

マイコン BASIC

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

1984 **3**



特別定価 ¥350

48機種のパソコン用ソフト66本一挙掲載

移植マスタ プログラム⑧テクニック公開シリーズ第4弾!!
一大作戦 20 山崎宏文の「グラフィック万才!」

- APPLE II ADVENTURE HOUSE
- BM-Jr./L II2 DIMENSION WARS/CASTLE LANE
- BM-L III /MK5 ラグビー/トンボ
- コモドール64 サラダの国をインベーダーから守れ!
- FM-7 8 われタコ撃滅隊長/BOXING
- FP-1000/1100 BOAT RACE
- RX-78 バレンタインDAYゲーム
- JR-100 FROG PANIC/ROBOT FIGHT
- JR-200 LOVE ATTACK/CHANNEL WARS MOON LANDER
- MSX もぐらたたき/ペーマガを救え!
- M5 MOSQUITO/HELI RESCUE
- MAX MACHINE スクランブル
- MULTI8 拳法
- MZ-80K/1200/700 ウジャウジャ/影さんパニック/あなたはカメラマン
- MZ-80B/2000 2001年イマケンの旅/PANPAN/1984L.A OLYMPIC
- MZ-2200 DOUKUTSU GAME
- MZ-5500 ACLM
- PASOPIA(T) 5 SEVEN PRETTY DWARFS
- PASOPIA7 ATTACKER II
- PC-6001/mk II/6601 REVERSE/月夜のきつね/ATTACK/知世
- PC-8001/mk II/8801 SNAKE FIVE/フィッシングゲーム/WATER WATER/なわとび
- PC-9801/E/F MOON TRAVEL
- ひゅう太 FIGHTING/バギー
- SC-3000 3D CARレース/CANDY KID
- SMC-70/777 サーキュラーサラマンダー
- VIC-1001 トランプ51
- X1/C/D 宇宙戦争/がんばれ! 母ちゃん
- ZX-81 選挙
- HC-20 BREAKING THE METEORS
- JR-800 SKY ROLLER
- PC-8201 LAND MINE 82
- FX-702P SPACE SCRAMBLE
- PASOPIAmini DC-8 LANDING
- PB-100 BOXING GAME/FBI ACTION
- PC-1211 3D MAZE
- PC-1500 ガンマン
- PC-2001 グエンロクズシ

実用プログラム・コーナー

- FM-7 8 世界地理
- PC-6001/mk II/6601 カセツドラブル
- X1/C/D 元素記号
- FX-702P 転調



別冊付録 マイコンスーパーソフトマガジン

"クリーン、コンピュータだから、 PASCALマシンにも、開発マシンにも。"

シャープのMZは、各種言語やソフトウェアが自由に入れ換えてできる「クリーン」設計。その特長を存分に発揮させるためのシステムソフトも各種サポート。自由自在のシステムチェンジでより高度で多彩なコンピュータの世界が広がります。

インタープリタ PASCAL

構造化プログラミング学習に

カセットテープベースで即実行型とするためインタープリタ方式を採用、BASICのように簡単に使えるPASCALです。再帰的記述や構造的アルゴリズム設計など標準PASCALの機能はほとんどっており、構造化プログラミング学習に最適、これからPASCALを学ぼうという人にぜひ使っていただきたいソフトです。

●MZ-1Z004 (MZ-2200/2000用、テープバージョン) 標準価格 12,000円

システムプログラム

テープベースのマシン語開発ツール

マシン語プログラムを開発するためのアプリケーションパッケージで、27種のコマンドを持つエディタ/マクロアセンブラ・K/C、1200→2200/2000コンバータ、リンカ、22種のコマンドをもつシンボリックデバッガ、PROMフォーマッタといった、システム開発には欠かせない4本のテープから成っています。スクロール速度の指定、TABの設定・解除などコントロールキーの機能も強化されています。

●MZ-1Z005 (MZ-2200/2000用、テープバージョン) 標準価格 25,000円

倍精度BASIC

技術計算や事務処理計算に

10進演算方式による有効精度16桁、しかも単に数値データが倍精度になっているだけでなく、各種のアルゴリズム設計、データ処理などそれぞれに高機能を実現。同時に高速処理を指向した設計で、ビギナーはもちろん、高度な各種プロフェッショナルプログラミングも縦横に駆使でき、ビジネスにも存分に活かれます。

●MZ-1Z003 (MZ-2200/2000用、テープバージョン) 標準価格 7,000円
●MZ-2Z003 (MZ-2200/2000用、ディスクバージョン) 標準価格 12,000円

フロッピーDOS

本格的マシン語プログラムづくりに

ディスクによるプログラム開発を容易にする本格的ツール。Z80の命令をフルに利用し、メモリ効率やスピードもアップ。さらにスクリーンエディタ、Z80マクロアセンブラ、リンカ、デバッガ、PROMフォーマッタをもつ他、実数型と整数型のふたつのBASICコンパイラという高水準ソフトも付属。ファイル操作のコマンドも豊富、またプログラム開発には恰好のユーティリティも数多く備えています。

●MZ-2Z004 (MZ-2200/2000用、ディスクバージョン) 標準価格 50,000円

マシンランゲージ

気軽にマシン語にアタック

マシン語のプログラムを入力したり、見たり、動かしたりできるマシン語モニタプログラム。MZ-2200/2000に付属のマシン語モニタの機能を強化した16のコマンドや簡単なデバッグ機能ももっています。コントロールキーの機能も強力で、マシン語サブルーチンの作り方などを学習中の人に最適な、使いやすいプログラムです。

●MZ-1Z006 (MZ-2200/2000用、テープバージョン) 標準価格 7,000円

LOGO

新しい時代の言語

LOGO(ロゴ)は、アメリカで開発され、いま世界中で話題の新言語。60°曲がって5歩進め……とか、同じ四角をくり返せ……とか、複雑な図形も人間の考える通りに簡単に描くことができ、初めてパソコンにふれる人にとって、もつともふさわしい言語だといわれています。コンピュータの知識がなくても、気軽にプログラムが組めます。

●MZ-LOGO (MZ-2200/2000用、テープバージョン) 9,800円
※日本ソフトバンクより発売中。

漢字カラーBASIC

より高度なシステム活用に

MZ-2200/2000のカラーグラフィック、漢字コントロール機能を十分に発揮させ、高速処理と強力なファイルコントロールを可能にした待望のBASICインタープリタです。KINPUT命令によるカナ漢字変換、またKPRINT/P&PRINT/Pを使用することにより、同一行にキャラクタと漢字の混在印字も可能。さらにDELETE、RENUM、SEARCHなど追加・拡張コマンドも豊富で、より使いやすくなっています。

●MZ-2Z021 (MZ-2200/2000用、ディスクバージョン) 標準価格 5,000円
※漢字ROMボードMZ-1R13が必要です。



パーソナルコンピュータ

MZ-2200

標準価格128,000円

●テープベースでMZ-2200をご使用の場合は、オプションのデータレコーダMZ-1T02が必要です。
●写真のデータレコーダMZ-1T02および12型グリーンディスプレイMZ-1D12はオプションです。
●画面はハメコミ合成写真です。

TV提供番組「パソコンサンデー」—MZ-2200を使った講座好評放映中!!

毎週日曜以下の放送局で好評放映中 ●テレビ大阪9:30~10:00 ●テレビ東京9:30~10:00 ●テレビ愛知9:30~10:00 ●秋田テレビ8:30~9:00
●福島テレビ23:00~23:30 ●テレビ静岡24:35~25:05 ●びわ湖放送11:25~11:55 ●奈良テレビ12:00~12:30 ●テレビ和歌山9:30~10:00
●西日本放送7:00~7:30 ●沖縄テレビ8:30~9:00 ●熊本県民テレビ8:30~9:00 ※テキスト「楽しく学ぶパソコンBASIC」980円(新紀元社)
発売中!! 司会:大和田瑛/斎藤とも子 講師:Dr.パソコン宮永好道……………以下の放送局ではMZ-700を使った講座放映中
●北海道放送24:00~24:30 ●東北放送24:00~24:30 ●新潟放送7:15~7:45 ●長野放送9:30~10:00 ●石川テレビ24:35~25:05 ●京都放送
17:30~18:00 ●広島テレビ7:00~7:30 ●テレビ西日本24:36~25:06 ●山梨放送7:30~8:00

あなたの700を、コントロールタワーにする プレイボックス登場。

MZ-700シリーズでゲームを楽しむ、プログラミング学習をする……。そうした一般的な使い方だけでは物足りなくなったユーザーに、ぜひおすすめしたい多機能ユニットがMZ-1U03です。スイッチオンBASICや多目的メモリとして活用できるC-MOSスタティックRAMボード(MZ-1R12 標準価格 35,000円)をはじめ、各種インターフェイスが最大3枚まで装着できる拡張ユニットとしての機能のほかに、入力6個、出力6個のリレーボックスとしての機能を持ち、オーディオ機器やビデオデッキを接続してAVシステムを構築したり、テレビ、照明などを制御するHA(ホームオートメーション)への展開と、あなたのアイデア次第でさまざまに活用できます。コントロールもBASICのIN命令や、OUT命令で簡単にプログラム。もちろん機械語でもOKです。さらにMZ-1U03では、ご覧のように鍵式



の電源スイッチを採用。背面に装備した2個のACコンセントと連動させていますので、MZ-700の電源プラグをこのコンセントに接続しておけば、MZ-1U03側で電源のON、OFFができるわけです。いわば、誰にも触れさせないあなただけのMZ-700システムとでもいえるでしょうか。単なる拡張ユニットとはひと味違う機能でMZ-700の世界をさらに広げるMZ-1U03は、パソコンの使い方に大きな可能性をひろげます。この未来指向の能力を存分に使いこなしてください。

●MZ-700シリーズ用拡張ユニット
mz-1u03 標準価格 35,000円

〈主な仕様〉 ●インターフェイスカード：最大3枚まで装着可能 ●前面部入出力ターミナル：入力/内蔵リレーコイル 5V80mA(応答速度は定格電圧で5ms)、出力/内蔵リレー接点 12V1A(応答速度は定格電圧で20ms) ●オートリセット回路：内蔵、電源ON時100ms以上のリセットパルスを発生 ●サービスコンセント：2個(リワースイッチ連動、定格電圧AC100V 定格電流1A) ●外形寸法：幅220×奥行264×高さ86mm ●重量：3kg ●付属品：スイッチキー2個

パーソナルコンピュータ **mz-700** シリーズ

■MZ-711 標準価格 79,800円 ■MZ-721(データレコーダ内蔵) 標準価格 89,800円 ■MZ-731(データレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵) 標準価格 128,000円

〈主な特長〉 ●アドレス空間64Kバイト、オールRAMのクリーンメモリスistem ●高機能・高速CPU Z80A搭載 ●カラー対応BASIC装備 ●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 ●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) ●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(MZ-731) ●家庭用カラー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 ●写真はMZ-731、14型カラーディスプレイ MZ-1D05(標準価格69,800円)はオプションです。●画面はハメコミ合成写真です。●画面は「オーク制作のダイヤモンド・チェイス」より。



機種別、目的別ソフト・ハード満載 /
「MZアプリケーション」
 Vol.5
 定価300円(A4判144頁)
 ●お求めは最寄りのMZ取扱店へどうぞ。



●シャープパーソナルコンピュータMZシリーズには、この他、**mz-5500**シリーズ(MZ-5521標準価格388,000円/MZ-5511標準価格288,000円/MZ-5501標準価格218,000円)、**mz-3500**シリーズ(MZ-3531標準価格320,000円/MZ-3541標準価格410,000円)、**mz-2000**があります。

たしかに技術で世界をむすぶ

NEC



パソコンが、たちまちホームワープロ。

●マイクロフロッピーディスクドライブ内蔵で能力が飛躍的にアップ。

1ドライブ143Kバイトの3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブを内蔵したので、プログラムやデータのアクセスが格段にスピードアップ。しかも操作は容易。抜群のコストパフォーマンスです。さらに拡張ドライブユニット(別売)を追加すれば2ドライブ286Kバイトまで拡張できます。

●買ったその日からホームワープロ。

1024文字の漢字ROMを内蔵。さらに添付の日本語ワープロソフトでJIS第一水準の2965文字をカバーし、買ったその日からホームワープロとして楽しめます。専用プリンタ(別売)を接続することで、美しくプリントアウトできます。

●話すパソコンから歌うパソコンへ、音階つき音声合成機能。

好きな言葉を音声にてきるボイスシンセサイザが2オクターブの音階をマスターしました。

●色彩あざやかな表示、カラーグラフィック機能。320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示ができます。

●TVやビデオ画面にパソコンの表示を合成、スーパーインポーズ機能。

インタフェース内蔵なので、別売スーパーインポーズユニットを接続するだけで合成ができます。

●メロディアスに演奏、ミュージックシンセサイザ機能。ミュージックシンセサイザLSI内蔵により、8オクターブ、三重和音の演奏ができます。

●クラスを越えた余裕と実力、大容量メモリ。

RAM64KB、ROM96KB(BASIC+マシン語32KB、漢字ROM32KB、キャラジェネ16KB、音声データ16KB)実装の大容量メモリです。

●Main CPU/μPD780C-1(4MHz)、Sub CPU μPD8049(8MHz) ●スクリーン構成/40文字×20行 ●CRT/RGB、セパレート出力方式(PC-60M43:より15色表示可能)、コンポジット出力方式、RF出力方式 ●寸法365×113×380(mm) ●重量4.5kg

●すぐに使えるディスクソフトが5枚ついています。

1. 日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
2. 英文カナワードプロセッサ・表計算(パソコンワーク)
3. 4. 5. アドベンチャーゲーム(小松左京先生監修)

ひとりひとりに応えます

NECのパソコンファミリー



PC-2000シリーズ

PC-6000シリーズ

PC-6001mkII本体

PC-6600シリーズ

PC-8000シリーズ

PC-8001mkII本体

鉄矢の デジタル 日記

日記も手紙もパソコンで打つ今日この頃。
 思いを、画面に行ちこんでいく。自分の言葉が、活字になる。
 言葉が、かきとどめてくれる。別の自分に出席したような、ときめきがある。
 思いをカタチにするパソコンPC-6600。NECを、暮らしの中へ。



フロッピー内蔵パソコン
新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ

PC-6601本体標準価格143,000円
 14型カラーディスプレイPC-60M43 標準価格65,800円
 ディスプレイ置台PC-66M75 …… 標準価格 5,500円
 サーマルフリントPC-PR401 …… 標準価格39,800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



マニアライクなキーボード、基本に徹したナショナル

僕らのゴングが復活した。パソコンという、時代を呼吸する新しい生き物となって。共通言語MSXベーシックをしゃべり、MSXの基本思想に徹して、ムダを省いた設計。待ってたんだ、僕らの王者よ。MSXはパソコンの未来規格です。ハードとソフトの互換性が実現されたから、MSXマークのはいたものなら、プログラムも周辺機器も自由に使えます。MSXをマスターしておけば、将来も有望。さあ、ゴングと共に無限の可能性を追いかけよう。

未来を考えた、基本忠実設計です。パソコンの流れを変えるMSX。だから、キングゴングはその基本思想に忠実なのです。例えば、キーボードはビジネスにも使えるマニアライク仕様。うちやすい大型キーが魅力です。長いあいだ使っていただくための堅ろうなボタネ、あきのこないカラーリング。プリンタなどの周辺機器も統一性あるデザインに仕上げられています。ナショナルMSXはエキスパートにもビギナーにも、MSXに親しんでいただく好機です。

手ごたえ充分、パワフルな32KBベーシックです。14桁の倍精度関数や強力なエラーハンドリング命令などを持ったパワフルなベーシックが、君のチャレンジに鋭く応えます。高度なプログラムづくりはもろんのこと、基本I/Oシステムが公開されていますから、高速な機械語プログラムも効率よく作れます。君の上達に合わせて進化する、ダブルスロット設計。2つのスロットに拡張RAMやROM、様々なインターフェイスカートリッジを差し込めば、自由にシステム拡



た
た
い
て、
ご
ら
ん
よ。

MSXパソコン。

張可能。将来、シンセサイザー機能などのカートリッジも生まれる予定。共通言語MSXベーシックを使いながら拡張性を満足させる、ナショナルの技術力です。

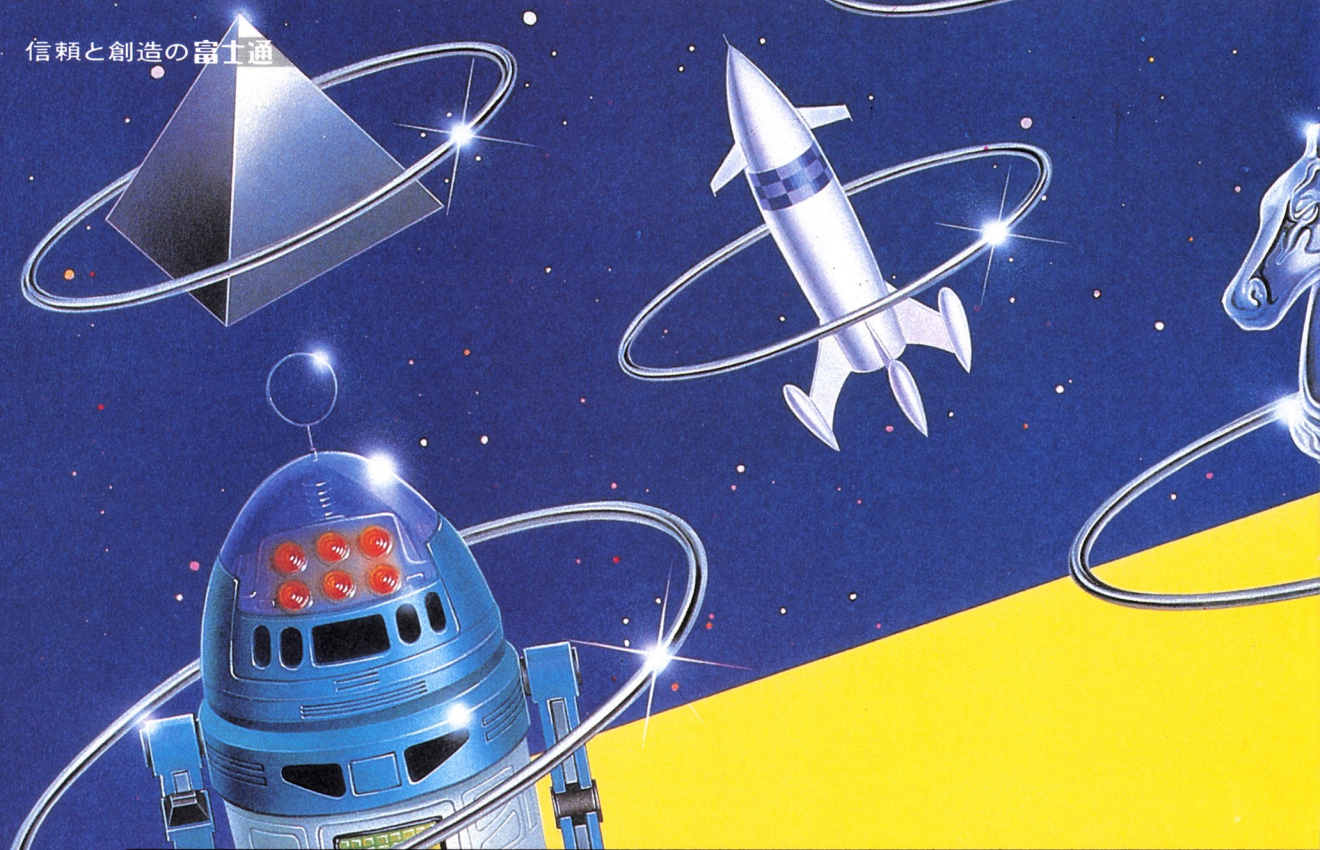
本体 パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円

▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーディスプレイ&テレビTH14-N25G標準価格84,800円・プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(×2本)・カラープロッタプリンタCF-2311標準価格69,800円・プリンタインターフェイスカードリッジCF-2121標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社 情報機器部 MBM係まで、MSXマークのついたものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSXはマイクロソフト社の商標です。



キョウゴゴゴ

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ (新発売)



FM SPIRIT.

満開、

夜空に輝く宇宙船、ナスカの地上絵、ソロモンの秘宝。

いつになっても、どんな時でも

興奮させてくれるモノなら大歓迎。

そんな敏感なココロがFMスピリッツ。

友だちづきあいのできるパソコン

今、話題のMSX規格に対応。操作はボタン、ROMカートリッジをスロットへ入れるだけ。手にしたその日からゲームをはじめ、学習、家事にと幅広く友だちづきあいのできるパソコンです。

●RFコンバータを内蔵、家庭用テレビの画面がそのままディスプレイに早がわり。

- 多彩な16色のカラーグラフィック表示。
- 8オクターブ3重和音のサウンド機能。
- FM-7と接続することにより、MSXだけでは味わえないスピード感あふれるグラフィック、そしてダブルPSGによるマルチサウンドが実現。

MSX MSXマークはマイクロソフトの商標です。



¥49,800 (本体価格)



新 発 売

マイコンスタイル：FMシリーズのハードからソフトまで一挙に展示表演。あなたのパソコンのコンサルタントとしてご利用ください。●東京・虎ノ門(03)591-1091/591-2561 ●東京・秋葉原(03)251-1448/251-1449 ●札幌(時計台ビル)(011)222-5476(丸井今井) (011)241-4185 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋(052)221-6016 ●大阪(06)344-7628/341-0486 ●広島(082)247-3949 ●福岡(開設準備室)(092)471-7203

富士通株式会社 ●半導体統轄営業部(03)502-0161 ●札幌営業所(011)271-4311 ●東北営業所(0222)64-2131 ●金沢営業所(0762)63-7621 ●長野営業所(0262)26-8222 ●静岡営業所(0542)54-9131 ●名古屋営業所(052)201-8611 ●大阪営業所(06)344-1101 ●広島営業所(082)221-2288 ●九州営業所(092)411-6311

富士通



ボクらの興奮ゴコロ

豊富なソフトでますます親しみやすくなるパソコンFMシリーズ。

テクノロジーで育つボクらの感覚は、こんなマシンを見逃せない。

RUN THE FM./

このスピリッツを体験しないか。

ハードで興奮、ソフトで感激

発売以来ベストセラー。充実のグラフィック機能、多彩な周辺装置など、ハードは万全。加えて、教育用からホビーまで、あらゆるジャンルで、つぎつぎと登場するエキサイティングソフト。全国のパソコンファン興奮の一台です。

●CPU、68B09を2基搭載、群を抜く処理

速度、スピーディなグラフィック。

●教育用言語として注目されるFM Logo (FM-7用)を新発売。(カセット版¥13,000、ミニフロッピー版¥16,000)

●熱転写プリンタ、I/O拡張ボックス等、教育・ビジネス・マニア向けの周辺機器が続々登場。



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)

楽しさ拡大! Personal Computer SEGA SC-3000シリーズ



新発売の周辺機器(オプション)でセガのパソコンが楽しくなります。



付属品:接続コード、ACアダプタ。

付属品:ロールペーパー1巻、水性ボールペン(4色)、ACアダプタ、接続コード。

人気のパソコンSC-3000に続き、ハードキーボードのSC-3000H新登場。

ホビーからビジネスまで、使い方次第で多彩に活躍します。学習、ミュージック、ゲームとソフト(別売)も豊富、BASIC(別売)を使えば性能も大幅にアップ。BASIC レベルIII BならROM・RAM 32KBと本格的。楽しさもレベルアップします。

- パーソナル コンピュータ
 - SC-3000(本体) ¥29,800
 - SC-3000H(本体) ¥33,800
- コンピュータ ビデオ ゲーム
 - SG-1000(本体) ¥15,000
- ソフトカートリッジ(別売)

BASIC レベルII (ROM32KB) ……………	¥ 5,000
BASIC レベルIII A (ROM32KB、RAM16KB) ……	¥ 12,000
BASIC レベルIII B (ROM32KB、BAM32KB) ……	¥ 15,000
ミュージック(作曲・自動演奏)	¥ 12,000

中学必修英単語	¥3,800
中学必修英作文	¥3,800
中学必修英文法	¥3,800
楽しい算数	¥3,800
化学	¥3,800
日本史年表	¥3,800
その他多数	

ゲームセンターの人気ゲーム

チャンピオン ベースボール	¥4,300
麻雀	¥4,300
芹沢八段の詰将棋	¥4,300
スタージャッカー	¥4,300
ヤマト	¥4,300
ポップフレーマー ©JALECO 1982	¥4,300
モノコ GP	¥4,300
シンドバッドミステリー	¥4,300
セガ キャラガ ©株式会社ナムコ	¥4,300
コンゴ ボンゴ	¥3,800
サファリ ハンティング	¥3,800
N・サブ	¥3,800
チャンピオンテニス	¥3,800
セガ フリッパー	¥3,800
パッカー	¥3,800
この他毎月たくさん追加発売	

- ジョイスティック ¥2,000

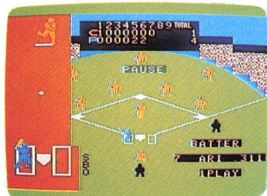
● カセットデータレコーダ ¥9,800

- SC-3000シリーズ専用開発された軽量、コンパクト設計のデータレコーダです。
- レベル調整の必要がなく、確実なセーブ、ロードを行なえます。
- セーブ、ロード時には信号が鳴りますのでデータの入力が確認できます。
- データ入力が終わると自動停止します。プログラムの頭出しは、カウンタの番号でできます。

● カラープロッタプリンタ ¥39,800

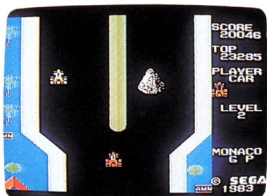
- SC-3000シリーズ専用の水性ボールペンタイプの4色カラープロッタプリンタです。
- 印字速度は、平均12文字1秒(最少文字の時)、1行の印字文字数は最大38文字です。
- モードは2種類です
 1. テキストモード。入力した文字をそのまま印字します。
 2. グラフィックモード。グラフや図形描画をプログラムすることによって自由自在にプリントできます。
- ペンアップ、カラー指定、スケール指定など13種類のグラフィックコマンドが用意されていますので、コマンド実行によって機能設定ができます。

チャンピオン ベースボール



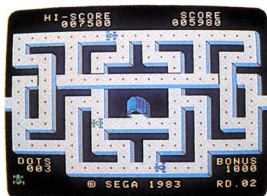
バントも盗塁もできる本格的な野球ゲーム。ホームランにも挑戦しよう。2人用

モノコ GP



突進する妨害車、幅寄せする暴走車、突如走り抜ける救急車をジャンプでかわせ!

パッカー



敵の車を避けながら迷路を自由自在にかけめぐり自動車パッカー。画面のドットを全部消せばOK!

SEGA

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**
 〒14 東京都羽田1-2-12 ☎ (03)742-3171 (大代表)
 パーソナルコンピュータ事業部

※セガのゲームカートリッジはSC-3000、SC-3000H、SG-1000、ツクダ製オセロマルチビジョンに使用できます。
 ※又ツクダ製のゲームカートリッジも上記機種に使用できます。

TOSHIBA

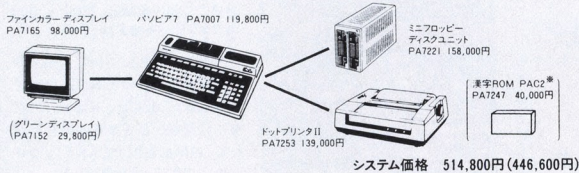
学習にも、ビジネスにも。
システムアップ自由自在。



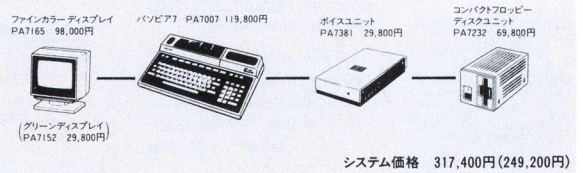
使い方に合わせて、思いどおりのシステムが組めるパソピア7。ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さあ、どんなコンピュータワールドが広がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウェアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。



SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



●()内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要ですよ。

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IQ

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

使い方360度 PASOPIA 7

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記し、〒105 東京都港区虎ノ門1-26-5 (第17森ビル) 東京芝浦電気株(株) OA機器事業部 (03)507-6759までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン 札幌 (011) 221-5023/仙台 (0222) 67-5018/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まで、どうぞ。

資料請求券 PASOPIA7 マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に... E&Eの東芝



WILD WESTERN

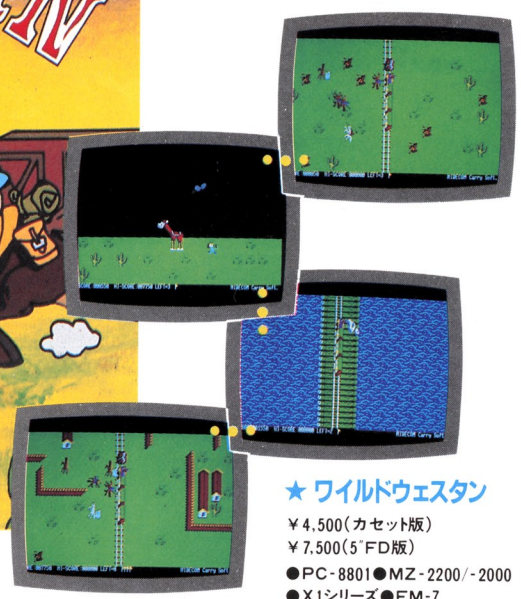


ソフト

なのに

株式会社ニデコと株式会社タイトーが提携して生まれた、タイトーテーブルゲームシリーズ。テーブルゲーム機のノウハウを盛り込み、プロ感覚で鍛えられた最先端ゲームソフトです。

NIDECOM
for Better Computer-Living **SOFT**
タイトーテーブルゲームシリーズ

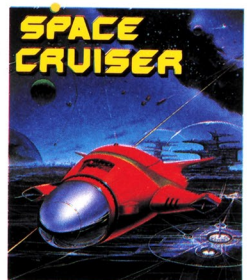


★ **ワイルドウェスタン**
¥4,500(カセット版)
¥7,500(5"FD版)
●PC-8801 ●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ ●FM-7

次々に襲ってくる列車強盗を倒す。痛快、迫力満点の西部劇。列車は線路上に置かれた岩のため停止。ギャングを全部倒すたびに画面は荒野、鉄橋、家、岩、駅と変わっていきます。また画面の途中ではボーナスシーンが登場。馬が放り上げたコインを射ちぬくとボーナス得点が2倍になります。シェリフはサボテン、岩、列車などに当たると落馬するので要注意。無事、列車を目的地まで守りぬいてください。

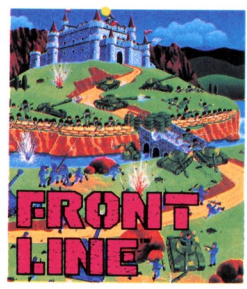
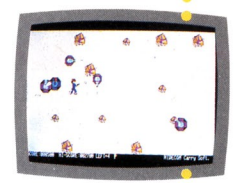
歯が

立たない。



★ **スペースクルーザー**
¥4,500(カセット版)
¥7,500(5"FD版)
●PC-8801 ●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ ●FM-7/-8

AD2100年。地球の平和を脅かす侵略者に敢然と立ち向かい、敵惑星を破壊させる大宇宙クルージングゲーム。UFO連隊、アステロイドゾーン、エイリアン群、敵クレーター基地を次々に撃破していきます。



★ **フロントライン**
¥4,500(カセット版)
¥7,500(5"FD版)
●PC-8801 ●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ ●FM-7

自兵戦、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、砂漠戦と打ち勝ち前線を突破して、敵陣地占領でPART1。ついでPART2、IIIと進攻します。

新発売 ●PC-98シリーズ用「フロントライン」¥4,500(カセット版)
¥7,500(5"FD版) ※5"FD版は2D、2DD共用にて使用可能。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。



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1-7-11(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。

YDKシステムセンター 新都心・新宿NSビルにプロ好みのビッグなマイコンショップ

YDK スーパープライス 大奉仕

電話一本で即納品
ハガキ一枚
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。

大好評にお応えて
またまたチャンス!
パソコンデスク
プレゼント
実施中!!
★MSXパソコンを除きます。



CADPAC-98 2月15日
簡易言語フェア～ ～25日

コース 1 **NEC PC-6001mkII**
本体¥84,800

話せる、感字る、カラフル。
ハビコンPC-6001が大変身、シルバーマタリック・アイボリー・ホワイトの2色。

●本体 ●カラーモニター ●データレコーダ
●YDKオリジナルマイコンラボ (33,600円の品) サービス

YDKスーパープライス **¥150,000**

クレジット例 ①頭金0円初回7,800円 3,300円×59回 ②0円
クレジット例 ②頭金0円初回5,100円 3,800円×23回 ③2万×4回

コース 2 **NEC PC-6601**
新発売

歌えるパソコン登場!
3.5インチマイクロFDD1台、サウンドジェネレーターを内蔵し、15色カラーグラフィックも可能。

●本体 ●12" カラーディスプレイ ●ディスプレイ置台 ●データレコーダ

合計標準価格 **¥228,100** → **YDKスーパープライス**

クレジット例 ①頭金0円初回5,755円 4,600円×59回
クレジット例 ②頭金0円初回4,184円 3,800円×47回 ③1万×8回

今話題の2次元機械製図用CADソフト、簡易、言語ソフトのデモンストラーションフェアを開催します。

CADPAC-98
Multiplan・Data BOX II・日本語アイリス・ALL MIGHTY・PERSONAL PEAL・SUPER CALK・その他etc

全館FRESHUP全商品スーパープライスで大奉仕中!!

コース 3 **NEC 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" カラーモニター ●データレコーダ ●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 **¥197,000**

クレジット例 ①頭金0円初回6,350円 4,400円×59回 ②0円
クレジット例 ②頭金0円初回4,860円 3,900円×47回 ③8千×8回

コース 4 **NEC PC-9801シリーズ**
新発売

本体+14カラーディスプレイ ¥219,600

使いやすいとコンパクト化を追求、キーボード、CPUを一体化。グラフィックRAM内蔵。

●本体 ●14" カラーディスプレイテレビ ●ゲームソフト3本 サービス

YDKスーパープライス **¥197,000**

クレジット例 ①頭金0円初回6,350円 4,400円×59回 ②0円
クレジット例 ②頭金0円初回6,370円 3,200円×35回 ③2万×6回

ホームエレクトロニクス時代がやってきた!
各社 MSX パソコン 発売記念オリジナル
好評発売中 トレーナープレゼント

パナソニック CF-2000
●本体 ●RFコンバータ
合計標準価格 **¥61,800**

YDKスーパープライス
頭金0円初回3,916円 3,400円×17回 ②0円

日立 HITACHI
●MB-H1
本体標準価格 **¥62,800**

YDKスーパープライス
頭金0円初回4,915円 3,400円×17回 ②0円

東芝 TOSHIBA PASORIQ
●HX-10D ●アンテナ切替器
合計標準価格 **¥67,300**

YDKスーパープライス
頭金0円初回3,700円 3,700円×17回 ②0円

SONY HB-55
本体標準価格 **¥54,800**

YDKスーパープライス
頭金0円初回3,723円 3,000円×17回 ②0円

三菱 MITSUBISHI ML-8000
本体標準価格 **¥59,800**

YDKスーパープライス
頭金0円初回6,181円 3,300円×17回 ②0円

この他富士通 FM-80も取り扱っております。

NEC PC-8801mkII
PC-8801の後継機としてさらに高いコストパフォーマンスでコンパクトに登場! 5" FDD、漢字ROM内蔵。

●本体 PC-8801mkII モデル30 (5" FDD×2)
●14" カラーモニター

合計標準価格 **¥393,000** → **YDKスーパープライス**

クレジット例
①頭金0円初回11,395円 7,900円×59回
②頭金0円初回6,095円 4,600円×59回 ③2万×10回

NEC PC-9801シリーズ
新製品情報

高性能16ビットCPUを採用したPC-9801の姉妹機。5インチFDD2台実装!

●本体 PC-9801F2
●14" 高解像度カラーディスプレイ (専用高解像度)
●漢字プリンタ ●ケーブル

合計標準価格 **¥743,500** → **YDKスーパープライス**

クレジット例
①頭金0円初回13,450円 8,300円×59回 ④4万×10回
②頭金0円初回9,820円 9,500円×47回 ③5万×8回

NEC PC-100 シリーズ

マウスの標準実装で操作が簡単。5インチFDD、すばやく役立つビジネスソフト実装!

●PC-100モデル30
●14" カラーディスプレイ (専用高解像度)
●ディスク10枚 サービス

合計標準価格 **¥756,000** → **YDKスーパープライス**

クレジット例
①頭金0円初回11,140円 8,600円×59回 ④4万×10回
②頭金0円初回15,284円 12,800円×35回 ③6万×6回

SONY HIT BIT SMC-777

初の3.5インチマイクロフロッピーディスク装置(FDD)内蔵。8種のソフトも完全装備。

●本体 ●13" トリニオンカラーディスプレイ

合計標準価格 **¥237,800** → **YDKスーパープライス** マイクロフロッピー2枚サービス

頭金0円初回5,940円 3,800円×35回 ③2万×6回

富士通 FM-7

本体126,000円
先進技術が夢中にさせるヒット作。

●本体 ●RGBVISION II ●データレコーダ ●ケーブル

合計標準価格 **¥220,400** → **YDKスーパープライス** **¥192,900**

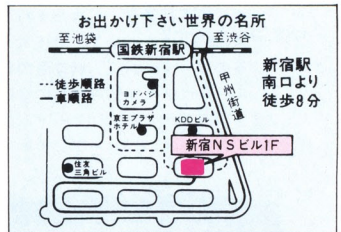
クレジット例
①頭金0円初回6,715円 4,300円×59回 ②0円
②頭金0円初回7,112円 3,400円×47回 ③1万×8回

Canon キヤノードミニ 新発売

さらに使いやすく、小さく安くなったワープロ登場! 原案から作成、印刷までを1台でこなすパーソナルワープロ

標準価格 **¥298,000** → **YDKスーパープライス**

クレジット例
①頭金0円初回7,985円 3,800円×59回 ④1万5千×10回



全国無料配送! フルサポートのYDKなら後々安心です。
お申し込み方法 官製ハガキに右の項目をご記入の上、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わせ下さい。取引銀行/住友銀行新宿新都心支店 普通103379株式会社ワイ・デー・ケー

切手 160
YDK 東京都新宿区
NSビル1F
システムセンター

通信販売申し込み希望

- 商品名(メーカー、型番、色)
- 合計標準価格 *
- お支払い方法 (クレジット/現金)
- クレジットの時... 月払い及び... ホーナス払いご希望
- お名前
- 〒2住所 7電話番号
- ご職業 9年齢
- 10他ご意見、ご希望、ご提案

お問い合わせ・お申し込みは
YDKシステムセンター
MB3係まで
通販受付専用番号
03-342-2466
〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階
TEL 03-342-2441代

Hudson soft

ジャン狂

実力向上約束！
コンピュータ相手に君の雀力を発揮せよ

おもしろ

体験記



ジャン狂の作者
飛田雅宏

ゲームをやっていて何が面白いかって、そりゃあやっぱり偶然性でしょう。花札、オイチョカブ、はたまた馬券買い。なかでも麻雀の楽しさはやった者でないと分らない面白さなんだな。

麻雀の面白さがそっくりバソコンゲームになったのが今回発売の「ジャン狂」です。フルグラフィックでオールマシン語。しかも、相手となるコンピュータ

がなかなかの強敵。だから、挑戦者は熱くなってしまう。

そこで某月某日、たまたまハドソンに遊びにきた雀歴2年の君塚泰彦君(高3)にチャレンジしてもらいました。そばでニヤニヤ見学しているのは「ジャン狂」制作者の飛田雅宏氏(ハドソン・開発担当)。

ルールは2万7000点持ちの3万点返しという一般的ルール。最初に食タン有りかオープンモードかの選択がありますので好みの方をセレクトして下さい。オープンモードというのは相手の手をオープン状態にしておくことで、麻雀研究に役立ちます。セレクトしたところでハイ、スタート。ところがこの段階で君塚君、最初の悲鳴「ワッ、速いなー」マシン語ソフトの強味で、ツモまでの時間がいかにもスピーディー。次々に進行します。制作者の飛田氏。「このくらいスピードだから面白いのです。でも、チョンボが出ない

よう、ナイたりロンの場合はコンピュータが一時停止機能を働せませうからミスも少ない」と解説。そして、君塚君、フリ込んだりアガったりでゲーム終了の20分後にはマイナス1万3000点。「ウーム、こいつは強いや」。ゲーム途中でエスケープキーを押した後にリターンキーを押すとオープンモードの切換えができますので麻雀の勉強には最高ですが麻雀は相手の顔つき、手つきな



どの様子を見るのも勝負のうちですが、コンピュータはまったくのホーカーフェイス。2、4、6、8とスペースキーだけの簡単操作です。あなたの雀力はどれくらいかな、チャレンジして下さい。



おもしろ体験者の
君塚泰宏君(高3)



適応機種

PC-9801	5 FD	¥6,800	PC-6001mkII	T	¥4,000
PC-9801F	5 FD	¥6,800	FM-7	T	¥4,000
PC-8801/mkII (共用)	5 FD	¥6,800	FM-7	5 FD (予)	¥6,800
PC-8801/mkII (共用)	T	¥4,000	X1-D	3 FD	¥6,800
PC-8001mkII	T (予)	¥4,000	X1-C	T	¥4,000
PC-6001	T	¥4,000			

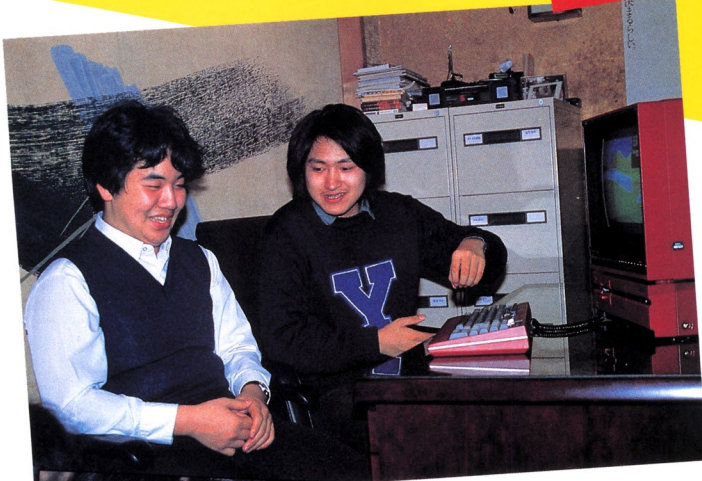
ゴルフ狂

君はシングル?パーティーを
目指してティーショット!

おもしろ

Hudson Soft

体験記



ゴルフ狂の作者 田中裕二

サアノここはハドソン・カントリー・クラブ。むこうに見えるはテイネ山?只今から、本格的3次元ゴルフシミュレーションゲームの始まり始まり。プレーはアニメゴルファーのT選手。なあって、実際に画面上でゴルフプレーが展開される。こんなゲーム、今まで見たことある? サスガコンパクトフロッピー版。

この本モノそっくりのゴルフゲームにチャレンジするは、パソコンに関してはちとうるさい小久保秀次朗君高一。

小久保君「画面の中、むこうにホールが見える。ハイ、ゴルファーのステップ位置はこれでよし。この角度ならピッタリ。打球の強さはと……。ゴルファーが1回だけ素振りをするから、2回目のスイングのときにテイクバック

(ホラ、勢いをつけるために、クラブを振りかぶるアレだよ)のタイミングを見はからって、エイノと、スペースバーをたたくと、打球はアレ? O Bだ……。エ? ティーショットはアイアンで打つとフックがかかり易くなるんだって? 上空の風にあおられちゃ



おもしろ体験者
小久保秀次朗君(高一)

たのか、ゴルフなんて初めてだからなあ。」

さて、小久保君、ウッドでやり直して、途中ラフに入れながらも、何とか池越えに成功。

ここでもう一度あたりの状況を見ると……ワンタッチで画面は広角に。広い視野をカバーできるんだ。アノ右横にバンカーがあるぞ。そこで、左に寄せて……と、アレーノ左にもバンカー。

ハアノバンカーはサンドエッジで強く出すんだって? やっとグリーンにのったけど、ピンまで遠いなあ。いつになったらこのホール……。結局、パー4のところ、倍の8打たたいちゃった。でも確かにホントにゴルフをやっているような感じも。こりや慣れてきたらパーティーもホールインワンも夢じゃないぞ。」(私は全ホール回って7アンダーでした。作者)

感想「このやり方なら、マイコンボーリング、マイコンテニス、マイコン……何だって楽しくなると思うなあ!」

適応機種

PC-9801	5FD	¥6,800	FM-7	T	¥4,000
PC-9801F	5FD	¥6,800	FM-7	5FD (予)	¥6,800
PC-8801/mkII (共用)	5FD	¥6,800	X1-D	3FD	¥6,800
PC-8801/mkII (共用)	T	¥4,000	X1-C	T	¥4,000

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT (R)

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 宮城県仙台市宮城野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 大阪府南区南船場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

この春ツクモ 全店

激安

7割引から! もうこれ以上ひけません

富士通FM-8組み合わせ

本体標準価格 ¥218,000

● FM-8 + 漢字・非漢字
(¥40,000) + オリジナル
ソフト5本
= 合計定価 ¥273,000
⇒ 特価 ¥79,800

● FM-8 + 漢字・非漢字 + RT1420 (高解像度2000
文字) + オリジナルソフト5本
= 合計定価 ¥371,000 ⇒ 特価 ¥129,800

● FM-8 + 漢字・非漢字 + データレコーダ (¥12,800)
+ RFモジュレータ (¥12,800) + オリジナルソフト
5本 = 合計定価 ¥298,600 ⇒ 特価 ¥99,800



ウィークデーセール大好評!!

店頭販売のみ取扱い(通信販売はご容赦下さい)。

富士通/FM-7

NEC/PC-8001MK II
東芝/パソコンA7
三菱/マルチ8
日立/レベルIIIマークV



↑上記いずれでも
特価組み合わせ!!

〈例〉

● FM-7 ……本体	¥126,000
● カラーモニタ	¥69,800
● 接続ケーブル	¥1,800
● データレコーダ	¥12,800
● ソフト	¥6,000
● ツクモ特選ソフト2本	¥6,000
合計定価	¥216,400
ウィークデー特価	¥144,000

(月・火・水のみ)

現金10万円・15万円コース ツクモ特選 組み合わせセット

(10万円コース)

★本体組み合わせ

● PC-6001MK II (本体 ¥84,800) + PC-DR311 (データレコーダ ¥12,800) + JOY-X + ASCIIソフト + ツクモオリジナルソフト5本 + ダストカバー ⇒ 特価 ¥100,000

● PC-8001MK II (本体 ¥123,000) + RFモジュレータ (¥12,500) + ツクモオリジナルソフト5本 ⇒ 特価 ¥100,000

(15万円コース)

★本体組み合わせ

● PC-6001MK II (本体 ¥84,800) + PC60M43 (CRTディスプレイ ¥65,800) + PC-DR311 (データレコーダ ¥12,800) + ASCIIソフト + ツクモオリジナルソフト5本 + JOY-X (¥2,800) + PC60M75 + ダストカバー ⇒ 特価 ¥150,000

ツクモトレードセンター大好評!

貴方がパソコンを売りたい・買いたいと思った時、ツクモトレードセンターにお問い合わせ下さい。当センターで動作状態が完動か整備かをチェックし、商品を充分査定の上お客様の希望価格を設定してツクモトレードセンター中古品リストに登録致します。

1 受付 お電話かニューセンター店にてお申し込み下さい
売りたい人 直接品物をお持ち頂いても結構です。その場で打ち合わせをし、トレードセンターお客様カードに内容等記入致します。お電話でお申し込みになった場合もお客様カードを記入し、送付致しますので条件確認の上、サイン及び捺印して頂き申し込み金 ¥2,000 (トレード成立後返金致します) を同封の上、返送して下さいようお願い致します。

買いたい人 委託者同様ニューセンター店又は電話で受付致します。お客様カードを承認の上、記入・捺印して頂き、送付して頂きます。

2 取引方法 確認されたお客様カードが着き次第御連絡致します。その時に商品を当センターに送付して下さい。ツクモトレードセンター技術スタッフが動作状態等査定し、再度御連絡して希望価格を設定致します。(この場合、販売価格の変更も有りますので御了承下さい) お預かりした商品は店頭又は電話にて購入希望者を受け付け致します。希望先順に電話で商品内容を出来るだけ細かく説明致します。

■査定基準

①メーカー及び機種名、S/No.セットバージョン ②使用年月 ③動作状態(完動か整備が必要か) ④マニュアル、ケーブル等付属品の有無 ⑤オリジナルダンボール及びバッキンの有無

■トレード成立後代金は

委託者の条件で手数料(含む振り込み手数料)を差し引いた金額をすみやかに振り込みます。

●梱包状態不良による輸送中の事故は当社では責任を負いかねます。

ツクモトレードセンター ☎03-251-9977

ジョイスティックの元祖

JOY-X 新発売

特価 ¥2,800

ツクモがとうとう
やっちゃんしました。



●対応機種: PC-6001/mkII・MSX・X-1

TVも気になるマイコンも気になる 欲張り派の君へモニター組み合わせセット

● PC-8001MK II + CZ140DS + 接続ケーブル + データレコーダ + ツクモオリジナルソフト5本
= 合計定価 ¥242,400 ⇒ 特価 ¥179,800

● FM-7 + CZ140DS + 接続ケーブル + 専用データレコーダ + ツクモオリジナルソフト5本 = 合計定価 ¥245,400 ⇒ 特価 ¥184,800

● PC-6001MK II + CZ140DS + 接続ケーブル + データレコーダ + ツクモオリジナルソフト5本
= 合計定価 ¥201,200 ⇒ 特価 ¥154,800



CZ140DS ¥89,800
(写真と異なります)

だからツクモで買う… ツクモウルトラシステム

大特価クレジット

魅力的な価格がクレジットで

頭金ナシ

月々 ¥3,000 クレジット

低金利クレジット

便利なクレジット60回までOK!

全商品保証付

製品はすべてメーカー保証付

日曜配達も可能

(札幌店 除く) より楽しく日曜日

支払いは約2ヶ月後

スキップクレジットで

高額下取制度

ツクモ全店高額下取り買取りOK!

電話クレジット

申し込みは電話一本でOK

★今、お申し込みになればお支払いはあなたのご希望に
(但し6ヶ月以内)

★ツクモらくらくクレジットお問い合わせは ☎251-9911 まで

で謝恩セール 2月10日~ 3月10日まで

ツクモが選ぶMSX組み合わせ

●ステッパアップ
定価 ¥4,800



ソニー-HITBIT 組み合わせ
HB-55 本体標準価格 ¥54,800

- ★HB-55+ソフト2本 = 合計定価 ¥64,400 ⇒ **特價 ¥54,800**
- ★HB-55+TH14N25G(ナショナル14インチカラーTV ¥84,800)+ジョイX2ヶ(¥2,800×2)+ソフト1本 = 合計定価 ¥154,800 ⇒ **特價 ¥99,800**

●スーパーリキヤード
定価 ¥4,800



三菱 ML-8000 組み合わせ
本体標準価格 ¥59,800

- 10キー・ホックス(16進キー)接続可能
- 拡張ホックスを利用すれば増設RAMホード、漢字ROM、FDDなど接続可能
- ★ML-8000+ソフト2本 = 合計定価 ¥69,400 ⇒ **特價 ¥59,800**
- ★ML-8000+TH14N25G(ナショナル14インチカラーTV ¥84,800)+ジョイX2ヶ(¥2,800×2)+ソフト1本 = 合計定価 ¥159,800 ⇒ **特價 ¥99,800**

東芝 HX-10D (RAM64Kバイト) 標準価格 ¥65,800
HX-10S (RAM16Kバイト) 標準価格 ¥55,800

- ゲーム作曲、グラフィック作成、ビジネスなど幅広く対応ノ
- RAM容量は実装64Kバイト
- 16色カラー表示

PC-100 組み合わせ

Aセット PC-100-M30(¥558,000)+PC-KD65I(CRTカラーディスプレイ ¥198,000)+PC-PR201(漢字24ドットシリアルプリンタ ¥298,000)+TS2Dディスク10枚(¥15,000)
合計定価 ¥1,069,000 ⇒ **特價 ¥899,000**

Bセット PC-100-M30+PC-MD65I(CRTディスプレイ ¥59,800)+NK-3618-22(日本語シリアルプリンタ ¥234,000)+TS2Dディスク10枚(¥15,000)
合計定価 ¥866,800 ⇒ **特價 ¥720,000**

Cセット PC-100-M30+PC-MD65I+PC-PR201+TS2Dディスク10枚(¥15,000)
合計定価 ¥930,800 ⇒ **特價 ¥786,000**

X-1 組み合わせ

Aクティブタイプ X-1

- CZ-801C 本体標準価格 ¥119,800
14型カラーディスプレイテレビ (マスクピッチ0.45mm)
CZ-801D.....標準価格 ¥99,800

プロフェッショナルタイプ X-1

- CZ-802C 本体標準価格 ¥198,000
14型カラーディスプレイテレビ (マスクピッチ0.4mm)
CZ-802D.....標準価格 ¥128,000

SMC-777 組み合わせ

本体標準価格 ¥148,000

Aセット 本体+ディスプレイKX-13CD1(¥89,800)+ウルトラ四人麻雀(Disk版 ¥5,800)+業務用紙(Disk版 ¥5,800)+ケーブル ¥256,200
⇒ **特價 発売中**

NEC PC-801MK II 組み合わせ

本体標準価格 ¥123,000

Aセット PC-801MK II + 家庭TV用アダプター+データレコーダー+ツクモオリジナルソフト5本
= 合計定価 ¥162,800 ⇒ **特價 ¥122,800**

Bセット PC-801MK II + 14インチカラーモニター+接続ケーブル+データレコーダー+ツクモオリジナルソフト5本
= 合計定価 ¥217,000 ⇒ **特價 ¥143,800**

Cセット PC-801MK 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+ツクモオリジナルソフト5本
= 合計定価 ¥222,400 ⇒ **特價 ¥162,800**

Dセット PC-801MK II + NH-12D9(12インチ高解像2000文字 ¥99,800)+データレコーダー+ツクモオリジナルソフト5本
= 合計定価 ¥250,600 ⇒ **特價 ¥174,800**

頭金ゼロ・毎月のお支払いもゼロ
お支払いはボーナス2回払い!
ツクモウルトラクレジット

話題の新製品 MSXから8ビット・16ビットまで続々入荷!!

PC-9801F2 組み合わせ

Aセット PC-9801F2(本体 ¥398,000)+RT1420P(14.2000文字カラーCRT ¥98,000)+CRTケーブル(¥1,500)+オリジナルファイル入りTS2・D・D-ディスク10枚ハードケース付(¥21,000)
= 合計定価 ¥518,500 ⇒ **特價 ¥398,000**

Bセット PC-9801F2(本体 ¥398,000)+NH14DE(14.4050文字カラーCRT ¥118,000)+CRTケーブル(¥1,500)+オリジナルファイル入りTS2・D・D-ディスク10枚ハードケース付(¥21,000)
= 合計定価 ¥537,000 ⇒ **特價 ¥433,000**

Cセット PC-9801F2(本体 ¥398,000)+K124P(14.4050文字カラーCRT ¥115,000)+CRTケーブル(¥1,500)+オリジナルファイル入りTS2・D・D-ディスク10枚ハードケース付(¥21,000)
= 合計定価 ¥534,000 ⇒ **特價 ¥433,000**

Dセット PC-9801F2(本体 ¥398,000)+PC-8853N(14.4050文字カラーCRT ¥168,000)+PR201(24ドット漢字プリンター ¥298,000)+プリンター用紙(¥2,000)+漢字(24ドット対応ワープロソフト ¥45,000)+オリジナルファイル入りTS2・D・D-ディスク10枚ハードケース付(¥21,000)
= 合計定価 ¥932,000 ⇒ **特價 ¥765,000**

PC-8801MK II 組み合わせ

Aセット PC-8801MK II M30(本体 ¥275,000)+TH14N25G(14カラーCRT-TV ¥84,800)+CRTケーブル(¥1,500)+CDOS(¥9,800)+オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
= 合計定価 ¥381,100 ⇒ **特價 ¥289,000**

Bセット PC-8801MK II M30(本体 ¥275,000)+CZ140DS(14カラーCRT-TV ¥89,800)+CRTケーブル(¥1,500)+CDOS(¥9,800)+オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
= 合計定価 ¥386,100 ⇒ **特價 ¥314,000**

Cセット PC-8801MK II M30(本体 ¥275,000)+NH12D9(12.2000文字カラーCRT ¥99,800)+CRTケーブル(¥1,500)+CDOS(¥9,800)+オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
= 合計定価 ¥396,100 ⇒ **特價 ¥314,000**

Dセット PC-8801MK II M30(本体 ¥275,000)+RT1420P(14.2000文字カラーCRT ¥98,000)+CRTケーブル(¥1,500)+CDOS(¥9,800)+オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
= 合計定価 ¥394,300 ⇒ **特價 ¥298,000**

Eセット PC-8801MK II M30(本体 ¥275,000)+K124P(14.4050文字カラーCRT ¥115,000)+CRTケーブル(¥1,500)+CDOS(¥9,800)+オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
= 合計定価 ¥411,300 ⇒ **特價 ¥330,000**

Fセット PC-8801MK II M30(本体 ¥275,000)+NH14DE(14.4050文字カラーCRT ¥118,000)+CRTケーブル(¥1,500)+CDOS(¥9,800)+オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
= 合計定価 ¥414,300 ⇒ **特價 ¥330,000**

Gセット PC-8801MK II M30(本体 ¥275,000)+PC-8853N(14.4050文字カラーCRT ¥168,000)+CRTケーブル(¥1,500)+CDOS(¥9,800)+オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
= 合計定価 ¥464,300 ⇒ **特價 ¥378,000**

※ 本体をmodel 10に変更の場合は上記組み合わせ 特價より ¥90,000 差し引いて下さい。
model 120に変更の場合も ¥42,000 を差し引いて下さい。

FM-7 組み合わせ

Aセット FM-7(本体 ¥126,000)+TVアダプター(¥12,600)+データレコーダー ¥12,800 +オリジナルソフト5本(¥15,000)
= 合計定価 ¥166,400 ⇒ **特價 ¥125,800**

Bセット FM-7(本体 ¥126,000)+TH14N25G(14.1000文字カラーCRT ¥69,800)+ケーブル(¥1,500)+データレコーダー ¥12,800 +オリジナルソフト5本(¥15,000)
= 合計定価 ¥225,100 ⇒ **特價 ¥148,800**

Cセット FM-7(本体 ¥126,000)+NH14DD(14.2000文字カラーCRT ¥69,800)+ケーブル(¥1,500)+データレコーダー ¥12,800 +オリジナルソフト5本(¥15,000)
= 合計定価 ¥225,100 ⇒ **特價 ¥167,800**

Dセット FM-7(本体 ¥126,000)+NH-12D9(12.2000文字カラーCRT ¥99,800)+データレコーダー ¥12,800
+オリジナルソフト5本
= 合計定価 ¥253,600 ⇒ **特價 ¥179,800**

各定価 ¥2,500 をプレゼント!
FM-7 お買上げの方.....
RAM、DISKプログラムの(裏RAMをディスクとして使うソフト)
FM-7プリンタ お買上げの方.....
プリンタソフトウェアプログラム(裏RAMをプリンタバッファとして使うソフト)
FM用ディスク又はFM-11 お買上げの方.....
インターリーブフォーマットコンバータ(ディスクのアクセスが2~3倍速くなるフォーマットプログラム)

PC-9801E 組み合わせ

Aセット PC-9801E(本体 ¥215,000)+NH14DE(14.4050文字カラーCRT ¥11,800)+KD-180(工人舎8インチF-D-D ¥298,000)+PC-9801-15(8インチF-D-D ¥28,000)+PC-9884(8インチシステムディスク ¥8,000)
= 合計定価 ¥667,000 ⇒ **特價 ¥557,000**

Aセット PC-9801E(本体 ¥215,000)+K124P(14.4050文字カラーCRT ¥15,000)+KD-180(工人舎8インチF-D-D ¥298,000)+PC-9801-15(8インチF-D-D ¥28,000)+PC-9884(8インチシステムディスク ¥8,000)
= 合計定価 ¥664,000 ⇒ **特價 ¥557,000**

PC-6601 組み合わせ

Aセット PC-6601(本体 ¥143,000)+C14N18PV(15カラーモニターTV ¥84,800)+JOY-X(¥2,800)+フロッピーディスク5枚(PC-6634同等) ¥6,500
= 合計定価 ¥237,100 ⇒ **特價 ¥198,300**

通信販売の受付は
03(251)9911へ

ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、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。お問い合わせ下さい。

富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

- 現金特別価格でツクモ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。但し、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

●取扱いクレジットカード: 日本信販(JCB, DC, UC, VISA, MC, CF) (尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談ください)

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機株式会社 係

九十九電機株式会社

ニューセンター店	千101 東京都千代田区外神田1-16-10	03(251)0986-7
名古屋店	千460 名古屋市東区大須3-30-86	03(251)0981-2
5号店	千101 東京都千代田区外神田1-14	03(251)34199
7号店	千101 東京都千代田区外神田1-9-9	011(241)2 2 9 9
ヒレ電店	千060 札幌市中央区南二条西3-15-1 ささしんビルB1F	011(241)3 9 9 9
ヒレ電センター店	千060 札幌市中央区南二条西4-2 乙ビルB1F	

■定休日 東京各店は毎週水曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日
札幌店(マイコン・ビデオ店)は第3水曜日

★通信販売の場合は梱包送料 ¥2,000 を加算して下さい。

■ご注文商品の中、未着の品物がございます時は、通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、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。

入進学・ご就職おめでとう

耳より情報



LAMICに入会
しませんか

LAMICとは、LaOX Mcom Clubの略称です。クラブを通じて、ふれ合いの輪をひろげていきます。3000円以上のマイコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

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

満載!



アクセサリフェア開催! 3月20日まで

●マイコンライフを豊かにするアクセサリ類も豊富に揃えて特価奉仕中!

あなたの愛機をホリから守る

ディスク
(当社指定メーカー)

- 5インチ、両面倍密
- 10枚入

★標準価格 ¥17,000

現金特価 **¥8,800**

★フライングゲーマーズサービス

キーボードカバー

●FM-7 ●PC-8001mk II 用他各種

現金特価 **¥2,200**

あなたの眼を守る
ディスプレイフィルター

モニターから放射される強い光、紫外線、高周波など、眼に悪影響を与える原因を取り除き眼の疲れ、視力低下を防ぎます。

●ラオックスオリジナルディスプレイ台
●SIZE/幅510×高130×奥行330mm

12インチ用 **¥3,300**
 14インチ用 **¥3,700**

現金特価 **¥6,000**

パソコン用テープ (C-10)

●MSX
●X-1
●PC-6001 他

★標準価格 ¥2,800

現金特価 **¥1,300**

★10本まで

WICOコマンドコントロール

★標準価格 ¥9,800

現金特価 **¥7,800**

★JOY STICK



ソフトも周辺機器も 店内大量展示!

ビジネスからゲーム・学習・MSXまでソフト続々入荷! フロッピー・プリンターなど周辺機器も各社勢揃い。目的に合わせてお選び下さい。



思わず興奮/面白ソフト続々登場!

発売元
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
☎03-354-8571

Brain Media
ブレイブメディア

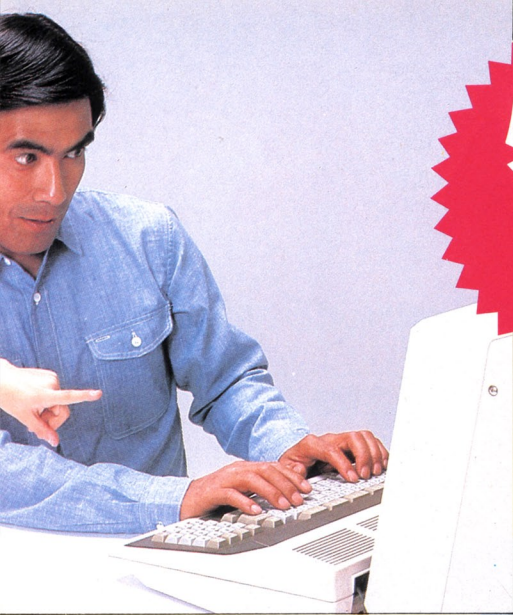
シミュレーションゲーム「大石油王」¥4,600
 ●PC-8801 ●FM-7 ●パソピア7 ●X-1 (テープ)

アドベンチャー「ALIEN-EQUATIONS」¥3,800
 ●MZ-80B ●MZ-2000 ●MZ-2200 (テープ)

おしゃべり「3人七ならべ・PAIR CARD」
 カードゲーム「3人七ならべ・PAIR CARD」
 ●PC-6001mk II ●PC-6601 (テープ) **¥3,000**

アドベンチャー「THE FAR WAY」¥5,800
 ●PC-8801 ●PC-8001 ●PC-8001mk II (DISK)

リアルタイムゲーム
 「GALACTRON」
 ●パソピア7
 ●PC-8801 **¥3,600**



必見

MSX 全店"MSX祭り"実施中

ユーザーの夢を実現させた、MSXをハードからソフトまで、充実した品揃えで揃える特別企画。

3月20日まで

HIT 31T HB-55

SONY ★本体標準価格 ¥54,800

住所録やスケジュール、メモが簡単にできるオリジナルソフトウェア搭載。16色カラー表示。8オクターブ3重和音のサウンド機能付。ボディカラーはレッドとシルバーの2色。



現金特価 **¥52,800**

●ディスプレイ別売

PASOPHA IQ

16色カラーグラフィックス画面、8オクターブ3重和音で多彩なサウンドプレイや効果音も可能。漢字ROMカードロジックや多彩な周辺機器を組み合わせれば、日本語ワープロにも早変わり。

FM-X

東芝/HX-10D ★本体標準価格 ¥65,800

富士通/FM-X ★本体標準価格 ¥49,800

ゲームに、家事に、学習に、楽に楽しめるソフトがいっぱい。16色カラーグラフィックス表示。8オクターブ3重和音のサウンド機能。

現金特価 **¥59,800**



期間中掲載のMSXパソコンお買い上げの方に
始めてMSXパソコン
プレゼント

人気機種がこの価格で！今がチャンス！



PC-8001mkIIセット

- 本体(NEC/PC-8001MKII)・・・¥123,000
- カラーディスプレイ(東芝/PA-7165)・・・¥98,000
- データレコーダ(サンヨー/MR-11DR) ¥12,800

合計価格 ¥233,800



CV77Cセット

- 本体(シャープ/CZ-801C)・・・¥119,800
- カラーディスプレイ(シャープ/CZ-801D) ¥99,800
- ディスプレイ台(Laoc/LMS-8000)・・・¥8,000

合計価格 ¥227,600

現金特価 **¥162,800** (30%OFF)

20回払いの一例

- 頭金……………¥17,000
- 第1回目支払額……………¥8,644
- 2回目以降分割払金……………¥8,600×19回

★お支払総額……………¥189,044

月々¥8,600

20回払いの一例

- 頭金……………¥19,000
- 第1回目支払額……………¥10,860
- 2回目以降分割払金……………¥9,800×19回

★お支払総額……………¥216,060

月々¥9,800

ラオックス特価

お求めは月々わずかなお支払いのクレジットで

30万円以上のマイコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期払いで、手数料も割安なマイコンクレジットをご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄の長期クレジットがご利用頂けます) 各社クレジットカードも取扱っておりますので詳しくは係員におたずね下さい。

★修理だけではありませんラオックスのアフターサービス★

パソコンは欲しいけど、使いこなせるかどうか心配だ……という方が、かたじけなくいらっしゃるのではありませんか。しかし、心配な些細なことでも、いつでも、こまやかにご相談下さい。当店のマイコン好きな販売員が、お客様の身になってサポートいたします。

●お求めは、お近くのラオックスマイコン取扱店へ。

新宿店

新宿駅東口、靖国通り
☎03-350-1241

本店

秋葉原 国電秋葉原駅前徒歩2分
☎03-253-7111

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
☎03-253-1341

東京地区

- 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、万世橋2丁目 ☎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 ☎03-398-0211
- 荻窪店 ●国鉄荻窪駅北口 ☎03-634-2131
- 錦糸町店 ●錦糸町駅ビル4F ☎03-734-5171
- 浦和田店 ●サンライスカマタ通り ☎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"ビル5F" ☎0486-44-3551
- 春日部店 ●春日部駅西口 ☎0487-54-4171
- 小手指店 ●小手指駅北口(駅前大通り角) ☎0429-23-1851
- 川口店 ●川口駅東口 ☎0482-56-0011

千葉地区

- 市原店 ●五井駅西口一階 ☎0436-21-5331
- 稲毛店 ●稲毛駅東口112 ☎0472-53-2136
- 船橋ららべと店 ●ららべ2F ☎0474-34-3971
- 千葉駅ビル店 ●総武線千葉駅ビル3F ☎0472-27-5318
- 厚木店 ●オオテイ館 ●小田急線厚木駅前 ☎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 ☎0462-61-2011
- 戸塚店 ●戸塚消防署前 ☎045-881-3161
- 小山駅ビル店 ●小山駅ビル2F ☎0285-23-4652

★5000円以上お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します★本店、新宿店においては地方発送承ります★首都圏に網羅したサービスボットでアフターサービスも万全です。

LET'S PLAY

電波新聞社がナムコ社と共同でパソコンのハードの限界に挑戦して作りあげた自信作です。

ゲーム・タイトルは、5種類。対応機種も、MSX用(ナムコ製品)を含めて、グーンと増えました。手持のパソコンに合わせてお求めください。



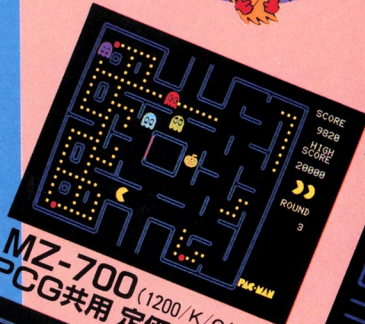
PAC-MAN



FM-7
定価3,500円



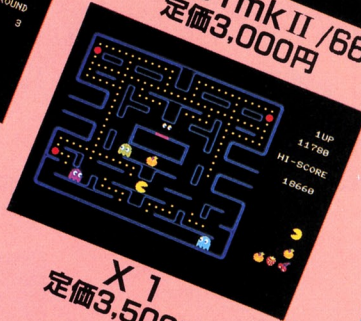
PC-6001mkII / 6601
定価3,000円



MZ-700 (1200/K/C(48K))
PCG共用 定価3,000円



MSX
定価4,500円



X1
定価3,500円



PC-6001(32K) / mkII / 6601
定価3,500円

LET'S PLAY!

TINY

XAVIUS

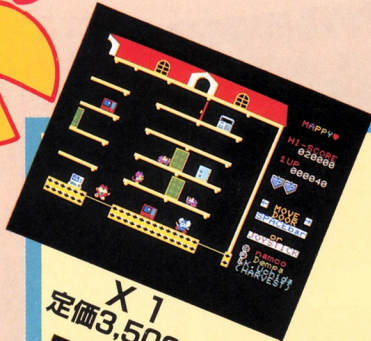
FOR PC-6001(32K)
PC-6001mkII
PC-6601

PRESENT!

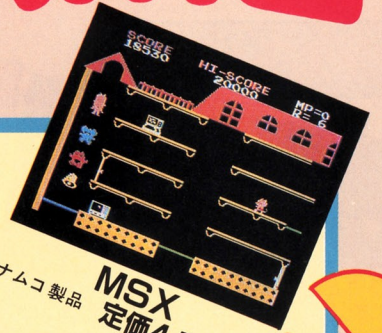


お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。

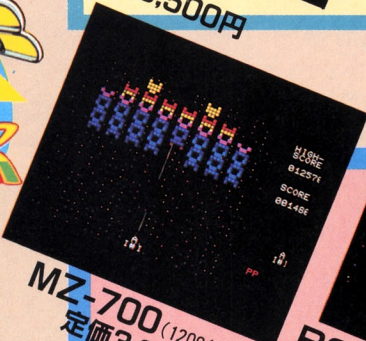
NAMCO GAME



X1
定価3,500円



ナムコ製品 MSX
定価4,500円



MZ-700 (1200(48K))
定価3,000円



PC-6001mkII/6601
定価3,000円



PC-8801
定価3,500円



X1
定価3,500円



ナムコ製品 MSX
定価4,500円



PC-8001mkII
定価3,500円



PC-8001(32K)/mkII
PC-8801(N) 定価3,000円



プログラマー募集...ナムコ社等のゲームをパソコン用にプログラムできる方、プロ・アマを問わず募集中です。お問合せは電波新聞社「マイコンソフト開発室へ」どうぞ。

機種名	F M 17	M Z 1700	M Z 1700 (PCG)	M Z 1200 (48K)	M Z 1200 (48K) (PCG)	M Z 180K (48K)	M Z 180K (48K) (PCG)	P C 16001 (32K)	P C 16001 mk II	P C 16601	P C 18001 (32K)	P C 18001 mk II	P C 18801	P C 18801 (N-BASIC)	X 1	X 1 IC	X 1 D (テープ) ※(2)
ソフト名																	
ディグダグ※(1)																	
ギャラクシアン	△	○		○						○			○				
マッピー		△	△		△	△									○	○	○
ゼビウス	△														△	△	△
タイニーゼビウス								○									
パックマン	○			○				○		○					○	○	○

○は発売中です。

△は近日発売が予定されています。

※(1)NECのパソコン用ディグダグにはPC-8801専用とN-BASICモードの2種類があります。※(2)メディアはすべてテープです。

GAME CENTER namcot

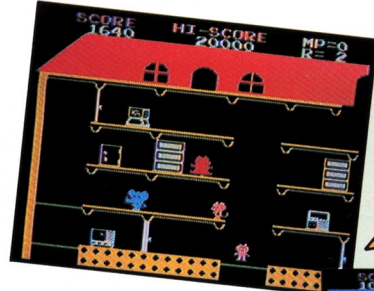
ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

MSX用ROMカートリッジ・ニュース

定価各4,500円

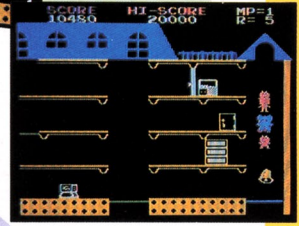
パックマン01

—好評発売中—
コーヒー・ブレイク付き!ア
ルゴリズムは本物のまんま!



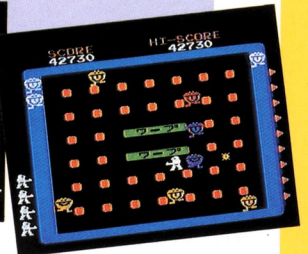
マッピー02

—好評発売中—
ドア飛ばしなど必殺テ
クも楽しめる。人気バ
ツグン!



ワープアンド ワープ 04

ワープ 近日発売
ゲームセンターあらしでもお
なじみ。やりはじめたらやめ
られない。



ギャラクシアン03

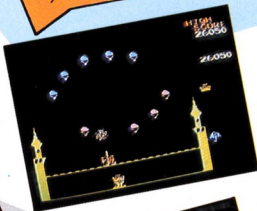
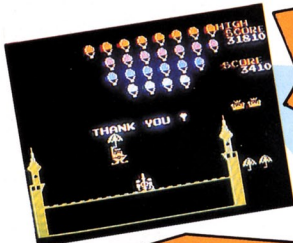
人気急上昇!サウンド、
迫カスピードとも最高!



近日発売

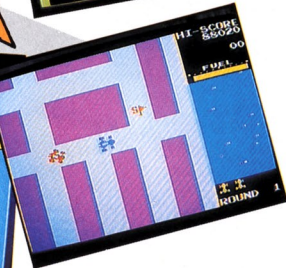
キング アンドバルーン05

チャレンジング・ステージも
ついて本物以上のおもしろさ。
「サンキュー!」



近日発売 ラリーX06

熱中させます!カー・チェイス



ナムコ・コミュニティー・マガジン “NG”プレゼントのお知らせ

ナムコット製品には、ご愛用者ハガキ
が入っています。3月10日(消印有効)ま
までお送りいただいた方の中から抽選で50
名様にナムコ発行の雑誌“NG”がプレ
ゼントされます。



おわびとお知らせ

ナムコットのゲーム・カートリッジは予想外のご好評
をいただき、製造が追いつかず、多くのお客様にごめい
わくをおかけいたしております。全力をあげて商品供給
に取り組んでおりますので今しばらくお待ち下さい。なお
近日発売分につきましては、つぎのような出荷予定とな
っております。最寄の販売店にてお早目にご予約いた
だきますようお願い申し上げます。

タイトル	第一次出荷	本 出 荷
ギャラクシアン	出 荷 中	3月中旬
ワープアンドワープ	2月下旬	4月上旬
キングアンドバルーン	2月下旬	4月中旬
ラリーX	3月下旬	5月上旬

※第一次出荷は限定本数となります。

製造元：(株)ナムコ 発売元：電波新聞社
お求めはスーパー・soft マガジン巻末に掲載している全国
有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局
のマイコンソフト販売部へどうぞ

APPLEのスーパーソフト

HADRONの巻

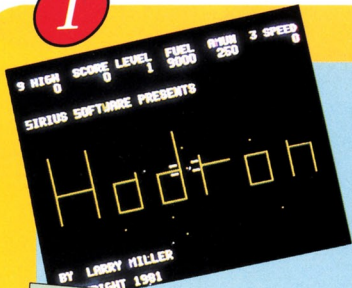
by 川島ひでゆき

1981年度のAppleのスーパーソフトに、HADRON、EPOCH、STARBLAZER(このネタがわかった人は……)の3本があります。どれも超高速アクションゲームとして、今日でも、多くのユーザーに楽しまれています。私は特に、HADRONが大好きで、見たその日に Computer 11で買ったものです(当時は7,500円ノ)。

このゲームを作った、LARRY MILLER氏は、ハイリゾリューションをローリゾリューション並の速さにし

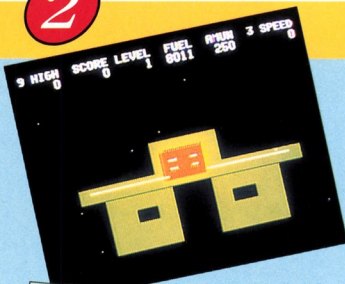
た男として、有名になりました。このゲームは、いわゆる、3Dスター・ファイヤー・タイプで、100%リアルタイムで、物体を動かしています。そのスピードも、画面一杯に宇宙船が迫っても、一切落ちず、思わず、身をテレビからよけてしまいます。それでは、このゲームに登場するキャラクタを、あんず君風に?解説していきましょう。

1



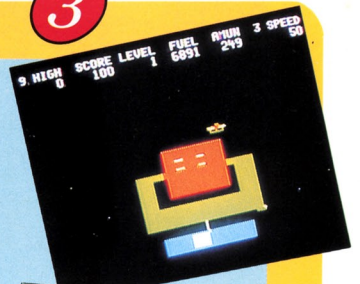
タイトル。版權はLARRY MILLER氏ですぞノ

2



レベル1のときのファイター。唯一、玉を打ってくる。……100点

3



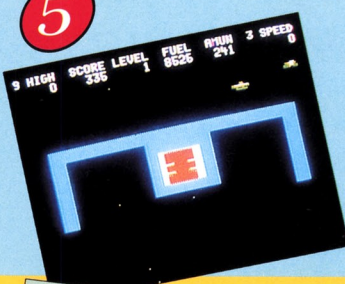
敵のレーダーサイト。……200点

4



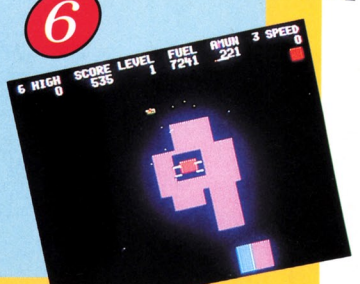
ラジオのリレー・ステーション
……300点

5

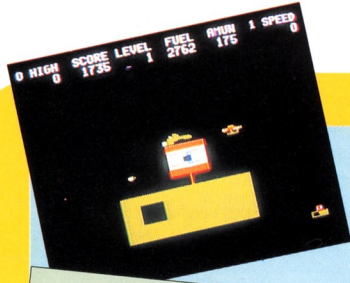


UFO

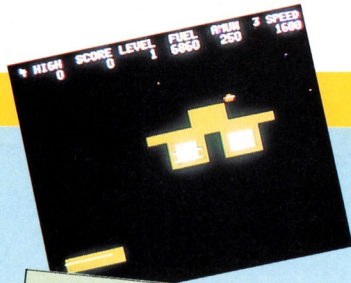
6



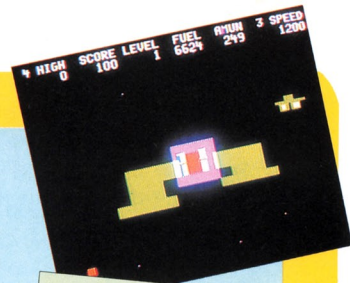
ハドロン これが敵の大將だ。
……800点



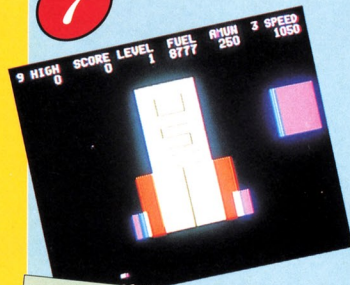
7 観察ステーション。中の目玉を打つべし。…………… 300点



8 これを追うと母船⑦が出てくるのだ…………… 100点



9 UFO



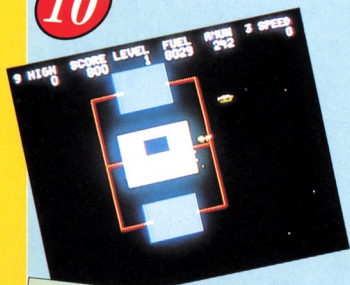
10 米国のサターン・ロケットの残がい。…………… 5点



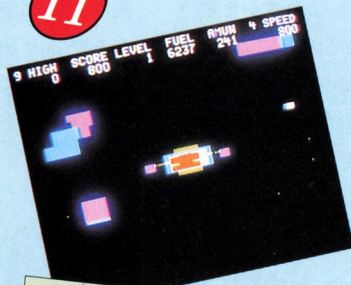
11 CHAT&DAVID。なぜか、中で2人が、お話ししている。…50点



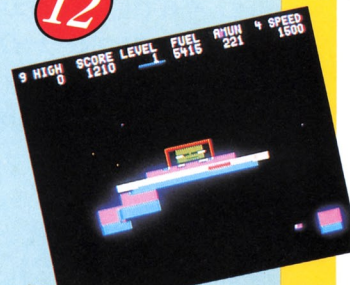
12 大UFO、これは、とても速く、撃墜は、むずかしい。…… 800点



13 UFO。これは、めったに当たらない。…………… 800点



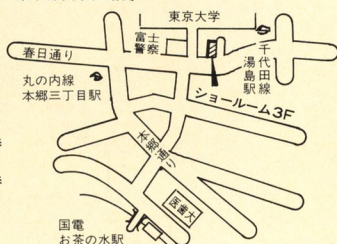
14 レッドアイ。…………… 200点



15 スパイ円盤。…………… 500点

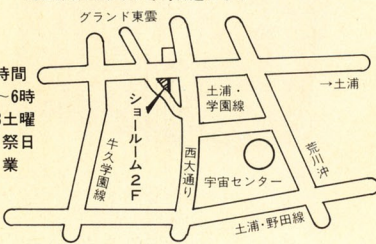
アップルのソフトはここで見れます！

●本社/コンピュータ・ラブ本郷
TEL (03) 816-3902
東京都文京区湯島4-1-11



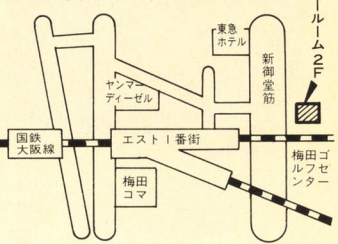
営業時間
火～金
1時～6時
土
10時～6時
日
10時～6時
月曜・祭日
休業

●筑波事業所/コンピュータ・ラブ筑波
TEL (0298) 51-8070
筑波郡谷田部町小野崎日通となり
グランド東雲



営業時間
10時～6時
第1・3土曜
日曜・祭日
休業

●大阪事業所/コンピュータ・ラブ大阪
TEL (06) 376-1512
大阪市北区鶴野町1-1-1 (ESD大阪内)



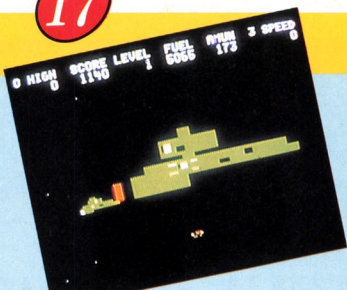
営業時間
1時～6時
日曜・祭日
休業

16



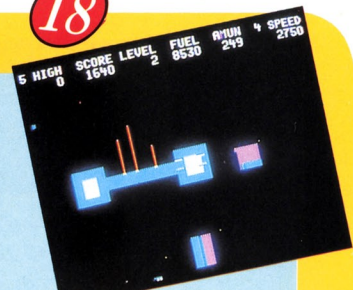
小UFO。
.....50点

17



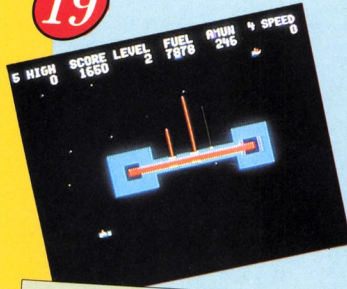
これが、敵の母艦。これを撃墜することにより、燃料と玉を補給できる。この空母は、ファイターを追うことにより、現われる。... 500点

18



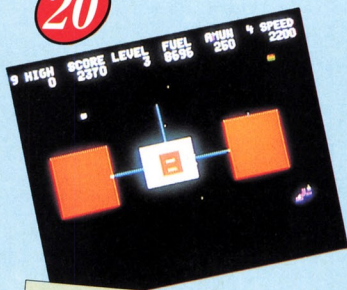
レベル2のファイターが逃亡中！これを追うことにより、空母が出現する。..... 200点

19



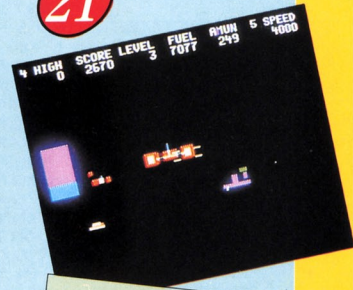
レベル2のファイター正面図。
..... 200点

20



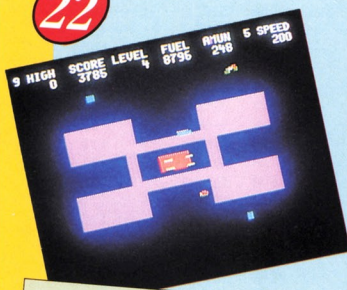
レベル3のファイター正面図。
..... 300点

21



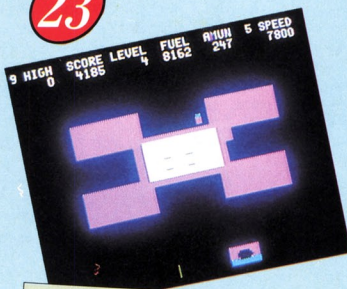
レベル3のファイター逃亡中。
..... 300点

22



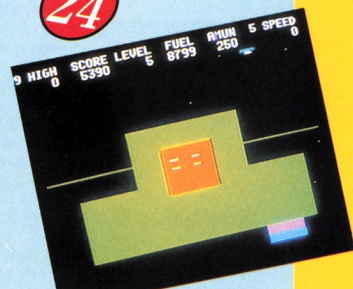
レベル4のファイター正面図。
..... 400点

23



レベル4のファイター逃亡中。
.....4000点

24



いよいよ、レベル5のファイターだ。この面になると敵は体当たりしてくるので、要注意。..... 500点

25



さあ、がんばろう。

アップル専門誌

雑誌送料
1部 ¥300
(一部増すごとに100円追加)

◎Apple Orchard 1983年全号在庫有。..... ¥ 1,500
◎hard core..... 800
◎core..... 1,500

コピープログラム

LOCKSMITH V5..... ¥35,000
ご存知コピープログラムの決定版

BACK IT UP III 最新バージョンは..... 20,000
E・D・D. 新型のコピープログラム。好評、絶賛!!..... 22,000

Apple Orchard

nibble”誌入荷!!

1部 1,800円
プログラム、新製品等々満載。
年間定期購読予約受付中
年12回発行(22,000円送料共)

株式会社 **メディアセールスジャパン**

〒105東京都港区新橋3-3-14(田村町ビルディング) 電話(03)504-1933・アップル用ソフト担当
営業時間：月～金曜日A.M.9:30～P.M.6:00 第一土曜日A.M.10:00～P.M.4:00

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口振番号	東京 5 51961													金額													
加入者名	株式会社 電波新聞社													料金額	/												
〒 (郵便番号)														備考													
払込人住所氏名														受付局日附印													
■読者整理番号																											

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)

通常払込料金
加入者負担

払込票

口振番号	東京 5 51961													金額													
加入者名	株式会社 電波新聞社													料金額													
〒 (郵便番号)														備考													
払込人住所氏名														受付局日附印													
■読者整理番号																											

切取取らないで郵便局にお出しくたさい。
切取取らないで郵便局にお出しくたさい。
切取取らないで郵便局にお出しくたさい。

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒900円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒900円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒900円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究・ビジネスグラフィックス	1,500円	〒900円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒900円
マイコンBASIC講座(1)	1,300円	〒900円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒900円
マイコンBASIC講座(2)	1,300円	〒900円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒900円
マイコンBASIC講座(3)	1,400円	〒900円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒900円
マイコンBASIC講座(4)	1,400円	〒900円	マイコンパソコンOA入門基本18章	1,500円	〒900円
マイコン機械語入門	1,300円	〒900円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	オフィスコンピュータから活用まで	1,300円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒900円	OA導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンOA用語辞典	2,300円	〒250円
MZ-80活用研究	1,900円	〒900円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒900円
PC-6001活用研究	1,300円	〒900円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒4000円
MZ-2000活用研究	1,300円	〒900円	素晴らしいマイコンの世界	980円	〒200円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	OA導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03 445 6111	関東支局	0273 24 3206	神戸支局	078 391 5885
大阪本社	06 203 3361	静岡支局	0542 54 6405	広島支局	0822 28 5581
西那本社	092 431 7411	新潟支局	0252 45 2526	高松支局	0878 61 3111
名古屋支局	052 261 4541	松本支局	0263 36 0445	下関支局	0832 67 7478
札幌支局	011 641 5559	金沢支局	0762 63 8661	熊本支局	0963 80 7500
仙台支局	0222 27 7211	京都支局	075 221 8021	鹿児島支局	0992 26 3630

各票の※印欄は払込人において記載してください。

◆ 定期購読・直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は、ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実、そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。また、ご希望の雑誌・書籍が、ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電気店	¥ 14,400	マイコン	¥ 6,240
月刊 Audio	¥ 6,600	ラジオの製作	¥ 7,200
季刊 OA情報	¥ 6,000	マイコンBASICマガジン	¥ 4,440
		OAパソコン	¥ 6,000

■ 年間購読の特典

- 各誌とも送料は弊社が負担いたします。なお「マイコン BASIC マガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
- 特別号も通常の定価でご購読いただけます。
- 電気店は、13冊分の購読ができます。
- マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆ 確実な振替口座を利用してご送金ください ◆

送金手数料が不要で、確実な郵便振替でご送金をお願いします。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要な金額と共にご提出いただくだけです。

- 購読申込書に必要な事項をご記入ください。なお年間、或は2年間購読を任意で記入ください。
- 払込通知票、払込票に送金合計金額を住所、氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお、必ずフリガナを御記入下さい。
- 弊社への御意見・御希望がございましたら、通信欄へ御記入下さい。
- すべて記入が終了しましたら、案内のみ切り離して郵便局窓口は料金を添えて提出してください。

※振替によるご送金は、着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は、現金書留に、右購読申込書を同封してご送金ください。

波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る——定価600円(〒100円)

ラジオの製作

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌

定価 1,200円

〒105円

オーディオのフレイマガジン

Audio

定価 550円

〒85円

マイクロコンピューターがわかる雑誌

定価 530円

〒350円

わかる/動かせる/プログラムが解る解説

マイコン BASIC Magazine

定価 300円

〒70円

ビジネスマンのパソコン情報誌

定価 530円

〒250円

事務合理化・OA推進のための商品情報カプセル

OA情報

定価 1,800円

〒350円

季刊・年4回発行。事務合理化、OA推進のための幅広い商品情報をユーザーにおかりやすく、話題を載せて提供。

※郵便局からの発行品を以て領収書にかえてさせていただきます。特に必要な方は領収書にその旨ご明記下さい。

購読申込書

昭和 年 月 日

定期購読誌名	購読期間	送金額(送料別注時)
	年 月 日 年 月 日	円
購読申込・ソフトサービス名	冊数	送金額(送料別注時)
		円
		円
フリガナ 〒000-0000	産業分類	所属又は職種
フリガナ	電 話	住 宅
フリガナ	姓	才
		男・女
通信欄		

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵 政 省)

★プログラム投稿応募カード★

このカードは、プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。

○ ○

機種名		プログラム名		氏名		住所	〒	TEL号	
				年齢				応募年月日	
				才				年	
								月	
								日	

キリトリ線
マイコンBASICマガジン応募カード

郵便はがき

141-□□

(受取人)

東京都品川区

東五反田1-11-15

電波新聞社 出版部

月刊マイコンBASICマガジン

編集部行

都・道
府・県
ご住所 (ふりがな) 〒 TEL - -

ご氏名 (ふりがな) ・性別 男・女
・年齢

- ご職業 1.学生 2.会社員 3.公務員 4.自由業 5.その他()
- 本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか? (時間 分)

本誌を 毎月・ときどき・初めて買う

- ペーマガをどのように活用されていますか?
1.ゲームを楽しむ 2.プログラミングの勉強
3.アイデアを得る 4.SUPER SOFT MAGAZINEが見たい
- 何人でこの本を読んでいますか? ____人

マイコンBASICマガジン

3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②
プログラム秘テクニック公開シリーズ第4弾！

山崎宏文の「グラフィック万才ノキャラクタはこう作るのだ」	27
連載：津久井ひろしの「COMPUTER SOUNDコーナー」	津久井ひろし 34
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 37
BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION	40
あくせすROOM	168

特選パソコンソフト

APPLE II	ADVENTURE HOUSE	アドベンチャーゲームですよ	SHOOTING STAR	52
BM Jr./L II ₂	DIMENSION WARS	異次元の世界で金時ミサイルにアタック	藤原 毅	55
BML III/MK5	CASTLE LANE	幻の城に侵入し宝を探せ	田中 健児	57
コモドール64	ラグビー	いい汗かいてる？ラグビーでスカッといこう！	ばびる 2世	59
FM-7/8	トンボ	とんぼとりでかけたら夕方になった	Mr.I LOVE YOU	61
FP-1000/1100	サラダの国をインペダーから守れ	サラダの国を襲うUFOの群れ	ベツト	62
RX-78	われタコ撃滅隊隊長	たこも大変なんだけどねー	小野 哲也	64
JR-100	BOXING	バンバン！音がいいですね	西村 浩明	66
JR-200	BOAT RACE	あっちにぶつかりこっちにぶつかりのボートレース	高原 保法	69
MSX	バレンタインDAYゲーム	きみはいくつももらえましたか？	きむらくへん	71
M5	FROG PANIC	あなたはチョウになってカエルから逃れる	伊藤 武司	73
MAX MACHINE	ROBOT FIGHT	L S I工場に忍び込んだが	光成 祐治	75
MULTI 8	LOVE ATTACK	彼女にラブコールを！鬼が君を待ちうける	山田 幸夫	78
MZ-K/1200/700	CHANNEL WARS	ネズミにチーズを投げつけてテレビに近づく	林 邦彦	80
MZ-80B/2000/2200	MOON LANDER	月着陸！君のうで前はどのくらい？	ソトムナガタニ	82
MZ-5500	もぐらたたき	おなじみのゲームがMSXで新登場！	野村誠一郎	83
PASOPIA(T)/5	ペーマガを救え	この仕事地獄から救ってー！	石井 直昭	85
PASOPIA 7	MOSQUITO	ポリポリ蚊にさされるとカユイ？	S O R D	87
PC-6001/MK II/6601	HELI RESCUE	ヘリの上のOLを救え！	井上 雅夫	89
PC-8001/MK II	スクランブル	横スクロールで敵の攻撃をかわせ！	溝尾 朝彦	93
PC-9801/E/F	移植版「拳法」	エイ！トリヤー！！なんでこうなるの？	村井 克成	94
SC-3000	ウジャウジャ	ワーン！助けてえーもう大変！！	加藤 正仁	96
SMC-70/777	影さんパンック	太陽光線を集めてエイっ！アッチッ！	大石 宅磨	98
VIC-1001	あなたはカメラマン	いざカメラ山へGO！UFOを撮れ！	福永 文彦	100
X1/C/D	2001年イマケンの旅	2001年宇宙の旅のイマケン版	イマケン	102
ZX-81	PAN PAN	ジャンプ！あれっ！失敗した	野澤 幸輝	104
HC-20	1984 L.A OLYMPIC	いよいよオリンピック開幕です	野口 正明	105
JR-800	移植版 DOKUTSU GAME	山岡君の移植版です	社本 一栄	108
JR-800	移植版 ACLM	おなじみの山田君登場です	山田 吾作	110
PC-8201	SEVEN PRETTY DWARFS	ウツむすかしい！！	平田 勉	111
FX-702P	ATTACKER II	地下の敵基地へ攻撃を開始せよ！	諸星 旦	113
PASOPIA mini	REVERSE	ヒューッ！！なんだこりゃ??	新国 洋	115
PB-100	月夜のきつね	モンキー村にキツネが	水谷 嘉宏	116
PC-1211	ATTACK 知世	知世ちゃんと再会したいなあ	水谷 浩行	118
PC-1500	SNAKE FIVE	ニョキニョキとヘビの頭が	馬杉 誠一	121
PC-2001	フィッシングゲーム	ワーン！カモメに魚をとられたよう	青柳 豊	123
FX-702P	WATER WATER	ひでりの村をまわれ	加藤 淳二	126
FX-702P	なわとび	さて、あなたは何回とべるかな？	井野口 幸男	128
FX-702P	MOON TRAVEL	ちょっと月までお買物	安田 敬	129
FX-702P	FIGHTING バギー	道にころがるナマリ玉、危険！	池永 博昭	131
FX-702P	3-D-CARレース	S Cレーサーになれるかな？	黒沢 充	133
FX-702P	CANDY KID	キャンディを拾いでかけたが	アワオドリン	134
FX-702P	サーキュラー・サラマンダー	火災竜のいる森に挑戦！	山野 正朝	136
FX-702P	トラップ51	ご存じのトラップ・ゲームです	萩原 孝	138
FX-702P	宇宙戦争	さあ戦闘開始だ！	M. Y	141
FX-702P	がんばれ母ちゃん	へびからひなを守れ！	滝田 智康	143
FX-702P	選挙	えーまいとおさわがせの選挙がやってまいりました	横内 一志	145
FX-702P	BREAKING THE METEORS	街にUFOがぶっってくる!?	白仁 克典	146
FX-702P	SKY ROLLER	巨大化するROLLERを撃て！	ウィングマン	147
FX-702P	LAND MINE82	地雷の位置は覚えたか？ナニ山カン？	K U A G E	148
FX-702P	SPACE SCRAMBLE	実をいうと使用キーが多いのは苦手なのだ	浅野 博史	150
FX-702P	DC-8 LANDING	ラジャー、ただいまより着陸します	中山 光一	151
FX-702P	BOXING GAME	ジャブ！ジャブ！ストレート!!	飯田 善郎	153
FX-702P	FBI ACTION	ちょう報部員はつらいのだ	衣笠 耕史	154
FX-702P	3D MAZE	影さんをつれて森の中をうろうろ	内匠 進	155
FX-702P	ガンマン	SHOOT!! 男の勝負だぞ	エイシン	156
FX-702P	ゲンロクズシ	回る回る!!目が回る〜!!	ハリジ	157

実用プログラム・コーナー

FM-7	世界地理	あなたはいくつ首都を知ってるか!?	渡辺 浩一	160
PC-6001/MK II/6601	カセットラベル	これは便利！カセットラベルを作成しよう	内田 弘	162
X1	元素記号	かわいい先生が質問します	山脇 直樹	164
FX-702P	転調	コードを変えてギターをひこう	原田 博文	167

©マイコンBASICマガジン 3月号

電波新聞社 1984Printed in Japan / 編集発行人：平山秀雄

第3巻 第3号

昭和59年2月25日印刷

昭和59年3月1日発行

特別定価 350円

東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)445-6111

(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事、プログラムの無断使用を禁止します〉

プログラム^(秘)テクニック公開シリーズ第4弾!! 山崎宏文の「グラフィック万才!!」

— キャラクター・データはこう作るのだ —

山崎 宏文

みなさん、こんにちは! 前回から、有名人ばかり登場してたこの「^(秘)テクニック公開シリーズ」に、登場できるとは思っていませんでした。

このプレッシャーをはねのけるためにも、第1～3弾の内容をはるかにこえた、超グレード・アップの記事をお届けします。

さて、最近のペーマガのプログラムをみると、短かくてしっかりしたプログラムが多いですね。なかでも実行写真を見ただけで、「あっ! これオモシロソワ!!」と思われる作品がいっぱいです。

そこで今回の「^(秘)テクニック公開」は、「キャラクター・データの作りかた」で、カッコいいキャラクターを自由自在に作成し、移動させるための概念について説明してみます。

キミのオリジナル・キャラクターを マイコンに覚えさせる方法

ここでは、みなさんが考えたオリジナル・キャラクターをマイコンに覚えさせて、さらに表示させるものです。そして最後には、そのオリジナル・キャラクターを利用したゲーム化への基本プログラムも紹介してみました。

説明はこのくらいで、以下は図を見ながら、解説の手順をひとつひとつ追ってみてください。

手順1 カッコいいキャラクターを グラフ用紙に描こう!

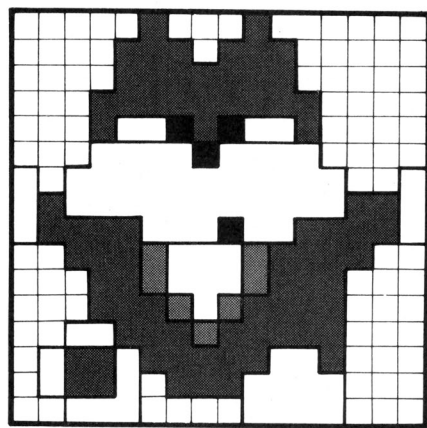
さあ、あなたの考えたキャラクターを、グラフ用紙に

描いてください。その際、3ミリ角のグラフ用紙を使用すると便利です。ついでに、色もつけてください。

山ちゃんテクニック 色指定は8色(黒・青・赤・紫・緑・シアン・黄・白)ですが、中間色を出すこともできます。つまり、ドット単位でいくつかに隣りあわせに色を組みます。黒と白をあわせて、銀色っぽくなるようにというぐあいです。

手順2 マイコンを使って 画面にもと絵を移す

グラフ用紙に描かれたもと絵を、PSET文やLINE文などでマイコンの画面に描き移します。その前に、初期設定として、PC-8001の場合は、WIDTH 80, 25: CONSOLE 0, 24, 1, 1を実行。PASOPIA(T)/5の場合は、SCREEN 1を実



© namco

《第1図》グラフ用紙のもと絵

本記事で使用しているナムコのキャラクター・デザインの著作権、工業所有権は(株)ナムコが所有しています。掲載については、(株)ナムコの承諾を得ております。

《リスト1》画面にキャラクタを描く基本のプログラム(ニャームコのデータ入り)

```

100 DATA 10,0,2,11,0,2,18,0,2,19,0,2,8,1,2,9,1,2,10,1,2,11,1,2,12,1,2,13,1,2
110 DATA 16,1,2,17,1,2,18,1,2,19,1,2,20,1,2,21,1,2,8,2,2,9,2,2,10,2,2,11,2,2
120 DATA 12,2,2,13,2,2,14,2,2,15,2,2,16,2,2,17,2,2,18,2,2,19,2,2,20,2,2,21,2,2
130 DATA 6,3,2,7,3,2,8,3,2,9,3,2,10,3,2,11,3,2,12,3,2,13,3,2,14,3,2,15,3,2
140 DATA 16,3,2,17,3,2,18,3,2,19,3,2,20,3,2,21,3,2,22,3,2,23,3,2,6,4,2,7,4,2
150 DATA 8,4,7,9,4,7,10,4,7,11,4,7,14,4,2,15,4,2,18,4,7,19,4,7,20,4,7,21,4,7
160 DATA 22,4,2,23,4,2,6,5,6,7,5,6,8,5,6,9,5,6,10,5,6,11,5,6,12,5,6,13,5,6
170 DATA 16,5,6,17,5,6,18,5,6,19,5,6,20,5,6,21,5,6,22,5,6,23,5,6,6,6,6,6,6,6
180 DATA 4,6,6,5,6,6,6,6,6,7,6,6,8,6,6,9,6,6,10,6,6,11,6,6,12,6,6,13,6,6,14,6,6
190 DATA 15,6,6,16,6,6,17,6,6,18,6,6,19,6,6,20,6,6,21,6,6,22,6,6,23,6,6,24,6,6
200 DATA 25,6,6,30,6,6,31,6,6,0,7,6,1,7,6,2,7,2,3,7,2,4,7,6,5,7,6,6,7,6,7,6
210 DATA 8,7,6,9,7,6,10,7,6,11,7,6,12,7,6,13,7,6,14,7,6,15,7,6,16,7,6,17,7,6
220 DATA 18,7,6,19,7,6,20,7,6,21,7,6,22,7,6,23,7,6,24,7,6,25,7,6,26,7,2,27,7,2
230 DATA 28,7,2,29,7,2,30,7,6,31,7,6,0,8,6,1,8,6,2,8,2,3,8,2,4,8,2,5,8,2,6,8,2
240 DATA 7,8,2,8,8,2,9,8,2,10,8,6,11,8,6,12,8,6,13,8,6,14,8,6,15,8,6,18,8,6
250 DATA 19,8,6,20,8,6,21,8,6,22,8,2,23,8,2,24,8,2,25,8,2,26,8,2,27,8,2,28,8,2
260 DATA 29,8,2,30,8,6,31,8,6,4,9,2,5,9,2,6,9,2,7,9,2,8,9,2,9,2,10,9,5,11,9,5
270 DATA 12,9,1,13,9,1,14,9,1,15,9,1,16,9,1,17,9,1,18,9,5,19,9,5,20,9,2,21,9,2
280 DATA 22,9,2,23,9,2,24,9,2,25,9,2,26,9,2,27,9,2,6,10,2,7,10,2,8,10,2,9,10,2
290 DATA 10,10,5,11,10,5,12,10,1,13,10,1,14,10,1,15,10,1,16,10,1,17,10,1
300 DATA 18,10,5,19,10,5,20,10,2,21,10,2,22,10,2,23,10,2,24,10,2,25,10,2
310 DATA 6,11,2,7,11,2,8,11,2,9,11,2,10,11,2,11,11,2,12,11,5,13,11,5,14,11,1
320 DATA 15,11,1,16,11,5,17,11,5,18,11,2,19,11,2,20,11,2,21,11,2,22,11,2
330 DATA 23,11,2,24,11,2,25,11,2,4,12,6,5,12,6,6,12,6,7,12,6,8,12,6,9,12,2
340 DATA 10,12,2,11,12,2,12,12,2,13,12,2,14,12,4,15,12,4,16,12,2,17,12,2
350 DATA 18,12,2,19,12,2,20,12,2,21,12,2,22,12,2,23,12,2,24,12,2,25,12,2,2,13,6
360 DATA 3,13,6,4,13,2,5,13,2,6,13,2,7,13,2,8,13,6,9,13,6,10,13,2,11,13,2
370 DATA 12,13,2,13,13,2,14,13,2,15,13,2,16,13,2,17,13,2,18,13,2,19,13,2
380 DATA 20,13,6,21,13,6,22,13,6,23,13,6,24,13,2,25,13,2,2,14,6,3,14,6,4,14,2
390 DATA 5,14,2,6,14,2,7,14,2,8,14,6,9,14,6,12,14,2,13,14,2,14,2,15,14,2
400 DATA 16,14,2,17,14,2,18,14,6,19,14,6,20,14,6,21,14,6,22,14,6,23,14,6
410 DATA 24,14,6,25,14,6,4,15,6,5,15,6,6,15,6,7,15,6,8,15,6,9,15,6,18,15,6
420 DATA 19,15,6,20,15,6,21,15,6,22,15,6,23,15,6,24,15,6,25,15,6
500 CLS:LOCATE 0,5:FOR I=0 TO 311:READ X,Y,C:PSET (X,Y,C):NEXT I
    
```

行。FM-11の場合は、SCREEN 0を実行してください。

また、キミのマイコンの解像度が640×200ドットだったら、グラフの横のドットを2倍にしてください。なぜならば、モニターTV特有のアスペクト比を考慮しなくてはならないからです。たとえば、これを無視すると、画面に円を描いたりするとだ円に見えたり、正方形が長方形に見えたりします。つまり、これを防ぐために、あらかじめ横のドットを2倍にとっておくの

です。

リスト1をみてください。これは、もと絵を画面上に移すための基本的なプログラムです。使いかたは、DATAの先頭から、X座標、Y座標、カラー・コード(たとえば、100行の10, 0, 2)の三つのデータで、つぎつぎに入力していきます。なお、このリスト1には、すでに“ニャームコ”のデータが入っています。

山ちゃんテクニック③ え〜と、1ドットずつプロ

《リスト2-A》キャラクタを描くための改造プログラム(ノーマル・モード用)

```

100 REM 0123456789ABCDEF : ' NO
110 DATA 0000000000000000 : ' 1
120 DATA 0000000000000000 : ' 2
130 DATA 0000000000000000 : ' 3
140 DATA 0000000000000000 : ' 4
150 DATA 0000000000000000 : ' 5
160 DATA 0000000000000000 : ' 6
170 DATA 0000000000000000 : ' 7
180 DATA 0000000000000000 : ' 8
190 DATA 0000000000000000 : ' 9
200 DATA 0000000000000000 : ' 10
210 DATA 0000000000000000 : ' 11
220 DATA 0000000000000000 : ' 12
230 DATA 0000000000000000 : ' 13
240 DATA 0000000000000000 : ' 14
250 DATA 0000000000000000 : ' 15
260 DATA 0000000000000000 : ' 16
270 CLS
280 FOR Y=0 TO 15
290 READ A$
300 FOR X=0 TO 15
310 CL=VAL(MID$(A$,X+1,1))
320 PSET (X,Y,CL)
330 NEXT X
340 NEXT Y
350 END
    
```

《リスト2-B》キャラクタを描くための改造プログラム(640×200ドット用)

```

100 REM 0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF : ' NO
110 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 1
120 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 2
130 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 3
140 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 4
150 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 5
160 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 6
170 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 7
180 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 8
190 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 9
200 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 10
210 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 11
220 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 12
230 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 13
240 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 14
250 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 15
260 DATA 00000000000000000000000000000000 : ' 16
270 CLS
280 FOR Y=0 TO 15
290 READ A$
300 FOR X=0 TO 31
310 CL=VAL(MID$(A$,X+1,1))
320 PSET (X,Y,CL)
330 NEXT X
340 NEXT Y
350 END
    
```


《リスト3》サンプル・データ
(640×200ドット用)

```

100 REM 0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF :/ NO
110 DATA 00000000022200000220000000000000 :/ 1
120 DATA 00000000222222002222220000000000 :/ 2
130 DATA 00000000222222222222220000000000 :/ 3
140 DATA 00000022222222222222222222000000 :/ 4
150 DATA 00000022777700220077772200000000 :/ 5
160 DATA 0000006666666666006666666666000000 :/ 6
170 DATA 6600666666666666666666666666000066 :/ 7
180 DATA 6622666666666666666666666666222266 :/ 8
190 DATA 6622222222666666006666662222222266 :/ 9
200 DATA 00002222225511111155222222220000 :/ 10
210 DATA 0000002222551111115522222222000000 :/ 11
220 DATA 000000222222551115522222222000000 :/ 12
230 DATA 00006666222222552222222222000000 :/ 13
240 DATA 0066222266222222222222666622000000 :/ 14
250 DATA 0066222266002222226666666666000000 :/ 15
260 DATA 0000666666000000000066666666660000 :/ 16
270 CLS
280 FOR Y=0 TO 15
290 READ A$
300 FOR X=0 TO 31
310 CL=VAL(MID$(A$,X+1,1))
320 PSET (X,Y,CL)
330 NEXT X
340 NEXT Y
350 END

```

グラムを組むのは、非常にめんどくさいですね。やっていくにつれて、ちょっとでもミスしたら、もう悲惨です。

さてそこで、リスト2のプログラムを使ってみてください。簡単にキャラクタを入力することができます。使いかたは、リスト中のDATA部分が、16×16(640×200ドットの場合は、32×16)のマスメになっています。データにドットに対応した色コードさえつければいいのです。また範囲を大きくするためには、つぎの変更注意に従ってください。

注意事項 FM-7の場合は、①入力する前に[C]TRL+[SHIFT]+[0]をする。データ入力後は、[CTRL]+[SHIFT]+[1]をする ②範囲の拡張には、X方向は300行のループの値を、Y方向は280行のループの値を変えます。

なおサンプル・キャラクタとして、“ニヤームコ”のデータをリスト3に入れてあります。

手順3 キャラクタ・データを しまう場所をつくる

できあがったキャラを見ると、やっぱりもと絵とはちょっとちがうのがわかるでしょ。そこで、絵の色指定の変更をする場合には、パレット機能を使います。ただし、色の変更が終わったら、必ずFOR I=0 TO 07:COLOR=(I,I):NEXT Iを実行してください。

さて、つぎは描いたキャラクタを、マイコンに覚えこませます。これには、整数型の配列を使用します。

《第1表》配列公式および使用コマンド互換表

PASOPIAの場合
GET@A(X0,Y0)-(X1,Y1), 配列名
PUT@A(X,Y), 配列名, 機能

(公式) 配列の大きさ = $4 + \frac{\text{総ドット数} + 12}{8}$

MULTI8/PC-8801/mkIIの場合
GET@(X0,Y0)-(X1,Y1), 配列名
PUT@(X,Y), 配列名, 機能

(公式) 配列の大きさ = (((キャラクタ指定ワクの横のドット数+7)¥8)×キャラクタ指定ワクの縦のドット数×3+4)¥2+1

FM-7/8/11の場合
GET@A(X0,Y0)-(X1,Y1), 配列名, G
PUT@A(X,Y)-(X'+XS,Y'+YS), 配列名, 機能

(公式) 配列の大きさ = (((総ドット数+7)/8)×3+1)/2

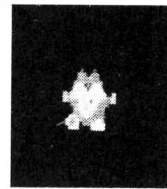
PC-6001+PCS-6001R/PC-6001mkII/PC-6601の場合
GET@(X0,Y0)-(X1,Y1), 配列名
PUT@(X,Y), 配列名, 機能

(公式) 配列の大きさ = $\frac{((\frac{X1-X0}{8}+1) \times (Y1-Y0+1)) \times 2 + 4}{5}$

PC-8001の場合
GET@A(X0,Y0)-(X1,Y1), 配列名
PUT@A(X,Y)-(X'+XS,Y'+YS), 配列名

(公式) 配列の大きさ = $\frac{\text{総ドット数}}{16} + 1$

※配列の大きさが小数の場合は切り上げになります。



© namco

《写真1》キャラクタを描いた例

それでは、まず配列の大きさを計算してみましょう。これは機種ごとに異なるため、第1表を見てそれぞれの機種の式で計算してください(リスト2のサンプルデータの場合の配列の大きさは98です)。

配列の大きさを求めたら、配列名を決めます。たとえばKAGEを配列名とすると、DIM KAGE%(配列の大きさ)となります。“%”とは、整数型の配列を意味しています。

これで、マイコンにキャラクタ・データを納める場所ができたこととなります。

手順4 キャラクタ・データをマイコンに覚えさせよう

さあ、それではキャラクタ・データをマイコンに覚えさせましょう。これには、GET@A(GET@)を使います。

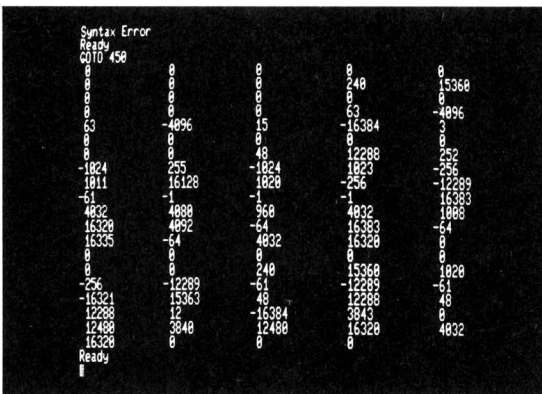
GET@A(もと絵の左上のXY座標) - (もと絵の右下のXY座標), 配列名, Gを実行してください。

これで、データが整数型配列として、マイコンに記憶されました。

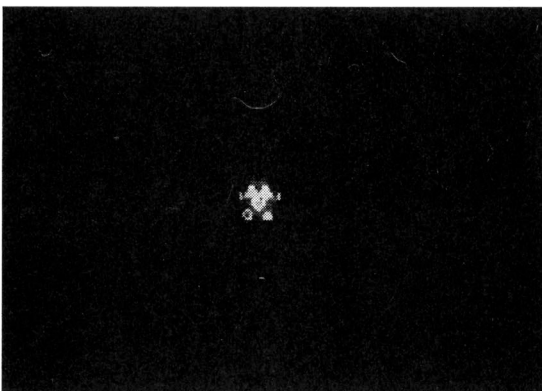
注意事項: FM-7/8の、リスト2/3を実行すると、画面左上に“READY”が表示されるので、このあとでGETすると、READYの文字もキャラクタの一部としてデータ化してしまいます。そこで、リスト2/3に、345 LOCATE0, 20を加えておいてください。

手順5 マイコンが覚えたキャラクタ・データを表示させよう

手順4でキミの作ったキャラクタが、しっかりとマイ



《写真2》GETして入ったキャラクタのデータ表示(RUN460)



© namco

《写真3》ニヤームコの移動(RUN690)

コンに記憶されたはずですが、今度はマイコンが覚えているキャラクタを、画面のいろいろな位置に表示させてみます。使用するコマンドはPUT@A(PUT@)です。

それでは説明に入りますが、PUTには機種により2種類の式に分類されるので、注意してください。

《PC-8001, FM-7/8/11の場合》

画面上の任意の位置にキャラクタを表示するには、キャラクタのワクの大きさを指定する必要があります。これを、それぞれXS(ワクのX軸の増分値)とYS(ワクのY軸の増分値)で表わします。

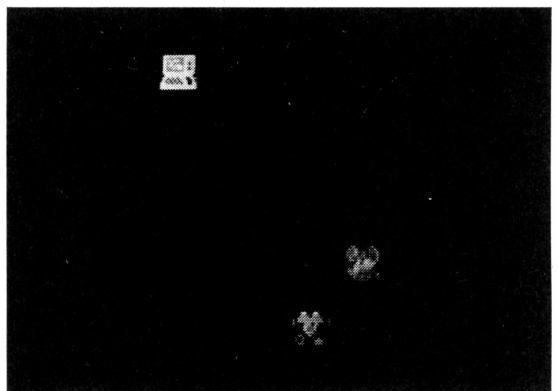
PUT@A(キャラクタワクの左上のXY座標)-(キャラクタワクの右下のXY座標), 配列名, 機能

注意事項: PC-8001, FM-7/8以外では、キャラクタワクの左上のXY座標の指定のみで済みます(第1表を参照)。上式をよく見てください。“機能”という言葉がありますね。これについて、ちょっと説明しておきます。

“機能”とは、配列の中のドット情報と画面の情報とを論理計算して、画面に出力させるものです。機能コードの種類は六つあります(第2・3表を参照)。ただし、機能を十分に理解するには、“論理演算”というものを知らなければなりません。これはちょっとやっかいなものなので、今回は説明をはぶきます。くわしくは、みなさん自身で勉強してみてください。(XOR, AND, ORなどは、色のかけ合わせの場合に使用するものです)。

さて話をPUTにもどして、キャラクタの表示が終わったら、つぎにこれを消す方法についても考えてみましょう。使用するコマンドは、LINE文です。

LINE(キャラクタワクの左上のXY座標)-(キャラクタワクの右下のXY座標), PSET, 背景色, BFと実行します



© namco

《写真4》追いかけてゲームの基本画面(RUN1060)

手順6 ゲームへの応用

一応、これでキミの作ったキャラクタをマイコンに覚えさせて、表示することができました。最後は、まとめとしてオリジナル・キャラクタを使ったゲームの基本パターンのプログラムを使ってみます。リスト4を見ながら、以下の説明を読んでください。

ゲームへのキャラクタの応用で注意すべきことは、キャラクタ・データをいままでのようなプログラムのままでゲーム・プログラム中に組みこむと、省メモリと高速化に影響が生じます(100~440行)。

そこで、これを解消するために、450~670行のようなプログラムを、100~440行の代わりに組みこむのです。まず450~490行では、作成したキャラクタの配列データをA%の形でひきだして画面に表示しています。500~670行では、画面に表示されたデータを見て、新たにキャラクタ・データとして配列に納めたものです。

ただし、110~440行をカットとした場合は、①キャ

《第2表》PUT@A(PUT@)の機能コード表

PSET: 配列データを、そのまま表示させます
XOR, AND, OR: ドットパターンを論理演算しますが、説明するよりも第3表を参考にしてください
NOT: BRGのビットの反転をします。つまり、 緑 001 ⇒ 紫 110となります
PRESET: 背景色にする

《第3-A表》AND演算カラー・コード表

画面 配列出力	黒 000	青 001	赤 010	紫 011	緑 100	水色 101	黄 110	白 111
黒 000	黒	黒	黒	黒	黒	黒	黒	黒
青 001	黒	青	黒	青	黒	青	黒	青
赤 010	黒	黒	赤	赤	黒	黒	赤	赤
紫 011	黒	青	緑	水色	黒	青	赤	水色
緑 100	黒	黒	黒	黒	赤	赤	赤	赤
水色 101	黒	青	黒	青	赤	紫	赤	黄
黄 110	黒	黒	緑	緑	赤	赤	黄	黄
白 111	黒	青	緑	水色	赤	紫	黄	白

ラクタを画面上に作る ②GETする一の手順をRUN450を実行する前に行なわなければなりません。680行以降はゲームへの応用プログラムです。680~810行までは、「ニャームコ」の移動です。820~990行は、キーの[2][4][6][8]による「ニャームコ」の移動です。ここでは、キーを押すたびに1コマずつ移動するようになっています(な〜んと、これが秘中の秘の山ちゃんテクニックなのです!!)。したがって、連続したキャラクタ

《第3-B表》XOR演算カラー・コード表

画面 配列出力	黒 000	青 001	赤 010	紫 011	緑 100	水色 101	黄 110	白 111
黒 000	黒	青	赤	紫	緑	水色	黄	白
青 001	青	黒	紫	赤	水色	緑	白	黄
赤 010	赤	紫	黒	青	黄	白	緑	水色
紫 011	紫	赤	青	黒	白	黄	水色	緑
緑 100	緑	水色	黄	白	黒	青	赤	紫
水色 101	水色	緑	白	黄	青	黒	紫	赤
黄 110	黄	白	緑	水色	赤	紫	黒	青
白 111	白	黄	水色	緑	紫	赤	青	黒

《第3-C表》OR演算カラー・コード表

画面 配列出力	黒 000	青 001	赤 010	紫 011	緑 100	水色 101	黄 110	白 111
黒 000	黒	青	赤	紫	緑	水色	黄	白
青 001	青	青	紫	紫	水色	水色	白	白
赤 010	赤	紫	赤	紫	黄	白	黄	白
紫 011	紫	紫	紫	紫	白	白	白	白
緑 100	緑	水色	黄	白	緑	水色	黄	白
水色 101	水色	水色	白	白	水色	水色	白	白
黄 110	黄	白	黄	白	黄	白	黄	白
白 111	白	白	白	白	白	白	白	白

の移動を行なうには、940~970行を1010~1040行に置き換えてください。

最後に、これぞまさしく山ちゃんの極秘テクニックを使った「追いかけゲーム」です。なにが極秘テクニックかという、キャラクターの「パソコン」の移動の際に、1350行のインターバル割り込みを使っているからです。また、「マッピーモードキ」との衝突判定ルーチンは、完全に接触した時だけになってますが、このリアルな衝突ルーチンのテクニックは公開できません。もしひまな人がいたら、ぜひこのルーチンを解読してみ

てください。

追伸 多数のキャラクタを移動させてるため、速度が多少遅くなっていますが、これを解消するための機械語による高速化のテクニックを、近いうちに紹介したいと思います。

以上で、私の[㊦]テクニックの紹介を終らせてもらいますが、このプログラムに関するご質問などがありましたら、編集部（山崎宏文あて）まで手紙で送ってくださいね。

《リスト4》FM-7/8/11用のゲームへの応用プログラム

```
100 REM =====
110 CLS
120 A=((512+7)/8)*3+2-1)/2
130 DIM A%(A)
140 REM 0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF : ' NO
150 DATA 0000000000022000000022000000000000 : ' 1
160 DATA 00000000222222002222220000000000 : ' 2
170 DATA 00000000222222222222220000000000 : ' 3
180 DATA 00000022222222222222222200000000 : ' 4
190 DATA 00000027777700220077772200000000 : ' 5
200 DATA 00000066666666800666666666000000 : ' 6
210 DATA 660066666666666666666666666600066 : ' 7
220 DATA 662266666666666666666666666622266 : ' 8
230 DATA 66222222226666666006666622222266 : ' 9
240 DATA 0000222222551111115522222220000 : ' 10
250 DATA 00000022225511111155222222000000 : ' 11
260 DATA 000000222225511552222222000000 : ' 12
270 DATA 00006666222225522222222000000 : ' 13
280 DATA 006622226622222222222266662200000 : ' 14
290 DATA 0066222266002222226666666600000 : ' 15
300 DATA 0000666666000000006666666600000 : ' 16
310 RESTORE 150
320 FOR Y=0 TO 15
330 READ A#
340 FOR X=0 TO 31
350 CL=VAL(MID$(A#,X+1,1))
360 PSET (X,Y,CL)
370 NEXT X
380 NEXT Y
390 GET$A (0,0)-(31,15),A%,G
400 XS=31-0
410 YS=15-0
420 PUT$A (100,100)-(100+XS,100+YS),A%,PSET
430 PUT$A (200,100)-(200+XS+41,100+YS+0),A%,PSET
440 END
450 REM =====
460 FOR I=0 TO 98
470 PRINT A%(I),
480 NEXT I
490 END
500 ' =====
510 CLS
520 DIM B%(98)
530 RESTORE 580
540 FOR I=0 TO 98
550 READ B
560 B%(I)=B
570 NEXT I
580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,0,0,0,0,0,0,0,63,-4096,63,-4096,15,-16384
590 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,48,12288,252,-1024,255,-1024,1023,-256,1011,16128,1020
600 DATA -256,-12289,-61,-1,-1,-1,16383,4032,4080,960,4032,1008,16320,4032,-64
610 DATA 16383,-64,16335,-64,4032,16320,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,1020,-256
620 DATA -12289,-61,-12289,-61,-16321,15363,48,12288,48,12288,12,-16384,3843,0
630 DATA 12480,3840,12480,16320,4032,16320,0,0,0
640 XS=31
650 YS=15
660 PUT$A (100,100)-(100+XS,100+YS),B%,PSET
670 END
680 REM =====
690 CLS:DIM C%(98):RESTORE 700:FOR I=0 TO 98:READ C:C%(I)=C:NEXT I
700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,0,0,0,0,0,0,0,63,-4096,63,-4096,15,-16384
710 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,48,12288,252,-1024,255,-1024,1023,-256,1011,16128,1020
720 DATA -256,-12289,-61,-1,-1,-1,16383,4032,4080,960,4032,1008,16320,4032,-64
730 DATA 16383,-64,16335,-64,4032,16320,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,1020,-256
```



```

740 DATA -12289,-61,-12289,-61,-16321,15363,48,12288,48,12288,12,-16384,3843,0
750 DATA 12480,3840,12480,16320,4032,16320,0,0,0
760 XS=31:YS=15
770 FOR X=0 TO 600 STEP 5
780 PUT@A (X,100)-(X+XS,100+YS),C%,PSET
790 LINE (X,100)-(X+XS,100+YS),PSET,0,BF:' PUT@A (X,100)-(X+XS,100+YS),A%,XOR
800 NEXT X
810 END
820 REM -----
830 CLS:DIM D%(98):RESTORE 840:FOR I=0 TO 98:READ D:D%(I)=D:NEXT I
840 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-4096,63,-4096,15,-16384
850 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,48,12288,252,-1024,255,-1024,1023,-256,1011,16128,1020
860 DATA -256,-12289,-61,-1,-1,-1,16383,4032,4080,960,4032,1008,16320,4092,-64
870 DATA 16383,-64,16383,-64,4032,16320,0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,1020,-256
880 DATA -12289,-61,-12289,-61,-16321,15363,48,12288,48,12288,12,-16384,3843,0
890 DATA 12480,3840,12480,16320,4032,16320,0,0,0
900 XS=31:YS=15
910 X=300:Y=100
920 PUT@A (X,Y)-(X+XS,Y+YS),D%,PSET
930 S$=INKEY$
940 IF S$="4" THEN IF X-5<0 THEN 920 ELSE GOSUB 990:X=X-5
950 IF S$="6" THEN IF X+5>600 THEN 920 ELSE GOSUB 990:X=X+5
960 IF S$="8" THEN IF Y-2<0 THEN 920 ELSE GOSUB 990:Y=Y-2
970 IF S$="2" THEN IF Y+2>184 THEN 920 ELSE GOSUB 990:Y=Y+2
980 GOTO 920
990 LINE (X,Y)-(X+XS,Y+YS),PSET,0,BF:RETURN
1000 REM -----
1010 IF S=1 OR S$="4" THEN IF X-5<0 THEN S=2:GOTO 920 ELSE GOSUB 990:X=X-5:S=1
1020 IF S=2 OR S$="6" THEN IF X+5>600 THEN S=1:GOTO 920 ELSE GOSUB 990:X=X+5:S=2
1030 IF S=3 OR S$="8" THEN IF Y-2<0 THEN S=4:GOTO 920 ELSE GOSUB 990:Y=Y-2:S=3
1040 IF S=4 OR S$="2" THEN IF Y+2>184 THEN S=3:GOTO 920 ELSE GOSUB 990:Y=Y+2:S=4
1050 REM -----
1060 DIM E%(98),F%(98)
1070 RESTORE 1090:FOR I=0 TO 98:READ E:E%(I)=E:NEXT I
1080 RESTORE 1160:FOR I=0 TO 98:READ F:F%(I)=F:NEXT I
1090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-4096,63,-4096,15,-16384
1100 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,48,12288,252,-1024,255,-1024,1023,-256,1011,16128
1110 DATA 1020,-256,-12289,-61,-1,-1,-1,16383,4032,4080,960,4032,1008,16320
1120 DATA 4092,-64,16383,-64,16383,-64,4032,16320,0,0,0,0,0,0,240,15360
1130 DATA 1020,-256,-12289,-61,-12289,-61,-16321,15363,48,12288,48,12288,12
1140 DATA -16384,3843,0,12480,3840,12480,16320,4032,16320,0,0,0
1150 REM *****
1160 DATA 0,0,0,0,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-196,16383,-4,16383,-196
1170 DATA 16383,-4,16383,-4,4095,-16,15564,-964,13107,16140,-820,-12529,-1,-1
1180 DATA -1,-1,0,0,0,0,16383,-4,12288,4092,13119,3084,12480,3084,13263,-13300
1190 DATA 12339,-13300,12288,3084,16383,-4,4095,-16,15564,-964,12288,3852,-4096
1200 DATA 3855,-1,-1,-1,-1,0,0,0,0,16383,-4,12288,4092,13119,4092,12480,3900
1210 DATA 13263,-12292,12339,-12484,12288,4092,16383,-4,4095,-16,15564,-964
1220 DATA 13107,16140,-820,-12529,-1,-1,-1,-1,0,0,0
1230 DATA -12289,-61,-12289,-61,-16321,15363,48,12288,48,12288,12,-16384,3843,0
1240 REM *****
1250 DIM G%(98)
1260 RESTORE 1280
1270 FOR I=0 TO 98:READ E:G%(I)=E:NEXT I
1280 DATA 240,240,780,-3316,3087,-1021,3087,3075,3327,-1021,963,3843,195,3852
1290 DATA 63,-16,831,-64,4095,-16,511,-1,63,-49,63,-256,3,-1024,0,0,0,0,0,240
1300 DATA 240,1008,1020,1008,-3076,768,1020,-16324,-3844,12300,12528,3072,0,0,0
1310 DATA 60,0,1536,0,4080,-15616,4032,192,960,1008,0,4080,0,16320,240,240,1020
1320 DATA 1020,4092,1023,4092,-3073,3840,1023,-15361,-1,12495,15380,3135,-16
1330 DATA 381,-64,3900,0,384,15,0,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1340 REM *****
1350 INTERVAL ON:INTERVAL 2:ON INTERVAL GOSUB 1490
1360 CLS:SX=31:SY=15:BX=300:BY=50:GOSUB 1440:MX=0:MY=0:GOSUB 1450
1370 TX=600:TY=180:GOSUB 1460
1380 S$=INKEY$
1390 IFS=1ORS$="4" THEN IF MX-10<0 THEN S=2:GOTO 1380 ELSE GOSUB 1470:MX=MX-10:S=1
1400 IFS=2ORS$="6" THEN IF MX+10>600 THEN STOP:S=1:GOTO 1380 ELSE GOSUB 1470:MX=MX+10:S=2
1410 IFS=3ORS$="8" THEN IF MY-5<0 THEN S=4:GOTO 1380 ELSE GOSUB 1470:MY=MY-5:S=3
1420 IFS=4ORS$="2" THEN IF MY+5>184 THEN S=3:GOTO 1380 ELSE GOSUB 1470:MY=MY+5:S=4
1430 GOSUB 1450:GOSUB 1480:GOSUB 1520:GOSUB 1560:GOTO 1380
1440 PUT@A (BX,BY)-(BX+SX,BY+SY),F%,PSET:RETURN
1450 PUT@A (MX,MY)-(MX+SX,MY+SY),E%,PSET:RETURN
1460 PUT@A (TX,TY)-(TX+SX,TY+SY),G%,PSET:RETURN
1470 LINE (MX,MY)-(MX+SX,MY+SY),PSET,0,BF:RETURN
1480 IF MX=BX AND MY=BY THEN END ELSE RETURN
1490 LINE (BX,BY)-(BX+SX,BY+SY),PSET,0,BF
1500 BX=INT (RND (1) *600) :BY=INT (RND (1) *184)
1510 GOSUB 1440:RETURN
1520 LINE (TX,TY)-(TX+SX,TY+SY),PSET,0,BF
1530 TX=TX+SGN (MX-TX) :TY=TY+SGN (MY-TY)
1540 PUT@A (TX,TY)-(TX+SX,TY+SY),G%,PSET
1550 RETURN
1560 IF TX=MX AND TY=MY THEN END ELSE RETURN

```


好評連載

津久井ひろしの

Computer Sound

コーナー

津久井 ひろし

マイコンミュージックの
読上コンパだよ!

HELLO EVERYONE! みなさん コンニチワ!
今月は、FM-7の「小フーガ ト短調」です。

クラシックの名曲ですから、みなさんも一度は聞か
れたことがあるでしょう。

今月のプログラムは、ややゴチャゴチャしています
のでミスのないように入力してください。少しでも間
違ってしまうと、音程がずれたり、テンポがずれたり
して聞きにくい音楽になってしまいますよ。

さあ、プログラムを入力してすてきな「小フーガ
ト短調」を心ゆくまで味わってくださいネ!

音にごっちゃうよー

パソコンでの音楽演奏を楽しんでいるとき“音がど
うしてもヘンだ”とか“音にごってきなくなる”
なんて経験をしたことが一度ぐらいはあるんじゃない?

これは、パソコンの機械そのものがチョットおかし
いのであって、すぐには直りません。でも、プログラ
ムのしかたによってはなんとかうまくできることがあ
ります。今月号では、こうした音をきれいに出す方法
を説明していきましょう(音楽プログラムは、三重奏
をしています)。

プログラマーから一言

小フーガト短調

for FM-7

Programmed by

高橋 稔之 16才

この曲は「バッハ」が作曲したもので、パイプ
オルガンで演奏されるものです。曲全体は、ほぼ
三重奏になっているのですが、最後のほうが四重
奏になっていて「FM-7」では出来ないので、
プログラムにあたっては一つ取りました。

アプローチ1

音楽の主せん律、つまりメロディーの部分はそのま
まプログラムします。楽譜があれば、そのままプログ
ラムしてよいでしょう。ただし、楽譜にある特殊記号
(タイ、スラーなど)については、多少のテクニック
を使ってプログラムします。また、同じ音が2度以上
続くときには、音符と音符の間に休符を入れてみてく
ださい。

アプローチ2

三重奏のうち、残りの2パート分をプログラムしま

す。たとえば、

- ① 2音を使ってコード演奏にする
- ② ベース音+オブリガード演奏をプログラムする
- ③ ベース音+ドラム演奏にする
- ④ 楽譜にある第2パート、第3パートなどをプログラムする
- ⑤ エトセトラ!

などです。③のドラム演奏をするとテクノっぽい演奏ができ、あのYMO風になりますよ。

とにかく、好きなものをプログラムしてください。

アプローチ3

デバックが済んだら、よく耳をすましてプログラムをRUNしてみましょう。初めは、プログラムミスなどで、演奏が多少ドジのところもありますが、そこは君のレッスンしだいです。このとき、なんとなく音がオカシイところがあったら、その部分をマークします。そして、再度プログラムがきちんとあっているか楽譜などを参考にチェックします。

アプローチ4

プログラムがちゃんとしているのに、「音がオカシイ」、「にごる」というときには、つぎのようなテクニックを使います。

- ① 音がオカシイところの小節のコードを調べる。
これは、楽譜にCとかAmなどと書かれているのがそうです。
- ② オカシイところの音のデータを、同じコード内の音に変えてみる。

これは少し音楽に強くないと……という感じをうけますが、わりと簡単です。

たとえば、その小節のコードがFだったら

F→ファ、ラ、ド

の和音ですから、ファ、ラ、ドのどれかに変えてみるとよいことになります。変える音は、アプローチ1でもいったようにメロディー以外の二つの音ですよ。

アプローチ5

アプローチ4のテクニックを使ってもだめだったときには、

“オカシイ音を小さくしてしまう”

という、ゴマカシのテクニックもあります。PLAY文によるプログラムだったら、Vという命令がありますからこれを使います。あまり極端に音を小さくすると、かえってヘンな音になってしまう場合がありますよ。

アプローチ6

最後の手段(チョットオーバーかな?)。オーディオ出力端子から他のパワーアンプに接続してみましょう。

パソコンのスピーカーが小さいと、音がにごって聞こえる場合があります。富士通のFM-7などでは、5cmぐらいの小さなスピーカーですから、低音(ベース音)などはゆがんで聞こえるかもしれません。ラジカセでもOKですから、他のアンプおよびスピーカーに接続してみましょう。

おわりに

以上、簡単な方法を述べましたが、まだまだいろいろな方法があるかもしれません。もし、ボクはこうやったらよかったことがありましたら、編集部のC.S.コーナーまでおたよりくださいネ!

See you again!!

C.S.コーナーへ投稿してくれるみなさんへ

C.S.コーナーは、みなさんの投稿作品をもとにコンピュータでMUSICしちやおうというコーナーで、私津久井ひろしをはじめとするスタッフによって連載されています。本コーナーへの投稿には、必ず「C.S.コーナー」とあて先に書いてください。

また、たくさんのプログラムを投稿していただいています。中にはあと一歩というものもあります。できましたら、再度チャレンジして投稿してみてください。いかがでしょうか?みなさんのよい作品を、お待ちしておりますよ。

小フーガ ト短調のプログラム・リスト

```

10 WIDTH40,25:CLS
20 SYMBOL (10,10),"Small Fugue",5,5,5
30 SYMBOL (80,70),"G Minor",8,8,2
40 SYMBOL (200,150),"J.S.Bach",3,3,3
50 CONNECT(30,50)-(30,180)-(600,180)-(600,30)-(480,30),6
90 GOSUB 510
100 PLAY "v10t104","v10t104","v10t104"
110 PLAY "o418g4o5d4o4b-4.agb-afg#ad4gdadb-a16g16adg116dga8dab-8agado5dco4b-afb-
afg#aagdao5cde"
120 PLAY "o5116fedfedc#e18do4ao5de116fgfgg8.f32g32agab-afgefagac#agadagac#aga","
o418d4a4f4.edfedc#e03a4o4do3ao4eo3ao4fe16d16eo3a8"
130 PLAY "o5116fdc#dgdcd#dadcd#dgdcd#d18o4ao5fo4go5eo4fo5dfe-ar8e-dar8d","o4116d8o
3ao4de8o3ao4ef8edeo3ao4afedfedc#edo3ao4defgabo5co4b-o5cdco4b-ao5co4b-ab-o5co4b-
agb-"
140 PLAY "o5116co4b-o5cdco4b-o5cfcga04b-o5gf#go4ao5f#ef#g2r1o4b-o5dcd04f#o5dcd","o418agf
#dg4r4r8dga116b-o5co4b-o5cc8.o4b-32o5c32116dcdedco4b-a18dr8cr8","r2v1214o3go4do3
b-.18agb-afg#ad4gdad"
150 PLAY "116o4go5dco4f#o5dcd0414b-o5cdcl8r8o4b-r8ar8d116gag-g","18dr8cr8r16116
gf#gr16gf#gr8gf#g116gf#g14dco3b-r4","18b-a16g16ad116g8dga8dab-agadv18o4dco3b-agb
-afg#aagdgab-o4cde"
160 PLAY "o418ao5dcl116ab-afgedc#18dr8b-r8er4aa2","o4116fedfedc#e18do3ao4de116fgf
gg8.f32g32agab-afgefagac#aga","o314daf4.18edfedc#e02a4o3do2ao3eo2a"
170 PLAY "o518a1a2116agab-afge","o4116dagac#agafdc#dgdcd#dadcd#dgdcd#df8edc#8.d","1
8o3fe16d16eo2ao3d116o2ao3de8o2ao3ef8ed18eo2ao3do2ga4"
180 PLAY "o518f2r8d9f-e2cfe-116d4df#g4co4b-ao5c","o218do4ao5dco4b-2b-go5co4b-
a2a4g2f#4","v10o4116dcdedco3b-afgagfe-do4co3b-o4cdco3b-agf-fgfe-fgfe-o3b-o4cd
e-r16o3ab-o4cd"
190 PLAY "o4116b-afb-afg#afgdef#gdgab-gb-o5cd04ao5dco4b-4.a8","o418gr1r2o2go3gf",
"o314go4do3b-4.a8116gb-afg#gefgedfedab-"
200 PLAY "o418gb-afg#ad4gdadb-a16g16ad","o3116b-o4co3b-o4cc8.o3b-32o4c32dcdedco
3b-ab-o4cdco3f#o4dcdco3go4dcdco3f#o4dcd","o318e-r8o2e-r8do3dd4d1"
210 PLAY "o4116g8dga8dab-8agado5dco4b-afb-afg#agb-o5cde-o4b-ag","o3116b-gf#go4co
3gf#go4do3gf#go4co3gf#g9g8b-8o4co3b-ao4co3b-4b-o4dco3b-","o3d1d2d4c4"
220 PLAY "o4116f#ab-o5cd04afge-gab-o5co4gfe-dfgab-o5dco4b-ao5cde-fgfe-","o3116b-
4b-o4co3b-ag4gb-afg418fefe-dc","o3c4o4b-214ab-8a8gfr4"
230 PLAY "o5116dfe-dco4b-ao5co4b-fgab-o5co4b-o5cdede8.d32e32fe-fgfe-dc","o3b-4r
2r8o418co3b-o4dco3b-ao4cr8f","o2b-4r4r818o4co3b-ag2f4f4"
240 PLAY "116o5dfe-fo4ao5fe-fo4b-o5fe-fo4ao5fe-fdo4b-ab-o5e-o4b-ab-o5fo4b-ab-o5e
-o4b-ab","o411ff","18o3b-fo4co3fo4d116co3b-o4c8o3f8b-8fb-o4c8o3fo4cd8co3b-o4co3
fo4fe-"
250 PLAY "o4116b-o5cd04b-o5f-dce-dcde-dco4b-o5dco4b-o5co4b-ao5co4b-ab-o5co4b-afb-
-","o4f2r2r1","o4116dco3b-o4dco3b-o4co318b-o4gr8o3gan4fo3r8fgo4fce"
260 PLAY "o418ao5fr8o4a-go5e-r8o4gfo5dr8o4f116e-go5co4b-afge-","o4116fe-fgfe-dfe
-de-fe-dce-dcde-dco3b-o4dco3b-o4cdco3b-ao4c"
270 PLAY "o4116de-fgab-o5co4ab-fgab-o5co4b-o5cdede8.d32e32fe-fg8f8","o3116b-o4
cd03b-o4cde-dco3b-o4cde-de-fgfgg8.f32g32agab-afge-","o214b-fd4.c318o2b-o3dco2b-
ao3co2f4"
280 PLAY "o511ff","o4116dfefo3ao4fe-fo3b-o4fe-fo3ao4fe-fdb-ab-e-b-ab-fb-ab-f-b-a
b-","18o2b-fo3co2fo3d116co2b-o3c8o2f8b-8fb-o3c8o2fo3cd8co2b-o3c8o2f8"
290 PLAY "116o5fe-fgc8cab-ab-o6co5b-agee-de-fe-dco4b-o4agab-afge-","o4116b-o5dco
4b-afge-d218do3go4co3b-a2","o318de-fo2fo4r8fb-ag2gca"
300 PLAY "o5116dcdedco4b-ao5gfga-gfe-dco4b-o5cdcdedcf4fa-af","o318afb-ag2ge-a-g
f4g4","o4f218fo3b-o4gfe-2116e-e-dco3b4"
310 PLAY "o5116e-2e-cde-fga-fo4bo5dco4b8r8o5c4g4","o3116gagabo4cde-co3a-218gab4o
4co2g2","o4c4r4o2f8o418ca-ff4116ffe-de-dce-dco3bo4d"
320 PLAY "o518e-4.dce-dco4bo5do4go5co4go5do4g","o4116co3go4cde-fe-fge-cga-fga-d
e-dco3bo4do3g2","18o2cgo3cde-4f4116g4ggfge-gfgo2bo3gf"
330 PLAY "o5116e-8dcd8o4g8o5c8o4go5de-8dcd04go5gfe-dce-dco4bo5d","o3g1g2
116g8o4g8fe-df","116o3c9fo2bo3gfge-o4co3bo4co3fo4co3bo4co3go4co3bo4c3g8ab18ce-
fg"
340 PLAY "o5116cge-gce-o4gb-ao5co4ao5co4face-do5fdfo4b-o5do4fagb-gb-s-go3b-o4d",
"o3c4r818ge-cf4r4r8fdo2b-o3e-4","o4e-r4r818co3afb-2b-b-ae-"
350 PLAY "o4116co5e-ce-o4ao5co4egf#af#adf#o3ao4c18o3b-o4go3ao4f#gr4","o3a218aaf#
dg4r4116gb-ago4do3ado4c","r8o318e-co2ao3d4r4116o2gb-ago3do2ado3co2b-8o3d8o2f#8o3
d8"
360 PLAY "116o4gb-ago5do4ado5co4b-o5dco4b-o5fco4fo5e-dfe-dgd04go5egfaeg","18o3b
-o4do3ao4ddgcf#fdggga","14o3gf#gab-bo4cc#"
370 PLAY "14o5f#g8a8b-2b-a2ggf#o3go4d","o4116ao5e-dco4b-o5do4ao5do4go5a-af#gfe-d
e-2d-c2o3b-o5dco4b-ab-ga","o418d4ef#g4ab-116o5co4gfe-o5co4afab-fe-db-gggedcaf#d
f#o3gb-o4d9f#gaf#"
380 PLAY "r8116o5d8g8a8b-agaf#gf#gagf#edco4b-ab-o5dcd04f#o5dcd","116o4b-o5co4b-o
5cde-dc18o4b-o5dco4b-a4r8o3f#gr8o4cr8","o318b-4.agb-afg#ad4gdad"
390 PLAY "o4116go5dcd04f#o5dcd04b-gf#go5co4gfg#go5do4gfg#go5co4gfg#g18b-o5go4ao5f#g
1","o318b-r8o4cr8o3b-r8ar8gr8ar8gb-o4co3ab1","o3116b-8aga8d8a8dga8dab-ag18ad9e
-cdo4d1."
400 LOCATE 9,24:PRINT "Reperformance ? [Y/N]";
410 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB500:GOTO 90 ELSE IF A$="N" OR A$="n"
THEN GOSUB500:GOTO 420 ELSE 400
420 GOSUB 510:LOCATE 0,25:FOR I=0 TO 25:PRINT:FOR J=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 5
,20:PRINT "Program by Toshiyuki Takahashi":LOCATE20,22:PRINT "1983*9*30B":GOSUB5
10:CLS:END
500 LINE(0,190)-(630,200),PSET,0,BF:RETURN
510 FOR J=0 TO 5000:NEXT:RETURN

```


ジキル博士の アドツエ



青山コンピュータスクールメロン

ステキな作品をありがとう!!

ブルブル……、もう2月だというのに、外はあい変わらずの寒さだ。ワシくらいの年になると、外出のときにはまだまだコートを手離せなくて困ったもんだ。

それにしても、毎月このコーナーで紹介する作品をみると、ずいぶん立派な作品が登場するようになったな。これもみな、読者のみんなの努力の結果——。さて今月もまた、ステキな作品が登場するぞ。



③ グラフィック・エディタ(SMC-70) スパイラル

このプログラムは、SMC-70を使って、画面に自由にグラフィックを描き、データとして保存が可能なツールです。

●特徴

サークル・ボックス・ペイントが、コマンドとして定義されている。カセット・テープへの、データのセーブができる。ジャンプ・テーブルのか所を変更することで、コマンドの追加ができる。

●使いかた

第1表を参照してください。

ハイド氏：このプログラムは、グラフィック・ルーチンの組み合わせでできてるんだ。構造は簡単なもので、まず初期設定を終えると、1350行へ行ったらコマンド待ちになる。つぎにコマンドが入力になると、ドット、ライン、サークル等のルーチンへとんで処理が行なわれる。そして、最後にデータ保存へとぶんだ。

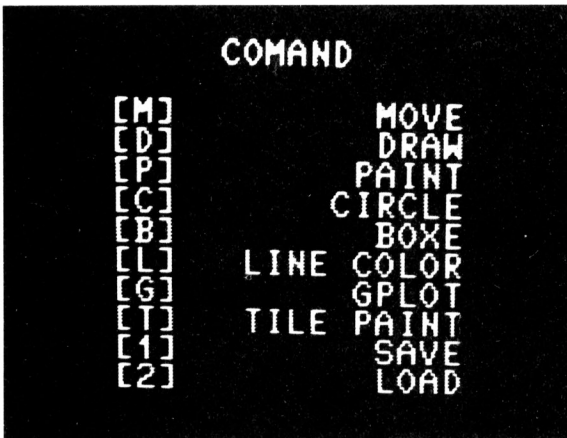
ひとつおりの処理が終われば、メニューにもどって、あとは同じ手順のくり返しだ。

ジキル博士：ふむふむ、えっ、もう終わったって!?

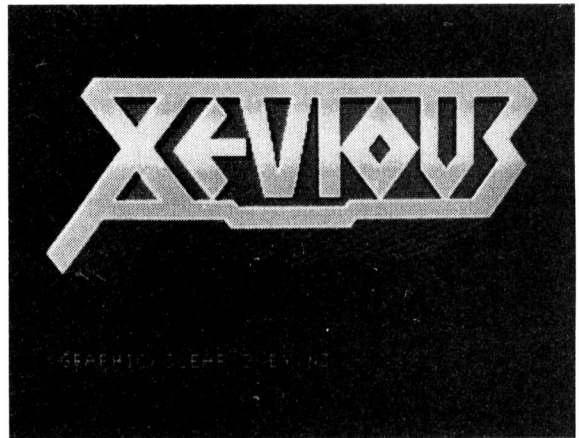
《第1表》コマンド命令表

コマンド	使いかた	コマンド	使いかた
M (MOVE)	開始点にカーソルを移動し、リターン・キーを押す。つぎに、もう1点を指定してリターン・キーを押すとラインが引ける。	L (LINE COLOR)	カラー・バーが表示されるので、それによってラインの色とカーソルの色を入力する
D (DRAW)	さらに、四つのコマンドがある。 一度に進むドット数を設定する	G (G-PLOT)	カーソルで点を打つ位置に動かし、リターン・キーを押す。二度押しと、コマンド表示モードにもどる
S (SCALE)	DRAW大によってラインを引く	T (TILE PAINT)	Bコマンドのように2点を指定し、カラー・バーを見て使用する2色を入力する
L (LINE)	座標軸の回転	1 (SAVE)	データをカセット・テープにセーブする。レコーダを録音状態にし、ファイル・ネームを6文字以内で入力する。データは、20分割されてセーブされる
A (ANGLE)	DRAW文によって、ドットのひずみを補正する	2 (LOAD)	カセット・テープのデータをロードする。ファイル・ネームを6文字以内で入力する。ロード終了は、ファイル・ネームの最後に“T”が表示される
Z (AMEND)			
P (PAINT)	カーソルをペイントする位置に動かし、リターン・キーを押す。行、ペイントの色、境界線の色を入力する		
C (CIRCLE)	中心をカーソルで指示し、XY軸のラインがでたら、カーソルでドット数を決め、リターン・キーを押す		
B (BOX)	カーソルで4角形の対角線を指定し、リターン・キーを押す		

※カーソル移動中にスペース・キーを押すと、現在のカーソルの位置が表示され、もう一度押すともにもどる



《写真1》コマンドの表示



《写真2》サンプルのグラフィック画面 © namco

ミニグラフィック・エディタのプログラムのリスト

```
10 GOSUB 1250:GOTO 1250
20 IF A$CHR(153) THEN 900
40 IF A$CHR(156) THEN 100
60 IF A$CHR(159) THEN 140
70 IF A$* THEN GOSUB 250
80 IF A$CHR(13) THEN 240 ELSE 20
100 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
110 IF B$=194 THEN A$=194
120 GOTO 180 THEN A$=4
130 GOTO 180 THEN A$=4
140 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
150 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
170 IF B$=234 THEN A$=234
180 IF B$ THEN B$=19
200 IF B$ THEN B$=199
210 IF B$ THEN B$=199
220 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
230 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
250 COLOR 1:PRINT (0,23) "Y=184"
270 ----- MOVE A$* THEN COLOR 1:GOTO 240
280 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
300 LINE (0,24) "X=184"
310 X=X+1:Y=Y+1:GOTO 290
320 GOSUB 100:GOTO 1350
330 GOSUB 100:GOTO 1350
340 A$=INKEY$
350 IF A$=" " THEN 390
370 IF A$=" " THEN 480
380 IF A$=" " THEN 450 ELSE 240
400 PRINT (0,23) "Scale is 'C' now"
410 PRINT (0,23) "Input scale"
420 INPUT C$:"C" THEN GOTO 1350
430 INPUT C$:"C" THEN GOTO 1350
440 PRINT (0,24) "Input angle"
450 COLOR 1:PRINT (0,23) "Do you assign ? (Y/N)"
460 GOTO 1350
470 GOTO 1350:GOTO 1350
480 COLOR 1:GOTO 1350
500 GOSUB 200:GOTO 1350
510 GOSUB 200:GOTO 1350
520 GOSUB 200:GOTO 1350
530 A$=INKEY$
540 IF A$CHR(153) THEN DRAW:GOTO 1350
550 IF A$CHR(156) THEN DRAW:GOTO 1350
560 IF A$CHR(159) THEN DRAW:GOTO 1350
570 IF A$CHR(13) THEN DRAW:GOTO 1350
580 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
600 GOTO 1350
610 GOTO 1350
620 GOTO 1350
630 GOTO 1350
640 ----- PRINT
650 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
660 GOTO 1350
670 PRINT (0,23) "Input color"
680 GOTO 1350
690 GOTO 1350
700 GOTO 1350
710 GOTO 1350
720 A$=INKEY$
730 IF A$CHR(153) THEN 780
740 IF A$CHR(156) THEN 800
750 IF A$CHR(159) THEN 820
760 IF A$CHR(13) THEN 840
770 IF A$CHR(13) THEN 860 ELSE 720
780 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
800 GOTO 720
810 GOTO 720
820 GOTO 720
830 GOTO 720
840 GOTO 720
850 GOTO 720
860 GOTO 720
870 X=X+1:Y=Y+1:GOTO 1350
880 ----- BOXE
890 GOTO 720
900 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
910 LINE (X1,Y1)-(X1+1,Y1)
920 GOTO (A$+4)-(A$+5)-(A$+6)-(A$+7)-(A$+8)-(A$+9)-(A$+10)-(A$+11)-(A$+12)
```

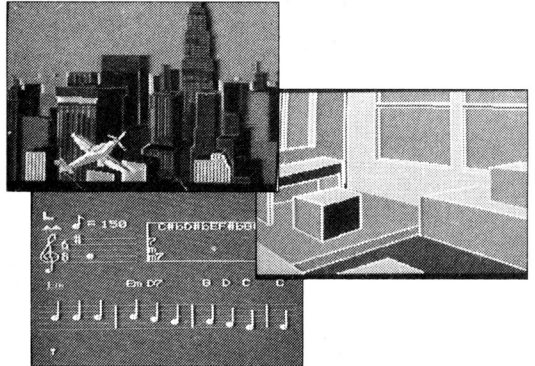

RX-78をより楽しく使おう!!

ソフト3種新発売 《バンダイ》

RX-78をもっと活用したい人のために、汎用ソフト、グラフィックソフトが3種発売になりました。

「システム・プログラム (Z-80・アセンブラ)」はアセンブラ言語が直接使えて、編集・変換・修正機能が一体化。価格は28,000円です。

「アニメーション・グラフィックス」「3Dグラフィックス」では、ジョイスティック操作によりプログラミングなしで簡単に絵が動かさず、速く美しいグラフィックが可能。価格はともに7,800円で、3種ともカセット・インターフェイスがついています。



ユーモアうさぎ「スペース」君のソフトをつくろう!

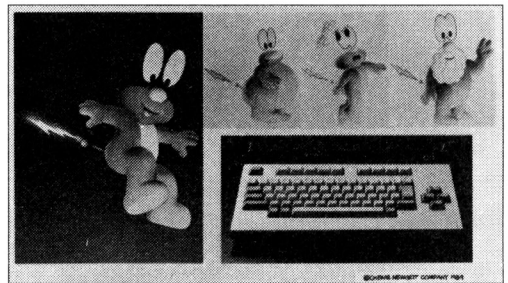
三菱MSXソフト・コンテスト

MSXパソコン「ML-8000」の発売を記念して、三菱では、商品キャラクタ「スペース」を使ったおもしろソフトコンテストを実施中です。「スペース」は今米国で人気の漫画家モスコビッツ氏の作品で、かわいいウサギのアニメ。本人のほかハハ、妹、おじさんの家族構成になっています。こうしたファミリーイメージのキャラクタを生かしたムービング・プログラム、ゲーム・プログラムを作ってもらおうというもので、使用機種はMSX標準システム (RAM32KB以内・データレコーダ使用) となっています。

プログラム・テープに住所・氏名・電話番号を明記して右記に送ってください。入賞作品の著作権は三菱電機に帰属し、音楽ロボット「ロボティ」などプレゼ

ントが待ってますよ。しめ切りは3月末日です。

〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 三菱電機株式会社
電子商品事業部「スペースおもしろソフト・コンテスト係」(TEL 03-218-3134)

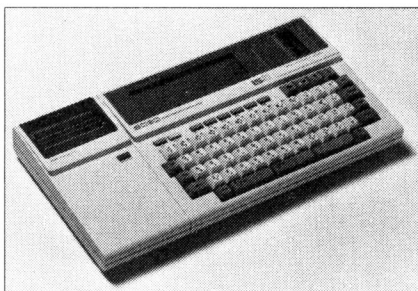


▲MSXパソコン「ML-8000」

これからのビジネスマンに!!

ブックサイズのコンピュータ

ザ・サクセス by SORD



▲IS-11

ソフトウェアを統合し、データの有効利用を目指すという方針でSORDがA4サイズのパソコン「ザ・サクセス」(IS-11)を発表しました。マルチウィンドウ、ビットマップ機能を備え、最大64K(標準24K)メモリ内蔵。マイクロカセットはTOS(テープ・オペレーティング・システム)により、フロッピーディスクと同じ使い方ができます。拡張性も高く、オプション・実用ソフトも豊富です。本体は価格179,000円で、ビジネスマン向きといえそう。

R」のリストが一部ぬけていました。

```

1030 BC=0:SD=0:BD=0
1040 TIME#=00:00:00-
1050 SCREEN 2,2
1060 GOTO 70
1070 IF M1<Y+10 AND M1>Y-1 THEN Y=M1-5
:GOTO 1100
1080 IF M4<Y+10 AND M4>Y-1 THEN Y=M4-5
:GOTO 1100
1090 GOTO 960
1100 Y=Y+5
1110 IF X2=1 OR X2=5 OR X2=9 THEN S5=S
5+1:GOTO 470
1120 Y=Y-4:GOSUB 1190:GOTO 470
1130 IF M2<Y+10 AND M2>Y-1 THEN Y=M2-5
:GOTO 1160
1140 IF M3<Y+10 AND M3>Y-1 THEN Y=M3-5
:GOTO 1160
1150 GOTO 960
1160 Y=Y-5:BEEP
1170 IF X2=3 OR X2=7 OR X2=11 THEN S4=S
4+1:GOTO 470
1180 Y=Y+4:GOSUB 1190:GOTO 470
1190 IF Y<70 AND Y>55 THEN Y=65:GOTO 1
260
1200 IF Y<130 AND Y>115 THEN Y=125:GOT
0 1260
1210 IF Y<45 AND Y>30 THEN Y=40:GOTO 1
280
1220 IF Y<170 AND Y>155 THEN Y=165:GOT
0 1260
1230 IF Y<155 AND Y>140 THEN Y=150:GOT
0 1280

```

```

1240 IF Y<85 AND Y>70 THEN Y=80:GOTO 1
280
1250 GOTO 960
1260 S4=0:S5=0:IF X2=0 OR X2=4 OR X2=8
OR X2=12 THEN 960
1270 RETURN
1280 S4=0:S5=0:IF X2=2 OR X2=6 OR X2=1
0 THEN 960
1290 RETURN
1300 SC=SC+(50-W)
1310 FOR R1=0 TO 50-W
1320 COLOR 2
1330 B4=B4+1:CURSOR B4,10:PRINT "I"
1340 NEXT R1:W=49:BD=BD+10
1350 IF SC>150 THEN SD=SD+SC:GOTO 30
1360 GOTO 800

```

★ 2月号P.168 PC-6001/m kII用「月の満ち欠け」のリストにぬけがありました。以下をつけ加えてください。

```

?100 IFF>=155AND<200THENE=5:RET
URN
?110 IFF>=200AND<225THENE=6:Q=1
:RETURN

```

明日こそは なくしてみたい で・ば・ぐかな

★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) O A 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(株)：☎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 O A 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/ソニー(PA-7010/7012)/ソニーアミニ/ソニーア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

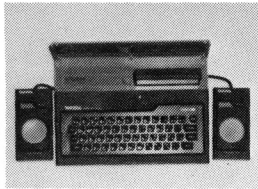
TAKARA(SORD) ゲームパソコン M-5

ゲームパソコンM-5
充実のセット ¥49,800

ゲームパソコンM-5pro
選べるセット ¥39,800

ゲームパソコンM-5jr
ゲーム派のセット ¥29,800

(セット仕様については御問い合わせ下さい。全てジョイパッドは別売です。)



- 専用ゲームカートリッジ
- No.1 ティグダグ No.2 タンクバリアン
 - No.3 ボスコアン No.4 ギャックス
 - No.5 パワーバック 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 ムーンバトロール No.10 ステップアップ
 - No.11 ブーヤン No.12 ボクシング
 - No.13 発売未定 No.14 リアルテニス
 - No.15 ワールドメイズ No.16 ワンダーホール
 - No.18 アップアップバルーン
- ※麻雀とマッピーは、2月～3月にかけて発売予定 各¥4,800

- シミュレーション(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ド
 - No.4 コマンドチーム
- 各¥5,200

- ¥2,800シリーズ
ゲームカートリッジ
- B-1 フルーツサーチ
 - B-2 ドラゴンアタック
 - B-3 ピントチェイサー
- 各¥2,800
- ¥1,800シリーズゲームカセットもあります。

●弊社取扱いのM-5用商品は全てタカラ経由商品です。

TAKARA (SORD) お絵かきコンテスト

優秀作者10名に、FALCをプレゼント！
応募方法…M-5シリーズパソコンを使ってテレビ画面に絵がかけたら、カセットテープにセーブして、住所・氏名・年令を明記のうえ、下記弊社コンテスト係まで郵送して下さい。しめ切り…昭和59年2月28日まで。
※発表は、賞品の発送をもって代えます。応募作品は、返却できません。

※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を明記の上、現金書留又は郵便払込にて御申込み下さい。
(送料¥200は¥10,000以上御買い上げの場合無料) ¥30,000以上御買い上げの場合はローンもOK！ 御希望商品と住所・氏名・年令・分割回数明記の上、下記迄ハガキにて御問い合わせ下さい。

TASTY LIFE FOR YOU

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

なかよし 御問い合わせは **06(581)6713**

郵便振替口座 大阪 2-37505 (通信欄に注文内容を御書き下さい。)

◎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認下さい。

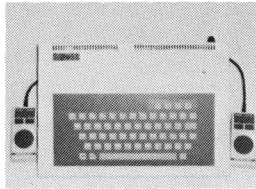
TOMY ぴゅう太

ぴゅう太 完売記念セール

ぴゅう太関連商品¥4,800以上御買い上げの方に、ぴゅう太用オリジナルプログラム集を1冊プレゼント！

▶締切 昭和59年3月31日

※ぴゅう太本体は品切れです。



- 専用ゲームカートリッジ
- No.1 ポンパン No.2 モンスターイン
 - No.3 店頭在庫のみ No.4 タービン
 - No.5 フロッガー No.6 スタンプル
 - 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 店頭在庫のみ No.12 店頭在庫のみ
 - No.13 店頭在庫のみ No.14 アーヤン
 - No.15 ジャンプラー No.16 ガッタンゴットン
 - No.17 メイズバトロール No.18 トロン
 - No.19 店頭在庫のみ No.20 パーミュオーダー
 - No.21 店頭在庫のみ
- 各¥4,800

- 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

お待たせしました ぴゅう太用 BASIC-I
実数型英文BASIC プリンターインターフェイス内蔵 ¥7,500

セガ エンタープライゼス SC-3000H

本体価格 ¥33,800 (ジョイスティック及び各種ケーブルは別売) ※本体にBASIC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.2 チャンピオンテニス ¥3,800
 - No.3 スタージャッカー ¥4,300
 - No.4 コングボンゴ ¥3,800
 - No.5 N-サブ ¥3,800
 - No.6 麻雀 ¥4,300
 - No.7 7話将棋 ¥4,300
 - No.8 ヤマト ¥4,300
 - No.9 セガフリッパー ¥3,800
 - No.10 チャンピオンベースボール ¥4,300
 - No.11 モナコGP ¥4,300
 - No.12 ガズラー ¥4,300
 - No.13 キューバート ¥3,800
 - No.14 バッカー ¥3,800
- 以上SC-3000・SG-1000・オセロ マルチビジョン共用です。

- SC-3000・SC-3000H 共用オプション
- BASIC II ¥5,000
 - BASIC IIIA ¥12,000
 - BASIC IIIB ¥15,000
 - 専用データレコーダー ¥9,800
 - 専用プリンター ¥39,800

SG-1000 ¥15,000

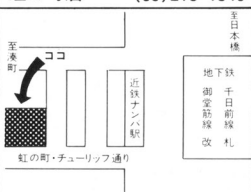
オセロマルチビジョン
○8段階オセロプログラム内蔵

※SC-3000とSC-3000H用教育カートリッジは、下記本社までハガキにて御問い合わせ下さい。

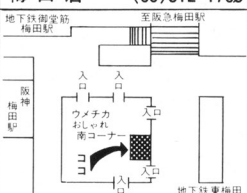
ナンナタウン店 (06)632-7812



虹の町店 (06)213-1840



梅田店 (06)312-1703



九条店 (06)581-6713



©資料請求は機種名明記の上、100円切手を同封して下さい。

Hudson Soft

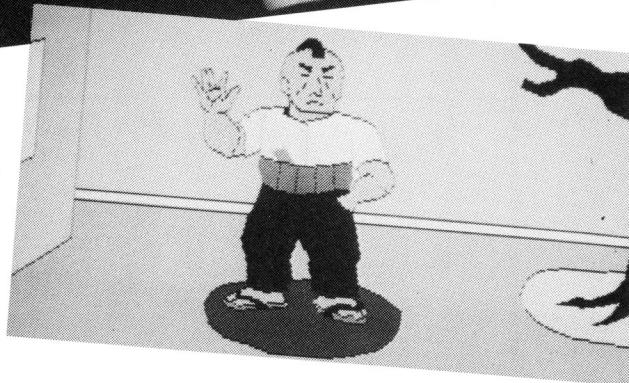
デゼニランド

気分は、デゼニランド
このアドベンチャーゲームは、ホンモノです!!



竹部隆司(ハドソン・ソフトエンジニア)

1週間や2週間でGAME OVERになるんだったら、アドベンチャーの意味がないですよ。ストーリーと絵の面白さを充分楽しんでもらいたいですね。



竹部 ストーリー・アドベンチャーというのは、要するにキミが主役になって、途中幾多の困難に見舞われながらも、ある与えられた目的を達成するという所、基本的なストーリーを、マイコン用にコーディングしたもの。

で、普通この種のゲームにはオカルトハウスのようなインドアものが多いけど、「デゼニランド(出銭ランド)」の場合は、言ってみればアウトドア・アドベンチャーです。途中海あり、川あり、空ありで、とにかく広がりのあるゲーム展開が売りもの。

舞台は突然デズニランド(千葉県)にワープして、このデズニランドをパロった五つのパピリオンのごどこかに隠された秘宝「三月磨白」を探し当てるべく、まずはデゼニランドに乗り込んだ二人の少年に、デゼニランド・ショックを語ってもらいます。因にオレ、制作者の竹部です。

小久保 とにかく「ワー速い、きれい!!」がボク達の一致した感想ですね。それと、ナンとなく本物のデズニランドへ行った気になる、というか、あ〜行ってみたいとゆ〜よ〜な、逆に言うと実際に行ったことのある人がプレイすると楽しさ倍増といった感じですね。

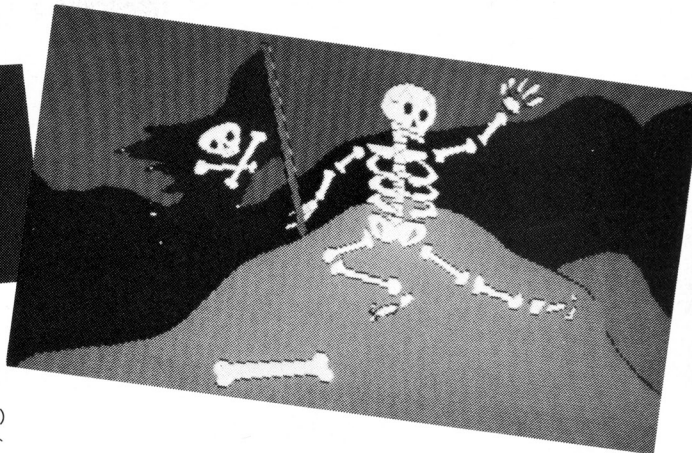
竹部 実際に現場取材しましたからね。というよりは、行ってみたいものすごく面白かったから、それがこのゲームを作る直接的な刺激になりましたよ。

小久保 あ、やっぱり。実にリアリティがあるもんね、ひとつひとつの場面に。ひと口に言うと、凝ってるって感じ。

君塚 リアリティとそれからペイントのスピード、色の豊富さ……中間色をこのくらい豊富に使って、しかもこれだけ速いというのはやはりディスク版だからかな。それにオールマシン語だから。同じディスク版でも、ボクの持ってるアップルのソフトより速いもの。これには驚いた。キーワードの入力が正しいと鮮やかな画面が次から次へ、パッパッパッだもんね。しかもそれが全部で114枚……!!

おもしろ

体験記



君塚泰宏(都内在住、高校3年)
カラーの豊富さと、ペイントのスピードにただアゼン。全ての画面に興味があり、あらゆるキーワードが最後になってビシッとつながってくるストーリー展開の確かさもスゴイですね。



小久保秀次朗(都内在住、高校1年)
絵の鮮やかさと枚数もスゴイけど、にも増してキーワードの設定の巧みに感心しました。いきなりグググッと引き寄せ、最後まで緊張感を持たせるストーリーの確かさは、まるで推理小説のような迫力があります。あきさせません。

小久保 ただ入力の仕方が今までのアドベンチャーとはちょっと違う感じがする。英語入力でありながら、文法はまるで無視してるみたいだね。
君塚 だから、さ//変に英語力が無くとも楽しめるじゃない。ボクなんか独語専攻だから、単語だけで“何をどうする”式の会話型入力方式は助かります。間違うと、エラー・メッセージが出てくるし、引手に文法に気がつかわずにナンとなくフィーリングで入力して行けるものね。
小久保 だから、いっそのこと日本語入力にすれば……。

竹部 それはネ、日本語にすると入力文字がどうしても多くなるから、むしろ中学生並みの単語知識で、ポツンポツンと入力して行けばいいように工夫したつもりなんだ。

君塚 う〜ん、それにしても疲れた。もし竹部さんのサジェスションがなければ、ひと月やふた月は優にかりそうね。下手をすると、パビリオンの中をあっちググル、こっちググル。

小久保 永遠に出られそうもない。そんなパビリオン5つもあって、そのひとつひとつのパビリオンが、従来のアドベンチャーゲームの1本分はある。そんなモノホンの迫力を感じましたね。

竹部 そこは、つまり制作者とユーザーの知恵比べというかね。それにハドソンとしても、今後のディスク時代に対応した弾心の第1作目ですから、力が入ります。デゼンランドはその意味で大サービスなんですよ。

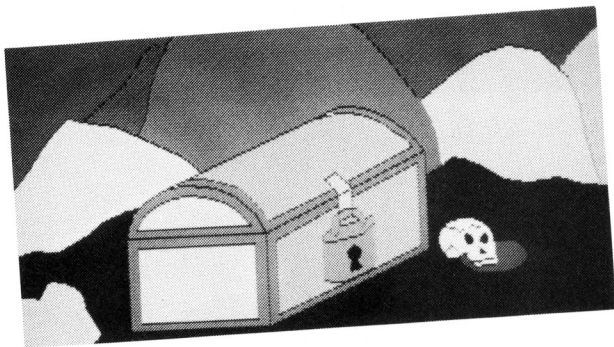
君塚 ところで、この114枚の画面。これ全てに興味があるんですね。最初の方は割と優しいヒントがもらえるからスイスイ行っちゃうけど、後になればヒントも少なくなるし、さてどうしようという時、それまでの画面やキーワードを覚えてないと立ち往生しちゃう。

小久保 ボクの場合は、途中で、あ、これはメモしておく必要があるなとネ。例えば、六つの店で買い物をする場面で、買い物リストを作るとか、全てのキーワードをメモっとくとか。そうしないと、これは解けない。

君塚 ウーン、いやはや何とも。全部で114画面の全てに後々必要にな

ってくるキーワードが隠されているんだからね。それに、全部のキーワードが最後にビシッとつながってくるところに、ホンモノのアドベンチャーを感じます。ストーリーが生きてる!!

小久保 ウン、生きてる。いきなりグググッと引き込み、最後まであきさせない。デキの良い推理小説並みの迫力です。ス・ゴ・イ!!



適応機種

PC-9801	5FD	¥6,800	FM-7	T	¥4,800
PC-9801F	5FD	¥6,800	FM-7	5FD (予)	¥6,800
PC-8801/mkII (共用)	5FD	¥6,800	X1-D	3FD	¥5,800
PC-8801/mkII (共用)	T	¥4,800	X1-C	T	¥4,800

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



TMD SYSTEMS

— マニア・ホビー・ビジネスまで専任スタッフがアドバイス —

パソコンの専門店

各社パソコンをお求めやすい組合せパックで特別価格

魅力の新製品各種売出し中

お近くの各店をご利用下さい。宇都宮・大宮・巢鴨・秋葉原3店・横浜・静岡・名古屋

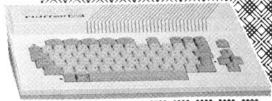
MSX

各社各種、勢揃い

富士通 FM-X

¥49,800

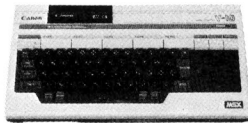
FM7に付属の32KBメモリ
32KB(2)が標準オプションで使用可



特選ゲームソフト4本付

キヤノン V-10

¥54,800



V-10をお求めの方に
ハードソフト(ゲームROM/パッ
ク)をサービス中

ナショナル CF-2000 東芝 HX-10D

¥54,800

2スロットとマニア向キーボード



カセットテレコとの組合せパックで
特価売出し中

¥65,800 64KB

HX-10S

¥55,800 16KB

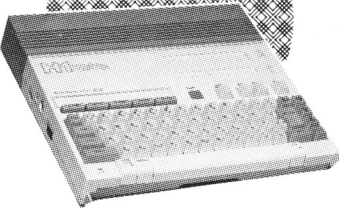
選べる2色タイプ



日立 MB-H1

¥62,800

32KB実装・最大96KB拡張可能
スイッチオン・システムメモリが登場



ソニー HB-55

¥54,800

選べる2色タイプ



聖子のパソコン
好評販売中

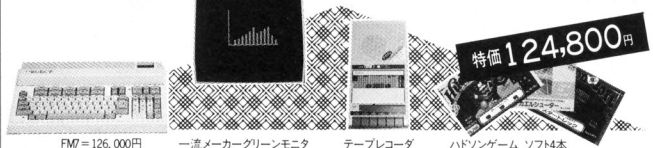
今月の特価品・棚ズレ品・中古品 お買得情報

- 棚ズレ・特価現品限り ※お問合せはTEL03-253-5755へ
- サンヨー MBC2000/7 5'FDD×2 GP/Mマシン CRT一体型 (特) 198,000円
 - " PHC-10 ハンドヘルドコンピュータ 定価24,800 → (特) 9,800円
 - " PHC-20 パソコン Z80A CPU 定価47,800 → (特) 19,800円
 - シャープ MZ80K2E パソコン CRT一体型のベストセラー機 (特) 39,800円
 - " CZ800CS(X-1本体)+GRAM 定価310,000 → (特) 110,000円
 - " MZ1D01 14インチ高解像度カラー-CRT、ケーブル付 (特) 74,800円
 - " 20M202C 20インチ中解像度カラー-CRT (特) 97,800円
 - " 14M114C 14インチ超高解像度カラー-CRT (特) 99,800円
 - " PC3200S ビジネス用パソコン、CRT一式付 (特) 69,800円
 - NEC N5200-05 16ビットFDD付ビジネスコンピュータ (特) 498,000円
 - " PC8853 14インチ超高解像度4000文字カラー-CRT (特) 119,800円
 - コモドール 64 パソコン (特) 59,800円
 - インベック ボード型パソコン (特) 39,900円
 - 中古・現品1台限り
 - 東芝 パソピア7+ソフト2万円分付 (特) 78,800円
 - ソード M223マークIII 1ドライブ (特) 248,000円
 - ナショナル C-18+プリンタ 16ビットビジネス向き (特) 248,000円

富士通

ベストセラーパソコンFM7のセット

FM7+特選グリーンモニタ+カセットテレコ+ソフト4本



FM7=126,000円

一流メーカーグリーンモニタ

テーブルレコーダ

ハードソングームソフト4本

特価124,800円

FM-1

FM7+2000文字表示カラーモニタ+テレコ+ソフト3本
14インチ0.5mmピッチ
141F

特167,800円

FM-2

FM7(126,000円)+RFモジュレータ+テーブルレコーダ+ソフト3本

特125,800円

FM-3

FM7+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+テー
ブルレコーダ 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
ブルレコーダ

特154,800円

FM-6

FM7+シャープパソコン用テレビ(2000文字、CZ140DS)
+テーブルレコーダ+ソフト5本

特189,800円

プリンタ

プリンタ各機種特価販売中

セイコー漢字プリンター

●GP-550E+用紙1000枚



特価85,800円

GP500M

●ケーブル+用紙1000枚



特価49,800円

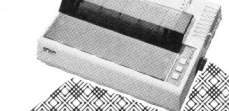
エプソンプリンター

●RP-80+用紙1000枚



●RP-80 F/T

+用紙1000枚



サンヨー

MBC-55

¥178,000



カシオ

FP-3000

¥198,000



シャープ

X-1c ¥119,800

X-1D ¥198,000



ワープロセットで
お買得中

ハードソングームソフト
サービス中

NEC

新発売

新ファミリー

PC9801F1 + 4000文字カラーモニタ (CMT141L) + ディスケット10枚

特価 385,900円

PC9801F1 = ¥328,000

4000文字カラーモニタ ¥118,000

F-2 PC-9801F2 (フロッピー2台内蔵) + 4000文字表示カラーモニタ + ディスケット10枚

特 433,000円 (CMT141L)

PC9801E + 4000文字カラーモニタ

特価 299,800円

PC9801E = ¥215,000

4000文字カラーモニタ

PC8801マークII (モデル10) + 2000文字表示カラーモニタ (14インチ)

特価 209,800円

モデル10 = ¥168,000
モデル20 = ¥225,000
モデル30 = ¥275,000

2000文字カラーモニタ

PC100

モデル10 ¥398,000 (モノクロ仕様、フロッピー1台内蔵)
モデル20 ¥448,000 (モノクロ仕様、フロッピー2台内蔵)
モデル30 ¥558,000 (カラー仕様、フロッピー2台内蔵)

PC6601

3.5インチ
マイクフロッピー
¥143,000

●広告の写真とバック品が一部ちがっている品もあります、ご了承ください。
バ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。

PC8801マークII

(モデル10) + ドライブの組み込みパック



ドライブ2基

14インチカラーモニタ

88-1 PC8801マークII (モデル10) + 内蔵用ドライブ2基 + ディスケット10枚 + 14インチ2000文字カラーモニタ

特 289,000円

88-2 PC8801マークII (モデル10) + 内蔵用ドライブ2基 + ディスケット10枚 + 14インチ4000文字カラーモニタ

特 329,800円

88-3 PC8801マークII (モデル10) + 内蔵用ドライブ2基 + ディスケット10枚 + 14インチハイグレード4000文字カラーモニタ

特 363,900円

88-4 PC8801マークII (モデル10) + 内蔵用ドライブ2基 + ディスケット10枚 + SEIKOプリンタ新製品GP500M + 用紙1000枚 + 14インチ2000文字カラーモニタ

特 334,900円

※上記パックには、モニタ接続用のRGBケーブルを含みます。また、ドライブは実装チェック済です。

フロッピーディスク

ディスク各種も特価販売中

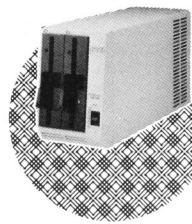
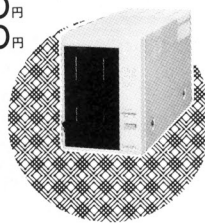
マクセル・FUJI・メモレックス・スコッチ・パーベイタム・IBM

エプソン 新製品
TF10 (本体)

ロジテック
K-305

東京電子
LFD550

PC用 129,800円
FM用 125,800円



パソコンとディスクの組み合わせパックは店頭でご覧下さい。

TmdSoft

新発売ビジネスソフト凄腕シリーズ

PC9801・PC9801F専用5&8インチディスク版

実務に使えるビジネスソフトで、しかも価格は経済的を基本とするTmd Softに好評発売中の39シリーズ用上位シリーズ(凄腕シリーズ)が加わりました。

☆出力帳票の形式の変更ができる ☆各ソフトのデータは共通使用可能
☆項目名・CRT表示色・プリンタが自由選択 ☆日本語(漢字)表示

凄腕シリーズ ■売上請求回収管理 ¥89,000
■給与賞与年調計算 ¥89,000
■顧客情報検索 ¥56,000

(メディアは5"2DD, 5"2D, 8"2D)

39シリーズ PC8001, PC8801, PC9801, FM7, FMII用 各¥39,000

■売上管理 ■在庫管理 ■請求書発行 ■顧客管理 ■仕入管理 ■給与計算

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

Tmd

・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
MO, JOB, DC, UG, VISA, セントラル,
ダイナース・アメリカ・日本信販

- 宇都宮: 宇都宮市宿野町365-7 ☎0286-36-5315
- 大宮: 大宮市宮原町3丁目515-2 ☎0486-52-1831
- 川口: 埼玉川口市芝2丁目25-3 ☎0482-68-7826
- 巢鴨: 豊島区巢鴨1丁目12-6 ☎03-941-8621
- 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 東京ラジタセンター ☎03-253-4693
- 横浜: 横浜市中区松町1丁目3-1 ☎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 ☎052-263-1661

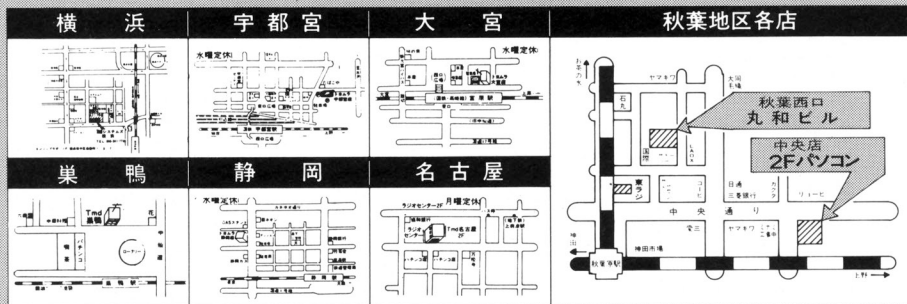
通信販売ご希望の方

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。

〒101 東京都千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F

Tmdシステムズ 通信販売センター

振込銀行: 三菱銀行秋葉原支店
普通口座No.4406841



キャットジャパンの
テレフォンショッピング



NEC誌上ビッグフェスティバル 第2弾!!

NEC新製品 限定特別販売

本体にフロッピーを内蔵して
PC-8801MKII新登場!!
(PC-8801・PC-8001用のハード・ソフ)
(フトともにコンパチブル)

PC-8801・PC-8001用に開発されたアプリケーションソフトウェアはBASICレベル、機械語レベルを含めたフルコンパチブルです。PC-8801と同一のインターフェースを内蔵、各種周辺機器が接続できます。

(ミニフロッピーを内蔵)

モデル20は1ドライブ、モデル30は2ドライブの5インチ両面倍密度ミニFDDを本体に内蔵。

(漢字ROM標準装備)

日本語のJIS第1水準漢字(2965種)と非漢字(885字)の漢字ROMを標準装備し、日本語処理をより一層容易にしています。

NEC PC-8801mkII

毎月
わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.164 PC-8801MKII

基本セット

本体+NEC14'超高像度カラーディスプレイ

No.2443 PC-8801MKIIモデル30 ¥275,000
No.2451 PC-KD551(4050文字表示) ¥118,000
合計標準価格 ~~¥393,000~~

- ① **¥3,000**×48回 ⑤5万 ⑥3.5万×8回
- ② **¥7,830**×60回 ⑦3万 ⑧なし
- ③ **¥5,000**×60回 ⑨なし ⑩2.1万×10回
- ④ **¥12,750**×36回 ⑪なし ⑫なし

毎月
わずか **¥5,000**

●ご注文セットNo.165 PC-8801MKII

プリンターセット

本体+NEC14'超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ

No.2443 PC-8801MKIIモデル30 ¥275,000
No.2451 PC-KD551(4050文字表示) ¥118,000
No.2449 PC-PR201 ¥298,000
合計標準価格 ~~¥691,000~~

- ① **¥5,000**×60回 ⑬8万 ⑭4.9万×10回
- ② **¥11,560**×60回 ⑮15万 ⑯なし
- ③ **¥10,000**×48回 ⑰なし ⑱4.8万×8回
- ④ **¥15,000**×60回 ⑲なし ⑳なし

右記セットにNo.2462日本語ワープロセットPS88-1009-2W+PC-8801-02N¥88,000を追加した場合
→ 合計標準価格 **¥779,000**

- ① **¥10,000**×48回 ⑳8万 ㉑4.8万×8回
- ② **¥16,900**×60回 ㉒なし ㉓なし

毎月
わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.166 PC-8801MKII

本体

No.2443 PC-8801MKIIモデル30(標) ~~¥275,000~~

- ① **¥3,000**×36回 ㉔5万 ㉕2.5万×6回
- ② **¥6,310**×48回 ㉖3万 ㉗なし
- ③ **¥10,000**×24回 ㉘なし ㉙1.6万×4回
- ④ **¥5,960**×60回 ㉚なし ㉛なし

限定30台 **即納**



高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-8801MKIIモデル30	PC-9801	¥152,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8801	¥182,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8001MKII	¥212,000
PC-8801MKIIモデル20	FM-8/MZ-2000/MZ-800	¥168,000
PC-8801MKIIモデル10	PC-8001	¥128,000

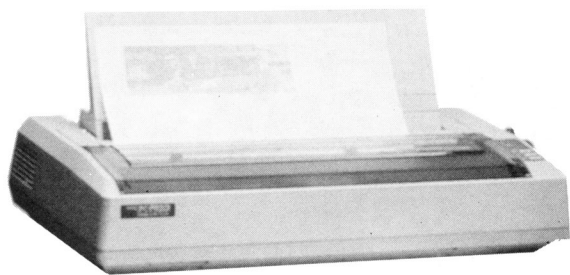


キャットジャパンの テレフォンショッピング

2月8日より全国一斉受付



PC-8801MKII(本体モデル20・30)をご購入の方にblankディスク10枚プレゼント。
PC-8801MKII(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。



日本語シリアルプリンターPC-PR201 ¥298,000

16インチ。24ピンプリントヘッドの採用による明朝体の高品質印字。JIS第一水準漢字(2,965)種と非漢字を標準装備。

●ご注文No.2449 NEC

PC-PR201 ① ¥3,000×48回 ② ¥5,000×36回
標準価格 ¥298,000



14インチ超高解像度カラーディスプレイPC-KD551 ¥118,000

最大640×400ドットのカラー表示を実現。4050文字表示。

●ご注文No.2451 NEC

PC-KD551 ① ¥3,000×24回 ② ¥3,840×36回
標準価格 ¥118,000

PC-8801MKIIの周辺機器とソフトウェアをラインアップ!

注文No.	製品名	標準価格	注文No.	製品名	標準価格
本体・拡張装置			フロッピーディスク		
No.2441	PC-8801MKII モデル10 (CPU).....	¥ 168,000	No.2453	PC-8801MKII-FD1 (増設用FDD).....	¥ 60,000
No.2442	PC-8801MKII モデル20 (CPU+FDD1).....	¥ 225,000	No.2454	PC-80S32+ (8898) (拡張用FDD).....	¥ 162,500
No.2443	PC-8801MKII モデル30 (CPU+FDD2).....	¥ 275,000	ワードプロセッサ		
No.2444	PC-8801-02N (増設RAMボード128KB).....	¥ 43,000	No.2561	PS80-1001-MF (英文カナワープロ).....	¥ 29,800
No.2445	PC-8801-16 (16ビットカード).....	¥ 85,000	No.2462	PS-1009-2W+PC-8801-02N (日本語ワープロ).....	¥ 88,000
プリンタ			No.2463	PCWORD-M+PC-8801-02×2 (新入力日本語ワープロ).....	¥ 148,000
No.2446	PC-8822 (漢字プリンタ).....	¥ 234,000	システムディスク		
No.2447	PC-8824+ (8824-02) (熱転写漢字プリンタ).....	¥ 226,000	No.2464	PC-8834-2W (N88-BASIC).....	¥ 7,000
No.2448	PC-8825 (熱転写漢字プリンタ).....	¥ 176,000	No.2465	PC-8034-2W (N-BASIC).....	¥ 5,000
No.2449	PC-PR201 (日本語シリアルプリンタ).....	¥ 298,000	No.2466	PC-8834-2WK (N88-漢字BASIC).....	¥ 20,000
ディスプレイ			ソフトウェア		
No.2450	PC-8853N (14'超高解像度カラーディスプレイ4050文字).....	¥ 168,000	No.2497	TOP財務会計システム.....	¥ 200,000
No.2451	PC-KD551 (14'超高解像度カラーディスプレイ4050文字).....	¥ 118,000	No.2498	TOP給与計算システム.....	¥ 180,000
No.2452	PC-KD901 (ディスプレイ専用台).....	¥ 8,800	No.2499	PLANNER8.....	¥ 150,000
コミュニケーション			No.2500	PLANNER16.....	¥ 150,000
No.2455	PC-8863 (通信制御アダプタ).....	¥ 68,000	No.2501	文筆Ver. II 日本語ワードプロセッサ.....	¥ 48,000
No.2456	PC-8864 (ネットワークインターフェースボード).....	¥ 110,000	No.2502	金のなる木 株価分析ソフト.....	¥ 88,000
No.2457	PC-8864-01 (トランクケーブル50m).....	¥ 19,000	No.2503	漢字顧客管理.....	¥ 38,000
No.2458	PC-8864-02 (プランチボックス).....	¥ 2,800	No.2504	グラフィック・キャンバス.....	¥ 36,000
No.2459	PC-8864-03 (リピータ).....	¥ 55,000			
No.2460	PC-8897 (GP-IBインターフェースボード).....	¥ 68,000			

サンシャインビル

見て触れて実感

57F展望ショップ

—キャットジャパン・マイコンプラザ直営店—

NEC

ビッグフェスティバル開催

57F展望ショップでは、NECビッグフェスティバルを開催中。NECの新製品、PC-8801MKII、PC-9801F、PC-9001E、PC-100、PC-6601、PC-8801MKIIの6機種を常時、展示・デモ中です。ぜひご来店ください。

頭頭金 (ボーナス時払い)金額 ご注文はNo.でお願いします。

中古パソコン



ビートたけし

全国どこでも 電話 で買える

全国どこでも
電話で高額査定

●《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。

●電話で高額査定いたします。

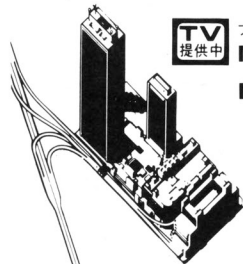
《マイコンメイト》に來られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国6ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

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》



フジテレビ

「笑っていいとも!」12:00-12:55(火曜日・木曜日)

「ドレミファドン」12:00-13:00(日曜日)



キャットジャパンリミテッド(株)《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル24F

日本初の中古パソコン専門ショップ



《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。

1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。

●ショップ営業時間 10:30-19:00(水曜定休)

●電話でのご注文は24時間年中無休

週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古専門ショップ《マイコンメイト》

保証付

大バーゲン

全商品

5割・6割・7割引より

ベストセラー機、話題の新製品がずらり勢揃い!!



NEC		PC-1211.....	¥ 44,800→¥	9,800	
PC-6001.....	¥ 89,800→¥	28,000	PC-1211+CE122.....	¥ 59,800→¥	15,000
PC-6001+6006.....	¥104,600→¥	34,000	PC-3100.....	¥250,000→¥	38,000
PC-6001MKII.....	¥ 84,800→¥	58,000	PC-3200.....	¥390,000→¥	98,000
PC-8001.....	¥168,000→¥	48,000	FUJITSU		
PC-8001MKII.....	¥123,000→¥	78,000	FM-7.....	¥126,000→¥	88,000
PC-8801.....	¥228,000→¥	128,000	FM-8.....	¥218,000→¥	78,000
PC-8801+8801-01.....	¥266,000→¥	142,000	FM-11AD.....	¥338,000→¥	198,000
PC-9801.....	¥298,000→¥	158,000	TOSHIBA		
PC-9801+9801-01.....	¥338,000→¥	172,000	パソビア.....	¥163,000→¥	48,000
N-5200.....	¥698,000→¥	428,000	TANDY		
SHARP			TRS-80.....	¥198,000→¥	38,000
MZ-80KII.....	¥148,000→¥	38,000	NATIONAL		
MZ-1200.....	¥148,000→¥	58,000	JR-100.....	¥ 54,800→¥	20,000
MZ-80B.....	¥278,000→¥	78,000	JR-200.....	¥ 79,800→¥	38,000
MZ-80B+8BGK.....	¥317,000→¥	88,000	TOMY		
MZ-2000.....	¥218,000→¥	88,000	ピュー太.....	¥ 59,800→¥	25,000
MZ-2000+IRO1.....	¥257,000→¥	98,000	mitsubishi		
MZ-721.....	¥ 89,800→¥	48,000	マルチ16+プリンター.....	¥978,000→¥	560,000
MZ-731.....	¥128,000→¥	62,000	OKI		
MZ-3541.....	¥683,000→¥	398,000	IF800モデル10.....	¥370,000→¥	138,000
PC-1500.....	¥ 59,800→¥	24,000	IF800モデル20.....	¥698,000→¥	358,000
PC-1500+CE150.....	¥109,600→¥	36,000	IF800モデル30.....	¥997,000→¥	598,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

●24時間中古情報へTEL **03-983-1617-03-983-1729**
 中古パソコンの在庫と価格は日替り毎日流しています。

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。



24時間電話受付 年中無休

本社注文デスク

03-983-2464・988-2105

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

24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる	保証書付 製品は最低3ヵ月以上の保証付です。	豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ。
日曜配達可 不在がちの方も大安心です。	6ヵ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。	高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします。

手軽に、より自由に—PC-9801E パワフルに、より身近に—PC-9801F



限定30台

即納

★プレゼント
★プレゼント

PC-9801E(本体)とフロッピーディスクをご購入の方に
ブランクディスク10枚プレゼント。

PC-9801E(本体)とプリンターをセットでご購入の方に
プリンター用紙1000枚をプレゼント。

PC-9801F(本体)とプリンターをセットでご購入の方に
プリンター用紙1000枚プレゼント。

PC-9801F(本体)をご購入の方に
ブランクディスク10枚プレゼント。

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801E	PC-9801	¥ 98,000
PC-9801E	PC-8801	¥ 128,000
PC-9801E	PC-8001MKII	¥ 158,000
PC-9801E	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥ 160,000
PC-9801E	PC-8001	¥ 178,000

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801F2	PC-9801	¥ 268,000
PC-9801F2	PC-8801	¥ 298,000
PC-9801F2	PC-8001MKII	¥ 328,000
PC-9801F1	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥ 266,000
PC-9801F1	PC-8001	¥ 282,000

PC-9801F

PC-9801E

毎月
わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.167 PC-9801E

基本セット

本体+NEC14"超高解像度カラー
ディスプレイ

No.2467 PC-9801E ¥ 215,000
No.2490 PC-KD551(4050文字表示) ¥ 118,000
合計標準価格 ~~¥ 333,000~~

- ① **¥3,000**×36回 ④6万 ⑤3.5万×6回
- ② **¥7,260**×48回 ④5万 ⑤なし
- ③ **¥5,000**×48回 ④なし ⑤2.2万×8回
- ④ **¥7,220**×60回 ④なし ⑤なし

毎月
わずか **¥5,000**

●ご注文セットNo.168 PC-9801E

プリンターセット

本体+NEC14"超高解像度カラー
ディスプレイ+NEC日本語シリアル
プリンタ

No.2467 PC-9801E ¥ 215,000
No.2490 PC-KD551(4050文字表示) ¥ 118,000
No.2412 PC-PR201 ¥ 298,000
合計標準価格 ~~¥ 631,000~~

- ① **¥5,000**×60回 ④8万 ⑤4.1万×10回
- ② **¥11,000**×60回 ④12万 ⑤なし
- ③ **¥10,000**×48回 ④なし ⑤3.8万×8回
- ④ **¥13,700**×60回 ④なし ⑤なし

毎月
わずか **¥5,000**

●ご注文セットNo.169 PC-9801E

フルセット

ご注文セットNo.168+NECミニフ
ロッピーディスク+MSマウスセット

No.2492 PC-9831-4W+(N88システム
Disk) ¥ 205,000
No.2407 PC-9871+ソフトウェアドラ
イバ ¥ 34,500
合計標準価格 ~~¥ 870,500~~

- ① **¥5,000**×60回 ④12万 ⑤6.7万×10回
- ② **¥14,300**×60回 ④20万 ⑤なし
- ③ **¥15,000**×48回 ④なし ⑤4.5万×8回
- ④ **¥18,880**×60回 ④なし ⑤なし

PC-9801F

毎月
わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.149 PC-9801F2

基本セット

本体+NEC14"超高解像度カラーデ
ィスプレイ

No.2402 PC-9801F2 ¥ 398,000
No.2413 PC-KD551(4050文字表示) ¥ 118,000
合計標準価格 ~~¥ 516,000~~

- ① **¥3,000**×60回 ④10万 ⑤3.6万×10回
- ② **¥9,280**×48回 ④15万 ⑤なし
- ③ **¥10,000**×36回 ④なし ⑤4.1万×6回
- ④ **¥11,190**×60回 ④なし ⑤なし

毎月
わずか **¥5,000**

●ご注文セットNo.150 PC-9801F2

プリンターセット

本体+NEC14"超高解像度カラーデ
ィスプレイ+NEC日本語シリアルプ
リント

No.2402 PC-9801F2 ¥ 398,000
No.2413 PC-KD551(4050文字表示) ¥ 118,000
No.2412 PC-PR201 ¥ 298,000
合計標準価格 ~~¥ 814,000~~

- ① **¥5,000**×60回 ④10万 ⑤6.2万×10回
- ② **¥13,090**×60回 ④20万 ⑤なし
- ③ **¥15,000**×48回 ④なし ⑤3.7万×8回
- ④ **¥17,650**×60回 ④なし ⑤なし

左記セットにマウス、日本語MS-
DOS、マルチプランを追加した場合

No.2407 PC-9871+ソフトウェアドライバ ¥ 34,500
No.2408 PS98-121-H4W+マニユアル ¥ 25,000
No.2410 PS98-401-H4W ¥ 53,000
合計標準価格 ~~¥ 926,500~~

- ① **¥5,000**×60回 ④20万 ⑤6.3万×10回
- ② **¥20,090**×60回 ④なし ⑤なし

毎月
わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.151 PC-9801F1

本体

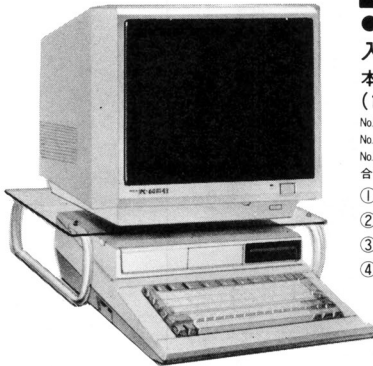
No.2401 PC-9801F1 標準価格 ¥ 328,000

- ① **¥3,000**×36回 ④5万 ⑤3.6万×6回
- ② **¥7,680**×48回 ④3万 ⑤なし
- ③ **¥5,000**×48回 ④なし ⑤2.1万×8回
- ④ **¥7,110**×60回 ④なし ⑤なし

CAT JAPAN

NEC PC-6601

限定30台 **即納**



毎月わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.170 PC-6601

入門セット

本体+NEC14"カラーディスプレイ (15色)+ディスプレイ置台

No.2493 PC-6601	¥143,000
No.2494 PC-60M43	¥65,800
No.2495 PC-66M75	¥5,500
合計標準価格	¥214,300

- ① **¥3,000**×36回 ②2万 ③2.0万×6回
- ② **¥4,460**×48回 ④なし
- ③ **¥5,000**×24回 ⑤なし ⑥3.0万×4回
- ④ **¥5,550**×48回 ⑦なし ⑧なし

NEC PC-8001mkII

限定100台 **即納**



毎月わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.101 PC-8001MKII

特別入門セット

本体 SHARP14"高解像度カラーディスプレイ

データレコーダ

マイコンティーチャーII 10巻

No.1430 PC-8001MKII	¥123,000
No.2258 14M-131C+(80-8K)	¥72,000
No.2369 PC-DR32I	¥19,800
No.2259 マイコンティーチャーII 10巻	¥43,600
合計標準価格	¥258,400

現金大特価

- ① **¥3,110**×48回 ⑨なし ⑩1.4万×8回
- ② **¥6,140**×36回 ⑪2万なし
- ③ **¥4,990**×36回 ⑫なし ⑬1.1万×6回
- ④ **¥5,450**×48回 ⑭なし ⑮なし



キャットジャパンのテレフォンショッピング

都合の良い時間にいつでもどうぞ。ご注文はお早目に。

24時間電話受付 年中無休

簡単、便利なキャットジャパンの充実システム。

- 24時間受付** 夜型の方でも好きな時にTELできる。
- 日曜配達可** 不在がちの方も安心です。
- 保証書付** 製品はすべて一年間の保証付です。
- カレジットクレジット** 18歳以上の学生の方、保証人不用。
- 頭金なし** 電話一本でOK。らくらくクレジットです。
- 高額下取制度** 高額下取りでラクラク買い換え。

- 製品先取り** 製品は即納いたします。
- 無料配達** 全国どこでも配達料は無料です。
- 支払い約2ヵ月後** お支払いは、のんびりと。
- 55カ所の電話受付** 全国各地をネットした電話受付体制。
- 低金利クレジット** 頭金なしで60回までOK。
- クレジット自由自在** お支払い回数は1〜60回までOK。

北海道地区旭川(0166)25-2556
釧路(0154)46-2022
札幌(011)644-0375
東北地区青森(0177)73-2247
秋田(0188)64-8391
山形(0236)31-3999
盛岡(0196)53-5371
仙台(0222)21-3811
関東地区茨城(0292)26-5575
宇都宮(0286)37-1977
高崎(0273)22-8211
大宮(0486)44-0521
千葉(0472)25-2028
横浜(045)712-0402

浦和(0488)87-9521
船橋(0474)67-9115
柏(0471)55-2218
春日部(0487)36-3861
所沢(0429)26-7335
東京地区池袋(03)983-1369
神田(03)861-5700
新宿(03)375-1861
調布(0424)88-9421
八王子(0426)26-7701
町田(0427)29-5731
東海地区静岡(0542)58-6611
沼津(0559)23-2877
浜松(0534)56-7424

中部地区長野(0262)43-7812
北陸地区新潟(0252)31-6398
金沢(0762)22-7011
名古屋地区名古屋(052)264-4651
春日井(0568)33-1901
岐阜(0582)66-5917
岡崎(0564)25-0080
一宮(0586)72-4691
阪神地区京都(075)255-4637
奈良(0742)22-1048
津(0592)26-1601
大阪(06)365-1706
堺(0722)27-4606
茨木(0726)35-2882

高槻(0726)85-7707
神戸(078)577-7728
山陽地区広島(082)294-6402
岡山(0862)25-2881
四国地区高松(0878)67-4324
松山(0899)52-7600
徳島(0886)25-8866
九州地区北九州(093)522-5346
福岡(092)473-5413
久留米(0942)35-2670
熊本(0963)83-6100
宮崎(0985)29-7515
鹿児島(0992)57-6388



●東京
受付本部
03-983-1333

03-983-1333

●大阪
受付本部
06-365-1706

06-365-1706

すでにご注文いただいております商品のお届け時期(納期)や、メンテナンスその他お問い合わせは、テレフォンサービスセンターへお電話ください。
札幌(011)611-8481 仙台(0222)63-4964 東京(03)983-1611 名古屋(052)264-9543 大阪(06)365-9462 広島(082)292-1380 福岡(092)473-6690
●お支払い方法……クレジットの月々のお支払いは①銀行口座のある方は、自動引落、②銀行口座のない方は、お近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関(郵便局の場合は郵便振込)よりクレジット会社宛にご送金いただけます。

〈本社〉〒170 東京都豊島区池袋サンシャイン60・24F キャットジャパンリミテッド株式会社

◎頭金 ④ボーナス時払い金額 ご注文はNo.でお願いします。

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

富士通 FMシリーズ

FM-7(MB25010)	¥ 126,000
48回分割	¥ 3,120 / 60回分割 ¥ 2,600
FM-11<ST>(MB25030)	¥ 268,000
48回分割	¥ 6,700 / 60回分割 ¥ 5,700
FM-11<AD>(MB25040)	¥ 338,000
48回分割	¥ 8,400 / 60回分割 ¥ 7,200
FM-11<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-27501	テープレコーダ	12,800	300	200
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-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
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-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

NEC PC-9800シリーズ

PC-9801F1	¥ 328,000
48回分割	¥ 8,015 / 60回分割 ¥ 6,830
PC-9801F2	¥ 398,000
48回分割	¥ 9,726 / 60回分割 ¥ 8,288
PC-9801E	¥ 215,000
48回分割	¥ 5,254 / 60回分割 ¥ 4,478

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
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

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-8023-C	マトリクスプリンタ	153,000	3,600	3,100
PC-80531	ミニディスクユニット	168,000	4,000	3,400
PC-80532	拡張用ミニディスク	155,000	3,600	3,100
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-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

NEC PC-100シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCモデル10	本体	398,000	9,726	8,288
PCモデル20	本体	448,000	10,948	9,329
PCモデル30	本体	558,000	13,636	11,621
PCKD-551	専用ディスプレイ(カラー用)	118,000	2,884	2,458
PCKD-651	専用ディスプレイ(カラー用)	198,000	4,838	4,123

NEC PC-8800シリーズ

PC-8801MKII/10	¥ 168,000
48回分割	¥ 4,106 / 60回分割 ¥ 3,499
PC-8801MKII/20	¥ 225,000
48回分割	¥ 5,499 / 60回分割 ¥ 4,686
PC-8801MKII/30	¥ 275,000
48回分割	¥ 6,721 / 60回分割 ¥ 5,727

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8801MKII-FD1	増設フロッピディスク	60,000	1,467	1,250
PC-8837-2W	システムディスク	7,000	171	146
PC-8887	システムディスク	8,000	196	167

NEC PC-6600シリーズ

PC-6601	¥ 143,000
48回分割	¥ 3,495 / 60回分割 ¥ 2,978

NEC PC-6000シリーズ

PC-6001MKII	¥ 84,800
48回分割	¥ 2,073 / 60回分割 ¥ 1,766

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
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-6031	ミニディスクユニット	89,800	2,100	1,800

NEC 5200モデル05シリーズ

N5231	¥ 648,000
48回分割	¥ 15,400 / 60回分割 ¥ 13,100

N5231-02A	¥ 758,000
48回分割	¥ 18,000 / 60回分割 ¥ 15,400

N5231-03A	¥ 548,000
48回分割	¥ 13,000 / 60回分割 ¥ 11,100

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
N5231-56	日本語付加機構	45,000	1,000	900
N5231-57	ROMキット	25,000	500	500
PA-7245	ドットプリンタ	39,000	900	700
PA-7290	CPドットプリンタ	39,800	900	700

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	テープレコーダ	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

シャープ MZ-3500シリーズ

MZ-3541	¥ 410,000
48回分割	¥ 9,800 / 60回分割 ¥ 8,300
MZ-3531	¥ 320,000
48回分割	¥ 7,600 / 60回分割 ¥ 6,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1P8	漢字プリンタ	540,000	12,900	10,900
CE-330P	136桁ドットプリンタ	159,000	3,800	3,200
CE-333P	136桁ドットプリンタ	310,000	7,400	6,300
MZ-6P01	I/Oカード	12,000	300	200
MZ-1F02	ミニフロッピディスク	198,000	4,700	4,000
MZ-1F03	増設フロッピディスク	90,000	2,100	1,800

シャープ MZ5500シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-5521	本体	388,000	9,481	8,080
5511	本体	288,000	7,038	5,998
5501	本体	218,000	5,327	4,544
MZ1D10	12型モノクロディスプレイ	418,000	10,215	8,705
MZ1D11	12型カラーディスプレイ	113,000	2,761	2,353
MZ1R16	増設RAM	30,000	733	625
MZ1R11	増設RAMボード	80,000	1,955	1,666
MZ1R09	増設RAMボード	35,000	855	729
MZ1F02	ミニフロッピディスクドライブ	158,000	3,861	3,290
MZ1P02	80桁ドットプリンタ	138,000	3,372	2,874
MZ1P04	カラージェットプリンタ	228,000	5,572	4,748
MZ1P06	80桁漢字プリンタ	234,000	5,718	4,873

シャープ PC-5000シリーズ

PC-5000	¥ 350,000
---------	-----------

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CE-510P	熱転写プリンタ	80,000	1,955	1,666
CE-510F	ミニフロッピディスクドライブ	198,000	4,838	4,123
CE-511F	コンパクトフロッピディスクドライブ	128,000	3,128	2,665

シャープ パソコンレキX1

CZ-800C/D	¥ 268,000
48回分割	¥ 6,550 / 60回分割 ¥ 5,581
CZ-801C/D	¥ 219,400
48回分割	¥ 5,362 / 60回分割 ¥ 4,569
CZ-802C/D	¥ 326,000
48回分割	¥ 7,967 / 60回分割 ¥ 6,789

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-800C	本体	155,000	3,788	3,228
CZ-800D	カラーディスプレイ	113,000	2,761	2,353

CZ-801C	本体	119,600	2,922	2,494
CZ-801D	カラーディスプレイ	99,800	2,438	2,078
CZ-802C	本体	198,000	4,839	4,123
CZ-802D	カラーディスプレイ	128,000	3,128	2,666
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पी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

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

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-8801/8801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</				

各社周辺機器/CRT

●東映 CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FTC-1455H	14型高解像度16色	138,800→	3,400	2,800
FTC-1435	14型高解像度16色	116,000→	2,800	2,400
FTC-1425	14型ケーブル付	105,000→	2,600	2,100
FTC-1410H	14型2,000文字表示	66,500→	1,600	1,400
FTC-1205	12型640×200ドット	129,000→	3,100	2,700
FTC-12053	12型640×200ドット	92,500→	2,300	1,900
FTC-1201	12型2,000文字表示	69,800→	1,700	1,400
FTC-1420	14型ケーブル付	85,000→	2,100	1,700
FTC-1416	RGB14型カラー	63,000→	1,500	1,300
TMC-140GX	14型グリーン	32,800→	800	600
KH-900	9型オレンジグリーン	28,600→	700	600
KH-90	9型オレンジグリーン	27,800→	700	600
FTC-1428H	14型640×200ドット	99,800→	2,400	2,100
FTC-1423H	14型2,000文字表示	84,500→	2,100	1,800

●加賀電子 TAXAN CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KS12R101S	RGB VISION-I	64,000→	1,400	1,100
KS12R202S	RGB VISION-II	79,800→	1,700	1,400
KS12R301S	RGB VISION-III	99,800→	2,100	1,800

東芝 パンピアシリーズ

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

三菱 MULTI

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MULTI-8	MULTI-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

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

SEIKO プリンタ/プロッタ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
GP-700M	グラフィックカラーP	99,800→	2,300	1,900
GP-550E	グラフィック漢字P	119,800→	2,800	2,300
GP-80M	汎用プリンタ	59,800→	1,400	1,100
GP-80D	MZ-1200/700,80専用	79,800→	1,800	1,500
GP-250FA	MZ-80B/2000用	79,800→	1,800	1,500
GP-80DB	MZ-80B専用	79,800→	1,800	1,500
GP-80P	PC-8001専用	65,800→	1,500	1,200
GP-100M	PC,APPLE-II用	59,800→	1,400	1,100
GP-250F	FM-7,8/PC用	59,800→	1,400	1,100
GP-250X	PC-8001用	69,800→	1,600	1,300

各社周辺機器/ディスクユニット

●アイテム disk-PC MI 60/disk-80MK IIシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M160-01	PC-8801用	256,000→	6,300	5,300
M160-02	PC-8801用	296,000→	7,300	6,200
M160-03	PC-8801用	296,000→	7,200	6,200
M160-05	FM-8用	298,000→	7,300	6,200
disk-80P II	PC-8801/9801/8001	123,000→	3,000	2,500
disk-80F II	FM-7,8用	128,000→	3,000	2,600
disk-80B II	MZ-80B/2000用	138,000→	3,400	2,800

●工人舎 KD290シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KD290D/PC	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/PC	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/FM	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/FM	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/MZ	デュアル	138,000→	3,400	2,900
KD290S/MZ	シングル	88,000→	2,100	1,800
KD175D/PC	PC-8801用	390,000→	9,500	8,100
KHD-5	シングル(5MB)	448,000→	10,900	9,300

●東京電子科学 LFD-550シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
LFD-550PC	PCシリーズ用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550MZ	MZ-80B/2000用	128,000→	3,100	2,600
LFD-550FM	FM-7,8用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550	汎用	128,000→	3,100	2,600

●HAL研究所 PCGシリーズ他

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCG-8800	PC-8801対応	44,800→	1,100	900
PCG-8100	PC-8001対応	49,800→	1,200	1,000
PCG-700	MZ-700対応	29,800→	700	600
PCG-1200	MZ-80K2/K2E/C	29,800→	700	600
PCG-8200	PC-8001/II対応	29,800→	700	600
GT X8800	PC-8801対応	39,800→	1,000	800
GT X1001	VIC-1001対応	33,800→	800	700
GSX8800	6和音,PLAY	14,800→	400	300

●アムデック

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CMU-800	コンピュータミュージック	765,000→	1,600	1,300

注目のMSX対応各社パソコン
好評受付中!

日本楽器製造	品名	定価/円	15分割
YIS-303	YIS-303	49,800→	3,347
YIS-503	YIS-503	64,800→	4,355
SFG-01	FMサウンドシンセサイザユニット	19,800→	1,330
SMD-01	MIDIユニット	12,800→	860
ZPA-01	プレイカードセット	12,800→	860
YK-01	ミュージックキーボード	17,800→	1,196
RF-01	家庭用カラーTVアダプタ	7,800→	530
YRM-12	FM音色プログラム	7,800→	530
ゼネラルPCT-50(キーボード付)		146,500→	9,298
富士通	FM-X	49,800→	3,347
東芝	パンピアQ, HX-10D	65,800→	4,422
	HX-10S	55,800→	3,750
日立	MB-HI	62,800→	4,220
	MB-HIE	54,800→	3,683
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
ソニー	*HIT-BIT, HB-55	54,800→	3,683
松下電器	CF2000	54,800→	3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027
キャノン	V-10	54,800→	3,683
ビクター	HC-6	64,800→	4,355

おもしろコンピュータ

カシオ	楽がき PV-2000	￥29,800→	￥23,800
セガ	コンピュータビデオゲーム	SG-1000 ￥15,000→	SG-1000 ￥12,000
	SC-3000	￥29,800→	￥23,800
任天堂	ファミリーコンピュータ	￥14,800→	￥11,800

RGB対応テレビ/各社

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
ナショナル	TH21-H55GR	219,000→	5,037	4,293
	TH19-L55GR	188,000→	4,324	3,685
	TH15-M55GR	139,000→	3,197	2,725
日立	C14-452	79,800→	1,800	1,500
ビクター	CX-101(10')	110,000→	2,400	2,100
東芝	14V-14	79,800→	1,800	1,500
	21K-690	215,000→	4,800	4,100
シャープ	CT-1450B	108,000→	2,400	2,000
ソニー	KX-13HG1	149,000→	3,300	2,800
三菱	14CTD-27V	148,000→	3,300	2,800

RGB対応テレビ/NEC

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
NEC	-C-14N12PV	99,800→	2,296	1,956
	C-14N16PV	25,000→	2,875	2,450
	C-14N18PV	84,800→	2,073	1,766

日本語ワードプロセッサ

メーカー	東芝	富士通	シャープ
機種	TOSWORD JW-I	My OASYS 2	WD-800
価格	598,000円(レイトアウト無) 648,000円(レイトアウト有)	480,000円	498,000円
分割	48回 13,800円 60回 11,700円 60回 14,900円 60回 12,700円	48回12,000円 60回10,200円	48回11,900円 60回10,100円

お買得コーナー

■カシオ	EP-1100+ソフト = ￥65,000
■NEC	PC-8001(下取品) = ￥50,000
■ナショナル	JR-100+RFコンバーター +ソフト3巻= ￥30,000
■シャープ	MZ-700シリーズ MZ-711 → ￥58,300 MZ-721 → ￥65,600 MZ-731 → ￥93,400

マイコン・ベーシックマガジン 愛読者特別セール

テレビ	標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	TH21-H55GR ￥219,000	￥5,037	￥4,292
//	TH19-L55GR ￥188,000	￥4,324	￥3,684
//	TH15-M55GR ￥139,000	￥3,197	￥2,724
//	TH14-NV1 ￥208,000	￥4,605	￥3,924
ソニー	KV-20XR2 ￥199,800	￥4,481	￥3,818
//	KV-18XR2 ￥179,800	￥4,032	￥3,436
ビクター	AV-200 ￥290,000	￥6,527	￥5,562
//	AV-200 ￥210,000	￥4,709	￥4,013
東芝	21K691 ￥215,000	￥4,821	￥4,108
//	15K31 ￥129,800	￥2,911	￥2,480
シャープ	C-119型 ￥145,000	￥3,252	￥2,771
//	C-114型 ￥93,000	￥2,086	￥1,777
ビデオ	標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	NV-630 ￥169,800	￥3,613	￥3,203
//	NV-330 ￥159,800	￥3,170	￥2,815
//	NV-370 ￥132,800	￥2,864	￥2,440
ナショナル	NV-800 ￥289,800	￥6,665	￥5,680
//	NV-850HD ￥239,800	￥5,238	￥4,470
ソニー	SL-F5 ￥169,800	￥3,808	￥3,245
//	SL-F3 ￥145,000	￥3,169	￥2,771
//	SL-F17 ￥132,000	￥3,036	￥2,587
//	SL-HF77 ￥299,000	￥6,877	￥5,860
//	SL-HF66 ￥249,800	￥5,745	￥4,896
ビクター	HR-D225 ￥195,000	￥4,373	￥3,726
//	HR-D120 ￥148,000	￥3,310	￥2,842
日立	VT-16 ￥173,000	￥3,880	￥3,306

掲載以外の商品もお問い合わせください!!



コレクトコールどうぞ!

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—

●この他の新製品の御予約も受け付けます。



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

●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。

●初回のみ、端数金額処理のため、上記金額より少し多くなります。

●契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

お支払いは楽々長期クレジット

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。



●ういす谷駅より 15分
●入谷駅より 5分

ン革命。

遊んでばかりじゃ、ただのゲーム機。
できるソフトで、H・Aスタート。
父、母、兄、姉、ボク、納得のパソコン・クリエーション。



X1シリーズ用・PC-6001mkII用

日本語ワードプロセッサ

ユーカラ

漢字プリンタ不要で、本格機能

X1シリーズ用に、ユーカラJJ新登場!

- かな漢字変換・ローマ字漢字変換、2つの入力方式が選べます。
- 操作は簡単で、しかも高速処理だから、どなたでも手軽に利用できます。
- ディスク版・テープ版共にJIS第一水準漢字をサポートしました。
- テープ版では一文字単位、ディスク版では単語単位で連続変換ができます。
- カーソル移動で下線・罫線が引けます。

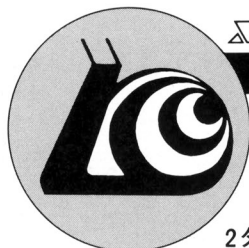
PC-6001mkII用ユーカラJJも、今までどおりヨロシク!

X-1 シリーズ用……………3"ディスク版 ¥19,800 テープ版 ¥9,800

文例集 X-1シリーズ用…………… ¥3,000

PC-6001mkII用……………5"ディスク版 ¥19,800 テープ版 ¥9,800

文例集 PC-6600シリーズ日本語ワードプロセッサ用 ¥3,000
PC-6001mkII ユーカラJJ用



X1シリーズ用・MZ-700用

簡易表計算プログラム

S-CALGO

2タイプの表で、幅広い用途

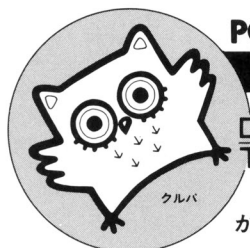
X1シリーズにS-CALGO新登場!

- 日常の事務作業にとまなう表集計が、だれでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。
- 2タイプの表で用途は多彩。家計簿、カロリー計算などのホームユースから、在庫管理、現金出納帳などのビジネスユースまで、幅広く活用できます。
- ソート、検索、さらには表の中に項目の区切りなしに一行まとめてデータを入力するフリーライン入力機能など、充実したファンクション群だから、使いやすくて実用的。

MZ-700用S-CALGOも今までどおりヨロシク!

X-1シリーズ用……………3"ディスク版 ¥19,800 テープ版 ¥9,800

M-700用……………S-CALGOテープ版 ¥9,800
S-CALGOオプションバックテープ版 ¥9,800



PC-6001mkII用

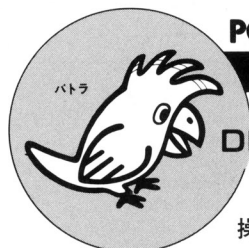
簡易表計算プログラム

DISK TAPE パソカルク

かる〜くカルク誰でもできる表計算

- 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●PC-6001用パソカルク事例集(1〜3各 ¥4,800)がそのままご使用になれます。
- 日常の事務作業にとまなう表集計がだれでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。

PC-6001mkII用……………5"ディスク版 ¥19,800
テープ版 ¥9,800



PC-6001mkII用

英文・カナ・音声出力ワードプロセッサ

DISK パソワード

操作カンタン、おしゃべりワープロ

- 英文字、ひらがな、カタカナを音声出力●操作がカンタンで、どなたでもすぐに利用できます。
- 文書の編集・管理・印刷に強力処理機能。ビジネス文書、レポート、テキスト等の編集印刷に威力を発揮します。
- オールマシン語なので高速処理●編集中でも即印刷できます。
- 画面で確認しながら美しい文書を作成できます。
- TAPEパスワード(PC-6001mkII添付ソフト)で作った文書がそのまま使えます。

PC-6001mkII用……………5"ディスク版 ¥12,800

LINE

インフォメーションセンター
(専用) TEL03-456-4610

●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

CIC 東海クリエイト

Computer Technical Creation

〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎03-456-4615

宮崎営業所/〒880 宮崎市高千穂通1-6-35 住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

資料請求券
EM-3

NEC PC-9801 シリーズ

①PC-9801F2..... 398,000円 PC-KD551..... 118,000円 合計価格 516,000円	②PC-9801F1..... 328,000円 PC-KD551..... 118,000円 合計価格 446,000円	③PC-9801E..... 215,000円 PC-KD551..... 118,000円 合計価格 333,000円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々14,200円 ⑦7.5万×3回 ●48回均等支払例 月々12,300円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々12,900円 ⑥6万×3回 ●48回均等支払例 月々10,600円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々9,600円 ⑤4.5万×3回 ●48回均等支払例 月々7,900円

NEC PC-8801 mkII

①PC-8801mkIIモデル30..... 275,000円 PC-KD551..... 118,000円 合計価格 393,000円	②PC-8801mkIIモデル20..... 225,000円 PC-KD551..... 118,000円 合計価格 343,000円	③PC-8801mkIIモデル10..... 168,000円 PC-KD551..... 118,000円 合計価格 286,000円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々11,000円 ⑤5.5万×3回 ●48回均等支払例 月々9,300円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々10,100円 ⑤4.5万×3回 ●48回均等支払例 月々8,100円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々8,000円 ④4万×3回 ●48回均等支払例 月々6,700円

NEC PC-6601

①PC-6601..... 143,000円	②PC-6601..... 143,000円 PC-60M43..... 65,800円 PC-PR401..... 39,800円 プリンターケーブル..... 7,500円 ディスプレイ台..... 5,500円 合計価格 261,600円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々7,700円 ③3.5万×3回 ●48回均等支払例 月々6,300円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,100円 ②2万×3回 ●48回均等支払例 月々3,400円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,000円 ②2.5万×3回 ●48回均等支払例 月々4,700円	

SHARP パソコンテレビ

①CZ-801C..... 119,800円 CZ-801D..... 99,800円 合計価格 219,600円	②CZ-801C..... 119,800円 CZ-801D..... 99,800円 CZ-81P..... 34,800円 合計価格 254,400円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々7,300円 ③3.5万×3回 ●48回均等支払例 月々6,000円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,200円 ③3万×3回 ●48回均等支払例 月々5,100円		

SONY SMC-777

SMC-777.....148,000円 KX-13CD1..... 89,800円 合計価格237,800円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,800円 ③3.5万×3回 ●48回均等支払例 月々5,800円
---	--

BANDAI RX-78

RX-78..... 59,800円 BS-BASIC..... 7,800円 ジョイスティック(本体セット) 6,800円 ソフト(3本)..... 18,800円 93,200円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々3,200円 ①1万×3回 ●30回均等支払例 月々3,300円
---	--

NEC PC-8001 mkII

PC-8001mkII..... 123,000円 NH-14DD..... 69,800円 PC-DR311..... 12,800円 カラーCRTケーブル 1,800円 キーボードカバー..... 1,000円 合計価格 208,400円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,000円 ②2.5万×3回 ●48回均等支払例 月々4,700円
--	--

富士通

FM-7

FM-7.....126,000円 NH-14DD... 69,800円 MR-11..... 12,800円 カラーCRTケーブル 1,800円 合計価格210,400円	●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,100円 ②2.5万×3回 ●48回均等支払例 月々4,700円
--	--

MSX

商品名	標準価格	分割支払例	商品名	標準価格	分割支払例
富士通 FM-X	49,800円	3,200×15	三洋 MPC-10	74,800円	3,600×20
ナショナル キングコング	54,800円	3,400×15	三菱 ML-8000	59,800円	3,800×15
東芝 HX-10D	65,800円	3,100×20	ヤマハ YIS-503	64,800円	3,300×15
SONY HB-55	54,800円	3,500×15	キャン V-10	54,800円	3,600×15
日立 HB-H1	62,800円	3,100×20	ビクター HC-6	64,800円	3,200×20

■カラーディスプレイ	定価	ボーナス併用支払例
NEC PC-KD551	119,800円	3,500円×20回 ①1.5万×3回
PC-KD301	89,800円	4,300円×20回
PC-KD201	59,800円	3,800円×15回
PC-60M43	65,800円	3,100円×20回
PC-8853N	168,000円	5,000円×20回
SHARP 12M314C (高解像ドットピッチ0.28mm)	128,000円	4,000円×20回 ①1.5万×3回
14M131C	69,800円	3,300円×20回
14M132C	118,000円	3,600円×20回 ①1.5万×3回
14M142C	99,800円	3,200円×20回
東映 FTC-1208	129,800円	4,300円×20回 ①1.5万×3回
■フロッピーディスク		
NEC PC-9881K	320,000円	9,500円×20回 ④4.5万×3回
PC-80S31	168,000円	5,000円×20回 ②2万×3回
PC-9831-4W	198,000円	6,300円×20回 ②2.5万×3回
SHARP CZ-800F	198,000円	5,900円×20回 ②2.5万×3回
CZ-801	198,000円	5,900円×20回 ②2.5万×3回

■プリンター・プロッター・デジタイザー	定価	ボーナス併用支払例
NEC PC-8822	234,000円	7,100円×20回 ③3万×3回
PC-8825	176,000円	4,900円×20回 ②2.5万×3回
PC-8826	148,000円	4,300円×20回 ②2万×3回
PC-8875	138,000円	3,800円×20回 ②2万×3回
PC-6021	49,800円	3,300円×20回
PC-6022	39,800円	3,800円×10回
PC-PR401	39,800円	3,800円×10回
PC-PR201	298,000円	9,100円×20回 ④4万×3回
SHARP CE-515P	49,800円	3,200円×15回
CZ-800P	142,800円	4,000円×20回 ②2万×3回
CZ-80PK	123,800円	3,900円×20回 ①1.5万×3回
精工舎 GP-500M	49,800円	3,200円×15回
エプソン UP-130K	290,000円	8,700円×20回 ④4万×3回
■デジタルテロップ		
SHARP CZ-8DT	89,800円	3,000円×20回 ①1万×3回
NEC PC-60M54	39,800円	3,800円×10回

マイコン通信販売 低金利・低価格

お支払方法: クレジットのお支払は①銀行口座をお持ちの方は自動引落。②銀行口座をお持ちでない方は、クレジット会社あてに振込にてご送金いただきます。商品到着後4日以内ならキャンセルできます。但しご使用なされた商品はご遠慮下さい。

■クレジット回数と金利 (ボーナス併用もあります)

回数	1回	3回	6回	10回	15回	20回	24回	30回	36回	48回
手数料	—	1.95%	3.9%	6.5%	9.75%	13%	15.6%	19.5%	23.4%	31.2%

1. 全国無料配達 ★製品即納がただし、一部地域は除きます。
2. 低金利クレジット ★金利はクレジットお得な低金利★回数も自由に選べます。★初回支払いは端数がプラスされます。
3. 頭金なしで商品先どり ★電話1本でOK!!
4. 完全保証 ★メーカー保証書付です。★取扱い上のトラブルは電話で専門スタッフがお答えします。
5. 日・祭日も受付可 ★受付時間 午前10時～午後7時

創業宝暦8年(1758年) 資本金/85億4,627万円 売上高/6,518億円(昭和58年2月期)

お申し込みは☎コレクトコール<106番で!!>
★東京(03)246-8948(代表)

ジャスコ株式会社 CVA事業部

* 都内の方はコレクトコールはできません。

〒103 東京都中央区日本橋本町1-14



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）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。

①使用機種名、②言語、③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。ミスを防ぐためにならずチェックし、2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

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

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

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。編集部★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

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。

APPLE II
PASOPIA(T)
PB-100

BM-Jr/LII
PASOPIA7
PC-1211

BM-LIII/mk5
PC-6001
PC-1500

コモドール64
PC-8001
PC-2001

FM-7/8
PC-8801

FP-1100
PC-9801

GUNDAM
びゅう太

JR-100
SC-3000

JR-200
SMC-777/70

MSX
VIC-1001

M5
X1

MAXMACHINE
ZX81

MULTI8
HC-20

MZ-700/1200
JR-800

MZ-80B/2000
PC-8201

MZ-2200
FX-702P

MZ-5500
PASOPIAmini



APPLE III/IIe(48K)用

ADVENTURE HOUSE

SHOOTING STAR

これは、なんと、あのアドベンチャー・ゲームの絵を取ったアドベンチャー・ゲームなのです(ああ、悲惨!!)。しかし、画面の文字だけで十分にわかるようにしてあります。それ以外は、普通のアドベンチャー・ゲームと同じように遊べます。

あそびかた

このゲームは、目的の宝物を拾って家から逃げだすものです。まわりには金網があって、そう簡単には逃げだせませんし、宝物もおいそれとはできません。

やりかたは、「動詞+名詞」の形で入力します。たとえば、「KILL GAME」とか「DRINK WATER」というふうにです。ただし、例外もあります。移動するときは「NORTH」とか「UP」と入力します。「N」か「U」でもかまいません。

「TAKE」で落ちてる物が拾えますし、「DROP」で捨てます。「INVENTORY」か「I」だと、なにを持っているかを教えてください。

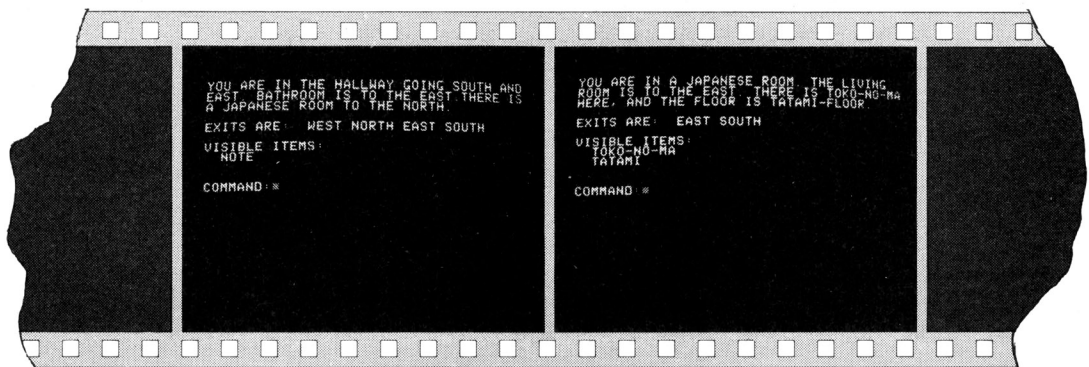
その他

プログラムの入力は、ひたすらがんばってください。それと、DATA文やPRINT文中に余分なスペースを入れると、表示がおかしくなることがあります。

プログラムは、70~500行までが各部屋の説明と、北や南に移動した先の部屋の番号で、1900~2070行でそれを表示し、2080~6390行の命令処理のルーチンへ行くようになっています。それから、入力する言葉の中で「ゴマ」のつづりは、「SESAME」ですから覚えておいてください。

もうひとつ、このゲームには秘密のHINT命令がついています。この命令は、先に進めなくなったときに「HINT×××」というふうに入れると、重大なヒントを提供してくれるのです。ただし、このHINT命令は編集部にあずけてありますから、次号で紹介してくれたらと思います。

参考 SOFTSIDE #44 ADVENTURE BASE



《写真1》いきなり英語でペラペラとです。まずは辞書を用意しましょう。

《写真2》ウーん、やっぱりアドベンチャー・ゲームは難しいな~


```

10 GOTO 30
20 M = PEEK (103) : PEEK (104) & 254: 60H : I = 0 TO 4: 40HE : M = 108 : I + 48: NEXT I : I = LEN (S) TO 1 STEP - 1
30 GOTO 160 - LEN (S) + 1, ASC (CHR (I), I, 1): NEXT I: GOTO 60000
40 IF A < 0 AND A > - 4 THEN RUN
50 PRINT "YOU ARE IN FRONT OF A LARGE WHITE HOUSE. YOU CAN ENTER THE HOUSE BY GOING NORTH."
73 M = 65E = 18
74 RETURN "YOU ARE AT THE ENTRY HALL OF THE HOUSE. THERE IS A HALLWAY TO THE NORTH."
88 M = 175 = 5
89 RETURN "YOU ARE IN THE HALLWAY GOING SOUTH AND EAST. BATHROOM IS TO THE EAST. THERE IS A JAPANESE ROOM TO THE NORTH."
91 M = 100 : M = 83S = 0E = 11
92 RETURN "YOU ARE IN THE M.C. THERE IS A BATHROOM TO THE SOUTH."
100 PRINT "YOU ARE IN THE BATHROOM."
110 PRINT "YOU ARE IN THE BATHROOM."
119 RETURN
120 PRINT "YOU ARE IN A JAPANESE ROOM. THE LIVING ROOM IS TO THE EAST. THERE IS TOKO-NO-WHERE, AND THE FLOOR IS TATAMI-FLOOR."
129 S = 74E = 14
130 PRINT "YOU ARE IN A HALLWAY GOING WEST. THE LIVING ROOM IS TO THE NORTH."
133 IF 89 = 1 THEN PRINT "THERE ARE STAIRS GOING DOWN." : D = 44
139 RETURN
140 PRINT "YOU ARE IN A HALLWAY GOING WEST AND EAST. THE LIVING ROOM IS TO THE NORTH. STAIRS ARE GOING UP."
145 M = 124M = 11E = 13U = 48
146 RETURN "YOU ARE IN THE DINING-KITCHEN. THE LIVING ROOM IS IN THE NORTH."
150 PRINT "YOU ARE IN THE LIVING ROOM. THE JAPANESE ROOM IS IN THE WEST. DINING-KITCHEN IS TO THE SOUTHWEST. YOU SEE A VERANDA IN THE NORTH."
160 M = 125M = 125M = 115E = 135M = 10
169 RETURN
170 PRINT "YOU ARE IN FRONT OF THE BACKDOOR. YOU CAN GO OUT TO THE EAST."
173 M = 134E = 16
179 RETURN
180 PRINT "YOU ARE ON A SMALL PATH. THE BACKDOOR IS TO THE WEST. THERE IS A FENCE TO THE EAST."
185 M = 195S = 177M = 15
190 PRINT "THERE IS A RED CAR HERE. IT LOOKS LIKE IT'S VERY EXPENSIVE. THERE IS A FENCE TO THE EAST AND SOUTH."
195 M = 184M = 18
199 RETURN "YOU ARE IN THE FRONTYARD. THERE IS A FLOWER GARDEN HERE. THERE IS A FENCE TO THE SOUTH."
205 M = 51E = 17
209 RETURN "YOU ARE ON A PATH THAT LEADS NORTH AND SOUTH."
215 M = 205S = 18
220 PRINT "YOU ARE AT THE EAST SIDE OF THE BACKYARD. THERE IS A FENCE TO THE NORTH AND EAST. A SMALL PATH IS LEADING SOUTH."
225 M = 215S = 19
229 RETURN "YOU ARE AT THE CENTER OF THE BACKYARD. THERE IS A POND HERE."
235 M = 224E = 20U = 41
239 RETURN
240 PRINT "YOU ARE AT THE WEST EDGE OF THE BACKYARD. THERE IS A FENCE RUNNING TO THE SOUTH AND WEST."
249 RETURN
250 PRINT "YOU ARE ON THE VERANDA OF THE FIRST FLOOR. THE LIVING ROOM IS TO YOUR SOUTH. YOU CAN GO DOWN TO THE BACKYARD IF YOU WANT."
255 D = 215S = 14
259 RETURN "YOU ARE IN THE HALLWAY GOING EAST AND WEST ON THE SECOND FLOOR. THERE IS A STUDYING ROOM TO THE NORTH. STAIRS GO DOWN TO THE FIRST FLOOR."
265 D = 48M = 255E = 26U = 37
269 RETURN "YOU ARE IN A STUDYING ROOM. IT SEEMS THAT THERE IS NOTHING SPECIAL HERE."
275 S = 24
279 RETURN "YOU ARE IN A HALLWAY GOING WEST AND SOUTH."
285 M = 179M = 245S = 27E = 40
289 RETURN
290 PRINT "YOU ARE IN A SMALL ROOM. IT LOOKS LIKE THIS IS M.C."
299 RETURN
300 PRINT "YOU ARE IN A BEDROOM. THERE IS ANOTHER ROOM TO THE SOUTH. A VERANDA IS TO YOUR NORTH."
310 PRINT "YOU ARE IN A BEDROOM. THERE IS ANOTHER ROOM TO THE SOUTH. A VERANDA IS TO YOUR NORTH."
319 RETURN
320 PRINT "YOU ARE IN AN OPEN ROOM. THERE IS A BED-ROOM TO THE NORTH."
325 M = 277M = 265M = 29
330 PRINT "YOU ARE IN A HALLWAY GOING EAST AND SOUTH."

```

★ 福さんのつらさよ〜わかります。僕も新聞委員でよく残されました。(千葉県船橋市・古池章浩14才)……【編集長：古池くん！同情してくれなくとも、編くんはいつもニコニコ仕事をしとるよ。編：ニコニコ……グッスッ！】

CHECKER FLAG

Dr.D: ほほう、ペーマガにもこれほどおもしろいアドベンチャー・ゲームが載るようになったか。

影: でも、絵がなくなっちゃー。

Dr.D: そうともかぎらんよ。たとえば、ZORKや最近のAPPLEのアドベンチャーには、絵のないものがけっこうあるぞ。

影: ふ〜ん、そうなの(ぜんぜん聞いてません)。さて、このプログラムは11Kしかないから、そんなにむずかしくないと思うよ。では……

Dr.D: ははは、影くんもだいぶ苦戦してるみたいだな。画面の使いかたもうまいし、内容もしっかりしとるから、そう簡単にはできないだろう。

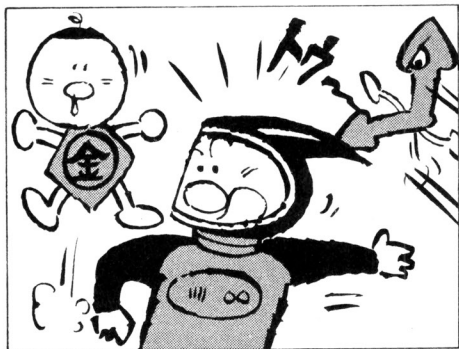
```

335 D = 328M = 352E = 24
339 PRINT "YOU ARE IN A HALLWAY GOING NORTH AND SOUTH."
345 M = 316S = 33
350 RETURN "YOU ARE IN THE SOUTH EDGE OF A HALLWAY. THERE IS A VERANDA TO THE SOUTH."
355 D = 344M = 345M = 32
359 RETURN "YOU ARE ON A VERANDA ON THE SECOND FLOOR."
369 RETURN "YOU ARE IN A LARGE BEDROOM. THERE IS A STUDY TO THE SOUTH. THERE IS A LONG HALLWAY TO THE EAST."
375 M = 316S = 36
379 RETURN
385 M = 344M = 345M = 32
389 RETURN "YOU ARE IN A STUDY. THERE IS A BOOKSHELF HERE, BUT I'LL TELL YOU THERE IS NOTHING SPECIAL ABOUT THIS BOOKSHELF. I SNEAR THESE FILES ARE ABSOLUTELY NOTHING IMPORTANT WITH THE BOOKSHELF..."
395 M = 352E = 33
399 RETURN "YOU ARE STANDING ON THE STAIRS BETWEEN THE SECOND FLOOR AND THE THIRD FLOOR."
399 RETURN "YOU ARE IN A HALLWAY GOING EAST AND SOUTH ON THE THIRD FLOOR."
409 RETURN "YOU ARE IN A HALLWAY GOING EAST AND SOUTH ON THE THIRD FLOOR."
410 PRINT "YOU ARE IN A BOY'S BEDROOM. YOU CAN SEE OUTSIDE FROM THE WINDOW WHICH IS NOT IMPORTANT AT ALL IN THIS ADVENTURE."
419 RETURN
420 PRINT "YOU ARE IN A BEDROOM."
429 RETURN
430 PRINT "YOU ARE IN THE VERANDA. YOU SEE A POND DOWN IN THE BACKYARD."
435 D = 29
440 PRINT "YOU ARE ON THE SOUTH EDGE OF THE HALLWAY ON THE THIRD FLOOR."
440 IF V# = 1 THEN M = 43
449 RETURN
450 PRINT "YOU ARE IN A DARK CLOSET."
455 E = 43
460 PRINT "YOU ARE STANDING ON THE STAIRS BETWEEN THE FIRST FLOOR AND THE BASEMENT."
465 U = 11D = 45
469 RETURN

```


DIMENSION WARS

藤原 ○紋



異次元人の“金時ミサイル”の攻撃から、あなたの領域を守ってください。

ゲームの説明

ナウシカの巨神兵もどきのロボットをあやつり、“金時ミサイル”を破壊してください。ロボットは、二つの武器を持っています。一つは次元刀で、これでミサイルを破壊できます。もう一つは小型黒穴で、ミサイルと重なると吸いこむことができます。

ミサイルは“金”が10点、“時”は動きが速いので15点です。ミサイルを10以上破壊する（BREAKが10以上になる）と、敵の領域の壁を破壊することができます。すると気分がよくなる音楽が鳴り、ボーナス点として（BREAKの数×10）の点数が加えられ、エネルギーが100増えます。

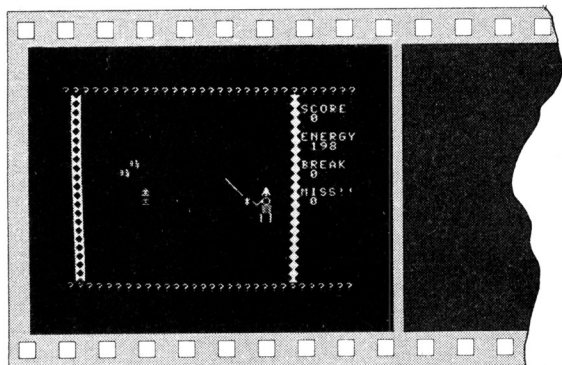
エネルギーが0になるかMISSが3になると、ゲーム・オーバーで音楽が流れます。なお、ミサイルは二つの武器以外の場所に当たっても、なにも起こりません。

操作方法

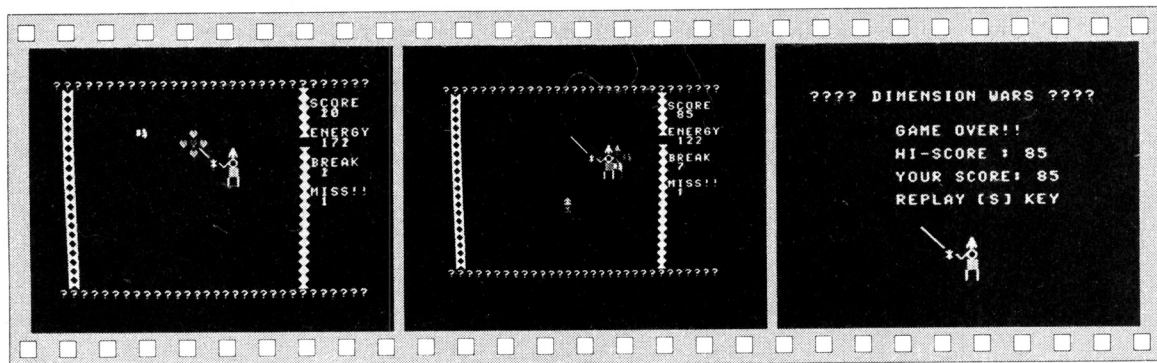
IMJKで、上下左右に動きます。

最後に

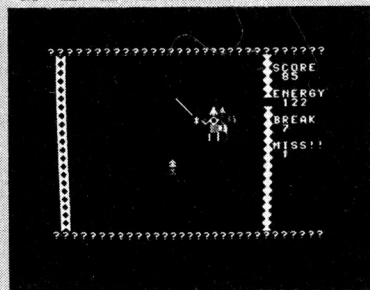
このゲームを作るのに協力してくれたロリー鎌田君、キャロット城山君、協力しなかったお茶くみの南節幸君に敬意をあらわして、アニメのテーマソングをおくります。では、そういうことで、再見!!



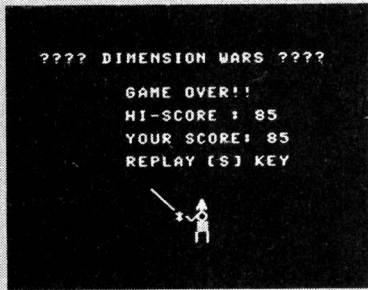
《写真1》飛んできたのは“金時ミサイル”です



《写真2》ピロピロン！ やっつけます



《写真3》ブオーッ！ “小型黒穴”で吸いこもうと——失敗!!



《写真4》ゲーム・オーバー

★ボクはPC-6601の本体価格を知らなかったので、友達に「66っていくら？」と聞いたら「36」と答えた(実話)。(東京都町田市・田中 仁15才)……【影：66はDr.だろ。36って言えば編集長。Dr.と編集長は♡♡なんだ!!】

CHECKER FLAG

Dr.D: 藤原くんは、たしか二度めじゃなかつたかな?

編: そのとおり、去年の9月号の「ちょうちん」がそうです。

Dr.D: ワシはこういう作品が、初心者に向いてると思うんだ。特にプログラムを工夫す

る必要もない。しかし、やってみるとおもしろい作品、それはちょっとしたストーリーとアイデアで決まるんだ。

編: そういえば、キャラクタが単純なものでもその気になっちゃう作品って、よくありますね。

DIMENSION WARS のプログラム・リスト

```

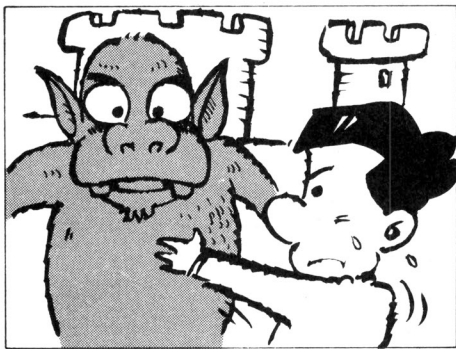
:0 POKE $E892,1:LET CURSOR=0,22:POKE $E890,#11:LET H=0:CLEAR
20 LET E=200:LET G=0:LET S=0:LET O=0
30 MUSIC T2Q2P4tウフP2=P5vP1RF2フフフP4フP25P6v: CLEAR
40 LET D#=CHR$(#FD):LET R1#=CHR$(#91,#94,#9B,#9E,#9A,#9D,#98,#9C,#9F)

50 LET R2#=CHR$(#20,#20,#20,#20,#20,#20,#20,#20,#20,#20,#20,#20)
60 LET R4#=CHR$(#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8)
70 LET R5#=CHR$(#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8,#8)
80 LET W#=CHR$(#98,#8,#8,#98,#A,#98,#B,#98,#B,#8,#8,#98)
90 LET W1#=CHR$(#20,#8,#8,#20,#A,#20,#B,#20,#B,#8,#8,#20)
100 LET CURSOR=25,3:POKE $E890,#71:PRINT "SCORE"
110 LET CURSOR=25,6:POKE $E890,#72:PRINT "ENERGY"
120 LET CURSOR=25,9:POKE $E890,#74:PRINT "BREAK"
130 LET CURSOR=25,12:POKE $E890,#73:PRINT "MISS!!"
140 FOR I=2 TO 22:LET CURSOR=24,I:POKE $E890,#26:PRINT CHR$(#FF):LET CURSOR=1
,I:PRINT CHR$(#FE):NEXT I
150 FOR I=0 TO 30:LET CURSOR=I,1:POKE $E890,#14:PRINT "?":LET CURSOR=I,23:PRINT "?":NEXT I
160 LET X=20:LET Y=13:LET A=5:LET B=10:LET P=7:LET Q=13
170 LET X1=X:LET Y1=Y:LET A1=A:LET B1=B:LET P1=P:LET Q1=Q:LET E=E-1
180 LET A=A+.75:LET B=B+INT(RND(3)-1)
190 IF A>25 THEN LET G=G+1:MUSIC Q4P5DvDfDf:GOSUB 440
200 LET P=P+.5:LET Q=Q+INT(RND(3)-1)
210 IF P>25 THEN LET G=G+1:MUSIC Q4P5DvDfDf:GOSUB 460
220 LET I#=INKEY#:IF I#="I" THEN LET Y=Y-1
230 IF I#="K" THEN LET X=X+1
240 IF I#="J" THEN LET X=X-1
250 IF I#="M" THEN LET Y=Y+1
260 LET X=X+(X<3)-(X>22):LET Y=Y+(Y<4)-(Y>20)
270 LET B=B+(B<6)-(B>16):LET Q=Q+(Q<6)-(Q>16)
280 LET CURSOR=A1,B1:PRINT " ";LET CURSOR=P1,Q1:PRINT " ";
290 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT R2#;LET CURSOR=X1,Y1:PRINT R5#;
300 LET CURSOR=A,B:POKE $E890,#13:PRINT CHR$(#E0);
310 LET CURSOR=P,Q:PRINT CHR$(#E9);
320 LET CURSOR=X,Y:POKE $E890,#17:PRINT R1#;LET CURSOR=X,Y:POKE $E890,#16:PRINT R4#;
330 LET CURSOR=A,B:IF CURSOR#D# THEN GOSUB 430
340 LET CURSOR=P,Q:IF CURSOR#D# THEN GOSUB 450
350 LET CURSOR=A,B:IF CURSOR#CHR$(#94) THEN MUSIC T3Q2P0Utウフウフ:LET S=S+15:LET O=O+1:GOSUB 440
360 LET CURSOR=P,Q:IF CURSOR#CHR$(#94) THEN MUSIC T3Q2P0Utウフウフ:LET S=S+10:LET O=O+1:GOSUB 460
370 POKE $E890,#16:LET CURSOR=25,4:PRINT S:LET CURSOR=25,7:PRINT E:" ";
380 LET CURSOR=25,10:PRINT O:" ";LET CURSOR=25,13:PRINT G;
390 IF G>3 THEN GOTO 470
400 IF E<=0 THEN LET CURSOR=10,10:POKE $E890,#12:PRINT "ENERGY=0 !!!":GOTO 470
410 IF (O>=10)*(X=3) THEN MUSIC Q1P5UfUvUvP7v:LET S=S+O*10:LET E=E+100:LET O=0:
: CLEAR :GOTO 100
420 GOTO 170
430 POKE $E890,#12:PRINT W#;MUSIC T3Q2P5Df:LET CURSOR=A,B:PRINT W1#;LET S=S+15:LET O=O+1
440 LET A=INT(RND(5)+4):LET B=INT(RND(10)+6):RETURN
450 POKE $E890,#12:PRINT W#;MUSIC T3Q2P5Df:LET CURSOR=P,Q:PRINT W1#;LET S=S+10:LET O=O+1
460 LET P=INT(RND(5)+4):LET Q=INT(RND(10)+6):RETURN
470 MUSIC T3Q2P6R5P45UfP65P45vP37vP65: CLEAR :IF S>H THEN LET H=S
480 LET CURSOR=10,6:POKE $E890,#38:PRINT "GAME OVER!!"
490 LET CURSOR=10,8:POKE $E890,#48:PRINT "HI-SCORE ":";H;
500 LET CURSOR=10,10:POKE $E890,#58:PRINT "YOUR SCORE ":";S;
510 LET CURSOR=10,12:POKE $E890,#68:PRINT "REPLAY [S].KEY"
520 LET CURSOR=3,3:POKE $E890,#17:PRINT "???? DIMENSION WARS ???? "
530 LET CURSOR=15,17:PRINT R1#;LET CURSOR=15,17:POKE $E890,#16:PRINT R4#;
540 IF INKEY#<>"S" THEN GOTO 540
550 GOTO 20

```


CASTLE LANE

田中 健児



ゲームの内容

この城内のどこかに、宝がうめられています。そして、各階には宝を守るモンスターがうろついています。あなたはモンスターの落としていくメッセージを拾って宝の位置を推理し、なるべく速くほり当ててください。

操作方法

[I][J][K][M]でコントロールします。[Z]でいま進んでいる方向に穴をほります。

"?"を取るとメッセージがでるので、すばやく読みとってください。地図のとおり、上が北になっています。距離は、1コマ10mで最短距離を示しています。

"*"には当たらないください。これは、そこに穴をほると消すことができます。

それから、ワープ・トンネルは実際入ってみて、どこにでるかよく覚えておいてください。

改造について

城はDATAで読み込んでいるので、簡単にいろいろな形に変更したり、面を増やしたりできると思います。

それから、プログラムは1行に無理につめ込んでいるので、省略形を使って入力して、80文字以内におさまるようにしてください。

最後に

このゲームはかなり頭を使うので、コツを覚えるまではとても難しいと思います。推理力をはたらかせて、チャレンジしてください。

なお、タイトルにとくに意味はありません。

CHCKER FLAG

Dr.D: いいね、このアイデアは！ 画面を見ごらん、立体感がでてるだろ。ペーマガでは、短いプログラムでユニークな作品を望んでるんだが、この作品はそれをよく考えて作ってあるな。

影: それに、ゲームもなかなか難しいですぞ！



《写真1》?を取ると
メッセージがでます

《写真2》メッセージをヒントに、
タカラをさがせ!

《写真3》ゲーム・エンド

ラグビー



ばびる2世

B
M
L
III
MK5

影さん他のみなさん、お初にお目にかかりますばびる2世です。マイコン歴6か月、毎月ペーマガのプログラムを入れていますが、たまには自分で作らなければと思いできあがったのが、このゲームです。

はじめて作ったゲームなのであまりおもしろくないと思いますが、ひまつぶしにでも遊んでみてください。

●内容

このゲームは、LIIIでラグビーをやるといふものです。しかし、本物のラグビーをそのままTVゲームに…というわけにはいきません(キー操作が複雑になりすぎる)。そこでこのゲームは、敵のタックルをかいぐってトライをするという、ラグビーの一番のおもしろさだけをとりだしてみました。

●遊びかた

ルールは簡単で、ボールを持ったあなたは、4人の敵のタックルをさけつつ上のラインまで走り、トライすればよいのです。

●キー操作

動かしかたは、ファンクション・キーの[PF1]が左、

[PF2]が下、[PF3]が上、[PF4]が右にそれぞれ対応していて、1度押すと、他のキーが押されるまで同一方向に動きつづけます。得点は、1トライごとに4点です。

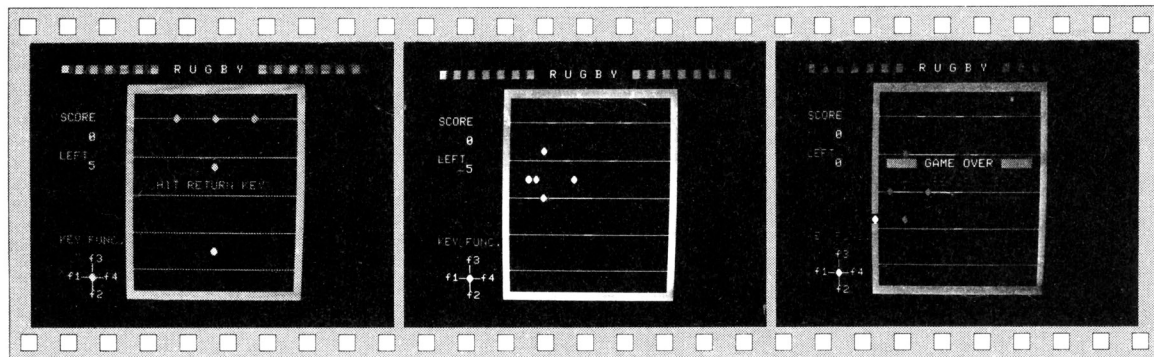
●最後に

鳴中1年3組のハリケン・ポリマー(荒井)、コンタロウ(近藤)、デマ(小鳥)、カルシウム英二郎(松岡) 見てる?—「ばびる2世」より。

参考資料 学研マイコンの旅

《第1表》プログラムのしくみ

30~300	ボールの表示、位置計算、アウト、トライの判定
310~390	アウト、トライの処理
420~510	初期設定
520~770	初期画面の表示
780~860	ゲーム・オーバーの処理
870~920	割り込みサブ・ルーチンの処理



《写真1》リターン・キーでゲームがスタートです

《写真2》4人の敵の攻撃をかいぐって上へ向かいます

《写真3》おしまい

★東経約91°、北緯約31°の地点に……な、なんとナム湖というのがあります。みなさん地図を広げてみましょう。(兵庫県川辺郡・堂阪一弘14才)……【影：あるわけが——あった夕編：へーっ、納木湖でナムコなんだね。】

```

0 '***** R U G B Y ***** 1983 / 9 / 10
5 DEINT A-Z :SCREEN ,1,1
10 FOR K=0 TO 4 :L=K*4+5:LINE(10,L)-(30,L),"-" :NEXT K
20 GOTO 420
30 LOCATE X,Y:COLOR6:PRINT"●";
40 LOCATE X1,Y1:COLOR2:PRINT"●";
50 LOCATE X2,Y2:PRINT"●";
60 LOCATE X3,Y3:PRINT"●";
70 LOCATE X4,Y4:PRINT"●";
80 IF(X=X1 AND Y=Y1)OR(X=X2 AND Y=Y2)OR(X=X3 AND Y=Y3)OR(X=X4 AND Y=Y4)THENA=0
90 IF Y(3) THEN 330
100 IF X(10) OR X(30) OR Y(23) THEN 310
110 U=0:V=0:U1=X1:V1=Y1:U2=X2:V2=Y2:U3=X3:V3=Y3:U4=X4:V4=Y4
120 IF A=1 THEN X=X-1 ELSE IF A=4 THEN X=X+1
130 IF A=3 THEN Y=Y-1 ELSE IF A=2 THEN Y=Y+1
140 KEY(1)DN:KEY(2)DN:KEY(3)DN:KEY(4)DN
150 IF I=0 THEN I=ES:GOTO 290 ELSE I=I-1
160 RN=INT(RND(1)*3)
170 X1=X1+SGN(U0-X1):Y1=Y1+SGN(V0-Y1)
180 X2=X2+SGN(U0-X2):Y2=Y2+SGN(V0-Y2)
190 X3=X3+SGN(U0-X3):Y3=Y3+SGN(V0-Y3)
200 X4=X4+SGN(U0-X4):Y4=Y4+SGN(V0-Y4)
210 IF Y2(3) THEN Y2=3
220 IF X3(10) THEN X3=10
230 IF X4(30) THEN X4=30
240 COLOR7
250 LOCATE U1,V1:IF (V1-5)MOD4=0 THEN COLOR7: PRINT "-"ELSE PRINT" ";
260 LOCATE U2,V2:IF (V2-5)MOD4=0 THEN COLOR7: PRINT "-"ELSE PRINT" ";
270 LOCATE U3,V3:IF (V3-5)MOD4=0 THEN COLOR7: PRINT "-"ELSE PRINT" ";
280 LOCATE U4,V4:IF (V4-5)MOD4=0 THEN COLOR7: PRINT "-"ELSE PRINT" ";
290 LOCATE U0,V0:IF (V0-5)MOD4=0 THEN COLOR7: PRINT "-"ELSE PRINT" ";
300 GOTO 30
310 '***** OUT *****
320 BEEP:LF=1:GOTO 510
330 '***** TRY *****
340 COLOR7:LOCATE X-1,1:COLOR 5:PRINT"TRY";
350 FOR I=0 TO 3
360 SC=SC+1
370 LOCATE 0,7:COLOR 7:PRINT USING"#####":SC;
380 FOR J=0 TO 50 :NEXT J :BEEP:NEXT I
390 GOTO 510
400 '***** CAUGHT *****
410 BEEP:LF=1:GOTO 510
420 '***** START *****
440 ON KEY(1)GOSUB 880
460 ON KEY(2)GOSUB 890
480 ON KEY(3)GOSUB 900
490 ON KEY(4)GOSUB 910
470 CONSOLE0,25,0
480 WIDTH40:COLOR7,0
490 ES=2
500 LF=5
510 '***** NEXT BALL *****
520 A=3
530 IF LF=0 THEN 780
540 LOCATE 1,1:COLOR 4:CLS:PRINT"#####";LOCATE 15,0:COLOR 7:PRINT"R U G
B Y";LOCATE 26,0:COLOR 4:PRINT"#####";
550 COLOR 5:PRINT:PRINT:PRINT"SCORE"
560 COLOR 7:PRINT:PRINT USING"#####":SC;
570 LOCATE 6:PRINT:PRINT"LEFT"
580 LOCATE 2,10:COLOR 7:PRINT USING"#####":LF;
590 LOCATE 0,18:COLOR 4:PRINT"KEY FUNC."
595 COLOR 6
600 PRINT:PRINT" f3
610 PRINT" |
620 PRINT" #1->#4

```

CHECKER FLAG

Dr.D: 同じことをなん度もするなら、配列を用いてほしいな。しかし、なかなか見やすいリストにはなっとるが。

編: そうですね、マルチ・ステートメントが少ないので、スッキリしていいですね。でも、少しやさしすぎませんか?

影: やった!! またトライしちゃいましたんですよ~~~~。



```

530 PRINT" |
540 PRINT" f2";
550 X=20:Y=19:Y1=20:Y4=10:X2=20:Y2=5:X3=15:Y3=5:X4=25:Y4=5
560 LINE(9,2)-(31,24)," ",1,B
570 FOR K=0 TO 4 :L=K*4+5:LINE(10,L)-(30,L),"-" :NEXT K
580 LOCATE X,Y:COLOR6:PRINT"●";
590 COLOR2
600 LOCATE X1,Y1:PRINT"●";
710 LOCATE X2,Y2:PRINT"●";
720 LOCATE X3,Y3:PRINT"●";
730 LOCATE X4,Y4:PRINT"●";
735 LOCATE 13,12:PRINT"HIT RETURN KEY";
740 IN$=INKEY$:IF IN$=""THEN 740
750 LOCATE 0,0:A$=INPUT$(1):LOCATE0,0,3:PRINTSPC(14)
760 IF SC(2) THEN ES=5:IF SC(5) THEN ES=6
770 GOTO 30
780 '***** GAME OVER *****
790 COLOR7:LOCATE 4,10:PRINT"0";
800 FOR I=0 TO 300:NEXT I
810 LOCATE 11,10:PRINT"***** GAME OVER *****";BEEP
820 LOCATE 13,12:COLOR 2:PRINT"HIT RETURN KEY";
830 IN$=INKEY$:IF IN$=""THEN 830
840 A$=INPUT$(1)
850 IF A$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 850
860 END
870 '***** SUBROUTINE *****
880 A=1:GOTO 520
890 A=2:GOTO 520
900 A=3:GOTO 520
910 A=4:GOTO 520
920 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)OFF:RETURN

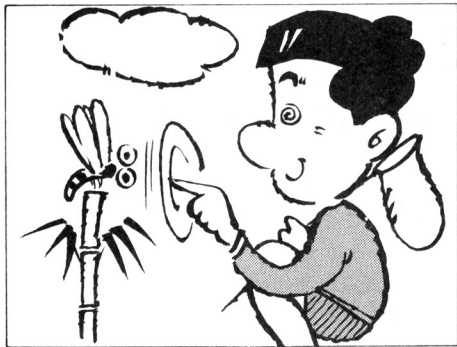
```

★応募カードの裏に「連絡事項」とありますが、なにを書いたらいいですか? (埼玉県川越市・永島 純15才)・・・
 【編: プログラムの特徴, 入力上の注意点, G-RAMの有無などを書いてくれると助かります。】

トンボ

Mr. I LOVE YOU

B
M
L
III
MK



ある日、編さんは休日を利用して、自分で作った最新型虫とり機「ハイパーIII Mrk.5」を使って虫とりにてかけました。

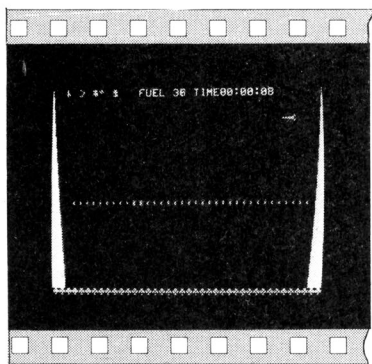
ゲームの説明

[A]と[Z]で上と下に、スペース・バーで虫をつかまえます。制限時間は1分30秒、エネルギーは50です。

地上の草(♣)に降りられないように！あつ、それとスペース・バー1回につき1エネルギーが減りますので……。プログラムの入力は、NEWON7を実行してからです。

CHECKER FLAG

Dr.D: とんぼとり、今日ほどこまでいったやらかー。LIIIのプログラマー-しょくん!! どしどしプログラムを送ってくれんと、コーナーが消滅するかもしれんぞ。
編: LIIIもどこまでいったやらにならないようにネ!



《写真1》トンボのめがねは……♪と歌いながら遊びましょう!

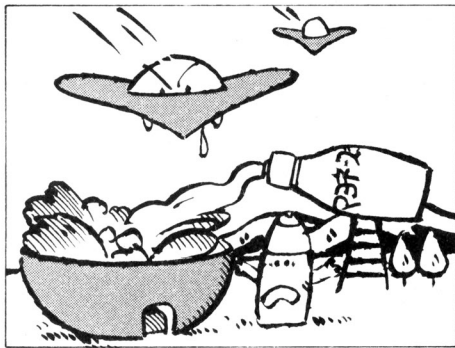
《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 DIM CHR(3):FOR A=1 TO 3:READ X#:CHR(A)=VAL("&H"+X#):NEXT
20 POKE &HFFEA,1:POKE &HFFEA,2:GOSUB100
30 POKE &HFFEA,4:GOSUB100
40 POKE &HFFEA,1:GOSUB100
50 CLS:POKE &HFFEA,0:POKE &H116,32
60 LOCATE10,6
70 PRINT CHR*(&H3B)+CHR*(&H4B)
80 LOCATE10,8:PRINT CHR*(&H21)
90 POKE &H116,7:END
100 FOR A=1 TO 3:X=&H0A00+CHR(A)*8:FOR B=X TO X+7
110 READ X#:POKE B,VAL("&H"+X#):NEXT:NEXT
120 X=&H100:FOR B=X TO X+7:POKE B,0:NEXT
130 RETURN
140 DATA 3B,4B,21
150 DATA 06,03,01,00,00,01,03,06
160 DATA 70,53,85,00,00,85,53,70
170 DATA 83,7E,3E,FF,3C,3E,5E,81
180 DATA 00,00,00,AA,AA,00,00,00
190 DATA 00,00,00,AB,AB,00,00,00
200 DATA 83,7E,3E,FF,3C,3E,5E,81
210 DATA 00,00,00,FF,FF,00,00,00
220 DATA 00,03,03,FC,FC,03,03,00
230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 KEY 1,"POKE&H116,7"+CHR*(13):WIDTH40:SCREEN1,,1:RANDOMIZE(TIME-32000)+SQR(45)
:KEY 2,"W,BO:COLOR 7,0"+CHR*(13)
20 GOTO 320
30 S=0:T=50:TIME#="00:00:00":SX1=3:SY1=15:SX=37:SY=SY1:POKE &HFFEA,1
40 TX=INT(RND(1)*32)+3:TY=INT(RND(1)*10)+2
50 LINE(0,24)-(40,24)," ",4
60 LINE(SX1,SY1)-(SX,SY)," ",5
70 COLOR 7:LOCATE 2,0:PRINT "トンボ";B;
80 LOCATE 13,0:PRINT "FUEL";T;LOCATE 21,0:PRINT "TIME";TIME#;
90 POKE &H116,32:LOCATE TX, TY:PRINT CHR*(&H3B)+CHR*(&H4B)
100 POKE 27B,7
110 M=PEEK(&HFFEA)
120 IF M=&HBB AND SY)2 THEN LINE(SX1,SY1)-(SX,SY)," ":SY1=SY1-1:SY=SY1
130 IF M=&HCB AND SY(20THEN LINE(SX1,SY1)-(SX,SY)," ":SY1=SY1+1:SY=SY1
140 IF M=&HBO THEN 220
150 IF TY=23 THEN Z=2:GOTO 270
160 C=INT(RND(1)*4)+1:DN C:GOTO 170,180,190,200
170 IF TX)3 THEN LOCATE TX, TY:PRINT " ":TX=TX-1:GOTO 200 ELSE 200
180 IF TX(35 THEN LOCATE TX, TY:PRINT " ":TX=TX+1:GOTO 200 ELSE 200
190 LOCATE TX, TY:PRINT " ":TY=TY+1
200 IF TIME#="00:01:30" THEN Z=3:GOTO270
210 GOTO 60
220 LINE(SX1,SY1)-(SX,SY)," ",2:FOR I=0 TO 100:NEXT
230 IF SY(0)TY THEN 260
240 POKE 27B,32:LOCATE TX-1, TY:PRINT " !!":POKE27B,7
250 BEEP:S=S+1:T=T-1:IF T)0 THEN 40 ELSE Z=1:GOTO270
260 T=T-1:IF T)0 THEN 150 ELSE Z=1
270 BEEP:FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS:COLOR 7:SCREEN ,,0:DN Z:GOTO 280,290,300
280 LOCATE 5,10:PRINT "F U E L * * * !":GOTO310
290 LOCATE 5,10:PRINT "せんりよろきた!":GOTO310
300 LOCATE 5,10:PRINT "しおんきかき!"
310 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS
320 COLOR 7,0:SCREEN ,,0:PRINT"o
330 PRINT"o
340 PRINT"oo
350 PRINT"o o
360 PRINT"o o
370 PRINT"o
380 PRINT"o
390 COLOR 2:LOCATE 10,18:PRINT "Your score is";S;LOCATE 0,20
400 COLOR 4:PRINT"LINEL"よんにきた SPACE KEYをたいてん"もつがえて!!":LOCATE 10,16:COLOR 5:P
RINT "した [Z] - [A] うち"
410 LOCATE 10,22:COLOR 6:PRINT"Try again ? YorN":POKE &HFFEA,0:&HCA
420 Q#=#INKEY#
430 IF Q#="Y" THEN CLS:BEEP:BEEP:SCREEN ,,1:GOTO450
440 IF Q#="N" THEN CLS:COLOR 7:PRINT"BYE....":END ELSE GOTO 420
450 LINE(0,0)-(32,199),PSET,6:PRINT(0,199),6,6
460 LINE(639,0)-(607,199),PSET,6:PRINT(639,199),6,6
470 GOTO30
```

★漢字テストで“人影”と書く所が一発でわかった。影さんに感謝!…?(千葉県四街道市・藤沢浩二13才)……
【影:グハハハ、まちがってる?編:直してあげたら?影:スラスラスラー。編:なにこれ(大)?影:常識!】



コモドール64用

サラダの国を インベーダーから守れ

ペット

今回、64のソフトが少ししかないため、まだ自分でGAMEを作れる力がないので、まずはVIC-1001からの移植です。

移植とはいってもVIC-1001の場合、音楽が流れますが、今回のは流れません。64を手に入れた時からBASICを学びましたので、VIC-1001の音楽機能がわかりませんでした、すいません。あとは、本物と変わりはないと自分では思っています。

CHECKER FLAG

Dr.D: ほう、久しぶりだね、このゲームも。

編: ええ、創刊号の前の本に載った作品でしょ! あの頃は編集部もできたばかりで、どっちかというヒマでしたね。

影: それが今では、投稿の山の中で仕事してるんだから。

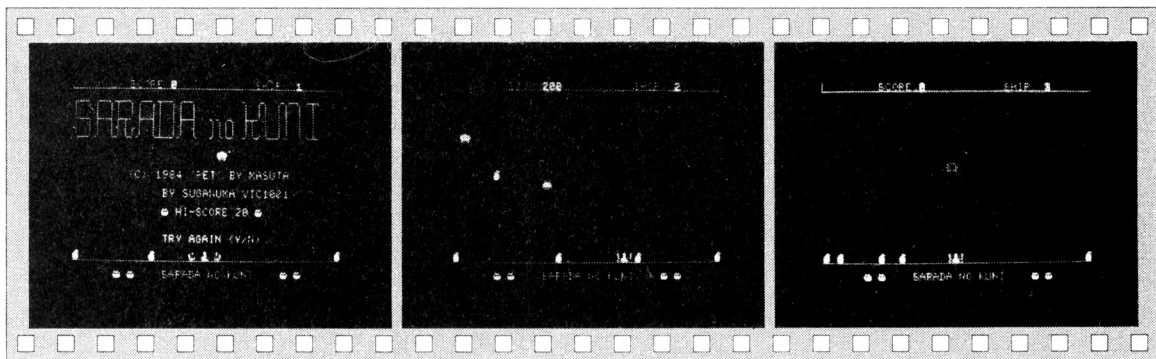
Dr.D: ゲーム内容をくらべても、ずーっとレベル・アップしてるだろ?

遊びかた

まずRUNを押すと、KEYの説明があります。KEYの操作がわかったらRETURNを押してスタートです。まずインベーダーが1匹爆弾を落としてきますので、よけながらミサイルを撃ってください。KEYは↑、↓、←のKEYで3方向に撃ちます。それから、インベーダーからでた弾は一番下に落ちてからも消えませんので、自分が移動の時にさわると爆発するので気をつけてください。

プログラムについて

VIC-1001からの移植では、KEYの操作などで-22や22とあります。これは64では40なので、40にしました。他にPOKEする所でわからない所はとばしました。VIC-1001からの移植は、2時間もあればVIC-1001のプログラムが入っている状態からでも簡単に移植できますので、64のユーザーのみなさんもソフトがない時はVIC-1001の移植でがんばろう!
参考 ベーマガ57年「パソコンゲーム大全集」

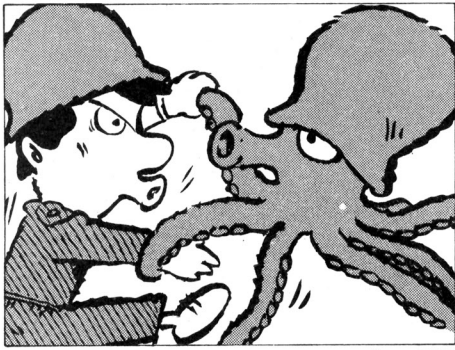


〈写真1〉タイトル画面

〈写真2〉ミサイルは3方向に飛びます

〈写真3〉やったぜ!!

★去年の12月23日の午後10時から6チャンネルを見てたら、な、なんとベーマガ9月号を読んでいる場面がでてきた。ベーマガも有名になったもんだ、ウウウウー! (神奈川県川崎市・斉藤雅弘12才)……【編: おなじおたよりが広島貫洞欣寛くんからもありました。サンキュー!!】



FM-7/8(8は要改造)用

われタコ撃滅隊隊長

小野 哲也

内容&遊びかた

あなたは、タコ撃滅隊隊長である。しかるに、地中にあるタコを撃ち殺さねばならない。ただ、タコは自分から60m(X軸で60ドット)離れたら見えないので、レーダーを使ってさがしだす。

レーダーのまん中の赤い点が自分で、緑または赤の

点がタコだ。白い円内でタコが出現、黄色の円はレーダーの範囲かつ最大射程距離でもある。レーダーの範囲は100mと短い、これはあまり長くないほうがおもしろいので100mにした。

タコは地中には1匹ずつしか現われず、自分と重なったりすると死にません。そのうえ緑のタコは横から、赤のタコはたてから撃たねば死にません。

最後に、TIMEが0になるかもしくは同じタコに5発撃たればおわりです。

P.S タコは円内で自分がタコにとどくエネルギーを持っている時に、8割程度の確率で撃ってきます。

TIMEは最初50で、エネルギーは1ドットで射程距離4m、100%と表示されれば100mです。

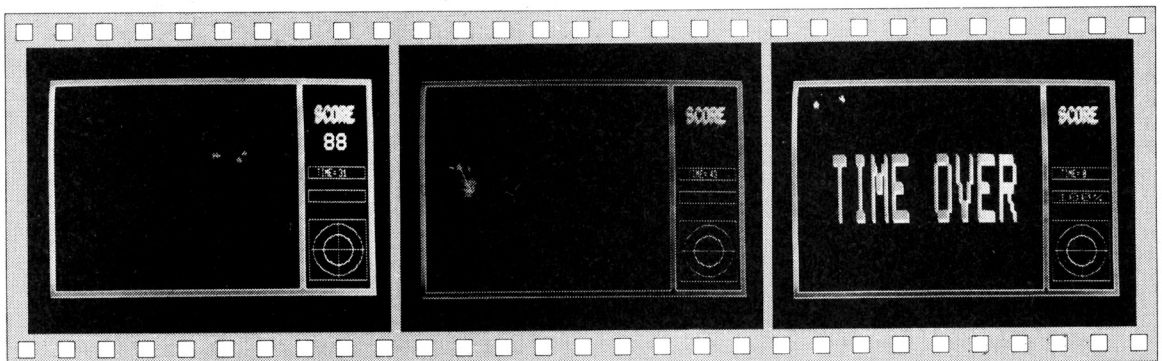
CHECKER FLAG

Dr.D: キー入力を判別してから、キャラクターのDATAを読み取っているが、これだとゲームが遅くなってしまうぞ。どうしたらいいと思うかな、編くん。

編: えーと(しばらく考える)、わかりました!たとえば方向をAとして、ON A GOTO でPUTを選んでやればいいんですね。

操作方法

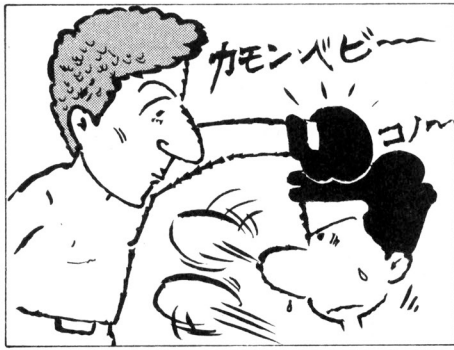
[5][2][1][3]で上下左右に移動し、スペース・キーで発砲します。



《写真1》レーダーをたよりに
タコを見つけ発砲する

《写真2》タコの攻撃。イテェッ!

《写真3》ゲーム・オーバー



FM-7/8(8は要改造)用

BOXING

西村 浩明

●ゲームの内容&操作方法

このゲームは、3種類のパンチとスウェー・バックをうまく使い、相手のボクサーを倒して世界チャンピオンになるという、単純なものです。

パンチの種類は「テンブル」、「ボディ」、「アッパー」で、キー操作は、それぞれ[7]、[4]、[1]です。移動は[5]、[6]で前後に進み、[SPACE]でスウェー・バックです。

パンチの中ではテンブルが1番パンチ力があり、1の確率で相手が後退します。ボディは相手のスウェー・バックを押さえるもので、2、3発でなく数十発も当たっていると効果がでます。アッパーは、当たると必ず相手が後退します。コーナーにつめよられた時などに有効です。スウェー・バックで相手のパンチをよけると、相手は一瞬だけ動けません。そのすきにパンチを打ってください。これしかパンチをよける方法はなく、連続しては使えません。

1ラウンドに3回ダウンするか、スタミナが0になるとKOです。

ラウンドは4ラウンドで、終わるごとに判定が表示されます。

CHECKER FLAG

影：ジャブ！ ジャブ！ フック！
 編：なにを洗たくしてるの？
 影：ボクシング！ あーあ、ダウンしちゃったじゃないか！
 編：影さんは、スポーツがにが手だからね。
 編集長：最近、スポーツゲームの作品が多いようですね。
 Dr.D：春も近いしな……。

☆

☆



〈写真1〉影さん、やってみたら？（編）

〈写真2〉カーン!! ジャブジャブ!!

〈写真3〉スッコーン! あわれな影さんでした

BOXINGのプログラム・リスト

```

10 **** ショウ トウチ ****
20 WIDTH=40:RESTORE:RANDOMIZE TIME/4
30 FOR I=0 TO 10:READ N%(I):NEXT I
40 N=10
50 LINE(0,0)-(39,24), " ", 5,B:SYMBOL(50,40), "BOXING", 9,6,2:SYMBOL(94,38), "BOXING"
9,6,6
60 LOCATE15,12:COLOR7:PRINT< KEY 777 >:"COLOR4
70 LOCATE4,13:PRINT "
80 LOCATE4,14:PRINT "
90 LOCATE4,15:PRINT "
100 LOCATE4,16:PRINT "
110 LOCATE4,17:PRINT "
120 LOCATE4,18:PRINT "
130 LOCATE4,19:PRINT "
140 LOCATE4,20:PRINT "
150 LOCATE4,21:PRINT "
160 LOCATE4,22:PRINT "SPACE KEY"
170 C=INKEY#:IF C=77 THEN " " ELSE CLS
180 LOCATE10,10:INPUT 777 / ショウチ=4(13E)777 : THEN 170 ELSE CLS
190 J=230:R=250:J1=0:J2=0:R1=0:R2=0:JL=50:RL=50:RS=0:JS=0:JP1=100:RP1=100
200 TIME#="00:00:00":CLS:R#H=0
210 X=20:AX=16:Z=0:H=0:TU=0:RP=R:JP=J:RD=0:JD=0
220 **** カン トウチ ****
230 LINE(3,14)-(36,18), " ", 7,7,BF
240 FOR I=10 TO 13:LOCATE4,I:COLOR3:PRINT "NEXTI:FOR I=10 TO 13:LOCATE35,I:COL
OR1:PRINT "NEXTI
250 SYMBOL(155,120), "BOXING", 7,4,2,0:PSET
260 SYMBOL(159,118), "BOXING", 7,4,5,0:PSET
270 LOCATE 3,1:COLOR3:PRINT"2777":TAB(33):"2777":LOCATE16,1:COLOR3:PRINTRU:"R"
280 LOCATE8,22:COLOR2:PRINTN%KN#:LOCATE18,22:COLOR6:PRINT"VS":LOCATE24,22:COLOR4
:PRINTN#
290 **** ショウチ トウチ ****
300 IF HN=1 THEN COLOR8 ELSE COLOR4
310 LOCATEX,9:PRINT "
320 LOCATEX,10:PRINT "
330 LOCATEX,11:PRINT "
340 LOCATEX,12:PRINT "
350 LOCATEX,13:PRINT ( "
360 **** 747 / トウチ ****
370 IF TU=1 THEN COLOR8 ELSE COLOR2
380 IF AX>6 AND TU=2 THEN AX=AX-1
390 LOCATEX,9:PRINT "
400 LOCATEX,10:PRINT "
410 LOCATEX,11:PRINT "
420 LOCATEX-1,12:PRINT "
430 LOCATEX-1,13:PRINT "
440 IF TU=10:HN=1 THEN TU=0:HN=0:RETURN
450 IF R#R=0 THEN PLAY"07L4B":LOCATE13,3:COLOR4:PRINT"5777" JE:"777":FORI=0TO1000:
NEXTI:LOCATE13,3:PRINT "
460 IF TIME#>"00:01:29" THEN 890
470 **** 2777 / ショウチ ****
480 IF AX=5 THEN 600
490 IF PJ=1 THEN GO10720
500 IF PJ=1 THEN GO10600
510 IF X-AX<3 THEN GO10540
520 IF X-AX<3 THEN IF SU=1 THEN IF RND(1)>17:HN=3 THEN 600 ELSE S=0:GOTO580
530 IF SU=1 THEN BU=0:GOTO600
540 IF SU=1 THEN IF F#P=0 THEN 600 ELSE IF RND(1)>16:HN+2 THEN S=0:GOTO570
550 S=0:F#P=0
560 S=INT(RND(1)<(10+X))
570 IF RND(1)>100:RP1 THEN 600
580 IF S<8 THENC=1:BU=1:COLOR2:GOSUB1190
590 **INKEY#:COLOR4:H=0
600 **INKEY#:COLOR4:H=0
610 IF X-AX>3 THEN Z=1 ELSE Z=0

```

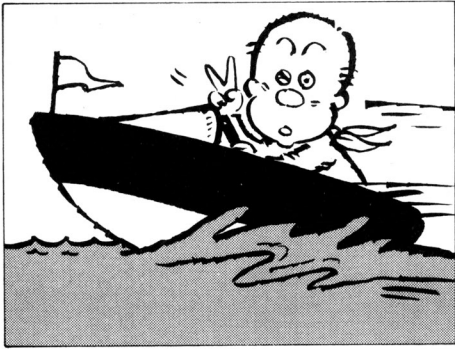
```

620 IF AS="7" THEN FM=1:GOSUB 1130
630 IF AS="4" THEN FM=2:GOSUB 1130
640 IF AS="1" THEN FM=3:GOSUB 1160
650 IF AS="5" THEN X=X-1
660 IF X-AX<=2 THEN X=X+1
670 IF AS="6" THEN X=X+1
680 IF X>=30 THEN X=30:GOTO720
690 IF SU=1 THEN SU=0:GOTO720
700 IF AS=" " THEN IF RND(1)>100:JP1 THEN 720 ELSE SU=1:GOSUB1120
710 **** 747 / 73 ****
720 COLOR2
730 R=INT(RND(1)<3)>+1
740 IF PJ=10:RS=1 THEN PJ=0:C=0:GOTO840
750 IF N>7 THEN GOTU 770
760 IF SU=1 THEN IF RND(1)>16:HN+5 THEN 860
770 IF X-AX>3 THEN IF RND(1)>4:Z THEN H=4:SR=1 ELSE IF RND(1)>30:HN+8 THEN 820
780 IF H=1 THEN PC=1:GOSUB 1200
790 IF H=2 THEN PC=2:GOSUB 1200
800 IF H=3 THEN PC=3:GOSUB 1200
810 IF H=4 THEN R#R#X+1
820 IF X-AX<=2 THEN AX=AX-1
830 IF AX=6 THEN AX=6
840 IF R<0 THEN R=0:IF J<0 THEN J=0
850 **** 2777 トウチ ****
860 LOCATE2,3:COLOR6:PRINT:TAB(33):J
870 IF F=1 THEN F=0:RETURN
880 **** 577 / ショウチ ****
890 IF TIME#>"00:01:30" THEN TIME#="00:00:00":RU=RU+1 ELSE I100
900 PLAY"07L4B":LOCATE11,3:COLOR3:PRINTRU-1:"5777" ショウチ
910 FORI=0TO1000:NEXTI
920 LOCATE11,3:PRINT "
930 TU=1:HN=1:GOSUB300
940 COLOR2:LOCATE6,10:PRINT "
950 LOCATE6,11:PRINT "
960 COLOR4:LOCATE31,10:PRINT "
970 LOCATE31,11:PRINT"
980 LOCATE31,13:PRINT"X"
990 LOCATE31,13:PRINT"X"
1000 LOCATE31,13:PRINT"X"
1010 LOCATE31,13:PRINT"X"
1020 LOCATE31,13:PRINT"X"
1030 **** トウチ トウチ ****
1040 COLOR6:LOCATE6,8:PRINTRU:LOCATE30,8:PRINTJU:FORI=0TO2000:NEXTI:PLAY"06L20BB
"
1050 IF RU=5 THEN 1070 ELSE GOTU200
1060 **** 777 / トウチ ****
1070 COLOR5:LOCATE6,8:PRINTRS:LOCATE30,8:PRINTJS:FORI=0TO900:NEXTI:PLAY"06L20CC"
1080 HN=J:RS=RS+1
1090 HN=J:GOTO2010
1100 GOTO300
1110 **** ショウチ / ショウチ ****
1120 LOCATEX+1,10:PRINT "
1130 IF F#P=10:HN=10 ELSE JY=11
1140 LOCATE X-1,JY:PRINT"0" :PLAY"L6404E":FORI=0TO20:NEXTI
1150 LOCATE X-1,JY:PRINT " " :GOSUB1260:RETURN
1160 LOCATE X,11:PRINT "
1170 LOCATEX-1,10:PRINT "
1180 **** 747 / ショウチ ****
1190 LOCATEX,10:PRINT "
1200 IF PC=1 THEN RY=10 ELSE RY=11
1210 LOCATEX+2,RJ:PRINT"0" :PLAY"L6403C":FORI=0TO20:NEXTI

```

★「フロッピー」を辞書で引くと「しまりのない」とあった。影さんとおんなじだー!! (奈良県大和高田市・前田 武13才)……【影：しまりがないって？編：つまり、役立たずでアホでトンマでして影で……ボカッ】





BOAT RACE

高原 保法

ゲームのしかた

RUNすると、おもむろにコースが表示されます。あなたは、ボートを操作してゴールへ進みます。

キー操作は、**[4]**を押すと右へ、**[6]**を押すと左へ、それぞれ進向方向に対して45°方向を変えます(押しっぱなしならその場でまわる)。人を助けると100点です。

CHECKER FLAG

Dr.D: プログラムは、いたって簡単じゃ。どうせなら、キー操作は一つのほうが面白いんじゃないかな。

編: ワンキーゲームも、なかなか面白いですからね。それと、コースを自分で改造してみるのも楽しいんじゃないですか?

Dr.D: そうじゃな、プログラムを改造していくうちに、力も自然とついてくるぞ。

コースからはずれると、BEEP音とともにFUEL(燃料)から50ひかれます。FUELが0になったら、GAME OVERです。ゴールへ行くと、残りのFUELがスコアに足されます。

FUELは、最初は1000、何面かあとには500になります。

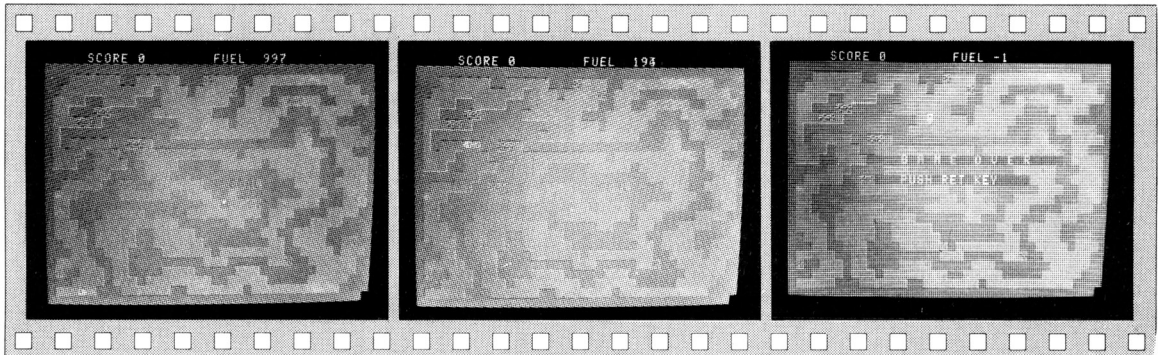
プログラムについて

8方向への進みかたは、あらかじめDATAを用意してそれをREADしています。

あと、コースを2画面入れるのがめんどうな人は、1画面だけにしてあげればいいと思います(ただし、プログラムの手直し必要)。

最後に

今回の作品の「2KEYの8方向SYSTEM」を使った、新しいGAMEを作ってみてください。



《写真1》スタートです。キー操作が難しいゾ!

《写真2》中央のGOALをめざします

《写真3》ゲーム・オーバー

★ベーマガは便利ですね。表紙に手アカがつかないし、雨の日のはかさになる。カッパーン!!(神奈川県横浜市・半病人の盛14才)……【編集長: 明日から雨の日はベーマガをさして出勤するように! 影: まかさ! 編: さかさ!】

```

10 DEFCHR$(252)="0070170007107000"
20 DEFCHR$(251)="008F8FCF263261008"
30 DEFCHR$(242)="001F3F4FC6643310"
40 DEFCHR$(249)="103864C64F3F1F0F"
50 DEFCHR$(244)="001C2663F2FCF8F0"
60 DEFCHR$(248)="1038707C7C44447C"
70 DEFCHR$(247)="7C44447C7C3810"
80 DEFCHR$(246)="00FC9E9F9EFC0000"
90 DEFCHR$(245)="00003F79F793F00"
100 DEFINT1,BEEP0FF
110 MIDT140,SCREEN,0,RANDOMIZE
120 SC=0:XS=0:XS23:XS=1:YS=0:H=4:S=0:N=0:SS=0:FU=1000:M=0:L=99
130 SS=1:LOCUR2298:YY:Y:HS=H
140 RESTORE130:FOR I=1 TO H
150 IF RM="4" THEN READ XS:YS,H,Z,Z:S=1
170 IF RM="6" THEN READ Z,Z:XS,YS,H:S=1
180 NEXT I:IF S=1 THEN S=0:GOTO 250
190 DATA -1,0,0,0,-1,2,-1,-1,1,-1,3,0,-1,2,1,0,4,1,-1,3,0,-1,2,1,0,4,1,5,1,0,4,0,1,6,1,
1,5,-1,1,7,0,1,6,-1,0,0,8,-1,1,7,-1,-1,1
200 X=XS:Y=YS
210 P=PEEK(BH9000+X*Y*40)
220 IF P=ASC(" ") THEN BEEP:FOR I=0 TO 99:BEIP:FU=FU-50:X=XX:Y=YY:HS=H
230 IF P=ASC(" ") THEN BEEP:SC=SC+100:COLOR 7,0:PRINTCSR(10,0):SC
240 IF P=ASC("G") THEN 820
250 COLOR6,1:PRINTCSR(XX,YY):";CSR(X,Y):MID$(" ",X+H*Y*40," "):H,1:);
260 FU=FU-1:COLOR 7,0:PRINTCSR(25,0):FU:IF FU<0 THEN 880
270 FOR I=0 TO L:NEXT
280 GOTO140
290 COLOR7,0:CLS:PRINT" SCORE";SC:TAB(20);"FUEL";FU:COLOR 4,1:LOCATE0,1
300 PRINT"
310 PRINT"
320 PRINT"
330 PRINT"
340 PRINT"
350 PRINT"
360 PRINT"
370 PRINT"
380 PRINT"
390 PRINT"
400 PRINT"
410 PRINT"
420 PRINT"
430 PRINT"
440 PRINT"
450 PRINT"
460 PRINT"
470 PRINT"
480 PRINT"
490 PRINT"
500 PRINT"
510 PRINT"
520 PRINT"
530 PRINT"
540 COLOR 2,1:PRINTCSR(22,12);"GORL"
550 RETURN
560 COLOR7,0:CLS:PRINT" SCORE";SC:TAB(20);"FUEL";FU:COLOR 4,1:LOCATE0,2
570 PRINT"
580 PRINT"
590 PRINT"
600 PRINT"

```

```

610 PRINT"
620 PRINT"
630 PRINT"
640 PRINT"
650 PRINT"
660 PRINT"
670 PRINT"
680 PRINT"
690 PRINT"
700 PRINT"
710 PRINT"
720 PRINT"
730 PRINT"
740 PRINT"
750 PRINT"
760 PRINT"
770 PRINT"
780 PRINT"
790 PRINT"
800 COLOR 2,1:PRINTCSR(35,23);"GORL"
810 RETURN
820 SC=SC+FU:COLOR 0,2:PRINTCSR(12,10):";G O R L I N ";CSR(14,12);" BONUS "
;FU:COLOR 7,0:PRINTCSR(10,0):SC:CSR(25,0):"; 0":FOR I=0 TO 1999:BEIP:NEXT
830 X=1:Y=23:XS=1:YS=0:H=4:S=0:FU=1000
840 IF L=0 THEN FU=500
850 ON SS+1 GOTO 130,850
860 IF L=99 THEN L=49 ELSE L=0
870 SS=0:GOSUB560:GOTO140
880 COLOR 5,2:PRINTCSR(10,10):";G A M E O V E R ";FOR I=0 TO 999:BEIP:NEXT:
PRINTCSR(11,12);" PUSH RET KEY "
890 IF INKEY$="CHR$(13) THEN 10ELSESS90

```

○これが正体(?)コーナー

愛知県名古屋市・喜多綱 毅



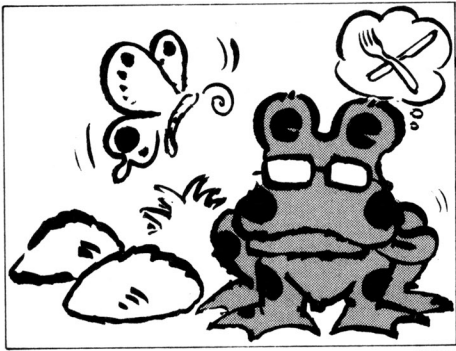
評…ハッハッ、ワシもすてたもんじやないのう。(Dr.D)どうどう読者にわかってしまったかー影二人とも調子にのるな(編)影



東京都東久留米市 三角謙太郎

★とてもおもしろかった。これを読んでもほんとにできるのかなと思ったりするけど、今はマンガよりおもしろいです。(大阪府南河内郡・八木孝之12才)……【影：私はマンガの方がおもしろいと思うけどネ！】

FLOG PANIC



伊藤 武司

HOW TO PLAY

[I]で上, [M]で下にちょうをあやつり, 向かってくるカエルをよけるといふ, いたって簡単な脳天気ゲームです。

100点とるごとに面クリアで, 天井が下がります。

ENDING

データ文をみてください。この書きこみかたで, ちょっとはメモリをかせいでます (ちと, 入れにくかったかな)。

最後に, 津工業バンザイ!!

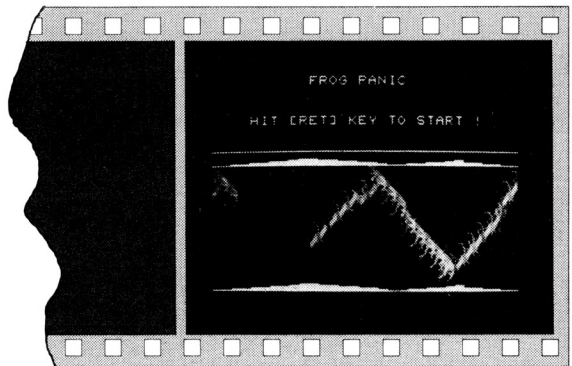
変数表

C	:	ちょうちょのキャラクタ
H	:	ハイ・スコア
I	:	} FOR NEXT用
J	:	
K	:	PICK用
R	:	ラウンド用
S	:	スコア
U	:	USR用
V	:	ちょうちょの進行方向
Z	:	ちょうちょのアドレス
K\$:	READ用
V\$:	書きこみ用

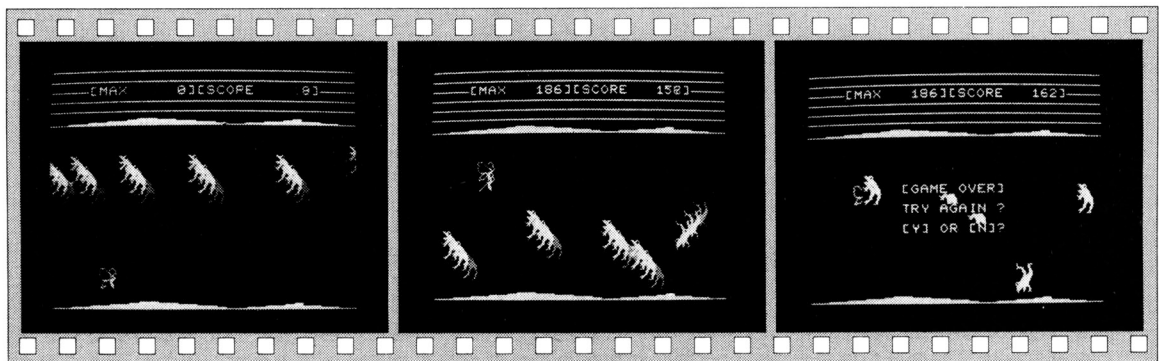
CHECKER FLAG

編集長: いやー, あらためてJR-100のすばらしさに驚かされました。

Dr.D: そうだろう, 入門者にはJR-100のようなマシンのほうが, プログラムの学習に向いてるんだよ。シンプル・イズ・ベスト!



〈写真1〉デモ画面がスバラシイ!



〈写真2〉キャラクタの動きがステキだね

〈写真3〉ひよひよひ, どうですウマイでしょ?

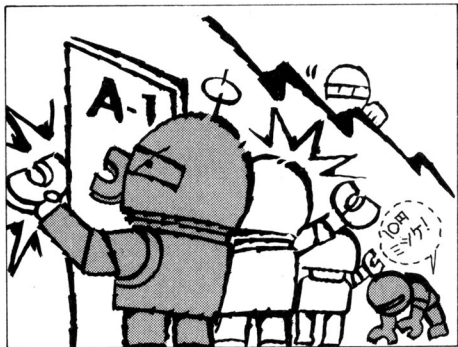
〈写真4〉とっても楽しかった!

★うる星やつらのキャラが10月から使用禁止になったってほんと? ジキル博士のアトリエにFM-7で発表しようと思ってたのに。(札幌市・宮宅しのぶ14才)……【編: 残念のひとつですわね! 小学館さんも冷たいなあー。】

JR-100用

ROBOT FIGHT

光成 祐治



あそびかた

ロボットを操作して、敵のLSIをぶちこわすゲームです。LSIは上のとびらの中にあるのですが、敵のロボットが守っているので、かんたんにはこわせません。敵のロボットは、体中に電気をおびていてあな

たをおそいます。

あなたはオイルをとってスーパー・ボールを作り、敵を攻撃します。オイル一つにつき、ボールは二つです。敵はしばらくすると生き返るので、注意してください。

改造のアドバイス

敵の死んでいる時間は1370行の25を、電撃の長さは1580, 1600行の6を、TIMERは540, 750行の200を、いずれも大きくすれば長く、小さくすれば短くなります。

キー操作

移動キーは[I][J][K][M]、ボール発射は[L]キーです。リプレイは[RETURN]キー、スタートは[S]キーです。

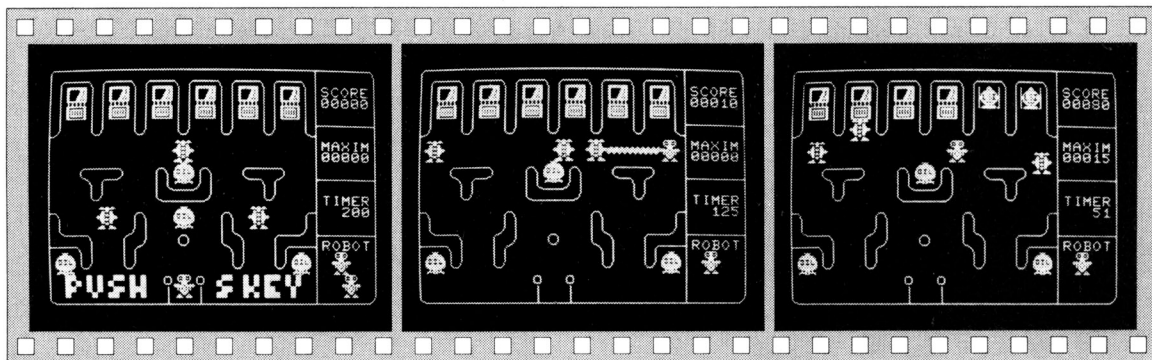
CHECKER FLAG

影：一瞬パチンコかなと思ったけど、よく見たらアレンジ・ボールだね、これは。

編集長：バカ、よく見ろ！ これはピン・ボールだろ！

編：イライラ、ほんと困っちゃうんですね。なんでわかんないの、雀球ですよ！

Dr.D：すまんけど、ワシ帰らせてもらうわ。まったく、つき合いきれん！

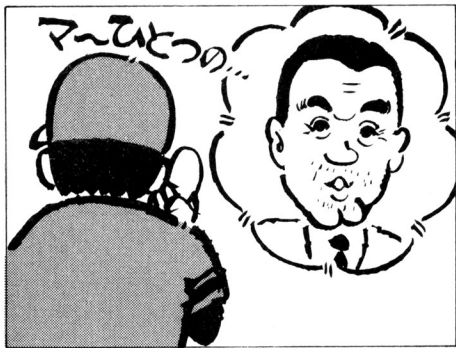


〈写真1〉[S]キーでスタートします

〈写真2〉敵の攻撃！
ウウウウ——

〈写真3〉ショワッ！ スーパー・ボールを投げる

★みなさん知ってましたが？80N BASICでOUT52, 3とすると、文字がちぢみます。WIDTH80としてOUT52, 2とすると、もっと変わったことが起きます。(群馬県群馬郡・星野道夫16才)……【編：結果は？】



JR-200用

LOVE ATTACK

山田 幸夫

あなたは、大好きな彼女に"♥"や"♠"を拾い、ビルまでとどけて、ハートのプレゼントをもらい点をとるゲームです。

でも、行く道には、じゃまなエイリアンが待っています。うまくかわして、ビルまでたどりつけてください。

操作方法

MANは、カーソル・キーの↑↓←→で動きます。右へのJUMPはスペース・キー、左へのJUMPはINSキーで動きます。

《第1表》プログラムのしくみ

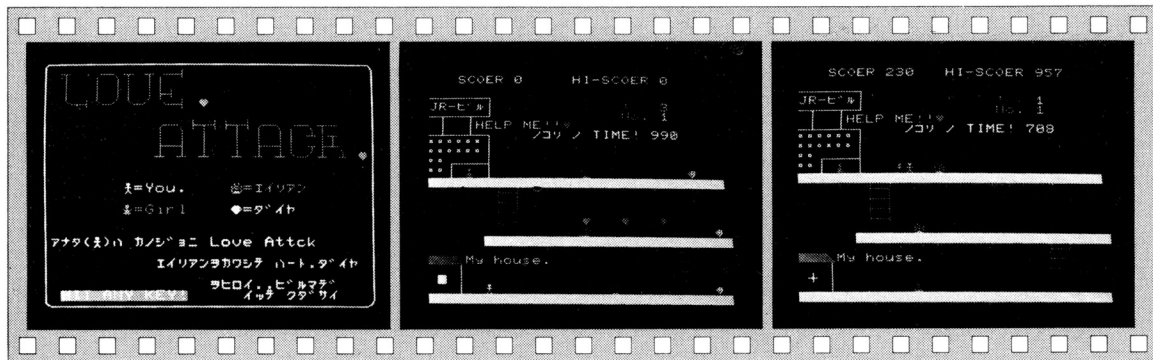
1~270	メイン・ルーチン
300~350	人の移動
400~	エイリアンの移動
500~	画面作り
700~	人がやられた
750~	ジャンプ
900~	GAME OVER
975~	ダイヤをとったか
1000~	DATA
1500~	ボーナス
1600~	画面作り
10000~	DATAの読み込み

CHECKER FLAG

Dr.D: 50~97行のIF文を、もう少し簡単にする方法を教えよう。ON GOSUB文とVAL関数を使ってまとめるんだ。ただし、この場合は「VAL(Z1)-27」で10進数に変換するため、97行はそのままにしておかなければならない。

編: すると、50~95行がON GOSUBで1文にまとまるということですね?

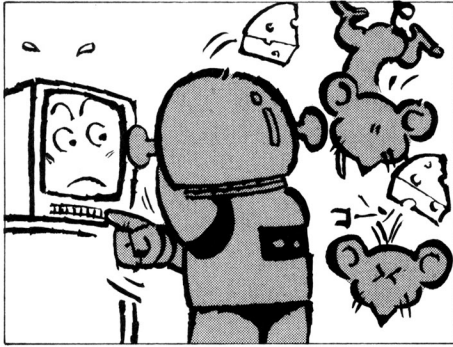
Dr.D: そのとおりだ。



《写真1》タイトルとキー操作

《写真2》左下からスタート!
エイリアンに気をつけて!

《写真3》あと少しで、彼女からの
ラブ・コールが——



JR-200用

CHANNEL WARS

林 邦彦

このゲームは、TVのチャンネルを変えようとして
いるあなたに、ねずみが襲いかかろうとするので、代
わりにロボットを操作して、チャンネルを変えるゲー
ムです。

遊びかた

キー操作は \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow で、それぞれの方向に動きま
すが、TVが画面上にでていなければ、右にはあまり

《第1表》プログラム・マップ

100~ 350	初期設定、データ読み込み、タイトル
360~ 540	フィールド
550~ 810	メイン・ループ
820~ 870	チーズを投げる
880~ 920	ねずみが死ぬ
930~ 980	ロボットが故障
990~1030	チャンネル変更
1040~1090	ゲーム・オーバー
1100~1150	面クリア
1160~1180	マシン語エラー表示、終了

進めません。**[SPC]** でチーズを投げます。チーズを投
げてねずみに当たったとき、毒があればねずみは倒れ
ますが、毒がなかったときは、ねずみに笑われます。

TVが出たときは、真中の部分にロボットを来させて
 \square を押せばチャンネルが変わるので、左の数字と一致
させれば1面クリアとなります。ドアの前でその方向
のキーを押せば、ワープできます。それと、チーズが
オイルに当たると、方向が変わることがあります。

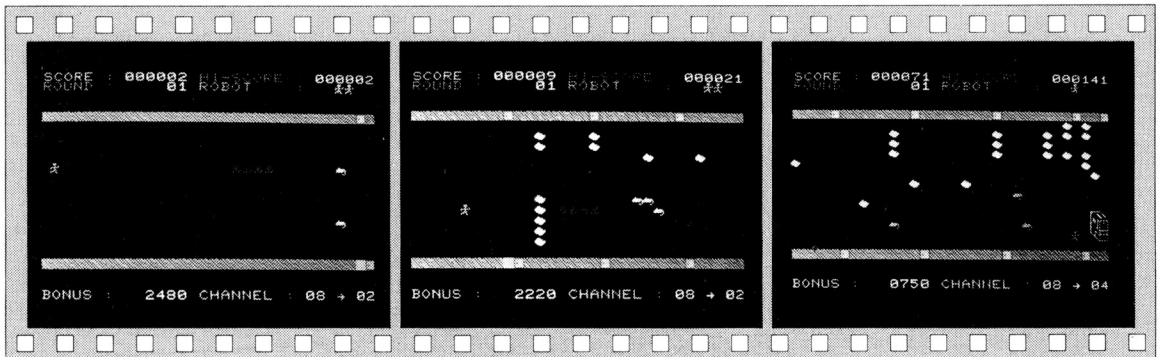
CHECKER FLAG

Dr.D: ふえり〜ぐっどじゃ!

編: 年代を感じさせる英語ですね。そうです、
とてもおもしろいゲームでしょ!

Dr.D: ふむ、さてここで、機械語の解説をす
るか。REM文をたよりに、おおよその処
理内容を知ったら、なんでもPOKEして
みるといい。例えば 380行はなんとなく色
をつけて文字を表示してるのがわかる。P
OKE X, 6はつまり、X=\$Eにカラ
ー・コードの6を入れるということさ。

影: ふ〜ん、いろいろだね!



《写真1》チーズを投げた!

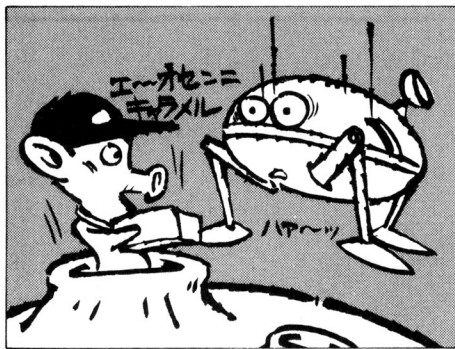
《写真2》オイルが見えた。
上にはドアもあるぞ!


《写真3》ここでチャンネルを
あわすと面クリアだ

JR-200用

MOON LANDER

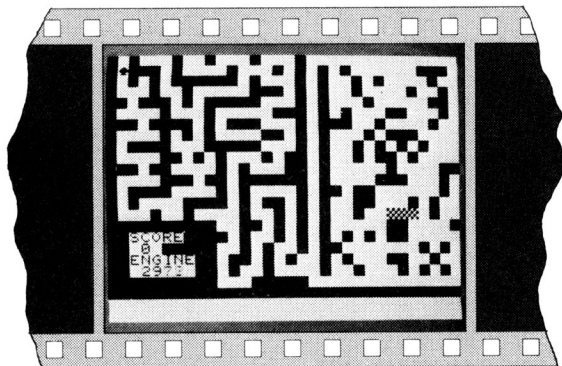
ツトム ナガタニ JPC会員No.20



「♠」を「■」にぶつからないように、「」にLANDINGさせるGAMEです。

KEYの操作

←→[SPACE]のKEYで、左右と逆噴射です。



《写真1》ふう変わったランディング・ゲームですね

CHECKER FLAG

編：ショートですね！

影：私の脚をみて言うな!! でも、ほんと短かいな、この脚は! 親をうらむぞい!

Dr.D:ぜいたくを言うでない! さてこのプログラムは、130行のスコア表示を直接に点の位置に入れこむと、スピードが速くなるぞ。

影：でも、足は速いんですよ!

一同：ガーン!!

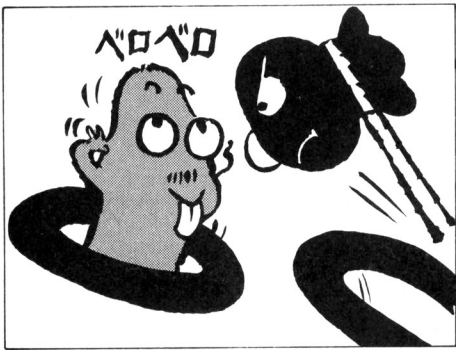
MOON LANDERのプログラム・リスト

```

10 COLOR 0,7:CLS:POKE 0,0:POKE $C800,4:RANDOMIZE
20 SC=0:E=3000
30 COSUB 170
40 X=1:Y=0:N=32
50 N=PEEK($C100+X+Y*32)
60 IF N=142 THEN 460
70 LOCATE X,Y:PRINT "♠"
80 IF N=237 THEN SC=SC+15:SOUND 600,25:GOTO 30
90 PICK 0
100 IF 0=58 AND X<31 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ";Y=X+1
110 IF 0=29 AND X>0 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ";X=X-1
120 IF 0=32 AND Y>0 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ";K=0:SOUND 1000,10:Y=Y-1
130 K=K+1:LOCATE 2,16:PRINT "SCORE";LOCATE 2,17:PRINT SC
140 IF K<15 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ";Y=Y+1:K=0:SOUND 600,5
150 IF K=15 THEN 460
160 E=E-1:LOCATE 2,18:PRINT "ENGINE":LOCATE 2,19:PRINT E:GOTO 50
170 CLS
180 PRINT "■"
190 PRINT "■"
200 PRINT "■"
210 PRINT "■"
220 PRINT "■"
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 FOR J=0 TO 3
410 FOR I=1 TO 19:LOCATE INT(RND*1)*12+20,I:PRINT "■";
420 LOCATE 19,I:PRINT "■";
430 NEXT I
440 NEXT J:LOCATE 25,14:PRINT "XXXXXX";
450 RETURN
460 LOCATE X,Y:PRINT "X";
470 LOCATE 10,0:PRINT "[ GAME OVER ]"
480 LOCATE 7,22:PRINT "[ HIT [RETURN] KEY ]"
490 PICK 0
500 IF 0=E THEN RUN
510 GOTO 490

```

★「僕は今年X1-Cを買うぞ!!」こうみんなに言いふらせば母もひっこみがつかなくなるだろう…。(京都府長岡京市・井ノ口剛15才)……【影：ふふ、お母さんも近所の人にウチの子は成績がいつも1番なんですって…。】



MSX用

もぐらたたき

野村誠一郎

遊びかた

普通のもぐらたたきゲームと同じです。KEYは①, ②, ③, ④, ⑤を使います。

ミス5回でGAME OVER, 面は1面ずつだんだん難しくなります。

改造のコツ

30行に変数があり, それを変えるとレベルが変わります (SP=スピード, V=1面に出てくるもぐらの数,

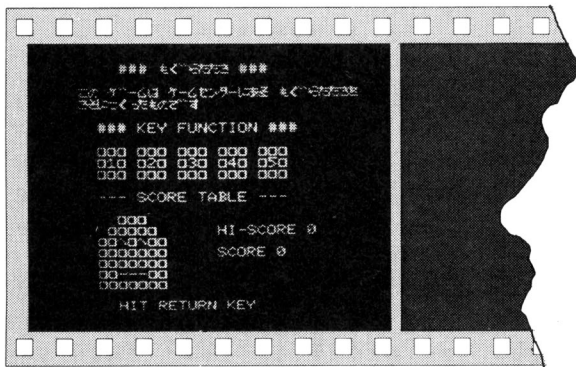
MR=難しさ)。スピードは増えるとやさしくなり, 他は難しくなります。

移植のテクニック

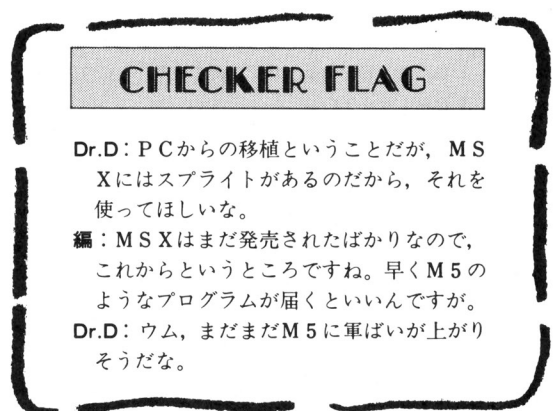
移植用に作ったものなので, かんたんに移植できると思います。初期設定のところを少しいじれば, FMなどにも移植は可能です。

苦勞した点

MSX用の本が1冊もないので, メーカーに問い合わせさせて使いました。



〈写真1〉ゲームの説明

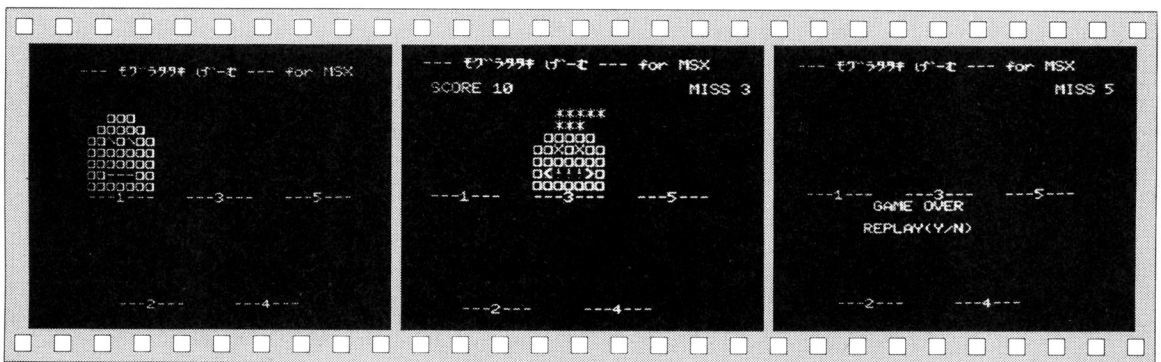


Dr.D: PCからの移植ということだが, MSXにはスプライトがあるのだから, それを使ってほしいな。

編: MSXはまだ発売されたばかりなので, これからというところですね。早くM5のようなプログラムが届くといいんですが。

Dr.D: ウム, まだまだM5に軍ばい上がりそうだな。

MSX



〈写真2〉パツ, ①を押せ!

〈写真3〉ピロ〜〜ン, やったぜ!!

〈写真4〉ゲーム・オーバー

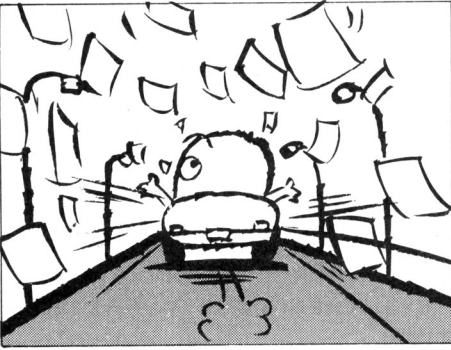
★編さん, 仲間ですね。がんばりましょう (春は遠く……)。(大分県南海部郡・そる・ばるう23才)……【編: や, やめてください!! そんな仲間意識はゴメンです。編集長: 友達を選ばなくちゃな。影: イヤミな発言だ。】

```

10 SCREEN 0,0:KEY OFF:COLOR
20 DEFINT A-Z
30 DIM X(5)
40 X(1)=0:X(2)=0:X(3)=0:X(4)=0
50 X(5)=15:X(4)=15:X(3)=15:X(2)=15
60 Y(1)=1:Y(2)=21:Y(3)=11:Y(4)=1
70 Y(5)=1:Y(6)=1:Y(7)=1:Y(8)=1:Y(9)=1
80 Y(10)=1:Y(11)=1:Y(12)=1:Y(13)=1:Y(14)=1
90 Y(15)=1:Y(16)=1:Y(17)=1:Y(18)=1:Y(19)=1
100 Y(20)=1:Y(21)=1:Y(22)=1:Y(23)=1:Y(24)=1
110 Y(25)=1:Y(26)=1:Y(27)=1:Y(28)=1:Y(29)=1
120 Y(30)=1:Y(31)=1:Y(32)=1:Y(33)=1:Y(34)=1
130 Y(35)=1:Y(36)=1:Y(37)=1:Y(38)=1:Y(39)=1
140 Y(40)=1:Y(41)=1:Y(42)=1:Y(43)=1:Y(44)=1
150 Y(45)=1:Y(46)=1:Y(47)=1:Y(48)=1:Y(49)=1
160 Y(50)=1:Y(51)=1:Y(52)=1:Y(53)=1:Y(54)=1
170 Y(55)=1:Y(56)=1:Y(57)=1:Y(58)=1:Y(59)=1
180 Y(60)=1:Y(61)=1:Y(62)=1:Y(63)=1:Y(64)=1
190 Y(65)=1:Y(66)=1:Y(67)=1:Y(68)=1:Y(69)=1
200 Y(70)=1:Y(71)=1:Y(72)=1:Y(73)=1:Y(74)=1
210 Y(75)=1:Y(76)=1:Y(77)=1:Y(78)=1:Y(79)=1
220 Y(80)=1:Y(81)=1:Y(82)=1:Y(83)=1:Y(84)=1
230 Y(85)=1:Y(86)=1:Y(87)=1:Y(88)=1:Y(89)=1
240 Y(90)=1:Y(91)=1:Y(92)=1:Y(93)=1:Y(94)=1
250 Y(95)=1:Y(96)=1:Y(97)=1:Y(98)=1:Y(99)=1
260 Y(100)=1:Y(101)=1:Y(102)=1:Y(103)=1:Y(104)=1
270 Y(105)=1:Y(106)=1:Y(107)=1:Y(108)=1:Y(109)=1
280 Y(110)=1:Y(111)=1:Y(112)=1:Y(113)=1:Y(114)=1
290 Y(115)=1:Y(116)=1:Y(117)=1:Y(118)=1:Y(119)=1
300 Y(120)=1:Y(121)=1:Y(122)=1:Y(123)=1:Y(124)=1
310 Y(125)=1:Y(126)=1:Y(127)=1:Y(128)=1:Y(129)=1
320 Y(130)=1:Y(131)=1:Y(132)=1:Y(133)=1:Y(134)=1
330 Y(135)=1:Y(136)=1:Y(137)=1:Y(138)=1:Y(139)=1
340 Y(140)=1:Y(141)=1:Y(142)=1:Y(143)=1:Y(144)=1
350 Y(145)=1:Y(146)=1:Y(147)=1:Y(148)=1:Y(149)=1
360 Y(150)=1:Y(151)=1:Y(152)=1:Y(153)=1:Y(154)=1
370 Y(155)=1:Y(156)=1:Y(157)=1:Y(158)=1:Y(159)=1
380 Y(160)=1:Y(161)=1:Y(162)=1:Y(163)=1:Y(164)=1
390 Y(165)=1:Y(166)=1:Y(167)=1:Y(168)=1:Y(169)=1
400 Y(170)=1:Y(171)=1:Y(172)=1:Y(173)=1:Y(174)=1
410 Y(175)=1:Y(176)=1:Y(177)=1:Y(178)=1:Y(179)=1
420 Y(180)=1:Y(181)=1:Y(182)=1:Y(183)=1:Y(184)=1
430 Y(185)=1:Y(186)=1:Y(187)=1:Y(188)=1:Y(189)=1
440 Y(190)=1:Y(191)=1:Y(192)=1:Y(193)=1:Y(194)=1
450 Y(195)=1:Y(196)=1:Y(197)=1:Y(198)=1:Y(199)=1
460 Y(200)=1:Y(201)=1:Y(202)=1:Y(203)=1:Y(204)=1
470 Y(205)=1:Y(206)=1:Y(207)=1:Y(208)=1:Y(209)=1
480 Y(210)=1:Y(211)=1:Y(212)=1:Y(213)=1:Y(214)=1
490 Y(215)=1:Y(216)=1:Y(217)=1:Y(218)=1:Y(219)=1
500 Y(220)=1:Y(221)=1:Y(222)=1:Y(223)=1:Y(224)=1
510 Y(225)=1:Y(226)=1:Y(227)=1:Y(228)=1:Y(229)=1
520 Y(230)=1:Y(231)=1:Y(232)=1:Y(233)=1:Y(234)=1
530 Y(235)=1:Y(236)=1:Y(237)=1:Y(238)=1:Y(239)=1
540 Y(240)=1:Y(241)=1:Y(242)=1:Y(243)=1:Y(244)=1
550 Y(245)=1:Y(246)=1:Y(247)=1:Y(248)=1:Y(249)=1
560 Y(250)=1:Y(251)=1:Y(252)=1:Y(253)=1:Y(254)=1
570 Y(255)=1:Y(256)=1:Y(257)=1:Y(258)=1:Y(259)=1
580 Y(260)=1:Y(261)=1:Y(262)=1:Y(263)=1:Y(264)=1
590 Y(265)=1:Y(266)=1:Y(267)=1:Y(268)=1:Y(269)=1
600 Y(270)=1:Y(271)=1:Y(272)=1:Y(273)=1:Y(274)=1
610 Y(275)=1:Y(276)=1:Y(277)=1:Y(278)=1:Y(279)=1
620 Y(280)=1:Y(281)=1:Y(282)=1:Y(283)=1:Y(284)=1
630 Y(285)=1:Y(286)=1:Y(287)=1:Y(288)=1:Y(289)=1
640 Y(290)=1:Y(291)=1:Y(292)=1:Y(293)=1:Y(294)=1
650 Y(295)=1:Y(296)=1:Y(297)=1:Y(298)=1:Y(299)=1
660 Y(300)=1:Y(301)=1:Y(302)=1:Y(303)=1:Y(304)=1
670 Y(305)=1:Y(306)=1:Y(307)=1:Y(308)=1:Y(309)=1
680 Y(310)=1:Y(311)=1:Y(312)=1:Y(313)=1:Y(314)=1
690 Y(315)=1:Y(316)=1:Y(317)=1:Y(318)=1:Y(319)=1
700 Y(320)=1:Y(321)=1:Y(322)=1:Y(323)=1:Y(324)=1
710 Y(325)=1:Y(326)=1:Y(327)=1:Y(328)=1:Y(329)=1
720 Y(330)=1:Y(331)=1:Y(332)=1:Y(333)=1:Y(334)=1
730 Y(335)=1:Y(336)=1:Y(337)=1:Y(338)=1:Y(339)=1
740 Y(340)=1:Y(341)=1:Y(342)=1:Y(343)=1:Y(344)=1
750 Y(345)=1:Y(346)=1:Y(347)=1:Y(348)=1:Y(349)=1
760 Y(350)=1:Y(351)=1:Y(352)=1:Y(353)=1:Y(354)=1
770 Y(355)=1:Y(356)=1:Y(357)=1:Y(358)=1:Y(359)=1
780 Y(360)=1:Y(361)=1:Y(362)=1:Y(363)=1:Y(364)=1
790 Y(365)=1:Y(366)=1:Y(367)=1:Y(368)=1:Y(369)=1
800 Y(370)=1:Y(371)=1:Y(372)=1:Y(373)=1:Y(374)=1
810 Y(375)=1:Y(376)=1:Y(377)=1:Y(378)=1:Y(379)=1
820 Y(380)=1:Y(381)=1:Y(382)=1:Y(383)=1:Y(384)=1
830 Y(385)=1:Y(386)=1:Y(387)=1:Y(388)=1:Y(389)=1
840 Y(390)=1:Y(391)=1:Y(392)=1:Y(393)=1:Y(394)=1
850 Y(395)=1:Y(396)=1:Y(397)=1:Y(398)=1:Y(399)=1
860 Y(400)=1:Y(401)=1:Y(402)=1:Y(403)=1:Y(404)=1
870 Y(405)=1:Y(406)=1:Y(407)=1:Y(408)=1:Y(409)=1
880 Y(410)=1:Y(411)=1:Y(412)=1:Y(413)=1:Y(414)=1
890 Y(415)=1:Y(416)=1:Y(417)=1:Y(418)=1:Y(419)=1
900 Y(420)=1:Y(421)=1:Y(422)=1:Y(423)=1:Y(424)=1
910 Y(425)=1:Y(426)=1:Y(427)=1:Y(428)=1:Y(429)=1
920 Y(430)=1:Y(431)=1:Y(432)=1:Y(433)=1:Y(434)=1
930 Y(435)=1:Y(436)=1:Y(437)=1:Y(438)=1:Y(439)=1
940 Y(440)=1:Y(441)=1:Y(442)=1:Y(443)=1:Y(444)=1
950 Y(445)=1:Y(446)=1:Y(447)=1:Y(448)=1:Y(449)=1
960 Y(450)=1:Y(451)=1:Y(452)=1:Y(453)=1:Y(454)=1
970 Y(455)=1:Y(456)=1:Y(457)=1:Y(458)=1:Y(459)=1
980 Y(460)=1:Y(461)=1:Y(462)=1:Y(463)=1:Y(464)=1
990 Y(465)=1:Y(466)=1:Y(467)=1:Y(468)=1:Y(469)=1
1000 Y(470)=1:Y(471)=1:Y(472)=1:Y(473)=1:Y(474)=1
1010 Y(475)=1:Y(476)=1:Y(477)=1:Y(478)=1:Y(479)=1
1020 Y(480)=1:Y(481)=1:Y(482)=1:Y(483)=1:Y(484)=1
1030 Y(485)=1:Y(486)=1:Y(487)=1:Y(488)=1:Y(489)=1
1040 Y(490)=1:Y(491)=1:Y(492)=1:Y(493)=1:Y(494)=1
1050 Y(495)=1:Y(496)=1:Y(497)=1:Y(498)=1:Y(499)=1
1060 Y(500)=1:Y(501)=1:Y(502)=1:Y(503)=1:Y(504)=1
1070 Y(505)=1:Y(506)=1:Y(507)=1:Y(508)=1:Y(509)=1
1080 Y(510)=1:Y(511)=1:Y(512)=1:Y(513)=1:Y(514)=1
1090 Y(515)=1:Y(516)=1:Y(517)=1:Y(518)=1:Y(519)=1
1100 Y(520)=1:Y(521)=1:Y(522)=1:Y(523)=1:Y(524)=1
1110 Y(525)=1:Y(526)=1:Y(527)=1:Y(528)=1:Y(529)=1
1120 Y(530)=1:Y(531)=1:Y(532)=1:Y(533)=1:Y(534)=1
1130 Y(535)=1:Y(536)=1:Y(537)=1:Y(538)=1:Y(539)=1
1140 Y(540)=1:Y(541)=1:Y(542)=1:Y(543)=1:Y(544)=1
1150 Y(545)=1:Y(546)=1:Y(547)=1:Y(548)=1:Y(549)=1
1160 Y(550)=1:Y(551)=1:Y(552)=1:Y(553)=1:Y(554)=1
1170 Y(555)=1:Y(556)=1:Y(557)=1:Y(558)=1:Y(559)=1
1180 Y(560)=1:Y(561)=1:Y(562)=1:Y(563)=1:Y(564)=1
1190 Y(565)=1:Y(566)=1:Y(567)=1:Y(568)=1:Y(569)=1
1200 Y(570)=1:Y(571)=1:Y(572)=1:Y(573)=1:Y(574)=1
1210 Y(575)=1:Y(576)=1:Y(577)=1:Y(578)=1:Y(579)=1
1220 Y(580)=1:Y(581)=1:Y(582)=1:Y(583)=1:Y(584)=1
1230 Y(585)=1:Y(586)=1:Y(587)=1:Y(588)=1:Y(589)=1
1240 Y(590)=1:Y(591)=1:Y(592)=1:Y(593)=1:Y(594)=1
1250 Y(595)=1:Y(596)=1:Y(597)=1:Y(598)=1:Y(599)=1
1260 Y(600)=1:Y(601)=1:Y(602)=1:Y(603)=1:Y(604)=1
1270 Y(605)=1:Y(606)=1:Y(607)=1:Y(608)=1:Y(609)=1
1280 Y(610)=1:Y(611)=1:Y(612)=1:Y(613)=1:Y(614)=1
1290 Y(615)=1:Y(616)=1:Y(617)=1:Y(618)=1:Y(619)=1
1300 Y(620)=1:Y(621)=1:Y(622)=1:Y(623)=1:Y(624)=1
1310 Y(625)=1:Y(626)=1:Y(627)=1:Y(628)=1:Y(629)=1
1320 Y(630)=1:Y(631)=1:Y(632)=1:Y(633)=1:Y(634)=1
1330 Y(635)=1:Y(636)=1:Y(637)=1:Y(638)=1:Y(639)=1
1340 Y(640)=1:Y(641)=1:Y(642)=1:Y(643)=1:Y(644)=1
1350 Y(645)=1:Y(646)=1:Y(647)=1:Y(648)=1:Y(649)=1
1360 Y(650)=1:Y(651)=1:Y(652)=1:Y(653)=1:Y(654)=1
1370 Y(655)=1:Y(656)=1:Y(657)=1:Y(658)=1:Y(659)=1
1380 Y(660)=1:Y(661)=1:Y(662)=1:Y(663)=1:Y(664)=1
1390 Y(665)=1:Y(666)=1:Y(667)=1:Y(668)=1:Y(669)=1
1400 Y(670)=1:Y(671)=1:Y(672)=1:Y(673)=1:Y(674)=1
1410 Y(675)=1:Y(676)=1:Y(677)=1:Y(678)=1:Y(679)=1
1420 Y(680)=1:Y(681)=1:Y(682)=1:Y(683)=1:Y(684)=1
1430 Y(685)=1:Y(686)=1:Y(687)=1:Y(688)=1:Y(689)=1
1440 Y(690)=1:Y(691)=1:Y(692)=1:Y(693)=1:Y(694)=1
1450 Y(695)=1:Y(696)=1:Y(697)=1:Y(698)=1:Y(699)=1
1460 Y(700)=1:Y(701)=1:Y(702)=1:Y(703)=1:Y(704)=1
1470 Y(705)=1:Y(706)=1:Y(707)=1:Y(708)=1:Y(709)=1
1480 Y(710)=1:Y(711)=1:Y(712)=1:Y(713)=1:Y(714)=1
1490 Y(715)=1:Y(716)=1:Y(717)=1:Y(718)=1:Y(719)=1
1500 Y(720)=1:Y(721)=1:Y(722)=1:Y(723)=1:Y(724)=1
1510 Y(725)=1:Y(726)=1:Y(727)=1:Y(728)=1:Y(729)=1
1520 Y(730)=1:Y(731)=1:Y(732)=1:Y(733)=1:Y(734)=1
1530 Y(735)=1:Y(736)=1:Y(737)=1:Y(738)=1:Y(739)=1
1540 Y(740)=1:Y(741)=1:Y(742)=1:Y(743)=1:Y(744)=1
1550 Y(745)=1:Y(746)=1:Y(747)=1:Y(748)=1:Y(749)=1
1560 Y(750)=1:Y(751)=1:Y(752)=1:Y(753)=1:Y(754)=1
1570 Y(755)=1:Y(756)=1:Y(757)=1:Y(758)=1:Y(759)=1
1580 Y(760)=1:Y(761)=1:Y(762)=1:Y(763)=1:Y(764)=1
1590 Y(765)=1:Y(766)=1:Y(767)=1:Y(768)=1:Y(769)=1
1600 Y(770)=1:Y(771)=1:Y(772)=1:Y(773)=1:Y(774)=1
1610 Y(775)=1:Y(776)=1:Y(777)=1:Y(778)=1:Y(779)=1
1620 Y(780)=1:Y(781)=1:Y(782)=1:Y(783)=1:Y(784)=1
1630 Y(785)=1:Y(786)=1:Y(787)=1:Y(788)=1:Y(789)=1
1640 Y(790)=1:Y(791)=1:Y(792)=1:Y(793)=1:Y(794)=1
1650 Y(795)=1:Y(796)=1:Y(797)=1:Y(798)=1:Y(799)=1
1660 Y(800)=1:Y(801)=1:Y(802)=1:Y(803)=1:Y(804)=1
1670 Y(805)=1:Y(806)=1:Y(807)=1:Y(808)=1:Y(809)=1
1680 Y(810)=1:Y(811)=1:Y(812)=1:Y(813)=1:Y(814)=1
1690 Y(815)=1:Y(816)=1:Y(817)=1:Y(818)=1:Y(819)=1
1700 Y(820)=1:Y(821)=1:Y(822)=1:Y(823)=1:Y(824)=1
1710 Y(825)=1:Y(826)=1:Y(827)=1:Y(828)=1:Y(829)=1
1720 Y(830)=1:Y(831)=1:Y(832)=1:Y(833)=1:Y(834)=1
1730 Y(835)=1:Y(836)=1:Y(837)=1:Y(838)=1:Y(839)=1
1740 Y(840)=1:Y(841)=1:Y(842)=1:Y(843)=1:Y(844)=1
1750 Y(845)=1:Y(846)=1:Y(847)=1:Y(848)=1:Y(849)=1
1760 Y(850)=1:Y(851)=1:Y(852)=1:Y(853)=1:Y(854)=1
1770 Y(855)=1:Y(856)=1:Y(857)=1:Y(858)=1:Y(859)=1
1780 Y(860)=1:Y(861)=1:Y(862)=1:Y(863)=1:Y(864)=1
1790 Y(865)=1:Y(866)=1:Y(867)=1:Y(868)=1:Y(869)=1
1800 Y(870)=1:Y(871)=1:Y(872)=1:Y(873)=1:Y(874)=1
1810 Y(875)=1:Y(876)=1:Y(877)=1:Y(878)=1:Y(879)=1
1820 Y(880)=1:Y(881)=1:Y(882)=1:Y(883)=1:Y(884)=1
1830 Y(885)=1:Y(886)=1:Y(887)=1:Y(888)=1:Y(889)=1
1840 Y(890)=1:Y(891)=1:Y(892)=1:Y(893)=1:Y(894)=1
1850 Y(895)=1:Y(896)=1:Y(897)=1:Y(898)=1:Y(899)=1
1860 Y(900)=1:Y(901)=1:Y(902)=1:Y(903)=1:Y(904)=1
1870 Y(905)=1:Y(906)=1:Y(907)=1:Y(908)=1:Y(909)=1
1880 Y(910)=1:Y(911)=1:Y(912)=1:Y(913)=1:Y(914)=1
1890 Y(915)=1:Y(916)=1:Y(917)=1:Y(918)=1:Y(919)=1
1900 Y(920)=1:Y(921)=1:Y(922)=1:Y(923)=1:Y(924)=1
1910 Y(925)=1:Y(926)=1:Y(927)=1:Y(928)=1:Y(929)=1
1920 Y(930)=1:Y(931)=1:Y(932)=1:Y(933)=1:Y(934)=1
1930 Y(935)=1:Y(936)=1:Y(937)=1:Y(938)=1:Y(939)=1
1940 Y(940)=1:Y(941)=1:Y(942)=1:Y(943)=1:Y(944)=1
1950 Y(945)=1:Y(946)=1:Y(947)=1:Y(948)=1:Y(949)=1
1960 Y(950)=1:Y(951)=1:Y(952)=1:Y(953)=1:Y(954)=1
1970 Y(955)=1:Y(956)=1:Y(957)=1:Y(958)=1:Y(959)=1
1980 Y(960)=1:Y(961)=1:Y(962)=1:Y(963)=1:Y(964)=1
1990 Y(965)=1:Y(966)=1:Y(967)=1:Y(968)=1:Y(969)=1
2000 Y(970)=1:Y(971)=1:Y(972)=1:Y(973)=1:Y(974)=1
2010 Y(975)=1:Y(976)=1:Y(977)=1:Y(978)=1:Y(979)=1
2020 Y(980)=1:Y(981)=1:Y(982)=1:Y(983)=1:Y(984)=1
2030 Y(985)=1:Y(986)=1:Y(987)=1:Y(988)=1:Y(989)=1
2040 Y(990)=1:Y(991)=1:Y(992)=1:Y(993)=1:Y(994)=1
2050 Y(995)=1:Y(996)=1:Y(997)=1:Y(998)=1:Y(999)=1
2060 Y(1000)=1:Y(1001)=1:Y(1002)=1:Y(1003)=1:Y(1004)=1
2070 Y(1005)=1:Y(1006)=1:Y(1007)=1:Y(1008)=1:Y(1009)=1
2080 Y(1010)=1:Y(1011)=1:Y(1012)=1:Y(1013)=1:Y(1014)=1
2090 Y(1015)=1:Y(1016)=1:Y(1017)=1:Y(1018)=1:Y(1019)=1
2100 Y(1020)=1:Y(1021)=1:Y(1022)=1:Y(1023)=1:Y(1024)=1
2110 Y(1025)=1:Y(1026)=1:Y(1027)=1:Y(1028)=1:Y(1029)=1
2120 Y(1030)=1:Y(1031)=1:Y(1032)=1:Y(1033)=1:Y(1034)=1
2130 Y(1035)=1:Y(1036)=1:Y(1037)=1:Y(1038)=1:Y(1039)=1
2140 Y(1040)=1:Y(1041)=1:Y(1042)=1:Y(1043)=1:Y(1044)=1
2150 Y(1045)=1:Y(1046)=1:Y(1047)=1:Y(1048)=1:Y(1049)=1
2160 Y(1050)=1:Y(1051)=1:Y(1052)=1:Y(1053)=1:Y(1054)=1
2170 Y(1055)=1:Y(1056)=1:Y(1057)=1:Y(1058)=1:Y(1059)=1
2180 Y(1060)=1:Y(1061)=1:Y(1062)=1:Y(1063)=1:Y(1064)=1
2190 Y(1065)=1:Y(1066)=1:Y(1067)=1:Y(1068)=1:Y(1069)=1
2200 Y(1070)=1:Y(1071)=1:Y(1072)=1:Y(1073)=1:Y(1074)=1
2210 Y(1075)=1:Y(1076)=1:Y(1077)=1:Y(1078)=1:Y(1079)=1
2220 Y(1080)=1:Y(1081)=1:Y(1082)=1:Y(1083)=1:Y(1084)=1
2230 Y(1085)=1:Y(1086)=1:Y(1087)=1:Y(1088)=1:Y(1089)=1
2240 Y(1090)=1:Y(1091)=1:Y(1092)=1:Y(1093)=1:Y(1094)=1
2250 Y(1095)=1:Y(1096)=1:Y(1097)=1:Y(1098)=1:Y(1099)=1
2260 Y(1100)=1:Y(1101)=1:Y(1102)=1:Y(1103)=1:Y(1104)=1
2270 Y(1105)=1:Y(1106)=1:Y(1107)=1:Y(1108)=1:Y(1109)=1
2280 Y(1110)=1:Y(1111)=1:Y(1112)=1:Y(1113)=1:Y(1114)=1
2290 Y(1115)=1:Y(1116)=1:Y(1117)=1:Y(1118)=1:Y(1119)=1
2300 Y(1120)=1:Y(1121)=1:Y(1122)=1:Y(1123)=1:Y(1124)=1
2310 Y(1125)=1:Y(1126)=1:Y(1127)=1:Y(1128)=1:Y(1129)=1
2320 Y(1130)=1:Y(1131)=1:Y(1132)=1:Y(1133)=1:Y(1134)=1
2330 Y(1135)=1:Y(1136)=1:Y(1137)=1:Y(1138)=1:Y(1139)=1
2340 Y(1140)=1:Y(1141)=1:Y(1142)=1:Y(1143)=1:Y(1144)=1
2350 Y(1145)=1:Y(1146)=1:Y(1147)=1:Y(1148)=1:Y(1149)=1
2360 Y(1150)=1:Y(1151)=1:Y(1152)=1:Y(1153)=1:Y(1154)=1
2370 Y(1155)=1:Y(1156)=1:Y(1157)=1:Y(1158)=1:Y(1159)=1
2380 Y(1160)=1:Y(1161)=1:Y(1162)=1:Y(1163)=1:Y(1164)=1
2390 Y(1165)=1:Y(1166)=1:Y(1167)=1:Y(1168)=1:Y(1169)=1
2400 Y(1170)=1:Y(1171)=1:Y(1172)=1:Y(1173)=1:Y(1174)=1
2410 Y(1175)=1:Y(1176)=1:Y(1177)=1:Y(1178)=1:Y(1179)=1
2420 Y(1180)=1:Y(1181)=1:Y(1182)=1:Y(1183)=1:Y(1184)=1
2430 Y(1185)=1:Y(1186)=1:Y(1187)=1:Y(1188)=1:Y(1189)=1
2440 Y(1190)=1:Y(1191)=1:Y(1192)=1:Y(1193)=1:Y(1194)=1
2450 Y(1195)=1:Y(1196)=1:Y(1197)=1:Y(1198)=1:Y(1199)=1
2460 Y(1200)=1:Y(1201)=1:Y(1202)=1:Y(1203)=1:Y(1204)=1
2470 Y(1205)=1:Y(1206)=1:Y(1207)=1:Y(1208)=1:Y(1209)=1
2480 Y(1210)=1:Y(1211)=1:Y(1212)=1:Y(1213)=1:Y(1214)=1
2490 Y(1215)=1:Y(1216)=1:Y(1217)=1:Y(1218)=1:Y(1219)=1
2500 Y(1220)=1:Y(1221)=1:Y(1222)=1:Y(1223)=1:Y(1224)=1
2510 Y(1225)=1:Y(1226)=1:Y(1227)=1:Y(1228)=1:Y(1229)=1
2520 Y(1230)=1:Y(1231)=1:Y(1232)=1:Y(1233)=1:Y(1234)=1
2530 Y(1235)=1:Y(1236)=1:Y(1237)=1:Y(1238)=1:Y(1239)=1
2540 Y(1240)=1:Y(1241)=1:Y(1242)=1:Y(1243)=1:Y(1244)=1
2550 Y(1245)=1:Y(1246)=1:Y(1247)=1:Y(1248)=1:Y(1249)=1
2560 Y(1250)=1:Y(1251)=1:Y(1252)=1:Y(1253)=1:Y(1254)=1
2570 Y(1255)=1:Y(1256)=1:Y(1257)=1:Y(1258)=1:Y(1259)=1
2580 Y(1260)=1:Y(1261)=1:Y(1262)=1:Y(1263)=1:Y(1264)=1
2590 Y(1265)=1:Y(1266)=1:Y(1267)=1:Y(1268)=1:Y(1269)=1
2600 Y(1270)=1:Y(1271)=1:Y(1272)=1:Y(1273)=1:Y(1274)=1
2610 Y(1275)=1:Y(1276)=1:Y(1277)=1:Y(1278)=1:Y(1279)=1
2620 Y(1280)=1:Y(1281)=1:Y(1282)=1:Y(1283)=1:Y(1284)=1
2630 Y(1285)=1:Y(1286)=1:Y(1287)=1:Y(1288)=1:Y(1289)=1
2640 Y(1290)=1:Y(1291)=1:Y(1292)=1:Y(1293)=1:Y(1294)=1
2650 Y(1295)=1:Y(1296)=1:Y(1297)=1:Y(1298)=1:Y(1299)=1
2660 Y(1300)=1:Y(1301)=1:Y(1302)=1:Y(1303)=1:Y(1304)=1
2670 Y(1305)=1:Y(1306)=1:Y(1307)=1:Y(1308)=1:Y(1309)=1
2680 Y(1310)=1:Y(1311)=1:Y(1312)=1:Y(1313)=1:Y(1314)=1
2690 Y(1315)=1:Y(1316)=1:Y(1317)=1:Y(1318)=1:Y(1319)=1
2700 Y(1320)=1:Y(1321)=1:Y(1322)=1:Y(1323)=1:Y(1324)=1
2710 Y(1325)=1:Y(1326)=1:Y(1327)=1:Y(1328)=1:Y(1329)=1
2720 Y(1330)=1:Y(1331)=1:Y(1332)=1:Y(1333)=1:Y(1334)=1
2730 Y(1335)=1:Y(1336)=1:Y(1337)=1:Y(1338)=1:Y(1339)=1
2740 Y(1340)=1:Y(1341)=1:Y(1342)=1:Y(1343)=1:Y(1344)=1
2750 Y(1345)=1:Y(1346)=1:Y(1347)=1:Y(1348)=1:Y(1349)=1
2760 Y(1350)=1:Y(1351)=1:Y(1352)=1:Y(1353)=1:Y(1354)=1
2770 Y(1355)=1:Y(1356)=1:Y(1357)=1:Y(1358)=1:Y(1359)=1
2780 Y(1360)=1:Y(1361)=1:Y(1362)=1:Y(1363)=1:Y(1364)=1
2790 Y(1365)=1:Y(1366)=1:Y(1367)=1:Y(1368)=1:Y(1369)=1
2800 Y(1370)=1:
```


ベーマガを救え!

石井 直昭



ゲームの説明

このゲームは、ベーマガ12月号の「ベーマガを救え」を移植して、改造したものです。

君(○)の使命は、Dr.D(●)と影(●)の落としていった書類(+)を、Dr.Dや影にぶつからないようにひろうことです。ただし、君やDr.D、影の3人の車は、ともに性能がよくないので、交差点でしか曲がれません。さて、君は、ベーマガを救えるだろうか。

遊びかた

カーソル・キーで、上下左右に動かします。画面の端までいくと、反対側の端から出てきます。28枚書類をひろうと、1面クリアです。2面目からは、1面ごとに編集部員(●)が1人ふえます。5面目を過ぎると、範囲がせまくなってむずかしくなります。

改造のアドバイス

車をふやすときは、40行の $K=3$ をふやしてください。Drと影をふやすときは、40行の $Dr=2$ をふやしてください。キャラクタを変えるときは、470~480行に注意してください。


CHECKER FLAG

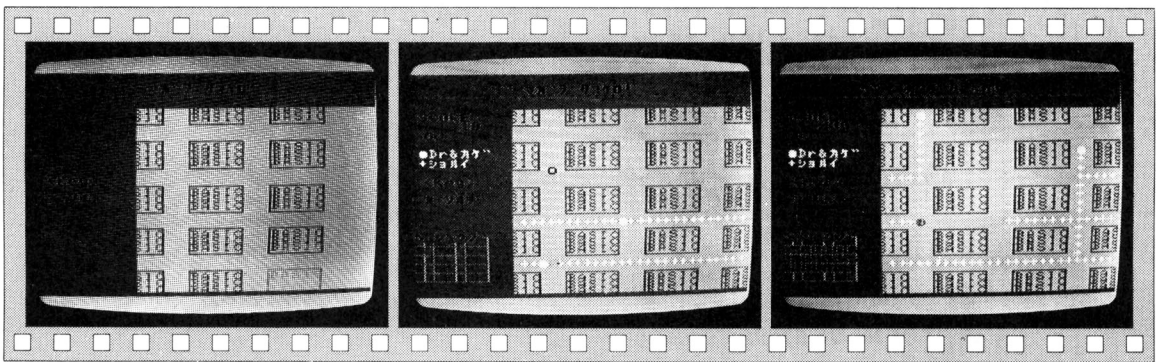
Dr.D: 590行から620行は、1行にまとめられるぞ。

編集長: 論理式をつかうんですね。

Dr.D: そうじゃ、編集長もなかなかわかるようになったな。

影: まったくそのとおり。

編集長: 影! トイレそうじがまだ終わってないぞ 

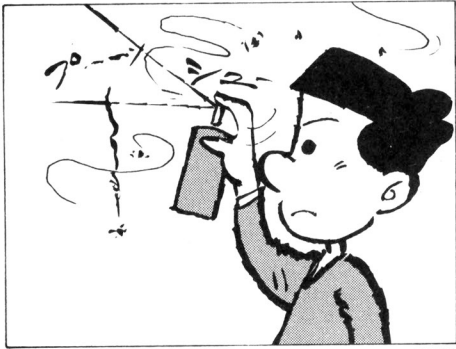


〈写真1〉コースが描かれます

〈写真2〉さあ、どんどん拾ってください

〈写真3〉のんびりしていると、大変ですぞ!

★影さん! 1月号 191ページの迷路は、右下と左上の「れ」の字の近くで切れているからムリですよ! (東京都足立区・加藤広武20才)……【影: するどい指摘! 編: 見ればわかるでしょ! 影: 見た? 編: 見なかった。影: ドン!!】



M5(BASIC-I)用

MOSQUITO

SORD

ゲームについて

蚊の大きらいなあなたは、なぜか密室の中に4匹の蚊といっしょにいます。手もとには殺虫剤がありますから、勇気をだして蚊にたちむかってください。

遊びかた

カーソル・キーで自分を動かし、[S]キーで殺虫剤が一定の距離までです。殺虫剤は、20回しかだせません。右に量が表示してあります。

最初、あなたは右下にいて、殺虫剤は左にしかできません。殺虫剤をだしたときや、蚊がやられたときの音がリアル?ですよ。

参考: '83年ベーマガ7月号「やまのおろち」

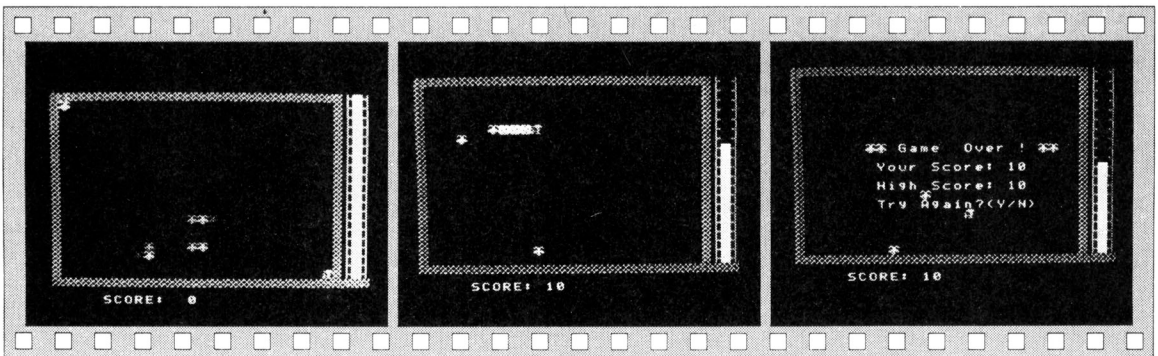
CHECKER FLAG

Dr.D: プログラムをみても、特別変わった所はなかった。蚊の動きはラムダムに、人間をめがけてしつこく襲ってくるというパターンでもない。

編: 画面がちょっとさみしいですね。もう少し、バックに絵を描いてみたらよかったな。M5は絵を描くのはおてのものだからね。



by TYPHOON



〈写真1〉スタートです。がんばって蚊をやっつけましょう!

〈写真2〉シュバ——ッ! どうだ、まいったか!

〈写真3〉ゲーム・オーバー

★JR-200用「住所録」一人の名前と住所を1人1行ずつREMでプログラムしてFIND「人の名」で呼び出す。(新潟県長岡市・山屋光伸14才)……【編: グッドアイデア!! かしこし、5年前にもあったんですよ!】

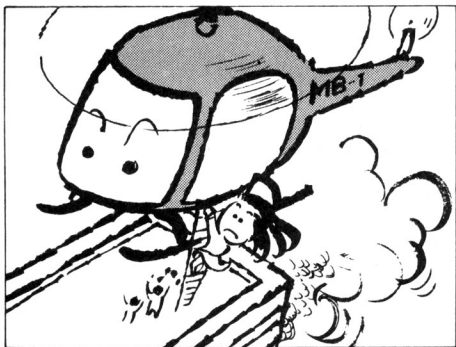
MOSQUITO のプログラム・リスト

```

10 Print "■":view:let HS=0:dim K(3),Q(3):let SC=0
20 let X=14970:let W=0:let SH=20:let SORD=0
30 for F=0 to 3:let K(F)=&3800+(rnd(19)+1)+(rnd(18)+1)*32:next
xt
100 restore:for M5=1 to 10:read A$,CH,PA:for F=1 to 3:stchr
A$ to CH,F+PA:next F,M5
110 data 76efef799ef7f76e,&F0,0,1E7F1ECC4EFCCODE,&F1,0,E0e0e
0e0e0e0e0e0,&F0,3,6699187effdb3c18,&f2,0
120 data 7070602020202020,&f1,3,a0a0a0d0d0d04040,&f2,3,40404
04040404040,&e0,3
130 data c0c0c0c0c0c0c0c0,&89,3,c0c0c0c0c0c0c0c0,&8A,3,70707
07070707070,&80,3
220 cls
250 Print rpt$(28,"*")"HHH":for F=1 to 19:Print "*" tab(27)"
**HHH" :next:Print rpt$(31,"*"):vPoke X,&F1
260 Print cursor(5,22):"SCORE: ":SC
300 for I=0 to 3:if K(I)=0 then next:goto 410
310 vPoke K(I),&F2:let Q=Q(I)
320 let R=rnd(3):let K=K(I)
330 if(R=0)*(Q(I)<>2)then let Q(I)=1:let K(I)=K(I)-1
340 if(R=1)*(Q(I)<>1)then let Q(I)=2:let K(I)=K(I)+1
350 if(R=2)*(Q(I)<>4)then let Q(I)=3:let K(I)=K(I)+32
360 if(R=3)*(Q(I)<>3)then let Q(I)=4:let K(I)=K(I)-32
390 let UP=vpeek(K(I)):if UP=&E0 then let K(I)=K else if UP=
&F1 then goto 1000
400 vPoke K,32:vPoke K(I),&F2:next
410 let P=peek(&702B):let X1=X
420 let X=X+(P=54)-(P=55)+(P=51)-(P=46))*32
460 if P=26 then let X2=X:Print cursor(29,SORD)" ":let SORD=
SORD+1:gosub 500
465 let UP=vpeek(X):if UP=&F2 then goto 1000
470 if UP=&E0 then let X=X1
480 vPoke X1,32:vPoke X,&F1
490 goto 300
500 let M=0:let SH=SH-1
510 let X2=X2-1:let UP=vpeek(X2):let M=M+1
520 if UP=&E0 then let X2=X2+1:goto 700
530 if UP=&F2 then let SC=SC+10:let W=W+1:goto 600
540 vPoke X2,&F0
550 gosub 800:for O=20 to 30:out &20,&90:out &20,&80:out &20
,0:out &20,&9F:next
560 if M=5 then goto 700 else goto 510
600 gosub 800:for F=1 to 5:for O=0 to 50:out &20,&90:out &20
,&80:out &20,0:out &20,&9F:next O,F:Print cursor(11,22):SC
610 for O=0 to 3:if K(O)=X2 then let K(O)=0 else next
630 if W=4 then gosub 800:for F=40 to 10 step-1:out &20,&90:
out &20,&80:out &20,F:for O=0 to 200:next O,F:out &20,&9F:go
to 20
700 for F=1 to M:vPoke X2,32:let X2=X2+1:next:if SH=0 then g
oto 1000 else return
800 out &20,&90:out &20,&80:out &20,&27:return
1000 for F=1 to 500:next:gosub 800:out &20,&90:out &20,&80:to
ut &20,40:for F=1 to 500:next:out &20,&9F
1010 for F=1 to 500:next:out &20,&90:out &20,&80:out &20,30:
for F=1 to 500:next:out &20,&9F
1020 if HS<SC then let HS=SC
1030 Print cursor(7,8):"Game Over!":cursor(8,10):"Yo
ur Score:":SC:cursor(8,12):"High Score:":HS
1040 Print cursor(8,14):"Try Again?(Y/N)"
1050 let I$=inkey$:if I$="4" then let SC=0:goto 20 else if I
$="n" then cls:end else goto 1050

```





M5(BASIC-G)用

HELI-RESCUE

井上 雅夫

遊びかた

ヘリコプターは◻, ◻で左右に移動します。キーを押さなければ、ヘリは下降し、シフト・キーと◻または◻を同時に押すと、斜めに急上昇します。

超高層ビル屋上の炎の部分にヘリを移動させると、裏画面にかかります。なわばしごをOLに触れさせれ

ば、OLは自力で登ります。ヘリが炎に包まれると爆発を起こし、また燃料(FUEL)が50以下になると墜落し、ゲーム・オーバー。しかもスコアが半分にになります。ヘリが屋上に近づきすぎても、爆発を起こします。

OLを1人以上救助したら、画面の右端にヘリを移動させます。すると表画面にもどるので、黄色のヘリポートに着地してください。着陸地点には風がふくことがあります。ヘリポートに着地できれば燃料が45%補給され、もう一度フライトできます。なお、着陸地点は、角度でその面のむずかしさを表しています。

CHECKER FLAG

影：いやー、ぶったまげただヨー!! スゴいで、このプログラムは、M5ならではの作品だよ。

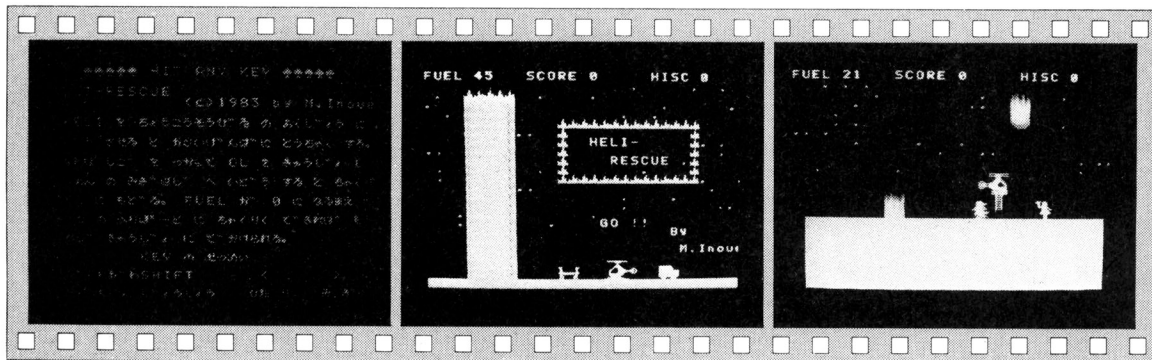
編：コーフンさめやらぬマイコン・ルームで、編集長も熱中してこのゲームに挑戦しています。で、編集長からひと言。

編集長：リストが長かったが、内容もいいのでさっそく掲載しなさい!

ロードについて

LIST1をLOAD, RUNすると、ゲームの説明が表示され、LIST2のロードが始まります。LIST2のロードが終われば、画面が赤く変わります。適当なキーを押してください。

M5



《写真1》期待してください。おもしろいゲームです!

《写真2》炎上するビルの屋上をめざして、GO!!

《写真3》にげまどう女の子を、ぶじ救うことができるか?

★友人T. Hが言ったシャレです。うまがうまれた、ねこがねこんだ、ふたがぶった。(岐阜県本巣郡・アナタの一也)……【編：ペーマがはダジャレ道場ではないんヨ! 影：いぬがいぬ。編：影はいらぬ。一同：バンザイ!!】

HELI RESCUE のプログラム・リスト ①

```

100 print "HELIX"
110 gosub $ST
120 gosub $STC
130 print "HELIX"
140 gosub $ST
150 bcol 4
160 print cursor(4,0):"★このままでは、救済されたい★":
170 print cursor(0,2):" HELI-RESCUE":
180 print cursor(0,3):" (C)1983 by M.Inoue":
190 print cursor(2,5):" HELI をあつらえるのは、おもしろい":
200 print cursor(1,7):" (C) をあつらえるのは、おもしろい":
210 print cursor(2,9):" (C) をあつらえるのは、おもしろい":
220 print cursor(1,11):" (C) をあつらえるのは、おもしろい":
230 print cursor(1,13):" (C) をあつらえるのは、おもしろい":
240 print cursor(1,15):" (C) をあつらえるのは、おもしろい":
250 print cursor(1,17):" (C) をあつらえるのは、おもしろい":
260 print cursor(9,19):" KEY のせいで、":
270 print cursor(2,21):" かな、":
280 locate 0,0
290 print "HELIX"
300 chain "HELIX"
310 print "HELIX"
320 $ST
330 stchrerase
340 mag 2,ibcol
350 stchr "030428485081919F" to 0
360 stchr "937095944426807" to 1
370 stchr "40001C92881288FD" to 2
380 stchr "E9D2089201812CC" to 3
390 stchr "00000000FFFEFF" to 4
400 stchr "00000000FFFEFF" to 5
410 stchr "00000000FFFEFF" to 6
420 stchr "00000000FFFEFF" to 7
430 stchr "00000000FFFEFF" to 8
440 stchr "00000000FFFEFF" to 9
450 stchr "00000000FFFEFF" to 10
460 stchr "00000000FFFEFF" to 11
470 stchr "00000000FFFEFF" to 12
480 stchr "00000000FFFEFF" to 13
490 stchr "00000000FFFEFF" to 14
500 stchr "00000000FFFEFF" to 15
510 stchr "00000000FFFEFF" to 16
520 stchr "43577777F7878350" to 17
530 stchr "10199001E2E4E8F0" to 18
540 stchr "F0C080000000000000" to 19
550 stchr "04242E7E7E7E7E7E7E" to 20
560 stchr "000000000000000000" to 21
570 stchr "20203070727676FF" to 22
580 stchr "000000000000000000" to 23
590 stchr "282866666666666666" to 24
600 stchr "000000000000000000" to 25
610 stchr "2222839707FFFEFF" to 26
620 stchr "000000000000000000" to 27
630 stchr "3933232331F3303" to 28
640 stchr "000000000000000000" to 29
650 stchr "800C0C0C0C0C0C0C0C" to 30
660 stchr "000000000000000000" to 31
670 stchr "61131313130F303" to 32
680 stchr "000000000000000000" to 33
690 stchr "800CF8F8F8F8F8F8" to 34
700 stchr "000000000000000000" to 35
710 stchr "011303030103031d" to 36
720 stchr "000000000000000000" to 37
730 stchr "800CF8F8F8F8F8F8" to 38
740 stchr "000000000000000000" to 39

```

★ではくのあるページを目次を書いてください。前にあつたり後ろにあつたり、さがすのに苦労する。(愛知県春日井市・吉田健一15才)……【編：バクは夢を食べるというのに、なぜかバグは私の心をむしばんでいる……。】

《第1表》スコアと燃料の関係

	SCORE	FUEL	GAME OVER
OLを1人救助 " 2人 "	+FUEL +FUEL×10		
ヘリポートに着地 " 以外 "		+45	GAME OVER
OLが1人墜落 " 2人 "		-10	GAME OVER
ヘリ爆発 FUEL>50 " FUEL≤50	SCORE/2	-50	GAME OVER
FUEL=0			GAME OVER

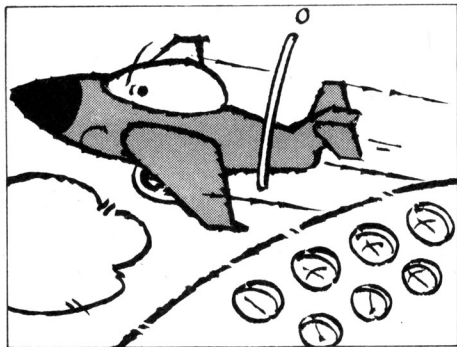
by キータイクラー



評…どつかでみた
キャラクターじゃん(影)

0	10330303501033509	to 40
1	1033030704040203	to 41
2	0000000000000000	to 42
3	00E2FC0080700400	to 43
4	01031F0701070B0F	to 44
5	01031030F01010102	to 45
6	0000000000000000	to 46
7	0000000000000000	to 47
8	00307061070911	to 48
9	0473F67011E0000	to 49
0	0000000000000000	to 50
1	80C0C0E02020400	to 51
2	009080608007033	to 52
3	00330F0701010101	to 53
4	90DD0DD0E000C0	to 54
5	C0C0F0E040404040	to 55
6	0000000000000000	to 56
7	0000000000000000	to 57
8	0000000000000000	to 58
9	0000000000000000	to 59
0	0000000000000000	to 60
1	0000000000000000	to 61
2	0000000000000000	to 62
3	0000000000000000	to 63
4	0000000000000000	to 64
5	0000000000000000	to 65
6	0000000000000000	to 66
7	0000000000000000	to 67
8	0000000000000000	to 68
9	0000000000000000	to 69
0	0000000000000000	to 70
1	0000000000000000	to 71
2	0000000000000000	to 72
3	0000000000000000	to 73
4	0000000000000000	to 74
5	0000000000000000	to 75
6	0000000000000000	to 76
7	0000000000000000	to 77
8	0000000000000000	to 78
9	0000000000000000	to 79
0	0000000000000000	to 80
1	0000000000000000	to 81
2	0000000000000000	to 82
3	0000000000000000	to 83
4	0000000000000000	to 84
5	0000000000000000	to 85
6	0000000000000000	to 86
7	0000000000000000	to 87
8	0000000000000000	to 88
9	0000000000000000	to 89
0	0000000000000000	to 90
1	0000000000000000	to 91
2	0000000000000000	to 92
3	0000000000000000	to 93
4	0000000000000000	to 94
5	0000000000000000	to 95
6	0000000000000000	to 96
7	0000000000000000	to 97
8	0000000000000000	to 98
9	0000000000000000	to 99

スクランブル



溝尾 朝彦

はじめに

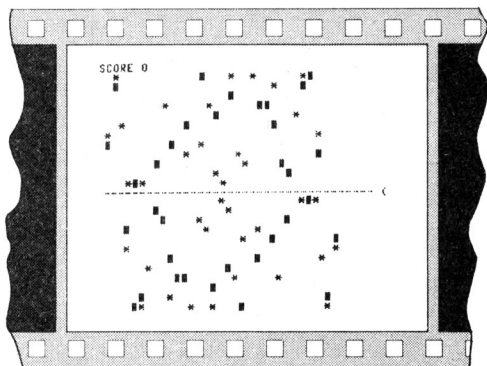
みなさんこんにちは。僕はベーマガにプログラムを投稿するのは3回目ですが、これはぜひ載せたいと思います。なぜなら、横スクロールをベーシックでやってしまったからです。ゲームは単純なものですが、どうぞ入力してみてください。

ストーリー

カラタイムという犯罪組織が、スーパー・ウランの流れのついでにやってきた。スーパー・ウランを撃つと、宇宙が爆発してしまう。君はカラタイムをやっつけることができるか!?

右はしにいる自分(〃を、Pと□で上下に動かし、

Aでミサイルを発射します。カラタイム“*”を撃つとスコアが上がり、スーパー・ウラン“■”を撃つか、自分がぶつかるとGAME OVERです。



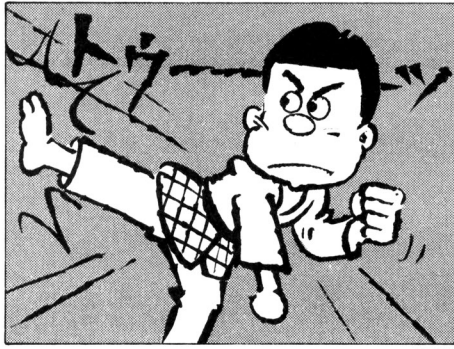
《写真1》実行画面

スクランブルのプログラム・リスト

```

10 PRINT"□":VR=1024:X=38:Y=13:POKE53281,
13
20 G=INT(RND(1)*23)+1:POKEVR+40*G,71:A=I
NT(RND(1)*23)+1
30 POKEVR+40*A,42
50 FORI=1TO23:PRINTCHR$(148):NEXT:IFPEEK
(VR+X+40*Y)=71THESEND
55 POKEVR+X+40*Y,32
60 FORI=1TO23:POKEVR+39+40*I,32:NEXT
70 PRINT"USCORE";S:GETA$:IFA$=","ANDY<23
THENY=Y+1
75 IFA$="P"ANDY>1THENY=Y-1
80 IFA$="A"THEN100
90 POKEVR+X+40*Y,40:GOTO20
100 FORI=37TO0STEP-1:IFPEEK(VR+I+40*Y)=7
1THESEND
105 IFPEEK(VR+I+40*Y)=42THENS=S+10:POKEV
R+I+40*Y,32:GOTO90
110 POKEVR+I+40*Y,32
120 POKEVR+I+40*Y,45:NEXT:GOTO90

```



MULTI 8用

移植版「拳法」

村井 克成

▶ 内容

これは、ペーマガ83年2月号のPC-8001用「拳法」の移植版です。

▶ 遊びかた

敵と交互に攻撃し合い、どちらかが10回やられると、ゲーム・オーバーです。

コンピュータは、2段階の動きで攻めてきます。1段階の動きのときに守りのキーを押せば、防げます。

攻めについては、第1図のとおりです。

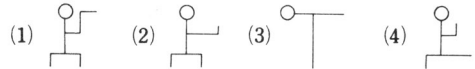
守りについては、第2図と第3図を照らし合わせて見てください。敵のいろいろな攻めに対抗する防御のしかたがあります。それを上手に使うと、敵の攻撃を避けてください。

CHECKER FLAG

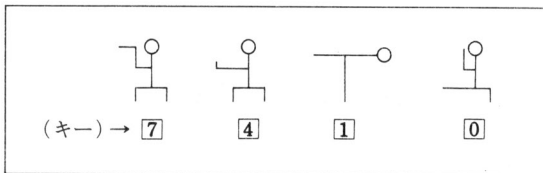
Dr.D: 移植だな。以前にも見た記憶がある。

そうだな、PRINT文でパターンを表示してるが、DATA文でまとめることができれば、スッキリまとまるだろう。

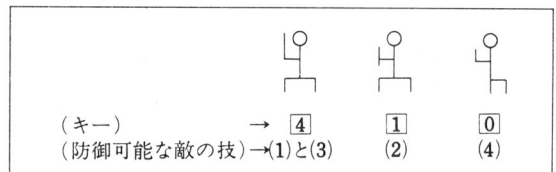
影: では、さっそくケンポウしてください。



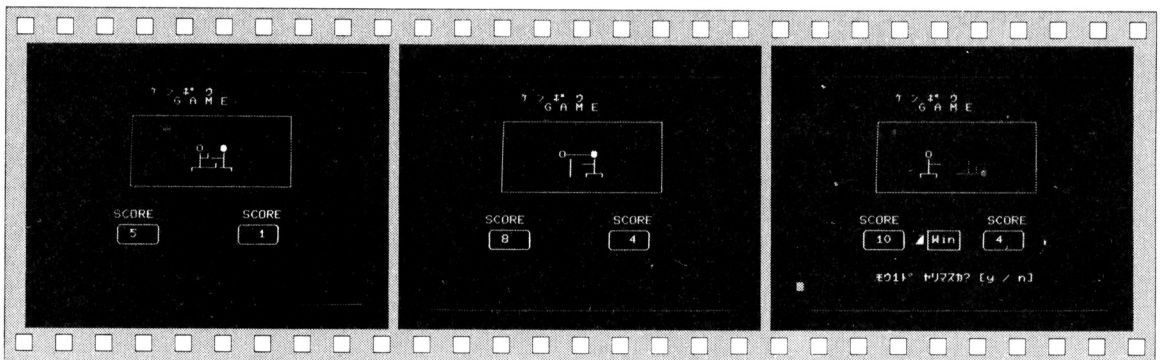
《第2図》敵の攻め



《第1図》攻め



《第3図》守り



《写真1》エイ、ヤーッ！
命をかけた男の対決

《写真2》ズキーン！
いたせ〜っ！

《写真3》ど迫力！でもちょっと
コミカルなゲームでした


```

100 WIDTH 40,Z:CONSOLE ,,0,1
120 CLS 3:KMH=6
130 COLOR 7
140 LOCATE14,8:PRINT " 0"
150 LOCATE14,9:PRINT " 1"
160 LOCATE14,10:PRINT " 2"
170 LINE(0,0)-(639,199),2,B
180 LINE(160,40)-(480,100),5,B
190 LOCATE12,2:PRINT "オンキョウ"
200 LOCATE13,3:PRINT "SCORE"
210 LOCATE15,15:PRINT "SCORE"
220 LOCATE16,16:PRINT " "
230 LOCATE17,17:PRINT " "
240 LOCATE18,18:PRINT " "
250 LOCATE19,19:PRINT " "
260 LOCATE19,10:PRINT " "
270 IF SC=10 THEN 200
280 LOCATE 9,17:PRINT SC
300 LOCATE25,17:PRINT SC
310 IF SC=10 THEN 200
320 IF SC=10 THEN 210
330 REM
340 IF K#1 THEN 430
350 NG=INT(RND(1)*3)+1
360 IF NG=1 THEN 930
370 IF NG=2 THEN 1540
380 IF NG=3 THEN 1340
390 IF NG=4 THEN 1940
400 IF NG=5 THEN 1670
410 IF NG=6 THEN 1670
420 GOTO 350
430 REM
440 KMH=KMH-1
450 PT=INT(RND(1)*4)+1
460 ON PT GOTO 470,590,700,810
470 LOCATE15,8:PRINT " 0"
480 LOCATE15,9:PRINT " 1"
490 LOCATE15,10:PRINT " 2"
500 FOR F=1 TO 300:NEXT F
510 NEXT K=1 TO 200:GOTO 980
520 LOCATE15,8:PRINT " 0"
530 LOCATE15,9:PRINT " 1"
540 LOCATE15,10:PRINT " 2"
550 LOCATE16,10:PRINT " "
560 BEEP:SO=SO+1
570 FOR J=1 TO 500:NEXT J
580 GOTO 140
590 LOCATE14,8:PRINT " 0"
600 LOCATE14,9:PRINT " 1"
610 LOCATE14,10:PRINT " 2"
620 FOR F=1 TO 300:NEXT F
630 FOR K=1 TO 200:GOTO 1050
640 LOCATE15,8:PRINT " 0"
650 LOCATE15,9:PRINT " 1"
660 LOCATE15,10:PRINT " 2"
670 BEEP:SO=SO+1
680 FOR J=1 TO 500:NEXT J
690 GOTO 140
700 LOCATE15,8:PRINT " 0"
710 LOCATE15,9:PRINT " 1"
720 LOCATE15,10:PRINT " 2"
730 FOR F=1 TO 300:NEXT F
740 FOR K=1 TO 200:GOTO 1120
750 LOCATE16,8:PRINT " 0"
760 LOCATE16,9:PRINT " 1"
770 LOCATE16,10:PRINT " 2"
780 BEEP:SO=SO+1
790 FOR J=1 TO 500:NEXT J
800 GOTO 140
910 LOCATE15,8:PRINT " 0"

```

```

820 LOCATE15,9:PRINT " 1"
830 LOCATE15,10:PRINT " 2"
840 FOR F=1 TO 300:NEXT F
850 FOR K=1 TO 200:GOTO 1190
860 LOCATE16,8:PRINT " 0"
870 LOCATE16,9:PRINT " 1"
880 LOCATE16,10:PRINT " 2"
890 BEEP:SO=SO+1
900 LOCATE25,17:PRINT SC
910 FOR K=1 TO 300:NEXT K
920 GOTO 140
930 LOCATE14,8:PRINT " 0"
940 LOCATE14,9:PRINT " 1"
950 LOCATE14,10:PRINT " 2"
960 FOR K=1 TO 300:NEXT K
970 GOTO 140
980 IF INKEY#="" THEN 1000
990 IF INKEY#<>"4" THEN 530
1000 LOCATE19,8:PRINT " 0"
1010 LOCATE19,9:PRINT " 1"
1020 LOCATE19,10:PRINT " 2"
1030 FOR J=1 TO 500:NEXT J
1040 GOTO 120
1050 IF INKEY#="" THEN 1070
1060 IF INKEY#<>"4" THEN 640
1070 LOCATE19,8:PRINT " 0"
1080 LOCATE19,9:PRINT " 1"
1090 LOCATE19,10:PRINT " 2"
1100 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1110 GOTO 120
1120 IF INKEY#="" THEN 1140
1130 IF INKEY#<>"1" THEN 750
1140 LOCATE19,8:PRINT " 0"
1150 LOCATE19,9:PRINT " 1"
1160 LOCATE19,10:PRINT " 2"
1170 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1180 GOTO 120
1190 IF INKEY#="" THEN 1210
1200 IF INKEY#<>"0" THEN 860
1210 LOCATE19,8:PRINT " 0"
1220 LOCATE19,9:PRINT " 1"
1230 LOCATE19,10:PRINT " 2"
1240 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1250 GOTO 120
1260 IF INKEY#="" THEN 1280
1270 ON Z GOTO 1280,1610,1280,1280
1280 LOCATE15,8:PRINT " 0"
1290 LOCATE15,9:PRINT " 1"
1300 LOCATE15,10:PRINT " 2"
1310 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1320 GOTO 120
1330 Z=INT(RND(1)*4)+1
1340 ON Z GOTO 1350,1740,1350,1350
1350 LOCATE15,8:PRINT " 0"
1360 LOCATE15,9:PRINT " 1"
1370 LOCATE15,10:PRINT " 2"
1380 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1390 Z=INT(RND(1)*4)+1
1400 ON Z GOTO 1420,1870,1420,1420
1410 ON Z GOTO 1450,2000,1490,1490
1420 LOCATE15,8:PRINT " 0"
1430 LOCATE15,9:PRINT " 1"
1440 LOCATE15,10:PRINT " 2"
1450 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1460 GOTO 120
1470 Z=INT(RND(1)*4)+1
1480 ON Z GOTO 1490,2000,1490,1490
1490 LOCATE16,8:PRINT " 0"
1500 LOCATE16,9:PRINT " 1"
1510 LOCATE16,10:PRINT " 2"
1520 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1530 GOTO 120
1540 KMH=KMH+1

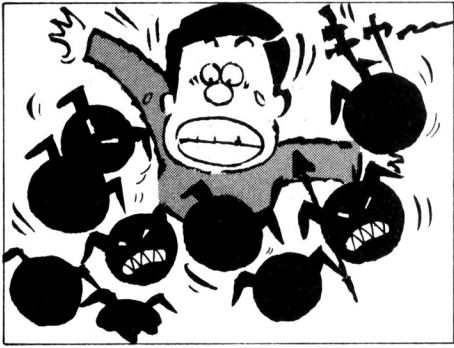
```

```

1550 LOCATE18,8:PRINT " 0"
1560 LOCATE18,9:PRINT " 1"
1570 LOCATE18,10:PRINT " 2"
1580 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1590 FOR I=1 TO 300:GOTO 1260
1600 NEXT I
1610 LOCATE17,8:PRINT " 0"
1620 LOCATE18,9:PRINT " 1"
1630 LOCATE18,10:PRINT " 2"
1640 BEEP:SO=SO+1
1650 FOR J=1 TO 500:NEXT J
1660 GOTO 120
1670 KMH=KMH+1
1680 LOCATE18,8:PRINT " 0"
1690 LOCATE18,9:PRINT " 1"
1700 LOCATE18,10:PRINT " 2"
1710 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1720 FOR I=1 TO 300:GOTO 1330
1730 NEXT I
1740 LOCATE18,8:PRINT " 0"
1750 LOCATE18,9:PRINT " 1"
1760 LOCATE18,10:PRINT " 2"
1770 BEEP:SO=SO+1
1780 FOR J=1 TO 500:NEXT J
1790 GOTO 120
1800 KMH=KMH+1
1810 LOCATE17,8:PRINT " 0"
1820 LOCATE18,9:PRINT " 1"
1830 LOCATE18,10:PRINT " 2"
1840 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1850 FOR I=1 TO 300:GOTO 1480
1860 NEXT I
1870 LOCATE17,8:PRINT " 0"
1880 LOCATE18,9:PRINT " 1"
1890 LOCATE18,10:PRINT " 2"
1900 BEEP:SO=SO+1
1910 FOR J=1 TO 500:NEXT J
1920 GOTO 120
1930 KMH=KMH+1
1940 LOCATE18,8:PRINT " 0"
1950 LOCATE18,9:PRINT " 1"
1960 LOCATE18,10:PRINT " 2"
1970 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1980 FOR I=1 TO 300:GOTO 1470
1990 NEXT I
2000 LOCATE18,8:PRINT " 0"
2010 LOCATE17,9:PRINT " 1"
2020 LOCATE18,10:PRINT " 2"
2030 BEEP:SO=SO+1
2040 FOR J=1 TO 500:NEXT J
2050 GOTO 120
2060 LOCATE16,16:PRINT " [MIN]"
2070 LOCATE16,17:PRINT " [MIN]"
2080 LOCATE16,18:PRINT " [MIN]"
2090 LOCATE16,19:PRINT " [MIN]"
2100 LOCATE13,9:COLOR 2:PRINT " 1"
2110 LOCATE13,10:COLOR 2:PRINT " 2"
2120 BEEP:FOR OK=1 TO 1000:NEXT OK:BEEP 0:GOTO 2190
2130 LOCATE16,16:PRINT " [MIN]"
2140 LOCATE16,17:PRINT " [MIN]"
2150 LOCATE16,18:PRINT " [MIN]"
2160 LOCATE19,8:PRINT " 0"
2170 LOCATE19,9:COLOR 5:PRINT " 1"
2180 LOCATE19,10:COLOR 2:PRINT " 2"
2190 COLOR 7:LOCATE 9,17:PRINT SO
2200 LOCATE16,17:PRINT " [MIN]"
2210 LOCATE10,21:PRINT "E718"
2220 OK=INPUT$(1)
2230 IF OK="" OR OK="N" THEN 1000
2240 IF OK="Y" OR OK="Y" THEN 2250 ELSE 2220
2250 CLS:LOCATE 0,10:COLOR 2:PRINT "Program no Input!!"
2260 CONSOLE ,,1:COLOR 7

```

★影さんの頭の中ってどんなの？ばくってこんなの！（京都府舞鶴市・TAKASHI 11才）……【影：会社の健康診断で、全員が胸のレントゲンを撮ったのに私だけ頭を撮られた。医師は「若い！」と言ってくれたが、すなおに喜ばなかった。】



ウジャウジャ

加藤 正仁

内容

これは「LIFE GAME」という種類のゲームと、追いかけてタイプ・ゲームの組み合わせです。最初に数匹いたバグが、本当にウジャウジャと増えてきますので、中央にあるLSI(＃)がバグに壊されないように守ってください。

- バグの増減は、各マスに注目し、上下左右を見て、
- ①そこがバグでない場合……元気な(白い)バグが1個だけの場合は、新しいバグが誕生します。
 - ②そこがバグの場合……他のバグや壁と1か所も接し

てないと、元気を無くして(黒いバグ)死にます。ですから、元気なバグさえ殺せばなんとかなります。なんとか全滅させてください。

使用法

[S]でスタート、[V]で左回り、[N]で右回り、[B]で前進で[SPACE]で撃ちます。

たぶん1面は消せるでしょうが、それ以後は運だけで、籠城することになると思います。

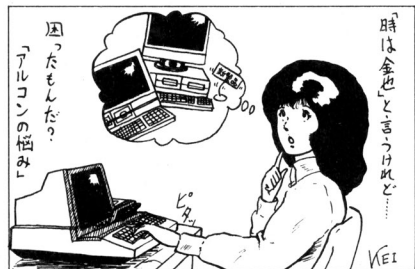
改造

9060行のデータの最後から3番目の1を0~5に変えてください。バグの繁殖のパターンが変わります。

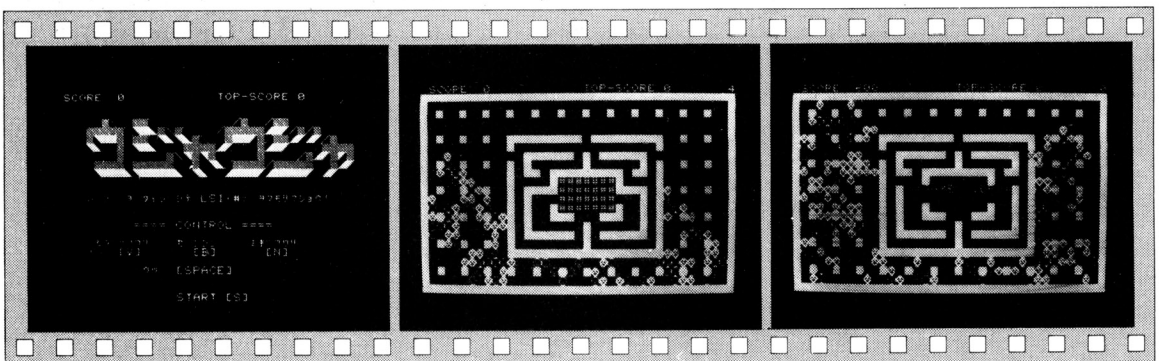
CHECKER FLAG

影：もう、なんでもかんでもウジャウジャっていう感じだね。でも、これほんとにできるの？

編：やってみなくちゃ、わかりません！すべてはテクニックしだいです。オモシロイ!?



by KEI



《写真1》タイトルがものすごいなー

《写真2》早くやっつけないと大変ですぞ!

《写真3》ウワーツ、手に負えません

```

10 POKES$CEC,0:POKES$CED,0:POKES$CEE,0:A=32767:LIMITA:TEMP07
20 READI#:FORX=1TO31STEP2:IF$=MID$(US,X,2):IFU$="*"GOTO70
30 H=ASC(U$)-48:L=ASC(RIGHT$(U$,1))-48
40 IFH>9THENH=7
50 A=0+1:POKER,H*16+L:NEXT:GOTO20
60 A=31:NEXT
100 REN MAIN
110 GOSUB200
120 GOSUB1000
130 GOSUB500
140 GOTO100
200 PRINT"SCORE";TAB(20);"TOP-SCORE";TS
210 PRINT"
220 PRINT"
230 PRINT"
240 PRINT"
250 PRINT"
260 PRINT"
270 PRINT"
280 PRINT:PRINT
290 PRINT:"
300 PRINT:PRINT
310 PRINT"
320 PRINT"
330 PRINT"
340 PRINT"
350 PRINT"
360 CURSOR15,23:PRINT"START [S]
370 GETS#:IF$="S"THENRETURN
380 GOTO370
390 FORA=0TO5
510 CURSOR17,11:PRINT"
520 CURSOR17,12:PRINT"
530 CURSOR17,13:PRINT"
540 CURSOR17,14:PRINT"
550 MUSIC="F0
560 CURSOR17,11:PRINT"
570 CURSOR17,12:PRINT"
580 CURSOR17,13:PRINT"
590 CURSOR17,14:PRINT"
600 MUSIC="E
610 NEXT
620 CURSOR14,12:PRINT"==GAME OVER==
630 FORA=0TO255:POKE$(11A2,A:USR(68)):NEXT:USR(71)
640 MUSIC="R98"
650 IF$=T:STMENTS=S
660 RETURN
1000 S=0:L=4:B=2
1010 POKES$B02,0:POKES$B06,1:POKES$B06,0:POKES$B07,0:POKES$B181,32:C=1
1020 POKES$B02,4:POKES$B01,209
1030 PRINT"SCORE";TAB(20);"TOP-SCORE";TS:TAB(37);L
1040 PRINT"
1050 FORA=2TO23:POKE$(32A+40,67):POKE$(32A+40,67):NEXT
1060 CURSOR0,23:PRINT"
1070 FORA=2TO37STEP3:FORV=3TO22STEP3
1080 CURSORX,V:PRINT"
1090 FORA=1TO6:POKE$(40A+RND(1)*37,206):NEXT
1160 CURSOR11,6:PRINT"
1170 CURSOR11,7:PRINT"

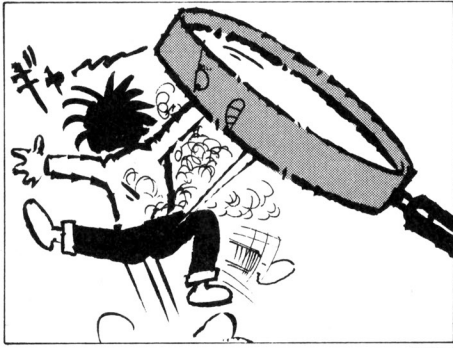
```

★びゅう太に姉妹機が発売されました。その名も「パソコン」!!(秋田市・ふた子のびゅう太ユーザー)……【編：なぜ「パソコン」なのか? 影：ばびぶとと考えて「パソコン」じゃないかノ編：類人猿の発想だね。影：「パソコン」なら?】

```

1180 CURSOR11,8:PRINT"
1190 CURSOR11,9:PRINT"
1200 CURSOR11,10:PRINT"
1210 CURSOR11,11:PRINT"
1220 CURSOR11,12:PRINT"
1230 CURSOR11,13:PRINT"
1240 CURSOR11,14:PRINT"
1250 CURSOR11,15:PRINT"
1260 CURSOR11,16:PRINT"
1270 CURSOR11,17:PRINT"
1280 CURSOR11,18:PRINT"
1290 CURSOR11,19:PRINT"
1300 USR($900):C=C+1:IFC=1000THENPOKE$8181,8
1310 JFC=5000THENPOKE$8181,4
1320 IFPEEK($8806)THENRE TURN
1330 IFPEEK($8807)GOTO2000
1340 J=PEEK($8804):IFJGOSUB1500
1350 J=PEEK($8805):IFJGOSUB1600
1360 IFLGOTO1300
1370 RETURN
1500 IF(C=46)*(J=107)=0THENL=L+1:MUSIC="A0LBALB.ALB
1510 CURSOR37,0:PRINTL;
1520 RETURN
1600 IFJ=206THENS=S-200
1610 IFJ=206THENS=S+150
1620 IFJ=207THENS=S+100
1630 CURSOR7,0:PRINTS:" ";
1640 POKE$8805,0:RETURN
2000 S=S+5000:MUSIC="G7R064B"C8R
2010 B=B+1:GOTO1010
9000 DATACD7981CD4A80C34A812128D011288C01
9010 DATAC003ED0021508C017003E5C5D02980C1
9020 DATA1230B78B1C21A80C37EFC8C80FE
9030 DATA43C800FEC23F807CC644673600C906
9040 DATAR000CEDD778005CA558000000007EFE
9050 DATA63C80C338807CC644673600C906000E
9060 DATACD77800CCD77800E43CD778078FE01C8
9070 DATA7CC64467360FC9E5112800A7E5D2CD91
9080 DATA801B19CD91802323CD918019CD9180E1
9090 DATAC97E9C0049CD1B002103880E7708FE
9100 DATA2000AFC9CD9680FE56CCD480FE4ECDE
9110 DATAR0FE42CE8E80FE20CC0813A02881128
9120 DATAR002A008FE0238030F3F170C6A46778
9130 DATA32048BC93A028830CE603320288C93A02
9140 DATAR083DE603320288C92A02883A02881128
9150 DATAR01237E43C8FE63C8220088C92100020
9160 DATA22A111CD4400AF32058B2A008B3A0288
9170 DATAR20031108FF3D200311FF3D200311
9180 DATAR2003D20031101007E720053E2E1918
9200 DATAF7FE43C832A58B3646C9C05181CD6681
9210 DATAC92150000170033E3E091C9320688C9
9220 DATA2150000170033E3E091C9320688C9
9230 DATAR003ED81C832078BC210888B3C2A881
9240 DATAR6202A86815E2326237DFE463803219E
9250 DATAR122P681EB22A111CD4400C30980300E
9260 DATAR08BAE000E0E81CD47002150000170
9270 DATAR37FE43C8C381FE63C8C381FE6CEDC3
9280 DATAR13600230878B1C2B181C9*

```

影さんパニック

大石 宅磨

STORY

200X年、地球は光化学スモッグにおおわれ、暗黒の世界となった。そのため、化学変化でなんと影さんができてしまったのだった。影さんは、地球を征服しようとして、自分の家来を送りこんできた。そこで、あなたは人工太陽と巨大な虫メガネを使って、やつらを焼き殺してもらいたい。

遊びかた

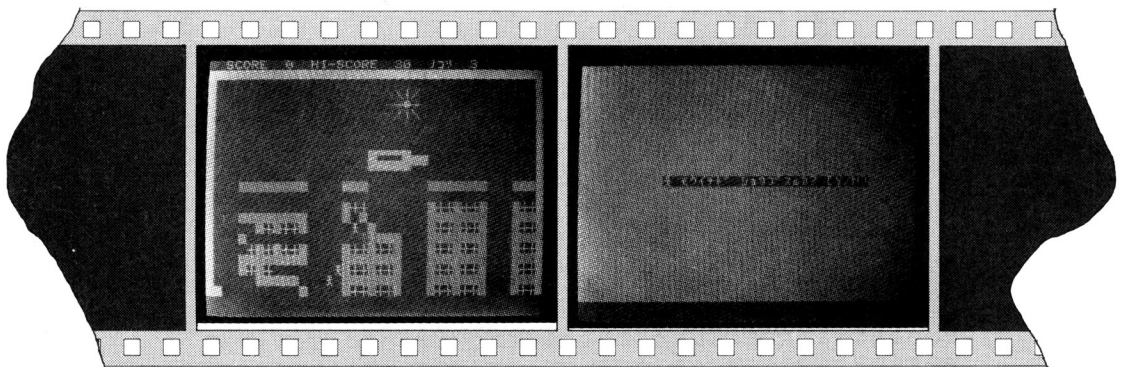
操作は[I], [M], [J], [K]でそれぞれ上, 下, 右, 左です。太陽は一方通行ですが、倍速にするには[G]キーを使います。太陽と虫メガネのY軸が合うと、光を發します。焦点が影さんの家来に合えば、のたうちまわって死んでしまいます。10匹殺すと1面クリア。しかし、影さんの家来があなたのいる画面右側のビルに来ると、この世はまっ暗になってしまいます。人工太陽は三つしかないので、3回まっ暗になったらゲーム・オーバーです。

プログラムについて

スピードが遅いと思う人は、POKE\$3CEC, 0:POKE\$3CED, 0:POKE\$3CEE, 0とやると、スピードが速くなります。また、A=PEEK(\$E015)とすると、少し感じがでると思います。

《第1表》変数表

HI	ハイ・スコア	E()	相手のY座標
SC	スコア	I, J	雑用
X	自分のX座標	T	太陽のX座標
Y	" Y座標	Q	相手の番号
MA	残りの数	A\$	GET用
V	5 3 2 4 8	M\$	虫メガネ
Z()	相手のY座標	R	やっつけた数



《写真1》うまく虫メガネを移動して、やっつけよう!

《写真2》わっ、まっ暗だ!!

CHECKER FLAG

影：このゲームは、とても残酷なゲームで、私がないほうがいいってという読者の気持ちの表われなんだな。私は、非常に悲しくてやりきれないけど、編集部のみんなが「これはスバラシイ!!」って言うもんだから、私はなんにも言えなくなっちゃって……イジイジ!

編：それは誤解というものですよ。別に影さんだから採用したんじゃないくて、ゲームのアイデアが独創的だから決定したんじゃないですか!

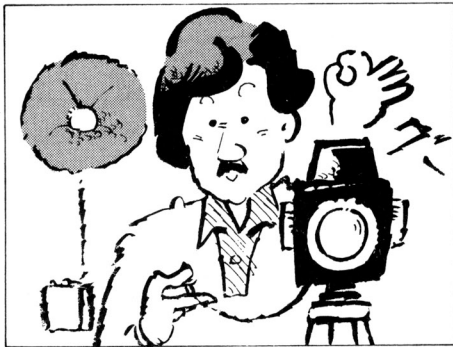
Dr.D：ふむ、なんと言おうか、まあその、プログラムの組み立ては平凡なれど、ストーリーとアイデアのうまさで採用!それしかない!

影さんパニックのプログラム・リスト

```

9 REM ショッキッ
10 HI=0:U=53248:POKE$284B,0:DIMZ(20),E(20):M$=""
20 SC=0:T=3:Q=0:MA=3:R=1
30 FORI=0TO20:Z(I)=2:NEXT:Y=18:Y=6
40 J=0:FORI=1TO20:J=J+1:IFJ=6THENJ=1
50 E(I)=12+J*2:NEXT
60 GOSUB1000:CURSORX,Y:PRINTM$
99 REM メインループ
100 IFT=X+1GOSUB400
110 GOSUB200
120 GETA$:IFA$=""GOSUB300:GOSUB200:GOTO100
130 IFA$="G"THEN T=T+1:GOSUB300:GOTO100
140 CURSORX,Y:PRINT" "
150 IF(A$="H")*(X<2)THENX=X-1
160 IF(A$="K")*(X<32)THENX=X+1
170 IF(A$="U")*(Y<6)THENY=Y-1
180 IF(A$="M")*(Y<14)THENY=Y+1
190 CURSORX,Y:PRINTM$:GOSUB300:GOTO100
199 REM カウンター
200 IF(INT(RND(1)*(R+1)*2)+1)<2THENRETURN
210 Q=INT(RND(1)*5)+1
220 CURSORZ(Q),E(Q):PRINT" ";Z(Q)=Z(Q)+1:IFZ(Q)=36THEN600
230 IFINT(RND(1)*3)=1THENE(Q)=E(Q)+INT(RND(1)*3)-1
240 IF(E(Q)=13)+(E(Q)=23)THENE(Q)=12+Q*2
250 CURSORZ(Q),E(Q):PRINTCHR$(99):MUSIC"E0":RETURN
299 REM
300 CURSORT-1,3:PRINT" "
320 CURSORT,3:PRINT" \ / "
330 RETURN
399 REM ヒカリ
400 CURSORX,Y+2:PRINT" "
410 CURSORX,Y+7:PRINT" "
420 IFPEEK(U+X+2+(Y+8)*40)=202GOSUB500
430 CURSORX,Y+2:PRINT" "
440 CURSORX,Y+7:PRINT" "
450 RETURN
499 REM カウンター
500 RESTORE:FORI=1TO17:READJ:CURSORX+2,Y+8:PRINTCHR$(J):POKE4514,I:USR(68)
510 NEXT:USR(62):CURSORX+2,Y+8:PRINT" ";SC=SC+R+10:R=R+1
520 GOSUB1050:IFR=11THEN700
530 FORI=1TO5:IF(X+2=Z(I))*(Y+8=E(I))THENE(I)=12+I*2:Z(I)=1
540 NEXT:RETURN
590 DATA99,100,102,101,99,100,102,101,99,100,102,101,241,247,64,191,133
599 REM
600 MUSIC"C0_E0_F0_D0_C0"
610 PRINT" ":FORI=0TO115STEP5:PRINT" ";
620 POKE4514,I:USR(68):NEXT:MA=MA-1:IFMA=0THENS00
630 FORI=1TO1000:NEXT:GOTO30
699 REM
700 FORI=1TO5:CURSORZ(I),E(I):PRINT" ";FORJ=100TO255:POKE4514,J:USR(68)
710 NEXTJ,I
720 I=INT(RND(1)*100)*10:CURSOR12,10:PRINT"BOUNUS ";I:FORJ=1TO1000:NEXT
730 SC=SC+I:FORJ=1TO5:PRINT" SCORE ";SC
740 USR(62):NEXT
750 PRINT" ":CURSOR12,12:PRINTCHR$(99):" ";
760 PRINTTAB(14):" ";
770 POKE4514,255:USR(68):FORI=1TO3000:NEXT:R=1:GOTO30
799 REM GAME OVER
800 CURSOR10,12:PRINTCHR$(99):" ";
810 IFSC>HITHENHI=SC
820 GETA$:IFA$=""THEN810
830 IFA$="Y"THEN20
840 CURSOR10,12:PRINT" ";
850 FORI=1TO10:CURSORI,11:PRINTCHR$(99):USR(62):NEXT:CURSOR11,10
860 PRINT" ";
870 FORI=0TO1000:NEXT:FORI=255TO0STEP-1:POKE4514,I:USR(68):NEXT:END
999 REM
1000 PRINT" ";
1010 FORI=1TO20:PRINT" ";SPC(38):" ";NEXT
1020 PRINT" ";
1030 FORI=1TO10STEP2:CURSOR4,12+I:PRINT" ";
1040 CURSOR4,13+I:PRINT" ";
1050 PRINT" SCORE ";SC;" HI-Score ";HI;" コリ ";MA
1070 RETURN

```



MZ-700(Hu-BASIC)用

あなたは カメラマン

福永 文彦

内 容

君は、某新聞社のカメラマンだ。今はなぜか、UFOがマスコミの話題になっているのだ。そういうわけで、ある日上司からあのUFOがよくでるといふカミナリヶ原へ行って写真を撮ってこいと命令が下った。撮った写真を持ち帰ると給料が、またうまく写っていればボーナスももらえる。しかし、フィルムは10枚しかなく、そのうち4枚以上にUFOを写してこないと、君の首がとんでしまう。

ゲームのやりかた

カーソル・キーでピントを動かし、スペース・キーでシャッターを押します。ピントがぴったしあうと、ボーナスがもらえます。あと、10枚撮り終わると自動的に会社にもどります。ピントは紫色の四角いやつです。

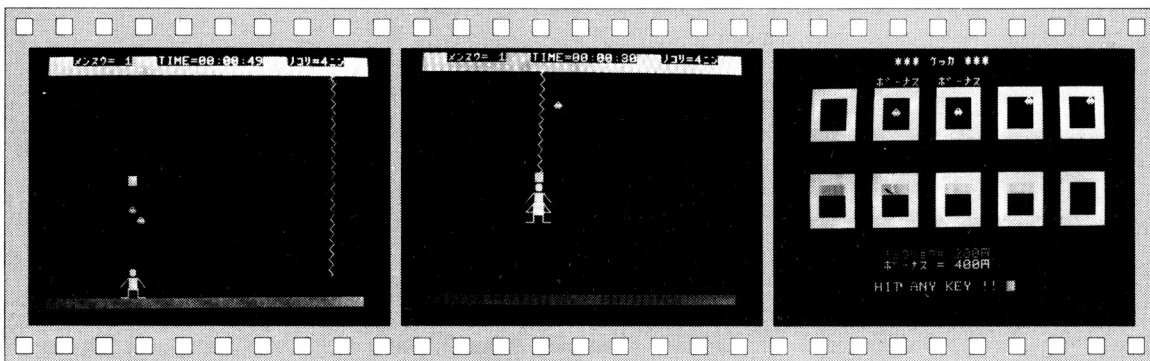
プログラムの説明

U\$(?)は、UFOの動きのデータを入れるのに使っています。わけのわからん文字の列ですが、ここでは、これのASCIIコードを利用しています。スピードが速すぎるといふ人は、適当な所に時間待ちルーチンを作ってください。スピードが遅すぎるといふ人は、390行と430行をとり除きましょう。

CHECKR FLAG

編：いいですね、このアイデアは。グッドですよ！最後に写真の結果が表示されるころ、しかもUFOが端によって写ってたり写らなかったりと工夫してあります。

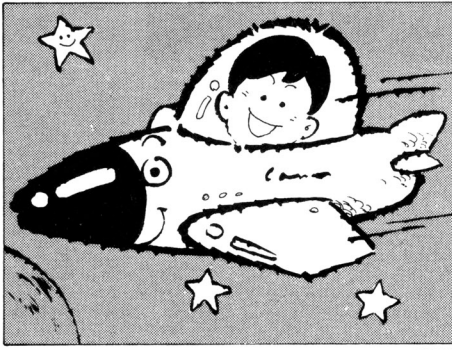
Dr.D：そうだな、ワシも最初の画面を見たときは、平凡なゲームかと思ったが、最後の写真の場面には脱帽したよ。ウマイ！



《写真1》UFOだ!! シャッターを押せ!!

《写真2》ワ〜っ、カミナリにやられた!!

《写真3》うまく撮れたかな?



2001年 イマケンの旅

イマケン

内容

地球連邦軍は、あなたに重要な命令を与えた。火星の衛星タイモスへ行って『CRIME帝国』の基地を破壊せよとのことであった。

今タイモスは上空に宇宙機雷を張りめぐらされ、表面の基地もまもなく活動するらしい。

そこであなたは、RED-ショルダーのA級パイロット、つまりイマケン=スカイウォーカーとして、この作戦に参加しなければならないのであった。

遊びかた & 操作

RUNすると説明が出ます。好きなキーを押してスタート!

あなたは[4][6][8][2]で船を誘導して、表面の基地を破壊してください。レーザーは[SPACE]です。基地はそれぞれ[1]~[9]、また[S]にレーザーをあてると破壊されます。また“○”はエネルギー・タンクです。基地のまわりについている“○”も単独に撃つことができます。“:”は宇宙機雷なのでさけてください。当たる

と、ダメージが20加算されます。

レーザー1発ごとに、ダメージ2が加算されます。また、1分ごとに3000点の要塞がでできます。

ダメージが100をこえると、GAME OVERになります。

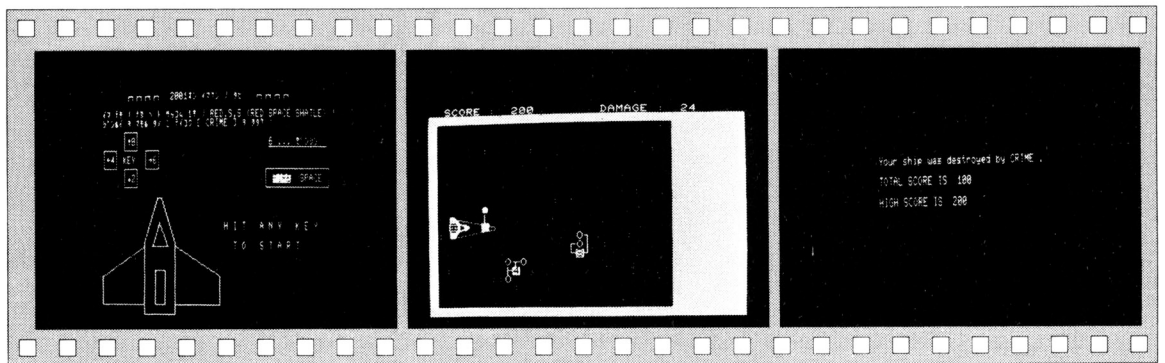
注) カーソル・コントロール・マークを、多用してしまいました。マークの出しかたは、ペーマガの83年4月号82ページをごらんください。

CHECKER FLAG

影: オッ、なんだかへんでこりんな基地ができましたよ。

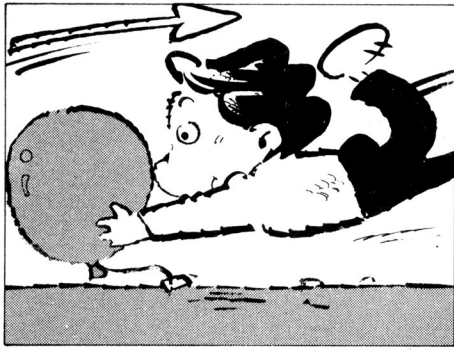
Dr.D: うむ、せっかくG-RAMを使ってるんだから、もう少しこってみてほしかったな。しかし、プログラムの組みかたはこれでよからう。

編: 宇宙ものは、もうみんなもしっかりとマスターしたようですね。



〈写真1〉タイトルとキーの説明 〈写真2〉横スクロールのゲーム 〈写真3〉さて、あなたのスコアは?

★テン・キーの[2][4][6][8]を同時に押すと——ボザプログラムの出現です。失礼しました。(兵庫県尼崎市・藤井弘明20才)……【影: なんでもかんでも押せばいいってもんでもないぜ。編: ゲームに熱中してる影さんとは思えない発言。】



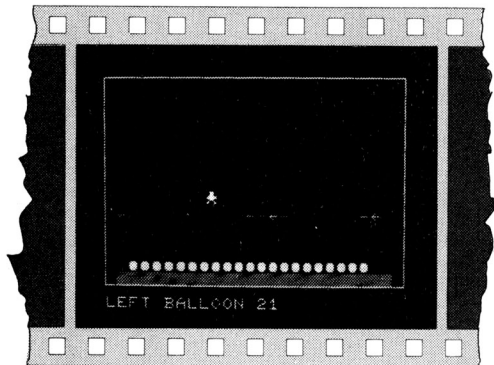
MZ-2000 / 2200 (G-RAM1) 用

Pan Pan !

野澤 幸輝

★BEFORE TO INPUT

このプログラムには、■や●を使っていますが、これらを入力するためには、PRINT "DEF KEY(10)=" ; CHR\$(31) ; CHR\$(147) [CR] として、カーソルを、DEF...のところまで持って行って再度リターンしてKEY定義してください。これで、先のキャラクタが、ファクション・キーの10番でINPUT可能になります。



〈写真1〉実行画面

★HOW TO PLAY

④・⑥で左右、そして [SPACE] もしくは一番上まで行くと降下します。しかし、5キャラクタ分 JUMPしない、[SPACE] は効きません。●をとるか、■にぶつくと JUMPします。●を全部とれば、めでたく終わりですが、→にあたると、その時点で GAME OVER です。REPLAYは、どのKEYでもOKです。

CHECKER FLAG

編：短かくまとまっていますね。

Dr.D：ふむ、ムダをはぶいたというよりも、この程度にはまとまる内容のゲームだな。しかし、この作品のおもしろいのは、プログラム・テクニックにあるんだ。

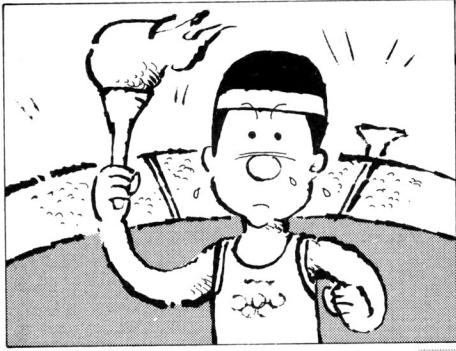
編：なるほど、こうやってプログラムを勉強するのもいいですね。

Pan Pan! のプログラム・リスト

```

10  CONSOLE C40,S0,24,N:GRAPH C,01:TEMPO 7:POKE*952,0:DEF KEY(5)=POKE*952,1667
20  GOSUB 160
30  CURSOR 8,14:PRINT " ";CHR$(7):POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,STRING$(CHR$(0),8)
40  GET P1:INP@ $EA,P2:X=X+(P1=4)-(P1=6)-(X=8)+(X=31):Y=Y+P0
50  POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,"BBB"+CHR$(16)+"■(D="
60  IF -((P2=253)*(Y<13))+(Y=4) THEN P0=1
70  IF CHARACTER$(X,Y+1)="■" THEN P0=-1
80  IF CHARACTER$(X,Y)="■" THEN P0=-1:LB=LB+1:MUSIC "+A0+B":CURSOR X,Y:PRINT " "
:CURSOR 19,21:PRINT 22-LB;" "
90  IF CHARACTER$(X,Y)="+" THEN CURSOR 16,7:PRINT "Failure!":MUSIC "F4-FE-ED-DC-
C":GOTO 130
100 IF LB=22 THEN CURSOR 16,7:PRINT "Success!":MUSIC "+C4+E+D+F+E+G+F+A++G+F+E+
D+C6":GOTO 130
110 IF RND(1)*100<20 THEN CURSOR 31,14:PRINT "6"
120 GOTO 30
130 CURSOR 11,9:PRINT "Push whichever key!"
140 GET P#:IF P#="" THEN 140
150 RUN
160 X=9:Y=4:P0=1
170 LINE 56,24,264,24,264,160,56,160,56,24
180 CURSOR 7,21:PRINT "LEFT BALLOON 22"
190 CURSOR 8,19:PRINT STRING$( " ",24):CURSOR 9,18:PRINT STRING$( "■",22)
200 MUSIC "C2DEFEFGFGAGABAB+C6":RETURN

```



1984 L.A OLYMPIC

野口 正明

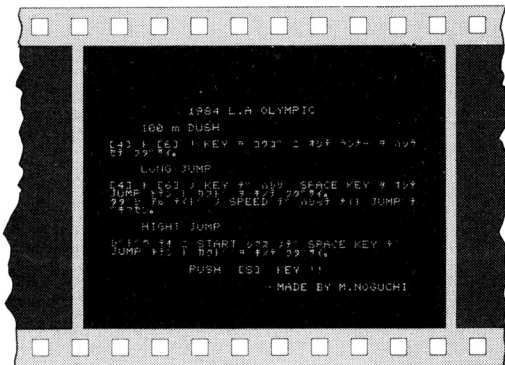
はじめに

あなたは、陸上のオリンピック選手です。100m DUSH, LONG JUMP, HIGHT JUMPの3種目で、世界新記録をめざしてがんばってください。

遊びかた

100m DUSH……④と⑥のKEYを交互に押し、ランナーを走らせてください。

LONG JUMP……④と⑥のKEYで走って、



《写真1》ひと足お先にL.Aオリンピックの開催です

SPACE KEYでJUMPしてください。

HIGHT JUMP…選手が自動的に走るの、SPACE KEYでJUMPしてください。

《第1表》変数表

X—選手のX座標

P—選手の数

T I—記録

DU—100m DUSHのQUALIFY

LJ—LONG JUMPのQUALIFY

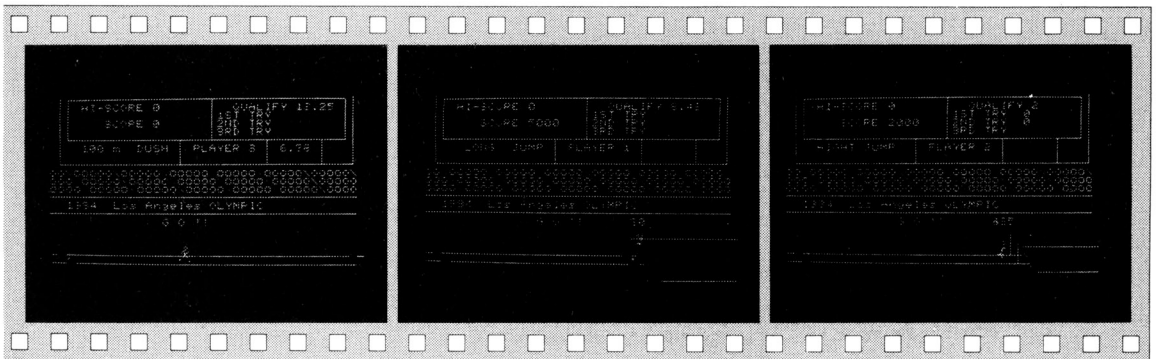
HJ—HIGHT JUMPのQUALIFY

S—スコア

HS—ハイ・スコア

最後に

KEYを強く押しすぎないように、注意してください。



《写真2》まずは100m
ダッシュです

《写真3》つぎは走り幅
とび。ジャンプ!

《写真4》最後は走り高
とび。ああ、しんど!

★X君とY君は秘かにポケコンを持ちこみ立ち読みするふりをして「立ち入力」をしていた。(秋田市・本間智之 15才)……【編：スッゴ!でも見つかったら大変だよ!なんていいわけするの?影：買うしかない—正解!】

CHECKER FLAG

編：ねっ、編集長！どっかで見たようなゲーム

じゃありませんか？

編集長：うむ、「ハイパー・オリンピック」を意識して作ったようだね。

編：ええ、別に陸上競技のゲームだといえればそれまでですが、「1984 L. A OLYMPIC」

というタイトルはタイムリーです。

影：ほんじゃ、ちょっとやってみます。

ヨーイ ドン!!

影：うひゃーっ、しんどいったらありゃしない。

編：このゲーム、いい指の運動になりますね。

Dr.D：キーをたたきこわさないようにな。

1984 L. A OLYMPICのプログラム・リスト

```

10 TEMPO 7
20 CONSOLE S0,24,C40
30 DIM A$(11)
40 GRAPH I1,C,D1
60 DEF KEY(9)=POKE*952,1667
70 CURSOR 12,10:PRINT "JUST A MOMENT !! "
80 FOR I=1 TO 10
90 FOR J=1 TO 32
100 READ A
110 A$(I)=A$(I)+CHR$(A)
120 NEXT J,I
130 GOTO 3000
140 DU=15:LJ=6.48:HJ=1.8:E=2:W=0:F=3:S=0:K=1
145 GOTO 2040
147 ON K GOTO 150,430,720
150 REM *** 100m DUSH ***
160 GOTO 2500
170 DU=DU-1,75
180 IF DU<9.25 THEN DU=9.25
185 CURSOR 30,1:PRINT DU
190 CURSOR 4,6:PRINT "100 m DUSH"
200 X=15:F=1:T=0
210 POSITION 0,146:PATTERN -16,A$(4)
220 GOSUB 1950
260 POSITION 0,146:PATTERN -16,A$(5):POSITION 15,146:PATTERN -16,A$(1)
270 GOSUB 2000
280 T=T+1
290 IF X=307 THEN MUSIC "+D9":GRAPH C:GOTO 330
300 TI=T/25+1.5
310 CURSOR 28,6:PRINT TI
320 GOTO 270
330 CURSOR 29,E:PRINT TI:E=E+1
340 IF TI<DU THEN W=W+1
350 IF E=5 THEN E=2:GOTO 370
360 GOTO 200
370 GOSUB 1900
400 REM *** LONG JUMP ***
410 POKE*952,0:GRAPH C
420 GOTO 145
430 GOTO 2530
440 LJ=LJ+1
450 IF LJ=9.48 THEN LJ=9.48
455 CURSOR 30,1:PRINT LJ
460 CURSOR 4,6:PRINT "LONG JUMP"
470 X=0:R=0:F=1:T=0
480 POSITION X,146:PATTERN -16,A$(1)
490 GOSUB 1950
500 GOSUB 2000
510 IF X>196 THEN MUSIC "-D3R2-D9":TI=0:GOTO 650
520 R=R-1
525 IF R<-50 THEN MUSIC "-D3R2-D9":TI=0:GOTO 650
530 IF R>250 THEN IF K$="" THEN GRAPH C:GOTO 550
540 GOTO 500
550 POSITION X+8,138:PATTERN -16,A$(6)
560 GETK$:IF K$="" THEN T=T+1:CURSOR 25,15:PRINT T :GOTO 560
570 IF T<45 THEN M=T*2
580 IF T>45 THEN M=(T-90)*2:M=ABS(M)
590 POSITION X+8,138:PATTERN -16,A$(5):POSITION X+16,130:PATTERN -16,A$(7)
600 JP=X+M+16
610 MUSIC "R9":GRAPH C
620 POSITION JP,146:PATTERN -16,A$(8)
630 TI=(JP-208)/10+1
650 CURSOR 29,E:PRINT TI:E=E+1
660 IF TI>LJ THEN W=W+1
665 CURSOR 25,15:PRINT " "
670 IF E=5 THEN E=2:GOTO 695
690 MUSIC "R9":GRAPH C:GOTO 470
695 GOSUB 1900
696 MUSIC "R9R9"
700 REM *** HIGH JUMP ***
710 GRAPH C:GOTO 145
720 GOTO 2600
730 HJ=HJ+0.2
740 IF HJ>2.38 THEN HJ=2.38
745 CURSOR 30,1:PRINT HJ
750 CURSOR 4,6:PRINT "HIGHT JUMP"
755 X=15:F=1:T=0
760 POSITION 0,146:PATTERN -16,A$(1)
770 GOSUB 1950
780 POSITION 0,146:PATTERN -16,A$(5)
790 X=X+2
800 IF F=1 THEN POSITION X,146:PATTERN -16,A$(1):F=2
810 IF F=2 THEN POSITION X,146:PATTERN -16,A$(3):F=1
820 GET K$:IF X>207 THEN IF K$="" THEN GRAPH C:POSITION X,142:PATTERN -16,A$(2):GOTO 850
830 IF X>=222 THEN MUSIC "-D3R2-D9":TI=0:GOTO 900
840 GOTO 790
850 GET K$:IF K$="" THEN T=T+1:CURSOR 25,15:PRINT T:GOTO 850
860 M=X-223:M=ABS(M):GRAPH C

```

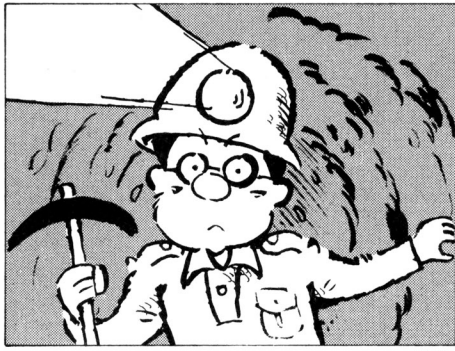


```

865 IF T<39 THEN B80
866 IF T>=50 THEN B80
870 GOTO 890
880 POSITION 224,138:PATTERN -16,A*(9):MUSIC "-D3R2-D9":TI=0:GOTO 900
890 POSITION 224,130:PATTERN -16,A*(9):MUSIC "R6":GRAPH C
892 POSITION 240,146:PATTERN -16,A*(10)
895 TI=(T+M+185)/100
900 CURSOR 29,E:PRINT TI:E=E+1
910 IF TI>HJ THEN W=W+1
920 IF E=5 THEN E=2: GOTO 940
930 CURSOR 26,15: PRINT " ":MUSIC "R9":GRAPH C:GOTO 755
940 GOSUB 1900
950 GOTO 145
1000 CURSOR 25,6:PRINT "0"
1005 IF S>HS THEN HS=S
1010 CURSOR 10,15:PRINT "G A M E O V E R"
1020 CURSOR 13,18:PRINT "PUSH [S] KEY"
1030 GET K#
1040 IF K#="S" THEN 130
1050 GOTO 1030
1900 S=S+1000*W
1905 K=K+1
1906 IF K=4 THEN K=1
1910 IF W<>0 THEN W=0:MUSIC "R9R9":RETURN
1920 P=P-1
1930 IF P=0 THEN GOTO 1000
1940 MUSIC "R9R9R9":RETURN
1950 CURSOR 13,15:PRINT "READY !!"
1960 CURSOR 28,6:PRINT " "
1970 MUSIC"R9R9-C9"
1980 CURSOR 13,15:PRINT " G O !!"
2000 GET K#
2010 IF F=1 THEN IF K#="4" THEN POSITION X,146:PATTERN -16,A*(5): X=X+4:POSITIO
N X,146:PATTERN -16,A*(3):F=2:R=R+10
2020 IF F=2 THEN IF K#="6" THEN POSITION X,146:PATTERN -16,A*(5):X=X+4:POSITIO
N X,146:PATTERN -16,A*(1):F=1:R=R+10
2030 RETURN
2040 PRINT CHR*(6):GRAPH C:CURSOR 1,0:PRINT "| | _____ |
| |
2050 CURSOR 1,1:PRINT "| | HI-SCORE | DUALIFY | |"
2060 CURSOR 1,2:PRINT "| | | | | 1ST TRY | |"
2070 CURSOR 1,3:PRINT "| | SCORE | 2ND TRY | |"
2080 CURSOR 1,4:PRINT "| | | | | 3RD TRY | |"
2090 CURSOR 1,5:PRINT "| | _____ | |"
2100 CURSOR 1,6:PRINT "| | | | | PLAYER | |"
2110 CURSOR 1,7:PRINT "| | | | | | |"
2120 CURSOR 1,8:PRINT "| | _____ | |"
2130 CURSOR 24,6:PRINT P
2135 CURSOR 12,1:PRINT HS
2140 CURSOR 12,3:PRINT S
2150 CURSOR 0,9:PRINT "00\00000\00000\00000\00000\00000\00000\"
2160 CURSOR 0,10:PRINT "000\00000\00000\00000\00000\00000\00000\"
2170 CURSOR 0,11:PRINT "0000\00000\00000\00000\00000\00000\00000\"
2180 CURSOR 0,12:PRINT " _____ "
2190 CURSOR 0,13:PRINT " 1984 Los Angeles OLYMPIC "
2200 CURSOR 0,14:PRINT " _____ "
2210 GOTO 147
2500 CURSOR 0,19:PRINT "-----\"
2510 CURSOR 0,20:PRINT "-----\"
2520 GOTO 170
2530 CURSOR 0,17:PRINT " _____ "
2540 CURSOR 0,18:PRINT " | | _____ "
2550 CURSOR 0,19:PRINT "-----\"
2560 CURSOR 0,20:PRINT "-----\"
2570 CURSOR 0,21:PRINT " | | _____ "
2580 CURSOR 0,22:PRINT " | | _____ "
2590 GOTO 440
2600 CURSOR 0,17:PRINT " | | _____ "
2610 CURSOR 0,18:PRINT " | | _____ "
2620 CURSOR 0,19:PRINT "-----\"
2630 CURSOR 0,20:PRINT "-----\"
2640 CURSOR 0,21:PRINT " | | _____ "
2650 GOTO 730
3000 PRINTCHR*(6)
3010 CURSOR10,1:PRINT "1984 L.A OLYMPIC"
3020 CURSOR 0,3:PRINT " 100 m DUSH"
3030 CURSOR 0,5:PRINT "[4] ト [6] / KEY キ コクニ ニ オシテ ランナー キ ヲシラ"
3040 CURSOR 0,6:PRINT "ヒキ ヲクサイ。"
3050 CURSOR 0,8:PRINT " LONG JUMP "
3060 CURSOR 0,10:PRINT "[4] ト [6] / KEY キ" オシテ SPACE KEY キ オシテ"
3070 CURSOR 0,11:PRINT "JUMP キヲ ト カクト キ オシテ ヲクサイ。"
3080 CURSOR 0,12:PRINT "キヲ シラ ヲクサイ" / SPEED キ" オシテ ナイト JUMP キ"
3090 CURSOR 0,13:PRINT "キ オシラ。"
3100 CURSOR 0,15:PRINT " HIGHT JUMP"
3110 CURSOR 0,17:PRINT "キ ト フ キ ニ START キヲ シラ /キ" SPACE KEY キ "
3120 CURSOR 0,18:PRINT "JUMP キヲ ト カクト キ オシテ ヲクサイ。"
3130 CURSOR 0,20:PRINT " PUSH [S] KEY !!"
3140 CURSOR 0,22:PRINT " MADE BY M.NOBUCHI "
3150 GET K#:IF K#="S" THEN GOTO 140
3160 GOTO 3150
10000 DATA 0,1,1,0,3,5,9,5,1,1,2,4, 56,32,0,0,192,32,32,192,16,16,224,128,128,1
28,96,16,16,8,12,0
10010 DATA 0,1,1,0,1,2,4,2,1,1,0,3,30, 16,1,1,192,32,32,192,0,128,240,128,128,1
28,64,32,192,128,0,128
10020 DATA 0,1,1,0,1,2,4,0,1,1,0,1, 2, 4,4,6,192,32,32,192,16,160,192,128,128,
128,96,16,32,64,96,0
10030 DATA 0,0,0,0,0,3,4,4,4,5,5,4,25,98,132,66,0,0,0,0,0,0,192,48,70,41,41,166
,40,40,40,20
10040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10050 DATA 1,2,2,1,0,3,3,2,2,3,2,2,4,4, 4, 6,128,64,64,160,32,224,0,0,0,0,192,64,
64,96,0,0,0
10060 DATA 8,4,2,1,2,28,49,12,3,1,1,1,1,30,23,4,0,0,0,128,64,64,128,0,128,128,0
,0,128,64,128,0
10070 DATA 0,0,0,1,2,2,1,0,7,4,11,16,14,1,0,0,0,0,0,128,64,64,128,0,0,192,32,12
8,0,128,104,16
10080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,12,20,20,40,40,216,0,0,0,0,0,12,18,18,124,147,8,
4,0,0,0,0
10090 DATA 0,0,4,7,8,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,64,192,32,32,48,16,44,1
2,2,0,0

```

★森さんの「LEAD MAN」を入力し、実行したらエラーの続出。あはっ、僕はX1ユーザーだったんだ!!
(関西名物おたべ)……【編：あはっ、FM-7のリストにぬけがあった。あはっ、バグだ。シュン！スイマセン。】



MZ-2200(1Z002)用

移植版 DOUKUTSU GAME

社本 一栄

<はじめに>

あなたは、吸血こうもりのいる洞くつで迷って出られなくなりました。洞くつのどこかにある銃を拾って、こうもりを退治してください。

<ゲームのしかた>

自分は、**2468**で動かし、弾はスペース・バーで出ます。吸血こうもりは羽を開いたときに撃たないと死にません。

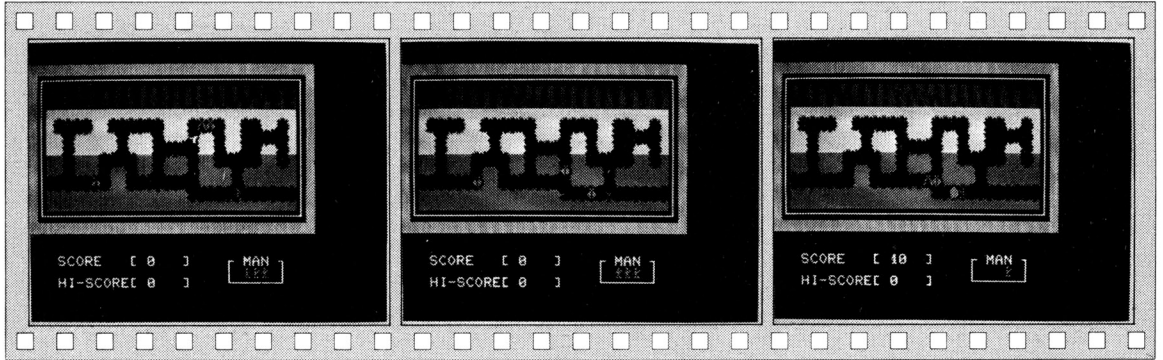
こうもりが死ぬと岩になって、そこは通れません。一番端に行くと、反対側から出てきて、危なくなったときは**W**を押すと、SCOREから10点ひかれてワープすることができます。

人は3人いて、こうもりにあたると死にます。面クリアすると、3人にもどります。2, 4, 6, 8……面では迷路が見えなくなり、むずかしくなっています。

参考資料

ベーマガ59年1月号 84ページ

「DOUKUTSU GAME」



《写真1》はじめに銃をとりに行きます

《写真2》バキューン! どーだ?

《写真3》やった!! こうもりが岩になった

CHECKER FLAG

編：へえ〜っ、驚ろきましたね、1月号のJR-200用「DOUKUTSU GAME」が、もう移植されて登場ですよ。

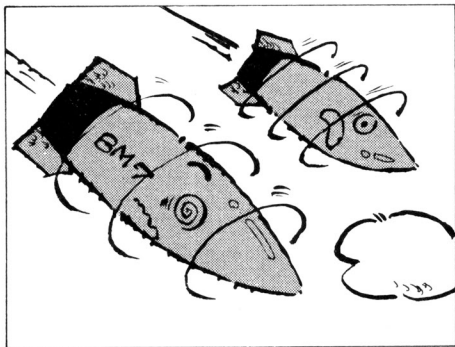
Dr.D：どれどれ、ふふ〜ん、もとの作品よりゲームがおもしろくなってるな。追いかけるルーチンが強化されてるから、こりゃあなかなか難か

しいな。

影：画面構成もそっくりだね、では私がチャレンジしてみます。

カタカタ……

編集長：できれば、原稿に移植のテクニックを書いてくれると助かりますね。



MZ-5500用

移植版 ACLM

山田 吾作

今月もまた、わたくしめがMZ-5500のプログラムを担当させていただきます。

この作品は、ペーマガ83年10月号の、ガンダム用「ACLM」を移植したものです。なにせアイデアに乏しいわたしのこと、早くだれかが作ってこないかと、毎日涙を流して待っているのです。

●ゲームのしかた

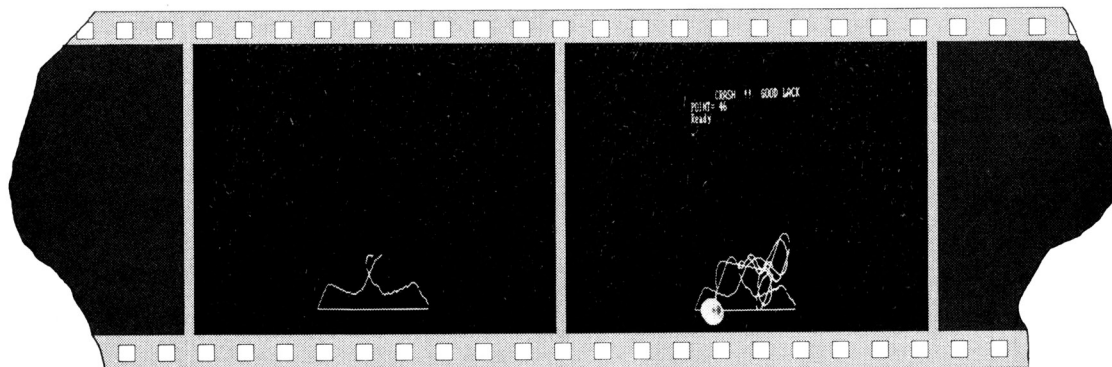
敵ミサイルの追撃をかわして、どこまで飛べるかと

いうゲームです(ここが、オリジナルと違うところ)。

キー操作は、**1**と**3**のキーで自分(赤)を左右に旋回させます。緑色の敵を誘導しながら、最後には上下左右のはしに敵をぶつけてください。

最後にひと言

しつこいようですが、MZ-5500ユーザーのみなさん! 人のプログラムを打ち込んで遊んでばかりではダメですぞ。どんどん、プログラムを編集部まで送ってください。でないと、落ちついて食事もできないのです。



《写真1》グワーン! 敵もさるもの
しつこく追ってくるぞ

《写真2》ドッカーン!
シ・ッ・バ・イ……

移植版ACLMのプログラム・リスト

```

10 CONSOLE GH,VN:PRINT CHR$(6):X=2:Y=180:A=190:B=Y:LINE [7,W0],0,181,A,181
20 SET [2,W0]X,Y:SET [4,W0]A,B:R=0.7:TEMPO 6
30 PA=-1:PB=-1:PO=0
40 CURSOR 6,3:PRINT "PUSH ANY KEY TO START !!!":MUSIC "A0"
50 GET G$:IF G$="" THEN 50
60 PRINT CHR$(O2):SPACE$(70)
100 GET G
110 PO=PO+1:IF G=1 THEN R=R+0.08
120 IF G=3 THEN R=R-0.08
130 PX=COS(R):PY=SIN(R)
140 IF (X(2)+(X)189)+(Y(2)+(Y)181) THEN 500
150 X=X+PX:Y=Y+PY:SET [2,W0]X,Y:SET [7,W0]X-PX,Y+PY
155 IF PP=1 THEN 200
160 PA=PA-(X)A-(X)A)/10:PB=PB-(Y)B-(Y)B)/10
170 PA=PA-(PA<-1)-(PA<1)/10:PB=PB-(PB<-1)-(PB<1)/10
180 IF (A(3)+(A)190)+(B(1)+(B)183) THEN 550
190 A=A+PA:B=B+PB:SET [4,W0]A,B:SET [7,W0]A-PA,B+PB
200 IF (INT(X)=INT(A))*(INT(Y)=INT(B)) THEN 500
210 GOTO 100
500 IF (ABS(X-A)<3)*(PP=1) THEN 600
510 REM
520 FOR I=0 TO 20:CIRCLE [2,W0],X,Y,I,.44:CIRCLE [7,W0] X+1,Y,I,.44:MUSIC "R1":IN
EXT I
530 CURSOR 6,3:PRINT "CRASH !! GOOD LACK ":F=0:GOTO 630
550 REM
560 FOR I=0 TO 20:CIRCLE [2,W0],A,B,I,.44:CIRCLE [7,W0] A+1,B,I,.44:MUSIC "R1":IN
EXT I
570 IF ABS(X-A)+ABS(Y-B)<20 THEN 500
580 PRINT "VERY NICE PLAY !!!"
585 A=INT(RND(1)*60)+130
590 B=180:LINE [7,W0],0,B,190,B:BOX [5],A-3,B,A,B-5:BOX [6],A-1,B,A+2,B-3:B=B-11
PP=1:F=1:GOTO 640
600 CCOLOR 2
610 FOR I=0 TO 25:CIRCLE [2,W0],A,B,I,.44:CIRCLE [2,W0] A+1,B,I,.44:MUSIC "R1":IN
XT I
620 CURSOR 7,2:PRINT "VELY NICE PLAY !!!":F=1
630 IF F=0 THEN PO=INT(PO/10)
640 IF F=1 THEN PO=PO+100
650 PRINT "POINT=":PO
660 END
1000 GET G:PRINT G:GOTO 1000

```

PASOPIA T/5/(7)用

SEVEN PRETTY DWARFS

半田 勉



はじめに

正方形のマスめに、同色のコビトを並べる思考型ゲームです。

ゲームの内容

マスめは2×2から7×7まで、「LEVEL」の入力で指定します。それぞれのレベルについて、2色か

ら7色のモードがあります。

2色モードの場合、COLORの入力で2を指定すると、コビトがランダムに移動します。POINTを(横, 縦)の順で入力し、□(ピリオド)を押して表示を変えます。すると、POINTを中心に縦横のコビトの色が変わるので、うまくコビトの色を合わせてください。POINTの指定を変更するときは、RETURNキーを押します。3～7色の場合も同様です。

上がり

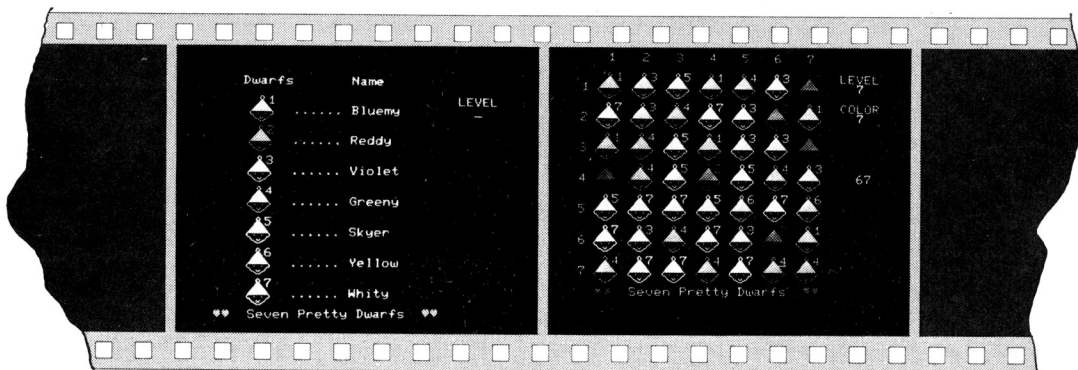
コビトの色がすべて揃ったら、POINTの入力でスペース・キーを押してください。

POINTの入力でCを押すと、RAM-PACにその場の表示が記憶されます。多色モードなどでその日のうちに完成できなかった時に利用してください。LEVELの入力でCを押すと、記憶した表示が再現されます。ディスクにも記憶できますが、テープレコーダーに記憶するには、プログラムの変更が必要です。

CHECKER FLAG

Dr.D: キャラクターがカワイイので、ゲームもと思ったが、このゲームは知能ゲームなんじゃな。

編: ええ、マスめの中のコビトの色を合わせるというものです。ちょうど、ルービック・キューブみたいに、1か所を変えると他も変わってしまうんですね。ただし、このゲームは平面ですから、簡単かもネ!



《写真1》7人のコビト
みたいだね!

《写真2》カラーでないのが
残念です

★BM用語辞典②: 影る=暴走すること(使用例) 奇怪語を入れたら影っちゃった!(奈良市・竹内精一13才)…
【編: もー、どうしようもないほどオモシロイ! 影: 笑っていいの? 編る=シンタックス・エラー。】

```

100 / --- INITIALIZE ---
110 WIDTH 36:SCREEN 2:COLOR 1,0:RANDOMIZE(TIME)
120 DIM C$(6),P(8,8),EX(49),EY(49)
130 DEF FNNS(I)=RIGHT$(STR$(I),1)
140 CLS:LOCATE 1,23:PRINT " Seven Pretty Dwarfs ♡♡";
150 / --- LEVEL & COLOR ---
160 FOR I=0 TO 6:GOTO 170:PRINT CHR$(1+249):NEXT I
170 LOCATE 4,0:PRINT "Dwarfs:TAB(18),"Name"
180 RESTORE 988:Y=2:FOR Y=1 TO 7:P(X,Y)=Y-1:GOSUB 538:READ IN$:LOCATE 10,Y*3:PRINT
NT",IN$:NEXT Y
190 LOCATE 38,2:PRINT "LEVEL":C=0
200 LOCATE 39,3:IN$=INPUT$(1):IF IN$="C" OR IN$="c" THEN C=1:GOSUB 860 ELSE L=IN
STR("234567",IN$)+1:IF L<2 THEN 280
210 LOCATE 32,3:PRINT "FNNS(L)"
220 LOCATE 38,3:PRINT "COLOR":IF C=1 THEN 240
230 LOCATE 39,6:IN$=INPUT$(1):H=VAL(IN$):IF H<2 THEN 230
240 LOCATE 32,6:PRINT "FNNS(H)"
250 LINE(48,0)-(192,188),0,BF
260 / --- DISPLAY ---
270 IF H=2 THEN C$(8)=CHR$(253):C$(1)=CHR$(248)
280 FOR X=1 TO L:FOR Y=1 TO 7:P(X,Y)=M-1:NEXT Y:NEXT X
290 FOR X=1 TO L:FOR Y=1 TO 7:P(X,Y)=M-1:NEXT Y:NEXT X
300 FOR I=0 TO 9:I=X:INT(RND*1)+1:Y=INT(RND*4)+1:GOSUB 440:NEXT I
310 GOSUB 510:IF M=2 AND C=0 THEN GOSUB 640
320 LOCATE 30,11:PRINT "Point":FOR I=0 TO 3:SOUND 54,2:SOUND 56,2:NEXT I
330 / --- GAME ---
340 LOCATE 32,12:PRINT " :LOCATE 33,12:IN$=INPUT$(1)
350 IF IN$="" THEN 780 ELSE IF IN$="C" OR IN$="c" THEN GOSUB 910
360 X=VAL(IN$):IF X<1 OR X>L THEN 340
370 PRINT IN$:LOCATE X*4-2,9:PRINT ""
380 LOCATE 34,12:IN$=INPUT$(1)
390 IF IN$=CHR$(13) THEN LOCATE X*4-2,9:PRINT " :GOTO 340
400 Y=VAL(IN$):IF Y<1 OR Y>L THEN 380
410 PRINT IN$:LOCATE X*4-2,9:PRINT ""
420 LOCATE X*4,Y*3-1:IN$=INPUT$(1)
430 IF IN$=CHR$(13) THEN 340 ELSE IF IN$<>". THEN 420
440 GOSUB 440:GOSUB 590:GOTO 420
450 / --- CHANGE COLOR ---
460 P(X,Y)=P(X,Y)-1
470 FOR I=1 TO L
480 P(X,I)=(P(X,I)+1) MOD M:P(C,I,Y)=(P(I,I,Y)+1) MOD M
490 NEXT I:RETURN
500 / --- PLOT ---
510 LOCATE 9,8:PRINT " :FOR Y=1 TO L:PRINT X " :NEXT X
520 FOR Y=1 TO L:LOCATE 9,Y*3:PRINT FNNS(Y):FOR X=1 TO L:GOSUB 538:NEXT X:NEXT
Y:RETURN
538 FOR I=-1 TO 1:LOCATE X*4-3,Y*3+11:PRINT C$(P(X,Y)):NEXT I
540 A=X*32-16:B=Y*24-8
550 LINE(10+A,B)-(9+A,2+B):LINE(11+A,B)-(12+A,2+B):FOR I=6 TO 9:LINE(10-I+1+A,3+
I+1)-(11-I+1+A,3+I+1+B):NEXT I:PSET(A,13+B)
560 LINE(A,14+B)-(1+14+B):LINE(21+A,14+B)-(20+A,15+B):LINE(2+A,18+B)-(5+A,18+B
+1):LINE(19+A,15+B)-(16+A,18+B):LINE(6+A,18+B)-(9+A,20+B):LINE(15+A,18+B)-(12+A,20
+B):LINE(10+A,20+B)-(11+A,20+B)
570 PSET(7+A,14+B):PSET(14+A,14+B):PSET(9+A,17+B):PSET(12+A,17+B):PSET(10+A,18+B
):PSET(11+A,18+B)
580 LOCATE X*4,Y*3-1:PRINT FNNS(P(X,Y)+1):SOUND 60,8:SOUND 62,8:RETURN
590 A=X:B=Y:FOR X=1 TO L:GOSUB 610:NEXT X
600 X=A:FOR Y=1 TO L:GOSUB 610:NEXT Y:Y=B:RETURN
610 FOR I=-1 TO 1:LOCATE X*4-3,Y*3+11:PRINT C$(P(X,Y)):NEXT I:LOCATE X*4,Y*3-
1:PRINT FNNS(P(X,Y)+1):RETURN
620 LOCATE X*4,Y*3-1:PRINT FNNS(P(X,Y)+1):RETURN
630 / --- MOVE DWARFS ---
640 E=0
650 FOR X=1 TO L:FOR Y=1 TO L
660 IF P(X,Y)=0 THEN E=1:EX(E)=X:EY(E)=Y

```

```

470 NEXT Y:NEXT X
480 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO E
490 X=EX(I):Y=EY(I)
700 A=RD:IF A>.75 THEN 740 ELSE IF A>.5 THEN 730 ELSE IF A>.25 THEN 720
710 IF P(X-1,Y)<>0 AND EX(I)=1 THEN X=EX(I):EY(I)=EY(I)-1:GOTO 750 ELSE 760
720 IF P(X+1,Y)<>0 AND EX(I)=1 THEN X=EX(I):EY(I)=EY(I)+1:GOTO 750 ELSE 760
730 IF P(X,Y-1)<>0 AND EY(I)=1 THEN Y=EY(I):EY(I)=EY(I)-1:GOTO 750 ELSE 760
740 IF P(X,Y+1)<>0 AND EY(I)=1 THEN Y=EY(I):EY(I)=EY(I)+1:GOTO 750 ELSE 760
750 P(X,Y)=1:GOSUB 610:X=EX(I):Y=EY(I):Z=P(X,Y):P(X,Y)=0:GOSUB 610
760 NEXT I:NEXT J:RETURN
770 / --- SUCCESS ---
780 IF P(1,1)=1 AND M=2 THEN 340
790 FOR X=1 TO L:FOR Y=1 TO L
800 IF P(X,Y)<>P(1,1) THEN 340
810 NEXT Y:NEXT X:GOSUB 940
820 LOCATE 38,18:PRINT "Ags in":LOCATE 31,19:PRINT "<Y>"
830 LOCATE 39,20:IN$=INPUT$(1):IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN 140
840 LOCATE 8,8:COLOR 7:END
850 / --- LOAD DATA ---
860 OPEN "DWARFS.DAT" FOR INPUT AS #1
870 INPUT #1,M
880 FOR Y=1 TO L:FOR X=1 TO L:INPUT#1,P(X,Y):NEXT X:NEXT Y
890 CLOSE:RETURN
900 / --- SAVE DATA ---
910 OPEN "DWARFS.DAT" FOR OUTPUT AS #1
920 WRITE#1,L,M
930 FOR Y=1 TO L:FOR X=1 TO L:WRITE#1,P(X,Y):NEXT X:NEXT Y
940 CLOSE:RETURN
950 / --- SOUND ---
960 RESTORE 998:FOR I=0 TO 15:READ A:ISOUND A,12:NEXT I:RETURN
970 / --- DATA ---
980 DATA Bluemey,Reddy,Violet,Greeny,Skyyer,Whitewhity
998 DATA 43,45,43,41,40,41,43,44,43,36,38,38,41,48,38,36,36

```

脚の強弱 業 術 の 高 の 音 の 塔 塔 塔 塔



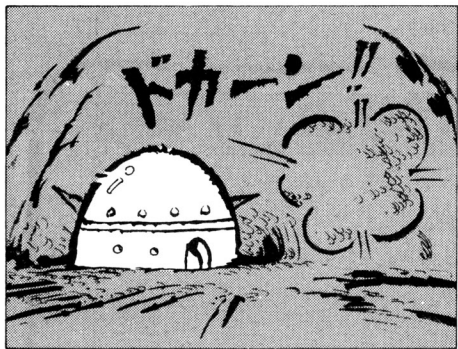
評…読者の意見はすなおに聞きたくて…(編)

★最初P6って聞いたとき6Pチームのまちがいだと思ってしまった。ああ、ふ6Pですくがほしい!!(北海道札幌市・井上聡一郎12才)……【編：ディスクがあるとほんとに便利ですよ!影：デスクはきらいだ!!編集長：??】

PASOPIA 7用

ATTACKER-II

諸星 旦



ストーリー

昨年の10月号から始まった帝国軍との戦闘は激しくなる一方で、ATTACKER 3機が、敵の地下要塞の突入に成功した。この3機のATTACKERで、可能な限り敵の基地を破壊するのだ。では、諸君の健闘を祈る。

あそびかた

というような、よくあるストーリーで再び戦闘にまきこまれてしまいました。ATTACKERの操縦法は前作のとおりで、**[2]**でDOWN、**[8]**でUP、あとは**[4]**、**[6]**、**[SPACE]**です。

今回は左にスクロールする敵の地下基地を、対空砲火をかわしながら破壊しなければならないのですが、ある部分は新建材（バキュラではありません）で作られているため、破壊できません。さあ、あなたはどこまで生き残れるでしょうか？

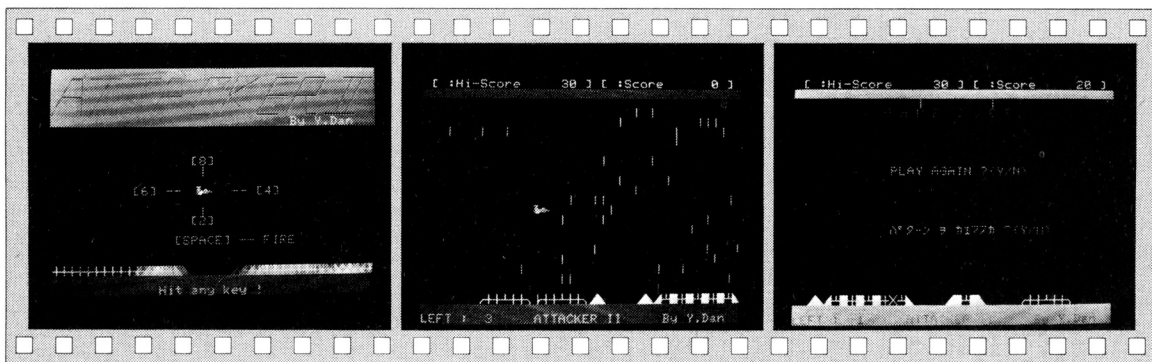
プログラムについて

このプログラムのメインは、上と左のスクロールです。上スクロールはBIOSルーチンにあるので楽なのですが、左スクロールはたいへんでした。ループを使えばフル・スクロールもできるのですが、必要がなかったなので今回は省きました。他に、アトリビュート・エリアがよくわからなかったため、1色しか使えないという欠点もあります。MAPの最後で、ちょっと遊んでみたのですが、正攻法でここまできたら大したものだと思います。

GAME OVERの後、MAP書き換えに**[Y]**キーを押すと、そのままの画面で止まりますから、しばらく待ってください。バグではありません。

●参考

Oh! PASOPIA 創刊号
「画面転送ルーチン」64ページ



〈写真1〉前作にひきつづいて、敵の地下基地へ突入！

〈写真2〉今回は横スクロールのゲームでした

〈写真3〉おしまい

★おーい！冬休みの宿題まだやってないぞ。影さん手伝ってくれ～。(石川県河北郡・深沢宏希14才)……【影：ふふふ、こういう便りはおくらせた方がおもしろいんだよね。ダメダメー!! 自分でやんなさいよー!!】

REVERSE

新国 洋

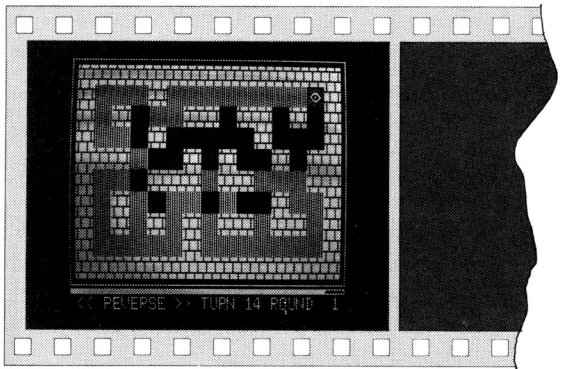


カーソル・キーを使って、色を塗ればよいという簡単なゲームですが、塗った所を通るとともにどってしまいます。全部塗ってしまうと、つぎの面へ行けます。

いま来た方向へ逆もどりしてもよい回数です。TIMEかTURNが0になると、ゲーム・エンドです。はじめは難かしそうに見えますが、ちょっと考えればできるとおもいます。

PLAY

画面の下のようにTURNと表示されているのは、



〈写真1〉ひとふで描きのテクニックで挑戦!

入力について

ページは2にしてください。入力が終わったら、必ずセーブしてください。RUNしていつまでたっても何も表示されない時は、**[F1]**を押してください。

CHECKER FLAG

編：これ、おもしろいですよ！ ただのペイント・ゲームかと思ったら、頭を使わないとできないんですね。

Dr.D：グッド・プログラム！ 1ページでしか紹介できなかったのが、残念なくらいだ。

REVERSEのプログラム・リスト

```

100 KE=1:GOTO300:CHR$(13):OUT#493,2:DE=40800:FOR#0=0TO4:17
110 READ#5:POKE#EA,VAL(VAL("A#")+#4#):NEXT I
120 RE=15:SCREEN#1,2:CONSOLE#0
130 B#=RIGHT$(STR$(R),2):CLS:POKE#R-INT(R/3)*3:A#=#:ROUND="#+B#
140 GOSUB260:INT(INT(11-R/3)*2):IF#<#THEN#=#+1:ESC:GOTO#E+15
150 LINE(3,3)-(252,172),B:LINE(3,175)-(252,179),B:LOCATE1,15
160 PRINT"<< REVERSE >> TURN "RIGHT$(STR$(T),2)" ROUND "B#;
170 EXECL:FOR#A=3TO252STEP3:LINE(A,176)-(A,177):EXECL:HD071
180 IPEEK(CH1)=73:THEN#=#+VERY 6000#:GOSUB250:R=R+1:GOTO130
190 IPEEK(CH2)=8:THEN#NEXT I:GOTO220
200 T=1:LINE(148,181)-(175,190),0:BF:LOCATE28+(T/9),15:PRINT#;
210 IF#>0:THEN#NEXT
220 A#=#+GAME OVER#:GOSUB250
230 IFSR10(B)=0:THEN#230
240 GOTO120
250 LINE(25,183)-(175,123),0:BF
260 PLAY#519:GOSUB260:(172,120),B:LOCATE11,9:PRINT#
270 LINE(519,25):GOSUB260:GOSUB260:GOSUB260:GOSUB260:RETURN
280 DATA21,0,1,11,13,16,16,FE,10,129
290 DATA48,0,1,11,13,16,16,FE,10,129
300 DATA4,30,89,18,FB,16,108,14
310 DATA5,16,108,18,FB,16,108,14
320 DATA45,1,82,32,22,06,3E,04
330 DATA8,89,28,02,3E,92,00,77
340 DATA8,00,23,10,EA,23,00,20
350 DATA2,21,52,00,11,AB,D1,19
360 DATA22,42,01,21,01,1E3,0E,0A
370 DATA85,0F,1A,D5,1C5,CD,EB,08
380 DATA1,0,1,13,18,1F5,D5,11,E2
390 DATA81,19,01,00,28,EA,21,0F
400 DATA00,22,44,01,3E,81,CD,EB
410 DATA8,32,4A,01,CD,51,10
420 DATA3,15,01,00,FE,1E,11,FE
430 DATA8,15,01,00,FE,1E,11,FE
440 DATAFE,28,12,14,01,0E,05
450 DATA1E,9F,FE,08,28,08,01,02
460 DATA00,1E,81,FE,10,08,2A,92
470 DATA01,19,7E,FE,02,C8,2A,92
480 DATA45,01,99,ED,43,A6,D1,AF
490 DATA8C,20,87,8D,20,84,3C,32
510 DATAAA,01,1,05,37,3F,ED,52
520 DATA7E,05,21,A9,D1,86,04,88
530 DATA28,83,85,34,34,35,78,E1
540 DATA77,19,22,A2,D1,2A,A4,D1
550 DATA8C,09,08,C1,2B,2B,09,22
560 DATA44,01,CD,CD,1B,3E,01,08
570 DATA85,84,11,20,88,88,28,28
580 DATA01,85,24,02,0D,17,05,0E
590 DATA0,28,12,14,01,0E,05
610 DATA8,18,02,3E,55,84,16,52
620 DATAE5,0D,01,0D,77,08,00,17
630 DATA81,0D,19,18,FA,11,23,23
640 DATA09,0F,DF,08,08,FB,FB,FB
650 DATAFB,FB,FB,FB,08,DF,DF,0F
660 DATAFB,FB,FB,FB,08,DF,DF,0F
670 DATA0F,08,18,02,48,13,07,0C
680 DATA59,19,8C,27,13,40,0A,01
710 DATA88,88,88,58,02,C8,EA,38
720 DATA98,9A,39,EB,C8,12,48,88
730 DATA88,FF,11,86,88,EC,54
740 DATA58,2A,31,11,68,88,0D,55
750 DATA82,33,FF,FF,FF,FF,18,06
760 DATA8C,41,1E,25,17,108,EB
770 DATAFF,84,60,82,03,FF,FF,FF
780 DATA31,45,68,126,15,2E,12E
790 DATA31,45,68,126,15,2E,12E
800 DATAFF,FF:OUT#493,3

```

★なぜ影のイラストにはサングラスをかけているのが多いのか？(静岡県榛原郡・西谷正志11才)……【編：なその人物だからです。影：まるで月光仮面みたいだね。編：ふる～い。影：オジサンはね……。編：もうダメだ!】



月夜のきつね

水谷 嘉宏

●ものがたり

ここはモンキー村です。月のある晩にキツネが出て田畑を荒すので、これを退治してください。栗の木にのぼり、木の下に出てくるキツネをめがけて栗の実を落とします。

月が次第に傾き、右手にある屋根のむこうに沈むと(暗くて見えなくなるので)ゲームは終わりです。それまでになん匹やっつけられるか、まずは20匹が目標。

「栗の実に当たったぐらいでキツネが死ぬわけではない！」などと言わないでください。これは「お話」ですから。

●プログラムについて

① キツネについては、途中で右に動くとき頭を右向きにするとか、足を動かしたほうがおもしろいとも思いましたが、その場合キツネのパターンが4種類に増えてしまい、座標の数えかたを変えてプログラムも長くなるので、やむなくキツネ君にはバックギヤでお願いしました。

② カーソル・キーによる移動は、これまで私の場合ON STICK(0) GOTO……、(8方向)、……とやっていましたが、そのあとの8行がどうもクドイ

感じがありました。そこで今回は、

(i) まず90行でタテ、ヨコの増分(-1, 0, 1)をDIM A(8), B(8)に入れておいて

(ii) 370~380行でU=STICK(0):A=A+A(U):

B=B+B(U)として1行ですませ、同時に画面の端のチェックもやっています。スピードが改善したかどうか不明ですが、プログラムはスッキリしました。

③ なおBASICのうち60~110行はマシン語のEXECの番地を変数にしたもの、1120~1240行はキツネなどを「描く」ルーチンですから、入力は正しくやってください。そのあとのDATA文は、画面データにすぎません。

CHECKER FLAG

Dr.D: 水谷さんの作品だな。いつも楽しみに待ってるんだ。なにがいいって、ゲームにほのほのとしたふんい気が感じられるからな。

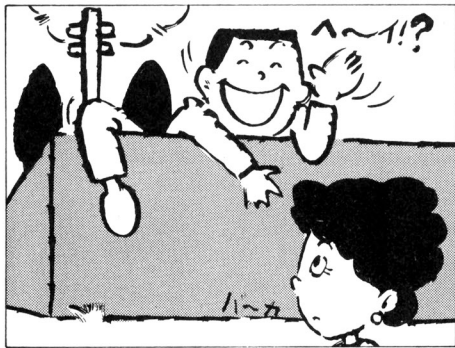
編: マイコンは、子供たちのためにだけあるんじゃないんですよー。



〈写真1〉ゲームの説明

〈写真2〉さあ、木に登って栗を落としましょう

〈写真3〉ゲーム・エンド



PC-6001mkⅡ/6601用

ATTACK! 知世

水谷 浩行

STORY

その男と知世は、はたからみているいじらしいくらい仲のよいカップルだった。そんなある日……。「うわー寒い」「もっと俺にくっつけよ」「うん♡」というアベックによくある会話がかわされた。その時、少し離れた路地で1人の女が買い物のかごをおどろきのあまり落としてしまった。

2人の関係を知らなかった知世の母だった。おりしも、寒さのため男が知世の肩を抱いたときだった……。母には、よっぽどショックだったとみえる。彼女は知世を全寮制の女子校に転校させてしまい、男との接触を絶とうとした。

男はくやしがあったが、寮の監視はまるで要塞のようでもうどうにもならなかった。

「スパルタ?」「ああ、それに裏ではかなり汚いことをやってるらしいぜ」男の友人の佐川が、コーヒーを一口すすった。「汚いことって?」のり出しそうなのをおさえて男はきいた。「全寮制でおまけに清純な女の子ばかりなのを利用して、ビデオとか本の撮影をしてるって、うちの社ではもっぱらのうわさだ」。

佐川はジャーナリストだ。「証拠をつかもうにも警備が鬼のようでどうにもならん。ガセは信用にかかわるからなあ」佐川が言い終わらぬうちに、男はコーヒー・カップをソーサーにたたきつけた。「お、おい」「金はここにおいとくぜ」男は外に飛び出した。

理性が危険だと訴えていたが、感情がそれをはねのけた。ーもし、見つかったら? その時は! その時は! 「けちらしてやる!」男は叫ぶとそびえるような壁を飛びこすべく突進して行った。

ゲームの説明

ほとんどゲーム自体は簡単なものですから頑張ってください。最初に知世ちゃんの絵が320×200ドットでグラフィックされますが、ゲームの進行には関係ない

ので省いてもいいですが、絵がないとやたらさびしいので残しておいてください。

キー操作は、最初へいをとびこえる時は、スペース・キーの押しぐあいによって飛びこせるかできないかを決めます。ろうかを1歩進むにもスペース・キーを押します。また、はじめに100のパワーがあり、もめごとがあると少しずつ減ってゆき、へりぐあいはゲーム中はわかりません(0になるとGAME OVER)。

物置にいくと、みつからないように逃げまわらなくてはなりません。画面にたし算の式が出ますので、偶数と思えばカーソルの右、奇数と思えばカーソルの左を押してください。もたついたり、まちがえたりするとミスになり、懐中電燈の光がのびます。3回ミスるとどうなるかはお楽しみ。そのうち相手はあきらめて出ていきます。

また、ろうかで相手となぐりあうところがあります。画面に大か小かの字と数字が出ますので、大ならその数字より大きい数字のキーをたたき、小なら小さい数字をたたいて相手をなぐってください。相手がダウンすると先に進め、こっちのパワーがなくなると……、どうにかなるわけです。その他は、声と画面の指示にしたがってください。

CHECKER FLAG

Dr.D: シミュレーション・ゲームだな。こういうゲームは、プログラムよりもストーリーのおもしろさがポイントになる。まあ、やってみて楽しければ、それでいいんじゃないか。

編: 推理小説作家の気分で作ったらどう?



SNAKE FIVE

馬杉 誠一

内容

上から水を飲みに来るへびを、サーベルを使いやっつけるゲームです。

使いかた、遊びかた

人は[4],[6]で左右に動き、[SPACE]KEYがサー

CHECKER FLAG

編：アイデア賞ですね、こんなゲーム以前にもありましたっけ？

Dr.D：「やまのおろち」とかなんとかいうのがあったな。しかし、まあよく考えるものだ。

影：P8にしては、画面にこってておもしろいな、ホント！

ベルです。あなたは、へびに押しつぶされないように動き、水がなくなる前に5匹ともやっつけなければなりません。水がなくなったり、人が押しつぶされたりすると、ミスとなります。ミス4回でGAME OVERです。

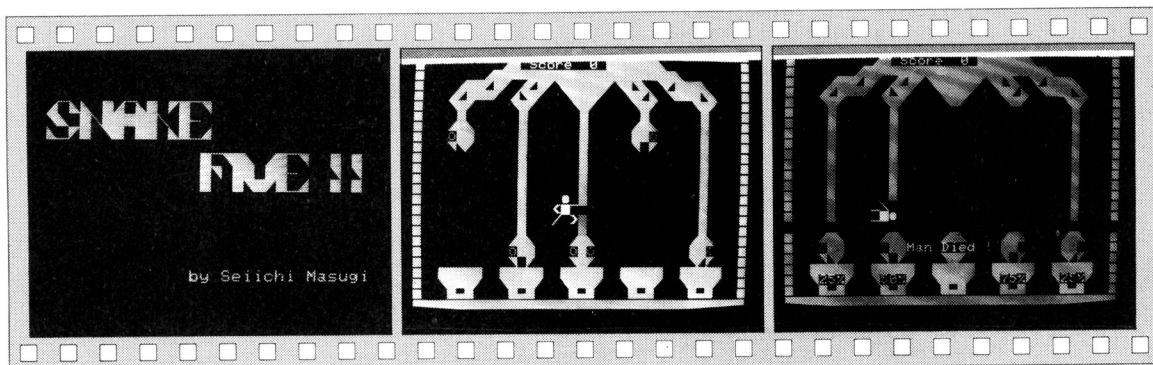
へびをやっつけるには、へびの首の右か左に近寄りサーベルで刺すとよいのですが、行き過ぎたりすると、やっつけることはできません。

1面クリアするごとにボーナスが表示され、へびの動きが早くなり人の動きがおそく、むずかしくなるようになっていきます。

プログラムのしくみ

680行のDATAは、マシン語で画面の一部を逆スクロールさせるためのものです。430行と480行は同じ文ですが、これはサーベルが人の移動前後に反応するようにしたためです。

へびの移動は、乱数によって選んでいます。へびの首が切れているときはS(N)が0、縮んでいるときはS(N)が1、のびているときはS(N)が2、としてへびの様子を表わしています。



《写真1》タイトル画面

《写真2》えい、やっつ！
へびの首を切る

《写真3》やられてしまったぞ！

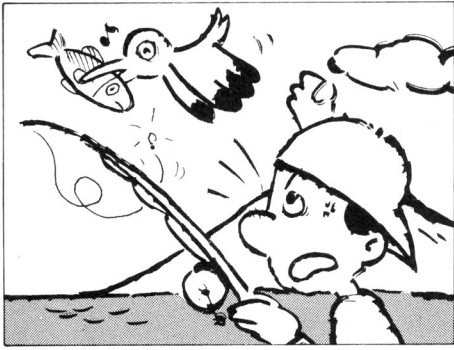
★ベーマガニュースです。今日突然影がラ製のことをラーメン製作所と言いだし編警察にベーマガ罪でタイホ！された。(東京都豊島区・根岸良征12才)……【影：それは私がいつもラーメン・ライスを食べてるからか？】

SNAKE FIVE のプログラム・リスト

```

10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINT CHR$(12);:COLOR 7
20 LOCATE 18,20:PRINT "by Seiichi Masugi":GOSUB 670:DEFUSR0=&HE000
30 DIM A$(14),C$(11),S(4),W(4):B0=0:CL=0:MA=3:X=14:H=3:K=6
40 FOR A=1 TO 7:COLOR A
50 LOCATE 5,7:PRINT "SNAKE"
60 LOCATE 5,8:PRINT "SNAKE"
70 LOCATE 5,9:PRINT "SNAKE"
80 LOCATE 19,11:PRINT "SNAKE"
90 LOCATE 19,12:PRINT "SNAKE"
100 LOCATE 19,13:PRINT "SNAKE"
110 IF INKEY$="" THEN NEXT:GOTO 40 ELSE FOR A=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
120 B0=B0+(100*CL):CL=CL+1:K=K-1
130 FOR AU=0 TO 10:A=USR0(8):FORA=1TO30:NEXT:NEXT
140 PRINT CHR$(12);:IF MA=0 THEN 620
150 LINE (0,0)-(39,24),"■",1,B:COLOR 4:FOR A=0 TO 4:S(A)=1:W(A)=100:NEXT
160 LOCATE 4,1:PRINT "
170 LOCATE 4,2:PRINT "
180 LOCATE 4,3:PRINT "
190 LOCATE 4,4:PRINT "
200 LOCATE 4,5:PRINT "
210 LOCATE 4,6:PRINT "
220 LOCATE 4,7:PRINT "
230 LOCATE 4,8:PRINT "
240 LOCATE 4,9:PRINT "
250 COLOR 3:LOCATE 12,1:PRINT " Score ";B0
260 COLOR 2:FOR A=4 TO 18 STEP 7:LOCATE A,8:PRINT "o":NEXT
270 FOR A=20 TO 34 STEP 7:LOCATE A,8:PRINT "o":NEXT
280 COLOR 6:LOCATE 3,21:PRINT "■■■■":LOCATE 3,22:PRINT "■■■■"
290 LOCATE 3,23:PRINT "■■■■":GET@A(3,21)-(7,23),A$:GOSUB 530
300 FOR B=10 TO 31 STEP 7:PUT@A(B,21)-(B+4,23),A$:NEXT:GOTO 420
310 'snake
320 DD=0:N=INT(RND(1)*5):M=N*7+4:IF S(N)=0 THEN 420 ELSE IF S(N)=2 THEN 360
330 GET@A(M,2+6)-(M+2,2+9),C$
340 FOR I=0 TO 10:BEEP1:BEEP0:PUT@A(M,I+7)-(M+2,I+10),C$:NEXT:S(N)=2
350 IF PEEK(&HF302+120*14+2*(X+2))=236 THEN 420 ELSE 640
360 GET@A(M,17)-(M+2,20),C$:W(N)=W(N)-25
370 LOCATE M,22:COLOR 5:PRINT USING "##%";W(N):FOR I=0 TO 10:BEEP1:BEEP0
380 PUT@A(M,16-I)-(M+2,19-I),C$:LOCATE M,20-I:PRINT " ":NEXT:S(N)=1
390 IF H=0 THEN GOSUB 520 ELSE GOSUB 530
400 IF W(0)=0ORW(1)=0ORW(2)=0ORW(3)=0ORW(4)=0 THEN 580
410 'man
420 DD=DD+1:XY=INP(0):SP=INP(9)
430 IF SP=191 THEN GOSUB 540
440 IF XY=239 THEN X=X-1:H=0:GOSUB 520
450 IF X<1 THEN X=1:H=3:GOSUB 530
460 IF XY=191 THEN X=X+1:H=3:GOSUB 530
470 IF X>33 THEN X=33:H=0:GOSUB 520
480 IF SP=191 THEN GOSUB 540
490 FOR A=0 TO 4:IF S(A)=2 THEN IF PEEK(&HF302+120*15+2*(A*7+5))<>135 THEN FOR R
=0 TO 2:COLOR 4:LOCATE A*7+5,14+R:PRINT "■":NEXT
500 NEXT:IF DD>K THEN 310 ELSE 410
510 'return
520 COLOR 7:LOCATE X+1,14:PRINT " ● ":LOCATE X+1,15:PRINT "U■":LOCATE X+1,16:
PRINT "< \":RETURN
530 COLOR 7:LOCATE X,14:PRINT " ● ":LOCATE X,15:PRINT "<■J":LOCATE X,16:PRINT
"/>":RETURN
540 IF H=0 THEN J$="V" ELSE IF H=3 THEN J$="U"
550 COLOR 6:LOCATE X+H,15:PRINT "—":FOR T=0 TO 4:IF S(T)=2 THEN IF H=3ANDX=T*7+
1 OR H=0ANDX=T*7+5 THEN S(T)=0:FOR A=17 TO 6 STEP-1:LOCATE T*7+5,A:BEEP1:BEEP0:B
EEP1:BEEP0:PRINT " ":NEXT
560 NEXT:IF S(0)=0ANDS(1)=0ANDS(2)=0ANDS(3)=0ANDS(4)=0 THEN 590
570 COLOR 7:LOCATE X+H,15:PRINT J$:RETURN
580 COLOR 5:LOCATE13,15:PRINT " Water 0 % !":BEEP:MA=MA-1:GOSUB 660:K=2:GOSUB 61
0:GOTO 130
590 COLOR 7:LOCATE14,15:PRINT CL;" CLEAR !":BEEP:GOSUB 660:PRINT CHR$(12);
600 COLOR 6:LOCATE 14,15:PRINT "100 X ";CL:GOSUB 660:GOTO 120
610 FOR B1=0 TO 4:B0=B0+INT(W(B1)/10):NEXT:RETURN
620 COLOR 7:LOCATE 10,12:PRINT " GAME OVER !!"
630 LOCATE 16,15:PRINT " SCORE -- ";B0:END
640 BEEP:FORA=1TO500:NEXT:COLOR 7:LOCATE X+1,15:PRINT "_\ ":LOCATE X+1,16:PRINT
"■":LOCATE X+1,17:PRINT " ":LOCATE 14,19:PRINT "Man Died !":MA=MA-1
650 GOSUB 660:GOTO 130
660 FOR A=1 TO 1500:NEXT:RETURN
670 FOR SC=&HE000 TO &HE00B:READ A$:POKE SC,VAL("&H"+A$):NEXT SC:RETURN
680 DATA 21,5F,FC,11,D7,FC,01,60,09,ED,B8,C9

```



PC-8001/mk II/8801(Nベーシック)用

フィッシング・ゲーム

青柳 豊

PC
8001
/
8801

内 容

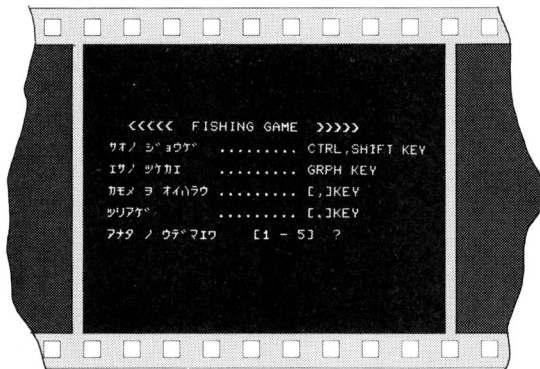
エサによる海釣りの単純なゲームです。2種類の魚の水深に、サオを上下して合わせます。魚がエサに食いつくと、サオにアタリがありますので、タイミングをみはからってサオを上げます。

タイミングが合うと魚が釣れ、右に積み重なっていきます。10ピキで終りですが、魚が釣れるとカモメが魚を食べにきますので、安心してはいられません。ま

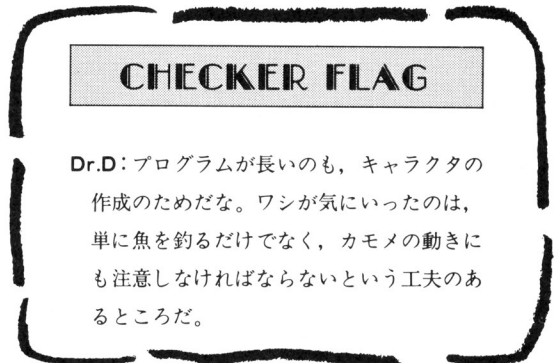
たタイミングがはずれると、エサを取られてしまいますので気をつけてください。

キャラクタとグラフィックを使っていますので、アトリビュートによる限界により、グラフィックがキャラクタに化けてしまうことがあります。このプログラムではアトリビュートを書きかえています。ほかにうまい方法がありましたらおしえてください。

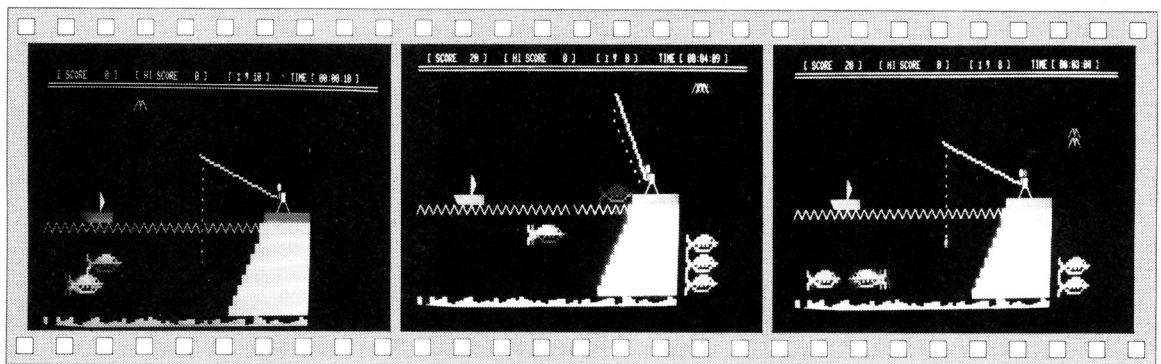
参考 PC-8001「テクノ Vol, 1」ASCII社



《写真1》キー操作の説明



Dr.D: プログラムが長いのも、キャラクタの作成のためだな。ワシが気に入ったのは、単に魚を釣るだけでなく、カモメの動きにも注意しなければならないという工夫のあるところだ。



《写真2》ヒョイ！ ウキウキ、ウキが沈むのを待ちましょう！

《写真3》あらよっと！ つれたぞ！！

《写真4》コラー！ カモメが魚をとりきた

★理科の時間先生が「おい後藤お前はバカだがマイコンに関しては学校中に名が知れわたっているな〜。(新潟県上越市・後藤 剛15才)……【編：なんでもいい、一つのこと精通してる人は強いのです。ねっ、影さん！】

★OFコーナーはページ数にすると5ページと4行で、全部の27分の1だ。すごい!!(新潟県上越市・村山康太郎15才)……【編：そうでしょ!だからしんどいですよ、これだけの返事を書くのも。編集長：バカモノ!!】

フィッシング・ゲームのプログラム・リスト

```

12 CLEAR300,1:HEFF:=HC000:WIDTH40,25:CONSULED,25,0,1:PRINT CHR$(
20 X3=24:HE18:DIM FUX(17),FZX(17),F3X(17),F4X(17)
30 GOSUB 1760
40 TIME$="00:00:00"
50 COLOR:GOTO 100
60 LOCATE2,0:PRINTUSING" I SCORE ### J" :FSC
70 LOCATE2,0:PRINTUSING" HI SCORE ### J" :HI
90 LOCATE2,0:PRINTUSING" ( J ) ## J" :M & J :TIME$
100 IF M#0 THEN 1710
110 IF VAL(MID$(TIME$,5,1))>4,1 THEN 1710
120 COLOR7:RETURN
130 GOSUB2510:PRINT CHR$(12):GOSUB 60
140 GOSUB 2320
150 SH=1:EE="g"
160 DHEUSR(0)
170 LINE(107,49)-(93,16),PSET,6
180 LINE(45,5)-(32,12),PSET,5
190 FOR I=1 TO 5:GOTO 210
200 ELSE GOSUB950 ELSE GOSUB640:GOSUB900:IFT=1 THEN GOSUB
UB1000 NEXT I
210 LOCATE 52,13:COLOR2:PRINT#8
220 LOCATE 1 TO 3:IF(G$2=1 OR W$=1)ANDX2=2 THEN GOSUB840:GOSUB900:IF T=1 THEN GOSU
B1000 ELSE GOSUB 950 ELSE GOSUB710:GOSUB900:IFT=1 THEN GOSUB1000 NEXT ELSEGOSUB9
50:NEXT I
220 LINE(4,5)-(32,12), "
230 LOCATE 52,13:PRINT"-
240 LINE 1 TO 2,7,13, "
250 LINE 4,7,14:COLOR2:PRINT#g"
260 LOCATE 47,14:COLOR2:PRINT#g"
270 IF(G$1=1 OR W$=1)ANDX12=2 THEN GOSUB 780:GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE 60
SUB950 ELSE GOSUB640:GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB950
280 LINE(4,5)-(47,13), "
290 LOCATE 47,14:PRINT"
300 LOCATE 4,5)-(39,13), "
310 LOCATE 3,14:COLOR2:PRINT#g"
320 IF(S1=1 OR W$=1)ANDX12=2 THEN GOSUB 780:GOSUB900 ELSE GOSUB640:GOSUB900
330 LINE(4,5)-(39,13), "
340 LOCATE 3,14:PRINT"
350 NEXT I
360 LINE(107,49)-(93,16),PSET
370 LINE(107,49)-(81,20),PSET,6
380 LINE(4,5)-(37,13), "
390 LOCATE 3,14:COLOR2:PRINT#g"
400 IF(G$2=1 OR W$=1)ANDX2=2 THEN GOSUB 840:GOSUB900 :IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE
GOSUB950 ELSE GOSUB710:GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB950
410 LINE(107,49)-(81,20),PSET
420 LINE(4,5)-(39,13), "
430 LOCATE 3,14:PRINT"
440 IF(G$1=1 OR W$=1)ANDX2=2 THEN GOSUB 840:GOSUB900 ELSE GOSUB640:GOSUB900
450 LINE(107,49)-(71,33),PSET,6
460 LINE(3,5)-(36,17), "
470 LOCATE 3,18:COLOR2:PRINT#g"
480 EE="g"
490 GOSUB640:SH=0:IF S1=1 OR W$=1 THEN GOSUB780:GOSUB900 ELSE GOSUB640:GOSUB900
500 IF S2=1 OR W2=1 THEN GOSUB840:GOSUB900 ELSE GOSUB710:GOSUB900
510 INP(0):IF G=10 THEN Y1=Y1+1:GOSUB 540:DH=USR(0):GOSUB600 ELSE IF G=127 TH
SUB1630:GOSUB600:DH=USR(0):GOSUB600 ELSE IF G=239 THEN GOSUB 540:Y1=Y2+1:GOSUB 160
520 IF P$=4 THEN K$="":IF S#0 THEN T=1:GOSUB 950 ELSE GOSUB 950 ELSE IF T=1 THE
N GOSUB 1000 ELSE GOSUB 950
530 GOTO 490
540 IF Y1:4 OR Y1<2 THEN Y1=Y2
550 LINE(107,49)-(71,33):Y2X4,PRESET
560 LINE(3,5,9+Y2)-(3,17+Y2), "
570 LOCATE 3,18+Y2:PRINT"
580 GZ=1
590 LINE(107,49)-(71,33):Y1X4,PRESET,6
600 LINE(3,5,9+Y1)-(3,17+Y1), "
610 LOCATE 3,18+Y1:COLOR2:PRINT#8
620 RETURN
630 RETURN
640 X1=X1+1
650 DI=>HF30+120*(Y3-1)+X1+8
660 IF PEK(D1)=64 AND X1=28 THEN S1=1:GOSUB 1520

```

```

670 IF X1>31 THEN W1=1:EE=" " :IF SH=0 THEN GOSUB600
680 IF G=1 THEN SC=SC+10:LOCATEX1,Y3-1:PRINT " " :LOCATEX1,Y3:PRINT"
" :GOSUB1310:G0=0:T$=" " :S1=0:W1=0:Y3=INT(RND(1)*6+17):X1=INT(RND(1)*15):Y1=0:
Y2=0:LGOTO 150 ELSE G3=0:IF S1=1 THEN E1$="g"
690 PUT@A(X1,Y3-1)-(X1+8,Y3),F1X:R=10:GOSUB2640
700 RETURN
710 GZ=X2-1
720 GZ=>HF30+120*(Y4-1)+X2+8
730 IF PEK(D1)=64 AND X2=28 THEN S2=1:GOSUB 1520
740 IF X2<10 THEN X2=10:LOCATEX2,Y4-1:PRINT" " :LOCATEX2,Y4:PRINT"
" :GOSUB1310:G0=0:T$=" " :S2=0:W2=0:Y4=INT(RND(1)*6+18):X2=INT(RND(1)*15):Y1=0:
Y2=0:LGOTO 150 ELSE G4=0:IF S2=1 THEN E2$="g"
750 PUT@A(X2,Y4-1)-(X2+8,Y4),F2X:R=10:GOSUB2640
760 RETURN
770 X1=X1-1
780 IF X1>20 THEN IF SH=0 THEN GOSUB600
790 IF X1>20 THEN S1=0:W1=0:EE=" " :LOCATEX1,Y3-1:PRINT " " :LOCATEX1,Y3:PRINT"
" :LOCATE X1,Y3-1:Y3-1:PRINT " " :Y3=INT(RND(1)*6+18):X1=INT(RND(1)*
15):PRINT"
810 PUT@A(X1+1,Y3-1)-(X1+9,Y3),F2X:R=10:GOSUB2640
820 LOCATE X1,Y3-1:COLOR2:PRINT#8
830 RETURN
840 X2=X2-1
850 IF X2>20 THEN IF SH=0 THEN GOSUB600
860 IF X2>20 THEN S2=0:W2=0:EE=" " :LOCATEX2,Y4-1:PRINT " " :LOCATEX2,Y4:PRINT"
" :LOCATE X2,Y4-1:Y4-1:PRINT " " :Y4=INT(RND(1)*6+18):X2=INT(RND(1)*
15):PRINT"
870 PUT@A(X2+1,Y4-1)-(X2+9,Y4),F4X:R=10:GOSUB2640
880 RETURN
890 X2=X2+1:Y4=1:COLOR2:PRINT#8
900 Z=2+2:IF Z>47 THEN Z=0
910 LOCATEZ,15:COLOR1:PRINT "^^"
920 FOR I=1 TO 40:NEXT
930 LOCATEZ,15:COLOR5:PRINT "^^"
940 RETURN
950 P=P+1:IF P>75 THEN P=INT(RND(1)*68):LOCATE 7,6,3:PRINT " "
960 LOCATE P,3:COLORS:PRINT " \/"
970 FOR I=1 TO 30:NEXT
980 LOCATE P,3:PRINT " \/"
990 RETURN
1000 IF A=1 OR K$="" GOTO 1000
1010 O=0+1:IF O>X3-4 THEN SC=SC-10:A=1:O=0:FOR I=1 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT:IF
X3=24 THEN X3=22:GOSUB 1600:X3=24 ELSE GOSUB 1600:X3=X3+2
1020 LOCATE 65,2+O:COLORS:PRINT " \/"
1030 B=5:GOSUB2640
1040 K$=INKEY$
1050 LOCATE 65,3+O:COLORS:PRINT " \/"
1060 RETURN:30+120*(O-2)*65:FOR I=40 TO 40+5:POKEI,0:NEXTI
1070 IF K$="" THEN GOSUB 1160
1080 IF O<1 THEN T=0:A=0:O=0:RETURN
1100 O=O-1
1110 LOCATE 65,0+4:COLORS:PRINT " \/"
1120 B=5:GOSUB2640
1130 LOCATE 65,0+3:PRINT " \/"
1140 AC=>HF30+120*(O+4)*65:FOR I=40 TO 40+5:POKEI,0:NEXTI
1150 RETURN
1160 LOCATE4,11:PRINT " " :LOCATE55,11:COLOR7:PRINT "●"
1170 LOCATE54,11:PRINT " " :LOCATE55,11:PRINT"
"
1180 LOCATE57,18:COLOR2:PRINT"
"
1190 LOCATE56,9:PRINT"5"
1200 B=15:GOSUB2640
1210 LOCATE5,11:PRINT"
"
1220 LOCATE57,18:PRINT"
"
1230 LOCATE5,12:COLORS:PRINT"
"
1240 LOCATE57,12:COLORS:PRINT"1"
1250 B=15:GOSUB2640
1260 LOCATE5,12:PRINT"
"
1270 LOCATE5,9:PRINT"
"
1280 LOCATE5,9:PRINT"
"
1290 LOCATE54,11:COLOR7:PRINT "●" :LOCATE55,11:PRINT " "
1300 RETURN
1310 GOSUB 540
1320 GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB950
1330 LINE(4,5)-(35,12), "

```




PC-8001MKⅢ用

WATER WATER

加藤 淳二

プロローグ

暑い夏のせいで、リブ村は水ききんになってしまいました。困った村の人達をたすけるには、森の奥にある湖にいった水をくんでこなければなりません。しかし……？

遊びかた

RUNすると、タイトルとキー・スキャン、キャラクターの説明がでます。RETURNキーでゲーム・スタートです。

あなたは、左上のすみにある家にいます。そこから右下にある湖までいって、戻ってくれば10点プラスです。100点になると、1人増えます。しかし、家から湖へいくには、どうしても森を通らなければなりません。この森は、夏の暑さで植物が異常に変化してしまって、一步でも足をふみ入ると「ガブ！ムシヤムシヤムシヤ」と食べられてしまうのです。それにこの植物は成長が早く、どんどん増えます。もし、植物だらけで湖や家までの道がなくなった場合には、道があくのをつかおむろに植物の中に人間を放りこみましょう。そうすると、人間は1人減りますが、画面は植物がすべて消えてすっきりします。

CHECKER FLAG

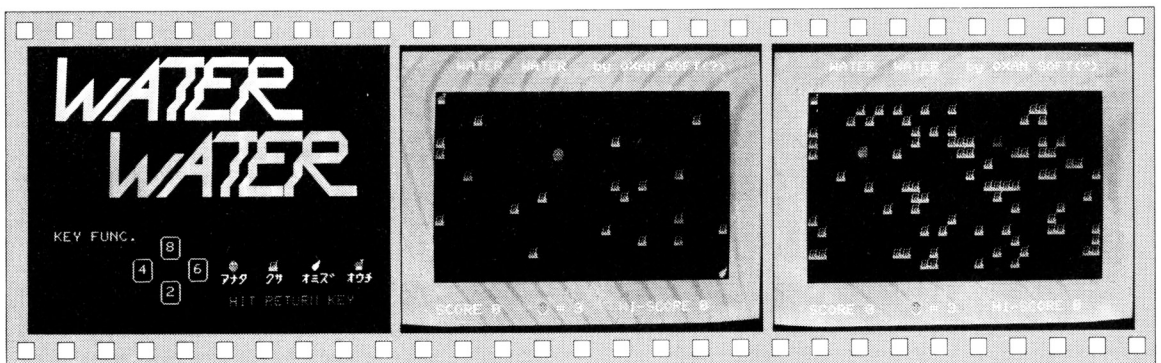
Dr.D: マークIIといえば、キャラクターのかわいさで勝負だな。このゲームも、パターンからすればもうおなじみのものだが、さてどうしたものやら。

編: 私も決して目立った作品だとは思いませんが、プログラムのできからすれば採用でしょ。

Dr.D: ふむ、キャラがかわいいからな。

プログラムの説明

まだマイコンをはじめてばっかなので、かなりむだ



《写真1》タイトルとキー操作

《写真2》クサが少ないうちにオミズをとってこよう!

《写真3》あれれ、ぶじにオウチにたどりつくことができるかな?

なところがあると思います。

今のところ虫はいませんが、ひょっとしたら影の虫がいるかもしれません。

移植するときは、GETのデータさえ気をつければ、なーんてことはないと思います。

次回は、もうちょっとましなゲームをつくりたいと思っています。

★参考

マイコンBASICマガジン11月号(57年)
「ランダム迷路」

WATER WATERのプログラム・リスト

```

10 REM.....WATER WATER.....
20 CMD SCREEN 2,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD CLS 3:HS=0:GOSUB 180
30 GOSUB 310:GOSUB 140:X=32:Y=32:P=0:SC=0:MA=3:GOSUB 290:CMD PUT(32,32),LX:CMD P
UT(280,160),HX:CMD PUT(120,184),AX:COLOR 7:LOCATE 23,23:PRINT"HI-SCORE";HS:LOCAT
E 15,23:PRINT"=";MA
40 LOCATE 5,1:PRINT"WATER WATER by OXAN SOFT(?)"
50 I=INP(0):O=INP(1):LOCATE 3,23:PRINT"SCORE";SC
60 A=8*INT(RND(1)*32)+32
70 S=8*INT(RND(1)*15)+40
80 CMD PUT(A,S),GX:BEEP1:BEEP0
90 IF I=251AND Y<150 THEN Y=Y+8:GOTO 130
100 IF I=239AND X>33 THEN X=X-8:GOTO 130
110 IF I=191AND X<279 THEN X=X+8:GOTO 130
120 IF O=254AND Y>33 THEN Y=Y-8
130 IF STATUSPOINT(X,Y+7)=2THEN 300 ELSE IF X=280 AND Y=160AND P=0 THEN 270 ELSE
IF P=1 AND X=32 AND Y=32THEN 280ELSE FORJ=0T01:CMD PUT (X,Y),AX:NEXT:GOTO 50
140 CMD LINE(0,0)-(319,199),3,BF
150 CMD LINE(31,31)-(289,169),0,B
160 CMD PAINT(160,100),0,0
170 RETURN
180 DIMAX(12),HX(12),GX(12),LX(12)
190 RESTORE230:FORI=0T011:READAX(I):NEXT
200 RESTORE240:FORI=0T011:READHX(I):NEXT
210 RESTORE250:FORI=0T011:READGX(I):NEXT
220 RESTORE260:FORI=0T011:READLX(I):NEXT:RETURN
230 DATA 16,8,20485,25625,25945,17745,21845,21845,21525,20485,0,0
240 DATA 16,8,768,3840,-256,-1009,-5057,-5057,-20417,-16369,0,0
250 DATA 16,8,512,-30712,2080,-30688,10274,10914,-26198,-21846,0,0
260 DATA 16,8,16128,3072,23557,21525,21845,-22481,-22481,-22486,0,0
270 GOSUB 290:P=1:CMD PUT(280,160),HX:GOTO 50
280 GOSUB 290:P=0:CMD PUT(280,160),HX:SC=SC+10:IF SC=100THEN 560ELSE50
290 BEEP1:FORI=0T075:NEXT:BEEP0:FORI=0T025:NEXT:BEEP1:FORI=0T075:NEXT:BEEP0:RETU
RN
300 MA=MA-1:LOCATE 15,23:PRINT"=";MA:IF MA<0 THEN 520ELSE IF SC>HS THEN HS=SC:
GOTO 530:ELSE 530
310 LOCATE 0,0:COLOR5:PRINT"
320 PRINT"
330 PRINT"
340 PRINT"
350 PRINT"
360 PRINT"
370 COLOR1:PRINT"
380 PRINT"
390 PRINT"
400 PRINT"
410 PRINT"
420 PRINT"
430 COLOR 6:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"KEY FUNC. 〔 〕"
440 PRINT"
450 PRINT"
460 PRINT"
470 PRINT"
480 COLOR6:PRINT"
490 PRINT"
500 CMD PUT(160,150),AX:CMD PUT(195,150),GX:CMD PUT(232,150),HX:CMD PUT(271,150)
,LX
510 IN#=INPUT$(1):IF IN#=CHR$(13) THEN CMD CLS 3:RETURN ELSE 510
520 FORNW=0T010:FORO0=0T04W:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT:X=32:Y=32:P=0:CMD LINE(31,40)-
(289,160),0,BF:CMD LINE(280,160)-(288,168),0,BF:CMD PUT(280,160),HX:GOTO 50
530 FORNK=0T020:FORO0=0T04W:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT
540 LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER"
550 FORKK=0T010:CMD COLOR0(15,12)-(24,12),0:FORJJ=0T0200:NEXT:CMD COLOR0(15,12)-
(24,12),INT(RND(1)*7)+1:FORJJ=0T0200:NEXT:CMD CLS 3:GOTO 30
560 MA=MA+1:LOCATE 15,23:PRINT"=";MA:FORN=0T010:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 50
570 ^()()()()()()()()()()
580 ^()WATER WATER ^()
590 ^() by J.K ^()
600 ^() 1983年7月25日 ^()
610 ^() OXAN SOFT(?) ^()
620 ^()()()()()()()()()()

```

PC
8001
MK II

★ばくの前か後ろのページの人が茨城の人だったら干いも送ってください。おまちしてま〜すノ(北海道亀田郡・関 正志15才)……【影：干いもとはイモを干したものののだ。編：あたりまえ。影：人は私を常識人と呼ぶ。】

なわとび



井野口 幸男

ゲームの説明

ゲームはいたって簡単。上から縄が降りてきますので、ここぞと思う時にスペース・バーを押してください。タイミングがあえば女の子が飛びあがって成功。女の子に縄があたりたり、用もないのにスペース・バーを押していたりすると、ゲーム・オーバーです。再ゲームは[S]のキーです。

プログラムの説明

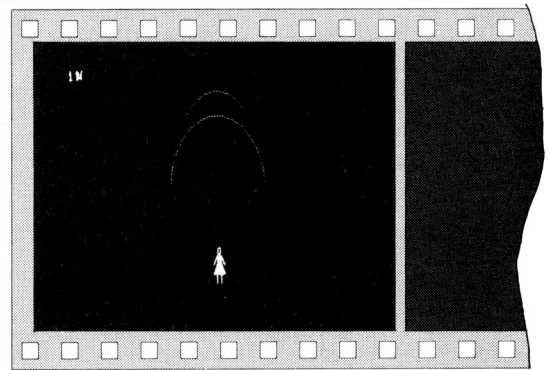
プログラムは、簡単すぎるというほど簡単です。1, 2行は縄を描き、3~6行はいろいろな変数定義。7行で画面準備。8~10行がメインです。

後は14行のWAITで、[S]のキーが押した時につきへ進むようになっています。RUN 3はCLEAR...GOTO 3と同じです。どうして変数類をクリアしてしまうかという、8行目でDr.D様御禁制のFOR~NEXT内からの脱出をしているからです。

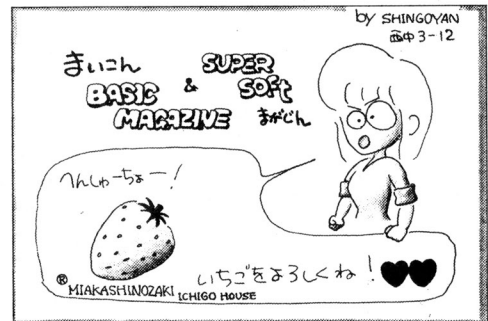
おわりに

ほかのこのゲームの、最高は57回です。プログラムを見ると、あい変わらずほかの単純な考えかたが表れていると思います。つぎこそは、もっと味のあるゲームを作ろうと思っています。

ところでこのゲーム、あなたは後とびに見えますか、それとも前まわり？



《写真1》ジャンプのタイミングがむずかしい



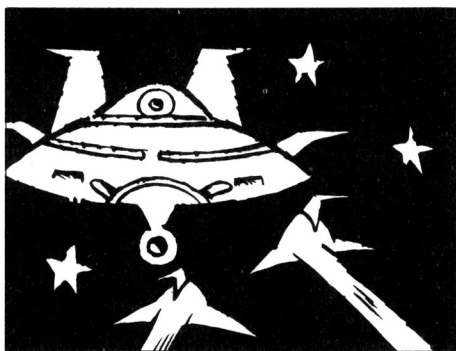
by SHINGOYAN

なわとびのプログラム・リスト

```

1 SCREEN 0,0:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:J=0
2 FOR I=1 TO 3:CIRCLE(324,99),100,1,0,3.14,0:CIRCLE(324,99),100,7-I,3.14,6.28,J:
J=J-.2*I:NEXT
3 DEFINT A-Z:Z#=STRING$(3,CHR$(29))+CHR$(31):COLOR 3:CLS
4 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
5 B$(0)=" "+Z#+ " 0 "+Z#+ "▲"+Z#+ "▲"+Z#+ " | | "
6 B$(1)=" \o/"+Z#+ " ■ "+Z#+ "▲"+Z#+ "┘┘"+Z#+ " "
7 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:BEEP:LOCATE 39,18:PRINT B$(0)
8 FOR I=1 TO 5:COLOR=(I,4):IF INP(9)=191 THEN 12 ELSE GOSUB 11:NEXT
9 COLOR=(6,4):IF INP(9)<>191 THEN 12 ELSE S=S+1:PRINT CHR$(11)+STR$(S)+" カイ"
10 LOCATE 39,18:PRINT B$(1):GOSUB 11:LOCATE 39,18:PRINT B$(0):GOTO 8
11 FOR J=0 TO 200-S:NEXT:COLOR=(I,0):RETURN
12 COLOR 2:LOCATE 28,13:PRINT "*** G A M E - O V E R ***"
13 FOR I=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
14 WAIT 4,8,255:RUN 3

```



PC-9801/E/F(ROMベーシック)用

MOON TRAVEL

安田 敬

月着陸船で月面に着陸し、再び飛び立って、司令船にドッキングさせるゲームです。

遊びかた

- ①着陸 SPACE KEYを押すと、左から着陸船が現われます。これをうまくあやつって緑色の着陸地点に降りてください。岩とぶつかったり、着陸の衝撃が大きすぎると、GAME OVERです。
- ②帰還 SPACE KEYで、真上にふん射したあと、司令船の先端へと操縦してください。OKの表

示が出れば、あとは自動的にドッキングします。

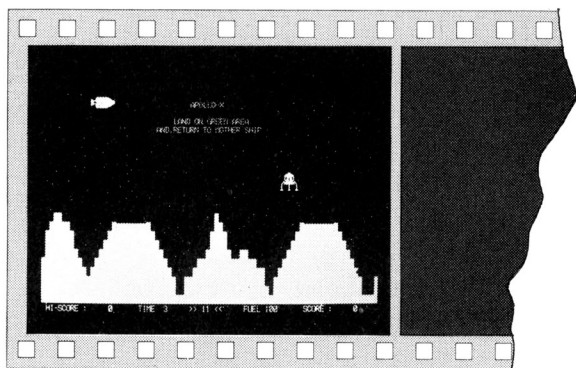
操縦方法

⑧で上へ、④で左へ、⑥で右へ加速します。また、常に重力がはたらいています。

表示について

TIME 司令船があと何回出て来るかを表わしています。

FUEL 燃料の残量です。これが0になると、操縦できなくなります。



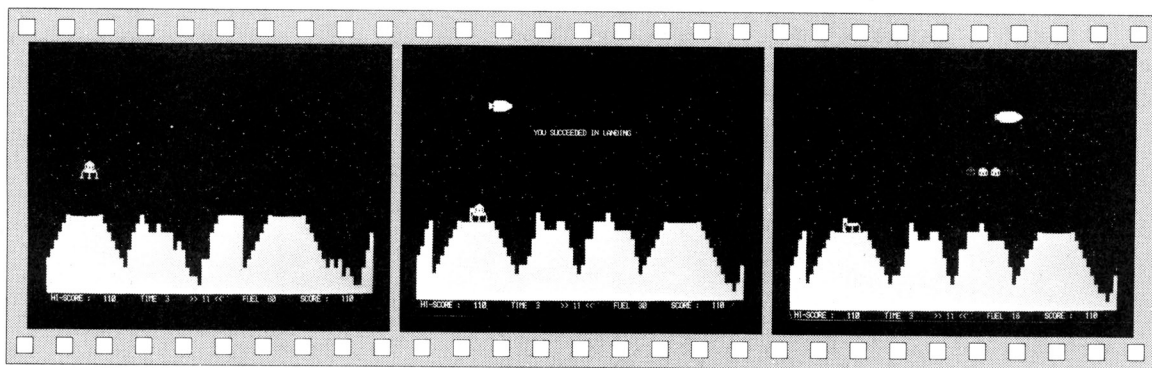
《写真1》このゲームは、ただの着陸ゲームではありません

CHECKER FLAG

Dr.D: いいぞ! 画面もこってるし、ゲームもおもしろい。このぐらいのゲームだったら、君たちにも作れるだろ?

編・影: ギ、ギョエーっ!!

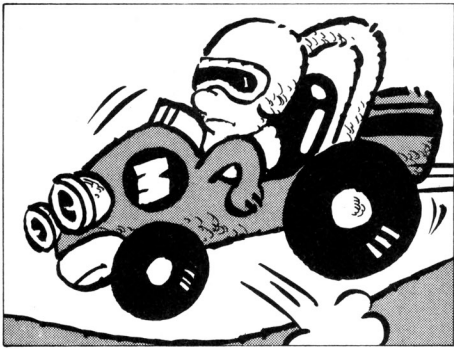
Dr.D: かんちがいするな、読者に言っとんだ。



《写真2》まず、着陸地点に降ります 《写真3》つぎに、母船に帰ります

《写真4》ドドドっ!! カッコイ〜!!

★Q: 人におごられてやってはいけないゲームは? A: ジッピーレース! (東京都町田市・増田峰貴12才)……[影: では粘り強くやるゲームは?……コンキードンク!! 編: なんとってシャレができない日はない編集部なんです。]



ぴゅう太用

FIGHTING バギー

池永 博昭

① ゲームの内容

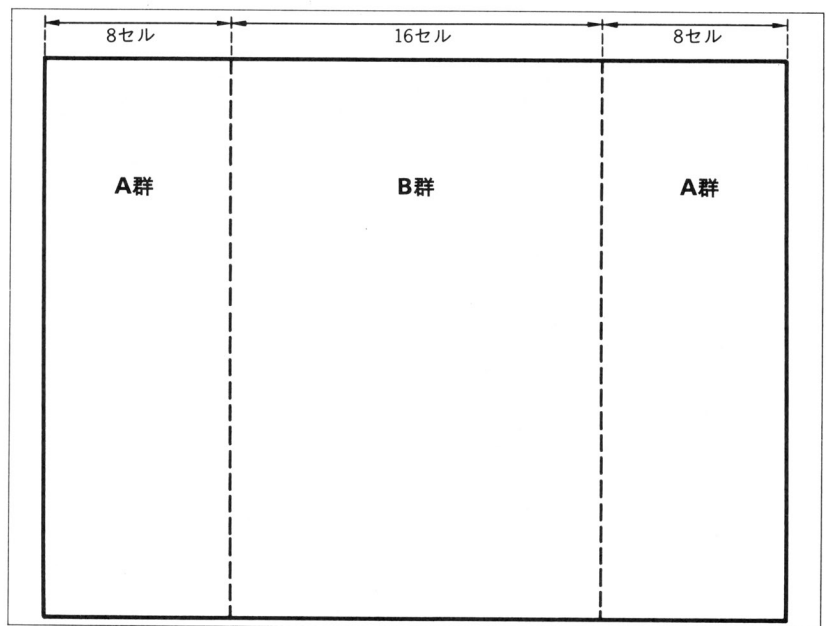
シビアなアクセル，ハイテクニックなハンドル操作で，なまり玉をよけながらつき進むスリリングなゲーム!!

② 遊びかた

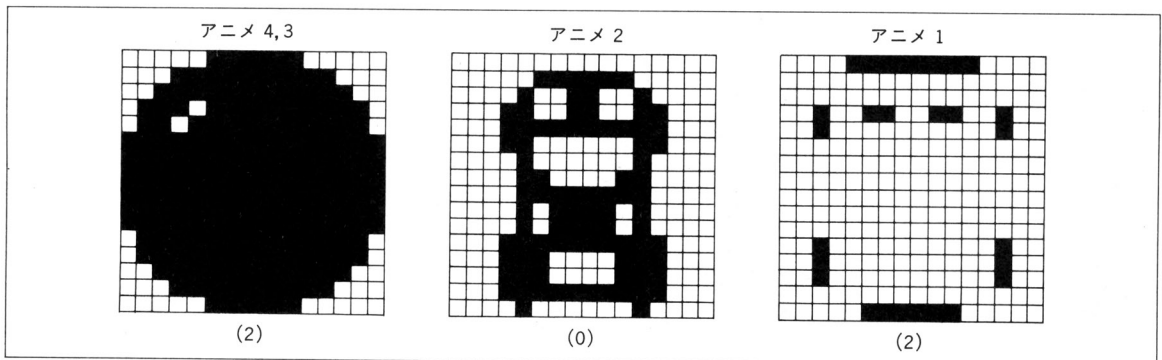
アクセルで加速，減速をしながら，ハンドルを左右に切ってできるだけ速く走って得点します。ただし，持ち時間は3分(180秒)で，バギーが玉にぶつかったり森林につっこむと，50点減点と5秒減少です。持ち時間がなくなるか，点数がマイナス点になったら(ゲーム開始時に注意!)”THE END”が表示され，ゲーム・オーバーになります。

③ 操作方法

S Lキーで加速し，はなすと減速します。方向キーでハンドル操作をします。



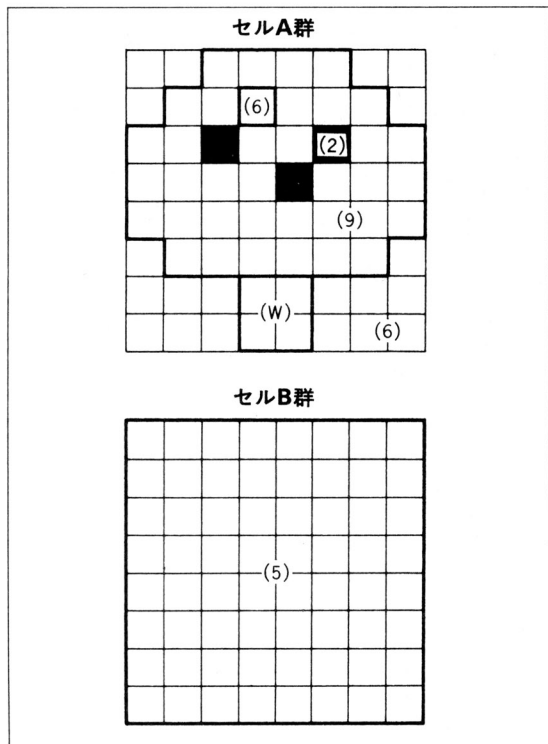
《第1図》画面作画例



《第2図》アニメの描きかた

★ゼビウスで70%ラインの上で死ぬとワープすることがありますが，これはスクロールにより次のエリアに達した瞬間に死に終わり，次のエリアに進むための信号が2回されるためのようです。(神奈川県・河江真人17才)

ぴゅう太



《第3図》セルの描きかた——セルA群には木をたくさん描いて森にします。B群は道路です。

CHECKER FLAG

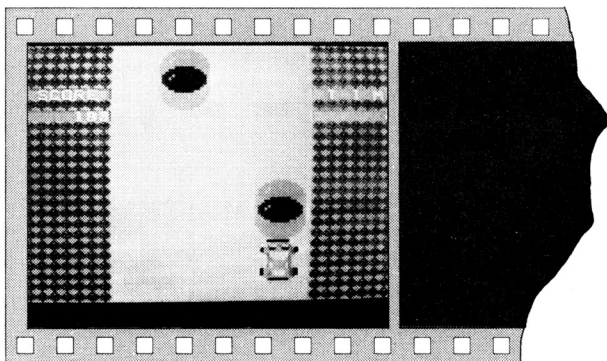
Dr.D: びゅう太の絵は、いつみても楽しいな。

ゲームはカー・レースと同じなんだが、まあこんなもんかな。

影: ねえねえ、バギーに乗ったことある？

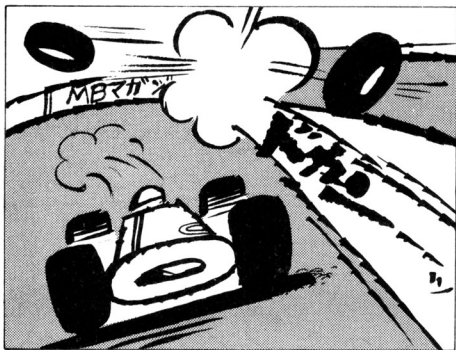
かなりハードだよ、こうやってガタガタ…

Dr.D: こらこら、モニターをゆるするなって!!



《写真1》実行画面

- 10 シキ S=0
- 20 タイム 1 オン
- 30 シキ T=0
- 40 カク 129, " SCORE"
- 50 カク 153, " T I M E"
- 60 カク 193, S
- 70 カク 217, T
- 80 シキ A=65
- 90 シキ B=129
- 100 シキ C=0
- 110 シキ D=1
- 120 シキ E=97
- 130 シキ X=73
- 140 シキ アニメ1=イチ(145, X)
- 150 シキ アニメ2=イチ(145, X)
- 160 シキ アニメ3=イチ(D, A)
- 170 シキ アニメ4=イチ(E, B)
- 180 キイ 1 J, K
- 190 モシ タイム1=100ナラハ" 210 ニイケ
- 200 240 ニイケ
- 210 シキ T=T+1
- 220 カク 217, T
- 230 モシ T>=180ナラハ" 800 ニイケ
- 240 モシ K=2ナラハ" 280 ニイケ
- 250 モシ C=0ナラハ" 180 ニイケ
- 260 シキ C=C-1
- 270 310 ニイケ
- 280 オト ニオン
- 290 モシ C=24ナラハ" 380 ニイケ
- 300 シキ C=C+1
- 310 モシ C<=8ナラハ" 340 ニイケ
- 320 モシ C<=16ナラハ" 360 ニイケ
- 330 モシ C<=23ナラハ" 380 ニイケ
- 340 シキ S=S+1
- 350 390 ニイケ
- 360 シキ S=S+5
- 370 390 ニイケ
- 380 シキ S=S+10
- 390 カク 193, S
- 400 モシ J>=6ナラハ" 450 ニイケ
- 410 モシ J>=1ナラハ" 430 ニイケ
- 420 460 ニイケ
- 430 シキ X=X+12
- 440 460 ニイケ
- 450 シキ X=X-12
- 460 シキ D=D+C
- 470 シキ E=E+C
- 480 モシ D>=169ナラハ" 510 ニイケ
- 490 モシ E>=169ナラハ" 540 ニイケ
- 500 560 ニイケ
- 510 シキ D=D-169
- 520 シキ A=ランスウ(96)+65
- 530 560 ニイケ
- 540 シキ B=ランスウ(96)+65
- 550 シキ E=E-169
- 560 シキ アニメ1=イチ(145, X)
- 570 シキ アニメ2=イチ(145, X)
- 580 シキ アニメ3=イチ(D, A)
- 590 シキ アニメ4=イチ(E, B)
- 600 モシ X<=57ナラハ" 730 ニイケ
- 610 モシ X>=169ナラハ" 730 ニイケ
- 620 モシ D>=113ナラハ" 650 ニイケ
- 630 モシ E>=113ナラハ" 670 ニイケ
- 640 180 ニイケ
- 650 モシ X<=A+28ナラハ" 690 ニイケ
- 660 180 ニイケ
- 670 モシ X<=B+28ナラハ" 710 ニイケ
- 680 180 ニイケ
- 690 モシ X>=A-28ナラハ" 730 ニイケ
- 700 180 ニイケ
- 710 モシ X>=B-28ナラハ" 730 ニイケ
- 720 180 ニイケ
- 730 シキ S=S-50
- 740 シキ T=T+5
- 750 モシ S>=60000ナラハ" 780 ニイケ
- 760 オト シオン
- 770 80 ニイケ
- 780 シキ S=0
- 790 カク 193, S
- 800 カク 217, "THE END"
- 810 オト シオン
- 820 オワリ



SC-3000(LEVEL II)用

3D CARレース

黒沢 充

ルール

あなたの車は赤で、黒い車を追いぬいてください。道はずれてもなにも起こりませんが、タイヤということにしてください(なんせ、515バイトしかないもんで)。

使用法

[A]キーで左、[S]キーで右に動きます。上下には、動きません。

その他

あなたの車は1台だけで、ぶつかるとすぐテキストモードにもどるので、自分の得点は[BREAK]+[SHIFT]で見てください。またスコアが1mずつふえるのが不自然な人は、170行のS=S+1の1の数を大きくしてください。車のキャラクタを変えたい人は、160行をCURSORX,Y,同F,Tとして、書きたいキャラを書いてください。

CHECKER FLAG

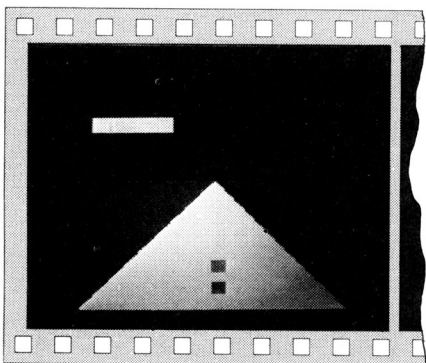
編:なんとなく、カーレースのふんい気がでていますね。それに、LEVEL IIのカラー表示画面は、はじめて見ました。

Dr.D:よく見ると、この作品は森くんのものを移植したようだが、相手の車の動きがいま一つ不足してるようだ。

影:なんのこと?

Dr.D:自分の車めがけて動いてないんだな。

SC-3000



〈写真1〉実行画面

3D CARレースのプログラム・リスト

```

5 SCREEN 2,2:CLS:X=125:Y=171:S=0
10 LINE(0,95)-(255,95):LINE(40,191)-(1
27,95):LINE-(210,191)
20 PAINT(0,0),4:PAINT(0,191),12:PAINT(
150,96),12
50 T=107:F=125:SOUND5,2,15
60 D#=INKEY#:G=INT(RND(1)*2+1)
70 BLINE(X,Y)-(X+8,Y+8),15,BF:BLINE(F,
T)-(F+8,T+8),15,BF
80 IFD#="A" THEN X=X-8
90 IFD#="S" THEN X=X+8
100 IFG=1 THEN F=F+8
110 IFG=2 THEN F=F-8
120 T=T+8:IFT>185 THEN 50
160 LINE(X,Y)-(X+8,Y+8),8,BF:LINE(F,T)
-(F+8,T+8),1,BF
170 CURSOR 53,53:S=S+1:PRINTS:"m"
180 IFX=F AND T=Y THEN SOUND 4,1,15:END
190 BLINE(50,50)-(100,60),15,BF:GOTO 60

```

★変だな、P.90のプログラムがほやけて見える。少し休むか。(大分県南海部郡・そるぼるう)……【編:ごめんない!とにかくリストが小さくならないように気をつけてはいるんですが…。でも、1時間に10分は休んでネ!】



SC-3000(LEVEL III)用

CANDY KID

アワオドリン

内容

はるかかなた、キャンディ星では、今日も平和な日々が続いていた。しかし悪がきキャンディ・キッドは、星の生命源であるキャンディを食べはじめたのであった。それを知ったキャンディ・ママは、キッドを捕まえようと追ってきます。

使いかた

あなたはキャンディ・キッドになって、どんどんキャンディを食べて行ってください。

しかし、ムシバキンが立っています。ムシバキンに当たると、キッドはアウトです。なおキャンディ・ママも追ってきます。ママに捕まえられても、アウトです。

ママは、ムシバキンに当たってもアウトにはなりません(実は、ママは入れ歯だったのです!)

面のキャンディを全部食べると、その面はクリアです。

なお、キッドを動かすのは、カーソル・キーで行なってください。

改造のアドバイス

ジョイ・スティックで遊ぶ場合は、INKEY\$の代わりに、STICKを使ってください。

A\$=INKEY\$ → P1=STICK(1)

A\$=CHR\$(28) → P1=3

A\$=CHR\$(29) → P1=7

A\$=CHR\$(30) → P1=1

A\$=CHR\$(31) → P1=5

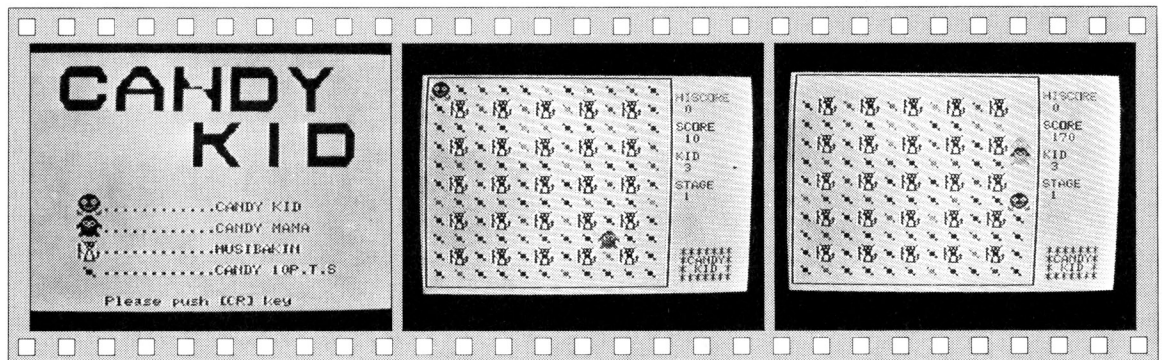
としてください。

CHECKER FLAG

Dr.D: スプライトをうまく使った作品だ。130

行の判定式は、公式として覚えておきなさい。それと、330~360行は、SSの値からそのままON GOTOが使えるぞ。

編: ありがとうございます。



〈写真1〉タイトル画面

〈写真2〉スタート! いつもママはコウインだ!!

〈写真3〉逃げ、逃げ!! むずかしいぞ!

```

10 REM *** CANDY KID ***
20 MAG1:GOSUB700:GOSUB810
30 HS=0
40 SC=0:CK=3:ST=1:SS=1
50 IFCK<1THENGOTO1000
60 CX=10:CY=5:BX=170:BY=165:CA=0
70 SCREEN 2,2:CLS:GOSUB310
79 REM == ヌン ルフ' =====
80 A$=INKEY$
90 IFA$=CHR$(28)THENIFCX<170THENCX=CX+
16
100 IFA$=CHR$(29)THENIFCX>10THENCX=CX-
16
110 IFA$=CHR$(30)THENIFCY>5THENCY=CY-1
6
120 IFA$=CHR$(31)THENIFCY<165THENCY=CY
+16
130 UY=CY+4:A=UPEEK(INT(UY/8)*256+INT(
CX/8)*8+UYMOD8)
140 SPRITE3,(CX,CY),0,2:SPRITE2,(CX,CY
),4,11
150 IFA=3THENBEEP:CA=CA+1:SC=SC+10:BLI
NE(CX,CY)-(CX+15,CY+15),15,BF:GOSUB270
160 IFA=19THENCK=CK-1:GOTO280
170 IFBX<CXTHENBX=BX-8:GOTO200
180 IFBX>CXTHENBX=BX+8:GOTO200
190 BX=CX
200 IFBY<CYTHENBY=BY-8:GOTO230
210 IFBY>CYTHENBY=BY+8:GOTO230
220 BY=CY
230 SPRITE1,(BX,BY),8,5:SPRITE0,(BX,BY
),12,6
240 IFBX<CX-12ANDBX<CX+12ANDBY<CY-12AN
DBY>CY+12THENCK=CK-1:GOTO280
250 IFCA=CSTHENGOTO 290
260 GOTO80
269 REM == ヌフ ヒョウ' =====
270 BLINE(195,50)-(250,60),15,BF:CURSD
R195,50:COLOR1:PRINTSC:RETURN
279 REM == キット フル' =====
280 GOSUB630:CURSOR200,120:COLOR1:PRIN
T"ZANEN !":FORI=0TO1000:NEXTI:GOTO50
289 REM == フー' =====
290 GOSUB560:SC=SC+ST*300:GOSUB270:CUR
SOR200,120:PRINT"NICI !"
300 FORI=0TO1000:NEXTI:ST=ST+1:SS=SS+1
:GOTO50
309 REM == ケーグ' =====
310 LINE(7,2)-(191,185),1,B:FORX=14TO1
74STEP16:FORY=9TO169STEP16
320 C=INT(RND(1)*12)+2:COLORC:CURSORX,
Y:PRINT"#":NEXTY:NEXTX
330 IFSS=4THENS=1
340 IFSS=1THENS=96:GOTO370
350 IFSS=2THENS=98:GOTO390
360 IFSS=3THENS=85:GOTO420
370 FORX=26TO154STEP32:FORY=21TO149STE
P32:GOSUB490:NEXTY:NEXTX
380 GOSUB500:GOSUB560:RETURN
390 FORX=26TO154STEP64:FORY=21TO149STE
P32:GOSUB490:NEXTY:NEXTX
400 FORX=58TO122STEP64:FORY=37TO133STE
P32:GOSUB490:NEXTY:NEXTX
410 GOSUB500:GOSUB560:RETURN
420 RESTORE780
430 READ X
440 READ Y
450 IFY=-1THENGOTO430
460 IFY=-2THENGOTO480
470 GOSUB490:GOTO440
480 GOSUB500:GOSUB560:RETURN
490 COLOR1:CURSORX,Y:PRINT"#":CURSORX,
Y+8:PRINT"%":CURSORX+8,Y:PRINT"%":CURS
ORX+8,Y+8:PRINT"%":RETURN
500 CURSOR195,15:COLOR9:PRINT"HISORE"
:CURSOR195,25:PRINTHS
510 CURSOR195,40:COLOR1:PRINT"SCORE":C
URSOR195,50:PRINTSC
520 CURSOR195,65:COLOR2:PRINT"KID":CUR
SOR195,75:PRINTCK
530 CURSOR195,90:COLOR5:PRINT"STAGE":C
URSOR195,100:PRINTST
540 FORC=1TO13:COLORC:CURSOR200,150:PR
INT"***":CURSOR200,158:PRINT"CAND
Y":CURSOR200,166:PRINT"KID*":CURSO
R200,174:PRINT"*****":NEXTC
550 RETURN
559 REM == カント 1 =====
560 RESTORE790
570 READ T1
580 READ S1
590 IFS1=1THENGOTO570
600 IFS1=-2THENSOUND0:RETURN
610 SOUND1,S1,15:FORI=0TO1:NEXTI
620 GOTO580
629 REM == カント 2 =====
630 RESTORE800
640 READ T2
    
```

```

650 READ S2
660 IFS2=-1THENGOTO640
670 IFS2=-2THENRETURN
680 SOUND1,S2,15:FORI=0TO2:NEXTI:SOUN
D0
690 GOTO650
699 REM == キラッ' =====
700 FORI=0TO15:READQ$:PATTERNS#I,Q$:NE
XTI
710 FORI=35TO39:READQ$:PATTERNS#I,Q$:N
EXTI:RETURN
720 DATA030F1F3F33616173,7F3381C8F53A
050,C0F0F8FCC8686CE,FECC138F1CA050A
730,DATA00000000000C0C00,000C070300804
020,000000000303000,0030E0C000010204
740,DATA03070F1F193070F9,FE9C0F0F0F3F7
F73,C0E0F0F8980C0E9F,7F39F0F0F0FCFECE
750,DATA0000000000060600,0003101010000
000,000000000606000,00C0080808000000
760,DATA0C03C3C3C3C30303
770,DATA100F45E543424161,6252464444440
40F,08F0A0A0E0408080,444E4424243820F0
779 REM == ケー' =====
780 DATA26,21,37,53,85,117,133,149,-1,
42,21,149,-1,58,21,53,69,101,117,149,-1,
1,74,53,117,-1,90,21,149,-1,106,53,117
,-1,122,21,53,69,101,117,149,-1,138,21
,149,-1,154,21,37,53,85,117,133,149,-2
789 REM == カント1' =====
790 DATA 20,523,659,784,659,784,659,-1
,60,784,-2
799 REM == カント2' =====
800 DATA 40,523,-1,20,523,523,-1,40,52
3,-1,20,622,587,587,523,523,494,-1,60,
523,-2
809 REM == 9' =====
810 SCREEN 2,2:COLDR8:CLS
820 CURSOR30,10:PRINT"
830 CURSOR30,18:PRINT"
840 CURSOR30,26:PRINT"
850 CURSOR30,34:PRINT"
860 CURSOR115,50:PRINT"
870 CURSOR115,58:PRINT"
880 CURSOR115,66:PRINT"
890 CURSOR115,74:PRINT"
900 CURSOR58,108:COLDR2:PRINT".....
CANDY KID"
910 CURSOR58,124:COLDR5:PRINT".....
CANDY MAMA"
920 X=42:Y=137:COLDR1:CURSORX,Y:PRINT"
#:CURSORX,Y+8:PRINT"%":CURSORX+8,Y:PR
INT"%":CURSORX+8,Y+8:PRINT"%
930 CURSOR58,140:PRINT".....MUS
IBAKIN"
940 CURSOR58,156:PRINT".....CAN
DY 10P.T.S"
950 FORX1=0TO42STEP2:SPRITE3,(X1,101),
0,2:SPRITE2,(X1,101),4,11:SPRITE1,(X1,
117),8,5:SPRITE0,(X1,117),12,6:NEXTX1
960 FORC=2TO13:COLDRC:CURSOR46,157:PRI
NT"#":BEEP:FORI=0TO50:NEXTI:NEXTC
970 GOSUB560:CURSOR60,180:COLDR1:PRINT
"Please push [CR] key"
980 IFINKEY$=CHR$(13)THENRETURN
990 GOTO980
999 REM == ケー' =====
1000 CLS:IFSC>HSTHENHS=SC
1010 CURSOR100,40:COLDR9:PRINT"GAME DV
ER"
1020 CURSOR90,70:COLDR13:PRINT"HI-SCOR
E":HS
1030 CURSOR90,90:COLDR1:PRINT"YDRE SCD
RE":SC
1040 CURSOR50,120:COLDR2:PRINT"One mor
e key - push [CR] key"
1050 CURSOR50,140:COLDR5:PRINT"No than
k you - push [E] key"
1060 IFINKEY$=CHR$(13)THENGOTO40
1070 IFINKEY$="E"THENEND
1080 GOTO1060
    
```

SC3000



SMC-70/777用

サーキュラー・サラマンダー

山野 正朝

STORY

あなたは緑の森の水色のエルムです。あばれだした火炎竜から、森の木を救ってください。

HOW TO PLAY

冏キーを使ったワン・キーゲームです。エルムは冏キーが押されるごとに、右まわりに90°方向を変えます。

木の上を通ると、得点が与えられます。点数は大きい木のほうが高くなっています。

エルムが火炎竜につかまるか、エルム、火炎竜のいずれかが森の外にでると、エルムが1人消えます。エルムがいなくなると、ゲーム・オーバーです。

TECHNIC

火炎竜はエルムを追いかけますが、森のはずれ近くにくると外にでようとします。森の周辺部は長い間走らないように、火炎竜が周辺部に近づいたらエルムを中央へ走らせて火炎竜を引きつけるようにします。それと、冏キーの2、3回押しをマスターして、自由に方向転換できるようになってください。

HI-SCORE

ハイ・スコアがでると、ごほうびに一時画面の色が変わります。15とおりますので、きっとキレイだなどと思う画面が見つかることと思います。

I hope you enjoy this game.

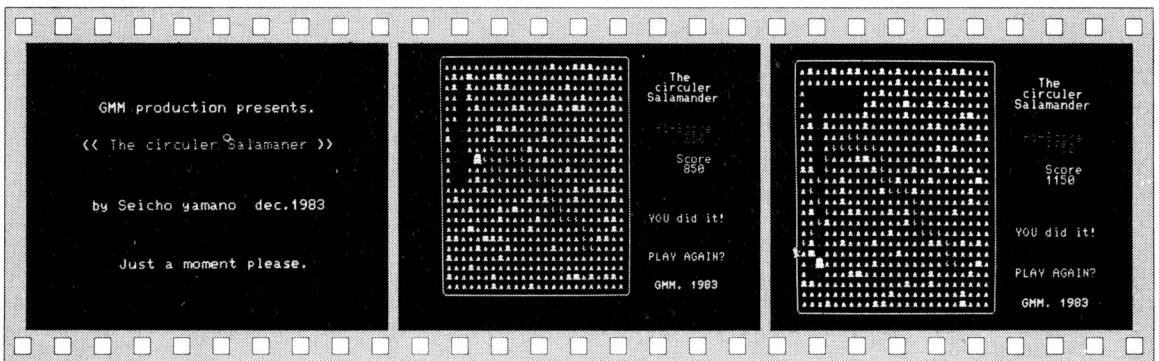
CHECKER FLAG

影：なんだ、このアバババストーリーって命令は？

Dr.D：A B Sのことだろ？ 100行と200行で"2"をさかいにし、なぜわかるかという、ただの追っかけでなく相手が遠くにいるのと近いとで、行動がちがうんだ。つまり、"2"は距離を表わしてるのさ。

影：なんだ、つまりその一、この続きは来月号でやってほしいなあ。

編：自分でコマンドを調べたらどう？



《写真1》タイトル画面

《写真2》火炎竜につかまらないように、木の上を通ってください

《写真3》森の外にでても、ゲーム・オーバーです

サーキュラー・サラマンダーのプログラム・リスト

```

10 'The circuler Salamander' by S.Y. & GMM Pro. for SMC-70 and 777.
20 GOSUB #INITIAL
30 HSC=10:Z=1:PLAY"o4T255"
40 PRINT (30,20)"Reday.":EVAL INKEY#:EVAL INKEY#(1):PRINT (30,20)
50 H=1:PRINT (31,14)STRING$(3,CHR$(130)+" ");:PAUSE 6
60 X=3:Y=3:V=19:W=19:DX=1:DY=0:DV=0:DW=1
70 CPLOT(X,Y),130,3,2,0:CPLLOT(V,W),15,4,2,0:PRINT (31,14)SPACE$(H);
80 PLAY"<3C32p2>c2"
90 -----
100 IF ABS(X-V)+ABS(Y-W)<2 THEN 320
110 IF V MOD 21<4 OR W MOD 20<4 ELSE R=DW:DW=-DV:DV=R:DDV=DV:DDW=DW
120 CPLOT(V,W),12,0,3,1:V=V+DDV:W=W+DDW:M=CPOINT(V,W):CPLLOT(V,W),15,4,2,0
130 IF M>128 THEN 320
140 -----
150 IF INKEY$(2)=CHR$(157) THEN Q=-DY:DY=DX:DX=0
160 CPLOT(X,Y),11,0,0,1:X=X+DX:Y=Y+DY:N=CPOINT(X,Y):CPLLOT(X,Y),130,3,2,0
170 IF N<11 THEN SC=SC+N:PLAY"c64" ELSE IF N>128 THEN 320
180 PRINT (30,11)USING "#####0";SC
190 -----
200 IF ABS(X-V)+ABS(Y-W)<2 THEN 320
210 DDV=COND(X>V,1,-1):DDW=COND(Y>W,1,-1)
220 CPLOT(V,W),12,0,3,1:V=V+DDV:W=W+DDW:M=CPOINT(V,W):CPLLOT(V,W),15,4,2,0
230 IF M>128 THEN 320
240 -----
250 IF INKEY$(2)=CHR$(157) THEN Q=-DY:DY=DX:DX=0
260 CPLOT(X,Y),11,0,0,1:X=X+DX:Y=Y+DY:N=CPOINT(X,Y):CPLLOT(X,Y),130,3,2,0
270 IF N<11 THEN SC=SC+N:PLAY"c64" ELSE IF N>128 THEN 320
280 PRINT (30,11)USING "#####0";SC
290 -----
300 GOTO 100
310 -----
320 H=H+2:IF H=7 THEN 340
330 PRINT (V,W)CHR$(M):(X,Y)CHR$(N):GOSUB 840:GOTO 60
340 PLAY"b2":PRINT (28,16)"GAME OVER!";
350 IF HSC<SC ELSE 380
360 HSC=SC:PRINT (28,16)"YOU did it!";(30,8)USING "#####0";HSC
370 Z=COND(Z=15,1,Z+1):GCLEAR Z,4
380 PRINT (28,20)"PLAY AGAIN?"
390 EVAL INKEY$:A$=INKEY$(1)
400 IF A$="n" OR A$="N" THEN WIPE:END ELSE PRINT (30,11) " 00"
410 IF HSC=SC THEN GCLEAR Z,4
420 PRINT (28,16)SPACE$(11):(28,20)SPACE$(11):(V,W)CHR$(M):(X,Y)CHR$(N);
430 SC=0:GOSUB 840:EVAL INKEY$:GOTO 40
440 *INITIAL'-----
450 WIPE:CONSOLE 40,0,25,1:CURSOR OFF :GMODE 1
460 DEF INT A-Z:DIM E$(24)
470 CCOLOR 0,3,1:ACLEAR ,,2
480 LOCATE (7,6):A$="GMM production presents.":P=1:B=1:GOSUB 790:PAUSE 15
490 CCOLOR 4,2,0:A$=" << The circuler Salamander >>":P=0:C=9:GOSUB 810
500 CCOLOR 0,3,1:LOCATE (6,14):A$="by Seicho yamano dec.1983 ":P=0:GOSUB 790
510 A$=" Just a moment please.":C=19:GOSUB 810
520 GCLEAR 9:DRAW"z0s1m8,8<23c2R192dL192d5c8R192dc10L192d>"
530 DRAW"m216,16c4bf88,22c11m216,56bf88,16m216,100c13bf100,80i100c15bf100,10"
540 DEF FONT 1,"0000001038387c10"
550 DEF FONT 3,"0010387c387cfe10"
560 DEF FONT 10,"10387cfe7cfeff10"
570 DEF FONT 11,"0000000000001000"
580 DEF FONT 15,"70d9fa7b783c3f70"
590 DEF FONT 12,"00001010301c1000"
600 DEF FONT 130,"3c567e466eff7ee7"
610 E$(2)=" The "
620 E$(3)=" circuler "
630 E$(4)=" Salamander "
640 E$(7)=" Hi-Score "
650 E$(8)=" 100 "
660 E$(10)=" Score "
670 E$(11)=" 00 "
680 E$(14)=" "+STRING$(3,CHR$(130)+" ")+" "
690 E$(23)=" GMM. 1983 "
700 FOR F=0 TO 24
710 E$(F)=CHR$(150)+SPACE$(24)+CHR$(150)+COND(E$(F)="",SPACE$(14),E$(F))
720 NEXT
730 E$(0)=CHR$(156)+STRING$(24,CHR$(149))+CHR$(157)+SPACE$(14)
740 E$(24)=CHR$(158)+STRING$(24,CHR$(149))+CHR$(159)+SPACE$(13)
750 CCOLOR 0,0,1
760 P=0:FOR F=0 TO 24:A#=E$(F):C=F:GOSUB 810:NEXT
770 GOSUB 840:RETURN
780 -----
790 FOR A=1 TO LEN(A$):PRINT MID$(A$,A,1):PAUSE P:BEEP:NEXT :RETURN
800 -----
810 CONSOLE ,C:PRINT (0,24):A#;
820 FOR B=1 TO 24-C-(LEN(A$)-39):PRINT (0,24):PAUSE P:NEXT :RETURN
830 -----
840 FOR F=1 TO 23:FOR G=1 TO 24:CPLLOT(G,F),1,0,0,1:NEXT G,F
850 FOR F=1 TO 100
860 CPLOT(IRND(22)+1,IRND(22)+1),COND(F MOD 10=0,10,3),0,0,1
870 NEXT
880 RETURN

```

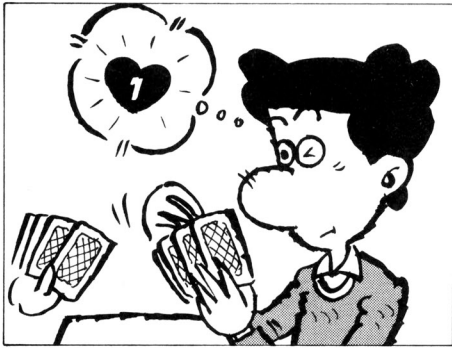


★この前、街で顔に“わたし影”と描いてる人がいました。“アイ シャドウ”(新潟市・中里浩一14才)……【編：なるほど、それじゃ影さんに手をださずにやっつける方法は？影：なに？編：シャドウボクシング。影：アハ！】



SMC-70

トランプ51



萩原 孝

PLAY

トランプの51です。はじめに、6文字以内で相手のマイコン3人の名前と、4番めにあなたの名前をINPUTします。順番は勝手に決まり、適当なキーを押すとGAME開始です。

ルールは、10~Kが10点、Aとジョーカーが11点、ほかは番号どおりで、手札の5枚の合計を51にします。47以上になったらSTOPをかけることができます。

キー操作

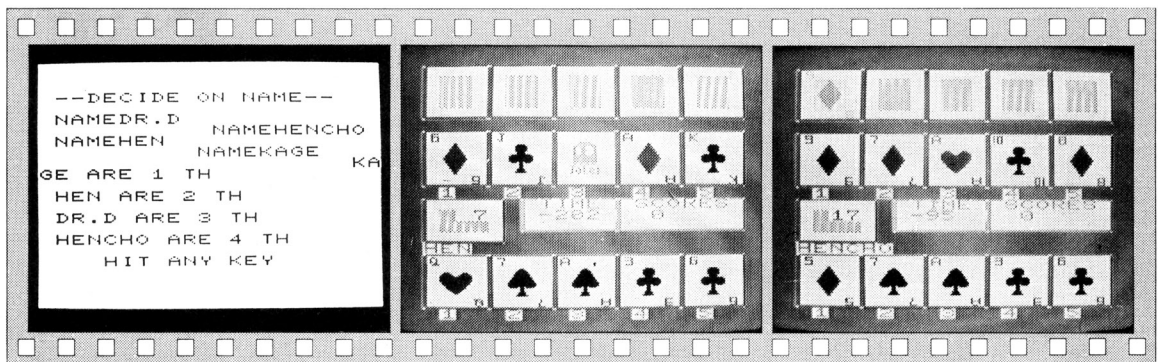
①手札と場札のとり出し……①~⑤②流す(ドロップ)……スペース、全とっかえ(チェンジ、1回のみ)……

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```

10 POKE51,255:POKE52,27:POKE55,255:POKE56,27:CLR
20 FORI=7168TO7679:READA:POKEI,A:NEXT
30 POKE631,131:POKE198,1
100 DATA7,15,31,55,35,35,51,35,224,240,248,156,12,12,140,12,35,55
105 DATA63,63,59,63,63,54,12,156,252,252,252,252,252,216,0,225,73,85
110 DATA85,85,201,0,0,0,18,42,179,34,154,0,0,0,0,0,56
115 DATA124,254,0,0,0,0,28,62,127,255,255,255,255,127,127,63,31
120 DATA255,255,255,255,254,254,252,248,31,15,7,3,1,0,0,0,248,240
125 DATA224,192,128,0,0,0,1,1,3,3,7,7,15,0,128,128,192
130 DATA192,224,224,240,15,31,31,63,63,31,31,15,240,248,248,252,252,248
135 DATA248,240,15,7,7,15,15,0,128,192,224,224,240,240,31,31
140 DATA0,0,1,3,7,7,15,15,0,128,192,224,248,252,252,254,254,188,1,1,1,3
145 DATA63,63,127,127,127,61,248,248,252,252,254,254,188,1,1,1,3
150 DATA3,7,0,0,128,128,128,192,192,224,0,0,0,0,3,7,7,7
155 DATA7,3,0,0,192,224,224,224,224,192,3,31,63,63,63,29,1
160 DATA192,248,252,252,252,252,184,128,170,85,170,85,170,85,1,1
165 DATA1,1,1,1,255,254,0,0,0,0,0,0,255,255,192,192,192,192
170 DATA192,192,255,127,255,255,255,255,255,255,255,255,127,192,206,209,209,223
175 DATA209,209,127,192,207,193,207,200,200,207,127,192,207,193,207,193,193,207
180 DATA127,192,198,202,210,210,223,194,127,192,207,200,207,193,193,207,127,192
185 DATA207,200,207,201,201,207,127,192,207,193,193,194,194,194,127,192,207,201
190 DATA207,201,201,207,127,192,207,201,207,193,193,207,127,192,215,213,213,213
195 DATA213,215,127,192,199,194,194,194,202,198,127,192,204,210,210,218,214,207
200 DATA127,192,201,202,204,204,202,201,137,137,249,137,137,113,255,254,241,17
205 DATA17,241,129,241,255,254,241,129,129,241,129,241,255,254,65,249,73,73
210 DATA91,97,255,254,241,129,129,241,17,241,255,254,241,145,145,241,17,241
215 DATA255,254,65,65,65,129,129,241,255,254,241,145,145,241,145,241,255,254
220 DATA241,129,129,241,145,241,255,254,233,169,169,169,169,233,255,254,97,81
225 DATA65,65,65,225,255,254,241,105,89,73,73,49,255,254,145,61,49,49
230 DATA91,145,255,254,1,1,1,1,1,1,1,1,192,192,192,192,192,192
235 DATA192,192,254,1,1,1,1,1,1,1,255,0,0,0,0,0,0
240 DATA127,192,192,192,192,192,192,192

```



《写真1》対戦相手と自分の名前を入力します

《写真2》あなたは影です。制限時間に注意!

《写真3》ほんの一瞬、相手の手のうちが見える?

…**CLR/HOME** ③STOP?と聞かれてストップしたいとき……**S**, しないとき……**RETURN**④マイコンにストップをかけられたが、場札をとりたくないとき……**RETURN**

ゲームのあと、全員の手札と順位が発表されます。さらにタイムが加算されて、タイムが負ならGAME OVERです。

なお、最後に表示されるのは、つぎのゲームの順番です。

《第1表》変数表

変数	使用目的
I	ループ用
J	"
V	V-RAM最初の番地(7680) ₁₀
C	C-RAM最初の番地(38400) ₁₀
U	サウンドH番地(36876) ₁₀
L	その他
H	"
T	時間カウント
M	つんであるカードの枚数
N	流したか流さないかのフラグ
K	全体のカウンタ
CF	ストップのフラグ
CK	ストップがかかり、一周するためのカウンタ
Y	画面に出すためのY座標
KY	なんの(1-5)入力か
W	一周りの中のカウンタ
C(3,5)	マイコン3人の手札
MY(5)	自分の手札
JU(3)	順番
D(4)	画面になにを出すかのDATA
L(3)	GAME後のランク
CO(4)	マイコンの手札のそれぞれの個数
TA(4)	CO(4)のマークの数のそれぞれをたした数
BH(4)	場の一番大きいカードがマークごとに入る
BN(4)	なん番めにBH(4)のカードがあるか
A(1)	集めようとする二つのマーク
AS	最終的に集めるマーク
CS	すてるカードはなん番め
OT	とるカードはなん番め
C\$(3)	マイコン3人とやる人の名前
A\$	キーボード・バッファ(GET A\$)
Y\$	290行を見る
KA\$(6)	カードの形
CD(52)	トランプのDATA
O	マイコン3人のうちだれがやるか
S	スコア

CHECKER FLAG

Dr.D: ほほう、51ゲームとはなつかしや。

影: じょう談ばかり、Dr.はチンチロリンしか知らないんじゃないの?

Dr.D: ふざけるではない。なんならワシと勝負してみるか?

編: というわけで、編集部員で51に挑戦してみました。結果はどうやら……。

《第2表》プログラムの説明

番地	内容
10	値、色画面などの設定
30~90 (サブ)	名前をINPUT、順番、値=0を決める
240~290	形のDATAを入れる
301~320	カードを切って、4人にふりわけ
325~355	画面を作る
400~430	決めた順どおりにやらせる
510~545	やる人(あなた)のルーチン
550~560(サブ)	マイコンにストップをかけるかどうか
1000~1050(サブ)	カードを表示するサブ・ルーチン
1100~1110(サブ)	カードを小さい順にするサブ・ルーチン
1199~1230(サブ)	KEYルーチン
1250~1330(サブ)	自分のメイン・ルーチン
1350 (サブ)	全とっかえルーチン
1360~1400(サブ)	カードを流すルーチン
1450 (サブ)	TIMEカウント・ダウン
2000~2340(サブ)	マイコンのメイン・ルーチン
3000~3050	カードをマイコンがとったり流したりするルーチン
3500~3550(サブ)	マイコンがすてるのを決める
3600~3620(サブ)	TA(4)などを決める
4000~4170	GAME後の得点など
4180~4190	ゲーム・オーバー処理



X1/C/D用

宇宙戦争

M. Y

内容

移動キーは[4]で左、[6]で右、[7]で左上、[8]で上、[9]で右上です。

点数は、はじめロケットをUFOの中央に当てると100点、端だと50点です。以後、1面クリアごとに50点ずつふえます。

ロケットは、10000点で1機ふえます。いん石かミサイルに3回ぶつくと、GAME OVERです。

プログラムについて

いん石とミサイルはマシン語で、UFOは文字変数を使って動かしています。音がさびしいので、自由につけ加えればいいと思います。

参考資料

「PC-8001 BASICゲームブック」

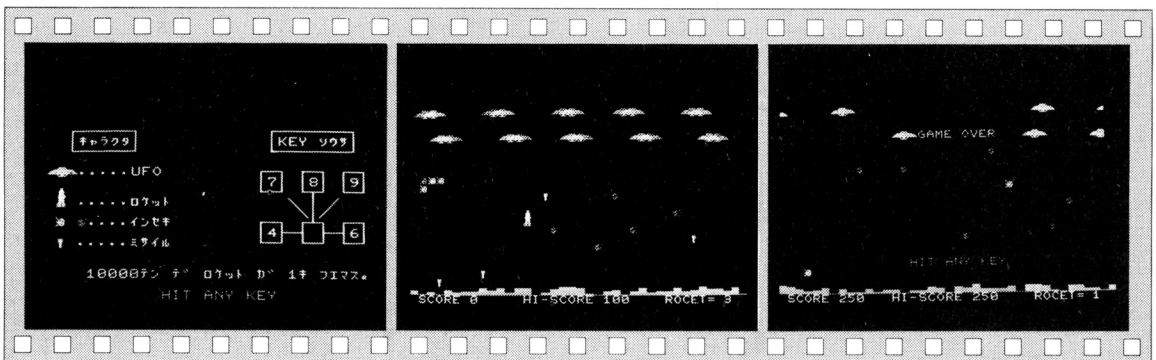
《第1表》主な変数

AA\$, BB\$	UFOの配列
E	いん石の発生確率
F	ミサイルの "
K	UFOの点
X	ロケットのX座標
Y	" Y "
Z	" 数
S	スコア
H	ハイ・スコア

CHECKER FLAG

Dr.D: 敵の動きに注目してごらん。田辺健二さんのUFOを多量に移動させるテクニックと同じだ。(去年の12月号の移植テクニックを参照)

360と370行は、動かすときに座標制限も同時に処理している。グッドじゃ!

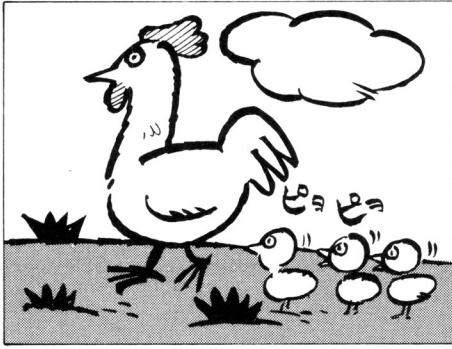


《写真1》キー操作の説明

《写真2》ロケットでUFOを撃ち落とせ!

《写真3》ゲーム・オーバー

★編さんは影さんの弟だというわさが広まってるんですが本当でっか〜?(広島市・西村健二16才)……【影: 本当でんねん。わてがめんどうみましたんだっせ〜。そろもう大変だったんだっせ〜。編: や・め・な・さ・い。】



X1C/D(G-RAM)用

がんばれ! 母ちゃん

滝田 智康

ストーリー

あなたは親鳥です。10羽のひながうっかり巣(画面左)からとび出して、へビの巣へとさまよい歩きます。そこであなたは、ひなを1羽ずつ巣に押しもどして、へビから守ります。

プレイ

RUNすると、ジョイスティックとレベルを聞きます。レベルが高いほど、へビの数が増えます。

ゲームが始まったら、画面中央上の親鳥を操作して、ひなを押しもどします。巣までもどすと10点です。へビは後ろから体当りして退治できます(5点)。ひなが途中でへビとぶつかるか、へビの巣に迷い込むと、そのひなは死んでしまいます。また、あやまって後ろから踏みつぶしても死んでしまいます。3羽死んだらゲーム・オーバー。

また、へビも巣に残った卵をめざして進んできます。3個卵を食べられてもゲーム・オーバーです。自分が、へビに正面からぶつかってもゲーム・オーバー。

ひなを全部巣にもどすと、つぎの面に移ります。面ごとに、へビとひなの距離がちぢまって、難かしくな

りますが、16面でもともどります。再ゲームは、スペース・キーを押してください。

プログラム

このゲームは、かなりSOUNDにこっているので、何度やっても楽しめると思います。また、X1特有の機能をフルに使っているので、移植は多少困難かもしれません。

IF文の使いかたやSCREEN関数の使いかたなど、各自で研究してください。

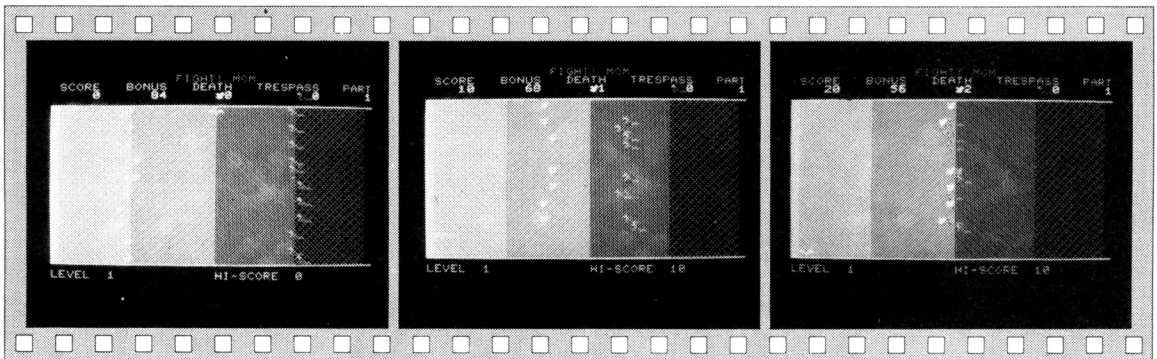
CHECKER FLAG

Dr.D: ふむ、短かくまとまってるのはよろしい。

ただ、プログラムがスパゲッティ(ごちゃごちゃになる)だな。もう少し、流れを大切にするとび先の番号を整理してみたまえ。せっかくON GOSUBを使ってるのだからな。

影: と、Dr. はのたうちまわってます。

編: それを言うなら、のたもうてるでしょ!



《写真1》スタート! 音楽もステキですよ!

《写真2》急がないと、ひなが危ないよ!

《写真3》ああ、こうなったらもうダメだ

★僕の友人はマイコンに興味がないといいながら、ちよくちよく家へマイコンのゲームをしにやってくる。おかげでキー・ボードがいたみそうだ。(富山県婦負郡・鎌田元徳17才)……【編: マイコン普及のためガンバレ!!】

ZX-81 (16K)用

選挙

横内 一志



あなたは、××選挙で定員1名を3名で争うという激戦区に出馬することになりました。選挙に通うことができるでしょうか！

●あそびかた

■があなたです。下に選挙区の地図が出てきます。一番上が、あなたの人気が高いところ。敵が選挙活動をしないような場所をX=10~21の間、Y=0~31の間で、10回入力してください。終ると、敵が選挙運動を始めます。両方も終ると、選挙区の勢力の分布の地図が出てきて、開票が始まります。上から開票して行くので、開票率34%ぐらいまではあなたの勢力はんで票がよくのびますが、それからはあまりのびません。開票率100%まで見てください。抜きつ抜かれつものすごい激戦になりますよ。

票は全部で38万4000票です。だいたい、12万票台の争いになります。

●おわりに

開票するのに5分ほどかかるので、忙しい人はFASTモードでしてください(SLOWモードのほうが、抜きつ抜かれつ激戦が見れるのでおもしろい)。

★アルファベットチョコをならべてコンピュータをつくった。と思っただけでなくなった。やい影かえせ!!(兵庫県小野市・NICE14才)……【影：チョコなど女の子に捨てるほどもらったのだ。編：あつ、お菓子屋の請求書ノ】

選挙のプログラム・リスト

```

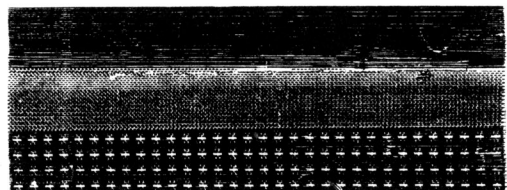
1 LET P=0
5 GOSUB 140
10 DIM A$(12,32)
20 FOR A=1 TO 4
30 LET A$(A)="
40 NEXT A
50 FOR B=5 TO 8
60 LET A$(B)="
70 NEXT B
80 FOR C=9 TO 12
90 LET A$(C)="*****
100 NEXT C
110 FOR D=1 TO 12
120 PRINT AT 9+D,0;A$(D)
130 NEXT D
133 IF P=1 THEN GOTO 400
135 GOSUB 180
137 GOSUB 260
138 GOSUB 320
140 GOTO 110
145 PRINT AT 0,12;"";"YOUR"
150 PRINT AT 3,12;"HIT NEWLINE"
KEY
160 INPUT B$
165 CLS
170 RETURN
180 PRINT AT 1,0;"INPUT ""SENKYO
O KATSUDO CHIIKI""
190 PRINT AT 2,0;"(X=10 TO 21) (
Y=0 TO 31)"
200 FOR R=1 TO 10
300 PRINT AT 3,0;"NOKOLI=";11-R
210 INPUT X
220 INPUT Y
230 LET A$(X-9,Y+1)="■"
240 NEXT R
250 RETURN
260 FOR M=1 TO 10
270 LET N=INT (RAND*12)+1
280 LET K=INT (RAND*32)+1
290 LET A$(N,K)="■"
300 NEXT N
310 RETURN
320 FOR I=1 TO 10
330 LET J=INT (RAND*12)+1
340 LET G=INT (RAND*32)+1
350 LET A$(J,0)="■"
360 NEXT I
365 LET P=P+1
370 RETURN
400 REM **KAIHYO**
410 LET F=0
405 FOR R=1 TO 3
410 PRINT AT R,0;""
420 NEXT R
421 LET G=0
422 LET A=0
423 LET B=0
425 FOR G=1 TO 12
426 FOR U=1 TO 32
427 F=F+(10000/364)
430 PRINT AT 0,5;"KAIHYOLITSU "
;(INT F/100);" PERSENT"
435 LET U=INT (RAND*1000)
440 IF A$(G,U)="■" THEN GOSUB 1
450 IF A$(G,U)="■" THEN GOSUB 1
460 IF A$(G,U)="■" THEN GOSUB 1
470 LET I=(G>A)+(G>B)
480 LET T=(A>U)+(A>B)
490 LET E=(B>U)+(B>A)
500 PRINT AT I+2,10;"";"A;" ""
510 PRINT AT T+2,10;"";"A;" ""
520 PRINT AT E+2,10;"";"B;" ""
530 NEXT U
540 NEXT G
550 STOP
1000 LET G=0+U
1010 LET A=A+((1000-U)/2)
1020 LET B=B+((1000-U)/2)
1030 RETURN
1040 LET A=A+U
1050 LET G=0+((1000-U)/2)
1060 LET B=B+((1000-U)/2)
1070 RETURN
1080 LET B=B+U
1090 LET G=0+((1000-U)/2)
1100 LET A=A+((1000-U)/2)
1110 RETURN

```

```

INPUT "SENKYO KATSUDO CHIIKI"
(X=10 TO 21) (Y=0 TO 31)
NOKOLI=10

```



【写真】実行画面

HC-20用

Breaking The Meteors

白仁 克典

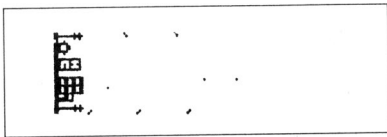


ある日、あなたは空にいん石群を見た。ところが、日頃行ないの悪いあなたを誰も信じてくれない。そこであなたはイメージ一新をはかり、「鉱物除去器」7台で町を守るのである。

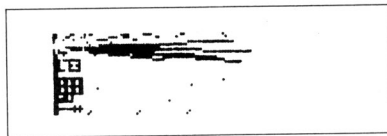
Break!

画面は左側を上にして考えてください。いん石が地面にぶち当たる前に、上下の固定砲台と地面の戦車を使って消してください。

キーは上三門が **OP@**、下三門が **KL;** で45°の角度に発射されます。戦車は絶えず上下へ動き、**Q**を押すか端へ来るかすると方向が変わります。発射は **TAB** です。当たれば100点プラスされますが、撃つたびに固定砲は20点、戦車は50点減ります。しばらく頑張



《写真1》実行画面



《写真2》や、やられた!!爆発の瞬間

ているといん石が降ってこなくなり、最後の一つを射てば得点を見られます。

プログラムについて

参考にしたのは、1982年9月号ペーマガの「DESTROY THE METEOR」です。乱数発生のところではPEEK(9)を使っています。\$0009はめまぐるしく変化し、VAL(RIGHT\$(TIME\$,2))の60通りにくらべて、256通りの乱数系を作ることができます。

Breaking The Meteorsのプログラム・リスト

```

0 REM Breakin$th$Meteors
1 REM von Schirani
10 MEMSET$HA70:WIDTH20,4
0:POKE$H7E,&H80:RANDOMIZ
EPEEK(9):POKE$H1E,&HAP
OKE$H1F,&H40:FORI=&H40
TO &H4F:READ D:POKE I,
D:NEXT
20 DEFINTB-Z:FORI=0T03:C
$(I)=CHR$(224+I*2)+CHR$(
225+I*2):NEXT:UR=PEEK(&H
270)*256+PEEK(&H271)
30 AS=" One day, you fo
undsome meteors in thes
k. But, people didnot b
elieve you. So, yo
u have tobreak the
meteors all alone." :GOSUB
370
40 CLS:PRINTCHR$(23)::RE
STORE:90:GOSUB390:GOSUB4
10:SC=0:T0=0:P=10:IFOR
I=0T04:Y(I)=-RND*9:Y(I)=
7+RND*27:Z(I)=1:NEXT
50 CLS:GOSUB420
60 REM
70 T=T+1:Z=0:FORI=0T04:Z
=Z(I)+2:NEXT:IFZ=0 THEN3
10
80 FORI=0T04:IF Z(I) THE
N PRESET(X(I),Y(I)):X(I)
=X(I)+INT(RND*4)+1:IFX(I)
>118 ANDZ(I) THENZELSE
Y(I)+Y(I)+INT(RND*3)-1:
IFV(I)<STHENY(I)=SELSEIF
Y(I)>26THENY(I)=26
90 IFZ(I) THENPSET(X(I),
Y(I))
100 NEXT:PSET(119,0):P=P
+1:PRESET(119,P):IFP<3 T
HENU=1ELSE IFP>28 THENU=
-1
110 REM
120 V$=INKEY$:POKE$H169,
0:IFV$="" THEN70 ELSE IFV
$=CHR$(9) THENZ30 ELSEIFV
$="Q" THENU=-U
130 K=INSTR("KL; ",V$):IF
K THEN G=K*20+29:G0T0200
140 K=INSTR("OP@ ",V$):IF
K THEN G=K*20+44:G0T0170
150 G0T070
160 REM
170 SOUND30,1:LINE(G,2)-
(G-29,31),PSET:L:LINE(G,2)
-(G-29,31),PRESET:FORI=0
T04:IFG+2-X(I)=Y(I) AND
Z(I)=1 THENGOSUB280
180 NEXT:SC=SC-2:G0T070
190 REM
200 SOUND30,1:LINE(G,29)
-(G-29,0),PSET:L:LINE(G,29)
-(G-29,0),PRESET:FORI=0
T04:IF G+2-X(I)=31-Y(I)
AND Z(I)=1 THENGOSUB280
210 NEXT:SC=SC-2:G0T070
220 REM
230 SOUND10,1:LINE(107,P)
-(0,P),PSET:L:LINE(107,P)
-(0,P),PRESET:FORI=0T04:
IF P=Y(I) AND Z(I) THENG0
SUB280
240 NEXT:SC=SC-5:G0T070
250 REM
260 FORF=120T030STEP-30:
FORJ=0T015:ISOUND,1:LINE
(119,Y(I))-(-F-RND*25,Y(I)
)+RND*50-16),PSET,INT(RN
D*2):NEXT:NEXT:AS=" You
could't keep your town
and peoplewas sorry n
ot forbelievins you..."
:GOSUB370:CLS:G0T0340
270 REM
280 SOUND24,1:IC=1:GOSUB4
40:C=0:GOSUB440
290 GOSUB420:IF T>140 TH
EN Z(I)=0:RETURN ELSEK(I)
=2-RND*8:V(I)=5+RND*21:S
C=SC+10:RETURN
300 REM
310 FORI=1T05: SOUND26,2:
SOUND0,0:NEXT:RESTORE560

```

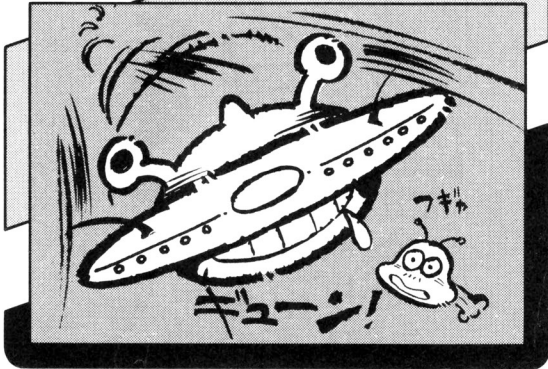
```

320 AS=" You kept your t
own,and people was very
grateful to you!":GOSUB3
70
330 CLS:LOCATE0,0:PRINTU
SING>Your Score:####0":
SC:SOUND0,10:SOUND0,0
340 LOCATE0,2:PRINT "Pla
y Assain?Y/N":
350 V$=INPUT$(1):IFV$=Y
"THEN 40 ELSE IFV$="N" T
HEN 350
360 CLS:PRINT"bye..":POK
E$H168,0:END
370 REM
380 CLS:LOCATE0,0:1:FORI
=1T0LEN(AS):PRINTMID$(AS
,I,1):SOUND18,1:NEXT:50
UND0,20:SOUND0,0:RETURN
390 READX,Y:IFX=0 THENR
ADIX,Y:PSET(X,Y) ELSE IFX
=-1 THENRETURN
400 LINE-(X,Y),PSET:GOTO
390
410 READX,Y:IFX<0 THEN R
ETURN ELSE SOUNDX,Y*2:60
T0410
420 LINE(119,0)-(119,31)
,PSET:FORZ=1T03:LINE(Z*2
0+46,0)-(Z*20+45,1),PSET
:L:LINE(Z*20+31,31)-(Z*20+
30,30):PSET:NEXT
430 FORI=0T03:LOCATE18,U
:PRINTC$(U):NEXT:LOCATE
50,0:RETURN
440 LINE(X(I)-2,Y(I)-1)-
(X(I)-1,Y(I)-2),PSET,C:L
INE(X(I)+1,Y(I)-2)-(X(I)
+2,Y(I)-1),PSET,C:L:LINE(X
(I)+2,Y(I)+1)-(X(I)+1,Y
(I)+2),PSET,C:L:LINE(X(I)-1
,Y(I)+2)-(X(I)-2,Y(I)+1)
,PSET,C:RETURN
450 DATA 4,1,4,14,228,3
6,228,228,100,100,255,2
55
460 DATA 127,127,73,127,
127,73, 127,127,73,127,2
55,255
470 DATA 0,62,42,34,42,6
2,34,174,34,62,255,255
480 DATA 64,224,64,224,6
4,70,79,89,73,79,255,255
490 DATA 0,0,4,22,9,8,14
,10,8,14,12,17,6,22, 0,0
,12,22,17,14,19,16,17,22
,25,13,20,14,23,21,28,13
,30,15, 0,0,26,18,27,21,
30,16
500 DATA 0,0,30,17,32,21
,37,7, 0,0,35,14,38,14,3
5,17,37,20,41,14,40,21,4
4,14,43,21,48,14,47,21,5
4,14
510 DATA 0,0,49,19,51,20
, 0,0,55,15,50,25
520 DATA 0,0,60,10,56,20
,65,10, 0,0,61,15,63,16,
61,21,67,16,65,14,65,22
530 DATA 0,0,72,6,69,20,
76,7,74,21,79,6,79,21,84
,14,81,12,82,20,6, 0,
0,88,13,86,20,93,14,90,1
2,91,19,97,14,94,20,99,1
7,97,14,102,11,104,13,10
2,17,110,13,108,19,106,1
7
540 DATA0,0,41,10,42,12,
0,0,56,11,61,11, 0,0,06
,8,92,9,-1,-1
550 DATA 6,1,8,1,9,3,10,
1,11,1,12,1,10,1,8,4,6,1
,8,1,9,3,10,1,11,1,12,1,
13,1,15,1,14,1,12,1,10,4
,14,1,12,1,10,3,14,1,12,
1,10,1,8,1,6,1,9,6,-1,-1
560 DATA 0,4,15,2,12,2,1
2,2,41,2,13,2,12,2,15,2,
12,2,13,2,9,2,10,2,11,2,
15,2,12,2,13,2,41,1,15,1
,16,2,15,2,41,2,13,2,12,
2,9,2,10,2,11,2,0,4,0,0,
-1,-1

```

JR-800用 SKY ROLLER

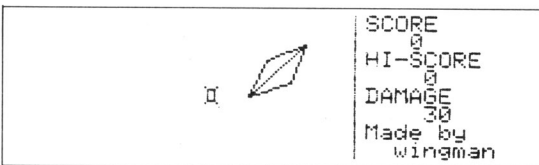
ウイングマン



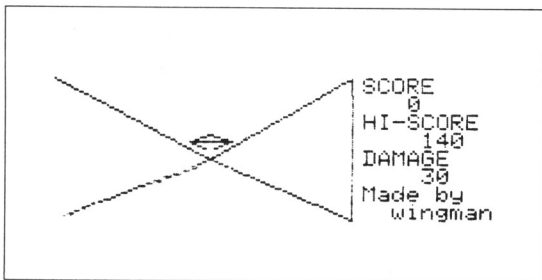
ゲームについて

空を回転しながら飛んでくるスカイローラーを、撃つゲームです。②④⑥⑧でスコープを動かし、スコープの形が変わったら **[SPACE]** で撃ってください。ごく簡単なものですが、初歩的な3D-CHANGE SYSTEM(3次元変換)を使っています。

DAMAGEが100になると、ゲーム・オーバーです。



〈写真1〉スカイローラーの大きさが変化します



〈写真2〉ビーム!! 勝負はこれからさ!

★ちんちん電車から電車をひくと?(影:○○○○!) 答:架線と線路が残ります。(兵庫県神戸市・小西隆博13才)……【影:私だけじゃないよ。編:よくある手だがいつもだまされるのがあるね。】

```

10 DEFINT X,Y,Z,S: DIM X(3,5),Y(3,5)
20 FOR I=0 TO 3: FOR J=0 TO 5: READ X(I,J)
30 FOR I=#H2000 TO #H2005: READ A#: POKE I,VAL("&n"+A#): NEXT
40 CLS: LINE(121,0)-(121,63),PSET

50 LOCATE 21,0: PRINT "SCORE": LOCATE
E21,2: PRINT "HI-SCORE"
60 LOCATE 21,4: PRINT "DAMAGE": LOCATE
E21,6: PRINT "Made by": LOCATE 23,7:
PRINT "wingman": LOCATE 24,3: PRINT
THI:#E10:Y=4
70 REM
80 I#=INKEY$(0):XX=(I#="4")-(I#=#
0):YY=(I#="8")-(I#="3")
90 IF C#>X#>1)*X#>X#>2)*Y#>Y#>
<-1)*(Y#>Y#>3) THEN LOCATE X,Y: PRI
NT "":X=X#>X#>Y=Y#>Y#>
100 IF I#=# THEN GOSUB 360
110 LOCATE X,Y: PRINT CHR$(#E0-(Z#
<12)>);
120 IF X#>0 THEN X#>RND(1)*80-40: Y#>
#RND(1)*30-15: Z#>20: A#>0
130 F#>Z#>5: EX#>X#>F#>60: EY#>Y#>F#>30

140 LINE(X(A,0)/F#>EX,Y(A,0)/F#>EY
)-(X(A,1)/F#>EX,Y(A,1)/F#>EY),PRES
ET
150 FOR I=1 TO 5: LINE-(X(A,I)/F#>EX,
Y(A,I)/F#>EY),PSET: NEXT
160 IF Z#>6 THEN X#>0: GOSUB 260: GOTO
70
170 Z#>Z#>2
180 A#>A#>1: A#>A#>-(A#>4)
190 F#>Z#>5: EX#>X#>F#>60: EY#>Y#>F#>30

200 LINE(X(A,0)/F#>EX,Y(A,0)/F#>EY
)-(X(A,1)/F#>EX,Y(A,1)/F#>EY),PSET
210 FOR I=1 TO 5: LINE-(X(A,I)/F#>EX,
Y(A,I)/F#>EY),PSET: NEXT
220 IF RND(1) > .9 THEN GOSUB 250
230 LOCATE 23,1: PRINT SC: LOCATE 24,
5: PRINT DA
240 GOTO 70
250 LINE(EX,EY)-(X#>6+3,Y#>8+4),PS
ET
260 FOR I=50 TO 0: SOUND 1150-I,1: NE
XT
270 LINE(EX,EY)-(X#>6+3,Y#>8+4),PR
SET
280 IF RND(1) > .5 THEN RETURN
290 DA#>DA#>10: IF DA#>100 THEN RETURN
300 FOR I=1 TO 20: LINE(0,RND(1)*62)
-(122,RND(1)*62):PSET
310 LINE(RND(1)*122,0)-(RND(1)*1
22,62),PSET: SOUND 3000,1: NEXT
320 LOCATE 5,2: PRINT "GAME OVER": L
OCATE 3,4: PRINT "HIT RETURN KEY"
330 IF INKEY$(#CHR$(13)) THEN 330
340 IF SC#>HI THEN HI#>SC
350 SC#>0: XE#>0: DA#>0: GOTO 40
360 XX#>X#>6+3: YY#>Y#>8+4: LINE(0,0)-(
XX,YY),PSET: LINE(121,0)-(XX,YY)
:PSET
370 LINE(121,63)-(XX,YY),PSET: LI
NE(0,63)-(XX,YY),PSET: FOR I=1 TO 15
: SOUND 1150,2: SOUND 21150,2: NEXT
380 IF (XX#>EX-10)*(XX#>EX+10)*(YY#>
EY-10)*(YY#>EY+10)*(Z#>12) THEN 400
390 GOSUB 450: RETURN
400 SC#>SC#>(12-Z#)*10: XE#>0
410 LOCATE X,Y: PRINT " ":
420 LINE(X(A,0)/F#>EX,Y(A,0)/F#>EY
)-(X(A,1)/F#>EX,Y(A,1)/F#>EY),PRES
ET
430 FOR I=1 TO 5: LINE-(X(A,I)/F#>EX,
Y(A,I)/F#>EY),PSET: NEXT
440 FOR I=1 TO 8: SOUND 500,1: SOUND 8
00,2: NEXT: GOSUB 450: RETURN
450 LINE(0,0)-(XX,YY),PSET: LIN
E(121,0)-(XX,YY),PSET
460 LINE(121,63)-(XX,YY),PSET:
LINE(0,63)-(XX,YY),PSET: RETURN
470 DATA 20,0,0,-8,20,0,0,3,-20,
0,20,0
480 DATA -14,-14,6,-6,14,14,-6,6,
-14,-14,14,14
490 DATA 0,20,8,0,0,-20,-8,0,0,20
,0,-20,0
500 DATA 14,-14,-6,-6,-14,14,6,6,
14,-14,-14,14
510 DATA FF,81,81,81,81,FF,81,7E,
42,42,7E,81

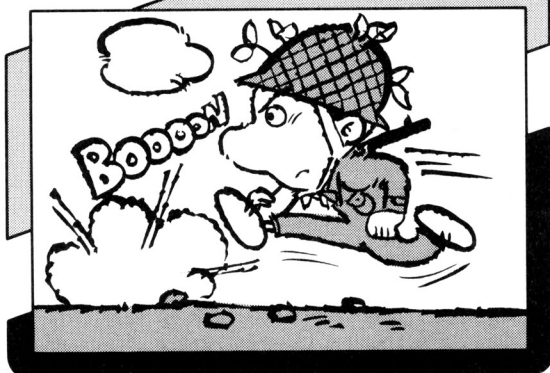
```

CHECKER FLAG

Dr.D: やあ、このプログラムの解説はおもしろそうじゃぞ。まず、130行と190行でX、Y軸を2Dに変換しておるな。スカイローラーのライン・パターンは配列に代入していて、Fが大きければスカイローラーは小さく…というふうになっているじゃ。

PC-8201用
LAND
MINE82

KUAGE



ゲームについて

このゲームは、基本的にはPC-8001用「LAND MINE」と同じで、右下から左上の出口へ地雷をよけて進むというものです。一定時間後に地雷は地面の下に隠され、見えなくなります。しかしPC-8201版では、“■”（秘密書類）をとってからでなければなりません。キーはカーソル・キーで、2個同時に押すことによりナナメにも進めます。

各面スタートには、少し時間がかかります。

プログラムと改造について

POKE 65128, 0は先行入力クリアです。

64448, 64768 はそれぞれTERMの第2画面、テキスト画面のV-RAMのスタートアドレスで、320バイトずつあります。このゲームでは、テキストのV-RAMデータをTERMの第2画面のV-RAMへ転送して、配列のかわりに使っています。改造に役立てください。

パソコンおもしろイラスト



愛媛県松山市・久米常博

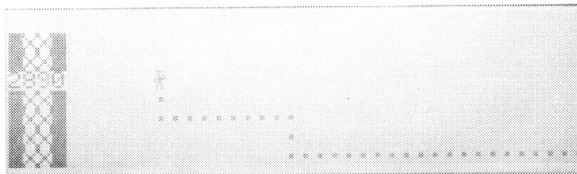
Don't forget... PC-8001

・並乙・
PC8001 userは
永遠の8001user
何だか
そのPC8001は
アスキーの
メモリー
アスキー
永遠の8001
永遠の8001
永遠の8001



そのPC8001は PC8001 user だとしておいて、
双後部が117kにされては。

茨城県勝田市・桑又さんちの田吾作君



《写真1》実行画面①



《写真2》実行画面②

LAND MINE82 のプログラム・リスト

```

1000 CLEAR300,61970!:DEFINT A-Z:GOSUB1440
1010 HI=10000:NA$="KUAGE"
1020 GOSUB1460
1030 SC=0:S=0:MS=3:ER=0:LE=0
1040 CLS:SC=SC+1
1050 FORI=0TO15+SCMOD20
1060 X=RND(8)*35+4:Y=RND(8)*8:IF(X<7ANDY=0)OR(X>35ANDY=7)THEN1060
1070 SOUND3000,1:LOCATEX,Y:PRINT"▲";:NEXT
1080 X=RND(8)*25+7:Y=RND(8)*6+1
1090 LOCATEX,Y:PRINT"X";
1100 FORI=1TO7:LOCATE0,I:PRINT"■XX■";:NEXT
1110 BEEP:FORI=0TO319:POKE64448!+I,PEEK(64768!+I):SOUND2000,-(0=IMOD3):NEXT
1120 X=39:Y=7:LOCATE0,0:PRINTSTRING$(160,MID$( "▲",1-(MS=3),1));:PRINTSTRING$(160,MID$( "▲",1-(MS=3),1))
1130 FORI=1TO7:LOCATE0,I:PRINT"■XX■";:NEXT:L=ABS(300-SC*20)+100
1140 SOUND4000,1:L=L-1:LOCATE0,3:PRINTUSING"###0";L:LOCATEX,Y:PRINT".":S=S+10:IFL=0THEN1310
1150 P=PEEK(65109!)AND15:IFP=0THEN1200
1160 X=X-SGN((P#4)-1.5)*((PAND12)>0)
1170 Y=Y-SGN((PAND3)-1.5)*((PAND3)>0)
1180 X=X+(X>39)+(X<39)
1190 Y=Y+(Y>7)-(Y<0)
1200 IFX=3ANDY=0THEN1250
1210 LOCATEX,Y:PRINT"▲":P=PEEK(64448!+X+Y*40)
1220 IFP=132ORP=135THEN1310
1230 IFP=134THEN1:ER=0:GOSUB1410:S=S+50:GOSUB1300
1240 GOT01140
1250 IFT=0THENX=RND(8)*25+7:Y=RND(8)*8:GOTO1140
1260 S=S+(3-MS)*10+L*SC:T=0
1270 CLS:LOCATE5,3:PRINTUSING"SCREEN [##] SCORE [#####]";SC;S
1280 LOCATE10,5:PRINT"GOTO NEXT SCREEN":BEEP
1290 FORI=0TO50:SOUND5000,1:SOUND2000,1:NEXT:GOTO1040
1300 POKE64448!+X+Y*40,32:RETURN
1310 GOSUB1300:EXEC18082:LOCATEX,Y:PRINT"▲":ER=1:GOSUB1410:MS=MS-1:IFMS<0THEN1320:ELSE1120
1320 CLS:W$="      Game over      ":LOCATE7,2:POKE65128!,0
1330 FORI=1TO15:PRINTMID$(W$,I,1) " ";:SOUND2000,2:SOUND5000,1:SOUND2500,1:NEXT
1340 IF$>HITTHENHI=S:LOCATE10,4:INPUT" Name";NA$:LOCATE10,4:PRINTUSING"Score ##"###";S
1350 LOCATE10,4:PRINTUSING"Hiscore #####";HI:PRINT" : "NA$ GET"
1360 LOCATE15,7:PRINT"もうひとつ? (Y/N) ";
1370 P=INSTR("nNeYyN",INPUT$(1)):IFP=0THENBEEP:GOTO1370
1380 IFP<4THENPRINT"No! ";PRINTCHR$(27)"W":END
1390 PRINT"Yes!":GOTO1030
1400 DATA9394,9394,0,7899,9394,9394,0,7899,9394,9394,7899,0,9394,7899,8369,0,7456,7456,9394,9394,6642,7037,7456,5917,6269,6642,7037,8369,7899,7456,-1
1410 RESTORE1400:IFER=0THENRESTORE1430
1420 READV:IFV=-1THENRETURNELSE SOUNDV,4+(V=0)*2:GOTO1420
1430 DATA931,739,622,783,879,659,622,830,879,0,1,931,739,622,783,879,659,622,830,-1
1440 RESTORE1450:FORI=0TO29:READZ:POKE61970!+I,2:NEXT:POKE65215!,18:POKE65216!,242:RETURN
1450 DATA24,235,63,235,12,0,120,120,108,123,120,0,102,219,118,173,123,172,195,36,24,24,36,195,255,255,255,255,255
1460 CLS:SCREEN0,0:SOUND1000,2:PRINT:SOUND2000,2:PRINT"  XX LAND MINE XX";CHR$(27)+"U":SOUND2400,2:PRINT:SOUND3000,2
1470 PRINT"      ^      コナク-△のシライ【▲】ヲヨクナカラ":SOUND3500,2:PRINT" < ▲ > ヒタノリウイノテマクニムカッテスル。":SOUND4000,2:PRINT"      v      ヲレク【X】ヲトッテカラノハナシタマク"
1480 SOUND5000,2:PRINT:SOUND6000,2:PRINTSPACE$(9);"スタートのチキウキー";
1490 IFINKEY$=""THEN1490ELSESOUND2000,1:RETURN

```

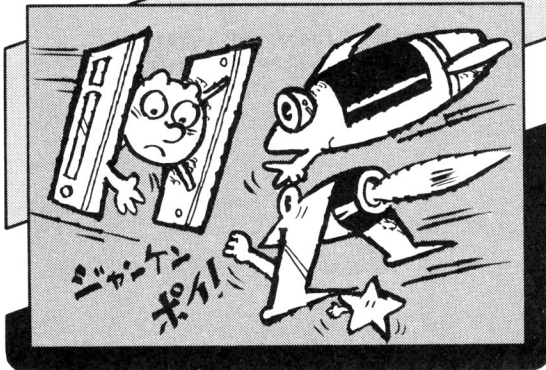
★バグ発見!! 2月号P. 85で大塚君のことを大俊君とっている。でももしかすると大塚俊章君の略かもしれない。(埼玉県川越市・渋谷 聡12才)……【編集長:さすが埼玉の少年は洞察が細かい。埼玉はなめると辛いのだ!!】

PCC-8201

FX-702P用

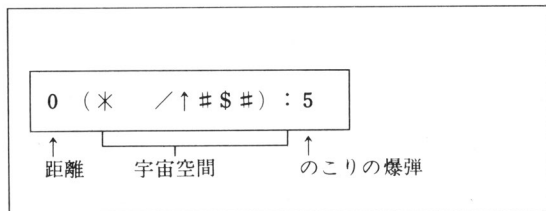
SPACE SCRAMBLE

浅野 博史



ゲームについて

山、ミサイルなどの障害物をよけて進むゲームです。距離は10進むと1増えます。距離が10になると、1面OWARIです。君の宇宙船は下にいるときは“*”で、上にいるときは“>”と表示されます。では、LET'S GO!



《第1図》ゲーム画面

《第1表》キー操作

KEY	意味	注	意
H	上昇	/をよければ爆弾しか使えなくなる	
V	下降	爆弾バルカン砲が使えるようになる	
1	爆弾	一つ前のものをやっつけられる	
2	:	二つ :	
3	バルカン砲	二つか二つ前のものをやっつけられる	

《第2表》

表示	点	注	意
↑	10	ミサイルでどこにいてもあたるからやっつけられない	
π	50~250	基地 ミステリー 害はない	
#	30	燃料タンク 上にいるとあたる エネルギーがふえる	
\$	20	爆弾庫はくだんがふえる	
+	0	爆弾でしかやっつけられないどこにいてもあたる	

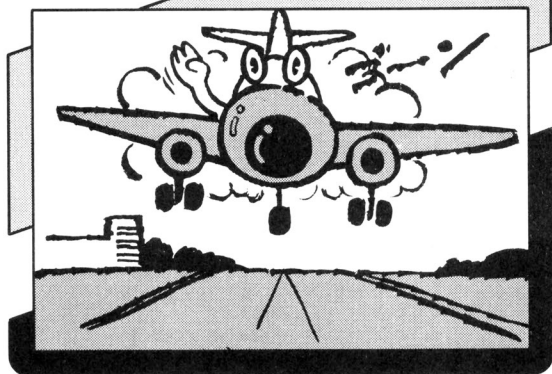
SPACE SCRAMBLEのプログラム・リスト

```

VAR: 36 PRG: 1600
P0: 483 STEPS
  2 FOR M=1 TO 5:PR
    T CSR M-1:" "
    CSR 13-W:"#"+/
    ↑:"NEXT W
  3 FOR M=6 TO 14:P
    RT CSR W:"-":N
    EXT W
  4 WAIT 30
  5 PRT CSR 1:"SPAC
    E SCRAMBLE","HI
    -SCORE":6
  10 A0$="A1$:"
    :A2$="A3$:"
    :A4$="A5$:"
    x:A6$:"
  15 A7$="A8$:"
    :A9$="A"
  20 Z=0:Y=5:M=20:$=
    " :B$="(*":P=
    0:H=3:F=0:M=0:E
    =0
  25 N=30:L=1:PRT "
    IMEN"
  30 GSB #6
  70 PRT CSR 0:P:CSR
    3:B:CSR 4:$:C
    SR 3:B:CSR 14:
    "":CSR 16:Y:
  100 D=MID(1,1):IF
    D$=" :GSB #2
  120 IF F)5000:IF E$
    1:E=1:H=M+1:PRT
    CSR 0:"+1 DRI"
    ;
  200 $=MID(2)+A$(INT
    (RAN#10))
  220 GSB #1
  230 M=M+1:N=M-1:IF
    M=10:P=P+1:M=0
  235 IF M=0:GSB 2000
  240 IF P=10:GSB #5
  1000 GOTO 70
  2000 PRT CSR 4:"NO E
    NERGY":GSB #3:
    N=15:RET
P1: 563 STEPS
  1 GOTO 10
  5 GOTO 2000
  10 K$=KEY:IF K$="
    :RET
  20 IF K$="H":B$="<
    ">":RET
  30 IF K$="V":B$="<
    ">":RET
  40 IF K$="2":IF Y2
    1:Y=Y-1:PRT CSR
    6:"":IF MID(
    2,1)*"/:R=2:GO
    TO 5
  50 IF K$="1":IF Y2
    1:Y=Y-1:PRT CSR
    5:"":IF MID(
    1,1)*"/:R=1:GO
    TO 5
  60 IF K$="3" THEN
    3000
  70 IF K$="5":PRT C
    SR 8:"NOKORI "
    N:RET
  100 RET
  2000 U=MID(A,1)
  2005 IF U$="*":F=F+1
    0
  2010 IF U$="*":F=F+(
    INT (RAN#200)+
    50)
  2020 IF U$="*":F=F+3
    0:N=N+1:INT (RAN#
    *10):IF N)30:F=F+2
    0:Y=Y+INT (RAN#
    #4):IF Y)5:Y=5
  2030 IF A=1:$="MI
    D(2)
  2035 IF A=2:$=MID(1,
    1)+ " *MID(3)
  2040 RET
  3000 IF MID(1,1)*" "
    :PRT CSR 5:"-":
    :GOTO 3010
  3001 IF MID(2,1)*" "
    :PRT CSR 5:"-":
    CSR 6:"-":GOTO
    3020
  3002 PRT CSR 5:"-":C
    SR 6:"-":RET
  3010 IF MID(1,1)*" "
    :IF MID(1,1)*"/
    " :IF B$="(*":R=
    1:GOTO 2000
  3020 IF MID(2,1)*" "
    :IF MID(2,1)*"/
    " :IF B$="(*":R=
    2:GOTO 2000
  3030 RET
P2: 80 STEPS
  10 IF D$="":IF B$
    ="(*":GSB #3:RE
    T
  30 IF D$="":IF B$
    ="(:GSB #3
  100 IF D$="":GSB #
    3
  150 IF D$="":GSB #
    3
  200 RET
P3: 122 STEPS
  10 H=H-1:FOR M=4 T
    O 13
  20 PRT CSR W:"!":C
    SR W:"/":CSR W:
    "-":CSR W:"*":C
    SR W:" "
  30 NEXT W
  31 WAIT 30:PRT CSR
    0:"NOKORI "H:
    "SCORE "F
  32 IF H=0 THEN #4
  34 GSB #6
  70 Y=5:N=30:RET
P4: 57 STEPS
  10 WAIT 50:PRT "GA
    ME OVER","SCORE
    "F
  20 IF F)6:G=6
  30 PRT "HI-SCORE":
    6
P5: 118 STEPS
  5 0=INT (RAN#*(L*
    50))+100
  10 WAIT 30:PRT CSR
    0:L:"MEN OWARI
    " :BONUS "0:F=F
    F+0:P=0
  15 PRT "SCORE "F
  20 L=L+1:PRT CSR 0
    L:"MEN"
  30 GSB #6
  70 N=30:Y=5:RET
P6: 36 STEPS
  10 $=" :FOR M=0
    TO 7:$=$+R$C(INT
    (RAN#7)):NEXT
    W:RET
  
```

PASOPIAmini 用 DC-8 LANDING

中山光一



①内容

着陸体勢に入ったDC-8を、無事に着陸させるものです。さまざまな障害があり、そうやすやすとはできませんよ。

②使いかた

第1図のように滑走路に向かって飛行しています。計器類は、第2図のように表示されます。左から㉠が滑走路までの距離(L)で、㉡が高度(H)、㉢が角度(P)で、これが15度を越えると失速して墜落します。㉣がスピードで、㉤がメッセージ・ボックスです。

③操作方法

第2図の表示後、「PILOT?」と出ます。第1表に示す任意のボタンを押して、DC-8を操縦してください。入力がないと、そのまま続行します。

《第1表》キー操作

ボタン	やること	計器盤メッセージ ボックス表示
④	DC-8を左に移動	>
⑥	DC-8を右に "	<
⑧	DC-8の下降を弱める	HU
②	DC-8の下降を強める	HD
⑨	DC-8のスピードをアップ	SU
⑩	DC-8のスピードをダウン	SD
入力なし	何もしない(入力ないとき)	*

(着陸成功条件)

I) 高さ10、距離30未満になると「LANDING SYSTEM ON!!」

II) 高さ5未満、距離20以下でスピード20未満だと成功!!

(障害)

I) 角度が10°以上になると、「DANGER」と表示されます。スピードを下げるか高度を下げて、調整してください。角度が15°以上になると「EMERGENCY SYSTEM ON」となって、高度が6減ります。このシステムが作動するのは、3回のみです。

II) スピードは、 $0 < \text{スピード} \leq \infty$ でかまいませんが、「LANDING SYSTEM ON」の後には20以上ではGAME OVERです。もちろん0では墜落です。

III) 高度0では墜落です。

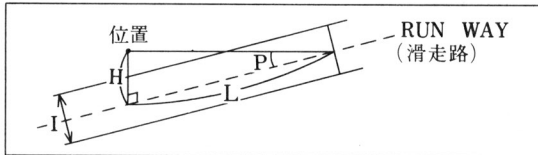
IV) ゲーム中に「SLIP ICHIn」と表示されたら(nは数字)「PILOT?」のとき直してください。第1図です。つまりDC-8が左右に(右側が正)ずれたわけです。ずれは無作為に-1,0,1の幅で増減しています。

高度20以下でこのズレが±5以上になると、DC-8が表示灯にぶつかってGAME OVERです。

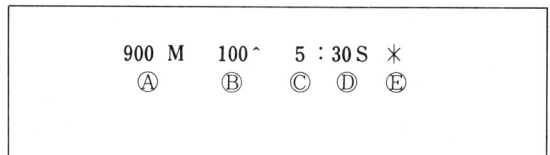
V) ゲーム中「@」がたくさん出てきたら、すぐに⑧のボタンを押してください。でないとカラスがエンジンに吸い込まれ、スピードが変化してしまいます。

VI) 「CAPTAIN YAMETE KUDASAI!!」と出ると、その後に「REACTION?」と出ます。カンで1~5の数字を入力して「RETURN」,はずれるとスピードが変化してしまいます。

なお、カラス、キャプテンのアクシデントは、ともに4回になるとゲーム・オーバーです。



《第1図》想定図



《第2図》LCD表示例

DC-8 LANDINGのプログラム・リスト

```

5 PAUSE TAB(7):"READY
!" :Z$="*":V=0:W=5:C
=0:0=0
10 FOR S=10 TO 0 STEP
-1
20 PRINT TAB(9):S:BEEP
1:BEEP 0:WAIT 5
30 NEXT S
40 PRINT TAB(8):"START
!" :WAIT 9:BEEP
50 L=900:H=100:S=30:U=
10:Q=3:M=4:P=5:T=3:
D=0:I=0
60 PAUSE TAB(3):"* DC-
8 LANDING *"
70 PAUSE TAB(5):"GOOD
LUCK!!"
80 PRINT L;"M":H;"^":P
;"":S;"S ";Z$:WAIT
10
90 L=L-S:H=H-T
100 R=INT(RND*10)-5:I=I
+SGN(R)
110 Z9=H/(L+0.0000001):
Y=ATN(Z9):P=INT(Y)
120 IF H<=20 THEN GOSUB
310
130 IF H<=0 THEN 790
140 IF L<=0 THEN 790
150 IF S<=0 THEN 790
160 IF P<=0 THEN 790
170 IF P>=10 THEN GOSUB
720
180 IF ABS(I)>=5 THEN G
OSUB 520
190 PRINT "PILOT?":WAI
T 5
200 D$=INK$:IF D$="" TH
EN LET Z$="*":GOTO
270
210 IF D$="8" THEN LET
H=H+3:Z$="HU"
220 IF D$="D" THEN LET
S=S-U:Z$="SD"
230 IF D$="2" THEN LET
H=H-3:Z$="HD"
240 IF D$="H" THEN LET
S=S+U:Z$="SU"
250 IF D$="4" THEN LET
I=I-1:Z$="<"
260 IF D$="6" THEN LET
I=I+1:Z$=">"
270 GOSUB 540
300 GOTO 80
310 IF H<=0 THEN 790
320 U=INT(RND*10)
330 IF U>1 THEN RETURN
340 IF U=1 THEN 360
350 IF U=0 THEN 430

```

```

360 PAUSE "CAPTEN YAMET
E KUDASAI!!"
370 U=ABS(INT(RND*10)-4
)
380 INPUT "REACTION!!"
,Z
390 IF Z=U THEN PAUSE "
CLEAR!!":RETURN
400 PAUSE "DAMEGE!!":C
=C+1
410 IF C=4 THEN 790
420 E=INT(RND*10)-5:S=5
+(5*SGN(E)):RETURN
430 PRINT "000 0 0 0000
000 00":WAIT 15
440 E$=INK$
450 IF E$="K" THEN PAUS
E "CLEAR!":RETURN
460 IF E$("<)"K" THEN 480
470 IF E$="" THEN 480
480 M=M-1:J=4-M
490 PAUSE J:"BAN ENGINE
STOP!"
500 IF J=0 THEN 790
510 S=S-5:RETURN
520 IF H>=8 THEN PAUSE
"SLIP ICHI ":I:RETU
RN
530 GOTO 790
540 IF L>30 THEN RETURN
550 IF H>10 THEN RETURN
560 IF 0=1 THEN 580
570 PRINT "LANDING SYST
EM ON!!":WAIT 15:0=
1
580 IF H>5 THEN RETURN
590 IF L>20 THEN RETURN
600 IF S>=20 THEN 790
610 G$="....."
620 N$="-"
630 L$=""
640 FOR A=19 TO 6 STEP
-1
650 W=(W+3)/2
660 IF A>=7 THEN 680
670 PRINT G$:TAB(A):L$:
WAIT W
671 PRINT ".....":W=W
+4:WAIT W:PRINT "..
...":WAIT W:PRINT
".....":WAIT W
672 PRINT "...=...":WAI
T W:PRINT "...=..."
:WAIT W:PRINT "...=..
...":WAIT W
673 PRINT ".....":WAI

```

```

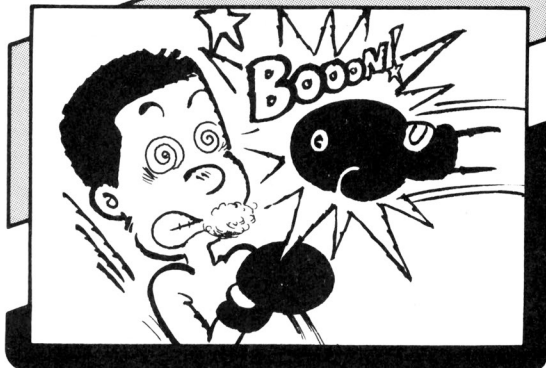
T W
674 GOTO 690
680 PRINT G$:TAB(A):N$:
WAIT W
690 NEXT A
700 PRINT TAB(5):"TOUCH
DOWN!!":WAIT 20
701 FOR A9=0 TO 8
702 BEEP 1:WAIT 2:BEEP
0:NEXT A9
710 PRINT " YOU ARE 600
D PILOT!!":WAIT 25
715 PRINT " TRY AGAIN
? (Y/N)"
716 IF INK$="Y" THEN 5
717 IF INK$="N" THEN EN
D
718 GOTO 715
720 IF P<15 THEN PAUSE
"DANGER!":RETURN
730 PRINT "EMERGENCY SV
STEM ON!":WAIT 20:H
=H-5
740 Q=Q-1
750 IF Q<0 THEN 790
760 PAUSE "NOKORI":Q
770 Z9=H/L:Y=ATN(Z9):P=
INT(Y)
780 RETURN
790 F$="....."
800 N$="-"
810 I$="/"
820 FOR A=19 TO 10 STEP
-1
830 W=(W+5)/2
840 PRINT F$:TAB(A):N$:
WAIT W
850 NEXT A
860 PRINT F$:TAB(8):",,
:TAB(9):I$:TAB(10):
",,":BEEP:WAIT 1
870 E=9:A=10
880 PRINT TAB(E):",,":TA
B(A):",,":BEEP 1:BEE
P 0:WAIT 2.5
890 E=E-1:A=A+1
900 IF E=0 THEN 920
910 GOTO 880
920 PRINT TAB(8):"END":
WAIT 20
921 PRINT " TRY AGAIN
? (Y/N)"
922 IF INK$="Y" THEN 5
923 IF INK$="N" THEN EN
D
924 GOTO 921

```

PB-100用

BOXING
GAME

飯田 善郎



HOW TO PLAY

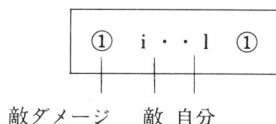
[SIFT] 0 でスタートです。"i" が敵とそのグローブで "l" があなたです。両端の数字がそれぞれのダメージです。

[SPC] キーでグローブが上下します。敵と自分のグローブが同じ高さにあるときはパンチはうてません。位置が変わったら、すかさず [N] キーでうってください。ヒットすると一瞬キャラクタが変わり、敵のダメージが1~8増えます。先にダメージが100になったほうが負けです。自分が勝ったら K.O. と表示して止まるので、[EXE] を押してください。更に強い相手との対戦です。

入力時の注意

"i" "l" はそれぞれ小文字の I, L です。

言葉だけではわからないので表示例を示しておきます。



i . . l	互いにガードしてるのでうてない
i . . l	うてる
<-- l	自分の上段パンチがきまった
i -- /	やられた
i . - l	ガードしてるのにうってしまった (ダメージ1)

《第1図》画面表示例

BOXING GAME のプログラム・リスト

```

P0
10 PRINT "+BOXING
  -GAME+":PRINT
20 VAC :B=3:C=7:D=
  1:F=1
30 A=INT (RAN*10)
35 IF A=1 THEN 150
40 IF A<B:IF D<F T
  HEN 150
50 IF A>C:D=0+1:IF
  D=3:D=1
60 $="._-"
70 E$=MID(D,1)
75 FOR Z=0 TO 10:N
  EXT Z
80 IF KEY=" " :F=F+
  1:IF F=3:F=1
90 G$=MID(F,1)
100 PRINT CSR 0:H:C
  SR 4:"I":E$:G$:
  "1":I;
110 IF KEY="N" THEN
  190
120 IF H<=100 THEN 2
  30
130 IF I>=100 THEN 2
  40
140 GOTO 30
150 $="._-":J$=MID
  (D+2,1):PRINT C
  SR 5:J$:H=H+1
155 IF D=F THEN 60
160 I=I+INT (RAN*8
  ):1:PRINT CSR 6
  :J$:"/":H=H-1
170 FOR Y=0 TO 10:N
  EXT Y
180 GOTO 60
190 K$=MID(F+2,1):P
  RINT CSR 6:K$:
  I=I+1
200 IF D=F THEN 120
210 H=H+INT (RAN*8
  ):1:PRINT CSR 4
  :K$:K$:I=I-1
215 FOR Y=0 TO 10:N
  EXT Y
220 GOTO 120
230 PRINT "K.O.":B
  =8+1:C=C-1:L=L+
  1:H=0:I=0:GOTO
  30
240 PRINT :PRINT "E
  ND":L:GOTO 20

```

★MZ-700でギャラクシアンをやった夜、エイリアンに追いかける夢を見た。(愛媛県西宇和郡・山本健二15才)……【編：ソフト開発の人もそうだって？影：メガネをかけたギャラガが話しかけるんだってさ。】

PB-100用

FBI
ACTION

衣笠 耕史



★ストーリー

あなたは、PB国の秘密警察員(FBI)である。とあることから、国際マフィアのアジトに潜入して極秘書類をみつけ出さなくてはならなくなった……。

★遊びかた

“○”が自分です。左にある“■” (極秘書類のある部屋)まで行って、右の数字(階数兼エレベーター)までもどってきてください。部屋には重なるだけで入れます。部屋に入らなければ、エレベーターには乗れません。左端の“\$”は、敵でつぎからつぎへと“-”(ピストルのたま)を撃ってきます。ジャンプしてよけてください。

キー操作は、[4]で左へ、[6]で右へ、[8]でジャンプです。あんまりモタモタしていると、スコアにマイナス点がつきますよ。書き忘れましたが、1階下りごとに出る点数は、いままでの合計点を表わしています。



FBI

```

1 PRINT "*FBI ACT
  ION*"
4 $="##+*/-+QΣ"
5 A$=" o ":Z$=" _
  ":G=10:M=3:S=0
8 Q=6+40:X=8:C=0:
  B$="■":Y=INT (R
  AN#*3)+2:G=6-1:
  IF G=0 THEN 100
10 FOR I=1 TO 9:Q=
  Q-1
11 PRINT CSR 0:"$":
  CSR 10:G:CSR Y
  :B$:CSR X:A$:CS
  R I:Z$:
15 IF I=X:IF A$="
  o ":GOSUB 300
20 IF X=9:IF C=1:S
  =S+Q:PRINT CSR
  0:"Nice":S:GOTO
  8
21 K$=KEY:IF FRAC
  (Q/2)=0:IF K$="
  4":X=X-1:IF X<0
  ;X=0
22 IF FRAC (Q/2)=0
  :IF K$="6":X=X+
  1:IF X>9:X=9
23 IF K$="8":A$="
  o ":GOTO 25
24 A$=" o "
25 IF X=Y-1:B$="":
  C=1
30 NEXT I
40 GOTO 10
100 PRINT CSR 0:"Yo
  u're great"
200 PRINT CSR 0:" 6
  ame Over Sc=":
  S:END
350 FOR T=1 TO 3:FO
  R J=1 TO 10:PRI
  NT CSR X+1:MID(
  J,1):NEXT J:NE
  XT T
310 M=M-1:IF M<=0 TH
  EN 200
320 PRINT :PRINT CS
  R I:"Ato":M:" n
  in":RETURN

```


PC-1211用

3D MAZE

内匠 進



ストーリー

山にハイキングにいった影さんが、道に迷って帰れなくなりました。あなたは、影さんとともにこの山から脱出してください。

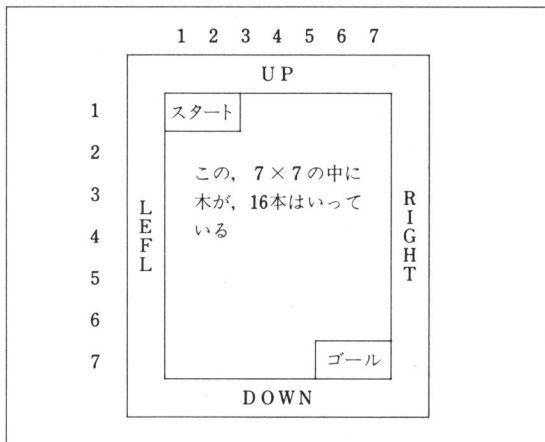
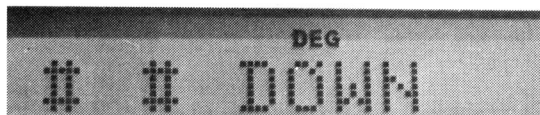
あそびかた

[SHIFT][A]のあと、1分ぐらいするとゲーム開始で、自分のまわりの4方向の様子が、下、左、右、上の順番で表示されます。“#”は木で、この木が3本並んでいるところは通り抜けることができません。間に木のないところは、通り抜けることができます。

“DATA”ときいてくるので、下なら[2]、左なら[4]、右なら[6]、上なら[8]を入力してください。うまく進めた場合にはBEEP音が2回なり、そうでない場合は1回しかありません。

《第1図》のように左上からスタートして、右下のゴールに進んでください。

なお、山の種類は128通りあり、同じ山でもう一度挑戦したいときは[SHIFT][B]でやってみてください。



《第1図》迷路図

3D MAZEのプログラム・リスト

```

10:G=H=170:
   PAUSE " HALT
   A MINUTE 1"
20:FOR Z=27TO 1
   07:A$(Z)="#"
   1NEXT Z
30:FOR X=37TO 4
   3STEP 2:FOR
   Z=XTO X+34
   STEP 9:A$(Z)
   =" " :NEXT Z:
   NEXT X
40:FOR Y=37TO 9
   1STEP 18:FOR
   Z=YTO Y+6:A$(
   Z)=" " :NEXT
   Z:NEXT Y
50:FOR Z=1TO 7:
   W=H+20:V=V+1:
   V=VV-INT VV
   :GOSUB (INT
   2V*10+H):A$(
   A(Z))="*":
   NEXT Z
60:"B" BEEP 3:H=
   37:PRINT " 3D M
   AZE":PRINT "
   GAME START
   !"
70:I=H+9:J=H-1:
   K=H+1:L=H-9
80:FOR Z=9TO 12
   1U=Z+1:IF A$(
   A(Z))="*"
   LET A$(U)="
   ### " :GOTO 1
   00
90:A$(U)=" * #
   "
100:NEXT Z
110:IF H=97:BEEP
   5:PRINT " GO
   AL IN !":END
120:PRINT M$:"DO
   WN":PRINT N$
   :LEFT":
   PRINT O$:"RI
   GHT":PRINT P
   $:"UP":INPUT
   " DATA " :R
130:IF R=2LET T=
   H+9
140:IF R=4LET T=
   H-1
150:IF R=6LET T=
   H+1
160:IF R=8LET T=
   H-9
170:IF A$(T)=" "
   LET H=T:BEEP
   1
180:BEEP 1:T=H:
   GOTO 70
190:A=40:RETURN
200:A=48:RETURN
210:B=56:RETURN
220:B=64:RETURN
230:C=66:RETURN
240:C=68:RETURN
250:D=70:RETURN
260:D=78:RETURN
270:E=86:RETURN
280:E=94:RETURN
290:F=88:RETURN
300:F=96:RETURN
310:G=42:RETURN
320:G=92:RETURN

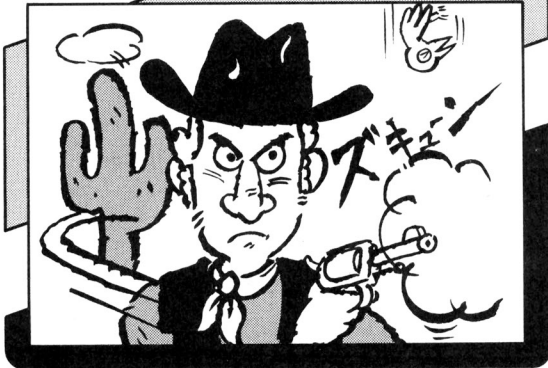
```

★僕たちのクラスではのろい人のことをやーいBASICとバカにしている。(茨城県那珂郡・うりまん&りゅうさん)……【影：ではペーマガはのろい雑誌なのか？ブンブン!! 編：今度からやーい影にして。影：ブンブン!!】

PC-1500用

ガンマン

エイシン



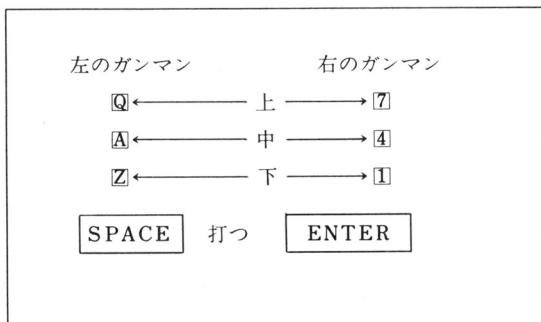
内容

まず1人か2人かを聞いてきます。1人のときは手がコンピュータで、つぎにレベルを聞いてきます。

1~5まであります。2人のときはコンピュータにはいっさい2人の戦いに介入もしくは不正行為を慎しませております。以上の事をすませて、さっそくゲーム・スタートです。1人用では、あなたは右側のガンマンです。2人のときは好きなほうを選んでください。

途中障害物がおもしろく上下に動くので、そのすき間をねらって2人の位置が同じになったら打ってください。一般に弾丸の速度は人の速度より速いものなので、打ったと同時にスローモーションの開始です。避ける事も打つ事も不可能になってしまいます。生命は五つあり、右側に表示されています。

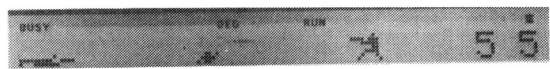
《第1図》操作方法



```

5: CLEAR : INPUT "
Are You 1 or 2
?"; U: IF U=1
LET CO=1: INPUT
"LEBEL(1-5)?";
LE: CL=LE+6: IF
LE>5GOTO 5
6: DIM A$(3)*30, B
$(3)*30, Q$(3)*
30, P$(3)
10: FOR C=0 TO 3:
READ A$(C), B$(
C), Q$(C), P$(C)
: NEXT C
20: "A"PAUSE " ***
** GAME START
****": BEEP
2, 10: BEEP 3, 20
30: CLS : E=5: F=5
40: N=RND 3: M=RND
3: WAIT 0:
GCURSOR 1:
GPRINT A$(N):
GCURSOR 85:
GPRINT B$(M):
CURSOR 20:
PRINT E; F
50: R=RND 7: IF R<4
GOSUB 100
60: A$=INKEY$
70: IF A$<>" "GOTO
110
75: IF CO=1LET CR=
RND CL: IF CR<C
L-2GOTO 311
80: GOTO 50
100: Q=R: GCURSOR 49
: GPRINT Q$(Q):
RETURN
110: IF A$="7"LET M
=1: GOTO 210
120: IF A$="4"LET M
=2: GOTO 210
130: IF A$="1"LET M
=3: GOTO 210
132: IF A$=CHR$ 13
LET B=77: C=55:
D=41: H=17: L=M:
Y=-2: GOTO 220
135: IF CO=1GOTO 50
140: IF A$="0"LET N
=1: GOTO 200
150: IF A$="A"LET N
=2: GOTO 200
160: IF A$="Z"LET N
=3: GOTO 200
170: IF A$=" "LET B
=16: C=40: D=55:
H=77: L=N: Y=2:
GOTO 220
190: GOTO 50
200: BEEP 1, 50, 50:
GCURSOR 1:
GPRINT A$(N):
GOTO 75
210: BEEP 1, 30, 50:
GCURSOR 85:
GPRINT B$(M):
GOTO 75
220: FOR A=B TO C
STEP Y: WAIT 0:
GCURSOR A:
GPRINT P$(L):
BEEP 1, A, 4:
NEXT A
225: GCURSOR 42:
GPRINT "000000
00": GCURSOR 57
: GPRINT "00000
000"
230: IF L=QGOTO 50
240: FOR A=DTO H
STEP Y: GCURSOR
A: GPRINT P$(L)
: BEEP 1, A, 4:
NEXT A
245: GCURSOR 18:
GPRINT "000000
0000": GCURSOR
79: GPRINT "000
00000"
250: IF N=MTHEN
GOTO 270
260: GOTO 50
270: IF D=55LET F=F
-1: Q$(0)=B$(0)
: H=H+8: GOTO 29
0
280: E=E-1: Q$(0)=A$
(0): H=1
290: GCURSOR H:
GPRINT Q$(0):
CURSOR 20:
PRINT E; F: BEEP
10
300: IF (F=0)+(E=0)
CLS : GOTO 302
301: GOTO 40
302: IF Q$(0)=A$(0)
GCURSOR 50:
GPRINT B$(1):
GOTO 304
303: GCURSOR 50:
GPRINT A$(1)
304: CURSOR 15:
PRINT "WIN !!!
": BEEP 1, 50, 10
0: BEEP 1, 40, 20
0: BEEP 1, 30, 20
0: WAIT : PRINT
: GOTO 20
311: IF (M=N)*(CR>3
)LET A$=" ":
GOTO 150
312: IF M<NLET CR=
RND 10: IF CR>3
GOTO 50
313: IF CR=1LET A$=
"Q"
314: IF CR=2LET A$=
"A"
315: IF CR=3LET A$=
"Z"
316: GOTO 140
320: DATA "140F0008
08502438203028
14141400", "001
41414283020382
450008000F14"
" "
330: DATA "000000C0
3E1F1614264202
0200000000", "0
0000000000020
2422614161F3EC
00000"
340: DATA "04020707
0201", "0000020
202020000", "14
1414141408081C
1C2A222A1C0808
"
350: DATA "00081C2A
222A1C1C080814
14141414", "040
81C1C0810", "00
00080808080000
"
360: DATA "E0202020
E0E0E0E0E0040
20202020", "202
0202040D0E0E0E
0E0E0202020E0
"
370: DATA "4020F0F0
2010", "0000202
02020000"

```




```

10 REM ***** ショク セツテイ *****
20 CONSOLE0,0,0:DEFINT A-Z:FOR I=0 TO49:READ I#:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+I#):NEXT
30 DATA 56,6B,57,6B,56,56,6B,57,6B,51,52,6B,57,6B,52,7C,7A,7c,7A,7C,70,70,40,70,
70
40 DATA 5E,7E,7E,7E,5E,02,29,21,29,02,0E,7C,7C,70,00,28,1F,7F,1F,28,7F,7F,17,7F,
7D
50 HSC=0:DIM A$(50),D$(5):FOR I=0 TO 11:A$(I)="_":NEXT:FOR I=0 TO 5:A$(I+12)=CHR
$(&HE0+I):NEXT:FOR I=18 TO50:A$(I)=CHR$(&HE9)
60 PRINT"マール マール クエン ロク ス" HIT RETURN KEY":SC=0:N=19:C=1:Z=1:RESTORE260:GO
SUB250
70 PRINT"マ?ンロク" MAX:      "ス"シ "ス" ] S
C:      "
80 LOCATE 34:PRINTUSING"#####";HS;;LOCATE74:PRINTUSING"#####";SC;;LOCATE9+2:PRIN
T CHR$(&HE6)+CHR$(&HE7);:B$="-----":P=20
90 REM ***** main *****
100 I#=INKEY#:IF I#="" THEN120
110 B#=RIGHT$(B#+A$(RND*XN),7):LOCATE50:PRINTB#;:GOTO100
120 LOCATE50+Z:PRINT CHR$(&HE8);:C#=MID$(B#,1+Z,1):C=C+1:BEEP C,1:IFC=20 THEN170
ELSE IF C=18 THEN LOCATE59:PRINT"ノ"カ" カワイイ";:BEEP31,1
130 IF C#="" THEN110
140 IF C#<>CHR$(&HE5) AND C#<>CHR$(&HE9) THEN LOCATE P:PRINT C#;:D$(24-P)=C#:B#=
LEFT$(B#,Z)+"_"+MID$(B#,Z+2,6-Z):P=P+1:IFP=25THEN 200 ELSE BEEP 1,1:BEEP2,2:GOTO
110
150 IF C#=CHR$(&HE5) THEN LOCATE 59:PRINT"オチ" ヲ" マイナ";:BEEP10,2:BEEP20,2:SC=SC+1
0:LOCATE74:PRINTUSING"#####";SC;;LOCATE59:PRINT"      ";:IF C>5 THEN C=C-5:G
OTO110ELSE110
160 REM ***** died *****
170 LOCATE 9+2:PRINT"x";:FOR I=20 TO1STEP-1:BEEP I,1:NEXT:PRINT CHR$(12)+"ア" ヲ"
シ"タ" SC="";SC:RESTORE290:GOSUB250:IF SC>HS THEN HS=SC
180 PRINT CHR$(12);:INPUT "REPLAY Y/N ";I#:IF I#="N" THEN END ELSE 60

190 REM ***** round clear *****
200 FOR I=0TO4:IF D$(4)=CHR$(&HE0+I) AND D$(3)=CHR$(&HE0+I) AND D$(2)=CHR$(&HE0+
I) AND D$(1)=CHR$(&HE0+I) AND D$(0)=CHR$(&HE0+I) THEN PRINT CHR$(12)+"ス"テ" オナシ"
ヲ"、ホ"ー"ス 5000 テン.";:SC=SC+5000:RESTORE270:GOSUB250
210 NEXT:RESTORE280:GOSUB250
220 PRINTCHR$(12);:BO=10*XN:N=N+4:FORI=0TOBO/10-1:SC=SC+10:BO=BO-10:BEEP 1,1:LOCAT
E6:PRINT"BONUS=";BO,"SCORE=";SC;:NEXTI:PRINTCHR$(12);:Z=Z+1:IFZ=? THEN Z=2
230 GOTO70
240 REM ***** music *****
250 READ A,B:IF B=0 THEN RETURN ELSE BEEP A,B:GOTO250
260 DATA 12,2,10,1,8,4,0,1,8,2,10,2,12,2,11,1,8,4,0,0
270 DATA 8 ,1,12,1,15,1,8,1,12,1,15,1,19,4,8,1,12,1,15,1,8,1,12,1,15,1,20,1,0,10
,0,0
280 DATA 17,2,17,2,20,3,22,2,24,1,24,1,22,4,0,1,15,2,17,4,13,1,12,1,12,1,8,5,0,0
290 DATA 3,1,2,1,3,1,4,2,5,1,7,1,11,2,9,1,10,1,17,2,15,2,12,1,10,1,9,1,8,1,0,0

```

愛鳥週間ソフトコンテスト 日本野鳥の会埼玉県支部

鳥に関するソフトを作ってみませんか？機種は問いません。鳥をテーマとして作ったものであればOKです。優秀作品は野鳥保護、自然保護の催しをはじめ、広く発表されるそうです。もちろん、ペーマゲでも掲載を予定しています。

応募のジャンルは、**㊶グラフィック** **㊷ゲーム**
㊸学習の3部門で、それぞれ**㊹小中学生の部** **㊺高校生以上の部**に分かれています。

応募の際は、カセットまたはフロッピーに納め、作品の説明と必ず参加部門、住所、氏名、電話番号、学校名、学年を記して下記に送ってください。作品の返却はいたしません

埼玉県大宮市宮町2-111 木村マンション205号
 日本野鳥の会埼玉県支部S 係TEL0486-45-0570
 しめ切りは4月15日、発表は4月30日に直接本人に通知されます。「グランプリ」(1名)「優秀賞」(6名)のほか、参加者全員に野鳥ステッカーがプレゼントされます。野鳥の会は君のソフトを待っていますぞ!!

▶すてきな野鳥ステッカー



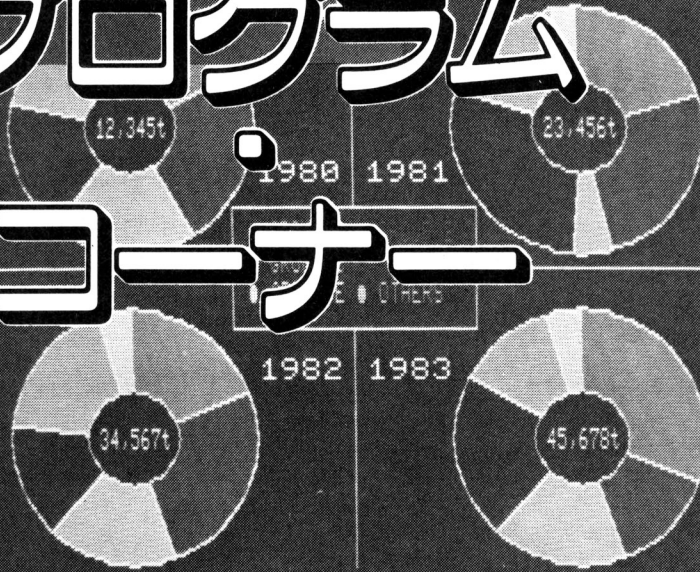
***** ヘロン ノ コウヨキ ト、 ラウス *****

$$S = \frac{\sqrt{s(s-a)(s-b)(s-c)}}{a+b+c}$$
$$s = \frac{a+b+c}{2}$$



a = 21.7
b = 22.35
c = 22.35

実用 プログラム コーナー



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すく、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。ロガが悪く、かなりキツイこともありますが、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、以下のまき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・年齢・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間）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。

①使用機種名、②言語、③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。

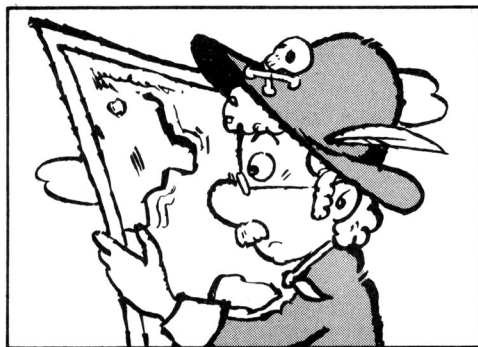
内容は、オリジナルのもので、未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。

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。編集部

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

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、年齢、電話番号を記入してください。



FM-7/8(8は要改造)用 世界地理

渡辺 浩一

内容

世界地図(あまり見えない)を見ながら、水色になっている国の首都を答えるものです。

使いかた

RUNさせると世界地図がでできます。一つだけ水色になっている国があるので、その国の首都をカナで入れていってください。*を入れるとヒントが出ます

が、ヒントを見ると1問4点のところは2点になってしまいます。

正解するとその国は赤で、ヒントを見ると紫で、間違えると白で、それぞれ塗られます。

その他

DATAはカナで入れようと思いましたが、それだとプログラムを入れるとき覚えてしまうので、キャラクタを使ってみました。

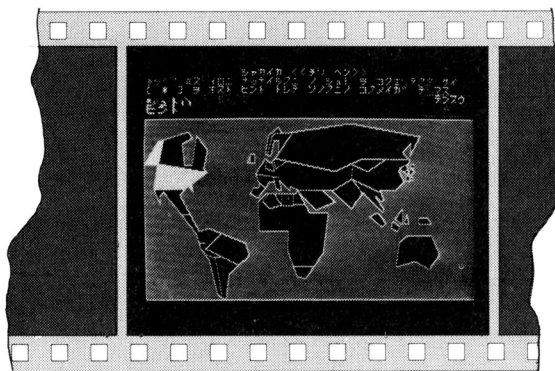
CHECKER FLAG

影:…ふーん。RUN! えーと日本の首都は五反田だけ?

編:こういう人がいるからネ!絵もきれいだし楽しく覚えられそうだぞ。さあこれは?

影:トンコレラ!!

編:ハンガリーの首都はブダペスト!!



《写真1》実行画面

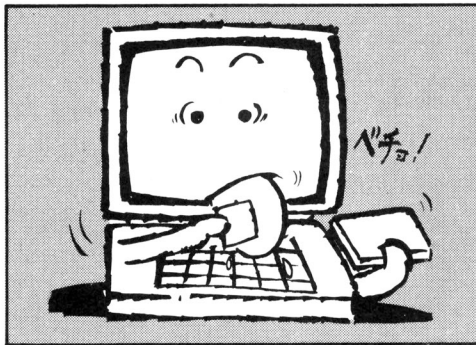
世界地理のプログラム・リスト

```

10 CLS:WIDTH40,25:GOSUB260:CONSOLE5,5,0,0:GOSUB280:GOSUB210
20 SYMBOL(0,26),"シャム",3,1,3
30 SYMBOL(2,27),"ジャバ",3,1,5
40 SYMBOL(0,33),"インド",3,1,3
50 SYMBOL(2,34),"インド",3,1,5
60 LINE(543,23)-(638,42),PSET,4,B
70 LOCATE35,3:COLOR7:PRINT"チヌマ";
80 T=0:H=4:K=0:B1=0:B2=0:X=0:Y=0:DIMA1(15),A2(15)
90 GOSUB140:GOSUB160:GOSUB170
100 IF P=0 THEN LOCATE9,3:COLOR7:PRINT"サ"ンネンチ"シタ";:LOCATE9,4:PRINT"コタエ ";:FORI=
1TOB2:LOCATE13+I,4:PRINTCHR$(A1(I));:NEXT:LOCATE13+I,4:PRINT" ";
110 FORI=0TO3500:NEXT
120 LOCATE9,3:PRINT" ";:LOCATE9,4:PRINT" ";
130 H=4:K=K+1:IFK=>25THEN250 ELSE90
140 READ B2,B1,X,Y
150 FORI=1TOB1:READZ1,Z2:A1(I)=Z1:A2(I)=Z2:NEXT:RETURN
160 PRINT(X,Y).5,7:LOCATE7,3:COLOR4:INPUT A$:IF A$<>"*" THEN RETURN ELSE H=2:FOR
I=1TOB1:LOCATE8+I,4:PRINTCHR$(A2(I));:NEXT:LOCATE7,3:PRINT" ";:LOCATE7,3:IN
PUT A$:RETURN
170 FORI=1TOB2:IFSCREEN(8+I,3)<>A1(I)THEN200 ELSE NEXT
180 IFH=2THEN P=1:PAINT(X,Y),3,7 ELSE P=1:PAINT(X,Y),2,7

```

★川島さん〜川島さん、ある日せつせと原稿書き そこへ影さんがとんできて『なんだこの字は字がピカソ』
♪(まちぼうけの節で)(熊本県八代市・メカドック)……【編:ピカソって画家だよ/影:ピカソがか?】



PC-6001/mk II /6601(Nベーシック)用 カセット・ラベル

内田 一弘

はじめに

みなさんは、プログラムの入ったカセットをどう整理しているのでしょうか？まさか100円テープを買って集めてきて、ハダカのまま机の引き出しに……、なんてことはありませんよ。僕も困っているのですが、その時の気分で、色々なメーカーのテープを買ってしまっ、後で並べてみてデザインが不ぞろいでものごく見た目が悪い……というようなことがあると思います。そこで役に立つのが、この「カセット・ラベル」です。

プログラムについて

このプログラムは、PC-6001 (16KBまたは32KB) + サーマル・プリンタのPC-6021用にできています。

プリンタが違くと、サイズが変わってしまって使えないかもしれませんが。なお、メモリ・サイズは約3KBなので、ページ数は気にしないでください。

使いかた

RUNすると、まずタイトルを聞いてきますから、

A面、B面の順に入力してください。

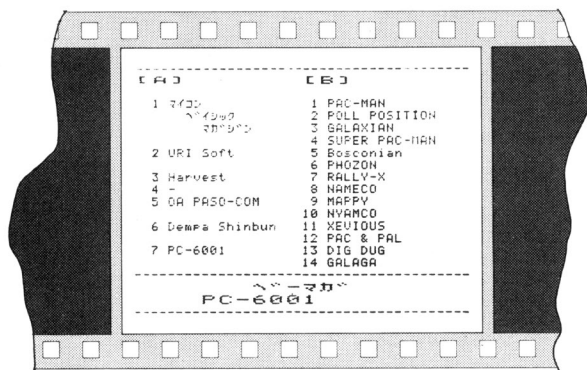
入力し終わると画面が変わり、A面の初めからプログラム名(曲名)を聞いてきますが、これは17文字しか入らないので、それ以上になるときは途中で区切って、つぎの行を入力する時の最初の文字を“#”にしてつづきを入力してください。

各行にはプリントされる時に番号がつけられますが、初めの文字が“#”の時はつけられませんし、“#”も書かれませんが、また、その行に何も入力されていなければ、画面では“—”が表示され、プリントされる時はその行にはなにも書かれませんが、プログラム(曲)数が少ない時は1行おきに入力するなどしてください。

すべて入力し終わると“PRINT OK?”と聞くので、よければ \square 、だめな時は“n”を入力してください。すると、どちらの面かとその何行目かを聞いてくるので入力し、続いて直したいように入力し終わると再び“PRINT OK?”と出ますからこれをくり返してください。

プリントされたものは、両端を少し切って幅をせまくすると、カセット・ケースにちょうど納まります。

長々とへたな説明をしてしまいました、実用にたえるものですから、ぜひ使ってみてください。



〈写真1〉プリント・アウト例

CHECKER FLAG

編：カセット・ラベルといえば、投稿者の中にステキなラベルをつけて送ってくれる人がいるんですよ。捨てるのがもったいなくて、とってはあるんですがー。

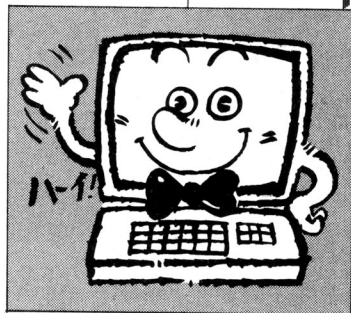
影：展覧会ででもやってみたら？

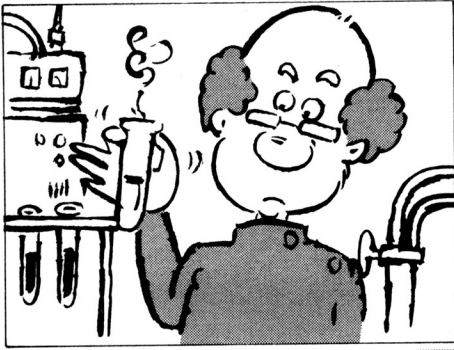
編：グッド・アイデア!! ぜひやりましょう。
みなさーん、カッコいいやつ送って!!

```

10 REM
20 REM
30 REM
40 REM CASSETTE LABEL PRINTER
50 REM
60 REM 1982/06/10 U.R.I
70 REM By K.Uchida
80 REM
90 REM
100 CLEAR1000:DIMA$(14),B$(14),PA$(14),PB$(14)
150 SCREEN 1,1,1:CONSOLE0,16,0:COLOR 1,1,1:CLS
160 PRINT "URI Software Production CLP
170 PRINT "Copyright 1982 (c) by K.Uchida
180 PRINT
200 INPUT"TITLE [A]";SA$
210 IFLEN(SA$)>18GOTO 200
220 INPUT"TITLE [B]";SB$
230 IFLEN(SB$)>18GOTO 220
240 IFSB$=""THENSB$="K.Uchida
250 FORI=1TO14:A$(I)="_":B$(I)="_":NEXT:CLS:CONSOLE15,1
260 LOCATE0,0:PRINT "[A]";TAB(16);"[B]
270 FORI=1TO14:LOCATE0,15:PRINT"[A]";I::INPUTA$(I):PRINTCHR$(7);
273 IFLEN(A$(I))>15THENA$(I)=LEFT$(A$(I),15)
275 LOCATE0,I:PRINT A$(I):NEXT:PLAY "cde
280 FORI=1TO14:LOCATE0,15:PRINT"[B]";I::INPUTB$(I):PRINTCHR$(7);
283 IFLEN(B$(I))>15THENB$(I)=LEFT$(B$(I),15)
285 LOCATE17,I:PRINT B$(I):NEXT
330 PLAY "cfa":LOCATE0,15:INPUT"PRINT OK ";A$:IFA$="n"GOTO 900
340 NA=1:NB=1:PS$="" :FORI=1TO14
350 IFA$(I)="" THENPA$(I)="" :+PS$:GOTO 380
355 IFLEFT$(A$(I),1)="#"THENA$(I)=RIGHT$(A$(I),LEN(A$(I))-1):GOTO 365
360 NA$=STR$(NA):NA=NA+1:IFNA<11THENNA$="" :+NA$:GOTO 370
363 GOTO 370
365 NA$=""
370 PA$(I)=NA$+" "+A$(I)+RIGHT$(PS$,15-LEN(A$(I)))
380 IFB$(I)="" THENPB$(I)="" :+PS$:GOTO 399
389 IFLEFT$(B$(I),1)="#"THENB$(I)=RIGHT$(B$(I),LEN(B$(I))-1):GOTO 393
390 NB$=STR$(NB):NB=NB+1:IFNB<11THENNB$="" :+NB$:GOTO 395
391 GOTO 395
393 NB$=""
395 PB$(I)=NB$+" "+B$(I)+RIGHT$(PS$,15-LEN(B$(I)))
399 NEXT
400 LPRINTCHR$(&H1E);"-----";
410 LPRINT CHR$(&H1F);"[A] [B]"
415 LPRINT
420 LPRINT CHR$(&H1E);:FORI=1TO14:LPRINT PA$(I);PB$(I):NEXT
460 LPRINT"-----";
470 P2$=""
480 LPRINT CHR$(&H1F);LEFT$(P2$,INT(20-LEN(SA$))/2);SA$
490 LPRINT LEFT$(P2$,INT(20-LEN(SB$))/2);SB$
500 LPRINT CHR$(&H1E);"-----";
510 FORI=1TO5:LPRINT :NEXT
520 LPRINT "-----";
530 LPRINT:LPRINT CHR$(&H1F);" ";SA$:LPRINT
540 LPRINT CHR$(&H1E);"-----";
550 LPRINT:LPRINT CHR$(&H1F);" ";SB$:LPRINT
560 LPRINT CHR$(&H1E);"-----";
570 LPRINT CHR$(12);CHR$(5):CONSOLE0,16:PLAY "edc":END
600 LPRINT CHR$(12);CHR$(5)
900 INPUT"ト"チラノ SIDE ";A$
910 IFA$<>"a"ANDAS$<>"b"GOTO 900
920 INPUT"タ"ハノシメ ";A
930 IFA>14ORA<16GOTO 920
940 IFA$="a"THENL=0:GOTO 960
950 L=17
960 LOCATEL,A:PRINT " "
970 LOCATE0,15:IFA$="a"THENPRINT "[A]";:GOTO 990
980 PRINT "[B]";
990 PRINT A;:INPUTZ$:IFLEN(Z$)>15THENZ$=LEFT$(Z$,15)
1000 LOCATEL,A:PRINT Z$
1010 IFA$="a"THENA$(A)=Z$:GOTO330
1020 B$(A)=Z$:GOTO 330

```





X1/C/D用

元素記号

山脇 直樹

これは、「元素記号」の勉強用ソフトです。①記号から記号名を当てる②記号名から記号を当てる③モル濃度の計算—の三つの出題パターンがあります。

使いかた

RUNすると、しばらくたってカワイイ女の子が登場して、プログラムの説明がはじまります。女の子の口がパクパクと動いて、しゃべっているふんい気をだ

《第1表》プログラムの説明

10～ 200	初期設定，データ読みこみの分岐
210～ 330	口を動かすサブ・ルーチン
340～ 970	データ
1250～1360	元素記号の問題
1410～1570	モル濃度の問題
1580～1730	元素記号のチェック

(表示) H O
2
↓
H₂O

《第1図》表示例と意味

しました。

出題パターンの選択は、画面の表示どおりに、初めは1～3のキーで入力します。あとは、リターン・キーを押すことで、出題パターンが変わります。

自分なりに問題も組んでいますので、まちがいはないと思いますが、万一の場合はゴメンナサイ!

ああ、それと記号の表示が変わってますが、第1図を参照してください。文字の入力は、大文字です。

参考 シグマベストの周期表

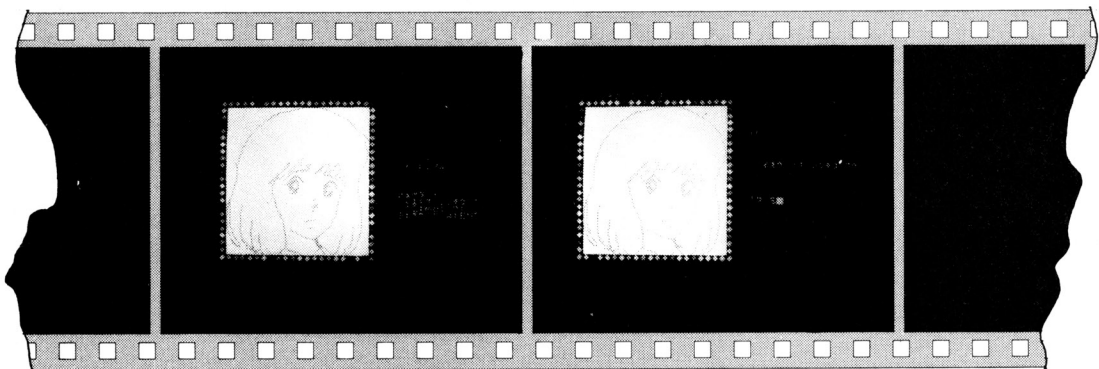
CHECKER FLAG

影：あと10年早くマイコンが普及していたら、私はきっと優等生だっただろう。

編：過ぎたるは及ばざるがごとし。影さんの得意とする“だったら言葉”です。

影：だったら、編君の成績はどうなんだ?

編：変わりませんね!



〈写真1〉さあ、問題を
だしますよ!

〈写真2〉ギクッ! 私にはむずか
しすぎる(影)

元素記号のプログラム・リスト

```

10 CLS:INIT:DIM A*(184),C*(103,4),D*(60),J*(2):PRINT"Please wait"
20 FOR I=33 TO 184
30 READ A*(I)
40 G*=HEXCHR*(A*(I))
50 DEFCHR*(I)=G*+G*+G*
60 NEXT I
70 GOSUB 970
80 CONSOLE 0,24,23,17
90 FOR I=1 TO 103
100 FOR J=1 TO 4
110 READ C*(I,J)
120 NEXT J:NEXT I
130 G=:d*(8)="ト*フモオマケレ":GOSUB 230
140 G=:d*(6)="ト*レニスル":GOSUB 230
150 LOCATE25,14:PRINT"シュツガイ"
160 LOCATE25,15:PRINT"(1:ゲンシキコフ)"
170 LOCATE25,16:PRINT"(2:mo1/フト)"
180 LOCATE25,17:PRINT"3:サカス 4:END"
190 h=STICK(0)
200 ON h GOTO 1250,1410,1580,220
210 IF h=0 THEN 190
220 INIT:END
230 LOCATE 25,10:PRINTSPACE*(25):CONSOLE 0,24,0,40:M=0:H=10:FORL=1TOG:M=M+1
240 CREV1:COLOR 6,0:CGEN 1:LOCATE12,18:PRINT"|":LOCATE 12,17:PRINT"--"
250 LOCATE13,18:PRINT"|":LOCATE 13,17:PRINT"--"
260 IFM=15 THEN M=1:H=h+1
270 CREV0:COLOR 7:CGEN 0:LOCATE M+25,H:PRINT MID*(D*(G),L,1)
280 FOR i=1 TO v:NEXT i
290 CREV1:COLOR 6,0:CGEN 1:LOCATE12,18:PRINT"カ":LOCATE 12,17:PRINT"フ"
300 LOCATE13,18:PRINT"*":LOCATE 13,17:PRINT"フ"
310 v=INT(RND(1)*300)+150:FOR i=1 TO v:NEXT i:NEXT L
320 CREV0:COLOR7:CGEN0:CONSOLE0,24,23,17:RETURN
330 LOCATE 1+I,5:PRINTMID*(D&0(G),I,1):GOSUB 230
340 DATA 00000000000007FC0,0000000007F80000,00000FF000000000,1FE0000000000000
350 DATA FF00000000000000,00F00F0100000000,000000C03000C000,0000000000000000
360 DATA 300C060100000000,0000008060180603,8040201608040201,C020100804020201
370 DATA 2018101008080804,0404040202020202,0404040404040408,08101020204040808
380 DATA 0101010102020204,0404080808080808,1010101010101010,1010101010101010
390 DATA 0404040202020204,0404080808080808,1010101010101010,1010101010101010
400 DATA 0404040404080808,10102020204040808,2141421410102000,0202020202020202
410 DATA 0404040404040404,0808081010101020,2020202040404080,0404040408112386
420 DATA 0101010102020204,0404080810204081,8040201008040201,00000000C0F0F8FF
430 DATA 8000000000000000,031E204080000000,00000000001020C,2040800000000000
440 DATA 0000000030A0810,2040800000000000,0000000102040808,1020204080808000
450 DATA 0204040808101020,20204040A0808080,000000000000102,0101020202020202
460 DATA 0404040808080808,0808080808080808,0808080810101020,2040404040808080
470 DATA 01010101020204,0408081818183838,2020606040404040,4040404080808080
480 DATA 0808080808080808,04A4A4828292927,1110080808040404,0203010100000000
490 DATA 080808040202010,180886C26130F03,1020202040404040,8080808080808080
500 DATA 040404040202080,28140A0502010100,0204040404040404,0404040808080808
510 DATA 0808080808040404,0404040404040404,B3961F0000000000,0404040404040404
520 DATA 0404020201010101,00000FE0F0201000,04020201080C040608,0204050A152E5032
530 DATA C408081010080808,0808080808080402,0202010101010000,00000000000402010
540 DATA 0103050E405CA050,91A2680800000000,0000000008080808,080808040202010
550 DATA 0808040406040808,0801020204040808,0B171E2A2A5468D0,2041830600025304
560 DATA 8C10E04085190827,17F7010303010100,0808080808080404,4040404040202020
570 DATA 3030101010101010,1010101010101020,508C030000000000,010204050A142840
580 DATA 90234FCB080030F,1F3870EEFFFF79F7,F0E151F0F8FDFF9F,9F9FE93E20000000
590 DATA 00000800C2300601,000000F00F000000,0000000C1840C888,969B885010302040
600 DATA DEFF040800000000,0078381C0E8E87C0,C0C0C0C0C0C0C000,C0300C0300000000
610 DATA 000000000402010,007816262A304C88,D0F2060800000000,000000000000106
620 DATA 1860CDB30E010000,0007010000000000,00000000C03e0100,0103070E1C481000
630 DATA 101020202010100E,5C78832020404040,000000000000010,0814C8F0E0808080
640 DATA 6080000000000000,00000001060EFE0E,0F0F070703030100,0001020208081020
650 DATA 0404001A3C5AF0F0,E0E18303040f0700,03070F07070707,0707070703030100
660 DATA 0000000102040808,3040800000000000,08242828605070A0,7C8F18387060f8fff
670 DATA 0F0100003E7FFF3,80F8EAC38181C1,E3FF1E1E3E7EF000,01010102020404080
680 DATA 1020C00000000000,081C3E726263C181,01030202040803061,81CF30180681C00E
690 DATA E068343A3A180A08,0000000001010101,0202040404040404,0808080808081010
700 DATA 1010101020204080,0000000000000238,01020C34C912A454,2818280810102040
710 DATA 0408080800000000,000f080000000000,1c f0000000000000,0000000000000000
720 DATA スイ, H, 1, 0, 1, リリウム, He, 4, 0, 0, リチウム, Li, 6, 9, 1, ベリリウム, Be, 10, 2
730 DATA フッ, B, 11, 3, ナン, C, 12, 4, ナン, N, 14, 3, ナン, O, 16, -2, ナン, F, 19, -1
740 DATA ネオ, Ne, 20, 0, ナトリウム, Na, 23, 1, マグネシウム, Mg, 24, 2, アルミニウム, Al, 27, 3
750 DATA ナン, Si, 28, 2, リン, P, 31, 5, イタ, S, 32, 6, イン, Cl, 35, 5, -1, アルゴン, Ar, 40, 0
760 DATA カリウム, K, 39, 1, カルシウム, Ca, 40, 2, スカンジウム, Sc, 3, 21, チタン, Ti, 48, 4
770 DATA ニッケル, V, 51, 5, クロム, Cr, 52, 3, マンガン, Mn, 55, 2, テン, Fe, 56, 3
780 DATA コバルト, Co, 59, 2, ニッケル, Ni, 59, 2, トウ, Cu, 63, 5, 2, ザイン, Zn, 65, 2, ガリウム, Ga, 73, 2
790 DATA ケルニウム, Ge, 73, 4, ヒノ, As, 75, 3, セレン, Se, 79, 4, シュウ, Br, 80, -1, アルゴン, Kr, 84, 0
800 DATA ルーシウム, Rb, 85, 5, 1, スロンチウム, Sr, 88, 2, イットリウム, Y, 89, 3, シルビウム, Zr, 91, 4
810 DATA ニオブ, Nb, 93, 5, モリブデン, Mo, 96, 6, テン, Tc, 98, 7, ルーシウム, Ru, 101, 4
820 DATA ロジウム, Rh, 103, 3, ニッケル, Pd, 106, 2, ケン, Ag, 108, 1, カトニウム, Cd, 112, 2
830 DATA インジウム, In, 115, 3, スズ, Sn, 119, 4, アンチモン, Sb, 122, 3, テルル, Te, 128, 4
840 DATA コッ, I, 127, -1, ケン, Xe, 131, 0, セシウム, Cs, 133, 1, バリウム, Ba, 137, 2, ランタン, La, 139, 3
850 DATA セリウム, Ce, 140, 3, プロセチウム, Pr, 141, 3, ネオジム, Nd, 144, 3, プロメチウム, Pm, 145, 3
860 DATA ヲリウム, Sm, 150, 3, ヲロビウム, Eu, 152, 3, ガドリウム, Gd, 157, 3, テルビウム, Tb, 159, 3
870 DATA テルビウム, Dy, 163, 3, ホルミウム, Ho, 165, 3, エルビウム, Er, 167, 3, ツリウム, Tm, 169, 3, イットリウム, Yb, 173, 3
880 DATA ルーシウム, Lu, 175, 3, ハフニウム, Hf, 179, 4, タンタル, Ta, 181, 5, タンクステン, W, 184, 6
890 DATA レニウム, Re, 186, 7, オスマウム, Os, 190, 4, イリジウム, Ir, 192, 4, プルチニウム, Pt, 195, 4
900 DATA ゴ, Au, 197, 1, スイケン, Hg, 201, 2, テル, Tl, 204, 3, プラチ, Pb, 207, 4
910 DATA ビスマス, Bi, 209, 3, ポロニウム, Po, 209, 4, アスタチン, At, 210, 7, ランタン, Rn, 222, 0
920 DATA フランシウム, Fr, 223, 1, ラン, Ra, 226, 2, アクチニウム, Ac, 227, 3, トリウム, Th, 232, 4

```

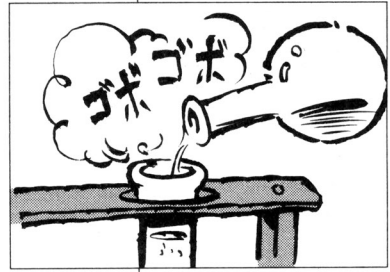


★ 2月号のコモドール64のプログラムは64ページにある。編集長はシャレが好きなのだろうか？（京都市・上村幸弘12才）……【編：編集長はバイクでこけて右足を折ってしまいました。お見舞を…。編集長：シャレにならん。】

```

930 DATA プ*ロア7キウム, Pa, 231, 5, 7ラン, U, 238, 6, キフ*シウム, Np, 237, 6, フ*ルトニウム, Pu, 244, 6
940 DATA アメリシウム, Am, 243, 6, キュリウム, Cm, 247, 3, ハ*ク*ウラム, Bk, 247, 4, カルフォルニウム, Cf, 251, 3
950 DATA アインスタイニウム, Es, 252, 7, フェルミウム, Fm, 257, 7, マンチ*レヒ*ウム, Md, 258, 7
960 DATA ノ*ヘ*ウラム, No, 259, 7, ローレンシウム, Lr, 260, 7
970 WIDTH40 :COLOR4:PRINT"ケンシキョウ ソノチ":CREV 1:COLOR 6, 0:
980 CGEN1:PRINT:PRINT"?????????!" #*%&'(?????)
990 PRINT"??????GFEE???????)x?????"
1000 PRINT"??????IH?????????????????"
1010 PRINT"?????KJ?????????????????"
1020 PRINT"?????DL?????????????????"
1030 PRINT"?????M?????????????????"
1040 PRINT"?????N?????????????????"
1050 PRINT"?????P?????????????????"
1060 PRINT"?????Q????????wJ" #*%&'(?????)
1070 PRINT"?????R????????xJ" #*%&'(?????)
1080 PRINT"?????S????????rYJ" #*%&'(?????)
1090 PRINT"?????T????????mZJ" #*%&'(?????)
1100 PRINT"?????U????????n7J" #*%&'(?????)
1110 PRINT"?????V????????os?????????"
1120 PRINT"?????W????????t?????????"
1130 PRINT"?????X????????u?????????"
1140 PRINT"?????Y????????v?????????"
1150 PRINT"?????Z????????d?????????"
1160 PRINT"?????[I]aeh?????)#*%&'(?????)
1170 PRINT"?????bfi????????\D7A7):?????"
1180 PRINT"?????gJKpVxJ" #*%&'(?????)
1190 LOCATE9, 2:PRINTCHR$(34)
1200 LOCATE14, 14:PRINTCHR$(160):GOSUB 1220
1210 RETURN
1220 INIT:FORJ=0TO1:FORI=0TO21:LOCATEI, J*22+1:COLORINT (RND (1)*6)+1:PRINT"◆":NEXT
I, J
1230 FORJ=0TO1:FORI=1TO23:LOCATEJ*21, I:COLOR INT (RND (1)*6)+1:PRINT"◆":NEXTI, J
1240 RETURN
1250 'シユツクイ(1)
1260 K=0:y=0:j*(1)=" /ケンシキョウ ヲフ":j*(2)="ノマエフアンチ"スカ"
1270 CONSOLE 0, 24, 23, 17:CLS: d*(1)="ワハシ"メルゾ":G=10:GOSUB230:LOCATE25, 15:INPUT
"1:アアイ)キョウ"OR 2:キョウ)アアアイ)I0
1280 IFO=1 THEN R=2ELSER=1
1290 CLS:U=INT (RND (1)*102)+1:G=LEN (C*(U, 0))+11:D*(G)=C*(U, 0)+j*(0):GOSUB230:y=y+
1:I=Y=50
1300 LOCATE 25, 15:PRINTSPACE$(15):LOCATE25, 15:INPUT f*(
1310 IF f*="メヨ-" THENg=9:d*(7)="シカクアイクネモ-":GOSUB230:GOTO 150
1320 IF f*="カクアアイヨ-"ORf*=" THEN G=LEN (C*(U, R))+61:D*(G)=C*(U, R)+"シ"アアイ?":GOSUB23
0:LOCATE 25, 15:INPUTp :GOTO1290
1330 IF F*=C*(U, R) GOSUB1220 :G=41:D*(4)="アグリ!":GOSUB230:K=K+1:GOSUB1220:CONSOLE 0
, 24, 23, 17:GOTO 1290
1340 g=61:d*(6)="チカ"ツツ":GOSUB230:GOTO 1300
1350 ON INT (K/15) GOSUB 1370, 1380, 1390, 1400
1360 GOTO 150
1370 G=271:D*(G)=STR$(K)+"/50テン シ"チ、モットカン"ハ"ラクツチ":GOSUB230:RETURN
1380 G=161:D*(G)=STR$(K)+"/50テン マ インシ"アアイ":GOSUB230:RETURN
1390 G=171:D*(G)=STR$(K)+"/50テン ハイヨクチ"キマシ":GOSUB230:RETURN
1400 G=221:D*(G)=STR$(K)+"/50テン ハイタイハヨクチ"キマシ":GOSUB230:RETURN
1410 'mo1
1420 K=0 :p=0
1430 CONSOLE 0, 24, 23, 17:CLS:d*(9)="ワハシ"メルゾ":g=9:GOSUB230:LOCATE 24, 15:INPUT E
1440 U=(INT ((RND (1)*100)+1))/10:F=INT (RND (1)*97)+1:Z=VAL (C*(F, 4)):i=1
1450 L=Z*-1:FORh=1 TO10 :IF VAL (C*(I, 4))=L OR VAL (C*(I, 4))=L*2 THEN 1480
1460 i=INT (RND (1)*97)+1
1470 NEXTh:GOTO 1440
1480 IF1=0 THEN 1440
1490 W=(L+Z)/-L+1:Q=VAL (C*(F, 3))+VAL (C*(I, 3))*W:D=INT ((RND (1)*100)+1)/10:p=p+1:I
F p=50 THEN1560
1500 CLS:LOCATE 24, 2:PRINTC*(1, 2):LOCATE 23+LEN (C*(i, 2)), 3:PRINTW:LOCATE 25+LEN (
C*(i, 2)), 2:PRINTC*(F, 2)
1510 G=22+ (LEN (STR$(u*q*d)))+(LEN (STR$(d))):D*(G)="オ"+STR$(u*q*d)+"gms"ニトカシテ+ST
R$(D)+"1トシタキ/mo1/1ウ":GOSUB230
1520 LOCATE 24, 15:INPUT x*
1530 IF x*="メヨ-" THENg=91:d*(9)="シカクアイクネモ-":GOSUB230:GOTO150
1540 IF x*="カクアアイヨ-"ORx*=" THEN G=LEN (STR$(u))+11#D*(G)=STR$(u)+"mo1/1シ"アアイ?":G
OSUB230:LOCATE 25, 15:INPUTp :GOTO1440
1550 IF VAL (x*)=u GOSUB 1220:g=41:d*(4)="アグリ!":GOSUB230:GOSUB1220:K=K+1:GOTO 1440
1560 ON K/15 GOSUB 1370, 1380, 1390, 1400
1570 GOTO 150
1580 'ワカス
1590 CLS:g=91:d*(9)="アニコカラアノイ":GOSUB230:LOCATE 25, 15:INPUTp*:k*=""
1600 g=41:d*(4)="アアア?":GOSUB230:LOCATE25, 15:INPUTk*:IFk*="" THEN p=1:GOTO1650
1610 g=51:d*(5)="キョウ"ウ":GOSUB230:LOCATE25, 15:INPUTk*:IFk*="" THEN:IFk*="" THENp=2
:GOTO1650
1620 g=71:d*(7)="ハ"ンコ"ウ":GOSUB230:LOCATE25, 15:INPUT k*:IFk*="" THENu=VAL (k*):GOT
O1700
1630 g=91:d*(9)="アニコカラアノイ":GOSUB230:LOCATE25, 15:INPUT k*:IFk*="" THEN150
1640 GOTO 1590
1650 u=0
1660 u=u+1:IF k*=C*(u, p) GOTO 1700
1670 IF 103=u THEN 1690
1680 GOTO 1660
1690 g=81:d*(8)="ソナノアノイ":GOSUB230:GOTO1630
1700 g=13+LEN (C*(u, 2)):d*(g)="ア"ンシ"コ"ハ)+(C*(u, 2))+*チ"ス":GOSUB230:GOSUB 1730
1710 g=8+LEN (C*(u, 1)):d*(g)="ア"マ"ハ)+(C*(u, 1))+*チ"ス":GOSUB230:GOSUB 1730
1720 g=27+LEN (C*(u, 3))+LEN (STR$(u)):d*(g)="ケ"ンシ"リョウ"ズ"ハ)+(C*(u, 3))+*チ"ケ"ンシ"ハ"ン"コ"ウ"ハ
)+(STR$(u))+*チ"ス":GOSUB 230:GOSUB1730:CLS:GOTO150
1730 LOCATE 24, 15:INPUT"You see" :g:RETURN

```





FX-702P用 転調

原田 博文

はじめに

これは、ギターでカポタストを使うときコードをどのように変えればいいのか、簡単にわかるプログラムです。

プログラムについて

まず、DEFM2としてメモリーを増設してください。RUNすると“IN MAJOR COAD?”と聞いてきますので、コードのアルファベットの部分を“#”(シャープ)のついているものは“#”も入れてください。

つぎに“OUT COAD?”と聞いてきますので、あなたが変えたいコードを、前と同じように入れてください。

“CAPO SET XFRET”と表示されますので、カポタストをXフレットにセットしてください。つぎに、“WHAT COAD?”と聞いてきますので、その他のコードを同じように入れると、それぞれ変えるべきコードが表示されます。

ここで例題を出します。

わらべの“もしも明日が…”という歌があります。この曲のオリジナルキーは、Dmですが、GmとかA#とか出て来てむずかしいので、Amに転調しましょう。

最初にDと入れ、つぎにAと入れます。“CAPO SET 7 FRET”と表示されますので、カポタストを7フレットにつけてください。そして、Gと入るとD、A#と入るとFと表示されますので、GmはDmに、A#はFに変えて演奏してください。

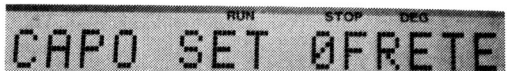
Dm→Am Gm→Dm Dm→Am
もしも明日が晴れならば
A#→F Dm→Am E7→B7 A7→E7
愛する人よ あの場所

転調のプログラム・リスト

```
VAR: 46 PRG: 1520

P0: 360 STEPS
10 PRT "TENCHOU"
20 A$(1)="C":A$(2)
   ="C#":A$(3)="D"
   :A$(4)="D#":A$(
   5)="E"
30 A$(6)="F":A$(7)
   ="F#":A$(8)="G"
   :A$(9)="G#":A$(
   10)="A"
40 A$(11)="A#":A$(
   12)="B"
50 INP "IN MAJOR C
   OAD",A$, "OUT CO
   AD",B$
60 FOR I=1 TO 12
70 IF A$(I)=A$:X=I
80 IF A$(I)=B$:Y=I
90 NEXT I
100 Z=X-Y:IF Z<0:Z=
   Z+12
105 PRT "CAPO SET";
   Z;"FRETE"
110 INP "WHAT COAD"
   ,C$:FOR I=1 TO
   12
120 IF C#=A$(I):D=I
   -Z:IF D<0:D=D+1
   2
130 NEXT I
140 PRT "ANSWER ";
   A$(D):GOTO 110
```

日本音楽著作権協会(出)許諾番号 8370826-301号
©1983 by TV ASAHI MUSIC CO. LTD.



《写真1》実行画面

★父が電気カミソリでヒゲをそっていた。しばらくして見るとタタミのケバズリに熱中していた(実話)。(栃木県芳賀郡・上野正裕12才)……【編・影:グハハ!!きっとカカア天下なんだよ、ねっ編集長?ど、どうしたの??】

PROGRAMMER OF THE MONTH

今月より、新しいコーナーがスタートします。題して「あくせすroom」。プログラムを投稿してくださった人の名前を中心に、プログラム・チェックでおしくも採用されなかった人(明日のSTAR PROGRAMMERコーナー)、そして編集部の特権と偏見で選んだ今月のNo.1プログラマー(PROGRAMMER OF THE MONTH)を紹介していきます。

また、OFコーナーで紹介できない長いお便りや、まじめな質問などもスペースのある限り紹介していく予定です(なお、質問は今までどおり電話でもうけつけています)。がんばってよいコーナーにしていくつもりですから、みなさんも応援してくださいね!! では、LET'S GO!!

編：第1回目の「PROGRAMMER OF THE

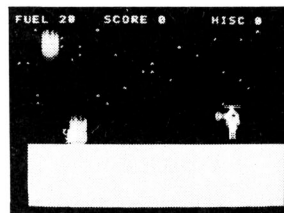
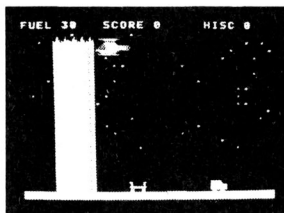
MONTH」に選ばれたのは、M5用「HELI RESCUE」の井上雅夫さんです。

影：OLを助けるといのが、なんともはりきっちゃうんだな。

編：そういうワケじゃないんだけど……。M5のspray機能フルに活用して、2画面使ったアイデアなんか、すばらしいと思うんですよ。

影：そうなんだよね。(編：わかってんのかな?)

井上さんには編集部から賞品をお送りします!



明日のSTAR PROGRAMMER 紹介

今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!

おみあい大作戦	山梨県中巨摩郡	土屋幸一君	MAZE&SNAKE	兵庫県小野市	楠原英明君
APPLE GAME	福島県いわき市	鈴木康裕君	THE FIGHTER	奈良県生駒郡	森下英俊君
APPLE ATTACK	神奈川県横浜市	兼田泰典君	FIRE MAN	千葉県市川市	田中裕之君
飛磨(とびまる)	大阪府枚方市	山本昌平君	元素記号暗記プログラム	群馬県前橋市	斉藤敏彦君
カブトムシゲーム	石川県金沢市	小松正浩君	モスケ&コマンダー	静岡県浜松市	Mr.ランダム君
編さんの通勤こわい	千葉県習志野市	川上 徹君	フルーツ・パーラー	東京都葛飾区	山下重明君
RISKY HOLE	岩手県二戸郡	谷地 滋君	鳥人間コンテスト	秋田県秋田市	加藤正仁君
COBBLER	埼玉県草加市	宮崎晃吉君	LITTLE WAR	岐阜県岐阜市	鹿野知幸君
バルタンチャックケロ	茨城県竜ヶ崎	増尾竜生君	ABAN	京都府亀岡市	井木章人君
時限爆弾	青森県青森市	佐藤文樹君	アリとキリギリス	石川県珠洲市	石尾光希君
さすらいのガンマン	岡山県倉敷市	藤岡秀樹君	スカイファイター	山口県熊毛郡	山田一男君
山梨取り	宮崎県都城	幸田健悟君	OLTX	大阪府高槻市	村上 治君
おいちょカブ	大阪府大阪市	小林 単君	ダイヤをぬすめ!!	千葉県千葉市	谷川正樹君
テクタク	埼玉県上尾市	海藤 忠君	THE MINERAL	京都府京都市	沢村厚司君
ヘルメット	鳥取県鳥取市	長谷日出樹君	あなたは労働者ゲーム	宮城県泉市	梶原直樹君

投稿ありがとうコーナー

☆58年12月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

日下部俊昭/佐藤光市/プロジェクト11/樋口隆介/白畑賢一/村松敏晃/江橋康之/山口啓三/井出 哲/渡瀬慎一郎/篠田久雄/夏目雅之 /松井 賢/大竹英康/渡久山聡/矢野周一/中村 豪/中川康二/香川果人/宇野弘晃/石井寛平/越中 谷忠明/森塚義和/三宅健司/神田 彰久/堀 英徳/鈴木英治/福島 暁/伊藤光博/殿城直人/関屋昌樹/加藤恒規/伊東靖史/横井 修/池野文人/辻 郷土/草野聖地/森

川紀彦/内藤祐二/野崎二郎/土屋信二郎/新野恵貴/羽立一正/浅田 剣/古谷嘉寛/進藤敬治/藤田道治/宮川武史/山本敏夫/近藤 智/三浦友紀/田中智行/西島規世/竹内 誓/寺山 元/苺苺路也/長谷川靖志/上笹 航/吉川一郎/関智樹/桑原泰雄/山中琢也/樋波 仁/加藤芳郎/藤田房之/高田好幸/中川圭右/工藤隆仁/田中哲也/山本敏典/堀見秀治/熊崎由幸/田村樹美雄/久富 学/岩城泰男/永留幸治/宮崎大輔/瓜生哲也/田村 悟/中村泰之/平沼一則/伊藤裕二/熊谷 彰/沢村厚司/熊谷剛/中村昭浩/いがりぼうず/佐藤大介/加藤正二/RANDOMBOY/藤田章義/菅野 靖/宮澤大輔/林 弘和/中村辰男/佐藤 篤/市

山 誠/零 虎男/山川哲也/大浦正義/菅原 淳/高橋弘明/蓮沼勝/吉岡信治/久野道也/荒木謙一/上遠野 誠/長谷川 豊/小澤啓/須藤秀紹/浅原英之/林田康裕/古川義則/阿草啓詞/小笠原浩修/磯 暁雄/宇野高彦/浜野高広/宮島恒次/里吉勝生/古屋慎一郎/片岡靖貴/苺原恵一/間瀬良紀/橋岡正和/米屋将行/大山 清/安藤晃弘/緒方雅浩/北島 隆/清水孝規/大塚慎一/迎 一弥/竹村達雄/下島 徹/齊藤敏彦/寺戸伴光/深谷 豊/藤山隆之/はやしまさひろ/宮本義弘/松田和洋/子守康輝/加藤 学/高田健一/増田拓二/白方健太郎/金武茂幸/浦部泰二/宮本俊彦/百瀬武志/米田彦彦/中村善行/荒谷直樹/竹村優子/土田

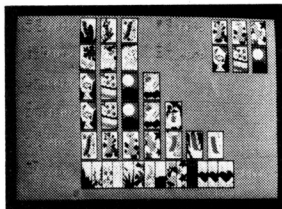
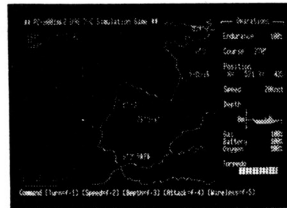
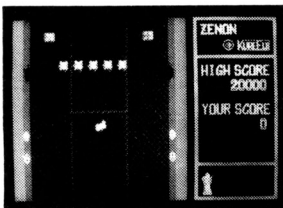
俊洋/林 和美/若林良孝/増田博昭/坂口信夫/田中洋純/野島 努/山本雅生/足立博之/山下重明/近藤欣也/河原裕司/小野裕幸/内海達哉/水上秀樹/珍田一人/近藤徹也/山田弘文/井上広司/石井智裕/千葉 修/伊藤典彦/野村莊太/岩田慎一郎/亀山正毅/松本道雄/高梨健一郎/林 佳宏/岡崎宏昭/東藤 潔/水口文哉/吉野嘉哲/種村満照/高岡清崇/吉田潔観/川島健一/池上達也/花井章能/橋ヶ谷 誠/内藤 等/三木大三/谷内口一彦/福岡裕貴/齊藤 茂/荻野恭生/阿部信秀/中村誠司/西村誠一/服部達也/林 紀幸/西部俊明/今井公太郎/佐山弘樹/西村浩明
ほかたくさんの人から応募がありました。どうもありがとうございました!!

Random Access Message

第1回マイコンソフトウェアコンテスト 結果発表

昨年行いました「第1回マイコンソフトウェアコンテスト」の選考結果を発表いたします。力作が多く、選考に手間どり、発表がおくれたことをおわび申し上げます。

応募いただいた皆様に、厚くお礼申し上げます。
電波新聞社「第1回マイコンソフトウェアコンテスト選考委員会」



賞	作品名	機種名	名前
グランプリ (1名) 表彰額+100万円+海外特派(または同等のパソコン)	SYSTEMPLAN	PC-9801	白井 義人
	優秀賞 (3名) 表彰額+50万円+海外特派(または同等のパソコン)	ZENON	PC-8801 呉 英二
佳作 (5名) 表彰額+20万円	家計簿V3.0	FM-11	高橋 良之
	フローチャート自動作成	FP-1100	迫田 優一
	馬鹿っ花	FM-7	河野 栄
	U-Boat	PC-8001mkII	本田 登志
	日本地理学習	PC-6001	岩崎 安一
入選 (12名) 表彰額+5万円	SOUNDシンセサイザー	X 1	石賀 正則
	伝票発行型簡易言語	PC-9801	西口 貴久雄
	英作文アドベンチャー	FM-7/8	国重 博
	CARRY CART	MZ-2000	笠原 千秋
	DEAD LINE	PC-1500	楠田 達也
	株式チャート作成ツール	PC-8801	窪田 稔
	予算実績管理システム	PC-8801	清水 千明
	小売業の財務分析	PC-6001mkII	小林 孝
	従業員管理	MZ-2000	高橋 幸夫
	財務管理システム	MZ-2000	赤田健二郎
	日本語ワードプロセッサ	MZ-2000	舟橋 稔
	数学用ワープロ	FM-11	前沢 裕
動く絵本の作製ツール	M5	長谷川征男	
ポケット・データバンク	PC-1251	小林 茂弘	

2月下旬
新発売

BASIC MAGIC

ベーシックマジック

森 巧尚 著 定価980円 (〒250円)180頁 A5判

**パソコン大好少年全員
集合!!**



ベーマガのスーパースター森くんのゲーム作り(秘)テクニックを大紹介!

MSX, PC-8001を使いキャラクターの作り方、動かし方をパソコンを初めて動かす君でもよくわかるように解説。また、ベーマガ未公開のゲームプログラム5本も掲載。

- UNIT-1 CAN CAN GAMES
- UNIT-2 アニメーション
- UNIT-3 ゲームのアイデア
- UNIT-4 プログラム・パーツ
- UNIT-5 森クンのゲームランド

- CHAOZ PANIC (PC-8001)
- TOP SECRET (PC-8001)
- DRUCULA (MSX)
- BREAK FAST (MSX)
- SWEET ILLUSION (BM Jr./LI2)

*お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで...

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

北海道ショップガイド⑧

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答えてくれる。

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せう!!



北海道ショップガイド市況

今月は、電波新聞社のマイコンソフトの北海道内での売れ筋ベスト5を紹介しましょう。

1位がPC-6001のタイニーゼビウス。発売と同時にものすごい売れ行きで、各地で品切れが続いています。2位がX1のマッピー。画面のキャラクターはゲームセンター並みと大評判。3位がMSXのマッピー。4位もMSXのパックマンとMSXの人気の高さを示しています。5位がPC-6001MKII

のパックマン。以下ギャラクシアン、ディグダグとnamcoシリーズが上位を独占。

しかしダークホースがPC-8801のゼノンと8001MKIIのUボート、ゼノンはゼビウス同様本格的スクロールゲーム。Uボートは上級者向のリアルタイム攻略シミュレーションゲームとともに第一回マイコンソフトウエアコンテストの入選作品で品質は折り紙付き。

今後も人気ソフトは品切れが予想されるので早めに近くのショップで予約したほうが良いですよ。

あなたをOAビジネスのスペシャリストに.....。

ホビーからビジネスまで

各メーカー

ハード・ソフト多数展示

パソコン教室

ワードプロ教室

OA時代の職場の花とは頼れるOAスペシャリストのことでしょう。あなたのキャリアにワードプロ・パソコンの技術を加えてみませんか。

HDSパソコンランド 帯広

帯広 〒080 帯広市西3条南9丁目1-10-3F ☎(0155)26-2111(代)

愛国 〒085 釧路市愛国東3丁目7番13号 ☎(0154)36-4484(代)

北見 〒090 北見市幸町1丁目1番地 ☎(0157)25-5655(代)

HDS OAスクール 帯広

〒080帯広市西2条南1丁目19番地

☎(0155)24-4648

「HDSパソコンランド友の会」会員募集中!!

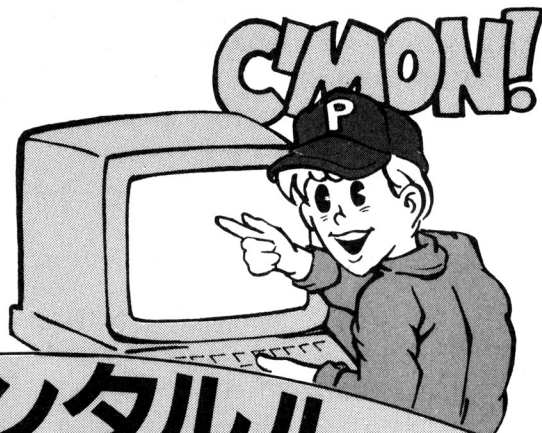
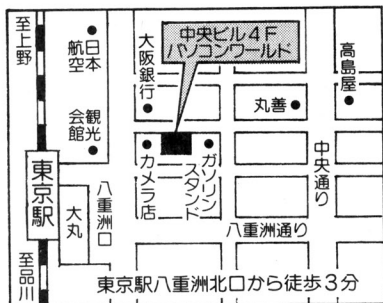
HDSパソコンランドは帯広、愛国、北見と三店ありますが、現在各店とも「HDSパソコンランド友の会」の会員募集をしています。

入会条件はハード、ソフトの購入者でメンバーカードを発行します。その後ソフト購入者にはお買上げごとに点数を発行。点数を集めるといろいろな景品がもらえます。ペーマガプレゼントも随時行なっています。その他いろいろな特典が用意されてい

ます。2月4日から20日までは今話題のパソコン映画「ウォーゲーム」の観賞券のプレゼントもしています。これは会員がソフトを購入した時プレゼントされます。ペーマガが読者の君達、この機会にぜひ会員になってみませんか!

今、人気最高MSXパソコンも多数入荷。14インチタッチチャンネルカラーとセットで8万円のお買得商品も用意されています。パソコンにじっくりと触れてもらいたい人のためには1時間300円で店頭貸し出しも行なっています。

パソコン、好きなだけ、 さわりたいキミに。



パソコンレンタルルーム OPEN!

パソコンを買う前に思う存分、使いこなしてみませんか。ベーシックを覚えてみませんか。ゲームソフトを作ってみませんか。わからないことがあったら質問もできます。初めての方にはていねいに分かりやすくお教えします。パソコンは習うより、まず慣れてしまった方が勝ち。機種も豊富で、各メーカーの機種を試してみる楽しさもあります。

現在ご利用の方々

「めまぐるしく変わる機種を購入するよりも、使える時間だけ、利用してみたい」
 「買う前にテストしてみたい」
 「ソフトを自由に持ち込んで、ゲーム、勉強、ゲームソフト作成に使いたい」
 君のアイデアをお待ちしています。

メーカー名	機種	店内設置数	使用料(1時間)
SHARP	MZI200	1set	100円
NEC	PC600IMK II	1set	200円
CASIO	FP1100	1set	200円
SHARP	X I	1set	300円
FUJITSU	FM-7	1set	300円
NEC	PC800IMK II	2set	400円
SHARP	MZ2000	1set	400円
SHARP	MZ731	1set	400円
FUJITSU	FM-8	1set	400円
NEC	PC8800	1set	500円
OKI	IF800M20	2set	500円
NEC	PC9800	2set	700円
SHARP	MZ5000	1set	700円
SHARP	MZ5500	1set	700円
FUJITSU	FM-11	1set	700円
NEC	PC100	1set	700円
NEC	PC9800F	1set	700円
OKI	IF800M30	1set	800円
SEIKO	3300	1set	800円

TOSHIBA・UNIVAC etc. (又、ハンドヘルドは無料です。ワープロは各メーカー揃っています。)

営業時間

AM10:00~PM8:00 (日曜・祝日営業)

ご予約

電話又はフロントにお申込みください。1日お使いいただいても結構です。

会員

入会金2,000円(1年間有効:会員証発行)
 ※今回入会者に限り、2,000円分の利用回数券を無料サービスいたします。

●見学者サービス券(親子同伴の場合は両者に有効)

- (1)好きなパソコンを1時間自由にさわれます。
- (2)30分無料でベーシックを習うことができます。
- (3)ワープロを1時間無料で自由にさわれます。
- (4)ワープロを30分無料で習うことができます。

のいずれかをサービス致します。

パソコンワールド

PASOOM WORLD

東京都中央区八重洲1-6-5 中央ビル4F
 ☎271-7139・7619

この広告に目をとめた

あなたは、

資格をとる才能を

持つ人である。

アイテック。



600社に選ばれた情報処理技術者通信講座——アイテック。

通産省認定試験

第2種情報処理技術者通信講座

資格、とれます、
とらせませす。

大きくなりたい人のための、大きくなる国家資格、第2種情報処理技術者。「取得者には毎月手当を出しています」という企業があるほどだけに、その人気は年々高まる一方です。が、それだけに応募者は多く、前回は何と約10万人。なかなかの狭き門となっています。そこで、「アイテック」。昭和58年、通産省所管のIITの監修・指導をうけて開講した、本格的情報処理技術者通信講座です。公的教育機関のバックアップでスタートしただけに、その合格に導くシステムの充実ぶりは、わが国随一。600社以上の優良企業がアイテックを集団受講し、前回の第2種試験応募者の10%がアイテック出身というも、当然といえば当然なのかもしれません。第2種情報処理技術者の受験に、いまや、かかせない存在となった「アイテック」。あなたにもきつと……………資格、とれます、とらせませす。

資格がとれる5つのポイント

- 1 開講にあたって通産省所管の情報処理研修センター(IIT)の監修・指導をうけた、独自のシステムを採用。
- 2 実力に応じて学べる個別学習システムで、基礎からプログラミングまで、効率よく実力を養成。
- 3 最近5年間の試験内容を徹底分析して作成された教材で、ムダなくムリなく合格へ導く。
- 4 コンピュータによる個別実力診断システムでウィークポイントをきめ細かくチェック。
- 5 本番さながらの実戦的模擬テストによる最終アドバイスで、合格への道をさらに確実に。

※情報処理技術者試験＝ソフトウェア技術者育成のため通産省が毎年10月に行なう、共通1次につく規模の国家試験。第2種、第1種、特種に分かれており、第2種は初級プログラマーとして認定されます。学歴、年齢に関係なく受けられるため、昨年は応募者が14万人を突破しました。

59年度生募集中

詳しい案内書、さしあげます。

03-573-7735

●お電話、または官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号を、ご明記のうえ、ご請求ください。

ITEC アイテック

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 MB2係

通産省国家資格。情報処理技術者。

国家試験 対策通信講座

●早い準備で合格へ！今からスタート。あなたも！

★受験予定の方は必読！合格資料を無料呈！



●情報処理技術者は不足！

コンピュータの技術進歩と設置台数の急増により、情報処理技術者は不足！

●国家試験受験準備講座を開講中！

実戦即応の教材と実戦模試・ポイント指導で合格力を養成。早い準備で合格へ。

●将来性のある情報処理技術者！

企業・官庁で有資格者優遇。学生に最適。

●受験資格は不問。誰でも可！

受験資格については、学歴・年齢・性別・経歴などは問いません。試験地は全国9都府市で行われます。4科目の筆記試験。

●第2種情報処理技術者国家試験の合格のポイントは、早い準備と限られた時間をムダなく効率的に活用することです。

●資料希望の方は、ハガキか電話で！

財実務教育研究所 情報処理受験部

〒160 東京都新宿区大京町4の345

☎東京 03(357)8153

(略称 JPC) JRパソコンクラブ 会員募集！

JRファン集合！！

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

〈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。
- その他の各種特典を用意いたします。

National

JPC JR Personal Computer Club
MEMBER'S CARD

MEMBER No.

MEMBER'S NAME

SEIEI. JPC.

〈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。

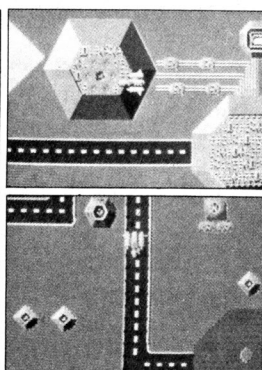
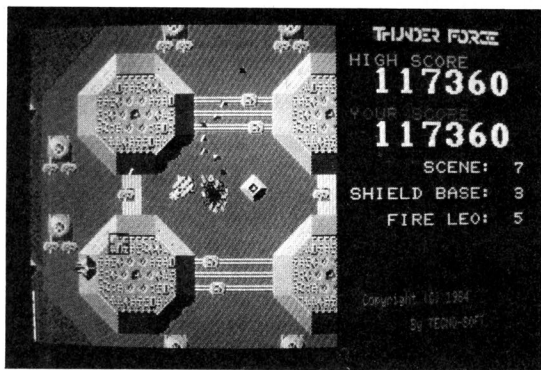
〈会費〉

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

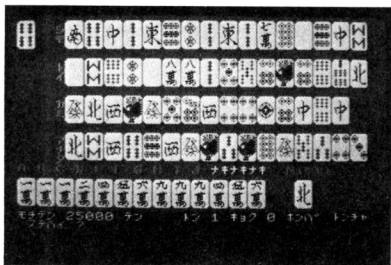


全方向にスクロール!! サンダーフォース

△7・△7C (要G-RAM) ¥4,800

シールドに被り隠され、その姿を容易に見えないという敵本拠地「ダイラデザイナー」。これを破壊すべく最新鋭爆撃宇宙艇「ファイアー・レオ」は小惑星敵基地上空を飛行していた。無数のエイリアン戦闘機と地上基地からの迎撃は激しくなるばかり。この敵基地をめぐる、美しい画面にくり広げられる激しい戦い。全方向にスクロールする画面、迫力ある臨場感があなたを未知の戦闘空域へ誘います。

(PC-8801、FM-7用近日発売)



四人麻雀 (テープ版)

完璧に本物と同じ! 四人麻雀。リーチ、ポン、チー、裏ドラ一発ありて東・南まわしの半荘ジメ。速いスピードと最高にきれいなグラフィック真陰勝負の醍醐味を充分味わって、キミも雀狂にならないか?

PC-8801(8001MkII)、6001MkII、FM-7、X-1、MZ-2000/MZ-2200(dB-BASIC、G-RAM1、2、3)用各¥4,000
MZ-700用 ¥3,500

PC-6001MkII、はオールマシン語その他はBASIC+マシン語

スペシャル四人麻雀 (ディスク版)

1枚で数機種に使えます。またカセット版よりバージョンアップされています。 各 ¥6,800

- 5インチ2DD版 PC-9801F/E
- 5インチ2D版 PC-9801(9801E)、PC-8801(8801MkII)
- 8インチ2D版 PC-9801(9801F/E)、PC-8801(8801MkII)



ゴルフ・アイランド

超リアルな演出のグラフィックとサウンド。ディスプレイがそのままカントリークラブ。樹木、池、海、バンカー、風向、風速、様々な状況設定が君のゴルファーの腕を試す!

FM-7、PC-8801、8001MkII、6001MkII、X1(G-RAM)、MZ-2000(Hu-BASIC、G-RAM1、2、3) 各 ¥4,000
拡張コース(1~4) 各 ¥2,000

(18ホールまであります)

好評発売中 各機種 ¥5,800

ゴルフアイランド・スペシャル

(ゴルフアイランド+拡張コース4の2本セット)

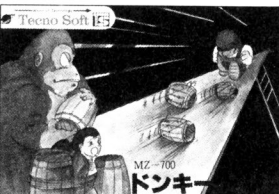


君はもう体験したか?

3次元ならではのトリップ感。

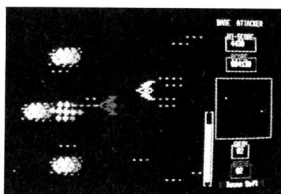
スターフリート/B

3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない! PC-8001MkII、8801、6001MkII、FM-7・8、X-1(G-RAM) MZ-80B(G-RAM1)、MZ-2000(G-RAM1)用。 各 ¥4,500



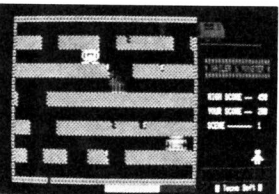
▲ドンキー・ゴリラ

彼女がゴリラに捕まった。何度助けに行っても、ゴリラは彼女を連れて逃げていく。面が進むにつれて難しくなり、5面をクリアするのは至難のワザ!? さあ、彼女を救い、目ざして頭張ろう。 MZ-700/1200 各 ¥3,300



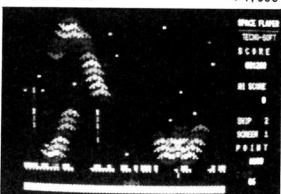
▲ベース・アタッカー /B

これまでのスクロールゲームと言えば、画面が上から下へ流れるだけ。しかしこの「ベース・アタッカー」は、上下左右、またナメにもスクロールするぞ……。敵機の追撃をふり切って、敵要所をみごと破壊できるかな。 PC-8001(8001MkII) 8801 8801MkII N-BASICモード) ¥4,000



▲ネイラー&モンスター/B

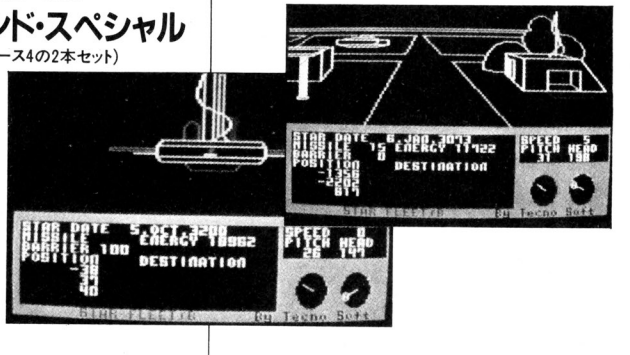
ダイヤ鉱の4匹の怪物が襲ってくる。怪物を撃退し、ダイヤを運び出せ。ワープもできるぞ!! 何面までいけるかな? PC-8001(8001MkII) 8801 8801MkII N-BASICモード) ¥4,000



▲スペース・フラッパー/B

宇宙鳥は特殊な動きで迫ってくる。ビーム砲で撃退しよう。16面まであるよ。 PC-8001(8001MkII) 8801 8801MkII N-BASICモード) ¥4,000

●お求めは近隣のマイコンショップか又は直接当社へ現金書留にてお求め下さい。



グラフィック・ツールセット

FM-7/8用2本セット ¥4,500

2種のグラフィックツールで、精密なグラフィック画面が、さらに簡単に描けるようになりました。

(1)ライン・エディター

- 対話式のエディターによって絵を描きます。
- 8原色を同時に買った中間色に変換できます。
- 作成した絵をCONNECT、PAINT、LINE、SYMBOL等の文として、あるいはマシン語として出力します。
- BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディトする逆変換機能もあります。

(2)パターン・エディター

- 100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
- ドット毎の色づけができます。
- エディト時に直線、円、塗りつぶし等もできます。
- 作成したパターンはデータ文としてファイルに出力されます。

株)テクソフト AM10:00~PM6:00日曜定休
〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555

日本マイコン流通センター 中古マイコンシヨツプ

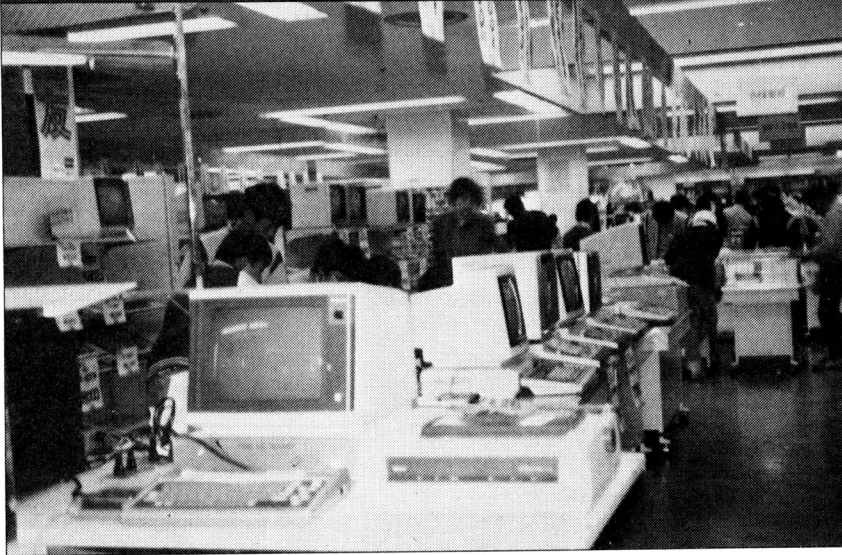
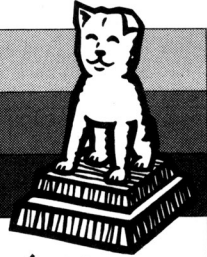
★電話注文は2月10日より受付！

2月18日

ハチ公口 徒歩0分

開店記念セール中！！

ご来店高価下取・買取



- マイコン
- 各社周辺機器
- ワープロ
- パソコンデスク
- コピー
- ファクシミリ
- オフコン

アルバイト・社員
(男・女)
募集中

新製品

秘 開店記念特別価格セール

★その他各社新製品特価セールも行
なっております。



NEC PC-9801 F シリーズ

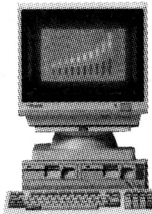
PC-9801 F2 標準価格
(5¹/₂DDFD×1) ￥398,000

PC-9801 F1 標準価格
(5¹/₂DDFD×2) ￥328,000

●640K/台、5.25インチ両面倍密度倍
ラック・ミニフロッピー内蔵。

●JIS第1水準の漢字ROMボードを標準
装備。JIS第2水準の漢字ROMチップ
(オプション)

●N88-日本語BASIC(86)、N88DIS
K-BASIC(86)を標準装備。



NEC PC-8801 mkII シリーズ

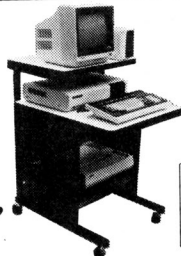
MODEL 10 (FD) MODEL 20 (FD)
標準価格 ￥168,000 標準価格 ￥225,000

MODEL 30 (FD)
標準価格 ￥275,000

●N88BASIC フルコンパチα ●第一水準漢字ROM内蔵 ●うす型キーボード

格安

パソコン
デスク入荷！



特価 ￥29,800
たて70cm キヤスター付
よこ60cm ★全機種対応
高さ70cm
(本台まで)

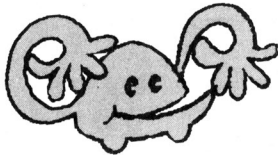


特価 ￥42,000
たて70cm ★移動も簡単
よこ120cm ★強度抜群
高さ70cm
(本台まで)

☎ ココヨ ココナラ ヨシ
03 (994) 5744

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2の3の2(大外ビル5F) ☎03(994)5744



パソコンの大型専門店 庄子デンキ

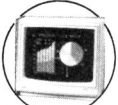
コンピュータ中央

絶対注目！インフォメーションジョブ 庄子デンキコンピュータ中央

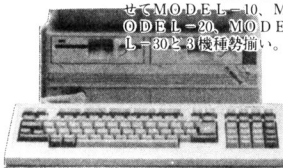
このシステムがボクのもの！

月々2,000円からで

① NEC PC-8801mkII



あの8800シリーズにニューモデル登場！漢字ROM標準搭載フロッピーディスクドライブ標準実装の高性能パワフルパソコンが手頃な価格でお求めのチャンス！用途に合わせたMODEL-10、MODEL-20、MODEL-30と3機種対応。



本体 + カラーディスプレイ +
データレコーダ + RGBケーブル

- 本体PC-8801-10 ¥168,000
- カラーディスプレイK-124 ¥115,000
- データレコーダMR-11DR ¥12,800
- RGBケーブル ¥2,000

システム合計 ¥297,800を
★48回均等払いの場合

頭金...8,000円 月々 **6,600円** × 47回
第1回目 9,800円

分割払い合計328,000円

★48回払いにボーナス月加算の場合

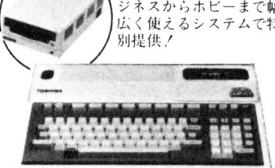
頭金...8,000円 月々 **2,500円** × 48回
ボーナス月加算 25,000円 × 8回

分割払い合計328,000円

② 富士通 PXSOPIA7



ダイナミックサウンド&スーパーグラフィック機能のパソコンが今、フロッピーディスクと2000文字表示カラーディスプレイとセットしてパソコンの威力を発揮する。ビジネスからホビーまで幅広く使えるシステムで特別提供！



本体 + カラーディスプレイ +
フロッピーディスク

- 本体PXSOPIA-7 ¥119,800
- カラーディスプレイPC-8054K ¥65,800
- ミニフロッピーディスクPA-7207 ¥79,000

システム合計 ¥264,600を
★48回均等払いの場合

頭金...8,000円 月々 **5,000円** × 47回
第1回目 8,200円

分割払い合計251,200円

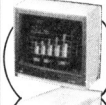
★48回払いにボーナス月加算の場合

頭金...8,000円 月々 **2,500円** × 47回
第1回目 5,700円

ボーナス月加算 15,000円 × 8回

分割払い合計251,200円

③ 富士通 FM-8



本格的ビジネス派のためのシステムです。鮮明2000文字640ドット200ラインのカラーモニターと漢字ROM・両面倍密フロッピーディスクユニット(記憶容量640Kバイト)をシステムにして驚異の価格で提供！



本体 + 漢字ROM + 非漢字ROM +
フロッピーディスクユニット + I/Oケーブル +
カラーディスプレイ + ディスプレイケーブル

- 本体FM-8 ¥218,000
- 漢字ROM ¥30,000
- 非漢字ROM ¥10,000
- フロッピーディスクユニットK-305FM ¥128,000
- I/OケーブルK-305-11 ¥17,000
- カラーディスプレイK-114K ¥98,000
- ディスプレイケーブル ¥2,000
- システムデスク ¥7,000

システム合計 ¥510,000を
★48回均等払いの場合

頭金なし 月々 **8,000円** × 48回
第1回目 8,200円

分割払い合計384,000円

★48回払いにボーナス月加算の場合

頭金なし 月々 **3,000円** × 48回
第1回目 3,000円 × 8回

ボーナス月加算 30,000円 × 8回

分割払い合計384,000円

④ SHARP パソコンレボX77c



話題のX1シリーズにニューモデル。電磁メカセットドライブ付、もちろんグラフィックRAM標準実装。X1シリーズの豊富なソフトが楽しめます！今、2000文字表示のカラーディスプレイとセットで特別奉仕。



本体 + カラーディスプレイ +
データレコーダ + RGBケーブル

- 本体CZ-801C ¥119,800
- カラーディスプレイCZ-801D ¥99,800

システム合計 ¥219,600を
★48回均等払いの場合

頭金...10,000円 月々 **5,300円** × 47回
第1回目 6,900円

分割払い合計266,000円

★48回払いにボーナス月加算の場合

頭金...10,000円 月々 **2,000円** × 48回
ボーナス月加算 20,000円 × 8回

分割払い合計266,000円

⑤ 富士通 FM-7



あのFM-7にソフト続々登場！8オクターブ3重和音の音楽機能と多様なグラフィック機能で人気最高！今、2000文字表示カラーディスプレイとデータレコーダのセットで特別提供！



本体 + カラーディスプレイ +
データレコーダ + RGBケーブル

- 本体FM-7 ¥126,000
- カラーディスプレイK-114 ¥98,000
- データレコーダMR-11DR ¥12,800
- RGBケーブル ¥2,000

システム合計 ¥238,800を
★48回均等払いの場合

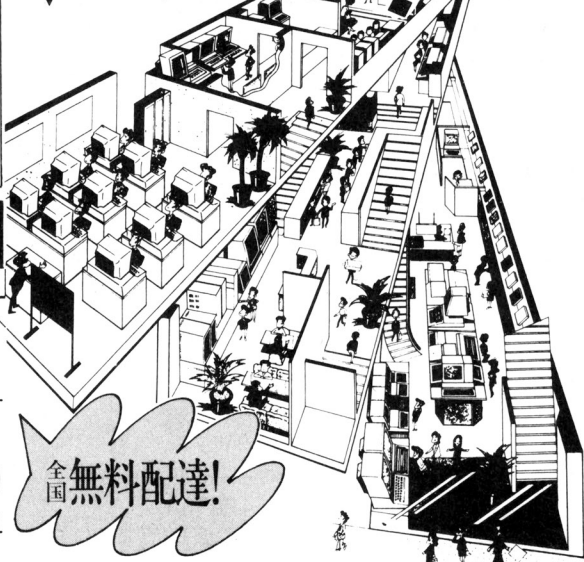
頭金...6,000円 月々 **5,300円** × 47回
第1回目 6,900円

分割払い合計262,000円

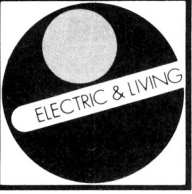
★48回払いにボーナス月加算の場合

頭金...6,000円 月々 **2,000円** × 48回
ボーナス月加算 20,000円 × 8回

分割払い合計262,000円



音と光のデパート



エルタワン
庄子デンキ
コンピュータ中央
仙台市一番町三丁目5-5 ☎24-5591

ご注文は電話でOK!
商品番号でお申し込み下さい。

庄子デンキ・コンピュータ中央
仙台台(0222)

24-5591

庄子デンキ・山形本店
山形(0236)

42-1222

全国無料配達!

*一部、限定品あり、品切れの際には、ご容赦下さい。
*システム合計価格はメーカー希望小売価格です。



大きな文字で文書作成。
簡単操作の漢字ワープロ。



家計簿、献立、カロリー計算。
健康管理も、これで安心。



初心者からマニアまで、
システム拡張ができる、
内容豊富な本格パソコン。



英会話レッスン、音楽づくり、
グラフィックも、これで安心。



よく遊び、よく学ぶ。
豊富なソフトが先生です。

多機能パソコン。 気軽に使える。

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。拡張システムの将来性も、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、その日から気軽に使いたい。RX-78なら、今までにないパソコン体験が期待できます。



PERSONAL COMPUTER RX-78

GUNDAI

●本体標準価格 **¥59,800**

■驚異の高速3次元グラフィックス

本格的なコンピュータ・グラフィックスの世界を広げる、3次元映像機能。独自のオリジナルLSIで驚異の高速処理を実現。

■27色カラー・コーディネーション

1ドット単位で27色の色指定が可能。高度なグラフィック処理に欠かせないプライオリティ機能も備えています。

■待望の高水準漢字ワープロ機能

RX-78の実用性を飛躍的に広げる漢字ワープロ。JIS第一水準(3,418字)の漢字ROMを搭載。文字は、大きく見やすい10文字×8列の配列で表示されます。

■初心者からマニアまでBS-BASIC

スピーディーな処理能力、そしてドットごとに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。RX-78の実力を示すメモリーは、余裕のRAM30Kバイト、ROM8Kバイト。

■シンセサイザー機能内蔵

「ミュージック・マスター」を使用すれば、画面上の5線譜に音符、休符などを指定して、思いのままに作曲が楽しめます。

■使いやすいオーバーレイ方式

キー操作を簡単にした、本体キーボードにのせる特殊シートのオーバーレイを開発。

株式会社バンダイ

H.E.D.事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL (03)842-5151代



●エレクトロニクス人材募集……ファイトある有能な方を求めます。お問い合わせは、人事部第2課へ☎(03)842-5151

■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/㈱コンピュータランド北海道 ☎(011)222-1088 ●東北地区/明成電器産業(株) ☎(0222)94-3221 ●関東・甲信越地区/㈱ニデコム ☎(03)253-0761

●中部地区/大江(株) ☎(052)851-7251 ●近畿・四国地区/近畿システムサービス(株) ☎(06)644-6611 ●中国・九州地区/㈱ダイリン ☎(06)967-6331



初恋。



日立のパーソナルコンピュータへH1は、あの話題のMSX仕様のパソコン。学習やゲームはもちろん、ホームユースのソフトまで、MSX仕様のソフトが幅広く利用できるのです。さらに、日立ならではの魅力を満載したへH1。いま、街角で若者たちの熱い視線を浴びています。

- 市販のROMカートリッジ(MSX仕様)ソフトが使えます。
- サウンドプレイとライジンググラフィックスのオリジナルソフト内蔵。
- コンパクトなボディにラジカセ感覚のキャリングハンドル装備。
- コードをつなぐだけで家庭用テレビが使える、RFコンバーター標準装備。



日立 パーソナルコンピュータ H1

- 本体 MB-H1 ¥62,800
- 14形カラーテレビC14-B20 (アンテナ・工事費別) ¥66,800

MSX このMSXパーソナルコンピュータは、MSXのマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。

MSX マークは、くらしを豊かに... 日立新技術 マイクロソフト社の商標です。



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

資料請求券 B-2

●カタログのご請求は、資料請求券をハガキに貼り、〒105 東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル 日立家電販売株・宣伝部パソコン係へ。

