昭和58年11月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第11号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

マイコン BASIC Magazine

特別定価 ¥350

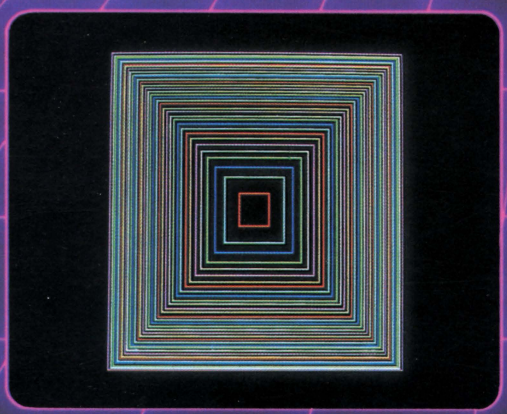
11

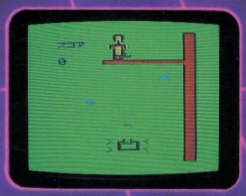
47機種のパソコン用ソフト66本一挙掲載

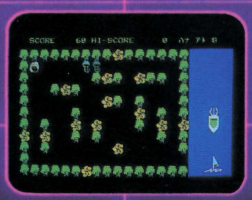
APPLEII ストップ羊くんゲーム BM Jr./LII₂ SPARK STICK 楊夫人 BMLIII/MK5 海底アドベンチャー モモンガ救助 コモドール64 SCRAMBLE DATE FM7/8 プルメリアの伝説 暗黒星英雄伝 FP1100/1000 DESERT GUNDAM 航空ショー JR100 JUMP SUPER AMOEBA JR-200 HELI LANDER ミッドナイトフライト MSX バイオリズム他 M5 フワープ・フワープ FUEL LIFTER MAX MACHINE 家出ライダー MULTI 8 CANON MZ-K/1200/700 BUILDING TORTIRE イングルを公害から守れ 他 MZ-80B/2000 LOCKS ARRANGE TIME LIMIT オリエンテーリング MZ-2200 NEW ACLM BREAK MZ-5500 モアレ・デモ PASOPIA 7 シャボンダマ・センソウ PC-6001/MKII ランディング・コプター さるかに合戦 キーボード・レッスン PC8001/MKII BACTERIA STRAW BELLY FIELD FOREVER 他 PC-8801 DUST SCRAMBLE PC-9801 SPACE FIGHT ぴゅう太 セールスマン SC-3000 FIGHTER PILOT IN VADER CITY FIRE MAN SMC-70 STAR TREK VIC-1001 クモの糸 X1 YELLOW SUBMARINE PANEL GAME ZX-81 MINI GALAXY WARS HC-20 ガンバレ編!! JR-800 影チャンのインベーダーアタック PC-8201 FRUIT ATTACK FX-702P JET SKI PASOPIA mini パソピア甲子園 PB-100 ドッグファイト2 対決!!ルパンVS荒野のガンマン PC-1211 ハンターゲーム PC-1500 BALL & BALL PC-2001 脱獄ゲーム PASOPIA(T)/5 ハンバーガー・コック

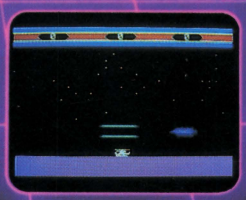
連載：実用プログラムコーナー PC6001MKII ひまんどしんだん PASOPIA(T)/5 数学実用プログラム PB-100 曜日早わかりプログラム

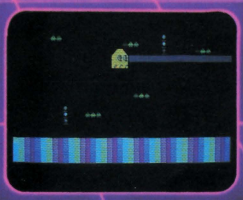
新製品速報：SMC-777 ソニー／X1-D シャープ／MSX 松下！

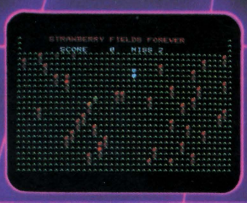


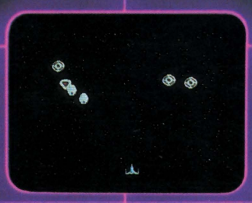




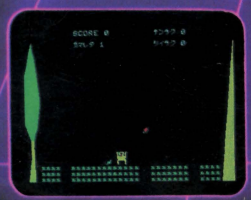


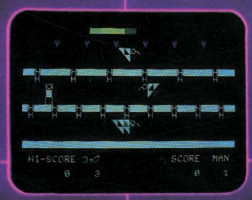






別冊付録 マイコン スーパーソフト マガジン

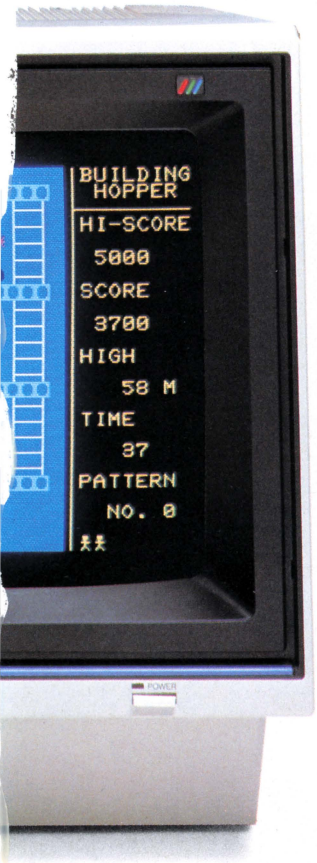




SHARP

人気が人気を呼んで、ベストセラー。

●画面は「タスクフォーツ高知」制作の"ビルディング・ホッパー"より。
●画面はハメコミ合成写真です。



ハードに人気が出ると、ソフトが増える。ソフトが増えると、ハードに人気が出る…。いまMZ-700シリーズは、人気が人気を呼んでベストセラー。上達に合わせて進化するクリーン設計、家庭用カラーTVも使える、さらに高度なシステムへの可能性を秘めた優れた拡張性。こうした信頼のハードに応えて、すぐに使える市販アプリケーションソフトの豊富さも群を抜いています。気軽に親しめる実力機としてホビーから実務まであらゆる目的に、そしてあらゆる人々にフルに活用していただきたい自信作。同じ選ぶなら初めから本モノを、将来性まで見きわめて選びたいものです。

〈MZ-721の主な特長〉●高速・高機能CPU Z80A(3.6MHz)搭載●メインメモリ64KバイトRAM標準実装のクリーンメモリシステム●カラー対応BASIC装備●BASICを考慮した使いやすいキー配列●ひらがな、英小文字対応(ディスプレイ)●家庭用TV、専用カラーディスプレイ(別売)による多彩なビジュアル対応●外部プリンタ用インターフェイス内蔵●MZ-80Kシリーズ・80C・1200のシステムソフト(PASCAL、マシンランゲージ等)が活用可能●豊富なアプリケーション環境●グラフィック機能を装備した4色カラープロッタプリンタ内蔵可能●ディスプレイの使用できない所でも、その代用として活用できるプリンタとの対話モード装備(プリンタ要)

オプション		
●データレコーダ(MZ-711用)	MZ-1T01	標準価格 12,000円
●カラープロッタプリンタ	MZ-1P01	標準価格 39,800円
●12型グリーンディスプレイ	MZ-1D04	標準価格 32,800円
●14型カラーディスプレイ	MZ-1D05	標準価格 69,800円
●ディスプレイスタンド	MZ-1S05	標準価格 7,000円
●14型TVモニター	MZ-1D09	標準価格110,000円
●80桁ドットプリンタ	MZ-80KP5	標準価格142,000円
●KP5用接続ケーブル	MZ-1C25	標準価格 7,800円
●拡張ユニット	MZ-1U03	標準価格 35,000円
●ジョイスティック	MZ-1X03	標準価格 3,800円
●システムキャリングケース	MZ-1X04 R/G	標準価格 19,800円

●MZ-700シリーズが収納できるシステムキャリングケース

パーソナルコンピュータ
MZ-721

標準価格 **89,800円**
(データレコーダ内蔵)

▶MZ-700シリーズには、MZ-721の他、**MZ-711**標準価格79,800円およびデータレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵の**MZ-731**標準価格128,000円があります。

パソコンに求められるあらゆる機能を搭載したMZの
最上位バージョン

パーソナルコンピュータ
MZ-3500

シリーズ

MZ-3531 標準価格320,000円
〈ミニフロッピー1基内蔵〉
MZ-3541 標準価格410,000円
〈ミニフロッピー2基内蔵〉

●写真は本体(MZ-3541)、キーボード(MZ-1K06標準価格38,000円)、CRT(MZ-1D03標準価格163,000円)を組合せた例です。※画面はオプションのグラフィックボード、グラフィックメモリ(×2)を使用した例です。

システム構築自在の
コンポタイプMZ

パーソナルコンピュータ
MZ-2200

標準価格128,000円

●写真のフロッピーディスクドライブMZ-1F07及び14型カラーディスプレイMZ-1D15は別売です。

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券
MZ-721
ベーシック
マガジン
11係

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

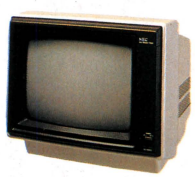
先験映像遊ギ。

現代は、放たれた情報を映像でキャッチする能力が要求されます。
個性すっきり、NECのキャラクタディスプレイが、
ビジュアル・コミュニケーションに応えます。
豊かな色彩表現と、幅広い分野への対応力など優れた機能の数々。
それは、未知の映像遊ギと呼ぶにふさわしいスペースランドです。

新発売

14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD551

●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット最大4,050文字表示可能)●ドットピッチ/0.39mmPC-9801、PC-8801用……標準価格118,000円



12型カラーディスプレイ
PC-8048N (JC-1204D)

●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/1,000文字(40字×25行、5×7ドット)●ドットピッチ/0.63mm PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001mkII用……標準価格59,800円

12型カラーディスプレイ
PC-8049N (JC-1206DH)

●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●ドットピッチ/0.31mm PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001mkII用……標準価格158,000円

12型カラーディスプレイ
PC-6042K (JC-1202M)

●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/800文字(40文字×20行、5×7ドット)PC-6001、PC-6001MKII用……標準価格56,800円

12型カラーディスプレイ
PC-8058 (JC-1201DF)

●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●ドットピッチ/0.38mm PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001mkII用……標準価格99,800円

12型高解像度モノクロディスプレイ
PC-8841 (JB-1210P2)

●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット最大4,050文字表示可能)PC-9801、PC-8801用……標準価格44,800円

14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8853N (JC-1412P2)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット最大4,050文字表示可能)●ドットピッチ/0.31mm PC-9801、PC-8801用……標準価格168,000円

14型カラーディスプレイ
PC-8054 (JC-1402D)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●ドットピッチ/0.5mm PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001mkII用……標準価格65,800円

14型カラーディスプレイ
PC-8052 (JC-1401DF)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●ドットピッチ/0.39mm PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001mkII用……標準価格118,000円

14型カラーディスプレイ
PC-60M43(W) (JC-1460D)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/800文字(40文字×20行)●ドットピッチ/0.7mm PC-6001MKII用……標準価格65,800円

14型モノクロディスプレイ
PC-8851 (JB-1410P2)
●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット最大4,050文字表示可能)PC-9801、PC-8801用……標準価格58,800円

※RGB方式カラーディスプレイはすべてケーブル添付

12型グリーンディスプレイ
PC-6041 (JB-1260M)
●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/512文字PC-6001使用時(32文字×16行、7×9ドット)、2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001、PC-6001MKII用……標準価格36,800円

12型グリーンディスプレイ
PC-8050N (JB-1205M)
●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001mkII用……標準価格29,800円

9型グリーンディスプレイ
PC-8046 (JB-902M)
●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001mkII用……標準価格35,800円

14型RGBカラーテレビ
C-14N16PV
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001、PC-6001MKII用……標準価格125,000円

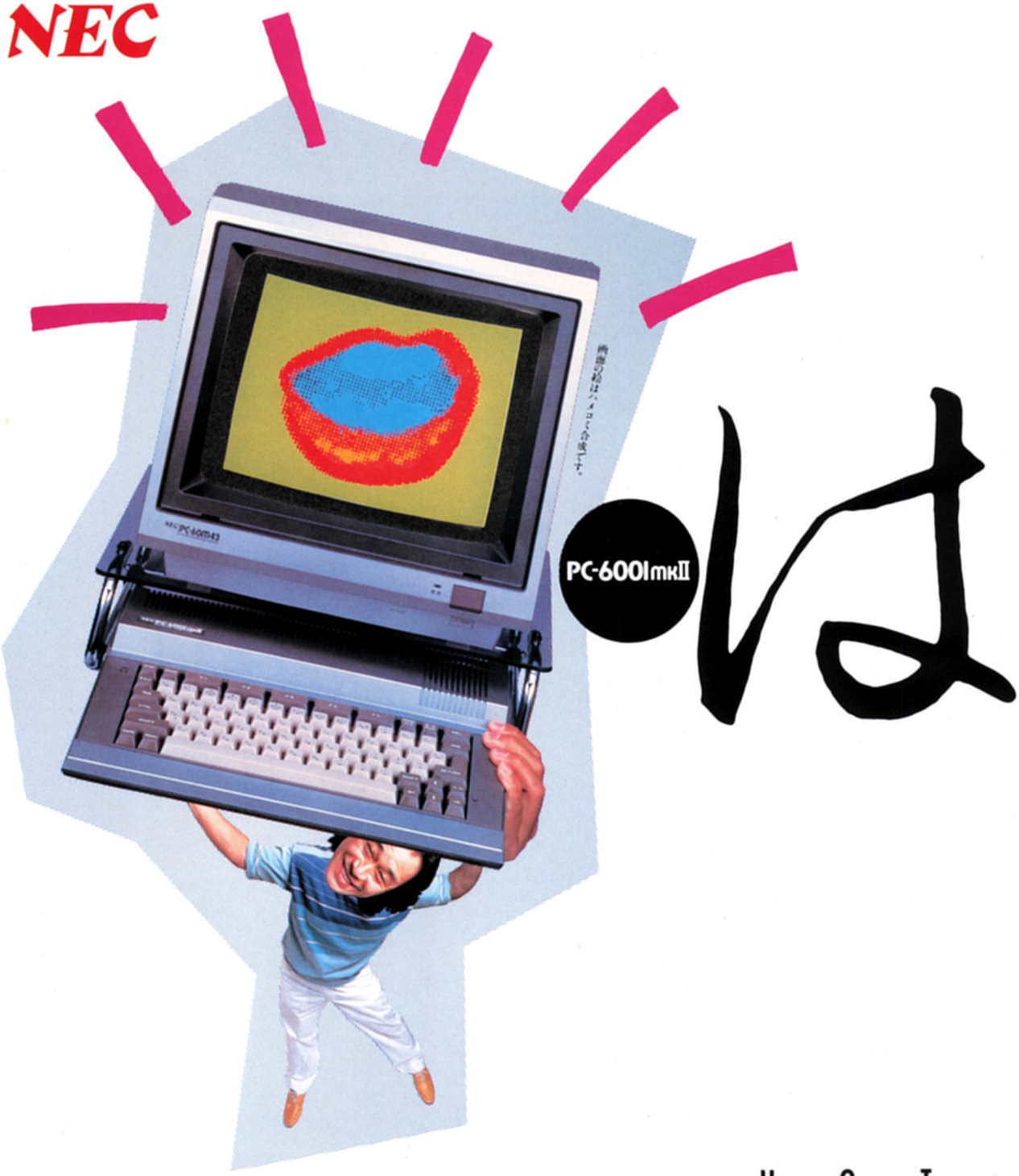
ディスプレイ明るく。

パソコンライト
PL-5101 (BR)(GY)
C(BR)644-3001・(GY)644-3002
●15Wレフレクタ・サンホワイト5蛍光ランプ(パソコンライト専用)●クロースタータ式……標準価格11,000円

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代

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC



H O T ・

またしても、進歩はNECから。

PC-6001MkⅡは、しゃべるのです。しかも男性・女性の声を使い分けるのも思いのまま。だから「㊧あそびましょ」「㊨あ〜と〜で〜」なんて具合に、ひとり芝居をするのも得意です。この機能のさらに進んだ使いこなし方は、おしゃべりの内容をあらかじめプログラムに仕込んでおく方法。あなたのインプットに反応して、PC-6001MkⅡは、声でおこたえできるわけですね。もう、対話感覚といってもいいでしょう。NECのPC-6001MkⅡ。とっても愉快なパソコンです。

進歩❶パソコンが言葉を持った。ボイスシンセサイザ内蔵で任意の言葉を音声にできます。 **❷1024文字の漢字が使える。**内蔵の漢字ROMで教育漢字をはじめとする1024文字の漢字表示ができます。**進歩❸色鮮やかな15色グラフィックス。** 160×200ドットのカラーグラフィックスごとに15色の鮮やかなカラー表示ができます。

国内実績 No.1 **NECのパソコンファミリー**

PC-2000シリーズ
車内でも、外出先でも、気軽に使えるパソコン。
●本体標準価格……59,800円

PC-6000シリーズ PC-6001mkII（マーク） 本体
高度な機能を満載。クラスを超えたハイ・クォリティ・パソコン。
●本体標準価格……84,800円

PC-8000シリーズ PC-8001mkII（マーク） 本体
超ベストセラーの名機。PC-8001の血統を受け継いだ実力派。
●本体標準価格……123,000円

C&C
Creative Life

シャベルのです。

飛び抜けて新発売

N E W S

●RAM64KBの大容量メモリを標準実装。●ユニット(別売)を接続するとテレビ画面にスーパーを入れられます。●8オクターブ、三重和音の音楽演奏が可能。●PC-6000シリーズのソフトの大部分が使えます。●すぐに使えるアプリケーションソフト付です。●ミニフロッピィ・インタフェース内蔵で拡張が簡単にできます。●シルバーメタリック(M)とアイボリホワイト(W)の2色があります。

本体標準価格……84,800円
14型カラーディスプレイPC-60M43(M),(W)……標準価格 65,800円
ディスプレイ置台PC-60M75……標準価格 5,500円

NECパーソナルコンピュータ
PC-6000シリーズ
PC-6001mkII(マーク)

PC-8200シリーズ
大きさA4サイズの本格派のビジネスパソコン。
●本体標準価格……138,000円

PC-8800シリーズ
パソコンがビジネスまでも 手中におさめた。
●本体標準価格……228,000円

PC-9800シリーズ
8ビットのキャリアを活かせる16ビットパソコン。
●本体標準価格……298,000円

N5200モデル05
強力なOA用ソフト"LAN"が自慢の16ビット。
●システム標準価格……698,000円
(ディスプレイ、キーボード、フロッピィディスク2台)

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(代)

National
－技術でひらく 世界の繁栄－

つきあうほど

音声入力もできる（音声認識パナボイス《JH-600》と接続）フロッピーディスクともつなげる限りない発展性を秘めたファミリーパソコン《JR-200》

くっきり8色のカラー表示、3重和音、64種のユーザ定義図形機能…など数かずの特長で大好評のファミリーパソコン《JR-200》。ご家庭のカラーテレビ、専用カラーモニタのどちらにも直結でき、ホビー用に使ってよし、学習用に使ってよし…と、楽しみ方もいろいろ。RAMメモリー32Kバイトの大容量に加え、オプションとして新たに5インチミニフロッピーディスクユニット(320KB、両面倍密度、増設も可能)も用意。ホームユースにはもちろん、広くビジネス用にもお使いいただけます。

JR-200　標準価格　79,800円

●別売専用カラーCRTディスプレイTX-12T1標準価格64,800円
●別売5インチミニフロッピーディスクユニットJR-F01 標準価格 128,000円
●JR-F02（増設用）標準価格118,000円●別売プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円●専用ジョイスティック 2本直結可能

科学技術計算やビジネス用に…携帯に便利なB5サイズに高度な機能を凝縮したハンドヘルドコンピュータ《JR-800》

科学技術計算に、ビジネスの情報処理に、学習・ホビー用に…と幅広く活用できるのがこの本格的ハンドヘルドコンピュータ《JR-800》。いつでもどこでも使える重さ710g（乾電池含む）、B5サイズ（幅260×奥行143×高さ34㎜）の小さなボディにパソコンなみの機能を凝縮。たとえば大きな表も描ける大容量8行液晶表示。高度な科学技術計算も正確にこなす単精度10桁、倍精度20桁の高精度。8種類の異ったプログラムの独立管理が可能。さらにRAM16Kバイト、ROM20Kバイトの標準装備など、まさに"持って歩ける高性能"です。

JR-800　標準価格　128,000円

●別売グラフィックプリンタJR-P20標準価格34,800円 ●この《JR-800》は、新発売の音声認識パナボイス《JH-600》と直接つないで、音声によるプログラムの入力やコントロールが可能です。

パーソナルコンピュータ

に高性能…JRシリーズ。

●「ひらけゴマ！」がパソコンで…

さて、この《JR-200》の新しい発展性をご紹介いたしましょう。新発売の音声認識パナボイス《JH-600》との接続(RS-232C ユニットを使用)で、なんと音声によるプログラム入力やコントロールが可能になったのです。つまり一度、自分の声でプログラムの命令語などを登録しておけば、あとはキーボードにふれることなく〝RUN〟、〝PRINT〟…と呼びかけるだけでパソコンを自由にコントロールできるというわけです。

《JH-600》

●電子メモ(62項目記憶)、高級音声合成電卓、さらにはシステムコントローラとしても…

ところでこの《JH-600》は、パソコンの音声入力装置(RS-232C適合シリアルコネクタ端子によりパソコンなどと接続。JR-800専用端子によりJR-800と接続)以外にも「電子メモ」や「高級音声合成電卓」としてのアプリケーションも備えた便利な一台。またパラレル(6bit)のBinary出力端子を有し、外部の任意の機器の音声コントロールも可能。「システムコントローラ」としてHA(ホームオートメーション)のさきがけとなるものです。

ナショナル音声認識パナボイス

JH-600 標準価格**135,000円**(マイクロホン別売)

■美しい画面で、プログラミングも容易

●《JR-200》を使用して作ったプログラム画面例

こちら初心者大歓迎の
手軽なBASIC学習機《JR-100》

ナショナル パーソナルコンピュータ

ナショナル 松下電器 松下通信

●お問い合わせは……松下通信工業㈱情報システム事業部 〒226 横浜市緑区佐江戸町600 電話(045)932-1231(代表)
●ナショナルクレジットも、ご利用下さい。●JRシリーズご購入の際は、販売店名など記入事項をご確認のうえ、必ず「保証書」をお受け取り下さい。

ナショナルショウルーム へお気軽にどうぞ。多数の製品をご自由にお試しいただけます。
●梅田阪神 電話(06)345-4161 ●京都(075)223-2281 ●テクニクスギンザ(03)572-3871 ●札幌(011)221-8090 ●仙台(0222)65-1111 ●山形(0236)24-2100 ●宇都宮(0286)37-2222 ●横浜(045)641-2031 ●新潟(0252)41-7133 ●静岡(0542)47-5121 ●名古屋(052)951-6211 ●神戸(078)391-4110 ●山陰(0852)26-2121 ●広島(082)244-2181 ●四国(0878)51-3333 ●北九州(093)531-5227 ●福岡(092)473-7891 ●熊本(0963)54-2841

私タチハ、デジタルDJ。

スコッチ
デジタルノートケース
プレゼント

いまスコッチフロッピーディスク10枚お買いあげの皆さまに、使いやすさが評判のデジタルノートケースをさしあげています。詳しくは、お近くの販売店にお問い合わせください。

情報処理、ホビー、ゲーム、コンピュータグラフィックと、パソコンは、いよいよマルチ時代へ入りました。内じ円盤を回すのでも、パソコンは知的DJ、デジタルディスクジョッキーです。そこでフロッピーディスクは、スコッチです。1枚のフロッピーディスクには、大量の情報が記録可能。しかも、ランダムアクセスで、瞬時に必要な情報を記録、検索可能。パソコンのポテンシャルをフルに活用できます。

●耐久性、電磁変換特性、コーティングの均一性、トラック位置精度、ヘッド摩耗、クリーン性の最重要6項目の特性が、理想的にバランスしています。

●最重要6項目を結ぶ正六角形の領域を拡大。品質が飛躍的に向上しました。

■■■コンピュータにワープロに■■■
■■■■■ デジタルノート ■■■■■

新発売

Scotch®
floppy disk

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社　158 東京都世田谷区玉川台2-33-1　☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111　大阪支店 ☎(06)305-3133　仙台営業所 ☎(0222)61-2811
横浜支店 ☎(045)312-5521　福岡支店 ☎(092)531-4333　広島営業所 ☎(082)247-2200
名古屋支店 ☎(052)332-2411　札幌営業所 ☎(011)644-7411　沖縄連絡事務所 ☎(0988)77-8799

3M

TOSHIBA

見たことあるか、27色。
聞いたことあるか、6重和音。
（タイリング機能）

中間色もあざやかに表現する27色のスーパーグラフィックスが、創造力を刺激する。

カラーグラフィック画面は640×200ドット。高密度鮮明画面で、1ドットごとに8色までの演出が可能。さらにハードウェアタイリング機能（320×200ドット）により、中間色を含め27色まで表現できる。

6オクターブ、6重和音のダイナミックサウンドが、創造力を刺激する。

シンセサイザー用LSIを2個内蔵し、6オクターブ、6重和音を実現。6基のトーンジェネレーターがサウンドプレイをますますおもしろくする。2基のホワイトノイズジェネレータが、サウンドを劇的に演出。

●パック拡張ユニット（オプション）でシステムを拡大。オリジナルプログラムが開発できる。●DISK BASICなしで、そのままミニフロッピーディスクが使える。ROM、RAMパックもワンタッチ装着可能。●手持ちのパソピアの※ソフト、ハードが有効に活用できる。

※処理スピードが要求されるパソピア用マシン語プログラムをパソピア7で実行させると、処理スピードは遅い場合があります。
パソピア7の主な仕様●CPU：Z-80A・4MHz ●RAM：64KB ●ROM：16KB（IPL、BIOS）・32KB（BASIC）

多才な機能が、用途を多彩に拡げてくれる。使いこなすことが創造力だ。

創造に。
●オリジナルプログラム作成
●資料ファイル作成

趣味に。
●データ資料管理
●予想情報作成
●作曲
●演奏
●イラスト作成

学習に。
●パソコンの学習
●レポート作成
（日本語ワードプロセッサ）
●数式計算
●学習のツール

ゲームに。
●シュミレーションゲーム
●ハイスピードグラフィックゲーム
●多彩なゲームソフトを用意

家庭で。
●住所録や電話番号のファイル
●カロリー計算
●家計簿づけ
●日本語ワードプロセッサ

会社で。
●スケジュール管理
●売上集計
●分析計算
●統計資料作成
●予算管理
●グラフ表示
●日本語ワードプロセッサ

本体価格（PA7007）119,800円

PASOPIAシリーズ
●パソピア16 ●パソピア7
●パソピア ●パソピア5
●パソピアミニ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター（03）507-6285

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

人気上昇 PASOPIA 7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区虎ノ門1-26-5（第17森ビル）東京芝浦電気㈱OA機器事業部（03）507-6758・6759までお申し込みください。●パソピアをお試しになりたい方は、東芝パソコンサロン 札幌（011）221-5023/仙台（0222）24-7211/大宮（0486）51-1100/ 秋葉原（03）255-0901/銀座（03）574-0941/渋谷（03）499-5571/名古屋（052）202-1048/大阪（06）344-0765/広島（082）249-6762/福岡（092）711-1915/パソピア富山（0764）91-2877へ。

資料請求券
PASOPIA7
ベーシック・II

先端技術をくらしの中に…E&E（エネルギーとエレクトロニクス）の東芝

富士写真フイルム株式会社

FDがあり、一日が始まる。

いつになく、爽やかな朝の訪れ…

伸びをし、呼吸を整え、口笛を吹き、「おはよう、わが友フロッピー。」そして、わがいとしの……。

一瞬、昨夜打ち込んだ苦心のプログラムが、稲妻のように脳裏を走る。

この一枚のフロッピーディスクに、自分のすべての意志が、情念が込もっているのだ。そのすべてが

いとおしく、価値ある情報として、今、わが心を満たす。

…ここに、「一枚のFD」があり、まさに、新たな一日が始まろうとしている。

明日を担う若人たちの豊かな情報空間を飛翔する「信頼のメディア」、富士フイルムフロッピーディスク。半世紀にわたる「一瞬の情報記録への挑戦」の成果として開発され、高耐久性・高耐候性・高均質性など比類のない特性により、情報社会の進歩に大きくお役立ていただいています。

信頼のメディア

FUJI FILM FLOPPY DISK

富士写真フイルム株式会社　磁気材料営業部FD部
東京都港区西麻布2-26-30　〒106　TEL.(03)406-2327
☆お問い合せ・資料請求は、上記までどうぞ。

信頼と創造の富士通

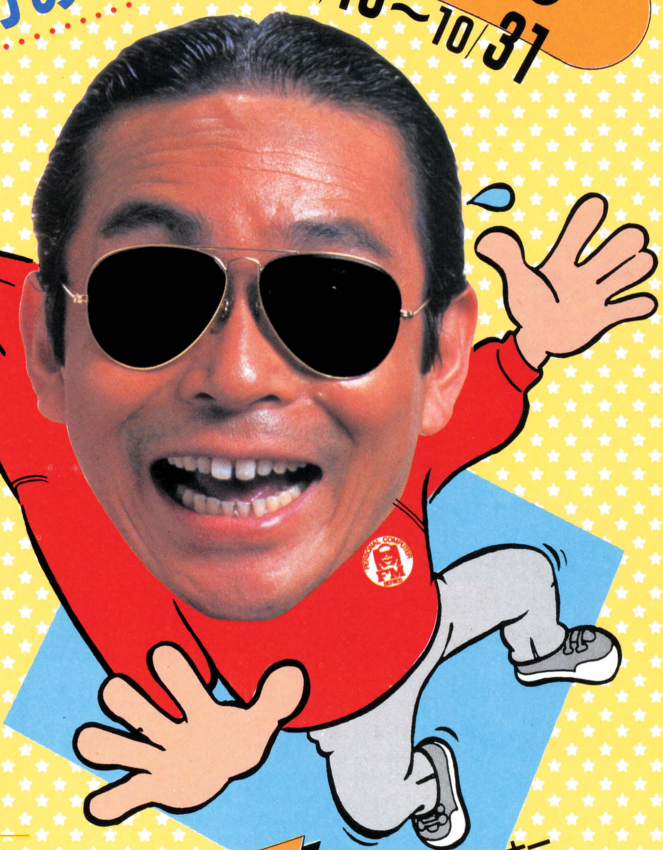
富士通

FMシリーズで動く

オリジナル《アームロボ》プレゼント

期間9/15～10/31

興奮手づかみ、わしづかみ！



1等 オリジナル・アームロボ

CPU内蔵、F-BASICで動く、あなたの第3の腕。最大高37cm。制御には、プリンタ・ケーブルをご使用ください。（仕様は予告なく変更することがあります。）

2等 オリジナル・トレーナー

色もあざやか、タモリのイラスト入りトレーナー。

今、巷で大人気の富士通のパソコン《FMシリーズ》をお求めになると、抽選により、1等オリジナル・アームロボが200名様に、2等オリジナル・トレーナーは、なんと2,000名の方に当たります。この興奮のビッグ チャンス、にがすテはありませんぞ！ 諸君。

1等 オリジナル・アームロボ

(株)MT樋川製

200名様

2等 オリジナル・トレーナー

2,000名様

応募要項　FMシリーズ（FM-7、FM-8、FM-11）の本体に添付された、アンケートはがきに必要事項をご記入いただくとともに、その裏面下部に、①アームロボ応募、②本体製造番号（S/N）の2点をご記入の上、昭和58年10月31日までにお送りください。（当日消印有効）　※当選の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

先端技術が夢中にさせる興奮パソコン。

FM-7（セブン）
¥126,000（本体価格・簡易言語ソフト付）

高級ホビーからビジネスまでの多才パソコン

FM-8（エイト）
¥218,000（本体価格）

ビジネス用途を大きく拡げる高級パソコン

FM-11（イレブン）
EX ¥398,000
AD ¥338,000
ST ¥268,000
（3機種とも本体価格　EX ADは簡易言語ソフト付）

富士通株式会社 半導体統轄営業部　〒105 東京都港区虎ノ門2-3-13 ☎(03)502-0161

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

タイトーテーブルゲームシリーズ新登場!

TAITO
TAITRONICS

FRONT LINE™

★フロントライン

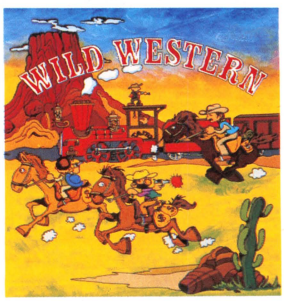
¥4,500(カセット版)
¥7,500(5インチフロッピー版)

白兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と次々に打ち勝ちながら前線を突破して、敵陣地占領でPART I。つづいてPART II、IIIと進攻します。画面が進むにつれ、ますます激烈な戦闘場面が展開。果して君は迫まりくる敵を撃破し、敵陣を攻略することができるか。〈適応機種〉●PC-8801●MZ-2200 2000●X-1発売中

★スペースクルーザー

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5インチフロッピー版)

UFO連隊、アステロイドソーン、エイリアン群、クレーター基地をバルサー砲で次々に撃破。敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。〈適応機種〉●FM-7 8発売中。●PC-8801●MZ-2200 2000●X-1近日発売。



★ワイルドウェスタン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5インチフロッピー版)

次々に襲ってくる列車強盗を倒す痛快な追力満点の西部劇。シェリフはサボテン、岩、列車などに当たると落馬してしまいます。無事、列車を目的地まで守りぬいてください。〈適応機種〉●PC-8801 ●MZ-2200 2000●X-1近日発売。

遂に超大物ソフト登場。ニデコムソフト第2弾はタイトーテーブルゲームシリーズ。ニデコムソフトと株式会社タイトーが提携、ハードウェアの限界に挑む高度なマシン語を駆使して開発された、高速オペレーションによる史上最強のゲームソフトです。あのゲームセンターでおなじみのタイトーテーブルゲームが、いまから君たちの家庭を侵略する。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。

コンボイ5000、リポート、キングアウト〈PC-8801、FM-7 8〉キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X-1〉三次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3,000～¥3,500

お詫び:「キーボードトレーニング」にバグがありました。交換させて頂きますので、ソフト情報センターまでお問い合わせください。

株式会社 ニデコ

■ニデコ・ソフトセンター
〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F(中央営業所電子機器課)☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター
〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F(コンピュータプラザ・ニデコ)
☎03(251)8061代
■本社
〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
中央営業所電子部品課／立川営業所／横浜営業所／水戸営業所／諏訪営業所／いわき出張所／高崎出張所／上田出張所／静岡出張所 ●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。／ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

資料請求券SOFT BM

TOMY

パソコンで、過激なオモチャじゃ。

だから、ハチャメチャ進化中。

ボンブマンから始まったゲームカートリッジ。Mr.Do.!の登場でついに20本になりました。20倍の楽しみをもったぴゅう太。何から楽しもうか、迷ってしまいそうです。それに待望のオリジナルソフトテープも新発売。一本につき2種類のソフト入り。お値段も1本1,000円とお手頃です。まさに楽しみつきないぴゅう太です。

TOMY 16BIT GRAPHIC COMPUTER

さらにシステムアップした

ぴゅう太

●本体●ジョイコントローラ2台●スイッチボックス●RFケーブル
●オーディオカセット接続ケーブル●オペレーションマニュアル

59,800円（標準小売価格）

■ゲームカートリッジの紹介 ㉑四人麻雀（11月発売予定）⑳バミューダ・トライアングル⑲Mr.Do.!（写真右）⑱トロン ⑰メイズパトロール ⑯ガッタンゴットン ⑮ジャングラー⑭プーヤン⑬ミッキーアスレチックランド ⑫ドンパン ⑪ミステリーゴールド ⑩トラフィックジャム ⑨ミッションアタック ⑧マリンアドベンチャー ⑦ナイトフライト ⑥スクランブル ⑤フロッガー ④タービン ③ザウルスランド ②モンスターイン ①ボンブマン　各4,800円。（標準小売価格）■システム拡張をはじめぴゅう太に関するお問い合わせは、官製ハガキに雑誌名・何月何日号・住所・氏名・年令・職業を明記の上、〒124 東京都葛飾区立石3-19-3トミーホンデンビル（株）トミーパソコン事業部まで。カタログをお送りします。

⑲Mr.Do.!のゲーム画面です。

新発売！

ぴゅう太専用オリジナルソフトテープ
●A；算数教室／B；数の学校
●A；ラクガキボード／B；ファッションプレート
●A；一発逆転魚雷戦／B；UFOアタック
各1,000円（標準小売価格）

EPSON

本体価格￥138,600　マイクロカセットドライブ（オプション）￥25,800

ビジネス用から、学習、ボビーそして家庭用までますます充実した専用ソフトウエア集。

EPSON BASICをフル活用したソフトウエアが揃いました。買ったその日から、機能を充分活かせる充実したプログラムの数々。用途に合わせてお選びください。

市販のソフトだけでは物足りないというパソコン通に。HC-20の奥深さを追求する資料集。

デスクタイプのパソコンと同レベルの性能を持つHC-20。BASICはもちろん、機械語も容易に組めます。徹底研究した資料集も、ぞくぞくと発行されています。

❶ ❷ ❸ ❹ ❺ ❻ ❼ ❽

① 日本ソフトバンク社発行の「HC-20」専用情報誌。創刊号から数えてすでに4号、毎号ホットなハンドヘルド活用法を満載。各￥480

② CPU6301搭載のHC-20だから、機械語もマスターできます。基礎知識から応用テクニックまで徹底研究￥2,900 新紀元社刊

③ 初歩のBASICから、使えると便利なBASIC命令までEPSONBASICの入門書￥2,200 新紀元社刊

④ HC-20専用プログラムライブラリ。オペレーションの解説もわかりやすい初心者必携の一冊。￥2,800アスキー出版刊（本書のプログラムをマイクロカセットで発売中。各￥3,000）

⑤ 技術評論社の「HC-20、100%活用法」￥2,200題名のとおりHC-20の能力をフルに活用するやさしい解説書

⑥ 清文社出版の「携帯用コンピュータによる・新しい会計システム」￥1,500 会計事務でのHC-20の活用法を詳し（解説（本書のプログラムをマイクロカセットで発売中。）

⑦ コンピュータの楽しさが1題1題増していく（HC-20専用「プログラミング300題」日刊工業新聞社発行 ￥1,300

⑧ HC-20の基礎から応用まで8週間でマスターするためのテキストブック。ギャルド社発行　全9冊組￥2,500

● エプソンHC-20、100%活用キャンペーン展開中。　HC-20、100%活用セット　￥158,000

● HC-20 ● マイクロカセットドライブ ● マイクロカセット3本 ●「HC-20、100%活用法」、「HC-20 BASIC8週間」の指導書をセット。全国ショップで展開中。

エプソン株式会社
●本社／〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80　☎02635-2-2552代

エプソン販売株式会社
●本社／〒160東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル内私書箱6109号☎03-348-7121（大代）・大阪支店／〒530大阪市北区西天満4-14-3住友生命御堂筋ビル11階☎06-365-5071・名古屋営業所／〒460名古屋市中区金山1-12-14 ☎052-331-5486・札幌営業所／〒060札幌市中央区北1条西2丁目札幌時計台ビル6階☎011-222-2821・仙台営業所／〒980仙台市本町1-12-12山万ビル6階 ☎0222-63-3691・長野営業所／〒390松本市深志2-2-9加納ビル2階☎0263-36-7251・広島営業所／〒730広島市中区幟町3-1第3山県ビル4階☎082-223-2811・福岡営業所／〒812福岡市博多区博多駅前3-4-8☎092-471-0761
● 詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、もよりのエプソン販売までお申込みください。

HC-20
資料請求券
マイコンBASIC
マガジン

YDKシステムセンター　新都心・新宿NSビルに430m²のビッグなマイコンショップ

秋のYDKスーパープライス大奉仕

福袋プレゼント!!

日本初のフルサポートシステムを採用
- パソコン110番
  何でも相談室(会員専用)
  AM10:00～PM11:00
- ハードスピード修理、スペア機も用意
- YDKセミナー、スクール
  (BASIC入門／初級／中級
  上級／ワープロ、ビジネス応用
  セミナー(スケジュールはお問い合せ下さい。))

電話一本ハガキ一枚で即納品!!

全国どこでも特別価格でハード・ソフトを…お届けします。どこよりも格安です。長期60回まで分割可能なYDKクレジットや会社・商店にとって有利なリースもご利用いただけます。

★先着200名様★
お買上げの方にもれなくレジャー用品、文房具、ソフト、教本など盛りだくさん。YDKお楽しみ福袋プレゼント。
(掲載商品に限ります。)

コース1　PC-6001mkII

本体¥84,800

話せる、漢字る、カラフる。パピコンPC-6001が大変身!シルバーメタリック、アイボリホワイトの2色

●本体●カラーモニタ●データレコーダ●ディスプレイ置台●カラーケーブル●YDKオリジナルマイコンラボ(33,600円の品)サービス。

新発売

YDKスーパープライス ¥160,000

クレジット例 1 頭金0円初回3,600円3,600円×59回ボ0円
クレジット例 2 頭金0円初回5,100円4,300円×23回ボ2万×4回

コース2　PC-8001mkII

本体¥123,000

名機PC-8001を磨きあげて画期的大改良!

●本体●12"カラーモニタ●データレコーダ●カラーケーブル●YDKオリジナルマイコンラボ(36,000円の品)サービス。

YDKスーパープライス ¥213,000

クレジット例 1 頭金0円初回10,250円4,700円×59回ボ0円
クレジット例 2 頭金0円初回4,730円3,800円×35回ボ2万×6回

全館FRESH UP全商品スーパープライスで大奉仕中!!

コース3　富士通　FM-7

本体¥126,000

先進技術が夢中にさせるヒット作!

●本体●12"カラーモニタ●データレコーダ●カラーケーブル●ソフト5本サービス

YDKスーパープライス ¥213,000

クレジット例 1 頭金0円初回9,440円5,600円×47回ボ0円
クレジット例 2 頭金0円初回5,350円5,200円×23回ボ3万×4回

コース4　シャープ パソコンテレビX1

本体+14 カラーディスプレイ+グラフィックRAM ¥300,000

コンピュータと映像のクロスオーバー。初のスーパーインポーズ機能。ゲームソフトも日毎に多彩。

●本体●14"カラーディスプレイ●グラフィックRAM
●ご希望ソフト5本サービス

YDKスーパープライス ¥260,000

クレジット例 1 頭金0円初回8,800円5,800円×59回ボ0円
クレジット例 2 頭金0円初回5,600円5,400円×35回ボ2万×6回

フルセットシリーズ

NEC PC-9800シリーズ

NECのキャリアを生かした高性能。ハワフルな16ビットパソコン。

●本体PC-9801●14 高解カラーモニタPC-8853N●漢字プリンタNM9100RO●ケーブル●8 FDDPC-9881●漢字ROMボード

合計標準価格 ¥1,121,500

YDKスーパープライス
ディスケット10枚サービス
頭金0円初回16,100円14,500円×59回ボ5万×10回

NEC PC-8800シリーズ

184Kバイトのメモリを標準実装。すべての機能がハイレベル、ビジネスソフトも豊富です。

●本体PC-8801●漢字ROMボード●TOEI 14 高解カラーモニタFTC-1435●カラーケーブル●プリンタPC 8824●5 FDDPC-80S31●システムディスク●漢字ROMボード

合計標準価格¥784,800

YDKスーパープライス
マイコンラボ(36,000円の品)サービス
頭金0円初回14,810円9,000円×59回ボ4万×10回

富士通 FM-11EX

先進技術がビジネス用途も大幅拡大!自由自在の16ビット機。

●本体●増設ドライブ●漢字ROM●TOEI 14 カラーモニタFTC 1455●ケーブル●エプソンプリンタFP-80●プリンタケーブル*CP M FBASIC 簡易言語FMCALC付

合計標準価格¥806,200

YDKスーパープライス
ディスケット10枚サービス
頭金0円初回10,905円8,600円×59回ボ5万×10回

ミニフロッピーディスク LFD-550PC

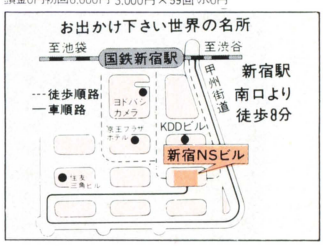
PC 9801用、PC 8801用、PC-8001mkII用

●LFD550PC●ケーブル●システムディスケット

合計標準価格¥160,000

YDKスーパープライス
頭金0円初回6,600円3,000円×59回ボ0円

お出かけ下さい世界の名所



ワークステーションショップOPEN　お出かけください。

ビジネスに科学技術計算にソフト開発に

NEC N5200 モデル05	バナファコム C-280
簡易ソフト、LANシリーズを備えた16ビット。高速処理、大容量を実現。	1台5役同時に2役、漢字対応EPOCファミリですべての業務OKの16ビットスーパーパソコン。

Canon AS-100	USAC カマラード	YHP 9816	日本DEC PROFESSIONAL 300 SERIES	olivetti M20
本格ワープロ装備、科学技術計算も豊富なソフトで自由自在。RAM128KB実装。	オフコン機能もフル装備、タッチパネルでワンタッチ入力もOK!!	コンパクトなスタイルに大きな機能を集約。デスクサイドで使える科学計算用パワフルマシン。	強力なコミュニケーション機能を備えたミニコンベースの16ビット・パーソナルコンピュータ。	日本語ワープロOLIWORD-Jマルチプランなどすぐ使える高性能16ビットプロパソコン。

全国完全無料配送! フルサポートのYDKなら後々安心です。

お申し込み方法

①商品名(メーカー、型番) ②合計標準価格(*標準価格を記入してもYDKスーパープライスのお取り扱いにします。) ③お支払い方法(クレジット／現金) ④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望額 ⑤お名前 ⑥年齢 ⑦ご住所 ⑧電話番号 ⑨ご職業 ⑩他、ご意見、ご希望、ご提案などを注文書にご記入の上、右記宛ご郵送下さい。

便利なクレジットをご利用下さい。

クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを!

お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに。★記載のクレジット支払い例以外に1回から60回まで可能です。ご遠慮なくお問い合せ下さい。御振込銀行／住友銀行新宿新都心支店普通103379株式会社ワイ・デー・ケー

お問い合せ・お申し込みは

YDKシステムセンター

MB11係まで

☎03-342-2441(代)

〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階

おしゃべりソフト
PC-6001mkII

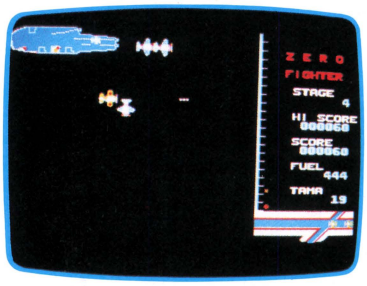
Justice Knight

マイコンはもうメルヘンそしてファンタジー

MJ-05

地球の運命を握るのはあなた！

ゼロファイター



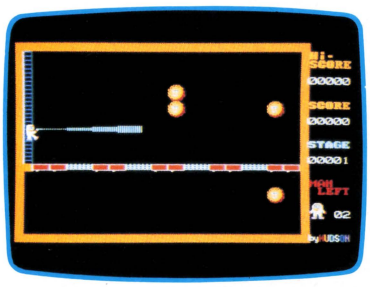
空前の名機ゼロ戦に乗って飛びまわれ！

タイトル		タイトル	
ベジタブルクラッシュ	野菜軍団と世紀の大決戦	イタサンドリアス	地底タンクに乗って地中を走れ！
キャノンボール	さあ大変！タマの洪水だ	シーボンバー	シーボンバーとは海底基地を守る唯一の武器だ
フィールドウォーズ	地雷をセットしてオバケをやっつけろ	来なさい！	エイリアンが家の中に大挙して攻めてきた
ボンバーマン	風船オバケをやっつけろ！	ポリスドッグ	小犬の警察官は力はなくても賢いぞ！
ヒヨコファイター	ヒヨコになってタマゴを食べよう！	ザ・スパイダー	飛来する宇宙グモを攻撃せよ！
ひつじや～い	牧歌メルヘン調ゲームです	サブマリンシューター	海底洞窟を君はどこまで進めるか！
スカイダイバー	大空を1人じめ、あっ！ロケットが……	スーパードアーズ	ゴキブリコイコイ、まんじがためなどの罠をしかけろ!!
HELP!	ヘビとあなたの知恵くらべ	スタートストリーム	画面がスクロールして、迫力満点！

好評発売中!!

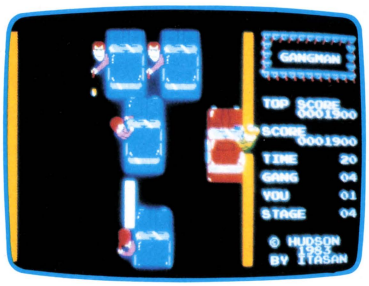
オールマシン語 各¥2,800

ファイアーボール



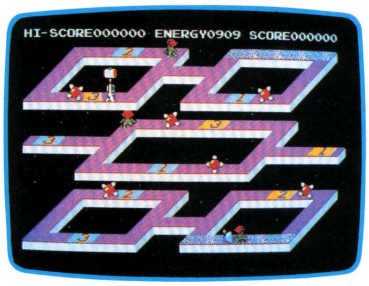
玉の動きをよく見てすばやく凍らせろ!

ギャングマン



ギャングマンのカーチェイス!

ディメンジョナルウォーズ



爆弾の網をかいくぐり3つの空間を飛びまわれ!

※最新ソフトカタログをご希望の方はX1, PC-8001mkII, パソピア7, FM-7, 日立レベル3マークV, MZ-2200, PC-6001mkIIの機種を明記の上ハドソン東京・ベーシックマガジン係まで〒60円を添えて、お申し込み下さい。

※通信販売は、ソフト名を明記の上お近くのハドソン・ベーシックマガジン係まで現金書留にてお送り下さい。(送料無料)

㊟ この画面は、当社モニターで撮ったもので機種によって画面は異ります。

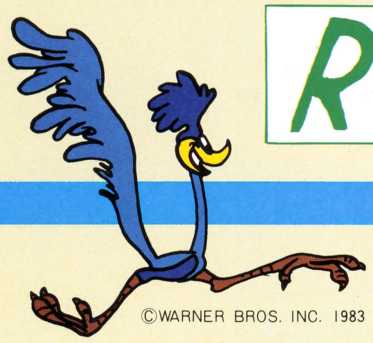
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

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
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

ROAD RUNNER

ロードランナー

ハードから、ソフトまで大量品揃え、技術サポートも万全!!

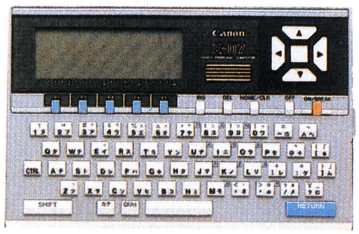


©WARNER BROS. INC. 1983

富士通FM-7

画期的なユーティリティ
カードシステム

ミニパソコン キャノンX-07



標準価格 **69,800円**

オープニング大特価

➡ **59,300円**

週刊誌サイズのハンドヘルド
コンパクトボディーに

超本格機能PC-8201

●PC-8201

標準価格 **138,000円**

➡ ウルトラプライス

（入門セット） 月々僅か￥3,100

本体 ＋ 12型カラーディスプレイ ＋ データレコーダ

FM-7	標価 126,000円
RGB VISION-II＋ケーブル	標価 81,600円
FMレコーダー(MB27501)	標価 12,800円
システム合計標価	220,400円

オープニング大特価➡ **189,000円**

大特価クレジット

頭金0円 月々3,100円×48回 ㊎ 12,000円×8回

（実践セット） 月々僅か￥4,100

本体 ＋ 12型カラーディスプレイ ＋ 2ドライブ
ミニディスク ＋ 漢字ROM ＋ プリンタ

FM-7	標価 126,000円
RGB VISION-II＋ケーブル	標価 101,600円
TF20＋I/Fセット＋システムディスク	標価 182,000円
漢字ROM(MB22405)	標価 35,000円
FP-80K＋ケーブル(エプソン)	標価 197,300円
システム合計標価	641,900円

オープニング大特価➡ **525,000円**

大特価クレジット

頭金0円 月々4,100円×60回 ㊎ 47,000円×10回

テレビを視ながら ベーシック

SHARPパソコンテレビX1

テレビ画像との
クロスオーバー
コンピューター
グラフィックス

スーパーインポーズ機能
サウンドジェネレーター
他、盛沢山

●CZ-800C/D
●グラフィックRAMCZ-8GR

合計標価 **300,000円**

➡ オープニング大特価

頭金0円 月々11,600円×24回 ㊎ 0円

（ローズレッド
メタリックシルバー
スノーホワイト）

お問い合せ・お申し込みは

ROAD RUNNER
ロードランナー BK係

MC—60ファミリー
マイコンセンター
サポートセンター内
ショウルーム・セミナールーム

☎03-981-3562(代)

〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5
サンシャインシティー出入口

やめれない とまらない

はじめたらやめられない面白さ満載。
パソコンをRUNさせたその時から君
とコンピュータの腕比べ、知恵比べが
始まる。胸ワクワク、ドキドキ……
そんな興奮をおぼえながら、さあ君は
コンピュータを越えられるか。

シミュレーションゲーム

大石油王

様々なアクシデントを乗り越えて君は500万＄の大石油王になれるか

ついに出た！ハイセンスな頭脳派シミュレーションゲーム。50万＄を元手にうまくいけば500万＄の大石油王。しかしまてまて、よーく考えないと下手すりゃ破産ということもあり得る。しかも途中でいろいろ邪魔者が入ってくるし、こりゃなかなか大変だぞ。さてコツコツ行くか、大きく賭けるか、ウームここが油田オーナーとしての腕の見せどころだ。

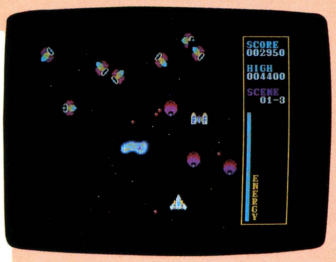
〈特長〉1人から4人まで楽しめるシミュレーションゲームです。
1人用ではコンピュータの強さが5段階まで換えられます。

対応機種　〈使用言語〉BASIC＋マシン語
●PC-8801 ●FM-7 ●パソピア7
●X-1（テープ版）**定価¥4,600**

★ブレーンメディアでは
楽しいゲームソフトから本格的な
ビジネスソフトまで、続々開発中
です。ご期待ください。

GALACTRON

オールマシン語処理で超高速！



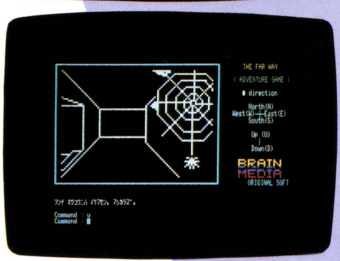
暗黒の宇宙空間を突き進んで行く一団の黒い戦艦。行く先々に死をもたらすその艦隊の最終目標は、緑の惑星「地球」。危うし人類、危うし地球！超高速戦闘機〝ジェスター〟を駆使し、君は人類最後の砦地球を救えるか。

〔特長〕スピードを3段階に変化させて楽しむことができます。

対応機種（テープ版）
●パソピア7
●PC-8801
定価¥3,600

THE FAR WAY

出口への道は遠く、そしてけわしい。本格派アドベンチャーゲーム！



君は散歩のために外へ出ようとドアを開けた。するとそこには、これまでに見たこともない別の世界が広がっていた。一歩外へ出たその瞬間、自分の家は消え失せ、あとかたもなくなった。この時から君のアドベンチャーは始まった！必ずどこかに元の世界へ通じる道がある。しかし入口への道は遠く険しい……。無事帰れるよう幸運を祈る。

〔特長〕今までのアドベンチャーゲームの速さに不満をお持ちの方に最適な高速処理。
〔使用言語〕マシン語＋BASIC

対応機種（DISK版）
●PC-8001
●PC-8001 MK II（N-BASIC）
●PC-8801（N-BASIC）
定価¥5,800

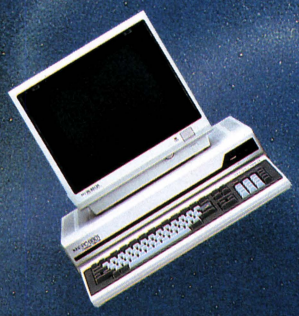
Brain Media
ブレーンメディア

発行元
ラオックス株式会社コンピュータ推進事業部
〒160 新宿区新宿３-15-16　TEL 03-354-8571

★ブレーンメディアでは、ソフトウェアの、うもれた傑作を世に出すお手伝いを致します。お問い合わせは上記コンピュータ推進事業部へ。

10月15日OPEN

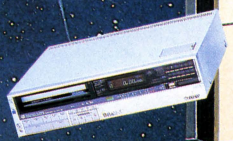
秋葉原に、ラオックス コンピュータ メディアオープン!!



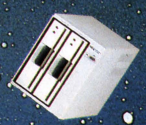
SOUND & VISUALを加えて
完ぺきに未来指向の
SHOPです。

ラオックスは本格的な
情報メディアです。

秋葉原に、また一つ新名所誕生。



今までに
こんなお店が
あったろうか!?



LAOX

時代を先取るコンピュータメディアには最新情報がいっぱい

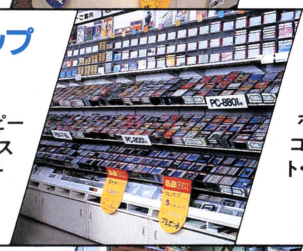
6F ワープロフロア パソコン教室

ワードプロセッサ・ビジネスパソコン・ワープロソフト・ワープロ体験ゾーン・パソコン教室・イベントルーム・クレジットカウンター

5F アプリケーション専門書籍フロア

ビジネスパソコン・ビジネスソフト・電話機・ビジネスプリンター・プロッター・ハードディスク・ビジネスサプライ・専門書籍

4F システムアップフロア



パソコン・プリンター・フロッピーディスク・ディスプレイ・ディスケット・アクセサリー・ユーティリティソフト・ポケコン・ハンドヘルドコンピュータ

3F ホームパソコンフロア

ホームコンピュータ・MSXパソコン・アクセサリー・ゲームソフト・ホビーソフト・教育ソフト

2F ニューメディアフロア

カラーテレビ・システムテレビ・ビデオデッキ ハイファイビデオ視聴コーナー・マイコンプレイゾーン・コンピュータミュージック・レーザーディスク・VHDビデオディスク・ビデオディスクソフト

1F ビジュアルフロア

ビデオデッキ・ポータブルビデオ・ハイファイビデオ・カラーテレビ・ビデオアクセサリー・ビデオテープビデオソフト

★尚、会社等で導入する場合、お得なリースをご利用ください。

オープニングを飾るお楽しみいっぱいの15日間

オープニングセール開催

●10月15日(土)▶10月30日(日)
(尚、19日は臨時休業致しますのでご了承下さい)

●パソコン用カセットテープ
2巻⟹100円
(15・16日の2日間限り先着250名様)

●期間中、パソコン本体お買い上げの方
オリジナル本体カバープレゼント
(対象機種は、PC-9801、PC-8801、PC-8001mkII PC-8001、PC-6001mkII、PC-6001、パソピア7、FM-7です。)

●期間中、パソコンお買い上げになりますと
パソコン教室が無料で受講できます。
(コンピュータメディアのパソコン教室で、基礎、演習、中級の各コースが受講できます。昭和59年1月31日まで。)

●パソコン、周辺機器、カラーTV、ビデオデッキなど3万円以上お買い上げの方は
素適な景品が当る、コンピュータによる抽選会に参加できます。

●ビデオデッキお買い上げの方に
テープラック及び生テープ割引券を差し上げます。
(テープラックは、数に限りがありますので、ご了承ください。)

●パソコンソフトOPEN特別価格でご奉仕
(但し、期間中当店に限り、LAMICカードのご使用はできません)
●ビデオ生テープOPEN特別価格でご奉仕

期間中、全商品オープン特価でご奉仕

●期間中、コンピュータによる**運勢占い・相性診断**(3F)、楽しい**コンピュータゲーム大会**(土曜・日曜各3回、各回先着20名様限り、2F)一流メーカーによる、**パソコン・ワープロセミナー**、シャープペンが当るアンケートなど、楽しいイベントも盛りだくさんに用意しました。皆様おさそい合せの上、ご来店下さい。

お支払い方法もいろいろお選びになれます

●商品は今スグお届け、お支払いはあとでゆっくり
冬のボーナス一括払い(手数料なし)
今年冬1/2●来年夏1/2ボーナス2回払い
(但し、来年夏のお支払い時に、残額に対し3%の手数料を頂きますのでご了承ください。)

●期間中、手数料がお得な特別クレジットがご利用頂けます。
10回払いの手数料が6%(通常10%)
15回払いの手数料が9%(通常15%)
20回払いの手数料が12%(通常18%)

マイコンクレジット取扱中!
(30万円以上のマイコン製品お求めの方は、36・48・60回の長期で手数料も安い、マイコンクレジットがご利用頂けます。もちろん30万円以下でも3~30回のクレジットがご利用になれます。)

●この他3~30回の長期クレジットや、各社クレジットカードもご利用いただけます。

★お支払い方法の詳細につきましては係員におたずねください。

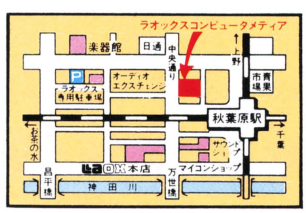
LAMIC会員募集中

LAMICとはLaox Micom Clubの略称です。3000円以上のマイコン製品お買い上げの方はだれでも入会できます。

会員特典
1. ソフトテープを会員特別価格で提供。
2. 新製品発表会、工場見学会など催物にご招待。

ラオックス コンピュータ メディア

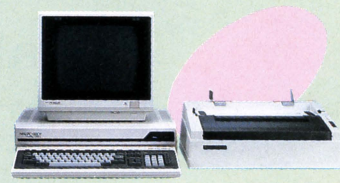
●国電秋葉原駅、中央通り Ⓟ駐車場完備
☎03-253-1341(代)



ラオックス コンピュータ メディアOPEN
協賛セールのごあんない

●期間/10月15日(土)→30日(日)
(尚、19日は臨時休業致しますのでご了承下さい。)

期間中は、パソコン・周辺機器からアクセサリーにいたるまで、豊富な品揃えと、セール特別価格でご奉仕いたします。皆様おさそい合せの上、ご来店ください。



●期間中、パソコン本体お買い上げの方に
オリジナル本体カバープレゼント
(対象機種はPC-9801、PC-8801 PC-8001mkII、PC-8001、PC-6001mkII PC-6001、パソピア7、FM-7です。)

●協賛セール実施店

東京地区	秋葉原本店	● 秋葉原駅前	☎03-253-7111
	新宿店	● 新宿駅東口	☎03-350-1241
	サウンドショップ	● 秋葉原駅前	☎03-253-7111
	マイコンショップ	● 秋葉原駅	☎03-253-7111
	三鷹店	● 新30m道路沿い	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	● 吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
	調布店	● 調布駅北口	☎0424-84-0211
	荻窪店	● 国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	● 錦糸町駅ビル4F	☎03-634-2131
埼玉地区	浦和店	● 浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	● 岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	● 北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	● わらび駅東口	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	● 大宮駅ビル"ヒノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	● 春日部駅西口	☎0487-54-4171
	川口店	● 川口駅東口	☎0482-56-0011
千葉地区	市原店	● 五井駅前	☎0436-21-5331
	稲毛店	● 稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	● ららぽーと2F	☎0474-34-3971
神奈川地区	厚木店オーディオ館	● 小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	● 伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	● 大和電報電話局隣り	☎0462-61-2011
	戸塚店	● 戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	● 小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

Laox

あなたのオリジナルな

富士通 FM-7組み合わせシリーズ

Aセット
FM-7＋家庭TV用アダプター＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥165,800→特価**￥125,800**

Bセット
FM-7＋14インチカラーモニターTV＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥220,400→特価**￥154,800**

Cセット
FM-7＋NH-14DD(14インチ2000文字￥69,800)＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥225,400→特価**￥168,800**

Dセット
FM-7＋NH-12D9(12インチ高解像2000文字￥99,800)専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥253,000→特価**￥191,800**

※データレコーダーをKD-290に変更ご希望の方は￥125,000を加算した額が各合計特価になります。

簡易言語ソフト付

サウンド&グラフィック

NEC PC-6001MK II 組み合わせシリーズ

Aセット PC-6001MK II(￥84,800)＋ツクモオリジナルソフト5本(￥12,500)＋ジョイスティック(￥4,800)＋ASCIIゲームパック(￥2,800)
＝定価￥104,900→特価**￥84,800**

Bセット PC-6001MK II＋VISION IMK-II(12インチカラー￥64,000)＋ジョイスティック＋ツクモオリジナルソフト5本＋ASCIIゲームパック ￥64,000
定価￥168,900→特価**￥128,000**

漢字ROMカード付

NEC PC-8801 組み合わせシリーズ

Aセット PC-8801＋14インチカラーモニターTV(￥67,800)＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモオリジナルソフト5本(￥15,000)
＝定価￥335,600→**￥238,**

Bセット PC-8801＋TX-12M2(高精細度カラーモニターTV￥99,800)＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥367,600→特価**￥274,000**

Cセット PC-8801＋K124P (高解像度カラーモニターTV640×400ドット￥115,000)＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥398,800→特価**￥284,000**

専用データレコーダーPC-6082を同時にお求めの方は￥19,200を加算して下さい。
PC-6082をお求めの方には、もれなく専用生テープ10本(￥3,000)を**プレゼント!!**

三菱マルチ8 組み合わせシリーズ

Aセット マルチ8(￥123,000)＋家庭TV用モジュレーター＋データレコーダー サンヨー11DR
＝定価￥149,300→特価**￥123,000**

Bセット マルチ8＋14インチカラーモニターTV＋データレコーダー サンヨー11DR
＝定価￥203,600→特価**￥152,000**

8

NEC PC-8001MK II 組み合わせシリーズ

Aセット PC-8001MK II＋家庭TV用アダプター＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本 ＝定価￥162,800→特価**￥122,800**

Bセット PC-8001MK II＋14インチカラーモニターTV＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥217,400→特価**￥153,000**

Cセット PC-8001MK II＋NH-14DD (14インチ2000文字￥69,800)＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥222,400→特価**￥166,800**

Dセット PC-8001MK II＋NH-12D9(12インチ高解像2000文字￥99,800)＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥250,600→特価**￥189,800**

※データレコーダーをKD-290に変更ご希望の方は￥107,000を加算した額が各合計特価になります。

東芝パソピア7 組み合わせシリーズ

Aセット パソピア7(￥119,800)＋家庭用TVアダプター(￥13,000)＋データレコーダー(￥12,800)＋ウルトラ4人麻雀他ソフト(￥6,800)
＝定価￥152,400→特価**￥123,800**

Bセット パソピア7・14インチ中解像モニターTV(￥67ケーブル(￥1,800)＋ウルトラ4人麻雀他ソフト＋データレコーダー
＝定価￥209,000→特価**￥157,800**

パソピア7・14インチ中解像モニターTV(￥67,800)＋

ウィークデーセール第1弾
月・火・水曜日のみ扱い

富士通 FM-7
NEC PC-8001MK II
東　芝 パソピア7
三　菱 マルチ8
日　立 レベルIIIマークV

上記本体いずれでも下記の特価組み合わせ!!

(例)

●FM7	本 体	￥126,000
●カラーモニタ	MB-27305相当品	￥ 64,800
●接続ケーブル		￥ 1,800
●サンヨー11DR	データレコーダ	￥ 12,800
●ソフト	ツクモ特選ソフト2本	￥ 6,000

定価合計￥211,400
ウィークデー特価 **￥146,800**

通信販売のお問い合せは 03(251)9911へ 荷作送料￥2,000

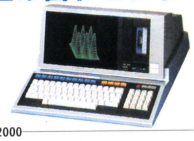
☆御注文商品の中、未着の品物がございました時は、通販受付電話宛に納品書No.をお知らせ願います。
☆商品の詳しい取り扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

組みあわせでも超特価

シャープ MZ-721 組み合わせシリーズ

本体 MZ-721 ——— ¥89,800
ツクモオリジナルソフト10本 ——— ¥25,000
合計定価¥114,800
合計超特価 **¥69,800**

シャープ MZ-2000 組み合わせシリーズ



本体 MZ-2000 ——— ¥218,000
MZ-1R01(グラフィック) ——— ¥ 39,000
グラフィックRAM×2 ——— ¥ 16,000
JOY-2000(ジョイスティック) ——— ¥ 7,800
ツクモオリジナルソフト5本 ——— ¥ 15,000
合計定価¥295,800
合計超特価¥ **159,800**

シャープ MZ-721 組み合わせシリーズ

本体 MZ-721 ——— ¥89,800
14インチカラーモニターTV ——— ¥67,800
ケーブル ——— ¥ 1,800
ツクモオリジナルソフト5本 ——— ¥12,500
合計定価¥171,900
合計超特価 **¥99,000**

CASIO FP-1100 組み合わせシリーズ

本体 CASIO FP-1100 ——— ¥128,000
家庭TV用アダプター ——— ¥ 12,000
FP-1100ペーパーウェア ——— ¥ 1,300
ツクモオリジナルソフト5本 ——— ¥ 15,000
合計定価¥156,300
合計超特価 **¥69,800**

ソード M-5 組み合わせシリーズ

本体 M-5 ——— ¥49,800
JOYPAD ——— ¥10,000
パソコンBASICで遊ぶ本 ——— ¥ 1,300
合計定価¥61,100
クレジット合計超特価¥
クレジット例：頭金¥5,000 月々¥4,905×10回

コモドール C-64 組み合わせシリーズ

棚ズレ限定

本体 COMMODORE64 ——— ¥99,800
カセットレコーダー C2N ——— ¥14,800
BASIC 独習パック ——— ¥ 9,800
ゲームカートリッジ ——— ¥ 2,800
合計定価¥127,200
クレジット合計超特価¥ **69,800**

TVも気になる マイコンも気になる 欲張り派の君へ

今月のスペシャルセット

各送料¥2,000

スペシャル1 FM-7＋TH14-N25G＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本＝定価¥230,400➡特価¥ **168,800**

スペシャル2 PC-8001MKII＋TH14-N25G＋ケーブル＋サンヨーMD-11DR ツクモオリジナルソフト5本＝定価¥227,400➡特価¥ **166,800**

スペシャル3 MZ-721＋TH14-N25G(¥84,800)＋接続ケーブル(¥1,800)＋ツクモオリジナルソフト10本＝定価¥201,400➡特価¥ **112,800**

松下 TH14-N25G ¥84,800

モニターのグラフィック表示も気になる…こだわり派の君へ

こだわりセット1

- MZ721＋VISION-Ⅰ(12インチ中解像カラー1500文字)＋JOY700＋ ツクモオリジナルソフト10本
  →定価184,800➡特価129,800
- PC8001MKII＋VISION-Ⅰ＋MR11DR＋ツクモツクモオリジナル 5本
  →定価¥214,800➡特価¥165,000
- FM-7＋VISION-Ⅰ＋MR11DR＋ツクモオリジナルソフト5本 →定価¥217,800➡特価¥165,000

今月のスペシャルセット2

- PC-8001MKII＋VISION-Ⅲ(12インチ・高解像99 800)＋データレコーダサンヨー11DR＋ツクモ・オリジナルソフト5本
  →定価¥250,600➡特価¥190,000
- FM-7＋VISION-Ⅲ＋専用データレコーダ＋ツクモ オリジナルソフト5本
  →定価¥253,600➡特価¥190,000

①画像の幅が広い、または狭い。
水平幅調整コイル●を回して調整します。右へ回すと広くなり、左へ回すと狭くなります。

②画像が右または左へ片よる。
水平位置調整ボリューム●を回して調整します。右へ回すと右へ画像が動きます。

③画像の上下が短い、またはのびる。
垂直幅調整ボリューム●を回して調整します。右へ回すと上下へのび、左へ回すと縮みます。

④画像が上または下へ片よる。
垂直位置調整ボリューム●を回して調整します。右へ回すと上へ、左へ回すと下へ画像が動きます。

TAXAN®

VISION-Ⅰ KS12R101S	¥64,000
VISION-Ⅱ KS12R202S	¥79,800
VISION-Ⅲ KS12R301S	¥99,800

御注文の際は、御注文になりたい商品名を御記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問合わせ下さい。

富士銀行 神田支店
普通口座 №894047

即決クレジット ツクモ全国クレジットOK!!

- 現金特別価格で各種クレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- 60回払いまで出来ます。但、1回の支払い額は3,000円以上。
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
- 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です。尚、学生の方及び未成年の方は、ご両親の保証も必要です。
- 取扱いクレジットカード:日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF

通信販売ご利用の方は、電話番号、年令も必ずご記入下さい。

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱ B.M係

九十九電機 株式会社

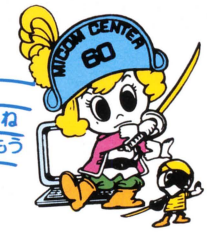
ニューセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1-16-10 ☎03(251)0986-8
名古屋店 3F 〒460 名古屋市中区大須3-30-86
ラジオセンター・アメ横ビル内 ☎052(263)1681
5号店 〒101 東京都千代田区外神田3-1-14 ☎03(251)0531-2
7号店 〒101 東京都千代田区外神田1-9-9 ☎03(253)4199
札幌店 〒060 札幌市中央区南二条西3-15-1
さっしんビルB1 ☎011(241)2299

■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日

☆特価組み合わせ価格は、店頭渡し現金一括払の特別価格です。
☆発送時は送料が、また分割払及びカード支払時はそれぞれ別途手数料が必要です。

池袋東口に待望のマイコン大型サービス店　良心的営業方針は熱烈大好評！

マイコンセンター60



下記の組合せは、ほんの一例です。本当に納得のゆく機種や組合せをご指定下さい。すべて断然ご有利なウルトラプライスにて皆さんの夢多きパソコンライフへの　一助とさせていただきます。

1周年特価

RGB14"カラーディスプレイ・データーレコーダー付
夢のジョイント価格 ※頭金なし・ボーナスなし・48回払い

品　　計	標準価格合計	特　　価	月　　々
NEC PC-8001mkII	207,400円	182,000円	4,900円
富士通 FM-7	210,000円	185,000円	5,000円
TOSHIBA PASOPIA 7	204,200円	172,000円	4,600円
HITACHI MARK5	202,400円	172,000円	4,600円
三菱 MULTI8	210,600円	185,000円	5,000円

開店1周年記念　フロッピーディスク・プリンター祭り

			標準	特価
フロッピー	TF-20	A セット P C 用	¥178,000	→ ¥134,000
		B セット F M 用	¥182,000	→ ¥137,000
	LFD	C セット P C 用	¥160,000	→ ¥129,400
		D セット F M 用	¥170,000	→ ¥137,000
	新製品 K-305	P C 用	¥140,000	→ ¥125,000
	NH200F	P C 用	¥159,000	→ ¥136,000
プリンター	RP-80	E セット P C 用	¥96,500	→ ¥79,000
		F セット F M 用	¥95,800	→ ¥77,000
	RP-80/FT	G セット P C 用	¥111,500	→ ¥92,000
		H セット 標準	¥110,800	→ ¥91,500
	FP80K	I セット P C 用	¥201,300	→ ¥167,000
		H セット 標準	¥196,600	→ ¥164,000
	PC-PR201(NEC)		¥305,500	→ ¥271,000
	RITEMAN F M 用		¥91,600	→ ¥73,800

フロッピーディスクには、ケーブル・システムディスク付。又、ディスケット5枚サービス／プリンターはケーブル付。プリンター用紙1000枚サービス///

NEC PC-6001mkII

いま機能は知覚領域へ
話せる　漢字る　カラフる

- 本体……84,800
- モニター(PC-60M43)65,800
- DR(PC-2081)……16,800

合計標価　¥167,400
頭金0円㊎0円　36回月々5,100円

シャープ MZ-2200

グリーンか、カラーか。カセットか、フロッピーか……。

自由に組めるコンポ
タイプMZ、登場。

- 本体……128,000
- モニター(MZ-1D15)72,000
- DR(MZ-1 2)……19,800

合計標価　¥219,800
頭金0円㊎0円　月々6,700円×36回

シャープ パソコンテレビ X1

いまコンピューターと映像のクロスオーバー

X1が誇る数々の素晴らしい機能、映像が一気に面白くなる。■多画面切換え■図形や文字の色が瞬時変更機能■任意の面の色づけが簡単■8オクターブ3和音のシンセサイザー音が楽しめる。

- パーソナルコンピュータ+キーボード …CZ-800C標準価格155,000円
- 14型カラーディスプレイテレビ …CZ-800D標準価格113,000円
- グラフィックRAMCZ-8GR

標準価格合計300,000円➡1周年特価 258,000円
頭金0円月々5,300円×48回㊎1万×8回

SONY SMC-70

SONYらしさが
パソコン技術にも

合計標価 869,600円
⬇
ウルトラプライス
頭金0円月々9,900円×60回
㊎5万×10回

- SONY SMC-70●プリンター SM-7020(ケーブル込)
- 2Drマイクロ F.D.D●カラープロフィールファインKX-13HG(ケーブル込)
- テンキーSM-7060
- 3.5マイクロディスケット10枚
- 用紙1000枚●CPM
- ディスクBASIC

富士通 FM-11

ROM
16ビット・8ビット両用機
(CP／M実装)

- FM11-EX(CPM-86、F-BASIC、簡易言語(FMCAL)
- 専用高解カラー(MB27311)
- プリンター(MB27403)●増設FDドライブ(MB27609)●漢字

合計標価854,400円
⬇
ウルトラプライス
頭金0円月々9,900円×60回㊎5万×10回

バンダイ RX-78 GUNDAM

- 本体 59,800円
- ソフト (エキサイト・ベースボール) 6,000円

合計標価 65,800円 ➡ ウルトラプライス
クレジット例 頭金0 10,000円×6 ㊎0

SEGA SC-3000

- 本体 29,800円
- BASICレベルII 5,000円

合計標価 34,800円 ➡ 31,000円

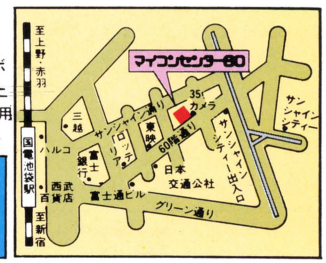
お電話1本、お葉書1枚で!! 全国即納システム（配送料は完全無料）

理想の機種や組合せが決まりましたら、さっそくお電話か、お葉書で、お申し込み下さい。

●日本一安いクレジット1回～60回までの自由自在
ご来店、熱烈歓迎！　朝10:00から、夜8:00まで！

お申し込み方法

（※②は定価合計でも自動割引されますから、ご安心下さい。）
①商品名(メーカー、型番)②合計金額③お支払方法(クレジット　現金又はリース)④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望⑤お名前⑥年令⑦ご住所⑧電話番号⑨お職業⑩他、ご意見、ご希望などを官製葉書に、ご記入の上下記宛ご郵送下さい。お金のやりとりは1円もなしでも、お手元に全品が揃います。(頭金0円のとき)●銀行振込ご利用の方は住友信託銀行池袋支店　普通口座No.2706052にお振込下さい。
＊送金手数料は差引OK　＊口座名：㈱マイコンセンター



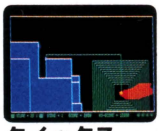
お問い合せ
お申し込みは
マイコンセンター60 ☎03-980-1360(代)
BK係
〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5 (サンシャインシティー出入口前)

こちらパソコンゲーム

PHOENIX

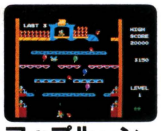
すくすく育つフェニックス。どれを取っても力作ぞろい。一つ一つが光ってます。アーケード・TV番組・キャラクター・シミュレーション・アドベンチャー・etc.と、スケール大きく、続々新作開発中!!

テーモンルーレット
©コンプティーク
今宵、悪魔が集うルーレットの饗宴にあなたも。
PC-8801/FM7 ¥3,500



クイックス
©TAITO
光を捕えよ!! アート感覚のクイックス
FM-7用他 ¥3,800

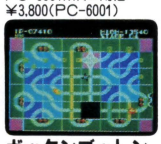
フィッシング
©データイースト
思わず絶叫! 逃がした獲物は大きいぞ!!
PC-6001MKII用他 ¥3,800(PC-6001)



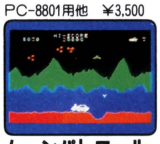
アップルーン
©TAKARA
悪漢ブルが宝を狙う! 正義の弓矢でやっつけろ
PC-8801用他 ¥3,500

リコちゃんのウェディングアドベンチャー
©横村ただし
迷路をのりこえ、幸せをつかめ!!
FM-7/FM-8/X-1用他 ¥3,500

原田知世の時をかける少女
©角川春樹事務所
時空間アドベンチャーで、君も時をかけろ!
PC-8801用他 ¥3,800



ガッタンゴットン
©KONAMI
ぼくらのSL。レールチェンジに気をつけろ!
PC-8001MKII ¥3,500
PC-8801用他



ムーンパトロール
©IREM
月面探険。UFOに気をつけて、ジャンプだ!
PC-8001MKII用他 ¥3,500

人生ゲームハイ&ロー
©TBS
上か下か? 君の感で、バッチリ出せしよう!
PC-8001MKII/PC-8801用他 (PC-6001) ¥3,000

ウルトラマン
©円谷プロ
かいじゅうとの死闘シミュレーションだ!!
PC-6001MKII ¥3,800
PC-8801用他

クイズダービー
©TBS
正解は誰だ? 大穴ねらって、さあギャンブル!
PC-8001用他 ¥3,000 (PC-8001MKII/PC-8801)

九州ウォーズ ジエイタイの復讐
©TAKARA
許すな侵略! 自衛隊が立ち上がる。
PC-8801用他 ¥3,200

こちらゲームパソコン

- ニューフェイスもまだまだです。乞う御期待!
- ワンダーホール
- アップアップバルーン
- ダグラムアドベンチャー
- アップルーン
- キャラのおさんぽゲーム
- ウルトラマン
- ティグダグPart2

ゲームパソコンM5
Game personal computer
カートリッジ・シリーズ 各¥4,800

★こいつはうれしいカセットテープシリーズも続々登場!! 各¥1,800

プーヤン
オオカミの風船をわれ!!
©KONAMI

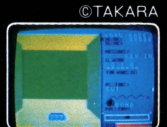
スーパーコブラ
スーパーヘリで上空突破!
©KONAMI

ヘビーボクシング
パワフルスポーツゲームだ!
©TAKARA

ガッタンゴットン
ファンタジーメイズの決定版!
©KONAMI

リアルテニス
本格派テニスプレーを君に!
©TAKARA

ムーンパトロール
UFOの攻撃をかわせ!
©IREM



ワードメイズ
頭脳派のための強力波。英単語を完成させて出口へ。

ステップアップ
モンスターから脱出だ!
©TAKARA

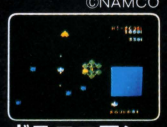
ギャラックス
未来的スペースアタック!!
©NAMCO

ディグダグ
モンスターをやっつけろ
©NAMCO

パワーパック
ごぞんじパックマン!!
©NAMCO

タンクバタリアン
司令部を敵から守れ!
©NAMCO

ワープ&ワープ
4次元空間で攻撃だ!
©NAMCO



ボスコニアン
目指す相手はボスコニアン
©NAMCO

TAKARA 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ☎(03)603-2131(代表)

販売代理店 株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7丁目15番10号 ☎(03)366-4251(代)

ハードから、ソフトまで大量品揃え、技術サポートも万全!!

SYLVESTER JAPAN

シルベスタージャパン

©WARNER BROS. INC. 1983

NEC-PC-8001マークII

System 1 （入門セット）

入門書プレゼント

月々僅か￥3,100

本体 ＋ 14型カラーディスプレイ ＋ データレコーダ

PC-8001mkII	標価 123,000円
NH-14DD＋ケーブル(ニデコ)	標価 71,600円
MR-11DR(三洋)	標価 12,800円
システム合計標価	207,400円

オープニング大特価➡ **177,000円**

大特価クレジット

頭金0円 月々3,100円×48回 ㊎ 1万円×8回

System 3 （実践セット）

BASIC教本プレゼント

月々僅か￥4,100

本体 ＋ 14型カラーディスプレイ ＋ 2ドライブ ミニディスク ＋ 漢字ROM ＋ プリンタ

PC-8001mkII	標価 123,000円
NH-14DH＋ケーブル(ニデコ)	標価 99,800円
PC-80S31＋PC-8037-2W	標価 175,000円
PC-8001mkII-01	標価 32,000円
FP-80k＋ケーブル(エプソン)	標価 201,300円
システム合計標価	631,000円

オープニング大特価➡ **545,000円**

大特価クレジット

頭金0円 月々4,100円×60回 ㊎ 5万円×10回

楽しみながら学習、作曲もできる

SEGA SC-3000

標準価格29,800円

⬇

オープニング大特価

26,800円

高速3次元カラーグラフィック

バンダイ RX-78

標準価格59,800円

⬇

オープニング大特価

54,000円

テレビを視ながらベーシック

SHARPパソコンテレビX1

テレビ画像とのクロスオーバーコンピューターグラフィックス

スーパーインポーズ機能
サウンドジェネレーター
他、盛沢山

- CZ-800C/D
- グラフィックRAMCZ-8GR

合計標価300,000円

⬇

オープニング大特価

{ローズレッド / メタリックシルバー / スノーホワイト}

頭金0円 月々11,600円×24回 ㊎ 0円

お申し込み方法

頭金なし ほしいと思った時すぐTELできる

日曜配達可 不在がちの方も大安心です

無料配達 全国どこでも配達料は無料です

完全保証 製品はすべて完全保証付です

電話でOK!

❶商品名（メーカー、型番）❷合計金額❸お支払方法（クレジット／現金又はリース）❹クレジットの時……月払い、ボーナス払のご希望❺お名前❻ご住所❼電話番号❽年令❾職業❿その他ご意見、ご希望などを官製ハガキにご記入の上ご郵送下さい。

お問い合せ・お申し込みは

SYLVESTER JAPAN BK係

シルベスタージャパン

MC（マイコンセンター）—60 ファミリー

サポートセンター内

ショウルーム・セミナルーム

☎03-981-3563(代)

〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5
サンシャインシティー出入口

BASIC

is Best Communication.

まずBASICを制覇（マスター）する。パソコンとの対話はそこから始まります。

COMMODORE 64

BASICとは、Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Codeのこと。つまり初心者向けの多目的な命令語を言います。BASICを使いこなせたら、パソコンはグーンと身近かになる。コモドール64を使いこなせたら、コンピュータをより鮮明に理解できる。コモドール64は、BASICマスターのマニュアルマシン。持てる限りのノウハウを完全に凝縮したコモドールの自信作です。だから、まずBASICから。だから、コモドール64で。

近未来の夢は、そこから実現します。——さらに●複雑なテクニックぬきで超迫力グラフィックがプロデュースできるスプライト機能（VICⅡチップ）●最少のプログラムでオリジナルサウンドをらくらく創造。驚異のシンセサイザ機能（SIDチップ）。2大特長はパソコンを知りつくした人にとっても超魅力。

COMPUTER OF THE YEAR

EXPRESS

記念キャンペーン実施中。

※いま、英国で10万本以上のベストセラー

'82の最高名誉賞"Computer of the Year"を受賞したコモドール。信頼のハイクオリティ＆リーズナブルプライスを全世界に実証する出来事でした。そしてもうひとつ、日本総発売元がmuminに変わりました。これを記念し感謝の意をこめて、ただ今キャンペーンを実施中。コモドール64お買上げの方に①パソコンのA to Zとプログラム作成が簡明に説かれたBASICテキストおよび②テキストに即したデモソフト（サウンド・カラー・グラフィックス・スプライト機能を含む）や、理解しやすい対話式クイズソフト、ドリルソフトなど全17のプログラムを収めたソフトカセット2本、さらに③フローチャート作成用のテンプレートをセットして、無料プレゼント！期間は10月15日まで。好評を博し続行中。お早めにどうぞ。

●記念キャンペーン実施店は……

九十九電機㈱　上新電機㈱J＆P　マイコンショップCSK　パスカル　FBシステム　真光無線㈱　関東電子　㈱船橋そごう3F　コムスポット　共立　カトー無線　せいでん　第一産業㈱　カホパーツセンター　ヒエン堂　コバヤカワ電器　トヨムラ　㈱シンプル　マイコン・ベース

●カタログご希望の方は60円切手同封のうえ、㈱ムーミンまでお申込みください。

commodore COMPUTER

MUMIN CORPORATION

日本総発売元　株式会社ムーミン

〒108 東京都港区芝4-7-7 田町アネックス　TEL (03)455-6161(代)

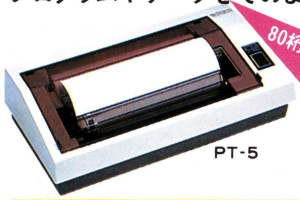
大阪支社　〒542 大阪市南区長堀橋筋1-45-1 日生長堀橋ビル TEL (06)251-4001

SORD

システムアップするコンピュータM5

OPTION CATALOGUE

プログラムやデータをそのまま印字



80桁サーマルプリンタ ¥49,800

TV画面上に表示された文字や数字はもちろんのこと、グラフや表もプリントできます。

■標準文字(ANK)80桁／行・拡大文字40桁／行・縮小文字132桁／行 ■感熱方式・ドットマトリックス ■印字速度約60cps(ANK)■英数字カナ記号(JIS160種)■AC電源内蔵 ■幅350×高さ100×奥行200mm(突起部除く)・重量3.5kg

情報をたっぷりキープ すばやく検索

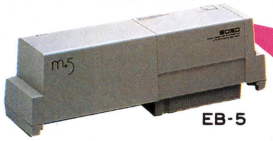
フロッピーディスク装置 近日発売

M5にはなんとフロッピーディスク装置まで用意されています。本格的に使ってください。

■3インチ・マイクロフロッピーディスク×1ドライブ ■容量320KB ■インテリジェント機能内蔵■幅262×高さ48×奥行184mm(突起部除く)・重量2.5kg

※使用の際は拡張ボックスが必要です。

さまざまな機器を接続してM5は広がる



拡張ボックス ¥17,800

3個のカートリッジスロットがついています。フルに活用するとM5はどんどん成長していきます。

■カートリッジ用スロット×3 ■大容量スイッチング電源内蔵■幅286×高さ94×奥行76mm(突起部除く)・重量1.1kg

便利な機能がたくさんついた

データレコーダ ¥12,800

せっかくプログラムしたアニメやデータだからカセットテープに入れてとっておきましょう。

■LED(発光ダイオード)によるレベル監視■音声モニタもできるスピーカ内蔵 ■CUE、REVIEW機能 ■ワンタッチ録音可能なピアノ式レバー ■カウンタ・録音マイク・リモート端子・ポーズ機能付 ■幅194×高さ37.5×奥行120mm(突起部除く)・重量0.65kg

クリエイティブ・コンピュータ
m5
エム・ファイブ

標準小売価格
¥49,800
〈標準付属品〉●AC電源アダプタ●BASIC-I ROMカートリッジ●オーディオカセット用信号ケーブル●テレビ接続コード(アンテナ切換スイッチ付)●標準ゲームカセットテープ(ゲーム2種入り)

複雑なプログラムや大量の情報処理に

32KB拡張メモリ・カートリッジ ¥12,000

通常のカートリッジでは処理できない複雑なプログラミングもらくらく処理します。

■D-RAM 32KB ■実装密度の高い特殊IC使用

♥創作型から実用型までソフトも色々

●初めてコンピュータに触れる人のために入門用BASIC……BASIC-I(標準装備)

●16色グラフィックスが自在に動き、音も出る。アニメ、ゲーム創りに……BASIC-G ¥9,800

●M5をノートとして使いましょう。プログラムなしで使える簡易言語 ……FALC ¥9,800

●複雑な計算もおまかせ、ビジネスにも使える計算用……BASIC-F ¥9,800(近日発売)

♥迫力あふれるゲームソフトもたっぷり

●ゲームセンターそのままのスピード感
カートリッジゲーム……¥4,800
(ディグダグ・タンクバタリアンなど15本)

●一本のテープにゲームが2種類
カセットテープゲーム……¥1,800
(バリアーアタック、ブラックジャックなど16本)

●総司令官はきみだ、本格的頭脳プレイが楽しめる**シミュレーションゲーム**……¥5,200(太陽系艦隊シリーズ4本)

●お得な **ゲームカートリッジ ¥2,800シリーズ**も新登場

今後も楽しいゲームが続々発売されます。

外部機器のコントロールも自由自在

シンセサイザやロボットなどさまざまな外部機器をM5で制御することができます。

パラレルI/Oカートリッジ 近日発売

PI-5 ■8ビットパラレル入出力カートリッジ

ゲームプレイをより楽しくするために

ジョイパッド ¥10,000

コントロールボタンとアタックボタンを駆使して迫力あふれるゲームプレイを。

■8方向コントロールボタン ■アタックボタン

M5を入れてどこへでも

キャリングケース ¥3,500

M5標準システムとカセットまたはカートリッジ4本を収納できます。

標準システム／本体・AC電源アダプタ・オーディオカセット用信号ケーブル・テレビ接続コード・アンテナ切換スイッチ

お問い合わせは：東京営業所☎03(281)8111代／仙台営業所☎0222(21)6681代／筑波営業所☎0298(52)3121代／新潟営業所☎0252(25)1166代／山梨営業所☎0552(28)2871代／名古屋営業所☎052(562)1663代／大阪営業所☎06(343)0900代／広島営業所☎082(221)1501代／九州営業所☎092(473)7331代／ソードOAシステムズ☎03(295)6322代／ソードビジネスコンサルタント☎03(342)7401代／ソードビジネスシステムズ☎03(498)3696代／ソード札幌☎011(731)6107代

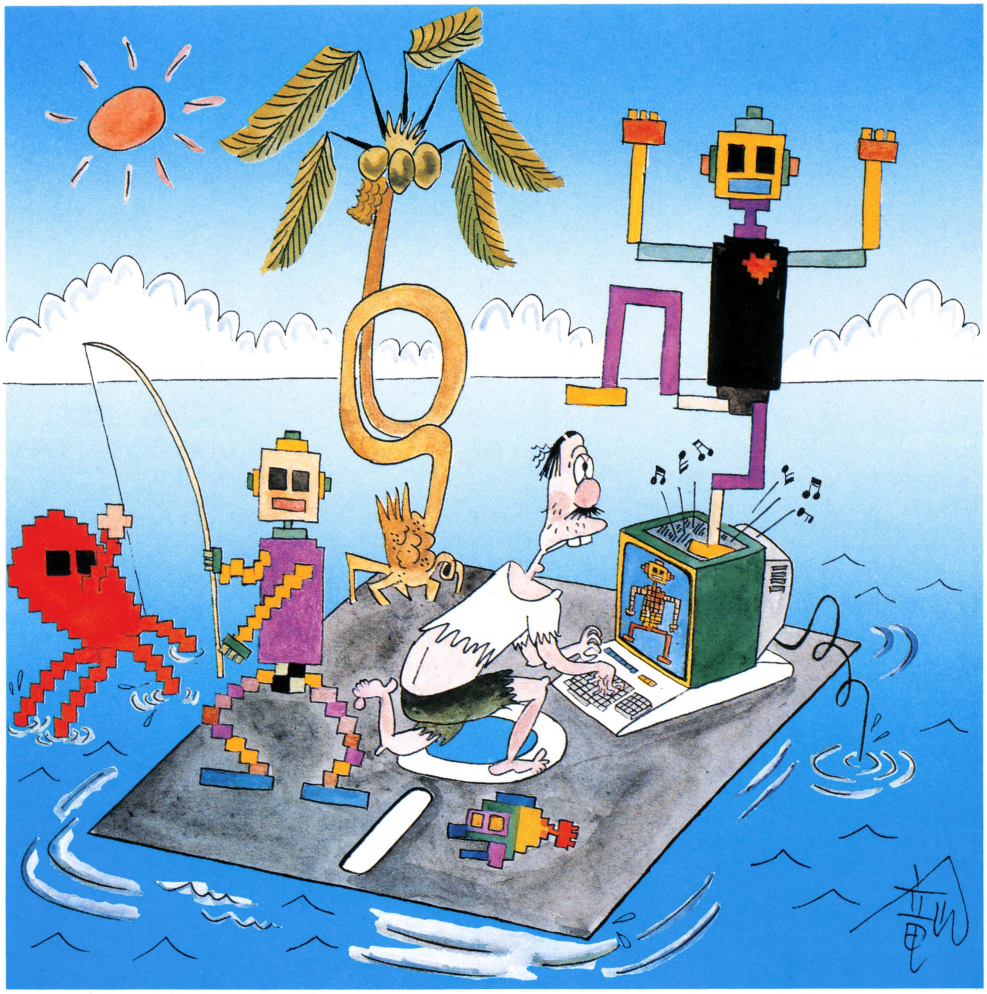
※資料請求ご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、ソード株式会社・本部宛にお送りください。

ソード株式会社
本部／〒104 東京都中央区八重洲2-7-12
京橋K・Iビル ☎03(281)8111(代表)

資料請求券 M5 M-B-11

maxell®

漫画のアイデアに大切な「連想」を、いつかパソコンとやってみたい。



生物としてパソコンをとらえたい。

秋竜山さんのお宅にあるパソコンは、目下のところ息子さんの直良君（中1）が使用中。いずれ秋竜山さんも始めたいそうですが、その時は直良君が先生になりそうです。「パソコンを使い出したら、パソコンを生物としてとらえて、個性的に飼育したいね。つまり、漫画のアイデアには"連想"が大切なんですが、人間の連想を超えた連想を、パソコンとともにしていきたいということなんです」。将来の夢をこのように語ってくれました。また、必要なときに必要なものをすぐ取り出せる、百科辞典的な使い方もしてみたいとか。その頃には、マクセルのフロッピーディスクが、秋竜山さんとそのパソコンの、良きパートナーとして活躍することでしょう。

60℃の高温に耐えるHRジャケット。

マクセルのフロッピーディスクは、世界に先がけてHR(Hjgh-Temperature Resistant)ジャケットを本格採用しました。このHRジャケットは、60℃の高温下でも変形しない耐熱性を確保。もちろん、ディスクそのものもマクセルだけの、全天候型磁気ディスクを採用。こうしたマクセルの先進技術は、コンパクト・フロッピーディスクや、パーソナル・コンピュータカセットにも生かされています。

maxell®
FLOPPY DISK

マクセル「'84漫画家カレンダー」プレゼント！

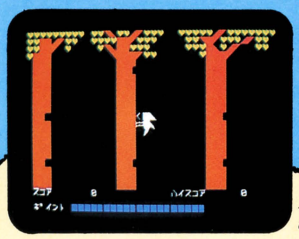
6人の人気漫画家(久里洋二・岩本久則・古谷三敏・秋竜山・ちばてつや・ジョージ秋山)が、マクセル・フロッピーディスクのために描いてくれた漫画を来年度のカレンダーにしました。これを抽選で2,000名様にプレゼント。どんどん応募して、部屋に貼ろう!

●応募方法：官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、パソコンの有無(お持ちの方はフロッピーのドライブ装置の有無も)をご記入の上お送りください。●応募期間：昭和58年11月1日～12月20日 ●応募先：〒104 東京都中央区銀座3-3-1日立マクセル株式会社・宣伝グループ「マクセル・'84漫画家カレンダー・プレゼントF・BM係」 ●当選発表：賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

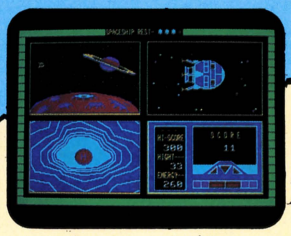
日立マクセル株式会社 営業本部／東京都中央区銀座3-3-1〒104 ☎03-567-6221(代)●資料のご請求は宣伝グループF・BM係へ。

夢をのせた Dempaオリジナル・ソフト・シリーズ

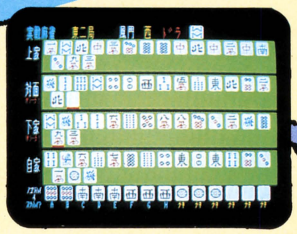
ゲームがぞくぞく発売!!



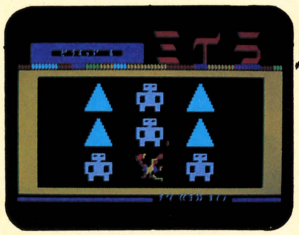
▲ウッドペッカー
機種PC-8001, FM-7/8
定価3,000円
緑の木立を次々と倒してしまう悪いウッドペッカーの生け捕り作戦。



▲スペースタッチダウン
機種FM-7/8
定価 3,000円
4つの画面に着陸基地・宇宙船・燃料・加速度が表示されています。あなたは無事基地へ着陸できるか？



▲実戦グラフィック麻雀
機種 FM-7
定価 3,800円
ポン・チー・カン、あの感触をマイコンで……。一人でも麻雀が楽しめます。

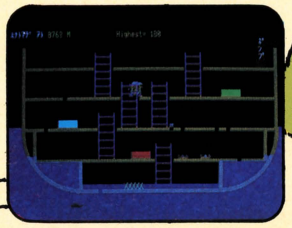


▲ピラミッドとミイラ
機種 PC-8001
定価 3,000円
オセロとルービックキューブを組合わせたゲーム。系統的に考えていかないとなかなか完成しませんよ！

▲ボイジャー・アタック
機種 PC-8801
定価 3,800円
ベータ恒星系・第3惑星の中立地帯でクリンゴン帝国の宇宙艦隊と遭遇。

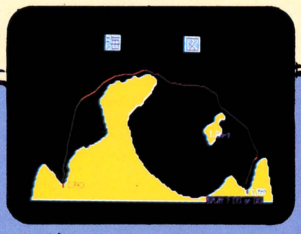
▲エイリアンビリヤード
機種 PC-8001
定価 3,000円
エイリアン相手にビリヤード。あなたのたくみなステックさばきで見事にエイリアンを撃退してください。

▲三次元カーレース
機種 MZ-1200, MZ-700
定価 3,200円, 3,500円
スリル満点。抜きつ抜かれつの立体カーレース。



▲ぽんこつ船サバイバル
機種 PC-8801
定価 3,000円
今にも沈みそうなオンボロ船。船底ではねずみが船体に穴をあけ、海水がどんどん船内に入ってくる。

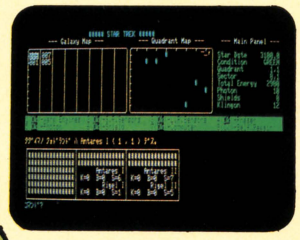
▲三次元ゴルフ
機種 MZ-700
定価 3,500円
あなたのハンディーはいくつですか？グリーンをまわる前に、ゴルフ練習場が用意してあります。



▲グラフィック・ヨット シミュレーション
機種 PC-8801, FM-7/8, X-1
定価 3,800円
広い海。たよりになるのは海図、コンパスと風向き。風をうまくとらえてゴールをめざせ。

▲グラフィックシミュレーション・スターウォー
機種 PC-8801
定価 3,800円
ブラックホール・戦闘・戦略などアクションがいっぱい。大宇宙戦での指揮官はあなた!!

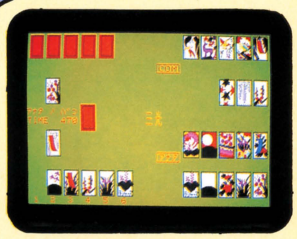
▲スーパー・ムービング・ブロック
機種 PC-8001
定価 3,000円
ワービング・ラケット、攻撃するエイリアン、天じゃステーションが笑っている。ワザ有り、運有り、度胸有り、スピードも抜群。



◀ リアルタイム SUPER STAR TREK

機種 PC-8001, FM-7/8, MZ-2000/80B
定価 3,000円

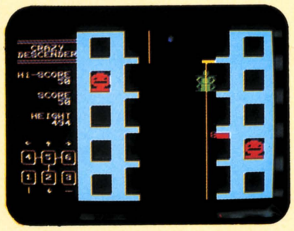
ワープ航法、長距離レーダー始動、防御スクリーン作動、積載コンピュータをフル活用してクリゴン軍と頭脳戦争だ!?



▲実戦・花札(コイコイ)

機種 FM-7, X-1
定価 3,800円

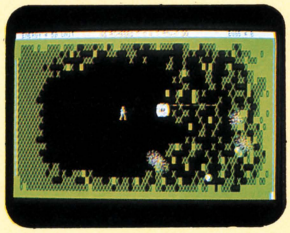
さあ来い！勝負だ!? 猪鹿蝶、青丹、赤丹……。
花札の醍醐味を楽しんで下さい。



▲CRAZY DESCENDER

機種 PC-8001
定価 3,000円

あなたを狙う二人のオジャママン。たくみに攻撃をかわして無事地上へおりられるか？



▲ジャングルショック

機種 PC-8801
定価 3,000円

ダブルグラフィックで迫力200%!! ジャングルから突然あらわれるエイリアンをヤリでやっつけろ!?

▲SUPERサブマリーン

機種 FM-7/8
定価 3,000円

洋上を静かに進む敵戦艦。発見されないよう潜望鏡でのぞき、魚雷で撃沈だ。

みみずの滝のぼり	PC-8001	3,000円
コードネーム自動表示	PC-8001	3,000円
インデアン・ポーカー	PC-8001, MZ-2000	3,000円
SUPER卓球ゲーム	PC-8001	3,000円
少年とエイリアン	PC-8001	3,000円
成績処理	FM-7/8	3,000円
ALIEN LAND	PC-8001	3,000円
二次方程式解法テクニック	PC-8001	3,000円
SUPER バルーン	PC-8001	3,000円
マウンテン・アタック	PC-8001	3,000円
電気店用顧客管理システム	PC-8001/FD	68,000円
日本語ワードプロセッサー・書記	PC-8801, FM-7/8	9,000円
THE BASEBALL	FM-7/8	3,000円
実戦プロ野球ゲーム	PC-8801, FM-7/8	3,800円
トランプ・パッケージ	FM-7/8	3,800円
パッチ・パズル	FM-7/8	3,000円
オイチョ・カブゲーム	MZ-80B	3,000円
THE ギャング	PA-7010	3,000円
日本 対 JR	JR-100	2,800円
THE GOLF	PC-6001	2,800円
マイコン BASIC Magazine テープサービス	MZ-2000, PC-6001	2,500円
クラッシュ クリーン	MZ-1200	2,800円
リークの大逆襲	MZ-1200 PC-8001	2,800円 3,000円
金鉱掘りゲーム	MZ-1200 PC-8001	2,800円 3,000円
THE GOLF	PC-8001	3,000円
シーウォーズ	PC-8801	3,800円

▲BASIC教室

機種 PC-8001, PC-6001(音声解説テープ付)
定価 4,500円

音声テープとプログラムテープを使い、パソコンと対話しながら楽しくBASIC言語が学べる。

▲ミッドウェイ MIDWAY

ミッドウェイ攻略作戦シミュレーションゲーム

機種 FM-7/8, PC-8001 (N-BASIC)
定価 3,800円

大本営作戦目的「ミッドウェイ島ヲ攻略シ、「ハワイ」方面ヨリスル我ガ本土ニ対スル敵ノ機動作戦ヲ封止スルト共ニ、攻略時出現スルコトアルベキ敵艦隊ヲ撃滅スルコトニアリ！」

マイコンBASICマガジン 11月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その⑯

「フロッピーディスクなんて怖くない!!パート②」……27

新連載　コンピュータ・グラフィックス「ジキル博士のアトリエ」……編集部……33
津久井ひろしの「COMPUTER SOUNDコーナー」……津久井ひろし……37
BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION……40

特選パソコン・ソフト

APPLEII	ストップ羊くんゲーム……1匹，2匹…あれ1匹足りないよ!!……	RINGO	52
BMJr./LII₂	SPARK STICK……ビヨ〜ン！正義の味方の登場で〜す……	杉江　正	54
	楊夫人……マダムヤンがゲームに登場？ラーメンを食べる!?……	土井正人	56
BMLIII/MK5	海底アドベンチャー……海へもぐって宝をとろう!!……	田中智行	59
	モモンガ救助……親切なETがモモンガを救出にいく！……	山内　明	60
コモドール64	SCRAMBLE DATE……デートするにも必死の覚悟！……	宮田健也	63
FM7/8	プルメリアの伝説……聖子ちゃんゲーム第2弾です……	羽鳥　徹	66
	暗黒星英雄伝……ス，スゴーイ!!とにかくグラフィックがキレイ!!……	村尾　元	69
FP1100/1000	DESERT……ロボットが砂漠で対決する……	坂崎浩久	72
GUNDAM	航空ショー……空に煙で絵を描いてください……	きむらく〜ん	74
JR-100	JUMP……ジャンプ!!なんのことやら，やってみてネ！……	岸田　茂	76
	SUPER AMOEBA……アメーバーのビル登り!?……	伊藤武司	78
JR-200	HELI LANDER……みごと給油しながら遠くまで飛べるか？……	林　邦彦	80
	ミッドナイト・フライト……頼りになるのはこのヘッドライトだけ……	猫同志社	82
MSX	バイオリズム……さあ，あなたの今日の運勢はいかに？……	きむらくーん	83
	FIGHTER……ファイト，ファイト!!すべてファイトがあれば……	ウイングマン	84
M5	フワープ・フワープ……海底に降りた探査船の活躍……	コン太	86
	FUEL LIFTER……あれっ？どっかで見たようなゲームだね……	楠本裕樹	88
MAX MACHINE	家出ライダー……家出なんてぶっそうな!!でもオモシロイ……	西　普	92
MULTI 8	CANON……ピッピッピー！敵の攻撃をかわしてやっつけろ！……	宮崎　哲	93
MZ-K/1200/700	BUILDING……えっさ，ほいさ，パンチをよけてビルを登る……	下川敏男	95
	TORTIRE……インベーダの大群が基地を襲う……	常田直登	97
	イングルを公害から守れ……あわれイングル君はヘドロの海へ……	高瀬外樹	99
	泳げ影くん!!……さあ，編集部の命をかけて川へ飛び込み……	和田隆司	101
MZ-80B/2000	LOCKS ARRANGE……さーて，どんなゲームがとびだすかな？……	芦高恵美	102
	TIME LIMIT……タイムリミット！編集部もこの言葉に弱い……	小林正浩	104
	オリエンテーリング……宝をさがして歩きまわる……	川村恵介	106
MZ-2200	NEW ACLM/BREAK……知的なゲームですよ！頭を使ってね……	ウイングマン	107
MZ-5500	モアレ・デモ……これを動かせばグラフィックのスピードがわかる……	川島秀之	110
PASOPIA(T)/5	ハンバーガー・コック……ハンバーガーには鳥肉使わないの？……	香川好男	111
PASOPIA 7	シャボンダマセンソウ……しゃぼんだまとんだ！どこまでとんだ？……	前田宗一	113
PC-6001/MKII	ランディング・コプター……ワン・キーのゲームですぞ！……	橋本忠幸	116
	さるかに合戦……青い柿から身を守り，赤い柿だけ取るのだぞ……	浜田達行	118
	キーボードレッスン……サー・ガンバロー!!……	斉藤　徹	120
PC-8001/MKII	BACTERIA……バクテリアの繁殖を阻止せよ!!……	熊野　靖	122
	STRAWBERRY FIELD FOREVER…イチゴ畑を荒らす奴を追っかけろ！……	北平敏也	125
	ゴキブリホイホイ……人類の敵を退治する……	K.M.	126
	STRANGE HANDS……美女の背後にせまるあやしい手……	蓮沼　勝	128
PC-8801	DUST SCRAMBLE……宇宙もゴミに汚染されて大変なのだ！……	井野口幸男	130
PC-9801	SPACE FIGHT……宇宙戦争のおもしろみを味わえるぞ！……	中村けん牛	132
ぴゅう太	セールスマン……スイマセン!!化粧品のセールスですが！……	飯野　隆	134
SC-3000	FIGHTER PILOT/INVADER CITY …ショート・プログラム2題……	鈴木景一郎	136
	FIRE MAN……消防士になってビル火災から人を救出せよ!!……	HIROSHIMAN	137
SMC-70	STAR TREK……古典的ゲームをもう一度……	壺井利明	139
VIC-1001	クモの糸……クモの糸をよじ登って天国へ向かう……	小野光昭	142
X1	YELLOW SUBMARINE……あのイエロー・サブマリンがここに復活……	佐藤伸夫	145
	PANEL GAME……コロン，コロンとボールをころがす……	鳥海和夫	148
ZX-81	MINI GALAXY WARS……UFO軍団をげきついせよ……	ぺたりろ	150
HC-20	ガンバレ編!!……水上スキーをはいた編のゲームです……	きゃーろー	152
JR-800	影チャンのインベーダーアタック…いろんなことやらされて，ウレシイ悲鳴!!……	山崎宏文	153
PC8201	FRUIT ATTACK……フルーツを何個とれるかな？……	斉藤智典	155
FX702P	JET SKI……障害物をとびこして，急流を下ります……	岩崎成太	156
PASOPIA mini	パソピア甲子園……キミはパソピア高校に勝てるか!?……	二宮敬史	157
PB-100	ドッグファイト2……前回のゲームは練習だった？……	いつをちゃん	159
	対決!!ルパンVS荒野のガンマン…不二子ちゃん，今助けるよ!!……	長房真広	160
PC-1211	ハンターゲーム……影さんが今度はウサギ狩りに来ました……	内匠　進	161
PC-1500	BALL & BALL……2つのボールを落とさないように。ムズカシイ!!……	YTO	162
PC-2001	脱獄ゲーム……何人できるかな？……	吉野敏治	163

実用プログラム・コーナー

PC6001MKII	ひまんどしんだん……ウソをついたらいけませんよ……	水口敏郎	166
PASOPIA(T)/5	数学実用プログラム……数学なんて…という人も入れてみよう……	橋本健一	168
PB-100	曜日早わかりプログラム……君の生まれた日は何曜日だった？……	八ッ橋	171

©マイコンBASICマガジン11月号

電波新聞社 1983Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

第2巻　第11号
昭和58年10月25日印刷
昭和58年11月1日発行
特別定価 350円

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

特別企画　パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦　その16

フロッピー・ディスクなんか恐くない!!

パートII

出演

Dr.D：おなじみデバッグ博士
影：有名な影の声
編：少しはマイコンがわかる編集部員
編集長：中年ながらマイコンをマスターしようとガンバッテいる

編：先月号では，ディスケットはどんなものかを説明してくれましたが，今月は，その使いかたをお話ししてください。Dr.どうぞ！

影：またおいしいビスケットだ！

編集長：とりおさえろ！☆！▲■☆！

Dr.D：どうかな？少しは静かになったかな（Dr.がかっこつけて登場）。編君，ディスケットは？

編：またぶっこわされるのはイヤですから今日は持ってきていません。

Dr.D：そうか，しかたがない。ワシのを使おう。

編集部一同：ドテーッ！

ディスク一体型のパソコンがソニーから出たよ！

というわけで，いよいよフロッピー・ディスクのお話しのハジマリハジマリ……！

編：そういえば，Dr.さすがですね。**写真1**は，先月号でDr.が予言したフロッピー一体型のパソコンの新製品ですよ。

Dr.D：メーカーは？

編集長：ソニーなんですよ。

Dr.D：ワシのはげましの声が聞こえたのかなぁ。まあソニーのことだ値段は高いんだろう。

編：14万8000円！

Dr.D：エッ？ディスク・ドライブ付きじゃ一番安いではないか。

影：ソーニー。

編集部一同＋Dr.D－影：ドッテン！☆

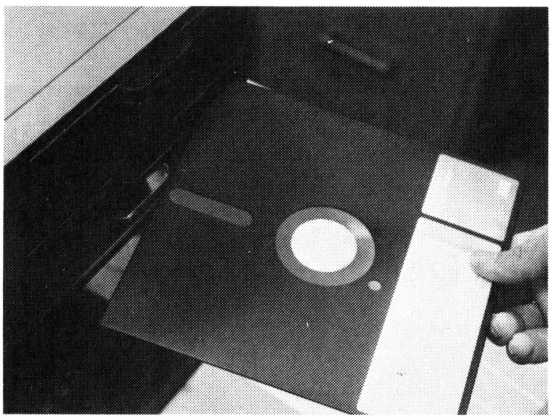
編集長：このSMC－777と名前もかっこいいパソコンの問合わせ先は〒142 東京都品川区北品川6－7－35　ソニーMC営業部「マイコンBASICマガジン」の係です。この年末のパソコン購入プランには欠かせない商品だから，カタログなどをもらってじっくり研究する必要はありますね。

編：ソニーに問合わせやカタログ請求がドッと行く→ソニーもベーマガのほんとうの力を知る→広告も出る……編集長の考え読めた！！

編集長：月刊マイコンが20万5千部，ベーマガは18万部。ベーマガはマイコン誌NO2の発行部数があるんですが，こんなに愛読者がある雑誌のこと知らないメーカーが多いんで苦労するんですよ。ホント。低定価にしておくには広告ってだいじなんですよね。読者のみなさんもおうえんして！

Dr.D：これ！いつまで自己宣伝やっとるんだ。読者はワシの話を聞くためにこの本を買っとるんだぞ。今月は50円も値上げしおって！原稿料もあげろ！

《写真1》ソニーから発売されたSMC－777。コンパクト用ディスクが本体に標準実装されている



《写真2》ディスケットの入れかた(A)

編集長：ワッわかりました。じゃ，思いきって原稿料50円上げるから先を続けてください。

Dr.D：アッケラ・カーン！

ディスケット どっち向いてホイ!?

Dr.D：パソコンと，フロッピー・ディスク・ドライブが用意できたらワシがパソコン・ショップから買ってきたこの新品ディスケットをディスク・ドライブにさしこんでくれたまえ。

影：ハーイ。やってみまーす。このスロットからさしこんで……あれ？どっちの向きに入れればいいのかな？わからないや。ジャンケンポン，アッチ向いてホイ。アイコでホイ！

Dr.D：影君にしては上出来！よく気付いたな。「ちょっと待て，横断は左右を見て」，「飛びだすな，車は急に止まれない」，「せまい日本，これだけ急げば早く着く」…しんちょうさが命を守るのだ。

影：何のこっちゃ。能書きはいいから，早く正しい方法を教えてくださいよう。

Dr.D：**写真2，写真3**が正しい方向だ。ただし，この機種の場合……ということになる。

編：そうなんですよ。横型のスロットの場合は表が上になるように入れるんですが，タテ型の場合は左側が表になるものが多いんです。タマに逆のものもあるんですよね。目印になるものがないもんで，「ＬＥＤが付いている側が表」という説もあるけど，早い話しが，各機種ごとに確認したほうがいいみたいですね。

Dr.D：これまで，フロッピーを使う人は限られていたから，いいようなものの，これからは，もっと親切な表示にしてもらいたいね。それに，構造的にももっとガンジョウにするか，「すごくデリケートなマシーンなんですよ！」とどんどん知らせるべきだと思うな。

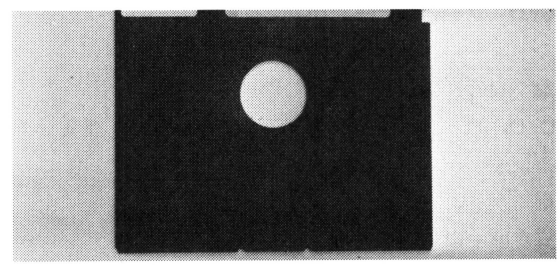
《写真3》ディスケットの入れかた(B)

編集長：そうなんですよ。このあいだ，マイコン・ソフト開発室で，ディスクを3台買ったんです。そのうち2台がツブレ！もう頭にきてメーカーに問合わせたところ，運ぱん中の事故だというんです。そこはパソコンのトップメーカーで，最近はマシになってきたけれど，質問に対してツメタイ対応しかしてくれないんですよ。フザケルナ！といいたいのをガマンして，技術の人に説明してもらいたいと言ったら「レコード・プレーヤにカートリッジが付いたような状態が，梱包されたディスク・ドライブなんです」というんですね。ポーンとほうり投げられたら1発でやられるそうなんです。これを聞いてナットクはしたんですが……。

編：本体でツブれているやつって，たいてい基板が割れてるんですよね。基板上にトランスなどの重いものが付いていると，投げたり落としたりしたときにパリンといっちゃうんです。

Dr.D：パソコン類を運ぶ人にも，もっとていねいにしてもらいたいが，もっとじょうぶに作る必要もあると思うな。フロッピーを普及させるには，こういう努力もメーカーにしてもらいたいね。

影：あのー，ディスケットのウラ，オモテは，折返し



《写真4》こっちのほうからさしこみます

などで判断できるんですが，どこの側からディスケットをさし込むんですか？

Dr.D：長円型のヘッド用のマドのある側，中央付近に3㎜くらいの半円の欠けが2個ある側からさし込めばいいんだよ。**（写真4）**

動かすぞ！ フロッピー

影：それじゃ行きますよ。

Dr.D：ちょっと待て，パソコン，ディスプレイ，ディスク・ドライブと，三つの電源スイッチがあるんだが，これはオンにしておくのか，オフにしておくのか，どっちかな？編君どうぞ。

編：すべてオンにしておくほうがいいと思います。

Dr.D：正解だね。電源のオン・オフ時には，大きなノイズ（雑音）信号が発生する。ディスケットを入れっぱなしにしておくと，そのノイズがデータ上に乗ってソフトをこわしてしまう可能性もあるのだ。

ディスケットをさしこんだまま，電源スイッチのオン・オフはしないこと！

編集部一同：ハーイ！

影：では行きますよ。ディスケットを差しこみ，フタをしめる！

パソコン：カッチン！シーーーン。

影：あり？もう食べないから動いてよう！

編集長：影君！またこわしたな！

Dr.D：買ってきたばかりの新品ディスケットには，何も入っていないのはあたりまえ，ふつうそのままでは動かないんだよ。先月号も話したように，ディスクＢＡＳＩＣというディスクコントロールの別の言語をパソコンに入力しなければならないんだ。

編：ＢＡＳＩＣを入力してから使うシャープのＭＺシリーズみたいですね。

Dr.D：そのとおりだよ。ディスクＢＡＳＩＣは，メーカーが発売している。純正のディスクにはディスクＢＡＳＩＣなどが入ったディスケットが付いてくる。これをロードしてから，いろいろなことをやらせるわけだ。

編：これがディスクＢＡＳＩＣ入りのディスケットですね。スロットにさし込んで，フタをしめる。あれ？ＬＥＤが光って中でディスケットが回りはじめましたね。

影：やったあ！これでいいわけですね。

Dr.D：ではＦＩＬＥＳ（機械によってはＤＩＲ，ＣＡＴＡＬＯＧ，ＣＡＴなど）と入力してリターン・キーを押してごらん。

影：カタカタカタカタ……カタ！

パソコン：グルグル，カタン！

編：あり？ずらりと名前がでてきましたよ。

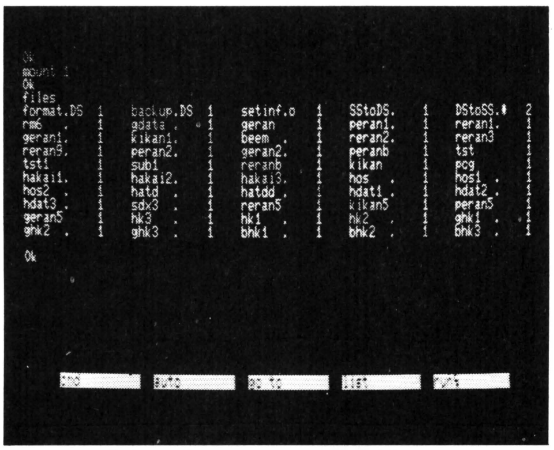
Dr.D：これがこのディスケットの中に入っているプログラムのカタログなんだ。**（写真5，6）**

影：いろいろ入ってますね。好きなプログラムを動かすには，どうすればいいんですか？

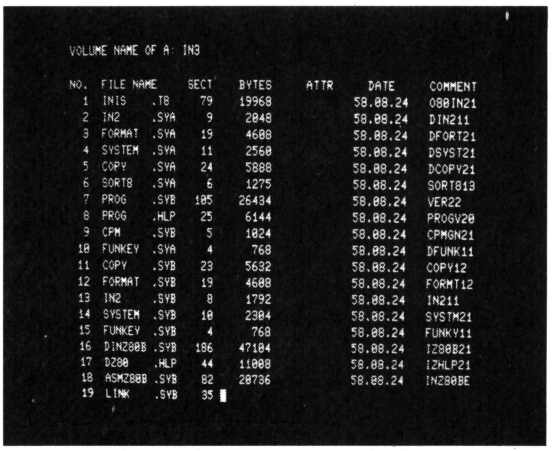
Dr.D：ＲＵＮ“ファイル名”とするのがふつうだ。

カセットにたくさんのプログラムを入れておいて，いちいちロードして，ＲＵＮさせる手間を考えたらフロッピー・ディスクは便利便利便利！だね。カセットだと，入れた順にロードすることになるが，フロッピーは，好みのものをいきなりロード，ＲＵＮできる。しかも全自動ときたら，フロッピーを使わない人はアホに見えてくる。

編集長：ガックリ。アホか……。



《写真5》ファイルの例（A）
よく表示を読んでみてね



《写真6》ファイルの例（B）
こんなに入っている！

編集長　VS　P6mKII

Dr.D：そう落ちこまないで，ディスケットに編集長の作ったプログラムをロードしてみてはどうかな。

編集長：では，10PRINT "HENSHUCHO";
20PRINT "TENSAI";
30GOTO　1
このプログラムをセーブしてみますよ。新品ディスケットを入れて，SAVE "HE" リターン！

パソコン：カタッ！シーン。I／O エラー

編集長：やっぱりダメか。私はアホか……。

Dr.D：かんじんな手続きを忘れておる。それをフォーマットという。これは，ディスケットに，記憶させる部屋を作るようなもので，部屋の間どりは，メーカーによってちがっていると思えばいい。

影：どうやってフォーマットするんですか。

Dr.D：フォーマット・プログラムを動かすんじゃ！

編集長：そのプログラムはどうするんですか！

Dr.D：メーカーのディスケットの中に入っているから，それを動かせばよい。

編集長：メーカーのユーティリティ・ディスクを入れて，FILES …… あったあった，これが……
LOAD　FORMAT　リターン！
おや，メッセージがでた。よし　RUN！

パソコン：ピーッ！　WRITE　PROTECT！

Dr.D：コラ！ライト・プロテクト！

編集長：？？？

Dr.D：編集長もうっかり者だな。ディスケットを入れ替えなくてはいかんゾ！ユーティリティ・ディスクをフォーマットしたら中身がパーになってしまうんだ！銀紙でプロテクトしてあったからいいもののこまったもんだ。

パソコン：タコ！

編集長：クーッ！PC－6001mkIIは何でしゃべれるようになってるんだ！グスッ，わかりました！わかりましたよ！ディスケットを入れ替えて，さあ，これでOK！できました。

Dr.D：じゃセーブ，RUNしてみてごらん。

編集長：バカにされるのは，もうイヤ。影君やりなさい！これは業務命令だゾ！

影：は～い。カチャカチャSAVE "HE"，このファイル・ネームは編集長のHEじゃなくて変酋長のHEですよ。ハハハッ。リターン！

パソコン：クルンクルン。オーケーよ！

影：じゃFILESで入っているか見てみよう！

パソコン：クルリン！入ってるよ！

編集長：影君にうまくいくなら，私の出番です。RUN "HE" だけにさせてもらいます。ハイッ！リターン！

パソコン：ピー！　エラーだ，このタコ！

編集長：どうしてこうなるの。

Dr.D：もとからちがっているプログラムが走るわけないだろうが！勉強せい！

編集長：トホホ。つぎ行こう，つぎ！

ミニ・フロッピー・ディスク大紹介

編集長：Dr.，今回はこのくらいでカンベンしてもらわないと，私の頭がオーバー・フローしそうです。

Dr.D：それじゃディスクのファイルなどの話しはつぎの機会にゆずることにして，各社から発売されているディスクを紹介することにしよう。

編：パソコン・メーカー以外からも発売されているんですか？

Dr.D：専門のメーカーがいくつもあって，いろいろなものがある。価格はまだ高いが，年末から来年にかけて，グングン下がることが予想される。

影：ワーイ！いいぞ！

編：楽しみですね。

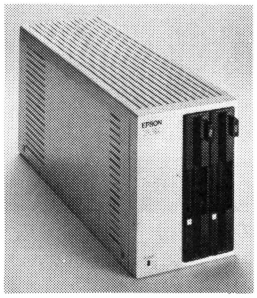
Dr.D：では，はじめるよ！

編集長：よろしく！

エプソン　TF－20

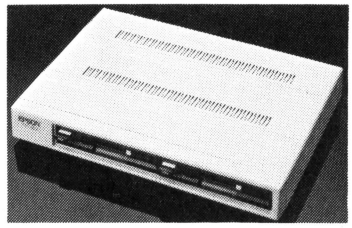
HC－20やプリンタでおなじみのエプソンのフロッピーディスクです。

TF－20標準タイプ（本体）は 142,000円で，MZ80B／2000／2200，MZ－80K／C／1200，HC－20，PC－8001，PC－8001mKII／8801／9801，FM－7／8用のユーザーズ・オプションが用意されており，手持のパソコンに合わせて使用できます。



また，専用機としてはHC－20用（価格177,000円），

ＰＣ－8001／8801用（価格 166,000円），ＦＭ－８用（価格 163,000円），AppleII用(128,000円)があります。



▲AppleII専用機

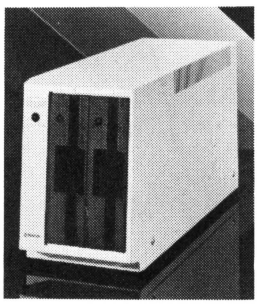
★カタログ請求先：〒399-07長野県塩尻市広丘原新田80　エプソン㈱「ＢＡＳＩＣ　マガジン」係

ニデコ　ＮＨ-200Ｆシリーズ

ニデコからデュアル・タイプでＰＣ－8001／ＰＣ－8001ｍｋⅡ／ＰＣ－8801用の“ＮＨ-200Ｆ－ＰＣ”(価格147,000円)，ＭＺ－80Ｂ／ＭＺ－2000／ＭＺ－2200／Ｘ１用の“ＮＨ-200Ｆ－ＭＸ”(価格119,800円)，ＦＭ-7／ＦＭ-8用の“ＮＨ-200Ｆ－ＦＭ”(価格 138,000円）が発売されています。

主な仕様はつぎのとおりです。

▶記録方式：両面倍密度記録（ＭＦＭ）**▶記憶容量**：655.36Ｋバイト／ユニット，327.68Ｋバイト／ドライブ，256バイト／セクター**▶トラック数**：80トラック／ドライブ（両面）**▶セクター数**：16セクター／トラック**▶トラック間アクセス時間**：６msec **▶寸法**：185×130×352.5ｍｍ**▶重量**：4.5kg

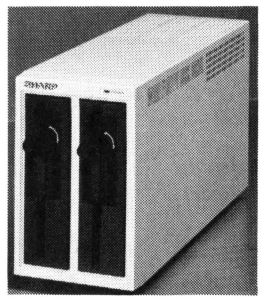


なお，本体の他に接続ケーブル，コントロール基板が必要です。

★カタログ請求先：〒101 東京都千代田区神田松永町１宮地ビル３Ｆ　㈱ニデコ中央営業所電子機器課「ＢＡＳＩＣ　マガジン」係

シャープ　ＭＺ－１Ｆ07

ＭＺ－2000／2200用のデュアル・タイプのミニ・フロッピーです。価格は158,000円で，インターフェイスと接続ケーブルが付いています。



ソフトウエアは，ディスクＢＡＳＩＣ“ＭＺ－２Ｚ001”（価格10,000円），カラーディスクＢＡＳＩＣ”ＭＺ－２Ｚ002”（価格12,000円），倍精度ディスクＢＡＳＩＣ“ＭＺ－２Ｚ003”（価格12,000円），フロッピーＤＯＳ“ＭＺ－２Ｚ004”（価格50,000円）など，が用意されています。

主な仕様はつぎのとおりです。

▶記録方式：両面倍密記録**▶記憶容量**：560 Ｋバイト（280Ｋバイト／ドライブ）**▶トラック数**：70トラック／ディスク**▶セクタ数**：16／トラック**▶寸法**×118×189×331ｍｍ**▶**重量：約６kg

★カタログ請求先：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８シャープ㈱国内産機営業本部「BASICマガジン係」

工人舎　ＫＤシリーズ

工人舎のミニ・フロッピーを紹介します。

ＰＣ－8001／8801／9801／8001ｍｋⅡ用が“ＫＤ290ＡＤ／ＰＣ(デュアル)”（価格148,000円），“ＫＤ290ＡＳ／ＰＣ(シングル)”（価格98,000円）です。

記憶容量は 320 Ｋバイト／ドライブ，トラック数は80で，寸法は430×76×297mm，重量は７kg（デュアル・タイプ）となっています。

またオプションとして発売されている“ＫＣＤ-290”（価格78,000円）をつなげば，ミニ・フロッピーの70倍！という超高速のオペレーションができます。

富士通のＦＭ－７／ＦＭ－８用は“ＫＤ290／ＦＭ”でデュアルが 148,000円，シングルが98,000円となっています。

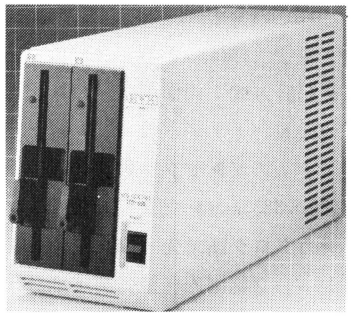
サイズはＰＣ用と同じ，横型で，上にパソコンやＣＲＴを置くことができます。

シャープのＭＺ－80Ｂ／Ｂ２／Ｃ／1200／2000／2200／Ｋ２／Ｋ用は“ＫＤ290/ＭＺ”で，価格はデュアルが 138,000円，シングルが88,000円です。サイズは他機と同じです。

★カタログ請求先：〒231 神奈川県横浜市中区松影町２－７－21　㈱工人舎「BASICマガジン」係

▲KD290AD／PC

東京電子科学機材　ＬＦＤ-550

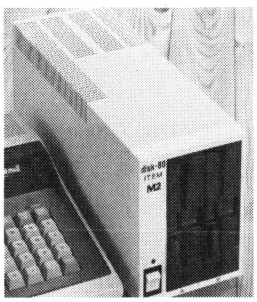


PC-8001／8001 mkII，8801，9801用の“ＬＦＤ-550 PC”（価格148,000円），ＭＺ－80Ｂ／2000/2200用の“ＬＦＤ-550ＭＺ”（価格128,000円），ＦＭ－７/８用の“ＬＦＤ-550ＦＭ”（価格148,000円）が発売されています。いずれもデュアルで，寸法は123×350×190ｍｍ，重さは６kgとなっています。

★カタログ請求先：〒101 東京都千代田区外神田２－３－６成田ビル　東京電子科学機材㈱第二営業部「ＢＡＳＩＣマガジン」係

アイテム　disk－80シリーズ

ＰＣ－8001／8001ｍｋⅡ／8801／9801用の“disk－80ＰⅡ”（価格123,000円），ＭＺ－80Ｂ／2000／2200用の“disk－80ＢⅡ”（価格138,000円），ＦＭ－７／８用の“disk－80ＦⅡ”（価格128,000円）がアイテムから発売されています。

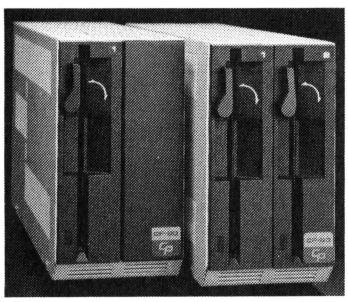


寸法は120×175×355㎜，重量は５kgと軽量です。

★カタログ請求先：〒251 神奈川県藤沢市南藤沢８－１－202 ㈱アイテム「ＢＡＳＩＣマガジン」係

ＣＰのＣＦ－80シリーズ

ＣＯＭＭＡＮＤＰＯＳＴからは，ＰＣ各機械用の“ＣＦ－80ＰＣ”（シングル＝98,000円，デュアル128,000円），ＭＺ－80Ｂ／2000／2200用“ＣＦ－80ＭＺ”（シングル＝85,000円，デュアル＝115,000円），ＦＭ－７／８用”ＣＦ－80ＦＭ８”（シングル＝98,000円，デュアル128,000円），パソピア用“ＣＦ－80Ｔ”（シングル＝98,000円，デュアル＝128,000円），ベーシックマスターＬ３（ｍｋⅠ，ｍｋⅡ）用“ＣＦ－80ＢＭ３”（シングル＝98,000円，デュアル128,000円）などが発売されています。請求すると，くわしい説明書と購入申込書を送ってくれます。



★カタログ請求先：〒252 神奈川県藤沢市高倉12湘南台中央ビル　湘南電送機器㈱「BASICマガジン」係

コンピュータリサーチ CRC-FD５A

ＰＣ－8001ｍｋⅡ／8801／9801用で，価格は119,000円です。サイズは158×168×320ｍｍ，重量は6.5kgです。

★カタログ請求先：神奈川県横浜市西区西平沼町１－７興和ビル４Ｆ　コンピュータ・リサーチ㈱「ＢＡＳＩＣマガジン」係

おしまいに

編集長：ずいぶんあるんですね。

Dr.D：これもほんの一部なんだよ。ところでメーカーにカタログ請求するときは，知りたい機種名などをハッキリ書いて送るようにしよう。

編：持ってるパソコン名や年令なども書くと，メーカーの参考になって喜ばれますね。

影：ディスケットのメーカーは，やはり森永とか明治が有名なんでしょ。

Dr.D：ハハハハ。これが本気でなかったらいいジョークなんだが，影君はマジに聞いてくるからおそろしい。ビスケット・メーカー……オットまちがえた。ディスケット・メーカーとしては富士写真フィルム，日立マクセル，住友スリーエムなどが有名だね。それぞれ“ＦＤ”，“ＨＲ”，“Scotch”というブランドのディスケットを発売している。ベーマガにも広告が載っているからカタログを取寄せてみるのもよかろう。

影：ハーイ。

編：Dr.２か月にわたりありがとうございました。フロッピー講座はぜひやりたいですね。

編集長：私もまだわからないところがいっぱいあります。よーし，やろう！

Dr.D：ガンバレよ。じゃ12月号までバイバイ！

新連載☆コンピュータグラフィクス☆

ジキル博士のアトリエ

青山コンピュータスクール・メロン

SPIRORATERAL（PC-8801用）　黒金敬助

ＳＰＩＲＯＲＡＴＥＲＡＬを描くプログラムです。図形を描くだけなら，もっと簡単なプログラムで済みますが，操作性を追求してみました。

第１図のようにシーケンス（ｒ：右，ｌ：左）に従い，一歩目は１，二歩目は３…と進むという単純なものです。さらにシーケンスをくり返します。

シーケンスと角度を変えることで，単純なルールにもかかわらず，変化に豊んだパターンが描けます。ただし，このプログラムでは最初の一歩目は，指定の角度にもかかわらず，画面右方向に一歩描くようになっています!!　また，角度の指定は，タートル・グラフィックスと違うので注意してください。このほうが，360°の何分の１かということで便利なのです。

使いかた

RUNすると，プリセットされている図形の角度（ｔｒｎ），シーケンス（ｓｅｑ），色（ｃｏｌ）が表示され，画面中央に一歩長のマーカー（白色）が表示されます。

コマンド・メニューに従い，以下の操作をくり返します。

ｔ：角度の変更（ｔｕｒｎ）

Ｓ：シーケンスの変更（Ｓｅｑｕｅｎｃｅ）

現在シーケンスと変更するシーケンスが表示されます。

（ＩＮＰＵＴ文で読まず，直接Ｖ－ＲＡＭをＰＯＫＥしています。）

Ｚ：図形の拡大，縮小指定（Ｚｏｏｍ）

マーカーの長さが，入力した数値倍されます。ただし，１を入力すると，プログラム開始時の長さに戻ります。

Ｃ：色の変更（ｃｏｌｏｒ）

カラー・コードで入力します。

ｂ：画面クリア（ｂｌａｃｋｅｎ）

カーソル・キー or **Ｏ**：カーソル・キーの↑，↓，→，←で，マーカーを動かします。Ｏはｏｒｉｇｉｎ（原点）の意味で，マーカーを画面中央に戻します（マーカー作図によりスクリーンを飛び出した際にも使用します）。

ｄ：作図指定（ｄｒａｗ）

作図途中で止めたい時は，ＥＳＣ キーを押します。シーケンスをくり返し，周期性を発見した図形は終了後画面左下に周期（ｐｅａｒｉｏｄ）を表示します。

ｅ：実行終了（ｅｎｄ）

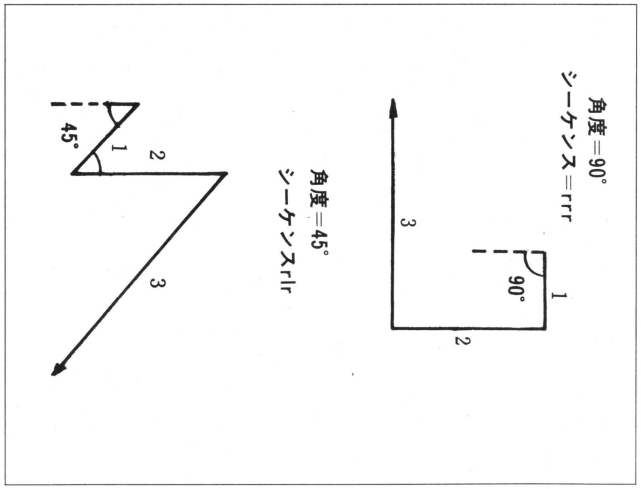
終了しても図形は残ります…画面コピーするのに便利です。

参考文献：別冊サイエンス　数学ゲームＩ（日本経済新聞社）

《リスト１》SPIROLATERALのプログラム・リスト

```
10   WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1
20   XL=0:YU=0:XR=639:YD=445:SCREEN 0:WINDOW(XL,YU)-(XR,YD)
30   DIM MRK(640):MLT=24:UNT=MLT
40   XO=CINT(XL+(XR-XL)/2):YO=CINT(YU+(YD-YU)/2)
50   XTO=XO:YTO=YO:GOSUB *MGIV:X=XTO:Y=YTO
60   PI=3.14159
70   ITRN=30:SEQ$="rrlrlrl":HUE=5
80 *LOOP
90  CLS:IF PRD<>0 THEN LOCATE 0,25:PRINT"period = ";PRD:LOCATE 0,0
100  PRINT"spirolateral":PRINT:GOSUB *DISP:PRINT:PRINT"cmd"
110  PRINT" t(rn":PRINT" s(eq":PRINT" c(ol":PRINT" z(om"
120  PRINT" b(lk":PRINT" csrkeys or o":PRINT" d(rw"
130  PRINT" e(nd":PRINT
140  XC=0:YC=CSRLIN
150  *LOOPK
160   *LOOPNUL:LOCATE XC,YC:PRINT"■";:K$=INKEY$:IF K$="" THEN *LOOPNUL
170   *LOOPADV:IF INKEY$<>"" THEN GOTO *LOOPADV
180   LOCATE XC,YC:PRINT K$
190   IF K$="t" THEN GOSUB *INPTRN:GOTO *LOOP
200   IF K$="s" THEN GOSUB *INPSEQ:GOTO *LOOP
210   IF K$="z" THEN GOSUB *INPUNT:GOTO *LOOP
220   IF K$="c" THEN GOSUB *INPHUE:GOTO *LOOP
230   IF K$="b" THEN GOSUB *MTAK:GOSUB *CSCREEN:GOSUB *MGIV:GOTO *LOOP
240   IF K$=CHR$(&H1E) THEN GOSUB *UCSR
250   IF K$=CHR$(&H1F) THEN GOSUB *DCSR
260   IF K$=CHR$(&H1D) THEN GOSUB *LCSR
270   IF K$=CHR$(&H1C) THEN GOSUB *RCSR
280   IF K$="o"        THEN GOSUB *OCSR
290   IF K$="d" THEN GOSUB *MTAK:GOSUB *DRAW:GOSUB *MGIV:GOTO *LOOP
300   IF K$="e" THEN GOSUB *MTAK:CONSOLE ,,1,0:END
310   GOTO *LOOPK
320 *INPTRN
330  INPUT"trn= ",IITRN:IF IITRN=0 THEN RETURN ELSE ITRN=IITRN:RETURN
340 *INPHUE
350  PRINT" col=";
360  FOR I=1 TO 6:COLOR I:PRINT USING"#";I;:NEXT:PRINT:COLOR 7
370  INPUT"     ",IHUE:IF IHUE<1  OR IHUE>6 THEN RETURN
380  HUE=IHUE:RETURN
390 *CSCREEN:PRINT:PRINT"blackenning...":CLS 2:RETURN
400 *INPSEQ
410  PRINT"seq= "+SEQ$:PRINT"     "+SEQ$;
420  LOCATE 0,CSRLIN:INPUT"     ",ISEQ$
430  SEQ$="":FOR C=5 TO 79
440   ISEQ$=CHR$(PEEK(&HF3C8+120*(CSRLIN-1)+C))
450   IF ISEQ$=" " THEN RETURN
460   SEQ$=SEQ$+ISEQ$:NEXT:RETURN
470 *INPUNT
480  INPUT"zom= ",IUNT:IF IUNT=0 THEN RETURN
490  IF XO+UNT*IUNT>XR THEN RETURN
500  GOSUB *MTAK:IF IUNT=1 THEN UNT=MLT ELSE UNT=UNT*IUNT
510  XTO=XO:YTO=YO:GOSUB *MGIV:X=XTO:Y=YTO:RETURN
520 *UCSR
530  XTO=X:YTO=Y-UNT:IF YTO<YU THEN RETURN
540  GOSUB *MTAK:GOSUB *MGIV:X=XTO:Y=YTO:RETURN
550 *DCSR
560  XTO=X:YTO=Y+UNT:IF YTO>YD THEN RETURN
570  GOSUB *MTAK:GOSUB *MGIV:X=XTO:Y=YTO:RETURN
580 *LCSR
590  XTO=X-UNT:YTO=Y:IF XTO<XL THEN RETURN
600  GOSUB *MTAK:GOSUB *MGIV:X=XTO:Y=YTO:RETURN
610 *RCSR
620  XTO=X+UNT:YTO=Y:IF XTO+UNT>XR THEN RETURN
630  GOSUB *MTAK:GOSUB *MGIV:X=XTO:Y=YTO:RETURN
640 *OCSR
650  XTO=XO:YTO=YO
660  GOSUB *MTAK:GOSUB *MGIV:X=XTO:Y=YTO:RETURN
670 *MTAK
680  IF Y<YU OR Y>YD THEN RETURN
690  IF X<XL OR X+UNT>XR THEN RETURN
700  PUT@(MAP(X,0),MAP(Y,1)),MRK,PSET:RETURN
710 *MGIV
720  IF YTO<YU OR YTO>YD THEN RETURN
730  IF XTO<XL OR XTO+UNT>XR THEN RETURN
740  GET@(MAP(XTO,0),MAP(YTO,1))-STEP(UNT,0),MRK
750  LINE(MAP(MAP(XTO,0),2),MAP(MAP(YTO,1),3))-STEP(MAP(MAP(UNT,0),2),0),7
760  RETURN
770 *DISP
780  PRINT"trn=";ITRN:PRINT"seq= ";SEQ$
790  PRINT"col= ";:COLOR HUE:PRINT USING"#";HUE:COLOR 7:RETURN
800 *DRAW
810  PRD=0
820  PRINT:PRINT"drawing...( [ESC]->cmd )":PRINT" rep=";
830  TRN=(180-ITRN)/180*PI
840  FOR N=1 TO 9999
850   LOCATE 7,CSRLIN:PRINT USING"####";N;
860   FOR I=1 TO LEN(SEQ$)
870    IF MID$(SEQ$,I,1)="r" THEN ANG=ANG+TRN
880    IF MID$(SEQ$,I,1)="l" THEN ANG=ANG-TRN
890    IF ANG>(2*PI) THEN ANG=ANG-2*PI
900    IF ANG<(-2*PI) THEN ANG=ANG+2*PI
910    IF N=1 AND I=1 THEN ANG=0:XPRD=X:YPRD=Y
920    XTO=X+COS(ANG)*I*UNT:YTO=Y+SIN(ANG)*I*UNT
930    LINE(X,Y)-(XTO,YTO),HUE:X=XTO:Y=YTO
940   NEXT
950   IF CINT(X)=CINT(XPRD) AND CINT(Y)=CINT(YPRD) THEN PRD=N:RETURN
960   IF INKEY$=CHR$(&H1B) THEN RETURN
970  NEXT:RETURN
```

《第１図》SPIROLATERALの説明



先月号にひき続き，FM－7を使ってグラフィックの基本パターンを紹介します。プログラムは簡単なので，他機種（256×192ドット画面は必要）でも動かせます。

ROUND 4 図形を動かそう

ハイド氏：さあ，つぎにいくぞ。今度はゲームへの応用を考えてみよう。

ジキル博士：それじゃ，プログラムを入れるぞ。カタカタ……

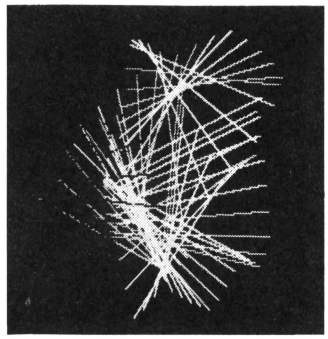
ハイド氏：このプログラムは，乱数で動く方向，回転する方向を決めて，ＬＩＮＥ文で表示しているんだ。移動後は，時間をずらして線分を消す処理もしている（点の位置を記憶してある配列変数を用いている）。

ジキル博士：スピードはどうなってるんだ？

ハイド氏：ＩＦ文を使っているから，少し遅いかもしれん。他機種への移植を考えて，論理式を使わなかったからだ。

ジキル博士：色の変化は，どうやってるんだい？

ハイド氏：120行を見てくれ。ＣＯＬＯＲ文を工夫してみたんだ。



《写真２》図形の移動例

ROUND 5 SQR関数を知ってるかい？

ハイド氏：これは，４角形をつぎつぎと表示していくプログラムだ。ＳＱＲ関数を使ってるぞ。

ジキル博士：ＳＱＲ関数だって？

ハイド氏：ＳＱＲ関数は，ある面積の正方形の一辺の長さを算出するためのものだ。

ジキル博士：おや，４角形を描き終ったら，なにかでてきたぞ。

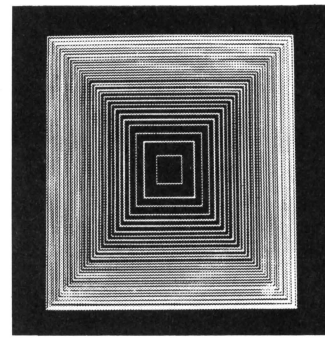
ハイド氏：２点間の距離を求めるものだ。２点のＸＹ座標を入力するといい。

ジキル博士：ＬＩＳＴ！　ふーん，ここにもＳＱＲ関数を使ってるんだね。

ハイド氏：そうさ，２点のＸＹ座標の差の値を２乗して足したものを，ＳＱＲ関数に入れると距離がでるんだ。これは三平方の定理というもので，立体図形のみかけの位置を求めるときなどによく使われている。

ジキル博士：そのときは，ＳＩＮやＣＯＳを使うんじゃなかったかな？

ハイド氏：どちらを使ってもできる。数学的に，互換性があるからな。



《写真３》４角形の表示例

《リスト２》図形移動のプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-B,D-Q,U-Z:W=72:F=60:T=3.1415/180:DIM S(W),C(W),P(F),Q(F),P1(F),Q1(F)
:FORA=0TOW:S(A)=SIN(A*T/W*360):C(A)=COS(A*T/W*360):NEXT
20 R=W/2:M=F-1:N=2:X=30:Y=100:CLS
30 FOR A=1 TO 7:COLOR=(A,A):NEXT
40 IF RND(1)*10<3 THEN DX=RND(1)*21-10:DY=RND(1)*21-10
50 IF RND(1)*10<1 THEN DR=RND(1)*5-2
60 R=(R+DR+W) MOD W:X1=C(R)*100:Y1=S(R)*50:X=X+DX:Y=Y+DY:IF X<100 THEN X=100:DX=
-DX
70 IF X>539 THEN X=539:DX=-DX
80 IF Y<50 THEN Y=50:DY=-DY
90 IF Y>150 THEN Y=150:DY=-DY
100 LINE(X+X1,Y+Y1)-(X-X1,Y-Y1),PSET,N MOD 7+1:LINE(P(N)+P1(N),Q(N)+Q1(N))-(P(N)
-P1(N),Q(N)-Q1(N)),PRESET:N=(N+1+F) MOD F
110 FOR A=1 TO 7:COLOR=(A,(N+7-A) MOD 7+1):NEXT
120 P(M)=X:Q(M)=Y:P1(M)=X1:Q1(M)=Y1:M=(M+F+1) MOD F:GOTO40
```

《リスト３》４角形の重ねのプログラム・リスト

```
10 CLS:FOR S=1 TO 100 STEP 3:X=SQR(S)*10:LINE(300+X*2,100+X)-(300-X*2,100-X),PSE
T,S MOD 7+1,B:NEXT
20 INPUT "シテン (X,Y)";X,Y:INPUT "シュウテン (X1,Y1)",X1,Y1:DISTANCE=SQR((X-X1)^2+(Y-Y1
)^2):PRINT "2 テン カン ノ キョリ ハ ";DISTANCE:LINE(X,Y)-(X1,Y1),PSET,2:X$=INPUT$(10):GO
TO 10
```

コンピュータ・アートは1940年代に始まった!!

ジキル博士：さて，そもそもコンピュータ・グラフィックスの歴史を知りたいのだがね。私は，どうしてもコンピュータというものが好かんのだよ。まあ興味はあるから，少し聞かせてくれよ。

ハイド氏：う〜ん，ひと言で言うのはむずかしいのだが，コンピュータというのは誕生してからまだ36年しかたっていない。しかし，その発達には目をみはるものがあるんだ。そして，芸術にまでコンピュータは入り込んで来たんだよ。

特に20世紀の美術，ことにカンディンスキーやモンドリアンなどの抽象芸術といわれるものは，たくさんのテクノロジーの影響を受けているのさ。あんたも，カンディンスキーやモンドリアンは好きな画家だろ？

ジキル博士：うん，しかし，私は多くの画家達が，なぜそんなにテクノロジーの影響を受けたのかよくわからないのだが……。

ハイド氏：コンピュータというものは，最初は単なる複雑な計算や単純なくり返し作業をするものだったんだ。しかし，新し物好きの芸術家たちが，この便利な道具を見逃すはずはなかったんだ。ジキル博士，あんたもそんなに堅い頭をしていたら時代にとり残されてしまうぞ。

ジキル博士：わかった，わかった，お説経はもういいから，それから先のことを教えてくれよ。

ハイド氏：うん，博士はコンピュータ・グラフィックスの歴史を教えろと言うが，コンピュータ・グラフィックスというのは後につけられたことで，それ以前はコンピュータ・アートと言っていたのだ。

ジキル博士：うん？　私は，コンピュータ・アートと言ったほうが好きだなあ。しかし，何らやなまいきそうだな。

ハイド氏：さて，コンピュータ・アートは，大まかに言うと第一期，第二期，第三期，第四期と分かれているのだ。「コンピュータは好かん！」と言っているが，コンピュータにはいろいろな歴史があるのさ。では今回は，第一期について話をしょうか。

まず第一期は，1945年から1950年代末までのことを言い，この時代は，まだまだコンピュータ・アートと呼べる作品はないんだ。おもに，写真を印刷に表現するというようなものだったんだなあ。

ジキル博士：へえー，ではその頃にはコンピュータを扱う有名人は出なかったのかい？

ハイド氏：よく聞いてくれた。すごい人がいたんだよ。B・ラポスキーという人の作品は，当時にしてはすごかったらしいよ。

また1955年には，マサチューセッツ工科大学で半自動防空システムというものが完成されている。でも，それからすごいんだよ。これが，コンピュータ・アートのはじまりなんだ。1958年には，カルコンプ社からXYプロッターが発表され，設計システムができている。

ジキル博士：では，最初にコンピュータ・アートとして生まれてきたのは設計なのか。ふーむ！

ハイド氏：そうなんだよ。だからプロッターの完成によって，設計図を素早く描くばかりでなく，数的曲線や複雑な図形や座標変換による図形を描きやすくしたんだよ。

コンピュータをばかにしてはいかんのだよ。この頃には，すでにL・ヒラーとL・アイザクソンという人によって「弦楽四重奏のためのイリアック組曲」という曲も，コンピュータでやっちまってるんだ。

ジキル博士：それで，それはどんなふうにして楽譜になったんだい？

ハイド氏：それはだな，コンピュータに出力されたライン・プリンタの数字を楽譜に書き直したわけなんだ。

ジキル博士：その「弦楽四重奏のためのイリアック組曲」というのを聞いてみたいもんだ。しかし「イリアック」という言葉を，私は生まれてこのかた聞いたことがないぞ。

ハイド氏：「イリアック」というのは，使ったコンピュータの名前だよ。

ジキル博士：なんだ，そうだったのか。ははは…。

ハイド氏：このように，第一期をプリンタ・プロッタの時代と呼ぶんだよ。

人間の機械との影響しあう部分が，大きな課題となっていた時代だったんだね。

コンピュータ・アートはこうした時代の中で誕生して形づくられていったんだ。

津久井ひろし

こんにちは！　今月は，おまたせＪＲ-200の登場です。ＪＲ-200の音楽機能はＢＡＳＩＣのＰＬＡＹ文によりサポートされていますが，ＰＣ－6001やＦＭ－７とはＰＬＡＹ文の使いかたがまったくちがいます。

プログラマーから一言

？	？
For	ＪＲ－200
	猫同志社（13才）

ＪＲ-200の音楽プログラムです。プログラムというより，データのかたまりといったほうがいいかもしれません。入力したら，つぎの操作をしてください。

ＰＬＡＹ　〝B〟　＄6000，＄6180
ＰＬＡＹ　〝B〟　＄6380，＄6580，＄6700

（それぞれ１曲目　２曲目です）

曲名は秘密です。聞けばわかるでしょう。

ＢＡＳＩＣ使用時にデータをこわしたくない人は，ＣＬＥＡＲ　＄５ＦＦＦを実行してください。この時のＢＡＳＩＣフリーエリアは，22524バイトになります。入力が終わったら，ＭＳＡＶＥ〝ファイル名〟　＄6000，＄687Ｆでテープにセーブしておいてください。

ＪＲ-200で三重奏をプレイ！

この演奏プログラムを見て，マシン語だと思った人がかなり多いのではないでしょうか？実はこれはマシン語ではなく，全てドやレなどの音階と音の長さを16進法に変換したデータなのです。たとえば，6008番地からのデータ　０Ｃ　23　は，８分音符のラ＃を意味しています。

現在一般的になっているＰＬＡＹは

ＰＬＡＹ　〝音楽データ〟

という形をとっていますが，ＪＲ-200では

ＰＬＡＹ　〝B〟音楽データが入っているメモリアドレス

となり，音楽データは，ユーザーが使用できるメモリ（ＲＡＭ）に直接書き込みます。

では，４分音符でドレミファソラシドを演奏してみましょう。メモリに入力する音楽データのパターンはつぎのようになっています。

［音符の長さ］［音の高さ］

データは，このパターンの連続でメモリに入力していきます。４分音符はデータに直すと18，ドのデータは19ですから，４分音符のドの音楽データは

18　19

になります。

《リスト１》リスト２を動かすプログラム

```
10 REM BASIC MAGAZINE
20 REM                    1983.11
30 PRINT CHR$(12)
40 PRINT "ﾄ"ﾁﾗﾗ ｴﾝｿｳ ｼﾏｽｶ(1or2)"
50 INPUT A
60 IF A=1 THEN 100
70 IF A=2 THEN 200
80 GOTO 40
100 PLAY "B",$6000,$6180
110 GOTO 300
200 PLAY "B",$6380,$6580,$6700
300 PRINT CHR$(12)
310 FOR L=0 TO 18
320 PRINT SPC(L);:COLOR MOD(L,7)
330 PRINT "ﾔｯﾀﾈ! ﾙﾝﾙﾝ!!!"
340 NEXT
350 COLOR 7
360 END
```

すると，

18　19　18　1B　18　1D　18　1E

18　20　18　22　18　24　18　25

となります。全部で16個ありますから，16バイトのメモリを使います。18というデータが多いのは，全て4分音符だからです。ちなみに，4分休符は　18，00　と表わされます。

こうして作った音楽データをメモリに書きこみます。ユーザーが自由に使えるメモリ（ＲＡＭ）は0800番地から７ＦＦＦ番地となってますが，ＢＡＳＩＣプログラムと競合しないように，できるだけ後部のメモリを使用します。今回は，Ｃ，Ｓ，コーナーのプログラムと同じく6000番地から入力することにしましょう。入力し終えたら，必ずつぎのことを実行してください。音楽データの最後に００　００　を入力する。これはＥＮＤ命令と考えてください。

これで，一応ＪＲ-200の音楽演奏プログラムを組むことができます。しかし，このままでは単音だけですね。いままでのことを応用して，すばらしい三重奏を楽しむプログラムをつくりましょう。三重奏をするには，それぞれ3パート分の音楽データが必要です。音楽データ①を6000番地から，音楽データ②を6100番地から，③を6200番地から入力したとすると

ＰＬＡＹ　〝B〟＄6000，＄6100，＄6200

JR-200　楽譜データの音の長さ

音　符	記　号	データ（16進）
16分音符	𝅘𝅥𝅯 （ 𝅀 ）	6
		9
8分 〃	♪ （ 𝄾 ）	C
		12
4分 〃	♩ （ 𝄽 ）	18
		24
2分 〃	𝅗𝅥 （ 𝄼 ）	30
		48
全 〃	𝅝 （ 𝄻 ）	60

上表の範囲外のデータも比例して使用できます

これでＯＫです。音楽データが長くなったら，自由に番地をずらしてください。

なお，ＰＬＡＹ文中の〝B〟とは，バックグラウンド演奏にするもので，演奏中でもいろいろなマイコン処理が可能になります。Ｂのかわりにｆを指定すると，フォアグランド演奏になり，音楽演奏中は一切の処理を停止し，音楽演奏終了後にそのつぎの処理をします。

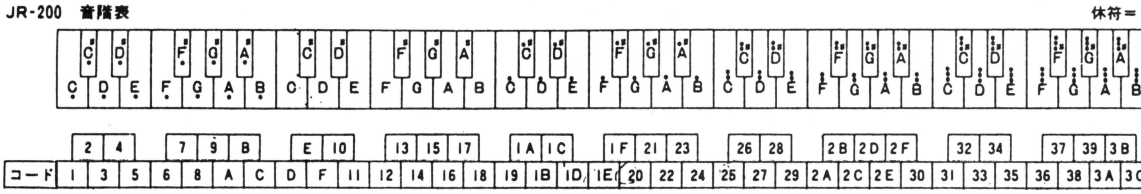
C.S.コーナーでは，みなさんのたのしいミュージック・プログラムをお待ちしています。どんどん作って送ってくださいね。

《リスト２》音楽データプログラム
（MON RETURN で入力を開始する）

```
6000 2F 27 01 00 00 25 01 00
6008 00 23 17 17 23 02 17 00
6010 01 00 00 00 00 02 23 00
6018 00 00 00 00 00 00 00 00
6020 00 00 00 00 00 00 00 00
6028 00 00 00 00 00 00 00 00
6030 00 00 00 00 00 00 00 00
6038 00 00 00 00 00 00 00 00
6040 00 00 00 00 00 00 00 00
6048 00 00 00 00 00 00 00 00
6050 00 00 00 00 00 00 00 00
6058 00 00 00 00 00 00 00 00
6060 00 00 00 00 00 00 00 00
6068 00 00 00 00 00 00 00 00
6070 00 00 00 00 00 00 00 00
6078 00 00 00 00 00 00 00 00
6080 00 00 00 00 00 00 00 00
6088 00 00 00 00 00 00 00 00
6090 00 00 00 00 00 00 00 00
6098 00 00 00 00 00 00 00 00
60A0 00 00 00 00 00 00 00 00
60A8 00 00 00 00 00 00 00 00
60B0 00 00 00 00 00 00 00 00
60B8 00 00 00 00 00 00 00 00
60C0 00 00 00 00 00 00 00 00
60C8 00 00 00 00 00 00 00 00
60D0 00 00 00 00 00 00 00 00
60D8 00 00 00 00 00 00 00 00
60E0 00 00 00 00 00 00 00 00
60E8 00 00 00 00 00 00 00 00
60F0 00 00 00 00 00 00 00 00
60F8 00 00 00 00 00 00 00 00
6100 00 00 00 00 00 00 00 00
6108 00 00 00 00 00 00 00 00
6110 00 00 00 00 00 00 00 00
6118 00 00 00 00 00 00 00 00
6120 00 00 00 00 00 00 00 00
6128 00 00 00 00 00 00 00 00
6130 00 00 00 00 00 00 00 00
6138 00 00 00 00 00 00 00 00
6140 00 00 00 00 00 00 00 00
6148 00 00 00 00 00 00 00 00
6150 00 00 00 00 00 00 00 00
6158 00 00 00 00 00 00 00 00
6160 00 00 00 00 00 00 00 00
6168 00 00 00 00 00 00 00 00
```

JR-200　音階表

休符＝0



日本音楽著作権協会許諾第8352890号 L'AMOUR EST BLEU A.POPP/P.COUR
©1967 by INTERSONGTUTTI/RADIO MUSIC INTERNATIONAL
Wright for Japan assigned to IN TERSONG K.K.

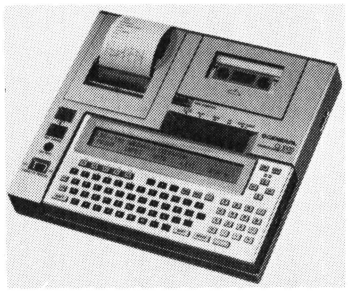
MSX対応ほか 新機種続々登場!!

●㈱ゼネラル事務機事業部販売企画グループ〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116番地(マイコンBASICマガジン係)
●三洋電機㈱営業本部企画センターPA企画部 守口市大日東町100(マイコンBASICマガジン係)

ゼネラルから初のハンドヘルド・コンピュータ「LBC−1100」が発売されました。

本体，プリンタ，カセットをコンパクトにまとめたオールインワン・タイプで，価格は79,800円（本体39,800円，ユニット40,000円）。ユーザー用RAMは標準で8KBを内蔵し，拡張カートリッジ(オプション)により16KBまで使用できます。

アプリケーションソフトパッケージとして，生活編5種類，ビジネス編5種類，業務編6種類計26種類のソフトがサポートされています。



▶ゼネラルLBC-1100

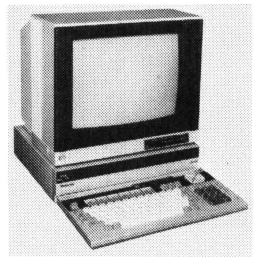
ソニーからはSMC−70の姉妹機，SMC-777が11月1日に新発売されます。3.5インチ・マイクロフロッピーディスク・ドライブ(280KB）が標準装備されて価格はなんと148,000円です。

本機には，ゲームソフト2種(あれっ？どこかで見たな!?)を含む8種類のソフトもついています。

シャープより「パソコンテレビX1」の第2，3弾として「X1C」「X1D」の2機種が新発売！どちらも現行X1のソフトが全て共通に使えます。

「X1C」は，オールインワン・タイプで，キーボードは手に馴じみやすいシリンドリカルスカルプチャーを採用。価格は本体（グラフィックRAM標準装備）が119,800円。ディスプレイ（CZ-801DS1R）は99,800円です。「X1D」は現行X1と同様，CPU・キーボードセパレート型。新開発の両面倍密度設計3インチコンパクト・フロッピーディスク・ドライブ(320KB）が標準装備されて，198,000円。専用ディスプレイ(CZ-802DS1R)は 128,000円です。

松下電器から，パソコン&テレビ 300の名称で「JR-300」(本体価格159,000円，ディスプレイ「TH15−M300」139,000円)が発売されます。スーパーインポーズ機能を持ち，グラフィックは専用CPUを使い，強力かつ高速な画面処理を可能にしています。

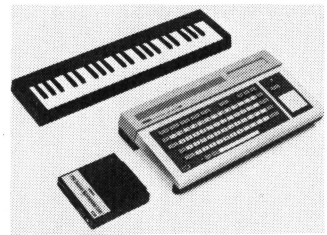


▲松下JR-300

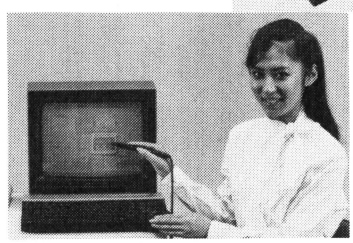
さて，各社より**MSXシステム対応機**が続々発売になります。

まず**松下電器産業**から「CF−2000」が発売されます。タイプライター型キーボード，本体操作面にROMカートリッジ，プリンタインターフェイスカートリッジなどを2本同時に接続できて価格は54,800円です。

ヤマハは〝MSXシステム〟第一弾として，ヤマハホームパーソナルコンピュータ「YIS-503」「YIS-303」，ヤマハミュージックコンピュータ「CX−5」，ヤマハホームコンピュータ「AX-501」の3モデル4タイプを発売します。FMサウンドシンセサイザーユニット・プレイカードリーダー，44鍵ミュージックキーボードなどの接続により，電子鍵盤楽器として，またプレイカードの自動演奏，音声・効果音の合成なども楽しめます。



▶ヤマハ YIS-503



SANYO ◀ MPC-10

▶松下CF-2000

SANYOからは「MPC－10」が，10月25日に新発売になります。システムRAM32Kを実装し。ライトペン機能でテレビ画面に自由に絵が描けます。教育ソフトのマークシートへの入力や，音楽演奏・ゲームなどの応用もできます。

*FMシリーズでロボットが当たる!!

富士通はFMシリーズ発売2周年を記念し，FMシリーズを購入された方に抽選で富士通オリジナルのアームロボットなどが多数当たるプレミアムキャンペーンを実施中。期間は昭和58年9月15日から10月31日まで。

▼富士通オリジナル・アームロボ

●松下電器産業㈱OSBC部家電担当 〒561 大阪府豊中市稲津町3－1－1（マイコンBASICマガジン係）
●日本楽器製造㈱広報部 〒104 東京都中央区銀座7－9－18（マイコンBASICマガジン係）

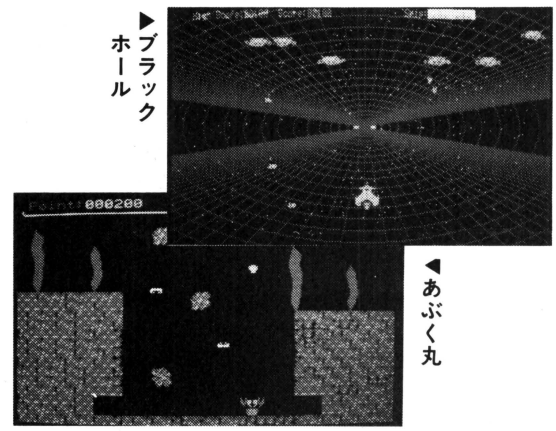
エイト電子がキーボード・カバーと新作ソフトを発表!!

うっかりマイコンのキーボードを傷つけたり，デモ中に誰かにさわられてエラーを起こしてしまった経験のある人は何人もいると思います。傷ついてしまったものはもとに戻らないし，エラーの場合も始めから打ち直すのは面倒ですね。そんなトラブルを防ぐためのカバーがあれば……と思ったことのある人も一人や二人ではないでしょう。

エイト電気が出しているキーボード・カバーは，キーボードにまつわるトラブルの防止に最適です。材質はアクリルでできているので手軽で丈夫。色は，透明とブラウンスモークの二種類があります。FM－7，8，11用，MZ-700，2000，2200用，パソピア7用，レベルIIIマーク5用，X1用，PCシリーズ各種用ともに定価¥3800円です。カバーには，イニシートもついてきます。

◀P6MKII用キーボード・カバー

またエイト電気からは，11月10日にゲームソフトが6本発売になります。6本ともX1用ですが，一部FM用もあります。かにのあぶく丸が，落ちてくる岩を利用して自分の泡でタコのペトリゴンをやっつける「あぶく丸」。敵のインベーダーをうち落とすと，残りの宇宙船がワープする「ブラックホール」。3個のコインを拾いながら迷路を通り抜け，待ち受けているエイリアンを倒しながら階段の頂上を極める「エイリアンメイズ」。泥棒の魔の手を逃げながら金塊をビルの屋上へ運ぶ「ザ・ガードマン」。その他「あぶく丸PART II」や「ボーリングゲーム」などもあります。各種とも¥3,300円～¥3,500円，生テープ一本のサービス付です。



▶ブラックホール

◀あぶく丸

キーボード・カバー，ゲームソフトともに「ソフトップ」のブランド名で，全国のパソコンショップより販売されます。問い合わせは，関西方面の人は三栄電子（大阪市浪速区日本橋東2－10－2〒556 電話 06－643－3833），関東方面の人はエイト電気（東京都台東区上野5－3－4 電話 03－831－5632）まで。

編集部からのお知らせです

コンピュータ・グラフィックス「ジキル博士のアトリエ」では，マイコンによる，アニメの人気キャラクタの作品を募集しています。機種等は問いません。君の好きなアニメ・キャラクタを作品にして，どんどん送ってくださいね。

今はやっている歌，君の好きな歌手の歌をコンピュータ・サウンドにしてみませんか？C.S.コーナーでは，歌よう曲，ポップス，ニューミュージックなどの作品を募集中です。どちらも，コーナー名を明記してＢＡＳＩＣマガジン宛てに送ってください。よい作品をお待ちしています。

で・ば・ぐ

★10月号 108ページ　ＭＺ－2200用「Ｉ　ＷＡＮＴ　ＴＴＯ　ＬＩＳＴＥＮ」にバグがありました。220行の……ＴＨＥＮ500をＴＨＥＮ 1020 に変えてください。

★10月号 133ページ　ぴゅう太用「大和危機一髪」にバグがありました。120行…ナラバ 210 ニイケを，200 ニイケに，また 205行の　モシ　Ｃ＝12ナラバ……をＣ＞12ナラバ　に変えてください。全国のＭＺ，ぴゅう太ファンのみなさん，ごめんなさい!!

★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

●**シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**ソード**：〒104 東京都中央区八重洲２－７－12京橋Ｋ－１ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８販推部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**日本電気**：〒108 東京都港区芝５－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**日立家電**：〒105 東京都港区西新橋２－15－12（日立愛宕別館）……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13　半導体統轄営業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**Ｅ．Ｓ．Ｄラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4－1－11 南山堂ビル3Ｆ……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松　1-1-11 住友東新橋ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川１－44－１……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門1－26－5（第17森ビル）ＯＡ事業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**松下通信工業**：〒226神奈川県横浜市緑区佐江戸町600……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋２－11－５……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**三洋電機特機情報機器事業部ＯＡ企画課**：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25業務課「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿２－６　新宿住友ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**ＥＰＳＯＮ**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石７－９－10……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座３－３－１……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**ソニー**：〒142 東京都品川区北品川６－７－35ＭＣ営業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**三菱電機**：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**セガ**：〒144 東京都大田区羽田１－２－12「マイコンＢＡＳＩＣ」係
●**バンダイ**：〒111 東京都台東区駒形1－4－8 第５ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係

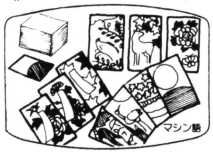
■メーカー別主要機種名

●**シャープ**：ＭＺ－80Ｂ／ＭＺ－2000／ＭＺ－1200／ＭＺ－700／ＰＣ－1500／ＰＣ－1211／ＰＣ－5000／ＭＺ－2200／ＭＺ－5500（ポケコン：シャープビジネス担当）
●**日本電気**：ＰＣ－6001／ＰＣ－8001mkⅡ／ＰＣ－8801／ＰＣ－2000／ＰＣ－9800／ＰＣ－8200／ＰＣ－6001mkⅡ
●**日立家電**：ＭＢ－6890（レベルⅢ）／ＭＢ－6885（ベーシックマスタ・ジュニア）／マーク５
●**富士通**：ＦＭ－7/8
●**コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドール64
●**タンディラジオシャック**：ＴＲＳ－80
●**東芝**パソピア（PA－7010/7012）／パソピアミニ／パソピア5/7
●**松下通信工業**：ＪＲ－100／ＪＲ－200／ＪＲ－300
●**三井物産**：ＺＸ－81
●**カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100／FP-200
●**三洋電機**：PHC-10／PHC-20／PHC-8000／MBC-55／PHC-25
●**ＥＰＳＯＮ**：ＨＣ－20
●**トミー**：ぴゅう太
●**ソード**：Ｍ－５
●**ソニー**：ＳＭＣ－70／ＳＭＣ－777
●**セガ**：ＳＣ－3000
●**三菱電機**：MULTI 16／MULTI 8
●**バンダイ**：GUNDAM

ソフトのオリジナル

PCG又はロータスゲームボード用ソフトとノーマルソフトの1本化！

《PC-8001用》



●PC花札〔グラフィック、マシン語〕……￥3,000
（対コンピュータコイコイです。PCでここまでできる。）

●スーパーペンギン ……￥3,000
（いたずらモンスターをアイスブロックで粉砕。）

●スパイダー& フライ……￥2,500
（PCG共用/蜂をさけながらハエを取る。ボーナスもあるぞ！）

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ、別売コースも有ります) …￥3,000
●ホールカセットⅠ（カントリーゴルフの別売コース、上級者用です）……￥2,000
●ホール2＋V・UP（さらに上級版、しかもゴルフゲーム自身拡張させます）…￥2,500
●天中殺占い（四ページにわたり、算命占星学で鑑定）……￥3,000
●暗剣殺& 恋占い（今日の危険な方向は？相性占いもOK！）……￥3,000
●四人麻雀(マシン語＋BASIC、高速ですグラフィック版/アマ・プロモード)…￥3,000
●ザ・爆弾(6人の爆弾魔の落とす爆弾を処理) ……￥2,500
●潜水艦撃沈ゲーム(海底のサブマリンをやっつけよう)……￥2,500
●原子炉爆破作戦(地下原子炉をスパイに見つからないように爆破) ……￥3,000
●リバーパトロール(川をさかのぼって人を救助)……￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)……￥2,500
●スーパーゴリラ(PCG共用タイプ/ゴリラが美女をさらって ビルの屋上へ)…￥3,500
●スペースフェニックス(PCG共用タイプ/不死鳥をやっつけろ！)……￥3,000
●タロット占い(あなたの運勢や相性をズバリ鑑定！カラーグラフィック)……￥3,000
●エッグワンズ・オン(PCG共用タイプ/悪いハンターに殺されないように鳥を保護しよう！)……￥2,500

《PC-8001mkⅡ用》

●アップルジャム(カラーグラフィックマシン語 リンゴがスイカに食べられないようにドットエサを食べて下さい)……カセットベース￥3,500 ディスクベース￥4,000
●スーパーグラフィック4人麻雀(ハイレゾグラフィック/アマ・プロモード) …￥3,000

《PC-8801用》

●グラフィック・ジャン機(リーチ・チー・ポン・カン・ローンのリアルタイムマージャン)……￥3,000
●ファイングラフィックマージャン〈Aタイプ〉
32×24ドットの牌、マシン語の点数計算(アマ・プロモード)……￥3,500
●漢字4人麻雀
役表示は漢字で、リアルです。漢字ROM必要（アマチュア、プロモード有り) …￥4,000
●漢字四人麻雀(DISK版4人麻雀) ……5インチ用￥4,500：8インチ用￥4,800

《PC-9801用》

●雀荘(リアルさ抜群の4人マージャン！相手の表情が楽しい /640×400ドットカラーモニター必要)……カセット用￥4,800 5インチ用￥5,500 8インチ用￥6,000

《MZ-700／1200用》

●のソフトは5030使用で、白丸のソフトはそのままMZ-700で動きます

○●ガタ・ゴト(PCG共用タイプ 駅に無事到着できるか！)……￥2,500
○●3Dスペースドライブ(PCG共用タイプ 3Dのドライブを楽しもう！) ……￥3,000
○●パトミントンMZ(PCG共用タイプ/かわい子ちゃんのパトミントン 700はカラーです)……￥3,000
○ PCG-4人マージャン(ロータスかPCGが必要 本格派カラーマージャン)…￥3,000
○ MMOS-700(RAMディスクシステム)……￥9,800
○●「地図を探せ！」(グラフィック・アドベンチャー/シャーロック・ホームズになったつもりで地図を探そう！) ……〔アドベンチャーゲーム〕￥3,000
○●ヘリファイヤー(山火事を消せ！) ……￥2,500
○●NEWコスモファイト(PCG共用タイプ/スクランブルゲーム)……￥3,000
○●バルーンボンバー(風船爆弾をやっつけよう)……￥2,500
○●スーパーゴリラ(ゴリラが美女をさらって屋上へ)……￥3,000
●ポラリス(あなたは潜水艦のキャプテン)……48K ￥2,500
○●レーザーコマンド(PCG共用タイプ/レーザー砲で都市を守る)……￥3,000
●暗剣殺& 恋占い(HUBASICソフト、恋人との相性や危険な方向は)……￥3,000
●ザ・ワープ(エイリアンをやっつけながら次の面へワープ)……￥2,500
●バトルスコープ(4種のインベーダーがせまってくる)……￥2,500
○●ザ・ハルサー(エイリアン撃滅装置を組みたてろ)……￥2,500
●アステロイド・フォール(隕石を撃ち落とせ)……￥2,500
●マシン語ヒンボール(フリッパーゲームをマイコンで)……￥2,500
○●MZグランプリ(スリップゾーン、ふたまた有りのカーレース)……￥2,500
○●スペースビーII(巨大な宇宙蜂が襲ってきた)……48K ￥2,500
●●ザ・ギャンブラー(あなたは4種のギャンブルで金持ちになれるか)……48K ￥3,000
○●ローダー& セーバー(これ1つで、ほとんどのプログラムのコピーが出来る)￥3,000
●CLALA-I(50種以上のコマンドを持つマシン語モニター)……￥8,500
●ザ・ピクチャー(画面のロード、セーブ編集が出来る、PCG対応) ……￥4,000
●●PCG4人麻雀(牌そっくり、本格的です/要PCG) ……￥3,500
●PCGバトルスコープ(バトルスコープ/要PCG) ……￥3,000
●PCGアステロイドフォール(アステロイドフォール要PCG)……￥3,000

マイコン 手づくり オリジナルの4番打者！ RAM

○●アステロイド(PCG共用タイプ/四方から迫ってくる隕石を爆破せよ。)……￥2,500
○●クワーリングマウス(PCG共用タイプ/化けネズミの大群から逃げながら、階上へ)……￥2,500
○●トマホーク(PCG共用タイプ/カラーです。/四方八方からのエイリアン攻撃) ￥2,500
○●スーパーペンギン(PCG共用タイプ/アメーバーをアイスブロックで粉砕)…￥2,500
○●スネークインデザート(PCG共用タイプ/ヘビ・サソリのいる砂漠であなたは?)￥2,500
○●コスモファクター(面数が増すごとに強くなるエイリアン)……￥2,500
○●PCGパクパクレスキュ(要PCG/川をさかのぼってモンスターを食べる。)48K ￥2,500
○●スーパーゴリラパートII(スーパーゴリラにあきた人はどうぞ) ……￥2,500
○●銀河戦争Ⅰ(宇宙船で帝国軍ステーションを破壊！) ……48K ￥2,500
○●銀河戦争II(帝国軍を迎え撃ち、スペースドームを守れ！)……￥2,500
○●銀河戦争III(行く手に岩山、空に帝国軍！進め探険隊)……￥2,500
○●銀河戦争Ⅳ(革命軍の逆襲、4つのパターンを貴方は越せるか)……48K ￥3,000
○●ギャラオ(PCG共用タイプ/カラーです。エイリアンの多数編隊攻撃) …48K ￥3,000
○●スクラムジェット(PCG共用タイプ/カラーです。スクランブルゲーム2) ……￥3,000

《MB-6891マークII》

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ、別売コースも有ります) ….￥3,000
●ホールカセットⅠ(カントリーゴルフの別売コース。上級者用です) ……￥2,000
●ホール2＋V. UP(さらに上級版しかもゴルフゲーム自身拡張させます) ……￥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命星学で 鑑定)……￥3,000
●暗殺剣& 恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)……￥3,000
●四人麻雀(対戦相手3人分コンピューターが) ……￥3,000
●インベーダー6890(マシン語です。HIRESできれい)……￥3,000
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつけよう。マシン語)……￥3,000
●スコールインベーダー(マシン語、ミサイルが雨のように降る)……￥3,000
●ギャラクシーウォーズ(隕石をぬってUFOに。モチ、マシン語)……￥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)……￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように！) ……￥2,500

《MB-6885Jr》 ○印は1200ボードROMが必要、その他は両用

●ミュージック・メーカー(キーボードの曲がBASICのデータ文に変換) ……￥2,500
●インベーダートレック(宇宙船の艦長になって、敵を全滅) ……￥3,000
●平安京エイリアン(エイリアンを埋め殺せ、BASIC＋マシン語) ……￥3,000
●ルナーレスキュー(貴方は何人救助出来るか、BASIC＋マシン語)……￥2,500
●麻雀(対コンピューター2人麻雀)……32K ￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)……￥2,500

※上記のソフトはL II共用版です Jrではカラーで、L II又は6881では白黒モードで動きます

〔HIRES版ゲーム〕10種

○●グラフィック・ジャン機(コンピュータと対決！マシン語による本格的思考ルーチン内蔵) ……￥3,000
○●ドラゴンハンティング(マシン語＋BASIC チルゴンをつかまえろ！ペアゴンにはつかまるな！) ……￥2,500
○●スペース・ヘイディーズ(マシン語/インベーダー・アステロイド帯、さらに母星を撃破せよ！) ……￥2,500
○●コンピュータ将棋盤(将棋盤データベース。楽しい将棋のお勉強！) ……￥3,000
●エイリアンアタック(マシン語HIRESです せまりくるインベーダー) ……￥3,000
●ギャラクシーウォーズ(オールマシン語、隕石をぬってUFOに) ……￥3,000
●グレートフィッシング(マシン語、魚釣りゲーム) ……￥2,500
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつける。マシン語です) ……￥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。) ……￥2,500
●ボンバークラッシュ(爆弾を落とされないようにUFOを撃て) ……￥3,000

《MZ-2000／80B》

●アスロイド・フォール(隕石群を撃ち落とせ/MZ-80B用)……￥3,000
●コスモスワー(スタートレックを超越した宇宙戦争シミュレーション/共用)…￥3,000

《FM-8》 白丸のソフトはFM-7で動きます。

○●ザ・ゲームDOS(今までDISKに入らなかったゲームがセーブ) ……￥5,000
●ザ・ゲームDOSユーティリティ(ファイラー、ディスク1枚に7つのプログラム)￥3,000
○●クラッシュインベーダー(とびはねるインベーダーをやっつけろ！マシン語) ……￥3,000
○●VOICE DUMP(マイコンがマシン語デバッキングのお手伝い)……￥2,500

《PC-6001》

●GOD APPLE(リンゴ爆弾が落ちてきた)……￥2,500
●アステロイド・アーミー(2人用バトルロイヤル宇宙戦)＊ジョイステック必要 ….￥2,500
●リバーサル(マシン語です。オセロ以上のリアルさ、顔が変化します。) ……￥3,000

オリジナルソフト募集中！高額にて買い取ります。☎03(255)7846 ☎03(255)7820

（担当：加藤） **買取金額／￥50,000～￥500,000**

■JCB・UC・DC・MC・各社クレジット、1～60回取扱い(地方もOK)●地方の方には通信販売致します。オリジナルソフトは送料無料●ご注文は現金書留にて住所・氏名・品名・個数を明記。●銀行振込み先／住友銀行神田駅前支店：268118㈱富士音響。

クレジットで!!

●残金￥400,000・30回
ボーナス月＋30,000 月々9,800
●残金￥300,000・30回
ボーナス月＋20,000 月々7,900
印鑑と身分証明書(免許証)で即、お持ち帰りOK！

☎(03)255-7846

㈱富士音響マイコンセンターRAM

東京都千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F)
〒101/TEL.(03)255-7820・4857・4858 年中無休

㈱富士音響マイコンセンターRAMⅡ

東京都千代田区神田須田町1-5(KSビルIF)〒101/TEL.(03)255-2644

Hudson soft

※最新ソフトカタログをご希望の方はX1, PC-8001mkⅡ, ハソヒア7, FM-7, 日立レベル3マークV, MZ-2200, PC-6001mkⅡの機種名を明記の上ハドソン東京・マイコン係まで〒60円を添えて, お申し込み下さい

※通信販売は、ソフト名を明記の上お近くのハドソン・マイコン係まで現金書留にてお送り下さい（送料無料）

パソコンテレビX1用ゲームソフト

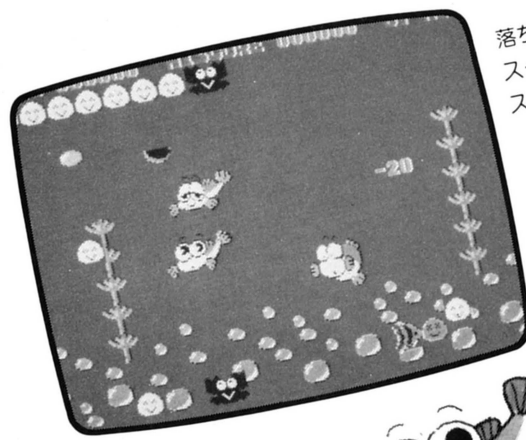
めだかのきょうだいがゲームになった！

© テレビ朝日ミュージック

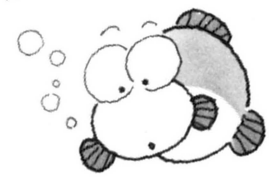
X-1086

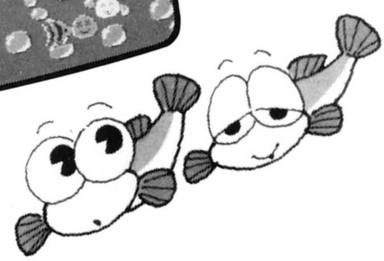
マシン語　¥3,000

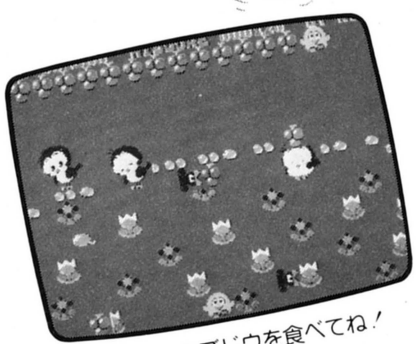
**めだか，こねこ，すずめの
きょうだいが繰りひろげる
楽しいメルヘンの世界!!**



落ちてくるおにぎりを食べてね！
スイカを食べるとボーナス点です
スイカが上までいかないように。

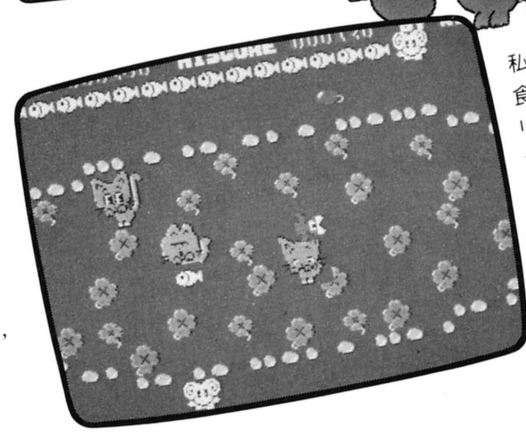






落ちてくるブドウを食べてね！
サクランボはボーナス点です。

私に大好物のサカナを
食べさせてね！
リンゴを食べちゃうと
ボーナス点ですよ。



※PC-8801, PC-8001mKⅡ, FM-7, パソピア7,
MZ-2200も開発中です。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

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Ⅱ201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

STEP企画第1弾

Honeybee Soft

3びきの子ぶたの大冒険

夢がいっぱいの楽しい童話の世界へ入ってみませんか？

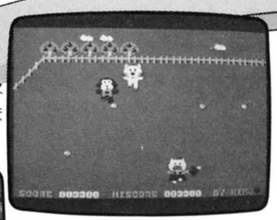
パソコンテレビX1,PC-6001mkII,PC-8801,MZ-2200用

ストーリーブック付

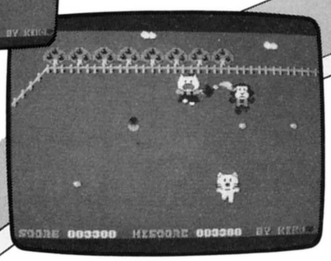
あなたは、STEP 1?・2?・3?

STEP 1

ここはお花畑。花のタネに水をやって花を咲せましょう。

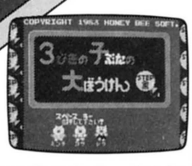


花に水をあげると花の精になって飛んでいきます。

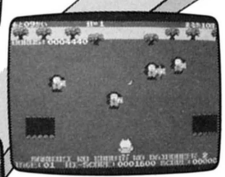


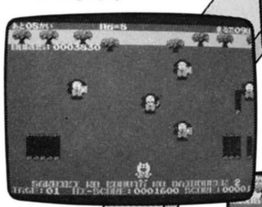
しかし、いたずら猿や猫が出てくるので水をかけてこらしめてください。

STEP 2

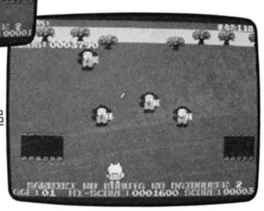


ここは森の広場。家を建てるための丸太をあつめましょう。





いじわるな猿が丸太を盗んでいきますから注意してくださいネ！

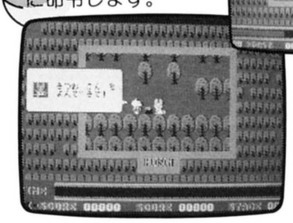


サルにバナナを投げて追いはらってください。

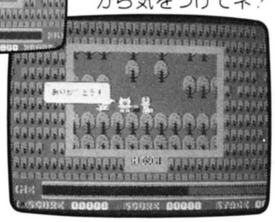
STEP 3

けれども仲間は好物を持っていかないとついて来てくれませんよ。

子ぶたがうさぎに森の仲間を集めるように命令します。



人にぶつかると好物がどこかに飛んでいっちゃうから気をつけてネ！



3びきの子ぶたの大冒険

マシン語　各¥3,200

企　画：ハニービーソフト

監　修：深沢清澄

※この画面は、当社モニターで撮ったもので機種によって画面は異なります。

Tmdシステムズ

新宿・横浜一周年記念

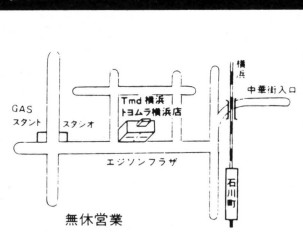
大売出し

10/21〜11/20間開催

広告のパック品などは全店にていずれもお買求めになれます

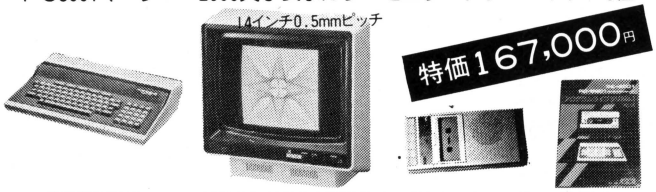
全店協賛セール中

横浜 045-641-7743　新宿 03-342-1571



NEC　PC6001マークIIも組合せパック特価中！

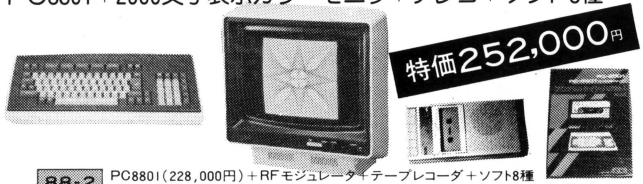
PC8001マークII＋2000文字表示カラーモニタ＋テレコ＋ソフト8種



マークIIセット

80-2	PC8001マークII（123,000円）＋RFモジュレータ＋テープレコーダ＋ソフト8種（KZ8000）	特123,000円
80-3	PC8001マークII＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種　0.42mmピッチ	特178,800円
80-4	PC8001マークII＋12インチグリーンモニタ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚	特189,800円
80-5	PC8001マークII＋14インチ準高解像カラーモニタ（1000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種	特154,500円
80-6	PC8001マークII＋シャープパソコン用テレビ（CZ140DS, 2000文字）＋テープレコーダ＋ソフト29種（No.1〜4）	特189,800円
80-7	PC8001マークII＋14インチ高解像カラーモニタ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚＋ディアルフロッピー＋ケーブルI/F＋ディスケット10枚	特354,800円

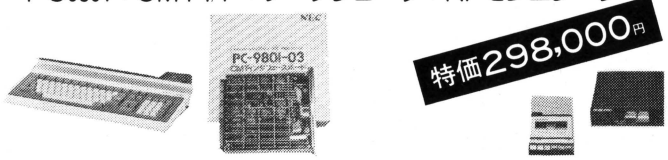
PC8801＋2000文字表示カラーモニタ＋テレコ＋ソフト8種



88セット

88-2	PC8801（228,000円）＋RFモジュレータ＋テープレコーダ＋ソフト8種	特185,800円
88-3	PC8801＋RFモジュレータ＋タンディグラフィックプリンタ	特209,000円
88-4	PC8801＋12インチグリーンモニタ（640・400ドット）＋テープレコーダ＋ソフト8種	特209,800円
88-5	PC8801＋14インチ準高解像カラーモニタ（1000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種	特214,900円
88-6	PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種	特245,000円
88-7	PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋漢字ROM（PC8801-01）	特285,000円
88-8	PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚	特332,500円
88-9	PC8801＋14インチ超高解像カラーモニタ（640×400ドット）＋漢字ROM（PC8801-01）	特344,000円
88-10	PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋漢字プリンタ（PC8822）プリンタ用紙1000枚＋漢字ROM	特485,000円
88-11	PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋8インチフロッピー（PC8881）＋ディスケット10枚	特664,000円

PC9801＋CMT I/F＋テープレコーダ＋RFモジュレータ



98セット

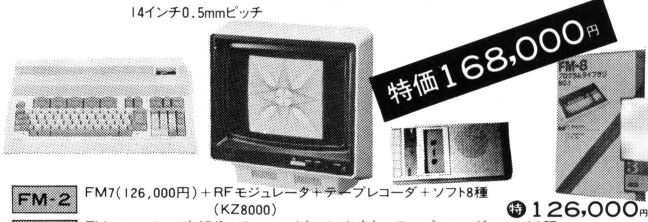
98-2	PC9801（298,000円）＋12インチグリーンモニタ（2000文字）＋テープレコーダ＋CMTインターフェイス（PC9801-03）	特314,400円
98-3	PC9801＋12インチグリーンモニタ（640×400ドット）＋テープレコーダ＋CMTインターフェイス（PC9801-03）	特318,400円
98-4	PC9801＋14インチ超高解像カラーモニタ（640×400ドット）＋漢字ROM（PC9801-01）	特416,800円
98-5	PC9801＋14インチ超高解像度カラーモニタ（640×400ドット）＋テープレコーダ＋CMTインターフェイス（PC9801-03）	特413,000円
98-6	PC9801＋12インチグリーンモニタ（640×400ドット）＋漢字ROM＋テープレコーダ＋漢字プリンタSX85K2＋CMT I/F	特509,000円
98-7	PC9801＋14インチ高解像カラーモニタ（640×400ドット）＋漢字ROM＋フロッピーTF20N一式＋プリンタPC8822	特744,000円

PC6001マークII＋PC60M43＋テープレコーダ　特146,900円

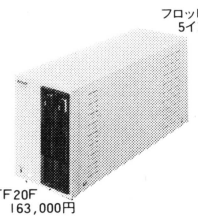
他の組合せパックもあります。

富士通　純製プリンタ・フロッピー・CRTのパックも大放出

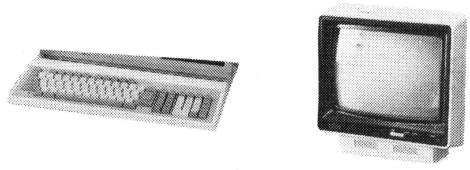
FM7＋2000文字表示カラーモニタ＋テレコ＋ソフト8種



FM-2	FM7（126,000円）＋RFモジュレータ＋テープレコーダ＋ソフト8種（KZ8000）	特126,000円
FM-3	FM7＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種　0.42mmピッチ	特179,800円
FM-4	FM7＋12インチグリーンモニタ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚	特189,800円
FM-5	FM7＋14インチ準高解像カラーモニタ（1000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種	特155,500円
FM-6	FM7＋シャープパソコン用テレビ（2000文字、CZ140DS）＋テープレコーダ＋ソフト29種（No.1〜4）	特189,800円
FM-7	FM7＋14インチ高解像カラーモニタ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚＋ディアルフロッピー＋ケーブルI/F＋ディスケット10枚	特354,800円



FD-10	FM7＋TF20Fミニフロッピーディスク＋FDインターフェイス＋ケーブル＋ディスケット10枚＋RFモジュレータ	特249,000円
FD-11	FM7＋準高解像カラーモニタCMT140RN＋ケーブル＋ミニフロッピーTF20F＋FDI/O＋ディスケット10枚	特279,000円
FD-12	FM7＋14インチカラーモニタ（2000文字）＋ケーブル＋ミニフロッピーTF20F＋ディスケット10枚＋FDI/O	特298,000円
FD-13	TF20F＋FDインタフェイス＋接続ケーブル＋ディスケット20枚	特158,000円
FD-14	エプソンプリンタRP-80＋ケーブル＋用紙1000枚＋ミニフロッピTF20F＋FDI/Oディスケット10枚	特209,000円
FD-15	エプソンプリンタFP-80＋ケーブル＋用紙1000枚＋ミニフロッピーTF20F＋FDI/Oディスケット10枚	特248,000円

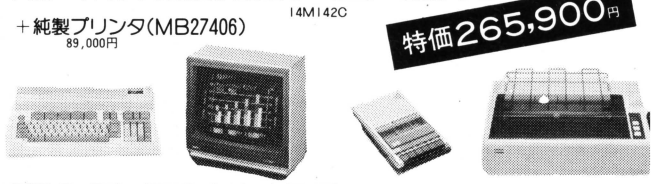


FM-11	FM11（EX）＋14インチカラーモニター（16色640×400ドット）FTC1455 FM11（AD）　338,000円	●433,000円

今月のおすすめパック

FM7＋14インチ2000文字表示カラーモニタ＋純製テレコ＋純製プリンタ（MB27406）

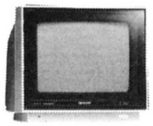
14M142C　89,000円　MB27501



注意 ディスプレイモニターやカセットテレコやプリンター等を組合せ以外の商品に変更することも自由です。
店頭で係員にお申し出下さい。
指定がないときはパック品をお薦めします。
●広告の写真とパック品が一部ちがっている品もあります。ご了承願います。

パック販売品は全て店頭渡し現金一括払の特別価格です。発送時は送料が、また分割払及びカード支払時はそれぞれ別途手数料が必要です。

シャープ　MZ700シリーズがお買求めやすく特別販売中



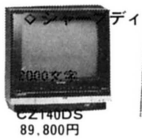
MZ　MZ2200(新製品)＋14インチ2000文字表示カラーモニタ＋専用テープレコーダ　特174,000円

パソ　パソピア7＋14インチ2000文字表示カラーモニタ（台数限定です）14MI13IC　特144,800円

マルチ　マルチ8＋三菱14インチ高解像カラーモニタ 108,000円　特169,000円

◇シャープディスプレイ◇

14M142C 99,800円


CZ140DS 89,800円

14M132C 118,000円

14M131C 69,800円

東　芝　パソピア16　398,000円
パソピア7　119,800円

カシオ　FP1100　特89,800円（30%引き）
FP200　69,800円　ハンドヘルドタイプ

三　菱　マルチ8　123,000円

日　立　ベーシックマスターマーク5（MB6892）118,000円

ハドソン・エニックス・フィルコム・ポニカ・コンパック・アスキーソフト大量在庫販売中

各種新作ゲームソフト入荷中

・エニックス	・フィルコム	・ポニカ
激戦南太平洋	仁義なき戦い	南極物語
アルフォス	Dr.スランプ・アラレ	ゴルゴ13
女子寮パニック	徳川家康	国士無双
ライトフリッパー	大奥㊙物語	バルジ大作戦

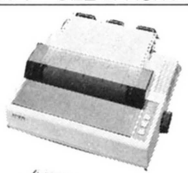
☆バックナンバーあります

マイコン雑誌各誌
電波新聞「マイコン」……新宿
〃「BASICマガジン」
工学社「I/O」……東ラジ
〃　別冊各誌
アスキー「ASCII」……名古屋
ソフトバンク「Oh! PC」……新宿
「Oh! MZ」
お問合せ下さい。号数

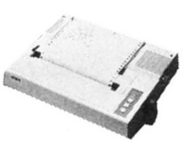
プリンタ　汎用タイプからビジネスタイプ漢字仕様まで各種

プリンター各種がお買求めやすくなりました。さあ、この機会にプリンターをパソコンに接続させましょう。各種のプリンターも組合せPACKが用意されています。

RP-80　89,000円
RP-80 F/T　104,000円
新製品



T社製　プロッタプリンタ　定39,800円　特32,000円



FP-80　152,800円(PC8001専用)　149,800円(標準)　153,800円(PC8801、9801専用)
スピードアップの実用プリンタFPシリーズ

FP-80K　189,800円　高品質漢字プリンタ

GP-550漢字プリンタ　119,800円

GP250F

カラープリンタ　GP700M　99,800円

フロッピーディスク　ビジネス利用のあなたへお薦めします

K-305PC(ロジテックフロッピー)　128,000円(2D)

ディスケット10枚サービス付

LFD550(EXA)　128,000円

PC8801の方

FD-2　PC8801＋RFモジュレータ＋TF20Nミニフロッピー＋ケーブル＋ディスケット10枚　特309,000円

FD-3　PC8801＋準高解像カラーモニタCMT140RN＋TF20Nミニフロッピー＋ケーブル＋ディスケット10枚　特339,000円

FD-4　PC8801＋高解像カラーモニタFTC1423H＋TF20Nミニフロッピー＋ケーブル＋ディスケット10枚　特364,800円

FD-5　PC8801＋超高解像カラーモニタFTC1455(640×400ドット)TF20Nミニフロッピー＋ケーブル＋ディスケット10枚　特407,000円

FD-6　PC8801用漢字ROM＋エプソンプリンターRP80＋ケーブル＋用紙1000枚＋TF20N＋ケーブル＋FD10枚　特218,000円

FD-7　PC8801用漢字ROM＋エプソンプリンタFP-80＋ケーブル＋プリンタ用紙1000枚＋TF20N＋ケーブル＋FD10枚　特259,000円

PC9801の方

FD-20　TF20N(PC9801専用)＋接続ケーブル＋ディスケット10枚組　特142,000円

FD-21　PC9801＋RFモジュレータ＋TF20Nミニフロッピー＋ケーブル＋ディスケット10枚組　特379,000円

FD-22　PC9801＋グリーンモニターI2M18B(640×400ドット)ケーブル＋ミニフロッピーTF20N＋ディスケット10枚組　特399,000円

FD-23　PC9801＋高解像カラーモニタFTC1423H＋ミニフロッピーTF20N＋ディスケット10枚　特429,000円

FD-24　PC9801＋超高解像カラーモニターFTC1455＋ミニフロッピーTF20N＋ケーブル＋ディスケット10枚　特479,000円

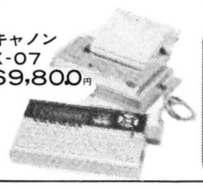
FD-25　PC9801用漢字ROM＋プリンタPC8822＋ミニフロッピーTF20N＋ケーブル＋ディスケット10枚　特346,000円

新製品　新製品でのパソコンパックもあります。問い合せ下さい。

シャープ　MZ-5511　288,000円

サンヨー　MBC-55　178,000円　16ビットパソコン　1ドライブ

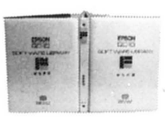
キャノン　X-07　69,800円



カシオワープロパック

①FP1100(本体)　④漢字プリンター一式
②グリーンCRT　⑤特製簡易ワープロ
③漢字ROM
―限定10台限り―　①～⑤のパック
定価400,700円⟹特価278,000円

エプソン　ハンドヘルドから本格的漢字パソコンまで



QC-10日本語ワープロパソコン　398,000円(本体)
ワープロソフト付(キーボード・CRT別)　カナ漢字/ローマ字変換も可能!!

☆Tmdオリジナルプログラム☆
顧客管理　65,000円
営業管理　65,000円
給与計算　100,000円

ビジネスソフト　39シリーズ
売上管理プログラム　39,000円
請求明細書・請求書・商品別担当者別得意先別各管理
NEC PC9801・PC8801・PC8001・富士通 FM7・11 各種用
8インチ・5インチフロッピーディスク版
39シリーズは他に仕入管理・請求書発行・在庫管理・給与計算・顧客管理の各種がありますお問合せ下さい。

TmdSoft

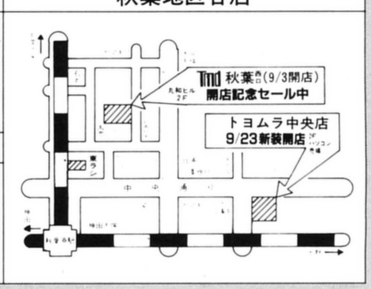
ビジネス分野にパソコン時代を拓く

Tmdシステムズ®　専任スタッフがアドバイス　パソコンの専門店

トヨムラ®

・分割払・クレジット払　最長60回、即決あり印証必要
・各社クレジットカード　MC、JCB、DC、UC、VISA、セントラル、ダイナース・アメックス・日本信販

◦宇都宮：宇都宮市宿郷町365-7 ☎0286-36-5315
◦大　宮：大宮市宮原町3丁目515-2 ☎0486-52-1831
◦川　口：埼玉県川口市芝2丁目25-3 ☎0482-68-7826
◦巣　鴨：豊島区巣鴨1丁目12-6 ☎03-941-8621
◦新　宿：新宿区西新宿2丁目4-1 新宿NSビル5F ☎03-342-1571
◦中　央：千代田区外神田4丁目4-1 北原ビル ☎03-253-5754
◦秋葉西口：千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F ☎03-253-5755
◦東ラジ：千代田区外神田1丁目10-1 東京ラジオデパート8F ☎03-253-4693
◦横　浜：横浜市中区松影町1丁目3-7 ☎045-641-7743
◦静　岡：静岡市八幡1丁目4-36 ☎0542-83-1331
◦名古屋：名古屋市中区大須3丁目30-86 ラジオセンター2F ☎052-263-1661

川口	宇都宮	大宮	秋葉地区各店
			
巣鴨	静岡	名古屋	

通信販売ご希望の方
広告記載品のお問合せ、ご注文は、商品代金に送料を含んだ金額を送金して下さい。送料は地域によって異なりますので、お問合せ下さい。
〒160 東京都新宿区 新宿NSビル私書箱6003　振込銀行：住友銀行新宿新都心　普通口座No.101500
Tmdシステムズ　通信販売センター宛

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、

天才少年のあなたへ。

グレードアップしたい方、不要パソコンを

下取ります。

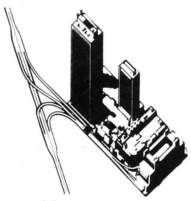
即、現金の簡単システム。
どのメーカーでも、どの製品でもOK!

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい　あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で査定・買い取りいたします　《マイコンメイト》に来られない方のために、電話で査定・買い取りいたします。買い取りデスクへお電話ください。現品を確認後、すぐに代金をお振り込みいたします。

本社買い取りデスク 03-983-2464

仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552 横浜045-311-6811 名古屋052-581-1565 大阪06-365-1873



池袋サンシャインビル24F

《マイコンメイト》

中古専門ショップ

日本初の中古パソコン専門ショップ　《マイコンメイト》

《マイコンメイト》は日本で初めての中古専門ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。

●営業時間10:30～19:00
(水曜定休)

cat Japan キャットジャパンリミテッド株式会社《マイコンメイト》　〒170 東京都豊島区池袋サンシャインビル24F●営業時間10:30～19:00(水曜定休)

大反響を呼んだ中古専門ショップ《マイコンメイト》

天才少年になれなかったあなたへ。

あなたの不要パソコンを

買い取ります。

ベストセラー機、話題の新製品がズラリ勢揃い!!

全商品5割・6割・7割引より

保証付

電話で注文できる

日本最大の在庫量、全国組織の《マイコンメイト》だからできる超便利システム

●**豊富な在庫と全国配達** 全メーカーの製品がラインアップ、豊富な在庫商品はその場でお持ち帰りできます。もちろん全国どこでも迅速配達。日曜配達もOK!

●**全商品保証書付** 製品はどれも最低3ヵ月以上の保証書付。アフターサービスも万全です。

●**高額下取り制度** 中古を下取りに出して、さらに中古、新品を買う。こんな買い方も可能です。

❶24時間中古情報へTEL

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。
(年中無休)

03-983-1617
03-983-1729

❷機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国6ヶ所の注文デスクへ。
(10:30～19:00年中無休)

本社注文デスク

03-983-2464

仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552 横浜045-311-6811
名古屋052-581-1565 大阪06-365-1873

1,800台の大駐車場完備
《マイコンメイト》から直通エレベーターで駐車場まで。

TV提供 フジテレビ「笑っていいとも!」10月1日より提供。毎昼12:00～12:55ぜひご覧ください。

電話で深めようマイコンの世界

IC6 IC6 IC6 IC6 IC6 無料 IC6 IC6 IC6 IC6 IC6 無料 IC6 IC6 IC6 IC6 IC6

アコリット マイコン最新カタログ

NEC PC-9800シリーズ

PC-9801　¥ 298,000
48回分割　¥ 7,100／60回分割　¥ 6,000

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-9801-01	漢字ROMボード	40,000→	1,000	800
PC-9801-02	増設RAMボード	72,000→	1,700	1,400
PC-9801-03	CMT I/Fボード	15,000→	300	300
PC-9801-05	ODA I/Fボード	22,000→	500	400
PC-9801-06	GB-IB I/Fボード	68,000→	1,600	1,400
PC-9801-07	5"ディスク I/Fボード	20,000→	400	400
PC-9805	増設RAM	30,000→	700	600
PC-9806	数置データプロセッサ	69,000→	1,600	1,400
PC-98H31	5"ディスクユニット	478,000→	11,400	9,700
PC-98H32	5"ディスクユニット	398,000→	9,400	8,000
PC-9881	Fディスクユニット	388,000→	9,200	7,800

NEC PC-8000シリーズ

PC-8001MKII　¥ 123,000
48回分割　¥ 2,900／60回分割　¥ 2,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8001/II-01	漢字ROMボード	32,000→	700	600
PC-8011	拡張ユニット	148,000→	3,500	3,000
PC-8012	I/Oユニット	84,000→	2,000	1,700
PC-8012-02	増設RAMボード	43,000→	1,000	800
PC-8012-03	音声醗醸ユニット	98,000→	2,300	1,900
PC-8012-04	音声再録ボード	72,000→	1,700	1,400
PC-8012-05	音声醗醸ボード	64,000→	1,500	1,300
PC-8013	I/Oユニット	89,000→	2,100	1,800
PC-8023-C	マトリクスプリンタ	153,000→	3,600	3,100
PC-80S31	ミニディスクユニット	168,000→	4,000	3,400
PC-80S32	拡張用ミニディスク	155,000→	3,600	3,100
PC-8031-IV	ミニディスクユニット	168,000→	4,000	3,400
PC-8031-FDI	増設用ドライブUnit	78,000→	1,800	1,500
PC-8031-1W	ミニディスクユニット	198,000→	4,700	4,000
PC-8031-2W	ミニディスクユニット	288,000→	6,800	5,800
PC-8032-1W	ミニディスクユニット	178,000→	42,000	3,600
PC-8032-2W	ミニディスクユニット	249,000→	5,900	5,000
PC-8033	I/Oポート	17,000→	400	300
PC-8036	フロッピーディスク	18,200→	400	300
PC-8044K	家庭用TVアダプタ	13,500→	300	200
PC-8045K	ライトペン	45,000→	1,000	900
PC-8853-N	14型カラーディスプレイ	168,000→	4,000	3,400
PC-8054	14型カラーディスプレイ	65,800→	1,600	1,300
PC-8048-N	12型カラーディスプレイ	59,800→	1,400	1,200
PC-8841	12型カラーディスプレイ	44,800→	1,100	900
PC-8050N	グリーンディスプレイ	29,800→	700	600
PC-8052	カラーディスプレイ	118,000→	2,800	2,300
PC-8053	カラーディスプレイ	198,000→	4,700	4,000
PC-8058	カラーディスプレイ	99,800→	2,300	2,000
PC-8062	RS-232ケーブル	18,700→	400	300
PC-8063	通信制御アダプタ	78,600→	1,800	1,500
PC-8097	インターフェイス	56,000→	1,300	1,100
NK-3618-21	シリアルプリンタ	198,000→	4,700	3,800
NK-3618-22	日本語シリアルP	234,000→	5,600	4,500
NM-9100RO	ミニエース漢字ライタ	220,000→	5,200	4,200
NM-9200RO	ミニエース漢字ライタ	350,000→	8,400	6,700

富士通 FMシリーズ

FM-7(MB25010)　¥ 126,000
48回分割　¥ 3,100／60回分割　¥ 2,600
FM-8(MB25020)　¥ 218,000
48回分割　¥ 5,800／60回分割　¥ 4,600
FM-II<ST>(MB25030)　¥ 268,000
48回分割　¥ 6,700／60回分割　¥ 5,700
FM-II<AD>(MB25040)　¥ 338,000
48回分割　¥ 8,400／60回分割　¥ 7,200
FM-II<EX>(MB25050)　¥ 398,000
48回分割　¥ 9,900／60回分割　¥ 8,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MB-27312	グリーンディスプレイ	49,800→	1,200	1,000
MB-27302	グリーンディスプレイ	46,800→	1,200	900
MB-27304	グリーンディスプレイ	29,800→	700	600
MB-27331	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27301	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27307	カラーディスプレイ	155,000→	3,900	3,300
MB-27303	カラーディスプレイ	99,800→	2,500	2,100
MB-27305	カラーディスプレイ	64,800→	1,600	1,400
MB-22602	家庭用TVアダプタ	13,500→	300	300
MB-27402	ビジネスプリンタ	350,000→	9,000	7,400
MB-26201	フロントインサータ	89,000→	2,200	1,800
MB-27406	シリアルプリンタ	89,000→	2,200	1,800
MB-27404	ドットプリンタ	89,000→	2,200	1,800
MB-27501	データレコーダ	12,800→	300	200
MB-22406	I/Fカード	15,000→	400	300
MB-26001	拡張ユニット	133,000→	3,300	2,800
MB-22204	I/Fモジュール	30,000→	700	600
MB-22203	計測制御I/F・M	61,000→	1,500	1,300
MB-22209	音声入出力M	98,000→	2,400	2,000
MB-22405	漢字ROMカード	35,000→	900	700
MB-22002	キャラクタセット	10,000→	300	200
MB-22003	漢字キャラクタセット	30,000→	700	600
MB-28111	漢字ROMカード	46,000→	1,100	900
SM07217-F061	システムカセット	39,000→	1,000	800
MB-27651	ディスクユニット	498,000→	12,500	10,600
MB-22416	ディスクI/Fカード	14,000→	400	300
MB-22211	ディスクI/F・M	20,000→	500	400
MB-27603	フロッピディスク	440,000→	11,000	9,400
MB-27513	フロッピディスク	350,000→	8,700	7,400
MB-22415	Fコントロールカード	30,000→	700	600
MB-22604	フロッピアダプタ	58,000→	1,400	1,200
MB-27061	M/Fディスク	313,000→	7,800	6,600
MB-27605	S/Fディスク	148,000→	3,700	3,100
MB-27606	増設M/Fディスク	90,000→	2,300	1,900
MB-27607	S/Fディスク	98,000→	2,400	2,000
MB-27608	M/Fディスク	69,000→	1,700	1,400
MB-27609	M/Fディスク	65,000→	1,600	1,300
MB-22603	M/Fアダプタ	17,000→	400	300
MB-22407	M/F I/Fカード	14,800→	400	300
MB-28021	Z-80カード	35,000→	900	700
MB-28041	8088カード	80,000→	2,000	1,700
MB-28031	Z-80カード	45,000→	1,100	900
MB-22605	バブルホルダ	89,000→	2,200	1,800
MB-22609	バブルアダプタ	13,000→	300	300
MB-22417	バブルI/Fカード	11,000→	300	200
MB-22608	バブルメモリカード	58,000→	1,500	1,200
FBM-C128GP	バブルカセット	37,000→	1,000	700
MB-22601	バブルホルダ	85,700→	2,100	1,700
FBM-43CP	バブルカセット	35,000→	1,000	700
MB-22401	Z-80カード	11,700→	300	200
MB-28011	8088カード+5"CPM/86®	50,000→	1,300	1,000
MB-28012		99,800→	2,500	2,100
MB-28013		50,000→	1,300	1,000
MB-28014		99,800→	2,500	2,100
MB-22206	8088拡張RAM・M	49,800→	1,200	1,000
MB-22414A	拡張RAMカード	58,000→	1,500	1,200
MB-22414B	拡張RAMカード	88,000→	2,200	1,800

NEC PC-8800シリーズ

PC-8800　¥ 228,000
48回分割　¥ 5,400／60回分割　¥ 4,600

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8801-01	漢字ROMボード	38,000→	900	700
PC-8801-02	RAMボード	58,000→	1,300	1,100
PC-8821	マトリクスプリンタ	198,000→	4,700	4,000
PC-8822	漢字プリンタ	234,000→	5,500	4,700
PC-8821-02	漢字ROMボード	38,000→	900	700
PC-8824	サーマルプリンタ	128,000→	3,000	2,600
PC-8824-02	漢字ROMボード	98,000→	2,300	1,900
PC-8824-HD	プリンタヘッド	32,000→	700	600
PC-8826	カラーFプリンタ	148,000→	3,500	3,000
PC-8834-2WK	N88漢字BASIC	20,000→	400	400
PC-8851	モノクロディスプレイ	58,800→	1,400	1,100
PC-8853K	カラーディスプレイ	168,000→	4,000	3,400
PC-8863	通信制御アダプタ	68,000→	1,600	1,300
PC-8881	Fディスクユニット	442,000→	10,500	8,900
PC-8882	Fディスクユニット	400,000→	9,500	8,100
PC-8886	10枚組メディア	19,800→	400	400
PC-8897	GRIB I/F	68,000→	1,600	1,300

NEC PC-6000シリーズ

PC-6001MKII　¥ 84,800
48回分割　¥ 2,000／60回分割　¥ 1,700

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-6006	ROM/RAM・Cart	14,000→	300	200
PC-6011	拡張ユニット	19,800→	400	400
PC-6021	サーマルプリンタ	49,800→	1,100	1,000
PC-6022	Cプロッタプリンタ	39,800→	900	800
PC-6023	Cプロッタプリンタ	79,800→	1,900	1,600
PC-6031	ミニディスクユニット	89,800→	2,100	1,800
PC-6032	ミニディスクユニット	59,800→	1,400	1,200
PC-6041	グリーンディスプレイ	36,800→	800	700
PC-6042K	カラーディスプレイ	56,800→	1,300	1,100
PC-6051	タッチパネル	19,800→	400	400
PC-6053	ボイスシンセサイザー	14,800→	300	300
PC-6061	RS-232ボード	14,800→	300	300
PC-6081	データレコーダ	12,800→	300	200
PC-6082	データレコーダ	19,800→	400	400

NEC ハンドヘルドコンピュータ

PC-8201　¥ 138,000
48回分割　¥ 3,300／60回分割　¥ 2,800
PC-2001　¥ 59,800
48回分割　¥ 1,400／60回分割　¥ 1,200

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-2021	専用プリンタ	23,800→	600	500
PC-2081	データレコーダ	16,800→	400	300

日立 ベーシックマスターレベルIII

MARK-5(MB-6892)　¥ 118,000
48回分割　¥ 2,700／60回分割　¥ 2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
K12-2070P	モノクロディスプレイ	41,900→	1,000	800
C14-1190	カラーディスプレイ	64,800→	1,500	1,200
C14-2191	カラーディスプレイ	98,000→	2,200	1,900
C14-2190	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,000
MP-9781	カラーコンバータ	13,500→	300	200
MP-3370	S/Fディスク	79,800→	1,800	1,500
MP-3375	フロッピディスク	128,000→	2,900	2,500
MP-1805	Fディスクカード	25,000→	600	500
MP-3550	MFディスク	288,000→	6,600	5,600
MP-1802	M/Fディスクカード	37,000→	800	700
MP-3630	フロッピディスク	469,000→	10,800	9,200
MP-1806	フロッピディスク	30,000→	700	600
MP-1600	16Bitカード	80,000→	1,800	1,500
MP-9740	漢字ROMカード	49,800→	1,100	900
MP-9764	拡張RAM	26,000→	600	500
TQR-2400	データレコーダ	16,900→	400	300
MP-3700	ライトペン	49,800→	1,100	900
MP-1052	漢字プリンタ	330,000→	7,600	6,400
MP-1050	ドットプリンタ	248,000→	5,700	4,800
MP-1041	ドットプリンタ	169,800→	3,900	3,300
MP-1020	感熱プリンタ	59,800→	1,400	1,100
MP-1810	増設プリンタカード	35,000→	800	600
MP-3760	音響カプラー	112,000→	2,600	2,200
MP-1820	増設RS-232Cカード	35,000→	800	600

日立 ベーシックマスター16000

MB-16001　¥490,000
48回分割　¥11,300／60回分割　¥ 9,600
MB-16003　¥ 650,000
48回分割　¥14,900／60回分割　¥12,700

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MA-16001	システムソフト	40,000→	900	800
C14-2180	カラーディスプレイ	168,000→	3,900	3,300
K12-2070P	モノクロディスプレイ	41,900→	1,000	800
MP-1050	ドットプリンタ	248,000→	5,700	4,900
MP-1041	ドットプリンタ	169,800→	3,900	3,300

東芝 パソピアシリーズ

PASOPIA-7　¥119,800
48回分割　¥ 2,700／60回分割　¥ 2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PASOPIA	MINI (IHC-8000)	54,800→	1,300	1,000
KT-P 22	カセットレコーダー	13,800→	300	200
PA-7152	グリーンディスプレイ	29,800→	700	500
PA-7165	カラーディスプレイ	98,000→	2,300	1,900
PA-7171	液晶ディスプレイ	60,000→	1,400	1,100
PA-7370	カラーTVアダプタ	13,000→	300	200
PA-7373	カラーTVアダプタ	14,000→	300	200
PA-7201	増設M/Fディスク	266,000→	6,100	5,200
PA-7202	片面M/Fディスク	79,000→	1,800	1,500
PA-7203	増設M/Fディスク	69,000→	1,600	1,300
PA-7204	M/Fディスク	168,000→	3,900	3,200
PA-7207	片面M/Fディスク	79,000→	1,800	1,500
PA-7208	増設M/Fディスク	69,000→	1,600	1,300
PA-7230	データレコーダ	12,800→	300	200
PA-7240	RAM PAC2	14,000→	300	200
PA-7241	RAM PAC2	14,000→	300	200
PA-7242	RAM PAC2	28,000→	600	500
PA-7243	漢字RAM PAC2	28,000→	600	500
PA-7244	漢字RAM PAC2	39,000→	900	700
PA-7245	ドットプリンタ	39,000→	900	700
PA-7246	Cプロッタプリンタ	40,000→	900	700
PA-7247	拡張ユニット	40,000→	900	700
PA-7253	ドットプリンタ	139,000→	3,200	2,700
PA-7290	Cプロッタプリンタ	39,800→	900	700
PA-7300	拡張ユニット	78,000→	1,800	1,500
PA-7234	PAC拡張ユニット	18,000→	400	300

三菱 MULTI

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MULTI-8	MULT-8	123,000→	2,800	2,400
MP-210GM	グリーンディスプレイ	39,800→	900	700
MP-410CM	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,100
MP-420CM	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,100
MP-80FDUS	5"ディスク	98,000→	2,300	1,900
MP-80FDU	ミニフロッピディスク	78,000→	1,800	1,500
MP-80PR	プリンタ	140,000→	3,200	2,700
MP-80DRU	データレコーダ	13,000→	300	200
MP-80RMJ	漢字ROM	35,000→	800	600
MP-80FDK	M/F・Dアダプタ	14,800→	300	300
MP-80TVK	家庭用TVアダプタ	13,500→	300	200

シャープ　MZ-2200シリーズ

MZ-2200　¥ 128,000
48回分割　¥ 3,000／60回分割　¥ 2,600

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1T02	データレコーダ	19,800→	500	400
MZ-1F07	ミニフロッピディスク	158,000→	3,800	3,200
MZ-1P07	80桁ドットプリンタ	79,800→	1,900	1,600
MZ-1M01	16ビットボードキット	78,000→	1,800	1,500
MZ-1R08	漢字ROMボード	29,000→	700	500
MZ-1D06	カラーディスプレイ	102,000→	2,400	2,000
MZ-1D09	14型TVモニタ	110,000→	2,600	2,200
MZ-80P4B	136桁ドットプリンタ	281,000→	6,700	5,700
MZ-80BP5	80桁ドットプリンタ	142,000→	3,400	2,800
MZ-80P6	80桁ドットプリンタ	155,000→	3,700	3,100
MZ-1P04	C/Iジェットプリンタ	228,000→	5,400	4,600
MZ-8BI01	I/Oカード	16,700→	400	300
MZ-8BI03	I/Fカード	50,000→	1,200	1,000
MZ-8BI04	I/Fカード	45,000→	1,100	900
MZ-1D12	グリーンディスプレイ	32,000→	700	600
MZ-1D15	カラーディスプレイ	72,000→	1,700	1,400
MZ-2Z001	ディスクBASIC	10,000→	200	200

シャープ　ポケットコンピュータ

PC-1245　¥ 17,800
48回分割　¥ 400／60回分割　¥ 300

PC-1500　¥ 59,800
48回分割　¥ 1,400／60回分割　¥ 1,200

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
PC-1251	A5版サイズ	29,800→	700	600
PC-1250	A5版サイズ	22,800→	500	400
CE-125	プリンタMCレコーダ	36,800→	900	800

ナショナル　JRシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
JR-800	ハンドヘルドC	128,000→	2,900	2,400
JR-200	ハンドヘルドC	79,800→	1,800	1,500
JR-100	ハンドヘルドC	54,800→	1,200	1,000
RQ-8200	カセットレコーダ	15,800→	400	300
RQ-2739	カセットレコーダ	10,600→	200	200

EPSON

HC-20　¥138,600
48回分割　¥ 3,200／60回分割　¥ 2,700

QC-10　¥398,000
48回分割　¥ 9,100／60回分割　¥ 7,800

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
H20MC	マイクロカセットD	25,800→	600	500
H20FU	拡張ユニット	28,800→	700	600

EPSON　プリンタ/フロッピディスク

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
FP-80	汎用プリンタ	149,800→	3,400	2,900
FP-80	PC-8001専用	152,800→	3,500	2,900
FP-80	PC-8801/9801専用	153,800→	3,500	3,000
RP-80	汎用プリンタ	89,000→	2,000	1,700
FP-100	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
FP-100	PC-8001専用	192,800→	4,400	3,700
MP-130	汎用プリンタ	228,000→	5,200	4,400
FP-80K	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
FP-80K	PC-8001専用	192,800→	4,300	3,700
MP-130K	JIS第1水準装備	510,000→	11,700	9,900
MP-130K	JIS第1、2水準装備	550,000→	12,600	10,700
DP-20	RS-232Cシリアル	230,000→	5,200	5,300
DP-20	セントロニクスP	210,000→	4,800	3,900
TF-20 #2000	標準タイプ	142,000→	3,200	2,600
TF-20 #2010	HC-20専用	177,000→	4,000	3,300
TF-20 #2020	PC-8000/8801専用	166,000→	3,800	3,100
TF-20 #2030	FM-8専用	163,000→	3,700	3,000
TF-20 #9020	FDDI/Fセット	38,000→	800	700

シャープ　MZシリーズ

MZ-80B2　¥ 278,000
48回分割　¥ 6,600／60回分割　¥ 5,600

MZ-2000　¥ 218,000
48回分割　¥ 5,200／60回分割　¥ 4,400

MZ-1200　¥ 148,000
48回分割　¥ 3,500／60回分割　¥ 3,000

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
MZ-8BK	拡張I/Oポート	19,800→	500	400
MZ-8BGK	グラフィックRAM	39,000→	900	700
MZ-1U01	拡張ユニット	37,000→	900	700
MZ-1R01	グラフィックボード	39,000→	900	700
MZ-801/O	I/Fユニット	29,800→	700	600
MZ-8BC03	RS-232ケーブル	11,000→	300	200
MZ-8BP51	I/Oカード	17,400→	400	300
MZ-80P4K	136桁ドットプリンタ	281,000→	6,700	5,700
MZ-80P4S	136桁ドットプリンタ	281,000→	6,700	5,700
MZ-80BF	フロッピディスク	298,000→	7,100	6,000
MZ-8BF1	I/Oカード	38,000→	900	700
MZ-8BDM	マスターディスク	10,000→	200	200
MZ-80FIO	I/Oカード	27,000→	600	500
MZ-80FMD	マスターディスク	10,000→	200	200
MZ-80BFK	フロッピディスク	301,000→	7,200	6,100
MZ-80SFD	フロッピディスク	158,000→	3,800	3,200
MZ-80DU	カラーディスプレイ	262,000→	6,200	5,300
MZ-8DUB1	I/Oセット	32,000→	800	600
MZ-8DUK1	I/Oセット	32,000→	800	600
MZ-1D01	カラーディスプレイ	124,000→	2,900	2,500
MZ-1D06	カラーディスプレイ	102,000→	2,400	2,000
MZ-80MCR	マークカードリーダ	198,000→	4,700	4,000
MZ-80MCB	MCR用I/Oセット	30,000→	700	600
MZ-80MCA	MCR用I/Oセット	30,000→	700	600
MZ-80SD4	本体アスク	39,000→	900	700
MZ-80SD5	プリンタアスク	36,000→	800	700
MZ-80SD6	システムアスク	57,000→	1,300	1,100
MZ-8BD02	FDOS	50,000→	1,200	1,000
MZ-8BD01	倍精度BASIC	10,000→	200	200
MZ-8BT02	インタープリタP	10,000→	200	200
MZ-8BT04	システムプログラム	25,000→	600	500
MZ-8BD03	DISK BASIC	12,000→	300	200
MZ-8BD22	ADPPシステム	15,000→	400	300
MZ-1Z004	インタープリタP	12,000→	300	200
MZ-1Z005	システムプログラム	25,000→	600	500
MZ-2Z002	CディスクBASIC	12,000→	300	200
MZ-2Z003	倍精度D/BASIC	12,000→	300	200
MZ-2Z004	フロッピDOS	50,000→	1,200	1,000
MZ-80T70A	FDOS	20,000→	500	400
MZ-80T70B	BASICコンパイラ	10,000→	200	200
MZ-80DPK	倍精度BASIC	10,000→	200	200
MZ-80T40A	インタープリタP	10,000→	200	200
MZ-80TU	システムプログラム	20,000→	500	400
MZ-80TUB	S/Pバックアップ	10,000→	200	200

コモドール　VICシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
VIC-64	コンピュータ本体	99,000→	2,400	2,000
VIC-1001	コンピュータ本体	49,800→	1,200	1,000
VIC-1010	エクスパンションM	29,800→	700	600
VIC-1111	RAMカートリッジ	14,800→	400	300
VIC-1211M	S・エクスパンダー	14,800→	400	300
VIC-1541	S・フロッピディスク	79,800→	1,900	1,600
VIC-1525J	グラフィックプリンタ	69,800→	1,700	1,400
C-2N	カセットドライブ	14,800→	400	300
VIC-1701	カラーディスプレイ	72,800→	1,800	1,500

沖電気　IF-800シリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
IF-80150	if800/30カラー	997,000→	24,400	20,700
IF-80160	if800/30グリーン	855,000→	20,900	17,800
IF-80120	if800/20カラー	698,000→	17,100	14,500
IF-80130	if800/20グリーン	568,000→	13,900	11,800
IF-80110	if800/10	223,000→	5,400	4,600

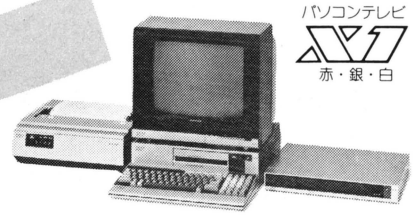
シャープ　パソコンテレビX1

CZ-800C/D　¥ 268,000
48回分割　¥ 6,400／60回分割　¥ 5,400

CZ-800C　¥ 155,000
48回分割　¥ 3,700／60回分割　¥ 3,100

CZ-800D　¥ 113,000
48回分割　¥ 2,700／60回分割　¥ 2,300

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
CZ- 8GR	グラフィックRAM	32,000→	800	600
CZ-8EP	拡張I/Oポート	11,800→	300	200
CZ-8KP	漢字ROM	38,000→	900	700
CZ-8FA	フロッピI/F	24,000→	600	500
CZ-800F	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
CZ-800P	ドットプリンタ	142,800→	3,400	2,900
CZ-8VC	RFビデオコンバータ	15,800→	400	300
CZ-8DT	デジタルテロッパー	89,800→	2,100	1,800
CZ-8R1	システムラック	29,800→	700	600
CZ-8R2	システムラック	29,800→	700	600



シャープ　CRTシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
CZ-140DS	RGB14型カラー	89,800→	2,000	1,700
14M-131C	RGB14型カラー	69,800→	1,600	1,400
14M-142C	RGB14型カラー	99,800→	2,300	2,000
14M-132C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
12M-212C	RGB12型カラー	99,800→	2,300	1,900
14M-111C	RGB14型カラー	67,800→	1,600	1,300
14M-112C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
14M-114C	RGB14型カラー	168,000→	3,900	3,200
XM-140A	コンポジット14型C	74,800→	1,700	1,400
20M-202C	RGB20型カラー	175,000→	4,000	3,400
12M-15B	コンポジット12型G	29,800→	700	500
12M-13B	コンポジット12型G	39,800→	900	800
12M-18B	コンポジット12型G	44,800→	1,000	900

ソード　M68/343/243/23

型　名	品名	定価/円	48分割	60分割
M-68MK41	カラーモニタ付	873,000→	21,300	18,200
M-68MK5	カラーモニタ付	1,173,000→	28,600	24,400
M-343MK41	カラーモニタ付	1,298,000→	31,700	27,000
M-343MK V	カラーモニタ付	1,548,000→	37,800	32,200
M-343MK X	カラーモニタ付	1,698,000→	41,500	35,400
M-343MK VII	カラーモニタ付	2,560,000→	62,600	53,300
M-243MK41	カラーモニタ付	1,108,000→	27,100	23,100
M-243MK V	カラーモニタ付	1,208,000→	29,500	25,100
M-243MK X	カラーモニタ付	1,398,000→	34,200	29,100
M-243MK VI	カラーモニタ付	1,838,000→	44,900	38,300
M-243MK VII	カラーモニタ付	2,210,000→	54,000	46,000
M-23KMIII	カラーモニタ付	748,000→	18,300	15,600
M-23KMK41	カラーモニタ付	828,000→	20,200	17,200
M-23KMK V	カラーモニタ付	1,088,000→	26,600	22,600
M-23KMK X	カラーモニタ付	1,178,000→	28,800	24,500
M-23P	カラーモニタ付	598,000→	14,600	12,500
M-23PK	カラーモニタ付	698,000→	17,000	14,500
M-5	コンパクトタイプ	49,800→	1,100	900
SL-80	80桁プリンタ	158,000→	3,800	3,300
SLP-160	162桁プリンタ	228,000→	5,600	4,700
SLK-80K	漢字プリンタ	450,000→	11,000	9,400

お支払いは楽な長期クレジット

48回/60回

●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。

大好評のビックリプレゼント継続中!!

全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り/お支払いは楽々クレジットで胸キュン/です。
豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください——

Acolyte
(アコリット)
〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間/午前11時～午後7時　年中無休
03(844)3361

●掲載以外の商品もお問い合わせください。他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
●初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。

この他にも新製品があります。

テクノ時代のエレクトロニクス総合誌！

ラジオの製作

11月号 絶賛発売中 特別定価650円

特別付録『パーソナル無線マガジンVol.4』『Audio Express News』付

月刊「ラジオの製作」は、エレクトロニクス・ホビーのあらゆる分野(ハム、マイコン、オーディオ、ＢＣＬ、エレクトロニクス工作、パーソナル無線etc。記事を満載)をわかりやすく解説しています。ソフトとハードの両面の知識と最新情報が幅広く得られるエレクトロニクス総合誌です。

☆パソコン関連製作記事
- ベーシックマスター・レベル3／マーク2／マーク5用フロント・インターフェース(FAM-18)ソフト紹介編
- ゲームがもっともっと楽しくなる！赤外線「ワイヤレス・ジョイスティック」
- パソコンを使ってロボットをコントロールしよう！

☆パソコン連載記事
- マイコンBASIC教室：マイコンに関するすべての基礎知識を勉強します。
- マイコン早わかり道場：プログラムを組むなど実践的にマイコンを理解していけます。
- オリジナルソフト発表コーナー：楽しいゲーム・プログラムを紹介しながら、プログラム内容が理解できます。

☆別冊付録，パーソナル無線マガジンVol.4
- 東名高速Personal Mapを作る!!
- バイクにＰＣを搭載した！

☆特別付録，オーディオ・エキスプレス・ニュース
- '83オーディオフェアに集まれ!!

☆メイン特集
- デジタル vs アナログ！ ニューオーディオへの招待!!

☆特選製作記事
- あこがれの管球アンプをキミの手で！真空管パワーアンプ
- ミニＦＭ局に役立つ！自動報時付き4CHミキサ
- 古い電池を利用してニッカド電池を充電しよう！乾電池しぼり器

新製品情報

SHARP
PC-1500用
POCKET
簡易ソフト
info

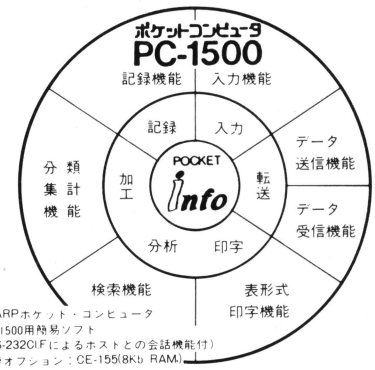
ポケット・コンピュータ用
初のノンプログラム汎用ソフトです。

BCOM

こんなことができます。 （近日発売）

(1) プログラムを組まなくても、データの収集ができます。
(2) 収集したデータを、表集計の形式で印字することができます。
(3) 指定した条件のデータをPick-upできます。
(4) 指定した条件でデータを並べ替えることができます。
(5) 収集したデータをカセット・テープへ記録・再生ができます。
(6) パーソナル・コンピュータとのデータの送・受信ができます。

パーソナル・コンピュータ側のソフト・パッケージとして、"Super-info"シリーズが準備されています。



SHARPポケット・コンピュータ
PC-1500用簡易ソフト
YRS-232CI.Fによるホストとの会話機能付)
必要オプション：CE-155(8Kb RAM)

電卓の使える人なら、誰にでも入手したその日から活用できます。

○個人のデータの収集・分類・集計に
○営業マン・渉外担当者・生産技術者・在庫管理者……等のデータ収集・分類・集計に
○出先で収集した個人別のデータをパーソナル・コンピュータに集め、合体して集計したい方のために
○パーソナル・コンピュータを活用したデータ収集システム構築のために

POCKET *info*
カセット1本：操作マニュアル1冊
定価6,800円　送料240円　注文型番3160

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

（略称 JPC）
JRパソコンクラブ会員募集！

JRファン集合!!

JR-100, 200を持ってる君，まだパソコンを
持っていない君，待っています!!

National
JPC JR Personal Computer Club MEMBER'S CARD
MEMBER No.
MEMBER'S NAME
SEIEI. JPC.

〈会員特典〉

- JR-BASICの入門から上級までのBASIC講座、オリジナルチームプログラムの紹介会員の方の自作プログラム等を掲載した『JPC情報』を毎月一回会員に郵送します。
- 会員自作プログラムの中より優秀な作品を「マイコンBASICマガジン」等に推薦します。
- NATIONAL主催の各種行事へ優待、その他の各種行事を用意いたします。

の他の各種特典を用意いたします。

〈入会方法〉
郵便番号、住所、年令、職業（学生）電話番号等を記入して会費を現金書留、または郵便定額小為替でお送り下さい。官製ハガキによる申込み可。
振込用紙をお送りします。

〈会　費〉
入会金600円 会 費（一年間）2,400円
合　計 3,000円

JRパソコンクラブ 〒454 名古屋市中川区小本1丁目18番18号
TEL (052)363－3913

SEIEI CO. LTD

北海道ショップ・ガイド④

北海道には，オリジナル・ソフトを開発・販売しているマイコン・ショップが数多くある。どこも，親切なスタッフが質問や疑問に応えてくれる。

今回は，マイコン入門者からベテランまでが，納得して訪れるショップを紹介しまーす!!

Computer Vision

◀ソードm-5用ビジョンオリジナルソフト▶

■漢字の学習(Basic-I用) 1年生用¥3,800,2～6年生用¥5,800
小学校の漢字を全て収録、ゲーム感覚で漢字をマスター
漢字を楽しく学んじゃおう!
■Basic-Iゲームシリーズ (all¥1,800)
相生診断・バリケード・リターンA
グラフィックエディター・キャットフラッシュ・3次元迷路

通信販売：現金書留か郵便為替でお申し込み下さい。(送料200円)

●コンピュータービジョン●
〒060 札幌市中央区南1条西4丁目 ☎(011) 221－7023
定休日 第1－第3月曜日 営業時間AM・10:00～PM・7:00

アップルソフトを大量に展示しデモしています。店内は楽しい仲間がいっぱいで，いつも明るいふんい気。

ただ今，
MZ－2000(G－RAM付)，MZ－1200，MZ－731
FP－1100，if－800model30，MULTI－16
などの展示在庫品を格安にご奉仕中です。

オリジナル・ソフトはこのほかに，今後「算数」「英語」などの学習や，BASIC－Gなどのゲームも出てきます。

展示品入替につき大特価処分セール!!(各1台限り)

FM7セット	205,400→148,000
PC－8001/MKIIセット	201,600→158,000
MZ－2200	218,000→130,800

人気機種大特価特販中!!
PC－6001/MKII・MZ－731・X1・PC－8801
※各種クレジットカード・ローンをご利用下さい。

取扱い商品
ビデオテープ・ビデオデッキ・オーディオテープ
ラジカセ・パソコン・カラオケ・カラーテレビ他

VD

取扱い商品
パソコン・ビデオテープ・ビデオデッキ
オーディオテープ・カラオケ・カラーTV・時計
電卓・シェーバー、その他

ビデオ&パソコンショップ
ビデコム中央店

ビデコム中央店/札幌市中央区南3条東2丁目 サンシャインビル1F
☎(011)251－2245(代)

エニックス DEMPA **新作ソフト大量入荷**

オーディオ&マイコン専門店
サウンドショップ **みの**

〒001 札幌市北区北33条西12丁目
電話(011)(代)716－6431

札幌市北区の札幌新道から北へ300m行くと，白壁2階建ての店舗がある。店内にはNECや富士通製品がフルラインナップ，周辺機器も豊富に揃っている。また「音とマイコンの店」として，コンパクトディスクやレザーディスクとマイコンのドッキングも行なっている。ソフトもDEMPAマイコンソフトをはじめ，新作が大量入荷しており，ここ一店でソフト，ハードの両方を揃えることができる。

また，オーディオの試聴室もあり，オーディオ・パソコンいずれのファンも満足することができる。

TAKARA(SORD)
ゲームパソコン M-5

ゲームソフト等
30本の本付
¥49,800
（ジョイパットは別売）

■専用ゲームカートリッジ

No.1 ディグダグ	No.2 タンクバタリアン
No.3 ボスコニアン	No.4 ギャラックス
No.5 パワーパック	No.6 ワープ&ワープ
No.7 スーパーコブラ	No.8 ガッタンゴットン
No.9 ムーンパトロール	No.10 ステップアップ
No.11 プーヤン	No.12 ボクシング
No.13 発売未定	No.14 リアルテニス
No.15 ワードメイズ	No.16 ワンダーホール

各¥4,800

■シュミレーション(B-G用)
No.1 太陽系艦隊
No.2 火星軌道上の勝利
No.3 オペレーションモール
No.4 コマンドチーム
各¥5,200

■ゲームカケット(B-I用)
A-13 リバーシー/ビックメイズ
A-14 あっちむいてほい/グラフィックバ
A-16 3D迷路/子ネコの大冒険
その他各種 各¥1,800
但し、A-2, A-15は欠番

FALC ¥9,800
10コのコマンドで簡単操作。対話式でグラフを即時作成。こんなに簡単に使えるなんてさすがソードのPIPS。

BASIC-G ¥9,800
ゲームプログラムを作るなら絶対にM-5用BASIC-G

拡張BOX ¥17,800
機能拡張に不可欠！

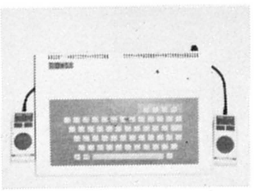
プリンター ¥49,800
感熱式80ケタサーマル。
グラフィックもOK！

32K拡張RAM ¥12,000
メモリーオーバーもこれで解決。
※必ず拡張BOXが必要。

フロッピーディスク
〈近日発売予定〉

M-5関連商品¥4,800以上御買い上げの方に新作オリジナルゲームテープ1コプレゼント。¥20,000以上御買い上げの方にはゲームソフト等30本の雑誌をプレゼント!!（締切S.58.12.10）

TOMY ぴゅう太



New プライス
キャンペーン
お求めやすくなって
¥29,800
ぴゅう太本体御買い上げ先着10名の方にオリジナルTシャツプレゼント！

■専用ゲームカートリッジ

No.1 ボンブマン	No.2 モンスターイン
No.3 生産中止	No.4 タービン
No.5 フロッガー	No.6 スクランブル
No.7 ナイトフライト	No.8 マリンアドベン
No.9 ミッションアタック	No.10 トラフィックジャム
No.11 生産中止	No.12 生産中止
No.13 ミッキーアスレチック	No.14 プーヤン
No.15 ジャングラー	No.16 ガッタンゴットン
No.17 メイズパトロール	No.18 トロン
No.19 Mr.DO I	No.20 バーミューダー

○四人麻雀は11月頃発売予定。
予約御希望の方は、ハガキに住所・氏名・ぴゅう太四人麻雀予約希望と明記して下記本社まで御申込み下さい。
各¥4,800
ぴゅう太用カートリッジ御買い上げ先着50名の方にキーホルダープレゼント！

■ぴゅう太関連商品
ぴゅう太Jr. ¥19,800
Jr.用カセットインターフェイス ¥ 5,800
ぴゅう太用データレコーダー ¥10,600

■ぴゅう太用カセットテープ
K-1 算数教室：数の学校
K-2 ラクガキボード：ファッションプレート
K-3 一発逆転魚雷戦：UFOアタック
各¥1,000（9月発売予定）

BASIC-I
〈近日発売予定〉

広告誌上ゲーム大会 ●トミー協賛●

最高得点の方5名に賞品進呈！

応募方法：ぴゅう太用ゲームボンブマンで自己最高得点を出したら写真にその最高得点がゲーム画面といっしょに写る様に撮って下記本社まで御送り下さい。

締　　切：昭和58年11月10日（写真なしは無効）

任天堂 ファミリーコンピューター

本体 **¥14,800** ※本体にBASIC機能は付属していません。

■別売ゲームカートリッジ 各¥3,800

No.1 ドンキーコング	No.4 マリオブラザーズ
No.2 ドンキーJr.	No.5 麻雀
No.3 ポパイ	No.6 五目ならべ

セガ エンタープライズ SC-3000

本体 **¥29,800**（ジョイスティック及び各種ケーブルは別売）
※本体にBASIC機能は付属していません。

■別売ゲームカートリッジ

No.1 サファリハンティング	¥3,800	No.5 N-サブ	¥3,800	○SG-1000	¥15,000
No.2 チャンピオンテニス	¥3,800	No.6 麻雀	¥4,300	○BASIC II	¥ 5,000
No.3 スタージャッカー	¥4,300	No.7 詰将棋	¥4,300	○BASIC III	¥12,000
No.コンゴボンゴ	¥3,800	No.8 ヤマト	¥4,300	○ジョイスティック	¥ 2,000

※商品は充分に取揃えておりますが、万一品切れの場合は入荷待ちとなりますので御了承下さいませ。

通信販売

御希望の商品がございましたら、下記迄住所・氏名・商品名・機種TEL・明記の上、現金書留にて御申込み下さい。
（送料¥200は¥4,800以上御買い上げの場合無料）
¥30,000以上の場合ローンもOK。御希望商品と住所・氏名・年令・希望分割回数明記の上、下記迄。

TASTY LIFE FOR YOU

本社：〒550 大阪市西区九条1-14-27
㈱メークフレンド TOY SHOP
定休日＝毎週木曜
営業時間＝AM10:00～PM9:00

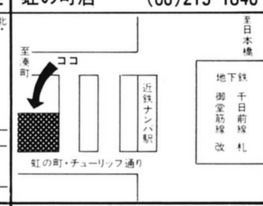
なかよし

御問い合わせは
06(581)6713

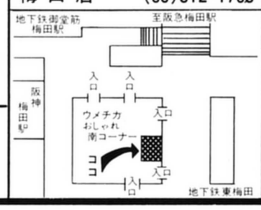
◎資料請求は機種名明記の上、100円切手を同封して下さい。
※広告ケイサイ本体購入予定の方は資料請求を御勧め致します。
弊社広告内容が購入動機となる場合は事前に御確め下さい。

ナンナンタウン店(06)632-7812

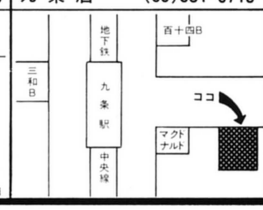
虹の町店 (06)213-1840



梅田店 (06)312-1703



九条店 (06)581-6713



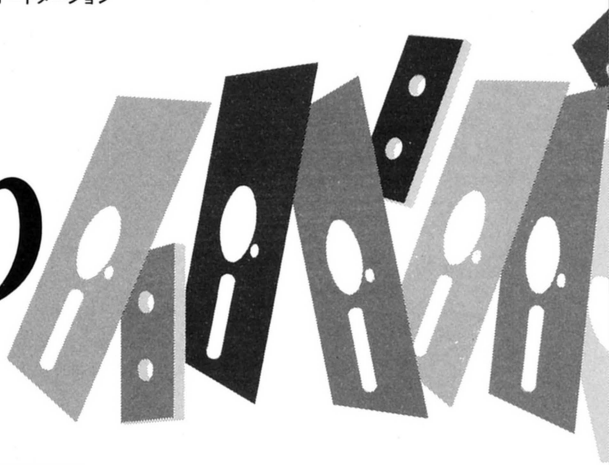
PC-6001mkⅡにH・Aソフト登場。

ドーんと

ホーム・オートメーション

知は力なり

ソフト　パワー



好評発売中!!

日本語ワードプロセッサ

ユーカラJJ

このクラスで驚き機能。
日本語ワードプロセッサ

●かな・ローマ字漢字変換
●連続変換(一文単位)
●簡単操作、しかも高速処理。
●ディスク版では、JIS第一水準漢字もサポート
●上位機種用ワープロに劣らない多彩な機能
テープ版￥9,800　ディスク版￥19,800
●文例集(ディスク・テープ共通)も同時発売!!

DISK TAPE パソカルク

かる～くカルクの
簡易表計算プログラム

●PC-6001で大好評の「パソカルク」が、テープ版・ディスク版になりました
●在庫管理表、売上管理表、家計簿、住所録、スケジュール表等々、用途は多彩
テープ版￥9,800　ディスク版￥19,800
●事例集(ディスク・テープ共通)も同時発売!!

DISK パソワード

英文・カナ音声出力
ワードプロセッサ

●TAPE・パソワード(PC-6001mkⅡ添付)で作成した文書もそのままつかえます。
●文書の編集・管理・印刷に強力処理機能
●英文字、ひらがな、カタカナを音声出力
ディスク版￥12,800

愛称募集中!!

★3シリーズのマスコット・キャラクターに名前をつけてください。

●ユーカラJJの「こぐま」、パソワードの「オウム」パソカルクの「フクロウ」にすてきな名前をつけてください。採用の方には、該当のソフトを進呈いたします。(採用名に応募多数の場合は、抽選で各3名に進呈します)

●応募方法　1つのソフトでも、全部のソフトでもかまいません。ただし1ソフトに対して名前は1点のみです。官製ハガキに、ユーカラJJ「○○○○」、パソワード「○○○○」とお書きください。
※住所、氏名、TEL、職業、雑誌名を忘れずに明記してください。

●応募〆切　10月末日消印有効
●応募宛先　下記の東海クリエイト・ソフト営業部まで
●発　表　各マイコン雑誌1月号にて発表

CIC 株式会社 東海クリエイト

〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F
ソフト営業部TEL 03-456-4615

インフォメーションセンター
(専用) TEL 03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合わせは上記までお気軽にどうぞ

資格がとれる道。

先手必勝、早目が勝ちの精神で取り組むことをおすすめします。

1+1=10

通産省所管 情報処理研修センター(IIT)監修・指導

通産省認定試験

第2種 情報処理技術者通信講座11月開講

年々、国家試験を受けるコンピュータ技術者がふえているという事実は、この資格がいかに社会的価値を持ち始めているかの証しです。(58年度の受験者数は14万5千人) 当センターの「情報処理技術者通信講座」はまさに国家試験の合格に導くための講座です。そして、なによりの強みは、通産省所管の(財)日本情報処理開発協会・情報処理研修センター(IIT)の監修にあります。カリキュラムもこのIITのノウハウを結集して完成させたものですから、万全です。確実に資格のとれる充実した指導が受けられ、勉学意欲を高めます。また第一種、特種の上級試験を目指す方にも大変有利。お早目にお問い合わせください。

本講座の5大特色

1. 情報処理技術者育成に実績のある、通産省所管の情報処理研修センター(IIT)が監修・指導。
2. 独自の合格システムにより、6ヵ月で資格取得のノウハウがしっかりと身につく。
3. テキストは最近5年間の試験内容を徹底分析して編集。「ABC方式」でムダのない学習。
4. コンピュータを導入した個別実力診断で、ウィークポイントをきめ細かにチェック。
5. 本番さながらの実戦的模擬テストにより、合格にむけて効率よく最終アドバイス。

◉情報処理研修センター(IIT)とは……情報処理技術者不足に対処する通産省所管の情報処理教育専門機関として昭和45年に設立。わが国唯一の第一種・特種受験対策通信講座をはじめ、各種の研修や教育プログラム開発などの教育事業を行なっています。

第2期生募集中!!

詳しい案内書 無料進呈

03-573-7735

●資料請求は、官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号をご明記のうえ、お送りください。

情報処理技術者教育センター
〒104 東京都中央区銀座8-10-17
サザンビルMB10係

S・CALGO
エスカルゴ

MZ-700用H・Aソフト〔簡易表計算プログラム〕
ホーム・オートメーション

知は力なり
ソフト　パワー

好評発売中!!　テープ版￥9,800

家庭で、オフィスで、商店で、学校で、表集計作業はたいへん多いものですね。家庭では家計簿や住所録、オフィスや商店では売上集計表や在庫一覧・顧客名簿、そして学校では成績一覧表やスケジュール表等々。これまで、紙と鉛筆、電卓(そろばん)で行なっていた作業をMZ-700を使って手軽に、スピーディに行なうソフトが、このS・CALGOです。H・Aに、スモールビジネスに威力を発揮します。

★特長

- データ入力、演算、印刷等の操作が、ファンクションキー、画面メッセージにしたがって、簡単にできます。
- オールマシン語により、処理が高速です。
- 用途に合わせて、2タイプの表が選択できます。
- ソート、検索などの機能も充実しています。

★処理機能

S・CALGO
- F1　DEFINE　(演算定義)
- F2　JUMP　(指定行へのカーソル移動)
- F3　IN/DEL　(行、列の挿入・削除)
- F4　FILE　(表)
- F5　EXEC　(演算実行)
- F6　GETPUT　(項目のコピー、クリア)
- F7　SEARCH　(検索)
- F8　SR/LK　(ソート・ロック)
- F9　PRINT　(印刷)
- F10　OPTION　(宛名印刷、グラフ作成等のユーティリティプログラム・別売)

S・CALGOオプションパック新発売!!

テープ版￥9,800

"S・CALGOオプションパック"は、S・CALGOにさらに多彩な機能をもたせ、より活用範囲を広げるプログラムです(A面)。さらにB面には、事例データファイルをつけています。

★機能・特長

- 郵便の宛名印刷
- 入力した文章をそのままプリンタに出力し、タイプライター的に使う機能。
- 棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの作成(プロッタ・プリンター要)
- 住所録、売上管理表の事例データファイルによって、S・CALGOの操作方法がより容易に理解できます。

CIC 株式会社 東海クリエイト
〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F
ソフト営業部TEL 03-456-4615

インフォメーションセンター
(専用)TEL 03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ。

特選プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

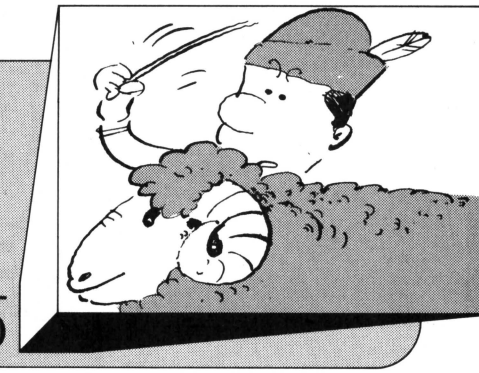
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

機種は何でもOKです。プログラムの長さが**短く，**しかも**内容**のあるものを希望しています。**編集部**

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLEII/IIe(48K, 10K BASIC)用

ストップ羊くん



RINGO

ストーリー

あなたは，田舎の牧場主です。人手不足に困ったあなたは，ポンコツ・ロボットを買って羊の番をさせます。さあ，夕方です。牧場にいる21匹の羊を，ロボットを使って羊小屋に集めてください。制限時間は500秒，キー操作は F H V B でナナメに移動します。羊は，ロボットをこわがって逃げます。のんびりしてると，羊は隅に逃げて消えてしまいます。

《第1表》プログラムの内容

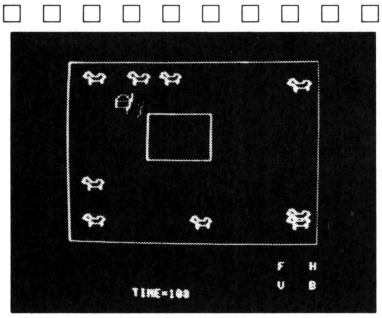
5	初期設定	
30	5000をコール	
50	キー判断ルーチン	
100	初期2(画面に初めの絵を描く)	
300	羊が0～20番までのFOR-NEXT	メイン・ルーチン
301	羊がわくの中に入っていればつぎの羊へ	
303	ロボットのデータ保持	
305	キー入力	
310	キーが押されていれば50のルーチンをコール	
320	ロボットの移動	
395	羊の移動	
500	わくの中に羊が入ったらベルを鳴らしてN(A)＝1にする	
535	わくをかき直す	
1000	END処理	
3800	シェイプ・テーブルのデータ	
5000	シェイプ・テーブルをメモリ上に作成	
10000	REM	

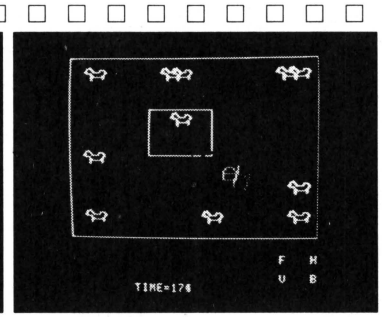
プログラム

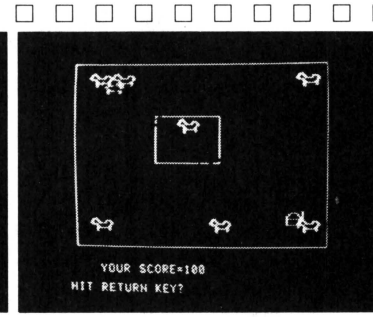
500行のＰＲＩＮＴ“　”；のか所は，ＣＴＲＬ－Ｇを数回入力してください。制限時間の変更は，136行のＴ１＝500を変えます。ロボットの動きを速くするため，キー入力されてる時のみ50行のルーチンをコールしています。また変数Ｊは，50秒以内に羊を全部入れてしまった偉い人のために加えました。

《第2表》変数表

H(A)	羊のX座標
V(A)	羊のY座標
N(A)	羊がわく内にいればN(A)＝1
X3，Y3	ロボットの移動の方向
T1	残り時間
X1，Y1	ロボットのX，Y座標
B	点数
J	羊のわく内にいる数







《写真1》 ほれ急げ!!　おんぼろロボットの動きが悪い　**《写真2》 ほい，1頭つかまえた!!**　**《写真3》 ゲーム・オーバー**

★ＯＦ（オーバー・フロー）コーナー……ただいま絶好調!!のＯＦコーナーです。読者のみなさんのウイットに富んだお便りをズラリと紹介しま～す!

必勝テクニック

REPTキーを使って，ロボットを隅に寄せて羊を追います。羊は放っておくとどんどん端に寄って，重なってしまうので注意しましょう。

CHECKER FLAG

Dr.D：アイデアはどこかで見たような気がするが，プログラムはしっかりしているようだ。これもまた，シェイプ・テーブルでキャラクタを定義しているから，プログラムも見やすいんだろうな。

編：動きがいまひとつ鈍いのはしかたないですね。まるでストップ・モーションのスライドを見てる感じだけど。

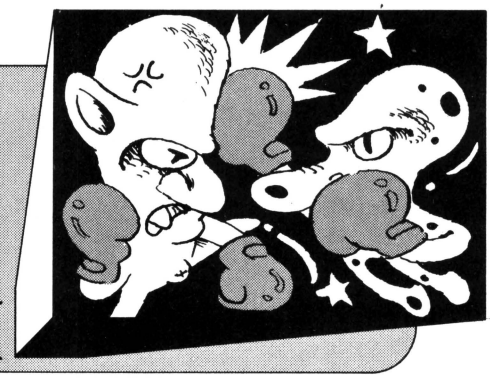
ストップ羊くんのプログラム・リスト

```
5  REM --BEGIN--
10  DIM H(20): DIM V(20),N(20)
15 X3 =  - 1:Y3 =  - 1
17 S = 2
20 X1 = 20:Y1 = 20:C$ = "F"
25  HIMEM: 45000
30  GOSUB 5000
35  HGR
40  GOTO 100
49  REM --KEY/2--
50 C1$ =  CHR$ (B - 128)
55  IF C1$ = C2$ AND S > 2 THEN 3
    20
60  IF C1$ = "F" THEN X3 =  - 1:Y
    3 =  - 1:S = 0
70  IF C1$ = "V" THEN X3 =  - 1:Y
    3 = 1:S = 0
80  IF C1$ = "B" THEN X3 = 1:Y3 =
    1:S = 0
85  IF C1$ = "H" THEN X3 = 1:Y3 =
     - 1:S = 0
87 C2$ = C1$
90  GOTO 320
99  REM --BEGIN/2--
100  FOR A = 0 TO 20
110 H(A) =  INT ( RND (1) * 19) +
    2
120 V(A) =  INT ( RND (1) * 19) +
    2
125 N(A) = 0
130  NEXT
135  HOME
136 T1 = 500
140  FOR A = 0 TO 20
150  HCOLOR= 7: SCALE= 1: ROT= 0:
     DRAW 1 AT H(A) * 10,V(A) *
    6
155  HCOLOR= 7: SCALE= 1: ROT= 0:
     DRAW 1 AT H(A) * 10,V(A) *
    6
160  NEXT
165  HCOLOR= 7
175  HPLOT 80,42 TO 140,42: HPLOT
    140,42 TO 140,78: HPLOT 140,
    78 TO 80,78: HPLOT 80,78 TO
    80,42
190  HPLOT 7,0 TO 237,0: HPLOT  TO
    237,145: HPLOT  TO 7,145: HPLOT
     TO 7,0
210  VTAB 21: HTAB 30: PRINT "F
     H"
220  VTAB 23: HTAB 30: PRINT "V
     B"
290 A = 0
299  REM --MAIN & CHECK--
300  FOR A = 0 TO 20
301  IF N(A) = 1 THEN  NEXT : GOTO
    535
303 X2 = X1:Y2 = Y1
305 B =  PEEK ( - 16384): POKE  -
    16368,0
310  IF B > 127 THEN 50
315  REM --ROBOT MOVE--
320 X1 = X1 + X3
330 Y1 = Y1 + Y3
352  IF X1 > 22 OR X1 < 1 THEN X3
     =  - X3:X1 = X1 + 2 * X3:S =
    S + 1
354  IF Y1 > 22 OR Y1 < 1 THEN Y3
     =  - Y3:Y1 = Y1 + 2 * Y3:S =
    S + 1
365  HCOLOR= 4: DRAW 2 AT X2 * 10
    ,Y2 * 6
375  HCOLOR= 5: DRAW 2 AT X1 * 10
    ,Y1 * 6
389  REM --SHEEP MOVE--
395  HCOLOR= 4: DRAW 1 AT H(A) *
    10,V(A) * 6
400 V = V(A):H = H(A)
410  IF V > Y1 THEN V = V + 1
420  IF V < Y1 THEN V = V - 1
430  IF H < X1 THEN H = H - 1
440  IF H > X1 THEN H = H + 1
450  IF V > 21 OR V < 2 THEN 460
455 V(A) = V
460  IF H > 21 OR H < 2 THEN 500
470 H(A) = H
500  HCOLOR= 7: DRAW 1 AT H(A) *
    10,V(A) * 6
505  HCOLOR= 7: DRAW 1 AT H(A) *
    10,V(A) * 6
510  IF V(A) < 13 AND H(A) < 13 AND
    V(A) > 7 AND H(A) > 7 THEN N
    (A) = 1: PRINT "";:J = J + 1

515  IF J = 21 THEN 1000
520  VTAB 24: HTAB 10: PRINT "TIM
    E=";T1;"    ";
523 T1 = T1 - 1: IF T1 = 0 THEN 1
    000
530  NEXT
535  HPLOT 80,42 TO 140,42: HPLOT
    140,42 TO 140,78: HPLOT 140,
    78 TO 80,78: HPLOT 80,78 TO
    80,42
540  GOTO 300
999  REM --END--
1000 B = 0
1005  FOR A = 0 TO 20
1010  IF N(A) = 1 THEN B = B + 10
    0
1020  NEXT
1030  HOME
1040  VTAB 21: HTAB 5: PRINT "YOU
    R SCORE=";B
1050  PRINT : PRINT "HIT RETURN K
    EY";: INPUT A$
1055  HGR
1060 J = 0: GOTO 100
3800  REM --SHAPE DATA--
3900  DATA 2,0,6,0,83,0
4000  DATA 5,4,5,4,4,5,5,5,4,6,5,
    6,5,6,5,6,5,5,5,5,5,5,4,4,5,
    5,5,5,6,5,5,6,5,6,7,7,6,6,6,6,
    7,6,4,4,4,7,6,7,7,7,7,7,7,7,
    7,5,7,4,7,6,6,6,6,4,7,4,4,4,
    4,4,7,7,7,7,4,7
4010  DATA 0,0
4020  DATA   5,5,4,5,4,5,4,5,5,5,
    5,5,5,6,5,6,5,6,5,6,6,6,6,6,
    6,6,7,7,6,6,6,4,4,7,7,7,7,7,7,
    7,6,6,4,4,7,7,7,4,4,4,4,4,4,
    6,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
    5,4,4,4,4,4,4,4,4
4030  DATA 0,0,300
4999  REM --SHAPE LOAD--
5000 S = 45056
5010  READ A: IF A = 300 THEN 510
    0
5020  POKE S,A
5030 S = S + 1
5040  GOTO 5010
5100  POKE 232,0: POKE 233,176
5110  RETURN
```

★ベーマガニュース速報です。最近読者の間でブームになっている♡は36個に達し今後も増えそうです。(神奈川県横浜市・**佐藤 剛 12才**)……**【影**：マイコンも**ハートマーク**に気をつけよう**／／編**：**ハードワーク**だよ**／／】**

ベーシックマスターJr./LII$_2$用

SPARK STICK



杉江　正

ストーリー

木星フローター研究所では，兵器としてのフローターの研究をしていた。そして最近開発されたＦ５型フローターが，宇宙戦に大きな戦力となることがわかった。早速Ｆ５型フローターを大量増殖したのだが，フローター同士の意志の交流が予想以上に強かったためフローターは複数の生命ユニットで思考系を構成する集合生命体となり，その力を我々に向けた。フローターは異常に強いテレパシーで生物の思考能力を著しく低下させ，スパーク・スティックで生命を絶つのである。

今フローターの群は，研究所のフィールドを突破し木星基地アルゴスに進行を始めた。フローターを殺すには，テレパシーの影響を受けないプローブをアルゴス基地からあやつり，スパーク・スティックでフローターの頭についている水素タンクを爆破するしかない。

操作方法

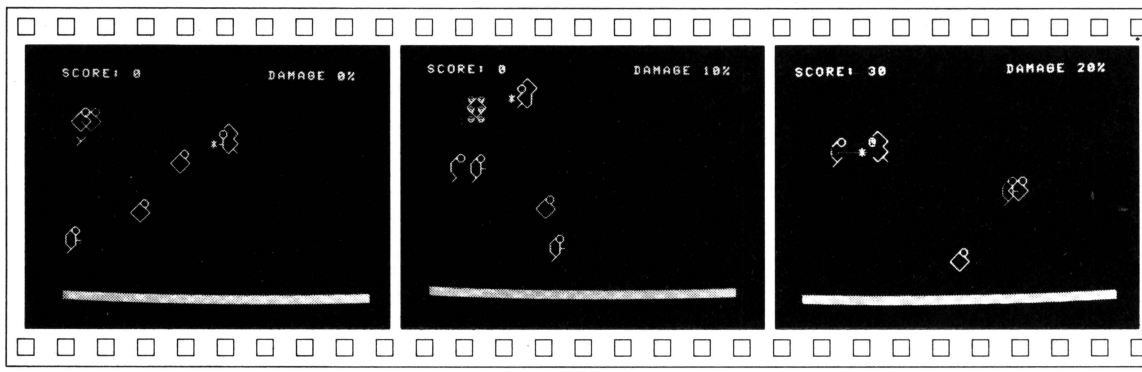
移動は[P][.][L][;]で，スペース・バーでＳＰＡＲＫします。ＳＣＯＲＥは１匹目10点で２匹目20点，３匹目30点のように増え，５匹殺すと１面ＣＬＥＡＲでボーナスが加算されます。それと，ＤＡＭＡＧＥが 100％をオーバーするかフローターが右端まで行くと，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

CHECKER FLAG

編：効果音に工夫を凝らした作品です。ストーリーもまずまず。キャラクタもカワイイのではないでしょうか。

Dr.D：ふむ，スペース・バーでスパークしたときの効果音。これは，430行で行なっているんだ。このＰＯＫＥ文は，スピーカーのポートをいじって，ジッジという音を出しているらしい。

編：自分がやられたときは，1305行でＭＵＳＩＣ文で音を出してますね。音量の変化がオモシロイんじゃないですか？



《写真１》スペース・バーでスパーク!!

《写真２》ボワーン!!やったぜ!!

《写真３》キョーレツ!!ダメージ20%

★マイコンがよくわかってやさしい人，顔はどうでもいいからいないかなぁ～？（東京都杉並区・**浅野佳子19才**）

……**【編**：いるいる！**Dr.D**：わしのことか？**編**：そ，そういえば年齢のことは書いてなかったね。**Dr.D**：♥♥】

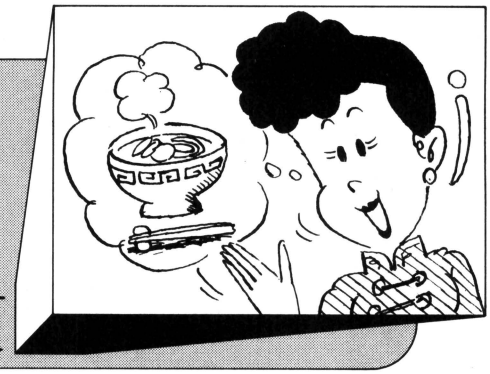
```
 10 GOSUB 1030
 20 POKE $E892,1:POKE $E890,$05:CLEAR :RANDOMIZE :MUSIC T1P0V5
 30 DIM N(5),M(5),N1(5),M1(5),L0(5),F0(5)
 40 DIM C$(2),F$(2)
 45 REM ** ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃｲｷﾞ .....................................................
 50 LET C$(1)=CHR$($8F,$8E,$A,8,8,$94,$92,$A,8,8,8,$2A,$88,$92,$A,8,8,$8C,$93)

 60 LET C$(2)=CHR$($8F,$8E,$A,8,8,$94,$92,$A,8,8,8,$3D,$90,$86,$A,8,8,$93,$8D)

 70 LET S$=CHR$(32,32,$A,8,8,32,32,$A,8,8,8,32,32,32,$A,8,8,32,32)
 80 LET S0$=CHR$(32,32,$A,8,8,32,32,$A,8,8,32,32,$A,8,8,32,32)
 90 LET F$(1)=CHR$($8F,$94,$A,8,8,$90,$92,$A,8,8,$8C,$8D)
100 LET F$(2)=CHR$($8F,$94,$A,8,8,$86,$8A,$A,8,8,$92,$8D)
110 REM ** ﾍﾝｽｳ ｼｮｷｶ ..................................................
120 LET X=30:LET X1=X:LET Y=19:LET Y1=Y-.1:LET L=1
130 FOR I=1 TO 5
140 LET N(I)=INT(RND(10)):LET M(I)=INT(RND(18)+1):LET N1(I)=N(I)
150 LET M1(I)=M(I):LET L0(I)=INT(RND(2)+1):NEXT I
160 LET D=0:LET G=0
170 LET S=0:LET D5=0
180 REM ** ｶﾞﾒﾝ .....................................................
190 POKE $E890,$15:FOR I=0 TO 31:POKE $3E0+I,$9D:NEXT I
200 POKE $E890,2:FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=N(I),M(I):PRINT F$(L0(I));:NEXT I
205 GOSUB 850
207 GOSUB 350
210 REM ** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ..................................................
220 LET A$=INKEY$:IF A$=CHR$(00) THEN GOTO 290
230 IF A$=" " THEN GOSUB 400
240 IF A$="L" THEN IF X>4 THEN LET X=X-1:GOSUB 320
250 IF A$="P" THEN IF Y>1 THEN LET Y=Y-1:GOSUB 320
260 IF A$="." THEN IF Y<19 THEN LET Y=Y+1:GOSUB 320
270 IF A$=";" THEN IF X<30 THEN LET X=X+1:GOSUB 320
290 GOSUB 720
310 GOTO 210
320 REM *** ｼﾘﾌﾘ ｶｳﾝﾄ ..................................................
330 LET L=L+1:IF L=3 THEN LET L=1
335 GOSUB 350
340 RETURN
350 REM *** ｼﾞﾌﾞﾝﾃﾞ ｳｺﾞｶｽ ..............................................
360 POKE $E890,7:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT S$;
370 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(L);
380 LET X1=X:LET Y1=Y
390 RETURN
400 REM *** SPARK !! ..................................................
410 POKE $E890,2:LET CURSOR=X-4,Y+2:LET C=ASC(CURSOR$)
420 LET CURSOR=X-4,Y+2:PRINT CHR$($2A,$85,$85,$85);
430 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2 STEP .5:POKE $EE80,0:POKE $EE80,INT(J)*63:NEXT J
:NEXT I
440 POKE $E890,7:LET CURSOR=X-4,Y+2:PRINT "   *";
450 IF C=$94 THEN GOSUB 470
460 RETURN
470 REM **** ﾄﾞﾉ ﾌﾛｰﾀｰﾃﾞ ﾔｯﾂｹﾀｶﾗ ﾊﾝﾃｲｽﾙ ..........................
480 FOR I=1 TO 5:IF F0(I)=1 THEN GOTO 510
490 LET A=N(I):LET B=M(I)
500 IF (X-5=A)*(Y+2=B) THEN POKE $E890,$21:LET P=I:LET I=1000:NEXT I:GOTO 530
510 NEXT I
520 STOP :REM * ｺﾉ ｷﾞｮｳﾆﾊ ﾈﾝﾅﾁﾒ STOPﾃﾞ ｲﾚﾀﾉﾃﾞ。
530 REM *** ﾌﾛｰﾀｰﾃﾞ ﾔｯﾂｹﾀ !! ..................................
540 LET CURSOR=N(P),M(P):PRINT CHR$($A1,$A1,$A,8,8,$A1,$A1,$A,8,8,$A1,$A1);
550 MUSIC T1P0 ｿ
560 LET CURSOR=N(P),M(P):PRINT CHR$($6F,$6F,$A,8,8,$6F,$6F,$A,8,8,$6F,$6F);
570 MUSIC ﾚ
580 LET CURSOR=N(P),M(P):PRINT CHR$($94,$94,$A,8,8,$94,$94,$A,8,8,$94,$94);
590 LET S=S+(D+1)*10:MUSIC D$:GOSUB 850
600 POKE $E890,06:LET CURSOR=N(P),M(P):PRINT S0$;
610 LET N(P)=0:LET M(P)=INT(RND(18)+1):LET F0(P)=1
620 LET D=D+1:IF D=5 THEN GOSUB 640
```

```
630 RETURN
640 REM **** CLEAR ....................................................
650 FOR I=-15 TO 60:POKE $EE80,0:IF I<0 THEN POKE $EE80,I*4:NEXT I
660 POKE $EE80,I:NEXT I
670 FOR I=1 TO 5:LET N(I)=INT(RND(10)):LET M(I)=INT(RND(18)+1)
680 LET F0(I)=0:NEXT I
690 LET S=S+100:GOSUB 850
700 LET D=0:LET G=G+.2:IF G=5 THEN LET G=0
710 RETURN
720 REM ** ﾌﾛｰﾀｰ ﾙｰﾁﾝ ..............................................
730 LET K=K+1:IF K>5 THEN LET K=1
740 IF F0(K)=1 THEN GOTO 730
750 REM *** ﾌﾛｰﾀｰﾉ ｻﾞﾋｮｳﾃﾞ ﾅｰｽﾙ ..................................
760 LET N(K)=N(K)+SGN(RND(2+G)-1):LET N(K)=N(K)+(N(K)<0)
770 LET M(K)=M(K)+INT(RND(3)-1):LET M(K)=M(K)-(M(K)>=19)+(M(K)<3)
780 LET L0(K)=L0(K)+1:IF L0(K)=3 THEN LET L0(K)=1
790 REM *** ﾌﾛｰﾀｰ ﾋｮｳｼﾞ ..............................................
800 POKE $E890,$06:LET CURSOR=N1(K),M1(K):PRINT S0$;
810 LET CURSOR=N(K),M(K):PRINT F$(L0(K));
820 LET N1(K)=N(K):LET M1(K)=M(K)
825 IF (RND(1)>.5)*(N(K)<25)*(L0(K)=2) THEN GOSUB 1200
830 IF N(K)=30 THEN GOTO 880
840 RETURN
850 REM --- SCORE PRINT ...........................................
860 POKE $E890,$46:LET CURSOR=0,0:PRINT "SCORE:";S;SPC$(26-LEN(STR$(S)));
865 LET CURSOR=21,0:PRINT "DAMAGE";D5;"%";
870 RETURN
880 REM --- THE END ...............................................
885 FOR I=1 TO 30:FOR J=1 TO 2:LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(J);:NEXT J:NEXT I
890 FOR I=0 TO 80:POKE $EE80,0:FOR J=0 TO I:NEXT J
900 POKE $EE80,63:NEXT I:POKE $E890,7:CLEAR :POKE $E892,0
910 LET A$="--------*GAME･OVER*--------":LET X=3:LET Y=8:GOSUB 960
920 LET A$="YOUR SCORE="+STR$(S):LET X=8:LET Y=10:GOSUB 960
930 LET A$="*---- SPARK STICK *----":LET X=4:LET Y=5:GOSUB 960
940 LET A$="BY T.SUGIE":LET X=20:LET Y=20:GOSUB 960
950 POKE $E892,0:END
960 REM === ｺｳｶｵﾝ ﾂｷ PRINT ﾙｰﾁﾝ ..................................
970 FOR I=1 TO LEN(A$)
980 LET CURSOR=X+I,Y:PRINT MID$(A$,I,1);
990 MUSIC T1P0V1U1D1V2U1V3T1V4V5D1V4D1V3D1V2D1V1D1
1000 NEXT I
1010 MUSIC T1P0V1U1D1V2U1D1V3T1V4D1U1V5D1U1D1D1D#1P5R
1020 RETURN
1030 REM ** OPENNING DEMO .............................................
1040 CLEAR :LET A$="*---- SPARK STICK *----":LET X=4:LET Y=5:GOSUB 960
1050 LET A$="KEY *----":LET X=6:LET Y=7:GOSUB 960
1060 LET A$="UP   :'P' KEY":LET Y=9:GOSUB 960
1070 LET A$="DOWN :'.' KEY":LET Y=10:GOSUB 960
1080 LET A$="LEFT :'L' KEY":LET Y=11:GOSUB 960
1090 LET A$="RIGHT:';' KEY":LET Y=12:GOSUB 960
1100 LET A$="SPARK:SPACE BAR":LET Y=13:GOSUB 960
1110 LET A$="START 'S' KEY":LET X=9:LET Y=17:GOSUB 960
1120 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1120
1130 RETURN
1200 REM **** ﾌﾛｰﾀｰﾉ SPARK ..........................................
1210 LET CURSOR=N(K)+2,M(K)+1:PRINT "--*";
1220 MUSIC T1P0U9
1230 LET T=-(N(K)-X):IF (T=3)+(T=4) THEN LET T=-(M(K)-Y):IF (T>=-2)*(T<2) THEN
GOSUB 1300
1240 LET CURSOR=N(K)+2,M(K)+1:PRINT "   ";
1250 RETURN
1300 REM ***** ﾌﾛｰﾀｰﾉ SPARKﾆ ｱﾀｯﾀﾉﾃﾞ ﾀﾞﾒｰｼﾞﾞ ..........................
1305 LET CURSOR=X,Y+1:PRINT "@":MUSIC V5L1V4L1V3L1V2L1V1L1V5
1310 LET D5=D5+10:GOSUB 850
1320 IF D5>=100 THEN GOTO 880
1330 RETURN
```

★子告状——明晩午前0時にマイコン49台をいただきに上ります。(神奈川県横浜市・CAT' S♥ETE)……【編集長：編君に影君／明日は徹夜してもらうぞ。編・影：そりゃないよ／それじゃ明日届けてきまーす///】

ベーシックマスターJr.用

楊夫人（マダム・ヤン）



土井　正人

ストーリー

「マダム・ヤン」がラーメンを食べようとすると，宿命のライバルである「チューカザンマイ」，「カミサンチン」，「メンファン」，「トーリキョ」が襲ってきます。必殺のコショー攻めで敵の追撃をかわしながら，生麺の味わいを楽しもう！

ゲームの説明

1．遊びかた

敵に接触しないように「マダム・ヤン」を動かし，ラーメンを食べる（ドンブリの位置と一致させる）と，ＳＣＯＲＥが100～900加算されます。攻めてくる敵に対しては，コショーをかけることによって一時的に遠ざけることができます。敵に接触すると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

2．マダム・ヤンの動き

[I]，[J]，[K]，[M]のキーで，タテ，ヨコ，ナナメに移動させることができます。[スペース]を押すと，コショーが出ます。このとき移動はしませんが，コショーの方向を自由に変えることができます。

3．敵の動き

マダム・ヤンがラーメンを食べるごとに１人ずつ，計４人現われます。最初は追いかけてきますが，コショーで撃退したあとは直進するだけです。前へ進むことができなくなったときの処理を以下にまとめます。

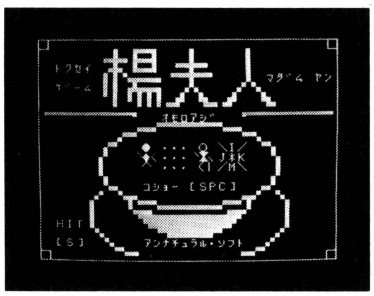
①ナナメに壁にぶつかったとき――90°（力学的）にはね返ります。

②垂直に壁にぶつかったとき――45°にはね返ります。方向は乱数によって決定されます。

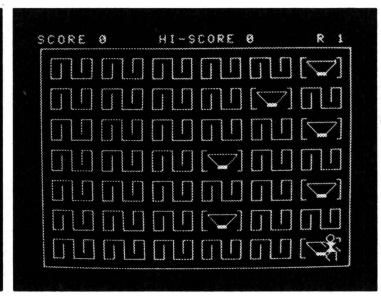
③敵同士がぶつかったとき――進行方向が相手と入れ替わります。

その他

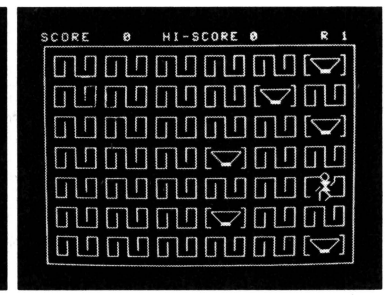
最初は難かしく感じられるかもしれませんが，100回くらいやればだいたい慣れるでしょう。80行でスピードを変えることができます。また630行で敵の数を変えることができます。ただし意味をもつのは，Ｍ０が０から６までの整数のときです。



《写真１》ユニークなタイトルでスタート！



《写真２》右下から出発します



《写真３》上のドンブリまで行く

★９月号ぴゅう太のヤキュウケンを作ってグラフィックがやっとできたと思ったら停電になった!!（長野県諏訪市・**清野賢一12才**）……**【編**：残念だったね。**影**：ロウソクを使えばいいのに…。**編**：アホですか？**影**：ハイ!!】

場夫人のプログラム・リスト

```
10 REM ››› Madam Yang ›››
20 GOSUB 570
30 GOSUB 930
40 GOSUB 1280
50 REM ››› MAIN ›››
60 GOSUB 260
70 CALL $2D38
80 FOR I=1 TO 50:NEXT I:REM (DELAY)
90 IF C7=0 THEN GOSUB 200
100 IF PEEK($47) THEN GOTO 50
110 REM ››› FINAL ›››
120 POKE C,$52:LET CURSOR=PEEK($3100),PEEK($3101):POKE $43,$30,$3F:CALL $2C00
130 POKE C,$27:LET CURSOR=11,11:PRINT "GAME  OVER"
140 MUSIC T2P2≡ﾑﾚﾑ≡ｼｬﾑﾄD▷P6ﾄ
150 IF H<S THEN LET H=S
160 POKE C,$FA:LET CURSOR=9,13:PRINT "REPLAY?  (Y/N)"
170 LET I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN GOTO 30
180 IF I$="N" THEN POKE C,23,1:END
190 GOTO 170
200 REM ››› ROUND CLERE ›››
210 POKE C,$72:LET CURSOR=11,12:PRINT "BONUS";R*1000
220 GOSUB 1270
230 LET S=S+R*1000:LET R=R+1
240 GOSUB 1280
250 POKE $47,1:RETURN
260 REM ››› MOVE Madam Yang ›››
270 CALL $2C87
280 IF PEEK($3188)=$F8 THEN GOSUB 310
290 IF PEEK($3106) THEN GOSUB 420
300 RETURN
310 REM ››› EAT ›››
320 LET C7=C7-1:LET M=PEEK($3107):IF M<M0 THEN LET M=M+1:POKE $3107,M
330 LET CURSOR=PEEK($3100),PEEK($3101)
340 FOR I=1 TO 20:POKE $43,$30,(I-INT(I/2)*2)*9:CALL $2C00
350 MUSIC U3T1P0L4U4:NEXT I
360 POKE C,$52:LET R9=INT(RND(9)+1)
370 POKE $3031,R9+$30:POKE $43,$30,$2D:CALL $2C00:MUSIC T1P9R
380 POKE C,$51:POKE $43,$30,$36:CALL $2C00
390 POKE C,$52:POKE $43,$31,$80,$30,PEEK($3105):CALL $2C0A
400 LET S=S+R9*100:POKE C,$51:LET CURSOR=5,0:PRINT S
410 POKE $3106,0:RETURN
420 REM ››› PEPPER ›››
430 POKE $49,PEEK($3102)+1,PEEK($3103)+1
440 LET X=PEEK($3100)+3*PEEK($49)-3:LET Y=PEEK($3101)+3*PEEK($4A)-3
450 IF (X<03+(X>29)+(Y<0)+(Y>21) THEN RETURN
460 POKE $43,$31,$F6,$30,$48
470 POKE C,$56:LET CURSOR=X,Y
480 CALL $2C0A:MUSIC U3T1P0D↑RRV4
490 IF PEEK($47)+(M=0) THEN GOTO 550
500 FOR I=$3108 TO $3100+9*(M-1) STEP 9
510 IF (ABS(PEEK(I)-X)>2)+(ABS(PEEK(I+1)-Y)>2) THEN GOTO 540
520 POKE I+8,0
530 POKE I+2,SGN(PEEK(I)-PEEK($3100)):POKE I+3,SGN(PEEK(I+1)-PEEK($3101))
540 NEXT I:POKE $47,1
550 POKE C,$51:CALL $2C00
560 RETURN
570 REM ››› INITIAL 1 ›››
580 LET C=$E890
590 POKE C,$7A,7,1:CLEAR :LET CURSOR=9,12:PRINT "W O R K I N G"
600 FOR I=$2C00 TO $2E8C:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT I
610 FOR I=$3001 TO $305A:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT I
620 RANDOMIZE :LET H=0
630 LET M0=4
640 CLEAR :LET A=20:LET B=10:LET Y=10:GOSUB 820
```


《写真4》ムシャムシャ！　《写真5》300点!!　で，でたー　《写真6》コショー！　パッパッ

《写真7》オシマイ。ウマカッタ!?

CHECKER FLAG

Dr.D：マシン語には，チェックサムをつけてほしいな。

ところで，リスト中にPOKE＄3B……CALL＄F009というのがあるが，これはブロック転送という重宝なROM内マシン語ルーチンなんだ。POKE＄3Bのつぎに，転送する番地の初めと終り，転送元番地を上下8ビットに分けたものを書きこんでCALLすると，スクロール等が簡単にできるんだ。

★はがきに電話番号をかくのは①採用の時電話をかけるため②ただはがきをうめるため③女の人に電話をするため……？（神奈川県横浜市・**細野　悟13才**）……**【編**：①です！（③なのだ…）絶対に①です!!（③しかない!!）**】**

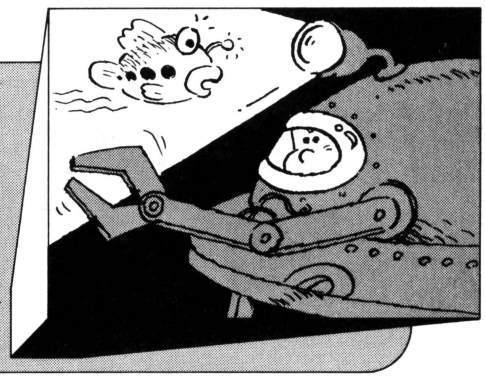
```
  650 LET CURSOR=13:FOR I=1 TO 4:PRINT TAB(7);SPC$(18):NEXT I
  660 LET A=18:LET B=8:LET Y=20:GOSUB 820
  670 POKE $329,4:POKE $336,9
  680 POKE $34A,10,13,15,15,15,15,15,15,15,15,13,1
  690 POKE $36B,10,13,13,13,13,13,13,13,13,13,1
  700 POKE $38C,8,10,13,13,13,13,13,1,6
  710 POKE $3B,1,0,3,255,$32,0:CALL $F009
  720 CLEAR :PRINT "SCORE       HI-SCORE       R"
  730 FOR I=$121 TO $13E:POKE I,$85:POKE I+$2C0,$85:NEXT I
  740 FOR I=$140 TO $3C0 STEP $20:POKE I,$86:POKE I+$1F,$86:NEXT I
  750 POKE $120,$84:POKE $13F,$83:POKE $3E0,$81:POKE $3FF,$82
  760 FOR I=2 TO 20 STEP 3:FOR I0=1 TO 26 STEP 5
  770 LET CURSOR=I0,I:PRINT CHR$($84,10,8,$86,10,8,$81,9,9,9,$82,11,8,$86,11,8,$
83)
  780 LET CURSOR=I0+1,I:POKE $43,$30,$36:CALL $2C00
  790 NEXT I0:NEXT I
  800 POKE $3B,1,0,3,255,$35,0:CALL $F009
  810 RETURN
  820 REM ››› CIRCLE ›››
  830 FOR X9=0 TO A:LET Y9=INT(B*SQR(A*A-X9*X9)/A+.5)
  840 GOSUB 900
  850 NEXT X9
  860 FOR Y9=0 TO B/2.5:LET X9=INT(A*SQR(B*B-Y9*Y9)/B+.5)
  870 GOSUB 900
  880 NEXT Y9
  890 RETURN
  900 PLOT 31-X9,Y9+Y+1,1:PLOT X9+32,Y9+Y+1,1
  910 IF Y>Y9 THEN PLOT X9+32,Y-Y9,1:PLOT 31-X9,Y-Y9,1
  920 RETURN
  930 REM ››› INITIAL 2 ›››
  940 LET S=0:LET R=1:POKE $47,1
  950 POKE C,4,0:POKE $3B,$32,0,$34,255,1,0:CALL $F009
  960 POKE C,$27:LET CURSOR=0:FOR I=0 TO 7:PRINT SPC$(32);:NEXT I
  970 LET A=$127:LET B=32:POKE A,B,3,B,15,15,3,B,B,B,3,B,B,B,B,B,3,B,B
  980 POKE A+B,15,5,3,5,15,9,B,B,B,9,B,B,B,B,B,9,B,B
  990 POKE A+64,12,5,B,5,15,9,B,8,14,1,14,B,B,B,B,9,B,B
 1000 POKE A+96,9,9,2,15,15,15,B,14,14,1,14,6,B,B,B,9,B,B
 1010 POKE A+128,9,9,12,5,15,15,B,B,12,2,B,B,B,B,11,8,3,B
 1020 POKE A+160,6,9,4,4,4,4,B,12,9,B,5,B,B,7,B,B,4,3
 1030 POKE A+192,B,6,B,B,8,8,8,14,B,B,8,14,8,6,B,B,B,B,14
 1040 LET CURSOR=2,3:PRINT "ﾄｸｾｲ":LET CURSOR=2,5:PRINT "ｹﾞｰﾑ":LET CURSOR=24,4:PR
INT "ﾏｶﾞﾑ ﾅﾝ"
 1050 POKE C,2:LET CURSOR=8:FOR I=0 TO 30:PRINT CHR$($F8);:NEXT I
 1060 POKE C,$32:POKE $20A,6:POKE $215,8
 1070 POKE C,$37:LET CURSOR=11,8:PRINT "  ｵﾓﾛﾌｼﾞ  "
 1080 POKE C,$72:LET CURSOR=10,21:PRINT " ｱﾝﾅﾁｭﾗﾙ･ｿﾌﾄ"
 1090 POKE C,$76:FOR I=0 TO 23 STEP 23:LET CURSOR=2,I:FOR J=1 TO 28:PRINT CHR$($
85);:NEXT J:NEXT I
 1100 FOR I=2 TO 21:LET CURSOR=I:PRINT CHR$($86);TAB(31);CHR$($86):NEXT I
 1110 POKE $100,$84,$89:POKE $11E,$89,$83:POKE $120,$8A:POKE $13F,$88
 1120 POKE $3C0,$8A:POKE $3DF,$88:POKE $3E0,$81,$8B:POKE $3FE,$8B,$82
 1130 POKE C,$26:POKE $121,$82:POKE $13E,$81
 1140 POKE C,6:POKE $3C1,$83:POKE $3DE,$84:GOSUB 1270
 1150 POKE C,2:POKE $43,$30,9:LET CURSOR=16,11:CALL $2C00
 1160 POKE C,7:POKE $43,$30,$51:LET CURSOR=19,11:CALL $2C00
 1170 POKE C,6:LET CURSOR=11,15:PRINT "ｺｼｮｰ [SPC]"
 1180 POKE C,1:LET CURSOR=2,19:PRINT "HIT":PRINT :PRINT TAB(2);"[ ]";
 1190 POKE C,14:LET CURSOR=3,21:PRINT "S"
 1200 POKE $43,$30,$48:LET CURSOR=13,11:CALL $2C00
 1210 POKE C,3:LET CURSOR=10,11:LET I0=$1B:LET A=1
 1220 LET I0=$2D-I0:POKE $43,$30,I0:CALL $2C00
 1230 FOR I=1 TO 10
 1240 IF INKEY$="S" THEN LET I=10:LET A=0
```

```
 1250 NEXT I:IF A THEN GOTO 1220
 1260 RETURN
 1270 MUSIC T2P2ﾆﾚﾚP6ﾆP2ｿﾆﾚP6ﾆ:RETURN
 1280 REM ››› INITIAL 3 ›››
 1290 FOR I=0 TO 5
 1300 POKE $3108+9*I,0,1,0,0,$31,$89+9*I,$30,$1B,1:NEXT I
 1310 LET C7=7:LET M=0:POKE $3107,M
 1320 POKE C,$51,5:POKE $3B,$35,0,$37,255,1,0:CALL $F009
 1330 LET CURSOR=5,0:PRINT S;TAB(15);H;TAB(24);R
 1340 FOR I=2 TO 20 STEP 3:LET CURSOR=INT(RND(6))*5+2,I
 1350 POKE $43,$30,$24:CALL $2C00:NEXT I
 1360 FOR I=$3181 TO $31FF:POKE I,0:NEXT I
 1370 POKE C,$52:LET CURSOR=28,20
 1380 POKE $3100,28,20,-1,-1,$30,9:POKE $43,$31,$80,$30,9:CALL $2C0A
 1390 MUSIC T2P2ｺﾓｺﾓｺﾓﾚﾄﾚRｿP4RP2ﾚ#ﾚﾚﾄ:RETURN
 1400 REM ››› DATA ›››
 1410 DATA BD,FF,F5,9F,49,0F,9E,43,20,4F,BD,FF,F5,C6,42,BD
 1420 DATA F0,03,9F,49,0F,C6,09,DB,44,D7,44,24,03,7C,00,43
 1430 DATA 9E,43,86,03,97,48,C6,03,A6,00,81,8C,2B,07,81,F5
 1440 DATA 2A,03,7F,00,47,36,09,5A,26,EE,7A,00,48,27,15,DF
 1450 DATA 6D,D6,6E,C0,1D,D7,6E,24,03,7A,00,6D,DE,6D,20,D6
 1460 DATA 20,AE,20,B6,08,9F,43,9E,45,86,03,97,48,C6,03,32
 1470 DATA 4D,27,02,A7,00,08,5A,26,F6,7A,00,48,27,11,C6,1D
 1480 DATA DF,6D,DB,6E,D7,6E,24,03,7C,00,6D,DE,6D,20,DE,9E
 1490 DATA 49,0E,39,20,CB,20,CB,7F,00,48,5F,86,06,8D,43,85
 1500 DATA 01,26,01,5C,85,02,26,03,7A,00,48,86,07,8D,33,85
 1510 DATA 02,26,03,7C,00,48,85,04,26,01,5A,96,48,26,06,5D
 1520 DATA 26,03,8D,0F,39,B7,31,02,F7,31,03,8D,06,B6,31,06
 1530 DATA 27,1D,39,7F,31,06,86,0B,8D,08,85,01,26,03,7C,31
 1540 DATA 06,39,9A,13,B7,EE,C0,B6,EE,C0,39,20,A6,20,A6,B6
 1550 DATA 31,00,BB,31,02,2D,10,81,1E,2C,0C,F6,31,01,FB,31
 1560 DATA 03,2F,04,C1,16,2D,01,39,36,37,CE,31,80,DF,43,86
 1570 DATA 30,97,45,B7,31,04,B6,31,05,26,02,8B,12,80,09,97
 1580 DATA 46,B7,31,05,86,51,B7,E8,90,FE,31,00,DF,0F,8D,BB
 1590 DATA 86,52,B7,E8,90,33,D7,10,F7,31,01,32,97,0F,B7,31
 1600 DATA 00,8D,AA,39,20,A5,20,A5,CE,30,FF,B6,31,07,4A,2A
 1610 DATA 01,39,36,C6,09,BD,F0,03,A6,08,26,3D,A6,00,AB,02
 1620 DATA 2D,04,81,1E,2D,0A,60,02,6D,03,26,04,8D,18,A7,03
 1630 DATA A6,01,AB,03,2F,04,81,16,2D,43,60,03,6D,02,26,3D
 1640 DATA 8D,04,A7,02,20,37,96,0C,9B,0F,9B,10,BB,30,31,BB
 1650 DATA 31,00,BB,31,01,84,02,4A,39,5F,B6,31,00,A0,00,8D
 1660 DATA 0E,E7,02,5F,B6,31,01,A0,01,8D,04,E7,03,20,0E,2D
 1670 DATA 04,27,01,5C,5C,5A,39,20,8B,20,8B,20,91,A6,02,B7
 1680 DATA 31,7A,AB,00,B7,31,7C,A6,03,B7,31,7B,AB,01,B7,31
 1690 DATA 7D,FF,31,7E,CE,30,FF,B6,31,07,4A,2B,6F,36,C6,09
 1700 DATA BD,F0,03,BC,31,7E,27,61,A6,00,B0,31,7C,2A,01,40
 1710 DATA 81,03,2C,55,A6,01,B0,31,7D,2C,01,40,81,03,2C,49
 1720 DATA 6D,08,27,20,B6,31,7C,81,03,2C,19,B6,31,7D,81,04
 1730 DATA 2C,12,DF,49,96,4A,B1,31,7F,2D,09,32,20,2E,20,97
 1740 DATA 20,97,20,97,B6,31,7A,E6,02,A7,02,F7,31,7A,B6,31
 1750 DATA 7B,E6,03,A7,03,F7,31,7B,FE,31,7E,B6,31,7A,A7,02
 1760 DATA B6,31,7B,A7,03,32,32,20,D9,32,20,8E,FE,31,7E,EE
 1770 DATA 04,DF,43,FE,31,7E,86,30,97,45,A7,06,A6,07,81,12
 1780 DATA 26,02,8B,12,80,09,97,46,A7,07,86,51,B7,E8,90,A6
 1790 DATA 00,97,0F,A6,01,97,10,8D,A5,FE,31,7E,86,53,6D,08
 1800 DATA 27,02,8B,08,B7,E8,90,B6,31,7C,97,0F,A7,00,B6,31
 1810 DATA 7D,97,10,A7,01,8D,89,FE,31,7E,32,20,85
 1820 DATA 00,94,00,8F,FF,8D,F3,92,00,00,94,00,8C,FF,8E,00,90,F0
 1830 DATA 00,95,00,8F,97,8D,00,93,00,00,95,00,8C,97,8E,00,93,00
 1840 DATA F9,F9,F9,FD,20,FC,20,F8,20,91,93,91,00,30,30,93,91,93
 1850 DATA 85,83,84,86,86,86,82,81,85,FD,86,FC,85,98,85,FC,86,FD
 1860 DATA A5,A5,A5,A5,A5,A5,A5,A5,A5,FD,49,FC,4A,2A,4B,FC,4D,FD
 1870 REM ››› April 10,1983 ›››
 1880 REM ››› Masato Doi ›››
```

★僕の出席番号は10番。「今日は10日，10番この問題をとけ／」あ，思い出した。ペーマガ買いにいこうっと／（神奈川県厚木市・**桜井規倩14才**）……**【影：おっと，桜井君／帰るのは早いぞ。君は今日がトウバンなのだ。】**

ベーシックマスターLIII/マーク5用

海底アドベンチャー



田中　智行

ストーリー

潜水艦のミサイル発射と同時に，船底が開き“人”が飛びこみます。“人”は泡“o”をふき，もがきながらどれだけ深くもぐれるか……。

遊びかた

RUNで始まり，操作は←と→で移動です。運悪く水路をまちがえたら，↑を押してください。昇天……アーメン。

ただし，“人”は何メートル潜っても，つぶれません。

CHECKER FLAG

編：ずいぶん短かいプログラムですね。

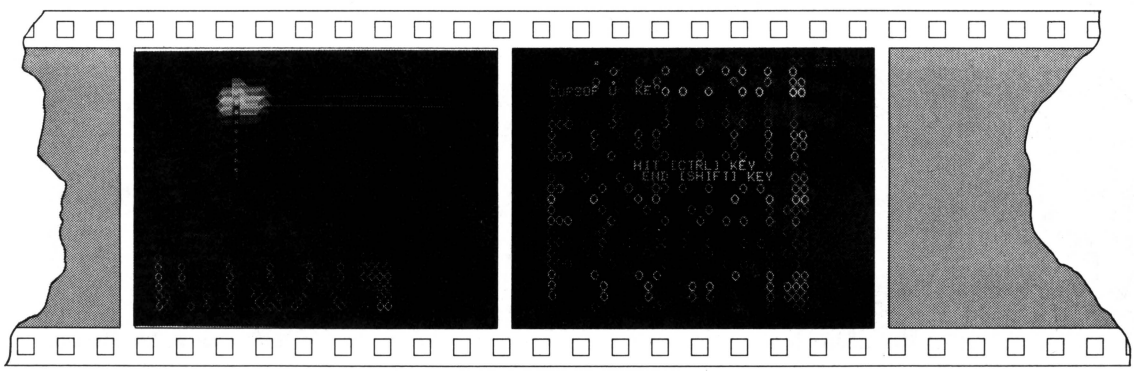
Dr.D：そうだな，スクロール・ゲームの基本ともいえる作品だが，ギブ・アップの処理がユニークなので採用だ。

影：この手のプログラムだと，1年前の創刊号にはよく載っていたような気がするね。

Dr.D：時代はくりかえす。やはり初心者はここからスタートすべきだからな。

海底アドベンチャーのプログラム・リスト

```
1 POKE&HFFD4,255:RANDOMIZETIME
10 CLS:WIDTH40:SCREEN 0,,1:S=20:X=INT(RND*15)+5:COLOR ,1:FORI=1TORND(1)*50:NEXT
15  LOCATE25,10:PRINT"By ﾀﾅｶ､ﾄﾓﾕｷ":FOR TK=0TOX-3:LOCATE TK,8:PRINT"  ▙":LOCATE
 TK,9:PRINT" ▄▄▄▄▄▄":LOCATE TK,10:PRINT" ▀▀▀▀▀▀";:NEXT:BEEP:PRINT STRING$(35-X,
"ｰ")
20 A$(0)="ooo    o     o   o o o  o  o"
30 A$(1)="o   o   o     o o     o  o oo"
40 A$(2)="o    o    o o        o   o  oo"
50 A$(3)="o     o    o   o o      o ooo"
60 A$(4)="o  o     o    o    o   o  oooo"
70 A$(5)="oo    o  o  oo o  o   o o   oo"
80 COLORINT(RND*6)+2:LOCATEX,10:PRINT"人":A=INT(RND*6):LOCATE30,0:PRINTS;"m"
81 LOCATEX,10:PRINT"。"
84 IF SCREEN (X,11)=237 THEN GOTO90 ELSE S=S+1
85 COLOR INT(RND(1)*6)+2:LOCATE0,24:PRINTA$(A):GOTO80
90 POKE&HFFE0,8:P=PEEK(&HFFE0):P=PEEK(&HFFE0):IF P=131 AND SCREEN (X-1,10)()237
THEN X=X-1 :GOTO 80 ELSE IF P=133 AND SCREEN (X+1,10)()237 THEN X=X+1:GOTO 80
100 LOCATE0,1:PRINT"Give UP":IF P=129 THEN 120
105 LOCATE30,2:PRINT"CURSOR UP KEY":IF P=129 THEN 120 ELSE 80
120 COLOR 2:FOR I=10 TO 0STEP-1:LOCATEX,I:PRINTCHR$(&HEB);:POKE&HFFE4,255:POKE&H
FFD3,0:POKE&HFFD3,255:FORC=1TO7:COLOR ,C:NEXT:NEXT
130 COLOR 7,1:LOCATE10,10:PRINT"HIT [CTRL] KEY ":LOCATE10,11:PRINT" END [SHIFT]
KEY "
140 POKE&HFFE0,8:IF PEEK(&HFFE0)=134 THEN GOTO10ELSE IF PEEK(&HFFE0)=135 THEN PO
KE&HFFE0,&H64:CLS:LOCATE10,10:PRINT"E     N     D ":END ELSE GOTO140
```

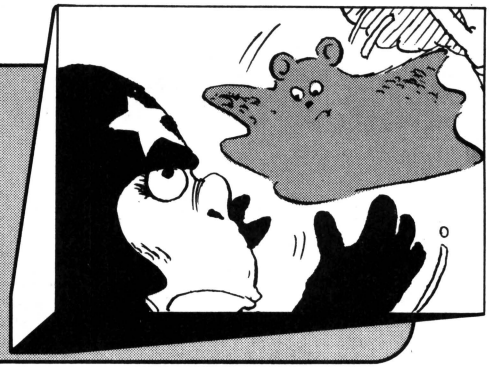


《写真1》船からドボーン!!　　《写真2》ギブ・アップは↑を押す

★名言を作ってしまいました。「ベーマガがぶ厚くなれば僕ものる」（神奈川県川崎市・**富沢正樹13才**）……**【編集長**：そのとおりだね。みんなの作品を載せてあげたいといつも思ってるんだよ！**影**：思ってるだけさ。**】**

ベーシックマスターLⅢマーク5用

モモンガ救助



山内　明

★ストーリー

モモンガの森に，サルの星からＵＦＯがやって来ました。ところが，事故のために木が焼かれ，地表にはいたるところに穴があいてしまったのです。

モモンガは，木から木に飛び移って木の実等を食べているのですが，その木がなくなったために飢えてしまいました。残った１本の木や崖の上から，つぎつぎに落下してきます。

ＵＦＯの中にいたサルのＥ・Ｔ公爵（通称ＥＴ公）は，落ちてくるモモンガを受けとめて救おうとします。ＥＴ公が穴に落ちてもいいのは５回まで。ヘビにかまれる回数がやはり５回になると，ＥＴ公も死んでしまいます。

君の超能力でＥＴ公を動かし，モモンガを救ってあげてください。テン・キーの7で↖方向に，9で↗方向にジャンプします。4で←，6で→方向に進みます。プログラムは，ＮＥＷＯＮ１をしてから入れてください。

CHECKER FLAG

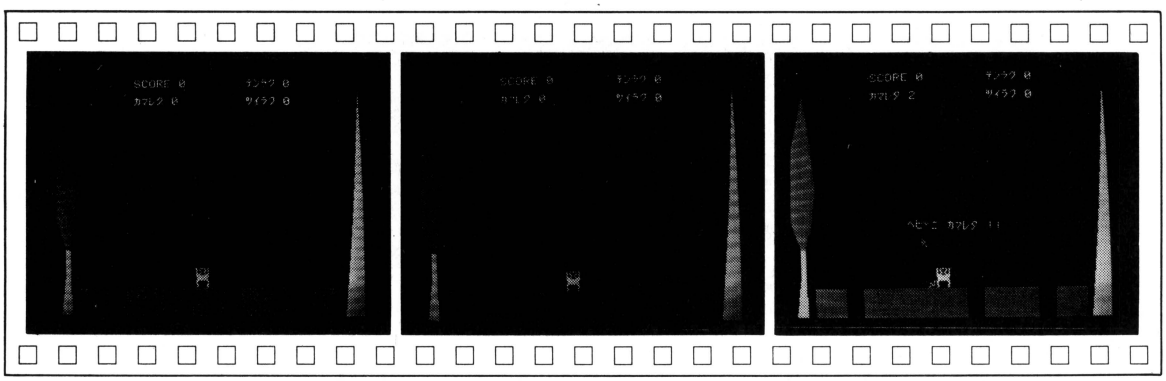
Dr.D：単純なゲームにしては，リストが長すぎるな。計算式を多用すればもっと短くなるぞ!!

影：あれっ，マーク５って音楽がでないんじゃないの？

Dr.D：６月号「地底探険」の演奏サブルーチンを使ってるんだ。ＩＧ定義は８月号のものだな。それにしても，マイコン歴２か月でＲＯＭ内クリック音の発生ルーチンを知っとるとは！

《第１表》変数表

X，Y，Y２	ＥＴ公の位置
X０，Y０，X１，Y１	ＥＴ公のもとの位置
ＳＣ	スコア（＋10点）
Ｎ	テンラクの回数（1010行，Ｎ＝５変更可）
Ｐ	ツイラクの回数
Ｈ	かまれた回数（1360行Ｈ＝５変更可）
Ｇ	モモンガ出現ルーチンの選択
Ａ，Ｂ	〃　の位置
Ｃ	〃　落下の乱数
Ｄ	ヘビ出現時のモモンガの横位置
Ｗ，Ｖ	救助したか判定
Ｗ（730行）	テンラクの判定
Ｉ	ヘビの位置
ＳＬ，ＳＯ	音長と音階



▲《写真１》スタート！左上からモモンガ登場!!

▲《写真２》おっ，いい感じ

▲《写真３》アイタ，ヘビに……

★最近でてきたＰ６ｍｋⅡのソフトはＴＡＬＫ文に頼りすぎて内容がないよう！（神奈川県川崎市・松浦達也13才）……【mkⅡ：アリガトウゴザイマス。シバラクオマチクダサイ。イラッシャイマセ。影：私よりウマイ。】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

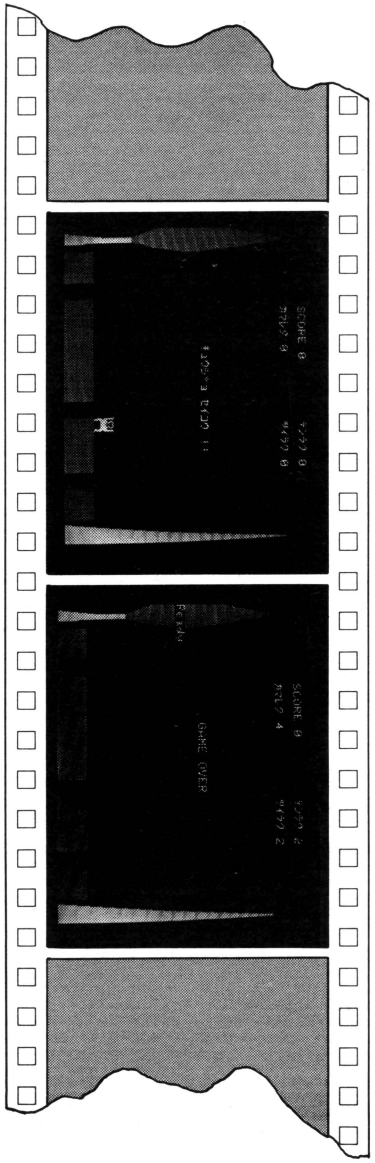
```
10 DIM CHR(7):FOR A=1 TO 7:READ X$:CHR(A)=VAL("&H"+X$):NEXT A
20 POKE &HFFE9,1:POKE&HFFEA,2:GOSUB 100
30 POKE&HFFEA,4:GOSUB 100
40 POKE&HFFEA,1:GOSUB 100
50 CLS:POKE &HFFE9,0:POKE 278,32
60 LOCATE 10,5:PRINT CHR$(&HE4)+CHR$(&HE5)
70 LOCATE10,6:PRINT CHR$(&HE6)+CHR$(&HE7)
80 LOCATE 10,10:PRINT CHR$(&H2A):LOCATE 12,10:PRINT CHR$(&H2B)
90 LOCATE 10,12:PRINT CHR$(&H95):POKE278,7:END
100 FOR A=1 TO7:X=&HA000+CHR(A)*8:FOR B=X TO X+7
110 READ X$:POKE B,VAL("&H"+X$):NEXT B:NEXT A
120 X=&HA100:FOR B=X TO X+7:POKE B,0:NEXT B
130 RETURN
140 DATA E4,E5,E6,E7,2A,2B,95
150 DATA E7,6D,6D,67,67,7F,7F,7F,E7,B6,B6,E6,E6,FE,FE,FE
160 DATA 3F,3F,7F,70,60,70,30,70,FC,FC,FE,0E,06,0E,0C,0E
170 DATA 09,1A,3C,FF,7E,3C,58,88,00,00,00,00,00,00,00,00
180 DATA 00,00,00,01,00,00,00,00
190 DATA E7,6C,6C,66,64,7C,7F,7F,E7,36,36,66,26,3E,FE,FE
200 DATA 3F,3F,7F,70,60,70,30,70,FC,FC,FE,0E,06,0E,0C,0E
210 DATA 00,00,00,00,00,00,80,40,00,00,00,00,00,00,01,02
220 DATA 00,00,03,02,3A,2A,2E,E0
230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,90,58,3C,FF,7E,3C,1A,11
260 DATA 00,00,03,02,3A,2A,2E,E0
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:POKE&HFFE0,128
20 CLEAR 300,&H6FFF
30 RESTORE 1390:FOR I=&H7000 TO &H701E:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
40 SC=0:N=0:P=0:H=0:RANDOMIZE(TIME)
50 GOSUB 1060
60 '------ MAIN ---------
70 X=18:Y=20:X0=X:Y0=Y:Y2=Y+1:X1=X:Y1=Y2
80 POKE278,32
90 LOCATE X,Y:PRINT "▲";
100 LOCATE X,Y2:PRINT "▼";
110 POKE278,7
120 LOCATE 10,0:PRINT "SCORE";SC
130 LOCATE 25,0:PRINT "ﾃﾝﾗｸ";N
140 LOCATE 25,2:PRINT"ﾂｲﾗｸ";P
150 LOCATE 10,2:PRINT "ｶﾏﾚﾀ";H
160 G=INT(RND(1)*2)+1:ON G GOTO 170,350
170 A=38:B=1:C=(RND(1)*1)+.5:D=INT(RND(1)*18)+20
180 GOSUB 560
190 '------- * ﾉ ｳｺﾞｷ ----
200 EXEC&HF7A9
210 IF B>20 OR A<6 THEN 300
220 LOCATE A+1,B-C:PRINT "  "
230 POKE278,32
240 LOCATE A,B:PRINT "* "
250 POKE 278,7
260 W=SCREEN(A,B+1):IF W=&HE4 OR W=&HE5 THEN 930
270 A=A-1:B=B+C:A%=INT(A)
```

評…カワイイ子だね！（編集長）
東京都国分寺市　渡辺孝行

評…編集長、夢をこわさないで!!（編）
広島県佐伯郡　森重大輔



▲《写真4》ほい，みごと救助!!　▲《写真5》ゲーム・オーバー

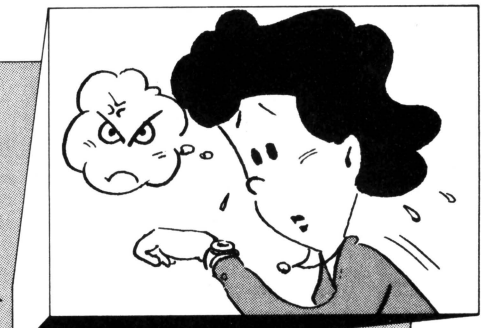
★9月号159ページの人へ，僕の友人のお父さんはぴゅう太をオフィスに使ってますよ!!（東京都練馬区・森本伸生14才）……【編集長：ぬあーんと，トミーさんもビックリ!!あっ，失礼!!広告をありがとうございます。】

```
280 IF A%=D THEN GOSUB 830
290 GOTO 180
300 LOCATE A+1,B-C:PRINT "  "
310 LOCATE A,B:PRINT "  "
320 P=P+1:LOCATE 25,2:PRINT "ﾂｲﾗｸ";P
330 RESTORE 1420:GOSUB 1250
340 LOCATE 15,10:PRINT "ﾂｲﾗｸ !":FOR A=0 TO 500:NEXT:LOCATE 15,10:PRINT "      "
350 A=1:B=1:C=(RND(1)*1)+.5:D=INT(RND(1)*15)+10
360 '--------- + -----
370 GOSUB 560
380 EXEC &HF7A9
390 IF B)19 OR A)35 THEN 490
400 LOCATE A-1,B-C:PRINT "  "
410 POKE 278,32
420 LOCATE A,B:PRINT " +"
430 POKE 278,7
440 V=SCREEN(A+1,B+1):IF V=&HE5 OR V=&HE4 THEN GOTO 930
450 A=A+1:B=B+C:A%=INT(A)
460 IF A%=D THEN GOSUB 830
470 GOTO 370
480 GOSUB 560
490 LOCATE A-1,B-C:PRINT "  "
500 LOCATE A,B:PRINT "  "
510 P=P+1:LOCATE25,2:PRINT "ﾂｲﾗｸ";P
520 RESTORE 1420:GOSUB 1250
530 LOCATE 15,10:PRINT "ﾂｲﾗｸ !":FOR A=0 TO 500:NEXT:LOCATE 15,10:PRINT "      "
540 GOTO 170
550 '------ IN KEY -----
560 Q=PEEK(&HFFE0):IF Q()&HAF THEN 580
570 POKE&HFFE0,&HC4:END
580 IF Q=&HB7 THEN X=X-1
590 IF Q=&HBE THEN X=X+1
600 IF Q=&H9D THEN X=X-4:Y=Y-4
610 IF Q=&H8E THEN X=X+4:Y=Y-4
620 IF X(3 THEN X=3
630 IF X)35 THEN X=35
640 IF Y)20 THEN Y=20
650 IF Y(17 THEN Y=17
660 LOCATE X0,Y0:PRINT "  ";:X0=X:Y0=Y
670 LOCATE X1,Y1:PRINT "  ";:X1=X:Y1=Y2
680 POKE 278,32
690 LOCATE X,Y:PRINT "▲";
700 LOCATE X,Y2:PRINT "▼";
710 POKE 278,7
720 IF Y=17 THEN GOSUB 750
730 W=SCREEN (X,Y+2):IF W()&H87 THEN GOTO 960
740 RETURN
750 Y=20
760 LOCATE X0,Y0:PRINT "  ";:X0=X:Y0=Y
770 POKE 278,32
780 LOCATE X,Y:PRINT "▲";
790 LOCATE X,Y2:PRINT "▼";
800 POKE 278,7
810 RETURN
820 '---- ﾍﾋﾞ ﾉ ｼｭﾂｹﾞﾝ -----
830 FOR I=X-4 TO X+2
840 POKE278,32
850 LOCATE I,21:PRINT " ー"
860 POKE278,7
870 RESTORE 1470:GOSUB 1240
880 U=SCREEN(I+2,21):IF U=&HE6 THEN 1290
890 GOSUB 560
900 NEXT
910 LOCATE I,21:PRINT "  ":RETURN
920 '----- ｷｭｳｼｮ ｾｲｺｳ ---------
930 RESTORE 1440:GOSUB 1250:SC=SC+10:LOCATEX0,Y0:PRINT "  ":LOCATE X1,Y1:PRINT "
  ":LOCATE A,B:PRINT "  ":X0=X:Y0=Y:X1=X:Y1=Y2
940 LOCATE 13,10:PRINT "ｷｭｳｼｮ ｾｲｺｳ !!":FOR A=0 TO 500:NEXT:LOCATE 13,10:PRINT "
          ":GOTO 70
950 '----- ﾃﾝﾗｸ ------------
960 LOCATE X0,Y0:PRINT "  ":X0=X:Y0=Y:LOCATE X1,Y1:PRINT"  ":X1=X:Y1=Y2
970 LOCATE A-1,B:PRINT "    ":LOCATE A-1,B-C:PRINT "  ":LOCATEA-1,B-1:PRINT "
  "
980 LOCATE I,21:PRINT"  "
990 RESTORE 1430:GOSUB 1250:N=N+1
1000 LOCATE 13,15:PRINT "ｵｯｺﾁﾀ !!":FOR A=0 TO 500:NEXT:LOCATE 13,15:PRINT "
    "
1010 IF N=5 THEN 1030 ELSE GOTO 70
1020 '----- END -----
1030 LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER"
1040 RESTORE 1450:GOSUB 1250
1050 POKE&HFFE0,&HC4:END
1060 '---------- ﾊｲｹｲ -------
1070 RESTORE 1490:LINE(10,199)-(20,166),PSET,6
1080 READ X,Y:IF X=-1 AND Y=-1 THEN 1110
1090 LINE -(X,Y),PSET,6
1100 GOTO 1080
1110 PAINT (25,190),6,6
1120 RESTORE 1500:LINE(20,144)-(10,134),PSET,4
1130 READ X,Y:IF X=-1 AND Y=-1 THEN 1160
1140 LINE -(X,Y),PSET,4
1150 GOTO 1130
1160 PAINT (20,40),4,4
1170 LINE(600,199)-(639,8),PSET,6
1180 PAINT(638,198),6,6
1190 LINE(3,22)-(6,24),"■",4,BF
1200 LINE(9,22)-(21,24),"■",4,BF
1210 LINE(24,22)-(30,24),"■",4,BF
1220 LINE(33,22)-(36,24),"■",4,BF
1230 RETURN
1240 '-----MUSIC --------
1250 READ SL,SO:IF SL=-1 AND SO=-1 THEN 1270 ELSE POKE&H7000,SL:POKE&H7001,SO:EX
EC &H7002
1260 GOTO 1250
1270 RETURN
1280 '----- ｶﾏﾚﾀ -----
1290 BEEP:BEEP:BEEP:LOCATE 15,15:PRINT "ﾍﾋﾞﾆ ｶﾏﾚﾀ !!"
1300 FOR J=0 TO 500:NEXT
1310 LOCATE 15,15:PRINT "              "
1320 LOCATE I,21:PRINT "  "
1330 LOCATE A-1,B-C:PRINT "    ":LOCATE A-1,B:PRINT "    "
1340 LOCATE X0,Y0:PRINT "  ":LOCATEX1,Y1:PRINT "  "
1350 X0=X:Y0=Y:X1=X:Y1=Y2
1360 H=H+1:IF H=5 THEN 1030
1370 GOTO 70
1380 '----- MUS ﾏｼﾝｺﾞ ---------
1390 DATA FF,FF,B6,70,00,C6,00,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD
1400 DATA C6,FF,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,4A,26,E7,39
1410 '---- ｵﾄ DATA -----------
1420 DATA 140,152,120,170,100,195,-1,-1
1430 DATA 20,30,20,35,20,40,20,47,20,50,15,53,15,56,  -1,-1
1440 DATA 95,95,110,75,120,62,95,95,110,75,120,62,255,47,-1,-1
1450 DATA 80,145,80,145,80,145,80,145,80,145,80,145,80,145,80,145
1460 DATA 240,145,240,145,240,145,240,145,255,152,-1,-1
1470 DATA 10,15,-1,-1
1480 '------ ﾊｲｹｲ ﾉ ｷ --------
1490 DATA 20,143,30,143,30,166,32,199,10,199,-1,-1
1500 DATA 0,122,0,60,7,50,10,40,15,30,20,16
1510 DATA 25,28,30,36,35,46,40,60,47,80,50,90
1520 DATA 50,100,45,120,40,130,35,136,30,144,20,144,-1,-1
```

★編さん，デートの時間に遅れるよ!!（東京都江戸川区・池田貴司10才）……【編：あ，あの一。編集長：なんだ？編：ちょっと用事が一。編集長：さっさと行ってこい!!編：す，すいませ～ん!!編集長：手を洗ってこいよ。】

コモドール64用

SCRAMBLE DATE



宮田　健也

ゲームのしかた

[I][J][L] [スペース] で少女を動かし，エネルギーとアップルを取って，メッセージが「CONTACT」になったら下の男性の所へ行ってください。重なると1面クリアです。ときどき現われる男性は，影さんです。[コモドール・キー] と [SHIFT] でビームを発射して，エネルギーを吸収してください。

このゲームは，作った私も理解できないほど沢山のルールがあります。ポイントは，エレベータの移動とアップルを必ず1コ取ることです。

CHECKER FLAG

Dr.D：またわけのわからん作品か。

編：そうかなあー。

影：おっ，これはなかなか面白いよ！

Dr.D：なるほど，そうやるのか。だが，リストが長めだし，ルールがはっきりしていない。マシン語を使っていて動きもキャラも良い作品なのだが。

編：採用!!

《リスト1》キャラクタ定義用プログラム。これを先にLOADしRUNする

```
10 FORI=2048TO2431  :READA:POKEI,A:B=B+A:NEXT:READA:IFA<>-1ORB<>31030THEN60
20 FORI=49152TO49203:READA:POKEI,A:C=C+A:NEXT:READA:IFA<>-1ORC<> 5155THEN60
30 FORI=32768TO32975:READA:POKEI,A:D=D+A:NEXT:READA:IFA<>-1ORD<>26320THEN60
40 FORI=25568TO25599:READA:POKEI,A:E=E+A:NEXT:READA:IFA<>-1ORE<> 4155THEN60
50 SYS49152:POKE53247,64:POKE631,131:POKE198,1:END
60 PRINTB;C;D;E;"ERROR EQUOL BEFORE 0"
97 REM"▒▒▒▒▒▒ SPLITE 1 ▒▒▒▒▒▒
```

```
205 DATA  8,112,  0,  0,  0,  0,192,  0
210 DATA  0,  0,128, 32,  0,  0,  0,  0
215 DATA  0,  0, 48, 32,  0,  0,  0,255
217 REM"▒▒▒▒▒▒▒▒ SPLITE 4 ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
220 DATA255,255,255,255,255,255,170,170
225 DATA170,170,170,170,170,170,170,170
230 DATA170,170,170,170,170,170,170,170
235 DATA170,170,170,170,170,170,170,170
240 DATA170,170,170,170,170,170,170,170
245 DATA170,170,170,170,170,170,170,170
250 DATA170,170,170,170,170,170,170,170
255 DATA170,255,255,255,255,255,255,  0
257 REM"▒▒▒▒▒▒▒▒ SPLITE 5 ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
260 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
265 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
270 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
275 DATA  0,  0,  0,  0, 91,  0,  3,190
280 DATA192,  0,229,  0,  0,  0,  0,  0
285 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
290 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
295 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,255
297 REM"▒▒▒▒▒▒▒▒ SPLITE 6 ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
300 DATA  1,188,  0,  3,222,  0,  3,142
305 DATA  0,  3,  6,  0,  1,  4,  0,  0
310 DATA136, 64,  0,112, 96,  3,254, 64
315 DATA  5,253, 64,  5,252,128,  5,252
320 DATA  0,  5,  4,  0,  5,252,  0,  1
325 DATA252,  0,  1,220,  0,  1,220,  0
330 DATA  1,220,  0,  1,220,  0,  1,220
335 DATA  0,  1,220,  0,  1,220,  0,255,-1
340 REM"▒▒▒▒ MASINE LANGAGE (CG-COPY)▒▒▒▒
350 DATA162,  0,142, 14,220,169,251, 37
355 DATA  1,133,  1,162,  0,189,  0,208
360 DATA157,  0, 12,189,  0,209,157,  0
365 DATA 13,189,  0,210,157,  0, 14,189
370 DATA  0,211,157,  0, 15,202,208,229
375 DATA169,  4,  5,  1,133,  1,162,  1
380 DATA142, 14,220, 96,-1
385 REM"▒▒▒▒ MASINE LANGAGE (MAIN) ▒▒▒▒▒8
400 DATA165,203,201, 42,208,  8,174,227
405 DATA 15,208,  3,238,  0,208,201, 34
410 DATA208,  8,174,226, 15,208,  3,206
415 DATA  0,208,201, 60,208,  8,174,225
420 DATA 15,208,  3,238,  1,208,201, 33
425 DATA208,  8,174,224, 15,208,  3,206
430 DATA  1,208,234,234,234,173, 30,208
435 DATA141,228, 15,172,  1,208, 41, 61
440 DATA201,  5,208,  6,140,  5,208, 76
445 DATA 77,128,238,  5,208,201,  9,208
450 DATA  6,140,  7,208, 76, 90,128,206
455 DATA  7,208,201, 17,208,  6,140,  9
460 DATA208, 76,103,128,238,  9,208,201
465 DATA 33,208,  6,140, 11,208, 76,116
470 DATA128,206, 11,208,234,234,234,173
475 DATA233, 15,201,  1,208,  3,238,  2
480 DATA208,201,  2,208,  3,206,  2,208
485 DATA201,  3,208,  3,238,  3,208,201
490 DATA  4,208,  3,206,  3,208,234,234
495 DATA234,230,  2,165,  2,197,  3,240
500 DATA  3, 76,  0,128,169,  0,133,  2
505 DATA 76, 49,234,234,234,234,234,234
510 DATA120,160,128,140, 21,  3,160,  0
515 DATA140, 20,  3, 88, 96,234,234,234
520 DATA120,160,234,140, 21,  3,160, 49
525 DATA140, 20,  3, 88, 96,234,234,234,-1
530 REM"▒▒▒▒▒▒▒▒ PCG 1-3 DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒
600 DATA 16,106,255,255,255,126, 60, 24
605 DATA126,126, 90,102,102, 90,126,126
610 DATA153, 90, 44,255,255, 44, 90,153
615 DATA255,255,138, 81,138, 81,138,  0,-1
```

〈リスト 2〉メイン・プログラム・リスト

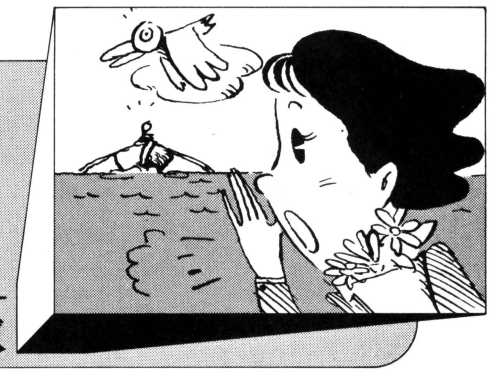
```
6 IFPEEK(53247)<>64THENPRINT"?! DATA PROGRAM NOT SET.":END
7 POKE55,255:POKE51,255:POKE56,127:POKE52,127:CLR
8 FORI=0TO7:POKE3848+I,255:POKE3328+I,0:NEXT:SYS32960:POKE53248+21,0
10 SI=54272:VI=53248:CR=55296:VR=1024:POKE3,1:CV=CR-VR:SC=0:EN=100:RD=1
20 FF=255:A2=162:LF=40:B=32:RB=160:BS=68:K2=653:R=RB:DC=0
30 CX=211:CY=214:C$="▙▚▛▜":BS$="▌  ":KN$=CHR$(14):RESTORE
40 MU=4064:MD=4065:MR=4066:ML=4067:CM=4073:TC=4068
50 POKEVI+24,18:GOSUB6000
59 REM"▒▒▒▒▒ RE START ▒▒▒▒▒"
60 TI$="000330":M1$="          ":M2$=M1$:MB$=M1$:RESTORE
70 GX=248:GY=168:X=32:Y=76:PR=0:CK=0:F1=0:F3=0:F4=0:F5=0:F6=0:F9=0
80 GOSUB2000:GOSUB1400:SYS32944
99 REM"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ MAIN LUTIN ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒100-▒▒▒▒
100 X=PEEK(VI):Y=PEEK(VI+1):CK=CK+1:EN=EN-(RDAND7):GOSUB3500
110 POKECX,B:POKECY,2:PRINTC$SC;BS$
120 POKECX,B:POKECY,5:PRINTC$EN;BS$
130 POKECX,B:POKECY,8:PRINTC$RD;BS$
140 POKECX,B+1:POKECY,11:PRINTC$MID$(TI$,3,2)":"RIGHT$(TI$,2);
150 POKECX,B:POKECY,14:PRINTC$M1$
160 POKECX,B:POKECY,15:PRINTC$M2$;
170 GOSUB3000
180 IFPEEK(TC)=3THENEN=EN-50:GOSUB1200:M2$="▒▒OSAWARI!"
190 IF(RND(1)>.35-EN/1200)OR F2=1THEN220
200 GOSUB2500:POKECX,XI:POKECY,YI:PRINTC$"▒"BR$(0):F7=K+41:POKEF7,66:F2=1
210 GOSUB1300:GOTO230
220 IFRND(1)<.08ANDF2=1THENPOKEF7,B:F2=0:GOSUB1000
230 IFF3=1THENPOKES3+1,100:POKES3+1,0:POKEVI+15,221
240 IFF3=1ANDPR<>0THENM1$="▒CONTACT "
250 IFF3=0THENM1$=MB$:POKEVI+15,0
260 IF(CKAND10)=10THENM2$=MB$
270 GOSUB4000:GOSUB3000
280 J=PEEK(TC)<>0:IFJ=-1THENF1=1
290 IFF1=1ANDJ=0THENPOKEVI+1,V1*8+53:F1=0:GOSUB1600
300 F3=-((TI$>"000400")AND(TI$<"000430"))
310 IFEN<0THEN7000
320 ID=(F3=1)ANDPEEK(TC)=129ANDPR<>0:IFID=-1ORTI$>"000500"THEN8000
330 IFTD=1THEN5000
340 IFTD=2THENEN=EN-30:M2$="▒AHO AHO":GOSUB1400
990 TD=0:GOTO100
999 REM "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ SOUND VARIETION ▒▒▒1000-▒▒▒
1000 FORSS=0TO6:POKES1+1,205-SS*10:NEXT
1010 GOTO1900
1100 FORSS=10TO50STEP5:POKES1+1,SS:POKES2+1,SS+1:NEXT
1110 GOTO1900
1200 FORSS=0TO20:POKES2+1,80:POKES1+1,PEEK(A2):POKES2+1,40:NEXT
1210 GOTO1900
1300 FORSS=0TO6:POKES1+1,PEEK(A2):POKES2+1,FF-PEEK(A2):FORSQ=0TO50:NEXT:NEXT
1310 GOTO1900
1400 FORSS=0TO5STEP.4:POKES1+1,(SSAND1)*150:NEXT
1410 GOTO1900
1500 FORSS=0TO10:POKES1+1,(SSAND1)*100:NEXT
1510 GOTO1900
1600 POKES1+1,INT(RND(1)*30)+50:FORSS=0TO10:NEXT:POKES1+1,0
1610 GOTO1900
1900 POKES1+1,0:POKES2+1,0:POKES3+1,0:RETURN
1999 REM"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ SCREEN FORMAT ▒▒▒2000-▒▒▒
2000 IFRD<>1THEN2100
2010 BR$(1)="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":BR$(0)="▒    ▒▒▒▒    ▒▒▒▒    ":CB$="▒▒▒▒▒▒▒▒"
2020 PRINT"▙▄";
2030 FORI=1TO7:PRINT"▒▒";:K=5
2040 FORJ=1TO11:IFJ=6THENJ=7
2050 PRINTMID$(CB$,INT(RND(1)*7)+1,1);BR$((IAND1)ANDJ)"▙▙";
2060 NEXT:PRINT"▒▒":NEXT:PRINT"▒";
2070 FORI=0TO23:J=VR+LF*I:POKEJ,225:POKEJ+31,225:POKEJ+CV,K:POKEJ+CV+31,K:NEXT
2080 FORI=1TO8:PRINT"▒▒▒▒▒▒▙▙";:NEXT
2099 REM"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ VICII REG FORMAT ▒▒▒2100-▒▒▒
```

★名古屋のおばちゃん見てますか？（福岡県北九州市・**武下 信13才**）……【**編**：これじゃ伝言板じゃないですか。**影**：気にしない！おーい、山田に藤田に大橋。〃まじめに仕事をしろよ！〃**編**：どっかで聞いたような名前だ。】

```
2100 POKEVI+21,FF:POKEVI+28,124:POKEVI+27,252:POKEVI+23,0:POKEVI+32,14
2110 POKEVI+33,1:POKEVI+37,2:POKEVI+38,5:POKEVI+39,7:POKEVI+40,5:POKEVI+47,13
2120 POKE2040,32:POKE2041,33:POKE2047,37:POKE2046,36
2130 POKEVI+14,32+(PEEK(A2)AND1)*214:POKEVI+15,0
2140 POKEVI+12,0:POKEVI+13,0:GOSUB2610
2150 FORI=0TO3:READA:POKEVI+I,A:NEXT:DATA32,76,248,179
2160 FORI=0TO6STEP2:READA:POKEVI+4+I,A:POKEVI+5+I,100:POKE2042+I/2,35
2170 POKEVI+41+I/2,2:NEXT:DATA56,104,176,224:IFF1=1THENRETURN
2199 REM"■■■
```

FM-7/8用

プルメリアの伝説



羽鳥　徹

はじめに

このゲームは，映画『プルメリアの伝説』を見て感動し思わず作ってしまった病気ソフトです。

しかし映画とは多少違い，聖子ちゃんのかわりに貴一君が死ぬようになっています(聖子ファンなもので)。全国の貴一君ファンのみなさんごめんなさい。

ストーリー

エイミー（聖子）は，慎治にあげるためにプルメリアでレイを作っています。慎治（貴一）は，海でウインド・サーフィンの練習をしています。その慎治に明(あきら)の乗ったモーター・ボートが迫っています。慎治の運命はいかに…。

遊びかた

あなたはテンキーの2468でエイミーを操って，プルメリアを集めてください。14つ集まるとレイができます。そうしたら海辺へ行って慎治を呼んでください（ RETURN を押す)。

しかし上からモーター・ボートが10秒ごとに近づいてきます。

ウィンド・サーフィンにぶつかると慎治は死んでしまい，GAME OVERです。

面をクリアすると，制限時間（1面は100秒）からかかった秒数を引いたものが10倍されてスコアに加算されます。1面ごとに制限時間が短かくなっていきます。また，マイクにつかまるとインタビューされて時間が減ります。

プログラムについて

マイクはヤシの木がない方向で，必ずエイミーに近づくようにプログラムしましたが，うまくやると一か

CHECKER FLAG

Dr.D：ＰＵＴ文はＸＯＲにするクセをつけよう。130～160行に注目!!　ムダじゃ！210～240も同じくだ。プログラムはしっかりしておるんだから，SUBをうまく使いこなしてほしい。

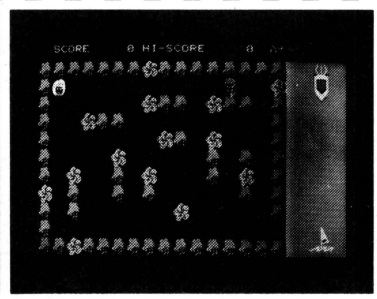
聖子いのち！

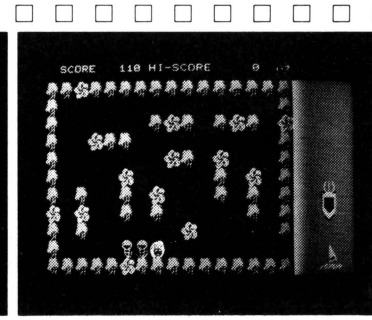
影：編君，今何か聞こえなかった？

編：何だかボソボソって聞こえたね。

Dr.D：**ワシが聖子ちゃんファンでどこが悪いんだ！**

影・編ゼーンブ悪い!!





《写真1》タイトル。期待できそう！

《写真2》スタート!!　マイクが追ってくる

《写真3》わっわっ，つかまりそう

★友達はプログラムをうつのがイヤでベーマガを画面にはりつけていた…。（岡山市・**糸島健一11才**）……**【編：影さんは仕事をするのがイヤなのでデスクに写真をはりつけて，パチンコ屋に行ったのでみんな助かった。】**

所にとめておくことも可能です。また，モーター・ボートの移動にインターバルを使っているので，SAVEするときは必ずINTERVAL OFFをしてください。

画面データーは，X座標とY座標，個数が縦，横と続いているので，そこをかえれば容易に画面変更できます。

おわりに

このプログラムは，長いわりに遅いけれどグラフィックでは負けないと思っています。また，デモに『天国のキッス』でもながしたかったのですが，なんせFM－8なので…。

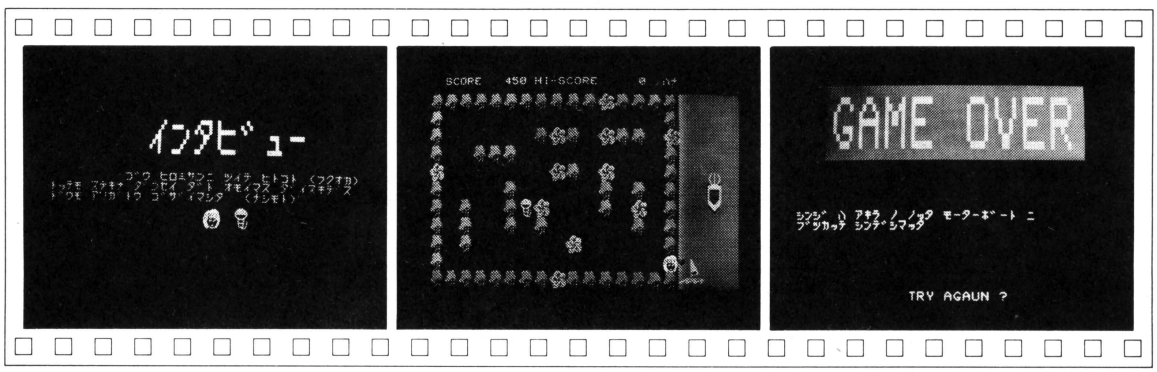
科学部にJR－100がはいった!!　田辺さん，高橋さんヨロシク!

●参考にしたもの

東宝映画『プルメリアの伝説』
サントラ盤『プルメリアの伝説』
松田聖子『天国のキッス』
『ガラスのりんご』

プルメリアの伝説のプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):CONSOLE,,,1:WIDTH 40,25
20 DIM SE%(33),PU%(33),YA%(33),MA%(33),SH%(500):PU=0:R=1:SC=0:HS=0
30 GOSUB 1110 '■■ READ DATA
40 GOSUB 1010 '■■ DEMO
50 INTERVAL ON:INTERVAL 10:TIME$="00:00:00":ON INTERVAL GOSUB 820
60 B=R:SX=32:SY=40:MX=448:MY=40:BY=B*10+25:CLS
70 SX=32:SY=40:MX=448:MY=40:BY=B*10+25:CLS
80 GOSUB 510 '■■ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ
90 GOSUB 840:INTERVAL ON
100 GOSUB 310 '■■ SEIKO ﾋｮｳｼﾞ
110 '■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
120 A$=INKEY$
130 IF A$="2" THEN GX= 15:GY= 16:GOSUB 390:IF P=-1 THEN 190 ELSE IF P1=-1 THEN G
OSUB 450 ELSE GOSUB 290
140 IF A$="4" THEN GX=-17:GY=  0:GOSUB 390:IF P=-1 THEN 190 ELSE IF P1=-1 THEN G
OSUB 450 ELSE GOSUB 290
150 IF A$="6" THEN GX= 47:GY=  0:GOSUB 390:IF P=-1 THEN 190 ELSE IF P1=-1 THEN G
OSUB 450 ELSE GOSUB 290
160 IF A$="8" THEN GX= 15:GY=-16:GOSUB 390:IF P=-1 THEN 190 ELSE IF P1=-1 THEN G
OSUB 450 ELSE GOSUB 290
170 IF A$=CHR$(13) THEN GOSUB 680
180 '■■ ﾏｲｸ MOVE ﾙｰﾁﾝ
190 SAX=SX-MX:SAY=SY-MY:SAY=SAY*2:SZX=ABS(SAX):SZY=ABS(SAY)
200 F=F+1:IF SZX>SZY THEN 230
210 IF SAY>0THEN GX=15:GY=16:GOSUB330:GOSUB420:IF P+P1=0 THEN GOSUB350:GOTO 270
220 IF SAY<0THEN GX=15:GY=-16:GOSUB330:GOSUB420:IF P+P1=0 THENGOSUB350:GOTO 270
230 IF SAX>0THEN GX=47:GY=0:GOSUB330:GOSUB 420:IF P+P1=0 THEN GOSUB350:GOTO 270
240 IF SAX<0THEN GX=-17:GY=0:GOSUB330:GOSUB 420:IF P+P1=0 THENGOSUB350:GOTO 270
250 F=F+1:IF F>3 THEN 120
260 SAX=SAX*-1:GOTO 200
270 GOTO 120
280 '■■ SEIKO ﾋｮｳｼﾞ SUB
290 LINE(CX,CY)-(CX+31,CY+15),PRESET,,BF
300 SX=SX+GX-15:SY=SY+GY
310 PUT@(SX,SY)-(SX+31,SY+15),SE%,PSET,7:CX=SX:CY=SY:RETURN 190
320 '■■ ﾂｶﾏｯﾀｶ SUB
330 IF MX+GX-15=SX AND MY+GY=SY THEN 800 ELSE RETURN
340 '■■ ﾏｲｸ ﾋｮｳｼﾞ SUB
350 F=0:LINE(MX,MY)-(MX+31,MY+15),PRESET,,BF
360 MX=MX+GX-15:MY=MY+GY
370 PUT@(MX,MY)-(MX+31,MY+15),MA%,PSET,5:RETURN
380 '■■ SEIKO ﾊﾝﾃｲ SUB
390 P=POINT(SX+GX,SY+GY+2)
400 P1=POINT(SX+GX+1,SY+GY):RETURN
410 '■■ ﾏｲｸ ﾊﾝﾃｲ SUB
420 P=POINT(MX+GX,MY+GY+2)
```



《写真4》まったく，しつこいのはキライ!!　《写真5》慎治さーん!!　《写真6》おわり

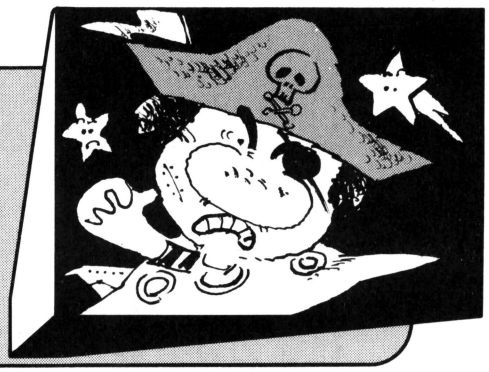
★勉強しないでベーマガばかり読んでたら母に没収されてしまった。ベーマガがなくなった今しみじみとベーマガのありがたみを感じる。（大分市・**上原道昭15才**）……**【影：会社に来たらワタシのデスクがなかったなんて！仕事のしすぎかな？】**

```
430 P1=POINT(MX+GX+1,MY+GY):RETURN
440 '■■ ﾌﾟﾙﾒﾘｱ SUB
450 LINE(SX+GX-15,SY+GY)-(SX+GX+16,SY+GY+15),PRESET,,BF
460 PUT@(SX+GX-15,SY+GY)-(SX+GX+16,SY+GY+15),YA%,PSET,4
470 PU=PU+1:IF PU>14 THEN PU=14
480 SC=SC+10:LOCATE 0,1:PRINTUSING "  SCORE #####";SC:LOCATE 35,1:PRINT 14-PU
490 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR L=0 TO 5:NEXT L:BEEP 0:NEXT I:RETURN
500 '■■ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ SUB
510 RESTORE 1270
520 FOR L=1 TO 7:READ YY,YX,K:K=K-1'■■ ﾀﾃ
530 FOR I=YY*16+8 TO (YY+K)*16+8 STEP 16
540 PUT@(YX*32-32,I)-(YX*32-1,I+15),YA%,PSET,4:NEXT I
550 PY=INT(RND*K)*16:IF PY+YY*16+8<27 OR PY+YY*16+8>160 THEN 550
560 LINE(YX*32-32,PY+YY*16+8)-(YX*32-1,PY+23+YY*16),PRESET,,BF
570 PUT@(YX*32-32,PY+YY*16+8)-(YX*32-1,PY+23+YY*16),PU%,PSET,6
580 READ YY,YX,K:K=K-1'■■ ﾖｺ
590 FOR I=YX*32-32 TO (YX+K)*32-32 STEP 32
600 PUT@(I ,YY*16+8)-(I+31,YY*16+23),YA%,PSET,4:NEXT I
610 PX=INT(RND*K)*32:LINE(PX+YX*32-32,YY*16+8)-(PX+YX*32-1,23+YY*16),PRESET,,BF
620 PUT@(PX+YX*32-32,YY*16+8)-(PX+YX*32-1,23+YY*16),PU%,PSET,6
630 NEXT L:LINE(512,24)-(639,199),PSET,1,BF
640 CONNECT(560,193)-(580,190)-(575,193)-(595,190)-(590,193)-(610,190)-(605,193)
,7:CONNECT(585,192)-(585,172)-(600,185)-(585,186)-(585,183)-(595,182),7
650 CONNECT(575,189)-(605,189),3:PAINT(590,180),5,7:PAINT(590,184),2,7
660 LOCATE 0,1:PRINTUSING "  SCORE #####";SC:LOCATE 14,1:PRINTUSING "HI-SCORE ##
###";HS:LOCATE 29,1:PRINT " ﾊﾅ ｱﾄ";14-PU:RETURN
670 '■■ ﾒﾝ CLEAR SUB
680 IF SX<478 OR  PU<14 THEN RETURN
690 FOR L=0 TO 2:RESTORE 1300:INTERVAL OFF
700 LINE(525,150)-(515,175),PSET,6:LINE(515,185)-(525,199),PSET,6
710 FOR I=150 TO 195 STEP 8:READ S$:SYMBOL(530,I),S$,2,1,6:BEEP:NEXT I
720 FOR K=0 TO 100:NEXT K:LINE(515,150)-(560,199),PSET,1,BF:NEXT L:B=0:PU=0
730 GET@A(560,172)-(615,193),SH%,G:FOR S=0 TO 48 STEP 2
740 PUT@A(560-S,172)-(615-S,193),SH%,PSET:NEXT S:SYMBOL(510,172),"●",2,1,2
750 T=(130-R*10)-(TIME):FOR P=0 TO T:SC=SC+10:BEEP 1:BEEP 0
760 LOCATE 8,1:PRINTUSING " ####";SC:NEXT P:FOR P=0 TO 500:NEXT P
770 R=R+1:IF R>9 THEN R=1
780 TIME$="00:00:00":R=R+1:GOTO 60
790 '■■ ﾂｶﾏｯﾀ SUB
800 GOSUB 350:FOR I=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:B=B+1:GOSUB 870:GOTO 70
810 '■■ ﾓｰﾀｰﾎﾞｰﾄ SUB
820 LINE(570,BY-10)-(600,BY+25),PSET,1,BF
830 BY=BY+10:B=B+1:IF B>=12 THEN 940
840 CONNECT(570,BY)-(600,BY)-(600,BY+15)-(595,BY+20)-(585,BY+25)-(575,BY+20)-(57
0,BY+15)-(570,BY),0:CONNECT(575,BY+5)-(595,BY+5)-(595,BY+13)-(585,BY+17)-(575,BY
+13)-(575,BY+5),0
850 CONNECT(578,BY-10)-(574,BY-5)-(578,BY)-(585,BY)-(585,BY-10)-(585,BY)-(592,BY
)-(585,BY)-(592,BY)-(596,BY-5)-(592,BY-10),7:PAINT(585,BY+2),7,0:PAINT(585,BY+10
),4,0:RETURN
860 '■■ ｲﾝﾀﾋﾞｭｰ SUB
870 CLS:INTERVAL OFF:PUT@(300,100)-(331,115),SE%,PSET,7
880 PUT@(350,100)-(381,115),MA%,PSET,5:LOCATE 10,11
890 SYMBOL(200,30),"ｲﾝﾀﾋﾞｭｰ",5,4,5:LOCATE10,9:PRINT"ｺﾞｳ ﾋﾛﾐｻﾝﾆ ﾂｲﾃ ﾋﾄｺﾄ (ﾌｸｵｶ)"
900 FOR I=0 TO1000:NEXT I:PRINT" ﾄｯﾃﾓ ｽﾃｷﾅ ﾀﾞﾝｾｲ ﾀﾞﾄ ｵﾓｲﾏｽ ﾀﾞｲｽｷﾃﾞｽ "
910 FOR I=0 TO1000:NEXT I:PRINT" ﾄﾞｳﾓ ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ  (ﾅｼﾓﾄ) "
920 FOR I=0 TO1000:NEXT I:INTERVAL ON:RETURN
930 '■■ END ﾙｰﾁﾝ
940 FORL=0TO8:SYMBOL(560,188),"*******",1,1,2:FOR I=0TO100:BEEP1:BEEP0:NEXTI,L
950 INTERVAL OFF:CONSOLE,,,0:IF SC>HS THEN HS=SC:PU=0:R=1:SC=0
960 SYMBOL(100,30),"GAME OVER",6,6,6:LINE(90,20)-(550,80),XOR,1,BF
970 LOCATE 2,15:PRINT "ｼﾝｼﾞ ﾊ ｱｷﾗ ﾉ ﾉｯﾀ ﾓｰﾀｰﾎﾞｰﾄ ﾆ":PRINT "  ﾌﾞﾂｶｯﾃ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ"
980 LOCATE15,23:PRINT "TRY AGAUN ?":A$=INPUT$(1):IF A$="Y" OR A$="Y" THEN 50
990 IF A$="n" OR A$="N" THEN CLS:LOCATE 9,9:PRINT "ｻ ﾖ ﾅ ﾗ":PUT@(200,80)-(231,95
),SE%,PSET,7:END ELSE 980
1000 '■■ DEMO
1010 LINE(20,20)-(620,80),PSET,6,BF:SYMBOL(30,30),"ﾌﾟﾙﾒﾘｱ ﾉ ﾃﾞﾝｾﾂ",5,3,1
1020 LINE(170,55)-(480,75),PSET,1,BF:SYMBOL(190,58),"ﾃﾝｺﾞｸ ﾉ ｷｯｽ",3,2,6
1030 SYMBOL(500,70),"By.T.Hatori",1,1,0:SYMBOL(30,62),"S.Matsuda",1,1,0
1040 SYMBOL(30,70),"K.Nakai",1,1,0
1050 PUT@(150,130)-(181,145),SE%,PSET,7:LOCATE8,19:PRINT"ｴｲﾐｰ"
1060 PUT@(250,130)-(281,145),PU%,PSET,6:LOCATE14,19:PRINT"ﾌﾟﾙﾒﾘｱ"
1070 PUT@(350,130)-(381,145),YA%,PSET,4:LOCATE22,19:PRINT"ﾔｼ"
1080 PUT@(450,130)-(481,145),MA%,PSET,5:LOCATE28,19:PRINT"ﾏｲｸ"
1090 LOCATE 10,23:PRINT"HIT ANY KEY TO START":A$=INPUT$(1):RETURN
1100 '■■ DATA READ ﾙｰﾁﾝ
1110 FOR I=0 TO 33:READ SE%(I):NEXT I
1120 FOR I=0 TO 33:READ PU%(I):NEXT I
1130 FOR I=0 TO 33:READ YA%(I):NEXT I
1140 FOR I=0 TO 33:READ MA%(I):NEXT I:RETURN
1150 '■■ PUT DATA
1160 DATA 0,0,0,32512,63,-27936,469,18736,1668,17552,2193,4648,5256,-27576
1170 DATA 8773,5428,9344,164,9477,2612,11016,4132,10496,40,5504,80,3392
1180 DATA -24416,1320,832,323,22656,0,0,2,-24576,12,-26624,50,17064,73,1354
1190 DATA 82,2341,2725,4754,9482,8196,-28094,-30048,18720,588,9801,-30431
1200 DATA 2732,10389,64,18513,338,-28523,553,9492,324,-32432,170,0,0,0
1210 DATA 81,22528,426,-21888,853,21568,1194,-21760,682,-21856,1365,21840,2474
1220 DATA -21880,1365,21856,6829,1168,13648,-30192,11424,-24064,1120,-32256
1230 DATA 16,-27136,1,17408,6,1024,16,1024,0,0,10,-20480,106,19200,329,9408
1240 DATA 548,-28128,682,-21856,512,32,384,192,88,3328,21,21504
1250 DATA 16,1024,16,1056,21,21536,8,2080,8,2112,5,20608,0,21760,0,0
1260 '■ ｶﾞﾒﾝ DATA
1270 DATA 1,1,11,11,2,15, 1 ,16,9,1 ,2  ,14,7,3,3,4 ,4  ,3
1280 DATA 6,6,3,3,8,3,5,12,3,5,9,2,7,8,2,9,10,1,6,14,3,3,12,3
1290 '■■ ｺﾄﾊﾞ DATA
1300 DATA ｼ,ﾝ,ｼﾞ,ｻ,!,ﾝ
```

★ＦＭ７のマニュアルのマニュアルがほしい!!（大阪府枚方市・**佐々木　崇15才**）……**【編**：不親切明書と親切明書っていうの知ってる？**影**：顧客と古客って知ってる？**】**

FM-7用

暗黒星英雄伝



村尾　元

★物語

A．D．1983年8月10日，帝国軍はしだいに領土を広げ，太陽系第3番惑星の約250光年のかなたのスピカから始まった侵略も，いまでは約 8000 光年の位置にあるシリウスまで進んでいた。宇宙には数々の反帝国軍が存在していたが，互いに協力をしなかったため，壊滅は目に見えていた。

オリオン座の馬頭星雲は，昔から未知の場所だった。なぜなら，そこは暗黒星雲だったからである。そしてその中では，若き騎士達が戦いの準備を進めていた。

A．D．1985年12月24日，若き騎士達は帝国の皇帝に向かって飛びたった。

★遊びの話

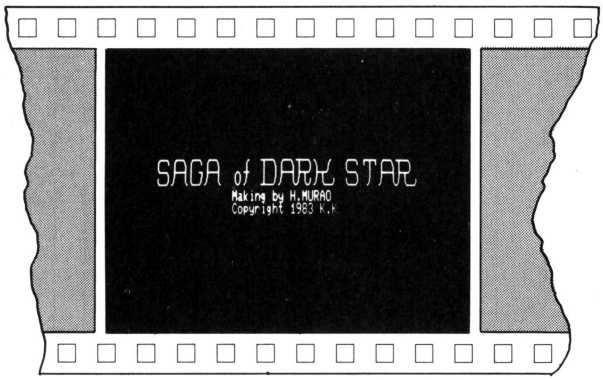
①プログラムをキー・ボードまたはデータレコーダーより入力する。

②ＲＵＮ↵と入力

③ＤＥＭＯがはじまったらキーを押す

④ゲーム・スタート。1で左，3で右，スペース でビーム発射

⑤3台死んだらおわり



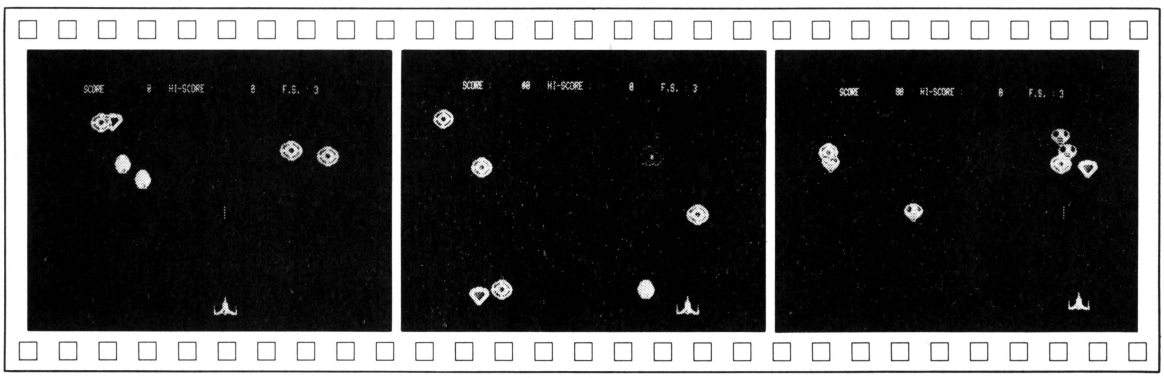
▲《写真1》かなり本格的なゲームだ

CHECKER FLAG

編：ずいぶんキレイな画面ですね。カラー・パレットコードを使ってるんですね。

Dr.D：ふむ，この切り換えをしておかないときれいに色は変化しないぞ。それと，動きの遅さは，同じサブ・ルーチンを五つも使っているからなんだ。もう一つ，370行でＤＥＦＩＮＴしてるにもかかわらず，その後でＩＮＴを使っている。

影：無用のなんとかですね。



▲《写真2》ズズワーン!!スゴイ画面!!

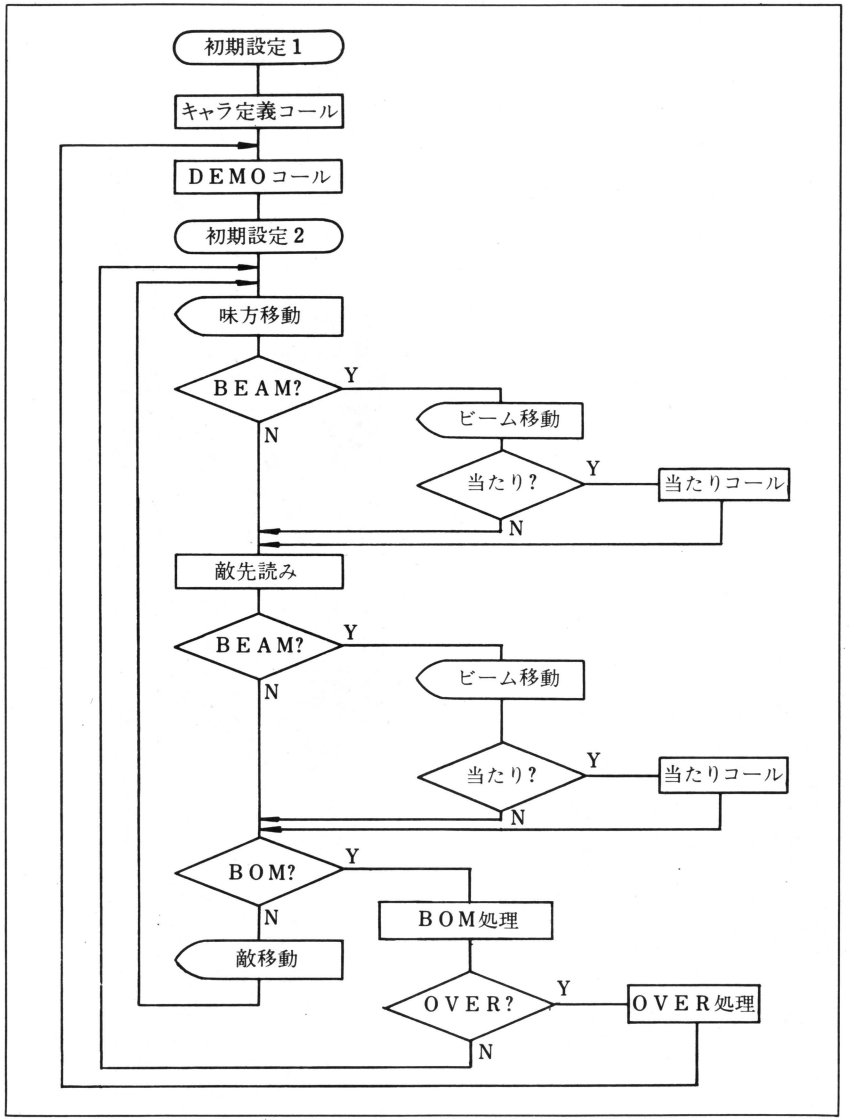
▲《写真3》爆破!!キャラもみごとだ

▲《写真4》つぎつぎと敵が襲ってくる

★バナナというパソコンご存じですか？香港の電気屋でアップルと仲良くならんでいましたよ!!(石川県金沢市・浅田松次郎11才)……【**編**：ほんと!?知らなかったな。**影**：パソコンとフルーツ。どちらも虫がつきもの!】

★友人との会話…僕「OFコーナーがねえ」彼「鳴咽コーナーってなに？」(埼玉県入間郡・小平秀樹12才)……

【影：ハハハハ……。編：ヒヒヒヒ……。Dr.D：小平君！君の友達のほうが正しいようだ。グフグフ…。】



《第1図》フロー・チャート

暗黒星英雄伝のプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:WIDTH80,25:FOR I=1TO7:COLOR=(I,I):NEXT I
20 DIM I%(130),T1%(130),T2%(130),T3%(130),T4%(130),BOM%(130),TX(6),TY(6),TR(6)
30 GOSUB1020:HS=0:GOSUB1740
40 GOTO830
50 SC=0:MA=3:B=0
60 CLS:X=320:Y=184
70 FOR I=1TO300:PSET(RND(1)*640,RND(1)*200,3):PSET(RND(1)*640,RND(1)*200,4):PSET
(RND(1)*640,RND(1)*200,6):NEXT I:COLOR=(3,0):COLOR=(4,0):COLOR=(6,7)
80 FOR I=1TO6
90 TX(I)=INT(RND(1)*600):TY(I)=40:TR(I)=INT(RND(1)*3+1)
100 ON TR(I) GOTO110,120,130,140
110 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T1%,XOR:GOTO150
120 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T2%,XOR:GOTO150
130 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T3%,XOR:GOTO150
140 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T4%,XOR
150 NEXT I
160 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+15),I%,XOR
170 FOR K=1TO6:GOSUB1770
180 LOCATE10,2:PRINTUSING"SCORE : #########";SC:LOCATE30,2:PRINTUSING"HI-SCORE :
#########";HS:LOCATE55,2:PRINTUSING"F.S. : #";MA
190 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 230
200 IF I$="1" THEN VX=-15
210 IF I$="3" THEN VX=15
220 IF I$=" " AND B=0 THEN B=1:BX=X+19:BY=Y:PLAY"V1005E8"
230 IF X+VX<0 OR X+VX>600 THEN 270
240 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+15),I%,XOR
250 X=X+VX
260 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+15),I%,XOR
270 IF B=0 THEN 330 ELSE IF BY<>184 THEN 290
280 LINE(BX,BY)-(BX,BY-10),XOR,7
290 LINE(BX,BY)-(BX,BY-10),XOR,7
300 IF POINT(BX,BY-25)<>0 THEN 620
310 BY=BY-15:IF BY<40 THEN B=0:GOTO330
320 LINE(BX,BY)-(BX,BY-10),XOR,7
330 ON K GOTO340,350,360,340,350,360
340 COLOR=(6,0):COLOR=(3,6):GOTO370
350 COLOR=(3,0):COLOR=(4,6):GOTO370
360 COLOR=(4,0):COLOR=(6,6)
370 I=INT(RND(1)*6+1):VTX=INT(RND(1)*3-1)*INT(RND(1)*10+10):VTY=INT(RND(1)*20+10
)
380 IF TX(I)+VTX<0 OR TX(I)+VTX>600 THEN VTX=VTX*-1
400 IF TY(I)+VTY>184 THEN VTY=-135:TR1=INT(RND(1)*4+1) ELSE TR1=TR(I)
410 IF B=0 THEN 470 ELSE IF BY<>184 THEN 430
420 LINE(BX,BY)-(BX,BY-10),XOR,7
430 LINE(BX,BY)-(BX,BY-10),XOR,7
440 IF POINT(BX,BY-25)<>0 THEN 620
450 BY=BY-15:IF BY<40 THEN B=0:GOTO470
460 LINE(BX,BY)-(BX,BY-10),XOR,7
470 ON TR(I) GOTO480,490,500,510
480 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T1%,XOR:GOTO520
490 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T2%,XOR:GOTO520
500 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T3%,XOR:GOTO520
510 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T4%,XOR
520 IF TX(I)+VTX+19<X+39 AND TX(I)+VTX+19>X AND TY(I)+VTY+15>184 THEN 590
525 TX(I)=TX(I)+VTX:TY(I)=TY(I)+VTY:TR(I)=TR1
530 ON TR(I) GOTO540,550,560,570
540 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T1%,XOR:GOTO580
550 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T2%,XOR:GOTO580
560 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T3%,XOR:GOTO580
570 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+39,TY(I)+15),T4%,XOR
580 NEXT K:GOTO170
590 SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 12,16:SOUND 13,
0
600 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+15),BOM%,PSET:MA=MA-1:IF MA=0 THEN 740
610 FOR K=1TO100:NEXT K:LINE(X,Y)-(X+39,Y+15),PRESET,0,BF:B=0:GOTO60
```

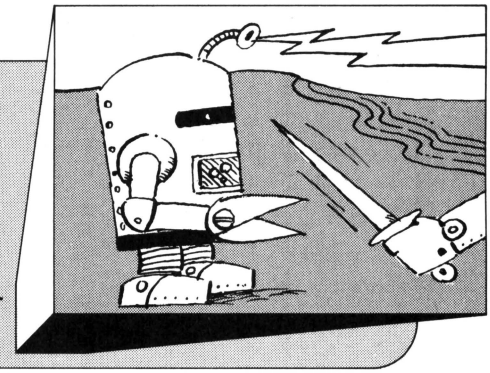
```
620 FOR L=1TO6:IF BX>TX(L) AND BX<TX(L)+39 AND BY-25<TY(L)+15 AND BY-25>TY(L) TH
EN J=L:GOTO640
630 NEXT L:B=0:GOTO330
640 SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 12,16:SOUND 13,
0
650 ON TR(J) GOTO660,670,680,690
660 SC=SC+10:PUT@A(TX(J),TY(J))-(TX(J)+39,TY(J)+15),T1%,XOR:GOTO700
670 SC=SC+20:PUT@A(TX(J),TY(J))-(TX(J)+39,TY(J)+15),T2%,XOR:GOTO700
680 SC=SC+30:PUT@A(TX(J),TY(J))-(TX(J)+39,TY(J)+15),T3%,XOR:GOTO700
690 SC=SC+40:PUT@A(TX(J),TY(J))-(TX(J)+39,TY(J)+15),T4%,XOR
700 PUT@A(TX(J),TY(J))-(TX(J)+39,TY(J)+15),BOM%,XOR:FOR L=1TO20:NEXT L
710 PUT@A(TX(J),TY(J))-(TX(J)+39,TY(J)+15),BOM%,XOR
720 TY(J)=40:TX(J)=INT(RND(1)*600)
730 I=J:B=0:GOTO530
740 LOCATE26,11:PRINT"G":FOR I=1TO100:NEXT I
750 LOCATE29,11:PRINT"E":FOR I=1TO100:NEXT I
760 LOCATE32,11:PRINT"M":FOR I=1TO100:NEXT I
770 LOCATE35,11:PRINT"E":FOR I=1TO100:NEXT I
780 LOCATE44,11:PRINT"O":FOR I=1TO100:NEXT I
790 LOCATE47,11:PRINT"V":FOR I=1TO100:NEXT I
800 LOCATE50,11:PRINT"E":FOR I=1TO100:NEXT I
810 LOCATE53,11:PRINT"R":FOR I=1TO100:NEXT I
820 FOR I=1TO5000:NEXT I:GOTO830
830 CLS
840 LOCATE15,3:PRINT"
850 LOCATE15,4:PRINT"
860 LOCATE15,5:PRINT"
870 LOCATE15,6:PRINT"                Making by H.MURAO                "
880 LOCATE15,7:PRINT"                Copyright 1983 K.K               "
890 FOR I=1TO200:PSET(RND(1)*640,RND(1)*200,RND(1)*7+1):NEXT I
900 IF SC>HS THEN HS=SC
910 PUT@A(160,80)-(199,95),I%,XOR:PUT@A(160,105)-(199,120),T1%,XOR
920 PUT@A(160,130)-(199,145),T2%,XOR:PUT@A(160,155)-(199,170),T3%,XOR
930 PUT@A(160,180)-(199,195),T4%,XOR
940 LOCATE27,11:PRINT"MY SHIP   "
950 LOCATE27,14:PRINT"TRYGER ···· 10 POINT"
960 LOCATE27,17:PRINT"CIRTION ···· 20 POINT"
970 LOCATE27,20:PRINT"SPATION ···· 30 POINT"
980 LOCATE27,23:PRINT"FORGER ····· 40 POINT"
990 FOR I=1TO100:I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 50
1000 NEXT I
1010 GOTO990
1020 FOR I=0 TO 122:READ I%(I):NEXT
1030 DATA 0,0,0,24,0,0,6144,0,24,0,0,15360
1040 DATA 0,60,0,0,-256,0,511,-32768,16385,-128,576,511
1050 DATA -32766,16385,-128,576,2015,-8190,-8161,-24584,2017,-225,-121,-1
1060 DATA 24319,-1,-16324,1023,0,0,0,8,0,0,2048,0
1070 DATA 8,0,0,1024,0,4,0,0,0,0,1,-32768
1080 DATA 0,384,0,1,-32768,0,384,0,0,24576,8192,24
1090 DATA 288,0,1921,8192,17920,31008,36,1,0,0,0,24
1100 DATA 0,0,6144,0,24,0,0,9216,0,36,0,0
1110 DATA -6400,0,127,-32768,16384,32640,576,127,-32766,16384,32640,576
1120 DATA 463,-8190,24583,-28680,864,7951,-125,25087,20223,-1153,-16340,1019
1130 DATA 0,0,0
1140 FOR I=0 TO 122:READ T1%(I):NEXT
1150 DATA 2,-21888,1,21845,28544,2751,-22,-4075,-1,-648,11232,6
1160 DATA -17329,-32768,350,11200,2,-17387,-4096,2808,1404,43,-8191,24320
1170 DATA -20608,87,-15682,0,5629,30720,5,31200,0,351,-32768,0
1180 DATA 22016,0,0,0,2,-21888,1,21845,28544,2751,-22,-4075
1190 DATA -1,-648,11242,-21882,-17329,-10923,16734,11242,-21886,-17387,-2732,280
8
1200 DATA 1406,-22485,-8191,24384,-20608,87,-15682,0,5629,30720,5,31200
1210 DATA 0,351,-32768,0,22016,0,0,0,2,-21888,1,21845
1220 DATA 28544,2751,-22,-4075,-1,-648,11232,6,-17329,-32768,350,11200
```

```
1230 DATA 2,-17387,-4096,2808,1404,43,-8191,24320,-20608,87,-15682,0
1240 DATA 5629,30720,5,31200,0,351,-32768,0,22016,0,0,0
1250 DATA 0,0,0
1260 FOR I=0 TO 122:READ T2%(I):NEXT
1270 DATA 1,22400,0,2735,-4096,214,14463,5,16470,2016,5125,22496
1280 DATA -2008,10943,-964,20565,510,7775,-22016,32703,-20566,127,24400,10881
1290 DATA -482,11306,-16388,15381,687,-7944,1344,21511,-8192,-21960,32512,10
1300 DATA -16400,0,351,-32768,1,22400,0,2735,-4096,214,-17793,5
1310 DATA 21590,-22560,5253,22504,-2006,10943,-708,21589,20990,-24993,-21680,327
03
1320 DATA -20566,-22401,24410,10961,-354,11562,-16387,15381,17071,-5896,1364,218
31
1330 DATA -8192,-21958,32512,10,-16400,0,351,-32768,1,22400,0,2735
1340 DATA -4096,214,14463,5,16470,2016,5125,22496,-2008,10943,-964,20565
1350 DATA 510,7775,-22016,32703,-20566,127,24400,10881,-482,11306,-16388,15381
1360 DATA 687,-7944,1344,21511,-8192,-21960,32512,10,-16400,0,351,-32768
1370 DATA 0,0,0
1380 FOR I=0 TO 122:READ T3%(I):NEXT
1390 DATA 0,0,0,511,-32768,11,-80,0,13823,-6144,83,28094
1400 DATA 0,-22090,-256,341,28095,-32766,-21834,-64,1365,28159,-8190,-21834
1410 DATA -32,341,28159,-16383,-21834,-128,182,-321,0,7166,28160,27
1420 DATA -336,0,1706,-8192,0,0,0,511,-32768,11,-80,0
1430 DATA 13823,-6144,83,28094,0,-22090,-256,341,28095,-32766,-21834,-64
1440 DATA 1365,28159,-8190,-21834,-32,341,28159,-16383,-21834,-128,182,191
1450 DATA 0,6912,28160,27,176,0,1706,-8192,0,0,0,511
1460 DATA -32768,11,-80,0,13823,-6144,83,28094,0,-22090,-256,341
1470 DATA 28095,-32766,-21834,-64,1365,28159,-8190,-21834,-32,341,28159,-16383
1480 DATA -21834,-128,182,-16193,0,7104,28160,27,-16208,0,1706,-8192
1490 DATA 0,0,0
1500 FOR I=0 TO 122:READ T4%(I):NEXT
1510 DATA 0,0,0,682,-32768,86,-21826,2,-32086,-24128,1024,32736
1520 DATA 28692,127,-16328,10240,-21568,15381,341,-1796,5461,-18433,-2038,-21504
1530 DATA 32752,682,-9345,-16384,21504,32512,10,-9352,0,512,-16384,0
1540 DATA -32000,0,44,0,0,0,0,1023,-16384,87,-2,2
1550 DATA -15702,-22080,1360,32756,28694,-24449,-5576,10560,-21548,15381,341,-17
96
1560 DATA 5461,-18433,-2038,-21336,32752,682,-9345,-16384,21844,32512,10,-9352
1570 DATA 0,592,-16384,0,-23808,0,44,0,0,0,0,682
1580 DATA -32768,86,-21826,2,-32086,-24128,1024,32736,28692,127,-16328,10240
1590 DATA -21568,15381,341,-1796,5461,-18433,-2038,-21504,32752,682,-9345,-16384
1600 DATA 21504,32512,10,-9352,0,512,-16384,0,-32000,0,44,0
1610 DATA 0,0,0
1620 FOR I=0 TO 122:READ BOM%(I):NEXT:RETURN
1630 DATA 85,-22523,16384,289,0,1320,40,20480,73,8,1025,145
1640 DATA 656,17408,2080,8448,2,64,2078,8,4096,16129,2050,4159
1650 DATA 16,8192,7684,2624,2048,0,4226,32,5636,4224,-32728,2720
1660 DATA 19217,-32768,5489,21760,85,-22523,16384,289,0,1320,40,20480
1670 DATA 73,8,1025,145,656,17438,2080,8448,32642,64,2559,-8184
1680 DATA 4099,-15,2050,5119,-4080,8193,-28,2624,2175,-32768,4226,7712
1690 DATA 5636,4224,-32728,2720,19217,-32768,5489,21760,85,-22523,16384,289
1700 DATA 0,1320,40,20480,73,8,1025,145,656,17408,2080,8448
1710 DATA 7682,64,2175,-32760,4096,-63,2050,4351,-16368,8192,32644,2624
1720 DATA 2078,0,4226,32,5636,4224,-32728,2720,19217,-32768,5489,21760
1730 DATA 0,0,0
1740 PLAY"T15004V8L8","T15004V8L8","T15004V8L8"
1750 PLAY"EDCEDCEDCEDCECR64CR64C4","R2R2R2R4R8E64ER64ER64E","R2R2R2R4GR64GR64GR6
4G"
1760 RETURN
1770 SOUND 7,&HF0:SOUND 6,&H1F:SOUND 8,10:SOUND 2,255:SOUND 3,25:SOUND 9,15:FOR
I=5TO10:SOUND 3,I:NEXT:RETURN
1780 IF X+VX<0 OR X+VX>600 THEN 1820
1790 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+15),I%,XOR
1800 X=X+VX
1810 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+15),I%,XOR
1820 RETURN
```

★バグがないか調べるためにベーマガを2冊買って見くらべたが，変わったところはなかった一。(佐賀県神崎郡・原田　彰12才)……【編：このギャグがわかる人はエライ!!彰：エライクナイ！エラーいいくない!!】

FP-1000/1100用

DESERT



坂崎　浩久

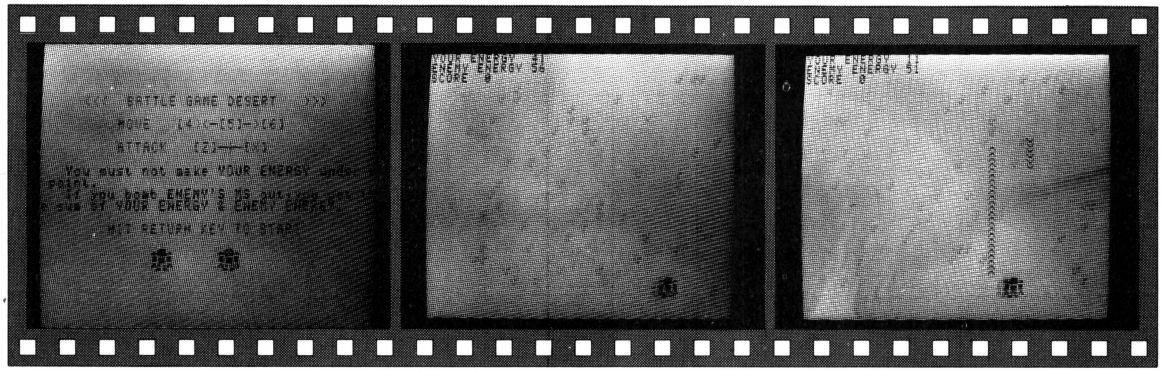
ここは，とある砂漠の中の町。いまこの町を占領しようと1台のモビル・スーツ（MS）が攻めてきた。あなたもMSに乗り，町のために戦わねばならない。

遊びかた

リターン・キーを押すと，そこにはサボテン以外に何も見あたらない砂漠が現れる。君は対熱体ミサイル（これによって敵の魚雷を破壊することもできる）を[X]で反射しながら敵の位置を調べ，[4][5][6]で左右に移動し，[Z]で砂中魚雷を反射し破壊してほしい。しかしミサイルや魚雷を使うと，エネルギーが消費される。また敵の魚雷をくらうと，エネルギーが30減る。

補足説明

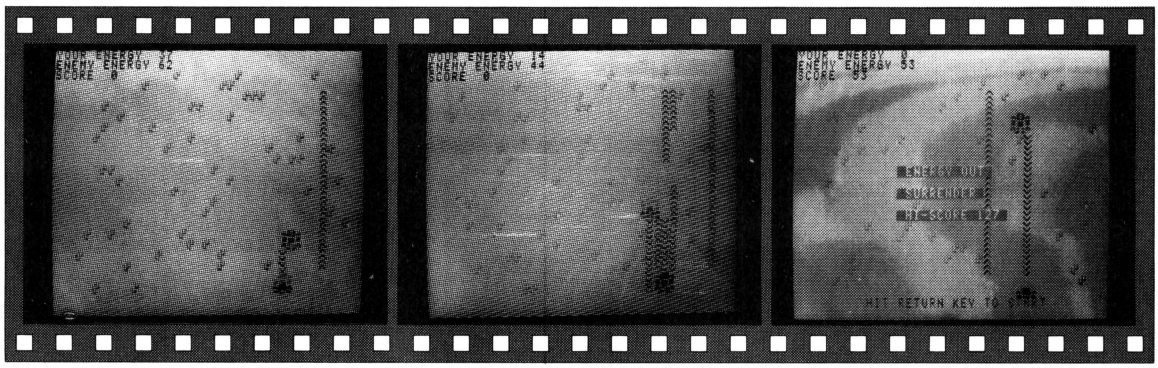
得点のしくみは，基本的には敵に魚雷が当たったときの自分のエネルギーと敵のエネルギーの合計が，加算されるようになっています。そして，敵のエネルギーが5以下のときに当たるか，または敵がそれ以上後退できないときには，ボーナスがつきはじめの状態にもどります。いろいろな戦法が考えられます。高得点を狙ってください。



《写真1》ゲームの説明。リターン・キーでスタート！

《写真2》対熱体ミサイルを発射

《写真3》撃て!!　敵も撃ってきた



《写真4》ウッ，ヤ，ヤラレタ!!

《写真5》コノー!!　どうだまいったか!!

《写真6》おしまい

★僕のP8MKIIから6重和音が出たので，MZを買うという友人に自慢しようとしたら目がさめた。(宮城県桃生郡・**黒沢直道13才**)……【**影**：目がさめた？夢だったの？**編**：影さん起きて!!**影**：ウ，ウーン！夢だったの？】

DESERTのプログラム・リスト

```
  10 CLEAR:SCREEN 2,7,7,0:WIDTH40
  20 DEFINTA-Z:BEEPOFF:RANDOMIZE
  30 GOSUB580
  40 GOTO230
  50 '+++++ ﾒｲﾝ +++++
  60 ZE=ZE+1:XE=XE+1:XE=XE+(XE>100)
  70 COLOR0:PRINTCSR(12,0);XE;CSR(12,1);ZE;:I$=INKEY$:CALL&H703:P1=INSTR("456",
I$):IF P1 THENP=P1-2:GOTO90 ELSE IFI$<>"Z"THEN90
  80 IF R=0 AND XE>GE THEN BEEP:R=1:XX=X+2:XE=XE-GE
  90 IF R THENGOSUB180
 100 X=X+P:X=X+(X>34)-(X<0):PRINTCSR(X,21);P1$;:C=6+(ZE>LL)*4
 110 IF((ABS(X-Z)<3)*(Y>10)+(ABS(X-Z)<D)*(RND(1)>.8))*(T=0)*(ZE>GE+D)THEN GOSUB
210
 120 IF I$="X" AND XE>D THENGOSUB200
 130 IF T THENGOSUB190
 140 A=INT(RND(1)*10):IF A=1 THENQ=-1 ELSE IF A=2 THENQ=1
 150 IF C=2 THENGOSUB220
 160 Z=Z+Q:Z=Z+(Z>34)-(Z<0):COLOR C:PRINTCSR(Z,Y);P2$;:GOTO60
 170 '+++++ ｻﾌﾞ +++++
 180 FORI=0TO3:IF FNP(XX,XY)>240 THEN310 ELSE IF XY=3 THENXY=20:R=0:RETURN ELSE
 PRINTCSR(XX,XY);"ｱ";:XY=XY-1:NEXT:RETURN
 190 FORI=0TO3:IF FNP(ZZ,ZY)>240 THEN300 ELSE IF ZY=23 THENZY=Y+2:T=0:RETURN EL
SE PRINTCSR(ZZ,ZY);"ｵ";:ZY=ZY+1:NEXT:RETURN
 200 XE=XE-D:BEEP:IF T THENPRINTCSR(ZZ,ZY-1);"×";:ZY=Y+2:T=0:RETURN ELSE PRINTC
SR(Z+2,Y+1);"×";:RETURN
 210 T=1:ZZ=Z+2:ZE=ZE-GE:ZY=Y+2
 220 PRINTCSR(Z+1,Y);P3$;:Y=Y+1:BEEPON:BEEPOFF:IF Y>20 THEN360 ELSE RETURN
 230 '+++++ ｾｯﾃｲ +++++
 240 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&H9000+X+Y*40)
 250 SC=0:GE=10:LL=60
 260 X=15:Z=25:Y=5:P=0:Q=1:ZY=7:XY=20:XE=30:ZE=30:ZZ=15:C=6:D=5:T=0:R=0:U=0:BS=
0:COLOR ,6:CLS
 270 COLOR4:FORI=0TO20:FORJ=0TO2:PRINTCSR(INT(RND(1)*35)+3,I+2);"●":NEXT J,I
 280 COLOR0:PRINTCSR(0,0);"YOUR ENERGY ";CSR(0,1);"ENEMY ENERGY";CSR(0,2);"SCOR
E ";SC;:GOTO60
 290 '+++++ ｼｮﾘ +++++
 300 COLOR 0:FORI=0TO20:SCREEN2,2,2,0:PRINTCSR(X,21);P1$;:SCREEN 2,7,7,0:PRINTC
SR(X,21);"      ";CSR(X,22);" 月光蝶 ";:BEEP:NEXT:XE=XE-30:T=0:ZY=Y+2:IF XE<0 THEN36
0 ELSE60
 310 IF ZE<6 THEN GOTO420
 320 COLOR 2:FORI=0TO20:PRINTCSR(Z,Y);P2$;CSR(Z,Y);"      ";CSR(Z,Y+1);" 月光蝶 ";:
BEEP:NEXT:R=0
 330 COLOR 0:SC=XE+ZE+SC:ZE=ZE-30:XY=20:Q=-Q
 340 IF ZE<0 THEN SC=SC+100:ZE=0:PRINTCSR(Z+1,Y);P3$;:Y=Y-2:IF Y<4THENY=Y+2:BS=
1000:GOTO420
 350 PRINTCSR(6,2);SC;:I$=INKEY$:GOTO100
 360 COLOR 2:PRINTCSR(Z,Y);P2$;:FORI=0TO20:COLOR 7,1:IF XE<=0 THEN XE=0:PRINTCS
R(13,11);".ENERGY OUT "; ELSE PRINTCSR(13,11);" OCUPATION ";:BEEP
 370 NEXT
 380 IF ZE<0 THEN ZE=0
 390 SC=ZE+XE+SC:COLOR 0,6:PRINTCSR(0,0);"YOUR ENERGY ";XE;CSR(0,1);"ENEMY ENER
GY";ZE;CSR(0,2);"SCORE ";SC;
 400 CALL&H703:IF HS<SC THENHS=SC
 410 COLOR 7,1:PRINTCSR(13,13);" SURRENDER ";CSR(13,15);" HI-SCORE";HS;:COLOR 2
,6:PRINTCSR(9,23);"HIT RETURN KEY TO START";:IF INKEY$=CHR$(13) THEN250 ELSE GOT
O410
 420 Y=Y-1:COLOR 2:FORI=0TO15
 430 PRINTCSR(Z,Y);"  ﾏﾙ  ";
 440 PRINTCSR(Z,Y+1);" 暗月 ";
 450 PRINTCSR(Z,Y+2);"日本分";
 460 BEEP
 470 PRINTCSR(Z,Y);"暗 円 月";
 480 PRINTCSR(Z,Y+1);"日本分";
 490 PRINTCSR(Z,Y+2);"      ";
 500 BEEP:NEXT
 510 BN=ABS((100-XE)+(100-ZE))*5:COLOR 6,2
 520 FORI=0TO15
 530 PRINTCSR(1,13);" YOU'VE DEFEATED OUR ENEMY.THANK YOU. "
 540 PRINTCSR(13,15);" BONUS";BN+BS
 550 NEXT:CALL&H703
```

```
 560 SC=SC+BN+BS:IF SC<3000 THEN 260 ELSE LL=40:GOTO260
 570 '+++++ ｼｮｷ +++++
 580 DEFCHR$(231)="3844820038448200"
 590 DEFCHR$(232)="0041221C0041221C"
 600 DEFCHR$(233)="909092F212121E10"
 610 DEFCHR$(241)="007EE7DBE7FF007E"
 620 DEFCHR$(242)="7E7E7E00E700E7E7"
 630 DEFCHR$(243)="00000038FC007878"
 640 DEFCHR$(244)="787800386C6C80C0"
 650 DEFCHR$(245)="0000001C3F001E1E"
 660 DEFCHR$(246)="1E1E001C36360102"
 670 DEFCHR$(247)="007EFFFFFFFF007E"
 680 P1$=" 月光蝶 "+STRING$(5,29)+CHR$(31)+" ﾛｹﾝﾉﾀﾏ "
 690 P2$=" 月光蝶 "+STRING$(5,29)+CHR$(31)+" ﾛｹﾝﾉﾀﾏ "
 700 P3$="   "+STRING$(3,29)+CHR$(31)+"   "
 710 COLOR 2,6:CLS
 720 PRINT CSR(5,5);"<<<  BATTLE GAME DESERT   >>>"
 730 PRINT
 740 PRINT"          MOVE   [4]<-[5]->[6] "
 750 PRINT
 760 PRINT"          ATTACK   [Z]-+-[X] "
 770 PRINT
 780 COLOR 0:PRINT"   You must not make YOUR ENERGY under 0 point."
 790 PRINT"   If you bomb ENEMY'S MS out,you get the sum of YOUR ENERGY & ENEMY
ENERGY.":COLOR 2
 800 PRINT
 810 PRINT"        HIT RETURN KEY TO START  "
 820 PRINT CSR(12,18);P1$
 830 PRINT CSR(20,18);P2$
 840 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 840
 850 '"DESERT" by H.SAKAZAKI '83/8/23
```

CHECKER FLAG

影：デザートとは，おやつのことか？

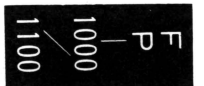
編：それでよく大学を卒業できたね。

影：文句あるか？

編：別に，ただデザートってのは砂漠っていう意味なんですけど。

影：そ，そうだろう。だからこのゲームはオモシロイのだ。コソコソ……

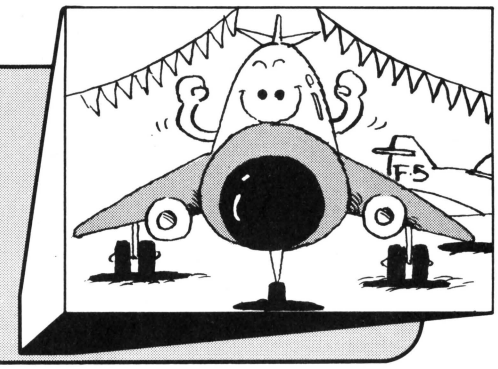
Dr.D：どうもいかん！　ところで，このゲームは敵の出現時間をうまく設定してるようだが，とたま出現する所が悪くてゲームにならないときがあるぞ。



★編さん，千葉は日本の盲腸といわれてるのを知ってますか？（神奈川県川崎市・**今和泉青彦13才**）……**【編**：知りませんでした。**影**：はい失格！つぎの方どうぞ。**編**：あの一，敗者復活はないんでしょうか？**影**：ナイゾウ！**】**

RX-78(GUNDAM)用

航空ショー



きむらく～ん

はじめに

あなたは，世界的に有名なスタント・パイロットです。パリの航空ショーに招待されました。そこで愛機フォッカーＤＲ１を駆って，空にスモークできれいな模様を描いて，観客を楽しませてください。

操縦のしかた

ジョイ・スティック１のみ使用します。３で機首が下がり７で上がります。スモークは，９で出て０で止まります。物理法則に従っていますので，失速しないように注意してください。

CHECKER FLAG

グワ――ン!!　ガッ，ガッガガ～～～～。
ボッグワ――ン!!

編集長：おい，な，なんだ，あの声は!!

Dr.D：さて，マイコン・ルームから聞こえてくるようだが―。

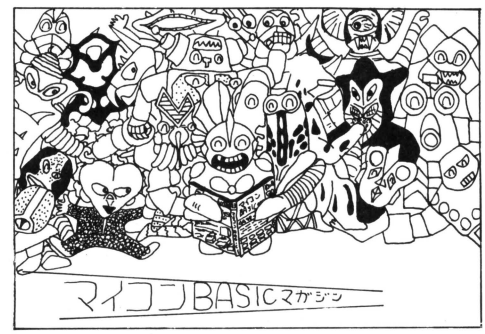
影：ははは，また私がドジをふんでると思ったのでしょうが，残念でした!!

おわりに

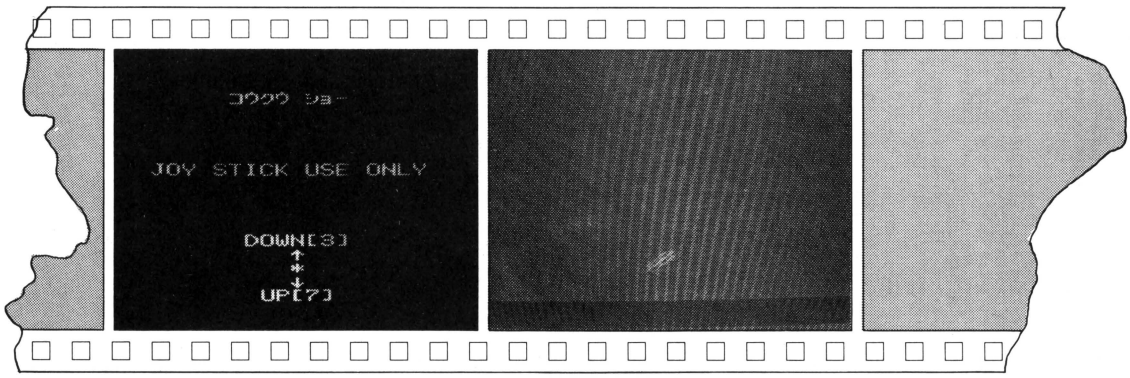
それでは，大空にスモークで美しい模様が描けるようになるまで，がんばってください。ちなみにスモークで，♡が描けるようになればプロ級です。

《第１表》変数表

X	X方向
Y	Y　〃
XX	X座標
YY	Y　〃
CX	クリアX座標
CY	クリアY座標
R1	方向パラメータ
R2	クリア方向パラメータ



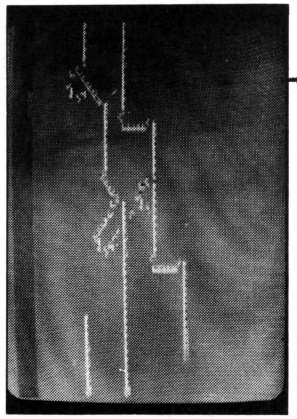
岐阜県各務原市　ＪＦＸうるとらまん



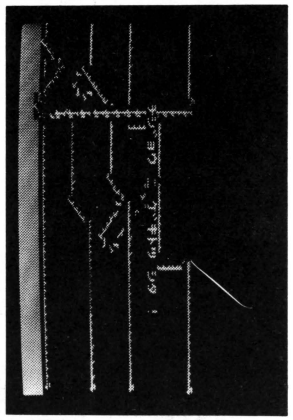
▲《写真１》キー操作の説明　　▲《写真２》離陸したところ

★ＯＦコーナーの仲間がふえてきた。印刷の人も出してあげよう。(宮城県仙台市・**中妻穣太12才**)……**【編**：ついに来ました。奥村印刷のやすきよコンビのお二人さん！毎月ごくろうさんです!!なに，入稿が遅いって？**】**

```
 10 GOTO700
 100 JOYS1A:R2=R1:R1=R1+(A=7)-(A=3):R1=R1+((R1=8)-(R1=-1))*8
 110 C=C+((C=3)*(A=0)-(C=5)*(A=9))*2
 120 POSITIONCX,CY:PATTERN[C]1,A$(R2)
 130 POSITIONXX,YY:PATTERN[1]1,A$(R1)
 140 ONR1+1GOSUB200,250,300,350,400,450,500,550
 150 CX=XX:CY=YY:XX=XX+X:XX=XX+((XX>184)-(XX<0))*184
 160 YY=YY+Y:IFYY<0THENYY=0:Y=0
 170 IFYY>165THEN600
 180 GOTO100
 200 IFR2<>0THEN220
 205 IFY<>0THEN240
 210 X=X+((X>-4)-(X<-4))*.2:RETURN
 220 IF-X<>ABS(Y)THEN240
 230 X=-SQR(X*X+Y*Y):Y=0:RETURN
 240 Y=Y+.2:GOTO210
 250 IFR2=0THEN270
 255 IFR2=2THEN290
 260 X=X-(X<0)*.2:Y=Y+.2:RETURN
 270 IFY<>0THENRETURN
 280 X=-SQR((X*X+Y*Y)/2):Y=X:RETURN
 290 IFY>0THENRETURN
 295 GOTO280
 300 IFR2<>2THEN320
 310 X=X+((X>0)-(X<0))*.2:Y=Y+.4:RETURN
 320 IF-Y<>ABS(X)THENRETURN
 330 Y=-SQR(X*X+Y*Y):X=0:RETURN
 350 IFR2=2THEN370
 355 IFR2=4THEN380
 360 X=X+(X>0)*.2:Y=Y+.2:RETURN
 370 IFY>0THENRETURN
 375 GOTO390
 380 IFY<>0THENRETURN
 390 X=SQR((X*X+Y*Y)/2):Y=-X:RETURN
 400 IFR2<>4THEN420
 405 IFY<>0THEN440
 410 X=X+((X>4)-(X<4))*.2:RETURN
 420 IFX<>ABS(Y)THEN440
 430 X=SQR(X*X+Y*Y):Y=0:RETURN
 440 Y=Y+.2:GOTO410
 450 IFR2=4THEN470
 455 IFR2=6THEN480
 460 X=X+.3:Y=Y+.3:RETURN
 470 IFY<>0THENRETURN
 480 X=SQR((X*X+Y*Y)/2):Y=X:RETURN
 500 IFR2<>6THEN520
 510 X=X+((X>0)-(X<0))*.2:Y=Y+.5:RETURN
 520 IFY<>ABS(X)THENRETURN
 530 Y=SQR(X*X+Y*Y):X=0:RETURN
 540 Y=Y+.2:GOTO510
 550 IFR2=0THEN570
 555 IFR2=6THEN580
 560 X=X-.3:Y=Y+.3:RETURN
 570 IFY<>0THENRETURN
 580 X=-SQR((X*X+Y*Y)/2):Y=-X:RETURN
 600 COLOR,0:CURSOR6,10:PRINT"ﾁｼﾞｮｳ ﾆ ｹﾞｷﾄﾂ ｼﾀ !"
 610 FORI=0TO50STEP.5
 620 SOUND1,3:SOUND@15,I
 630 NEXT:SOUND
 640 JOYS1A:IFA=9THENRUN
 650 IFA=0THENEND
 660 GOTO640
 700 PRINT"▣":COLOR1,0:CURSOR10,5:PRINT"ｺｳｸｳ ｼｮｰ"
 710 CURSOR5,10:PRINT"JOY STICK USE ONLY"
 720 CURSOR11,15:PRINT"DOWN[3]"
 730 CURSOR14,16:PRINT"↑"
 740 CURSOR14,17:PRINT"*"
 750 CURSOR14,18:PRINT"↓"
 760 CURSOR12,19:PRINT"UP[7]"
 770 FORI=0TO1000:NEXT
 790 GOTO800
 800 DIMA$(7)
 810 FORI=0TO7:FORJ=0TO7:READC
 820 A$(I)=A$(I)+CHR$(C)
 830 NEXT:NEXT
 840 PRINT"▣":COLOR,5:XX=1:YY=160:CX=10:CY=160:X=4:Y=0:R1=4:R2=4:C=5
 850 BOX[4]0,168,191,183:PAINT[4]1,180,4
 860 GOTO100
 900 DATA 0,0,2,255,128,14,0,0
 910 DATA 10,4,9,18,36,64,128,64
 920 DATA 16,52,20,20,16,16,16,24
 930 DATA 32,144,72,160,16,8,5,2
 940 DATA 0,0,112,1,255,64,0,0
 950 DATA 2,1,2,36,72,144,32,80
 960 DATA 24,8,8,8,40,40,44,8
 970 DATA 64,160,16,8,5,18,9,4
```



▲《写真3》グワーンとヒコウキ

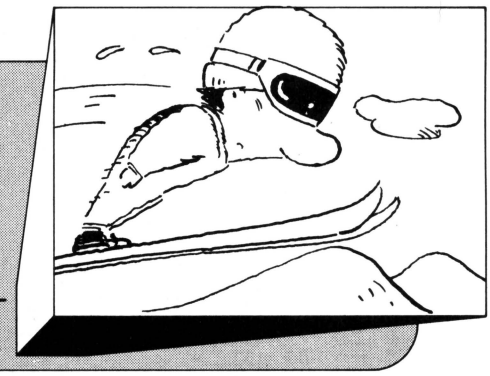


▲《写真4》ツ・イ・ラ・ク

★編さんが影さんに言いました。「憎まれっ子世にはばかる」(神奈川県横浜市・木元純一15才)……【影：ほんとに言ったのか？編：いいえ。影：そう，それならいいけど。編：フーッ，怖かった！いつもこうなんです。】

JR-100用

JUMP



岸田 茂

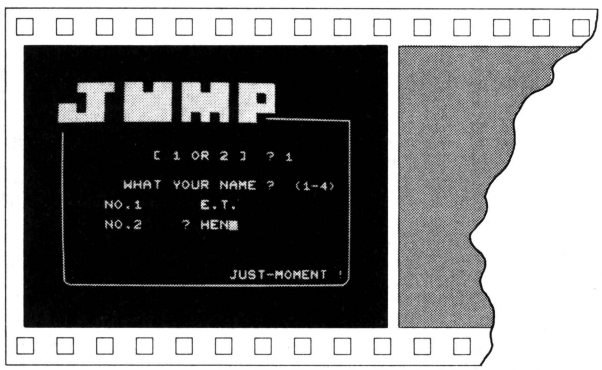
このゲームは，なるべくジャンプ台の端から飛んで風にのって距離をのばすゲームです。

ゲームの内容

まず，RUNすると，タイトルがでて何人でするか聞いてきますので，1人用か2人用かを入力してください。もし 1 を入力すれば，御相手はE.T.君です。自分の名前は，4字以内で入力してください。

これで順備完了。HIT ANY KEYしてください。ジャンプ台がプリントされましたね。すると，右に今の風の状態が表示されます。風はたえず，向かい風になったり追い風になったりしています。坂をすべりおりるまでの間のことを考えて，しんちょうにHIT ANY KEYしますと，加速をつけながらすべりおちていき，フラットをすべりはじめます。この状態になったら，いよいよジャンプ準備完了です。フラットから飛びでるまでにHIT ANY KEYして，ジャンプしてください。ただし，なるべく端から飛んで基準距離をかせいでください。

最終的には，5回はかった合計で勝敗がくだされてHI－SCOREをだしたら，ジャンプ台の上の家に名前がプリントされます。



《写真1》 1人でも2人でも楽しめる

CHECKER FLAG

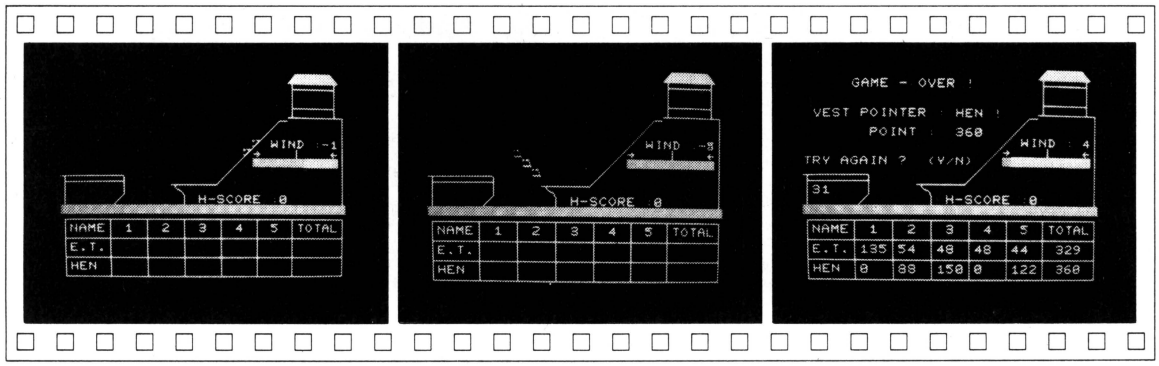
Dr.D：このゲームみたいに，最初からむずかしいゲームはよくない。やはり初めはやさしくして，面が多くなるにつれてむずかしくしたほうがよい。

影：そうすれば，私でも少しは点がとれる！

編：オリジナルだと，ここでは一人しかJUMPできなかったもんね。

影：え～だれができたの？

編集長：オホン！



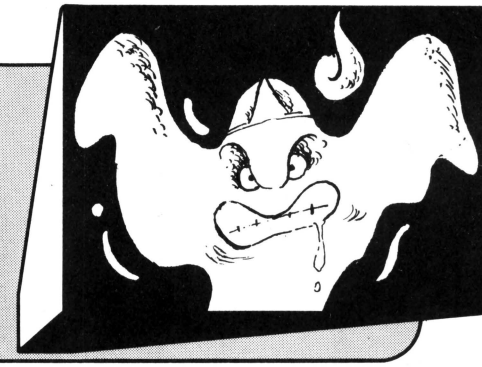
《写真2》 ザザ――ッ　　《写真3》 ジャンプ!!　　《写真4》 エンド画面

★Dr. は殺虫剤ですか？ゴキブリホイホイですか？（埼玉県行田市・**鈴木　誠13才**）……**【編**：Dr. はドブネズミです。**影**：Dr. はガマガエルです。**編**：Dr. は――あれっ，いつのまにー。**Dr.D**：ワシはいったいなんなんだ？】

```
10 REM ※※※※【JUMP-GAME】※※※※
15 CLS :GOSUB 600 :GOSUB 800
20 DIM S(2):P=0:H=0:A$="▒▒▒
```

JR-100用

SUPER AMOEBA



伊藤　武司

あなたは，ビルの中に１人で住んでいるアメーバーです。ビルの生活にあきたあなたは，なんとか外へ出ようと，ひたすらビルを昇っていくのであった。

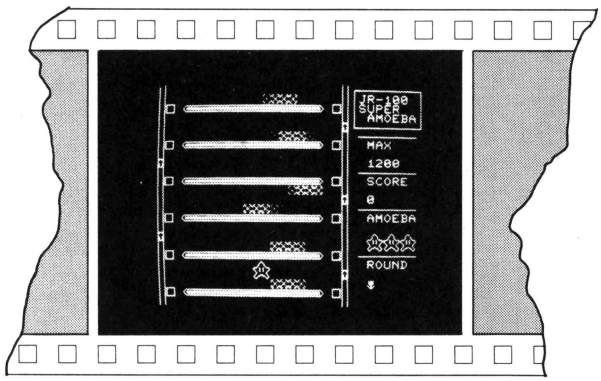
HOW TO PLAY

キー操作は，Ⓘ Ⓙ Ⓚ Ⓜです。プロジェクターが動いていますが，これをよけて各階のキー・ホールを取るとつぎの階に上がれるように，ストッパーが開きます。５階まで昇ればつぎのビルへ行き，１面クリアです。

ＭＡＩＮプログラムのほとんどはマシン語で行なっていますが，ＲＯＭ内のサブを使用していないので，マシン語のわかる人はＪＲ－200 へ移植できると思います。

《第１表》変数表

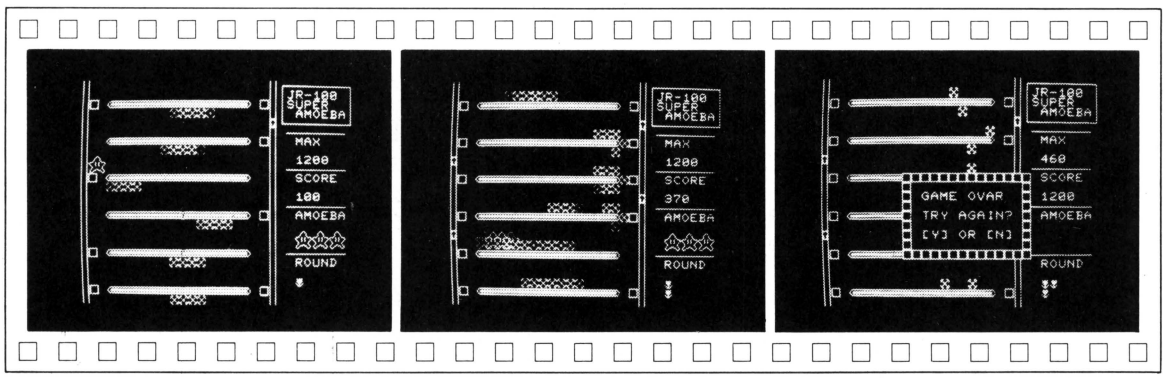
I，J	：FOR～NEXT用	E	：鍵穴カウンタ
I1	：チェックサム用	K	：ＰＩＣＫ
S	：スコア	K$	：ＲＥＡＤ用
H	：ＭＡＸ	A$	：わく線用
R	：ラウンド	B$，C$	：アメーバ用
Z	：アメーバ座標	D$，E$	：チューリップ用
M	：アメーバ数		
D	：ＤＥＡＤフラグ		



▲《写真１》１ラウンドめのスタート！

CHECKER FLAG

Dr.D：？？？…
影：さすがのDr.も，お手上げですか？
Dr.D：そんなことはないがＢＡＳＩＣと異なり，マシン語は，見ただけでは何もわからない。せめて，ディスアセンブル・リストがあると良いのだが！
編：みなさんにおねがいします。どんな小さなマシン語でも，必ず，リストを付けて送ってください！
Dr.D：68006502Ｚ808086……
影：あれ，Dr.が，暴走しちゃった！



▲《写真２》ぶじに上まで来れた！　▲《写真３》２ラウンドめ。アップップ！　▲《写真４》おわり

★9月号のいつをちゃんパートII，それじゃJR-800やX-07はどうなる？本当の呼びかたは「パソコン液晶世代」じゃ!!(埼玉県大里郡・**荻野隆志13才**)……**【編集長**：X-07って何？**編**：そういう名前のパソコンがキャノンから発売されてるんですよ。キャノンさん編集長が知らんそーですよ。】

```
100 POKE$12,$1F:POKE$13,$FC
110 OPTIONCMODE1:H=0
120 GOSUB 940
130 S=0:M=4:R=0
140 R=R+1
150 D=0:E=0:GOSUB 520
160 Z=$C381
170 REM ■■■■■ MAIN ■■■■■
180 PICKK
190 U=USR($1FFD)
200 IFD<>0THEN340
210 IFPEEK(Z-1)=$9ATHENGOSUB290
220 IFPEEK(Z+2)=$9ATHENGOSUB300
230 IFE>=5THENS=S+R*200:GOTO140
240 FORI=$C122TO$C3A2STEP$80
250 U=USR($20E3,I)
260 NEXTI
270 GOTO180
280 REM ■■■■■ KEY HOLE SUB ■■■■■
290 POKEZ-$40,0:POKEZ-1,$98:GOSUB310:RET
300 POKEZ-$3F,0:POKEZ+2,$98:GOSUB310:RET
310 POKE1,100:BEEP:POKE1,170:BEEP:E=E+1
320 S=S+10*R*E:LOCATE12,24:PRINTS:RET
330 REM ■■■■■ AMOEBA DEAD ■■■■■
340 FORI=$FFTO$80STEP-1:BEEP1:POKE1,I:BEEP0:NEXTI:POKE1,170
350 M=M-1:IFM<=0THEN380
360 GOTO150
370 REM ■■■■■ END CRT ■■■■■
380 LOCATE10,9:PRINTFLD(1);"99999999999999"
390 FORI=11TO17
400 LOCATEI,9:PRINTFLD(1);"9<<<<<<<<<<<<9"
410 NEXTI
420 LOCATE18,9:PRINTFLD(1);"99999999999999"
430 LOCATE12,11:PRINT"GAME OVAR"
440 LOCATE14,11:PRINT"TRY AGAIN?"
450 LOCATE16,11:PRINT"[Y] OR [N]"
460 IFHKSTHENH=S
470 PICKK
480 IFK=89THEN130
490 IFK=78THENEND
500 GOTO470
510 REM ■■■■■ FIELD ■■■■■
520 CLS
530 FORI=$C100TO$C3E0STEP$20
540 POKEI,$98:POKEI+21,$98
550 FORJ=1TO20:POKEI+J,0:NEXTJ
560 NEXTI
570 FORI=$C141TO$C3C1STEP$80
580 POKEI,$99:POKEI+2,$95
590 FORJ=3TO16:POKEI+J,$96:NEXTJ
600 POKEI+17,$97:POKEI+19,$99
610 NEXTI
620 FORI=$C200TO$C300STEP$100
630 POKEI,$9A:POKEI-$6B,$9A
640 NEXTI:POKE$C395,$9A
650 FORI=1TO21STEP4
660 FORJ=0TOR/2
670 LOCATEI,RND(14)+5:PRINTFLD(1);"0";
680 NEXTJ
690 NEXTI
700 A$="――――――――"
710 LOCATE0,22:PRINT"┌";A$;"┐"
720 LOCATE1,22:PRINT"|JR-100 |"
730 LOCATE2,22:PRINT"|SUPER  |"
740 LOCATE3,22:PRINT"| AMOEBA|"
750 LOCATE4,22:PRINT"└";A$;"┘"
760 LOCATE5,23:PRINTA$
770 LOCATE6,24:PRINT"MAX"
780 LOCATE8,24:PRINTH
790 LOCATE9,23:PRINTA$
800 LOCATE10,24:PRINT"SCORE"
810 LOCATE12,24:PRINTS
820 LOCATE13,23:PRINTA$
830 LOCATE14,24:PRINT"AMOEBA"
840 B$="<<121212":C$="<<343434"
850 LOCATE16,22:PRINTFLD(1);LEFT$(B$,M*2)
860 LOCATE17,22:PRINTFLD(1);LEFT$(C$,M*2)
870 LOCATE18,23:PRINTA$
880 D$=";"+CHR$(17)+CHR$(20)+";"+CHR$(18)+CHR$(99)
890 E$=D$+D$+D$+D$+D$+D$
900 LOCATE19,24:PRINT"ROUND"
910 LOCATE21,24:PRINTFLD(1);LEFT$(E$,R*3)
920 RET
930 REM ■■■■■ CHARACTER ■■■■■
940 RESTORE 990
950 FORI=$C080TO$C0E7
960 READK$:K$="$"+K$
970 POKEI,VAL(K$)
980 NEXTI
990 DATA 66,C3,A5,18,18,A5,C3,66
1000 DATA 00,01,02,04,04,08,72,82
1010 DATA 00,80,40,20,20,10,4E,41
1020 DATA 42,22,10,10,21,46,48,30
1030 DATA 42,44,08,08,84,62,12,0C
1040 DATA 00,3F,40,9F,9F,40,3F,00
1050 DATA 00,FF,00,FF,FF,00,FF,00
1060 DATA 00,FC,02,F9,F9,02,FC,00
1070 DATA 42,42,42,42,42,42,42,42
1080 DATA FF,81,81,81,81,81,81,FF
1090 DATA 7E,66,42,42,66,66,66,7E
1100 DATA 00,2A,3E,3E,1C,49,2A,1C
1110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1120 REM ■■■■■ DEMO ■■■■■
1130 CLS
1140 FORI=$C100TO$C11F:POKEI,$99:NEXTI
1150 FORI=$C120TO$C3C0STEP$20:POKEI,$99:POKEI+$1F,$99:NEXTI
1160 FORI=$C3E0TO$C3FF:POKEI,$99:NEXTI
1170 LOCATE4,8:PRINT"[ SUPER AMOEBA ]"
1180 LOCATE6,4:PRINT"ALL CAST"
1190 LOCATE8,3:PRINTFLD(1);"12":LOCATE9,3:PRINTFLD(1);"34"
1200 LOCATE9,6:PRINT"- AMOEBA"
1210 LOCATE11,4:PRINTFLD(1);"0";FLD(0);" - PROJECTER"
1220 LOCATE13,4:PRINTFLD(1);":";FLD(0);" - KEY HOLE"
1230 LOCATE6,18:PRINT"KEY FUNCTION"
1240 LOCATE9,18:PRINT"[I]...UP"
1250 LOCATE11,18:PRINT"[J]...LEFT"
1260 LOCATE13,18:PRINT"[K]...RIGHT"
1270 LOCATE15,18:PRINT"[M]...DOWN"
1280 LOCATE19,2:PRINT"GOOD LUCK. SEE YOU AGAIN .."
1290 REM ■■■■■ KIKAIGO ■■■■■
1300 I1=0:RESTORE1360
1310 FORI=$1FFDTO$213F
1320 READK$:K$="$"+K$
1330 I1=I1+VAL(K$)
1340 POKEI,VAL(K$)
1350 NEXTI
1360 DATA BD,20,43,C6,00,DE,B4,E7,00,E7,01,E7,20,E7,21,96
1370 DATA 97,81,49,26,05,BD,20,6A,20,19,81,4A,26,05,BD,20
1380 DATA 7B,20,10,81,4B,26,05,BD,20,94,20,07,81,4D,26,03
1390 DATA BD,20,AD,BD,20,43,DE,B4,C6,91,E7,00,5C,E7,01,5C
1400 DATA E7,20,5C,E7,21,39,DE,B4,A6,00,81,90,26,03,7C,00
1410 DATA 89,A6,01,81,90,26,03,7C,00,89,A6,20,81,90,26,03
1420 DATA 7C,00,89,A6,21,81,90,26,03,7C,00,89,39,BD,20,C3
1430 DATA C1,00,26,09,DE,B4,C6,20,BD,20,D9,DF,B4,39,BD,20
1440 DATA C3,C1,00,26,11,DE,B4,09,A6,00,81,00,26,08,A6,20
1450 DATA 81,00,26,02,DF,B4,39,BD,20,C3,C1,00,26,11,DE,B4
1460 DATA 09,A5,01,81,00,26,08,A6,21,81,00,26,02,DF,B4,39
1470 DATA DE,B4,A6,40,81,00,26,0D,A6,41,81,00,26,07,C6,20
1480 DATA BD,20,DE,DF,B4,39,DE,B4,C6,20,BD,20,D9,A6,00,88
1490 DATA 6F,24,01,5C,A6,01,8B,6F,24,01,5C,39,09,5A,26,FC
1500 DATA 39,08,5A,26,FC,39,C6,10,A6,01,81,90,26,04,A7,00
1510 DATA 6F,01,08,5A,26,F2,A6,21,81,90,26,04,A7,00,6F,21
1520 DATA C6,21,BD,20,DE,A6,1F,81,90,26,04,A7,00,6F,1F,C6
1530 DATA 1E,BD,20,DE,C6,0F,A6,00,81,90,26,04,A7,01,6F,00
1540 DATA 09,5A,26,F2,C6,20,BD,20,D9,A6,00,81,90,26,04,A7
1550 DATA 21,6F,00,C6,1F,BD,20,D9,A6,00,81,90,26,04,A7,1F
1560 DATA 6F,00,39
1570 IFI1<>$7A9DTHEN1610
1580 LOCATE21,4:PRINT"INSERT COIN [RET] KEY."
1590 PICKK
1600 IFK=13THENRET
1610 GOTO1580
1620 LOCATE21,4:PRINT"KIKAIGO MACHIGAI !!!!":PRINTCHR$(12):END
```

JR-100

<JRパソコンクラブからのご案内>

ＪＲファンの皆さん，こんにちは！　私，ＪＰＣ事務局のＢａｇサンです。(Ｂｕｇではありません。)ＪＰＣも発足以来，約4か月を経過し，9月20日で会員数も 600名に達しました。会員の方からのプログラム投稿も増え，現在50本を越えています。毎月の会報「ＪＰＣ」の内容も会員オリジナルソフトコーナー・ＪＲシリーズ新製品ニュース・新作ソフト紹介・マシン語講座など，さらに充実してまいりました。今後増々，会員方々の要望にお答えして，充実したクラブに，して行く為努力して行きます。尚ＪＲパソコンクラブ入会方法は，本誌白黒広告ページに掲載しています。

世界に広げよう，ＪＰＣの輪！！

Q．会員になってもイイカナ～？（非会員）

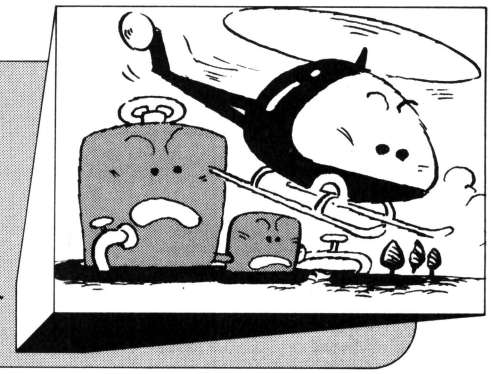
A．イイトモ～！　（会員一同）

SEIEI CO. LTD. JRパソコンクラブ事務局
住所＝名古屋市中川区小本一丁目18番18号
中京ナショナル家電販売内
電話番号＝052(363)3913

★友達のマイコンの上にコップを置いたら「死ね！」と言われた。(青森県弘前市・**加藤順貴15才**)……【**影**：編集長のおべんとうのおかずの上に視線を走らせたら「目黒川（電波新聞社の近所の川）にうかびたいか」といわれた。戦中派はこわい！】

JR-200用

HELI LANDER



林 邦彦

S．C．（スペース セントウリー）0028年のある日の夜，君はS軍第17空挺大隊第3師団指令長官の指令により，旧式S－328型ヘリに乗ってA軍北部基地へ爆薬を補給に行かなければならない。これによって，A．S和平条約が結ばれるのだ。もし失敗ならば，君のヘリはいん石もろとも光と化してしまう……。

GAME

キー操作は，↑↓で上下，SPCキーで爆薬補給します。補給方法は，ヘリが"0"の二つ上に来るようにして，SPCキーを押します。（"0"が基地ですが，一定の距離を進まないと出ません）

CHECKER FLAG

編：点数表示がカッコイイね！

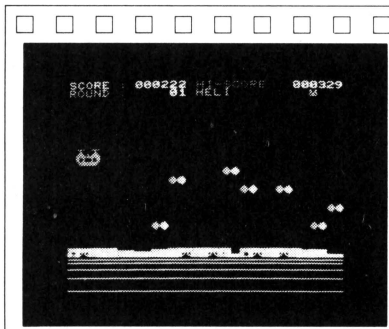
Dr.D：TVゲームの様な表示になっているな。これは数値を文字変数化して，MID$で数値だけにしたものに0をつけて，RIGHT$で6文字にして表示させているんだ。

影：USRって命令の中の数値が，三つもあってもいいの？

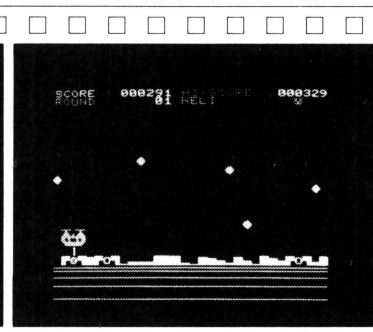
Dr.D：MZ系ならばそうだ。しかし，JR－200は実行開始番地の次に，マシン語に与えるデータを書くことがあるんだ。省略も可能だがな！

《第1表》変　数　表

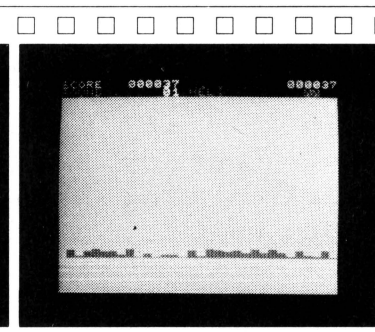
A( )	背景用キャラクタ・コード
L( )	ローターMOVE用
B	ボーナス
D	ヘリ・アドレス
E	補給数
F	いん石間隔用
H	ハイ・スコア
I，J	汎用
K	キー入力
M	基地表示カウンタ
Q	ヘリ残り数
R	ラウンド
S	スコア
U	USR関数用



《写真1》左から右へ移動しながら基地へ向かう



《写真2》ポイ！　エネルギーを補給



《写真3》墜落した画面。グワーン!!

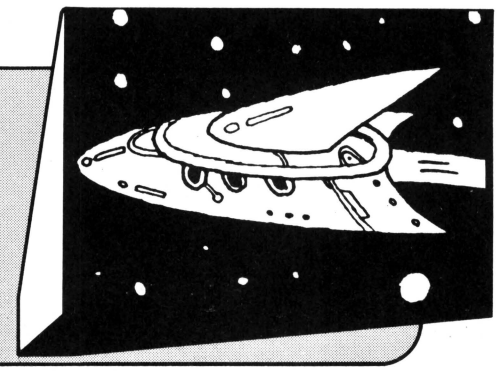
★BASICとは五つの単語の頭文字をとったものだよ。だからベーマガは〝小電算機初心者向汎用記号化命令コード雑誌〟さ!!（奈良市・**三宅俊介14才**）……**【編**：Dr．！またもやこのような怪文書が。**Dr.D**：珍味！珍味！**】**

```
90  REM _START_DECIDE
100 DIM A(8),L(4,3):CLEAR $5FFF
110 POKE 0,0:POKE $CA00,0:RANDOMIZE:TEMPO 100
120 POKE $E,$D:CLS
130 LOCATE 7,10:PRINT "ｷﾅｶﾞ ﾆ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ !!"
140 GOSUB 820:GOSUB 1100
150 S=0:R=1:Q=3:T=$400
160 FOR I=3 TO 18:COLOR 6,,1
170 LOCATE 0,I:PRINT SPC(32);:NEXT
180 COLOR 3:FOR I=4 TO 26:LOCATE I,21:PRINT "*";
190 LOCATE I,23:PRINT "+";:NEXT
200  REM _MAIN_LOOP
210 D=$C201:M=0
220 U=USR($6061,D+T,0):U=USR($6052,D,0)
230 IF NOT (PEEK($32)) THEN PLAY "B",$6080,$6090,$60A0
240 S=S+1:U=USR($6000):POKE $C37F,0:IF HKS THEN H=S
250 POKE C,7:S$=STR$(S):H$=STR$(H):R$=STR$(R)
260 LOCATE 8,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),6)
270 LOCATE 26,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(H$,2,LEN(H$)-1),6)
280 LOCATE 12,1:PRINT RIGHT$("00"+MID$(R$,2,LEN(R$)-1),2)
290 POKE C,$41:LOCATE 28,1:PRINT LEFT$("ﾞﾞ",Q-1);" "
300 M=M+1:IF MOD(M,3) THEN 330
310 IF INT(RND(1)*2) THEN U=USR($601C):GOTO 330
320 U=USR($600E)
330 IF NOT (MOD(M,10-F)) THEN POKE $C11F+(INT(RND(1)*13)+3)*$20,8
340 POKE $C37F,A(INT(RND(1)*8+1)):POKE $C360,0
350 K=STICK(0):IF NOT (K) THEN 430
360 D=D+((K=$1F)-(K=$1E)*(D>$C181))*$20
370 IF K<>$20 THEN 430
380 IF PEEK(D+$61)<>$E0 THEN 670
390 U=USR($602A,D,0):U=USR($6043,D+T,0)
400 POKE D+$41,$C:POKE D+$441,$47
410 FOR I=0 TO 7:POKE $C060+I,8
420 FOR J=1 TO 100:NEXT:NEXT:GOTO 510
430 IF (PEEK(D))+(PEEK(D+1))+(PEEK(D+2)) THEN 670
440 IF (PEEK(D+$20))+(PEEK(D+$21))+(PEEK(D+$22)) THEN 670
450 U=USR($6043,D+T,0):U=USR($602A,D,0):N=MOD(M,4)+1
460 POKE X,L(1,N):POKE Y,L(2,N):POKE Z,L(3,N)
470 IF MOD(M,INT(RND(1)*50)+1) THEN 220
480 IF M>R*100 THEN POKE C,7:LOCATE 28,19:PRINT "ﾟOﾟ"
490 GOTO 220
500  REM _CLEAR
510 POKE C,2:LOCATE 5,23:PRINT "OK!!";
520 POKE D+$61,$FC:POKE D+T+$61,2
530 FOR I=7 TO 0 STEP -1:POKE I+$C060,0:NEXT
540 POKE D+$41,0:POKE D+$441,$46
550 FOR I=100 TO 3000 STEP 99:SOUND I,1:NEXT
560 U=USR($6052,D,0):U=USR($6061,D+T,0)
570 POKE C,$43:LOCATE 5,23:PRINT "++++";:POKE D+T+$61,7
580 E=E+1:S=S+20:D=$C200:IF E<5 THEN 220
590 B=R*10*INT(M/10):S=S+B
600 POKE C,7:LOCATE 5,23:PRINT "BONUS :";B;
610 FOR I=1 TO 2000:NEXT:FOR J=5 TO 25
620 POKE C,$43:LOCATE J,23:PRINT "+";:NEXT
630 R=R+1:F=R:IF F>9 THEN F=9
640 FOR I=1 TO 31:POKE I+$C360,A(INT(RND(1)*8)+1)
650 NEXT:E=0:GOTO 150
660  REM _GAME_OVER
670 U=USR($6043,D-$20+T,0):U=USR($602A,D-$20,0)
680 FOR I=1 TO 31:POKE I+$C760,2:NEXT
690 FOR I=100 TO 0 STEP -5:SOUND I,2
700 COLOR 2,MOD(I,7)+1,3:U=USR($601C):NEXT
710 COLOR ,0,3:FOR I=1 TO 31:POKE I+$C760,7:NEXT
720 U=USR($6052,D,0):Q=Q-1:IF Q THEN 160
730 POKE C,2:FOR I=1 TO 13
740 LOCATE I+9,21:PRINT MID$("E REVO EMAG J",I,1)
750 FOR J=1 TO 10:SOUND 500*J,2:NEXT:NEXT I
760 A$="E GAME OVER J"
770 FOR I=1 TO 13:LOCATE 10,21
780 PRINT RIGHT$(A$,I)+LEFT$(A$,13-I)
790 SOUND 100,1:NEXT
800 FOR I=1 TO 1000:NEXT:GOSUB 930:GOTO 150
810  REM _DATA_READ
820 FOR I=1 TO 7:A(I)=$90+I:NEXT:A(8)=$8E:C=$E:X=$C008:Y=$C010:Z=$C018:G=0
830 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 3:READ L(J,I):NEXT:NEXT
840 DATA $FF,$C3,$FF,$3F,$00,$FC,$0C,$00,$30,$3F,$00,$FC
850 RESTORE 910:FOR I=$6000 TO $606F
860 READ A$:J=VAL("$"+A$):POKE I,J:G=G+J:NEXT:IF G<>$2A5E THEN 1290
870 RESTORE 990:A1=$C000:A2=$C067:GOSUB 890
880 RESTORE 1070:A1=$6080:A2=$60AF:GOSUB 890:RETURN
890 FOR I=A1 TO A2:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT:RETURN
900  REM _MACHINE_DATA
910 DATA ce,c1,60,a6,01,a7,00,08,8c,c3,90,26,f6,39,ce,c1
920 DATA 60,a6,20,a7,00,08,8c,c3,40,26,f6,39,ce,c3,3F,a6
930 DATA 00,a7,20,09,8c,c1,3F,26,f6,39,86,01,a7,00,86,02
940 DATA a7,01,86,03,a7,02,86,04,a7,20,86,05,a7,21,86,06
950 DATA a7,22,39,86,41,a7,00,a7,01,a7,02,a7,20,a7,21,a7
960 DATA 22,39,86,00,a7,00,a7,01,a7,02,a7,20,a7,21,a7,22
970 DATA 39,86,46,a7,00,a7,01,a7,02,a7,20,a7,21,a7,22,39
980  REM _CHARACTER_DATA
990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,ff,0c,0c,1e,3f,7f,ff,ff
1000 DATA e7,00,00,00,18,99,ff,ff,ff,30,30,78,fc,fe,ff,ff
1010 DATA f1,f1,f1,7f,3f,1f,0f,00,81,81,81,ff,ff,ff,ff,00
1020 DATA 8f,8f,8f,fe,fc,f8,f0,00,00,e7,42,66,99,99,7e,00
1030 DATA 08,3c,7e,ff,ff,7e,3c,08,00,00,ff,00,00,ff,00,00
1040 DATA 00,00,00,ff,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,ff
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1060 REM _MUSIC_DATA
1070 DATA 3, 1,5,0,3, 1,5,0,3, 5,5,0,3, 5,0,0
1080 DATA 3, d,5,0,3, d,5,0,3,11,5,0,3,11,0,0
1090 DATA 3,19,5,0,3,19,5,0,3,1d,5,0,3,1d,0,0
1100 REM _DEMO
1110 POKE C,7:CLS
1120 POKE C,6:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE : "
1130 POKE C,2:LOCATE 15,0:PRINT "HI-SCORE : "
1140 POKE C,4:LOCATE 0,1:PRINT "ROUND : "
1150 POKE C,1:LOCATE 15,1:PRINT "HELI      : "
1160 POKE C,$46:FOR I=4 TO 18
1170 LOCATE 0,I:PRINT SPC(32);:NEXT I
1180 FOR I=0 TO 31:A$=CHR$(29)+CHR$(31):POKE C,$43
1190 LOCATE I,20:PRINT ")";A$;"*";A$;"*";A$;"+";:NEXT
1200 FOR I=1 TO 31:POKE I+$C360,A(INT(RND(1)*8)+1)
1210 POKE I+$C760,$7:NEXT
1220 U=USR($6000):POKE $C37F,0
1230 M=M+1:IF NOT (MOD(M,20)) THEN POKE $C11F+(INT(RND(1)*9)+9)*$20,8
1240 POKE $C37F,A(INT(RND(1)*8+1)):POKE $C360,0
1250 POKE C,5:LOCATE 10,23:PRINT "START ANY KEY";
1260 POKE C,7:LOCATE 30,3:PRINT MID$("◆ HELI-LANDER ",MOD(M,14)+1,1)
1270 IF NOT (STICK(0)) THEN 1220
1280 SOUND 1000,20:RETURN
1290 PRINT "   ｱﾅﾀ ﾊ ｷｶｲｺﾞ ﾜ ﾏﾁｶﾞｲ ﾏｼﾀ。":PRINT:BEEP
1300 PRINT " ｿﾝﾂﾐ ﾆ ﾖﾘ ｷｶｲｺﾞ ﾜ ﾅｵｼﾃ ﾓﾗｲﾏｽ。"
1310 END : END : END : END : END : END : END : END : END
```

★自動演奏ができるマイコンを何台も用意してオーケストラをつくると指揮者がいらなくなる。（埼玉県入間市・渡辺伸一15才）……【編：今日は偉大な指揮者をお呼びしました。どーぞ♪拍：おら一，けすとらだでよ♪♪】

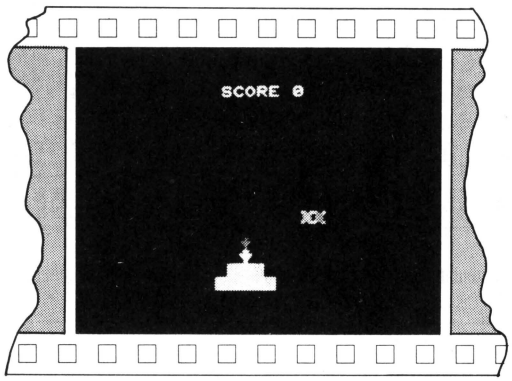
JR-200用

ミッドナイト・フライト



猫同志社

カーソル・キーを使って飛行機を飛ばし，ダイヤを取ってください。前方を照らすライトをたよりに，探さなければなりません。浮遊岩石や衛星にぶつかると1機減ります。自機は3機，ダイヤを全部取ると1面クリアです。



◀写真1《実行画面

CHECKER FLAG

Dr.D：ショート・プログラムか！読みやすいな！

影：エッ！あぶない！電源を切らなきゃ!!（ポカッ！）

Dr.D：ところで編君 230行のＣＯＬＯＲの次の三つの数字（一部省略）は何かわかるかな？

編：ええと，色，背景色，ページかな？

Dr.D：残念！最後はユーザ定義文字か普通の文字かを指定しているんだ！ＪＲ－200は1文字単位でこれらを指定できるから三つ書くんだよ!!

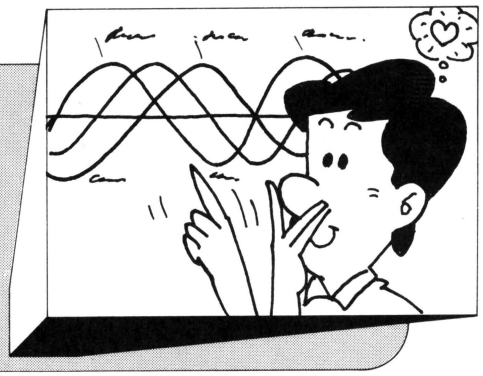
ミッドナイト・フライトのプログラム・リスト

```
10 GOTO 470
20 POKE U+1,T:POKE U-31,T:POKE U+33,T:POKE U+2,T:POKE U-62,T
30 POKE U-30,T:POKE U+34,T:POKE U+66,T:RETURN
40 POKE U-1,T:POKE U-33,T:POKE U+31,T:POKE U-2,T:POKE U-66,T
50 POKE U-34,T:POKE U+30,T:POKE U+62,T:RETURN
60 POKE U-31,T:POKE U-32,T:POKE U-33,T:POKE U-62,T:POKE U-63,T
70 POKE U-64,T:POKE U-65,T:POKE U-66,T:RETURN
80 POKE U+31,T:POKE U+32,T:POKE U+33,T:POKE U+62,T:POKE U+63,T
90 POKE U+64,T:POKE U+65,T:POKE U+66,T:RETURN
100 S=0:S1=10:B=3:C=8:V=$C100:W=$400
110 D=C:X=2:Y=2:Z=4:U1=$C142
120 COLOR 7,0,1:CLS
130 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT CHR$($20+Z):U=U1+W:T=$7C:ON Z GOSUB 20,40,60,80
140 E=INT(RND(1)*28+2):F=INT(RND(1)*20+2):COLOR 4:LOCATE E,F:PRINT "%"
150 G=0:H=V+32*F+E
160 FOR I=1 TO D
170 J=INT(RND(1)*28+2):K=INT(RND(1)*20+2):IF PEEK(V+32*K+J)>0 THEN 170
180 COLOR 0:LOCATE J,K:PRINT "&":NEXT
190 FOR I=1 TO C*2
200 J=INT(RND(1)*28+2):K=INT(RND(1)*20+2):IF PEEK(V+32*K+J)>0 THEN 200
210 COLOR 0:LOCATE J,K:PRINT "'":NEXT
220 U=V+32*Y+X+W:T=$7C:ON Z GOSUB 20,40,60,80
230 COLOR 7,,0:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE";S:COLOR ,,1
240 PICK I:I=I-$1B:T=$40:ON Z GOSUB 20,40,60,80
250 IF I>0 AND I<5 AND I<>Z THEN Z=I:J=0:GOTO 280
260 X=X+(Z=1)*(X<29)-(Z=2)*(X>2):Y=Y+(Z=4)*(Y<21)-(Z=3)*(Y>2)
270 POKE U1,0:U1=V+32*Y+X:J=PEEK(U1)
280 U=U1+W:POKE U1,Z:POKE U,$47:T=$7C:ON Z GOSUB 20,40,60,80
290 IF (J=5)+(J=7) THEN 420
300 IF J=6 THEN 370
310 POKE H,G:POKE H+W,$40
320 E1=E:F1=F:E=E+SGN(X-E)*(RND(1)>.7):F=F+SGN(Y-F)*(RND(1)>.7)
330 IF X=E AND Y=F THEN 420
340 IF E<>E1 OR F<>F1 THEN H=V+32*F+E:G=PEEK(H)
350 POKE H,5:POKE H+W,$45
360 GOTO 230
370 SOUND 1000,3:S=S+S1:D=D-1:IF D>0 THEN 310
380 COLOR 4,,0:LOCATE 10,10:PRINT "NEXT PATTERN"
390 FOR I=1 TO 5:SOUND 600,5:SOUND 800,5:NEXT
400 S1=S1+5:C=C+2:IF C=18 THEN C=8
410 GOTO 110
420 FOR I=1 TO 5:SOUND 200,10:NEXT:B=B-1:IF B>0 THEN 120
430 COLOR 5,,0:LOCATE 10,10:PRINT "REPLAY (Y/N)"
440 PICK I:IF I=121 THEN 100
450 IF I<>110 THEN 440
460 CLS:END
470 POKE 0,0:TEMPO 189:RANDOMIZE
480 RESTORE :FOR I=$C000 TO $C03F:READ J$:POKE I,VAL("$"+J$):NEXT
490 GOTO 100
500 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,20,30,b8,ff,ff,b8,30,20
510 DATA 04,0c,1d,ff,ff,1d,0c,04,18,18,18,3c,7e,ff,ff,18,3c
520 DATA 3c,18,ff,7e,3c,18,18,18,e3,d7,2a,54,2a,54,eb,c7
530 DATA 00,28,54,38,54,28,00,00,18,66,99,66,99,66,99,66
```


★載らぬならつぶしてしまえ　編集部　読者（愛知県知多郡・**ねくすと12才**）……【**影**：載せたのに　反抗すると　こうなるぞ　**ムギュ！**　ねくすと12才】

MSX用

バイオリズム



きむらく〜ん

もうすぐ発売されるMSXにプログラムを移植してみました。MSX BASICはF-BASICよりN-BASICに近い感じです。このプログラムはBASICマガジンDELUXE303ページの市川 靖さんの作品を移植させてもらいました。

使いかた

RUNしたら，最初に生年月日を入れてください。つぎに知りたい希望年月日を入力してください。年は西歴を使ってください。また入力範囲は1901年1月1日より2099年12月31日までです。

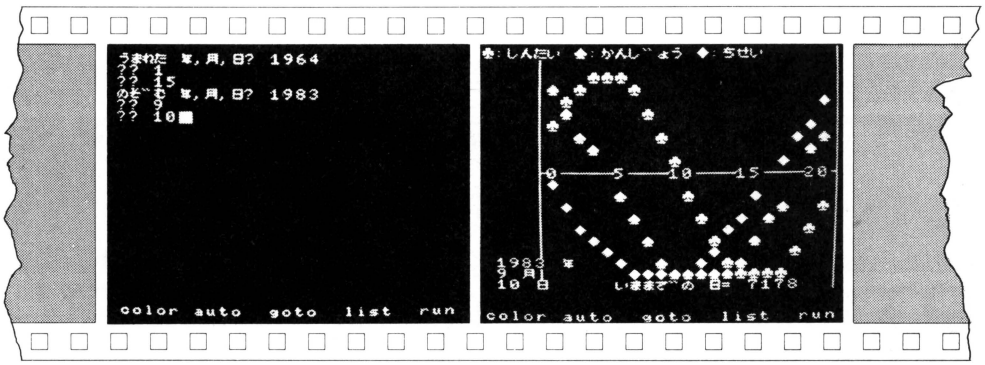
今回使用したマシーンはまったくの試作機で，実際の製品で走らせたわけではありません。メーカーのアナウンスどおり，各機種ともソフトがコンパチブルなら，どこのメーカー製のものでも走ってくれるはずです。

```
10 COLOR 7,1,1:CLS
20 REM ***  BIORHYTHM  ***
30 INPUT"うまれた 年,月,日";Y,M,D:BY=
Y:BM=M:BD=D:GOSUB130:N0=N
40 INPUT"のぞむ 年,月,日";Y,M,D:Y1=
Y:M1=M:D1=D:GOSUB130:N1=N:DN=N
1-N0
50 CLS:FORI=0TO20:LOCATE4,I:PR
INT"|":LOCATE26,I:PRINT"|":NEX
T
60 M=23:A$="♣":GOSUB160:M=33:A
$="◆":GOSUB160:M=28:A$="♠":GOS
UB160
70 LOCATE4,10:PRINT"├0────5────
10────15────20┤";
80 LOCATE0,0:PRINT"♣:しんたい ♠:かん
しょう ◆:ちせい"
90 LOCATE0,18:PRINTY1;"年":PRIN
TM1;"月":PRINTD1;"日"
100 LOCATE10,20:PRINT"いままでの 日
=";DN
110 K$=INKEY$:IFK$=""THEN110
115 END
120 REM *** day cul.***
130 IF M>=3 THEN M=M+1 ELSE Y=
Y-1:M=M+13
140 N=INT(Y*365.25)+INT(M*30.6
)+D:RETURN
150 REM *** bio cul.& display
***
160 FORI=0TO20:Y=10-INT(SIN((
DN+I) MOD M)/M*6.28)*9):LOCATE
I+5,Y:PRINTA$:NEXT:RETURN
```

MSXバイオリズムのプログラム・リスト

MSXマシーンはヤマハ，サンヨー，松下，ソニー，日立，三菱，東芝などが，まず名乗りをあげていますが，ソフトやハードが共通ということなので，どんなところで差を出しているのか気になるところでもあり楽しみなところでもあります。

性能的には，特別進歩した点はないマシーンですがソフト・コンパチという特徴があります。低価格化のうまいあるメーカーが勝つことになるかもしれませんね。ジョイスティックも付き，ゲームプログラミングには使いやすいマシーンだと思います。

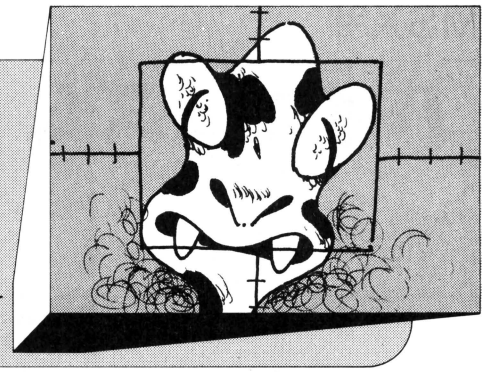


スタート画面。これだれの年令？　　ジャーン！今日のバイオリズムはどうかな？

★僕は中3なので，来年は編集部に入部しようと思います。（長崎県西彼杵郡・**野口智樹14才**）……**【編**：編集長！ドタッ，イテッ!!ねっ，編集長これ見て!!**編集長**：ん？どれどれ，ほほうたのもしいなあ。**影**：編集長……。】

MSX用

FIGHTER



ウイングマン

あそびかた

カーソル・キーでターゲット・ポイントを動かし，うまくキャッチできたらスペース・キーでやっつけます。

カラーをふんだんに使い，サウンドも工夫してみました。

なにしろ時間がなかったので，こんなものになってしまいましたが，入力してみてください。

敵キャラクターは2種類あり，色がいろいろ変わります。

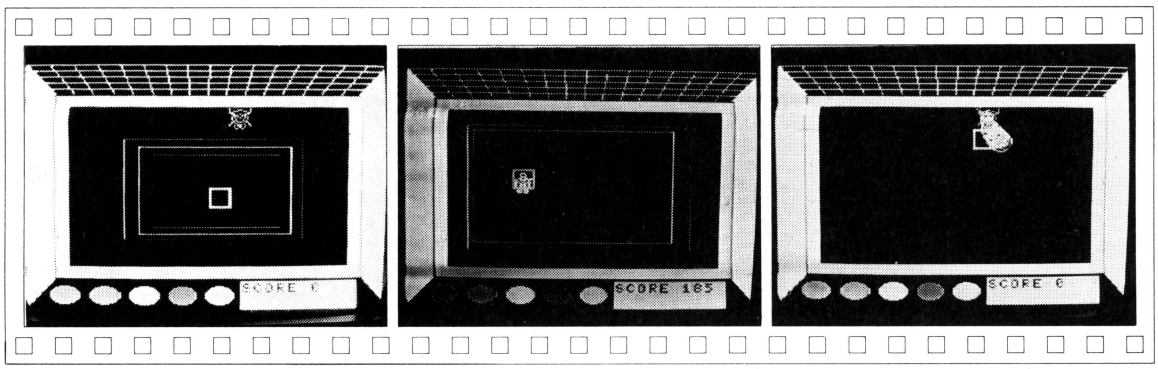
なお，ダメージが100になるとゲーム・オーバーです。

MAXについて

プログラムは，N－BASICと似ているので，わりに作りやすくできています。試作機だったので，各社の製品を使って，もう少しグレード・アップしたものにもチャレンジしてみたいと思います。

▶プログラム・リスト

```
10 SCREEN 2,2:COLOR 15,0,0
20 FOR I=0TO3:FORJ=1TO32:READA:
AX$=A$+CHR$(A):SPRITE$(I)=A$:NE
XT:A$="":NEXT
30 LINE(20,25)-(235,166),14,BF
40 FORI=0TO256STEP16:LINE(I,0)
-(I/1.193+20,24),13:NEXT
50 FORI=0TO24STEP5:LINE(I*.8,I
)-(254-I*.8,166),13:NEXT
60 LINE(20,166)-(0,191),14:LIN
E(235,166)-(255,191),14
70 LINE(0,1)-(20,24),14:LINE(2
55,1)-(235,24),14
80 PAINT(0,166),14:PAINT(255,1
66),14
90 FORI=27TO135STEP27:READC:CI
RCLE(I,179),10,C,,,.7:PAINT(I,
179),C:NEXT
100 LINE(150,168)-(230,190),5,
BF
110 LINE(20,25)-(235,166),0,B
120 OPEN"GRP:"AS#1:PSET(152,17
0):PRINT#1,"SCORE 0":
5 COLOR 2,6,14:COLOR15:PRINT#1
,"EDAMAGE 0"
300 FORI=0TO9:Y=95:DA=0:SC=0
340 VPOKE8192+I,VAL("&H"+MID$(
"1AA3D7C0E1F0F8FCFEFFFFFFFFFFFF
FF",I*2+1,2)):NEXT
350 FORJ=0TO23:FORI=0TO31:VPOK
E6144+J*32+I,J*8:NEXT:NEXT
360 FORI=0TO3:READJ,K:SPRITE(I
)=CHR$(J)+CHR$(K):NEXT
370 DATA 0,1,4,5,8,9,12,13
380 S=STICK(0):IFS=3THENX=X+4:
IFX>240THENX=240
390 IFS=7THENX=X-4:IFX<0THENX=
0
400 IFS=1THENY=Y-4:IFY<0THENY=
0
410 IFS=5THENY=Y+4:IFY>160THEN
Y=160
420 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:PUTSP
RITE1,(X+16,Y),15,1
430 PUTSPRITE2,(X,Y+16),15,2:P
UTSPRITE3,(X+16,Y+16),15,3
440 IFSTRIG(0)=0THEN500
450 PUTSPRITE4,(X+8,Y+8),15,4
460 IFY<=0THEN500
470 IFY<=50THENIFX>=100ANDX<=1
40THENSC=SC+1:PLAY"L64O6CDEFGAB
O7C":GOTO500
480 IFY<=50THENDA=DA+1:PLAY"L6
4O6CDEFGABO7C":GOTO500
490 IFY<=100THENIFX>=100ANDX<=
140THENSC=SC+2:PLAY"L64O6CDEFGA
BO7C":GOTO500
495 IFY<=100THENDA=DA+2:PLAY"L
64O6CDEFGABO7C":GOTO500
500 PUTSPRITE4,(0,209),15,4
510 IFDA>100THEN530
520 PRESET(152,170):PRINT#1,"S
CORE";SC:GOTO380
530 PRESET(152,170):PRINT#1,"G
AME OVER":END
```



▲《写真1》攻撃!! ビームが中心めがけてとぶ　▲《写真2》敵のキャラクタは二つある　▲《写真3》敵も反撃してくる

★わっ!!やーい，やーい!!谷山浩子だーい好き!!（愛知県葉栗群・**大脇寿法15才**）……【**編**：そ，そういえば，10月号のウイングマン君の作品のことが，オールナイト・ニッポンの谷山浩子さんの話の中に登場したとか。】

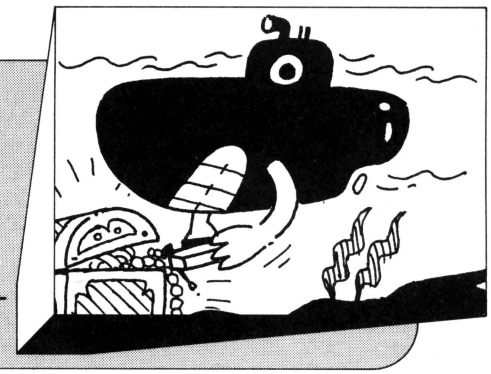
```
170 IFX+XX<30 OR Y+YY<35 OR X+
XX>210 OR Y+YY>140 THENXX=0:YY
=0
180 X=X+XX:Y=Y+YY:PUT SPRITE 1
,(X,Y),5,0:IF STRIG(0)=-1THEN3
40
190 IFDA=>100THEN420
200 IFXXA=0THENXXA=INT(RND(1)*18
)+1:YYA=INT(RND(1)*105+36):C=
1:IFSXA=1THENRESTORE520:GOSUB
410:GOSUB530:GOSUB410
210 IFSXA=1THENRESTORE520:GOSUB
410
220 IFSXA=2THENRESTORE530:GOSUB
410
230 IFXXA=1THENXX=-7:IFYYA=1TH
ENYY=-7
240 X=X+XX:Y=Y+YY:PUT SPRITE 2
,(X,Y),10,1
250 IFXXA=0THENXXA=INT(RND(1)*8
-4):YYA=INT(RND(1)*8-4)
260 IFX<30 OR X>210 OR Y<35 OR
Y>140 THENXXA=0:YYA=0
270 XA=XA+XXA:YA=YA+YYA:PUT SPR
ITE 3,(XA,YA),10,1
280 IFXA<30 OR XA>210 OR YA<35
OR YA>140 THENXXA=0:YYA=0:GOS
UB410:GOTO290
290 IFSTRIG(0)=-1THENGOSUB560:G
OSUB410:PUT SPRITE 3,(256,0),
0,1:GOTO290
300 IFSTRIG(0)=0THEN290
310 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB560:G
OSUB410:PUT SPRITE 3,(256,0),
0,1:GOTO290
320 IFSTRIG(1)=0THEN290
330 IFSTRIG(0)=-1THENGOSUB560:G
OSUB410:PUT SPRITE 3,(256,0),
0,1:GOTO290
340 IFSTRIG(0)=0THEN290
350 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB560:G
OSUB410:PUT SPRITE 3,(256,0),
0,1:GOTO290
360 IFSTRIG(1)=0THEN290
370 IFSTRIG(0)=-1THENGOSUB560:G
OSUB410:PUT SPRITE 3,(256,0),
0,1:GOTO290
380 IFSTRIG(0)=0THEN290
390 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB560:G
OSUB410:PUT SPRITE 3,(256,0),
0,1:GOTO290
400 IFSTRIG(1)=0THEN290
410 PUT SPRITE 1,(256,0),0,1:PU
T SPRITE 2,(256,0),0,1:PUT SP
RITE 3,(256,0),0,1:RETURN
420 IFDA=>200THEN460
430 IFDA=100THENRESTORE540:GOSU
B410:GOSUB530:GOSUB410:GOTO29
0
440 IFDA=101THENRESTORE550:GOSU
B410:GOSUB530:GOSUB410:GOTO29
0
450 IFDA=102THENRESTORE560:GOSU
B410:GOSUB530:GOSUB410:GOTO29
0
460 IFDA=200THENRESTORE570:GOSU
B410:GOSUB530:GOSUB410:GOTO29
0
470 IFDA=201THENRESTORE580:GOSU
B410:GOSUB530:GOSUB410:GOTO29
0
480 IFDA=202THENRESTORE590:GOSU
B410:GOSUB530:GOSUB410:GOTO29
0
490 IFDA=203THENRESTORE600:GOSU
B410:GOSUB530:GOSUB410:GOTO29
0
500 IFDA=204THENRESTORE610:GOSU
B410:GOSUB530:GOSUB410:GOTO29
0
510 IFDA=205THENRESTORE620:GOSU
B410:GOSUB530:GOSUB410:GOTO29
0
520 IFU=1THENRESTORE530ELSERES
TORE520:GOSUB410:RETURN
530 GOSUB410:RETURN
540 RESTORE550:GOSUB410
550 X1=(X+8-40)/10:X2=(X+8-218
)/10:Y1=(Y+8-45)/10:Y2=(Y+8-15
0)/10:FORI=1TO10
```

```
560 READA#,B#:NEXT:RETURN
570 FORI=0TO15:READA:PRINT#1,"V
POKE&H3800+";I;",&H";HEX$(A):
NEXT:RETURN
580 FORI=0TO15:READA:PRINT#1,"V
POKE&H3810+";I;",&H";HEX$(A):
NEXT:RETURN
590 FORI=0TO15:READA:PRINT#1,"V
POKE&H3820+";I;",&H";HEX$(A):
NEXT:RETURN
600 FORI=0TO15:READA:PRINT#1,"V
POKE&H3830+";I;",&H";HEX$(A):
NEXT:RETURN
610 FORI=0TO15:READA:PRINT#1,"V
POKE&H3840+";I;",&H";HEX$(A):
NEXT:RETURN
620 FORI=0TO15:READA:PRINT#1,"V
POKE&H3850+";I;",&H";HEX$(A):
NEXT:RETURN
630 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
640 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
650 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
660 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
670 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
680 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
690 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
700 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
710 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
720 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
730 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
740 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
750 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
760 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
770 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
780 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3
C
```

★名場面をもう一度。「ベーシックマガジンは永遠に不滅です」。失礼しました。(神奈川県横須賀市・奥津和人15オ)……【影：ベーマガは粉末なのだ。編：？影：プログラムのエッセンスをフリーズドライでお届けします。】

M5(BASIC-I)用

フワープ・フワープ



コン太

現在，宇宙戦争の真最中です。ところが，あなたの陣営ではエネルギー不足ぎみです。そこで，あなたは宇宙船に乗り込み，ある惑星にエネルギーを集めに来ました。しかし，ここにも敵側陣営の基地があり，どんどんミサイルを撃ってきます。

低空を通り過ぎる味方の補給船にうまくドッキングし，パワーアップしてからエネルギー収集をしてください。なお，あなたの陣営はエネルギー不足のため，宇宙船も省エネ航行で地面をジャンプし重力で落下，またジャンプというものです。

CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムを解読すると，実力がつくぞ。やってみるといいな。

編：どうすればいいんですか？

Dr.D：まず，GOTO，GOSUB文のある行と，そのジャンプ先をマークして**流れ図**を書く。それに処理などをつけ加えて，**フローチャート**とし，何の処理をするルーチンかを明確にする。次に**変数表**を作る。ショート・プログラムはこうやれば誰にでも解読できるんじゃ!!

編：そうは言うけど……。でもやってみよう！

あそびかた

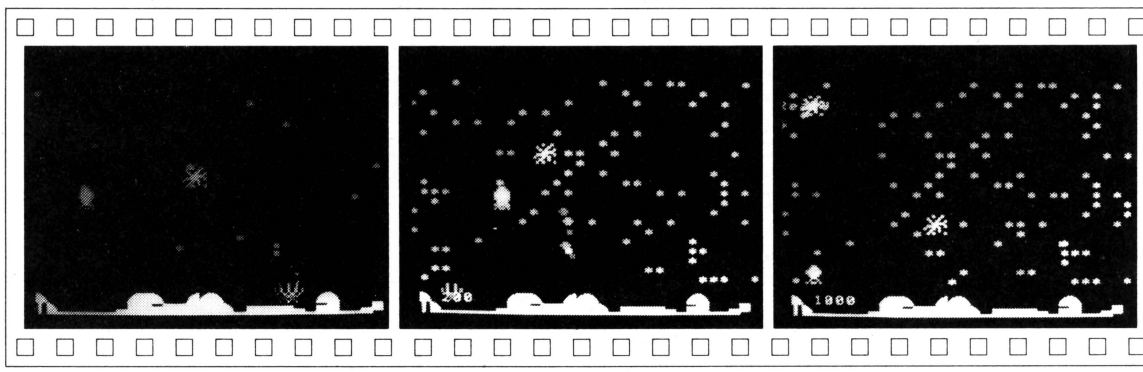
左下から上昇していく青いのが宇宙船です。下のグレーの部分が，かなた向うの敵基地で，休みなくミサイルを発射しています。このミサイルは自動的にバクハツするので，宇宙船はその時近くにいるだけで，バク風にやられてしまいます。下を通る緑色の補給船には，上からだけしかドッキングできません。うまくドッキングしてパワーアップすると，宇宙船の色が水色に変わります。ただし，パワーアップの効力は，1往復でなくなります。エネルギーは，一つ取ると100点です。宇宙船は3セキあり，すべてバクハツするとゲーム・オーバーです。

操作方法

宇宙船は K で左，L で右に移動します。

プログラムのしくみ

2～ 110	初期設定とキャラ定義
1000～ 1230	ミサイル作動
3000～ 3040	エネルギー関係
3500～ 3510	補給船移動
10000～10030	ミサイル・バクハツ表示
11000～11015	宇宙船バクハツ表示



《写真1》右下から味方の宇宙船が現われる

《写真2》ドッキング後にエネルギーを取りにいく

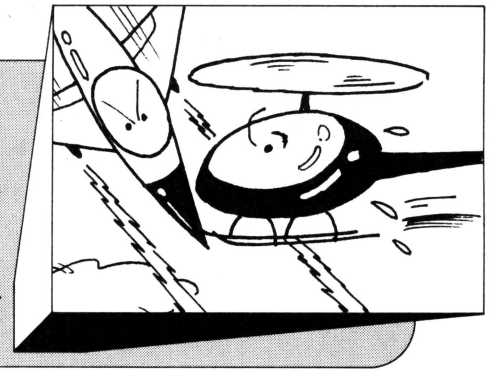
《写真3》オワリ。スコアは左下に表示される

★表紙がよくなったのでベーマガが風呂で読めるようになった。(北海道札幌市・**清水繁男14才**)……【**編**：ビニール・コーティングしたんですよ。**影**：お湯にもぐっても読めるように本文もビニールにする予定はありません。】

```
2 dim MM(3),Y(3),X(3),YY(3),XX(3),Z(3),ZZ(3),U(3)
4 Print "■":let A=37:let B=174:let C=350
10 cls:mag 1:Print cursor(1,22);"■■■
```

M5(BASIC-G)用

FUEL LIFTER



楠本 裕樹

アキバでチョップリフターのデモを見て,「これならM5でできるわい」と思ったのがまちがいのはじまり。M5のメモリは8KBしかないのよねー。何を犠牲にするかさんざん悩んだあげく，手をふりかけ出す人間さんにまたこんどとゆーことにしていただきました。

結局，今回の「FUEL LIFTER」では，ヘリ，タンク，ファイター，UFOしかでません。あと言いわすれましたが，このヘリはたまを撃ちません。

使いかた

カーソルで上下左右です。ヘリを操作して左の倉庫から右の基地まで燃料を運んでください。建物の横のマットにおりればOKです。

倉庫での燃料つみ込み（ポイント）は，そこにくるまでの時間によってかわります。

UFO……18ポイント以上で，偶数のときに出現。UFOからきりぬけるには（奇数にするには）18ポイント以上になりそうな時やなっている時の倉庫に行くまでの時間を考えなければなりません。わかるでしょ？

FIGHTER……始めっからずーっと，自分のいる反対から出現！やればやる程よく出てくる。

TANK……始めのうちは撃ってこないが，9ポイント以上で撃ってきて，持って帰るポイントが4以上だと帰りに撃ってくるのが早くなる。18ポイントから一時休んで，21ポイントからまた撃ってくる。40ポイントを越えると最高速だ。

CHECKER FLAG

編：おっ，驚いた!!　どっかで見たようなふんい気のゲームだ。ねっ，影さん？

影：そういえば，マイコン・ルームにもあったような。でも，本物とはストーリーも違うしね。

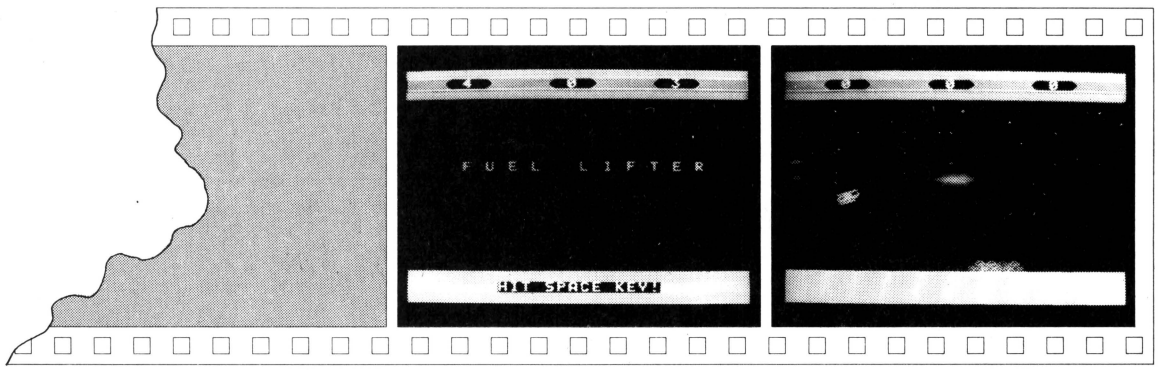
Dr.D：ふむ，M5の利点はMOVE命令にある。他機種ではマシン語を使わなければならないからな。判定の甘さもあるが，しかしよく作ったものだ。

ヘリのアニメ

240行あたりをみてください。SPとMとTTで制御しています。

早い遠近感のついたスクロール

M5特有のMOVE命令を使い，キャラクタを動か



▲《写真1》タイトル　　▲《写真2》敵機に追われながら目的地へ

★P88に電源を入れ「HOW～？」のところでS.TOPを押しながらリセットを押すと，勝手にプログラムをつくるよ。（三重県伊勢市・**小林希行14才**）……**【編**：ウソでしょ！でもOFだからいいかな？**影**：自信を持て!!**】**

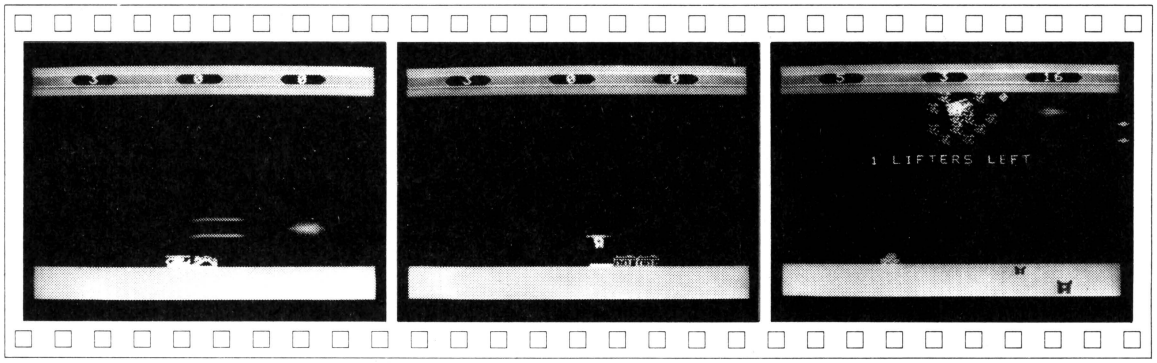
していますが，それを用いてスクロールしている様にも見せています。うんうんいって何度も調整しました。少し複雑になりましたが，520行以下はよく見てほしい所です。

入力時の注意

このプログラムでは，ON ERROR GOSUB～を使っています。これは画面から消えてしまったスプライトの座標を調べようとしておきるエラーを解除する為のものです。ですからこの行は，デバッグ終了後一番最後に入力してください。

FUEL LIFTERのプログラム・リスト

```
10 Print "■■■":mag 2:console 0,:gosub 990
20 on error gosub 1740
30 gosub 950:goto 1760
40 MSC=0:M1=2
50 X=116:Y=152:FD=0:MAN=0:CC=100:MM=0:erase
60 gosub 950:SP1=3:bcol &01:Print cursor(12,1);"┗" HS "┏":Pl
ay "v7","v11"
70!M
80 sg 3,2,0:Play "t255132o3c","o3l32c":Print cursor(3,1);"┗"
 MAN "┏":cursor(21,1);"┗" MSC "┏"
90 CC=CC+1:ST=0:sg 3,2,0
100!KEY
110 K=Peek(&702B):TT=(CC mod 2)*4
120 if K=0 then Play "v7","v11":VX=0:VY=1:if SP<16 then M=M+
8:else if SP>20 then M=M-8
130 if K=51 then VX=0:VY=-8:Play,"v14c":goto 170
140 if K=46 then Play,"v12c":if Y<140 then VX=0:VY=8 else VX
=0:VY=1:goto 170
150 if K=54 then VX=-8:VY=0:M=M-8:Play,"v15":goto 170
160 if K=55 then VX=8:VY=0:M=M+8:Play,"v15"
170 X1=X+VX:Y1=Y+VY:XX=VX
180 if X1<40 or X1>200 then VX=0:gosub 520 else move 5 step
0,0:move 7 step 0,0:move 3 step 0,0:move 4 step 0,0:move 10
step 0,0
190 if Y1<30 or Y1>152 then VY=0
200 if Y1>148 and Y1=<152 then if K=54 or K=55 then VY=-4
210 X=X+VX:Y=Y+VY
220 if M<0 then M=0
230 if M>32 then M=32
240 SP=TT+M+ST
250 if Y=152 then SP=40+TT:Play,"v0"
260 if Y<152 and Y>148 then SP=11+TT
270 scod 0,SP:loc@0 to X,Y
280!UFOm?
290 if(MSC mod 2)=0 and 0=1 and MSC>18 then sg 3,2,15:scod 1
2,88:move 12 in 0 to sprite(0,1),sprite(0,0),20:else loc 12
to 112,40:scod 12,200
300!CO?
310 CO=coinc(0,1,12)
320 if CO=1 or CO=2 or CO=3 or CO=4 or CO=5 or CO=6 or CO=7
or CO=10 or CO=11 or CO=12 then goto 880
330 RC=7-CC/50:if RC<3 then RC=3
340 if CO=9 and MAN=0 then MAN=RC:Play,,"132o7ff":CC=0:0=1
350 if CO=8 and MAN>=1 then Play,,"132o7f":MSC=MSC+1:MAN=MAN
-1:CC=0
360!F?
370 SP2=15-MSC/2:if SP2<1 then SP2=1
380 if rnd(SP2)=0 then gosub 720:gosub 810
390!SPcheck
```



▲《写真3》倉庫へ着陸。カウント数は3だ

▲《写真4》基地へ着陸する

▲《写真5》3回やられるとゲーム・オーバー

★正月になったら遊びにいきますよ～っ。(北海道札幌市・**中上拓也11才**)……**【一同**：待ってるよ～!!**影**：来年のことを言うと鬼が笑うぞ。**編集長**：影君は明日のことでもみんなに笑われとるからな。**影**：ヒクヒクヒー!**】**

```
400 if status(1)=0 then erase 1
410 if status(2)=0 then erase 2
420 if status(11)=0 then erase 11
430 if status(1)=1 then Play,,"v8l32o5c"
440'T SHOT
450 if MSC<9 then goto 70
460 if MSC>18 and MSC<21 then goto 70
470 if MAN>=4 then SP1=2 else SP1=3
480 if MSC>40 then SP1=1
490 if status(10)=1 and status(11)=0 then goto 500 else goto
 70
500 loc 11 to sprite(10,1),sprite(10,0):move 11 to sprite(0,
1),sprite(0,0)-rnd(16),SP1:Play "v15l16cc":goto 70
510'SUB
520'SCRL
530 if X1<40 then if FD=-24 then goto 690 else FD=FD-1
540 if X1>200 then if FD=24 then goto 690 else FD=FD+1
550 if FD=-20 then loc 5 to 0,144:joint 9 to 5,4
560 if FD=20 then loc 7 to 247,144:joint 6 to 7,4:joint 8 to
 6,4
570 if FD<15 and FD>6 and status(10)=0 and K=54 then loc 10
to 0,144
580 if FD>6 and FD<15 and status(10)=0 and K=55 then loc 10
to 247,144
590 if FD>-15 and FD<-6 and status(10)=0 and K=54 then loc 1
0 to 0,144
600 if FD<-6 and FD>-15 and status(10)=0 and K=55 then loc 1
0 to 247,144
610 if(FD>3 and FD<10 or FD<-3 and FD>-10)and status(4)=0 th
en if K=55 then loc 4 to 247,154 else loc 4 to 0,154
620 if(FD>4 and FD<9 or FD<-4 and FD>-9)and status(3)=0 then
 if K=54 then loc 3 to 0,166 else loc 3 to 247,166
630 Play,"v15"
640 move 10 step-XX,0,6
650 move 5 step-XX,0,6
660 move 7 step-XX,0,6
670 move 3 step-XX,0,2
680 move 4 step-XX,0,3:goto 710
690 move 5 step 0,0
700 move 7 step 0,0
710 return
720'Fm
730 if status(1)=1 then return
740 if sprite(0,1)>116 then FX=10:scod 1,60 else FX=245:scod
 1,64
750 R=sprite(0,0)+rnd(64)-32
760 if R>120 then R=120
770 if R<30 then R=30
780 loc 1 to FX,R
790 move 1 to 255-FX,R,2
800 return
810'Bm
820 if status(2)=1 then return
830 if status(1)=0 then return
840 Play,"l32o4ec"
850 loc 2 to sprite(1,1),sprite(1,0)
860 RR=rnd(64)+R-32:if RR<30 then RR=30
870 move 2 to 245-FX,RR,1:return
880'END?
890 bcol &0D:0=0
900 locate sprite(0,1)/8-1,sprite(0,0)/8-1:mprint(6,6);"O O
   O   O O OO    OO OO O O  O O  ":bcol &01
910 view 1,20,30,22:cls &E0:view 1,2,30,2:cls &8E
920 for A=15 to 0 step-1:for I=0 to 200:next I:sq 3,5,A:next
 A:erase:view 0,3,30,19:cls:view 1,0,30,23
930 if M1=0 then Print cursor(7,9);"G A M E  O V E R":sleep
2:goto 1760 else M1=M1-1
940 Print cursor(7,9);M1+1 "LIFTERS LEFT":sleep 2:goto 50
950'CRT
960 view 1,0,30,0:cls &8F:view 1,1,30,1:cls &80:view 1,2,30,
2:cls &8E
970 view 1,20,30,22:cls &E0:view 1,4,30,14:cls:view 1,0,30,2
3
980 for A=0 to 30:Print cursor(rnd(30),rnd(10)+4);".":next:l
oc 12 to 112,40:return
990'spDATA
1000 restore 1030
1010 for I=0 to 91:read A$:stchr A$ to I:next
1020 for I=200 to 203:stchr "0000000000000000" to I:next
1030'Lal1
1040 data 000000031DE71B23,475E340738000000,000E7081E1C7FEF8
,C058E00000000000
1050'Lal12
1060 data 000000030d071b23,475E340738000000,00006081e1c7fef8
,C058E00000000000
1070'Lhalf
1080 data 0000000030D32C4,0404030103000000,020C30C098D8F070
,60e0983000000000
1090'Lhalf2
1100 data0000000030D0204,0404030103000000,000020C018D8F070,
```

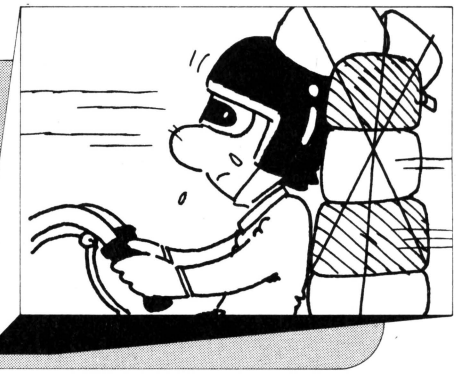
★アンカになる機種ＢＥＳＴ３…①ＰＣ－6001②ＦＭ－８③ＦＭ－７(兵庫県三原郡・**宗佐田芳巳17才**)……**【編：これは決していいことではありませんネ！影：オーバー・ヒートは故障のもと！編：それがあなただ!!】**

```
60E09830000000000
1110!FR
1120 data000000FF01030604,0203010300000000,000000FF80C06020,
20E04060000000000
1130!FR2
1140 data0000000F01030604,0203010300000000,000000f000C06020,
20E04060000000000
1150!Rhalf
1160 data40300C03181B0F0E,0607190C00000000,00000000C0B04C23,
2020C080C0000000
1170!Rhalf2
1180 data0000040318 1B0F0E,0607190C00000000,00000000C0B04020,
2020C080C0000000
1190!Rall
1200 data00700E8187E37F1F,031A070000000000,000000C0B8E7D8C4,
E27A2CE01C000000
1210!Rall2
1220 data000068187E37F1F,031A070000000000,000000c0b0e0d8c4,
E27A2CE01C000000
1230!STOP
1240 data000000000000ff01,3f4387cf3f487f00,000000000000ff80,
70f1c1fffe40f800
1250!STOP2
1260 data000000000000f01,3f4387cf3f487f00,000000000000f080,
70f1c1fffe40f800
1270!BACE
1280 data0000000000000020,7f80ff84b5b5b5ff,0000000000000078,
fe01ff31b1b5b5f5
1290!HOUSE
1300 data0000000000000063,6c73cf34e8f0f0ff,00000000000000c0,
30ccf32c170f0fff
1310!MAT
1320 data0000000000000000,000000000000ffff,0000000000000000,
000000000000ffff
1330!Fly
1340 data0000040607 87c77f,f07f47870706040 0,0000000000 80c0fc,
7ffcc080000000000
1350!Fly2
1360 data000000000001033f,fe3f030100000000,00002060e0e1e3fe,
0ffee2e1e0604000
1370!BOMB
1380 data010e010000000000,0000000000010e01,8070800000000000,
0000000003070 80
1390!BOADER1
1400 data0000000000003038,3f1f1c1c1f1f1e1c,0000000000001838,
f8f07070f0f07070
1410!BOADER2
1420 data0000000000000000,0c0e070607060000,0000000000000000,
3070e060e0600000
1430!TANK
1440 data0000000000000003,060d0f55bb6ebb55,00000000000000c0,
60f0f054baecba54
1450!TANKbomb
1460 data0000000000010205,0703010000000000,000000000080c0e0,
a040800000000000
1470!UFO
1480 data00805d3e3e556b3e,0000000000000000,0080000000000000,
0000000000000000
1490!SPset
1500 scol 0,&0E
1510 scol 1,&04:scod 1,64
1520 scol 2,&0F:scod 2,68
1530 scol 3,&01:scod 3,72
1540 scol 4,&01:scod 4,76
1550 scol 5,&04:scod 6,48
1560 scol 6,&0C:scod 5,52
1570 scol 7,&0C:scod 7,48
1580 scol 8,&07:scod 8,56
1590 scol 9,&0E:scod 9,56
1600 scol 10,&04:scod 10,80
1610 scol 11,&03:scod 11,84
1620 scol 12,&06:scod 12,200
1630!CHRset
1640 stchr "42150024882114 02" to &81,7
1650 stchr "ffffffffffffffff" to &8F,7
1660 stchr "4040404040 40c0a0" to &8F,8
1670 stchr "ffffffffffffffff" to &8E,7
1680 stchr "a0c0404040404040" to &8E,8
1690 stchr "fefcf8f0f0f8fcfe" to &8D,7
1700 stchr "7f3f1f0f0f1f3f7f" to &8C,7
1710 stchr "0800000000000000" to &2E,7
1720 color &E0,&DD:color &80,&60
1730 color &8D,&60:color &8C,&60:return
1740!ERR
1750 resume 70
1760!RE?
1770 erase:Print cursor(5,9):"F U E L  L I F T E R":cursor(
8,21):"HIT SPACE KEY!"
1780 if HS<MSC then HS=MSC
1790 if Peek(&702B)=7 then 9oto 40 else 9oto 1790
```

★中山君！君はまちがってるぞ。一番重いのはベーマガＤＥＬＵＸＥだ!!（千葉県一宮町・**平林孝英13才**）……**【編**：正解!!ついでにＰＲを！ベーマガＤＥＬＵＸＥのNo.２，No.３が11月中旬に発売されまーす!!ヨロシク！**】**

MAX MACHINE用

家出ライダー



西　晋

STORY

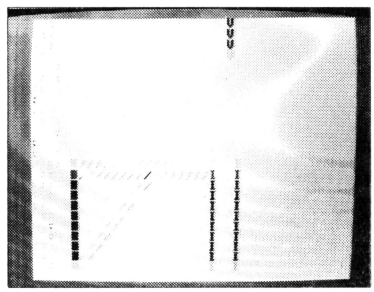
きみは父に禁止されていたバイクを持ち出した。家を離れたきみは家出を覚悟でハイウェイをぶっとばす。左手には大きな防波堤の坂と海，気分そうかいだ。しかしハイウェイは工事中のためさくが……アッ，危ない!!

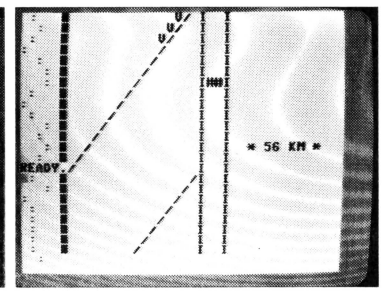
GAME・PLAY

L と ; キーで移動。ハイウェイのさく(#)は防波堤の坂を利用してかわしてください。しかし，坂のつぎ目(／)にも当るとダメですが，うまくすればつきぬけられる時があります。あなたは家出ライダーのプロになれますか？1000キロ以上いけばプロでしょう。

家出ライダーのプログラム・リスト

```
1 V=1024:X=24:Y=3:D=942:K=0.3:PRINT"
2 PRINTTAB(R)"·":GETG$:F=PEEK(V+X+40*Y):
IFF=35ORF=47THEN10
3 Z=X+40*Y:POKEV+Z,22:H=INT(RND(0)*20)+1
:R=INT(RND(0)*4)
4 IF G$=";" AND X<24 THEN X=X+1
5 POKEV+942,9:POKEV+945,9:POKEV+925,71:D
=D-1:POKEV+D,47:IFG$="L"ANDX>6THENX=X-1
6 IFD=926THEND=942
7 IF NOT(X>23)THENX=X+K
8 IFH=1AND A>25THENPOKEV+943,35:POKEV+94
4,35
9 A=A+1:GOTO2
10 PRINTTAB(28)"UUUUUUUUUUUUUU*"A"KM *
```





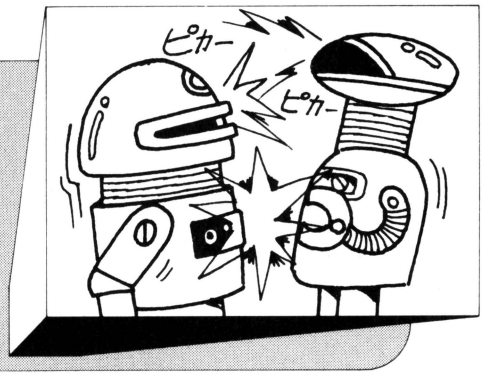
《写真1》スタート！　下へ向かって走ります

《写真2》防波堤に入る。抜け出るのが難しい！

★近頃デザイン部のおじいちゃんがＯＦに顔を出しませんがどうしているの？まさか…。(山梨県八代郡・ＵＳＡ17才)……【デザ部：ハーイ，ちっとも元気ですぞ!!最近お手紙が来ないもんでいじけたところなんです。】

MULTI8用

CANON



宮崎　哲

遊びかた

RUNすると，タイトルが表示されてラウンド数を聞いてきます。200～400の数字を入れてください。

スタート画面は，左上があなたです。テン・キーを使ってマイコンの動かす敵の上に重ね，[5]を押すと攻撃になります。しかし，敵の攻撃範囲はあなたの2，3倍あるので，ウロウロしてるとやられてしまいます。

入力方法は，画面モードを8×25にして打ち込んでください。

CHECKER FLAG

編：マルチ8の初投稿作品です。タイトルはりっぱですが，中味がいまいちでした。

Dr.D：ずいぶんはっきりと言うじゃないか。そうだな，ゲームとしても単純だが，キャラクタをもっと大きくすれば，迫力がでただろうに。プログラムも，少しはマルチ・ステートメントを使ってみたらどうかな。それに，判断ルーチンも整理してスッキリさせたほうがいい。

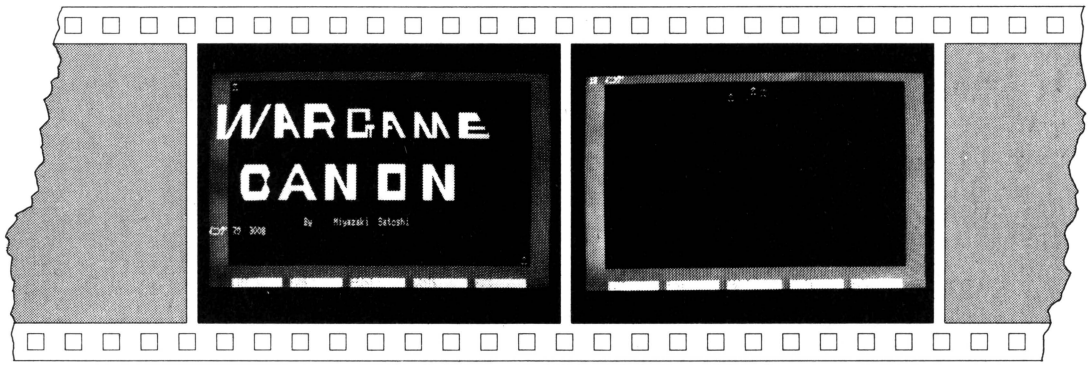
影：2作目は，きっとスバラシイものが――。

評…なんでワシが鏡を持っとるんじゃ？（Dr.D）

福岡県筑紫野市　りん

評…すごくリアルな表現ですネ！（編）

北海道札幌市　太秦康志



《写真1》タイトル。ラウンド数を入れます

《写真2》小さくて見えないけど，ゲーム中の画面です

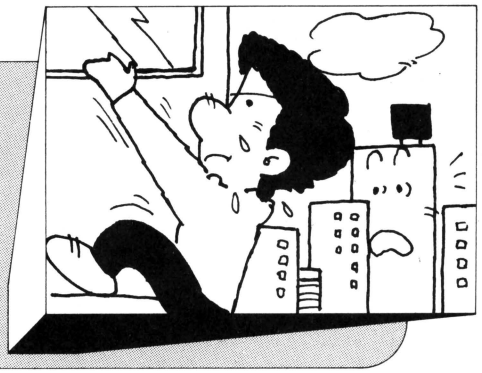
★FM－7を持ってる人。REPEAT 4〔FORWARD 150 RIGHT 90〕。（岐阜県可児市・ROG 011才）……【**編**：どういう意味かな？説明がないと分かんないな！**影**：なにかの暗号かな？教えてよね！】

```
10 CLEAR :AXC=-2:AYC=-1:DEFINTA-Z
20 COLOR0,2,2  :CLS 3
30 LINE (39,9)-(599,179),0,BF:GOTO40
40 AH=10:AS=-1:AB=3:APH=17:APS=7:APA=5:APK=-7:KA=12
50 DH=10:DS=-1:DB=3:DPH=17:DPS=7:DPA=5:DPK=-7:KD=12
60 DIM AN%(93),DN%(93),DS%(93),NS%(93)
70 FORI=1TO6
80 READ A,B,C,D
90 CIRCLE (A,B),C,D
100 NEXTI
110 DATA 49,14,1,3,49,11,1,7,46,12,1,5,52,12,1,5,46,17,1,7,52,17,1,7
120 AX=40:AY=10:DX=580:DY=170
130 GET@(AX,AY)-(AX+18,AY+8),AN%
140 GET@(AX,AY)-(AX+18,AY+8),NS%
150 FORI=1TO6
160 READ A,B,C,D
170 CIRCLE (A+540,B+160),C,D
180 NEXTI
190 DATA 49,14,1,2,49,11,1,7,46,12,1,4,52,12,1,4,46,17,1,5,52,17,1,5
200 GET@(DX,DY)-(DX+18,DY+8),DN%
210 GET@(DX,DY)-(DX+18,DY+8),DS%
220 WIDTH80,25
230 PRINT
240 PRINT
250 PRINT
260 PRINT
270 PRINT "
280 PRINT "
290 PRINT "
300 PRINT "
310 PRINT
320 PRINT
330 PRINT
340 PRINT "
350 PRINT "
360 PRINT "
370 PRINT "
380 PRINT
390 PRINT
400 PRINT "                          By     Miyazaki  Satoshi  "
410 INPUT"ｲﾆﾝｸﾞ ｽｳ  ",ININ
420 LOCATE 0,10
430 PRINT "                7    8    9 "
440 PRINT "                  |  "
450 PRINT "                4 ---+--- 6  "
460 PRINT "                  |  "
470 PRINT "                1    2    3 "
480 FORI=1TO1000:NEXTI :CLS1
490 FORININGCA=1TOININ
500 LOCATE0,0:PRINT ININGCA;" ｲﾆﾝｸﾞ"
510 A$=INKEY$
520 IFA$>="0"THENIFA$<="10"GOTO 640
530 IFA$="1"THEN  AXC=AXC-1:AYC=AYC+1:GOTO640
540 IFA$="2"THEN            AYC=AYC+1:GOTO640
550 IFA$="3"THEN  AXC=AXC+1:AYC=AYC+1:GOTO640
560 IFA$="4"THEN  AXC=AXC-1:          GOTO640
570 IFA$="6"THEN  AXC=AXC+1:          GOTO640
580 IFA$="7"THEN  AXC=AXC-1:AYC=AYC-1:GOTO640
590 IFA$="8"THEN            AYC=AYC-1:GOTO640
600 IFA$="9"THEN  AXC=AXC+1:AYC=AYC-1:GOTO640
610 IFA$="5"THEN PAT=1:GOTO650
620 '
630 '
640 PAT=0
650 PUT@(AX,AY),NS% ,XOR
660 AX=AX+AXC*2  :AY=AY+AYC*2
670 IFAX<=40 THEN AX=40   :GOTO690
680 IFAX>=580THEN AX=580
690 IFAY<=10THEN AY=10    :GOTO710
700 IFAY>=170THEN AY=170
710 PUT@(AX,AY),AN%
720 SOUND7,&HFC:SOUND 8,12:SOUND 9,12:SOUND 0,200:SOUND 3,100:SOUND 7,&HFF
730 VP=0:VPP=0:SPP=AX:SPPY=AY :PV=0
740 IFAX =40 THEN AXC=-AXC:AX=AX+2*AXC:VP=1:PV=1   :GOSUB1380
750 IFAX =580THEN AXC=-AXC:AX=AX+2*AXC:VP=1:PV=1   :GOSUB1380
760 IFAY =10THEN AYC=-AYC:AY=AY+2*AYC:VPY=1:PV=1   :GOSUB1380
770 IFAY =170THEN AYC=-AYC:AY=AY+2*AYC:VPY=1:PV=1  :GOSUB1380
780 IFAX =40 THEN AXC=-AXC:AX=AX+2*AXC:VP=1:PV=1   :GOSUB1380
790 IFAX =580THEN AXC=-AXC:AX=AX+2*AXC:VP=1:PV=1   :GOSUB1380
800 IF PV<>1  GOTO850
810 IF VP=1 THEN AY=AY+AYC
820 IF VPY=1 THEN AX=AX+AXC
830 PUT@(SPP,SPPY),NS%,XOR
840 PUT@(AX,AY),AN%
850 MRK=1:IFPAT=1THENGOSUB1290
860 MRK=2:IFPNT=1THENGOSUB1290
870 '
880 DA =INT(RND(1)*20)+1
890 IF DX > AX THEN IF DY < AY THEN DXC=DXC -2:DYC=DYC+1:GOTO970
900 IF DX = AX THEN IF DY < AY THEN DYC=DYC+1:GOTO970
910 IF DX < AX THEN IF DY < AY THEN DXC=DXC+2:DYC=DYC+1:GOTO970
920 IF DX > AX THEN IF DY = AY THEN DXC=DXC-2:GOTO970
930 IF DX < AX THEN IF DY = AY THEN DXC=DXC+2:GOTO970
940 IF DX > AX THEN IF DY > AY THEN DXC=DXC-2:DYC=DYC-1:GOTO970
950 IF DX = AX THEN IF DY > AY THEN  DYC=DYC-1:GOTO970
960 IF DX < AX THEN IF DY > AY THEN  DXC=DXC+2:DYC=DYC-1
970 IFDA< 7 THEN PNT=1:GOTO990
980 PNT=0
990 '
1000 PUT@(DX,DY),DS%,XOR
1010 DX=DX+DXC  :DY=DY+DYC :IFDX<=50 THENDX=50
1020 IFDX>=570THENDX=570
1030 IFDY<=20THENDY=20
1040 IFDY>=160THENDY=160
1050 PUT@(DX,DY),DN%
1060 '
1070  IFAHAKAI=1THEN  AKA=1 :       GOTO1100
1080  IFDHAKAI=1THEN  DKA=1 :       GOTO1100
1090 NEXTININGCA
1100 PRINT "
1110 PRINT "
1120 PRINT "
1130 PRINT "
1140 PRINT "
1150 PRINT
1160 PRINT
1170 PRINT
1180 IFAKA=1THENIFDKA=0THENPRINT " D ﾉ ｶﾁ "
1190 IFAKA=0THENIF DKA=1THENPRINT " A ﾉ ｶﾁ "
1200 IFAKA=1THENIF DKA=1THENPRINT " ｱｲ ｳﾁ  "
1210 IFAKA=0THENIF DKA=0THENPRINT "ｼﾞｶﾝ ｷﾞﾚ"
1220 PRINT
1230 PRINT
1240 PRINT
1250 PRINT  " PLAY ·····Y ";
1260 X$=INPUT$(1)
1270 IF X$="Y"THENRUN
1280 GOTO1260
1290   '
1300 DA= -3+(    INT(RND(1)*8 )+1)
1310 IFMRK=1THENIF DX+DA  <AX+ 9 THEN IF DX+18-DA > AX+ 9 THEN IF DY+DA < AY+4
THEN IF DY+18-DA>AY+4 THEN DHAKAI=1:GOTO1330
1320 IFMRK=2THENIFAX-18+DA  <DX +9 THENIFAX+32-DA>DX+9 THENIFAY- 9+DA<DY+4 THENI
FAY+16-DA>DY+4 THENAHAKAI=1
1330 SOUND 7,&HFC:SOUND 8,12          :FORI=100TO250STEP10:SOUND 0,I:SOUND0,I
       :NEXTI:SOUND 7,&HFF
1340 IFMRK=1THENPUT@(AX,AY),AN%,PRESET:PUT@(AX,AY),AN%,PSET
1350 IFMRK=2THENPUT@(DX,DY),DN%,PRESET:PUT@(DX,DY),DN%,PSET
1360 RETURN
1370 END
1380 SOUND7,&HFC:SOUND8,10:SOUND9,10:FORI=250TO100STEP-10:SOUND0,I:SOUND2,I:SOUN
D1,0:SOUND3,1:NEXTI:SOUND7,&HFF :RETURN
```

★ゲーム画面の写真を見るとSCORE 0が多いけど誰かやってるの？（千葉県船橋市・Bug Man）……【彰：失礼しました！私めでござりまするぞなもし。編：調子っぱずれの影さん！写真撮りは私の仕事でーす。】

MZ-80K/1200/700(SP-5030)用

BUILDING



下川　敏男

ゲームとプログラム

スペース・バーを使ったゲームです。左右の窓からのぞく男が，とつぜんパンチをくりだします。これに当たらないように，どこまでも上まで行くのがこのゲームのルールです。

《第1表》プログラムの説明

10		
～	設定，画面のサブ	
70		
100		
～	人の移動(!?)	
190		
250		
～	オジャマの動き	
300		
310		
～	GAME　OVER	
430		
500		
～	オジャマのパンチ	
660		
1000		
～	マシン語	サブ
1070		
2000		
～	オジャマ人の設定	
2100		
3000		
～	画面	
3240		

改造点

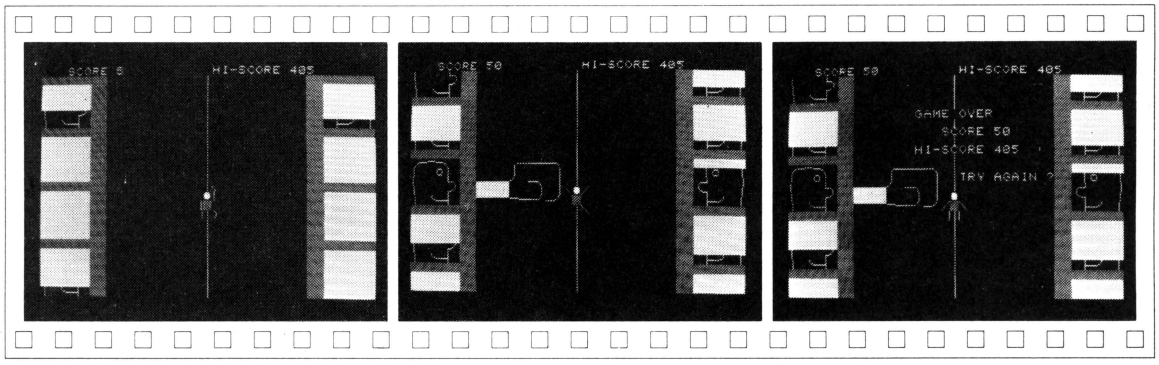
510行のM(R2)＞9とM(R2)＜17を，M(R2)＞10とM(R2)＜16とすれば，少しやさしくなります。550行のSC＝SC＋PA＊50の50と，190行のSC＝SC＋5の5を変えると得点が変化します。

参考

ASCII「マイコンのロープで登るゲーム」

《第2表》変　数　表

MA(，)	オジャマの形(？)
MA$(，)	〃
HU	人の形(？)
HU$(　)	人の形
M(　)	オジャマのY座標
SC	SCORE
HI	HI－SCORE
PA	パンチを出した数
OW	オワリのフラグ



《写真1》とにかく登れ！　窓があいて来た　　**《写真2》ボヨヨ～～ン!!**　　**《写真3》おしまい**

★ベーマガを買った帰りに変なおじいさんに「ベーマガを買ってくれたのか」と言われた。もしかしてDr.D？(千葉県野田市・**角田卓也14才**)……【**Dr.D**：わしは知らんぞ！**編**：と，残るは…ジ――。**編集長**：な，なんだ!?】

BUILDINGのプログラム・リスト

```
10 DIM MA(2,4),MA$(2,5),HU$(1),M(4)
20 GOSUB 1000: REM=====ﾏｼﾝ ｺﾞ=====
30 GOSUB 2000: REM=====ｾｯﾃｲ  =====
40 GOSUB 3000: REM=====ｶﾞﾒﾝ  =====
50 FOR I=1 TO 4: M(I)=I*6-5
60 MA(1,I)=5: MA(2,I)=5: NEXT
70 SC=0: HU=1: OW=0: PA=0
99 REM=====ﾒｲﾝ=====
100 USR(28706): KE=PEEK($702F)
110 IF KE<>32 GOTO 250
120 USR($7000)
130 HU=-(HU=0)
140 CURSOR 18,13: PRINT HU$(HU)
150 CURSOR 18,17: PRINT " | "
160 FOR I=1 TO 4: M(I)=M(I)+1
170 IF M(I)>24 THEN M(I)=1
180 NEXT
190 SC=SC+5: CURSOR 8,0: PRINT SC
249 REM=====ｵﾋﾞｬﾏ=====
250 R1=INT(RND(1)*2)+1: R2=INT(RND(1)*4)+1
260 IF M(R2)>19 THEN MUSIC "R0": GOTO 300
270 MA(R1,R2)=MA(R1,R2)-1: IF MA(R1,R2)<0 THEN MA(R1,R2)=5
280 CURSOR -(R1=2)*33,M(R2): PRINT MA$(R1,MA(R1,R2));
290 IF (M(R2)<19)*(MA(R1,R2)=0) GOSUB 500: REM=====ﾊﾟﾝﾁ ｻﾌﾞ=====
300 IF OW=0 GOTO 100
309 REM=====GAME OVER=====
310 CURSOR 18,13: PRINT" | "
320 FOR I=1 TO 10
330 CURSOR 18,14: PRINT"＼●／■■■■ ※ ■■■■／|＼": MUSIC"B0"
340 CURSOR 18,14: PRINT" ● ■■■■／※＼■■■■ || ": MUSIC"C0"
350 NEXT
360 CURSOR 15,5: PRINT "GAME OVER"
370 PRINT TAB(18);"■SCORE";SC
380 IF HI<SC THEN HI=SC
390 PRINT TAB(15);"■HI-SCORE";HI
400 PRINT TAB(20);"■■TRY AGAIN ?"
410 GET KE$: IF (KE$="Y")+(KE$="N")=0 GOTO 410
420 IF KE$="Y" GOTO 40
430 LIMIT MAX: END
499 REM=====ﾊﾟﾝﾁ=====
500 ON R1 GOSUB 570,620
510 IF (M(R2)>9)*(M(R2)<17) THEN OW=1: RETURN
520 FOR I=0 TO 4
530 CURSOR 8-(R1=2)*13,M(R2)+I
540 PRINT SPC(10): NEXT
550 PA=PA+1: SC=SC+PA*50
560 CURSOR 8,0: PRINT SC: RETURN
570 CURSOR 8,M(R2)  : PRINT "     ┌──────┐"
580 CURSOR 8,M(R2)+1: PRINT "     │      │"
590 CURSOR 8,M(R2)+2: PRINT "■■■■┘  ┌┐  │"
600 CURSOR 8,M(R2)+3: PRINT "■■■■   ┌┘  │"
610 CURSOR 8,M(R2)+4: PRINT "■■■■■■■■■■■■" : RETURN
620 CURSOR 21,M(R2)  : PRINT "┌──────┐"
630 CURSOR 21,M(R2)+1: PRINT "│      │"
640 CURSOR 21,M(R2)+2: PRINT "│  ┌──┘■■■■"
650 CURSOR 21,M(R2)+3: PRINT "│  │   ■■■■"
660 CURSOR 21,M(R2)+4: PRINT "└──┘■■■■■■" : RETURN
999 REM=====ﾏｼﾝｺﾞ =====
1000 LIMIT $6FFF
1010 FOR I=28672 TO 28712: READ A: POKE I,A: NEXT: RETURN
1020 DATA  33,192,211,  1, 40,  0, 17,048
1030 DATA 112,237,176, 33,191,211, 17, 231
1040 DATA 211,  1,152,  3,237,184, 17, 40
1050 DATA 208, 33, 48,112,  1, 40,  0,237
1060 DATA 176,201,205, 27,  0, 50, 47,112
```

CHECKER FLAG

影：えんやこ～らしょっと，とっとっと，危ない危ない。

編：へ――っ，スペース・キーだけで上に登っていくんですね。なかなか，おもしろいですよ。

Dr.D：両端の人間の表示がコミカルで，実にいい。

編集長：ほほう，どれどれ私もやってみよう――ん，なかなか，どうしてオモシロイですな。

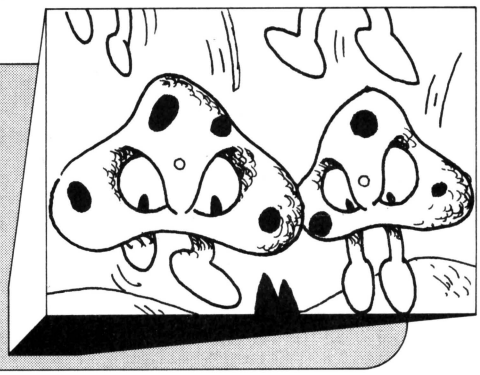
影：ようするに，アイデアがいいということなんです。

```
1070 DATA 201
1999 REM=====ｾｯﾃｲ SUB=====
2000 MA$="■■■■■■": CA$="■■■■■■■"
2010 MA$(1,0)=" ┌─┌ "+CA$+"|  o| "+CA$+"|   ┌"+CA$+"|   ┐"+CA$+"| ┘└ "
2020 MA$(2,0)=" └─┐"+CA$+" |o  |"+CA$+"┐   |"+CA$+"└   ┘"+CA$+" |  | "
2030 MA$=MA$+CA$+MA$+CA$+MA$+CA$+MA$+CA$+MA$
2040 FOR I=1 TO 5
2050 MA$(1,I)=LEFT$(MA$,13*I)+RIGHT$(MA$(1,0),58-13*I-(I=5)*7)
2060 MA$(2,I)=LEFT$(MA$,13*I)+RIGHT$(MA$(2,0),58-13*I-(I=5)*7)
2070 NEXT
2080 HU$(0)=" |■■■■ ●| ■■■■ |※ ■■■■ ||)"
2090 HU$(1)="┌| ■■■■ |● ■■■■ |※| ■■■■(|| "
2100 RETURN
2999 REM=====ｶﾞﾒﾝ=====
3000 PRINT"■   SCORE 0";TAB(20);"HI-SCORE";HI
3010 FOR I=1 TO 24: FOR J=0 TO 7
3020 POKE 53248+J+I*40,90
3030 POKE 53279+J+I*40,90: NEXT J,I
3040 FOR I=1 TO 19 STEP 6
3050 CURSOR  0,I: PRINT MA$(1,5)
3060 CURSOR 33,I: PRINT MA$(2,5):: NEXT
3070 CURSOR 8, 5: PRINT"■■■■ ■ ■ ■■■■ ■   ■■■■"
3080 CURSOR 8, 6: PRINT"■  ■ ■ ■ ■ ■   ■  ■"
3090 CURSOR 8, 7: PRINT"■  ■ ■ ■ ■ ■   ■  ■"
3100 CURSOR 8, 8: PRINT"■■■■ ■ ■ ■ ■   ■  ■"
3110 CURSOR 8, 9: PRINT"■  ■ ■ ■ ■ ■   ■  ■"
3120 CURSOR 8,10: PRINT"■  ■ ■ ■ ■ ■   ■  ■"
3130 CURSOR 8,11: PRINT"■■■■   ■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
3140 CURSOR25,13: PRINT"ING"
3150 FOR I=0 TO 22
3160 CURSOR 9,18: PRINTLEFT$("THE MAN ┌──────┐",I)
3170 CURSOR 9,19: PRINTLEFT$("    MOVEIS P A C E",I)
3180 CURSOR 9,20: PRINTLEFT$("    ONLY└──────┘BAR",I)
3190 CURSOR 9,22: PRINTLEFT$("     STAR ? [S] KEY",I): NEXT
3200 GET K$: IF(K$="S")=0 GOTO 3200
3210 FOR I=1 TO 22: CURSOR 8,I: PRINT SPC(23): NEXT
3220 FOR I=1 TO 24: POKE 53267+I*40,121: NEXT
3230 CURSOR 18,13: PRINT HU$(1)
3240 MUSIC "C3_B3D3E3C3_B3D3E3_B5": RETURN
```

★バグ発見///PC－9801の漢字コードの"ア"は４Ｅ３Ｂ'ですよ／(熊本市・林　俊光14才)……【編：キョエーッ///ぶ，ぶっとんだ///影：おっ，またやったな。編：ピエ～～ン///編集長：まっことに申し訳けありません。】

MZ-80K/1200/700(SP-5030用)

TORTIRE



常田　直登

STORY

A.D.2098。突如異常発生を初めた宇宙生物『トルティア』が，ついにこの地球にまでも，その悪の手をのばしてきました。そこであなたの使命は，地球にただ一つ残された武器『メガファイター』を操り，『トルティア』の悪の手から地球を守ってほしいのです。

ただし，地球上空には『トルティア』とともに発生した病源体『ガルガリアン』を防ぐために造られた『スピルニク・バリア』があります。もし『トルティア』を撃ち損じて，この『スピルニク・バリア』を破壊してしまうと，地球は『ガルガリアン』に汚染され滅亡してしまいます。

にっきき『トルティア』から愛する地球を守り，地球に再び平和を!!

GAME

RUNすると，音楽が鳴ってGAME　STARTです。「メガファイター』は，K，Lでレールの上を左右し，SPACEで『メガレーザー』を発射します。『トルティア』はシールドが強く，撃たれても死にませんが，一つ後ろへ下がります。最終的には，『スピルニク・バリア』の外へ飛び出してしまいます。

上にある「……」が『スピルニク・バリア』で，これを撃てと『ガルガリアン』に汚染されてしまいます。『トルティア』が下までくるか，『スピルニク・バリア』が破壊されると，GAME　OVERとなります。

PROGRAM

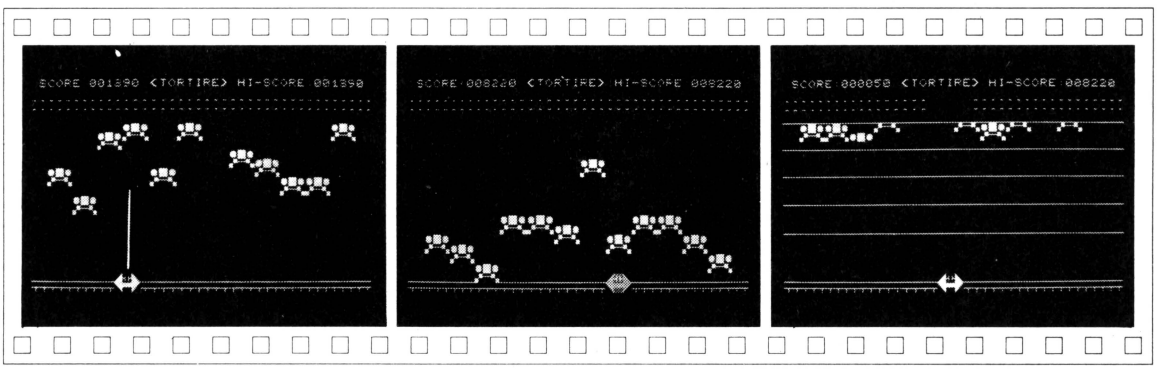
特に難かしい事はしていないので，プログラムを読めばわかると思います。610行のPOKE＄284B，0は，POKE17828,0の変わりですが，GETのたびにする必要はなく，最初にやっておけば使えますし，このほうがスピードも速いようです。374行でもとに戻しています。＄3CEC～＄3CEEは，PRINT文の高速化です。

CHECKER FLAG

Dr.D：合格!!　この長さでこれだけのゲームができればケッコウ!!

編：アイデアとしては，いまひとつおもしろみに欠けますが，キャラクタを工夫してゲームのふんい気を盛り上げてます。

影：でも，これ本当に面クリアできるの？けっこう難しいよ！



▲《写真1》ビームで敵を追いやる

▲《写真2》侵入されて，ダメージ!!

▲《写真3》バリアを撃つとこうなる!!

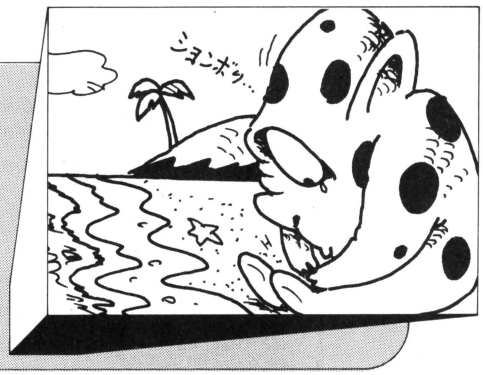
★友達によるPC-6001を64KBにする方法は，拡張ユニットにROMRAMカートリッジを三つ差すこと。(神奈川県横浜市・**山本政明14才**)……**【Dr.D**：そんなことできたかな？どれー。**影**：うっぷ，それ私の口です。**】**

```
100 GOSUB580 : REM   ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
110 GOSUB660 : REM  ROUND START
119 REM --- TORTIRE MOVE ---
120 T0=INT(RND(1)*12):TR=T0*3+2:I(T0)=I(T0)+1
130 IFI(T0)=5THEN150
140 CURSORTR,I(T0)-1:PRINT"   "
150 CURSORTR,I(T0):PRINTI$
160 MUSICM$(M):M=M+1:M=M+(M=4)*4
170 FORI=0TO2:NEXT:Z=Z-.25
180 IFI(T0)=21THEN240 : REM ｼﾀ ﾆ ｷﾀ
189 REM --- MEGA FIGHTER MOVE ---
190 FORJ=0TO1
200 GETG$:IFG$=" "THEN390 : REM BEAM
210 X=X+(G$="K")-(G$="L"):X=X+(X>35)-(X<0)
220 CURSORX,22:PRINTC$;
230 NEXT:GOTO120
239 REM --- CRASH MEGA FIGHTER ---
240 FORI=1TO10:CURSORX+1,22:PRINT"/▒\▒▒▒\▄/":MUSIC"C0_G"
250 CURSORX,22:PRINTC$:MUSIC"￣B0_F":NEXT
260 CURSORX,22:PRINT"▚▒▞▚▒▒▒▒▒▒▄▒▒▞▚"
270 FORI=1TO50STEP2:POKE4514,I:USR(68):NEXT:USR(71)
279 REM --- GAME OVER ---
280 MUSIC"C3REG"
290 CURSOR7,10:PRINT"┌─ ┌─┐ ┌─┬─┐  ┌─┐ ┌─┬─┐";
300 CURSOR7,11:PRINT"│ ┬ ├─┤ │ │ │  │ │ │ │ │";
310 CURSOR7,12:PRINT"└─┘ ┴ ┴ ┴ ┴  └─┘ └─┴─┘";
320 MUSIC"￣C3RRABRRGARRFGRREGRRR￣CRRCCCCCC"
330 IFS>HSTHENHS=S
340 CURSOR10,15:PRINT" TRY AGAIN ? (Y/N) "
350 GETG$:IFG$="Y"THEN110 : REM AGAIN
360 IFG$="N"=0THEN350
370 POKE$284B,205:POKE$3CEC,205:POKE$3CED,166:POKE$3CEE,13
380 END
389 REM --- FIRE MEGA BEAM ---
390 POKE4513,1:POKE4514,1:USR(68):XT=INT(X/3):XM=XT*3+2:USR(71)
400 CURSORX,21:PRINTLEFT$(B$,(21-I(XT))*3+3);"▒*"
410 CURSORX,21:PRINTLEFT$(D$,(21-I(XT))*3+3)
420 IFI(XT)=4THEN490 : REM GURGURIAN
429 REM --- HIT TORTIRE ---
430 I(XT)=I(XT)-1:CURSORXM,I(XT)+2:PRINT"   "
440 IFI(XT)=4THENCURSORXM,5:PRINT"   ":GOTO460
450 CURSORXM,I(XT):PRINTI$
460 S=S+I(XT)+1:S$=RIGHT$("0000"+STR$(S),5):CURSOR7,1:PRINTS$
470 IFS>HSTHENCURSOR33,1:PRINTS$
480 J=1:GOTO230
489 REM --- HIT SPIRNCK BARIRE ---
490 CURSORX,3:PRINT"▒▒+▒▒▒+++":MUSIC"A0_C"
500 CURSORX,3:PRINT"▒+++▒▒▒▒+****+":MUSIC"B_D"
510 CURSORX,3:PRINT"+****+▒▒▒▒▒*   *":MUSIC"A_D"
520 CURSORX,3:PRINT"*   *▒▒▒▒▒     ":MUSIC"￣B_C"
530 CURSORX,3:PRINT"     ":MUSIC"_CA_CB_D￣B_CA":K=5
539 REM --- GURGURIAN ---
540 IFK>21THEN240
550 CURSOR0,K:PRINT"________________________________________________";
560 FORJ=KTOK+50:POKE4514,J:USR(68):NEXTJ
570 K=K+3:USR(71):GOTO540
579 REM --- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ---
580 C$="▄"+CHR$(110)+"▙▄▒▒▒▒▒┬▀▀▀┬":I$="▚▒▞▒▒▒▒▄▒▒▞▚"
590 B$="▒▒|":FORI=1TO17:B$=B$+"▒▒|":NEXT
600 D$="▒▒ ":FORI=1TO17:D$=D$+"▒▒ ":NEXT
610 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0
620 HS=0:DIMI(11),M$(3)
630 TEMPO7:FORI=0TO3:READM$(I):NEXT
640 DATA _F0,_E0,_D0,_C0
650 RETURN
659 REM --- ROUND START ---
660 S=0:X=17:Z=80:M=0:FORI=0TO11:I(I)=4:NEXT
670 PRINT"▒":POKE57346,4
680 PRINT" SCORE:000000 <TORTIRE> HI-SCORE:";RIGHT$("0000"+STR$(HS),5);"0"
690 CURSOR0,3:FORI=1TO80:PRINT"-";:NEXT
700 CURSOR0,22:FORI=1TO40:PRINT"_";:NEXT:FORI=1TO40:PRINT"┬";:NEXT
710 CURSORX,22:PRINTC$:POKE57346,5
720 MUSIC"C3RCRCRCR8C3RCRCRCR8D3R8D3DRDDRRDDRRDDRRDDD"
730 MUSIC"C3RCRCRCR8C3RCRCRCR8D3R8D3DCCCCCC"
740 RETURN
```

★**犯人**：50円よこせ，さもないと影を返すぞ！**一同**：そ，それだけはご勘弁を!!（北海道旭川市・**平野宣史13才**）
……【**一同**：ハハハ，これはけっさくだ!!バタン!!**影**：ただいまー。れれっ，どったの？**一同**：（返ってきた）。】

MZ-700(Hu-BASIC)用

イングルを公害から守れ



高瀬　外樹

西歴2731年，日本にはＢＥＡＭを発射し空を飛べるという，すごい生物が生殖していました。その名をイングルといいます。ところが，日本はこの時代にもどどんどんと公害化が進んでいて，海はもうヘドロだらけ。そこできれいな水がないと生きていけないイングルは，日本の海を出発するのでした。

ゲームの説明

このゲームは，あなたがイングルを操作して，空から落ちてくる降下爆弾やＵＦＯの攻撃をよけながら，だんだんとヘドロが少なくなってきれいになっていく海(青色)を進んでいくというゲームです。

イングルの移動は，カーソル・キーで行ない，ＢＥＡＭはＳＨＩＦＴ＋カーソル・キーでその方向に発射されます。降下爆弾やＵＦＯは，イングルから当たっていっても何の影響を受けません（この性質をうまく使ってください）が，向こうから当たってきた場合はイングルの飛行能力がなくなり，海に落ちます。このとき，海にヘドロがあったらイングルは死にますが，そうでなかったら見事１面クリアとなります。ですから，海がきれいになったら，わざとＵＦＯなどに当たって海に落ちてください。クリアごとに，目標の海は遠くなります。また４面クリア以降は，デモがあってイングルが１匹増えます。

★

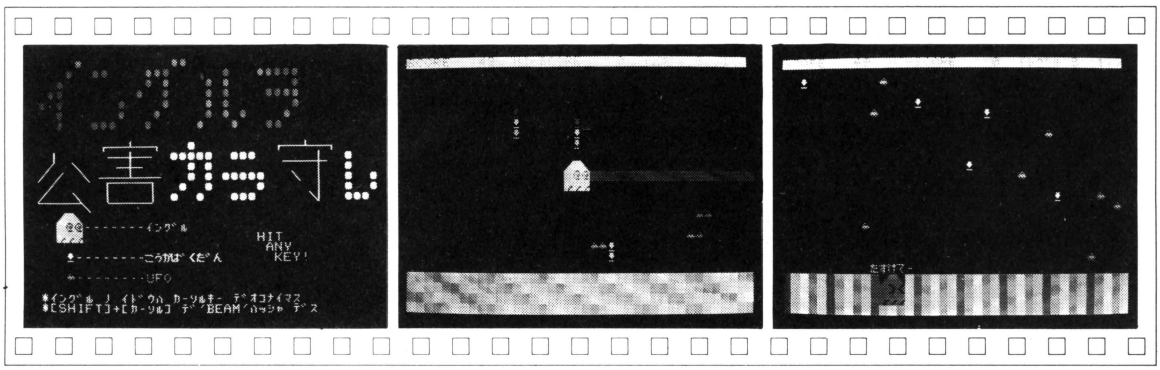
★

CHECKER FLAG

Dr.D：動きは確かに速いと思う。アイデアもいいな。ただ，ゲーム・オーバーのスコアの表示でバグがあるかとカンちがいさせられたぞ。ＳＣという変数がスコアとなってるが，ＳＣが加算される行がなかった。410行につけ加えておいたぞ。ただし，Ｓはしっかりと加算されていたがな。

編：ひょっとして，１面クリアしないと点にならないように作ってあるんじゃないんですか？

Dr.D：そうかもしれん。でも，このほうがベターじゃないか。



《写真１》タイトル画面　　《写真２》ビビ――ッ!!　　《写真３》あわわ，落っこちた!!

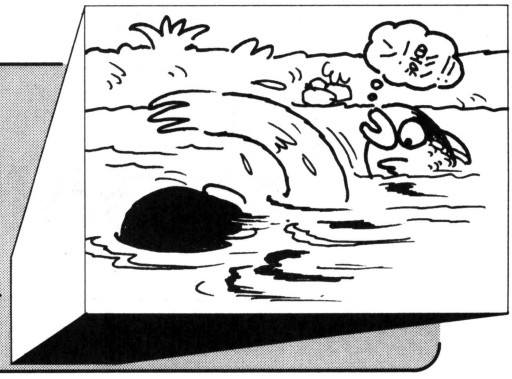
★10月号の長谷川君，二つも持ってるならオラニモイッコワケテクレあんちゃんと呼んだらどうだ？（愛知県知多郡・まあくつう14才）……【編：ハハッ，どっちかくれるかな。あっ私のパン!!影：モットクレヘンチャン】

```
10 CLEAR&HC9F0:FORI=&HC9F1TO&HCAD1 STEP15:READA$:MEM$(I,15)=HEXCHR$(A$):NEXTI
20 DEFINTA-Y:DIMA$(6):HS=0
30 K$=CHR$(&HDF,&HEF,&HF7,&HFB,&HDE,&HF6,&HEE,&HFA)
40 A$(1)="ﾃﾞ ｳ■■■■ **■■■■ｒｒｒ"
50 A$(2)="ﾃﾞ ｳ■■■■ﾚﾚ ■■■■ｳｳｳ"
60 A$(3)="ﾃﾞ ｳ■■■■ 00■■■■ｒｒｒ"
70 A$(4)="ﾃﾞ ｳ■■■■OO ■■■■ｳｳｳ"
80 A$(5)="ﾃﾞ ｳ■■■■ ><■■■■ｒｒｒ"
90 A$(6)="ﾃﾞ ｳ■■■■ ^^■■■■ｒｒｒ"
100 GOSUB500
110 SC=0:MA=3:D=30:Z=.9:M=1
120 COLOR1,7:PRINTUSING"SCORE#####  HI-SCORE#####  ｲﾝｸﾞﾙ # ##ﾒﾝ";SC,HS,MA,M
130 A=17:B=9:S=0:A$(0)=A$(3)
140 POKE&HCA28,7:POKE&HCAA4,0:POKE&HCA00,7:POKE&HCA65,&H27+M MOD2
150 COLOR,0:CURSORA,B:PRINT"   ■■■■   ■■■■   ":COLOR0,6
160 CALL(&HCAA6):KY$=CHR$(PEEK(&HCACD)):ONINSTR(K$,KY$)GOTO170,180,190,200,210,2
20,230,240:GOTO260
170 B=B-1-(B<3):A$(0)=A$(1):GOTO260
180 B=B+1+(B>16):A$(0)=A$(2):GOTO260
190 A=A+1+(A>34):A$(0)=A$(3):GOTO260
200 A=A-1-(A<2):A$(0)=A$(4):GOTO260
210 A$(0)=A$(1):COLOR,3:CONSOLE2,B-1,A+1,1:CLS:COLOR,0:CONSOLE2,B-1,A+1,1:GOTO25
0
220 A$(0)=A$(3):COLOR,3:CONSOLEB+1,1,A+1,39-A:CLS:COLOR,0:CONSOLEB+1,1,A+1,39-A:
GOTO250
230 A$(0)=A$(2):COLOR,3:CONSOLEB+1,19-B,A+1,1:CLS:COLOR,0:CONSOLEB+1,19-B,A+1,1:
GOTO250
240 A$(0)=A$(4):COLOR,3:CONSOLEB+1,1,1,A+1:CLS:COLOR,0:CONSOLEB+1,1,1,A+1
250 FORI=1TO2:POKE&HC7C,I,I:CALL&HC25:NEXT:CLS:CONSOLE0,25:COLOR0,6
260 CURSORA,B:PRINTA$(0)
270 IFRND>Z THENPOKE53288!+INT(RND*39),&HC0:POKE53367!+INT(RND*18)*40,&HC7 ELSEI
FPEEK(&HCA65)=&H27 AND RND>.8THENPOKE53367!+INT(RND*18)*40,&HC0
280 IFPEEK(&HCA00)>1THENS=S+1:POKE&HCA00,7-S¥D
290 CALL&HC9F1:COLOR1,7:CURSOR0,0:PRINTUSING"SCORE#####";SC+S
300 IFPEEK(&HCAA4)=6GOTO310ELSEGOTO150
310 COLOR0,2:CURSORA,B:PRINTA$(5)
320 FORJ=1TO4:FORI=1TO100:POKE&HC7C,I,I/10:CALL&HC25:NEXTI,J:PAUSE3:CALL&HC40
330 FORI=B TO 20:CURSORA,I:PRINT"■■■■■■■■";A$(5):POKE&HC7D,I-2:CALL&HC25:PAUSE2:N
EXTI:CALL&HC40
340 IFPEEK(56256!)=1ANDPEEK(56257!)=1GOTO370
350 COLOR6,0:CURSORA-1,I-1:PRINTCHR$(19);"ﾀｽｹﾃ-";CHR$(21):PAUSE10:CALL&HCA01:PAU
SE10
360 MA=MA-1:IFMA=0THEN410 ELSECOLOR,0:CLS:GOTO120
370 COLOR0,6:CURSORA,I:PRINTCHR$(19);A$(6);:COLOR7,0:CURSORA-1,I-1:PRINT"ﾈｴﾁｨ-";
CHR$(21):PAUSE10
380 M=M+1:SC=SC+S:D=D+INT(RND(1)*5)+2:Z=Z-.05
390 IFM>=5GOSUB460
400 CLS:GOTO120
410 CLS:SC=SC+S:PRINT"     GAME OVER":IFHS=<SC THENHS=SC:CURSOR4,6:PRINT"YOUR SC
ORE IS HIGH SCORE"
420 PRINTUSING"■■■■■■■YOUR SCORE=#####";SC
430 PRINTUSING"■■■■■HIGH SCORE=#####";HS
440 PLAY6,"A5A3FF7F5F3DD7A8A3FB9B5RBRBRB3BGG7A5AA3B5A3A8"
450 CURSOR4,8:PRINT"TRY AGAIN ?[Y/N]":A$=INKEY$(1):IFA$="N"THENEND ELSEIFA$="Y"T
HENCLS:GOTO110 ELSEGOTO450
460 COLOR0,0:CLS:FORK=1TOM-4:FORI=0TO35:FORJ=0TO5
470 COLOR,I MOD7+1::BEEP1:CURSORI,J*4:PRINTA$(J+1):BEEP0:NEXTJ,I,K
480 COLOR6,0:CURSOR10,3:PRINT"ｲﾝｸﾞﾙ ﾊ ｲｯﾋﾟｷ ｱｴﾏｽ!"
490 PAUSE20:MA=MA+1:RETURN
500 COLOR2,0:CLS:PRINT"     ●          ●●
510 PRINT"   ●  ●●    ●●●      ●   ●●●●●
520 PRINT"  ●        ●  ●    ●  ●     ●
530 PRINT" ●●       ●   ●    ●  ●    ●●●●
540 PRINT"● ●      ●    ●    ●  ●     ●
550 PRINT"  ●     ●     ●     ●  ● ●   ●
560 PRINT"  ●   ●●●   ●       ●   ●   ●●
570 COLOR7:PRINT
580 PRINT"          ┌──┴──┐     ●        ┌──┴──┐
590 PRINT"  |       ──┼──  ●●●●●  ●●●    ──┼──   |  ●
600 PRINT" ／ ＼      ──┼──     ●  ●       ──┼──   |  ●
610 PRINT"／   ＼   ──┴──      ●  ●  ●●●●●    ＼  |  ●  ●
620 PRINT"／     ＼  ┌──┐     ●  ●  ●   ●       |  ●  ●
630 PRINT"＼     ／  |  |     ●  ●  ●●●   ●      ＼  ●●●
640 PRINT" ＼   ／   └──┘                          ＼
650 COLOR0,6:PRINT"■■";A$(3);:COLOR6,0:PRINT"■-------ｲﾝｸﾞﾙ"
660 COLOR5:PRINT"■■   ";CHR$(127,19);"--------ｺｳｶﾊﾟｸﾀﾝ";CHR$(21)
670 COLOR4:PRINT"■   ";CHR$(96);"--------UFO"
680 COLOR3:PRINT"■*ｲﾝｸﾞﾙ ﾉ ｲﾄｳｳﾉ ｶｰｿﾙｷｰ- ﾃﾞｵｺﾅｲﾏｽ"
690 PRINT"*[SHIFT]+[ｶｰｿﾙ] ﾃﾞﾓBEAMｳｯｼｬ ﾃﾞｽ";
700 PLAY6,"F5G3FB3+CGFFGFGB+CGFB+C+#D+E+E+D+C+E+#D5#A3G+C5B3+C+D+E+F+#F+G+F+E+G+
F5+C3+D+E5B3+C+DA5B3+C5G3A"
710 COLOR1:CURSOR25,17:PRINT"HIT■■■ANY■■■KEY!":IFINKEY$=""THEN710ELSECOLOR7,0:CL
S:RETURN
720 DATA C5010101ED437C0CCD250CC1C301CA
730 DATA 00D3E3C5E506A0D52148DB3A28CA77
740 DATA 3DCC24CA2310F800003A49DB3228CA
750 DATA 0000C329CA003A00CAC9072120D306
760 DATA 2897772310FC2128D0112800061 3AF
770 DATA 77ED5A10FB0127D0211FD37EFEC0CC
780 DATA 61CAFEC7CC83CA2BB7E5ED42E1C247
790 DATA CAD1E1C1D3E1C99777E5112708B7ED
800 DATA 5A7EFE06C273CA32A4CA3E50771100
810 DATA 08B7ED523EC077E1C900009777E511
820 DATA FF07B7ED5A7EFE06C295CA32A4CA3E
830 DATA 4077110008B7ED523EC777E12BC900
840 DATA 00C5D3E33EF73200E03A01E0473EF8
850 DATA 3200E03A01E0A032CDCAD3E1018020
860 DATA ED437C0CCD250CC1C900FFFFFFFFFF
```

★僕の友だちはディグダグのことを穴ほり男といってます。(大阪府茨木市・**井上秀和13**才)……**【編**：それじゃ，パック・マンはなんて言うの？**影**：あくび男！**編**：胴なし男！**影**：食べ男！**編**：でも，あの人は男なの？**】**

Mz-700(Hu-BASIC)用

泳げ影くん!!



和田　隆司

ストーリー

ベーマガ編集部一同は，日本の秘境と呼ばれている清津峡に一泊二日の慰安旅行にやってきました。ところが，編集長と影さんが予算を考えずに芸者を呼んで，どんちゃんさわぎをしたために帰りの汽車賃がなくなってしまいました。しかし，天の助けか，川上からお金が流れてきました。そこで，泳ぎに自信のある影さんが拾いに行きました。

遊びかた

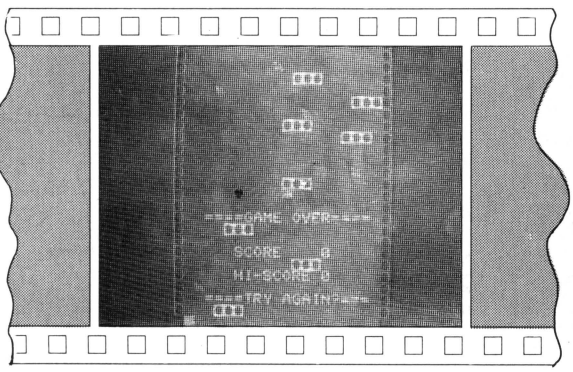
移動はカーソル・キー，水中に潜る(10点)場合はスペース・キーです。お金〝$〟(50点)やビタミン剤〝♡〟(10点)を拾うと得点になります。ビタミン剤を拾って飲むと，天下無敵のニコチャンマンに変身でき，マムシ〝〜〟を捕まえて得点(100点)となります。そして，40秒経つと，影さんはおぼれてしまいます。結局，影さんは助かりません。

CHECKER FLAG

編：またもやショート・プログラムの登場です。プログラムの流れとポイントを，Dr.に追ってもらいます。

Dr.D：50行の矢印の反転は，ＬＯＣＡＴＥ文を助けるものだね。90行でＰＯＫＥ文を使ってるが，アドレスのD000Hは画面にプリントする意味なんだ。D800Hはカラー指定だ。120行のＰＥＥＫ文は，画面のデータを読み込んでいるんだよ。

編：ありがとうございました。これでプログラム解説を終わります。ピンポーン！



あわれ，影さんは川に沈んでしまった！

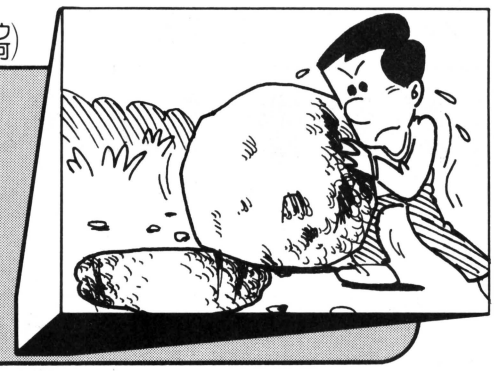
泳げ影くん!!のプログラム・リスト

```
10 'ｴｲｹﾞﾘﾝｸﾝ'82'2:'BY TAKASHI WADA
20 DEFINTA-Z:CLS:SC=0:HI=10:XA=20
30 COLOR1,4:FORI=0TO24:PRINT"                                "::NEXT
40 CONSOLE0,25,10,20:COLOR7,1:CLS
50 LOCATE20,14:PRINTCHR$(99)+"ｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴ":FORI=0TO1:PRINTCHR$(I+10);"START-HITE3JKEY";:IFINKEY$(1)="S"THENTIM
E$="00:00:00"ELSE50
60 LOCATE10,0:PRINTSTRING$(20," ");
70 X=RND(1)*17+10:ONRND(1)*8GOTO90,100,110,120,120
80 LOCATEX,0:PRINT"ﾛﾛ":GOTO120
90 POKE&HD000+X,100:POKE&HD800+X,&H41:GOTO120
100 POKE&HD000+X,223:POKE&HD800+X,&H61:GOTO120
110 POKE&HD000+X,83:POKE&HD800+X,&H21
120 C=PEEK(&HD208+XA):IFC=74THEN250
130 IFC=223ANDG>9THEN250
140 IFC=100THENBEEP:SC=SC+50
150 IFC=223THENBEEP:SC=SC+100
160 IFC=83THENBEEP:SC=SC+10:G=-50
170 POKE&HD208+XA,0:POKE&HD230+XA,0
180 LOCATE10,0:PRINTCHR$(15);G=G+1
190 A$=INKEY$(0):IFA$=""THEN230
200 IFA$=" "THENBEEP:SC=SC-10:GOTO180
210 IFA$="ｺ"THENXA=XA+1:GOTO230
220 IFA$="ｶ"THENXA=XA-1
230 POKE&HDA30+XA,&H71:IFG>9THENPOKE&HD230+XA,202ELSEPOKE&HD230+XA,207
240 IFVAL(RIGHT$(TIME$,2))<40THEN60
250 POKE&HD230+XA,204:POKE&HDA30+XA,&H71:PLAY"-C3"
260 IFHS<SC THENHS=SC
270 LOCATE12,16:PRINT"====GAME OVER===="
280 LOCATE12,18:PRINT"   SCORE    "SC
290 LOCATE12,20:PRINT"   HI-SCORE"HS
300 LOCATE12,22:PRINT"===TRY AGAIN?==="
310 CONSOLE:IFINKEY$(1)="Y"THEN20ELSEEND
```


★カゲ電子より発売中のＫＡＧＥ33（カゲサンザン）ＢＡＳＩＣにＢＵＧがありました。ＫＡＧＥ33はアルファベットが読めないようです。（東京都板橋区・㊐ 13才）……【影：日本人は日本語がわかればいいのだ!!フン！】

MZ-80B/2000
2200(MZ-1Z001)用(G-RAM1)(X1用システムソフトウエア・コンバータ使用可)

LOCKS ARRANGE



芦高　恵美

あそびかた

あちこちに散らばっている石を，まん中の箱へ運んでください。押せば進みます。ただし，下に動かすには石の上に乗ってＪＵＭＰします。下になにもないのにＪＵＭＰすると，落ちて死にます。キー操作は，8 2 4 6で上下左右，5でＪＵＭＰです。

まわりの壁は，ワープ・トンネルです。２分以内に運び終えると１面クリアで２面へ。オバケがしつこく追ってきますよ。

CHECKER FLAG

Dr.D：今月のベスト・テクニックは，1020行だ。これによって，数だけで好きな高さの音が出せる。

影：840行もそうだね。

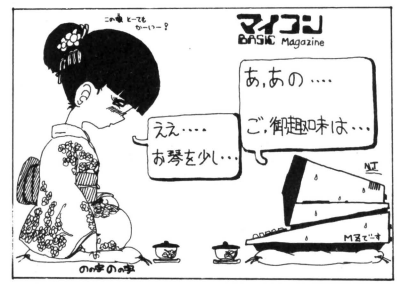
Dr.D：＄でしか受けつけないＭＵＳＩＣも，これなら変数でＯＫだ。ＭＩＤ＄の新しい使いかただな。

編：音の長さも，このテクニックが使えますね。

影：今回は，まともにせまってみました。

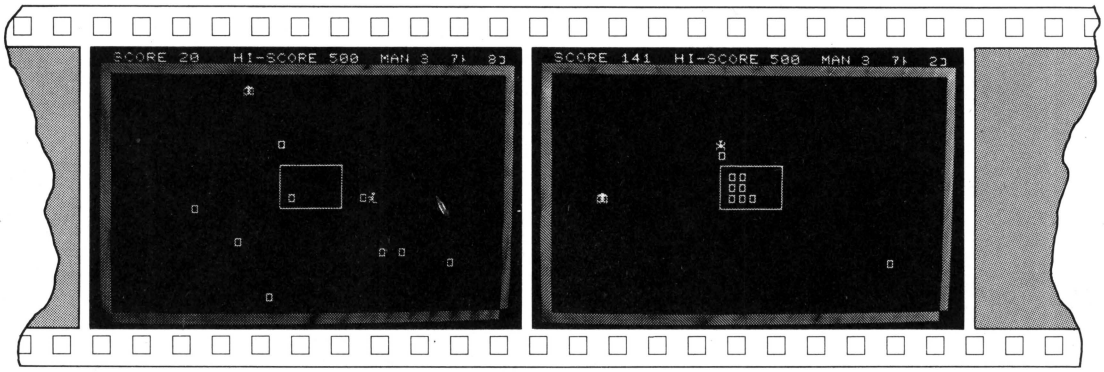
静岡県清水市　ショーゲン

評…なんとも、べっぴんさんやな——（Ｄｒ・Ｄ）
Ｄｒ・！仕事をほったらかしてなにみてんの？（影）



長野県長野市　常田直登

評…実に表情が豊かだ。わかるな、この気持ち（編）



▲《写真１》オバケにつかまらないようにネ！

▲《写真２》あと２コで１面クリア

★ＡＰＰＬＥのバカヤロー！ＢＭＪｒ.からベーマガの出席番号１をうばったな!!（広島県豊田郡・**仁井内　明14才**）……【**編**：出席番号よりも実力で１番をとろう!!**影**：と編君は学生時代に言ってたそうな。でもいつも…。】

LOCKS ARRANGEのプログラム・リスト

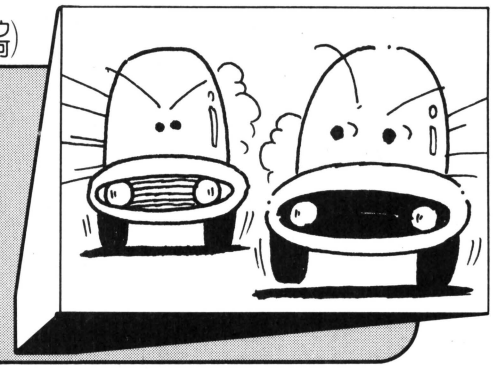
```
5 REM ooooo Locks Arrange ooooo
10 CONSOLE N,C40,S0,24:GRAPH I1,O1,C:DIM TX(2),TY(2),TE(2),MA$(3)
20 TEMPO 7:HS=500:POKE $1140,175:POKE $1141,195:POKE $1142,1:POKE $1143,9
30 CL$=STRING$(CHR$(0),8):TE$=CHR$(24)+"~ｯﾅｽﾄｯﾎﾟ"
40 MA$(0)="8ｺﾛﾛ8ｯﾄﾄ":MA$(3)="ｺｺﾛﾛ8ｺﾛ"
50 MA$(1)="88"+CHR$(17)+CHR$(31)+CHR$(24)+CHR$(30)+CHR$(18)+"ﾀ"
60 MA$(2)=CHR$(28)+CHR$(28)+"ﾍﾀ"+CHR$(24)+"xHO":GOTO 150
69 REM ----- ﾒｲﾝ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ -----
70 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,CL$:RETURN
80 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,MA$:RETURN
90 POSITION TX(I),TY(I):PATTERN -8,CL$:RETURN
100 POSITION TX(I),TY(I):PATTERN -8,TE$:RETURN
110 YY= 1:MA$=MA$(0):RETURN
120 XX=-1:MA$=MA$(2):RETURN
130 XX= 1:MA$=MA$(1):RETURN
140 YY=-1:MA$=MA$(0):RETURN
149 REM ----- SCREEN -----
150 SC=0:MA=3:LE=1:LO=9:X=1:Y=2
160 PRINT CHR$(6):A$=STRING$(CHR$(31),39):CURSOR 0,1:PRINT A$;CHR$(31);
170 FOR I=1 TO22:PRINT CHR$(31);SPACE$(38);CHR$(31);:NEXT:PRINT A$;
180 OUT@232,128:POKE54247,31:OUT@232,0:GRAPH C
190 CURSOR 1,0:PRINT "SCORE       HI-SCORE       MAN    ｱﾄ    ｺ"
200 A$="┌──────":CURSOR 16,10:PRINT "┌";A$;"┐":FOR I=0 TO 2
210 CURSOR 16,11+I:PRINT "|      |":NEXT:CURSOR 16,14:PRINT "└";A$;"┘":LN=0
215 CURSOR 6,0:PRINT SC;TAB(20);HS;TAB(29);MA;TAB(35);RIGHT$("  "+STR$(LO-LN),3
)
219 REM ----- PRINT LOCKS -----
220 FOR I=1 TO LO
230 A1=INT(RND(1)*38)+1:A2=INT(RND(1)*22)+2
240 IF CHARACTER$(A1,A2)="o" THEN 230
250 IF (A1<2)+(A1>37)+(A2<4)+(A2>22) THEN 230
260 IF (A1<24)*(A1>14)*(A2<16)*(A2>8) THEN 230
270 CURSOR A1,A2:PRINT "o";:NEXT:GOSUB 280:GOTO 390
279 REM ----- OBAKE ｾｯﾃｲ -----
280 TE(1)=0:TE(2)=0:IF LE=1 THEN TE(1)=1:GOTO 330
290 IF LE=2 THEN TE(1)=2:GOTO 330
300 IF LE=3 THEN TE(1)=1:TE(2)=1:GOTO 330
310 IF LE=4 THEN TE(1)=1:TE(2)=2:GOTO 330
320 TE(1)=2:TE(2)=2
330 FOR I=1 TO 2:IF TE(I)=0 THEN 380
340 A1=INT(RND(1)*38)+1:A2=INT(RND(1)*22)+2
350 IF (A1>14)*(A1<24)*(A2>8)*(A2<16) THEN 340
360 IF (ABS(A1-X)+ABS(A2-Y))<7 THEN 340
370 TX(I)=A1*8:TY(I)=A2*8:GOSUB 100
380 NEXT:RETURN
389 REM ----- START & MAIN -----
390 X=1:Y=2:MA$=MA$(0):GOSUB 80
400 FOR I=0 TO 2:MUSIC "CODEFGAB+CBAGFEDC":NEXT
410 TI$="000000"
420 USR($1140):GET KY:XX=0:YY=0:LF=0:DF=0:OUT@227,5:OUT@227,4
430 IF VAL(TI$)>200 THEN 860
440 IF KY=5 THEN 690
450 ON KY/2 GOSUB 110,120,130,140
460 A$=CHARACTER$(X+XX,Y+YY):IF A$="o" THEN 610
470 IF A$=CHR$(31) THEN 900
480 IF A$<>" " THEN 500
490 GOSUB 70:X=X+XX:Y=Y+YY:GOSUB 80
499 REM ----- OBAKE MOVE -----
500 FOR I=1 TO 2
510 IF (TX(I)=X*8)*(TY(I)=Y*8) THEN I=2:GOTO 860
520 GOSUB 90:ON TE(I) GOTO 550,530:GOTO 600
530 TX(I)=TX(I)+((TX(I)>X*8)-(TX(I)<X*8))*4
540 TY(I)=TY(I)+((TY(I)>Y*8)-(TY(I)<Y*8))*4:GOTO 590
550 A1=(INT(RND(1)*3)-1)*8+TX(I):A2=(INT(RND(1)*3)-1)*8+TY(I)
560 IF (A1<8)+(A1>311) THEN A1=TX(I)
570 IF (A2<16)+(A2>191) THEN A2=TY(I)
580 TX(I)=A1:TY(I)=A2
590 GOSUB 100:IF (TX(I)=X*8)*(TY(I)=Y*8) THEN I=2:GOTO 860
600 NEXT:IF (TX(1)=TX(2))*(TY(1)=TY(2)) THEN I=1:MUSIC"+#B0":GOSUB 90:GOSUB 330
605 GOTO 420
609 REM ----- LOCK MOVE -----
610 IF KY=2 THEN 500
620 A1=X+XX*2:A2=Y+YY*2:A$=CHARACTER$(A1,A2)
625 IF (A$=CHR$(31))+(A$="o") THEN 500
630 IF (A2<4)+(A1<2)+(A1>37) THEN 500
635 CURSOR X+XX,Y+YY:PRINT " ";:IF A$<>" " THEN 650
640 CURSOR A1,A2:PRINT "o";:GOTO 460
650 MUSIC "C0EG":SC=SC+20:CURSOR 6,0:PRINT SC:J=1:I=1:GOTO 660
660 CURSOR 17+INT(LN/3),13-(LN-INT(LN/3)*3):PRINT "o":LN=LN+1
670 CURSOR 35,0:PRINT RIGHT$("  "+STR$(LO-LN),3):IF LN=LO THEN 940
680 GOTO 500
689 REM ----- JUMP & FALL & DIE -----
690 A$=CHARACTER$(X,Y-1):IF A$=CHR$(31) THEN 810
700 IF A$<>" " THEN 500
710 GOSUB 70:Y=Y-1:MA$=MA$(3):GOSUB 80:MUSIC "+C0"
720 GOSUB 70:Y=Y+1:MA$=MA$(0):GOSUB 80
730 A$=CHARACTER$(X,Y+1):IF A$=" " THEN 820
740 IF (A$<>"o")+(Y=21) THEN 500
750 FF=Y+2
760 A$=CHARACTER$(X,FF):IF (A$="o")*(FF=22) THEN 500
765 IF (A$=" ")+(FF=22)+(A$="-") THEN 790
770 IF A$="o" THEN FF=FF+1:GOTO 760
780 GOTO 500
790 CURSOR X,FF-1:PRINT " ";:IF A$="-" THEN 805
795 CURSOR X,FF:PRINT "o";
800 SC=SC+1:CURSOR 6,0:PRINT SC:YY=1:GOTO 460
805 IF CHARACTER$(X,Y+1)=" " GOSUB 70:Y=Y+1:GOSUB 80
808 A1=X:A2=FF:GOTO650
810 GOSUB 70:Y=23:MA$=MA$(3):GOSUB 80:GOTO 500
820 DF=1:I=1
830 GOSUB 70:Y=Y+1:MA$=MA$(3):GOSUB 80
840 MUSIC CHR$(INT(RND(1)*7)+65)+"0"
850 IF CHARACTER$(X,Y+1)=" " THEN I=I+1:GOTO 830
860 CONSOLE R:MA=MA-1:CURSOR 29,0:PRINT MA:MUSIC "-C9-C2":CONSOLE N
870 IF MA=0 THEN 990
880 IF DF=0 THEN GRAPH C:GOSUB 330:GOTO 390
890 GOSUB 70:Y=Y-I:GOTO 400
899 REM ----- ﾜｰﾌﾟ -----
900 IF ((X=1)+(X=38))*((Y=2)+(Y=23)) THEN 500
905 IF X=1 THEN XX=37:GOTO 460
910 IF X=38 THEN XX=-37:GOTO 460
920 IF Y=2 THEN YY=21:GOTO 460
930 YY=-21:GOTO 460
939 REM ----- ﾒﾝ ｸﾘｱ -----
940 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GRAPH C
945 FOR I=2 TO 23:CURSOR 1,I:PRINT SPACE$(38);:NEXT
950 FOR I=0 TO 16:CURSOR 10+I,10:PRINT MID$("━━━ ｵﾒﾃﾞﾄ!! ━━━",I+1,1)
960 MUSIC "+C1":NEXT:LE=LE+1
970 IF LO<15 THEN CURSOR 11,13:PRINT "... and +1 LOCK":LO=LO+1
980 FOR I=0 TO 2000:NEXT:FOR I=0 TO 3:CURSOR 10,10+I:PRINT SPACE$(17):NEXT:GOTO
190
989 REM ----- GAME-OVER -----
990 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PRINT CHR$(6):GRAPH C
1000 FOR I=1 TO 28:CURSOR 0,8
1010 PRINT RIGHT$(SPACE$(11)+"G A M E - O V E R",I)
1020 MUSIC MID$("C1+C",(I-INT(I/2)*2)*2+1,2):NEXT
1030 FOR I=1 TO 14+LEN(STR$(SC)):CURSOR10+I,10
1040 PRINT MID$("Your Score is "+STR$(SC),I,1):MUSIC"#B1":NEXT
1050 FOR I=1 TO 14+LEN(STR$(HS)):CURSOR10+I,12
1060 PRINT MID$("High-Score is "+STR$(HS),I,1):MUSIC"B1":NEXT
1070 IF HS>=SC THEN 1130
1080 HS=SC:FOR I=1 TO 20:A$=MID$("You Get High-Score !",I,1)
1090 IF A$=" " THEN 1120
1100 FOR J=23 TO 14 STEP-1:CURSOR 9+I,J+1:PRINT " ";:CURSOR 9+I,J:PRINT A$;
1110 MUSIC MID$(" C D E F G A B+C+D+E",(23-J)*2+1,2)+"0":NEXT J
1120 NEXT I
1130 I=0
1140 CURSOR 8,17:PRINT "── TRY AGAIN [Y/ ]? ──":I=I+1:GOTO 1170
1150 IF I<20 THEN 1140
1160 CURSOR 22,17:PRINT "[ /N]":I=I+1:IF I=40 THEN 1130
1170 GET A$:IF A$="N" THEN END
1180 IF A$="Y" THEN 150
1190 ON I/20+1 GOTO 1140,1160
```

MSX MAGAZINE 2000 BOOK

★値上げしてもいいから内容をもっと豊富にして!!(大阪市・田中俊成14才)……[編集会議…ポンポンガヤガヤグープープカプクチャクチャ。**編集長**：よし，決まった!!**編・影**：はい!!**編**：えっ，教えろって？企業秘密!!]

MZ-80B/2000
2200(MZ-1Z001)用(G-RAM1)(X1用システムソフトウエア・コンバータ使用可)

TIME LIMIT



小松　正浩

あそびかた

4 6で左右に，スペースでアクセルです。自分の車は時速 312kmまでだせ，相手の車は時速 285kmまでです。

うまく相手の車を追いこして，2分間で10km走ると1面クリアです。面クリアするごとに，しだいに難しくなります。

《第1表》変数表

R	ラウンド数
HI	ハイ・ラウンド数
SL	むずかしさ
X	自分の車のX座標
XX	相手の車のX座標
YY	相手の車のY座標
M	のこりの距離
SP	スピード
LC	相手の車が出ているか調べる

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームで迫力をだすには，グラフィック・キャラクタの“｜”を使って，センター・ラインを入れることだ。一つの“｜”をかなりのスピードで，上から下へ書くだけでOKだ。

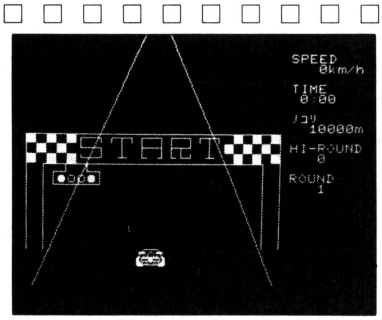
編：あと，ギヤ・チェンジなどを入れれば，完璧だね。

影：対向車にぶつかって点をかせぐゲームも，いいけどね！

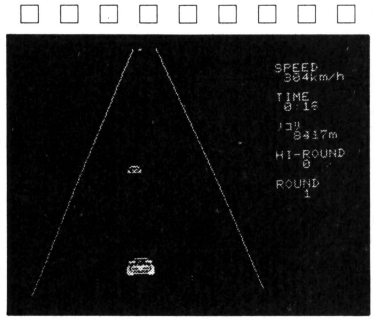
編：影さんは，いつも壊すことばかり考えてる。

埼玉県所沢市　上野将樹

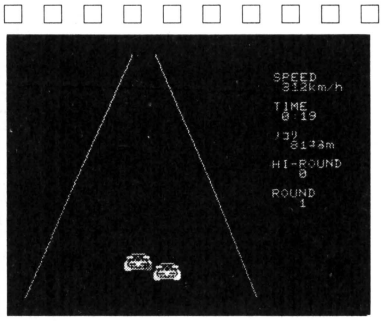
評…ほのぼのベーマガ編集部だ（編）



▲《写真1》シグナルに注目せよ!!



▲《写真2》アクセル全開!!



▲《写真3》相手を抜く瞬間

★名言第7弾！「動かなきゃ　こわしてすてろ　MZ」(愛知県瀬戸市・POCHI 14才)……【編：えっ，7弾じゃないでしょ？それにこれは名言とは言えないよ！影：シャープさん！メンゴネ！編：MZバンザーイ!!】

```
10 CONSOLE C40,S0,24,N:TEMPO7:DEF KEY(2)=POKE$952,166!DEF KEY(2)=LIST ｦ
20 POKE$952,0:POKE3863,1:GOSUB890:SL=10:R=1
30 GOSUB720
40 TI$="000000":I=0:M=10000:LC=0
50 GOSUB600
55 REM---ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ---
60 GETA$:GOSUB350
70 GOSUB400:GOSUB410:IFVAL(MID$(TI$,2,3))>1 THEN 420
80 M=M-SP/SL:CURSOR32,9:PRINTINT(M);"m ":IFM<0 THEN 420
90 X=X+(+(A$="4")-(X<88)-(A$="6")+(X>136))*4
100 SP=SP+(-(A$=" ")-(SP<312)+(A$="")+(SP>0))*8:GOSUB350
110 POSITIONX,170:PATTERN-14,C$:GOSUB350
120 IFLC=0 THEN XX=128:YY=5:P=1
130 Y1=YY:X1=XX
140 YY=YY+(((SP-285)/11)*P):A=INT(RND(1)*2):IFYY<-10 THEN YY=-10
150 XX=XX+((A=0)-(A=1))*P
160 IFXX<136-P*10THEN XX=136-P*10
170 IFXX>136THEN XX=136
180 IFYY>190 THEN LC=0:POSITIONX1,Y1:PATTERN-P*2,CL$(P):GOTO60
190 PP=INT(YY/20)+1:GOSUB350
200 IF(YY<0)+(Y1<0) THEN 60
210 ONPPGOTO220,220,230,230,240,250,260,270,280,290
220 GOSUB340:P=1:GOTO300
230 GOSUB340:P=2:GOTO300
240 GOSUB340:P=3:GOTO300
250 GOSUB340:P=4:GOTO300
260 GOSUB340:P=5:GOTO300
270 GOSUB340:P=6:GOTO300
280 GOSUB340:P=7:GOTO300
290 GOSUB390:GOSUB340:P=7
300 POSITIONXX,YY:PATTERN-P*2,C$(P):LC=1:GOSUB350
310 X2=ABS((X+8)-XX):Y2=ABS(170-YY)
320 IF(X2<24)*(Y2<14) THEN X1=XX:Y1=YY:GOSUB340:GOTO360
330 GOTO60
335 REM---F1ﾉ ﾋｮｳｼﾞ SUB---
340 POSITIONX1,Y1:PATTERN-P*2,CL$(P):RETURN
345 REM---SOUND SUB---
350 POKE3866,250-(SP/2):USR(3860):RETURN
360 FORJ=1TO4:FORI=1TO244STEP15:POKE3866,I:USR(3860):POSITIONX+8,165:PATTERN-20
,B$
370 POKE3866,I+10:USR(3860):POSITIONX+8,165:PATTERN-20,B1$:NEXT:NEXT
380 LC=0:YY=5:SP=0:POSITIONX+8,165:PATTERN-24,BC$:GOTO60
390 FORI=1TO244STEP5:POKE3866,I:USR(3860):NEXT:RETURN
400 CURSOR32,3:PRINTSTRING$(" ",3-LEN(STR$(SP)));STR$(SP);:RETURN
410 CURSOR32,6:PRINTMID$(TI$,4,1);":";RIGHT$(TI$,2):RETURN
415 REM---GOAL IN---
420 GRAPH C:LINE126,0,36,199:LINE146,0,236,199
430 LINE100,23,100,32,170,32,170,23:LINE98,23,172,23
440 CURSOR12,3:PRINT"ﾊXﾛﾛﾛﾛXﾊ"
450 FORI=1TO3:CURSOR12,3+I:PRINT"ﾊ          ﾊ":NEXT:GOSUB540
460 RESTORE:FORP=7TO1STEP-1:READY2,Y3:GOSUB550:NEXT
470 LINE 100,23,170,23
480 IFM<0 THENCURSOR10,15:PRINT"CONGRATULATION":GOTO520
485 REM---ｼﾞｶﾝｷﾞﾚｰ---
490 CURSOR11,14:PRINT"OUT OF TIME ":MU$="G3GEGRARA":MUSICMU$;MU$;MU$;"B6R0B3RBR
B":MU$;MU$;MU$;"G5C3+CB+CB+CB9+C3"
500 IFHI<R THEN HI=R
510 R=1:SL=10:GOSUB720:GOTO40
515 REM---ﾌｧﾝﾌｧｰﾚｰ---
520 MU$="C3+CD+DE1+EF+FR4":MUSICMU$;MU$;"+C3B#AA#GG#FFG3A#AB+C5R":MU$;MU$;"+C3+
D+E+F+G1+A+G+A+G+A+G+A+G+A+G+A+G+C3R+FR":SL=SL+1:IFSL>13 THEN SL=13
530 R=R+1:SP=0:GOSUB600:GOSUB800:GOTO40
540 X4=X:Y4=170:RETURN
550 FORY4=Y2TOY3STEP-20:GOSUB580:X1=X4:Y1=Y4:GOSUB340:IFX4<132 THEN X4=X4+8
560 IFX4>132 THEN X4=X4-8
570 POKE3866,199-Y4:USR(3860):POKE3866,254-Y4:USR(3860):NEXT:RETURN
580 POSITIONX4,Y4:PATTERN-P*2,C$(P)
590 RETURN
```

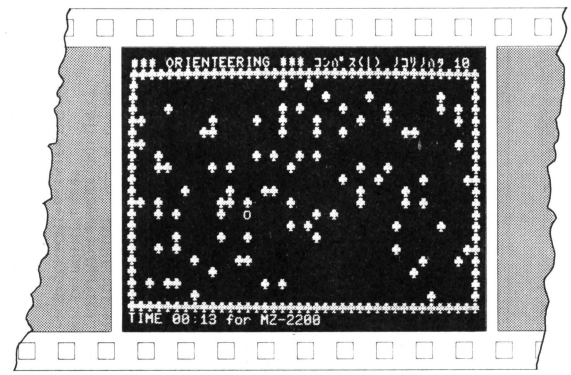
```
600 PRINTCHR$(6):GRAPH C
610 LINE126,0,36,199:LINE146,0,236,199
620 X=112
630 POSITIONX,170:PATTERN-14,C$
650 PRINT:PRINTTAB(31);"SPEED":PRINTTAB(34);"0km/h"
660 PRINT:PRINTTAB(31);"TIME":PRINTTAB(32);"0:00"
670 PRINT:PRINTTAB(31);"ﾉｺﾘ":PRINTTAB(33);"10000m"
680 PRINT:PRINTTAB(31);"HI-ROUND":PRINTTAB(33);HI
690 PRINT:PRINTTAB(31);"ROUND":PRINTTAB(33);R
700 CURSOR11,23:PRINT":";TAB(21);":"
710 RETURN
720 GOSUB600
730 CURSOR12,10:PRINT"TIME LIMIT"
740 CURSOR9,16:PRINT"┌──────┐ ┌┐     ┌┐"
750 CURSOR9,17:PRINT"│■■■
```

MZ-80B/2000/2200(MZ-1Z001)用(X1用システムソフトウエア・コンパータ使用可)

オリエンテーリング

川村　恵介

このゲームは，「はるみのゲームライブラリーPART II(8001)」（ナツメ社）の「オリエンテーリング1300」を参考に作ってみたゲームです。



《写真１》実行画面

ゲームの内容

自分(O)を動かして，見えないハタをさがすゲームです。あちこち動いていると，上の〝コンパス〟に〝｜〟か〝－〟のマークが出て来ます。意味は〝｜〟が上か下にハタがあるよ，〝－〟は右か左にハタがあるよということになります。

KEY

8246で，上下左右です。

オリエンテーリングのプログラム・リスト

```
9 REM ****** ｼｮｷｾｯﾃｲ ******
10 CONSOLE40,50,24:X=19:Y=13:H=10:TEMPO7:POKE$952,0:DEF KEY(5)=PEEK$952,166
15 GOSUB350
20 REM ****** ｶﾒﾝ ******
30 FOR I=0TO39:CURSOR I,1:PRINT"*":NEXT:FOR I=1TO21:CURSOR39,I:PRINT"*":NEXT
50 FOR I=39TO0STEP-1:CURSOR I,21:PRINT"*":NEXT:FOR I=21TO1STEP-1:CURSOR0,I:PRINT"*
":NEXT:CURSOR36,0:PRINT:CURSOR11,22:PRINT"for MZ-2200"
70 CURSOR0,0:PRINT"*** ORIENTEERING *** ｺﾝﾊﾟｽ( ) ﾉｺﾘﾊﾝﾀｲ":FOR I=1TO100:CURSOR INT(
RND(1)*38)+1,INT(RND(1)*19)+2:PRINT"*":NEXT:GOSUB210:TI$="000000"
80 REM ****** KEY ******
90 GETK:CURSORX,Y:PRINT" "
100 IF(K=2)*(CHARACTER$(X,Y+1)<>"*")THENY=Y+1
120 IF(K=4)*(CHARACTER$(X-1,Y)<>"*")THENX=X-1
140 IF(K=6)*(CHARACTER$(X+1,Y)<>"*")THENX=X+1
160 IF(K=8)*(CHARACTER$(X,Y-1)<>"*")THENY=Y-1
175 CURSOR0,22:PRINT"TIME ";MID$(TI$,3,2);":";RIGHT$(TI$,2):CURSORX,Y:PRINT"O":
MUSIC"--CO":GOSUB230:IF(X=XP)*(Y=YP)GOSUB280
190 GOTO90
200 REM ******** ﾊﾀ ******
210 XP=INT(RND(1)*38)+1:YP=INT(RND(1)*19)+2:IFCHARACTER$(XP,YP)="*"THEN210
220 RETURN
225 REM ****** ｺﾝﾊﾟｽ ******
230 IFX=XTHEN$="|"
240 IFY=YTHEN$="-"
245 IF(XP<>X)*(YP<>Y)THEN$=" "
250 CURSOR27,0:PRINT$:RETURN
260 REM ****** ｾｯｹｲ ******
280 MUSIC"CDEFGAB":GOSUB210:CURSOR36,0:H=H-1:PRINTH;" ":IFH=0THEN300
290 RETURN
295 REM ****** ｵﾜﾘ ******
300 MUSIC"R B1AGFEDCDCDC":POKE$952,166:PRINTCHR$(6):CURSOR10,10:PRINT"your time
";MID$(TI$,3,2);":";RIGHT$(TI$,2)
320 CURSOR10,16:PRINT"play again ?(Yes or No)":GETK$:IFK$="Y"THEN10
330 IFK$="N"THENPRINTCHR$(6):PRINT"ﾏﾀ ﾃｯﾃﾈ!":MUSIC"C1DEF2C1DEF2C1DEF2BB":END
340 GOTO320
350 PRINT CHR$(6):PRINT"  ****** ORIENTEERING GAME ******":PRINT
360 PRINT"ｺﾉ ORIENTEERING ﾄｲｳ GAME ﾊ ﾅﾏｴﾉﾄｵﾘ ﾊﾀｦ 10 ｺ ﾐﾂｹﾙ GAME ﾃﾞｽ。"
370 PRINT"ﾊﾀ ﾉ ﾐﾂｶﾘｶﾀ ﾊ ｳｴ ﾆ ﾋﾀﾞﾘ ｻﾚﾃｲﾙ ｺﾝﾊﾟｽﾞ ｦ ﾘﾖｳ ｼﾏｽ。"
380 PRINT"ｺﾝﾊﾟｽ ﾉ ﾐｶﾀ ﾊ ｼﾌﾞﾝ ｶﾞ ｱﾅﾀｺﾄ ｲﾁﾙﾄ ｺﾝﾊﾟｽﾆ ｢|｣ ﾏｰｸ ｶ ﾍﾞｰ ｶﾞ ﾋｮｳｼﾞ
ｻﾚﾏｽ。"
390 PRINT"｢|｣ ﾏｰｸ ﾊ ｳｴ ｶ ｼﾀ ﾆ ﾊﾀ ｶﾞ ｱﾙﾖ ﾄ ｲｳｺﾄﾃﾞｽ。ﾍﾞｰ ﾏｰｸ ﾊ ﾐｷﾞ ｶ ﾋﾀﾞﾘ ﾆ ﾊﾀ ｶﾞ ｱ
ﾙﾖ ﾄ ｲｳｺﾄﾅﾘﾏｽ。"
400 PRINTTAB(17);"KEY":PRINTTAB(18);"8":PRINTTAB(18);"4"PRINTTAB(16);"6":PRINTTAB(16);"2":P
RINTTAB(18);"8":PRINTTAB(18);"↓":PRINT:PRINTTAB(10);"push any space key"
410 GETA$:IFA$=""THEN410
420 PRINTCHR$(6):RETURN
```

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，MZ版のオリエンテーリングか。のんびりと歩きながら楽しむスポーツだな。

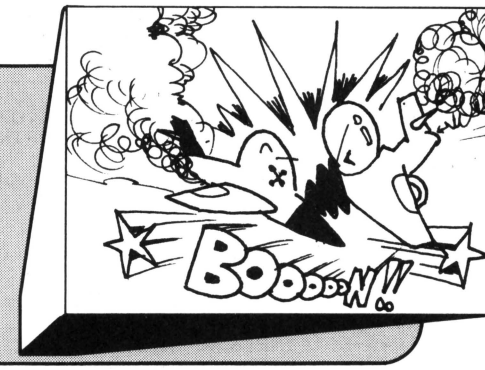
影：それでもDr.にはつらいのよね！

Dr.D：ぬあんだって!!（とつぜん走りだす）ハァハァ，さてこの作品で工夫すべきところは，単に旗を取るだけでなく，たくさんの宝物を用意するとおもしろくなる。それぞれ，配列にXYと種類を指定して，SCREEN関数でそのLOCATEを判定すればいい。

★僕のMZ－721はキーボードの間に蚊がすんでいるんだぞ。（岡山市・**松下　洋12才**）……【**影**：どういうこと？**編**：バク(虫)がでるってことだよ!!**影**：なんだ，殺虫剤をまけばいいのに!!**編**：じょ，じょうだんじゃない!!】

MZ-2200(COLOR-BASIC)用

NEW ACLM／BREAK



ウイング・マン

■NEW ACLMのルール

ＲＸ－78用として発表したＮＥＷ　ＡＣＬＭをＭＺ－2200に移植してみました。飛行機とミサイルの空中戦で相手を地上か上空に追いやるようにします。

ＲＸ－78用とのちがいは左右にぶつけるか，ぶつかるかしても，もう一方にワープする点です。

２面目からは，都市からもミサイルが出てきて，そのミサイルの爆風に巻きこまれるとゲーム・オーバーで，都市にぶつけるとゲーム・エンドです。

■あそびかた

4，6で方向を変え，Z，Xでそれぞれスピードのアップ・ダウンをします。

■プログラムについて

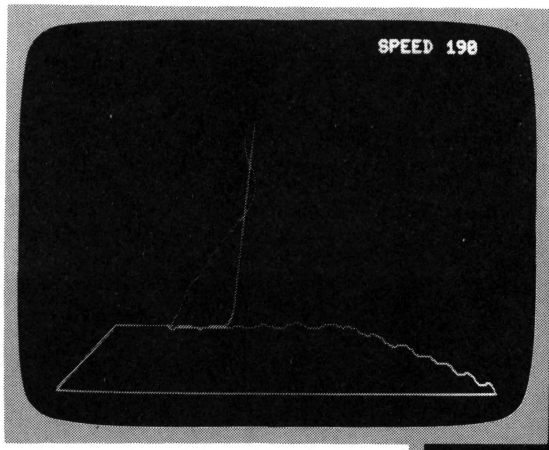
10～20行　ここで初期値をセットしています。

40～90行　メイン・ルーチンの１です。メイン・ルーチン１が終了し，“ＶＥＲＹ　ＮＩＣＥ　ＰＬＡＹ”のときにメイン・ルーチン２へすすみます。

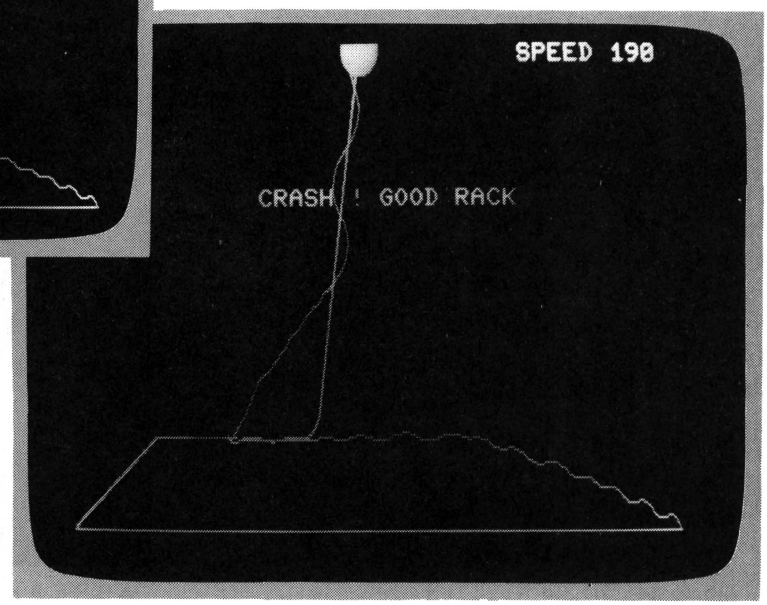
100～150行　メイン・ルーチン２

500～530行　リアルタイム・キー入力でキーの値を読み込み，変数ＲとＳにセット。その値を関数に代入し，ＳＥＴ文でプリントしています。

1000～1210行　メッセージ・ルーチンです。



◀スピード 190！逃げ切れるか！



ウーム残念！やられたゾ！▶

★父は実力テストが終ったらパソコンを買ってくれると言ったのに，まだ買ってくれません。みなさん，父をしかってくだせ～やし！（愛知県名古屋市・**武藤高明13才**）……**【影：ほな，父よ!!あんたはほんとにパパなのか？】**

《リスト1》NEW　ACLMのプログラム・リスト

```
 10 TEMPO7:CONSOLE40,GH,N:T7:T,O7,W0:X=2:Y=190:A=637:B=Y:LINE[7]0,191,639,191:S
ET[2]X,Y:SET[4]A,B:CURSOR14,5:PRINT"HIT ANY KEY":MUSIC"AO"
 20 GETG$:IFG$=""THEN20
 30 R=-.7:PA=-1:PB=-1:S=1:EG=10000:CURSOR14,5:PRINTSPACE$(11):CURSOR29,0:PRINT"S
PEED"
 40 GOSUB500
 50 PA=PA-((X>A)-(X<A))/9:PB=PB-((Y>B)-(Y<B))/7:PA=PA-((PA<-1.5)-(PA>1.5))/10:PB
=PB-((PB<-1)-(PB>1.5))/10
 60 A=A+PA:IF(A<1)+(A>639)THENA=-(A<1)*639:PX=0
 70 IF(B<1)+(B>192)THEN1100
 80 B=B+PB:LINE[6]A-PA,B-PB,A,B:IFPOINT(A,B)=2THEN1000
 90 SET[4]A,B:CURSOR34,0:PRINTINT(S*100);"  ":GOTO40
 100 PA=PA-((X>C)-(X<C))/5:PB=PB-((Y>D)-(Y<D))/5:PA=PA-((PA<-2)-(PA>2))/5:PB=PB-
((PB<-2)-(PB>2))/5
 110 GOSUB500
 120 IF(C<3)+(C>636)+(D<5)+(D>186)+(RND(1)>.995)THENIFI=0THENPA=0:PB=0
 130 SET[0]C,D:C=C+PA:D=D+PB:IFPOINT(C,D)=2THEN1000
 140 SET[4]C,D:CURSOR34,0:PRINTINT(S*100);"  ":IF(PA=0)*(PB=0)THEN160
 150 GOTO100
 160 I=I+1:ASC([2]C,D,I,.5:IF(C-I<X)*(C+I>X)*(D-I/2<Y)*(D+I/1>Y)THEN1000
 170 IFRND(1)>.96THENPA=-1:PB=-1:I=0:STR$([0]C,D,0,7:C=A:D=B-4:LINE[7]0,191,639,
191:CHR$([7]A-2,B,A+2,B-4,F
 180 S=S+(RND(1)>.9)*.1:GOTO110
 500 POKE$952,0:GETG$:POKE$952,166:R=R-(G$="4")*.08+(G$="6")*.08:S=S-(G$="Z")*.1
+(G$="X")*.1:IF(S>2)+(S<.1)THENS=S+(S>2)*.1-(S<.1)*.1
 510 PX=COS(R)*S:PY=SIN(R)/2*S:X=X+PX:IF(X<0)+(X>639)THENX=(X<0)*-639:PX=0
 515 IF(Y>190)*(A-2<X)*(A+2>X)*(B=190)THEN1200
 520 IF(Y<3)+(Y>191)THEN1000
 530 SET[7]X-PX,Y:Y=Y+PY:SET[2]X,Y:RETURN
 1000 FORI=1TO20:ASC([2]X,Y,I,.5:MUSIC"CO":NEXT
 1010 CURSOR12,7:PRINT"CRASH ! GOOD RACK":END
 1100 FORI=1TO20:ASC([2]A,B,I,.5:MUSIC"CO":NEXT
 1110 CURSOR12,7:PRINT"VELY NYCE PLAY !!":MUSIC"AOR9R9":X=1:R=-.7:PRINTCHR$(6):T
7:GRAPHC:LINE[7]0,191,639,191:I=0:PB=-1:PA=-1:S=1:CURSOR29,0:PRINT"SPEED"
 1120 A=INT(RND(1)*280)+339:B=190:CHR$([7]A-2,B,A+2,B-4,F:C=A:D=B:PA=-1:GOTO100
 1200 FORI=1TO20:ASC([2]A,B,I,.5:MUSIC"CO":NEXT
 1210 CURSOR12,7:PRINT"VELY NYCE PLAY !!":MUSIC"AO":END
```

■BREAKのルール

こちらは爆発により相手にダメージを与えることのできるゲームです。

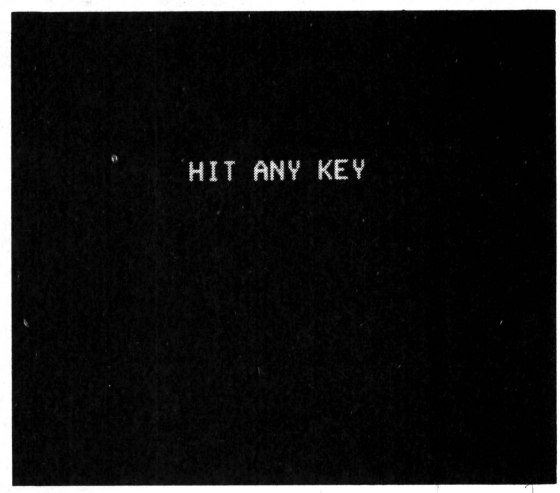
相手にぶつけられるとゲーム・オーバー，爆発に巻込むとゲーム・エンドです。爆発すると相手は逃げだしますが，爆発は10回までしかできません。自機，相手機共，画面の上下左右にぶつけても，逆位置にワープしてしまいます。

キー操作は4，6で方向を変え，1，3でスピードのアップとダウン，8で爆発です。

■プログラムについて

10～35行　初期セット・ルーチン
40～140行　メイン・ルーチン
500～600行　メッセージ，ルーチン
以上のような構造になっています。

自分の進む点はＳＩＮ，ＣＯＳの関数を使い，進行をなめらかにしています。相手の進みかたは，自分の位置に近付くように，80行か90行で計算され，8キーが押されると反転するようになっています。80行の反転が90行になっているんですよ。

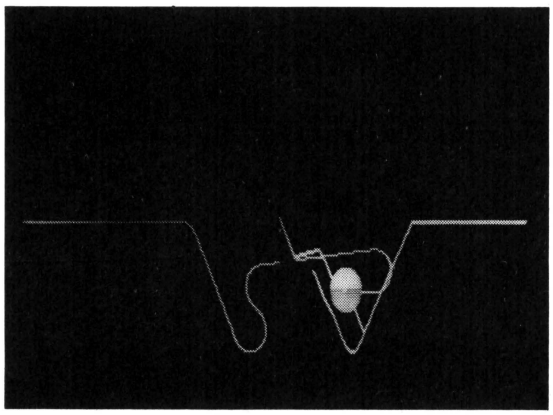


▲ＢＲＥＡＫのスタートはＨＩＴ　ＡＮＹ　ＫＥＹ

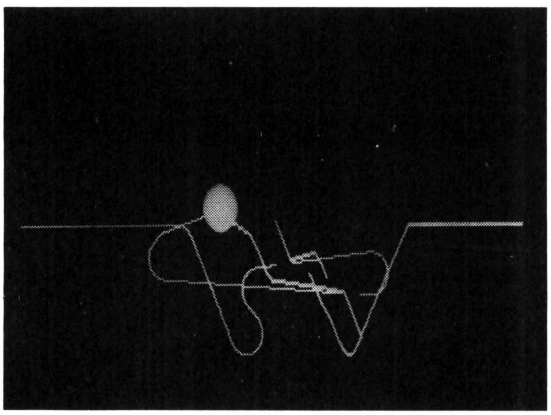
★ベーマガのバックナンバーをやっている店にいったらバッジがあった。僕は思わず「これくれますか」と言ったら，「それ買わないとダメ」だって。僕は陰で店員のバカヤローと言った。(茨城県東茨城郡・**富田賢一13才**)。

《リスト2》BREAKのプログラム・リスト

```
 10 CONSOLE0,40,GH,N,SO,24:TEMPO7:T,O7:T7,O:X=10:Y=120:A=630:B=120:I=0:R=1.57:PA=
-1:PB=0:S=1:II=10
 20 CURSOR14,10:PRINT"HIT ANY KEY"
 30 GETG$:IFG$=""THEN30
 35 CURSOR14,10:PRINTSPACE$(20)
 40 POKE$952,0:GETG:POKE$952,166:R=R+(G=4)/10-(G=6)/10:PX=SIN(R):PY=COS(R)/2:SET
[7]X,Y:IF(X<2)+(X>637)THENX=(X<1)*-637:PX=0
 45 IF(Y<2)+(Y>197)THENY=(Y<1)*-197:PY=0
 50 X=X+PX*S:Y=Y+PY*S:SS=S:SET[5]X,Y:S=S-(G=1)/10+(G=3)/10:S=S-(S<-2)/10+(S>2)/1
0:IF(G=8)*(I=0)THENI=1:II=II-1:IFII=0THENII=1:I=0
 60 IFI=0THEN90
 70 X=X-PX*SS:Y=Y-PY*SS:ASC([2]X,Y,I,.5:I=I+1:IFI=21THENSTR$([0]X,Y,0:I=0
 80 PA=PA+(X>A)-(X<A):PB=PB+(Y>B)-(Y<B):GOTO100
 90 PA=PA+(X<A)-(X>A):PB=PB+(Y<B)-(Y>B)
 100 PA=PA+(PA>1.5)-(PA<-1.5):PB=PB+(PB>1)-(PB<-1):SET[7]A,B:IF(A<2)+(A>637)THEN
A=(A<1)*-637:PA=0
 110 IF(B<2)+(B>197)THENB=(B<1)*-197:PB=0
 120 A=A+PA:B=B+PB:IFPOINT(A,B)=5THEN500
 130 IFPOINT(A,B)=2THEN600
 140 SET[1]A,B:GOTO40
 500 FORJ=0TO30:ASC([2]X,Y,J,.5:MUSIC"-CO":NEXT:CURSOR7,11:PRINT"CRASH":END
 600 FORJ=0TO40:ASC([2]A,B,J,.5:MUSIC"-CO":NEXT:CURSOR10,11:PRINT"OK.":END
```



▲ムム・ヤッタ！



▲こうなると実戦のハクリョク！

■エレクトロニクスの未来展のご案内

神奈川県川崎市・川崎商工会議所の主催による「エレクトロニクスの未来展が11月25日（金曜）～28日（月曜）まで，川崎日航ホテルで開催されます。

電波新聞社でも，参加が決定しています。

会場は国鉄，京浜急行の両川崎駅から歩いて数分のところにあり，たいへん便利です。展示内容はコンピュータ，ワープロ，ホーム・オートメーション，新しい通信システム“キャプテン”など，時代を先取りした技術がズラリ！パソコンに興味のある人には見のがせないイベントとなっています。

電波新聞社のブースでは，出版物，ソフトテープの展示などを行ないます。大人気のナムコ・オリジナル・ソフトの実演コーナーも設けます。モチロン無料ですし，日がわりのハイ・スコア賞なども用意する予定です。ぜひとも遊びにきてください。

■その他の出展予定

大阪で開催される富士通(12月20日～21日)，東京・ホテルパシフィックでのＮＥＣのマイコン関連のイベント（11月15日～17日）などに，参加が予定されています。

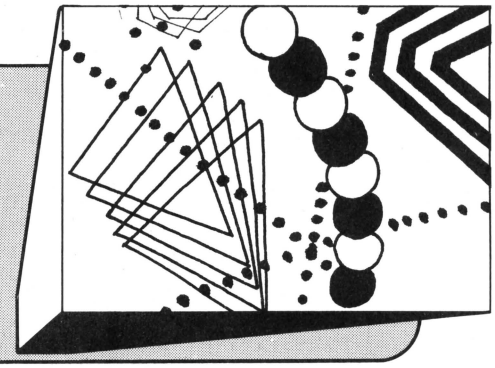
各ショーの会場には，できるだけ編集部からも参加しますので，時間のある読者は遊びにきてくださいね！

……【編：ゴメンネ！】

MZ-5500用

グラフィックのスピードをチェック

モアレ・デモ



川島　秀之

マイコンのグラフィックの能力を調べるのに，最もよいプログラムの一つが，このモアレです。いままでのマイコンの中で，これが速かったのは，２～３台ぐらいしかありませんでした。ＭＺ－5500は，「お絵書きチップ」の7220が入っているために，このモアレのスピードは，トップ・グループに入っています。

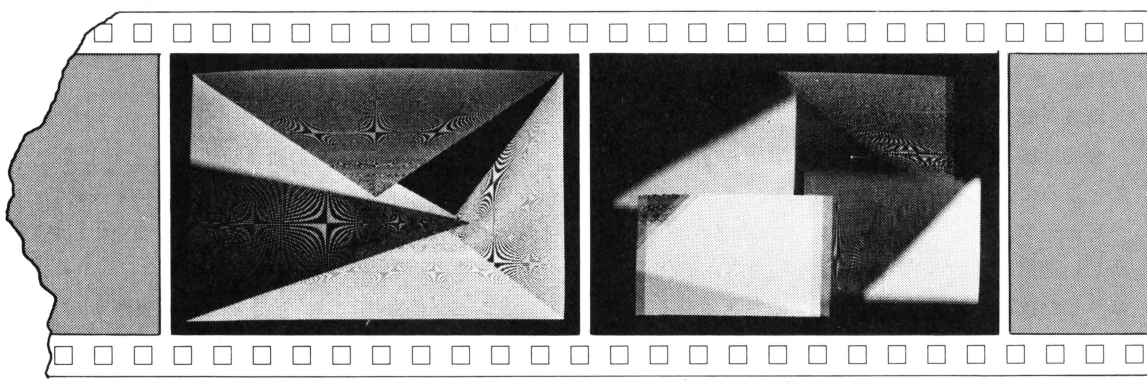
いままで，大きいＶ－ＲＡＭのマイコンはグラフィックがとても遅いと言われていました。ＦＭでは特に遅かったのを覚えています。３Ｄ－ＧＲＡＰＨＩＣ　ＧＡＭＥにピッタリのハードを持つＭＺ－5500は，フライト・シュミレーターなどのゲームを楽しみに待っています。

そこでＳＨＡＲＰさんにお願いします。なるべく早く，ＪＯＹ　ＳＴＩＣＫ（0～255×２のアナログタイプ，マウス入力より使用）を作ってください。

ＭＺ－5500には，新しい機能としてＷＩＮＤＯＷが付いています。これは，グラフィックの画面を任意の長方形に切り，重ね合わせられることができます。これにより，かなりの高速ゲームが可能でしょう。

モアレ・デモのプログラム・リスト

```
1 CONSOLE C40
2 CURSOR 8,9:PRINT"Brian's Theme"
3 CURSOR 8,10:PRINT"Copyright (C) by Apple computer Inc."
4 FOR A=0 TO 3000:NEXT
10 CONSOLE C80
20 DIM C(8)
30 FOR A=0 TO 7
40 C(A)=INT(RND(1)*8):D=0
50 IF A=0 THEN 100
60 FOR B=0 TO A-1
70 IF C(B)=C(A) THEN D=1
80 NEXT B
90 IF D=1 THEN GOTO 40
100 NEXT A
110 X=RND(1)*400+78:Y=RND(1)*300+50
111 X1=RND(1)*400+78:Y1=RND(1)*300+50
112 X2=RND(1)*400+78:Y2=RND(1)*300+50
113 X3=RND(1)*400+78:Y3=RND(1)*300+50
120 FOR A=0 TO 638 STEP 2
130 LINE (C(0)) A,0,X,Y
140 LINE (C(1)) A+1,0,X,Y
150 NEXT
160 FOR A=0 TO 398 STEP 2
170 LINE (C(2)) 639,A,X2,Y
180 LINE (C(3)) 639,A+1,X2,Y
190 NEXT
200 FOR A=639 TO 1 STEP-2
210 LINE (C(4)) A,399,X1,Y1
220 LINE (C(5)) A-1,399,X1,Y1
230 NEXT
240 FOR A=399 TO 0 STEP -2
250 LINE (C(6)) 0,A,X3,Y3
260 LINE (C(7)) 0,A-1,X3,Y3
270 NEXT
285 FOR C=0 TO 3
290 FOR A=0 TO 39
291 WCOM 0,8
300 WINDOW 0,S,40-A,0,8,39,191
301 WCOM 1,0
310 WINDOW 1,S,40,200-54A,40,8,39,191
320 WCOM 2,8
340 WINDOW 2,S,0,54A,8,200,39,191
350 WCOM 3,8
360 WINDOW 3,S,A,0,40,200,39,191
370 NEXT A
371 NEXT C
372 WCOM 0,8:WINDOW 0,S,0,0,0,0,0,0,80,400
400 FOR C=0 TO 3
410 FOR A=0 TO 39
420 WCOM 0,8
430 WINDOW 0,S,0,0,A,0,39,191
440 WCOM 1,8
450 WINDOW 1,S,40,0,40,54A,39,191
470 WCOM 2,8
480 WINDOW 2,S,0,200,0,200-A*5,39,191
490 WCOM 3,8
500 WINDOW 3,S,40,200,40-A,200,39,191
510 NEXT A
520 NEXT C
530 WCOM 0,8:WINDOW 0,S,0,0,0,0,80,400
540 GOTO 30
```

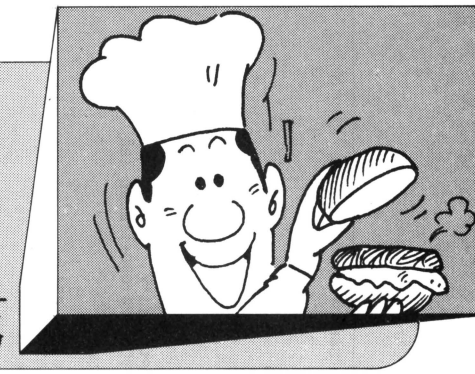


▲《写真１》パターン１　　▲《写真２》パターン２。ウインドウ機能

★10　ＫＡＧＥ＄＝"　"：ＧＯＴＯ〝ＯＦコーナー"　影を消す実用プログラムです。原稿料と掲載誌下さい。（千葉市・**田中道也＆丸**）……**【影：考えがあまいぞ!!私を消すには世界中の灯りを消さなくてはならないのだ。】**

PASOPIA(T)/5用

ハンバーガー・コック



香川　好男

あなたは，ハンバーガーのコックさんです。ハンバーガーに鳥肉を使ってくれないので，おこった鳥があなたに仕返しをします。あなたは，鳥の攻撃をかわしながら，ハンバーガーを作ってください。

GAME ING

最初に，最上階でハンバーガー（パン，？，レタス，ハンバーグ，パン）を，フォーク(Y)でさしてください。フォークの下で5キーを押してください。すると中央の下に，バーガーの一部分が表われるので，今度はその上で5キーです。中央の下にハンバーガーが完成すると，１面クリアです。移動は2468です。鳥は予告をしてからある一定時間後に火をふきますのでパターンをみつけてください。それと，コックも鳥も両端にいくとワープします。しかし，コックのときは点が引かれるので気をつけてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲームが複雑だけに，動きが遅くなっているようだぞ。

編：へえっ，そうですか？　影さんはちょうどいいって喜んでたみたいですけど。

Dr.D：はは，そうか。動きの遅さの原因は，階段の位置での判断にある。階段の一つ一つの位置を設定してるから，ＩＦ文がたくさん必要になるんだ。これをまとめて処理すれば，ずっと速くなるぞ。

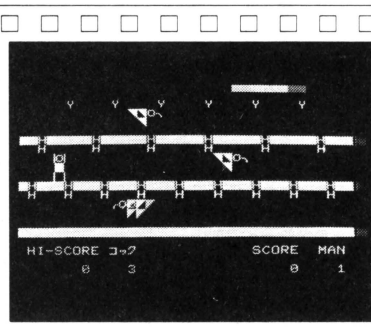
影：なるほどね。でもオモシロイねえ～。

静岡県静岡市　海野利樹

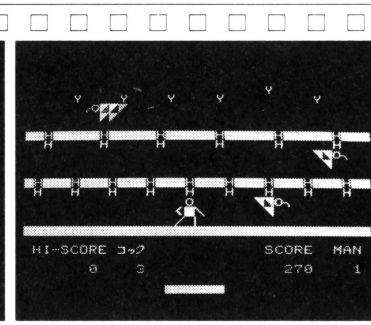
評…かわいい女の子だね。マイコン・マニアはみんなセンスがいいネ！(影)

評…ワシは怒ったぞ!!(Dr.D)　いかった，いかった!!(影)

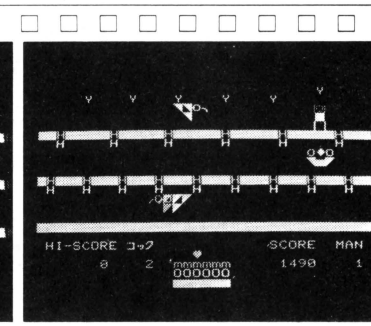
広島県佐伯郡　森重大輔



《写真１》上にいってパンをとれ!!



《写真２》ここで5を押すと，ホラ！



《写真３》こうやってどんどんとっていく

★７月20日家を留守にした。次の日僕のＭＺが盗まれていた……。これは実話です。（岡山県倉敷市・**知世とＭＺ命14才**）……【**編**：ひょっとして泥棒が入ったの？カワイソウニ…。**影**：７月20日，私は確かに会社にいたぞ!!】

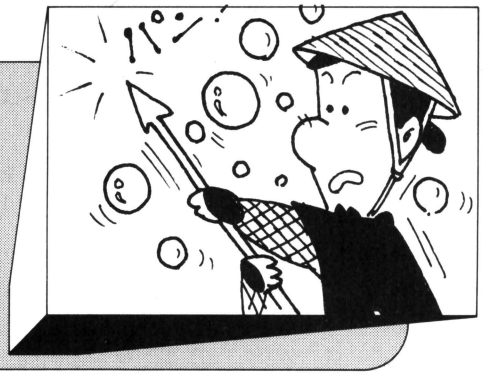
ハンバーガー・コックのプログラム・リスト

```
10 '------------    ｼｮｷ ｾｯﾃｲ   ------------
20 CLEAR,&HEFFF:WIDTH 36:SCREEN 1:RANDOMIZE TIME/3
30 DEFINT A-Z:A!=&HF000
40 FOR I=0 TO 9:READ K$:POKE I+A!,VAL("&H"+K$):NEXT
50 DATA 3E,7F,D3,30,DB,31,32,0A,F0,C9
60 A$(1)=" o":A$(2)=" o":A$(3)=" |o|
70 B$(1)="/■>":B$(2)="<■\":B$(3)=" ■
80 C$(1)=" | \":C$(2)="/ | ":C$(3)=" | |
90 D$(0)="ﾍo◤◤":D$(1)="o◆o ":D$(2)="◥◥oﾍ
100 E$(0)="  ◤":E$(1)="▀▀ ":E$(2)=" ◥
110 G$(1)="▀▀▀▀▀":G$(2)="000000":G$(3)="mmmmm":G$(4)="♥♥♥♥♥":G$(5)="▀▀▀▀▀
120 H(1)=134:H(2)=79:H(3)=109:H(4)=233:H(5)=133
130 J(1)=254:J(2)=253:J(3)=252:J(4)=250:J(5)=254
140 CLS:COLOR 7,0:YO=3:S=0:MA=1:O=1:P=0
150 GOSUB 700:GOTO 210
160 '----------  ｳｺﾞｸ   ----------
170 LOCATE V+1,0:PRINT"      "
180 V=V+VV:IF V>27 OR V<2 THEN VV=-VV
190 LOCATE V,0:PRINT CHR$(J(O))G$(O)
200 '------------     ﾋﾄ     --------------
210 CALL A!:T=PEEK(&HF00A):XX=X:YY=Y
220 GOSUB 890
230 IF T=239 THEN X=X-1:Q=1
240 IF T=191 THEN X=X+1:Q=2
250 IF T=251 AND SCREEN(X+1,Y+3)=72 THEN Y=Y+5:Q=3
260 IF T=254 AND SCREEN(X+1,Y-1)=72 THEN Y=Y-5:Q=3
270 IF T<>223 GOTO 290
280 IF SCREEN(X+1,Y-1)=89 THEN Q=3:GOSUB 610 ELSE GOSUB 650
290 IF X=-1 THEN X=21:S=S-40:GOSUB 870
300 IF X=34 THEN X=13:S=S-40:GOSUB 870
310 LOCATE XX,YY:PRINT"   ":LOCATE X,Y:PRINT A$(Q)
320 LOCATE XX,YY+1:PRINT"   ":LOCATE X,Y+1:PRINT B$(Q)
330 LOCATE XX,YY+2:PRINT"   ":LOCATE X,Y+2:PRINT C$(Q)
340 GOSUB 890
350 '----------    ﾄﾘ   ----------
360 FOR I=1 TO 3:D=I*5-2:B=D+1:E(I)=E(I)+1
370 W(I)=SGN(X-X(I)):W=W(I)
380 IF E(I)=4 THEN WW(I)=0 ELSE 500
390 IF W(I)<>1 THEN 450
400 IF X(I)>23 THEN 500
410 LOCATE X(I)+4,D:PRINT CHR$(250)"◢◢◢◢◢◢"CHR$(255)
420 FOR II=1 TO 200:NEXT:GOSUB 890
430 IF X(1)=13 AND X(2)=22 AND X(3)=13 THEN 580
440 LOCATE X(I)+5,D:PRINT"      ":GOTO 500
450 IF X(I)<12 THEN 500
460 LOCATE X(I)-8,D:PRINT CHR$(250)"◣◣◣◣◣◣"CHR$(255)
470 FOR II=1 TO 200:NEXT:GOSUB 890
480 IF X(1)=13 AND X(2)=22 AND X(3)=13 THEN 580
490 LOCATE X(I)-8,D:PRINT"      "
500 IF Y=D AND RND<MA*.1 THEN W=0:E(I)=0:GOTO 560
510 LOCATE X(I),D:PRINT"    "
520 LOCATE X(I),B:PRINT"    "
530 IF RND<.3-MA*.03 OR ABS(Y-D)>7 THEN W=-W
540 X(I)=X(I)+W
550 IF X(I)=-1 OR X(I)=33 THEN X(I)=17
560 LOCATE X(I),D:PRINT D$(W+1)
570 LOCATE X(I),B:PRINT E$(W+1)
580 IF YO=0 THEN 940
590 NEXT:IF P=1 GOTO 210 ELSE 170
600 '----------  ﾊﾞｰｶﾞｰ ﾉ ﾊﾝﾃｲ    --------------
610 LOCATE X+1,2:PRINT" ":LOCATE X,1:PRINT CHR$(251)"Y
620 IF SCREEN(X+1,0)=H(O) THEN P=1:S=S+100:GOSUB 870:O=O+1 ELSE 680
630 LOCATE V+1,0:PRINT"      ":V=3
640 LOCATE 17,24-O:PRINT LEFT$(G$(O-1),1):RETURN
650 IF SCREEN(X+1,Y-O+11)<>H(O-1) GOTO 680
660 LOCATE 15,24-O:PRINT G$(O-1):P=0:S=S+250:GOSUB 870
670 IF O=6 THEN O=1:S=S+500:MA=MA+1:CLS:GOSUB 700
680 RETURN
690 '-------  ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ   ---------------
700 Q=3:VV=2:X=3:Y=8:X(1)=13:X(2)=22:X(3)=13
710 LOCATE 0,0:FOR I=1 TO 612:PRINT" ";:NEXT
720 FOR I=6 TO 16 STEP 5:FOR II=0 TO 35
730 LOCATE II,I:PRINT"■":NEXT II,I
740 FOR I=2 TO 35 STEP 6:LOCATE I,6:PRINT"H":LOCATE I,7:PRINT"H":NEXT
750 FOR I=1 TO 35 STEP 4:LOCATE I,11:PRINT"H":LOCATE I,12:PRINT"H":NEXT
760 FOR I=4 TO 32 STEP 5:LOCATE I,2:PRINT CHR$(251)"Y":NEXT
770 LOCATE 1,18:PRINT"HI-SCORE ｺｯｸ
780 LOCATE 3,20:PRINT USING"#####    #";HS;YO
790 LOCATE 25,18:PRINT"SCORE  MAN
800 LOCATE 0,18:PRINT CHR$(254);:PRINT CHR$(250)
810 PRINT CHR$(252);:PRINT CHR$(253);:PRINT CHR$(254)
820 GOSUB 870
830 '-------------   SOUND   ----------------------------
840 FOR I=1 TO 3:FOR II=1 TO 80 STEP 4
850 SOUND II,I*2:NEXT II,I:RETURN
860 '------------     ｽｺｱ  ﾋｮｳｼﾞ    ------------------------
870 LOCATE 25,20:PRINT USING"#####    ##";S;MA:RETURN
880 '------------  ｹﾞｰﾑ  ｵｰﾊﾞｰ ?  ------------------------
890 S1=SCREEN(X,Y):S2=SCREEN(X+2,Y)
900 IF S1=32 OR S1=151 THEN ELSE YO=YO-1:GOSUB 700:RETURN
910 IF S2=32 OR S2=136 THEN ELSE YO=YO-1:GOSUB 700
920 RETURN
930 '------------  ｹﾞｰﾑ  ｵｰﾊﾞｰ   -------------------------
940 GOSUB 840
950 IF S>HS THEN HS=S
960 COLOR 2:LOCATE 8,9:PRINT"Try Again ? --- [Y/N]
970 I$=INKEY$
980 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 140
990 IF I$="N" OR I$="n" THEN END ELSE 970
```

★英語版水戸黄門「call egg a many hign run car.ﾉ」さわかるかな？(岐阜県美濃加茂市・MC－A)……【編：英語は苦手だな。みんなの中でこの意味がわかった人がいたら私まで知らせてネ！ああしんど！】

PASOPIA7用

シャボンダマ・センソウ



前田　宗一

物　語

今は昔，ある所に小人の国がありましたとさ。そして，その国をねらう悪い大男がいたんだと。そこで小人の国では，五人の勇士が大男をやっつけるために，大男の留守をみはからって大男が大事にしていたペルシャ猫のミャーオと大戦争をして，髪をちょん切り，耳をちょん切り，おまけにバリカンで体中の毛をカリカリして，あわれペルシャ猫のミャーオを，ドラエモンの刑にしてしまったんだと。

かわいそうに，帰って来てそれを見つけた大男は，怒りのあまり，口から5色の泡を吹いて死んでしまったんだと。そして，今はドラエモンになってしまったミャーオも，主人を失なった悲しみと変り果てた我れと我が身をなげいて，金魚バチに身を投げてやっぱり死んでしまったんだと。

ちょっとかわいそーだよね。やっぱり残酷だもんね。でも，ここで終りかと思ったらそうじゃなくて，大男が口から吹いたアワにオンネンがこもって，小人の国を襲って来るんですよね。

そこで君達は，小人の勇士になってこのアワをヤリでこわして，小人の国を守ってください。

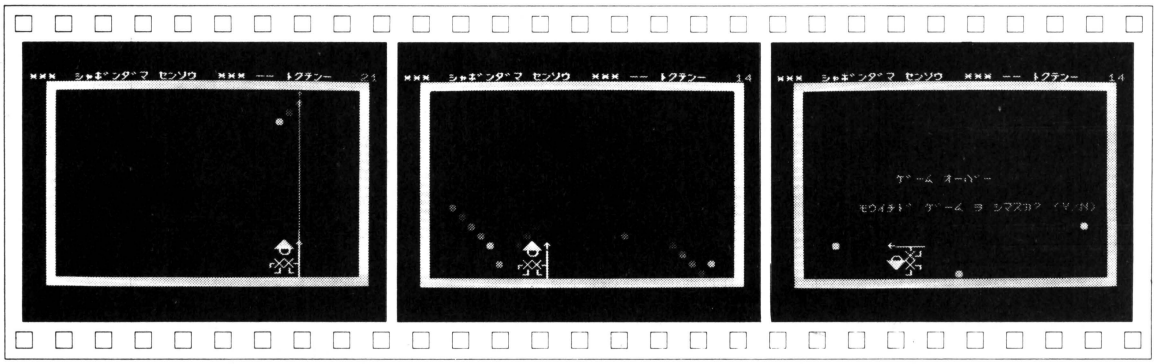
遊びかたとプログラム

RUNすると，マシン語の読み込みが始まります。少々時間がかかりますががまんしてください。テン・キーの4で左，6で右に移動，スペース・バーでヤリを突き出します。

ゲームのスピードを変えたい時には，610と1080～1100までのWAをいじってください。また，面による条件の変化は1080～1100でコントロールしています。

《第1表》変数表

GP	タマの数
WA	スピード・コントロール，ウェイト・ループ変数
MA	小人の数
M1	条　件



▲《写真1》まずは1コから。ピョイ!!

▲《写真2》おっ，むずかしいぞ!!

▲《写真3》コテン!!

★10月号P.129の松木君，ベーマガの表紙が変わったから赤ちゃんにオシッコかけられても大丈夫だね！（東京都練馬区・**三羽浩之14才**）……**【編**：あれはひどかった。**影**：編集部がほんとの変臭プッ！になった。**】**

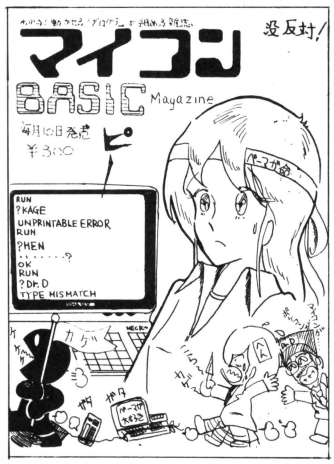
CHECKER FLAG

編：オモシロイですね！　でもデータがいっぱいあるから，打ち込むのが大変!!

影：編君が打ち込んでくれたら，私がゲームをしてあげる。

Dr.D：パソピア特有のＢＩＯＳを使ってるようだ。これは，簡単にマシン語を組めるという利点があるんだ。それと，乱数処理はＢＡＳＩＣで作ってＰＯＫＥしてるところがあるんだが，できればこれもマシン語にすればな。

評……ギャハハ、Ｄｒのひょうきんさんみてー）編　愛知県豊橋市　オボッチャマンＭＫⅡ



評……影のキャラクタがカワイイなー）影　千葉県柏市　ＳＨＡＬＬＯＮ

シャボンダマ・センソウのプログラム・リスト

```
100 REM ----- ｲﾝﾄﾛ ------
110 CLS:CLEAR 300,&HDFFF:CONSOLE 0,25,0,8
120 DEFINT D-Z:WIDTH 40:COLOR 7,0:LOCATE 11,12
130 PRINT "ｼｬﾎﾞﾀﾞﾏ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ。"
150 REM ----- ﾏｼﾝｺﾞ ｾｯﾃｲ -----
160 B=&HE000:GOSUB 1900
170 B=&HE27D:GOSUB 1950
200 REM ----- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 1 ----
210 D=&HE000:E=&HE27D:F=&HE2DD:G=&HE3E0:H=&HE460
220 J=&HE4A0:K=&HE4C0:L=&HE530
300 REM ---- ﾁｰﾄ ------
310 CLS:RANDOMIZE (TIME/3):GP=5:GOSUB 1400
320 FOR I=1 TO 300:CALL D:P=PEEK(&HE261)
330 IF P=1 THEN GOSUB 900
335 FOR A=1 TO 10:NEXT:NEXT
340 FOR I=1 TO 500:NEXT:G$="ｼｬﾎﾞﾝﾀﾞﾏ ｾﾝｿｳ"
350 FOR I=1 TO 13:LOCATE 13,12:PRINT LEFT$(G$,I):SOUND 50,8:NEXT
360 FOR I=1 TO 5000:NEXT
400 REM ---- ｶﾒﾝ -----
410 COLOR 1,0
420 LOCATE 3,2:PRINT STRING$(34,"■")
430 LOCATE 3,23:PRINT STRING$(34,"■")
440 FOR I= 3 TO 22
450 LOCATE 3,I:PRINT "■"SPC(32)"■":NEXT
455 COLOR 6,0
460 LOCATE 1,1:PRINT"***  ｼｬﾎﾞﾝﾀﾞﾏ ｾﾝｿｳ  *** -- ﾄｸﾁｭｰ"
470 LOCATE 33,1:PRINT USING"#####";SC
480 REM ----- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 2 ----
610 GP=1:WA=40:SC=0:MA=5:M1=0
700 REM ----- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ -----
710 POKE &HE264,20:CALL E
720 FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1400:SOUND 70,50
730 CALL D:N=PEEK(&HE260):ON N GOTO 1200
740 N=PEEK(&HE261):ON N GOSUB 900
750 FOR I=1 TO WA:NEXT
760 P=STICK(0):IF P=3 THEN CALL E
770 IF P=7 THEN CALL F
780 N=PEEK(&HE260):ON N GOTO 1200
790 P$=INKEY$:IF P$=" " THEN GOSUB 950
800 GOTO 730
900 REM ----- ｵﾄ -----
910 SOUND 80,1 :POKE &HE261,0:RETURN
950 REM ----- ｸﾗﾅﾘ ------
960 FOR I=81 TO 83:SOUND I,0:NEXT:FOR I=1 TO 10:P$=INKEY$:NEXT
970 CALL G:N=PEEK(&HE265):IF N>3 THEN GOSUB 1000
980 FOR I=1 TO 500:NEXT:CALL H:RETURN
1000 REM ------ ﾒｲﾁｭｰ ------
1010 X=PEEK(&HE264):Y=PEEK(&HE265)
1020 X=X+2:Y=Y-1:COLOR 2,0
1030 LOCATE X,Y:PRINT "X":SOUND 60,0
1040 LOCATE X,Y:PRINT " ":SC=SC+1
1050 LOCATE 33,1:PRINT USING"#####";SC
1060 FOR A=57921! TO 57917!+4*GP STEP 4
1070 P=PEEK(A):IF P<>0 THEN RETURN
1075 NEXT
1080 IF M1<9 THEN M1=M1+1
1090 IF M1=1 OR M1=3 OR M1=5 OR M1=7 OR M1=9 THEN WA=5
1100 IF M1=2 OR M1=4 OR M1=6 OR M1=8 THEN GP=GP+1:WA=30
1120 CALL H:GOTO 720
1200 REM ----- ﾔﾗﾚﾀ !! ----
1210 G$="T60$0$L16M2555DL8M4DDL16DM2555DL8M4DFL16EL8EL16DL8DL16D-L1M10DL4M255"
```

★10月号Ｐ.82のＪＲ－200のとりこさんへ。私消しゴムキーボード大好きです！（愛知郡・**日進町のM5girl**）…

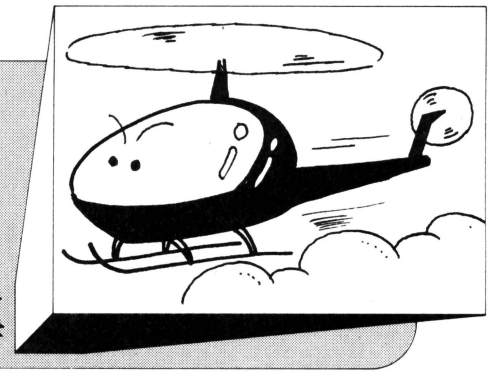
…**[編**：ワタシも大好きです。**影**：タワシも好きです。**編**：？**影**：手のヨゴレがとれて，タワシもゴシゴシ!!**]**

```
1220 PLAY G$
1230 FOR I=1 TO 20:CALL K:FOR A=1 TO 150:NEXT
1240 CALL L:FOR A=1 TO 150:NEXT:NEXT
1250 POKE &HE260,0:MA=MA-1
1260 IF MA<1 THEN 1300
1290 GOSUB 1410:FOR I=1 TO 1000:NEXT:CALL J:GOTO 710
1300 REM ---- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ -----
1310 FOR I=1 TO 2000:NEXT:G$="ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ"
1320 FOR I=1 TO 10:LOCATE 14,12
1330 PRINT LEFT$(G$,I):SOUND 80,2:NEXT
1340 LOCATE 10,15:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｹﾞｰﾑ ｦ ｼﾏｽｶ? (Y/N)":COLOR 7,0
1350 Z$=INKEY$:IF Z$= "N" OR Z$="n"THEN CLS:LOCATE 10,15:PRINT "ﾊﾞｲﾊﾞｲ ﾏﾀ ﾈ!!":E
ND
1360 IF Z$= "Y" OR Z$="ｙ" THEN CALL J:GOTO 600
1365 IF Z$= "ｙ" THEN CALL J:GOTO 600
1370 GOTO 1350
1400 REM ---- ﾗﾝｽｳ -----
1410 Q=0:FOR B=57920! TO 57936! STEP 4
1420 Q=Q+1:IF Q=4 THEN Q=5
1430 POKE B,Q
1450 G1=RND(1)*30+4
1460 G2=RND(1)*10+4:B1=B+2
1470 B1=B1-4:IF B1<63105! THEN 1510
1480 G3=PEEK(B1):G4=PEEK(B1+1)
1490 IF G1=G3 AND G2=G4 THEN 1450
1500 GOTO 1450
1510 POKE B+2,G1:POKE B+3,G2
1520 POKE B+1,RND(1)*4+1:NEXT
1530 POKE &HE263,GP
1540 RETURN
1900 REM ----- ﾏｼﾝｺﾞ ｻﾌﾞ -----
1910 FOR A=B TO B+&H230:READ D$
1920 POKE A,VAL("&H"+D$):NEXT A
1930 RETURN
1950 FOR A=B TO B+&H2FB:READ D$
1960 POKE A,VAL("&H"+D$):NEXT A:RETURN
2000 DATA DD,21,40,E2,3A,63,E2,F5,00,00,00,00,00,00,00,00
2010 DATA DD,56,02,DD,5E,03,DD,7E,01,A7,CA,26,E2,3D,CA,60
2020 DATA E0,3D,CA,90,E0,3D,CA,C0,E0,00,00,00,00,00,00,00
2030 DATA 15,1D,7A,D6,03,C2,44,E0,DD,36,01,01,3E,01,32,61
2040 DATA E2,C3,10,E0,7B,D6,02,C2,F0,E0,DD,36,01,03,3E,01
2050 DATA 32,61,E2,C3,10,E0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2060 DATA 14,1D,7A,D6,24,C2,74,E0,DD,36,01,04,3E,01,32,61
2070 DATA E2,C3,10,E0,7B,D6,02,C2,F0,E0,DD,36,01,02,3E,01
2080 DATA 32,61,E2,C3,10,E0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2090 DATA 14,1C,7A,D6,24,C2,A4,E0,DD,36,01,03,3E,01,32,61
2100 DATA E2,C3,10,E0,7B,D6,17,C2,F0,E0,DD,36,01,01,3E,01
2110 DATA 32,61,E2,C3,10,E0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2120 DATA 15,1C,7A,D6,03,C2,D4,E0,DD,36,01,02,3E,01,32,61
2130 DATA E2,C3,10,E0,7B,D6,17,C2,F0,E0,DD,36,01,04,3E,01
2140 DATA 32,61,E2,C3,10,E0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2150 DATA 0E,36,CD,05,00,D6,1E,CA,30,E1,D6,02,CA,00,E2,D6
2160 DATA 72,CA,30,E1,D6,04,CA,30,E1,D6,02,CA,30,E1,D6,06
2170 DATA CA,30,E1,D6,46,CA,30,E1,3D,CA,30,E1,D6,07,CA,40
2180 DATA E1,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2190 DATA 21,60,E2,36,01,C3,00,E2,00,00,00,00,00,00,00,00
2200 DATA 21,61,E2,36,01,78,3D,CA,60,E1,3D,CA,70,E1,3D,CA
2210 DATA 80,E1,3D,3D,CA,90,E1,C3,A0,E1,00,00,00,00,00,00
2220 DATA DD,46,01,3A,41,E2,DD,77,01,78,32,41,E2,C3,26,E2
2230 DATA DD,46,01,3A,45,E2,DD,77,01,78,32,45,E2,C3,26,E2
2240 DATA DD,46,01,3A,49,E2,DD,77,01,78,32,49,E2,C3,26,E2
2250 DATA DD,46,01,3A,4D,E2,DD,77,01,78,32,4D,E2,C3,26,E2
2260 DATA DD,46,01,3A,51,E2,DD,77,01,78,32,51,E2,C3,26,E2
2265 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2300 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2310 DATA D5,DD,56,02,DD,5E,03,06,20,0C,CD,05,00,00,00,00
2320 DATA D1,06,EC,CD,05,00,62,6B,DD,46,00,0C,CD,05,00,00
2330 DATA DD,72,02,DD,73,03,F1,3D,C8,11,04,00,DD,19,C3,07
2340 DATA E0
2380 DATA 0E,36,3A
2390 DATA 64,E2,57,D6,21,C8,1E,16,14,14,14,06,04,C5,CD,05
2400 DATA 00,D6,EC,C2,9B,E2,3E,02,32,60,E2,1D,C1,10,11,00
2410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2510 DATA 3A,64,E2,57,1E,13,0C,06,20,CD,05,00,1C,CD,05,00
2520 DATA 1C,15,CD,05,00,14,1C,CD,05,00,3C,C3,50,E3,00,00
2530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0E,36,3A
2540 DATA 64,E2,57,D6,05,C8,1E,16,15,CD,05,00,D6,EC,C2,F6
2550 DATA E2,3E,01,32,60,E2,15,1D,CD,05,00,D6,EC,C2,06,E3
2560 DATA 3E,01,32,60,E2,14,1D,CD,05,00,D6,EC,C2,11,E3,3E
2570 DATA 01,32,60,E2,1D,CD,05,00,D6,EC,C2,30,E3,3E,01,32
2580 DATA 60,E2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2590 DATA 3A,64,E2,57,14,14,1E,13,0C,06,20,CD,05,00,1C,CD
2600 DATA 05,00,1C,CD,05,00,1C,CD,05,00,3D,00,00,00,00,00
2610 DATA 57,1E,13,06,E4,CD,05,00,14,06,E5,CD,05,00,14,06
2620 DATA 1E,CD,05,00,1C,06,96,CD,05,00,15,06,9F,CD,05,00
2630 DATA 15,06,9E,CD,05,00,15,1C,06,98,CD,05,00,14,06,F0
2640 DATA CD,05,00,14,CD,05,00,14,06,92,CD,05,00,1C,06,96
2650 DATA CD,05,00,15,06,9A,CD,05,00,15,06,9B,CD,05,00,00
2660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2670 DATA 0C,6B,62,24,24,1D,1D,1D,06,06,CD,05,00,25,6B,06
2680 DATA 01,CD,05,00,1C,1C,6B,CD,05,00,15,62,06,06,CD,05
2690 DATA 00,32,64,E2,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2700 DATA 3A,64,E2,57,14,14,1E,12,0E,36,CD,05,00,D6,EC,CA
2710 DATA 20,E4,7B,32,65,E2,0C,06,96,1C,6B,CD,05,00,06,1E
2720 DATA 1D,CD,05,00,62,0C,06,06,CD,05,00,1D,D6,03,C2,E8
2730 DATA E3,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2740 DATA 78,3D,CA,38,E4,3D,CA,3E,E4,3D,CA,44,E4,3D,3D,CA
2750 DATA 4A,E4,3E,00,32,51,E2,C9,3E,00,32,41,E2,C9,3E,00
2760 DATA 32,45,E2,C9,3E,00,32,49,E2,C9,3E,00,32,4D,E2,C9
2770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2780 DATA 3A,64,E2,57,14,14,3A,65,E2,5F,0E,37,06,20,CD,05
2790 DATA 00,D6,13,CA,7B,E4,1C,7B,C3,6E,E4,06,1E,CD,05,00
2800 DATA 0C,62,6B,06,06,CD,05,00,3E,13,32,65,E2,C9,00,00
2810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2820 DATA 0E,37,06,20,1E,03,3E,14,F5,16,04,3E,20,F5,CD,05
2830 DATA 00,14,F1,3D,C2,AD,E4,1C,F1,3D,C2,A8,E4,C9,00,00
2840 DATA 21,10,E5,1E,13,0E,37,3E,04,F5,3A,64,E2,57,15,3E
2850 DATA 04,46,CD,05,00,23,14,3D,C2,D1,E4,1C,F1,3D,C2,C9
2860 DATA E4,3A,64,E2,57,15,C6,02,67,1E,13,2E,16,0C,06,06
2870 DATA CD,05,00,06,01,62,1C,2D,CD,05,00,14,14,62,CD,05
2880 DATA 00,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2890 DATA 1D,95,91,95,E4,9D,F0,9B,E6,9F,F0,99,20,20,9A,20
2900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2910 DATA 0E,37,3A,64,E2,57,15,1E,14,06,9C,CD,05,00,14,06
2920 DATA 9D,CD,05,00,1C,06,E7,CD,05,00,15,06,E6,CD,05,00
2930 DATA 14,14,1C,06,9B,CD,05,00,0C,62,6B,06,06,CD,05,00
2940 DATA 15,15,25,1D,2D,06,01,CD,05,00,1D,2D,06,06,CD,05
2950 DATA 00,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,END
```

★ベーマガをベーガマとまちがえた人。これでご飯を炊いてみよう！(岐阜県 摂斐部・立花　昭13才)……【編：するとベーマガは"米釜"って書くのかな？影：どうでもいいけどご飯食べたい。バグがグーグー言ってる。】

PC-6001/mkII(16K)用

ランディングコプター



橋本　忠幸

プロローグ

あなたはヘリコプターのパイロットとなって，ランディングの訓練をしなければなりません。そこで5種類のヘリコプターを操縦してビルの上に着陸させるのです。

内　容

キーはスペース・キー一つです。押しっぱなしにしていると自分がぐるぐる回ります。これはジョイスティックと同じ原理です。右回転で回すとこれと同じ動きをします。着陸は，下の「O」にアタックしてください。「・」か「～」か「[ ]」に当たるとゲームオーバーになります。けっこう難しいと思いますがこれは「慣れ」の問題です。

改　造

このままでは難しすぎるという人や，メッセージの範囲が多すぎるという人は510行のＳＣ／３を２にするとか「・」の書いている所を消すなどしてください。

最後に

自分では，ベーシックをマスターしたつもりです。しかし，マシン語がぜんぜん使いこなせないのでマシン語を使ったものを作りたいと思ってます。

あと，変数表を書いておきますのでよく研究しておいてください。うんと短かくしたらこんなになったので，ＲＥＭ文とＳＯＵＮＤ文にこってみました。

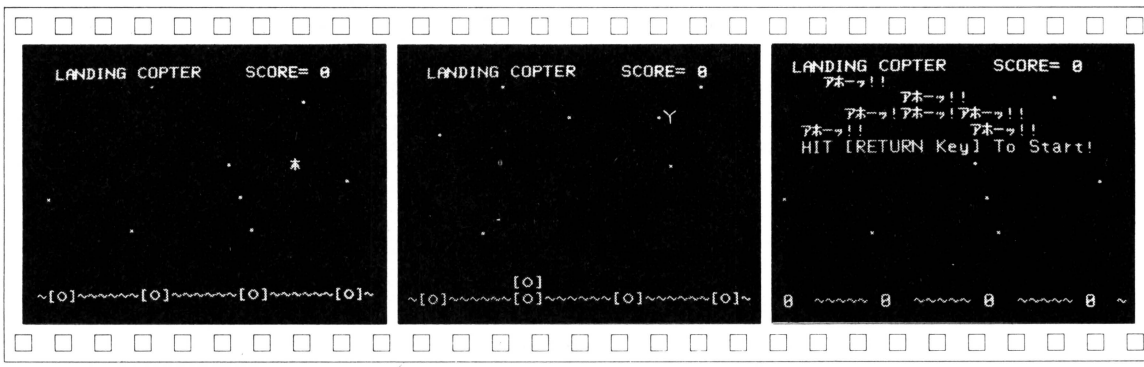
■本ゲーム作成に協力してくれた物たち

ＡＳＣＩＩテクノウ6000，ＢＭ別冊パソコンゲーム大全集。アルバイトしてたときの時間（ここでアイデアが浮かんだ）。

書き忘れましたがページは，１か２，どちらでもいいです。

☆

☆



《写真１》１機目は「木」

《写真２》２機目は「Ｙ」。動きはスゴイ！

《写真３》エンディングはムゴいメッセージ

★で・ば・ぐ。え～と10月号P.75のＯＦコーナーで影さんが黒沢君のことを黒沼君と言ってる。直して！（これで３行になるかな？）（和歌山県伊都郡・**佐田光弘12才**）……**【影：ゴメン！沼と沢じゃ山と丘くらいの違いだね。】**

《第1表》変数表

Y	自分のタテ座標
X	自分のヨコ座標
TA	自分のタテぞうぶん
Y0	自分のヨコぞうぶん
H0	方　向
SC	スコア1
SK	スコア2
M	「・」とメッセージのヨコ座標
N	「・」とメッセージのタテ座標
S0	サウンド
ME	メッセージ
NA	自分の形の番号
B$	自分の形
I	FOR文に使う1
J	FOR文に使う2

CHECKER FLAG

影：mkIIの登場にメゲずにP6用ワンキー・ゲームがきましたね。

編：あれ～。～マークなんて，どうやってだすのかな？

Dr.D：PC－6001にはかくされたグラフ・コードがいろいろあるんだ。CHR$を使ってごらん。ところでこのプログラムだが，DEFINTを使うと，もっと早くなる。

編：なるほど，もう少し効率よくプログラムが書けそうですね。

ランディングコプターのプログラム・リスト

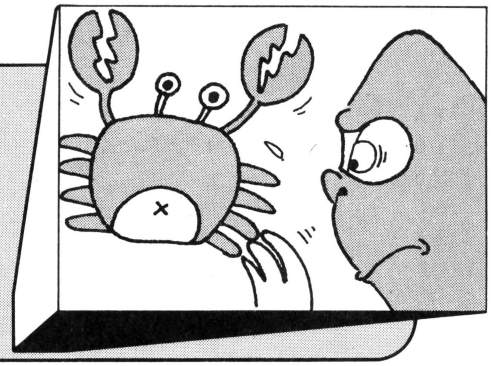
```
9 CLS:CONSOLE,,0,0
10 GOSUB1050:FORI=0TO900:NEXT
20 FORI=0TO4:README$(I):NEXT
30 SC=0:B$(0)="ホ":B$(1)="Y":B$(2
)="ェ"
35 B$(3)=CHR$(124):B$(4)=",":SC=
0
39 REM  ----- がめんがき -----
40 FORI=0TO31:LOCATEI,14:PRINTCH
R$(126)::NEXT
50 FORI=1TO29STEP9:LOCATEI,14:PR
INT"[o]"::NEXT
60 LOCATE2,0:PRINT"LANDING COPTE
R    SCORE= 0"
70 FORI=1TO7
80 M=INT(RND(1)*30):N=INT(RND(1)
*13+1)
90 LOCATEM,N:PRINT"・":NEXT
100 X=INT(RND(1)*26+4):Y=INT(RND
(1)*5+2):H0=0
110 RESTORE1010:FORI=0TO12:READ
SO:SOUNDI,SO:NEXT
120 FORI=0TO5:LOCATEX,Y:PRINT" "
:FORJ=0TO20:NEXT
130 LOCATEX,Y:PRINTB$(NA):SOUND1
3,0:FORJ=0TO20:NEXT J,I
140 RESTORE1020:FORI=0TO13:READ
SO:SOUND I,SO:NEXT
149 REM ------ メイン・ルーチン ------
150 TA=0:YO=0:IFSTRIG(0)=1THENHO
=HO+1:IFHO>8THENHO=1
160 IFHO=0THEN320
170 ON HO GOSUB 190,280,220,290,
210,300,250,310
180 GOTO 320
190 IFY-1>0THENTA=-1
200 RETURN
210 TA=1:RETURN
220 IFX+1<32THENYO=1
230 IFX=32THENYO=-1
240 RETURN
250 IFX-1>0THENYO=-1
260 IFX=0THENYO=1
270 RETURN
280 GOSUB190:GOSUB220:RETURN
290 GOSUB220:GOSUB210:RETURN
300 GOSUB210:GOSUB250:RETURN
310 GOSUB250:GOSUB190:RETURN
320 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+YO:Y=
Y+TA:IFSCREEN(X,Y)=&H84THEN400
330 IFSCREENCX,Y)<>32THEN500
340 LOCATEX,Y:PRINTB$(NA)
350 GOTO 150
```

```
399 REM ---- LANDING  せいこう ----
400 LOCATEX-1,Y-1:PRINT"[o]":SC=
SC+1
410 RESTORE1030:FORI=0TO12:READ
SO:SOUNDI,SO:NEXT
420 FORI=0TO100:NEXT
430 NA=NA+1:IFNA=5THENNA=0
440 GOTO100
499 REM ------ しっぱい した --------
500 RESTORE1010:FORI=0TO12:READ
SO:SOUNDI,SO:NEXT
510 P=INT(SC/3):IFP>4THENP=4
520 FORI=0TO8:M=INT(RND(1)*16+3)
:N=INT(RND(1)*5+1)
530 SOUND13,0:LOCATEM,N:PRINT ME
$(P):NEXT
540 FORI=1TO29STEP9:LOCATEI,14:P
RINT"   ";NEXT
550 SC=0:FORI=1TO29STEP9:SK=0
560 FORJ=1TO13:IFSCREEN(I+1,J)=&
H84THENSK=SK+1:SC=SC+1
570 NEXT:LOCATEI-1,14:PRINT SK*1
00
580 NEXT:SC=SC*100
590 FORI=0TOSC STEP 5:LOCATE26,0
:PRINT I:NEXT
600 NA=0:EXEC&H1058:
620 LOCATE3,5:PRINTSPC(28)
630 LOCATE3,5:PRINT"HIT [RETURN
Key] To Start!"
640 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN620
650 LOCATE3,5:PRINT"HIT [RETURN
Key] To Start!"
660 LOCATE5,7:PRINT"Wait a minut
e !":FORI=0TO500:NEXT
670 CLS:GOTO 30
999 REM -------- DATA ---------
1000 DATA アホーッ!!,また゛また゛,ふつうのひと,や
りますなー,エライッ!!
1010 DATA 0,0,0,0,0,0,5,247,16,0
,0,0,20
1020 DATA 20,0,30,0,0,9,0,48,16,
4,6,100,2,12
1030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,7,8,0,16
,0,50
1050 PLAY"o5l8cc04bc05l4cc04gegaf"
1060 PLAY"tagl8gabbggc5cccc04agg"

1070 RETURN
2000 ----------------------------
2100 REM PAGE   .... 1
2200 REM MEMORY .... 2000 BYTES
```

★うるさい!!だまれマイコン!!（福島県西白河郡・**鈴木和夫15才**）……**【編**：これを見てマイコン編集部はガッカリしてました。そうじゃないんだよね！**マイコン編集部**：ホッ！ベーマガの読者はみんなカシコイんだネ！**】**

PC-6001/mkII(16K)用

さるかに合戦



浜田　達行

はじめに

むかしむかし，かにが育てた柿の木に，さるが登ってかにに向って柿を落しました。日本むかし話の「さるかに合戦」のゲームです。

あそびかた

木の上のさるが，赤い柿と青い柿を落します。カーソル・キーで，木の下のかにを左右に動かして，赤い柿をとってください。かにの体のまん中でとると，点数が10点ふえます。とれないと－5点です。青い柿が，かにの体のどこかに当たると，ゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

X，Y	かにの座標
B，W	赤い柿の座標
A，Z	青い柿の座標
C，V	青い柿の座標
T	赤い柿の数
SC	スコア

単純なゲームですから，根気よくがんばってください。赤い柿は100個落ちてきますから，最高点は1000点ですが，まずむりでしょう。

東京都日野市　けついっ子

評…ナイコン族の心境がひしひしと伝わってくるわい（Dr.D）

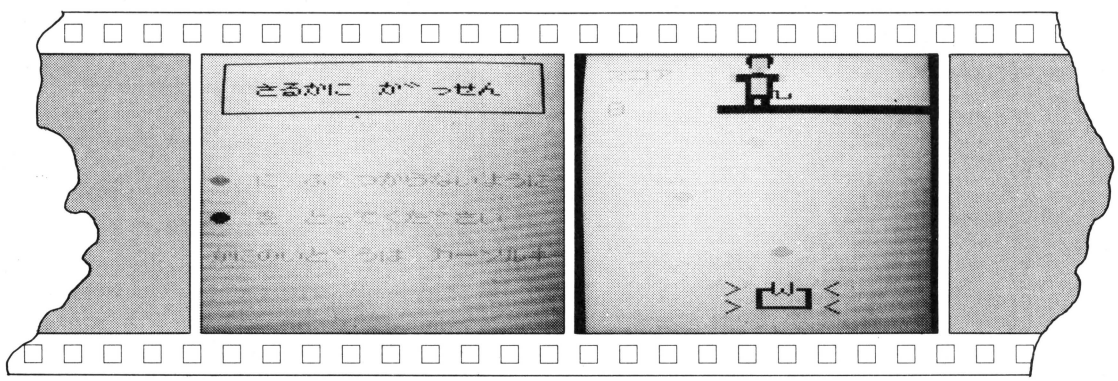
CHECKER FLAG

編：ちょっと動きが遅いですね。

Dr.D：ああ，短かいプログラムだが，ルーチンに問題ありってところかな。それと，かにの表示はPRINT文を使ってるが，ここは一つにまとめたほうがいいだろう。ついでに，SCREEN関数を使えば，もっと楽になるぞ。

編：でも，かわいいゲームですね。

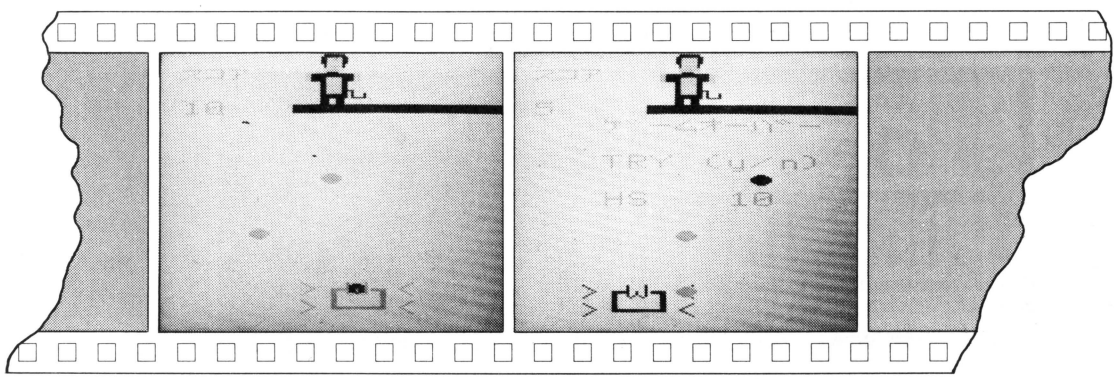
影：気になるのは，どうしても柿が取れないときがあること。これはミスにならないのかな。



▲《写真1》タイトル画面　　▲《写真2》おっと，これは取ったらダメ!!

★弟がMZ－2200を買ったけど私には使わせてくれません。弟をなぐる物をプレゼントして!!（島根県松江市・吉岡宏子15才）……【影：ビエ～ン!!お姉ちゃんがなぐった!!なによ，トンカチでなぐったくらいで!!ギョッ!!】

```
100 SCREEN 3,2,2:CLS:CONSOLE,,0,
0
105 LINE(25,10)-(235,45),4,B
110 LOCATE3,2:COLOR 4:PRINT "さるか
に がっせん"
120 LOCATE1,7:COLOR 3:PRINT"●":C
OLOR2:LOCATE3,7:PRINT"に ぶつからないよ
うに"
130 LOCATE1,9:COLOR 4:PRINT"●":C
OLOR2:LOCATE3,9:PRINT"を とってください
"
135 LOCATE1,11:PRINT "かにのいどうは カ
ーソルキー"
140 PLAY "t120s3m10000o4egegaaag
eeeod2 regegaaag05co04ag05c2 "
150 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1000 X=8:Y=13:SC=0:CLS
1020 FOR I=1TO9
1030 READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)
,4,BF:NEXT
1035 FOR I=1TO 6
1040 READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)
,2,BF:NEXT
1050 PSET(119,8),3:PSET(122,8),3
1060 COLOR3:LINE(119,12)-(122,12
):LINE(120,12)-(120,15)
1070 LINE(119,15)-(122,15):COLOR
4:LINE(128,30)-(133,30)
1080 LINE-(133,35):LINE-(140,35)
:LINE-(140,32)
1085 COLOR 3:LOCATE1,1:PRINT"スコア
":LOCATE0,3:PRINTSC
1090 COLOR4:LOCATEX-2,Y:PRINT">┏
Ｗ┓<":LOCATEX-2,Y+1:PRINT">┗┛<"
1100 Z=5:W=8:V=11:A=4:B=8:C=11:T
=1
1100 Z=5:W=8:V=11:A=4:B=8:C=11:T
=1
1110 IFZ=14THENZ=5:A=INT(RND(1)*
11)+2:PRINT CHR$(7)
1115 IFW=14THENW=5:B=INT(RND(1)*
11)+2:PRINT CHR$(7):T=T+1
1117 IFV=14THENV=5:C=INT(RND(1)*
11)+2:PRINT CHR$(7)
1120 COLOR3:LOCATEA,Z:PRINT"●":C
OLOR4:LOCATEB,W:PRINT"●":COLOR3:
LOCATEC,V:PRINT"●"
1125 IFW=13ANDB=XTHENGOSUB2000
1126 IFW=13ANDB<>XTHENGOSUB2500
1127 IF Z=13AND(A=X-2ORA=X-1ORA=
XORA=X+1ORA=X+2)THEN1500
1128 IF V=13AND(C=X-2ORC=X-1ORC=
XORC=X+1ORC=X+2)THEN1500
1130 IF T=100ANDW=13THEN1500
1135 COLOR1:LOCATEX-2,Y:PRINT">┏
Ｗ┓<":LOCATEX-2,Y+1:PRINT">┗┛<"
1140 IFSTICK(0)=3ANDX<=11THENX=X
+1
1150 IFSTICK(0)=7ANDX>=3THENX=X-
1
1160 COLOR4:LOCATEX-2,Y:PRINT">┏
Ｗ┓<":LOCATEX-2,Y+1:PRINT">┗┛<"
1170 COLOR 1:LOCATEA,Z:PRINT"●":
LOCATEB,W:PRINT"●":LOCATEC,V:PRI
NT"●"
1180 Z=Z+1:W=W+1:V=V+1
1190 GOTO 1110
1500 LOCATE4,4:COLOR 3:PRINT "ゲ
ームオーバー"
1505 PLAY "g16f16e16d16c16"
1510 LOCATE4,6:PRINT "TRY (y/n)
1515 IF SC>HS THEN HS=SC
1518 LOCATE4,8:PRINT "HS  ";HS
1520 IF INKEY$=" "THEN1520
1530 IF INKEY$="y"THENRESTORE:GO
TO 1000
1540 IF INKEY$="n"THENEND
1550 GOTO 1530
2000 COLOR 1:LOCATE0,3:PRINT SC:
SC=SC+10
2005 PLAY "O7c16"
2010 COLOR 3:LOCATE0,3:PRINT SC:
RETURN
2500 COLOR 1:LOCATE0,3:PRINT SC:
SC=SC-5
2510 COLOR 3:LOCATE0,3:PRINT SC:
RETURN
10000 DATA 235,0,255,191,95,40,2
35,45
10010 DATA 112,18,128,35,113,35,
117,40
10020 DATA 123,35,127,40,105,18,
135,23
10030 DATA 114,3,126,16,112,5,12
9,10
10040 DATA 116,16,123,18
10050 DATA 116,21,125,32,116,6,1
25,10,117,10,124,14
10060 DATA 114,14,126,16,102,18,
105,23,135,18,137,23
```



▲《写真3》ナイス・キャッチ!!　▲《写真4》キャラクタがかわいいネ!

★お店のP6MKIIでプログラムを組んでたらエラーの連続。腹がたってめちゃくちゃ押したらmkIIが「マイドアリガトウゴザイマス」。(高知市・**吉村行雄13才**)……【**編**：夜中に急にしゃべりだしたらドキッとするだろうネ!】

PC-6001mkII用

キーボード・レッスン

斉藤　徹

●内　容

画面に出てきた文字のキーをうつという単純な物です。

●使いかた

電源を入れて5を押してRETURNキーを押してCAPSキーを押してからプログラムを入れてください。

プログラムを入れ終わったらセーブしてからF－5を押してください。するとPC－6001mkIIが「おまちください」と言います。それからしばらくして，画面がでてきます。音楽が鳴ってまたPC－6001mkIIが，「さあがんばろう」と言います。

それから，画面に1文字でます。そしたら画面に出た文字と同じキーを押せばいいわけです（例：もしCが出たのならCのキーを見つけて押す）。

これを50回くりかえします。もうこのあとの説明はいらないと思います。

●プログラムのしくみ

プログラムのしくみは，行番号10～1160までが画面作りです。それから1170～1470がプログラムの中心です。1480～1500までがＲＥＭ文です。

こんな長いプログラムは入力するのはめんどうだという人は，1170～1470だけでもできるので一度でもいいからPLAYしてください。

また，ぼくは画面作りにPRINT “A”; SPC（1）;とやっていますが，この方法が一番早いと思うので(おそいかな)やってみました。

●改造のアドバイス

改造をする人は，自分なりにいろいろやってみてください。

CHECKER FLAG

編集長：小学生がプログラムを作って送ってくれるようになったんですね～。ホーッ！（とため息をつく）

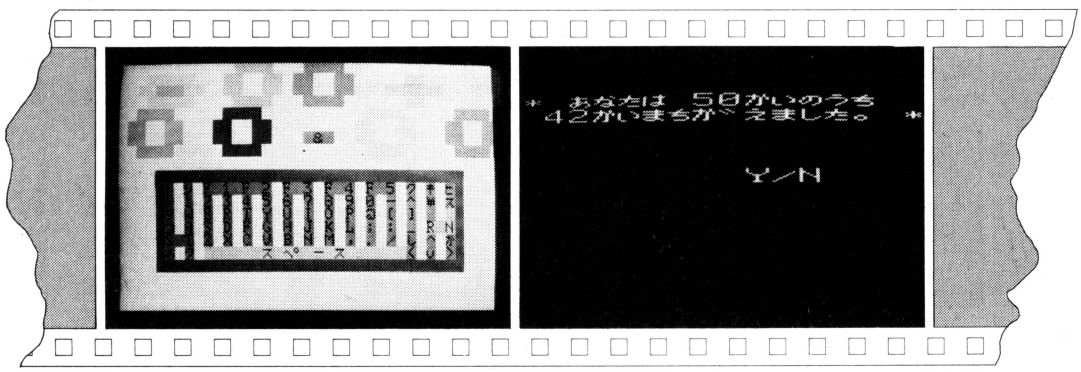
影：そうですね～。ハーッ！

編：負けソー。フーッ！

Dr.D：気合を入れて，諸君も勉強しなさい。キエーッ！

編集部一同：ウオーッ！

マイコン編集部：バーカ。うるさいよ！



《写真1》実行中の画面　　《写真2》終了のメッセージ

★つかみどころのないもの—ＯＦコーナーの影と編集長の会話，うなぎ，政治家の国会答弁。(兵庫県三木市・シバイタロカ博士)……【**編集長**：なんだこりゃ？**影**：つまり編集長と私は仲がいいってこと！**編集長**：ショック！】

●おわりに

ぼくは，まだ11才になったばっかりだしＢＡＳＩＣもやっとわかってきたばっかりなのでむだがあるかもしれないけどがまんして入力してください。書きわすれましたが1170～1470だけでする人は1440のＴＨＥＮ10をＴＨＥＮ1170にしてください。

そして1160としてＣＬＳと入れてください。

また1210行の“のあとに：COLOR 1，16 としてください。それからＲＵＮしてください。

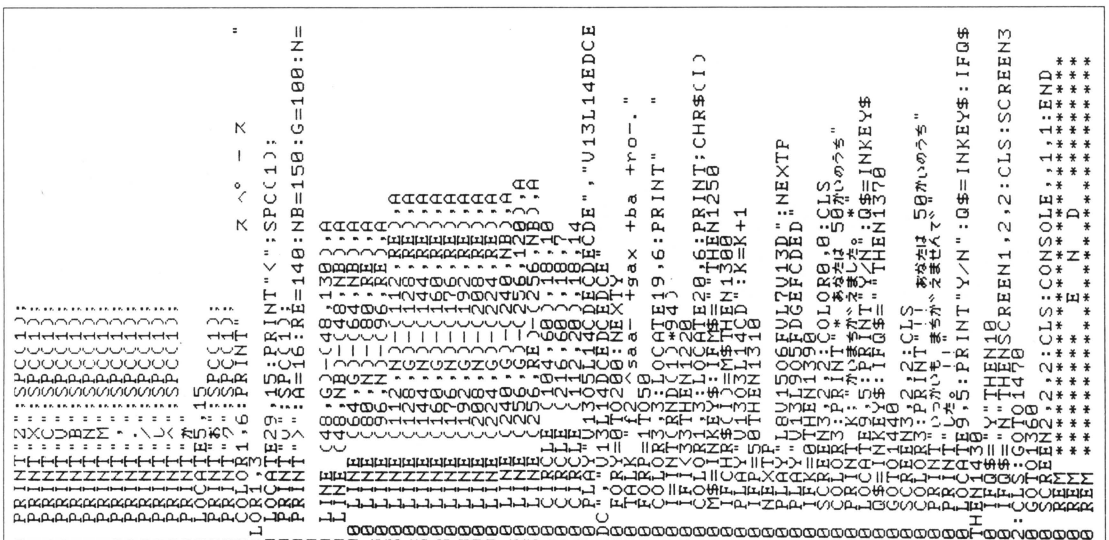
★編さまどうかこのプログラムだけは，採用してね。きっとだよ，ねっねっね!!

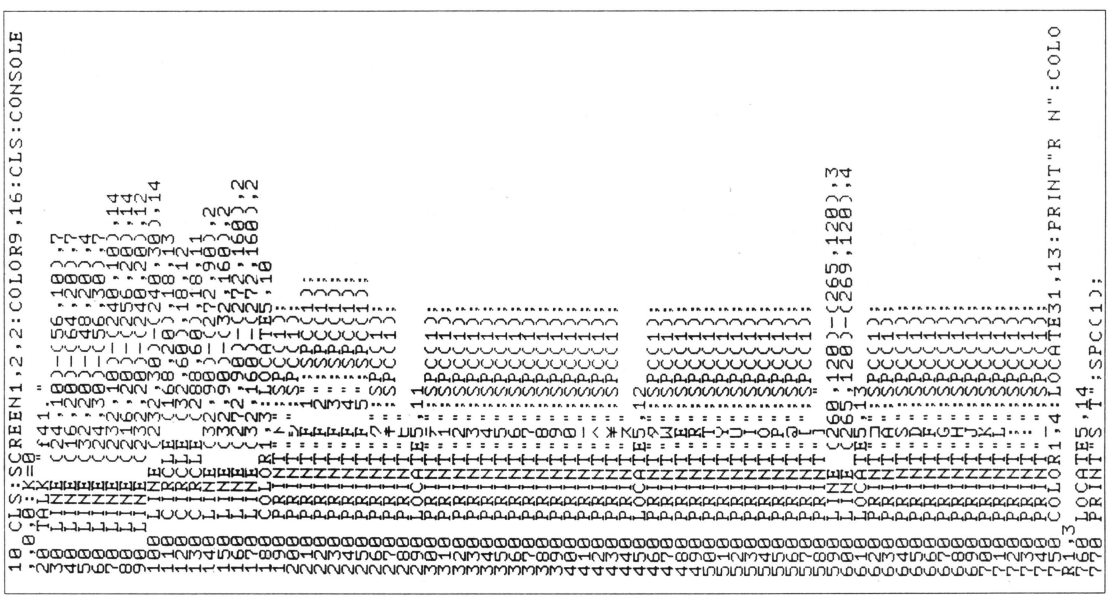
もしこれがボツだったら……。

福岡県久留米市　ばばしん也

評…パーニナル・コンピュータだと??名前が気にいらん!!(影) ウハウハ!(編)

キーボード・レッスンのプログラム・リスト

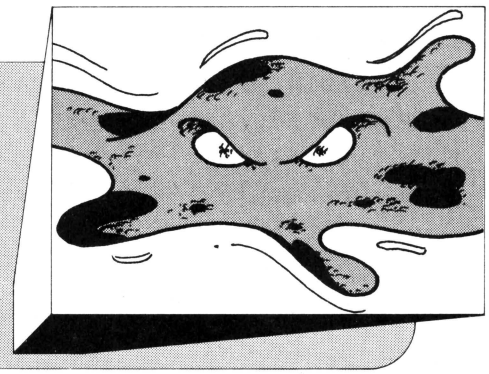




★影さん10月号でフロッピーディスクを食べたから今度はディスク・ドライブを食べて下さい。(埼玉県狭山市・幸喜健児11才)……**【影：ほんとに食べたと思ってるんだろう。バカだからきっと食べたと——食べたよ!!】**

PC-8001/mkII/8801(Nベーシック)用

BACTERIA



熊野　靖

ゲームの内容

このゲームは，異常繁殖した悪性バクテリアを，二つのレーザー砲を使って殺すゲームです。このバクテリアは強く,二つのレーザーを同時に当てなければ死なず,また一定時間をこえると，容器を破って外に出てしまいます。

ゲームのやりかた

キー操作は，テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]，で，それぞれ上下と左右のレーザー砲の移動です。スペース・キーでレーザー発射で，このときレーザーの交点にバクテリアの中心の"O"があれば，そのバクテリアは死にます。レーザーを1回うつとＴＩＭＥがマイナス30となり，ＴＩＭＥが0以下になると，ゲーム・オーバーです。

バクテリアは5匹から1匹ずつ10匹まで増え，10匹になるとそのつぎは5匹で，このくり返しです。1面クリアごとに，ＴＩＭＥがスコアに加算されます。

プログラムについて

7月号のＪＲ－200用の「ＢＡＣＴＥＲＩＵＭ」を読んで，ＢＡＳＩＣでも「ＢＡＣＴＥＲＩＡ」ゲームが出来るのかと思い，ＭＺ－2000用のを参考に作りました。けっこう動きが早く，驚いています。

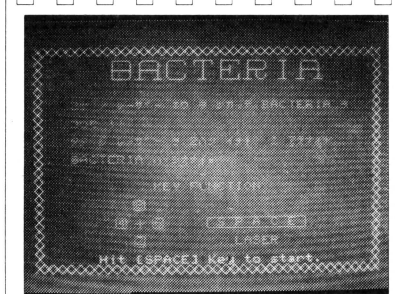
ＴＩＭＥが少なすぎると思う人は，380行と1560行のＴＩを変えてください。

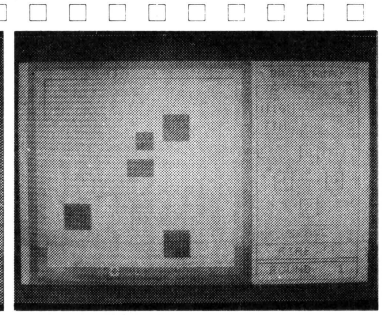
参考にしたもの

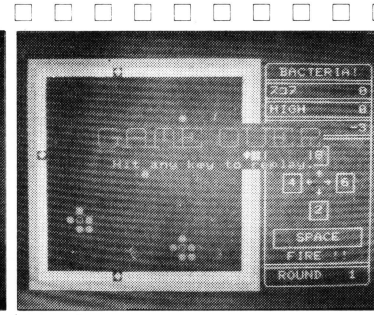
ベーマが'83，7月号「ＢＡＣＴＥＲＩＵＭ」
ＭＺ－2000用「ＢＡＣＴＥＲＩＡ」ゲーム

CHECKER FLAG

編：ほよっ！　意外に難しいゲームですね。
影：なんのこれしき！　ありゃりゃ，指と指がからまっちまったよ。
Dr.D：ふふふ，この手のゲームは，キー・ボードの配置によってやさしくもなり難しくもなるんだよ。
編：バクテリアの動きが不規則なので，なかなかレーザーの交点に入らないんです。







《写真1》ゲームの説明

《写真2》レーザーの中心に合わせるのが難しい

《写真3》ゲーム・オーバー

★……き……り……と……り……せ……ん……（ここから切って食べてください）……
（東京都昭島市・**工藤健士12才**）……【**影**：グワッ!!モグモグ，ゴックン!!う，うまい!!焼きイモはうまい!!】

```
200 PRINT CHR$(12):WIDTH 40,25
210 CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
220 COLOR 7,0
230 HI=0
240 DIM BA(9),BX(9),BY(9),VX(9),VY(9),BA$(3),B(9)
250 C$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
260 Y$="■"+CHR$(31)+CHR$(29)+"◆"+CHR$(31)+CHR$(29)+"■"
270 GOSUB 1710
280 FOR I=1 TO 5
290 B(I)=1
300 BA(I)=1
310 BX(I)=(RND(1)*14)+4:BY(I)=(RND(1)*14)+4
320 VX(I)=INT(RND(1)*2)*2-1:VY(I)=INT(RND(1)*2)*2-1
330 NEXT
340 BA$(0)=" ● "+C$+"●□●"+C$+" ●●"
350 BA$(1)="   "+C$+"   "+C$+"   "
360 BA$(2)="●●●"+C$+" □●"+C$+" ● "
370 BA$(3)="***"+C$+"***"+C$+"***"
380 SC=0:X=10:Y=10:BB=5:TI=1000:BA=5:ME=1
390 REM ═══════ ｶﾞﾒﾝ PRINT ═══════
400 PRINT CHR$(12);
410 LOCATE 0,0
420 COLOR 7
430 PRINTTAB(25);"┌──────────┐"
440 PRINTTAB(25);"| BACTERIA! |"
450 PRINTTAB(25);"├──────────┤"
460 PRINTTAB(25);"|ｽｺｱ       0|"
470 PRINTTAB(25);"├──────────┤"
480 PRINT TAB(25);USING "|HIGH ######|";HI
490 PRINTTAB(25);"├──────────┤"
500 PRINTTAB(25);"|TIME   1000|"
510 PRINTTAB(25);"├──────────┤"
520 PRINTTAB(25);"|    ┌┐    |"
530 PRINTTAB(25);"|    |8|    |"
540 PRINTTAB(25);"|    └┘    |"
550 PRINTTAB(25);"| ┌┐   ┌┐  |"
560 PRINTTAB(25);"| |4|   |6| |"
570 PRINTTAB(25);"| └┘   └┘  |"
580 PRINTTAB(25);"|    ┌┐    |"
590 PRINTTAB(25);"|    |2|    |"
600 PRINTTAB(25);"|    └┘    |"
610 PRINTTAB(25);"|┌────────┐|"
620 PRINTTAB(25);"||  SPACE  ||"
630 PRINTTAB(25);"|└────────┘|"
640 PRINTTAB(25);"|  FIRE !!  |"
650 PRINTTAB(25);"├──────────┤"
660 PRINTTAB(25);"| ROUND   1 |"
670 PRINTTAB(25);"└──────────┘";
680 ' ﾔ ｼﾞﾙｼ
690 POKE &HF8E0,30:POKE&HF95A,28
700 POKE &HF956,29:POKE&HF9D0,31
710 '
720 LINE(1,1)-(23,23),"■",6,B
730 LINE(0,0)-(24,24),"■",4,B
740 COLOR 6
750 LOCATE X-1,1:PRINT "■◆■":LOCATE X-1,23:PRINT "■◆■"
760 LOCATE 1,Y-1:PRINT Y$:LOCATE 23,Y-1:PRINT Y$
770 COLOR 7
780 REM ═══════ MAIN ═══════
790 A=INP(0):B=INP(1)
800 IF A<>255 OR B<>255 THEN GOSUB 980
810 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 1150
820 IF BB=<0 THEN GOSUB 1410
830 LOCATE 33,7:PRINT USING "####";TI
840 REM ──────── BACTERIA MOVE ────────
850 C=C+1:IF C>BA THEN C=1
860 IF BA(C)=0 THEN 850
870 IF BX(C)<3 OR BX(C)>19 THEN VX(C)=-VX(C)
880 IF BY(C)<3 OR BY(C)>19 THEN VY(C)=-VY(C)
890 B(C)=-B(C)
900 LOCATE BX(C),BY(C):PRINT BA$(1)
910 BX(C)=BX(C)+VX(C):BY(C)=BY(C)+VY(C)
920 COLOR 3
930 LOCATE BX(C),BY(C):PRINT BA$(B(C)+1)
940 COLOR 7
950 TI=TI-1:IF TI<0 THEN GOTO 2020
960 GOTO 790
970 REM ═══════ LASER MOVE ═══════
980 IF A=251 THEN Y=Y+1        '[2]
990 IF A=239 THEN X=X-1        '[4]
1000 IF A=235 THEN X=X-1:Y=Y+1'[4]+[2]
1010 IF A=191 THEN X=X+1       '[6]
1020 IF A=187 THEN X=X+1:Y=Y+1'[6]+[2]
1030 IF B=254 THEN Y=Y-1       '[8]
1040 IF X<=2 THEN X=2
1050 IF X>=22 THEN X=22
1060 IF Y<=2 THEN Y=2
1070 IF Y>=22 THEN Y=22
1080 COLOR 6
1090 LOCATE X-1,1:PRINT "■◆■";
1100 LOCATE X-1,23:PRINT "■◆■";
1110 LOCATE 1,Y-1:PRINT Y$;
1120 LOCATE 23,Y-1:PRINT Y$;
1130 COLOR 7
1140 RETURN
1150 REM ═══════ LASER FIRE ═══════
1160 P=PEEK(&HF302+Y*120+X*2)
1170 LINE(X,2)-(X,22),"|",2
1180 LINE(2,Y)-(22,Y),"-",2
1190 COLOR 2
```

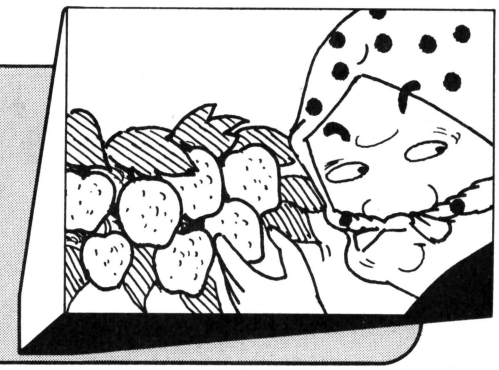
★やい、編このハガキを載せんと編集部をのっとるぞ。その証拠に君たちのスペースはないぞ。どうだ何か言ってみろ。くそまだスペースがあるな。最後に笑ってやれワハハハハ……。（岐阜県揖斐郡・**杉浦　浩**14才）……**【影：】**

```
1200 LOCATE X,Y:PRINT "+";
1210 BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
1220 LINE(X,2)-(X,22)," ",7
1230 LINE(2,Y)-(22,Y)," ",7
1240 COLOR 7
1250 TI=TI-30
1260 IF P=237 THEN GOSUB 1280
1270 RETURN
1280 REM ═══════ BACTERIA DIE ═══════
1290 FOR I=1 TO BA
1300 IF X=BX(I)+1 AND Y=BY(I)+1 AND BA(I)=1 THEN GOSUB 1350
1310 NEXT
1320 LOCATE 32,3:PRINT USING "#####";SC
1330 LOCATE 33,7:PRINT USING "####";TI
1340 RETURN
1350 REM ──────── SCORE ────────
1360 LOCATE BX(I),BY(I):PRINT BA$(3)
1370 FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J
1380 LOCATE BX(I),BY(I):PRINT BA$(1)
1390 SC=SC+100:BB=BB-1:BA(I)=0
1400 RETURN
1410 REM ═══════ ｸﾘｱ ═══════
1420 LOCATE 4,9:PRINT "┌─┐┌─┬┬┬┬┌─┐"
1430 LOCATE 4,10:PRINT "├─┤│ ││╲││ │╲─┐ !!"
1440 LOCATE 4,11:PRINT "└─┘└─┴┴└─┘└─┘";CHR$(7);
1450 TI=INT(TI/10)*10
1460 FOR I=TI TO 1 STEP -5
1470 SC=SC+5
1480 TI=TI-5
1490 BEEP 1
1500 LOCATE 33,7:PRINT USING "####";TI
1510 LOCATE 32,3:PRINT USING "#####";SC
1520 FOR J=0 TO 100:NEXT
1530 BEEP 0
1540 NEXT I
1550 LINE(2,2)-(22,22)," ",7,BF
1560 TI=1000
1570 BA=BA+1:IF BA=10 THEN BA=5
1580 BB=BA
1590 FOR I=1 TO BA
1600 BX(I)=(RND(1)*14)+4:BY(I)=(RND(1)*14)+4
1610 B(I)=1
1620 BA(I)=1
1630 VX(I)=INT(RND(1)*2)*2-1:VY(I)=INT(RND(1)*2)*2-1
1640 NEXT
1650 ME=ME+1
1660 LOCATE 33,23:PRINT USING "###";ME
1670 LOCATE 7,10:PRINT USING "### ROUND";ME
1680 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1690 LINE(2,2)-(22,22)," ",7,BF
1700 RETURN
1710 REM ═══════ ｾﾂﾒｲ ═══════
1720 PRINT CHR$(12);
1730 COLOR 4
1740 PRINT
1750 PRINT "        ┌─┐┌─┐┌─┬┬┬┬┌─┐┬┌─┐      "
1760 PRINT "        ├─┤├─┤│ │ │├─┤├─┤│├─┤      "
1770 PRINT "        └─┘┴┴└─┘┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘      "
1780 PRINT
1790 PRINT
1800 COLOR 3
1810 PRINT "    2ﾂ ﾉ ﾚｰｻﾞｰ ﾎｳ ｦ ﾂｶｯﾃ BACTERIA ｦ  "
1820 PRINT
1830 PRINT "    ｺﾛｾ !!"
1840 PRINT
1850 PRINT "    ﾀﾀﾞｼ ﾚｰｻﾞｰ ｦ 2ﾊﾂ ｲﾁﾄﾞ ﾆ ｱﾃﾅｲﾄ"
1860 PRINT
1870 PRINT "    BACTERIA ﾊ ｼﾅﾅｲ｡"
1880 PRINT:PRINT
1890 PRINT "              KEY FUNCTION"
1900 PRINT "              _        "
1910 PRINT "             |8|       "
1920 PRINT "            _ ‾ _      ___________ "
1930 PRINT "           |4| + |6|    | S P A C E | "
1940 PRINT "            ‾ _ ‾      ___________ "
1950 PRINT "             |2|          LASER    "
1960 PRINT "             ‾        "
1970 COLOR 6
1980 PRINT "        Hit [SPACE] Key to start."
1990 LINE(0,0)-(39,24),"×",7,B
2000 A$=INKEY$
2010 IF A$=CHR$(32) THEN RETURN ELSE 2000
2020 REM ═══════ GAME OVER ═══════
2030 FOR I=0 TO 15
2040 OUT 81,33
2050 FOR J=0 TO 20
2060 BEEP 1:BEEP 0
2070 NEXT J
2080 WIDTH 40,25
2090 FOR J=0 TO 20
2100 NEXT J
2110 NEXT I
2120 COLOR 2
2130 LOCATE 7,7:PRINT "┌─┐┌─┐┌─┬┬┬┐ ┌─┐┬┬┬┬┐┌─┐"
2140 LOCATE 7,8:PRINT "│┬├─┤│││├─┤ │ ││ │├─┤├─┤"
2150 LOCATE 7,9:PRINT "└─┘┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘"
2160 COLOR 4
2170 LOCATE 9,11:PRINT "Hit any key to replay."
2180 COLOR 7
2190 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 32,5:PRINT USING "#####";HI
2200 A$=INKEY$
2210 IF A$<>"" THEN GOTO 270 ELSE 2200
```

★友人との会話。「ネエ，僕の格好変(編)かなァ？」「そうだな!?影ってとこだな」(静岡市・**白鳥誠一郎14才**)
……【**影**：いいんだいいんだ，どうせ私達はオジャマ虫！イジイジ！**編**：というのはウソなのだ!!】

PC-8001/mkII/
8801(Nベーシック)用

STRABERRY FIELDS FOREVER



北平　敏也

ストーリー

ここはイチゴ畑です。赤く実ったイチゴの実がドサッ!!　ところが，このイチゴを盗んで行くワル者がいるのです。イチゴ泥棒をつかまえろ!!　ただし，イチゴを踏んではもったいない!!

プレイのしかた

1 2 3 5で上下左右に農夫(♡)を操作し，イチゴ泥棒をつかまえます（プラス10点）。イチゴを踏むとミス1回で，5回踏むとゲーム・オーバーです。

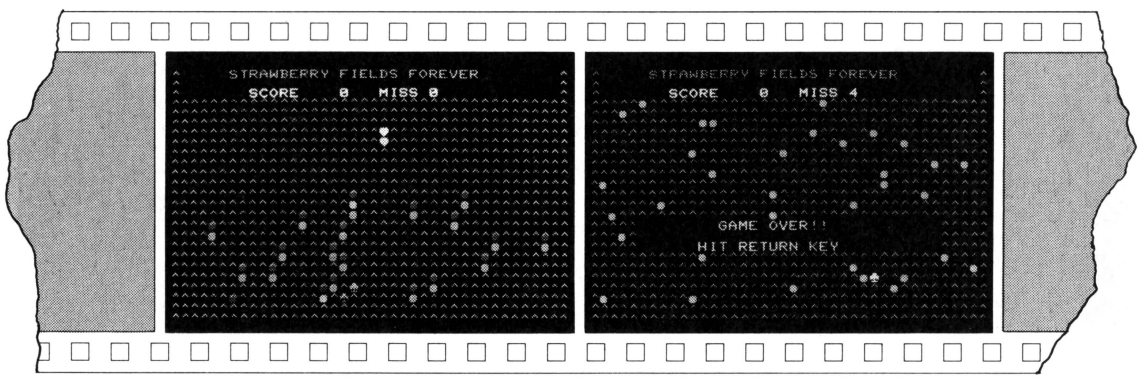
CHECKER FLAG

Dr.D：ショート・プログラムは，人気があるんだな。この作品は9月号の森君のメビウスを参考にしてるようだ。さて，プログラムはと——ほぼプログラムの構成は同じだ。ただ，イチゴを踏まないように，逃げる泥棒をつかまえるというのが異なっている。

編：この短かさだから，スピード感はあるし案外おもしろいんですね。

STRAWBERRY FIELDS FOREVERのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE3,25,0,1:COLOR4,94:WIDTH40,25
20 DEF FNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X¥2+Y¥120)
30 PRINT CHR$(12);:DEFINTA-Z:X=20:Y=7:EX=20:EY=23:J=1
40 LINE(0,0)-(37,2)," ",BF
50 LOCATE5,0:COLOR2:PRINT "STRAWBERRY FIELDS FOREVER"
60 LOCATE7,2:COLOR5:PRINT USING"SCORE#####   MISS #";S,M
70 FORI=0TOJ:COLOR2:LOCATERND(1)¥39,23:PRINT "●":NEXT:BEEP1:BEEP0:PRINT
90 EX=EX+RND(1)¥3-1+(EX>36)-(EX<1):EY=EY+RND(1)¥3-1+(EY>21)-(EY<5)
100 LOCATEEX,EY:COLOR6:PRINT "♣";:A=INP(0)
110 COLOR4:LINE(X,Y-1)-(X,Y-2),"^"
120 X=X+(A=253)-(A=247)+(X>36)-(X<1)
130 Y=Y+(A=223)-(A=251)+(Y>21)-(Y<5)
140 IFPEEK(&HF302+X¥2+Y¥120)=236THENFORB=0TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:M=M+1ELSE160
150 IFM=5THEN200
160 IFPEEK(&HF302+X¥2+Y¥120)=235THENBEEP:S=S+10:J=1+(S/100)
170 LOCATEX,Y:COLOR7:PRINT "♥";
180 LOCATEEX,EY:COLOR4:PRINT "^"
190 GOTO 60
200 LINE(4,15)-(33,17)," ",BF:LOCATE12,15:COLOR6:PRINT "GAME OVER!!":LOCATE10,17
:PRINT "HIT RETURN KEY"
210 IFINKEY$=CHR$(13)THENRUNELSE210
```



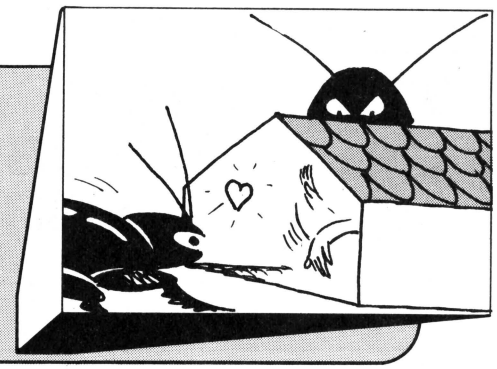
《写真1》実行画面。上下にスクロールします

《写真2》ゲーム・エンド

★3000 CE CA 00 86 FF A7 00 4A 26 FB CE 30 00 6E 00 39, G3000↵おもしろいぞ。(JR—200用)(東京都大田区・**後藤 誠道13才**)…【**編**：私は責任もてませんよ。一体どうなるのでしょうか—。】

PC-8001/mkII/
8801(Nベーシック)用

ゴキブリ ホイホイ



K. M.

プロローグ

夜中の1時，腹がへって寝られないので台所へ来た。あかりをつけると……「ワッ，何だこりゃ!!」ザザザザ——まっ黒な波が音をたてて流れて行く。「ギ，ギョエーッ!!ゴ，ゴキブリだー!!スプレー，スプレー，しまった，ちょうどきれてやがる。よし，ハエたたきで……このやろー」。かくて，ゴキブリとのし烈な戦いが始まったのである。ドタッ，バタッ，ゴテッ。

説　明

キー操作は，テン・キーの0 4 5 6 +です。逃げられた数がやっつけた数より10匹多くなると，ゲーム・オーバー。正確に2匹やっつけると，1匹おまけです。私なりにプログラムを最低限におさえたので，わりと動きが早いと思います。

エピローグ

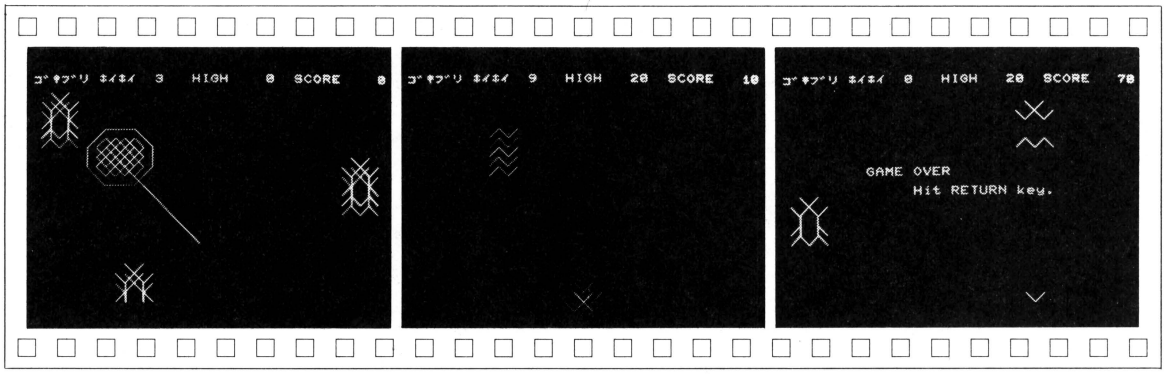
ドタッ，バタッ……ムニャムニャ。ん？何だ夢だったのか。そうだよな，おらんちにゴキブリなんかいるわけねえもんな（本当なんですよ，新築して4年。いまだに住みつかれていません。あー平和，平和）。

CHECKER FLAG

影：グハハハ，思わず笑っちっまたわい！　このゲーム，オモシロイで!!　なっ，編くん？

編：グッフフフ，ほんとですね。私にも経験がありますけど，ゴキブリのすばしこい動きに，思わずギャーッって声をあげたこともあるんですよ。

Dr.D：動きは速いからな。単純なゲームのようでいて，高得点をとるのはなかなかむずかしいようだ。合格!!



《写真1》このー，バシッ!!　当たらん

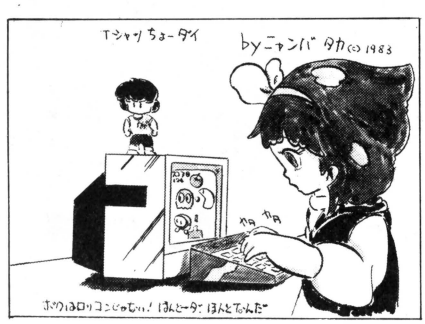
《写真2》当たった!!　けど画面じゃよく分からん

《写真3》終った

★頭の薄い太田君とオデコの広ーい熊谷君と3人でMZ-1200のキーボードをたたきまくって，□と⇆とSHIFTを同時に押すとブレイクがかかることを発見しました。（茨城県日立市・**前田利彦14才**）……**【影：ホント??】**

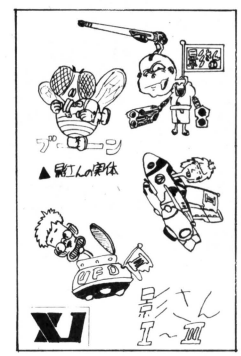
ゴキブリ・ホイホイのプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40,25:CONSOLE 1,24,0,1
110 DEFINT A-Z
120 DIM G$(5),A(20),X(5),Y(5),E$(5)
130 FOR I=1 TO 5:READ G$(I):NEXT
140 DATA " \/ "
150 DATA "\/\/"
160 DATA " | | "
170 DATA "/| |\"
180 DATA "/\/\"
190 FOR I=1 TO 5
200  READ X(I),Y(I),E$(I)
210 NEXT
220 DATA 2,17,-,10,9,\,18,4,|,26,9,/,34,17,-
230 PRINT CHR$(12)
240 PRINT" /‾‾‾\
250 PRINT"//XXX\\
260 PRINT"|XXXXX|
270 PRINT"|XXXXX|
280 PRINT"\\XXX//
290 PRINT" \___/
300 GET@(0,2)-(6,7),A
310 '  ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
320 PRINT CHR$(12)CHR$(30)USING" ｺﾞｷﾌﾞﾘ ﾎｲﾎｲ       HIGH#####  SCORE    0";HI
330 SC=0:G=0:GO=10
340 '  ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ
350  K=INP(0)+INP(1)
360  IF K<>510 THEN GOSUB 480
370  IF G=0 AND RND(1)>.9-SC*1E-03 THEN GX=INT(RND(1)*5)*8+2:G=1:GO=GO-1:LOCATE
13,0:PRINT GO
380  LOCATE GX,24:PRINT G$(G)
390  IF G>0 THEN G=G+1
400  IF G=6 THEN G=0
410 IF GO>0 THEN 350
420 '  ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
430 IF SC>HI THEN HI=SC
440 BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER"SPC(74)"Hit RETURN key."
450 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 450
460 GOTO 320
470 '  ｷｰﾆｭｰﾘｮｸｺﾞ ﾉ ｼｮﾘ (ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ)
480 A=INSTR("94862",RIGHT$(STR$(K),1))
490 IF A=0 THEN RETURN
500 X=X(A):Y=Y(A)
510 F=PEEK(&HF304+2*X+120*Y)
520 LINE(18,17)-(X,Y),E$(A)
530 PUT@(X-3,Y-3)-(X+3,Y+2),A
540 IF F=0 THEN 580
550  BEEP1:SC=SC+10:GO=GO+1:BEEP0
560  LOCATE 34,0:PRINT USING"#####";SC
570  IF F=136 THEN GF=NOT GF:IF GF THEN BEEP1:GO=GO+1:BEEP0
580 LINE(X-3,Y-3)-(X+3,Y+2),CHR$(0),BF
590 LINE(18,17)-(X,Y),CHR$(0)
600 RETURN
```



岡山県倉敷市　ニャンバ・タカ

評…ビヨ〜〜〜ン♡♡とってもカワイイコロン♡(影)



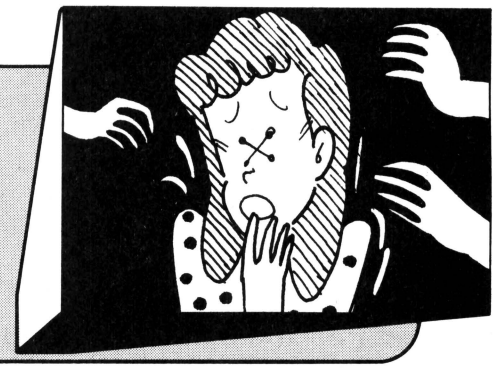
神奈川県中郡　田中慶太郎

評…私の正体を知りたがるのはよくわかる。しかし、私が正体を現わしたら…(影)編集部が困る!!(編)

★今年中になんとか月刊マイコンの広告の厚さに追いつこうね！（神奈川県横浜市・佐藤　剛12才）……【一同：エイエイオーッ!!影：で，なにやるの？ボカッ!!ドカッ!!★★★影：ちょっとひどいんじゃードテッ!!】

PC-8001mkII用

STRANGE HANDS



蓮沼　勝

1983年12月のクリスマスの近いある夜，一人の女性が崖の上をわけもなく散歩していた。ふと崖の下を見ると，闇の底にバケツが10個あるのが見えた。女性は，不思議そうにバケツたちを見つめていた。

すると，とつぜんバケツの中から，真っ赤な手が伸びてきたのだ。女性は，偶然持っていたＤＩＳＫ　ＫＮＩＦＥを武器に，つぎつぎ襲いかかってくる手たちを相手に，さっそうと立ち向かうのであった。

あそびかた

4と6で女性を左右に移動，ＳＰＡＣＥでＤＩＳＫ　ＫＮＩＦＥ発射です。

崖に手がかかったり，手のないところを狙うと，女性が１人減ります。

改造について

310行のＦＯＲループの回数を増やすと，むずかしくなります。

CHECKER FLAG

編集長：なんとも，不気味なゲームですね。こんな発想はとても私には思いつきませんよ。影君でさえも一。

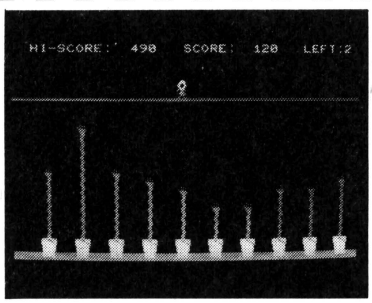
影：Ｉ　ＡＭ　ＧＯＬＤ　ＦＩＮＧＥＲ。ゲームに関しては，私の右に出る者はない！

編：あっ，そうですか。それでだれも近よらないんだ！

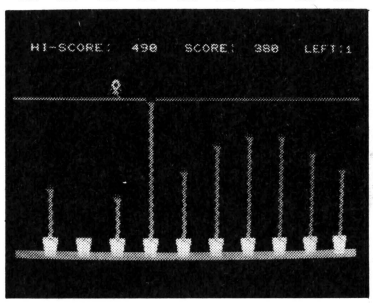
Dr.D：キャラクタ定義を使って，ユニークな作品に仕上っとるのがいいな。プログラムは，よくあるパターンだがな。

☆

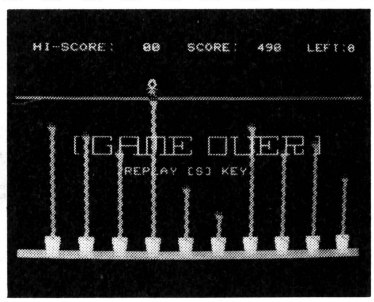
☆



《写真１》左からスタート。ナイフを落とす！



《写真２》手がここまで伸びるとやられる



《写真３》ゲーム・オーバー

★あっ，後ろにかわいい女の子♡！……今ふりむいたのは誰？（栃木県安蘇郡・**萩原芳彦13才**）……**【編集長**：私だ!!**編・影**：あっ，まじめそうなふりして，その実体は一。**編集長**：実体は？**編**：変集長！**影**：編態長!!**】**

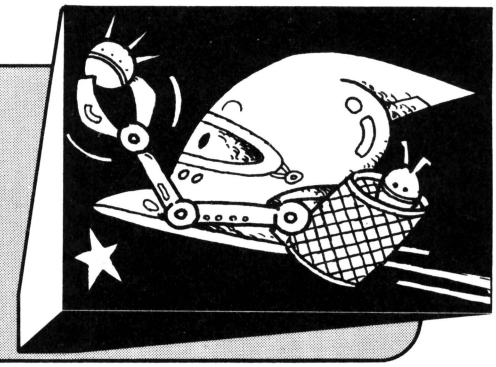
STRANGE HANDSのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■■■■■ ショキ セッテイ
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
30 DEFINT A-Z:CMD SCREEN 2,0,6
40 DIM T%(9),K%(9),BA%(33),O%(33),Y(9)
50 FOR I=0 TO  9:READ  T%(I):NEXT
60 FOR I=0 TO  9:READ  K%(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 33:READ BA%(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 33:READ  O%(I):NEXT
85 GOSUB 670
90 SC=0:N=3
100 FOR I=0 TO 9:Y(I)=176:NEXT
110 X=24:ER=0
120 REM ■■■■■■■■■■ SCREEN
130 CMD CLS3
140 COLOR 7
150 LOCATE 1,0:PRINTUSING "HI-SCORE:#####0   SCORE:#####0   LEFT:#";HS;SC;N;
160 CMD LINE(0,188)-(319,194),2,BF
170 FOR I=24 TO 294 STEP 30
180 CMD PUT@(I,176),BA%,OR
190 NEXT
200 CMD LINE(0,48)-(319,50),1,BF
210 CMD LINE-(0,50),2
220 CMD PUT@(X,32),O%,PSET
230 REM ■■■■■■■■■■ メイン ルーチン
240 I0=INP(0):I9=INP(9)
250 IF I0=255 THEN 300
260 CMD LINE(X,32)-(X+15,47),0,BF
270 X=X+((I0=239)-(I0=191))*30:X=X+((X)294)-(X(24))*30
280 CMD PUT@(X,32),O%,PSET
290 BEEP 1:BEEP 0
300 IF I9=191 THEN GOSUB 410
310 FOR L=1 TO 3
320 R=INT(RND(1)*10)
330 IF Y(R)(176 THEN CMD PUT@(28+R*30,Y(R)),K%,PSET
340 Y(R)=Y(R)-8
350 CMD PUT@(28+R*30,Y(R)),T%,PSET
360 IF Y(R)=48 THEN ER=1
370 NEXT
380 IF ER=1 THEN 540
390 GOTO 240
400 REM ■■■■■■■■■■ イワ オトス
410 FOR I=1 TO 10:BEEP I MOD 10:NEXT
420 XX=(X-24)/30
430 FOR I=59 TO 171 STEP 8
440 CMD CIRCLE(X+8,I),4,3
450 BEEP 1:BEEP 0
460 CMD LINE(X,I-4)-(X+15,I+4),0,BF
470 NEXT
480 IF Y(XX)=176 THEN ER=1:RETURN
490 SC=SC+(176-Y(XX))/8
500 LOCATE 24,0:PRINTUSING "####0";SC;
510 FOR I=1 TO 50:BEEP I MOD 10:NEXT
520 Y(XX)=176:RETURN
530 REM ■■■■■■■■■■ MISS
540 FOR I=0 TO 50:BEEP I MOD 2:NEXT:BEEP
550 N=N-1:IF N>0 THEN 100
560 REM ■■■■■■■■■■ GAME OVER
570 LOCATE 37,0:PRINT "0";
580 IF SC>HS THEN HS=SC
590 COLOR 5
600 LOCATE 5,10:PRINT "┌ ┌─┐┌─┐┌┬┐  ┌─┐┬ ┬┌─┐ ┐";
610 LOCATE 5,11:PRINT "│ │ ┬├─┤│││├┤  │ ││ │├┤  │";
620 LOCATE 5,12:PRINT "└ └─┘┴ ┴┴ ┴└─┘  └─┘└─┘└─┘ ┘";
630 COLOR 3
640 LOCATE 11,14:PRINT "REPLAY [S] KEY";
650 IF INP(4)=247 THEN 90 ELSE 650
660 REM ■■■■■■■■■■ DEMO
670 CMD CLS3
680 CMD PUT@(44,44),O%,PSET
690 CMD PUT@(48,80),T%,PSET
700 FOR I=88 TO 104 STEP 8
710 CMD PUT@(48,I),K%,PSET
720 NEXT
730 CMD PUT@(44,112),BA%,PSET
740 FOR I=0 TO 15 STEP 3
750 CMD LINE(I,I)-(319-I,199-I),3,B
760 NEXT
770 COLOR 5
780 LOCATE 11,3:PRINT "STRANGE HANDS";
790 COLOR 3
800 LOCATE 7,6:PRINT "── ｼﾞｬｷｴ (YOU)";
810 LOCATE 7,12:PRINT "── HAND";
820 COLOR 7
830 LOCATE 22, 9:PRINT "   KEY";
840 LOCATE 22,10:PRINT "┌─    ─┐";
850 LOCATE 22,11:PRINT "|4|──|6|";
860 LOCATE 22,12:PRINT "└─    ─┘";
870 LOCATE 22,13:PRINT "  ┌─────┐";
880 LOCATE 22,14:PRINT "  |SPACE|";
890 LOCATE 22,15:PRINT "  └─────┘";
900 LOCATE 22,16:PRINT "  knife ";
910 COLOR 4
920 LOCATE 12,20:PRINT "PUSH [S] KEY";
930 IF INP(4)=247 THEN RETURN ELSE 930
940 REM ■■■■■■■■■■ DATA
950 DATA 16,8,16388,17412,17476,17476,21845,21781,21781,21589
960 DATA 16,8,21505,21505,21505,21505,20485,20485,20485,20485
970 DATA 32,16,-21974,-22358,-1729,-913,-1473,-929,-193,-779,-193,23807,-193,-25
61,-241,-3841,-241,-3841,-241,-3841,-241,-3841,-241,-3841,-253,-16129,-253,-1612
9,-253,-16129,-253,-16129,-253,-16129
980 DATA 32,16,3840,192,16128,240,-1024,240,-4096,240,-16381,60,-16381,60,-4096,
240,14848,192,-22014,160,1288,10,5376,64,21760,80,21761,84,2048,128,8192,128,-32
768,40
```

★まただ〜！どこかがまちがってるんだ!!Dr.，マシン語のまちがいを発見する機械を造ってよ。（神奈川県横浜市・トクめい希ぼ14才）……【Dr.D：ガチャガチャと，さ〜できたぞ!!彩：こうして私が誕生したのです。】

PC-8801用

DUST SCRAMBLE



井野口　幸男

あそびかた

衛星軌道上を飛びかっている星くずを宇宙船を移動させて取込むゲームです。リターン・キーを押してゲーム・スタートです。宇宙船の移動には[1]，[2]，[3]，[5]を使います。

はじめ，宇宙船は画面下方に止まっていますが，移動キーを押すと動きだし，船が星くずに当たってこわれるか，その面をＣＬＲしないかぎり止まりません。

移動キーによって方向転換しながら星くずに近付き格納庫（船のうち緑色をした部分）の真上にきたときにスペース・バーを押すと格納庫が一瞬開き，星くずが取込まれます。

あまり隅へ行くと安全回路のため，進行方向が逆になります。また，同じ方向へキーを押しっぱなしにすると倍速で飛ぶようになります。

プログラムについて

ＢＡＳＩＣの部分はわかると思います。星くずの数を変えたい人は，Ｍの値をかまってやってみてください。

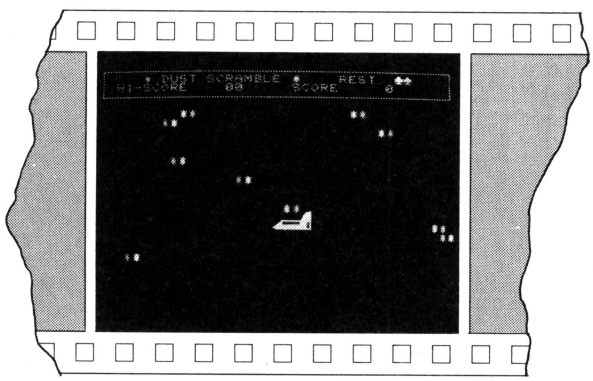
マシン語は，四つ使っています。

ＵＳＲ０──→星くずを移動させるためにあります。ＬＤＩＲとＬＤＤＲのたまものです。

ＵＳＲ１──→宇宙船をグラフィック上に描きます。引数にはその先頭となるグラフィックＶ－ＲＡＭの番地が入ります。

ＵＳＲ２──→ＵＳＲ１で使うグラフィック・データをＤ０００Ｈから作ります。

ＵＳＲ３──→宇宙船に星くずが当たったかどうかを調べます。当たっていなかったらＦ２６０Ｈに０を，当たっていたら－１を出力します。



《写真１》それ，スペース・バーを押せ！

最後に

四つもマシン語を使っているのに，まだまだ動きがおそいようです。ゲーム自体は簡単ですので，宇宙船の操縦になれれば，けっこう高い得点までいけるようです。

編集している方へ……。乱文，乱筆ですみません。（いえいえどういたしましてハハハ……**編**）

CHECKER FLAG

編：なかなかきれいですね。

Dr.D：だれでも思いつくゲームだが，マシン語をうまく組合わせて，スッキリしたプログラムになっておるな。

編：同じゲーム構成でも，ちょっと工夫をするだけで，けっこうユニークなゲームができそうですね。

Dr.D：そもそも星が横スクロールで，両方向動くというところがユニークだから，おもしろく発展させてもらいたいのう。

★ちょっと！あんた！立ち読みはだめだよ!!（岩手県雫石町・**おいらがジョニー**）……【**影**：これならどうだ？**編**：古い手だ。横になったってダメ!!**影**：では，これならー。**編**：編集長!!影さんがバケツに顔つっこんでー。】

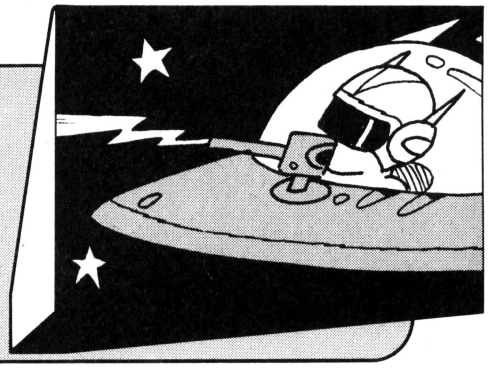
《リスト1》DUST　SCRAMBLEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HBEFF:RANDOMIZE VAL(TIME$)
20 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
30 LOCATE 10,10:PRINT "Wait a moment !":GOSUB 690
40 GOSUB ¥START
50 ¥MAIN
60 I=INP(0):D=-(I=247)-(I=223)¥2-(I=253)¥3-(I=251)¥4
70 IF G=D THEN GOSUB ¥MOVE ELSE IF D=0 THEN 80 ELSE G=D
80 GOSUB ¥MOVE
90 Z=USR0(0):GOSUB ¥SD
100 GOTO 60
110 ¥MOVE
120 ON G GOTO 140,150,160,170
130 GOTO 180
140 X=X+1:GOTO 180
150 Y=Y-1:GOTO 180
160 X=X-1:GOTO 180
170 Y=Y+1
180 IF X>33 THEN X=33:G=3 ELSE IF X<1  THEN X=1 :G=1
190 IF Y<4  THEN Y=4 :G=4 ELSE IF Y>22 THEN Y=22:G=2
200 GD=&HC000+(X-1)¥2+(Y-1)¥640
210 Z=USR1(GD)
220 ¥SD
230 K=&HF3C8+X¥2+Y¥120
240 Z=USR3(K):IF PEEK(&HF260) THEN ¥SOUT
250 IF INP(9)=191 THEN ¥DGET ELSE L=0
260 RETURN
270 ¥DGET
280 IF L=1 THEN RETURN
290 L=1:COLOR=(4,0)
300 IF PEEK(K+2)=42 THEN Q=1:S=S+1:SD=SD-1
310 IF PEEK(K+4)=42 THEN Q=1:S=S+1:SD=SD-1
320 IF Q=1 THEN Q=0:BEEP 1:FOR I=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:LOCATE 28,2:PRINT USING"###
#0";S;:LOCATE X+1,Y:PRINT "  ";
330 COLOR=(4,4)
340 IF SD=0 THEN ¥CLR
350 RETURN
360 ¥SOUT
370 F=F-1:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,2):NEXT
380 BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT:FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
390 LINE (X¥16,Y¥8)-STEP(100,40),0,BF
400 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
410 LOCATE 31,1:PRINT LEFT$(" ♣",F);"   "
420 IF F=0 THEN ¥GEND
430 X=18:Y=22:G=0:RETURN
440 ¥CLR
450 M=M+2:SD=M:LINE(X¥16,Y¥8)-STEP(100,40),0,BF
460 FOR I=1 TO M
470 X=INT(RND¥38+1):Y=INT(RND¥17+4):VD=&HF3C8+X¥2+Y¥120
480 IF PEEK(VD)=42 THEN 470
490 POKE VD,42:BEEP 1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP 0
500 NEXT I
510 X=18:Y=22:G=0:RETURN
520 ¥GEND
530 LOCATE 10,13:COLOR 2:PRINT "¥¥¥ GAME - OVER ¥¥¥"
540 FOR I=0 TO 2000:NEXT
550 IF S>HS THEN HS=S
560 ¥START
570 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 4:LOCATE 0,0
580 PRINT "┌──────────────────────────────────────┐";
590 PRINT "|    ¥ DUST SCRAMBLE ¥    REST          |";
600 PRINT "| HI-SCORE     0     SCORE     0        |";
610 PRINT "└──────────────────────────────────────┘";
620 LOCATE 11,2:PRINT USING "####0";HS
630 CONSOLE 4,25,0,1:COLOR 6:CLS
640 M=30:GOSUB ¥CLR
650 LOCATE 8,24:PRINT "HIT [ RETURN ] KEY";
660 A=USR0(0):IF INKEY$=CHR$(13) THEN 670 ELSE 660
670 S=0:M=8:F=3:LOCATE 31,1:PRINT " ♣♣";
680 CLS:GOSUB ¥CLR:RETURN
690 SCREEN 0,3:CLS 2:SCREEN 0,0
700 WINDOW(0,0)-(8,4):VIEW(16,8)-(80,24)
710 LINE(0,3.4)-(1,3.8),7:LINE-STEP(5.8,0),7
720 LINE-STEP(0,-2),7:LINE-STEP(1,2),7,B
730 LINE(6.8,2)-STEP(1,-.2),7:LINE-STEP(0,-1.8),7
740 LINE-STEP(-1,0),7:LINE-STEP(-1,2),7
750 LINE-STEP(-4,1),7,B:LINE(2,2)-(0,3.4),7
760 LINE-STEP(7,0),7
770 PAINT(1.5,3),7,7
780 PAINT(7.5,3),1,7:PAINT(4,2.5),4,7:VIEW(0,0)-(100,50)
790 FOR I=0 TO 198:READ A$:POKE &HBF00+I,VAL("&H"+A$):NEXT I
800 DEF USR0=&HBF00:DEF USR1=&HBF2C:DEF USR2=&HBF64:DEF USR3=&HBF9C
810 Z=USR2(0):CLS 3:SCREEN 0,0:RETURN
820 DATA 21,AA,F5,11,A8,F5,06,09,7E,C5,01,4E,00,ED,B0,12
830 DATA 11,78,00,19,E5,D1,2B,2B,7E,01,4E,00,ED,B8,12,11
840 DATA 78,00,19,E5,D1,23,23,C1,05,C8,18,DC,7E,23,66,6F
850 DATA 11,00,D0,1A,13,13,47,1A,4F,13,13,F3,C5,E5,1A,D3
860 DATA 5C,77,13,D3,5F,1A,D3,5D,77,13,D3,5F,1A,D3,5E,77
870 DATA 23,13,D3,5F,05,20,E7,E1,C1,D5,11,50,00,19,D1,0D
880 DATA 20,DA,FB,C9,11,00,C0,21,00,D0,36,0C,23,23,36,20
890 DATA 23,23,0E,20,F3,06,0C,D3,5C,1A,D3,5F,77,23,D3,5D
900 DATA 1A,D3,5F,77,23,D3,5E,1A,D3,5F,77,23,13,10,E8,E5
910 DATA EB,11,44,00,19,EB,E1,0D,20,DB,FB,C9,7E,23,66,6F
920 DATA AF,32,60,F2,11,06,00,19,7E,0E,2A,B9,20,05,3E,FF
930 DATA 32,60,F2,23,23,10,F3,C9
940 DATA 60,F2,23,23,10,F3,C9
```

★アッ！月刊マイコンと間違えました。（栃木県佐野市・**茂呂宗寿13才**）……**【マイコン編集部**：エライ!!雑誌を買うなら月刊マイコン!!これっきゃない!!**編**：むむっ，ＯＦジャック!!それならマイコンの編集後記を乗っとるぞ!!】

PC-9801用

SPACE FIGHT



中村　けん牛

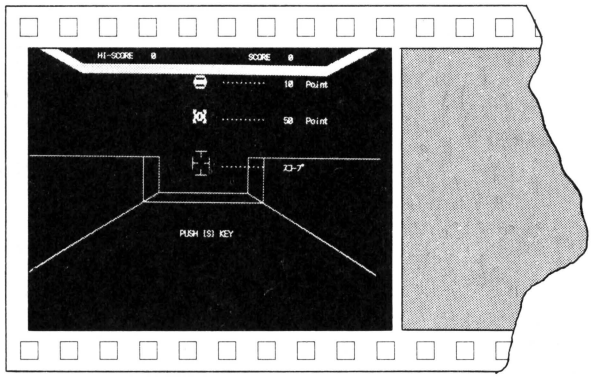
ゲームの内容

このゲームは，３次元ゲームです。スコープの中に敵をいれて，ビームを発射してやっつけるという，ごく簡単なゲームです。

敵は２種類あって，50点と10点のものがあります。３分たつと，自動的にＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

操作方法

カーソル・キーでスコープを動かし，ＳＨＩＦＴキーでビーム発射です。



▲《写真１》ゲームの説明

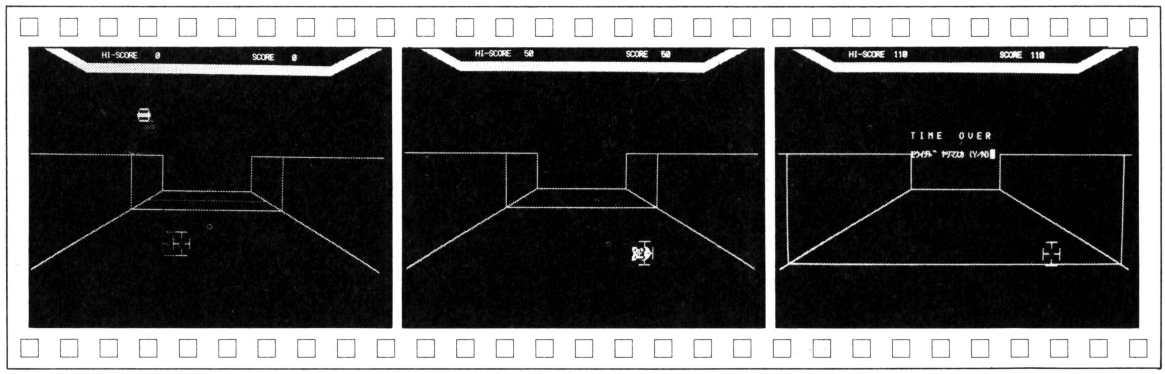
改造について

敵のキャラクタがきにいらない人は，プログラム中のＤＡＴＡを変えるといいと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：比較的短かいプログラムだな。これといって悪いところはないようだが，この場合は，ＧＥＴさせずにＤＡＴＡにしたほうがいいな。さて，ＳＣＲＥＥＮ，，Ｄとかあるが，これは重ね合わせのため，個々のグラフィックを消すことができる。これは，ＰＣ－9801の長所だね。

影：でもこの作品は，モノクロなんですよ。



▲《写真２》上から落ちてくる　▲《写真３》ビーム発射!!当たり!!　▲《写真４》エンド

★昨日までナイコンだったやつが１日にしてユーザーになりおった!!（大阪府豊中市・**市川健一14才**）……【**編**：“ローマは１日にして成らず”ってことわざがあったけどー。**編集長**：それを理由に仕事をさぼるのは誰かな？】

SPACE FIGHTのプログラム・リスト

```
10 DIM S%(50),U%(30),V%(30),CI%(30):H=0
20 RESTORE:KENGYU=0:S=0:SEN=1:WIDTH 80,25:CONSOLE 3,22,0,1:FOR A=0 TO 5:SCREEN 1
,3,A:CLS 3:NEXT
30 SCREEN 1:CLS 3:FOR A=0 TO 4
40 IF A=2 THEN 110
50 SCREEN 1,3,A
60 LINE (0,100)-(240,100):LINE (400,100)-(639,100)
70 LINE (240,100)-(400,130),,B
80 LINE (241,100)-(399,100),0
90 LINE (400,130)-(639,199)
100 LINE (240,130)-(0,199)
110 NEXT
120 SCREEN 1,0,0,1
130 LINE (212,138)-(428,138):LINE -(428,100):LINE (212,138)-(212,100)
140 SCREEN 1,0,1,2
150 LINE (184,146)-(456,146):LINE -(456,100):LINE (184,146)-(184,100)
160 SCREEN 1,0,3,9
170 LINE (128,162)-(512,162):LINE -(512,100):LINE (128,162)-(128,100)
180 SCREEN 1,0,4,10
190 LINE (16,194)-(624,194):LINE -(624,100):LINE (16,194)-(16,100)
200 SCREEN 1,3,2,5:G=1
210 LINE (300,100)-(300,110):LINE (300,105)-(310,105)
220 LINE (330,100)-(330,110):LINE (330,105)-(320,105)
230 LINE (305,95)-(325,95):LINE (315,95)-(315,100)
240 LINE (305,115)-(325,115):LINE (315,115)-(315,110)
250 GET(300,95)-(330,115),S%
260 DATA 7,7,7,0,0,0,0,0,0,7,7,7
270 DATA 7,7,0,0,7,7,7,7,0,0,7,7
280 DATA 0,7,7,7,7,0,0,7,7,7,7,0
290 DATA 0,7,7,7,7,0,0,7,7,7,7,0
300 DATA 7,7,0,0,7,7,7,7,0,0,7,7
310 DATA 7,7,7,0,0,0,0,0,0,7,7,7
320 FOR Y=0 TO 11 STEP 2:FOR X=0 TO 23 STEP 2:READ C:PSET (300+X,60+Y),C:PSET (3
00+X+1,60+Y),C:PSET (300+X,60+Y+1),C:PSET (300+X+1,60+Y+1),C:NEXT:NEXT
330 GET(300,60)-(323,71),U%
340 DATA 0,0,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0
350 DATA 0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,7,0
360 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7
370 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7
380 DATA 0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,7,0
390 DATA 0,0,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0
400 FOR Y=0 TO 11 STEP 2:FOR X=0 TO 23 STEP 2:READ C:PSET (300+X,30+Y),C:PSET (3
00+X+1,30+Y),C:PSET (300+X,30+Y+1),C:PSET (300+X+1,30+Y+1),C:NEXT:NEXT
410 GET(300,30)-(323,41),V%
420 CIRCLE (100,100),10:PAINT (100,100),7,7:GET(90,95)-(110,105),CI%:PUT(90,95),
CI%
430 LINE (0,0)-(100,28):LINE -(539,28):LINE -(639,0):LINE (30,0)-(100,20):LINE -
(539,20):LINE -(610,0):PAINT (100,25),7,7:IF G=1 THEN G=0:RESTORE:SCREEN ,0,5:GO
TO 210
440 SCREEN 1,0,2,5
450 LOCATE 44,4:PRINT '..........    10   Point'
460 LOCATE 44,8:PRINT '..........    50   Point'
470 LOCATE 44,13:PRINT '..........    ｽｺｰﾌﾟ'
480 LOCATE 16,1:PRINT USING 'HI-SCORE ####';H;:LOCATE 50,1:PRINT USING 'SCORE ##
##';S;
490 LOCATE 35,20:PRINT 'PUSH [S] KEY':IF INKEY$='S' OR INKEY$='s' THEN 500 ELSE
490
500 CLS:FOR A=1 TO 100:BEEP 1:FOR B=1 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT
510 X1=300:Y1=60:X2=300:Y2=30:X3=300:Y3=95:TIME$='00:00:00'
520 SCREEN 1,0,2:PUT(X1,Y1),U%:PUT(X2,Y2),V%:SCREEN 1,0,5:PUT(X1,Y1),U%:PUT(X2,Y
2),V%:ON TIME$='00:03:00' GOSUB 920:TIME$ ON
530 SCREEN ,,2,5:GOSUB 580
540 SCREEN ,,2,6:GOSUB 580
550 SCREEN ,,5,13:GOSUB 580
560 SCREEN ,,5,14:GOSUB 580
570 GOTO 530
580 IF INP(&HE8)=&HFD AND Y3>40 THEN ZY3=-10:GOTO 640 ELSE ZY3=0
590 IF INP(&HE8)=&HFB AND X3<600 THEN ZX3=20:GOTO 640 ELSE ZX3=0
600 IF INP(&HEA)=&H7D AND Y3<170 THEN ZY3=10:GOTO 640 ELSE ZY3=0
610 IF INP(&HEA)=&H7B AND X3>21 THEN ZX3=-20:GOTO 640  ELSE ZX3=0
620 IF INP(&HE8)=&HBF THEN GOSUB 770
630 GOTO 680
640 SCREEN ,,2:PUT(X3,Y3),S%:SCREEN ,,5:PUT(X3,Y3),S%
650 X3=X3+ZX3:Y3=Y3+ZY3
660 SCREEN ,,2:PUT(X3,Y3),S%:SCREEN ,,5:PUT(X3,Y3),S%:BEEP 1:BEEP 0
670 IF INP(&HE8)=&HBF THEN GOSUB 770
680 IF KENGYU=0 THEN KENGYU=1:GOTO 870
690 SCREEN ,,2:IF SEN=1 THEN PUT(X1,Y1),U% ELSE PUT(X2,Y2),V%
700 SCREEN ,,5:IF SEN=1 THEN PUT(X1,Y1),U% ELSE PUT(X2,Y2),V%
710 IF SEN=1 THEN X1=X1+ZX1:Y1=Y1+10 ELSE X2=X2+ZX2:Y2=Y2+10
720 IF X1<0 OR X1>610 OR Y1>180 THEN GOTO 870
730 IF X2<0 OR X2>610 OR Y2>180 THEN GOTO 870
740 SCREEN ,,2:IF SEN=1 THEN PUT(X1,Y1),U% ELSE PUT(X2,Y2),V%
750 SCREEN ,,5:IF SEN=1 THEN PUT(X1,Y1),U% ELSE PUT(X2,Y2),V%
760 RETURN
770 SCREEN ,,2:PUT(X3+5,Y3+5),CI%:SCREEN ,,5:PUT(X3+5,Y3+5),CI%:FOR A=1 TO 100:B
EEP 1:BEEP 0:FOR A1=1 TO 10:NEXT:NEXT
780 SCREEN ,,2:PUT(X3+5,Y3+5),CI%:SCREEN ,,5:PUT(X3+5,Y3+5),CI%
790 IF SEN=1 THEN GOTO 810
800 IF SEN=2 THEN GOTO 820
810 IF X3-10<X1 AND X3+25>X1 AND Y3-8<Y1 AND Y3+15>Y1 THEN SCREEN ,,2:PUT(X1,Y1)
,U%:SCREEN ,,5:PUT(X1,Y1),U%:GOTO 830 ELSE RETURN
820 IF X3-10<X2 AND X3+25>X2 AND Y3-8<Y2 AND Y3+15>Y2 THEN SCREEN ,,2:PUT(X2,Y2)
,V%:SCREEN ,,5:PUT(X2,Y2),V%:GOTO 830 ELSE RETURN
830 BEEP 1:FOR A=1 TO 200:NEXT:BEEP 0:GOSUB 890:GOTO 870
840 IF SEN=1 THEN X1=INT(RND*610+1):Y1=20:SA=50:IF INT(RND*2+1)=1 THEN ZX1=-10 E
LSE ZX1=10
850 IF SEN=2 THEN X2=INT(RND*610+1):Y2=20:SA=10:IF INT(RND*2+1)=1 THEN ZX2=-10 E
LSE ZX2=10
860 GOTO 710
870 X1=10:Y1=10:X2=10:Y2=10:IF SEN=1 THEN SEN=2 ELSE IF SEN=2 THEN SEN=1
880 GOTO 840
890 S=S+SA:IF S=>H THEN H=S
900 LOCATE 16,1:PRINT USING 'HI-SCORE ####';H;:LOCATE 50,1:PRINT USING 'SCORE ##
##';S;
910 RETURN
920 LOCATE 30,10:PRINT 'T I M E    O V E R'
930 LOCATE 30,12:PRINT 'ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ (Y/N)';:Z$=INPUT$(1)
940 IF Z$='Y' OR Z$='y' THEN GOTO 20 ELSE IF Z$='N' OR Z$='n' THEN END ELSE GOTO
 930
```

★♡・・♡！！&♡♡@♡！・♡・・・コンピュータによる愛情表現でした～。(東京都練馬区・江崎純一13才)

……【影：愛情表現その①アイ・ラブ・ユー編：愛情表現その②影さんなんか大キライ!!影：またしてもー。】

AC-9801

ぴゅう太用

セールスマン

飯尾　隆

ゲーム内容

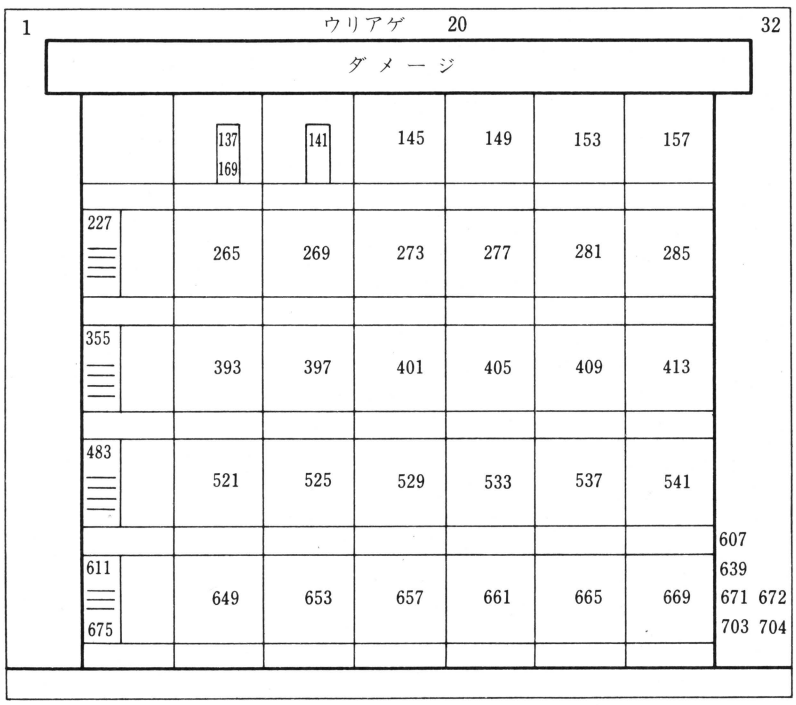
あなたは，化粧品のセールスマンです。今日は，ぴゅう太村でたった一つのマンションへやってきました。さあ，がんばって仕事をしてください。

遊びかた

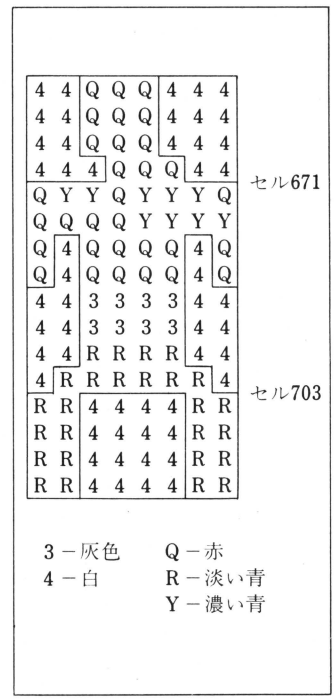
コントローラ2の方向キーで，ドアの横へ人間を移動させてください。シュート・キーを押して，チャイムを鳴らします。留守の場合は，誰も出てきません。オバサンがいると，売上金が表示されます。100円から1000円の間です。もしヤクザがいた場合，ダメージを受けます。また，ときどき黒犬が襲って来ますので，逃げてください。おもいきって犬に向って行く方法もあります。タイミングがよければ，セーフになりますよ。ダメージを5回受けると，ゲーム・オーバーです。ドアに¥のボーナス・マークが出る時がありますが，そこにはかならずオバサンがいます。

入力法について

まず，グラフィックモードで絵を描きます。ドア，オバサン，ヤクザ，¥，のセル位置をまちがえないように。アニメ4の半分を背景と同じ色で塗り，コントローラで移動してオバサン，ヤクザの絵を隠してください。絵を描き終ったら，プログラムを打ち込みます。

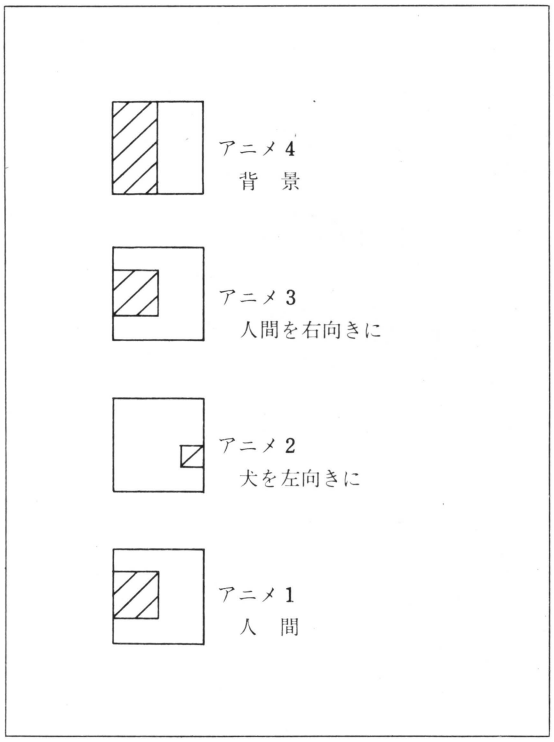


《第1図》グラフィック作画例



《第2図》ヤクザの絵例

★このハガキを載せなさい。さもないとこのベーマガの命はない。ダキューン!!（ピストルの音）うっうう…影さんよろしく，バタッ…。（大阪府枚方市・**大天才**）……**【影：ほら，載ったから安心して天国へ行っておいで!】**



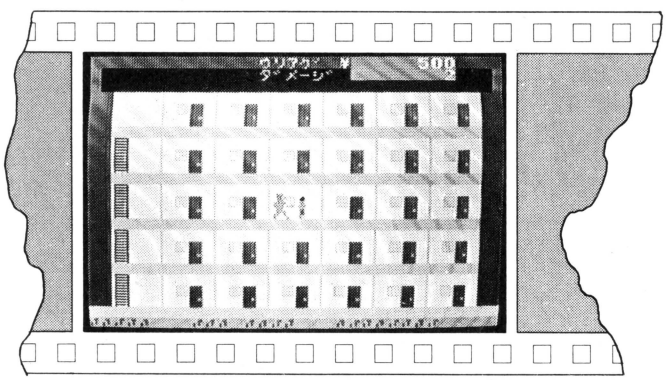
《第3図》アニメの描きかた

CHECKER FLAG

Dr.D：ストーリーのおもしろさに感動したぞ。ゲームというものは，決してカッコイイものを作ろうとする必要はない。この作品は，平凡な話題をテーマにしているのがいいんだ。

影：そんなもんでいいんだったら，いくらでもできるぞ！

Dr.D：そのとおりだ。ベーマガの作品は，どれもユニークなものばかりさ。それも，身近なテーマだからいいんだ。



▲《写真1》実行画面

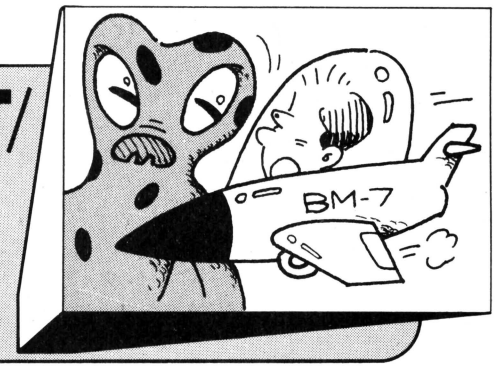
セールスマンのプログラム・リスト

```
 10  ｼｷ Y=153
 20  ｼｷ X=17
 30  ｼｷ DX=229
 35  ｼｷ DY=200
 40  ｼｷ DG=0
 50  ｼｷ Z=ﾗﾝｽｳ(5)*4+137
 60  ｼｷ L1=ﾗﾝｽｳ(4)*128+Z
 70  ｼｷ L2=ﾗﾝｽｳ(4)*128+Z
 90  ｼｷ YKZ=ﾗﾝｽｳ(4)*128+Z
100  ｶｸ 21,U
110  ｶｸ 53,DM
120  ｼｷ ｱﾆﾒ1=ｲﾁ(Y,X)
130  ｼｷ ｱﾆﾒ3=ｱﾆﾒ1
140  ｼｷ ｱﾆﾒ2=ｲﾁ(DY,DX)
150  ﾓｼ DM=5ﾅﾗﾊﾞ 1000 ﾆｲｹ
160  ﾓｼ DX=X-12ﾅﾗﾊﾞ 940 ﾆｲｹ
170  ｷｲ 2 A,B
180  ﾓｼ B>0ﾅﾗﾊﾞ 410 ﾆｲｹ
190  ﾓｼ X<>17ﾅﾗﾊﾞ 220 ﾆｲｹ
200  ﾓｼ A=1ﾅﾗﾊﾞ 290 ﾆｲｹ
210  ﾓｼ A=5ﾅﾗﾊﾞ 300 ﾆｲｹ
220  ﾏﾜﾚ 240 YY=25ｶﾗ153ｶﾝｶｸ32
230  ﾓｼ Y=YYﾅﾗﾊﾞ 260 ﾆｲｹ
240  ﾄｼﾞﾙ
250  400 ﾆｲｹ
260  ﾓｼ A=3ﾅﾗﾊﾞ 350 ﾆｲｹ
270  ﾓｼ A=7ﾅﾗﾊﾞ 340 ﾆｲｹ
280  400 ﾆｲｹ
290  ｼｷ Y=Y-8
300  ｼｷ Y=Y+4
310  ﾓｼ Y<25ﾅﾗﾊﾞ 300 ﾆｲｹ
320  ﾓｼ Y>153ﾅﾗﾊﾞ 290 ﾆｲｹ
330  380 ﾆｲｹ
340  ｼｷ X=X-8
350  ｼｷ X=X+4
360  ﾓｼ X<17ﾅﾗﾊﾞ 350 ﾆｲｹ
370  ﾓｼ X>209ﾅﾗﾊﾞ 340 ﾆｲｹ
380  ｼｷ SY=(Y-1)*4
390  ｼｷ ST=(X-1)/8+SY+35
400  ﾓｼ DG>28ﾅﾗﾊﾞ 910 ﾆｲｹ
405  120 ﾆｲｹ
410  ﾏﾜﾚ 430 XX=49ｶﾗ209ｶﾝｶｸ32
420  ﾓｼ X=XXﾅﾗﾊﾞ 450 ﾆｲｹ
430  ﾄｼﾞﾙ
440  170 ﾆｲｹ
450  ｵﾄ ｻﾝｵﾝ
452  ﾓｼ DG=10ﾅﾗﾊﾞ 950 ﾆｲｹ
460  ﾓｼ DG>28ﾅﾗﾊﾞ 900ﾆｲｹ
470  ｼｷ DG=ﾗﾝｽｳ(30)
475  ﾓｼ ST=BNﾅﾗﾊﾞ 600 ﾆｲｹ
480  ﾓｼ ST=L1ﾅﾗﾊﾞ 630 ﾆｲｹ
490  ﾓｼ ST=L2ﾅﾗﾊﾞ 630 ﾆｲｹ
500  ﾓｼ ST=YKZﾅﾗﾊﾞ 800 ﾆｲｹ
510  90 ﾆｲｹ
600  ｼｷ BN=0
630  ｼｷ ｾﾙ(ST)=ｾﾙ(607)
640  ｼｷ ｾﾙ(ST+32)=ｾﾙ(639)
650  ｼｷ U=ﾗﾝｽｳ(9)*100+100+U
670  ﾏﾜﾚ 680 TM=1ｶﾗ400ｶﾝｶｸ1
680  ﾄｼﾞﾙ
690  ｼｷ ｾﾙ(ST)=ｾﾙ(672)
700  ｼｷ ｾﾙ(ST+32)=ｾﾙ(704)
710  50 ﾆｲｹ
800  ｼｷ ｾﾙ(ST)=ｾﾙ(671)
810  ｼｷ ｾﾙ(ST+32)=ｾﾙ(703)
820  ｼｷ DM=DM+1
830  ｵﾄ ｼｵﾝ
840  ﾓｼ DX=X-12ﾅﾗﾊﾞ 10 ﾆｲｹ
850  670 ﾆｲｹ
900  ｼｷ DY=Y
910  ｼｷ DX=DX-4
920  ﾓｼ DX=1ﾅﾗﾊﾞ 30 ﾆｲｹ
930  120 ﾆｲｹ
940  ﾓｼY<>DYﾅﾗﾊﾞ 30 ﾆｲｹ
945  820 ﾆｲｹ
950  ﾓｼ BN=0ﾅﾗﾊﾞ 470 ﾆｲｹ
955  ｼｷ BN=L1
960  ｼｷ ｾﾙ(BN)=ｾﾙ(20)
970  40 ﾆｲｹ
1000  ｼｷ ｾﾙ(BN)=ｾﾙ(672)
1100  ｵﾜﾘ
```

★ＯＦコーナーってもしかして頭が良い人だけ載るんでは？（群馬県太田市・**鳥山慎介10才**）……**【影**：そうとは限らない。あとは何も言う必要がないね。鳥山君？そう，君の手紙が載ってるんだから……グフフフ。**】**

SC-3000(LEVEL II)用

FIGHTER PILOT/ INVADER CITY



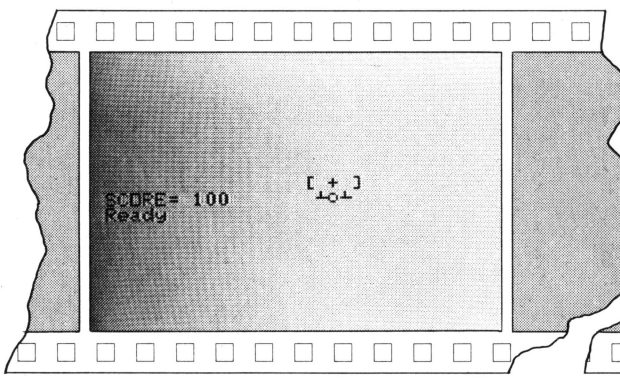
鈴木　景一朗

FIGHTER PILOT

T Y Gで左右下に動き，敵をスコープに入れて1でミサイルを発射します。自機の燃料が切れると（表示はされない），ゲーム・オーバーです。

《リスト1》FIGHTER PILOTの
プログラム・リスト

```
10 A=23:B=18:C=26:S=0
20 FOR D=0 TO 500:SOUND 4,2,14
:NEXT D
30 IF B<2 THEN GOTO 140
40 IF B>35 THEN GOTO 140
50 CLS:COLOR11,1:CURSOR A,B:PRINT"┗┳┛"
60 CURSOR16,12:PRINT"[ + ]":E$=INKEY$
70 IF E$="1" THEN BEEP:GOTO 120
80 IF E$="G" THEN B=B-1
90 IF E$="T" THEN A=A+2
100 IF E$="Y" THEN A=A-2
110 GOTO 150
120 IF A=17 THEN GOTO 130
130 CURSOR15,12:PRINT">>*<<":S=S+100
140 A=INT(RND(1)*32):B=INT(RND(1)*12)+
2:C=C-1:IF C=0 THEN GOTO190
150 NEXT D
160 SOUND0:COLOR 1,14:BEEP2:PRINT"SCOR
E=";S
```



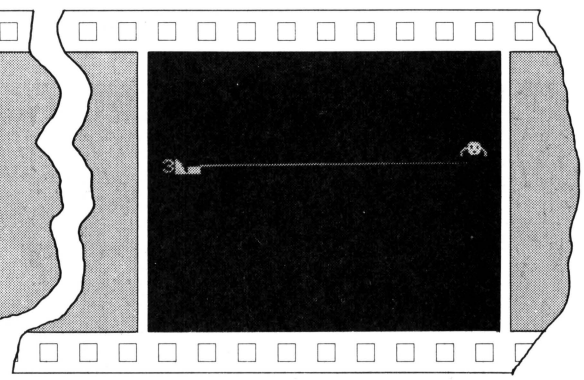
▲《写真1》終了画面

INVADER CITY

Aで上，Bで下，Mでスピード・ダウン，Cでスピード・アップ，スペースでビーム発射です。敵が右から飛んでくるので，撃ち落としてください。スピードが速いほど，スコアが高くなります。画面からはみでるとエラーになりますから，気をつけてください。

《リスト2》INVADER CITYの
プログラム・リスト

```
10 X=35:Y=9:S=0:A=5:B=5:G=1:COLOR2,1
20 FOR C=0 TO 500:SOUND4,0,11 :CURSOR
X,Y:PRINT "▬▬":NEXT C:SOUND0:PRINT "
30 CLS:CURSOR A,B:PRINT G;"▬▬":X=X-G
40 Y=S+6:IF D$="A" THEN B=B-1
50 IF D$="Z" THEN B=B+1
60 IF D$="C" THEN GOSUB 120
70 IF D$="C" THEN G=G+1
80 IF D$="X" THEN G=G-1
90 IF X>35 THEN X=7
100 IF X<A THEN S=S-20 :GOSUB 150
110 FOR E=9 TO X+6:CURSOR E,B:PRINT "
":NEXT E
120 IF Y=B THEN SOUND0:CURSOR X+6,Y:PR
INT ">*<":S=S+X*G:BEEP2:GOTO 150
140 RETURN
150 Y=INT(RND(1)*20)+2:X=33:RETURN
```

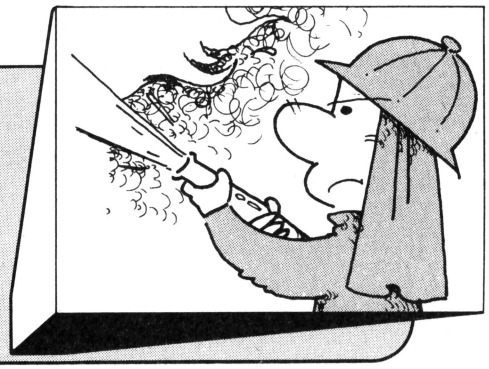


▲《写真2》ビームを発射したところ

★何で表紙がつるつるになったのですか？影が気にするじゃないですか。(神奈川県横浜市・堀尾純一12才)……
【影：ちょ，ちょっと待って〃なんで私がつるつるなの？Dr.じゃないんだからー。Dr.D：ほっといてくれ〃】

SC-3000(LEVELIII)用

FIRE MAN



HIROSHIMAN

高層ビルに火災発生！消防士のあなたは，逃げ遅れた人々を背負って無事に地上に降ろしてあげてください。しかし，その行く手を炎と謎の生物，ＦＩＲＥＢＵＧが妨害します。さあ，あなたは何人救助できるでしょうか？

PLAY方法

マンは，カーソル・キーで移動します。スペース・キーを押すと，消火剤が上方に発射されます。５連射が可能で，炎やＢＵＧを排除してください。射ち尽したら，消防車のとなりにマンを持ってくると，４回(20発分）だけ補充できます。

人の上にマンを移動させると，背負う事ができます。しかし，１度に背負えるのは３人までで，３人背負うとマンが赤くなって警告します。それ以上人を背負うとつい落します。

マンが３回つい落するか，炎が200回移動すると(画面には表示しません）ゲーム・オーバーです。面のクリアは，面数＋10より多くの人を地上に降ろしたときです。

CHECKER FLAG

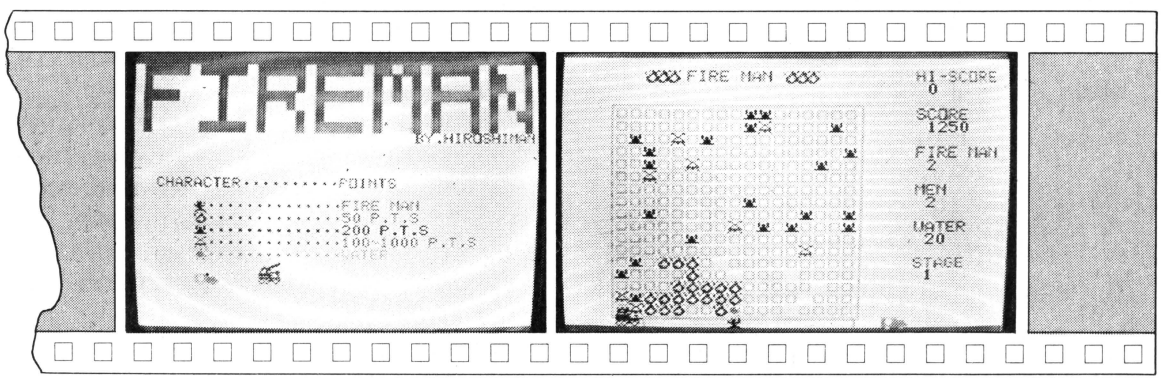
Dr.D：ついに本格的な作品が届いたね。コンパクトにまとまってるようだ。接触の判定は，ＶＰＥＥＫを使ってキャラクタの上から３段目の横ドットのパターンをチェックしとる。これも，特に問題はないようだ。

編：ＳＣでもこれだけのゲームができるんですね。ほとんど感動しちゃいました。

影：ほんと，完動しちゃいました。バグはありませんよネ！

評…ぬははは、なんとまあ私の仕事ぶりを描いてくれたわけね。でも、５コマめはまちがっとるよ。マジメそのものなのだ！（影）

長野県松本市　真島　学



▲《写真１》タイトル画面　　▲《写真２》実行画面

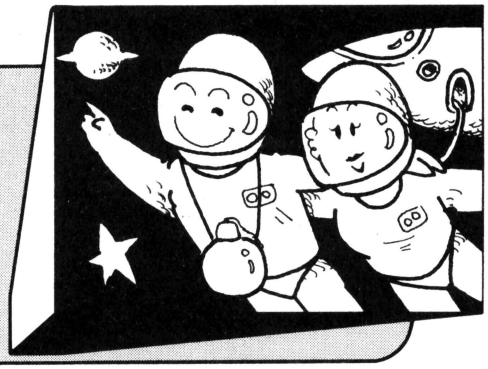
★フロッピーを使う人が増えると値段が安くなるなら，なぜベーマガはたくさんの人に読まれても安くならないのですか？（兵庫県姫路市・**平野重保14才**）……**【編**：ベーマガは超低価格のボランテア雑誌だからなのさ。】

```
10 MAG0:GOSUB360:GOSUB440
20 HC=0
30 SC=0:MA=3:ST=1
40 MX=152:MY=168:WA=20:WWA=5:CC=0:CH=0
:CTT=10+ST:C=4:FC=0:IFCTT>25THENCTT=25

50 SCREEN 2,2:COLOR1,15:CLS:GOSUB660
60 FX=INT(RND(1)*17+4)*8:FY=INT(RND(1)
*17+4)*8
69 REM <<< ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ <<<<<<<<<<<<<<<<<<
70 HO=INT(RND(1)*4)
80 IFHO=0THENFX=FX+8
90 IFHO=1THENFX=FX-8
100 IFHO=2THENFY=FY+8
110 IFHO=3THENFY=FY-8
120 IFFX<32THENFX=32
130 IFFX>160THENFX=160
140 IFFY<32THENFY=32
150 IFFY>160THENFY=160
160 BLINE(FX,FY)-(FX+7,FY+7),15,BF
170 CURSORFX,FY:COLOR6:PRINT"#";
180 R=INT(RND(1)*10):IFR<3THENBX=INT(R
ND(1)*17+4)*8:BY=INT(RND(1)*17+4)*8:BL
INE(BX,BY)-(BX+7,BY+7),15,BF:CURSORBX,
BY:COLOR6:PRINT"$";
190 K$=INKEY$
200 IFK$=CHR$(28)THENIFMX<153THENMX=MX
+8
210 IFK$=CHR$(29)THENIFMX>39THENMX=MX-
8
220 IFK$=CHR$(30)THENIFMY>39THENMY=MY-
8
230 IFK$=CHR$(31)THENIFMY<161THENMY=MY
+8
240 IFK$=" "THENIFWWA>0THENGOSUB870
250 B=MY+2:A=VPEEK(INT(B/8)*256+INT(MX
/8)*8+BMOD8)
260 SPRITE0,(MX,MY),0,C
270 IFA=156ORA=24THENGOSUB950
280 IFA=90THENCC=CC+1:BLINE(MX,MY)-(MX
+7,MY+7),15,BF:SC=SC+200:GOSUB980:IFCC
>2THENC=6
290 IFMY=168ANDCC=3THENSC=SC+1000:C=4:
GOSUB980:GOSUB1000
300 IFMY=168ANDCC>0THENGOSUB1000
310 IFMX=48ANDMY=168ANDWWA<1THENGOSUB1
020
320 IFCC>3THENGOSUB950
330 IFMA<1ORFC>200THENGOTO1080
340 IFCH>CTTTHENGOTO1050
350 FC=FC+1:GOTO70
359 REM <<< ｷｬﾗｸﾀ ﾊﾟﾀｰﾝ DATA ﾖﾐｺﾐ <<<
360 FORI=35TO43:READA$:PATTERNC#I,A$:N
EXTI
370 FORI=0TO3:READA$:PATTERNS$I,A$:NEX
TI
380 DATA 298C9C3663437763C,C3241824424FF
5A81,19803A7C7EBD1046
390 DATA 00425A5A3C3CFF00,007E42424242
7E00,0000001183F274444
400 DATA 030F3CF0C0000067F,FEFFABFF6C93
926C,46E2C27F6DF3120C
410 DATA 2A3ABAFE38187EC3,FFE7C3C3E7FF
EF38
420 DATA 8090F8F8FEFEEA38,A1B9B97E3818
99FF
430 RETURN
439 REM <<< ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ <<<<<<<<<<<<<<<<
440 SCREEN 2,2:CLS
450 CURSOR6,0:COLOR8:PRINT"▄▄▄▄ ▄▄▄▄
 ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄
 ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄
 ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄
 ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄
 ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄
 ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄▄▄▄▄ ▄▄▄▄";
460 CURSOR6,6:PRINT"▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄";
470 CURSOR6,12:PRINT"▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄";
480 CURSOR6,18:PRINT"▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄";
490 CURSOR6,24:PRINT"▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄";
500 CURSOR6,32:PRINT"▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄";
510 CURSOR6,40:PRINT"▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄
▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄▄";
520 CURSOR176,48:COLOR4:PRINT"BY.HIROS
HIMAN"
530 CURSOR16,80:PRINT"CHARACTER.......
....POINTS"
540 SPRITE0,(40,96),0,4:CURSOR48,96:CO
LOR6:PRINT".............FIRE MAN"
550 CURSOR40,105:COLOR6:PRINT"#":CURSO
R48,105:PRINT"..............50 P.T.S"
560 CURSOR40,114:COLOR1:PRINT"&":CURSO
R48,114:PRINT"..............200 P.T.S"

570 CURSOR40,123:COLOR6:PRINT"$":CURSO
R48,123:PRINT"..............100~1000 P
.T.S"
580 CURSOR40,132:COLOR7:PRINT"%":CURSO
R48,132:PRINT"..............WATER"
590 CURSOR80,142:COLOR6:PRINT"()":CURS
OR80,150:PRINT"*+"
600 FORI=0TO248STEP8
610 SPRITE1,(I,150),1,10:SPRITE2,(1+8,
150),2,10
620 SOUND1,587,15:FORT=1TO30:NEXTT:SOU
ND1,784,10:FORT=1TO20:NEXTT:NEXTI
630 SOUND0:CURSOR64,160:COLOR1:PRINT"P
USH [CR] KEY TO START"
640 IFINKEY$=CHR$(13)THEN RETURN
650 GOTO640
659 REM <<< GAME ﾊｲｹｲ <<<<<<<<<<<<<<<<
660 LINE(30,30)-(170,170),14,B
670 FORI=32TO160STEP8:FORL=32TO164STEP
8:CURSORL,I:PRINT"'":NEXTL:NEXTI
680 LINE(48,169)-(168,176),14,B
690 CURSOR32,160:COLOR6:PRINT"()":CURS
OR32,168:PRINT"*+"
700 LINE(0,176)-(255,176),2:PAINT(1,18
1),2
710 CURSOR48,8:COLOR6:PRINT"### FIRE M
AN ###";
720 CURSOR200,8:COLOR6:PRINT"HI-SCORE"

730 CURSOR200,32:COLOR4:PRINT"SCORE":C
URSOR200,56:PRINT"FIRE MAN"
740 CURSOR200,80:PRINT"MEN":CURSOR200,
104:PRINT"WATER"
750 CURSOR200,128:COLOR2:PRINT"STAGE"
760 FORI=0TO184STEP8
770 SPRITE1,(I,168),1,10:SPRITE2,(I+8,
168),2,10
780 SOUND1,587,15:FORT=1TO30:NEXTT:SOU
ND1,784,15:FORT=1TO20:NEXTT:NEXTI
790 SOUND0:FORI=0TO30
800 CX=INT(RND(1)*17+4)*8:CY=INT(RND(1
)*17+4)*8
810 BLINE(CX,CY)-(CX+7,CY+7),15,BF
820 CURSORCX,CY:COLOR1:PRINT"&":NEXTI
830 CURSOR200,16:COLOR1:PRINTHC
840 CURSOR200,136:PRINTST:COLOR1:CURSO
R200,40:PRINTSC
850 CURSOR200,64:PRINTMA:CURSOR200,88:
PRINTCH:CURSOR200,112:PRINTWA
860 RETURN
869 REM <<< Water ﾒｲﾁｭｳ ﾊﾝﾃｲ <<<<<<<<
870 B=MY-6:A=VPEEK(INT(B/8)*256+INT(MX
/8)*8+BMOD8)
880 IFA=156THENBEEP:SC=SC+50
890 IFA=24THENBEEP:BEEP:SC=SC+INT(RND(
1)*10+1)*10
900 IFA=90THENBEEP:BEEP:BEEP:SC=SC-100

910 GOSUB980
920 BLINE(MX,MY-8)-(MX+7,MY+1),15,BF
930 CURSORMX,MY-8:COLOR7:PRINT"%";
940 WWA=WWA-1:RETURN
949 REM <<< FIRE MAN ﾄﾗﾚﾀ <<<<<<<<<<<<
950 CC=0:FORT=0TO100:BEEP1:BEEP0:NEXTT
:FORI=MYTO176STEP8:SPRITE0,(MX,I),3,6:
NEXTI:C=4:MA=MA-1:MX=152:MY=168
960 BLINE(200,64)-(231,71),15,BF
970 CURSOR200,64:COLOR4:PRINTMA:RETURN

979 REM <<< Score ﾋｮｳｼﾞ <<<<<<<<<<<<<<
980 BLINE(200,40)-(255,47),15,BF
990 CURSOR200,40:COLOR1:PRINTSC:RETURN

999 REM <<< MEN ﾋｮｳｼﾞ <<<<<<<<<<<<<<<<
1000 CH=CH+CC:CC=0:BLINE(200,88)-(231,
95),15,BF
1010 CURSOR200,88:COLOR4:PRINTCH:RETUR
N
1019 REM <<< Water ﾎｷｭｳ <<<<<<<<<<<<<<
1020 IFWA=0THENRETURN
1030 SOUND1,262,15:FORT=1TO10:NEXTT:SO
UND0:WA=WA-5:WWA=5:BLINE(200,112)-(231
,119),15,BF
1040 CURSOR200,112:COLOR4:PRINTWA:RETU
RN
1049 REM <<< Stage ｸﾘｱｰ <<<<<<<<<<<<<<<
1050 BLINE(48,64)-(136,71),15,BF
1060 CURSOR48,64:COLOR4:PRINT"NICE CLE
AR!!!!!":ST=ST+1
1070 FORI=1TO30:BEEP:NEXTI:GOTO40
1079 REM <<< Game Over <<<<<<<<<<<<<<<
1080 FORI=1TO30:BEEP:NEXTI:IFSC>HCTHEN
HC=SC
1090 COLOR15,1:CLS:CURSOR64,40:PRINT"G
AME OVER"
1100 CURSOR64,56:COLOR6:PRINT"HI-SCORE
: ";:COLOR10:PRINTHC
1110 CURSOR64,72:COLOR4:PRINT"YORE SCO
RE: ";:COLOR15:PRINTSC
1120 CURSOR48,96:COLOR4:PRINT"TRY AGAI
N HIT [CR] KEY"
1130 CURSOR48,112:COLOR6:PRINT"ｷｵ ﾂｹﾃ
HIT [E] KEY"
1140 A$=INKEY$
1150 IFA$=CHR$(13)THENGOTO30
1160 IFA$="E"THENEND
1170 GOTO1140
1181 REM ▒▒▒ This Program Ver 1.2 ▒▒▒
```


★僕アルコンなんですけどナイマガなんです。このハガキも友人からもらったんです。(京都市・関　義広13才)
……【影：コラコラコラ――ッ!!アルコンのくせにベーマガを買わないとは，もーっ，買え!!買って!!買ってよ!!】

SMC-777用

STAR TREK



壺井　利明

★STORY

スター・トレックは，23世紀の宇宙を舞台に若干34才の指揮官「ジェームズ・カーク」船長を中心に，エンター・プライズ号とその乗組員との間でおりなすSF物語です。

ＵＳＳエンター・プライズ号は，惑星連邦に所属する宇宙艦隊の誇るヘビー・クルーザー第１級航宙艦「コンスティテューション」型の２番艦にて，同型艦はこの他に14隻が就役しています。

全長288m，幅127m，高さ72m，士官43名と乗組員387名の計430名を乗せて，最高巡航速度ワープ６で就航しますが，緊急時にはワープ８まで速度を上げることもできます。この宇宙船には，攻撃用の兵器として“位相光線砲”と“光子魚雷砲”，船体の防御用として“防御スクリーン発生装置”を常備しています。

《第１表》コマンド表

1	…WAPE ENGINES
2	…SHORT RENG SENSOR
3	…LONG RENG SENSOR
4	…PHESERS
5	…PHOTON TORPEDOES
6	…GALACTIC RECORDS

★GAME

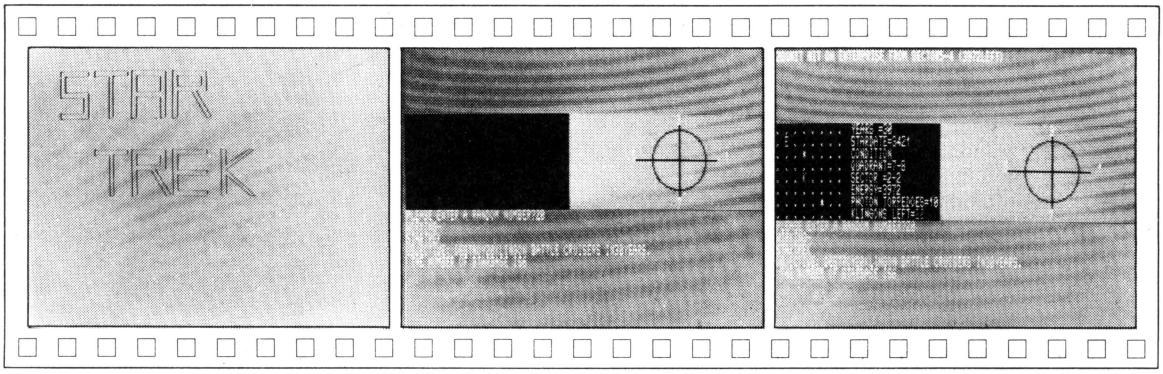
ＲＵＮすると，タイトル表示のあとランダムな数字を聞いてきます。つぎに，クリンゴンの数，年数，ベースの数が画面にでて，コマンド？と聞いてきます。**第１表**のコマンド表を見て，１～６の数字を入れます。コマンド表を表示したければ，１～６以外の数字を入れてください。

Ｋ…クリンゴン，Ｅ…エンター・プライズ，Ｂ…ベース，＊…星です。年数内にやっつけられなかったり，エネルギーがなくなると，ゲーム・オーバーです。

注．コマンド２のショート・レンジ・センサーを入力しないと，コンディションその他がわかりません。

《第２表》プログラム説明

0～40	タイトル及びグラフィック
50～270	始動ルーチン
280～420	画面表示
780～	光子魚雷
800～	ワープ・エンジン
360～	ショートレンジ・センサー
1230～	フェザー砲
1340～	ロングレンジ・センサー
1410～	全銀河表示



▲《写真１》タイトル　▲《写真２》ゲームの説明が表示される　▲《写真３》実行画面

★パソピア７を持ってる人！10月号のＡＴＴＡＣＫＥＲのキャラクタデータで０と１をいれかえてみよう。おもろいよ。（愛媛県西宇和郡・**池田徳彦15才**）……**【編：ＯＦを使っての改良版プログラムの発表？でーす！】**

STAR TREKのプログラム・リスト

```
 10 WIPE:CONSOLE 80
 20 GCOLOR 1,1,1:GCLEAR
 30 GOSUB 1580
 40 GOSUB 1700
 50  DIM D(5),K1(7),K2(7),K3(7),S(7,7),Q(7,7),D$(5)
 60 Q$=". EKB¥"
 70 D$(0)="WAPE ENGINES"
 80 D$(1)="SHORT RENG SENSOR"
 90 D$(2)="LONG  RENG SENSOR"
100 D$(3)="PHESERS"
110 D$(4)="PHOTON TORPEDOES":D$(5)="GALACTIC RECORDS"
120 INPUT "PLEASE ENTER A RANDOM NUMBER";E$:I=ASC(E$)
130 I=I-11¥INT(I/11):FOR J=0 TO I:K=RND(1):NEXT :PRINT "WORKING-"
140 DEF FND(N)=SQR((K1(1)-S1)^2+(K2(1)-S2)^2)
150 GOSUB 700:GOSUB 500:Q1=X:Q2=Y:X=8:Y=1:X1=.2075:Y1=6.28:X2=3.28
160 Y2=1.8:A=.96:C=100:W=10:K9=0:B9=0:S9=400:T9=3451:GOTO 180
170 K=K+(N<X2)+(N<Y2)+(N<.28)+(N<.08)+(N<.03)+(N<.01):K9=K(9-K:GOTO 200
180 T0=3421:T=T0:E0=4000:E=E0:P0=10:P=P0:FOR I=0 TO 7
190 FOR J=0 TO 7:K=0:N=RND(Y):IF N<X1 THEN N=N¥64:K=(N<Y1)-Y:GOTO 170
200 B=(RND(Y)>A):B9=B9-B:Q(I,J)=K¥C+B¥W-INT(RND(Y)¥X+Y):NEXT J,I
210 IF K9>(T9-T0) THEN T9=T0+K9
220 IF B9>0 THEN 240
230 GOSUB 500:Q(X,Y)=Q(X,Y)-10:B9=1
240 PRINT LEFT$("STARTREK ADAPTED BY L.E.COCHRAN 2/29/76",8):K0=K9
250 PRINT "OBJECTIVE: DESTROY";K9;"KLINGON BATTLE CRUISERS IN";T9-T0;
260 PRINT "YEARS.";:PRINT " THE NUMBER OF STARBASE IS";B9
270 PAUSE 50:CCLEAR 0,6
280 A=0:IF Q1<0 OR Q1>7 OR Q2<0 OR Q2>7 THEN N=0:S=0:K=0:GOTO 300
290 N=ABS(Q(Q1,Q2)):Q(Q1,Q2)=N:S=N-INT(N/10)¥10:K=INT(N/100)
300 B=INT(N/10-K¥10):GOSUB 500:S1=X:S2=Y
310 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:S(I,J)=1:NEXT J,I:S(S1,S2)=2
320 FOR I=0 TO 7:K3(I)=0:X=8:IF I<K THEN GOSUB 510:S(X,Y)=3:K3(I)=S9
330 K1(I)=X:K2(I)=Y:NEXT :I=S
340 IF B>0 THEN GOSUB 510:S(X,Y)=4
350 IF I>0 THEN GOSUB 510:S(X,Y)=5:I=I-1:GOTO 350
360 CONSOLE 80,6,14,0:GOSUB 640:IF A=0 THEN GOSUB 530
370 IF E<=0 THEN 1500
380 I=11:IF D(I)>0 THEN 710
390 CONSOLE 80,6,14,0:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:PRINT MID$(Q$,S(I,J),1);" ";:N
EXT J
400 PRINT " ";:ON I GOTO 430,440,450,460,470,480,490
410 PRINT "YEARS =";T9-T;" "
420 NEXT :GOTO 740
430 PRINT "STARDATE=";T;" ":GOTO 420
440 PRINT "CONDITION ";:GOSUB 1810:GOTO 420
450 PRINT "QUADRANT=";Q1+1;"-";Q2+1:GOTO 420
460 PRINT "SECTOR =";S1+1;"-";S2+1:GOTO 420
470 PRINT "ENERGY=";E;"  ":GOTO 420
480 PRINT D$(4);"=";P;"  ":GOTO 420
490 PRINT "KLINGONS LEFT=";:CCOLOR 5,0,0:PRINT K9;"  ":CCOLOR 7,0,0:GOTO 420
500 X=INT(RND(1)¥8): Y=INT(RND(1)¥8): RETURN
510 GOSUB 500:IF S(X,Y)>1 THEN 510
520 RETURN
530 IF K<1 THEN RETURN
540 CONSOLE 80,0,6
550 IF C$="DOCKED" THEN PRINT "STARBASE PROTECTS ENTERPRISE":RETURN
560 I=-1
570 I=I+1:IF I>=8 THEN I=I-1:RETURN
580 IF K3(I)<=0 THEN GOTO 570:RETURN
590 H=INT(K3(I)¥.4¥RND(1)): K3(I)=K3(I)-H: H=INT(H/(FND(0)^.4)): E=E-H
600 E$="ENTERPRISE FROM":N=E:GOSUB 620
610 IF I<8 THEN GOTO 570
620 PRINT H;"UNIT HIT ON ";E$;" SECTOR";K1(I)+1;"-";K2(I)+1;
630 PRINT " (";N;"LEFT)":PLAY "T100O1L4N1N12":RETURN
```

CHECKER FLAG

影：ああ，なつかしのスタートレックじゃないですか。マイコンが有名でないころ，秋葉原の電気屋さんで一部の人にだけ受けていたゲームです。

編：ずいぶん古いことを知ってますね。そうです，このスタートレックによってマイコン・ブームが起きはじめたんですよね。

Dr.D：ふむ，当時はシミュレーションという呼びかたはなかったが，いまやってみてもぜんぜん古くさいという感じはしないな。プログラムはごくありふれたパターンであるから，どの機種にも簡単に移植できるだろう。

影：映画のスタートレックも続編がでてるのだから，ゲームにも期待してみたいな！

編集部訪問記

千葉・志津中マイコンクラブでーす！

志津中マイコンクラブのメンバー。メンバー数12名、顧問は増満先生です。来年は正式なクラブになれますように!!（編）

こんにちは，この間編集部を見学させていただいた志津中マイコンクラブの者です。雑誌に載るということであわてて会議を開き，クラブの年間目標などを決めました。

年間目標…○全機種に対してのプログラムを3本ほど作る○会報を発行する○電波新聞社に見学に行く　**月別目標**…9月主要7言語を覚える10月会報を創刊する11月言語のレベルアップ12月プログラムの作成

なお，みなさんとの交流を図りたいと思っています。千葉県佐倉市上座438-5 岡田博樹まで連絡下さい。

★編さん，うちの娘のむこになってくれるんだって？でもアヒルだよ。(兵庫県明石市・**藤井健吾14才**)……**【編**：藤井君はアヒルを飼ってるの？**影**：アヒルってあのガーガー鳴く動物のこと？**編**：そう，足の短かいネ！**】**

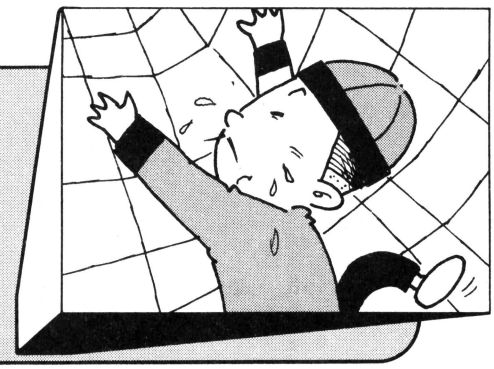
```
  640 FOR I=S1-1 TO S1+1:FOR J=S2-1 TO S2+1
  650 IF I<0 OR I>7 OR J<0 OR J>7 THEN 670
  660 IF S(I,J)=4 THEN C$="DOCKED":E=E0: P=P0: GOSUB 700: RETURN
  670 NEXT J,I:IF K>0 THEN C$="RED":RETURN
  680 IF E<E0*.1 THEN C$="YELLOW":RETURN
  690 C$="GREEN":RETURN
  700 FOR N=0 TO 5:D(N)=0:NEXT :RETURN
  710 CONSOLE 80,16,3,1:PLAY "T25505L16N5N10":CCOLOR 4,0,0:PRINT D$(I);"DAMAGED.
";:CCOLOR 7,0,0
  720 PRINT " ";D(I);"YEARS ESTIMATED FOR REPAIR.":PRINT
  730 IF A=1 THEN RETURN
  740 PAUSE 25 :CCLEAR 0,6:CCLEAR 14,11:CONSOLE 80,14,11,1:INPUT "COMMAND";A
  750 IF A<1 OR A>6 THEN 770
  760 ON A GOTO 800,360,1340,1230,780,1410
  770 FOR I=0 TO 5:PRINT I+1;"= ";D$(I):NEXT :GOTO 740
  780 IF D(4)>0 THEN PRINT "SPACE CURD BLOCKING TUBES.";:I=4:GOTO 720
  790 N=15:IF P<1 THEN PRINT "NO TORPEDOES LEFT":BEEP:GOTO 740
  800 IF A=5 THEN PRINT "TORPEDO ";
  810 INPUT "COURSE (1-8.9)";C:IF C<1 THEN 740
  820 IF C>=9 THEN 800
  830 IF A=5 THEN P=P-1:PRINT "TRACK:";:GOTO 990
  840 INPUT "WARP (0-12)";W:IF W<=0 OR W>12 THEN 800
  850 IF W<=.2 OR D(0)<=0 THEN 870
  860 I=0:PRINT D$(I);" DAMAGED, MAX IS 0.2";:GOSUB 720:GOTO 840
  870 GOSUB 530:IF E<=0 THEN 1500
  880 IF RND(1)>.25 THEN 960
  890 X=INT(RND(1)*6):IF RND(1)>.5 THEN 920
  900 D(X)=D(X)+INT(6-RND(1)*5): PRINT "**SPACE STORM, ";:PLAY "T25005L8N1N1P8N1
N7"
  910 CCOLOR 4,0,0:PRINT D$(X);" DAMAGED**":CCOLOR 7,0,0:I=X:GOSUB 720:D(X)=D(X)
+1:GOTO 960
  920 FOR I=X TO 5:IF D(I)>0 THEN 950
  930 NEXT
  940 FOR I=0 TO X:IF D(I)<=0 THEN NEXT :GOTO 960
  950 D(I)=.5:PAUSE 5:CCLEAR 14,11:CONSOLE 80,14,11,1:PRINT "**SPOCK USED A NEW
REPAIR TECHNIQE**"
  960 FOR I=0 TO 5:IF D(I)=0 THEN 980
  970 D(I)=D(I)-1:IF D(I)<=0 THEN D(I)=0:CCOLOR 2,0,0:PRINT D$(I);" ARE FIXED!":
CCOLOR 7,0,0
  980 NEXT :N=INT(W*8):E=E-N-N+.5:T=T+1:S(S1,S2)=1
  990 Y1=S1+.5:X1=S2+.5:IF T>T9 THEN 1500
 1000 Y=(C-1)*.785398:X=COS(Y):Y=-SIN(Y)
 1010 FOR I=1 TO N:Y1=Y1+Y:X1=X1+X:Y2=INT(Y1):X2=INT(X1)
 1020 IF X2<0 OR X2>7 OR Y2<0 OR Y2>7 THEN 1200
 1030 IF A=5 THEN PRINT Y2+1;"-";X2+1;:BEEP
 1040 IF S(Y2,X2)=1 THEN NEXT :GOTO 1150
 1050 PRINT :IF A=1 THEN PRINT "BLOCKED BY ";
 1060 ON S(Y2,X2)-3 GOTO 1130,1110
 1070 PRINT "KLINGON";:IF A=1 THEN 1140
 1080 FOR I=0 TO 7:IF Y2<>K1(I) THEN 1100
 1090 IF X2=K2(I) THEN K3(I)=0
 1100 NEXT :K=K-1:K9=K9-1:GOTO 1160
 1110 PRINT "STAR";:IF A=5 THEN S=S-1: GOTO 1160
 1120 GOTO 1140 :2L29E76C
 1130 PRINT "STARBASE";:IF A=5 THEN B=2:GOTO 1160
 1140 PRINT " AT SECTOR";Y2+1;"-";X2+1:Y2=INT(Y1-Y):X2=INT(X1-X)
 1150 S1=Y2:S2=X2:S(S1,S2)=2:A=2:GOTO 360
 1160 PRINT " DESTROYED!";:PLAY "T22001L4N103N1N8":IF B=2 THEN B=0:PRINT "     G
OOD WORK!";
 1170 PRINT :S(Y2,X2)=1:Q(Q1,Q2)=K*100+B*10+S:IF K9<1 THEN 1530
 1180 GOSUB 530:IF E<=0 THEN 1500
 1190 GOSUB 640:GOTO 740
 1200 IF A=5 THEN PRINT "MISSED!":PLAY "T15003L8N1P4N10L4N5N1":GOTO 1180
 1210 Q1=INT(Q1+W*Y+(S1+.5)/8):Q2=INT(Q2+W*X+(S2+.5)/8)
```

```
 1220 Q1=Q1-(Q1<0)+(Q1>7):Q2=Q2-(Q2<0)+(Q2>7):GOTO 280
 1230 I=3:IF D(I)>0 THEN 710
 1240 INPUT "PHASERS READY: ENERGY UNITS TO FIRE";X:IF X<=0 THEN 740
 1250 IF X>E THEN PRINT "ONLY GOT";E:GOTO 1240
 1260 E=E-X:Y=K:FOR I=0 TO 7:IF K3(I)<=0 THEN 1320
 1270 H=INT(X/(Y*(FND(0)^.4))):K3(I)=K3(I)-H
 1280 E$="KLINGON AT":N=K3(I):GOSUB 620
 1290 IF K3(I)>0 THEN 1320
 1300 CCOLOR 0,0,2:PRINT "**KLINGON DESTROYED**":CCOLOR 7,0,0
 1310 K=K-1:K9=K9-1:S(K1(I),K2(I))=1:Q(Q1,Q2)=Q(Q1,Q2)-100
 1320 NEXT :IF K9<1 THEN 1530
 1330 GOTO 1180
 1340 I=2:IF D(I)>0 THEN 710
 1350 PRINT D$(I);" FOR QUADRANT";Q1+1;"-";Q2+1
 1360 FOR I=Q1-1 TO Q1+1:FOR J=Q2-1 TO Q2+1:PRINT "   ";
 1370 IF I<0 OR I>7 OR J<0 OR J>7 THEN PRINT "***";:GOTO 1400
 1380 Q(I,J)=ABS(Q(I,J)):GOTO 1390
 1390 E$=STR$(Q(I,J)): E$="00"+MID$(E$,1,3): PRINT RIGHT$(E$,3);
 1400 NEXT J:PRINT :NEXT I:GOTO 740
 1410 I=5:IF D(I)>0 THEN 710
 1420 PRINT "CUMULATIVE GALACTIC MAP FOR STARDATE ";T
 1430 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:PRINT "  ";
 1440 IF Q(I,J)<0 THEN PRINT "***";:GOTO 1460
 1450 E$=STR$(Q(I,J)): E$="00"+MID$(E$,1,3): PRINT RIGHT$(E$,3);
 1460 NEXT J:PRINT :NEXT I
 1470 INPUT "OK [Y/N]";X$:IF X$="Y" THEN GOTO 740
 1480 CONSOLE 80,23,1,0:GOTO 1470
 1490 PAUSE 5:CCLEAR 14,11:CONSOLE 80,14,11,1:PRINT :PRINT "IT IS STARDATE";T:RE
TURN
 1500 GOSUB 1490:PRINT "THANKS TO YOUR BUNGLING, THE FEDERATION WILL BE"
 1510 PRINT "CONQUERED BY THE REMAKING";K9;"KLINGON CRUISERS!"
 1520 PRINT "YOU ARE DEMOTED TO CABIN BOY!":GOTO 1560
 1530 GOSUB 1490:PRINT "THE FEDERATION HAS BEEN SAVED!"
 1540 PLAY"T20003L4N5L2N17L4N5":CCOLOR 2,0,2:PRINT "YOU ARE PROMOTED TO ADMIRAL"
:PRINT K0;" KLINGONS IN";
 1550 PRINT T-T0;" YEARS.  RATING=";INT(K0/(T-T0)*1000)
 1560 CCOLOR 7,0,0:INPUT "TRY AGAIN";E$:IF LEFT$(E$,1)="Y" THEN 150
 1570 END
 1580 CURSOR OFF
 1590 DRAW"S4m10,10C4R5D1L5D3R5D5L6U1R5U3L5U5R1"
 1600 DRAW"S4m35,10C4R7D1L3D8L1U8L3U1"
 1610 DRAW"S4m66,10R7D9L1U4L5D4L1U9d1r1R5D3L5U3"
 1620 DRAW"S4m100,10C4R7D4L2W3,5L1W-3,-5L3D5L1U9d1r1R5D2L5U2"
 1630 DRAW"S4m35,70C4R7D1L3D8L1U8L3U1"
 1640 DRAW"S4m66,70C4R7D4L2W3,5L1W-3,-5L3D5L1U9d1r1R5D2L5U2"
 1650 DRAW"S4m100,70C4R7D1L6D3R6D1L6D3R6D1L7U9"
 1660 DRAW"S4m140,70C4R1D3W5,-3R1W-6,4W6,5L1W-5,-4D4L1U9"
 1670 PAUSE 10
 1680 WIPE
 1690 RETURN
 1700 DRAW"S4m0,0C11BF80,12"
 1710 DRAW"S4C8m0,48BF30,18"
 1720 DRAW"S4C2m120,48BF50,18"
 1730 DRAW"S4m0,112C1BF80,22"
 1740 DRAW"S4m120,50C10r20d705"
 1750 DRAW"S4m120,50C12r12d7R15"
 1760 DRAW"S4m120,50C12r20d1D12"
 1770 LOCATE (50,9):PRINT "5                    1"
 1780 LOCATE (60,6):PRINT "3":LOCATE (60,13):PRINT "7"
 1790 GCOLOR 4,0,4
 1800 RETURN
 1810 IF C$="GREEN" THEN CCOLOR 2,0,0:PRINT C$;"   ":CCOLOR 7,0,0:RETURN
 1820 IF C$="DOCKED" THEN CCOLOR 1,3,2:PRINT C$;" ":CCOLOR 7,0,0:RETURN
 1830 IF C$="RED" THEN CCOLOR 4,0,2:PRINT C$;"     ":CCOLOR 7,0,0:RETURN
 1840 IF C$="YELLOW" THEN CCOLOR 6,0,2:PRINT C$;" ":CCOLOR 7,0,0:RETURN
```

★輪さん、♡や☆など出せるマークを全部見せてください。(和歌山県伊都郡・佐田光弘12才)……【編：すいません。これらのマークは感情を表わすためのマークなのでそう簡単には出せないのです。あしからず！】

VIC-1001用

クモの糸ゲーム



小野　光昭

クモの糸

知ってますか？　エッ!?　知らない!?　あの名作を？　それじゃ話にならん，便所へ行って寝なさい。

さて

『とししゅん』がクモの糸につかまって，天国へ登ろうとしています。しかし……『地獄ヘビ』がクモの糸を切ってしまおうと，おそってきます。そこで，あなたは決死の覚悟で地獄へ行き『とししゅん』を助けてあげようとするのです。

INPUT

プログラムは例によって2本あります。入力したら続けてセーブしてください。REMは飛ばさず，コロンだけでも入れておいてください。

PLAY

RUNしてRETURNをおすと，左からヘビが出て，右へ移動します。このままだとヘビはクモの糸をかみ切って『ゲーム・エンド』。

そこで，あなたは下にいる人間を左右に動かし，矢を打って，ヘビを退治してください。1匹殺すごとに『とししゅん』は少しずつ上へ登って行き，天国に着くと『BONUS』です。ヘビは1匹 100点，ボーナスは500点です。

プログラム

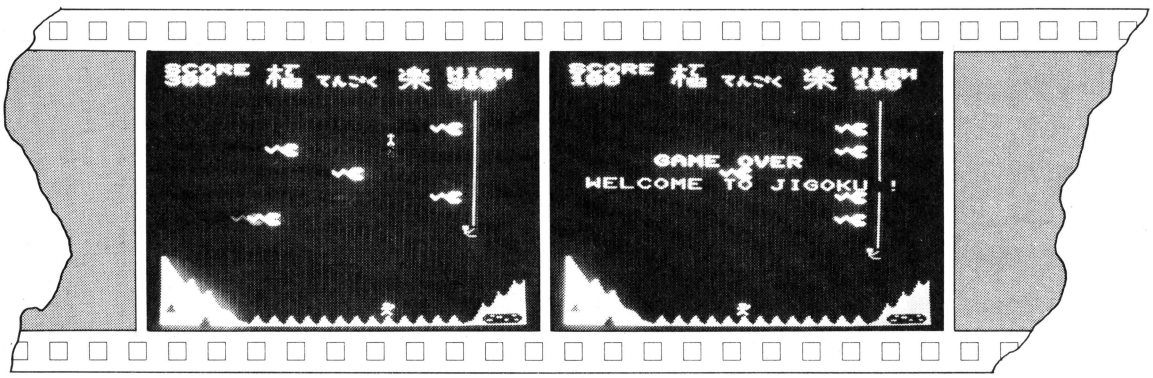
今回苦労したのは『何番のヘビに当ったか？』を判断することでした。なお改造ですが，変数表（**第1表**）とプログラム・マップ（**第2表**）をつけますので，各自好きなようにしてください。

最後に

このゲーム，意外にむずかしく，2面クリアするのがやっとでした。もし，これ以上いく人がいればOVER、FROWコーナーで知らせてください。

☆

☆



▲《写真1》「エイヤ！」矢がハズレた！

▲《写真2》ウェルカムツウジゴク（地獄へようこそ）のメッセージがでてゲーム・オーバー

★今度来た先生の声は何とP6mkIIにそっくり！漢字も得意だったりして…。（神奈川県横浜市・**野尻基裕17才**）

……**【編**：mkIIは女性と男性の声が出せるんですよ。ということは……。**影**：その先生はきっとP6mkIIなんだ!!!】

《第1表》変数表

S	：スコア
H	：ハイ・スコア
N	：現在のクモの糸の長さ
Y( )	：ヘビのY座標
X( )	：ヘビのX座標
X	：人のX座標
Y	：人のY座標
M	：ミサイルの位置
SW	：スイッチング変数
C	：30720
P	：36876
A	：汎用
Y$	：カーソル移動用キャラ
U	：ヘビの番号

《第2表》プログラム・マップ

行番号	内容
10	ハイ・スコアのクリア
20 ～	タイトル表示
170	RETURN待ち
180 ～	変数設定
200	ボリュームを最大にする
220 ～	画面作成
330 ～	変数設定
380	とししゅん表示
400 ～	ヘビの移動
440	矢の移動サブルーチンへ
450 ～	キー入力と人の移動
530 ～	ゲーム・オーバー処理
620 ～	矢移動
700 ～	ヘビに当たったときの処理
840 ～	当たったヘビの移置の修正
880 ～	BONUSデモ

CHECKER FLAG

影：ああ！神様ッ！

編：影さん，極楽へ行けるわけないでしょ！

Dr.D：ゲーム・プロのワシがチャレンジしてみよう。よし！ホレッ！コラショット！どうだ！みごと天国だ！

影：仏様になったら生前のウラミもありませんねえ。編さん，ねんごろにとむらいましょうや。

編：はい，はい，ナンマイダ，ナンマイダ，チ～ン！

Dr.D：コラーッ！

《リスト1》このプログラムを入力し，セーブしておく

```
5 POKE 51,0: POKE 55,0: POKE 52,28: POKE 56,28
10 FOR I=7168 TO 7399
20 READ A
30 POKE I,A
40 NEXT
50 FOR I=7400 TO 7679
60 POKE I,0
70 NEXT
80 CLR
90 POKE 631,131: POKE 198,1
100 DATA 252,  8, 16, 32, 32, 16,  8,  0
110 DATA  32, 64, 64, 96,144,148,136,  0
120 DATA 226, 17,  4,  2,  0,128,112,  0
130 DATA   8, 16, 32, 64, 32, 16,  8,  0
140 DATA 224,224,228, 72,112, 64, 32, 30
150 DATA  56, 58, 18,124, 16, 16, 40, 68
160 DATA   8, 28,  8,  8,  8,  8, 28, 20
170 DATA   0,  8, 24, 28, 60, 62,127,255
180 DATA  60,126,252,240,240,252,126, 60
190 DATA   0,  4,142,219,113, 32,  0,  0
200 DATA 128,128,192,192,224,224,240,240
210 DATA 248,248,252,252,254,254,255,255
220 DATA 132,132,204,254,254,255,255,255
230 DATA 128,128,192,192,224,248,254,255
240 DATA 247,247,227,227,195,193,129,129
250 DATA  33, 33, 51,127,127,255,255,255
260 DATA   1,  1,  3,  7, 31,127,255,255
270 DATA 240,227,192,192,206,224,240,255
280 DATA   0,  0,112,  0,  6,  0,  0,255
290 DATA  15,103,  3,  3, 51,  7, 15,255
300 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
310 DATA 254, 32, 32, 32, 64, 64, 64,112
320 DATA  16, 16,215, 81, 82,213, 16,255
330 DATA 128,  0,226, 36,224, 40,228,138
340 DATA 128,254,192,160,144,136,132,131
350 DATA  16, 16, 16,254, 16, 16, 48, 56
360 DATA  84, 84, 81,145,145,145, 16, 16
370 DATA   0,  1, 71, 36,  7, 20, 39, 64
380 DATA   0,127,  1,  2,  4,  8, 16, 96
```

★お父さんお母さん，切手のむだをおゆるしください。(長崎市・only0子14才)……【編：むだではありません。こうして立派に役に立っているのです。影さんを見てください。影さんのお父さんお母さん，クッククー。】

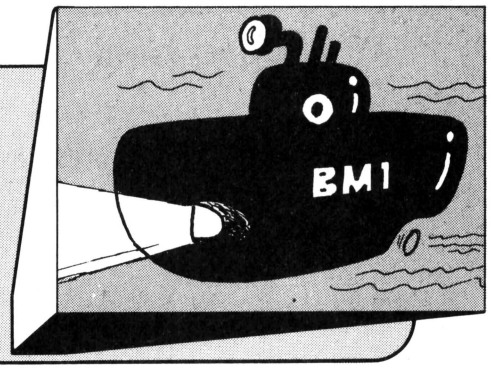
《リスト２》入力後，リスト１に続けてセーブしておく。実行はリスト１をロードし，ＲＵＮしたあとリスト２をロードし，ＲＵＮすること

```
10 H=0
20 POKE 36869,255
30 POKE 36879,8
40 PRINT"■■ TTT TTT   T    T T"
50 PRINT" T T  T    T   T  TT"
60 PRINT"T  T TTT   T  T T T T"
70 PRINT"  T   T    T    T T"
80 PRINT" T    TT  T     T T"
90 PRINT"■■■     (C) 1983 ONO"
100 PRINT"■■▲     KEY FUNCTION"
110 PRINT"■■■ HUMAN LEFT ------ :"
120 PRINT"■■ HUMAN RIGHT ----- ;"
130 PRINT "■■ MISSILE - SPACE KEY"
140 PRINT"■■■    YOUR SCORE"S
150 PRINT"■■   HIGH SCORE"H
160 PRINT"■■■PLEASE PUSH RETURN KEY";
170 IF PEEK(197)<>15 THEN 170
180 S=0: C=30720: P=36876
190 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
200 POKE P+2,15
210 REM * CRT PRINT *
220 PRINT"■■■SCORE ■▲YU      [W ■■HIGH"
230 PRINT"▲       ZV ■■ABC ▲¥X"
240 PRINT LEFT$(Y$,18)"■J■■K"
250 PRINT"TL"SPC(19)"■■O";
260 PRINT"■TTL"SPC(17)"■■OT";
270 PRINT"■NTTM"SPC(15)"■■OTT";
280 PRINT"■TTNTM■GGGGGGGGGGGG■PQR";
290 POKE 8185,19: POKE 8185+C,2
300 FOR I=7764 TO 8050 STEP 22
310 POKE I,200: POKE I+C,6
320 NEXT
330 N=15: SW=0: U=0
340 X=4: Y=22: A=6
350 FOR I=1 TO 5
360 Y(I)=A: A=A+2
370 X(I)=2: NEXT
380 POKE 7742+22*N,4
390 REM *** START ***
400 U=U+1: IF U>5 THEN U=1
410 X(U)=X(U)+1
420 IF X(U)=16 THEN 520
430 PRINT LEFT$(Y$,Y(U))SPC(X(U))"■ IH"
440 IF SW=1 THEN GOSUB 620
450 A=PEEK(197)
460 IF A=32 AND SW=0 THEN M=7680+X+Y*22-43: SW=1: GOTO 440
470 IF A=45 AND X>4 THEN X=X-1
480 IF A=22 AND X<16 THEN X=X+1
490 PRINT LEFT$(Y$,Y)SPC(X)"▲ E ";
500 POKE P,220: POKE P,0
510 GOTO 400
520 REM * GAME OVER *
530 FOR I=240 TO 220 STEP -10
540 POKE P,I
550 FOR L=1 TO 500: NEXT
560 POKE P,0: POKE P-1,0
570 NEXT
580 PRINT LEFT$(Y$,9)"■■     GAME OVER"
590 PRINT"■■■ WELCOME TO JIGOKU !"
600 FOR I=1 TO 4000: NEXT
610 GOTO 20
620 REM ** MISSILE **
630 POKE P-1,220
640 POKE M,32
650 M=M-22: IF M<7768 THEN SW=0: POKE P-1,0: RETURN
660 A=PEEK(M)
670 IF A=8 OR A=9 THEN GOSUB 700: GOTO 690
680 POKE M,6: POKE M+C,4
690 RETURN
700 POKE P-1,0
710 FOR I=1 TO 3
720 FOR L=200 TO 240
730 POKE P,L: NEXT L,I
740 POKE P,0
750 S=S+100: IF S>H THEN H=S
760 N=N-1: IF N=0 THEN 880
770 PRINT "■■■■"MID$(STR$(S),2,5)
780 PRINT "■■■■"SPC(17)MID$(STR$(H),2,5)
790 SW=0
800 FOR I=1 TO 5
810 A=7680+X(I)+Y(I)*22-22+1: IF A=M OR A+1=M THEN GOSUB 840
820 NEXT
830 RETURN
840 PRINT LEFT$(Y$,Y(I))SPC(X(I))"   "
850 X(I)=1
860 POKE 7742+N*22,4: POKE 7764+N*22,32
870 RETURN
880 REM ** TENGOKU **
890 FOR I=1 TO 5
900 PRINT LEFT$(Y$,9)SPC(7)"       ■■■■■■■■       "
910 FOR L=1 TO 100: NEXT
920 PRINT LEFT$(Y$,9)SPC(7)"▲YU  [W■■■■■■■■ZV  ¥X"
930 FOR L=1 TO 100: NEXT L,I
940 PRINT SPC(8)"■■■GOOD !"
950 PRINT "■■■ WELCOME TO ■■ABC■ !!"
960 S=S+500
970 FOR I=1 TO 4000: NEXT
980 GOTO 210
990 !!!!!BYE!BYE!!!!!
```

★友人はＰ６のことをＰＡＳＯＰＩＡ６が出たと思っている。(北海道斜里町・古川道志11才)……【影：北海道はもう冬じたくの季節だろう。編：それがどうしたの？影：だから，寒近い。かんちがい。編：スズーッ！】

X1(G-RAM)用

YELLOW SUBMARINE



佐藤　伸夫

内　容

いわずと知れた，あのサブマリン・ゲームです。どこが変っているかというと，ＬＡＹＥＲ機能を使用して，潜水艦が徐々に奥に隠れていくようになっています。100点ごとに音楽が鳴り，魚雷がスピード・アップし，潜水艦が背景に隠れていきます。300点以上は変化しません。

またタコの近くに爆雷を落とすとタコが煙幕をはり，潜水艦が１台見えなくなります。この時，なぜか海上にも霧が発生します。『艦長！視界が――。』

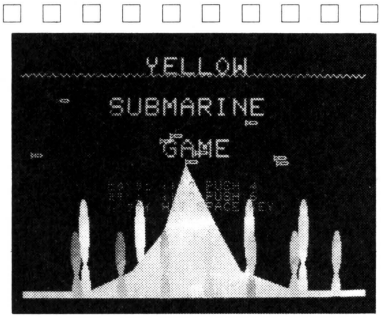
それにしてもタコもまきぞえをくうわけで，まったくタコやってくのも『タイヘン！』タコ，潜水艦とも20点です。

操作方法

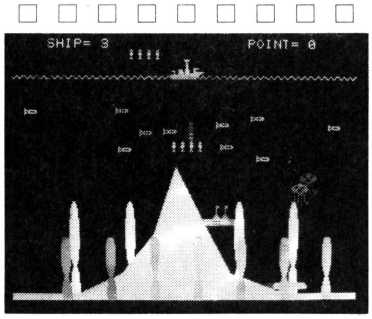
テン・キーの4と6で自軍の駆逐艦を操作し，スペース・キーで爆雷を落します。爆雷は，何かにあたるか下に落ちるまでつぎを発射できません。駆逐艦は三つまでです。再ゲームはYを押してください。

《第１表》変数解説

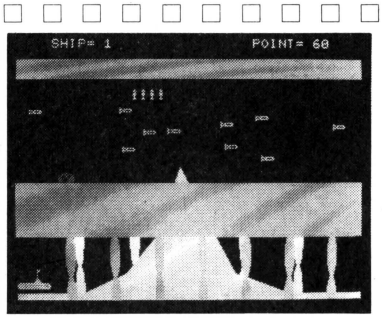
ＨＳ	ハイ・スコア
Ｇ(4)，Ｇ０(4)，Ｇ２(4)，ＴＡ(2)，ＴＡ０(2)，ＧＫ(4)	キャラクタ読込みのための配列変数でそれぞれ，潜水艦１，消去，潜水艦２，タコ，消去，駆逐艦
Ｆ(2)	魚雷を出せるか否か
Ｈ(2)	値が１の時のみ音楽がなる
ＸＸ(1)，ＹＹ(1)	潜水艦１の位置
Ｍ１	〃　移動方向
ＸＸ(2)，ＹＹ(2)，Ｍ２	同様に潜水艦２
ＸＴ，ＹＴ	タコの位置
ＮＴ，ＭＴ	タコの移動
ＸＫ，ＳＨＩＰ	駆逐艦の位置，数
ＸＢ，ＹＢ	爆雷の位置
Ｂ	爆雷が出ているか否か
ＳＵ	煙幕を出す，消す
Ｐ	ポイント
ＹＦ１，ＹＦ２	魚雷の位置
ＥＥ，Ｅ	魚雷のスピード
Ｉ	潜水艦１，２の区別



▲《写真１》タイトル画面



▲《写真２》爆雷を投下しました！



▲《写真３》タコに当たると，煙幕をはる

★ついにＯＦコーナーの増設場所を見つけた。偶数ページの左端です。ここを利用しない手はない!!（奈良県大和高田市・**井上政秀18才**）……**【編**：編集長どうします？**編集長**：いっそＯＦマガジンを出すか。**編**：ジョーク！**】**

改造のアドバイス

バグを取り終えたらＲＥＭを取る。190，230，330，380，420，470，550行が不要。

魚雷スピード80行，670～690行のＥＥの値を（０～0.9の範囲）変える。（0は速く0.9は遅い）

潜水艦２のスピード 340行 0.7を変える。（0～0.9の範囲）小さいほど速い

620行740行で得点を変える。この場合は 100点以上になると音楽がなります。Ｉを利用してＰ＝Ｐ＋10＊（３－Ｉ）などとする。

参考文献

- Ｘ１　ＢＡＳＩＣ－ＭＡＮＵＡＬ
- ベーマガ４月号　バクテリアン
- 新興楽譜　ビートルズのリヴォルヴァー
- ポプコム６月号Ｐ63（作る直接の動機）
  「シャロースキャン」

CHECKER FLAG

Dr.D：Ｘ１でこの手のゲームは，初めてじゃなかったかな。画面を動くキャラクタに凝ったため，動きが鈍くなったのはしかたあるまい。プログラムを追ってみよう。10～20および70～80が初期設定，30～60で画面作成，90～180はキャラクタの読み込みだ。190～770がメイン・ルーチンで780～820がエンド処理，830がミュージックで，840～1530が背景とキャラクタ定義だな。

編：ひと目見て，楽しいゲームだってわかりますね！

影：タコがスミをはく工夫はよかったよ！

YELLOW SUBMARINEのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:HS=0
20 WIDTH 40:CLS4:INIT:CLEAR:DIM G(4),G0(4),G2(4),TA(2),TA0(2),GK(4),F(2),H(2)
30 SCREEN 0,0,0:CSIZE 3:COLOR:LOCATE 14,2: PRINT#0,"YELLOW ":LOCATE 10,6:PRINT#
0,"SUBMARINE":LOCATE 16,10:PRINT#0,"GAME" :CSIZE 0
40 LOCATE10,14:COLOR2:PRINT"ﾋｮｳﾘｭｳ ｲﾄﾞｳ PUSH 4"
50 LOCATE10,15:PRINT"ﾐｻｲﾆ ｲﾄﾞｳ PUSH 6"!LOCATE10,16:PRINT"ﾊﾝﾀﾞｲ HIT SPACE KEY"
60 GOSUB 830:CANVAS 4,5,3:LAYER 2,1,4,3:GOSUB "ﾀｲﾄﾙ":GOSUB "ｷｬﾗ"
70 XX(1)=10:YY(1)=23:M1=1:XX(2)=31:YY(2)=17:M2=1:XT=13:YT=13:NT=1:MT=1
80 XK=20:SH!P=31YB=4:SW=-1:P=0:YF1=22:YF2=16:EE=.7:REPEAT OFF
90 SCREEN 0,0,0:CLS:CGEN 0!LOCATE 4,0:COLOR 7:PRINT "SHIP="SH!P;:LOCATE 27,0:PRI
NT "POINT="!P
100 CGEN 1:FOR I=10 TO 13:LOCATE 1,23:PRINT#0,CHR$(I);:NEXT
110 LOCATE 12,22:PRINT#0,CHR$(14)
120 GET@(10,22)-(13,23),G2:GET@(10,22)-(13,23),G
130 LOCATE 13,13:PRINT#0,CHR$(15):CHR$(16)
140 LOCATE 13,14:PRINT#0,CHR$(17):CHR$(18)
150 GET@(13,13)-(14,14),TA
160 LOCATE 21,2:PRINT#0,CHR$(23);CHR$(24);CHR$(25)
170 LOCATE 20,3:PRINT#0,CHR$(19);CHR$(20);CHR$(21);CHR$(22)
180 GET@(20,2)-(23,3),GK
190 REM ** ｾﾝｽｲｶﾝ 1 **
200 PUT@(XX(1),22)-(XX(1)+3,23),G0 :XX(1)=XX(1)+M1
210 PUT@(XX(1),22)-(XX(1)+3,23),G
220 IF XX(1)=0 OR XX(1)=36 THEN M1=-M1
230 REM ** ﾊﾞｸﾀﾞｲ **
240 IF B<>0 THEN 270
250 G=STRIG(0)
260 IF G=-1 THEN B=1:XB=XK+2:GOTO 320 ELSE 350
270 IF YB>22 THEN LOCATE XB,23:PRINT#0,CHR$(28)::B=0:YB=4:GOTO 350
280 IF YB=14 AND XB-XT<3 AND XB-XT<4 THEN GOSUB "ｴﾝｼｭｳ":GOTO 350
290 IF YB=16 AND XB-XX(2)>-1 AND XB-XX(2)<4 THEN I=2:GOSUB "ﾀﾏﾘ":GOTO 350
300 IF YB=22 AND XB-XX(1)>-1 AND XB-XX(1)<4 THEN I=1:GOSUB "ﾀﾏﾘ":GOTO 350
310 LOCATE XB,YB:PRINT#0,CHR$(28)::YB=YB+1
320 LOCATE XB,YB:PRINT#0,CHR$(26);
330 REM **ｾﾝｽｲｶﾝ 2 **
340 IF RND>.7 THEN 390
350 PUT@(XX(2),16)-(XX(2)+3,17),G0:XX(2)=XX(2)+M2
360 PUT@(XX(2),16)-(XX(2)+3,17),G2
370 IF XX(2)=0 OR XX(2)=36 THEN M2=-M2
380 REM **** ｸﾗ **
390 PUT@(XT,YT)-(XT+1,YT+1),TA0:XT=XT+MT:YT=YT+NT
400 PUT@(XT,YT)-(XT+1,YT+1),TA:NT=-NT
410 IF XT=0 OR XT=38 THEN MT=-MT
420 REM ** ｱﾅﾊﾞﾝ **
430 PUT@(XK,2)-(XK+3,3),G0:K=STICK(0)
440 IF K=4 THEN IF XK>0 THEN XK=XK-1
450 IF K=6 THEN IF XK<36 THEN XK=XK+1
460 PUT@(XK,2)-(XK+3,3),GK
470 REM ** ﾐｻｲ 1 **
480 IF RND>EE THEN E=2 ELSE E=1
490 IF F(1)<>0 THEN 510
500 IF ABS(XK+1-XX(1))<9 THEN F(1)=1:XF1=XX(1) ELSE 560
510 IF YF1<3 THEN LOCATE XF1,YF1:PRINT#0 STRING$(4,28)::F(1)=0:YF1=22:GOTO 540
```


Dr.D：ほにゅう類，ハチュウ類，両性類などとあるが，人間はなに類だ？**編**：ほにゅう類です。**影**：人類です！

（石川県加賀市・**山下浩二15才**）……**【編**：ククク…，最近は読者がギャグを作っちゃうから書くことがない。**】**

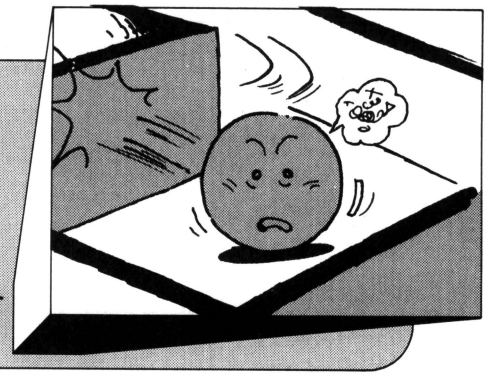
```
520 IF YF1<5 AND XF1-XK)-4 AND XF1-XK<4 THEN I=1:GOSUB "ﾁﾝﾎﾟｯ":LOCATE XF1,YF1:PR
INT#0 STRING$(4,28);:YF1=22:GOTO 560
530 LOCATE XF1,YF1:PRINT#0 STRING$(4,28);
540 YF1=YF1-E:LOCATE XF1,YF1:PRINT#0 STRING$(4,27);
550 REM ××× ﾁﾞﾖﾗｲ 2 ×××
560 IF F(2)<>0 THEN 580
570 IF ABS(XK+1-XX(2))<2 THEN F(2)=1:XF2=XX(2) ELSE 200
580 IF YF2<3 THEN LOCATE XF2,YF2:PRINT#0 STRING$(4,28);:F(2)=0:YF2=16:GOTO 200
590 IF YF2<5 AND XF2-XK)-4 AND XF2-XK<4 THEN I=2:GOSUB "ﾁﾝﾎﾟｯ":LOCATE XF2,YF2:PR
INT#0 STRING$(4,28);:YF2=16:GOTO 200
600 LOCATE XF2,YF2:PRINT#0 STRING$(4,28)
610 YF2=YF2-E:LOCATE XF2,YF2:PRINT#0 STRING$(4,27):GOTO 200
620 LABEL "ｱﾀﾘ":CGEN0:LOCATE XX(I),YY(I):COLOR2:PRINT "××××";:BEEP:P=P+20
630 LOCATE 33,0:COLOR 7:PRINT P;:CGEN 1:PUT@(XX(I),YY(I)-1)-(XX(I)+3,YY(I)),G0
640 LOCATE XB,YB:PRINT#0,CHR$(28);:XX(I)=1:YB=4:B=0
650 GOSUB "LAYER":RETURN
660 LABEL "LAYER":PP=INT(P/100):ON PP GOSUB 670,680,690:RETURN
670 LAYER 3,1,4,2:H(0)=H(0)+1:ON H(0) GOSUB 830:EE=.5:RETURN
680 LAYER 4,1,3,2:H(1)=H(1)+1:ON H(1) GOSUB 830:EE=.3:RETURN
690 LAYER 4,1,3,2:H(2)=H(2)+1:ON H(2) GOSUB 830:EE=.2:RETURN
700 LABEL "ｴﾝﾏｸ":SU=-SU:B=0:YB=4:SCREEN 0,0,1
710 LINE(0,112)-(319,152),PSET,1+SU,BF
720 LINE(0,16)-(319,31),PSET,1+SU,BF:SCREEN 0,0,0
730 LOCATE XB,14:PRINT#0,CHR$(28);
740 P=P+20:CGEN 0:LOCATE 33,0:PRINT P:CGEN 1:GOSUB "LAYER":RETURN
750 LABEL "ﾁﾝﾎﾟｯ":CGEN 0:COLOR 2:LOCATE XK,2:PRINT CHR$(235);CHR$(131);CHR$(131)
;CHR$(233);:BEEP:PUT@(XK,2)-(XK+3,3),G0
760 XK=20:SHIP=SHIP-1:F(I)=0:LOCATE 9,0:COLOR 7:PRINT SHIP;:CGEN 1
770 IF SHIP<1 THEN 780 ELSE GOSUB "LAYER":RETURN
780 COLOR 2:CGEN 0:LOCATE 15,6:PRINT"GAME OVER":IF P>HS THEN HS=P
790 LOCATE 15,7:PRINT"HI-SCORE=";HS:LOCATE 15,8:PRINT"HIT Y OR N"
800 H$=INKEY$
810 IF H$="Y" THEN CLS:LAYER 2,1,4,3:SCREEN 0,0,1:LINE(0,112)-(319,152),PSET,0,B
F:LINE(0,16)-(319,31),PSET,0,BF:SCREEN 0,0,0:GOTO 70
820 IF H$="N" THEN END ELSE 800
830 TEMPO 120:MUSIC"V12O4B4+C1+D7R4B1A4B1G8B3R1B1A4G1E7B3R1B1A9:V10R7A3R1A0R0A5R
7D3R1D0R0D5R8E5R5#F9:V10R7#F3R1#F0R0#F5R703B3R1B0R0B5R804C5R5D9":RETURN
840 LABEL "ｹｼｷ": SCREEN 0,0,1
850 FOR J=166 TO 198 STEP 32 :FOR I=50 TO 330 STEP 40
860 CIRCLE(I,J),4,1,4 :PAINT (I,J-15):NEXT:NEXT
870 SCREEN 0,0,2:FOR X=0 TO 319 STEP 1 :Y=SIN (X):PSET (X,Y+30):NEXT
880 FOR J=150 TO 198 STEP 48 :FOR I=58 TO 300 STEP 50
890 CIRCLE(I,J),4,1,6 :PAINT (I,J-23):NEXT:NEXT
900 SCREEN 0,0,3
910 LINE(0,195)-(319,199),PSET,1,BF :LINE(100,180)-(200,198),PSET,1,BF
920 LINE(130,150)-(180,179),PSET,1,BF
930 LINE(150,100)-(130,150),PSET
940 LINE(150,100)-(180,150),PSET
950 LINE(100,180)-(130,150),PSET
960 LINE(200,180)-(180,150),PSET
970 LINE(100,180)-(60,195),PSET
980 LINE(200,180)-(250,195),PSET
990 PAINT (150,102),1
```

```
1000 PAINT (129,152),1:PAINT (181,153),1:PAINT (99,181),1:PAINT (201,182),1
1010 FOR I=1 TO 10:X=INT(RND*300):Y=RND*50:X=X+10:Y=Y+50
1020 CIRCLE(X,Y),4,1,.25:POLY(X-6,Y),2,1,120,360,720 :NEXT:RETURN
1030 LABEL "ｷｬﾗ"
1040 D$=HEXCHR$("0000000000000000")
1050 B$=HEXCHR$("0000003F7FFFFF7F")
1060 DEFCHR$(10)=D$+B$+B$
1070 A$=HEXCHR$("00000000FF00FF00")
1080 B$=HEXCHR$("000000FF00FF00FF")
1090 DEFCHR$(11)=A$+B$+B$
1100 B$=HEXCHR$("387CFEFF00FF00FF")
1110 DEFCHR$(12)=A$+B$+B$
1120 A$=HEXCHR$("00000000000C0000")
1130 B$=HEXCHR$("000000FCFEF3FFFE")
1140 DEFCHR$(13)=A$+B$+B$
1150 B$=HEXCHR$("001C1C1010101010")
1160 DEFCHR$(14)=D$+B$+B$
1170 B$=HEXCHR$("031F73F3FEFC7E07")
1180 C$=HEXCHR$("010A51A254A85402")
1190 DEFCHR$(15)=D$+B$+C$
1200 B$=HEXCHR$("C0F8CECF7E3F7EE0")
1210 C$=HEXCHR$("40A8448A552A54A0")
1220 DEFCHR$(16)=D$+B$+C$
1230 B$=HEXCHR$("0912121212929264")
1240 C$=HEXCHR$("0102100210821020")
1250 DEFCHR$(17)=D$+B$+C$
1260 B$=HEXCHR$("9048484848494926")
1270 C$=HEXCHR$("1008400840084122")
1280 DEFCHR$(18)=D$+B$+C$
1290 A$=HEXCHR$("00380808FF7F3F1F")
1300 B$=HEXCHR$("0038080800000000")
1310 DEFCHR$(19)=A$+B$+D$
1320 A$=HEXCHR$("F3F3FBFBFFFFFFFF")
1330 B$=HEXCHR$("F3F3FBFB00000000")
1340 DEFCHR$(20)=A$+B$+D$
1350 A$=HEXCHR$("C3C3C3FFFFFFFFFF")
1360 B$=HEXCHR$("C3C3C3FF00000000")
1370 DEFCHR$(21)=A$+B$+D$
1380 A$=HEXCHR$("0000FFFCF0E0C080")
1390 DEFCHR$(22)=A$+D$+D$
1400 A$=HEXCHR$("0707010101010101")
1410 DEFCHR$(23)=A$+A$+D$
1420 A$=HEXCHR$("C0C0008080808083")
1430 DEFCHR$(24)=A$+A$+D$
1440 A$=HEXCHR$("00000000000000E0")
1450 DEFCHR$(25)=A$+A$+D$
1460 B$=HEXCHR$("3C3C3C3C3C3C3C3C")
1470 C$=HEXCHR$("00003C00003C0000")
1480 DEFCHR$(26)=D$+B$+C$
1490 A$=HEXCHR$("081C001C1C08081C")
1500 B$=HEXCHR$("00001C0000000000")
1510 DEFCHR$(27)=A$+B$+A$
1520 DEFCHR$(28)=D$+D$+D$
1530 RETURN
```

★ＮＥＣさん，今度はＰ６ＭＫⅡを歌も歌えるように作って６万円で売ろう！（栃木県黒磯市・**堀村忠雄13才**）……**【編**：６万円で売れるかな？**彰**：買う人がいれば売れるさ。**編**：☆☆。**彰**：売る人がいれば買う人がいる。**】**

X1用

PANEL GAME



鳥海　和夫

7×4−1＝27枚のパネルがあります。パネルのみぞにボールがころがります。このパネルを組みかえて，ボールを出口まで運んでいってください。いかに速く出口に出すかを競うゲームです。

遊びかた

RUNすると，パネルのパターンを変えるかどうかきいてきます。このパターンでは難かしいとか，簡単だと思ったりしたら，“Y”を押してください。

最初，左上にパネルの“空き”があります。下，または，右のパネルを，空きの部分に動かしてゲーム・スタートです。

キー操作について

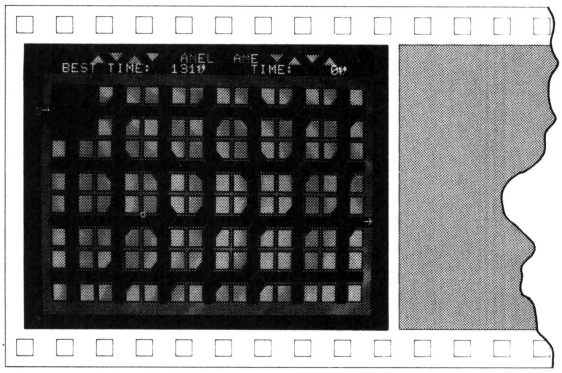
キーは，テンキーの2，4，6，8です。はじめはキー操作に迷うかもしれません。空きの部分を動かそうと思わず，周りのパネルを空きの部分に持っていくような感じでやれば，うまくいくと思います。

それから，ボールがのっているパネルも，ボールといっしょに動かすことができます。

—参考作品—

マイコン7月号　PANEL GAME

BASIC マガジン3月号　ATTACKER



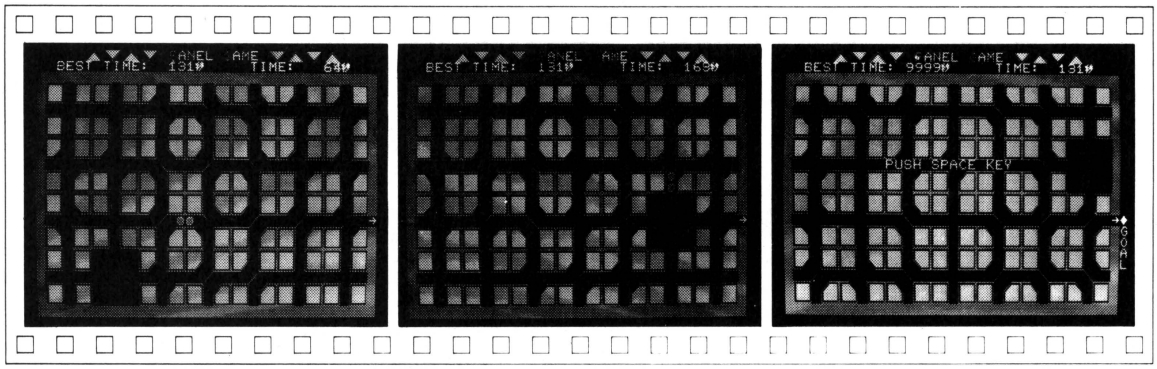
《写真1》スタートです!!

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなかおもしろいゲームだな。アイデアがユニークなのがめだつ。

編：なんでも，月刊マイコンに掲載された作品を参考にしたとか。

Dr.D：ほほう，さすがだな。プログラム上の問題は特にないようだ。一つのパターン化した作品といえるだろう。



《写真2》コツは移動するコマの中に玉を入れること

《写真3》ゴールも間近だ

《写真4》ゴール!!

★ナイコンをなくす法!!アルコンがマイコンを捨てればナイコンという言葉はなくなる。（東京都町田市・**増田峰貴12才**）……【**影**：なるほど。編集長！これはグッド・アイデアですねえ!!**編集長**：我々はどうなるんだ？】

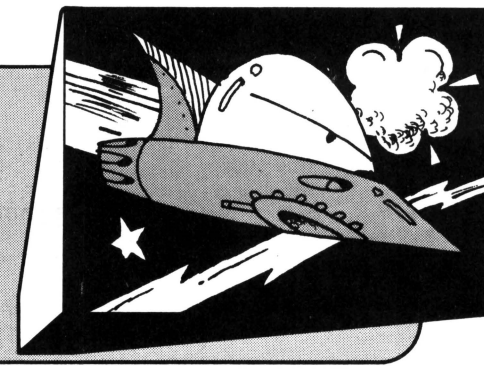
PANEL GAMEのプログラム・リスト

```
100 '---- ショキ セッテイ ----
110 INIT:DEFINT A-Z:REPEAT OFF:CLICK OFF:WIDTH 40:SCREEN 0,0,0:GOSUB 590
120 DIM A$(2),A%(25):BS=9999:TEMPO 200:GOTO 390
130 '---- メイン ----
140 XX=X:YY=Y:CGEN:CURSOR 30,1:PRINT USING"####",TIME:CGEN1
150 IF M=3 THEN X=X+1:IF X>36 OR CHARACTER$(X,Y)="□" THEN X=X-1:M=4:IF CHARACTER
$(X+1,Y)="" THEN 330 ELSE 190
160 IF M=4 THEN X=X-1:IF X<2 OR CHARACTER$(X,Y)="□" THEN X=X+1:M=3:GOTO 190
170 IF M=2 THEN Y=Y-1:IF Y<3 OR CHARACTER$(X,Y)="□" THEN Y=Y+1:M=1:GOTO 190
180 IF M=1 THEN Y=Y+1:IF Y>22 OR CHARACTER$(X,Y)="□" THEN Y=Y-1:M=2
190 CURSOR XX,YY:PRINT" "
200 IF CHARACTER$(X,Y)="/" THEN M=ABS((M=1))*4+ABS((M=2))*3+ABS((M=3))*2+ABS((M=
4)):GOTO 150
210 IF CHARACTER$(X,Y)="\" THEN M=ABS((M=1))*3+ABS((M=2))*4+ABS((M=3))+ABS((M=4)
)*2:GOTO 150
220 CURSOR X,Y:PRINT"o"
230 P=ASC(INKEY$)-48:Q=PX:W=PY:X1=0:Y1=0
240 IF P=2 AND PY>5 THEN PY=PY-5:Y1=5:MUSIC"A0E"
250 IF P=8 AND PY<15 THEN PY=PY+5:Y1=-5:MUSIC"A0E"
260 IF P=4 AND PX<32 THEN PX=PX+5:X1=-5:MUSIC"A0E"
270 IF P=6 AND PX>5 THEN PX=PX-5:X1=5:MUSIC"A0E"
280 IF X=>PX AND X<=PX+4 AND Y=>PY AND Y<=PY+4 THEN X=X+X1:Y=Y+Y1
290 GET@(PX,PY)-(PX+4,PY+4),A%:PUT@(Q,W)-(Q+4,W+4),A%
300 LINE(PX,PY)-(PX+4,PY+4),"□",BF
310 GOTO 140
320 '---- GAME END ----
330 IF TIME<BS THEN BS=TIME
340 CURSOR 36,Y:PRINT" ":CURSOR 39,Y-1
350 FOR I=1TO5:CGEN1:PRINT"o";:MUSIC"C2E":CGEN:PRINTMID$("◆GOAL",I,1);:NEXT
360 CURSOR 12,10:CFLASH1:PRINT"PUSH SPACE KEY":CFLASH
370 IF INKEY$=" " ELSE 370
380 '---- ｶﾞﾒﾝ ﾂﾞｸﾘ ----
390 A$(0)="┌  ┌┘ └      ┌  ┌┘ └"
400 A$(1)="┌  ┌┘ └  \   ┌  ┌┘ └"
410 A$(2)="┌  ┌┘ └  /   ┌  ┌┘ └"
420 CLS4:CGEN1:PRINT TAB(6)"∩∪∩∪              ∪∩∪∩"
430 C=2:CGEN:CURSOR15,0:FOR I=1TO10:COLORC:PRINTMID$("PANEL GAME",I,1);:C=C+1:IF
 C>7 THEN C=2
440 MUSIC"05A0B":NEXT
450 COLOR2:LINE(1,2)-(37,23),"■",B
460 COLOR7:CURSOR1,5:PRINT#0"":Y=INT(RND*4)*5+5:CURSOR37,Y:PRINT#0""
470 CGEN1:FOR X=2TO32 STEP5:FOR Y=3TO18 STEP5
480 CURSOR X,Y:PRINT A$(INT(RND*3)):NEXT Y,X
490 LINE(2,3)-(6,7),"□",BF
500 CGEN:CURSOR 20,24:PRINT"ﾍﾝｺｳ ｼﾏｽｶ ? (Y/N)";
510 YN$=INKEY$(1):IF YN$="Y" THEN 450
520 IF YN$="N" THEN CURSOR 0,24:PRINT""; ELSE 510
530 CGEN:PRINT"   BEST TIME:";USING"######秒",BS;:PRINT"     TIME:    0秒"
540 CGEN1:PAUSE 2:CURSOR0,5:PRINT"o":PAUSE2:CURSOR 0,5:PRINT" "
550 P=ASC(INKEY$)-48:IF P=4 OR P=8 ELSE 540
560 CGEN:COLOR2:CURSOR 1,5:PRINT"■"
570 COLOR7:X=3:Y=5:PX=2:PY=3:Q=2:W=3:X1=0:Y1=0:M=3:CGEN1:TIME=0:GOTO 240
580   ---- ｷｬﾗｸﾀｰ ｻｸｾｲ ----
590 A$=STRING$(8,CHR$(0))
600 DEF CHR$(32)=A$+A$+A$:DEF CHR$(239)=A$+A$+A$
610 B1$=LEFT$(CGPAT$(143),8):B2$=LEFT$(CGPAT$(159),8)
620 DEF CHR$(143)=A$+B1$+A$:DEF CHR$(159)=A$+B2$+A$
630 C$=HEXCHR$("000080C0E0F0F8FC")
640 DEF CHR$(155)=A$+B2$+C$:DEF CHR$(158)=A$+B1$+MIRROR$(C$)
650 C$=HEXCHR$("3F1F0F0703010000")
660 DEF CHR$(156)=A$+B2$+C$:DEF CHR$(157)=A$+B1$+MIRROR$(C$)
670 B$=HEXCHR$("FF01010101010101"):C$=HEXCHR$("0000FCFCFCFCFCFC")
680 DEF CHR$(151)=A$+B$+C$:DEF CHR$(154)=A$+MIRROR$(B$)+MIRROR$(C$)
690 B$=HEXCHR$("8080808080808080FF"):C$=HEXCHR$("3F3F3F3F3F3F3F0000")
700 DEF CHR$(153)=A$+B$+C$:DEF CHR$(152)=A$+MIRROR$(B$)+MIRROR$(C$)
710 DEF CHR$(225)=LEFT$(CGPAT$(224),8)+A$+LEFT$(CGPAT$(225),8)
720 RETURN
```


★影さんに質問。ラーメンライスの作り方教えて！（兵庫県西宮市・**伊藤健一11才**）……**【影：まず近くのスーパーで5個250円のラーメンを買って来て，ドンブリにお湯とご飯を入れて…なんで説明しにゃけりゃいかんの？】**

ZX-81(16K)用

MINI GALAXY WARS



ぺたりろ

流星と補かく型ＵＦＯにぶつからないよう，飛行型ＵＦＯに自分のミサイルを当てるゲームです。

あそびかた

キー・ボードのⒻでふん射，ⒹとⒼで左右に動きます。得点は，１機当てるごとに10点ずつ増え，中心に当てるとさらに10点増えます。１面クリアするごとに，障害物とスピードが増します。

変更点

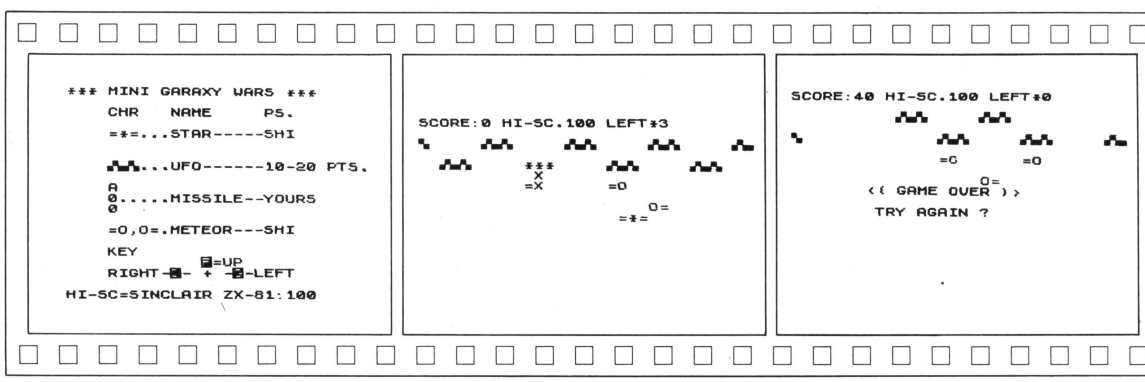
スピードは，1231行のＬＥＴＳＰＥＥＤ＝2000－ＭＥＮ＊50の2000を変えてください。小さくすると速くなります。ミサイルの数は，510～550行の間にあるＬＥＴＭＩ＝３の３を変えてください。大きくすると，その分増えます。

《第１表》変数表

変数名	その内容
Ｖ	Ｖ－ＲＡＭ先頭番地
ＨＩ	ＨＩ－ＳＣＯＲＥ
Ｈ$	ＨＩ－ＳＣＯＲＥの人の名前
ＳＣ	ＳＣＯＲＥ
ＭＥＮ	面数
ＭＩ	ミサイルの数
ＵＦ	ＵＦＯを爆発させた数
ＶＲ	自分のＶ－ＲＡＭアドレス
ＳＰＥＥＤ	スピード
Ａ	機械語の先頭番地
Ｋ，Ｉ，Ｔ，Ｃ，Ｄ，Ａ$	汎用

○参考にしたもの○

'82版　マイコン５月号
'83版　ベーマガ６月号
Ｚ80　マイコンプログラムテクニック
ＺＸ－81　マニュアル
ＭＺ用　ギャラクシーウォーズ



▲《写真１》タイトル画面　▲《写真２》ヒュルヒュル…ドカーン!!１機撃墜したぞ!!　▲《写真３》ゲーム・オーバー。影さんの得点は40点です

★なあも!!（福岡県鞍手郡・**入江崇博12才**）……【**影**：なにを言ってるかわからんぞなもし。**編**：もしもしカメよカメさんよ！**影**：よ？よ・よ・よ，言葉が見つからない。】

```
  10 REM MINI GARAXY WARS
  20 REM MACHINE DATAS
  30 LET D$="11786DCD676D1817210
00006031A77D511210019D11310F5C90
00000261C1C"
  40 LET D$=D$+"0605210000110000
C51A011F00EDB81201430009EB091A01
1F00EDB8012014100009EB09C110E2"
  50 LET D$=D$+"3A2540FEFD28263A
D06D3D20192A686D112100ED52E51100
00ED52E13003210000226686D3E1032D0
6DC3F16D103A2640FEEFCAB16DFEF720
0A2A686D2B22686D"
  60 LET D$=D$+"C3AB6D2A686D2322
686DC3AB6D"
  70 LET D$=D$+"2A686D0603117B6D
7E12D511210019D11310F5117B6DCD67
6D"
  80 LET D$=D$+"21786D06037EFE00
C2266E2310F721FF01110100ED52D21E
6EC35F6DFE76CA156EC9"
  90 LET A=27999
  95 LET D=0
 100 FAST
 110 FOR I=1 TO LEN D$ STEP 2
 120 FOR T=0 TO 1
 130 LET C=CODE D$(I+T)-28
 140 GOTO 150+10*T
 150 LET C=C*16
 160 LET D=D+C
 170 NEXT T
 180 POKE A,D
 190 LET A=A+1
 200 LET D=0
 210 NEXT I
 220 SLOW
 230 LET V=PEEK 16396+256*PEEK 1
6397
 240 POKE 28008,V+611-256*INT ((
V+611)/256)
 250 POKE 28009,INT ((V+611)/256
)
 260 POKE 28033,V+97-256*INT ((V
+97)/256)
 270 POKE 28034,INT ((V+97)/256)
 280 POKE 28036,V+98-256*INT ((V
+98)/256)
 290 POKE 28037,INT ((V+98)/256)
 300 POKE 28091,V+33-256*INT ((V
+33)/256)
 310 POKE 28092,INT ((V+33)/256)
 320 POKE 28099,V+611-256*INT ((
V+611)/256)
 330 POKE 28100,INT ((V+611)/256
)
 335 CLS
 340 LET HI=100
 350 LET H$="SINCLAIR ZX-81"
 390 CLS
 400 PRINT AT 0,3;"*** MINI GARA
XY WARS ***"
 410 PRINT AT 2,7;"CHR    NAME
  PS."
 415 PRINT AT 4,7;"=*=...STAR---
--SHI"
 420 PRINT AT 7,7;"▗▄▖...UFO----
--10-20 PTS."
 430 PRINT AT 10,7;"0.....MISSIL
E--YOURS"
 440 PRINT AT 9,7;"A";AT 11,7;"0
"
 450 PRINT AT 13,7;"=O,O=.METEOR
---SHI"
 460 PRINT AT 17,7;"RIGHT-▣- + -
▣-LEFT"
 470 PRINT AT 16,16;"▣=UP"
 480 PRINT AT 15,7;"KEY"
 485 PRINT AT 19,3;"HI-SC=";H$;"
:";HI
 490 PRINT AT 21,0;"PUSH  NEWLINE
   KEY  TO  START"
 500 INPUT A$
 510 CLS
 520 LET SC=0
 530 LET MEN=0
 535 LET MI=3
 536 LET UF=0
 537 LET MEN=MEN+1
 540 GOSUB 1100
 550 LET A=USR 27999
 560 LET I=-1
 570 LET I=I+1
 580 LET A=PEEK (28024+I)
 590 IF A=6 OR A=131 OR A=134 TH
EN GOTO 800
 600 IF I<>2 AND A<>52 AND A<>20
 THEN GOTO 570
 610 LET VR=PEEK 28008+256*PEEK
28009
 620 FOR I=0 TO 2
 630 POKE I*33+VR,61
 640 NEXT I
 650 FOR I=0 TO 5
 660 FAST
 670 FOR T=0 TO 10
 680 NEXT T
 681 SLOW
 682 NEXT I
 685 FOR I=0 TO 2
 690 POKE VR+I*33,PEEK (28024+I)
 695 POKE 28024+I,0
 700 NEXT I
 701 POKE 28008,V+611-256*INT ((
V+611)/256)
 702 POKE 28009,INT ((V+611)/256
)
 710 LET MI=MI-1
 715 GOSUB 1240
 720 IF MI=0 THEN GOTO 750
 740 GOTO 550
 750 IF HI>SC THEN GOTO 760
 751 PRINT AT 9,7;"YOU ARE HI-SC
."
 752 PRINT AT 11,8;"INPUT NAME"
 753 INPUT H$
 754 LET HI=SC
 760 PRINT AT 11,8;"TRY AGAIN ?"
 765 PRINT AT 9,7;"(( GAME OVER
))"
 770 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 390
 780 IF INKEY$="N" THEN STOP
 790 GOTO 770
 800 LET VR=PEEK 28008+256*PEEK
28009
 810 FOR T=0 TO 2
 820 POKE VR+T*33,61
 830 NEXT T
 831 LET K=I
 835 LET I=-(A=131)-(A=134)*2
 840 FOR T=0 TO 2
 850 IF PEEK (VR+T+K*33+I)=118 T
HEN LET VR=VR-32
 860 POKE VR+K*33+T+I,23
 870 NEXT T
 880 FOR J=0 TO 1
 890 FAST
 920 FOR T=0 TO 10
 930 NEXT T
 940 SLOW
 950 NEXT J
 960 LET VR=PEEK 28008+256*PEEK
28009
 965 FOR T=0 TO 2
 966 POKE VR+T*33,PEEK (28024+T)
 967 POKE 28024+T,0
 968 NEXT T
 969 FOR T=0 TO 2
 970 IF PEEK (VR+T+K*33+I)=118 T
HEN LET VR=VR-32
 980 POKE VR+T+K*33+I,0
 990 NEXT T
1000 POKE 28008,V+611-256*INT ((
V+611)/256)
1010 POKE 28009,INT ((V+611)/256
)
1015 IF I=-1 THEN LET SC=SC+10
1020 LET SC=SC+10
1025 LET UF=UF+1
1026 IF UF=8 THEN GOTO 536
1030 GOSUB 1240
1040 GOTO 550
1100 CLS
1105 FOR I=0 TO 3
1110 PRINT AT 2,I*8;"▚▞"
1120 PRINT AT 4,I*8;"▞▚"
1130 NEXT I
1140 FOR I=0 TO MEN+2
1160 LET Y=INT (RND*12)
1190 LET X=INT (RND*30)
1200 IF Y/4=INT (Y/4) THEN PRINT
 AT Y+6,X;"=O"
1210 IF (Y-2)/4=INT ((Y-2)/4) TH
EN PRINT AT Y+6,X;"O="
1220 IF Y/4<>INT (Y/4) AND (Y-2)
/4<>INT ((Y-2)/4) THEN PRINT AT
Y+6,X;"=*="
1230 NEXT I
1231 LET SPEED=2000-MEN*50
1233 IF SPEED<1 THEN LET SPEED=1
1235 POKE 28185,SPEED-256*INT (S
PEED/256)
1237 POKE 28186,INT (SPEED/256)
1240 PRINT AT 0,0;"SCORE:";SC;"
HI-SC.";HI;" LEFT*";MI;
1250 RETURN
1300 SAVE "GALAXY WARS"
1310 RUN
```

ZX-81

★編集部の皆さん，大声で一言「浩司のばかやろー」と叫んでください。(大阪府堺市・**増田敏浩17才**)……**【編集長**：ではいってみようーハイ!!**ー同**：浩司のばかやろー!!**影**：編集長のばかやろー!!**編集長**：何か言ったか？**】**

HC-20用

ガンバレ編！

きゃ～ろ～

編はピンチだった

影チャン大魔王のアジトに進入した編は，密書を盗み出すのに成功した。しかし，運悪く影にみつかってしまう。ガードマンに追われるまま編は，池につきあたってしまった（これがホントの背水の陣）。しかしさすがは編，サバイバルバッグには，ちゃんと「水上ジェットスキー」が入っていた。影は機関銃でしつこくねらってくる。

影の乱射をかわしつつ，編は逃げることができるか……？

大　脱　出

スキーをはき，ヘルメットをかぶり，バッグを背負っているのが編です（ヘンなかっこう）。編は左から右へ進んでいきます。あなたは，Aと Zで編を上下させ，長島的カンで乱射をよけて，右のゲートに行けば面クリアです。

編がやられるのは，①機関銃に撃たれた時，②ゲートのさくに当ったとき，です。編がみんなやられたら，おしまいです。

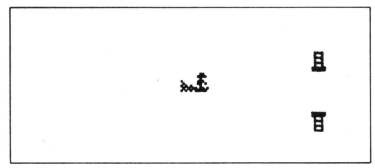
面クリアすると，得点に編が池にいた時間ＸＬＥＶＥＬが加わり，さらに編が３人増えます（ぼくは気前がいい）。ＳＣＯＲＥを上げるには，池にいる時間を増やせばいいので，スペースキーで立ち止まれるようにしました。

ガンバレ編!!のプログラム・リスト

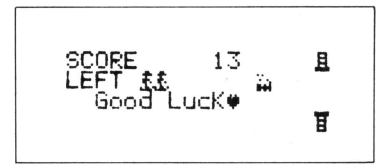
```
590 SOUND 20,4:SOUND 20,
4:SOUND 20,6
600 SOUND 18,4:SOUND 18,
4:SOUND 18,6
610 SOUND 20,4:SOUND 20,
4
620 SOUND 24,2:SOUND 18,
4
630 LOCATE 0,0:PRINT TAB
(5)"GAME OVER"
640 PRINT USING "   SCO
RE ####";SCORE
650 PRINT USING "   LEV
EL ####";LEVEL
660 PRINT TAB(3)"PLAY AG
AIN ?";A$
670 K$=INPUT$(1)
680 IF K$="Y" GOTO 860 E
LSE IF K$="N" GOTO 700 E
LSE 670
690 ' ｵﾜﾘ
700 WIDTH 80,40,3:CLS
710 PRINT "ｶﾝｶﾞｴﾃｸﾚﾃ"
720 PRINT " by K&K soft"
730 END
740 ' ｶﾞﾒﾝｾｯﾃｲ
750 MEMSET &H600:SCREEN
0,0:WIDTH 20,4:DEFINT A-
Z:CLS
760 PRINT CHR$(23);" ﾜｲﾄ
ﾁｬ MOMENT !"
770 POKE &H1E,&H04:POKE
 &H1F,&H40
780 RESTORE 1030:AD=&H0A
40
790 READ CD$:IF CD$="END
" GOTO 860
800 FOR I=1 TO 12 STEP 2
810 POKE AD,VAL("&H"+MID
$(CD$,I,2))
820 AD=AD+1
830 NEXT
840 GOTO 790
850 ' ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ 1
860 SCORE=0:HEN=3:LEVEL=
1
870 ' ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ 2
880 X=1:Y=1:AX=17:AY=11:T
=0
890 ' ｶﾞﾒﾝ ｶｷ
900 CLS:R=RND(-VAL(RIGHT
$(TIME$,2))^2)
910 LOCATE 18,0:PRINT CH
R$(224);
920 LOCATE 18,3:PRINT CH
R$(225);
930 LOCATE 0,1:PRINT CHR
$(227);
940 FOR I=5 TO 1 STEP -1
950 LOCATE 7,2:PRINT I;
960 SOUND 21,2:FOR W=1 T
O 500:NEXT
970 NEXT
980 LOCATE 5,2:PRINT "ST
ART !";
990 SOUND 15,4:FOR I=1 T
O 1000:NEXT
1000 LOCATE 5,2:PRINT SP
C(7);
1010 GOTO 120
1020 ' ｷｬﾗｸﾀ ﾃｰﾀ
1030 DATA C0FFD5D5FFC0
1040 DATA 03FFABAEFF03
1050 DATA 74A9D0A0A870
1060 DATA C0D0FFC09240
1070 DATA A8B0A040A040
1080 DATA EC2E342E0483F0
1090 DATA END
```

```
1 ' ｶﾞﾝﾊﾞﾚﾍﾝﾘｭ
2 ' for HC-20
3 ' Copyright(C)1983
4 ' by K&K soft
5 ' ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ
100 GOTO 750
110 ' ﾒｲﾝ ﾌﾛｰﾁｬｰﾄ
120 K$=INKEY$:VY=V
130 Y=Y+1:TC=TC+1
140 IF K$="" AND X>3 TH
EN X=X-1
150 V=Y+(K$="A")-(K$="Z"
)
160 Y=Y+(Y>3)-(Y<0)
170 LOCATE X-2,Y:PRINT
 " ";
180 LOCATE X-1,Y:PRINT C
HR$(228)CHR$(227);
190 SOUND 7,1:C=0
200 IF X>17 GOTO 320
210 ' ﾅﾅﾒ ｶﾀﾞｷ
220 IF RND(LEVEL/10 THEN
 U=SGN(X-AX) ELSE U=INT(
RND*3)-1
230 AX=AX+U:AY=INT(RND*4
)
240 IF AX<8 OR AX>17 THE
N U=-U:GOTO 230
250 LOCATE AX,AY:PRINT C
HR$(226);
260 SOUND 3,1
270 IF AX=X AND AY=Y GOT
O 430
280 LOCATE AX,AY:PRINT "
 "
290 C=C+1:IF C<LEVEL GOT
O 230
300 GOTO 120
310 ' ﾊｽﾞﾚ
320 IF Y<1 OR Y>2 GOTO 4
30
330 ' ﾒﾝ ｸﾘｱｰ
340 SOUND 15,4:HEN=HEN+3
350 LOCATE 0,0:PRINT USI
NG " LEVEL ## CLEAR";L
EVEL
360 SCORE=SCORE+TC*LEVEL
:LEVEL=LEVEL+1
370 PRINT USING "  SCOR
E ######";SCORE
380 PRINT USING "  LEFT
 ###";HEN
390 PRINT USING "  NEXT
 LEVEL ##";LEVEL;
400 FOR I=1 TO 56:SOUND
 1,1:NEXT
410 GOTO 880
420 ' ﾄﾗﾚﾀ !
430 SOUND 10,5
440 FOR I=20 TO 1 STEP -
1
450 LOCATE X-1,Y:PRINT CHR
$(227);
460 SOUND 1,1
470 LOCATE X-1,Y:PRINT "
 CHR$(229);
480 SOUND 1,1
490 NEXT
500 FOR W=1 TO 1000:NEXT
510 SCORE=SCORE+TC
520 LOCATE 0,0:PRINT USI
NG " SCORE ######";SCORE
530 HEN=HEN-1
540 PRINT " LEFT ";STRIN
G$(HEN,227)
550 IF HEN>1 GOTO 590
560 PRINT "  Good Luck
"
570 FOR W=1 TO 2000:NEXT
:GOTO 880
580 ' ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
```

《写真１》スタート!!うまく逃げられるかな？



《写真２》波しぶきをたてて進んでいきます

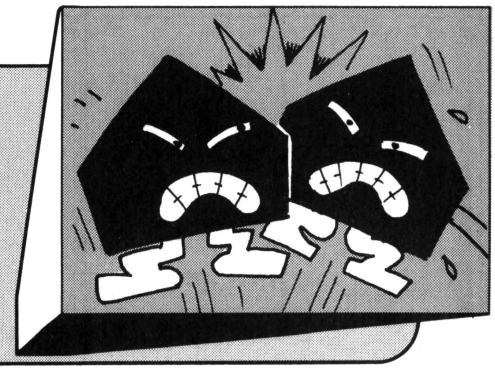


《写真３》うっ，やられた。残りはあと２人です

★影様，突然このような思いをうちあけることをお許しください♡♡（宮城県仙台市・**竹丸広一郎15才**）……**【影**：前にもこのような手紙があったような。**編**：いいね，モテる男は！**影**：気持ち悪いこと言うな!!**男はキライ!!】**

JR-800用

影チャンのインベーダーアタック



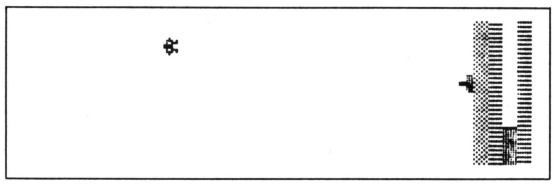
山崎　宏文

影チャンがインベーダーを退治!?

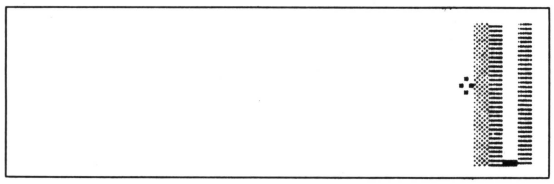
空からインベーダーがせまってきます。4と6を交互に押してインジケーターを上端まで伸ばし，影を砲台にかけつけさせ，インベーダーをやっつけてください。ミサイルは5で発射します。うまく操作しないとインジケーターは左にもどってしまいますよ。さあ，がんばって!!

手軽なハンドヘルド

ＪＲ－800のようなハンディ・タイプが多く出回ると，登下校中や学校などでもゲームができるようになりますね。とくに，これは列車のなか用に使ったものどぇ～す。これまででも一番リアルな出来でしょう!? 列車の振動を加えると，よりハードに楽しめます!!



▲《写真１》まず右はしまで，たどりつく



▲《写真２》ボカーン!!　やられちゃいました

変更点

弾の速度……740行のＷＡＩＴルーチン
階段ＳＴＥＰ……390～400のＣの値
インベーダー攻撃……610～700行
〃　　の早さ……　〃

これらを自分なりに変えて，ＧＡＭＥにＴＲＹしてください。

なお，ＬＩＳＴを入れるときは　ＷＩＤＴＨ　32,8とやると，楽ですよ！

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，久々に山崎くんの登場だね。
影：なかなかうまく進まないな。あれれっ，もとにもどっちゃったよ。
Dr.D：今回は，このインジケーター処理がいいねえ。それと，画面ワクにＯＮ　ＥＲＲＯＲ　ＧＯＴＯを使っているのもＧＯＯＤだ。
編：ＯＮ　ＥＲＲＯＲ　ＧＯＴＯは２か所で使っていて，もう一つはＤＡＴＡ　ＡＵＴＯ　ＤＥＢＵＧを作っているんですね。

評…そう，ナイコン族あってのベーマガです!!（編）

北海道　苫前郡・MINKY MOMO

JR 800

★影，編，Dr.Dは架空の人物で，編集長が一人四役なんじゃないの？（愛知県名古屋市・**中村公彦15才**）……【**影**：残念でした。本当は私が一人で四役をやっているのです。**Dr.D**：バカいってないで仕事しろ!!】

影チャンのインベーダーアタックのプログラム・リスト

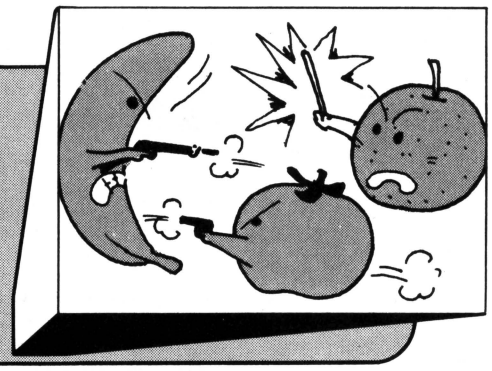
```
10 CLS:GOSUB 910:GOSUB 980
20 IF PEEK(&H2002)=24 THEN 250
30 DATA 00,00,18,18,00,00
40 DATA 7E,42,5A,5A,42,7E
50 DATA FF,81,BD,BD,81,FF
60 DATA 18,18,C3,C3,18,18
70 DATA 18,18,18,FF,FF,FF
80 DATA 18,7E,DB,7E,24,66
90 DATA 10,08,10,08,10,3C
100 DATA 00,00,3E,22,3E,22
110 DATA 3E,08,7F,00,3E,22
120 DATA 3E,08,2A,49,00,00
130 DATA 00,00,02,04,08,10
140 DATA 22,44,08,10,22,44
150 DATA 08,10,20,40,00,00
160 C=0:ON ERROR GOTO 210
170 FOR I=&H2000 TO &H204D
180 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
190 POKE I,A:C=C+A:NEXT I
200 GOTO 250
210 E$="DATA ｶﾞ ﾓﾝﾀﾞｲ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ"
220 IF ERR=4 THEN E$="DATA ﾉ ｶｽﾞ
ｶﾞ ｱｲﾏｾﾝ"
230 IF C<>4886 THEN E$="DATA ﾉ ｱ
ﾀｲ ｶﾞ ﾁｶﾞｳ ﾓﾉｶﾞ ｱﾘﾏｽ"
240 CLS:SOUND 50,50:PRINT E$:END

250 CLEAR:CLS
260 FOR I=0 TO 64 STEP 2
270 LINE (186,I)-(191,I),PSET
280 LINE (174,I+1)-(179,I+1),PSE
T
290 NEXT I
300 FOR I=0 TO 7
310 LOCATE 28,I:PRINT "▒";
320 NEXT
330 MX=27:MY=3
340 LOCATE MX,MY:PRINT CHR$(&HE4
);
350 S$=INKEY$
360 GOSUB 650
370 IF S$="4" THEN IF S=1 THEN S
=0:C=C+1: ELSE GOTO 630
380 IF S$="6" THEN IF S=0 THEN S
=1:C=C+1: ELSE GOTO 630
390 LINE (180,64-C)-(185,64-C),P
SET
400 IF 64-C=0 THEN 420
410 GOTO 350
415 ON ERROR GOTO 2000
420 S$=INKEY$
430 GOSUB 650
440 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
450 IF S$="2" THEN GOSUB 500:MY=
MY+1
460 IF S$="5" THEN GOSUB 710
470 IF S$="8" THEN GOSUB 500:MY=
MY-1
480 LOCATE MX,MY:PRINT CHR$(&HE4
);
490 GOTO 420
500 REM:IF MY-1<0 THEN MY=0:GOTO
 480
510 RETURN:    IF MY+1>7 THEN MY=
7:GOTO 480
520 RETURN
530 FOR J=0 TO 5
540 BA=&HE0:GOSUB 610:BA=&HE1:GO
SUB 610:BA=&HE2:GOSUB 610
550 NEXT J
560 LOCATE MX,MY:PRINT CHR$(&HE3
);
570 FOR H=0 TO 10:SOUND 200,4:NE
XT H
580 FOR U=0 TO 500:NEXT
590 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
600 CLEAR:MX=27:MY=3:LOCATE MX,M
Y:PRINT CHR$(&HE4):GOTO 630
610 LOCATE MX,MY:PRINT CHR$(BA);

620 SOUND 40,1:FOR G=0 TO 100:NE
XT G:RETURN
630 FOR I=0 TO 7:LOCATE 30,I:PRI
NT " ";:NEXT:C=0
640 GOTO 350
650 LOCATE TX,TY:PRINT CHR$(&HE5
);
660 LOCATE TX,TY:PRINT " ";
670 TY=TY+1:IF TY=8 THEN TY=0:TX
=TX+1
680 IF TX=27 THEN GOTO 530
690 LOCATE TX,TY:PRINT CHR$(&HE5
);
700 RETURN
710 Z=MX-1
720 IF SCRN$(Z,MY,1)=CHR$(&HE5)
THEN GOTO 780
730 LOCATE Z,MY:PRINT CHR$(&HE6)
;
740 FOR J=0 TO 50:NEXT
750 LOCATE Z,MY:PRINT " ";
760 Z=Z-1:IF Z=TX-1  THEN RETURN

770 GOTO 720
780 LOCAT  TX,TY:PRINT CHR$(&HE3
);:FOR S=50 TO 55:SOUND I,2:NEXT

790 LOCATE TX,TY:PRINT " ";
800 GOTO 600
810 FOR Y=28 TO 1 STEP -3
820 LOCATE Y,2
830 PRINT CHR$(&HEA);CHR$(&HEB);
CHR$(&HEC)
840 LOCATE Y,3
850 PRINT CHR$(&HE7);CHR$(&HE8);
CHR$(&HE9)
860 NEXT Y
870 DATA 0,0,0,3,0,5
880 LOCATE 5,5:PRINT "JR-800 ﾖ ﾖ
ｺ - ｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
890 LOCATE 8 ,7:PRINT "Hit RETUR
N KEY "
900 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THE
N RETURN ELSE GOTO 900
910 FOR I=0 TO 191 STEP 2
920 LINE (I,0)-(I,63),PSET
930 NEXT
940 FOR I=0 TO 63 STEP 2
950 LINE (0,I)-(191,I),PSET
960 NEXT
970 GOTO 810
980 CLS:PRINT "ｶｳﾄﾞ ﾖ ｶｲｹﾂﾒ ｺﾝﾄﾗ
ｽﾄ ﾖ ｱｳｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
990 FOR K=0 TO 1000:NEXT
1000 CLS:FOR T=33 TO 255:PRINT C
HR$(T);:NEXT
1010 FOR J=0 TO 5000:NEXT:RETURN

2000 MY=3:RESUME 420
```


★ダダダダタ，ドヒューンバリバリドバーン…ベーマガ編集部でした。（大阪府寝屋川市・**古樋知重12才**）……

【**影**：まっ負けた，バタッ **編**：ハッハッハ正義は勝つ!!　**Dr. D**：マイコン・ゲームの話ですよ。ホント！】

PC-8201用

FRUIT ATTACK



斉藤　智典

画面の中を飛んでいる人間が地面に落ちないように，ハンバーガーを操作してフルーツをたくさん取らせるゲームです。

遊びかた

RUNでスタートです。音を出すか出さないかと聞いてくるので，Yか Nを押します。

リンゴに当たると規則的にはね返ります（上に向かってはね返る）。メロンに当たったときは，ランダムな方向にはね返ります。一定時間やっていると速度が速くなり，メロンが増えてきます。

5人死ぬとゲーム・オーバーです。

改造法

100行と170行のAの値は，メロンの出る確率です。0～1の間で自由に変えてください。大きいほどメロンが多くなります。

FRUIT ATTACKのプログラム・リスト

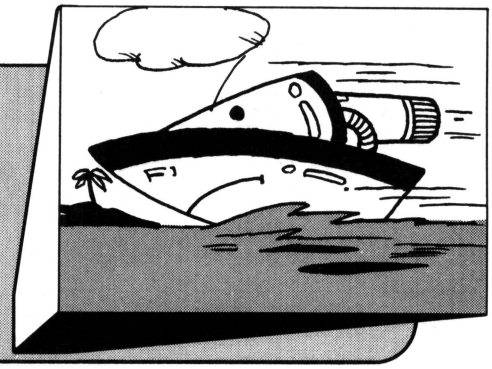
```
10 CLEAR 256,-5536:SCREEN 0,0:PRINT CHR$
(27);"U":DEFINT B-Z
20 FOR L=0 TO 53:READ B:POKE L-5536,B:NE
XT:POKE -321,96:POKE -320,234
30 CLS:PRINT "Sound Ok(Y/N)";:C$=INPUT$(
1):IF C$="Y" OR C$="y" OR C$="ン" THEN W=
1
40 CLS:C$=STRING$(12,62)+"  FRUIT ATTACK
  "+STRING$(12,60):GOSUB 750
50 PRINT:C$="---- Use Keys ---->":GOSUB
750
60 LOCATE 11,4:C$="Move ... [CURSOR] Key
":GOSUB 750
70 LOCATE 14,6:C$="Stop ... [ANY KEY]":G
OSUB 750:FOR L=1 TO 2000:NEXT:CLS
80 B$=CHR$(135)+CHR$(136)+CHR$(137):F=5:
S=0:T=1
90 C=19:D=RND(9)*2+2:X=RND(9)*20+10:Y=0:
I=0
100 CLS:A=.1:P=0
110 P=P+1:IF P>20 THEN P=0
120 IF P>10 THEN C$=SPACE$(12) ELSE C$="
Hit ["+CHR$(129)+"] Key!"
130 LOCATE 14,4:PRINT C$;
140 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 110
150 CLS:FOR L=1 TO 20:GOSUB 730:IF W THE
N SOUND 700,1
160 NEXT:FOR L=1 TO 100:L$=INKEY$:NEXT:M
$=""
170 M=3:IF N>49 THEN M=2:IF N>99 THEN A=
.3:IF N>149 THEN A=.6:IF N>199 THEN A=.9

180 T=T+1:IF T>16 THEN T=0
190 V=4:IF T<13 THEN V=3:IF T<9 THEN V=2
:IF T<5 THEN V=1
200 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(130+V)
210 L$=INKEY$:IF L$="" THEN L$=M$ ELSE M
$=L$
220 LOCATE C-1,7:PRINT"   ";
230 IF L$=CHR$(28) AND C<38 THEN C=C+1
240 IF L$=CHR$(29) AND C>1 THEN C=C-1
250 LOCATE C-1,7:PRINTB$;
260 H=H+1:IF H<M GOTO170 ELSE H=0
270 LOCATE X,Y:PRINT" ";
280 IF Y>=6 AND (D=2 OR D=3) THEN K=1 EL
SE K=0
290 ON D GOTO 300,350,380,410
300 X=X+1:Y=Y-1
310 IF X>=39 THEN D=4
320 IF Y<=0 THEN D=2
330 IF X>=39 AND Y<=0 THEN D=3
340 GOTO 450
350 X=X+1:Y=Y+1
360 IF X>=39 THEN D=3
370 GOTO 450
380 X=X-1:Y=Y+1
390 IF X<=0 THEN D=2
400 GOTO 450
410 X=X-1:Y=Y-1
420 IF X<=0 THEN D=1
430 IF Y<=0 THEN D=3
440 IF X<=0 AND Y<=0 THEN D=2
450 IF X<0 THEN X=0
460 IF Y<0 THEN Y=0
470 IF X>39 THEN X=39
480 IF K GOTO 580
490 P=PEEK(X+40*Y-768)
500 IF P=138 GOTO 540
510 IF P<>139 GOTO 170
520 IF W THEN SOUND 2000,1:SOUND 800,2
530 S=S+2:N=N+1:D=RND(9)*4+1:GOSUB 730:G
OTO 260
540 IF W THEN SOUND 600,2
550 S=S+1:N=N+1
560 IF D/2=INT(D/2) THEN D=1 ELSE D=4
570 GOSUB 730:GOTO 260
580 IF ABS(C-X)<3 GOTO 690
590 FOR L=1 TO 4:FOR U=2 TO 9:LOCATE X,7
:PRINT CHR$(130+U/2);:IF W THEN SOUND U*
1000,2:SOUND0,1
600 NEXT:NEXT
610 IF N>39 THEN N=40
620 F=F-1:IF F>0 THEN CLS:GOTO 90
630 FOR L=2 TO 5:LOCATE 12,L:PRINT SPACE
$(17);:NEXT:LOCATE 15,3:PRINT USING "###
## Pts.";S
640 IF W THEN FOR L=1 TO 10:SOUND 5000,3
:SOUND 0,1:NEXT
650 LOCATE 13,4:PRINT "Try again(Y/N)?";

660 D$=INKEY$:IF D$="" GOTO 660
670 IF D$="Y" OR D$="y" OR D$="ン" GOTO 8
0
680 IF D$="N" OR D$="n" OR D$="ﾐ" THEN P
RINT CHR$(27);"W":CLS:END ELSE 660
690 IF W THEN SOUND 1000,2
700 S=S+5:I=I+1:N=N+1:IF I>9 THEN I=0:GO
SUB 730
710 IF D=2 THEN D=1:X=X-1 ELSE D=4:X=X+1

720 GOTO 280
730 LOCATE RND(9)*40,RND(9)*7:IF RND(9)<
A THEN PRINT CHR$(139); ELSE PRINT CHR$(
138);
740 RETURN
750 FOR L=1 TO LEN(C$):PRINT MID$(C$,L,1
);:IF W THEN SOUND 2000+L*100,1
760 NEXT:FOR L=1 TO 500:NEXT:RETURN
770 DATA 144,86,62,86,144,0
780 DATA 34,20,8,62,8,28
790 DATA 0,18,212,248,212,18
800 DATA 28,8,62,8,20,34
810 DATA 80,216,216,216,216,216
820 DATA 216,216,216,216,216,216
830 DATA 216,216,216,216,216,80
840 DATA 112,248,252,234,202,112
850 DATA 112,138,142,154,186,112
```

★出番の少ない編集長へ……OFコーナーへ出たら掲載誌はくれないんですかー？（新潟市・**野村信重14才**）……

【編集長：う～ん，残念だけど掲載誌は送ってないんだ。OFは読者の意見の交換の場として活用してほしい。】

FX-702P用

JET SKI



岩崎　成太

川幅が狭く，一定間隔ごとに段差のある激流をジェット・スキーでのぼります。ただし，上流からは流木が流れてきます。ジェット・スキーをジャンプさせ，流木を飛び越えながら上流へ登ってください。ジャンプ中の前後移動も可能なので，流木の上に落ちないようううまくコントロールしてください。

ゲーム方法

操作キーは，つぎの三つを使います。

Ⅴ　ジャンプ・キー……滞空時間は流木が二つ進むあいだ，ジャンプ中のキャラクタは≧→＝となります。

1　フォワード・キー…右へ一つ移動

3　バック・キー……左へ一つ移動

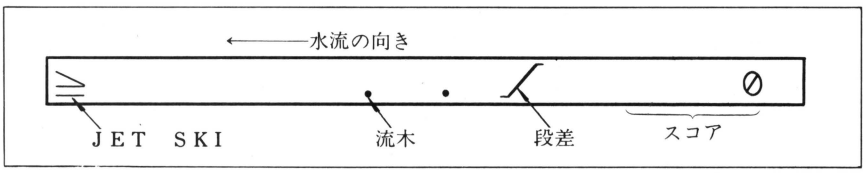
（タイミングがわからない人は，キーを早めに押してみてください）

流木を飛び越えながら段差のところまで来ると，1面クリアとなります。流木に衝突（CLASH）すると，1番左の位置からやり直しです。CLASH3回でゲーム・オーバーとなり，スコアを表示します。

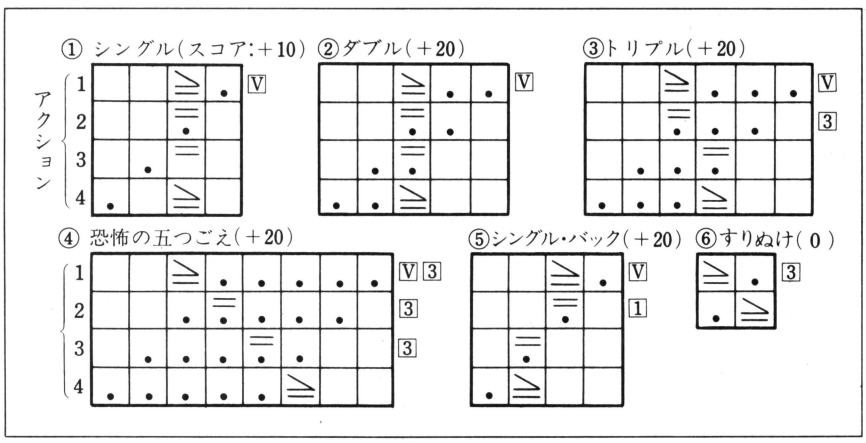
CONT キーを押すとまたゲームがスタートします。

※プログラム入力後にDEFM　1　EXE を忘れずに行なってください。

ときどき流木が6個以上つながって流れてくる場合があるが，これは飛び越すことは不可能なので“運がわるかった！”と思ってあきらめてください。



《第1図》画面の説明



《第2図》JET　SKIを楽しむためのテクニック＆パターン解説

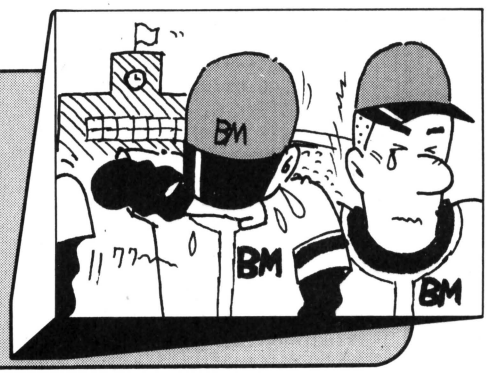
JET　SKIのプログラム・リスト▶

```
P0: 475 STEPS
  5 $=",  ":FOR I=0
    TO 2:A$(I)=MID
    (I+1,1):NEXT I
 10 WAIT 40:PRT "JE
    T SKI GAME  ";#
    ####;H
 15 S=0:U=1:M=3
 20 PRT U;"UP FIGHT
    !"
 22 X=0:C=0:$="
          "
 25 PRT CSR 12;"/ "
    ;#####;S;
 30 PRT CSR 0;$;:C=
    C-1:IF C>0 THEN
     40
 35 PRT CSR X;"≧";:
    IF MID(X+1,1)="
    " THEN 300
 35 IF KEY="V":C=3:
    PRT CSR X;"=";
 37 GOTO 50
 40 PRT CSR X;"=";
 41 IF MID(X+1,1)="
    ":S=S+10:PRT C
    SR 14;#####;S;
 50 $=MID(2)+A$(RAN
    #*3)
 60 IF KEY="1":IF X
    >0:X=X-1
 70 IF KEY="3":X=X+
    1:IF X=12 THEN
    200
 80 GOTO 30
200 PRT CSR 11;" /≧
    ";CSR 0;"BONUS
    +100"
210 U=U+1:S=S+100
220 GOTO 20
300 PRT CSR X;"*";C
    SR 14;"CLASH"
310 M=M-1:IF M>0 TH
    EN 22
320 PRT "GAME OVER
        ";#####;S;
330 IF S>H;H=S
340 STOP :GOTO 10
```


★10月号の表紙は勝手にめくれてしまう。そのおかげで手をふれなくても読めるけど…。(北海道室蘭市・**安住友成12才**)……**【編集長**：どれどれ，なるほどちょっとビニールの張りかたが強すぎたかな。工夫してみよう。**】**

PASOPIAmini用

パソピア甲子園



二宮　敬史

ゲームの内容

パソピア高校と，甲子園で対決するゲームです。パソピア高校の先攻でスタート！　あなたは相手投手の球種，スピードを考えに入れて，ジャストミートしてください。

ゲーム，スタート

① ＲＵＮでタイトル表示
② パソピア高校の攻撃（自動）
③ あなたの攻撃

画面右より玉“○”が飛んできて，左のキャッチ側にくると球種，スピードを表示します。この一瞬が勝負です。打つかどうかを決断してください。玉は必ずストライクなので見のがし，三振に注意してください。ミートすると右に玉が飛び，ヒットならばランナー，得点が表示されます。

表示説明

①　ヒット

Ｓ…シングルヒット
２，３…ツーベース，スリーベース
Ｈ…ホームラン，＆…ランナー

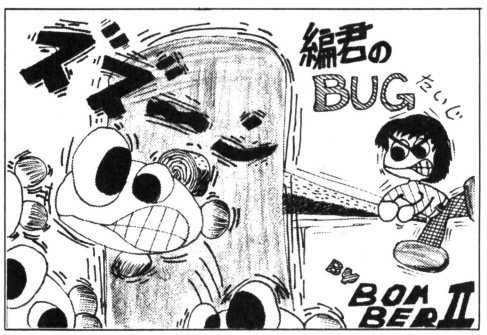
②　球種

Ｏ…ストレート
@…フォーク
０…カーブ

③　打ちかた

スピードは速いほうが良く飛びますが，160km/Ｈ以上では球速に負けてＯＵＴ，逆に109km/Ｈ以下でもＯＵＴ，110km/Ｈ～159km/Ｈのときに打ってください。球種により打ちかたをかえる必要があり，フォーク…[1]，ストレート…[2]，カーブ…[3]で打ってください。球種に合わない打ちかたをすると飛距離が減少しますので御注意！

◀広島市・古川　修



▲茨城県日立市・ＢＯＭＢＥＲⅡ

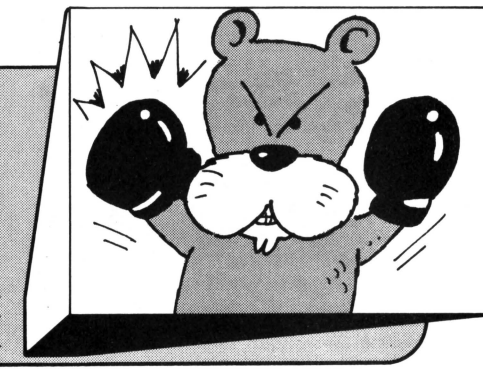
★Dr.Dに編集長！少しおくれて敬老の日おめでとうございます♡♡（千葉県佐倉市・**松田健弘10才**）……【Dr.D：編集長！**編集長**：Dr.！Dr.D・**編集長**：クックックック～～。**編**：あーあ，泣かしちゃった。**影**：感動のシーン！】

```
  1 REM ****S-58-8-13**
 10 READ V$,W$,X$,Y$,Z$
    ,D,E,K,S
 50 BEEP 1:PRINT " PASO
    PIA KOUSHIEN":WAIT
    15:BEEP 0
 60 PRINT "**YOU VS PAS
    OPIA.MINI**":WAIT 2
    0
 70 BEEP 1:PRINT "  PAS
    OPIA NO SENKOU !!":
    WAIT 15:BEEP 0
100 K=K+1:O=0:A$="":B$=
    "":C$="":H=15:S=0
110 IF K=10 THEN GOTO 9
    100
120 IF (K=9) AND (Y$="U
    RA") THEN GOSUB 806
    0
125 PRINT "     ";K;"KA
    I ";Y$:WAIT 15
130 IF Y$="OMOTE" THEN
    GOSUB 1000:Y$="URA"
    :GOTO 120
140 GOSUB 2000:J$="":D$
    =V$
150 IF H=1 THEN GOSUB 3
    000:PRINT TAB(H);D$
    ;TAB(10);P;"KM/H":W
    AIT 7
160 IF H=1 THEN J$=INK$
    :GOTO 195
170 PRINT TAB(H);D$
190 H=H-1:GOTO 150
195 IF J$="" THEN GOSUB
     1500:GOTO 205
200 BEEP 1:BEEP 0:GOSUB
     5000
205 IF O=3 THEN Y$="OMO
    TE":GOTO 100
220 H=15:GOTO 140
999 REM =====SUB=====
1000 F1=-1
1010 G=INT(RND*11):F1=F1
    +1
1020 IF G>6 THEN GOTO 10
    10
1030 PRINT "  PASOPIA ";
    K;"KAI ";F1;"TEN":B
    EEP :WAIT 12
1040 E=E+F1:PRINT " YOU
    ";D;"-";E;"PASOPIA"
    :WAIT 15:RETURN
1500 S=S+1:IF S=3 THEN G
    OSUB 7050
1510 RETURN
2000 P=INT(RND*71)+99:M=
    INT(RND*3)+1
2010 RETURN
3000 ON MGOSUB 3100,3200
    ,3300:RETURN
3100 D$=W$:R$="1":RETURN

3200 D$=V$:R$="2":RETURN

3300 D$=X$:R$="3":RETURN

5000 IF (P>159) OR (P<11
    0) THEN T=14:GOTO 6
    000
```

```
5010 IF J$=R$ THEN C1=13
    :GOTO 5030
5020 C1=9.8
5030 C2=RND*C1
5040 IF C2<=3 THEN C3=1:
    GOTO 5070
5050 IF C2<=8 THEN C3=2:
    GOTO 5070
5060 C3=3
5070 T=INT(P*C3/30)+9
6000 FOR I=1 TO T-1
6010 PRINT TAB(I);"O":BE
    EP 1:BEEP 0
6020 PRINT TAB(14);Z$:NE
    XT I:BEEP
6030 IF T<15 THEN GOTO 7
    050
6032 Z1=T-15:Z2=24-T:T0=
    T-13
6035 P$=MID$(Z$,1,Z1):P1
    $=MID$(Z$,T0,Z2)
6040 PRINT TAB(14);P$;"O
    ";P1$:WAIT 9
7000 IF (T=16) OR (T=20)
     THEN B=1:GOSUB 800
    0:RETURN
7020 IF T=18 THEN B=2:GO
    SUB 8000:RETURN
7030 IF T=22 THEN B=3:GO
    SUB 8000:RETURN
7040 IF T=24 THEN B=4:BE
    EP :PRINT "****HOME
     RUN****":WAIT 30:G
    OSUB 8000
7045 IF T=24 THEN RETURN

7050 O=O+1:PRINT " OUT !
    ! OUT=";O:WAIT 15
7070 S=0:RETURN
8000 FOR I=1 TO B
8010 H$=C$:IF H$="&" THE
    N D=D+1:H$="":C$=""
8020 C$=B$:B$="":B$=A$:A
    $="":BEEP 1
8023 IF I>=2 THEN GOTO 8
    030
8025 A$="&"
8030 PRINT "<3>";C$;" ";
    "<2>";B$;" ";"<1>";
    A$;"  ";D;"-";E:WAI
    T 15
8040 BEEP 0:NEXT I
8050 IF K<9 THEN S=0:RET
    URN
8060 IF D>E THEN GOTO 91
    20
8070 RETURN
9100 IF D>E THEN GOTO 91
    20
9105 IF D=E THEN BEEP :P
    RINT " HIKI WAKE";D
    ;"-";E:WAIT 30:END
9110 BEEP 1:PRINT D;"-";
    E;" YOU MAKE":WAIT
    20:BEEP 0:END
9120 BEEP 1:PRINT D;"-";
    E;" YOU ARE WIN !":
    WAIT 20:BEEP 0:END
9900 DATA "O=","@=","0="
    ,"OMOTE"," S 2 S 3
    H",0,0,0,0
```


★影のアホ，バカ，トンマ，マヌケ!!あーあ，すっきりした。関君，見てる!!（千葉県君津郡・**石井　徹12才**）
……【**影**：それだけ言えばすっきりしただろう。さて，千葉県人ね——。編君！**編**：ン？**影**：このー，**ボカッ!!**】

ドッグ・ファイト2



いつをちゃんパートIII

命令書

前回のドッグ・ファイトは，来たるべきゼントラディ軍との戦闘にそなえての，訓練であった。その訓練で40％以上の命中率を出すことができた者は，つぎのプログラムを入力して実戦に参加して欲しい。また40％以上出せなくても，プログラムを入力するだけの根性のある者は特別に許可する。心おきなく戦ってくれたまえ。弾数は20だが，命中したときだけ補給できる。

それでは全機発進せよ。幸運を祈る。

解　説

前回のドッグ・ファイトはいろいろとけなされたので（速すぎる，目が痛くなる，貧弱），新しく作り直しました。前回にくらべ，ゲーム性に富んでいます。やりかたは前回と同じで，敵と照準（＋）が重なったらビームを撃ちます。キーは，どのキーでもOK（AC，STOP，EXE以外）です。

参考

ベーマガ83年9月号　PB用「MISSON　X」の爆発の表示

ドッグ・ファイト2のプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT "DOG-FIGHT.2"
 20 B=20:D=0:G=0:E=0
 30 IF D>0:D=D-1
 40 IF D=0:C$="Ω":F=8:IF G%6:C$="o":F=12
 50 A=INT (RAN#*5+3:IF B≦5:PRINT CSR 10:B;
 60 PRINT CSR 0;"#[  +  ]#";CSR A:C$;
 70 FOR I=0 TO F:IF KEY$="" THEN 90
 80 NEXT I:GOTO 30
 90 FOR I=1 TO 3:PRINT CSR I;"=";CSR 10-I;"=";:NEXT I:PRINT CSR 4;"---";
100 IF A=5:GOSUB 150:GOTO 30
110 PRINT :B=B-1:IF B<>0 THEN 30
120 PRINT "YOU:";E;"pts"
130 IF H<E:H=E:INPUT "Name ",$
140 PRINT "HIGH:";H;"pts","by ";$:GOTO 20
150 FOR I=0 TO 5:PRINT CSR 2;"  x";CSR 2;"(((*)))";:NEXT I
160 IF C$="o":E=E+5:G=G+1
170 IF C$="Ω":E=E+10
180 IF D>0 THEN 210
190 D=INT (RAN#*20:IF D<11;D=0
200 C$="♠":F=4:RETURN
210 PRINT CSR 2;D*10;"pts ";:E=E+D*10:D=0
220 FOR I=0 TO 40:NEXT I:RETURN
```

《第1図》キャラクタについて

キャラクタ	名　　称	特長及び配点
○	偵察用ポッド	最初に6機出てくる。遅い。1機につき5点
Ω	リガート	偵察用ポッドがなくなると出てくる。1機につき10点
♠	グラージ	味方がやられると，ときどき出てくる。速い。すぐに消える。早くやっつけると高得点

千葉県市川市　パリン

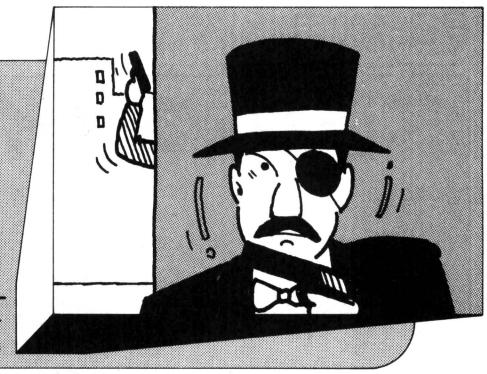
評…見れば見るほどよく似てる。カンシン！（影）じょ、じょうだんはやめまえ!!（編集長）

★ハガキを切りはなす時は，下にいらなくなった下じきをしくとよいでしょう。（大阪府枚方市・**中村　明13才**）

……【**影**：そのとおり！こうして思いっきりひっぱるとービリッ!!ーとなって1冊ムダになる。**編集長**：〃〃】

PB-100用

対決!!ルパン VS 荒野のガンマン



長房　真広

さあ大変，ルパンの最愛の女性，峰不二子が荒野の荒くれガンマン達に誘拐されてしまった！　怒りに燃えるルパン（あなた）は愛用のワルサーP38を片手に，次元や五右衛門の制止も聞かず単身敵のアジトへとのりこんでいくのだが……。

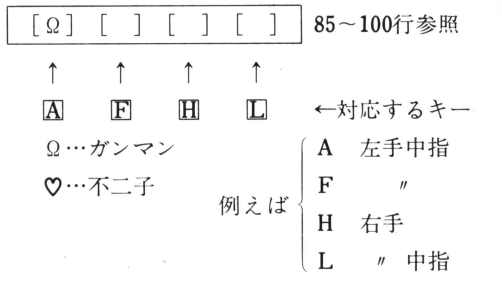
遊び方

RUNもしくは[S][0]で，プログラムスタートです。タイトルを表示して，すぐに決闘（ゲーム）が始まります。敵のアジトの四つの窓が表示され，そのうちの一つの窓から，ガンマン（Ω）か不二子（♡）が顔を出すので，敵が見えたらすぐにその窓の位置に対応するキーを押して応戦してください。誤って不二子がいるところに撃ってしまうと，ペナルティで弾が2発減ります。また，敵がいるのに撃たない場合でも，もちろん弾は1発ずつ減っていきます，1面～3面まであり，1面では弾は8発（P38のマガジンは8発入り，知ってるかい？），2面では16発，3面では24発で，面がすすむ度に窓から顔を出す時間（表示時間）は短くなっていきます。見事全弾命中させて，不二子を助け出しましょう。

参考

シャープ『ベーシックソフトウェア集No.3』の「ガン・トレーニング」のアイデア

《第1図》画面＆キー操作



対決！ルパン対荒野のガンマンのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "*LUPIN v
     s GUNMAN*";
  20 A$="[*]":B$="[Ω
     ]":G=1:M=0
  30 T=8*G:V=4-G:S=0
  40 FOR I=2 TO 5:A$
     (I)="[ ]":NEXT
     I
  50 Q=INT (RAN#*2:R
     =2+INT (RAN#*4
  60 A$(R)=A$(Q):J=0
  70 FOR I=0 TO V
  80 PRINT CSR 0;C$;
     D$;E$;F$;
  85 IF KEY="A";J=2
  90 IF KEY="F";J=3
  95 IF KEY="H";J=4
 100 IF KEY="L";J=5
 110 NEXT I:PRINT
 120 IF J=R;IF Q=1;S
     =S+1
 130 IF J=R;IF Q=0;T
     =T-2
 140 IF Q=1;T=T-1
 150 IF T>0 THEN 40
 160 PRINT G;"men S:
     ";S
 170 M=M+S:G=G+1:IF
     G<4 THEN 30
 180 PRINT "Total 48
     →";M:END
```

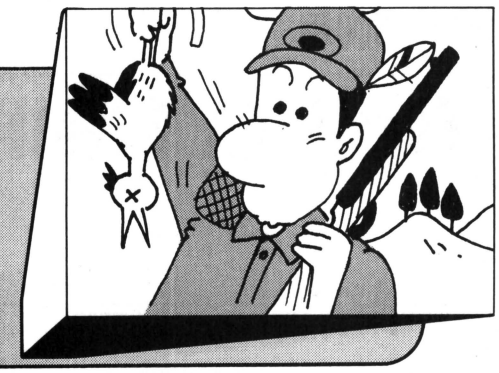
☆

☆

★僕をボツにすると影さんをひきとってあげないぞ!!（静岡県藤枝市・**木村大輔13才**）……【**影**：ボツにしなかったのはひきとってもらいたいためではない！私はのらネコではないのだ!!**編**：それで？**影**：うー，悲しい！】

PC-1211用

ハンター・ゲーム



内匠　進

編集部の会話

編集長：影くん，ひまかな？

影：ええ，ひまですけど。

編集長：それなら，うさぎ狩りに行ってきてくれないか？

影：うさぎですか？よくわからないけど，じゃあ行ってきますよ。

編集長：ライオンに食べられないように，気をつけろよ……。

遊びかた

あなたは，うさぎを追いかけながら，ライオンにつかまらないように影さんを動かしてください。

RUNしてタイトル表示後 ENTER を押すと，ゲームが始まります。キャラクタは“K”が影さんで，“∧”がうさぎ，“π”がライオンです。影さんは1で左，3で右に動きます。画面を見て動かしたい方向が決まったら，まず ENTER キーを押してDATA␣と入力してください。いくつ動くのかは，乱数で決めるのでわかりません。あぶないときは2を押すと，編さんがヘリコプターで助けにきてくれますよ。

影さんがうさぎをつかまえると1点で，BEEP音が2回鳴ります。ライオンにつかまると，ゲーム・オーバーです。キャラクタの優先順位はライオン，影さん，うさぎの順です。さあ，つかまらないようがんばって!!

☆

☆

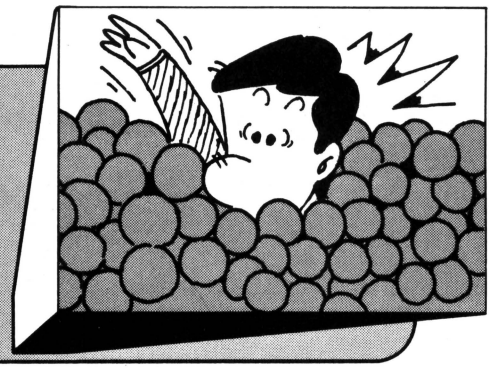
ハンターゲームのプログラム・リスト

```
 10:"A"T=9:U=1:V
    =17:S=0:
    GOSUB 90:FOR
    Z=1TO 17:A$(
    Z)="-":NEXT
    Z:PRINT " HU
    NTER GAME"
 20:A$(T)="^":A$
    (U)="K":A$(V
    )="π"
 30:BEEP 1:PRINT
    " ";A$;B$;C$
    ;D$;E$;F$;G$
    ;H$;I$;J$;K$
    ;L$;M$;N$;O$
    ;P$;Q$;"  ";
    S
 40:A$(T)="-":A$
    (U)="-":A$(V
    )="-":INPUT
    " DATA ";R:
    IF R=2LET U=
    9
 50:U=U+Y*SGN (R
    -2):W=21:
    GOSUB 70:T=T
    +SGN (Y/2-1)
    :W=20
 60:GOSUB 70:V=V
    +Y*SGN (U-V)
    :W=22:GOSUB
    70:GOTO 100
 70:IF A(W)<1LET
    A(W)=1
 80:IF A(W)>17
    LET A(W)=17
 90:X=X+π:X=XXX-
    INT XXX:Y=
    INT 3X+1:
    RETURN
100:IF V=UBEEP 3
    :PRINT " SCO
    RE",S:END
110:IF T=UBEEP 2
    :S=S+1
120:GOTO 20
```

★9月号「ALIEN IN MAZE」を3週間かかって入力し，リストをLOADしたらTRエラー。リスト1と2をだぶって入れたのだった…。(岐阜市・**猪俣竜次11才**)……**【編**：それも経験の一つだね。**】**

PC-1500用

Ball & Ball



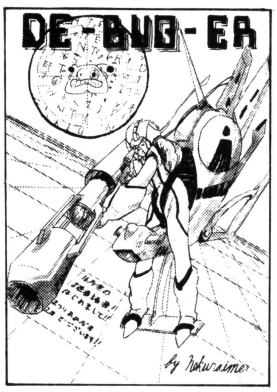
YTO

ゲーム説明

ラケットを動かして二つのボールをうけるという，よくありそうなゲームですが，よく見てみるとなんとボールが放物線を描いて飛んでいます。おもしろいと思うので，ぜひ入れて遊んでください。

スタートは初めてやるときはRUN，その後は D EF ＋ A か DEF ＋ Z で始めてください。キーは1と3です。

ボールはドット単位で飛んでいますが，CATCHが15をこえると1ドットとばしになり，30をこえると2ドット，45は3となっていきます。



鹿児島県名瀬市・ねくらいまぁ

Ball & Ballのプログラム・リスト

```
10:DIM A(3),B(5):
   A(0)=1:A(1)=2:
   A(2)=8:A(3)=32
20:"A"WAIT 0:A$="
   Ball&Ball":FOR
   I=25TO 3STEP -
   1:CURSOR I:
   PRINT A$:BEEP
   1,15,20:NEXT I
30:FOR I=4TO 18:
   CURSOR I:PRINT
   A$:BEEP 1,25,2
   0:NEXT I:FOR I
   =17TO 0STEP -1
   :CURSOR I:
   PRINT A$;" ":
   BEEP 1,12,20:
   NEXT I
40:FOR I=0TO 6:
   CURSOR I:PRINT
   " ";A$:BEEP 1,
   17,25:NEXT I
50:"Z"PAUSE :
   USING "####"
60:WAIT 0:FOR I=0
   TO 2:B(I)=I:B(
   5-I)=I+1:NEXT
   I
70:T=0:R=1:P=0:U=
   1:W=0:X=21:Y=3
   :Z=1:O=1:Q=-1:
   GPRINT 127:
   GCURSOR 22:
   GPRINT 127:
   CURSOR 6:PRINT
   A$;" CATCH=
```

```
 80:T=T+1:I$=
    INKEY$ :U=Z:Z=
    Z+(I$="3")-(I$
    ="1"):IF Z>6OR
    Z<0LET Z=7-ABS
    Z
 90:GCURSOR U*3+1:
    GPRINT POINT (
    U*3+1)AND 63;
    POINT (U*3+2)
    AND 63;POINT (
    U*3+3)AND 63
100:GCURSOR Z*3+1:
    GPRINT POINT (
    Z*3+1)+64;
    POINT (Z*3+2)+
    64;POINT (Z*3+
    3)+64
110:CURSOR 22:
    PRINT P;BEEP 1
    ,30,5:R=INT (P
    /15)+1
120:FOR I=22TO 24
    STEP 2:A=@(I):
    B=@(I+1):C=127
    -A(B(B)):@(I)=
    @(I)+@(I-7)
130:IF @(I)>210R @
    (I)<1LET @(I-7
    )=-@(I-7):@(I)
    =2-@(I)+40*(@(
    I)>21)
140:@(I+1)=@(I+1)+
    1-6*(@(I+1)=5)
```

```
150:GCURSOR A:
    GPRINT POINT A
    AND C:GCURSOR
    @(I):GPRINT
    POINT @(I)OR A
    (B(@(I+1)))
160:IF @(I+1)<>3
    NEXT I:GOTO 80
170:IF INT ((@(I)-
    1)/3)=ZBEEP 1,
    20,5:@(I-7)=
    RND (R*2+1)-R-
    1:P=P+1:NEXT I
    :GOTO 80
190:GCURSOR @(I)-1
    :GPRINT "20502
    0":BEEP 1,1,15
    :CURSOR 14:
    PRINT " "
200:WAIT 50:CURSOR
    4:S=T*50+P*100
    :USING
210:PRINT "END S="
    ;S:BEEP 1,250,
    50:PRINT
220:IF S>HLET H=S:
    INPUT "NAME?";
    H$
230:WAIT 90:PRINT
    "HI-SCORE    ";
    H:PRINT "NAME
     ";H$
240:WAIT :PRINT "H
    IT ENTER":GOTO
    50
```


★農協の化学肥料にBM1号というのがあるが，ベーマガとどういう関係？（埼玉県岩槻市・**みつをちゃん12才**）

……【編：特に関係はありませんが，使用方法を誤ると人体に影響を与えるという点で共通しているようです。】

PC-2001用

脱獄ゲーム

吉野　敏治

以前月刊マイコンに載っていたものですが，おもしろかったので，移植してみました。

▶ 遊びかた

10人の人間を地上へ逃がすゲームです。

地下2階……操作　4…左へ移動　8…ジャンプ

矢がつぎつぎに飛んできます。この矢をジャンプしてよけながら左の綱のところ（LOCATE41）まで前進して，綱のところまで行ったらジャンプしてください。

地下1階……操作　8…ジャンプ

邪魔する壁が六つあります。人の前にある壁が一番下のとき（CHR$(95)）ジャンプしてください。

つぎの壁の前に自動的に移動します。このようにして六つの壁を飛び越えますと，1人助けたことになります。

参考

月刊「マイコン」'82年8月号 PC－8001用脱獄ゲーム

《第1表》プログラムのしくみ

10	：準備
100～140	：デモ
200～230	：DATA
300～320	：初期設定
400	：START　MUSIC
500～520	：画面設定
600～660	：地下2階
700～760	：地下1階
800～880	：家に帰る
900～910	：人が死んだ！（サブルーチン）
1000～1050	：GAME　OVER

愛知県海部郡・M・G

岐阜県・PRINT　CHR$（13）

★このまましばらくお待ちください。(新潟県長岡市・**磁神龍雅17才**)……【……**編**：待ってるけどなにもなんないネ！**影**：これも仕事だから。……】

```
5 ' ﾀﾞｯｺﾞｸﾀﾞｰﾑ
10 PRINT CHR$(12):CONSOLE 0,0,0:DIM MA$(3),WA$(5)
95 ' ﾃﾞﾓ
100 D$="******* ﾀﾞｯｺﾞｸﾀﾞｰﾑ By T.Yoshino *******":RESTORE 200:FOR I=0 TO 4:READ A$:POKE&HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXT I:M$=CHR$(&HE0)
110 FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 20-I:LOCATE 38+J:PRINT " ";M$;MID$(D$,21-I,1);:LOCATE 79-J:PRINT MID$(D$,20+I,1);M$;" ";:NEXT J
120 LOCATE 20-I:PRINT MID$(D$,21-I,1);:LOCATE 59-I:PRINT " ";M$;" ";:LOCATE 19+I:PRINT MID$(D$,20+I,1);:LOCATE 58+I:PRINT " ";M$;" ";
130 FOR J=20-I TO 1 STEP-1:LOCATE 39+J:PRINT M$;" ";:LOCATE 79-J:PRINT " ";M$;:NEXT J,I:LOCATE 39:PRINT "*";
140 LOCATE 40:PRINT ">>>>>>> PUSH RETURN KEY TO NEXT <<<<<<<":LOCATE0:PRINT "<-[4] ( ﾋﾀﾞﾘ ﾍ ｲﾄﾞｳ ) ^ [8] ( ｼﾞｬﾝﾌﾟ )>>>>>>> PUSH RETURN KEY TO START <<<<<<<":GOTO 300
195 ' D A T A
200 DATA 48,2B,1F,2B,48 'M$
210 DATA68,6B,5F,6B,68,4A,4B,47,4B,4A,5A,5B,57,5B,5A,50,50,50,50,50,5E,7C,58,78,50,40,40,4F,40,40,40,60,60,60,40,40,70,70,70,40,40,7C,7C,7C,40,40,7F,7F,7F,40 'PLAY
220 DATA40,60,70,78,7C,7C,7C,7C,7C,7C,7C,7C,78,7E,7E,40,7F,55,6B,55,7F,7F,41,41,49,7F,0B,07,0C,14,0C,08,05,0A,11,0A,68,6B,5F,6B,68,01,06,0B,10,20,70,30,58,04,02 'COME HOME
230 DATA7F,71,41,49,7B,70,7E,09,09,7E,7F,71,07,01,7F,7F,79,49,49,63,7F,41,41,47,7F,07,7F,40,30,0F,7F,79,09,0F,70,4F,48,48,78,7F,7F,71,41,41,3E,7F,79,49,4F,78 'GAME OVER
295 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
300 MA=10:X=67:S=0:RESTORE 210:GOSUB 310:GOTO 320
310 FOR I=0 TO 49:READ A$:POKE&HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXT I:RETURN
320 FOR I=1 TO 3:MA$(I)=CHR$(&HDF+I):NEXT I:FOR I= 2 TO 5:WA$(I)=CHR$(&HE4+I):NEXT I:BE$=CHR$(&HE3):B1$=CHR$(&HE4):T$=CHR$(&HE5):T2$=CHR$(124):WA$(1)="_":FOR I= 1 TO 10:MA$=MA$+MA$(1):NEXT I
395 ' S T A R T M U S I C
400 BEEP 20,1:BEEP 24,1:BEEP 22,1:BEEP 25,1:BEEP 20,1:BEEP 24,1:BEEP 22,1:BEEP 25,1:BEEP 20,1:BEEP 24,1:BEEP 22,1:BEEP 25,1:BEEP 20,1:BEEP 31,1:BEEP 31,2
495 ' ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ
500 PRINT CHR$(12):FOR I=0 TO 79:PRINT "_";:NEXT I
510 LOCATE 0:PRINT "_";T2$;:FOR I= 4 TO 34 STEP 6:LOCATE I:PRINT WA$(5);:NEXT I:LOCATE 39:PRINT T$;B1$;T$;:LOCATE 68:PRINT WA$(5);LEFT$(MA$,MA);
520 FOR I= 5 TO 1 STEP-1:LOCATE 68:PRINT WA$(I);:BEEP 31,1:NEXT I:LOCATE 69:PRINT "__________";:LOCATE 69:PRINT LEFT$(MA$,MA-1);:LOCATE 67:PRINT MA$(1);:FOR I=1 TO 5:LOCATE 68:PRINT WA$(I);:BEEP 31,1:NEXT I
595 ' G A M E S T R A T ( ｷｶ 2 ｶｲ )
600 FOR I= 41 TO 67:LOCATE 40:PRINT B1$;T$;:LOCATE I-1:PRINT "_";BE$;:IF Z=1 THEN Z=0:GOTO 650 ELSE 610
610 IF I=X THEN 900 ELSE A$=INKEY$:IF A$="4" THEN X=X-1:GOTO 620 ELSE IF A$="8" THEN 640
620 IF X=40 THEN X=41
630 LOCATE X:PRINT MA$(1);"_";:LOCATE 68:PRINT WA$(5);:IF I=X THEN 900 ELSE GOTO 660
640 Z=1:LOCATE X:PRINT MA$(2);:IF X=41 THEN BEEP 31,1:BEEP 31,1:BEEP 31,1:X=1:LOCATE 41:PRINT T$;:GOTO 700 ELSE GOTO 660
650 IF X=I THEN LOCATE X:PRINT MA$(3);:BEEP 31,1:GOTO 660 ELSE LOCATE X:PRINT MA$(2);:BEEP 1,1:GOTO 660
660 NEXT I:GOTO 600
695 ' G A M E S T A R T ( ｷｶ 1 ｶｲ )
700 FOR I=1 TO 3:LOCATE 1:PRINT T2$;:LOCATE I-1:PRINT "_";MA$(1);:BEEP 31,1:NEXT I:X=3:GOTO 720
710 FOR I=1 TO 5:LOCATE X+I:PRINT "_";MA$(1);:BEEP 31,1:NEXT I:X=X+6:IF X=39 THEN LOCATE 39:PRINT MA$(2);:GOTO 800 ELSE 720
720 Z=1:FOR I=5 TO 1 STEP-1:LOCATE X+1:PRINT WA$(I);
730 A$=INKEY$:IF A$="8" THEN 740 ELSE 750
740 IF I=1 THEN LOCATEX:PRINT "_";MA$(2);:BEEP 31,1:GOTO 710 ELSE 900
750 NEXT I:ON Z GOTO 760,720
760 Z=2:FOR I=2 TO 5:LOCATE X+1:PRINT WA$(I);:GOTO 730
795 ' C O M E H O M E
800 RESTORE 220:GOSUB 310:LOCATE 0
810 PRINT CHR$(12);"    ";MA$(1);MA$(2);MA$(3);" <- This is his house.
 ____";BE$;B1$;BE$;"_____________________";BE$;:FOR I=1 TO 6:PRINT CHR$(126);:NEXT I:PRINT BE$;"___";
820 FOR I=79 TO 77 STEP -1:BEEP 31,1:LOCATE I:PRINT WA$(3);"_";:NEXT I
830 LOCATE 77:PRINT WA$(4);:BEEP 31,1:LOCATE 77:PRINT "_";:LOCATE 36:PRINT WA$(4);:BEEP 31,1:LOCATE 36:PRINT WA$(5);:BEEP 31,1:LOCATE 36:PRINT " ";:LOCATE 75:PRINT WA$(2);:BEEP 31,1
840 FOR I= 74 TO 70 STEP -1:LOCATE I:PRINT T$;WA$(2);:BEEP 31,1:LOCATE I:PRINT CHR$(126);CHR$(126);:NEXT I
850 LOCATE 29:PRINT WA$(3);:BEEP 31,1:LOCATE 29:PRINT " ";
860 FOR I= 68 TO 47 STEP-1:LOCATEI:PRINT WA$(3);"_";:LOCATE69:PRINT BE$;:BEEP 31,1:NEXT I:GOTO 870
870 LOCATE46:PRINT WA$(3);"_";:BEEP 31,1:LOCATE 45:PRINT "L";:BEEP 31,1:LOCATE 46:PRINT BE$;:LOCATE 45:PRINT WA$(3);:BEEP 31,1:LOCATE 45:PRINT B1$;:BEEP 31,4
880 S=S+1:IF MA=1 THEN 1000 ELSE MA=MA-1:X=67:RESTORE 210:GOSUB310:GOTO 400
895 ' M A N D I E D ( S U B )
900 LOCATE X:PRINT "*";:BEEP 17,1:LOCATE X:PRINT "X";:BEEP 15,1:LOCATE X:PRINT "+";:BEEP 13,1:LOCATE X:PRINT "X";:BEEP 17,1:LOCATE X:PRINT "+";:BEEP 15,1:LOCATE X:PRINT "X";:BEEP 13,1:LOCATE X:PRINT "+";:BEEP 15,1
910 LOCATE X:PRINT "#";:BEEP 13,1:BEEP 0,1:LOCATE X:PRINT ".";:BEEP 17,1:LOCATE X:PRINT "@";:BEEP 13,1:IF MA=1 THEN 1000 ELSE MA=MA-1:X=67:BEEP0,2:GOTO 400
935 ' G A M E O V E R
1000 BEEP 0,6:BEEP 20,2:BEEP 0,1:BEEP 20,2:BEEP 20,2:BEEP 20,4:BEEP 24,2:BEEP 22,1:BEEP 22,2:BEEP 20,1:BEEP 20,2:BEEP 20,1:BEEP 20,2
1010 RESTORE 230:GOSUB 310:LOCATE 11:PRINT " ";MA$(1);" ";MA$(2);" ";MA$(3);" ";BE$;"  ";B1$;" ";T$;" ";BE$;" ";WA$(2);" ";:LOCATE 48:PRINT "ｱﾅﾀ ﾓｺｳｶﾝ:";
1020 IF S=10 THEN LOCATE 60:PRINT T$;BE$;WA$(2);WA$(3);" ";MA$(1);B1$;B1$;WA$(4);:GOTO 1050 ELSE 1030
1030 IF S>4 THEN LOCATE 60:PRINT MA$(1);B1$;B1$;WA$(4);:GOTO 1050 ELSE 1040
1040 LOCATE 60:PRINT WA$(5);MA$(2);WA$(4);
1050 PRINT " ｽｺｯﾄ ﾆﾝｽﾞｳ";S:S=0:GOTO 140
```


★アップルのスーパーソフトには戦争物しかないんですか？家族で遊べるようなゲームもとりあげて!!（北海道江別市・**佐々木拓也７才**）……**【編**：わかりました！みなさんが見たいゲームの名前を知らせてくださいね！**】**

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

機種は何でもＯＫです。プログラムの長さが**短く，**しかも**内容**のあるものを希望しています。**編集部**

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

PC-6001mkII用

ひまんどしんだん

水口　敏郎

① はじめに

お姉さんとお父さんが太りすぎを心配していたので『太りすぎ・やせすぎしんだん表』というプログラムを作ってみました。PC－6001mkIIの漢字機能と音声合成機能をフルに使って楽しくわかりやすいプログラムにしました。

② 使いかた

ページ数の指定は必ず3以上にしてください。そうしないと音声データが画面にあらわれてしまいます。

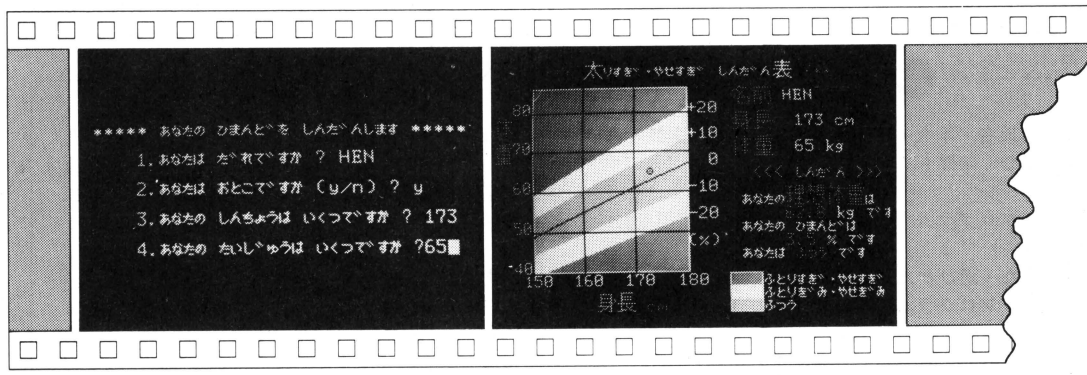
まず，文字と言葉で(1)名前，(2)性，(3)身長，(4)体重そして(5)プリンタに書くかどうか聞いてくるので，キー入力してください。

すると，どのくらい太りすぎか，または，やせすぎか表で示してくれます。そして，標準体重とひまんどを文字と言葉でしんだんしてくれます。そのときの声は，あなたが男なら女の声で，女なら男の声になります。

③ おわりに

ひまんどが±10%以内なら安心です。普通体の体重ですから。でもそうでないならちょっと気をつけなければいけません。

横浜市・上野寿彦



《写真1》データ・インプット画面。「影：編君！ウソをつくな！ウソを！」

《写真2》「影：編君のウソ・データの結果です！」

★ベーマガですら取りあげない見捨てられた機種 ①if800 ② FX9000P ③ PHC－25 ④ MAP1010 ⑤PC3200（北海道旭川市・**石井暁人19才**）…【**編**：見捨てないようにガンバッテはいるのですが……。】

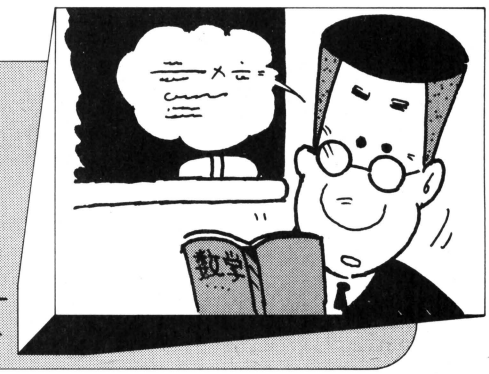
```
10 REM     ************************
20 REM     *   ひまんど゛ しんだ゛ん・プログ゛ラム   *
30 REM     *   58/7/21   BY MIZUGUCHI   *
40 REM     ************************
50 A$(0)="re'i ":A$(1)="i'çi ":A$(2)="ni
":A$(3)="sa'x ":A$(4)="yo'x
60 A$(5)="go ":A$(6)="roku ":A$(7)="na'n
a ":A$(8)="ha'ci
70 A$(9)="kyu'u ":B$="zyu'u ":C$="te'x/"

80 REM
90 REM    しつもん
100 REM
110 SCREEN 4,2,1:CLS:SCREEN 1,1,1:CONSOL
E,,0,0:CLS
120 LOCATE 3,3:COLOR 6:PRINT "*****";:CO
LOR 3
130 PRINT " あなたの ひまんど゛を しんだ゛んします ";:COLO
R 6:PRINT "*****"
140 TALK "f2 +ana'tano."
150 TALK "f  +hima'xdoo/sixda'x sima'su.
"
160 LOCATE 7,5:COLOR 5:PRINT "1.あなたは た゛れ
で゛すか ":
170 TALK "f  +ana'tawa/da'redesuka.":INP
UT NA$
180 LOCATE 7,7:COLOR 4:PRINT "2.あなたは おとこ
で゛すか (y/n) ":
190 TALK "f  +ana'tawa/otoko'desuka.":IN
PUT SE$
200 IF SE$<>"y" AND SE$<>"n" THEN 180
210 LOCATE 7,9:COLOR 6:PRINT "3.あなたの しんち
ょうは いくつ<で゛すか ":
220 TALK "f  +ana'tano/si'xcyouwa/i'kucu
desuka.":INPUT CM
230 IF CM>180 OR CM<140 THEN 210
240 LOCATE 7,11:COLOR 7:PRINT "4.あなたの たい
じゅうは いくつで゛すか ":
250 TALK "f  +ana'tano/ta'izyuuwa/i'kucu
desuka.":INPUT KG
260 IF KG>86 OR KG<30 THEN 240
270 LOCATE 7,13:COLOR 2:PRINT "5.プリンターで
コピーしますか ( y/n ) ":
280 TALK "f  +purixta-de/ko'pi- sima'suk
a.":INPUT P$
290 LOCATE 7,16:COLOR 3:PRINT "ちょっと おまちく
だ゛さい"
300 TALK "f  +cyo'qto/omaci kuda sa'i."
310 REM
320 REM    りそうたいしゅう・ひまんど゛ けいさん (おとこ)
330 REM
340 IF SE$="n" THEN SE$="m3 ":GOTO 440
350 SE$="f3 "
360 TI=.6*CM-41
370 HI=INT((KG-TI)/TI*1000)/10
380 X=32+(CM-150)*4
390 Y=168-(KG-40)*3
400 GOTO 510
410 REM
420 REM    りそうたいしゅう・ひまんど゛ けいさん (おとこ)
430 REM
440 TI=.52*CM-29.4
450 HI=INT((KG-TI)/TI*1000)/10
460 X=32+(CM-140)*4
470 Y=168-(KG-30)*3
480 REM
490 REM    りそうたいしゅう の おんせい
500 REM
510 L1=INT(TI/10)
520 L2=INT(TI)-10*L1
530 L3=INT(TI*10)-INT(TI)*10
540 RI$=S$+A$(L1)+B$+A$(L2)+C$+A$(L3)
550 REM
560 REM    ひまんど゛ の おんせい
570 REM
580 M1=INT(ABS(HI)/10)
590 M2=INT(ABS(HI)-INT(ABS(HI)/10)*10
600 M3=INT(ABS(HI)*10)-INT(ABS(HI))*10
610 IF HI>0 THEN HI$=SE$+"purasu":GOTO 6
40
620 IF HI<0 THEN HI$=SE$+"mainasu":GOTO
640
630 HI$=SE$+A$(0):GOTO 710
640 IF M1=1 THEN HI$=HI$+B$:GOTO 660
650 IF M1>1 THEN HI$=HI$+A$(M1)+B$
660 IF M2<>0 THEN HI$=HI$+A$(M2)
670 IF M3<>0 THEN HI$=HI$+C$+A$(M3)
680 REM
690 REM    た゛いめい・さくひょう
700 REM
710 SCREEN 4,2,2
720 LOCATE 5,1:COLOR 3:PRINT "***"
730 KANJI(72,5),4,649
740 LOCATE 11,1:COLOR 4:PRINT "りすぎ゛・やせすぎ
゛"
750 KANJI(216,5),4,847
760 LOCATE 30,1:COLOR 3:PRINT "***"
770 KANJI( 8,50),2,651
780 KANJI( 8,70),2,473
790 LOCATE 0,9:PRINT "kg"
800 KANJI(80,185),2,541,707
810 LOCATE 15,18:PRINT "cm";:COLOR 4
820 LINE( 32, 28)-(32,168)
830 LINE( 32, 28)-(152,28)
840 LINE(152,168)-(152,28)
850 LINE(152,168)-(32,168)
860 IF SE$="m3 " THEN 980
870 REM
880 REM    ひまんど゛ ひょう (おとこ)
890 REM
900 LINE( 32,111)-(152,45)
910 LINE( 32,126)-(152,67)
920 LINE( 32,147)-(152,108)
930 LINE( 32,168)-(152,126)
940 GOTO 1050
950 REM
960 REM    ひまんど゛ ひょう (おんな)
970 REM
980 LINE( 32,101)-(152,44)
990 LINE( 32,114)-(152,63)
1000 LINE( 32,141)-(152,97)
1010 LINE( 32,153)-(152,116)
1020 REM
1030 REM    いろわけ
1040 REM
1050 PAINT (150, 30),3,4
1060 PAINT (150, 50),4,4
1070 PAINT (150, 70),2,4
1080 PAINT (150,110),4,4
1090 PAINT (150,130),3,4
1100 REM
1110 REM    ひまんど゛ の ちょくせん
1120 REM
1130 IF SE$="m3 " THEN 1150
1140 LINE( 32,141)-(152,97),1:GOTO 1190
1150 LINE( 32,129)-(152,81),1
1160 REM
1170 REM    さくひょう
1180 REM
1190 LINE( 72, 28)-( 72,168),1
1200 LINE(112, 28)-(112,168),1
1210 LINE(152, 28)-(152,168),1
1220 LINE( 32, 28)-(152, 28),1
1230 LINE( 32,108)-(152,108),1
1240 LINE( 32,148)-(152,148),1
1250 IF SE$="m3 " THEN 1450
1260 REM
1270 REM    ひょう の めもり (おとこ)
1280 REM
1290 LOCATE 2,4:PRINT "80"
1300 LOCATE 5,7:PRINT "70"
1310 LOCATE 5,10:PRINT "60"
1320 LOCATE 5,13:PRINT "50"
1330 LOCATE 5,16:PRINT "40"
1340 LOCATE 3,17:PRINT "150  160  170  1
80"
1350 LOCATE 19,14:PRINT "(%)"
1360 LOCATE 19,4:PRINT "+20"
1370 LOCATE 19,6:PRINT "+10"
1380 LOCATE 19,8:PRINT "  0"
1390 LOCATE 19,10:PRINT "-10"
1400 LOCATE 19,12:PRINT "-20"
1410 GOTO 1570
1420 REM
1430 REM    ひょう の めもり (おんな)
1440 REM
1450 LOCATE 2,4:PRINT "70"
1460 LOCATE 5,7:PRINT "60"
1470 LOCATE 5,10:PRINT "50"
1480 LOCATE 5,13:PRINT "40"
1490 LOCATE 5,16:PRINT "30"
1500 LOCATE 3,17:PRINT "140  150  160  1
70"
1510 LOCATE 19,14:PRINT "(%)"
1520 LOCATE 19,4:PRINT "+20"
1530 LOCATE 19,6:PRINT "+10"
1540 LOCATE 19,8:PRINT "  0"
1550 LOCATE 19,9:PRINT "-10"
1560 LOCATE 19,11:PRINT "-20"
1570 LINE(182,169)-(206,169)
1580 LINE(182,179)-(206,179)
1590 LINE(182,189)-(206,189)
1600 LINE(182,199)-(206,199)
1610 LINE(182,169)-(182,199)
1620 LINE(206,169)-(206,199)
1630 REM
1640 REM    いろわけ の せつめい
1650 REM
1660 PAINT(193,178),3,4
1670 PAINT(193,188),4,4
1680 PAINT(193,198),2,4
1690 LOCATE 26,17:PRINT "ふとりすぎ゛・やせすぎ゛"
1700 LOCATE 26,18:PRINT "ふとりぎ゛み・やせぎ゛み"
1710 LOCATE 26,19:PRINT "ふつう";
1720 REM
1730 REM    データー の プリント
1740 REM
1750 CIRCLE (X,Y),2,1
1760 CIRCLE (X,Y),.5,1
1770 KANJI(184,26),3,931,685
1780 LOCATE 28,3:PRINT NA$
1790 KANJI(184,46),3,541,707
1800 LOCATE 28,5:PRINT CM;" cm"
1810 KANJI(184,66),3,651,473
1820 LOCATE 28,7:PRINT KG;" kg"
1830 REM
1840 REM    しんだ゛んけっか の はっぴょう
1850 REM
1860 LOCATE 25,9:COLOR 2:PRINT "<<< しんだ゛
ん >>>"
1870 TALK SE$+"+sixda'x ke'qkao/ha'q pyo
u si'masu."
1880 LOCATE 24,11:COLOR 4:PRINT "あなたの"
1890 KANJI(232,103),3,986,616,651,473
1900 LOCATE 25,11:PRINT "は"
1910 LOCATE 27,12:COLOR 3:PRINT TI;:COLO
R 4:PRINT " kg で゛す"
1920 TALK SE$+"ana'tano/risouta'izyuuwa.
"
1930 TALK SE$+RI$+"."
1940 TALK SE$+"kirogu'ramu de'su."
1950 LOCATE 24,13:PRINT "あなたの ひまんど゛は"
1960 LOCATE 27,14:COLOR 3:PRINT HI;:COLO
R 4:PRINT " % で゛す"
1970 TALK SE$+" ana'tano/hima'xdowa."
1980 TALK HI$+"."
1990 TALK SE$+"pa-se'xto de'su."
2000 IF HI>=20 THEN M$="ふとりすぎ゛":N$="huto
risugi":GOTO 2050
2010 IF HI>=10 THEN M$="ふとりぎ゛み":N$="huto
risimi":GOTO 2050
2020 IF HI>=-10 THEN M$="ふつう":N$="hucuu"
:GOTO 2050
2030 IF HI>=-20 THEN M$="やせぎ゛み":N$="yase
simi":GOTO 2050
2040 M$="やせすぎ゛":N$="yasesugi"
2050 LOCATE 24,15:PRINT "あなたは ";:COLOR 3
:PRINT M$;:COLOR 4:PRINT " で゛す"
2060 TALK SE$+"ana'tawa"+N$+" de'su."
2070 IF P$="y" THEN LCOPY 2
2080 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 2080
2090 SCREEN 1,1,1:LOCATE 7,19
2100 PRINT "もう1ど゛ やりますか (y/n) ";
2110 TALK SE$+"^+mou itido/+yari ma'suka
":INPUT Y$
2120 IF Y$="y" THEN 110
2130 END
```

PC-6001 MK II

★君のなくしたマイコンはこのＺＸ－81かな？それともこっちのＭＺ－700かな？（神奈川県相模原市・小山暢久12才）…【編：なくしたマイコンはどこへ行った？影：あの山越えて神奈川へ。行け，神奈川へ〃】

PASOPIA(T)/5用

数学実用プログラム



橋本　健一

高一の数学の教科書「平面図形と式」を参考に作りました。中学三年生くらいから使えるものもあります。

RUNすると，メニューがでてきますので，1～7までの数字を入力してください。おもにつぎのことが可能です。

●(1) 2点PQをm：nの点にわける座標

グラフ化して解答を表示してくれます。解答は無理数など，整数化できない場合は分数で表示します。もちろん約分もしてくれます。

●(2) 2点PQの中点の座標

グラフ化して，解答を表示してくれます。

●(3) 3点P1，P2，P3を頂点とする三角形の重心の座標

機能は(1)と同じです。

●(4) 2点間PQの距離

グラフ化して解答を表示してくれます。解答がもし整数化できない場合は，$A\sqrt{B}$や$\sqrt{A}$ の形になります。

●(5) 原点と点Pとの距離

機能は(4)と同じです。

●(5) 関数のグラフを描く

式を代入するだけで，関数のグラフを描いてくれます。

まず訂正するかどうか聞いてきますので，YESの時は Y，NOの時は N または RETURN のキーを押してください。

●式の訂正方法

Y を押すと行番号と式がでてくるので，カーソルで式の所をY＝……の形で訂正して PF1 を押してください。入力した式のグラフを描いてくれます。式は必ずBASIC形式で入力してください。最初にプログラムを入力した時は，$y=x^2$ の式が入っています。

●式の入力例

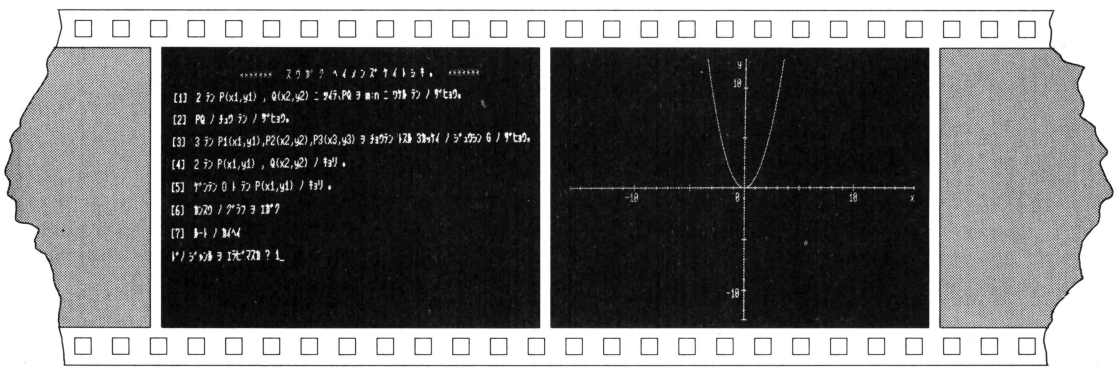
$y=x^2$ ➡ Y＝∧2

$y=2x+3$ ➡ Y＝2＊X＋3

$y=\frac{1}{2}x$ ➡ Y＝(1／2)＊X

(注意)

この機能は後から付け加わえたものなので，分数



《写真1》メニューの表示　　《写真2》グラフの画面表示例

★PB－100をバカにするな！PB－100は安くてうまいぞ!!（福岡県宗像郡・**広渡重信15才**）……【**影**：そうか，PB－100って食えるのか!!**編**：楽しめるっていうことですよ。**影**：おなか減ってるんだからからかわないでよ。】

```
230 LINE(0,100)-(640,100)
240 LINE(320,0)-(320,200)
250 FOR I=0 TO 640 STEP 20
260 IF I=120 OR I=220 OR I=420 OR I=520 THEN LINE(I,98)-(I,102)
270 LINE(I,99)-(I,101)
280 NEXT
290 FOR I=0 TO 200 STEP 7.7
300 LINE(319,I)-(321,I)
310 NEXT
320 FOR I=-15.4 TO 192.5 STEP 38.5
330 LINE(316,I)-(324,I)
340 NEXT
350 LOCATE 13,13:PRINT"-10":LOCATE 38,13:PRINT"0":LOCATE 64,13:PRINT"10":LOCATE
37,2:PRINT"10":LOCATE 36,22:PRINT"-10":LOCATE 38,0:PRINT"y":LOCATE 79,13:PRINT"x
"
360 RETURN
370 '================ P Q ヲ m : n ニ ワケル ==================
380 CLS
390 GOSUB 810:GOSUB 840
400 INPUT "m=";M
410 INPUT "n=";N
420 KE=(N*X1+M*X2):MA=(M+N):XA=KE/MA
430 KE1=(N*Y1+M*Y2):YA=KE1/MA:GOSUB 990
440 GOSUB 870:GOSUB 890
450 CLS
460 GOSUB 230:GOSUB 870:GOSUB 890:GOSUB 910:GOSUB 930:GOSUB 950:GOSUB 970:GOSUB
1010:GOSUB 1040
470 IF INT(XA)<XA OR INT(YA)<YA THEN 480 ELSE 1890
480 MA1=MA:GOTO 1700
490 '================ カッコ ヲ トョウジ ==================
500 CIRCLE(20,20),15,,1.9,4.14,.84
510 CIRCLE(CX,20),15,,5.3,1.3,.84
520 RETURN
530 '================ P Q ノ チュウテン ==================
540 CLS
550 GOSUB 810:GOSUB 840
560 XA=(X1+X2)/2:YA=(Y1+Y2)/2:GOSUB 990
570 CLS
580 GOSUB 230:GOSUB 870:GOSUB 890:GOSUB 910:GOSUB 930:GOSUB 950:GOSUB 970:GOSUB
1010:GOSUB 1040
590 LOCATE 0,0:PRINT"PQ ノ チュウテン ノ ザヒョウ"
600 PRINT "(";XA;",";YA;")"
610 GOTO 2160
620 '================== ジ ュ ウ シ ン ==================
630 CLS
640 INPUT "テン P1 ノ x1=";X1
650 INPUT "テン P1 ノ y1=";Y1
660 INPUT "テン P2 ノ x2=";X2
670 INPUT "テン P2 ノ y2=";Y2
680 INPUT "テン P3 ノ x3=";X3
690 INPUT "テン P3 ノ y3=";Y3
700 CLS
710 KE=(X1+X2+X3):MA=3:XA=KE/MA:KE1=(Y1+Y2+Y3):YA=KE1/MA
720 GOSUB 870:GOSUB 890:GOSUB 990
730 ZX=(20*X3+320):ZY=(100-7.7*Y3)
740 GOSUB 230:GOSUB 910
750 LINE-(ZX,ZY):LINE-(PX,PY)
760 GOSUB 930:GOSUB 950:GOSUB 970
770 CIRCLE(ZX,ZY),2,,,,.64
780 LOCATE 0,0:PRINT"ジュウシン ノ ザヒョウ ハ"
790 IF FIX(XA)<>XA OR FIX(YA)<>YA THEN JU=1:GOTO 480 ELSE JU=1:GOTO 1890
800 '================== I N P U T & ケイサン サブ ルーチン ==================
810 INPUT "テン P ノ x1=";X1
820 INPUT "テン P ノ y1=";Y1
830 RETURN
840 INPUT "テン Q ノ x2=";X2
850 INPUT "テン Q ノ y2=";Y2
```

関数（$y=\frac{1}{x}$）や無理関数（$y=\sqrt{x}$），三角関数（$y=\sin x$）などのグラフは描けません。

●(7) ルートの開平

数字を入力すると，開平してくれます。もし整数化できない場合は，$A\sqrt{B}$や$\sqrt{A}$の様な形で答えてくれます。最高$\sqrt{3200}$ぐらいまでなら間違いなく開平してくれます。

なお(1)~(6)は，グラフを描き終わった後でスペース・キーを押すと，最初にもどります。(7)の場合は，“X”を代入するともどります。

グラフを描く所の数字は，X座標で±14，Y座標で±11ぐらいまでです。それ以上またはそれ以下の数を代入すると，解答があっていてもグラフ化ができなかったり，画面が乱れたりすることがあります。

数学実用プログラムのリスト

```
10 '┌──────────────────────────────────────┐
20 '|1983 ネン 3 ガツ 12 ニチ (SAT) | ニンゲンテキ センセイト ワカイ パソコン ガ イコン ト ノ ツナガリ ヲ カンガエニ マイコンプリ |
30 '|   PM 4 ジ 43 フン 11 ビョウ | ワカサ ノ オモガイ シラズ。                                    |
40 '| By KENICHI HASHIMOTO. |└──────────────────────────────────────┘
50 '└──────┘
60 '
70 SCREEN 2:WIDTH 80:COLOR 7,0
80 KEY 1,"RUN 1390"+CHR$(13)
90 CLS:KEY OFF:CLEAR
100 LOCATE 13,0:PRINT CHR$(250);"********";CHR$(252);"  ス ウ カ ク";CHR$(253);" ヘ イ
メン ズ ケイト シ キ。 ";CHR$(250);"********"
110 PRINT:PRINT"[1]  2 テン P(x1,y1) , Q(x2,y2) ニ ツイチ、PQ ヲ m:n ニ ワケル テン ノ ザヒョウ。"
120 PRINT:PRINT"[2]  PQ ノ チュウ テン ノ ザヒョウ。"
130 PRINT:PRINT"[3]  3 テン P1(x1,y1),P2(x2,y2),P3(x3,y3) ヲ チョクセン トスル 3カクケイ ノ ジュウシン G ノ ザヒョウ。"
140 PRINT:PRINT"[4]  2 テン P(x1,y1) , Q(x2,y2) ノ キョリ。"
150 PRINT:PRINT"[5]  ケンテン O ト テン P(x1,y1) ノ キョリ。"
160 PRINT:PRINT"[6]  カンスウ ノ グラフ ヲ エガク。"
170 PRINT:PRINT"[7]  ルート ノ カイヘイ"
180 SOUND 80,15
190 PRINT:LOCATE 0,16:INPUT "ドノ ジュウヨウ ヲ エラビマスカ ";J
200 IF J>0 AND J<8 THEN SOUND 70,15:GOTO 210 ELSE 190
210 ON J GOTO 370,540,630,1110,1200,1320,1520
220 '================== グ ラ フ サ ブ ル ー チ ン ==================
```

★編さん，僕は9月号の「ラッカエイセイ」を「ラッカセイ」とよんでしまう…。(千葉県長生郡・**天野公稔12才**)
……**【影：編くんなんかラッカサンもオットセイもそう読む。千葉県人ってそうなの？編：ウルセイ!!】**

```
860 RETURN
870 PX=(20*X1+320):PY=(100-7.7*Y1)
880 RETURN
890 QX=(20*X2+320):QY=(100-7.7*Y2)
900 RETURN
910 LINE(PX,PY)-(QX,QY)
920 RETURN
930 CIRCLE(PX,PY),2,,,,.64
940 RETURN
950 CIRCLE(QX,QY),2,,,,.64
960 RETURN
970 CIRCLE(X,Y),3,,,,.5
980 RETURN
990 X=(20*XA+320):Y=(100-7.7*YA)
1000 RETURN
1010 LINE(PX,PY-4)-(PX,PY-11)
1020 LINE(PX,PY-11)-(PX+6,PY-7),,B
1030 RETURN
1040 CIRCLE(QX,QY-7),4,,,,.64
1050 LINE(QX,QY-5)-(QX+2,QY-3)
1060 RETURN
1070 '================ ﾙｰﾄﾖｳｼﾞ ================
1080 LINE(X,13)-(X+4,11):LINE-(X+10,14):LINE-(X+17,7):LINE-(X+55,7)
1090 RETURN
1100 '================ P Q ﾉ ｷｮﾘ ================
1110 CLS:GOSUB 810:GOSUB 840:GOSUB 870:GOSUB 890
1120 PQ=SQR((X2-X1)^2+(Y2-Y1)^2)
1130 CLS:GOSUB 230:GOSUB 910:GOSUB 930:GOSUB 950:GOSUB 1010:GOSUB 1040
1140 IF FIX(PQ)<PQ THEN PQ=((X2-X1)^2)+((Y2-Y1)^2):GOTO 1150 ELSE 1170
1150 S1=1:GOSUB 1650
1160 LOCATE 0,1:PRINT"P,Q ﾉ ｷｮﾘ ﾊ ";KM;TAB(18);(PQ/KM^2):X=125:GOSUB 1080:GOTO 2
160
1170 LOCATE 0,0:PRINT"P,Q ﾉ ｷｮﾘ ﾊ ";PQ:GOTO 2160
1180 LOCATE 0,1:PRINT"P,Q ﾉ ｷｮﾘ ﾊ    ";PQ:X=95:GOSUB 1080:GOTO 2160
1190 '================ O P ﾉ ｷｮ ﾘ ================
1200 CLS:GOSUB 810:GOSUB 870
1210 PQ=SQR(X1^2+Y1^2)
1220 CLS:GOSUB 230
1230 LINE(320,100)-(PX,PY)
1240 GOSUB 930:GOSUB 1010
1250 IF FIX(PQ)<PQ THEN PQ=(X1^2+Y1^2):GOTO 1260 ELSE 1290
1260 GOSUB 1650
1270 IF (PQ/KM^2)=1 THEN PQ=KM:GOTO 1290
1280 LOCATE 0,1:PRINT"ｹﾞﾝﾃﾝ O ﾄ ﾃﾝ P ﾉ ｷｮﾘ ﾊ ";KM;TAB(29);(PQ/KM^2):X=215:GOSUB
1080:GOTO 2160
1290 LOCATE 0,0:PRINT"ｹﾞﾝﾃﾝ O ﾄ ﾃﾝ P ﾉ ｷｮﾘ ﾊ ";PQ:END
1300 LOCATE 0,1:PRINT"ｹﾞﾝﾃﾝ O ﾄ ﾃﾝ P ﾉ ｷｮﾘ ﾊ ";TAB(27);PQ:X=200:GOSUB 1080:GOTO
2160
1310 '
1320 CLS
1330 PRINT"ｸﾞﾗﾌ ﾉ ｼｷ ﾗ ﾃｲｾｲ ｼﾏｽｶ [Y/N] ?"
1340 A$=INKEY$:IF A$="N" OR A$=CHR$(13) THEN 1390
1350 IF A$="Y" THEN 1370
1360 GOTO 1340
1370 PRINT:PRINT"ﾆｭｳﾘｮｸ ｺﾞ [PF1] ﾗ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ。":PRINT:LIST 1410
1380 '================ ｶﾝｽｳ ﾉ ｸﾞﾗﾌ ================
1390 CLS:S=0:S1=0:GOSUB 230:LOCATE 0,0:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ。"
1400 FOR X=-12 TO 12 STEP .05
1410 Y=X^2
1420 XA=(20*X+320):YA=(100-7.7*Y)
1430 IF S1=0 THEN IF YA>0 AND YA<200 THEN LINE(XA,YA)-(XA,YA):S1=1
1440 IF S1=1 THEN IF YA>200 OR YA<0 THEN 2160
1450 IF YA>0 AND YA<200 THEN LINE-(XA,YA)
1460 Y1=ABS(Y):IF Y1<14 THEN IF S=0 THEN GOSUB 1490
1470 NEXT
1480 GOTO 2160
1490 S=1:LOCATE 0,0:PRINT"                "
```

```
1500 RETURN
1510 '================ ﾙｰﾄ ﾉ ｶｲﾍｲ ================
1520 CLS
1530 INPUT "ﾙｰﾄ ｲｸﾂﾃﾞｽｶ ";PQ$
1540 IF PQ$="X" THEN 70
1550 PQ=VAL(PQ$)
1560 IF PQ<1 THEN PRINT:GOTO 1530
1570 P=SQR(PQ):IF FIX(P)=P THEN 1630
1580 Z=1:GOSUB 1650
1590 PRINT CHR$(252);TAB(7);"_____"
1600 PRINT CHR$(252);:PRINT USING"##  ﾉ ###";KM;(PQ/KM^2):PRINT:GOTO 1530
1610 PRINT CHR$(254);TAB(3);"_____"
1620 PRINT CHR$(254);:PRINT USING"ﾉ ####";PQ:PRINT:GOTO 1530
1630 PRINT:PRINT CHR$(253);"ｺﾀｴ ";P:PRINT:GOTO 1530
1640 '========== ﾙｰﾄ ﾗ ﾎﾄﾞｸ (ｹｲｻﾝ) ==========
1650 KM=40
1660 IF KM=1 AND Z=1 THEN 1610
1670 IF KM=1 THEN IF S1=1 THEN 1180 ELSE 1300
1680 IF PQ MOD (KM*KM)=0 THEN RETURN ELSE KM=KM-1:GOTO 1660
1690 '================ ﾔｸﾌﾞﾝﾗｽﾙ ================
1700 IF FIX(ABS(KE)/MA)=(ABS(KE)/MA) THEN SP=1:GOTO 1770 ELSE 1710
1710 K=20
1720 K=K-1:IF K=1 THEN 1770
1730 IF FIX(KE/K)=(KE/K) THEN 1740 ELSE 1720
1740 IF JU=1 THEN K=1:GOTO 1770 ELSE GOTO 1750
1750 IF FIX(MA/K)=(MA/K) GOTO 1770 ELSE 1720
1760 '
1770 IF FIX(ABS(KE1)/MA1)=(ABS(KE1)/MA1) THEN SP1=1:GOTO 1840 ELSE 1790
1780 '
1790 K1=20
1800 K1=K1-1:IF K1=1 THEN 1840
1810 IF FIX(KE1/K1)=(KE1/K1) THEN 1820 ELSE 1800
1820 IF JU=1 THEN K1=1:GOTO 1840 ELSE GOTO 1830
1830 IF FIX(MA1/K1)=(MA1/K1) THEN 1840 ELSE 1800
1840 IF SP=1 AND SP1=1 THEN 1890
1850 IF SP=1 AND SP1=0 THEN 1930
1860 IF SP=0 AND SP1=1 THEN 2000
1870 IF SP=0 AND SP1=0 THEN 2080
1880 '
1890 IF JU=0 THEN GOSUB 2060
1900 PRINT"(";XA;",";YA;")"
1910 GOTO 2160
1920 '================ ﾌﾞﾝｽｳ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ================
1930 IF JU=0 THEN GOSUB 2060
1940 LOCATE 11,1:PRINT USING"##";ABS(KE1/K1)
1950 LOCATE 2,2:PRINT USING"###  ,  ―――";XA
1960 LOCATE 11,3:PRINT USING"##";(MA1/K1)
1970 IF SGN(KE1)=-1 THEN LOCATE 8,2:PRINT"-"
1980 CX=115:GOSUB 500:GOTO 2160
1990 '
2000 IF JU=0 THEN GOSUB 2060
2010 LOCATE 5,1:PRINT USING"##";ABS(KE/K)
2020 LOCATE 4,2:PRINT USING"――― , ###";YA
2030 LOCATE 5,3:PRINT USING"##";(MA/K)
2040 IF SGN(KE)=-1 THEN LOCATE 2,2:PRINT"-"
2050 CX=115:GOSUB 500:GOTO 2160
2060 LOCATE 0,0:PRINT"PQ ﾗ";M;":";N;"ﾆ ﾜｹﾙ ﾃﾝ":RETURN
2070 '
2080 IF JU=0 THEN GOSUB 2060
2090 LOCATE 5,1:PRINT USING "##         ##";ABS(KE/K);ABS(KE1/K1)
2100 LOCATE 4,2:PRINT "――― ,   ―――"
2110 LOCATE 5,3:PRINT USING "##         ##";(MA/K);(MA1/K1)
2120 IF SGN(KE)=-1 THEN LOCATE 2,2:PRINT"-"
2130 IF SGN(KE1)=-1 THEN LOCATE 12,2:PRINT"-"
2140 CX=145:GOSUB 500:GOTO 2160
2150 '
2160 IF INKEY$<>"" THEN 70 ELSE 2160
```

★僕のプログラムが載ったぞ〃もし載らなかったらハガキもポツにして、オロロロ…（兵庫県神戸市・**西山直希** 11才）……【編：西山くん、つぎの作品に期待してるよ。みんなもがんばって良いのを送ってネ〃】

曜日早わかりプログラム

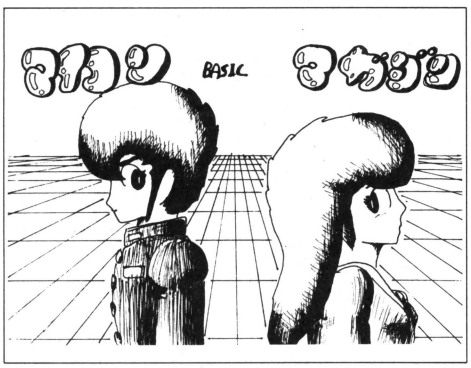
八ツ橋

入力し，S[0]とするとＹＥＡＲ(年：西暦)，ＭＯＮＴＨ(月)，ＤＡＹ(日)の順に聞いてきます。曜日を知りたい年月日をＩＮＰＵＴしてください。

これは太陽暦のもので，太陰暦ではできません。また，A，D(紀元後)の年月日のみです。

曜日早わかりプログラムのプログラム・リスト

```
P0
  10 YAC
  20 INPUT "Year",A
  30 INPUT "Month",B
  35 IF B>12 THEN 30
  40 INPUT "Day",C
  50 T=A-INT (A/4)*4
     :IF T=0;GOSUB 1
     200
  60 X=(INT (A/4)*4)
     /4
  75 IF A>0;X=X+1
  80 IF B=1;P=0
  90 IF B=2;P=31
 100 IF B=3;P=59:GOS
     UB 1000
 110 IF B=4;P=90:GOS
     UB 1000
 120 IF B=5;P=120:GO
     SUB 1000
 130 IF B=6;P=151:GO
     SUB 1000
 140 IF B=7;P=181:GO
     SUB 1000
 150 IF B=8;P=212:GO
     SUB 1000
 160 IF B=9;P=243:GO
     SUB 1000
 170 IF B=10;P=273:G
     OSUB 1000
 180 IF B=11;P=304:G
     OSUB 1000
 190 IF B=12;P=334:G
     OSUB 1000
 200 Q=A+C+P+X
 210 W=Q-INT (Q/7)*7
 230 IF W=5;PRINT "T
     uesday"
 240 IF W=6;PRINT "W
     ednesday"
 250 IF W=0;PRINT "T
     hursday"
 260 IF W=1;PRINT "F
     riday"
 270 IF W=2;PRINT "S
     aturday"
 280 IF W=3;PRINT "S
     unday"
 290 IF W=4;PRINT "M
     onday"
 800 GOTO 10
1000 IF A=0;C=C+1
1100 RETURN
1200 IF B<3;C=C-1
1300 RETURN
```



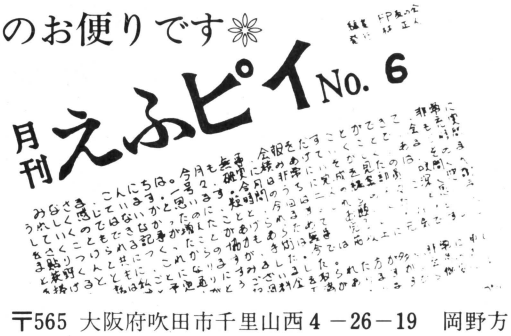
鳥取県米子市・松岡剛志

評…学生時代を思い出すなあ，よくカップルに石を投げたもんだ(影)クライ青春！(編)

❋ＦＰ友の会からのお便りです❋

こんにちは，我々ＦＰ友の会は，ＦＰのことをもっとよく知ろうという目的で，情報交換とオリジナル，移植ソフトの交換をしている会です。現在会員は41名。近畿地区では例会も行なっています。

ただ今二次会員を募集していますので，初心者の方やソフトがないとお嘆きのあなた，返信用封筒に60円切手を貼って同封の上，右記にご連絡ください。但し資格は中学生以上，おり返し入会案内を送ります。



〒565 大阪府吹田市千里山西４－26－19　岡野方

ＦＰ友の会　林　正人

★僕の家はミステリーハウスですが，影さんの家は３Ｄメイロですか？（東京都武蔵野市・**山本光茂13才**）……

【**影**：そう，一度入ったらなかなか出られない。**編**：(そのほうがいいのに…) **影**：ふん！聞こえてるんだ!!】

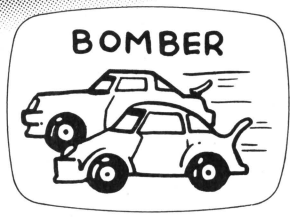
マイコン別冊

GAMINGへの招待

あ・な・た・も
テレビゲーム・プログラムに挑戦

好評発売中

1. SPACE WAR
2. テニスゲーム
3. BOMBER
4. インベーダー・パニック



B5判 220頁　定価1,300円（送料250円）

電波新聞社　出版販売部
御注文は各本社、支局またはマイコンショップ・書店で。

東京本社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15（03-445-6111）
大阪本社　〒530 大阪市北区中之島3－2－4（06-203-3361）
西部本社　〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23(092-431-7411)

ナショナル　パーソナルコンピュータ
JRシリーズプログラム大募集!!

ナショナルパーソナルコンピュータ，ＪＲシリーズをご愛用の皆さまへ，ビックなプレゼント。ゲームから実務まで幅広いジャンルのオリジナル・プログラムを募集いたします。

●応募期間

昭和58年７月１日～12月末日（当日消印有効）

●部門

①ホビー・ゲームの部

②実務実用の部

●対象機種

ナショナル・パーソナルコンピュータＪＲシリーズ

ＪＲ－100，ＪＲ－200，ＪＲ－800

●応募方法

①応募作品は１人何点でも出品できますが，できるだけ所定の「応募用紙」（ナショナル電器店に用意されています）に必要事項を記入して，１点につき１枚添付してください。

②応募作品の返却はできません。あらかじめ，コピーを取るなどしてください。

③作品送付の封筒のウラ側には，機種名，タイトル，ご自分の住所，氏名，電話番号，年令を記入してください。

●作品内容についてのお願い

①プログラムの説明を 400字詰の原稿用紙２枚～４枚くらいに，以下の内容を中心にまとめてください。

㋑内容，㋺使いかた，遊びかた，㋩操作方法，㋥プログラムのしくみ，㋭プログラムの入力方法，㋬改造へのアドバイス

②原稿にはⒶ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

③プログラムはできるだけテープ（ディスク）にセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐため，２～３回入れていただければ安心です。

④プリンタをお持ちのかたは，出力したリストも同封してください。

⑤原稿用紙には，住所，氏名，年令，職業（学校名）学年，電話番号をかならず記入してください。

テープ（ディスク）のラベルにはプログラムのタイトル，自分の住所，氏名，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

☆応募作品は特定企業の権利に属さぬ未発表の創作（オリジナル）になるものとします。

☆応募作品の版権は松下通信工業，電波新聞社に帰属するものとします。

●特典

	JR-100／200グループ			JR-800グループ		
	特　　典	ホビー・ゲームの部	実務実用の部	特　　典	ホビー・ゲーム部	実務実用の部
グランプリ賞	記念盾とナショナルフロッピーディスク又はJR-800	1	1	記念盾と音声認識	1	1
優秀賞	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P01	3	3	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P20とI/OユニットJR-U20	2	2
優良賞	記念盾とカラーCRTディスプレイTX-12T1又は記念盾とモノクロCRTディスプレイTR-120M1C	5	5	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P20又はI/OユニットJK-U20	3	3
特別賞	記念盾とプログラムレコーダ RQ-8300	5		記念盾とRAM／ROMパック	5	
参加賞	参加記念カードとカセットテープ１巻					

●選考，発表

選考は松下通信工業（株）電卓事業部，電波新聞社出版部で構成する選考委員により実施します。

結果は月刊「マイコン」，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」誌上及び，ナショナル電器店店頭，全国ナショナルショールームにて発表いたします。

●応募先

電波新聞社出版部「ナショナルＪＲシリーズプログラム大募集」係

〒141 東京都品川区東五反田１－11－15

●主催

松下通信工業（株）電卓事業部

〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600番地

電話045－932－1231（大代表）

●共催

電波新聞社出版部　　月刊「マイコン」，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」，月刊「ラジオの製作」各編集部

●その他

★応募作品を雑誌，機関紙などで発表させていただいたり，ソフトテープとして商品化させていただく場合があります。

★記事掲載，ソフト商品化の場合には，著作権使用料をお支払いいたします。

★代表作をまとめた「プログラム集」の発刊も予定されています。

マイコンBASIC講座③

☆本誌でおなじみの丹治佐一先生が書いたＢＡＳＩＣ学習の決定書。
☆400本を越すサンプル・プログラムを満載。実行させながら知らず知らずのうちに実力が付く！
☆対象は全機種！移植テクニックも同時にマスターできる！

定価 1,400円

プログラム・マスター編 好評発売中！

電波新聞社
東京本社 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 ☎(03)445－6111(大代表) 〒141
大阪本社 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル内 ☎(06)203－3361(大代表) 〒530
西部本社 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル ☎(092)431-7411(大代表) 〒812

目と耳でマイコンと対話しながらBASIC言語がやさしく学べます。

BASIC教室
for
PC-6001mkII, PC-8001mkII

PCの画面にしたがって
キーをインプットして下さい。
つづいて音声テープが画面のBASIC言語について
解説し，出題をします。答をインプットして下さい。
これを繰り返しながらBASIC教室を進めてまいります。

★パッケージ内容★

プログラムテープ　1巻
画面解説用音声テープ　1巻
各機種とも
定価4,500円（〒240）

- BASIC命令を学習した後にそのコマンドを用いた例文を演習します。
- 画面に同期した音声テープが詳しく解説を加えます。
- 会社やマイコンサークルをはじめとする多くの初心者に好評を得ました。ソフトBestランキング(マイコン83年9月号)で堂々5位を獲得しております。

電波新聞社出版販売部
御注文は各本社，支社またはマイコンショップ・書店で。

東京本社　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15　☎ 03-445-6111
大阪本社　〒530 大阪市北区中之島3−2−4　☎ 06-203-3361
西部本社　〒812 福岡市博多区博多駅前2−13−23　☎092-431-7411

あなたのパソコンを
うつくしくよそおう

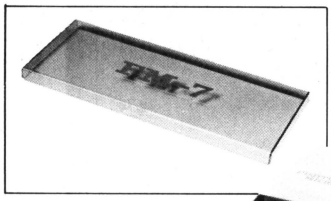
SOFTOP

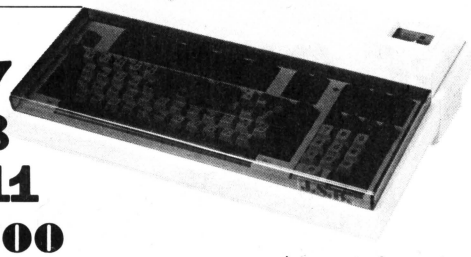
キーボードカバー

●美しくキーボードをカバーします
●デモ中に他の人の手が触れるのをガードします
●アクリル製

富士通パソコン用

●カラー：ブラウンスモーク

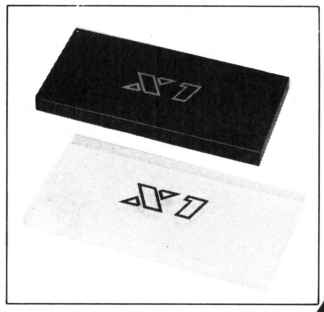




FM-7
FM-8
FM-11
(各)**¥3,800**

シャープX-1用

X1 ¥3,800



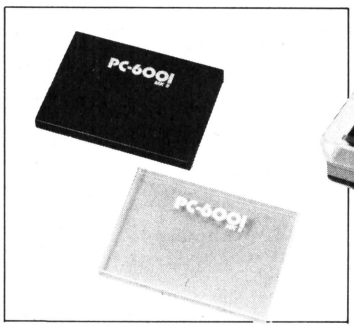
●カラー：無　色
　　：ブラウンスモーク

MZ-2200 ¥3,800
(カラーはブラウンスモークのみ)

マイコンとキーボードカバーはおともだち。
マイコン買ったらキーボードカバーも買おう

PC-9801
PC-8801
PC-8001
PC-8001 MK II
PC-6001
PC-6001 MK II
(各)**¥3,800**

イニシャルプレゼント
キーボードカバーお買いあげの方に
もれなくイニシャルシートをプレゼントいたします



NECパソコン用

●カラー：ブラウンスモーク
(PC-6001MK II は、ブラウンスモークの他に無色もあります。)

写真は透明のカバーをかけたものです

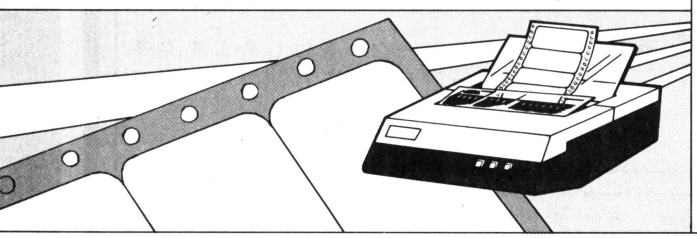
(東芝)PASOPIA 7．(日立)ベーシックマスターL3用(M2.M5)もあります。(各)**¥3,800**

マイコン用

宛名タックシール

●4インチ幅トラクタフィールド用紙　(型番 TC-10)
●1ケース・1ロール500枚入×2コ入
●シールサイズ(タテ)36mm×(ヨコ)86mm

¥3,200

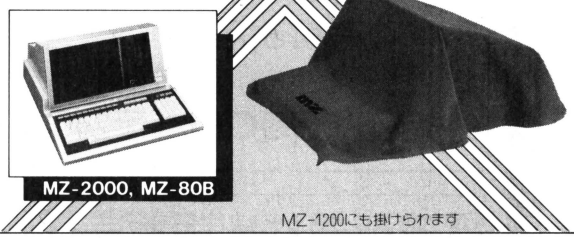


シャープMZ用

●あなたのマイコンをドレスUP!

マイコンカバー

¥3,000　●材質：綿 100%　●カラー：ピンク・紺



MZ-1200にも掛けられます

■お求めは……　(商品送料はサービスいたします)
全国パソコンショップまたは直接右記へお申し込みください。
- 現金書留でご注文の場合は商品名、住所、氏名、電話番号をはっきり書いてお送りください。
- 銀行振込みでご注文の場合は商品名、住所、氏名、電話番号をハガキまたは電話でご連絡ください。

ソフトップ

改良のため予告なしに仕様が変わることがあります。あらかじめ御了承ください。

総発売元 **エイト電気株式会社**
〒110 東京都台東区上野5-3-4 ☎03-831-5632(代)
振込銀行：北陸銀行 上野支店 (普)No.4032110

西日本発売元 **三栄電子株式会社**
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-2 ☎06-643-3833(代)
振込銀行：三和銀行 恵美須支店 (普)No.189879

全国どこでも

通信下取販売・買取

各社新製品特価セール中!

TOKYO 在庫 03(994)5744 日本一 日本マイコン流通センター

クレジットOK! (月々3,000円から)

★ワープロ高価下取・買取
★中古ワープロ在庫あり
人気機種から周辺機器まですべてがそろう!

《特価中古マイコン在庫一例》

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC9801 本体	218,000	シャープ	CE-150 ポケコンカラープリンタ	28,000
〃	PC8801 本体	148,000	〃	MZ-80DUカラーディスプレイ	78,000
〃	PC8001MKII	89,000	日立	MB6885Jr 本体	29,000
〃	PC8001 本体(32K)	58,000	〃	ベーシックマスターレベル2	24,000
〃	PC6001 本体	34,000%	富士通	FM-7 本体	89,000
〃	PC8201 (新品同様)	96,800	〃	FM-8	78,000
〃	PC6021	29,800	ナショナル	JR-100	20,000%
〃	PC2001	41,800	〃	JR-100(TVアダプタ・ソフト2本付)	29,800
各社	中解像度ディスプレー	39,000%	〃	JR-200	49,800
〃	高解像度ディスプレー	55,000%	アップル	アップルII,PLUS,J-PLUS	150,000%
〃	グリーンディスプレー	19,000	〃	アップルディスクII	118,000
〃	640×400カラーディスプレー	88,000	コモドール	VIC1001 本体	29,000
シャープ	CZ-800 ×1	184,000	EPSON	MP-80II プリンタ	54,000
〃	MZ-2000 本体	108,000	〃	RP80(新品同様)	69,800
〃	MZ-1200 本体	64,000	〃	FP-80プリンタ(新品同様)	108,000
〃	MZ-80B 本体	98,000	カシオ	FP1100(新品同様)	58,000
〃	MZ-80 K2E/C 本体	45,000	トミー	ぴゅう太(新品同様)	29,800
〃	MZ-700シリーズ	42,000%	各社	プリンタ(PC用・他)	29,000%
〃	PC-1500 ポケコン	29,800	各社	フロッピーディスク(PC用・他)	78,000%

★その他の商品在庫も豊富にあります。

★全機種対応格安パソコンデスク入荷!

社員・アルバイト募集中(男・女)

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

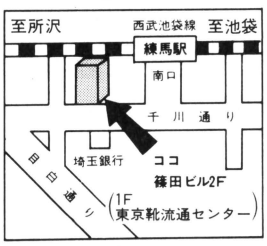
- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

☎03(994)5744 (コ コ ヨ ココ ナラ ヨ シ)

日本マイコン流通センター

〒176東京都練馬区練馬1-6-3篠田ビル2F☎03(994)5744



新製品マイコン レンタルOK!

3,000円より。くわしくはお電話でお問い合せ下さい。(モニター、レコーダー等のセットレンタル可能)

キリトリセン

《資料請求申込書》昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒		TEL	
購入予定日	年 月	職業		年令	購入方法	現金・クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この資料請求申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、資料と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 (B)

信用第一

JUSCO CVA

COMPUTER VISUAL & AUDIO

マイコン通信販売

低金利・低価格

※1回目のお支払は若干の端数金額がプラスされます。

富士通FM-7

①FM-7本体……126,000

●20回支払(ボーナス併用)例
月々3,000円㊎2万×3回
●48回均等支払例 月々3,000円

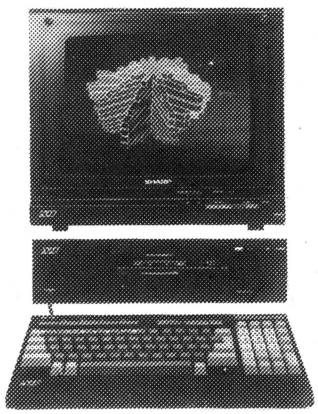
②FM-7本体……126,000
NH-14DD(ニデコ14インチカラー)…… 69,800
MR-11DR(サンヨーデータレコーダ) … 12,800
カラーCRTケーブル…… 1,800
さらにソフト3本サービス 合計価格210,400

●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,000円㊎3万×3回
●48回均等支払例 月々4,600円

③本体に
フロッピーディスク・プリンターをつけて
FM-7本体……126,000
MB27303(12インチカラーモニター) 99,800
MB27501(データレコーダー)…. 12,800
エプソンRP-80(プリンター)…… 89,000
MB22607(ミニフロッピーディスク) 98,000
MB22407(I/Oカード)…… 14,800
MB26514(プリンターケーブル)…. 6,800
カラーCRTケーブル…… 1,900
システムディスク…… 7,000
合計価格 456,100

●20回支払(ボーナス併用)例
月々12,600円 ㊎6万×3回
●48回均等支払例 月々10,400円

シャープ パソコンテレビ X1



①X-1本体+グラフィックRAM
CZ-800C(本体)…… 155,000
CZ-800D(CRT)…… 113,000
CZ-8GR(グラフィックRAM)…… 32,000
合計価格300,000

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,900円 ㊎4万×3回
●48回均等支払例 月々6,200円

②本体にデジタルテロッパーをつけて
X-1本体+グラフィックRAM …… 300,000
CZ-8DT(デジタル・テロッパー)… 89,800
合計価格389,800

●20回支払(ボーナス併用)例
月々10,200円 ㊎5万×3回
●48回均等支払例 月々8,600円

③本体にフロッピーディスク・プリンターをつけて
X-1本体+グラフィックRAM…… 300,000
CZ-800F(ミニフロッピーディスク) 198,000
CZ-800P(プリンター)…… 142,800
CZ-8EP(I/Oポート)…… 11,800
CZ-8FA(インターフェイス)…… 24,000
合計価格676,600

●20回支払(ボーナス併用)例
月々17,800円 ㊎9万×3回
●48回均等支払例 月々15,100円

NEC PC-8001mkII

①PC-8001 Mark II……123,000

●20回支払(ボーナス併用)例
月々3,000円 ㊎1.9万×3回
●48回均等支払例 月々3,000円

②PC-8001mark II……123,000
NH-14DD(ニデコ14インチカラーCRT) 69,800
CS665(フェアメイトデータレコーダー) 20,600
カラーCRTケーブル…… 1800
さらにソフト3本サービス 合計価格 215,200円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,200円 ㊎3万×3回
●48回均等支払例 月々4,700円

PASOPIA7

①PA7007(本体)……119,800

●20回均等支払例
月々3,200円 ㊎1.5万×3回

②PA7007(本体)…… 119,800
PA7165(14インチカラーCRT)…… 98,000
CS665(フェアメイトデータレコーダ)…… 20,600
合計価格240,200

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,300円 ㊎3万×3回
●48回均等支払例
月々5,200円

SHARP MZ-2200

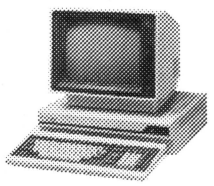
①MZ-2200(本体)…… 128,000
●20回支払(ボーナス併用)例
月々3,000円 ㊎2万×3回
②MZ-2200(本体)…… 128,000
14M-131C(14インチカラーモニター)…… 69,800
MZ-IT-02(データレコーダー)…… 19,800
カラーCRTケーブル …… 1,800
合計価格219,400

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,000円 ㊎3万×3回
●48回均等支払例
月々5,100円

NEC PC-9801

①PC-9801(本体)……298,000

●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,300円 ㊎4万×3回
●48回均等支払例
月々6,900円



② PC-9801(本体)…… 298,000
PC-KD551(14インチ高解像モニター)…… 118,000
PC-80S31(ミニフロッピーディスク)…… 168,000
精工舎GP-550E(グラフィック漢字プリンター) 119,800
PC-9835-2W(システムディスク)…… 7,000
PC-9801-01(漢字ROMボード)…… 40,000
プリンターケーブル …… 7,500
合計価格 758,300円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々20,800円 ㊎11万×3回
●48回均等支払例
月々18,000円

パーソナルコンピュータ MZ-721

MZ-721(本体) ……89,800
14M-131C(カラーモニター) ……69,800
CRTケーブル…… 1,800
合計価格161,400円

★期間中7つのオリジナル
活用ツールサービス中!!
バック、マニュアル、フローチャート、スケール他。

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,000円 ㊎2万×3回
●48回均等支払例 3,400円

NEC 新登場 話せる・漢字る・カラフル PC-6001mkII

① PC-6001mkII ……84,800

●20回支払例
月々4,000円

② PC-6001mkII(本体)…… 84,800
PC-60M43(M)(15色カラーCRT14インチ)65,800
CS-665(フェアメイトデータレコーダー) 20,600
さらにソフト3本サービス 合計価格171,200円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,000円 ㊎2.5万×3回
●48回均等支払例 月々3,700円

電話1本で商品先どり!!

信用第一

1. 全国無料配達
2. 低金利クレジット
3. 頭金なしで商品先どり
4. 完全保証
5. 日・祭日も受付け可

お申し込みは☎コレクトコール〈106〉番で!!

★東京(03)246-8948・8949

マイコンベーシック係 迄

信用第1(創業大正15年) 資本金／85億4,627万円 売上高／6,518億円(昭和58年2月期)

ジャスコ株式会社CVA事業部

〒103 東京都中央区日本橋本町1—14 丸柏ビル

使えなければ意味がない。

RX-78は 本格パーソナル・コンピュータ。高速3次元グラフィック、27色カラーコーディネーションといった話題の先進機能を満載して、59,800円というコストパフォーマンスを達成しました。拡張システムも、ごらんのとおりの将来性。そして独自のノウハウで開発された高度なソフト群も魅力です。パソコンは手に入れた日から使いこなしたい。RX-78なら、いままでにないパソコン体験が期待できます。

ひろがるRX-78

●高速3次元グラフィック

高速3次元処理、27色カラーコーディネーションというRX-78ならではの機能。まさに注目のグラフィックスです。

●BS-BASIC

スピーディーな処理能力、ドットごとに8色の色指定。しかも3オクターブ、3重和音のプログラミングが可能です。

●オーバー・レイで操作簡単

パソコンを使うひとをわずらわしいキー操作から解放しました。これまでにない発想からうまれた使いやすさの新工夫です。

●漢字ワープロ

JIS第一水準(3,418文字)の漢字ROMを搭載。大きく見やすい10文字×8列の文字配列。レイアウト画面でたしかめながら思いどおりに文章を作成。市販のプリンタに接続でき、手紙から一般文書まで簡単に作成できます。(近日発売)

●プリンタ・インターフェイス

セントロニクス規格に準じたオリジナル・プリンタ・インターフェイスです。漢字ワープロ、市販のプリンタと組み合わせれば、RX-78の世界が飛躍的に広がります。(近日発売)

SOFT

実用ソフト
- ●BS-BASIC
- ●クリエイティヴ・グラフィックス
- ○ミュージック・マスターなど

学習ソフト
- ●ABC単語ゲーム
- ○算数つまづきチェックシリーズ
- ○おもしろスタディ・シリーズなど

ゲームソフト
- ●チャレンジ・ゴルフ
- ●パーフェクト・マージャン
- ●エキサイト・ベースボールなど

〔注〕●：発売中　○：近日発売予定
発売中のソフト価格 ￥5,000～￥7,800

●主なハードウェア仕様 ■CPU/Z-80A(4.1MHz) ■RAM/30Kバイト(VRAMおよびデータ用、2Kバイトスタティック RAM×15コ) ■ROM/8Kバイト(モニターROM、8KバイトROM×1コ) ■カスタムLSI/(ATC、I/O、VRAMコントローラ)3コ ■ディスプレイ/●家庭用TV使用 ※RFコンバーター内蔵 ※アンテナ端子またはビデオ入力端子に直接接続 ●表示可能文字30文字×23行 ●グラフィック表示192×184ドット ●カラー表示27色1ドット単位で色指定可 ■サウンド機能/3重和音・4オクターブ1ノイズ発生器 ■キーボード/JIS配列準拠61キー(英・数字、カナ・記号・特殊文字)

使えるパソコンRX-78

PERSONAL COMPUTER
RX-78
GUNDAM

新発売

¥59,800(本体標準価格)

BANDAI
株式会社バンダイ H.E.D.事業部

●RX-78のお問合せは
バンダイエレクトロニクスサービスセンター

●本部　東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号 第百生命ビル4F　☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434
●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

●RX-78取扱代理店
(北海道地区)㈱コンピューターランド北海道☎011(222)1088　(東北地区)明和電器産業㈱☎0222(94)3221　(関東・甲信越地区)㈱ニデコ☎03(253)0761
(中部地区)大江㈱☎052(851)7251　(近畿・四国地区)近畿システムサービス㈱☎06(644)6641　(中国・九州地区)㈱ダイリン☎06(967)6331

未知の映像は、君の手の中にある。

MARK5のイメージジェネレータなら、
ゲーム作家も夢じゃない。

※画面のグラフィック
表示は、ハメコミ合成です。

新グラフィック機能でスピードプレイ。MARK5は、クリエイティブするパソコン。

●イメージジェネレータで、①8×8ドット単位の図形や記号を256種類まで記憶し、再現可能。多種多彩なキャラクタが簡単につくれる。②いままで機械語でしか表現できなかった高速ゲームが、ベーシック言語でプログラミングできる。③カラフルな中間色が駆使できる。④マルチページと組み合わせて、動きのある画面が満喫できる。●RAM64Kバイト標準実装。最大128Kバイトまで拡張可能。●周辺機器とソフトを豊富にラインアップ。

わかりやすいマニュアルとソフトですぐ使えます。(同梱)

●イメージジェネレータのユーティリティ●イメージジェネレータのデモソフト ●BMCALC. ●MARK5入門書 ●MARK5文法書●BMCALC.の取扱説明書●BASIC使用の手引き ●デモテープの使い方 ●MARK5取扱説明書

HITACHI PERSONAL COMPUTER
ベーシックマスター MARK5 レベル3

本体	MB-6892	¥118,000
カラーディスプレイ	C14-2190	¥108,000
感熱プリンタ	MP-1020	¥ 59,800
コンパクトフロッピーディスク	MP-3375	¥128,000
ティルト台	MP-9790	¥ 8,000

生活と技術をむすぶ

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-11