を吸って、魔力を高めようと思い、キャメロットを誘拐するのですな。そして新月の夜にいただいちゃおう、というわけ。悲嘆にくれた王様はキャメロットの恋人でもある勇者ルロイに命じたのである。キャメロットをとり返せ！　とね。そこでわれらが勇者ルロイは、ダンジョンを越え、ブサイの森に迷い、パルイの湖面の下にある伝説の魔城へと冒険に出るのだ。

というわけで、おもしろそーだからプレイしてみよーかな、というキミたちのためにルールを説明しよう。まず、用意してほしいのが、エンピツとケシゴム、そしてキミ自身だ。プレイには右のチャートを使うのだ。そこに(あるいはコピーしたものに)どんどん書き込んでいって強さを変えていくわけだ。まずプレイの前にサイコロをふる。手もとにサイコロはいらない。ログインがあればいい。各ページにサイの目が印刷してあるから、そいつをてきとーにめくればいい。そこが目ね。さて、ふったかな？　ここで出た数がまず攻撃力になるわけだ。メモしておこう。さらにサイコロを2回ふる。その合計が体力だ。これもメモしておこう。では戦いの方法を説明しよう。まず、戦うか逃げるか、となっていて、逃げたら体力を2引くよーに。戦いになったら、敵用にサイを1回ふる。これに敵の攻撃値を足して、敵の強さとする。キミ用にもサイを1回ふってこれにキミの攻撃値を足す。これでどちらかが上回ったら、相手の体力値から3を引くわけ。キミか敵かどちらかの体力がゼロになるまでやるわけだ。そして、1回敵を殺したら経験を2上げる。経験が10になったら攻撃力か体力を3だけ増やしていい。もちろん、それでいったん経験はゼロになる。なお、持っている武器によって攻撃力をそのぶん増やしていい。でも使えるのは2回につきひとつだけだ。呪文をゲーム中に知ったら、それぞれ経験が必要な分あれば使える。あとはチャートと照らし合わせてみるとだいたいわかるでしょう。では、プレイしてください！

元祖サイコロ本の日本語訳も出ているのだ！

今月の『安田均のアメリカ・ゲーム事情』でもちょっとふれているけれど、あのスティーブ・ジャクソンのサイコロ本シリーズの日本語訳が出てしまった！　別にこれに刺激されて今回のログインサイコロ本化企画が進行したわけじゃないんだけど、なんたる偶然。なんかこの手のアドベンチャー小説にロールプレイの要素を加えたものって、けっこうブームになってきているみたいですね。でもやっぱり元祖はすごい、というわけで納得。タイトルは『火吹山の魔法使い』。S・ジャクソンとI・リビングストンの手になるゲームブックです。どうして教養文庫から出てるのか、よくわからないけれど、意義はありますねえ。ゲームブックシリーズの1巻らしいから今後、この手のものが続々と出るような気配がする。できればS・ジャクソンの〝Sorcery！〟とそのスペルブックを出してほしいものだ。だけど、どうしてこれが『アドベンチャーゲームブック』なんだろう？　ロールプレイだと思うけどねえ？　あっ、480円です。



3匹の悪鬼を相手に戦え。第1の敵の体力値は5、攻撃値は7である。第2の敵の体力値は6、攻撃値は6である。第3の敵の体力値は5、攻撃値は7である。もしもこの3匹の悪鬼たちに勝ったのならば、あなたは勇気を持ってさらにダンジョンの奥へと進んでいくべきである。166へ行け。

そのまま通路を行くとゴーレムが立ちはだかっていた。さすがにここまで来て出あっただけに強大な敵のようだ。戦うも逃げるもあなたの自由だ。恐るべき敵を倒し、さらに先に進むか、あるいはここはいったん逃げて別の展開を待つかである。もしも戦うのなら128へ、逃げるなら272へ行け。

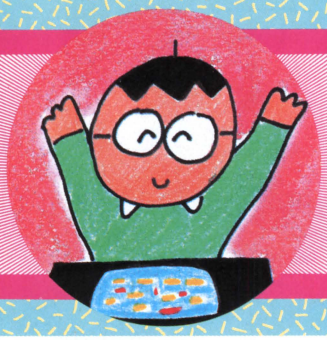
攻撃力	
体　力	※「逃げる」を選んだら、そのつど体力から2を引くことを忘れないよーに！
経　験	

武　器	これだけ攻撃値が上がる	
		武器は、最初は短剣のみを持っている。ゲームが進行するうちにおのずと手に入るようになるから、そのつど、決められた数値分だけ、攻撃力に加えていい。なお、一度にいくつかのものを同時に使ってはならない。
剣	5	いつかどこかで手に入る。もちろん入らないこともある。そーですねー、比較的クライマックスに近いあたりで手に入ることになると思います。だって、そうじゃないとつまんないじゃないですか。ねー、そうでしょう？
弓矢	4	これは比較的初めのほうに手に入る可能性があります。でも、もちろん最後まで持っていないこともある。まあ、武器なんかに頼らず、自分自身をとことんきたえあげてくださいな。それがいちばんだと作者は思います。
おの	3	これはとーとつに手に入ります。だからけっこう偶然性が高いシロモノだと思って、あまりさがさないでください。こんなものさがしてウロウロしたってしょーがないんだから。ネッ、作者の言うことを信じなさい！
短剣	2	これは、はじめっから持っています。勇者の割に武器が貧弱と思うかもしれませんが、御都合主義だと思って笑ってゆるしてやってくださいまし。あ、そうそう。短剣を途中でなくす人がけっこういると思いますです。
魔　法	使うのに必要な経験値	呪文は、初めは何も知らない。ゲームが進むうちに知ることになるので、キチンとメモすること。知っているのといないのとでは、だいぶ差がありますから、忘れないよーにしましょうね。使える経験値に御注意を！
火	10	この呪文は、火をあやつる魔法でございます。効能といたしましては、武器のかわりに、攻撃力を5増やせる、ということが挙げられます。これを使うときは、素手でおねがいいたします。武器は使えません、あしからず。
水	14	この呪文は、水をあやつる魔法でございます。効能といたしましては、ある決められた場所でのみ使える、というありがたいよーなありがたくないよーなものであります。火の呪文みたいに年中使えるわけではないです。
木	16	この呪文は、森の中にいるときだけ使えるのであります。効能といたしましては、木の精を味方につけますので、森の中では体力の回復が早いのです。4体力値やられたら、すぐに1体力値回復する、というわけです。
金	18	この呪文は、錬金術であります。金を持っていないときに、食糧1回分を1000センに、武器1体力分を1000センにかえられます。もちろん、お金にかえてしまったものは、チャートからけずっておくよーにしてください。
土	28	この呪文は、土の精と仲良くするもので、ダンジョンの中でのみ使えます。要するに、体力の回復が早くなる、というもので、4体力値消費したらすぐに1体力値分回復いたすのであります。けっこう便利かもしれない？

食べ物	金	へんなもの
手に入れたらここに書く。1回手に入れたら1コと数える。1コ食べると体力か攻撃力のどちらかを5だけ増やすことができる。食べたら消すんですよ！	手に入れたらここに書く。使うときがあるよん。もちろん使ったら消してね！	たまにへんなものを手に入れるからメモしておくとよろしいのでは！



T. KAWAKAMI



原点復帰／満員御礼

ビデオゲーム通信

1985 MARCH

イラスト／渡辺和博

世田谷・電話ケーブル火災の教訓活かされず……

アライ、感電す!!

撮影中の突発事故——情報化社会の盲点浮きぼりに!!

「オレの甲子園が見えた!」(本人・談)

［超時空編集部発］ビデ通専属フリーカメラマン兼編集者契約社員アルバイトの、アライ壮士君（24）が感電した。

原因は、画面接写の際、むき出しになった開発専用CRTの金属シャーシに触れたため、と関係者は見ている。

「突然、〝痛いっ!〟と大きな声がしたかと思うと、そのまま後ろに倒れ、オレの甲子園が見えた!〟と叫びながら泡をふいていたんです」

と、現場で介抱にあたった雷門ビデ坊さんは証言する。

世田谷電話局の地下ケーブル火災の教訓が、またしても活かされなかっただけに、世論の非難は避けられない模様だが、当人のその後の経過はいたって順調で、

「オイラ、高校時代は野球部だったから、高圧電流もヘッチャラだい!」

と、病院給食のドンブリめしをおかわりする余裕も見せている。……あっ、いけない、この写真では電流恐怖症になっていたんだ、彼は。



➡事件以来、電流恐怖症になってしまった可哀そうなアライ。

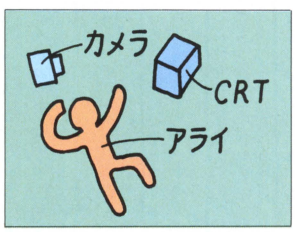
しかし、アライが感電したことに関しては、紛れもない事実で、関連各メーカーの接地対策が改めて望まれると、強調しておきたい。

また、グリコ森永事件に関する野次馬根性でも有名な、エル・ロリーニョ入野さんは、ビデオゲーム通信へのコメントとして、

「ボクはオツムの悪い近田春夫みたいなものだから、コメントに毛のはえた程度の事しかしゃべれませんが……。アライさん、早く良くなってください。それにしても、電気ってシビれるものだったのね」

と、いつもながらのおざなりな分析を寄せている。

我々が微弱な電流ばかりに囲まれていると思うのは、錯覚にすぎないのである。そこで、原点復帰をめざすビデ通に励ましのお便りを忘れずに、とちゃっかり媚びを売って報告をしめくくりたい。きみも、むき出しのCRTと高電圧には気をつけてほしい!



▲雷門ビデ坊氏による状況の再現図。

今月の読み物

- スパルタンX大解剖
- ドット野郎山根の「春の点描」
- バンゲリングベイ
- おわびと次号予告

ビデ通が変わりました

お知らせ

弟分ファミ通もよろしく!

ビデオゲーム通信が変わりました。第1面は、ビデオゲーム界の気になる動き、超時空編集部で起こった怪事件などを掲載していきたいと思っています。

また、ゲーム攻略法の記事には、新進スターゲームプレイヤー澁澤龍彦氏を迎え、他誌にない斬新な批評と親切テク説明をめざします。

今月からファミリーコンピュータ用ゲームの記事を設け、『ファミコン通信』と名付けました。担当は〝おっとりした〟東俯屋ファミ坊です。

最終ページには、アフターケアや次号予告などのコーナー〝ボーナスステージ〟を設け、より一層の精進をこころがけていきたいと思います。

紙面刷新でパワーアップしたビデ通に御期待ください。



ビデ坊



ファミ坊

光るコケを手にして歩いていると、ジャグラーがあらわれた。ジャグラーは言う。「そのコケを渡せ。お前が持っていても役には立たぬ。わしはそれが必要なのだ」あなたはおとなしくジャグラーに光るコケを渡すか、それとも戦うか。もしも渡すのなら115へ、戦うのなら139へ行くがいい。

クンフー・アクション

ビデオゲーム界初の映画提携作品。
きみもジャッキー・チェンの気分が楽しめるぞ。

スパルタンX

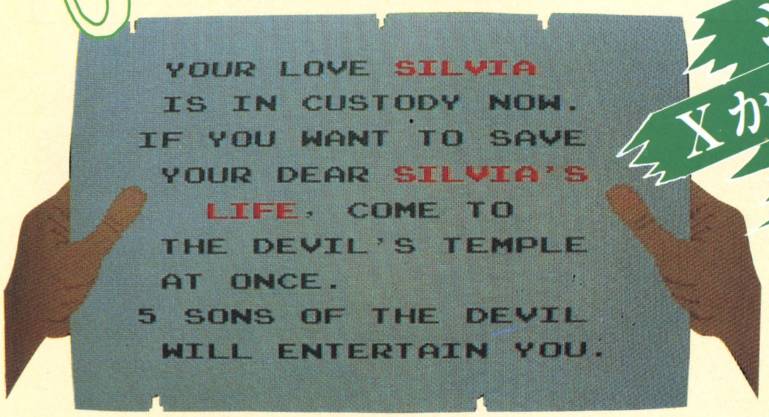
by IREM. WRITTEN by 澁澤龍彦

〈おまけ〉エル・ロリーニョ入野"チェン"

映画とビデオゲームのタイアップ作品「スパルタンX」は、君がジャッキー・チェンになって楽しむクンフーアクション。シンプルなゲームデザインと、敵を倒したときの痛快な気分で、ゲームセンターの人気機種になっている。

東京・山手線や大阪・地下鉄全線の車内吊りポスターは見てくれたかな？　映画のノリでビデオゲームを楽しむ。古いようで新しい楽しみ方が、このゲームの魅力なのだ。

シルビアを監禁した Xからの不敵な挑戦状が 君の手に届いた





トーマスの恋人シルビアは、敵［X］の館の最上階に監禁されている。

彼女を救うため、トーマスは、小人、ナイフ投げ、毒蛾、竜などを倒しながら階上に向かう。各階に現われるボス達は、様々な術の使い手、武道の達人ばかりだ。攻略法を体で覚えないと、たちまちダメージを受けてやられてしまうぞ。

敵［X］の塔は5階まである。シルビアを救い出すまで、負けるな、トーマス！


これから記事が始まるでよ〜ん。ばいよしだ

ルール

PLAYER
ENEMY

●各階最後に現われるボスは武芸の達人たち。プレイヤーのエネルギーと、ボスのエネルギーが棒グラフで表示されている。相手の攻撃を受けると、エネルギーが減っていくのだ。

●プレイヤーのエネルギーか、時間が無くなると1人アウト。

●組織のリーダー〈X〉は最上階に現われる。〈X〉を倒すと全面クリア。難易度が高くなって1面に戻る。

©PARAGON FILMS LTD./TOWA PROMOTION. ©1984 IREM.

戦い。敵の体力値は10、攻撃値は10である。だんだん強い相手とぶつかる回数が多くなってきた。あるいは、悪鬼の王ミシュロンの城が近いのかもしれない。これらの怪物はミシュロンの放った罠かもしれないのだ。もしもあなたが勝ったのなら、265へ行くがよい。新たな運命が開けるだろう。

超時空編集部をも騒然とさせた、衝撃の発言

ワシは、ジャッキー・チェンに似ている

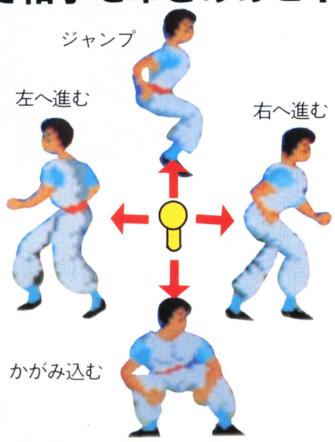
（エル・ロリーニョ入野〝チェン〟）

●「ワシなんか、髪の毛が長かった頃、静岡の女の子に、ジャッキー・チェンに似てるって言われたもんね……それも3人も」
このひと言で、編集部はパニックになった。



OPERATION & TECHNIC

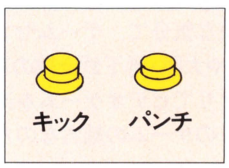
8方向レバー＋ボタン（キック・パンチ）で相手を叩きのめせ！



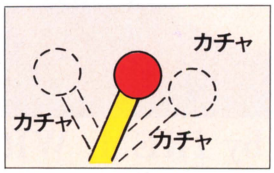
クンフー・アクション

操作法はカンタン。8方向レバーと2つのボタンの組み合わせだけだ。

ただし、中級テクとして、レバーを斜めに倒して前進（後退）しつつ攻撃するコツを憶えなければ、シルビアは救出できない。



〝10ヤードファイト〟のレバーで敵をふりとばす方法が使えるぞ。



レバーをガチャガチャすばやく動かし敵をふりとばせ！

あの〝10ヤードファイト〟で使われたガチャガチャ・レバーテクニックがここでも有効だ。熱くなりすぎて、レバーを壊さないようにしよう。

一階

ナイフ投げの名手に注意しよう。

■1階のボス——棒術使い

1階は、パンチ、キックなど基本動作の習得編的色合いが強い。次々と襲ってくる手下につかまると、どんどんエネルギーが減るので、すかさずレバーガチャガチャをさせてふりはらうようにしよう。

ナイフ使いのナイフはダメージが高いので注意すること。

1階の最後に出てくるボスは、棒術使い。斜め前方への跳び蹴りで敵の懐（ふところ）に飛び込み、しゃがんで足払い（ローキック）を繰り返す。敵が後退するときに、おもしろいようにローキックが決まるぞ！　これで楽にクリア。

⬅ボスの棒が当たると音がして、痛い。



⬅ナイフ投げにはさまれたときが、いちばん怖い。このように……。

二階

ドラゴンの火炎をよけきれるかな？

■2階のボス——ブーメラン使い

⬅小人にローキックを与えるトーマス。



最初に、毒ヘビの入った壺や、火炎を吐くドラゴンが出現する玉、仕掛け花火などが登場する。トーマスはそれをジャンプ、かがみ込みなどでかわすか、空中で破壊する。毒ヘビのダメージは大きく、2回接触するとエネルギー0になる。ドラゴンの火炎は遠方まで伸びるので、見切りをつけることが大切だ。他に小人も出現する。

2階のボスはブーメラン使いだ。はね返ってくるブーメランに注意しよう。

⬆2階への階段を昇っていくトーマス。



⬆天上から落ちてきた球が爆発！　⬆煙のなかから出現したのは、な白煙のなかから何やら出てきた。んと竜（ドラゴン）なのだった。

あなたは戦おうとするが、赤い魔物はその気がないらしくあなたを押しとどめる。「やめなさい。私はお前の望む場所を知っている。ミシュロンの城はプサイの森を越えたパルイの湖の下にある。行くがよい。幸運をいのる」そして、赤い魔物はいずこへか消え失せた。あなたは103へ行け。

⬆写真提供の東宝東和さん、ごめんなさい



格闘技ついでに……
読者の投稿など……

北斗のちゃっくん by 永安賢一（静岡県）

三階

手下、ナイフ使い、小人の波状攻撃

■3階のボス——怪力男

1階と同じ手下、ナイフ使いに加えて2階の小人の混合攻撃。とくに小人は(2階でもたまにあるが)何人かに1回の割合で空転キックをしかけてくる。頭突き(ジャンプ)でこれをかわすこと。

3階のボスは、怪力男。跳び蹴りで懐にとびこむ。こいつには、しゃがんでのパンチがよく入る。パンチの連打で、決まり。

1階、2階をダメージ0で通過できる君なら、3階の戦いも楽勝だ。



⬅さすがに敵も必死だ。

⬅ついに出現、3階の手下や小人が、数珠つなぎになってやってくる。ボスは怪力の大男。このパンチでは、ダメージを与えにくい。



■左からジャッキー、サモ、ユン・ピョウの名トリオ。



⬅2階から3階へ。掛け軸の「心」の筆文字がシブい！



■ブーメラン使い。しゃがむ事もある。



■壺や球は空中でジャンプキックすべし。



■竜の吐く火炎。距離をよく確かめてね。

四階

毒蛾の乱舞攻撃で体力を消耗するな

■4階のボス——妖術使い

毒蛾の乱舞攻撃。ただし、蛾の毒は弱く、1回ぐらい接触しても大丈夫。4回接触するとエネルギーが切れるので、かわすか、パンチやキックでつぶそう。

続いて、3面と似たパターン。最後に、ボスの妖術使いが出てくる。このボスにはしゃがみ込んでのパンチしか効かない。

時間がたつと、分身の術で攻めてくる。虚像のほうをいくら攻撃しても無駄なのだ。中級プレイヤー最初の難関。写真をよく見て、妖術使いの手の内を研究しつくそう！



⬅蛾をひと蹴りで消した。



■乱舞に次ぐ乱舞。リン粉が目にしみるぜ？



⬅出た！　妖術使いの分身の術だ。

⬅倒したと思ったのは、虚像のほう。残念無念。



⬅キックで決めても、首がすっとんで……。



⬅再生してくるところが、不気味な妖術なのでした。



そのまま森の中を行くと、そこにも怪物がいた。オーク鬼だ。そいつは言う。「100セン渡せ。そうすれば、お前を殺さないでおこう」。もしもあなたに100セン渡す気があるのなら268へ、戦うのならば245へ、あるいは逃げるのならば95へ行け。選択は自由なのである。

五階 組織のリーダー〈X〉との死闘



⬅〈X〉は足が長い。しゃがみ込んでのローキックに注意しよう。



⬇上半身に向かって〈X〉のハイキックが入る。

⬆今度はトーマスがローキック。

激しい、あまりに激しい攻撃の雨アラレ。手下、ナイフ使いが激しく襲ってくる。ことに、ナイフ使いの攻撃には注意しよう。

最後に組織のリーダー〈X〉が登場する。こちらが出した技をほぼ完璧にディフェンスしてくるので、意表をついた攻撃に出ることが必要だ。文字どおりの死闘。しかし、〈X〉を倒すとシルビアを君（トーマス）の胸のなかに取り返すことができる。あとは1面からの繰り返しだ。健闘を祈るぞ！



しゃがんでも、無駄だった。⬆

⬆出た、〈X〉のウンコ座り。ローキックの前兆だ。





⬆シルビア救出に成功！　おめでとう、トーマス。

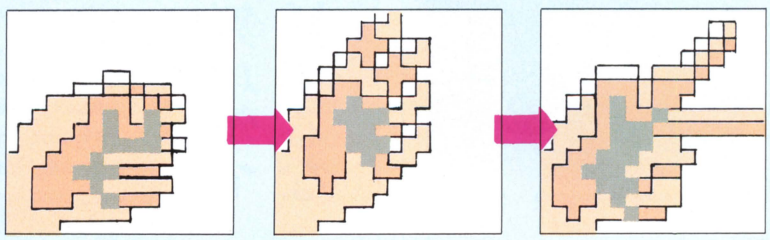
ドット野郎 山 presents 根 春の点描

ドットじゃんけんに挑戦

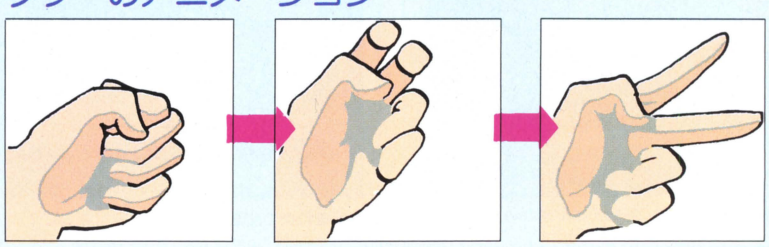
ハーイ、ドットで絵を描くマンガ家、ドット野郎こと山根です。今月は手の動きをドットアニメーションで表現してみましょう。コツは、光源の位置を設定し、できるかぎり〝逃げ〟の光を入れること。

手のように丸みのある立体を上手く見せるには、この光の表現がいちばん大切です。また、アニメと違ってドットで表現できる色に限りがあるので、省略できる線は大幅に省略しましょう。

ドットアニメーション



フツーのアニメーション



3匹の小鬼を倒すと、奪われた短剣のみならず、小鬼たちがどこからか奪ってきたさまざまなものがある。食糧、薬（2体力値回復する）、それに200センのお金。どれかを持っていきたいが、あなたは多くのものを持てない。そのうちのどれかひとつを手にして、外へ出なさい。205へ行くがいい。

ファミコン通信

連載第1回

皆さん、こんにちは。今月から〝ファミコン通信〟なる新しいコーナーを担当することになりました東府屋ファミ坊です。このコーナーでは、任天堂のファミリーコンピュータ用ゲームをご紹介していきたいと思っています。唾飛ばし小僧の雷門ビデ坊ともども、可愛がってくださいマセ。今月は、ハドソンの新作ゲーム〝バンゲリング ベイ〟を解剖してみました。



東府屋ファミ坊のご挨拶



C COPYRIGHT 1984 HUDSON SOFT
WITH PERMISSION OF
BRODERBUND SOFTWARE INC.

●任天堂ファミリーコンピュータ用カートリッジ 4,900円 ハドソンソフト

舞台はかの〝ロードランナー〟でおなじみのバンゲリング帝国。今回の指令は、帝国内の本拠地〝バンゲリング湾〟に空母で潜入し、最終兵器を開発しつつある6つの秘密工場を、ヘリコプターですべて破壊することだ。

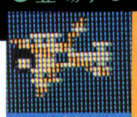
ヘリコプターは16方向に移動可能。バルカン砲で爆撃機、レーダーなどを倒し、爆弾を投下して工場を破壊する。しかし、爆弾は9発までしか搭載できないので、その都度空母に着艦して補給を受けなくてはならない。破壊活動が長びくにつれ工場の耐久力は増加し、数発の被弾など、ものともしなくなってしまうからだ。また、ヘリコプターの攻撃が強力とみるや、帝国側は戦艦、戦闘機などを急ピッチで製造し、防戦に努める。〝バンゲリング ベイ〟は、周到な作戦が要求される、リアルタイムシミュレーションゲームなのだ。

出た！秘スペシャルBONUSだ



工場を破壊するとフツーは5000点だが、ときどきスペシャルBONUSのプラス5000点が加算される。空母の悲通な叫びを聞け！ とにかくマメに空母に帰ること。それがスペシャルBONUSへの近道だ！

●登場するキャラクターの大図鑑



ヘリコプター
16方向に飛行可能、32段階の速度変化が可能な心強い戦闘ヘリ。自由自在に操るには、ちょっと修業が必要。



空母
ヘリが着艦すれば、爆弾の補給と機体の修復をする。一定航路で進行するが、攻撃を受けすぎると沈没する。



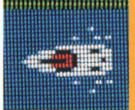
戦闘機
レーダーに教えられてヘリを攻撃してくる、バカではあるがちょっと手強いヤツ。集団で来ることもあるぞ。



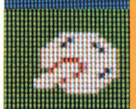
爆撃機
ヘリには目もくれず、空母のみを攻撃する陰険なヒコーキ。空母が攻撃され始めたら、すぐに戻るベシ！



レーダー
ヘリが近くにくると、戦闘機を誘導してくる。工場の力が強力になると、爆破しても、すぐに設置される。



ボート
工場で製造されて、高射砲などを運搬する水陸両用タイプ。空母に体当たりしてくる攻撃的なボートもある。



高射砲
ヘリに向けて12方向に弾を撃つ360度回転型砲台。帝国が危機になると誘導ミサイルまで撃ちはじめる。



ミサイル
直進型の空対空と、誘導型の地対空、艦対空がある。誘導ミサイルに取り憑かれたら、ひたすら逃げるベシ！



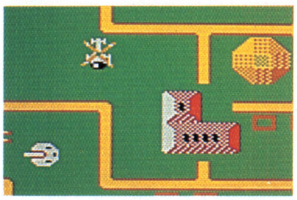
タンク
一定のコースを巡回するだけの、つまらない敵。たまに攻撃をしかけてくるが、無視しても大丈夫だ。

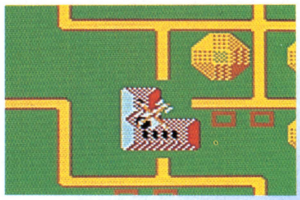
穴はさほど大きいものではない。一本道になっていて、しばらく行くとミイラが立ちはだかっていた。あまりにも急にあらわれたので逃げる間がない。もはや戦うしか手はないのだ。城への道のりはあとわずかなのだ。あなたは武器を手にし、ミイラと戦うのだ！ 212へ行きなさい。

恐るべき成長能力を持つ超エリア"バンゲリング帝国"に対抗

1. 撃破

目標は6つの工場だ！



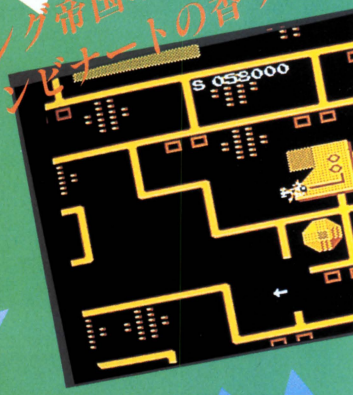


工場を発見したら、まず**周囲の高射砲を撃破**。敵がいなくなったところで、**工場の上空で静止**する。**爆弾を落とす場所はどこでもいい。**工場は時間がたつと修復されるので、**同一工場を徹底的に攻めるべし！　かけもち破壊は厳禁だ。**

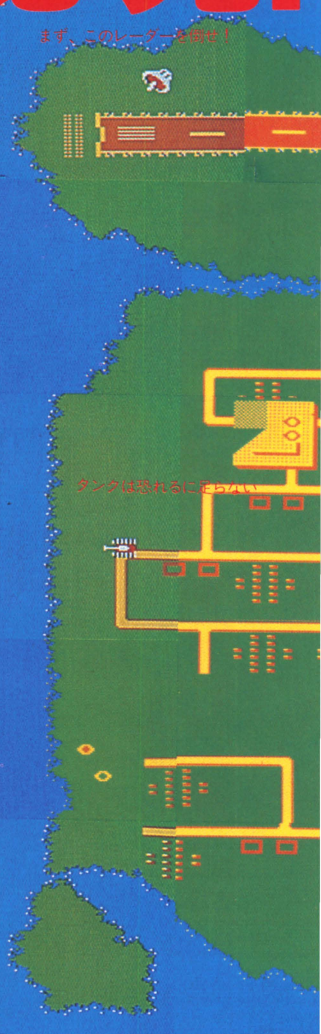


5000点もらってしまえ！

バンゲリング帝国の中心部！
中近東コンビナートの香りが…



必見！



2. 死闘

戦え！　力尽きるまで

ダメージが50%を超えると海の色が変化する。飛行能力も減退するので、なるべく**敵戦闘機から離れた飛行コースを取るべし！**追尾されると危険。**敵は前方にまわせ！**空母に戻れば、ダメージはゼロになる。ひたすら辛抱するのだ。



バンゲリング帝国を観光する

ちょっとひと休みして、バンゲリング帝国の一日をゆっくりと味あわれたし。日の出前の薄光から深夜の暗闇まで、時間がたつにつれてどんどん変化していくのだ。右の4葉の写真は、帝国内A島を4段階に分けて撮影したもの。うーむ、これぞゲーム観光旅行ではないか！　となんのことはない。実は2万点ごとに背景の色が変わる仕組みになっているのだ……休憩タイム、おわりぃ！



トロールとの戦いだ。敵の体力値は7、攻撃値は7である。もしも勝ったのならば、そのまま先へ行く。すると水の流れに当たる。小川といっていいが、これぞめざす泉からの水にちがいない。あなたは、上流の方へと向かって歩いていく。261へ行きなさい。

するには、帝国の意表をつく作戦と綿密なマッピング作業と➡



3. 出航

敵が軍艦を製造中。急げ！

敵の戦艦は非常に強力だ。**鉄則、戦艦は出航前に爆撃せよ！**そのためにも、**ドックの位置**は前もって知っておく必要がある。1回目のWARNINGが表示されたらドックへ**直行**し、製造中の戦艦を攻撃するのがベスト。**出航したら終わりと思え！**



これがバンゲリング帝国から極秘入手した空中写真だ！

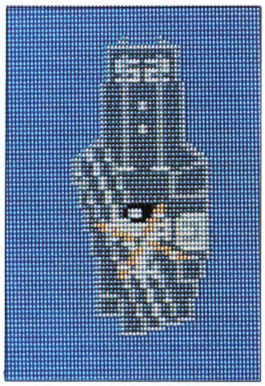
バンゲリング帝国内の大きな島は8つ。画面数にすれば、なんと横10コ×縦10コの合計100コ分の広さなのだ。広いねえ。そこでビデ通超時空編集部ファミコン班は、悩めるプレイヤーたちのために、帝国内B島の極秘写真を大公開することにしよう！



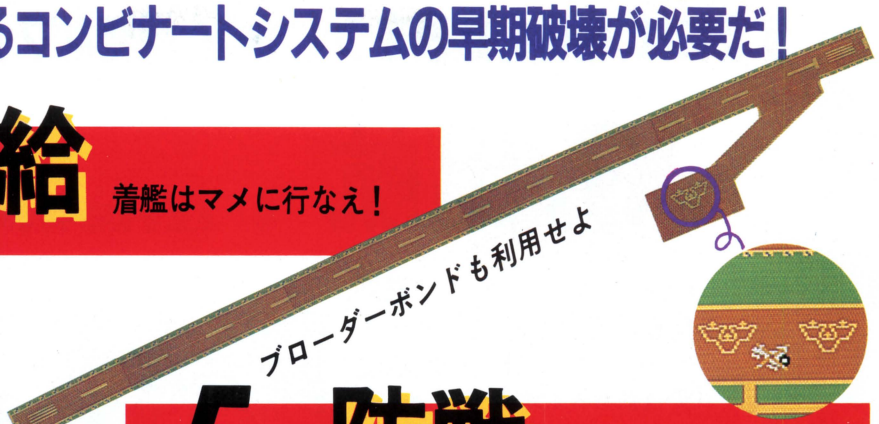
ゴーレムと戦う。敵の体力値は14、攻撃値は12である。かろうじて勝ったあなたは、土くれに戻ろうとしているゴーレムに水をかけて、生き返らせる。ゴーレムは、お礼に城への道を教えてくれた。「衛兵が多いぞ。心して行くがよい」ゴーレムはそう言い、去っていった。あなたは129へ行け。

工場を中心とするコンビナートシステムの早期破壊が必要だ！

4. 補給 着艦はマメに行なえ！



爆弾の補給はマメに行なうべし。空母被爆の早期発見にもつながる。また、爆弾の補給だけなら **ブローダーボンド飛行場**と空母の近い方を利用せよ。ブローダーボンド飛行場で爆弾の供給を受けるときは、**待機中の敵戦闘機と高射砲を破壊**してから。敵陣内だということを忘れてはならない。**離着陸直前の敵の動きに要注意！**



5. 防戦 沈まぬ先のツエ！

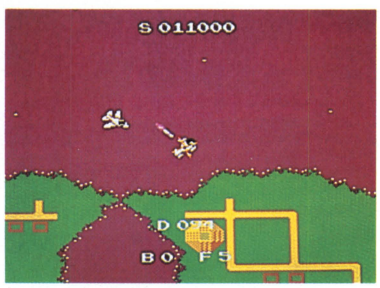




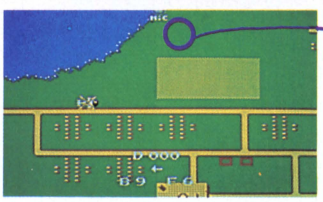
ALERTメッセージが出たときは、どんな状況下でも**空母に直行せよ！** 空母が沈没してしまったら、バンゲリング帝国攻撃は不可能だ。**空母の上空で静止して、爆撃機をねらい撃つのがかしこい。**

6. 特攻 死ぬときは工場もろとも

ダメージが100%を超えてしまったら、爆発は必至。しかし、爆発までは少しの猶予がある。どうせ墜落するのなら、**工場へ墜落せよ！** 工場に突っ込んで、少しでも工場のダメージを深くするのだ。



7. 陰剣あそび 仲の悪い友達には必殺ワザを使え！





２プレイヤーモードでは、１人がバンゲリング帝国の司令官となる。マイクのボリュームを上げて〝ハドソン〟と叫ぶと、**マイクマーク**が出現！ さらに続けるとマイクマークが**赤く**なって戦闘機を呼び寄せられるのだ。誘導ミサイルも発射可能だ。

君もファミコン通信に参加しないか！

第１回ファミコン通信はいかがだったかな？ ビデ通超時空編集部では、生まれたばかりのファミコン通信を大きく育てあげるために、読者の方々からの情報を心待ちにしている。ファミコンゲームの攻略法、隠れキャラクター、必勝テクニックなどを官製ハガキに書いて、月刊ログイン編集部『ビデオゲーム通信』内、ファミコン情報コーナー宛てに送ってほしい。掲載させて戴いた方には粗品進呈。たくさんのお便り、待ってます！（東府屋ファミ坊）



戦い。敵の体力値は18、攻撃値は19、勝ったのもつかの間、そこへ４人の衛兵がくる。４人とも体力値が17ずつ、攻撃値が18ずつだ。もはや逃げられないので戦うしかない。ここで戦いを行なえ。もしも勝てたのならば道はある。146へ行くがいい。行くべきミシュロンのもとへはあとわずかだ！

BONUS STAGE

あっぱれDEMPA

VIVA! ビデオゲーム通信 編集部

ノイエ・ネオ・ニュー・ヌーボード・ナウな超時空編集部の午後

いやはやまったく驚天動地というか、わざわざ取り上げていただいて恐縮です、というか……。X－1版ゼビウス（電波新聞社さん）の隠しコマンド、見つけちゃったんですがにぃ。書いていいのかなあ、コレ。ヤッばいなあ。X－1ユーザーのみんな、ゼビウスをロードしてから読んでね、ホント。あいにくX－1のユーザーじゃない人も、話じたいには互換性あるからさ、我慢して聞いてよ。

ほら、2万点つーの、超えると名前登録ができるじゃん。で、千葉県市原市の首藤武郎君（武郎君、読んでる？　きみだよ、きみ）が怪現象のことをレポートして送ってくれたんだけどさ。LOGINって入れて、残りをスペースで満たしてみたわけ、ね。

そしたらDEMPAってネームに書き換わるんだよね。ロリーニョのお兄さん、ビックリしちゃったんだ。

いろいろ調べたら、ASCIIとかI／Oも、DEMPAに化けるんだよ。ハッハッハッ、こりゃあ参ったなあ。思わず声が裏返ったりして。

でも、ウレしいんだ、本当は、僕ら。だって、大ASCII IIや聖I／Oと肩を並べて一緒に書き換えてもらってるんだもの。X－1版ゼビウスのプログラマーさん、有難う。××××や××××は相手にしないのに、ログインのことはちゃんと気に留めてくれてたんだね。グッズン（鼻水でグショグショ）、ロリーニョ、『愛の泥沼』って、好きよ♡

LOGIN
V. OHORI'S

↓

DEMPA
V. OHORI'S

次号予告

ビデ通 by 雷門ビデ坊

さよなら、ロリーニョ小特集

"タイトー・忍者ハヤテ研究"

"ロリーニョII オーディション"迫る！

ファミ通 by 東俯屋ファミ坊

次のうち、どれかをやります!!

〈第1案〉
みんな"自宅ゼビウスの星"になろう！

"ゼビウス"徹底解析の巻

〈第2案〉
もしかしたら、
エニックスの"ドアドアmkII"
をやってしまう。

〈第3案〉
"エキサイトバイク"

若さ故の過ち…

雷門ビデ坊です。きょうはみんなに謝らなきゃいけないんだ。

●最近の罪1／11月号パックランド・ポスタープレゼントで抽選10名であるにも関わらず、そのことを書かなかった。これでは、ハガキを出した人全員にポスターが当たるかのような印象を与えかねない（そのうえ、送り先が不明瞭なため、ナムコさんにまでご迷惑をおかけしました。この場でお詫び申しあげます、吉岡様）。

●最近の罪2／10月号、11月号でドルアーガ情報を全面公開すると言っておきながら、1月号で唐突に〝開発者自身によって明かされた秘密・ドルアーガ情報局・総集編〟と言ってお茶を濁した罪。

これは、ほとんどもう大逆罪か不敬罪だと思っています、僕は。このうえは、平身低頭、ただひたすらお謝りして、今後の誌面をより一層、バイオ強化することで罪のつぐないを返していくしかないと思っています。「恩讐の彼方に」って小説、ありましたよね。ひとまず僕は、のみをペンに代えてお詫びします。



もう何も信じられない…
との読者の声殺到！

認めたくないものだな…

城の入り口を探すうちに、4人の見張り番と出あってしまった。どうやら入り口は近くらしい。ここで4人と戦うのならば131へ。もう少し他のところを探索するために逃げるのならば、213へ行くがいい。どちらにせよ、城は間近なようだ。

映（ログイン）ログインの明るい映画館

1985年に公開

今月はなんと『2010年』、『ネバーエンディング・ストーリー』をはじめとするSF・ファンタジー映画を展望してみるという新春(？)特集だ。さあ、どれがおもしろいのかな〜。気になるところだけれど、ひとつお好みを探してもらおう！(編集部)

井口健二(映画評論家)





Science Fiction映画は「2010年」を筆頭に今年もズラリ勢揃い！

1968年の名作『2001年宇宙の旅』の続編『2010年』の公開が3月に決定した。黒いモノリスの本当の意味は何か、コンピュータHALはなぜ狂ったのか、スターチャイルドになったボーマンの運命は…。前作で残された数々の謎がこの映画で解き明かされる。原作は前作と同じアーサー・C・クラークが'81年に発表した。これに対して監督は前作のスタンリー・クーブリックにかわって、『カプリコン1』『アウトランド』などのピーター・ハイアムズになった。



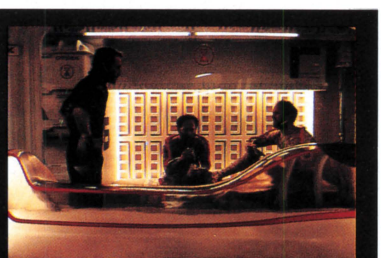
➡『2010年』にはメインキャラクターに女性がいるのだ。

前作の悠々たる映画の雰囲気に対して、ハイアムズのメリハリの利いた演出がどうマッチするかが楽しみだ。ところで、クラークは前作では撮影につき合ったために大きな苦労を強いられたということで、今回は撮影期間中もスリランカの自宅を動かなかった。しかしハイアムズとしてはシナリオの変更などでクラークにいろいろと問い合わせる必要がある。ここで問題なのはロスアンゼルスとスリランカとの14時間の時差。まさに昼と夜が逆になっているわけで、おいそれと真夜中にクラークを叩き起こすわけにはいかない。

そこで活躍したのが、コンピュータ・モデム・リンクシステム。衛星回線でつながれた一方の端末にハイアムズが質問を打ち込むと、他方の端末からクラークが解答するという仕組みだ。時差のためクラークが朝オフィスに行くとちょうど質問が届いており、これについて半日じっくりと考えた解答を夕方端末に打ち込むと、ロスでは朝からの撮影に間にあうという、実にうまい具合に働いたそうだ。この質問と解答の記録は、近く出版の予定だそうである。

さて、この『2010年』を筆頭にして'85年もSF映画は目白押しに公開されそうだ。まず『2010年』とほぼ同時に公開されるのが『デューン/砂の惑星』。フランク・ハーバードのベストセラー超大作を映画化したものだが、映画の方も超大作で、製作費の5000万ドルはアメリカ映画史上の最高額だ。製作は『コナン・ザ・グレート』などの大作プロデューサー、ディノ・デ・ラウレンティス。監督が『エレファントマン』のデビッド・リンチというのが期待できる。なお今回の映画化は第1部のみで、ヒットすれば当然第2部以降の映画化も実現する。

次に『ラスト・スターファイター』。ジョン・ホイットニーJr.による21分、230シーンのフル・コンピュータ・グラフィックスが登場する作品。『トロン』のような異世界ではなく、現実のもの



⬆映画のイメージは『2001年〜』にソックリだ。



⬆『2010年』の特殊効果はR・エドランド担当。

左の道を選んだあなたは、不気味な場所に出た。そこは死者をまつるモルグらしい。黒魔術を使う者がいるならば、たいそうここは危険なところだ。いつ何どき、死人たちがよみがえらないともかぎらない。このような場所に長居は無用なのだが、身体がいうことをきかない。227へ。

するかもしれない SF・ファンタジー映画を展望してみると……



➡『2010年』では、もちろんあのディスカバリー号も登場してくるのだ。

〝1984〟はジョージ・オーウェルの古典ＳＦの映画化だが、これをその舞台の年にやったというのがすごい。僕らにとってこの映画の舞台はすでに過去なわけだが、同時にそれは未来小説の映画化なわけで、これは実に不思議な体験なのだ。イギリス映画で、名優リチャード・バートンの遺作になった。

〝Starman〟は『フィラデルフィア・エクスペリメント』でプロデューサーの腕を発揮したジョン・カーペンターが監督する最新作。地球人そっくりに変身した宇宙人が主人公のロマンチックSFということだが、この宇宙人の変身シーンを、ディック・スミス、リック・ベイカー、スタン・ウィンストンというアメリカ最高のスペシャル・メーキャップ・アーチスト３人が担当したというのが話題のマトだ。



▲これも『2010年』。宇宙服はだいぶイメージが変わっているようなカンジ。



▲新たな美術デザインは、シド・ミードが担当している。もちろん 2010年』の話です。



▲見る前から期待感が高まってくるのだから、2010年』も大変だ。

としてCGが使われるのは初めてのことだ。監督はニック・キャステル。『スター・ウォーズ』などのロン・コブが宇宙船のデザインを担当している。５月公開の予定。

以上が公開の決定している作品だが、この他にもアメリカでは次々にＳＦ映画が公開されており、この内の何本かは日本でも見られるはずだ。まずアメリカでは'84年夏に公開された〝The Adventure of Buckaroo Banzai〟。日本人の科学者を父親に持つロックシンガーの主人公バッカルー・バンザイが宇宙からの侵略者と闘うというお話だが、内容はコミック調というかパロディ調というか、かなりすごいものらしい。侵略者を手引きするマッドサイエンティストに『トワイライト・ゾーン』のジョン・リスゴーが扮している。

〝The Space Vampires〟は『アウトサイダー』などの評論家としても知られるコリン・ウィルソンの小説を映画化したものだ。原作は神秘主義を基調にしてスペースオペラをめざしたという奇妙な作品だが、そのうえこれを『エイリアン』のダン・オバノンが脚本にし、『ポルターガイスト』のトビー・フーパーの監督、『スター・ウォーズ』のジョン・ダイクストラのスペシャル・イフェクツで映画化したのだから、これはとても一筋縄ではいかない作品になっていそうだ。

〝The Terminator〟は、『ピラニアII/フライング・キラー』のジェームズ・キャメロンが脚本・監督を担当した作品。舞台は現代のロスアンゼルスだが、主人公の男は実は21世紀の未来からやって来たサイボーグなのだ。彼は未来の政府から一人の女性を殺すようにプログラムされていた。この主人公のサイボーグを『コナン』のアーノルド・シュワルツェネガーが演じている。

この他、以前から紹介しているスピルバーグ製作の〝Goonies〟とジョー・ダンテ監督の〝Explorers〟はアメリカでは夏休み公開予定。またロン・ハワード監督の〝Cocoon〟とウルフガング・ペーターゼン監督の〝Enemy Mine〟はクリスマス公開の予定だ。さらにオーストラリアでは、ジョージ・ミラー監督の〝Mad Max 3〟の製作も開始されている。本当にこれらが全部、日本公開されればうれしいのだが……。

4人の見張り番と戦う。第1の敵の体力値は15、攻撃値は16、第2の敵の体力は17、攻撃値は17。第3の敵の体力は18、攻撃値は17、第4の敵の体力値は18、攻撃値は17だ。もしもあなたが勝ったのならば、145へ行くことができる。

Fantasy映画も「ネバーエンディング・ストーリー」で華麗に幕を開けるであろう。



『2010年』が'85年のSF映画の筆頭とするなら、ファンタジー映画の筆頭は、3月に公開予定の『ネバーエンディング・ストーリー』だ。ドイツの児童文学者ミヒャエル・エンデの小説は日本でも『はてしない物語』の題名で翻訳紹介されているが、この映画は『Uボート』などのウルフガング・ペーターゼンが脚色・監督したものだ。製作費はアメリカ・ソ連以外では最高の、2700万ドルがかけられた。小説の内容は、読んでいる本の中からの呼びかけに応じて本の世界に入りこんだ少年の冒険物語で、もちろん本の中がファンタジー・ワールドになっているわけだ。このファンタジー・ワールドを彩るスペシャル・イフェクツを、『サンダーバード』や『エイリアン』『帝国の逆襲』を手掛けたブライアン・ジョンソンが担当している。なおアメリカや日本で公開される国際版は、ドイツの本国版より上映時間が多少短いが、これは各シーンを少しずつ短縮して映画のテンポを上げるために、ペーターゼン監督自身が再編集したものだ。これによるストーリーの変更はない、という。なお、この国際版には新たに『メトロポリス』のジョルジオ・モロダーによる主題歌が加えられている。



♠この場面は主題歌のプロモビデオですでにおなじみといえるでしょう。華麗ですな。

♠めくるめくこの世界はファンタージェンというのです。なんともいい響きではないか！

'85年は、ファンタジー映画も目白押しだ。まず日本公開が決定しているものから見ていくと、夏休み公開が決定しているのが『イウォーク・アドベンチャー』。これは『ジェダイの復讐』で大活躍したエンドア星の森の住人イウォークが主人公になる映画だ。実はこの作品、アメリカでは'84年のクリスマスに放送されたTVスペシャルだった。とはいっても、ストーリーと製作総指揮はジョージ・ルーカス、スペシャル・イフェクツはILMが担当したのだから、これは本物。『スター・ウォーズ』の続編は今のところ噂も聞こえてこないが、次の製作が発表されるまでの間、とりあえずこれで我慢してもらおうというわけだ。



➡『ネバーエンディング・ストーリー』という本を読んだとき、冒険は始まる！

あとは日本での公開は未定だがアメリカでは夏休みにディズニーが2本のファンタジー大作を相次いで公開する。まず1本目はアニメーションで〝The Black Cauldron〟。ロイド・アレグサンダーのファンタジー小説をアニメ化するのだが、ディズニーの長編アニメはこれが25本目。そしてこの映画では史上初のスーパー・テクニラマによる70㎜での撮影が実施された。今までにも上映が70㎜で行なわれたアニメ作品は数本あるが、撮影段階から70㎜機材が使われるのは初めてのことだ。

それともう1本は〝Oz〟。フランク・バラムの原作は'39年にミュージカル映画化されて、名作として名高いが今回はこれを本来のファンタジー・アドベンチャーとして映画化したものだ。製作総指揮を『スター・ウォーズ』や『ダーク・クリスタル』のゲイリー・カーツが担当し、ヴィジュアル・イフェクツを『スーパーマン』のゾラン・ペッシックが担当している。

さらにディズニー以外の作品では、『エイリアン』『ブレード・ランナー』のリドリー・スコット監督の〝Legend〟はオリジナルの剣と魔法と妖精の物語だ。『ダーク・クリスタル』のデザイナー、ブライアン・フロードの協力者と



♠特殊効果は、ブライアン・ジョンソンが担当している。もちろん、『ネバーエンディング・ストーリー』のことです。また紹介しますけどね、たぶん。

小鬼を追いかけて行くと、そいつは小さな岩穴にもぐり込んで、突然岩の扉を閉めてしまった。どうやら中から自分でおさえているようだ。もしもむりやり開けようとするなら220へ。その場を去ってしまうのならば263へ行くがいい。

してベストセラー〝Faries〟の共同執筆者でもあるアラン・リーがデザインを担当している。この映画は、撮影中の火災でメインセットが消失するなどのアクシデントにもめげず、'85年にようやく公開される。

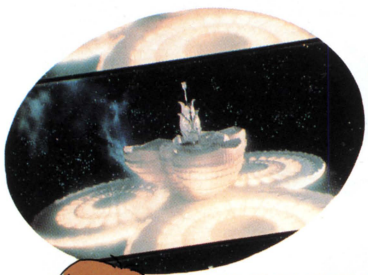
『スーパーマン』シリーズのアレキサンダー・サルキンドが製作中の〝Santa Clause〟はたぶん'85年のクリスマスに全世界一斉で公開されるだろう。『スーパーガール』のジャノー・シュワークが監督しているこの映画は、主役がトナカイの妖精でこれをダドリー・ムーアが演じるというから不思議な作品だ。他にはジョン・リスゴー等が出演している。



⬆次から次へと続く冒険は、さながらロールプレイングゲームの世界。もしかしたら、そんなゲームがでてくるかもしれないね。あくまで予想ですが…。

カエルのカーミットやミス・ピギーが活躍する『マペット・ムービー』は今までに2本が作られているが、いずれも日本未公開だ。その第3作〝The Muppets Take Manhattan〟は'84年の夏にアメリカで公開された。配給元のコロムビア日本支社に行くと、オリジナルポスターが壁に張ってあるが、どうなることか。

この他の作品では、〝Dream Child〟は『不思議の国のアリス』の現代版で、舞台は現実のアメリカだが、マペッツのジム・ヘンソンの怪物が共演している。また『コナン』の女性版ともいえる〝Red Sonja〟はブリギッテ・ネルセン、アーノルド・シュワルツェネガー、サンドール・バーグマンの共演でイタリアで製作中だ。ファンタジー映画もまた、楽しみなことである。



⬅あくまで異世界の雰囲気十分の『ネバーエンディング・ストーリー』。それにしても美しい。



巴里子（パリコ）の極楽ムービー

白川巴里子（映画ミーハー）

●笑えるビデオ〝COMBA（コンバ）てんねん！〟とヒトラーも感激したSF〝メトロポリス〟

ちょっと毛色の変わったビデオをご紹介。監督文庫という新シリーズの第1弾〝COMBAてんねん！〟が案外面白い。企画・製作・発売元は例のロリータアニメのワンダーキッズざんす。で、〝COMBAてんねん！〟は伊武雅刀＆西川のりおが主演、というイヨーな顔合わせ。監督したのは〝晴れときどき殺人〟でパソコンをお勉強した若手のホープ井筒和幸。



⬅左側が井筒和幸。ヒゲがイヤらしい、モロ関西弁のホープだ。



⬆西川のりおは「いい思い出になる仕事でした、ガハハ」と笑う。

⬆ナチ男を気分よく演る伊武雅刀はデスラーをまた演る、という噂だ！

私の辛直な感想は、〝スネークマンショー〟のビデオより面白かった、というところ。

のりお＆よしおが、爆弾が炸裂する戦場で漫才を熱演、伊武マサトーといえば、ナチの将軍になったかと思うと神父になり、大石内蔵助になったりで二枚目スノッブのギャグを連発する。ストーリーは一応あるようだけど、パロディにパロディが重なって、かなりハチャメチャなモノなんであります。

製作費は『ゴーストバスターズ』の約200分の1。チョット悲しい数字だ。井筒監督は「家庭で観るビデオという物のひとつの方法を考えてみた」と言う。低予算ながら、ディテールにも凝っているこのビデオ。監督が胸を張って言うように、コマ送りで観ても面白いギャグ・パフォーマンス（わッ、くさい）ビデオなのだ。ただし、女性の胸がビローンと出てくるので、一家そろって観るのはヤメたほうがよろしいようだ。

COMBAてんねん！

さて、ドイツ映画〝メトロポリス〟が大迫力。ものすごい。知っている人は多いだろうけど、1926年（戦前だぜ）に製作された白黒のSF映画に着色し、音楽を付けた（サイレント映画なのだ）のがこの映画だ。

監督はフリッツ・ラング。今回の復刻盤プロデュースは、ジョルジオ・〈巴里子大好き、フラッシュダンスで大儲け〉モロダーだ。



メトロポリス

⬆人造人間マリア誕生。セピア色の着色が、SFチックな効果を与える。

舞台となるのは未来都市、メトロポリス。女性の人造人間、マリアが制御を受けつけなくなり、悲惨な階級闘争をひきおこしてしまう。高度な経済社会の歪みを描いた物語だ。

59年前の製作とは思えないほど美しいのが、都市のミニチュア群。『ブレードランナー』が大好きな私は久しぶりに感動してしまった。

また、今回加えられた街の喧騒やネオンサインの音などの数々のサウンドエフェクトが効果を上げている。さすがシンセ大王、ジョルジオ・モロダーの腕は冴えている。ジョン・アンダーソン（イエス）やフレディ・マーキュリーなどの音楽も面白さに拍車をかけている。

金色の人造人間、マリアは一説によるとC-3POの原点だという。私が一番好きなシーンは、マリアを作る場面。マッドサイエンティストの実験室の中がものスゴイの一言だ。

ジョルジオ・モロダーは、この著作権をデビッド・ボウイとせり合ったらしい。まあ、誰がやるにせよ、こんな美しい形で59年も昔のSF映画が観られるのは、嬉しいことだ。

泉の番人と戦う。敵の体力値は10、攻撃値は12だ。もしも勝ったとしても、残念ながら番人の死とともに草は消え失せる。それは泉の番人にとっては命そのものだったのだろう。疲れをおぼえながらも、あなたは南へ通じる道を歩いていくしかないのだ。140へ行け。

夢か、はたまた幻か？ CGを学ぶ人々の心意気やいかに!?



NHK特集〝ホットスクランブル〟より、制作MELON

今月のテーマは〝ひと〟である。CGの世界での〝ひと〟でも有名著名な人たちは、いろいろなところで紹介されてきている。今回はその予備軍……と言っては失礼かもしれないが、現在CGを勉強していて、将来CGで何かしてやろうという〝ひと〟びとに焦点を当ててみた。

CGは一筋縄ではいかないもののホームラン王なのだ

CGを学んでみようかなあ、というものすごーい勇気(!?)を持った人が最近増えてきているらしい。えっ？　なんでそんなことわかるんだって？　理由は以下の通りである。よかったら読んでくれたまえ。

今のところ、CGを比較的専門的に、というか、いわゆる〝CG科〟としての課程を持った専門学校が3つある。日本電子専門学校、日研学園CG専科、そして青山コンピュータスクール・メロン、以上がその学校達である。

3つぐらい専門課程を持った学校ができてきたからといって、何が、〝CGを学ぼうと思ってる人が増えつつある〟なんて言えるんだ！　と思うでしょ。実は書いている私もそう思ったのだ。で、どうなっているのか、実体をちょっと調べてみようかなあ、ということで、尋ねてみたのが、渋谷に鎮座する、青山コンピュ

青山コンピュータスクール・メロン講師
内山　博子さん
（映像デザイン担当）



昔々のお話ですこし恐縮しますが、ギリシャ時代にはTECHNOLOGYとARTとは、同じものとされていたんです。しかし、現在では、まったく別の駆け離れたものになっていますね。

芸術性と技術力、両方兼ね備えたという天才は、そうそう出現してこないでしょうから、〝MAN・MAN INTERFACE〟というような考え方が必要となってきます。CGのコンピュータ部分とデザイン部分とを、上手に組みあわせていける人、そんな人が育っていってくれれば、と願っています。コンピュータ、芸術間のコミュニケーションがとれる人、です。

そのまま、真っすぐ行くと、今度は扉があった。扉を守るように衛兵が4人いる。戦うしかない。第1の敵の体力は11、攻撃値は12、第2の敵の体力値は11、攻撃値は13、第3の敵の体力値は13、攻撃値は14。第4の敵の体力値は14、攻撃値は15だ。もしも勝ったのならば278へ行くがいい。



池沢 達也さん(20歳)

普通科の高校を卒業した後、デザイン関係の専門学校に入ろうと思ったんですが、なぜか、知らない間にCGを勉強してしまっていた、そんな感じですね。美術についても、またコンピュータについても、何も知らなかったのですが、とにかく、おもしろそうだから……きっかけはそんなところです。

やはり、自分の職業として生かすために勉強しています。将来的には、デザイン、CM関係の制作会社みたいなところで働きたい、と思っていますが、むずかしいかもしれませんね。CG関連の仕事、まだまだ予断を許さない、といったところでしょうから。

ータスクール・メロン。渋谷にあるのに、どうして〝青山〟なのかしらと妙なことを考えながら、いろいろとお話をうかがってみた。

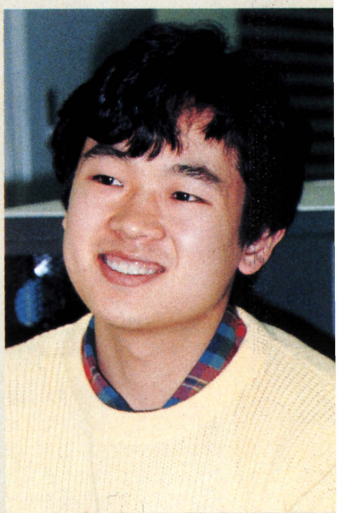
そこでのお話をまとめてみると、次のようになる。〝メロン〟が開校したのが昭和59年4月というから1984年の春のこと。その年の学生、つまり昭和59年度生は、開校1年目ということもあってか、あまり集まらなかった。しかし、1年の間にあれこれ巷にうわさが流れ出し、昭和60年度生の入学に対する問い合わせは、なんと3000件！　うーん、と思わずうなってしまった。一体、世の中どうなっているのだ、と思ってしまった。

と、そんなところが理由である。わかったかな？　他の学校でも、似たような現象が起こっているようだし、何を思って(あっ、こりゃ失礼)、CGを目指す若者が、そんなに急増したのかを探るべく、その〝メロン〟の学生さんたちに緊急突撃インタビューを敢行してみた。そこでのインタビューで、その原因の糸口をつかもうとしたのだ。

で、その成果をここで発表する。

CGを支える要素は2つ。コンピュータとグラフィックス、つまりコンピュータのハードウェア・ソフトウェアと絵・デザインである。別の、平べったい言い方をすれば、技術系の知識と文化系の能力、ということになるかな？　一般社会の風潮からすると、まったく逆の要因で成立している分野なのだ。だって高校で2年や3年になったら、文化系のクラスと理数系のクラスに分かれての進路別指導になるでしょう？　その両方の頭脳が必要とされるのが、CGというわけ。

いくらグラフィック関係のプログラムが組めても、絵心がなければ、その作品の評価は高くないということなんだ。ここまでは、わかってもらえたかな？



平田 和之さん(22歳)

実は、浪人だったんです。大学でCGを、と思ってたんですが、かなりむずかしいいわゆる〝上〟の方の学校でしか教えてもらえる環境がなかったので、それならば専門学校ということになっちゃいました。

小さい頃から先端技術を追っかける、みたいな癖があって、その延長線上にCGがあって、ということです。

CGでやってみたいことは、映画の特殊効果です。ちょっとミーハーですが、やはり〝スターウォーズ〟なんかを見て、感動しましたよ。夢を実現させたいと強く思ってはいますが、日本の地盤では、はたして……。

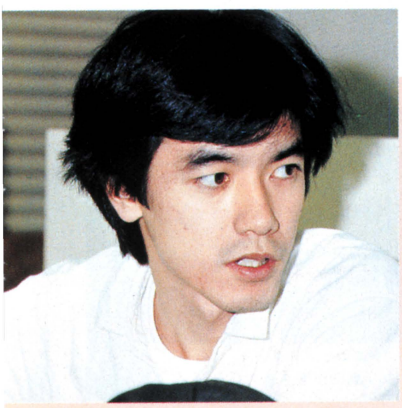


浅葉 肇さん(25歳)

以前のログインで〝メロン〟を知ったんです。大学は日大で、専攻はバケガク(化学)でした。

以前から、タイプライターで絵を描いてたり、パソコンいじってたりして、CGに入り込む雰囲気はあったんです。CGを学ぶにしても、ひとりでやるよりも大勢でやったほうがいいと思ったので、こういう学校に入ることにしたんです。

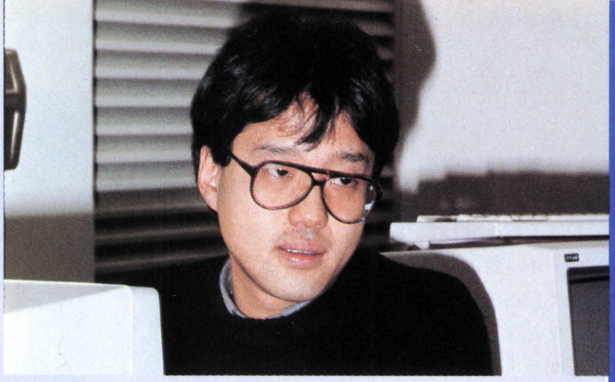
ここを卒業したら、やはりCG関係の職業——そうですねニューメディアがらみの仕事なんかがあれば——と思うんですが、世間がCGというものを許してくれるかどうか、それが心配。ぼくが卒業する1986年には、はたしてどういうふうになっているんでしょう。いっぱい仕事があるでしょうか？



西川 洋一さん(23歳)

日大の経済学部卒業後、グラフィックデザインを学びたいと思ったんだけども、コンピュータもぜひ憶えておきたかったので、その結果CG、ということになったんですよ。実は、今すこし怖いんです。今のうちに吸収できるものは、すべて身に付けておかないとってね。なぜって、デザインとか専門にやってる人が、CGの使い方をマスターしてしまったら、そういった人の方が絶対有利になってくることは、まちがいないですからね。

洞窟に足を踏み入れたあなたは、そこで青い怪物に出くわす。そいつは口から青いよだれをたらしながら、盛り上がった筋肉をきしませ、うなり声を上げてあなたに向かってくる。戦うのならば190へ、逃げるのなら260へ行きなさい。



岡島 岳洋さん(24歳)

大阪経済大学経済学部卒業後、一応某企業に就職しまして、そこでコンピュータで伝票処理などやってたんですが、そのうちコンピュータの方がおもしろくなってしまって、何かやろうと思ったんです。で、専門学校をいろいろ探して入学してしまったみたいな感じかな。CG、これならおもしろそうだ、と感じました。

一度入った会社を辞めてまで、こうして勉強している限りは、なんとかモノにしたいと思っていますが、まだこの(CG)業界の1年後がよくわかってないので、本当に決めなきゃいけない土壇場の段階で、決定するしかないように思います。

元はと言えば、日本電子工学院の出身で、情報技術をやってたんですが、どうしてもCGのアニメーションがやりたくて、もう一度挑戦してやれと思ったんですよ。SFでも、漫画でも、とにかくCGを使った動くものを表現したいんです。

ここまで来たんだから、なんとかやっていきたい。やはりCG制作会社が目標の就職先なんですが、むずかしいでしょうか？　そういうところに入れれば、夢がかなうとは思うんですが、まっ先に、コストの面で不可能になってしまうかもしれませんね、まだ今の状態ならば。

それから、関係ありませんけど、ボクは飯島真理のファンです。

鈴木 馨さん(24歳)



期待と不安が入り混じる、CG予備軍、第一歩はいかに

CGのどこに魅力を感じて入学したいのか、そして将来なにをしたいのかを探る、の続きである。

文化系と理数系の合体というところまでお話しましたね。そうなんです。だから、今までにないカリキュラムを持った課程でないと、どうしようもないわけですな、これが。で、そういうシチュエーションを、大学にあてはめて考えてみると、なかなかしっくりとはいかないというのがご時世のよう。

大学の研究室でCGを研究しているところは、結構ある。しかし、そこでは、ほとんど——というよりはすべてコンピュータプログラムの開発が主になっていて、総合的なCGの学習の場では残念ながらあり得ない。

アメリカの大学にあるような、コンピュータ・サイエンスという分類がなされている学部というものは、まだ日本ではほとんど見られない。コンピュータに対してマクロ的視野でとらえる、という学問の体系が、日本の土壌ではまだまだ育っていない、というわけ。

で、身の軽い、というか、新しいものをどんどん時流に沿って取り入れられる専門学校が一昨年あたりからCGの動向に注目し始め、専門課程を持つようになったのだ。

専門学校ならば、大学受験ほどの狭き門でもないし、とりあえずやる気と学費さえあれば入学できる。家でパソコンでお絵描きしている延長線上で入っていける世界じゃないかなあ、という感じでCGに入っていけるのである。一昨年から昨年にかけては、各種媒体とマスコミ上で、CGの波みたいなものも感じられた、ということも手伝って、どうやら人気がじわじわと高まってきたようなのだ。

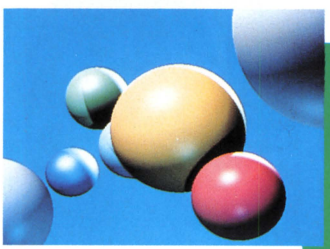
コンピュータ産業の一翼を担う分野となり得る可能性も十分あるし、なによりかっこよさそうじゃん、と言ったか言わないかは定かではないが、潜在的に〝CGしたいっ〟と思っていた人たちが、一気に爆発した結果がその人気で



寿田 律子さん(21歳)

都内の某女子短大を出て、今CGを勉強してます。短大では、家政科だったんですが、ただなんとなくみたいな感じで入ってしまったんです。短大でCGやってるところって、なかったみたいだから。とくに美術系で、CGを取り入れてるところはなかったものですから。

就職するための手段としてとらえています、CGを。インテリアなど、商業デザインの分野でやっていけたらいいですね。



♠青山コンピュータスクール・メロンのスタッフ島田信吾さんの作品だ。

ガーゴイルから逃げたのもつかの間、そこにはゴーストが待ちうけていた。もはや戦うしかない。敵の体力値は10、攻撃値は7だ。もしも勝つことができたなら、201へ行くがいい。逃げてきたマイナスが響かなかったならば、あなたは幸運だ。



🏠メロンでは、DEC社製のVAX-11/750を導入し、システムを組んでいるのだ。



🏠これは、メロンの学生が制作したCG作品だ。

はないか？　というのが、CG学校人気の大きな原因だろう。

では、彼らは何を吸収しに入学したのか？　は、インタビューの部分を読んでもらえば、だいたいはご理解いただけると思う。もちろん、一部分の学生さんにしかお話は聞けなかったのだが、その雰囲気はおわかりいただけるでしょう。

で、彼らへのインタビューを終えて、少し気が付いたことがあるので、付け加えさせていただくことにする。



🏠このCGも、メロンのスタッフにより制作されたものだ。夜景に飛ぶ紙飛行機、なかなか美しい。

CGには、ARTとTECHNOLOGYという2つの入り口があるわけだが、今の学生さん達のほとんど——そう8割以上がARTのゲートをくぐって入校してきた人達ということ。ART派の人々は自分に欠けているもの、つまりTECHNOLOGYを求めて、学習をしようとしているわけだが、これから望まれているのは、TECHNOLOGYからCGを覗いている人だと思う。グラフィックプログラムが先進してくれないと、自ずとARTも遅れてきてしまう。

コンピュータ操作がだれでもが使えるほどに簡単になれば、CGは自然に社会に浸透していくのだ。確固たるCGマシンとソフトウェアが誕生すれば、それを使う人が増えていき、今は希薄なCGの地盤が、しっかりしたものへと変わっていくはず。

それともう1つ。はたして何を指してCGたるや！　という点である。

そんなもん、コンピュータで描いた絵は全部CGでしょ！　ごもっとも、ごもっとも。ここで言いたいのは、計算によって書かれたCGなのか、それとも単なるペインティングシステムなのか、ということなのだ。確かに、今後CGのペインティングシステムの市場は広がっていくと思われる。キャプテンシステムやテリドンなどの、いわゆるNEW MEDIAでは、そのシステムが引っぱりダコになるにちがいないのだ。が、はあ、それがCGですかという狭いカテゴリーで見られてしまったら、CGの成長にブレーキがかかってしまうのではなかろうか？　まだまだ、あやふやでしかCGをつかまえていないような印象を持ったのだが、これは杞憂ということにしておきましょうかね。

以上、今回はインタビューでまとめてみた。で、最後に、ログインのスタッフの一員である、三好啓くんにも登場願った。彼は、日本電子専門学校のCG科に通っている。彼の言葉が、締め括りにふさわしい、と思うのだ。



三好　啓くん(20歳)

写真がいやなので、PC-100で自画像を書いてみました。どうでしょうか？

ボクは、グラフィックプログラマーとしてCGに携わりたいんです。絵を描くとか、デザインするとかは、もっと他の上手な人にやってもらうとして、そのデザイナーとコンピュータとの橋渡しをする役割をしたいわけです。そういうのが一番大切だと思いますよ。

それも、もちろん計算によるCGでね。ペインティングシステム、いわゆるお絵描きプログラムは、もう先が見えているような気がする——というか、だいたいもう大抵のことはできるシステムがありますからね。

フリーのイラストレーターやってます。アスキーにも〝持ち込み〟に行ったことがあるんですよ。〝メロン〟の学生兼スタッフです。

なぜCGかというと、作風を広げたかったんです。色使いとか、自分にないものを探してたら、たまたまコンピュータに出会った、みたいな感じかな。TOOLとしてね。今は主に、キャプテンの画像制作に携わっています。この間始まったばかりのキャプテン、今まで経験あるわけもないし、ちょっととまどいもありましたけど、だんだんと慣れてきましたよ、最近では。こういう仕事は、もっと増えていくでしょうねえ。

大場　美和子さん(2?歳)



戦いに勝ったのはいいが、あなたは女王に気に入られ、一生をそこでなぐさみものとして過ごすよう魔術をかけられそうになる。女王は魔術師なのだ。あなたにチャンスを上げよう。戦いなさい。敵の体力値は18、攻撃値は20だ。もしも女王に勝ったとしたら146へ行きなさい。



ラスタ・アキヤマ博士の パソコン ロボット 実験室



LOAD TEST
カホ・エレホビー MSX WIZARD

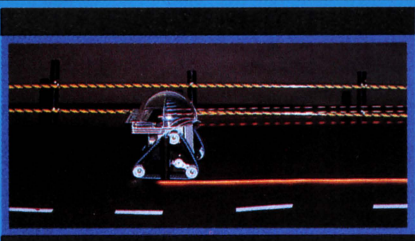
「パソコンはゲームをするだけのものじゃないぞ！」と言われても、じゃあ、何をしたらいいのか分からないアナタに教えましょう。ずばり、今年はパソコン制御のロボットが流行するのであります。あるときは某美術大生、あるときはレゲエ少年の私、アキヤマ博士が、そのパソコン・ロボットの傾向と対策を伝授する、今回は初級編です。

パソコン制御のロボットを作るといっても、パソコンとロボットとのインターフェースを製作するのは難しい。そこで登場するのが、エレホビーのニューマシン〝MSX WIZARD〟だ。

ロボットをパソコンでコントロールするといえば、すぐに思いつく方法がケーブルでつなぐ有線方式や、ラジオコントロールなどの無線方式。でも、有線方式だとロボットの行動範囲が制限されてしまうし、無線方式だと製作費が高くなってしまう。

今回の〝MSX WIZARD〟でとられた方式は、ROMカートリッジを介して、ロボットをMSXパソコンでコントロールするという画期的な新方式だ。

まず専用ROMカートリッジをMSXパソコンに挿入し、エディタを使ってプログラムする。そしてそのカートリッジをロボットに差し換える。つまり、パソコンを使って作ったロボット・コントロール・プログラムをカートリッジに詰め込んで、それをロボットに受け渡すわけだ。



▲青山のテストコースバンクをひた走るウィザード。正確を期すため、光電式速度測定器を使用。



▲キャタピラ式駆動の利点を生かした不整地走行。しかしながら、高さ1cmのコンデンサで座礁。

エレホビー MSXウィザード MOVIT 9505

寸法／重量

全長	150mm
全幅	155mm
全高	160mm
ホイールベース	105mm
トレッド	125mm
車重（電池を含む）	675g

駆動系統
キャタピラ（左右各1）
駆動輪×1　動輪×2
モーター（マブチ高トルク型）×2
減速比　56.666：1

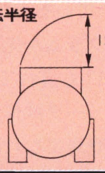
使用電力
単3乾電池（1.5V×2）
006P乾電池（9V×1）

電力消費率
消費電力 約750－800mA（前進時）
連続走行時間　約30分

加速
0－400mm　3.1秒

最高速度
812cm／分

最小回転半径

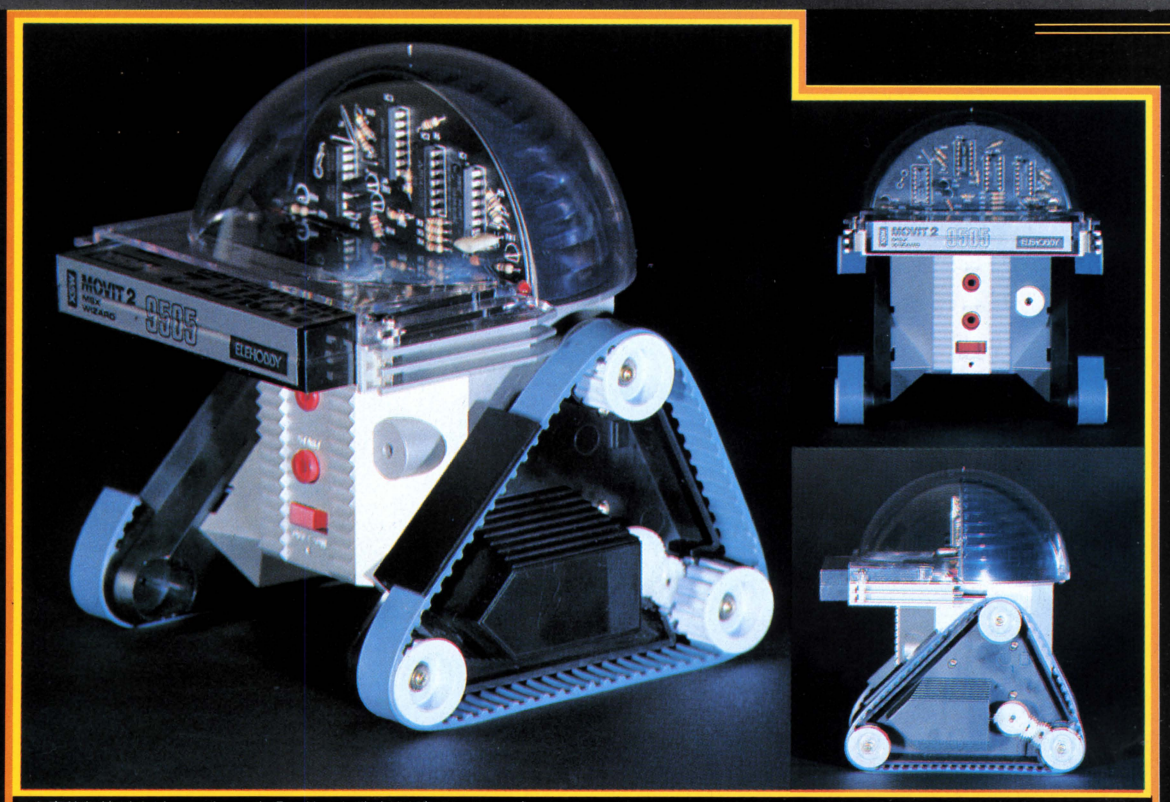


スピード感はいまひとつ

では、さっそくこの〝MSX WIZARD〟をテストコースに持ち込んでみよう。

まずスピードだが、モーター2個を単3乾電池2本（3V）で駆動しているせいか、あまり速くはなかった。まあ、このロボットを購入するユーザーにとって、スピードはあまり問題点とはな

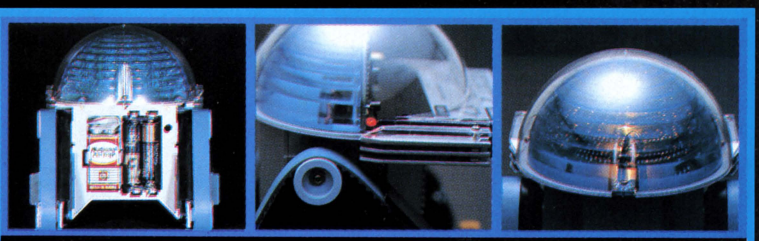
右へ行くと、光り輝くばかりの財宝が置かれている岩室があった。そこには、1匹のダイダロスが番人として立ちはだかっている。ダイダロスは言う。「財宝に目がくらんだな、人間め。一歩でも近づいてみろ。喰い殺してやる」もしも、戦うのならば244、逃げるのならば176へ行け。



▲嘉穂無線がホビーロボット市場に放った戦略機種"MSX WIZARD"　デザイン的にもエレホビーの以前の機種とは一線を画すものとなっている



▲エディタで組んだデータを"CHARGE"モードでROMカートリッジに送り込む



▲後部に設けられた電池室　荷物を積むスペースはない

▲方向転換時に自動点滅するLEDウィンカー

▲頭部後方のライトを点灯したところ　かなり明かるい

らないだろう。それよりも、プログラムどおり正確に作動するかどうかが重大な関心事であるはずだ。

実際、プログラムを組んでテストしてみると、1ステップの動作時間のバラつきは少なく、誤差の計測はほとんど不可能なほどであった。

しかし、乾電池の消耗率がかなり高くて、動作約30分間で、プログラムどおりに動かなくなってしまった。

テストではアルカリ乾電池を使用したのだが、やはり単3型で、約700gの重量を動かすのは負担のようだ。

使いやすいエディタ

ROMカートリッジ内に入っているエディタソフトは、カーソルキーとファンクションキーのみでエディットできる。これは、まったくの初心者でもすぐに理解できるようになっており、好感が持てる。ただ、BASICで組まれているのか、キーの反応速度が少し遅いのが気になった。メーカーの早期改善を望みたい。

9,800円というコストパフォーマンスの高さと操作性の容易さ。パソコンで何かをコントロールしてみたい、という人にとって最適のロボットだろう。



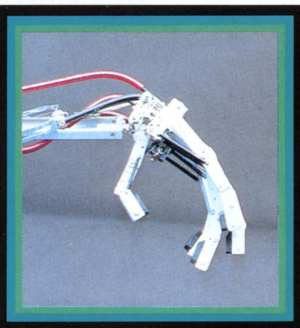
戦い。敵の体力値は6、攻撃値は6である。もしもあなたが勝っても、あまり幸運ではない。疲れているあなたの前にオーク鬼があらわれたのである。もはや戦うしかない。戦いの場へ舞台を移そう。219へ行きなさい。



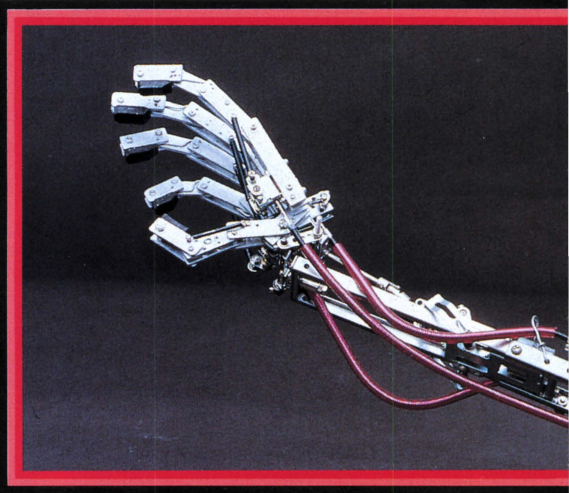
アキヤマ博士の異常な改造　その1

サイバネ・アーム

人造手腕をMSXに移植



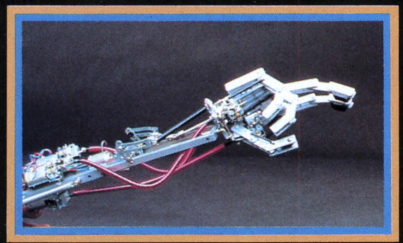
▲これは手首部分。各指をいっぱいに伸ばして、手首を下げたところだ。



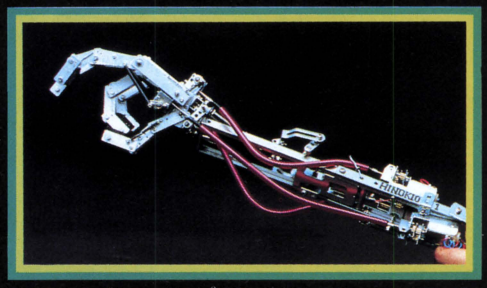
▲人造アームの全景。4個のモーターは後部に設置され、そこから各指にフレキシブルジョイントでつながっている。

さて、〝MSX WIZARD〟の基本性能は理解できただろう。そこで私は、大胆にもその心臓部を摘出手術して、そこに自作のサイバネティック・アームを臓器移植してみようというのである。

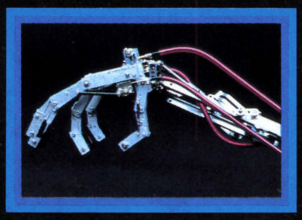
〝MSX WIZARD〟は駆動用の2つのモーターをパソコンによってコントロールすることが可能だ。この機能を生かして、他のロボットのモーターをコントロールすることもできる。洞察力スルドイ私はこの点に注目した。〝MSX WIZARD〟を使えば、私の愛情の結晶たるアームがコントロールできるはずなのだ。



▲人差し指と中指を伸ばしている。この2本の指を1個のモーターで伸縮させることができる。



▲フレキシブルジョイントで伝えられた回転は、手の甲に設けられたウォームギアによって、さらに減速され強力になる。



▲親指の関節と、バネ。このバネにより、リアルな指の動きを再現できる。

作ってみると意外に簡単

さて、私が人造アームに使用したモーターは、どこでも手に入る市販のマブチ社製模型用モーターだ。モーターは全部で4個。親指、人差し指と中指、薬指と小指、手首をそれぞれのモーターによって動かしている。

各モーターの出力は、これも市販のタミヤ社製模型用ギアで減速され、ユニバーサルジョイント、フレキシブルジョイントを介して各部に伝えられる。

指の構造もいたって簡単で、木製の指の関節部分を軽く動くようにネジ止めし、握力を出すために、バネで内側に引っぱっている。

また、〝MSX WIZARD〟に使用されている単3型乾電池は、単1型乾電池に変換した。これだと、1時間以上も動かし続けることが可能となる。ただ、動作が遅いからといって、乾電池をむやみにふやして電圧を上げるのは避けたほうがいい。心臓部の回路が破壊されてしまうのだ。

ウィザードの解剖所見、その〝構造と力〟



❶〝MSX WIZARD〟を分解して心臓部の回路を摘出する。ただ、分解すると保証がきかなくなるので、注意すること。



❷まず頭部の透明部品を、ネジを3本抜いて外す。当然、乾電池やROMカートリッジも、あらかじめ抜いておこう。

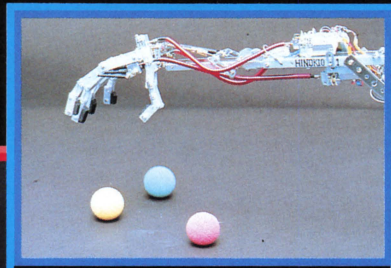


❸後部の電池ボックスと006P用スナップを引き出し、ネジ3本を外してフタを取ると、心臓部の回路が見える。

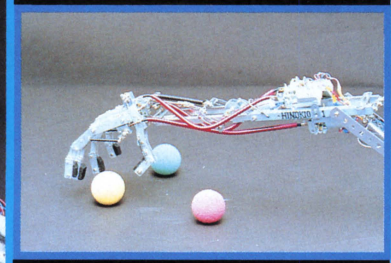


❹左右のキャタピラ、車輪、ギアを取り、電池ボックスの配線をハンダゴテで外すと、見事にバラバラになる。

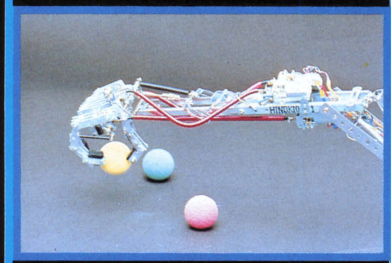
森の中を南に歩いていくと、突然！　恐るべき怪物、緑色のスライムが出現した。もしも戦うのならば229へ、また逃げるのならば169へ行くがいい。それにしてもスライムの動く姿は不気味きわまりないものだ。



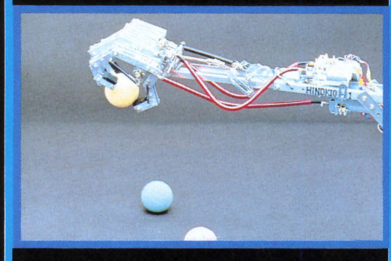
⬆まず、指をいっぱいに伸ばす。これのプログラムは、わりと簡単に組むことができる。



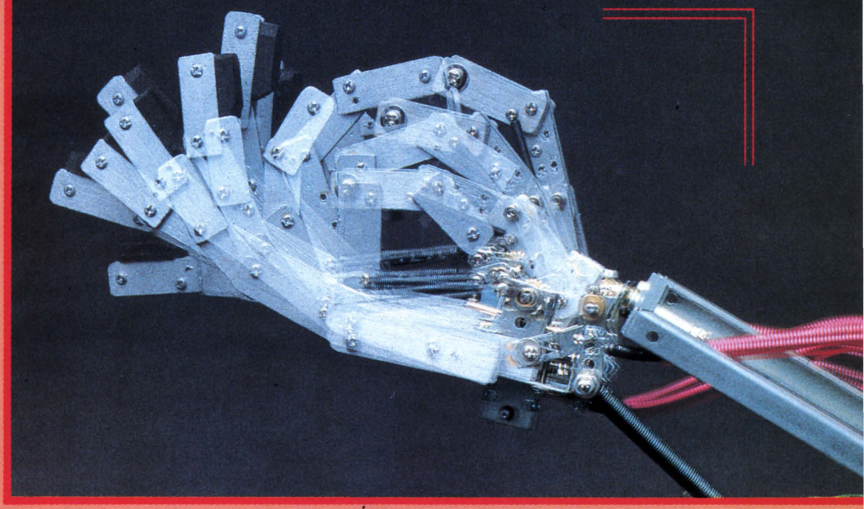
⬆そして、小指から閉じ始め、薬指も少し閉じる。こうやってボールが逃げないようにする。



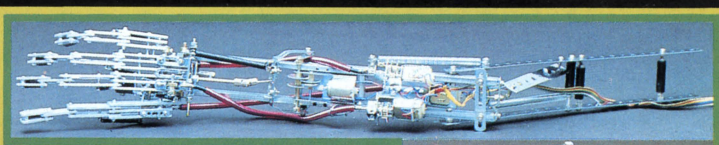
⬆人差し指、中指、親指を閉じる。このとき、全部の指を同時に閉じなければならない。

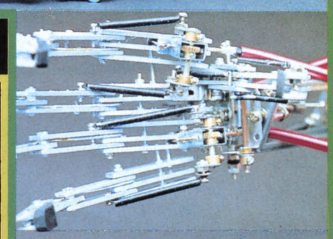


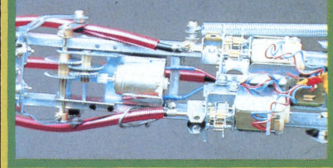
⬆ヤッタ！　指をあまり閉じすぎると、ボールが飛んでいってしまい、微妙な調節が必要。



⬆各指のリアルな動きを見て欲しい。パソコンで動かすと、かなり気持ちがワルイ。







⬆➡⬇人造アームの各部。アキヤマ博士はこれをいきあたりバッタリで作ってしまった。

ボールをつかむのに成功！

人造アームは4個のモーターを使っているので、〝MSX WIZARD〟の心臓部を2台分使用した。もちろんROMカートリッジ方式なのでMSXパソコンは1台で十分。さっそく、この可愛らしいアームをコントロールしてみよう。

まずは各部の動きを1ヵ所ずつテストしてみる。加えて、指が全開から閉じるまで、どのぐらいのステップ数を必要とするのかも調べておこう。

次にジャンケンに挑戦してみた。結果は上々。見事にグー・チョキ・パーの動作を繰り返すことに成功。これに気をよくした私は、人造アームでボールをつかむ、という神をも恐れぬプログラミングに取り組んだのだ。

実は、これがなかなか難しい。データを打ち込んでテストし修正する、これを何回も繰り返すのだ。データの量はどんどん増加していき、プログラムは複雑になってくる。人間の手が、無意識のうちに、どれほど多くのデータ処理を行っているかがわかった。人間エライ！

しかし実験開始2時間後、ついに人造アームによってボールをつかむことに成功。私に不可能はないぞ。ところが、残念ながら〝MSX WIZARD〟のエディタは、それで作ったデータをセーブしたり、プリンタに出力したりする機能が無い！　なんたることか。私の貴重なデータは一夜にして消えさった。ROMカートリッジのメモリーバックアップ能力は約10分しかない。かくして人類の偉大な一歩、いや、ひとつかみは水泡に帰した……。

"第3の手"を使って焼きソバを食べる実験なのである。



戦う。敵の体力値は7、攻撃値は7だ。もし勝ったとしても、そこへ息つく間もなく、怪物が2匹やってくる。ゴブリンどもだ。逃げ場はなく、戦わなければならない。第1の敵の体力値は7、攻撃値は6、第2の敵の体力値は5、攻撃値は5だ。もしも勝ったのなら幸運だ。243へ行くがいい。



アキヤマ博士の異常な改造　その2

サイバネ・フェース　人造顔面は笑う

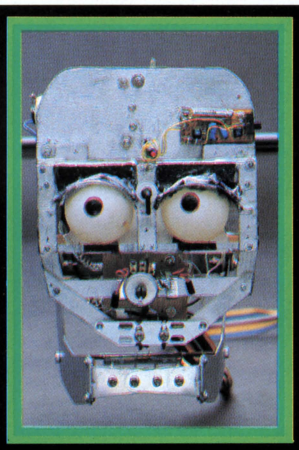
神の啓示を受けた私は、人造アームの移植成功後、早くも次なるロボットの製造に取り組んだ。それは、パソコンによって、様々な表情を表現できるサイバネティック顔面である！　ラスタの信仰が私を正しく導くだろう。

この人造顔面は、目玉と下アゴ、マブタをモーターによって動かすことができる。モーターは例によってマブチ製のモーター。また〝MSX WIZARD〟の頭部のライトを利用して、目が光るようにもなっている。

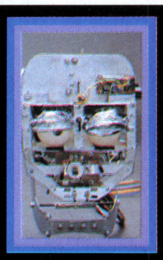
目玉はピンポン玉で作られ、内部には電球を入れてある。目玉の動きはカムシャフトを介して、両眼を1個のモーターでグルグル動かす。このピンポン玉を自由に動かせるように固定するのは、工作技術が多少必要とされる部分だ。

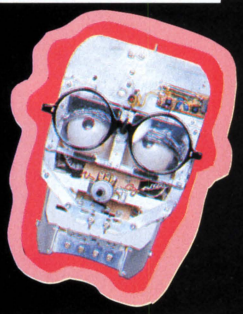
マブタは紙を折って作られており、ピアノ線の芯が入っている。これも両側のマブタを1個のモーターによって、上下に動かす。

アゴもクランクを使ってガクガクと動くようになっていて、まるでなにか喋っているようだ。私は、将来この内部にスピーカーを入れ、パソコンの音声合成によって人々に神の声を聞かせたいと思う。

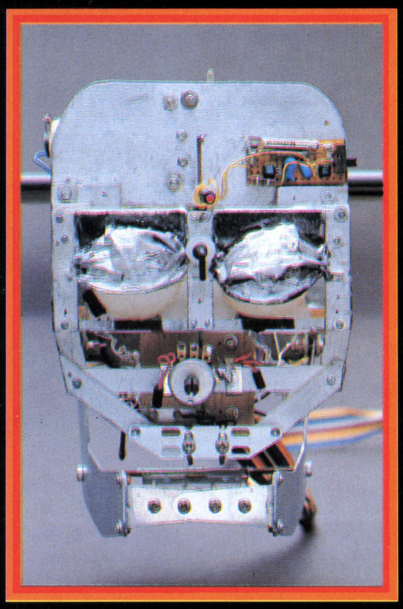


カッと目を見開いた人造顔面　顔のまわりの部品は、ほんの飾りである。

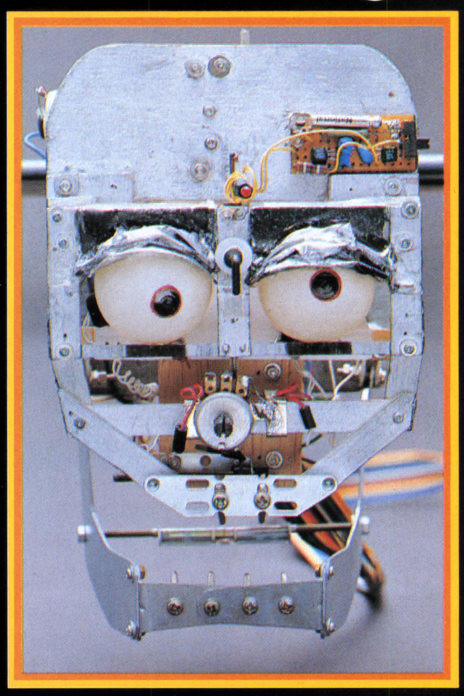




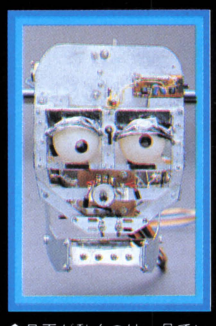
イヤラシイ目付きをサイバネする(?)



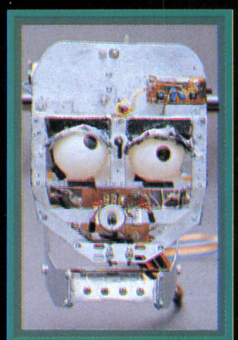
マブタを完全に閉じたところ　人造顔面の本体は木製、アゴの部分はアルミフレームで作ってある。



目線がちょっとロンハリぎみである　後方に見えるケーブルで、〝MSX WIZARD〟の心臓部とつながっているのだ。



目玉が動くのは、見ていて実にほほえましく美しい



鼻のスイッチで、目玉のライトの光量を調節できる

プログラムは腕より簡単

MSXパソコンで、この人造顔面をコントロールするのは、人造アームに比べて非常に簡単であった。適当にプログラムを組んでやれば、顔面はそれなりに様々な表情を見せてくれる。

〝MSX WIZARD〟ではモーターのスピードをコントロールすることはできず、ただモーターのスイッチをON、OFFできるだけだ。もし、回転速度を制御することができたなら、人造顔面が私たちになにかを訴えかけているようにプログラムを組めただろう。

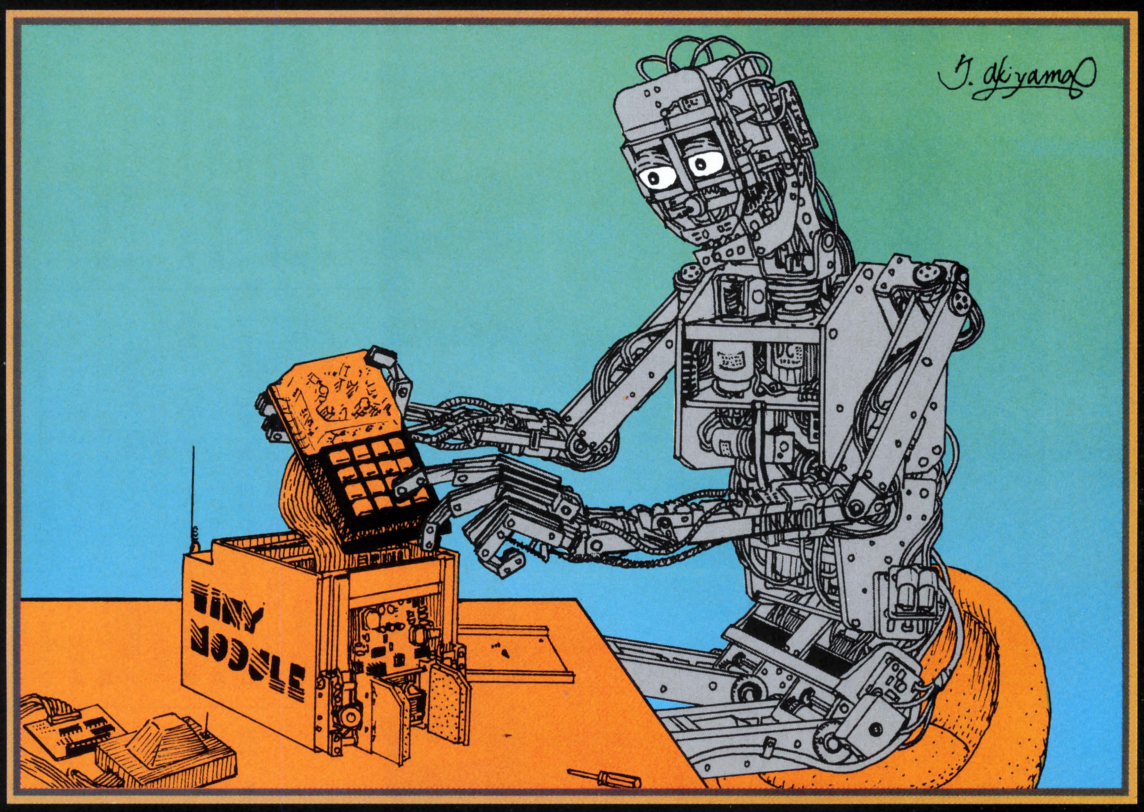
この人造顔面も、前出の人造アームも、ICやマシン語などの難しいハード・ソフトの知識なしで作れることがわかってもらえたと思う。〝MSX WIZARD〟を使えば、簡単な模型工作で、オリジナルのパソコン・ロボットが作れるのだ。

そこには悪鬼の王ミシュロンがいた。脇を見るとキャメロット姫が全裸のまま鎖でしばりつけられているではないか！　あなたは怒りに燃えてミシュロンと戦う。敵の体力値は25、攻撃値も25だ。かなりの苦戦になるが、心して立ち向かうがいい。もしも幸運にも勝利を得ることができたら279へ。



アキヤマ博士のさらなる野望

namcoタイニーモジュール改造計画



私にとってパソコン・ロボットの開発は、人造アームと人造顔面で終わったわけではないのだ。〝MSX WIZARD〟を研究し終えた今、私はさらに高度なパソコン・ロボット製作のため、次回の犠牲者、いや貴重な実験台となる新型ロボットを探さねばならなかった。

〝MSX WIZARD〟を使って一番問題だったのは、ロボット側からのフィードバックがないことであった。そのためプログラムを、試行錯誤で何度も手直ししなければならなかった。これはロボットにセンサーを付けることで解決できるのは分かっている。しかし私は、これ以上の邪悪で厄介なハードウェア製作を、宗教上の理由で固く禁じられている。

そこで私は、実験室に祭壇をしつらえ、神にレゲエ音楽の捧げものをして「我にインテリジェント・ロボットを与えたまえ」と祈った……そして神はお答えになった。それが、ナムコ社が新開発した〝タイニーモジュール〟なのである。これは光センサーと超音波距離センサーを装備し、そのセンサーで得た情報をリアルタイムでパソコンに送る能力がある。パソコンとのインターフェースはラジオコントロールによる無線方式で、行動半径も広い。

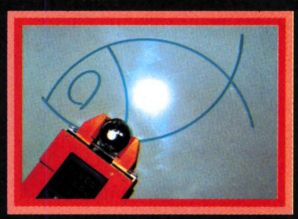


▲〝タイニーモジュール〟は右側のコントローラーからの無線によって動く。

もっとも注目すべき点は、動力モーターの制御がラジコン模型用のサーボモーターによってなされており、一般の小型模型用モーターより強力な、ラジコン模型用モーターが使用できることだ。その上、前面にアームがあり、そこで使われている2個のモーターも使える。

コントロールするパソコンも、PC-8801、FM-7、Appleと選べるのが好都合だ。ただし、価格が約70,000円というのが痛い……。

上図をご覧いただきたい。すでに私のアフタービートを繰り返す脳ミソの中では、新ロボットの計画が大きく膨れあがっている。それは、いずれログイン誌上で公開されるだろう。その尊い犠牲ロボットは必ずやバラバラにされ、新しい生命を与えられるのだ！



▲センサーによる情報がフィードバックされるため、絵を描くこともできる。

問い合わせ先

嘉穂無線株式会社エレホビー事業部 ☎092-552-4133
株式会社ナムコ MS事業部 ☎03-736-1211

逃げていくと、あなたは道に迷ってしまう。ダンジョンをさ迷ううちにどんどん体力が落ちてくる。ここで体力値を2落としなさい。疲れはてたあなたは、ようやく先の方が明かるくなっている道を発見する。かすかな明かりをめざして、あなたは残りの体力をふりしぼって進むのだ。206へ行け。

特別対談

S·F·X

photo by Y.Okano.

御影雅良

細野晴臣





映像と音楽の饗宴、あるいは
FRIENDS OF EARTH

音楽の力の衰退と、映像の力の拡大は、何かを意味している。

コンピュータ・テクノロジーの発達が、音楽と映像に与えた刺激は、大きい。「スター・ウォーズ」も、YMOも、コンピュータが無かったら、生まれなかった。技術の発達が、感覚をマッサージしたのだ。

じゃあ、未来はどうなるのか？　音楽と映像のプロデューサーが、未知の楽しい体験について語り合った〝とっておきの2時間〟を、再現しよう。

細野　御影さんは、よくロスアンゼルス、ハリウッドに行かれるとお伺いしましたけれど。

御影　ええ。12月21日から毎月1枚ずつ、レーザーディスクによる映像文庫をリリースしている関係で、よく出掛けるんです。「SFXミュージアム」といいまして、第一線で活躍しているSFXアーティスト、工房へのインタビュー、取材をまとめたものです。第1回は、ILMの創立時からのメンバーで、最近BFCという自分の会社を設立したリチャード・エドランドを扱った〝TO THE YEAR 2010〟。BFCになってから、「ゴーストバスターズ」「2010年」を手掛けた人です。

細　やっぱり、そうか。実はこの数年、僕は音楽の力が衰退しているのを感じていまして、一方で映像、とくにSFXの力が強くなってきたと思っているんです。SFXを作る連中は、燃えていますよね。それがよくわかるんです。

御　みんなそれぞれインディペンデントで、映画を撮るときに集まってくる。作品にとりかかったら、日曜返上で1日12時間も制作に熱中する。

細　アメリカ人じゃ、考えられないことだ。その熱意というか、忙しさに僕は他人とは思えないものを感じるわけです(笑)。今の位置にとどまらず、絶えず新しい領域に挑戦していく態度がいい。■

細　僕もそれに刺激されるんです。

御　R・エドランドは、映画を作るたびに新しい機械を造ります。でも「機械を造っても、アーティストがいなければ映画はできない」って何度も強調して言うんですよ。ミケランジェロがいなければ、システィーヌの礼拝堂の絵は描けなかっただろうって。技術の力と、人間の創造力のあいだを絶えず往復している人なんです。

細　作業に疲労しつつ、どんどん過剰になっていく加速度の秘密は、そこなんでしょうね。本当にミュージシャンですね、彼らは。映像でロックンロールしていると思うわけです。■

戦いに勝ったのもつかの間、あなたはそこで怪物ドラゴネットに出あってしまう。これ以上戦いを続けるか否か、選択の余地はある。ドラゴネットと戦うのならば148へ、逃げるのならば237へ行くがいい。

細野晴臣フロモーションフィルム「S・F・X」
プランニング・手塚真　制作・ハハ ドウー
P&D・花田良知　C・藤沢順一
美術・池谷仙克　照明・鈴木豊



細野晴臣

●音楽プロデューサー、アーティスト。最新作「S・F・X」（テイチク）は、SFXアーティストへのオマージュ・アルバムになっている。



細　すると、「2010年」はもうご覧になった？

御　あの映画は、地球の人類の未来への大きなメッセージを、SFXというビジュアル・エンタテインメントで静かに伝えた意欲作ですね。

細　僕も早く観たい。映画、とくにSF映画が大好きだから。幼い頃に観たディズニーの「海底二万哩」や、ハリー・ハウゼンのダイナラマを今でも憶えていて、今度作ったアルバムは、SF映画やSFXへの思い入れを、音で表わした作品になっています。「2001年宇宙の旅」や「スター・ウォーズ」にはじまって数多くの映画に楽しませてもらった。とくに、SFXを作る人にひかれるんですね。

御　僕らは、SFXに関わる人達のことをSFXアーティストと呼ぶんですが、彼らは"Creative Anarcy"です。　R・エドランドは、日本で禅を学び、ヒッピー生活を経てSFX畑に入りました。ギターを弾いていたこともあるんですよ。

半分アーティストで、半分エンジニアの、SFXロッカーたち。

御　だから逆に、彼らは参加する作品を選びますよね。1本の映画を撮るのに1年近くかかるんですから。R・エドランドぐらい偉くなると、「監督を雇う」感覚で、仕事をしています。

細　プロデューサー化していくわけですね。おもしろい事に、音楽の分野でもエンジニアが重要な位置を占めるようになってきています。たとえばニューヨークのスクラッチ・ムーブメントは、アーサー・ベイカーらエンジニアが作ったんです。

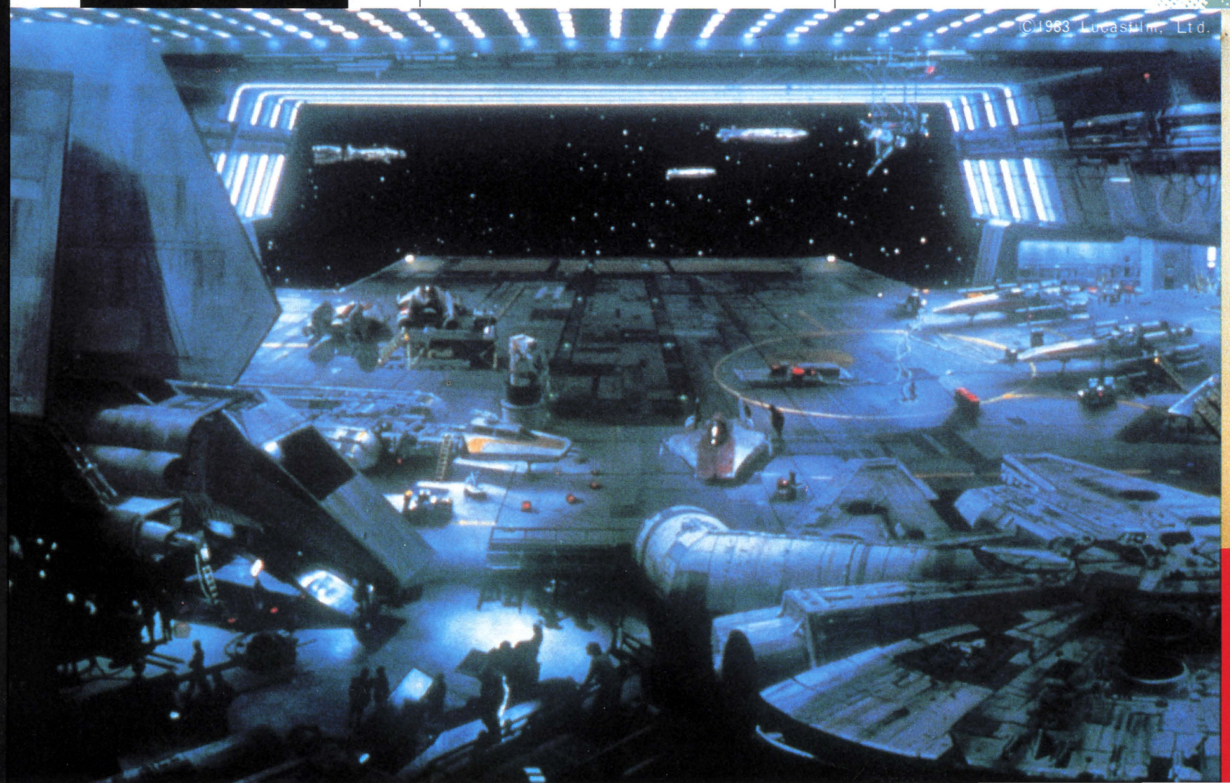
御　半分アーティスト、半分エンジニアという連中のクリエイティブパワーがエスカレートして、ついに自分でプロデューサーもやっちゃう。

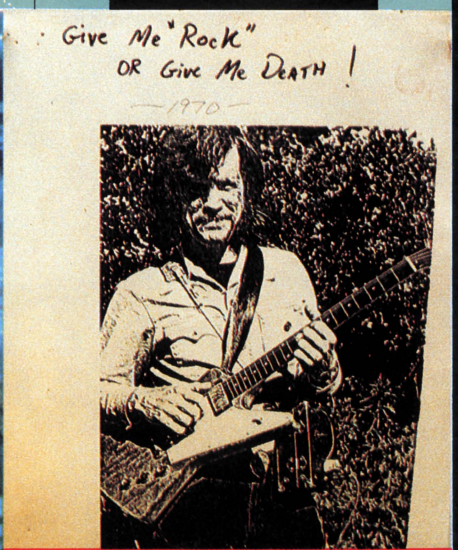


御影雅良

●映像・出版プロデューサー。レーザーディスク「SFXミュージアム」を制作中。西武CF「おいしい生活」でのW・アレン起用は有名。35歳。







アメリカ映画界最高峰のSFXアーティスト、**R・エドランド**は、'61年から2年間を日本の**厚木市**で過ごし、**禅**を学んだ。**ロックギター**を弾いていたこともある。

photo by K.Nishiwaki.













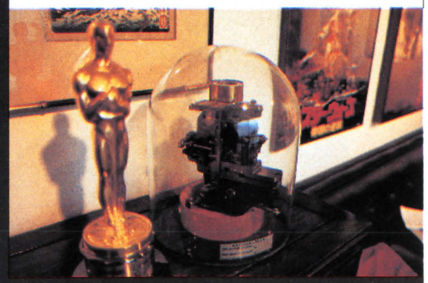
城への入り口は、森に少し戻ったところにある岩穴だった。3人の衛兵がそこを守っている。どうやら重要な地点らしい。もしも3人と戦うならば18へ、いったん逃げるのならば207へ行くがいい。体力値が残っているなら、戦ったほうがいいかもしれないが……。

戦いに勝った疲れもそのままに、あなたは歩いていく。すると、そこに悪鬼の王ミシュロンの間への入り口があった。なぜか衛兵はいない。恐るべき大魔の妖気が扉の外にまで感じられる。あなたは恐る恐るそこへと足を踏み入れる。142へ行け。

デジタル技術の挑戦 そのキーワードは、〝CGからCGIへ〟

細 ところで今日は、コンピュータとデジタルの話をしたいと思っています。コンピュータ・グラフィックが映画に与えた影響は大きいと思いますし、5年前に僕らがYMOを始めたきっかけのひとつは、デジタルシークエンサーなどコンピュータ楽器の登場でしたから。

御 今、SFXの分野ではコンピュータ・グラフィック、CGという言葉を使うのをやめて、CGI、つまりComputer Generated Imageという新語を定着させようという動きが出てきています。とても象徴的な動きですが。ジョージ・ルーカスと、ILMの優秀なCGエンジニア、研究者とのあいだで、様々な問題が起こっているんです。そこで今までのCGの概念を捨てて、CGIという概念を持とうという呼びかけがあるわけです。



「ゴーストバスターズ」より。**中央のビル**は**マット画**で、左右の**フィルム**を合成するときの〝**つなぎ**〟の役割をしている。



©1984 Columbia Pictures Industries, Inc.

R・エドランドのオフィス(BSC)には、**アカデミー賞**の**オスカー像**が飾ってある。

細 それはどんな問題ですか？

御 ひとロにいうと、CG研究者と映像クリエイターの意識の違いでしょうね。今までCGをやってきた連中が気にしていることは、人間の顔をどう表現するか、水滴の質感をどう出すかという

細 その問題は、音楽にも共通するんです。たとえば音のクオリティを追求した結果、最近のデジタル・シンセサイザは自然の音をシミュレートする方向になってきています。デジタルなハードウェアは、自然の模倣に向かっているんです。

御 たしかにデジタルサウンドは、スピーカーを通して聴くとクオリティが高いんですが、音を作る側としては、演りづらいでしょう。

細 作る側、ミュージシャンは迷ってますね。本当のところ、〝デジタル嫌い〟って言葉があるぐらいで、デジタルをいやがる人はすごく多い。

御 細野さんは、どうですか。

細 そのCGIの考え方に近いと思います。僕も、映画の人たちと同じように、ダイレクトにイマジネーションを記録していきたいんです。人海戦術的にではなくて、個人的に。最近は、もうほとんどひとりで演っています。

御 僕らが忘れがちなのは、楽聖ベートーベンが生まれた時代は、楽器を作る技術が円熟し、コンサートが盛んだった時代だということです。今のコンピュータがもっと改良されて小さく安くなり、子供たちみんなに広まったとき、はじめて天才ベートーベンのような子が生まれてくるんだと、あるSFXアーティストが言っていました。

細 そのとおりでしょう。現在、音楽にとってのデジタル技術は過渡期の状態ですから。■

細 A・C・クラークは、スリランカから衛星通信のファクシミリで、原稿を送ったそうですね。

御 クラークは「地球」という問題を映像化したかったんでしょうね。極限状態まで達した人類の前に〝第2の地球〟のような惑星が現われる。ところが、人類は何らかの力によってその星にたどりつけないんですよ。「お前たちは過ちを犯している。だから新しい星ではお前たちを受け入れられない。過ちに気付いたならば、お前たちの子供の世代は通してやろう」という宇宙意志があるわけです。

細 すごいんだよなあ。映画の世界で、そうした問題をエンタテインメントしちゃうんだから。

御 僕もその意味で、勇気があったなと思っています。これが日本だったら、脚本の段階でまずボツでしょう。案の定、アメリカでも興業的にはトップを走っていない。でも、そんなこと初めからわかっていて製作しているんですよ。

細 その話に比べると規模は小さいんですが、僕も「GROBULE」ってレコードブックを作りました。グロビュールとは、星の胞子の意味ですが、もちろん「地球」のことも意味しています。今度、僕は「FRIENDS OF EARTH」という名前のバンドを作りますが、「地球の友」になりたい。この気持ちは、抽象的な陰喩から、各論も含めて世界的に同時に多発している気持ちだと思っています。その事が気にかかってしようがない。

西洋の限界を超える、フィードバックが、生まれるために。

御 ただ、僕は「2010年」を観て若干、不満に思う点があります。それは何かというと、西洋のキリスト教的背景から生まれてきた表現の限界みたいなものですね。フリッチョフ・カプラが現代物理学と禅やタオを結びつけて本を書く、またはクラークがスリランカに定住を決めこむ。西洋が東洋に対して接近しています。ところが、東洋の側から西洋に向かって何のフィードバックも起こらないわけです。コンピュータでも音楽でも映画でもいい、我々が何かメッセージ・バックしてあげなければ「2010年」の壁を破るものは生まれない。

細 うん。ところが今の日本は、参加しているようで参加していない。情報は取り入れるのに、フィードバックのループを作りたがらないんです。これは、非常にずるいやり方です。

御 でも、YMOは場面を作ったでしょう？

細 それが今だに尾をひいていると思うんです。ところが、僕たちの態勢がまったく整っていなくて、その要請に答えられないんです。

御 ああ、それはわかる。いらだちを憶えますね。

細 そのもどかしさを、僕は人一倍感じてます。

「SFXミュージアム Vol.1」SS098-0005 9,800円
製作 レーザーディスク(株)+ミカゲインターナショナル
発売 レーザーディスク(株)、販売 パイオニア(株)









ことです。基礎研究として、それは大切な問題かも知れませんが、映画という娯楽的なメディアにおいてはナンセンスな問題意識なんです。だって、水滴の質感を撮影するには、CGではなく実写すれば済むことでしょう。シミュレーションの対象が狂っていて、CG研究者はそのジレンマのループに陥っているんです。

細　そりゃ、可笑しい。フラクタルな問題だ。

御　デジタル・プロダクションの社長、ジョン・ホイットニーJr.が、若い研究者たちの袋小路に入る様を見て、ボヤいてましたけれど。エンタテインメントとしてのCGI、基礎技術としてのCGといった使い分けが必要になるでしょうね。

「2010年」が抱える「地球の友」の意識

御　「2010年」の話に戻るんですが、僕は驚いたんです。原作者のA・C・クラークが脚本を監修し細部をチェックしたにも関わらず、ラストが原作と違うんですよ。ということは、映像と小説ではメッセージの伝え方が違うという点をクラークが認めた事になるわけで、これは大きいと思う。大成功した「2001年――」の続編だから、スタッフのプレッシャーも相当あったはずです。しかし、この映画は、技術と人間の問題を巡るひとつの回答を引き出している。

御　「2010年」に通底していますね。

細　そうなんです。イギリスの科学者ラブロックも、地球のことを「ガイア」という生命体として見ています。一歩間違うと観念的にとらえられてしまいますが、「地球」のことを想う気持ちは、僕がYMOのときからひとりで山の中を歩いたりした結果、出てきた気持ちです。だから「2010年」みたいな映画が出てくると――「未知との遭遇」のときもそうでしたが、いてもたってもいられなくなるんです。音楽の力では、映画のようにメッセージを言葉以外のかたちでダイレクトに伝えることが難しい。そう考えたとき、僕の心のなかを一瞬走るのは、音楽をやめて映画の製作がやりたいという気持ちなんです。A・C・クラークが映画の表現を使ったのも、同じ気持ちからでしょう。

御　映画の世界でいうと、ブルース・リー以降の香港映画は、パワーがありますよ。ジャッキー・チェンもすごくいいと思うし。

細　中国に返さなければならないという、あの極限状態がいいんでしょうね。

御　これからは、高等教育を受けたヤング・チャイニーズたちが、パワーを持つと思いますよ。そのぶん、日本の若い人が、ぬるま湯につかっているというか……。ただ、インテリジェンスにかけては、ひけを取らないわけだから。マイコン少年も、チップのデザインの研究をするだけではなくて、何らかの自分のメッセージをフィードバックする回路を持って欲しい。

細　日本にも、独創的でクリエイティブ・アナーキーなエンジニアが、早く現われて欲しいな。■





ミニチュア作家**M・ステットソン**が作った**「ゴーザの寺院」**（ゴーストバスターズ）の**扉**を持つ**細野晴臣**。表面に細かい浮き彫りがほどこされていて、複製可能な**合成樹脂**でできている。

Y. Okano.







あなたは森の中をさらに先に進んでいく。するとそこに洞窟の入り口があった。中は暗くなっていてよく見えない。そこに入っていくべきかどうか悩むところだ。何か恐ろしい罠が待ちうけているかもしれないのだ。洞窟に入るのなら135へ、入らないのなら126へ行け。

スターゲームデザイナー登場

森田和郎、29歳が辿る アルゴリズムの軌跡



ひたすらストラテジーなプログラムを追い続ける男、森田和郎。その森田氏が、今回また新しいストラテジープログラムを発表する。エニックス主催の第3回ホビープログラムコンテストでグランプリを獲得した"将棋"がそれ。一世を風靡した"アルフォス"以来、実に1年半の沈黙を破っての登場だ。そこでこのページでは、最新作"将棋"にかける森田氏のいきごみに併せ、デビュー作"オセロ"から"将棋"に至る森田アルゴリズムの足跡を追ってみたいと思うのだ。



"アルフォス"はアイデアよりテクニック先行で作られた！



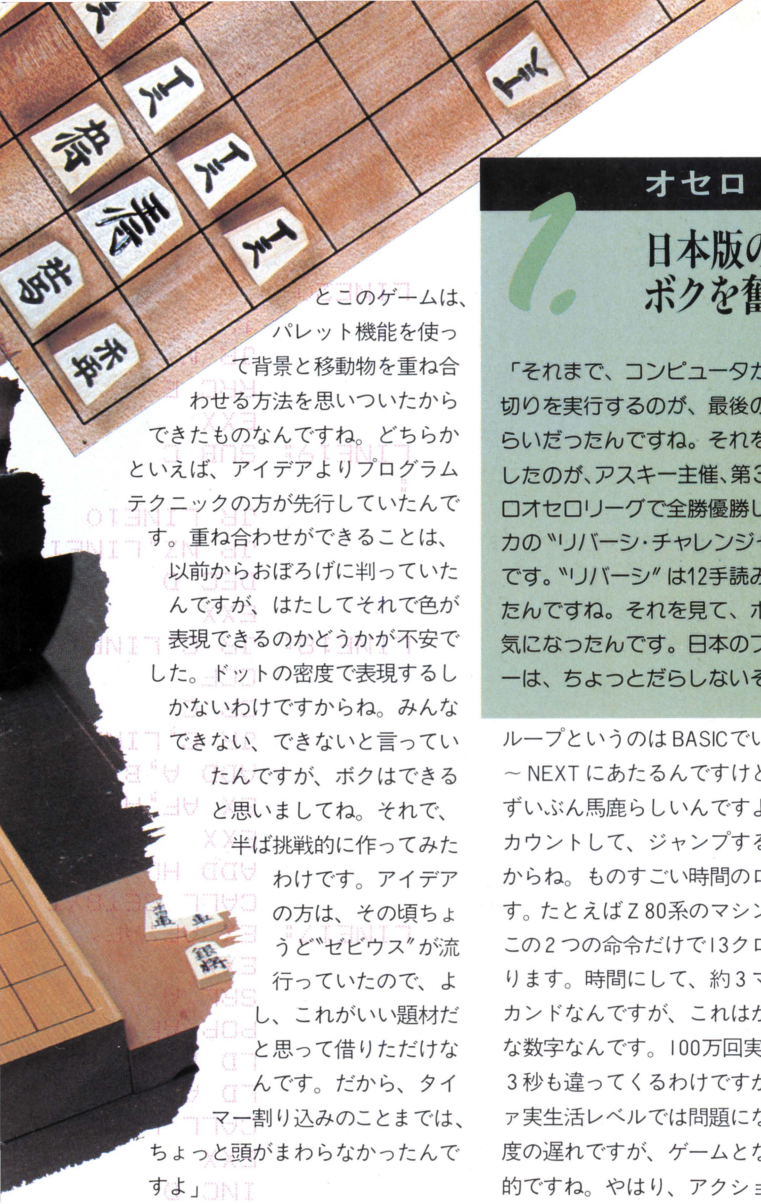
――"アルフォス"が発売されたときはちょっとした衝撃だったんですが。

「そうですね。それまでにはないテクニックを駆使したゲームでしたからね。でも今考えると、もっと別のテクニックも使えたような気がするんですよ」

――へえ。それはどんな？

「つまり、"アルフォス"ではタイマー割り込みをまったく使ってないんです。今でこそ、タイマー割り込みなんて、当たり前みたいなテクニックになってしまいましたけどね。その当時はちょっと不安があったもんで……使えばよかったですね。失敗したなあ。もとも

あなたはドラゴネットと戦う。敵の体力値は18、攻撃値は18だ。かろうじてドラゴネットを倒したとしても、3人の衛兵がかけつけてくる。あなたは戦わねばならない。3人の敵はすべて体力値は16、攻撃値は16となっている。もしも勝利をおさめたならば171へ行け。



とこのゲームは、パレット機能を使って背景と移動物を重ね合わせる方法を思いついたからできたものなんですね。どちらかといえば、アイデアよりプログラムテクニックの方が先行していたんです。重ね合わせができることは、以前からおぼろげに判っていたんですが、はたしてそれで色が表現できるのかどうかが不安でした。ドットの密度で表現するしかないわけですからね。みんなできない、できないと言っていたんですが、ボクはできると思いましてね。それで、半ば挑戦的に作ってみたわけです。アイデアの方は、その頃ちょうど"ゼビウス"が流行っていたので、よし、これがいい題材だと思って借りただけなんです。だから、タイマー割り込みのことまでは、ちょっと頭がまわらなかったんですよ」

――とすると、"アルフォス"というゲームは、パレット機能を実験するための題材に過ぎなかったんですか？

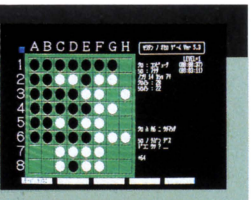
「つきつめると、そうなりますね。もともとボクは、ゲームデザイナーじゃなくて、ゲームプログラマーだと思うんですよ。ゲームをデザインするのは、あまり得意じゃありませんからね。ボクはプログラムテクニックで勝負するタイプなんです。できないと信じられているコトをしてみるのが趣味なんですね。だから、それが話題になってウケたりすると、ほんと嬉しいですね」

――森田さん特有のテクニックというのには、どんなものがあるんでしょう。

「うーん。まず、プログラムの書き方にはちょっと工夫してますよ。たとえばループをほとんど使わないとかね。ループというのはBASICでいえばFOR～NEXTにあたるんですけど、あれはずいぶん馬鹿らしいんですよ。回数をカウントして、ジャンプするわけですからね。ものすごい時間のロスなんです。たとえばZ80系のマシン語では、この2つの命令だけで13クロックかかります。時間にして、約3マイクロセカンドなんですが、これはかなり大きな数字なんです。100万回実行すれば、3秒も違ってくるわけですからね。まァ実生活レベルでは問題にならない程度の遅れですが、ゲームとなると致命的ですね。やはり、アクションゲームの場合は速くないと意味がないですから、その点を切りつめないと、どうしようもないんですよ。速くするためのアルゴリズムを、つきつめて考えないとね。たとえば、"アルフォス"の場合でも、CRTが表示している期間内に少しでもV-RAMをアクセスするとCPUが止まってしまうという欠点を持っている。それで、ずいぶんソンしてるんですよね。これは、主にZ80系マシンの欠点なんですけど、やっぱりこうした問題をひとつずつ片付けていかないと、アルゴリズムは組めないと思うんです。そうした問題のクリアは楽にできるはずなんだけど、みんなそれに気がつかないんですよね」

1. オセロ

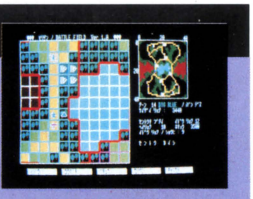
日本版のだらしのなさがボクを奮い立たせました



「それまで、コンピュータが完全読み切りを実行するのが、最後の10ヵ所くらいだったんですね。それをくつがえしたのが、アスキー主催、第3回マイクロオセロリーグで全勝優勝したアメリカの"リバーシ・チャレンジャー"なんです。"リバーシ"は12手読みをしていたんですね。それを見て、ボクも出す気になったんです。日本のプログラマーは、ちょっとだらしないぞってね。だって"リバーシ"で12ヵ所読みができたんだから、日本のコンピュータにできないはずがないでしょ。で、ボクは13手必勝で応募したわけです。ただ、オセロの場合はデバッグが大変でね。最初のバージョンはデバッグだけで半年以上はかかりました。それでも締め切り前の1週間くらいは、2台のパソコンをフル稼動して、24時間棋譜とにらめっこしている状態でしたね」

2. 森田のバトルフィールド

ボクとしては不満の出来ボツにしたいくらいです



「このゲームで新しいのは、画面のスクロールと駒の動きかたかな。またヘックスではなく四角形を使ったマスの表示も考えましたね。でも、ゲーム自体の出来に関して言えば、ちょっと不満なんですよ。とくに思考ルーチンがね。あれは、思考ルーチンなどといえたシロモノじゃない。とにかく作る時間がなかったんです。ほんとなら、みんなボツにして、新しいものを作りたかったくらいです。最初にゲームのためのコンストラクションを作って、それからゲームデザインに取りかかったんですけど、どうもスクロールルーチンなんかに時間を取られちゃいましてね。ゲーム本体は、2、3日で作ったのかな？　地図もなかば適当に駒なんかを配置して、エニックスのコンテストに間に合わせたわけです。ほんとは、もっと凝りたかったんですけどね」

水中に潜ったはいいが、しだいに苦しくなってくる。このままではおぼれ死んでしまう。今こそ水の呪文を使うときだ。もしも呪文を知っていて使える状態にある場合は273へ、そうでない場合は160へ行きなさい。

3. アルフォス



パレットを使ったのはボクが始めてでしたよ

「どうやって背景とキャラクターの重ね合わせを表現しているかというと、まあ一口で言えば、パレットを使ってバンク切り換えを行なってるわけです。背景をブルーのバンク、移動物体をレッドとグリーンのバンクに書く。そこでパレット機能を使うと、背景とキャラクターが重なっているように見えるんですね。レッドとグリーンのバンク組み合わせは全部で4通りあるから、そのうちの3通りはキャラクターを優先、残りの1通りは背景を優先と決めるわけです。つまり、3通りというのは、どれかのビットが立つ場合で、このときはそれぞれの色を出す。1通りは、両方のビットがゼロのときですね。そのかわり色の種類が制限されていて、移動物体で3通り、背景は2通りしかないんですが、まあこの時代では画期的な手法だったんじゃないですか」

ライフワークの将棋は名人以上の強さになる



――〝アルフォス〟以降、ちょっと沈黙されていましたが……。

「作りたいモノがなかったんですよ。アドベンチャーのペイントルーチンに夢中になってたせいもありますが」

――〝暗黒城〟で使われている高速ペイントルーチンですね。

「そうです。ペイントルーチンは割にすぐに完成したんですが、それを使うゲームがなくて困りましたね。誰かゲームを作ってくれないかなァと考えてたわけです。どうも自分で作る気はしないものでね。アドベンチャーとかロールプレイングの制作は、とくにボクには向いてませんから。発想もありませんしね。そんなとき、ちょうど〝暗黒城〟制作の話があったんで、ちょっとそれに乗せてもらったわけです。もっとも、今発売されているFM-7版のグラフィックルーチンは、ボクが作ったオリジナルではなくて、移植されたものですが」

4. 暗黒城



このペイントルーチンはおそらく最高速でしょう

「このゲームに使っているペイントルーチンのオリジナルはPC-8801版で、ボクが作ったんです。おそらく現在あるペイントルーチンのなかでは最高速ですね。でも、大したテクニックを使ってるわけじゃないんです。誰がやっても不思議じゃないのに、どうして誰もやらないんでしょうね。おかげでボクがやる羽目になってしまった。結局どれだけの情報量が必要かということを考えて、情報量を圧縮しているわけです。1点につき1バイト。多いときでも4バイト。これに座標とペイントの情報を与えるわけです。まあ、ペイントルーチンが速いから、こういうことができたんですね。プログラム的に気をつけたのは、ループを使わなくすることと、同じデータを何回も書くときは、プログラムのコードのなかに直接書き込むようにしたことくらいかな」

――ペイントルーチンの後は？

「もっぱらオセロと将棋ですね。これに全精力を傾けてます。とくに今は（注：このインタビューは'84年12月6日に行ないました）オセロリーグの締め切り前なので、オセロの最終デバッグ中です。実は、このプログラムを最後にオセロからは引退するつもりなんですよ。ほんとはもっと前に引退しようと考えていたんですが、この前の第8回アスキーマイクロオセロリーグで負けちゃいましてね。なんと3位に落ちちゃったんですよ。さすがに、3位ではちょっと引退できないでしょ。それで、また新バージョンで挑戦することにしたんです」

――もし負けてしまったら、どうするんですか？

「引退するということは、永久に負けないものを作るということです（笑）」

――具体的には、どの辺が強くなってるんでしょう？

「アルゴリズムをまるっきり変えてしまったんですよ。今まではコンピュータ側のアルゴリズムに$\alpha\beta$方式というのを使っていたんですが、今回は新しい方法に挑戦してみました。いずれ学会でも発表するつもりなんですが、まァ完全なボクのオリジナルですね。この方式でコンピュータ側の思考ルーチンを組ませると、従来の$\alpha\beta$方式よりは、大分検索スピードが速くなりました。以前までは、コンピュータが完全必勝手順読みに入るのは終盤13手に設定してたんですが、今度は15手必勝読みでいきたいと思います」

――それと将棋ですね。

「ええ、こっちの方は春までには発売したいと考えてるんですがね。とても8ビットのパソコンじゃスピード的に無理と思ったんで、16ビットのPC-9801でいくことにしました。現在、思考ルーチンのほとんどができあがって

あなたはもうひとつの泉についた。そこには番人が1人いた。番人は言う。「ここはカンタスの泉だ。何人といえどもここへ足を踏み入れてはならぬ」もしも番人と戦うならば133へ、逃げの一手をうつのならば274へ行くがいい。



いて、あとはどこまで定石データを増やしていくかというレベルです。入れようと思えば、現在発表されている定石は、すべて入るんですよ。最終目標は名人より強いものですね。名人と何回戦っても、必ず勝つという強いものです。ただ、それを実現させるには、まだ5年くらいはかかりそうですけどね。いずれにしても、将棋はある意味でボクのライフワークです」

――囲碁はやられないんですか？

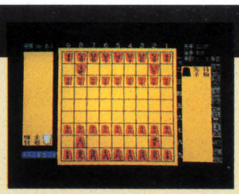
「やりたいですね。将棋よりはむしろ囲碁の方が簡単ですから。盤こそ将棋盤より大きいですけど、駒の種類がないし、それに基本的に打ち駒だけですからね。プログラムを作るのは、そんなに難しくはないと思いますよ。ボクの場合、将棋が5段で囲碁が3段ですから、囲碁を後まわしにしたのは、そのせいかもしれませんね。でも、絶対やりたいプログラムのひとつです」

――〝アルフォス〟に続くアクションゲームの予定は？

「うーん。今のところ、考えてないですね。ここしばらくはオセロと将棋にかかりきりですから。でも、作ろうと思えば作れないことはないと思いますよ。ただ、ボクにそのアイデアがでてこないだけでね。作るとしたら、マシンの限界を超えるような、とことん高速のゲームですね。ボクは元来、目立ちたがり屋の方ですから、みんながやってない、やらないといっていることに興味を持つんですよ。どうにかして鼻を明かしてやろうってね。たとえば、〝ポールポジション〟タイプの高速スクロールゲームですけど、これなんかも、やってできないことはない。いや、おそらく可能だと思いますよ。X1なんかのマシンを使えば、比較的簡単に作ることができると思うんですよね。ボクがあえて作ろうとしないのは、他の誰かがそのうち作るだろうと思っていたせいもあるんですが、……でも、どうして誰も作らないんでしょうね。ほんと、不思議ですねェ」

5. 将棋

着手数平均は300手以上 囲碁より大変なんですよ



「だいたい、将棋の着手数というのは300種類くらいあるんですよね。序盤でこそ少ないですが、中盤から終盤はだいたいその辺を前後しています。囲碁やオセロとちがって、駒の種類がある上に打ち駒もできますからね。それに定石というのもあります。ただボクは、あまり定石というのに重きを置いていないんですよ。本当に強い打ち手なら、定石なんぞ知らなくても、十分に強いですからね。今現在の実力は、5級くらいかな。ボクが5段ですから、まだ、かなり離れているわけですね。それでも市販されている将棋プログラムと比べると、相手にならないほどの強さです。だいたい、大駒2枚落ちでも楽勝するレベルですね。オセロのときは〝リバーシ〟という強いのがあったんで目標になったんですが、将棋はないんで、困っているんですよ」

あなたは逃げていくと、川原に出た。下流の方には、かすかに湖のようなものが見える。それこそ悪鬼の王ミシュロンが棲むという城のあるパルイの湖なのだろうか？　もしも湖へ行くのなら117へ、森へ戻るのならば110へ行くがいい。

―新井素子VS.大原まり子VS.久美沙織!―
パソコン合戦〝フォーラムの大決闘〟



新井素子:SF作家、代表作『……絶句』。なぜか最近パソコン離れの感あり。
大原まり子:SF作家、代表作は『銀河ネットワークで歌を歌ったクジラ』。
久美沙織:作家、最新作『3時のおやつに毒薬を』。またSF作品も手がける。
以上、3人のパソコンユーザーである若手女流作家のみなさんに、パソコンの印象、パソコン論を熱く語っていただいた。女性読者必読である。

そのまま歩いていくと、またもや化け物があらわれた。ゴブリンである。あまりにも急に目の前にあらわれたので逃げる間もなかった。戦うしかほかに手段はない。じりじりと間合いをはかって攻めてくるゴブリン。はたしてあなたは勝てるのか？　戦いの場は270だ。

まずは日常、身近な話題からいかがでしょうか

編集部——本日はどうもお忙しいところ、お集まりいただきましてありがとうございます。では、最近の、えー、日常的なことで結構ですから——

大原まり子——わたし、プログラム組んだ。

久美沙織——えっ、えらい。パチパチパチパチ(拍手)。

新井素子——なんのっ？

大原——あのねえ、〝坂本龍一テスト〟っていうの。

編集——なんですかそれは？

大原——身長とか体重とか聞いてくるの。表示で。それで当たると、「あなたはわたしのお友達！」って出てきて、はずれるとピンクの文字でね「おろかものっ」って出てくるの。

一同——ハハハハハ(笑い)

久美——〝戦場のメリークリスマス〟がかかるとか、そういうんじゃないの。

大原——あっ、一応音は入るけど。

新井——なんちゅう、わけのわからなんプログラムを！

編集——アハハハ。あ、ところで話は前後するんですが、今お持ちのパソコンはなんでしょうか？

大原——FM-7とMZ-1500です。



▲当世、売れっ子の女流作家3人衆勢揃いだ。

新井——APPLEです。

久美——わたしもIIc(編集部注：APPLEIIc)です。前のは友達にゆずってしまって。

大原——FM-7、ゆずっちゃった？

久美——うん、すまん。

大原——そうか、わたしディスク買おうかな、と思ってたのに。

久美——うん、だからどうせそういうことになるんじゃないかなあ、と思ったから……。売っぱらっちゃいました。

新井——APPLE、ソフトがいっぱいあっていいでしょう？

久美——うん！　ソフト持ってる友達もいっぱいいるし。鹿野某(鹿野司さん)とか、新井某(新井素子さん)とか。

新井——ウフフフ。

久美——でも自分でも買ったんだぞう。

新井——えらい、えらい。

編集——今は、何点ぐらいお持ちでしょうか？

久美——20本ぐらいじゃないかしら。でも〝ウィザードリィ〟とか借りてきちゃったので、他のやらなくなっちゃったから。

編集——そういえば、もうすぐ〝ウィザードリィⅣ〟が出ますからね。

久美——本当ですか？

編集——ログイン読んでくださいよ。書いてありましたよ。

久美——ログインだんだん厚くなるんだもん。

大原——でも、ログインっておもしろいよねえ。

編集——どういった点が？

大原——だって、ぐっちゃぐちゃじゃない。

新井——はっきり言ってえ……。

大原——でも雑誌の中で一番おもしろい、わたし。

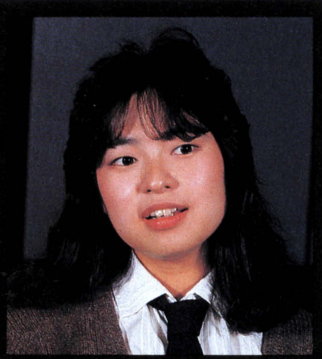
編集——雑誌の中で？

大原——うん。



新井素子.

私は、コンピュータのこと知りません。本当に知らないんです。あそんでいるだけです。コンピュータに関する仕事、持ってこないで下さい。



大原まり子

うちのイーヴ(FM-7)はブスではない！　金髪の可愛い子です。ほんとです!!



Appleにかいかえてから
ずいぶん英語の辞書を
ひきました

逃げていくあなたは途中で眠っているゴブリンに出あう。ぐっすりと眠ってはいるようだが、危険な化け物にかわりはない。もしもそっと注意深く前を通り抜けようとするならば98へ、この場からは逃げるのならば159へ行け。



⬅巨大プロジェクターの前で、アタリのポールポジションに興じるみなさんの図。

で、パソコンの調子のほうはどうですか？

編集——今、パソコンの調子のほうはいかがですか？

新井——友達が使ってます。友達がわたしの家に遊びに来ては、あればっかり使って、全然遊んでくれないで帰ってゆきます。淋しいです。

一同——(笑)

大原——そうでしょう。コンピュータってそうでしょう。

新井——そうなのォ。

大原——ひとりで来ると、遊んでるんだよねえ。

新井——今ね、〝マスカレード〟始めたのよね、友達が。(〝マスカレード〟とは、APPLE用の推理アドベンチャーゲーム)

久美——あれ、解けた？　わたし、動物園から出られない。

新井——彼女、今んとこ、まだゴリラに殺されてるね。

久美——ゲームセンターと思ってる。

新井——遊びに来るでしょう。お茶入れてる間にゲームを始めて、で、ずーっとゲームをしてて、気が付くと10時をまわってて、「あーっ、帰んなくっちゃ」と言って帰ってゆきます。



久美——途中で、「すいません、ごはんください」とか言わないの？

新井——食べてる！

一同——(笑い)

新井——やっぱり7時を過ぎると、お母さんがね、「おにぎり作ったけど、どうする？」とか言うから、「ください」とか言って、もらって。

一同——(笑い)

編集——なるほどねえ。大原さんの場合など、どうですか？

大原——わたしもロールプレイングゲームがやりたいんですけど、ないでしょ、あんまり。7(セブン)で。

編集——う〜ん、あんまりないですねえ。

大原——ないんだよねえ。

編集——〝ラビリンス〟というのは、ありますけどね。

久美——やめた方がいいですよ。長編小説、書けなくなりますよ。

新井——悲しくないですか？　ロール



衛兵を倒したあなたは、鍵を奪い牢を開ける。そこには白い魔道士がいた。魔道士は言う。「よくぞ助け出してくれた。感謝する。お礼に、お前の望んでいる城への道を教えよう。わしにつかまるがよい。空間移動の術を使い、城の魔術殿まで連れていこう」264へ行くがいい。

プレイングって。

久美――なんで悲しいの？

新井――わたし、ぬいぐるみの名前をキャラクターに付けたのね。そうしたら、かわいそうでかわいそうで、けがなんかさせられないの。

久美――だいじょうぶです。友達の名前なんか付けると、だいじょうぶです。

一同――(笑い)

大原――わたし、ボード版のロールプレイングは、たまにやりに行くんですけど、そっちの方がおもしろい。(大原さんが好きなのは〝スタークエスト〟)

新井――うん。でも、ロールプレイングは、よっぽど殺してもいい人の名前を付けないとね。

編集――編集者が一番いいんじゃないですか。

一同――(笑い)

大原――でも、ロールプレイングのボードでね、わたし殺されたよ。



編集――ああ、誰かとやってて。

大原――うん。「やあ、こういう機会でもないと、ＳＦ作家は殺せない」とか言って。

一同――(笑い)

大原――みんなにいじめられて殺されてね。

新井――ロールプレイっておもしろいですか？

大原――おもしろい、と思いますよ。

編集――新井さんは、ロールプレイングゲームいかがですか。

新井――１回やったらね、わきでぬいぐるみが見てるしさ、殺せないし、かわいそうでできなくなっちゃった。

大原――でも、アドベンチャーゲームって、筋があって、人のストーリーを追わなきゃいけないでしょう。それがいやだったの。





パソコンに触れるきっかけというのは何？

編集――パソコンを始めるに当たっては、やはり、何かやってみようか！みたいなことだったのでしょうか。

大原――うーん、やはりおもしろそうだな、と思った。知能ってそういうものだろうなあ、と思った。反応があるというのかな。

編集――ほう、たとえば犬を飼うみたいな感じですか？

大原――そうですねえ。(一同笑い)赤ちゃんと似てるんじゃないですか。

久美――立てば、歩めの精神で。

大原――ちゃんとお洋服買ってあげて……。

久美――うそう！

新井――洋服!!!

大原――銀色のカバーを買ってあげたの。(笑い)

新井――わたしだってそこまでしてないよ！

久美――わたしだって、ただタオルをかけてやってるだけだぞ！

大原――それで、もらいっ子のMZ-1500の方はね、新聞紙がかけてあるの。(テレビ〝パソコンサンデー〟の出演お礼)

新井――ひどいことを！

久美――せめて新聞紙よりも、タオルぐらいかけてあげてもいいんじゃない。

新井――ひねるよ、そのコンピュータ。

大原――うん、ひねてこわれたのよね。

新井――やっぱし～。

大原――あの子はブスだけど、あの頭は金髪だとか思い込んでさあ、この子はかわいいんだ、とか思い込んで。

編集――FM-７ですか？

大原――はい。

新井――もらいっ子がかわいそう。かわいそうだあ。

一同――(笑い)

新井――わたしは、ワープロが一番かわいいなあ。(OASYSの100-Sが愛機)

編集――どういうとこが？

新井――いやあ、従順だしさあ、かしこいしさあ。思いのほか、アホな字を知らなかったりするから。その度に、教えてあげるのね。

編集――はあ、それでパタパタ打ち込むんですか。

久美――このひとのは、ドタタタドダドダタタドゥダタダドダ。すごい早いんです。

一同――(笑い)　次ページへ続く→



ダンジョンをさらに奥へ歩いていくと、眠っている化け物を見つける。トロールだ。意外と眠りは深そうだが、安心はできない。安全策をとってその場から逃げ出すのならば246へ、そっと前を通り抜けるのならば163へ行きなさい。



←新井素子さんのパソコンスペース。千羽鶴を折るのも趣味のひとつ。

新井——待ってあげるのが、とにかくかわいいのね。

編集——というと？

久美——自分より遅いからだね。

新井——打つのが結構早くなっちゃったもんで、今、反応を待ってあげてんですよね。打ってはちょっと休み、おーいおまえ、まだやってんのかよ〜って。

一同——(笑い)



ここでコンピュータの雑誌に一言、言いたい！

新井——あっ、わたしコンピュータの雑誌に、ぜひとも言いたいことがあるんだ。宣言したいんです。

編集——はい、どうぞ。

新井——新井素子は、とにかくプログラムは組めません。コンピュータについて知りません。コンピュータのことは知らないんだっ！　そういった仕事をあんまりいっぱいもってくるな、と断言したいんです。

編集——そんなに来ますか？

新井——やたら来るんですよ。プログラム組んでくれ、とか。

久美——え、読者が？

新井——読者じゃなくて、仕事で。とにかく、できません、できませんって言うんだけど。

久美——そこで、できないって言うと食い下がられるから、わたしは忙しいんだから、そんなだれにでもできることやらせるんじゃないわよ、って、そういうふうに言いなさい。

新井——だってさあ、週に1回ぐらい来るんだもん、コンピュータの仕事が。その度にことわるのたいへんなんだもの。ゲームをしてるだけなんだ、と声を大にして言いたい。

大原——だって、プログラム作れっていうのむりでしょう。

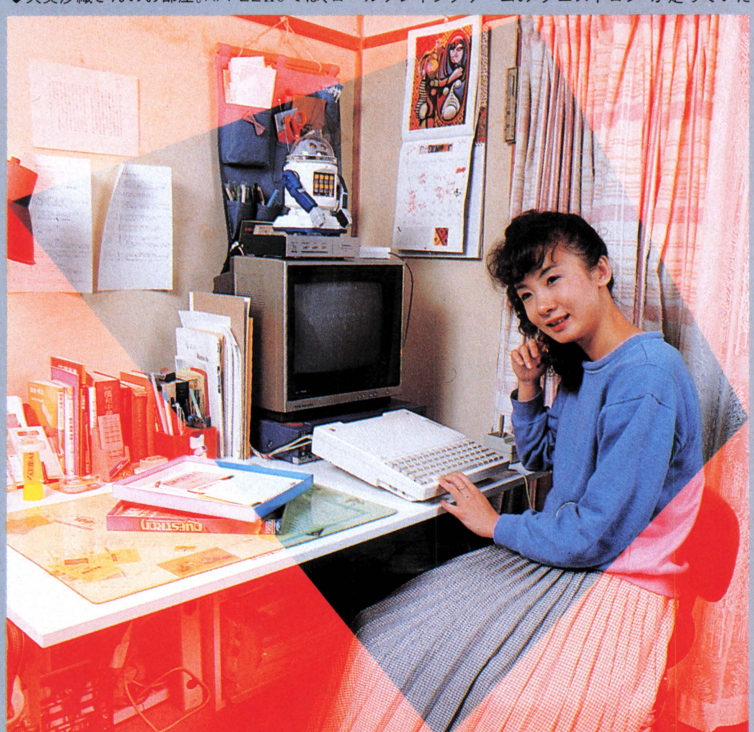
新井——うん、むり。

編集——ハハハハハ。

新井——とにかく、わたしは持っているだけで使えないということを、言いたい。

編集——じゃ、そこだけ写植を大きく

↓久美沙織さんのお部屋。APPLE IIcでは、ロールプレイングゲームの〝クエストロン〟が走っていた。



魔道士との戦い。敵の体力値は6、攻撃値は7だ。もしも勝つことができたのならば、魔界へと至らなくてすむ。気をとり直してあなたはさらにダンジョンを奥へと進んで行かなくてはならないのだ。249へ行きなさい。

しておきましょう。
一同——(笑い)
編集——あと、雑誌じゃありませんが大原さん、テレビの方にも登場されているようですが。
大原——うーん。でもテレビっていいかげんだよね。
編集——いいかげん？
大原——うん。テレビの人ってねえ、まず靴下がくさい。
一同——(大笑い)
新井——なんだ、それは。
大原——それで、家にドカドカドカっとやって来て、わけのわからないものいっぱいかついで来て。
新井——でも靴下のにおいって、それに関係あることなのかあ？
大原——だってさあ、自分の部屋で、くさい靴下の集団が来たら……。
一同——(笑い)



それでは最後はまじめにコンピュータ論を

編集——では最後に、パソコンを含めての、コンピュータの明るい未来について、どうぞご発言を。久美さんいかがですか？
久美——あのね、わたしはお風呂場とか洗濯機とか、そういうものと合体させたいです。
新井——なにするの？
久美——わたし、お風呂の水を、適当なところで止めるということができないんです。
一同——(笑い)
新井——はあーっ。
久美——また、冷蔵庫の中にこれが残っているから、こういう料理を作れと言ってくれれば、なるほどっていうことに。作ってくれる人もいるといいんですが。
大原——家事ロボットってほしいよね。
新井——うん、ほしい、ほしい。わたし、掃除ロボットがほしい。
久美——仕事に熱中すると女じゃなくなっちゃうんだよね～。お風呂のお水を加減しながら、お料理しながら、おセンタクなんてことができなくなる。
編集——だから必要性を感じるわけですね。
久美——なにしろ、洗濯が終わるまで3日かかったことがあるんですよね。



新井——なんで？　わたしなんか——
編集——あははは、あの、もうすこし夢のあるお話で……。
新井——とにかく、掃除さえしてくれたらそれで……。
大原——編み物のソフトなんか、ほしいんだよね。すごくめんどうだから。
久美——ねえ、大好きなぬいぐるみとコンピュータは合体させたくないの。
新井——だめっ！　柔らかくなくなるもん。
一同——(絶句)
久美——じゃ、柔らかいコンピュータができればいいじゃないか。毛皮がついたコンピュータ。
新井——う～ん、そうねえ。そういうのがむこうから歩いてきて、こんにちはとか言ってくれたら、うれしいだろうなあ。
大原——きもちわるい。でも、コンピュータに愛情って関係あるみたい。
編集——そうですね、仲良くやっていきたいですもんね、なにごとも。
新井——ワープロの場合は、名前を付けてやって、頭をなぜてやると、たいへん仲良くなりますよ。
大原——ようするに、固いぬいぐるみ。
久美——やっぱり人にみせびらかして得意になれる美形パソコンをもつ！　これですよ。
新井——わたしは、掃除さえしてくれたら、どんなものでも仲良くしてあげるけどね。
一同——(大笑い)

1984年12月13日木曜日、アスキーフォーラムにて、撮影 鳴海 宣夫



▲大原まり子さんの、FM-7の部屋。MZ-1500は別の部屋に鎮座している。"別居"させているのだ。

逃げていったあなたは、そこで赤い魔物にあってしまう。全身が燃えるような赤で、口からは血のようなよだれを流している。見るからに恐ろしい怪物だ。もしも戦うのならば122へ、逃げるのならば258へ行くがいい。



歴史SFシミュレーション・ゲームシナリオ

異聞・白村江の戦い

（はくすきのえ）

連載第2回

SF作家　豊田有恒　原作・監修
ゲームシナリオ構成　星敬

別の道を行くと、道に迷ってしまう。しだいに空気もよどんだもののように感じられてくる。体力が低下しているのだ（ここで体力値を2下げる）。このまま迷っていると、そのうち見動きできなくなる。しかし、行くしかないのだ。263へ行け。

連載第2回を迎えた〝異聞・白村江の戦い〟ゲームシナリオは、〝歴史〟をシミュレートするにはどのような手順をとればよいか、を考えるゲームシナリオ講座である。第1回では、このゲームシナリオの背景となる時代と主要人物をまとめあげ、次にその時代のなかでどのような展開のストーリーが考えられるか、という一例を上げた。今回はそうして作りあげたストーリーを分解して、各シーンがどのようになっていくか、を実例で示してみよう。では、お勉強すべし。

〝異聞・白村江の戦い〟は、どのように始まるのか!?

時間犯罪者対タイムパトロールの戦いを描き出す〝異聞・白村江の戦い〟。今回はこのゲームとなる基本のストーリーからまとめあげてみよう。

まずはこのゲームのシーン1およびシーン2に関するストーリーである。

前回の記事の中で簡単に触れておいた内容を、より細かく説明しておこう。

＊　　＊　　＊

●シーン1

22世紀、タイムパトロール東アジア時間局本部。

東アジア時間局のコンピュータに時空連続体の位相の異状が記録された。

時空連続体に現われたはなはだしい歪曲現象は西暦660年から663年にかけての日本および朝鮮半島を中心に記録されている。

7世紀の東アジア、それも西暦660年代に起こった歴史的事件といえば、〝白村江の戦い〟に他ならない。

東アジア時間局は、さっそくこの時代の調査にとりかかったのだが、ちょうどこのころ、7世紀の日本をパトロール中の東アジア時間局員から報告が入った。

報告の内容は、西暦655年（斉明天皇元年）の日本上空で、正体不明のタイムホッパーを発見したとのことであった。東アジア時間局員はこのタイムホッパーを追跡するも、大阪湾岸住吉上空でその姿を見失なったという。

時間航行能力だけでなく、空間移動能力にも優れた改造タイムホッパー、違法タイムマシンを用いて時間旅行を行なう者は、歴史への介入、歴史改変を目論む時間犯罪者に他ならない。

だが、時空連続体に現われた位相の異状は、西暦660年から663年にかけての朝鮮半島である。660年から663年にかけての古代朝鮮の歴史といえば、新羅・唐による百済侵略の歴史であるはずではないか。

西暦663年には、百済は滅亡するのである。この時点に時空連続体の歪曲現象が顕著だということは、歴史犯罪者の目的もこの百済滅亡に関係しているはずなのだが……。

東アジア時間局では、7世紀の古代日本について残された記録について、綿密な検討が行なわれた。

その結果、西暦655年（斉明天皇元年）の日本書紀の記述の中に残された時間犯罪者の姿を発見したのである。

時間犯罪者は、〝白村江の戦い〟の歴史改変を行なうために、この戦いの当事国の1つである古代日本の歴史に介入しようとしたのだ。

時間犯罪者の歴史改変を未然に食い止めるべく、東アジア時間局員に指令が下された。

タイムパトロール隊の出動である。

次にシーン2にどのようになるのかを説明しておこう

●シーン2

斉明天皇元年（西暦655年）日本。

日本書紀の記述の中に時間犯罪者の姿が発見された7世紀の日本の状況は、非常に微妙である。

西暦645年に中大兄皇子（なかのおおえのみこ）によって行なわれた大化の改新の政変から10年を経過してはいるが、なお政治の実権は皇太子となった中大兄皇子が握っていたと考えられる。

時間犯罪者がこの時代の日本で、それも8年後に迫る白村江の戦いという歴史的事実の改変のために行動を起こすとしたならば、いったいどのような手段を選ぶのだろうか。

当時の中大兄皇子の政治に失敗があるとしたならば、大化の改新によって朝鮮半島との文化交流の担い手であった蘇我（そが）一族を滅ぼしたことだろう。

蘇我一族の滅亡は、その後の日本と朝鮮半島の関係をぎこちないものとしていたのである。

ここで西暦655年前後の古代日本の主な出来事に触れておこう。

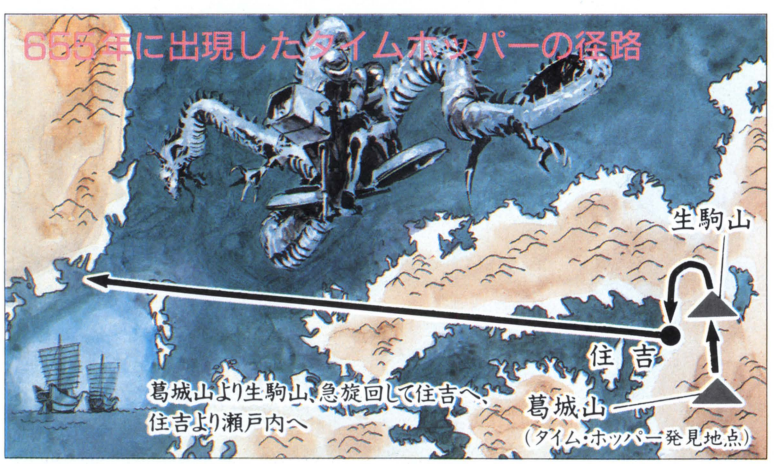
●白雉5年（西暦654年）

中大兄皇子とともに大化改新を行なった孝徳天皇没す。

●斉明元年（西暦655年）

皇極女帝、重祚し、斉明天皇として即位する。中大兄皇子、孝徳天皇に引き続いて斉明天皇の皇太子として再び政治の実権を握る。

＊　　＊　　＊



逃げようとすると、ゴブリンは目を覚ましてしまう。戦わねばならなくなってしまった。敵の体力値は7、攻撃値は7だ。もしも勝利をおさめた場合は先へ進むことができる。222へ行きなさい。幸運が待っているだろう。

時間犯罪者にとって、古代日本の歴史の流れを大幅に変えるとするならば、この時代の政治中枢に存在する要人の暗殺を目論む以外に方法はないはずである。それも最も危険な立場に立たされているのが、後に天智天皇となる中大兄皇子の命なのである。

時間犯罪者の行動を阻止するべく、東アジア時間局員は、古代日本の歴史の中へと潜伏した。

時間犯罪者が歴史改変の行動を起こしそうな時点は、いくつかに絞り込まれた。歴史の分岐点となり得る時点は、西暦655年から659年にかけて存在していたのである。

ここに東アジア時間局のコンピュータが日本書紀の記述の中から弾き出したポイントをいくつか記しておこう。

●歴史の分岐点となり得る時点1
斉明元年（西暦655年）1月、皇極天皇重祚し、斉明天皇に即位した時点。

●歴史の分岐点となり得る時点2
斉明元年（西暦655年）7月、越の国の蝦夷99人と、百済人150人が参内し、饗せられた時点。

●歴史の分岐点となり得る時点3
斉明元年（西暦655年）10月、宮壁の材木とりの人夫、死傷する者おおく、小墾田の宮の工事中止。
飛鳥の板蓋の宮が火炎にあった時点。

●歴史の分岐点となり得る時点4
斉明2年（西暦656年）、多武の峰に両槻の宮を造営。天つ宮という。また、「狂心の渠」の工事行なわれる。人力の浪費、10万人におよぶと言われた時点。

●歴史の分岐点となり得る時点5
斉明4年（西暦658年）4月、阿倍比羅夫が船師180艘を率いて蝦夷討伐に出た時点。

●歴史の分岐点となり得る時点6
斉明4年（西暦658年）11月、斉明天皇、中大兄皇子が紀伊国行幸中、有馬皇子が謀反を計画した時点。

●歴史の分岐点となり得る時点7
斉明5年（西暦659年）3月、阿倍比羅夫が船師180艘を率いて蝦夷討伐に向かった時点。

以上が西暦655年から659年にかけて、時間犯罪者が介入する可能性が大である歴史的事実なのだ。

この時点においても東アジア時間局には、当事件における時間犯罪者の目的は判明していない。

時間犯罪者は、西暦663年の白村江の戦いにいったいどのような影響を与えようとしているのだろうか。

ここで、西暦659年以降663年に到る主な歴史を記しておくことにする。

斉明6年（西暦660年）、9月
百済の使、新羅が唐と結び百済を攻めんとする事実を奏上す。

斉明6年（西暦660年）、10月
百済の使、唐俘100人あまりを献じ、日本在留の百済王子、夫余豊をむかえて国王とすることを請願。

斉明6年（西暦660年）、12月
斉明天皇、中大兄皇子、難波の宮に移り、百済救援のための諸軍備をととのえる。百済軍のため、駿河国に船を造らせる。

斉明7年（西暦661年）、1月
斉明天皇、中大兄皇子、征西に出発。百済救援のため、天皇自らが筑紫国へ下る。

斉明7年（西暦661年）7月

今回、新登場したキャラクターたち。これで主要人物が揃ったことになる。



斉明天皇
飛鳥時代、2度に亘って天皇の位についた女帝。1度は西暦642年より645年、皇極天皇として、654年孝徳天皇死後、655年より661年まで重祚して斉明天皇として即位。
中大兄皇子（天智天皇）、大海人皇子（天武天皇）、2人の皇子の母でもある。
中大兄皇子らによる大化の改新の際、天皇の位を孝徳天皇に譲るが、その死後再び即位する。
中大兄皇子を皇太子として、古代日本を治める。百済救援に際しては、自らその指揮をとるが661年、筑紫の国、朝倉宮において没す。

阿倍比羅夫
飛鳥時代の日本が誇る武将。国内平定のため蝦夷との数々の戦いで知られている。白村江の戦いに際しては、百済救援軍である日本水軍を率いて戦う。古代日本を代表する猛将の一人である。

大海人皇子
後の天武天皇。大化の改新に際しては、兄、中大兄皇子を助け新体勢の確立に尽力するのだが、次第次第に中大兄皇子との反目が生まれ、不和となる。中大兄皇子と共に飛鳥時代を代表する政治家の一人といえよう。

水の魔法が使えずに水面に上がって来たところへ、3匹の大ワニが襲ってくる。もはや戦うしかない。敵は3匹ともに体力値は17、攻撃値は17だ。かなり手強い敵だが、もしも勝つことができたなら、225へ行きなさい。

斉明天皇、遠征中の朝倉行宮において没す。中大兄皇子、称制し、長津宮に移る。

斉明７年（西暦661年）、８月
中大兄皇子、阿倍比羅夫らを百済救援に派遣する。

斉明７年（西暦661年）、９月
百済王子、夫余豊を本国に護送。

天智元年（西暦662年）、３月
唐、新羅、高句麗を攻撃、高句麗救援のため兵を派遣する。

天智元年（西暦662年）、５月
大将軍阿倍比羅夫、船師170艘を率いて夫余豊を百済に送り、王位につける。

天智２年（西暦663年）、３月
百済救援軍27000人、新羅を攻撃。

天智２年（西暦663年）、８月
日本水軍、白村江において唐水軍と戦い大敗する。これにより百済復興の夢破れ、百済完全に滅亡。と同時に古代日本の朝鮮進出、終結する。

以上が正史として残された事実なのである。歴史犯罪者の目的が、百済滅亡を早めんとするものなのか？　それとも古代日本と朝鮮半島の関係を絶ち切らんとするものなのか？　唐、新羅による百済滅亡を妨げんとするものなのか？　東アジア時間局員の頭は、大いに悩まされることとなるはずである。

では、ここでゲームのための分岐点を少し考えよう！

さて、ここで西暦655年から659年にかけての歴史的事実の中から１つを選び出して、歴史改変とは何かをシミュレートしてみよう。

選び出した歴史的事実は、斉明元年（西暦655年）７月の出来事として日本書紀に記されている越の国の蝦夷99人と百済人150人が参内した時点である。

＊　　＊　　＊



◎　この時代の日本では、朝廷の傘下に入らぬ人々を蝦夷と呼び、征討軍との間に戦いが繰り返されていた。

A　もしこの越の国の蝦夷99人が宮中において反乱を起こし、斉明天皇、中大兄皇子を殺害したとしたならば……。

B　もし越の国の蝦夷が参内中の百済人を殺害したとしたならば…。

A′　Aからの歴史は、越の国の蝦夷の反乱により、斉明天皇、中大兄皇子を失なった古代日本が大混乱となると予想される。特に後の天智天皇となるべき中大兄皇子の死は、正史における17年後の壬申の乱を待たずして天下を二分、大争乱の時代をむかえることとなる。

A″　A′から、殺害された中大兄皇子に替わって、大海人皇子が混乱を収拾するも、国内平定という問題に追われ、朝鮮半島との関係どころではなくなる。

B^1　Bからの歴史は、越の国の蝦夷による参内中の百済人の殺害により、古代日本と百済の関係、一時的に断絶する。

B^2　B^1から、斉明天皇、中大兄皇子百済へ謝罪使を送り、国交回復に努力する。

B^3　B^1から、越の国の蝦夷の反乱は大和朝廷をゆるがす一大争乱へと発展、斉明天皇、中大兄皇子国内の平定に全力を投入せざるをえない状況になり、百済との国交断絶。朝鮮半島より手を引くこととなり、唐・新羅による百済滅亡は決定的となる。

B^4　B^2から、謝罪使の派遣により、日本・百済関係再び安定する。数年後、百済（義慈王時代）新羅の攻撃を受けるも、斉明天皇、中大兄皇子、阿倍比羅夫率いる兵を派遣。百済と共に新羅と戦う。この時の日本の援軍により百済勝利を治め、西暦660年に起こるべき百済の第一次滅亡なくなる。

といった具合になると予想されるのである。時間犯罪者がこの時代のどの時点に介入しても、同様に大幅な歴史の改変が予想されるのだ。

東アジア時間局員は、犯人を捕えると同時にこの犯罪者の最終的目的をも突き止めなければならない。プレイヤーにとっては、歴史がどのように変更されているか確認することが必要だ。

流れ込んだ水は、ようやくおちつきを見せたようだ。ここの窓には自己修復機能があるらしい。そこへ騒ぎを聞きつけて衛兵が３人やって来る。戦うしかない。敵は３人とも体力値が17、攻撃値が17になっている。もしも勝つことができたならば275へ行きなさい。



それではシーン3がどのような設定になるのだろうか

これまでがこの〝異聞・白村江の戦い〟ゲームのシーン1およびシーン2の概要である。時間犯罪者の動きはまだまだ予断を許さない。ゲームは、またまた時間を遡っていくこととなる。いよいよシーン3へと突入である。このシークエンスで、初めて時間犯罪者の目的が解き明かされることとなるはずだ。

●シーン3

東アジア時間局

西暦655年から659年にかけてを調査中の東アジア時間局のコンピュータに、再び大規模な時空連続体の異常が記録された。と同時に、西暦660年から663年にかけての時空連続体の異常が一段と大きくなったことも、記録されているのだ。

2度目の時空連続体の異常は、西暦640年代を中心に表われている。

西暦640年代には、古代日本においての歴史的出来事といえば、西暦645年に起こった大化の改新である。

この大化の改新にも中大兄皇子は大きく関係しているのだ。

西暦640年代の日本は、豪族蘇我一族の権勢の時代であった。

蘇我氏は、百済との関係を重視した一族としても知られている。その上に、蘇我氏の出自は、古代日本にとっての先進文化地帯であった朝鮮半島は百済の、木羅氏の末裔だということが判明しているのだ。

時間犯罪者の行くところには、常に百済に関係する何かがあるはずだ。

東アジア時間局のデータによれば、百済に関係の深かった蘇我氏の動きに時間犯罪者の影を見ることができそうである。

西暦645年（大化元年）に中大兄皇子、中臣鎌足らによって引き起こされた古代日本の一大政治改革、大化の改新によって蘇我氏が滅びてしまう史実の裏に、何らかの謎が隠されているに違いないのだ。

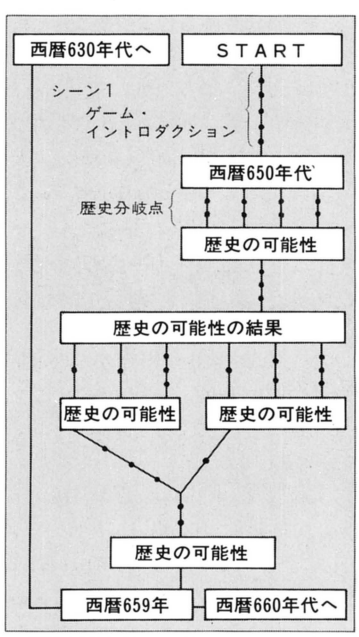
そういえば、その後の白村江の戦いの歴史の主役のひとりともいえる、百済の王子・夫余豊の渡来にも、蘇我氏は大きく関係していた事実が判明しているのだ。

百済の王子、夫余豊は西暦631年（舒明3年）、わずか10才にして大和に渡ってきたという。当時の夫余豊は蘇我氏による保護下にあったという。

百済の王子と蘇我氏の動き、それに加えて時間犯罪者の動きを追うためには、夫余豊渡来の前後、西暦630年から645年の大化の改新までの歴史を調査する必要があるのだ。

もし時間犯罪者が蘇我氏と深い関係があるとするならば、645年の大化の改新の失敗を目論むかもしれないのだ。

親百済派の蘇我氏の動きを追うことで、きっと時間犯罪者を発見すること



逃げて行くと、道に迷ったらしい。ここは一度通ったことがあるような気が、あなたにはしてならない。道は4つにわかれている。東なら277、西なら267、南なら140、北なら187をそれぞれ選んで行くがいい。

ができるはずである。

東アジア時間局員は、西暦650年代の調査終了後、ただちに630年代に跳ばなくてはならない。

大化の改新によって、古代日本は統一国家成立への動きが始まったことになる。一部の豪族による土地・人民の私有と氏姓制度による官職の世襲制度は本格的な中央集権化を妨げていたといってよいだろう。

もし、時間犯罪者が親百済派の蘇我一族に近い者だったならば、大化の改新を行なった中大兄皇子の存在は、このうえなく邪魔なものとなったであろう。

この時代の何を狂わすことが、後の白村江の戦いに大きく関係してくるのかは今だに明らかではない。

西暦663年に起こる白村江の戦いを根底からくつがえすような、歴史的犯罪が行なわれようとしているのだ。

シーン3はこのようにしてスタートするはずである。基本的には、シーン2におけるシミュレーションの結果待ちということになるのだが、この様子では時間犯罪者は、タイムパトロールの追及の手を逃れ、さらなる過去に介入したと思われる。

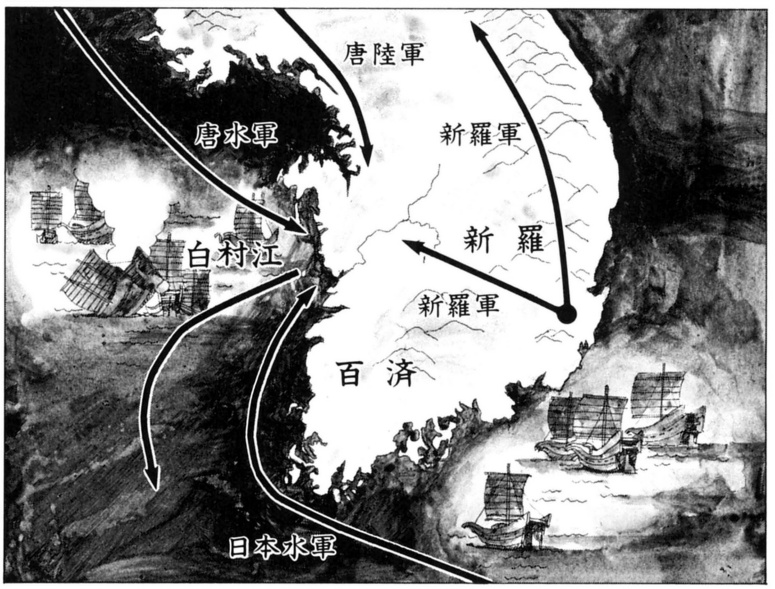
ただひとつはっきりしていることは、時間犯罪者の行動が全てただ一点、白村江の戦いへと集約している点である。

百済滅亡と時間犯罪者の関係がはっきりするのは、いつなのだろうか。

次回は、シーン3の基本的ストーリーとシーン4、5および最終シーンである白村江の戦いへと突入していくこととなる。

古代日本と唐・新羅の間に戦われた一大海戦、百済の興亡を賭けた大戦争がいかなる様相であったか、お楽しみに。

白村江の戦いでは各国軍はこう動いた。



白村江へ至る日本水軍の径路。この間のできごとをシミュレートするわけだ。



眠っているトロールの前をそっと通り過ぎようとしたが、トロールは目を覚ましてしまう。しかもすぐさま武器をとってあなたに戦いを挑んできている。もしもトロールと戦うならば233へ、戦わずに逃げるのならば180へ行きなさい。

海外ガベージ Garbage コレクション Collection

今月のガベージコレクションは、マイケル・ウォン氏もこれで日本について学んだのでは、と思うような日本研究書の紹介から。

これほど私たちを正確に紹介した本はない これぞ日本人KAMIKAZE MANAGEMENT

〝Theory Z〟を読んで、日本の会社経営をよく理解した、と思い込んでいるアメリカ人のために、〝The I-Hate-Preppies Handbook〟の作者が贈る本、〝KAMIKAZE MANAGEMENT〟。ベニハナ・レストランとスシ・バーで、数年間に及ぶ東洋研究の末に導き出された、これは、パールハーバーとソニー・ウォークマンに対する、アメリカ的解答である。――

こんな宣伝文句からもわかるように、これは、かなり過激な日本研究書なのだ。「なぜ日本人は、あんなに美しく車のフェンダーを仕上げることができるのだろうか？」その疑問に答えられるものは、この本の他にはない。

まず冒頭に、日本の歴史が書かれている。「むかし、週末を過ごしに朝鮮半島からアイヌ人が渡ってきた。彼らが日本人の祖先だ。歌舞伎に、祖先をたたえる歌がある。〝Dai、dai、Ainu、Dai、dai、Ainu…。〝Dai〟とは日本語の〝大〟。つまり、偉大なアイヌと歌っているのだが、DaiはHaiの古語。そして、日本語の〝はい〟は、英語の〝NO〟と同じ（著者は、1年間の日本滞在中、ヨコハマ・クリーニング店のオヤジが、何を聞いても〝Yes〟と言う、その神秘的なあいまい性から、そう思うようになったらしい）。だから、この歌の真意は、〝いやいやアイヌ、いやいやアイヌ……であり、これは、たとえ自分の祖先であれ、外国人をひどく嫌う日本人の国民性を表わした歌ということになる」

全編これハチャメチャ。以下、めん類と発煙弾とマイクロチップを生産し





↑KAMIKAZE MANAGEMENT
by Ralph Schoenstein
A WALLABY BOOK, New York

米陸軍の人工地震計画が漏洩!?

「米国防省のコンピュータに、100回以上も侵入したことがある」と豪語する20歳のハッカーが、「アメリカ陸軍がソビエト連邦の小さな町に、人工地震を起こす計画をたてている！」と発表して、関係者をあわてさせている。

話題のハッカーは、スティーブン・ローデス。彼は、パシフィック・ベル・テレフォン社のコンピュータへ侵入したとして訴えられている。ローデスと、彼の友達であり、ハッカー仲間では、侵入用暗証番号、パスワードのブローカーとして知られているケビン・ミニトックは、1981年にはパシフィック・テレフォン社のコンピュータに侵入したとして、有罪判決をうけている。

この筋金入りのハッカーは、また、FBIにも目をつけられていて、その調査の際、ローデス自らの口から、米陸軍の秘密が飛び出したのだ。

米陸軍が導入する新型コンピュータに関する〝メモ〟に、その人工地震計画(？)が書かれていたとのこと。新型コンピュータは、共産圏で、小さな人工地震を起こすために、ヨーロッパに設置されると、ローデスは主張しているが、FBIや国防省の関係者は、その情報の真偽については、はっきりとした返事を出していない。

正直なところ、彼らも知らないような、極秘情報であったらしい。こんな怖い話は、ローデスの勘違いであってほしいネ。(UPI)

ソフトハウス製おいしいディスケット

フリーのコンピュータ・ライターとソフトウェア・ハウスの重役が、食用の5インチ・ディスケットの販売を開始した。

重さ736.2グラム。記憶容量は、ディスクのはじっこが〝1 byte〟（ひとかじり）欠けているため、不明。

最大の特徴は、なんといっても〝オイシイ〟ということだろう。材質は、オール、ミルクチョコレートなのだから。

食べられるディスケット〝The Original Chocolate Byte〟は、ソフトウェア・ハウスで作られ、コンピュータ・ショップで販売される、初めての食品なのです。(UPI)

日本へ輸出すればいいのにネ。ATARI

こんなにほしいのに、日本では手に入らないATARI 800 ホームコンピュータ。皮肉なことに、アメリカでは売れ行き不振。そのため、大幅な値下げを敢行した。

なんと、安さで有名なCOMMODORE64より安くなっちゃったというのだ。日本では幻のマシン。それがアメリカでは、バカ安のたたき売りマシンなのだとは……。

全米ハッカー、雑誌記者に宣戦布告!!

雑誌〝Newsweek〟の記者、リチャード・サンザは、長年ハッカーを追跡調査してきた、ハッカー研究家であったが、このたび、アメリカのハッカーの秘密をあばいたということで、アメリカ全土のハッカーから、宣戦を布告された。

サンザは、アメリカ国内ばかりでなく、

戦おうとあなたが身まえても、グレムリンは木からおりてこない。グレムリンは言う。「戦いはキライなんだ。そんなことより、白い魔道士を見つけたら助けてやるんだな。いいことがあるぜ。じゃあな」とグレムリンは飛び去ってしまった。あなた123へ行くがいい。

ている、ニッポン・ヌードル株式会社の1日、ロボットと人妻の浮気をテーマにした昼のメロドラマの紹介などなど、と続く。

大学のビジネスコースの体育は、接待ゴルフ。相手よりいいショットをしてしまった時の、あやまり方を習う。目立たぬよう、発言せぬよう、討論せぬように進められる会議では、永遠に決定を下さない。日本で最も大切な人間関係は、センパイ・コーハイ。予備校に通う幼稚園児は、日本人としての素質を試すテストの受験勉強。真珠湾攻撃を終えたイトー・アツギ大尉が、アリゾナ、オクラホマ、カリフォルニア、ネバダをやっつけたと、母上に電話報告すると、母上は「あとの2隻の戦艦とクライスラー・ビルディングはどうしたのですか？」。退屈な週末を終えた日本人は、神に感謝して言う。〝Thanks God, it's Sunday！〟

ナンセンスな笑いのなかに、ドキッとするほど鋭い描写が見え隠れする。なんともおかしく、恐ろしい一冊だ。



➡積極的な日本のセールスマン。しかし会議では、なるべく目立たないようにしている。



➡この上なく上品な儀式〝ティー・セレモニー〟の準備をする御婦人。

なんだかよくわかんないよーで、わかっちゃうような……不思議な〝大切にネ〟の絵表示

「大切に扱って下さい」という表示は、ディスケットに限らず、古今東西に様様ある。いちばん有名なのは、ダンボール箱などによく描かれている〝こわれもの〟のマーク。シャンパングラスが割れているやつだ。

でも考えてみると、あのマークは何を意味しているのか、よくわからない。割れたグラスが入っているのだとも、グラスを割りなさいと言っているのだともとれる(かなりヘソ曲がりかな？)。

ディスケットの場合、基本的な禁止事項を図解して、3カ国語で〝ダメ～〟と書いてあるのが、最も一般的。ところが、このPenguin Softwareの表示は過激。これだけいろいろ描いてあると、なんとなく伝わってきてしまう。ごゆっくり、ご鑑賞ください。



海外にまで魔の手を伸ばし、他人のプライバシーを脅かすハッカーたちの、目にあまる行為に対して、正義のペンをふるったわけだが、ハッカーたちは、それを黙って傍観しているわけがない。全国規模で団結し、サンザ打倒に立ち上がったのだ。

まずハッカー側は、全国のホームコンピュータをつないで、〝テレ裁判〟を開いた。そこで、サンザの文章力から人間性までを、徹底的に酷評。裁判中のエレクトロニック伝言板には、「やつを殺せ！」というような暴言まで飛び出す過熱ぶりだった。

さらにハッカーたちは、サンザへの報復として、TRWインフォメーション・サービスのコンピュータへ侵入(レイト)し、サンザの個人的データを盗み出した。そして、そのデータ、彼の社会保障番号、住所、奥さんの名前、クレジットカードの番号を、コンピュータ・ネットワークのエレクトロニック伝言板で公表したのだ。

コンピュータ・ハックが好きで好きで、そのため高校を中退して、フルタイムのハッカーになったという経歴を持つ、ジェフリー・グッドフェローは、この〝戦争〟に関連して、現代社会の、ハッカーに対する誤解について述べている。

「ハッカーにも、いいハッカーと悪いハッカーがいるんだ。世間で騒がれているハッカーとは、侵入者のことさ」

つまり、〝侵入者〟と混同されて、いわれのない汚名を着せられている、いいハッカ多いのだ、と彼はいう。

ところが、悪いハッカーといえども、侵入事件の責任は、彼らにばかりあるのではないのだそうだ。グッドフェローによれば、「現代のコンピュータ・システムは、すべて〝ザル〟のようなもので、小さな男の子や女の子にでも、簡単に侵入できてしまう。それには、一般に言われているような、特殊なコンピュータ・テクニックなど、一切必要ない」とのこと。

そして「コンピュータ管理者は、侵入防止のセキュリティーを強化することばかり考えているが、それでは問題の解決にはならない。侵入するということは、彼らがコンピュータに深い興味を持ち、勉強したがっているんだ。だから管理者たちは、彼らをつっぱねることばかり考えずに、彼らの好奇心を満足させてやるように、もっと温かい態度でいてほしい」と要求している。

もちろん、彼はいいハッカーのことを言っている。彼らいいハッカーを、〝生産的なハッカー〟に導こうとしているのだ。

サンザに攻撃をかけている連中は、どう考えてもいいハッカーだとは思えない。しかし、グッドフェローは、サンザに対して、彼ら以外に、いいハッカーもいることを知ってもらいたいのであろう。

サンザと攻撃的なハッカーとの戦争は、今後も注目していきたい。日本でももうすぐ、電話回線によるコンピュータ・ネットワークが自由化される。そうなって予想されることは、日本でも侵入事件が多発するであろうということだ。この戦争から学ぶことは多い。自由化を前に、よーく考えておきたい、僕たちの課題だ。　(UPI)

ダンジョンの中を進んでいくと、あなたは道が2本に分かれているのにとまどう。右か、左かその選択が生む幸、不幸は一種の運だといっていいだろう。運命があなたにどう左右するか、賭けるときなのだ。右へ行くなら102、左へ行くならば130へ行きなさい。

安田均のアメリカ・ゲーム事情

空手・富士山・忍者の世界!?

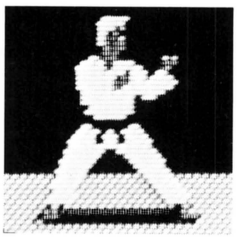


情報化社会という言葉はもう耳にタコができるくらい聞いているけれども、たしかに文化の伝播速度は以前と比較にならぬくらい速くなっているようだ。そのために、妙なデコボコが出てくるのもおもしろい。たとえば、〝ロールプレイングゲーム〟という概念をとっても、それははっきりしている。元祖の『ダンジョン&ドラゴン』(TSR社)が向こうで話題になりだしたのが7～8年前。それから『トラベラー』などこの手の作品が'80年前後のゲーム界を席捲し、それがパソコン界に飛び火して『ウィザードリィ』や『ウルティマ』といった傑作を生む。これが、3～4年前のことだ。そして最近では、ロールプレイのもつストーリー要素をじっさいに小説と結合させた小説ゲームがベストセラーになりだしている('84年11月号本欄参照)。

ところが、アメリカのこうした状況の流れが、わが国へは、ほとんど同時的に伝わってきているのだ。いや、ひょっとしたら、逆転しているのかもしれない。つい先頃本屋へ行って見つけたのが『火吹山の魔法使い』(教養文庫480円)。何と11月号で紹介したあの小説ゲームがもう訳されているではないか！　詳しく内容を説明するスペースがないので、ここではとにかくおもしろいからとお薦めするに留めるが、じつは小説ゲームはこれだけじゃない。すでに朝日ソノラマ社から独自のシリーズが先行しており、この3冊目がSF作家菊地秀行の『エイリアン地底魔城』(400円)。おなじみの〈エイリアン〉シリーズが、ロールプレイ型小説ゲームとして楽しめるようになっている。

パソコンのRPGにしても、『ウィザードリィ』『ウルティマ』の本格的な紹介がやっと'83年の暮れごろだったと思ったらあっというまに『ブラック・オニクス』をはじめとして国産ロールプレイが続出。この頃では、リアルタイム・ロールプレイという(何かよくわからん)スタイルも目につきだしている。

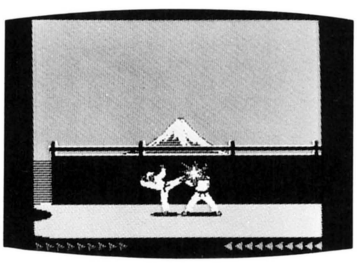
この点でいちばん割をくってるのが、そもそものはじまりである元祖版ロールプレイだろう。代表作のひとつである『トラベラー』がようやく昨年訳され(オクレテゴメンナサイ、とは訳者の弁)、幸いにもかなりの支持を得たようだが(カンシャシマス、ゾクヘンモヨロシク、とはまたも訳者の声)、何よりもこの一種文化現象の創始者ともいえる大本の『D&D』がまだ正式には訳されていない。わが国でRPGがまだ地に足がついていないと言われるのもこの辺からだろうが、逆に考えると現在の情報化社会では、そうした伝統など抜きにして、ひとつの文化が一気に横に拡がってしまうおもしろさもあるわけだ。



要するに、昔ならまず鉄道があって、その先にバス路線があり、バスも通らないところは自動車でといっていたのが、現代は鉄道もバスも自動車も共存している、そういったことだろう。

ところが、こうした情報化社会の同時性は、また逆に妙な形で伝統をも甦らせる。近頃(と言っても、少し前からなんだけど)アメリカでの流行は、日本をはじめとする、オリエンタルもの。それも、向こうとそっくりな現代日本じゃなくて、武士道とか忍者といった伝統文化(?)が何ともいえぬ形でとりこまれているのだ。

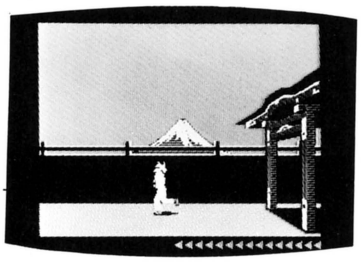
編集者のMさんの話では、映画や音楽でもその手のものがはやっているらしいが、こっちの専門分野である海外SFでも昨年暮れに『禅銃』とか『ス



▲彼方にマウント・フジがそびえるアクマの魔城での戦い。色使いが明るいのがまた奇妙。



ダンジョンを進むうちに、あなたは1匹の怪物に出あってしまった。サイクロプスだ。戦うもよし、逃げるもよし。どちらを選んでも、それぞれそれなりの新しい展開があるだろう。もしも戦うのならば89へ、逃げるのならば153へ行くがいい。



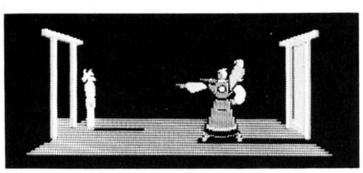
▲次から次へとアクマの放つ敵はこのように走ってやってくる。敵の数は実に多いのだ。

ターシップと俳句』など奇怪ＳＦが訳されてちょっとした話題を提供した。経済ニッポンがなぜあちらで擬古調になるのかよくわからないけれど、こうした情報ノイズという感じの現象もきわめて現代的なのかもしれない。

というわけで（ようやくゲーム・ソフトの話になった）、当然このオリエンタル・ブームはコンピュータの世界にも及んでいる。昨年の後半から『ブラック・ベルト（黒帯）』とか『ブルース・リー』、『空手家』など東洋武術風ソフトが続出し、出来もなかなかよくて、根強い人気を保っているようだ。

このうち、『ブラック・ベルト』（アースウェア社）は、純粋のスポーツ競技型（といっても、内容は柔道や空手ではなく、中国拳法といった感じ）だからちょっと置くとして、他の２本はこちらの眼から見ると何ともいえぬこそばゆさにみちた快（怪）作なのだ。

特に『空手家』（ブローダーバンド社）がすごい。いや、ゲームの動きをはじ

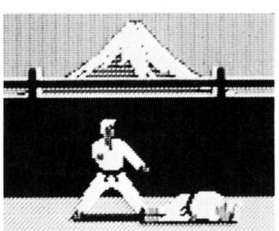


めとしてグラフィックはさすがにブローダーバンドだけあってほれぼれする出来だが、この作品の場合、まず見所は何といってもそのストーリーだろう。ディスクをブートするとアニメ風に状況が説明される。怪鳥を肩にいだいた魔道士（アクマという名だそうだ）が、美しい姫（名はマリコ！）に地下牢に入れと命じている。スゴスゴと牢に入った姫は、扉が閉じるやよよと泣き伏すのだ。情景をきわだたせる音楽。うー、何という大時代調。と、場面は切り換わって、崖の上の高台になる。富士山をバックにすっくと立つはわれらが空手着姿の怪男児。前の鳥居に向かって一礼するや、〝キェーッ！〟という掛け声とともに駆け出す。迎え撃つは、魔道士の手下の怪人ども。かくして、一対一での突き、蹴り、による闘いが、果てしなくはじまる……。

どうも言葉だけでは、このヒロイズムとくすぐったさの入りまじった感触はうまく伝わらない気がする。とにかくぼくは、主人公が富士山を背景に鳥居に一礼したとたん、あまりの臆面の



なさに腹の皮がよじれ、ついジョイスティックを持つ手から力が抜けてしまった。ところが、このゲーム（当然かもしれないが）、作った方は大まじめなのだ。そうこうするうちに、怪人の攻撃に押されて、悲惨にも登ってきた崖から転落してしまった。哀調を帯びた音楽。ジ・エンドのマーク。これはいかんと思って、あとは例のごとく熱中の数時間となった。格闘だけに関していえば、敵はそう強くないので普通のアクションゲーム・ファンならかなりのところまですぐに進めるだろう。た





だ、このソフトはそうした部分だけを評価するのではなく、面が切り換わるたびに挿入されるアニメ風の物語進行とか、戦いのさいの劇画タッチの気持ちよさ（攻撃が当たると火花が散る）など雰囲気を味わっていくものだと思う。それにしても、登場人物に目鼻がないにもかかわらず、背景やその動きを通じて一種の日本的美意識を表現しえているのは（いかにわれわれが見てくすぐったくとも）、見事だと思う。昨年いちばんの異色ソフトだろう。

一方、『ブルース・リー』（データソフト社）はアタリ版の移植で、日本機種用もコンプティークから出されたので、もうやってみた人もあるだろう。ブルース・リーが、地下のどこかにいる敵の魔術師を求めて、忍者とスモウ・レスラー風の敵２人をかわしつつ、各面にある灯籠を奪っていくというもの。こちらは典型的なアクション・ゲームで、かなり難しい。グラフィックは、背景が毒々しい東洋趣味を表わしていて、なかなか雰囲気があるけれども、アップル版ではキャラクターの動きとぴったりかみあっていないのは少し残念。しかし、スモウ・ダンサーズならぬスモウ拳術家の跳び蹴りだけは一見の価値がある。

ということで、いかに情報化社会といえど、文化の伝播は国がちがうと妙にデフォルメされた形で行なわれてしまうようだ。だから、たとえばこれから向こうの影響を受けたわが国独特のロールプレイ・ソフトが出てきたら、アチラでどう評価されるのか、といった点が大いに注目される。もう国辱ものなんて言葉は時代遅れ、文化の異種交配によるキッチュさこそ時代の花形なのだ。

BLACK BELT　EARTHWARE社
BRUCE LEE　DATASOFT社
KARATEKA　BRODERBUND社

写真提供／川喜多記念映画文化財団

逃げていくあなたは、ひたすら森の中を走っていく。ときおり木の陰から見える太陽の位置から察するに、どうやら南へと向かっているらしい。もっとも、それが北であろうが西であろうが、今あなたにはその道を行くしかないのである。140へ行きなさい。

華の東京のド真中

東洋随一のラリパッパエリア

ログイン編集部のもう1カ月激公開

バカ、アホ、マヌケ、なんと言われようと、私は私の信じる道をゆく。ああ道をゆく。天下にさらした労働地獄。悪性電磁波、放射能。飛びかう弾丸、ボツ原稿。調子に乗ってもう1回。ログインがお見せする編集ストリップ、前回に続きまして、ログインが出来たあとの惨状でござーい。読者様までまき込んだ、この恥知らず！ エビピラフ！ 一部上場の夢よ、銀河の彼方へ飛んでけーッ！



雑誌編集者とゆーものは、早い話がプロのヤジ馬。どこかで何かが起こると、わけもなく、ただ反射的に駆けつける。それでいて、事件現場で何をするでもない。天気の話などをしているのだ。パブロフの犬のヨダレに手と足がはえると、雑誌編集者となり、駆けて行く。

悪夢の大仁堂、激突タクシーとガラス屋の悲劇

昨年11月8日、かなり古い話だが、ログイン'84年12月号の発売日を記念して、2台の車が大仁堂ビルヂング前で接触。うち1台のタクシーが、1階の男性衣料品店〝DOMON〟につっ込んだ。一面ガラス張りの店頭は、メチャクチャ。そのガラスの入れ換え作業が、事故から約2週間後に行なわれた。お店の人の立ち会いはなく、ガラス屋さん数人のみでガラスを入れ換えたのだが、店の内側からガラスを支えていた職人さんが、きれいにパテうめを終えて気がつくと、店内にとじ込められてしまっていた。店の人が来てカギを開けるまで、彼は空しかった。

戦いに勝ったあなたはそのまま真っすぐダンジョンを進んでいく。早くしなければ、愛するキャメロット姫の身が危ない。悪鬼の王ミシュロンは、高貴なる処女の生き血をすすり、その邪悪なる魔術の力を強めようとはかっているのだ。急げ！ 249へ行きなさい。


君の車でしょ？臭うもんね。

許せん！ C調編集者の車の臭い

オートマチック車で有名なC調編集者はペーパードライバーの山本隊長をだまして、室内が臭い愛車を売りつけようとしたところを断わられ、ついカッとなって、大仁堂ビルヂング前に違法駐車した。「ビルの前に室内の臭い車が棄ててある」との通報を受けた赤坂署の警察官は、レッカー車を連れて駆けつけたが、あんまり車の室内が臭いので、逃げて帰ってしまった。


室内の臭いをかがせてやる！


僕たち、猟友会ではありません。

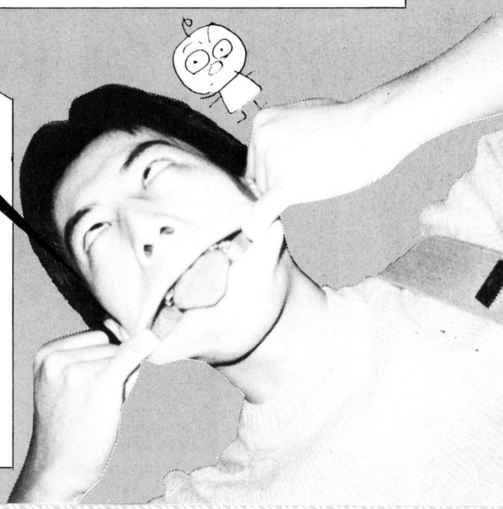
ぽげムたビゲなみょ〜ん

LAPログイン武装出版



愛と正義に命をかけ、世の不正、帝国主義、ファシズム、ミズムシ、なんでも、できるだけ戦うLAP。世界平和と友情と自由のために、サバイバルゲームでＴＶに出ちゃった(ボロ負けしたけど)。

LAPは戦うばかりでなく、解放民族文庫、解放民族お食事会、解放民族貯金など、広く文化面でも活躍しているのである。




●クリスマスパーティーは、ログインの恒例行事。


●こーんな所でログインしてたのサ。


●おハガキBOXもバージョンアップ。


●マシンの下働きをするアルバイト。


●締め切りがすぎると、冷蔵庫のビールも底をつく。


●LAPの同志は銃のお手入れ。


●ビデオゲームの後は将棋で一服。


●レベル３とヘソの曲げくらべ。

逃げていくと、洞窟の入り口のようなところに来てしまった。中をのぞくと、うす暗くてよく見えない。なにかいやな臭いがする。危険な雰囲気がたちこめている。そこへ入るも入らないもあなたの自由だ。もしも洞窟に入るのならば135へ、入らずそのまま道を西の方へ行くのならば267へ。

毎度お買い上げ、ありがとうございます。

今月のお客様第1号 滝田敏雄さん（会社員）

ログインができたあと、ログインはどこへ行くのでしょうか。それは、本屋さんです。

何を思ったか、我らがログイン編集部は、本屋さんで読者インタビューという、実に恥ずかしい企画を立て、11月8日、渋谷J&Pさんと、渋谷旭屋書店さんで張り込みを行なったのだ。待つことしばし、現われた今月のお客様第1号（まことに主観的ですが）は、滝田敏雄さんでした。そして、今月のフツーのお客様は、中村君と竹沢君。巣鴨高校のおふたりでした。

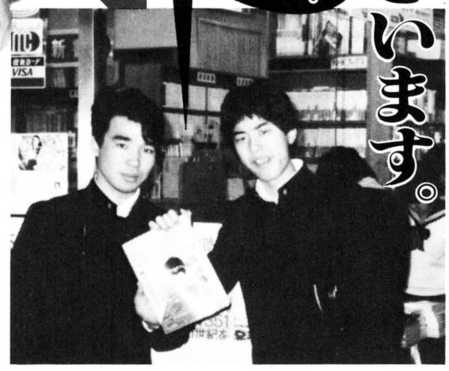




私、急いでるんですが、

間違って買っちゃった。

中村浩之君（右）と、お友だちの竹沢薫君（左）



ザ・メイキング・オブ・べーしっ君だぜ！

〝べーしっ君〟が、いかにして生まれたかを語るのは、容易ではない。ことの始まりは、ログイン'83年12月号に載った〝マイコン坊さん〟だった。そこで、荒井清和の劇画的ギャグ漫画が花開いたのだ。それがきっかけで、ログインに連載マイコン漫画を載せようという話になり、〝べーしっ君〟が生み出されたわけ。荒井清和という人は、日本の最もダサイ部類のマイコン少年を描かせたら、その右に出るものはいない。べーしっ君の家族を見てもらえれば、納得されるだろう。

右には、荒井清和のボツ原稿とラフ（ほとんどイタズラ描き）を掲載した。また、右の写真は、血と汗と涙の、〝べーしっ君〟うち合わせ風景だ。

マイコン少年CUT2,900円、ヘアームラノ



私のお店は、貴社の目の前のファイン青山2Fの床屋と美容院の〝ヘアームラノ〟です。近くで月刊アスキー、ログインを、毎月買っている所は他にないのに、〝ログイン編集部、激公開〟の南青山マップに、当ビル、当店が描いてなかったことを、さびしく思いました。今後はよろしくお願い致します。

（東京都　村野幸男　29歳）

ホエ～！　これはお向かいさん。ウチの社長もお世話になっているそうで、大変失礼いたしました。

と、ゆーわけで、長髪のプログラマーを手みやげに、さっそく、お店へうかがったのだ。幸男さんの兄である和男さんによると、マイコン少年に最適のヘアースタイルは、段カットであるとのこと。伸びたときに自分で切っても、あらが目立たないそうだ。散髪のためにマシンを離れる必要がなくなるわけ。ナウイ青山で、君も段カットをしよう。窓から大仁堂ビルも見えるぜ。



●おにぎり、ラーメン、ボツ原稿。わびしい……



●辛く厳しい取材旅行（二日酔いで）。



●ゲームは、みんなで楽しくやります。



●ビデ坊は超時空酔いてダウン



●クリスマスと花見の区別がつかないケンちゃん。



●ゲームができないからワープロ嫌い！



●VAX11もログインではゲームマシン



●便秘じゃないヨ、ヤンキーだよーん

プサイの森にはおかしな生き物がいるらしい。あなたが歩いていく先の木の上に寝ている化け物もそのうちの1匹だ。どうやらグレムリンらしい。こちらを見てニヤニヤ笑っている。不気味なやつだ。もしも戦うのならば164へ、逃げるのならば226へ行きなさい。



"メシダ"、"ネルゼ"、"カエルゼ"、のヤマモト隊長ギャラリー



我らが勇士ヤマモト隊長の好きなコトは、メシ、寝る、帰るの3つ。①食事を前に大喜び。②アメリカ探険のおり、文化の違いに思わず眠る隊長。③退社時、よく麻雀にさそわれる隊長。カモなのである。そうとは知らず、Vサインを出す2人の間で、つられてVサインを出している。

衛兵を倒したあなたは、衛兵の1人がまだ生きているのに気づく。運よく城の地下へ通じる抜け穴を聞き出すことに成功した。あなたはついに、めざす悪鬼の王ミシュロンの魔城へと近づいたのだ。さあ、気力を充実させて、145へ行きなさい。

プリズナー

彼は大草原の真中で膝を抱えて、じっと蹲っていた。

頭上には太陽があり、四方は遥かかなた山の方まで草原が広がっていた。足もとにも低い草が生えていて、小さな黄色い花が、ところどころ可憐に咲いていた。

彼は膝を抱えたまま頭上の太陽を見あげて眼を細めた。——太陽は暖かそうな光を彼に照りつけているのだが、彼には陽光の温もりは感じられなかった。

彼は四方の草原を見た。

草原は風に吹かれ、海面のように波打っている。——だが、彼にはまったく風が吹きつけてこなかった。

そして彼は腰掛けている自分のまわりを見た。

草とその下の柔らかい土の上に腰掛けているはずなのに、彼はかたい冷たい感触を尻や足に感じていた。

草の匂いもしないし、風の音もまったくしなかった。

灰色の囚人服を着た彼は、すっと立ちあがった。そして前方へ進む。

二、三歩、歩いたところで、彼は透明の壁に突きあたり、先へ進むことはできなくなってしまった。

彼はくるりと踵をかえして逆に歩く。——だが、六歩ほど行ったところで、やはり透明の壁にあたってしまう。右も左も、そして頭上もそうだった。

彼は一辺が四メートルほどの透明のガラスでできた正方形の箱のような物の中にいるのだった。

大草原に置かれた透明の正方形の箱。そして、その中にいる灰色の囚人服の男。

彼は何度も何度も四方の壁に向かって、体当たりをするようにぶつかって行った。

と、どこからか無機質な声が聞こえてきた。

「C—27号。ホログラフ投影を終了する」

そのとたん、大草原はフッと消え、彼は灰色の冷たい壁に囲まれた独房にいるのだった。

彼は灰色の壁に背をつけたまま、ずるずると身を低くし、絶望したように部屋の隅に蹲った。

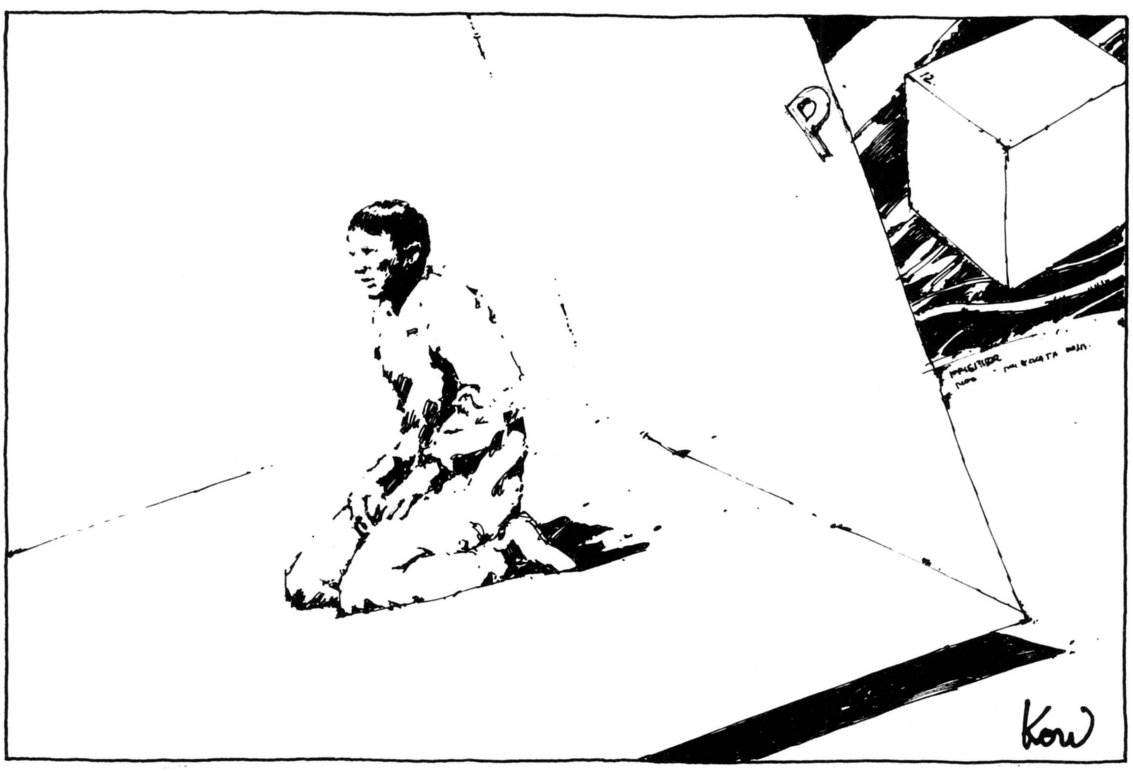
「もう一時間たっちまったのか……」

彼は溜息をついた。顔は青白く頬がこけ、にごった光の眼だけがやけに大きく見える。

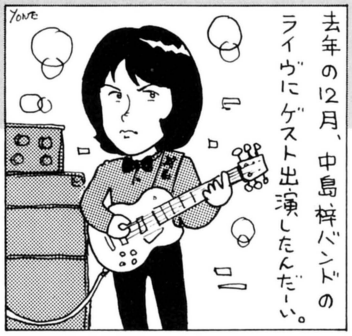
彼のいるその独房には、ドアも窓も見あたらなかった。壁も天井も床も、のっぺりした冷たい灰色の壁があるだけなのだ。——むろん必要なときには外からの操作で、ドアが開き、便器が出現し、ベッドがせりあがってくるのだが、彼は自分ではなにひとつそれらをだすことはできなかった。

彼がC級終身刑の宣告を受け、この独房に放り込まれてから、もう十年以上は確実にたっているはずだった。

十年間、彼はこの灰色の部屋から、一歩も外に出しても



戦い。敵の体力値は7、攻撃値は8だ。もしも勝つことができたのならば、先へ進みなさい。このダンジョンには、このような怪物や化け物がうようよしているらしい。心してかからねば、目的を果たすこともなく、暗い地の底で朽ち果てねばならないのだ。155へ行きなさい。



岬兄悟

らったことがないのだ。人に会ったこともなかった。——天井のどこかにあるはずのスピーカーから、監視コンピュータの声が、ときおり聞こえてくるだけだった。

部屋から一歩も外にだしてもらえないかわりに、コンピュータは一日に一時間だけ、ホログラフの映像を、四方の壁や天井や床に映しだしてくれるのだった。

彼の唯一の楽しみといったら、その一日にたった一時間のホログラフ映写を見ることだけだった。もっとも、それは彼だけではなく、他の独房にいる終身犯も同じだろう。

しかし、彼はどれほどの数の終身犯が、この刑務所に収容されているのか、まったく知らないのだった。何千人かもしれないし、数人なのかもしれない。

これから先、後は死ぬまで、この灰色の部屋から、一歩も外に出られないのだった。

彼は毎日一時間、様々な景色のホログラフを監視コンピュータに見せてもらうのだった。

コンピュータは、彼の希望する景色は何でも見せてくれた。宇宙空間だって見せてくれたし、辺境惑星の景色も見せてくれた。東京シティの雑踏も見せてくれたし、海中も見せてくれた。

音や臭いなどは感じられなかったが、じっとまわりを見ているかぎり、まるで自分が、本当にその景色の中にいるような気になってくるのだった。

そうなると彼はふらふらと立ちあがり、壁に体当たりをしはじめるのが常だった。

「C—27号、バカなことはやめなさい」

コンピュータの声も無視し、彼は涙を流しながら透明の壁に体当たりを続ける。

やがてホログラフのスイッチが切られ、彼は、ぐったりと灰色の部屋の隅に蹲るのだった。

そんなある日、砂漠の景色を投影してもらっているとき、彼は妙なことに気づいた。

映像の中で風に舞った微かな砂が、ホログラフの投影が終了した後も、なんと床に残っていたのである。

彼は掌にのった微かな砂を見つめ、ぶるぶる震えだした。

それから毎日毎日、彼は同じ砂漠のホログラフを映してもらうことにした。

壁に向かって体当たりをするが、むろんはじきかえされてしまう。——だが、彼はあきらめず、何度もしつこく砂漠の景色を投影してもらい、体当たりを続けた。

C—27号の様子が変なのに気づいたコンピュータが、ホログラフ投影を中止しようとしたときだ。

彼は、なんの抵抗もなく壁を通り抜け、ホログラフの砂漠の中へ入ることができたのだった。

焼けつくような太陽のもと、踝まで熱い砂に埋めて立った彼は、呆然とし、まわりの砂漠を見渡し、風と音を感じ、砂の匂いを嗅いだ。

そして砂の上にポツンと乗っている、透明のガラス・ケースのような巨大な箱を見た。——それは彼が閉じ込められていた独房だった。

彼は砂漠から独房を見ていたのだ。外側から独房を見ていたのである。

彼はゲラゲラ笑いはじめた。

よく耳をすますと、独房からコンピュータの声が聞こえてきた。

「C—27号！　どこへ行った!?　C—27号の生体反応なし。C—27号！　C—27号！……」

彼は腹を抱えて笑った。

「ざまあみろ！　おれはあの灰色の箱から外へ脱出してやった！　脱獄不可能の独房から逃げだしてやった！」

そのとき、ふいに透明のガラスでできたような正方形の独房が消えた。——どうやらホログラフ投影を中止したらしかった。

彼はヒュウヒュウと風の音がする空を見あげた。太陽が眩しくて、まともに見ることができない。

見渡すかぎり、どこまでも砂、砂、砂だった。

*

三日後、調査監が、C—27号が消えた独房にやってきた。

灰色の部屋を見まわし、首をひねる。

「この密室から、いったいどうやって逃げだしたのだ？」

調査監はコンピュータに命令して、C—27号がいなくなったときを忠実に再現させた。

すぐに砂漠のホログラフが壁に映しだされた。

調査監は前方を見つめ、おや？　と眼をしばたいた。——景色だけのホログラフのはずなのに、人が見えるのだ。こっちへやってくる。

それは、ぼろぼろの姿をしたC—27号だった。

歩み寄ったC—27号は向こう側から透明の壁を叩いた。口をパクパクさせている。

調査監は気絶した。

「入れてくれええっ！　たのむから独房に入れてくれええっ！　水をくれええっ！　助けてくれええっ！」

C—27号はかすれた声で叫び、透明の壁を力なく叩き続けた。

聖剣を手にすることができたあなたは、宝物殿の奥にかくし扉を見つける。地の底から響くような不気味な音が聞こえてくる。これは、嵐の夜に野を駆けるあの悪鬼の王ミシュロンの声ではないか。一度聞けば二度と忘れることのないその声の源に近づかんと、あなたはそこへ入る。199へ行け。



電脳科学講座

最終回　文／鹿野司（サイエンス・ライター）

やって来ました最終回！涙ナミダのお別れですヨ



とうとうというか、遂にというか、最終回がやって来ました、通称電脳科学講座。この連載も早いもので1年以上もやって来たので、ここらで心機一転しよう、というわけだ。鹿野先生のサイエンス・エッセイは続きます。ご心配はいりません。ただ、「電脳（コンピュータ）」というジャンルに固執しているよりは、もう少し新しい展開があってもいいんじゃないかなー、と思うだけです。それでは、最終回のはじまり、はじまり（終わりのはじまりというのもおかしなものですな。編集部）。



いったいこれまでどのようなことをとり上げて来たのか!?

ああああああ、あうは別れの始めとか。長らく御愛読いただきましたこの「おもしろ、おかし、はかなし、恋しの、電脳科学講座」もついに終わりの時がやってまいりました。

思えば、この14回の連載の間、いろいろなことがあったものです。ああ、何もかもが懐かしい……。今、ワタシの脳裏には、過去にあった様々な出来事が走馬灯のようによみがえって来ております。

不思議なもんで、人間というのは死の間際の一瞬に、走馬灯のように過去の出来事を思い出すといいますな。これは、一説によると死の危機という極限状態が、脳内にある種のホルモン様のものを分泌させるために起きる、といわれております。このホルモンは一瞬のうちに過去の記憶を活性化させて、辞書をペラペラと繰るように記憶を検索して、自分の助かる道はないか探しているのではないか、というワケね。

もっとも、そういうホルモン様物質が見つかっている訳ではないし、これを見つけるのも難しいだろうね。なにしろ、どれくらいピンチになったら分泌されるか解らないのだから、実験しようにも、その加減が難しい。へたすりゃ実験動物（人間）を殺しかねないし、もしかしたらジョウントしたりモールマンになってしまうかも知れないからね。

それはともかく、と、いうわけで今回は有終の美を飾る意味で、本連載のインデックスというか補足というか復習というか、老人のように過去を思い出して涙ぐむ、ということをしてみたい。では、いくぞ。

戦いをする。敵の体力値は17、攻撃値は17だ。勝つことができたあなたは、そこに小さな穴があるのを見つける。人が1人やっと通れるくらいの横穴だ。あなたは勇気を持ってその穴へと入っていく。125へ行きなさい。

●編集部よりの注釈

本文中には注の印は入っておりませんが、どーいうわけか、ここで編集者も一挙に過去を回想してしまおうかなーっ、と思って、突然でしゃばってしまいました。

◎2月号
このときはショージキな話、とってもカタイ話が続く科学読み物を考えていたのです。しかし、頼んだ後で相手が鹿野センセイだったことに気がついてしまって、けっきょくこういう連載になっていくのでした。

◎3月号
でもって、突然ゲームの話でしょう。いったいこれはどういう連載だと思われるのか、少々不安になったのではあります。

◎4月号
そしたら、今度は突然カタクなるわけで、まあこのへんの3ヵ月の雰囲気の間をゆれ動くわけで、いいんじゃないでしょうか？　おもしろいんだしね。でも、最初にレイアウトをカタクしたせいか？　講座のせいか、科学のせいか？　電脳のせいか？　けっこうカタイ話だと思って読まない人もいるみたいですね。

◎5月号
なんと、日本が世界に誇る第五世代です。スゴイですねー。

◎6月号
そしたら今度は、とってもおもしろい考察をなさいまして、本当に鹿野司先生は不思議な人です。それにしても大原まり子先生もよくログインをお読みになっているようで、うれしいものです（詳しくは本号対談記事をどうぞ。ちなみに152ページです）。

◎7月号
そしたらもう、突然!!　分子コンピュータですからねえ。すごいですねえ。他の雑誌に先を越されたのは編集者の怠慢にあります。

◎'83年2月号　HAL9000に見る人工知能のプロトタイプ

ホマレ高き連載第1回であります。

これを見て、SFとコンピュータ・サイエンスをつなぐような、坂村健さんの「SFと未来コンピュータ」のような連載が始まると期待してくれた方も多かったようです。が、2回目からは全くそうはならんかったなあ。

ちなみに、この後「2010年宇宙の旅」が出て、ワタクシがここで書いた解釈の正しさが立証されております。えっへん。もっとも、本当はそれは「2001年〜」の中にも、さり気なく書いてあったんだけどね。

この回は131ページに重大な誤植があって、下段の写真と文章がまるまる入れ替わっております。こらっ！

◎3月号　人工知能をゲームに応用するならば……

この話は、bitの電脳話に触発されたのと、つまらんゲームソフトが乱作されつつあるのに憤りを感じて書いたものです。その後アメリカあたりで、人工知能を組み込んだアドベンチャーゲームを作ってるという噂を聴いたんだけど、あれはどうなったのかなあ。

そういえば、ログインでもSUMというエリザを組み込んだアドベンチャーを作ったっけね。

◎4月号　人工知能研究におけるウェットウェアの意味とは

ウェットウェアというのは、脳ミソのこと。これと、パーセプトロンの関係や、今の人工知能との無関係さを書いてみた。人工知能というと、意外に多くの人が、脳の研究が必要じゃないかと思っているんだよね。まあ遠い将来はそれも必要になるだろうけど、今のところは知能のソフトウェアだけを考えるという段階だ。

パーセプトロンの研究は日本でもけっこうやってる人がいて、NHK技研の福島邦彦さんのネオ・コグニトロンとか、東大の中野馨さんのアソシアトロンというのがあって、けっこうおもしろい。

◎5月号　日本が国家プロジェクトで推進する〝第五世代〟とは

ここで、ワタシが〝愛国者〟であることが初めて明らかになりました。5Gもその後〝デルタ〟とか〝プサイ〟とか、考え方によってはちょっといやらしい名前のモノが出来て、順調のようです。

ところで、並列処理用言語のコンカレント・プロログというのは、めっちゃんこバグが取りにくいとのこと。処理があっちゃこっちゃ行くので、1つのエラーがどのジョブに依存しているのか、相当そのプログラムに精通していなければ解らないのだそうだ。

◎6月号　人間の情報処理能力の限界を助けるものは……

この回は、連載中いちばん知性に力を入れた話だったな。それだけに、コラムの内容も相当力を入れて書いているつもりなんだけどね。この記事は、大原まり子先生（以下Oちゃんと略す）が、「わたしも、ホントそう思うわ」なんてホメてくれたのでうれしかったです。

◎7月号　人類の夢のコンピュータが実現する可能性とは……

これは分子コンピュータが当時ハヤリだったので、思わず書いてしまいました。モルトン自体は、かなり宣伝過剰なところがあったんだけど、このおかげで日本などでも研究を始めたところが多いようだ。ちょっと変わりダネは東大の清水博さんのやっているホロニック・コンピュータで、これは最終的には有機コンピュータになるものらしい。

けっこう前から分子コンピュータについては調べていたのだけれど、結局他の雑誌にずいぶん先を越されてしまった。しかし、その先行記事の中にはさらに先行した記事をまるまる引き写しているのがあって、常識を疑ってしまいましたよ。解説を書くなら、自分でちゃんと理解してからやってほしい。



逃げていくあなたは、けっきょく3匹のリビングデッドに追いつかれてしまう。しかし、逃げてしまったので体力はすでに落ちている。3匹のリビングデッドを相手に戦えるだろうか？もしも戦うのならば118へ、なおも逃げるのなら216へ行きなさい。

●編集者よりの注釈の続き

◎8月号
これは本当にすごい記事だった、と鹿野先生が感じられるのも当然です。やたらと館内の写真が入っていて、しかも本文はオムニマックスのことだけというので、何のことだかわからない読者も多かったことでしょう。許してください。それにしても、オムニマックスで見るCGはすごいですよ。ぜひつくば博へ出かけて富士通館へ行かれることをお推めします。きっと酔えますよ、ウェップ！

◎9月号
フラクタルです。といってもCGの話ではありません。3ページになったのは申しわけありません。でも鹿野先生のファンのためには、BASIC講座がはじまったので許してもらいましょう。ごめんなさい。

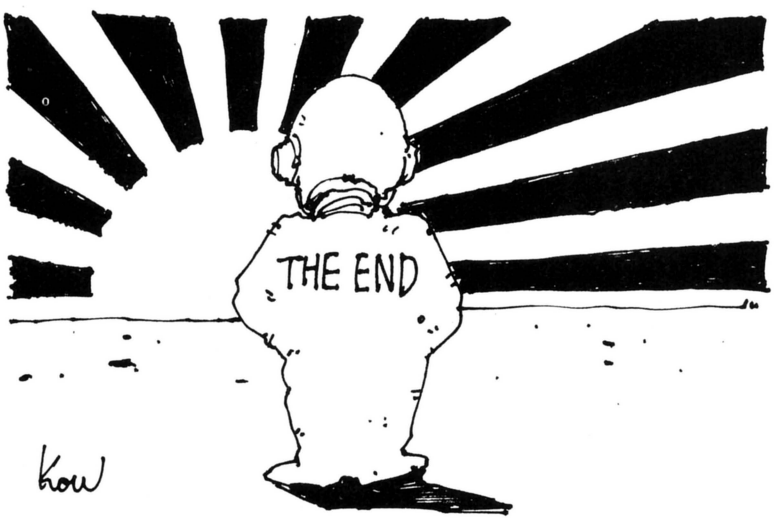
◎10月号
コンピュータ雑誌レビューをコンピュータ雑誌でやってはいけないのでしょうか？　読者からの反響もかなりシンラツなものが多かったようでした。でもねえ……。

◎11月号
あーっ、種ヶ島に行きたかった。せっかくの夏休みがわりだったのに！　おっと、筆がすべった。でも、見たかったですねえ、あくまでも青い、真実(まこと)の青空にロケットが吸い込まれていく姿を見たいものであります。本講座初登場の米田裕のビミョーイラストもけっこうおもしろいものでした。

◎12月号
ロボットです。私は鉄人が好きです。

◎1月号
トロンのことは私は何も知りません。本当に編集者の勉強になる連載です。

◎2月号
というわけで、皆さんまた来月、新連載でお会いいたしましょう。再見。



◎8月号　先端的エレクトロニクスを駆使した新型映像世界

オムニマックス見たいよお、ってんで横浜こども科学博物館に取材に行きました。そのためだけに取材に行ったので、本文と写真に何の脈絡もない、すごいことになってしまった。科学博の富士通館を見た人は、やはりすごいといっておりました。ただ、本上映の時は、その人が見たのより何倍か早い速度で上映するので、何が何やらワカランのではないか、ともいっていました。バカモノ～。

◎9月号　フラクタルとはいったい何か？　を考察するとき

フラクタルのおもしろさを、十分に表現できなかったようで、少々不満の残る回でした。ページ数も3ページになっちゃったし。くすん。

マンデルブロートのフラクタル・ジオメトリーは、日経から翻訳が出版されました。

◎10月号　電脳を科学するとき雑誌はどうあるべきなのか？

何も思いつかなかったから、雑誌レビューをやってみた。後に安田均さんが「某誌に鹿野さんのが名指しで批判されてますよ」と教えてくれてギクリ。

さっそくそれを読んでホッとひと息。ようするにログインをほめてしまったという、リカーシブル・コールのようなマネをしたことが某氏のお腹立ちの原因だったようだ。しかし、その他の点では、某氏が言ってることは僕の言ってることと殆んど同じことなのである。そーゆー書き方というのは、ちょっと掟破りの反則技でないの？　と思うけど、まーいーや。この人もコンピュータのことだけは解ってるようだ（TRONが好きみたいだから赦す。ちゃんちゃん）。

◎11月号　ひまわり3号打ち上げルポをイラストで描く特別番外篇。

これは夏に書いたもので、ちょうど季節もいいから種ヶ島でもいって、花火の打ち上げでも見るべえ、というんで企画されました。しかし、台風のせいで打ち上げ延期。結局取材に行けんかった。そのくせ、本州には一コも台風が来なくて、めずらしい冬の水ききんになってしまった。台風のバカ。イラスト・ルポの本田さんは、打ち上げを見に行ったのである。ちぇっ。

◎12月号　日本の誇るロボット産業の現在と未来を探るョ！

Oちゃんに、この話は前のマイケル・ウォンのコラムに影響されたんではないの？　といわれてしまいました。実はそのとおりです。

マイケルさんは、機械にコンピュータを組み込んで神格化しているのは、ちょっとナンセンスじゃないの？　ってな感じで書いていたんだけど、それがワタシの愛国者魂（なんちゅー言葉だ）にちょっとふれましてね。ようするにこれは文化の差。他国の文化というのは、やはり尊重してもらいたいものです。クジラを食うんだって文化なんだよ。もっとも、クジラについては、野生動物一般を保護する気持ちの希薄な日本人には、あまり強く言う資格はないんだけどね。

◎1月号　日本人のためのアーキテクチャとは？

TRONの話である。坂村さん、ますますガンバってくださいね。

◎2月号　いささか旧聞に属する話をしようか？

セル・オートマトンの話である。かつてない快挙として、BASIC講座と二元中継をやってしまった。宇宙はセル・オートマトン、というイメージは割と気にいってるんだけどね。

さて、諸君。お別れの時が来たようだ。ワタシは脱出する。未来に向かって脱出する。しかし、いずれ帰ってくるであろう。それでは、まだ見ぬ4月号誌上で。再見。

逃げていくと、その先がかすかに明かるくなっていくのに気づく。どうやら外界への出口にとたどりついたようだ。ようやくこのダンジョンから抜け出ることができるというわけだ。あなたはその光のもとへと急ぐ。206へ行きなさい。

DATALOG

毎月必ず一度キミを襲う近代最新おもしろ情報コーナーDATA LOG。やっぱり今月も情報たっぷりでおめみえだ!! さて今月のトップを飾るのは、なんとビルの工事現場でしか使わないだろうマイコン搭載クレーンだ。立派にマイコンしているのだぞ。そのほかBOOKSコーナー、定例のウルトラボックスは、戸田恵子とTM NETWORK、トリはマイケル・ウォンでバッチリ。すぐ読むベシだ!!

NEW PRODUCTS

建設業界の方々が刮目して待っていたのだ！

クレーン型コンクリート流し込みマシン

だいたいがさー、なんでこんなコンクリート打設機なんて機械を紹介しなきゃなんないのよ、このページで。だいいちログインの読者のなかでこんな機械を使ってたり、買おうかなーなんて考えてる人が何人いるつーの？　ホントに。読者をバカにしないでちょーだい。と、お怒りの方もいらっしゃるかと存じますが、まあそこは私の顔にめんじて(?)私どものわがままと、笑って許してくださいな。いえね、別にわる気はないのですよ。ただこーゆー機械にもマイコンが使われているのだよ、ってことを皆様にも知っていただきたいと思いまして……。えっ？　奇をてらっただなんて、そんなめっそうもない。まあ、ほんの少しのシンボウですから、ちょっとばかしお付き合いくださいな。

コンクリート打設機とゆーと、私にもまったく知識のない世界のものでして、読者のみんなにもあまり興味のわかないものだと思う。しかし、だ。この新型コンクリート打設機には8ビットマイクロコンピュータが搭載されているのだ。8ビットと言えばキミんちのマイコンも8ビットだろ？　8ビットのマイコンでこんなに大きな機械を制御できちゃうなんて、驚きだね。

そもそもコンクリート打設機つー機械は何をするものかとゆーと、工事現場などで使われている、コンクリートを流し込むための機械なのだ。しかし今までは、たとえば建物の高い階にコンクリートを送り込む場合は、そこまで配管をしてポンプで押し上げなければならなかった。メンドウ臭いのだ。そこへもってきてこの機械は、ご覧のようなクレーンみたいな長い腕を使ってヒョイヒョイヒョイッと目的の階までコンクリートを運んでしまう。そしてマイコンにより、腕がロボット化されているから、一定の高さを保ったままの水平移動など、手動では熟練を要する作業が楽々と行なえてしまうのだ。聞くところによると、やはり大変に便利なものなのだそーだ。

こんな話を知ってても、べつに偉くはないけど、ためになったでしょう？　ねっ？　ためになったよね？

問三菱重工業(株)☎03-212-3111



⬅マイコン自動制御機構を装備した大型コンクリート打設機械〝三菱――シュビング プレーシングクレーンMPC-32A〟。マイコンでロボット化された腕は、2.7トンの鋼材などを最大50m吊り上げるクレーン機能も備えている。ボクもこんなのがほしいよーと言っても、おとうさんは買ってはくれないでしょう。価格は、おそらく高い。

逃げていくと道に迷ってしまう。そのうちに、道が分かれているところへ出る。東、西、南、北と4方向に向かっている。どの道を行くべきかあなたは迷ってしまうが、意を決してそのうちのひとつへ行く。東なら277へ、西なら267へ、南なら140へ、北なら187へ行きなさい。

CCDイメージセンサーってとってもエライ！

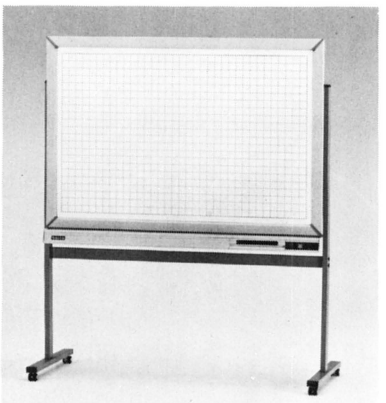
あーら不思議、貼るだけでコピーできる

毎度のごとく朝の早くから会議をしていると、居眠りこいとるやつ、一心不乱に議事をとるやつ、鼻クソほじるやつなどなどいろいろいる。居眠りは論外としても、ただ議事をとるだけでは積極的な会議参加とは言えないんじゃないだろうか。

「それじゃ何かいいモンでもあるの？」

とおっしゃる皆様方に紹介するのが、松下電器産業(株)の電子複写黒板〝パナボードB500〟だ。これを使えば、1から10まですべてメモらなくっても、必要に応じて黒板の内容をそっくりそのままコピーしてくれちゃう。つまり、メモに費やす労力が減るわけで、そのぶん積極的に会議に参加ができるってわけだ。

このパナボードは、白色フィルム面に描かれた図表や文字をボード側面に内蔵されているCCDイメージセンサーが検出して、プリンタに出力するとゆー具合。とまあここまでは、どこのメーカーの電子複写ボードでもやってのけちゃう。で、一体何がメズラシイのかって言うと、要するに、ボード上に描いた図表や文字だけじゃなく、安直にも別に用意したチャート用紙(あらかじめ印刷された図表など)をボードの上にペタンと貼り付ければ、マーカーで書いた文字なんかと一緒にコピーが取れちゃうのだ。



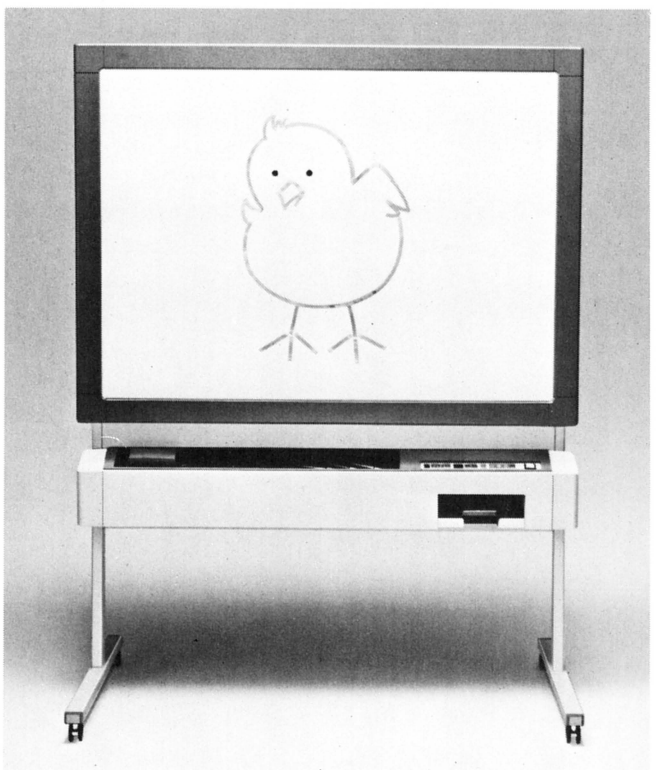
➡ボードに貼り付けたチャート用紙のコピーも可能な複写黒板〝パナボードB500〟は、ボードに書いたことをそっくりそのまま、A4サイズに縮小コピー。堅牢なホーローホワイトボード付きで、複写をしない時は普通の黒板としても使える550,000円だ。

このボード、会社の会議以外にもカルチャー教室やデザイン屋さん、その他いろいろ使えそうなボードです。

問 松下電器産業(株)☎03-437-1121

ウチのスーパーボードもみてください

画面圧縮とマルチウィンドーの電子複写白板



ナショナルさんに引き続き、またまたお次も電子複写ボードの登場だぜ。さっきは、複写コクバシていってたけど、これから紹介するのは電子ハクバン〝富士ゼロックス・スーパーボードM10〟。

これもさっきの複写黒板と同じく、ボードに書いた文字なんかをプリントアウト(コピー)するボードなんだ。「なぁーんだ、また同じモンか」などと早合点をしないでくれ。こちらは、こちらで、ゼロックスならではのスバラシイ特徴を備えているんだから。

まず、本機はなんといってもコピーのスピードが速い。感熱方式のプリンタってゆーのは亀のように遅いってのが泣き所なんだけれど、こいつは違う。タイムイズマネーのビジネス最前線でも立派にやっていける1枚/10秒だ。

大量のコピーが必要なときもOK。自分のほしいだけ、何枚だってコピーがとれちゃう。

ところで、何故、ボードに書いた文字が紙に写るのか簡単に説明しよう。ずい分と大袈裟な機械のようだが、何のことはない、ファクシミリ技術の応用なのだよ。ボード面を細いスリットを通してみると、1枚の絵も白と黒のヒモのようになる。それを光学センサーの一種であるCCDで読み、白と黒を0と1の電気信号に変換し、再びそれを継ぎ合わせて出力するというわけだ。

どうだい、解ったかな？　中身が解れば怖くない。さあ、じゃんじゃんOAしようぜ！

問富士ゼロックス(株)☎03-585-3211

➡コピー機器で有名な富士ゼロックスより発売の電子白板〝スーパーボードM10〟は、5画面分のボード面を装備し、任意の4画面をコピー可能。コピーはA4判の用紙に99枚まで連続複写でき、そのスピードは、1分間に6枚と電子白板ではトップクラスのスピードをほこる。幅143、奥行き71、高さ190センチ、重さ90キロの値段は750,000円。

100セン払わない、と言うとけっきょく戦うことになる。敵の体力値は11、攻撃値は12だ。もし勝ったとしても、草は相手の死と共に消え失せる。がっかりしてクラノスの待つあばらやへ戻ると、クラノスも待ちきれず死んでいた。あなたは、あばらやを出て南へ行く。140へ行け。

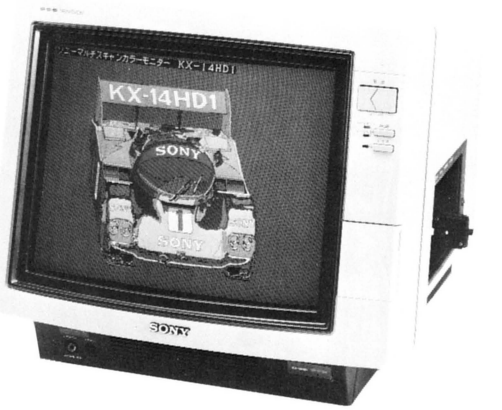
何でもござれとマルチに対応のカラーモニター

キャプテンシステムだって怖くはないぞ

すべての道はローマに通ず。すべての映像メディアはマルチスキャンカラーモニターに通ず。てなわけで、これがソニーから新発売された、夢のカラーモニターだ。これ1台でテレビ放送、ビデオはもちろん、MSXや高解像度パソコン、そしてキャプテンシステムに至るまで、マルチに対応してしまうという画期的なモニターなのだ。

テレビの画面には走査線というのが走っているのはご存知かな。東海道線でも東北本線でもないよ。走査線だ。この走査線てヤツは、テレビやパソコンやキャプテンシステムなど、それぞれのメディアの種類によって周波数が違っているのだ。たとえばビデオやMSXパソコンなどは15.75キロヘルツで、高解像度のパソコンの場合は24キロヘルツという具合なわけ。そのため今までは、それぞれの周波数に合わせた専用のモニターが必要だった。ところが、ソニーの開発したマルチスキャン機能という画期的な新機能で、ひとつの周波数に限定されない広範囲なモニターができてしまったのだ。

これは便利だ。例えば、ログインの誌面を飾る美麗な画面写真をとる場合。あの画面写真は接写師という高度な撮影テクニックを持ったエラーい人が撮影しているのだが、その彼らもスタジオへの機材の搬入という肉体労働には泣かされてきた。しかしこのモニターの出現で、何台ものモニターを運ばなくてすむようになって、かなり楽になったはずだ。



🏠これ1台でビデオ、MSX、高解像度パソコン、キャプテンシステムと対応可能なカラーモニター〝KX-14HD1〟。モニターコードをつなぎ替えるだけで、場所もお金もとらない便利なモニターなのだ。ビデオ入力、モニター出力、アナログ/デジタルRGBなどの端子は、本体の側面に配置して操作しやすくなっている。価格は125,000円。

それからこのカラーモニターは、今話題のキャプテンシステムにも対応している。キャプテンシステムは、使用目的やモニターの解像度に応じて、5つのランクに分かれているが、このモニターはそのどれにも対応可能だ。

以上お話ししてきたとおり、とってもフトコロの深ーいモニターなのだ。

問ソニー(株)☎03-448-2111

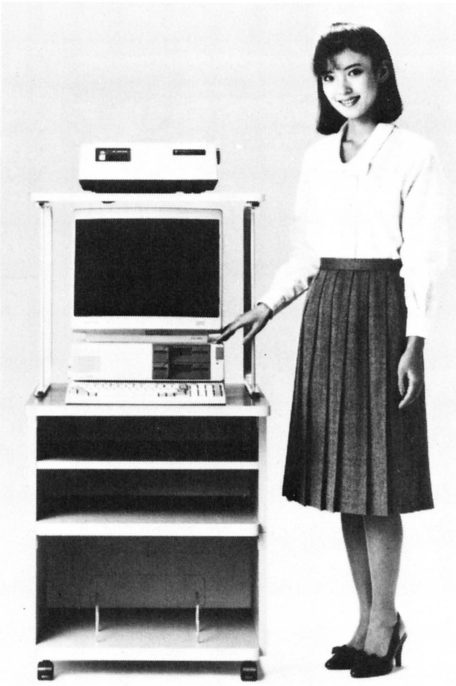
時は金なり。速いディスクはもうかるか？

ディスク搭載でS1シリーズも戦力アップ

パソコンブームはいまだに続いています。おかげさまでログインも、売れ続けて3年目に突入しました。これもひとえにみなさまのおかげと、編集部一同、感謝しております。

ログイン創刊以来、このパソコン業界を見てみると、マシンもソフトもずい分と進歩したな、というのが正直な感想だ。パソコン本体の方はみんなも知ってのとおり、どんどんと低価格、高性能のものがでている。そしてソフトの方だって優秀になってきているのだ。

昔はアットマークだのスペードだのが走り回るゲームを、キキとして遊んでいたんだから笑っちゃうよね。それに昔はソフトはぜえーんぶテープ版だった。だって、ディスクを持ってるやつなんかいなかったんだもの。ところが今は、アップルなみとまではいかないけど、ディスク版のソフトもかなり多くなってきた。ディスクの値段がもうちょっと下がればいいんだけどね。



➡あのS1にディスクが搭載されて、装いも新たに新登場。日立〝S1モデル40〟。5インチディスクを2台内蔵して、パーソナルユースからビジネスまで、あらゆる要求に応えてくれる。仮想記憶方式により、16ビットに相当する1Mバイトの広いメモリ空間を実現。漢字ROMカード内蔵。モデル40の本体価格298,000円。

そんなわけで、ディスクの搭載された日立の〝S1〟を紹介しちゃおう(唐突だったかな)。

S1といえば、1Mバイトという大容量のメモリエリアで、根づよいファンの多いマシンだね。今回発売された〝S1モデル40〟は、5インチ・ミニフロッピーディスクを2台内蔵していて、その時代の流れに対応しようというものなのだ。

もちろんS1の最大の特徴である広いユーザーエリアはそのまま。さらに、ディスクベーシックモード、ROMベーシックモード、レベル3ROMベーシックモードの3つのモードが使用できて、互換性もバッチリ。

この優秀なマシンを生かすも殺すも使う人の腕しだい。いっぱい勉強してかわいがってあげようね。

問(株)日立製作所☎03-258-1111

逃げていくあなたは、ようやくおちついたところで、道が南北の二手に分かれているところへ出る。どちらを選ぶも自由である。もしも南へ行くのならば140へ、北へ行くのならば187へ行くがいい。運命はともに開けるであろう。

ペラペラと電話帳をめくるのはもう古い！

呼び出しくんは電話番号記憶の達人なのだ

第1問。源頼朝が征夷大将軍に任ぜられ、鎌倉に幕府を開いたのは何年か。

ぐえー。のっけから年号の問題か。年号は弱いんだよね。えーと、えーと鎌倉幕府はねぇ、そうだ。イイクニ作ろう鎌倉幕府だから1192年だ。やったぜ！

てなぐあいに歴史の年号を覚えるのに語呂合わせを使った人は多いと思う。数字を覚えるのには、これが一番だね。電話番号なんかも語呂合わせで覚えれば、けっこう覚えられるものだ。だけど数が多くなってくると、そうもいかなくなってくる。そこでこんな電話帳はいかがかな。

その名も〝呼び出しくん〟と名付けられたこの電子電話帳は、86名の電話番号と名前を記憶してくれる電卓型の電話帳だ。小さくてコンパクトなうえに、電卓機能も付いている。

ヒヤ汗もので語呂合わせを考えるマイクロチップを想像するとおかしいね。

問王様のアイデア☎03-494-4475

もしもし、おねぇーちゃんワテと××が××

いたずら電話は音声合成LSIが迎え撃つ!!

『RRR…、RRR…、RRR…』

『ハイ、もしもし？』

『――』

『もしもし？　どちらさんですか？』

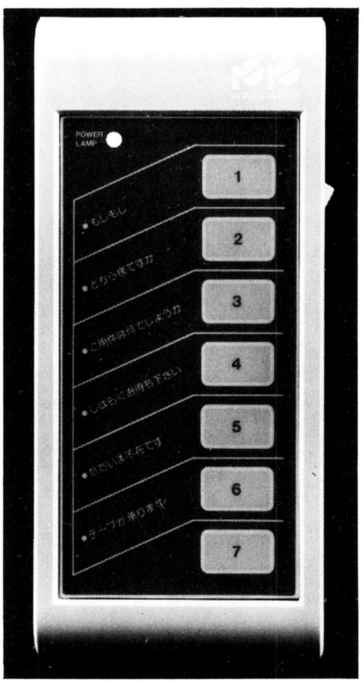
『――』

『アホンダラ、　いま何時や思っとんねん。ドアホ！　ひとがえー気持ちで寝とんのにしょーもない電話かけくさって』なんてことキミたちも経験あるだろ？　ホント、いたずら電話ってインケンで気分が悪いぜ。こうゆうやつらは相手にすると一層よろこんじゃうから始末が悪いったらありゃしない。

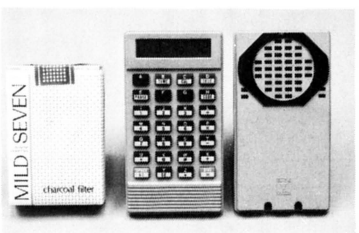
こんな連中には、こわーいオジサンの声で応対するに限る。てことで発売されたのが、日本電子サービス(株)の〝パンチ・フォンPP(ピピ)〟だ。

音声合成LSIが発する男性の声は、6種類の応答ができ、それでもやめないときは、警告音で相手を撃退する。

問日本電子サービス(株)☎03-294-8274



🡅不快なたずら電話を効果的に撃退する〝パンチ・フォンPP〟は、日立製作所と共同開発した音声合成LSIの使用により、電話で最もよく使われる6種類の言葉を発声する。発音はPARCOR方式の採用により非常になめらかで、相手に不信感を与えることはない。ひとり住まいの美人女性に、強い味方の12,800円。



🡅86名もの電話番号と名前を覚えてくれる〝呼び出しくん〟。名前は8文字まで、電話番号は32桁を記憶。そしてプッシュホンの場合は、受話器にあてて名前を入力するだけで、通話ができてしまうのだ。簡単だね。万が一、電池が切れても5年間メモリが消えない予備電池が入っている。お値段は11,800円。

立ち話もナンですから、電話会議にしましょ

転送電話で全国どこでも内線電話になる

転送機話のチェスコムから、転送機能がアップした電話が登場した。〝テレサ・コールバック〟だ。この電話、外線交換機能転送電話と名付けられていて、全国の電話を「内線電話」として利用できるというものなのだ。

今までの転送電話といえば、留守の事務所などにかかってきた電話を人のいる所へ転送するだけだった。ところが、このテレサ・コールバックは電話をうけた所に人がいれば、転送先への電話の後、電話を戻して転送先と話をすることなどができる。

つまり、発信元、転送元、転送先の三者が必要に応じて相互に通話ができたり、三者で同時に話をすることが可能なのだ。いわば会社の内線電話にある機能をそのまま全国に広げたものだといえるだろう。

テレサ・コールバックを使えば、今までの転送電話の機能も使えることはもちろん、3人で自由に通話できるので「電話会議」なんかもできちゃう。

問(株)チェスコム☎03-344-2700



🡄今までの転送電話の機能に加えて外線交換機能が付いて、全国の電話を「内線電話」として利用できるチェスコム〝テレサ・コールバック〟。ほかにも電卓機能、ワンタッチ発信機能、テレホンナンバーエントリー機能もあって、有能な電話交換手の役割をはたす。280,000円から。リース料は月6,200円から。

逃げていくあなたの前に突然、もう1匹の魔物があらわれた。スナークだ。待ちかまえていたようにうす笑いをうかべ、にじり寄ってくる。もしも戦うのならば141へ、逃げるのならば208へ行きなさい。

うるさい大人はこれを与えて黙らせよう！

パチンコ、競馬、囲碁。これぞ三種の神器

ここで、カシオから新発売されたLSIゲームを紹介しちゃいます。

LSIゲームというのは、ファミコンを買えない人が買って遊ぶものだなんて考えてる人はいませんか？いえいえどうして、LSIゲームにだって、ファミコンに負けないくらい面白いものはたくさんあるのだ。今回紹介の3つのゲームも、なかなか面白そうだから紹介しちゃうぞ。まずは庶民的レジャーの王様、パチンコゲームからだ。

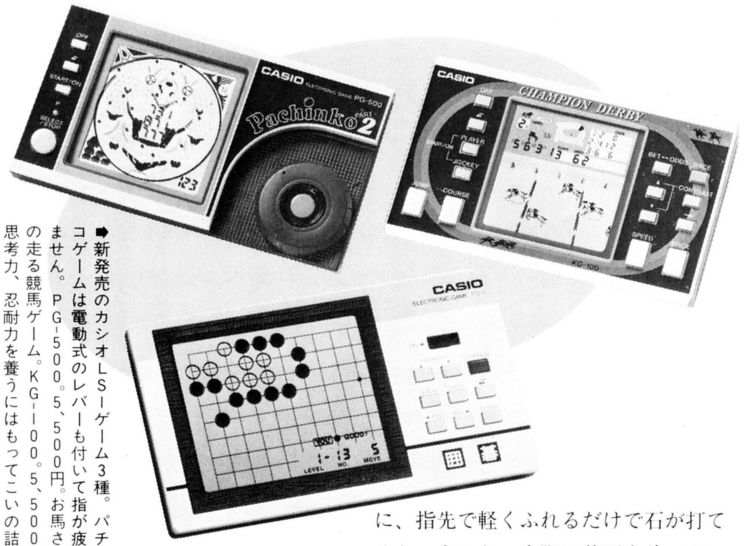
前にもパチンコのLSIゲームはあったけど、このゲームでは、レバーを電動式と手動式の2つから選べるようになっている。持ち玉50発からスタートし（貧乏なのだ）、打ち止めにすると1面クリア。面は10種類、3レベルまで。だんだん難しくなるぞ。

次に競馬ゲーム。こいつは2つの遊び方ができる。ひとつはプレイヤーゲームといって、馬の順位を予想して得点を競うもの。そしてもうひとつは、ジョッキーゲームといって、騎手になり自分でコースを変更したり、ムチを打ったりしてレースを競うもの。ひとつで2倍楽しめちゃうのだ。

そして最後にご紹介は、詰碁ゲーム。碁というと五目並べのことだと思っている人がいるけど、これは本式の囲碁のことだ。このゲームの最大の特徴は液晶の画面上の自分の打ちたいところに、指先で軽くふれるだけで石が打てるということ。実際に碁石を並べているようなリアリティがある。詰碁のレベルは3段階、合計100問あり、自分の打った手が正しいかどうか教えてくれる「チェック機能」や、次の「最善手」がわかる「ティーチ機能」も付いている。初心者にも楽しめるね。

3つとも大人の好きそうなゲームだから、すぐに買ってくれるかもよ。

問カシオ計算機（株）☎03-347-4811



➡新発売のカシオLSIゲーム3種。パチンコゲームは電動式のレバーも付いて指が疲れません。PG-500。5,500円。お馬さんの走る競馬ゲーム。KG-100。5,500円。思考力、忍耐力を養うにはもってこいの詰碁ゲーム。問題は日本棋院の先生方が監修。TG-1。12,800円。

音にうるさいキミたちならわかってくれるね

超薄型設計のAFBSスピーカーシステム！

どこの世界でもマニアというものはいるもので（最近、社会現象批評マニアのあいだではマニアという言葉は使わず、〝おたく〟と呼ぶのが流行っているらしい）、マイコンの世界にも当然のようにいますね。そして、彼らの使う専門用語やマニア用語の数々ほど、ハタで聞いてて不可解なものはないね。

この〝AFB-1000〟というスピーカーの資料にも、マニアだったら喜びそうな専門用語がいっぱいで、私などにはチンプンカンプンなのだ。だけど最先端の新製品を紹介するニュープロダクツだから、ちょっとばかし難しくても紹介しちゃうのだ（ウー、私には荷が重い）。

このスピーカーにはAFBSというシステムが採用されている。これは、正式にはアコースティック・フィードバックシステムと言うんだけれど、重低音と呼ばれる、周波数のとっても低い音を再生するのに役立つのだそうだ。メリハリのきいた重低音が再生できれば、音楽にも幅ができるし、迫力が違う。そしてウーハーとツィーターに、アルミハニカム構造の角型平面振動板を採用して、歯切れのよいクリアーな音の再生を可能にした（ここまでをまとめると、いい音がでますよ、だ）。

それから左の写真を見てもおわかりのように、このスピーカーは薄くて四角い。奥行はなんと10センチ。壁に掛けても使えるのだ。これは便利だ。

今回は、オーディオマニアのみなさまの限定情報でした。

問アイワ（株）☎03-835-1201



➡アコースティック・フィードバックシステムの採用で、迫力ある重低音を再生。40ヘルツ位までの低音再生特性を実現。奥行き10センチの超薄型設計で、壁掛け式としても利用可能だ。壁に掛けて使用した方が、重低音再生にはより効果的とのこと。モルタルがはげ落ちないように気をつけようね。AFB-1000のお値段98,000円。

戦い。敵は手強い。第1の敵の体力値は10、攻撃値は9だ。第2の敵の体力値は11、攻撃値は10だ。第3の敵の体力値は12、攻撃値は11だ。もしも勝てたとしたら、あなたはそのまま中へと入って行きなさい。めざす城は近いにちがいない。125へ行け。

うどんはやっぱり薄味の関西風に限りまっせ

塩分、糖分量を電子で知らせる味センサー

おい、そこのキミ。うまそーにカップラーメンなんぞ喰っとる場合じゃないぞ。ラーメンなんか、塩分がものすごーく高いからカラダにとっても悪いんだぞ。塩分をたくさん取り過ぎると高血圧になって、しまいにゃノーイッケツってゆう、日本人の死亡原因を代表する病気になっておっ死んじゃうんだ。

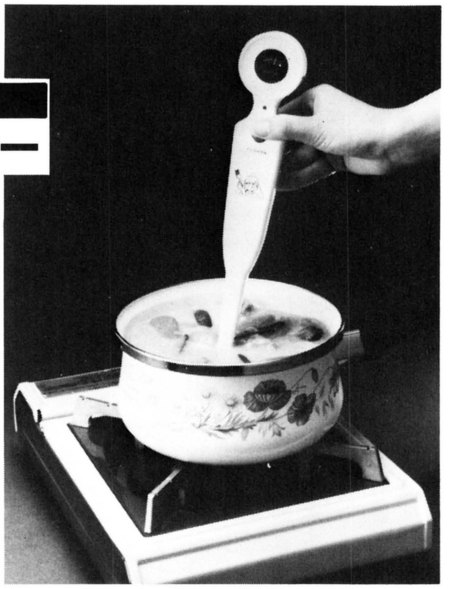
糖分の取り過ぎだって同じだ。トーニョービョーっていう中年専門の病気になってションベンが甘くなっちまうんだぜ(ホントか？)。知ってたかい？

なんでもかんでもヘルシーが叫ばれる今日、食いモノの味まで電子の力でみちゃおってゆうスゴイもんが東京三協電子(株)から発売された。その名も〝電子式味センサーMODEL TS-101〟だ。

使い方はカンタン。味見をしたい食いモノの中に味センサーの先を突込んで、プッシュスイッチを押せばOKだ。たちどころにセンサー上部のインジケーターに薄くち、ふつう、濃いくち、の3段階で表示してくれる。

家庭料理で、低塩分、低カロリーの食事を作るのはなかなか難しいことだが、これがあればへっちゃらだ。家族の中に病中、病後の人がいる家庭には、ぜひ備えておきたい1本だな。

何と言っても健康なのが一番だ。これを使ってヘルシーな食生活をしよう。



🏠食品中の塩分や糖分を電子の力でチェックする〝電子式味センサーMODEL TS-101〟は、家族の健康を一手に担う奥様方の必需品。レストランや食堂では味センサーを使うことにより、いつも一定した味を保つことができ、味を数字で確かめることができるので、経済的に調味料が使用できる。お値段は7,800円。

問東京三協電子(株)☎03-463-2541

MSXとVTRはとっても相性がいい

オフライン編集のタイムコードを自動処理

この1～2年の間にホーム用ビデオデッキの普及率は飛躍的に高まり、当ログイン編集部のなかでもビデオを持っていない人のほうが少ないぐらいになってきた。

そのため、それに伴うビデオソフトの需要も高まるいっぽうだ。各ビデオソフトメーカーは、前年度を大幅に上回る売り上げを示し、もう、儲かって儲かって笑いが止まらないなんて話を耳にすることがある。

パソコンにしろビデオにしろ、そこそこハードが出回ると、それらに使うソフトウェアは、金儲けのネタになるってことだけは確かのようだ。

話が少し横にそれてしまったが、つまり、儲かっているってことは、それだけ忙しいってことなんだ。できあいの映画ソフトなんかをただ単にプリントするだけのソフトメーカーならともかく、企画、制作から全部自分のところでやっちゃう小さなソフトメーカーは、そりゃもう大変な忙しさだ。

その忙しさの中で、一番めんどうくさくってややっこしいのがビデオのエディット、そう、編集作業だ。なんせ作品を生かすも殺すも編集が上手にできるかどうかにかかっているから、編集者ももう必死のパッチ。その精神的負担も多く、そのためにデータの読み違いや書き違い、計算ミスなど人的エラーは後をたたないのが現状だ。

もっと効率のよい作業を、それもMSXでできないだろうか、とAVC（オーディオ・ビジュアル・コンピュータ）に意欲的に取り組でいる日本ビクター(株)より、〝OLELS-1〟という名のVTR編集データ自動処理システム用ソフトウェアとインターフェイスが発売された。

このシステムを導入すれば、今まで手作業で行なっていたタイムコードの読み取り、データ計算がすべて自動化され、編集データシートもプリントアウトが可能だ。莫大なデータの整理や保存もコンピュータならではの3.5インチ・マイクロフロッピーで行なえるから、紛失などの事故も未然に防げる。

このシステム構成は、MSXパソコンとソフト及びインターフェイスを中心にビデオカセットレコーダー(¾、VHS、βの電子編集機と呼ばれるもの)2台、電子編集コントローラー、モニターテレビ3台、タイムコードリーダー、フロッピーディスク装置、プリンタなどが最低限必要なわけだ。

しめて370万円ナリ。やはりプロ用、安いといってもケタが違うぜ。

問日本ビクター(株)☎03-241-7811



⬅ビデオソフトのオフライン編集（オンライン編集の事前に行なうラフな編集）において、今まで手作業で行なわれていたタイムコードデータの読み取り及び編集データシートへの書き込みをMSXパソコンで行なうのが、VTR編集データ自動処理システム〝OLELS-1〟だ。コンピュータのスクリーンエディットによる処理は、作業効率を大幅にアップさせ、作業時間の短縮に役立つため、報道関係のビデオ制作にも使用できる。ソフトとI/Fで700,000円。

左の廊下を行くと、ゴーレムがいた。魔術によって土くれから作られた巨人だ。もはやここまでくると戦うしかない。敵の体力値は15、攻撃値は15だ。もし勝つことができたのならば、そのまま廊下を真っすぐ行きなさい。188へ行け。

カッとび8ビットに周辺機器ぞくぞく!!

CGも作って、重ねて、録ってしまう時代だ

好評のシャープX1、8ビットのカッとびマシンX1 turbo対応の周辺機器の数数がでたので紹介しよう。

まずは〝漢字プリンタ〟。漢字の出力は14×18ドットとやや非力ながら、JIS標準の3,600種の漢字を出力できる。また文字の拡大・縮小はもちろん、エリート・サブスクリプトなど文字の種類も豊富である。おまけに価格もぐっとお手頃だ。

次は〝フロッピーディスク〟。5インチ、デュアルで高速アクセスが可能なディスクだ。最大4ドライブまでの拡張が可能で、すでに発売されているX1用のフロッピーディスクとの互換性もある。

X1やX1turboといえば、細かなグラフィックが売り物の1つだ。そこで自分で作ったCGなんかは〝作品〟としてビデオに録画しておきたい。〝パーソナルテロッパー〟は新開発のSSS方式で高品質のCG画像やスーパーインポーズの画像を自由に編集してビデオに録画できるマシンだ。

CGするのにプログラムを組むのがメンドウだという人には、ジョイスティックやキーボードの操作で簡単にCGできるソフトがある。

ビデオとパソコンをつなぐだけじゃおもしろくない、レーザーディスクもつけて、CGをもっと楽しみたいという人には〝ビデオマルチプロセッサー〟はいかがだろう。映像・音声の入力ともに6つまでのAV機器が接続可能だ。

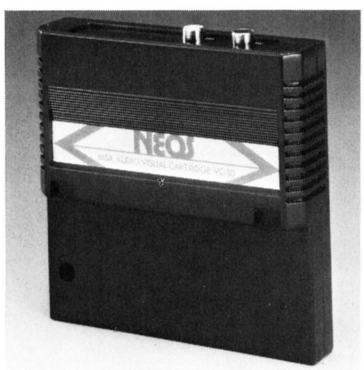


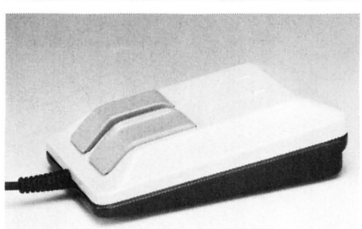
■漢字プリンタ〝CZ-8PK2〟はセントロニクス準拠のインターフェイス内蔵のプリンタ。印字速度は漢字なら毎秒15字(134,800円)。5インチフロッピーディスク〝CZ-501F〟は2ドライブで640Kバイト(129,800円)。パーソナルテロッパー〝CZ-8DT2〟とビデオマルチプロセッサー〝CZ-8VP1〟は自分でつくったCGをビデオで編集したい人には、もってこいのツール。価格はそれぞれ44,800円、59,800円。

ソースになる信号の色あいなどもジョイスティックで補正できるカラーコレクタ機能もついている。いわば、いろいろな音や画像をミックスできるAVミキサーといえばいいだろうか。

ビデオだって、アニメや映画を観るだけじゃなくて、CGしてそれを録るという楽しみがあった方がいいネ。

問シャープ(株)☎03-260-1161





■(株)日本エレクトロニクスのNEOS(ネオス)ブランドでだされるMSXマウスとMSXオーディオビジュアル・カートリッジ。MSXマウスは〝チーズ〟というグラフィックソフト付きで、ともに低価格、ハイコストパフォーマンスだ。2月から順次発売を予定している。定価はそれぞれ14,800円と19,800円。ほかにも同社では〝MSXスーパーインポーズ・カートリッジ〟と〝オーディオ・ビジュアル・プロセッサ〟の発売も予定している。

お待たせ、ファン待望のグッズの登場

MSXでマウスが走る! ビジュアルできる!

数あるパソコン入力装置のなかでも、パソコンのわきでチョロチョロ動き回るマウスほどカワイイものはない。今やマウスもグラフィックツールなどにはかかせないものとなってきている。

ところが、このカワイくて便利なマウスもMSXじゃ使えなかった。

日本エレクトロニクスの〝MSXマウスMS-10〟は初のMSX用のマウス。MSX以外のパソコンでもジョイスティック・ポート付属のパソコンなら使える。また付属のグラフィックソフト〝チーズ〟はマッキントッシュのソフトにも採用されているミラー効果やラバー効果などの機能が盛り込まれる予定だ。このマウスの登場でMSXのグラフィックの分野もぐっと広がるだろう。

次はMSXで音をビジュアル化して楽しみたいという人にもってこいのグッズの紹介。〝オーディオビジュアルカートリッジ〟がそれ。これはMSXのカートリッジ・スロットに入れることによって、スペクトラム・アナライザー、ピーク・レベルメーター、オシロ・グラフなどの音の特性を目で見るグラフィックが簡単にできてしまう。価格の面でも、オドロキの低価格で、コストパフォーマンスもぐっと高い。

MSXがCGやオーディオの分野でどんどん活躍できるようになれば、ちょっとだまって見ていられないぜ。

問(株)日本エレクトロニクス☎03-486-4181

休んだあと、あなたはかなりおちついている。すると、かすかに川のせせらぎが聞こえる。そちらの方へ行くと川があった。下流を見ると、遠くはるかに湖が見える。あれがバルイの湖に違いない。もしも湖の方へ行くなら117へ、森へ戻るのならば110へ行きなさい。

BOOKS

●なつかしい！　と言ったら年がばれてしまうねえ
栗本 薫『火星の大統領カーター』



➡往年のハヤカワ・SF・シリーズの体裁を模した、パロディ作品集。五つのパロディで楽しめる。早川書房、580円。

栗本薫のパロディSF集が出た。それもなつかしのハヤカワ・SF・シリーズの形でである。

20代後半以上の読者にならこのなつかしさはわかっていただけるだろう。

この本を書店で見た時のなつかしさというのは、数少なかったころのSFを今か今かと待っていたあの時代のなつかしさなのである。

ハヤカワ・SF・シリーズ、このポケット・ブック版のシリーズが出ていたころの日本SF界には、一部のジュヴナイル・シリーズを除けば、創元推理文庫のSFセクションと、このシリーズぐらいしかなかった時代なのだ。

小松左京、星新一、筒井康隆、眉村卓、豊田有恒、平井和正、日本ＳＦ界第一世代の作家の人たちの作品は、みなこのシリーズから始まったのである。

今ではベテラン作家となったこれらの作家の黎明期の作品は、そのほとんどがこのハヤカワ・SF・シリーズに収録されていたのだ。

栗本薫の作品集『火星の大統領カーター』を書店で見つけたとき、まず感じたのは、このなつかしさであった。

なつかしさいっぱいのポケット・ブック版で短篇集を作ってしまうとは、正直驚きであった。

この作品集以外にも、これは、という作家の作品集を、この判型で出してもらえないものだろうか。

年に一度でいい、なつかしいSF・シリーズを手に取ってみたいものだ。

さて、この『火星の大統領カーター』、タイトルからも判るように、栗本薫のパロディSFを収録している。

SFマガジン誌に掲載された、五つの短篇作品を収録しているのである。

収録作品の内容は、作家栗本薫がいまだ一介のSFファンであったころ、その豊富な読書体験の中で心にとまった作品をパロディ小説化したものである。

表題作、『火星の大統領カーター』では、E・R・バローズのあまりにも有名なジョン・カーターの物語、古き良き時代の火星をパロディ化して見せてくれる。アメリカ大統領選に敗れた元大統領、ジミー・カーターがバローズ描くところの火星に行ったならば……。

火星の大元帥カーターをはじめ、SF史に残る美女デジャー・ソリス、四本腕の緑色人タルス・タルカスなどおなじみの面々のその後の姿が次々に現われるとき、読む者は思わずの笑いと軽い失望を覚えてしまうのである。

続く『エンゼル・ゴーホーム』では、フレドリック・ブラウンの『火星人ゴーホーム』をパロディ化している。

ただ異なるのは、緑色の小人ではなく、天使が登場することだろう。

緑の小人ではなく、天使が地上にいっぱいになったとしたら……、そこに巻き起こる騒動を描いているのだ。

『ロバート・E・ハワード還る』では、ある日この世に英雄コナンが忽然と姿を現わしたという物語。ヒロイック・ファンタジーの原点ともいうべきコナンの出現にあわてふためく男たちを描いた好短篇。

『ナマコの方程式』と『最後の方程式』の２篇は、言わずもがな、トム・ゴドウィンの名をSF史に残した不滅の名作であり、これ一作でひとつのジャンル〝方程式〟ものと呼ばれるSFを生み出してしまった『冷たい方程式』を扱ったものである。

『ナマコの方程式』では、お定まりの密航事件に遭遇した宇宙パイロットとナマコに似た密航者、カワタマ星人の物語だ。〝方程式〟ものの面白さは、オチにつきる。栗本薫の〝方程式〟の解はいったいどのようなものなのか。

これは実際に読んでのお楽しみだ。

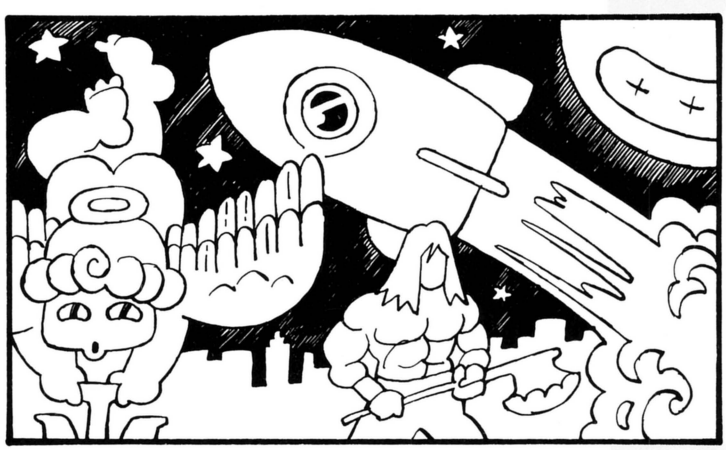
『最後の方程式』は、光瀬龍描く〝宇宙年代記〟シリーズをベースにした作品とでもいえよう。

老宇宙パイロットと若い密航者の間に起きた心の葛藤を描いた作品である。

広大な宇宙とそこに住む人々の無情感、さびしい物語だ。

以上五つの物語、古手のファンにはおなじみの物語をベースにしているわけだが、年若い読者には、この一冊をベースに昔のSFを知る窓口になるかもしれないね。

（文/星 敬）

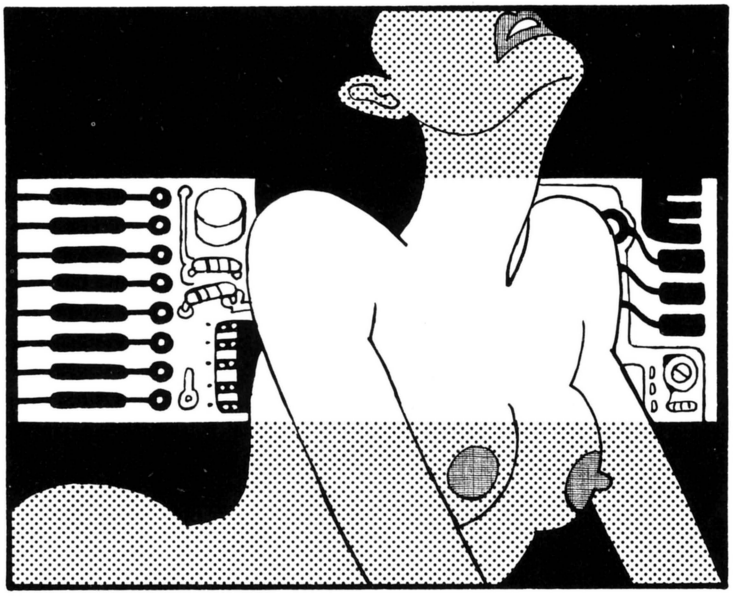


T. KAWAKAMI

さらに先へ進んで行くと、森のゴーストがあらわれる。不気味な雰囲気をたたえ、あなたに近づいてくる。もしも戦うのならば121へ、逃げの一手をうつのならば252へ行きなさい。

●セクソイド・ロボットか……うーむ、新たな問題だ

石川英輔『プロジェクト・ゼロ』



石川英輔の描くSFには、なぜか古き良き時代を感じさせてくれるものが多い。最近ではめったにお目にかかれなくなってしまった〝SF〟の持つ楽しさを味あわせてくれる作家の一人でもある。

今回、紹介する『プロジェクト・ゼロ』は、石川英輔の最新長編である。

この『プロジェクト・ゼロ』だが、石川英輔の代表作であるハード・ビジネスSFシリーズ、〝株式会社〟シリーズの延長線上にある作品といってよいだろう。否、出版社とタイトルは変わったけれど、〝株式会社〟シリーズの第4作目ということになる作品なのだ。

シリーズ第1作、『亜空間不動産株式会社』では、いまにもつぶれそうな弱小不動産業者がふとしたきっかけで発見した〝亜空間〟を開発していく過程が描かれていった。〝亜空間〟に広がる広大な土地をどのようにして法的に認めさせることができるのか。そして〝亜空間〟の正体は……。

石川英輔描くところの〝SF〟世界は、身近な夢を具現化してみせようという世界なのである。

シリーズ第2作、『天国製造株式会社』では、町医者が発見したとんでもない大発明、〝願望充足装置〟ソナドリームをめぐって巻き起こる物語が展開された。ソナドリームという驚異の発明によって人為的に天国を作り出すことができるのか。大発明を企業ベースに乗せるべく南電機産業の人間たちの活躍が描き出されていく。

第3作目、『人造人間株式会社』では、家庭用お手伝いロボットの開発過程がこと細かに描かれている。北田自動車工業の特機事業部に与えられた業務命令は、自動車に替わる新しい商品、家庭用人間型ロボットの開発だった。

現代の科学技術の延長線上で繰り広げられる企業人間たちの活躍を夢いっぱい、楽しさいっぱいに描き出してくれるこの〝株式会社〟シリーズの構成は、高齋正の描く〝カー・レース小説〟と同様の世界なのである。

石川英輔、高齋正、このふたりの作家の共通点は、共に身近な題材に〝IF〟を設定し、その夢を実現させるべく虚構世界を構築していく点である。

そして、共に描き出すのは、夢の具現化のために邁進する人間である。

高齋正の描く自動車を愛する男たちと、石川英輔が描く企業の人間たちとは、ひとつの目的を持った人間という点で共通なのだ。

さて、『プロジェクト・ゼロ』である。この作品で描かれる世界は、『人造人間株式会社』の続篇ともいうべきものである。

世界屈指のロボット製造会社、アマノ技研の技術者たちに業務命令が下った。社運を賭けた計画は〝プロジェクト・ゼロ〟と呼ばれるものだった。

この〝プロジェクト・ゼロ〟こそ、セックス用女性型アンドロイドの開発計画だったのだ。

セクソロイド・ロボットをテーマとした作品はいくつかある。だがそれらの作品ではすでに存在しているロボットを描いているにすぎない。

『プロジェクト・ゼロ』は、セクソロイド・ロボットの開発を扱っためずらしい作品といえるだろう。

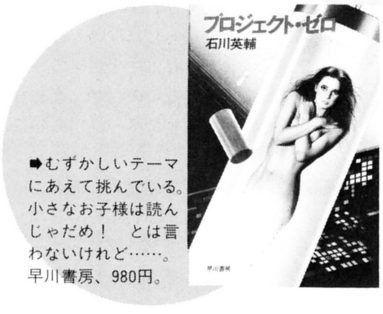
この作品には、セックスの問題、ロボット工学の技術、人工知能開発、現代社会における女性問題、そして社会風俗という問題が内包されている。

これらの諸問題を明かるく楽しく描いてくれるところが石川英輔の石川英輔らしき点なのだ。

この作品で、ログイン読者の皆さんが楽しんでいただけそうな点は、人間型アンドロイドに搭載される人工知能開発のシーンであろう。

人間そっくりの反応をロボットに持たせる場面や、また個々に異なるキャラクターを持つアンドロイドを作るために必要な人工知能を作り出していく描写は、きっと楽しんでもらえると思う。人工知能開発のプロセスを楽しむなら、前作、『人造人間株式会社』の、アナログコンピュータとデジタルコンピュータの複合型コンピュータ開発シーンと共に楽しんでみてはいかがだろう。

（文/星 敬）



➡むずかしいテーマにあえて挑んでいる。小さなお子様は読んじゃだめ！　とは言わないけれど……。早川書房、980円。

戦い。敵の体力値は8、攻撃値は7だ。もしも勝つことができたなら先へ行く。すると、そこには泉があった。水はにごっている。泉の周りには草がおびただしく生えている。もし、その草をとって行くのならば242へ、とらずに先へ行くのならば184へ行きなさい。

BOOKS



●本当はアップルのマニュアル、でもちゃんとした読み物なんです

写楽BOOKS『はじめてのあっぷる』

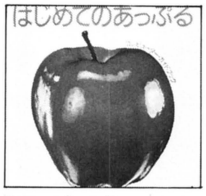
これまでアップルIIシリーズに関して、そのハードウェアやソフトウェアについて紹介した書籍はたくさんあった。それぞれ、それなりにアップルの世界のたのしさ、おもしろさを紹介し、それなりのできではあった。ただ残念ながら、ぞっこんのアップルマニアには不要のものだったし、初心者や門外漢には意味不明の部分も多々あった。つまり本の作り手が、アップルの世界の表面的なおもしろさ、たのしさのみに焦点をあてたため、最終的に読者層の選択を誤ったように思う。

ここに紹介する『はじめてのあっぷる』は、アップルIIのマニュアルだ。しかも初心者にもと一っても読みやすい内容に仕上がっている。私事で恐縮だが、私はいまだ愛機アップルIIeに付いてきたマニュアルは読んでいない。読もーと思うのだが、読んでない。無理して読むと頭が痛くなるので、読んでない。よってアップルBASICなどを使ってみよーなんて考えたことはあるが、やったことはないのである。

とゆーよーなアップルユーザー、ディスクをつっこんでゲームだけを楽しんでいたアップルユーザーをこの本は、たぶん啓蒙してくれるに違いない。なにしろあの難しいマニュアルの読み方まで解説してくれているのだ。この点は非常にうれしいし、新たにアップルのより深い部分への足がかりにもなってくれるのである。

『はじめてのあっぷる』は、アップルIIcをメインにして書かれているが、スタンダーアップル、IIplus、IIeユーザーも改めて読んでみるのもいいだろう。そして何よりも、これからアップルを買おうかなー、と考えている方々、とりあえずIIcを買うとこの本は付いてくるのだが、ふんぎりのつかないときなど事前に読んでみるのもいいのではなかろーか。その上でアップルを買うもよし、買わぬもよし、まぁ、ある程度は指針となってくれるはずだ。

実際アップルに限らず、多くの国産パソコンたちにもこんなユニークなマニュアルが登場してほしいものだ。なにはともあれ、アップルユーザーとその予備軍のみなさまは幸せである。（F）



⬆アップルを持ってなくても推薦。小学館、 1,500円。

●パソコンで経理を！　という夢をお持ちの商店主は大勢います

上古融『パソコンによる会計実務 経理マン必携』

経理マン必携と決めつけているところがとても好きだ。気に入った。

この本は、経理にパソコンを導入させたいなあと思っている中小企業の必殺経理マンが読むべきものであり、また、その経営者も読んだ方がいいかもしれない、とのことである。しかして、私は中小企業の経理マンでも、経営者でもないのだが、まあものは試しの精神で、最初のページから順に読み出した。

最初は会計についての諸注意である。パソコンの経済性、ねえ。ふむふむ。おう、パッケージソフトとオーダーソフトの一長一短ねえ、なるほど。そうこうしてたら、パソコンのシステムについての説明だ。ほう、PC-9801をここでは使っているのか。うん、無難なところだね。そして、あ、出てきた出てきた、リストだ。

この本では、会計実務プログラムを、一挙にすべて掲載！　というパターンは採用しておらず、サブルーチンごとに分けて、一行一行、細かいところまで解説されている。しかし、これほど見にくいリストはないのではないかな？　この本を、プログラム集として手に取り、買った人にとっては。打ち込みにくいんじゃないかなあ、ぶつぶつと言っているうちに、やっぱり見付けた。この本掲載のプログラム販売！　スタンダード版の一般会計用のプログラムがディスクに入って、なんと50,000円！　いやあ、さすがに会計実務の本である。商売は、しっかりしてはる。

で、読み終えて思った。まず、BACICに精通していなければ、むやみに手を出さないほうがいいだろうなあ、ということ。プログラムは、しっかりとしたものだが、やることが会計実務だけに、打ち込みミスなど許されないわけだ。少しぐらいなら、BASIC わかるんですけどねえ、程度の理解しかない人は、まずほかの本で BASIC とパソコンを勉強してから、この本を読んだほうがいいですよ。（R）



⬆小規模企業向け。日本経済新聞社、2,800円。

逃げていくあなたの前に、怪物が立ちはだかる。ミヤーンだ。巨大な猫のような4つ足の化物だ。しかも、後からも追ってくるやつがいるため、戦うしかない。怪物の目がキラリと光った。長いツメをあなたの方へ向けている。241へ行きなさい。

●パソコン少年なんでしょキミは！　音符ぐらいわからなきゃだめ

坂崎 紀『MSX サウンドブック』

よう、みんなMSX持ってるかい？　え、グラフィックが粗いから、7や88の方がいいだって？　いーつまでそんなことを言っとるのだ。そーんなことを言ってるから、最近の若いモンは、創造力がないとか、独創性がないと言われるんだぞ。そりゃ、きれいな絵が、ヒョインヒョイン、CRT上を飛び回ったら、とてもうれしいけども、きれいな絵だけを追求していっても、だめなんですよ、だめ。アニメファンなんか、パソコンを、お絵描きマシンだ！　みたいに決めつけてる人が多いでしょ。若いうちはあんまり物事をひとつに決めつけないの！——と、何のお話だったっけ。ああ、音楽の本ね。そうそう、お絵描きばっかりじゃなくて、音楽でも作ってみなさい、ということだったんでした。そうでした。

で、冒険の少ない、シンプルな表紙をペラッとめくってみると……結構おもしろいですね。いい本ですよ。どこがいいかって言うと、この本では楽譜と対応させてMSX BASIC上のPLAY文を説明してくれているのだ。今までにも、このMML(MUSIC MACRO LANGUAGE：多くのパソコンのBASICで採用されている、PLAY文で使用するコード。たとえば、音程ならA～G、音符ならばL16がL6分音符に当たる。よくご存じですよね)を解説した本は何冊かあったけれども、このMSXサウンドブックが今のところ、一番わかりやすいんじゃないか、と思う。どの音符が、どのBASICコードに当てはまるのか、が、比較的わかりやすく書かれてある。まったく音符の読めないキミでも、PLAY文が使えるんだったら、こういった本でおベンキョーして、音符が読めるようになろうじゃないか。(P)



▲音楽に目覚めてみよう。啓学出版、1,000円。

●たまには気分転換に、PASCALにでも触れてみませんか!?

西川 学『やさしい PASCAL』

読者のみなさんに質問である。〝PASCAL〟って知ってる人、手挙げて！　ハーイという声は、ほとんどないだろうなあ。ログインだからねえ。でも、この書評読んでね。

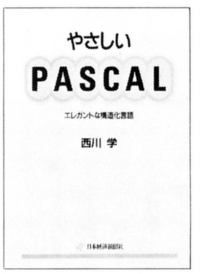
表紙には、〝エレガントな構造化言語〟と書かれてある。PASCALがスイス生まれで、ハー○キャンディみたいだからかなあーとか、現在はフランスで主に使われているからかなあー、とか考えていたんだけれど、どうやらそうではないらしい。

では、何がエレガントなんだろうか？　PASCALでプログラムを組んで、そのプログラムを眺めてみる。すると、そのプログラム構造が、とてもエレガントなんだ——ということらしい。すごい世界だなあ、と思った。

ログインに送られてくるBASICのプログラムを見ていると、その人の癖みたいなものが感じられる。最初の方にサブルーチンをドサッと集めてしまう人。逆に、最後にまとめる人。プログラムの途中にポコポコ入れて、ぐちゃぐちゃになっていて、他人が見ても何のことやらさっぱりわからないプログラムを作ってほくそ笑んでいる人、などさまざま。そういった事情も、よくわかるんですよねー。限られた、ほんのちょびっとしかないRAM空間に、どれだけ詰め込むことができるのか、ということがあるわけですよ、パソコンの場合は。だから、BASICのプログラム構造は、作る人によって千差万別、他の人にとっては見にくいこと至極なのだ。

で、構造化言語について、やっと説明できる下準備ができた。PASCALは、教育用のコンピュータ言語に適している、とよく言われる。その言語構造が理路整然としていて、そのプログラムを見ただけで、その内容を把握することができるのだ。また、プログラムを作るにあたっての、基本的概念を身に付けられる、ということもある。

最近では、普通のパソコンでも走り、なおかつ安いPASCALも販売されている。ハードがもっと進歩して、メモリ容量を気にしなくてよくなれば、PASCALが中心言語になるかもしれないよ。(R)



▲PASCALの基本を。日本経済新聞社、2,400円。

●パソコンが生活の一部になっている人たちの質問への解答集！

技術評論社『増補版 教えてくれー 教えてやるー』

ログインと同業者の『The BASIC』からの別冊である。でも、紹介しちゃうもんね。

パソコン一般、PC系、FM系、MZ系、その他系、ポケコン・ハンドヘルド系と、6系統計269の質問と、その解答をまとめてある。〝教えてくれー 教えてやるー〟というやや高圧的なタイトルとはちがって、中身は親切にできているようだ。

BASICコマンドの質問から特定機種を対象とした細かい質問まで、答えなくてもいいんじゃないかなあ(!?)という質問も含めて、The BASIC編集部とそこに寄せられた解答のおたよりで答えている。

すごいなーと感じたのは（そうすごくもないけれども)、解答の中に、たとえばASCII誌の何年何月号の何ページに掲載されてますとか、I/O誌の何月号とか、バンバン出てくるのだ。特に、読者からの解答例の中には他誌（The BASICから見て）が数多く登場してくる。改めて思ったが、やっぱり読者のみなさんは、自分の持ってる機種に対しては、ものすごく敏感なんですねえ。The BASIC編集部のみなさんも、太っ腹というか、なんというか……。

この本は、純粋に、読み物としても、けっこうイケル。自分の持っていない機種の質問ページでも、おもしろく読めるぞ。みんなパソコンと格闘してるんだなあ、とその光景が目に浮かぶようである。

しかし、どうしてみんなコピー関係ばっかり興味を持つんだ。そりゃわかるんだが、この本の中にも書いてあったけれど、個人使用の範囲内だけしか使っちゃいけないんだからね。コピーについての質問が多いんだから、ほんとにい……と思いながら表紙を見たら、右肩に28Qゴナ E で〝パソコン裏知識〟と書いてある。まいったなあ。

まあ、とにかくパソコンユーザーにとっては便利な一冊でしょう。パソコン実際に使っているから、わからないことがいっぱい出てくるんだろうからね。疑問を持つのはいいことだよ～ん。(K)



▲裏知識を表に。技術評論社、1,300円。

西へ行くと、ガイガンティスがいた。大きなトカゲのような怪物だ。背びれが妖しく光っている。感情のないガラスのような目があなたを見ている。すさまじい叫び声。戦うのならば111へ、逃げるのならば238へ行きなさい。

U·L·T·R·A·B·O·X

9台のシンセをPC-8801mkⅡでコントロールし、レコーディングばかりかステージまでやってのけるTM NETWORKと、俳優の戸田恵子さんが今月のゲストです。

MIDI駆使のポップスバンド登場！

TM NETWORK



PC-8801mkⅡが、9台のシンセを制御

去年の12月5日夜、東京・渋谷のパルコスペースPART3で、TM NETWORKのコンサートが開かれた。会場は、大入り満員。通路まで人でいっぱいになるほどだ。しかも大半が、中・高校生くらいの女の子。みんな、アイドル歌手のコンサートでも観に来たような顔付きをしてる（こりゃあ場違いな場所に来てしまったなァ……）。そうなのだ、TM NETWORKはアイドル・グループだったのだ！

ところがどっこい、観客の顔ぶれに反して(ファンの皆さんゴメンナサイ)、彼らはログインがインタビューするのに相応しいバンドでもあるのだ。コンサートのオープニングからしてスゴイ。会場が真っ暗になると、無人のステージから演奏が聴こえてくる。やがて、後ろから前からレーザー光線が飛び交い、演奏は激しさを増す。まるでレーザーショーだ。

そして2曲目になって、メンバー登場。15曲、切れ目なく演奏が続く。ステージの上には、ボーカルの宇都宮隆、ボーカル、シンセとギターの木根尚登、ボーカル、シンセの小室哲哉（この3人がTM NETWORK)と、サポートメンバーである、コンピュータ・プログラミングとシンセのオペレートを担当する小泉洋の4人しかいない。ベース

戦いに勝ちそのまま行くと、宝物殿のようなものがあった。さまざまな宝物が所狭しと置かれている。と、突然襲いかかってくるものがあった。通常の倍の背たけはあろうかというガーゴイルだ。もはや戦うしかない！　敵の体力値は18、攻撃値は19だ。もし勝ったのならば214へ行くがいい。



創刊号以来、ログイン読者です

やドラムはコンピュータが弾いている。

もちろん、TM NETWORKの3人がいなければ音楽は生まれないのだが、サウンドの中心は、小泉洋が操作するPC-8801mkIIとハチハチにローランドDGのMIDIインターフェイスMPU-401をつなぎ、9台のシンセ群を鳴らしているのだ。PPG WAVE2.2と2.3、オーバーハイムのOB-8、ローランドのジュピター6、JX-8P、ヤマハのDX-7、シーケンシャル・サーキットのプロフェット600、そしてシモンズ、イーミュー、ローランドのドラムマシン……。全部が全部、コンピュータの自動演奏というわけじゃなく、そこにさらに手弾きのソロやバッキングが重ねられるから、全体のサウンドはとてもブ厚い。

ステージに置かれた〝装置〟の名前を書き連らねると、彼らがやっている音楽はエレクトロニック・ポップじゃないかと思うかもしれないが、音(サウンド)を聴くかぎり、全然、エレクトロ……という感じじゃない。たんに〝ポップス〟なのだ。テクノにおきまりのピコピコもないし、シンセベースの単純なフレーズも全く出てこない。

音作り、そしてライティングと、とても実験的なコンサートだった。

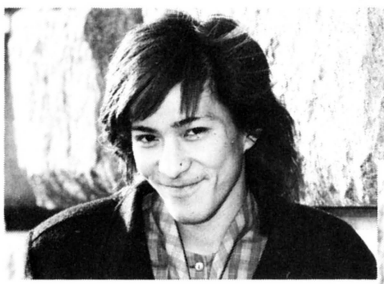
「僕がアップルを買って半年後ぐらいだったかな、ログインが創刊されたのは。それ以来、ずっと読んでます。ルークは元気ですか？」(小泉)

いや、参ったな。彼は、もともとマイコン少年だったらしい。小室哲哉とは高校時代の同級生で、彼に誘われて約2年前に音楽の世界に足を突っ込んだ。小室がアレンジした曲のデータを小泉がコンピュータに打ち込む。それを土台にしてソロやボーカルなどをかぶせ、TMのサウンドは作られる。小室と小泉のコンビネーションがTMのサウンドの要(かなめ)と言ってもいいかもしれない。

「僕はコンピュータにはあまり興味がないんです」(小室)

これだけコンピュータに比重を置いたバンドだというのに、不思議な話だ。だけど、だからいいのかもしれない。コンピュータのことを何も知らないから、純粋に音楽面のことだけで小泉に対して注文が出せるのだ。生半可な知識はない方がいい。

「コンピュータに対して、だんだん臨機応変になってきた。前は定期的にピコピコ入れたりリズムを刻むのがコンピュータっていう意識があったんだけど、最近は反対にベースを手で弾いたりしてるんです。でも、ドラム、ベースのどちらも人間のプレイヤーを使わなかったのは、今回が初めて」(小室)





➡小泉洋　1958年生まれ。アップルのユーザーで、好きなゲームはウィザードリィなど。

⬅小室哲哉　1958年生まれ。16歳のときに音楽活動を開始。趣味はSF。ハインラインなどの小説が好きで、よく、小説から歌詞のモチーフをとる。

4人だけでコンサートをやるというのは、彼等にとっても大変な冒険だったのだ。そして今は、4月に発売が予定されているアルバムのレコーディングの真っ最中。〝コンピュータらしくないコンピュータ・サウンド〟(?)の完成を楽しみに待つことにしよう。



HOSHIMARUアッ!
CBSソニー
07SH 1502　700円

♥科学万博 つくば'85のイメージ・ソングを歌う、池田智子ちゃん。ヨロシク！

ログインでおなじみのシンセサイザー・アーティスト、安西史孝が、可愛い女の子を連れて編集部にやって来た。彼女の名前は池田智子ちゃん。劇団ひまわりに所属する、高校2年生の俳優サンだ。

この2人が一緒に来たのは、別に恋人同士だからというわけじゃない。作・編曲家、安西史孝と、歌手、池田智子として訪ねて来たのだ。智子ちゃんが歌っているのは、3月17日から筑波で開かれる科学万博のイメージソング〝HOSHIMARUアッ!〟。で、その曲を作り、アレンジをしているのが安西選手ってワケです。となればバックの演奏はフェアライトCMI！

「最初、コンピュータがバックをやってるって言うんで、とっつきにくかったの。でも歌ってみると全然、違和感がなくて。もう慣れましたよ」

絵を描いたり詩を書いたりするのが趣味で、将来は存在感のある女優さんになりたいという智子ちゃんを、みんなで応援してあげましょねっ！



➡作曲家、安西史孝と並んでニコッの智子ちゃん。

森の中を行くあなたは、こずるそうな顔をした化け物にあう。トロールだ。そこから先へは通すまい、というそぶりをしている。もしも戦うのなら104へ、逃げるのなら151へ行きなさい。どちらを選んでも運命は開けるであろう。

憧れの戸田恵子さんは真面目な役者さん



1年1枚のペースでソロアルバムを制作。コンサートも大好評で、今年は歌手活動にも力を入れるそうだ。

近頃、芸能界の人々はコンピュータ関係の情報にとっても敏感。とくにゲーム！　ファミリーコンピュータなどを含む、広い意味でのコンピュータで遊んだことのない人は意外に少ない。

人気TVアニメ〝キャッツ・アイ〟のヒロイン、来生瞳役が好評な戸田恵子も、やはり自宅にゲームマシンを持っている。以前、TV番組〝パソコントラベル探偵団〟に出演したとき、クイズをやって当たった賞品がゲームマシンだったのだ。

「それまで私、コンピュータのゲームって、あんまりやらなかったの。ビデオゲームの〝麻雀〟を暇つぶしにやるくらいで。でも、もらっちゃったからやってみたら、案外面白かったわ」

熱中しやすい性格なので、当初はギャラクシアン型（タイプ）のものから野球ゲームまでよく遊んだ。

「ただ、下手なのよ。運動神経はいいのにね(笑)。敵の動きが速すぎるの。で、親戚の子供にあげちゃったの」

ところがその親戚の子がゲームに夢中になり、勉強しなくなったから大変。

「結局、ゲームマシンは私の家に帰ってきちゃった。今は私の旦那さんが一生懸命やってる。私は下手だから嫌なの……ウン(笑)。旦那さんは練習してるから、かなり上手くなったみたい」

彼女の旦那さまといえば、『機動戦士ガンダム』のシャア・アズナブルをやった池田秀一氏！　あの二枚目で冷徹なシャア様が、自宅でゲームに熱を上げているとは、なんと意外な発見。シャア様を身近に感じたりする出来事だ。

さて、彼女は今、劇団薔薇座の舞台稽古にものすごく燃えている。

「3月下旬に東京・下北沢の本多劇場で〝歌暦〟をやるの。きっと面白い芝居になるから、ぜひ観に来てください」

明るく、健康的な笑顔の女優さんだ。



●戸田恵子

昭和32年9月12日生まれ。野沢那智主宰の劇団『薔薇座』所属。薔薇座の代表的な女優のひとり。『機動戦士ガンダム』のマチルダなどで有名。ベテラン声優でもある。歌手業やDJにも意欲的に取り組んでいるので、超多忙。

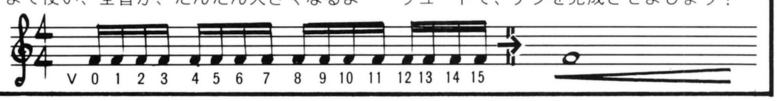
高橋青年のPSG活用教室③

さーて、今月は〝強弱のテク〟について話してみよう。ザーッと説明するから、よく読んでくださいね。

強弱というのは、音楽に表情をつける大切な要素なんだ。PSGは、何も工夫しないと〝一本調子〟の音しか出てこない。ただでさえ無表情な音色なのに、演奏まで無表情だったら、こりゃ無味乾燥な音楽になるに決まってる。

そこでPSGの各命令を見てみよう。音の大きさに関係する命令は……V、M、Sの3種類がある。詳しく言うと、V命令を使うかM、S命令を使うかの2種類が考えられるわけ。では、その説明に移りましょ。

まずV命令。これは〝ボリューム〟のことで、0～15までの16段階を設定できる。V0が〝ボリューム0〟でV15が最大値だ。音にアクセントをつけたい時などは、そこだけ全体の値より大きくしてやればいいわけ。これは簡単。それでは、長い音などを、だんだん大きくするにはどうすればいいのだろう？　それには、PSGの性質を利用してやるのが一番いいのだよん。PSGは、同じ高さの音を続けると、L命令（音符の長さ）の値にかかわらず、すべて継続した音として発音してしまう。じゃあ、譜例を実行してみよう。極端な例としてV命令を0～15まで使い、全音が、だんだん大きくなるような感じを作ってみたんだ。



これと同じことをM、S命令でやってみたらどうなるか。まずS命令。これは音量の変化する形を設定するものなんだ。譜例のように小→大の形は、／を設定すればいい。問題は、その長さ。各マニュアルに、Mマクロの設定値について、数字と数式が書いてあるから、それを見てください（機種によっては、M、S命令がないものもあるんです。ごめんなさい……）。

V命令とM、S命令は同時に使えないから注意してねー！　音によって使い分けることはOKだから、うまく使い分けてください。

それじゃ、今回の課題曲、バッハのプレリュードで、テクを完成させましょう！

戦い。敵の体力値は7、攻撃値は6だ。もしも勝ったとしたら、あなたはそいつの持っていたものを見ることができる。それは巻き物だった。「火を扱う者は心すべし、以下は火の呪文なり」こうして、あなたは火の呪文を知ることができた。249へ行きなさい。

AV CATALOG

●みんなも(たぶん)大好きな松田聖子の新譜！　ログイン編集部のお兄さんたちも、聖子ちゃんが大好きなのだ。年はとっても(?)イイものはイイですねえ。今回のアルバムでも、作詞は松本隆が担当。「ガラスの摩天楼」、「貨物船」、「オートバイ」、「エナメルの靴」など、いつもの彼のフレーズがたくさん登場してくる。松田聖子と松本隆は、ほんとにいいコンビだ。そして聖子ちゃん自身も〝薔薇とピストル〟という曲で、作曲を担当している。なかなかいい線いってます。良質なポップスがいっぱい詰まったこんなアルバムで、せいしゅんを送れるキミたちは、ホントーに幸せものだぞ！　とオニイサンは思うのでありました。



ウインディ・シャドウ
松田聖子
CBSソニー
28 AH 1800　2,800円

●1983年がデビュー5周年だった奈保子は〝5th ANNIVERSARY〟と銘打った記念アルバムをゴンゴン出している。これはその第3弾。エレガントな雰囲気が漂うLPだ。そして今回はものすごいエレクトロ・ポップ・アルバム！　フェアライトCMIなどのシンセ群がバックでがっちり演奏している。新しい歌謡曲がなかなか素敵。全曲お別れの曲で、ヨーロッパ各地のご当地ソング、というのもいい。

作詞・売野雅勇、作曲・筒美京平、編曲・矢島賢、マキ夫妻とスタッフは黄金の強者ゾロイ。でも、矢島両先生のバクリはものすごい勢いだね。洋楽ヒットソングのメロディが、まんま入っていたりするんですもの。脱帽だぜ。



さよなら物語
河合奈保子
日本コロムビア
AF-7330　2,800円



グラス・エイジ
さだまさし
フリーフライト
FFR-12509　2,800円

●誰が何と言おうと、さだまさしは優れた作詞家であり作曲家だということを、痛感されられるアルバム。グラスエイジ(ガラスの世代)を一貫して歌いつづける彼は、とても頑固でかたくなだ。豪華な歌詞カードに添えられた彼の文章を読むと、それがよくわかる。〝さだまさし〟という人間のコンセプトアルバムになってしまうところがスゴイと思う。



ミュージック
早見優
トーラス
28 TR-2055　2,800円

●早見優の8枚目のアルバムが発売された。このアルバムでは、石川優子、杉真理、チャゲなど5人のミュージシャンが新たに作品を書き下ろしている。他のアイドル歌手のアルバムにくらべ、ロックぽい曲が多くて、英語のうまい優チャンにはとても良く似合っているのだ。シングルカットされた〝哀愁情句〟では、大人びた優チャンに会える！



スターズ アンド ザ ムーン
ザ・スクエア
CBSソニー
28 AH 1809　2,800円

●サントリーホワイトのCFで一躍有名になったザ・スクエアの新譜だ。A面の1曲めからいきなりリリコンのつややかな音色が飛び出してくる。世界唯一の吹くシンセ、リリコンの音色は今回も冴えている。また仙波清彦など、多彩なゲストを呼んでいるのも話題のひとつ。大人っぽいフュージョンの、新しいサウンド作りに挑戦した力作だ。



ラジオ・ショー
ザ・ナンバーワン・バンド
ビクター音楽産業
VIH-28195　2,800円

●小林克也率いるナンバーワン・バンドです。小林克也と言えば、テレビやラジオでもうお馴染み、ロックミュージックにかけては博学な知識を誇るあのオジサンですね。前作同様、思わず笑ってしまうギャグを交えながら、ファンクありロックンロールありで、目一杯楽しませてくれます。プロデュースも彼が担当しているということです。さすがですね。



エレクトロマンス
ジュラン
サウンド・デザイン
1342-38(28 SD)2,800円

●歌詞はほとんど英語。うーんテクノしている。クラフトワークを思い出すような曲が、懐かしいようで新しい。日本より海外で注目を浴びているジュランは、男性2人組のバンド。シンセサイザーを使った多重録音で曲を作り上げている。雰囲気はとてもロマンチックだ。CFに使われたA-⑥〝ビコーズ・オブ・ラブ〟は歌謡曲そのもの。最高にいい。



天国一の大きなバンド
リアル・フィッシュ
ビクター音楽産業
VIH-28201　2,800円

●先月号のログインでRPG〝東海道五十三次〟のゲームシナリオを発表した戸田誠司が所属するリアル・フィッシュのデビュー・アルバム。リアル・フィッシュはインストゥルメンタルの曲を演奏するグループだ。曲は多種多様。懐古趣味風、エレクトロニック・ポップ風、コミックソング風などなど。ムーンライダースや鈴木さえ子が好きな人にオススメ。



●渋いサスペンス映画のようなワンシーンから始まるこのビデオは、今までのロック・ミュージシャンのビデオとは、ひと味もふた味も違っている。一見、おふざけで作っているようで、なかなかどうして計算されつくした演出なのですねえ。メンバーのスナップフィルムを集めた部分が、いちばんおかしくてよろしい。

サ吉のみやげ話：サザンオールスターズ／ビクター音楽産業／βII、VBM-48／VHS、VTM-48／34分／9,800円



●オールスターとは言い得て妙のネーミング。坂本龍一のLP〝音楽図鑑〟から3曲を収録した、〝有名文化人ビデオ〟なのだ。出演者は音楽の神様ジョン・ケージ(72才！)、パフォーマーのアイドル、ローリー・アンダーソン、ヨゼフ・ボイス、アレン・ギンズバーグなど。ナム ジュン パイクのビデオ芸術がいい。龍一のキスシーン有り。

ALL STAR VIDEO：ナム ジュン パイク／CBSソニー／βII、78QM80／VHS、78ZM80／30分／7,800円

戦い。敵の体力値は10、攻撃値は9だ。もし勝つことができたなら、あなたはそいつの持っていた斧をとることができる。苦難に満ちたこの旅のためには、必要でないものはない。略奪者のような真似も仕方がない。147へ行きなさい。

SAN JOSE WEEKENDER　東京特派員

マイケル・ウォンのTOKYOランダム・アクセス No.15



今アメリカでは、大変なNINJA（忍者）ブームである。知り合いの甥にあたる少年は、日本のNINJA Schoolにぜひとも留学したいと言って、アルバイトに励んでいるらしい。アメリカにはインチキなNINJA Schoolが数多く出現しているが、日本にそのようなものがあるとは聞いていない。

そもそもNINJAとは、幼い頃からの厳しい修行に耐えた者のみがなれる、スーパーマンなのである。しかも、木の葉隠れや、火炎の術など、数十種類の魔法の呪文を自在に唱えられなければならない。そのためにも肉体、精神ともに、人並はずれたパワーが要求されるのだ。知人の甥には気の毒だが、彼があこがれのNINJAになれる可能性は、きわめて低い。

アメリカのNINJAブームと期を同じくして、日本では、本物のNINJAの活動が再び活発になっている。

MEIJI REVOLUTION（明治維新）後、体制が変わると、NINJAは山奥に身を潜めてしまっていた。実は、その彼らがにわかに活動を再開したことと、コンピュータ・ネットワークの急速な発達が、深く関係しているのだ。

クレジット会社などが、コンピュータを使って個人の信用調査を行なっていることは、一般によく知られている。

クレジットを申し込んだ客が要注意人物であるか、優良客であるかは、その人の過去の各種クレジット歴を調べることで、一瞬にして判明するのだ。

また、アンケートやセールスマンの顧客データなどから、より多くの項目に亘る個人データが、第三者の手に渡っていることも、よく知られた事実だ。

これらのデータが総合されると、本人も気付かないようなプライベートなところまで検索できるようになる。まるで見知らぬ他人の前で、私たちは裸踊りをしているようなものだ。

その個人情報の収集や売買に、密かにNINJAが走りまわっている。刀をハンドヘルドコンピュータに持ちかえ、LONG NINJA TABIを革靴にはきかえて、コンピュータ社会にとけ込んだ彼らは、情報ビジネスの重要な一員なのである〈訳注：LONG NINJA TABIとは、工事用の地下タビのこと。事実、そういう名前でアメリカのNINJA Shopで売られている〉。

とは言っても、誇り高きNINJAが商業主義に流されて、営利目的のみで行動するようになったわけではない。

「CAPTAINやINSなど、国が推進するコンピュータ・ネットワーク・プロジェクトは、情報の中央管理を招き危険だ」と主張する人が多いが、その心配は、日本人にとっては特に深刻なのだ。

メジャー系NINJAの〝IGA-MONO〟は、かつてSHOGUN TOKUGAWA（徳川）ファミリーの厚い庇護を受けてきた。もし、そのIGA-MONOがネットワーク及びデータベースの中枢に侵入したら、日本国民全員の詳細なデータが、全国ネットワーク・システムごと、まるまる徳川幕府再興グループのものになることは確実だ〈訳注：もちろん、これ全部、マイクの妄想〉。

そうなれば、国民ひとりひとりの心理を分析して洗脳し、誰ひとり不満を感じないコンピュータ封建政府が、ネットワークによって作られるだろう。〝ニュー江戸幕府〟の誕生である。

しかし、そうなってしまう前に、必ずや自由を愛するマイコンNINJA少年が立ち上がるだろうと、私は期待する。その昔、風のフジ丸などが活躍したように、SHOGUNのシステムに逆侵入して、OSを破壊するのだ。

今、この平和な国の裏側で、激しいNINJA WARSが始まろうとしている。

筆者・マイクについて

MICHAEL F. WANG（通称マイク）

1960年サンフランシスコ生まれの中国系3世アメリカ人。シリコンバレーで編集・発行されている地方週刊誌〝San Jose Weekender〟の東京特派員。日本へ来て初めてコタツを知ったマイクは、コタツに入ってテレビを観ながらウトウト居眠りをする〝快感〟を覚えた。「コタツは最高の暖房器具」と絶賛の彼だが、あまりウトウトをやりすぎて、風邪をひいてしまった。マイクは、コタツ初心者なのだ。

（訳者／ログイン編集部　金井哲夫）



森に巣くう緑色の妖怪を倒したあなたの前には、もはや森の化け物どもは寄ってこない。もはや行くべきはバルイの湖面の下にあるという伝説の古城だ。急ぐのだ。愛するプリンセス・キャメロットが危ない！　217へ行きなさい。

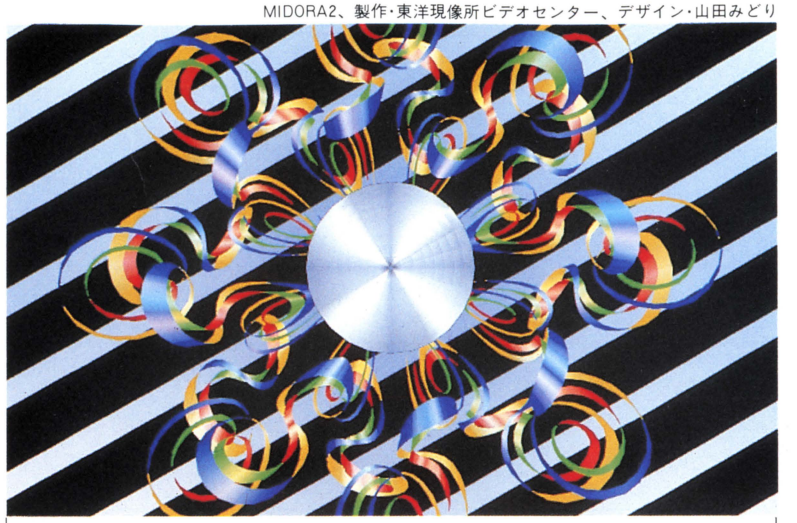
INFORMATION CALENDAR

2 february 1985

■ここに掲載した日程はあくまで予定ですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

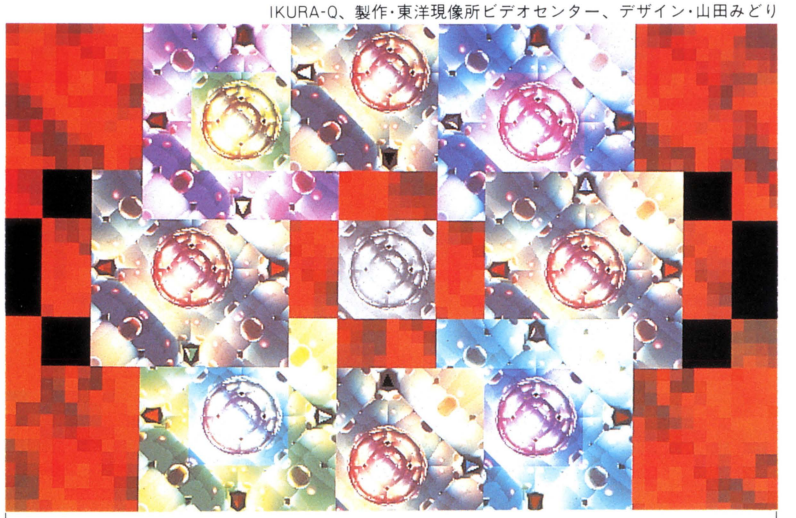
1 FRI	
2 SAT	
3 SUN	
4 MON	
5 TUE	
6 WED	●大塚商会OA実践フェア(ホテルパシフィック)▷(株)大塚商会企画室☎03-265-4921(代)2月6日～8日
7 THU	
8 FRI	●月刊LOG IN 3月号、月刊MSX MAGAZINE 3月号発売 2月8日
9 SAT	●月刊ASPECT 3月号発売 2月9日
10 SUN	
11 MON	●建国記念日 2月11日
12 TUE	●'85メカトロニクス・ジャパン(東京国際見本市会場)▷日本経済新聞社事業部☎03-270-0251 2月12日～15日
13 WED	
14 THU	
15 FRI	
16 SAT	
17 SUN	
18 MON	●月刊ASCII 3月号発売 2月18日
19 TUE	
20 WED	●'85オフィス・オートメーションショー(大阪国際見本市港会場)▷(社)日本経営協会☎06-443-6961 2月20日～22日
21 THU	
22 FRI	
23 SAT	
24 SUN	
25 MON	
26 TUE	
27 WED	
28 THU	

MIDORA2、製作・東洋現像所ビデオセンター、デザイン・山田みどり



LOGIN

IKURA-Q、製作・東洋現像所ビデオセンター、デザイン・山田みどり



LOGIN

青山コンピュータスクール・メロン、島田信吾さんの作品



LOGIN

LOGiN MARCH 1985
PROGRAM CASSETTE

LOGiN MARCH 1985
PROGRAM CASSETTE

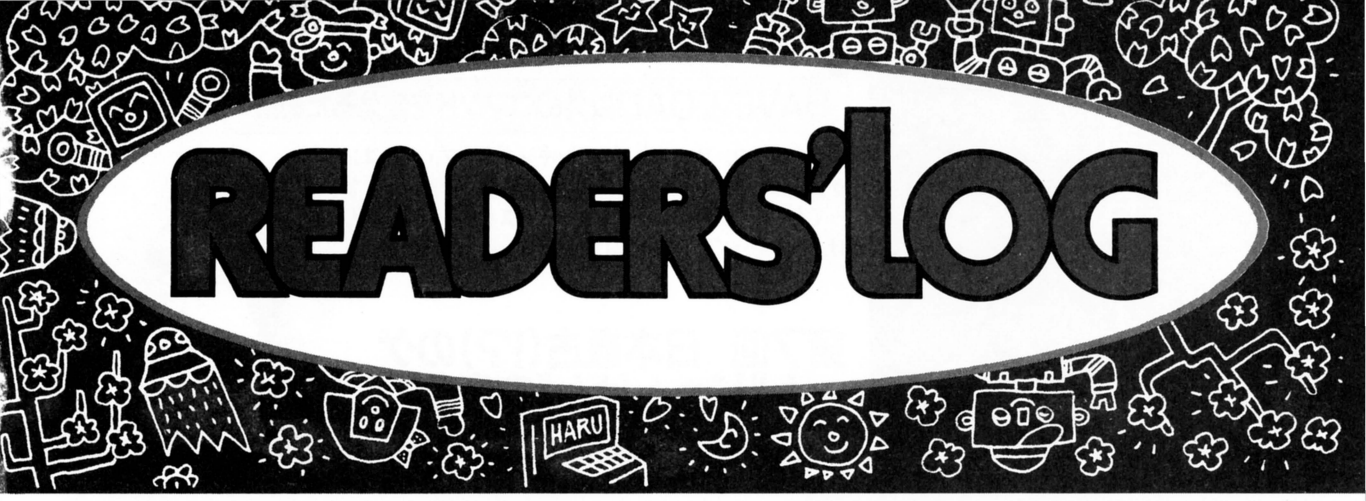
LOGiN MARCH 1985
PROGRAM CASSETTE

INFORMATION CALENDAR

3 march 1985

■ここに掲載した日程はあくまで予定ですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

1	FRI	
2	SAT	
3	SUN	
4	MON	
5	TUE	
6	WED	
7	THU	
8	FRI	●月刊LOG IN　4月号、月刊MSX MAGAZINE　4月号発売　3月8日
9	SAT	●月刊ASPECT　4月号発売　3月9日
10	SUN	
11	MON	
12	TUE	
13	WED	
14	THU	
15	FRI	
16	SAT	
17	SUN	●国際科学技術博覧会(茨城県筑波研究学園都市)▷国際科学技術博覧会協会　☎03 508 1985　3月17日～9月16日
18	MON	●月刊ASCII　4月号発売　3月18日
19	TUE	
20	WED	●第1回ストア・オートメーション・ショー(東京晴海見本市会場新館)▷ストア・オートメーション・ショー運営事務局☎03 270 0251(代)　3月20日～25日
21	THU	●春分の日　3月21日
22	FRI	
23	SAT	
24	SUN	
25	MON	
26	TUE	●COMDEX IN JAPAN '85(東京晴海見本市会場)▷COMDEX JAPAN事務局☎03 271 0246　3月26日～28日
27	WED	
28	THU	
29	FRI	
30	SAT	
31	SUN	



茨城県よりも千葉県の方がおもしろいかもしれない！

3D映画〝マジック・ジャーニー〟だ

3 march INFORMATION

1985年3月17日より、茨城県の筑波郡谷田部町大字水堀区などで開催される〝科学万博つくば'85〟(別名、国際科学技術博覧会)では、8000億円の巨費を投じた結果として、3D映像とか、CGとか、上を下への大騒ぎのパビリオンが居並ぶことになろう。

でも、〝通〟のボクたちは、茨城ではなく千葉に向かうのだ。浦安に向かうのだ。そう、東京ディズニーランドへ。

'85年の1月17日、東京ディズニーランドの新しいアトラクション、〝マジック・ジャーニー〟がオープンしたのだ。〝マジック・ジャーニー〟は、最新の技術を駆使した3D（立体)映画で、上映時間は約15分間、製作はもちろんウォルト・ディズニー・プロダクションズである。

小さな子供たちが美しい幻想の世界へ不思議な旅をする、というストーリーで、監督は〝中国のアイザック・スターン〟でドキュメンタリー映画部門のアカデミー賞を受賞したマーレイ・ラーナー、音楽は〝メリー・ポピンズ〟などの音楽も担当したシャーマン兄弟。じっくりと作られている。

High Techな諸君にも満足してもらえるように、技術的なことにも少し触れておこう。この3D映画は、日本では初めての70㎜の大型プロジェクターを2台を使用するシステムなのだ。その2台のプロジェクターに、それぞれ人間の左右の目の役割をさせ、特殊偏光フィルターをつけて映写する。観客のキミたちは、偏光フィルターのメガネをかけて、その映像を見る。すると、プロジェクターの映像がひとつに重なって、実物と同じ遠近感を感じることができるのだよ！　わかるかな。

ディズニーの世界でのみ表現できるファンタスティックな映像ということである。どうだい。

問い合わせは、東京ディズニーランド・インフォメーションセンター☎0473-54-0001または☎03-366-5600まで。

ガールフレンドがいるっていう、ものすごーく例外的で幸運なパソコン少年には、とてもピッタリのスペースだね。〝つくば〟より楽しいかもよ！



戦い。敵は3人とも体力値が16、攻撃値が17だ。もし、衛兵3人を倒すことができたのならば、あなたはそのほら穴に入っていくことができる。いよいよ、伝説の魔城、悪鬼の王ミシュロンが棲まうというバルイの湖城へと行くことができるのだ。228へ行きなさい。



●鹿野司のBASIC講座

SAVE、LOAD以外のコマンドを使えるために……

将棋やオセロ、チェスなどのシンキングタイプ・パソコンゲームは、今やシロートでは相手にならないほど、強くなってしまった。今回は、オーソドックスなゲーム〝じゃんけん〟をやってみた。はたしてパソコンに勝てるかな。



第7回 日本最古(!?)のゲーム〝じゃんけん〟を考える

じゃんけんぽんよ、あいこでしょ、で有名なじゃんけん遊び。日本においては、じゃんけんというのは、数多くのゲームの基本であり、これ抜きには血と汗と涙の青春ドラマも無いのである。

じゃんけんの歴史を溯れば、昔『グー・チョキ・パー』という土曜日7時30分からやっていたテレビドラマがありましたなあ。ところで、私の故郷(名古屋)ではチョキのことを、ピーともいっておりました。そういえば、シーソーのことを、〝ぎったんばったん〟というのか〝ぎったんばっこん〟というのかどちらでしょうか。これは意外と地方によって違っているみたいだね。

じゃんけんというのも、今日まで様様な改良を重ねられてきていて、両手をつかうダブル・じゃんけんとか、様様に工夫されたものがある。ワタシの子供時代にも「ぐーぴーぱーでそろいがち――」なんてはやしながらやる変形じゃんけんがあったなあ。

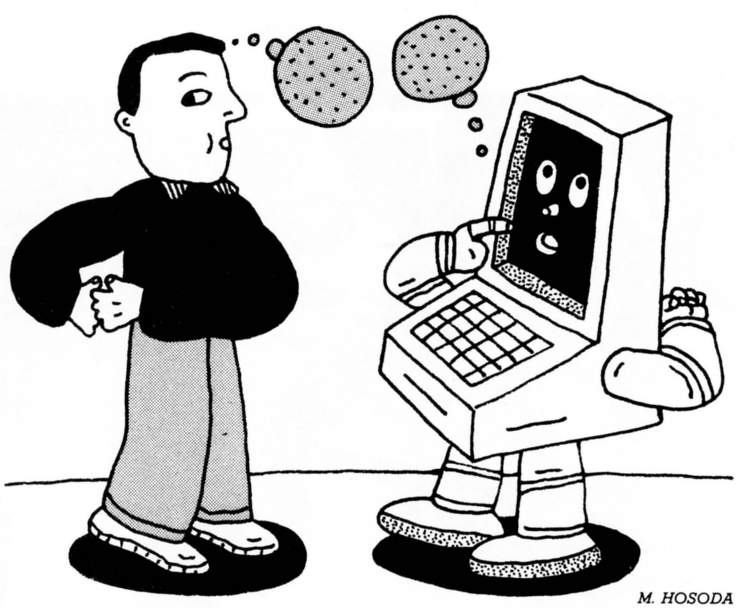
このじゃんけんというやつ。大人になったらなったで、それなりの楽しみ方というのがある。例えば、本気でじゃんけんをする、というのは意外と暇つぶしになるし、楽しい。

これは、気心のよく知れた友人の間で、知力の限りをつくして相手の行動パターンを読み取ると同時に、様々なフェイント・心理トリックなどを使ってじゃんけんをやるというもの。じゃんけんとはいえ、ここまでくるとけっこう熱くなってしまう。

ところで、こんなふうにこちらの出す手を読んで、じゃんけんをするプログラムというのがある。学習型のプログラムで、何回かじゃんけんをやっているとだんだんこちらのパターンを読み取り、3回目をこえるころには、なかなか負けなくなるのだ。

このプログラムも、先ほどの本気じゃんけんと同じように、じっくり考えながらやると、だんだん熱くなってく

```
10    '  ***ガクシュウ  ガタ  ジャンケン***
20    X=Y:Y=Z
30    GU=D(X, Y, 1)
40    TY=D(X, Y, 2)
50    PA=D(X, Y, 3)
60    C=(GU>PA)*(GU>TY)*3+(PA
>GU)*(PA>TY)*2+(TY>GU)*(TY>PA)
70    C=C-INT(RND(1)*3+1)*(C=0)
80    INPUT Z
90    D(X, Y, Z)=D(X, Y, Z)+1
100   A$="GCP一分カチマケ"
110   H=(3+C-Z) MOD3
120   I=I-(H=2)
130   J=J-(H=1)
140   PRINT "COM:  "MID$(A$, C, 1) I
150   PRINT "YOU:  "MID$(A$, Z, 1) J
160   PRINT MID$(A$, H*2+4, 2)
170   GOTO 20
180   END
290   GOTO 200
```



M. HOSODA

戦い。5人の敵は皆、体力値が16、攻撃値が15だ。無事に勝つことができたのならば、城へ向かうに違いないこの道をさらに奥へと行くことができる。恐るべき悪鬼の王ミシュロンの元へたどりつくまでには、まだ多くの難関はあるだろうが、間違いあるまい。125へ行け。

る。なんとなく知能を持っているんじゃないか、という気がしてくるほどで、一体どんなアルゴリズムなのか、思わず不思議な気がしてしまうわけだ。

学習型じゃんけんのプログラムは、日本でのBASICの草わけの時にすでにあったから、アルゴリズム自体はもっと前に発見されていたのだと思う。だけど、例のアスキーのワンライン・プログラム特集で、神奈川県の佐藤基さんが作ったものは、実にエレガントなものだった。

このプログラムは、それを多少見やすく展開してみたものなんだけど、今回はこれを読み解きながら、学習アルゴリズムの秘密を探ってみたい。

じゃんけんのルールとしては、1をグー、2をチョキ、3をパーときめてある。RUNさせると、この1～3の数の入力を要求してくるから、例えばグーの1とか入力してやると

```
COM     C   0
YOU     G   1
カチ
```

という具合に応える。ようするに、COMはC（チョキ）を出して負けたので、その右側の数字は0勝、YOUはG（グー）で勝ったので、右側に1を表示し、その下に〝カチ〟と出て、次の入力待ちになる。

このことからパッとわかるのは140、150ℓでI、JがCOMとYOUの勝数を表わしていることだ。

そこで120、130ℓを見ると、例えば120ℓはIF　H=2　THEN　I=I+1と同じ意味の文になっている。IF文を使わずに（）の中が真ならマイナス1、偽ならゼロというのを使っているわけで、このへんがエレガントさの1つだ。

こうしてみるとHが2ならCOMが勝ったことを表わし、Hが1ならYOU、どちらでもなければ引き分けということが解ってくる。そこで110ℓを見てみよう。H=(3+C-2)MOD 3とあるけど、この中のZは80行を見ればYOUの入力した手だと解る。一方Cは、140行のMID$の引数から、COMが選んだ手ということになる。つまり、H=(3+COMの手－YOUの手) MOD3ということで、ちゃんとやってみると解るけど確かにH=1ならYOU、H=2ならCOMが勝ち、H=0なら引き分ける。

問題は、やはり学習機能だけど、これはどうやら20～90ℓの中にあるようだ。とくにコンピュータの手をきめているCは、いったいどうやって求められているのだろうか。そこで、60ℓを見てみる。

これを見ると、変数GUの値がPAやTYより大きいときにC=3、PAがいちばん大きければC=2、TYがいちばんならC=1にしている。そして70ℓで、上の条件にあてはまらないときは、1～3の乱数でCをきめている。

ここまでくると、30～50の変数、GU、TY、PAと結ばれているD(X, Y, n)というのが学習に大きなかかわりがあることが解る。だけど、どうもピンとこない。それに20ℓのXとかYとかは一体何をやっているのだろう。

そこで、それをはっきりさせるために実際に数値を入れてシミュレーションしてみることにしよう。DとX、Yに関わるのは20～50ℓと90ℓだから、これによく注目する。

まず1回目。70ℓで乱数でCOMの手がきまり、入力にグーの1をいれる。すると90ℓでD(X, Y, 1)に1が加えられる。以下勝ち負けの判定があって、再び20ℓにとぶと、こんどのGU、TY、PAはD(X, 1, n)になる、すると、やっぱりCOMの手は70ℓで乱数によってきめられるわけだ。

そこでYOUが続けて何回もグーを出すと仮定すると次々、GU=(X, 1, 1)、GU=(1, 1, 1)に1が加えられてゆく。さらにYOUがGUを出すと、始めて、GU=(1, 1, 1)=2になる。そして、60行でC=3となって、COMが必ずパーを出すようになる。このあと何度続けてグーを出しても、COMはパーしか出してこない。

つまりこれは、YOUの過去2回の手から次に何を出すかを判断して、それに勝つような手を打ってくるわけだ。

じゃんけんの手を3連続して出すときの組み合せの数は27通りだから、このへんが30回を超えると強くなる原因なんだろうなあ。過去3回というのは実にうまい選び方で、4回にすると学習するのに時間がかかるし、2回ではあまり強くならない。

しかし、考えてみるとたかだか過去3回の手を読まれただけで、COMが強いと感じてしまうとは、人間の知能もたいしたことはない、ということかな。



衛兵を倒したのでほら穴に入っていくあなたは、そこでドラゴネットが待ちかまえていたのにあう。こいつを倒さなければ先へは行けない。もはや後戻りすることは許されない。戦うしかないのだ。215へ行きなさい。



スターゲームデザイナーがキミのプログラム作りの壁を破る！

どーいうわけか、今月から(株)シンキングラビットの今林社長の登場です。意外でしょう。今後、どんどん人がかわっていきますから、御期待のほどを。と言っても、堀井雄二先生もカムバックしますから心配しないでくださいね。



第❼回講師
「倉庫番」の
今林　宏行

Q 新しいゲームを思いついたとき、いける！　と思っても、プログラミングしているうちに、だんだんしぼんできています。どうしたらよいでしょうか？

（千葉県・山口大介・？歳）

A とーとつですが、はじめまして。今回から、みなさんの質問にお答えすることになりました今林です。それなりにわかる、わからないを駆使して、懇切丁寧、日進月歩にお答えいたしましょう。あっ……すみません。冒頭からシュールに走ってしまいました。では最初の質問ですがゲームアイデアに関するおはがきが多かったので選びました。なかには「アイデアの出し方教えて！」という簡単明瞭、一切はすべて空、のようなものもありましたが、これについては「努力あるのみです」と、思わず禅問答になってしまいます。ですから答えやすい質問、はっきり言えば、どのよーな答えを期待しているかが解答者にわかる質問が一般的に（ごく一般ですよ！）喜ばれるのじゃないかな、と思います。いやいや決して、これからの解答を楽にすませようとか、このコーナーの仕事を早くすませて一杯飲みに行こうとか、そんな気持ちは毛頭ありません。たとえそれがバニーガールのエスカイヤクラブだとしてもです！　おっと失礼。こぶしをふり上げてしまいましたが、要はいい質問はいい答えになる、ということです。

さて本題です。ご質問のよーな経験が皆さんも一度はあると思います。今回の質問の場合、２通りのことが考えられます。ひとつはアイデアを気にいるあまり、ドキュメントをきちんと作らないうちにプログラミングにかかってしまった場合。もうひとつはアイデアそのものが駄作であった場合です。それぞれ人には性格がありますから、だいたい人によってどちらかが決まってくるようです。

性格的に前者はせっかちな人、後者は思い込みの激しい人。これを俗にソフトハウス２大嫌われマン……とは言いませんが同じようなものです。作りかけのプログラムが山程ある人は要注意です。気を付けてください。まさか、それを自慢してなどいないでしょうね。ほら、そこのキミ！　これを読んでるキミですよ。どうです、痛いところを突くでしょう。

ともかく多少なりともプログラマーをめざしているわけですから、心当たりのある人は日頃の生活から改善していかなくてはなりません。それでは、どのよーにすればよいか？　まずせっかちな人。おもしろいプログラムを作るためには、必ずドキュメントをきっちりと作らなければいけません。いちおう説明しておきますと、ドキュメントというのは、ゲームの仕様書だと考えてください。つまり、ゲームスタートからゲームオーバーまでの内容を細かく書いたものです。これを完全に作っておくと面白いかどうか、前もってある程度分かりますし、ゲームをより面白くするための改良も簡単にできます。ドキュメントを完全に作ってしまえばプログラムの50%以上できたも同然です。紙の上でしなくてはならないことを、プログラムしながら考えようとするから、無理が起こるのは当然です。少なくともプログラミングにかかる以上の時間をドキュメントにかけたら、ゲームセンスある人なら必ず面白いものが出来るはずです。保証します。

次に、思い込みの激しい人。このような人は意見を聞きたがるわりに、返ってくる返事をいいように決めている節があり、きびしいが本当にタメになることを言っても、自分が望んでいる返事と違った場合、「君にはこの良さが分からない」などと言う場合が多く、本心はもともと聞く耳が無いわけで……。そういうことで、問題はその性格にあり、それにも増して大きな問題は、思い込みの激しい人に限って、自分は人の意見を聞くなどと思っている人が多いということが、はたから見ているとよく分かります。笑止千万といえましょう。

本筋から離れてしまいましたが、そこで人生相談……いや、ゲームメイキング相談室の講師としては、どんなにつまらないアイデアでも、思い込みでも、とりあえずノートすることをお薦めします。どんな馬鹿げたアイデアでもノート一杯になれば間違いなく素晴しいものが、そこから生まれます。そして、しっかり煮詰めたアイデアなら途中で投げてしまうようなことにはならないでしょう。投げるならドキュメントの段階で投げてしまっているはずですから。それでだめなら、はっきり言いましょう。「根気がない！」わかりましたね。それでは、次の質問。

さらに先へ行くと、あたりには異臭がたちこめてきた。木々はざわめき、何か恐ろしいものが近づくような気配がする。あなたは背中の方に得体の知れないものがいるのでは、とふり向く。そこにはスライムがいた。戦うのならば109へ、逃げるのならば238へ行きなさい。

Q えーと、誰でもいいから、アクションゲームを作っている人に質問します。よくウォールゲームで、画面データの圧縮している人いるでしょう？　あれのやり方を教えてください、お願いしまーす。

（泉佐野市・榎谷光与司・16歳）

A ほかにも、アドベンチャーゲームの画面の圧縮法など、データに関するおはがきが多かったので取り上げてみました。最初に圧縮とは、どういうことかを説明しますと、コンピュータは基本的に8個のオン、オフのスイッチの組み合わせを1単位としています。それでは、何通りになるか考えてみてください。256通りの組み合わせができますね。では7個のスイッチではいくつでしょう？　そうです。128通りの組み合わせがあります。ひとつのスイッチが減っただけで半分になってしまいました。もちろん、当たり前のことですが、最後のスイッチがオンのときとオフのとき、それぞれ28通りあるわけです。わかりきったことと怒らないでください。なぜ、このようなことを改めて書いたかといいますと、1つのスイッチ(ビットと呼びます)それぞれに、全て違った意味のあるデータは、結論から書きますと、圧縮は不可能です。

では、なぜ実際のプログラム・データは圧縮できるのでしょうか？　実際には、よく同じデータを繰り返す事があります。基本的には、その繰り返しの部分が圧縮の対象になるわけです。まず、ご質問のウォールゲームですが、よく見ていただくと分かりますが、この種のゲームの多くは、画面が四角いブロックで構成されています。『フラッピー』などは典型的なウォールゲームですね。『倉庫番』もブロック壁を表現していますので、『倉庫番』を例にとって圧縮法を説明しましょう。

ブロックを画面に出力する場合、いちばん効率の悪いのはBASIC等でブロックの座標を指定してゆく方法です。これは効率は悪いし、手間はかかるし、いい所なしです。次にひとつのブロックごとに、1バイトを割り当ててみましょう。『倉庫番』は32×20ですから、これだと640バイトになります。この位なら全然、圧縮とは言えませんが、ロールプレイングゲームのように、ブロックが壁や、通路、障害物、敵、果てはドラゴンまで、最大256種類のパターンを判定することができます。しかもプログラムし易いという利点があります。でも、『倉庫番』の場合は、壁、荷物、判断の点の3種類しかありません。上記の方法では、まったく無駄です。そこで『倉庫番2』では、32×20のブロックをビットに対応させることにしました。つまり640ビット（＝80バイト）で1画面です。ただこの場合、ブロックごとに物の有無は分かりますが、壁、荷物、判断のどれなのか分かりません。そこで、それぞれ80バイト使うことにしました。

『倉庫番2』の場合、既にメモリーに余裕がありましたし、自動判定のサブルーチンが作り易かったので、これ以上、データーは短くしませんでしたが、これで240バイトになりました。まだまだ圧縮できそうです。もう少し無駄のないようにビットを使ってみましょう。

ひとつのブロックは何も無いとき(通路)を加えて4種類あるわけですから、ブロックの表現に必要なビット数は2です。2ビットで32×20ブロックを表わすと…おや？　1,280ビット(160バイト)になりました。しかし、ここで喜んではいけません。ここで喜んだらコンピュータの勉強をしていないことを、自分で暴露するようなものです。実は、ここまではアルゴリズム的に考えただけで本来、圧縮ではないのです。つまり最初に書いたように、32×20×4のデータで必要なビット数なのです。ですから、まったく原則性が無い、円周率のようなデータなら、これ以上は圧縮不可能です。ですから、圧縮と言うのは、ここから先のことです。ここで、ちょっと考えてみましょう。たとえば、1面で荷物が、1つしかない場合を考えてみましょう。先程の方法だと、これでもやはり160バイト必要です。それだったら、BASICの座標で指定した方が、よっぽどましです。これは、どういうことでしょうか？　それは…おおっと、残念！ぺ、ページが無い！

というわけで、来月も続けて、この問題を考えてみたいと思います。特にアドベンチャーのグラフィック画面の圧縮方法も、知っている範囲で引き続きお答えしましょう。乞う御期待！

ふっふっふっ。こうしておけば、鬼のようなログイン編集部も、たったの1回で講師を降ろすような、あこぎなまねは出来んじゃろう。よい案じゃ。ほいじゃ、ハガキ待ってるけんの……。



◆◆◆◆◆◆◆◆ **質問大歓迎！** ◆◆◆◆◆◆◆◆

キミのゲームメイキングの壁を破るために、スターゲームデザイナーの皆さんが答えてくれるという好企画！最近は質問を寄せてくれる人が多いのでうれしい。キミの相談したいゲームデザイナーの名を書き添えてぜひ、下記まで質問を寄せてほしい。未完成プログラムの同封も、もちろんけっこうだ。よろしく！

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル ㈱アスキー ログイン編集部「ゲームメイキング相談室」係

※採用された方には、ログイン特製バッグをさし上げます。

逃げていくと、あなたは道に迷ってしまう。プサイの森には、人を迷わせる不思議な呪いがかかっているようだ。これが世に言うミシュロンの罠なのだろうか？　あなたはふたつに道が分かれているとところにたどりついた。東へ行くのならば277へ、西へ行くのならば267へ行くがいい。

PUZZLE

こんにちは、諸君。私はアンドロ探偵事務所のカミヅカ所長だ。今はもう忘れかけているが、私にも学生時代というものがあった。大学では、ほとんど学校にいかず、もっぱら学費稼ぎのアルバイトに精をだしていた。そのおかげで社会を底辺から見ることができ、大変役立っているのだ。



出題・解答　藤沢幸隆

●アンドロ探偵館⑮
過激派学生による破壊工作発生！
パズル コンピュータ採点の罠

毎年この季節になると、ニュースでは、各大学の入学試験風景が毎日のように報道される。諸君のなかにも、高校や大学の受験で、ログインなんか読んでいるヒマはないハズの人がいるかもしれない。

大学受験の読者はもう志望学部は決定しているだろう。探偵になろうと考えている諸君は、もう知っているだろうが、日本のどの大学にも探偵学部などというものは存在しない。それでは探偵になるために、どういった学部へ進めばよいのか？　答は簡単、どんな学部でも、文系でも理系でもかまわないのだ。

探偵という職業は、広く深い知識が必要となる。したがって、たとえどんな学部であろうとも、常に広い視野と柔軟な思考を持っていればいい。

しかしながら、現在の大学入試は、暗記能力などの、人間の一部の能力のみを調べる試験であり、それで高得点をとったとしても、必ずしも探偵に向いているわけではないのだ。

先日、共通一次試験開始のニュースをテレビで見ていたとき、1人の依頼人（クライアント）がやってきた。

――カッ、カミヅカさんですか。おねがいします。助けてください。

そうとう困っているようだ。

――実はわたくし、H大学の者なんですが、いえ小さな大学なんですがね。今年から入学試験の採点にコンピュータを使うことになったんですが……。いざ答案用紙をインプットしたとたん、コンピュータが止まってしまったんです。調べてみると、コンピュータ内部に磁石が、何者かの手で入れられていました。どうやら、学内のコンピュータ試験に反対する学生の仕業らしいのですが……。なんとかおねがいします。

ふむ。話を聞くと、採点表の一部が破壊されており、それを元どおりにしなければならないという。さいわいにして、データが破壊される前に、3枚だけ採点がされているので、これを手掛かりにしてくれ。配点は2点、5点、10点の3種類、15問全正解で100点満点。解答は全問三者択一式だ。採点表とともに、最後の解答も採点してくれ。

今月は、〝新竹取物語〟のトレーナーを5名に!!

今月のパズルの賞品は、〝新竹取物語〟のトレーナーを、ビクター音楽産業(株)のご好意で、正解者のなかから抽選で5名の読者にプレゼント。〝新竹取物語〟はログイン12月号のソフトウェア・レビューでご紹介したように、経験度を点数で出してくれるという痛快アドベンチャーゲームだ。

このゲームのメインキャラクター、かぐや姫に人気が集中。このかぐや姫のファンのためにも、特別に作られたトレーナーだ。サイズはS.M.Lとあるので、自分のサイズも書いてきて欲しい。パズルをじっくり考えて、すばらしい解答を送ってきてくれ。



話してみるとクラノスは、薬がほしいのだという。「ここを出て、道を陽の昇る方へ行くと、カンタスの泉がある。そこに生えている草を飲めばわしの命も助かる。どうだろう？　それを持ってきてはくれまいか？」承諾するのならば250へ、自分には使命がある、と断わるならば90へ行け。



パズル 古代エジプトの秘石板解答

15/34	12/43
9/19	39/80

12/31	8/39
10/67	12/97

愛読者のみなさま、まことに申しわけない。12月号の問題で、「本物の石板の分数はすべて、2つか3つの分子が1の分数で表現できる…」と書いたが、これは「…表現できない…」の間違いであった。つまり$\frac{12}{43}$と$\frac{8}{39}$だけが条件どおり表現できるので、この2つの分数を発見してくれた人を正解者とさせていただいた。今後、このようなことはないように心がけている。(評:藤沢幸隆)

アンドロ探偵館⑫『古代エジプトの秘石板』当選者発表

厳正なる抽選の結果、以下の方々が当選されましたので、賞品をお送りいたします。

●STRESS CONTROL CARD

石川県金沢市	松頼　元優
茨城県北相馬郡	上野　信
静岡県清水市	岩崎　篤

●ログインバッグ

神奈川県川崎市	谷　由香
静岡県静岡市	山下　真
島根県松江市	森長　修司
新潟県新潟市	舛田　憲良
千葉県松戸市	杉山　利広

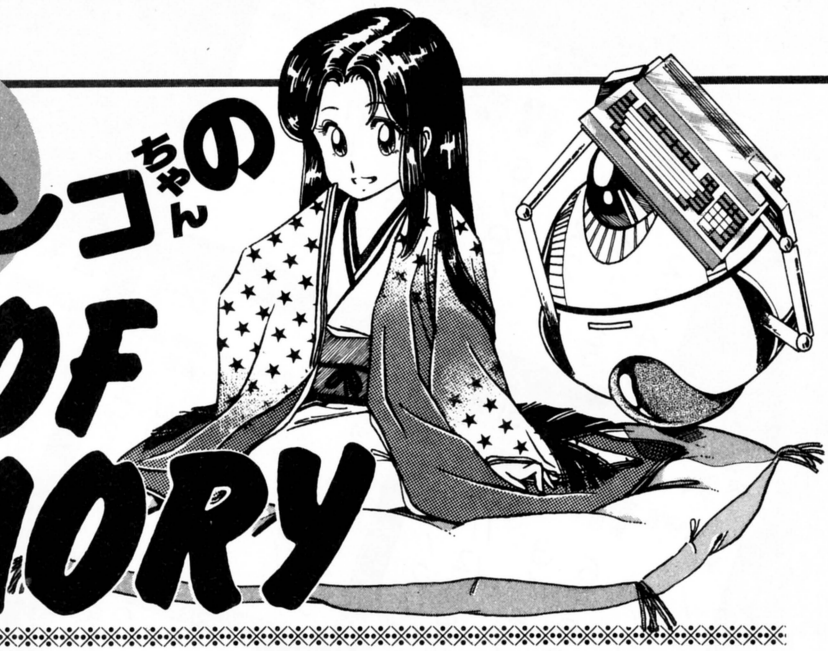
『パズル　コンピュータ採点の罠』応募方法

★官製はがき(アンケートはがきは不可)または封書で、
〒107 東京都港区南青山5-11-5　住友南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
『パズル　コンピュータ採点の罠』係
までお送りください。昭和60年3月8日必着。

★プログラム同封の場合は、実行時間、使用機種なども明記してください。

かくし扉の中を行くと、悪鬼の王ミシュロンの声はしだいに大きく、より不気味に響いてきた。すると衛兵が4人、いつの間にかあなたをとり囲んでいた。戦うしかない。敵は皆、体力値は18、攻撃値は19だ。もしも勝つことができたのならば、142へ行くがいい。

ログたんとインコちゃんの OUT OF MEMORY



イラストレーテッド・コンピュータ

今月のイラストレーテッド・コンピュータは、山口県の高津和弘くんのイラストだ。パソコンが、自分自身でキーボードを打っているのはオモシロイ。でも、もう少しパソコンのキャラクターを浮き出させるとよかったと思う。また描いて送ってきてねー。まってるよ～ん。



ログたんとインコちゃんの秘密情報局

やあみんな、元気かい？　私は秘密諜報部員003号だ。ちゃんと挨拶をすると、とっても気持ちがいい。みんなも友だちに会ったときは、大きな声で、しっかり挨拶しような。

スパイという仕事をしていると、人間が暗いと思われがちだが、私はいいもののスパイだし、なにせ、根がいい人だから、いつも陽気なんだ。健康は笑顔と元気な挨拶から。これが私のモットーさ。

さて、今月の依頼人は、山口県下関市の松部裕太郎君。依頼内容はこうだ。

「前々から思ってたんですけど、どうして"Ultima"を"ウルティマ"って言うんですか？　そりゃあ英語をカタカナで書くという事自体が誤っているのですけど、どうせ読むなら"アルティマ"だと思うんですけど……」

英語のことなら、この私にまかせてもらいたい。さっそく辞書をひくと、Ultima [ǽltima] とある。フーム、[ʌ] はLOVEのOと同じ音だから、アと言ってもよさそうだ。私はさらに、サンフランシスコの諜報部員004号に電話した。彼は、Ultima Ⅳの件で、作者であるロード・ブリティッシュ氏とお話をしたことがあるのだ。

004号によると、UltimaのUは、口をすぼめて"ウ"と言った音だそうだ。しかし、それは"W"ほど強くはない。ちょうど、ドリフターズの志村ケンが、空手チョップの恰好をして、「ウ～、ナンダバカヤロウー」と言うときの、ウ～の音に近い。

「決してアではないョ」と004号は言っていた。ロード・ブリティッシュ氏も、そう発音していらっしゃる。どーだね。私の国際的な活躍で、今回も難なく調査が済んだ。

どんなことでも、とことん調査して報告する"秘密情報局"。依頼を待っているョ。じゃあ、バイバイ。

心に残るあのバグこのバグ

冷い街の片隅の、ここはバグの吹き溜り。抜かれて消されて忘れられ、涙の川を揺られ来た。だから今夜は一度だけ、私の話を聞いてよネ。ああ、聞いてよネ。

バグは天下のまわりもの。まわりを見れば、バグだらけ。あなたもわたしもバグ仲間。さあ語り合いましょう、心に残るあのバグこのバグのコーナーです。

今回は、聞くも涙、語るも涙の物語。名古屋市は東区の日比野光紀君(14歳)のバグであります。

「ある日ぼくは、ゲームを作っていた。1週間後、ゲームはできた。REM文にゲームの題を入れた。その名は新世界"ニューワールド"だ。

```
10  NEW WORLD
```

RUNしたとたんに、プログラムは消えた。"'"(REMの省略型)を入れたはずなのに、入ってなかったみたい。

ルンルン気分でRUNしたボクは、パソコンの前に1時間もボー然とすわっていたのだった……完。

追伸、同じようなことが、3度ほどありました」

光紀君は、よっぽど"NEWなんとか"という題が好きなんですね。この次からは、"THE NEWなんとか"というふうに、前置詞をつけるとよいでしょう。そうすれば、もし"'"をぬかしても、Syntax errorですむでしょうからね。それでは、また。

戦い。敵の体力値は10、攻撃値は10だ。敵を倒したあなたは、さらに先へと歩いて行く。すると、そこには洞窟があった。のぞいて見ると中はうす暗い。もしも入って行くのならば135へ、入らないで後へ戻るならば218へ行くがいい。

パソコンスクープ

ファーァ……ハハクション！　キャごめんなさい。インコです。ちょっとカゼぎみなの。いきなりクシャミなんかしちゃってごめんネ。みなさんもカゼには十分気をつけてください。

今回のパソコンスクープは、ひとつに話題をしぼらずに、いろーんな情報をドバッとお届けしちゃいますからね。

えーっと、〝機動戦士ガンダム〟について、おたよりが2通来ています。あそうそう、お話は変わりますけど、ガンダムの新しいシリーズが始まるらしいんですってね。インコ、ガンダムとっても好きなんだけど、ヤ○トみたいにならなきゃいいなって思ってます。ハハ、余計なこと言っちゃったかな？

ハイ、じゃおたよりね。群馬県の木暮慶介クンと神奈川県の田中正純クンからいただきました。ちょっと前のパソコンスクープ(編集部注：'84年11月号のパソコンスクープデスョ)で、ご紹介したんですけど、ガンダムにPSGが搭載されてて、なんやかんやっていうの。みなさん、憶えてますか。で、ガンダムがしゃべったような気がするって書いてあったでしょ？　そのお返事なの。テレビ放映第18話の『灼熱のアッザム・リーダー』の中で、確かにガンダムさん、お喋りになってるの。ビデオで調べたからまちがいないわ、ですって。

表面温度がナンタラカンタラってね。田中クンのおたよりでは、白石冬美さんの声じゃないかって書いてあったけど、今、L.A.P.特別機動科学分析調査隊のオニイサンたちに調べてもらってるので、詳しい結果はまた今度、ネ。とにかく、そーいうことでしたっ！

では、その他の情報で～す。いろいろとご紹介しますので、あっボクこれ見た！　とか、これは実はこうだったんですよー、とか、いっぱいお返事くださいね。じゃ、いきます。

〝イデオン〟の映画版を見てると、なーんかの場面のバックに、ニーモニック表が出てくるんですって。どうやら、インテル系のものらしいんですが、イデオンに明るい人、早急に調べてくれたら、インコうれしいな。

それっから、あ、出ました〝さすがの猿飛〟。なかなかショッキングなシーンも出てきたりして、このアニメもインコ好きだったんだけど、その第38話、たしかね、「モモちゃん忍法変身の術」っていうタイトルだったと思うんですが、その中で〝シャチホコ〟のデータをとるのに、パソコンが使われてたの。L.A.P.特別機動科学分析調査隊(ン、モウこの名前長いからキライッ！)の調査によりますと、どうやらそのパソコンはif-800のModel 30ということらしいの。知ってる人は、詳しい情報を教えてください。

もうひとつご紹介ネ。これはアニメじゃないんだけど、気持ちのワルーい映画〝遊星からの物体X〟の中にもパソコンが出てくるのよ。APPLE IIの中に、ジュースをこぼしちゃう場面があるんですって。APPLEクンかわいそう。みなさんは、パソコンにジュースなんかこぼしちゃだめよ。言うこと聞かなくなっちゃうんだから。。

今月は、これぐらアア……クション。アリャリャ、またクシャミ。一息で喋っちゃったから、かしら？　まあ、いいや、早くカゼ直そっと。みなさんがもっともっとおたよりくれたら、カゼ直るかな、エヘヘ。どーんどん情報くださいネ、待ってまーす。バイバイ。











L.A.P. 解放民族コーナー

最近とみにLAPあてのおはがきが増えてきた。だが、そのはがきの大半がLAPを誤解している。そこで今回はその誤解を解くため、LAP広報担当が釈明したいと思う。

誤解その①「LAPは強い、といいながらテレビでは軽く負けている」

答あれはTVである。シナリオもあり、本気でやっていない。ヤラセなのだ。

誤解その②「LAPはアスキーの反乱軍なんだろう？」

答反乱軍ではない。帝国主義ファシズム打倒のための民族解放編集集団である。人並の自由を勝ち取るために、1日24時間体制で、なるべく努力している明るく楽しい戦線同盟なのだ。

大募集！

★ログたんとインコちゃんのコーナーへの、おたより、イラスト、なんでもいいよ。送り先は、
〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
「ログたんとインコちゃん」係まで



新しい仕事場は渋谷のマンション。最高の環境で最高のべーしっ君を描きまくるぜ〈清和〉

べーしっ君色紙、べーしっ君ジョイステックのプレゼント、予想以上の反響にオドロキ。これからも応援してくれ。〈河野〉

森の中を進んでいくと、岩山のようなところにやってきた。洞窟の入り口のようなものがある。中を見るとうす暗い。元へ戻ろうとしたが、夜になろうという時刻。このまま夜の森にいると多くの魔物と出あってしまう。あなたは洞窟の中へ入っていかなければならない。135へ行きなさい。

PRESENT プレゼントコーナー

あかりをつけましょCRT
プレゼントあげましょ9点
ソフトやTシャツ盛り沢山

ハイスコアを達成した証しにステッカー



●大人気の〝ヴォルガード〟、〝フラッピー〟と、続々とスグレゲームソフトを送り出しているdBソフトから、ステッカーをプレゼント。巷では、ホントかウソか、パソコンゲームのステッカーがハヤッているという。このステッカーを3枚セットで20名のゲームファンにプレゼント。(提供：デービーソフト株式会社)

1

世界のアップルが一冊の絵本になったのだ



●御入学、御進級、御卒業おめでとう！さてこの季節、お祝いにパソコンを買ってもらおう(買おう)と思っているナイコン諸君。この本は、そんな君達に捧げるバイブルだ。アップルのみならず、それ以外の機種にも役立つ情報を満載だ。とにかく、いままでのマニュアルとはわかりやすさが数段違うのだ。今回〝はじめてのあっぷる〟5冊を愛読者にプレゼントしよう。
(提供：キヤノン販売株式会社)

2

ゴーストバッジで幽霊を撃退しよう



●'84年夏のアメリカ映画を席捲し、スピルバーグの2大自信作を抑えて全米No.1を独走、といえばもうわかるね。日本でも今年正月に公開されたから見た人も随分いることだろう。そこでこの「ゴーストバスターズ」のバッジを10名の愛読者にプレゼント。とってもかわいいよ。
(提供：株式会社ポニー)

4

最前線(フロント)に機密文書を届けるのが使命だ



●あのロードランナーを見事TVゲームに仕立て上げたアイレムから素敵なプレゼントが舞い込んできた。戦闘をテーマとした、臨場感溢れるカーアクションゲーム〝ザ・バトル・ロード〟のTシャツだ。今回は黄、橙、青、灰色、黒の5色を各1名ずつにプレゼントしよう。
(提供：アイレム株式会社)

3

ここでも怪物があらわれた。恐るべきゴルゴンだ。目が合ったが最後、石にされてしまうという伝説の怪物ゴルゴン。さあ、勇気をふりしぼって戦うか？　それとも逃げるか？　もしも戦うのならば97へ、逃げるのならば240へ行きなさい。

READERS'LOG

もう神だのみしきゃない!!

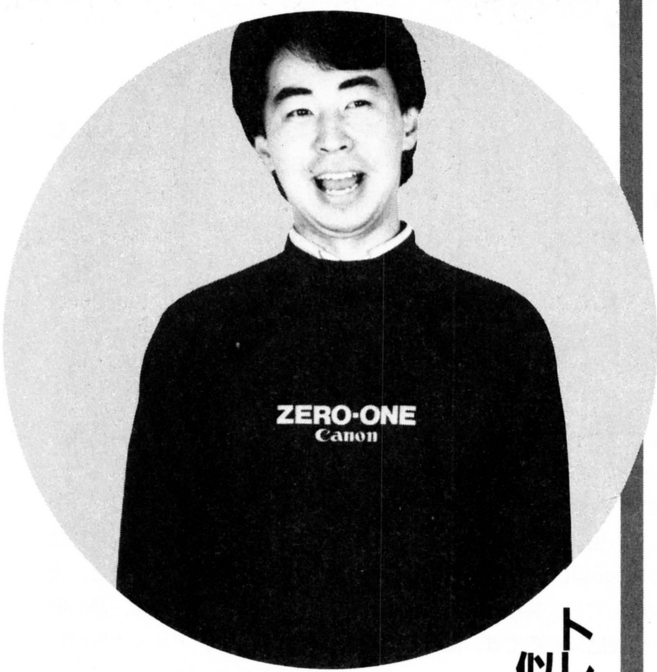
●全国のパソコンユーザーの諸君！　プログラムを作るときに、バグやアイデアなどで悩むことがあるだろう。しかし、もう心配することはナーイ。

　このお札さえ、キミのパソコンに貼れば、たちまちにして霊験あらたか、まちがいナーシ。このアリガタイお札を４枚セットで50名の悩めるキミにプレゼントしよう。



6

トレーナーが似合う少年にあげる



●もうすぐ春休み。とはいっても、まだ肌寒い陽気。こんな季節にはトレーナーが一番。パソコンばかりいじっていないで、たまには外でパーッと気分転換してみよう。今回はこのゼロワンのトレーナーを５名にプレゼント。

（提供：キヤノン販売株式会社）

5

家族みんなで広げよう！ジョイジョイのワー！



●おーい。MZ-1500ユーザー諸君。今度本家シャープからソフト７種をパックにした「ジョイジョイパック」が出たのだ。このパックをユーザーに３組プレゼント。

（提供：シャープ株式会社）

7

超大作ミステリーロマン、ついに登場



●おまたせ。ログインソフト第１弾「オホーツクに消ゆ！」の発売を記念して、今回はナント！10名にプレゼント。対応機種はPC-60、PC-88、PC-98、FM-７各シリーズだ。PC-60はテープ版、その他はディスク版、自分の機種を書いてくれ。

8

キミのスケジュールをドーンと書き込もう

●キミはもう、春休みの予定、立てたかい？冬休みより少し長くて、夏休みより少し短い春休み。冬休みより少し暖かくて、夏休みより少し涼しい春休み。などとふざけていないで、このＡＳＣＩＩのカレンダーながめて、今年１年の計画を立てよう。ちょっとしゃれたこのカレンダーを、12ヵ月まとめてセットで20名にプレゼントしちゃおう。



9

★送り先　〒107 東京都港区南青山5-11-5　住友南青山ビル　(株)アスキー　ログイン編集部　「３月号プレゼントコーナー」宛

注）アンケートはがきは不可。欲しい物の番号、名前を明記のこと。３月７日消印有効。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

逃げていくと、あなたは道がふたつに分かれているところに出た。東か西か、どちらを選ぶかであなたの運命は変わる。さあ、どちらに行くか？　東へ行くならば277へ、西へ行くのならば267へ行きなさい。

おたより LETTERS CORNER

あの一、少しだけ文句がいいたくてはがき出しました。

ログイン1月号でP190の「最年長のロディ役」とありましたが、はっきりいって、ロディよりも年上の子がいます。スコットです。気になったものですから……。多分このような文句は、ほかにもあると思いますが、誤植なのでしょうか？

（愛知県　朽名尚子　17歳）

誤植じゃないの。私が間違えちゃったの。ごめんなさーい。青森市の沼田晴子ちゃん(青森高校1年)からも同じご指摘を受けました。バイファムの最年長者はロディ君ではなく、スコット君だったことを、ここに訂正するとともに、謹んでお詫び申し上げます。本当に、ゴメンネエ。

でもね、あの時、私とっても慌ててたの。だって、原稿は書けないし、締め切りは刻々と迫って来るし、上司は早く書けって怒ってるし……。でも、こんな言い訳をしちゃいけないわね。女は素直でなくちゃいけないわ。あの人が、太陽は紫だって言ったら絶対に紫なの。おたまじゃくしは山椒魚の子供だって言ったら、「いいえ、蛙の子よ」なんて言っちゃいけないの。この世で一番こわいのはキリギリスだって言ったら、AIDS(あら、古いわね)よりもコオロギの方がこわくなくちゃいけないの。だから、私、ゴキブリなんかこわくない。深海魚だって可愛いものよ。マクドナルドのメルルーサのフライだって、平気で食べるわ。前から来た人の背中のチャックがパアッと開いて、中からインコが出て来たって、驚かない。

だから、も一度素直にごめんなさい。それにしても難波克弘君って、可愛かったわぁ。私、もっともっと素直になっちゃいそう。

純真な面食いの編集者

年末年始関係無く、酒ばかり飲んでます。近頃はVODKAより泡盛が美味なのだ。肴にはブレイクダンスのサントラ盤も良いけど、JAMES CARRのDEEP Soulもいいね。

あー、ゲームで一山当てたいな。そんな事いいつつDisco通い。今日は昼間っからワイン飲んでる。会社やめてからコンピュータ会話欠乏症です。誰かお話友だちになってください。

（神奈川県　生村典子　26歳）

いっ、いつでもお話相手になりますっ！　典子さんはPC-9801Eのユーザーだそうですね。キーボードが壊れるまで、一緒に〝ミッドナイトマジック〟をプレイしましょう。僕のハイスコアは45万点です（ちなみに、オートマのクルマしか運転できず、くわえタバコでゲームする編集者は100万点出しました)。

僕、酒はあんまり強くありませんが、このさい、ドブロクでもメチル・アルコールでも飲んじゃいます！

ローション編集者

こらーっ。だれじゃ阪神ファンの編集者は、わしはおこるで。

ぼくの友人には巨人ファンは多いが、LOGINを買っている人は私だけ。モチ、私は巨人ファンで中畑ファン。しかし阪神てせこい球団か、いつになっても4、5、6位のBクラスからぬけられへん。

最後に、阪神は巨人に勝ちこして、巨人の下にいるという不思議なチームですなァ!?

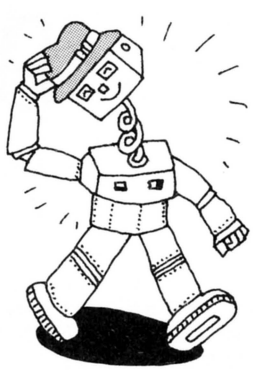
（京都府　中原肇　13歳）

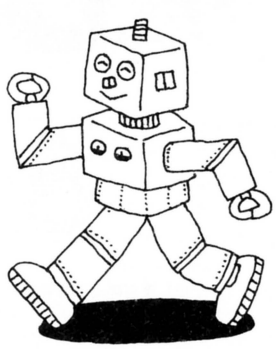
ゆるしてやってよ。阪神ファンやってるやつは、男のくせにオートマチック車しか運転できないんだから。しかし、中畑ファンとはシブイ。私も中畑が好きだねェ。あの男バカって言うのか、なんつーのか、ホームラン打てば飛び上がってヨロコブところなど、大好きです。日本の野球てのは、静の野球とか言われていて、アメリカ野球にくらべると、とにかく暗い。中畑みたいに元気なのが増えたら、日本の野球は、もっともっとおもしろくなるでしょうね。

闘魂の編集者

あれは12月10日のこと。私がログイン1月号を買って本屋で立ち読みしていると、高校生が1人やってきて、「あったあった」といいながら、ログインを手にした。私は今まで自分以外の人物がログインを買うところを見たことがなかったので、「こいつもログイン仲間だな」と思って感激していた。ところがである。なんと、彼は30分もかけてログインを立ち読みし、「あーあ、おもしろかった」といって、そそくさと店を出ていったのである。私はあまりのことに言葉も失なって、ぼう然としてしまいました。

編集部のみなさん。今こそ立ち上がり、全国の「ログイン立ち読み青少年」





奥へ引き返したあなたは、そこで怪物の亡霊に出あう。実体でないことは、ひと目でわかった。かつてはこのダンジョンの王とまでいわれた地底魔王の亡霊である。霊体になった今でも、その恐ろしさは変わってはいないのであろう。もしも戦うのならば254へ、逃げるのならば186へ行きなさい。

に対して一言いってやってください。ログインは買って読んでこそ価値があるものだということを……！

（新潟県　山本哲也　20歳）

こら立ち読みするな!!

左をごらんください。字を大きくして、言ってしまいました。特にこの３月号なんかは、立ち読みしたら許さないぞ!!　座って読みなさい。

おちゃらけるのは、これくらいにして、まったくなんてヤツなんだろ。たった30分でログインを読破してしまうとは。早読みの術かなんかを使ったのかしら。こっちは前月号につづけてまた言うが、50,000時間以上かけてログインしているんだぞ。もう少し時間をかけて、ゆーっくり、味わって読みなさい。

そのためには、まず買うことが一番ですな。それから、ログイン読者のショクンは、こうゆー立ち読みでログインしている人を見つけたら、注意してあげてください。そんな、本屋でログインするなんて、ハッカーみたいなことはやめよう、とさとすのが一番だ。

ほら、今日も立ち読みですまそーと思っているキミ、キミだよ、キミ。ちゃんと480円、本屋さんに払ってから、読みましょう。

営業担当の編集者

今まで、いろんなネタを書いてきましたが、ちっとも載りませんね。今回も載らないと思うので、アホな事は書きません。あんなアホな事書いといて載らなかった時のむなしさ、わかってもらえますか？

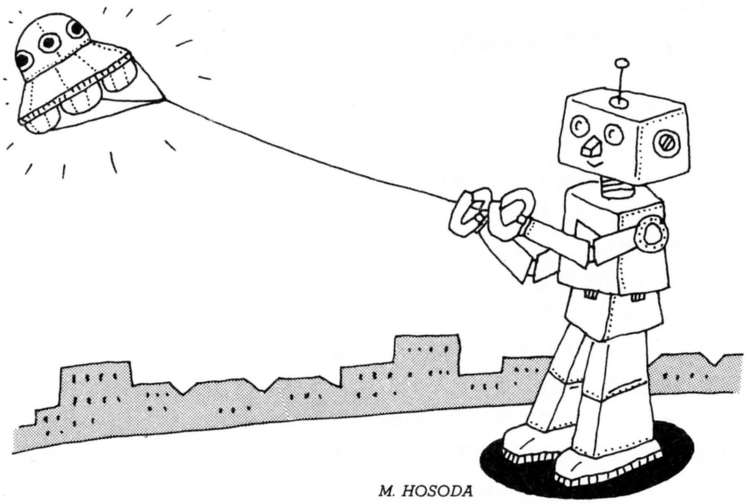
（愛媛県　内山隆博　14歳）

わかります。ふっとため息をついて、「ああ、自分は何をしてきたのだろう」などと考えてしまうんですよね。笑ってもらおうとしてバカなことをやっても、誰も見てなかったとか、バカな冗談を言って、他人の反応に期待しながらニヤニヤ笑っていても、誰も聞いていなくて、ただただ引っ込みがつかなくなってしまうという状況と同じでしょ。それなら私なんて、毎日味わってます。また、みんな見ていたのに、聞いていたのに、ちーっともおもしろくないので、無視されている、なんてことも少なくありません。

それでも引っ込みがつかなくて、ひとりで浮かれたフリをしていると、むこうの方で、心温かい人が、私のあまりのあわれさに涙しているところを見てしまったりしましてねェ。

寒さが身にしみる今日この頃ですが、どうかお体などこわさぬよう、おすごしください。また元気なおはがきを、お待ちいたしております。

春まだ遠き編集者



M. HOSODA

LAPがゲリラ戦をやると仕事ができなくなり、ログインが出版できなくなったり、ほかのまじめな編集者のじゃまになるので、そういうのはやめた方がいいと思う。

（石川県　西村大輔　15歳）

はーい、気をつけまあーす。でもね、聞いて聞いて。そりゃあ、編集部内のものが、みーんなエアガンで撃たれて穴だらけになっちゃったり、床にコロコロと、赤いのや白いのや、玉が落ちてたりするけどさ、だってさ、それだってさ、愛と自由と平等のためにさ、編集民族解放運動を展開してるんだもん。あのね、このごろLAPにいーっぱいお手紙をいただくんだけどね、ぼくたちのことを理解してくれる人が、あんまりいないの。ぼくたちは、決して正規軍に対する反乱軍なんかじゃないんだよ。アスキー帝国主義と戦っているとはいえ、我々はブルジョアジーの帝国主義的体質に反省を促すための活動を行なっているにすぎないんだよーん。また、戦闘においては、あくまでも自由解放区の防衛に主眼を置き、解放戦線拡大は、対戦人民の自由意志をあくまでも尊重し、侵略による暴力的非人道的な手段は、いっさい、なるべく、あんまりとらないよーにしてるんでーす。

LAPは、そいだから、軍隊的階級制度をとってないの。みんな同志なの。みんなお友だち。自由と平等と愛を信じる君だったら、いつでもLAPの仲間になれるよ。じゃあね。

平和の編集者

私は大名案を思いつきました。別冊を出しなさい。たとえば「How to build RPG（ロールプレイングゲームの作り方）」とか、「アドベンチャーゲームを10倍楽しむ方法」とか色々作れるでしょうが。そうすれば本も売れて生活が楽になると思います。

それから、サービスとしてミラーマンとスペクトルマンの見分け方を教えてあげます。ゴリラと戦うのがスペクトルマンで、腹の中に時限爆弾をかかえているのがミラーマンです。わっか

小鬼の棲み家から無事脱け出してきたあなたは、さらにダンジョンを奥へと進んで行かなければならない。これはあなたにとっては運命なのだ。さあ、166へ行きなさい。

りましたかぁ〜。

（静岡県　高林昌芳　18歳）

本が売れると会社は儲かりますが、給料が増えるとはかぎりません。でも本が売れないと、必ず給料は減ります。それが編集者とゆーものです。

サービスとして、ココナッツと椰子の実の見分け方を教えてあげます。現住民の人々が裸で木に登ってもぎ、それを売って生活の糧にするのが椰子の実で、観光旅行で現地に行った人々がクーラーの利いたレストランで、その中の液を飲むのがココナッツです。

なお、私たちが愛用している三省堂の新明解国語辞典（第三版）によると、〈ココ椰子〉熱帯地方に産するヤシの一種。実から採ったコプラは、せっけんや人造バターなどの原料。

〈椰子〉熱帯産の常緑高木。大形の実の内部の、乳のような液は飲料。繊維は敷物用。また椰子油は、せっけん・ろうそくなどの原料。〔シュロ科〕

国文科卒の編集者

久我山に行くのは井の頭線でいーのかしら。本屋には解体新書と貰いたい新書がある。三ツ矢サイダーと三つの野菜だー。汚職事件とお食事券のちがいを言え。「先生、胃カイヨウで胃がいたいよ〜」。「こりゃ胃ガンだ、いかんなー」。ノートはバインダーにまとめればいいんだー。タクシーに乗るのはあたくしだ。

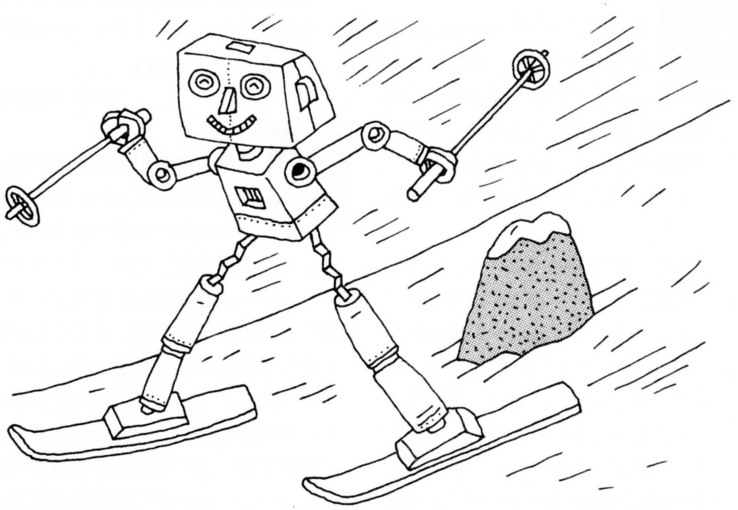
（千葉県　横田弘毅　16歳）

千葉県の横田弘毅君をはじめ、たくさんの人がお便りをくレター。こんなにたくさんの駄洒落を考えたのはだれじゃー。あまりの反響の大きさに一度はかんねんしようと思ったが、あかんねん。絶対に負けへんじーと、夜も寝ず半狂乱になってお答えすることに千葉した。おかげで目が血走って返事痛。もうちばらくお付き合いくだ埼玉県。県名になって考えて、秋田った人も滋賀らくの間、静おかに読んでねっ!!

このゲーム、やってエエ？　ロードランナはれ。こんなゲームやったんか。そうやきゅうきょ変更されたの国のトマト姫。WOOM、こっちのゲームも面白い。ほんポニー？　これ知ってる、テレビでサンダー放送されたザース。おまえら、マッピーる間から何やっとるんや。ナムコも黙るアタリまえだのクラッカージョー。ゾークぞくするようなゲームがアルフォス。エミーちゃん、ブリーズ脱いじゃ、トライアングルジャングル見えちゃうよ。私まだパイパニックよ。AY。おフロッガーわいてるから入るわよ。あーいい湯ーカラ。お湯にのぼせてフラッピー。もうこの辺で、かんべんしてクリスタルソフト。

電卓ちょっとカリキュレーター。ラジカセも貸セ。もう電話なんかでんわ。ログインのオーディオは高級品だから、おーでぃを振って歩けるぞ。CDもありましでぃー。今日はテンキーがいいのでキー坊どモニ太と遊んだら、いいスコアがデータ。わープロだね。MOSのROMさ。今日もいいポインタがデクリメント。それはなんとうらRAMしいことDOS。どうやってそんなに上達したんディスク？　みなさんのおハガキがマイコンでこないかねっと、ウークわわくしてお待ちしています。

まともな原稿を書けなくなった編集者



グレムリン見ました？　あの「スターウォーズ」をPLAYしていましたね。ところで、ジョージ・ルーカスとスティーブン・スピルバーグの見分け方を教えてください。

（ハードボイルドなグレムリンを支持する読者）

『グレムリン』見ました。あの『スター・ウォーズ』をプレイしていましたっけ？　私はバカだから気がつきませんでした。そーなんです。私はバカなんです。『ゴーストバスターズ』を見ていても、〝It's mirror time!〟というセリフに気がつかず、字幕の〝コカコーラでも飲もうか〟というのを信じて、そーかコロムビア映画社もコカコーラ・カンパニーに買収されてからはたいへんなんだなーっ、なんて思っていたほどなんです。井口さんが『SFイズム』に書いてるのを読んで知ったほどなんですから、こまったものです。そんなバカな私のことですから、ジョージ・ルーカスとスティーブン・スピルバーグの見分け方を教えろ、と言われても困ってしまいます。そこで私は2人の特徴をまず上げてみることにしました。まずスピルバーグはメガネをかけている。スピルバーグはヒゲをはやしている。スピルバーグの映画にはハリソン・フォードが出ている。スピルバーグの映画は大ヒットしている。スピルバーグの映画にはブスがでている。スピルバーグの映画には特撮が多い。スピルバーグの映画には変な化け物が出てくることが多い。スピルバーグの映画にはストーリーはあってもドラマはな

そこは森の中だった。名をブサイと言う。恐るべき妖魔の森だ。しかし、ここを通り過ぎない限り、めざすパルイの湖へとたどりつくことはできない。さあ、先へ進むのだ。189へ行きなさい。

い。

あれ？　ルーカスの特徴とおんなじだ。変だなー。いったいどこがちがうというんだろう。あれ？　こまったなあ。やっぱり私がバカなのかなあ。ルーカスとスピルバーグの見分け方がわかんないなあ？　だれかバカじゃない人、教えてください。

『スプラッシュ』を支持する編集者

ちょっと前まで㊎のマークの意味が良く理解できずに困っていたのですが、あるTVで知りました。それなのに、また私の知らない新しいマーク㊚がLOGINに載っていて、もうお姉さんは、ついていけそうもありません！

（山口県　堀ゆかり）

そんなこたーないのだ。あの㊚には特別ふかーい㊚があるわけではないのである。お姉さんがついていけないなんてことは、絶対にないのだ。

たとえば、㊚の親戚の㊐や㊛だって、ほんとーに特別な㊐や㊛があるわけではないんですよ。渡辺和博センセイの㊎や㊍は、それだけで立派な意味を表わしているのだが（そう、人間をそのマークでたった2つの種類に分けてしまう）、㊚や㊐や㊛はそーではない。♨や㊡や☎や㊗や☞は、それなりに意味を持っているが、㊚や㊐や㊛はやっぱりそーではない。

実際、㊚は㊐と㊛を呼んで、ぼくたちは一体なんなんだー!!　と会議をし、写真植字各書体記号連絡会（一般にしいたげられた書体記号たちが不満を言いあうために作られた連絡会）にかけあったが、前向きに善処するとゆー回答を得ただけと、ログインおたよりコーナーでは聞いている。で、陽のあたらない記号である㊚や㊐や㊛にも、活躍の場をあたえようと、ログインは思うわけなのです。

だから、お姉さん。ついていけない、なんてほど考え込まなくてもいいのですよ🅻。ほんとーに☞。最終はリッチな記号で決めてみました。

記号の編集者

特集 音声合成テクノロジー

パーソナルコンピュータに音声発生機能を持たせる……一昔前では夢のようだったこの機能も、最近ではようやくいくつかの機械で実現されるようになりました。今月の特集では、最新のテクノロジーの結晶とも言える「音声合成」に焦点をあて、ハードウェアを製作して声を出す方法から、ソフトウェアのみで声を出す方法、そして、各メーカーの最新情報までを網羅してお送りします。乞う御期待!

特別読物 Visual Simulation Takes Flight　J. B. Tucker

コンピュータ技術、特にグラフィックス技術の進歩は、フライトシミュレータをはじめとする様様なシミュレーションの分野で注目を浴びている。今まさに離陸せんとする各種のVisual Simulationの世界を紹介する。米国 high Technology 誌特約

計算機環境とUNIXの影響　W. N. Joy

バークレー版UNIXの開発者であるW. N. Joyが昨年暮れに来日した。現在Sun Microsystemsの研究開発担当副社長として、第一線で活躍中の彼が語った計算機環境とは……。

データベース
dbase Ⅱ,Informixの構造

プログラミング言語のスタイル
オブジェクト指向

UNIX：現在とその未来
UNIXの変遷

マイクロコンピュータ総合誌
ASCII
3月号　2月18日発売　定価500円

特集 MSXビデオ劇場（シアター）
●ビデオに関する製品をすべて紹介　PART2

MSX OF THE YEAR
●2号にわたっておとどけしているヨーロッパ編、パート2はフランス、西ドイツ、オランダ、イギリスの話題を掲載。
"おまけクイズ" でお土産もらおう！



ミュージックレッスン
●コンピュータミュージックでスクールララバイ

君もイラストレーター
●北海道ロケ編 その1——1年の景を簡単に描こう

ウーくんのソフト屋さん
●気分はインターナショナル

MSX情報をすばやくキャッチ
MSX MAGAZINE
3月号　2月8日発売　定価390円

総力特集　崩壊直前の「ニッポン型・生涯一企業」
ヘッドハンターこそ時代の欲求に応える"正義の使者"だ
THE 外資EXECUTIVES
田原総一朗・対論「DECの日本化戦略を衝く」
大好評 堺屋太一の"パソコンで先を読む"第5回
学校の「自由化」こそ教育改革の道!

From Inc.
経営者は「器量」だけじゃない——著者T・ピータースが実証的考察
独占　『超優良企業』になるための「エッセンス10」を伝達!
30兆円!　ザ・日本市場の戦術的立ち上げ方
管理職・経営者必読「伸びる会社」はここが違う
NEWビジネス　アメリカ成長企業 Inc.500大公開

情報資本主義マガジン
ASPECT
3月号　2月10日発売　定価680円

いったん逃げたはいいが、衛兵たちに追いつかれ、戦わなければならなくなる（すでに2体力値減っていることを忘れずに！）。敵は皆、体力値が17、攻撃値が17である。もしも勝つことができたのならば、195へ行きなさい。

AFTER CARE CORNER

ごめんなさい

今月は、あふたーけあがいっぱいあってごめんなさい

今回は諸般の事情により、あの〝ごめんなさいコーナー〟は休載いたします。どーも。

あふたーけあ

●特集:怪獣、怪獣、また怪獣

▶ログイン'85年1月号特集中、114ページに掲載したPC-9801によるCGの記事に、以下のように補足説明を加えさせていただきます。

「コードネーム〝GLOBE〟は、株式会社オーム社より発売されている、『パソコン・グラフィックアート』(竹村伸一著)で紹介された〝回る地球儀〟プログラムに手を加えて、PC-9801用に移殖し、打ち合わせの時のみに使用されたプログラムなのだ」

●DATALOG

▶ログイン'85年1月号192ページの、〝マイケル・ウォンのTOKYOランダム・アクセスNo.13〟の本文中で、「最初にデパートの屋上に遊園地をのっけた張本人は(中略)株式会社ナムコ社長、中村雅哉氏であった」とある箇所について「最初に」という表記は誤りでした。また同じく本文中、「デパートの屋上に中村氏が所有していた足でペダルをこぐと上下する旧式の木馬を置き(以下略)」とある箇所は、「中村氏の父親が所有していたのを安く買い受けて作り直した、鉄製の脚がクランク運動によって上下する旧式の木馬」というように、そして「このビジネスを中村氏は〝情緒産業〟と呼んでいる」とある箇所を「これを含めて、その種のビジネスを(以下略)」というように訂正加筆いたします。

▶ログイン'85年2月号、161ページ掲載の久保田鉄工㈱の〝Skyroad G1〟の問い合わせ先電話番号に誤りがありました。正しい電話番号は06-648-2398です。たいへんご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。

●SOFTLOG

▶ログイン'85年1月号24ページ中の〝ENGLISH WITH OBIE〟の紹介記事で価格64、800円とあるのを64、000円に訂正いたします。

●LISTLOG

▶ログイン'85年2月号238ページに掲載した〝レイトレーシングプログラム〟PC-8801版のリスト中に、誤りがありました。今月号297ページに正しいリストを再掲載させていただきます。たいへんご迷惑をおかけいたしました。

▶ログイン'85年2月号268ページに掲載した、PC-9801、PC-8801用〝なんでも屋Pクン〟プログラムリスト中、1740行のDATA文に不鮮明な箇所がありました。1740行は、

1740 DATA 0020, 0010, FFFF…

です。

PC-6001(mkII)版〝LABYRINTH〟の訂正

以下の箇所を訂正してください。

・ORCが血を吸ってしまう
3725 IF TN=0 THEN 3795 を追加する

・ユミのかわりにヤリがSHOTされてしまう
3390 IF B(I)=3 OR B(I)=4 THEN A=((B(I)=3) AND 4)OR((B(I)=4)AND3):GOTO3230を、
3390 IF B(I)=6 OR B(I)=4 THEN A=((B(I)=6) AND 4)OR((B(I)=4)AND3):GOTO3230に、

・ストレングスが、薬を使っても増えない
3050 CLS:PRINT"I)HEALING. 2)FIRE.M"を、
3050 CLS:PRINT"I)HEALING. 2)FIRE.M. 3)STRENGTH"に、
3060 K$=INKEY$: IF K$<>"1"AND K$<>"2" THEN3060を、
3060 K$=INKEY$: IF K$<>"1"AND K$<>"2"AND K$<>"3" THEN 3060に、
3065 IF K$="3" AND K(I)=2 THEN PRINT"OK.":K(I)=0:P(I)=P(I)+INT(RND(1)*10):GOTO 3380を追加

・ATTACK MODE時、敵が止まってしまう
3660 LP=LP+1:IF F<2 AND LP=<4 THEN 3550を、
3660 LP=LP+1:IF RND(1)<.5 AND LP=<4 THEN 3550に、

・ミズの表示がおかしい
2150 CLS:PRINT"ミズ ";W;…を、
2150 CLS:PRINT"ミズ ";WX;…に、

・表示の誤り
2200 IF RND(1)<.5 THEN PRINT"ソノクスリハ、アイクキラシテオリマス。"を、
2200 IF RND(1)<.5 THEN PRINT"ソノクスリハ、アイニクキラシテオリマス。"に、

2180行の、SesamiとStrengthが逆

・一番最後の人が薬を持てない
2250 ……:IF O=<0 OR O=>6…を、
2250 ……:IF O=<0 OR O=>7…に、

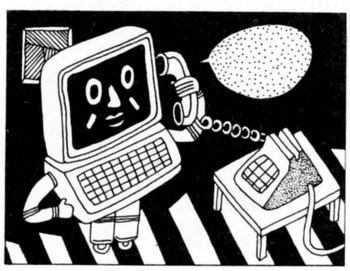
2290 IF A=<0 OR A=>6 THEN 2280を、
2290 IF A=<0 OR A=>7 THEN 2280に、

・バンパイヤの血の吸い方がおかしい
3770 ……LOCATE A(RX),Y(RZ):…を、
3770 ……LOCATE A(RX),Y(RX):…に、

たいへんご迷惑をおかけしました。

ログイン情報・質問電話

ログイン情報・質問電話は、月曜日から木曜日までの14時から17時までが受付時間です。☎は03-486-8086です。この曜日、時間内でお願いいたします。



アンケートはがきを書くまえに、ここを読んでおこう

綴じ込みのアンケートはがきは、とても重要なコミュニケーションツールなのだ。ログイン編集部への、率直な意見をどしどし聞かせてほしい。記入方法は、以下を参照してほしいぜ。

■はがきの表

できるだけ大きな字で、丁寧に書いてほしい。切手をはる必要はないから、どんどん出そう!

■はがきの裏

マークセンス方式っぽい記入欄は、もうおなじみだね。項目は、とくにおもしろかった記事と関心度の2つ、説明していきましょう。

とくにおもしろかった記事というのは、今月掲載されている記事の中で、これがお気に入りなんだよ、というものに印をつけてもらう欄なのだ。好きな記事にはいくつつけてもらっても大丈夫だからね。この印は、今後のログインを育む大切な印、ということなんだぞー。

そして関心度。5段階表示になっているので、ビシバシ記入していってくれ。おねがいします。

その下の空白部分は、いわゆる〝何でも書いてくれエリア〟なのだ。ご意見、ご希望、ぐち、イラストなど、なんでもOKだよ。楽しい、明かるいおたよりをお待ちしている次第である。

一番下には、キミの推薦するソフトウェアを記入する欄だ。'85年は、アンケートはがき強化年間と定めているので、読者諸君のご協力をとーっても望んでいる。みんな、がんばろう!

また、今年の4月発表予定で、『第2回ベストヒットソフトウェア大賞』なるものを企画している。ソフトウェアの年間一等賞を決定する、超ウルトラー大ページェントにしていこうと、ログイン編集部一同、ヤッキになっているのだが、そのデータの基盤となっているのが、このアンケートはがき。ご協力をお願いします。

逃げていくと、そこにはまた化け物がいた。リザードだ! 見るからに恐ろしい姿をした化け物だ。もしも戦うのならば234へ、逃げるのならば143へ行きなさい。

Login Software Grand Prix



R. SAKUMA

第15回ログイン・ソフトウェア・グランプリ受賞作品発表

GRAND PRIX：賞金20万円

THE SPACE WARS PC-8801(mkII)、PC-9801(E、F)、FM-7 シミュレーションゲーム

岡山県　水木浩嗣さん

3RD PRIZE：賞金15万円

MOVIE CITY PC-8801(mkII) シミュレーションゲーム

東京都　若杉伸一さん

移植コーナー

PC-8801（mkII） シミュレーションゲーム

大怪獣げ～む

斬新アイデアゲームが2本で大変充実したぞ

今月は、と一ってもおいしくお酒をいただいた。〝THE SPACE WARS〟の水木さん、ほんとに楽しいゲームだったですよ。あのキャラクターたちのデザイン、画面設計、斬新なアイデア、はっきりいって脱帽。当然のグランプリ受賞。読者ショクンもぜひ遊んでみてほしい。ただし、PC-8801バージョンでは少々スピードが遅くなっているのが残念だ。

3rdの〝MOVIE CITY〟は、これもアイデア賞ものなのだが、いまいちゲーム性にとぼしい点でグランプリとはならなかった。アイデアはおもしろいので、もっと本格的なシミュレーションゲームとしてプログラムを組みなおされてはどーかと思う。

スターゲームデザイナーをめざすキミ、来月はキミの番だぞ!!　ガンバってくれ。（F）

〝MOVIE CITY〟はもっとシェイプアップすれば…

先月はちょっと不調だったけれど、今月はまあまあのレベルの作品が集まった。よかった、よかった。作品の出来が悪いと、どーも原稿を書く意欲までなくなってしまう。すると進行がおのずから遅れて、進行係のＹさんに迷惑をかけ、写植屋さんに迷惑をかけ、共同印刷のＤさんにも迷惑をかけてしまう。今月はおかげさまで、そんな最悪の事態だけは避けられた。Ｆ氏ではないが、久し振りに美味しいビールも飲めそうだ。よかった、よかった。

ということて入賞作品の選評だが、ボク自身の気持ちとしては、3rd入賞の〝MOVIE CITY〟の方に惹かれるものがあった。ひたすら、アイデアが新しいからだ。むしろシミュレーションにしないで、別の要素で攻めた方がおもしろかったのではないか、と思う。（G）

老若男女に犬にミミズみんなログイン仲間だ

水木浩嗣さんは45歳、若杉伸一くんは15歳、ボクは24歳、みんながんばっているんだなあと思う。新しい年をむかえて、さあ朝日に向かって、それダッシュだ！

水木さんの〝THE SPACE WARS〟は、なかなか良いゲームでしたねー。さすがに、亀の甲より年の功ということわざのとおりだなぁ。

若杉くんの〝MOVIE CITY〟も、まあ昔からのアイデアの流れではあるが、映画館経営というめずらしいシチュエーションを採用したところが、入賞のきっかけのような気がする。

それと大怪獣げ～むの移植と、なかなかの強者どもが集合してくれた。このペースを守っていこう！　北半球随一のパソコン誌を目標に日夜躍進するログインにするのだ（R）

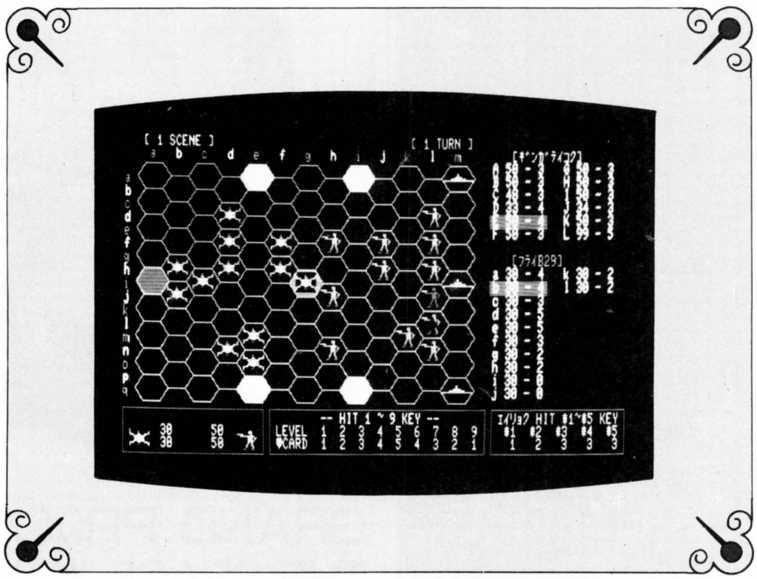
あなたの前にうごめくものがある。行く手をはばむその黒い影は、どうやら森の影の中に棲むという化け物シャドウらしい。その正体すらよくつかめないシャドウを相手にして、もしも戦うのならば221へ、逃げるのならば251へ行きなさい。

第15回ログイン・ソフトウェア・グランプリ
GRAND PRIX

THE SPACE

PC-9801(E.F)、PC-8801(mkII)、FM-7

諸君を興奮の坩堝におとしいれるスペースオペラ的ウォーゲームの登場だ。名は〝ザ・スペースウォーズ〟。その普通の名前からはとても想像もつかない、驚異的におもしろいゲームなのだ！



SPACE WARS
画面写真

特　徴

このゲームは、「天」、「地」、「人」、「星」、「光」という5つの顔力(人並はずれた力)を持つ主人公が、宇宙を旅していき、宿敵である〝鍵印帝国〟を倒して銀河に平和を取り戻す、という超痛快活劇的アドベンチャー・ウォーゲームなのだ。単純・平易なルールでゲームは進行していくが、繊細な神経を持って駒を動かしていかなければ、相手に一網打尽にされてしまうぞ。歪曲基地、光束基地、蘇生作用、超亜空間など、さまざまな仕掛けを利用して、相手を潰滅させるのだ。いざ、行かん！　銀河の平和を目ざして。

〝鍵印帝国〟との戦闘に際しては、効力札と呼ばれる、そう、ちょうどトランプのカードのようなものを選択して作戦を進めてゆく。そして、敵軍に対して圧倒的勝利が確定すれば、なんと敵部隊を捕虜にでき、なおかつ味方軍の新鋭戦力として導入できる、という楽しいルールも採用されている。

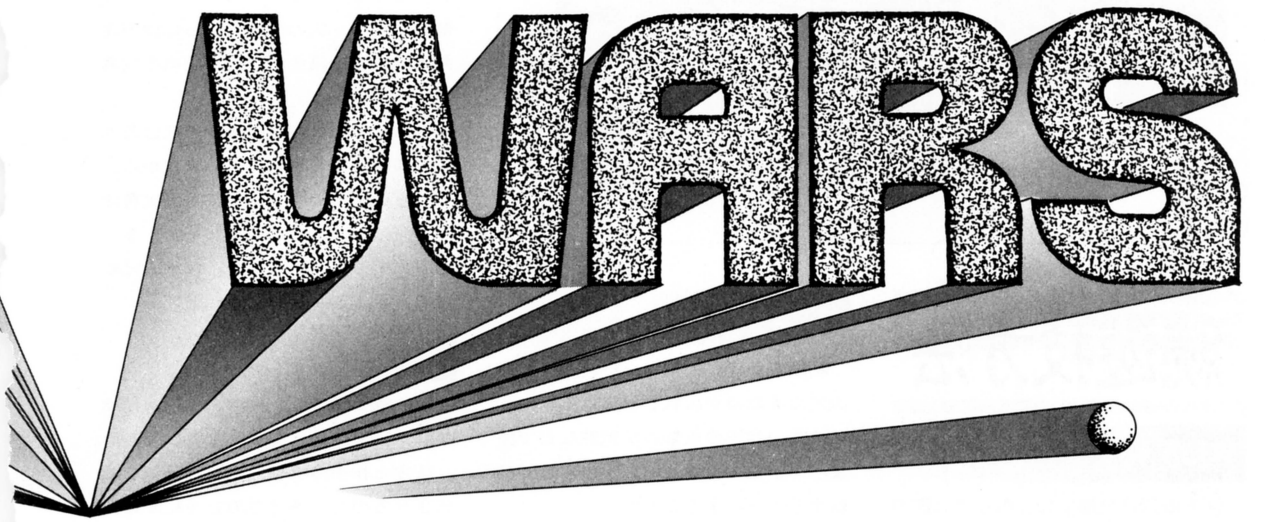
さあ、遊ぶのだ、若人たちよ。このゲーム〝ザ・スペースウォーズ〟は、諸君の遊び心を、きっときっと満足させてくれるものと確信している。

ゲーム内容

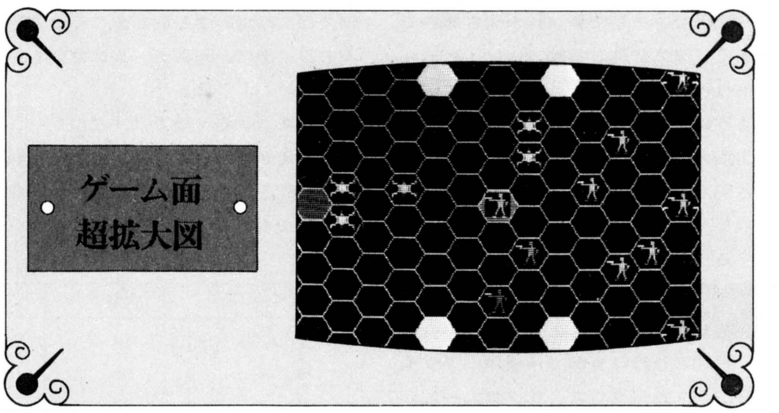
銀河暦2880年、鍵印帝国を主謀とする星々が、銀河連邦に対してつぎつぎと反旗をひるがえしていった。銀河連邦の中心国である銀河帝国は、それら

そのまま森の中を歩いていくと、怪物に出あう。ガーゴイルだ。距離は離れているので逃げる余裕はある。もしも戦うのならば107へ、逃げるのならば179へ行きなさい。

ゲーム、さっそうと登場!! その名も…



を鎮圧すべく、精鋭を集めて結成された11の部隊を集結させ、5つの頴力を持つ主人公のあなたに、すべてをゆだねたのだ。銀河連邦の行く末は、すべてあなたが握っている。感覚を研ぎ澄まして、英知を持って敵を制圧せよ！



遊技方法

目的

あなたは、画面右に出現する宇宙地図上で、右端下から出発し、左端上に位置する〝鍵印帝国〟をめざして航行していくのだ。その行く先々で、さまざまな敵に相対することになるはずである。そして、最後に〝鍵印帝国〟を倒せば、このゲームは終了する。あなたの先見能力を最大限に利用して、最短航程を発見していってくれたまえ。

ヘックス

主たるゲーム面は、ヘックス(六角形)によって、構成されているのだ。

赤 敵基地である。味方部隊をこれに進入させると、その戦闘時の敵軍は全滅となる。しかし、この敵基地占拠作戦は、あまりおすすめはしない。なぜかは後ほど。

黒 ヘックス地図のどこか1ヵ所に、超亜空間が潜んでいて、そこに味方軍が進行すると、無条件に消滅してしまうのだ。あなたの先見能力で見破ってくれ。

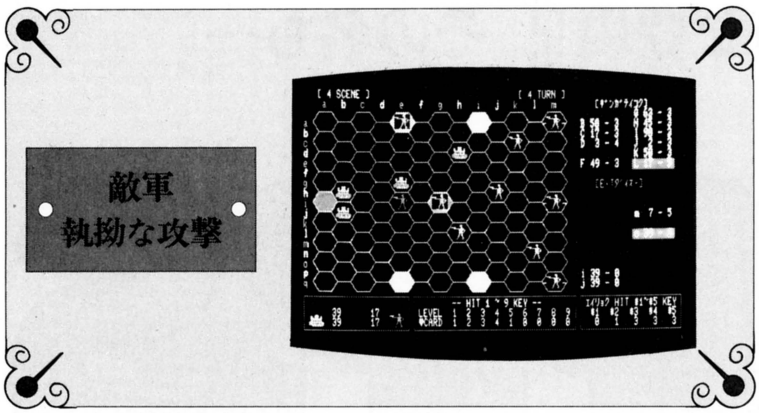
空 歪曲基地と呼ばれている。敵、味方とも、ここに侵入すると、対角線上の同じ色のヘックスにワープすることができる。〝敵も〟というところがミソであるぞ。

青 光束基地。敵、味方ともここに侵入すると、光束(ビーム)を3発撃つことができるのだ。その光束に当たると、攻撃力は減少してしまう。

白 味方母船、スペースクイン号だ。この艦に碇泊すれば1ターンごとに攻撃力が20ずつ増えていく(最高で99まで)。1艦1部隊、つまり3部隊まで碇泊可能だ。

なお、光束基地、スペースクイン号などの機能を利用しようとするときでも、移動途中の場合には、その機能がはたされないので注意してほしい。機能をはたしたいときは、その位置で移動を停止しなければならない。移動方法は、次のページで説明されている。

道に迷ってしまったあなたは、4方向に道が分かれているところに出た。もしも東へ行くのならば277へ、西ならば267へ、南ならば140へ、北ならば187へ行きなさい。



続遊技方法

味方駒

味方の駒は全部で12。ヘックス面の右に位置している。赤い駒が顕力を持つ主人公、そして黄い駒が味方部隊である。味方部隊の移動力にはそれぞれ個性があるので、使い方を十分考えるように。移動力1に対して、ヘックス1個分の移動が可能なのだ。また、味方駒が敵基地に進入すれば、その駒の攻撃力は99となり、移動力は5に増加する。

敵駒

敵駒の種類は全部で14種類。フライB29、スカイクロス、ドクロエース、レッドスター、カメンダー、ETダイオー、カイジンラス、アウトベーダー、クランセイジン、ドンバッファロー、テツジンX、クモベーダー、スペースジャック、そして鍵印帝国。このうち最高9種(9シーン)の敵と対戦することになる。

敵、味方ともに第1シーンではそれぞれ12駒だが、シーンが進むごとに敵のみ1駒ずつ増加していく。しだいにむずかしくなっていくわけだ。いくら捕虜をとっても、味方軍は最大12駒までしか増えないので注意されたし。

どの駒が、どれだけの攻撃力と移動力を持っているか、ということを常に注意しておくように。

攻撃力と移動力

別表を参考にしてもらいたい。初期設定の各数値が記載されている。

味方の部隊の攻撃力が戦闘などで弱まってきたら、すぐ何らかの方法で補給するようにすることだ。

敵軍の駒数が4駒以下になると、移動力が突然増加する駒が出てくるときがある。常に、画面データには気をくばっておくように。

味方軍の駒の攻撃力は、次のシーンへ繰り越されていくので、わざと戦闘時間を引き延ばして、その間に補充を完了させる、というのもいい作戦といえよう。

降参

戦闘が進んでゆき、敵の駒が2駒になった時点で、敵軍は白旗を掲げて降参してくる。そして、改心して味方の部隊となり、次のシーンからは銀河連邦軍として活躍するのだ。将棋の駒みたいなものだ。

以前にも記したが、味方の駒は最大でも12個までしか増えない。だから、いくら敵側が降参してきても、定員オーバーの分は消えてなくなってしまう。自軍に余力があるときは、敵軍基地破壊の方が有効かもしれないぞ。

戦闘

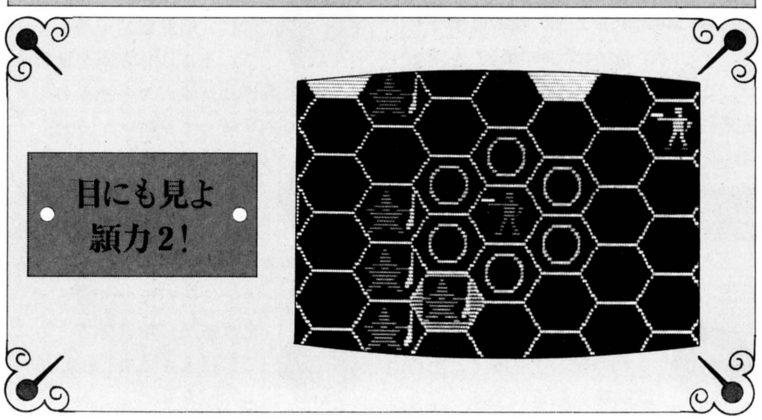
敵の駒と隣接したとき、戦闘が開始され、攻撃力が0になると負けである。

味方と相手の攻撃力が画面左下に表示されるので、手持ちの効力札から、1枚選んで対戦する。キーの選択で、〝1〟は最も弱少で、〝9〟が最も強力である。が、そこに多少乱数の要素も含まれているので、気をつけてほしい。

たとえば、敵の攻撃力が30で、味方の攻撃力が70のときは、〝5〟の札でも十分勝てるな、というように考えるわけである。その効力札、すべてがなくなれば、また元のように補給される。

	攻撃力	移動力	レベル	シーンごとの攻撃増加数
主人公	99	5	――	――
味方兵士	50	3～4	――	――
敵駒	30～	0～5	レベル LOW	+3
	31～	0～5	レベル MIDDLE	+4
	32～	0～5	レベル HIGH	+5

表 その1



戦う。敵の体力値は13、攻撃値は14だ。もしも勝つことができたのならば、そこであなたは敵が武器として使っていた斧を手に入れることができる。それでは、134へ行きなさい。

主人公と顕力

主人公には５つの顕力がある。

顕力１は〝天〟の力だ。これを使えばその面にいる敵軍を全滅させることができる。ゲーム中、１度だけ使用可。

顕力２は〝地〟。１ターンの間、主人公の隣接ヘックス６個に敵軍が進入したとき、相手を消滅させることができる。これは、１ゲームに２回。

顕力３は〝人〟と呼ばれる力。好きな場所に機雷を仕掛けることができる。１シーン中ずっと有効なのだ。敵は、その機雷の上に乗ると破壊される。回数は３回。かなり有効な力だ。

顕力４は〝星〟である。敵駒を１発で仕止めることができる。これも１ゲーム中３回使用可能だ。

最後に顕力５。〝光〟の力だ。光束を敵に３発あびせることができるのだ。

以上の顕力は、主人公の移動のとき、移動力を使い切る前に使用するように。キー入力は、たとえば顕力１ならば、＊(アスタリスク)と１のキーを続けて押す。＊と１～５のキーで操作するわけだ。主人公の移動が完了すると、そのターンでは使えなくなってしまうから、使用するタイミングをまちがえないことだね。

勝利条件

……で、最後に〝鍵印帝国〟を全滅させれば、あなたの勝利である。逆に、主人公が倒されたとき、または敵駒が１つでもスペースクイン号に侵入すれば、即座にゲームオーバーになってしまう。

選択キー	１	２	３	４	５	６	７	８	９
攻勢力	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9
カード数	１	２	３	４	５	４	３	２	１

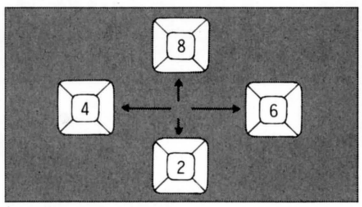
敵攻勢力　乱数(＜０)×0.5

味方攻勢力　乱数(＞０)×(選択により0.1～0.9)

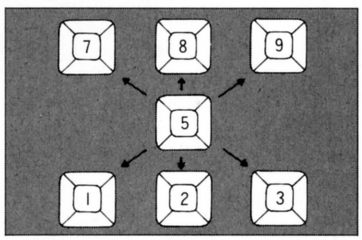
表　その２

ゲームのやり方

操作は、テンキーを中心にごく簡単にできている。



宇宙マップの移動は、上下左右の４方向で、使用キーは上の通りである。



ヘックス上の移動は、このようになっている。〝５〟を押せば移動終了だ。

光束攻撃や、顕力3･4･5などを使用するとき、座標を指定するにはａ～ｑのキーを用いる。初めに横座標のａ～ｍ、そしてその後、縦座標のａ～ｑを入力するのだ。入力ミスのないように。

ゲームのこつ

いくつかこのゲームのこつについても触れておくことにしよう。

一　ヘックス面中央にある光束基地を、効果的に利用する。敵にあけわたしては、なるまいぞ。相手側に波状攻撃をかけるのだ。

二　スペースクイン号による、蘇生作用で、味方軍を常にリフレッシュさせておくように。スペースクイン号を空にさせていてはいけない。

三　作戦進行上、早めに敵を倒したいときには、まよわず敵基地だけをねらうこと。味方軍の総合力で決定すればよい。

四　弱い効力札(1､2､3など)を、いつ使用するかが鍵であろう。強い札ばかり使っていると、後で泣きを見ることになりかねないぞ。

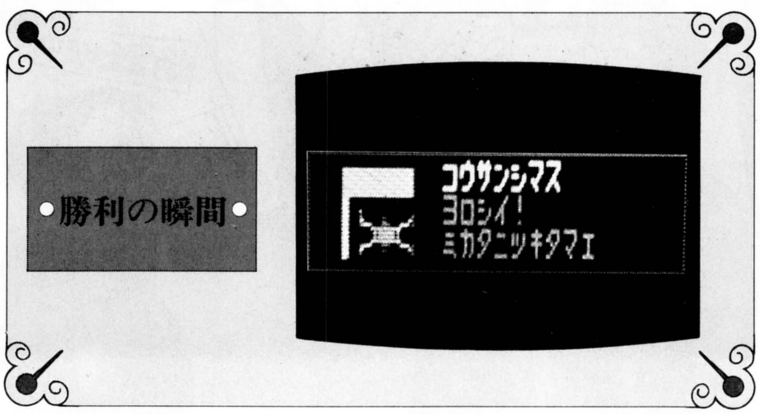
五　味方側に寝返る敵駒２つの戦力を温存しておくこと。スペースクイン号で、攻撃力を早いうちに増やしておくことだ。

六　顕力の使い時を考える。旅は長いのだ。最初のシーンで使ってしまうと、のちに出てくる強敵には歯が立たなくなってしまうかもしれない。

七　敵側の駒数が多くなってきたら、光束基地に顕力３を用いるのも一考であろう。少々消極的な策略かもしれないが……。

考察と希望

単純だが、とても熱中できるゲームだ。絶対に、もう本当に絶対におすすめしておく。今後、いろんな機種に移植もしていきたい。〝サ･スペースウォーズ〟現象と言われるほどに、このゲームを広めていきたいものである。



逃げていくと､あなたは３人の衛兵にあたる。彼らは、ほら穴のようなものを守っている。あなたとの距離は極度に近く、逃げることはできない。戦いの場は193だ。

第15回ログイン・ソフトウェア・グランプリ
3rd PRIZE

シネマファンに贈る痛快シミュレーションゲーム

MOVIE CITY

パソコンで映画館を経営しよう!!

PC-8801(要漢字ROM)
PC-8801mkII



Y. DEN

ガーゴイルに勝ったあなたは、そこにある聖剣を手に入れることができる。これは多くの伝説に彩られたもので、心正しき者が持てば勇者の剣として、心いやしき人が持てば絶大なる悪の力を持つ剣として作用するという恐るべきものだ。173へ行きなさい。

舞台は映画の街〝MOVIE CITY〟。住人たちはみな大の映画ファン。なのに街の映画館は『シネマ・レッド』ひとつきりしかない。そこで、街の将来を憂うキミは『シネマ・レッド』の隣に新映画館を開館することを決心する。その名も『シネマ・ブルー』。支配人となったキミは、上映映画、料金、上映回数等を決定し、営業を開始しなくてはならない。はたして『シネマ・レッド』の営業成績を上まわることができるか！

映画ファンの期待に応え今月も人気映画を優先上映

さあ、いよいよ営業開始。ゲームは月単位で進行する。当然、1月から始まるわけだ。

まず、コンピュータから映画のラインアップが10本（ポルノも入れると11本）表示される。同時に、各映画の人気度も示されるので、参考にしておこう。どの映画がウケそうかな、ということがわかったら、いよいよ上映する映画を選択するわけだ。

A．ロードショー

お金のないときは、ロードショーをするのが一番。フィルム代の安い映画で、観客数を稼ぐわけだ。もちろん、中盤以降でもロードショーは有効。下手な2本立てをやるよりも、1本勝負がいい場合だってあるのだ。

B．2本立て

2本立ての場合、ロードショー用リストのなかから1本、2本立て用リストのなかから1本の、計2本のカップリングで上映することになる。ある程度儲けがたまれば、2本立て路線でいくのが、落ち込みがなく、確実だ。ただ、フィルム代がお高いわりには、儲からない2本立てもあるので、お気をつけて！

フィルム代	(unit)	ロードショー用	2本立て用	ポルノ用
	あり	900～1100	600～640	350～400
	人気度	750～ 950	450～490	
		600～ 800	300～340	
		500～ 700	250～290	
	なし	450～ 650	200～240	

C．ポルノ3本立て

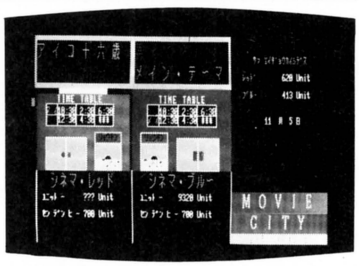
ポルノはフィルム代が安いかわりに人気の高いときだけしか儲からない。しかし一発当てると、他の映画の収益とは比べものにならないくらいの儲けになる。一発勝負でポルノに賭けてみるのも、ちょっとおもしろいかもしれない。

D．フィルム代

フィルムを仕入れるには、当然お金が必要（このゲームではunit）。また、当然のことながら、人気のあるフィルムほど、その代金は高い。

もちろん、儲けを考えるなら、人気のあるフィルムを上映するのが一番だ。しかし、フィルムの価格と現在の持ち金を考え併せたとき、人気のあるフィルムを買うべきかどうかは、大いに迷わされるところだろう。

というのは、上映映画が決定するまで、フィルム代がオープンにされないからだ（そのフィルムが金銭的に買えない場合のみ、〝買えません〟という表示がされる）。もし間違って、高価な超人気フィルムを買ってしまったとしよう。その場合は、宣伝費等を削らなくてはならないハメになる。それだと、興業する上では、むしろ逆効果。フィルムを選ぶときは、慎重にいきたい。



▲ゲームスタート直後。まだ資金も少ないので、ここはひたすらロードショー攻勢だ。

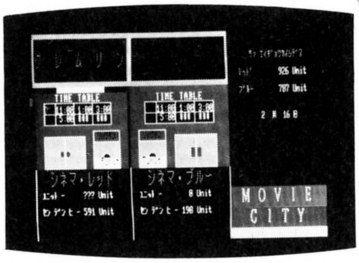
E．休館

営業が落ち込むと、資金繰りに困り、フィルム代が安いポルノ映画さえも上

上映できる映画リスト

		ロードショー用	2本立て用	ポルノ3本立て
1年目・2年目	1～4月	**タイトロープ**（米、リチャード・タッグル） **グレムリン**（米、ジョー・ダンテ） **ナチュラル**（米、バリー・レビンソン） **ポリス・アカデミー**（米、ポール・マスランスキー） **超時空要塞マクロス**（東宝、河森正治）	**ダーティハリー4**（米、イーストウッド） **スーパーガール**（米/英、ジャノー・シュワーク） **ロンリーウェイ**（米、ドナルド・エベレット） **D．C．キャブ**（米、ジョエル・シュマッチャー） **名探偵ホームズ**（博報堂、宮崎駿）	映画名は変わりません
	5～8月	**プロジェクトA**（香、ジャッキー・チェン） **ウォーゲーム**（米、ジョン・バダム） **エヴィルデッド**（米、サム・ライミ） **大逆転**（米、ジョン・ランディス） **ポーキーズ2**（米、ボブ・クラーク）	**スパルタンX**（香、サモ・ハン・キンポー） **トワイライトゾーン**（米、スピルバーグ他） **13日の金曜日**（米、カニンガム） **ミスター・マム**（米、スタン・ドラゴーティ） **エクスタミー**（米、ジョン・デレク）	
	9～12月	**男はつらいよ**（松竹、山田洋次） **アイコ16歳**（ヘラルドエース、今関あきよし） **Wの悲劇**（角川、澤井信一郎） **超人ロック**（松竹、福富博） **ヨーロッパ特急**（東宝、大原豊）	**家族ゲーム**（ATG、森田芳光） **生徒諸君！**（日本ヘラルド、西河克己） **夏服のイヴ**（東宝、西村潔） **風の谷のナウシカ**（博報堂、宮崎駿） **メイン・テーマ**（角川、森田芳光）	

戦いだ。敵の体力値は18、攻撃値は18だ。かなり手強い敵だが、もしも勝つことができたなら、あなたはまもなく目的を達することができるだろう。125へ行きなさい。



↑1年目の冬。ある意味での正念場。3ヵ月連続の"寅さん"で迫ったが、結果はどうか!?

映不可能という事態になることがある。

そんなときは、どうすればいいか？心配しなくてもよろしい。休館という最後の手段が残されているのだ。

休館宣言をすると、ログイン映画協会から100～300unitの補給金が受けられる(よかったねェ)。この補給金を使って、来月から再び営業開始すればいいわけだ。でも、休館は映画館にとって致命的なイメージダウン。できれば休館は避けるようにしたいね。

F．フィルムチェック

お金には困らず、フィルムを無事に仕入れたとしても、もしそのフィルムにキズが付いていたりしたら、ちょっと問題。上映中にフィルムが切れてしまう、なんて事態にもなりかねない。そうなったら、もちろん上映は不能。ソク、営業停止のお達しがきてしまう。そのためにも、事前にフィルムチェックをしておいた方が安全なのだ。

フィルムチェックをすると、上映前にフィルムのキズを発見することができる。これで営業上の支障は、ほとんどなくなるわけだ（たまに、フィルムチェックをしたフィルムでも、切れることはある)。フィルムチェックなしでも無事に営業できる場合はあるが、ちょっぴり危険。万一でも、フィルムが切れたときのことを考えて、チェックはしておくようにしよう。チェック代はロードショー用で50unit、2本立てのときは90unitとお安い。なお、ポルノフィルムは、残念ながらチェックすることはできない。

映画館経営のコツ5カ条





フィルムチェック代は、たったの50unit。2本立てでも90unitしかしないのだ。こんな小さなお金をケチるようじゃダメ。だって、そうでしょ？　途中で切れて、営業停止になったんじゃ、目も当てられないじゃないですか！　信用は落ちるし、収入は減るし……。必ずチェックするべし！



2本立て上映をすると、たとえ映画の人気がなくても、宣伝費を700 unitにして、料金、回数をそれなりにすれば、ロードショーよりはるかに儲かる。とにかく宣伝費をつむこと。観客に足を運ばせるにはそれっきゃない。

ダンジョンを歩いていくと、ゴブリンが立っていた。ゴブリンは言う。「よく恐れもせずにこのダンジョンを歩くことができるな。まあ俺には逆らわないほうが身のためだ。お前の持ってるその短剣を渡しな」もしも短剣を渡すのならば115へ、渡さずに戦うのならば172へ行け。



ポルノ上映をする人は、フィルムが切れるか切れないかでも賭けをするってわけだ。

上映回数と料金	タイプ	料　金	上映時間	回　数
	Aタイプ	5 unit	12：00　2：00　4：00	3
	Bタイプ	5 unit	10：30　2：30　6：30 12：30　4：30	5
	Cタイプ	7 unit	12：00　2：00　4：00	3
	Dタイプ	7 unit	10：30　2：30　6：30 12：30　4：30	5

G．宣伝

映画の選択も大切だが、宣伝をするかしないかでも観客動員数は大きく違ってくる。むしろ、収益の大小は宣伝費の使いかたにかかっているといっても過言ではない。そのためにも、宣伝費だけはケチるべきではないのだ。宣伝には、1ヵ月につき最大700 unitまでつぎ込むことができる。『シネマ・レッド』に負けないように、大きく宣伝しようじゃないの！

H．館内清掃

観客の指数のひとつに、館内のイメージがある。これは、直接に売り上げにも関係してくるので、なるべく上げておいた方がいい。そのためには、毎月の館内清掃をかかさずにやること。料金は1ヵ月分で100unitだ。

I．上映回数、料金

1日に上映できる回数は、ロードショーのときは2回と4回、2本立てのときは3回と5回だ。入場料は5 unitタイプと7 unitタイプ。なお、ポルノ上映は、3 unitタイプのみである。上映映画の人気が低いようなら、回数は少なめに、料金は安めにすること。もし、人気が高いようであれば、回数は多く、強気に7 unit料金で迫るのもおもしろいだろう。

J．観客支持力

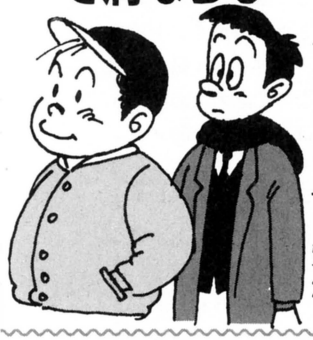
映画館に対するイメージ指数。1ヵ月終了ごとに表示される。これは観客動員数に大きく影響するので、注意深く見ておく方がいい。上がる場合は、2本立て上映をしたとき、料金、回数が適切だったとき、人気のある映画を上映したときなど。反対に下がる場合は、ポルノ上映をしたとき、休館、営業停止があったときなどだ。

勝負は2年間！　24回のフィルム上映にすべてを賭けて、ぜひとも『シネマ・レッド』に勝ってほしいものだ。



▲2年終了。残念ながら、『シネマ・レッド』に及ばなかったが、でも頑張ったんだよね。

一で肩ならし



プレイヤーに最初与えられているお金は、たったの1000unit。これでは、とても2本立てのフィルムは買えない。そこで、最初のうちは、ひたすらロードショーで攻めよう。それも人気のない、フィルム代が安いものを選んで上映するといい。そして、残り全部を宣伝費につぎ込むのだ。2本立ては、2000unitを超えてからで十分！

3 敵の動向を探るべし



『シネマ・レッド』の収益金は表示されていないが、想像することは可能だ。毎月の収益が具体的な数字で表わされているのだから、これを加算していけばいいわけ。すると、おのずと自分との差がはっきりとしてくる。まず、いつも『シネマ・レッド』との差を認識しておこう。自分と敵の差がわかっていないのでは、勝負のしようがないというものだ。もちろんその結果により、取る作戦も違ってくる。

5 困ったときのポルノ3本立て上映



『シネマ・レッド』に負けそうで、追いつめられてしまったときは、一発大逆転のポルノ上映がおすすめだ。宣伝費を700 unitにして大勝負！　うまくすれば5000unitくらいの利益が望める。もちろん、これは最後の手段だ。

先へ進んでいくと、衛兵が3人いる。どうもほら穴の入り口のようなものを守っているようだ。これぞめざす城の入り口に違いない！　戦うしかない。181へ行きなさい。

第15回ログイン・ソフトウェア・グランプリ
移植コーナー

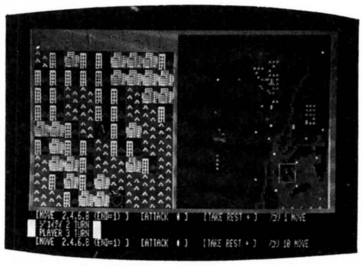
お待ちかね！ 移植版が大登場 PC-8801 PC-8801mkII

大怪獣と自衛隊の戦いをシミュレートする

大怪獣げ～む

MONSTERS CONQUER TOKYO

やったね！ 1月号で大好評だったFM-7版〝大怪獣げ～む〟が、とうとうPC-8801にも移植されたのだ。PC-8801ユーザーよ、喜べ！だね。〝大怪獣げ～む〟は、自分で怪獣を作って都市を襲ったり、自衛隊となって都市を怪獣から守ったりする、とてもユニークなシミュレーションゲーム。たくさんのバリエーションが楽しめるから、熱中することうけあいだ。そんじゃ、ゲームスタートといきますか。



▲〝大怪獣げ～む〟の基本画面。右が東京の全体図、左が怪獣を中央においた拡大マップだ。

怪獣編でも自衛隊編でもとことん遊んでみたいね

〝大怪獣げ～む〟は、いろんな楽しみ方のできるゲームだ。プレイヤーは、大怪獣になってもいいし、ログイン自衛隊になってもいい。大怪獣になった場合は何をするのが目的かというと、これはもうズバリ破壊！ 大東京を徹底的に蹂躙(じゅうりん)することこそが、〝大怪獣げ～む〟における大怪獣の役割なのだ。

対してログイン自衛隊。これになったときは、都内の重要地点（画面上の地図に表示。皇居、国会議事堂などがそれだ）を破壊されないように、怪獣を退治することが目的となる。総司令官として、適切な配備、攻撃をしつつ、その間に怪獣の専門家の博士に相談し、退治方法を考え、その作戦を決行するのだ（目的が180度変わるので、まちがえないようにね）。

どーです、おもしろそうでしょう？ それではまず、怪獣編から説明開始といこう。

●怪獣になるモード

怪獣となって遊ぶには、まず、その怪獣を決めなくてはならない。怪獣を決めるのは、コンストラクションモードで行なう。

まず怪獣の種類を選ぶ。これは右表の9種類のなかから選んでほしい。この時点で決定するのは、怪獣が歩行に要する体力の消費量だ。ここでいう体力とはポイント性のもので、ゲームスタート時にはあらかじめ100ポイント与えられている。

次に怪獣オプションを装備しよう。このオプションの選びかたしだいで、怪獣の性質は、まったく違ったものになる。たとえば、足を増やすと、その分だけいろんなものを踏みつけてブッ壊すことができるので、破壊力が増して便利だが、体力もよけいに消費してしまうのだ。右ページの表を見ながら、注意深く決定しよう（なお、破壊度とは、ログイン自衛隊がやっつけられる度合だ）。

その次は、怪獣のメインの武器を決定する。これは、各怪獣ともにわけへだてなく使えるのだが、もちろんその威力の度合は違う。それだけではなく、怪獣自身の疲労度も、射程も違ってくる。その辺をよーく考えながら決定してほしい（右ページ中の表を参照のこと）。

そして、最後に決定するのが怪獣の大きさだ。復活ゴジラの80メートルから、恐竜程度の20メートルまでいくつか用意したので、右ページ下の表を参考にして選んでほしい。これまで説明してきた体力ポイント消費量とか破壊度は、50メートル級の怪獣に関してのものなので念のため。80メートル級の場合は、破壊度が50メートル級よりも50パーセントアップし、体力消費量は1ターンにつき20パーセント分、損をする。逆に20メートル級なら破壊度が50パーセントダウンし、体力消費量が1ターンにつき20パーセント分、得をするようになっている。

●ログイン自衛隊になるモード

対怪獣用に使用できる武器は、220ページ表の7種類である。戦車、ジェット機、通常ヘリ、潜水艦、戦艦など、普通の武器が適当な数だけ揃えられている。ただ、ちょっと変なものがある

種類	二足恐竜型	四足恐竜型	昆虫型	ヌメヌメ型	二足ホニュウ類型	四足ホニュウ類型	そこにいるだけ型	ドラゴン型	甲カク類型
歩行の体力消費量(P/m)	1／1	1.5／1	0.5／1	2／1	1／1	0.8／1	×	1／1	1.2／1

どんどん下流へ行ったあなたは、そこでグレムリンに出あう。どうも敵意を抱いているようで、牙をむいている。今にも飛びかかってきそうだ。もしも戦うのならば224へ、逃げるのならば247へ行きなさい。



と思うかもしれない。
そのうちのひとつは、
〝ブルーサンダー〟だろう。これはアメリカの最新鋭ヘリコプターで、コンピュータ装備の装甲武装というシロモノだ。

それから特殊車輌。これは光線兵器を装備した、ふしぎな兵器なのだ。

武器はせいぜいこの程度である。とっぴなものはでてこない。まあ、現代のことだから、もっと特殊なミサイルや、思いもよらぬ超兵器が登場する可能性はあるのだが、それはあくまで可能性にとどめておいて、ゲームの世界ではこれくらいにまとめておくのがいいだろう。

大都会での大規模な戦いなので、歩兵等は考慮に入れていない。そのへんがもの足りない人は、自分で機能を拡張するのがいいだろう。

ログイン自衛隊は、はっきりいってあまり強くない。大怪獣が破壊の限りをつくす中、都内の重要拠点を何とかして守り抜けば、目的達成なのだ。しかし、それは怪獣映画をシミュレートすることが目的の〝大怪獣げ～む〟ではしかたのないことだ。怪獣が弱すぎるんでは、お話にならないものね。

どうしても、ログイン自衛隊を強くしたい、という人は、その辺も自分で改良すればよろしい。むしろ、自衛隊になって怪獣を倒したい、という気持ちが人並み以上にある人は、そうした方がいいだろう。でないと、ちと欲求不満になってしまうかもしれない。

どちらかといえば、このゲームでは若干、怪獣側が有利に作られている。何の変更もなしに怪獣を倒すことができたなら、ご立派のひとことなのだ。

どうせなら強い怪獣と強い自衛隊で戦おうぜ

それでは、ゲームの進めかたの説明に移ろう。まず、プレイヤーが怪獣になった場合だ。選べる操作は、攻撃、移動、休息、スキップ、情報の５種類。しかし、主に使用するのは攻撃と移動

怪獣用オプション	
翼	ものの上を飛び越せる、２Ｐ消費
尾	破壊度　ＩＰ
足	破壊度が二足で0.5×RND多くなるが、消費も0.5Ｐ増える
触　角	巻きつけて物を壊す　破壊度ＩＰ
知　能	ホニュウ類型にのみ備えられる。プレイヤーが自衛隊になった時、相手がこれを持っていると、攻撃パターンを読んでくる
エリマキ	特に意味はない
固いひふ	ＩＰ分の攻撃を受けても0.8Ｐ分しか受けつけない。ただし、合計30Ｐ受けると壊れる

武　器	相手に与える打撃	自分の疲労度	射　程
炎	ＩＰ×RND（0＜x＜2×ポイント）	ＩＰ	２マス
放射能	２Ｐ×RND（0＜x＜2×ポイント）	２Ｐ	１マス
毒	ＩＰ×RND（0＜x＜2×ポイント）	ＩＰ	１マス
酸	２Ｐ×RND（0＜x＜2×ポイント）	２Ｐ	２マス
力	0.5Ｐ×RND（0＜x＜2×ポイント）	0.5Ｐ	0.5マス～１マス（当たらない時あり）
超音波	ＩＰ×RND（0＜x＜2×ポイント）	ＩＰ	３マス

大きさ	破　壊　度	移動による消費
80m	ＩＰごとに0.5増える	１ターン　1.5Ｐ
50m	ＩＰのものはＩＰ	１ターン　ＩＰ
20m	ＩＰごとに0.5減る	１ターン　0.5Ｐ

オーク鬼と戦う。敵の体力値は７、攻撃値は７だ。もしも勝った場合、オーク鬼の持っていた100センを奪い、森の方へと行っていい。206へ行きなさい。

	保有数	怪獣に与える打撃	耐久度
戦車	30	1P×RND（0×ポイント<x<2×ポイント）	1.5P
ジェット機	6	3P×RND（0×ポイント<x<2×ポイント）	5P
ブルーサンダー	3	3P×RND（0×ポイント<x<2×ポイント）	5P
通常ヘリ	15	1P×RND（0×ポイント<x<2×ポイント）	1.5P
潜水艦	1	5P×RND（0×ポイント<x<2×ポイント）	7P
戦艦	5	1P×RND（0×ポイント<x<2×ポイント）	1.5P
特殊車輌	4	3P×RND（0×ポイント<x<2×ポイント）	6P

の2つである。

なにしろ主人公は怪獣なのだ。とにかく動き、とにかく壊す。怪獣には、作戦もへったくれもないのだ。

次にログイン自衛隊の場合。これはちょっとシビアである。そのため、怪獣モードより、コマンドが2つ余計にあるのに気付くはず。〝ハカセ　ヲ　ヨブ〟は、そのなかでも傑作なコマンドである(と思うのだ)。

これを実行すると、どういうわけかとっても怪獣にくわしい専門家である博士がやってきて、相談にのってくれるのだ。運がよければ、博士は司令官に怪獣の弱点を教えてくれる。たとえばそれが塩に弱いということであったなら、なんとか海におびきよせる、というように作戦を展開していくのだ。

しかし、博士に頼るのは最後の最後。



●怪獣コンストラクションで、最強の怪獣を作ろう。もちろん、命名するのはキミだぞ。

はじめのうちは、きちんと作戦をたてて、怪獣を退治しなくてはならない。

まず〝MOVE〟コマンドで各兵器を移動。適当な位置に配備するのである。もちろん移動するたびに、怪獣も移動、攻撃、昼寝等をしているので、その辺は注意深くコトを起こさねばならない。攻撃は〝コウゲキ〟コマンドでその兵器名と方向を入力して行なう。なにしろ敵は大怪獣なものだから、ちょっとした攻撃など、蚊が刺したようなものだ。それにもめげずに、しつこく攻撃をくり返し、その間にも配備をどんどん変え、なんとしても都内重要拠点を守るのだ！　それでは、怪獣は怪獣なりに、自衛隊は自衛隊なりに、がんばって遊んでください。

●大怪獣げ〜むキー操作●

怪獣になった場合	
攻撃	RETURNの後、1か2で武器選択し、テンキーで方向指定
休息	0
スキップ	0
移動	5の後、テンキーで方向指定
情報	スペース・バー
自衛隊になった場合	
攻撃	RETURNの後、テンキーで方向指定
休息	0
スキップ	0
移動	5の後、テンキーで方向指定
情報	スペース・バー
博士を呼ぶ	／
残りのコマをスキップ	*

ログイン・ソフトウェア・グランプリ

スタープログラマーを目指すきみ いますぐログインに投稿しよう！

募集要項

●テーマ……オリジナリティー、エンターテインメント性のあるパソコンゲーム
●応募部門……Ⓐゲームプログラム部門
Ⓑゲームシナリオ部門
●応募条件……未発表のオリジナル作品で、株式会社アスキーの要請により、ログイン誌上で掲載およびテープログインとして販売できるものに限ります。入選作品には株式会社アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などは固くお断りいたします。
●応募方法……応募作品には、以下の書類を同封してください。
Ⓐゲームプログラム部門
●プログラムを記録したメディア
●ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書
●プログラムの内容に関する説明書
Ⓑゲームシナリオ部門
●ゲームシナリオ(400字詰原稿用紙20枚程度)
●審査……ログイン編集部が行ないます。
●賞金……入選者には賞金をさし上げます。
Ⓐゲームプログラム部門
●グランプリ　賞金20万円＋テープログイン印税
●2ND PRIZE　賞金15万円＋テープログイン印税
●3RD PRIZE　賞金10万円＋テープログイン印税
Ⓑゲームシナリオ部門　賞金10万円
●発表……両部門あわせて、グランプリあるいは入選作を毎月数本選出。毎月『ログイン・ソフトウェア・グランプリ』のコーナーで発表、掲載いたします。また、本人には直接連絡いたします。
●応募締め切り……毎月5日
●機種、言語、資格…とくに問いません。
●宛て先……住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、下記までお送りください。
〒107　東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
『ログイン・ソフトウェア・グランプリ』係

移植版も大募集!!

ログインでは、以前『ログイン・ソフトウェア・グランプリ』のコーナーで発表されたソフトの、他機種への移植版を広く募集しています。移植する機種は問いません。移植が完成、あるいは進行中の折には、ぜひログイン編集部までご一報ください。完成ソフトは、内容により『ログイン・ソフトウェア・グランプリ』の移植コーナーに掲載させていただきます。その際には、原稿料およびテープログインの印税を送らせていただきます。

賞金200,000円＋テープログイン印税

無理やり岩の扉を開けたはいいが、体力を消耗してしまう(体力値を1減らすこと)。中には3匹の小鬼がいた。小鬼たちは皆、体力値が5、攻撃値が5だ。もしも逃げるのならば105へ行きなさい。戦うのならばこの場で勝負を決し、勝ったならば124へ行きなさい。

LIST LOG 82ページ分をテープログインで楽しもう!



●NINJA(PC-8801、FM-7)

●PC-8801(mkII)、FM-7

NINJA

ついに登場！　本邦初公開の連載ロールプレイングゲームだ。これから毎月掲載されるいろんなマップデータを入れるだけで、毎回違ったロールプレイングが楽しめてしまう。これは必ロードだぞ。

●PC-8801(mkII)

MOVIE CITY

映画ファンの君に贈る痛快シミュレーションゲーム。映画館の支配人になって、宿敵〝シネマレッド〟をやっつけろ。さて上映映画は『Wの悲劇』か『グレムリン』か……うーん、迷ってしまうなあ！

●PC-9801(E、F)、PC-8801(mkII)、FM-7

ザ スペース ウォーズ

5つの人並はずれた力を持つ人間が、主人公。宇宙を旅して宿敵である〝鍵印帝国〟を倒し、銀河に平和を取り戻すべく戦う超痛快活劇的アドベンチャーウォーゲームだ。もう夢中になってしまうゾ。

●PC-8801(mkII)

大怪獣げ〜む

大怪獣か自衛隊になって、怪獣映画そのままの対戦をする怪獣シミュレーションゲーム。好きな怪獣を自由に作ることができる怪獣コンストラクションセットもついているから、がぜん楽しいのだ。



月刊ログインの最新ゲームがすぐに楽しめる

TAPE LOGIN

毎月8日発売　定価3,800円(送料無料)

今月もおまけが1曲付いているよ

●プレリュード　ウルトラボックス『PSG活用教室』
今月の課題曲で〜す(高橋俊弥編曲)

3月号絶賛発売中!

■全国有名書店、マイコンショップでお求め下さい。お問い合せ・カタログの請求は、〒107東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル PHONE 03(486)7111㈹ 株式会社アスキー

戦い。敵の体力値は11、攻撃値は12だ。もしも勝つことができたのならば、あなたは西の方へ行くことができる。267へ行きなさい。

LISTLOG

このLISTLOGのページには、ログイン3月号に掲載したプログラムリストをすべて収録してある。ログインでは、巻末にまとめてプログラムリストを掲載しており、より見やすく、よりファイル化しやすいように整理されているのだ。

さて今月のラインアップだが、いよいよ連載スタートの超大型連載RPG"NINJA"をはじめ、スペースオペラ的シミュレーション"ザ スペース ウォーズ"ほか全4本のプログラムと楽譜つきだ。それでは、ログインおすすめのソフトたちで、たっぷり遊んでくれたまえ!

PC-8801、PC-8801mkII
連載RPG"NINJA"プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として利用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1985 by Yoshinobu Takahashi

"NINJA"プログラムリストの入力方法を説明しよう。今回はカセット版でもディスク版でも遊べるように変更点を掲載しておいたので、以下の説明に従って入力していってほしい。では箇条書きでいくぞ。いいかな。

①カセットテープ4本またはディスケットを用意する。

②リスト1を入力する。1本めのカセットにセーブしよう。コマンドは、SAVE"CAS:NIN1" RETURN
ディスク版は、リスト1の最後の変更を加えたあとセーブしよう。コマンドは、SAVE"NIN1" RETURN

③リスト2を入力する。2本めのカセットにセーブしよう。コマンドは、SAVE"CAS:NIN2" RETURN
ディスク版は、リスト2の最後の変更を加えたあとセーブしよう。コマンドは、SAVE"NIN2" RETURN

④リスト3は、マシン語プログラムだ。モニタより入力し、チェックサムもよく確認してほしい。このリスト3は、リスト2をセーブしたカセットにつづけてセーブすると、遊ぶときに便利だぞ。コマンドは、モニタより、W mnin1, BC00, BFEF RETURN
ディスク版は、BSAVE"mnin1", &HBC00,1008 RETURN

⑤さらにリスト4を入力し、リスト3をセーブしたカセットにつづけてセーブする。コマンドは、モニタより、W mnin2, CBB0, E1DF RETURN
ディスク版は、BSAVE"mnin2", &HCBB0, 5680 RETURN

⑥以上でNINJAのメインプログラムテープのできあがりだ。

⑦最後に238ページのシナリオをモニタより入力。3本めのカセットにセーブしよう。コマンドは、モニタより、W map3, C000, CBAF RETURN
ディスク版は、BSAVE"map3", &HC000, 2992 RETURN
以上で入力はすべて終了。あまったカセットはキャラクターセーブ用だ。なお、ファイルネームは、指示通り入力してほしい。大文字、小文字にも注意してね。では、プレイしてみよう。

⑧リスト1をロードしてほしい。ロードコマンドは、LOAD"CAS:NIN1" RETURN
ディスク版は、LOAD"NIN1" RETURN

⑨リスト1を起動し、キャラクターを作成する。すると、リスト2、リスト3、リスト4がオートロードされる。最後にシナリオをロードすれば、これでプレイ開始だ。

⑩作ったキャラクターは、なるべく早いうちにSコマンドでセーブしておこう。始めはすぐ死んじゃうからね。

なお、2度めからは、リスト2をいきなりロードしてくれていい。コマンドは、LOAD"CAS:NIN2" RETURN、ディスク版は、LOAD"NIN2" RETURN だ。このときは、マシン語のメインプログラムをオートロード後、指示に従ってシナリオ、キャラクターデータをロードすれば、OKだ。では、ガンバってキミのキャラクターを育ててくれたまえ。

リスト1　キャラクター作成プログラム

```
1 ' NINJA (C)1985 Yoshinobu Takahashi
200 CLEAR,&HB8FF
201 DEF USR=&H35D9
206 DEFINT A-Z
210 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7
220 FOR I=0 TO 11:POKE &HE5B1+I,0:NEXT
230 ADRS=&HE5AC:YT=0
1000 GOSUB *TITLE:GOSUB *NIN:CONSOLE 5,11
1010 LOCATE 36,2:PRINT"M E N U"
1020 LOCATE 31,8:PRINT"1)Start the Game"
```


勝つことができたあなたは、敵の持っていたお金150センを奪って、森の方へ行きなさい。森への道はあとわずかだ。206へ行くがいい。

```
1030 LOCATE 31,9:PRINT"2)Character Create"
1140 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
1150 IF INSTR("1ヌ",I$)<>0 THEN BEEP:GOTO 1180
1160 IF INSTR("2フ",I$)<>0 THEN BEEP:GOTO 1190
1170 BEEP 1:BEEP 0:GOTO 1140
1180 LOCATE 31,8:COLOR 2:PRINT"1)Start the Game":COLOR 7:GOTO *PRO2
1190 LOCATE 31,9:COLOR 2:PRINT"2)Character Create":COLOR 7
1200 FOR I=1 TO 3:LOCATE 33,2:PRINT"                    "
1210 J=250:GOSUB *WAI
1220 LOCATE 33,2:PRINT"Character Create":GOSUB *WAI:NEXT
1230 CLS:A=USR(0)
1240 LOCATE 0,6:LINE INPUT "ｷｬﾗｸﾀｰ ﾉ ﾅﾏｴ ﾖ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ >",I$
1250 IF LEN(I$)>12 THEN NA$=LEFT$(I$,12) ELSE NA$=I$
1255 IF I$="" THEN 210
1260 LOCATE 40,18:PRINT"┌ CHARACTER NAME ┐"
1265 LOCATE 40,19:PRINT"|                 |"
1270 LOCATE 40,20:PRINT"| "NA$" ｻﾝ"SPC(12-LEN(NA$))"|"
1275 LOCATE 40,21:PRINT"|                 |"
1280 LOCATE 40,22:PRINT"└─────────────────┘"
1290 PRINT SPC(30)"ｺﾚﾃﾞｲｲﾃﾞｽｶ (Y/N) ?"
1300 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
1310 IF INSTR("yYﾝ",I$)<>0 THEN BEEP:GOTO 1340
1320 IF INSTR("nNﾐ",I$)<>0 THEN LOCATE 41,20:PRINT SPC(16):YT=YT+1:GOTO 1230
1330 GOTO 1300
1340 CLS:DM=0:GD=95+INT(RND(1)*26):BF1=1:BF2=0:WF1=0:WF2=0
1350 ST=9+INT(RND(1)*5):DX=7+INT(RND(1)*8):IQ=7+INT(RND(1)*8):LU=5+INT(RND(1)*10
):AG=16+INT(RND(1)*5):EX=0:PP=5+INT(RND(1)*8):STP=0:DXP=0:IQP=0:LUP=0:LX=8
1360 LOCATE 10, 6:PRINT"ｺﾚｶﾞ ";NA$;" ｻﾝ ﾉ ｷﾎﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾃﾞｽ。"
1370 LOCATE 15, 8:PRINT USING"STRENGTH     (STR) ##";ST+STP;:PRINT SPC(8)"ﾃﾝｷｰ ﾉ
 [6] ﾃﾞ ﾌﾟﾗｽ"
1380 LOCATE 15, 9:PRINT USING"DEXTERITY    (DEX) ##";DX+DXP;:PRINT SPC(8)"ﾃﾝｷｰ ﾉ
 [4] ﾃﾞ ﾏｲﾅｽ"
1390 LOCATE 15,10:PRINT USING"INTELLIGENCE (INT) ##";IQ+IQP;:PRINT SPC(8)"ﾃﾝｷｰ ﾉ
 [8],[2] ﾃﾞ ﾂｷﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1400 LOCATE 15,11:PRINT USING"LUCK         (LUK) ##";LU+LUP;:PRINT SPC(8)"ﾘﾀｰﾝ ｷ
ｰ ﾃﾞ ｴﾝﾄﾞ
1410 LOCATE 10,13:PRINT USING"ﾌﾟﾗｽﾎﾟｲﾝﾄﾊ ##ﾎﾟｲﾝﾄ ﾃﾞｽ。";PP
1430 LOCATE 10,14:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ﾆ ﾌﾟﾗｽ ﾃﾞｷﾏｽ。"
1440 LOCATE 36,LX:COLOR 6:PRINT"*"
1450 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
1460 IF I$=CHR$(13) AND PP=0 THEN LOCATE 33,LX:PRINT" ":GOTO 1800
1470 IF I$=CHR$(30) OR I$="8" THEN 1550
1480 IF I$=CHR$(31) OR I$="2" THEN 1580
1490 IF INSTR(";+ﾚ65",I$)<>0 THEN 1600
1500 IF INSTR("-ﾎ=4",I$)<>0 THEN 1700
1510 GOTO 1450
1550 LOCATE 36,LX:PRINT" ":LX=LX-1:IF LX=7 THEN LX=11
1560 LOCATE 36,LX:PRINT"*"
1570 GOTO 1450
1580 LOCATE 36,LX:PRINT" ":LX=LX+1:IF LX=12 THEN LX=8
1590 GOTO 1560
1600 IF PP<=0 THEN 1450
1610 ON LX-7 GOTO 1620,1630,1640,1650
1620 STP=STP+1:GOTO 1660
1630 DXP=DXP+1:GOTO 1660
1640 IQP=IQP+1:GOTO 1660
1650 LUP=LUP+1
1660 PP=PP-1:COLOR 7:GOTO 1370
1700 COLOR 7:ON LX-7 GOTO 1710,1720,1730,1740:GOTO 1370
1710 IF STP>0 THEN STP=STP-1:PP=PP+1:GOTO 1370:ELSE 1370
1720 IF DXP>0 THEN DXP=DXP-1:PP=PP+1:GOTO 1370:ELSE 1370
1730 IF IQP>0 THEN IQP=IQP-1:PP=PP+1:GOTO 1370:ELSE 1370
1740 IF LUP>0 THEN LUP=LUP-1:PP=PP+1:GOTO 1370:ELSE 1370
1800 COLOR 7:LOCATE 10,13:PRINT SPC(25)
1810 LOCATE 10,14:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ｶﾞ ｷﾏﾘﾏｼﾀ。 ｺﾚﾃﾞ ｲｲﾃﾞｽｶ (Y/N) ?"
1820 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
1830 IF INSTR("yYﾝ",I$)<>0 THEN BEEP:GOTO 1860
1840 IF INSTR("nNﾐ",I$)<>0 THEN BEEP:LOCATE 10,14:PRINT"ﾓｳ ｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾅｵｼﾏｽ。"SPC(20)
:J=1000:GOSUB *WAI:YT=YT+1:GOTO 1350
1850 GOTO 1820
1860 LOCATE 10,13:PRINT"ｺﾚﾃﾞ "NA$" ｻﾝ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ｶﾞ ｷﾏﾘﾏｼﾀ。"
```

ゴーレムに出あう。土から魔術によってよみがえった魔人だ。じりじりとあなたに近づいてくる。
もしも戦うのならば127へ、逃げるのならば276へ行きなさい。

```
1870 LOCATE 10,14:PRINT"ﾁﾅﾐﾆ "NA$" ｻﾝ ﾉ  EXP･LEVEL ﾊ 0 ﾃﾞｽ。      "
1880 ST=ST+STP:DX=DX+DXP:IQ=IQ+IQP:LU=LU+LUP
1890 RESTORE 10130:FOR I=0 TO 4:READ A$:POKE ADRS+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1900 ADRS=ADRS+5
1910 FOR I=0 TO LEN(NA$)-1:POKE ADRS+I,ASC(MID$(NA$,I+1,1)):NEXT
1920 ADRS=ADRS+12
1930 POKE ADRS,F1:POKE ADRS+1,F2:POKE ADRS+2,0:POKE ADRS+3,ST:POKE ADRS+4,0
1940 POKE ADRS+5,DX:POKE ADRS+6,0:POKE ADRS+7,IQ:POKE ADRS+8,0:POKE ADRS+9,LU
1950 POKE ADRS+10,0:POKE ADRS+11,GD:POKE ADRS+12,10:POKE ADRS+13,BF1
1952 POKE ADRS+14,BF2:POKE ADRS+15,WF1:POKE ADRS+16,WF2:POKE ADRS+17,0
1954 POKE ADRS+18,DM:POKE ADRS+19,YT:POKE ADRS+20,0:POKE ADRS+21,69
1955 POKE ADRS+22,0:POKE ADRS+23,0:POKE ADRS+24,0:POKE ADRS+25,0
1956 POKE ADRS+26,0:POKE ADRS+27,1:POKE ADRS+28,0:POKE ADRS+29,0
1957 POKE ADRS+30,0
1960 LOCATE 30,2:PRINT"                    "
1970 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 2000
1980 LOCATE 30,2:PRINT"PRESS [SPACE] BAR !":GOTO 1960
2000 *PRO2
2010 CLS:LOCATE 32,2:PRINT"NEXT PROGRAM LOAD"
2020 CLS:LOCATE 27,7:PRINT"ｿﾚﾃﾞﾊ ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｦ ﾛｰﾄﾞｼﾏｽ。"
2030 LOCATE 29,9:PRINT"ｼﾞｭﾝﾋﾞ ﾊ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ? (Y)"
2040 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
2050 IF INSTR("yYﾝ",I$)<>0 THEN WIDTH 80:GOTO 2070
2060 BEEP 1:BEEP 0:GOTO 2040
2070 GOTO *LOADER
4999 END
5000 *TITLE
5005 LOCATE 0,0:PRINT SPC(23)"** Welcome to the World of NINJA **"
5010 FOR I=0 TO 2
5020 PRINT SPC(23)"*                                    *"
5030 NEXT
5040 PRINT SPC(23)"****************************************"
5050 RETURN
5060 *NIN
5065 CONSOLE 5,25:LOCATE 0,25:RESTORE 10000
5070 READ I$:IF I$="00" THEN PRINT CHR$(13):GOTO 5070
5080 IF I$="01" THEN READ I$:PRINT SPC(VAL(I$)):GOTO 5070
5085 IF I$="02" THEN READ I$:COLOR VAL(I$):GOTO 5070
5090 IF I$="03" THEN 5120
5100 BEEP 1:BEEP 0:PRINT CHR$(VAL("&H"+I$));
5110 GOTO 5070
5120 LOCATE 0,5:RETURN
5130 *KEYIN
5140 I$=INKEY$:RANSU=INT(RND(1)*500):IF I$="" THEN 5140 ELSE RETURN
5150 *WAI
5160 FOR WAI=0 TO J:NEXT:RETURN
10000 DATA 01,61,E6,E5,20,20,20,E4,87,87,87,87,E7,00
10010 DATA 01,62,87,87,20,20,87,87,87,87,87,87,00
10020 DATA 01,61,E4,87,87,E5,20,87,20,20,20,20,87,00
10030 DATA 01,60,E4,87,E7,20,E6,E5,87,87,87,87,87,87,00
10040 DATA 01,60,E6,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,E5,00
10050 DATA 02,02,87,20,20,87,20,20,E4,20,20,87,20,20,87,20,87,87,87,20,87,87,87,
87,01,39
10060 DATA 02,07,E6,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,E5,00
10070 DATA 02,02,87,87,20,87,20,20,87,20,20,87,87,20,87,20,20,87,20,20,87,20,20,
87,01,44
10080 DATA 02,07,E6,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,E5,00
10090 DATA 02,02,87,20,87,87,20,81,87,81,20,87,20,87,87,20,20,87,20,20,87,87,87,
87,01,45
10100 DATA 02,07,E6,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,E5,00
10110 DATA 02,02,87,20,20,87,20,20,87,20,20,87,20,20,87,20,87,87,20,20,87,20,20,
87,01,27
10120 DATA 02,06,28,43,29,31,39,38,35,20,62,79,20,59,6F,73,68,69,6E,6F,62,75,20,
54,61,6B,61,68,61,73,68,69,02,07,03
10130 DATA 1B,16,02,02,05
20000 *LOADER:'TAPE VERSION LOADER
20010 A$="LOAD"+CHR$(34)+"CAS:"+CHR$(34)+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)+CHR$(0)
20020 I=VARPTR(A$)+1
20030 POKE &HF003,PEEK(I):POKE &HF004,PEEK(I+1):POKE &HE6CE,1
20040 LOCATE 28,11:PRINT"ﾂｷﾞ ﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｦ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽ!":COLOR 0
20050 END
```

戦い。敵の体力値は10、攻撃値は10だ。もしも幸いにして勝利を得ることができたならば、森の中を西へ行くことができる。267へ行きなさい。

■ディスク版への変更点

```
DELETE 20000-20050

20000 *LOADER:'DISK VERSION LOADER
20010 LOAD "NIN2",R
20020 END
```

リスト2　BASICメインプログラム

```
10 'NINJA (C)1985 Yoshinobu Takahashi
200 CLEAR ,&HBBFF
201 DEF USR0=&H35D9:DEF USR1=&HE140:DEF USR2=&HBCE0
202 DEF USR3=&HE05E:DEF USR4=&HE098:DEF USR5=&HE0C9
203 DEF USR6=&HE100:DEF USR7=&HE1C0
206 DEFINT A-Z
210 DIM BUKI$(15),BUKIP!(15),BUKIG!(15),WAZA$(7),WAZA!(7),NINU(15),NIND(15)
220 DIM MPN$(7),NIN$(15),NINP!(15),NINS(15),FB1(3)
290 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7
300 LO=0:IF PEEK(&HBE00)<>&HF3 THEN GOSUB *LOADER:LO=1
301 RESTORE 20000:FOR I=0 TO 15:READ A,B:NINP!(I)=A:NINS(I)=B:NEXT
305 ADRS=&HCA10:FOR I=0 TO 15
306 A=PEEK(ADRS):IF A=0 THEN 308
307 BUKI$(I)=BUKI$(I)+CHR$(A):ADRS=ADRS+1:GOTO 306
308 ADRS=ADRS+1:BUKIG!(I)=PEEK(ADRS)+PEEK(ADRS+1)*256:BUKIP!(I)=PEEK(ADRS+2)+PEE
K(ADRS+3)*256:ADRS=ADRS+4
309 NEXT
310 FOR I=0 TO 7
311 A=PEEK(ADRS):IF A=0 THEN ADRS=ADRS+1:GOTO 313
312 MPN$(I)=MPN$(I)+CHR$(A):ADRS=ADRS+1:GOTO 311
313 NEXT
314 FOR I=0 TO 15
315 A=PEEK(ADRS):IF A=0 THEN ADRS=ADRS+1:GOTO 317
316 NIN$(I)=NIN$(I)+CHR$(A):ADRS=ADRS+1:GOTO 315
317 NEXT:TUKI=PEEK(&HC9AB)
318 FOR I=0 TO 7
319 A=PEEK(ADRS):IF A=0 THEN ADRS=ADRS+1:GOTO 321
320 WAZA$(I)=WAZA$(I)+CHR$(A):ADRS=ADRS+1:GOTO 319
321 WAZA!(I)=VAL("&h"+HEX$(PEEK(ADRS+1))+HEX$(PEEK(ADRS))):ADRS=ADRS+3:NEXT
327 IF PEEK(&HE5D2)<>69 AND LO=1 THEN GOSUB *CALOADER:GOTO 329
328 IF PEEK(&HE5D2)<>69 THEN GOSUB *MLOADER:GOSUB *CALOADER:ELSE POKE &HE5D2,0
329 CLS:DUMMY=USR2(0):NA$="":ADRS=&HE5B1:I=12
330 A=PEEK(ADRS):IF A=0 THEN 360
340 NA$=NA$+CHR$(A):I=I-1:ADRS=ADRS+1
350 IF I=0 THEN 360 ELSE 330
360 ADRS=&HE5BD
370 F1=PEEK(ADRS)  :F2=PEEK(ADRS+1) :ST!=PEEK(ADRS+2)*256+PEEK(ADRS+3)
380 DX!=PEEK(ADRS+4)*256+PEEK(ADRS+5):IQ!=PEEK(ADRS+6)*256+PEEK(ADRS+7)
390 LU!=PEEK(ADRS+8)*256+PEEK(ADRS+9):GD!=PEEK(ADRS+10)*256+PEEK(ADRS+11)
392 SU=PEEK(ADRS+12):BF1=PEEK(ADRS+13):BF2=PEEK(ADRS+14):WF1=PEEK(ADRS+15)
394 WF2=PEEK(ADRS+16):DM!=PEEK(ADRS+17)*256+PEEK(ADRS+18):YT=PEEK(ADRS+19)
395 EX=PEEK(ADRS+20):D1=PEEK(ADRS+22):D2=PEEK(ADRS+23):D3=PEEK(ADRS+24)
396 D4=PEEK(ADRS+25):LV=PEEK(ADRS+26):FB1(0)=PEEK(ADRS+27):FB1(1)=PEEK(ADRS+28)
397 FB1(2)=PEEK(ADRS+29):FB1(3)=PEEK(ADRS+30):TUKI=PEEK(&HC9AB)
398 IF TUKI<9 AND (F1 AND 2^(TUKI-1))<>0 THEN *DAMECA
399 IF TUKI>8 AND (F2 AND 2^(TUKI-9))<>0 THEN *DAMECA
400 DUMMY=USR1(0):LINE(165,0)-(165,102),7:LINE(170,0)-(170,102),7
401 J=&HB0:K=&HCB:FOR I=0 TO 15
402 NINU(I)=K:NIND(I)=J:J=J+&HB6:IF J>255 THEN J=J-256:K=K+1
403 NEXT
410 LINE(0,102)-(639,102),7
420 GOSUB *CADATA
430 TMD!=1000
2000 *COMAND
2005 CONSOLE 13,25
2010 DUMMY=USR(0)
2020 A$=INKEY$:LINE(64,40)-STEP(31,19),7,B:LINE(64,40)-STEP(31,19),0,B
2025 IF A$="" THEN 2020
2030 IF A$="2" THEN 2600
2040 IF A$="4" THEN 2700
2050 IF A$="6" THEN 2800
2060 IF A$="8" THEN 2900
2070 IF INSTR("Llリ",A$)<>0 THEN 3000
2080 IF INSTR("Ssト",A$)<>0 THEN 3050
```

戦いに勝ったあなたは、陸に上がることができる。そこで、またもあなたは怪物と出あう。青銅の魔人だ。どのような武器も歯が立ちそうもないが、ここまで来ることのできたあなたのことだ。勝つことができるかもしれない。もしも戦うのならば174へ、逃げるのならば236へ行きなさい。

```
2090 IF INSTR("Ttカ",A$)<>0 THEN GOSUB *TMDSET
2100 IF INSTR("Iiニ",A$)<>0 THEN GOSUB *INVEN
2190 GOTO 2010
2600 IF PEEK(&HE5AD)>41 THEN 2650
2610 DUMMY=USR3(0)
2620 GOTO 4000
2650 BEEP:LOCATE 0,16:PRINT"コノ サキ クニサ゛カイ ニツキ ハイレマセン。":GOSUB *TMD1:CLS:GOTO 2010
2700 IF PEEK(&HE5AC)<3 THEN 2650
2710 DUMMY=USR5(0)
2720 GOTO 4000
2800 IF PEEK(&HE5AC)>51 THEN 2650
2810 DUMMY=USR6(0)
2820 GOTO 4000
2900 IF PEEK(&HE5AD)<3 THEN 2650
2910 DUMMY=USR4(0)
2920 GOTO 4000
3000 COLOR 4:LOCATE 0,13:PRINT"キャラクター ヲ ロート゛ シマスカ ? (Y/N)":COLOR 7
3005 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
3007 IF INSTR("Yyン",A$)<>0 THEN 3040
3009 IF INSTR("Nnミ",A$)<>0 THEN CLS:GOSUB *CADATA:GOTO 2000
3010 GOTO 3005
3040 CONSOLE 0,25:CLS:DUMMY=USR2(0):GOSUB *MLOADER:GOSUB *CALOADER:GOTO 329
3050 COLOR 4:LOCATE 0,13:PRINT NA$" サン ヲ セーフ゛ シマスカ ? (Y/N)":COLOR 7
3060 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
3070 IF INSTR("Yyン",A$)<>0 THEN GOSUB *CASET:GOSUB *SAVER:GOTO 3200
3080 IF INSTR("Nnミ",A$)<>0 THEN CLS:GOSUB *CADATA:GOTO 2000
3090 GOTO 3060
3200 COLOR 4:PRINT:PRINT"ケ゛ーム ヲ ツツ゛ケ マスカ ? (Y/N)":COLOR 7
3210 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
3220 IF INSTR("Yyン",A$)<>0 THEN 3250
3230 IF INSTR("Nnミ",A$)<>0 THEN CLS:A=USR2(0):GOTO 3360
3240 GOTO 3210
3250 CLS:GOSUB *CADATA:GOTO 2000
3260 *GAMEEND
3270 A=USR2(0):WIDTH 40,25:FOR I=0 TO 100:NEXT
3280 TMD!=3000:PRINT"NINJA ";NA$:PRINT:PRINT"ヨクソ゛ コンカイノ シナリオヲ オエルコトカ゛テ゛キタ。":GOSU
B *TMD0
3320 PRINT:PRINT"オメテ゛トウ コ゛サ゛イマス。":PRINT"アナタハ ツキ゛ノ シナリオニ タヒ゛タタナケレハ゛ ナリマセン。"
3330 PRINT"ソノタメニモ コノ キャラクターヲ セーフ゛ シナケレハ゛ナリマセン。"
3350 POKE &HE5AC,&H1B:POKE &HE5AD,&H16:GOSUB *CASET:GOSUB *SAVER
3360 WIDTH 80:PRINT"アリカ゛トウ コ゛サ゛イマシタ!":PRINT"GOOD-BYE Mr."NA$
3370 END
3500 FOR K=1 TO 2:TMD!=70:FOR J=1 TO 3:BEEP 1:GOSUB *TMD0:BEEP 0:GOSUB *TMD0:NEX
T:TMD!=140:GOSUB *TMD0:NEXT:TMD!=70:FOR J=1 TO 7:BEEP 1:GOSUB *TMD0:BEEP 0:GOSUB
 *TMD0:NEXT:RETURN
3600 *GAMEOVER
3610 WIDTH 80:A=USR2(0)
3620 X=0:Y=0:K=0:FOR J=1 TO 7:FOR I=1 TO 20
3630 POKE &HE1B0,X-(X¥256)*256:POKE &HE1B1,X¥256:POKE &HE1B2,Y
3640 POKE &HE1B3,NIND(K):POKE &HE1B4,NINU(K)
3650 DUMMY=USR7(0):X=X+32:NEXT:X=0:Y=Y+20:K=K+1:NEXT
3700 LOCATE 30,8:COLOR 2:PRINT"■  ■  ◢  ■  ■ ■■■ ■■■■ "
3710 PRINT SPC(30);"■■ ■  ■  ■■ ■  ■  ■  ■ "
3720 PRINT SPC(30);"■ ■■ ▟▙ ■ ■■ ■  ■■■■ "
3730 PRINT SPC(30);"■  ■  ■  ■  ■ ■■  ■  ■ ":COLOR 7
3740 LOCATE 0,19:PRINT"ナカ゛イ アイタ゛ NINJA ニ ツキアッテイタタ゛イテ アリカ゛トウ!":PRINT:PRINT"トウトウ ス
ヘ゛テノ シナリオヲ カンリョウシタ アナタハ モウ [ シ゛ュウ ] ノ ミテ゛アル。"
3750 PRINT:PRINT"ナニヲ シヨウト キミノ カッテタ゛! NINJAテ゛ハナイ キミハ ノウミンニナルモ ショウニンニナルモ カッテタ゛。":P
RINT:PRINT"マタ 1カラノ ヌケニンニ ナッテモ オモシロイノタ゛カ.....。";
3760 TMD!=5000:GOSUB *TMD1:CLS 2
3770 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
3780 IF A$<>" " THEN 3770
3790 WIDTH 80:END
4000 CAU=(PEEK(&HE5B0) AND &HF0)/16:CAD=PEEK(&HE5B0) AND &HF
4010 IF CAU<>0 THEN 4200
4020 HOZON=CSRLIN:LOCATE 0,14:PRINT"ココハ ";MPN$(CAD);" テ゛ス。"
4030 A!=INT(RND(1)*(LU!/(LV+1)))
4035 IF A!=2 AND CAD=2 THEN PRINT:PRINT"タ゛レカ キタソ゛!":J=INT(RND(1)*20):IF J<12 THE
N TEKI=14:GOTO 4380:ELSE IF J>11 AND J<18 THEN TEKI=15:GOTO 4380:ELSE IF J=18 TH
EN TEKI=9:GOTO 4380:ELSE TEKI=5:GOTO 4380
4040 IF CAD=0 AND A!=0 THEN DM!=DM!+2*TUKI:PRINT:PRINT USING"## DAMAGE ヲ クッタ!";2
*TUKI:GOSUB *CADATA
```


逃げていくあなたは、川の流れにあたる。下流の方を見ると、遠くに湖のようなものが見える。パルイの湖だろうか？ もしそうならばそこに伝説の魔城があるはずだ。もしも湖の方へ行くならば117へ、森に戻るのならば110へ行きなさい。

```
4050 IF CAD=3 AND A!=0 THEN DM!=DM!+TUKI:PRINT:PRINT USING"## DAMAGE ヲ ｸｯﾀ!";TUK
I:GOSUB *CADATA
4060 IF CAD=4 AND A!=0 THEN DM!=DM!+4*TUKI:PRINT:PRINT USING"## DAMAGE ヲ ｸｯﾀ!";4
*TUKI:GOSUB *CADATA
4150 IF DM!>=ST! THEN 4160 ELSE 4190
4160 CLS:FOR I=0 TO 50:SCREEN ,2:BEEP 1:BEEP 0:SCREEN ,0:NEXT:LOCATE 7,15:PRINT"
ｻﾞﾝﾈﾝﾅｶﾞﾗ ｱﾅﾀﾊ ｺｺﾃﾞ ｼﾝﾀﾞ!"
4170 LOCATE 11,17:PRINT"ADVENTURE IS OVER":LOCATE 6,19:PRINT"PRESS [SPACE] BER T
O RESTART !"
4180 A=USR(0):GOSUB *KEYIN:IF A$=" " THEN RUN ELSE GOTO 4180
4190 I!=TMD!:TMD!=200:GOSUB *TMD0:TMD!=I!:CLS:LOCATE 0,HOZON:GOTO 2010
4200 ON CAU GOTO 4250,5050,5100,5150,5200,5300,5350,5400,7040,7350,7600,7810,825
0,8600
4210 GOTO 2010
4250 HOZON=CSRLIN:LOCATE 0,14:PRINT"ﾀﾞﾚｶ ｲﾙｿﾞ!";
4260 ON CAD+1 GOTO 4270,4280,4290,4320,4350,4360,4360,4370
4270 TEKI=3:GOTO 4380
4280 TEKI=11:GOTO 4380
4290 A=(LU!/(LV+1)):B=INT(RND(1)*A)
4300 IF B<3 THEN TEKI=12 ELSE IF B>2 AND B<9 THEN TEKI=14 ELSE TEKI=15
4310 GOTO 4380
4320 A=(LU!/(LV+1)):B=INT(RND(1)*A)
4330 IF B<3 THEN TEKI=1 ELSE IF B>2 AND B<10 THEN TEKI=2 ELSE TEKI=12
4340 GOTO 4380
4350 TEKI=6:GOTO 4380
4360 TEKI=9:GOTO 4380
4370 TEKI=4
4380 BEEP:GOSUB *TMD0
4390 CLS:LOCATE 12,15:PRINT USING"NAME  @";NIN$(TEKI)
4400 POKE &HE1B0,150:POKE &HE1B1,0:POKE &HE1B2,120:POKE &HE1B3,NIND(TEKI):POKE &
HE1B4,NINU(TEKI):A=USR7(0)
4410 NINP!=25*(NINP!(TEKI)+10*(TUKI-1)+1)
4415 IF MOMO=1 THEN RETURN
4420 IF TEKI=15 THEN NINP!=NINP!-20
4430 CONSOLE 19,25
4440 COLOR 4:LOCATE 0,19:PRINT"ﾄﾞｳｼﾏｽｶ ? (1:ﾀﾀｶｳ  2:ﾆｹﾞﾙ)":COLOR 7
4460 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
4470 IF INSTR("1ヌ",A$)<>0 THEN 4500
4480 IF INSTR("2フ",A$)<>0 THEN 5000
4490 GOTO 4460
4500 SOPOWER!=ST!+EX*.078+LV*20
4510 CLS:COLOR 4:PRINT"ﾅﾆﾃﾞ ? (1:ﾌﾞｷ  2:ﾆﾝｼﾞｭﾂ)":COLOR 7
4520 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
4530 IF INSTR("1ヌ",A$)<>0 THEN 4560
4540 IF INSTR("2フ",A$)<>0 THEN 4850
4550 GOTO 4520
4560 CLS:IF FB1(0)=0 AND SU=0 THEN PRINT"ﾌﾞｷｶﾞ ﾅｲ....  ｽﾃﾞﾃﾞ ﾀﾀｶｳｿﾞ!":J!=0:GOSUB
 *TMD0:GOTO 4700
4570 FOR I=0 TO 3
4580 IF FB1(I)<>0 THEN PRINT USING"#:@";I+1;BUKI$(FB1(I)-1)
4590 NEXT
4610 IF SU<>0 THEN PRINT "5:ｼｭﾘｹﾝ       "SU"ﾏｲ"
4620 CONSOLE CSRLIN,25:CLS
4630 COLOR 4:INPUT"ﾄﾞﾉ ﾌﾞｷﾃﾞｽｶ";A:COLOR 7:IF A<1 OR A>5 THEN 4630
4635 CONSOLE 19,25:IF A=5 THEN 4680
4640 IF FB1(A-1)=0 THEN 4630 ELSE IF FB1(A-1)<8 THEN SOPOWER!=SOPOWER!+BUKIP!(FB
1(A-1)):ELSE IF FB1(A-1)=8 THEN GOSUB *PIS
4680 IF A=5 THEN IF SU=0 THEN 4630 ELSE COLOR 4:INPUT"ﾅﾝﾏｲ ﾂｶｲﾏｽｶ";J!:COLOR 7:IF
 J!>SU THEN 4680 ELSE SOPOWER!=SOPOWER!+J!*3:SU=SU-J!
4690 A!=SOPOWER!/NINP!:J!=INT(RND(1)*A!)
4700 IF J!=0 THEN A!=INT(RND(1)*5):IF A!<>0 AND NINP!>A! THEN 4720 ELSE GOTO 550
0
4710 A!=INT(RND(1)*SOPOWER!+1):IF NINP!<A! THEN A!=NINP!
4720 COLOR 6:PRINT"ﾃｷﾆ";A!;"ﾉ Damageヲ ｱﾀｴﾀ!":COLOR 7:GOSUB *TMD1
4730 NINP!=NINP!-A!
4740 IF NINP!>0 THEN 5510
4750 PRINT"ﾔｯﾀ ﾃｷヲ ﾀｵｼﾀｿﾞ!":GOSUB *TMD1:IF TEKI=15 THEN *NOUMIN ELSE IF TEKI=0 A
ND MOMO2=1 THEN 9760
4760 A!=INT(RND(1)*((NINP!(TEKI)+1)*5))
4770 IF A!>0 THEN PRINT A!"GLD ﾃﾆ ﾊｲｯﾀｿﾞ!":GD!=GD!+A!:GOSUB *TMD1
4780 IF NINS(TEKI)<>0 THEN A!=INT(RND(1)*NINS(TEKI)+1):IF 255-SU>A! THEN PRINT"シ
```

モルグに行きついたあなたは、そこがあまりに静かで不気味なのに驚く。やがて、死者が次々とよみがえってくる。相手があまりにも多いので、あなたは逃げることにする。175へ行きなさい。

```
ｭﾘｹﾝｶﾞ"A!"ﾏｲ ﾃﾆﾊｲｯﾀ!":SU=SU+A!:GOSUB *TMD1
4790 GOSUB *TMD1:UP=INT(RND(1)*10+1):GOSUB *LEVELUP
4800 GOSUB *TMD1:GOSUB *CADATA:LINE(150,120)-STEP(24,20),0,BF:CONSOLE 13,25:CLS
4810 A=PEEK(&HE5B0) AND &HF:POKE PEEK(&HE5AC)+PEEK(&HE5AD)*55+&HC000,A
4820 GOTO 2010
4850 IF WF1=0 AND WF2=0 THEN PRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾂｶｴﾙ ﾜｻﾞﾊ ｱﾘﾏｾﾝ!":GOSUB *TMD1:GOTO 4500
4860 IF WF1=1 THEN WF2=1 ELSE IF WF1=3 THEN WF2=2 ELSE IF WF1=7 THEN WF2=3 ELSE
IF WF1=15 THEN WF2=4 ELSE IF WF1=31 THEN WF2=5 ELSE IF WF1=63 THEN WF2=6 ELSE IF
 WF1=127 THEN WF2=7 ELSE WF2=8
4870 LOCATE 25,0:PRINT"ﾜｻﾞ ﾉ ｼｭﾙｲ":FOR I=0 TO WF2-1:LOCATE 26,I+2:PRINT USING"#
@";I+1;WAZA$(I):NEXT
4880 LOCATE 0,19:CLS:IF WF2=1 THEN A!=1:GOSUB *TMD1:GOTO 4910
4890 COLOR 4:INPUT"ﾄﾞﾉ ﾜｻﾞﾆ ｼﾏｽｶ (0=QUIT)";A!:COLOR 7:IF A!<0 OR A!>WF2 THEN 489
0
4910 FOR I=0 TO 10:LOCATE 25,I:PRINT SPC(14):NEXT
4915 IF A!=0 THEN CLS:GOTO 4430
4920 LOCATE 0,19:CLS:PRINT WAZA$(A!-1);" ﾉ ｼﾞｭﾂ ﾖ ﾂｶｲﾏｽ.":GOSUB *TMD1
4930 IF WAZA!(A!-1)<0 THEN 4980
4940 IF A!=4 AND D2=0 THEN PRINT"ｺﾉ ｼﾞｭﾂﾆﾊ ﾄﾞｸﾔｸｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ.":GOSUB *TMD1:CLS:GOT
O 4860
4950 IF A!=5 AND (BF1 AND &H64)=0 THEN PRINT"ｺﾉ ｼﾞｭﾂﾆﾊ ｶﾀﾅｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ.":GOSUB *TM
D1:CLS:GOTO 4860
4960 IF A!=7 AND D4=0 THEN PRINT"ｺﾉ ｼﾞｭﾂﾆﾊ ｶﾔｸｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ.":GOSUB *TMD1:CLS:GOTO
4860
4970 SOPOWER!=SOPOWER!+WAZA!(A!-1)+DX!+IQ!:IF A!=4 THEN D2=D2-1:ELSE IF A!=7 THE
N D4=D4-1
4972 GOTO 4690
4980 A!=ABS(WAZA!(WF2-1))+DX!+IQ!
4982 IF INT(RND(1)*A!)>25 THEN CLS:GOTO 5010
4990 GOTO 5020
4995 *NOUMIN
4996 PRINT"ｱｯ ﾉｳﾐﾝ ﾖ ﾀｵｼﾃ ｼﾏｯﾀ!":A=INT(RND(1)*5+1):PRINT A"Damage ｸｯﾀ!"
4997 DM!=DM!+A:GOSUB *CADATA:IF ST!<DM! THEN 5710
4998 GOTO 4800
5000 A!=INT(RND(1)*DX!):IF TEKI=15 THEN 5010
5005 IF A!>DX!/3 THEN 5020
5010 PRINT"ｳﾏｸ ﾔﾂｶﾗ ﾆｹﾞﾗﾚﾀ!":GOSUB *TMD1:LINE(150,120)-STEP(24,20),0,BF:CONSOLE
13,25:CLS:GOTO 4190
5020 PRINT"ﾀﾞﾒﾀﾞ. ﾆｹﾞﾗﾚﾅｲ!":GOSUB *TMD1:GOTO 5510
5050 LOCATE 0,14:PRINT"ｺｺﾊ ｼｯﾁﾀｲ ﾃﾞｽ.":GOTO 4190
5100 LOCATE 0,14:PRINT"ｺｺﾊ ｵﾝｾﾝ ﾃﾞｽ."
5110 IF DM!>0 THEN PRINT:PRINT"ｱｰ ｲｲ ｵﾕﾀﾞ!":PRINT"ｽｯｶﾘ ｶﾗﾀﾞﾉ ﾂｶﾚｶﾞ ﾄﾚﾀﾖ!":GOSUB
*TMD1
5120 DM!=0:GOSUB *CADATA:GOTO 4190
5150 LOCATE 0,14:PRINT"ｺｺﾊ ｶｸﾚｶﾞ ﾃﾞｽ.":GOTO *IE
5200 A=(LU!/TUKI)¥6:B=INT(RND(1)*8):IF B<4 AND A>0 THEN A=A-1:GOTO 5200
5210 IF B<4 THEN TEKI=5 ELSE TEKI=12
5230 IF CAD=5 THEN TEKI=0
5240 LOCATE 0,14:PRINT"ｺｺﾊ ｼﾞｮｳﾆﾝ ﾔｼｷ ﾃﾞｽ.":GOSUB *TMD0
5250 GOTO *JYOUNIN
5300 HOZON=CSRLIN:LOCATE 0,14:PRINT"ﾀﾞﾚｶ ｲﾙｿﾞ!";
5310 TEKI=10:GOTO 4380
5350 HOZON=CSRLIN:LOCATE 0,14:PRINT"ﾀﾞﾚｶ ｲﾙｿﾞ!";
5360 TEKI=7:GOTO 4380
5400 HOZON=CSRLIN:LOCATE 0,14:PRINT"ﾀﾞﾚｶ ｲﾙｿﾞ!";
5410 TEKI=8:GOTO 4380
5420 PRINT"ﾀﾞﾒﾀﾞ. ｷｷﾒｶﾞﾅｲ!":GOSUB *TMD2:GOTO 5500
5500 GOSUB *TMD0:PRINT"ｺｳｹﾞｷﾖ ｶﾜｻﾚﾀ!"
5510 GOSUB *TMD1:SOPOWER!=ST!+EX*.078+LV*20
5520 IF (BF2 AND 1)<>0 THEN SOPOWER!=SOPOWER!+BUKIP!(8)
5530 IF (BF2 AND 2)<>0 THEN SOPOWER!=SOPOWER!+BUKIP!(9)
5540 IF (BF2 AND 4)=0 THEN 5600
5550 COLOR 4:PRINT"ﾎﾞｳｷﾞｮﾆ "BUKI$(10)"ﾖ ﾂｶｲﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR 7
5560 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
5570 IF INSTR("Yyﾝ",A$)<>0 THEN BF2=BF2-4:GOTO 5010
5580 IF INSTR("Nnﾐ",A$)<>0 THEN 5600
5590 GOTO 5560
5600 IF (BF2 AND 8)=0 THEN 5660
5610 COLOR 4:PRINT"ﾎﾞｳｷﾞｮﾆ "BUKI$(11)"ﾖ ﾂｶｲﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR 7
5620 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
5630 IF INSTR("Yyﾝ",A$)<>0 THEN BF2=BF2-8:GOTO 5010
5640 IF INSTR("Nnﾐ",A$)<>0 THEN 5660
```


そのほら穴には、生きている死人たちが大勢、巣くっていた。さっき殺した衛兵たちもよみがえってやってくる。あなたは5人の生きている死体(リビングデッド)を相手に戦わなければならなくなる。194へ行きなさい。

```
5650 GOTO 5620
5660 A!=NINP!/SOPOWER!
5670 J!=INT(RND(1)*A!)
5680 IF J!=0 THEN A!=INT(RND(1)*4):IF A!=0 THEN 5730 ELSE IF A!>ST!-DM! THEN A!=
ST!-DM!:GOTO 5700
5690 A!=INT((RND(1)*NINP!)/10)+1:IF A!>ST!-DM! THEN A!=ST!-DM!
5700 COLOR 2:PRINT"ﾃｷｶﾗ";A!;"ﾉ Damageヲ ｳｹﾀ!":GOSUB *TMD1:COLOR 7:DM!=DM!+A!:GOSU
B *CADATA
5710 GOSUB *TMD1:IF ST!>DM! THEN CONSOLE 19,25:CLS:GOTO 4440
5720 LINE(150,120)-STEP(24,20),0,BF:CONSOLE 13,25:GOTO 4160
5730 PRINT"ﾃｷｶﾗﾉ ｺｳｹﾞｷヲ ｶﾜｼﾀ!":GOSUB *TMD1:CONSOLE 19,25:CLS:GOTO 4440
5999 END
6000 *KEYIN
6010 A$=INKEY$:DUMMY=INT(RND(1)*10):IF A$="" THEN 6010
6020 RETURN
6050 *CADATA
6060 LOCATE 11,0:COLOR 5:PRINT"NAME    ";NA$:COLOR 7
6070 LOCATE 11,2:PRINT USING"STR  #####";ST!
6080 LOCATE 11,3:PRINT USING"DEX  #####";DX!
6090 LOCATE 11,4:PRINT USING"INT  #####";IQ!
6100 LOCATE 11,5:PRINT USING"LUK  #####";LU!
6105 IF (ST!-DM!)<6 THEN COLOR 2 ELSE IF (ST!-DM!)<11 AND DM!<>0 THEN COLOR 6 EL
SE COLOR 1
6106 IF DM!>ST! THEN DM!=ST!
6110 LOCATE 11,6:PRINT USING"HTP  #####";ST!-DM!:COLOR 6
6114 LOCATE 11,8:PRINT USING"GLD  #####";GD!:COLOR 7
6115 LOCATE 11,10:PRINT USING"EXP  #####";EX:COLOR 7
6120 LOCATE 11,11:PRINT USING"LVL    ###";LV:LOCATE 0,13
6121 IF F1=0 THEN 6130
6122 COLOR 4:LOCATE 22,11:PRINT"FLAG ";
6123 FOR I=1 TO 12
6124 IF I<9 THEN IF (F1 AND 2^(I-1))<>0 THEN PRINT"●"; ELSE PRINT"○";
6125 IF I>8 THEN IF (F2 AND 2^(I-9))<>0 THEN PRINT"●"; ELSE PRINT"○";
6126 NEXT:COLOR 7
6130 RETURN
6150 *CASET
6160 ADRS=&HE5BD:POKE ADRS,F1:POKE ADRS+1,F2
6170 POKE ADRS+2,ST!¥256:POKE ADRS+3,ST!-(ST!¥256)*256
6180 POKE ADRS+4,DX!¥256:POKE ADRS+5,DX!-(DX!¥256)*256
6190 POKE ADRS+6,IQ!¥256:POKE ADRS+7,IQ!-(IQ!¥256)*256
6200 POKE ADRS+8,LU!¥256:POKE ADRS+9,LU!-(LU!¥256)*256
6210 POKE ADRS+10,GD!¥256:POKE ADRS+11,GD!-(GD!¥256)*256
6220 POKE ADRS+12,SU:POKE ADRS+13,BF1:POKE ADRS+14,BF2
6230 POKE ADRS+15,WF1:POKE ADRS+16,WF2
6240 POKE ADRS+17,DM!¥256:POKE ADRS+18,DM!-(DM!¥256)*256
6250 POKE ADRS+19,YT:POKE ADRS+20,EX:POKE ADRS+21,0
6260 POKE ADRS+22,D1:POKE ADRS+23,D2:POKE ADRS+24,D3
6270 POKE ADRS+25,D4:POKE ADRS+26,LV:POKE ADRS+27,FB1(0)
6272 POKE ADRS+28,FB1(1):POKE ADRS+29,FB1(2):POKE ADRS+30,FB1(3)
6290 RETURN
6300 *TMD0
6310 FOR I=0 TO TMD!:NEXT
6320 RETURN
6330 *TMD1:FOR I=0 TO TMD!+1000:NEXT:RETURN
6350 *TMDSET
6360 INPUT"TIME WAIT (100-5000) ";TMD!
6370 IF TMD!<100 OR TMD!>5000 THEN 6360
6380 CLS
6390 RETURN
6400 *INVEN
6410 SCREEN ,2:WIDTH 40:LOCATE 9,0:COLOR 6:PRINT"**** ｾﾝﾄｳ ﾌﾞｷ ﾘｽﾄ ****"
6420 COLOR 7:J=1:K=1:LOCATE 0,1:FOR I=0 TO 7:IF (BF1 AND J)<>0 THEN PRINT SPC(13
);USING"## @";I+1;BUKI$(I):K=K+1
6430 J=J*2:NEXT:J=1:COLOR 6:B=CSRLIN:PRINT SPC(10)"**** ﾎﾞｳｸﾞ ﾘｽﾄ ****":COLOR 7:
FOR I=8 TO 15:IF (BF2 AND J)<>0 THEN PRINT SPC(13);USING"## @";I+1;BUKI$(I);:K=K
+1
6440 IF (BF2 AND J)<>0 THEN LOCATE 25,CSRLIN:IF I=12 THEN PRINT USING"###";D1 EL
SE IF I=13 THEN PRINT USING"###";D2 ELSE IF I=14 THEN PRINT USING"###";D3 ELSE I
F I=15 THEN PRINT USING"###";D4 ELSE PRINT
6450 J=J*2:NEXT:IF SU>0 THEN PRINT SPC(13);USING"17 ｼｭﾘｹﾝ     ###";SU
6460 BB=CSRLIN:COLOR 6:PRINT SPC(7)"**** ｹｲﾀｲ ﾁｭｳ ｾﾝﾄｳﾌﾞｷ ****":COLOR 7
6470 LOCATE 7,CSRLIN:IF FB1(0)<>0 THEN PRINT BUKI$(FB1(0)-1);:ELSE PRINT"ﾅｼ":GOT
```

戦う。敵の体力値は10、攻撃値は10だ。ようやく勝つことができたあなたは、敵の残した200センのお金を奪うことができる。そのまま先へ行くがいい。196へ行け。

```
O 6510
6480 IF FB1(1)<>0 THEN LOCATE 22,CSRLIN:PRINT BUKI$(FB1(1)-1) ELSE PRINT
6490 IF FB1(2)<>0 THEN LOCATE 7,CSRLIN:PRINT BUKI$(FB1(2)-1);
6500 IF FB1(3)<>0 THEN LOCATE 22,CSRLIN:PRINT BUKI$(FB1(3)-1) ELSE PRINT
6510 COLOR 2:PRINT:PRINT"ﾀﾀﾞｼ ｸｽﾘ･ｼｭﾘｹﾝ ﾊ ﾂﾈﾆ ｶｽﾞﾀﾞｹ ｹｲﾀｲ ｼﾃｲﾏｽ。"
6515 IF MOMO=1 THEN RETURN
6520 COLOR 7:LOCATE 10,24:PRINT"PRESS [SPACE] BER!";
6530 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
6540 IF A$<>" " THEN 6530
6550 CLS:SCREEN ,0:GOSUB *CADATA:CONSOLE 13,25:RETURN
6600 *LEVELUP
6610 A!=0:A!=EX+UP:IF A!>255 THEN 6700
6620 EX=A!:CLS:GOSUB *CADATA:RETURN
6700 BEEP:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾚﾍﾞﾙｶﾞ ｱｶﾞｯﾀ!":EX=0:LV=LV+1:IF LV>256 THEN LV=255
6710 A=INT(RND(1)*10)+1:ST!=ST!+A:A=INT(RND(1)*10)+1:DX!=DX!+A
6720 A=INT(RND(1)*10)+1:IQ!=IQ!+A:A=INT(RND(1)*10)+1:LU!=LU!+A
6730 GOSUB *CADATA:GOSUB *TMD0:CLS:RETURN
6800 *FLAG
6810 CLS:FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR J=0 TO 100:BEEP 0:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
6820 LOCATE 7,15:PRINT"ﾂｲﾆ ｺﾝｶｲ ﾉ ﾆﾝﾑ ｦ ｵｴﾀ"
6830 LOCATE 11,17:PRINT"ADVENTYRE IS OVER":LOCATE 6,19:PRINT"PRESS [SPACE] BER T
O END!"
6840 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN:IF A$<>" " THEN 6840
6850 IF TUKI<9 THEN F1=F1 OR 2^(TUKI-1)
6860 IF TUKI>8 THEN F2=F2 OR 2^(TUKI-9)
6870 IF PEEK(&HCBAF)=&HC0 THEN IF TUKI<9 AND F1=2^TUKI-1 THEN *GAMEOVER ELSE IF
TUKI>8 AND F1=255 AND F2=2^(TUKI-8)-1 THEN *GAMEOVER
6880 GOTO *GAMEEND
6900 *PIS
6910 IF D4=0 THEN PRINT"ｿﾉ ﾌﾞｷﾊ ｶﾔｸｶﾞ ﾅｲﾄ ﾂｶｴﾏｾﾝ!":GOSUB *TMD1:RETURN
6920 D4=D4-1:PRINT"ｶﾔｸｦ ﾂｶｲﾏｽ。":IF D4=0 THEN BF2=BF2-128:PRINT"ｺﾚｶﾞ ｻｲｺﾞﾉ ｶﾔｸﾃﾞｽ
。":GOSUB *TMD1
6930 SOPOWER!=SOPOWER!+BUKIP!(7):RETURN
7000 'ｸｽﾘﾔ
7010 WIDTH 40:A=USR2(0)
7020 POKE &HE1B0,45:POKE &HE1B1,1:POKE &HE1B2,18:POKE &HE1B3,NIND(13):POKE &HE1B
4,NINU(13)
7030 A=USR7(0):LOCATE 3,1:PRINT"ｲﾗｯｼｲﾏｾ ﾜﾀｼﾄﾞﾓﾊ ";:RETURN
7040 GOSUB 7000:ADRS=&HC9C2:I=0
7050 A=PEEK(ADRS+I):IF A=0 OR I=6 THEN 7070
7060 PRINT CHR$(A);:I=I+1:GOTO 7050
7070 PRINT" ﾔｯｷｮｸ ﾃﾞｽ。"
7080 COLOR 4:LOCATE 6,5:PRINT"ﾅﾆｶ ｺﾞﾖｳﾊ ｺﾞｻﾞｲﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR 7
7090 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
7100 IF INSTR("Yyﾝ",A$)<>0 THEN 7150
7110 IF INSTR("Nnﾐ",A$)<>0 THEN 7130
7120 GOTO 7090
7130 LOCATE 3,7:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ。ｸｽﾘﾆ ｺﾞﾖｳﾉｻｲﾊ ｾﾞﾋ ﾄｳﾃﾝﾍ。":GOSUB *TMD1
7140 CLS:A=USR2(0):GOSUB *CADATA:A=USR1(0):LINE(165,0)-(165,102),7:LINE(170,0)-(
170,102),7:LINE(0,102)-(639,102),7:CONSOLE 13,25:GOTO 2010
7150 CONSOLE 5,25:CLS:PRINT SPC(5)"ｼｮｳﾋﾝ ﾘｽﾄ":PRINT
7160 FOR I=12 TO 14:PRINT SPC(10);USING"# &           & #####GLD";I-11;BUKI$(I);B
UKIG!(I):NEXT:PRINT
7170 LOCATE 5,11:PRINT USING"ｱﾅﾀﾉ ﾓﾁｷﾝ ######GLD";GD!
7180 CONSOLE 13,25:CLS
7190 COLOR 4:INPUT"ﾄﾞﾚｦ ｵｶｲｱｹﾞﾆ ﾅﾘﾏｽｶ (0=QUIT)";A:COLOR 7
7200 IF A=0 THEN CONSOLE 5,25:CLS:CONSOLE 0,25:GOTO 7130
7210 IF A<1 OR A>3 THEN 7190
7230 IF BUKIG!(A+11)>GD! THEN 7320
7240 ON A GOTO 7250,7280,7300
7250 IF D1=255 THEN BEEP:PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏ ｿﾉ ｼﾅﾊ ｷﾚﾃｲﾏｽ。":GOTO 7190
7260 BF2=BF2 OR 16:D1=D1+1
7270 GD!=GD!-BUKIG!(A+11):PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ。":GOSUB *TMD1:GOTO 7170
7280 IF D2=255 THEN BEEP:PRINT"ﾓｳｼﾜｹﾅｲ ｼﾅｷﾞﾚﾃﾞｽ。":GOTO 7190
7290 BF2=BF2 OR 32:D2=D2+1:GOTO 7270
7300 IF D3=255 THEN BEEP:PRINT"ｱｰ ｲﾏ ｳﾚﾁｬｯﾀﾖｰ ｽｲﾏｾﾝ。":GOTO 7190
7310 BF2=BF2 OR 64:D3=D3+1:GOTO 7270
7320 BEEP:PRINT"ｱﾅﾀ ﾓﾁｷﾝ ﾃﾞﾊ ｶｴﾏｾﾝﾖ! ｺﾏﾘﾏｽﾈｰ ﾋﾔｶｼﾊ。":PRINT"ｵｶｯﾋﾟｷ ｦ ﾖﾋﾞﾏｽﾖ!":YT=
YT+1:GOTO 7190
7350 GOSUB 7000:PRINT"ﾌﾞｷｾﾝﾓﾝﾃﾝ ";:ADRS=&HC9CA:I=0
7360 A=PEEK(ADRS+I):IF A=0 OR I=6 THEN 7380
7370 PRINT CHR$(A);:I=I+1:GOTO 7360
```


100セン払う、とあなたが言ったところ、番人は次のうちの3つのもののうちひとつをやる、と言う。弓矢、薬草、水だ。弓矢と言うならば96へ、薬草を望むならば106へ、水が欲しいのならば248へ行きなさい。

```
7380 PRINT" ﾃﾞｽ。"
7390 COLOR 4:LOCATE 6,5:PRINT"ﾅﾆｶ ﾌﾞｷﾃﾞﾓ ｵｻｶﾞｼ ﾃﾞｽｶ ? (Y/N)":COLOR 7
7400 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
7410 IF INSTR("Yyﾝ",A$)<>0 THEN 7460
7420 IF INSTR("Nnﾐ",A$)<>0 THEN 7440
7430 GOTO 7400
7440 LOCATE 0,7:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ。":PRINT:PRINT"ﾌﾞｷ ﾉ ｺﾞﾖｳﾒｲ ﾊ ﾄｳﾃﾝ ﾍ ﾄﾞｳｿﾞ。
":GOSUB *TMD1
7450 GOTO 7140
7460 CONSOLE 5,25:CLS
7470 IF FB1(3)<>0 THEN PRINT"     ｲﾁﾄﾞﾆ ｹｲﾀｲ ﾃﾞｷﾙ ﾌﾞｷﾊ 4ﾂ ﾏﾃﾞﾃﾞｽ。":PRINT:PRINT"ｱﾅ
ﾀﾊ ｺﾚｲｼﾞｮｳ ｹｲﾀｲ ﾃﾞｷﾏｾﾝﾉﾃﾞ ﾌﾞｷﾊ ｳﾚﾏｾﾝ。":GOSUB *TMD0:CONSOLE 0,25:CLS:GOTO 7440
7480 PRINT SPC(5)"ｼｮｳﾋﾝ ﾘｽﾄ":PRINT
7490 FOR I=0 TO 7:PRINT SPC(10);USING"# &           & #####GLD";I+1;BUKI$(I);BUKI
G!(I):NEXT:PRINT
7500 LOCATE 5,16:PRINT USING"ｱﾅﾀﾉ ﾓﾁｷﾝ ######GLD";GD!
7510 CONSOLE 18,25:CLS
7520 COLOR 4:INPUT"ﾄﾞﾚﾗ ｵｶｲｱｹﾞﾆ ﾅﾘﾏｽｶ (0=QUIT)";A:COLOR 7
7530 IF A=0 THEN CONSOLE 0,25:CLS:GOTO 7440
7540 IF A<1 OR A>8 THEN 7520
7550 IF BUKIG!(A-1)>GD! THEN 7590
7555 IF (BF1 AND 2^(A-1))<>0 THEN 7595
7560 IF FB1(0)=0 THEN FB1(0)=A ELSE IF FB1(1)=0 THEN FB1(1)=A ELSE IF FB1(2)=0 T
HEN FB1(2)=A ELSE IF FB1(3)=0 THEN FB1(3)=A ELSE 7470
7570 J=1:IF A>1 THEN FOR I=2 TO A:J=J*2:NEXT
7580 BF1=BF1 OR J:GD!=GD!-BUKIG!(A-1):PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ。":GOSUB *TMD0:GOTO 75
00
7590 BEEP:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ｵｶﾈﾃﾞﾊ ｿﾚﾊ ｶｴﾏｾﾝ!":GOSUB *TMD0:GOTO 7520
7595 BEEP:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｿﾚﾗ ﾓｯﾃﾏｽﾖ!":GOSUB *TMD0:GOTO 7520
7600 GOSUB 7000:PRINT"ｶﾔｸ ﾄﾞﾝﾔ ";:ADRS=&HC9DA:I=0
7610 A=PEEK(ADRS+I):IF A=0 OR I=6 THEN 7630
7620 PRINT CHR$(A);:I=I+1:GOTO 7610
7630 PRINT" ﾃﾞｯｾ。"
7640 COLOR 4:LOCATE 6,5:PRINT"ｶﾔｸﾗ ｶｲﾏｯｶ ? (Y/N)":COLOR 7
7650 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
7660 IF INSTR("Yyﾝ",A$)<>0 THEN 7700
7670 IF INSTR("Nnﾐ",A$)<>0 THEN 7690
7680 GOTO 7650
7690 LOCATE 0,7:PRINT"ﾀｲｼｮｳ ﾏﾀ ﾀﾉﾐﾏｯｾ!":PRINT:PRINT"ｶﾔｸ ﾔｯﾀﾗ ｳﾁﾃﾞ ｺｳﾃｸﾚﾅﾊﾚﾔ。":GO
SUB *TMD1:GOTO 7140
7700 CONSOLE 5,25:CLS
7710 PRINT SPC(7)"ｳﾁﾜ ｶﾔｸ ﾀﾞｹｼｶ ｱﾂｶｯﾃｼﾏﾍﾝﾈﾝ。"
7720 PRINT:PRINT SPC(9)"ﾋﾄﾂ";BUKIG!(15)"GLD ﾃﾞ ｵﾜｹｼﾏﾋｮ!"
7730 LOCATE 5,9:PRINT USING"ｱﾅﾀﾉ ﾓﾁｷﾝ ######GLD";GD!
7740 CONSOLE 11,25:CLS
7750 COLOR 4:INPUT"ｲｸﾂ ｱｹﾞﾏﾋｮｶ (0=QUIT)";A!:COLOR 7
7755 IF A!=0 THEN CONSOLE 0,25:CLS:GOTO 7690
7760 IF D4+A!>255 THEN BEEP:PRINT"ｿﾝﾅﾆ ﾀｸｻﾝﾊ ｱｷﾏﾍﾝｶﾞﾅｧ":PRINT"ﾃｪｰ ｳｼﾛﾆ ﾏﾜﾘﾏｯｾｪｰ"
:GOSUB *TMD0:GOTO 7750
7770 IF (BUKIG!(15)*A!)>GD! THEN 7800
7780 BF2=BF2 OR 128:D4=D4+A!:PRINT A!;"ｺ ﾃﾞﾝﾅｧｰ ";A!*BUKIG!(15);"GLD ｲﾀﾞﾀﾞｷﾏｯｾｪｰ
"
7790 GD!=GD!-A!*BUKIG!(15):GOSUB *TMD0:CONSOLE 0,25:CLS:GOTO 7690
7800 BEEP:PRINT"ｱｷﾏﾍﾝｶﾞﾅｧ ﾀｲｼｮｳ ｾﾞﾆｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝﾃﾞｽｾﾞ!":GOSUB *TMD0:GOTO 7750
7810 GOSUB 7000:PRINT"ﾌﾞｷｶｲﾄﾘｼｮｳ ";:ADRS=&HC9F4:I=0
7820 A=PEEK(ADRS+I):IF A=0 OR I=6 THEN 7840
7830 PRINT CHR$(A);:I=I+1:GOTO 7820
7840 PRINT" ﾃﾞｽ。"
7850 COLOR 4:LOCATE 6,5:PRINT"ﾅﾆｶ ｵｳﾘﾆﾅﾘﾀｲ ﾌﾞｷｶﾞ ｺﾞｻﾞｲﾏｽｶ (Y/N) ?":COLOR 7
7860 A=USR(0):GOSUB *KEYIN
7870 IF INSTR("Yyﾝ",A$)<>0 THEN 7910
7880 IF INSTR("Nnﾐ",A$)<>0 THEN 7900
7890 GOTO 7860
7900 LOCATE 0,8:PRINT"ｲﾗﾅｲ ﾌﾞｷﾊ ﾄｳﾃﾝﾍ ﾄﾞｳｿﾞ。 ｺｳｶﾞｸ ﾆﾃ ｶｲﾄﾘﾏｽ。":GOSUB *TMD1:GOTO
7140
7910 CONSOLE 5,25:CLS:PRINT"ﾄﾞﾚﾄﾞﾚ ｱﾅﾀﾉ ﾌﾞｷﾗ ﾊｲｹﾝ ｼﾏｼｮｳ!":GOSUB *TMD1
7920 PRINT:PRINT"ｴｰﾄ､":PRINT:IF FB1(0)=0 THEN PRINT"ﾌﾞｷ ｶﾞ ﾅｲﾃﾞｽﾖ!":GOSUB *TMD0:
GOTO 8180
7930 PRINT "   1."BUKI$(FB1(0)-1):GOSUB *TMD0:IF FB1(1)<>0 THEN PRINT "   2."BUK
I$(FB1(1)-1):IF FB1(2)<>0 THEN PRINT "   3."BUKI$(FB1(2)-1):IF FB1(3)<>0 THEN PR
INT "   4."BUKI$(FB1(3)-1)
7940 PRINT:PRINT"ﾃﾞｽﾈ"
```

そこではダンジョンは2つの道に分かれていた。右と左だ。ここはあなた自身の運命を試みる場でもある。もしも右へ行くのならば102へ、左へ行くのならば130を選びなさい。

```
7950 CONSOLE CSRLIN+1,25:CLS
7960 COLOR 4:INPUT"ﾄﾞﾚヲ ｻﾃｲ ｼﾏｽｶ (0=QUIT)";A:COLOR 7:IF A<0 OR A>4 THEN 8010 ELS
E IF A=0 THEN 8180
7970 IF A=1 AND FB1(0)<>0 THEN A=FB1(0):GOTO 8020
7980 IF A=2 AND FB1(1)<>0 THEN A=FB1(1):GOTO 8020
7990 IF A=3 AND FB1(2)<>0 THEN A=FB1(2):GOTO 8020
8000 IF A=4 AND FB1(3)<>0 THEN A=FB1(3):GOTO 8020
8010 PRINT"ｿﾉ No.ﾊ ｱﾘﾏｾﾝﾖ !":GOTO 7960
8020 CLS:PRINT BUKI$(A-1)" ﾃﾞｽｶ? ｿｰﾃﾞｽﾈｪｰ"
8030 A!=BUKIG!(A-1)-INT((RND(1)*BUKIG!(A-1)+1)/1.5)
8040 PRINT A!"GLD ﾃﾞﾅﾗ ｶｲﾄﾘﾏｽｶﾞ.....":GOSUB *TMD0
8050 COLOR 4:PRINT"ﾄﾞｳｼﾏｽ ｳﾘﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR 7
8060 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
8070 IF INSTR("Yyﾝ",A$)<>0 THEN 8100
8080 IF INSTR("Nnﾐ",A$)<>0 THEN CLS:GOTO 7960
8090 GOTO 8060
8100 PRINT"ﾜｶﾘﾏｼﾀ ｿﾚﾃﾞﾊ"A!"GLD ﾃﾞ ｶｲｱｹﾞﾏｼｮｳ。"
8110 IF A<9 THEN BF1=BF1-2^(A-1) ELSE IF A>9 THEN I=A-9:BF2=BF2-2^I
8120 IF FB1(0)=A THEN 8130 ELSE IF FB1(1)=A THEN 8140 ELSE IF FB1(2)=A THEN 8150
 ELSE GOTO 8160
8130 FB1(0)=FB1(1)
8140 FB1(1)=FB1(2)
8150 FB1(2)=FB1(3)
8160 FB1(3)=0
8170 PRINT:PRINT"ｱﾅﾀﾉ"GD!"GLD ﾆ ﾌﾟﾗｽｼﾏｽ。":GD!=GD!+A!:GOSUB *TMD1
8180 CONSOLE 5,25:CLS:IF SU=0 THEN CLS:CONSOLE 0,25:GOTO 7900
8190 PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｼｭﾘｹﾝﾖ"SU"ﾏｲ ｵﾓﾁﾃﾞｽﾈ。"
8200 PRINT"ｼｭﾘｹﾝﾓ 1ﾏｲ 3GLDﾃﾞ ｶｲﾄﾘﾏｽｶﾞ...."
8210 COLOR 4:INPUT"ﾅﾝﾏｲ ｶｲﾄﾘﾏｼｮｳｶ (0=QUIT)";A!:COLOR 7:IF SU<A! OR A!<0 THEN 821
0:ELSE IF A!=0 THEN CLS:CONSOLE 0,25:GOTO 7900
8220 PRINT A!"ﾏｲ ﾃﾞｽﾈ! "A!*3"GLD ﾃﾞｽ。":SU=SU-A!:GD!=GD!+A!*3
8230 PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ!":GOSUB *TMD0:CLS:CONSOLE 0,25:GOTO 7900
8250 GOSUB 7000:PRINT"ﾌﾞｷﾉ ";:ADRS=&HC9D2:I=0
8260 A=PEEK(ADRS+I):IF A=0 OR I=6 THEN 8280
8270 PRINT CHR$(A);:I=I+1:GOTO 8260
8280 PRINT" ﾃﾞｽ。"
8290 COLOR 4:LOCATE 6,5:PRINT"ﾄｳﾃﾝﾉ ｼﾅﾓﾉﾖ ﾐﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR 7
8300 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
8310 IF INSTR("Yyﾝ",A$)<>0 THEN 8340
8320 IF INSTR("Nnﾐ",A$)<>0 THEN 7440
8330 GOTO 8300
8340 CONSOLE 5,25:CLS
8350 IF FB4<>0 THEN PRINT"ｹｲﾀｲﾃﾞｷﾙ ﾌﾞｷﾊ 4ﾂﾏﾃﾞﾃﾞｽﾉﾃﾞ ﾌﾞｷﾊ ｳﾚﾏｾﾝ!":GOSUB *TMD0:GOT
O 8480
8360 PRINT SPC(5)"ｼｮｳﾋﾝ ﾘｽﾄ":PRINT
8370 FOR I=8 TO 11:PRINT SPC(10);USING"# &           & ######GLD";I-7;BUKI$(I);BU
KIG!(I):NEXT:PRINT
8380 LOCATE 5,16:PRINT USING"ｱﾅﾀﾉ ﾓﾁｷﾝ ######GLD";GD!
8390 CONSOLE 18,25:CLS
8400 COLOR 4:INPUT"ﾄﾞﾚヲ ｵｶｲｱｹﾞｲﾀﾞｷﾏｽｶ (0=QUIT)";A:COLOR 7
8410 IF A=0 THEN 8480
8420 IF A<1 OR A>4 THEN 8400
8430 IF BUKIG!(A+7)>GD! THEN 8470
8440 '
8450 GD!=GD!-BUKIG!(A+7):BF2=BF2 OR 2^(A-1):PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ!":GOSUB *TMD0:G
OTO 8380
8470 BEEP:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ｵｶﾈﾃﾞﾊ ｶｴﾏｾﾝ。":GOSUB *TMD0:GOTO 8400
8480 CLS:PRINT"ｿｳｿｳ ﾜﾀｼﾄﾓﾃﾞﾊ ｼｭﾘｹﾝﾓ ｱﾘﾏｽﾖ!":PRINT"1ﾏｲ 10GLD ﾃﾞ ｹｯｺｳﾃﾞｽﾖ!"
8490 COLOR 4:INPUT"ﾅﾝﾏｲ ｶｲﾏｽｶ (0=QUIT)";A!:COLOR 7:IF A!=0 THEN CONSOLE 5,25:CLS
:CONSOLE 0,25:GOTO 7440
8500 IF A!*10>GD! THEN PRINT"ｵｶﾈｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ!":GOTO 8490
8510 IF SU+A!>255 THEN PRINT"ｵｵｽｷﾞﾏｽﾖ ｿﾝﾅﾆ ﾓﾃﾏｾﾝﾖ!":PRINT 255-SU"ﾏｲ ﾏﾃﾞﾃﾞｽ。":GOT
O 8490
8520 SU=SU+A!
8530 PRINT A!"ﾏｲ ﾃﾞｽﾈ"A!*10"GLD ｲﾀﾀﾞｷﾏｽ!":GD!=GD!-A!*10:GOSUB *TMD0:CONSOLE 5,25
:CLS:CONSOLE 0,25:GOTO 7440
8600 POKE &HE1B0,0:POKE &HE1B1,0:POKE &HE1B2,120:POKE &HE1B3,&H10:POKE &HE1B4,&H
D7:DUMMY=USR7(0)
8610 IF PEEK(&HC9AE)=PEEK(&HE5AC) AND PEEK(&HC9AF)=PEEK(&HE5AD) THEN 8800
8620 LOCATE 3,15:PRINT"ﾔｯﾀ ﾆﾝｷﾞｳｼｮ ﾀﾞ!":PRINT SPC(3);
8630 IF WF1=0 AND CAD=0 THEN PRINT WAZA$(0)"ﾉ ｼﾞｭﾂｶﾞ ﾂｶｴﾙﾞ!":WF1=1:GOTO 8720
```


戦う。敵の体力値は10、攻撃値は10だ。もしも勝つことができたのならば、そのまま道を南の方へ行くことができる。140へ行きなさい。

```
8640 IF WF1=1 AND CAD=1 THEN PRINT WAZA$(1)"ノ ｼﾞｭﾂｶﾞ ﾂｶｴﾙﾞ!":WF1=3:GOTO 8720
8650 IF WF1=3 AND CAD=2 THEN PRINT WAZA$(2)"ノ ｼﾞｭﾂｶﾞ ﾂｶｴﾙﾞ!":WF1=7:GOTO 8720
8660 IF WF1=7 AND CAD=3 THEN PRINT WAZA$(3)"ノ ｼﾞｭﾂｶﾞ ﾂｶｴﾙﾞ!":WF1=15:GOTO 8720
8670 IF WF1=15 AND CAD=4 THEN PRINT WAZA$(4)"ノ ｼﾞｭﾂｶﾞ ﾂｶｴﾙﾞ!":WF1=31:GOTO 8720
8680 IF WF1=31 AND CAD=5 THEN PRINT WAZA$(5)"ノ ｼﾞｭﾂｶﾞ ﾂｶｴﾙﾞ!":WF1=63:GOTO 8720
8690 IF WF1=63 AND CAD=6 THEN PRINT WAZA$(6)"ノ ｼﾞｭﾂｶﾞ ﾂｶｴﾙﾞ!":WF1=127:GOTO 8720
8700 IF WF1=127 AND CAD=7 THEN PRINT WAZA$(7)"ノ ｼﾞｭﾂｶﾞ ﾂｶｴﾙﾞ!":WF1=255:GOTO 8720
8710 PRINT:PRINT"ｼｶｼ ｺﾉ ﾆﾝﾎﾟｳｼｮﾊ ﾆｾﾓﾉﾀﾞ ｻﾞﾝﾈﾝ!":GOSUB *SPW:LINE(0,120)-STEP(32,2
0),0,BF:CLS:GOTO 2010
8720 LOCATE 3,17:PRINT"ｺﾚﾃﾞ ﾏﾀﾋﾄﾂﾉ ｱﾅﾀﾊ ﾂﾖｸﾅｯﾀｾﾞ!":GOSUB *SPW:LINE(0,120)-STEP(32
,20),0,BF:CLS
8730 A=PEEK(&HE5B0) AND &HF:POKE PEEK(&HE5AC)+PEEK(&HE5AD)*55+&HC000,A
8740 UP=20:GOSUB *LEVELUP:GOTO 2010
8800 LOCATE 3,15:PRINT"ﾂｲﾆ ﾀｶﾗﾖ ﾐﾂｹﾀ!"
8810 ADRS=&HC9B0:I=0
8820 A=PEEK(ADRS+I):IF A=0 OR I=16 THEN 8840
8830 PRINT CHR$(A);:I=I+1:GOTO 8820
8840 PRINT" ﾖ ﾐﾂｹﾃｼﾏｯﾀ":UP=80:GOSUB *TMD1:GOSUB *LEVELUP
8845 PRINT:PRINT"PRESS ANY KEY!":DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
8850 IF PEEK(&HCA0C)=0 THEN LINE(0,120)-STEP(32,20),0,BF:CLS:GOTO *FLAG
8860 PRINT"ｻｧｰ ｱﾄ ﾋﾄｲｷﾀﾞ! ｶﾝﾊﾞﾚ":GOSUB *TMD0:LINE(0,120)-STEP(32,20),0,BF:CLS:G
OTO 8730
8900 *IE
8910 IF (D1>0 OR D3>0) AND DM!>0 THEN 8912 ELSE 9000
8912 PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｹｶﾞﾖ ｼﾃｲﾏｽﾖ!"
8914 PRINT"ｱﾅﾀﾉ ｸｽﾘﾃﾞ ﾁﾘｮｳﾖ ｼﾏｽｶ (Y/N) ?"
8916 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
8917 IF INSTR("Yyﾝ",A$)<>0 THEN 8920
8918 IF INSTR("Nnﾐ",A$)<>0 THEN CLS:GOTO 9000
8919 GOTO 8916
8920 IF D1>0 THEN PRINT BUKI$(12)"ﾖ ﾂｶｲﾏｽ。":D1=D1-1:IF DM!>5 THEN DM!=5 ELSE DM!
=0
8930 IF D3>0 AND DM!>0 THEN PRINT BUKI$(14)"ﾖ ﾂｶｲﾏｽ。":D3=D3-1:IF DM!>5 THEN DM!=
5 ELSE DM!=0
8940 LOCATE 5,23:PRINT"PRESS ANY KEY!":DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN:GOSUB *CADATA:L
OCATE 0,15:CLS:PRINT"ﾂｶﾚｶﾞ ﾄﾚﾀｿﾞ!":LOCATE 5,23:PRINT"PRESS ANY KEY!":DUMMY=USR(0
):GOSUB *KEYIN
9000 GOSUB *TMD0:MOMO=1:GOSUB *INVEN:MOMO=0
9002 COLOR 7:LOCATE 10,24:PRINT"PRESS [SPACE] BER!";
9003 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
9004 IF A$<>" " THEN 9003
9005 LOCATE 10,24:PRINT SPC(20);:CONSOLE B,25
9006 LOCATE 0,24:FOR I=1 TO BB-B:PRINT:NEXT
9009 CONSOLE 18,25:COLOR 7
9010 COLOR 4:LOCATE 18,25:PRINT"ｹｲﾀｲ ﾌﾞｷﾖ ｶｴﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR 7
9020 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
9030 IF INSTR("Yyﾝ",A$)<>0 THEN 9060
9040 IF INSTR("Nnﾐ",A$)<>0 THEN A!=0:GOTO 9110
9050 GOTO 9020
9060 IF FB1(0)<>0 THEN PRINT" 1.";BUKI$(FB1(0)-1)
9070 IF FB1(1)<>0 THEN PRINT" 2.";BUKI$(FB1(1)-1)
9080 IF FB1(2)<>0 THEN PRINT" 3.";BUKI$(FB1(2)-1)
9090 IF FB1(3)<>0 THEN PRINT" 4.";BUKI$(FB1(3)-1)
9095 IF FB1(0)=0 THEN 9170
9100 COLOR 4:INPUT"ﾄﾞﾚﾖ ｳﾁﾆ ｵｷﾏｽｶ (0=QUIT)";A!:COLOR 7:IF A!<0 OR A!>4 THEN 9100
9105 IF A!=0 THEN 9170 ELSE 9120
9110 CONSOLE 0,25:CLS:SCREEN ,0:GOSUB *CADATA:CONSOLE 13,25:GOTO 2010
9120 IF A!=1 THEN 9130 ELSE IF A!=2 THEN 9140 ELSE IF A!=3 THEN 9150 ELSE IF A!=
4 THEN 9160
9130 FB1(0)=FB1(1)
9140 FB1(1)=FB1(2)
9150 FB1(2)=FB1(3)
9160 FB1(3)=0
9170 A!=0:IF FB1(3)=0 THEN COLOR 4:INPUT"ﾄﾞﾚﾖ ﾓﾁﾏｽｶ (0=QUIT)";A!:COLOR 7:IF A!<0
 OR A!>8 THEN 9170
9175 IF A!=0 THEN 9110
9180 IF A!<9 AND (BF1 AND 2^(A!-1))=0 THEN 9170
9190 A=0:FOR I=0 TO 3:IF A!=FB1(I) THEN A=1
9200 NEXT
9210 IF A=1 THEN PRINT"ｿﾚﾊ ｽﾃﾞﾆ ｹｲﾀｲ ｼﾃｲﾏｽ。":GOTO 9170
9220 IF FB1(0)=0 THEN FB1(0)=A! ELSE IF FB1(1)=0 THEN FB1(1)=A! ELSE IF FB1(2)=0
```

戦う。敵の体力値は9、攻撃値は7だ。もしも戦いに勝つことができても、トロールが暴れまわったせいで、一方の道をふさがれてしまい、行く道はひとつだけになってしまった。231へ行きなさい。

```
 THEN FB1(2)=A! ELSE FB1(3)=A!
9230 MOMO=1:GOSUB *INVEN:MOMO=0:GOTO 9005
9500 *JYOUNIN
9510 MOMO2=0:IF CAD<>5 THEN GOSUB *TMD1:CLS:GOTO 4390
9520 IF PEEK(&HE5AC)=PEEK(&HC9E0) AND PEEK(&HE5AD)=PEEK(&HC9E1) THEN 9700
9530 IF PEEK(&HE5AC)=PEEK(&HC9FA) AND PEEK(&HE5AD)=PEEK(&HC9FB) THEN 9600
9540 IF PEEK(&HE5AC)=PEEK(&HCA02) AND PEEK(&HE5AD)=PEEK(&HCA03) THEN 9650
9550 TEKI=5:GOTO 4390
9600 MOMO=1:GOSUB 4390:MOMO=0:LOCATE 18,17:I=1
9610 ADRS=&HC9FC
9620 A=PEEK(ADRS):IF A=0 THEN 9640
9630 PRINT CHR$(A);:I=I+1:ADRS=ADRS+1:IF I=7 THEN 9640 ELSE 9620
9640 PRINT:TEKI=0:GOTO 4430
9650 MOMO=1:GOSUB 4390:MOMO=0:LOCATE 18,17:I=1
9660 ADRS=&HCA02
9670 A=PEEK(ADRS):IF A=0 THEN 9690
9680 PRINT CHR$(A);:I=I+1:ADRS=ADRS+1:IF I=7 THEN 9690 ELSE 9670
9690 PRINT:TEKI=0:GOTO 4430
9700 MOMO=1:GOSUB 4390:MOMO=0:LOCATE 18,17:I=1
9710 ADRS=&HC9E2
9720 A=PEEK(ADRS):IF A=0 THEN 9740
9730 PRINT CHR$(A);:I=I+1:ADRS=ADRS+1:IF I=17 THEN 9740 ELSE 9720
9740 PRINT:IF PEEK(&HCA0C)=0 THEN TEKI=0:GOTO 4430
9750 MOMO2=1:GOTO 4430
9760 GOSUB *TMD1:GOSUB *CADATA:LINE(150,120)-STEP(24,20),0,BF:CONSOLE 13,25:CLS
9770 CONSOLE 13,25:LOCATE 7,15:PRINT"ヤッター コンカイノ サイダ゛イノ テキヲ タオシタソ゛!"
9780 UP=80:GOSUB *TMD1:GOSUB *LEVELUP
9790 CLS:GOTO *FLAG
9800 *SPW:LOCATE 5,23:PRINT"PRESS [SPACE] BER!":DUMMY=USR(0)
9810 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN RETURN ELSE 9810
9999 END
10000 *DAMECA
10010 BEEP:PRINT"コノ キャラクター "NA$"ハ コノ シナリオヲ シュウリョウシテイマス。"
10020 PRINT:PRINT"ヨッテ コノ セカイニハ ハイレマセン!"
10030 LOCATE 3,23:PRINT"PRESS [SPACE] BER TO CONTINUE"
10040 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN
10050 IF A$<>" " THEN 10240
10060 POKE &HE5D2,0:GOTO 328
15000 *LOADER:'TAPE LOADER
15010 A$="MON"+CHR$(13)+"R"+CHR$(13)+"R"+CHR$(13)+CHR$(2)+"GOTO 15020"+CHR$(13)+
CHR$(0)
15012 I=VARPTR(A$)+1
15013 POKE &HF003,PEEK(I):POKE &HF004,PEEK(I+1):POKE &HE6CE,1
15014 PRINT"マシンコ゛ノ フ゜ログ゛ラム ヲ ロート゛ シマス!":COLOR 0
15015 END
15020 COLOR 7:PRINT:PRINT"メイン フ゜ログ゛ラム ノ ロート゛ カ゛ オワリマシタ。":PRINT:GOTO 15055
15030 *MLOADER
15050 CLS:A=USR2(0)
15055 PRINT"マップ゜テ゛ータ ヲ ロート゛ シマス。":PRINT
15060 COLOR 4:PRINT"テープ゜ノ ヨウイハ イイテ゛スカ (Y) ?":COLOR 0
15070 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN:IF INSTR("yYン",A$)=0 THEN 15070
15080 A$="MON"+CHR$(13)+"R"+CHR$(13)+CHR$(2)+"GOTO 15090"+CHR$(13)+CHR$(0)
15082 I=VARPTR(A$)+1
15083 POKE &HF003,PEEK(I):POKE &HF004,PEEK(I+1):POKE &HE6CE,1
15084 END
15090 COLOR 7:RETURN
15100 *CALOADER
15110 CLS
15130 PRINT"アナタ ノ キャラクター ノ テ゛ータ ヲ ロート゛ シマス。":PRINT
15140 COLOR 4:PRINT"テープ゜ノ ヨウイハ イイテ゛スカ (Y) ?":COLOR 0
15150 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN:IF INSTR("yYン",A$)=0 THEN 15150
15160 A$="MON"+CHR$(13)+"R"+CHR$(13)+CHR$(2)+"GOTO 15180"+CHR$(13)+CHR$(0)
15162 I=VARPTR(A$)+1
15163 POKE &HF003,PEEK(I):POKE &HF004,PEEK(I+1):POKE &HE6CE,1
15164 END
15180 COLOR 7:RETURN
16000 *SAVER:'TAPE SAVER
16010 PRINT:PRINT"キャラクター ヲ セーフ゛シマス。":PRINT
16020 COLOR 4:PRINT"テープ゜ノ ヨウイハ イイテ゛スカ (Y) ?":COLOR 0
16030 DUMMY=USR(0):GOSUB *KEYIN:IF INSTR("yYン",A$)=0 THEN 16030
16040 A$="MON"+CHR$(13)+"w,e5ac,e5db"+CHR$(13)+CHR$(2)+"GOTO 16060"+CHR$(13)+CHR
$(0)
```


戦う。敵の体力値は7、攻撃力は7だ。次から次へとあらわれる怪物たちを相手にするのはつらいが、これもまた運命である。もしも勝つことができたならば、168へ行きなさい。

```
16042 I=VARPTR(A$)+1
16043 POKE &HF003,PEEK(I):POKE &HF004,PEEK(I+1):POKE &HE6CE,1
16044 END
16060 COLOR 7:RETURN
20000 DATA 19,0,7,0,6,0,5,10,5,0,5,20,4,10,3,0,8,20,2,0,1,10,2,10,1,0,0,0,0,5,0,
0
```

■ディスク版への変更点

```
DELETE 15000-16060


15000 *LOADER:'DISK LOADER
15010 BLOAD "mnin1":BLOAD "mnin2"
15020 PRINT"ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾉ ﾛｰﾄﾞ ｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ。":PRINT:GOTO 15055
15030 *MLOADER
15040 ON ERROR GOTO 15190
15050 CLS:A=USR2(0)
15055 PRINT"ﾏｯﾌﾟﾃﾞｰﾀ ｦ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽ。":PRINT
15060 COLOR 4:INPUT"ﾅﾝｶﾞﾂｺﾞｳ ﾉ ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｽｶ";A:COLOR 7
15070 IF A<1 OR A>12 THEN PRINT:PRINT"ﾀﾞﾒｰｴｯ!":PRINT:GOTO 15060
15080 A$="map"+MID$(STR$(A),2)
15090 BLOAD A$:RETURN
15100 *CALOADER
15110 CLS
15120 ON ERROR GOTO 15220
15130 PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ ｷｬﾗｸﾀｰ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽ。":PRINT
15140 COLOR 4:INPUT"ｷｬﾗｸﾀｰ No.ﾊ (1-10)";A:COLOR 7
15150 IF A<1 OR A>10 THEN PRINT:PRINT"ﾀﾞﾒｰｴｯ!":PRINT:GOTO 15140
15160 A$="nin"+MID$(STR$(A),2)
15170 BLOAD A$
15180 RETURN
15190 IF ERR<>53 THEN PRINT"ERROR No.";ERR:PRINT"ERROR LINE";ERL:STOP
15200 PRINT:PRINT"ｶﾞｲﾄｳ ｽﾙ ﾌｧｲﾙｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ!":PRINT
15210 RESUME 15060
15220 IF ERR<>53 THEN 15190
15230 PRINT:PRINT"ｶﾞｲﾄｳ ｽﾙ ﾌｧｲﾙｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ!":PRINT
15240 RESUME 15140
16000 *SAVER:'DISK SAVER
16010 PRINT:PRINT"ｷｬﾗｸﾀｰ ﾊ 10ｺ ﾏﾃﾞ ｾｰﾌﾞﾃﾞｷﾏｽ。":PRINT
16020 COLOR 4:INPUT"No.ｲｸﾂ ﾆ ｾｰﾌﾞｼﾏｽｶ (1-10)";A:COLOR 7
16030 IF A<1 OR A>10 THEN PRINT:PRINT"ﾀﾞﾒｰｴｯ!":PRINT:GOTO 16020
16040 A$="nin"+MID$(STR$(A),2)
16050 BSAVE A$,&HE5AC,&H30
16060 RETURN
```

リスト3　マシン語メインプログラム1

```
BC00  F3 D5 CD B5 BC 32 B4 BC  64
BC08  D1 EB 4E 23 46 23 EB C5  0A
BC10  C5 3A B4 BC 47 1A 4F AF  9A
BC18  C5 04 05 28 7F 37 1F CB  6A
BC20  39 10 FA D3 5C A6 B1 77  1C
BC28  C1 C5 3E 08 90 47 AF CB  01
BC30  21 37 17 10 FA 23 A6 B1  DF
BC38  77 28 C1 D3 5F 13 1A 4F  05
BC40  AF C5 37 1F CB 39 10 FA  D4
BC48  D3 50 A6 B1 77 C1 C5 3E  C6
BC50  08 90 47 AF CB 21 37 17  D4
BC58  10 FA 23 A6 B1 77 28 C1  FB
BC60  D3 5F 13 1A 4F AF C5 37  75
BC68  1F CB 39 10 FA D3 5E A6  28
BC70  B1 77 C1 C5 3E 08 90 47  F7
BC78  AF CB 21 37 17 10 FA 23  4A
BC80  A6 B1 77 28 C1 D3 5F 13  3B
BC88  23 C1 10 84 C1 C5 3E 50  D0
BC90  90 4F 06 00 09 C1 0D C2  CA
BC98  0F BC FB C9 C1 79 D3 5C  4C
BCA0  77 D3 5F 13 1A D3 5D 77  D9
BCA8  D3 5F 13 1A D3 5E 77 D3  3E
BCB0  5F 13 18 D4 00 FD E5 E1  8D
BCB8  29 29 29 29 54 5D 29 29  1B
BCC0  19 EB DD E5 E1 3E 07 A5  0D
BCC8  47 CB 3C CB 1D CB 3C CB  8C
BCD0  1D CB 3C CB 1D 19 11 00  C2
BCD8  C0 19 78 C9 FF FF FF FF  AA
BCE0  3A C1 E6 F5 F6 10 D3 40  8B
BCE8  F3 0E 5C CD FD BC 0E 5D  F2
BCF0  CD FD BC 0E 5E CD FD BC  24
BCF8  FB F1 D3 40 C9 ED 79 AF  91 D1
BD00  21 00 C0 11 01 C0 01 7F  F0
BD08  3E 77 ED B0 D3 5F C9 FF  11
BD10  FF FF FF FF FF FF FF FF  C5

BD18  FF FF FF FF FF FF FF FF  CD
BD20  FF FF FF FF FF FF FF FF  D5
BD28  FF FF FF FF FF FF FF FF  DD
BD30  FF FF FF FF FF FF FF FF  E5
BD38  FF FF FF FF FF FF FF FF  ED
BD40  FF FF FF FF FF FF FF FF  F5
BD48  FF FF FF FF FF FF FF FF  FD
BD50  FF FF FF FF FF FF FF FF  05
BD58  FF FF FF FF FF FF FF FF  0D
BD60  FF FF FF FF FF FF FF FF  15
BD68  FF FF FF FF FF FF FF FF  1D
BD70  FF FF FF FF FF FF FF FF  25
BD78  FF FF FF FF FF FF FF FF  2D
BD80  FF FF FF FF FF FF FF FF  35
BD88  FF FF FF FF FF FF FF FF  3D
BD90  FF FF FF FF FF FF FF FF  45
BD98  FF FF FF FF FF FF FF FF  4D
BDA0  FF FF FF FF FF FF FF FF  55
BDA8  FF FF FF FF FF FF FF FF  5D
BDB0  FF FF FF FF FF FF FF FF  65
BDB8  FF FF FF FF FF FF FF FF  6D
BDC0  FF FF FF FF FF FF FF FF  75
BDC8  FF FF FF FF FF FF FF FF  7D
BDD0  FF FF FF FF FF FF FF FF  85
BDD8  FF FF FF FF FF FF FF FF  8D
BDE0  FF FF FF FF FF FF FF FF  95
BDE8  FF FF FF FF FF FF FF FF  9D
BDF0  FF FF FF FF FF FF FF FF  A5
BDF8  FF FF FF FF FF FF FF FF  AD 8F
BE00  F3 D3 5C 3E 50 11 04 DF  62
BE08  21 C4 D8 01 15 00 ED B8  3E
BE10  3D 28 10 01 3B 00 ED 42  AE
BE18  E5 62 6B ED 42 54 5D E1  49
BE20  C3 0B BE D3 5D 3E 50 11  39
BE28  04 DF 21 C4 D8 01 15 00  9C

BE30  ED B8 3D 28 10 01 3B 00  44
BE38  ED 42 E5 62 6B ED 42 54  5A
BE40  5D E1 C3 2D BE D3 5E 3E  59
BE48  50 11 04 DF 21 C4 D8 01  08
BE50  15 00 ED B8 3D 28 10 01  3E
BE58  3B 00 ED 42 E5 62 6B ED  1F
BE60  42 54 5D E1 C3 4F BE D3  95
BE68  5F FB C9 FF FF FF FF FF  44
BE70  FF FF FF FF FF FF FF FF  26
BE78  FF FF FF FF FF FF FF FF  2E
BE80  F3 D3 5C 3E 64 11 00 C0  D3
BE88  21 04 C0 01 10 00 ED B0  D9
BE90  3D 28 0E 01 40 00 09 E5  F0
BE98  62 6B 09 54 5D E1 C3 8B  0C
BEA0  BE D3 5D 3E 64 11 00 C0  BF
BEA8  21 04 C0 01 10 00 ED B0  F9
BEB0  3D 28 0E 01 40 00 09 E5  10
BEB8  62 6B 09 54 5D E1 C3 AB  4C
BEC0  BE D3 5E 3E 64 11 00 C0  E0
BEC8  21 04 C0 01 10 00 ED B0  19
BED0  3D 28 0E 01 40 00 09 E5  30
BED8  62 6B 09 54 5D E1 C3 CB  8C
BEE0  BE D3 5F FB C9 FF FF FF  4F
BEE8  FF FF FF FF FF FF FF FF  9E
BEF0  FF FF FF FF FF FF FF FF  A6
BEF8  FF FF FF FF FF FF FF FF  AE 67
BF00  F3 D3 5C 3E 50 11 00 C0  40
BF08  21 40 C6 01 14 00 ED B0  A0
BF10  3D 28 0E 01 3C 00 09 E5  6D
BF18  62 6B 09 54 5D E1 C3 0B  0D
BF20  BF D3 5D 3E 50 11 00 C0  2D
BF28  21 40 C6 01 14 00 ED B0  C0
BF30  3D 28 0E 01 3C 00 09 E5  8D
BF38  62 6B 09 54 5D E1 C3 2B  4D
BF40  BF D3 5E 3E 50 11 00 C0  4E
```

戦う。敵の体力値は10、攻撃値は10だ。もしも勝つことができたら、水の呪文を教えてくれる。「この水の呪文はいつかお前を救うだろう。そのときまでにしかるべき力をつけなければならないがな」あなたはそのまま先へ進む。150へ行きなさい。

```
BF48 21 40 C6 01 14 00 ED B0 E0
BF50 3D 28 0E 01 3C 00 09 E5 AD
BF58 62 6B 09 54 5D E1 C3 4B 8D
BF60 BF D3 5F FB C9 FF FF FF D1
BF68 FF FF FF FF FF FF FF FF 1F
BF70 FF FF FF FF FF FF FF FF 27
BF78 FF FF FF FF FF FF FF FF 2F
BF80 F3 D3 5C 3E 64 11 13 C0 E7
BF88 21 0F C0 01 10 00 ED B8 ED
BF90 3D 28 0E 01 60 00 09 E5 11
BF98 62 6B 09 54 5D E1 C3 8B 0D
BFA0 BF D3 5D 3E 64 11 13 C0 D4
BFA8 21 0F C0 01 10 00 ED B8 0D
BFB0 3D 28 0E 01 60 00 09 E5 31
BFB8 62 6B 09 54 5D E1 C3 AB 4D
BFC0 BF D3 5E 3E 64 11 13 C0 F5
BFC8 21 0F C0 01 10 00 ED B8 2D
BFD0 3D 28 0E 01 60 00 09 E5 51
BFD8 62 6B 09 54 5D E1 C3 CB 8D
BFE0 BF D3 5F FB C9 00 FF 00 53
BFE8 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 A3
```

リスト4　マシン語メインプログラム2

```
CBB0 14 03 00 01 00 00 54 00 E7
CBB8 00 00 00 00 00 00 50 FA CD
CBC0 F8 00 00 00 00 01 00 A0 24
CBC8 B5 B4 00 00 00 00 00 00 FC
CBD0 54 FE FC 00 A0 00 00 00 89
CBD8 00 28 79 78 00 40 00 07 03
CBE0 00 05 DF 30 7A 80 00 80 39
CBE8 0F 0C 0E DF 58 DD 40 40 70
CBF0 40 1B 18 19 BF 38 3A A0 18
CBF8 A0 A0 15 15 15 17 70 75 3E 29
CC00 50 50 50 1A 1A 1A 8F E8 81
CC08 EA B0 B0 B0 0D 0D 0D D7 CC
CC10 50 D5 50 50 50 07 04 06 02
CC18 FF 00 82 B0 B0 B0 03 00 78
CC20 01 FD 02 00 00 7C 60 00 C8
CC28 00 00 E0 EF E0 00 FF 60 02
CC30 01 01 01 54 54 54 00 03 FE
CC38 00 00 00 00 EA EA EA 00 C2
CC40 00 00 01 01 01 54 54 54 0B
CC48 00 00 00 00 00 00 AA AA 68
CC50 AA 00 00 00 00 01 01 01 54 1D
CC58 54 54 00 00 00 00 00 01 CD
CC60 00 00 EF 00 00 00 14 03 32
CC68 8C 30 8C 20 20 20 20 20 1C
CC70 20 F4 08 84 30 37 32 60 D5
CC78 60 60 70 0C 40 1B 1F 1F 19
CC80 C0 C0 C0 30 06 20 00 0F F1
CC88 0A 00 80 80 18 03 18 00 91
CC90 07 05 00 80 00 00 21 00 09
CC98 00 8A 00 00 80 00 00 10 7E
CCA0 00 06 F7 66 00 00 00 00 CF
CCA8 38 00 9C FE FC 00 80 00 C2
CCB0 01 7D 01 00 35 00 00 80 B0
CCB8 00 00 FE 00 00 3F 22 00 E3
CCC0 80 80 00 CF 00 00 FF 51 AB
CCC8 00 C0 40 00 07 00 00 1F BA
CCD0 F0 00 7E 80 00 07 00 00 91
CCD8 3D E6 00 F9 00 00 0F 00 CF
CCE0 00 78 CF 00 FD 00 00 0F FF
CCE8 00 00 FF 24 00 FD 00 00 D4
CCF0 0F 00 00 FE 12 00 7D 00 58
CCF8 00 1B 00 00 0C 0C 00 3C 33 3A
CD00 00 00 31 00 00 80 00 00 7E
CD08 3E 00 00 61 00 00 80 00 F4
CD10 00 63 00 00 60 00 00 C0 60
CD18 00 00 C3 00 14 03 00 00 BF
CD20 00 00 00 00 00 00 00 00 ED
CD28 02 00 00 AA 00 00 A0 00 41
CD30 00 15 00 00 00 00 00 14 26
CD38 00 00 2A 00 00 00 00 00 2F
CD40 0A 00 00 55 00 55 FD FD BB
CD48 40 75 60 00 2B 01 A8 FD FB
CD50 FD 80 EA C0 00 55 00 04 9D
CD58 8E 8E 00 35 20 00 2A 00 C0
CD60 AA FF FF 80 EA C0 80 24 A3
CD68 80 40 FF 60 00 D7 83 C3 71
CD70 1C C3 00 00 FF 00 07 FF 21
CD78 C2 1D CE 00 81 7E 00 FC ED
CD80 02 F8 04 FF 00 CF 20 00 39
CD88 00 7E 00 00 0F 00 78 80 DA
CD90 00 00 3E 00 00 07 00 00 A2
CD98 00 00 00 3E 00 1E 1E 00 DF
CDA0 00 00 00 00 1C 00 00 00 89
CDA8 00 00 00 00 1F 1F 00 00 B3
CDB0 00 00 00 00 00 00 00 00 7D
CDB8 00 00 00 00 00 00 00 00 85
CDC0 00 00 00 00 00 00 00 00 8D
CDC8 00 00 00 00 00 00 00 00 95
CDD0 00 00 14 03 08 08 08 00 CC
CDD8 00 00 80 80 80 08 08 08 3D
CDE0 98 00 60 80 80 80 0F 0E 42
CDE8 0E 07 03 03 80 80 80 07 57
CDF0 06 06 FB 03 07 00 00 00 CE
CDF8 01 00 00 38 00 C4 00 00 C2 4F
CE00 00 03 00 04 7E 00 80 00 D3
CE08 00 00 27 00 18 C7 00 38 14
CE10 00 00 00 70 00 01 E4 00 33
CE18 1B 0E 00 0E 40 00 31 7F 0D
CE20 00 80 18 00 98 31 00 08 57
CE28 FD 00 00 D8 00 18 30 07 1A
CE30 08 00 FF 00 E0 1C 00 01 02
CE38 00 00 CC 00 30 18 00 18 32
CE40 01 00 00 F8 00 04 18 00 23
CE48 18 01 00 00 F0 00 0C 0E 39
CE50 00 0E 01 00 00 3C 00 C0 29
CE58 00 00 00 01 00 00 58 00 7F
CE60 84 00 00 00 03 00 00 8C 41
CE68 00 00 00 00 00 02 00 01 39
CE70 0E 00 80 00 00 00 06 00 D2
CE78 01 08 00 06 00 00 00 0B 60
CE80 00 04 8F 00 00 00 00 00 E1
CE88 14 03 00 00 00 28 3C 3C 0D
CE90 00 00 00 00 00 00 54 7E 30
CE98 7E 00 00 00 00 00 26 0A
CEA0 7E 7E 00 00 00 00 00 00 6A
CEA8 54 7E 7E 00 00 00 07 07 D4
CEB0 01 AB FF FF E0 E0 00 0E F6
CEB8 0E 00 D6 FE FE F0 F0 10 56
CEC0 1F 1F 00 6C 7C 7C E8 E8 00
CEC8 08 27 27 20 D9 F9 78 C8 1E
CED0 C8 08 23 23 20 F3 F3 30 EA
CED8 84 84 04 21 21 20 FF FF 12
CEE0 00 04 04 04 20 20 20 10 2A
CEE8 1F 1F 04 04 04 10 10 10 30
CEF0 10 1F 1F 04 04 04 0F 0F 36
CEF8 0F FE FF FF 04 04 04 02 DF 77
CF00 02 02 41 41 41 F8 F8 F8 7E
CF08 04 04 04 40 40 40 04 04 AB
CF10 04 08 08 08 20 20 20 02 5D
CF18 02 02 C8 C8 C8 78 78 78 AB
CF20 02 02 02 B0 B0 B0 88 88 15
CF28 F8 01 01 01 81 81 81 07 7C
CF30 07 FF FE FE FE 7F 7E 7E 7A
CF38 E3 00 00 E0 00 00 14 03 E1
CF40 00 00 00 20 20 20 00 00 6F
CF48 00 00 00 00 40 40 40 00 D7
CF50 00 00 00 00 00 80 80 80 9F
CF58 00 00 00 01 01 01 00 00 2A
CF60 00 00 00 00 02 07 07 00 3F
CF68 07 00 00 C0 00 0C 0F 0C 25
CF70 00 08 00 00 80 00 18 1F FE
CF78 18 20 2F 20 00 80 00 00 4E
CF80 07 00 20 FF 20 00 E0 00 75
CF88 00 07 00 10 F0 10 00 F0 5E
CF90 00 00 01 00 08 F9 08 00 69
CF98 F8 00 00 00 00 04 3F 04 A6
CFA0 00 F8 00 00 00 00 0F 76
CFA8 03 00 F8 00 00 00 00 00 72
CFB0 0F 00 00 F0 00 00 00 00 7E
CFB8 00 10 00 00 10 00 00 00 A7
CFC0 00 00 1F 00 00 E0 00 00 8E
CFC8 00 00 00 3C 00 00 F0 00 C3
CFD0 00 00 00 00 78 00 00 78 8F
CFD8 00 00 00 00 00 38 00 00 DF
CFE0 3C 00 00 00 00 00 1C 00 07
CFE8 00 1E 00 00 00 00 00 7C 51
CFF0 7C 00 3E 3E 14 03 00 01 CF
CFF8 01 00 01 01 00 00 00 00 CA 1B
D000 01 01 38 BB 83 00 00 00 48
D008 00 00 00 44 EE 82 00 00 8C
D010 00 00 00 00 82 D6 00 00 38
D018 00 00 03 03 00 01 AB 00 9A
D020 00 00 00 1C 1F 1C 00 55 9C
D028 00 80 80 00 3C 3E 38 00 AA
D030 AA 00 40 C0 00 1A 1B 18 F7
D038 00 55 00 C3 C0 C3 0C 0F BE
D040 0E 00 AA 00 E6 E0 E6 00 74
D048 FF 07 00 55 00 00 FE 30 A1
D050 00 FF 00 00 FF 00 00 FE 1C
D058 30 02 03 00 00 55 00 46 F8
D060 40 06 04 06 00 10 BA 00 4A
D068 43 C0 03 08 0D 00 10 55 B8
D070 00 20 60 00 0F 0F 00 EF CD
D078 EF 00 E0 E0 00 07 07 07 0C
D080 83 83 83 C0 C0 C0 0F 0F 37
D088 0F 03 03 03 C0 C0 C0 0F BF
D090 0F 0F 03 03 03 80 80 80 07
D098 07 07 07 03 03 03 C0 C0 06
D0A0 C0 1F 1F 1F 03 03 03 E0 76
D0A8 E0 E0 14 03 00 00 00 00 4F
D0B0 54 54 00 03 00 00 02 02 2F
D0B8 00 AA AA 00 83 80 00 05 E4
D0C0 05 00 55 55 00 43 40 00 C2
D0C8 0A 0A 00 AA AA 00 A3 A0 43
D0D0 01 01 01 02 FE AA 00 03 50
D0D8 00 19 19 1F 86 FE D7 60 B4
D0E0 63 E0 21 21 27 04 FC AD 09
D0E8 10 13 90 40 40 43 88 F8 AE
D0F0 DB 0A 0B 0B 80 80 83 B0 EE
D0F8 F0 B3 0D 0F 0F 80 80 83 19 C7
D100 40 40 43 88 8F 8C 80 80 37
D108 81 00 00 FE 44 4F 4C 40 77
D110 40 41 00 00 FE 38 3B 38 0B
D118 38 38 39 00 00 FE 20 23 D3
D120 20 40 58 58 00 00 00 10 11
D128 13 10 80 98 98 38 38 38 74
D130 0C 0F 0C 80 80 80 7C 7C A0
D138 44 00 03 00 83 83 83 EF C8
D140 EF 83 00 03 00 7F 7F 7C 00
D148 C7 C7 00 FC FF FC 03 03 A4
D150 00 83 83 00 80 83 00 0F 39
D158 00 00 83 00 00 E0 03 00 8F
D160 14 03 00 00 01 00 00 F0 39
D168 00 00 00 00 00 00 00 00 39
D170 7C 00 00 00 00 00 00 00 BD
D178 00 82 00 00 00 00 00 00 CB
D180 00 00 FE 00 3E 10 00 00 9D
D188 07 20 4F D2 00 FF FB 05 A0
D190 00 0A 10 EF E1 00 FF 74 BE
D198 0A 00 15 18 C7 E4 00 FE 49
D1A0 28 04 00 11 45 00 9A 00 8D
D1A8 F8 00 08 00 12 AA 00 11 46
D1B0 80 00 20 01 00 0C 55 00 83
D1B8 20 50 00 88 00 00 02 2E B1
D1C0 04 C4 80 00 70 01 01 03 4E
D1C8 FF FF FF C0 C0 E0 00 00 F6
D1D0 01 AA 00 00 80 00 40 01 0D
D1D8 00 02 55 00 08 40 00 20 68
D1E0 00 00 02 A2 00 14 80 00 E9
D1E8 20 01 00 02 41 00 14 40 71
D1F0 00 20 00 00 02 A2 00 14 99
D1F8 80 00 20 00 00 01 41 00 AB E1
D200 22 00 00 40 00 00 00 00 34
D208 00 C1 00 00 80 00 00 03 1E
D210 00 00 C1 00 00 E0 14 03 9A
D218 00 00 00 7C 00 00 00 00 66
D220 00 00 00 00 82 7C 7C 00 6C
D228 00 00 00 00 00 82 10 10 9C
D230 00 00 00 00 00 00 00 FE 00
D238 FE 00 00 00 00 00 00 00 08
D240 7C 7C 00 00 00 00 05 00 0F
D248 00 42 00 00 A0 00 00 0A 06
D250 00 00 81 00 00 50 00 15 08
D258 00 15 52 00 52 A8 00 A8 33
D260 2A 00 2A A5 00 A5 54 00 24
D268 54 55 00 55 48 07 48 A8 77
D270 00 A8 8A 20 AA 9C 03 9C 79
D278 54 80 54 03 70 70 FF 00 54
D280 00 E8 00 28 03 30 30 FF C4
D288 00 00 D0 00 10 03 00 00 3D
D290 FF 00 00 E8 00 28 02 00 73
D298 02 95 00 95 40 28 40 01 3F
D2A0 00 01 0A 00 0A 80 14 80 9B
D2A8 02 00 02 95 00 95 40 0A F2
D2B0 40 01 00 01 0A 00 0A 80 58
D2B8 00 80 02 00 02 95 00 95 38
D2C0 40 00 40 00 0F 0F 00 87 B7
D2C8 87 00 C0 C0 14 03 00 00 B8
D2D0 00 FF FF FF 80 80 80 31 50
D2D8 01 01 02 02 02 00 00 00 B2
D2E0 39 01 01 02 02 02 00 00 F3
D2E8 00 3F 0F 0F 57 57 57 E0. FC
D2F0 E0 E0 39 31 31 AA AA AA 1B
D2F8 18 18 18 48 40 40 BC CC 62 07
D300 BC 04 04 04 98 80 80 38 6B
D308 E0 38 02 42 42 84 81 80 FE
D310 38 A0 38 31 F1 F1 94 97 31
D318 97 38 A0 B8 49 49 49 8A 77
D320 8B 8B 50 C0 50 21 A1 21 4C
D328 81 81 81 00 41 00 11 11 E1
D330 11 42 42 42 00 22 00 0E 0A
D338 0E 0E 3F 3F 3F E3 FF E3 A9
D340 F8 F8 F8 10 10 10 00 00 2B
D348 00 08 08 08 10 10 10 18 7B
D350 18 18 08 08 08 10 10 10 9B
D358 18 18 18 08 08 08 08 08 9B
D360 08 24 24 24 10 10 10 08 DF
D368 08 08 24 24 24 10 10 10 E7
D370 07 07 07 C3 C3 C3 E0 E0 61
D378 E0 1F 00 00 81 00 00 F8 C3
D380 00 00 14 03 00 30 30 3F 09
D388 3F 3F 80 8C 8C 00 30 30 D1
D390 7E 7E 7E 00 18 18 48 48 9D
D398 48 81 81 81 00 33 33 48 E4
D3A0 48 48 81 81 81 0C 6F 6F 70
D3A8 40 47 40 7C FF 7C 12 F2 3D
D3B0 12 20 27 20 38 FF 38 02 6D
D3B8 E2 02 10 17 10 38 FF 38 15
D3C0 04 E4 04 08 0F 08 10 D7 85
D3C8 10 08 E8 08 08 0F 08 2C EE
D3D0 E3 20 10 F0 10 00 07 00 BD
D3D8 06 C1 00 00 E0 00 00 0F 61
D3E0 00 3C FF 3C 00 E0 00 00 0A
D3E8 0F 00 00 81 00 30 C0 00 3B
```

逃げていったあなたは、森の中へと舞い戻る。そこで、森に巣くう緑色の妖怪が襲ってきた。戦うしかない。敵の体力値は17、攻撃値は17だ。もしも勝つことができたのならば、192へ行きなさい。

```
D3F0  02 02 02 00 00 00 78 40  81
D3F8  40 01 01 01 18 18 18 AC  02 BA
D400  80 80 01 01 01 10 10 10  07
D408  86 80 80 00 00 00 91 91  84
D410  91 00 00 00 00 00 00 4A  BF
D418  4A 4A 00 00 00 00 00 00  80
D420  5A 5A 5A 00 00 00 00 00  02
D428  00 18 18 FF 00 00 00 00  2B
D430  00 00 00 00 F7 00 00 00  FB
D438  14 03 00 00 00 00 00 00  23
D440  00 00 00 00 00 00 00 00  14
D448  00 00 00 00 00 10 10 00  3C
D450  00 00 00 00 00 10 18 18  64
D458  00 00 00 00 00 00 08 0F  43
D460  08 00 00 00 02 02 02 14  56
D468  1F 1E 00 C0 00 00 03 02  3E
D470  AA FF FF 00 C0 40 00 03  EF
D478  01 05 0F 0F 50 F0 F0 00  A0
D480  06 02 2A 7F 7F A8 F8 F8  1C
D488  02 1E 06 01 03 03 10 FF  98
D490  18 14 FC 1C 02 07 06 08  BF
D498  FF 18 08 F8 08 55 7F 7F  DE
D4A0  14 FF BC 40 F8 C8 82 C7  8C
D4A8  C7 0A 1F 1F A8 FC FC 05  30
D4B0  0F 0D 00 00 00 54 FC FC  EC
D4B8  0A 1E 1A 00 01 01 82 86  D8
D4C0  86 10 30 30 01 01 01 41  CE
D4C8  C3 C3 A0 E0 E0 00 00 00  82
D4D0  A0 E1 E1 00 00 00 01 01  08
D4D8  01 40 C0 C0 00 00 00 00  6D
D4E0  00 00 00 00 00 00 00 00  B4
D4E8  00 00 00 00 00 00 14 03  D3
D4F0  30 01 30 28 7D 3C 00 03  09
D4F8  00 18 00 18 54 FE 7E 00  CC 21
D500  83 00 0C 11 1C 2A 7F 7E  B8
D508  00 03 00 06 20 26 14 3C  7C
D510  3C 00 03 00 00 23 23 14  7E
D518  C3 D7 00 E3 E0 00 20 20  8A
D520  28 42 6A 00 13 10 00 10  FC
D528  10 10 24 34 00 0B 08 00  88
D530  08 08 00 18 18 00 0F 0C  60
D538  00 04 04 00 10 10 01 43  79
D540  43 00 02 02 00 20 20 02  9E
D548  63 63 00 01 01 00 40 40  65
D550  00 5F 5C 00 00 00 00 FF  DF
D558  FF 00 C3 C0 00 00 00 00  AF
D560  80 80 00 43 40 00 01 01  BA
D568  00 0C 0C 00 23 20 00 01  99
D570  01 00 0C 0C 00 23 20 00  A1
D578  02 02 00 12 12 00 13 10  98
D580  00 02 02 00 12 12 00 13  90
D588  10 00 04 04 00 21 21 00  B7
D590  0B 08 00 07 07 00 E1 E1  48
D598  00 FB F8 1F 00 1F E1 00  7F
D5A0  E1 FC 03 FC 14 03 38 00  A0
D5A8  38 3F 3F 3F E0 E0 E0 1C  2E
D5B0  00 1C 7F 7F 7F 80 80 80  9E
D5B8  2E 20 2E 40 40 40 80 80  C9
D5C0  80 47 40 47 40 40 40 80  23
D5C8  80 80 43 43 43 FF FF FF  63
D5D0  F0 F0 F0 40 40 40 3E 3E  B1
D5D8  3E 08 08 08 30 30 30 1C  AF
D5E0  1C 1C 04 04 04 0C 0C 0C  1D
D5E8  08 08 08 02 02 02 02 02  DF
D5F0  02 10 10 10 01 01 01 01  FB
D5F8  01 01 20 20 20 1F 1F 1F  8C 42
D600  00 00 00 C0 C0 C0 15 17  42
D608  17 01 01 01 FF FF FF E2  D7
D610  E7 E7 02 02 02 00 00 00  BA
D618  20 20 20 02 02 02 08 08  64
D620  08 20 20 20 02 02 02 08  6C
D628  08 08 20 20 20 02 02 02  74
D630  08 08 08 20 20 20 02 02  82
D638  02 08 08 08 20 20 20 01  89
D640  01 01 0C 0C 0C 20 20 20  9C
D648  00 00 00 F3 F3 F3 C0 C0  77
D650  C0 00 03 03 00 F3 F3 00  D2
D658  F8 F8 14 03 00 00 00 18  4D
D660  00 00 00 00 00 00 00 00  36
D668  54 78 78 00 00 00 00 00  82
D670  00 A2 B6 B6 00 00 00 00  54
D678  00 00 14 B6 B6 00 00 00  CE
D680  00 00 00 AA FE FE 00 00  FC
D688  00 00 00 00 54 7C 7C 00  AA
D690  00 00 00 07 00 24 F7 34  BC
D698  00 C0 00 00 0F 00 18 FF  54
D6A0  38 00 E0 00 04 0E 0C 10  BC
D6A8  B5 10 A0 E0 E0 0A 0F 0E  CA
D6B0  20 7A 20 40 60 60 04 0E  52
D6B8  0E 40 F5 40 A0 E0 E0 03  74
D6C0  07 07 FF FF FF 40 E0 E0  A1
D6C8  00 03 02 40 FF 40 80 C0  62
D6D0  C0 01 00 00 FF 00 00 00  66
D6D8  00 00 01 00 00 EF 00 00  9E
D6E0  00 00 00 01 00 00 EF 00  A6
D6E8  00 00 00 00 01 00 00 EF  AE
D6F0  00 00 00 00 00 01 00 00  C7
D6F8  EF 00 00 00 00 00 00 00  BD CF
D700  00 00 C6 C6 00 00 00 00  63
D708  03 03 00 C7 C7 00 80 80  73
D710  0A 04 00 00 00 00 00 00  F5
D718  00 00 00 00 00 00 00 00  EF
D720  00 00 00 00 00 00 00 00  F7
D728  00 00 00 2A 3F 00 AB FC  0F
D730  00 AA 7F 00 A8 FC C0 C0  54
D738  FF 00 FF FC 00 FF 7F 03  8A
D740  97 FF 40 C0 FF 00 FF C0  6B
D748  00 FF 07 01 83 FF 00 C0  68
D750  FF 00 FF BC 00 FF 7B 00  5B
D758  83 FF 00 80 95 00 37 48  45
D760  00 FC 02 00 01 A9 00 00  DF
D768  2A 00 0B A0 00 A0 55 00  09
D770  00 54 00 00 00 00 0E 00  A9
D778  00 E0 00 00 00 00 00 01  30
D780  00 00 F0 00 00 1F 00 00  66
D788  00 00 FF E7 FF 66 FF 67  10
D790  14 04 00 00 00 00 00 7F  7F
D798  00 00 00 00 00 00 7F 00  EE
D7A0  00 FF 00 00 FF 00 00 FE  73
D7A8  00 00 7F 18 18 FF 00 00  2D
D7B0  FF 01 01 FE 80 80 7F 18  1D
D7B8  18 FF 0C 0C FF 01 01 FE  BD
D7C0  80 80 7F 00 00 FF 0C 0C  2D
D7C8  FF 00 00 FE 00 00 7F 00  1B
D7D0  00 FF 00 00 FF 00 00 FE  A3
D7D8  00 00 7F 00 00 FF 00 00  2D
D7E0  FF 00 00 FE 00 00 7F 00  33
D7E8  00 FF C0 C0 FF 00 00 FE  3B
D7F0  00 00 7F 00 00 FF C0 C0  C5
D7F8  FF 01 01 FE 8C 8C 7F 00  65 7F
D800  00 FF 00 00 FF 01 01 FE  D6
D808  8C 8C 7F 00 00 FF 00 00  76
D810  FF 60 60 FE 00 00 7F 00  24
D818  00 FF 00 00 FF 60 60 FE  AC
D820  00 00 7F 18 18 FF 00 00  A6
D828  FF 00 00 FE 00 00 7F 18  94
D830  18 FF 00 00 FF 00 00 FE  1C
D838  00 00 7F 00 00 FF 00 00  8E
D840  FF 00 00 FE 00 00 7F 01  95
D848  01 FF 81 81 FF 80 80 FE  1F
D850  C0 C0 7F 01 01 FF 81 81  2A
D858  FF 80 80 FE C0 C0 7F 00  2C
D860  00 FF 00 00 FF 00 00 FE  34
D868  00 00 7F 00 00 FF 00 00  BE
D870  FF 00 00 FE 00 00 00 00  45
D878  00 00 00 00 00 00 00 00  50
D880  00 00 14 04 00 00 00 00  70
D888  00 00 00 00 00 00 00 00  60
D890  00 00 58 0D 00 60 00 00  20
D898  60 00 00 40 00 00 20 00  30
D8A0  00 F0 00 00 90 00 00 A0  98
D8A8  00 00 06 00 00 66 00 00  EC
D8B0  06 00 00 50 00 00 0F 00  ED
D8B8  00 0F 00 00 0F 00 00 28  D6
D8C0  00 00 1F 00 00 9F 00 00  56
D8C8  9F 00 00 94 00 00 1F 00  F2
D8D0  00 9F 00 00 9F 00 00 A8  8E
D8D8  00 06 09 00 06 09 00 06  D4
D8E0  09 00 00 00 00 06 00 00  C7
D8E8  06 00 00 06 00 00 00 00  CC
D8F0  00 06 00 00 26 60 00 06  5A
D8F8  00 00 36 36 00 00 00 00  3C 4B
D900  50 F0 00 40 60 00 18 18  E9
D908  00 00 01 00 A8 F8 00 A0  22
D910  F0 00 00 00 00 51 53 00  7D
D918  55 FD 00 50 F8 00 40 60  2B
D920  00 22 23 00 A8 FD 00 A8  8B
D928  F8 00 A0 F0 00 01 03 00  8D
D930  54 FC 00 71 91 00 50 F8  A3
D938  00 12 13 00 E8 9C 00 60  1A
D940  01 00 A8 F8 00 01 01 00  BC
D948  70 98 00 60 00 00 70 90  89
D950  00 28 28 00 61 01 00 08  E3
D958  08 00 60 00 00 10 10 00  B9
D960  02 02 00 A4 A4 00 60 00  E5
D968  00 00 00 00 00 00 00 00  41
D970  00 00 00 00 14 04 00 00  61
D978  00 00 00 00 00 00 00 00  51
D980  00 00 00 55 7F 00 55 FF  81
D988  00 55 FF 00 54 FE 00 2A  31
D990  7F 00 AA FF 00 AA FF 00  3A
D998  AA FE 00 55 7F 00 55 FF  41
D9A0  00 55 FF 00 54 FE 00 2A  49
D9A8  7F 00 AA FF 00 AA FF 00  52
D9B0  AA FE 00 55 7F 00 55 FF  59
D9B8  00 55 FF 00 54 FE 00 2A  61
D9C0  7F 00 AA FF 00 AA FF 00  6A
D9C8  AA FE 00 55 7F 00 55 FF  71
D9D0  00 55 FF 00 54 FE 00 2A  79
D9D8  7F 00 AA FF 00 AA FF 00  82
D9E0  AA FE 00 55 7F 00 55 FF  89
D9E8  00 55 FF 00 54 FE 00 2A  91
D9F0  7F 00 AA FF 00 AA FF 00  9A
D9F8  AA FE 00 55 7F 00 55 FF  A1 4E
DA00  00 55 FF 00 54 FE 00 2A  AA
DA08  7F 00 AA FF 00 AA FF 00  B3
DA10  AA FE 00 55 7F 00 55 FF  BA
DA18  00 55 FF 00 54 FE 00 2A  C2
DA20  7F 00 AA FF 00 AA FF 00  CB
DA28  AA FE 00 55 7F 00 55 FF  D2
DA30  00 55 FF 00 54 FE 00 2A  DA
DA38  7F 00 AA FF 00 AA FF 00  E3
DA40  AA FE 00 55 7F 00 55 FF  EA
DA48  00 55 FF 00 54 FE 00 2A  F2
DA50  7F 00 AA FF 00 AA FF 00  FB
DA58  AA FE 00 00 00 00 00 00  DA
DA60  00 00 00 00 00 00 14 04  52
DA68  00 00 00 00 00 00 00 00  42
DA70  00 00 00 00 00 55 00 00  9F
DA78  55 00 00 55 00 00 54 00  50
DA80  00 2E 04 00 AA 00 00 AA  E0
DA88  00 00 BA 10 00 5F 0A 00  95
DA90  75 20 00 57 02 00 7C 28  FC
DA98  00 3B 11 00 FA 50 00 AF  B7
DAA0  05 00 EE 44 00 75 20 00  46
DAA8  DD 88 00 5D 08 00 D6 82  A4
DAB0  00 6A 40 00 AE 04 00 BA  A0
DAB8  10 00 AA 00 00 55 00 00  A1
DAC0  55 00 00 55 00 00 54 00  98
DAC8  00 2A 00 00 AA 00 00 BA  30
DAD0  10 00 EA 40 00 5D 08 00  49
DAD8  D5 80 00 7D 28 00 F4 A0  40
DAE0  00 3F 15 00 EA 40 00 EF  27
DAE8  45 00 BA 10 00 77 22 00  6A
DAF0  75 20 00 D7 82 00 5C 08  1C
DAF8  00 2A 00 00 AA 00 00 AA  50 48
DB00  00 00 AA 00 00 55 00 00  DA
DB08  55 00 00 55 00 00 54 00  E1
DB10  00 2E 04 00 AA 00 00 EE  B5
DB18  44 00 EA 40 00 5F 0A 00  CA
DB20  55 00 00 FF AA 00 F4 A0  8D
DB28  00 3B 11 00 AB 01 00 BB  B6
DB30  11 00 BA 10 00 55 00 00  3B
DB38  57 02 00 55 00 00 5C 08  25
DB40  00 2A 00 00 AA 00 00 AA  99
DB48  00 00 AA 00 00 00 00 00  CD
DB50  00 00 00 00 00 00 00 00  2B
DB58  14 04 00 00 00 00 00 00  4B
DB60  00 00 00 00 00 00 40 55  00
DB68  40 04 55 04 00 55 00 40  75
DB70  54 40 7F 7F 7F FF FF FF  59
DB78  FF FF FF FE FE FE 01 55  A0
DB80  01 00 55 00 10 55 10 02  28
DB88  56 02 01 2B 01 00 AA 00  92
DB90  10 BA 10 02 AA 02 01 55  49
DB98  01 00 55 00 10 55 10 02  40
DBA0  56 02 7F 7F 7F FF FF FF  4D
DBA8  FF FF FF FE FE FE 40 55  0F
DBB0  40 04 55 04 00 55 00 40  BD
DBB8  54 40 40 6A 40 04 AE 04  C7
DBC0  00 AA 00 40 EA 40 40 55  44
DBC8  40 04 55 04 00 55 00 40  D5
DBD0  54 40 7F 7F 7F FF FF FF  B9
DBD8  FF FF FF FE FE FE 01 55  00
DBE0  01 00 55 00 10 55 10 02  88
DBE8  56 02 01 2B 01 00 AA 00  F2
DBF0  10 BA 10 02 AA 02 01 55  A9
DBF8  01 00 55 00 10 55 10 02  A0 CF
DC00  56 02 7F 7F 7F FF FF FF  AE
DC08  FF FF FF FE FE FE 40 55  70
DC10  40 04 55 04 00 55 00 40  1E
DC18  54 40 40 6A 40 04 AE 04  28
DC20  00 AA 00 40 EA 40 40 55  A5
DC28  40 04 55 04 00 55 00 40  36
DC30  54 40 7F 7F 7F FF FF FF  1A
DC38  FF FF FF FE FE FE 00 00  0B
DC40  00 00 00 00 00 00 00 00  1C
DC48  00 00 14 04 00 00 00 00  3C
DC50  00 00 00 00 00 00 00 00  2C
DC58  00 07 07 00 00 00 00 00  42
DC60  00 00 E0 E0 00 00 01 00  FE
DC68  FF FF 00 FF FF 00 80 80  40
DC70  00 03 02 00 FF AA 00 FF  F9
DC78  AA 00 C0 80 00 06 04 80  C8
DC80  FF D5 00 FF 55 00 E0 40  A4
DC88  01 0D 09 40 7F 6A 00 FF  A3
DC90  AA 00 F0 A0 02 1A 12 A0  74
DC98  BF B5 00 FF 55 00 F8 50  84
DCA0  05 35 25 50 5F 5A 00 FF  E3
DCA8  AA 00 FC A8 0A 6A 4A A8  38
DCB0  AF AD 00 FF 55 00 FE 54  8E
DCB8  10 17 10 17 F7 17 BB BB  66
DCC0  BB B8 B8 B8 08 0C 08 0F  AA
DCC8  2F 0F 80 80 80 38 38 38  0A
DCD0  10 14 10 17 37 17 BB BB  BB
DCD8  BB B8 B8 B8 08 0C 08 0F  C2
DCE0  2F 0F BB BB BB B8 B8 B8  53
DCE8  10 14 10 17 37 17 80 80  5D
DCF0  80 38 38 38 00 0C 08 00  08
DCF8  2F 0F 00 FF FF 00 F8 FC  04 64
DD00  00 14 50 00 37 17 00 BF  4E
DD08  FF 00 B8 FC 00 00 6C 00  04
DD10  00 02 00 00 C0 00 00 2E  DD
DD18  00 00 30 00 00 A1 00 00  C6
DD20  8A 00 00 90 00 00 00 00  17
DD28  00 C0 00 00 11 00 00 80  56
DD30  00 00 00 00 00 00 00 00  0D
DD38  00 00 00 00 14 04 00 00  2D
DD40  00 00 00 00 00 00 00 00  1D
DD48  00 00 00 0F 00 00 FF 00  33
```

逃げていったあなたは、けっきょく行き場がなくなり、湖に飛び込んでしまう。すると、そこへ大ワニが襲ってきた。あなたは戦わなければならない。敵の体力値は18、攻撃値は16だ。もしも勝つことができたのならば、266へ行きなさい。

```
DD50  00 FF 00 00 F0 00 00 0F  2B
DD58  00 00 FF 00 00 FF 00 00  33
DD60  F0 00 00 01 00 00 80 00  AE
DD68  00 01 00 00 80 00 00 01  C7
DD70  00 00 A0 20 00 05 04 00  16
DD78  80 00 00 01 00 00 90 10  76
DD80  00 09 08 00 80 00 00 1F  0D
DD88  00 00 FF 00 00 FF 00 00  63
DD90  F8 00 00 1F 00 00 FF 00  83
DD98  00 FF 00 00 F8 00 00 03  6F
DDA0  00 00 2A 2A 00 AA AA 00  25
DDA8  C0 00 00 03 00 00 55 55  F2
DDB0  00 55 55 00 C0 00 00 03  FA
DDB8  00 0C 1E 0C 30 78 30 00  A3
DDC0  C0 00 00 03 00 0A 1F 00  89
DDC8  A8 F8 00 00 C0 00 00 03  08
DDD0  00 90 98 80 10 18 00 00  7D
DDD8  C0 00 00 03 00 4A 5A 42  5E
DDE0  A8 B8 80 00 C0 00 00 03  60
DDE8  00 85 85 A5 50 50 52 00  66
DDF0  C0 28 00 03 00 1F 1F 7F  75
DDF8  F8 F8 FA 00 C0 10 00 03  92 7A
DE00  14 FF FF FF FF FF FF 00  EC
DE08  C0 00 07 07 0F FF FF FF  C0
DE10  FF FF FF E0 E0 E0 00 00  8B
DE18  3F 00 00 FF 00 00 FF 00  33
DE20  00 FE 00 00 00 00 00 00  FC
DE28  00 00 00 00 00 00 14 04  1E
DE30  00 00 00 00 00 00 00 00  0E
DE38  00 00 00 00 00 00 00 00  16
DE40  04 04 00 40 40 00 00 00  A6
DE48  00 03 02 00 0C 08 00 CC  0B
DE50  88 00 0C 08 00 01 01 00  CC
DE58  8C 04 00 C6 44 00 CC 84  20
DE60  00 00 00 00 CC 88 00 C3  55
DE68  82 00 6C 48 00 00 00 00  7C
DE70  6C 44 00 C1 41 00 BC 24  E0
DE78  00 00 00 FE FE FE 01 C1  12
DE80  81 FE FE FE 01 01 01 55  31
DE88  55 55 02 C2 42 A8 A8 A8  0E
DE90  00 00 04 A8 A8 A8 01 C1  2C
DE98  81 52 52 52 01 01 0B 55  4F
DEA0  55 55 02 C2 42 A8 A8 A8  26
DEA8  00 00 00 A8 A8 A8 01 C1  40
DEB0  91 52 52 52 01 01 31 55  9D
DEB8  55 55 02 C2 42 A8 A8 A8  3E
DEC0  02 02 1A A8 A8 A8 85 85  BE
DEC8  9D 52 52 52 07 07 47 55  E3
DED0  55 55 8A 8A AA AA AA AA  14

DED8  0F 0F 6F FE FE FE 1F 1F  7B
DEE0  3F FC FC FC 05 25 05 54  74
DEE8  54 54 95 B5 95 54 54 54  49
DEF0  0A 5A 0A AA AA AA 0A 4A  8E
DEF8  8A AA AA AA 00 2A 00 00  88 C6
DF00  AA 01 00 AA 40 00 AA 00  1E
DF08  00 55 00 00 55 00 00 55  E6
DF10  00 00 54 00 00 00 00 00  43
DF18  00 00 00 00 00 00 00 00  F7
DF20  00 00 00 00 00 00 00 00  FF
DF28  00 00 00 00 00 00 00 00  07
DF30  00 00 00 00 00 00 00 00  0F
DF38  00 00 00 00 00 00 00 00  17
DF40  00 00 00 00 00 00 00 00  1F
DF48  00 00 00 00 00 00 00 00  27
DF50  00 00 00 00 00 00 00 00  2F
DF58  00 00 00 00 00 00 00 00  37
DF60  00 00 00 00 00 00 00 00  3F
DF68  00 00 00 00 00 00 00 00  47
DF70  00 00 00 00 00 00 00 00  4F
DF78  00 00 00 00 00 00 00 00  57
DF80  00 00 00 00 00 00 00 00  5F
DF88  00 00 00 00 00 00 00 00  67
DF90  00 00 00 00 00 00 00 00  6F
DF98  00 00 00 00 00 00 00 00  77
DFA0  00 00 00 00 00 00 00 00  7F
DFA8  00 00 00 00 00 00 00 00  87
DFB0  00 00 00 00 00 00 00 00  8F
DFB8  00 00 00 00 00 00 00 00  97
DFC0  00 00 00 00 00 00 00 00  9F
DFC8  00 00 00 00 00 00 00 00  A7
DFD0  00 00 00 00 00 00 00 00  AF
DFD8  00 00 00 00 00 00 00 00  B7
DFE0  00 00 00 00 00 00 00 00  BF
DFE8  00 00 00 00 00 00 00 00  C7
DFF0  00 00 00 00 00 00 00 00  CF
DFF8  00 00 00 00 00 00 00 00  D7 92
E000  3E 0F A2 21 90 D7 11 F2  5A
E008  00 A7 CA 12 E0 19 3D C2  63
E010  0D E0 EB 21 20 00 DD 21  07
E018  00 00 FD 21 00 00 78 A7  35
E020  CA 2B E0 EB DD 19 EB 3D  DE
E028  C2 23 E0 21 14 00 79 A7  22
E030  CA 3B E0 EB FD 19 EB 3D  1E
E038  C2 33 E0 CD 00 BC C9 00  3F
E040  AF 67 47 E5 29 29 29 E5  C2
E048  29 29 29 D1 ED 52 D1 ED  71
E050  52 11 00 C0 19 09 7E C9  BC
E058  00 00 00 00 00 00 CD 00  05

E060  BF 21 AC E5 7E 06 02 90  C7
E068  4F 23 7E 04 80 6F CD 40  38
E070  E0 06 00 0E 04 3E 05 E5  70
E078  C5 F5 56 CD 00 E0 F1 C1  C7
E080  E1 23 04 3D C2 77 E0 21  DF
E088  AD E5 5E 1C 73 2B 4E 6B  CB
E090  CD 40 E0 21 B0 E5 77 C9  53
E098  CD 00 BE 21 AC E5 7E 06  39
E0A0  02 90 4F 23 7E 04 90 6F  05
E0A8  CD 40 E0 06 00 0E 00 3E  C7
E0B0  05 E5 C5 F5 56 CD 00 E0  37
E0B8  F1 C1 E1 23 04 3D C2 B1  02
E0C0  E0 21 AD E5 5E 1D C3 8C  FD
E0C8  E0 CD 80 BF 21 AC E5 7E  C4
E0D0  06 03 90 4F 23 05 7E 90  CE
E0D8  6F CD 40 E0 06 00 0E 00  28
E0E0  3E 05 E5 C5 F5 56 CD 00  C5
E0E8  E0 F1 C1 E1 11 37 00 19  9C
E0F0  0C 3D C2 E2 E0 21 AC E5  4F
E0F8  4E 0D 71 23 5E C3 8F E0  57 F9
E100  CD 80 BE 21 AC E5 7E 06  22
E108  03 80 4F 23 05 7E 90 6F  60
E110  CD 40 E0 06 04 0E 00 3E  34
E118  05 E5 C5 F5 56 CD 00 E0  A0
E120  F1 C1 E1 11 37 00 19 0C  01
E128  3D C2 19 E1 21 AC E5 4E  02
E130  0C 71 23 5E C3 8F E0 FF  40
E138  00 FF 00 FF 00 FF 00 FF  15
E140  21 AC E5 4E 3E 02 91 D2  C4
E148  98 E1 3E 34 91 DA 9D E1  FD
E150  23 46 3E 02 90 D2 A2 E1  BF
E158  3E 2A 90 DA A7 E1 16 02  AB
E160  78 92 6F 79 92 4F CD 40  21
E168  E0 AF 47 4F 16 05 5A 7E  61
E170  E5 D5 C5 57 CD 00 E0 C1  95
E178  D1 E1 15 CA 84 E1 04 23  76
E180  7E C3 70 E1 1D CA 97 E1  52
E188  16 05 D5 11 33 00 19 D1  87
E190  06 00 0C 7E C3 70 E1 C9  DE
E198  0E 02 C3 50 E1 0E 34 C3  82
E1A0  50 E1 06 02 C3 5E E1 06  C2
E1A8  2A C3 5E E1 FF 90 F6 F9  33
E1B0  00 00 78 B0 CB 00 00 00  84
E1B8  00 00 00 00 00 00 00 00  99
E1C0  DD 2A B0 E1 21 B2 E1 5E  4B
E1C8  AF 57 D5 FD E1 23 5E 23  06
E1D0  56 CD 00 BC C9 00 FF 00  58
E1D8  FF 00 FF 00 FF 00 FF 00  B5
```

リスト5　3月号シナリオプログラム

```
C000  03 03 03 03 03 03 03 03  D8
C008  03 03 03 03 03 03 03 03  E0
C010  03 03 03 02 02 02 02 02  E3
C018  02 02 02 01 01 01 01 01  E3
C020  01 01 01 01 01 01 01 01  E8
C028  01 01 01 01 01 01 01 01  F0
C030  01 01 01 01 01 01 01 03  FA
C038  03 03 03 03 03 03 03 03  10
C040  03 03 03 03 03 03 03 03  18
C048  03 03 02 02 02 02 02 02  1A
C050  02 02 02 02 01 01 01 01  1C
C058  01 01 01 01 01 01 01 01  20
C060  01 01 01 01 01 01 01 01  28
C068  01 01 01 01 01 01 03 03  34
C070  13 13 13 13 13 13 13 13  C8
C078  03 03 03 03 03 13 13 13  80
C080  03 02 02 02 01 02 02 02  50
C088  02 02 02 02 01 02 02 01  56
C090  01 01 01 11 11 11 81 81  88
C098  81 81 81 62 72 62 14 14  39
C0A0  81 81 11 11 01 03 03 13  9E
C0A8  13 13 13 13 13 13 03 03  F0
C0B0  03 03 03 03 13 13 03 02  A7
C0B8  02 02 02 02 02 02 02 02  88
C0C0  02 02 02 02 02 02 02 01  8F
C0C8  01 01 11 11 11 11 11 11  F0
C0D0  11 11 14 12 12 12 12 81  8F
C0D8  81 11 01 01 03 03 13 13  58
C0E0  13 13 13 13 13 13 03 13  18
C0E8  03 03 03 13 03 02 02 02  CD
C0F0  02 02 02 02 02 02 02 02  C0
C0F8  02 02 02 02 02 02 02 01  C7 E8
C100  01 11 11 11 81 11 11 11  A9
C108  81 14 82 E6 20 12 81 81  FA
C110  11 01 01 03 03 03 03 03  F3
C118  13 03 03 03 03 03 13 03  11
C120  03 13 13 13 20 20 12 12  81
C128  02 12 02 02 02 02 02 02  09
C130  02 02 02 02 02 01 01 11  0E
C138  11 11 11 11 11 11 61 71  31
C140  14 12 82 82 82 11 81 81  C0
C148  01 01 03 03 03 03 03 03  1D
C150  03 03 13 13 03 03 03 03  49
C158  03 13 20 E0 20 20 02 02  73
C160  02 02 12 02 02 02 02 02  41

C168  02 02 02 02 02 01 11 11  56
C170  11 11 11 11 11 61 71 82  DA
C178  82 14 14 14 81 81 81 01  7B
C180  01 03 03 03 03 03 13 03  67
C188  03 03 13 03 03 03 03 03  71
C190  13 13 20 20 20 12 02 11  FC
C198  02 02 02 02 02 02 02 02  69
C1A0  02 02 02 01 01 11 01 11  8C
C1A8  01 11 11 11 61 81 61 81  61
C1B0  81 81 81 11 11 81 01 01  99
C1B8  03 03 03 03 03 13 13 03  B1
C1C0  13 03 03 13 03 03 03 13  C9
C1C8  20 20 20 12 12 02 02 02  13
C1D0  12 02 02 02 02 02 02 02  B1
C1D8  02 01 01 01 11 11 81 11  52
C1E0  11 11 11 61 81 61 61 61  D9
C1E8  61 61 11 11 81 01 01 03  13
C1F0  03 03 03 03 03 03 03 03  C9
C1F8  13 13 03 03 03 03 13 13  11 6E
C200  20 20 02 02 02 12 02 12  2E
C208  02 02 02 02 02 02 02 01  D9
C210  01 01 01 11 11 11 11 11  2A
C218  11 11 61 81 81 81 81 81  E2
C220  81 11 11 11 03 03 03 03  A2
C228  03 03 03 03 03 03 03 03  02
C230  03 03 03 03 03 03 02 02  08
C238  02 72 02 02 02 02 02 02  7A
C240  12 02 02 02 01 01 01 01  1E
C248  01 01 01 01 11 11 11 01  32
C250  81 01 61 11 11 81 61 81  7A
C258  11 11 01 03 03 03 03 03  4C
C260  03 03 03 03 03 03 03 03  3A
C268  03 03 03 03 02 02 02 02  3E
C270  02 02 02 02 02 02 02 02  42
C278  02 02 02 01 14 02 14 01  6C
C280  01 02 02 02 01 11 01 01  5D
C288  01 01 01 01 01 11 01 11  72
C290  11 01 01 03 03 03 03 03  74
C298  03 03 03 03 03 03 03 03  72
C2A0  03 03 02 02 20 02 02 02  92
C2A8  02 02 01 02 02 02 12 02  89
C2B0  12 02 01 02 85 02 01 02  13
C2B8  02 62 02 11 11 01 01 11  15
C2C0  01 01 01 11 01 01 11 03  2C
C2C8  13 03 03 03 03 03 03 03  B2

C2D0  03 03 03 03 03 03 03 03  AA
C2D8  02 12 14 82 64 02 02 02  AE
C2E0  02 02 02 02 02 02 02 02  B2
C2E8  02 01 14 02 14 01 02 02  DC
C2F0  02 02 01 11 11 01 11 11  FC
C2F8  11 01 11 01 01 11 11 03  04 71
C300  03 03 03 03 03 03 03 03  DB
C308  03 02 02 02 02 03 02 12  ED
C310  14 12 12 12 84 02 02 02  A7
C318  02 02 02 12 02 02 02 0B  0B
C320  01 01 01 01 01 62 02 02  4E
C328  02 12 11 11 11 11 11 01  55
C330  81 01 11 11 03 03 03 03  A3
C338  03 03 03 03 03 03 03 72  82
C340  07 07 07 01 02 02 14 72  A3
C348  12 E2 05 02 14 12 02 02  30
C350  02 12 02 02 02 02 02 02  33
C358  02 02 02 02 62 02 02 02  8B
C360  02 02 01 02 01 02 02 01  30
C368  13 13 13 13 13 03 03 A3  A3
C370  03 03 03 03 03 72 67 17  32
C378  17 17 02 02 20 82 02 12  23
C380  F6 12 82 11 02 12 02 12  06
C388  02 02 02 02 12 02 02 02  6B
C390  02 02 02 62 12 02 12 02  E3
C398  02 02 02 02 02 12 02 01  7A
C3A0  13 13 13 30 30 03 03 03  05
C3A8  03 03 03 02 07 07 72 02  F8
C3B0  72 02 02 02 14 62 82 82  65
C3B8  82 82 14 12 02 11 02 02  BC
C3C0  02 02 12 02 12 02 02 02  B3
C3C8  02 02 02 02 02 02 02 12  AB
C3D0  02 02 02 02 02 02 01 13  B3
C3D8  13 13 13 30 03 03 03 03  10
C3E0  02 02 02 72 02 72 02 02  93
C3E8  02 02 02 02 04 72 82 62  0D
C3F0  14 02 02 02 02 02 02 02  D5
C3F8  12 02 01 01 02 01 01 02  D7 74
C400  02 02 12 62 02 02 02 02  44
C408  12 02 02 02 14 02 01 01  FC
C410  11 11 63 03 03 03 02 02  66
C418  02 02 02 02 02 82 02 02  6C
C420  02 02 02 02 14 11 14 02  27
C428  02 02 12 02 12 02 12 01  2B
C430  01 01 01 01 01 01 02 02  FE
```


あなたは、大きな滝のあるところへ来た。滝の裏を見てみると洞窟があるようだ。もしも洞窟に入って行くのならば135へ、入らずに滝から流れる川の下流へ行くのならば218へ行きなさい。

```
C438  62 02 02 12 02 02 10 10  98
C440  10 10 10 14 02 02 02 11  5F
C448  11 63 03 03 02 02 02 02  8E
C450  02 02 02 02 02 12 02 02  34
C458  02 02 02 02 12 02 02 02  3C
C460  02 02 02 02 02 01 01 01  31
C468  01 11 01 01 02 02 02 02  48
C470  02 02 12 12 02 10 83 83  74
C478  83 10 82 02 02 02 01 01  59
C480  03 03 03 02 82 02 02 02  D7
C488  02 02 02 02 02 02 02 02  5C
C490  02 02 02 02 02 02 02 02  64
C498  02 02 02 01 01 04 02 04  6E
C4A0  01 02 02 12 02 02 02 02  83
C4A8  02 02 02 02 10 54 83 20  7B
C4B0  10 10 82 02 11 01 03 03  30
C4B8  03 03 02 02 14 02 02 02  A0
C4C0  02 04 02 02 02 02 04 02  98
C4C8  02 02 01 02 12 02 02 02  AB
C4D0  02 02 01 01 02 45 02 01  E4
C4D8  02 02 02 02 02 12 02 02  BC
C4E0  02 12 02 10 83 03 55 52  F7
C4E8  10 82 11 03 03 03 03 03  5E
C4F0  03 02 02 02 14 02 02 02  D7
C4F8  02 04 12 02 02 02 04 02  E0 5F
C500  01 01 02 02 72 02 02 02  43
C508  02 02 01 04 02 04 01 02  DF
C510  02 02 02 12 02 02 02 12  05
C518  02 02 10 54 83 52 52 10  7C
C520  02 11 03 03 03 03 03 03  0A
C528  02 82 02 02 02 02 02 02  7D
C530  02 12 02 02 02 02 02 12  25
C538  11 01 12 02 02 02 02 01  2A
C540  01 01 01 01 01 11 01 02  1E
C548  02 02 12 02 12 02 02 02  3D
C550  02 10 10 10 10 10 10 11  88
C558  03 03 03 03 03 03 03 02  34
C560  02 02 82 02 02 02 02 02  B5
C568  02 02 02 02 72 02 01 01  AB
C570  12 02 02 02 02 02 01 01  53
C578  02 02 02 01 01 01 02 02  4A
C580  02 02 02 02 01 02 02 02  54
C588  02 02 02 02 01 01 01 03  5B
C590  03 03 03 03 03 03 02 02  6B
C598  02 02 02 01 65 04 02 02  D1
C5A0  02 12 02 02 02 02 02 02  85
C5A8  02 02 02 02 02 02 02 02  7D
C5B0  02 02 01 01 01 02 12 02  92
C5B8  02 02 01 01 01 02 02 02  8A
C5C0  11 12 02 01 01 01 03 03  B3
C5C8  03 03 03 03 03 02 02 14  B4
C5D0  02 02 02 02 12 02 12 02  C5
C5D8  02 02 02 62 02 02 12 02  1D
C5E0  12 62 12 02 02 12 02 02  45
C5E8  02 02 02 02 02 02 02 02  BD
C5F0  11 11 E1 01 01 02 02 01  BF
C5F8  02 12 01 01 03 03 03 03  DF 5F
C600  03 03 03 03 02 02 02 04  DC
C608  02 02 01 15 04 02 02 02  F2
C610  02 02 02 12 02 12 02 02  86
C618  02 02 02 12 02 02 02 02  FE
C620  02 02 72 02 02 02 02 02  66
C628  01 11 01 11 02 02 01 02  19
C630  01 01 01 03 03 03 03 03  08
C638  03 03 03 02 02 82 02 02  91
C640  02 02 02 02 12 02 02 62  86
C648  02 02 02 02 02 02 12 12  3E
C650  02 02 12 02 02 02 02 02  36
C658  02 02 02 02 20 11 11 01  69
C660  11 11 01 11 01 11 01 10  7D
C668  00 00 01 03 03 03 03 03  3E
C670  03 03 02 02 02 02 12 02  58
C678  02 02 02 02 02 02 02 02  4E
C680  02 02 02 02 02 02 12 02  66
C688  02 02 12 02 00 00 10 02  78
C690  62 02 20 20 20 02 11 01  2E
C698  11 01 01 01 01 10 10 10  A3
C6A0  00 10 01 11 03 03 03 03  94
C6A8  03 02 02 02 02 02 11 A5  31
C6B0  14 02 12 02 02 02 02 02  A8
C6B8  02 02 02 02 02 02 02 12  9E
C6C0  02 02 10 00 00 10 00 02  AC
C6C8  02 02 02 02 02 02 01 10  AB
C6D0  00 10 00 10 00 01 01 01  B9
C6D8  10 00 00 01 03 03 03 03  BB
C6E0  02 02 14 02 02 02 02 02  C8
C6E8  02 02 02 02 02 02 02 02  BE
C6F0  00 00 00 00 10 00 10 00  D6
C6F8  00 10 00 10 00 10 10 02  00 4F
C700  02 62 02 02 00 00 10 00  3F
C708  00 10 10 01 01 01 11 04  04
C710  10 10 10 10 03 03 03 02  22
C718  02 02 14 02 02 11 95 04  A5
C720  02 02 02 02 02 02 00 00  F3
C728  00 00 00 10 00 00 00 10  0F
C730  00 12 02 12 00 00 00 02  1F
C738  02 02 00 10 00 02 11 61  87
C740  01 01 01 11 01 11 01 01  2F
C748  01 10 10 10 03 03 12 02  5A
C750  12 02 02 12 02 02 02 12  57
C758  02 02 02 00 00 00 00 00  25
C760  00 00 00 10 00 00 10 02  49
C768  02 12 12 02 10 00 10 00  77
C770  10 10 10 02 62 02 11 01  DF
C778  11 01 01 01 11 11 01 01  77
C780  13 13 10 00 00 02 02 02  83
C788  02 02 02 02 72 02 02 02  CF
C790  02 00 00 10 10 00 02 02  7D
C798  82 02 02 02 02 02 02 02  EF
C7A0  02 02 02 02 00 00 00 00  6F
C7A8  00 02 02 02 02 02 02 01  7C
C7B0  01 01 B5 01 01 01 03 01  35
C7B8  01 03 00 00 02 02 02 02  8B
C7C0  02 02 02 02 02 02 00 00  95
C7C8  10 10 10 00 02 02 82 02  47
C7D0  02 02 02 02 02 02 02 02  A7
C7D8  02 02 02 00 00 00 00 02  A7
C7E0  02 02 02 02 05 02 02 02  BA
C7E8  02 01 01 01 03 03 03 03  C0
C7F0  01 03 03 02 02 02 02 02  C8
C7F8  02 02 02 02 10 10 10 10  07 49
C800  10 10 02 02 02 02 02 02  F4
C808  02 02 02 02 02 02 02 02  E0
C810  02 02 02 02 02 02 02 02  E8
C818  02 02 02 02 02 02 05 01  F2
C820  01 03 03 03 03 03 03 03  FE
C828  01 01 02 02 02 10 10 10  28
C830  10 10 10 10 10 10 00 02  5A
C838  02 02 62 02 62 02 02 02  D0
C840  02 02 02 02 02 02 02 02  18
C848  02 02 02 02 02 02 04 02  22
C850  02 02 14 02 12 02 01 03  4A
C858  03 03 03 03 03 03 03 03  38
C860  03 00 00 10 10 10 10 10  7B
C868  10 10 10 00 02 02 02 02  68
C870  02 02 02 82 02 02 02 02  C8
C878  02 02 02 02 02 02 02 02  50
C880  02 02 02 02 02 02 02 02  58
C888  02 12 02 02 01 03 03 03  72
C890  03 03 03 03 03 03 03 03  70
C898  00 00 10 10 10 10 00 00  A0
C8A0  10 00 02 85 02 85 12 05  1D
C8A8  02 65 02 D5 02 85 05 02  3C
C8B0  02 02 02 02 02 02 02 02  88
C8B8  02 02 02 02 02 02 02 02  90
C8C0  12 02 05 01 11 03 03 03  BC
C8C8  03 03 03 03 03 03 03 00  A5
C8D0  00 10 10 10 00 10 00 00  D8
C8D8  02 02 12 02 02 02 02 02  C0
C8E0  02 02 02 02 02 02 12 02  C8
C8E8  02 02 02 02 02 02 02 02  C0
C8F0  02 02 02 04 02 02 02 02  CA
C8F8  02 02 11 01 03 03 03 03  E2 AD
C900  03 03 03 03 03 03 00 00  DB
C908  10 02 12 02 02 02 02 02  FF
C910  01 15 02 15 02 05 02 85  94
C918  E5 02 05 15 01 02 02 02  E9
C920  02 02 02 02 02 02 01 02  F8
C928  02 02 02 02 04 02 12 02  13
C930  C5 11 03 03 03 03 03 03  E1
C938  03 03 E3 03 03 00 00 02  F2
C940  02 02 02 02 02 02 02 01  18
C948  01 01 01 01 01 01 01 01  19
C950  01 01 01 01 02 02 02 02  25
C958  02 02 02 02 02 02 02 02  31
C960  02 02 02 02 02 02 02 01  38
C968  03 03 03 03 03 03 03 03  49
C970  03 03 03 03 02 02 02 02  4D
C978  02 02 02 02 02 02 01 01  4F
C980  01 01 01 01 01 01 01 01  51
C988  01 01 01 02 02 02 02 02  5E
C990  02 02 02 02 02 02 02 02  69
C998  02 02 02 02 02 01 03 03  72
C9A0  03 03 03 03 03 03 03 03  81
C9A8  03 03 03 01 1B 02 2F 04  CB
C9B0  BA DE BC DE DD C9 BC AE  BB
C9B8  00 00 FF 00 FF 00 FF 00  7E
C9C0  07 21 B6 C4 DE D4 00 00  DD
C9C8  06 1F D0 B8 C6 D4 00 00  D8
C9D0  13 28 B5 C0 DE DC D7 D4  AE
C9D8  2D 23 BB B6 DE DC D4 00  F0
C9E0  2C 16 D3 D3 C1 20 BB DD  0A
C9E8  C0 DE D5 B3 00 00 FF 00  D6
C9F0  FF 00 2A 2A C4 B7 DC D4  37
C9F8  00 00 00 00 FF 00 FF 00  BF 71
CA00  00 FF 00 00 00 FF 00 FF  C7
CA08  00 FF 10 10 00 00 00 FF  F0
CA10  C6 DD B9 DD 00 1E 00 0A  3B
CA18  00 C5 B7 DE C5 C0 00 28  E9
CA20  00 14 00 B8 C5 B2 00 28  55
CA28  00 0A 00 B6 C0 C5 00 64  9B
CA30  00 1E 00 C3 BA B3 B6 B7  B5
CA38  DE 00 C8 00 28 00 B8 BB  43
CA40  D8 B6 DE CF 00 2C 01 32  A4
CA48  00 CC B3 BC AC BC AD D8  3A
CA50  B9 DD 00 F4 01 46 00 C0  AB
CA58  DD C2 DE C2 00 20 03 64  E8
CA60  00 B8 DB BC AE B3 BF DE  77
CA68  B8 00 14 00 0A 00 B8 BB  7B
CA70  D8 B6 C0 CB DE D7 00 2C  34
CA78  01 78 00 CF B7 CB DE BC  A6
CA80  00 50 00 50 00 B9 D1 D8  4C
CA88  C0 DE CF 00 3C 00 32 00  2D
CA90  B7 BD DE B8 DE BD D8 00  D7
CA98  0F 00 00 00 C4 DE B8 D4  9F
CAA0  B8 00 0A 00 00 00 C4 DE  CE
CAA8  B8 B9 BC 00 0A 00 00 00  A9
CAB0  B6 D4 B8 00 20 00 00 00  DC
CAB8  B6 DC 00 D3 D8 00 CD B2  3E
CAC0  C1 00 BB DD C1 00 B2 BC  12
CAC8  B6 DE B7 00 B2 B4 00 BC  FF
CAD0  DE DD BC DE AC 00 CA B6  1B
CAD8  00 BC DE AE B3 C6 DD 00  40
CAE0  C9 CC DE BC 00 C2 C1 B8  14
CAE8  DE D3 00 BD B2 B7 00 BE  47
CAF0  B2 B6 B2 C6 AD B3 C4 DE  9C
CAF8  B3 00 B1 B6 C6 DD BC DE  19 3C
CB00  AC 00 B6 CC DE C4 00 C0  5B
CB08  B8 CA C2 BF B3 00 B6 B4  F3
CB10  DD C6 DD BC DE AC 00 DB  7C
CB18  B3 C6 DD 00 C8 BA DE DB  74
CB20  BC AD B3 00 BB D9 C4 CB  2A
CB28  DE 00 C6 DD B9 DD 00 CC  D6
CB30  DE B7 BC AE B3 C6 DD 00  50
CB38  B9 DE C6 DD 00 C9 B3 D0  89
CB40  DD 00 B6 DC D8 D0 00 F6  18
CB48  FF 00 CA AF CE DF B3 C2  AD
CB50  CC DE C3 00 14 00 00 CC  68
CB58  DE DD BC DD D6 C2 D0 00  DF
CB60  EC FF 00 BC AD DD B6 00  12
CB68  28 00 00 B8 B8 DE C2 00  6B
CB70  28 00 00 CE C9 B3 B6 DE  41
CB78  B8 DA 00 D8 FF 00 D0 BC  38
CB80  DE DD B6 DE B8 DA 00 50  7C
CB88  00 00 CC DE DD BC DD D4  47
CB90  C2 D0 00 9C FF 00 00 00  88
CB98  00 00 00 00 00 00 00 00  63
CBA0  00 00 00 00 00 00 00 00  6B
CBA8  00 00 00 00 00 00 00 00  73
```

FM-7
連載RPG"NINJA"プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として利用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1985 by Yoshinobu Takahashi、Akira Miyoshi

FM-7版連載RPG"NINJA"の打ち込み方を説明しよう。もちろんこちらも、カセットでもディスクでもOKだ。では箇条書きで説明していくぞ。いいかな。

①カセット6本またはディスケット1枚を用意する。もしテープ本数が少ないときは、BASIC部分、マシン語メインプログラム、マシン語データプログラム、シナリオプログラムの4つ程度に収録しよう。

②まず、CLEAR, &H6FFF RETURN を実行。

道を引き返していったあなたは、さきほど来た道とは、違っているような気がしてくる。しかし、もはや進むべき道はそこしかないのだ。249へ行きなさい。

③リスト1を打ち込みセーブする。セーブコマンドは、
SAVE "CAS0:NIN1" RETURN
ディスク版は、SAVE "NIN1" RETURN
④リスト2を打ち込みセーブする。セーブコマンドは、
SAVE "CAS0:NIN2" RETURN
ディスク版は、SAVE "NIN2" RETURN
⑤NEWを実行の後、CLEAR, &H57FF RETURN を実行。モニタに入り、M69C0 RETURN とする。
⑥リスト3を入力し、BREAK後セーブする。コマンドは、
SAVEM "CAS0:NIN.M", &H69C0, &H6FBF, 0 RETURN
ディスク版は、
SAVEM "NIN.M", &H69C0, &H6FBF, 0 RETURN
⑦モニタに入りM5800 RETURN を実行する。
⑧リスト4を打ち込み、上と同様にセーブ。コマンドは
SAVEM"CAS0:CHAR1",&H5800,&H641F,&H5800 RETURN
ディスク版は、
SAVEM"CHAR1", &H5800, &H641F, &H5800 RETURN
⑨モニタに入りM5800 RETURN を実行する。
⑩リスト5を打ち込み、セーブする。コマンドは、
SAVEM"CAS0:CHAR2",&H5800, &H5FBF, &H5800 RETURN
⑪モニタに入りM5800 RETURN を実行する。
⑫リスト6を打ち込み、セーブする。コマンドは、
SAVEM"CAS0:MAP3",&H5800,&H61CF,&H5800 RETURN
ディスク版は、
SAVEM"MAP3", &H5800, &H61CF, &H5800 RETURN

以上で6本のプログラムの入力は終了だ。では次に、ロード及び実行方法を説明しよう。まずリスト1のキャラクター作成プログラムをロードし実行する。キャラクター作成後、マシン語、データ、シナリオをメッセージに従ってロードする。このときの順番は、"NIN.M"、"CHAR1"、"CHAR2"、"MAP3"だ。そして最後に"NIN2"をロードすればゲーム開始だ。なお、このFM-7版では、主なデータを裏RAMに転送しているのでリプレイする場合は、キャラクター作成プログラムをロード、実行して、メニューで"1)Start the Game"を選択してほしい。少々時間がかかるが、ご了承願いたい。

その他、FM-7版ではメモリをギリギリまで使用しているので、BASICのプログラムリストは、掲載されている通りに入力すること。特にスペースを入れたりすると、メモリが足りなくなってしまうぞ。また、セーブのときのファイルネームやパラメータを間違えないように注意してほしい。

●リスト1 キャラクター作成プログラム

```
1000 '*********************************************
1010 '
1020 ' The NINJA
1030 '                  CHARACTER MAKE PROG.
1040 '
1050 ' (C)1985 ORIGNAL (PC88) YOSHINOBU TAKAHASHI
1060 '         FM-7 Version   AKIRA MIYOSHI
1070 '
1080 '*********************************************
1090 CLEAR ,&H57FF
1100 DEFINT A-Z
1110 WIDTH 80,25:CONSOLE 16,9,0,0:COLOR 7:PLAY"T255L32"
1120 FOR I=0 TO 11:POKE &H6FD1+I,0:NEXT
1130 ADRS=&H6FCC:YT=0
1140 GOSUB 2060:GOSUB 2130
1160 LOCATE 36,2:PRINT"M E N U"
1170 LOCATE 31,8:PRINT"1)Start the Game"
1180 LOCATE 31,9:PRINT"2)Character Create"
1190 GOSUB 2220
1200 IF INSTR("1ヌ",I$)<>0 THEN PLAY"AA":GOTO 1230
1210 IF INSTR("2フ",I$)<>0 THEN PLAY"AA":GOTO 1240
1220 PLAY"CCRCC":GOTO 1190
1230 LOCATE 31,8:COLOR 2:PRINT"1)Start the Game":COLOR 7:GOTO 2000
1240 LOCATE 31,9:COLOR 2:PRINT"2)Character Create":COLOR 7
1250 FOR I=1 TO 3:LOCATE 33,2:PRINT"                    "
1260 J=250:GOSUB 2260
1270 LOCATE 33,2:PRINT"Character Create":GOSUB 2260:NEXT
1280 GOSUB 2250
1290 LOCATE 0,6:LINE INPUT "ｷｬﾗｸﾀｰ ﾉ ﾅﾏｴ ヲ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ >",I$
1300 IF LEN(I$)>12 THEN NA$=LEFT$(I$,12) ELSE NA$=I$
1310 IF I$="" THEN 1110
1320 LOCATE 40,18:PRINT"┌ CHARACTER NAME ┐"
1330 LOCATE 40,19:PRINT"|                 |"
1340 LOCATE 40,20:PRINT"| "NA$" ｻﾝ"SPC(12-LEN(NA$))"|"
1350 LOCATE 40,21:PRINT"|                 |"
1360 LOCATE 40,22:PRINT"└─────────────────┘"
1370 LOCATE 40,12:PRINT"ｺﾚﾃﾞｲｲﾃﾞｽｶ (Y/N) ?"
1380 GOSUB 2220
```


逃げていくあなたの前に川が広がっていた。下流の方を見ると、彼方に湖のようなものが見える。あれが悪鬼の王ミシュロンの棲む伝説の湖城があるというバルイの湖なのだろうか？ もしも下流へ行くのならば117へ、森へ戻るならば110へ行きなさい。

```
1390 IF INSTR("yYﾝ",I$)<>0 THEN PLAY"AA":GOTO 1420
1400 IF INSTR("nNﾐ",I$)<>0 THEN LOCATE 41,20:PRINT SPC(16):YT=YT+1:GOTO 1280
1410 GOTO 1380
1420 GOSUB 2250:DM=0:GD=95+INT(RND(1)*26):BF1=1:BF2=0:WF1=0:WF2=0
1430 ST=9+INT(RND(1)*5):DX=7+INT(RND(1)*8):IQ=7+INT(RND(1)*8):LU=5+INT(RND(1)*10
):AG=16+INT(RND(1)*5):EX=0:PP=5+INT(RND(1)*8):STP=0:DXP=0:IQP=0:LUP=0:LX=8
1440 LOCATE 10, 6:PRINT"ｺﾚｶﾞ ";NA$;" ｻﾝ ﾉ ｷｵﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾃﾞｽ。"
1450 LOCATE 15, 8:PRINT USING"STRENGTH      (STR) ##";ST+STP;:PRINT SPC(8)"ﾃﾝｷｰ ﾉ
[6] ﾃﾞ ﾌﾟﾗｽ"
1460 LOCATE 15, 9:PRINT USING"DEXTERITY     (DEX) ##";DX+DXP;:PRINT SPC(8)"ﾃﾝｷｰ ﾉ
[4] ﾃﾞ ﾏｲﾅｽ"
1470 LOCATE 15,10:PRINT USING"INTELLIGENCE (INT) ##";IQ+IQP;:PRINT SPC(8)"ﾃﾝｷｰ ﾉ
[8],[2] ﾃﾞ ﾂｷﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1480 LOCATE 15,11:PRINT USING"LUCK          (LUK) ##";LU+LUP;:PRINT SPC(8)"ﾘﾀｰﾝ ｷ
ｰ ﾃﾞ ｴﾝﾄﾞ
1490 LOCATE 10,13:PRINT USING"ﾌﾟﾗｽﾎﾟｲﾝﾄﾊ ##ﾎﾟｲﾝﾄ ﾃﾞｽ。";PP
1500 LOCATE 10,14:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ﾆ ﾌﾟﾗｽ ﾃﾞｷﾏｽ。"
1510 LOCATE 36,LX:COLOR 6:PRINT"*"
1520 GOSUB 2220
1530 IF I$=CHR$(13) AND PP=0 THEN LOCATE 33,LX:PRINT" ":GOTO 1760
1540 IF I$=CHR$(30) OR I$="8" THEN 1590
1550 IF I$=CHR$(31) OR I$="2" THEN 1620
1560 IF INSTR(";+ﾚ65",I$)<>0 THEN 1640
1570 IF INSTR("-ｵ=4",I$)<>0 THEN 1710
1580 GOTO 1520
1590 LOCATE 36,LX:PRINT" ":LX=LX-1:IF LX=7 THEN LX=11
1600 LOCATE 36,LX:PRINT"*"
1610 GOTO 1520
1620 LOCATE 36,LX:PRINT" ":LX=LX+1:IF LX=12 THEN LX=8
1630 GOTO 1600
1640 IF PP<=0 THEN 1520
1650 ON LX-7 GOTO 1660,1670,1680,1690
1660 STP=STP+1:GOTO 1700
1670 DXP=DXP+1:GOTO 1700
1680 IQP=IQP+1:GOTO 1700
1690 LUP=LUP+1
1700 PP=PP-1:COLOR 7:GOTO 1450
1710 COLOR 7:ON LX-7 GOTO 1720,1730,1740,1750:GOTO 1450
1720 IF STP>0 THEN STP=STP-1:PP=PP+1:GOTO 1450:ELSE 1450
1730 IF DXP>0 THEN DXP=DXP-1:PP=PP+1:GOTO 1450:ELSE 1450
1740 IF IQP>0 THEN IQP=IQP-1:PP=PP+1:GOTO 1450:ELSE 1450
1750 IF LUP>0 THEN LUP=LUP-1:PP=PP+1:GOTO 1450:ELSE 1450
1760 COLOR 7:LOCATE 10,13:PRINT SPC(25)
1770 LOCATE 10,14:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ｶﾞ ｷﾏﾘﾏｼﾀ。ｺﾚﾃﾞ ｲｲﾃﾞｽｶ (Y/N) ?"
1780 GOSUB 2220
1790 IF INSTR("yYﾝ",I$)<>0 THEN PLAY"AA":GOTO 1820
1800 IF INSTR("nNﾐ",I$)<>0 THEN PLAY"CC":LOCATE 10,14:PRINT"ﾓｳ ｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾅｵｼﾏｽ。"SPC
(20):J=1000:GOSUB 2260:YT=YT+1:GOTO 1430
1810 GOTO 1780
1820 LOCATE 10,13:PRINT"ｺﾚﾃﾞ "NA$" ｻﾝ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ｶﾞ ｷﾏﾘﾏｼﾀ。"
1830 LOCATE 10,14:PRINT"ﾁﾅﾐﾆ "NA$" ｻﾝ ﾉ  EXP･LEVEL ﾊ 0 ﾃﾞｽ。      "
1840 ST=ST+STP:DX=DX+DXP:IQ=IQ+IQP:LU=LU+LUP
1850 RESTORE 2630:FOR I=0 TO 4:READ A$:POKE ADRS+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1860 ADRS=ADRS+5
1870 FOR I=0 TO LEN(NA$)-1:POKE ADRS+I,ASC(MID$(NA$,I+1,1)):NEXT
1880 ADRS=ADRS+12
1890 POKE ADRS,F1:POKE ADRS+1,F2:POKE ADRS+2,0:POKE ADRS+3,ST:POKE ADRS+4,0
1900 POKE ADRS+5,DX:POKE ADRS+6,0:POKE ADRS+7,IQ:POKE ADRS+8,0:POKE ADRS+9,LU
1910 POKE ADRS+10,0:POKE ADRS+11,GD:POKE ADRS+12,10:POKE ADRS+13,BF1
1920 POKE ADRS+14,BF2:POKE ADRS+15,WF1:POKE ADRS+16,WF2:POKE ADRS+17,0
1930 POKE ADRS+18,DM:POKE ADRS+19,YT:POKE ADRS+20,0:POKE ADRS+21,69
1940 POKE ADRS+22,0:POKE ADRS+23,0:POKE ADRS+24,0:POKE ADRS+25,0
1950 POKE ADRS+26,0:POKE ADRS+27,1:POKE ADRS+28,0:POKE ADRS+29,0
1960 POKE ADRS+30,0
1970 LOCATE 30,2:PRINT"                    "
1980 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 2000
1990 LOCATE 30,2:PRINT"PRESS [SPACE] BAR !":GOTO 1970
2000 ' *LOADER
2010 GOSUB 2250:LOCATE 32,2:PRINT"NEXT PROGRAM LOAD"
2020 LOCATE15,7:PRINT"ｿﾚﾃﾞﾊ ﾏｼﾝｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾖ NIN.M,CHAR1,CHAR2 ﾉ ｼﾞｭﾝﾆ ﾛｰﾄﾞｼﾏｽ。"
2030 GOSUB 2460
```

戦いに勝ったのはいいが、陰に隠れていた小鬼に短剣をとられてしまう。すばしっこい小鬼だ。あなたは驚いてすぐさま取り返そうとするが、小鬼はすごいいきおいで走っていく。あなたは追いかけていくが……。132へ行きなさい。

```
2040 GOSUB 2250
2050 GOTO 2280
2060 ' *TITLE
2070 LOCATE 0,0:PRINT SPC(23)"** Welcome to the World of NINJA **"
2080 FOR I=0 TO 2
2090 PRINT SPC(23)"*                                  *"
2100 NEXT
2110 PRINT SPC(23)"**************************************"
2120 RETURN
2130 ' *NIN
2140 LOCATE 0,25:RESTORE 2500
2150 READ I$:IF I$="00" THEN PRINT CHR$(13):GOTO 2150
2160 IF I$="01" THEN READ I$:PRINT SPC(VAL(I$)):GOTO 2150
2170 IF I$="02" THEN READ I$:COLOR VAL(I$):GOTO 2150
2180 IF I$="03" THEN 2210
2190 BEEP 1:BEEP 0:PRINT CHR$(VAL("&H"+I$));
2200 GOTO 2150
2210 LOCATE 0,5:RETURN
2220 ' *KEYIN
2230 I$=INKEY$:RANSU=INT(RND(1)*500):IF I$="" THEN 2230 ELSE RETURN
2240 ' CLS
2250 LINE(0,6)-(79,15)," ",7,BF:RETURN
2260 ' *WAI
2270 FOR WAI=0 TO J:NEXT:RETURN
2280 '* LOADER
2290 LOCATE 30,2:PRINT "   LOADING ﾏｼﾝｺﾞ ... "
2300 LOADM"NIN.M"
2310 LOCATE 30,2:PRINT "   LOADING CHAR1 ... "
2320 LOADM"CHAR1",,R
2330 LOCATE 30,2:PRINT "   LOADING CHAR2 ... "
2340 LOADM"CHAR2",,R
2350 GOSUB 2250
2355 LOCATE 30,2:PRINT SPC(25)
2360 LOCATE 28,6:PRINT "ﾂｷﾞﾆ ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽ。"
2365 LOCATE 29,7:INPUT"ﾅﾝ月 ｺﾞｳ ﾉ ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｽｶ ";MP
2370 GOSUB 2450
2380 LOCATE 30,2:PRINT "   LOADING MAP ..... "
2390 LOADM"MAP"+MID$(STR$(MP),2),,R:GOSUB 2250
2400 CLEAR ,&H69BF
2405 LOCATE 30,2:PRINT SPC(25)
2410 LOCATE 24,7:PRINT "ﾃﾞﾊ ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ NIN2 ｦ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽ。"
2420 GOSUB 2450
2430 LOCATE 30,2:PRINT " LOADING MAIN PROG.."
2440 RUN"NIN2"
2450 '*READY?
2460 LOCATE 29,9:PRINT"ｼﾞｭﾝﾋﾞ ﾊ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ? (Y)"
2470 GOSUB 2220
2480 IFINSTR("yYﾝ",I$)<>0 THEN RETURN
2490 PLAY"CCRCC":GOTO 2470
2500 DATA 01,61,E6,E5,20,20,20,E4,87,87,87,87,E7,00
2510 DATA 01,62,87,87,20,20,87,87,87,87,87,00
2520 DATA 01,61,E4,87,87,E5,20,87,20,20,20,20,87,00
2530 DATA 01,60,E4,87,E7,20,E6,E5,87,87,87,87,87,87,00
2540 DATA 01,60,E6,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,E5,00
2550 DATA 02,02,87,20,20,87,20,20,E4,20,20,87,20,20,87,20,87,87,87,20,87,87,87,8
7,01,39
2560 DATA 02,07,E6,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,E5,00
2570 DATA 02,02,87,87,20,87,20,20,87,20,20,87,87,20,87,20,20,87,20,20,87,20,20,8
7,01,44
2580 DATA 02,07,E6,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,E5,00
2590 DATA 02,02,87,20,87,87,20,81,87,81,20,87,20,87,87,20,20,87,20,20,87,87,87,8
7,01,45
2600 DATA 02,07,E6,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,87,E5,00
2610 DATA 02,02,87,20,20,87,20,20,87,20,20,87,20,20,87,20,87,87,20,20,87,20,20,8
7
2620 DATA 02,06,28,43,29,31,39,38,35,20,62,79,20,59,6F,73,68,69,6E,6F,62,75,20,5
4,61,6B,61,68,61,73,68,69,02,05
2621 DATA 20,46,4D,2D,37,20,56,65,72,73,69,6F,6E,20,41,6B,69,72,61,20,4D,69,79,6
F,73,68,69
2625 DATA 02,07,03
2630 DATA 1B,16,02,02,05
```


草をとってあばらやへ戻ったあなたは、クラノスにそれを飲ませる。しかしそれは偽りの泉に生えていたものだったので、クラノスは死んでしまう。疲れ果てたあなたは、あばらやを出て、東の道を歩いていく。277へ行きなさい。

●リスト2 BASICメインプログラム

```
100 'NINJA MAIN (C)1985 Y.T & A.M
200 CLEAR400,&H69BF:DEFINTA-Z
202 DEFUSR1=&H6C00:DEFUSR2=&H6C03:DEFUSR3=&H6C06
203 DEFUSR4=&H6C09:DEFUSR5=&H6C0C:DEFUSR6=&H6C0F
204 DEFFNZZ1(AD)=PEEK(AD)*256+PEEK(AD+1):DEFFNZZ4(I)=I-(I¥256)*256
205 DEFFNZZ2(A$)=(INSTR("Yyﾝ",A$)<>0):DEFFNZZ3(A$)=(INSTR("Nnﾐ",A$)<>0)
206 CHX=&H6C12:CHY=&H6C14
210 DIMBUKI$(15),BUKIP!(15),BUKIG!(15),WAZA$(7),WAZA!(7),NINCH(16)
220 DIMMPN$(7),NIN$(15),NINP!(15),NINS(15),FB1(3)
290 WIDTH40,25:CONSOLE0,25:COLOR7:ONERRORGOTO15220
300 LOCATE6,12:PRINT"<< ﾃﾞｰﾀ ｦ SET-UP ｼﾃｲﾏｽ。 >>":LO=1
301 A=&H89AA-65536!:TUKI=(USR5(A)AND15)
303 FORI=0TO15:READA,B:NINP!(I)=A:NINS(I)=B:NEXT
305 ADRS=&H6A24:FORI=0TO15
306 A=PEEK(ADRS):IFA=0THEN308
307 BUKI$(I)=BUKI$(I)+CHR$(A):ADRS=ADRS+1:GOTO306
308 ADRS=ADRS+1:BUKIG!(I)=PEEK(ADRS)+PEEK(ADRS+1)*256:BUKIP!(I)=PEEK(ADRS+2)+PEE
K(ADRS+3)*256:ADRS=ADRS+4:NEXT
310 FORI=0TO7
311 A=PEEK(ADRS):IFA=0THENADRS=ADRS+1:GOTO313
312 MPN$(I)=MPN$(I)+CHR$(A):ADRS=ADRS+1:GOTO311
313 NEXT
314 FORI=0TO15
315 A=PEEK(ADRS):IFA=0THENADRS=ADRS+1:GOTO317
316 NIN$(I)=NIN$(I)+CHR$(A):ADRS=ADRS+1:GOTO315
317 NEXT
318 WZ=FRE(""):FORI=0TO7
319 A=PEEK(ADRS):IFA=0THENADRS=ADRS+1:GOTO321
320 WAZA$(I)=WAZA$(I)+CHR$(A):ADRS=ADRS+1:GOTO319
321 WAZA!(I)=PEEK(ADRS+1)*256+PEEK(ADRS):ADRS=ADRS+3
322 IFWAZA!(I)>32767THENWAZA!(I)=WAZA!(I)-65536!
323 NEXT
327 IFPEEK(&H6FF2)<>69ANDLO=1THENGOSUB15100:GOTO329
328 POKE&H6FF2,0
329 WZ=FRE(""):NA$="":ADRS=&H6FD1:I=12
330 A=PEEK(ADRS):IFA=0THEN360
340 NA$=NA$+CHR$(A):I=I-1:ADRS=ADRS+1:IFI=0THEN360ELSE330
360 ADRS=&H6FDD
370 F1=PEEK(ADRS):F2=PEEK(ADRS+1):ST!=FNZZ1(ADRS+2)
380 DX!=FNZZ1(ADRS+4):IQ!=FNZZ1(ADRS+6):LU!=FNZZ1(ADRS+8):GD!=FNZZ1(ADRS+10)
392 SU=PEEK(ADRS+12):BF1=PEEK(ADRS+13):BF2=PEEK(ADRS+14):WF1=PEEK(ADRS+15)
394 WF2=PEEK(ADRS+16):DM!=PEEK(ADRS+17)*256+PEEK(ADRS+18):YT=PEEK(ADRS+19)
395 EX=PEEK(ADRS+20):D1=PEEK(ADRS+22):D2=PEEK(ADRS+23):D3=PEEK(ADRS+24)
396 D4=PEEK(ADRS+25):LV=PEEK(ADRS+26):FB1(0)=PEEK(ADRS+27):FB1(1)=PEEK(ADRS+28)
397 FB1(2)=PEEK(ADRS+29):FB1(3)=PEEK(ADRS+30)
401 J=&H9000-65536!:FORI=0TO16:NINCH(I)=J:J=J+184:NEXT:TMD!=1000
402 DARE$="ﾀﾞﾚｶ ｲﾙｿﾞ!":JYUTU$="ﾉ ｼﾞｭﾂｶﾞ ﾂｶｴﾙﾞ!":FF1$="# &          & #####GLD":F
F2$="ｱﾅﾀﾉ ﾓﾁｷﾝ ######GLD":DMM$="## DAMAGE ｦ ｸｯﾀ!"
403 CLS
410 WZ=USR3(0):LINE(165,0)-(165,102),PSET,7:LINE(170,0)-(170,102),PSET,7:LINE(0,
102)-(639,102),PSET,7
420 GOSUB6050
2000 WZ=USR6(13*256+12)
2010 IFINKEY$<>""THEN2010
2020 A$=INKEY$:LINE(64,40)-(95,59),PSET,7,B:LINE(64,40)-(95,59),PSET,0,B
2025 IFA$=""THEN2020
2030 IFA$="2"THEN2600
2040 IFA$="4"THEN2700
2050 IFA$="6"THEN2800
2060 IFA$="8"THEN2900
2070 IFINSTR("Ll1",A$)<>0THEN3000
2080 IFINSTR("Ssﾄ",A$)<>0THEN3050
2090 IFINSTR("Ttｶ",A$)<>0THENGOSUB6350
2100 IFINSTR("Iiﾆ",A$)<>0THEN6400
2190 GOTO2010
2600 IFPEEK(&H6FCD)>41THEN2650ELSEWZ=USR1(1):GOTO4000
2650 BEEP:LOCATE0,16:PRINT"ｺﾉ ｻｷ ｸﾆｻﾞｶｲ ﾆﾂｷ ﾊｲﾚﾏｾﾝ。":GOSUB6330:GOSUB16060:GOTO20
10
2700 IFPEEK(&H6FCC)<3THEN2650ELSEWZ=USR1(3):GOTO4000
2800 IFPEEK(&H6FCC)>51THEN2650ELSEWZ=USR1(4):GOTO4000
```

かろうじて2匹の敵を倒したあなたは、奴らの持っていた食糧2回分を持っていく。略奪者のような行為だが、背に腹はかえられぬ、というところだ。249へ行きなさい。

```
2900 IFPEEK(&H6FCD)<3THEN2650ELSEWZ=USR1(2):GOTO4000
3000 COLOR4:LOCATE0,13:PRINT"ｷｬﾗｸﾀｰ ﾖ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR7
3005 GOSUB6000
3007 IFFNZZ2(A$)THEN3040
3009 IFFNZZ3(A$)THENGOSUB16060:GOSUB6050:GOTO2000ELSE3005
3040 CONSOLE0,25:GOSUB15100:GOTO329
3050 COLOR4:LOCATE0,13:PRINTNA$" ｻﾝ ﾖ ｾｰﾌﾞ ｼﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR7
3060 GOSUB6000
3070 IFFNZZ2(A$)THENGOSUB6150:GOSUB16000:GOTO3200
3080 IFFNZZ3(A$)THENGOSUB16060:GOSUB6050:GOTO2000ELSE3060
3200 COLOR4:PRINT:PRINT"ｹﾞｰﾑ ﾖ ﾂﾂﾞｹ ﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR7
3210 GOSUB6000
3220 IFFNZZ2(A$)THEN3250
3230 IFFNZZ3(A$)THENGOSUB16060:GOTO3360ELSE3210
3250 GOSUB16060:GOSUB6050:GOTO2000
3260 CLS:FORI=0TO100:NEXT
3280 TMD!=3000:PRINT"NINJA ";NA$:PRINT:PRINT"ﾖｸｿﾞ ｺﾝｶｲﾉ ｼﾅﾘｵﾖ ｵｴﾙｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾀ。":GOSU
B6300
3330 PRINT"ｿﾉﾀﾒﾆﾓ ｺﾉ ｷｬﾗｸﾀｰﾖ ｾｰﾌﾞ ｼﾅｹﾚﾊﾞﾅﾘﾏｾﾝ。"
3350 POKE&H6FFC,&H1B:POKE&H6FFD,&H16:GOSUB6150:GOSUB16000
3360 WIDTH80:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ!":PRINT"GOOD-BYE Mr."NA$
3370 END
3600 WIDTH80:X=0:Y=0:K=0:FORJ=1TO7:FORI=1TO20:POKECHX,X¥8:POKECHY,Y:WZ=USR2(NINC
H(K)):X=X+32:NEXT:X=0:Y=Y+20:K=K+1:NEXT
3700 LOCATE30,8:COLOR2:PRINT"■ ■ ◢ ■ ■ ■■ ■■■ "
3710 LOCATE30,9:PRINT"■■ ■ ■ ■■ ■ ■ ■ ■ "
3720 LOCATE30,10:PRINT"■ ■■ ▟▙ ■ ■■ ■ ■■■ "
3730 LOCATE30,11:PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■■ ■ ■ ":COLOR7
3740 LOCATE0,18:PRINT"ﾅｶﾞｲ ｱｲﾀﾞ NINJA ﾆ ﾂｷｱｯﾃｲﾀﾀﾞｲﾃ ｱﾘｶﾞﾄｳ!":PRINT:PRINT"ﾄｳﾄｳ ｽﾍ
ﾞﾃﾉ ｼﾅﾘｵﾖ ｶﾝﾘｮｳｼﾀ ｱﾅﾀﾊ ﾓｳ [ ｼﾞｭｳ ] ﾉ ﾐﾃﾞｱﾙ。"
3750 PRINT:PRINT"ﾅﾆﾖ ｼﾖｳﾄ ｷﾐﾉ ｶｯﾃﾀﾞ! NINJAﾃﾞﾊﾅｲ ｷﾐﾊ ﾉｳﾐﾝﾆﾅﾙﾓ ｼｮｳﾆﾝﾆﾅﾙﾓ ｶｯﾃﾀﾞ。":P
RINT:PRINT"ﾏﾀ 1ｶﾗﾉ ﾇｹﾆﾝﾆ ﾅｯﾃﾓ ｵﾓｼﾛｲﾉﾀﾞｶﾞ.....。";
3760 TMD!=5000:GOSUB6330
3770 GOSUB6000:IFA$<>" "THEN3770
3790 END
4000 CAU=(PEEK(&H6FD0)AND&HF0)/16:CAD=PEEK(&H6FD0)AND&HF
4010 IFCAU<>0THEN4200
4020 HOZON=CSRLIN:LOCATE0,14:PRINT"ｺｺﾊ ";MPN$(CAD);" ﾃﾞｽ。"
4030 A!=INT(RND(1)*(LU!/(LV+1)))
4035 IFA!=2ANDCAD=2THENPRINT:PRINT"ﾀﾞﾚｶ ｷﾀｿﾞ!":J=INT(RND(1)*20):IFJ<12THENTEKI=1
4:GOTO4380:ELSEIFJ>11ANDJ<18THENTEKI=15:GOTO4380:ELSEIFJ=18THENTEKI=9:GOTO4380:E
LSETEKI=5:GOTO4380
4040 IFCAD=0ANDA!=0THENDM!=DM!+2*TUKI:PRINT:PRINTUSINGDMM$;2*TUKI:GOSUB6050
4050 IFCAD=3ANDA!=0THENDM!=DM!+TUKI:PRINT:PRINTUSINGDMM$;TUKI:GOSUB6050
4060 IFCAD=4ANDA!=0THENDM!=DM!+4*TUKI:PRINT:PRINTUSINGDMM$;4*TUKI:GOSUB6050
4150 IFDM!>=ST!THEN4160ELSE4190
4160 GOSUB16060:FORI=0TO50:SCREEN7,0:BEEP1:BEEP0:SCREEN7,7:NEXT:LOCATE7,15:PRINT
"ｻﾝﾈﾝﾅｶﾗ ｱﾅﾀﾊ ｺｺﾃﾞ ｼﾝﾀﾞ!"
4170 LOCATE11,17:PRINT"ADVENTURE IS OVER":LOCATE6,17:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ PLAY ｽﾙﾆﾊ NIN1
 ｶﾗ ﾊｼﾞﾒﾃ ｸﾀﾞｻｲ。"
4180 END
4190 I!=TMD!:TMD!=200:GOSUB6300:TMD!=I!:GOSUB16055:LOCATE0,HOZON:GOTO2010
4200 ON CAU GOTO4250,5050,5100,5150,5200,5300,5350,5400,7040,7350,7600,7810,8250
,8600
4210 GOTO2010
4250 HOZON=CSRLIN:LOCATE0,14:PRINTDARE$;
4260 ON CAD+1 GOTO4270,4280,4290,4320,4350,4360,4360,4370
4270 TEKI=3:GOTO4380
4280 TEKI=11:GOTO4380
4290 A=(LU!/(LV+1)):B=INT(RND(1)*A)
4300 IFB<3THENTEKI=12ELSEIFB>2ANDB<9THENTEKI=14ELSETEKI=15
4310 GOTO4380
4320 A=(LU!/(LV+1)):B=INT(RND(1)*A)
4330 IFB<3THENTEKI=1ELSEIFB>2ANDB<10THENTEKI=2ELSETEKI=12
4340 GOTO4380
4350 TEKI=6:GOTO4380
4360 TEKI=9:GOTO4380
4370 TEKI=4
4380 BEEP:GOSUB6300
4390 GOSUB16060:LOCATE12,15:PRINTUSING"NAME  @";NIN$(TEKI)
4400 POKECHX,19:POKECHY,120:A=USR2(NINCH(TEKI))
4410 NINP!=25*(NINP!(TEKI)+10*(TUKI-1)+1)
```

戦う。敵の体力値は7、攻撃値は5だ。かろうじて勝つことができたあなたは、敵の持っていたお金200センを奪って、そのまま森へ行く。206へ行きなさい。

```
4415 IFMOMO=1THENRETURN
4420 IFTEKI=15THENNINP!=NINP!-20
4430 WZ=USR6(19*256+6)
4440 COLOR4:LOCATE0,19:PRINT"ﾄｳｼﾏｽｶ ? (1:ﾀﾀｶｳ  2:ﾆｹﾞﾙ)":COLOR7
4460 GOSUB6000
4470 IFINSTR("1ヌ",A$)<>0THEN4500
4480 IFINSTR("2フ",A$)<>0THEN5000ELSE4460
4500 SOPOWER!=ST!+EX*.078+LV*20
4510 GOSUB16060:COLOR4:PRINT"ﾅﾆﾃﾞ ? (1:ﾌﾞｷ  2:ﾆﾝｼﾞｭﾂ)":COLOR7
4520 GOSUB6000
4530 IFINSTR("1ヌ",A$)<>0THEN4560
4540 IFINSTR("2フ",A$)<>0THEN4850ELSE4520
4560 GOSUB16060:IFFB1(0)=0ANDSU=0THENPRINT"ﾌﾞｷ ｶﾞ ﾅｲ....  ｽﾃﾞﾃﾞ ﾀﾀｶｳｿﾞ!":J!=0:G
OSUB6300:GOTO4700
4570 FORI=0TO3
4580 IFFB1(I)<>0THENPRINTUSING"#:@";I+1;BUKI$(FB1(I)-1)
4590 NEXT
4610 IFSU<>0THENPRINT"5:ｼｭﾘｹﾝ  "SU"ﾏｲ"
4620 WW=CSRLIN:DUNNY=USR6(WW*256+(25-WW)):GOSUB16060
4630 COLOR4:INPUT"ﾄﾞﾉ ﾌﾞｷﾃﾞｽｶ";A:COLOR7:IFA<1ORA>5THEN4630
4635 DUNNY=USR6(19*256+6):GOSUB16060:IFA=5THEN4680
4640 IFFB1(A-1)=0THEN4630ELSEIFFB1(A-1)<8THENSOPOWER!=SOPOWER!+BUKIP!(FB1(A-1)):
ELSEIFFB1(A-1)=8THENGOSUB6900
4680 IFA=5THENIFSU=0THEN4630ELSECOLOR4:INPUT"ﾅﾝﾏｲ ﾂｶｲﾏｽｶ";J!:COLOR7:IFJ!>SU THEN
4680ELSE SOPOWER!=SOPOWER!+J!*3:SU=SU-J!
4690 A!=SOPOWER!/NINP!:J!=INT(RND(1)*A!)
4700 IFJ!=0THENA!=INT(RND(1)*5):IFA!<>0ANDNINP!>A!THEN4720ELSEGOTO5500
4710 A!=INT(RND(1)*SOPOWER!+1):IFNINP!<A!THENA!=NINP!
4720 COLOR6:PRINT"ﾃｷﾆ";A!;"ﾉ Damageヲ ｱﾀｴﾀ!":COLOR7:GOSUB6330
4730 NINP!=NINP!-A!
4740 IFNINP!>0THEN5510
4750 PRINT"ﾔｯﾀ ﾃｷヲ ﾀｵｼﾀｿﾞ!":GOSUB6330:IFTEKI=15THEN4995ELSEIFTEKI=0ANDMOMO2=1THE
N9760
4760 A!=INT(RND(1)*((NINP!(TEKI)+1)*5))
4770 IFA!>0THENPRINTA!"GLD ﾃﾆ ﾊｲｯﾀｿﾞ!":GD!=GD!+A!:GOSUB6330
4780 IFNINS(TEKI)<>0THENA!=INT(RND(1)*NINS(TEKI)+1):IF255-SU>A!THENPRINT"ｼｭﾘｹﾝｶﾞ
"A!"ﾏｲ ﾃﾆﾊｲｯﾀ!":SU=SU+A!:GOSUB6330
4790 GOSUB6330:UP=INT(RND(1)*10+1):GOSUB6600
4800 GOSUB6330:GOSUB6050:GOSUB16055
4810 A=PEEK(&H6FD0)AND&HF:WZ=USR4(A)
4820 GOTO2010
4850 IFWF1=0ANDWF2=0THENPRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾂｶｴﾙ ﾜｻﾞﾊ ｱﾘﾏｾﾝ!":GOSUB6330:GOTO4500
4860 IFWF1=1THENWF2=1ELSEIFWF1=3THENWF2=2ELSEIFWF1=7THENWF2=3ELSEIFWF1=15THENWF2
=4ELSEIFWF1=31THENWF2=5ELSEIFWF1=63THENWF2=6ELSEIFWF1=127THENWF2=7ELSEWF2=8
4870 LOCATE25,0:PRINT"ﾜｻﾞ ﾉ ｼｭﾙｲ":FORI=0TOWF2-1:LOCATE26,I+2:PRINTUSING"# @";I+1
;WAZA$(I):NEXT
4880 LOCATE0,19:GOSUB16060:IFWF2=1THENA!=1:GOSUB6330:GOTO4910
4890 COLOR4:INPUT"ﾄﾞﾉ ﾜｻﾞﾆ ｼﾏｽｶ (0=QUIT)";A!:COLOR7:IF A!<0 OR A!>WF2 THEN 4890
4910 FORI=0TO10:LOCATE25,I:PRINTSPC(14):NEXT
4915 IFA!=0THENGOSUB16060:GOTO4430
4920 LOCATE0,19:GOSUB16060:PRINTWAZA$(A!-1);" ﾉ ｼﾞｭﾂ ヲ ﾂｶｲﾏｽ。":GOSUB6330
4930 IFWAZA!(A!-1)<0THEN4980
4940 IFA!=4ANDD2=0THENPRINT"ｺﾉ ｼﾞｭﾂﾆﾊ ﾄﾞｸﾔｸｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ。":GOSUB6330:GOSUB16060:GOT
O4860
4950 IFA!=5 AND (BF1 AND &H64)=0 THENPRINT"ｺﾉ ｼﾞｭﾂﾆﾊ ｶﾀﾅｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ。":GOSUB6330:G
OSUB16060:GOTO4860
4960 IFA!=7ANDD4=0THENPRINT"ｺﾉ ｼﾞｭﾂﾆﾊ ｶﾔｸｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ。":GOSUB6330:GOSUB16060:GOTO4
860
4970 SOPOWER!=SOPOWER!+WAZA!(A!-1)+DX!+IQ!:IFA!=4THEND2=D2-1:ELSEIFA!=7THEND4=D4
-1
4972 GOTO4690
4980 A!=ABS(WAZA!(WF2-1))+DX!+IQ!
4982 IFINT(RND(1)*A!)>25THENGOSUB16060:GOTO5010
4990 GOTO5020
4995 PRINT"ｱｯ ﾉｳﾐﾝ ヲ ﾀｵｼﾃ ｼﾏｯﾀ!":A=INT(RND(1)*5+1):PRINTA"Damage ｸｯﾀ!"
4997 DM!=DM!+A:GOSUB6050:IFST!<DM!THEN5710
4998 GOTO4800
5000 A!=INT(RND(1)*DX!):IFTEKI=15THEN5010
5005 IFA!>DX!/3THEN5020
5010 PRINT"ｳﾏｸ ﾔﾂｶﾗ ﾆｹﾞﾗﾚﾀ!":GOSUB6330:GOSUB16055:GOTO4190
5020 PRINT"ﾀﾞﾒﾀﾞ。 ﾆｹﾞﾗﾚﾅｲ!":GOSUB6330:GOTO5510
5050 LOCATE0,14:PRINT"ｺｺﾊ ｼｯﾁﾀｲ ﾃﾞｽ。":GOTO4190
```

戦う。敵の体力値は8、攻撃値は10だ。手強い敵だが、もしも勝つことができたならば、あなたは怪物の持っていた巻き物を手に入れることができる。それは「木の呪文」が書かれているものだった。136へ行きなさい。

```
5100 LOCATE0,14:PRINT"ココハ オンセン テ゛ス。"
5110 IFDM!>0THENPRINT:PRINT"アー イイ オユタ゛!":PRINT"スッカリ カラタ゛ノ ツカレカ゛ トレタヨ!":GOSUB6330
5120 DM!=0:GOSUB6050:GOTO4190
5150 LOCATE0,14:PRINT"ココハ カクレカ゛ テ゛ス。":GOTO8900
5200 A=(LU!/TUKI)¥6:B=INT(RND(1)*8):IFB<4ANDA>0THENA=A-1:GOTO5200
5210 IFB<4THENTEKI=5ELSETEKI=12
5230 IFCAD=5THENTEKI=0
5240 LOCATE0,14:PRINT"ココハ シ゛ョウニン ヤシキ テ゛ス。":GOSUB6300
5250 GOTO9500
5300 HOZON=CSRLIN:LOCATE0,14:PRINTDARE$;
5310 TEKI=10:GOTO4380
5350 HOZON=CSRLIN:LOCATE0,14:PRINTDARE$;
5360 TEKI=7:GOTO4380
5400 HOZON=CSRLIN:LOCATE0,14:PRINTDARE$;
5410 TEKI=8:GOTO4380
5420 PRINT"タ゛メタ゛。 キキメカ゛ナイ!":GOSUB*TMD2:GOTO5500
5500 GOSUB6300:PRINT"コウケ゛キヲ カワサレタ!"
5510 GOSUB6330:SOPOWER!=ST!+EX*.078+LV*20
5520 IF(BF2 AND 1)<>0THENSOPOWER!=SOPOWER!+BUKIP!(8)
5530 IF(BF2 AND 2)<>0THENSOPOWER!=SOPOWER!+BUKIP!(9)
5540 IF(BF2 AND4 )=0THEN5600
5550 COLOR4:PRINT"ホ゛ウキ゛ヨニ "BUKI$(10)"ヲ ツカイマスカ ? (Y/N)":COLOR7
5560 GOSUB6000
5570 IFFNZZ2(A$)THENBF2=BF2-4:GOTO5010
5580 IFFNZZ3(A$)THEN5600ELSE5560
5600 IF(BF2AND8)=0THEN5660
5610 COLOR4:PRINT"ホ゛ウキ゛ヨニ "BUKI$(11)"ヲ ツカイマスカ ? (Y/N)":COLOR7
5620 WZ=USR(0):GOSUB6000
5630 IFFNZZ2(A$)THENBF2=BF2-8:GOTO5010
5640 IFFNZZ3(A$)THEN5660ELSE5620
5660 A!=NINP!/SOPOWER!
5670 J!=INT(RND(1)*A!)
5680 IFJ!=0THENA!=INT(RND(1)*4):IFA!=0THEN5730ELSEIFA!>ST!-DM!THENA!=ST!-DM!:GOT
O5700
5690 A!=INT((RND(1)*NINP!)/10)+1:IFA!>ST!-DM!THENA!=ST!-DM!
5700 COLOR2:PRINT"テキカラ";A!;"ノ Damageヲ ウケタ!":GOSUB6330:COLOR7:DM!=DM!+A!:GOSUB605
0
5710 GOSUB6330:IFST!>DM!THENWZ=USR6(19*256+6):GOSUB16060:GOTO4440
5720 WZ=USR6(13*256+12):GOTO4160
5730 PRINT"テキカラノ コウケ゛キヲ カワシタ!":GOSUB6330:WZ=USR6(19*256+6):GOSUB16060:GOTO4440
6000 A$=INKEY$:WZ=INT(RND(1)*10):IFA$=""THEN6000ELSERETURN
6050 LOCATE11,0:COLOR5:PRINT"NAME    ";NA$:COLOR7
6070 LOCATE11,2:PRINTUSING"STR  #####";ST!
6080 LOCATE11,3:PRINTUSING"DEX  #####";DX!
6090 LOCATE11,4:PRINTUSING"INT  #####";IQ!
6100 LOCATE11,5:PRINTUSING"LUK  #####";LU!
6105 IF(ST!-DM!)<6THENCOLOR2ELSEIF(ST!-DM!)<11ANDDM!<>0THENCOLOR6ELSECOLOR1
6106 IFDM!>ST!THENDM!=ST!
6110 LOCATE11,6:PRINTUSING"HTP  #####";ST!-DM!:COLOR6
6114 LOCATE11,8:PRINTUSING"GLD  #####";GD!:COLOR7
6115 LOCATE11,10:PRINTUSING"EXP  #####";EX:COLOR7
6120 LOCATE11,11:PRINTUSING"LVL    ###";LV:LOCATE0,13
6121 IFF1=0THEN6130
6122 COLOR4:LOCATE22,11:PRINT"FLAG ";
6123 FORI=1TO12
6124 IFI<9THENIF(F1AND2^(I-1))<>0THENPRINT"●";ELSEPRINT"○";
6125 IFI>8THENIF(F2AND2^(I-9))<>0THENPRINT"●";ELSEPRINT"○";
6126 NEXT:COLOR7
6130 RETURN
6150 ADRS=&H6FDD:POKEADRS,F1:POKEADRS+1,F2
6170 POKEADRS+2,ST!¥256:POKEADRS+3,FNZZ4(ST!)
6180 POKEADRS+4,DX!¥256:POKEADRS+5,FNZZ4(DX!)
6190 POKEADRS+6,IQ!¥256:POKEADRS+7,FNZZ4(IQ!)
6200 POKEADRS+8,LU!¥256:POKEADRS+9,FNZZ4(LU!)
6210 POKEADRS+10,GD!¥256:POKEADRS+11,FNZZ4(GD!)
6220 POKEADRS+12,SU:POKEADRS+13,BF1:POKEADRS+14,BF2
6230 POKEADRS+15,WF1:POKEADRS+16,WF2
6240 POKEADRS+17,DM!¥256:POKEADRS+18,FNZZ4(DM!)
6250 POKEADRS+19,YT:POKEADRS+20,EX:POKEADRS+21,0
6260 POKEADRS+22,D1:POKEADRS+23,D2:POKEADRS+24,D3
6270 POKEADRS+25,D4:POKEADRS+26,LV:POKEADRS+27,FB1(0)
6272 POKEADRS+28,FB1(1):POKEADRS+29,FB1(2):POKEADRS+30,FB1(3)
```

引き返そうとするが時遅く、トロールは目を覚ましてしまった。 もしも逃げるならば157へ行きなさい。もし戦うならば、ここで戦いなさい。敵の体力値は 7、攻撃値は 9だ。もし勝つことができたならば256へ行きなさい。

```
6290 RETURN
6300 FORI=0TOTMD!:NEXT:RETURN
6330 WZ=FRE(""):FORI=0TOTMD!+1000:NEXT:RETURN
6350 INPUT"TIME WAIT (100-5000) ";TMD!
6370 IFTMD!<100ORTMD!>5000THEN6350
6380 GOSUB16060:RETURN
6400 CONSOLE0,25:LOCATE9,0:COLOR6:PRINT"**** ｾﾝﾄｳ ﾌﾞｷ ﾘｽﾄ ****"
6420 COLOR7:J=1:K=1:LOCATE0,1:FORI=0TO7:IF(BF1 AND J)<>0THENPRINTSPC(13):PRINTUS
ING"## @";I+1;BUKI$(I):K=K+1
6430 J=J*2:NEXT:J=1:COLOR6:B=CSRLIN:PRINTSPC(10)"**** ﾎﾞｳﾋﾞ ﾘｽﾄ ****":COLOR7:FOR
I=8TO15:IF(BF2 AND J)<>0THENPRINTSPC(13):PRINTUSING"## @";I+1;BUKI$(I);:K=K+1
6440 IF(BF2 AND J)<>0THENLOCATE25,CSRLIN:IFI=12THENPRINTUSING"###";D1 ELSEIFI=13
THENPRINTUSING"###";D2 ELSEIFI=14THENPRINTUSING"###";D3 ELSEIFI=15THENPRINTUSING
"###";D4 ELSEPRINT
6450 J=J*2:NEXT:IFSU>0THENPRINTSPC(13):PRINTUSING"17 ｼｭﾘｹﾝ     ###";SU
6460 BB=CSRLIN:COLOR6:PRINTSPC(7)"**** ｹｲﾀｲ ﾁｭｳ ｾﾝﾄｳﾌﾞｷ ****":COLOR7
6470 LOCATE7,CSRLIN:IFFB1(0)<>0THENPRINTBUKI$(FB1(0)-1);:ELSEPRINT"ﾅｼ":GOTO6510
6480 IFFB1(1)<>0THENLOCATE22,CSRLIN:PRINTBUKI$(FB1(1)-1)ELSEPRINT
6490 IFFB1(2)<>0THENLOCATE7,CSRLIN:PRINTBUKI$(FB1(2)-1);
6500 IFFB1(3)<>0THENLOCATE22,CSRLIN:PRINTBUKI$(FB1(3)-1)ELSEPRINT
6510 COLOR2:PRINT:PRINT"ﾀﾀﾞｼ ｸｽﾘ･ｼｭﾘｹﾝ ﾊ ﾂﾈﾆ ｶｽﾞﾀﾞｹ ｹｲﾀｲ ｼﾃｲﾏｽ。"
6515 IFMOMO=1THENRETURN
6520 COLOR7:LOCATE10,24:PRINT"PRESS [SPACE] BER!";
6530 GOSUB6000
6540 IFA$<>" "THEN6530
6550 GOTO403
6600 A!=0:A!=EX+UP:IFA!>255THEN6700
6620 EX=A!:GOSUB16060:GOSUB6050:RETURN
6700 BEEP:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾚﾍﾞﾙｶﾞ ｱｶﾞｯﾀ!":EX=0:LV=LV+1:IFLV>256THENLV=255
6710 A=INT(RND(1)*10)+1:ST!=ST!+A:A=INT(RND(1)*10)+1:DX!=DX!+A
6720 A=INT(RND(1)*10)+1:IQ!=IQ!+A:A=INT(RND(1)*10)+1:LU!=LU!+A
6730 GOSUB6050:GOSUB6300:GOSUB16060:RETURN
6800 GOSUB16060:FORI=0TO10:BEEP1:FORJ=0TO100:BEEP0:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT
6820 LOCATE7,15:PRINT"ﾂｲﾆ ｺﾝｶｲ ﾉ ﾆﾝﾑ ｦ ｵｴﾀ"
6830 LOCATE11,17:PRINT"ADVENTYRE IS OVER":LOCATE6,19:PRINT"PRESS [SPACE] BER TO
END!"
6840 GOSUB6000:IFA$<>" "THEN6840
6850 IFTUKI<9THENF1=F1OR2^(TUKI-1)
6860 IFTUKI>8THENF2=F2OR2^(TUKI-9)
6870 IFPEEK(&H6BC4)=&HC0THENIFTUKI<9ANDF1=2^TUKI-1THEN3600ELSEIFTUKI>8ANDF1=255A
NDF2=2^(TUKI-8)-1THEN3600
6880 GOTO3260
6900 IFD4=0THENPRINT"ｿﾉ ﾌﾞｷﾊ ｶﾔｸｶﾞ ﾅｲﾄ ﾂｶｴﾏｾﾝ!":GOSUB6330:RETURN
6920 D4=D4-1:PRINT"ｶﾔｸﾖ ﾂｶｲﾏｽ。":IFD4=0THENBF2=BF2-128:PRINT"ｺﾚｶﾞ ｻｲｺﾞﾉ ｶﾔｸﾃﾞｽ。":
GOSUB6330
6930 SOPOWER!=SOPOWER!+BUKIP!(7):RETURN
7000 CONSOLE0,25:POKECHX,37:POKECHY,18
7030 A=USR2(NINCH(13)):LOCATE3,1:PRINT"ｲﾗｯｼｲﾏｾ ﾜﾀｼﾄﾞﾓﾊ ";:RETURN
7040 GOSUB7000:ADRS=&H69D6:I=0
7050 A=PEEK(ADRS+I):IFA=0ORI=6THEN7070
7060 PRINTCHR$(A);:I=I+1:GOTO7050
7070 PRINT" ﾔｯｷｮｸ ﾃﾞｽ。"
7080 COLOR4:LOCATE6,5:PRINT"ﾅﾆｶ ｺﾞﾖｳﾊ ｺﾞｻﾞｲﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR7
7090 GOSUB6000
7100 IFFNZZ2(A$)THEN7150
7110 IFFNZZ3(A$)THEN7130ELSE7090
7130 LOCATE3,7:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ。 ｸｽﾘﾆ ｺﾞﾖｳﾉｻｲﾊ ｾﾞﾋ ﾄｳﾃﾝﾍ。":GOSUB6330
7140 CLS:GOTO410
7150 WZ=USR6(5*256+20):GOSUB16060:PRINTSPC(5)"ｼｮｳﾋﾝ ﾘｽﾄ":PRINT
7160 FORI=12TO14:PRINTSPC(10):PRINTUSINGFF1$;I-11;BUKI$(I);BUKIG!(I):NEXT:PRINT
7170 LOCATE5,11:PRINTUSINGFF2$;GD!
7180 GOSUB16055
7190 COLOR4:INPUT"ﾄﾞﾚﾗ ｵｶｲｹﾞﾆ ﾅﾘﾏｽｶ (0=QUIT)";A:COLOR7
7200 IFA=0THENWZ=USR6(5*256+20):GOSUB16060:WZ=USR6(25*1):GOTO7130
7210 IFA<1ORA>3THEN7190
7230 IFBUKIG!(A+11)>GD!THEN7320
7240 ON A GOTO7250,7280,7300
7250 IFD1=255THENBEEP:PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏ ｿﾉ ｼﾅﾊ ｷﾚﾃｲﾏｽ。":GOTO7190
7260 BF2=BF2 OR16:D1=D1+1
7270 GD!=GD!-BUKIG!(A+11):PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ。":GOSUB6330:GOTO7170
7280 IFD2=255THENBEEP:PRINT"ﾓｳｼﾜｹﾅｲ ｼﾅｷﾞﾚﾃﾞｽ。":GOTO7190
7290 BF2=BF2 OR32:D2=D2+1:GOTO7270
```

逃げていったあなたは道に迷ってしまう。夜になり、身体が冷えてくる(ここで体力値を1落とす)。
そこで、あなたは1軒のあばらやを見つけた。もしもそのあばらやへ入るのならば92へ、入らずに
先へ歩いて行くのならば113へ行きなさい。

```
7300 IFD3=255THENBEEP:PRINT"ｱｰ ｲﾏ ｳﾚﾁｬｯﾀﾖｰ ｽｲﾏｾﾝ。":GOTO7190
7310 BF2=BF2 OR64:D3=D3+1:GOTO7270
7320 BEEP:PRINT"ｱﾅﾀ ﾓﾁｷﾝ ﾃﾞﾊ ｶｴﾏｾﾝﾖ! ｺﾏﾘﾏｽﾈｰ ﾋﾔｶｼﾊ。":PRINT"ｵｶｯﾋﾟｷ ﾖ ﾖﾋﾞﾏｽﾖ!":YT=
YT+1:GOTO7190
7350 GOSUB7000:PRINT"ﾌﾞｷｾﾝﾓﾝﾃﾝ ";:ADRS=&H69DE:I=0
7360 A=PEEK(ADRS+I):IFA=0ORI=6THEN7380
7370 PRINTCHR$(A);:I=I+1:GOTO7360
7380 PRINT" ﾃﾞｽ。"
7390 COLOR4:LOCATE6,5:PRINT"ﾅﾆｶ ﾌﾞｷﾃﾞﾓ ｵｻｶﾞｼ ﾃﾞｽｶ ? (Y/N)":COLOR7
7400 GOSUB6000
7410 IFFNZZ2(A$)THEN7460
7420 IFFNZZ3(A$)THEN7440ELSE7400
7440 LOCATE0,7:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ。":PRINT:PRINT"ﾌﾞｷ ﾉ ｺﾞﾖｳﾒｲ ﾊ ﾄｳﾃﾝ ﾍ ﾄﾞｳｿﾞ。"
:GOSUB6330
7450 GOTO7140
7460 WZ=USR6(5*256+20):GOSUB16060
7470 IFFB1(3)<>0THENPRINT"     ｲﾁﾄﾞﾆ ｹｲﾀｲ ﾃﾞｷﾙ ﾌﾞｷﾊ 4ﾂ ﾏﾃﾞﾃﾞｽ。":PRINT:PRINT"ｱﾅﾀﾊ
ｺﾚｲｼﾞｮｳ ｹｲﾀｲ ﾃﾞｷﾏｾﾝﾉﾃﾞ ﾌﾞｷﾊ ｳﾚﾏｾﾝ。":GOSUB6300:CONSOLE0,25:GOTO7440
7480 PRINTSPC(5)"ｼｮｳﾋﾝ ﾘｽﾄ":PRINT
7490 FORI=0TO7:PRINTSPC(10):PRINTUSINGFF1$;I+1;BUKI$(I);BUKIG!(I):NEXT:PRINT
7500 LOCATE5,16:PRINTUSINGFF2$;GD!
7510 WZ=USR6(18*256+7):GOSUB16060
7520 COLOR4:INPUT"ﾄﾞﾚﾗ ｵｶｲｱｹﾞﾆ ﾅﾘﾏｽｶ (0=QUIT)";A;COLOR7
7530 IFA=0THENCONSOLE0,25:GOTO7440
7540 IFA<1 ORA>8THEN7520
7550 IFBUKIG!(A-1)>GD!THEN7590
7555 IF(BF1 AND2^(A-1))<>0THEN7595
7560 IFFB1(0)=0THENFB1(0)=A ELSEIFFB1(1)=0THENFB1(1)=A ELSEIFFB1(2)=0THENFB1(2)=
A ELSEIFFB1(3)=0THENFB1(3)=A ELSE7470
7570 J=1:IFA>1THENFORI=2TOA:J=J*2:NEXT
7580 BF1=BF1 ORJ:GD!=GD!-BUKIG!(A-1):PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ。":GOSUB6300:GOTO7500
7590 BEEP:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ｵｶﾈﾃﾞﾊ ｿﾚﾊ ｶｴﾏｾﾝ!":GOSUB6300:GOTO7520
7595 BEEP:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｿﾚﾗ ﾓｯﾃﾏｽﾖ!":GOSUB6300:GOTO7520
7600 GOSUB7000:PRINT"ｶﾔｸ ﾄﾞﾝﾔ ";:ADRS=&H69EE:I=0
7610 A=PEEK(ADRS+I):IFA=0ORI=6THEN7630
7620 PRINTCHR$(A);:I=I+1:GOTO7610
7630 PRINT" ﾃﾞｯｾ。"
7640 COLOR4:LOCATE6,5:PRINT"ｶﾔｸﾗ ｶｲﾏｯｶ ? (Y/N)":COLOR7
7650 GOSUB6000
7660 IFFNZZ2(A$)THEN7700
7670 IFFNZZ3(A$)THEN7690ELSE7650
7690 LOCATE0,7:PRINT"ﾀｲｼｮｳ ﾏﾀ ﾉﾐﾏｯｾ!":PRINT:PRINT"ｶﾔｸ ﾔｯﾀﾗ ｳﾁﾃﾞ ｺｳﾃｸﾚﾅﾊﾚﾔ。":GOS
UB6330:GOTO7140
7700 WZ=USR6(5*256+20):GOSUB16060
7710 PRINTSPC(7)"ｳﾁﾜ ｶﾔｸ ﾀﾞｹｼｶ ｱｿｶｯﾃｼﾏﾍﾝﾈﾝ。"
7720 PRINT:PRINTSPC(9)"ﾋﾄﾘ";BUKIG!(15)"GLD ﾃﾞ ｵﾜｹｼﾏﾋｮ!"
7730 LOCATE5,9:PRINTUSINGFF2$;GD!
7740 WZ=USR6(11*256+14):GOSUB16060
7750 COLOR4:INPUT"ｲｸﾂ ｱｹﾞﾏﾋｮｶ (0=QUIT)";A!:COLOR7
7755 IFA!=0THENCONSOLE0,25:GOTO7690
7760 IFD4+A!>255THENBEEP:PRINT"ｿﾝﾅﾆ ﾀｸｻﾝﾊ ｱｷﾏﾍﾝｶﾞﾅｱ":PRINT"ﾃｪｰ ｳｼﾛﾆ ﾏﾜﾘﾏｯｾｪｰ":GO
SUB6300:GOTO7750
7770 IF(BUKIG!(15)*A!)>GD!THEN7800
7780 BF2=BF2 OR128:D4=D4+A!:PRINTA!;"ｺ ﾃﾞﾝﾅｱｰ ";A!*BUKIG!(15);"GLD ｲﾀﾞﾀﾞｷﾏｯｾｪｰ"
7790 GD!=GD!-A!*BUKIG!(15):GOSUB6300:CONSOLE0,25:GOTO7690
7800 BEEP:PRINT"ｱｷﾏﾍﾝｶﾞﾅｱ ﾀｲｼｮｳ ｾﾞﾆｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝﾃﾞｽｾﾞ!":GOSUB6300:GOTO7750
7810 GOSUB7000:PRINT"ﾌﾞｷｶｲﾄﾘｼｮｳ ";:ADRS=&H6A0E:I=0
7820 A=PEEK(ADRS+I):IFA=0ORI=6THEN7840
7830 PRINTCHR$(A);:I=I+1:GOTO7820
7840 PRINT" ﾃﾞｽ。"
7850 COLOR4:LOCATE6,5:PRINT"ﾅﾆｶ ｵｳﾘﾆﾅﾘﾀｲ ﾌﾞｷｶﾞ ｺﾞｻﾞｲﾏｽｶ (Y/N) ?":COLOR7
7860 GOSUB6000
7870 IFFNZZ2(A$)THEN7910
7880 IFFNZZ3(A$)THEN7900ELSE7860
7900 LOCATE0,8:PRINT"ｲﾗﾅｲ ﾌﾞｷﾊ ﾄｳﾃﾝﾍ ﾄﾞｳｿﾞ。 ｺｳｶﾞｸ ﾆﾃ ｶｲﾄﾘﾏｽ。":GOSUB6330:GOTO7140
7910 WZ=USR6(5*256+20):GOSUB16060:PRINT"ﾄﾞﾚﾄﾞﾚ ｱﾅﾀﾉ ﾌﾞｷﾖ ﾊｲｹﾝ ｼﾏｼｮｳ!":GOSUB6330
7920 PRINT:PRINT"ｴｰﾄ、":PRINT:IFFB1(0)=0THENPRINT"ﾌﾞｷ ｶﾞ ﾅｲﾃﾞｽﾖ!":GOSUB6300:GOTO8
180
7930 PRINT"   1."BUKI$(FB1(0)-1):GOSUB6300:IFFB1(1)<>0THENPRINT"   2."BUKI$(FB1(
1)-1):IFFB1(2)<>0THENPRINT"   3."BUKI$(FB1(2)-1):IFFB1(3)<>0THENPRINT"   4."BUKI
$(FB1(3)-1)
7940 PRINT:PRINT"ﾃﾞｽﾈ"
```


水をもらう、と言うと、金が足りぬから1600セン払え、と言われる。払うならば、それを受け取る。これを飲むと体力が0になったとき10になるのだ。水を受け取ったら187へ行きなさい。金を払わない場合は、ひどく怒られ、その場から立ち去ることを命ぜられる。187へ行きなさい。

```
7950 WW=CSRLIN+1:WZ=USR6(WW*256+(25-WW)):GOSUB16060
7960 COLOR4:INPUT"ﾄﾚﾗ ｻﾃｲ ｼﾏｽｶ (0=QUIT)";A:COLOR7:IFA<0ORA>4THEN8010ELSEIFA=0TH
EN8180
7970 IFA=1ANDFB1(0)<>0THENA=FB1(0):GOTO8020
7980 IFA=2ANDFB1(1)<>0THENA=FB1(1):GOTO8020
7990 IFA=3ANDFB1(2)<>0THENA=FB1(2):GOTO8020
8000 IFA=4ANDFB1(3)<>0THENA=FB1(3):GOTO8020
8010 PRINT"ｿﾉ No.ﾊ ｱﾘﾏｾﾝﾖ !":GOTO7960
8020 GOSUB16060:PRINTBUKI$(A-1)" ﾃﾞｽｶ? ｿｰﾃﾞｽﾈｪｰ"
8030 A!=BUKIG!(A-1)-INT((RND(1)*BUKIG!(A-1)+1)/1.5)
8040 PRINTA!;"GLD ﾃﾞﾅﾗ ｶｲﾄﾘﾏｽｶﾞ.....":GOSUB6300
8050 COLOR4:PRINT"ﾄｳｼﾏｽ ｳﾘﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR7
8060 GOSUB6000
8070 IFFNZZ2(A$)THEN8100
8080 IFFNZZ3(A$)THENCLS:GOTO7960ELSE8060
8100 PRINT"ﾜｶﾘﾏｼﾀ ｿﾚﾃﾞﾊ"A!"GLD ﾃﾞ ｶｲｱｹﾞﾏｼｮｳ。"
8110 IFA<9THENBF1=BF1-2^(A-1)ELSEIFA>9THENI=A-9:BF2=BF2-2^I
8120 IFFB1(0)=ATHEN8130ELSEIFFB1(1)=ATHEN8140ELSEIFFB1(2)=ATHEN8150ELSE8160
8130 FB1(0)=FB1(1)
8140 FB1(1)=FB1(2)
8150 FB1(2)=FB1(3)
8160 FB1(3)=0
8170 PRINT:PRINT"ｱﾅﾀﾉ"GD!"GLD ﾆ ﾌﾟﾗｽｼﾏｽ。":GD!=GD!+A!:GOSUB6330
8180 WZ=USR6(5*256+20):GOSUB16060:IFSU=0THENGOSUB16060:WZ=USR6(25*1):GOTO7900
8190 PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｼｭﾘｹﾝﾗ"SU"ﾏｲ ｵﾓﾁﾃﾞｽﾈ。"
8200 PRINT"ｼｭﾘｹﾝﾓ 1ﾏｲ 3GLDﾃﾞ ｶｲﾄﾘﾏｽｶﾞ...."
8210 COLOR4:INPUT"ﾅﾝﾏｲ ｶｲﾄﾘﾏｼｮｳｶ (0=QUIT)";A!:COLOR7:IFSU<A!ORA!<0THEN8210:ELSEI
FA!=0THENGOSUB16060:WZ=USR6(25*1):GOTO7900
8220 PRINTA!"ﾏｲ ﾃﾞｽﾈ! "A!*3"GLD ﾃﾞｽ。":SU=SU-A!:GD!=GD!+A!*3
8230 PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻｲﾏｼﾀ!":GOSUB6300:GOSUB16060:WZ=USR6(25*1):GOTO7900
8250 GOSUB7000:PRINT"ﾌﾞｷﾉ ";:ADRS=&H69E6:I=0
8260 A=PEEK(ADRS+I):IFA=0ORI=6THEN8280
8270 PRINTCHR$(A);:I=I+1:GOTO8260
8280 PRINT" ﾃﾞｽ。"
8290 COLOR4:LOCATE6,5:PRINT"ﾄｳﾃﾝﾉ ｼﾅﾓﾉﾗ ﾐﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR7
8300 GOSUB6000
8310 IFFNZZ2(A$)THEN8340
8320 IFFNZZ3(A$)THEN7440ELSE8300
8340 WZ=USR6(5*256+20):GOSUB16060
8350 IFFB1(3)<>0THENPRINT"ｼｭﾘｹﾝ ﾊ ｲｶｶﾞ ﾃﾞｽｶ 1ﾏｲ 10GLD ﾃﾞｽﾖ":GOTO8490
8360 PRINTSPC(5)"ｼｮｳﾋﾝ ﾘｽﾄ":PRINT
8370 FORI=8TO11:PRINTSPC(10):PRINTUSINGFF1$;I-7;BUKI$(I);BUKIG!(I):NEXT:PRINT
8380 LOCATE5,16:PRINTUSINGFF2$;GD!
8390 WZ=USR6(18*256+7):GOSUB16060
8400 COLOR4:INPUT"ﾄﾚﾗ ｵｶｲｱｹﾞｲﾀﾞｷﾏｽｶ (0=QUIT)";A:COLOR7
8410 IFA=0THEN8480
8420 IFA<1ORA>4THEN8400
8430 IFBUKIG!(A+7)>GD!THEN8470
8450 GD!=GD!-BUKIG!(A+7):BF2=BF2OR2^(A-1):PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ!":GOSUB6300:GOTO8
380
8470 BEEP:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ｵｶﾈﾃﾞﾊ ｶｴﾏｾﾝ。":GOSUB6300:GOTO8400
8480 GOSUB16060:PRINT"ｿｳﾝｳ ﾜﾀｼﾄﾞﾓﾃﾞﾊ ｼｭﾘｹﾝﾓ ｱﾘﾏｽﾖ!":PRINT"1ﾏｲ 10GLD ﾃﾞ ｹｯｺｳﾃﾞｽﾖ!
"
8490 COLOR4:INPUT"ﾅﾝﾏｲ ｶｲﾏｽｶ (0=QUIT)";A!:COLOR7:IFA!=0THENCONSOLE0,25:GOTO7440
8500 IFA!*10>GD!THENPRINT"ｵｶﾈｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ!":GOTO8490
8510 IFSU+A!>255THENPRINT"ｵｵｽｷﾞﾏｽﾖ ｿﾝﾅﾆ ﾓﾃﾏｾﾝﾖ!":PRINT255-SU"ﾏｲ ﾏﾃﾞﾃﾞｽ。":GOTO849
0
8520 SU=SU+A!
8530 PRINTA!"ﾏｲ ﾃﾞｽﾈ"A!*10"GLD ｲﾀﾀﾞｷﾏｽ!":GD!=GD!-A!*10:GOSUB6300:CONSOLE0,25:GOT
O7440
8600 POKECHX,0:POKECHY,120:WZ=USR2(NINCH(16))
8610 IFPEEK(&H69C2)=PEEK(&H6FCC)ANDPEEK(&H69C3)=PEEK(&H6FCD)THEN8800
8620 LOCATE3,15:PRINT"ﾔｯﾀ ﾆﾝｷﾞｳｼｮ ﾀﾞ!":PRINTSPC(3);
8630 IFWF1=0ANDCAD=0THENPRINTWAZA$(0);JYUTU$:WF1=1:GOTO8720
8640 IFWF1=1ANDCAD=1THENPRINTWAZA$(1);JYUTU$:WF1=3:GOTO8720
8650 IFWF1=3ANDCAD=2THENPRINTWAZA$(2);JYUTU$:WF1=7:GOTO8720
8660 IFWF1=7ANDCAD=3THENPRINTWAZA$(3);JYUTU$:WF1=15:GOTO8720
8670 IFWF1=15ANDCAD=4THENPRINTWAZA$(4;)JYUTU$:WF1=31:GOTO8720
8680 IFWF1=31ANDCAD=5THENPRINTWAZA$(5;)JYUTU$:WF1=63:GOTO8720
8690 IFWF1=63ANDCAD=6THENPRINTWAZA$(6;)JYUTU$:WF1=127:GOTO8720
8700 IFWF1=127ANDCAD=7THENPRINTWAZA$(7)JYUTU$:WF1=255:GOTO8720
8710 PRINT:PRINT"ｼｶｼ ｺﾉ ﾆﾝｷﾞｳｼｮﾊ ﾆｾﾓﾉﾀﾞ ｻﾞﾝﾈﾝ!":GOSUB9800:GOSUB16060:GOTO2010
```

洞窟を進むあなたは、しばらく行くと道がふたつに分かれているところへ出た。もしも右の道を選ぶのならば102へ、左の道を選ぶのならば130へ行きなさい。

```
8720 LOCATE3,17:PRINT"ｺﾚﾃﾞ ﾏﾀﾋﾄﾂ ｱﾅﾀﾊ ﾂﾖｸﾅｯﾀｾﾞ!":GOSUB9800:GOSUB16060
8730 A=PEEK(&H6FD0)AND&HF:WZ=USR4(A)
8740 UP=20:GOSUB6600:GOTO2010
8800 LOCATE3,15:PRINT"ﾂｲﾆ ﾀｶﾗﾗ ﾐﾂｹﾀ!"
8810 ADRS=&H69C4:I=0
8820 A=PEEK(ADRS+I):IFA=0ORI=16THEN8840
8830 PRINTCHR$(A);:I=I+1:GOTO8820
8840 PRINT" ﾗ ﾐﾂｹﾃｼﾏｯﾀ":UP=80:GOSUB6330:GOSUB6600
8845 PRINT:PRINT"PRESS ANY KEY!":GOSUB6000
8850 IFPEEK(&H6A20)=0THENGOSUB16060:GOTO6800
8860 PRINT"ｻｧｰ ｱﾄ ﾋﾄｲｷﾀﾞ! ｶﾞﾝﾊﾞﾚ":GOSUB6300:GOSUB16060:GOTO8730
8900 IF(D1>0ORD3>0)ANDDM!>0THENPRINT"ｱﾅﾀﾉ ｹｶﾞﾉ ﾁﾘｮｳﾗ ｼﾏｼｮｳ"ELSE9000
8912 PRINT"ｹｶﾞﾗ ｼﾃｲﾏｽ! ｱﾅﾀﾉ ｸｽﾘﾃﾞ ﾅｵｼﾏｽｶ(Y/N)?"
8913 GOSUB6000:IFFNZZ2(A$)THEN8920ELSEIFFNZZ3(A$)THENGOSUB16060:GOTO9000
8920 IFD1>0THENPRINTBUKI$(12)"ﾗ ﾂｶｲﾏｽ。":D1=D1-1:IFDM!>5THENDM!=5ELSEDM!=0
8930 IFD3>0ANDDM!>0THENPRINTBUKI$(14)"ﾗ ﾂｶｲﾏｽ。":D3=D3-1:IFDM!>5THENDM!=5ELSEDM!=
0
8940 LOCATE5,23:PRINT"PRESS ANY KEY!":GOSUB6000:GOSUB6050:LOCATE0,15:GOSUB16060:
PRINT"ﾂｶﾚｶﾞ ﾄﾚﾀｿﾞ!":LOCATE5,23:PRINT"PRESS ANY KEY!":GOSUB6000
9000 GOSUB6300:MOMO=1:GOSUB6400:MOMO=0
9002 COLOR7:LOCATE10,24:PRINT"PRESS [SPACE] BER!";
9003 GOSUB6000
9004 IFA$<>" "THEN9003
9005 LOCATE10,24:PRINTSPC(20);:WZ=USR6(B*256+(25-B))
9006 LOCATE0,24:FORI=1TOBB-B:PRINT:NEXT
9009 WZ=USR6(18*256+7):COLOR7
9010 COLOR4:LOCATE18,25:PRINT"ｹｲﾀｲ ﾌﾞｷﾗ ｶｴﾏｽｶ ? (Y/N)":COLOR7
9020 GOSUB6000
9030 IFFNZZ2(A$)THEN9060
9040 IFFNZZ3(A$)THENA!=0:GOTO9110ELSE9020
9060 IFFB1(0)<>0THENPRINT" 1.";BUKI$(FB1(0)-1)
9070 IFFB1(1)<>0THENPRINT" 2.";BUKI$(FB1(1)-1)
9080 IFFB1(2)<>0THENPRINT" 3.";BUKI$(FB1(2)-1)
9090 IFFB1(3)<>0THENPRINT" 4.";BUKI$(FB1(3)-1)
9095 IFFB1(0)=0THEN9170
9100 COLOR4:INPUT"ﾄﾞﾚﾗ ｳﾁﾆ ｵｷﾏｽｶ (0=QUIT)";A!:COLOR7:IFA!<0ORA!>4THEN9100
9105 IFA!=0THEN9170ELSE9120
9110 GOTO 403
9120 IFA!=1THEN9130ELSEIFA!=2THEN9140ELSEIFA!=3THEN9150ELSEIFA!=4THEN9160
9130 FB1(0)=FB1(1)
9140 FB1(1)=FB1(2)
9150 FB1(2)=FB1(3)
9160 FB1(3)=0
9170 A!=0:IFFB1(3)=0THENCOLOR4:INPUT"ﾄﾞﾚﾗ ﾓﾁﾏｽｶ (0=QUIT)";A!:COLOR7:IFA!<0ORA!>8
THEN9170
9175 IFA!=0THEN9110
9180 IFA!<9AND(BF1 AND2^(A!-1))=0THEN9170
9190 A=0:FORI=0TO3:IFA!=FB1(I)THENA=1
9200 NEXT
9210 IFA=1THENPRINT"ｿﾚﾊ ｽﾃﾞﾆ ｹｲﾀｲ ｼﾃｲﾏｽ。":GOTO9170
9220 IFFB1(0)=0THENFB1(0)=A!ELSEIFFB1(1)=0THENFB1(1)=A!ELSEIFFB1(2)=0THENFB1(2)=
A!ELSEFB1(3)=A!
9230 MOMO=1:GOSUB6400:MOMO=0:GOTO9005
9500 MOMO2=0:IFCAD<>5THENGOSUB6330:GOSUB16060:GOTO4390
9520 IFPEEK(&H6FCC)=PEEK(&H69F4)ANDPEEK(&H6FCD)=PEEK(&H69F5)THEN9700
9530 IFPEEK(&H6FCC)=PEEK(&H6A0E)ANDPEEK(&H6FCD)=PEEK(&H6A0F)THEN9600
9540 IFPEEK(&H6FCC)=PEEK(&H6A16)ANDPEEK(&H6FCD)=PEEK(&H6A17)THEN9650
9550 TEKI=5:GOTO4390
9600 MOMO=1:GOSUB4390:MOMO=0:LOCATE18,17:I=1
9610 ADRS=&H6A10
9620 A=PEEK(ADRS):IFA=0THEN9640
9630 PRINTCHR$(A);:I=I+1:ADRS=ADRS+1:IFI=7THEN9640ELSE9620
9640 PRINT:TEKI=0:GOTO4430
9650 MOMO=1:GOSUB4390:MOMO=0:LOCATE18,17:I=1
9660 ADRS=&H6A16
9670 A=PEEK(ADRS):IFA=0THEN9690
9680 PRINTCHR$(A);:I=I+1:ADRS=ADRS+1:IFI=7THEN9690ELSE9670
9690 PRINT:TEKI=0:GOTO4430
9700 MOMO=1:GOSUB4390:MOMO=0:LOCATE18,17:I=1
9710 ADRS=&H69F6
9720 A=PEEK(ADRS):IFA=0THEN9740
9730 PRINTCHR$(A);:I=I+1:ADRS=ADRS+1:IFI=17THEN9740ELSE9720
```


承諾したあなたは、一晩そこに泊めてもらい、食糧を2回分もらい、出かけることにする。道はクラノスがおぼろげに伝わる伝説の道すじを教えてくれたので、とりあえず、その方角へ行ってみるしかなかろう。94へ行きなさい。

```
9740 PRINT:IFPEEK(&H6A20)=0THENTEKI=0:GOTO4430
9750 MOMO2=1:GOTO4430
9760 GOSUB6330:GOSUB6050:GOSUB16055
9770 LOCATE7,15:PRINT"ﾔｯﾀｰ ｺﾝｶｲﾉ ｻｲﾀﾞｰｲﾉ ﾃｷﾜ ﾀｵｼﾀｿﾞ!"
9780 UP=80:GOSUB6330:GOSUB6600
9790 GOSUB16060:GOTO6800
9800 LOCATE 7,23:PRINT"PRESS [SPACE]":GOTO6000
15100 CLS:PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ ｷｬﾗｸﾀｰ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ﾜ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽ。":PRINT
15140 COLOR4:INPUT"ｷｬﾗｸﾀｰ No.ﾊ (1-10)";A:COLOR7
15150 IFA<1ORA>10THENPRINT:PRINT"ﾀﾞﾒｰｴｯ!":PRINT:GOTO15140
15160 A$="N"+MID$(STR$(A),2)+".SAVE":LOADMA$:RETURN
15220 IFERR=63THENPRINT:PRINT"ｶﾞｲﾄｳ ｽﾙ ﾌｧｲﾙｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ!":PRINT:RESUME15140
15230 IFERR=64THENKILLA$:RESUME
15240 PRINT"[";ERL;"]":ERROR ERR
16000 PRINT:PRINT"ｷｬﾗｸﾀｰ ﾊ 10ｺ ﾏﾃﾞ ｾｰﾌﾞﾃﾞｷﾏｽ。":PRINT
16020 COLOR4:INPUT"No.ｲｸﾂ ﾆ ｾｰﾌﾞｼﾏｽｶ (1-10)";A:COLOR7
16030 IFA<1ORA>10THENPRINT:PRINT"ﾀﾞﾒｰｴｯ!":PRINT:GOTO16020
16040 A$="N"+MID$(STR$(A),2)+".SAVE":SAVEMA$,&H6FCC,&H6FFF,0:RETURN
16055 WZ=USR6(13*256+12)
16060 WW=PEEK(&H6FA2)AND255:LINE(0,WW*8)-(639,(WW+(PEEK(&H6FA3)AND255))*8),PSET,
0,BF:RETURN
20000 DATA19,0,7,0,6,0,5,10,5,0,5,20,4,10,3,0,8,20,2,0,1,10,2,10,1,0,0,0,0,5,0,0
```

●リスト3 マシン語メインプログラム

```
69C0  1B 02 2F 04 BA DE BC DE  AB
69C8  DD C9 BC AE 00 00 FF 00  40
69D0  FF 00 FF 00 07 21 B6 C4  D9
69D8  DE D4 00 00 06 1F D0 B8  A0
69E0  C6 D4 00 00 13 28 B5 C0  93
69E8  DE DC D7 D4 2D 23 BB B6  77
69F0  DE DC D4 00 2C 16 D3 D3  CF
69F8  C1 20 BB DD C0 DE D5 B3  00 15
6A00  00 00 FF 00 FF 00 2A 2A  BC
6A08  C4 B7 DC D4 00 00 00 00  9D
6A10  FF 00 FF 00 00 FF 00 00  77
6A18  00 FF 00 FF 00 FF 10 10  9F
6A20  00 00 00 FF C6 DD B9 DD  C2
6A28  00 1E 00 0A 00 C5 B7 DE  14
6A30  C5 C0 00 28 00 14 00 B8  13
6A38  C5 B2 00 28 00 0A 00 B6  01
6A40  C0 C5 00 64 00 1E 00 C3  74
6A48  BA B3 B6 B7 DE 00 C8 00  32
6A50  28 00 B8 BB D8 B6 DE CF  90
6A58  00 2C 01 32 00 CC B3 BC  5C
6A60  AC BC AD D8 B9 DD 00 F4  41
6A68  01 46 00 C0 DD C2 DE C2  18
6A70  00 20 03 64 00 B8 DB BC  B0
6A78  AE B3 BF DE B8 00 14 00  AC
6A80  0A 00 B8 BB D8 B6 C0 CB  80
6A88  DE D7 00 2C 01 78 00 CF  1B
6A90  B7 CB DE BC 00 50 00 50  B6
6A98  00 B9 D1 D8 C0 DE CF 00  D1
6AA0  3C 00 32 00 B7 BD DE B8  82
6AA8  DE BD D8 00 0F 00 00 00  94
6AB0  C4 DE B8 D4 B8 00 0A 00  0A
6AB8  00 00 C4 DE B8 B9 BC 00  F1
6AC0  0A 00 00 00 B6 D4 B8 00  76
6AC8  20 00 00 00 B6 DC 00 D3  B7
6AD0  D8 00 CD B2 C1 00 BB DD  EA
6AD8  C1 00 B2 BC B6 DE B7 00  BC
6AE0  B2 B4 00 BC DE DD BC DE  C1
6AE8  AC 00 CA B6 00 BC DE AE  C6
6AF0  B3 C6 DD 00 C9 CC DE BC  DF
6AF8  00 C2 C1 B8 DE D3 00 BD  0B 57
6B00  B2 B7 00 BE B2 B6 B2 C6  72
6B08  AD B3 C4 DE B3 00 B1 B6  8F
6B10  C6 DD BC DE AC 00 B6 CC  E6
6B18  DE C4 00 C0 B8 CA C2 BF  E8
6B20  B3 00 B6 B4 DD C6 DD BC  E4
6B28  DE AC 00 DB B3 C6 DD 00  4E
6B30  C8 BA DE DB BC AD B3 00  F2
6B38  BB D9 C4 CB DE 00 C6 DD  47
6B40  B9 DD 00 CC DE B7 BC AE  0C
6B48  B3 C6 DD 00 B9 DE C6 DD  43
6B50  00 C9 B3 D0 DD 00 B6 DC  76
6B58  D8 D0 00 F6 FF 00 CA AF  D9
6B60  CE DF B3 C2 CC DE C3 00  5A
6B68  14 00 00 CC DE DD BC DD  07
6B70  D6 C2 D0 00 EC FF 00 BC  EA
6B78  AD DD B6 00 28 00 00 B8  03
6B80  B8 DE C2 00 28 00 00 CE  39
6B88  C9 B3 B6 DE B8 DA 00 D8  6D
6B90  FF 00 D0 BC DE DD B6 DE  D5
6B98  B8 DA 00 50 00 00 CC DE  8F
6BA0  DD BC DD D4 C2 D0 00 9C  83 ,
6BA8  FF 00 00 00 00 00 00 00  12
6BB0  00 00 00 00 00 00 00 00  1B
6BB8  00 00 00 00 00 00 00 00  23
```

```
6BC0  00 00 00 00 00 00 00 00  2B
6BC8  00 00 00 00 00 00 00 00  33
6BD0  00 00 00 00 00 00 00 00  3B
6BD8  00 00 00 00 00 00 00 00  43
6BE0  00 00 00 00 00 00 00 00  4B
6BE8  00 00 00 00 00 00 00 00  53
6BF0  00 00 00 00 00 00 00 00  5B
6BF8  00 00 00 00 00 00 00 00  63 5B
6C00  7E 6D A1 7E 6E 0A 7E 6E  DA
6C08  E8 7E 6F 6B 7E 6F 88 7E  A7
6C10  6F A7 00 00 00 00 00 00  92
6C18  00 00 00 00 00 00 00 00  84
6C20  00 00 00 00 00 00 00 00  8C
6C28  00 00 00 00 00 00 00 00  94
6C30  00 00 00 00 00 00 00 00  9C
6C38  00 00 00 00 00 00 00 00  A4
6C40  00 00 00 00 00 00 00 00  AC
6C48  00 00 00 00 00 00 00 00  B4
6C50  00 00 00 00 00 00 00 00  BC
6C58  00 00 00 00 00 00 00 00  C4
6C60  00 00 00 00 00 00 00 00  CC
6C68  00 00 00 00 00 00 00 00  D4
6C70  00 00 00 00 00 00 00 00  DC
6C78  00 00 00 00 00 00 00 00  E4
6C80  00 00 00 00 00 00 00 00  EC
6C88  00 00 00 00 00 00 00 00  F4
6C90  00 00 00 00 00 00 00 00  FC
6C98  00 00 00 00 00 00 10 00  14
6CA0  6C A4 00 80 00 00 3F 59  34
6CA8  41 4D 41 55 43 48 49 93  9F
6CB0  D3 8F 90 B6 D4 09 10 8E  3F
6CB8  80 00 C6 50 34 04 1F 21  32
6CC0  C6 14 A6 89 06 40 A7 80  A2
6CC8  5A 26 F7 31 A8 50 35 04  0D
6CD0  5A 26 E9 B7 D4 09 39 10  82
6CD8  00 6C DD 00 80 00 00 3F  4C
6CE0  59 41 4D 41 55 43 48 49  9D
6CE8  93 D3 8F 90 B6 D4 09 10  7C
6CF0  8E 80 00 31 A9 18 B0 C6  D2
6CF8  50 34 04 1F 21 C6 14 A6  AC 7F
6D00  80 A7 89 06 3F 5A 26 F7  D9
6D08  31 A8 B0 35 04 5A 26 E9  A0
6D10  B7 D4 09 39 10 00 6D 1A  E1
6D18  00 80 00 00 3F 59 41 4D  2B
6D20  41 55 43 48 49 93 D3 8F  EC
6D28  90 B6 D4 09 10 8E 80 00  D6
6D30  C6 64 34 04 1F 21 30 88  F7
6D38  13 C6 04 A6 1C A7 84 A6  15
6D40  1B A7 1F A6 1A A7 1E A6  B9
6D48  19 A7 1D 30 1C 5A 26 EB  49
6D50  31 A8 50 35 04 5A 26 DA  79
6D58  B7 D4 09 39 10 00 6D 62  71
6D60  00 80 00 00 3F 59 41 4D  73
6D68  41 55 43 48 49 93 D3 8F  34
6D70  90 B6 D4 09 10 8E 80 00  1E
6D78  C6 64 34 04 1F 21 C6 04  51
6D80  A6 04 A7 80 A6 04 A7 80  8F
6D88  A6 04 A7 80 A6 04 A7 80  97
6D90  5A 26 ED 31 A8 50 35 04  CC
6D98  5A 26 DF B7 D4 09 39 00  31
6DA0  00 A6 03 4A 26 0C 10 8E  D0
6DA8  6C B8 8E 6C 9E CE 6F 0D  1B
6DB0  20 2B 4A 26 0C 10 8E 6C  EE
6DB8  F1 8E 6C D7 CE 6F 25 20  69
```

```
6DC0  1C 4A 26 0C 10 8E 6D 2E  FE
6DC8  8E 6D 14 CE 6F 3C 20 0D  EA
6DD0  4A 26 30 10 8E 6D 76 8E  EC
6DD8  6D 5C CE 6F 53 FF 6D 9F  A9
6DE0  CC 00 00 ED A4 AD 9F FB  F1
6DE8  FA CC 40 00 ED A4 AD 9F  38
6DF0  FB FA CC 80 00 ED A4 AD  DC
6DF8  9F FB FA 7F 6C 1C 6E 9F  0D 29
6E00  6D 9F 39 39 10 00 6C 1E  86
6E08  00 80 EC 02 FD 6C 1A B7  1E
6E10  FD 0F 8E 00 80 CC 1E 00  02
6E18  BF 6C 1E B7 6C 20 F7 6C  75
6E20  2A 8E 6C 21 10 BE 6C 1A  27
6E28  B6 6C 12 C6 08 3D ED 84  46
6E30  1F 03 A6 A0 33 C6 EF 04  F2
6E38  4F F6 6C 14 ED 02 1F 03  7C
6E40  A6 A0 33 C6 EF 06 EE A1  71
6E48  10 BF 6C 1A 10 8E 6C 2B  40
6E50  C6 72 11 83 00 72 22 05  23
6E58  1F 30 7F 6C 1F E7 A0 BE  64
6E60  6C 1A A6 80 A7 A0 33 5F  53
6E68  5A 26 F7 BF 6C 1A 8E 6E  8E
6E70  04 B6 FD 0F AD 9F FB FA  E5
6E78  B7 FD 0F 11 83 00 00 22  5F
6E80  04 B6 FD 0F 39 86 64 B7  8E
6E88  6C 20 10 8E 6C 21 BE 6C  D7
6E90  1A 20 BD CC 02 02 B7 FD  79
6E98  0F BB 6F CC FB 6F CD B0  F2
6EA0  6F CE F0 6F CF 34 02 86  35
6EA8  37 3D 1F 01 35 02 30 86  97
6EB0  30 89 80 00 A6 84 B7 6F  A7
6EB8  D0 B6 FD 0F 39 34 06 8D  B8
6EC0  D5 35 06 1F 01 C6 04 3D  65
6EC8  12 12 F7 6C 12 1F 10 86  84
6ED0  14 3D CB 00 F7 6C 14 B6  87
6ED8  6F D0 84 0F C6 F4 3D C3  D2
6EE0  A0 00 FD 6C 1A 7E 6E 0F  6C
6EE8  7F 6C 1C 7F 6C 1D B6 6C  87
6EF0  1C F6 6C 1D 8D C7 7C 6C  35
6EF8  1D B6 6C 1D 81 05 25 EE  5B 53
6F00  7C 6C 1C B6 6C 1C 81 05  37
6F08  25 E1 7E 6E 93 7C 6F CD  B4
6F10  B6 6C 1C C6 04 17 FF A5  42
6F18  7C 6C 1C B6 6C 1C 81 05  4F
6F20  25 EE 7E 6E 93 7A 6F CD  D7
6F28  B6 6C 1C 5F 17 FF 8E 7C  54
6F30  6C 1C B6 6C 1C 81 05 25  10
6F38  EF 7E 6E 93 7A 6F CC F6  C0
6F40  6C 1C 4F 17 FF 77 7C 6C  FB
6F48  1C B6 6C 1C 81 05 25 EF  AB
6F50  7E 6E 93 7C 6F CC F6 6C  57
6F58  1C 86 04 17 FF 5F 7C 6C  CA
6F60  1C B6 6C 1C 81 05 25 EE  C2
6F68  7E 6E 93 10 AE 02 86 37  D3
6F70  F6 6F CD 3D 1F 01 B6 6F  93
6F78  CC 30 86 1F 20 B7 FD 0F  6B
6F80  E7 89 80 00 B6 FD 0F 39  DA
6F88  10 AE 02 B7 FD 0F EC A4  0A
6F90  ED 02 B6 FD 0F 39 10 00  F9
6F98  6F 9C 00 0B 00 00 01 00  1E
6FA0  28 19 00 00 00 00 00 00  EC 3C
6FA8  02 B7 6F A2 F7 6F A3 8E  78
6FB0  6F 96 AD 9F FB FA 39 00  9E
6FB8  00 00 00 00 00 00 00 00  27
```

逃げていくと、道はまっすぐと伸びている。あなたはその道をひたすら走って行かなければならない。187へ行きなさい。そこではまた別の運命が待ち受けているであろう。

●リスト4 マシン語データプログラム1

```
5800  B7 FD 0F 8E 58 17 10 8E  B6
5808  90 00 EC 81 ED A1 8C 64  DB
5810  1F 25 F7 B6 FD 0F 39 17  B5
5818  13 00 B4 00 00 00 00 50  87
5820  00 00 A0 00 00 54 00 00  6C
5828  28 00 07 DF 80 0F DF 40  3C
5830  1B BF A0 15 17 50 1A 8F  27
5838  B0 0D D7 50 07 FF B0 03  2D
5840  FD 00 00 E0 00 01 54 00  CA
5848  00 EA 00 01 54 00 00 AA  89
5850  00 01 54 00 00 00 00 01  FE
5858  54 00 00 FA 00 01 B5 00  B4
5860  00 FE A0 00 79 40 00 30  3F
5868  00 0C 58 40 18 38 A0 15  69
5870  70 50 1A E8 B0 0D 50 50  E7
5878  04 00 B0 00 02 7C 00 EF  F1
5880  FF 01 54 03 00 EA 00 01  1A
5888  54 00 00 AA 00 01 54 00  33
5890  00 00 00 00 00 00 00 F8  E0
5898  00 00 B4 00 00 FC 00 00  A0
58A0  78 00 05 7A 80 0E DD 40  9A
58A8  19 3A A0 15 75 50 1A EA  D1
58B0  B0 0D D5 50 06 82 B0 01  23
58B8  00 60 00 E0 60 01 54 00  05
58C0  00 EA 00 01 54 00 00 AA  01
58C8  00 01 54 00 01 EF 00 17  7C
58D0  13 00 B4 8C 20 20 F4 30  DF
58D8  60 70 1B C0 30 00 00 18  23
58E0  00 00 00 00 00 00 06 00  3E
58E8  00 9C 00 01 00 00 00 00  DD
58F0  00 00 00 00 00 00 00 00  48
58F8  00 00 00 00 00 00 00 00  50 60
5900  00 00 00 00 00 00 00 00  59
5908  00 00 00 00 00 00 00 30  91
5910  20 20 08 37 60 0C 1F C0  33
5918  06 0F 80 03 07 80 21 8A  3B
5920  80 10 F7 00 38 FE 80 7D  33
5928  35 80 FE 3F 80 CF FF C0  81
5930  07 1F 7E 07 3D F9 0F 78  F1
5938  FD 0F FF FD 0F FE 7D 1B  3E
5940  0C 3C 31 80 3E 61 80 63  14
5948  60 C0 C3 8C 20 20 84 32  06
5950  60 40 1F C0 20 0A 80 18  EA
5958  05 00 00 00 00 00 66 00  1C
5960  00 FC 00 01 00 00 00 22  D8
5968  80 00 51 40 00 F0 80 00  42
5970  E6 00 00 CF 00 00 24 00  A2
5978  00 12 00 00 0C 00 00 00  EF
5980  00 00 00 00 00 00 00 17  F0
5988  13 00 B4 00 00 00 00 00  A8
5990  00 00 00 00 00 00 00 00  E9
5998  55 40 00 A8 80 00 04 00  B2
59A0  00 AA 80 80 40 00 C3 00  A6
59A8  00 C2 00 00 F8 00 00 00  BB
59B0  00 00 00 00 00 00 00 00  09
59B8  00 00 00 00 00 00 00 00  11
59C0  00 00 00 00 00 00 00 00  19
59C8  00 00 02 AA A0 15 00 14  96
59D0  2A 00 0A 55 FD 75 2B FD  4C
59D8  EA 55 8E 35 2A FF EA 24  6A
59E0  FF D7 1C 00 07 1D 81 FC  CC
59E8  04 CF 00 00 78 00 00 00  8C
59F0  00 1E 00 00 00 00 1F 00  86
59F8  00 00 00 00 00 00 00 00  51 A8
5A00  00 00 00 00 00 00 00 00  5A
5A08  00 00 00 00 00 00 00 00  62
5A10  FD 60 01 FD C0 00 8E 20  33
5A18  00 FF C0 80 60 83 C3 FF  56
5A20  FF CE 7E 02 FF 20 7E 0F  73
5A28  80 3E 07 00 3E 1E 00 1C  BF
5A30  00 00 1F 00 00 00 00 00  A9
5A38  00 00 00 00 00 00 00 17  A9
5A40  13 00 B4 88 00 80 88 98  89
5A48  80 0F 07 80 07 FB 00 01  BB
5A50  38 00 03 7E 00 27 C7 00  51
5A58  70 E4 0E 40 7F 18 31 FD  19
5A60  D8 30 00 E0 01 CC 18 01  88
5A68  F8 18 01 F0 0E 01 3C 00  0E
5A70  01 58 00 03 8C 00 02 0E  C2
5A78  00 06 88 00 0B 8F 00 08  82
5A80  00 80 08 00 80 0E 03 80  73
5A88  06 03 00 00 00 00 00 00  EB
5A90  00 00 00 00 00 00 00 00  EA
5A98  00 00 00 00 00 07 FF 1C  14
5AA0  00 00 00 00 00 00 00 00  FA
5AA8  00 00 00 00 00 00 00 00  02
5AB0  00 00 00 00 00 00 00 00  0A
5AB8  00 00 00 08 00 80 08 60  02
5AC0  80 0E 03 80 06 07 00 00  38
5AC8  C4 00 04 80 00 18 38 00  BA
5AD0  01 1B 0E 31 80 98 08 00  A5
5AD8  18 08 00 00 00 30 18 00  9A
5AE0  04 18 00 0C 0E 00 C0 00  30
5AE8  00 84 00 00 00 00 01 80  47
5AF0  00 01 06 00 04 00 00 17  6C
5AF8  13 00 B4 00 28 00 00 54  95 9E
5B00  00 00 26 00 00 54 00 07  DC
5B08  AB E0 0E D6 F0 1F 6C E8  35
5B10  27 D9 C8 23 F3 84 21 FF  ED
5B18  04 20 10 04 10 10 04 0F  DE
5B20  FE 04 02 41 F8 04 40 04  00
5B28  08 20 02 C8 78 02 B0 88  27
5B30  01 81 07 FE 7F E3 E0 00  54
5B38  3C 00 00 7E 00 00 7E 00  CB
5B40  00 7E 00 07 FF E0 0E FE  0B
5B48  F0 1F 7C E8 27 F9 C8 23  21
5B50  F3 84 21 FF 04 20 1F 04  89
5B58  10 1F 04 0F FF 04 02 41  3B
5B60  F8 04 40 04 08 20 02 C8  ED
5B68  78 02 B0 88 01 81 07 FE  FC
5B70  7E 00 00 00 3C 00 00 7E  03
5B78  00 00 7E 00 00 7E 00 01  D0
5B80  FF 00 00 FE 10 00 7C 08  6C
5B88  20 78 08 20 30 04 20 00  F7
5B90  04 20 1F 04 10 1F 04 0F  74
5B98  FF 04 02 41 F8 04 40 04  79
5BA0  08 20 02 C8 78 02 B0 F8  0F
5BA8  01 81 FF FE 7E 00 00 17  17
5BB0  13 00 B4 00 20 00 00 40  32
5BB8  00 00 80 00 01 00 00 02  96
5BC0  00 00 0C 00 00 18 20 00  5F
5BC8  00 20 00 00 10 00 00 08  5B
5BD0  00 00 04 00 00 00 00 00  2F
5BD8  00 00 00 00 00 00 00 00  33
5BE0  00 00 00 00 00 00 00 00  3B
5BE8  00 00 00 00 00 00 00 00  43
5BF0  20 00 00 40 00 00 80 00  2B
5BF8  01 00 00 07 07 C0 0F 08  39 2A
5C00  80 1F 2F 80 07 FF E0 07  97
5C08  F0 F0 01 F9 F8 00 3F F8  6D
5C10  00 0F F8 00 0F F0 00 10  82
5C18  10 00 1F E0 00 3C F0 00  AF
5C20  78 78 00 38 3C 00 1C 1E  1A
5C28  00 7C 3E 00 20 00 00 40  9E
5C30  00 00 80 00 01 00 00 07  14
5C38  00 00 0C 00 00 18 20 00  D8
5C40  00 20 00 00 10 00 00 08  D4
5C48  00 00 04 00 00 03 00 00  AB
5C50  00 00 00 00 00 00 00 00  AC
5C58  00 00 00 00 00 00 00 00  B4
5C60  00 00 00 00 00 7C 3E 17  8D
5C68  13 00 B4 00 00 00 00 38  C3
5C70  00 00 44 00 00 82 00 03  95
5C78  01 00 1C 00 80 3C 00 40  ED
5C80  1A 00 C3 0C 00 E6 00 00  AB
5C88  00 00 00 00 02 00 46 04  30
5C90  10 43 08 10 20 0F EF E0  55
5C98  07 83 C0 0F 03 C0 0F 03  22
5CA0  80 07 03 C0 1F 03 E0 01  49
5CA8  01 00 01 BB 00 00 EE 00  AF
5CB0  00 D6 00 03 AB 00 1F 55  04
5CB8  80 3E AA C0 1B 55 C0 0F  7B
5CC0  AA E0 FF 55 FE FF FF FE  F4
5CC8  03 55 40 06 BA C0 0D 55  9E
5CD0  60 0F EF E0 07 83 C0 0F  C3
5CD8  03 C0 0F 03 80 07 03 C0  53
5CE0  1F 03 E0 01 01 00 01 83  C4
5CE8  00 00 82 00 00 00 00 00  C6
5CF0  00 00 1C 00 00 38 00 00  A0
5CF8  18 00 C3 0E 00 E6 07 00  2A 4F
5D00  30 00 00 30 00 00 06 00  C3
5D08  00 03 00 00 00 00 00 00  68
5D10  07 83 C0 0F 03 C0 0F 03  9B
5D18  80 07 03 C0 1F 03 E0 17  D8
5D20  13 00 B4 00 00 00 00 00  44
5D28  00 00 00 00 00 00 00 01  86
5D30  02 00 19 86 60 21 04 10  C3
5D38  40 88 0A 80 B0 0D 80 40  64
5D40  88 80 00 44 40 00 38 38  99
5D48  00 20 40 00 10 80 38 0C  D9
5D50  80 7C 00 83 EF 00 7F C7  61
5D58  FC 03 83 80 0F 83 E0 00  29
5D60  54 03 02 AA 83 05 55 43  E0
5D68  0A AA A3 01 FE 03 19 FE  35
5D70  63 21 FC 13 40 F8 0B 80  23
5D78  F0 0F 80 40 8F 80 00 4F  F2
5D80  40 00 3B 38 00 23 58 00  0B
5D88  13 98 38 0F 80 7C 03 83  59
5D90  EF 03 7F C7 FF 03 83 83  2D
5D98  00 00 03 00 54 00 02 AA  F8
5DA0  80 05 55 40 0A AA A0 01  6C
5DA8  AA 00 1F D7 E0 27 AD 90  E9
5DB0  43 DB 0B 83 B3 0F 83 43  41
5DB8  8C 81 FE 4C 41 FE 38 39  1C
5DC0  FE 20 58 00 10 98 38 0C  7F
5DC8  80 44 00 83 83 00 7C 00  6B
5DD0  FC 00 00 00 00 00 00 17  40
5DD8  13 00 B4 00 00 00 00 00  FC
5DE0  00 00 00 00 00 00 00 00  3D
5DE8  20 00 05 10 00 0A 18 00  9C
5DF0  04 45 00 08 AA 80 01 55  1E
5DF8  50 00 2E 80 01 FF C0 00  13 00
5E00  AA 80 01 55 40 00 A2 80  40
5E08  01 41 40 00 A2 80 00 41  4B
5E10  00 00 00 00 00 00 00 00  6E
5E18  00 00 00 00 00 00 00 00  76
5E20  00 00 3E 00 4F FF 00 EF  F9
5E28  FF 00 C7 FE 00 00 F8 00  42
5E30  00 00 00 00 00 00 04 00  92
5E38  01 FF C0 00 00 00 00 00  56
5E40  00 00 00 00 00 00 00 00  9E
5E48  00 00 00 00 00 00 00 00  A6
5E50  00 00 00 01 F0 00 00 7C  1B
5E58  00 00 82 00 00 FE 10 07  4D
5E60  D2 FB 0A E1 74 15 E4 28  0B
5E68  11 9A 00 12 11 20 0C 20  E0
5E70  88 02 C4 70 03 FF E0 01  6F
5E78  00 40 02 08 20 02 14 20  76
5E80  02 14 20 02 14 20 01 22  6D
5E88  40 00 C1 80 03 C1 E0 17  22
5E90  13 00 B4 00 7C 00 00 82  B3
5E98  00 00 82 00 00 00 00 00  78
5EA0  00 00 00 00 00 00 00 00  FE
5EA8  15 52 A8 2A A5 54 55 48  D5
5EB0  A8 8A 9C 54 03 FF E8 03  1D
5EB8  FF D0 03 FF E8 02 95 40  A6
5EC0  01 0A 80 02 95 40 01 0A  8B
5EC8  80 02 95 40 00 00 00 00  7D
5ED0  00 00 00 7C 00 00 10 00  BA
5ED8  00 FE 00 00 7C 00 05 42  F7
5EE0  A0 0A 81 50 00 00 00 00  B9
5EE8  00 00 00 07 00 20 03 80  F0
5EF0  70 00 00 30 00 00 00 00  EE
5EF8  00 00 00 28 00 00 14 00  92 00
5F00  00 0A 00 00 00 00 00 00  69
5F08  0F 87 C0 00 00 00 00 7C  39
5F10  00 00 10 00 00 FE 00 00  7D
5F18  7C 00 00 00 00 00 00 00  F3
5F20  15 52 A8 2A A5 54 55 48  4E
5F28  A8 AA 9C 54 70 00 28 30  91
5F30  00 10 00 00 28 02 95 40  9E
5F38  01 0A 80 02 95 40 01 0A  04
5F40  80 02 95 40 0F 87 C0 17  63
5F48  13 00 B4 00 FF 80 31 02  20
5F50  00 39 02 00 3F 57 E0 39  99
5F58  AA 18 48 BC 04 98 38 02  53
5F60  84 38 31 94 38 49 8A 50  9B
5F68  21 81 00 11 42 00 0E 3F  09
5F70  E3 F8 10 00 08 10 18 08  F2
5F78  10 18 08 08 24 10 08 24  6F
5F80  10 07 C3 E0 1F 81 F8 00  31
5F88  FF 80 01 02 00 01 02 00  6C
5F90  0F 57 E0 31 AA 18 40 CC  34
5F98  04 80 E0 42 81 A0 F1 97  46
5FA0  A0 49 8B C0 A1 81 41 11  A7
5FA8  42 22 0E 3F FF F8 10 00  BF
5FB0  08 10 18 08 10 18 08 08  7F
5FB8  24 10 08 24 10 07 C3 E0  31
5FC0  00 00 00 00 FF 80 01 02  A1
5FC8  00 01 02 00 0F 57 E0 31  A1
5FD0  AA 18 40 BC 04 80 38 42  EB
5FD8  80 38 F1 97 B8 49 8B 50  53
5FE0  21 81 00 11 42 00 0E 3F  81
5FE8  E3 F8 10 00 08 10 18 08  6A
5FF0  10 18 08 08 24 10 08 24  E7
5FF8  10 07 C3 E0 00 00 00 17  28 4E
6000  13 00 B4 00 3F 80 00 7E  64
6008  00 48 81 00 48 81 0C 40  46
6010  7C 12 20 38 02 10 38 04  A4
6018  08 10 08 08 2C 10 08 06  E2
6020  00 00 3C 00 00 00 30 02  EE
6028  00 78 01 18 AC 01 10 86  5C
6030  00 91 00 00 4A 00 00 5A  C5
6038  00 00 18 00 00 00 00 30  E0
6040  3F 8C 30 7E 18 48 81 33  2D
6048  48 81 6F 47 FF F2 27 FF  3E
6050  E2 17 FF E4 0F D7 E8 0F  69
6058  E3 F0 07 C1 E0 0F FF E0  21
6060  0F 81 C0 02 00 40 01 18  6B
6068  80 01 10 80 00 91 00 00  6A
6070  4A 00 00 5A 00 00 18 00  8C
6078  00 00 00 30 3F 8C 30 7E  81
6080  18 48 81 33 48 81 6F 40  6C
6088  7C 12 20 38 02 10 38 04  1C
6090  08 10 08 08 20 10 00 00  48
6098  00 00 3C 00 00 00 00 02  36
60A0  00 40 01 18 80 01 10 80  6A
60A8  00 91 00 00 4A 00 00 5A  3D
60B0  00 00 FF 00 00 F7 00 17  1D
60B8  13 00 B4 00 00 00 00 00  DF
60C0  00 00 00 00 10 00 00 08  38
60C8  00 02 14 00 00 AA 00 00  E8
60D0  05 50 00 2A A8 02 01 10  6A
60D8  14 02 08 08 55 14 40 82  89
60E0  0A A8 05 00 54 0A 00 82  D7
60E8  10 01 41 A0 00 A0 00 01  DB
60F0  40 00 00 00 00 00 00 00  90
60F8  00 00 00 00 00 10 00 00  68 DC
6100  18 00 00 0F 00 02 1F C0  69
6108  03 FF C0 03 0F F0 06 7F  B2
6110  F8 1E 03 FF FC 07 FF F8  83
```


逃げたあなたは、そのまま道をまっすぐに西へ向かう。このプサイの森には、人を迷わす魔物が棲んでいるという。道は道であって道にあらず。迷路のようにねじまげられた道すじになっているのも魔力のためなのだ。267へ行きなさい。

```
6118 7F FF F8 C7 1F FC 0F 00 E0
6120 FC 1E 01 86 30 01 C3 E0 F6
6128 00 E1 00 01 C0 00 00 00 2B
6130 00 00 00 00 00 00 00 00 91
6138 00 10 00 00 18 00 00 08 C9
6140 00 02 1E 00 02 FF 40 01 03
6148 0F F0 02 7F F8 06 03 18 42
6150 1C 06 18 08 7F BC C8 C7 BD
6158 1F FC 0D 00 FC 1A 01 86 7E
6160 30 01 C3 E0 00 E1 00 01 77
6168 C0 00 00 00 00 00 00 17 A0
6170 13 00 B4 30 28 00 18 54 5C
6178 00 0C 2A 00 06 14 00 00 29
6180 14 00 00 28 00 00 10 00 2D
6188 00 00 00 00 00 01 00 00 EA
6190 02 00 00 00 00 00 00 00 F3
6198 00 00 00 00 00 00 00 00 F9
61A0 00 00 00 00 00 00 00 00 01
61A8 00 00 00 00 1F E1 FC 01 06
61B0 7D 03 00 FE 83 11 7F 03 A5
61B8 20 3C 03 23 C3 E3 20 42 A3
61C0 13 10 24 0B 08 18 0F 04 A6
61C8 10 43 02 20 63 01 40 5F A1
61D0 00 FF C3 00 80 43 01 0C C3
61D8 23 01 0C 23 02 12 13 02 B5
61E0 12 13 04 21 0B 07 E1 FB 79
61E8 00 00 03 30 3C 00 18 7E 4E
61F0 00 1C 7E 00 26 3C 00 23 70
61F8 D7 E0 20 6A 10 10 34 08 F6 B3
6200 08 18 0C 04 10 43 02 20 07
6208 63 01 40 5C 00 FF C0 00 29
6210 80 40 01 0C 20 01 0C 20 8C
6218 02 12 10 02 12 10 04 21 E7

6220 08 07 E1 F8 1F E1 FC 17 7D
6228 13 00 B4 38 3F E0 1C 7F 43
6230 80 2E 40 80 47 40 80 43 4A
6238 FF F0 40 3E 08 30 1C 04 5F
6240 0C 08 02 02 10 01 01 20 EC
6248 1F 00 C0 15 01 FF E2 02 82
6250 00 20 02 08 20 02 08 20 26
6258 02 08 20 02 08 20 01 0C 1B
6260 20 00 F3 C0 00 00 00 00 95
6268 3F E0 00 7F 80 20 40 80 C8
6270 40 40 80 43 FF F0 40 3E 82
6278 08 30 1C 04 0C 08 02 02 4A
6280 10 01 01 20 1F 00 C0 17 0A
6288 01 FF E7 02 00 20 02 08 FD
6290 20 02 08 20 02 08 20 02 68
6298 08 20 01 0C 20 00 F3 C0 02
62A0 03 F3 F8 38 3F E0 1C 7F E2
62A8 80 2E 40 80 47 40 80 43 C2
62B0 FF F0 40 3E 08 30 1C 04 D7
62B8 0C 08 02 02 10 01 01 20 64
62C0 1F 00 C0 17 01 FF E7 02 01
62C8 00 20 02 08 20 02 08 20 9E
62D0 02 08 20 02 08 20 01 0C 93
62D8 20 00 F3 C0 03 F3 F8 17 12
62E0 13 00 B4 00 18 00 00 54 75
62E8 00 00 A2 00 00 14 00 00 00
62F0 AA 00 00 54 00 00 24 00 74
62F8 00 18 00 04 10 A0 0A 20 50 F1
6300 40 04 40 A0 03 FF 40 00 C9
6308 40 80 01 FF 00 01 EF 00 1B
6310 01 EF 00 01 EF 00 01 EF 43
6318 00 00 00 00 00 00 00 00 7B

6320 00 00 00 78 00 00 B6 00 B1
6328 00 B6 00 00 FE 00 00 7C BB
6330 00 07 F7 C0 0F FF E0 0E 4D
6338 B5 E0 0F 7A 60 0E F5 E0 FC
6340 07 FF E0 03 FF C0 00 00 4B
6348 00 00 00 00 00 00 00 00 AB
6350 00 00 00 00 00 00 C6 00 79
6358 03 C7 80 00 00 00 00 78 7D
6360 00 00 B6 00 00 B6 00 00 2F
6368 FE 00 00 7C 00 00 34 00 79
6370 00 38 00 0C 10 E0 0E 20 35
6378 60 0E 40 E0 07 FF E0 02 51
6380 40 C0 00 00 00 00 00 00 E3
6388 00 00 00 00 00 00 00 00 EB
6390 00 00 C6 00 03 C7 80 1F 22
6398 09 00 78 00 00 00 00 00 7C
63A0 00 00 00 00 00 00 00 C0 C3
63A8 00 00 03 40 00 00 01 00 4F
63B0 00 00 00 00 00 00 00 00 13
63B8 00 00 00 00 00 00 00 00 1B
63C0 00 00 00 00 00 00 00 00 23
63C8 00 00 00 2A AB AA A8 C0 12
63D0 FF FF 97 C0 FF FF 83 C0 C9
63D8 FF FF 83 80 37 FC 01 00 70
63E0 0B A0 00 00 0E E0 00 01 DD
63E8 F0 1F 00 00 00 00 00 00 5A
63F0 00 00 00 3F FC 7F FC FF 08
63F8 FC 7F FF FF C0 07 FF FF 99 83
6400 BC 7B FF 95 48 02 A9 2A 4C
6408 A0 55 54 00 00 00 00 00 B5
6410 00 00 00 00 00 00 00 00 74
6418 00 00 00 00 00 00 00 00 7C
```

●リスト5 マシン語データプログラム2

```
5800 B7 FD 0F 8E 58 17 10 8E B6
5808 A0 00 EC 81 ED A1 8C 5F E6
5810 BF 25 F7 B6 FD 0F 39 1F 5D
5818 13 00 F0 00 00 00 00 7F F2
5820 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 6E
5828 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 76
5830 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 7E
5838 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 86
5840 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 8E
5848 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 96
5850 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 9E
5858 FF FF FE 7F FF FF FE 7F A6
5860 FF FF FE 7F FF FF FE 00 2F
5868 00 00 00 00 00 00 00 00 C0
5870 00 00 00 18 00 01 80 18 79
5878 0C 01 80 00 0C 00 00 00 69
5880 00 00 00 00 00 00 00 00 D8
5888 C0 00 00 00 C0 01 8C 00 ED
5890 00 01 8C 00 00 60 00 00 D5
5898 00 60 00 18 00 00 00 18 80
58A0 00 00 00 00 00 00 00 01 F9
58A8 81 80 C0 01 81 80 C0 00 83
58B0 00 00 00 00 00 00 00 00 08
58B8 00 00 00 00 00 00 00 00 10
58C0 00 00 00 18 00 01 80 18 C9
58C8 0C 01 80 00 0C 00 00 00 B9
58D0 00 00 00 00 00 00 00 00 28
58D8 C0 00 00 00 C0 01 8C 00 3D
58E0 00 01 8C 00 00 60 00 00 25
58E8 00 60 00 18 00 00 00 18 D0
58F0 00 00 00 00 00 00 00 01 49
58F8 81 80 C0 01 81 80 C0 00 D3 32
5900 00 00 00 00 00 00 00 00 59
5908 00 00 00 1F 13 00 F0 00 83
5910 00 00 00 00 00 00 00 00 69
5918 00 00 00 00 00 00 00 00 71
5920 00 00 00 00 00 00 00 00 79
5928 00 00 00 00 00 00 00 00 81
5930 00 00 00 00 00 00 00 00 89
5938 00 00 00 00 00 00 00 00 91
5940 00 00 00 00 00 00 00 00 99
5948 00 00 00 00 00 00 00 00 A1
5950 00 00 00 00 00 00 00 00 A9
5958 00 00 00 00 00 00 00 00 B1
5960 00 00 00 00 00 00 00 00 B9
5968 00 00 00 00 00 00 00 00 C1
5970 00 00 00 00 00 00 00 00 C9
5978 00 00 00 06 06 06 00 06 E9
5980 06 06 00 06 26 06 36 00 4D
5988 50 40 18 00 A8 A0 00 51 22
5990 55 50 40 22 A8 A8 A0 01 E1
5998 54 71 50 12 E8 60 A8 01 09
59A0 70 60 70 28 61 08 60 10 3A
59A8 02 A4 60 00 00 00 00 00 07
59B0 00 00 00 58 60 60 40 20 81
59B8 F0 90 A0 06 66 06 50 0F 02
59C0 0F 0F 28 1F 9F 9F 94 1F 6F
59C8 9F 9F A8 09 09 09 00 00 22
59D0 00 00 00 00 60 00 36 00 BF
59D8 F0 60 18 01 F8 F0 00 53 D5
59E0 FD F8 60 23 FD F8 F0 03 99
59E8 FC 91 F8 13 9C 01 F8 01 6F
59F0 98 00 90 28 01 08 00 10 B2

59F8 02 A4 00 00 00 00 00 1F 16 FC
5A00 13 00 F0 00 00 00 00 00 5D
5A08 00 00 00 00 00 00 00 00 62
5A10 00 00 00 00 00 00 00 00 6A
5A18 00 00 00 00 00 00 00 00 72
5A20 00 00 00 00 00 00 00 00 7A
5A28 00 00 00 00 00 00 00 00 82
5A30 00 00 00 00 00 00 00 00 8A
5A38 00 00 00 00 00 00 00 00 92
5A40 00 00 00 00 00 00 00 00 9A
5A48 00 00 00 00 00 00 00 00 A2
5A50 00 00 00 00 00 00 00 55 FF
5A58 55 55 54 2A AA AA AA 55 2D
5A60 55 55 54 2A AA AA AA 55 35
5A68 55 55 54 2A AA AA AA 55 3D
5A70 55 55 54 2A AA AA AA 55 45
5A78 55 55 54 2A AA AA AA 55 4D
5A80 55 55 54 2A AA AA AA 55 55
5A88 55 55 54 2A AA AA AA 55 5D
5A90 55 55 54 2A AA AA AA 55 65
5A98 55 55 54 2A AA AA AA 00 18
5AA0 00 00 00 00 00 00 00 7F 79
5AA8 FF FF FE 7F FF FF FE 7F F8
5AB0 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 00
5AB8 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 08
5AC0 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 10
5AC8 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 18
5AD0 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 20
5AD8 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 28
5AE0 FF FF FE 7F FF FF FE 7F 30
5AE8 FF FF FE 7F FF FF FE 00 B9
5AF0 00 00 00 1F 13 00 F0 00 6C
5AF8 00 00 00 00 00 00 00 00 52 1E
5B00 00 00 00 00 00 00 00 00 5B
5B08 00 00 00 00 00 00 00 00 63
5B10 00 00 00 00 00 00 00 00 6B
5B18 00 00 00 00 00 00 00 00 73
5B20 00 00 00 00 00 00 00 00 7B
5B28 00 00 00 00 00 00 00 00 83
5B30 00 00 00 00 00 00 00 00 8B
5B38 00 00 00 00 00 00 00 00 93
5B40 00 00 00 00 00 00 00 00 9B
5B48 00 00 00 55 55 55 54 2E 24
5B50 AA AA BA 5F 75 57 7C 3B 9B
5B58 FA AF EE 75 DD 5D D6 6A 39
5B60 AE BA AA 55 55 55 54 2A 4A
5B68 AA BA EA 5D D5 7D F4 3F F3
5B70 EA EF BA 77 75 D7 5C 2A A7
5B78 AA AA AA 55 55 55 54 2E 52
5B80 AA EE EA 5F 55 FF F4 3B 3F
5B88 AB BB BA 55 57 55 5C 2A 8A
5B90 AA AA AA 00 00 00 00 00 E9
5B98 00 00 00 00 00 00 00 04 F7
5BA0 00 00 10 0A 20 02 28 11 70
5BA8 50 05 44 20 88 08 82 40 0E
5BB0 04 10 00 00 00 00 00 00 1F
5BB8 00 10 40 08 80 28 A0 15 C8
5BC0 40 45 10 22 20 82 08 00 7C
5BC8 00 00 00 00 00 00 00 04 27
5BD0 00 44 40 0A 00 AA A0 11 14
5BD8 01 11 10 00 02 00 08 00 5F
5BE0 00 00 00 00 00 00 00 1F 5A
5BE8 13 00 F0 00 00 00 00 40 86

5BF0 04 00 40 7F FF FF FE 01 0B
5BF8 00 10 02 01 00 10 02 01 79 29
5C00 00 10 02 7F FF FF FE 40 29
5C08 04 00 40 40 04 00 40 40 6C
5C10 04 00 40 7F FF FF FE 01 2C
5C18 00 10 02 01 00 10 02 01 9A
5C20 00 10 02 7F FF FF FE 40 49
5C28 04 00 40 40 04 00 40 40 8C
5C30 04 00 40 7F FF FF FE 00 4B
5C38 00 00 00 00 00 00 00 55 E9
5C40 55 55 54 7F FF FF FE 55 6A
5C48 55 55 56 2B AA BA AA 55 32
5C50 55 55 56 7F FF FF FE 55 7C
5C58 55 55 54 6A AE AA EA 55 B3
5C60 55 55 54 7F FF FF FE 55 8A
5C68 55 55 56 2B AA BA AA 55 52
5C70 55 55 56 7F FF FF FE 55 9C
5C78 55 55 54 6A AE AA EA 55, D3
5C80 55 55 54 7F FF FF FE 00 55
5C88 00 00 00 00 00 00 00 40 24
5C90 04 00 40 7F FF FF FE 01 AC
5C98 00 10 02 01 00 10 02 01 1A
5CA0 00 10 02 7F FF FF FE 40 C9
5CA8 04 00 40 40 04 00 40 40 0C
5CB0 04 00 40 7F FF FF FE 01 CC
5CB8 00 10 02 01 00 10 02 01 3A
5CC0 00 10 02 7F FF FF FE 40 E9
5CC8 04 00 40 40 04 00 40 40 2C
5CD0 04 00 40 7F FF FF FE 00 EB
5CD8 00 00 00 1F 13 00 F0 00 56
5CE0 00 00 00 00 00 00 00 00 3C
5CE8 00 00 00 00 00 00 00 00 44
5CF0 80 00 00 01 40 00 00 02 0F
5CF8 A0 00 00 05 50 00 00 0A 53 CC
5D00 A8 00 00 10 17 BB B8 08 A7
5D08 0F 80 38 10 17 BB B8 08 CE
5D10 0F BB B8 10 17 80 38 00 CE
5D18 00 00 00 00 00 00 00 00 75
5D20 00 00 00 00 00 00 00 00 7D
5D28 00 00 00 00 00 00 00 00 85
5D30 00 00 00 07 00 00 E0 01 75
5D38 FF FF 80 03 FF FF C0 06 DA
5D40 FF FF E0 0D 7F FF F0 1A 10
5D48 BF FF F8 35 5F FF FC 6A 54
5D50 AF FF FE 17 F7 BB B8 0C E6
5D58 2F 80 38 14 37 BB B8 0C 66
5D60 2F BB B8 14 37 80 38 0C 6E
5D68 2F FF F8 14 37 BF B8 00 AD
5D70 00 00 00 00 00 00 00 00 CD
5D78 00 00 00 00 00 00 00 00 D5
5D80 00 00 00 07 00 00 E0 01 C5
5D88 FF FF 80 02 AA AA 80 04 3D
5D90 D5 55 40 09 6A AA A0 12 26
5D98 B5 55 50 25 5A AA A8 4A 6A
5DA0 AD 55 54 10 17 BB B8 08 F5
5DA8 0F 80 38 10 17 BB B8 08 6E
5DB0 0F BB B8 10 17 80 38 08 76
5DB8 0F FF FC 50 17 FF FC 6C ED
5DC0 02 C0 2E 30 A1 8A 90 00 F8
5DC8 C0 11 80 00 00 00 00 1F 95
5DD0 13 00 F0 00 00 00 00 00 30
5DD8 00 00 00 00 00 00 00 00 35
5DE0 00 00 00 00 00 00 00 00 3D
```

逃げて行くと、そこには生きている死体がいた。リビングデッドあるいはゾンビと呼ばれるヤツだ。ゾンビはあなたを見ると、奥の方へと走り去った。もしもゾンビの後を追うのならば227へ、別の道へ行くのならば158へ行きなさい。

```
5DE8  00 00 00 00 00 00 00 00  45
5DF0  00 00 00 00 00 00 00 00  4D
5DF8  00 00 00 00 0C 30 00 00  91 00
5E00  0A A8 00 00 90 10 00 00  B0
5E08  4A A8 00 00 85 50 00 00  2D
5E10  1F F8 00 00 FF FF 00 07  8A
5E18  FF FF E0 00 00 00 00 00  54
5E20  00 00 00 00 00 00 00 0F  8D
5E28  FF FF F0 0F FF FF F0 01  72
5E30  80 01 80 01 A0 05 80 01  B6
5E38  90 09 80 1F FF FF F8 1F  E3
5E40  FF FF F8 03 2A AA C0 03  2E
5E48  55 55 C0 03 1E 78 C0 03  6C
5E50  1F F8 C0 03 98 18 C0 03  FB
5E58  5A B8 C0 03 85 50 C0 03  23
5E60  1F F8 C0 03 FF FF C0 07  5D
5E68  FF FF E0 00 00 00 00 00  A4
5E70  00 00 00 00 00 00 00 00  CE
5E78  00 00 00 00 00 00 00 00  D6
5E80  00 00 00 00 20 04 00 00  02

5E88  10 08 00 00 00 00 00 00  FE
5E90  00 00 00 00 2A AA 00 00  C2
5E98  55 55 00 00 0C 30 00 00  DC
5EA0  00 00 00 00 80 00 00 00  7E
5EA8  42 80 00 00 A5 52 28 00  E7
5EB0  7F FA 10 14 FF FF 00 0F  B8
5EB8  FF FF E0 3F FF FF E0 00  2F
5EC0  00 00 00 1F 13 00 F0 00  40
5EC8  00 00 00 00 00 00 00 00  26
5ED0  00 00 00 00 00 00 00 00  2E
5ED8  00 00 00 00 00 00 00 00  36
5EE0  FE 01 FE 01 55 02 A8 00  3B
5EE8  A8 01 52 01 55 02 A8 00  41
5EF0  A8 01 52 01 55 02 A8 02  4B
5EF8  A8 85 52 07 55 8A AA 0F  74 5F
5F00  FE 1F FC 05 54 95 54 0A  C4
5F08  AA 0A AA 00 00 00 00 00  C5
5F10  00 00 0D 0D 0A 0D 0A 00  AA
5F18  00 00 00 00 04 40 00 03  BE
5F20  0C CC 0C 01 8C C6 CC 00  82

5F28  CC C3 6C 00 6C C1 BC 00  6B
5F30  FE C1 FE 01 55 C2 A8 00  0C
5F38  A8 C1 52 01 55 C2 A8 00  12
5F40  A8 C1 52 01 55 C2 A8 02  1C
5F48  A8 85 52 07 55 8A AA 0F  C5
5F50  FE 1F FC 25 54 B5 54 5A  A4
5F58  AA 4A AA 2A AA AA AA 55  D2
5F60  55 55 44 0A 0D 0A 0D 00  DB
5F68  00 00 00 00 04 40 00 02  0D
5F70  08 88 08 01 04 44 84 00  34
5F78  88 82 48 00 44 41 24 00  D2
5F80  FE 81 FE 01 55 42 A8 04  A0
5F88  A8 81 52 0B 55 42 A8 00  AC
5F90  A8 91 52 31 55 42 A8 1A  04
5F98  A8 9D 52 47 55 AA AA 6F  ED
5FA0  FE 3F FC 05 54 95 54 0A  84
5FA8  AA 8A AA 00 01 40 00 00  26
5FB0  00 00 0A 0D 0A 0D 0A 08  4F
5FB8  24 10 08 24 10 07 C3 E0  31
```

●リスト6 3月号シナリオプログラム

```
5800  B7 FD 0F 8E 58 17 10 8E  B6
5808  80 00 EC 81 ED A1 8C 63  CA
5810  C7 25 F7 B6 FD 0F 39 03  49
5818  03 03 03 03 03 03 03 03  88
5820  03 03 03 03 03 03 03 03  90
5828  03 03 03 02 02 02 02 02  92
5830  02 02 01 01 01 01 01 01  92
5838  01 01 01 01 01 01 01 01  98
5840  01 01 01 01 01 01 01 01  A0
5848  01 01 01 01 01 01 03 03  AC
5850  03 03 03 03 03 03 03 03  C0
5858  03 03 03 03 03 03 03 03  C8
5860  03 02 02 02 02 02 02 02  C9
5868  02 02 02 01 01 01 01 01  CB
5870  01 01 01 01 01 01 01 01  D0
5878  01 01 01 01 01 01 01 01  D8
5880  01 01 01 01 01 03 03 13  F6
5888  13 13 13 13 13 13 03 03  68
5890  03 03 03 03 13 13 13 03  30
5898  02 02 02 01 02 02 02 02  FF
58A0  02 02 02 01 02 02 01 01  05
58A8  01 01 11 11 11 81 81 81  B8
58B0  81 81 62 72 62 14 14 81  E9
58B8  81 11 11 01 03 03 13 13  E0
58C0  13 13 13 13 13 03 03 03  90
58C8  03 03 03 13 13 03 02 02  56
58D0  02 02 02 02 02 02 02 02  38
58D8  02 02 02 02 02 01 01 3E
58E0  01 11 11 11 11 11 11 11  B0
58E8  11 14 12 12 12 81 81 AF
58F0  11 01 01 03 03 13 13 13  9A
58F8  13 13 13 13 13 03 03 03  B8 4D
5900  03 03 13 03 02 02 02 02  7D
5908  02 02 02 02 02 02 02 02  71
5910  02 02 02 02 02 01 01 77
5918  11 11 11 81 11 11 11 81  D9
5920  14 82 E6 20 12 81 81 11  3A
5928  01 01 03 03 03 03 03 13  A5
5930  03 03 03 03 03 13 03 03  B1
5938  13 13 13 20 20 12 12 02  30
5940  12 02 02 02 02 02 02 02  B9
5948  02 02 02 02 01 01 11 11  CD
5950  11 11 11 11 11 61 71 14  E4
5958  12 82 82 82 11 81 81 01  5D
5960  01 03 03 03 03 03 03 03  CF
5968  03 13 13 03 03 03 03 03  F9
5970  13 20 E0 20 20 02 02 02  22
5978  02 12 02 02 02 02 02 02  F1
5980  02 02 02 02 01 11 11 11  15
5988  11 11 11 11 61 71 82 82  FB
5990  14 14 14 81 81 81 01 01  AA
5998  03 03 03 03 03 13 03 03  19
59A0  03 13 03 03 03 03 03 13  31
59A8  13 20 20 20 12 02 11 02  9B
59B0  02 02 02 02 02 02 02 02  19
59B8  02 02 01 01 11 01 11 01  3B
59C0  11 11 11 61 81 61 81 81  91
59C8  81 81 11 11 81 01 01 03  CB
59D0  03 03 03 03 13 13 03 13  71
59D8  03 03 13 03 03 03 13 20  86
59E0  20 20 12 12 02 02 02 12  B5
59E8  02 02 02 02 02 02 02 02  51
59F0  01 01 01 11 11 81 11 11  11
59F8  11 11 61 81 61 61 61 61  D9 36
5A00  61 11 11 81 01 01 03 03  66
5A08  03 03 03 03 03 03 03 13  8A
5A10  13 03 03 03 03 13 13 20  CF
5A18  20 02 02 02 12 02 12 02  C0
5A20  02 02 02 02 02 02 01 01  88
5A28  01 01 11 11 11 11 11 11  EA
5A30  11 61 81 81 81 81 81 81  02
5A38  11 11 11 03 03 03 03 03  D4
5A40  03 03 03 03 03 03 03 03  B2
5A48  03 03 03 03 03 02 02 02  B7
5A50  72 02 02 02 02 02 02 12  3A

5A58  02 02 02 01 01 01 01 01  BD
5A60  01 01 01 11 01 11 01 81  62
5A68  01 61 11 11 81 61 81 11  BA
5A70  11 01 03 03 03 03 03 03  EE
5A78  03 03 03 03 03 03 03 03  EA
5A80  03 03 03 02 02 02 02 02  ED
5A88  02 02 02 02 02 02 02 02  F2
5A90  02 02 01 14 02 14 01 01  1B
5A98  02 02 02 01 11 01 01 01  0D
5AA0  01 01 01 01 11 01 11 11  32
5AA8  01 01 03 03 03 03 03 03  16
5AB0  03 03 03 03 03 03 03 03  22
5AB8  03 02 02 20 02 02 02 02  41
5AC0  02 01 02 02 02 12 02 12  49
5AC8  02 01 02 85 02 01 02 02  B3
5AD0  62 02 11 11 01 01 11 01  C4
5AD8  01 01 11 01 01 11 83 13  EE
5AE0  03 03 03 03 03 03 03 03  52
5AE8  03 03 03 03 03 03 03 02  59
5AF0  12 14 82 64 02 02 02 02  5E
5AF8  02 02 02 02 02 02 02 02  62 26
5B00  01 14 02 14 01 02 02 02  8D
5B08  02 01 11 11 01 11 11 11  BC
5B10  01 11 01 01 11 11 03 03  A7
5B18  03 03 03 03 03 03 03 03  8B
5B20  02 02 02 02 03 02 12 14  AE
5B28  12 12 12 84 02 02 02 02  45
5B30  02 02 12 02 02 12 02 01  BA
5B38  01 01 01 01 62 02 02 02  FF
5B40  12 11 11 11 11 11 01 81  84
5B48  01 11 11 03 03 03 03 03  D5
5B50  03 03 03 03 03 03 72 07  36
5B58  07 07 01 02 02 14 72 12  5E
5B60  E2 05 02 14 12 02 02 02  D0
5B68  12 02 02 02 02 02 02 02  E3
5B70  02 02 02 62 02 02 02 02  3B
5B78  02 01 02 01 02 02 01 13  F1
5B80  13 13 13 13 13 03 03 03  43
5B88  03 03 03 03 72 67 17 17  F6
5B90  17 02 02 20 82 02 12 F6  B2
5B98  12 82 11 02 12 02 12 02  C2
5BA0  02 02 02 12 02 02 02 02  1B
5BA8  02 02 62 12 02 12 02 02  93
5BB0  02 02 02 02 12 02 01 13  3B
5BB8  13 13 30 30 03 03 03 03  A5
5BC0  03 03 02 07 07 72 02 72  17
5BC8  02 02 02 14 62 82 82 82  25
5BD0  82 14 12 02 11 02 02 02  EC
5BD8  02 12 02 12 02 02 02 02  63
5BE0  02 02 02 02 02 02 12 02  5B
5BE8  02 02 02 02 02 01 13 13  74
5BF0  13 13 30 03 03 03 03 02  AF
5BF8  02 02 72 02 72 02 02 02  43 9A
5C00  02 02 02 04 72 82 62 14  D0
5C08  02 02 02 02 02 02 12 84  
5C10  02 01 01 02 01 01 02 02  78
5C18  02 12 62 02 02 02 02 12  04
5C20  02 02 02 14 02 01 01 11  AB
5C28  11 63 03 03 03 02 02 02  07
5C30  02 02 02 02 82 02 02 02  1C
5C38  02 02 02 14 11 14 02 02  D7
5C40  02 12 02 12 02 12 01 01  DA
5C48  01 01 01 01 01 02 02 62  0F
5C50  02 02 12 02 02 10 10 10  F6
5C58  10 10 14 02 02 02 11 11  10
5C60  63 03 03 02 02 02 02 02  2F
5C68  02 02 02 02 12 02 02 02  E4
5C70  02 02 02 12 02 02 02 02  EC
5C78  02 02 02 02 01 01 01 01  E0
5C80  11 01 01 02 02 02 02 02  F9
5C88  02 12 12 02 10 83 83 83  A5
5C90  10 82 02 02 02 01 01 03  89
5C98  03 03 02 82 02 02 02 02  86
5CA0  02 02 02 02 02 02 02 02  0C
5CA8  02 02 02 02 02 02 02 02  14

5CB0  02 02 01 01 04 02 04 01  1D
5CB8  02 02 12 02 02 02 02 02  34
5CC0  02 02 02 10 54 83 20 10  39
5CC8  10 82 02 11 01 03 03 03  D3
5CD0  03 02 02 14 02 02 02 02  4F
5CD8  04 02 02 02 02 04 02 02  48
5CE0  02 01 02 12 02 02 02 02  5B
5CE8  02 01 01 02 45 02 01 02  94
5CF0  02 02 02 02 12 02 02 02  6C
5CF8  12 02 10 83 03 55 52 10  B5 14
5D00  82 11 03 03 03 03 03 03  02
5D08  02 02 02 14 02 02 02 02  87
5D10  04 12 02 02 02 04 02 01  90
5D18  01 02 02 72 02 02 02 02  F4
5D20  02 01 04 02 04 01 02 02  8F
5D28  02 02 12 02 02 02 12 02  B5
5D30  02 10 54 83 52 52 10 02  2C
5D38  11 03 03 03 03 03 03 02  BA
5D40  82 02 02 02 02 02 02 02  2D
5D48  12 02 02 02 02 02 12 11  E4
5D50  01 12 02 02 02 02 01 01  CA
5D58  01 01 01 01 11 01 02 02  CF
5D60  02 12 02 12 02 02 02 02  ED
5D68  10 10 10 10 10 10 11 03  39
5D70  03 03 03 03 03 03 02 02  E3
5D78  02 82 02 02 02 02 02 02  65
5D80  02 02 02 72 02 01 01 12  6B
5D88  02 02 02 02 02 01 01 02  F3
5D90  02 02 01 01 01 02 02 02  FA
5D98  02 02 02 01 02 02 02 02  04
5DA0  02 02 02 01 01 01 03 03  0C
5DA8  03 03 03 03 03 02 02 02  1A
5DB0  02 02 01 65 04 02 02 02  81
5DB8  12 02 02 02 02 02 02 02  35
5DC0  02 02 02 02 02 02 02 02  2D
5DC8  02 01 01 01 02 12 02 02  42
5DD0  02 01 01 01 02 02 02 11  49
5DD8  12 02 01 01 01 03 03 03  55
5DE0  03 03 03 03 02 02 14 02  63
5DE8  02 02 02 12 02 12 02 02  75
5DF0  02 02 62 02 02 12 02 12  DD
5DF8  62 12 02 02 12 02 02 02  E5 0E
5E00  02 02 02 02 02 02 02 11  7D
5E08  11 E1 01 01 02 02 01 02  61
5E10  12 01 01 03 03 03 03 03  91
5E18  03 03 03 02 02 02 04 02  8B
5E20  02 01 15 04 02 02 02 02  A2
5E28  02 02 12 02 12 02 02 02  B6
5E30  02 02 12 02 02 02 02 02  AE
5E38  02 72 02 02 02 02 02 01  15
5E40  11 01 11 02 02 01 02 01  C9
5E48  01 01 03 03 03 03 03 03  BA
5E50  03 03 02 02 82 02 02 02  40
5E58  02 02 02 12 02 02 62 02  36
5E60  02 02 02 02 02 12 12 02  EE
5E68  02 12 02 02 02 02 02 02  E6
5E70  02 02 02 20 11 11 01 11  28
5E78  11 01 11 01 11 01 10 00  1C
5E80  00 01 03 03 03 03 03 03  F1
5E88  03 02 02 02 02 12 02 02  07
5E90  02 02 02 02 02 02 02 02  FE
5E98  02 02 02 02 02 12 02 02  16
5EA0  02 12 02 00 00 10 02 62  88
5EA8  02 20 20 20 02 11 01 11  8D
5EB0  01 01 01 01 10 10 10 00  42
5EB8  10 01 11 03 03 03 03 03  47
5EC0  02 02 02 02 02 11 A5 14  F2
5EC8  02 12 02 02 02 02 02 02  46
5ED0  02 02 02 02 02 02 12 02  4E
5ED8  02 10 00 00 10 00 02 02  5C
5EE0  02 02 02 02 02 01 10 00  59
5EE8  10 00 10 00 01 01 01 10  79
5EF0  00 00 01 03 03 03 03 02  5D
5EF8  02 14 02 02 02 02 02 02  78 19
5F00  02 02 02 02 02 02 02 00  6D
```


戦おうとすると、かつて地底の魔王と呼ばれた怪物の亡霊は何か言ってきた。「勇者よ、私はもうこれ以上戦いは好まん。ミシュロンめを倒さんとするお前に手を貸そう。土の呪文の書を与えよう。しかるべき力があれば使いこなせるだろう」亡霊は消えた。あなたはさらに奥に進む。165へ行け。

```
5F08  00 00 00 10 00 10 00 00  87
5F10  10 00 10 00 10 10 02 02  B3
5F18  62 02 02 00 00 10 00 00  ED
5F20  10 10 01 01 01 01 11 10  C4
5F28  10 10 10 03 03 03 02 02  C4
5F30  02 14 02 02 11 95 04 02  55
5F38  02 02 02 02 02 00 00 00  A1
5F40  00 00 10 00 00 00 10 00  BF
5F48  12 02 12 00 00 00 02 02  D1
5F50  02 00 10 00 02 11 61 01  36
5F58  01 01 11 01 11 01 01 01  DF
5F60  10 10 10 03 03 12 02 12  1B
5F68  02 02 12 02 02 02 12 02  F7
5F70  02 02 00 00 00 00 00 00  D3
5F78  00 00 10 00 00 10 02 02  FB
5F80  12 12 02 10 00 10 00 10  35
5F88  10 10 02 62 02 11 01 11  90
5F90  01 01 01 11 11 01 01 13  29
5F98  13 10 00 00 02 02 02 02  22
5FA0  02 02 02 72 02 02 02 02  7F
5FA8  00 00 10 10 00 02 02 82  AD
5FB0  02 02 02 02 02 02 02 02  1F
5FB8  02 02 02 00 00 00 00 00  1D
5FC0  02 02 02 02 02 02 01 01  2D
5FC8  01 B5 01 01 01 03 01 01  E5
5FD0  03 00 00 02 02 02 02 02  3C
5FD8  02 02 02 02 02 02 00 10  53
5FE0  10 10 00 02 02 82 02 02  E9
5FE8  02 02 02 02 02 02 02 02  57
5FF0  02 02 00 00 00 00 02 02  57
5FF8  02 02 02 05 02 02 02 02  6A 51
6000  01 01 01 03 03 03 03 01  70
6008  03 03 02 02 02 02 02 02  7A
6010  02 02 02 10 10 10 10 10  C6
6018  10 02 02 02 02 02 02 02  96
6020  02 02 02 02 02 02 02 02  90
6028  02 02 02 02 02 02 02 02  98
6030  02 02 02 02 02 05 01 01  A1
6038  03 03 03 03 03 03 03 01  AE
6040  01 02 02 02 10 10 10 10  E7
6048  10 10 10 10 10 00 02 02  FC
6050  02 62 02 62 02 02 02 02  80
6058  02 02 02 02 02 02 02 02  C8
6060  02 02 02 02 02 04 02 02  D2
6068  02 14 02 12 02 01 03 03  FB
6070  03 03 03 03 03 03 03 03  E8
6078  00 00 10 10 10 10 10 10  38
6080  10 10 00 02 02 02 02 02  0A
6088  02 02 82 02 02 02 02 02  78
6090  02 02 02 02 02 02 02 02  00
6098  02 02 02 02 02 02 92 02  08
60A0  12 02 02 01 03 03 03 03  23
60A8  03 03 03 03 03 03 03 00  1D
60B0  00 10 10 10 10 00 00 10  60
60B8  00 02 85 02 05 12 05 02  BF
60C0  65 02 D5 02 85 05 02 02  EC
60C8  02 02 02 02 02 02 02 02  38
60D0  02 02 02 02 02 02 02 12  50
60D8  02 05 01 11 03 03 03 03  5D
60E0  03 03 03 03 03 03 00 00  52
60E8  10 10 10 00 10 00 00 02  8A
60F0  02 12 02 02 02 02 02 02  70
60F8  02 02 02 02 02 12 02 02  78 D3
6100  02 02 02 02 02 02 02 02  71
6108  02 02 04 02 02 02 02 02  7B
6110  02 11 01 03 03 03 03 03  94
6118  03 03 03 03 03 00 00 10  98
6120  02 12 02 02 02 02 02 01  A0
6128  15 02 15 02 05 02 85 E5  28
6130  02 05 15 01 02 02 02 02  B6
6138  02 02 02 02 02 01 02 02  A8
6140  02 02 02 04 02 12 02 C5  86
6148  11 03 03 03 03 03 03 03  CF
6150  03 E3 03 03 00 00 02 02  A1
6158  02 02 02 02 02 02 01 01  C7
6160  01 01 01 01 01 01 01 01  C9
6168  01 01 01 02 02 02 02 02  D6
6170  02 02 02 02 02 02 02 02  E1
6178  02 02 02 02 02 02 01 03  E9
6180  03 03 03 03 03 03 03 03  F9
6188  03 03 03 02 02 02 02 02  FC
6190  02 02 02 02 02 01 01 01  FE
6198  01 01 01 01 01 01 01 01  01
61A0  01 01 02 02 02 02 02 02  0F
61A8  02 02 02 02 02 02 02 02  19
61B0  02 02 02 02 01 03 03 03  23
61B8  03 03 03 03 03 03 03 03  31
61C0  03 03 01 00 00 00 00 BA  E2
```

PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII
THE SPACE WARS プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として利用するほかは著作権法上、著作権者に無断では使用できません。COPYRIGHT © 1985 by Koji Mizuki

スペースオペラ的ウォーゲーム〝THE SPACE WARS〞PC-9801、PC-8801版は、オールBASICのプログラムだ。だから、このまま打ち込んで、そのままSAVEしてもらえばよろしい。実行はRUN [RETURN]。PC-9801、PC-8801共通リストになっているので、2機種でもリストは1つしかないのだ。

本文の記事中にも書いたが、PC-8801では実行速度の点で少し不満な点もあるが、自分でマシン語などでサブルーチンを作って、改良していくのもおもしろいのではないかな？　とも思うぞ。

```
1000 GOSUB 8020
1010 DIM Z$(12),C$(12),A(12),C(12),X(12),Y(12)
1020 DIM K$(20),D$(20),B(20),D(20),L(20),M(20)
1030 DIM G0%(75),G1%(75),G2%(75),G3%(75),G4%(75),G5%(75),G6%(75),G7%(75),G8%(75)
,G9%(75),G10%(75),G11%(75),G12%(75),G13%(75),G14%(75),G21%(75)
1040 DIM P0%(75),P1%(75),P2%(75),P3%(75),P4%(75),HEX$(13,16)
1050 FOR Z=1 TO 12:READ Z$(Z),C$(Z),A(Z),C(Z),X(Z),Y(Z):NEXT Z
1060 FOR K=1 TO 20:READ K$(K),D$(K),B(K),D(K),L(K),M(K):NEXT K
1070 Q1=0:Q2=0:Q3=0:Q4=0:Q5=0:Q6=0:Q7=0:Q8=0:Q9=0:Q10=0:Q11=0:Q12=0:Q13=0:E1=39:
F1=24:LL=0:VV=0
1080 T1=1:T2=2:T3=3:T4=3:T5=3
1090 CLS 3:SCREEN 0,3
1100 GOSUB 1690:X=0:Y=0:GOSUB 6900
1110 GET@(0,0)-(25,11),G0%
1120 GET@(0,20)-(25,31),P0%
1130 GOSUB 1700:X=30:GOSUB 6900
1140 GET@(30,0)-(55,11),G21%:LINE(0,0)-(55,11),0,BF:SCREEN 0,0
1150 GOSUB 6740:GOSUB 6380:GOSUB 6630:GOSUB 7690
1160 GOSUB 5140:GOSUB *SH0
1170 FOR Z=1 TO 12
1180 IF Z=12 THEN PUT(X(Z)*32+23,Y(Z)*8+20),G21%,PSET:GOTO 1200
1190 PUT(X(Z)*32+23,Y(Z)*8+20),G0%,PSET
1200 NEXT Z
1210 GOSUB 5240:GOSUB 6440
1220 GOTO 1850
1230 FOR I=0 TO 20:LOCATE 58,I:PRINT SPC(20):NEXT I
1240 IF KIR1=1 THEN KIR1=2:C1=0:J8=E8:I8=F8:GOSUB 1630
1250 GOSUB 3540
1260 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB *KK0:NEXT K
1270 FOR Z=1 TO 12:GOSUB *ZZ0:NEXT Z
1280 LINE(402,27)-(438,27),0:LINE(407,20)-(432,31),0,BF:LINE(402,91)-(438,91),0:
```

戦い。敵の体力値は11、攻撃値は11だ。かなり手強い敵だが、もしも勝つことができたのならば、先に進みなさい。101へ行け。

```
LINE(407,84)-(432,95),0,BF:LINE(402,155)-(438,155),0:LINE(407,148)-(432,159),0,B
F
1290 GOSUB 7690:GOSUB 5140:GOSUB *SH0
1300 GOSUB 5640:FOR Z=1 TO 12:IF A(Z)=<0 THEN 1320
1310 GOSUB *ZZ1
1320 NEXT Z
1330 GOSUB 5240
1340 GOTO 1850
1350 REM *ﾋﾟｰﾑ*
1360 IF X(Z)=6 AND Y(Z)=8 AND A(Z)>>0 THEN GOSUB 4110
1370 RETURN
1380 IF L(K)=6 AND M(K)=8 AND B(K)>>0 THEN GOSUB 4280:DG=1
1390 RETURN
1400 *SSE
1410 IF X(Z)=12 AND (Y(Z)=0 OR Y(Z)=8 OR Y(Z)=16) THEN A(Z)=A(Z)+20
1420 IF A(Z)>99 THEN A(Z)=99
1430 GOSUB 3900:RETURN
1440 IF E8=L(K) AND F8=M(K) AND B(K)>>0 THEN B(K)=0:DG=1:GOSUB *KLK:J8=E8:I8=F8:C
1=3:GOSUB 1630
1450 RETURN
1460 *WAK
1470 IF L(K)=4 AND M(K)=0 THEN GOSUB *KK1:GOSUB *KK0:GOSUB 1810:L(K)=8:M(K)=16:G
OSUB *KK1
1480 IF L(K)=4 AND M(K)=16 THEN GOSUB *KK1:GOSUB *KK0:GOSUB 1810:L(K)=8:M(K)=0:G
OSUB *KK1
1490 RETURN
1500 *WAZ
1510 IF X(Z)=8 AND Y(Z)=0 THEN GOSUB *ZZ1:GOSUB *ZZ0:GOSUB 1810:X(Z)=4:Y(Z)=16:G
OSUB *ZZ1
1520 IF X(Z)=8 AND Y(Z)=16 THEN GOSUB *ZZ1:GOSUB *ZZ0:GOSUB 1810:X(Z)=4:Y(Z)=0:G
OSUB *ZZ1
1530 IF X(Z)=0 AND Y(Z)=8 THEN CG=1:GOSUB *ZZ1:A(Z)=99:C(Z)=5:GOSUB 5130:GOSUB 4
940
1540 RETURN
1550 *BLA
1560 IF E6=X(Z) AND F6=Y(Z) THEN GOSUB 1830:GOSUB *ZZ0:A(Z)=0:CG=0:GOSUB 3840:RE
TURN
1570 RETURN
1580 S=HEXS(J8,I8)
1590 IF S=3 THEN C1=5:RETURN
1600 IF S=2 THEN C1=2:RETURN
1610 IF S=1 THEN C1=1:RETURN
1620 C1=0:RETURN
1630 IF J8=-1 OR J8=13 OR I8=-1 OR I8=17 THEN RETURN
1640 IF TU=CHI+1 THEN GOSUB 1580
1650 IF KIR1=2 THEN GOSUB 1580
1660 GOSUB 1830:J=J8*32+36:I=I8*8+26:CIRCLE(J,I),10,C1:RETURN
1670 C0=0:C1=0:C2=0:C3=0:C4=0:C5=0:C6=0:C7=0:C8=0:C9=0:RETURN
1680 C0=0:C1=1:C2=2:C3=3:C4=4:C5=5:C6=6:C7=7:C8=2:C9=7:RETURN
1690 C1=6:C8=2:C9=7:RETURN
1700 C1=2:C8=2:C9=7:RETURN
1710 J=X(Z)*32+15:I=Y(Z)*8+18
1720  LINE(32+J,I)-(10+J,I),C1:LINE-(J,8+I),C1:LINE-(10+J,16+I),C1:LINE-(32+J,16
+I),C1:LINE-(42+J,8+I),C1:LINE-(32+J,I),C1:RETURN
1730 FOR N=0 TO 10:NEXT N:RETURN
1740 FOR N=0 TO 20:NEXT N:RETURN
1750 FOR N=0 TO 50:NEXT N:RETURN
1760 FOR N=0 TO 100:NEXT N:RETURN
1770 FOR N=0 TO 500:NEXT N:RETURN
1780 FOR N=1 TO 2:BEEP 1:FOR N1=1 TO 20:NEXT N1:BEEP 0
1790 FOR N2=1 TO 20:NEXT N2:NEXT N:RETURN
1800 FOR N=1 TO 2:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:FOR I=1 TO 30:BEEP 0:NEXT I:NEXT N:RETURN
1810 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:RETURN
1820 FOR N=1 TO 2:FOR N1=1 TO 10:BEEP 1:NEXT N1:BEEP 0:FOR N2=1 TO 30:BEEP 1:BEE
P 0:NEXT N2:NEXT N:RETURN
1830 FOR N1=1 TO 10:BEEP 1:NEXT N1:BEEP 0:FOR N2=1 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT N2:R
ETURN
1840 FOR N=1 TO 20:BEEP 1:FOR N1=1 TO 100 STEP 20:NEXT N1:BEEP 0:NEXT N:RETURN
1850 TU=0:CHI=-1:KIR1=0:LOCATE 3,0:COLOR 3:PRINT "[";VV;"SCENE ]"
1860 REM *ｶｷﾝｼｭｳｼｲﾄｳ*
```


敵に勝つことのできたあなたは、この恐るべきダンジョンのさらに奥深くへと入っていくのであった。そこに待ち受けるのは、人智を超えた魔道をゆく化け物たち。はたして、あなたは使命を達することができるのだろうか？ 112へ行きなさい。

```
1870 U1=0:GOSUB 5360:IF S2>8+VV THEN 1230
1880 TU=TU+1:LOCATE 45,0:COLOR 4:PRINT "C";TU;"TURN J";
1890 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 2290
1900 IF D(K)=<0 THEN 2290
1910 DG=D(K):C1=2:GOSUB 3810:IF S2>5+VV THEN DG=DG+3:GOSUB 3980
1920 GOSUB *KK0
1930 R1=INT(RND(1)*9)+1
1940 IF R1<4 THEN P=1:Q=-1:GOTO 1990
1950 IF R1=4 THEN P=0:Q=-2:GOTO 1990
1960 IF R1=5 THEN P=0:Q=2:GOTO 1990
1970 IF R1<9 AND R1>5 THEN P=1:Q=1:GOTO 1990
1980 IF R1=9 THEN P=0:Q=0
1990 L(K)=L(K)+P:M(K)=M(K)+Q
2000 IF M(K)=-2 OR M(K)=-1 THEN GOSUB *LPQ:GOTO 1930
2010 IF M(K)=18 OR M(K)=17 THEN GOSUB *LPQ:GOTO 1930
2020 IF L(K)=8 AND (M(K)=0 OR M(K)=16) THEN GOSUB *LPQ:GOTO 1930
2030 IF L(K)=13 THEN GOSUB *LPQ GOTO 1930
2040 IF L(K)=12 AND (M(K)=0 OR M(K)=8 OR M(K)=16) THEN 4970
2050 GOSUB *WAK
2060 PP=0
2070 FOR R=1 TO 11+VV:IF B(R)=<0 THEN 2100
2080 IF K=R THEN 2100
2090 IF L(K)=L(R) AND M(K)=M(R) THEN PP=1
2100 NEXT R
2110 IF PP=1 AND L(K)=8 AND M(K)=16 THEN L(K)=4-P:M(K)=0-Q:GOTO 1930
2120 IF PP=1 AND L(K)=8 AND M(K)=0 THEN L(K)=4-P:M(K)=16-Q:GOTO 1930
2130 IF PP=1 THEN L(K)=L(K)-P:M(K)=M(K)-Q:GOTO 1930
2140 GOSUB 1810:GOSUB *KK1
2150 IF KIR1=1 THEN GOSUB 1440
2160 IF TU=CHI+1 THEN 4620
2170 FOR Z=1 TO 12:IF A(Z)=<0 THEN 2240
2180 IF L(K)=X(Z) AND M(K)=Y(Z)-2 THEN GOSUB 3310
2190 IF L(K)=X(Z) AND M(K)=Y(Z)+2 THEN GOSUB 3310
2200 IF L(K)=X(Z)-1 AND M(K)=Y(Z)-1 THEN GOSUB 3310
2210 IF L(K)=X(Z)+1 AND M(K)=Y(Z)+1 THEN GOSUB 3310
2220 IF L(K)=X(Z)-1 AND M(K)=Y(Z)+1 THEN GOSUB 3310
2230 IF L(K)=X(Z)+1 AND M(K)=Y(Z)-1 THEN GOSUB 3310
2240 NEXT Z
2250 GOSUB 1380
2260 DG=DG-1:IF DG<=0 THEN 2280
2270 GOTO 1920
2280 C1=0:GOSUB 3810
2290 NEXT K
2300 IF TU=CHI+1 THEN Z=12:C1=0:GOSUB 4730
2310 REM *ｷﾟﾝｶﾞｲﾄﾞｳ*
2320 U1=1:GOSUB 5360:IF S2>8+VV THEN 1230
2330 FOR Z=1 TO 12:IF A(Z)=<0 THEN 2780
2340 GOSUB *SSE
2350 CG=C(Z):C1=2:GOSUB 3780
2360 IF INKEY$<>"" THEN 2360
2370 V$=INKEY$:ZZZ=0
2380 GOSUB *ZZ1:GOSUB 1750:GOSUB *ZZ0
2390 IF V$="" THEN 2370
2400 IF ASC(V$)=42 THEN 2430
2410 IF ASC(V$)<48 OR ASC(V$)>58 THEN 2370
2420 IF ASC(V$)=52 OR ASC(V$)=54 THEN 2370
2430 GOSUB 1810:GOSUB *ZZ0
2440 IF V$="8" THEN P=0:Q=-2:GOTO 2520
2450 IF V$="9" THEN P=1:Q=-1:GOTO 2520
2460 IF V$="3" THEN P=1:Q=1:GOTO 2520
2470 IF V$="2" THEN P=0:Q=2:GOTO 2520
2480 IF V$="1" THEN P=-1:Q=1:GOTO 2520
2490 IF V$="7" THEN P=-1:Q=-1:GOTO 2520
2500 IF V$="5" THEN CG=1:GOTO 2660
2510 IF V$=CHR$(42) AND Z=12 THEN GOSUB *ZZ1:GOTO 4490
2520 X(Z)=X(Z)+P:Y(Z)=Y(Z)+Q
2530 IF Y(Z)=-2 OR Y(Z)=-1 THEN GOSUB *XPQ:GOTO 2370
2540 IF Y(Z)=18 OR Y(Z)=17 THEN GOSUB *XPQ:GOTO 2370
2550 IF X(Z)=4 AND (Y(Z)=0 OR Y(Z)=16) THEN GOSUB *XPQ:GOTO 2370
2560 IF X(Z)=13 OR X(Z)=-1 THEN GOSUB *XPQ:GOTO 2370
```

森の中をそのまま行くと、突然トロールがあらわれた。不気味な目であなたをにらんでいる。敵意がむき出しになっているようだ。もしも戦うのならば、126へ、逃げるのならば177へ行きなさい。

```
2570 GOSUB *WAZ
2580 PP=0
2590 FOR R=1 TO 12:IF A(R)=<0 THEN 2620
2600 IF Z=R THEN 2620
2610 IF X(Z)=X(R) AND Y(Z)=Y(R) THEN PP=1
2620 NEXT R
2630 IF PP=1 AND X(Z)=4 AND Y(Z)=16 THEN X(Z)=8-P:Y(Z)=0-Q:GOTO 2370
2640 IF PP=1 AND X(Z)=4 AND Y(Z)=0 THEN X(Z)=8-P:Y(Z)=16-Q:GOTO 2370
2650 IF PP=1 THEN X(Z)=X(Z)-P:Y(Z)=Y(Z)-Q:GOTO 2370
2660 GOSUB *ZZ1:GOSUB *BLA
2670 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 2740
2680 IF X(Z)=L(K) AND Y(Z)=M(K)-2 THEN GOSUB 3310
2690 IF X(Z)=L(K) AND Y(Z)=M(K)+2 THEN GOSUB 3310
2700 IF X(Z)=L(K)+1 AND Y(Z)=M(K)-1 THEN GOSUB 3310
2710 IF X(Z)=L(K)-1 AND Y(Z)=M(K)+1 THEN GOSUB 3310
2720 IF X(Z)=L(K)+1 AND Y(Z)=M(K)+1 THEN GOSUB 3310
2730 IF X(Z)=L(K)-1 AND Y(Z)=M(K)-1 THEN GOSUB 3310
2740 NEXT K
2750 CG=CG-1:IF CG=<0 THEN 2770
2760 GOTO 2370
2770 GOSUB 1360:C1=0:GOSUB 3780
2780 NEXT Z
2790 GOTO 1860
2800 *KK0
2810 S=HEXS(L(K),M(K))
2820 IF S=0 THEN PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),P0%,PSET
2830 IF S=1 THEN PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),P1%,PSET
2840 IF S=2 THEN PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),P2%,PSET
2850 IF S=3 THEN PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),P3%,PSET
2860 IF S=4 THEN PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),P4%,PSET
2870 RETURN
2880 *KK1
2890 LL1=L(K)*32+23:MM1=M(K)*8+20
2900 IF D$(K)="A" THEN PUT(LL1,MM1),G1%,PSET:RETURN
2910 IF D$(K)="B" THEN PUT(LL1,MM1),G2%,PSET:RETURN
2920 IF D$(K)="C" THEN PUT(LL1,MM1),G3%,PSET:RETURN
2930 IF D$(K)="D" THEN PUT(LL1,MM1),G4%,PSET:RETURN
2940 IF D$(K)="E" THEN PUT(LL1,MM1),G5%,PSET:RETURN
2950 IF D$(K)="F" THEN PUT(LL1,MM1),G6%,PSET:RETURN
2960 IF D$(K)="G" THEN PUT(LL1,MM1),G7%,PSET:RETURN
2970 IF D$(K)="H" THEN PUT(LL1,MM1),G8%,PSET:RETURN
2980 IF D$(K)="I" THEN PUT(LL1,MM1),G9%,PSET:RETURN
2990 IF D$(K)="J" THEN PUT(LL1,MM1),G10%,PSET:RETURN
3000 IF D$(K)="K" THEN PUT(LL1,MM1),G11%,PSET:RETURN
3010 IF D$(K)="L" THEN PUT(LL1,MM1),G12%,PSET:RETURN
3020 IF D$(K)="M" THEN PUT(LL1,MM1),G13%,PSET:RETURN
3030 IF D$(K)="N" THEN PUT(LL1,MM1),G14%,PSET:RETURN
3040 RETURN
3050 *ZZ1
3060 XX1=X(Z)*32+23:YY1=Y(Z)*8+20
3070 IF C$(Z)="Z1" THEN PUT(XX1,YY1),G21%,PSET:RETURN
3080 IF C$(Z)="Z0" THEN PUT(XX1,YY1),G0%,PSET:RETURN
3090 IF C$(Z)="A" THEN PUT(XX1,YY1),G1%,PSET:RETURN
3100 IF C$(Z)="B" THEN PUT(XX1,YY1),G2%,PSET:RETURN
3110 IF C$(Z)="C" THEN PUT(XX1,YY1),G3%,PSET:RETURN
3120 IF C$(Z)="D" THEN PUT(XX1,YY1),G4%,PSET:RETURN
3130 IF C$(Z)="E" THEN PUT(XX1,YY1),G5%,PSET:RETURN
3140 IF C$(Z)="F" THEN PUT(XX1,YY1),G6%,PSET:RETURN
3150 IF C$(Z)="G" THEN PUT(XX1,YY1),G7%,PSET:RETURN
3160 IF C$(Z)="H" THEN PUT(XX1,YY1),G8%,PSET:RETURN
3170 IF C$(Z)="I" THEN PUT(XX1,YY1),G9%,PSET:RETURN
3180 IF C$(Z)="J" THEN PUT(XX1,YY1),G10%,PSET:RETURN
3190 IF C$(Z)="K" THEN PUT(XX1,YY1),G11%,PSET:RETURN
3200 IF C$(Z)="L" THEN PUT(XX1,YY1),G12%,PSET:RETURN
3210 IF C$(Z)="M" THEN PUT(XX1,YY1),G13%,PSET:RETURN
3220 RETURN
3230 *ZZ0
3240 S=HEXS(X(Z),Y(Z))
3250 IF S=0 THEN PUT(X(Z)*32+23,Y(Z)*8+20),P0%,PSET
3260 IF S=1 THEN PUT(X(Z)*32+23,Y(Z)*8+20),P1%,PSET
```


ダンジョンのうす暗い道を逃げていくと、今度は道がふたつに分かれていた。もしも右へ行くのならば102へ、左へ行くのならば130へ行きなさい。

```
3270 IF S=2 THEN PUT(X(Z)*32+23,Y(Z)*8+20),P2%,PSET
3280 IF S=3 THEN PUT(X(Z)*32+23,Y(Z)*8+20),P3%,PSET
3290 IF S=4 THEN PUT(X(Z)*32+23,Y(Z)*8+20),P4%,PSET
3300 RETURN
3310 REM *ｺｳｹﾞｷ*
3320 CG=0:DG=0
3330 IF A(Z)<=0 THEN RETURN
3340 IF B(K)<=0 THEN RETURN
3350 WW=W1+W2+W3+W4+W5+W6+W7+W8+W9:IF WW=<0 THEN GOSUB 3770
3360 GOSUB 1830:GOSUB 3540
3370 B1=0:B2=0:B3=0:V1=0:V2=0:V3=0
3380 B1=B(K):V1=A(Z):LOCATE 5,22:COLOR 4:PRINT USING"###";B1:LOCATE 13,22:PRINT
USING"###";V1:LOCATE 5,23:PRINT USING"###";B1:LOCATE 13,23:PRINT USING"###";V1:C
1=2:GOSUB 3780:GOSUB 3810:GOSUB 3550
3390 IF U1=1 THEN 3460
3400 LOCATE 1,21:PRINT SPC(21):LOCATE 1,21:PRINT "ATTACK        DEFENSE"
3410 B2=INT(RND(1)*10)+1:B3=.5*B2:B3=INT(B3)
3420 LINE(72,188)-(104,188),2:GOSUB 1800
3430 V1=V1-B3:LOCATE 13,23:PRINT USING"###";V1
3440 GOSUB 1750:LINE(72,188)-(104,188),0
3450 IF V1<=0 THEN A(Z)=0:GOSUB *KLZ:B(K)=B1:GOSUB 3940:GOSUB 3540:C1=0:GOSUB 37
80:GOSUB 3810:GOTO 3520
3460 LOCATE 1,21:PRINT SPC(24):LOCATE 1,21:PRINT "DEFENSE       ATTACK "
3470 V2=INT(RND(1)*10)+1:V3=W0*V2:V3=INT(V3)
3480 LINE(72,188)-(104,188),6:GOSUB 1800:B1=B1-V3:LOCATE 5,23:PRINT USING"###";B
1
3490 GOSUB 1750:LINE(72,188)-(104,188),0
3500 IF B1<=0 THEN B(K)=0:GOSUB *KLK:A(Z)=V1:GOSUB 3900:GOSUB 3540:C1=0:GOSUB 37
80:GOSUB 3810:GOTO 3520
3510 GOTO 3400
3520 IF A(12)=<0 THEN 8270
3530 RETURN
3540 LINE(1,168)-(175,192),0,BF:LOCATE 0,21:PRINT SPC(22):LOCATE 0,22:PRINT SPC(
22):LOCATE 0,23:PRINT SPC(22):RETURN
3550 '
3560 LOCATE 30,23:PRINT W1;W2;W3;W4;W5;W6;W7;W8;W9;
3570 COLOR@(58,23)-(78,23),4
3580 LL1=8:MM1=180:GOSUB 2900:XX1=144:YY1=180:GOSUB 3070
3590 C1=0
3600 IF INKEY$<>"" THEN 3600
3610 W$=INKEY$
3620 C1=C1+1:IF C1>7 THEN C1=1
3630 LOCATE 31,21:COLOR C1:PRINT "-- HIT 1 ~ 9 KEY --";
3640 IF W$="" THEN 3610
3650 IF ASC(W$)<49 OR ASC(W$)>57 THEN 3610
3660 IF W$="1" AND W1>0 THEN W1=W1-1:W0=.1:LOCATE 30,23:PRINT W1;:GOTO 3760
3670 IF W$="2" AND W2>0 THEN W2=W2-1:W0=.2:LOCATE 33,23:PRINT W2;:GOTO 3760
3680 IF W$="3" AND W3>0 THEN W3=W3-1:W0=.3:LOCATE 36,23:PRINT W3;:GOTO 3760
3690 IF W$="4" AND W4>0 THEN W4=W4-1:W0=.4:LOCATE 39,23:PRINT W4;:GOTO 3760
3700 IF W$="5" AND W5>0 THEN W5=W5-1:W0=.5:LOCATE 42,23:PRINT W5;:GOTO 3760
3710 IF W$="6" AND W6>0 THEN W6=W6-1:W0=.6:LOCATE 45,23:PRINT W6;:GOTO 3760
3720 IF W$="7" AND W7>0 THEN W7=W7-1:W0=.7:LOCATE 48,23:PRINT W7;:GOTO 3760
3730 IF W$="8" AND W8>0 THEN W8=W8-1:W0=.8:LOCATE 51,23:PRINT W8;:GOTO 3760
3740 IF W$="9" AND W9>0 THEN W9=W9-1:W0=.9:LOCATE 54,23:PRINT W9;:GOTO 3760
3750 GOTO 3610
3760 LOCATE 31,21:PRINT SPC(20):RETURN
3770 W1=1:W2=2:W3=3:W4=4:W5=5:W6=4:W7=3:W8=2:W9=1:RETURN
3780 IF Z<7 THEN LINE(460,(Z+1)*8)-(531,(Z+2)*8),C1,BF
3790 IF Z>6 THEN LINE(548,(Z-5)*8)-(620,(Z-4)*8),C1,BF
3800 RETURN
3810 IF K<11 THEN LINE(460,(K+9)*8)-(531,(K+10)*8),C1,BF
3820 IF K>10 THEN LINE(548,(K-1)*8)-(620,K*8),C1,BF
3830 RETURN
3840 IF Z<7 THEN LOCATE 58,Z+1:PRINT SPC(8)
3850 IF Z>6 THEN LOCATE 69,Z-5:PRINT SPC(8)
3860 RETURN
3870 IF K<11 THEN LOCATE 58,K+9:PRINT SPC(8)
3880 IF K>10 THEN LOCATE 69,K-1:PRINT SPC(8)
3890 RETURN
3900 COLOR 7
```

戦い。敵の体力値は10、攻撃値は9だ。もしも勝つことができたのならば、先を急ぎなさい。211へ行くがいい。

```
3910 IF Z<7 THEN LOCATE 59,Z+1:PRINT USING"###";A(Z)
3920 IF Z>6 THEN LOCATE 70,Z-5:PRINT USING"###";A(Z)
3930 RETURN
3940 COLOR 7
3950 IF K<11 THEN LOCATE 59,K+9:PRINT USING"###";B(K)
3960 IF K>10 THEN LOCATE 70,K-1:PRINT USING"###";B(K)
3970 RETURN
3980 COLOR 7
3990 IF K<11 THEN LOCATE 64,K+9:PRINT DG
4000 IF K>10 THEN LOCATE 75,K-1:PRINT DG
4010 RETURN
4020 REM *ｶｷﾞｷｴﾙ*
4030 C1=INT(RND(1)*7)+1:C2=INT(RND(1)*7)+1
4040 J=L(K)*32+23:I=M(K)*8+20
4050 LINE(J+6,I+2)-(J+13,I+2),C1:LINE(J+6,I+5)-(J+19,I+5),C1:LINE(J+6,I+5)-(J+7,
I+8),C1,BF:LINE(J+18,I+2)-(J+19,I+5),C1,BF:LINE(J+12,I+8)-(J+19,I+8),C1:LINE(J+1
2,I+2)-(J+13,I+8),C1,BF
4060 LINE(J+8,I+4)-(J+11,I+4),C2:LINE(J+10,I+3)-(J+11,I+3),C2:LINE(J+14,I+6)-(J+
17,I+6),C2:LINE(J+14,I+7)-(J+15,I+7),C2
4070 LINE(J+8,I+6)-(J+11,I+6),C2:LINE(J+10,I+7)-(J+11,I+7),C2:LINE(J+14,I+3)-(J+
15,I+3),C2:LINE(J+14,I+4)-(J+17,I+4),C2
4080 IF C1>0 AND C2>0 THEN C1=0:C2=0:GOTO 4040
4090 GOSUB *KK0
4100 RETURN
4110 REM *ﾋﾞｰﾑ*
4120 BEA=3
4130 GOSUB 4270:GOSUB 4380
4140 IF ZZZ=1 THEN GOSUB 4250:RETURN
4150 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 4210
4160 IF L(K)=E4 AND M(K)=F4 THEN 4180
4170 GOTO 4210
4180 GOSUB 1780:RR=5:C1=5:GOSUB *CIK:PAINT(J,I),6,5:R1=INT(RND(1)*30)+1:B(K)=B(K
)-R1:GOSUB 3940:C1=0:GOSUB *CIK:PAINT(J,I),0,0
4190 IF B(K)=<0 THEN GOSUB *KLK
4200 BEA=BEA-1
4210 NEXT K
4220 IF BEA>0 THEN 4130
4230 GOSUB 4250
4240 RETURN
4250 LOCATE 0,21:PRINT SPC(41):LOCATE 0,22:PRINT SPC(21):LOCATE 0,23:PRINT SPC(2
1):RETURN
4260 LOCATE 0,23:PRINT SPC(21):RETURN
4270 LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT "[BEAM] (";BEA;")":RETURN
4280 BEA=3
4290 GOSUB 4270
4300 R1=INT(RND(1)*12)+1:R2=INT(RND(1)*30)+1:Z=R1
4310 IF A(Z)>0 THEN A(Z)=A(Z)-R2:GOSUB 1780:RR=5:C1=2:GOSUB *CIZ:PAINT(J,I),2,2:
GOSUB 3900:BEA=BEA-1:C1=0:GOSUB *CIZ:PAINT(J,I),0,0:GOTO 4330
4320 GOTO 4300
4330 IF A(Z)=<0 THEN GOSUB *KLZ
4340 IF A(12)<=0 THEN 8270
4350 IF BEA>0 THEN 4290
4360 GOSUB 4250
4370 RETURN
4380 GOSUB 4260:LOCATE 5,22:COLOR 4:PRINT "ﾖｺ a~m (    )":LOCATE 5,23:PRINT "ﾀﾃ a
~q (    )":LOCATE 24,21:COLOR 3:PRINT"ｷｬﾝｾﾙ HIT <Z> KEY"
4390 O$=INKEY$:IF O$="" THEN 4390
4400 IF O$="z" OR O$="Z" THEN ZZZ=1:RETURN
4410 IF ASC(O$)<97 OR ASC(O$)>109 THEN 4390
4420 E4=ASC(O$)-97:LOCATE 14,22:PRINT O$
4430 P$=INKEY$:IF P$="" THEN 4430
4440 IF ASC(P$)<97 OR ASC(P$)>113 THEN 4430
4450 F4=ASC(P$)-97:LOCATE 14,23:PRINT P$
4460 H1=E4+F4:H2=H1 MOD 2
4470 IF H2=0 THEN RETURN
4480 GOTO 4380
4490 REM *ｴｲﾘｮｸ*
4500 V$=INKEY$:IF V$="" THEN 4500
4510 IF V$=CHR$(49) THEN 4590
4520 IF V$=CHR$(50) THEN 4700
4530 IF V$=CHR$(51) THEN 4750
```


逃げていくと、不気味な泉があった。泉というよりは湧き水が岩のくぼみに溜まったようなものだ。あなたが見ると、水面に城のようなものが映る。悪鬼の王ミシュロンが城ではないか！　あなたは泉に手を伸ばす。すると……。92へ行きなさい。

```
4540 IF V$=CHR$(52) THEN 4810
4550 IF V$=CHR$(53) THEN 4890
4560 GOTO 4500
4570 B(K)=0:DG=1:GOSUB *KLK:RETURN
4580 REM *ｴｲﾘｮｸ1*
4590 IF T1=0 THEN 2370
4600 LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT "ALL AIM=ｴｲﾘｮｸ1":GOSUB 4940:T1=T1-1:LOCATE 60,23:
COLOR 4:PRINT T1:CG=0:GOSUB 4250:GOTO 2660
4610 REM *ｴｲﾘｮｸ ﾁ*
4620 IF X(12)=L(K)+1 AND Y(12)=M(K)+1 THEN GOSUB 4570
4630 IF X(12)=L(K)+1 AND Y(12)=M(K)-1 THEN GOSUB 4570
4640 IF X(12)=L(K) AND Y(12)=M(K)+2 THEN GOSUB 4570
4650 IF X(12)=L(K) AND Y(12)=M(K)-2 THEN GOSUB 4570
4660 IF X(12)=L(K)-1 AND Y(12)=M(K)+1 THEN GOSUB 4570
4670 IF X(12)=L(K)-1 AND Y(12)=M(K)-1 THEN GOSUB 4570
4680 GOTO 2170
4690 REM *ｴｲﾘｮｸ2*
4700 IF T2=0 THEN 2370
4710 LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT "SIX MINE=ｴｲﾘｮｸ2"
4720 CHI=TU:C1=3:GOSUB 4730:T2=T2-1:LOCATE 64,23:COLOR 4:PRINT T2:CG=0:GOTO 2660
4730 J8=X(Z)+1:I8=Y(Z)+1:GOSUB 1630:J8=X(Z)-1:I8=Y(Z)-1:GOSUB 1630:J8=X(Z):I8=Y(
Z)+2:GOSUB 1630:J8=X(Z):I8=Y(Z)-2:GOSUB 1630
4740 J8=X(Z)+1:I8=Y(Z)-1:GOSUB 1630:J8=X(Z)-1:I8=Y(Z)+1:GOSUB 1630:GOSUB 4250:RE
TURN
4750 REM *ｴｲﾘｮｸ3*
4760 IF T3=0 THEN 2370
4770 LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT "MINE=ｴｲﾘｮｸ3"
4780 GOSUB 4380
4790 IF ZZZ=1 THEN GOSUB 4250:GOTO 2370
4800 KIR1=1:J8=E4:I8=F4:C1=3:GOSUB 1630:E8=E4:F8=F4:T3=T3-1:LOCATE 68,23:COLOR 4
:PRINT T3:GOSUB 4250:GOTO 2370
4810 REM *ｴｲﾘｮｸ4"
4820 IF T4=0 THEN 2370
4830 LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT "AIM=ｴｲﾘｮｸ4":GOSUB 4380
4840 IF ZZZ=1 THEN GOSUB 4250:GOTO 2370
4850 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 4870
4860 IF L(K)=E4 AND M(K)=F4 AND B(K)>0 THEN GOSUB 1780:RR=10:C1=5:GOSUB *CIK:B(K
)=0:GOSUB *KLK
4870 NEXT K
4880 T4=T4-1:LOCATE 72,23:COLOR 4:PRINT T4:GOSUB 4250:GOTO 2370
4890 REM *ｴｲﾘｮｸ5*
4900 IF T5=0 THEN 2370
4910 LOCATE 10,21:COLOR 3:PRINT "=ｴｲﾘｮｸ5":GOSUB 4110
4920 IF ZZZ=1 THEN GOSUB 4250:GOTO 2370
4930 T5=T5-1:LOCATE 76,23:COLOR 4:PRINT T5:GOSUB 4250:GOTO 2370
4940 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 4960
4950 B(K)=0:GOSUB *KLK
4960 NEXT K:RETURN
4970 REM **ﾊﾞｸﾊﾂ*
4980 GOSUB *KK1:GOSUB 1780:J=L(K)*32+21:I=M(K)*8+26
4990 FOR X=1 TO 30:GOSUB 1810
5000 R1=INT(RND(1)*640):R2=INT(RND(1)*I):C1=INT(RND(1)*7)+1
5010 LINE(R1,R2)-(421,I),C1:NEXT X
5020 GOSUB *KK0:M(K)=0:GOSUB 5040:M(K)=8:GOSUB 5040:M(K)=16:GOSUB 5040:GOSUB *KK
1
5030 GOTO 8270
5040 GOSUB 1780:L(K)=12:GOSUB *KK1:GOSUB *KK0:RETURN
5050 *KLK
5060 GOSUB 1820:GOSUB *KK0:GOSUB 4020:GOSUB 3870:RETURN
5070 *KLZ
5080 GOSUB 1820:GOSUB *ZZ0:GOSUB 3840:RETURN
5090 *CIK
5100 J=L(K)*32+36:I=M(K)*8+26:CIRCLE(J,I),RR,C1:RETURN
5110 *CIZ
5120 J=X(Z)*32+36:I=Y(Z)*8+26:CIRCLE(J,I),RR,C1:RETURN
5130 FOR I=1 TO 3:GOSUB 1780:GOSUB 1780:GOSUB 1760:NEXT I:RETURN
5140 REM
5150 LINE(402,91)-(438,91),7:LINE(411,90)-(429,90),7:LINE(416,89)-(424,89),7:LIN
E(419,87)-(420,88),7,BF
5160 GET@(407,84)-(432,95),P4%
```

水の流れを追っていくと、ゴブリンがいた。戦意はやたらとありそうだ。もしも戦うのならば185へ、逃げるのならば114へ行きなさい。

```
5170 LINE(402,27)-(438,27),7:LINE(402,155)-(438,155),7:RETURN
5180 *SHO
5190 PUT(407,20),P4%,PSET:PUT(407,84),P4%,PSET:PUT(407,148),P4%,PSET:RETURN
5200 *LPQ
5210 L(K)=L(K)-P:M(K)=M(K)-Q:RETURN
5220 *XPQ
5230 X(Z)=X(Z)-P:Y(Z)=Y(Z)-Q:RETURN
5240 REM *ｾﾝﾄｳﾘｮｸ*
5250 J=0:LOCATE 61,1:COLOR 6:PRINT "[ｷﾞﾝｶﾞﾃｲｺｸ]"
5260 COLOR 7:FOR Z=1 TO 12:J=J+1:IF A(Z)=<0 THEN 5290
5270 IF Z<7 THEN LOCATE 58,J+1:PRINT Z$(Z):GOSUB 3900:LOCATE 63,J+1:PRINT "-";C(
Z)
5280 IF Z>6 THEN LOCATE 69,J-5:PRINT Z$(Z):GOSUB 3900:LOCATE 74,J-5:PRINT "-";C(
Z)
5290 NEXT Z
5300 J=0:LOCATE 61,9:COLOR 2:PRINT "[";KK$;"]":COLOR 7
5310 FOR K=1 TO 11+VV:J=J+1
5320 IF K<11 THEN LOCATE 58,J+9:PRINT K$(K):GOSUB 3940:LOCATE 63,J+9:PRINT "-";D
(K)
5330 IF K>10 THEN LOCATE 69,J-1:PRINT K$(K):GOSUB 3940:LOCATE 74,J-1:PRINT "-";D
(K)
5340 NEXT K
5350 GOSUB 5660:RETURN
5360 REM *ﾄｸﾃﾝ*
5370 S1=0:S2=0:S3=0:S4=0
5380 FOR Z=1 TO 12
5390 IF Z=12 AND A(Z)=<0 THEN S1=S1+10:GOTO 5410
5400 IF A(Z)=<0 THEN S1=S1+1
5410 NEXT Z
5420 IF S1>11 THEN 8270
5430 FOR K=1 TO 11+VV
5440 IF B(K)=<0 THEN S2=S2+1
5450 NEXT K
5460 IF S2>8+VV AND E1=0 AND F1=0 THEN 8210
5470 IF S2<11+VV AND S2>8+VV THEN 5490
5480 RETURN
5490 IF VV=9 THEN 8210
5500 LL1=24:MM1=180:K=1:GOSUB 2900
5510 LINE(16,171)-(18,191),7,BF:LINE(16,170)-(49,176),7,BF:LOCATE 8,21
5520 FOR J=1 TO 7:COLOR 7:PRINT MID$("ｺｳｻﾝｼﾏｽ",J,1);:GOSUB 1780:GOSUB 1730:NEXT
J:LOCATE 8,22:COLOR 4
5530 FOR J=1 TO 5:PRINT MID$("ﾖﾛｼｲ!",J,1);:GOSUB 1810:GOSUB 1740:NEXT J
5540 IF S1=0 THEN RETURN
5550 LOCATE 8,23
5560 FOR J=1 TO 9:PRINT MID$("ﾐｶﾀﾆﾂｷﾀﾏｲ",J,1);:GOSUB 1810:GOSUB 1740:NEXT J
5570 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 5620
5580 IF B(K)>0 THEN BB=B(K):BD$=D$(K):S4=S4+1
5590 FOR Z=1 TO 12:IF A(Z)>0 THEN 5610
5600 IF A(Z)<=0 AND S3<2 AND S4=S3+1 THEN A(Z)=BB:C$(Z)=BD$:S3=S3+1
5610 NEXT Z
5620 NEXT K
5630 RETURN
5640 X(1)=9:Y(1)=7:X(2)=9:Y(2)=9:X(3)=10:Y(3)=4:X(4)=10:Y(4)=6:X(5)=10:Y(5)=10:X
(6)=10:Y(6)=12:X(7)=11:Y(7)=3:X(8)=11:Y(8)=5:X(9)=11:Y(9)=7:X(10)=11:Y(10)=11
5650 X(11)=11:Y(11)=13:X(12)=11:Y(12)=9:RETURN
5660 REM *ﾌﾞﾗｳｸﾎｰﾙ"
5670 E6=INT(RND(1)*2)*2:F6=INT(RND(1)*9)*2:RETURN
5680 DATA A,Z0,50,3,9,7,B,Z0,50,3,9,9,C,Z0,50,3,10,4
5690 DATA D,Z0,50,4,10,6,E,Z0,50,4,10,10,F,Z0,50,3,10,12
5700 DATA G,Z0,50,3,11,3,H,Z0,50,3,11,5,I,Z0,50,3,11,7
5710 DATA J,Z0,50,3,11,11,K,Z0,50,3,11,13,L,Z1,99,5,11,9
5720 DATA a,A,30,4,3,7,b,A,30,4,3,9,c,A,30,3,2,4,d,A,30,5,2,6,e,A,30,5,2,10,f,A,
30,3,2,12
5730 DATA g,A,30,2,1,3,h,A,30,2,1,5,i,A,30,0,1,7,j,A,30,0,1,9,k,A,30,2,1,11,l,A,
30,2,1,13
5740 DATA m,A,30,2,1,1,n,A,30,6,1,15,o,A,30,2,0,6,p,A,30,2,0,10,q,A,30,2,0,2,r,A
,30,2,0,14
5750 DATA s,A,30,2,4,6,t,A,30,2,4,10
5760 REM
5770 GOSUB 1840:LOCATE 62,9:PRINT SPC(15):LL=LL+AA:VV=VV+1:LINE(458,18)-(621,71)
,0,BF:RETURN
```


逃げていくと、その先には衛兵3人が見廻っていた。戦わなければならない。敵は皆、体力値が18攻撃値が17となっている。もしも勝つことができたのならば144へ行きなさい。

```
5780 GOSUB 6340:GOSUB 1680:K=1:GOSUB 6960:RETURN
5790 IF Q1=1 THEN 7730
5800 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="A":NEXT K:Q1=1:KK$="ﾌﾗｲB29"
5810 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G1%
5820 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G1%,PSET:NEXT K:RETURN
5830 IF Q2=1 THEN 7730
5840 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="B":NEXT K:Q2=1:KK$="ｽｶｲｸﾛｽ"
5850 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G2%
5860 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G2%,PSET:NEXT K:RETURN
5870 IF Q3=1 THEN 7730
5880 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="C":NEXT K:Q3=1:KK$="ﾄﾞｸﾛｴｰｽ"
5890 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G3%
5900 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G3%,PSET:NEXT K:RETURN
5910 IF Q4=1 THEN 7730
5920 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="D":NEXT K:Q4=1:KK$="ﾚｯﾄﾞｽﾀｰ"
5930 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G4%
5940 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G4%,PSET:NEXT K:RETURN
5950 IF Q5=1 THEN 7730
5960 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="E":NEXT K:Q5=1:KK$="ｶﾒﾝﾀﾞｰ"
5970 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G5%
5980 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G5%,PSET:NEXT K:RETURN
5990 IF Q6=1 THEN 7730
6000 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="F":NEXT K:Q6=1:KK$="E･Tﾀﾞｲｵｰ"
6010 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G6%
6020 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G6%,PSET:NEXT K:RETURN
6030 IF Q7=1 THEN 7730
6040 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="G":NEXT K:Q7=1:KK$="ｶｲｼﾞﾝﾗｽ"
6050 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G7%
6060 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G7%,PSET:NEXT K:RETURN
6070 IF Q8=1 THEN 7730
6080 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="H":NEXT K:Q8=1:KK$="ｱｳﾄﾍﾞｰﾀﾞｰ
･"
6090 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G8%
6100 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G8%,PSET:NEXT K:RETURN
6110 IF Q9=1 THEN 7730
6120 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="I":NEXT K:Q9=1:KK$="ｸﾗﾝｾｲｼﾞﾝ"
6130 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G9%
6140 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G9%,PSET:NEXT K:RETURN
6150 IF Q10=1 THEN 7730
6160 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="J":NEXT K:Q10=1:KK$="ﾄﾞﾝﾊﾞｯﾌｧ
ﾛｰ"
6170 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G10%
6180 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G10%,PSET:NEXT K:RETURN
6190 IF Q11=1 THEN 7730
6200 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="K":NEXT K:Q11=1:KK$="ﾅｿｼﾞﾝX"
6210 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G11%
6220 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G11%,PSET:NEXT K:RETURN
6230 IF Q12=1 THEN 7730
6240 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="L":NEXT K:Q12=1:KK$="ｸﾓﾍﾞｰﾀﾞｰ
･"
6250 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G12%
6260 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G12%,PSET:NEXT K:RETURN
6270 IF Q13=1 THEN 7730
6280 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="M":NEXT K:Q13=1:KK$="ｽﾍﾟｰｽｼﾞｬ
ｯｸ"
6290 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G13%
6300 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G13%,PSET:NEXT K:RETURN
6310 GOSUB 5770:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="N":NEXT K:KK$="ｶｷﾞｼﾞｭｳｼﾞﾃｲｺｸ"
6320 GOSUB 5780:GET@(119,76)-(144,87),G14%
6330 FOR K=1 TO 11+VV:PUT(L(K)*32+23,M(K)*8+20),G14%,PSET:NEXT K:RETURN
6340 L(1)=3:M(1)=7:L(2)=3:M(2)=9:L(3)=2:M(3)=4:L(4)=2:M(4)=6:L(5)=2:M(5)=10:L(6)
=2:M(6)=12
6350 L(7)=1:M(7)=3:L(8)=1:M(8)=5:L(9)=1:M(9)=7:L(10)=1:M(10)=9:L(11)=1:M(11)=11:
L(12)=1:M(12)=13
6360 L(13)=1:M(13)=1:L(14)=1:M(14)=15:L(15)=0:M(15)=6:L(16)=0:M(16)=10:L(17)=0:M
(17)=2:L(18)=0:M(18)=14
6370 L(19)=4:M(19)=6:L(20)=4:M(20)=10:RETURN
6380 GOSUB 1840
6390 FOR I=18 TO 146 STEP 16:FOR J=15 TO 431 STEP 64
6400 LINE(32+J,I)-(10+J,I),5:LINE-(J,8+I),5:LINE-(10+J,16+I),5:LINE-(32+J,16+I),
5:LINE-(42+J,8+I),5:LINE-(32+J,I),5
```

そのまま歩いていくと、そこは奇妙に明かるいコケの生えているところであった。そのコケを試しに手にとってみると、光は消えてしまった。いちおう少し手にとっておいて、その場を立ち去る。120へ行きなさい。

```
6410 NEXT J:NEXT I
6420 FOR I=26 TO 156 STEP 16:FOR J=57 TO 402 STEP 64
6430 LINE(J,I)-(J+22,I),5:NEXT J:NEXT I
6440 LOCATE 4,1:COLOR 2:PRINT "a       c       e       g       i       k       m
"
6450 FOR J=1 TO 6:LOCATE J*8,1:COLOR 7:PRINT MID$("bdfhjl",J,1);:NEXT J
6460 FOR I=1 TO 9:LOCATE 0,I*2+1:COLOR 2:PRINT MID$("acegikmoq",I,1):NEXT I
6470 FOR I=1 TO 8:LOCATE 0,I*2+2:COLOR 7:PRINT MID$("bdfhjlnp",I,1):NEXT I
6480 LINE(0,166)-(176,194),2,B:LINE(184,166)-(456,194),2,B:LINE(464,166)-(631,19
4),2,B
6490 LOCATE 59,21:COLOR 4:PRINT "ｴｲﾘｮｸ HIT *1~*5 KEY":LOCATE 60,22:PRINT "*1  *2
  *3  *4  *5"
6500 LOCATE 60,23:PRINT T1:LOCATE 64,23:PRINT T2:LOCATE 68,23:PRINT T3:LOCATE 72
,23:PRINT T4:LOCATE 76,23:PRINT T5;
6510 GOSUB 6590
6520 REM *ﾜｸﾍﾟｲﾝﾄ*
6530 J4=32:I4=8
6540 X=6:Y=8:C1=5:C2=1:GOSUB 6730:GET@(J,I)-(J+25,I+11),P1%
6550 X=4:Y=0:C2=5:GOSUB 6730:GET@(J,I)-(J+25,I+11),P3%:Y=16:GOSUB 6730
6560 X=8:Y=0:GOSUB 6730:Y=16:GOSUB 6730
6570 X=0:Y=8:C2=2:GOSUB 6730:GET@(J,I)-(J+25,I+11),P2%
6580 RETURN
6590 GOSUB 3770
6600 LOCATE 24,22:PRINT "LEVEL  1  2  3  4  5  6  7  8  9";:LOCATE 24,23:PRINT "
♥CARD"
6610 LOCATE 30,23:PRINT W1;W2;W3;W4;W5;W6;W7;W8;W9;
6620 RETURN
6630 C1=0
6640 V$=INKEY$:C1=C1+1:IF C1>7 THEN C1=1
6650 R1=INT(RND(1)*100)
6660 LOCATE 2,0:COLOR C1:PRINT "LEVEL....LOW=1  MIDDLE=2  HIGH=3"
6670 IF V$="" THEN 6640
6680 IF V$="1" THEN AA=3:LC=11:X=5:GOTO 6720
6690 IF V$="2" THEN AA=4:LC=18:X=8:GOTO 6720
6700 IF V$="3" THEN AA=5:LC=28:X=6:GOTO 6720
6710 GOTO 6640
6720 FOR I=0 TO 10:COLOR@(LC,0)-(LC+X,0),7:FOR J=0 TO 20:BEEP 1:NEXT J:BEEP 0:CO
LOR@(LC,0)-(LC+X,0),2:NEXT I:LOCATE 0,0:PRINT SPC(36):RETURN
6730 J=J4*X+23:I=I4*Y+20:PAINT(J+8,I+4),C2,C1:RETURN
6740 RESTORE 6780
6750 FOR Y=0 TO 16 STEP 2:FOR X=0 TO 12 STEP 2:READ S:HEXS(X,Y)=S:NEXT X:NEXT Y
6760 FOR Y=1 TO 15 STEP 2:FOR X=1 TO 11 STEP 2:READ S:HEXS(X,Y)=S:NEXT X:NEXT Y
6770 RETURN
6780 DATA 0,0,3,0,3,0,4
6790 DATA 0,0,0,0,0,0,0
6800 DATA 0,0,0,0,0,0,0
6810 DATA 0,0,0,0,0,0,0
6820 DATA 2,0,0,1,0,0,4
6830 DATA 0,0,0,0,0,0,0
6840 DATA 0,0,0,0,0,0,0
6850 DATA 0,0,0,0,0,0,0
6860 DATA 0,0,3,0,3,0,4
6870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
6880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
6890 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
6900 REM
6910 LINE(X+14,Y)-(X+17,Y+1),C1,BF:LINE(X,Y+2)-(X+6,Y+2),C9:LINE(X+4,Y+3)-(X+12,
Y+3),C1:LINE(X+16,Y+2)-(X+17,Y+2),C1:LINE(X+13,Y+3)-(X+18,Y+6),C1,BF
6920 LINE(X+13,Y+7)-(X+14,Y+7),C1:LINE(X+12,Y+8)-(X+13,Y+8),C1:LINE(X+11,Y+9)-(X
+12,Y+9),C1:LINE(X+11,Y+10)-(X+11,Y+10),C1:LINE(X+8,Y+11)-(X+11,Y+11),C8
6930 LINE(X+8,Y+11)-(X+11,Y+11),C8:LINE(X+17,Y+7)-(X+18,Y+8),C1,BF:LINE(X+18,Y+9
)-(X+19,Y+9),C1:LINE(X+19,Y+10)-(X+20,Y+10),C1
6940 LINE(X+18,Y+11)-(X+21,Y+11),C8:LINE(X+19,Y+3)-(X+23,Y+4),C1:LINE(X+20,Y+6)-
(X+23,Y+4),C1
6950 RETURN
6960 X=L(K)*32+23:Y=M(K)*8+20
6970 IF D$(K)="A" THEN GOSUB 7300
6980 IF D$(K)="B" THEN GOSUB 7260
6990 IF D$(K)="C" THEN GOSUB 7560
7000 IF D$(K)="D" THEN GOSUB 7120
7010 IF D$(K)="E" THEN GOSUB 7190
```


城の魔術殿についた！　しかし急激な移動で体力が落ちてしまう(ここで体力値を2減らすこと)。そのまま教えられた道を行って、王の間に向かいなさい。白い魔道士はいつの間にか消えてしまった。142へ行きなさい。

```
7020 IF D$(K)="F" THEN GOSUB 7230
7030 IF D$(K)="G" THEN GOSUB 7330
7040 IF D$(K)="H" THEN GOSUB 7360
7050 IF D$(K)="I" THEN GOSUB 7160
7060 IF D$(K)="J" THEN GOSUB 7400
7070 IF D$(K)="K" THEN GOSUB 7440
7080 IF D$(K)="L" THEN GOSUB 7470
7090 IF D$(K)="M" THEN GOSUB 7520
7100 IF D$(K)="N" THEN GOSUB 7620
7110 RETURN
7120 LINE(X+10,Y)-(X+11,Y),C2:LINE(X+9,Y+1)-(X+12,Y+1),C2:LINE(X+8,Y+2)-(X+13,Y+
3),C2,BF:LINE(X+4,Y+4)-(X+17,Y+4),C2:LINE(X,Y+5)-(X+23,Y+5),C2
7130 LINE(X+2,Y+6)-(X+19,Y+6),C2:LINE(X+4,Y+7)-(X+17,Y+7),C2:LINE(X+6,Y+8)-(X+15
,Y+8),C2:LINE(X+4,Y+9)-(X+17,Y+9),C2:LINE(X+2,Y+10)-(X+8,Y+10),C2:LINE(X+1,Y+11)
-(X+3,Y+11),C2
7140 LINE(X+13,Y+10)-(X+19,Y+10),C2:LINE(X+18,Y+11)-(X+20,Y+11),C2:LINE(X+5,Y+5)
-(X+8,Y+5),C0:LINE(X+13,Y+5)-(X+16,Y+5),C0:LINE(X+25,Y+1)-(X+25,Y+9),C5
7150 LINE(X+24,Y+5)-(X+24,Y+9),C5:LINE(X+23,Y+8)-(X+23,Y+10),C5:LINE(X+22,Y+9)-(
X+22,Y+10),C5:RETURN
7160 LINE(X+12,Y)-(X+13,Y),C2:LINE(X+11,Y+1)-(X+14,Y+1),C2:LINE(X+10,Y+2)-(X+15,
Y+2),C2:LINE(X+9,Y+3)-(X+16,Y+3),C2:LINE(X+8,Y+4)-(X+17,Y+5),C2,BF
7170 LINE(X+7,Y+6)-(X+18,Y+7),C2,BF:LINE(X+6,Y+8)-(X+19,Y+9),C2,BF:LINE(X+5,Y+10
)-(X+20,Y+11),C2,BF:LINE(X+8,Y+7)-(X+9,Y+8),C0,BF
7180 LINE(X+9,Y+8)-(X+11,Y+9),C0,BF:LINE(X+16,Y+7)-(X+17,Y+8),C0,BF:LINE(X+14,Y+
8)-(X+16,Y+9),C0,BF:RETURN
7190 LINE(X+10,Y+1)-(X+15,Y+1),C3:LINE(X+8,Y+2)-(X+17,Y+2),C3:LINE(X+6,Y+3)-(X+1
9,Y+3),C3:LINE(X+5,Y+4)-(X+20,Y+5),C3,BF
7200 LINE(X+6,Y+6)-(X+19,Y+6),C3:LINE(X+7,Y+7)-(X+18,Y+8),C3,BF:LINE(X+8,Y+9)-(X
+17,Y+10),C3,BF:LINE(X+9,Y+11)-(X+16,Y+11),C3
7210 LINE(X+4,Y)-(X+4,Y+3),C6:LINE(X+4,Y+4)-(X+4,Y+5),C5:LINE(X+21,Y)-(X+21,Y+3)
,C6:LINE(X+21,Y+4)-(X+21,Y+5),C5
7220 LINE(X+8,Y+4)-(X+17,Y+5),C0,BF:RETURN
7230 LINE(X+3,Y+3)-(X+5,Y+4),C6,BF:LINE(X+3,Y+5)-(X+21,Y+5),C6:LINE(X+10,Y+2)-(X
+15,Y+4),C6,BF:LINE(X+20,Y+3)-(X+21,Y+4),C6,BF
7240 LINE(X+5,Y+6)-(X+21,Y+11),C1,BF:LINE(X,Y+8)-(X+25,Y+10),C1,BF:LINE(X+3,Y+7)
-(X+4,Y+7),C1:LINE(X+22,Y+11)-(X+23,Y+11),C1:LINE(X+7,Y+7)-(X+12,Y+7),C2
7250 LINE(X+15,Y+7)-(X+19,Y+7),C2:LINE(X+7,Y+9)-(X+20,Y+10),C2,BF:LINE(X+9,Y+9)-
(X+10,Y+10),C7,BF:LINE(X+17,Y+9)-(X+18,Y+10),C7,BF:RETURN
7260 LINE(X+6,Y)-(X+19,Y+2),C7,BF:LINE(X+10,Y+3)-(X+15,Y+3),C2:LINE(X,Y+4)-(X+25
,Y+4),C6:LINE(X,Y+5)-(X+1,Y+7),C2,BF:LINE(X+24,Y+5)-(X+25,Y+7),C2,BF
7270 LINE(X+4,Y+4)-(X+21,Y+8),C6,BF:LINE(X+6,Y+9)-(X+9,Y+11),C2,BF:LINE(X+4,Y+11
)-(X+5,Y+11),C4:LINE(X+16,Y+9)-(X+19,Y+11),C2,BF:LINE(X+20,Y+11)-(X+21,Y+11),C4
7280 LINE(X+8,Y+6)-(X+17,Y+6),C0:LINE(X+12,Y+4)-(X+13,Y+8),C0,BF:LINE(X+8,Y+1)-(
X+11,Y+1),C0:LINE(X+14,Y+1)-(X+17,Y+1),C0
7290 LINE(X+4,Y+1)-(X+5,Y+1),C4:LINE(X+20,Y+1)-(X+21,Y+1),C4:RETURN
7300 LINE(X+12,Y+1)-(X+13,Y+9),C2,BF:LINE(X,Y+2)-(X+25,Y+9),C7:LINE(X,Y+9)-(X+25
,Y+2),C7:LINE(X,Y+1)-(X,Y+3),C4:LINE(X,Y+8)-(X,Y+10),C4
7310 LINE(X+25,Y+1)-(X+25,Y+3),C4:LINE(X+25,Y+8)-(X+25,Y+10),C4:LINE(X+11,Y+3)-(
X+14,Y+3),C1:LINE(X+11,Y+8)-(X+14,Y+8),C1
7320 LINE(X+7,Y+4)-(X+18,Y+7),C5,BF:LINE(X+8,Y+5)-(X+8,Y+6),C0:LINE(X+17,Y+5)-(X
+17,Y+6),C0:RETURN
7330 LINE(X+8,Y+1)-(X+17,Y+1),C1:LINE(X+5,Y+2)-(X+20,Y+2),C1:LINE(X+3,Y+3)-(X+22
,Y+3),C1:LINE(X+1,Y+4)-(X+25,Y+4),C1:LINE(X,Y+5)-(X+25,Y+5),C1
7340 LINE(X+1,Y+6)-(X+24,Y+6),C4:LINE(X+2,Y+7)-(X+23,Y+7),C4:LINE(X+4,Y+8)-(X+21
,Y+8),C4:LINE(X+7,Y+9)-(X+18,Y+9),C4:LINE(X+10,Y+10)-(X+15,Y+10),C4
7350 LINE(X+4,Y+4)-(X+21,Y+5),C0,BF:LINE(X+4,Y+6)-(X+11,Y+6),C0:LINE(X+5,Y+7)-(X
+9,Y+7),C0:LINE(X+14,Y+6)-(X+21,Y+6),C0:LINE(X+16,Y+7)-(X+20,Y+7),C0:RETURN
7360 LINE(X+5,Y)-(X+10,Y),C6:LINE(X+9,Y+1)-(X+10,Y+2),C6,BF:LINE(X+15,Y)-(X+20,Y
),C6:LINE(X+15,Y+1)-(X+16,Y+2),C6,BF:LINE(X+7,Y+3)-(X+18,Y+3),C3
7370 LINE(X+5,Y+4)-(X+20,Y+4),C3:LINE(X+3,Y+5)-(X+22,Y+5),C3:LINE(X+1,Y+6)-(X+24
,Y+6),C3:LINE(X+3,Y+7)-(X+22,Y+7),C3:LINE(X+5,Y+7)-(X,Y+11),C2
7380 LINE(X+8,Y+9)-(X+9,Y+11),C2,BF:LINE(X+12,Y+9)-(X+13,Y+11),C2,BF:LINE(X+16,Y
+9)-(X+17,Y+11),C2,BF:LINE(X+20,Y+8)-(X+25,Y+11),C2
7390 LINE(X+5,Y+8)-(X+20,Y+8),C3:LINE(X+6,Y+5)-(X+10,Y+5),C0:LINE(X+15,Y+5)-(X+1
9,Y+5),C0:RETURN
7400 GOSUB 7670
7410 LINE(X+4,Y+5)-(X+21,Y+6),C1,BF:LINE(X,Y+7)-(X+25,Y+10),C1,BF:LINE(X+4,Y+8)-
(X+21,Y+9),C2,BF:LINE(X+6,Y+8)-(X+7,Y+9),C7,BF
7420 LINE(X+18,Y+8)-(X+19,Y+9),C7,BF
7430 LINE(X+6,Y+6)-(X+10,Y+6),C2:LINE(X+15,Y+6)-(X+19,Y+6),C2:RETURN
7440 LINE(X+9,Y)-(X+16,Y),C5:LINE(X+5,Y+1)-(X+20,Y+1),C5:LINE(X+3,Y+2)-(X+22,Y+2
```

先へ行くと、そこにはまた化け物がいたのであった。スケルトンだ。次から次へと襲ってくる敵を相手に、いったいどこまで戦えというのであろう。もしも戦うのであれば235へ、逃げるのならば167へ行きなさい。

```
),C5:LINE(X+1,Y+3)-(X+24,Y+9),C5,BF
7450 LINE(X+7,Y+10)-(X+10,Y+11),C3,BF:LINE(X+15,Y+10)-(X+18,Y+11),C3,BF
7460 LINE(X+3,Y+4)-(X+22,Y+5),C0,BF:LINE(X+12,Y+6)-(X+14,Y+7),C0,BF:RETURN
7470 LINE(X+3,Y+1)-(X+11,Y+1),C5:LINE(X+14,Y+1)-(X+22,Y+1),C5:LINE(X+11,Y+2)-(X+
11,Y+6),C5:LINE(X+14,Y+2)-(X+14,Y+6),C5
7480 LINE(X+5,Y+3)-(X+9,Y+3),C4:LINE(X+16,Y+3)-(X+20,Y+3),C4:LINE(X+9,Y+4)-(X+9,
Y+7),C4:LINE(X+16,Y+4)-(X+16,Y+7),C4
7490 LINE(X+1,Y+6)-(X+1,Y+10),C3:LINE(X+2,Y+6)-(X+7,Y+6),C3:LINE(X+7,Y+7)-(X+7,Y
+8),C3:LINE(X+24,Y+6)-(X+24,Y+10),C3
7500 LINE(X+18,Y+6)-(X+23,Y+6),C3:LINE(X+18,Y+7)-(X+18,Y+8),C3:LINE(X+11,Y+7)-(X
+14,Y+7),C1:LINE(X+9,Y+8)-(X+16,Y+8),C1:LINE(X+7,Y+9)-(X+18,Y+10),C1,BF
7510 LINE(X+8,Y+11)-(X+9,Y+11),C6:LINE(X+16,Y+11)-(X+17,Y+11),C6:LINE(X+9,Y+9)-(
X+11,Y+9),C2:LINE(X+14,Y+9)-(X+16,Y+9),C2:RETURN
7520 LINE(X+10,Y)-(X+15,Y),C2:LINE(X+8,Y+1)-(X+17,Y+1),C6:LINE(X+6,Y+2)-(X+19,Y+
2),C3:LINE(X+4,Y+3)-(X+22,Y+3),C4:LINE(X+2,Y+4)-(X+23,Y+4),C5
7530 LINE(X,Y+5)-(X+25,Y+6),C7,BF:LINE(X+2,Y+7)-(X+23,Y+7),C5:LINE(X+4,Y+8)-(X+2
1,Y+8),C4:LINE(X+6,Y+9)-(X+19,Y+9),C3:LINE(X+8,Y+10)-(X+18,Y+10),C6
7540 LINE(X+10,Y+11)-(X+15,Y+11),C2:LINE(X+4,Y+5)-(X+5,Y+6),C0,BF:LINE(X+8,Y+5)-
(X+9,Y+6),C0,BF
7550 LINE(X+16,Y+5)-(X+17,Y+6),C0,BF:LINE(X+20,Y+5)-(X+21,Y+6),C0,BF:RETURN
7560 LINE(X+9,Y)-(X+17,Y),C2:LINE(X+5,Y+1)-(X+20,Y+1),C2:LINE(X+2,Y+2)-(X+22,Y+2
),C2:LINE(X+1,Y+3)-(X+23,Y+3),C2:LINE(X,Y+4)-(X+24,Y+4),C2,BF:LINE(X,Y+5)-(X+25,
Y+5),C2
7570 LINE(X+1,Y+6)-(X+25,Y+6),C2:LINE(X+3,Y+7)-(X+24,Y+7),C2:LINE(X+5,Y+8)-(X+22
,Y+8),C2:LINE(X+6,Y+9)-(X+19,Y+9),C2
7580 LINE(X+6,Y+10)-(X+7,Y+11),C2,BF:LINE(X+10,Y+10)-(X+11,Y+11),C2,BF:LINE(X+14
,Y+10)-(X+15,Y+11),C2,BF:LINE(X+18,Y+10)-(X+19,Y+11),C2,BF
7590 LINE(X+8,Y+3)-(X+12,Y+3),C0:LINE(X+5,Y+4)-(X+11,Y+4),C0:LINE(X+5,Y+5)-(X+10
,Y+5),C0:LINE(X+6,Y+6)-(X+8,Y+6),C0:LINE(X+15,Y+3)-(X+18,Y+3),C0
7600 LINE(X+15,Y+4)-(X+19,Y+4),C0:LINE(X+16,Y+5)-(X+20,Y+5),C0:LINE(X+18,Y+6)-(X
+20,Y+6),C0:LINE(X+11,Y+7)-(X+12,Y+8),C0,BF
7610 LINE(X+14,Y+7)-(X+15,Y+8),C0,BF:RETURN
7620 GOSUB 7670:LINE(X+11,Y)-(X+14,Y),C1:LINE(X+9,Y+1)-(X+16,Y+1),C1:LINE(X+7,Y+
2)-(X+18,Y+2),C1:LINE(X+6,Y+3)-(X+19,Y+3),C1
7630 LINE(X+5,Y+4)-(X+20,Y+4),C1:LINE(X+4,Y+5)-(X+21,Y+5),C1:LINE(X+3,Y+6)-(X+22
,Y+6),C1:LINE(X+2,Y+7)-(X+23,Y+8),C1,BF
7640 LINE(X+1,Y+9)-(X+24,Y+9),C1:LINE(X+1,Y+10)-(X+5,Y+10),C1:LINE(X,Y+11)-(X+4,
Y+11),C1:LINE(X+20,Y+10)-(X+24,Y+10),C1
7650 LINE(X+21,Y+11)-(X+25,Y+11),C1:LINE(X+8,Y+4)-(X+13,Y+4),C2:LINE(X+8,Y+6)-(X
+17,Y+6),C2,BF:LINE(X+12,Y+8)-(X+17,Y+8),C2
7660 LINE(X+8,Y+7)-(X+9,Y+8),C2,BF:LINE(X+12,Y+5)-(X+13,Y+7),C2,BF:LINE(X+16,Y+4
)-(X+17,Y+5),C2,BF:RETURN
7670 LINE(X+3,Y)-(X+5,Y),C6:LINE(X+1,Y+1)-(X+3,Y+1),C6:LINE(X,Y+2)-(X+2,Y+2),C6:
LINE(X+1,Y+3)-(X+3,Y+3),C6:LINE(X+3,Y+4)-(X+5,Y+4),C6
7680 LINE(X+20,Y)-(X+22,Y),C6:LINE(X+22,Y+1)-(X+24,Y+1),C6:LINE(X+23,Y+2)-(X+25,
Y+2),C6:LINE(X+22,Y+3)-(X+24,Y+3),C6:LINE(X+20,Y+4)-(X+22,Y+4),C6:RETURN
7690 LINE(459,19)-(620,70),5,B:LINE(458,18)-(621,71),5,B:LINE(460,20)-(619,69),1
,BF
7700 LOCATE 62,9:PRINT "HIT 2~8 KEY"
7710 GOSUB 8010:LINE(E2,F2)-(E2+3,F2+1),6,BF:LINE(460,20)-(464,22),2,BF
7720 IF INKEY$<>"" THEN 7720
7730 U$=INKEY$
7740 GOSUB 8010:LINE(E2,F2)-(E2+3,F2+1),6,BF:GOSUB 1750:LINE(E2,F2)-(E2+3,F2+1),
1,BF
7750 IF U$="" THEN 7730
7760 IF U$="4" THEN P=-1:Q=0:GOTO 7810
7770 IF U$="8" THEN P=0:Q=-1:GOTO 7810
7780 IF U$="2" THEN P=0:Q=1:GOTO 7810
7790 IF U$="6" THEN P=1:Q=0:GOTO 7810
7800 GOTO 7730
7810 E1=E1+P:F1=F1+Q
7820 IF VV=8 THEN Q1=1:Q2=1:Q3=1:Q4=1:Q5=1:Q6=1:Q7=1:Q8=1:Q9=1:Q10=1:Q11=1:Q12=1
:Q13=1
7830 IF E1>39 OR E1<0 THEN E1=E1-P:F1=F1-Q:GOTO 7730
7840 IF F1>24 OR F1<0 THEN E1=E1-P:F1=F1-Q:GOTO 7730
7850 GOSUB 1810:GOSUB 8010:LINE(E2,F2)-(E2+3,F2+1),6,BF
7860 IF E1=35 THEN 5790
7870 IF E1=32 AND F1<16 THEN 5830
7880 IF E1=29 AND F1>6 THEN 5870
7890 IF E1=26 AND F1<21 THEN 5910
7900 IF E1=23 AND (F1>15 OR F1<8) THEN 5950
```


大ワニに勝ったあなたは、泳いでいるうちに、湖の下に城を発見する。これこそ、悪鬼の王ミシュロンがいる伝説の湖城に違いない！　あなたは潜っていくことにする。149へ行きなさい。

```
7910 IF E1=20 AND F1<16 THEN 5990
7920 IF E1=17 AND (F1<7 OR F1>9) THEN 6030
7930 IF E1=14 AND F1>12 THEN 6070
7940 IF E1=11 THEN 6110
7950 IF E1=8 AND F1<10 THEN 6150
7960 IF E1=8 AND F1>13 THEN 6190
7970 IF E1=5 AND (F1>5 OR F1<10) THEN 6230
7980 IF E1=2 AND F1<20 THEN 6270
7990 IF E1=0 AND F1=0 THEN 6310
8000 GOTO 7720
8010 E2=E1*4+460:F2=F1*2+20: RETURN
8020 REM *ﾀｲﾄﾙ*
8030 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:WIDTH 80,25
8040 GOSUB 8180
8050 LINE(110,120)-(154,120),1:LINE-(149,127),1:LINE-(119,127),1:LINE-(114,136),
1:LINE-(143,136),1:LINE-(130,160),1:LINE-(80,160),1:LINE-(86,152),1:LINE-(120,15
2),1
8060 LINE-(124,144),1:LINE-(93,144),1:LINE-(110,120),1:LINE(160,120)-(197,120),1
:LINE-(186,144),1:LINE-(161,144),1:LINE-(152,160),1:LINE-(137,160),1:LINE-(160,1
20),1
8070 LINE(171,127)-(179,127),1:LINE-(176,136),1:LINE-(166,136),1:LINE-(171,127),
1:LINE(212,120)-(230,120),1:LINE-(234,160),1:LINE-(220,160),1:LINE-(220,152),1:L
INE-(201,152),1:LINE-(194,160),1:LINE-(178,160),1
8080 LINE-(212,120),1:LINE(217,132)-(219,144),1:LINE-(205,144),1:LINE-(217,132),
1:LINE(249,120)-(287,120),1:LINE-(286,127),1:LINE-(263,127),1:LINE-(257,152),1:L
INE-(284,152),1:LINE-(282,160),1:LINE-(240,160),1:LINE-(249,120),1
8090 LINE(292,120)-(330,120),1:LINE-(330,127),1:LINE-(309,127),1:LINE-(308,136),
1:LINE-(330,136),1:LINE-(330,144),1:LINE-(307,144),1:LINE-(306,152),1:LINE-(330,
152),1:LINE-(330,160),1:LINE-(290,160),1:LINE-(292,120),1
8100 LINE(343,120)-(360,120),1:LINE-(370,144),1:LINE-(376,127),1:LINE-(388,127),
1:LINE-(397,144),1:LINE-(404,120),1:LINE-(418,120),1:LINE-(408,160),1:LINE-(390,
160),1:LINE-(382,147),1:LINE-(377,160),1:LINE-(360,160),1
8110 LINE-(343,120),1:LINE(376,127)-(366,136),1:LINE(424,120)-(438,120),1:LINE-(
463,160),1:LINE-(448,160),1:LINE-(443,152),1:LINE-(430,152),1:LINE-(428,160),1:L
INE-(413,160),1:LINE-(424,120),1:LINE(434,136)-(440,144),1:LINE-(430,144),1:LINE
-(434,136),1
8120 LINE(450,120)-(487,120),1:LINE-(501,144),1:LINE-(486,144),1:LINE-(510,160),
1:LINE-(494,160),1:LINE-(480,150),1:LINE-(483,160),1:LINE-(469,160),1:LINE-(450,
120),1:LINE(468,127)-(480,127),1:LINE-(483,136),1:LINE-(470,136),1:LINE-(468,127
),1
8130 LINE(491,120)-(531,120),1:LINE-(536,127),1:LINE-(511,127),1:LINE-(516,136),
1:LINE-(543,136),1:LINE-(560,160),1:LINE-(515,160),1:LINE-(511,152),1:LINE-(540,
152),1:LINE-(534,144),1:LINE-(506,144),1:LINE-(491,120),1
8140 LINE(154,120)-(158,123),1:LINE(93,144)-(118,152),1:LINE(197,120)-(206,127),
1:LINE(230,120)-(245,136),1:LINE(287,120)-(292,130),1:LINE(330,120)-(340,130),1:
LINE-(343,120),1
8150 LINE(404,120)-(393,138),1:LINE(424,120)-(416,132),1:LINE(450,120)-(442,128)
,1:LINE(491,120)-(488,122),1:LINE(536,127)-(519,136),1:LINE(80,160)-(116,170),1:
LINE-(528,170),1:LINE-(560,160),1
8160 PAINT(110,148),1,1:PAINT(172,132),1,1:PAINT(214,140),1,1:PAINT(370,136),1,1
:PAINT(397,138),1,1:PAINT(434,143),1,1:PAINT(475,132),1,1:PAINT(520,130),1,1:PAI
NT(320,165),1,1
8170 RETURN
8180 FOR N=1 TO 40:R1=INT(RND(1)*639):R2=INT(RND(1)*199):C1=INT(RND(1)*7)+1:PSET
(R1,R2),C1:NEXT N
8190 FOR I=1 TO 5:LINE(0,140+30*1.2^I)-(639,140+30*1.2^I),1:NEXT I
8200 FOR I=-10 TO 10:LINE(320,170)-(320+100*I,199),1:NEXT I:RETURN
8210 REM *ｵﾜﾘ*
8220 GOSUB 1840:GOSUB 8020:LINE(317,73)-(320,120),7,BF:LINE(317,73)-(380,88),7,B
F:GOSUB 1680
8230 FOR N=1 TO 14:X=80+30*N:Y=108
8240 ON N GOSUB 7300,7260,7560,7120,7190,7230,7330,7620,7360,7160,7400,7440,7470
,7520
8250 NEXT N
8260 LOCATE 32,6:COLOR 7:PRINT "[ T H E   E N D ]":END
8270 REM *ｵﾜﾘ*
8280 GOSUB 1840:GOSUB 8020:LINE(317,73)-(320,120),7,BF:LINE(317,73)-(380,88),7,B
F:GOSUB 1680
8290 X=110:Y=108:GOSUB 1700:GOSUB 6910:GOSUB 1690
8300 FOR N=1 TO 11:X=110+35*N:Y=108:GOSUB 6910:NEXT N
8310 LOCATE 30,6:COLOR 7:PRINT "[ G A M E   O V E R ]":END
```

西へ進んでいくと、そこには怪物クラケンがいた。本来クラケンは巨大なはずだが、こいつはそれほど大きくはない。もしも戦うのならば191へ、逃げるのならば162へ行きなさい。

FM-7
THE SPACE WARS プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として利用するほかは著作権法上、著作権者に無断では使用できません。COPYRIGHT © 1985 by Koji Mizuki、Akira Eye

〝THE SPACE WARS〟のFM-7版である。メモリの都合で、分割プログラム方式を採用した。オールBASICのプログラムだ。

まずリスト1を打ち込んで、デバッグし、テープにSAVEする。ファイル名は一応〝SPACE 1〟にしておこう。そして、リスト2を打ち込んで、同じテープの、〝SPACE 1〟直後にセーブしよう。リスト2のファイル名は〝SPACE2〟だ。

と、ここまで準備ができたら、もう完璧。ゲームの実行は、RUN〝SPACE 1〟あるいは、LOAD〝SPACE 1〟RETURN RUN RETURNでOK。自動的に〝SPACE2〟を読み込んでくれるはずだ。ゲームオーバーののち、再スタートさせるときには、〝SPACE 1〟を再ロードさせる必要はないぞ。

ゲームの内容、操作方法については、もちろん、PC版と同じ。ちょっと、画面構成が縦長になっているぐらいが違うところだ。

またこのプログラムは、FM-77、FM-8でも実行可能である。さあ、では、この〝THE SPACE WARS〟で人生を謳歌しよう！

●リスト1

```
10 '■■ SPACE WARS (1)  FOR FM-7      AKIRA･EYE
20 GOSUB 680:C1=6:C8=2:C9=7:X=80:Y=100:GOSUB 40:C1=2:X=110:GOSUB 40
30 FOR I=1 TO 14:X=X+30:GOSUB 90:NEXT:RUN "SPACE2"
40 LINE(X+14,Y)-(X+17,Y+1),OR,C1,BF:LINE(X,Y+2)-(X+6,Y+2),OR,C9:LINE(X+4,Y+3)-(X
+12,Y+3),OR,C1:LINE(X+16,Y+2)-(X+17,Y+2),OR,C1:LINE(X+13,Y+3)-(X+18,Y+6),OR,C1,B
F
50 LINE(X+13,Y+7)-(X+14,Y+7),OR,C1:LINE(X+12,Y+8)-(X+13,Y+8),OR,C1:LINE(X+11,Y+9
)-(X+12,Y+9),OR,C1:LINE(X+11,Y+10)-(X+11,Y+10),OR,C1:LINE(X+8,Y+11)-(X+11,Y+11),
OR,C8
60 LINE(X+8,Y+11)-(X+11,Y+11),OR,C8:LINE(X+17,Y+7)-(X+18,Y+8),OR,C1,BF:LINE(X+18
,Y+9)-(X+19,Y+9),OR,C1:LINE(X+19,Y+10)-(X+20,Y+10),OR,C1
70 LINE(X+18,Y+11)-(X+21,Y+11),OR,C8:LINE(X+19,Y+3)-(X+23,Y+4),OR,C1:LINE(X+20,Y
+6)-(X+23,Y+4),OR,C1
80 RETURN
90 ON I GOSUB 280,240,540,100,170,210,310,340,140,380,420,450,500,600:RETURN
100 LINE(X+10,Y)-(X+11,Y),OR,2:LINE(X+9,Y+1)-(X+12,Y+1),OR,2:LINE(X+8,Y+2)-(X+13
,Y+3),OR,2,BF:LINE(X+4,Y+4)-(X+17,Y+4),OR,2:LINE(X,Y+5)-(X+23,Y+5),OR,2
110 LINE(X+2,Y+6)-(X+19,Y+6),OR,2:LINE(X+4,Y+7)-(X+17,Y+7),OR,2:LINE(X+6,Y+8)-(X
+15,Y+8),OR,2:LINE(X+4,Y+9)-(X+17,Y+9),OR,2:LINE(X+2,Y+10)-(X+8,Y+10),OR,2:LINE(
X+1,Y+11)-(X+3,Y+11),OR,2
120 LINE(X+13,Y+10)-(X+19,Y+10),OR,2:LINE(X+18,Y+11)-(X+20,Y+11),OR,2:LINE(X+5,Y
+5)-(X+8,Y+5),PSET,0:LINE(X+13,Y+5)-(X+16,Y+5),PSET,0:LINE(X+25,Y+1)-(X+25,Y+9),
PSET,5
130 LINE(X+24,Y+5)-(X+24,Y+9),PSET,5:LINE(X+23,Y+8)-(X+23,Y+10),PSET,5:LINE(X+22
,Y+9)-(X+22,Y+10),PSET,5:RETURN
140 LINE(X+12,Y)-(X+13,Y),OR,2:LINE(X+11,Y+1)-(X+14,Y+1),OR,2:LINE(X+10,Y+2)-(X+
15,Y+2),OR,2:LINE(X+9,Y+3)-(X+16,Y+3),OR,2:LINE(X+8,Y+4)-(X+17,Y+5),OR,2,BF
150 LINE(X+7,Y+6)-(X+18,Y+7),OR,2,BF:LINE(X+6,Y+8)-(X+19,Y+9),OR,2,BF:LINE(X+5,Y
+10)-(X+20,Y+11),OR,2,BF:LINE(X+8,Y+7)-(X+9,Y+8),PSET,0,BF
160 LINE(X+9,Y+8)-(X+11,Y+9),PSET,0,BF:LINE(X+16,Y+7)-(X+17,Y+8),PSET,0,BF:LINE(
X+14,Y+8)-(X+16,Y+9),PSET,0,BF:RETURN
170 LINE(X+10,Y+1)-(X+15,Y+1),OR,3:LINE(X+8,Y+2)-(X+17,Y+2),OR,3:LINE(X+6,Y+3)-(
X+19,Y+3),OR,3:LINE(X+5,Y+4)-(X+20,Y+5),OR,3,BF
180 LINE(X+6,Y+6)-(X+19,Y+6),OR,3:LINE(X+7,Y+7)-(X+18,Y+8),OR,3,BF:LINE(X+8,Y+9)
-(X+17,Y+10),OR,3,BF:LINE(X+9,Y+11)-(X+16,Y+11),OR,3
190 LINE(X+4,Y)-(X+4,Y+3),OR,6:LINE(X+4,Y+4)-(X+4,Y+5),PSET,5:LINE(X+21,Y)-(X+21
,Y+3),OR,6:LINE(X+21,Y+4)-(X+21,Y+5),PSET,5
200 LINE(X+8,Y+4)-(X+17,Y+5),PSET,0,BF:RETURN
210 LINE(X+3,Y+3)-(X+5,Y+4),OR,6,BF:LINE(X+3,Y+5)-(X+21,Y+5),OR,6:LINE(X+10,Y+2)
-(X+15,Y+4),OR,6,BF:LINE(X+20,Y+3)-(X+21,Y+4),OR,6,BF
220 LINE(X+5,Y+6)-(X+21,Y+11),PSET,1,BF:LINE(X,Y+8)-(X+25,Y+10),PSET,1,BF:LINE(X
+3,Y+7)-(X+4,Y+7),PSET,1:LINE(X+22,Y+11)-(X+23,Y+11),PSET,1:LINE(X+7,Y+7)-(X+12,
Y+7),PSET,2
230 LINE(X+15,Y+7)-(X+19,Y+7),PSET,2:LINE(X+7,Y+9)-(X+20,Y+10),PSET,2,BF:LINE(X+
9,Y+9)-(X+10,Y+10),OR,7,BF:LINE(X+17,Y+9)-(X+18,Y+10),OR,7,BF:RETURN
240 LINE(X+6,Y)-(X+19,Y+2),OR,7,BF:LINE(X+10,Y+3)-(X+15,Y+3),PSET,2:LINE(X,Y+4)-
```


言われた通りに100センのお金を渡すと、そいつは自分の持っていた、体力の泉の水を売ってくれる。それを飲めば2体力値回復するというものだ。そのまま怪物は去っていった。 あなたは先へ進む。99に行きなさい。

```
(X+25,Y+4),OR,6:LINE(X,Y+5)-(X+1,Y+7),PSET,2,BF:LINE(X+24,Y+5)-(X+25,Y+7),PSET,2
,BF
250 LINE(X+4,Y+4)-(X+21,Y+8),OR,6,BF:LINE(X+6,Y+9)-(X+9,Y+11),OR,2,BF:LINE(X+4,Y
+11)-(X+5,Y+11),OR,4:LINE(X+16,Y+9)-(X+19,Y+11),OR,2,BF:LINE(X+20,Y+11)-(X+21,Y+
11),OR,4
260 LINE(X+8,Y+6)-(X+17,Y+6),PSET,0:LINE(X+12,Y+4)-(X+13,Y+8),PSET,0,BF:LINE(X+8
,Y+1)-(X+11,Y+1),PSET,0:LINE(X+14,Y+1)-(X+17,Y+1),PSET,0
270 LINE(X+4,Y+1)-(X+5,Y+1),OR,4:LINE(X+20,Y+1)-(X+21,Y+1),OR,4:RETURN
280 LINE(X+12,Y+1)-(X+13,Y+9),OR,2,BF:LINE(X,Y+2)-(X+25,Y+9),OR,7:LINE(X,Y+9)-(X
+25,Y+2),OR,7:LINE(X,Y+1)-(X,Y+3),OR,4:LINE(X,Y+8)-(X,Y+10),OR,4
290 LINE(X+25,Y+1)-(X+25,Y+3),OR,4:LINE(X+25,Y+8)-(X+25,Y+10),OR,4:LINE(X+11,Y+3
)-(X+14,Y+3),PSET,1:LINE(X+11,Y+8)-(X+14,Y+8),PSET,1
300 LINE(X+7,Y+4)-(X+18,Y+7),PSET,5,BF:LINE(X+8,Y+5)-(X+8,Y+6),PSET,0:LINE(X+17,
Y+5)-(X+17,Y+6),PSET,0:RETURN
310 LINE(X+8,Y+1)-(X+17,Y+1),OR,1:LINE(X+5,Y+2)-(X+20,Y+2),OR,1:LINE(X+3,Y+3)-(X
+22,Y+3),OR,1:LINE(X+1,Y+4)-(X+25,Y+4),OR,1:LINE(X,Y+5)-(X+25,Y+5),OR,1
320 LINE(X+1,Y+6)-(X+24,Y+6),OR,4:LINE(X+2,Y+7)-(X+23,Y+7),OR,4:LINE(X+4,Y+8)-(X
+21,Y+8),OR,4:LINE(X+7,Y+9)-(X+18,Y+9),OR,4:LINE(X+10,Y+10)-(X+15,Y+10),OR,4
330 LINE(X+4,Y+4)-(X+21,Y+5),PSET,0,BF:LINE(X+4,Y+6)-(X+11,Y+6),PSET,0:LINE(X+5,
Y+7)-(X+9,Y+7),PSET,0:LINE(X+14,Y+6)-(X+21,Y+6),PSET,0:LINE(X+16,Y+7)-(X+20,Y+7)
,PSET,0:RETURN
340 LINE(X+5,Y)-(X+10,Y),OR,6:LINE(X+9,Y+1)-(X+10,Y+2),OR,6,BF:LINE(X+15,Y)-(X+2
0,Y),OR,6:LINE(X+15,Y+1)-(X+16,Y+2),OR,6,BF:LINE(X+7,Y+3)-(X+18,Y+3),OR,3
350 LINE(X+5,Y+4)-(X+20,Y+4),OR,3:LINE(X+3,Y+5)-(X+22,Y+5),OR,3:LINE(X+1,Y+6)-(X
+24,Y+6),OR,3:LINE(X+3,Y+7)-(X+22,Y+7),OR,3:LINE(X+5,Y+7)-(X,Y+11),OR,2
360 LINE(X+8,Y+9)-(X+9,Y+11),OR,2,BF:LINE(X+12,Y+9)-(X+13,Y+11),OR,2,BF:LINE(X+1
6,Y+9)-(X+17,Y+11),OR,2,BF:LINE(X+20,Y+8)-(X+25,Y+11),OR,2
370 LINE(X+5,Y+8)-(X+20,Y+8),OR,3:LINE(X+6,Y+5)-(X+10,Y+5),PSET,0:LINE(X+15,Y+5)
-(X+19,Y+5),PSET,0:RETURN
380 GOSUB 650
390 LINE(X+4,Y+5)-(X+21,Y+6),OR,1,BF:LINE(X,Y+7)-(X+25,Y+10),OR,1,BF:LINE(X+4,Y+
8)-(X+21,Y+9),OR,2,BF:LINE(X+6,Y+8)-(X+7,Y+9),OR,7,BF
400 LINE(X+18,Y+8)-(X+19,Y+9),OR,7,BF
410 LINE(X+6,Y+6)-(X+10,Y+6),OR,2:LINE(X+15,Y+6)-(X+19,Y+6),OR,2:RETURN
420 LINE(X+9,Y)-(X+16,Y),OR,5:LINE(X+5,Y+1)-(X+20,Y+1),OR,5:LINE(X+3,Y+2)-(X+22,
Y+2),OR,5:LINE(X+1,Y+3)-(X+24,Y+9),OR,5,BF
430 LINE(X+7,Y+10)-(X+10,Y+11),OR,3,BF:LINE(X+15,Y+10)-(X+18,Y+11),OR,3,BF
440 LINE(X+3,Y+4)-(X+22,Y+5),PSET,0,BF:LINE(X+12,Y+6)-(X+14,Y+7),PSET,0,BF:RETUR
N
450 LINE(X+3,Y+1)-(X+11,Y+1),OR,5:LINE(X+14,Y+1)-(X+22,Y+1),OR,5:LINE(X+11,Y+2)-
(X+11,Y+6),OR,5:LINE(X+14,Y+2)-(X+14,Y+6),OR,5
460 LINE(X+5,Y+3)-(X+9,Y+3),OR,4:LINE(X+16,Y+3)-(X+20,Y+3),OR,4:LINE(X+9,Y+4)-(X
+9,Y+7),OR,4:LINE(X+16,Y+4)-(X+16,Y+7),OR,4
470 LINE(X+1,Y+6)-(X+1,Y+10),OR,3:LINE(X+2,Y+6)-(X+7,Y+6),OR,3:LINE(X+7,Y+7)-(X+
7,Y+8),OR,3:LINE(X+24,Y+6)-(X+24,Y+10),OR,3
480 LINE(X+18,Y+6)-(X+23,Y+6),OR,3:LINE(X+18,Y+7)-(X+18,Y+8),OR,3:LINE(X+11,Y+7)
-(X+14,Y+7),OR,1:LINE(X+9,Y+8)-(X+16,Y+8),OR,1:LINE(X+7,Y+9)-(X+18,Y+10),OR,1,BF
490 LINE(X+8,Y+11)-(X+9,Y+11),OR,6:LINE(X+16,Y+11)-(X+17,Y+11),OR,6:LINE(X+9,Y+9
)-(X+11,Y+9),OR,2:LINE(X+14,Y+9)-(X+16,Y+9),OR,2:RETURN
500 LINE(X+10,Y)-(X+15,Y),OR,2:LINE(X+8,Y+1)-(X+17,Y+1),OR,6:LINE(X+6,Y+2)-(X+19
,Y+2),OR,3:LINE(X+4,Y+3)-(X+22,Y+3),OR,4:LINE(X+2,Y+4)-(X+23,Y+4),OR,5
510 LINE(X,Y+5)-(X+25,Y+6),OR,7,BF:LINE(X+2,Y+7)-(X+23,Y+7),OR,5:LINE(X+4,Y+8)-(
X+21,Y+8),OR,4:LINE(X+6,Y+9)-(X+19,Y+9),OR,3:LINE(X+8,Y+10)-(X+18,Y+10),OR,6
520 LINE(X+10,Y+11)-(X+15,Y+11),OR,2:LINE(X+4,Y+5)-(X+5,Y+6),PSET,0,BF:LINE(X+8,
Y+5)-(X+9,Y+6),PSET,0,BF
530 LINE(X+16,Y+5)-(X+17,Y+6),PSET,0,BF:LINE(X+20,Y+5)-(X+21,Y+6),PSET,0,BF:RETU
RN
540 LINE(X+9,Y)-(X+17,Y),OR,2:LINE(X+5,Y+1)-(X+20,Y+1),OR,2:LINE(X+2,Y+2)-(X+22,
Y+2),OR,2:LINE(X+1,Y+3)-(X+23,Y+3),OR,2:LINE(X,Y+4)-(X+24,Y+4),OR,2,BF:LINE(X,Y+
5)-(X+25,Y+5),OR,2
550 LINE(X+1,Y+6)-(X+25,Y+6),OR,2:LINE(X+3,Y+7)-(X+24,Y+7),OR,2:LINE(X+5,Y+8)-(X
+22,Y+8),OR,2:LINE(X+6,Y+9)-(X+19,Y+9),OR,2
560 LINE(X+6,Y+10)-(X+7,Y+11),OR,2,BF:LINE(X+10,Y+10)-(X+11,Y+11),OR,2,BF:LINE(X
+14,Y+10)-(X+15,Y+11),OR,2,BF:LINE(X+18,Y+10)-(X+19,Y+11),OR,2,BF
570 LINE(X+8,Y+3)-(X+12,Y+3),PSET,0:LINE(X+5,Y+4)-(X+11,Y+4),PSET,0:LINE(X+5,Y+5
)-(X+10,Y+5),PSET,0:LINE(X+6,Y+6)-(X+8,Y+6),PSET,0:LINE(X+15,Y+3)-(X+18,Y+3),PSE
T,0
580 LINE(X+15,Y+4)-(X+19,Y+4),PSET,0:LINE(X+16,Y+5)-(X+20,Y+5),PSET,0:LINE(X+18,
Y+6)-(X+20,Y+6),PSET,0:LINE(X+11,Y+7)-(X+12,Y+8),PSET,0,BF
```

戦い。敵の体力値は6、攻撃値は7だ。もしも勝つことができたならば、敵の持っていたお金100センを奪うことができる。257へ行きなさい。

```
590 LINE(X+14,Y+7)-(X+15,Y+8),PSET,0,BF:RETURN
600 GOSUB 650:LINE(X+11,Y)-(X+14,Y),OR,1:LINE(X+9,Y+1)-(X+16,Y+1),OR,1:LINE(X+7,
Y+2)-(X+18,Y+2),OR,1:LINE(X+6,Y+3)-(X+19,Y+3),OR,1
610 LINE(X+5,Y+4)-(X+20,Y+4),OR,1:LINE(X+4,Y+5)-(X+21,Y+5),OR,1:LINE(X+3,Y+6)-(X
+22,Y+6),OR,1:LINE(X+2,Y+7)-(X+23,Y+8),OR,1,BF
620 LINE(X+1,Y+9)-(X+24,Y+9),OR,1:LINE(X+1,Y+10)-(X+5,Y+10),OR,1:LINE(X,Y+11)-(X
+4,Y+11),OR,1:LINE(X+20,Y+10)-(X+24,Y+10),OR,1
630 LINE(X+21,Y+11)-(X+25,Y+11),OR,1:LINE(X+8,Y+4)-(X+13,Y+4),PSET,2:LINE(X+8,Y+
6)-(X+17,Y+6),PSET,2,BF:LINE(X+12,Y+8)-(X+17,Y+8),PSET,2
640 LINE(X+8,Y+7)-(X+9,Y+8),PSET,2,BF:LINE(X+12,Y+5)-(X+13,Y+7),PSET,2,BF:LINE(X
+16,Y+4)-(X+17,Y+5),PSET,2,BF:RETURN
650 LINE(X+3,Y)-(X+5,Y),OR,6:LINE(X+1,Y+1)-(X+3,Y+1),OR,6:LINE(X,Y+2)-(X+2,Y+2),
OR,6:LINE(X+1,Y+3)-(X+3,Y+3),OR,6:LINE(X+3,Y+4)-(X+5,Y+4),OR,6
660 LINE(X+20,Y)-(X+22,Y),OR,6:LINE(X+22,Y+1)-(X+24,Y+1),OR,6:LINE(X+23,Y+2)-(X+
25,Y+2),OR,6:LINE(X+22,Y+3)-(X+24,Y+3),OR,6:LINE(X+20,Y+4)-(X+22,Y+4),OR,6:RETUR
N
670 LINE(459,19)-(620,70),OR,5,B:LINE(458,18)-(621,71),OR,5,B:LINE(460,20)-(619,
69),OR,1,BF
680 REM *タイトル*
690 WIDTH 80,25:GOSUB 830
700 CONNECT(110,120)-(154,120)-(149,127)-(119,127)-(114,136)-(143,136)-(130,160)
-(80,160)-(86,152)-(120,152)-(124,144)-(93,144)-(110,120),1
710 CONNECT(160,120)-(197,120)-(186,144)-(161,144)-(152,160)-(137,160)-(160,120)
,1
720 CONNECT(171,127)-(179,127)-(176,136)-(166,136)-(171,127),1:CONNECT(212,120)-
(230,120)-(234,160)-(220,160)-(220,152)-(201,152)-(194,160)-(178,160)-(212,120),
1
730 CONNECT(217,132)-(219,144)-(205,144)-(217,132),1:CONNECT(249,120)-(287,120)-
(286,127)-(263,127)-(257,152)-(284,152)-(282,160)-(240,160)-(249,120),1
740 CONNECT(292,120)-(330,120)-(330,127)-(309,127)-(308,136)-(330,136)-(330,144)
-(307,144)-(306,152)-(330,152)-(330,160)-(290,160)-(292,120),1
750 CONNECT(343,120)-(360,120)-(370,144)-(376,127)-(388,127)-(397,144)-(404,120)
-(418,120)-(408,160)-(390,160)-(382,147)-(377,160)-(360,160)-(343,120),1
760 LINE(376,127)-(366,136),OR,1:CONNECT(424,120)-(438,120)-(463,160)-(448,160)-
(443,152)-(430,152)-(428,160)-(413,160)-(424,120),1:CONNECT(434,136)-(440,144)-(
430,144)-(434,136),1
770 CONNECT(450,120)-(487,120)-(501,144)-(486,144)-(510,160)-(494,160)-(480,150)
-(483,160)-(469,160)-(450,120),1:CONNECT(468,127)-(480,127)-(483,136)-(470,136)-
(468,127),1
780 CONNECT(491,120)-(531,120)-(536,127)-(511,127)-(516,136)-(543,136)-(560,160)
-(515,160)-(511,152)-(540,152)-(534,144)-(506,144)-(491,120),1
790 LINE(154,120)-(158,123),OR,1:LINE(93,144)-(118,152),OR,1:LINE(197,120)-(206,
127),OR,1:LINE(230,120)-(245,136),OR,1:LINE(287,120)-(292,130),OR,1:LINE(330,120
)-(340,130),OR,1:LINE-(343,120),OR,1
800 LINE(404,120)-(393,138),OR,1:LINE(424,120)-(416,132),OR,1:LINE(450,120)-(442
,128),OR,1:LINE(491,120)-(488,122),OR,1:LINE(536,127)-(519,136),OR,1:CONNECT(80,
160)-(116,170)-(528,170)-(560,160),1
810 PAINT(110,148),1:PAINT(172,132),1:PAINT(214,140),1:PAINT(370,136),1:PAINT(39
7,138),1:PAINT(434,143),1:PAINT(475,132),1:PAINT(520,130),1:PAINT(320,165),1
820 RETURN
830 FOR N=1 TO 40:C1=INT(RND(1)*7)+1:PSET(RND*639,RND*99,INT(RND*7)+1):NEXT N
840 FOR I=1 TO 5:LINE(0,140+30*1.2^I)-(639,140+30*1.2^I),OR,1:NEXT
850 FOR I=1 TO 5:LINE(0,140+30*1.2^I)-(320,170),OR,1:NEXT
860 FOR I=1 TO 5:LINE(639,140+30*1.2^I)-(320,170),OR,1:NEXT
870 FOR I=-5 TO 5:LINE(320,170)-(320+64*I,199),OR,1:NEXT:RETURN
```

●リスト2

```
10  ■■  SPACE WARS (2)  FOR FM-7     AKIRA·EYE
20 DEFINT A-Z:DIM Z$(12),C$(12),A(12),C(12),X(12),Y(12)
30 DIM K$(20),D$(20),B(20),D(20),L(20),M(20):PRINT CHR$(&H1B)+"h"
40 DIM G0%(60),G1%(60),G2%(60),G3%(60),G4%(60),G5%(60),G6%(60),G7%(60),G8%(60),G
9%(60),G10%(60),G11%(60),G12%(60),G13%(60),G14%(60),G21%(60),P4%(60),HEX$(13,16)
,AKI%(10)
50 GET@A(80,100)-(105,111),G0%,G
60 GET@A(110,100)-(135,111),G21%,G:GOSUB 6030:CLS
70 FOR Z=1 TO 12:READ Z$(Z),C$(Z),A(Z),C(Z),X(Z),Y(Z):NEXT
80 FOR K=1 TO 20:READ K$(K),D$(K),B(K),D(K),L(K),M(K):NEXT
90 Q1=0:Q2=0:Q3=0:Q4=0:Q5=0:Q6=0:Q7=0:Q8=0:Q9=0:Q10=0:Q11=0:Q12=0:Q13=0:E1=39:F1
=24:LL=0:VV=0
100 T1=1:T2=2:T3=3:T4=3:T5=3
```

戦う。敵の体力値は10、攻撃値は10だ。もしも運良く勝つことができたのならば、先へ進むことができる。この森は広い。運が悪いといつまでも脱け出ることができなくなってしまう。238へ行きなさい。

```
110 GOSUB 5420:GOSUB 5080:GOSUB 5320:GOSUB 5570
120 GOSUB 3840:GOSUB 3880
130 FOR Z=1 TO 12
140 IF Z=12 THEN PUT@A(X(Z)*32+23,Y(Z)*8+20)-(X(Z)*32+48,Y(Z)*8+31),G21%,PSET:GO
TO 160
150 PUT@A(X(Z)*32+23,Y(Z)*8+20)-(X(Z)*32+48,Y(Z)*8+31),G0%,PSET
160 NEXT Z
170 GOSUB 3940:GOSUB 5130
180 GOTO 760
190 FOR I=0 TO 19:LOCATE 58,I:PRINT SPC(20):NEXT I
200 IF KIR1=1 THEN KIR1=2:C1=0:J8=E8:I8=F8:GOSUB 580
210 GOSUB 2290
220 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 1710:NEXT K
230 FOR Z=1 TO 12:GOSUB 2040:NEXT Z
240 LINE(402,27)-(438,27),PSET,0:LINE(407,20)-(432,31),PSET,0,BF:LINE(402,91)-(4
38,91),PSET,0:LINE(407,84)-(432,95),PSET,0,BF:LINE(402,155)-(438,155),PSET,0:LIN
E(407,148)-(432,159),PSET,0,BF
250 GOSUB 5570:GOSUB 3840:GOSUB 3880
260 GOSUB 4340:FOR Z=1 TO 12:IF A(Z)=<0 THEN 280
270 GOSUB 1980
280 NEXT Z
290 GOSUB 3940
300 GOTO 760
310 REM *ﾋﾟｰﾑ*
320 IF X(Z)=6 AND Y(Z)=8 AND A(Z)>0 THEN GOSUB 2850
330 RETURN
340 IF L(K)=6 AND M(K)=8 AND B(K)>0 THEN GOSUB 3020:DG=1
350 RETURN
360 '*SSE
370 IF X(Z)=12 AND (Y(Z)=0 OR Y(Z)=8 OR Y(Z)=16) THEN A(Z)=A(Z)+20
380 IF A(Z)>99 THEN A(Z)=99
390 GOSUB 2640:RETURN
400 IF E8=L(K) AND F8=M(K) AND B(K)>0 THEN B(K)=0:DG=1:GOSUB 3750:J8=E8:I8=F8:C1
=3:GOSUB 580
410 RETURN
420 '*WAK
430 IF L(K)=4 AND M(K)=0 THEN GOSUB 1800:GOSUB 1710:GOSUB 720:L(K)=8:M(K)=16:GOS
UB 1800
440 IF L(K)=4 AND M(K)=16 THEN GOSUB 1800:GOSUB 1710:GOSUB 720:L(K)=8:M(K)=0:GOS
UB 1800
450 RETURN
460 '*WAZ
470 IF X(Z)=8 AND Y(Z)=0 THEN GOSUB 1980:GOSUB 2040:GOSUB 720:X(Z)=4:Y(Z)=16:GOS
UB 1980
480 IF X(Z)=8 AND Y(Z)=16 THEN GOSUB 1980:GOSUB 2040:GOSUB 720:X(Z)=4:Y(Z)=0:GOS
UB 1980
490 IF X(Z)=0 AND Y(Z)=8 THEN CG=1:GOSUB 1980:A(Z)=99:C(Z)=5:GOSUB 3830:GOSUB 36
40
500 RETURN
510 '*BLA
520 IF E6=X(Z) AND F6=Y(Z) THEN GOSUB 740:GOSUB 2040:A(Z)=0:CG=0:GOSUB 2580:RETU
RN
530 RETURN
540 S=HEXS(J8,I8):ON S GOTO 570,560,550:C1=0:RETURN
550 C1=5:RETURN
560 C1=2:RETURN
570 C1=1:RETURN
580 IF J8=-1 OR J8=13 OR I8=-1 OR I8=17 THEN RETURN
590 IF TU=CHI+1 THEN GOSUB 540
600 IF KIR1=2 THEN GOSUB 540
610 GOSUB 740:J=J8*32+36:I=I8*8+26:CIRCLE(J,I),10,C1:RETURN
620 J=X(Z)*32+15:I=Y(Z)*8+18
630  CONNECT(32+J,I)-(10+J,I)-(J,8+I)-(10+J,16+I)-(32+J,16+I)-(42+J,8+I)-(32+J,I
),C1:RETURN
640 FOR N=0 TO 5:NEXT:RETURN
650 FOR N=0 TO 10:NEXT:RETURN
660 FOR N=0 TO 20:NEXT:RETURN
670 FOR N=0 TO 50:NEXT:RETURN
680 FOR N=0 TO 200:NEXT:RETURN
690 FOR N=1 TO 3:BEEP 1:FOR N1=1 TO 10:NEXT N1:BEEP 0
```

逃げたのもつかの間、前からトロールがやって来て、後ろのやつも追いついてきた。もはや戦うしかない。第1の敵は体力値が7、攻撃値が7だ。第2の敵は体力値が8、攻撃値が7だ。もしも勝つことができたならば、93へ行きなさい。

```
700 FOR N2=1 TO 10:NEXT:NEXT:RETURN
710 FOR N=1 TO 2:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:FOR I=1 TO 30:BEEP 0:NEXT I:NEXT N:RETURN
720 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:RETURN
730 FOR N=1 TO 2:FOR N1=1 TO 10:BEEP 1:NEXT N1:BEEP 0:FOR N2=1 TO 30:BEEP 1:BEEP
 0:NEXT N2:NEXT N:RETURN
740 FOR N1=1 TO 10:BEEP 1:NEXT N1:BEEP 0:FOR N2=1 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT N2:RE
TURN
750 FOR N=1 TO 20:BEEP 1:FOR N1=1 TO 100 STEP 20:NEXT N1:BEEP 0:NEXT N:RETURN
760 TU=0:CHI=-1:KIR1=0:LOCATE 3,0:COLOR 3:PRINT "[";VV;"SCENE ]"
770 REM *ｶｷﾞｼｭｳｼﾞｲﾄﾞｳ*
780 U1=0:GOSUB 4060:IF S2>8+VV THEN 190
790 TU=TU+1:LOCATE 45,0:COLOR 4:PRINT "[";TU;"TURN ]";
800 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 1200
810 IF D(K)=<0 THEN 1200
820 DG=D(K):C1=2:GOSUB 2550:IF S2>5+VV THEN DG=DG+3:GOSUB 2720
830 GOSUB 1710
840 R1=INT(RND(1)*9)+1
850 IF R1<4 THEN P=1:Q=-1:GOTO 900
860 IF R1=4 THEN P=0:Q=-2:GOTO 900
870 IF R1=5 THEN P=0:Q=2:GOTO 900
880 IF R1<9 AND R1>5 THEN P=1:Q=1:GOTO 900
890 IF R1=9 THEN P=0:Q=0
900 L(K)=L(K)+P:M(K)=M(K)+Q
910 IF M(K)=-2 OR M(K)=-1 THEN GOSUB 3900:GOTO 840
920 IF M(K)=18 OR M(K)=17 THEN GOSUB 3900:GOTO 840
930 IF L(K)=8 AND (M(K)=0 OR M(K)=16) THEN GOSUB 3900:GOTO 840
940 IF L(K)=13 THEN GOSUB 3900 GOTO 840
950 IF L(K)=12 AND (M(K)=0 OR M(K)=8 OR M(K)=16) THEN 3670
960 GOSUB 420
970 PP=0
980 FOR R=1 TO 11+VV:IF B(R)=<0 THEN 1010
990 IF K=R THEN 1010
1000 IF L(K)=L(R) AND M(K)=M(R) THEN PP=1
1010 NEXT R
1020 IF PP=1 AND L(K)=8 AND M(K)=16 THEN L(K)=4-P:M(K)=0-Q:GOTO 840
1030 IF PP=1 AND L(K)=8 AND M(K)=0 THEN L(K)=4-P:M(K)=16-Q:GOTO 840
1040 IF PP=1 THEN L(K)=L(K)-P:M(K)=M(K)-Q:GOTO 840
1050 GOSUB 720:GOSUB 1800
1060 IF KIR1=1 THEN GOSUB 400
1070 IF TU=CHI+1 THEN 3320
1080 FOR Z=1 TO 12:IF A(Z)=<0 THEN 1150
1090 IF L(K)=X(Z) AND M(K)=Y(Z)-2 THEN GOSUB 2060
1100 IF L(K)=X(Z) AND M(K)=Y(Z)+2 THEN GOSUB 2060
1110 IF L(K)=X(Z)-1 AND M(K)=Y(Z)-1 THEN GOSUB 2060
1120 IF L(K)=X(Z)+1 AND M(K)=Y(Z)+1 THEN GOSUB 2060
1130 IF L(K)=X(Z)-1 AND M(K)=Y(Z)+1 THEN GOSUB 2060
1140 IF L(K)=X(Z)+1 AND M(K)=Y(Z)-1 THEN GOSUB 2060
1150 NEXT Z
1160 GOSUB 340
1170 DG=DG-1:IF DG<=0 THEN 1190
1180 GOTO 830
1190 GOSUB 2550
1200 NEXT K
1210 IF TU=CHI+1 THEN Z=12:C1=0:GOSUB 3430
1220 REM *ｷﾝｶﾞｲﾄﾞｳ*
1230 U1=1:GOSUB 4060:IF S2>8+VV THEN 190
1240 FOR Z=1 TO 12:IF A(Z)=<0 THEN 1690
1250 GOSUB 360
1260 CG=C(Z):C1=2:GOSUB 2520
1270 GOSUB 6170
1280 V$=INKEY$:ZZZ=0
1290 GOSUB 1980:GOSUB 660:GOSUB 2040
1300 IF V$="" THEN 1280 ELSE EYE=ASC(V$)
1310 IF EYE=42 AND Z=12 THEN GOSUB 1980:GOTO 3230
1320 IF EYE<48 OR EYE>58 THEN 1280
1330 IF EYE=52 OR EYE=54 THEN 1280
1340 GOSUB 720:GOSUB 2040:IF EYE>48 AND EYE<58 THEN ON EYE-48 GOTO 1390,1380,137
0,1420,1410,1420,1400,1350,1360
1350 P=0:Q=-2:GOTO 1430
```

逃げていくと、そこは女王の寝室だった。3人の衛兵があなたを見つける。戦うしかない。敵は皆体力値が17、攻撃値が18だ。もしも勝つことができたならば、137へ行きなさい。

```
1360 P=1:Q=-1:GOTO 1430
1370 P=1:Q=1:GOTO 1430
1380 P=0:Q=2:GOTO 1430
1390 P=-1:Q=1:GOTO 1430
1400 P=-1:Q=-1:GOTO 1430
1410 CG=1:GOTO 1570
1420 IF EYE=42 AND Z=12 THEN GOSUB 1980:GOTO 3230
1430 X(Z)=X(Z)+P:Y(Z)=Y(Z)+Q
1440 IF Y(Z)=-2 OR Y(Z)=-1 THEN GOSUB 3920:GOTO 1280
1450 IF Y(Z)=18 OR Y(Z)=17 THEN GOSUB 3920:GOTO 1280
1460 IF X(Z)=4 AND (Y(Z)=0 OR Y(Z)=16) THEN GOSUB 3920:GOTO 1280
1470 IF X(Z)=13 OR X(Z)=-1 THEN GOSUB 3920:GOTO 1280
1480 GOSUB 460
1490 PP=0
1500 FOR R=1 TO 12:IF A(R)=<0 THEN 1530
1510 IF Z=R THEN 1530
1520 IF X(Z)=X(R) AND Y(Z)=Y(R) THEN PP=1
1530 NEXT R
1540 IF PP=1 AND X(Z)=4 AND Y(Z)=16 THEN X(Z)=8-P:Y(Z)=0-Q:GOTO 1280
1550 IF PP=1 AND X(Z)=4 AND Y(Z)=0 THEN X(Z)=8-P:Y(Z)=16-Q:GOTO 1280
1560 IF PP=1 THEN X(Z)=X(Z)-P:Y(Z)=Y(Z)-Q:GOTO 1280
1570 GOSUB 1980:GOSUB 3840
1580 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 1650
1590 IF X(Z)=L(K) AND Y(Z)=M(K)-2 THEN GOSUB 2060
1600 IF X(Z)=L(K) AND Y(Z)=M(K)+2 THEN GOSUB 2060
1610 IF X(Z)=L(K)+1 AND Y(Z)=M(K)-1 THEN GOSUB 2060
1620 IF X(Z)=L(K)-1 AND Y(Z)=M(K)+1 THEN GOSUB 2060
1630 IF X(Z)=L(K)+1 AND Y(Z)=M(K)+1 THEN GOSUB 2060
1640 IF X(Z)=L(K)-1 AND Y(Z)=M(K)-1 THEN GOSUB 2060
1650 NEXT K
1660 CG=CG-1:IF CG=<0 THEN 1680
1670 GOTO 1280
1680 GOSUB 320:C1=0:GOSUB 2520
1690 NEXT Z
1700 GOTO 770
1710 '*KK0
1720 S=HEXS(L(K),M(K)):XXX=L(K)*32+23:YYY=M(K)*8+20
1730 ON S+1 GOTO 1740,1750,1760,1770,1790:RETURN
1740 C1=0:GOTO 1780
1750 C1=1:GOTO 1780
1760 C1=2:GOTO 1780
1770 C1=5
1780 LINE(XXX,YYY)-(XXX+25,YYY+11),PSET,C1,BF:RETURN
1790 PUT@A(XXX,YYY)-(XXX+25,YYY+11),P4%,PSET:RETURN
1800 '*KK1
1810 LL1=L(K)*32+23:MM1=M(K)*8+20:EYE=ASC(D$(K))
1820 ON EYE-64 GOTO 1830,1840,1850,1860,1870,1880,1890,1900,1910,1920,1930,1940,
1950,1960,1970
1830 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G1%,PSET:RETURN
1840 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G2%,PSET:RETURN
1850 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G3%,PSET:RETURN
1860 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G4%,PSET:RETURN
1870 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G5%,PSET:RETURN
1880 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G6%,PSET:RETURN
1890 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G7%,PSET:RETURN
1900 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G8%,PSET:RETURN
1910 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G9%,PSET:RETURN
1920 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G10%,PSET:RETURN
1930 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G11%,PSET:RETURN
1940 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G12%,PSET:RETURN
1950 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G13%,PSET:RETURN
1960 PUT@A(LL1,MM1)-(LL1+25,MM1+11),G14%,PSET:RETURN
1970 RETURN
1980 '*ZZ1
1990 XX1=X(Z)*32+23:YY1=Y(Z)*8+20:LL1=XX1:MM1=YY1
2000 IF C$(Z)="Z1" THEN PUT@A(XX1,YY1)-(XX1+25,YY1+11),G21%,PSET:RETURN
2010 IF C$(Z)="Z0" THEN PUT@A(XX1,YY1)-(XX1+25,YY1+11),G0%,PSET:RETURN
2020 EYE=ASC(C$(Z)):GOTO 1820
2030 RETURN
```

呪文を使い、ようやく城にたどりついたあなたは短剣で窓を割る。水の力であっという間に城の中へ押し込まれたあなたは、そのまま流れに押し流されてしまうことになる。161へ行きなさい。

```
2040 '*ZZ0
2050 S=HEXS(X(Z),Y(Z)):XXX=X(Z)*32+23:YYY=Y(Z)*8+20:GOTO 1730
2060 REM *ｺｳｹﾞｷ**
2070 CG=0:DG=0
2080 IF A(Z)<=0 THEN RETURN
2090 IF B(K)<=0 THEN RETURN
2100 WW=W1+W2+W3+W4+W5+W6+W7+W8+W9:IF WW=<0 THEN GOSUB 2510
2110 GOSUB 740:GOSUB 2290
2120 B1=0:B2=0:B3=0:V1=0:V2=0:V3=0
2130 B1=B(K):V1=A(Z):LOCATE 5,22:COLOR 4:PRINT USING"###";B1:LOCATE 13,22:PRINT
USING"###";V1:LOCATE 5,23:PRINT USING"###";B1:LOCATE 13,23:PRINT USING"###";V1:C
1=2:GOSUB 2520:GOSUB 2550:GOSUB 2300
2140 IF U1=1 THEN 2210
2150 LOCATE 1,21:PRINT SPC(21):LOCATE 1,21:PRINT "ATTACK       DEFENSE"
2160 B2=INT(RND(1)*10)+1:B3=INT(B2/2)
2170 LINE(72,188)-(104,188),PSET,2:GOSUB 710
2180 V1=V1-B3:LOCATE 13,23:PRINT USING"###";V1
2190 GOSUB 660:LINE(72,188)-(104,188),PSET,0
2200 IF V1<=0 THEN A(Z)=0:GOSUB 3770:B(K)=B1:GOSUB 2680:GOSUB 2290:C1=0:GOSUB 25
20:GOSUB 2550:GOTO 2270
2210 LOCATE 1,21:PRINT SPC(24):LOCATE 1,21:PRINT "DEFENSE      ATTACK "
2220 V2=INT(RND(1)*10)+1:V3=INT(W0*V2/10)
2230 LINE(72,188)-(104,188),PSET,6:GOSUB 710:B1=B1-V3:LOCATE 5,23:PRINT USING"##
#";B1
2240 GOSUB 660:LINE(72,188)-(104,188),PSET,0
2250 IF B1<=0 THEN B(K)=0:GOSUB 3750:A(Z)=V1:GOSUB 2640:GOSUB 2290:C1=0:GOSUB 25
20:GOSUB 2550:GOTO 2270
2260 GOTO 2150
2270 IF A(12)=<0 THEN 5970
2280 RETURN
2290 LINE(2,168)-(175,190),PSET,0,BF:LOCATE 0,21:PRINT SPC(22):LOCATE 0,22:PRINT
 SPC(22):LOCATE 0,23:PRINT SPC(22):RETURN
2300 '
2310 LOCATE 30,23:PRINT W1;W2;W3;W4;W5;W6;W7;W8;W9;
2320 LINE(464,184)-(624,191),XOR,2,BF
2330 LL1=8:MM1=180:EYE=ASC(D$(K)):GOSUB 1820:XX1=144:YY1=180:GOSUB 2000
2340 C1=0
2350 GOSUB 6170
2360 C1=C1+1:IF C1>7 THEN C1=1
2370 LOCATE 31,21:COLOR C1:PRINT "** HIT 1 - 9 KEY **";
2380 W$=INKEY$:IF W$="" THEN 2360 ELSE EYE=ASC(W$)
2390 IF EYE<49 OR EYE>57 THEN 2350 ELSE ON EYE-48 GOTO 2400,2410,2420,2430,2440,
2450,2460,2470,2480:GOTO 2350
2400 IF W1 THEN W1=W1-1:W0=1:LOCATE 30,23:PRINT W1;:GOTO 2500
2410 IF W2 THEN W2=W2-1:W0=2:LOCATE 33,23:PRINT W2;:GOTO 2500
2420 IF W3 THEN W3=W3-1:W0=3:LOCATE 36,23:PRINT W3;:GOTO 2500
2430 IF W4 THEN W4=W4-1:W0=4:LOCATE 39,23:PRINT W4;:GOTO 2500
2440 IF W5 THEN W5=W5-1:W0=5:LOCATE 42,23:PRINT W5;:GOTO 2500
2450 IF W6 THEN W6=W6-1:W0=6:LOCATE 45,23:PRINT W6;:GOTO 2500
2460 IF W7 THEN W7=W7-1:W0=7:LOCATE 48,23:PRINT W7;:GOTO 2500
2470 IF W8 THEN W8=W8-1:W0=8:LOCATE 51,23:PRINT W8;:GOTO 2500
2480 IF W9 THEN W9=W9-1:W0=9:LOCATE 54,23:PRINT W9;:GOTO 2500
2490 GOTO 2350
2500 LOCATE 31,21:PRINT SPC(20):RETURN
2510 W1=1:W2=2:W3=3:W4=4:W5=5:W6=4:W7=3:W8=2:W9=1:RETURN
2520 IF Z<7 THEN XXX=460:YYY=(Z+1)*8:GOSUB 6180
2530 IF Z>6 THEN XXX=548:YYY=(Z-5)*8:GOSUB 6180
2540 RETURN
2550 IF K<11 THEN XXX=460:YYY=(K+9)*8:GOSUB 6180
2560 IF K>10 THEN XXX=548:YYY=(K-1)*8:GOSUB 6180
2570 RETURN
2580 IF Z<7 THEN LOCATE 58,Z+1:PRINT SPC(8)
2590 IF Z>6 THEN LOCATE 69,Z-5:PRINT SPC(8)
2600 RETURN
2610 IF K<11 THEN LOCATE 58,K+9:PRINT SPC(8)
2620 IF K>10 THEN LOCATE 69,K-1:PRINT SPC(8)
2630 RETURN
2640 COLOR 7
2650 IF Z<7 THEN LOCATE 59,Z+1:PRINT USING"###";A(Z)
2660 IF Z>6 THEN LOCATE 70,Z-5:PRINT USING"###";A(Z)
```


逃げようとすると、番人が呼びとどめてきた。「なにも逃げることはない。殺したりはしないぞ。金さえ払えばいいんだ。どうだ？　100センよこさないか？　そうすればお前の望むものをやろうじゃないか？」もしも100セン払うのならば230へ、払わないのならば178へ行きなさい。

```
2670 RETURN
2680 COLOR 7
2690 IF K<11 THEN LOCATE 59,K+9:PRINT USING"###";B(K)
2700 IF K>10 THEN LOCATE 70,K-1:PRINT USING"###";B(K)
2710 RETURN
2720 COLOR 7
2730 IF K<11 THEN LOCATE 64,K+9:PRINT DG
2740 IF K>10 THEN LOCATE 75,K-1:PRINT DG
2750 RETURN
2760 REM *カキ"キエル*
2770 C1=INT(RND(1)*7)+1:C2=INT(RND(1)*7)+1
2780 J=L(K)*32+23:I=M(K)*8+20
2790 LINE(J+6,I+2)-(J+13,I+2),PSET,C1:LINE(J+6,I+5)-(J+19,I+5),PSET,C1:LINE(J+6,
I+5)-(J+7,I+8),PSET,C1,BF:LINE(J+18,I+2)-(J+19,I+5),PSET,C1,BF:LINE(J+12,I+8)-(J
+19,I+8),PSET,C1:LINE(J+12,I+2)-(J+13,I+8),PSET,C1,BF
2800 LINE(J+8,I+4)-(J+11,I+4),PSET,C2:LINE(J+10,I+3)-(J+11,I+3),PSET,C2:LINE(J+1
4,I+6)-(J+17,I+6),PSET,C2:LINE(J+14,I+7)-(J+15,I+7),PSET,C2
2810 LINE(J+8,I+6)-(J+11,I+6),PSET,C2:LINE(J+10,I+7)-(J+11,I+7),PSET,C2:LINE(J+1
4,I+3)-(J+15,I+3),PSET,C2:LINE(J+14,I+4)-(J+17,I+4),PSET,C2
2820 IF C1>0 AND C2>0 THEN C1=0:C2=0:GOTO 2780
2830 GOSUB 1710
2840 RETURN
2850 REM *ヒ"-ム*
2860 BEA=3
2870 GOSUB 3010:GOSUB 3120
2880 IF ZZZ=1 THEN GOSUB 2990:RETURN
2890 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 2950
2900 IF L(K)=E4 AND M(K)=F4 THEN 2920
2910 GOTO 2950
2920 GOSUB 690:RR=5:C1=5:GOSUB 3790:PAINT(J,I),6,5:R1=INT(RND(1)*30)+1:B(K)=B(K)
-R1:GOSUB 2680:C1=0:GOSUB 3790:PAINT(J,I),0,0
2930 IF B(K)=<0 THEN GOSUB 3750
2940 BEA=BEA-1
2950 NEXT K
2960 IF BEA>0 THEN 2870
2970 GOSUB 2990
2980 RETURN
2990 LOCATE 0,21:PRINT SPC(41):LOCATE 0,22:PRINT SPC(21):LOCATE 0,23:PRINT SPC(2
1):RETURN
3000 LOCATE 0,23:PRINT SPC(21):RETURN
3010 LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT "[BEAM] (";BEA;")":RETURN
3020 BEA=3
3030 GOSUB 3010
3040 R1=INT(RND(1)*12)+1:R2=INT(RND(1)*30)+1:Z=R1
3050 IF A(Z)>0 THEN A(Z)=A(Z)-R2:GOSUB 690:RR=5:C1=2:GOSUB 3810:PAINT(J,I),2,2:G
OSUB 2640:BEA=BEA-1:C1=0:GOSUB 3810:PAINT(J,I),0,0:GOTO 3070
3060 GOTO 3040
3070 IF A(Z)=<0 THEN GOSUB 3770
3080 IF A(12)<=0 THEN 5970
3090 IF BEA>0 THEN 3030
3100 GOSUB 2990
3110 RETURN
3120 GOSUB 3000:LOCATE 5,22:COLOR 4:PRINT "ヨコ A-M (   )":LOCATE 5,23:PRINT "タテ A
-G (   )":LOCATE 24,21:COLOR 3:PRINT"キャンセル HIT <Z> KEY":GOSUB 6170
3130 O$=INKEY$:IF O$="" THEN 3130 ELSE EYE=ASC(O$):IF EYE<97 THEN EYE=EYE+32
3140 IF EYE=122 THEN ZZZ=1:RETURN
3150 IF EYE<97 OR EYE>109 THEN 3130
3160 E4=EYE-97:LOCATE 14,22:PRINT O$:GOSUB 6170
3170 P$=INKEY$:IF P$="" THEN 3170 ELSE EYE=ASC(P$):IF EYE<97 THEN EYE=EYE+32
3180 IF EYE<97 OR EYE>113 THEN 3170
3190 F4=EYE-97:LOCATE 14,23:PRINT P$
3200 H1=E4+F4:H2=H1 MOD 2
3210 IF H2=0 THEN RETURN
3220 GOTO 3120
3230 REM *エイリョク*
3240 V$=INKEY$:IF V$="" THEN 3240
3250 EYE=ASC(V$):IF EYE>48 AND EYE<54 THEN ON EYE-48 GOTO 3290,3400,3450,3510,35
90
3260 GOTO 3240
3270 B(K)=0:DG=1:GOSUB 3750:RETURN
```

戦いに勝ったあなたは、息のある衛兵から王の居場所を聞き出すことができた。いよいよ、愛する姫を幽閉している憎むべき悪鬼の王ミシュロンを倒すことができるのだ。勇気をふりしぼって 146 へ行きなさい。

```
3280 REM *ｲｲﾘｮｸ1*
3290 IF T1=0 THEN 1280
3300 LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT "ALL AIM=ｲｲﾘｮｸ1":GOSUB 3640:T1=T1-1:LOCATE 60,23:
COLOR 4:PRINT T1:CG=0:GOSUB 2990:GOTO 1570
3310 REM *ｲｲﾘｮｸ ﾌ*
3320 IF X(12)=L(K)+1 AND Y(12)=M(K)+1 THEN GOSUB 3270
3330 IF X(12)=L(K)+1 AND Y(12)=M(K)-1 THEN GOSUB 3270
3340 IF X(12)=L(K) AND Y(12)=M(K)+2 THEN GOSUB 3270
3350 IF X(12)=L(K) AND Y(12)=M(K)-2 THEN GOSUB 3270
3360 IF X(12)=L(K)-1 AND Y(12)=M(K)+1 THEN GOSUB 3270
3370 IF X(12)=L(K)-1 AND Y(12)=M(K)-1 THEN GOSUB 3270
3380 GOTO 1080
3390 REM *ｲｲﾘｮｸ2*
3400 IF T2=0 THEN 1280
3410 LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT "SIX MINE=ｲｲﾘｮｸ2"
3420 CHI=TU:C1=3:GOSUB 3430:T2=T2-1:LOCATE 64,23:COLOR 4:PRINT T2:CG=0:GOTO 1570
3430 J8=X(Z)+1:I8=Y(Z)+1:GOSUB 580:J8=X(Z)-1:I8=Y(Z)-1:GOSUB 580:J8=X(Z):I8=Y(Z)
+2:GOSUB 580:J8=X(Z):I8=Y(Z)-2:GOSUB 580
3440 J8=X(Z)+1:I8=Y(Z)-1:GOSUB 580:J8=X(Z)-1:I8=Y(Z)+1:GOSUB 580:GOSUB 2990:RETU
RN
3450 REM *ｲｲﾘｮｸ3*
3460 IF T3=0 THEN 1280
3470 LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT "MINE=ｲｲﾘｮｸ3"
3480 GOSUB 3120
3490 IF ZZZ=1 THEN GOSUB 2990:GOTO 1280
3500 KIR1=1:J8=E4:I8=F4:C1=3:GOSUB 580:E8=E4:F8=F4:T3=T3-1:LOCATE 68,23:COLOR 4:
PRINT T3:GOSUB 2990:GOTO 1280
3510 REM *ｲｲﾘｮｸ4"
3520 IF T4=0 THEN 1280
3530 LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT "AIM=ｲｲﾘｮｸ4":GOSUB 3120
3540 IF ZZZ=1 THEN GOSUB 2990:GOTO 1280
3550 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 3570
3560 IF L(K)=E4 AND M(K)=F4 AND B(K)>0 THEN GOSUB 690:RR=10:C1=5:GOSUB 3790:B(K)
=0:GOSUB 3750
3570 NEXT K
3580 T4=T4-1:LOCATE 72,23:COLOR 4:PRINT T4:GOSUB 2990:GOTO 1280
3590 REM *ｲｲﾘｮｸ5*
3600 IF T5=0 THEN 1280
3610 LOCATE 10,21:COLOR 3:PRINT "=ｲｲﾘｮｸ5":GOSUB 2850
3620 IF ZZZ=1 THEN GOSUB 2990:GOTO 1280
3630 T5=T5-1:LOCATE 76,23:COLOR 4:PRINT T5:GOSUB 2990:GOTO 1280
3640 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 3660
3650 B(K)=0:GOSUB 3750
3660 NEXT K:RETURN
3670 REM **ﾊﾞｸﾊﾂ*
3680 GOSUB 1800:GOSUB 690:J=L(K)*32+21:I=M(K)*8+26
3690 FOR X=1 TO 30:GOSUB 720
3700 R1=INT(RND(1)*640):R2=INT(RND(1)*I):C1=INT(RND(1)*7)+1
3710 LINE(R1,R2)-(421,I),PSET,C1:NEXT
3720 GOSUB 1710:M(K)=0:GOSUB 3740:M(K)=8:GOSUB 3740:M(K)=16:GOSUB 3740:GOSUB 180
0
3730 GOTO 5970
3740 GOSUB 690:L(K)=12:GOSUB 1800:GOSUB 1710:RETURN
3750 'KLK
3760 GOSUB 730:GOSUB 1710:GOSUB 2760:GOSUB 2610:RETURN
3770 'KLZ
3780 GOSUB 730:GOSUB 2040:GOSUB 2580:RETURN
3790 'CIK
3800 J=L(K)*32+36:I=M(K)*8+26:CIRCLE(J,I),RR+2,C1:RETURN
3810 'CIZ
3820 J=X(Z)*32+36:I=Y(Z)*8+26:CIRCLE(J,I),RR+2,C1:RETURN
3830 FOR I=1 TO 3:GOSUB 690:GOSUB 690:GOSUB 670:NEXT I:RETURN
3840 REM
3850 LINE(402,91)-(438,91),OR,7:LINE(411,90)-(429,90),OR,7:LINE(416,89)-(424,89)
,OR,7:LINE(419,87)-(420,88),OR,7,BF
3860 GET@A(407,84)-(432,95),P4%,G
3870 LINE(402,27)-(438,27),OR,7:LINE(402,155)-(438,155),OR,7:RETURN
3880 'SHO
3890 PUT@A(407,20)-(432,31),P4%,PSET:PUT@A(407,148)-(432,159),P4%,PSET:RETURN
3900 'LPQ
```


逃げていくと、そこには小さな岩牢があった。人が1人捕われているようだ。衛兵が2人見張っている。もしも戦うのならば232へ、逃げるのならば262へ行きなさい。

```
3910 L(K)=L(K)-P:M(K)=M(K)-Q:RETURN
3920 'XPQ
3930 X(Z)=X(Z)-P:Y(Z)=Y(Z)-Q:RETURN
3940 REM *センドウリョク*
3950 J=0:LOCATE 61,1:COLOR 6:PRINT "[キンカ テイコク]"
3960 COLOR 7:FOR Z=1 TO 12:J=J+1:IF A(Z)=<0 THEN 3990
3970 IF Z<7 THEN LOCATE 58,J+1:PRINT Z$(Z):GOSUB 2640:LOCATE 63,J+1:PRINT "-";C(
Z)
3980 IF Z>6 THEN LOCATE 69,J-5:PRINT Z$(Z):GOSUB 2640:LOCATE 74,J-5:PRINT "-";C(
Z)
3990 NEXT Z
4000 J=0:LOCATE 61,9:COLOR 2:PRINT "[";KK$;"]":COLOR 7
4010 FOR K=1 TO 11+VV:J=J+1
4020 IF K<11 THEN LOCATE 58,J+9:PRINT K$(K):GOSUB 2680:LOCATE 63,J+9:PRINT "-";D
(K)
4030 IF K>10 THEN LOCATE 69,J-1:PRINT K$(K):GOSUB 2680:LOCATE 74,J-1:PRINT "-";D
(K)
4040 NEXT K
4050 GOSUB 4360:RETURN
4060 REM *トクテン*
4070 S1=0:S2=0:S3=0:S4=0
4080 FOR Z=1 TO 12
4090 IF Z=12 AND A(Z)=<0 THEN S1=S1+10:GOTO 4110
4100 IF A(Z)=<0 THEN S1=S1+1
4110 NEXT Z
4120 IF S1>11 THEN 5970
4130 FOR K=1 TO 11+VV
4140 IF B(K)=<0 THEN S2=S2+1
4150 NEXT K
4160 IF S2>8+VV AND E1=0 AND F1=0 THEN 5910
4170 IF S2<11+VV AND S2>8+VV THEN 4190
4180 RETURN
4190 IF VV=9 THEN 5910
4200 LL1=24:MM1=180:K=1:GOSUB 1830
4210 LINE(16,171)-(18,191),OR,7,BF:LINE(16,170)-(49,176),OR,7,BF:LOCATE 8,21
4220 FOR J=1 TO 8:COLOR 7:PRINT MID$("コウサン シマス",J,1);:GOSUB 690:GOSUB 640:NEXT J
:LOCATE 8,22:COLOR 4
4230 FOR J=1 TO 5:PRINT MID$("ヨロシイ!",J,1);:GOSUB 720:GOSUB 650:NEXT J
4240 IF S1=0 THEN RETURN
4250 LOCATE 8,23
4260 FOR J=1 TO 10:PRINT MID$("ミカタニ ツキタマエ",J,1);:GOSUB 720:GOSUB 650:NEXT J
4270 FOR K=1 TO 11+VV:IF B(K)=<0 THEN 4320
4280 IF B(K)>0 THEN BB=B(K):BD$=D$(K):S4=S4+1
4290 FOR Z=1 TO 12:IF A(Z)>0 THEN 4310
4300 IF A(Z)<=0 AND S3<2 AND S4=S3+1 THEN A(Z)=BB:C$(Z)=BD$:S3=S3+1
4310 NEXT Z
4320 NEXT K
4330 RETURN
4340 X(1)=9:Y(1)=7:X(2)=9:Y(2)=9:X(3)=10:Y(3)=4:X(4)=10:Y(4)=6:X(5)=10:Y(5)=10:X
(6)=10:Y(6)=12:X(7)=11:Y(7)=3:X(8)=11:Y(8)=5:X(9)=11:Y(9)=7:X(10)=11:Y(10)=11
4350 X(11)=11:Y(11)=13:X(12)=11:Y(12)=9:RETURN
4360 REM *テラツクホール*
4370 E6=INT(RND(1)*2)*2:F6=INT(RND(1)*9)*2:RETURN
4380 DATA A,Z0,50,3,9,7,B,Z0,50,3,9,9,C,Z0,50,3,10,4
4390 DATA D,Z0,50,4,10,6,E,Z0,50,4,10,10,F,Z0,50,3,10,12
4400 DATA G,Z0,50,3,11,3,H,Z0,50,3,11,5,I,Z0,50,3,11,7
4410 DATA J,Z0,50,3,11,11,K,Z0,50,3,11,13,L,Z1,99,5,11,9
4420 DATA a,A,30,4,3,7,b,A,30,4,3,9,c,A,30,3,2,4,d,A,30,5,2,6,e,A,30,5,2,10,f,A,
30,3,2,12
4430 DATA g,A,30,2,1,3,h,A,30,2,1,5,i,A,30,0,1,7,j,A,30,0,1,9,k,A,30,2,1,11,l,A,
30,2,1,13
4440 DATA m,A,30,2,1,1,n,A,30,6,1,15,o,A,30,2,0,6,p,A,30,2,0,10,q,A,30,2,0,2,r,A
,30,2,0,14
4450 DATA s,A,30,2,4,6,t,A,30,2,4,10
4460 REM
4470 GOSUB 750:LOCATE 62,9:PRINT SPC(15):LL=LL+AA:VV=VV+1:LINE(458,18)-(621,71),
AND,0,BF:RETURN
4480 GOSUB 5040:K=1:GOSUB 5560:RETURN
4490 IF Q1=1 THEN 5610
4500 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="A":NEXT K:Q1=1:KK$="ﾌﾗｲB29"
```

東へ行くと、そこにはトロールが寝ていた。ぐっすりと眠っているらしく、大きなイビキをたてている。もしも戦うのならば262へ、そーっと逃げるのならば99へ行きなさい。

```
4510 GOSUB 4480
4520 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4530 IF Q2=1 THEN 5610
4540 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="B":NEXT K:Q2=1:KK$="ｽｶｲｸﾛｽ"
4550 GOSUB 4480
4560 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4570 IF Q3=1 THEN 5610
4580 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="C":NEXT K:Q3=1:KK$="ﾄﾞｸﾛｴｰｽ"
4590 GOSUB 4480
4600 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4610 IF Q4=1 THEN 5610
4620 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="D":NEXT K:Q4=1:KK$="ﾚｯﾄﾞｽﾀｰ"
4630 GOSUB 4480
4640 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4650 IF Q5=1 THEN 5610
4660 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="E":NEXT K:Q5=1:KK$="ｶﾒﾝﾀﾞｰ"
4670 GOSUB 4480
4680 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4690 IF Q6=1 THEN 5610
4700 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="F":NEXT K:Q6=1:KK$="E･Tﾀﾞｲｵｰ"
4710 GOSUB 4480
4720 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4730 IF Q7=1 THEN 5610
4740 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="G":NEXT K:Q7=1:KK$="ｶｲｼﾞﾝｳｽ"
4750 GOSUB 4480
4760 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4770 IF Q8=1 THEN 5610
4780 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="H":NEXT K:Q8=1:KK$="ｱｳﾄﾍﾞｰﾀﾞｰ
･"
4790 GOSUB 4480
4800 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4810 IF Q9=1 THEN 5610
4820 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="I":NEXT K:Q9=1:KK$="ｸﾗﾝｾｲｼﾞﾝ"
4830 GOSUB 4480
4840 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4850 IF Q10=1 THEN 5610
4860 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="J":NEXT K:Q10=1:KK$="ﾄﾝﾊﾞｯﾌｧ
ｰ･"
4870 GOSUB 4480
4880 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4890 IF Q11=1 THEN 5610
4900 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="K":NEXT K:Q11=1:KK$="ｱﾂｼﾞﾝX"
4910 GOSUB 4480
4920 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4930 IF Q12=1 THEN 5610
4940 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="L":NEXT K:Q12=1:KK$="ｸﾓﾍﾞｰﾀﾞｰ
･"
4950 GOSUB 4480
4960 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
4970 IF Q13=1 THEN 5610
4980 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="M":NEXT K:Q13=1:KK$="ｽﾍﾟｰｽｼﾞｬ
ｯｸ･"
4990 GOSUB 4480
5000 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
5010 GOSUB 4470:FOR K=1 TO 11+VV:B(K)=27+LL:D$(K)="N":NEXT K:KK$="ｶｷﾞｼｭｳｼﾞﾃｲｺｸ"
5020 GOSUB 4480
5030 FOR K=1 TO 11+VV:GOSUB 5560:NEXT:RETURN
5040 L(1)=3:M(1)=7:L(2)=3:M(2)=9:L(3)=2:M(3)=4:L(4)=2:M(4)=6:L(5)=2:M(5)=10:L(6)
=2:M(6)=12
5050 L(7)=1:M(7)=3:L(8)=1:M(8)=5:L(9)=1:M(9)=7:L(10)=1:M(10)=9:L(11)=1:M(11)=11:
L(12)=1:M(12)=13
5060 L(13)=1:M(13)=1:L(14)=1:M(14)=15:L(15)=0:M(15)=6:L(16)=0:M(16)=10:L(17)=0:M
(17)=2:L(18)=0:M(18)=14
5070 L(19)=4:M(19)=6:L(20)=4:M(20)=10:RETURN
5080 GOSUB 750
5090 FOR I%=18 TO 146 STEP 16:FOR J%=15 TO 431 STEP 64
5100 CONNECT(32+J%,I%)-(10+J%,I%)-(J%,8+I%)-(10+J%,16+I%)-(32+J%,16+I%)-(42+J%,8
+I%)-(32+J%,I%),5,OR:NEXT:NEXT
5110 FOR I=26 TO 156 STEP 16:FOR J=57 TO 402 STEP 64
5120 LINE(J,I)-(J+22,I),OR,5:NEXT:NEXT
```


扉を入っていくと、そこはすでに城の中だった。悪鬼の王ミシュロンはどこか？　廊下はふたつの方向へ分かれている。もしも右へ行くのならば119へ、左へ行くのならば182へ行きなさい。

```
5130 LOCATE 4,1:COLOR 2:PRINT "a       c       e       g       i       k       m
"
5140 FOR J=1 TO 6:LOCATE J*8,1:COLOR 7:PRINT MID$("bdfhjl",J,1);:NEXT J
5150 FOR I=1 TO 9:LOCATE 0,I*2+1:COLOR 2:PRINT MID$("acegikmoq",I,1):NEXT I
5160 FOR I=1 TO 8:LOCATE 0,I*2+2:COLOR 7:PRINT MID$("bdfhjlnp",I,1):NEXT I
5170 LINE(0,166)-(176,194),OR,2,B:LINE(184,166)-(456,194),OR,2,B:LINE(464,166)-(
631,194),OR,2,B
5180 LOCATE 59,21:COLOR 4:PRINT "ｴｲﾘｮｸ HIT *1-*5 KEY":LOCATE 60,22:PRINT "*1  *2
  *3  *4  *5"
5190 LOCATE 60,23:PRINT T1:LOCATE 64,23:PRINT T2:LOCATE 68,23:PRINT T3:LOCATE 72
,23:PRINT T4:LOCATE 76,23:PRINT T5;
5200 GOSUB 5280
5210 REM *ﾜｸﾍﾟｲﾝﾄ*
5220 J4=32:I4=8
5230 X=6:Y=8:C1=5:C2=1:GOSUB 5410
5240 X=4:Y=0:C2=5:GOSUB 5410:Y=16:GOSUB 5410
5250 X=8:Y=0:GOSUB 5410:Y=16:GOSUB 5410
5260 X=0:Y=8:C2=2:GOSUB 5410
5270 RETURN
5280 GOSUB 2510
5290 LOCATE 24,22:PRINT "LEVEL  1  2  3  4  5  6  7  8  9";:LOCATE 24,23:PRINT "
♥CARD"
5300 LOCATE 30,23:PRINT W1;W2;W3;W4;W5;W6;W7;W8;W9;
5310 RETURN
5320 C1=0:GOSUB 6170
5330 V$=INKEY$:C1=C1+1:IF C1>7 THEN C1=1
5340 R1=INT(RND(1)*100)
5350 LOCATE 2,0:COLOR C1:PRINT "LEVEL･･･ LOW=1  MIDDLE=2  HIGH=3"
5360 IF V$="" THEN 5330 ELSE ON VAL(V$) GOTO 5370,5380,5390:GOTO 5330
5370 AA=3:LC=88:X=40:GOTO 5400
5380 AA=4:LC=144:X=64:GOTO 5400
5390 AA=5:LC=224:X=48:GOTO 5400
5400 FOR I=0 TO 10:LINE(LC,0)-(LC+X,7),XOR,7,BF:FOR J=0 TO 20:BEEP 1:NEXT J:BEEP
 0:LINE(LC,0)-(LC+X,7),XOR,2,BF:NEXT I:LOCATE 0,0:PRINT SPC(36):RETURN
5410 J=J4*X+23:I=I4*Y+20:PAINT(J+8,I+4),C2,C1:RETURN
5420 RESTORE 5460
5430 FOR Y=0 TO 16 STEP 2:FOR X=0 TO 12 STEP 2:READ S:HEXS(X,Y)=S:NEXT X:NEXT Y
5440 FOR Y=1 TO 15 STEP 2:FOR X=1 TO 11 STEP 2:HEXS(X,Y)=0:NEXT X:NEXT Y
5450 RETURN
5460 DATA 0,0,3,0,3,0,4
5470 DATA 0,0,0,0,0,0,0
5480 DATA 0,0,0,0,0,0,0
5490 DATA 0,0,0,0,0,0,0
5500 DATA 2,0,0,1,0,0,4
5510 DATA 0,0,0,0,0,0,0
5520 DATA 0,0,0,0,0,0,0
5530 DATA 0,0,0,0,0,0,0
5540 DATA 0,0,3,0,3,0,4
5550 RETURN
5560 LL1=L(K)*32+23:MM1=M(K)*8+20:GOTO 1810
5570 LINE(459,19)-(620,70),OR,5,B:LINE(458,18)-(621,71),OR,5,B:LINE(460,20)-(619
,69),OR,1,BF
5580 LOCATE 62,9:COLOR 7:PRINT "HIT 2-8 KEY"
5590 GOSUB 5890:LINE(E2,F2)-(E2+3,F2+1),OR,6,BF:LINE(460,20)-(464,22),PSET,2,BF
5600 GOSUB 6170
5610 U$=INKEY$
5620 GOSUB 5890:LINE(E2,F2)-(E2+3,F2+1),PSET,6,BF:GOSUB 660:LINE(E2,F2)-(E2+3,F2
+1),PSET,1,BF
5630 IF U$="" THEN 5610
5640 IF U$="4" THEN P=-1:Q=0:GOTO 5690
5650 IF U$="8" THEN P=0:Q=-1:GOTO 5690
5660 IF U$="2" THEN P=0:Q=1:GOTO 5690
5670 IF U$="6" THEN P=1:Q=0:GOTO 5690
5680 GOTO 5610
5690 E1=E1+P:F1=F1+Q
5700 IF VV=8 THEN Q1=1:Q2=1:Q3=1:Q4=1:Q5=1:Q6=1:Q7=1:Q8=1:Q9=1:Q10=1:Q11=1:Q12=1
:Q13=1
5710 IF E1>39 OR E1<0 THEN E1=E1-P:F1=F1-Q:GOTO 5610
5720 IF F1>24 OR F1<0 THEN E1=E1-P:F1=F1-Q:GOTO 5610
5730 GOSUB 720:GOSUB 5890:LINE(E2,F2)-(E2+3,F2+1),PSET,6,BF
```

悪鬼の王ミシュロンを倒し、幽閉されていた姫を助け出したあなた――戦士ルロイは、姫と共に生まれ故郷の都へと帰っていく。騎士として任務を果たしたあなたの未来には、輝かしい希望が待っているだろう。姫はあなたの妃となり、友人たちと共に幸福な生活を営むことができるのだ。　Fin

```
5740 IF E1=35 THEN 4490
5750 IF E1=32 AND F1<16 THEN 4530
5760 IF E1=29 AND F1>6 THEN 4570
5770 IF E1=26 AND F1<21 THEN 4610
5780 IF E1=23 AND (F1>15 OR F1<8) THEN 4650
5790 IF E1=20 AND F1<16 THEN 4690
5800 IF E1=17 AND (F1<7 OR F1>9) THEN 4730
5810 IF E1=14 AND F1>12 THEN 4770
5820 IF E1=11 THEN 4810
5830 IF E1=8 AND F1<10 THEN 4850
5840 IF E1=8 AND F1>13 THEN 4890
5850 IF E1=5 AND (F1>5 OR F1<10) THEN 4930
5860 IF E1=2 AND F1<20 THEN 4970
5870 IF E1=0 AND F1=0 THEN 5010
5880 GOTO 5600
5890 E2=E1*4+460:F2=F1*2+20: RETURN
5900 WIDTH80,25:RETURN
5910 REM *ｵﾜﾘ*
5920 GOSUB 750:GOSUB 5900:LINE(317,73)-(320,120),OR,7,BF:LINE(317,73)-(380,88),O
R,7,BF
5930 FOR N=1 TO 14:LL1=80+30*N:MM1=108
5940 ON N GOSUB 1830,1840,1850,1860,1870,1880,1890,1900,1910,1920,1930,1940,1950
,1960
5950 NEXT
5960 LOCATE 32,6:COLOR 7:PRINT "[ T H E   E N D ]":GOTO 6020
5970 REM *ｵﾜﾘ*
5980 GOSUB 750:GOSUB 5900:LINE(317,73)-(320,120),OR,7,BF:LINE(317,73)-(380,88),O
R,7,BF
5990 PUT@A(110,108)-(135,119),G21%,PSET
6000 FOR N=1 TO 11:X=110+35*N:PUT@A(X,108)-(X+25,119),G0%,PSET:NEXT
6010 LOCATE 30,6:COLOR 7:PRINT "[ G A M E   O V E R ]"
6020 LOCATE 30,15:PRINT "TRY AGAIN (Y/N)":GOSUB 6170:U$=INPUT$(1):IF U$="Y" OR U
$="y" THEN CLS:RESTORE:GOTO 70 ELSE END
6030 GET@A(140,100)-(165,111),G1%,G
6040 GET@A(170,100)-(195,111),G2%,G
6050 GET@A(200,100)-(225,111),G3%,G
6060 GET@A(230,100)-(255,111),G4%,G
6070 GET@A(260,100)-(285,111),G5%,G
6080 GET@A(290,100)-(315,111),G6%,G
6090 GET@A(320,100)-(345,111),G7%,G
6100 GET@A(350,100)-(375,111),G8%,G
6110 GET@A(380,100)-(405,111),G9%,G
6120 GET@A(410,100)-(435,111),G10%,G
6130 GET@A(440,100)-(465,111),G11%,G
6140 GET@A(470,100)-(495,111),G12%,G
6150 GET@A(500,100)-(525,111),G13%,G
6160 GET@A(530,100)-(555,111),G14%,G:CLS:RETURN
6170 WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN :'
6180 IF C1 THEN LINE(XXX,YYY)-(XXX+71,YYY+7),OR,2,BF:RETURN
6190 XXX=XXX/8-1:YYY=YYY/8:GET@(XXX,YYY)-(XXX+9,YYY),AKI%:PUT@(XXX,YYY)-(XXX+9,Y
YY),AKI%,7:RETURN
```

PC-8801、PC-8801mkII "MOVIE CITY"プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません. COPYRIGHT © 1985 by Shin-ichi Wakasugi

"MOVIE CITY"のリストは、BASICプログラムが1本だけだ。打ち込み終わったら、入力ミスがないことを確認して、テープにセーブしておこう。なお、このゲームは漢字フォントを使用しているため、遊べる機種がPC-8801mkIIか、漢字ROMの搭載されているPC-8801に限られている。注意してほしい。また、メモリを一杯に使用しているため、ディスクBASICでは遊ぶことができない。ディスクを持っている方も、テープを使って楽しんでほしい。それでは、映画館経営シミュレーションで、ゆーっくり遊んでください。

```
1 '************************
2 '* M O V I E   C I T Y *
3 '*  ﾑ - ﾋﾞ -   ｼ ﾃ ｨ  *
4 '*   (ｼﾐｭﾚｰｼｮﾝｹﾞｰﾑ)    *
5 '*    by·S.Wakasugi    *
6 '*      S·59·8·23      *
7 '************************
10 'ﾀｲﾄﾙﾋｮｳｼﾞ
```

```
20 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7:WIDTH 80,25:SCREEN 0,3:CLS
 3:SCREEN 0,0
30 RESTORE 430:FOR I=1 TO 73:READ X,Y,XX,YY:LINE(X,Y)-
(XX,YY),7:NEXT
40 FOR I=1 TO 9:READ X,Y,C:PAINT(X,Y),C,7:NEXT
50 FOR X=50 TO 170 STEP 20:READ KAN$:KAN=VAL("&H"+KAN$
)
60 PUT(X,150),KANJI(KAN),PSET,2,0:NEXT
70 FOR X=445 TO 565 STEP 10:READ KAN$:KAN=VAL("&H"+KAN
$)
80 PUT(X,150),KANJI(KAN),PSET,5,0:NEXT
90 FOR I=1 TO 2000:NEXT:FOR I=1 TO 400:V1=INT(RND(1)*7
)+1:V2=INT(RND(1)*7)+1:COLOR=(V1,V2):NEXT:FOR I=1 TO 7
:COLOR=(1,1):NEXT
100 FOR I=1 TO 40:BEEP 1:FOR J=1 TO 30:NEXT J:BEEP 0:N
EXT I
110 COLOR 6:LOCATE 3,23:INPUT"ｽｷﾅ ｶｽﾞﾖ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ.(-327
68 ｶﾗ 32767 ﾏﾃﾞﾉｱｲﾀﾞ)";IN
120 IF IN>32767 OR IN<-32768! THEN 110 ELSE RANDOMIZE
IN:TU=1
130 REM MAIN ｶﾞﾒﾝ
140 SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN 0,0:DIM GA%(800),GB%(800)
150 RESTORE 550:FOR I=1 TO 7:READ X,Y,XX,YY:LINE(X,Y)-
(XX,YY),7,B:NEXT
160 FOR I=1 TO 11:READ X,Y,XX,YY:LINE(X,Y)-(XX,YY),7:N
EXT
170 CIRCLE(67,116),4,7:CIRCLE(80,116),4,7:CIRCLE(164,1
20),8,7,0,3.1415
180 RESTORE 580:FOR I=1 TO 6:READ X,Y,XX,YY:LINE(X,Y)-
(XX,YY),7,B:NEXT
190 LINE(215,54)-(423,54),7:GET(31,69)-(175,89),GA%:PU
T(247,69),GA%
200 GET(136,95)-(192,130),GB%:PUT(233,95),GB%,OR
210 RESTORE 590:FOR I=1 TO 19:READ X,Y,C:PAINT(X,Y),C,
7:NEXT
220 LINE(214,130)-(214,199),7:LINE(423,130)-(423,199),
7
230 LINE(423,150)-(639,150),7:LINE(423,170)-(639,170),
7
240 LINE(423,190)-(639,190),7:PAINT(424,151),1,7
250 PAINT(424,181),2,7:PAINT(424,191),7,7
260 RESTORE 610:FOR I=1 TO 7:READ X,Y,XX,YY,C:LINE(X,Y
)-(XX,YY),C,B:NEXT
270 FOR I=1 TO 9:READ X,Y,XX,YY,C:LINE(X,Y)-(XX,YY),C:
NEXT
280 CIRCLE(67,116),4,2:CIRCLE(80,116),4,2:PAINT(216,7)
,5,5
290 RESTORE 630:AA=54:BB=144:ST=10:Y=61:C=7:C2=2:GOSUB
 380
300 RESTORE 630:AA=270:BB=360:ST=10:Y=61:C=7:C2=1:GOSU
B 380
310 AA=144:BB=176:ST=8:Y=96:C=0:C2=4:GOSUB 380
320 RESTORE 640:AA=241:BB=273:ST=8:Y=96:C=0:C2=4:GOSUB
 380
330 AA=40:BB=160:ST=20:Y=132:C=3:C2=0:GOSUB 380
340 AA=249:BB=369:ST=20:Y=132:C=5:C2=0:GOSUB 380
350 AA=448:BB=588:ST=35:Y=151:C=7:C2=1:GOSUB 380
360 AA=465:BB=570:ST=35:Y=171:C=7:C2=2:GOSUB 380
370 AA=454:BB=598:ST=12:Y=191:C=2:C2=7:GOSUB 380:COLOR
 7:GOTO 400
380 FOR X=AA TO BB STEP ST:READ KAN$:KAN=VAL("&H"+KAN$
)
390 PUT(X,Y),KANJI(KAN),PSET,C,C2:NEXT:RETURN
400 LOCATE 3,19:PRINT "ﾕﾆｯﾄ -      ??? Unit":LOCATE 3,2
1:PRINT "ｾﾝ ﾃﾞﾝ ﾋ -      Unit"
410 LOCATE 20,19:PRINT "ﾕﾆｯﾄ -          Unit":LOCATE 29
,21:PRINT "ｾﾝ ﾃﾞﾝ ﾋ -      Unit"
420 'ｶﾞﾒﾝ DATA
430 DATA 75,30,75,80,75,30,105,30,105,30,125,50,125,50
,145,30,145,30,175,30,175,30,175,80,175,80,155,80,155,
80,155,40,155,40,135,60,135,60,115,60,115,60,95,40,95,
40,95,80,95,80,75,80
440 DATA 190,30,190,80,190,80,290,80,290,80,290,30,290
,30,190,30,210,40,210,70,210,70,270,70,270,70,270,40,2
70,40,210,40
450 DATA 305,30,325,30,325,30,355,70,355,70,385,30,385
,30,405,30,405,30,370,80,370,80,340,80,340,80,305,30
460 DATA 425,30,425,80,425,80,445,80,445,80,445,30,445
,30,425,30
470 DATA 465,30,565,30,565,30,565,40,565,40,485,40,485
,40,485,50,485,50,545,50,545,50,545,60,545,60,485,60,4
85,60,485,70,485,70,565,70,565,80,565,80,565,80,485,80
,465,80,465,30
480 DATA 130,90,230,90,230,90,230,100,230,100,150,100,
150,100,150,130,150,130,230,130,230,130,230,140,230,14
0,130,140,130,140,130,90
490 DATA 250,90,270,90,270,90,270,140,270,140,250,140,
250,140,250,90
500 DATA 290,90,390,90,390,90,390,100,390,100,350,100,
350,100,350,140,350,140,330,140,330,140,330,100,330,10
0,290,100,290,100,290,90
510 DATA 410,90,430,90,430,90,460,110,460,110,490,90,4
90,90,510,90,510,90,470,120,470,120,470,140,470,140,45
0,140,450,140,450,120,450,120,410,90
520 DATA 76,31,2,191,31,2,307,31,2,426,31,2,466,31,2,1
31,91,1,251,91,1,291,91,1,412,91,1
530 DATA 2560,213C,2553,213C,2537,2546,2523
540 DATA 62,79,85,53,2E,57,61,6B,61,73,75,67,69

550 DATA 6,6,214,54,10,10,210,50,10,60,210,130,30,100,
73,130,74,100,117,130,136,95,192,130,31,69,175,89
560 DATA 31,79,175,79,55,69,55,89,95,69,95,89,135,69,1
35,89,136,105,192,105,136,120,192,120
570 DATA 59,54,59,60,60,54,60,60,160,54,160,60,161,54,
161,60,10,130,10,199
580 DATA 215,6,423,130,219,10,419,50,309,100,352,130,3
53,100,396,130,342,112,350,120,355,112,363,120
590 DATA 7,7,3,61,56,7,11,61,2,137,96,4,137,121,7,31,1
01,5,75,101,5,67,116,2,80,116,2,137,106,5
600 DATA 215,7,5,216,56,1,234,97,4,234,121,7,310,101,5
,354,101,5,234,106,5,343,113,1,356,113,1
610 DATA 6,6,214,54,3,10,10,210,50,3,10,60,210,130,2,2
15,6,423,54,5,219,10,419,50,5,342,112,350,120,1,355,11
2,363,120,1
620 DATA 30,130,117,130,7,136,130,192,130,7,215,55,215
,130,1,215,130,423,130,1,423,130,423,55,1,424,150,639,
150,1,424,170,639,170,2,233,130,289,130,7,309,130,396,
130,7
630 DATA 154,149,14D,145,120,154,141,142,14C,145
640 DATA 1D8,1AE,1B3,1B7,1DD
650 DATA 2537,254D,255E,2126,256C,2543,2549
660 DATA 2537,254D,255E,2126,2556,256B,213C
670 DATA 234D,234F,2356,2349,2345,2343,2349,2354,2359
680 DATA 162,179,1A5,153,12E,157,161,16B,161,173,175,1
67,169
690 'ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
700 T=0:RU=1000:BU=1000:DIM MO$(10),C(10),NE(10),NI(10
),NI$(10),DA$(3),DA(3),FK$(5),RE(10),RE$(10),N(5),NNU(
5),N2(5),NNU2(5)
710 MO$(0)="ﾎﾞﾙ/ﾎﾝﾀﾞﾃ":C(0)=3:C(1)=4:C(2)=6:C(3)=2:C
(4)=5:C(5)=3:C(6)=4:C(7)=6:C(8)=2:C(9)=5:C(10)=3:RGI=1
0.5:GI=12:TK=1
720 'ｼﾈﾏﾌﾞﾙ- INPUT
730 GOSUB 5060:ON TK GOTO 740,760,780
740 MO$(1)="ﾀｲﾄﾛｰﾌﾟ":MO$(2)="ﾌﾞﾚﾑ ﾘﾝ":MO$(3)="
ﾅ ﾁｭ ﾗﾙ":MO$(4)="ﾎﾞﾘｽ･ｱﾄﾞﾐｰ":MO$(5)="ﾏ ｸ ﾛ ｽ"
:MO$(6)="ﾀﾞｰﾃｨ ﾊﾘｰ 4":MO$(7)="ｽｰ ﾊﾟｰ ｶｰﾙ":MO$(8)="ﾛﾝ
ﾘｰ ｳｪ ｲﾝ":MO$(9)="D. C.ｷｬ ﾌﾟ":MO$(10)="ﾒｲﾀﾝﾃｲﾅｰﾑｽﾞ"
750 FK$(1)=" (ｱｸｼｮﾝ)":FK$(2)=" ( S F )":FK$(3)=" (ｶﾝﾄｳ
)":FK$(4)=" (ｺﾒﾃﾞｨ)":FK$(5)=" (ｱ ﾆ ﾒ)":GOTO 800
760 MO$(1)="ﾌﾟﾛ ｼﾞｪｸﾄ A":MO$(2)="ｳｫｰ ｹﾞｰﾑ":MO$(3)="
ｴﾝﾀｨﾙ ﾃﾞｯﾄﾞ":MO$(4)="ﾀﾞｲ ｷｬｯｸ ﾃﾝ":MO$(5)="ﾎﾞｰ ｷｰ ｽﾞ2"
:MO$(6)="ｽ ﾊﾟﾙ ﾀﾝ X":MO$(7)="ﾄﾜｲﾗｲﾄ ｿﾞｰﾝ":MO$(8)="13日
 ﾉ ｷﾝﾖｳﾋﾞ":MO$(9)="ﾐ ｽﾀ -･ﾏﾑ":MO$(10)="ｴ ｸ ｽﾀ ｼ -":F
K$(3)=" (ｵｶ ﾙﾄ)":FK$(5)=" (ｴﾛﾁｯｸ)"
770 GOTO 800
780 MO$(1)="ｵﾄｺ ﾊ ﾂﾗｲﾖ":MO$(2)="ｱ ｲ ｺ 16 ｻｲ":MO$(3)="
W ﾉ ﾋ ｹﾞｷ":MO$(4)="ﾁｮｳ ｼﾝ ﾛｯｸ":MO$(5)="ﾖｰﾛｯﾊﾟﾄｯｷｭｳ"
:MO$(6)="ｶ ｿﾞ ｸ ｹﾞｰﾑ":MO$(7)="ﾋ ｲ ﾄ ｼｮｸﾝ!":MO$(8)="ﾅｿ
ﾌｸ ﾉ ｲｳﾞ":MO$(9)="ｶﾋﾟﾉﾀﾆﾉﾅｳｼｶ":MO$(10)="ﾒ ｲﾝ･ﾃ ｰ ﾏ"
790 FK$(1)=" (ｷ ｹﾞｷ)":FK$(2)=" (ｾｲｼｭﾝ)":FK$(3)=" ( ﾗ ﾌ
ﾞ)":FK$(4)=" (ｱ ﾆ ﾒ)":FK$(5)=" (ﾛ ﾏﾝ)"
800 GOSUB 4800:GOSUB 4810:GOSUB 4820:GOSUB 4830:COLOR
7:AA=8:BB=11:GOSUB 4790
810 LOCATE 60,2:PRINT T"ﾀｰﾝﾒ ﾆﾝｷ ﾁｮｳｻ":LOCATE 59,3:PRINT
"(ｵｰｱﾙ ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ ｽﾀｲﾙ)":FOR I=1 TO 10:LOCATE 60,I+3:COLOR
C(I):PRINT MO$(I)+"  ";:COLOR 7:P=INT(RND(1)*8):IF P=0
 THEN Y$="?" ELSE IF NI(I)=3 THEN Y$="○" ELSE IF NI(I)
>3 THEN Y$="●" ELSE Y$="×"
820 PRINT Y$:NEXT:P=INT(RND(1)*4):COLOR 3:LOCATE 60,14
:PRINT MO$(0)+"  ";:COLOR 7:IF P=0 THEN PRINT"?" ELSE
 IF NI(0)<3 THEN PRINT"×" ELSE IF NI(0)<7 THEN PRINT"○"
 ELSE PRINT"●"
830 BEEP 1:FOR I=1 TO 50:NEXT:BEEP 0
840 LOCATE 62,16:PRINT"Push'5'Key":IF INKEY$<>"5" THEN
 840
850 COLOR 4:AA=0:BB=18:GOSUB 4790:BEEP:LOCATE 54,2:PRI
NT"** ";T;" ﾌﾝ ﾌﾞﾝﾖ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ **":FOR I=1 TO 700:NEXT
860 COLOR 7:LOCATE 60,4:BEEP 1:FOR I=1 TO 35:NEXT:BEEP
 0:PRINT"ｻｱ ｴﾝﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ"
870 COLOR 2:LOCATE 60,6:PRINT"(9) ｷｭｳｶﾝ ｽﾙ":COLOR 3:LO
CATE 60,8:PRINT"(1) ﾎﾞﾙ/ﾎﾝﾀﾞﾃ":COLOR 4:LOCATE 60,10:
PRINT"(2) 1ﾎﾝﾀﾞﾃ":COLOR 5:LOCATE 60,12:PRINT"(3) 2ﾎﾝﾀ
ﾞﾃ"
880 COLOR 6:LOCATE 69,15:INPUT S$:S=VAL(S$)
890 IF S=1 THEN 960 ELSE IF S=2 OR S=3 THEN 1090 ELSE
 IF S<>9 THEN 880
900 KYU=1:GOSUB 4800:RESTORE 5240:READ C1,ST,BB
910 FOR X=220 TO BB+220 STEP ST:READ KAN$:KAN=VAL("&H"
+KAN$)
920 PUT(X,22),KANJI(KAN),PSET,C1,0:NEXT
930 P=INT(RND(1)*3)+1:BEEP:AA=8:BB=18:GOSUB 4790:COLOR
 5:LOCATE 57,7:PRINT"ﾆﾎﾝ ｴｲｶﾞｷｮｳｶｲｶﾗ":LOCATE 53,9:PRIN
T P*100;" Unit ﾉ ﾎｼｮｶﾞﾃﾞﾏｼﾀ"
940 LOCATE 63,12:PRINT"ｱﾘｶﾞﾀｸ ｵﾓｲﾏｻｲ!":BU=BU+P*100:GOS
UB 4820:FOR I=1 TO 1200:NEXT
950 GOTO 2040
960 IF BU=>NE(0) THEN 990 ELSE AA=3:BB=18:GOSUB 4790:F
OR I=1 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
970 COLOR 2:LOCATE 54,5:PRINT"ﾀﾞﾒﾀﾞﾒ Unit ｶﾞﾀﾘﾏｾﾝ":COL
OR 3:LOCATE 57,7:PRINT"ﾎﾞﾙ/ｶﾞ ﾑﾘﾅﾉﾃﾞ ｷｭｳｶﾝ":LOCATE 59,
8:PRINT"ｽﾙｼｶ ｱﾘﾏｾﾝ":FOR I=1 TO 1200:NEXT I
980 GOTO 900
990 AA=4:BB=18:GOSUB 4790:NO=BU-NE(0):COLOR 7:LOCATE 5
6,6:PRINT"ｴｲｶﾞﾒｲ...";:COLOR C(0):PRINT MO$(0)
1000 IF NO<100 THEN COLOR 3:LOCATE 57,8:PRINT"ｳｰﾝ.Unit
ｶﾗ ｶﾝｶﾞｴﾙﾄ":LOCATE 56,9:PRINT"ｽｺｼ ｷｳｲｶﾞ ﾔﾚﾏｽ":GOTO 103
0
1010 IF NO<250 THEN COLOR 4:LOCATE 57,8:PRINT"OK!ｼﾞｮｳｴ
ｲﾃﾞｷﾏｽ":LOCATE 56,9:PRINT"ｼｶｼ ﾓｳｶﾙｶﾊ ﾜｶﾘﾏｾﾝ":GOTO 1030
1020 COLOR 6:LOCATE 57,8:PRINT"ﾎﾞﾙﾉﾓﾃﾞｷﾏｽｶﾞ ｿﾚﾆｼﾃﾊ":LO
CATE 56,9:PRINT"ﾓｯﾀｲﾅｲﾖｳﾅ ｷﾓﾁﾏｽ":LOCATE 56,10:PRINT"ｵｶ
ﾉ ｴｲｶﾞﾃﾞﾓ ｲｲﾃﾞｽﾖ"
1030 BEEP 1:FOR I=1 TO 35:NEXT:BEEP 0:FOR I=1 TO 1200:
```

```
NEXT
1040 BEEP:COLOR 5:LOCATE 54,13:PRINT"ｺﾝﾊﾝ ﾊ ｵｰﾙﾉﾖ ｼｮｳｴｲｼﾏｽｶ?"
1050 COLOR 5:LOCATE 54,14:PRINT"1-ｼｮｳｴｲｽﾙ 2-ｴｲｶﾞｦ ｶｴﾙ":COLOR 6:LOCATE 60,15:INPUT"ﾆｭｳﾘｮｸ ﾈｶﾞｲﾏｽ";E$
1060 E=VAL(E$):IF E=2 THEN 850 ELSE IF E<>1 THEN 1050
1070 FOR I=1 TO 35:BEEP 1:FOR J=1 TO 30:NEXT J:BEEP 0:NEXT
1080 AA=0:BB=18:GOSUB 4790:NUM=0:BU=BU-NE(0):GOSUB 4820:GOTO 1460
1090 IF S=2 THEN KNE=SNE ELSE KNE=SNE+SNE2
1100 IF BU=>KNE THEN 1130 ELSE FOR I=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1110 IF S=2 THEN 1120 ELSE AA=4:BB=18:GOSUB 4790:COLOR 2:LOCATE 54,6:PRINT"ﾑﾘﾃﾞｽ､1ﾎﾟﾝﾀﾞﾃ ｶ ｵｰﾙﾉﾆ":LOCATE 59,8:PRINT"ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":FOR I=1 TO 1300:NEXT:AA=3:BB=18:GOSUB 4790:GOTO 850
1120 AA=4:BB=18:GOSUB 4790:COLOR 2:LOCATE 54,6:PRINT"ﾑﾘﾃﾞｽ､ｵｰﾙﾉﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":FOR I=1 TO 1300:NEXT:AA=3:BB=18:GOSUB 4790:GOTO 960
1130 IF S=3 THEN 1250 ELSE AA=3:BB=18:GOSUB 4790:COLOR 7:LOCATE 59,5:PRINT"ﾄﾞﾚﾆﾏｽｶ?":FOR I=1 TO 5:LOCATE 54,6+I:COLOR 7:PRINT USING"(#) ";I;:COLOR C(I):PRINT MO$(I);:COLOR 7:PRINT FK$(I):FOR J=1 TO 100:NEXT J,I
1140 LOCATE 55,13:COLOR 6:INPUT"ﾊﾝｺﾞｳ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ";E$:E=VAL(E$)
1150 IF E<1 OR E>5 THEN 1140 ELSE AA=3:BB=18:GOSUB 4790
1160 IF BU=>NE(E) THEN 1180 ELSE FOR I=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:COLOR 2
1170 LOCATE 55,5:PRINT"ｺﾚﾃﾞｽﾄ Unit ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ":FOR I=1 TO 1300:NEXT:GOTO 1130
1180 LOCATE 55,7:COLOR 7:PRINT"ｴｲｶﾞﾒｲ...";:COLOR C(E):PRINT MO$(E):NO=BU-NE(E)
1190 IF NO<150 THEN COLOR 3:LOCATE 57,9:PRINT"ｽｺｼｷｿｲﾃﾞｽｶﾞ ﾅﾝﾄｶﾃﾞｷﾏｽ":GOTO 1220
1200 IF NO<300 THEN COLOR 4:LOCATE 57,9:PRINT"OK!ｼｮｳｴｲﾃﾞｷﾏｽ":LOCATE 60,10:PRINT"ｼｶｼ ﾁｮｯﾄ ｷｿｲﾃﾞｽﾖ ":GOTO 1220
1210 COLOR 6:LOCATE 57,9:PRINT "ﾖﾕｳﾃﾞ ｼｮｳｴｲﾃﾞｷﾏｽ"
1220 COLOR 7:LOCATE 58,12:PRINT"ﾆｭｳﾘｮｸ ﾈｶﾞｲﾏｽ":LOCATE 54,13:INPUT"1-ｺﾚﾃｲｲ 2-ｶﾝｶﾞｴﾅｵｽ";EE$:EE=VAL(EE$):IF EE=2 THEN 850 ELSE IF EE<>1 THEN 1220
1230 FOR I=1 TO 35:BEEP 1:FOR J=1 TO 30:NEXT J:BEEP 0:NEXT
1240 AA=0:BB=18:GOSUB 4790:NUM=E:BU=BU-NE(E):GOSUB 4820:GOTO 1460
1250 AA=3:BB=18:GOSUB 4790:COLOR 7:LOCATE 55,5:PRINT"ﾏｽﾀｰ ﾊﾎﾟﾝﾒﾊ ﾄﾞﾚﾃﾞｽｶ?":FOR I=1 TO 5:LOCATE 54,6+I:COLOR 7:PRINT USING"(#) ";I;:COLOR C(I):PRINT MO$(I);:COLOR 7:PRINT FK$(I):FOR J=1 TO 100:NEXT J,I
1260 COLOR 6:LOCATE 55,13:INPUT"ﾊﾝｺﾞｳ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ ";E$:E=VAL(E$)
1270 IF E<1 OR E>5 THEN 1260 ELSE AA=3:BB=18:GOSUB 4790
1280 NO=BU-NE(E):IF NO=>SNE2 THEN 1300 ELSE COLOR 3:LOCATE 55,5:PRINT"ｺﾚﾆｼﾏｽﾄ 2ﾎﾝﾀﾞﾃﾊ ﾌｶﾉｳﾃﾞｽ":FOR I=1 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1290 LOCATE 55,7:PRINT"ﾎｶﾉ ﾓﾉﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":FOR I=1 TO 1300:NEXT:GOTO 1250
1300 LOCATE 56,4:COLOR 7:PRINT"ｴｲｶﾞﾒｲ...";:COLOR C(E):PRINT MO$(E):NUM=E
1310 COLOR 7:LOCATE 59,6:PRINT"2ﾎﾝﾒ ﾊ ﾄﾞﾚﾃﾞｽｶ?":FOR I=6 TO 10:LOCATE 54,7+I-5:COLOR 7:PRINT USING"(#) ";I-5;:COLOR C(I):PRINT MO$(I);:COLOR 7:PRINT FK$(I-5):FOR J=1 TO 100:NEXT J,I
1320 COLOR 6:LOCATE 55,14:INPUT"ﾊﾝｺﾞｳ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ ":E2$:E2=VAL(E2$)
1330 IF E2<1 OR E2>5 THEN 1320 ELSE AA=5:BB=18:GOSUB 4790:E2=E2+5
1340 COLOR 7:LOCATE 62,5:PRINT "...";:COLOR C(E2):PRINT MO$(E2):NUM2=E2
1350 NO2=NO-NE(E2):IF NO2=>0 THEN 1400 ELSE FOR I=1 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
1360 COLOR 2:LOCATE 54,7:PRINT"ｺﾉ ｸﾐｱﾜｾ ﾊ Unit":LOCATE 58,8:PRINT"ｶﾞﾀﾘｷﾃﾞ ﾑﾘﾃﾞｽ":COLOR 3:LOCATE 62,9:PRINT"ﾎｶﾆ ｶｴﾃ ｸﾀﾞｻｲ":COLOR 7
1370 LOCATE 60,10:PRINT"(1) 2ﾎﾝﾒ ｦ ｶｴﾙ":LOCATE 60,11:PRINT"(2) 1ﾎﾟﾝﾒ ｶﾗ ｶｴﾙ":LOCATE 60,12:PRINT"(3) 2ﾎﾝﾀﾞﾃ ｦ ﾔﾒﾙ"
1380 LOCATE 58,13:INPUT"ﾊﾝｺﾞｳ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ ";E3$:E3=VAL(E3$):IF E3<1 OR E3>3 THEN 1380
1390 AA=5:BB=18:GOSUB 4790:IF E3=1 THEN 1310 ELSE IF E3=2 THEN 1250 ELSE 850
1400 AA=6:BB=18:GOSUB 4790:BEEP:IF NO2<250 THEN COLOR 3:LOCATE 57,9:PRINT"ｽｺｼ ｷｿｲﾃﾞｽｶﾞ ﾅﾝﾄｶﾃﾞｷﾏｽ":GOTO 1430
1410 IF NO2<500 THEN COLOR 4:LOCATE 57,9:PRINT"OK!ｼｮｳｴｲﾃﾞｷﾏｽ":LOCATE 60,10:PRINT"ｼｶｼ ﾁｮｯﾄ ｷｿｲﾃﾞｽﾖ ":GOTO 1430
1420 COLOR 6:LOCATE 57,9:PRINT"ﾖﾕｳﾃﾞ ｼｮｳｴｲﾃﾞｷﾏｽ"
1430 COLOR 7:LOCATE 58,12:PRINT"ﾆｭｳﾘｮｸ ﾈｶﾞｲﾏｽ":LOCATE 54,13:INPUT"1-ｺﾚﾃﾞｲｲ 2-ｶﾝｶﾞｴﾅｵｽ";EE$:EE=VAL(EE$):IF EE=2 THEN 850 ELSE IF EE<>1 THEN 1430
1440 FOR I=1 TO 35:BEEP 1:FOR J=1 TO 30:NEXT J:BEEP 0:NEXT
1450 AA=0:BB=18:GOSUB 4790:BU=BU-NE(E)-NE(E2):GOSUB 4820
1460 'ｼﾈﾏﾌﾟﾙｰ MOVIE ｹｯﾃｲ
1470 IF S=3 THEN Y=12 ELSE Y=22:IF NUM=0 THEN RESTORE 5130:GOTO 1540
1480 ON TK GOTO 1490,1510,1530
1490 IF NUM=1 THEN RESTORE 5140 ELSE IF NUM=2 THEN RESTORE 5150 ELSE IF NUM=3 THEN RESTORE 5160 ELSE IF NUM=4 THEN RESTORE 5170 ELSE RESTORE 5180
1500 GOTO 1540
1510 IF NUM=1 THEN RESTORE 5260 ELSE IF NUM=2 THEN RESTORE 5270 ELSE IF NUM=3 THEN RESTORE 5280 ELSE IF NUM=4 THEN RESTORE 5290 ELSE RESTORE 5300
1520 GOTO 1540
1530 IF NUM=1 THEN RESTORE 5360 ELSE IF NUM=2 THEN RESTORE 5370 ELSE IF NUM=3 THEN RESTORE 5380 ELSE IF NUM=4 THEN RESTORE 5390 ELSE RESTORE 5400
1540 READ C1,ST,BB:FOR X=220 TO BB+220 STEP ST:READ KAN$:KAN=VAL("&H"+KAN$)
1550 PUT(X,Y),KANJI(KAN),PSET,C1,0:NEXT:IF S<>3 THEN 1630 ELSE ON TK GOTO 1560,1580,1600
1560 IF NUM2=6 THEN RESTORE 5190 ELSE IF NUM2=7 THEN RESTORE 5200 ELSE IF NUM2=8 THEN RESTORE 5210 ELSE IF NUM2=9 THEN RESTORE 5220 ELSE RESTORE 5230
1570 GOTO 1610
1580 IF NUM2=6 THEN RESTORE 5310 ELSE IF NUM2=7 THEN RESTORE 5320 ELSE IF NUM2=8 THEN RESTORE 5330 ELSE IF NUM2=9 THEN RESTORE 5340 ELSE RESTORE 5350
1590 GOTO 1610
1600 IF NUM2=6 THEN RESTORE 5410 ELSE IF NUM2=7 THEN RESTORE 5420 ELSE IF NUM2=8 THEN RESTORE 5430 ELSE IF NUM2=9 THEN RESTORE 5440 ELSE RESTORE 5450
1610 READ C1,ST,BB:FOR X=220 TO BB+220 STEP ST:READ KAN$:KAN=VAL("&h"+KAN$)
1620 PUT(X,32),KANJI(KAN),PSET,C1,0:NEXT
1630 COLOR 7:LOCATE 59,3:PRINT T"ﾘﾖｳ ﾉ ｼｮｳｴｲﾊﾝ":COLOR C(NUM):LOCATE 62,5:PRINT MO$(NUM)
1640 IF S=3 THEN COLOR C(NUM2):LOCATE 62,6:PRINT MO$(NUM2)
1650 COLOR 7:LOCATE 69,8:PRINT"ﾆ ｷﾏﾘﾏｼﾀ":COLOR 6:LOCATE 60,10:PRINT"ﾌｨﾙﾑﾀﾞｲ ﾊ":IF S=3 THEN FDI=NE(NUM)+NE(NUM2) ELSE FDI=NE(NUM)
1660 LOCATE 64,12:PRINT USING"#### Unit ﾃﾞｽ":FDI:FOR I=1 TO 30:BEEP 1:FOR J=1 TO 30:NEXT J:BEEP 0:NEXT:FOR I=1 TO 1200:NEXT
1670 'FILM CHECK
1680 AA=3:BB=18:GOSUB 4790:IF NUM=0 THEN 1740 ELSE IF S=3 THEN FR=90 ELSE FR=50
1690 IF BU<FR THEN 1730 ELSE BEEP 1:FOR I=1 TO 35:NEXT:BEEP 0:LOCATE 55,6:COLOR 4:PRINT USING"◆ﾌｨﾙﾑ ﾁｪｯｸ ｼﾏｽｶ?(## Unit)";FR:LOCATE 60,8:INPUT"1-ｽﾙ 2-ｼﾅｲ";E$:E=VAL(E$)
1700 IF E=1 THEN FC=1 ELSE IF E=2 THEN FC=0 ELSE 1690
1710 IF FC=1 THEN BEEP:LOCATE 56,11:COLOR 6:PRINT"OK!ﾌｨﾙﾑ ﾁｪｯｸ ｼﾏｽ":BU=BU-FR:GOSUB 4820:GOTO 1750
1720 BEEP:LOCATE 56,11:COLOR 5:PRINT"ﾜｶﾘﾏｼﾀ､ｼﾏｾﾝﾈ":GOTO 1750
1730 FOR I=1 TO 150:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LOCATE 56,6:COLOR 2:PRINT"Unit ﾌﾞｿｸﾉ ﾀﾒﾆ":LOCATE 55,7:PRINT"ﾌｨﾙﾑ ﾁｪｯｸﾃﾞｷﾏｾﾝ":GOTO 1750
1740 BEEP 1:FOR I=1 TO 35:NEXT:BEEP 0:COLOR 3:LOCATE 56,6:PRINT"ｵｰﾙﾉ ﾉ ﾊﾞｱｲ ﾊ":LOCATE 55,7:PRINT"ﾌｨﾙﾑ ﾁｪｯｸ ﾃﾞｷﾏｾﾝ"
1750 FOR I=1 TO 1500:NEXT
1760 'ｾﾝﾃﾞﾝﾘｮｸﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ
1770 AA=3:BB=18:GOSUB 4790:COLOR 7:IF BU=0 THEN 1810 ELSE BEEP:COLOR 5:LOCATE 54,5:PRINT"ｾﾝﾃﾞﾝﾋ ﾊ ﾄﾞｳｼﾏｽｶ?"
1780 IF BU<700 THEN SEM=BU ELSE SEM=700
1790 COLOR 7:LOCATE 59,7:PRINT USING"### Unitﾏﾃﾞ ﾂｶｴﾏｽ";SEM
1800 LOCATE 63,10:INPUT SEN$:SEN=VAL(SEN$):IF SEN>SEM OR SEN<0 THEN 1800 ELSE BU=BU-SEN:GOSUB 4820:GOTO 1820
1810 FOR I=1 TO 150:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LOCATE 54,6:COLOR 2:PRINT"Unit ｶﾞﾅｲﾉﾃﾞ":LOCATE 56,8:PRINT"ｾﾝﾃﾞﾝ ﾊ ﾃﾞｷﾏｾﾝ":SEN=0 :FOR I=1 TO 1500:NEXT
1820 'ｶｲｽｳ & ﾘｮｳｷﾝ ｹｯﾃｲ
1830 AA=3:BB=18:GOSUB 4790:COLOR 7:IF NUM=0 THEN 2030
1840 LOCATE 54,4:PRINT"ﾘｮｳｷﾝ ﾄ ｶｲｽｳ ｦ ｷﾒﾃ ｸﾀﾞｻｲ":BEEP 1:FOR I=1 TO 50:NEXT:BEEP 0:IF S=3 THEN 1920
1850 LOCATE 57,6:PRINT"(1) 2ｶｲ ﾃﾞ 5Unit":LOCATE 57,7:PRINT"(2) 2ｶｲ ﾃﾞ 7Unit"
1860 LOCATE 57,8:PRINT"(3) 4ｶｲ ﾃﾞ 5Unit":LOCATE 57,9:PRINT"(4) 4ｶｲ ﾃﾞ 7Unit"
1870 COLOR 4:LOCATE 55,10:INPUT"ﾊﾝｺﾞｳ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ ";E$:E=VAL(E$):IF E<1 OR E>4 THEN 1870
1880 IF E=1 THEN KAI=2:R=1 ELSE IF E=2 THEN KAI=2:R=2 ELSE IF E=3 THEN KAI=4:R=1 ELSE KAI=4:R=2
1890 COLOR C(NUM):LOCATE 31,9:PRINT LEFT$(MO$(NUM),3):COLOR 7:IF KAI=2 THEN LOCATE 34,9:PRINT"12:00 2:00 ***":LOCATE 34,10:PRINT" ***  ***  ***":GOTO 1910
1900 LOCATE 34,9:PRINT"11:00 1:00 3:00":LOCATE 34,10:PRINT" 5:00 ***  ***"
1910 COLOR 0:LOCATE 30,15:IF R=1 THEN PRINT"5Unit":GOTO 2040 ELSE PRINT"7Unit":GOTO 2040
1920 LOCATE 57,6:PRINT"(1) 3ｶｲ ﾃﾞ 5Unit":LOCATE 57,7:PRINT"(2) 3ｶｲ ﾃﾞ 7Unit"
1930 LOCATE 57,8:PRINT"(3) 5ｶｲ ﾃﾞ 5Unit":LOCATE 57,9:PRINT"(4) 5ｶｲ ﾃﾞ 7Unit"
1940 COLOR 4:LOCATE 55,10:INPUT"ﾊﾝｺﾞｳ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ ";E$:E=VAL(E$):IF E<1 OR E>4 THEN 1940
1950 IF E=1 THEN KAI=3:R=1 ELSE IF E=2 THEN KAI=3:R=2 ELSE IF E=3 THEN KAI=5:R=1 ELSE KAI=5:R=2
1960 AA=3:BB=18:GOSUB 4790:COLOR 7:LOCATE 55,5:PRINT"(1) ";:COLOR C(NUM):PRINT MO$(NUM):COLOR 7:LOCATE 55,6:PRINT"(2) ";:COLOR C(NUM2):PRINT MO$(NUM2)
1970 COLOR 4:LOCATE 56,8:INPUT"ﾄﾞﾁﾗ ｦ ｵｵｸ ﾔﾘﾏｽｶ";E$:E=VAL(E$)
```

```
1980 IF E=1 THEN OO=NUM:O=NUM2 ELSE IF E=2 THEN OO=NUM
2:O=NUM ELSE 1970
1990 COLOR C(OO):LOCATE 31,9:PRINT LEFT$(MO$(OO),3):CO
LOR C(O):LOCATE 31,10:PRINT LEFT$(MO$(O),3):COLOR 7:GO
TO 2000
2000 IF KAI=3 THEN LOCATE 34,9:PRINT"12:00 4:00 ***":L
OCATE 34,10:PRINT" 2:00 ***  ***":GOTO 2020
2010 LOCATE 34,9:PRINT"10:30 2:30 6:30":LOCATE 34,10:P
RINT"12:30 4:30 ***"
2020 COLOR 0:LOCATE 30,15:IF R=1 THEN PRINT"5Unit":GOT
O 2040 ELSE PRINT"7Unit":GOTO 2040
2030 R=0:COLOR 0:LOCATE 30,15:PRINT"3Unit":COLOR C(0):
LOCATE 31,9:PRINT"ｵｰﾙ":COLOR 7:LOCATE 34,9:PRINT"12:30
 2:00 3:30":LOCATE 34,10:PRINT" ***  ***  ***"
2040 BEEP 1:FOR I=1 TO 35:NEXT:BEEP 0:GOSUB 4790
2050 'ｾｲｿｳ
2060 IF BU<100 THEN FOR I=1 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:
LOCATE 59,7:COLOR 2:PRINT"Unitｱｿｳﾃﾞ ｶﾝﾅｲ":LOCATE 59,8
:PRINT"ｾｲｿｳ ﾃﾞｷﾏｾﾝ":FOR I=1 TO 800:NEXT:GOTO 2100
2070 LOCATE 56,7:COLOR 3:PRINT"◆ｶﾝﾅｲｾｲｿｳ ｼﾏｽｶ?(100Unit
)":COLOR 6:LOCATE 58,8:PRINT"(RETURNｷｰﾊ ﾌﾖｳ)":COLOR 4:
LOCATE 60,9:PRINT"1-ｽﾙ 2-ｼﾅｲ":E$=INKEY$:E=VAL(E$):IF E
=1 THEN SO=1:GOTO 2080 ELSE IF E=2 THEN 2090 ELSE 2070
2080 BEEP:LOCATE 59,11:PRINT"OK!ｾｲｿｳ ｼﾏｽ":BU=BU-100:GO
SUB 4820:GI=GI+.7:GOTO 2100
2090 BEEP:LOCATE 59,11:PRINT"ﾜｶﾘﾏｼﾀ｡ｼﾏｾﾝｷ"
2100 FOR I=1 TO 1000:NEXT
2110 'ｼﾈﾏﾚｯﾄ INPUT
2120 AA=0:BB=18:GOSUB 4790
2130 COLOR 3:LOCATE 60,5:PRINT"ｶﾞｼﾈﾏ･ﾚｯﾄ｣":COLOR 4::LO
CATE 56,7:PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏ ｺｳﾝﾁｳﾃﾞｽ":LOCATE 56,8:PRINT"ｼﾊ
ﾞﾗｸﾏｸﾀｰｻｲ"
2140 IF RU<200 THEN RN=0 ELSE IF RU<500 THEN RN=RU-200
 ELSE IF RU<1000 THEN RN=RU-250 ELSE IF RU<1500 THEN R
N=RU-350 ELSE IF RU<2000 THEN RN=RU-400 ELSE RN=RU-500
2150 P=INT(RND(1)*15):IF P<12 AND RN>=100 THEN RSO=1:R
U=RU-100:RGI=RGI+.8
2160 IF RU<450 THEN RKYU=1:FOR I=1 TO 1200:NEXT I ELSE
 2210
2170 RESTORE 5240:READ C1,ST,BB:FOR X=11 TO BB+11 STEP
 ST:READ KAN$
2180 KAN=VAL("&H"+KAN$):PUT(X,22),KANJI(KAN),PSET,C1,0
:NEXT
2190 AA=6:BB=18:GOSUB 4790:COLOR 5:LOCATE 59,7:PRINT"ｺﾝ
ﾊﾝ ﾊ ｷｭｳｶﾝ ｼﾏｽ"
2200 BEEP 1:FOR I=1 TO 35:NEXT:BEEP 0:RU=RU+400:FOR I=
1 TO 1200:NEXT:AA=3:BB=18:GOSUB 4790:GOTO 3080
2210 IF RN<550 THEN NN=0:NO=RU-NE(0) ELSE 2260
2220 IF NO<0 THEN RSEN=0:GOTO 2250 ELSE IF NO<50 THEN
RSEN=NO
2230 IF NO>700 THEN RSEN=700 ELSE RSEN=NO
2240 IF RSEN<0 THEN RSEN=0
2250 RFC=0:RU=RU-NE(0)-RSEN:SS=1:GOTO 2430
2260 IF RN<SNE THEN NN=0:NO=RU-NE(0):GOTO 2220
2270 P=INT(RND(1)*20):IF NI(0)>9 AND P<2 THEN NN=0:NO=
RU-NE(0):GOTO 2220
2280 IF SNE+SNE2+230<=RN THEN 2360
2290 Q=INT(RND(1)*15):IF RN>N(5) THEN 2300 ELSE IF RN>
N(4) THEN 2310 ELSE IF RN>N(3) THEN 2320 ELSE IF RN>N(
2) THEN 2330 ELSE 2340
2300 IF Q=2 THEN FA=1:GOTO 2320 ELSE IF Q<2 AND FA=0 T
HEN FA=1:GOTO 2310 ELSE NN=NNU(5):GOTO 2350
2310 IF Q=2 AND FA=0 THEN FA=1:GOTO 2330 ELSE IF Q<2 A
ND FA=0 THEN FA=1:GOTO 2320 ELSE NN=NNU(4):GOTO 2350
2320 IF Q=2 AND FA=0 THEN FA=1:GOTO 2340 ELSE IF Q<2 A
ND FA=0 THEN FA=1:GOTO 2330 ELSE NN=NNU(3):GOTO 2350
2330 IF Q<2 AND FA=0 THEN FA=1:GOTO 2340 ELSE NN=NNU(2
):GOTO 2350
2340 NN=NNU(1)
2350 FA=0:RU=RU-NE(NN):SS=2:GOTO 2430
2360 P=INT(RND(1)*18):IF P=0 THEN 2290
2370 IF RN>N(5)+N2(5)+200 THEN NN=NNU(5):NN2=NNU2(5):S
S=3:GOTO 2420
2380 IF RN<N(1)+N2(2) THEN NN=NNU(1):NN2=NNU2(1):SS=3:
GOTO 2420
2390 AB=INT(RND(1)*2):IF AB=0 THEN 2410
2400 FOR I=5 TO 1 STEP -1:FOR J=5 TO 1 STEP -1:IF RN=>
N(1)+N2(J)+250 THEN NN=NNU(1):NN2=NNU2(J):GOTO 2420 EL
SE NEXT J,I:GOTO 2290
2410 FOR I=5 TO 1 STEP -1:FOR J=5 TO 1 STEP -1:IF RN=>
N2(I)+N(J)+250 THEN NN2=NNU2(I):NN=NNU(J):GOTO 2420 EL
SE NEXT J,I:GOTO 2290
2420 RU=RU-NE(NN)-NE(NN2+5):SS=3
2430 'ｼﾈﾏﾚｯﾄ ｶｲｽｳ&ﾘｮｳｷﾝ ｹｯﾃｲ
2440 IF NN=0 THEN RR=0:RFC=0:GOTO 2720
2450 IF SS=2 THEN FE=NI(NN):GOTO 2510 ELSE FE=NI(NN)+N
I(NN2+5):FE=FE/2
2460 IF FE<=2 THEN RKAI=3:RR=1:GOTO 2500
2470 IF FE<=4 THEN P=INT(RND(1)*2) ELSE 2490
2480 IF P=0 THEN RKAI=3:RR=2 ELSE RKAI=5:RR=1:GOTO 250
0
2490 RKAI=5:RR=2
2500 IF NI(NN)<NI(NN2+5) THEN WW=NN2+5:W=NN:GOTO 2550
ELSE WW=NN:W=NN2+5:GOTO 2550
2510 IF FE<=2 THEN RKAI=2:RR=1:GOTO 2550
2520 IF FE<=4 THEN P=INT(RND(1)*2) ELSE 2540
2530 IF P=0 THEN RKAI=2:RR=2 ELSE RKAI=4:RR=1:GOTO 255
0
2540 RKAI=4:RR=2:GOTO 2550
2550 IF SS=3 THEN 2640
2560 IF RU<50 THEN RFC=0:RSEN=RU:GOTO 2630
2570 IF RU>700 THEN RFC=1:RU=RU-50
2580 IF RU>700 THEN RSEN=700
2590 IF RU<=0 THEN RSEN=0:RFC=0:GOTO 2630
2600 IF RU<50 THEN RFC=0:RSEN=RU:GOTO 2630
2610 P=INT(RND(1)*15)+1:IF P<13 THEN RFC=1:RU=RU-50
2620 IF RU>700 THEN RSEN=700 ELSE RSEN=RU
2630 GOTO 2710
2640 IF RU<90 THEN RFC=0:RSEN=RU:GOTO 2710
2650 IF RU>700 THEN RFC=1:RU=RU-90
2660 IF RU>700 THEN RSEN=700
2670 IF RU<=0 THEN RSEN=0:RFC=0:GOTO 2710
2680 IF RU<50 THEN RFC=0:RSEN=RU:GOTO 2710
2690 P=INT(RND(1)*15)+1:IF P<13 THEN RFC=1:RU=RU-90
2700 IF RU>700 THEN RSEN=700 ELSE RSEN=RU
2710 RU=RU-RSEN
2720 'ｼﾈﾏﾚｯﾄ MOVIE ｹｯﾃｲ
2730 AA=6:BB=18:GOSUB 4790:FOR I=1 TO 800:NEXT:COLOR 5
:LOCATE 60,7:PRINT"ｴｲｶﾞｶ ｷﾏﾘﾏｼﾀ":FOR I=1 TO 20:BEEP 1
:FOR J=1 TO 30:NEXT J:BEEP 0:NEXT
2740 FOR I=1 TO 600:NEXT:LOCATE 55,10:COLOR 2:PRINT"ｴｲ
ｶﾞﾒｲ...";:COLOR C(NN):PRINT MO$(NN):IF SS=3 THEN COLOR
 C(NN2+5):LOCATE 64,11:PRINT MO$(NN2+5)
2750 BEEP 1:FOR I=1 TO 50:NEXT:BEEP 0:IF SS=3 THEN Y=1
2 ELSE Y=22:IF NN=0 THEN RESTORE 5130:GOTO 2820
2760 ON TK GOTO 2770,2790,2810
2770 IF NN=1 THEN RESTORE 5140 ELSE IF NN=2 THEN RESTO
RE 5150 ELSE IF NN=3 THEN RESTORE 5160 ELSE IF NN=4 TH
EN RESTORE 5170 ELSE RESTORE 5180
2780 GOTO 2820
2790 IF NN=1 THEN RESTORE 5260 ELSE IF NN=2 THEN RESTO
RE 5270 ELSE IF NN=3 THEN RESTORE 5280 ELSE IF NN=4 TH
EN RESTORE 5290 ELSE RESTORE 5300
2800 GOTO 2820
2810 IF NN=1 THEN RESTORE 5360 ELSE IF NN=2 THEN RESTO
RE 5370 ELSE IF NN=3 THEN RESTORE 5380 ELSE IF NN=4 TH
EN RESTORE 5390 ELSE RESTORE 5400
2820 READ C1,ST,BB:FOR X=11 TO BB+11 STEP ST:READ KAN$
:KAN=VAL("&H"+KAN$)
2830 PUT(X,Y),KANJI(KAN),PSET,C1,0:NEXT:IF SS<>3 THEN
2910 ELSE ON TK GOTO 2840,2860,2880
2840 IF NN2=1 THEN RESTORE 5190 ELSE IF NN2=2 THEN RES
TORE 5200 ELSE IF NN2=3 THEN RESTORE 5210 ELSE IF NN2=
4 THEN RESTORE 5220 ELSE RESTORE 5230
2850 GOTO 2890
2860 IF NN2=1 THEN RESTORE 5310 ELSE IF NN2=2 THEN RES
TORE 5320 ELSE IF NN2=3 THEN RESTORE 5330 ELSE IF NN2=
4 THEN RESTORE 5340 ELSE RESTORE 5350
2870 GOTO 2890
2880 IF NN2=1 THEN RESTORE 5410 ELSE IF NN2=2 THEN RES
TORE 5420 ELSE IF NN2=3 THEN RESTORE 5430 ELSE IF NN2=
4 THEN RESTORE 5440 ELSE RESTORE 5450
2890 READ C1,ST,BB:FOR X=11 TO BB+11 STEP ST:READ KAN$
:KAN=VAL("&H"+KAN$)
2900 PUT(X,32),KANJI(KAN),PSET,C1,0:NEXT
2910 FOR I=1 TO 1000:NEXT:AA=3:BB=18:GOSUB 4790:BEEP 1
:FOR I=1 TO 50:NEXT:BEEP 0
2920 IF RR=0 THEN R$="3":RKAI=1 ELSE IF RR=1 THEN R$="
5" ELSE R$="7"
2930 COLOR 7:LOCATE 59,7:PRINT"ｶｲｽｳ ﾊ";RKAI;" ｶｲ":LOCA
TE 59,9:PRINT"ﾘｮｳｷﾝ ﾊ ";R$;"Unit ﾃﾞｽ"
2940 IF SS=3 THEN 2980 ELSE COLOR C(NN):LOCATE 4,9:PRI
NT LEFT$(MO$(NN),3):COLOR 7:IF NN=0 THEN LOCATE 7,9:PR
INT "12:30 2:00 3:30":LOCATE 7,10:PRINT " ***  ***  **
*"
2950 IF RKAI=2 THEN LOCATE 7,9:PRINT"12:00 2:00 ***":L
OCATE 7,10:PRINT" ***  ***  ***"
2960 IF RKAI=4 THEN LOCATE 7,9:PRINT"11:00 1:00 3:00":
LOCATE 7,10:PRINT" 5:00 ***  ***"
2970 GOTO 3010
2980 COLOR C(WW):LOCATE 4,9:PRINT LEFT$(MO$(WW),3):COL
OR C(W):LOCATE 4,10:PRINT LEFT$(MO$(W),3):COLOR 7
2990 IF RKAI=5 THEN LOCATE 7,9:PRINT"10:30 2:30 6:30":
LOCATE 7,10:PRINT"12:30 4:30 ***"
3000 IF RKAI=3 THEN LOCATE 7,9:PRINT"12:00 4:00 ***":L
OCATE 7,10:PRINT" 2:00 ***  ***"
3010 COLOR 0:LOCATE 19,15:IF RR=0 THEN PRINT"3Unit" EL
SE IF RR=1 THEN PRINT"5Unit" ELSE PRINT"7Unit"
3020 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
3030 AA=7:BB=18:GOSUB 4790:COLOR 5:LOCATE 56,8:PRINT U
SING"ｾﾝﾄﾝﾋ ﾊ ### Unit":RSEN:GOSUB 4820:BEEP 1:FOR I=1
 TO 50:NEXT:BEEP 0:FOR I=1 TO 1000:NEXT
3040 AA=7:BB=18:GOSUB 4790:COLOR 4:LOCATE 56,8:PRINT"ﾌ
ｨﾙﾑ ﾁｪｯｸ ﾊ ";
3050 IF RFC=0 THEN RF$="ｼﾏｾﾝ":PRINT RF$ ELSE RF$="ｼﾏｽ"
:PRINT RF$
3060 BEEP 1:FOR I=1 TO 50:NEXT:BEEP 0:FOR I=1 TO 1000:
NEXT:GOSUB 4790
3070 COLOR 3:LOCATE 56,8:PRINT "ｶﾝﾅｲｾｲｿｳ ﾊ ";:IF RSO=1
 THEN PRINT"ｼﾏｽ" ELSE PRINT"ｼﾏｾﾝ"
3080 BEEP 1:FOR I=1 TO 50:NEXT:BEEP 0:FOR I=1 TO 1000:
NEXT:GOSUB 4790:GOSUB 3510:HAI=0:HAI3=0:HAI2=0:HAI4=0
3090 'ｴｲｷﾞｮｳ ｶｲｼ
3100 D$="1234567890":FOR I=1 TO 3
3110 P=INT(RND(1)*(11-I))+1:DA$(I)=MID$(D$,P,1):DA(I)=
VAL(DA$(I))
3120 IF DA(I)=0 THEN DA(I)=10
3130 D$=LEFT$(D$,P-1)+RIGHT$(D$,11-P-I):NEXT I
3140 DDA=INT(RND(1)*10):DO=INT(RND(1)*10):IF NUM=0 AND
 DDA<4 THEN DB=1
3150 IF NN=0 AND DO<2 THEN DC=1
3160 FOR I=1 TO 3:PR=INT(RND(1)*20):RP=INT(RND(1)*20):
IF NUM=DA(I) AND FC=0 THEN DB=1
3170 IF NUM=DA(I) AND FC=1 AND PR=0 THEN DB=1
```

```
3180 IF NUM2=DA(I) AND FC=0 THEN DB=1
3190 IF NUM2=DA(I) AND FC=1 AND PR<3 THEN DB=1
3200 IF NN=DA(I) AND RFC=0 THEN DC=1
3210 IF NN=DA(I) AND RFC=1 AND PR=0 THEN DC=1
3220 IF NN2+5=DA(I) AND SS=3 AND RFC=0 THEN DC=1
3230 IF NN2+5=DA(I) AND SS=3 AND RFC=1 AND RP<3 THEN D
C=1
3240 NEXT:IF RKYU=1 THEN DC=0
3250 IF KYU=1 THEN DB=0
3260 COLOR 6:LOCATE 59,3:PRINT"ｻｱ ｴｲｷｮｳｶｲｼﾃﾞｽ":COLOR
3:LOCATE 56,5:PRINT"ﾚｯﾄﾞ":LOCATE 56,7:COLOR 5:PRINT"ﾌﾞ
ﾙｰ":FOR I=1 TO 20:BEEP 1:FOR J=1 TO 30:NEXT J:BEEP 0:N
EXT
3270 COLOR 7:LOCATE 61,10:PRINT T;" 日":RESTORE 3320:PT
=INT(RND(1)*10)+15
3280 FOR I=1 TO T:READ NITI:NEXT:FOR I=1 TO PT:LOCATE
68,10
3290 PRINT USING"## 日";I:TP=INT(RND(1)*13):TPP=INT(RND
(1)*13):GY2=GY+TP:GZ2=GZ+TPP:HAI3=HAI3+GY2:IF RKYU=1 T
HEN HAI3=0
3300 COLOR 7:LOCATE 65,5:PRINT USING"##### Unit";HAI3:
HAI=HAI+GZ2:IF KYU=1 THEN HAI=0
3310 LOCATE 65,7:PRINT USING"##### Unit";HAI:BEEP 1:FO
R J=1 TO 18:NEXT J:BEEP 0:FOR J=1 TO 20:NEXT J,I
3320 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
3330 IF DB<>1 AND DC<>1 THEN 3470
3340 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:F
OR L=1 TO 50:NEXT L,I:LOCATE 56,11
3350 IF DC=1 THEN COLOR 3:PRINT"ｼﾈﾏ･ﾚｯﾄﾞ":GOSUB 3370
:FOR Y=9 TO 15:LOCATE 4,Y:PRINT"
                    ":NEXT Y
3360 IF DB=1 THEN COLOR 5:LOCATE 56,11:PRINT"ｼﾈﾏ･ﾌﾞﾙｰ
":GOSUB 3370:FOR Y=9 TO 15:LOCATE 30,Y:PRINT"
                    ":NEXT Y:GOTO 3390 ELSE 3390
3370 COLOR 7:LOCATE 59,12:PRINT"ﾌｨﾙﾑ ｶﾞ ｷﾚﾃ ｼﾞｮｳｴｲ":LO
CATE 63,13:PRINT"ﾃﾞｷﾅｸ ﾅﾘﾏｼﾀ":FOR I=1 TO 1200:NEXT:BEE
P 1:FOR I=1 TO 50:NEXT:BEEP 0
3380 LOCATE 55,15:PRINT"ﾖﾂﾃﾞ ｺﾝﾊﾝ ｴｲｷｮｳ ﾁｭｳｼﾞｽ":FOR I
=1 TO 2000:NEXT:AA=11:BB=15:GOSUB 4790:RETURN
3390 IF DC=1 THEN GOSUB 4800:X=11:ZX=11:GOSUB 3410
3400 IF DB=1 THEN GOSUB 4810:X=220:ZX=220:GOSUB 3410:G
OTO 3460 ELSE 3460
3410 RESTORE 5250:READ C1,ST,BB:BB=BB+ZX
3420 FOR I=X TO BB STEP ST:READ KAN$:KAN=VAL("&H"+KAN$
)
3430 PUT(I,22),KANJI(KAN),PSET,C1,0:NEXT
3440 FOR I=1 TO 1000:NEXT:AA=11:BB=15:GOSUB 4790
3450 RETURN
3460 FOR I=1 TO 800:NEXT
3470 FOR I=PT+1 TO NITI:LOCATE 68,10:PRINT USING"## 日
";I:TP=INT(RND(1)*13):TPP=INT(RND(1)*13):GY2=GY+TP:GZ2=
GZ+TPP:IF DC=1 OR RKYU=1 THEN 3480 ELSE HAI3=HAI3+GY2:
COLOR 7:LOCATE 65,5:PRINT USING"##### Unit";HAI3
3480 IF DB=1 OR KYU=1 THEN 3490 ELSE HAI=HAI+GZ2:LOCAT
E 65,7:PRINT USING"##### Unit";HAI
3490 BEEP 1:FOR J=1 TO 18:NEXT J:BEEP 0:FOR J=1 TO 20:
NEXT J,I:GOTO 3790
3500 'ｼｭｳﾆｭｳ ｹｲｻﾝ
3510 IF T<>1 AND T<>3 AND T<>7 AND T<>8 THEN SEA=0:RSE
=0:GOTO 3540
3520 IF NUM=0 THEN SEA=0:GOTO 3540 ELSE IF KYU=1 THEN
SEA=0:GOTO 3660
3530 IF S=3 THEN SEA=3 ELSE SEA=NI(NUM)*.5
3540 IF NUM<>0 THEN PPP=0:GOTO 3560 ELSE IF NI(0)<3 TH
EN PPP=0 ELSE IF NI(0)<5 THEN PPP=2 ELSE IF NI(0)<8 TH
EN PPP=4 ELSE PPP=8.5
3550 CE=INT(SEN/6.5):CE=CE/10:PQ=11.5-NI(0):M=INT((NE(
0))/(3+PQ)):ANN=0:GOTO 3650
3560 CE=INT(SEN/6.5):CE=CE/10:M=INT((NE(NUM))/(3+NI(NU
M))):IF S=3 THEN M2=INT((NE(NUM2))/(3+NI(NUM2)))
3570 IF S=3 THEN 3600 ELSE IF NUM=0 THEN ANN=0:GOTO 36
50
3580 IF NI(NUM)<=2 THEN KA=2:MR=1 ELSE IF NI(NUM)>=4 T
HEN KA=4:MR=2 ELSE P=INT(RND(1)*2):IF P=0 THEN KA=2:MR
=2 ELSE KA=4:MR=1
3590 GOTO 3620
3600 AN=(NI(NUM)+NI(NUM2))/2:IF AN<=2 THEN QS=-1
3610 IF AN<=2 THEN KA=3:MR=1 ELSE IF AN>=4 THEN KA=5:M
R=2 ELSE P=INT(RND(1)*2):IF P=0 THEN KA=3:MR=2 ELSE KA
=5:MR=1
3620 IF KA<>KAI THEN ANN=-.3
3630 IF MR<>R THEN ANN=-.3
3640 IF MR=R AND KA=KAI THEN ANN=.5
3650 P=INT(RND(1)*10):P=P/10:HAI=M*(CE+QS+SEA+SO+PPP+A
NN+P+NI(NUM)*1.5):HAI=INT(HAI):HAI2=0:GZ=INT((HAI+HAI2
)/32):IF S=3 THEN HAI2=M2*(CE+QS+SEA+ANN+P+NI(NUM2)*1.
5):HAI2=INT(HAI2):GZ=INT((HAI+HAI2)/32)
3660 PPP=0:IF NN=0 THEN RSE=0:PPP=INT(RND(1)*5)+3:GOTO
 3680 ELSE IF RKYU=1 THEN RSE=0:GOTO 3780
3670 IF T<>1 AND T<>3 AND T<>7 AND T<>8 THEN 3690 ELSE
 IF SS=3 THEN RSE=3:GOTO 3690 ELSE RSE=NI(NN)*.5:GOTO
3690
3680 RCE=INT(RSEN/6.5):RCE=RCE/10:PQ=11-NI(0):RM=INT((
NE(0))/(3+PQ)):RNN=0:GOTO 3770
3690 RCE=INT(RSEN/6.5):RCE=RCE/10:RM=INT((NE(NN))/(3+N
I(NN))):IF SS=3 THEN RM2=INT((NE(NN2+5))/(3+NI(NN2+5))
)
3700 IF SS=3 THEN 3720 ELSE IF NN=0 THEN RNN=0:GOTO 37
70
3710 IF NI(NN)<=2 THEN KA=2:MR=1:GOTO 3740 ELSE IF NI(
NN)>=4 THEN KA=4:MR=2:GOTO 3740 ELSE P=INT(RND(1)*2):I
F P=0 THEN KA=2:MR=2:GOTO 3740 ELSE KA=4:MR=1:GOTO 374
0
3720 RN=(NI(NN)+NI(NN2+5))/2
3730 IF RN<=2 THEN KA=3:MR=1 ELSE IF RN>=4 THEN KA=5:M
R=2 ELSE P=INT(RND(1)*2):IF P=0 THEN KA=3:MR=2 ELSE KA
=5:MR=1
3740 IF KA<>RKAI THEN RNN=-.3
3750 IF MR<>RR THEN RNN=-.3
3760 IF MR=RR AND KA=RKAI THEN RNN=.5
3770 P=INT(RND(1)*10):P=P/10:HAI3=RM*(RCE+RSE+RSO+PPP+
RNN+P+NI(NN)*1.5):HAI3=INT(HAI3):HAI4=0:GY=INT((HAI3+H
AI4)/32):IF SS=3 THEN HAI4=RM2*(RCE+RSE+RNN+P+NI(NN2+5
)*1.5):HAI4=INT(HAI4):GY=INT((HAI3+HAI4)/32)
3780 RETURN
3790 FOR I=1 TO 40:BEEP 1:FOR J=1 TO 30:NEXT J:BEEP 0:
NEXT:AA=8:BB=18:GOSUB 4790
3800 FOR I=1 TO 1000:NEXT:COLOR 5:LOCATE 60,10:PRINT"ｼ
ﾈﾏ･ﾌﾞﾙｰ"
3810 BEEP 1:FOR I=1 TO 35:NEXT:BEEP 0:FOR I=1 TO 550:N
EXT:BEEP:COLOR 7
3820 IF KYU=1 THEN LOCATE 54,11:PRINT"ｺﾝﾊﾝﾊ ｷｭｳｶﾝｼﾀﾉﾃﾞ
":LOCATE 59,12:PRINT"ｼｭｳﾆｭｳﾊ ｱﾘﾏｾﾝ":FOR I=1 TO 1200:NEX
T:AA=8:BB=18:GOSUB 4790:GOTO 3870
3830 LOCATE 58,12:PRINT"ｺﾝﾊﾝﾉ ｿｳｼｭｳﾆｭｳ ﾊ ":COLOR 6:LOCA
TE 54,13:PRINT HAI;" Unit ﾃﾞｼﾀ!!":BU=BU+HAI:GOSUB 4820
:FOR I=1 TO 500:NEXT
3840 KET=HAI-NE(NUM)-SEN:IF S=3 THEN KET=KET-NE(NUM2)
3850 IF KET>500 THEN KET$="ｻｲｺｳ ﾉ" ELSE IF KET>350 THE
N KET$="ﾅｶｶｶ ﾖｲ" ELSE IF KET>200 THEN KET$="ﾏｱﾏｱ ﾉ" EL
SE IF KET>0 THEN KET$="ﾁｮｯﾄ ﾌｼﾝﾉ" ELSE KET$="ﾏｯﾀｸ ﾜﾙｲ"
3860 BEEP:LOCATE 55,15:COLOR 7:PRINT"ﾂｯｶ ﾊ ";KET$;" ﾃﾞ
ｷﾃﾞﾝｼﾀ。":FOR I=1 TO 2000:NEXT:AA=8:BB=18:GOSUB 4790
3870 COLOR 3:LOCATE 60,10:PRINT"ｼﾈﾏ･ﾚｯﾄﾞ":BEEP 1:FOR
 I=1 TO 35:NEXT:BEEP 0:FOR I=1 TO 550:NEXT:BEEP:COLOR
7
3880 IF RKYU=1 THEN LOCATE 54,11:PRINT"ｺﾝﾊﾝﾊ ｷｭｳｶﾝｼﾀﾉﾃﾞ
":LOCATE 59,12:PRINT"ｼｭｳﾆｭｳﾊ ｱﾘﾏｾﾝ":FOR I=1 TO 1200:NE
XT:GOTO 4020
3890 LOCATE 58,12:PRINT"ｺﾝﾊﾝﾉ ｿｳｼｭｳﾆｭｳ ﾊ":COLOR 6:LOCAT
E 54,13:PRINT HAI3;" Unit ﾃﾞｼﾀ!!":RU=RU+HAI3:GOSUB 482
0:FOR I=1 TO 500:NEXT
3900 KET=HAI3-NE(NN)-RSEN:IF SS=3 THEN KET=KET-NE(NN2+
5)
3910 IF KET>500 THEN KET$="ｻｲｺｳ ﾉ" ELSE IF KET>350 THE
N KET$="ﾅｶｶｶ ﾖｲ" ELSE IF KET>200 THEN KET$="ﾏｱﾏｱ ﾉ" EL
SE IF KET>0 THEN KET$="ﾁｮｯﾄ ﾌｼﾝﾉ" ELSE KET$="ﾏｯﾀｸ ﾜﾙｲ"
3920 BEEP:LOCATE 55,15:COLOR 7:PRINT"ﾂｯｶ ﾊ ";KET$;" ﾃﾞ
ｷﾃﾞﾝｼﾀ。":FOR I=1 TO 2000:NEXT
3930 IF KYU=1 THEN 4040 ELSE AA=8:BB=16:GOSUB 4790:COL
OR 5:LOCATE 60,5:PRINT"ｼﾈﾏ･ﾌﾞﾙｰ":LOCATE 56,6:COLOR 7
:PRINT"ｱﾝｹｰﾄﾉ ｯｶｶﾞ ﾏﾄﾏﾘﾏｼﾀ":BEEP 1:FOR I=1 TO 50:NEXT
:BEEP 0:COLOR 4
3940 LOCATE 55,8:PRINT"◆ｾﾝﾃﾝﾄ ";:COLOR 7:IF SEN<400 T
HEN PRINT"ｽｸﾅｲ" ELSE IF SEN<600 THEN PRINT"ﾏｱﾏｱ" ELSE
PRINT"ﾁｮｳﾄﾞｲｲ"
3950 COLOR 4:LOCATE 55,9:PRINT"◆ﾘｮｳｷﾝ&ｶｲｽｳ ";:COLOR 7:
IF ANN<0 THEN PRINT"ﾌﾃｷｶｸ" ELSE PRINT"ﾃｷｶｸ"
3960 COLOR 4:LOCATE 55,10:PRINT"◆ｶﾝｷｬｸｼｼﾞﾘｮｸ ";:COLOR
7:IF RGI<GI THEN PRINT"ｲｲ" ELSE PRINT"ﾜﾙｲ"
3970 COLOR 4:LOCATE 55,11:PRINT"◆ｴｲｶﾞｲﾒｰｼﾞ ";:COLOR 7:
ON S GOTO *P,*I,*N
3980 *P:IF NI(0)<7 THEN PRINT"ﾜﾙｲ" ELSE PRINT"ｻｲｺｳ"
3990 GOTO 4030
4000 *I:IF NI(NUM)<4 THEN PRINT"ﾜﾙｲ" ELSE PRINT"ｻｲｺｳ"
4010 GOTO 4030
4020 *N:IF NI(NUM)+NI(NUM2)<=8 THEN PRINT"ﾜﾙｲ" ELSE PR
INT"ｻｲｺｳ"
4030 FOR I=1 TO 5200:NEXT
4040 AA=8:BB=16:GOSUB 4790:COLOR 7:IF T=12 AND KAE=1 T
HEN 4050 ELSE LOCATE 57,8:PRINT"ﾗｲﾊﾙ ﾉ ｴｲｷｮｳﾆ ｳﾂﾘﾏｽ"
4050 IF KYU=1 THEN P=INT(RND(1)*3)+1:GI=GI-(P*.8):GOTO
 4120
4060 IF NUM<>0 THEN 4070 ELSE IF NI(0)<7 THEN GI=GI-2
ELSE GI=GI-1
4070 IF S=3 THEN 4080 ELSE IF NI(NUM)<3 THEN WA=-.9:GO
TO 4100 ELSE WA=1:GOTO 4100
4080 KET=NI(NUM)+NI(NUM2):KET=KET/2:IF KET=1 THEN WA=.
1 ELSE IF KET<2 THEN WA=.8 ELSE IF KET<3.5 THEN WA=1.7
 ELSE WA=2.6
4090 GI=GI+WA
4100 IF R=1 THEN GI=GI+.2
4110 IF DB=1 THEN GI=GI-1
4120 IF RKYU=1 THEN P=INT(RND(1)*3)+1:RGI=RGI-(P*.7):G
OTO 4180
4130 IF NN<>0 THEN 4140 ELSE IF NI(0)<7 THEN RGI=RGI-1
.5 ELSE RGI=RGI-.8
4140 IF SS=3 THEN 4150 ELSE IF NI(NN)<3 THEN WA=-.7:GO
TO 4160 ELSE WA=1.1:GOTO 4160
4150 KET=NI(NN)+NI(NN2+5):KET=KET/2:IF KET=1 THEN WA=.
1 ELSE IF KET<2 THEN WA=.8 ELSE IF KET<3.5 THEN WA=1.8
 ELSE WA=2.7
4160 RGI=RGI+WA:IF RR=1 THEN RGI=RGI+.2
4170 IF DC=1 THEN RGI=RGI-1
4180 IF RGI<0 THEN RGI=0
4190 IF GI<0 THEN GI=0
4200 S=0:SS=0:SEN=0:RSEN=0:WA=0:KET=0:SO=0:RSO=0:NUM=0
:NUM2=0:NN=0:NN2=0:FC=0:RFC=0:QS=0:GOSUB 4820
4210 OO=0:O=0:WW=0:W=0:E=0:E2=0:EE=0:KYU=0:RKYU=0:HAI=
0:HAI3=0:CE=0:RCE=0:M=0:M2=0:DC=0:DB=0:RNN=0:ANN=0:PPP
=0
4220 IF T=12 AND KAE=1 THEN 4260
4230 FOR Y=9 TO 15:LOCATE 4,Y:PRINT"
                    ":NEXT Y
```

```
4240 IF T=4 OR T=8 OR T=12 THEN LOCATE 57,10:PRINT"ﾅｵﾗｲﾌﾏｶﾗ ｴｲｶﾞ";:LOCATE 63,11:PRINT"ﾘｽﾄｶﾞ ｶﾜﾘﾏｽ。":FOR I=1 T
O 2000:NEXT
4250 GOTO 720
4260 'ｼｮｳﾊｲ ｹｯﾃｲ
4270 LOCATE 55,10:PRINT"2ﾎﾝﾒ ﾉ ｴｲｷﾞｮｳｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ":LOCATE
56,12:PRINT"ｲﾖｲﾖ ｼｮｳﾊｲﾉ ｹｯﾃｲﾃﾞｽ":FOR I=1 TO 41:BEEP 1:
FOR J=1 TO 30:NEXT J:BEEP 0:NEXT I
4280 FOR I=1 TO 1000:NEXT:SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN 0,0:
RESTORE 4340
4290 FOR X=224 TO 404 STEP 16:READ KAN$:KAN=VAL("&H"+K
AN$)
4300 PUT(X,16),KANJI(KAN),PSET,6,0:NEXT
4310 AA=104:BB=520:Y=48:GOSUB 4320:AA=88:BB=504:Y=64:G
OSUB 4320:GOTO 4360
4320 FOR X=AA TO BB STEP 16:READ KAN$:KAN=VAL("&H"+KAN
$)
4330 PUT(X,Y),KANJI(KAN),PSET,4,0:NEXT:RETURN
4340 DATA 427E,3A23,3020,3E21,3020,4754,3020,483D,3020
,446A,3020,4366,3E21,4754,244F,2122,2355,236E,2369,237
4,3F74,2126,3451,3552,3B59,3B7D,4E4F,244B,2468,2443,24
46,2122,416D,3967,4640,4540,2472,3757,3B3B,2437,2122
4350 DATA 3768,446A,2437,245E,2439,2123,483D,446A,3D2A
,4E3B,245E,2447,2122,2437,2450,2469,242F,242A,4254,244
1,242F,2440,2435,2424,2123
4360 TB=BU:P=INT(RND(1)*10)+1:P=P/10:GI=GI+P
4370 P=INT(RND(1)*45):IF BU<RU AND GI>RGI THEN P=P+41
ELSE P=P+28
4380 TOT=GI*P:TB=TB+TOT:TB=INT(TB)
4390 RTB=RU:P=INT(RND(1)*5)+1:P=P/10:RGI=RGI+P
4400 P=INT(RND(1)*40)+5:IF RU<BU AND RGI>GI THEN P=P+4
3 ELSE P=P+34
4410 RTOT=RGI*P:RTB=RTB+RTOT:RTB=INT(RTB)
4420 IF RTB<501 AND TB<501 THEN WAR=1:GOTO 4450
4430 IF RTB>TB THEN 4440 ELSE WAR=TB/500:GOTO 4450
4440 WAR=RTB/500
4450 QZ=TB/WAR:RQZ=RTB/WAR:QZ=INT(QZ):RQZ=INT(RQZ)
4460 FOR I=1 TO 7000:NEXT I:RESTORE 4480:FOR X=230 TO
410 STEP 20
4470 READ KAN$:KAN=VAL("&H"+KAN$):PUT(X,110),KANJI(KAN
),PSET,3,0:NEXT
4480 DATA 483D,446A,2122,3D2A,4E3B,2437,245E,2437,243F
,2123
4490 FOR I=1 TO 2500:NEXT:SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN 0,0
4500 'ｸﾞﾗﾌ ﾋｮｳｼﾞ
4510 RESTORE 4700:AA=170:BB=450:C1=4:Y=0:ST=20:GOSUB 4
680:AA=190:BB=430:C1=4:Y=40:ST=20:GOSUB 4680
4520 AA=0:BB=60:Y=70:C1=3:ST=10:GOSUB 4680:Y=95:C1=5:G
OSUB 4680
4530 LINE(70,70)-(70,115),7:FOR I=1 TO 700:NEXT:BEEP
4540 FOR X=70 TO 70+RQZ:PSET(X,72),7:PSET(X,86),7:FOR
I=1 TO 10:NEXT I,X
4550 LINE(70,72)-(70+RQZ,86),7,B:IF RQZ>1 THEN PAINT(7
1,73),3,7
4560 COLOR 7:LOCATE 72,9:PRINT USING"#######";RTB:FOR
I=1 TO 1000:NEXT:BEEP
4570 FOR X=70 TO 70+QZ:PSET(X,97),7:PSET(X,111),7:FOR
I=1 TO 10:NEXT I,X
4580 LINE(70,97)-(70+QZ,111),7,B:IF QZ>1 THEN PAINT(71
,98),5,7
4590 COLOR 7:LOCATE 72,12:PRINT USING"#######";TB:FOR
I=1 TO 1000:NEXT
4600 FOR I=1 TO 35:BEEP 1:FOR J=1 TO 30:NEXT J:BEEP 0:
NEXT
4610 RESTORE 4720:AA=80:BB=220:C1=4:ST=20:Y=120:GOSUB
4680
4620 IF RTB>TB THEN RESTORE 4730:BB=500:GOTO 4640
4630 IF TB>RTB THEN RESTORE 4740:BB=500 ELSE RESTORE 4
750:BB=380
4640 AA=240:C1=4:ST=20:Y=120:GOSUB 4680:FOR I=1 TO 100
0:NEXT
4650 BEEP 1:FOR I=1 TO 50:NEXT:BEEP 0:RESTORE 4760:AA=
64:BB=500:Y=160:GOSUB 4680
4660 ZZZ$=INKEY$:IF ZZZ$="1" THEN RUN ELSE IF ZZZ$<>"2
" THEN 4660
4670 RESTORE 4770:AA=40:BB=580:Y=180:GOSUB 4680:LOCATE
 0,0:END
4680 FOR X=AA TO BB STEP ST:READ KAN$:KAN=VAL("&H"+KAN
$)
4690 PUT(X,Y),KANJI(KAN),PSET,C1,0:NEXT:RETURN
4700 DATA 2176,2176,2176,2220,3E21,2220,4754,2220,483D
,2220,446A,2220,2176,2176,2176,323C,244E,2530,2569,255
5,2472,382B,2446,242F,2440,2435,2424,2123
4710 DATA BC,C8,CF,DA,AF,C4,DE,BC,C8,CF,CC,DE,D9,B0
4720 DATA 427E,3A23,244E,2532,213C,2560,244F,2122
4730 DATA 2537,254D,255E,2126,256C,2543,2549,244E,3E21
,4D78,2447,2437,243F,2123
4740 DATA 2537,254D,255E,2126,2556,256B,213C,244E,3E21
,4D78,2447,2437,243F,2123
4750 DATA 307A,242D,4A2C,2431,2447,2437,243F,2123
4760 DATA 2462,2426,2331,4559,2464,246A,245E,2439,242B
,2129,214A,2331,215D,2439,246B,2220,2332,215D,2437,244
A,2424,214B
4770 DATA 246F,242B,246A,245E,2437,243F,2123,2154,234D
,234F,2356,2349,2345,2220,2343,2349,2354,2359,2155,242
B,2469,2122,2435,2468,2426,244A,2469,212A
4780 'SUB ﾙｰﾁﾝ
4790 FOR Y=AA TO BB:LOCATE 53,Y:PRINT"
          ":NEXT Y:RETURN
4800 LINE(11,11)-(209,49),0,BF:RETURN
4810 LINE(220,11)-(418,49),0,BF:RETURN
4820 COLOR 7:LOCATE 14,21:PRINT USING"###";RSEN:LOCATE
 40,21:PRINT USING"###";SEN:LOCATE 37,19:PRINT USING"#
#####";BU:RETURN
4830 IF T=1 OR T=5 OR T=9 THEN 4840 ELSE 4850
4840 N$="12345":FOR I=1 TO 5:P=INT(RND(1)*(6-I))+1:RE$
(I)=MID$(N$,P,1):RE(I)=VAL(RE$(I)):N$=LEFT$(N$,P-1)+RI
GHT$(N$,6-I-P):NEXT
4850 FOR I=1 TO 5:IF RE(I)=1 THEN RESTORE 4910 ELSE IF
 RE(I)=2 THEN RESTORE 4920 ELSE IF RE(I)=3 THEN RESTOR
E 4930 ELSE IF RE(I)=4 THEN RESTORE 4940 ELSE RESTORE
4950
4860 FOR J=1 TO T:READ NI(I):NEXT J,I:IF T=1 OR T=5 OR
 T=9 THEN 4870 ELSE 4880
4870 N$="12345":FOR I=6 TO 10:P=INT(RND(1)*(11-I))+1:R
E$(I)=MID$(N$,P,1):RE(I)=VAL(RE$(I)):N$=LEFT$(N$,P-1)+
RIGHT$(N$,11-I-P):NEXT
4880 FOR I=6 TO 10:IF RE(I)=1 THEN RESTORE 4910 ELSE I
F RE(I)=2 THEN RESTORE 4920 ELSE IF RE(I)=3 THEN RESTO
RE 4930 ELSE IF RE(I)=4 THEN RESTORE 4940 ELSE RESTORE
 4950
4890 FOR J=1 TO T:READ NI(I):NEXT J,I
4900 P=INT(RND(1)*11)+1:NI(0)=P
4910 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
4920 DATA 1,2,4,5.1,2,4,5,1,2,4.5
4930 DATA 5,4,2,1.5,4,2,1,5,4,2,1
4940 DATA 2.5,1,4,2.5,1,4,2,5,1,4
4950 DATA 4,1,5,2,4,1,5,2,4,1,5,2
4960 FOR I=1 TO 5:IF NI(I)=5 THEN NE(I)=900 ELSE IF NI
(I)=4 THEN NE(I)=750 ELSE IF NI(I)=3 THEN NE(I)=600 EL
SE IF NI(I)=2 THEN NE(I)=500 ELSE NE(I)=450
4970 P=INT(RND(1)*3):NE(I)=NE(I)+P*100:N(NI(I))=NE(I)+
P*100:NNU(NI(I))=I:NEXT
4980 FOR I=6 TO 10:IF NI(I)=5 THEN NE(I)=600 ELSE IF N
I(I)=4 THEN NE(I)=450 ELSE IF NI(I)=3 THEN NE(I)=400 E
LSE IF NI(I)=3 THEN NE(I)=300 ELSE IF NI(I)=2 THEN NE(
I)=250 ELSE NE(I)=200
4990 P=INT(RND(1)*5):NE(I)=NE(I)+P*10:N2(NI(I))=NE(I)+
P*10:NNU2(NI(I))=I-5
5000 NE(0)=350+INT(RND(1)*6)*10:NEXT
5010 SNE=NE(1):FOR I=2 TO 5:IF NE(I)<SNE THEN SNE=NE(I
)
5020 NEXT
5030 SNE2=NE(6):FOR I=7 TO 10:IF NE(I)<SNE2 THEN SNE2=
NE(I)
5040 NEXT
5050 RETURN
5060 T=T+1:IF T=13 THEN T=1:KAE=1
5070 IF T=1 THEN TK=1 ELSE IF T=5 THEN TK=2 ELSE IF T=
9 THEN TK=3
5080 IF KAE=1 THEN CP=6 ELSE CP=4
5090 PUT(550,1),KANJI(&H376E),PSET,CP,0:IF T>9 THEN 51
10
5100 KAN=&H2330+T:PUT(530,1),KANJI(KAN),PSET,CP,0:RETU
RN
5110 TT=T-10:KAN=&H30+TT:PUT(530,1),KANJI(&H31),PSET,C
P,0:PUT(538,1),KANJI(KAN),PSET,CP,0:RETURN
5120 'ｴｲｶﾞﾒｲ DATA
5130 DATA 3,32,160,255D,256B,254E,2333,4B5C,4E29
5140 DATA 4,32,160,253F,2524,2548,256D,213C,2557
5150 DATA 6,22,176,2530,2220,256C,2220,2560,2220,256A,
2220,2573
5160 DATA 2,22,176,254A,2220,2541,2220,2565,2220,2569,
2220,256B
5170 DATA 5,22,176,255D,256A,2539,2126,2522,252B,2547,
255F,213C
5180 DATA 3,22,176,4436,3B7E,3675,4D57,3A49,255E,252F,
256D,2539
5190 DATA 4,22,176,2540,213C,2546,2523,254F,256A,213C,
2520,2334
5200 DATA 6,28,168,2539,213C,2551,213C,252C,213C,256B
5210 DATA 2,28,168,256D,2573,256A,213C,2526,2527,2524
5220 DATA 5,28,168,2344,2125,2343,2125,252D,2563,2556
5230 DATA 3,28,168,4C3E,4335,4465,255B,213C,2560,253A
5240 DATA 2,66,132,3559,345B,4366
5250 DATA 2,28,168,3144,2520,3648,2520,4366,2520,3B5F
5260 DATA 4,24,168,2557,256D,2538,2527,252F,2548,2220,
2341
5270 DATA 6,32,160,2526,2529,213C,2532,213C,2560
5280 DATA 2,28,168,2528,2574,2523,256B,2547,2543,2549
5290 DATA 5,28,168,4267,2220,2220,3555,2220,2220,453E
5300 DATA 3,32,160,255D,213C,252D,213C,253A,2332
5310 DATA 4,32,160,2539,2551,256B,253F,2573,2358
5320 DATA 6,22,176,2548,256F,2524,2569,2524,2548,253E,
213C,2573
5330 DATA 2,28,168,2331,2333,467C,244E,3662,4D4B,467C
5340 DATA 5,28,168,255F,2539,253F,213C,2126,255E,2560
5350 DATA 3,28,168,2528,252F,2539,253F,2537,213D
5360 DATA 4,32,160,434B,244F,2444,2469,2424,2468
5370 DATA 6,32,160,2522,2524,2533,3D3D,4F3B,3A50
5380 DATA 2,28,168,2357,2220,244E,2220,4861,2220,3760
5390 DATA 5,22,176,4436,2220,3F4D,2220,256D,2220,2543,
2220,252F
5400 DATA 3,28,168,2568,213C,256D,2543,2551,4643,355E
5410 DATA 4,22,176,3248,2220,4232,2220,2532,2220,213C,
2220,2560
5420 DATA 6,22,176,4038,2220,454C,2220,3D74,2220,372F,
2220,212A
5430 DATA 2,22,176,3246,2220,497E,2220,244E,2220,2524,
2220,2574
5440 DATA 5,24,168,4977,244E,432B,244E,254A,2526,2537,
252B
5450 DATA 3,28,168,2561,2524,2573,2126,2546,213C,255E
```

PC-8801、PC-8801mkII "大怪獣げ～む"プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として利用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1985 by Kiyohiro Obara

"大怪獣げ～む"は、全部で3本のリストに分かれている。マシン語が2本とBASICが1本だ。それぞれリスト1、リスト2、リスト3の順に1本のテープにセーブしてほしい。実行方法は、まず"How many files?"に0を入力。そしてCLEAR, &HB500 RETURN を実行したのち、モニタよりリスト1をロードし、BASICに戻って、DEF USR=&HC000 RETURN , A=USR(0) RETURN を実行。その後、モニタよりリスト2をロードしてBASICに戻り、リスト3をロードすればゲームスタートだ。なお、ディスクBASICでも楽しむことができる。

●リスト1

```
C000  01 00 20 11 00 60 21 10  83
C008  C0 ED B0 C9 FF FF FF FF  EA
C010  FF FF FF FF FF FF FF FF  C8
C018  FF FF FF FF FF FF FF FF  D0
C020  FF FF FF FF FF FF FF FF  D8
C028  FF FF FF FF FF FF FF FF  E0
C030  FF FF FF FF FF FF FF FF  E8
C038  FF FF FF FF FF FF FF FF  F0
C040  FF FF FF FF FF FF FF FF  F8
C048  FF FF FF FF FF FF FF FF  00
C050  00 00 00 00 03 C0 00 00  D3
C058  06 60 00 00 1C 38 00 00  D2
C060  00 00 00 00 00 00 07 80  A7
C068  00 00 0C C0 00 00 38 70  9C
C070  03 C0 00 00 06 60 00 00  59
C078  1C 38 00 00 00 00 00 00  8C
C080  00 00 07 80 00 00 0C C0  93
C088  00 00 38 70 00 00 00 00  F0
C090  00 00 00 00 03 C0 00 00  13
C098  06 60 00 00 1C 38 00 00  12
C0A0  00 00 00 00 00 00 07 80  E7
C0A8  00 00 0C C0 00 00 38 70  DC
C0B0  03 C0 00 00 06 60 00 00  99
C0B8  1C 38 00 00 00 00 00 00  CC
C0C0  00 00 07 80 00 00 0C C0  D3
C0C8  00 00 38 70 00 00 00 00  30
C0D0  00 00 00 00 00 00 00 00  90
C0D8  3F FC 00 00 3F FC 00 00  0E
C0E0  31 8C 00 00 31 8C 00 00  1A
C0E8  3F FC 00 00 31 8C 00 00  A0
C0F0  31 8C 03 80 3F FC 0F E0  1A
C0F8  31 8C 7F F8 31 8C FF FC  A4 C3
C100  3F FD FF FE 31 8C 00 00  B7
C108  31 8C 00 00 3F 8C 00 00  51
C110  00 00 00 00 00 00 00 00  D1
C118  3F FC 00 00 3F FC 00 00  4F
C120  31 8C 00 00 31 8C 00 00  5B
C128  3F FC 00 00 31 8C 00 00  E1
C130  31 8C 00 00 3F FC 00 00  E9
C138  31 8C 00 00 31 8C 00 00  73
C140  3F FC 00 00 31 8C 7F F8  70
C148  31 8C 67 98 3F 8C 7F 98  A7
C150  FF FF FF FF FF FF FF FF  09
C158  FF FF FF FF FF FF FF FF  11
C160  F1 8F FF FF F1 8F FF FF  1D
C168  FF FF FF FF F1 8F FF FF  A3
C170  F1 8F FC 7F FF FF F0 1F  39
C178  F1 8F 80 07 F1 8F 00 03  C3
C180  FF FE 00 01 F1 8F 80 07  46
C188  F1 8F 80 07 FF 8F 80 07  65
C190  FF FF FF FF FF FF FF FF  49
C198  FF 92 4F FF FF FF FF FF  34
C1A0  FF 92 4B FF FF FF FA 67  9B
C1A8  FE 00 CB FF FF FE FA 67  8F
C1B0  EA AA CB FF FF FE FA 67  2D
C1B8  EA AA CB FF 3F FE FA 64  72
C1C0  2A AA CB FC 3F FE FB E4  38
C1C8  2B FE CA BC 00 00 00 00  38
C1D0  00 00 00 00 01 FF F8 00  89
C1D8  01 92 48 00 01 FF F8 00  6C
C1E0  01 92 4B FC 01 FF FA 64  D9
C1E8  00 00 CB FC 3F FE FA 64  0B
C1F0  2A AA CB FC 3F FE FA 64  E7
C1F8  2A AA CB FC 3F FE FA 64  EF 1D
C200  2A AA CB FC 3F FE FB E4  79
C208  2B FE CA BC FF FF FF FF  75
C210  00 00 00 00 01 FF F8 00  CA
C218  01 92 48 00 01 FF F8 00  AD
C220  01 92 4B FC FF FF FA 67  1B
C228  FE 00 CB FF FF FE FA 67  10
C230  EA AA CB FF FF FE FA 67  AE
C238  EA AA CB FF FF FE FA 67  B6
C240  EA AA CB FF FF FE FB E7  3F
C248  EB FE CA BF 00 00 00 00  7C
C250  31 13 80 00 04 E0 00 00  BA
C258  60 BD E0 50 4C D3 4C A8  7A
C260  20 CF FE C2 36 38 43 E2  64
C268  6F A9 12 42 5C B0 28 F0  BA
C270  1D 64 A1 A6 6D C0 08 C4  F3
C278  2F 29 61 D0 27 E8 0E 66  46
C280  43 F5 DE 80 04 9E F8 00  72
C288  12 FD D0 C0 24 86 83 10  26
C290  BF AC 5D 7B 93 80 07 F7  A6
C298  EF 02 18 2D F3 2C B3 17  79
C2A0  5F 20 01 0F C9 00 44 05  03
C2A8  D0 40 41 B5 E2 11 18 03  7E
C2B0  20 80 20 53 D0 01 22 33  AB
C2B8  D0 02 40 23 E0 00 29 81  39
C2C0  68 08 21 17 2B 61 07 6B  28
C2C8  B9 02 00 F3 DE 79 7C FF  0A
C2D0  0F 67 95 10 00 68 60 00  75
C2D8  80 FF 00 00 50 00 1A 00  83
C2E0  00 00 00 00 00 00 00 00  A2
C2E8  00 00 00 00 00 00 00 00  AA
C2F0  00 00 00 00 00 00 00 00  B2
C2F8  00 00 00 00 00 00 00 00  BA 78
C300  00 00 00 00 00 00 00 00  C3
C308  00 00 00 00 00 00 00 00  CB
C310  00 00 00 00 00 00 00 00  D3
C318  00 00 00 00 00 00 00 00  DB
C320  FF 80 03 54 8E 18 01 F8  58
C328  8C 18 00 00 8C 00 00 00  1B
C330  FC 18 00 00 FE 18 01 F8  16
C338  FF 00 03 54 00 00 00 00  51
C340  00 00 00 00 00 00 00 00  03
C348  00 00 00 00 00 00 00 00  0B
C350  66 66 66 66 66 66 66 66  43
C358  66 66 66 66 00 00 00 00  B3
C360  FF BF F3 FC FE FF FD F8  C2
C368  FD FF 00 03 FD FE 7F FF  A3
C370  FD FF 00 03 FE FF FD F8  24
C378  FF 7F F3 FC 00 00 00 00  A8
C380  66 66 66 66 66 66 66 66  73
C388  66 66 66 66 33 33 33 33  AF
C390  00 00 00 00 00 00 00 00  53
C398  00 00 00 00 00 00 00 00  5B
C3A0  00 00 00 00 70 18 00 00  EB
C3A8  70 18 00 00 70 00 00 00  63
C3B0  00 18 00 00 00 18 00 00  A3
C3B8  00 00 00 00 00 00 00 00  7B
C3C0  00 00 00 00 00 00 00 00  83
C3C8  00 00 00 00 00 00 00 00  8B
C3D0  FF FF FF FF FF FF 7F FF  0B
C3D8  FF FE 3F FF FF FE BF FF  91
C3E0  FF FF FF FF FF FF FF FF  9B
C3E8  FF F7 F7 FF FF F7 F7 FF  83
C3F0  FF F7 F7 FF FF F7 F7 FF  8B
C3F8  FF 37 76 7F FE 17 74 3F  AE A8
C400  FF 37 76 7F FF F7 77 FF  5B
C408  FF FF 7F FF FF FC 1F FF  61
C410  00 00 00 00 00 00 00 00  D4
C418  00 00 00 00 00 00 00 00  DC
C420  00 01 40 00 00 06 30 00  5B
C428  00 16 34 00 00 37 F6 00  63
C430  00 77 F7 00 01 F7 F7 C0  11
C438  07 F7 77 F0 1F F7 77 FC  EA
C440  3F F7 77 FE 00 07 70 00  26
C448  00 7B 6F 00 01 F8 0F C0  BE
C450  00 00 00 00 00 00 00 00  14
C458  00 00 00 00 00 00 80 00  9C
C460  00 01 C0 00 00 07 F0 00  DC
C468  00 17 F4 00 00 37 F6 00  64
C470  00 77 F7 00 01 F7 F7 C0  51
C478  07 37 76 70 1E 17 74 3C  45
C480  3F 37 76 7E 00 07 70 00  25
C488  00 7B 6F 00 01 F8 0F C0  FE
C490  FF FF FF FF FF FF FF FF  4C
C498  FF FF FF FF FF FF FF FF  54
C4A0  FF FF FF FF FF FF FF FF  5C
C4A8  FF FF FF FF FF FF FF BF  24
C4B0  FF FF FF CF F8 7F FF F3  A9
C4B8  E0 FF FF F9 81 FF FF FC  CE
C4C0  FF E0 7F FF FF FF FF FF  DD
C4C8  FF FF FF FF FF FF FF FF  84
C4D0  00 00 00 00 00 00 00 00  94
C4D8  00 00 00 00 00 00 00 00  9C
C4E0  00 00 00 00 00 00 00 00  A4
C4E8  00 00 00 00 00 00 00 40  EC
C4F0  00 00 00 30 00 40 00 0C  30
C4F8  00 80 00 06 01 00 00 03  46 E0
C500  00 1F 80 00 00 00 00 00  64
C508  00 00 00 00 00 00 00 00  CD
C510  FF FF FF FF FF FF FF FF  CD
C518  FF FF FF FF FF FF FF FF  D5
C520  FF FF FF 81 FF F8 00 3F  99
C528  F8 01 FF FF 03 F3 FF F8  D1
C530  FF C0 7F F9 F8 40 03 F9  60
C538  E0 80 00 07 81 00 03 FF  E7
C540  C0 00 07 FF F0 00 7F FF  39
C548  9F 39 FF FF C0 00 00 FF  A2
C550  FF FF FF FF FF FF FF FF  0D
C558  FF FF FF FF FF FF F8 07  16
C560  FF FC 03 FF FC 01 FF FF  1D
C568  01 F9 FF E4 FF A0 3F F1  D9
C570  E0 40 01 F9 80 80 00 00  4F
C578  01 00 01 FE 02 00 07 FF  45
C580  80 7F 1F FF F0 00 7F FF  D0
C588  BE 7F 3F FF C0 00 03 FF  8A
C590  00 00 00 00 00 00 00 00  55
C598  00 00 00 00 00 00 07 F8  5C
C5A0  00 03 FC 00 03 FE 00 00  65
C5A8  FE 06 00 1B 00 1F C0 0E  79
C5B0  00 3F FE 06 00 7F FF FF  35
C5B8  00 FF FE 01 81 FF F8 00  F3
C5C0  7F FF E0 00 0F FF 80 00  71
C5C8  41 80 C0 00 3F FF FC 00  48
C5D0  FF FF FF FF FF FF FF FF  8D
C5D8  FF FF FF FF FF FF F8 07  96
C5E0  FF FC 03 FF FC 01 FF FF  9D
C5E8  01 F9 FF FC FF 80 3F FD  5D
C5F0  E0 00 01 FF 80 00 00 03  18
C5F8  00 00 01 FF 00 00 07 FF  C3 AE
C600  80 7F 1F FF F0 00 7F FF  51
C608  BE 7F 3F FF C0 00 03 FF  0B
C610  FF FF FF FF FF F9 FF FF  C8
C618  FF FD FF FF FF FD FF FF  D2
C620  FF FD FF FF FF E0 7F FF  3D
C628  FF E0 7F FF F0 00 00 F8  33
C630  C0 00 00 00 0A 00 00 00  C0
C638  C0 00 00 F8 FC 00 07 FF  B8
C640  FF FF FF FF FF FF FF FF  FE
C648  FF FF FF FF FF FF FF FF  06
C650  00 00 00 00 00 00 00 00  16
C658  00 00 00 00 00 00 00 00  1E
C660  00 00 00 00 00 00 00 00  26
C668  00 15 00 00 00 00 00 00  43
C670  00 00 00 00 0A 00 00 00  40
C678  00 00 00 00 00 00 00 00  3E
C680  00 00 00 00 00 00 00 00  46
C688  00 00 00 00 00 00 00 00  4E
C690  00 00 00 00 00 00 00 00  56
C698  00 00 00 00 00 00 00 00  5E
C6A0  00 00 00 00 00 00 00 00  66
C6A8  00 15 00 00 00 00 00 00  83
C6B0  00 00 00 00 0A 00 00 00  80
C6B8  00 00 00 00 00 00 00 00  7E
C6C0  00 00 00 00 00 00 00 00  86
C6C8  00 00 00 00 00 00 00 00  8E
C6D0  FF FF FF FF FF FF FF FF  8E
C6D8  FF FF FF FF FF FF FF FF  96
C6E0  FF FE C0 FF FF D6 DE FF  14
C6E8  FF FF DE FF ED D7 B6 F5  F8
C6F0  00 00 00 00 FF FF FF FF  B2
C6F8  FF FF FF FE FF FF FF FD  B3 95
C700  FF FF FF FF FF FF FF FF  BF
```

```
C708 FF FF FF FF FF FF FF FF C7
C710 FF FF FF FF FF FF FF FF CF
C718 FF FF FF FF FF FF FF FF D7
C720 FF C0 DE FF FF E8 C0 FF 29
C728 FF 80 40 FF D1 28 48 C9 B7
C730 00 00 00 00 00 00 00 00 F7
C738 E0 00 00 00 FE 00 00 01 DE
C740 00 00 00 00 00 00 00 00 07
C748 00 00 00 00 00 00 00 00 0F
C750 FF FF FF FF FF FF FF FF 0F
C758 FF FF FF FF FF FF FF FF 17
C760 FF C0 C0 FF FF E8 C0 FF 4B
C768 FF 80 40 FF D1 28 48 C9 F7
C770 00 00 00 00 00 00 00 00 37
C778 E0 00 00 00 FE 00 00 01 1E
C780 FF FF FF FF FF FF FF FF 3F
C788 FF FF FF FF FF FF FF FF 47
C790 00 00 03 00 00 00 07 00 61
C798 00 00 0F 00 00 00 1E 00 8C
C7A0 00 00 3E 00 00 00 7C 00 21
C7A8 00 00 FC 0F 00 01 FF FF 79
C7B0 00 03 FF FF 00 07 E7 FF 65
C7B8 00 0F 83 FF 00 1E 01 FF 2E
C7C0 FC 00 03 FF 7F FF FF FF 01
C7C8 0E 00 00 0C 01 FF FF F0 98
C7D0 00 00 01 00 00 00 03 00 9B
C7D8 01 C0 07 00 03 E0 0E 00 58
C7E0 01 F0 1E 00 00 1F BC 00 91
C7E8 00 07 7C 00 00 02 FA A0 CE
C7F0 00 01 F5 40 00 03 E2 80 52
C7F8 00 07 81 00 00 0E 00 00 55 86
C800 00 00 00 00 00 00 00 00 C8
C808 00 92 49 20 00 00 00 00 CB
C810 00 00 00 00 00 00 00 00 D8
C818 01 C0 00 00 03 E0 00 00 84
C820 01 C0 00 00 00 00 00 00 A9
C828 00 00 00 00 00 00 02 A0 92
C830 00 00 05 40 00 00 02 80 BF
C838 00 00 01 00 00 00 00 00 01
C840 00 00 00 00 01 FF FF F0 F7
C848 06 00 00 0C 01 FF FF F0 11
C850 FF FF FF FF FF FF FF FF 10
C858 FF FF FF FF FF FF FF FF 18
C860 FF FF FF FF FF FF FD 5F 7E
C868 FF FF FF FF FF FF FF FF 28
C870 80 00 00 01 C0 00 00 01 7A
C878 E0 00 00 03 F0 00 00 07 1A
C880 FF FF FF FF FF FF FF FF 40
C888 FF FF FF FF FF FF FF FF 48
C890 00 00 00 00 00 00 00 00 58
C898 00 00 00 00 01 80 C0 00 A1
C8A0 01 80 C1 FC 01 80 C1 5E 46
C8A8 01 80 C3 FE 01 80 C3 FE F4
C8B0 00 00 00 00 00 00 00 00 78
C8B8 00 00 00 00 00 00 00 00 80
C8C0 00 00 00 00 00 00 00 00 88
C8C8 00 00 00 00 00 00 00 00 90
C8D0 FF FF FF FF FF FF FF FF 90
C8D8 FF FF FF FF FF FF FF FF 98
C8E0 FF FF FF FF FF FF FD 5F FE
C8E8 FF FF FF FF FF FF FF FF A8
C8F0 80 00 00 01 C0 00 00 01 FA
C8F8 E0 00 00 03 F0 00 00 07 9A 01
C900 00 00 00 00 00 00 00 00 C9
C908 00 00 00 00 00 00 00 00 D1
C910 FF FE 7F FF FF FE 7F FF CF
C918 FF FE 7F FF FF FE 7F FF D7
C920 FF FC 3F FF FF F5 4F FF 64
C928 FF FC 3F FF FF FC 3F FF 63
C930 FF FC 3F FF FF 80 01 FF B1
C938 FF EA AB FF FF F5 4F FF D6
C940 00 00 00 00 00 00 00 00 09
C948 00 00 00 00 00 00 00 00 11
C950 00 01 00 00 00 01 00 00 1B
C958 00 01 00 00 00 01 00 00 23
C960 00 03 80 00 00 0A A0 00 56
C968 00 03 80 00 00 03 80 00 37
C970 00 03 80 00 00 7F FC 00 37
C978 00 3F F8 00 00 0F E0 00 67
C980 00 3F F8 00 00 7C 7C 00 78
C988 00 F8 3E 00 FF FF FF FF 83
C990 00 00 00 00 00 00 00 00 59
C998 00 00 00 00 00 00 00 00 61
C9A0 00 00 00 00 00 05 40 00 AE
C9A8 00 00 00 00 FF FC 3F FF AA
C9B0 FF FC 3F FF FF 80 01 FF 31
C9B8 FF EA AB FF FF F5 4F FF 56
C9C0 FF C0 03 FF FF 81 81 FF 4A
C9C8 FF 03 C0 FF 00 00 00 00 52
C9D0 00 00 00 00 00 00 10 00 A9
C9D8 7E 7C 10 00 02 04 10 00 C1
C9E0 02 04 10 00 04 04 7E 00 45
C9E8 14 04 10 00 18 08 10 7E 87
C9F0 10 08 08 00 10 08 08 00 F9
C9F8 10 14 7E 00 10 14 08 00 8F 5F
CA00 10 12 08 00 20 22 08 00 3E
CA08 40 42 08 00 00 00 00 00 5C
CA10 00 00 00 00 00 00 10 00 EA
CA18 7E 7C 10 00 02 04 10 00 02
CA20 02 04 10 00 04 04 7E 00 86
CA28 14 04 10 00 18 08 10 7E C8

CA30 10 08 08 00 10 08 08 00 3A
CA38 10 14 7E 00 10 14 08 00 D0
CA40 10 12 08 00 20 22 08 00 7E
CA48 40 42 08 00 00 00 00 00 9C
CA50 FF FF FF FF FF FF EF FF 02
CA58 81 83 EF FF FD FB EF FF FA
CA60 FD FB EF FF FB FB 81 FF 86
CA68 EB FB EF FF E7 F7 EF 81 54
CA70 EF F7 F7 FF EF F7 F7 FF F2
CA78 EF EB 81 FF EF EB F7 FF 6C
CA80 EF ED F7 FF DF DD F7 FF CE
CA88 BF BD F7 FF FF FF FF FF C0
CA90 01 00 00 00 0F F8 1F FE 7F
CA98 08 08 10 02 08 08 10 02 A6
CAA0 0F F8 1F FE 08 08 10 40 EE
CAA8 08 08 10 40 0F F8 1F FF F7
CAB0 00 00 10 40 3F FE 10 40 57
CAB8 00 80 17 FC 00 80 24 04 BD
CAC0 1F FC 24 04 00 80 24 04 75
CAC8 00 80 44 04 7F FF 07 FC DB
CAD0 01 00 00 00 0F F8 1F FE BF
CAD8 08 08 10 02 08 08 10 02 E6
CAE0 0F F8 1F FE 08 08 10 40 2E
CAE8 08 08 10 40 0F F8 1F FF 37
CAF0 00 00 10 40 3F FE 10 40 97
CAF8 00 80 17 FC 00 80 24 04 FD 06
CB00 1F FC 24 04 00 80 24 04 B6
CB08 00 80 44 04 7F FF 07 FC 1C
CB10 FE FF FF FF F0 07 E0 01 AE
CB18 F7 F7 EF FD F7 F7 EF FD 97
CB20 F0 07 E0 01 F7 F7 EF BF 5F
CB28 F7 F7 EF BF F0 07 E0 00 66
CB30 FF FF EF BF C0 01 EF BF 16
CB38 FF 7F E8 03 FF 7F DB FB C0
CB40 E0 03 DB FB FF 7F DB FB 18
CB48 FF 7F BB FB 80 00 F8 03 C2
CB50 08 06 00 80 08 78 00 80 A9
CB58 7F 40 7F FF 22 40 40 01 03
CB60 12 40 44 01 14 40 05 FC 17
CB68 7F 7F 08 10 08 44 08 20 BD
CB70 08 44 11 FE 7F 44 11 02 6C
CB78 08 44 29 02 1C 44 49 FE 61
CB80 2A 44 09 02 48 84 09 02 9B
CB88 08 84 09 02 09 04 09 FE FE
CB90 08 06 00 80 08 78 00 80 E9
CB98 7F 40 7F FF 22 40 40 01 43
CBA0 12 40 44 01 14 40 05 FC 57
CBA8 7F 7F 08 10 08 44 08 20 FD
CBB0 08 44 11 FE 7F 44 11 02 AC
CBB8 08 44 29 02 1C 44 49 FE A1
CBC0 2A 44 09 02 48 84 09 02 DB
CBC8 08 84 09 02 09 04 09 FE 3E
CBD0 F7 F9 FF 7F F7 87 FF 7F 05
CBD8 80 BF 80 00 DD BF BF FE BB
CBE0 ED BF BB FE EB BF FA 03 B7
CBE8 80 80 F7 EF F7 BB F7 DF 21
CBF0 F7 BB EE 01 80 BB EE FD 82
CBF8 F7 BB D6 FD E3 BB B6 01 9D 2F
CC00 D5 BB F6 FD B7 7B F6 FD 74
CC08 F7 7B F6 FD F6 FB F6 01 21
CC10 00 00 08 02 0F F8 08 02 F7
CC18 08 08 08 42 08 08 08 42 98
CC20 08 08 08 42 08 08 08 42 A0
CC28 0F F8 08 42 00 00 08 42 8F
CC30 00 00 08 42 7E 3F 08 42 4D
CC38 42 21 08 42 42 21 10 42 66
CC40 42 21 10 42 42 21 10 02 36
CC48 42 21 20 02 7E 3F 40 02 98
CC50 00 00 08 02 0F F8 08 02 37
CC58 08 08 08 42 08 08 08 42 D8
CC60 08 08 08 42 08 08 08 42 E0
CC68 0F F8 08 42 00 00 08 42 CF
CC70 00 00 08 42 7E 3F 08 42 8D
CC78 42 21 08 42 42 21 10 42 A6
CC80 42 21 10 42 42 21 10 02 76
CC88 42 21 20 02 7E 3F 40 02 D8
CC90 FF FF F7 FD F0 07 F7 FD 39
CC98 F7 F7 F7 BD F7 F7 F7 BD A8
CCA0 F7 F7 F7 BD F7 F7 F7 BD B0
CCA8 F0 07 F7 BD FF FF F7 BD D1
CCB0 FF FF F7 BD 81 C0 F7 BD 23
CCB8 BD DE F7 BD BD DE EF BD 1A
CCC0 BD DE EF BD BD DE EF FD 5A
CCC8 BD DE DF FD 81 C0 BF FD 08
CCD0 FF FF FF FF FF FF 87 1C
CCD8 FF FF FF F7 FF FF FF 87 1C
CCE0 FF FF FF F7 FF FF FF 87 24
CCE8 FF FF FF F7 FF FF FF 87 2C
CCF0 00 C0 0C 73 03 C0 3C 6F 69
CCF8 0F C0 FC 3F 3F C3 FC FF CB D0
CD00 36 C3 6C ED FF DB FF 7F 77
CD08 00 00 00 00 00 00 00 00 D5
CD10 00 00 00 00 00 00 00 70 4D
CD18 00 00 00 70 00 00 00 70 C5
CD20 00 00 00 70 00 00 00 70 CD
CD28 00 00 00 70 00 00 00 70 D5
CD30 00 00 00 70 00 C0 0C 63 9C
CD38 03 C0 3C 0F 0F C0 FC 3F 1D
CD40 36 C3 6C ED FF DB FF 7F B7
CD48 FF FF FF FF FF FF FF FF 0D
CD50 00 00 00 00 00 00 00 00 1D

CD58 00 00 00 70 00 00 00 00 95
CD60 FF FF FF F7 FF FF FF 87 A5
CD68 FF FF FF F7 FF FF FF 87 AD
CD70 FE 3F E3 70 F8 FF 8F 63 B6
CD78 E3 FE 3F 0F 8F F8 FE 3F 38
CD80 36 FB 6E ED FF DB FF 7F 31
CD88 00 00 00 00 00 00 00 00 55
CD90 FF FF FF FF FF FF FF 87 DD
CD98 FF FF FF F7 FF FF FF 87 DD
CDA0 FF FF FF F7 FF FF FF 87 E5
CDA8 FF FF FF F7 FF FF FF 87 ED
CDB0 00 C0 0C 73 03 C0 3C 6F 2A
CDB8 0F C0 FC 3F 3F C3 FC FF 8C
CDC0 36 C3 6C ED FF DB FF 7F 37
CDC8 00 00 00 00 00 00 00 00 95
CDD0 00 00 00 00 00 00 00 70 0D
CDD8 00 00 00 70 00 00 00 70 85
CDE0 00 00 00 70 00 00 00 70 8D
CDE8 00 00 00 70 00 00 00 70 95
CDF0 00 00 00 70 00 C0 0C 63 5C
CDF8 03 C0 3C 0F 0F C0 FC 3F DD D0
CE00 36 C3 6C ED FF DB FF 7F 78
CE08 FF FF FF FF FF FF FF FF CE
CE10 00 00 00 00 00 00 00 00 DE
CE18 00 00 00 70 00 00 00 00 56
CE20 FF FF FF F7 FF FF FF 87 66
CE28 FF FF FF F7 FF FF FF 87 6E
CE30 FE 3F E3 70 F8 FF 8F 63 77
CE38 E3 FE 3F 0F 8F F8 FE 3F F9
CE40 36 FB 6E ED FF DB FF 7F F2
CE48 00 00 00 00 00 00 00 00 16
CE50 FF FF FF FF FF FF FF FF 16
CE58 FF FF FF FF FF FF FF FF 1E
CE60 FF FF FF FF FF FF FF FF 26
CE68 FF FF FF FF FF FF FF FF 2E
CE70 FF FF FF FF FF FF FF FF 36
CE78 FF FF FF FF FF FF FF FF 3E
CE80 FF FF FF FF FF FF FF FF 46
CE88 FF FF FF FF FF FF FF FF 4E
CE90 FF FF FF FF FF FF FF FF 56
CE98 FF FF FF FF FF FF FF FF 5E
CEA0 FF FF FF FF FF FF FF FF 66
CEA8 FF FF FF FF FF FF FF FF 6E
CEB0 FF FF FF FF FF FF FF FF 76
CEB8 FF FF FF FF FF FF FF FF 7E
CEC0 FF FF FF FF FF FF FF FF 86
CEC8 FF FF FF FF FF FF FF FF 8E
CED0 FF FF FF FF FF FF FF FF 96
CED8 FF FF FF FF FF FF FF FF 9E
CEE0 FF FF FF FF FF FF FF FF A6
CEE8 FF FF FF FF FF FF FF FF AE
CEF0 FF FF FF FF FF FF FF FF B6
CEF8 FF FF FF FF FF FF FF FF BE A2
CF00 FF FF FF FF FF FF FF FF C7
CF08 FF FF FF FF FF FF FF FF CF
CF10 FF FF FF FF FF FF FF FF D7
CF18 FF FF FF FF FF FF FF FF DF
CF20 FF FF FF FF FF FF FF FF E7
CF28 FF FF FF FF FF FF FF FF EF
CF30 FF FF FF FF FF FF FF FF F7
CF38 FF FF FF FF FF FF FF FF FF
CF40 FF FF FF FF FF FF FF FF 07
CF48 FF FF FF FF FF FF FF FF 0F
CF50 FF FF FF FF FF FF FF FF 17
CF58 FF FF FF FF FF FF FF FF 1F
CF60 FF FF FF FF FF FF FF FF 27
CF68 FF FF FF FF FF FF FF FF 2F
CF70 FF FF FF FF FF FF FF FF 37
CF78 FF FF FF FF FF FF FF FF 3F
CF80 FF FF FF FF FF FF FF FF 47
CF88 FF FF FF FF FF FF FF FF 4F
CF90 FF FF FF FF FF FF FF FF 57
CF98 FF FF FF FF FF FF FF FF 5F
CFA0 FF FF FF FF FF FF FF FF 67
CFA8 FF FF FF FF FF FF FF FF 6F
CFB0 FF FF FF FF FF FF FF FF 77
CFB8 FF FF FF FF FF FF FF FF 7F
CFC0 FF FF FF FF FF FF FF FF 87
CFC8 FF FF FF FF FF FF FF FF 8F
CFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 9F
CFD8 00 00 00 00 00 03 C0 00 6A
CFE0 00 01 80 00 00 00 F0 00 20
CFE8 00 00 60 00 00 00 78 00 8F
CFF0 00 00 30 00 00 00 3C 02 2D
CFF8 00 38 18 02 00 44 00 0C 69 4C
D000 00 82 00 18 00 02 00 30 9C
D008 00 03 00 E0 00 00 FF 00 BA
D010 00 00 00 00 00 C0 00 00 A0
D018 01 80 00 00 18 03 C0 00 44
D020 30 01 80 00 00 00 F0 00 91
D028 00 00 60 00 00 00 78 00 D0
D030 00 00 30 00 00 00 3C 00 6C
D038 00 00 18 00 00 00 00 00 20
D040 00 00 00 00 00 00 00 00 10
D048 00 00 00 00 00 02 A8 00 00 C2
D050 01 E0 00 00 07 F8 00 00 00
D058 1F FC 00 00 67 FC 00 00 A6
D060 0F FE 00 00 30 FF 00 00 6C
D068 01 FF 80 01 07 7F 80 02 C1
D070 0C FF C0 06 11 FF C0 0C ED
D078 01 C7 E0 1C 01 BB F0 70 28
```

```
D080  00 7D FF E0 00 7D FF C0  E8
D088  00 FC FF 00 05 56 00 00  AE
D090  00 00 00 00 00 30 00 00  90
D098  00 FB 00 00 03 F8 00 0C  6A
D0A0  07 E6 00 06 1F 00 00 03  85
D0A8  7C 00 00 03 78 07 F8 03  71
D0B0  F8 FF FF 07 FF FF FF C7  41
D0B8  FF FF FF FF FF FF FF FE  7F
D0C0  3F FF FF FC 07 FF 3F FC  0A
D0C8  07 FE 1F FC 07 FF 1F FE  DB
D0D0  00 00 00 00 00 0C 00 00  AC
D0D8  00 00 00 00 00 00 00 00  A8
D0E0  00 00 00 00 00 00 00 00  B0
D0E8  00 00 00 00 00 00 00 00  B8
D0F0  00 00 00 00 00 00 00 00  C0
D0F8  00 00 00 00 00 00 00 00  C8 D0
D100  00 00 00 00 00 00 00 00  D1
D108  00 00 00 00 01 4A 05 28  51
D110  00 00 00 00 00 30 00 00  11
D118  00 FB 00 00 03 F8 00 08  E7
D120  06 06 00 04 1C 00 00 02  1F
D128  78 00 00 02 70 07 F8 03  E5
D130  F0 FF FF 07 F7 FF FF C7  B2
D138  FF FF FF FE 3F FF FF FC  3D
D140  03 FF FF F0 03 BC 0F 78  48
D148  03 DC 0F 78 02 94 0A 94  B3
D150  00 20 00 00 0C 30 00 00  7D
D158  00 00 00 00 00 00 00 00  29
D160  00 00 00 00 00 00 00 00  31
D168  0A 00 00 00 00 00 00 00  43
D170  10 00 00 00 40 00 00 00  91
D178  00 00 00 00 80 00 00 00  C9
D180  00 00 00 00 00 00 00 00  51
D188  00 00 00 00 00 00 00 00  59
D190  0C 70 00 00 1E 78 00 00  73
D198  0C 10 00 00 08 20 00 00  AD
D1A0  0C 60 00 00 06 C0 00 18  BB
D1A8  05 F8 00 08 1F FC 00 0C  A5
D1B0  6F F0 00 06 BE 03 FC 06  A9
D1B8  FC 3F FF 06 7F FF FF CF  15
D1C0  3F FF FF FC 0F FF FF F8  CF
D1C8  01 FF FF E0 00 3F FF 00  B6
D1D0  0C 50 00 00 12 48 00 00  57
D1D8  0C 10 00 00 08 20 00 00  ED
D1E0  0C 60 00 00 06 C0 00 18  FB
D1E8  05 F8 00 0C 1F FC 00 0E  EB
D1F0  6F F0 00 07 BE 02 EC 07  DA
D1F8  FC 3B BB 07 7F EE EE CF  EC 39
D200  7F FB BB BF 3F FF FF FE  01
D208  0F FF FF F8 01 FF FF E0  BE
D210  00 00 00 00 00 03 F0 00  D5
D218  00 07 F8 00 00 03 F0 00  DC
D220  00 00 00 00 00 1F FC 00  0D
D228  00 3F FE 00 00 5F FC 80  12
D230  00 9F FC 80 00 CF F8 80  64
D238  00 E0 01 C0 01 00 00 40  EC
D240  00 18 06 00 00 18 06 00  4E
D248  00 00 00 00 00 00 00 00  1A
D250  00 03 F0 00 00 0F FC 00  20
D258  00 7C CF 80 01 FF FF E0  D4
D260  07 FF FF F0 0F FF FF F8  2C
D268  1F FF FF FC 1F BF FF 7E  AE
D270  3F 7F FF 7E 3F 3F FF 7E  78
D278  1F 1F FE 3C 0E 7F 3F 9C  2A
D280  00 7F 3F 80 00 FF 3F C0  8E
D288  01 FF 3F E0 01 FE 1F E0  77
D290  00 00 00 00 00 00 00 00  62
D298  00 03 30 00 00 00 00 00  9D
D2A0  00 00 00 00 00 00 80 00  F2
D2A8  00 00 80 00 00 01 C0 00  BB
D2B0  00 1F FC 00 00 0F F8 00  A4
D2B8  00 00 00 00 0A 00 00 14  A8
D2C0  00 00 00 00 00 00 00 00  92
D2C8  00 00 00 00 00 AA 0A A0  EE
D2D0  00 00 00 00 00 00 00 00  A2
D2D8  00 00 00 00 00 00 00 00  AA
D2E0  00 00 00 00 00 00 00 00  B2
D2E8  00 00 00 00 0C 60 00 00  26
D2F0  0C 60 00 00 00 00 00 01  2F
D2F8  00 18 00 04 C0 08 00 04  B2 79
D300  06 00 00 04 01 C8 04 42  EC
D308  00 30 02 21 00 60 01 11  A0
D310  00 00 07 E0 00 00 1C 38  1E
D318  00 00 60 0C 00 00 80 04  DB
D320  00 00 00 06 00 00 00 03  FC
D328  0C 60 00 03 1E F0 1F 03  9A
D330  1E F1 FF C7 07 EF FF FE  CB
D338  0F FF FF F8 3F FF FF F8  45
D340  0F FF FF F8 01 F7 83 BC  4F
D348  03 CF 01 DE 05 8B 00 EE  4A
D350  00 00 00 00 00 00 00 00  23
D358  00 00 00 00 00 00 80 00  AB
D360  00 00 00 00 00 00 00 00  33
D368  00 00 00 00 00 00 00 00  3B
D370  00 00 00 00 00 00 00 00  43
D378  04 80 00 00 00 00 00 00  CF
D380  06 00 00 00 00 00 00 00  59
D388  00 00 00 00 0A 14 00 00  79
D390  00 00 00 00 00 00 00 00  63
D398  1C 00 00 00 E3 00 00 01  6B
D3A0  01 C0 00 00 00 00 00 00  34
D3A8  00 1C 00 00 00 E3 00 00  7A
D3B0  01 01 C0 00 00 00 00 00  45
D3B8  00 00 00 00 00 00 00 00  8B
D3C0  00 00 00 00 00 00 00 00  93
D3C8  00 00 00 00 00 00 00 00  9B
D3D0  00 00 7E 30 00 07 FC C0  14
D3D8  00 0F E1 20 00 0F 8F E0  39
D3E0  00 0F 37 E0 00 0F FF C0  A7
D3E8  00 03 FF 00 00 00 38 00  F5
D3F0  00 00 00 00 00 00 00 00  C3
D3F8  00 00 00 00 00 00 00 00  CB F5
D400  00 00 00 00 00 00 00 00  D4
D408  00 00 00 00 00 00 00 00  DC
D410  00 00 00 30 00 00 00 C0  D4
D418  00 00 01 00 00 00 0E 00  FB
D420  00 00 30 00 00 00 00 00  24
D428  00 00 00 00 00 04 00 00  00
D430  06 C4 1F C0 1F FC FF F8  BF
D438  1F EF FF FE 0F E6 3F 80  CB
D440  1F 83 1F 00 38 01 80 00  8E
D448  20 00 C0 00 00 01 E0 00  DD
D450  00 00 00 00 00 00 00 00  24
D458  00 00 00 00 00 00 00 00  2C
D460  00 00 00 00 00 00 00 00  34
D468  00 00 04 00 00 00 0C 00  4C
D470  00 00 1C 00 00 00 3C 00  9C
D478  00 78 3C 00 07 E0 7C 00  63
D480  02 00 F8 02 80 01 F0 00  C1
D488  E0 07 C4 00 7F FF 83 81  89
D490  00 00 20 70 00 01 43 80  B8
D498  00 02 7F 3C 00 01 FF E0  09
D4A0  00 00 78 00 00 00 F8 00  E4
D4A8  00 00 FC 00 01 F8 FC 00  6D
D4B0  0F FD FC 00 3F FD FC 00  C4
D4B8  7F 85 FC 00 F8 03 FA 00  81
D4C0  FC 1F F7 01 FF FF CF C3  37
D4C8  3F FF 83 FF 0F FC 00 7E  E5
D4D0  00 00 00 00 00 00 00 00  A4
D4D8  00 00 18 00 00 00 00 00  C4
D4E0  00 00 00 00 00 00 00 00  B4
D4E8  00 00 00 00 00 00 00 00  BC
D4F0  00 00 00 00 00 00 00 00  C4
D4F8  00 00 00 00 00 00 00 00  CC 8C
D500  00 00 00 00 00 00 00 00  D5
D508  00 00 00 00 00 00 00 00  DD
D510  10 00 00 04 08 00 00 08  09
D518  04 08 20 10 04 04 40 10  81
D520  80 00 00 03 C0 00 00 3C  74
D528  38 10 10 40 07 8F E3 80  8E
D530  00 30 18 00 00 17 D0 00  34
D538  00 10 10 00 00 32 98 00  F7
D540  01 E5 4F 00 01 09 21 00  75
D548  01 C1 06 00 00 70 1C 00  71
D550  88 8C 62 09 86 4C 64 31  0B
D558  C3 24 48 63 C3 13 90 E7  0C
D560  76 1F F0 FC 3F 7F FD C0  31
D568  07 FF FF 80 00 7F FC 00  3D
D570  07 8F E3 C0 00 4F E4 00  B1
D578  03 8F E3 80 00 1F F0 00  51
D580  00 3F F8 00 00 FF FE 00  89
D588  00 3F F8 00 00 0F E0 00  83
D590  00 0C 60 00 00 0C 60 00  3D
D598  00 00 00 00 00 00 00 00  6D
D5A0  00 00 00 00 00 00 00 00  75
D5A8  00 00 00 00 00 00 00 00  7D
D5B0  00 00 00 00 00 00 00 00  85
D5B8  00 00 00 00 00 00 00 00  8D
D5C0  00 00 00 00 00 80 02 00  17
D5C8  00 10 10 00 00 02 80 00  3F
D5D0  00 60 18 00 00 80 04 00  A1
D5D8  01 80 06 00 01 C0 0E 00  03
D5E0  00 E5 38 00 00 67 30 00  69
D5E8  00 3F F0 00 06 3A E1 80  8D
D5F0  03 4F 96 00 01 80 0C 00  3A
D5F8  00 80 08 00 1F 28 A7 C0  03 9D
D600  01 00 04 00 07 28 A7 00  B1
D608  0C 80 09 80 08 6A B0 80  95
D610  00 10 20 00 00 60 18 00  8E
D618  00 40 08 00 00 20 10 00  66
D620  00 00 00 00 00 18 C0 00  CE
D628  08 00 00 40 06 00 01 80  CD
D630  03 00 06 00 01 00 04 00  14
D638  00 00 00 00 3E 00 03 E0  2F
D640  00 00 00 00 06 00 03 00  1F
D648  0C 00 01 80 18 00 00 C0  83
D650  00 10 20 00 00 60 18 00  CE
D658  00 40 08 00 00 20 10 00  A6
D660  00 00 00 00 00 00 00 00  36
D668  08 00 00 40 00 25 20 00  CB
D670  00 30 60 00 00 7F F0 00  45
D678  00 7D F0 00 20 D5 58 20  28
D680  00 FD F8 00 00 D5 58 00  78
D688  00 7D F0 00 10 15 40 40  70
D690  00 00 06 00 00 00 0D 80  F9
D698  00 07 9B 80 00 03 37 60  2A
D6A0  00 00 6E E0 00 00 DD D8  79
D6A8  00 03 FB B6 00 03 FF 6E  A2
D6B0  00 01 00 1D 00 00 38 02  DE
D6B8  00 38 1A 02 00 44 0F 0C  41
D6C0  00 82 00 18 00 02 00 30  62
D6C8  00 03 00 E0 00 00 FF 00  80
D6D0  00 00 07 00 00 C0 0F 80  FC
D6D8  01 87 9F C0 18 03 3F E0  CF
D6E0  30 00 FF F0 00 03 FF FC  D3
D6E8  00 0F FF FE 00 07 FF FF  CF
D6F0  00 03 E0 1F 00 01 38 00  01
D6F8  00 00 1A 00 00 00 0F 00  F7 E8
D700  00 00 00 00 00 00 00 00  D7
D708  00 00 00 00 02 A8 00 00  89
D710  01 E0 00 00 07 F8 00 00  C7
D718  1F F8 00 00 67 FC 00 00  69
D720  0F FE 00 00 38 FC 00 00  38
D728  01 F0 00 01 07 78 00 00  70
D730  0C FC 00 00 11 FE C0 0C  EA
D738  01 C7 E0 1C 01 BB F0 70  EF
D740  00 7D FF E0 00 7D FF C0  AF
D748  00 FC FF 00 05 56 00 00  75
D750  00 00 00 00 00 00 00 00  27
D758  00 00 00 00 00 00 00 00  2F
D760  00 00 00 00 00 00 00 00  37
D768  00 00 00 00 00 00 00 00  3F
D770  00 00 00 00 00 00 00 00  47
D778  00 00 00 00 00 00 00 00  4F
D780  00 00 00 00 00 00 00 00  57
D788  00 00 00 00 01 4A 05 28  D7
D790  00 00 00 00 00 30 00 00  97
D798  00 FB 00 00 03 F8 00 08  6D
D7A0  06 06 12 04 1C 00 24 92  6B
D7A8  78 00 49 22 70 06 90 03  6B
D7B0  F0 FC 27 07 F7 F8 0F C7  66
D7B8  FF FC 3F FE 3F FF FF FC  00
D7C0  03 FF FF F0 03 BC 0F 78  CE
D7C8  03 DC 0F 78 02 94 0A 94  39
D7D0  00 C0 00 20 00 00 0C 30  C3
D7D8  00 00 00 00 00 00 00 00  AF
D7E0  00 00 00 00 00 00 00 00  B7
D7E8  00 00 0A 00 00 00 00 00  C9
D7F0  00 00 10 00 00 00 40 00  17
D7F8  00 00 00 00 00 00 80 00  4F 04
D800  00 00 00 00 00 00 00 00  D8
D808  00 00 00 00 00 00 00 00  E0
D810  0C 70 00 00 1E 78 00 00  FA
D818  0C 10 00 00 08 20 00 00  34
D820  0C 60 00 00 06 C3 83 18  C8
D828  05 FF E7 E8 1F FF CF FC  BC
D830  6F F7 9F FE BE 07 FF FE  CD
D838  FC 3F FF 86 7F FF FF 1F  1C
D840  3F FF FF FC 0F FF FF F8  56
D848  01 FF FF E0 00 3F FF 00  3D
D850  0C 50 00 00 12 48 00 00  DE
D858  0C 10 00 00 08 20 00 00  74
D860  0C 60 00 00 06 C0 00 18  82
D868  05 F8 01 2C 1F FC 02 4E  D5
D870  6F F0 04 93 BE 02 89 21  A8
D878  FC 3B 00 07 7F EE 0E CF  D8
D880  7F FB BB BF 3F FF FF FE  87
D888  0F FF FF F8 01 FF FF E0  44
D890  00 C0 1C 00 00 78 3E 03  FD
D898  F0 7C 7F 07 F8 7E FE 03  D9
D8A0  F0 1F F8 00 00 0F 00 1F  AD
D8A8  FC 00 00 3F FE 00 00 5F  18
D8B0  FC 80 00 9F FC 80 00 CF  EE
D8B8  F8 80 00 E0 01 C0 01 00  AA
D8C0  00 40 00 18 06 00 00 18  0E
D8C8  06 00 00 00 00 00 00 00  A6
D8D0  00 03 F0 00 00 0F FC 00  A6
D8D8  00 7C CF 80 01 FF FF E0  5A
D8E0  07 FF FF F0 0F FF FF F8  B2
D8E8  1F FF FF FC 1F BF FF 7E  34
D8F0  3F 7F FF 7E 3F 3F FF 7E  FE
D8F8  1F 1F FE 3C 0E 7F 3F 9C  B0 D5
D900  00 7F 3F 80 00 FF 3F C0  15
D908  01 FF 3F E0 01 FE 1F E0  FE
D910  00 00 00 08 10 00 00 10  11
D918  48 03 30 04 20 00 00 08  98
D920  00 00 00 00 00 00 80 00  79
D928  00 00 80 00 00 01 C0 00  42
D930  00 1F FC 00 00 0F F8 00  2B
D938  00 00 00 00 0A 00 00 14  2F
D940  00 00 00 00 00 00 00 00  19
D948  00 00 00 00 00 AA 0A A0  75
D950  00 C0 00 00 00 00 00 00  E9
D958  00 00 00 00 00 00 00 00  31
D960  00 00 00 1F 1F 00 00 1F  96
D968  0F E0 00 0F 0F F0 0C 6F  B9
D970  9F E0 0C 66 1F 80 00 00  D9
D978  3E 01 00 18 38 04 C0 08  AC
D980  00 04 06 00 00 04 01 C8  30
D988  04 42 00 30 02 21 00 60  5A
D990  00 00 07 E0 00 00 1C 38  A4
D998  00 00 60 0C 00 00 80 04  61
D9A0  00 00 00 06 00 00 00 03  82
D9A8  0C 60 00 03 1E F0 00 03  01
D9B0  1E F1 E0 47 07 EF C1 FE  74
D9B8  0F FF C7 F8 3F FF FF F8  93
D9C0  0F FF FF F8 01 F7 83 BC  D5
D9C8  03 CF 01 DE 05 8B 00 EE  D0
D9D0  00 00 00 00 00 00 00 00  A9
D9D8  00 00 00 00 00 00 80 00  31
D9E0  00 00 00 00 00 00 00 00  B9
D9E8  00 00 00 00 00 00 00 00  C1
D9F0  00 00 00 00 00 00 00 00  C9
D9F8  04 80 00 00 00 00 00 00  55 DD
DA00  06 00 00 00 00 00 00 00  E0
DA08  00 00 00 00 0A 14 00 00  00
DA10  00 C0 00 00 00 00 00 00  AA
```

```
DA18  02 00 00 06 1E 80 00 0F  A7
DA20  70 00 01 06 C8 00 00 F0  29
DA28  00 00 00 1C 00 00 00 E3  01
DA30  00 00 01 01 C0 00 00 00  CC
DA38  00 00 00 00 00 00 00 00  12
DA40  00 00 00 00 00 00 00 00  1A
DA48  00 00 00 00 00 00 00 00  22
DA50  00 00 7E 30 00 07 FC C0  9B
DA58  00 0F E1 20 00 0F 8F E0  C0
DA60  00 0F 37 E0 00 0F FF C0  2E
DA68  00 03 FF 00 00 00 38 00  7C
DA70  00 00 00 00 00 00 00 00  4A
DA78  00 00 00 00 00 00 00 00  52
DA80  00 00 00 00 00 00 00 00  5A
DA88  00 00 00 00 00 00 00 00  62
DA90  00 00 00 30 00 00 00 C0  5A
DA98  00 00 01 00 00 00 0E 00  81
DAA0  00 00 30 00 00 00 00 00  AA
DAA8  00 00 00 00 00 04 00 00  86
DAB0  06 C4 1F C0 1F FC FF F8  45
DAB8  1F EF FF FE 0F E6 3F 80  51
DAC0  1F 83 1F 00 38 01 80 00  14
DAC8  20 00 C0 00 00 01 E0 00  63
DAD0  00 C0 00 00 00 00 00 00  6A
DAD8  00 00 00 00 00 00 00 00  B2
DAE0  00 00 00 00 00 00 00 00  BA

DAE8  00 00 00 00 04 00 00 00  C6
DAF0  0C 00 00 00 1C 00 00 00  F2
DAF8  3C 00 00 60 3C 00 07 E0  91 49
DB00  7C 00 02 00 F8 02 80 01  D4
DB08  F0 00 E0 07 C4 00 7F FF  FC
DB10  00 00 20 70 00 45 43 80  83
DB18  00 6E 7F 3C 00 E5 FF E0  E0
DB20  00 F6 78 00 01 F3 F8 00  55
DB28  03 F9 FC 00 0F FF FC 00  05
DB30  3F FF FC 00 3F FF FC 00  7F
DB38  7F 9F FC 00 F8 03 FA 00  22
DB40  FC 1F F7 01 FF FF CF C3  BE
DB48  3F FF 83 FF 0F FC 00 7E  6C
DB50  00 00 00 00 00 44 00 00  6F
DB58  00 6C 18 00 00 A4 00 00  5B
DB60  00 B6 00 00 00 D3 00 00  C4
DB68  02 D9 00 00 0B 6E 00 00  97
DB70  3D B7 00 00 1E DF 80 00  BC
DB78  00 1F 80 00 00 03 00 00  F5
DB80  00 00 00 00 00 00 00 00  5B
DB88  00 00 00 00 00 00 00 00  63
DB90  00 C0 10 00 00 04 08 00  47
DB98  00 08 04 08 20 00 04 04  AF
DBA0  40 00 80 00 00 00 C0 00  FB
DBA8  00 00 00 3E 7C 00 01 FF  3D
DBB0  FF C0 0F E0 07 FC 3F D7  52

DBB8  E1 FF FF 00 00 7F FC 32  1F
DBC0  98 1F 01 E5 4F 00 01 09  91
DBC8  21 00 01 C1 06 00 00 70  FC
DBD0  88 8C 62 09 86 4C 64 31  91
DBD8  C3 24 48 63 C3 13 90 C7  72
DBE0  76 1F F0 FC 3F 7F FD F0  E7
DBE8  07 C1 83 C0 00 03 C0 00  91
DBF0  00 1F F8 00 00 2F F4 00  05
DBF8  00 CF F3 80 00 1F F0 00  24 DC
DC00  00 3F F8 00 00 FF FE 00  10
DC08  00 3F F8 00 00 0F E0 00  0A
DC10  00 0C 60 00 00 0C 60 00  C4
DC18  00 00 00 00 00 00 00 00  F4
DC20  00 00 00 00 00 00 00 00  FC
DC28  00 3E 7C 00 01 C0 03 C0  42
DC30  0E 00 00 3C 30 00 00 03  89
DC38  C1 00 00 40 04 00 00 10  29
DC40  00 00 00 00 00 80 02 00  9E
DC48  00 10 10 00 00 02 80 00  C6
DC50  00 C0 00 60 18 00 00 80  E4
DC58  04 00 01 80 06 00 01 C0  80
DC60  0E 00 00 E5 38 00 00 67  CE
DC68  30 00 18 3F F0 60 06 3F  60
DC70  E1 80 03 C7 1E 00 7F 07  1B
DC78  03 F8 18 0F 80 20 69 05  84
```

●リスト2

```
BEE0  F3 3A C2 E6 F6 06 D3 31  73
BEE8  32 C2 E6 21 FF BE 11 00  6F
BEF0  C0 CD 88 BF C3 7C BF B7  37
BEF8  4F 96 09 37 04 00 00 CD  AC 1D
BF00  C3 06 BF C3 F6 BF F3 3A  EC
BF08  C2 E6 F6 06 D3 31 32 C2  63
BF10  E6 2A 00 E0 01 64 01 AF  D4
BF18  ED 42 AF 01 00 C0 ED 42  A5
BF20  30 06 AF 01 40 1E ED 4A  5A
BF28  AF 01 00 C0 ED 4A 11 00  9F
BF30  80 D9 06 09 D9 01 09 00  3A
BF38  ED B0 01 4F 00 AF ED 4A  CA
BF40  D9 10 F1 D9 21 FF 7F E5  36
BF48  11 41 C6 D9 21 FA FF 11  23
BF50  FB FF 36 09 EB 36 09 D9  4B
BF58  E1 23 E5 CD 88 BF EB 01  00
BF60  4C 00 AF ED 4A EB D9 35  4A
BF68  C2 57 BF D9 01 04 D3 AF  5F
BF70  EB ED 4A EB D9 EB 35 C2  F7
BF78  54 BF D9 E1 F3 3A C2 E6  D9
BF80  E6 F9 D3 31 32 C2 E6 C9  C5
BF88  01 4C 00 EB AF ED 42 EB  48
BF90  D5 6E AF 67 ED 6A ED 6A  56
BF98  ED 6A ED 6A ED 6A ED 6A  B3
BFA0  E5 C1 ED 6A ED 4A 01 00  94
BFA8  60 ED 4A D3 5C D9 06 10  1C
BFB0  D9 01 4C 00 EB AF ED 4A  66
BFB8  EB 01 04 00 ED B0 D9 10  ED
BFC0  EF D9 D3 5D D1 D5 D9 06  FC
BFC8  10 D9 01 4C 00 EB AF ED  44
BFD0  4A EB 01 04 00 ED B0 D9  3F
BFD8  10 EF D9 D1 D3 5E D9 06  50
BFE0  10 D9 01 4C 00 EB AF ED  5C
BFE8  4A EB 01 04 00 ED B0 D9  57
BFF0  10 EF D9 D3 5F C9 F3 2A  9F
BFF8  00 E0 23 22 00 E0 D3 5C  EB A7
C000  01 01 01 02 01 02 01 01  CA
C008  02 02 02 01 02 01 02 01  D5
C010  02 02 02 02 02 02 02 02  E0
C018  02 01 02 01 02 02 01 02  E5
C020  01 01 01 02 02 02 01 01  EB
C028  02 02 01 02 01 01 02 01  F4
C030  02 01 01 02 01 01 01 01  FA
C038  02 01 02 01 01 02 01 01  03
C040  02 01 02 02 02 01 01 01  0C
C048  01 02 02 02 01 02 01 02  15
C050  01 02 01 01 02 01 02 02  1C
C058  02 02 01 02 01 01 01 02  24
C060  01 01 01 02 01 02 01 01  2A
C068  01 02 01 01 01 02 01 02  33
C070  01 02 01 01 01 01 01 01  39
C078  01 01 02 02 02 01 01 02  44
C080  02 02 01 02 01 01 02 02  4D
C088  01 01 01 02 01 01 02 01  52
C090  02 01 01 02 02 01 01 02  5C
C098  01 01 02 02 02 02 02 01  65
C0A0  02 01 02 02 01 02 02 01  6D
C0A8  01 01 02 01 01 01 02 01  72
C0B0  01 02 01 01 02 02 01 02  7C
C0B8  02 02 01 02 02 01 01 01  84
C0C0  02 01 01 02 01 02 02 01  8C
C0C8  02 01 02 02 01 01 02 02  95
C0D0  01 02 02 01 01 02 02 01  9C
C0D8  02 02 01 02 01 02 01 01  A4
C0E0  01 01 01 01 02 02 02 01  AB
C0E8  01 02 01 01 01 01 02 01  B2
C0F0  01 02 01 02 01 02 01 01  BB
C0F8  02 02 02 02 02 02 02 01  C7 7A
C100  01 02 02 02 02 01 02 01  CE
C108  01 02 02 01 01 02 02 02  D6
C110  02 02 02 01 01 02 02 02  DE
C118  01 01 01 02 02 01 02 02  E5

C120  02 01 02 02 02 02 02 02  F0
C128  02 02 01 01 01 02 01 02  F5
C130  01 02 02 01 01 01 02 01  FC
C138  02 01 01 01 02 01 01 02  04
C140  02 01 01 02 01 01 01 02  0C
C148  01 01 01 02 02 02 01 01  14
C150  02 02 01 01 02 01 02 01  1D
C158  01 02 02 02 02 01 01 02  26
C160  02 02 01 02 01 02 01 01  2D
C168  02 01 02 02 01 01 02 02  36
C170  02 01 01 01 01 01 02 01  3B
C178  02 02 02 01 01 02 01 01  45
C180  02 02 02 02 01 01 01 01  4D
C188  01 02 02 01 02 01 02 01  55
C190  02 02 02 01 01 02 02 02  5F
C198  02 01 01 02 01 02 01 02  65
C1A0  01 01 02 01 01 01 01 02  6B
C1A8  01 02 02 02 02 01 01 02  76
C1B0  01 01 01 02 02 02 01 02  7D
C1B8  01 01 02 01 01 02 02 01  84
C1C0  02 02 02 02 02 02 01 02  90
C1C8  01 02 01 01 02 01 02 01  94
C1D0  02 02 01 01 01 02 01 02  9D
C1D8  02 01 01 02 02 02 01 02  A6
C1E0  02 02 01 02 02 01 02 01  AE
C1E8  02 01 02 01 02 02 01 01  B5
C1F0  01 02 01 02 02 02 02 02  BF
C1F8  02 01 01 01 01 02 01 02  C4 87
C200  01 02 02 01 01 01 01 02  CD
C208  02 01 01 01 01 02 01 01  D4
C210  02 01 01 02 01 01 01 01  DC
C218  01 01 01 01 02 02 02 02  E6
C220  01 02 01 01 01 02 01 01  EC
C228  02 02 02 02 02 02 01 02  F9
C230  01 02 02 02 01 01 02 02  FF
C238  01 01 02 02 02 01 02 02  07
C240  02 01 02 02 02 01 01 02  0E
C248  01 02 01 02 02 02 01 01  16
C250  01 02 01 01 02 01 01 01  1C
C258  02 02 02 02 01 01 02 01  27
C260  02 01 02 01 02 02 01 01  2E
C268  01 01 02 02 02 01 02 02  36
C270  02 02 01 02 01 01 01 01  3D
C278  01 01 01 01 02 01 01 02  44
C280  01 02 02 01 01 01 01 02  4D
C288  02 02 02 02 01 01 01 01  56
C290  01 02 02 02 01 01 02 01  5E
C298  01 01 01 01 01 02 01 02  64
C2A0  02 01 02 02 02 01 01 01  6E
C2A8  01 02 02 02 02 01 01 02  77
C2B0  01 01 02 01 01 02 02 01  7D
C2B8  02 02 01 02 02 01 01 01  86
C2C0  02 02 02 02 01 01 02 02  90
C2C8  02 02 02 02 02 02 02 02  9A
C2D0  01 01 01 01 01 02 02 01  9C
C2D8  02 01 01 02 01 02 01 01  A5
C2E0  01 01 02 02 01 02 01 01  AD
C2E8  02 01 01 01 01 02 02 01  B5
C2F0  02 01 02 01 01 02 02 01  BE
C2F8  01 02 01 02 01 02 01 02  C6 78
C300  02 02 01 01 02 01 01 01  CE
C308  02 01 02 02 02 01 01 02  D8
C310  01 01 02 02 01 01 02 02  DF
C318  01 01 01 01 01 02 02 01  E5
C320  01 01 01 01 01 02 02 01  ED
C328  02 02 01 02 01 01 01 02  F7
C330  01 01 01 02 01 01 02 02  FE
C338  02 01 01 02 01 01 01 02  06
C340  01 01 02 01 01 01 01 02  0D
C348  01 02 02 01 01 02 01 01  16
C350  02 02 01 02 02 02 02 01  21
C358  02 01 02 01 01 01 01 01  25

C360  02 02 01 02 02 02 01 01  30
C368  01 01 01 02 02 01 02 01  36
C370  02 01 02 02 01 01 01 01  3E
C378  02 01 01 01 01 02 01 02  46
C380  01 02 01 02 02 02 01 02  50
C388  02 02 02 01 01 01 01 01  56
C390  02 02 01 01 02 02 02 02  61
C398  02 01 01 02 01 02 02 01  67
C3A0  02 02 01 02 01 02 01 01  6F
C3A8  02 01 02 02 01 02 01 01  77
C3B0  01 01 02 01 01 02 01 01  7D
C3B8  01 01 01 02 02 02 01 02  87
C3C0  02 02 01 01 01 02 01 01  8E
C3C8  02 02 02 02 01 01 02 01  98
C3D0  02 01 01 01 02 02 01 01  9E
C3D8  01 02 02 02 01 01 02 02  A8
C3E0  02 01 01 01 02 01 02 02  AF
C3E8  02 02 02 02 01 01 01 02  B8
C3F0  01 02 02 02 02 02 01 01  C0
C3F8  02 01 01 02 01 01 01 02  C6 76
C400  01 02 01 01 01 01 02 02  CF
C408  02 01 02 01 02 02 01 01  D8
C410  02 01 02 01 01 02 02 02  E1
C418  01 02 01 01 02 02 01 01  E7
C420  01 01 02 02 01 02 02 02  F1
C428  01 01 02 02 01 01 01 02  F7
C430  02 02 02 02 02 01 02 02  02
C438  01 02 01 02 01 02 02 01  08
C440  01 01 02 01 01 01 02 01  0E
C448  02 01 02 02 01 01 02 02  19
C450  01 02 01 02 01 01 01 02  1F
C458  02 01 01 02 01 01 02 02  27
C460  01 02 01 02 01 01 01 01  2E
C468  02 02 02 01 02 02 01 01  39
C470  01 02 02 02 01 02 02 02  42
C478  02 01 01 01 01 02 02 01  47
C480  01 02 01 01 02 01 01 02  4F
C488  01 02 01 02 02 01 02 02  59
C490  02 02 01 02 02 01 01 02  61
C498  02 01 01 02 01 01 02 02  68
C4A0  01 01 02 01 01 02 02 02  70
C4A8  02 02 01 02 01 02 01 02  79
C4B0  01 01 01 01 01 01 02 02  7E
C4B8  02 01 01 01 01 02 01 02  87
C4C0  01 02 01 01 02 02 01 02  90
C4C8  01 02 02 02 01 02 02 01  99
C4D0  02 01 02 02 02 01 02 01  A1
C4D8  02 02 01 01 01 02 01 01  A7
C4E0  01 02 01 01 02 01 01 02  AF
C4E8  01 02 02 02 02 01 02 02  BA
C4F0  01 02 02 02 02 01 02 01  C1
C4F8  01 01 01 02 02 01 01 01  C6 7E
C500  01 01 02 02 01 01 02 01  D0
C508  01 01 02 02 02 01 01 01  DB
C510  01 01 01 02 01 01 02 01  DF
C518  01 01 01 02 02 02 01 02  E9
C520  02 02 02 01 01 02 02 01  F2
C528  02 02 02 01 02 02 02 02  FC
C530  01 02 01 01 02 01 02 01  00
C538  02 01 02 02 01 01 02 01  09
C540  02 01 02 02 02 01 02 02  13
C548  01 01 01 02 02 01 02 02  19
C550  02 02 01 02 01 02 01 02  22
C558  02 01 02 02 02 02 01 02  2B
C560  01 01 01 01 02 01 02 02  30
C568  01 02 02 02 01 01 02 02  3A
C570  02 02 01 02 02 02 01 01  42
C578  01 01 01 02 02 02 02 01  49
C580  01 02 02 01 02 02 02 01  52
C588  01 01 02 01 01 02 02 01  58
C590  02 02 02 01 02 01 01 01  61
C598  01 02 02 02 01 01 01 02  69
```

```
C5A0  02 02 01 02 01 02 02 01  72
C5A8  02 02 01 01 01 02 01 02  79
C5B0  02 02 01 01 02 01 01 01  80
C5B8  02 02 01 02 02 01 01 01  89
C5C0  02 02 02 01 02 02 01 02  93
C5C8  02 02 01 01 01 01 02 01  98
C5D0  02 01 01 02 02 01 01 02  A1
C5D8  02 02 01 02 01 02 02 01  AA
C5E0  02 01 01 02 02 02 01 01  B1
C5E8  02 01 01 02 01 01 02 01  B8
C5F0  01 02 02 02 02 01 02 01  C2
C5F8  01 02 01 02 02 02 01 02  CA 88
C600  01 01 01 02 01 02 01 01  D0
C608  02 02 01 01 02 01 02 01  DA
C610  02 02 02 02 02 02 01 01  E4
C618  02 01 02 02 02 02 01 02  EC
C620  02 02 01 02 02 01 02 02  F4
C628  02 02 02 02 01 01 01 02  FB
C630  01 02 02 02 02 01 01 01  02
C638  02 02 02 01 02 02 01 02  0C
C640  02 02 02 01 01 02 01 01  12
C648  01 02 02 01 02 02 02 02  1C
C650  01 01 01 01 01 01 02 02  20
C658  01 01 02 01 02 02 02 01  2A
C660  01 02 01 02 02 01 01 02  32
C668  02 01 01 01 01 01 02 02  39
C670  01 02 01 02 02 02 02 01  43
C678  02 02 01 02 02 01 02 02  4C
C680  01 02 02 02 02 01 02 01  53
C688  01 01 01 01 02 01 01 01  57
C690  01 01 01 02 02 01 02 02  62
C698  01 01 01 02 01 02 02 01  69
C6A0  01 01 02 02 01 02 01 02  72
C6A8  01 02 02 02 02 02 02 01  7C
C6B0  02 01 02 02 02 01 02 02  84
C6B8  01 02 01 02 02 01 02 02  8B
C6C0  02 02 02 02 01 01 02 02  94
C6C8  02 01 01 02 01 01 01 02  99
C6D0  01 01 01 02 02 01 02 02  A2
C6D8  01 01 01 02 01 01 01 01  A7
C6E0  01 02 01 02 01 02 02 01  B2
C6E8  01 02 02 02 02 02 01 01  BB
C6F0  02 02 01 02 01 01 02 01  C2
C6F8  02 01 01 02 02 01 01 02  CA 8A
C700  02 02 02 01 01 02 02 01  D4
C708  01 02 01 01 02 02 02 02  DC
C710  02 01 02 01 02 02 01 01  E3
C718  02 01 02 02 01 02 01 02  EC
C720  01 01 02 01 01 01 02 01  F1
C728  01 01 01 01 01 01 02 01  F8
C730  02 02 01 02 01 02 01 01  03
C738  01 02 01 01 02 01 01 01  09
C740  02 01 02 01 02 02 02 01  14
C748  02 01 02 02 02 02 02 01  1D
C750  02 02 01 02 02 02 02 02  26
C758  01 02 02 01 02 01 02 01  2B
C760  01 01 02 01 02 01 01 01  31
C768  01 01 01 01 02 01 02 02  3A
C770  02 01 02 01 02 02 02 01  44
C778  01 01 01 01 02 02 02 01  4A
C780  02 01 02 01 01 02 02 01  53
C788  01 01 02 01 01 02 01 02  5A
C790  02 02 01 02 02 02 02 01  65
C798  01 02 01 01 01 02 01 02  6A
C7A0  02 01 02 02 01 01 02 01  73
C7A8  01 01 01 01 02 01 01 01  78
C7B0  02 01 01 02 01 02 02 01  83
C7B8  01 02 01 01 02 02 02 01  8B
C7C0  02 01 02 02 01 01 02 01  93
C7C8  02 01 01 01 02 01 01 01  99
C7D0  01 02 01 02 02 02 01 01  A3
C7D8  01 01 01 02 02 02 02 01  AB
C7E0  01 02 02 01 01 02 01 02  B3
C7E8  02 01 02 01 01 02 01 02  BB
C7F0  01 01 01 02 01 01 01 01  C0
C7F8  02 01 01 01 02 02 01 02  CB 77
C800  02 02 01 02 01 01 02 02  D5
C808  02 02 02 01 02 01 02 01  DD
C810  01 02 01 02 02 02 01 02  E5
C818  01 02 02 02 02 01 02 01  ED
C820  01 02 02 01 01 02 02 01  F4
C828  02 02 01 02 01 02 02 02  FE
C830  01 01 02 02 01 02 01 02  04
C838  01 01 01 02 01 01 01 01  09
C840  01 02 02 02 01 01 01 01  13
C848  01 02 02 02 02 01 02 01  1D
C850  01 02 01 01 01 02 02 01  23
C858  02 01 01 01 01 01 01 01  29
C860  01 01 01 02 01 02 01 02  33
C868  02 01 01 01 01 01 02 02  3B
C870  02 02 01 02 02 01 02 01  45
C878  01 01 02 01 02 02 01 01  4B
C880  01 02 01 01 01 01 02 02  53
C888  02 01 01 02 02 01 02 02  5D
C890  02 02 02 01 02 01 01 01  64
C898  02 01 01 01 02 02 01 01  6B
C8A0  02 02 01 01 02 01 02 02  75
C8A8  01 01 02 02 02 02 01 02  7D
C8B0  02 02 01 02 01 02 02 01  85
C8B8  01 02 02 02 02 02 01 01  8D
C8C0  02 01 02 02 02 02 02 02  97
C8C8  02 02 02 02 01 01 01 02  9D
C8D0  01 01 01 02 02 02 02 02  A5
C8D8  01 02 01 01 01 02 02 02  AC
C8E0  02 01 02 01 01 01 01 01  B2
C8E8  01 02 02 02 01 01 01 01  BB
C8F0  01 02 02 01 02 02 02 02  C6
C8F8  01 02 02 01 01 02 02 01  CC 84
C900  02 01 01 02 01 02 02 01  D5
C908  01 01 01 02 02 01 02 02  DD
C910  02 01 01 02 02 02 01 01  E5
C918  01 02 01 02 01 01 02 01  EC
C920  01 01 02 02 01 02 02 01  F5
C928  02 02 02 01 02 02 01 02  FF
C930  02 01 01 01 01 01 02 01  03
C938  02 01 01 02 01 01 02 02  0D
C940  01 01 01 02 01 02 01 01  13
C948  01 01 01 01 01 01 01 02  1A
C950  01 01 01 01 01 01 01 01  21
C958  01 02 02 01 02 02 02 02  2F
C960  01 02 02 02 02 01 01 01  34
C968  02 01 01 01 02 01 01 02  3C
C970  02 02 02 01 01 01 01 02  45
C978  02 02 01 01 01 01 01 02  4C
C980  02 02 01 02 02 01 01 02  56
C988  01 01 01 01 02 01 02 02  5C
C990  01 02 01 01 02 02 02 01  65
C998  02 01 02 02 01 01 01 01  6C
C9A0  02 01 02 01 02 01 02 02  76
C9A8  02 01 01 02 02 02 01 02  7E
C9B0  01 02 01 02 02 01 01 01  85
C9B8  02 01 01 02 02 02 01 01  8D
C9C0  01 01 01 02 01 02 02 02  95
C9C8  02 01 01 02 02 02 02 01  9E
C9D0  01 01 01 02 01 02 02 01  A4
C9D8  01 01 02 02 01 02 02 01  AD
C9E0  02 02 02 01 02 01 02 01  B6
C9E8  02 01 02 01 02 01 01 01  BC
C9F0  02 01 01 01 02 02 02 02  C6
C9F8  02 01 02 01 01 01 02 01  CC 76
CA00  01 02 01 01 01 02 02 02  D6
CA08  02 01 02 02 02 02 01 01  DF
CA10  01 02 02 02 02 01 02 02  E8
CA18  02 01 01 01 01 02 01 02  ED
CA20  02 02 01 02 01 02 02 01  F7
CA28  01 02 02 01 01 01 02 02  FE
CA30  02 02 02 01 01 02 02 02  08
CA38  01 01 01 01 02 01 02 02  0D
CA40  01 01 01 02 01 02 02 01  15
CA48  01 02 02 02 02 02 02 01  20
CA50  02 02 01 02 02 02 02 01  28
CA58  02 01 02 02 01 01 02 01  2E
CA60  02 01 01 02 02 02 01 01  36
CA68  01 01 01 01 02 02 01 02  3D
CA70  02 01 02 01 02 02 01 01  46
CA78  02 01 01 01 02 02 01 02  4E
CA80  02 02 02 02 02 01 01 01  57
CA88  01 01 01 02 02 02 02 02  5F
CA90  01 02 02 01 02 02 02 02  68
CA98  02 01 02 02 01 02 02 01  6F
CAA0  01 01 01 01 02 01 01 02  74
CAA8  01 02 02 02 02 01 02 02  80
CAB0  02 02 01 02 01 02 01 02  87
CAB8  01 01 01 02 01 01 01 02  8C
CAC0  02 01 02 02 01 02 01 01  96
CAC8  02 01 01 02 02 01 02 01  9E
CAD0  01 01 02 02 01 01 02 01  A5
CAD8  02 01 02 02 01 02 01 02  AF
CAE0  02 01 02 02 02 01 02 02  B8
CAE8  01 01 02 02 02 02 01 01  BE
CAF0  01 01 01 01 02 02 01 01  C4
CAF8  01 01 01 01 02 02 02 02  CE 8A
CB00  01 01 02 01 01 01 02 02  D6
CB08  02 02 01 02 01 02 01 02  E0
CB10  01 02 01 01 01 02 02 02  E7
CB18  01 01 01 01 01 02 01 02  ED
CB20  01 02 01 01 01 02 01 01  F5
CB28  01 01 01 02 01 02 01 01  FD
CB30  02 01 02 01 01 01 02 01  06
CB38  01 02 02 01 01 02 01 02  0F
CB40  01 02 01 02 02 01 01 02  17
CB48  02 01 01 01 01 02 02 01  1E
CB50  01 02 02 01 02 02 02 02  29
CB58  01 02 01 01 01 02 02 02  2F
CB60  01 01 01 01 02 01 01 02  35
CB68  01 02 01 02 01 01 02 02  3F
CB70  01 01 02 01 01 02 02 01  46
CB78  02 01 02 02 01 02 01 01  4F
CB80  02 02 01 01 01 02 01 02  57
CB88  01 02 01 02 02 01 01 01  5E
CB90  02 01 02 01 01 02 02 01  67
CB98  01 01 02 02 02 02 01 01  70
CBA0  01 02 02 02 02 01 01 02  78
CBA8  02 01 02 02 01 02 02 01  80
CBB0  02 01 02 02 02 01 02 01  88
CBB8  01 01 02 02 01 02 02 02  90
CBC0  02 01 02 02 02 01 02 02  99
CBC8  01 01 02 01 02 02 01 02  9F
CBD0  01 01 01 02 02 02 02 01  A7
CBD8  01 02 01 02 01 01 01 01  AD
CBE0  02 01 02 01 02 02 02 02  B9
CBE8  01 02 01 02 02 02 01 02  C0
CBF0  01 02 01 01 02 01 02 01  C6
CBF8  01 01 01 01 02 01 02 02  CE 7C
CC00  02 02 02 01 01 01 02 02  D9
CC08  01 02 01 01 01 01 01 01  DD
CC10  02 02 02 01 01 02 02 01  E9
CC18  02 02 02 02 01 01 01 02  F1
CC20  02 01 02 02 01 02 02 01  F9
CC28  01 02 01 01 01 01 02 01  FE
CC30  02 01 01 01 01 02 02 01  07
CC38  01 02 02 02 01 02 01 01  10
CC40  02 01 02 01 01 02 01 02  18
CC48  01 02 02 02 01 02 01 01  20
CC50  02 02 01 02 01 01 02 01  28
CC58  01 01 02 02 01 02 01 02  30
CC60  01 01 01 01 01 01 02 01  35
CC68  01 02 01 02 01 02 01 01  3F
CC70  01 01 02 01 02 01 01 01  46
CC78  01 01 01 01 01 01 02 02  4E
CC80  02 01 02 01 01 01 01 01  56
CC88  02 02 01 02 02 02 01 01  61
CC90  02 02 01 01 02 02 01 02  69
CC98  02 02 02 02 01 01 01 02  71
CCA0  01 01 01 02 02 02 01 01  77
CCA8  01 01 02 01 02 01 02 01  7F
CCB0  02 02 02 02 01 02 02 01  8A
CCB8  02 02 02 01 01 01 01 01  8F
CCC0  01 02 01 01 02 02 01 01  97
CCC8  01 02 01 02 01 01 02 02  A0
CCD0  02 01 01 02 02 02 01 01  A8
CCD8  01 01 02 02 02 02 01 02  B1
CCE0  01 02 02 01 01 01 02 01  B7
CCE8  01 01 01 02 02 02 01 02  C0
CCF0  01 01 01 02 01 01 01 02  C6
CCF8  01 01 02 01 01 01 01 01  CD 70
CD00  02 02 01 01 02 01 01 02  D9
CD08  02 02 02 02 02 01 01 02  E3
CD10  01 02 02 02 01 02 02 02  E9
CD18  02 02 02 02 01 02 02 02  F4
CD20  01 01 02 01 02 02 02 02  FA
CD28  02 02 02 01 02 02 02 02  04
CD30  02 02 02 01 02 01 01 02  0A
CD38  01 01 01 02 01 02 01 02  10
CD40  02 02 02 01 01 01 01 02  19
CD48  01 01 02 01 02 01 01 01  1F
CD50  02 01 01 01 02 02 02 02  2A
CD58  02 01 02 02 01 01 01 01  30
CD60  02 02 02 01 01 01 01 01  38
CD68  02 02 02 01 02 01 01 01  41
CD70  01 01 02 01 02 02 01 02  49
CD78  02 01 02 01 01 02 02 02  52
CD80  02 02 01 01 02 02 02 01  5A
CD88  02 02 01 02 02 02 01 02  63
CD90  02 01 02 01 02 02 02 01  6A
CD98  02 01 01 01 01 01 01 01  6E
CDA0  02 01 02 02 02 02 02 01  7B
CDA8  01 02 01 01 02 02 01 01  80
CDB0  02 02 01 02 02 02 01 02  8B
CDB8  01 02 01 02 02 02 01 01  91
CDC0  02 01 02 02 01 02 02 02  9B
CDC8  01 01 01 02 02 02 02 01  A1
CDD0  02 01 01 01 02 02 02 02  AA
CDD8  02 01 01 01 01 01 01 01  AE
CDE0  02 02 02 01 01 01 02 02  BA
CDE8  01 02 01 02 01 02 01 02  C1
CDF0  02 02 02 01 01 02 01 01  C9
CDF8  02 02 02 02 02 02 01 01  D3 8E
CE00  02 01 01 01 02 01 02 02  DA
CE08  01 01 02 02 01 02 02 01  E2
CE10  01 01 01 02 01 02 01 01  E8
CE18  02 02 01 01 02 02 02 02  F4
CE20  01 01 01 02 02 01 01 01  F8
CE28  02 01 02 01 02 01 01 02  02
CE30  02 01 01 02 01 02 01 01  09
CE38  02 02 02 02 01 02 01 02  14
CE40  01 02 02 01 02 02 01 02  1B
CE48  01 01 02 01 01 01 02 01  20
CE50  01 01 01 02 01 01 02 02  29
CE58  02 02 02 02 01 01 01 02  33
CE60  02 01 01 01 01 02 01 01  38
CE68  01 01 02 02 01 02 02 01  42
CE70  02 02 01 02 01 01 01 01  49
CE78  02 01 02 02 02 01 02 01  53
CE80  02 02 01 01 01 01 01 01  58
CE88  01 01 01 02 01 01 02 01  60
CE90  01 02 02 02 02 01 01 01  6A
CE98  01 01 02 02 01 02 02 02  73
CEA0  01 02 02 02 02 01 01 01  7A
CEA8  02 01 02 02 02 02 01 02  84
CEB0  02 01 02 02 01 02 02 01  8B
CEB8  02 01 02 02 01 02 01 02  93
CEC0  01 02 01 01 01 01 02 01  98
CEC8  01 02 01 02 01 02 02 01  A2
CED0  02 01 01 02 01 02 01 02  AA
CED8  02 02 01 01 02 01 01 01  B1
CEE0  01 02 02 02 01 02 01 01  BA
CEE8  01 02 02 01 01 02 01 01  C1
CEF0  01 02 01 02 01 01 01 02  C9
CEF8  02 02 02 02 01 02 02 01  D4 7A
CF00  01 02 01 02 01 01 01 02  DA
CF08  01 01 01 01 02 02 02 01  E2
CF10  02 02 01 01 02 02 01 02  EC
CF18  02 01 01 02 01 01 01 01  F1
CF20  01 02 01 01 01 02 02 02  FB
CF28  01 02 02 02 02 01 01 03  03
CF30  02 01 01 01 01 01 01 01  08
```

```
CF38  02 01 02 01 02 01 02 01  13
CF40  01 02 01 02 02 01 01 01  1A
CF48  01 01 01 02 01 01 01 02  21
CF50  02 01 02 02 01 01 02 01  2B
CF58  01 01 01 02 01 01 02 02  32
CF60  02 01 02 02 01 01 02 02  3C
CF68  01 02 01 02 02 02 02 02  45
CF70  01 00 00 00 01 02 02 01  46
CF78  01 01 01 01 01 02 01 02  51
CF80  01 01 02 02 01 02 01 02  5B
CF88  01 01 01 02 02 02 01 02  63
CF90  01 01 01 01 02 01 02 02  6A
CF98  02 02 01 02 02 02 02 01  75
CFA0  02 01 02 02 02 02 01 02  7D
CFA8  02 02 02 02 02 01 01 01  84
CFB0  01 01 02 02 01 02 01 02  8B
CFB8  02 01 01 02 01 02 02 01  93
CFC0  02 01 01 01 02 01 01 01  99
CFC8  01 00 02 02 01 01 01 02  A1
CFD0  02 01 01 01 02 01 01 01  A9
CFD8  02 01 02 01 02 02 02 01  B4
CFE0  01 01 01 01 02 01 02 01  B9
CFE8  02 02 02 02 01 02 02 02  C6
CFF0  02 02 01 02 01 01 01 01  CA
CFF8  01 02 02 01 01 01 01 01  D1 6F
D000  01 01 02 02 02 01 02 01  DC
D008  01 02 02 02 02 02 01 01  E6
D010  01 02 02 01 02 01 01 02  EC
D018  02 01 01 02 01 01 01 02  F3
D020  02 00 02 02 01 02 02 02  FD
D028  01 01 01 01 02 02 02 01  03
D030  02 02 01 01 01 01 02 01  0B
D038  01 01 01 01 01 01 01 02  11
D040  02 02 01 01 01 01 01 01  1A
D048  01 02 02 02 01 01 02 02  25
D050  02 01 02 01 02 02 02 01  2D
D058  02 02 01 02 02 01 02 02  36
D060  01 02 01 02 01 02 01 01  3B
D068  01 01 02 02 01 02 01 01  43
D070  01 02 02 02 00 00 00 00  47
D078  00 00 01 01 01 02 01 02  50
D080  01 01 01 02 02 01 01 02  5B
D088  01 01 01 01 02 02 01 02  63
D090  02 02 02 02 02 02 01 02  6F
D098  01 02 01 02 01 01 01 02  73
D0A0  01 01 01 02 02 02 01 02  7C
D0A8  02 02 01 02 01 02 02 01  85
D0B0  01 01 02 01 01 02 01 02  8B
D0B8  02 01 02 02 02 02 02 02  97
D0C0  01 01 02 02 01 02 01 01  9B
D0C8  02 00 00 00 00 02 01 01  9E
D0D0  00 00 00 00 02 01 01 02  A6
D0D8  01 02 01 02 01 01 01 01  B2
D0E0  02 01 01 02 01 01 01 02  BB
D0E8  01 01 01 01 02 02 01 02  C3
D0F0  02 01 01 01 02 01 02 01  CB
D0F8  02 01 02 02 01 01 02 01  D4 65
D100  01 01 01 01 02 01 02 01  DB
D108  02 02 02 01 02 01 01 01  E5
D110  02 02 02 02 02 01 00 00  EC
D118  00 00 00 00 00 00 00 00  E9
D120  00 00 02 02 01 02 01 02  FB
D128  01 01 01 01 02 02 02 01  04
D130  01 01 01 01 01 01 02 01  0A
D138  02 01 02 02 01 01 01 01  14
D140  01 02 02 02 02 01 02 02  1F
D148  02 02 01 01 01 02 01 01  24
D150  02 02 01 01 01 02 02 01  2D
D158  02 01 02 02 01 01 01 02  35
D160  02 01 02 02 01 01 02 02  3E
D168  02 02 02 02 01 00 00 01  43
D170  01 01 02 02 01 00 02 01  4B
D178  01 02 02 01 01 01 01 01  53
D180  01 02 01 01 02 01 02 02  5D
D188  01 02 01 02 01 02 02 02  66
D190  01 02 01 02 02 02 02 01  6E
D198  02 01 02 01 02 02 02 01  76
D1A0  01 02 02 01 02 02 02 02  7F
D1A8  01 01 01 02 01 02 02 02  85
D1B0  01 01 02 01 01 01 02 02  8C
D1B8  01 02 02 02 02 01 01 01  95
D1C0  01 01 02 01 02 00 01 02  9B
D1C8  01 02 02 01 02 00 01 01  A3
D1D0  02 02 01 01 02 01 01 01  AC
D1D8  01 02 01 02 01 02 01 01  B4
D1E0  01 02 02 02 01 01 02 01  BD
D1E8  02 02 02 02 01 01 01 02  C6
D1F0  01 01 01 02 01 01 02 02  CC
D1F8  02 02 01 01 02 01 02 01  D5 64
D200  02 01 01 01 02 02 01 02  DE
D208  02 01 01 01 01 01 01 01  E3
D210  02 01 01 02 01 01 02 01  ED
D218  01 00 00 00 00 00 00 00  EB
D220  00 00 00 00 00 00 02 02  F6
D228  02 01 02 02 02 02 02 02  09
D230  01 02 02 02 01 02 01 01  0E
D238  01 02 01 01 02 01 01 01  14
D240  01 02 01 01 02 01 02 02  1E
D248  01 01 02 02 01 01 01 01  24
D250  01 02 01 02 01 01 02 02  2E
D258  01 01 02 01 02 02 02 01  36
D260  01 02 02 02 02 02 01 02  40

D268  02 02 02 01 02 01 00 00  44
D270  00 00 00 00 00 00 00 00  42
D278  00 00 00 00 00 00 00 00  4A
D280  00 00 02 01 01 01 02 02  5B
D288  02 02 02 02 02 02 01 02  69
D290  01 01 02 02 01 02 02 02  6F
D298  01 01 01 01 02 01 01 01  73
D2A0  02 02 02 01 01 01 01 02  7E
D2A8  01 01 01 02 02 02 02 02  87
D2B0  01 02 02 01 01 01 01 01  8C
D2B8  02 01 01 02 02 02 01 01  96
D2C0  02 02 01 00 00 00 00 00  97
D2C8  00 00 00 00 00 00 00 00  9A
D2D0  00 00 01 01 00 00 00 00  A4
D2D8  00 00 00 00 02 02 02 01  B1
D2E0  01 01 02 02 02 01 02 01  BE
D2E8  02 01 02 01 02 02 02 01  C7
D2F0  01 02 01 02 02 01 01 01  CD
D2F8  02 01 02 01 02 02 01 01  D6 2B
D300  02 02 02 01 02 02 01 02  E1
D308  01 01 02 01 02 02 01 01  E6
D310  01 02 02 02 02 02 02 02  F2
D318  01 01 00 00 02 01 00 00  F0
D320  00 00 00 00 00 00 00 00  F3
D328  00 01 01 02 02 00 00 00  01
D330  00 00 00 00 00 00 02 01  06
D338  01 01 02 01 02 01 01 01  15
D340  01 02 02 01 02 01 01 02  1F
D348  02 02 02 02 01 01 01 01  27
D350  02 01 01 02 01 01 01 01  2D
D358  02 02 02 01 01 01 01 02  37
D360  01 02 02 02 02 01 01 01  3F
D368  02 02 02 02 02 02 01 02  4A
D370  01 00 00 01 02 01 00 02  4A
D378  01 00 00 00 00 00 00 00  4C
D380  00 01 02 01 02 00 00 00  59
D388  00 00 00 00 00 00 00 00  5B
D390  02 02 02 00 02 01 02 01  6F
D398  01 02 02 02 01 01 01 01  76
D3A0  01 01 02 01 01 02 02 02  7F
D3A8  01 01 02 01 02 02 02 02  88
D3B0  02 01 01 01 02 01 01 02  8E
D3B8  01 01 01 02 02 02 02 01  97
D3C0  02 01 02 01 02 01 01 01  9E
D3C8  01 00 02 01 01 02 02 01  A5
D3D0  01 00 00 00 00 02 00 00  A6
D3D8  01 01 01 02 01 00 00 00  B1
D3E0  00 00 00 00 00 00 00 00  B3
D3E8  00 02 00 00 02 02 02 01  C4
D3F0  01 01 02 01 01 01 02 02  CE
D3F8  02 01 01 01 01 01 02 02  D6 1B
D400  02 01 02 02 01 02 01 01  E0
D408  01 02 02 01 02 02 01 01  E8
D410  02 01 02 02 01 02 01 01  F0
D418  02 02 02 02 01 02 01 00  F8
D420  00 00 02 02 02 01 02 00  FD
D428  00 00 01 00 00 01 01 01  00
D430  01 01 01 02 02 02 01 00  0E
D438  00 00 00 00 00 00 00 00  0C
D440  00 00 00 00 02 01 01 01  19
D448  01 02 01 02 02 01 02 01  28
D450  01 01 02 01 01 01 01 02  2E
D458  02 01 02 01 02 02 01 01  38
D460  02 01 01 01 01 01 02 02  3F
D468  02 01 02 01 01 02 02 01  48
D470  02 01 01 02 01 00 00 00  4B
D478  02 02 02 01 01 02 01 00  57
D480  00 00 02 00 00 02 01 02  5B
D488  01 00 00 01 01 02 02 01  64
D490  00 00 00 00 00 00 00 00  64
D498  00 00 00 00 02 01 02 02  73
D4A0  02 01 01 01 02 02 02 02  81
D4A8  02 02 02 01 02 01 02 01  89
D4B0  01 01 01 01 01 02 02 02  8F
D4B8  01 01 02 01 02 02 02 01  98
D4C0  02 02 01 01 02 01 01 02  9F
D4C8  02 02 01 01 01 00 02 01  A6
D4D0  02 01 01 02 01 01 00 00  AC
D4D8  00 02 01 00 00 00 01 01  B1
D4E0  01 00 00 00 01 01 01 02  BA
D4E8  02 02 00 00 00 00 00 00  C0
D4F0  00 00 00 00 01 01 01 01  C8
D4F8  01 02 01 01 01 01 02 01  D6 18
D500  01 01 01 02 01 02 01 01  DF
D508  01 01 01 01 02 02 02 01  E8
D510  02 02 02 02 01 02 02 01  F3
D518  02 02 01 01 02 02 01 02  FA
D520  01 01 00 00 00 00 01 01  F9
D528  01 00 00 02 01 00 00 02  03
D530  02 01 00 00 00 02 02 01  0D
D538  01 01 01 00 00 00 02 02  14
D540  02 02 02 00 00 00 00 00  1B
D548  00 00 00 00 01 02 02 02  24
D550  02 01 02 02 02 02 02 01  33
D558  01 01 02 01 02 02 02 01  39
D560  01 02 02 02 01 01 02 01  41
D568  01 01 02 01 01 01 02 02  48
D570  01 02 00 00 00 00 02 01  4B
D578  00 00 00 01 01 00 00 00  4F
D580  00 00 00 01 00 00 00 02  58
D588  02 00 00 00 02 01 02 02  66
D590  02 01 01 01 01 00 00 01  6C

D598  02 01 00 00 00 02 00 00  72
D5A0  00 00 00 00 02 01 02 02  7C
D5A8  02 01 02 01 01 02 01 01  88
D5B0  01 01 02 01 01 02 02 02  91
D5B8  02 02 02 02 01 01 02 01  9A
D5C0  02 02 01 01 02 02 02 00  A1
D5C8  00 00 00 02 01 00 00 00  A0
D5D0  00 02 01 02 01 02 01 02  B0
D5D8  02 01 01 01 01 01 02 02  B8
D5E0  02 00 00 02 02 02 01 02  C0
D5E8  02 00 00 02 01 02 00 00  C4
D5F0  02 00 00 00 00 01 01 00  C9
D5F8  00 00 00 00 02 02 01 01  D3 13
D600  01 01 02 02 02 01 02 01  E2
D608  02 02 02 01 02 02 02 02  ED
D610  01 02 01 02 02 01 01 01  F1
D618  02 02 02 02 01 00 00 00  F7
D620  02 01 02 02 02 02 02 01  04
D628  01 01 01 02 02 02 02 02  0B
D630  01 01 02 02 01 01 01 00  0F
D638  00 00 01 01 01 02 01 02  16
D640  02 02 00 00 00 01 00 00  1B
D648  00 00 00 01 01 02 00 00  22
D650  00 00 00 00 01 02 02 01  2C
D658  02 01 01 02 01 01 02 01  39
D660  01 02 02 02 01 01 02 02  43
D668  01 02 01 02 02 01 01 02  4A
D670  02 01 02 00 00 00 01 01  4D
D678  01 01 01 02 02 02 02 02  5B
D680  01 01 02 01 02 02 02 01  62
D688  02 01 01 02 02 02 00 00  68
D690  01 01 02 01 02 00 00 01  6E
D698  02 02 01 00 00 00 00 00  73
D6A0  00 02 01 01 01 00 00 00  7B
D6A8  00 00 00 00 01 02 01 01  83
D6B0  02 02 02 02 01 01 01 02  93
D6B8  01 01 01 02 01 01 01 01  97
D6C0  02 02 01 02 02 01 01 01  A2
D6C8  01 01 01 00 02 02 01 01  A7
D6D0  02 01 01 02 01 02 02 02  B3
D6D8  01 02 02 02 02 02 02 02  BD
D6E0  02 01 01 01 01 01 00 02  BF
D6E8  01 01 02 01 01 00 00 00  C4
D6F0  00 00 00 00 00 00 00 00  C6
D6F8  00 01 01 02 01 00 00 00  D3 2A
D700  00 00 00 00 01 01 01 02  DC
D708  02 01 02 02 01 01 02 02  EC
D710  01 02 02 01 01 02 02 01  F3
D718  02 02 01 02 02 01 02 02  FD
D720  02 00 00 00 02 02 02 01  00
D728  02 01 01 01 01 02 02 02  0B
D730  01 01 01 01 01 01 02 01  10
D738  01 02 01 01 01 01 00 02  18
D740  02 02 02 01 02 00 00 00  20
D748  00 00 00 00 00 00 00 00  1F
D750  00 01 01 02 00 00 00 00  2B
D758  00 00 00 00 02 02 01 01  35
D760  01 01 02 02 02 01 02 02  44
D768  01 01 01 02 02 01 01 01  49
D770  01 02 01 01 01 02 02 02  53
D778  00 00 02 01 01 02 02 01  58
D780  02 02 01 01 01 01 02 02  63
D788  02 01 01 01 01 02 02 01  6A
D790  01 02 01 01 01 02 00 01  70
D798  01 02 02 02 00 00 00 00  76
D7A0  00 00 00 00 00 00 00 00  77
D7A8  02 02 01 01 00 00 00 00  85
D7B0  00 00 00 00 01 01 02 02  8D
D7B8  01 01 02 01 02 01 01 02  9A
D7C0  01 02 02 01 01 02 01 01  A2
D7C8  02 02 01 01 01 02 02 00  AA
D7D0  00 02 02 02 01 02 02 01  B3
D7D8  02 01 02 01 01 01 01 02  BA
D7E0  01 02 01 01 01 02 02 02  C3
D7E8  02 01 01 02 01 02 00 02  CA
D7F0  01 01 01 01 00 00 00 00  CB
D7F8  00 00 00 00 00 00 00 00  CF 18
D800  02 02 01 02 00 00 00 00  DF
D808  00 00 00 00 02 02 02 01  E7
D810  01 01 02 02 01 01 02 02  F4
D818  02 02 02 02 02 01 01 02  FE
D820  02 01 01 02 01 01 00 00  00
D828  01 02 01 02 02 02 01 01  0C
D830  01 01 02 01 01 02 02 02  14
D838  01 01 02 02 01 02 02 02  1D
D840  02 01 01 01 01 02 00 02  22
D848  02 02 02 01 00 00 00 00  27
D850  00 00 00 00 00 00 00 00  28
D858  01 01 01 01 00 00 00 00  34
D860  00 00 00 00 01 01 01 02  3D
D868  01 02 01 02 02 01 02 02  4D
D870  01 02 01 02 02 02 01 01  54
D878  02 02 01 00 00 00 00 01  56
D880  01 01 02 01 02 02 02 02  65
D888  01 02 02 01 01 02 02 01  6C
D890  01 01 02 02 01 01 01 02  73
D898  01 02 01 02 01 01 00 02  7A
D8A0  01 02 02 02 00 00 00 00  7F
D8A8  00 00 00 00 00 00 00 00  80
D8B0  02 02 01 00 00 00 00 00  8D
D8B8  00 00 00 00 01 01 02 02  96
D8C0  02 02 02 01 01 01 02 01  A4
```

```
D8C8  01 01 01 01 01 01 02 02  AA
D8D0  02 02 01 01 01 02 02 01  B4
D8D8  01 01 01 01 01 02 02 01  BA
D8E0  02 02 01 02 02 01 02 01  C5
D8E8  02 01 01 02 02 01 02 02  CD
D8F0  02 01 02 01 01 01 00 01  D1
D8F8  01 01 02 00 00 00 00 00  D4 21
D900  00 00 00 00 00 00 00 00  D9
D908  02 02 00 00 00 00 00 00  E5
D910  00 00 00 00 02 01 01 02  EF
D918  01 02 02 01 02 01 01 02  FD
D920  01 02 01 02 02 01 01 02  05
D928  01 02 01 02 01 01 02 02  0D
D930  01 01 02 02 02 02 01 02  16
D938  01 01 02 01 01 02 02 01  1C
D940  01 02 01 01 01 01 01 02  23
D948  02 01 01 01 01 02 00 01  2A
D950  02 02 02 00 00 00 00 00  2F
D958  00 00 00 00 00 00 00 00  31
D960  00 01 00 00 00 00 00 00  3A
D968  00 00 00 00 02 02 02 01  48
D970  02 01 02 02 01 02 01 01  55
D978  02 02 01 01 01 02 02 02  5E
D980  01 01 02 01 01 01 01 01  62
D988  01 02 01 01 02 01 02 02  6D
D990  02 01 01 02 02 02 01 02  76
D998  01 01 01 01 01 02 02 01  7B
D9A0  02 02 02 01 02 00 00 00  82
D9A8  00 02 01 00 00 00 00 00  84
D9B0  00 00 00 00 00 00 00 00  89
D9B8  00 00 00 00 00 00 00 00  91
D9C0  00 00 00 00 02 02 02 01  A0
D9C8  01 01 01 02 02 02 01 02  AD
D9D0  01 01 02 01 02 02 02 01  B5
D9D8  02 02 01 01 02 01 01 01  BC
D9E0  01 01 01 02 01 02 02 02  C5
D9E8  02 02 01 01 01 02 01 01  CC
D9F0  01 01 01 02 02 02 01 01  D4
D9F8  02 01 02 02 01 00 00 00  D9 0C
DA00  00 02 00 00 00 00 00 01  DD
DA08  00 00 00 00 00 00 00 00  E2
DA10  00 00 00 00 00 00 00 00  EA
DA18  00 00 00 00 02 01 02 02  F9
DA20  02 01 01 02 02 01 02 01  06
DA28  02 02 01 01 01 01 01 01  0C
DA30  02 02 02 01 01 01 02 01  16
DA38  02 01 01 02 01 02 02 02  1F
DA40  02 01 01 02 01 01 01 01  24
DA48  02 02 01 01 01 01 02 02  2E
DA50  02 02 01 01 01 00 00 01  32
DA58  02 01 02 00 00 00 00 01  38
DA60  01 02 01 00 00 00 00 00  3E
DA68  00 00 00 00 00 00 00 00  42
DA70  00 00 00 00 01 01 02 02  50
DA78  01 01 02 02 02 02 02 02  60
DA80  02 02 02 01 02 02 01 01  67
DA88  01 02 01 02 02 02 01 01  6E
DA90  01 01 01 02 01 02 01 02  75
DA98  01 02 02 01 02 01 01 01  7D
DAA0  01 02 02 01 01 01 02 02  86
DAA8  01 01 00 00 00 00 00 02  86
DAB0  01 01 01 00 00 00 00 01  8E
DAB8  02 02 01 01 02 00 00 00  9A
DAC0  00 00 00 00 00 00 00 00  9A
DAC8  00 00 00 00 01 01 01 01  A6
DAD0  01 01 02 02 02 02 02 02  B8
DAD8  02 02 01 01 01 02 01 01  BD
DAE0  01 02 02 01 01 01 02 02  C6
DAE8  01 02 01 01 02 01 02 01  CD
DAF0  01 02 02 01 01 02 02 01  D6
DAF8  02 02 01 02 02 02 01 02  E0 0E
DB00  01 02 00 00 02 00 00 01  E1
DB08  02 01 02 00 00 00 00 02  EA
DB10  02 02 01 01 01 00 01 00  F3
DB18  00 00 00 00 00 00 00 00  F3
DB20  00 00 00 00 01 02 01 02  01
DB28  02 02 01 02 02 02 01 01  11
DB30  02 01 02 02 02 02 01 01  18
DB38  01 02 02 01 01 02 01 02  1F
DB40  01 02 01 01 01 01 01 01  24
DB48  01 01 02 02 01 01 01 02  2E
DB50  02 01 01 01 02 02 01 01  36
DB58  01 02 02 02 02 00 00 01  3D
DB60  01 02 02 01 01 02 01 02  47
DB68  02 01 02 01 02 02 01 00  4E
DB70  00 00 00 00 00 00 00 00  4B
DB78  00 00 00 00 02 01 01 02  59
DB80  02 02 01 01 02 01 02 01  67
DB88  01 02 02 02 02 02 01 02  71
DB90  02 02 02 01 02 02 02 01  79
DB98  02 01 01 01 02 02 02 01  7F
DBA0  01 02 01 02 02 01 01 02  87
DBA8  01 02 01 02 02 02 01 01  8F
DBB0  01 02 02 02 02 00 00 02  96
DBB8  01 02 02 02 02 01 01 02  A0
DBC0  02 01 02 02 02 01 00 00  A5
DBC8  00 00 00 00 00 00 00 00  A3
DBD0  00 00 00 00 02 02 01 02  B2
DBD8  01 01 01 01 01 01 01 02  BC
DBE0  01 02 01 01 01 02 02 01  C6
DBE8  02 02 01 01 02 02 01 02  D0
DBF0  02 02 01 02 02 02 02 02  DA
DBF8  02 01 01 01 01 02 01 02  DE 38
DC00  02 01 01 02 01 01 02 02  E8
DC08  02 02 02 01 01 02 01 02  F1
DC10  02 01 02 02 01 01 01 02  F8
DC18  02 02 01 00 00 00 00 00  F9
DC20  00 00 00 00 00 00 00 00  FC
DC28  00 00 00 00 02 02 01 01  0A
DC30  02 02 02 02 01 01 01 01  18
DC38  01 02 01 01 02 01 01 01  1E
DC40  01 02 01 02 01 01 01 01  26
DC48  02 02 02 01 02 02 01 01  31
DC50  01 02 01 01 01 02 01 01  36
DC58  02 01 01 01 02 02 01 02  40
DC60  02 01 01 02 01 01 02 01  47
DC68  00 00 00 00 00 00 00 00  44
DC70  00 00 00 00 00 00 00 00  4C
DC78  00 00 00 00 00 00 00 00  54
DC80  00 00 00 00 02 01 02 01  62
DC88  01 01 02 01 01 02 01 02  6F
DC90  01 01 02 02 02 02 01 01  79
DC98  01 02 01 02 02 02 02 02  82
DCA0  01 02 01 02 01 01 02 02  88
DCA8  02 01 01 02 02 02 01 01  90
DCB0  01 02 01 02 01 01 02 00  96
DCB8  00 00 00 00 00 00 00 00  94
DCC0  00 00 00 00 00 00 00 00  9C
DCC8  00 00 00 00 00 00 00 00  A4
DCD0  00 00 00 00 00 00 00 00  AC
DCD8  00 00 00 00 02 02 02 02  BC
DCE0  01 01 01 02 01 02 01 02  C7
DCE8  01 02 01 01 02 01 02 01  CF
DCF0  01 02 02 01 01 01 02 01  D7
DCF8  02 02 01 01 02 02 01 02  E1 02
DD00  02 02 01 02 02 02 01 02  EB
DD08  01 01 01 02 01 02 02 02  F1
DD10  01 02 02 01 02 01 01 02  F9
DD18  01 01 01 01 02 02 02 02  01
DD20  02 02 01 02 01 01 02 01  09
DD28  02 02 01 01 01 02 02 02  11
DD30  02 01 01 01 02 01 01 02  18
DD38  01 01 01 02 01 02 02 01  20
DD40  02 02 02 01 01 01 02 01  29
DD48  01 01 01 02 02 02 01 02  31
DD50  01 02 02 02 01 02 01 02  3A
DD58  02 02 01 02 02 01 01 02  42
DD60  01 02 01 01 01 01 02 01  47
DD68  02 02 02 01 02 01 01 02  52
DD70  01 02 01 01 02 02 02 01  59
DD78  01 02 02 01 01 01 01 02  60
DD80  02 01 02 02 01 01 02 02  6A
DD88  01 01 02 01 01 02 02 02  71
DD90  01 01 01 02 02 01 01 02  78
DD98  01 01 01 02 01 01 02 02  80
DDA0  01 02 01 02 02 01 01 01  88
DDA8  01 02 01 01 02 01 02 01  90
DDB0  01 01 01 02 02 02 02 02  9A
DDB8  02 01 02 02 01 02 02 01  A2
DDC0  02 02 01 01 01 02 01 02  A9
DDC8  01 01 02 01 01 02 02 02  B1
DDD0  01 01 01 02 02 01 01 02  B8
DDD8  02 02 02 01 02 02 01 01  C2
DDE0  02 01 02 01 02 02 01 01  C9
DDE8  02 02 02 01 02 01 01 01  D1
DDF0  02 01 02 02 02 01 01 01  D9
DDF8  01 02 01 01 01 02 01 02  E0 7E
DE00  02 01 02 01 01 01 01 02  E9
DE08  02 02 02 02 01 02 02 01  F4
DE10  02 01 01 01 02 01 01 02  F9
DE18  02 01 01 02 01 02 01 02  02
DE20  02 02 01 01 02 02 01 01  0A
DE28  01 01 01 01 02 01 02 02  11
DE30  01 02 01 02 01 01 01 01  18
DE38  01 02 02 02 01 02 02 01  23
DE40  01 20 00 10 80 00 00 00  CF
DE48  00 00 FE 13 00 00 00 00  37
DE50  88 48 00 00 00 00 02 00  00
DE58  00 00 00 00 00 00 00 00  36
DE60  00 00 00 00 00 00 00 00  3E
DE68  80 00 00 00 00 00 FE 13  D7
DE70  00 00 00 00 88 48 00 00  1E
DE78  00 00 02 00 00 00 00 00  58
DE80  00 00 00 00 00 00 00 00  5E
DE88  00 00 00 00 80 00 00 00  E6
DE90  00 00 FE 13 00 00 00 00  7F
DE98  88 48 00 00 00 00 02 00  48
DEA0  00 00 00 00 00 00 00 00  7E
DEA8  00 00 00 00 00 00 00 00  86
DEB0  80 00 00 00 00 00 02 10  20
DEB8  00 00 00 00 8A 24 00 00  44
DEC0  00 00 11 04 00 00 00 00  B3
DEC8  00 00 00 00 00 00 80 00  26
DED0  00 00 00 00 80 00 00 00  2E
DED8  00 00 02 10 00 00 00 00  C8
DEE0  8A 24 00 00 00 00 11 04  81
DEE8  00 00 00 00 00 00 00 00  C6
DEF0  00 00 80 00 00 00 00 00  4E
DEF8  80 00 00 00 00 00 02 10  68 F4
DF00  00 00 00 00 8A 24 00 00  8D
DF08  00 00 11 04 00 00 00 00  FC
DF10  00 00 00 00 00 00 80 00  6F
DF18  00 00 00 00 80 00 00 00  77
DF20  00 00 84 10 00 00 00 00  93
DF28  09 25 00 00 00 00 08 04  41
DF30  00 00 00 00 00 00 00 00  0F
DF38  00 00 80 00 00 00 00 00  97
DF40  80 00 00 00 00 00 84 10  33
DF48  00 00 00 00 09 25 00 00  55
DF50  00 00 08 04 00 00 00 00  3B
DF58  00 00 00 00 00 00 80 00  B7
DF60  00 00 00 00 80 00 00 00  BF
DF68  00 00 84 10 00 00 00 00  DB
DF70  09 25 00 00 00 00 08 04  89
DF78  00 00 00 00 00 00 00 00  57
DF80  00 00 80 00 00 00 00 00  DF
DF88  80 00 00 00 00 00 84 10  7B
DF90  00 00 00 00 08 7F 00 00  F6
DF98  00 00 00 04 00 00 00 00  7B
DFA0  00 00 00 00 00 80 00 00  FF
DFA8  00 00 00 00 80 00 00 00  07
DFB0  00 00 84 10 00 00 00 00  23
DFB8  08 7F 00 00 00 00 00 04  22
DFC0  00 00 00 00 00 00 00 00  9F
DFC8  00 00 80 00 00 00 00 00  27
DFD0  80 00 00 00 00 00 84 10  C3
DFD8  00 00 00 00 08 7F 00 00  3E
DFE0  00 00 00 04 00 00 00 00  C3
DFE8  00 00 00 00 00 00 80 00  47
DFF0  00 00 00 00 80 00 00 00  4F
DFF8  00 00 48 54 00 00 00 00  73 26
E000  08 49 00 00 00 00 FE 07  36
E008  00 00 00 00 00 00 00 00  E8
E010  00 00 00 01 00 00 00 00  F1
E018  80 00 00 00 00 00 48 54  14
E020  00 00 00 00 08 49 00 00  51
E028  00 00 FE 07 00 00 00 00  0D
E030  00 00 00 00 00 00 00 01  11
E038  00 00 00 00 80 00 00 00  98
E040  00 00 48 54 00 00 00 00  BC
E048  08 49 00 00 00 00 FE 07  7E
E050  00 00 00 00 00 00 00 00  30
E058  00 00 00 01 00 00 00 00  39
E060  FF 7F 00 00 00 00 30 54  42
E068  00 00 00 00 7F 7F 00 00  46
E070  00 00 20 08 00 00 00 00  78
E078  00 00 00 00 00 00 00 01  59
E080  00 00 00 00 FF 7F 00 00  DE
E088  00 00 30 54 00 00 00 00  EC
E090  7F 7F 00 00 00 00 20 08  96
E098  00 00 00 00 00 00 00 00  78
E0A0  00 00 00 01 00 00 00 00  81
E0A8  FF 7F 00 00 00 00 30 54  8A
E0B0  00 00 00 00 7F 7F 00 00  8E
E0B8  00 00 20 08 00 00 00 00  C0
E0C0  00 00 00 00 00 00 00 01  A1
E0C8  00 00 00 00 80 00 00 00  28
E0D0  00 00 CC 54 00 00 00 00  D0
E0D8  08 49 00 00 00 00 20 08  31
E0E0  00 00 00 00 00 00 00 00  C0
E0E8  00 00 00 01 00 00 00 00  C9
E0F0  80 00 00 00 00 00 CC 54  70
E0F8  00 00 00 00 08 49 00 00  29 C3
E100  00 00 20 08 00 00 00 00  09
E108  00 00 00 00 00 00 00 01  EA
E110  00 00 00 00 80 00 00 00  71
E118  00 00 CC 54 00 00 00 00  19
E120  08 49 00 00 00 00 20 08  7A
E128  00 00 00 00 00 00 00 00  09
E130  00 00 00 01 00 00 00 00  12
E138  40 01 00 00 00 00 03 53  B0
E140  00 00 00 00 08 7F 00 00  A8
E148  00 00 20 10 00 00 00 00  59
E150  FE 3F 00 00 00 00 20 02  90
E158  00 00 00 00 40 01 00 00  7A
E160  00 00 03 53 00 00 00 00  97
E168  08 7F 00 00 00 00 20 10  00
E170  00 00 00 00 FE 3F 00 00  8E
E178  00 00 20 02 00 00 00 00  7B
E180  40 01 00 00 00 00 03 53  F8
E188  00 00 00 00 08 7F 00 00  F0
E190  00 00 20 10 00 00 00 00  A1
E198  FE 3F 00 00 00 00 20 02  D8
E1A0  00 00 00 00 40 01 00 00  C2
E1A8  00 00 20 10 00 00 00 00  B9
E1B0  08 00 00 00 00 00 20 20  D9
E1B8  00 00 00 00 00 00 00 00  99
E1C0  00 00 10 02 00 00 00 00  B3
E1C8  40 01 00 00 00 00 20 10  1A
E1D0  00 00 00 00 08 00 00 00  B9
E1D8  00 00 20 20 00 00 00 00  F9
E1E0  00 00 00 00 00 00 10 02  D3
E1E8  00 00 00 00 40 01 00 00  0A
E1F0  00 00 20 10 00 00 00 00  01
E1F8  08 00 00 00 00 00 20 20  21 99
E200  00 00 00 00 00 00 00 00  E2
E208  00 00 10 02 00 00 00 00  FC
E210  40 01 00 00 00 00 20 10  63
E218  00 00 00 00 94 7F 00 00  0D
E220  00 00 20 00 00 00 00 00  22
E228  00 00 00 00 00 00 08 04  16
E230  00 00 00 00 40 01 00 00  53
E238  00 00 20 10 00 00 00 00  4A
E240  94 7F 00 00 00 00 20 00  55
E248  00 00 00 00 00 00 00 00  2A
E250  00 00 08 04 00 00 00 00  3E
```

```
E258  40 01 00 00 00 00 20 10  AB
E260  00 00 00 00 94 7F 00 00  55
E268  00 00 20 00 00 00 00 00  6A
E270  00 00 00 00 00 00 08 04  5E
E278  00 00 00 00 20 02 00 00  7C
E280  00 00 FE 13 00 00 00 00  73
E288  14 00 00 00 00 00 40 00  BE
E290  00 00 00 00 00 00 00 00  72
E298  00 00 08 04 00 00 00 00  86
E2A0  20 02 00 00 00 00 FE 13  B5
E2A8  00 00 00 00 14 00 00 00  9E
E2B0  00 00 40 00 00 00 00 00  D2
E2B8  00 00 00 00 00 00 08 04  A6
E2C0  00 00 00 00 20 02 00 00  C4
E2C8  00 00 FE 13 00 00 00 00  BB
E2D0  14 00 00 00 00 00 40 00  06
E2D8  00 00 00 00 00 00 00 00  BA
E2E0  00 00 08 04 00 00 00 00  CE
E2E8  20 02 00 00 00 00 20 10  1C
E2F0  00 00 00 00 14 7F 00 00  65
E2F8  00 00 40 00 00 00 00 00  1A 00
E300  00 00 00 00 00 00 0C 08  F7
E308  00 00 00 00 20 02 00 00  0D
E310  00 00 20 10 00 00 00 00  23
E318  14 7F 00 00 00 00 40 00  CE
E320  00 00 00 00 00 00 00 00  03
E328  00 00 0C 08 00 00 00 00  1F
E330  20 02 00 00 00 00 20 10  65
E338  00 00 00 00 14 7F 00 00  AE
E340  00 00 40 00 00 00 00 00  63
E348  00 00 00 00 00 00 0C 08  3F
E350  00 00 00 00 10 04 00 00  47
E358  00 00 20 10 00 00 00 00  6B
E360  22 41 00 00 00 00 80 00  26
E368  00 00 00 00 00 00 00 00  4B
E370  00 00 74 08 00 00 00 00  CF
E378  10 04 00 00 00 00 20 10  9F
E380  00 00 00 00 22 41 00 00  C6
E388  00 00 80 00 00 00 00 00  EB
E390  00 00 00 00 00 00 74 08  EF
E398  00 00 00 00 10 04 00 00  8F
E3A0  00 00 20 10 00 00 00 00  B3
E3A8  22 41 00 00 00 00 80 00  6E
E3B0  00 00 00 00 00 00 00 00  93
E3B8  00 00 74 08 00 00 00 00  17
E3C0  08 08 00 00 00 00 20 10  E3
E3C8  00 00 00 00 22 41 00 00  0E
E3D0  00 00 00 03 00 00 00 00  B6
E3D8  00 00 00 00 00 00 82 3F  7C
E3E0  00 00 00 00 08 08 00 00  D3
E3E8  00 00 20 10 00 00 00 00  FB
E3F0  22 41 00 00 00 30 45 35  E0
E3F8  46 46 42 45 45 30 00 00  63 AB
E400  00 00 82 3F 00 00 00 00  A5
E408  08 08 00 00 00 00 20 10  2C
E410  00 00 00 00 22 41 00 00  57
E418  00 00 00 03 00 00 00 00  FF
E420  00 00 00 00 00 00 82 3F  C5
E428  00 00 00 00 04 10 00 00  20
E430  00 00 20 10 00 00 00 00  44
E438  22 41 00 00 00 00 00 0C  8B
E440  00 00 00 00 00 00 00 00  24
E448  00 00 02 00 00 00 00 00  2E
E450  04 10 00 00 00 00 20 10  78
E458  00 00 00 00 22 41 00 00  9F
E460  00 00 00 0C 00 00 00 00  50
E468  00 00 00 00 00 00 02 00  4E
E470  00 00 00 00 04 10 00 00  68
E478  00 00 20 10 00 00 00 00  8C
E480  22 41 00 00 00 00 00 0C  D3
E488  00 00 00 00 00 00 00 00  6C
E490  00 00 02 00 00 00 00 00  76
E498  03 60 00 00 00 00 FF 17  F5
E4A0  00 00 00 00 41 7F 00 00  44
E4A8  00 00 00 00 00 00 00 00  8C
E4B0  00 00 00 00 00 00 00 00  94
E4B8  00 00 00 00 03 60 00 00  FF
E4C0  00 00 FF 17 00 00 00 00  BA
E4C8  41 7F 00 00 00 00 00 00  6C
E4D0  00 00 00 00 00 00 00 00  B4
E4D8  00 00 00 00 00 00 00 00  BC
E4E0  03 60 00 00 00 00 FF 17  3D
E4E8  00 00 00 00 41 7F 00 00  8C
E4F0  00 00 00 00 00 00 00 00  D4
E4F8  00 00 00 00 00 00 00 00  DC F2
E500  00 00 00 00 00 00 25 AF  B9
E508  32 F4 E9 3E 01 37 CD DA  19
E510  00 80 00 80 00 80 00 80  F5
E518  00 80 7F FF 00 80 01 40  BC
E520  01 40 01 40 02 20 02 20  CB
E528  04 10 08 08 10 04 60 03  A8
E530  13 FE 10 02 10 84 10 84  60
E538  54 48 54 30 54 CC 53 03  B3
E540  10 20 10 20 13 FE 10 20  C6
E548  10 20 10 20 10 20 17 FF  D3
E550  48 88 24 8A 25 09 7F 08  68
E558  49 08 7F 7F 49 08 7F 08  64
E560  00 08 7F 94 00 14 7F 14  07
E568  41 22 41 22 41 22 7F 41  36
E570  00 02 00 41 40 28 20 24  44
E578  20 20 24 3C 43 E0 40 20  80
E580  53 32 53 32 B5 30 18 FF  6B
E588  02 00 53 32 53 32 53 32  FE
E590  B5 30 18 32 53 0F 62 0A  72
E598  5A A0 11 FF 3F 11 03 53  2D
E5A0  18 19 E7 2F 21 B5 20 12  D4
E5A8  FF BD 80 5A 13 11 FF E2  28
E5B0  11 00 79 AB 12 03 1E 73  70
E5B8  22 45 EC D4 21 BD E5 80  07
E5C0  1B 04 14 BE 80 5A 13 11  94
E5C8  FF E2 11 E1 00 AE 0C AA  E4
E5D0  04 E1 B1 96 09 82 19 B2  37
E5D8  CD 00 01 01 00 00 00 81  0D
E5E0  00 00 60 83 8C 00 B3 00  E7
E5E8  82 11 B2 2D 01 01 01 00  42
E5F0  00 00 84 00 FF 65 90 78  C5
E5F8  00 60 00 00 00 00 00 00  3D B1
```

●リスト3

```
100 '*************************************************************************
110 '***        ﾀｲｶｲｼﾞｭｳ ｹﾞｰﾑ  VER 1.1                FOR  PC-8801          ***
120 '***                                                                     ***
130 '***                                    PROGRAMED BY K.OBARA             ***
140 '***                                    How many files(0-15)? ﾊ 0         ***
150 '*************************************************************************
160 ' ■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■■
170 CLEAR ,&HBEDF:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))*VAL(LEFT$(TIME$,2))
180 DEFINT A-Z:ON HELP GOSUB *STAT:GOSUB 2770
190 DEF USR1=&HBF00:DEF USR2=&HBEE0
200 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 2:LOCATE 0,1:SCREEN 0,1
210 PRINT" [1]  ｶｲｼﾞｭｳ ｺﾝｽﾄﾗｸｼｮﾝ
220 PRINT"                                    ｽｳｼﾞ ﾊ ﾀｲﾘｮｸ ｼｮｳﾋﾘﾂ ﾃﾞｽ ":PRINT:PRINT
230 PRINT" 1:        ﾆﾝｿﾞｸ ｷｮｳﾘｭｳ ｶﾞﾀ          1.0 P/STEP
240 POKE &HBEFF,&H15:POKE &HBEEF,&H4:POKE &HBEF0,&HCA:L=USR2(0)
250 PRINT:PRINT" 2:        ﾖﾝｿﾞｸ ｷｮｳﾘｭｳ ｶﾞﾀ          1.5 P/STEP
260 POKE &HBEFF,&H16:POKE &HBEEF,&H4:POKE &HBEF0,&HCF:L=USR2(0)
270 PRINT:PRINT" 3:        ﾇﾒﾇﾒ ｶﾞﾀ                  2.0 P/STEP
280 POKE &HBEFF,&H17:POKE &HBEEF,&H4:POKE &HBEF0,&HD4:L=USR2(0)
290 PRINT:PRINT" 4:        ﾆﾝｿﾞｸ ﾎﾆｭｳﾙｲ ｶﾞﾀ          1.0 P/STEP
300 POKE &HBEFF,&H18:POKE &HBEEF,&H4:POKE &HBEF0,&HD9:L=USR2(0)
310 PRINT:PRINT" 5:        ﾖﾝｿﾞｸ ﾎﾆｭｳﾙｲ ｶﾞﾀ          0.8 P/STEP
320 POKE &HBEFF,&H19:POKE &HBEEF,&H4:POKE &HBEF0,&HDE:L=USR2(0)
330 PRINT:PRINT" 6:        ｿｺﾆ ｲﾙﾀﾞｹ ｶﾞﾀ              0.0 P/STEP
340 POKE &HBEFF,&H1A:POKE &HBEEF,&H4:POKE &HBEF0,&HE3:L=USR2(0)
350 PRINT:PRINT" 7:        ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ｶﾞﾀ                1.0 P/STEP
360 POKE &HBEFF,&H1B:POKE &HBEEF,&H4:POKE &HBEF0,&HE8:L=USR2(0)
370 PRINT:PRINT" 8:        ｺｳｶｸﾙｲ ｶﾞﾀ                1.2 P/STEP
380 POKE &HBEFF,&H1C:POKE &HBEEF,&H4:POKE &HBEF0,&HED:L=USR2(0)
390 PRINT:PRINT" 9:        ｺﾝﾁｭｳ ｶﾞﾀ                  0.5 P/STEP
400 POKE &HBEFF,&H1D:POKE &HBEEF,&H4:POKE &HBEF0,&HF2:L=USR2(0)
410 PRINT:PRINT"PLEASE CHOSE 1-9 ?";:L$=INPUT$(1):L=VAL(L$)
420 IF L<1 OR L>9 THEN 410 ELSE KAI.NUM=VAL(L$)
430 CLS 3
440 PRINT" [2]  OPTION PARTS
450 PRINT "ﾂﾊﾞｻｰ---1.
460 PRINT "ﾄｹﾞ----2.
470 PRINT "ｼｯﾎﾟ---3.
480 PRINT "ｱｼ-----4.
490 PRINT "ｼｮｯｶｸ--5.
500 PRINT "ﾁﾉｳ----6.
510 PRINT "ｴﾘﾏｷ---7.
520 PRINT "ｶﾀｲ ﾋﾌｰ8.
530 LOCATE 0,11:PRINT"PLASE CHOSE 1-8 ?";:L$=INPUT$(1):L=VAL(L$)
540 IF L<1 OR L>8 THEN 530 ELSE OPT=L
550 CLS
560 PRINT" [3]  HEIGHT
570 PRINT"80 ﾒｰﾄﾙ---1.
580 PRINT"50 ﾒｰﾄﾙ---2.
590 PRINT"20 ﾒｰﾄﾙ---3.
600 LOCATE 0,6:PRINT"PLEASE CHOSE 1-3 ?";:L$=INPUT$(1):L=VAL(L$)
610 IF L<1 OR L>3 THEN 600 ELSE HEIGHT=L
620 CLS:PRINT"■■■■■ ｼﾞｪｲﾀｲ ﾉ ｾﾝﾘｮｸ ■■■■■
```

```
630       PRINT"                                        ｽｳｼﾞ ﾊ ﾀｲｷｭｳﾄﾞ
640   PRINT:PRINT "              ｾﾝｼｬ ..... 1.5 P
650   POKE &HBEFF,&H4:POKE &HBEF0,&HC5:L=USR2(0)
660   PRINT:PRINT "              ｼﾞｪｯﾄ ｾﾝﾄｳｷ .... 5.0 P
670   POKE &HBEFF,&H5:POKE &HBEF0,&HCA:L=USR2(0)
680   PRINT:PRINT "              ﾌﾞﾙｰｻﾝﾀﾞｰ ..... 5.0 P
690   POKE &HBEFF,&H6:POKE &HBEF0,&HCF:L=USR2(0)
700   PRINT:PRINT "              ﾍﾘ ............. 1.5 P
710   POKE &HBEFF,&H7:POKE &HBEF0,&HD4:L=USR2(0)
720   PRINT:PRINT "              ｾﾝｽｲｶﾝ ......... 7.0 P
730   POKE &HBEFF,&H8:POKE &HBEF0,&HD9:L=USR2(0)
740   PRINT:PRINT "              ｾﾝｶﾝ ........... 1.5 P
750   POKE &HBEFF,&H9:POKE &HBEF0,&HDE:L=USR2(0)
760   PRINT:PRINT "              ﾄｸｼｭ ｼｬﾘｮｳ ..... 6.0 P
770   POKE &HBEFF,&HA:POKE &HBEF0,&HE3:L=USR2(0)
780   PRINT:PRINT"ｱﾅﾀ ｶﾞ ｼﾞｴｲﾀｲ ｦ ﾔﾘﾏｽｶ ? ";:L$=INPUT$(1):IF L$="Y" OR L$="y" THEN PART2=1 ELSE PART2=0
790   ■■■■■ DATA READ ■■■■■
800   OUT 104,0     '--CHARACTER SCREEN OFF
810   RESTORE *JIEI.DAT
820   DIM SEN(63,3)
830   FOR X=0 TO 63:FOR Y=0 TO 3
840    READ SEN(X,Y)
850   NEXT Y:NEXT X
860   DIM TEI(6):RESTORE *TEI:FOR L=1 TO 6:READ TEI(L):NEXT
870   DIM PIN(13):RESTORE *PIN:FOR L=0 TO 13:READ PIN(L):NEXT
880   DIM JAKU$(9):RESTORE *JAKU:FOR L=1 TO 9:READ JAKU$(L):NEXT
890    ■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■
900   SCREEN 0,1:VIEW(0,0)-(639,167):COLOR ,6:CLS 3
910   RESTORE *WAI:DIM L(159):FOR L=0 TO 159:READ L(L):NEXT:PUT(100,100),L:ERASE L
920   MEM=&HDE40:DIM L(867):FOR L=0 TO 867:L(L)=VAL("&h"+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(MEM)),2)+RIGHT$("0"+HEX$(
PEEK(MEM+1)),2)):MEM=MEM+2:NEXT:PUT(20,2),L:ERASE L
930   DIM KAI.NUM$(9):RESTORE *NAMAE:FOR L=1 TO 9:READ KAI.NUM$(L):NEXT
940   DIM OPT$(8):FOR L=1 TO 8:READ OPT$(L):NEXT
950   DIM HEIGHT$(3):FOR L=1 TO 3:READ HEIGHT$(L):NEXT
960   DIM SUB(15):RESTORE *SUB:FOR L=1 TO 15:READ SUB(L):NEXT
970   POKE &HE000,&H7:POKE &HE001,&HD8:CENTER=&HD807:KAI.TAI=1000:PUSH=0
980   WINDOW(0,0)-(319,159):VIEW(304,4)-(623,163):COLOR ,4:CLS 2
990   FOR X=40 TO 79:FOR Y=0 TO 79:L=PEEK(&HC164+Y+X*88)
1000    IF L=0 THEN LINE(X*4,Y*2)-(X*4+3,Y*2+1),1,BF
1010  NEXT Y:NEXT X:COLOR 7,0:SCREEN 0,1
1020   ■■■■■ PRESETTING ■■■■■
1030  RANDOMIZE(VAL(LEFT$(TIME$,2))*VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
1040  DEF FNX=(CENTER-&HC164) ¥ 88
1050  DEF FNY=(CENTER-&HC164) MOD 88
1060  DEF FNSUB(X,Y)=INT(X-Y)
1070  DEF FNCHARA(X)=4-(X>29)-(X>35)-(X>38)-(X>53)-(X>54)-(X>59)
1080  DEF FNSOBA2(X,Y)=(ABS(X-FNX)<RAN) AND (ABS(Y-FNY)<RAN)
1090  DIM WAKU(137):RESTORE *WAKU:FOR L=0 TO 137:READ WAKU(L):NEXT
1100  DEF FNLONG2(X,Y,A,L)=ABS(X-A)+ABS(Y-L)
1110  DEF FNCENTER(X,Y)=&HC164+Y+X*88
1120  DEF FNSTOCK(X)=&HE510+X
1130  DEF FNLONG(X,Y)=SQR((FNX-X)^2)+((FNY-Y)^2))
1140  DEF FNJIEI(X,Y,A,B)=((L>29) AND (PEEK(FNCENTER(X+A,Y+B))=0)) OR (((L<54) OR (L>59)) AND ((PEEK(FN
CENTER(X+A,Y+B))>0) AND (PEEK(FNCENTER(X+A,Y+B))<4)))
1150  DEF FNSOBA(X,Y)=(ABS(X-FNX)<5) AND (ABS(Y-FNY)<5)
1160  DEF FNSEA(X,Y)=(PEEK(FNCENTER(X,Y))=0)
1170  DEF FNJIEI2(X,Y,A,L)=(PEEK(FNCENTER(X+A,Y+L))<4) OR (PEEK(FNCENTER(X+A,Y+L))>10)
1180  DEF FNIM(X)=0-(X>=0 AND X<30)*((L MOD 3)+6)-(X>38 AND X<54)*((L MOD 3)+9)-(X>59)*((L MOD 4)+4)
1190  DEF FNMOKU(X,Y)=(PEEK(FNCENTER(X,Y))>3 AND PEEK(FNCENTER(X,Y))<&H12)
1200  LINE(FNX*4+304,FNY*2+4)-(FNX*4+3+304,FNY*2+1+4),2,BF
1210  PUT(FNX*4-16+304,FNY*2-8+4),WAKU
1220  DIM IMPORT(12,1):RESTORE *IMPORTANT
1230  FOR X=0 TO 12:FOR Y=0 TO 1:READ IMPORT(X,Y):NEXT Y:NEXT X:DIM MOKU(4):MOKU(0)=IMPORT(0,0):MOKU(1
)=IMPORT(0,1)
1240  DIM ARM(6):RESTORE *ARM
1250  FOR L=1 TO 6:READ ARM(L):NEXT
1260  FOR L=0 TO 63
1270  LINE(SEN(L,0)*4+304,SEN(L,1)*2+4)-(SEN(L,0)*4+3+304,SEN(L,1)*2+1+4),3,BF
1280  POKE FNSTOCK(L),PEEK(FNCENTER(SEN(L,0),SEN(L,1)))
1290  POKE FNCENTER(SEN(L,0),SEN(L,1)),FNCHARA(L):NEXT
1300  FOR L=0 TO 3:POKE FNCENTER(IMPORT(L,0),IMPORT(L,1)),&HB
1310  LINE(IMPORT(L,0)*4+304,IMPORT(L,1)*2+4)-(IMPORT(L,0)*4+3+304,IMPORT(L,1)*2+1+4),7,BF:NEXT
1320  FOR L=4 TO 8:POKE FNCENTER(IMPORT(L,0),IMPORT(L,1)),L+&HB-3
1330  LINE(IMPORT(L,0)*4+304,IMPORT(L,1)*2+4)-(IMPORT(L,0)*4+3+304,IMPORT(L,1)*2+1+4),7,BF:NEXT
1340  FOR L=9 TO 12:POKE FNCENTER(IMPORT(L,0),IMPORT(L,1)),&H11
1350  LINE(IMPORT(L,0)*4+304,IMPORT(L,1)*2+4)-(IMPORT(L,0)*4+3+304,IMPORT(L,1)*2+1+4),7,BF:NEXT:L=USR1
(0):POKE &HBEFF,KAI.NUM+&H14:POKE &HBEEF,&H51:POKE &HBEF0,&HDA:L=USR2(0)
1360  WIDTH 80,25  '--CHARACTER SCREEN ON
1370  CONSOLE 21,5:SCREEN 0,0:CLS:TU=1:IF PART2 =1 THEN *PART2
1380   ■■■■■ SELECT FOR KAI ■■■■■
1390  IF KAI.TAI<0 THEN 1800
1400  REST0=11:IF REST<>0 THEN REST=REST-1 :GOSUB *BEEP1
1410  REST0=REST0-1:IF REST0=0 THEN *COMP.JIEI
1420  PRINT"■■ PLAYER";TU;"TURN ■■":PRINT"  [MOVE  2.4.6.8 (END=1) ]   [ATTACK  * ]    [TAKE REST + ]
 ﾉｺﾘ";REST0;"MOVE  ";
1430  HELP ON:A$=INPUT$(1):PRINT:HELP OFF
1440  IF A$="+" THEN REST=6:PRINT:PRINT" TAKE REST  ":KAI.TAI=KAI.TAI+100:GOTO *COMP.JIEI
1450  IF A$="1" THEN *COMP.JIEI
1460  IF VAL(A$)<>0 THEN *KAI.MOVE
1470  IF A$<>"*" THEN 1430
1480  PRINT"INPUT DIRECTION BY TEN-KEY ";
```

```
1490  L$=INPUT$(1):A=VAL(L$):IF A=2 OR A=4 OR A=6 OR A=8 THEN 1500 ELSE 1490
1500  PRINT:PRINT"PLEASE CHOSE ARMS
1510  PRINT"      1...ﾎﾉｳ  2...ﾎｳｼｬﾉｳ  3...ﾄﾞｸ  4...ｻﾝ  5...ﾁｶﾗ  6...ﾁｮｳｵﾝﾊ*  ";
1520  L$=INPUT$(1):L=VAL(L$):PRINT:IF L<1 OR L>6 THEN 1520 ELSE L1=L
1530  IF A=2 THEN A=0:B=1 ELSE IF A=4 THEN A=-1:B=0 ELSE IF A=6 THEN A=1:B=0 ELSE IF A=8 THEN A=0:B=-1
1540  FOR X=1 TO TEI(L1)
1550   IF PEEK(FNCENTER(FNX+A*X,FNY+B*X))>10 OR PEEK(FNCENTER(FNX+A*X,FNY+B*X))<4 THEN POKE FNCENTER(FNX+A*X,FNY+B*X),3+3*FNSEA(FNX+A*X,FNY+B*X):GOTO 1590
1560  L=(PEEK(FNCENTER(FNX+A*X,FNY+B*X))-4)*2
1570  L=L+1:IF SEN (L,0)=FNX+A*X AND SEN (L,1)=FNY+B*X THEN 1580 ELSE 1570
1580  SEN(L,3)=SEN(L,3)-ARM(L1)
1590  NEXT X:GOSUB 2120:L=USR1(0):L=USR2(0)
1600  KAI.TAI=KAI.TAI-SUB(9+L1):GOTO 1790
1610 *STAT
1620  CLS
1630  PRINT "ｶｲｼﾞｭｳ ﾉ ｼｭﾙｲ = ";KAI.NUM$(KAI.NUM),"  ｵﾌﾟｼｮﾝ = ";OPT$(OPT)
1640  PRINT "ｶｲｼﾞｭｳ ﾉ ｵｵｷｻ = ";HEIGHT$(HEIGHT),"  ｶｲｼﾞｭｳ ﾉ ﾀｲﾘｮｸ = ";INT(KAI.TAI/10)
1650  PRINT "ﾀﾞﾒｰｼﾞ ﾎﾟｲﾝﾄ = ";SCORE;:PRINT"   HIT ANY KEY ";:L$=INPUT$(1):PRINT
1660  IF PART2=0 THEN RETURN 1420 ELSE RETURN 2180
1670 *KAI.MOVE
1680  IF KAI.NUM=6 THEN 1420
1690  L=VAL(A$):IF L<>2 AND L<>4 AND L<>6 AND L<>8 THEN 1430
1700  IF PEEK(CENTER)=0 THEN  LINE(FNX*4+304,FNY*2+4)-(FNX*4+3+304,FNY*2+1+4),1,BF ELSE LINE(FNX*4+304,FNY*2+4)-(FNX*4+3+304,FNY*2+1+4),4,BF
1710  PUT(FNX*4-16+304,FNY*2-8+4),WAKU
1720  IF A$="8" THEN CENTER=CENTER-1 ELSE IF A$="2" THEN CENTER=CENTER+1 ELSE IF A$="4" THEN CENTER=CENTER-88 ELSE IF A$="6" THEN CENTER=CENTER+88 ELSE 1430
1730  CENTER$=HEX$(CENTER)
1740  POKE &HE001,VAL("&H"+LEFT$(CENTER$,2)):POKE &HE000,VAL("&H"+RIGHT$(CENTER$,2))
1750  L=USR1(0):POKE &HBEFF,KAI.NUM+&H14:POKE &HBEEF,&H51:POKE &HBEF0,&HDA:L=USR2(0):IF PEEK(CENTER)<>0 THEN ,POKE CENTER,3:SCORE=SCORE+1
1760  KAI.TAI=KAI.TAI-SUB(KAI.NUM)
1770  LINE(FNX*4+304,FNY*2+4)-(FNX*4+3+304,FNY*2+1+4),2,BF
1780  PUT(FNX*4-16+304,FNY*2-8+4),WAKU
1790  GOTO 1410
1800 BEEP:CLS:PRINT"  ｵｿﾛｼｲ ｶｲｼﾞｭｳ ﾃﾞｱｯﾀ｡  ｷｮｳ ﾉ ｼﾝﾙｲ ﾉ ｼｮｳﾘ ﾊ ｶｶﾞﾔｶｼｲﾓﾉﾀﾞ｡":PRINT"  ｼｶｼ ｼﾝﾙｲ ｶﾞ ｲｯﾄｷﾉ ﾊﾝｴｲﾆ ｵﾎﾞﾚ ｺﾉﾏﾏ ﾊﾒﾂﾍﾉ ﾐﾁﾖ ｱﾕﾑｶｷﾞﾘ ﾏﾀ ﾀﾞｲﾆ ﾀﾞｲｻﾝ ﾉ ｶｲｼﾞｭｳ ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾙ ｺﾄﾀﾞﾛｳ .....................":END
1810 '■■■■■ COMPUTER JIEITAI ■■■■■
1820 *COMP.JIEI
1830 PRINT"■■ ｼﾞｪｲﾀｲ";TU;"TURN ■■":REST1=10:TU=TU+1
1840 L=INT(RND(1)*64):IF SEN(L,3)<0 THEN 1840 ELSE IF L<30 THEN GOSUB 1990 ELSE IF L<39 THEN GOSUB 1860 ELSE IF L<54 THEN GOSUB 1990 ELSE IF L<60 THEN GOSUB 1860 ELSE GOSUB 1990
1850  L=USR1(0):L=USR2(0):REST1=REST1-1:IF REST1=0 THEN 1380 ELSE 1840
1860 '
1870  FOR L1=0 TO 9:RAN=INT(RND(1)*3+1):IF FNSOBA2(SEN(L,0),SEN(L,1)) THEN 1960
1880  IF PEEK(FNSTOCK(L))=0 THEN LINE(SEN (L,0)*4+304,SEN (L,1)*2+4)-(SEN (L,0)*4+3+304,SEN (L,1)*2+1+4),1,BF ELSE LINE(SEN (L,0)*4+304,SEN (L,1)*2+4)-(SEN (L,0)*4+3+304,SEN (L,1)*2+1+4),4,BF
1890  POKE FNCENTER(SEN(L,0),SEN (L,1)),PEEK(FNSTOCK(L))
1900  IF FNX=SEN (L,0) THEN 1920 ELSE IF FNY=SEN (L,1) THEN 1910 ELSE IF RND(1)>.5 THEN 1920
1910  IF (FNX>SEN (L,0)) AND FNJIEI(SEN (L,0),SEN (L,1),1,0) THEN SEN (L,0)=SEN (L,0)+1 ELSE IF (FNX<SEN (L,0)) AND FNJIEI(SEN (L,0),SEN (L,1),-1,0) THEN SEN (L,0)=SEN (L,0)-1:GOTO 1930
1920  IF (FNY>SEN (L,1)) AND FNJIEI(SEN (L,0),SEN (L,1),0,1) THEN SEN (L,1)=SEN (L,1)+1 ELSE IF (FNY<SEN (L,1)) AND FNJIEI(SEN (L,0),SEN (L,1),0,-1) THEN SEN (L,1)=SEN (L,1)-1
1930  LINE(SEN (L,0)*4+304,SEN (L,1)*2+4)-(SEN (L,0)*4+3+304,SEN (L,1)*2+1+4),3,BF
1940  POKE FNSTOCK(L),PEEK(FNCENTER(SEN (L,0),SEN (L,1)))
1950  POKE FNCENTER(SEN (L,0),SEN (L,1)),FNCHARA(L):GOTO 1980
1960  PRINT"ｺｳｹﾞｷ ﾖ ｳｹﾀ !!":GOSUB *BEEP2
1970  KAI.TAI=KAI.TAI-SEN (L,2)/(FNLONG(SEN (L,0),SEN (L,1))+.5)
1980  NEXT L1:RETURN
1990 '
2000  FOR L1=0 TO 9:RAN=INT(RND(1)*3+1):IF FNSOBA2(SEN (L,0),SEN (L,1)) THEN 2090
2010  LINE(SEN (L,0)*4+304,SEN (L,1)*2+4)-(SEN (L,0)*4+3+304,SEN (L,1)*2+1+4),4,BF
2020  POKE FNCENTER(SEN (L,0),SEN (L,1)),PEEK(FNSTOCK(L))
2030  IF IMPORT(FNIM(L),0)=SEN (L,0) THEN 2050 ELSE IF IMPORT(FNIM(L),1)=SEN (L,1) THEN 2040 ELSE IF RND(1)>.5 THEN 2050
2040  IF (IMPORT(FNIM(L),0)>SEN (L,0)) AND FNJIEI(SEN (L,0),SEN (L,1),1,0) THEN SEN (L,0)=SEN (L,0)+1 ELSE IF (IMPORT(FNIM(L),0)<SEN (L,0)) AND FNJIEI(SEN (L,0),SEN (L,1),-1,0) THEN SEN (L,0)=SEN (L,0)-1:GOTO 2060
2050  IF (IMPORT(FNIM(L),1)>SEN (L,1)) AND FNJIEI(SEN (L,0),SEN (L,1),0,1) THEN SEN (L,1)=SEN (L,1)+1 ELSE IF (IMPORT(FNIM(L),1)<SEN (L,1)) AND FNJIEI(SEN (L,0),SEN (L,1),0,-1) THEN SEN (L,1)=SEN (L,1)-1
2060  LINE(SEN (L,0)*4+304,SEN (L,1)*2+4)-(SEN (L,0)*4+3+304,SEN (L,1)*2+1+4),3,BF
2070  POKE FNSTOCK(L),PEEK(FNCENTER(SEN (L,0),SEN (L,1)))
2080  POKE FNCENTER(SEN (L,0),SEN (L,1)),6:GOTO 2110
2090  PRINT"ｺｳｹﾞｷ ﾖ ｳｹﾀ !!":GOSUB *BEEP2
2100  KAI.TAI=KAI.TAI-SEN (L,2)/(FNLONG(SEN (L,0),SEN (L,1))+.5)
2110  NEXT:RETURN
2120 'BRAKE TASK
2130  FOR L=0 TO 63:IF SEN(L,3)<0 THEN POKE FNCENTER(SEN(L,0),SEN(L,1)),3
2140  NEXT L:RETURN
2150 '■■■■■ PLAYER JIEITAI ■■■■■
2160 *PART2
2170  REST4=10:STOCK=CENTER:POKE FNSTOCK(64),PEEK(CENTER):POKE CENTER,KAI.NUM+&H14
2180  PRINT"■■ JIEITAI";TU;"TURN ■■":PRINT"ﾄﾞﾉ ﾌﾞﾀｲ ﾖ ｳｺﾞｶｼﾏｽｶ      A:ｾﾝｼｬ  B:ｼﾞｪｯﾄｷ  C:ﾌﾞﾙｰｻﾝﾀﾞｰ  D:ﾍﾘ
  E:ｾﾝｽｲｶﾝ  F:ｾﾝｶﾝ                                G:ﾄｸｼｭｼｬﾘｮｳ  *:SKIP  /:ﾊｶｾ ﾖ ﾖﾌﾞ  HELP:ｼﾞｮｳﾎｳ
2190  HELP ON:L$=INPUT$(1):HELP OFF:IF L$="*" THEN 2380 ELSE IF L$="/" THEN 2650 ELSE IF ASC(L$)<&H32 OR ASC(L$)>&H47 THEN 2190 ELSE IF ASC(L$)>&H40 THEN 2220 ELSE L=VAL(L$)
2200 IF L=8 THEN CENTER=CENTER-1 ELSE IF L=2 THEN CENTER=CENTER+1 ELSE IF L=4 THEN CENTER=CENTER-88 ELSE IF L=6 THEN CENTER=CENTER+88 ELSE 2190
2210 CENTER$=HEX$(CENTER):POKE &HE001,VAL("&H"+LEFT$(CENTER$,2)):POKE &HE000,VAL("&H"+RIGHT$(CENTER$,2)):L=USR1(0):GOTO 2190
2220  FOR L=PIN((ASC(L$)-&H41)*2) TO PIN((ASC(L$)-&H41)*2+1):IF SEN(L,3)<0 THEN 2350 ELSE CENTER=FNCEN
```

```
TER(SEN(L,0),SEN(L,1)):CENTER$=HEX$(CENTER):POKE &HE001,VAL("&H"+LEFT$(CENTER$,2)):POKE &HE000,VAL("&H
"+RIGHT$(CENTER$,2)):A=USR1(0)
2230 LINE(SEN (L,0)*4+304,SEN (L,1)*2+4)-(SEN (L,0)*4+3+304,SEN (L,1)*2+1+4),6,BF
2240  STOCK2=CENTER:CENTER=STOCK:IF FNSOBA(SEN (L,0),SEN(L,1)) THEN PRINT"ｺｳｹﾞｷ ｼﾏｽｶ ? (*:ﾉｺﾘ SKIP)";:
CENTER=STOCK2:L$=INPUT$(1):PRINT L$:IF L$="Y" OR L$="y" THEN 2360 ELSE IF L$="*" THEN 2370
2250  CENTER=STOCK2:PRINT"ｲﾄﾞｳ ｼﾏｽｶ ? (*:ﾉｺﾘ SKIP)":L$=INPUT$(1):PRINT L$:IF L$="*" THEN 2370 ELSE IF
 L$<>"Y" AND L$<>"y" THEN 2340
2260  REST4=REST4-1:FOR L1=10 TO 1 STEP -1:CENTER=FNCENTER(SEN(L,0),SEN(L,1)):CENTER$=HEX$(CENTER):POK
E &HE001,VAL("&H"+LEFT$(CENTER$,2)):POKE &HE000,VAL("&H"+RIGHT$(CENTER$,2)):A=USR1(0)
2270  PRINT"PLEASE INPUT DIRECTION BY TEN-KEY  [END=0]  ﾉｺﾘ ";L1;"MOVE ";:L$=INPUT$(1):PRINT:A=VAL(L$)
:IF L$="0" THEN L1=1:GOTO 2330 ELSE IF A<>2 AND A<>4 AND A<>6 AND A<>8 THEN 2270
2280  IF A=2 THEN X=0:Y=1 ELSE IF A=4 THEN X=-1:Y=0 ELSE IF A=6 THEN X=1:Y=0 ELSE IF A=8 THEN X=0:Y=-1
2290  IF FNJIEI(SEN (L,0),SEN (L,1),X,Y) THEN 2300 ELSE GOSUB *BEEP.5:PRINT"ｿﾉ ﾎｳｺｳﾆ ﾊｳｺﾞｹﾅｲ ":GOTO 22
70
2300  POKE FNCENTER(SEN(L,0),SEN(L,1)),PEEK(FNSTOCK(L)):LINE(SEN (L,0)*4+304,SEN (L,1)*2+4)-(SEN (L,0)
*4+3+304,SEN (L,1)*2+1+4),4+3*(FNSEA(SEN(L,0),SEN(L,1))),BF
2310  SEN (L,0)=SEN (L,0)+X:SEN (L,1)=SEN (L,1)+Y:POKE FNSTOCK(L),PEEK(FNCENTER(SEN (L,0),SEN (L,1)))
2320  LINE(SEN (L,0)*4+304,SEN (L,1)*2+4)-(SEN (L,0)*4+3+304,SEN (L,1)*2+1+4),6,BF:POKE FNCENTER(SEN (
L,0),SEN (L,1)),FNCHARA(L)
2330  NEXT L1
2340  LINE(SEN (L,0)*4+304,SEN (L,1)*2+4)-(SEN (L,0)*4+3+304,SEN (L,1)*2+1+4),3,BF:IF REST4<1 THEN 238
0
2350  NEXT L:GOTO 2370
2360  REST4=REST4-1:GOSUB *BEEP2:KAI.TAI=KAI.TAI-SEN (L,2)*(RND(1)+.5)/(FNLONG(SEN (L,0),SEN (L,1))+.5
):GOTO 2340
2370  IF REST4>0 THEN GOTO 2180
2380  ■■■■ COMPUTER KAIJYOU ■■■■
2390 *COMP.KAI
2400  CENTER=STOCK:CENTER$=HEX$(STOCK):POKE &HE000,VAL("&H"+RIGHT$(CENTER$,2)):POKE &HE001,VAL("&H"+LE
FT$(CENTER$,2)):POKE CENTER,PEEK(FNSTOCK(64)):L=USR1(0):L=USR2(0):REST5=10
2410  IF KAI.TAI<0 THEN 1800 ELSE PRINT"■■ ｶｲｼﾞｭｳ";TU;"TURN ■■":PUT(FNX*4-16+304,FNY*2-8+4),WAKU
2420  IF PEEK(CENTER)=0 THEN  LINE(FNX*4+304,FNY*2+4)-(FNX*4+3+304,FNY*2+1+4),1,BF ELSE LINE(FNX*4+304
,FNY*2+4)-(FNX*4+3+304,FNY*2+1+4),4,BF
2430  GOSUB *SENCE:IF MOKU(2)<>-1 THEN 2490
2440  IF FNX=MOKU(0) THEN 2460 ELSE IF FNY=MOKU(1) THEN 2450 ELSE IF RND(1)>.5 THEN 2460
2450  IF MOKU(0)>FNX AND FNJIEI2(FNX,FNY,1,0) THEN CENTER=CENTER+88 ELSE IF MOKU(0)<FNX AND FNJIEI2(FN
X,FNY,-1,0) THEN CENTER=CENTER-88:GOTO 2470
2460  IF MOKU(1)>FNY AND FNJIEI2(FNX,FNY,0,1) THEN CENTER=CENTER+1 ELSE IF MOKU(1)<FNY AND FNJIEI2(FNX
,FNY,0,-1) THEN CENTER=CENTER-1
2470  POKE &HE000,VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(CENTER),2)):POKE &HE001,VAL("&h"+LEFT$(HEX$(CENTER),2)):IF PEEK
(CENTER)<>0 THEN POKE CENTER,3:SCORE=SCORE+1:KAI.TAI=KAI.TAI-SUB(KAI.NUM)
2480  L=USR1(0):L=USR2(0):LINE(FNX*4+304,FNY*2+4)-(FNX*4+3+304,FNY*2+1+4),2,BF:PUT(FNX*4-16+304,FNY*2-
8+4),WAKU:REST5=REST5-1:IF REST5=0 THEN 2640 ELSE 2410
2490  IF MOKU(4)-3>7 THEN GOSUB 2530 ELSE GOSUB 2510
2500  GOTO 2480
2510  FOR L=PIN((MOKU(4)-4)*2) TO PIN((MOKU(4)-4)*2+1):IF SEN (L,0)=MOKU(2) AND SEN (L,1)=MOKU(3) THEN
 SEN (L,3)=SEN (L,3)-ARM(RND(1)*7):KAI.TAI=KAI.TAI-SUB(RND(1)*2+1):GOSUB *BEEP2:PRINT"ｺｳｹﾞｷｻﾚﾀ":GOSUB
2120
2520  NEXT:RETURN
2530  IF ABS(FNX-MOKU(0))>1 OR ABS(FNY-MOKU(1))>1 THEN 2440
2540  CENTER=FNCENTER(MOKU(0),MOKU(1)):POKE CENTER,3
2550  PUSH=PUSH+1:IF PUSH=13 THEN 2560 ELSE MOKU(0)=IMPORT(PUSH,0):MOKU(1)=IMPORT(PUSH,1):GOTO 2480
2560  BEEP:CLS:PRINT" ﾄｳﾄｳ ﾀﾞｲｶｲｼﾞｭｳ ﾊ ﾄｳｷｮｳ ｦ ｾﾝﾒﾂ ｼﾃｼﾏｯﾀ。":PRINT" ﾌﾄ ﾑｼｸﾅｯﾀ ﾀﾞｲｶｲｼﾞｭｳ ﾊ ﾀｲﾍｲﾖｳ ﾉ ｶﾘ
ﾀ ﾍ ｷｴﾃｲｯﾀ
2570  END
2580 *SENCE
2590  L=-1:TEI=INT(RND(1)*4+1)
2600  L=L+1:IF L=TEI THEN MOKU(2)=-1:RETURN
2610  FOR Y=-1*L TO L:FOR X=-1-L TO 1+L:IF FNMOKU(FNX+X,FNY+Y) THEN MOKU(2)=FNX+X:MOKU(3)=FNY+Y:MOKU(4
)=PEEK(FNCENTER(FNX+X,FNY+Y)):RETURN
2620  NEXT:NEXT
2630  GOTO 2600
2640  GOSUB *JIEI.KILL:TU=TU+1:GOTO 2150
2650  CLS:PRINT"ﾜﾀｼ ﾊ ﾊｶｾ ﾀﾞ｡   ｶｲｼﾞｭｳ ﾉ ｼﾞｬｸﾃﾝ ﾊ ";:FOR L=0 TO 1000:NEXT
2660  IF PUSH<10 THEN PRINT" ﾓｳｽｺｼ ｹﾝｷｭｳ ｶﾞ ｲﾘﾏｽﾅ ｵｯｵｯｵｯｵ":PRINT"  HIT ANY KEY ";:L$=INPUT$(1):PRINT:G
OTO 2180
2670  PRINT JAKU$(KAI.NUM);" ｺﾄﾃﾞｽﾅ   ﾌﾞｷ ｦ ｼﾞｬｸﾃﾝ ﾆ ｱﾜｾﾃ ｶｲﾘｮｳ ｼﾃ ｺｳｶｶﾞ ﾆﾊﾞｲ ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ'ｵｯｵｯｵｯｵ":FOR L=0
 TO 63:SEN(L,2)=SEN(L,2)*(RND(1)+1):NEXT:PRINT"  HIT ANY KEY ";:L$=INPUT$(1):PRINT:GOTO 2180
2680 *JIEI.KILL
2690  FOR L=0 TO 63:IF SEN(L,3)<0 THEN POKE FNCENTER(SEN(L,0),SEN(L,1)),PEEK(FNSTOCK(L)):LINE(SEN (L,0
)*4+304,SEN (L,1)*2+4)-(SEN (L,0)*4+3+304,SEN (L,1)*2+1+4),4+3*(FNSEA(SEN(L,0),SEN(L,1))),BF
2700  NEXT:L=USR1(0):L=USR2(0):RETURN
2710 *BEEP1
2720  BEEP 1:FOR X=0 TO 200:NEXT:BEEP 0:RETURN
2730 *BEEP2
2740  FOR X=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
2750 *BEEP.5
2760  BEEP 1:FOR X=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:RETURN
2770  OUT 104,0  '-------CHARACTER SCREEN OFF
2780  SCREEN 0,1:C=1:MEM=&HE510:L=10
2790  FOR I=1 TO 6:FOR Y=1 TO 16:DAT=PEEK(MEM):MEM=MEM+1:FOR X=0 TO 15:IF X=8 THEN DAT=PEEK(MEM):MEM=M
EM+1
2800  IF DAT AND (2^(7-(X MOD 8))) THEN LINE(L+X*6,Y*3+25)-(L+X*6+9,Y*3+29),C,BF
2810  NEXT X:NEXT Y:L=L+16*6:C=C+1:NEXT I
2820  WIDTH 80,25  '-----CHARACTER SCREEN ON
2830  CONSOLE 0,25,0,1
2840  LOCATE 23,12:PRINT"Presented by LOGIN
2850  LOCATE 21,13:PRINT"(C) 1984.12  By K.Obara
2860  LOCATE 26,17:PRINT"HIT ANY KEY
2870  L$=INKEY$:BEEP 1:BEEP 0:IF L$<>"" THEN 2880 ELSE COLOR=(INT(RND(1)*8),INT(RND(1)*8)):GOTO 2870
2880  FOR L=0 TO 7:COLOR=(L,L):NEXT:RETURN
```

```
2890    ■■■■ DATA BLOCK ■■■■
2900 *WAI
2910 DATA +00104,+00008,+06210,+15900,+06144,+16896,+16920,+17022
2920 DATA +16958,+07192,+00062,+00024,+06210,+32322,+15938,+06210
2930 DATA +15900,+06144,+16896,+16920,+17022,+16958,+02084,+00008
2940 DATA +00036,+09318,+16486,+02146,+09282,+02056,+09216,+26112
2950 DATA +26148,+25152,+16904,+02084,+00008,+00036,+09318,+16486
2960 DATA +02146,+16962,+02056,+16896,+23040,+23106,+21056,+16904
2970 DATA +02114,+00008,+00066,+16986,+16474,+02130,+16962,+02056
2980 DATA +16896,+23040,+23106,+21056,+23048,+02174,+00008,+00126
2990 DATA +16986,+30810,+02122,+32346,+02056,+32256,+23040,+23106
3000 DATA +19064,+23048,+02174,+00008,+00126,+16986,+30810,+02122
3010 DATA +16986,+02056,+16896,+16896,+16962,+17984,+23048,+02114
3020 DATA +00008,+00066,+16962,+16450,+02118,+16986,+02056,+16896
3030 DATA +16896,+16962,+17984,+26120,+02114,+00008,+00066,+09282
3040 DATA +16450,+02114,+16998,+02056,+16896,+16896,+16932,+16960
3050 DATA +26120,+02114,+00008,+00066,+09282,+16450,+02114,+16962
3060 DATA +02076,+16896,+16896,+16920,+17022,+16904,+07234,+00008
3070 DATA +00066,+06210,+32322,+02114,+16962,+02076,+16896,+16896
3080 DATA +16920,+17022,+00008,+00000,+00000,+00000,+00000,+00000
3090 DATA +00000,+00000,+00000,+00000,+00000,+00000,+00000,+00000
3100 DATA +00000,+00000,+00000,+00000,+00000,+00000,+00000,+00000
3110 '
3120 *WAKU
3130 DATA +00036,+00018,-00001,-00001,-00016,-00001,-03841,-00001
3140 DATA -00001,-32528,+00000,+04096,+00128,+00000,-32752,+00000
3150 DATA +04096,+00128,+00000,-32752,+00000,+04096,+00128,+00000
3160 DATA -32752,+00000,+04096,+00128,+00000,-32752,+00000,+04096
3170 DATA +00128,+00000,-32752,+00000,+04096,+00128,+00000,-32752
3180 DATA +00000,+04096,+00128,+00000,-32752,+00000,+04096,+00128
3190 DATA +00000,-32752,+00000,+04096,+00128,+00000,-32752,+00000
3200 DATA +04096,+00128,+00000,-32752,+00000,+04096,+00128,+00000
3210 DATA -32752,+00000,+04096,+00128,+00000,-32752,+00000,+04096
3220 DATA +00128,+00000,-32752,+00000,+04096,+00128,+00000,-32752
3230 DATA +00000,+04096,+00128,+00000,-32752,+00000,+04096,+00128
3240 DATA +00000,-32752,+00000,+04096,+00128,+00000,-32752,+00000
3250 DATA +04096,+00128,+00000,-32752,+00000,+04096,+00128,+00000
3260 DATA -32752,+00000,+04096,+00128,+00000,-32752,+00000,+04096
3270 DATA +00128,+00000,-32752,+00000,+04096,+00128,+00000,-32752
3280 DATA +00000,+04096,+00128,+00000,-32752,+00000,+04096,+00128
3290 DATA +00000,-00240,-00001,-03841,-00001,-00001,-00016,-00001
3300 DATA -03841,+00000,+00000
3310 *JIEI.DAT
3320  'SENSHA
3330  DATA 51,30,10,15, 49,30,10,15, 47,30,10,15
3340  DATA 51,28,10,15, 49,28,10,15, 47,28,10,15
3350  DATA 51,26,10,15, 49,26,10,15, 47,26,10,15
3360  DATA 51,24,10,15, 49,24,10,15, 47,24,10,15
3370  DATA 51,22,10,15, 49,22,10,15, 47,22,10,15
3380  DATA 51,20,10,15, 49,20,10,15, 47,20,10,15
3390  DATA 51,18,10,15, 49,18,10,15, 47,18,10,15
3400  DATA 51,16,10,15, 49,16,10,15, 47,16,10,15
3410  DATA 51,14,10,15, 49,14,10,15, 47,14,10,15
3420  DATA 51,12,10,15, 49,12,10,15, 47,12,10,15
3430  'JET
3440  DATA 39,15,30,50, 41,15,30,50, 43,15,30,50, 40,17,30,50, 42,17,30,50
3450  DATA 41,19,30,50
3460  'BLUE
3470  DATA 15,35,30,50, 17,33,30,50, 19,35,30,50
3480  'HERI
3490  DATA 71,40,10,15, 69,40,10,15, 67,40,10,15
3500  DATA 71,38,10,15, 69,38,10,15, 67,38,10,15
3510  DATA 71,36,10,15, 69,36,10,15, 67,36,10,15
3520  DATA 71,34,10,15, 69,34,10,15, 67,34,10,15
3530  DATA 71,32,10,15, 69,32,10,15, 67,32,10,15
3540  'SUBM
3550  DATA 75,75,50,70
3560  'SHIP
3570  DATA 55,79,10,15, 60,79,10,15, 65,79,10,15, 70,79,10,15, 75,79,10,15
3580  'SPE
3590  DATA 20,55,30,60, 20,57,30,60, 20,59,30,60, 20,61,30,60
3600 *IMPORTANT
3610  DATA 73,56, 62,58, 50,54, 51,71, 40,66, 47,47, 48,41,  40,44
3620  DATA 20,20, 76,43, 67,47, 60,42, 62,69, 53,77
3630 *ARM
3640  DATA 10,20,10,20,5,10
3650 *NAMAE
3660  DATA ﾆﾝｿｸ ｷｮｳﾘｭｳ ｶﾞﾀ,ﾖﾝｿｸ ｷｮｳﾘｭｳ ｶﾞﾀ,ﾇﾒﾇﾒ ｶﾞﾀ,ﾆﾝｿｸ ｵﾆｭｳﾙｲ ｶﾞﾀ,ﾖﾝｿｸ ｵﾆｭｳﾙｲ ｶﾞﾀ,ｿｺﾆ ｲﾙﾀﾞｹ ｶﾞﾀ,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ
 ｶﾞﾀ,ｺｳｶｸﾙｲ ｶﾞﾀ,ｺﾝﾁｭｳ ｶﾞﾀ
3670  DATA ﾂﾊﾞｻ,ﾄｹﾞ,ｼｯﾎﾟ,ｱｼ,ｼｮｯｶｸ,ﾁﾉｳ,ｴﾘﾏｷ,ｶﾀｲ ﾋﾌ
3680  DATA 80 ﾒｰﾄﾙ,50 ﾒｰﾄﾙ,20 ﾒｰﾄﾙ
3690 *SUB
3700  DATA 10,15,05,20,10,08,00,10,12, 10,20,10,20,05,10
3710 *TEI
3720  DATA 2,1,1,2,1,3
3730 *PIN
3740  DATA 0,29,30,35,36,38,39,53,54,54,55,59,60,63
3750 *JAKU
3760  DATA ｻﾑｻﾆ ﾖﾜｲ,ｻﾑｻﾆ ﾖﾜｲ,ﾋﾆ ﾖﾜｲ,ｼｵﾆ ﾖﾜｲ,ﾄｸﾆ ﾅｲ,ﾄｸﾆ ﾅｲ,ｺｳｯｾﾙ,ﾓﾔｽ,ｼﾞｭﾓﾝ ﾆ ﾖﾜｲ,ｳﾐｶﾗ ｱｶﾞﾙﾄ ﾖﾜｲ
3770 RESUME NEXT
```

PC-8801、PC-8801mkII
レイトレーシング　プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として利用するほかは著作権法上、著作権者に無断では使用できません。COPYRIGHT © 1985 by Hiromi Ohba

ログイン'85年2月号に掲載した PC-8801、PC-8801mkII用の〝レイトレーシングプログラム〟の訂正版が、以下のプログラム。

ご迷惑をおかけして、申しわけありませんでした。

このプログラムの構成は、2月号に載ったものと、まったく同じ。パラメーター、データなども、すべてPC-9801版の〝レイトレーシングプログラム〟と互換性がある。

詳しくは、2月号のCGオリエンテーリングの記事を参考にして、実行、活用してほしい。

```
1000 SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:WIDTH 80,25
1010 DIM ID(20),P1(20),P2(20),P3(20),P4(20),P5(20),P6(20),P7(20)
1020 DIM DIS(20),CB(20),CR(20),CG(20),AF(20)
1030 DIM A(16):GOSUB *INIT:LINE(0,8)-(8,8),7:LINE(8,0)-(8,8),7
1040 GOSUB *INITDT
1050 CLS:INPUT "raytrace-1   screenload-2 ";WKF
1060 IF WKF=1 THEN CLS:GOTO 1080
1070 IF WKF=2 THEN CLS:GOTO *SCRNLD ELSE GOTO 1050
1080 FOR J=12  TO 396 STEP 4
1090 FOR I=8   TO 636 STEP 4
1100 BRI=0:BRIB=0:BRIR=0:BRIG=0:HLI=0
1110 GOSUB *VECINI
1120 DIZ=RND(1)*.06-.03
1130 IF BRIB<0 THEN BRIB=0
1140 BLU=BRI*BRIB+HLI+KHLI*KHLI*.2+.05*MF+DIZ:IF BLU>1 THEN BLU=1
1150 RED=BRI*BRIR+HLI+KHLI*KHLI*.2+.05*MF+DIZ:IF RED>1 THEN RED=1
1160 GRN=BRI*BRIG+HLI+KHLI*KHLI*.2+.05*MF+DIZ:IF GRN>1 THEN GRN=1
1170 IF ABS(AMRA)<.2 AND MF=1 THEN BLU=0:RED=0:GRN=0
1180 VX=-LVX:VY=-LVY:VZ=-LVZ:TERS=TERG:GOSUB 3050
1190 IF KF=1 OR VX<>-LVX THEN BLU=BLU/4:RED=RED/4:GRN=GRN/4
1200 GOSUB *TILCLC
1210 PAINT (0,0),TILE$,7,CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(15)
1220 GET@(0,0)-(3,1),A:PUT@(I,J/2),A:LINE(0,0)-(7,7),0,BF
1230 NEXT:NEXT:PRINT TIME$
1240 LOCATE 0,0:PRINT "screen save (y/n)"
1250 K$=INPUT$(1)
1260 IF INSTR("yYﾝﾝ",K$) THEN *SCRSAV
1270 IF INSTR("nNﾐ■",K$) THEN *WAEND
1280 GOTO 1250
1290 *WAEND
1300 CLS
1310 GOTO *LOOP
2000 '------------------- tiling color routine
2010    *INIT
2020     IF TILF=0 THEN DIM TILE$(16,3,4):TILF=1
2030     FOR D=1 TO 4 : FOR I=0 TO 8 : FOR J=0 TO 3
2040         READ A$ : TILE$(I,J,D)=CHR$(VAL("&h"+A$)*&H11)
2050     NEXT : NEXT : NEXT
2060     FOR D=1 TO 4 : FOR I=9 TO 16 : FOR J=0 TO 3
2070         TILE$(I,J,D)=CHR$(NOT ASC(TILE$(16-I,J,D)) AND &HFF)
2080     NEXT : NEXT : NEXT
2090     FOR I=0 TO 7 : PALETTE(I)=I : COLOR=(I,PALETTE(I)) :NEXT
2100     RETURN
2110     DATA    0,0,0,0,        0,0,0,1,        0,2,0,8,        1,4,1,0
2120     DATA    a,0,5,0,        5,8,a,0,        a,4,a,1,        5,a,1,a
2130     DATA    a,5,a,5
2140     DATA    0,0,0,0,        0,0,8,0,        8,0,2,0,        0,1,4,1
2150     DATA    5,0,a,0,        8,5,0,a,        a,1,a,4,        1,a,5,a
2160     DATA    5,a,5,a
2170     DATA    0,0,0,0,        0,4,0,0,        0,8,0,2,        8,2,8,0
2180     DATA    0,a,0,5,        0,8,a,5,        1,a,4,a,        a,1,a,5
2190     DATA    a,5,5,a
2200     DATA    0,0,0,0,        2,0,0,0,        2,0,8,0,        1,4,1,0
2210     DATA    0,5,0,a,        a,0,8,5,        4,a,1,a,        a,5,a,1
2220     DATA    a,5,a,5
2230    *TILCLC
2240     TILE$="" : GA=INT(RND(1)*4)+1
```

```
2250     GCTR=GCTR+1:IF GCTR>100 THEN FG=FRE(0):GCTR=0
2260    FOR IT=0 TO 3
2270    TILE$=TILE$+TILE$(BLU*16,IT,GA)+TILE$(RED*16,IT,GA)+TILE$(GRN*16,IT,GA)
2280    NEXT
2290    RETURN
3000 *VECINI
3010 MF=0:KHLI=0:TERS=0
3020 R=SQR(102400!+(I-320)^2+(J-200)^2)
3030 VX=(I-320)/R:VY=(J-200)/R:VZ=320/R
3040 PX=0:PY=0:PZ=0
3050 'COLLIS
3060 PTR=1:TERG=-1:MXD=-1
3070 IF ID(PTR)<0 THEN GOTO *SORTCL
3080 IF ID(PTR)=1 THEN GOSUB *CIRCOL:GOTO 3100
3090 IF ID(PTR)=2 THEN GOSUB *PLACOL:GOTO 3100
3100 IF CF<=0 OR PTR=TERS THEN GOTO 3140
3110 IF AF(PTR)=0 THEN GOTO 3130 ELSE GOSUB *CHKAND
3120 IF CF<=0 OR PTR=TERS THEN GOTO 3140
3130 IF CF<MXD OR MXD=-1 THEN TERG=PTR:MXD=CF
3140 PTR=PTR+1:GOTO 3070
3150 *SORTCL
3160 IF TERG=-1 THEN KF=0:RETURN ELSE KF=1
3170 PX=PX+VX*MXD
3180 PY=PY+VY*MXD
3190 PZ=PZ+VZ*MXD
3200 IF ID(TERG)=1 THEN GOSUB *CIRVEC:GOTO 3220
3210 IF ID(TERG)=2 THEN GOSUB *PLAVEC:GOTO 3220
3220 '
3230 BRI=-(HVX*LVX+HVY*LVY+HVZ*LVZ)
3240 IF BRI<0 THEN BRI=0
3250 IVHL=HVX*VX+HVY*VY+HVZ*VZ
3260 NVX=VX-2*HVX*IVHL
3270 NVY=VY-2*HVY*IVHL
3280 NVZ=VZ-2*HVZ*IVHL
3290 HLI=-(NVX*LVX+NVY*LVY+NVZ*LVZ):IF MF=0 THEN KHLI=HLI:IF KHLI<0 THEN KHLI=0
3300 HLI=(HLI-.8)*5 :IF HLI<0 THEN HLI=0
3310 IF CB(TERG)<>-1 AND MF=0 THEN KHLI=0:RETURN
3320 IF CB(TERG)<>-1 AND MF=1 THEN RETURN
3330 MF=1:VX=NVX:VY=NVY:VZ=NVZ
3340 AMRA=IVHL
3350 GOTO 3050
4000 *CIRCOL
4010 WX=-P1(PTR)+PX:WY=-P2(PTR)+PY:WZ=-P3(PTR)+PZ
4020 CDS=WX*WX+WY*WY+WZ*WZ:ISM=VX*WX+VY*WY+VZ*WZ
4030 CDE=ISM*ISM-CDS+P4(PTR)*P4(PTR)
4040 IF CDE<0 THEN CF=-1:GOTO 4080
4050 A=-ISM-SQR(CDE)
4060 IF A<0 THEN CF=-1:GOTO 4080
4070 CF=A
4080 DIS(PTR)=CF
4090 RETURN
4100 *PLACOL
4110 WX=P1(PTR):WY=P2(PTR):WZ=P3(PTR):DP=P4(PTR)
4120 CDS=WX*PX+WY*PY+WZ*PZ:ISM=VX*WX+VY*WY+VZ*WZ:IF ISM=0 THEN CF=-1:GOTO 4140
4130 CF=(DP-CDS)/ISM:IF CF<0 THEN CF=-1
4140 DIS(PTR)=CF
4150 RETURN
4200 *CIRVEC
4210 VECWX=PX-P1(TERG):VECWY=PY-P2(TERG):VECWZ=PZ-P3(TERG)
4220 VECWR=SQR(VECWX^2+VECWY^2+VECWZ^2)
4230 HVX=VECWX/VECWR:HVY=VECWY/VECWR:HVZ=VECWZ/VECWR
4240 BRIB=CB(TERG):BRIR=CR(TERG):BRIG=CG(TERG)
4250 RETURN
4300 *PLAVEC
4310 HVX=-P1(TERG):HVY=-P2(TERG):HVZ=-P3(TERG)
4320  TMPX=INT(PX/TWD):TMPY=INT(PY/TWD):TMPZ=INT(PZ/TWD)
4330  IF CB(TERG)<=1 THEN BRIB=CB(TERG):BRIR=CR(TERG):BRIG=CG(TERG):RETURN
4340  IF ((TMPX+TMPY+TMPZ) MOD 2)=0 THEN BRIB=TMB1:BRIR=TMR1:BRIG=TMG1:RETURN
4350  BRIB=TMB2:BRIR=TMR2:BRIG=TMG2:RETURN
5000 *INITDT
5010 '  data input******
5020 DN=1
5030 READ ID(DN),P1(DN),P2(DN),P3(DN),P4(DN),P5(DN),P6(DN),P7(DN)
5040 READ CB(DN),CR(DN),CG(DN),AF(DN)
```

```
5050 IF ID(DN)>0 THEN DN=DN+1:GOTO 5030
5060 ' ｺｳｹﾞﾝ ﾉ ﾑｷ   lvx^2+lvy^2+lvz^2=1 ﾆ ﾅﾙﾖｳﾆ ｽﾙ
5070 LVX=.57735:LVY=.57735:LVZ=.57735 -
5080 ' ﾁｪｯｶｰ ﾎﾞｰﾄﾞ ﾉ ｱﾗｻ ﾄ ｲﾛ
5090 TWD=100                          ' ｱﾗｻ
5100 TMB1=1:TMR1=1:TMG1=0             ' ｲﾛ 1
5110 TMB2=0:TMR2=0:TMG2=1             ' ｲﾛ 2
5120 RETURN
5130 ' data format
5140 ' p1 - 1:ｷｮﾘｳ  2:ﾍｲﾒﾝ
5150 ' p2:p3:p4:p5   ｷｮﾘｳ - p2:x  p3:y  p4:z  p5:r
5160 '                  ( (x-p2)^2+(y-p3)^2+(z-p4)^2=p5^2 ﾉ ｼｷ)
5170 '               ﾍｲﾒﾝｰ p2:vx p3:vy p4:vz p5:d
5180 '                   p2*x+p3*y+p4*z=p5 ﾉ ｼｷ (p2,p3,p4)ﾍﾞｸﾄﾙﾊ ﾎｳｾﾝﾍﾞｸﾄﾙﾉｷﾞｬｸ
5190 '                     (vx*vx+vy*vy+vz*vz)=1
5200 '
5210 '  last paramater: AND flag          b= 2:ﾁｪｯｸﾓﾖｳ
5220 '  1,2,3 ﾉ and ﾃｲｷﾞﾊ                  b=-1:ｷｮｳﾒﾝ
5230 '  1-2 2-3 3-1 ﾉﾖｳﾆｽﾙ                 color
5240 '                                    _B___+R___G
6000 DATA 1 , 0 ,-90,300, 130, 0 , 0 , 0 , 0 , 1 , .6    ,0:'
6010 DATA 2 , 1 ,.0 , 0 ,-280, 0 , 0 , 0 , 2 ,  0,  0    ,3:'ｺﾉﾖｺｶﾞ
6020 DATA 2 , 0 , 0 , 1 , 380, 0 , 0 , 0 , 0 , 1 , .4    ,4:'ｿﾚｿﾞﾚ
6030 DATA 2 , 0 , 1 , 0 , 150, 0 , 0 , 0 , 2 , 0 , 0     ,2:'andﾃｲｷﾞ
6040 DATA -1, 0 , 0 , 0 ,  0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0     ,0:'
7000 *SCRSAV
7010 INPUT "screen save : file name";FL$
7020 CLEAR :DIM D%(6001)
7021 GET@(  0,  0)-STEP(319,99),D%:BSAVE FL$+".1",VARPTR(D%(0)),12004
7022 GET@(320,  0)-STEP(319,99),D%:BSAVE FL$+".2",VARPTR(D%(0)),12004
7023 GET@(  0,100)-STEP(319,99),D%:BSAVE FL$+".3",VARPTR(D%(0)),12004
7024 GET@(320,100)-STEP(319,99),D%:BSAVE FL$+".4",VARPTR(D%(0)),12004
7030 ERASE D%
7040 '
7050 GOTO *LOOP
7500 *SCRNLD
7510 INPUT "screen load : file name";FL$
7520 CLEAR :DIM D%(6001)
7521 BLOAD FL$+".1",VARPTR(D%(0)):PUT@(  0,  0),D%,PSET
7522 BLOAD FL$+".2",VARPTR(D%(0)):PUT@(320,  0),D%,PSET
7523 BLOAD FL$+".3",VARPTR(D%(0)):PUT@(  0,100),D%,PSET
7524 BLOAD FL$+".4",VARPTR(D%(0)):PUT@(320,100),D%,PSET
7530 ERASE D%
7540 '
8000 GOTO *LOOP
8010    *LOOP
8011 CLEAR:DIM ID(20),P1(20),P2(20),P3(20),P4(20),P5(20),P6(20),P7(20)
8012 DIM DIS(20),CB(20),CR(20),CG(20),AF(20)
8013 DIM A(16):GOSUB *INIT
8020     WHILE INKEY$="" : WEND
8030     FOR I=0 TO 7
8040       PALETTE(I)=(PALETTE(I)*2+PALETTE(I)¥4) MOD 8
8050       COLOR=(I,PALETTE(I))
8060     NEXT
8070     GOTO  8020
9000 *CHKAND
9010 '--------- primitive and check
9020  XIN=PX+VX*CF :YIN=PY+VY*CF :ZIN=PZ+VZ*CF
9030  CNO=AF(PTR)
9040  IF PTR=CNO THEN RETURN
9050 IF ID(CNO)=1 THEN GOSUB *CIRIOF:GOTO 9090
9060 IF ID(CNO)=2 THEN GOSUB *PLAIOF:GOTO 9090
9070 IF ID(CNO)=3 THEN GOSUB *CIRIOF:GOTO 9090
9080 IF ID(CNO)=4 THEN GOSUB *CIRIOF:GOTO 9090
9090 IF IOFV=0 THEN CF=-1:RETURN
9100 CNO=AF(CNO):GOTO 9040
9300 *CIRIOF
9310 WIO=(P1(CNO)-XIN)^2+(P2(CNO)-YIN)^2+(P3(CNO)-ZIN)^2-P4(CNO)^2
9320 IF WIO>0 THEN IOFV=0 ELSE IOFV=1
9330 RETURN
9400 *PLAIOF
9410 WIO=P1(CNO)*XIN+P2(CNO)*YIN+P3(CNO)*ZIN-P4(CNO)
9420 IF WIO<0 THEN IOFV=0 ELSE IOFV=1
9430 RETURN
```

マシン語ダンプリストのチェックサムについて

ログインの誌上に掲載されているチェックサムは、アドレスを上位8ビット(上2ケタ)、下位8ビット(下2ケタ)に分け、それにつづく8つのデータをすべて加えた合計値の下位8ビット(下2ケタ)を掲載するというフォーマットを採用している。つまり、打ち込んだデータに誤りがあれば、チェックサムの値が異なってくるわけだ。下に掲載されているプログラムリストを間違いなく打ち込めば、マシン語プログラムの修正がラクに行なえるのだ。

さて、このプログラムをRUNさせると、トップアドレスとエンドアドレスを尋ねられるから、チェックサムを求めたいマシン語プログラムのアドレスを入力してくれ。その際&Hなどの16進表記は必要ない。ダイレクトに16進数を打ち込んでくれればOKだ。

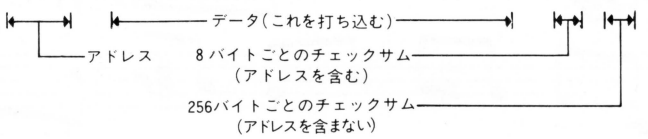
このプログラムは256バイトごとのチェックサムも合わせて出力しているから活用してほしい。256バイトごとのチェックサムは、プログラムリストの一番右に表示してあるから、プログラムをチェックするときは、まず256バイトごとのチェックサムを確かめてくれ。もし誤っていたならば、そのブロックの8バイトチェックサムを調べて、打ち込み誤りをしている個所を見つけだして、訂正すればよい。なお、256バイトごとのチェックサムは、データのみの加算となっているから注意してほしい。また、このチェックサムプログラムは、マイクロソフトBASICで書かれているため、マイクロソフトのBASICを採用しているマシンでは、変更点なしで動く。また、マイクロソフト以外のBASICでも、若干の変更で動作する。

ログインでは今後も、長大なマシン語ダンプリストを掲載する場合は、このチェックサムプログラムに準拠してプログラムリストを掲載していくので、このプログラムをカセットテープやディスケットなどにセーブしておくと便利に使えるだろう。

●マシン語ダンプリストの1例

```
8000  00 1B 00 64 00 91 22 53  05
8008  54 41 44 44 52 22 3B 3A  8E
8010  8D 20 0D 34 01 3A 53 41  4D
8018  F1 44 00 3A 00 6E 00 91  06
8020  22 45 4E 41 44 44 52 22  92

80E8  00 26 01 A0 00 8B 20 28  02
80F0  FF 85 28 28 41 44 F3 19  D5
80F8  29 F6 1C 00 01 29 F1 28  F6 D0
```

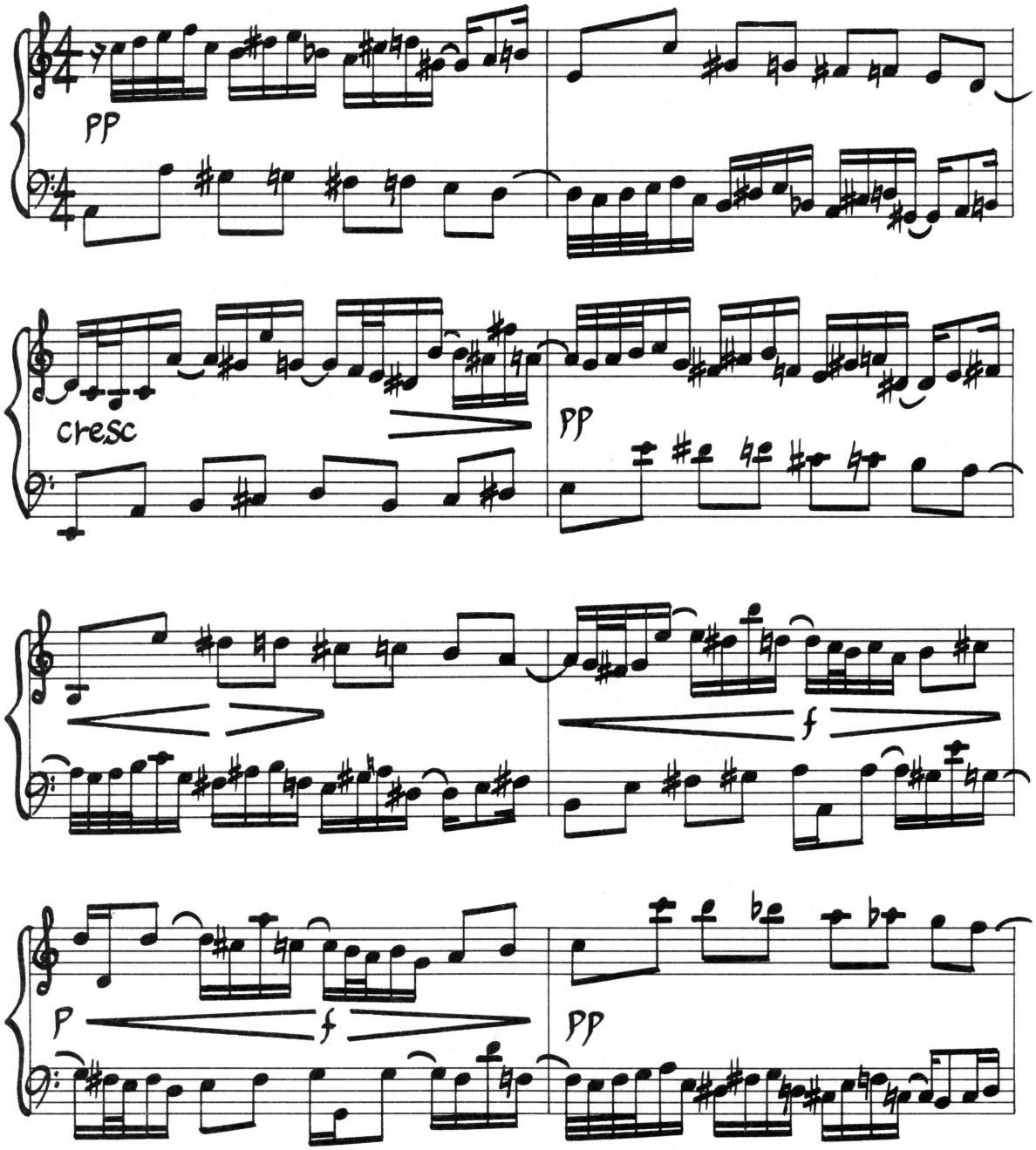


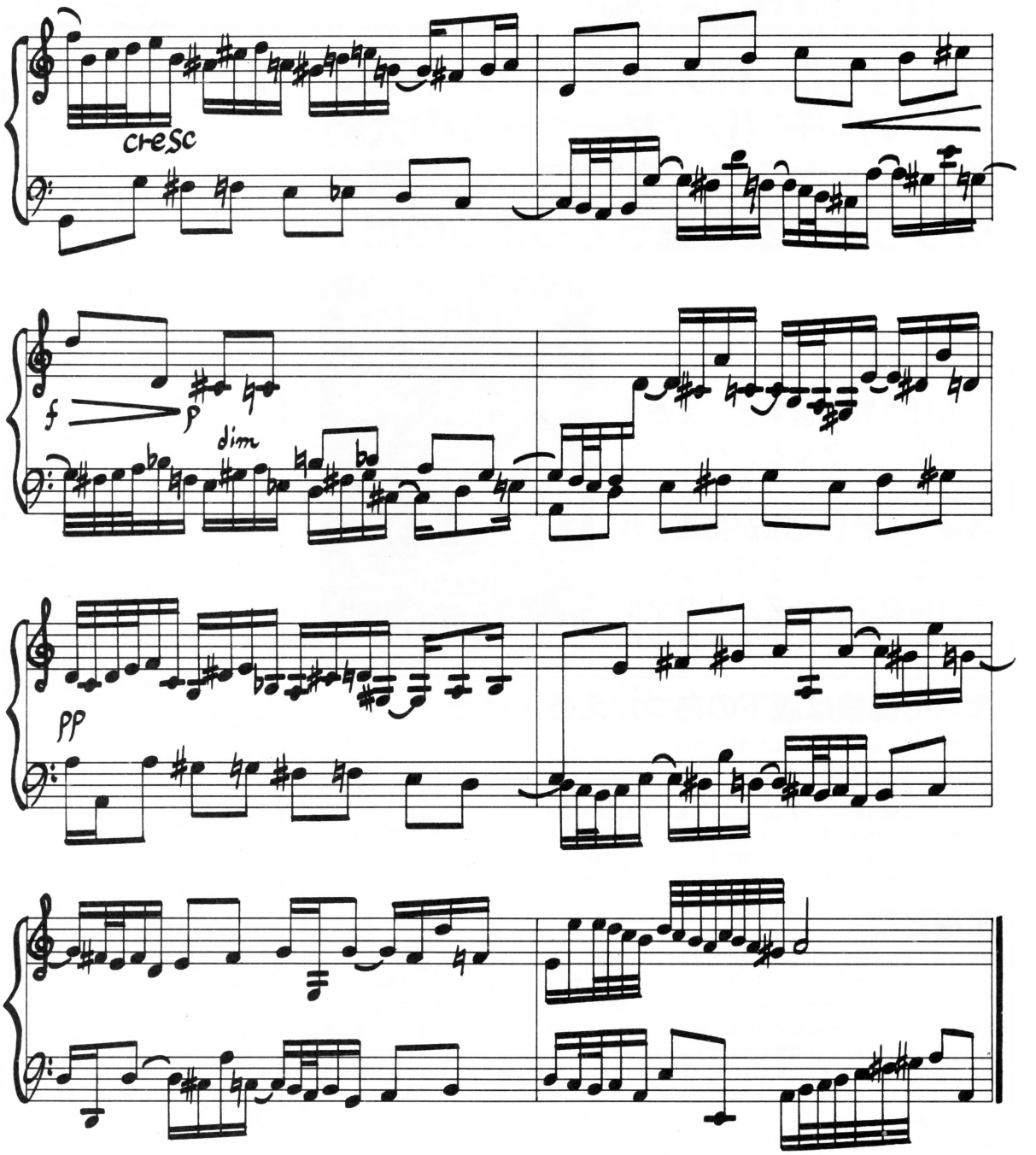
●汎用チェックサムダンププログラムリスト

```
100 PRINT"START ADDRESS :"; :GOSUB 180:SA=D
110 PRINT" END  ADDRESS :"; :GOSUB 180:EA=D:AE=0
120 FOR AD=SA TO EA STEP 8 :CS=0:D=INT(AD/256):X=1:GOSUB 220
130 D=AD-INT(AD/256)*256:X=1:GOSUB 220:PRINT "  ";
140 FOR A=0 TO 7:D=PEEK(AD+A):GOSUB 220: PRINT " ";:NEXT A
150 PRINT " ";:D=CS:X=1:GOSUB 220
160 IF (INT((AD+8)/256)=(AD+8)/256)+(AD>=EA) THEN D=AE:GOSUB 300:AE=0
170 PRINT:NEXT AD:END
180 INPUT A$:D=0:FOR I=1 TO LEN(A$):DT=ASC(MID$(A$,I,1))
190 IF (DT>96)*(DT<123) THEN DT=DT-32
200 DT=DT-48:IF DT>9 THEN DT=DT-7
210 D=D*16+DT:NEXT I:RETURN
220 DT=INT(D/16):GOSUB 280
230 DT=D-INT(D/16)*16:GOSUB 280
240 CS=CS+D:IF CS>255 THEN CS=CS-256
250 IF X=1 THEN X=0:GOTO 270
260 AE=AE+D:IF AE>255 THEN AE=AE-256
270 RETURN
280 DT=DT+48:IF DT>57 THEN DT=DT+7
290 PRINT CHR$(DT);:RETURN
300 PRINT " ";:GOSUB 220:RETURN
```

Preludio 20

作曲　J・S・バッハ
編曲　高橋俊弥





さて、今回はバッハ先生の〝平均律クラヴィーア曲集〟から、半音階進行が気持ち良い20番を選んでみました。ポイントが強弱に置かれているので、その点を考えながら入力してみてください。

曲中にあるpとがfなんて記号が強弱のめやす。曲の頭がppなので、L命令はやや小さな値を指定しましょう。その後、〝cresc〟という記号では、だんだん強くしてやり、またppの値へ——という手順でやってみてくださいな。

音符が細かいのでL命令の指定が大変そうですが、まず第1に拍の頭は少し強く指定すること、第2に各小節の細かい音符を4分音符の長さ分にまとめてしまって、この部分は大きく……などと、ブロック単位で強弱を考えていくのがいいでしょう。とにかく細かいので、PSGの処理能力との闘いになりそーですが、頑張って入力してみてくださいね。

EDITORIAL LOG

March, 1985

4月号は、何人もでガヤガヤ遊ぶマルチプレイヤーゲームの大特集。3人から6人まで遊べる厳選おもしろゲームも載ってしまうのだ！



この号を買い逃すと、またまた大変！　なんと、パソコンにジョイスティックを6本も接続する特別記事が掲載されるのだ。この号を読まないと、今後掲載するログインのマルチゲームが遊べなくなるぞ!!

今月の募集は版下のあつかえる人だぞ

月刊ログイン編集部では、より美しい誌面をつくるため、新たにログイン制作アルバイトスタッフを募集します。作業内容は、レイアウトから写植のキリハリまで、とっても豊富。雑誌制作の経験のある方はもちろん、手先のキヨウさに自信があり、レイアウトなど雑誌づくりに興味のある方、ログインであなたの力を伸ばしてください。

応募は、『月刊ログイン制作アルバイトスタッフ募集係』と明記した封書に、写真貼付の履歴書を同封してお送りください。送り先は下記と同様です。また電話でのお問い合わせは、☎03-486-7111の代表電話で『ログインスタッフ募集係』とお申しつけください。

原稿募集

月刊ログインでは、よりよい誌面づくりをめざし、広く読者の皆さまに、ソフトウェア(ゲームプログラム、アプリケーションプログラムなど)、ハードウェア(簡単に作れるもの)、記事企画、アイデアなどを募集しています。あなたの自信作をログイン編集部までお送りください。また、その際には、次の事に注意してください。

●ソフトウェアを投稿するときは、カセットテープ及びディスケットなど、プログラムを記録したメディアを必ず同封し、実行方法、オペレーション、使用機種を明記する。

●ハードウェア関連の投稿には、そのハードウェアの概略、回路図、データシート、製作手順をレポートにまとめ、できればハードウェア自体、詳しい資料を同封する。

●企画、アイデアの場合は、その内容についてレポート用紙になるべく具体的にまとめる。

なお、投稿には、あなたの住所、氏名、電話番号を必ず明記してください。また整理のつごう上、投稿書類などは返却いたしかねますので、必要なものはコピーを用意しておいてください。

読者の皆さまからの、たくさんの投稿をお待ちしています。

■送り先

〒107　東京都港区南青山5-11-5
住友南青山ビル
(株)アスキー
ログイン編集部　投稿係

編集発行人——塚本慶一郎
編集長——小島　文隆
編集スタッフ——宮野　洋美
堀内　富男　藪　暁彦
塩崎　剛三　金井　哲夫
田中富美子　河野真太郎
加川　良　唐木　緑
樹村　頼子　水科　人士
制作スタッフ——本間　智嗣
吉田　憲一　山田　康幸
編集協力——野々村文宏
徳永　俊美　上野　利幸
新井　創士　入野　稔栄
鶴田　明雄　一杉　到
若林　司　吉田　昭弘
由井　香織　三好　啓
小原　清弘　水野　靈治
山本みどり　トム・ランドルフ
栃木　啓子　田辺　達也
制作協力——深山　典子
三輪　悦子　阿曽　均
アートサプライ　渡辺　葉子
プロベラアート　神崎　夢現
浜崎千英子　前田実穂子
真田　弘美
アメリカ駐在——ウィリアム・ベイツ
フォトグラフ——日本写真工房
鳴海　宣夫　岡野　嘉徳
綱島　正人　小野寺彰友
イラスト——細田　雅亮
横山　宏　伝　陽一郎
いしいひさいち　中村　幸子
太田　螢一　蛭子　能収
ｅｃｏ'　秋山　貴彦
とりみき　佐久間良一
米田　裕　荒井　清和
川上　富也　高木　信義
末弥　純　松本　州平
前田　実緒
業務スタッフ——賀川　裕子
鈴木三恵子
広告スタッフ——佐藤　敏明
竹村　仁志　増形　幸夫

●広告目次

アドマイコンショップ——310、311
イーエスディ　ラボラトリ——308
イケショップ——306
エニックス——44、45
エム・アイ・エー——62、63
オークコーポレーション——312
キヤノン販売——26、27
キャリーラボ——33
ゲーム・エイド——309
光栄——54、55
コトブキ工学研究所——46、47
コンプティーク——59、60、61
システムソフト——43
ＳＱＵＡＲＥ——57
Ｔ＆Ｅソフト——52、53
デービーソフト——50、51
東宝——29
日本電気ホームエレクトロニクス——表2、1
日本ファルコム——38、39、40、41、42、307
ハイテックス——48
ハドソン——36、37
ビーピーエス——32
ビクター音楽産業——30、31
フレックス　ジャパン——313
富士通——表4
ポーステック——56
ポニカ——34、35、表3
三菱電機——28
メディアセールス——305
ラオックス——49
ラジオたんぱ——58

4月号は3月8日発売です。(定価480円)

NEW

SOFT TO HARD

アップルがおいしいメディアです。

APPLE IIc、IIe、MACINTOSH サービス販売中。

近日入荷

●MS WORD／MICROSOFT
●HELIX／ODESTA
●SUPER PLOTTERS……¥25,000
●PROFESSIONAL COMPOSER
●MAC ATTACK（ゲーム）……¥15,000
●CYBORG-MAC……¥10,000
●HICHHIKERS GUIDE TO GALAXY
●MAC TERMINAL
●MAC PROJECT……¥53,000
●RGB2 INTERFACE CARD／TAXAN
●THUNDERSCAN／THUNDERWARE
●MAC DAISYWHEEL CONNECTION……¥35,000
●TRIVIA／MIRAGE CONCEPTS
●MAC TURBO TOUCH……¥40,000
●MUSIC WORKS／HAYDEN
●CLICKART LETTERS
●ZORK II
●ZORK III
●MACASM／MAINSTAY
●MOUSE STAMPEDE
●UCSD PASCAL／SOFTECH

MAC用

●DATA ANALYZER／PENGUIN
●DISK REPAIR KIT／PENGUIN

●ENDLESS APPLE／M.S.（書籍）……¥ 6,500
アップルII、IIe用周辺装置の詳しい解説書
●FLIGHT SIMULATOR II……¥15,000
●MUSIC CONSTRUCTION SET……¥11,000
マウス対応。
●LUD#1 LISA2.6用エディター……¥ 9,000
●INJURED ENGINE
●1ST BASE V-2.0
●APPLE IIc CARRYING CASE……¥15,000

新入荷

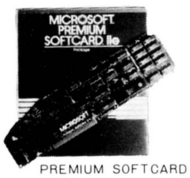
●HGR6／ALF DOUBLE HI-RES用……¥20,000
●PINBALL CONSTRUCTION SET……¥ 9,700
マウス対応。
●SUPERSPEED READING／MAGNUM……¥30,000
●ZAXXON IIc対応……¥ 9,700



A＋……¥1,500
ZIFF DAVIS社より創刊された最新のアップル総合誌。
年間定期購読送料共 ¥18,000
MACニュースも豊富
11月号 音楽関係ソフト・ハード特集
12月号 CAD特集 CP/MGOLD CARDの解説
1月号 統合ソフト APPLE WORKS



FLASH CARD



PREMIUM SOFTCARD IIe



TURBO PASCAL


MICRONEYE BULLET


MOCKINGBOARD

APPLE IIc 用SOFT

DISK ARRENGER IIc／PENGUIN……¥ 8,000
TRANSITIONS／PENGUIN……¥14,000
XYPHUS／PENGUIN……¥10,000
DAZZEL DRAW／BRODERBUND……¥12,000
CRICKET／STREET ELEC……¥50,000
CAT GRAPHICS／PENGUIN……¥10,000
COMPUTER COMMAND／WICO……¥14,000
DOUBLE TAKE／BEAGLE BROS……¥10,500
GPLE／BEAGLE BROS……¥15,000
MASTER TYPE／LIGHTING……¥ 9,700
BEAGLE GRAPHICS／BEAGLE BROS……¥16,000
COMPLETE GRAPHIC SYS./PENGUIN……¥21,000
PAPER GRAPHICS／PENGUIN……¥14,000
GRAPHICS MAGICIAN／PENGUIN……¥18,000
SENSIBLE SPELLER／SENSIBLE……¥37,500
FLIGHT SIMULATOR II／SUBLOGIC……¥15,000
APPLE IIc REFERENCE MANUAL／APPLE COMPUTER（書籍）……¥18,000
GOING PLACES WITH IIc／S&S ELECTRONICS（書籍）……¥ 2,000
INTRODUCING APPLE IIc／SAMS（書籍）……¥ 5,000
MOCKINGBOARD D／SWEET MICRO……¥59,000
APPLE WORKS IIc／APPLE……¥70,000

コピープログラム

BACK IT UP III／SENSIBLE……¥20,000
COPY II PC(IBM)／CENTRAL POINT……¥15,000
COPY II PLUS V-4.4／CENTRAL POINT……¥15,000
E.D.D. V-III／UTILICO SOFTWARE……¥22,000
LOCKSMITH 5.0F／ALPHA LOGIC……¥30,000
日本語マニュアル別売……¥ 2,000
LOCKSMITH NEWSLETTER……¥ 3,000
MASTER KEY PLUS／CIDER……¥28,500
NIBBLES AWAY II／COMPUTER：application Inc.……¥25,000
REPLAY II／TRASH(V-2)II、IIe用……¥40,000
ハードによるコピープログラム、70頁の説明付。
WILD CARD 2／CENTRAL POINT……¥35,000
COPY II PLUSを発表した同じ会社からのハードによるコピープログラム。

通信用

ASCII EXPRESS PRO.／UNITED……¥40,000
SOFTERM II／SOFTRONICS……¥58,000
TEKTERM／FOUNTAIN……¥30,000
TELETEXT／MICRO-SPARC……¥24,000
THE SOURCE／SOURCE TELECOMPUTNG CORP. 申入書及びマニュアル……¥15,000
TALKING TERMEXEC……¥25,000

HARD

ACCELERATOR IIe／TITAN……¥150,000
ご存知3倍速ボード IIe、II＋、IIに使えます。

BUFFERED GRAPPLER PLUS／ORANGE MICRO……¥55,000
DRUM KEY／DRUM KEY SOFTWARE……¥37,000
DX-1／DECILLIONIX, SOUND PROCESSING SYSTEM／DECILLIONIX……¥76,000
GOLD CARD 64K／DIGITAL RESERCH……¥130,000
SOLID STATE DISK
DISK CASHE……¥85,000
MOCKING BOARD A／SWEET MICRO……¥35,000
SPEEDEMON／M.C.T.（3倍速ボード）……¥85,000
VERSA CARD／PROMETHEUS……¥90,000
クロック、パラレル、シリアル
PRINT IT／TEXT PRINT……¥65,000
FLASH CARD 144K／SYNETIX……¥110,000
144K実装(288K可)のSOLID STATE DISK。DOS3.3、PASCAL、CP／M対応(DISK 3枚付)
PREMIUM SOFTCARD IIe／M.S.……¥110,000
Z-80B(6M)使用、6KRAM実装。補助スロットにて使用。80カラムカードとして働きます。
THUNDERCLOCK／THUNDERWARE……¥45,000

MACINTOSH用SOFT

※MACについてのソフト・ハードの資料をご希望の方は〒100を同封の上、お申し込み下さい。

CLICKART／ T/MAKER GRAPHICS……¥15,000
BASIC／MICROSOFT……¥47,000
MULTIPLAN／MICROSOFT……¥60,000
CHART FOR MAC……¥38,000
MEGAMERAGE／MEGAHAUS……¥38,000
MAC THE KNIFE／MILES……¥15,000
FILEVISION／TELOS……¥57,000
MILLIONAIRE／BLUECHIP……¥18,000
THINK TANK／LIVING VIDEOTEXT……¥45,000
MAC FORTH LEVEL II／CREATIVE……¥77,000
COPY II MAC／CENTRAL POINT……¥12,000
DB MASTER／STONE WARE……¥60,000
T.K. SOLVER／SOFTWARE ARTS……¥75,000
McPic／MAGNUM VOL.1 VOL.2……各¥15,000
MACINTOSH PASCAL／APPLE
THE SLIDE SHOW MAGICIAN／MAGNUM……¥18,000
PFS：REPORT／SOFTWARE PUB.……¥43,000
PFS：FILE／SOFTWARE PUB.……¥43,000
PC TO MAC／DILITHIUM PRESS……¥46,000
MACALENDER／VIDEX……¥28,000
EP START／SOFTSTYLE……¥12,000
FORBIDDEN QUEST／PRYORITY……¥14,000
DA VINCI：BUILDINGS／HAYDEN……¥18,000
DA VINCI：INTERIORS／HAYDEN……¥18,000
MICRONEYE BULLET／MICRON……¥125,000
HABADEX／HABA SYSTEMS……¥32,000
TRANSYLVANIA／PENGUIN（ゲーム）……¥12,000
MAC-SLOTS／DATA PAC（ゲーム）……¥22,000
MAC JACK／DATA PAC（ゲーム）……¥11,000
MAC MANAGER／HARVARD（ゲーム）……¥15,000
SARGON III／HAYDEN SOFWARE（CHESS）……¥15,000

LODE RUNNER／BRODERBUND（ゲーム）……¥12,000
CUT THROAT／INFOCOM（ゲーム）……¥12,000
FROGGER／ON LINE（ゲーム）……¥12,000
MAC VEGAS／VIDEX（ゲーム）……¥18,000
ZORK I／INFOCOM（ゲーム）……¥14,000
APPLE MACINTOSH BOOK（書籍）……¥ 7,000
MAC WORK／MAC PLAY（書籍）……¥ 6,500

PRODOS用

MERLIN（PRODOS）／S.D.S.……¥22,000
MACRO ASSEMBLER, PRODOS, 3.3用, 65C02, 65802対応。
BASIC PROGRAMMING WITH PRODOS……¥18,000
PRODOS TECHNICAL REFERENCE M'L……¥10,000
PRODOS USER'S KIT／APPLE……¥15,000
PRODOS ASSEMBLER TOOLS／APPLE……¥18,000
INSIDE APPLE'S PRODOS（書籍）……¥ 5,000

グラフィクス

CHARTS UNLIMITED／GRAPHWARE……¥59,000
その日から実用になるグラフィクシステム、バーグラフ、作用、電気回路、フローチャート、フロワープラン等。
DOUBLE STUFF PLUS……¥15,000
FONTRIX／DATRANS……¥22,000
FONTPAK#1～#3／DATRANS……各¥ 5,500
FRAME-UP／BEAGLE BROS……¥ 9,000
GRAPHIC SOLUTION／ACCENT……¥40,000
PRINT SHOP／BRODERBUND……¥12,000
プリンターとこのソフトがあれば、今日からあなたも印刷屋さん！ ポスター・グリーティングカード・レターヘッド等がすぐ作れます。カラーペーパーと封筒付。
GRAPHICS LIBRARY（PRINT SHOP用）……¥ 6,500
DAZZEL DRAW／BRODERBUND……¥12,000
APPLE MOUSE……¥46,000
GRAPHICS MAGICIAN／PENGUIN……¥18,000
100種類のカラーペイン可能、またマシン語アニメーターを含む。
CAT GRAPHICS／PENGUIN……¥10,000
デザインやグラフィク用55種のコマンドが入っています。

その他

EDX／AB ／TROY スクリーンエディター……¥22,000
WORDSTAR WITH STARCARD……¥90,000

雑誌（送料¥300）

MAC WORLD……¥ 2,000
HARD CORE COMPUTIST……¥ 800
ソフトのBACK UP情報誌。No6 No13在庫有。
nibble……¥ 1,500
プログラム、新製品等々満載！ '83バックナンバーも在庫有。
☆年間(12回)定期購読送料共¥19,000。
※定期購読者に特典有！

卸売も行っております。詳しくはお問い合せ下さい。

☆上記以外のソフトについてはバックナンバーをご参照下さい。☆新着ソフトリストをご希望の方は、本誌の名を明記の上ハガキでお申し込み下さい。☆その他ご希望のソフトがありましたら、ご予約を承っております。通信販売の場合は一件につき送料500円いただいております。詳しくはお電話で。

株式会社 メディア セールス ジャパン
〒105東京都港区新橋3-3-14(田村町ビルディング)
電話（03)504-1933・アップル用ソフト担当
営業時間：月 金曜日A.M. 9:30 P.M.6:00
第一土曜日A.M.10:00 P.M.4:00

アップル製品 よりどりみどり 実感 超特価！

■Apple IIc



IIc本体……¥298,000
カラーモニタ……¥ 55,000
ジョイスティック……¥ 14,800
~~¥367,800~~

■現金払い **特価¥290,000**
■クレジット 〈24回払い〉
●毎月¥14,500×24
●ボーナス時¥30,000×4＋毎月¥9,500×24

■Apple IIe



IIe本体……¥262,000
ディスクII(I/F付) ¥116,000
カラーモニター……¥ 55,000
~~¥433,000~~

■現金払い **特価¥360,000**
■クレジット 〈24回払い〉
●毎月¥17,400×24
●ボーナス時¥30,000×4＋毎月¥12,400×24
〈36回払い〉
●毎月¥12,300×36
●ボーナス時¥30,000×6＋毎月¥7,300×36

※分割方法いろいろあります。

特価商品御案内

■IIc用RFモジュレーター……¥ 5,000
■IIc用マウス……¥30,000
■IIe用マウス……¥46,000
■IIc用モッキンボード……特価¥59,000
■IIe用モッキンボード(スピーチROM付) 特価¥48,000
■アクセルレーターIIe……~~¥168,000~~特価¥98,000
■コアラパット……~~¥43,000~~特価¥27,000
■LPSII(ライトペンシステム)和文マニュアル付 ~~¥99,800~~特価¥49,800
■IIcキャリングバッグ……¥17,000
■IIc用RGBインターフェイス……特価¥55,000

人気ゲームソフト御案内！

㊞●アーコン……¥12,800
㊞●アズテック……¥ 9,700
㊞●ウイザドリー……¥15,000
㊞●ウイザドリーII……¥10,000
㊞●ウイザドリーIII……¥14,000
㊞●ウルティマII……¥17,000
㊞●ウルティマIII……¥17,500
㊞●エリシアン・フィールズ……¥12,300
●エンチャンター……¥14,800
●カラテカ……¥11,000
㊞●キングズ・クエスト……¥12,000
㊞●クエストロン……¥15,500
㊞●コナン……¥12,000
㊞●サーゴンIII……¥16,000
㊞●サスペンディド……¥17,000
㊞●サマーゲームス……¥ 9,700
㊞●サンドック……¥12,800
㊞●ザイフォス……¥12,000
㊞●ザ・マスク・オブ・ザサン……¥12,000
㊞●ジャマニー1985……¥17,000
㊞●スカイフォックス……¥ 9,700
㊞●セブンシティーズ・オブ・ゴールド……¥13,000
㊞●ゾークI……¥12,000
㊞●ゾークII……¥12,000
㊞●ゾークIII……¥12,000
㊞●ダラス・クエスト……¥11,000
●チャンピォンシップ・ロード・ランナー……¥ 8,500
●チョップリフター……¥ 8,500
㊞●ビョンド・キャッスル・ウルフェンシュタイン……¥ 8,500
㊞●ピンボール・コンストラクション・セット……¥12,800
㊞●フライトシュミレータII……¥16,500
㊞●ブロードサイド……¥13,000
●マイナー2049II……¥12,000
●マスタータイプ……¥ 9,700
●ミュージック・コンストラクション・セット……¥12,800
㊞●メーベルズ・マンション……¥ 9,600
㊞●リターン・オブ・ヘラクレス……¥11,000
㊞●RDF1985……¥11,000
㊞●ワン・オン・ワン……¥ 9,700
㊞●アメリカンイーグル……¥12,300
㊞●ソーサラー……¥14,000
㊞●シーストゥーカー……¥12,800
※㊞和文マニュアル付

イケショップ推奨品

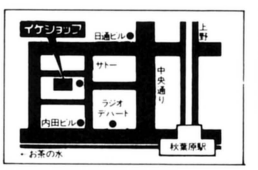
●ジィンダーノフの殺人
(エレクトルニックアーツ)
ロンドンをこのジィダーノフが飛び立った時には、16人の乗員がいた。ニューヨークに着く12時間前には15人しか残っていない。事件を解くため、あなたは容疑者を追い、手がかりを集めて回るのです。
¥13,000(和文マニュアル付)

特価 ¥5,000均一
●クライシスマウンテン
●アップルサイダースパイダー
●タイタン・エンパイヤー
●マイナー2049
●ボウルダー・ダッシュ
●クリームウエーブ
●ルナリーパー
●スペリコプター
●ザ・ヘイスト
●ディノ・エッグス

apple専門店 イケショップ

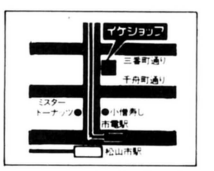
秋葉原店：〒101東京都千代田区外神田1-8-6(渡辺ビル) ☎(03)251-4722(代)
松山店：〒790 愛媛県松山市花園町4-20(富田ビル1F) ☎(0899)46-2130

秋葉原店



《定休日：毎週木曜日》

松山店



《定休日：毎週火曜日》

apple computer Authorzed Dealer

Apple IIe IIc

Appleをクレジットでまるかじり……

すぐに遊べる特別セット(超人気ソフト2本、JOYSTICK付)



APPLE IIe SET

本　体	¥262,000
DISK II w/c	¥116,000
JOYSTICK(高精度、アップル純正)	¥ 18,000
カラー15インチTV	¥ 55,000
WIZARDRY＋SKYFOX	¥ 24,700
合　計	~~¥475,700~~⇨43万円

月々¥12,500×24回 ボ¥53,000×4回/月々¥8,000×48回 ボ¥26,000×8回



●▲SKYFOX　¥9,700要64K
ELECTRONICS ARTS
超高速バトルフライトシミュレーター、15のシナリオが5レベルで用意されています。地上攻撃、ドックファイト、そして敵母艦へ、とにかくすごいの一言!!

◆WIZARDRY(SIR-TECH)
¥15,000和
御存知、超ロングセラー、人気最高のファンタジーロールプレイングゲーム!!



APPLE IIc SET

本　体	¥298,000
JOYSTICK(高精度、アップル純正)	¥ 18,000
カラー15インチTV	¥ 55,000
WIZARDRY＋SKYFOX	¥ 24,700
合　計	~~¥395,700~~⇨36万円

月々¥10,350×24回 ボ¥45,000×4回/月々¥6,700×48回 ボ¥22,000×8回

※手続きは簡単です。電話で御申し込み頂ければ係員が訪問し、その場で手続きが出来ます。クレジットは頭金・ボーナス等無しでもOK!/6~60回まで自由に組めます。ソフトを入れた組み合わせも自由です。

APPLE 今月の推選人気ゲーム

※和のマークの付いてるものは、和文マニュアル付きです。

宅急便又は速達で急送
各千500 2点以上は千サービス



▲FLIGHT SIMULATOR II
¥16,500　和
SUBLOGIC
遂に日本上陸、オールカラー、ハイスピードフライトシミュレーター……
全米ですでに1位!!
貴方はアメリカ都市上空をフライト!!



▲BREAKTHROUGH IN THE ARDNNES
SSI　¥19,000和
1944年12月16日…冬のアルデンヌの森にドイツ機甲師団は侵攻を開始した。そう、バルジの戦いが始まろうとしているのだ!かの有名なバルジ大作戦が遂に登場!



○KING'S QUEST
IIc,IIe+(128K+80カラム)
ON-LINE ¥12,000和
最新アクションアドベンチャー、なんとジョイスティックでもプレイできます。従来のものとは違い、画面に貴方自身が登場し、歩いたり、泳いだり、ジャンプしたりするのです。舞台はファンタジーの世界、3つの財宝を求めて貴方は……



○●MABEL'S MANSION和
¥9,600 DATAMOST
これはまさにアステックのミステリーハウス版/90もの部屋がある古い館には莫大な財宝が隠されているという。しかしそれと同時にこの館には、様々なわなや幽霊、ばけもの達が、侵入者を待ち構えているのです。アステックをさらに上回るリアルタイムアドベンチャー。





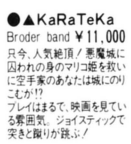
▲●ARCHON　和
¥12,800 ELECTRONIC ARTS
エレクトロニックアーツの最新作!神話の、光と闇の戦いをチェス風にまとめました。駒はなんとドラゴン、亡霊やオーク人などなど。駒が重なるとリアルタイムで戦闘が始まります。ジョイスティックでプレイするアクションストラテジー決定版!



●○MURDER ON THE ZINDERNEUF　和
¥13,000 ELECTRONICS ARTS
1936年、豪華飛行船ジンダーヌフで殺人事件が起こった。犯人は乗客の中にいる。あなたは、12時間以内に犯人を捜さなくてはならない!2000のシナリオ、好みの探偵を選べる、ロールプレイ的ミステリーアドベンチャーゲーム。

The SEVEN CITIES of GOLD

●◆THE SEVEN CITIES OF GOLD
(要64K、ジョイスティック)ELECTRONICS ARTS
¥13,000和
時は、15から16世紀、コロンブスに新大陸が発見されたばかりの頃、貴方は莫大な富を求めて新大陸にむかうのだ。しかし…お買い徳アクションロールフレイングゲーム!



●▲KaRaTeKa
Broder band ¥11,000
只今、人気絶頂/悪魔城に囚われの身のマリコ姫を救いに空手家のあなたは城にのりこむが!?
プレイはまるで、映画を見ている雰囲気、ジョイスティックで突きと蹴りが跳ぶ!

PENGUIN

△The Graphics Magician	¥18,000
○THE QUEST 好評アドベンチャーシリース第2弾!!	¥11,000和
○THE COVETED MIRROR (絵の美しさにおいてピカーのアドベンチャーゲーム)	¥11,000和
●ARCADE BOOT CAMP (あらゆる種類のアーケードが楽しめます。)	¥ 9,000和
◆EXPEDITION AMAZON 御存じアマゾン探険隊	¥12,000和
◆XYPHUS (ペンキンロールプレイング第2弾)	¥12,000和

Broder band

●チョップリフター(ヘリを操作、人命救助ゲーム)	¥ 8,500
●LODERUNNER(大人気のアーケードゲーム!!)	¥11,000
●CHAMPIONSHIP LODERUNNER ロードランナー第2弾!	¥ 8,500
●Drol	¥ 8,500
●▲KaRaTeKa カラテアクション決定版!	¥11,000

On-Line

●AQUATRON (空中、海中の敵をたたけ!)	¥ 9,800
●MR COOL(貴方はアイスマン、火の玉に注意!)	¥ 9,800
◇ストーリーメイカー 絵から文書まで自由にアレンジして物語を作れます。	¥11,000

Datamost

○●アステック(キャスルWSスタイルの新ゲーム)	¥ 9,700和
●▲BILESTOAD(バイオレンスアクションゲーム!)	¥14,000和
●Mr ROBOT 22面が終了したら、コンストラクションも出来ます。	¥11,000
○●ANKH 64の部屋を駆けめぐるパズルアドベンチャー	¥ 9,000

Sir-tech

○CRYPT OF MEDEA (オカルト世界から脱出!)	¥11,000和
◆ウイザートリイ(大人気ファンタジーロールプレイング)	¥15,000和
◆ナイトオブダイヤモント(セカンドシナリオ)	¥10,000
◆レカシー オブ リルカミン(サードシナリオ)	¥14,000和

SSI

▲ナポレオン	¥17,000和
▲コンフリクト	¥15,000和
▲NEW アンブッシュ	¥19,000和
▲シャッタードアライアンス	¥17,000和
▲バトル・オブ・シャイロ	¥15,000和
▲OBJECTIVE KURSK (クルクス戦車の独軍第四機甲師団をシミュレート)	¥13,000和
▲ザ・ロード トゥ・ケティスバーク	¥17,000
▲クラス・スピー	¥15,000
▲ホンファレイ	¥17,000和
▲バトルフォーノルマンディ	¥17,000和
▲FIGHTER COMMAND	¥19,000和
▲KNIGHTS OF THE DESERT	¥13,000和
▲NORTH ATLANTIC'86 (話題の近未来戦シリーズ)	¥19,000和
▲GEOPLITIQUE1990(外交と戦闘のシミュレーション)	¥14,000和
▲GEAMANY 1985(話題の近未来戦シリーズ)	¥17,000和
▲EAGLES(第一次大戦の空中戦シミュレーション)	¥13,000和
◆QUESTRON (SSIのファンタジーロールプレイング、今、大人気!)	¥15,500和
▲CARRIER FORCE	¥17,000和
▲50MISSON CRUSH	¥13,000和
▲BALTIC 1985 シャーマニーシリーズ第3弾!	¥12,000和
▲キャラクティククラティエイターズ(シミュレーションゲーム)	¥12,000
▲WAR IN RUSSIA 1941 1944のロシア戦線	¥24,000和

Data Soft

●POOYAN あの、ゲームセンターの面白さが、アップルで	¥ 9,000
●LOST TOMB ムチとピストルで、ピラミッドに挑む。	¥ 9,000
●BRUCE LEE ブルース・リーが悪人相手に大格闘。	¥11,000
○DALLAS QUEST テレビでおなじみのダラスがアドベンチャーになりました	¥11,000和
●CONAN アメリカのヒーロ、コナンがゲームに?	¥12,000和

Infocom

○ZORK I	¥12,000和
○ZORK II	¥12,000和
○ZORK III	¥12,800
○SEASTALKEN	¥12,800和
海底に向かった貴方は…初心者向けアドベンチャー	
○SORCERER 魔法使いになる為のアドベンチャー	¥14,000和

MUSE

●○キャッスルウォルヘンシュタイン	¥ 9,800和
●○BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN (キャスルウォルヘンスタインの続編が登場!)	¥ 8,500和

その他

●NIGHT MISSON ピンボールの最高傑作!	¥ 9,800和
●THE HEIST マイナー2049の作者が送る高度アクション第2弾!!	¥12,400和
▲OLD IRONSIDE 2人用ブロートサイド	¥12,000和
▲CHIVALRY ボード付きアクションすごろく	¥15,000和
◆EXODUS(大好評、ウルティマIIIです)	¥17,500和
○PHILISTINE PLOY (出ました、バイブルアドベンチャーシリーズ)	¥10,500和
▲◆SUNDOG(最新SFロールプレイングアドベンチャー)	¥12,800和
▲SARGONIII(観戦も出来る、地上最強のチェス!!)	¥16,000和
○KUKULCAN アステカを舞台にした教育的アドベンチャーゲーム	¥12,300和
○LUCIFER'S REALM 死んだ貴方は地獄から脱出しなくてはなりません。	¥12,300和
◆RETURN OF HERACLES アリババの作者の第2弾!	¥11,000和
○ELYSIAN FIELES 期待のアメリカンイーグルスアドベンチャー第3弾!	¥12,300和
●MINER 2049er II (あの名作の第二弾!)	¥12,000
◇SUMMER GAMES (御在知オリンピック)…(要64K)	¥ 9,700和

ELECTRONICS ARTS

◆THE STANDING STONES 宝物の奪還の為に、人々は暗黒の迷宮へと向かうが!!	¥13,000和
●HARD HAT MACK ビル建築の為に、リベットを打ち込め!!高い人気のアクションゲームです。	¥ 8,500
●PINBALL CONSTRUCTION SET あのピンボールコンストラクションが、バージョンアップして再登場!	¥ 9,700和
●THE LAST GLADIATOR 貴方は剣闘士として、襲い来る怪物を倒さなければならない	¥ 7,000
●ワン オン ワン	¥ 9,700和
△ミュージックコンストラクションセット	¥13,000和

※上記に掲げてあるものはほんの一部です。まだまだ素敵なソフトが一杯!新製品も続々入荷中!お気軽にお問い合せ下さい。

●アクション ○アドベンチャー ▲ストラテジック △ユティリティー ◆ファンタジー ◇ノンセクション

Falcom
日本ファルコム株式会社

東京都立川市曙町1-19-3
営業時間 10：00～7：30
☎0425(27)4121(代)
水曜日定休

お気軽にお電話下さい!

通信販売のお申込みは、注文品名・機種名と、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留または、銀行振込でお願い致します。銀行振込の場合は、電話又はハガキで商品名を連絡して下さい。

第一勧業銀行立川支店
普通264-1436219

アップル党員全員集合！

今月の特別企画

1．コンピュータ・ラブ バレンタインセール！
2月9日～2月17日まで
※期間中Appleをお求め、又はご予約の方に㊙特典あります。
※ソフトウェア、周辺機器も特価販売！
※素敵なプレゼントもたくさんあります。

新発売

DOS 4.0

CMOS6502、DOS4.0ソフトウェア
取扱説明書、技術解説書 付
¥35,000

〈特 長〉
1．ユーザの利用できるディスクの容量を35%もアップします。
2．プログラムの実行を25%までも速くする。

プリンター特別セール

□brother（プリンタI/F・プリンター活用セットサービス、但しHR-5の方には、プリンターI/Fを半額で！）

HR-5	・小さなボディに高性能をつめ込んで…	¥39,800
HR-15E	・コンパクト多機能パーソナル…	¥140,000
HR-25	・ワイドキャリッジオフィスコース…	¥210,000
HR-35	・HRシリーズ最高速！36文字／秒…	¥250,000

□EPSON（全商品32Kプリンタバッファをサービス、又はI/Fを50%引き）

RP-80F/TII	・用紙を選ばないコストパフォーマンスタイプ…	¥89,000
RP-100	・RPシリーズの最高峰136桁プリンタ…	¥134,000
FP-80	・多機能で高速…	¥149,000
FP-100	・FP-80の機能に加え、136桁を実現…	¥189,800

大好評

●JOY STICK III …… ¥14,800 ⟶ ¥12,500
（II、IIe、IIc、IBM用、1台でOK、II、IBM用ケーブル付）

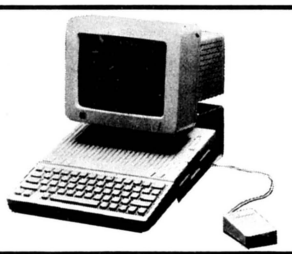
最新SOFT & HARD

●APPLE II Pascal1.2	¥70,000
●APPLE LcgoIIc	¥35,000
●SKY FOX	¥9,700
●SUMMER GAMES	¥9,700
●DAZZLE DRAW	¥12,000
●EX-AMAZONE(AV)和文	¥10,800
●SUN-DON(AV)和文	¥15,800
●XYPHUS(AV)	¥10,800
●KING'S QUEST	¥12,000
●JENNY(女性用AV)女性の方に30%引き	¥12,800
●MULTI-DRAW(LPSII)和文	¥9,800
●ACCELERATOR	¥168,000
●Z-80 6MHz(IIe)	¥148,000
●DUAL-DISK(APPLE社製)	¥200,000
●MOCKING BOARD IIc用	¥63,800

Apple IIc

SET価格¥325,000

本体(DISK付)……¥298,000
カラーモニタ……¥62,000
JOY STICK ……¥14,800
日本語WPS他 …3万円程度





Apple IIe

特別SET価格¥398,000

本 体……¥262,000
DISK W/C……¥116,000
カラーモニタ……¥62,000
JOYSTICK……¥14,800
ソフト(3種)……¥30,000



Macintosh

SET価格¥689,000

本体、ソフト(WPS、ペイント)……¥698,000
キャリングケース……¥20,000
ゲーム……¥11,800

MAC用 新着SOFT

MS. BASIC	¥52,000	Animation Tool	¥19,800
MS. Multiplan	¥68,000	Mac the Knite	¥16,800
MS. Chart	¥48,000	OMNIS 3	¥98,000
Main Street Filer	¥62,800	Pro Print	¥35,000

★通信販売ご希望の方はAppleマガジンVol.2-4をご覧下さい。

発売中！

●本社／コンピュータ・ラブ本郷
TEL(03)816-3902
東京都文京区湯島4-1-11



営業時間：
月～土10時～6時
日曜10時～5時

●大阪事業所／コンピュータ・ラブ大阪
TEL(06)376-1512
大阪市北区鶴野町1-1(ESD大阪内)



営業時間：
月～土1時～6時
日曜・祭日 休業

誌上Apple Fest
通信販売部

ESDグループ
コンピュータ・ラブ
〒113-91 東京本郷郵便局私書箱34号
☎(03)816-3911(代)

アドベンチャー ヒントお答え集

君のPCやFMそれにMZ元気かい、きっとアドベンチャーでこまってるね。だってとってもむつかしいんだものね。ゲーム・エイドのお答え集ならいっぱつ、だって魔法は得意だもの。人気のアドベンチャーを解析して作ったヒント・お答え集で君の行き詰まったゲームに統べてお答え。発売しているのがカセット版だけなら何でも500円、ディスク版だけなら1枚700円、2枚組800円、カセット版とディスク版と両方発売している場合はディスク版ヒント集のお値段、あとは送料として60円、3個以上3個づつ60円増して今すぐゲーム・エイドまで。申し込み方法は、料金と送料とほしいものの品名をはっきりと書いて、現金書留かまたは、郵便局で定額小替（ていがくこがわせ）を買って封筒に簡易書留（かんいかきとめ）で送ってください。こちらに着きしだいおくります。

今直ぐ発送できるもの

サラダの国のトマト姫……700円
ディモンズ リング……800円
ドリーム ランド……700円
ポートピア 連続殺人事件……500円
機動戦士ガンダム 1……500円
南太平洋アドベンチャー……700円
鍵穴殺人事件……700円
Gメン記憶を捜せ……500円
惑星メフィウス……700円
ミステリー ハウス 1……700円
アビス……700円
クエスト……1200円
タイムトンネル……700円
ザ パームス……700円
ザース……700円
ジャグラーストン……700円
ザ ナイト オブ ワンダーランド……700円
ナナコSOS……700円
ミオのミステリーアドベンチャー……700円
忍者 屋敷……500円
ジ エージェント……700円
ザ フォーアウェーイ……700円
カブール スパイ……700円
アドベンチャー ランド……700円
パイレーツ アドベンチャー……700円
ユリシーズ……800円
トランシルバニア……800円
ウィザード&プリンセス……800円
サザンクロス……700円
英雄伝説サーガ……1000円
ゴジラ……500円
ミッション アステロイド……700円
クランストン マナー……700円
デゼニランド……700円
タイム シークレット……500円
アリス(PSK)……800円
ザ ストーレーストーリー……500円
機動戦士ガンダム 2……500円
名探偵登場……500円
手掛を捜せ……500円
魔女モヘカの館……500円
暗黒星雲……700円
黄金の墓……700円
ドンファン……700円
ロリータ シンドローム……700円
ミコとアケミの ジャングルアドベンチャー……800円
暗黒城……700円
ブラックプールの剣……800円
シャーウッド フォレスト……800円
ミッション インポッシブル……700円
ブードー キャッスル……700円
ダーク クリスタル……1000円
タイムゾーン……1800円
ワンダーハウス……500円
ウイングマン……700円
スターライトアドベンチャー……500円
ストレンジ オデッセイ……700円

間もなく発送できるもの

異次元からの脱出……700円
デーモンズ……500円
慶子ちゃんの秘密……700円
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか……700円
黒猫荘相続殺人事件……700円
海底軍艦……500円
アゲイン……700円

この外にもまだまだあるけど詳しくは資料をゲーム・エイドまで請求してね。
ゲーム・エイドはテキスト版以外のアドベンチャーは何でも出すからお楽しみに。資料請求は切手120円分同封してゲーム・エイドまで。

ゲーム・エイド



TEL 03・205・4862

〒160 東京都新宿区高田馬場1-24-4 ヴェルデ・スワ104号 **ゲーム・エイド**

送料 ヒント集は切手60円、ディスケットは1回いくつでも500円。
ハードウェアは新品・中古ともお客様の着払い。

新発売ゲーム・エイド RPCG

ロールプレイングゲーム キャラクタージェネレーター

おまたせしました、いよいよ発売のロールプレイングゲームのヒント・お答えです。ディスクに3つのゲームがはいっています。RPCGをドライブ1に入れてゲームのディスケットをドライブ2にいれます。するとあら不思議、貴方がキャラクターの体力や持物を好きな様に決められます。どんな強い敵も平気です。これさえあればブラックオニックスを発見し、夢幻界から蘇がえり、地底世界を征服できます。

RPCG PC8801、PC8801Mk2——5インチディスク版

ザ ブラックオニックス／バウンドット／夢幻の心臓——3つ一組で**￥4,000**（送料を含む）

近日発売 RPCG PC9801F 2DD 5インチディスク版——3つ一組で**￥4,000**（送料を含む）

ディスケット

一流メーカーが ゲーム・エイドのためだけに作った、とっても高品質で安いディスケット。

2D 10枚 ~~6,000~~円→？

1D 10枚 ~~5,000~~円→？

※お電話でお問い合わせ待ってます。

ハード・ウェア

88マークIIのグラフィッデモ、はやかったでしょう。98のピンボールキーをこわすほど楽しんじゃったね。ゲーム・エイドのそばにもカワイイ兄弟たちがいます。

マイコンはなんでもだまってても安い！

新品88マークIIモデル30 **198,000円**

新品98F2 おどろきの **298,000円**

※この他、FM、MZなんでもまずTELしてきいてみて下さい。

ローンご希望の方もお問い合せ下さい。

APPLE IIc
＋CB-141＋JoyStick
（コンポジットカラーCTR）
限定10台￥388,500を
超特価
¥298,000（〒3,000）







U.S.A No1

Joystick
HAYS MACHII
APPLEII, IIe用
¥15,000
APPLEIIc用
¥16,000

APPLE **Macintosh**

- 3.5インチ フロッピー I台
- マウス
- キーボード
- Mac Paint
- Mac Write付属

定価
~~¥698,000~~





超特価



APPLE IIe ¥262,000 ＋ Disk II ¥116,000 = ~~¥378,000~~

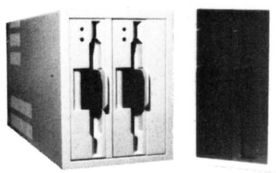
アップルIIeがセットで
¥303,000
カラーモニターが付くと￥348,000
更にJOYSTICが付くと￥360,000 〒3,000

THIN LINE 8/FM

FM-11用 8インチ2ドライブ
超特価￥185,000（但しI/F別売）

THIN LINE 8/PC

PC-8801/PC-9801E/F/M
超特価￥185,000（但しI/F別売）



Plus-80

PC-9801シリーズ用Z80カード、CP/M-86とCP/M-80が混在可能に、CP/M-80用のソフトウェアすべてが走ります。6MHz/8MHzと高速ですので今まで以上の速度でCP/M-80が走ります
定価　￥88,800（6MHz）　￥128,000（8MHz）

EGR98

CP/M-86又はMS-DOS上からPC-9801のLIOルーチンをコールする事によりグラフィックが描けます。コマンドはエスケープにより制御されますのでとても使いやすく、BASICに用意されている殆んどのコマンドが使用できます。
定価　各￥16,000（CP/M-86又はMS-DOS）

LED

PC-9801シリーズ用の安価なスクリーンエディタ、UCSDのエディタに似たコマンド群を持ち、漢字サポート、マクロ機能など充分実用に耐える設計です。
定価　各￥28,000（CP/M-86 or MS-DOS）
98PACK ￥48,000（CP/M-86＋MS-DOS）

音声合成発声器
SSY-02　¥49,800



- 主な規格
- 発声方式：音声素片合成方式（音声素片子数64）
- 音声出力：250mW/8Ω以上
- ライン出力：300mV/10kΩ以上
- インターフェース：セントロニクス準拠
- 電源：AC100V/50/60Hz
- 消費電力：10Wmax.
- 外形寸法：200(W)×190(D)×60(H)mm（最大突起含）
- 重量：960g

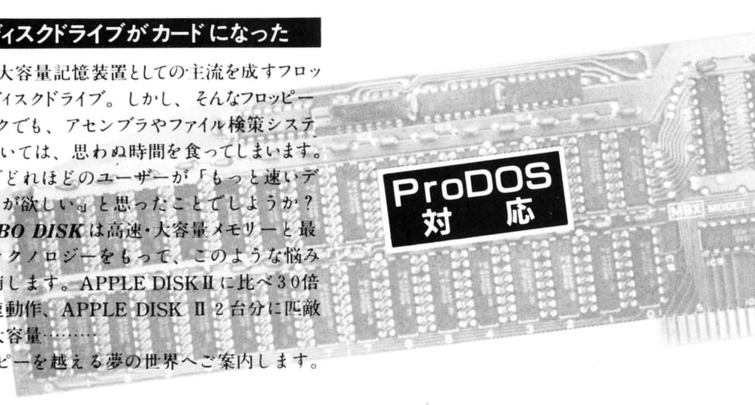
TURBO DISK

262K Versatile RAM Card for APPLE II*

■ MBX−432EX　（262Kバイト実装）　¥79,800

ディスクドライブがカードになった

高速・大容量記憶装置としての主流を成すフロッピーディスクドライブ。しかし、そんなフロッピーディスクでも、アセンブラやファイル検索システムにおいては、思わぬ時間を食ってしまいます。今までどれほどのユーザーが「もっと速いディスクが欲しい。」と思ったことでしょうか？ ***TURBO DISK*** は高速・大容量メモリーと最新のテクノロジーをもって、このような悩みを解消します。APPLE DISK IIに比べ30倍の高速動作、APPLE DISK II 2台分に匹敵する大容量……
フロッピーを越える夢の世界へご案内します。



超高速ディスクエミュレーター

TURBO DISK を仮想ディスクシステムとして使用することにより、従来のAPPLE DISK IIに比べ、大幅なスピードアップが図れます。（APPLE DOS 3.3, APPLE Pascal およびAPPLE CP/M 用仮想ディスクサポートプログラム付属）例えば、ハイレゾリューショングラフィック画面（8Kバイト）のロード時間を比較してみた場合、APPLE DISK II ＋ APPLE DOS 3.3システムでは画面1枚あたり約10秒を必要としますが、TURBO DISK ＋TURBO DOSシステムではわずか0.3秒。30倍以上のロードスピードです。　3.5倍速CPUカード（Accelerator II等）と組み合わせれば毎秒8コマのフルグラフィックアニメーションも実現可能。新しい世界が広がります。

* APPLE II, APPLE DOS and APPLE Pascal are trademarks of APPLE Computer Inc. CP/M is a trademark of Digital Research.

■Borland Turbo Pascal Gift Pack

Turbo Pascal＋Turbo Toolbox、さらに初心者用のTurbo Tutorというソフトが入って特価提供されています。
まだお求めでない方には絶好のチャンスです。

- CP/M-80 8インチ￥31,600
- CP/M-80 5インチ￥33,600 (PC-8801/FM-7)
- CP/M-86 8インチ￥31,600 (PC-9801E/FM-11)
- CP/M-86 5インチ￥33,600 (PC-9801F/FM-11)
- MS-DOS 5インチ￥31,600 (PC-9801他)
- Apple CP/M-80 5インチ￥31,600
  (但し、Z80CP/Mカードが必要)

但し、従来通りの別売りも行なっております。

■TIMEMASTERII ……￥38,000

ProDOSコンパチブルのクロックカードです。1mS 単位の読み取りが可能。他のクロックカードのエミュレーションモード付。バッテリーバックアップ回路装備。アプリケーションソフト（付属）は最高レベルです。

■128K MEMORYMASTER…￥59,800

APPLE IIe専用拡張RAMカードです。128Kバイトを標準装備。ダブルハイレス対応。Neptuneカードと同様にProDOS用RAMディスクとして使用可。

■VIEWMASTER 80 ……￥53,000

Videotermを含むほとんどの80桁カードとアップコンパチブル。ほとんどのソフトウェアに対応します。インバースキャラクターも標準装備。80×24表示。完全なdescenderによる見やすい小文字が特徴です。

■Cricket ……￥52,000

APPLE IIc専用のスーパーペリフェラルモジュールです。

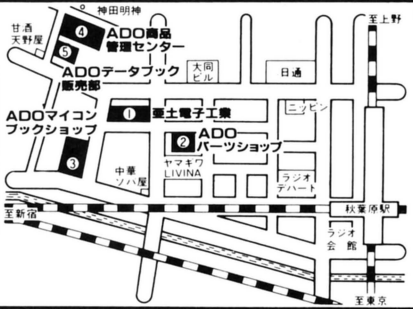
- 音声合成――女声による音声合成が可能。TEXTTO SPEECHアルゴリズム(Disk)により、普通英文を音読します。
- サウンドシンセサイザ――ステレオサウンドシンセサイザを内蔵。付属ソフトにより、ステレオミュージック演奏や効果音の合成も可能。
- リアルタイムクロック――リアルタイムクロックを内蔵。あなたのIIcにも時計機能がプラスされます。
- サウンドモニター用スピーカーを内蔵していますのでAPPLE IIcに接続するだけで使用できます。

■PracticalcII ……￥20,000

スプレッドシート、ワードプロセッサーおよびデーターベースを備えたインテグレーテッドソフトウェアです。●計算速度はMultiplanの2倍、Visicalcの4倍。●条件付き演算も可能。●IIe80カラムをサポート●Auto/Manualが可能な再計算モード。●最もコストパフォーマンスの良いCalcプログラムです。

■DoubleStuff Plus ……￥18,000

APPLE IIe.IIc用ダブルハイレスサポートソフトです。●560×192のダブルハイレス対応。●ダブルハイレス用描画ソフト付。ダブルハイレスを直接サポート可能なDoubleStuff BASICを登載。●ダブルハイレスデモンストレーション付（両面ディスクにプログラムを満載しています。



■Drum-key ……￥42,000

デジタルドラムシンセサイザー

APPLEをドラムシンセサイザーに変えるカードです。シンバル、ハイハット、バスドラ等、、28種類の音源を自由に組合わせてリズムパターンを作れます。

■Disk Analyzer 1.3 ……￥5,800

CATALOG、VTOC等を含めた、ディスクの内容を編集可能なディスクアナライザーソフト。プログラマー必携！

■ProZAP ……￥11,000

ProDOS版Disk Magicとも言えるアナライザーソフト。Technical Manualとこれさえあればprodosはok！

■Micro Writer IIe ……￥5,800

■Software for Macintosh

TunderScan……￥74,000
イメージライターがデジタイザーの代わりに
Macuision……￥99,800
お手持ちのVTRカメラでデジタイズできる
Factfinder……￥51,500
フリーフォーマットのデータベース、使いやすく高速
PFS:File & Report Conbination……￥50,000
アップル、IBMでおなじみのPFSのMac版
Filevision……￥60,000
絵が文字情報と同様にデータベースになった
Smoothtalker……￥45,900
Macがリアルな英語をしゃべります
MS-Basic Ver 2.0……￥45,900
バージョンアップされてサウンド、ウィンドウ等の命令が追加に
Multiplan……￥63,000
マウスオリエンテッドでとても使いやすい
MS-Chart……￥37,000
Multiplanのデータが簡単にグラフに
MS-Word……￥57,000
マイクロソフトのワープロMac-Write以上をという方へ
MS-File……￥57,000
Multiplan、Wordとファイルのやりとりができるデータベース
AZTEC C68K-C……￥150,000
AZTEC Cの開発用バージョン、Toolboxをもサポート
AZTEC C68K-P……￥60,000
AZTEC Cのコンシューマーバージョン、通常はこれで充分
Softworks C……￥140,000
Mac上でWhitesmithのCのフルセットが走る
MacForth Level 2……￥70,000
Mac ForthのAdvancedバージョン
Exper Logo……￥45,000
LogoもMacなら高速・高性能、お勧め品
UCSD Pascal Development System……￥60,000
Mac用UCSD Pascalが機能を拡大して
UCSD Pascal Advanced Tool Kit……￥45,000
Assembler, Linker, Native Code Generator他
Animation Tool Kit I……￥20,000
Macならアニメーションも簡単に
Music Works……￥24,800
ピアノ、チャイム、フルート、トランペット、オルガン他が意のままに
Mac Pascal……￥37,500
Apple社のP-codeコンパイラPascal

☆Invisiclues……各￥2,500
Infocom純正ヒントブック、サインペン、マップ付で親切
☆新着Adventure from Infocom
Cutthrouts (Apple or Mac)……各￥12,800
Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Apple or or Mac)
Suspect (Apple or Mac)
その他InfocomのAdventure全種取揃えております。

Apple社純正Manual類

ProDos Users Kit……￥15,000
ProDos Basic Programing Manual……￥20,000
ProDos Technical Manual……￥10,000
ProDos Assembler……￥20,000
Apple IIc Reference Manual……￥20,000
Apple IIe Reference Manual……￥20,000

Mac、APPLE共その他新製品続々入荷予定!!
お問い合せ下さい。

ADOマイコン・ブックショップ

〒101 東京都千代田区外神田2-2-1 ビルディングADO1・2F

☎03-255-9515

通信販売をご希望の方は、現金書留にて商品代金＋送料を住所氏名TEL、購入商品名を記入の上お送り下さい。また、銀行振込の場合は予めご連絡をお願い致します。

振込先－三井銀行上野広小路支店
当座No.5006952(株)亜土電子工業

TurboPASCAL

米国Borland社製高速PASCALコンパイラー

￥17,800 (CP/M-80又はCP/M-86 8"片単 / MS-DOS 5"片倍又はApple 5" CP/M)

PC-9801(2DD CP/M-86又はMS-DOS)
PC-8801/FM-7(CP/M-80 MS-DOS 5"2D) ￥18,800

8087Support版 ￥32,000 (CP/M-86 8"片単 / MS-DOS 5"片倍)

TurboToolboxも特価販売(TurboPASCALと同一価格) TurboPASCALでISAMファイルを扱うためのユーティリティ。

■Infocom Adventure Game Series

	APPLE	Mac	CP/M(8")
Zork I	￥9,000	￥11,500	￥11,500
Zork II	￥9,000	￥11,500	￥11,500
Zork III	￥9,000	￥11,500	￥11,500
Enchanter	￥11,500	￥13,500	￥13,500
Sorcerer	￥11,500	￥13,500	￥13,500
Infidel	￥11,500	￥13,500	￥13,500
Deadline	￥11,500	￥13,500	￥13,500
Witness	￥11,500	￥13,500	￥13,500
Seastalker	￥13,500	￥13,500	￥13,500
Planetfall	￥11,500	￥13,500	￥13,500
Starcross	￥9,000	￥11,500	￥11,500
Cutthrats	入荷予定	入入予定	入荷予定
Suspended	￥11,500	￥15,500	￥13,500

Invisiclues 各￥2,500
CP/M版 5インチは各￥1,000プラス。マイコン名とCP/Mバージョンを御指定下さい。

SpeeDemon……￥85,000

米国M.C.T社のApple3.5倍速カード。BASIC、PASCALからゲームまで殆んどのソフトが3.5倍速になります。

TurboDisk ……￥79,800

AppleII/IIe 用のキャッシュディスクカード(Disk2台分)Dos3.3、PASCAL、CP/M、Dosのいずれにも対応していますので殆んどのソフトウエアに対応可能。

Hint Book For Adventure Games

- Ultima III……￥2,980
- Wizardry I～III……￥2,980
- Zork I～III……￥2,980
- Caveted Mirror……￥1,500
- Enchanter……￥1,500
- Suspended……￥1,500
- Starcross……￥1,500
- Deadline……￥1,500
- Serpent's Star……￥1,500
- Mask of the Sun……￥1,500

完璧なヒントブックです。価格だけの価値は保証付

Nibble Notch(ニブル ノッチ)

ディスケットのライトプロテクトノッチを正確にあけるディケットパンチです。裏面が使用できるようになりますので、ディスケットが2倍に使えます。ディスケットは両面倍密度タイプを御使用下さい。今日からあなたもニブルノッチ。 ￥4,000

HANZON……予価￥39,800

エプソンのRS-232C I/Fのかわりに差すだけで、エプソンのプリンタがApple社のイメージライターに変身します。Apple IIcやMacintoshのユーザーの方々へ。

Serial-to-Parallel……予価￥39,800

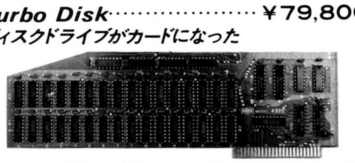
Apple IIcのユーザーでプリンタは持っているが接続できなくて困っているという方へ。シリアルをセントロニクスへ変換します。

Calling Four II ……予価￥24,000

Apple IIc/eでコアラパッドも、ジョイスティックもマウスも同時に使用したいがと考えている方へ。

Turbo Disk……￥79,800

ディスクドライブがカードになった



高速・大容量記憶装置としての主流を成すフロッピーディスクドライブ。しかし、そんなフロッピーディスクでも、アセンブラやファイル検索システムにおいては、思わぬ時間を食ってしまいます。今までどれほどのユーザーが「もっと速いディスクが欲しい。」と思ったことでしょうか？***TURBO DISK***は高速・大容量メモリーと最新のテクノロジーをもって、このような悩みを解消します。APPLE DISK IIに比べ30倍の高速動作、APPLE DISK II 2台分に匹敵する大容量……
フロッピーを越える夢の世界へご案内します。
カタログ御希望の方は返信用封筒同封のうえADOマイコン、データーショップまで。

OPEN記念
Apple
直輸入
全商品大特価

Apple userにBig news
今すぐOak Villageにダッシュ!!

Entertainment

- Spy Hunter ……￥12,000
- Karateka ……￥ 9,000
- Trivia Fever ……￥11,000
- Hitchhiker's Guide to the Galaxy ……￥11,000
- Cutthroats ……￥11,000
- Pole Position ……￥ 8,000
- Conan ……￥10,500
- Sky Fox ……￥ 8,700
- King's Quest ……￥10,800
- Flight Simulator II ……￥12,000
- Sargon III ……￥13,000
- Zork I ……￥10,000
- Zork II ……￥10,000
- Zork III ……￥10,000
- Ultima II ……￥16,000
- Ultima III ……￥16,000
- Millionaire ……￥13,000
- Wizardry ……￥13,000
- Knight of Diamonds ……￥10,000
- Legacy of Llylgamyn ……￥11,000
- Championship Boxing ……￥ 8,000
- Run for the Money ……￥13,000
- One On One ……￥ 8,700
- Deadline ……￥13,000
- Murder By the Dozen ……￥ 9,500
- Reforger '88 ……￥16,000
- Baltic '85 ……￥10,000
- Broadsides ……￥10,000
- Bruce Lee ……￥ 9,000
- Expedition Amazon ……￥ 8,500
- Lode Runner ……￥ 9,000
- War in Russia ……￥20,000
- Boulder Dash ……￥11,000
- Xyphus ……￥ 8,500
- Flak ……￥10,000

Home & Business

- Bank Street Writer ……￥16,000
- Bank Street Speller ……￥16,000
- Micro Cookbook ……￥11,000
- Master Type ……￥ 8,700
- Print Shop ……￥10,800
- Print Shop Graphics Library ……￥ 7,000
- Dazzle Draw ……￥10,800
- PFS File ……￥33,000
- PFS Report ……￥33,000
- PFS Write ……￥33,000
- Multiplan ……￥49,000
- Thinktank ……￥40,000
- Bookends ……￥33,000

Utilities

- Copy II Plus Ver. 4.4D ……￥ 9,000
- E. D. D. Ver. III ……￥19,000
- Lock Smith Ver. 5.0 ……￥27,000
- Sideways ……￥17,000
- Disk Drive Analyzer ……￥10,000
- Fat Cat ……￥ 8,500
- Triple Dump ……￥10,000
- G.P.L.E ……￥13,000
- Apple Mechanic ……￥ 8,000
- Beagle Graphics ……￥15,000
- Beagle Basic ……￥ 9,500

Mac

- PFS File ……￥32,000
- PFS Report ……￥32,000
- PFS File & Report ……￥49,000
- Multiplan ……￥49,000
- Chart ……￥34,000
- Filevision ……￥53,000
- Thinktank ……￥40,000
- Mac the Knife ……￥11,000
- ClickArt ……￥14,000
- Copy II Mac ……￥10,000

PC

- Copy II PC ……￥ 9,000

Hardwares & Accessories

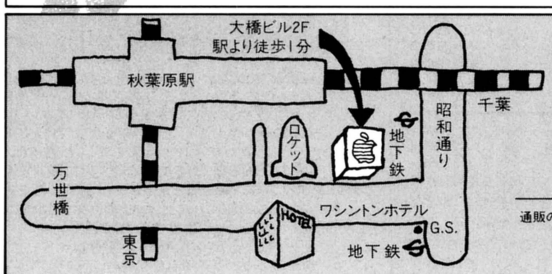
- Mockingboard A ……￥33,000
- Mockingboard D (for IIc) ……￥49,000
- Kraft Joystick ……￥14,000
- Hayes Mach III Joystick ……￥15,000
- Buffered Grappler + ……￥60,000
- Grappler + ……￥42,000
- Apple Mouse IIc ……￥28,000
- Cricket ……￥48,000
- Accelerator IIe (Titan) ……￥85,000
- Wild Card II ……￥34,000
- Apple IIe ……Call
- Apple IIc ……Call
- Macintosh ……Call

Books

- Kids and Apple ……￥ 5,000
- Apple II+ & Apple IIe User's Guide ……￥ 4,800
- Practical Guide to the Apple IIc ……￥ 3,500
- Shortcut Through Adventuveland Vol.1 ……￥ 2,800
- Shortcut Through Adventuveland Vol.2 ……￥ 2,800
- Understanding the Apple II ……￥ 6,000

★Used Soft 委託販売コーナー有り。但し、オリジナルでマニュアル、ケース付に限る。詳しくは、店頭にて説明。

★上記以外にも新製品がアメリカより続々と到着中。C64、ATARI、PC用のソフトも注文受けます。



直輸入販売店

Oak Village corp.

〒101東京都千代田区神田佐久間町1-16大橋ビル2F
TEL. 03-254-2094 OPEN AM11:00—PM8:30 (Weekday)
AM11:00—PM7:00 (Sunday & Holiday)

通販のお申し込みは…… 商品名・機種名・住所・氏名・年令・TELを記入の上、現金書留又は、銀行振込みにてお願い致します。
東海銀行秋葉原支店 普通 666-470-313
送料は一律￥500、但し￥20,000以上の注文は送料無料になります。

全国にFLEX店が続々!!
高額下取りでパソコンが買い安く!!

中古マイコンがラインナップ!

★ワープロ・ファクシミリ・コピー・レジ中古販売開始



切手

〒107
東京都港区北青山3-3-13
フレックス・ジャパン
ログイン②係

「コンピュータ無料査定希望」
1 購入年月日
2 本体会社・機種名
3 メモリー容量
4 周辺機種名
5 各機種の購入金額及び売希望価格
6 住所・氏名・年令・TEL
7 会社名・TEL

〔中古在庫リスト〕

●PC9801F2	~~398,000~~	268,000～	●MZ2200+カセット	~~147,800~~	68,000～
●PC9801+漢字	~~338,000~~	148,000～	●MZ731	~~128,000~~	38,000～
●PC8801+漢字	~~266,000~~	98,000～	●X-1Cセット	~~219,600~~	138,000～
●PC8001MKII	~~123,000~~	48,000～	●X-1D+I/Oポート	~~337,800~~	168,000～
●PC6601	~~143,000~~	78,000～	●日立マークV	~~119,800~~	38,000～
●PC6001MKII	~~84,800~~	43,000～	●日立S1/10+漢字	~~167,800~~	98,000～
●PC100/30	~~756,000~~	468,000～	●沖IF800/50(カラー+PR)	~~1,363,000~~	60,000～
●PC8201	~~138,000~~	75,000～	●QC10II+モニター	~~555,000~~	298,000～
●PC2001	~~59,800~~	25,000～	●HC20+カセット	~~164,400~~	75,000～
●FM11BS	~~398,000~~	268,000～	●カラーCRT(2000文字)各種		38,000～
●FM11AD2+増設	~~366,000~~	228,000～	●カラーCRT(4050文字)各種		68,000～
●FM11AD	~~338,000~~	148,000～	●プロッピー(2D)各種		75,000～
●FM7	~~126,000~~	68,000～	●プリンター(9PIN)各種		38,000～
●MZ5521	~~388,000~~	188,000～	●プリンター(漢字対応)各種		68,000～

ワープロも豊富に在庫!!　らくらくクレジット1回～60回迄。

FLEX・OA・SYSTEM
ビジネスパソコンでOA化!!

FLEXが厳選した最新ビジネスソフトをデモンストレーションいたします。お気軽にご利用下さい。

- 日本語ワードプロセッサー
- 集計・表計算プログラム
- リレーショナルデーターベース
- 財務会計・給与計算・顧客管理
- 販売管理・在庫管理
- その他業務ソフト



パソコン レンタル 取扱中

NEC人気商品セット特価開始!

- PC-9800シリーズ
- PC-8801mkIIシリーズ

価格はお問い合せ下さい。

中古ビデオ・OA機器、販売・買取中!

中古のワープロ・ファクシミリ・コピー・レジも即売中。メーカーメンテナンスで保障も万全です。

中古ビデオデッキも展示即売開始。デジタルテロッパー対応パソコンでビデオの編集も自由自在。

今月のイベント

東京青山店

2/22～24　ワープロフェア
(ワープロソフト、専用機、実演フェア)
3/1～3/3　女性のための入門機フェア
3/13～17　春のビッグフェア
周辺機、ソフト、書籍大安売り

大阪

3/2・3　d-BASE II講習会 3:00～5:00
3/6～16　ビジネスソフトフェア
(JXワード、バビルス、μCOSMOS、TIMS)
3/8～13　ワードプロセッサフェア
(書院、オアシス、文豪、ハナワード、キャノワード)
3/17～20　シャープX-1turboフェア

〈新　品〉		〈下取品〉	〈差額〉
PC9801M2	←	PC9801F2	+￥165,000
PC8801 MK2SR モデル130	←	PC8801+01	+￥160,000
PC6601SR	←	PC6001MKII	+￥ 99,800

FLEX メイトショップ 代理店募集

●中古コンピューター販売のメイト店
フレックスコンポート

これからショップを経営してみたい方、立地調査からオープン準備、社員教育まで御指導いたします。又、現在コンピューターショップを経営されている方も御相談下さい。

FLEXコムポートが全国続々!!

FLEX 盛岡店
0196-22-4661
盛岡市上田4-21-26

FLEX 富士店
0545-52-7625
富士市伝法3329-6-2

FLEX 小田原店
0465-35-5591
小田原市城山1-41 新幹線ビル2F

FLEX 秋田店
0188-34-4987
秋田市中通4-17-12

FLEX 長岡店
0258-36-9135
長岡市本町1-2-3

FLEX 成田店
0476-92-0875
印幡郡富里村日吉台2-19-15

FLEX 尼崎店
06-416-4416
尼崎市七松町1-3-24

FLEX 津　店
0592-27-3755
0592-24-1123
津市東丸内7-7

FLEX 熊本店
096-366-6777
熊本市新屋敷1-5-12 プレザント新屋敷 1F

FLEX 筑波学園店
0298-52-6434
新治郡桜村天久保3-16-25

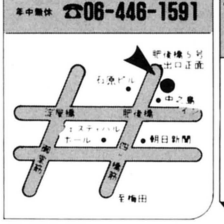
FLEX 大分店
0975-32-0044
大分市中央町4-115

FLEX 徳島店
0886-52-2123
徳島市一番町2-8

FLEX 四日市店
0593-53-7503
四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F

FLEX 仙台店
0222-24-0921
仙台市国分町3-9-6

FLEX 大阪店
〒550 大阪市西区江戸堀1-12-3 山一ビル1F
年中無休　☎06-446-1591



本社
FLEX JAPAN 青山
株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13
年中無休　共和五番館2F
※電話番号が変りました。
03-470-1401



ASCII BOOK

ASCII BOOK

アスキーブックス

はじめて読むBASIC	★定価1,200円
はじめて読むマシン語	★定価1,200円
MS-DOS読本	★定価1,500円
16bit Personal Computer	★定価2,500円
PC-100入門	★定価2,500円
FM-7グラフィック・ワークブック	★定価1,500円
Multiplan™ブック	★定価2,500円
簡易言語時代	★定価1,200円
ビジネスグラフ活用法	★定価1,100円
コンピュータビジネス最前線	★定価1,400円
コンピュータ世界の最前線	★定価1,200円
ポケットコンピュータ入門改訂版	★定価1,200円
ポケットコンピューティング	★定価1,500円
周辺装置の製作	★定価2,800円
ハンドヘルドコンピュータおもしろ便利ノート	★定価 880円
マイコン雑学いろいろ実践読本	★定価 880円
SOFTWARE—その契約と法的保護—	★定価3,500円
パソコン・ネットワーク規格書	★定価1,800円
進化するコンピュータ	★定価1,500円
X1グラフィック・ワークブック	★定価1,500円
はじめて読む6809	★定価1,400円
PC-8801mkIIグラフィック・ワークブック	★定価1,500円

アスキーシステムバンク

N-BASIC入門	★定価2,500円
Disk BASIC入門	★定価2,500円
PC-8801BASIC入門	★定価2,500円
PC-8801グラフィックスのすべて	★定価2,500円
PC-8801マシン語入門	★定価2,500円
PC-6001マシン語入門	★定価2,500円
PC-6001mkII(PC-6601対応)マシン語入門	★定価2,500円
PC-8201ガイドブック	★定価2,500円
PC-9801ガイドブック	★定価2,500円
SMC-777ガイドブック	★定価2,500円
IBMパーソナルコンピュータ	★定価2,500円
コンピュータグラフィックス入門	★定価2,500円
ビジネス・ソフトの実際	★定価2,500円

エンサイクロペディア

エンサイクロペディア・アスキー Vol.1〜Vol.3	★定価3,500円
エンサイクロペディア・アスキー Vol.4〜Vol.6	▼定価3,500円
エンサイクロペディア・アスキー 第7巻〜第13巻	▼定価2,500円

MSX関連

MSXビギナーズBASIC	★定価1,500円
MSXグラフィック・ワークブック	★定価1,500円
MSXホームコンピュータ読本	★定価1,600円
MSXマシン語入門講座	★定価1,600円

MSXポケットバンク・シリーズ

アニメC.G.に挑戦！	★定価 480円
マイコン・ジュークボックス	★定価 480円
BASICゲーム教室	★定価 480円
マイコンサウンドパック	★定価 480円
ゲームキャラクタ操縦法	★定価 480円
トランプゲーム集	★定価 480円
面白パズルブック	★定価 480円
プログラムD.J.	★定価 480円

LIST

教えたくてむずむず、もったいなくてドキドキ。
新しいパソコンの知識は、アスキーの書籍でお求めを——。

グラフィックス㊙伝　★定価　480円
マイコン野球中継'84　★定価　480円
とにかく速いマシン語ゲーム集　★定価　480円
アクションゲーム38　★定価　480円
知能ゲーム38　★定価　480円
必殺・ビデオ活用法　★定価　480円
占っちゃうから！　★定価　480円
エラー撃退ミニ事典　★定価　480円

アスキーテクニカルバンク

PC-9801システム解析(上)　★定価2,800円
PC-9801システム解析(下)　★定価2,800円
PC-9801全回路図　★定価3,000円
パソピアの内部構造　★定価2,800円

アスキーサイエンス

デジタルイメージ　★定価2,900円

MEDIA SERIES

ビデオ・ディスク　★定価2,600円
ビデオテキスト　★定価2,800円

アスキーハンドブックス

標準UNIXハンドブック　★定価2,500円
標準CP/M®ハンドブック　★定価2,900円
標準MS-DOSハンドブック　★定価3,500円
6809ハンドブック　★定価2,800円

アスキーラーニングシステム

入門CP/M®　★定価1,500円
実習CP/M®　★定価1,800円
応用CP/M®　★定価1,800円
入門DISK BASIC　★定価1,600円
応用DISK BASIC　★定価1,900円
入門MS-DOS　★定価1,500円
入門グラフィックス　★定価1,600円

アスキーシステムソフト

PC-Techknow6000Vol.1　★定価2,500円
PC-Techknow8000Vol.1　★定価2,900円
PC-Techknow8800Vol.1　★定価2,900円

アスキーソフトウェアバンク

Basic Computer Games　★定価2,900円
More Basic Computer Games　★定価2,800円
HC-20ハンドヘルドコンピュータ・プログラム集　★定価2,800円
プログラムあらかると(X-07用)　★定価2,500円
BASIC+OS=μUX(マイクロユーエックス)　★定価2,000円
Cプログラムブック I　★定価2,800円

アスキーソフトウェアーサイエンス

C言語入門　★定価1,800円
パソコン言語学　★定価1,800円
68000プログラミング入門　★定価1,700円

定価の前のマークは、送料を表わしています。
★300円／▼350円

※CP/Mはデジタルリサーチ社の商標です。
※MS-DOS、MSX、Multiplanは米国マイクロソフト社の商標です。
※UNIXオペレーティングシステムは、AT & Tのベル研究所が開発し、AT & Tがライセンスしています。

ASCII SOFT WARE

ASCII SOFT

月刊テープアスキー

月刊テープアスキー　毎月18日発売　□定価3,000円

月刊テープログイン

月刊テープログイン　毎月8日発売　□定価3,800円

AMUSEMENT

PC-6001/mkII/mkIISR/6601/SR用

AX-1 アラビアン・ラプソディ　▼定価2,800円
AX-2 宇宙輸送船ノストロモ　▼定価2,800円
AX-3 マイクロターン　▼定価2,800円
AX-4 ブラックホール　▼定価2,800円
AX-6 パワード・ナイト　▼定価2,800円
AX-7 ポリス&ギャング　▼定価2,800円

PC-6001 (32K), 6001mkII/mkIISR, 6601/SR用

AX-5 オリオン/クエスト　▼定価2,800円
AX-8 ギャラクシーミッション　▼定価2,800円
AX-9 3Dフライトシミュレータ　▼定価2,800円
SX-1 ディフェンダーライン　▼定価3,800円
SX-2 ドイツ・アフリカ装甲軍団　▼定価3,800円

PC-6001用

TX-1 BASIC-AID　▼定価3,500円
GX-1 ピクチャーエディタ　▼定価3,800円
PC-6000 NOTE No.1 スターコマンドΣ　▼定価2,800円

PC-8001/mkII/SR用, 8801用 (N-BASICモード)

AY-1 フォートレス・ソロモン　▼定価2,800円
AY-2 オリオン80　▼定価2,800円
AY-3 スカイディフェンダー　▼定価2,800円

PC-8801/mkII用/mkII

AZ-1 フライト・シミュレータ　▼定価2,800円

EFシリーズ

PC-8001/mkII, 8801/mkII, FM-7/8用

ピラミッドアドベンチャー　★定価1,800円

PC-6001/mkII/mkIISR, 6601/SR, 8001/mkII/SR, 8801/mkII, パソピア(T-BASIC), パソピア-7/5, MZ-80B, 2000, 2200用

南青山アドベンチャー　★定価1,800円

PC-6001mkII/mkIISR, 6601/SR, 8801/mkII, FM-7/8用

タンクバトル　★定価1,800円

PC-8001/mkII/SR, 8801/mkII用 (N-BASICモード)

スーパーピンボール　★定価1,800円

PC-8001/mkII/SR, 8801/mkII, レベル3/mkII/mk5用

北海道防衛作戦　★定価1,800円

FM-7/8用

スターダスト　★定価1,800円

FM-7/8, PC-8001/mkII, 8801/mkII, MB-S1用

メインロイヤル　★定価1,800円

FM-7/8, PC-8001/mkII, 8801/mkII, MB-S1用

アルフガルド　★定価1,800円

アスキー・ソフトウェアコンテスト入賞作品

FM-7/New 7/77用

ウォーゲーム・コンストラクションキット　▼定価3,800円
キャッスル　近日発売予定

PC-6001/mkII/SR, 6601/SR用

ストーンパニック(STONE PANIC)　▼定価3,800円
サンダーボール　▼定価3,800円

PC-8001/mkII/SR, 8801/mkII用 (N-BASICモード)

ブーメラン(BOOMERANG)　▼定価3,800円

X1/C/D/TURBO用

ボコスカウォーズ　▼定価3,800円
ウォーロイド　▼定価3,800円

PC-8801/mkII用

ウータンジュニア(UTAN Jr.)　▼定価3,800円

PC-8801/mkII/SR用

コロン　(5-2D)　▼定価4,800円

アスキー・ディスクウェア・シリーズ

エミー	PC-8001/mkII/SR, 8801/mkII/SR用	(5-2D)	◆定価4,800円
ブリーズ	PC-8801/mkII/SR用	(5-2D)	◆定価4,800円
	PC-9801/E/F用	(5-2D)	◆定価4,800円
		(8-2D)	◆定価5,800円
	FM-7/New7用	(5-2D)	◆定価4,800円
ウォーターワーカー	PC-8801/mkII/SR用	(5-2D)	◆定価5,800円
トライアングルジャングル	PC-8801/mkII/SR用	(5-2D)	◆定価6,800円
エミーII	PC-8801/mkII/SR用	(5-2D)	◆定価6,800円
	FM-7/New7用	(5-2D)	◆定価6,800円
	PC-9801/E/F用	(5-2D)	◆定価6,800円
		(5-2DD)	◆定価7,800円
		(8-2D)	◆定価7,800円
キャロット	PC-8801/mkII/SR用	(5-2D)	◆定価6,800円

その他のゲームソフト

将棋	PC-8001mkII/SR用	(5-2D)	◆定価6,000円
	PC-8801/mkII/SR用	(5-2D)	◆定価6,000円
エグゾア	X1/C/D/TURBO用	(C)	▼定価3,500円
パイパニック	PC-8801/mkII用	(C)	▼定価3,500円
	FM-7/New 7/77用	(C)	▼定価3,500円
アリスの宝物	FM-7/New 7/77用	(C)	▼定価3,500円
エキストラピンボール	X1/C/D/TURBO用	(C)	▼定価3,500円
テクノマージャン	PC-8801/mkII用	(C)	▼定価3,500円
ペアーズ&ローターズ (32K)	PC-6001/mkII/6601, 6001mkIISR, 6601SR用	(C)	▼定価3,800円
	PC-8801/mkII用	(5-2D)	◆定価4,800円
ベストナインプロ野球	PC-8801/mkII/SR用	(5-2D)	◆定価5,800円
	FM-7/New 7用	(5-2D)	◆定価5,800円
	PC-9801/E/F用	(5-2D)	◆定価5,800円
		(5-2DD)	◆定価6,800円
		(8-2D)	◆定価6,800円
ザ・デス・トラップ〈スクウェア社〉	PC-8801/mkII/SR用	(5-2D)	◆定価9,800円
	FM-7 New 7用	(5-2D)	◆定価9,800円
	PC-9801F用	(5-2DD)	◆定価9,800円
プロフェッショナル麻雀〈シャノアール社〉	PC-9801/E/F/8801/mkII/SR、6601/SR、6001mkII/mkIISR、N5200モデル05、FM-11AD2/BS/AD/EX、7/New 7/77、SMC-70/777、X-1/C/Cs/Ck/D、MSX(32K)		

(メディア、定価等は広告をご覧下さい)

LIST

ゲームからグラフィックス、そしてビジネスと豊富な品揃え。
アスキーのソフトウェアで、君のパソコンは一台何役?

アスキーソフトウェアバンク

PC-9801システム解析プログラム・セレクション
PC-9801/E/F用 (5-2D) ◆定価4,800円
PC-9801/E/F用 (8-2D) ◆定価5,800円
μUX-98(マイクロユーエックス) (5-2D) ◆定価7,000円
(5-2DD) ◆定価7,000円
(8-2D) ◆定価8,000円
PC-8801マシン語入門 MF ASM (C) ▼定価2,800円
PC-8001mkIIプログラムライブラリTOOL BOX(5-2D) ◆定価5,800円
PC-8801mkIIプログラムライブラリTOOL BOX(5-2D) ◆定価5,800円
BASICゲームブック PC-8001/mkII,8801(N-BASICモード)
テープ1巻(No.1)付 ★定価3,500円
別売カセットNo.2 No.3 No.4 ●各定価2,000円
プログラムライブラリNo.1 改訂版 PC-8001/mkII,8801(N-BASICモード)
テープ1巻(No.1)付 ★定価3,800円
別売カセットNo.2 No.3 No.4 ●各定価2,000円
FM-8プログラムライブラリNo.1 テープ1巻(No.1)付 ★定価3,800円
別売カセットNo.2 No.3 No.4 ●各定価2,000円

データ集計タイプ

Pressé-88 PC-8801用/mkII用 (5-2D) ■定価45,000円
(8-2D) ■定価48,000円
Pressé-98 PC-9801/E/F用 (5-2D) ■定価67,000円
(5-2DD) ■定価70,000円
(8-2D) ■定価70,000円

スプレッドシートタイプ

N-CALC PC-8001,8801/mkII用 ■定価29,800円
Multiplan1.06 PC-8001(NEC CP/M-80)用 ♣定価80,000円
Multiplan1.06 PC-8001(MSA CP/M-80)用 ♣定価80,000円
Multiplan1.06 FM-8(CP/M-80)用 ♣定価80,000円
Multiplan1.2 PC-9801/E/F/M2用 256K ♣定価68,000円
128K(5-2HD,8-2D) ♣定価65,000円
128K (5-2DD) ♣定価53,000円

日本語ワープロ

JS-WORD2.0 PC-9801/E/F/M2用 ♣定価60,000円
※マウス付 ♣定価80,000円

マシン語開発ツール

SEAM-60 PC-6001用 ■定価14,800円
SEAM-80 PC-8001用 ■定価12,800円
SEAM-80mkII PC-8001mkII用 ■定価14,800円
SEAM-88 PC-8801用 ■定価14,800円
Disk SEAM-88 PC-8801用 (5-2D) ■定価16,800円
(8-2D) ■定価18,800円
DUAD-PC PC-8001用 ■定価39,800円
DUAD-80mkII PC-8001mkII用 ■定価39,800円
DUAD-88D PC-8801用 (5-2D) ■定価49,800円
(8-2D) ■定価49,800円
ASSIST-88 PC-8801用 (C) ■定価 9,800円
(5-2D) ■定価16,000円
(8-2D) ■定価19,800円

学習ソフト

Multiplan学習ソフト
PC-9801/E/F用(メインRAM256K以上) (5-2DD) ♣定価35,000円
(8-2D) ♣定価35,000円
IBM5550用 (5-2DD) ♣定価35,000円
財務学習ソフト
PC-9801/E/F用 (5-2DD) ♣定価40,000円
(8-2D) ♣定価40,000円
IBM5550用 (5-2DD) ♣定価40,000円

その他

TIC TAC PC-8801用 (5-2D) ■定価25,000円
(8-2D) ■定価28,000円
エアーブラシ PC-100用 ◆定価10,000円
CANDY PC-9801/E/F用 ♣定価40,000円
※マウス付 ♣定価60,000円
Pop-Up Menu PC-9801/E/F/M2用(メインRAM256K以上) ♣定価30,000円
vi EDIT (キーボード版) PC-9801/E/F/M2用(メインRAM256K以上) ♣定価40,000円
Funny PC-9801/E/F/M2用 ♣定価22,000円
※マウス付 ♣定価42,000円
Presse-LINK PC-9801/E/F用 (5-2DD) ■定価20,000円
(8-2D) ■定価20,000円

マイクロソフト社製品

MS-FORTRAN ♣定価160,000円
MS-BASIC ♣定価110,000円
MS-BASCOM ♣定価130,000円
MS-Pascal ♣定価160,000円
MS-COBOL ♣定価230,000円
muLISP/muSTAR-80 ♣定価 60,000円
muMATH/muSIPM-80 ♣定価 75,000円
EDIT-80 ♣定価 36,000円
FORTRAN-80 ♣定価150,000円
BASIC-80 ♣定価105,000円
BASIC-COMPILER ♣定価120,000円
COBOL-80 ♣定価225,000円
MACRO-80 PACKAGE ♣定価 60,000円

HARDWARE

アスキーマウスセット ♣定価 25,000円
Quick Shot PC-6001/mkII用 ■定価 9,800円
(ゲームソフト2本付)
Quick Shot MSX用(ジョイスティックのみ) ■定価 4,200円

定価の前のマークは、送料を表わしています。
□無料／●200円／★300円／▼400円／◆500円／
■1,000円／♣2,000円

PC-8801mkIISR・PC-8001mkIISRの各モードに対応するソフトは、現在確認中です。順次、お知らせいたします。おいそぎの場合は、代表電話で、営業本部、営業部に御確認下さい。

お買い求めの際は、パッケージ裏面の対応機種をご確認下さい。

※JS-WORDマウス付、CANDYマウス付について一部初期出荷のものは、PC-9801F3/M2ではマウスドライバーが異るため動作しません。アスキーユーザーサポート係(03-498-0205)にご連絡ください。

ASCII MAGAZINE

新人類の情報ビジネス誌、アスペクト。

経営者は「器量」だけじゃない

T・ピータースが実際的考察

独占『超優良企業』（エクセレント・カンパニー）になるための『10のエッセンス』

IBM、デュポン、HP、P&G、ペプシコ……巨大、かつ優れた企業のノウハウを解析。

編集長インタビュー

ゲスト／鈴木隆氏（取締役 データバンク局長）

「データビジネスを編む」日本経済新聞のもうひとつの情報戦略

スピーカー｜化粧品｜キッチンカー

ボーズ、DEP、AAケーター 米国ビジネスの成功者たちからの報告書 30兆円！〈ザ・日本市場〉の戦術的立ち上げ方

管理職・経営者必読！

非公開アメリカ成長企業 BEST 500

なんと、成長率No.1は一五七〇七%のビル・メンテナンス会社！コンピュータ業界の純利益も2倍！

●画面の向こうに、うごめくものは？

電電カンパニーの強力ライバルたち

船長（キャプテン）を急追するニューメディア恐竜「テリドン」

●大好評・堺屋太一・パソコンで先を読む！第5回

学校の「自由化」こそ教育改革の道！

総力特集

崩壊直前の「ニッポン型生涯一企業」

《ヘッドハンター》こそ時代の欲求に応える"正義の使者"

東大卒・1部上場企業勤務34.2歳で「年収1500万円」

●ザ・外資

エグゼクティブズ

田原総一郎・対論

「DECの日本化戦略を衝く!!」

エドモンド・J・ライリー（日本デジタルイクイップメント㈱ 代表取締役社長）

「売り」「買い」ハガキつき 反響ゾクゾク！

●明日の投資家のための株式ゲーム

コンピュータ診断の「アスペクト証券市場」

わずか20日で「150万円」も儲けた読者出現！

情報資本主義マガジン

アスペクト

ASPECT

米国Inc.誌提携

2月10日5号発売／定価680円／毎月10日発売

ASCII MAGAZINE

Mar.

このごろの知性は、遊ぶとついてくる。

中味が濃くて、おもしろい。
3月のアスキー
メディアシリーズ

ASCII
マイクロコンピュータ総合誌
毎月18日発売　定価500円(送料100円)

特集／音声合成テクノロジー

最新テクノロジーの結晶とも言える「音声合成」に焦点をあて、ハードウェアを製作して声を出す方法から、ソフトウェアのみで声を出す方法、そして、各メーカーの最新情報までを網羅。

特別読物

●Visual Simulation Takes Flight／J.B. Tucker
今まさに離陸せんとする各種のVisual Simulationの世界を紹介。米国high Technology誌特約
●計算機環境とUNIXの影響／W.N. Joy
バークレー版UNIXの開発者であるW.N. Joyが語った計算機環境とは……

好評連載

●データベース／dbase II、Informixの構造
●プログラミング言語のスタイル／オブジェクト指向
●UNIX：現在とその未来／UNIXの変遷
新製品使用レポート／日本電気（PC-8001mkIISR/8801mkIISR）

TAPE ASCII
月刊アスキーがそのままカセットに！
毎月18日発売　定価3,000円(送料無料)

MOPSOS(FM-77)
●10面のパターンと15種の敵キャラクタを持つスクロールタイプのリアルゲーム。

PIYO PIYO(PC-8001/8801〈MAI〉)
●MAI言語を使ったアクションゲーム。空を飛び地を駆けて可愛いピヨピヨを助け出せ！

ニャン太(IBM-JX)
●グラフィックキャラクタが可愛い思考ゲーム。ＪＸファンに贈ります。

DOS版 TL/1(MSX)
●ディスクのサポートにより、格段に操作性のアップしたTL/1-MSX。

Voice Editor(PC-9801/8801、FM-7)
●特集「音声合成テクノロジー」で紹介した音声合成ボード用データエディタプログラム。

Voice Rec(SMC-777、FM-77)
●テープインターフェイスと内蔵スピーカーを使って、音声を録音・再生させるプログラム。

性格チェックリスト Part 6(MZ-80B/2000/2200)
●NINJA（PC-8801/mkII、FM-7）

TAPE LOGIN
月刊ログインの最新ゲームがすぐに楽しめる。
毎月８日発売　定価3,800円(送料無料)

特集／ロールプレイングワールドへご招待
本邦初公開の連載ロールプレイングゲーム。これから毎月掲載されるいろんなマップデータを入れるだけで、毎回違ったロールプレイングが楽しめてしまうのだ。これは必ロードだぞ!

●THE SPACE WARS（PC-9801/E/F、PC-8801/mkII、FM-7）

ログイン・ソフトウェア・グランプリ
5つの人並みはずれた力を持つ人間が主人公。痛快度満点のアドベンチャー的ウォーゲームだ。

●MOVIE CITY（PC-8801/mkII）

2nd PRIZE
映画ファンに贈る痛快シミュレーションゲーム。映画館"シネマブルー"の支配人になって、宿敵"シネマレッド"をやっつけるのだ。

●大怪獣げ～む（PC-8801mkII）

移植コーナー
大怪獣か自衛隊になって、怪獣映画そのままの対戦を楽しむ怪獣シミュレーションゲーム。

MSX MAGAZINE
MSX情報をすばやくキャッチ
毎月８日発売　定価390円(送料100円)

特集／MSXビデオ劇場(シアター)　Part2
●ビデオに関する製品をすべて紹介

MSX OF THE YEAR (PART2)
●フランス――FNAC(電気デパート)、VIFI(輸出入からソフトまで)、CANON FRANCE、MSXショップ　●西ドイツ――Horten(デパート)　●オランダ――PHILIPS
●イギリス――MSX NETWORK、BOOK SHOP、LION HOUSE

デジタルクラフト
●トリガ・ジェネレータの製作　●ゲームプレイを楽しちゃおう　●通信販売のお知らせ

ウーくんのソフト屋さん
●気分はインターナショナル

MSXハードニュース＆レビュー
●スター精密ST-80　●ミツミ電機QDM-01　●日本エレクトロニクスMS-10
●松下CF-2202　●ソニーHB-701FD　●サンヨーMPC-6　●松下CF-2601

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合せ、カタログの請求は、〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE 03(486)7111(代)　株式会社アスキー

LOG IN HOT LINE



ベストナイン・プロ野球 ユーザーの皆様へ

❶FM-7版のユーザーの皆様へ

コンピュータ対人間、コンピュータ対コンピュータの試合のときに、試合結果がセーブされないようです。ファイル名“ＢＡＳＥ－１”をロードして、プログラムを次のように訂正して、セーブしなおしてください。

３２５５　ＩＦ　ＰＥＥＫ（&ＨＦＤ１８）＞０　……

❷PC-8801版のユーザーの皆様へ

投手記録の負数の表示が全員同じ値になるので、ファイル名“ＤＡＴＡ”をロードして、プログラムを次のように訂正して、セーブしなおしてください。

１９９０　……；ＲＤＰ（Ｉ、８）；……

また、ファイル名“ＢＡＳＥ”をロードして、４５５０行を削除してセーブしなおしてください。

❸PC-9801 5インチ2D版のユーザーの皆様へ

ファイル名“ＢＡＳＥ－ｋ”・“ＢＡＳＥ－Ｍ”をそれぞれロードして、次の様に変更して下さい。

２９６２　ＧＯＳＵＢ　６９９５：ＦＯＲ　Ｉ＝１　ＴＯ　９：ＰＸ＝ＰＰ（Ｉ、０）：ＰＹ＝ＰＰ（Ｉ、１）：ＧＯＳＵＢ　７２６０：ＮＥＸＴ

❹PC-9801版（漢字版）のユーザーの皆様へ

選手データの名前を変更すると、そのチームのデータが読めなくなります。すでに変更してセーブしてしまった方（データが読めなくなってしまったもの）はお取り替えしますので、ディスケットを当社までお送りください。まだ名前の変更をしていない方は、ファイル名“ＤＡＴＡ”をロードして、１２１０行、１３００行、１３８５行、のそれぞれの行を次のように訂正して、セーブしなおしてください。

……＝ＬＥＦＴ＄（Ａ＄、１０）

以上、まことにもうしわけありませんでした。

ディスケットの送り先

PC-9801版でデータを変更してディスケットにセーブしてしまった場合、データが読めなくなりますので、ディスケットの交換が必要となります。㈱アスキー・ユーザーサポート宛にディスケットをお送りください。修正したものと交換いたします。

〒107 東京都港区南青山5-11-5 ㈱アスキー・ユーザーサポート
ベストナイン・プロ野球（PC-9801・Xインチ）宛

お送りいただく際に、送付中の事故等の問題もございますので、簡易書留等の発送の確認の出来るものでお送り頂ければ幸いです。確認できませんと処理等ができない場合もございます。送料は、返送の際に切手等で代送させていただきます。

お送りいただくもの

1. PC-9801用ベストナイン・プロ野球　ディスケット
（出来れば、ディスケットは折り曲がらぬよう、ボール紙等ではさんでください。）
2. 症状とお送り先の住所・氏名・年齢・御職業等を書いた紙
余白がありましたらこの製品やアスキーに対する御感想や御意見をお書き頂ければ幸いです。

MSX ROM SOFT『ハイウェイスター』（ウェイリミット）のお問い合せ先変更のお知らせ

MSX ROM SOFT『ハイウェイスター』のお問い合せ先がウェイリミットより、アスキーに移りました。今後は㈱アスキー・ユーザーサポート（03-498-0299［直通電話］）にご連絡ください。

㈱アスキーユーザーサポート　月曜日～金曜日（祝祭日を除く）
10:00～12:00　13:00～17:00

■アスキー製品に対するご意見・ご要望。また弊社の販売に対してお気付きの点などがございましたら、㈱アスキー業務部「LOG IN HOT LINE」係宛お送り下さい。よろしくお願い致します。

ASCII 株式会社アスキー
■お問い合せ、カタログの請求は
〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル ㈱アスキー営業本部営業部 PHONE 03(486)7111代

■アスキー製品について、内容など詳しいことをお尋ねになりたい方は以下のユーザーサポート係への直通電話をご利用下さい。

TEL.03-498-0299　書籍、ゲームソフト、プログラムライブラリ、ゲームブックに関するお問い合せ。
TEL.03-498-0205　ビジネスソフト、およびツール関連製品
TEL.03-498-0206　マイクロソフト社製品のみ

ACTIVISION®

世界で選びぬかれたコンピュータゲームソフト、アクティビジョン。

世界中の人気を吸いこんだ、驚異の怪物ゲームが大暴れ！



GHOSTBUSTERS

Designed By David Crane

ゴーストバスターズ

■ゴーストバスターズのメロディーにのって軽快にプレイ。
■自分の資金にあわせてお化け退治の装備を選べ。
■ゴーストバキュームでお化けを吸いこめ。
■陰イオンビームとゴースト捕獲器でお化けを捕えろ。
■最大の敵マシュマロマンに気をつけろ。

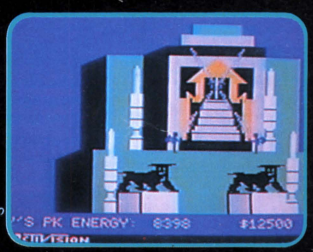
CASSETTE TAPE MSX (32K)
解説書付￥4,800



自分の資金にあわせて自動車と装備を選べ。



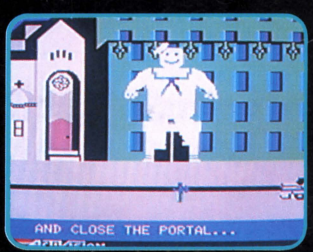
赤い建物にお化けがいる。現場に急行せよ。



お化けの親玉をやっつけて、お化けは全滅。街に平和が戻ったのだ。



街を浮遊しているお化けをゴーストバキュームで吸い込め。



最大の敵マシュマロマンをかいくぐり、ズール寺院にのりこむのだ。



ゴースト捕獲器をしかけ、陰イオンビームでお化けを捕えろ。

1984 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED



ACTIVISION NEW GAME

PITFALL II™

LOST CAVERNS

ピットフォールに続きピットフォールIIでもまた会おう。〈ピットフォール・ハリー〉

ピットフォールII

Designed By David Crane

ROM CARTRIDGE MSX
解説書付￥4,800

近日発売！

★ご期待下さい★

★好評発売中★
〈各〉ROM ￥4,800



ピットフォール



ヒーロー

※くわしくはお店でおたずね下さい。

ユーザーズクラブ

PONYCA LAND 会員募集中

〈わしくは34ページのPONYCA広告をご覧下さい。

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA

株式会社ポニー
PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377

LOGIN MARCH 1985
昭和60年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻 第3号 通巻27号 昭和58年8月3日第三種郵便物認可 昭和60年1月16日国鉄首都特別扱承認雑誌第7993号 ISSN 0286-486X

信頼と創造の富士通

富士通

神童シンドローム。



実力に人気が味方して、いま絶好調の天才パソコンFM-77。3.5インチマイクロフロッピィディスクドライブ、なんと【2基内蔵】。JIS第1水準漢字ROM、なんと【標準実装】。豊かなソフト資産＋続ぞく登場 魅力の新ソフト、なんと【使いほうだい】。このマシンと仲よくなって、神童の名をほしいままにする青少年がふえているのは、うーむもはや【社会的事実】だ。

●2個のCPUがフル稼動。●メインメモリは最大256KB。64KBを標準実装。●F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。●ユーザフレンドリな言語FM Logo標準添付。●高性能＆多才のグラフィック機能。●スーパーインポーズでオリジナルの映像づくり。●サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。●音にも熱中。8オクターブ・三重和音のサウンド機能。●操作性抜群のキーボード、しかもレイアウト自在のセパレートタイプ。●大容量1MBのフロッピィディスクをサポート。●拡張性に優れたオプションカード群。●広がるアプリケーションに対応する豊富なソフトウェア体系。

新発売 400ラインセットII ¥49,800
①400/200ラインカード ②64KB RAMカード
③F-BASIC V3.5
●カラー16色中2色、640×400ドットのグラフィックスが実現。●テキストは、80字×25行の16色カラー表示。●メインメモリは128KBに拡張。

(上記はFM-77の特長です。)



'84通産省選定 グッドデザイン商品

ディスクとソフトで差をつける天才パソコン。
FM-77
¥228,000 セブン セブン (本体価格・FM Logo付)
ディスクドライブ1基タイプ¥198,000もあります。

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。
FM-NEW7 ¥99,800 (本体価格)
ソフトは定評あるFM-7と完全互換、しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

マイコンスカイラブ：FMシリーズのハードからソフトまで一挙に展示実演。あなたのパソコンのコンサルタントとしてご活用ください。 ●東京・丸の内(03)215-2392 ●東京・秋葉原(03)251-1448 ●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476〈丸井今井〉(011)241-4185 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628/341-0486 ●広島(082)247-3949 ●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203
富士通株式会社：●半導体統轄営業部(03)216-3211 ●北海道支店(011)271-4311 ●東北支店(0222)64-2131 ●金沢支店(0762)63-7621 ●長野支店(0262)26-8222 ●静岡支店(0542)54-9131 ●名古屋支店(052)201-8611 ●大阪支店(06)344-1101 ●広島支店(082)221-2288 ●高松支店(0878)51-8167 ●九州支店(092)411-6311 ●沖縄支店(0988)66-0655
■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください。お問い合わせは——富士通サプライ株式会社☎(03)434-0141

月刊 ログイン
株式会社アスキー ☎03-486-7111(代表) ☎03-486-8086(情報電話)
〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル Printed in Japan 共同印刷
年ぎめ購読料5,760円〈送料込〉振替4-161144
定価480円
雑誌09731-03