昭和58年8月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第8号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

マイコンBASIC Magazine

定価 ¥300

8

43機種のパソコン用ソフト56本一挙掲載

APPLE II スタコラトレック BM Jr./LII2 TIME FIGHTER 君に胸キュン BM LIII／MK5 MOON LANDER バトルVF-J1 コモドール64 HELP FM7 パンクバルーン FM8／7 CITY CANON FP-1000／1100 ひとりマージャン JR-100 3D CAR RACE アステロイドインベーダー JR-200 こうもりの城 アステロイドワールド M5 CITY SOS MAX MACHINE ドッキング MULTI8 影ちゃんのSEAダイブ MZ-K／1200／700 SHARPを救え！ THE鉄砲隊 YAMATO MZ-80B／2000／2200 ドラキュラの夜 077090WARS PASOPIA(T)／5 SHOO TING WAR PASOPIA 7 影ちゃんの救出作戦 PC-6001 メロディバルーン MONSTER VOICE STEPASIDE PC-8001／MK II ボクシング COMMUNICATION オセロ PC-8801 SUPER SUBMARINE PC-9801 CAR CRUSH びゅう太 小坪村江井里安 SC-3000 ATTACKER GRAPHIC TEST SMC-70 都市を守れ VIC-1001 オクトパス・ポット X1 JUMP MAN トラック野郎 ZX-81 UFOアタック VEDER ATTACK HC-20 15ゲーム JR-800 貨物船 PC-8201 UFOランド FX-702P BEST GOLF PASOPIA mini パソピアタイガー PB-100 SMALL & BIG ドッグファイト PC-1211 麻雀 PC-1500 ベストパニック PC-2001 宇宙戦艦ヤマト

新連載：実用ソフト・コーナー HC-20 漢字辞典 JR-200 文字書体変換 MZ-700 音楽学校 PC-8001 ギター・コード表

速報 話す！漢字る！パソコンPC-6001mkII登場！

移植マスター大作戦13 保存版！BASIC言語方言辞典②

SHARP

●写真のカラーディスプレイおよびカセットレコーダ(一般用)は別売です。

ここまで身近になったMZ。

先駆のクリーン設計、家庭用TVも使える。いま大いなる発展性を秘めて驚異のハイコストパフォーマンス。

同じ選ぶなら初めから本モノを…将来性まで見きわめて選びたい――。いまMZがパソコンの機能と価格の概念を破りました。上達に合わせて進化する先駆のクリーン設計、家庭用カラーTVが使える、そして高度なシステムへの可能性を秘めた優れた拡張性。さらに、データレコーダ、4色カラープロッタプリンタまで本体に収納できる高密度オールインワンタイプ。MZ-700シリーズは、パソコンの在り方を徹底して追求した、まさにマニアも驚く本格仕様です。気軽に触れ合える、高度なテクニックも駆使できる。ホビーから実務まであらゆる目的に、そしてあるゆる人々に在分に活用していただきたい自信作です。

〈MZ-711の主な特長〉●高機能・高速CPU Z80A(3.6MHz)搭載●メインメモリ64KバイトRAM標準実装のクリーンメモリシステム●カラー対応BASIC装備●BASICを考慮した使いやすいキー配列●ひらがな、英小文字対応(ディスプレイ)●家庭用カラー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●外部プリンタ用インターフェイス内蔵●MZ-80Kシリーズ・80C・1200のシステムソフト(PASCAL、マシンランゲージ等)が活用可能●グラフィック機能を装備した4色カラープロッタプリンタ内蔵可能●ディスプレイの使用できない所でも、その代用として活用できるプリンタとの対話モード装備(プリンタ要)●外形寸法・重量：440(幅)×305(奥行)×86(高さ)mm・3.6kg

オプション		
●データレコーダ	MZ-1T01	標準価格 12,000円
●カラープロッタプリンタ	MZ-1P01	標準価格 39,800円
●12型グリーンディスプレイ	MZ-1D04	標準価格 32,800円
●14型カラーディスプレイ	MZ-1D05	標準価格 69,800円
●ディスプレイスタンド	MZ-1S05	標準価格 7,000円
●14型TVモニター	MZ-1D09	標準価格110,000円
●80桁ドットプリンタ	MZ-80KP5	標準価格142,000円
●KP5用接続ケーブル	MZ-1C25	標準価格 7,800円
●ジョイスティック	MZ-1X03	標準価格 3,800円
●システムキャリングケース	MZ-1X04R/G	標準価格 19,800円

●MZ-700シリーズが収納できるシステムキャリングケース

TV提供番組 **パソコンサンデー**

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●北海道放送24:00～24:30●東北放送24:00～24:30●新潟放送24:00～24:30●長野放送9:30～10:00●石川テレビ24:35～25:05●山陽放送24:05～24:35●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●テレビ静岡24:35～25:05●テレビ和歌山9:30～10:00●奈良テレビ12:00～12:30●びわ湖放送11:25～11:55●琉球放送24:00～24:30●福島放送23:20～23:50●熊本県民テレビ8:30～9:00●京都放送17:30～18:00 司会：大和田獏/斎藤とも子・講師：Dr.パソコン宮永好道テキスト「楽しく学ぶパソコンレッスン」980円(新紀元社)発売中！

パーソナルコンピュータ
MZ-711

標準価格
79,800円

▶MZ-700シリーズとしてMZ-711の他、データレコーダ内蔵のMZ-721 標準価格 89,800円およびデータレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵のMZ-731 標準価格 128,000円があります。

パソコンに求められるあらゆる機能を搭載したMZの最上位バージョン

パーソナルコンピュータ
MZ-3500

シリーズ

MZ-3531 標準価格320,000円 〈ミニフロッピー1基内蔵〉

MZ-3541 標準価格410,000円 〈ミニフロッピー2基内蔵〉

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

磨きぬかれた性能も鮮やかな新次元クリーンコンピュータ

パーソナルコンピュータ
MZ-2000

〈10型グリーンCRT・電磁メカカセットデッキ内蔵〉

＊画面はオプションのグラフィックボードを使用した例です。

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内家電営業本部システム機器営業企画部またはシャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券 MZ-711 ベーシックマガジン

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

登場！

クラスを超えたハイ・クォリティ・パソコン

パソコン界の先頭を走るNECが、今また話題を独占します。数々の新機能を身につけた高性能マシンPC-6001MKII。

武田鉄矢

画面の絵はハメコミ合成です。

デジタル人にうれしいニュース。

NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

車内でも外出先でも使えるパソコン。

PC-2000 シリーズ

●本体標準価格……59,800円

新・発・売

大きさA4サイズの本格ビジネスパソコン。

PC-8200 シリーズ

●本体標準価格……138,000円

パソコンがビジネスをものにした。

PC-8800 シリーズ

●本体標準価格……228,000円

8ビットのキャリアを活かせる16ビット。

PC-9800 シリーズ

●本体標準価格……298,000円

強力なOAソフト"LAN"が自慢の16ビット。

N5200 モデル05

●システム標準価格……698,000円

（ディスプレイ、キーボード、フロッピィディスク1台）

C&C
Creative Life

進歩1
パソコンが言葉を持った。
ボイスシンセサイザ内蔵で、任意の言葉を声にできます。学習にもプログラミングにも、しゃべるパソコンならコミュニケーションがもっとホットになります。

進歩2
1024文字の漢字が使える。
教育漢字をはじめとする1024文字の漢字ROMを内蔵して、日常語のほとんどをカバーできます。ひらがな表示もできますから、読みやすい日本語感覚でパソコンとやさしくつきあえます。

進歩3
ドット単位の15色グラフィックス。
320×200ドットのカラーグラフィックスではドット単位4色、160×200ドットでは、ドット単位15色までのカラー指定ができます。CRT出力もRGB・RF・ビデオの3系統を装備。鮮やかな色彩がパソコンの世界をいろどります。

進歩4
たっぷり余裕の記憶力。
RAM64KB、ROM最大96KBの大容量メモリを実装。複雑な演算や高度なグラフィック処理もこなして、パソコンの応用範囲を大きく拡げています。

進歩5
テレビ、ビデオ画面へスーパーインポーズ。
本体内にインターフェースを内蔵しました。だからスーパーインポーズユニット(別売)を接続するだけで、テレビ画面とパソコン画面の合成がOK。合成画像のVTR録画も簡単です。

またしても、進歩はNECから。

●**ミュージック・シンセサイザ内蔵**:8オクターブ、三重和音までの音楽演奏が可能です。●**N60m-BASICを標準実装**:マシン語モニタを含むROM32KBで、PC-6000シリーズの数多いソフトウェアの大部分が活用できます。●**最新のゲートアレイ技術**:最先端テクノロジーの採用で信頼性とコストパフォーマンスを大幅にアップ。●**楽しいアプリケーション・ソフト**:その日から使える4種類の本格ソフトがついています。●**ミニフロッピィ・インタフェース内蔵**:データ量が増えても拡張が簡単にできます。●**ボディカラー**:シルバーメタリック(M)とアイボリホワイト(W)の2色があります。

●CPU/メインμPD780C-1(4MHz)サブμPD8049(8MHz)●ROM/BASIC32KB・漢字32KB・CG16KB・音声16KB●RAM/64KB●表示文字例/40文字×20行●表示文字/496種+漢字1024文字●グラフィック機能/320×200ドット(4色)・160×200ドット(15色)・80×40ドット(15色セミグラフィック)●音楽機能/8オクターブ三重和音●音声合成機能内蔵●CMT/2トラック制御ステレオカセットインタフェース●CRT出力/RGB・ビデオ・RF三方式●キーボード/JIS標準規格配列準拠●プリンタインタフェース/パラレルインタフェース内蔵(セントロニクス社仕様準拠)●シリアルインタフェース/PS-232インタフェース(オプション)●FDDインタフェース内蔵(5インチ)●寸法/365(W)×87(H)×260(D)●重量/3.3kg

飛び抜けて新発売 NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ PC-6001mkII

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

クラスを超えたハイ・クォリティ・パソコン。
PC-6000シリーズ
PC-6001mkII本体
●本体標準価格……84,800円

名機、PC-8001の後継パソコン。
PC-8000シリーズ
PC-8001mkII本体
●本体標準価格……123,000円

日本電気グループ・NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田3丁目14-10(明治生命三田ビル) ☎03-452-8000(代)

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

機能敏感、

未来への鮮やかなコミュニケーション・マシンとして高性能を誇る、NECのカラーキャラクター・ディスプレイ。パーソナルコンピュータの多彩な機能を鮮明に、敏感に描き出します。2、000文字を映し出す高解像度ディスプレイ、そして手軽に使える9型グリーンディスプレイなどバラエティ豊かなラインナップ。新しいシャーシの採用で、スリムなフォルムも新登場。幅広い用途にお応えします。

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

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

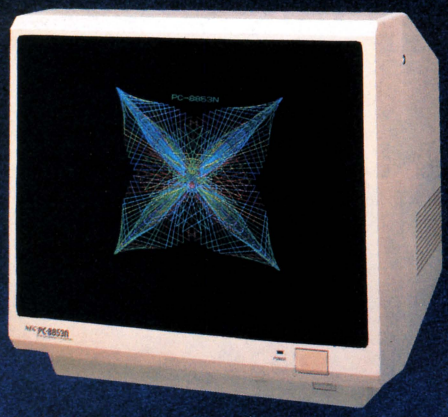
12型カラーディスプレイ
PC-8049N (JC-1206DH)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字（80文字×25行、5×7ドット）：PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用……標準価格158,000円

12型カラーディスプレイ
PC-6042K (JC-1202M)
●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/800文字（40文字×20行、5×7ドット）PC-6001、PC-6001MKII用……標準価格56,800円

12型カラーディスプレイ
PC-8058 (JC-1201DF)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字（80文字×25行、5×7ドット）PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用……標準価格99,800円

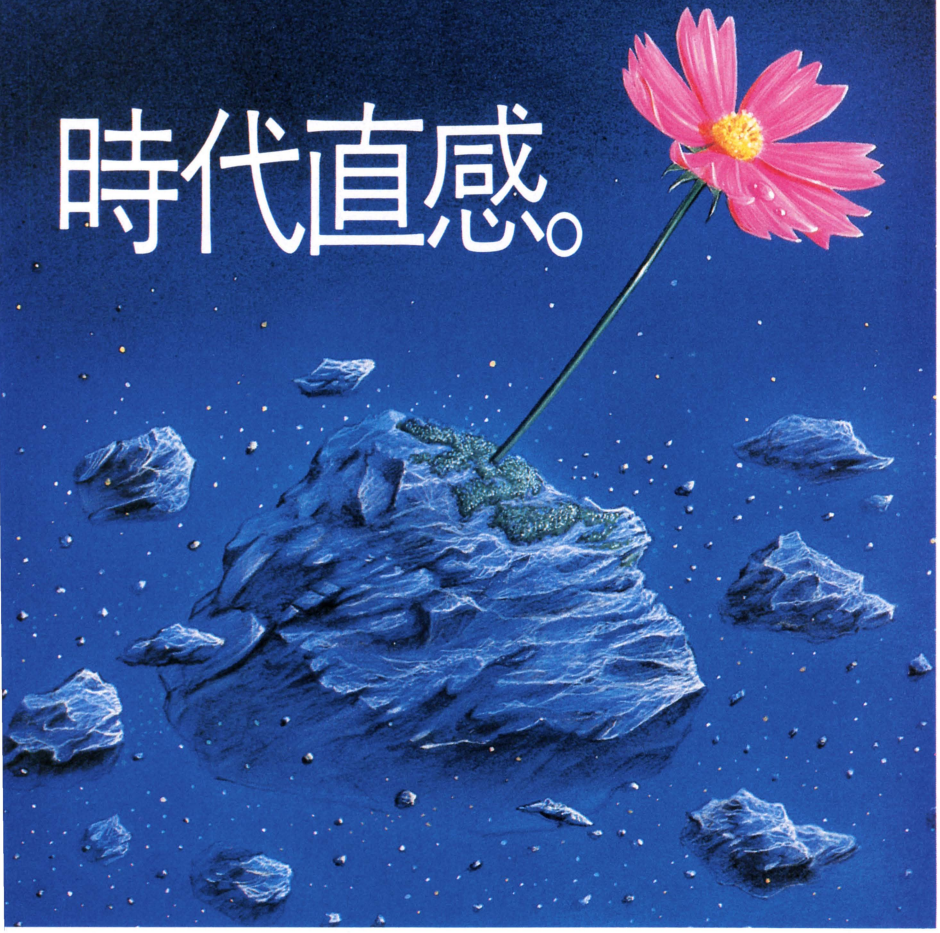
日本電気グループNECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14－10(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000(代)

C&C
Creative Life



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

時代直感。



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

新発売
12型カラーディスプレイ
PC-8048N（JC-1204D）
●入力信号方式／RGB方式 ●表示文字例／800文字(40文字×20行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MK II用……標準価格59,800円

新発売
12型高解像度モノクロディスプレイ
PC-8841（JB-1210P2）
●入力信号方式／コンポジット方式 ●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)
PC-9801、PC-8801用……標準価格44,800円

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

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

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

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

パソコンライト
PL-5101（BR）（GY）
C(BR)644-3001・(GY)644-3002
●パソコン専用照明器具 ●15Wレフレクタ・サンホワイト5蛍光ランプ（パソコンライト専用）●グロースターター式 ●フラグ付電源コード 180cm……標準価格11,000円

富士写真フイルム株式会社

FDは今、確かな存在感をもった。

フジフイルムフロッピーディスク

フトすべての音が消え、すべての動きが止まる。
一瞬の静寂が心をよぎると、そこに残るのは、むきだしの存在感…
今、FDは、確かにそこにある。それは、ぼくのFD。
ぼく自身をめぐる宇宙空間の一隅を支えるものとして、また、
ぼく自身のこの世での存在を示す一つの証として、
それは、確かに「ここ」にある…
そして今、ぼくのFDは、さらに明日に向けて飛び立とうと
するかのように、ひそかに脈動を始めたのだ。

☆

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

信頼のメディア

FUJI FILM FLOPPY DISK

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

TOSHIBA

勝つ快感。パソピア7

見たことあるか、27色。
聞いたことあるか、6重和音。
(ダイリング機能)

横山やすし親子

なんと、27色のスーパーグラフィックス。中間色も鮮やかに表現。カラーグラフィック画面は640×200ドット。高密度、鮮明画面で、1ドット毎に8色までの色が演出できる。さらにハードウェア・タイリング機能(320×200ドット)の水平方向2ドットの組合せで中間色を含め27色までの表現が可能。**感性が目を覚ます6オクターブ、6重和音のダイナミックサウンド。**シンセサイザー用LSIを2個内蔵。メジャーコードからマイナーコードまでをカバーする6オクターブ、6重和音。6基のトーンジェネレーターと2基のホワイトノイズジェネレーターがサウンドプレイをいっそう面白くする。●自由に交換できる3色のキーボードパネル付き●14本ものジョイスティックがパック拡張ユニット(オプション)で使用可能●DISK BASICなしでミニフロッピーディスクが使用できる●ROM、RAMパックもワンタッチで装着が可能●手持ちのパソピア・ソフト*ハードが有効に活用できる。

※処理スピードが要求されるパソピア用マシン語プログラムをパソピア7で実行させると、処理スピードは遅い場合があります。

パソピア7の主な仕様 ●CPU:Z-80A・4MHz ●RAM:64KB ●ROM:16KB(IPL、BIOS)・32KB(BASIC)

いま、パソピア7を買うと、ついてくる、ついてくる。

❶ユーザーズガイド❷T-BASIC7入門書❸T-BASIC7言語説明書❹テクニカルマニュアル❺リファレンスブック❻カセットテープ(サンプルプログラム・パソピアT-BASIC・プログラム変換ユーティリティ・ディスクユーティリティ・漢字印字サブルーチン)❼オーディオカセットケーブル。

◉ゲームソフトも充実。周辺機器も同時新発売。

本体(PA-7007)価格:119,800円

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

新登場 PASOPIA 7

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

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

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

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC 8

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

National
－技術でひらく 世界の繁栄－

機動性

携帯に便利なB5サイズに数かずの高度な機能を凝縮

科学技術計算に、ビジネスの情報処理に、学習・ホビー用に…と幅広く活用できるのがこの《JR-800》です。小型・軽量ながら、その性能の高さはまさにパソコンも顔負けといったところ。たとえば大きな表も描ける大容量8行液晶表示。高度な科学技術計算も正確にこなす単精度10桁、倍精度20桁の高精度。8種類の異なったプログラムの独立管理が可能。さらにRAM 16Kバイト、ROM20Kバイトの標準装備など。

JR-800 標準価格 **128,000円**

●別売グラフィックプリンタ JR-P20 標準価格 34,800円

新製品

ナショナル ハンドヘルドコンピュータ JR-800

発展性

ホームユースはもちろんビジネスユースにも対応

ご家庭のカラーテレビ、専用カラーモニタのどちらにも直結が可能、8色のカラー表示機能、3重和音、64種のユーザ定義図形機能、さらにRAMメモリー32Kバイト…など数かずの特長で好評の《JR-200》。オプションとして新たに5インチミニフロッピーディスクユニット(320KB、両面倍密度、増設も可能)や、ジョイスティックも新発売。家庭用としてはもちろん広くビジネス用にも対応できます。

JR-200 標準価格 **79,800円**

ナショナル パーソナルコンピュータ JR-200

●別売専用カラーCRTディスプレイ TX-12T1 標準価格 64,800円 ●別売5インチフロッピーディスクユニット JR-F01 標準価格 128,000円
●JR-F02(増設用) 標準価格 118,000円 ●別売プログラムレコーダ RQ-8300 標準価格 18,000円

手軽なBASIC学習機《JR-100》

●お問い合わせは……松下通信工業株式会社 電卓事業部・MB係
〒226 横浜市緑区佐江戸町600 電話(045)932-1231(代表)

●ナショナルクレジットもご利用ください。
●JR-800、JR-200、JR-100ご購入の際は、販売店名など記入事項をご確認のうえ、必ず保証書をお受け取りください。

ナショナル 松下電器 松下通信

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

ハンドヘルドはエプソン

EPSON

ハンドヘルドコンピュータHC-20、円熟の時代へ。

世界に先がけて「ハンドヘルド」という、まったく新しいコンピュータのジャンルをきり拓いた「HC-20」。キーボード、ディスプレイ、プリンタ、マイクロカセット(オプション)を、すべてA4判ボディに凝縮した、重さ1.7kgのこの革命機が、いま「あらゆる生活空間の様々な要求に応えうる真のパーソナルコンピュータ」として高く評価されています。この情報過多時代に、必要不可欠のツールとして活用されている「HC-20」。ソフトウエアも充実しました。

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

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

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

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

① 日本ソフトバンク社発行の「HC-20」専用情報紙。創刊号からNo.3まで、各￥480で市販。内容は以下のとおり。創刊号●マシンの全能力を引き出す特別デバイス活用法●EPSON-BASIC分析●モニター機能の徹底調査など。No.2●特集1:ケーススタディ●特集2:機能拡張のためのハード製作 その他など。No.3●特集:データエントリマシンとしての試み。汎用スプレッドシート編／欧文ワープロ編など。

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

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

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

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

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

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

エプソン販売株式会社 本社／〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル内私書箱6109号 ☎03-348-7121(大代)・大阪支店／〒530 大阪市北区西天満4-14-3 住友生命御堂筋ビル11階 ☎06-365-5071・名古屋営業所／〒460 名古屋市中区金山1-12-14 ☎052-331-5486・札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西2丁目 札幌時計台ビル6階☎011-222-2821・仙台営業所／〒980 仙台市本町1-12-12山万ビル6階 ☎0222-63-3691・長野営業所／〒390 松本市深志2-2-9 加納ビル2階 ☎0263-36-7251・広島営業所／〒730 広島市中区幟町3-1第3山県ビル4階 ☎082-223-2811・福岡営業所／〒812 福岡市博多区博多駅前3-4-8 ☎092-471-0761

●詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、もよりのエプソン販売まで。

マイコンBASICマガジン

SORD

ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ

V-RAM(画像メモリ)16KBを十二分に機能させるVDP
シンセサイザ専用IC搭載。4chタイマが割込みを制御
ソードの技術、ここに結集

■M5本体仕様
- ●CPU Z80A
- ●シンセサイザ機能
- ●ROM 8KB●RAM 20KB
- ●キーボード JIS配列あいうえお順(ひらがなキー)
- ●RF出力●映像出力●音響出力
- ●オーディオカセット・インタフェース
- ●プリンタ・インタフェース●カートリッジ・コネクタ
- ●寸法 262×185×35mm(B5サイス)●重量 800g(本体のみ)

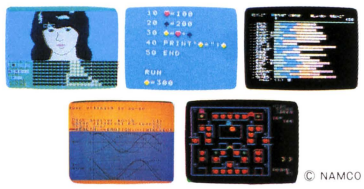
※改良のため、予告なく仕様を変更することがあります
※ご家庭のテレビがそのまま使えます。

クリエイティブ・コンピュータ m5 エム・ファイブ

¥49,800〈標準小売価格〉

〈標準付属品〉●BASIC-I ROMカートリッジ●標準ゲームカセットテープ(ゲーム2種、調整プログラム入り)●AC電源アダプタ●オーディオカセット用信号ケーブル●テレビ接続コード(テレビ切換えスイッチ付)
〈オプション〉●ジョイパッド(2個1組)●各種ソフト別売

ハードがソフトを活かす。ソフトがハードを活かす。それがM5だ。



© NAMCO

●楽しみながらBASICの基礎を学べる入門用ソフトBASIC-Iを標準付属●誰でも創れるオリジナルゲームとアニメの世界BASIC-G(9,800円)●わずか10個のコマンドでデータ処理ができる簡易言語FALC(9,800円)●ビジネスの第1線で使える技術計算用ソフトBASIC-F(近日発売)●迫力と興奮のゲームが数10種類(カートリッジ4,800円より、カセット1,800円より)

M5の自慢は夢をかなえるCG機能

●虹も描ける16色カラーグラフィック

8文字単位で色を指定するグラフィックIモード、1文字または1イメージ単位で色を指定しフルグラフィックが描けるグラフィックIIモード、キャラクタをモザイク模様で表示するマルチカラーモードを利用し、さまざまなカラーグラフィックを描くことができます。

●32コのUFOが同時に動くスプライト機能

スプライトとは画面上を自由に動かすことができるキャラクタ。32枚の優先順位がついたスプライト・プレーンで高度なゲーム・アニメ創りを楽しめます。

●シンセサイザ機能が画面に音を重ねる

M5のシンセサイザICは複雑な音楽演奏を可能にしました。音域は6オクターブ。音符、休符、和音、音の強弱、テンポ、音色を指定しプログラムすればあとは自動演奏。画面の絵と組み合わせると楽しさはさらに増します。もちろん、迫力あるノイズも出せるので自分だけのユニークなゲームも創れます。

●ハードウェアのポテンシャルをらくらく使いこなすのはBASIC-G

別売のBASIC-Gを使用するとカラーグラフィック、スプライト、音楽演奏などは簡単なコマンドで制御することができます。BASIC-Gはハードウェアの特長をフルに引きだし駆使するソフトです。

●未来先取りの拡張性

拡張BOX、32KB拡張メモリ、パラレルIOカートリッジ、フロッピーディスク装置などとの接続、拡張が可能です。M5は目的、用途の多様化にも即座に対応していきます。

●ハードウェアの回路図や、モニタプログラムをマニアのために公開します。M5を徹底的に研究してください。

ジョイパッド(別売)¥10,000(2個1組)

m5 ニュース
データレコーダ(DR-5)¥12,800 拡張ボックス(EB-5)¥17,800 32KB拡張RAMカートリッジ(EM-5)¥12,000 80桁サーマルプリンタ(PT-5)¥49,800 好評発売中!

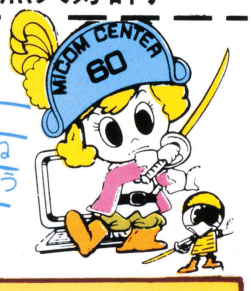
お問い合わせは:東京営業所☎03(281)8111代/仙台営業所☎0222(21)6681代/筑波営業所☎0298(52)3121代/新潟営業所☎0252(25)1166代/山梨営業所☎0552(28)2871代/名古屋営業所☎052(562)1663代/大阪営業所☎06(343)0900代/広島営業所☎082(221)1501代/九州営業所☎092(473)7331代/ソードOAシステムス☎03(295)6322代/ソードビジネスコンサルタント☎03(342)7401代/ソードビジネスシステムス☎03(498)3696代/ソード札幌☎011(731)6107代
※資料請求ご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、ソード株式会社・本部宛にお送りください。

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

資料請求券 M・B・8 M5

池袋東口に待望のマイコン大型サービス店　良心的営業方針は熱烈大好評！

マイコンセンター60



自信そう失なんか
僕達が退治するからね
安心して前へ進もう

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

サマー特価

RGB14″カラーディスプレイ・データレコーダがついた **夢のジョイント価格**
※頭金なし・ボーナスなし・48回均等払い

富士通FM-7

青少年は
興奮する
マニアライクな
パソコン
先端技術が
夢中にさせる
興奮パソコン

●FM-7●当社推奨高解カラーRGB-III ●適正FMデータレコーダー
簡易言語ソフト付ですから購入したその日から幅広い用途に活用できます。

標準価格合計 **210,000円** → サマーセット特価 **185,000円**
月々 ¥5,000

〝漢字プリンタがいらない!!〟
FM-7＋RGBII＋カラーケーブル
当社激薦品
漢字ロムカード＋TF-20 I/Fカード＋システムディスク ＋RP-80＋プリンターケーブル ＋コマスの日本語ワープロ
セット標準価格 **573,400円**
セット価格 **495,000円**
※印字見本入要の方はお電話下さい。
頭金0円 月々8,400円㊍3万×8回

NEC PC-8001mkII

3年間ベストセラーの名機
●PC-8001mkII ●高解カラーNH-14D7●データレコーダーPC-6082●ソフト(10本入)

標準価格合計 **207,400円** → サマーセット特価 **182,000**
月々 ¥49,00

HITACHI ベーシックマスター MARK5

標準価格合計 **202,400円**
サマーセット特価 **172,000円**
月々 ¥4,600
●新グラフィック機能でスピードプレイ

TOSHIBA 私の専用コンピュータ PERSONAL COMPUTER PASOPIA 7

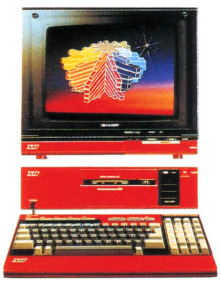
プロが創った本格派パソコン
●システム拡張が容易●柔軟性抜群のメモリ構成●漢字、ひらがな表現●強力なグラフィック機能
●強力な外部記憶装置

標準価格合計 **204,200円** → サマーセット特価 **172,000円**
月々 ¥3,400

CASIO FP-1100

●しっかり演算
●くっきり映像
●すっきり拡張
標準価格合計 **212,400円**
サマーセット特価 **152,000円**
月々 ¥4,100

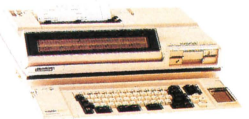
各メーカーのインストラクターによる実地指導
'83 夏のビジネス・フェア
●エプソンDC-10(7/22～24)●パナファコムC280(7/29～31)●オアシス(8/5～7)
●カマラード(8/19～21)●リポート300(8/26～28)●オリベッティ(9/2～4)



シャープ パソコンテレビ X1

いま、コンピューターと映像のクロスオーバー
合計標準価格 頭金0 5,300円×48回㊍1万×8回 **260,000円**
ウルトラプライス
●パーソナルコンピュータ＋キーボード…CZ-800C標準価格155,000円
●14型カラーディスプレイテレビ……CZ-800D標準価格113,000円
●グラフィックRAMCZ-8GR

TOSHIBA TOSWORD JW-1



標準価格 **648,000円** 5年リースで月額**14,260円**
例頭金0円 月々9,900円×60回㊍2万5千×10回

TOSWORD JW-3

標準価格 **998,000円**
ウルトラプライス
5年リース 月額18,970円
頭金0円 月々14,800円×60回㊍3万×10回

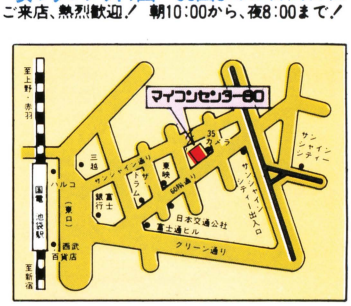
お電話1本、お葉書1枚で!! 全国即納システム(配送料は完全無料)

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

理想の機種や組合せが決まりましたら、さっそくお電話か、お葉書で、お申し込み下さい。
電話の場合、名前とTEL番号を言っていただければ1分以内にこちらからかけます。(電話料金の心配はいりません。)

お申し込み方法　(※2は定価合計でも自動割引されますから、ご安心下さい)

❶商品名(メーカー、型番)❷合計金額❸お支払方法(クレジット　現金又はリース)❹クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望❺お名前❻年令❼ご住所❽電話番号❾お職業❿他、ご意見、ご希望などを官製葉書に、ご記入の上下記宛ご郵送下さい。お金のやりとりは1円もなしでも、お手元に全品が揃います。(頭金0円のとき)●銀行振込ご利用の方は住友信宅銀行池袋支店　普通口座－No2706052にお振込下さい。　※送料手数料は差引OK　※口座名：㈱マイコンセンター



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

YDKシステムセンター

新都心・新宿ＮＳビルに430㎡のビッグなマイコンショップ

忙しい人、遠い人に朗報！ YDKテレショップ

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。

NEC パソコンシリーズ

ＮＥＣのキャリアを生かした高性能。パワフル16ビットパソコン

PC-9800シリーズ

●本体ＰＣ-9801 ●高解カラーモニタＰＣ-8853Ｋ ●漢字ＲＯＭボードＰＣ-9801-01 ●プリンタＮＭ9100ＲＯ ●ケーブルＰＣ-8894 ●8″ＦＤＤＰＣ-9881

合計標価 **1,121,500円**

ソフト5本 ➡ サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回16,835円月々11,100円×59回㊏７万×10回

本体内になんと最大128キロバイト本格的ハンドヘルドパソコンです。

PC-8201

標準価格 **138,000円**

入門書１冊 ➡ サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 5,698円月々4,900円×29回㊏０円

SONY

スペシャリストのあなたへ。3.5インチマイクロフロッピーが魅力の超小型ＣＰ/Ｍマシン。

SMC-70

●本体●高解カラーモニタ●モニターケーブル●モニタスタンド●マイクロＦＤＤＸ２●システムディスク（ＣＰ/Ｍ）●ＳＯＮＹ ＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣ●プリンタ●プリンタケーブル●日本語ワープロ

合計標価 **818,000円**

マイクロディスケット ➡ ２枚サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回12,615円月々10,600円×59回㊏４万×10回

エプソン

本格ビジネスからホビーまで。先進の日本語コンピュータ。ワープロ付。

QC-10

●本体●高解グリーンモニタ（ケーブル付）●キーボード（※日本語ワープロ付）

合計標価 **495,000円**

ディスケット ➡ 10枚サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 8,405円月々7,000円×59回㊏２万×10回

ナショナル

32字×８行の大型表示。先進のハンドヘルド

JR-800 新製品

標準価格 **128,000円**

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 5,208円月々3,800円×19回㊏２万×３回

NEC ビッグプレゼントセール

下記商品お買い上げの方に

入門に最適！ 映像と音声でやさしく解説した YDKオリジナルマイコンラボ

誰にでも使えるやさしいパソコン。家庭用テレビでＯＫ！パソコンを楽しくするサウンド機能つき。

無料サービス

PC-6000シリーズ

●本体ＰＣ-6001●ＲＯＭ&ＲＡＭカートリッジＰＣ-6006●データレコーダＰＣ-6082●家庭テレビケーブル

合計標価 **124,020円**

マイコンラボ 33,600円 ➡ サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 6,658円月々3,800円×29回㊏０円

名機ＰＣ-8001を磨きあげて画期的大改良。

PC-8001MKⅡ

●本体ＰＣ-8001MKⅡ●漢字ＲＯＭボードJIS第１水準ＰＣ-8001-MKⅡ-01●12″カラーモニタＰＣ-8058●データレコーダＰＣ-6082●24ピン熱転写プリンタＰＣ-8824●漢字ＲＯＭボードＪＩＳ第１水準実装

合計標価 **500,600円**

マイコンラボ 36,000円 ➡ サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回15,595円月々14,500円×29回㊏２万×５回

184Ｋバイトのメモリを標準実装。すべての機能がハイレベル。

PC-8800シリーズ

●本体ＰＣ-8801●漢字ＲＯＭボードＰＣ-8801-01●高解カラーモニタＰＣ-8853Ｋ●24ピン熱転写プリンタＰＣ-8824●漢字ＲＯＭボードＪＩＳ第１水準●５″ＦＤＤＰＣ-80S31●システムディスクＰＣ-8834-2Ｗ

合計標価 **835,000円**

マイコンラボ 36,000円 ➡ サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回13,025円月々8,500円×59回㊏５万×10回

富士通

先進技術が夢中にさせるヒット作。

FM-7

●本体●シャープ14″カラーモニタ14M-112C●サンヨーデータレコーダ

合計標価 **259,000円**

ソフト5本 ➡ サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 6,528円月々4,500円×29回㊏３万×５回

先進技術がビジネス用途も大幅拡大！自由自在の16ビット機。

FM-11EX

●本体●増設ドライブ●漢字ＲＯＭ●シャープカラーモニタ14M-114C●ケーブル●エプソンプリンタＦＰ-80●プリンタケーブル（※ＣＰ/Ｍ86、ＦＢＡＳＩＣ、簡易言語ＦＭＣＡＬＣ付）

合計標価 **835,800円**

ディスケット ➡ 10枚サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回14,830円月々9,300円×59回㊏５万×10回

日立

フルグラフィックで高いコストパフォーマンスのフルセット

ベーシックマスターL3マーク5 新製品

●本体●高解カラーモニタ●3″コンパクトＦＤＤ●感熱プリンタ●Ｉ/Ｏカード●システムディスク

合計標価 **450,800円**

コンパクトディスケット ➡ ５枚サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回11,745円月々5,900円×59回㊏２万×10回

三菱

遊ぶ楽しさに、活用する楽しさをプラスした新製品。

マルチ8 新製品

●本体●14″カラーモニタ●漢字ＲＯＭカートリッジ●モニタケーブル●データレコーダユニット

合計標価 **281,500円**

ソフト5本 ➡ サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 8,085円月々6,100円×29回㊏３万×５回

ジャンク

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

パソコンテレビＸ１

●本体●カラーディスプレイテレビ●グラフィックＲＡＭ

合計標価 **300,000円**

ソフト5本 ➡ サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 6,000円月々5,700円×29回㊏３万×５回

8色カラー対応グラフィック標準装備。自由に組めるコンポタイプＭＺ、登場。

MZ-2200 新製品

●本体●データレコーダ●12″専用カラーモニタ

合計標価 **249,800円**

ディスケット ➡ 10枚サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 8,012円月々5,500円×29回㊏２万×５回

Canon

バッグにもすっぽり収まるＡ５サイズ。どこでも持ち運び自由の高性能ハンディパソコン。

X-07 新製品

標準価格 **69,800円**

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 4,690円月々3,500円×19回㊏０円

おまけ LFD-550PC

ＰＣ-8001用

●ＬＦＤ-550ＰＣ●Ｉ/Ｏポート●ケーブル●システムディスケット

合計標価 **168,000円**

ディスケット ➡ ５枚サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 3,980円月々3,200円×59回㊏０円

ＰＣ-9801用 ＰＣ-8801用 ＰＣ-8001ＭＫⅡ用

●ＬＦＤ-550ＰＣ●ケーブル●システムディスケット

合計標価 **160,000円**

ディスケット ➡ ５枚サービス

YDKスーパープライス

頭金０円第１回 6,600円月々3,000円×59回㊏０円

他にＭＺ、ＦＭ用もご用意。ＹＤＫスーパープライスは、お電話、お葉書でお問い合わせ下さい。

YDK NEWS

日本初！フルサポートシステム

YDK フレッシュアップセール実施中！

Wプレゼント 8/31水曜まで

全国の皆様に YDKオリジナル パソコンデスクプレゼント

ＣＰＵを含むシステムセットをお買い上げの方にもれなくさしあげます。

ご来店サービス

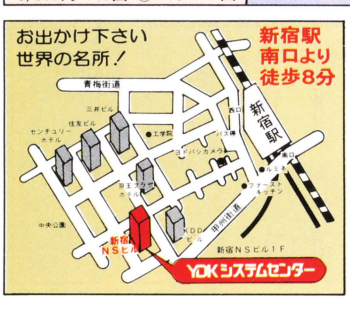
レジャー用品プレゼント

お買い上げ3,000円以上でもれなく１回"ダーツゲーム"のチャンス！

ＹＤＫ賞のハンドヘルドパソコンＰＣ-2001をはじめＴシャツ、トレーナー、ゴムボート、ビーチパラソルなど素適な商品がもれなくあたります。

お出かけ下さい 世界の名所！

新宿駅 南口より徒歩8分



お申し込み方法

全国完全無料配送！ フルサポートのＹＤＫなら後々安心です。

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

☆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回払いまで可能です。ご遠慮なくお問い合わせ下さい。

お問い合せ・お申し込みは

YDKシステムセンター

ＭＢ係まで

☎03-342-2441

〒160 東京都新宿区新宿ＮＳビル１階

未来を開発する
三菱電機

発想自由度 無限大。

マルチ感覚人間に贈る、三菱パソコン・マルチ8。

マルチ8はクリエイティブな若いハートを熱くするパソコンだ。ホビー、学習、ビジネスと自由につき合えば、君の世界はどこまでも拡がる。
熱中、作曲、伴奏。三重和音の自動伴奏で作曲・カラオケが楽しめる。
挑戦、CG。1画面に640×200ドット、ドット毎に8色の色指定可能。
ワープロもおまかせ。漢字ROM(オプション)の装着でワープロに変身。
新・学習法。楽しく勉強できる学習ソフトは英・数から国・社まで充実。
最新ゲーム。クリエイティブな遊び心を充たす最新ゲームソフトが充実。
ビジネストレーニング。自宅でパソコンに強くなればビジネスも安心。

MULTI 8
三菱パーソナルコンピュータ

本体価格¥123,000 別売周辺機器(●グリーンディスプレイモニタ●カラーディスプレイモニタ●ミニフロッピーディスクユニット●標準データレコーダユニット●プリンタ装置)

マルチ・ボード パーソナルコンピュータ
五反田 (03) 490-7611 大阪 (06) 347-2816 名古屋 (052) 565-3100 広島 (082) 248-5260 福岡 (092) 721-2301

お問合せは…三菱電機株式会社〒100東京都千代田区丸の内2-2-3
本社パーソナルコンピュータ部(03)218-3543又は右記支社へ ●札幌(011)212-3738 ●仙台(0222)64-5656 ●新潟(0252)41-7220 ●金沢(0762)52-8821 ●名古屋(052)565-3257 ●大阪(06)347-2421 ●広島(082)248-5260 ●高松(0878)51-9783 ●福岡(092)721-2346
本社機器事業部(03)218-2816又は右記営業所へ ●札幌(011)212-3787 ●仙台(0222)64-5742 ●東京(03)459-5692 ●新潟(0252)41-7227 ●金沢(0762)52-1154 ●名古屋(052)565-3344 ●大阪(06)347-2868 ●広島(082)243-5445 ●高松(0878)51-0000 ●福岡(092)721-2233
お客さま相談センター ●札幌(011)212-3737●仙台(0222)66-5711●大宮(0486)65-8211●松戸(0473)68-9031●東京(03)475-3110●横浜(045)201-1415●金沢(0762)52-1356●名古屋(052)563-3110●大阪(06)347-2687●広島(082)248-5400●高松(0878)22-3110●福岡(092)721-2211

カタログ請求券
マルチ8
ベーシックマガジン
8307
あなたの電話番号をご記入ください。

YELLOW BEE キャンペーン CAMPAIGN

日頃の御愛顧にお応えして……

ダブルチャンス

1回目は25,000名様に当ります。
（A賞. B賞. C賞. D賞. E賞の内抽選で1点が当ります。
2回目は抽選で30名様に特賞が当ります。

A賞
4000個
ハドソン・オリジナル
フローティングキーホルダー

ハドソン・オリジナル
カセット型メモ

B賞
5000個

C賞
ハドソン・オリジナル
三次元ハチスケバッチ
3500個

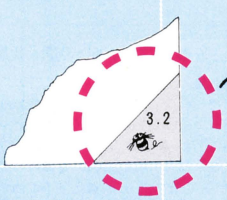
D賞
2500個

ハドソン・オリジナル
イエローバック（たて51cm×よこ41cm）

E賞 10000個
ハドソン・オリジナル
蜂助バッチ,
すきですサッポロバッチ
2個1組

特賞
パソコン・ウオッチ 30個
応募者全員からもう一度
抽選で当ります。
●個々の会計（収支）表示●時、分、秒表示
●12あるいは24時間表示選択可能●デイリーアラーム・8桁の計算器、キーサウンド●リチウム電池●ゲーム遊び

- 応募方法　ハドソンの全製品に付いているインデックスを10点以上1口で封筒に入れて送って下さい。（1つの封筒で何口でも申し込めます。）
- あて先　〒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
  ハドソン東京　YBキャンペーン係
- 締切り　昭和58年7月20日(水)～8月25日(木)の消印有効
- 発表　1回目は賞品の発送をもって発表にかえさせて頂きます。
  2回目は月刊ソフトメディア10月号にて発表いたします。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

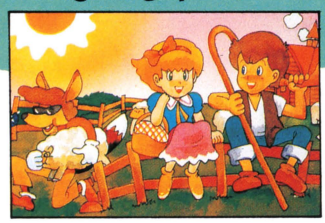
※最新ソフトカタログをご希望の方はX1,PC-8001mkⅡ,FM-7,パソピア7,日立レベル3マークV,MZ-700の機種を明記の上ハドソン東京まで〒60円を添えて,お申し込み下さい。
※通信販売はソフト名,SERIAL No.を明記の上お近くのハドソンB-7係までお送り下さい。　※NO表示のGはグラフィックRAMが必要です。

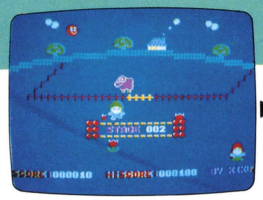
Hudson soft
おもしろゲームソフト

X1,PC-8001mkⅡ,FM-7オールマシン語シリーズ

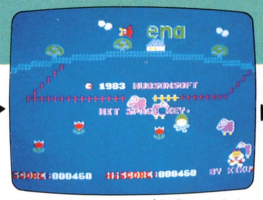
ひつじや〜い

●(X1)X-1052-G 言語M ¥3,800　●(PC-8001mkⅡ) YB-1012 言語M ¥3,800　●(FM-7) LA-1032 言語M ¥3,800





オオカミに襲われないように，羊を柵の中へ……

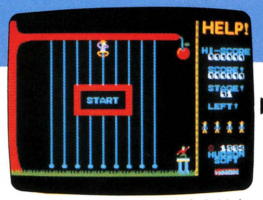


二匹，三匹……数がふえておおあわて。

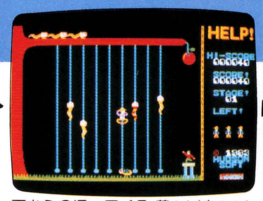
苦労のかいがありました。可愛い村娘もコンニチワ。

HELP!

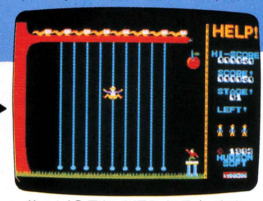
●(X1)X-1054-G 言語M ¥3,800　●(PC-8001mkⅡ)YB-1014 言語M ¥3,800　●(FM-7)LA-1034 言語M ¥3,800



さあゲームスタート。あなたは木のぼり人間。



下からのぼってくる,黄ヘビ赤ヘビを叩き落せ。青ヘビには気をつけて。



黄ヘビ8匹にのぼられると,ああ,あなたの運命は？HELP！

バブルクンド1999

●(X1)X-1060 言語M ¥3,800　●(PC-8001mkⅡ)YB-1020 言語M ¥3,800　●(FM-7)LA-1040 言語M (予)¥3,800

君は日本国防衛司令官，海の彼方からあやしげな物体が飛来。

君の武器はミサイル基地の発射ボタンだけ

うまく飛行物体にアタックしなければ君の祖国の運命はおしまいだ

HuWP(ヒューワープロ)

HuWPは,パソコン本体と純正プリンターに漢字ROMの組み合せで使用します。片かな，平がな，英数字，特殊マークなどはキーボードから直接入力できますし，漢字の入力も，かな漢字変換方式で簡単に入力できます。従来までのテープベースでは困難であった，かな漢字変換機能も，中に同梱されているかな漢字変換ＲＯＭを使用する事により本体のメモリー空間を占有する事なく，約6400字の読み方辞書を持っております。
文章の作成，編集においては，コントロールコードによる強力な編集モードがあり，文章のコピー，移動，インサート，デリートなど自由自在ですし，片かな，漢字，特殊マークでは倍角，全角が，英数字では倍角，全角，半角が自由に選べ，かつアンダーラインも簡単に引く事ができます。
文章はカセットテープに，約１分以内に１ページ分を記録，再生できますし，１ページには全角文字で2560文字入力でき，本体のメモリーには２ページ分入力できます。
このワードプロセッサーソフト(HuWP)は,DISKを使用しない物の中では,最高と自負しておりますし，従来のDISKベースのワードプロセッサーに勝るとも劣らない機能を持ち，トータルコストも大変安価になっております。　対応機種:X1 ¥24,800

miniHuBASICコンパイラー

miniHuBASICコンパイラーは,ゲームアプリケーションを作成することを目的として開発された整数型TinyBASICコンパイラーです。
HuBASICと同様の文法に従って,プログラムの作成が可能で,インタープリタでのテストRUNによりHuBASICと同様，効率のよいデバッグ作業をすることができます。デバッグののち，コンパイラーによりプログラムをマシン語に変換するとスピードが飛躍的に向上し，複数のプログラムをつなげることもでき，カセットにこのプログラムをセーブすると即実行可能なソフトにすることができます。
このコンパイラーはゲームアプリケーションに必要な命令語を最低限フォローするという目的で開発されたため，フリーエリアはHuBASICの2倍強の約48KB確保されています。　対応機種:X1,PC8001mkⅡ,MZ-700 各¥6,000

★★★★★★'83 第7回 北海道パソコン & OAフェアー★★★★★★

〜New Mediaとは〜

○主催　有限会社 ハドソン

○会期　昭和58年７月28日(木)〜
昭和58年８月２日(火)

○会場　丸井今井一条本館４階
北海道パソコンセンター
札幌市中央区南一条西２丁目　TEL.011-281-1151

出展内容：オフコン，パソコン，ワープロ，コンピュータ応用機器，関連機器，アプリケーションソフト，雑誌等

※Mはマシン語です。　㊟ＮＯ表示のＧはグラフィックＲＡＭが必要です。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

触れてみないか

話題の最新鋭機から人気のソフトウェアまで豊富な品揃えの中から、ご来店の上、実際に触れてみてお選び下さい。

マイコンショップで働いてみませんか

情報化時代の核として、マイコンは欠かせない存在です。このマイコンにたずさわっていくことは、まさに、やりがいのある仕事といえます。ラオックスもやる気ある人材を求めています。

ハード・ソフトから教育まで、マイコンをトータルで考えます。

新宿へ来て、マイコンシティに寄らない手はない

8F 新宿マイコン学院

女性インストラクターが、ていねいに、わかりやすく、ご指導致します。詳しくは下記をごらん下さい。

●基礎コース13,000円他

4F マイコンフロア

ホビーソフト・マイコン書籍・ゲームマシンなど

▲入門書から専門書までズラリ揃った書籍コーナー

▲世界のベストセラー機APPLE-IIのハードから人気沸騰のゲームソフトまで豊富に揃ったAPPLEコーナー

6F ★NECマイコンショップ★ マイコンシティ

業務用パソコン・相談コーナー
ワードプロセッサ・ビジネス書籍
パソコン関連事務用品
OA関連機器・ビジネスソフト

▲充実した品揃えが自慢のワープロコーナー

3F オーディオフロア

ニューオーディオ・システムなどオーディオの全てが勢揃い。

1F ビデオフロア

ビデオ・テレビ・ラジカセ・テレコ・テープなど

B1 TAX FREE

海外向けの電気製品が全て免税価格で大幅提供……

5F 世界のマイコンフロア

パソコン・周辺機器・マイコン
アクセサリー・ユーティリティソフト
ハンドヘルドコンピュータ

NECマイコンショップ マイコンシティ 新宿店

●新宿駅東口・伊勢丹会館並 ☎03-350-1241

LaOX

マイコン教室生徒募集中

時代を先取りした充実のカリキュラム!

PC-9800シリーズでマイコンを学ぼう

マイコン学院より耳よりなお知らせ

親と子のサマースクール
●8月8日(月)●PM2:00～PM5:00
●当学院にて●参加費用￥1,500(一人)

日本語IRIS講習会
●8月9日(火)●AM10:00～PM4:00
●当学院にて●受講料￥4,000

★参加ご希望の方は当学院係員にお申し込み下さい。

マイコン無料説明会●毎月第1・3土曜日●PM6:00～

★マイコン教室の案内書は無料で送付致します。下記マイコン学院係員までご遠慮なくお申し付け下さい。(但し、関東地区の方に限らせて頂きます。)

新宿マイコン学院

〒160 新宿区新宿3-15-16・新宿店8F ☎03(354)8571

★吉祥寺店・厚木店オーディオ館にてもマイコン教室生徒募集中!

マイコン学院
資料請求券
M・B 8月号

マイコンワールド

マイコン好きの販売員が、お客様の身になってご説明いたします。どんなことでも、お気軽にご相談下さい。

●NEC/PC-6001用

アスキー	AX-7	¥2,800
ツクモ	ウルトラ4人麻雀	¥3,800
ポニカ	スパイ大作戦	¥2,800
ポニカ	シューティングインベーター	¥2,800
新星出版	ゲームライブラリー	¥2,500

●NEC/PC-8801用

アスキー	AZ-1	¥2,800
コムパック	プロ野球スーパーシミュレーション	¥4,500
エニックス	ドア・ドア	¥3,800
エニックス	森田のバトルフィールド	¥4,800
クリスタルソフト	コスモクロス	¥4,800

●NEC/PC-8001mkII用

LAM	スーパーペンギン	¥3,000
ポニカ	幻魔大戦	¥2,800
テクノソフト	4人麻雀	¥4,000
バルコム	競馬帝王学	¥4,800
LAM	PC花札	¥3,000

●富士通/FM-7用

エニックス	マリちゃん危機一髪	¥3,600
コムパック	3Dゴルフシミュレーション	¥4,000
エニックス	バクテリアエスケープ	¥3,200
コムパック	ホル・ホル	¥3,000
リットウミュージック	ミュージックハーモナイザ3	¥3,500

●シャープ/X-1用

テクノソフト	4人麻雀	¥4,000
テーピーソフト	dB-BASIC	¥3,000
コムパック	3Dゴルフシミュレーション	¥4,000
TINYソフト	スーパーベースボール	¥4,100
テーピーソフト	アイスブロック	¥3,000

●シャープ/MZ-700シリーズ用

マイクロキャビン	宝ビルアドベンチャー2	¥2,800
テクノソフト	4人麻雀	¥3,500
ZATソフト	シングルコンバット	¥3,000
ポニカ	スパイ大作戦	¥2,800
LAM	スーパーペンギン	¥2,500

●人気のベストセラー機勢揃い！お求めはクレジットで

各社パソコン・ポケコン・周辺機器など店内大量展ポ！尚、価格は係員にご相談ください。

● 本体標準価格￥123,000
640×200ドットのグラフィック表示ができ、しかも64Kバイトの RAMを実装。

● 本体標準価格￥126,000
豊富な最新機能と多彩なソフトウェア。ドット毎に8色まで色指定ができます。

● システム価格￥268,000
コンピュータと映像のクロスオーバー！コンピュータグラフィックスが面白くなった。

● 本体標準価格￥119,800
27色・6重和音のすぐれたグラフィック機能とサウンド機能、RAM64Kバイトを実装してハイコストパフォーマンスを実現。

●月々わずかなお支払いで、手続きも簡単
マイコンクレジット取扱中

（30万円以上のマイコン製品お買い上げの方は、48回・60回の長期で手数料なしクレジットがご利用頂けます。ちなみに30万円以下でも3～30回払いのクレジットがご利用頂けます。）

冬のボーナス一括払い 発行中
商品はスグお届け！お支払いは今年の冬にて手数料なし。

★各社クレジットカードもご利用ください。

18才未満の方でもクレジットOK！
（但し、ご父兄の承諾書が必要となります。）

たくさんのご応募ありがとうございました。

「ディスクソフトコンテスト」入賞者発表

特賞……NEC/PC-9801基本セット
藤本　卓様　福岡県　「集計パッケージ」

1等……NEC/PC-8801又はPC-8031zw
越智　義明様　大阪府　「国盗りゲーム」
藤沢　優様　兵庫県　「A・S・D・T」

2等……NEC/PC-6001基本セット又は拡張セット
吉本　泰明様　大阪府　「不動産管理」
落合　康孝様　神奈川県　「宍株ケイセンプログラム」

3等……NEC/PC-2001
柳瀬　吉雄様　大阪府　「在庫処理プログラム」
相崎　一男様　神奈川県　「調量計算パッケージ」
森田　芳樹様　東京都　「見積り作成プログラム」
成相　恭二様　東京都　「簡易日本語ワードプロセッサ」
八巻　芳夫様　神奈川県　「予算実績管理」
田代　雅嗣様　東京都　「算数一年、数の計算」

★努力賞（Tシャツ）は賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます　尚、厳正な審査のため発表が遅れましたことをお詫びいたします。

新企画
マイコン・エクスチェンジ開設！
MICOM・EXCHANGE

マイコンエクスチェンジとは、不用になったお手持ちのパソコンをあなたの希望価格で売買するために、売場スペースをお貸しするシステムのことで、1ランク上の商品が欲しくなった方など是非ご利用下さい。（尚、保管料など手数料が必要ですのでご了承下さい。）お申し込みや売価についてのご相談、システムの詳細については、エクスチェンジ取扱店係員にお申し付け下さい。

グレードアップはエクスチェンジがお得！

エクスチェンジ取扱店：新宿店、マイコンショップ

LAMIC（ラオックス マイコンクラブ）会員募集中

3,000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。

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

★当社指定区域内は無料配達いたします。★本店・新宿店では地方発送　承ります。★会社で導入される場合はお得なリースをご利用ください。

マイコン取扱店は首都圏に18店舗

マイコンショップ	国鉄秋葉原駅 万世橋交差点そば	☎03 253-7111
三鷹店	新30m道路沿い 大沢交差点そば	☎0422 32-3741
吉祥寺店	吉祥寺駅北口 パーキングプラザ1・2F	☎0422 21-3471
調布店	京王線調布駅 北口踏切そば	☎0424 84-0211
荻窪店	国鉄荻窪駅北口 青梅街道沿い	☎03 398-5100

▼神奈川地区　▲東京地区

厚木店 オーディオ館	小田急厚木駅前 ヨーカドー隣り	☎0462 22-2722
大和店	大和電報電話局 隣り	☎0462 61-2011
横浜 伊勢佐木町店	横浜市中区 伊勢佐木町通り	☎045 261-1251

秋葉原本店 サウンドショップ	国鉄秋葉原駅前	☎03 253-7111
新宿店 マイコンシティ	新宿駅東口 伊勢丹会館並び	☎03 350-1241

浦和店	浦和駅前 コルソ4F	☎0488 24-5311
岩槻店	岩槻消防署 近く	☎0487 57-2561
わらび店	わらび駅東口 歩いて2分	☎0484 43-2161
大宮駅ビル店	大宮駅ビル "ヒノ"5F	☎0486 44-3551

▲埼玉地区　千葉地区▼

市原店	五月駅前 ヨーカドー隣り	☎0436 21-5331
稲毛店	国鉄稲毛駅 東口そば	☎0472 53-2136
船橋らら・ぽーと店	船橋ららぽーと 専門店街2F	☎0474 34-3971

LaOX

あなたのオリジナルな

ツクモに遊びに行ったらソフトと金物・小物をお願いね!!

ツクモは買物天国だ。知恵を働かせてうまく買えば、この夏の旅費ぐらい軽く浮いちゃうかも。狙い目はツクモで!!

NEC PC-8001MKII組み合わせシリーズ

¥123,000

Aセット PC-8001MKII＋家庭TV用アダプター＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモ サービスソフト5本＝定価¥164,300➡特価¥131,000

Bセット PC-8001MKII＋中解像度カラーモニターTV＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥217,400➡特価¥163,000

Cセット PC-8001MKII＋NH14DDC(中解象2000文字)¥69,800＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモサービスソフト5本 ＝定価¥222,400➡特価¥175,000

Dセット PC-8001MKII＋NH12D9(12インチ高解像)＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥250,600➡特価¥197,000

Eセット PC-8001MKII＋C14-452＋接続ケーブル＋サンヨーMD-11R＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥232,400➡特価¥175,000

Fセット PC-8001MKII＋PC-8053(14インチ高解像¥198,000)＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥350,600➡特価¥209,000

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

富士通 FM-7 組み合わせシリーズ

Aセット FM-7＋家庭TV用アダプター＋専用データレコーダー＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥165,800➡特価¥133,000

Bセット FM-7＋中解像度カラーモニターTV＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥220,400➡特価¥163,000

Cセット FM-7＋NH12DD(中解像2000文字)¥69,800＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥225,400➡特価¥175,000

Dセット FM-7＋NH12D9(高解像2000文字)＋専用データレコーダー＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥253,600➡特価¥197,000

Eセット FM-7＋C14-452＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥235,400➡特価¥175,000

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

NEC PC-8801組み合わせシリーズ

Aセット PC-8801(¥228,000)＋家庭TV用アダプター＋PC-8801-01(漢字ROMカード)＋ツクモサービスソフト5本(¥15,000)＝定価¥294,500➡特価¥228,000

Bセット PC-8801＋中解像度カラーモニターTV(¥67,800)＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥335,600➡特価¥258,000

Cセット PC-8801＋TX-12M2(高精細度カラーモニターTV¥99,800)＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモサービスソフト5本 ＝定価¥367,600➡特価¥293,800

Dセット PC-8801＋FTC-1435(高解像度カラーモニターTV 640×400ドット¥116,000)＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモサービスソフト5本＝定価¥398,800➡特価¥311,000

専用データ・レコーダーPC-6082を同時にお求めの方は¥19,800を加算して下さい。PC-6082をお求めの方にはもれなく、専用生テープ(¥3,000)をプレゼント!!

カシオ FP-1100組み合わせシリーズ

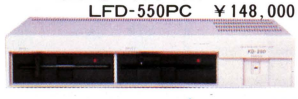
Aセット FP-1100＋家庭用テレビモジュレーター＋書籍＋ソフト5本＝定価¥156,000➡特価¥89,800

Bセット FP-1100＋12インチグリーンモニター＋書籍＋ソフト5本＝定価¥190,800➡特価¥99,800

Cセット FP-1100＋12インチ中解像度カラーモニター＋書籍＋ソフト5本＝定価¥211,800➡特価¥128,000

チャンス ディスク ウルトラ・スーパー・特価セール

東京電子科学機材
LFD-550PC ¥148,000



工人舎 KD-290 ¥148,000

PC-8801コース LFD-550PC＋接続ケーブル＋生ディスケット＋PCマシン語ローダー＝定価¥184,800➡特価¥138,000

PC-8801コース LFD-550PC＋秀和製マルチカード＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＝定価¥187,000➡特価¥173,000
マルチカードをPC-8033にした場合＝定価¥180,000➡特価¥148,000

PC-8001MKIIコース LFD-550PC＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー＝定価¥184,500➡特価¥138,000

PC-8801コース KD-290PC＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー＝定価¥184,000➡特価¥148,000

PC-8001コース KD-290PC＋秀和製マルチカード＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＝定価¥218,000➡特価¥173,000
マルチカードをPC-8033にした場合＝定価¥187,000➡特価¥148,000

PC-8001MKIIコース KD-290PC＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー＝定価¥184,800➡特価¥148,000

FM-7コース KD-290FM＋コントローラー＋生ディスケット10枚＋システムディスケット ＝定価¥190,000➡特価¥152,000

FM-7コース TF-20＋コントローラー＋生ディスケット10枚＋システムディスケット ＝定価¥190,000➡特価¥163,000

クレジットでもOKです (通信販売御利用の方は、荷作送料¥2,000加算して下さい)

組み合わせでも超特価!

MZ-700組み合わせシリーズ

Aセット MZ-721(￥89,800)＋JOY-700(￥5,800)＋ツクモサービスソフト10本(￥25,000)
＝定価￥120,600➡特価￥89,800

Bセット MZ-721＋中解像度カラーモニター(￥67,800 接続ケーブル￥1,800)＋JOY-700
(￥5,800)＋ツクモサービスソフト5本(￥12,500)＝定価￥177,700➡特価￥126,000

Cセット MZ-721＋NH-12-DD(￥69,800 高解像2000文字)＋JOY-700(￥5,800)＋
ツクモサービスソフト5本(￥12,500)＝定価￥177,900➡特価￥139,800

ツクモオリジナル
ジョイスティック
JOY-700 ￥5,800

ツクモサービスソフト5本
￥12,500

MZ-731 ￥128,000
MZ-721 ￥89,800(プリンター別売タイプ)

TVも気になる‥マイコンも気になる‥欲張り派の君へ

欲張りセット
MZ-721＋C14-452(日立モニターTV￥79,800 接続ケーブル￥1,800)＋JOY-700
＋ツクモサービスソフト10本＝￥202,200➡￥135,000送料￥2,000

日立 C14-452 ￥79,800

今月のスペシャルセット

NEC PC-8001MKII組み合わせシリーズ

Eセット PC-8001MKII＋C14-452＋接続ケーブル＋サンヨーMD-11R＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥232,400
➡特価￥175,000

富士通 FM-7組み合わせシリーズ

Eセット FM-7＋C14-452＋接続ケーブル＋専用データ・レコーダー＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥235,400
➡特価￥175,000

シャープ製品 組み合わせ特別クレジット

Aセット MZ-721＋JOY-700＋特選オリジナルソフト5本
＝定価￥108,100➡クレジット合計価格￥90,125
頭金￥5,000 1回目￥5,225 2～18回目￥4,700

Bセット MZ-731＋JOY-700＋特選オリジナルソフト5本
＝定価￥146,300➡クレジット合計価格￥129,200
頭金￥5,000 1回目￥6,400 2～20回目￥6,200

Cセット MZ-2000＋MZ1R01(グラフィックボード＋フルRAM付)＋JOY-2000(ジョイスティック ￥7,800)＋特選オリジナルソフト5本
＝定価￥295,800➡クレジット合計価格￥182,640
頭金￥8,000 1回目￥9,040 2～24回目￥7,200

Dセット X-1(CZ-800C＋CZ-800D)＋CZ-8GR(グラフィックボード)＋JOYメカ1型
＝定価￥304,800➡特別価格にて

パソピア7入門機セット

Aセット パソピア7(￥119,800)＋家庭用TVアダプター(￥13,000)＋データレコーダー(￥12,800)＋ウルトラ4人麻雀他ソフト(￥6,800)
＝定価￥152,400➡特価￥132,000

Bセット パソピア7＋14インチ中解像モニターTV(￥67,800)＋ケーブル(￥1,800)＋ウルトラ4人麻雀他ソフト＋データレコーダー
＝定価￥209,000➡特価￥167,000

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

富士銀行 神田支店
普通口座 №894047

即決クレジット
ツクモ全国クレジットOK!!

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

通信販売ご利用の方は、電話番号、年令も必ずご記入下さい。

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱ B.M.8係

九十九電機 株式会社

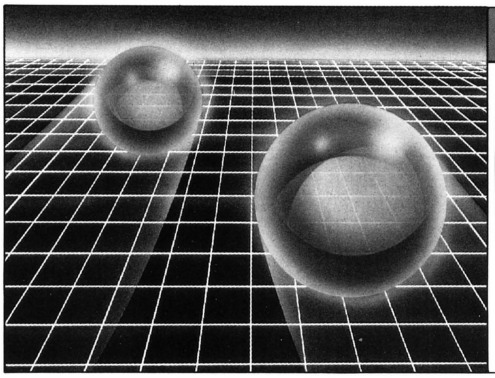
ニューセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1-16-10 ☎03(251)0986～8
名古屋店 3F 〒460 名古屋市中区大須3-30-86
ラジオセンター・アメ横ビル内 ☎052(263)1681
5号店 〒101 東京都千代田区外神田3-1-14 ☎03(251)0531～2
7号店 〒101 東京都千代田区外神田1-9-9 ☎03(253)4199
札幌店 〒060 札幌市中央区南二条西3-15-1
さっしんビルB1 ☎011(241)2299

■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日

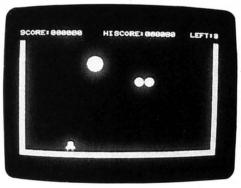
※最新ソフトカタログをご希望の方はX1,PC-8001mkⅡ,FM-7,パソピア7,日立レベル3マークV,MZ-700の機種を明記の上ハドソン東京まで〒60円を添えて,お申し込み下さい。
※通信販売はソフト名,SERIAL No.を明記の上お近くのハドソンB-7係までお送り下さい。

Hudson soft
おもしろゲームソフト

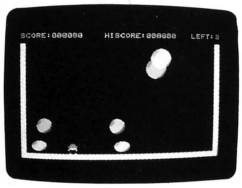
堂々完成!MZ-2200オールマシン語シリーズ



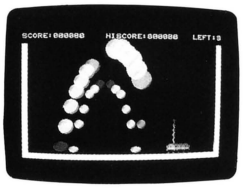
キャノンボール



●密室の中にボールが
1・2・3……



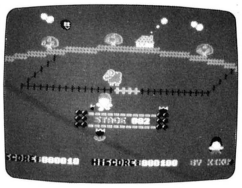
●ボールがふえてきました。高得点の秘密はボールを1つずつ確実に消すことです。



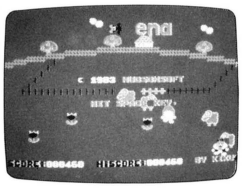
●ほとんどボールの洪水,貴方の運命は……

WB-1001　言語M　¥3,800

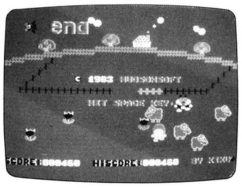
ひつじや〜い



●オオカミに襲われないように,羊を柵の中へ……

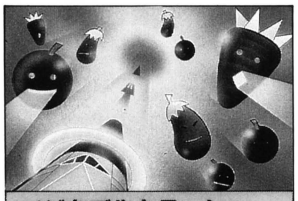


●二匹,三匹……数がふえておおあわて。

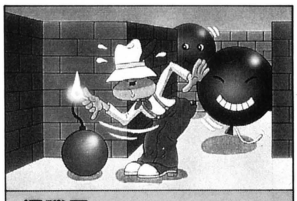


●苦労のかいがありました。可愛い村娘もコンニチワ。

WB-1007　言語M　¥3,800

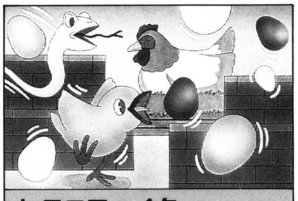


ベジタブルクラッシュ
WB-1002　言語M　¥3,800



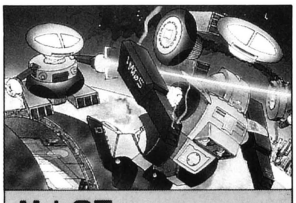
爆弾男
WB-1003　言語M　¥3,200

パワーフェイル
WB-1004　言語M　¥3,800

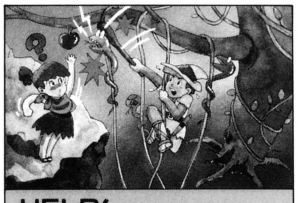


ヒヨコファイター
WB-1005　言語M　¥3,200

ザ・スパイダー
WB-1006　言語M　¥3,800



MJ-05
WB-1008　言語M　¥3,200



HELP!
WB-1009　言語M　¥3,800

Justice Knight
WB-1010　言語M　¥3,200

※Mはマシン語です。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT ®

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸Ⅱ201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

X1, PC-8001mkII, FM-7シリーズ

タイトル		言語	X1	(¥)	言語	PC-8001mkII	(¥)	言語	FM-7	(¥)
スペースハンバーガー	アッ！ハンバーガーが飛んできた！	M	X-1001-G	3,800						
ベジタブル・クラッシュ	にんじん君、なす君、りんご君が登場！	M	X-1002-G	3,800	M	YB-1007	3,800			
モンキー・アップ	おさるの投げるおにぎりをキャッチ、ウメボシ爆弾でやっつけろ。	Hu	X-1004-G	3,200						
スーパー・ゴルフ	コースを回る休日のゴルフは楽しいものです	Hu	X-1006-G	3,800	B	YB-1001	3,800	B	リアルゴルフ LA-1016	3,800
F1 レーサー	さあ、君は今からプロのドライバー	Hu	X-1008-G	3,800						
利息のガイド	いま、あなたは銀行にいくら預金していますか	Hu	X-1009-G	3,200						
立体バレーボール	本格的なバレーボールゲームの登場です	Hu	X-1010-G	3,800						
ホースレース	君は何レースにかけるかな？	Hu	X-1011-G	3,800						
さすらいの忍者	敵の忍者にみつかる前にたくさんの巻物をみつけよう	Hu	X-1012-G	3,800						
かえるがかえる	迷子のかえるをおうちに返して下さい	Hu	X-1013-G	3,800						
初級英単語レッスン	マイコンで英単語を記憶しよう	Hu	X-1014-G	3,200						
成績処理	学校で試験の成績を計算するソフト	Hu	X-1015-G	3,200						
占星術	すばらしい星占いの世界へ御招待します	Hu	X-1016-G	3,800				B	LA-1018	4,000
姓名判断	字数、字画数で姓名判断します	Hu	X-1017-G	3,800				B	LA-1017	4,000
君はピアニスト	X1で優雅なメロディを奏でましょう	Hu	X-1018-G	3,200						
俺はバイキング	暴れるバイキングを大砲でやっつけよう	Hu	X-1019-G	3,200						
エスケープ大作戦	先生の目をぬすんでエスケープ	Hu	X-1020-G	3,800						
スーパーバリケード	バリケードゲームの強化版	Hu	X-1021-G	3,200						
スナイパー	目標を一撃のもとに倒すのがスナイパーの使命なのだ。	Hu	X-1022-G	3,200						
頭の体操	あなたはどの程度の頭脳を持っているか？	Hu	X-1023-G	3,200						
ピンボール	アメリカ版のパチンコです	Hu	X-1025-G	3,800						
ローディボール	移動寿司＋ブロックスシの超ウルトラゲーム	Hu	X-1026-G	3,200						
タイガー・コンバット	宇宙戦車のパイロットは君だ！	Hu	X-1028-G	3,200						
ザ・スパイ	あなたは弾より速い、スーパースパイ	Hu	X-1029-G	3,800						
来なさい！	エイリアンが家の中に大挙して攻めてきました	M	X-1030-G	3,800						
爆弾男	風船オバケをやっつけろ	M	X-1031-G	3,800	M	YB-1003	3,200	M	LA-1023	3,200
クレイジースパイ	猛烈な敵宇宙船の攻撃を突破できるか！	M	X-1032-G	3,200						
キャノンボール	さあ、大変！タマの洪水だ	M	X-1033-G	3,800	M	YB-1008	3,800	M	LA-1030	3,800
夢のプロ野球	巨人VS西武、夢のカードが実現	B	X-1034-G	3,200	B	YB-1002	3,200	B	LA-1012	3,200
あなたは名カメラマン	森の動物写真を撮りましょう	M	X-1035-G	3,200	M	YB-1011	3,200			
カエルシューター	怪物カエルが襲ってくるぞ	M	X-1036-G	3,800	M	YB-1025	3,200			
ガンマン	君は西部のプロガンマン	M	X-1037-G	3,800	M	YB-1004	3,200	M	LA-1024	3,800
サブマリンパニック	敵潜水艦は近いぞ！	M	X-1038-G	3,200				M	LA-1025	3,200
グルグル	目・鼻、口のオバケがグルグル？	M	X-1039-G	3,200						
ねずみとり	君は何匹、ねずみを退治できるか	M	X-1040-G	3,200						
スプリング・バグ	神殿にいる伝説の娘に出会えるかな？	M	X-1041-G	3,800						
ぐしゃ	好物のチーズをうまくとって逃げるのだ！	M	X-1042-G	3,200				M	LA-1029	3,200
ミスターバタフライ	あっ！蝶々が襲ってくる	M	X-1043-G	3,800	M	YB-1006	3,800	M	LA-1019	3,800
ヒヨコ・ファイター	ヒヨコになってタマゴを食べよう！	M	X-1044-G	3,200	M	YB-1027	3,200	M	LA-1059	(予)3,200
スクウェアガーデン	魔の部屋は熾烈な闘技場だ	M	X-1045-G	3,800						
ブーメランハンティング	必殺ブーメランで獲物を採りましょう	M	X-1046-G	3,800	M	YB-1024	3,800			
4人マージャン	グラフィックによる本格的4人麻雀	M	X-1047-G	4,800						
野球拳	ちょっと色っぽいおなじみよよいのよい	M	X-1048-G	3,200				B	LA-1021	3,200
詰将棋	これで君も将棋のプロになれるぞ	M	X-1049-G	(予)4,800				M	LA-1026	4,800
ザ・スパイダー	飛来する宇宙グモを攻撃せよ！	M	X-1050-G	3,800						
ピラミッド・アドベンチャー	ピラミッドから宝物を無事に持ち出せるかな？	M	X-1051-G	3,800	M	YB-1023	3,800	M	LA-1031	3,800
ひつじや〜い	牧歌メルヘン調ゲームです	M	X-1052-G	3,800	M	YB-1012	3,800	M	LA-1032	3,800
MJ—05	地球の運命を握るのはあなた！	M	X-1053-G	3,200	M	YB-1026	3,200	M	LA-1033	3,200
HELP!	ヘビとあなたの知恵くらべ	M	X-1054-G	3,800	M	YB-1014	3,800	M	LA-1034	3,800
華麗な怪盗	華麗に登場カジノの金をかっぱらえ！	M	X-1055-G	3,800	M	YB-1015	3,200	M	LA-1035	3,800
JUSTICE KNIGHT	マイコンはメルヘン、そしてファンタジー	M	X-1056-G	3,200	M	YB-1016	3,200	M	LA-1036	3,200
明るい農園	壮大な自然を相手に展開するゲーム	M	X-1057-G	3,800	M	YB-1017	(予)3,800	M	LA-1037	3,800
フィールドウォーズ	地雷をセットしてオバケをやっつけろ！	M	X-1058-G	3,800	M	YB-1018	3,800	M	LA-1038	3,800
スーパードアーズ	ドアの反動を利用してエイリアンをやっつけろ！	M	X-1059-G	(予)3,800	M	YB-1019	(予)3,800	M	LA-1039	(予)3,800
バブルクンド1999	伝説の都バブルクンドを守るのは君だ	M	X-1060-G	3,800	M	YB-1020	3,800	M	LA-1040	3,800
スカイダイバー	君は大空を楽しく遊泳出来るか	M	X-1061-G	3,800	M	YB-1032	3,200	M	LA-1041	(予)3,800
パワーフェイル	君の努力でハドソン研究所を守れ！	M	X-1062-G	3,800	M	YB-1022	3,800	M	LA-1042	3,800
スーパーモンスター	ブロックで、モンスターをサンドイッチ	M	X-1063-G	3,800						
SOS,! DONBRAR	津軽海峡波高し、うまくのりきれ、	M	X-1064-G	3,800						
ゼロファイター	空前の名機ゼロ戦に乗って飛びまわれ！	M	X-1065-G	3,800	M	YB-1029	3,800	M	LA-1044	3,800
スラローム	フラッグをうまく抜けてゴールを目指せ	M	X-1066-G	(予)3,800	M	YB-1028	(予)3,800	M	LA-1043	(予)3,800
損益分岐点分析	経営戦略に損益分岐図表を活用して下さい							M	LA-3014	★ 3,200
財務分析	比較貸借対照表、比較損益計算書及び各種比率を計算							M	LA-3015	★ 3,500
ローン計算	元金均等、元利均等、アドオン方式など利息の計算はこれでOK！							M	LA-3017	★ 3,200
マトリックス会計	マトリックス・チャートにより財務情報を出力します	M	X-3001-G	★ 3,200				M	LA-3013	★ 3,500
給与計算	給与明細から金種計算までOK	M	X-3002-G	★ 3,200				M	LA-3018	★ 3,500
Zチャートと季節変動指数	過去3年間の売上データで、今後の販売予測をたてます	M	X-3003-G	★ 3,200						
家計簿	家庭の主婦のお手伝い	M	X-3004-G	★ 3,200				M	LA-3012	★ 3,500
DATA BASE	すべての情報ファイルはこれでOK！	M	X-3051-G	★ 3,800	M	YB-3100	★ 3,800			
HuWP(ヒューワープロ)	X1用日本語ワープロ	M	X-3052	★ 24,800						
ミニコンパイラー	整数型ベーシック・マシン語変換プログラム	M	X-3053	★ 6,000	M	YB-3500	★ 6,000			
アタックUFO	UFOの襲来に、いざアタック！							M	LA-1027	3,200
酒泥棒	酒泥棒をつかまえろ！							M	LA-1028	3,200
ギョウザパニック	雨あられと落ちてくる餃子をうまく受け止めろ				M	YB-1009	3,200			
ローリングシューター	飛来するエイリアンをやっつけろ				M	YB-1010	3,200			
ビンゴ25	マイコンが勝つか、あなたが勝つか！				M	YB-1013	2,800	M	LA-1008	3,800
アルデバラン#1	レイホープ第2研究所の事故							M	LA-1004	3,600
スタートレック	おなじみのマイコンゲームの古典名作							M	LA-1005	3,600
医は算術なり	あなたは病院を経営できるか							M	LA-1009	3,000
ICBM迎撃作戦	ICBMを地上へ落とすな							M	LA-1010	3,000
サメうちゲーム	あなたはサメうちのスキンダイバー							M	LA-1011	3,000
大戦車突破作戦	地雷をさけて標的を撃て							M	LA-1014	3,000
将棋	ウーン、これはおもしろい！							M	LA-1015	5,000
スペーストラブル	熾烈な宇宙戦に勝てるだろうか							M	LA-1022	3,200

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT ®

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

買って安心パソコンプラザ

P&P パソコンプラザ

上野11号店

コンピュータイレブン 新店紹介

日本一安い超低金利で自由自在クレジット

買替えで上位機種を!!

電話一本即日発送翌日着!!

メンテナンス・サポートはP&P開発室で実施!!

夏・冬ボーナス一括払可!!

★頭金なしの長期クレジットで超特価!!

頭金なし即決 クレジット1〜60回

三菱 MULTI-8

高精能フルカラー＋漢字機能＋シンセサイザー＋強力BASIC

新発売（本体）¥123,000

●640×200ドットごとに8色指定可・パレット機能付●漢字ROMカートリッジ（オプション）で最大40字×12行、16×16ドット●３重和音までのメロディ演奏可●BASIC32KB＋キャラクター2KBの計34KB（ROM）・メインメモリ64KB＋グラフィック48KB＋4KBの計116KB（RAM）

NEC PC-8001mkII

¥123,000 即納

ダストカバー付

頭金0円　月々4,500円×48回　ボ1万×8回

PC8001mkII＋高解像カラー（640×200）

~~¥222,800~~ 特別価格 ¥198,000

頭金0円　月々3,500円×36回　ボ2万×6回

頭金0円　月々4,700円×24回　ボ3万×4回

SHARP MZ-2200

コンポタイプのMZ登場!!

●データレコーダ MZ-1T02 ¥19,800

●ミニフロッピーディスクドライブ MZ-1F07 ¥158,000

本体価格 ¥128,000

8色カラー対応グラフィック＋自由な組合せのシステム

●CPUは高速Z80A、64KB（RAM）●グラフィック用V-RAM48KB実装、640×200ドットごとに8色を高解像度表示 ●MZ2000シリーズのソフト・各種周辺機器の互換性あり ●16ビットボードキットMZIMOI（オプション）を本体内に装着し、16ビットCPU（8088）可 ●漢字ROMボードMZ-1R08（オプション）装着し、漢字処理可

SHARP MZ-731

●MZ-731＋カラー（1,000文字）

定価¥193,800 特価 ¥144,800

富士通 FM-7 ¥~~126,000~~

超低価格のスーパーマイコン

頭金0円 月々3,700円×24回 ボ1.5万×4回

頭金0円 月々4,300円×36回

頭金0円 月々3,400円×48回

即納

ソフト3本又はダストカバー付

Ⓐ FM-7＋シャープ高解カラー（640×200）＋ソフト27種

相価談格

定価¥~~256,000~~ 特価 ¥214,000

頭金0円　月々4,100円・36回 ボ2万・6回

NEC PC8801 SET

●PC8801＋超高解像カラー（640×400）シャープ

¥228,000＋¥168,000＋コード¥2,000＝¥398,000

定価¥~~398,000~~ 特別価格 ¥338,000

頭金0円　月々4,300円×36回 ボ4万×6回

頭金0円　月々5,000円×48回 ボ3万×8回

激安

●PC8801＋超高解力＋TF-20＋プリンタ（FP-80）

定価¥~~727,800~~特価 ¥627,800

日立 MARK5 レベル3

堂々新登場

"技術の日立"が自信をもって開発したマニアのためのパソコンFM-7・PC8001mkIIよりも安価で、性能バツグン!!

超性能パソコン（FM-7もびっくり!!）

新登場価格 ¥118,000

★機能拡充＋日立各機種周辺機器と接続＋手頃な価格

富士通 FM-8 SET 激安

Ⓐ FM-8＋漢字・非漢字SET

定価 ¥~~258,000~~ 特別価格 ¥168,000

大特価 富士通 FM-11 SET 10%引

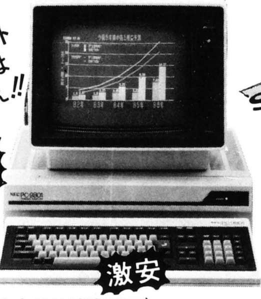
●FM-11（EX）＋超高解カラー（640×400）シャープ製

定価 ¥~~566,000~~ 特価 ¥516,000

大特価 NEC PC9801 SET 10%引

ビジネスソフト ゲームソフトは 大量に品揃え!!

価格相談



説明資料 100ページ 送料¥500

激安

Ⓐ PC9801（16ビット・RAM640KB可）

特別相談可 定価 ¥298,000

頭金0円 月々4,100円×36回 ボ3万×6回

頭金0円 月々4,300円×48回 ボ2万×8回

Ⓑ PC9801＋シャープ超高解カラー（640×400）定価¥~~458,000~~ ¥412,000

頭金0円 月々6,000円×36回 ボ5万×6回

頭金0円 月々4,700円×48回 ボ4万×8回

8インチディスク ¥388,000

5Mハードディスク ¥478,000

限定100台

SHARP パソコンテレビX1

スーパーインポーズ機能

価格相談

定価 ¥~~155,000~~

カラー モニテレ ¥~~113,000~~

システム価格 ¥~~268,000~~

（ソフト大サービス）

頭金0円　月々9,300円×36回

頭金0円　月々7,400円×48回

頭金0円　月々4,300円×36回

ボ3万×6回

Vラム付 特価 ¥270,000

SOHACOM イレブンオリジナルソフト

ソフトリスト全公開!! クラフ化機能付

SOHACOM （クラフ化ノンプログラミング）MDB11

¥35,000　¥50,000（漢字版1万円高）

★株価チャート分析ソフト……¥100,000

★the FM漢字（FM7 8）

the PC漢字（PC8801 マークII）

〈テープ版〉¥4,800

〈ディスケット版〉¥6,800

★英文・カナタイプ練習

（PC8801 マークII、FM-7 8用）

〈テープ版〉¥3,000

★LET'S 数値計算パッケージ

（PC8801 マークII、FM-7 8用）

〈テープ版〉¥4,800

★趣味ソフト

本因坊秀策「囲碁トレーナー」

（PC8801用）

〈ディスケート版〉¥8,800

★ゲームソフト「ペンギンくん」

（FM-7 8用）〈テープ版〉¥3,300

★趣味ソフト ズバリ予想 実戦競馬

（FM-7 8用）〈テープ版〉¥3,300

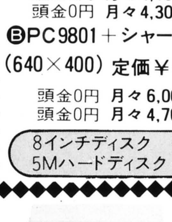
三菱 MULTI16 大特価

5インチ内蔵		8インチ内蔵
MP 1601S	¥~~530,000~~	●グリーンタイプ ¥~~930,000~~
MP 1602S	¥~~730,000~~	●カラータイプ ¥~~1,130,000~~
MP 1605S	¥~~930,000~~	

東芝 PASOPIA7

ダイナミックSound & スーパーGraphics

新発売 ¥119,800



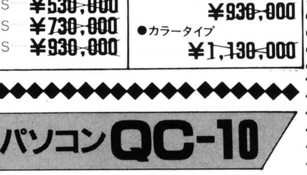
即納

●6オクターブ・6重和音可●640×200ドット（1ドットごとに8色）カラーパレット機能付●中間色も27色までOK（320×200ドット）のハードウェア・タイリング機能）●パソピアのソフトと互換性●フロッピーディスク制御機械語プログラム容易●ジョイスティック等18種の周辺機器有

PASOPIA5 ¥99,800 PASOPIA16 ¥~~398,000~~

EPSON 日本語ワープロパソコン QC-10

日本語パソコン（本体）¥398,000



日本語CP/M搭載!!

●日本語BASIC・RPG・COBOLやワープロ・スーパーカルク。オンライン検策等の日本語アプリケーションが利用可。

カナ漢字 ローマ字変換もOK!!

●漢字辞書装備・文書ファイル・グラフィック機能も可。

メインメモリ256KB実装!!

●最大容量RAM（290KB）・ROM（116KB）

●超薄型ミニフロッピーディスク2基内蔵。

全メーカー取扱いで、機種の組合せは自由自在。ソフトも即決クレジットで自由自在!!

資料請求券 P&P MB-8

信頼は 23,000台の保守販売実績から!!

全国送料無料保険付!!

頭金なし「安心全国通販」

アフターメンテはお電話で!!

下取り品の高値買取実施中!!

P&P開発室

ビジネスソフト開発中

買って安心パソコンプラザ

P&P パソコンプラザ

限定激安コーナー

ELEVEN 中古 PLAZA （新品同様） 6月18日(土)オープン!! びっくり市ショップ

高田馬場駅前0分TAK11ビル3F TEL:03(209)5233

SOHACOM パソコンラック

超低価格 ¥27,800

★1台3役組立3方式

●一発電源スイッチ付 ●軽くて移動が簡単 ●場所をとらない ●コインで組立て簡単 ●木目調

※キャスター¥2,000

新発売

激安大特価

SHARP MZ-1200

定価 ¥~~148,000~~

超大特価

価格相談

EPSON ハンドヘルド

Ⓐ HC-20＋ソフト5本 17%引

定価¥153,000➡¥128,600

Ⓑ HC-20＋マイクロカセット＋ソフト5本

定価¥178,600➡¥148,600

Ⓒ HC-20＋ディスクTF-20

定価¥280,600➡¥230,600

Canon X-07R ¥104,800

ROM20K・RAM16K・ファイルカード付

●最大ROM 42KB・RAM 24KB ●液晶ディスプレイ（20文字×4行 120×32ドット）●倍精度関数計算・10進倍精度演算 ●アラーム機能 ●カードがフロッピー機能!!

CASIO

Ⓐ FP-1100 激安目玉品 ¥38,200引 30%引

定価 ¥~~128,000~~ ウルトラ 特別価格 ¥89,800

Ⓑ FP-1100＋高精細カラー＋ソフト5本 ¥100,000引

定価 ¥263,000 ウルトラ 特別価格 ¥158,000

頭金0円 月々4,500円×24回 ㋭2万×4回 頭金0円 月々3,800円×36回 ㋭1万×6回

Ⓒ FP1100＋高解像シャープカラー 定価 ¥~~227,800~~

ウルトラ 特別価格 ¥188,000 ソフト5本サービス 激安

頭金0円 月々5,200円×48回 ㋭0 頭金0円 月々3,100円×36回 ㋭2万×6回

apple II

APPLE ソフト 激安市

カラーモニタプレゼント

Ⓐ J-PLUS＋純正カラーモニタ付

定価 ¥~~422,800~~ ——→ 大特価 ¥358,000

頭金0円 月々5,800円×36回 ㋭4万×6回

頭金0円 月々4,900円×48回 ㋭3万×8回

Ⓑ フロッピー(I/F付)のみ（ディスケット10枚付）

定価 ¥~~199,000~~ ——→ ¥173,000

頭金0円 月々4,300円×36回 ㋭1万×6回

頭金0円 月々3,500円×24回 ㋭3万×4回

新登場 APPLE IIe ¥378,000

64KB RAM(128KB増設可)キーボードが完全アスキー80文字OK!!

☆周辺機器大特価!! 新製品情報提供中!!☆

EPSONプリンター大特価セール!

プリンタ用紙サービス

Ⓐ 超低価格プリンターRP-80

新発売 ¥89,000

頭金0円 月々2,700円×24回 ㋭1万×4回

Ⓑ 低価格高速プリンターFP-80標準機

新発売 ¥149,800

頭金0円 月々3,500円×36回 ㋭1万×6回

●FP-80(PC8001用) ¥152,800

●FP-80(PC8801/9801用) ¥153,800

Ⓒ MP80K漢字用 ¥189,000 プリンタ用紙1,000枚付

¥151,200 頭金0円 月々4,200円×24回 ㋭2万×4回

プリンター台 ¥5,800

プリンター台サービス!!

エプソン標準プリンターが ¥4,800(テープ版) 漢字プリンターに変身!! 新漢字ワープロソフト

●GPシリーズ大特価セール中!

EPSON TF-20フロッピー

超低価格フロッピー

3インチフロッピーは小さな巨人!!

新発売 日立 レベル3用

即納 ¥~~79,800~~ 超低価格シリーズ

両面倍密(2W)

560KB～640K

¥~~142,000~~

相談

ディスケット10枚サービス

ウルトラ大特価

Ⓐ PC8801対応型 ¥142,000＋ファクトリオプション ¥24,000＝特価 ¥142,000

(PC8001対応可)頭金0円 月々3,200円×36回 ㋭1万×6回

Ⓑ MICRO-8対応型 ¥142,000＋ファクトリオプション ¥21,000＝特価 ¥139,000

頭金0円 月々3,100円×36回 ㋭1万×6回 ㊀0円 月々3,800円×48回

Ⓒ MZ80対応型 ¥142,000＋ファクトリオプション ¥38,000＝特価 ¥153,000

頭金0円 月々3,600円×36回 ㋭1万×6回 ㊀0円 月々4,200円×48回

●大容量ディスクユニットLFD550シリーズ(exa)

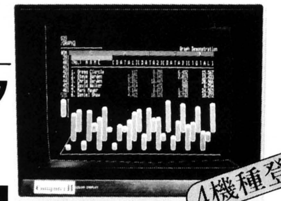
LFD-550PC(PC-8001/8801用)……¥~~148,000~~ LFD-550FM(FM7/8用)……¥~~148,000~~

LFD-550(汎用・増設用)……¥~~128,000~~ LFD-550MZ(MZ80B/2000用)……¥~~128,000~~

SOHACOM（ソハコム） モニター

RGB カラーモニタ（シャープ製）

価格相談



4機種登場

●超高解像カラー4,050文字(14インチ) PC9801・FM-11対応

定価 ¥168,000 C-14A

●高解像カラー2,000文字(12インチ) (640×400) 定価 ¥99,800 C-12

●新製品 高精細度カラー2,000文字 (14インチ)(640×400)

定価 ¥69,800 C-14B

●新製品 超高精細カラー4,050文字 (14インチ)

近日発売/PC9801・FM-11対応

定価 ¥118,000 C-14C

ハロー通販

◉超低金利のクレジット!!

☎コレクトコール(106番)で!!

テレジット

通販専用申込電話

東京 ☎03(209)5266(代)

名古屋 ☎052(451)7374(代)

大阪 ☎06(341)7324(代)

買って安心パソコンプラザ

P&P パソコンプラザ

☎03-209-5266(代)

☎03-209-5266(代)

受付時間10:00～19:00

コンピュータイレブン兄弟会社

年中無休

PASOCOM PLAZA

東京都新宿区高田馬場 2-17-4菊月ビル5F

ハガキで申し込みの方は必ず☎TEL番号を記入してください

お支払い方法は現金支払とクレジット支払（ボーナス一括～60回）

〔現金支払〕ハガキ又は電話で連絡の上で現金書留か銀行振込

振込先 富士銀行高田馬場支店 普通 685422パソコンプラザ

〔クレジット支払〕ハガキ又は電話で連絡した上で手続して下さい。月々のお支払いは、ご自身の銀行口座から自動引落で、ボーナス時払いは(1月と8月です。) 20才以上は保証人

銀行口座のない方はお近くの銀行・信金・郵便局よりクレジット会社宛にご送金下さい。(金利10回払8.5%と非常に安い)

パソコンプラザの親会社㈱日本ソフト&ハード社は大学・官庁への納入実績NO.1です。 ☎03(209)7376 高田馬場本店

NEC

PC8001 パソコンのベストセラー機 マークII 123,000円

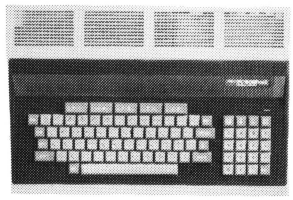
●新しく、さらに機能アップで新登場。

マークIIセット

80-2	PC8001マークII(123,000円)+RFモジュレータ+テープレコーダ+ソフト8種	特131,000円
80-3	PC8001マークII+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+テープレコーダ+ソフト8種	特196,000円
80-4	PC8001マークII+RFモジュレータ+プリンタRP-80+プリンタ用紙1000枚	特196,800円
80-5	PC8001マークII+12インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+テープレコーダ+ソフト8種	特201,500円
80-6	PC8001マークII+シャープパソコン用テレビ(テレビも見られるモニタ)+テープレコーダ+ソフト29種(No.1~4)	特228,800円
80-7	PC8001マークII+14インチ高解像カラーモニタ+プリンタRP-80+プリンタ用紙1000枚+フロッピーTF20N+ケーブルI/F+ディスケット10枚	特409,800円

PC8001マークII+準高解像度カラーモニター+テープレコーダ+ソフト8種

特価169,800円



カセット
テープレコーダ
¥12,800

プログラム
ライブラリー
No.1

1000文字表示
カラーCRT

PC2001
PC8201
HC-20
PC1250
PB100
VIC1001
特価販売中

新機種・新作ゲームソフト続々入荷

宇都宮・大宮・川口・巣鴨・新宿・秋葉・東ラジ・横浜・静岡・名古屋

便利でお買得な パソコンPAC

広告品の販売期間は58年8月10日までとさせていただきます。パソコン販売6周年の

88セット

88-2	PC8801(228,000円)+RFモジュレータ+テープレコーダ+ソフト8種	特209,800円
88-3	PC8801+RFモジュレータ+タンディグラフィックプリンタ	特228,000円
88-4	PC8801+12インチグリーンモニタ(640×400ドット)+テープレコーダ+ソフト8種	特232,800円
88-5	PC8801+14インチ準高解像カラーモニタ(1000文字)+テープレコーダ+ソフト8種	特248,900円
88-6	PC8801+14インチ高解像カラーモニタ(ドットピッチ)+テープレコーダ+ソフト8種	特284,000円
88-7	PC8801+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+漢字ROM(PC8801-01)	特285,000円
88-8	PC8891+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)プリンタRP-80+プリンタ用紙1000枚	特332,500円
88-9	PC8801+14インチ超高解像カラーモニタ(640×400ドット)+漢字ROM(PC8801-01)	特344,000円
88-10	PC8801+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+漢字プリンタ8822)+プリンタ用紙1000枚+漢字ROM	特485,000円
88-11	PC8801+14インチ高解像カラーモニタ(ドットピッチ)+8インチフロッピー(PC8881)+ディスケット10枚	特664,000円

PC8801+14インチ高解像度カラーモニタ+テープレコーダ+ソフト8種

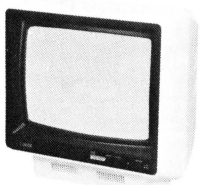
228,000円

注意 モニターは特に指定が無い時は当社にての特選品をパック品として選ばさせていただきます。了承下さい。

特価268,000円

超目玉のお進めセット

パソコンの本命です



640×200ドット

サンヨーテレコ
MR-11DR

PC用プログラム
ライブラリー
No.1

取扱メーカー:NEC・シャープ・富士通・カシオ・東芝・三洋・日立・三菱

専任スタッフがアドバイス・ビジネス分

カセットテープレコーダを純正品としたい場合は相談に応じます。お申し出下さい。

NECの入門機

パピコンPC-6001セット

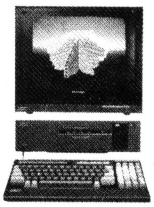
60-1	PC6001+ROM・RAMパック	特76,000円
60-2	PC6001+ROM・RAMパック+日立カセットテレコTRQ359+ソフト4種	特88,800円

パソコンテレビX-1 システム一式~~268,000円~~ テレビとパソコンが一体となった話題機

特価販売中

予算に合わせて選べる3タイプです

話題のパソコン



X-1は、赤・白・シルバーの3色あり

MZ700シリーズ

MZ711= 79,800円
MZ721= 89,800円(データレコーダ内蔵)
MZ731=128,000円(データレコーダ・カラープロッタ内蔵)

※MZ700シリーズのセット組合せ特価も好評販売中です。

70-1	MZ731+14インチ準高解像度カラーモニタ(1000文字表示)	特153,000円
70-2	MZ721+14インチ準高解像度カラーモニタ(1000文字表示)	特123,000円

新製品

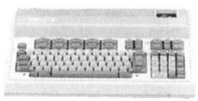
MZ-2200
128,000円
コンポタイプMZ登場

MZ-2200

SHARP

FM7＋準高解像度カラーモニタ＋テープレコーダ

126,000円　14インチ　サンヨー新型テレコ



富士通

＋ソフト8種

特価169,800円

今人気最高機です

FM-11高級パソコン

EX398,000円

FM-2	FM7(126,000円)＋RFモジュレータ＋テープレコーダ＋ソフト8種 特131,000円
FM-3	FM7＋14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)＋テープレコーダ＋ソフト8種 特196,000円
FM-4	FM7＋RFモジュレータ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚 特196,800円
FM-5	FM7＋12インチ高解像カラーモニタ(2000文字)＋テープレコーダ＋ソフト8種 特201,500円
FM-6	FM7＋シャープパソコン用テレビ（テレビも見られるモニタ)＋テープレコーダ＋ソフト29種(No.1～4) 特228,800円
FM-7	FM7＋14インチ高解像カラーモニタ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚＋フロッピーTF20F＋ケーブルI/F＋ディスケット10枚 特409,800円

他の組合せが「マイコン」誌に記載されています。参照して下さい。

K8パック

パック品は、多数取り揃えましたが万一品切れの節は悪しからず御了承願います

Tmdシステムズ特選セット品

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

分割払・クレジットの最長60回払
即お持帰り
証明書
印

各クレジットカード取扱中
MC・JCB・UC・DC
ダイナース・アメックス
VISA・ジャックス
セントラルF
日本信販

沖・コモドール・エプソン・精工舎 他 野にパソコン時代を拓く Tmdシステムズ㊞

東芝

新製品
パソピア7
119,800円

パソ-3	パソピア7＋14インチ準高解像度カラーモニタ(1000文字表示)＋ソフト3本 特172,800円
パソ-4	パソピア7＋14インチ高解像度カラーモニタ(2000文字表示)＋ソフト3本 特184,900円
パソ-5	パソピア7＋14インチ準高解像度カラーモニタ(1000文字表示)＋テープレコーダ＋ソフト3本 特186,800円

日立　カシオ

新製品
ベーシックマスタマーク5
~~118,000~~円

新製品●1ドライブフロッピーFP1022FD　98,000円
●フロッピー 2ドライブ　●FP1100本体　大特価中

FP-2	FP1100＋12インチグリーンモニタ2000文字表示＋ソフト5種 特115,000円
FP-3	FP1100＋14インチ準高解像カラーモニタ1000文字表示＋テープレコーダ＋ソフト5種 特156,000円
FP-4	FP1100＋14インチ高解像カラーモニタ2000文字表示＋テープレコーダ＋ソフト5種 特168,400円

展示棚ズレ等お買得品

（中古品も含みます）

名●東映カラーCRT
FTC1430　特92,000円

名●コモドール64
特77,800円

名●シャープCRT MZ1D09
(2000文字)　特74,800円

宇●セイコプリンタ
GP250X　特39,800円

秋●PC 8032(増設用)
NECフロッピー　特79,800円

●サンヨー
MBC-100　特138,000円

秋●VIC1001＋レコーダ
特23,000円

名●サンヨーCRT
CMT120R(12インチカラー)
特29,800円

秋●ソードM23マークIII
特398,000円

名●シャープMZ-P4
プリンター　特

名●工人舎フロッピー
KD280DMZ 用
特99,800円

特価44,800円
㊐カシオFX9000P

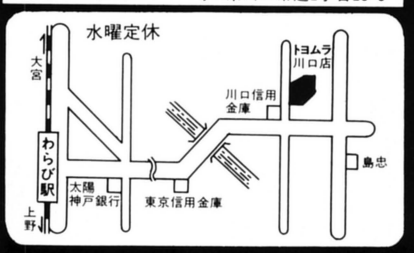
特価132,000円
15インチ巾プリンター
㊐エプソンMP-100展示棚ズレ品

特価298,000円
CP/M 5インチFDDX2
㊐MBC-2000/7展示棚ズレ品

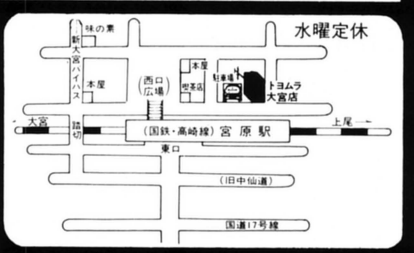
Tmdシステムズ・トヨムラ各店

新宿　03-342-1571
新宿区西新宿2丁目4番1号
新宿NSビル5階

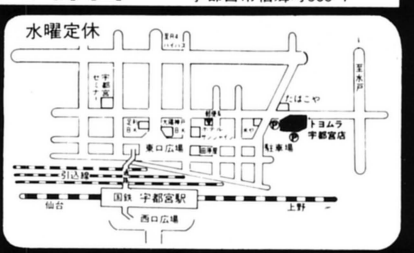
川口　0482-68-7826
埼玉県川口市芝2丁目25-3



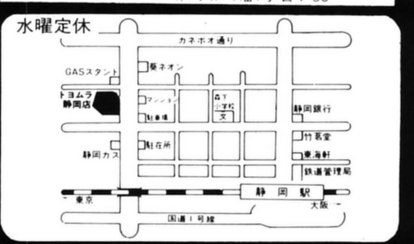
大宮　0486-52-1831
大宮市宮原町3丁目515-2



宇都宮　0286-36-5315
宇都宮市宿郷町365-7



静岡　0542-83-1331
静岡市八幡1丁目4-36



秋葉　03-253-5754
東京都千代田区外神田4丁目4-1

巣鴨　03-941-8621
東京都豊島区巣鴨1丁目12-6

東ラジ　03-253-4693
東京都千代田区外神田1-10-11

横浜　045-641-7743
横浜市中区松影町1丁目3-7

名古屋　052-263-1661
名古屋市中区大須3丁目30-86

●お問合せ・お買求めはお近くの各店へ

ゲームは、ますます白熱戦。

APPLE II 用 IKJ-100
定価 5,800円の品 特価 ¥3,800

PC-8800用 ¥9,800
Apple II 用 ¥8,500
PC-8001用 ¥8,500

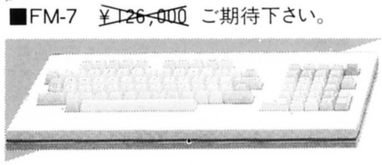
FM-8用 ¥7,500
FM-7用 ¥7,500
SHARP X-1用 ¥5,800
PC-6001用 ¥5,800

※ステックの丸頭はオプションです。簡単に交換出来ます。¥500

マイコンボーイ必携の商品が勢揃い。

■コンピューター・TV台 170×550×350mm
組立式……¥5,950
電源・コネクター(3P)スイッチ付
……¥7,950

■FM-7 ~~¥126,000~~ ご期待下さい。

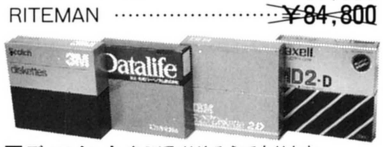


■CASIO FP-1100 ~~¥128,000~~ ご期待下さい

ルンルンシンセ

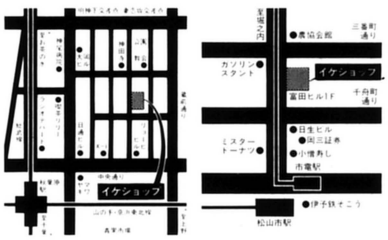
■NEC PC-8001/mk II /PC-8801用
PCS-8007 ¥24,800

■プリンター
EPSON RP-80 ……~~¥89,000~~
PAX PX-80 ……~~¥77,800~~
STAR DPX-510 ……~~¥85,000~~
RITEMAN ……~~¥84,800~~



■ディスケット 各種取りそろえてあります。

おもしろソフト ゾクゾク入荷中!!



イケショップ

本店 〒101 東京都千代田区外神田3 9 8 中栄ビル1階 ☎03(253)1698
松山店 〒790 松山市花園町4の20 ☎0899(46)2130

北海道ショップ・ガイド①

北海道は「マイコンアイランド」といわれるほどマイコンの世界ではすすんでいる地域。マイコンショップやデパートのマイコンコーナーも相変わらず増え続けている。今回は道内マイコンショップの中から有力店と新しくオープンした店を紹介してみよう。

各メーカー、周辺機器も揃います

IC パソコンの店

ICカプセル

北見市二条西2丁目サンプラザ2F ☎0157(23)8444

昨年10月北見駅前のサンプラザビル2階にオープン。展示機種が豊富で，セット販売やクレジットも各種扱っている。販売後のサポート体制が完全なことが最大の特徴で，電話1本で気軽に相談に応じてくれる。特に店長が経営コンサルティングや，幅広い業務に精通しているため，ビジネスに使われる向きには頼もしい（サポート料は無料）。ソフトも約500種類揃っており，パンフレット類も豊富に揃えている。営業時間は，午前10時から午後6時45分まで。第1，3火曜日は定休日です。

南1条西4丁目という都心に立地し，マイクロコンピュータからオフィスコンピュータまで取り扱っている。ソフトでは，アップルソフトを大量に展示しデモしていることがうれしい。店長以下，楽しい仲間がいっぱいで，プログラムの相談にも応じてくれる。オリジナルソフトも発売中でHC－20用保険セールスプログラムも開発している。なお，道新文化センターとタイアップした「マイコン教室」を毎週水曜日に実施，毎週金曜日には「初級マイコン教室」を清見町39番地のICカプセル旧店舗で行っている。

Computer Vision

◀ソードm-5用ビジョンオリジナルソフト▶

■漢字の学習(Basic-I用) 1年生用￥3,800、2～6年生用￥5,800
小学校の漢字を全て収録、ゲーム感覚で漢字をマスター
漢字を楽しく学んじゃおう！

■Basic-Iゲームシリーズ（all￥1,800）
相生診断・バリケード・リターンA
グラフィックエディター・キャットフラッシュ・3次元迷路

関西地区販売代理店 **㈱エムエーシー**

●コンピュータービジョン●

〒060 札幌市中央区南1条西4丁目 ☎（011）221－7023
定休日 第1－第3月曜日 営業時間AM・10:00～PM・7:00

本格的ビジネスパソコンショップ

For Next

オリジナルソフト

- ●個別原価計算システム
- ●製品在庫管理システム
- ●財務管理システム
- ●積算システム
- ●部品引当システム
- ●販売管理システム

只今PC-8000フル構成で無料貸出し中！
三菱メルコム18 1台10万円で売出し中！
（8″両面倍密2ドライブ、グリーンCRT、120字/秒カナプリンター）

ビジネス・ユースを主体においたショップで，今年の4月15日に開店したばかりの店。

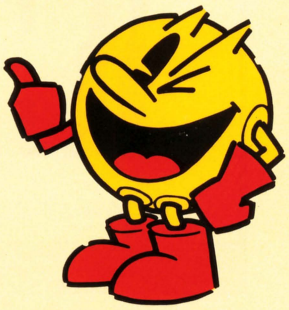
10年来のオフィス・コンピュータのユーザーとしてのノウハウをとり入れた，システムを多数開発している。ユーザー・サービスとして，月1回の無料ソフト・ウェア講習会がある。住所は，札幌市中央区南3条東3-18マルキン本社ビル5F。TEL 011－261－8238。

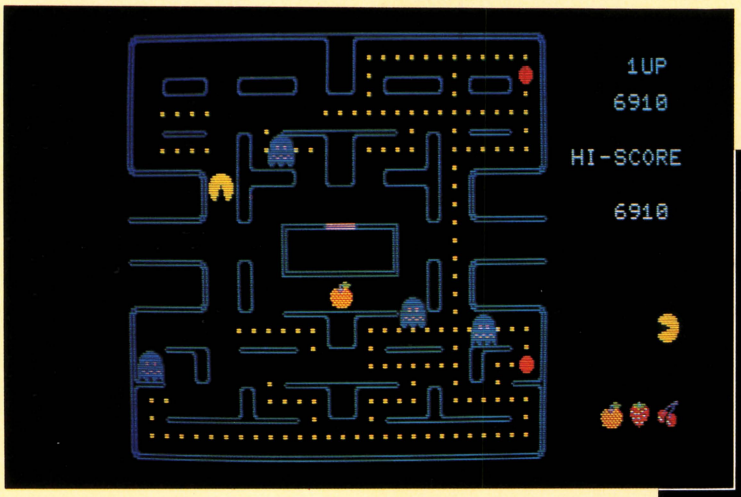
マイコンソフト namcoオリジナ

ゲーム・センターの大ヒット作品「パックマン」，「ギャラクシアン」，「ディグダグ」をはじめ，最近では「ゼビウス」などを制作している(株)ナムコと，電波新聞社が協力して開発した，パソコン用ソフト・テープが発売になりました。

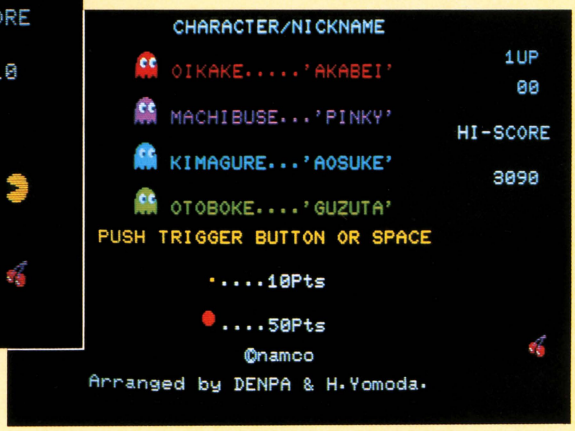
今月ご紹介するのはその第一弾で，「namcoオリジナルゲーム・シリーズ」と題され，おなじみのゲームが，本物そのままの迫力で楽しめます。もちろんゲーム・マシーンとパソコンとの間には，ハード上の差がありますが，いかにオリジナルにせまれるか，越えられるかを最大のポイントとして開発した自信作です。ぜひお楽しみください。

PAC-MAN





◀シャープX1用パックマンの画面。スピード，サウンド，動き共にリアル！キミは何面までクリアできるかな？



▲スタート画面。もちろんミュージックもでるゾ！

アーケード・ゲームにチャレンジ！

ゲーム・プログラム大募集！

電波新聞社は，有力ゲーム・メーカーの(株)ナムコ，(株)タイトー，両社と契約を結び，ビデオ・ゲームをパソコン用に映像複製することができます。

みなさんのプログラミング能力を生かした，実物に負けない内容のパソコン用プログラムがあれば，ぜひお知らせください。優秀作品は「オリジナルゲーム・シリーズ」に加え，発売させていただきます。

※プログラム商品化に際しては，著作権使用料をお支はらいいたします。

◎namcoオリジナルゲーム・シリーズの内容◎

題　名	対応機種	定　価	
パックマン	FM 7	3,500円	発売中
	X1	3,500円	
ギャラクシアン	MZ-700	3,000円	7月中旬発売
ディグダグ	PC-8001/8801(N)	3,000円(予価)	〃
	X1	3,500円	〃

※対応機種は続々と増加いたします。
※別タイトルのゲームも発売になります。
※すべて美しいデザインのビニール・レザー・ケースにおさめられております。
※お求めは全国有力マイコンショップ，書店にてどうぞ。

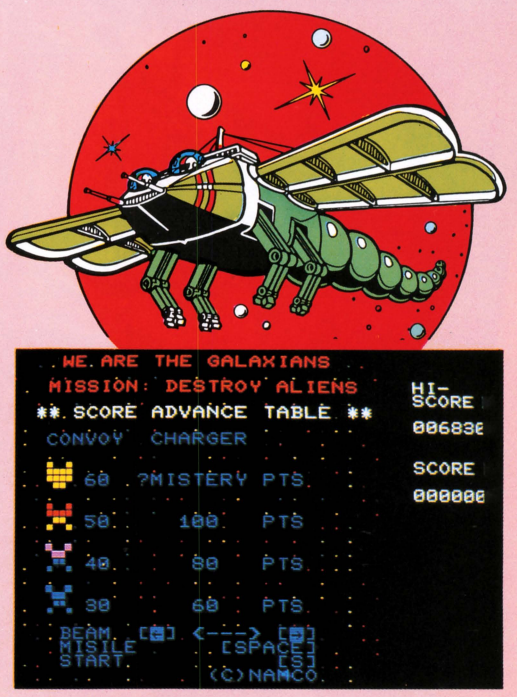
※この件に関するお問合わせは電波新聞社出版部「マイコン・ソフト開発室」☎03-445-6111(代表)にお願いします。

パソコンでゲーム・マシーンに挑戦!!

ル・ゲーム・シリーズ発売!

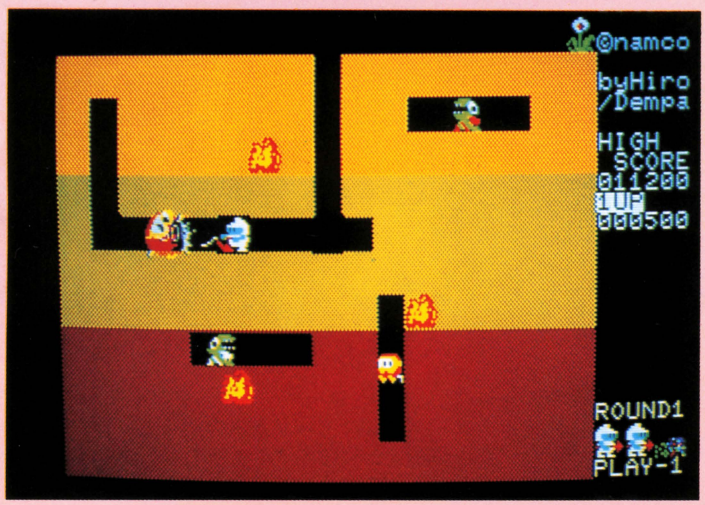
ギャラクシアン Galaxian

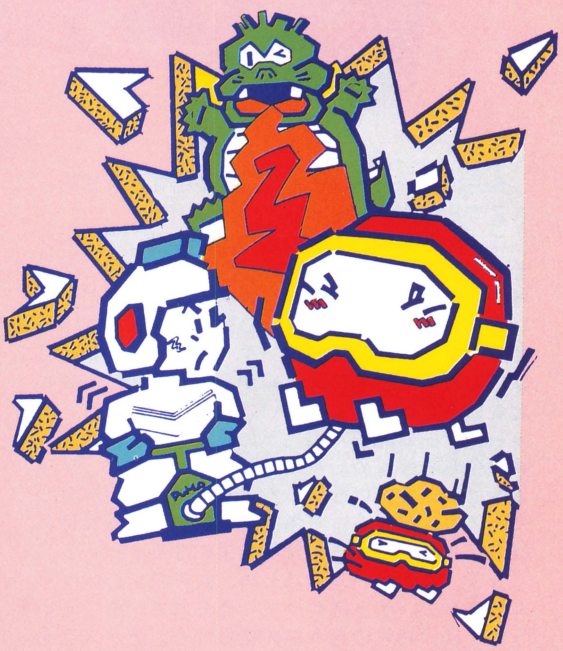
▲MZ-700の限界にチャレンジ!エイリアンの攻撃は本物なみのはげしさ!キャラクタの工夫も見どころだ!



▲闘志をふるいたたせるスタート画面!

ディグダグ Dig Dug

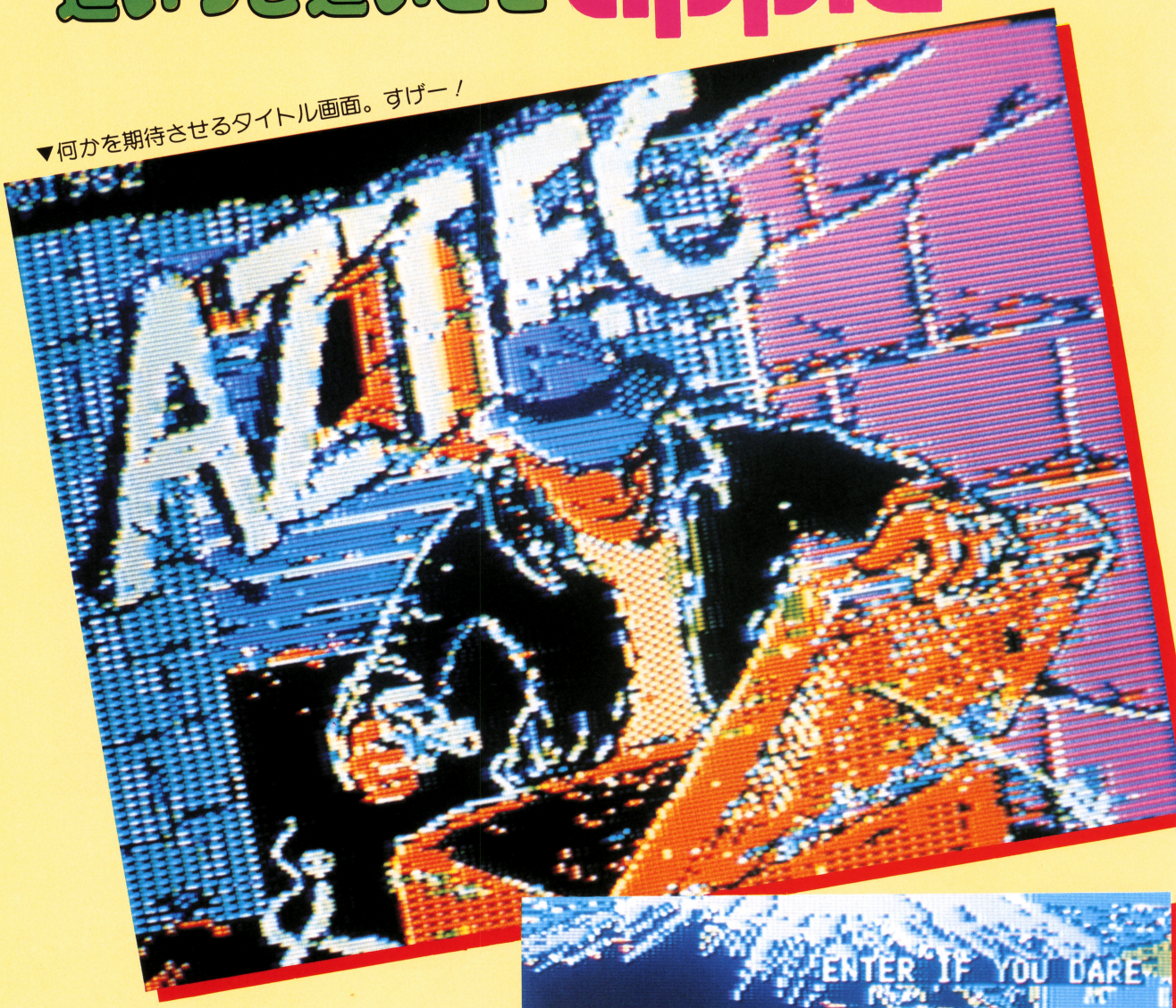




◀X1用ディグダグの画面。ジョイスティックも使えます

©株式会社ナムコ

追いつき追いこせappleのスー



▼何かを期待させるタイトル画面。すげー！

▲ゲームスタート。あなたは地下へと降りていく

今月のスーパーソフトは、地下研究所大冒険、ＡＺＴＥＣだ。

このゲームは、アクション・ゲームと、アドベンチャー・ゲームの二つをミックスしたもので、次から次へと襲ってくるヘビ、大グモ、怪獣などと戦いながら、地下にある「ＩＤＯＬ」をとって帰ってくるゲームだ。最初は、ダイナマイト３本以外は何もなく、途中にある箱から、ピストル、剣などを取らなければならない。ここらがアドベンチャー・ゲーム的なんだ。下に降りるまでには、天井が落ちる部屋や、洪水の部屋などもあり、ゲーム中は、気を抜けない。たとえ、ＩＤＯＬが見つかっても、それを、無傷で地上に持ち帰らなければ13万点などという悲惨な結果になるぞ。

さて、このゲームをはじめ、ＡＰＰＬＥのゲームはすべて、ディスケットで売られている。ということは、48ＫのＲＡＭの機械でも、ディスクを外部メモリ的に使えるから、140Ｋ分のゲームを動かすことができるんだ。

米国では、ディスクが付いていないと、マイコンとして認められないんだ。しかも、ディスクの性能を十分活かすソフトがたくさんあり、その質も高い。だから、ＡＰＰＬＥには、スーパーソフトがたくさんあるのだ。

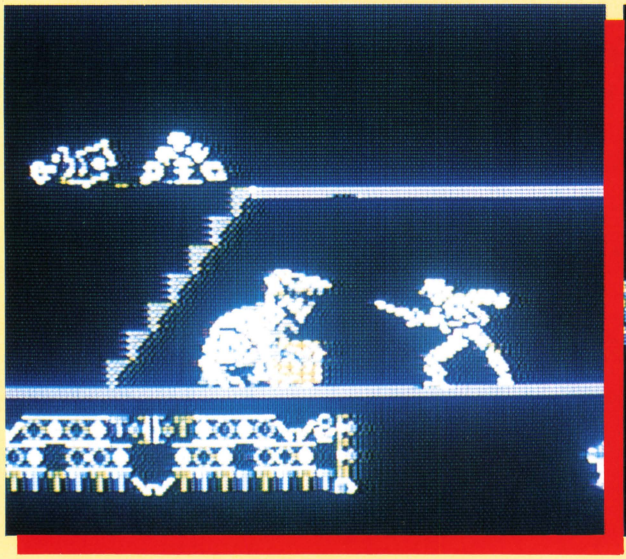
日本でも、ボチボチスーパーソフトらしきものが出てきたが、これらも、ディスクがないためにロードに時間がかかったり、ゲーム中に別の内容をロードするなどの高等テクニックが使えないため、プログラマーの腕が生かされない。

ベーマガの読者のみなさん、プリンターよりも、まず、ディスクを買いましょう！

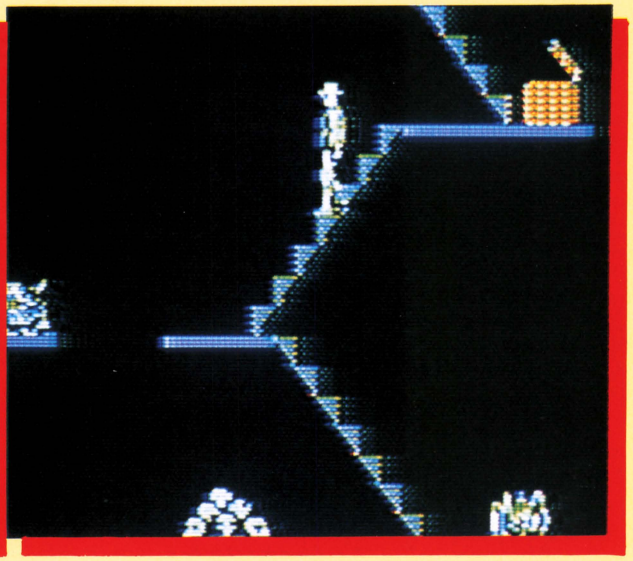
パーソフト

by 川島 秀之

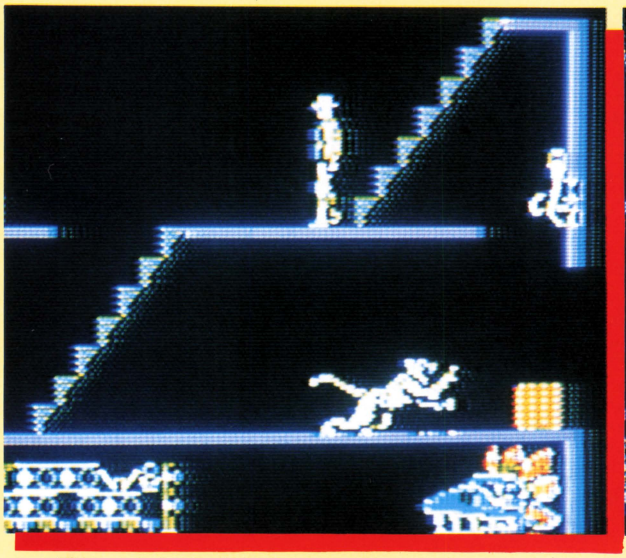
さて、このコーナーでは、みなさんのリクエストをお待ちしています。見せてほしいＡＰＰＬＥのスーパーソフトの名を書いて、どんどん手紙をだそう。載った人には、ベーマガバッジをプレゼントするぞ！



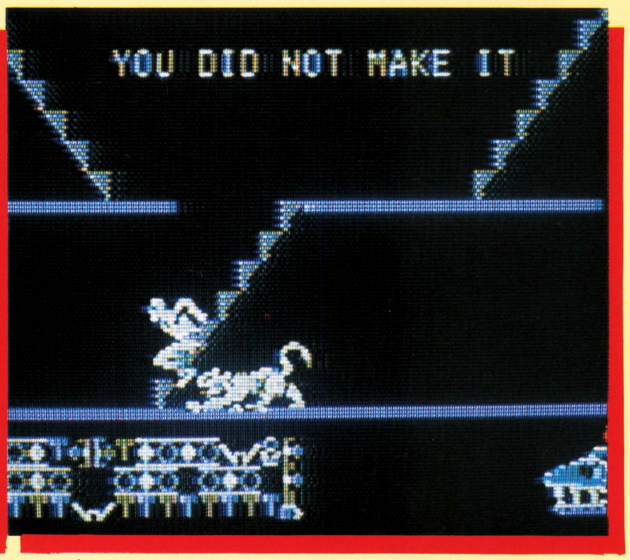
▲宝箱の前にいる怪獣と剣で戦う



▲インディアン、大グモなどが出現



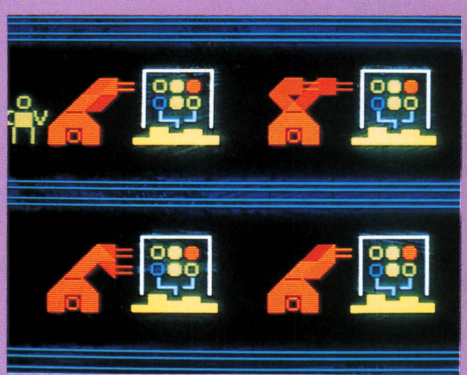
▲黒ヒョウ(？)だ！リアルな動きにビックリ！



▲ゲーム・オーバー

投稿コーナー

▲さすがＸ－１トラック野郎の画面



▲おなじみ森君のCOMMUNICATION

マイコンBASICマガジン 8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⑬

「保存版！ベーシック言語方言辞典パート２」……27

追いつき追いこせappleのスーパーソフト
AZTECの研究……川島秀之……カラー

ビデオ・ゲームにパソコンでチャレンジ
マイコン・ソフト・ナムコ・オリジナルシリーズを発売……カラー

新連載　津久井ひろしのCOMPUTER SOUNDコーナー……津久井ひろし……37

BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION　話せる、漢字る！PC-6001mkII登場……40

特選パソコンソフト

APPLE II	スタコラトレック……アップルのスペース・コミック	ロビン・フット	52
BM Jr. LII2	TIME FIGHTER……キミは歴史を守るタイム・パイロット	ド メ ル	54
	君に胸キュン！……ＹＭＯが登場！ギャルにアタック！	森　巧尚	57
BM LIII/MK5	MOON LANDER……月面に着陸せよ！	桑原浩生	60
	バトルVF-J1……ＶＪ－１を操作してファイト！	ド メ ル	62
コモドール64	HELP……ギガトン爆弾を回収せよ！地球が危い！	宮田健也	64
FM-7/8	パンク・バルーン……風船をうまくコントロール。ヘタすると海へドボン…	浅井俊彦	66
	CITY CANNON……ヒュルルル…、敵戦車をやっつけろ！	村田正輝	68
FP-1000/1100	FPひとりマージャン……ヒマな人はこのマージャンに熱中しよう！	武脇　浩	71
JR-100	3D CAR RACE……立体感があって動きも速いなあ	熊谷栄二	75
	アステロイド・インベーダー…インベーダーをねらってそれっ!!	田辺健二	78
JR-200	コウモリの城……どうですか？なんともユーモラスですね！	宇高　靖	81
	アステロイド・ワールド……小惑星群に侵入したインベーダとの戦い	RAN RAN	84
M5	CITY SOS……高性能レーダーでめめクラゲをねらい撃ち！	亜頭真仁呂	86
	ある日お花畑で……クモさんとチョウチョ。メルヘンの世界	井上雅夫	88
MAX MACHINE	ドッキング……キミの操船力を問う！	横尾和彦	90
MULTI 8	影チャンのSEA DIVING……本誌初登場！マルチ８の実力は？	山崎宏文	91
MZ-K/1200/700	SHARPを救え!!……シャープさんおこらないで！　ジョークです。…	田村しんいち	93
	THE 鉄砲隊……ベーマガ版「歴史への招待」	村上岳生	95
	YAMATOゲーム……キミはヤマトを守れるか？	西村　勉	97
MZ-80B/2000	SPACE METEOR……宇宙ものはこうでなくちゃ	出野武彦	99
	ドラキュラの夜……うっ！こわい～	TAMISAN＆EP-87 …	100
	077090 WARS……なかなか凝ったキャラですね！	ウイングマン	103
PASOPIA(T)5	SHOOTING WAR……とにかくやっつけるしかない!!	はしけん	107
PASOPIA 7	影ちゃんの救出大作戦……７らしさを出せたかな？	山崎宏文	110
PC-6001	メロディ・バルーン……絵もキレイ、ゲームもおもしろい!!	RICO	112
	STEP ASIDE……ハジをかかずにハジによれ!!	愛究壹百七拾九	115
	MONSTER VOICE……この発想！ゲームはちょっとした工夫から	斉藤　悟	117
PC-8001/MKII	ボクシング・ゲーム……やったね。キャラがかわいいよ	本田恵造	120
	COMMUNICATION……森作品ならではのアイデアと動き！	森　巧尚	122
	コンピュータ・オセロ……キミはパソコンに勝てる？	チットレ	124
PC-8801	SUPER SUBMARINE ……画面の美しさはサイコー！	スケキヨ	126
PC-9801	CAR CRUSH……暴走する車から逃げろ!!	安川秀郎	130
ぴゅう太	小坪村江井里安……ぴゅう太でもここまでやればＯＫ！	其　歩犬	133
SC-3000	ATTACKER/GRAPHIC TEST …ベーマガ初登場。まずは小手しらべ	山田吾作	135
SMC-70	移植版　都市を守れ……ＭＺ用の名作がＳＭＣで再登場	荒木則行	137
VIC-1001	オクトパス・ポット……カワイイ猫ちゃんが海へドボーン!!	南山真爾	140
X-1	JUMP MAN……クリアできたらキミはえらい！	伊藤千年	143
	トラック野郎……パトカーまでででてくるんだから	塚越敏夫	145
ZX-81	UFOアタック……ＵＦＯにやっつけられたらオシマイ！	安達　護	148
	VEDER ATTACK……とにかく数字を合わせないとダメなのよ！	アオガエル	149
HC-20	15ゲーム……おなじみの15ゲームで一す！	野田　猛	150
JR-800	貨物船……ストーリーがおもしろいでしょ！	中西宏通	151
PC-8201	UFOランドパート３……ＵＦＯの住む島は…コワーイ！	前田宗一	153
FX-702P	BEST GOLF……キミもこれで迷ゴルファになれる！	高橋雅樹	155
PASOPIA mini	パソピアタイガー……タイガー!!と呼んでもだれも来ないよ	二宮敬史	156
PB-100	SMALL＆BIG ……さあ、どっちが大きいと思う？	松井達也	158
	ドッグ・ファイト……ドッグ・レースだと思うでしょ？じつは	いつをちゃん	159
PC-1211	麻雀……あまり熱中しすぎないように。冷静にネ！	相原武司	160
PC-1500	ベスト・パニック……パ、パニック!!いまあなたの身の上に	大嶋　肇	163
PC-2001	宇宙船鑑ヤマト……行け!!ヤマトは宇宙への旅へ！	柏木秀生	164

実用プログラム・コーナー

HC-20	パソコン漢字辞典……ドヒャッ!!こりゃあ便利だ!!	中野幸雄	167
JR-200	CRTの文字変換……レレッ？表示文字がカッコよくなった！	及川弘幸	170
MZ-700(HU)	音楽学校……これでトレーニングすればカラオケもこわくない…	和田隆司	171
PC-8001	ギター・コード・ブック……ギターの上達の早道だ	亀崎博之	172

©マイコンBASICマガジン８月号

第２巻　第８号
昭和58年７月25日印刷
昭和58年８月１日発行

定価 300円

電波新聞社 1983Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

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

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

特別企画　パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦　その13

保存版

ベーシック言語方言辞典

パート2

出演

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

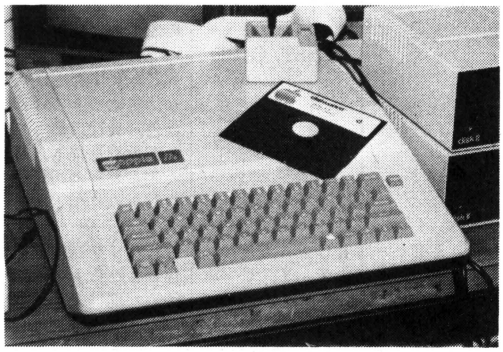
7月号に引続き，ベーシック言語方言辞典の続きをお送りします。この記事をまとめている間にも，続々と新製品が登場しています。

P.C－6001MKⅡなどは，何と，音声発声までするようになってしまいました。音声用のコマンド……これぞ方言！なんていっている場合ではありませんね。

最近は，ゲーム・メーカーからのパソコン発売があいついでいます。トミー，タカラ，セガエンタープライゼスと続いていますが，もう1社から，かなり高度な性能をもりこんだマシーンが発売される予定です。

こうなると，本コーナーは永遠に続きそう……。では，はじまりはじまり！……(編)

APPLE



編：Dr.，私はアップルを持っていますよ。

Dr.D：いまどき珍しいな。どこの八百屋で買ってきたんだ，いくらだった？

編：そこの店で1個200円でしたよ。けっこうおいしい…。

編集長：いつまでも古いギャグで遊んでないで，仕事しないと，日が暮れてしまいますよ。

Dr.D：それもそうだ。APPLEは古いマシンなのに今だに最先端をいっているすごいマシンだ。こいつに関しては移植する必要はないんじゃないかな。何しろ世界中にいろいろなソフトが出ておるからな。まあ移植するにしてもたくさんのコマンドをもっているから，困ることはないね。

コマンド 関数命令	実　例	説　明
CLR	CLR	変数などのクリアを行なう
COLOR	COLOR＝1	グラフィックの色の指定
DRAW	DRAW1　AT X，Y	シェイプテーブル内の第1パラメータの番号のものを，ATのあとの座標から描くもの
FLASH	FLASH	文字の点滅
GET	GET　A$	キーボードからの1文字入力
GR	GR	カラー・グラフィックス，第1ページ，ミックスモードをセットする
HCOLOR	HCOLOR＝1	ハイリゾリューション・グラフィックの色を指定する
HGR① ②	HGR	ハイリゾリューション・グラフィック第1ページのミックスグラフィックを指定する また，HGR2とすると，第2ページをフルグラフィックとする
HLIN	HLINX，X1 AT　Y	高さをYとして，XからX1まで水平な線を引く
HOME	HOME	画面クリア

HPLOT	HPLOT X,Y TO X1, Y1 TO…	点または線を，連続的に引くもの
HTAB	HTAB 3	カーソルを水平に移動する
INVERSE	INVERSE	文字の白黒を反転させる
NORMAL	NORMAL	通常の状態に戻す
PDL	PDL(X)	ゲームI/Oのパドルの状態を読むもので，カッコの中は0～3。最大四つのパドルがつけられる
PLOT	PLOT X, Y	指定座標にドットを打つ
ROT	ROT=R	図形の回転角を与え，回転させるもの
SCALE	SCALE=3	DRAWなどで描かれた図形を拡大する。0が最大となり，1が現寸で255までの値をとる
SCRN	SCRN (X, Y)	指定座標の色を知るもの
SPEED	SPEED=128	画面にキャラクタを出すスピードを決めるもので，0が最も遅く，255が最も早い
TEXT	TEXT	通常の40×24行の表示モードに戻す
XDRAW	XDRAW 1 AT 1, 1	DRAWと同じだが，色は補色を使って表示される

ベーシック マスターMARK 5

Dr.D：ひさびさという感じの日立の新製品だな。

影：なぜ，MARK 5 なんだろ～な～この前はMARK 2 だったのに。

編集長：なぜMARK 2 からMARK 5 へいっきょに変わったんでしょうね～Dr.。

Dr.D：会社の方針でしょ，きっと。私のしらんことだ。しかし，MARK 5 のキーボードはいくらたたいてもつかれんな。これなら1日中遊んでいられる。

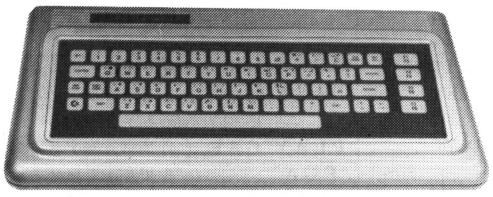
編：Dr.!!遊んでいないで，話をすすめましょうよ！

Dr.D：さて本題だが，MARK 5 はベーシックマスターLⅢほとんど同じだが，MARK 5 にはイメージ・ジェネレータというのが入っているので，自分で作った絵が自由に動かせるのが特徴だ。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
BEEP	BEEP	音を出す
CLS	CLS	画面のクリア
COLOR	COLOR C, BC	第1パラメータがキャラクタの色，つぎは背景色
CONSOLE	CONSOLE 0, 25, 1	画面のスクロールエリアを決めるもので，第1パラメータがスクロール開始行，つぎはスクロール行数，最後はファンクションキーのスイッチ
INKEY$	A$=INKEY$	キーボードからの1文字入力
INPUT WAIT	INPUT WAIT 50, 30, A	時間制限つきのインプット文で，第1パラメータが制限時間オーバーのときの処理行番号つぎは，制限時間で，1から255秒までであとは通常のインプットと同じ
KEY	KEY (N) ON	ファンクションキー割り込みの許可(ON)，禁止(OFF)，停止(STOP)を決めるもの
LINE	LINE(X, Y) -(X1, Y1), PSET, C, BF	指定した2点間を線で結ぶもの。第1パラメータにはPSET，PRESETなどが入るが，省略できる。つぎは色，最後はBとすると四角形を描き，BFとするとその四角形の内部をぬりつぶす
LOCATE	LOCATE X, Y, C	カーソルを指定位置に移動させるもので，最後のパラメータはカーソル状態を決める
NEW ON	NEW ON1	システムのモードセットを行い，システムを再起動させる
PAINT	PAINT (X, Y), C, C1	C1で指定した色で囲まれた部分を，指定座標からCの色でぬりつぶすもの

POINT	POINT(X, Y)	指定された座標の状態を調べるもので，ドットがあれば1，なければ0が与えられる
PRESET	PRESET (X, Y)	指定座標のドットを消す
PSET	PSET (X, Y)	指定座標のドットに色をつける
SCREEN ①	SCREEN M, P, I	画面を設定するもので第1パラメータがモード，つぎはページ，最後はインターレースのスイッチになっている
SCREEN ②	SCREEN (X, Y)	キャラクタ画面の指定座標に，どのキャラクタがあるか調べるもの
TIME	TIME	TIME$の時間を，午前0時からの通算秒数として与えよ
TIME$	TIME$	内部時計の時間を調べるもの
WIDTH	WIDTH 80	1行に入る文字数を指定するもので，40または80のどちらか

MAX マシーン



編：このベーシックは，VICやコモドール64とほとんど同じですね。

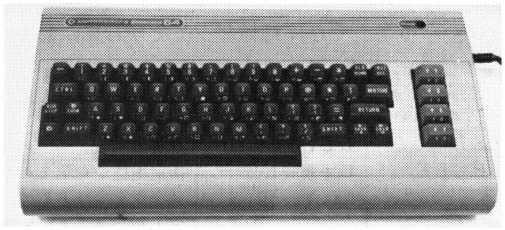
Dr.D：あたりのまえじゃよ。なにしろ，メーカーが同じなんだから，そんなに大きな違いはないはずだ。

編：これは，どうやってグラフィックを出すんですか？

Dr.D：これは，POKEして画面に絵を描いたり，音を出したりしているんだよ。だからベーシックも小さく，大きなメモリを必要としないんだ。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
FRE	FRE(0)	MAXマシーンのフリーエリア（自由に使えるメモリ）が，どのくらい残っているか調べるもの
GET	GET A$	キーボードからの1文字入力で，キーボードが押されていなければ変数にはヌルストリングが入る
SGN	SGN(A)	カッコの中の変数や数式の符号を調べるもので，負ならば−1，正ならば1，ゼロならば0が与えられる

コモドール 64



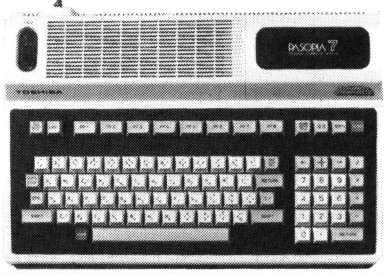
Dr.D：コモドール64は，VIC−1001に続く，低価格パソコンだな。

編：たしか似たようなものにMAXマシーンもありますね。

Dr.D：そうじゃな，この三つは，機能的にも似ているし，安いので，みんなどれを買おうかとなやむことだろう。移植に関しては，この3機種間であればさほど問題はないが，他機種からだとメモリなどの関係で，少々むずかしくなるかもしれんな。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
INPUT #	INPUT #1, A$	PRINT#で書き込んだものを読むものだが，これを実行する前には，かならずファイルがOPENされていなければならない
GET	GET A$	キーボートからの1文字入力
PRINT#	PRINT #1, A$	カセットテープに数値や文字列などを書き込むもので，これを実行する前には，INPUT#同様にファイルをOPENさせておかなければならない

PASOPIA 7



Dr.D：続々出てくる新製品の一つだが，これもまた10万円台でよくできているマシンじゃな。

編：でも，新製品だとやはりプログラムが少ないですね。

編集長：あたりまえだ。マシンが出る前にソフトがあったって，しょうがないだろ。

Dr.D：PASOPIA 7の場合，PASOPIAのソフトがほとんどそのまま使えるから，ソフトには困らないだろう。それに移植だってそうむずかしくない。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
BEEP	BEEP	音を出す
CIRCLE	CIRCLE (X, Y), R, S	指定座標から第1パラメータを半径として，第1パラメータの位置から次のパラメータの位置までを最後のパラメータの比で円またはだ円を描く
CLS	CLS	画面を消去する
COLOR	COLOR＝6, 1, 2	キャラクタの色の指定をする。第2パラメータは背景色，最後のパラメータはグラフィックの色の指定
COLOR %	COLOR% (X, Y)−(X1, Y1), Z	指定した2点を対角とする四角形の内部の色や，アトリビュートを変える
COLOR＝	COLOR＝(P, C1, C2)	第1パラメータをパレットコードとして，第2，3パラメータの色をパレットコードに代入するもの。中間色の指定ができる。
CONSOLE	CONSOLE S, L, F, C	画面の設定をするもの。第1パラメータはスクロール開始行，つぎがスクロール行数，第3パラメータがファンクションキーの表示の有無で，最後にカラーと単色の切り換えをする
COPY	COPY	画面のハードコピーをとる
DRAW	DRAW"……"	グラフィック用のマクロ言語を使って線を書くもの
GET @	GET@ (X, Y)−(X1, Y1), A	配列の中に，指定座標を対角とする四角形の中のグラフィックデータを読みこむ
GET @ T	GET@T (X, Y)−(X1, Y1), A, P, P1……	上記とほぼ同じだが，配列の読みかたは，ドットの情報をパレットコードに従って読みこんでいく
GET%A	GET%A (X, Y)−(X1, Y1), A	配列の中に，指定座標を対角とする四角形の中のキャラクタの内容を読みこむ
GET%T	GET%T (X, Y)−(X1, Y1), A	上記とほぼ同じだが，文字コードのみを読みこむもの
KEY ①	KEY ON (OFF)	ファンクション・キーの画面表示の有無
KEY ②	KEY(2) ON	ファンクション・キーの割り込みを許可（ON），禁止（OFF），停止（STOP）する
LINE	LINE(X, Y)−(X1, Y1), AND, PC, B	指定された2点間を線で結ぶもの。第1パラメータは省略可能だが，通常ここにはPSETやPRESET，AND，ORなどが入る。第2パラメータはパレットコード，つぎは，Bとすると四角形を描き，BFとするとその四角形をぬりつぶす
LOCATE	LOCATE X, Y, C	カーソルを移動させるもの。最後のパラメータはカーソルのスイッチで，カーソルの有無を1，0で表わす
NOISE	NOISE "A","B"	ノイズを発生させるもので，コーテーションの中はPLAY文と同じ
OPTION BASE	OPTION BASE1	配列の添字を，0からはじめるか1からはじめるかを決める
PLAY	PLAY"CAE","FGA"	音楽を演奏する。最大6和音まで出せる
POINT	POINT (X, Y)	指定した座標のパレットコードをしらべるもの
PRESET	PRESET (X, Y), C	画面上のドットの色を変えるもの。最後のパレットコードを省略すると，パレットコードは7となる
PSET	PSET(X, Y), C, AND	指定座標にドットを打つもので，第1パラメータが色，最後は論理演算子が入る
PUT@	PUT@(X, Y)−(X1, Y1), A, OR	GET@で配列に読んだものを，再び出力する
PUT@T	PUT@T (X, Y)−(X1, Y1), A, AND, C	GET@Tで読んだものに，色をつけて出力するもの
PUT%A	PUT%A (X, Y)−(X1, Y1), A	GET%Aで読んだものを出力する
PUT%T	PUT%T (X, Y)−(X1, Y1), A, Z	GET%Tで読みこんだものに，属性をつけて新しく出力するもの
SCREEN ①	SCREEN M, S, TP, TD, G, GD	画面の設定をするもの。第1パラメータは画面のモード，つぎから入

		力画面(キャラクタ),出力画面(キャラクタ)グラフィック入力画面グラフィック出力画面となっており,それぞれのページを指定する
SCREEN ②	SCREEN (X, Y, F)	最後のパラメータが0ならば,指定座標の文字を読みこみ,1ならばアトリビュートを読む
SOUND ①	SOUND H, L	スピーカから音を出すもので,第1パラメータに音程,つぎに長さが入る
SOUND ②	SOUND= (R, D)	PSGを直接操作するもので,第1パラメータにレジスタ,つぎにデータが入る
STICK	STICK(1)	ジョイスティックの状態を与えるもの。カッコの中が0だとキーボード,それ以外はそれぞれのジョイスティック
STRIG	STRIG(2)	ジョイスティックのトリガー状態を与えるもので,カッコ中はSTICKと同じ
WIDTH	WIDTH	1行に入る文字数を決めるもので,40または80が入る

ぴゅう太

Dr.D：う〜む,やはりぴゅう太の日本語ベーシックは便利なものじゃな〜。

影：Dr.,日本語BASICって何でっか？

編集長：影君,君は1年間編集部で何をしていたんだ！え！影君,言ってみ〜!!

一同：編集部のおじゃま虫！

影：いいんだ,ボクなんかいなくなれば……。

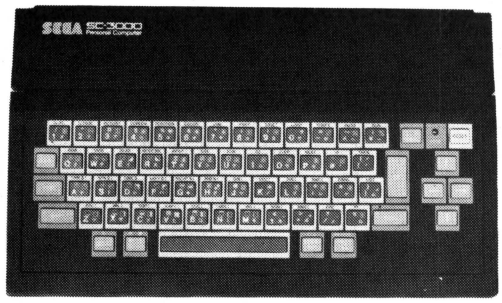
Dr.D：影君,さようなら。影君がいなくなったところで,ぴゅう太の話をすすめようか。ぴゅう太のBASICだけを見ると,よくできておるが,普通のBASICになれた人だとはじめはやっかいかもしれないし,メモリが少ないので苦労するかもしれんな。しかし,その苦労も,あのすばらしいグラフィックを見れば消えてしまうであろう。

さて問題の移植だが,他機種からぴゅう太へは,ちとやっかいだが,ぴゅう太から,他機への移植はぴゅう太のグラフィックをどうするかの問題さえ解決すれば,むずかしいことではないはずだよ。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
アニメ	アニメ(1)=イチ(X, Y)	イチで指定される座標に,アニメを移動させる
アフレ	アフレ␣オン	計算のオーバーフローのチェックで,アフレ　オンとすると実行を中断し,アフレ　オフとすると,オーバーフローを無視して実行する
オト	オト␣イチオン	擬音を出すもので,イチオン,ニオン,サンオン,シオンの四つの音がある
オワリ	オワリ	プログラムの最後に入れ,これによって,プログラムモードからモニタモードへ移る
カケ	カケ␣40, A	BASICのPRINT文と同じ。第1パラメータの数字はセル番号で,プリント開始位置となる
セル	セル(N)=セル(M)	右側のセル番号の絵が左側のセル番号の位置にコピーされる
キイ	キイ␣1␣A, B	ジョイ・コントローラの状態を与えるものでキイのあとに番号を与え,最初の変数に方向,つぎにボタンの状態が代入される
タイマ	タイマ1オン	ぴゅう太の内部時計を働かせるもの。単位は0.01秒から40秒までをカウントする
トマレ	トマレ	STOPと同じ
ニイケ	40ニイケ	GOTOと同じ
マワレ	マワレ␣10␣A=0カラ 100カンカク10 トジル	FORループと同じだが,マワレのあとの数字は,トジルのある行番号が入る
モシ	モシA=0 ナラバ 100ニイケ	IF文と同じだが,ナラバのあとにはかならず行番号が入る
ヨコ, タテ	X=ヨコ (アニメ1)	アニメのタテ,ヨコの位置を与えるもの

	Y＝タテ （アニメ１）	
ランスウ	A＝ランスウ (10)	カッコの中までの乱数を発生させるもの
ヲヨベ	40ヲヨベ カエレ	サブルーチンを呼ぶもので，ＧＯＳＵＢと同じ

SEGA SC－3000



Dr.D：またもや新製品だが，これは強力だぞ～。

編：どこのメーカーのですか？

編集長：影君のよく知ってるメーカーだ。

影：わかった！影電子のマイコンでしょ。

Dr.D：そんなもんあるか!!これは，あのゲームで有名なＳＥＧＡのマイコンじゃよ。かなり他機種を意識して作ったようで，いろいろなマシンの良いところだけをつなげて作ったような感じがするな。移植もそれほどむずかしくはないじゃろう。

コマンド･関数命令	実　　例	説　　明
ＢＥＥＰ	ＢＥＥＰ	音を出すもの。ＢＥＥＰのみだとピッと鳴り，０でＯＦＦ，１でＯＮ，２だとエラーの時と同じ音
ＢＣＩＲＣＬＥ	ＢＣＩＲＣＬＥ（Ｘ，Ｙ），Ｒ，Ｃ，Ｈ，Ｓ，Ｅ，Ｂ	機能は円を消すもので書式はＣＩＲＣＬＥと同じ
ＢＬＩＮＥ	ＢＬＩＮＥ（Ｘ，Ｙ）－（Ｘ１，Ｙ１），１，Ｂ	線を消すもので，書式はＬＩＮＥと同じ
ＣＩＲＣＬＥ	ＣＩＲＣＬＥ（Ｘ，Ｙ），Ｒ，Ｃ，Ｈ，Ｓ，Ｅ，Ｂ	円を描くもの。中心座標から第１パラメータの半径で円を描く。第２パラメータ以下は色比率，始点，終点となっており，最終パラメータをＢＦとすると円の内部をぬりつぶし，Ｂとすると扇形を描く
ＣＯＬＯＲ	ＣＯＬＯＲ１，２，	グラフィックなどに色
	（Ｘ，Ｙ）－（Ｘ１，Ｙ１），Ｃ	をつけるもの。第１パラメータはキャラクタの色，つぎはグラフィックの色。そのつぎの２点の指定座標は，グラフィックのその部分だけを着色し，最後のパラメータはグラフィック画面の外わくの色を指定する
ＣＯＮＳＯＬＥ	ＣＯＮＳＯＬＥ Ｓ，Ｌ，Ｃ，Ｓ	画面の設定をするもの。第１パラメータはスクロール開始行，以下はスクロール開始行，クリック音の有無（１ or ０），最後はキー入力時の大文字と小文字の切り換え
ＣＵＲＳＯＲ	ＣＵＲＳＯＲ Ｘ，Ｙ	カーソルを移動させる
ＬＩＮＥ	ＬＩＮＥ（Ｘ，Ｙ）－（Ｘ１，Ｙ１），１，Ｂ	指定座標間を線で結ぶ。最後のパラメータをＢとすると四角形を描きＢＦとするとそれをぬりつぶす
ＭＡＧ	ＭＡＧ ０	スプライトの大きさとサイズを指定する
ＰＡＩＮＴ	ＰＡＩＮＴ（Ｘ，Ｙ）	ＣＯＬＯＲで指定した範囲をぬりつぶす
ＰＡＴＴＥＲＮ	ＰＡＴＴＥＲＮ Ｃ＃30，“ＡＡＡ……” ＰＡＴＴＥＲＮ Ｓ＃10 “ＡＡＡ……”	キャラクタやスプライトを定義するもの。ＰＡＴＴＥＲＮのあとをＣとするとキャラクタを定義し，Ｓとするとスプライトの定義となる。＃のあとはコード番号で，16進数でかくこと
ＰＯＳＩＴＩＯＮ	ＰＯＳＩＴＩＯＮ（Ｘ，Ｙ），０，１	ユーザーが，自由にグラフィックの原点を移動させる
ＰＲＥＳＥＴ	ＰＲＥＳＥＴ（Ｘ，Ｙ）	指定座標のドットを消す
ＰＳＥＴ	ＰＳＥＴ（Ｘ，Ｙ），１	指定座標に色をつけてドットを打つ
ＳＣＲＥＥＮ	ＳＣＲＥＥＮ ２，２	画面を選ぶもの。第１パラメータは入力画面つぎは出力画面で，テキスト画面は１，グラフィック画面は２となっている
ＳＯＵＮＤ	ＳＯＵＮＤ １，Ｆ，Ｖ	音を出すもの。第１パラメータがチャンネルで０～６まで，つぎは周波数，最後は０～15まで
ＳＰＲＩＴＥ	ＳＰＲＩＴＥ １，（Ｘ，Ｙ），Ａ，Ｃ	スプライトの指定をする。第１パラメータの番号のスプライトを，Ｘ，Ｙで指定される座標まで移動させる

SMC－70

編集長：SMCの色はきれいだな～。

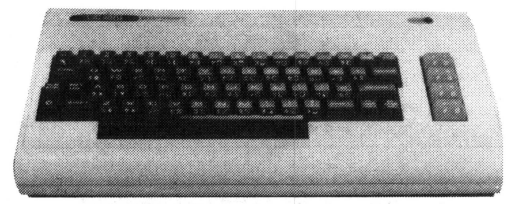
編：あたりまえでしょ，色がついているんだから。

Dr.D：SMCは色は16色あるし，グラフィックもOK，音もでるし，一般大衆のよろこびそうなマシンなのになぜソフトが少ないのだろう。また移植もしやすいから，もっと今までに出ているソフトが移植されてもよいと思うんだがね。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
ACLEAR	ACLEAR S, E, C, BC, A	キャラクタ画面のアトリビュートを，指定通りに変更するもの。第1パラメータが開始行で，次は行数，その後は色，背景色，属性となっており，属性はキャラクタのブリンクやリバースなどを与える
AGET	AGET (X, Y)－(X1, Y1), A	指定された2点を対角とする四角形の中の，キャラクタ画面のアトリビュート・エリアを，配列変数内に読み込む
APUT	APUT (X, Y)－(X1, Y1), A	AGETで読み込んだデータを逆に画面上に設定する
BEEP	BEEP	音を出す
BOXE	BOXE (X, Y)－(X1, Y1), C, AND	二つの座標を対角としている四角形を描くもので，第1パラメータが色，つぎの論理演算子は，下にある色と指定色の論理演算を行いその結果色をつける
BOXF	BOXF (X, Y)－(X1, Y1), C, AND	BOXEと同じだが，四角形の内部をぬりつぶす
CCLEAR	CCLEAR S, E	キャラクタ画面を消すもので，パラメータをつけるとその行数だけ
		が消える
CCOLOR	CCOLOR C, BC, Z	キャラクタに色をつけるもので，第1パラメータはキャラクタの色，次は背景色，最後は属性となっている
CGET	CGET (X, Y)－(X1, Y1)	APUTとほとんど同じだが，こちらは，キャラクタをそのまま配列変数内に読み込む
CIRCLE	CIRCLE (X, Y), XR, YR, C, XOR	指定した座標を中心として，第1，2パラメータ（X，Y軸方向）の半径で，円および楕円を描く
CONSOLE	CONSOLE 80, 0, 24, 1	画面の状態を設定するもの。第1パラメータがが1行の文字数，つぎからスクロール開始行，スクロール行数，最後はスクロールモードのON(0), OFF(1)の切換えとなる
CPLOT	CPLOT (X, Y), CH, CC, BC, Z	指定した座標に，第1パラメータで指定したキャラクタコードを，第2，3パラメータで定めたアトリビュートデータ（キャラクタカラー，バックグラウンド・カラー）で色をつけて描く。最後に属性コードがつく
CPUT	CPUT (X, Y)－(X1, Y1), A	CGETで読んだものを，再び画面に出すもの
CURSOR	CURSOR ON (OFF)	カーソルを表示(ON)したり，消したり（OFF）するもの
DEF FONT	DEF FONT 128, "AA…A"	ユーザー定義のキャラクタで，第1パラメータがキャラクタコードつぎは16進数で16ケタのデータとなっている
DRAW	DRAW "A1S2……"	文字列で指定（サブコマンドという）されたとおりに線を引くもの
EVAL	EVAL 式	式の計算のみを行い，その結果はどこにも残らない
FONT RESET	FONT RESET 1 or 0	キャラクタを変えるもので，0とするとカタカナと特殊パターン，1とすると，ひらがなどが使用できるようになる
GCLEAR	GCLEAR C, AND	グラフィック画面をクリアするもので，第1パラメータの色で画面が消される

GCOLOR	GCOLOR C, BC, GC, AND	グラフィックに色をつけるもの。第1パラメータはドットの色，つぎのパラメータは背景色，つぎはグラフィック画面を囲っているボーダーの色となっている
GGET	GGET (X, Y)－(X1, Y1), A	グラフィック画面上の2点を対角とする四角形の中のカラーコードを，配列変数の内に読み込む
GLOCATE	GLOCATE (X, Y), X1, Y1	グラフィック画面上にユーザーが定義した座標系を作るもの。第1パラメータがX軸方向つぎがY軸方向となっている
GMODE	GMODE 0～3, 1	グラフィックの分解能を設定するもの。3とすると640×400ドットの画面となり，つぎのパラメータは色のタイプで，0と1の二つがある
GPLANE	GPLANE 1, 1	GMODEのコマンドで0とすると，160×100ドットのカラー画面が4枚もてるが，そのときの表示と，書き込みページの設定をするもの
GPLOT	GPLOT (X, Y), C, OR	指定した座標に，第1パラメータで指定した色のドットを打つもの
GPUT	GPUT (X, Y)－(X1, Y1), A	GGETで読みこんだものを，画面上に再現する
LINE	LINE (X, Y)－(X1, Y1), C, OR	指定した座標間に，第1パラメータの色で線を引く
LOCATE	LOCATE X, Y	指定した座標にカーソルを移動させる
OPTION BASE	OPTION BASE 0	配列の添字を0からはじめるか，1からはじめるかをきめる
PAINT	PAINT (X, Y), C, C1	指定座標から，第1パラメータの色でぬりつぶす。第2パラメータは境界線
PAUSE	PAUSE A	プログラムをA／10秒間だけ止める
PLAY	PLAY "CDE"	音楽を演奏するもの
WIPE	WIPE	画面を初期化するもので，CCOLORなどを初期設定にもどす

VIC－1001



編：Dr.！ ＶＩＣのこのキャラクタはどうやってだすんですか？

Dr.D：編君，これはＶＩＣでプログラムして作ったものなんだよ。これはＶＩＣの特徴だね。私もおどろいたよ。3重和音もあるし，ソフトを作るにはとてもよいマシンじゃ。ただ他機種への移植は少しむずかしいな。その逆は思ったより簡単にできるがね。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
DEF FN	DEF FNA (A)=…	ユーザーが，FNではじまる関数を定義するもの
SYS	SYS AD, D, …	ADをスタート・アドレスとする機械語サブルーチンを呼ぶもので，D以後は，機械語で処理に必要なデータを与えるもの
STATUS	A＝ST	コンピュータが最後に入出力を行ったときのコンピュータの状態を与える
TIME	A＝TI	内部タイマーを読むもので，約1/60秒でカウントが1増える
TIME$	A$＝TI$	電源を投入してからの時間を与えるもの。6ケタの文字列として与えられる
WAIT	WAIT AD, I, J	コンピュータが入力ポートを見に行っている間だけプログラムの実行を停止するもの

VIC入力に強くなる特殊コマンド表

本誌に載っているＶＩＣ－1001用のプログラム・リストを見ると，はじめての人には判読しにくい下表のような記号がたくさんでてきます。

これらの記号はいろいろなコマンドを意味していますし，キー操作も独特のものがあります。

これらを一覧表にまとめてみました。

この表を参考にＶＩＣ－1001に入力してください。

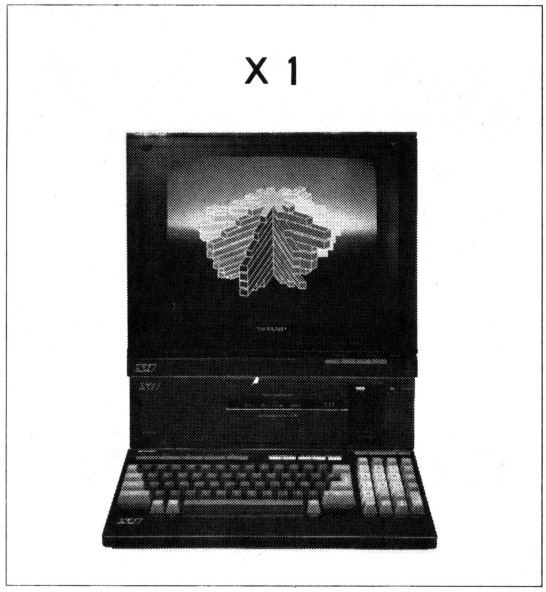
もちろん取説にもくわしい解説がありますから参照して，確実に理解してください。

一見めんどうなようですが，なれてしまえば，どうということはありません。画面にあらわれる文字を見て見くらべてください。

（注）　"の印はダブルクォーテーション
　　＋の記号は前のキーといっしょに押す

〔　〕内の文字は，コモドールキーとSHIFTキーをおしたときにでる文字

コマンド	キー操作	画面にでてくる文字
ファンクション・キー1	" f1 "	[ｱ]
ファンクション・キー2	" SHIFT +f1 "	[ｲ]
ファンクション・キー3	" f3 "	[ｳ]
ファンクション・キー4	" SHIFT +f3 "	[ｴ]
ファンクション・キー5	" f5 "	[ｵ]
ファンクション・キー6	" SHIFT +f5 "	[ｶ]
ファンクション・キー7	" f7 "	[ｷ]
ファンクション・キー8	" SHIFT +f7 "	[ｸ]
(1) 画面クリア	" SHIFT + CLR HOME "	[ｺ]
(2) ホーム・ポジション	" CLR HOME "	
(3) カーソル上	" SHIFT + ↑↓ CASR "	[ｾ]
(4) カーソル左	" SHIFT + ←→ CASR "	
(5) カーソル下	" ↑↓ CASR "	
(6) カーソル右	" ←→ CASR "	
(7) 一字追加	" SHIFT + INST DET "	[ﾀ]
(8) 反転文字	" CTRL + R "	
(9) 反転文字解除	" CTRL + 0 "	[ﾒ]
(10) ブラック	" CTRL + 1 "	[ﾐ]
(11) ホワイト	" CTRL + 2 "	
(12) レッド	" CTRL + 3 "	
(13) シアン	" CTRL + 4 "	
(14) マジェンタ	" CTRL + 5 "	[ﾗ]
(15) グリーン	" CTRL + 6 "	[ﾜ]
(16) ブルー	" CTRL + 7 "	
(17) イエロー	" CTRL + 8 "	



編：これはシャープの製品ですね。

Dr. D：そうだよ。デザインがＭＺシリーズと違っているじゃろ。これは，シャープのＶＴＲやＴＶ部門で開発されているからなんだ。Ｘ１は，テレビやＶＴＲにもつながるから，応用範囲は広い。

編集長：それじゃあ，ＢＡＳＩＣも違っているんですね。

Dr. D：そのおおり。Ｘ１にはＨＵ－ＢＡＳＩＣがついている。このＨＵ－ＢＡＳＩＣはとても移植しやすく，使いやすいＢＡＳＩＣなんじゃ。それに，ある程度ＭＺと同じコマンドも持っておるから，ＭＺからの移植は楽じゃよ。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
CANVAS	CANVAS 1，2，3	マルチ画面時の，各グラフィック画面の色を指定する
CGEN	CGEN	キャラクタROMとキャラクタRAMの切り換えをする
COLOR	COLOR C，B	キャラクタの色を第1パラメータで指定する。第2パラメータは背景色
CONSOLE	CONSOLE S，L，XS，XE	スクロールエリアを決めるもので，最初の二つがＹ軸方向，最後の二つはＸ軸方向で，文字数を表わす
CREV	CREV 1	文字のモードを切り換えるもの。リバースとノーマルの切り換えを行なう
CFLASH	CFLASH	フラッシュとノーマルの切り換えを行なう
CSIZE	CSIZE 0	キャラクタの大きさを変える
DEF CHR$	DEF CHR$(N)＝"…"	N番目のキャラクタにイコールのあとにつづく16進数で最大24文字の文字列が入る。これによってユーザー定義のキャラクタを作る
GET@	GET (X,Y)－(X1, Y1), A, C	指定した2点を対角とした四角形の中のグラフィック・パターンを，配列の中に読み込む
GRAPH	GRAPH 0，I，GM	グラフィック画面の設定をするもの。第1パラメータは出力画面，つぎは書き込み画面，最後はモードの切り換えとなっている
LAYER	LAYER 1，2，3，4	テキスト画面とグラフィック画面の，優先順位をきめるもの
LABEL	LABEL "A"	プログラム中にラベルをつけるもので，一つのラベルは255文字まで
LINE	LINE (X,Y)－(X1,Y1),C	画面上に線を引いたり，四角形を描いたりする
LOCATE	LOCATE X，Y	指定座標にカーソルを持っていくもの
OPTION BASE	OPTION BASE 1	配列の添字の下限を，0にするか1にするか決めるもの
PAINT	PAINT (X，Y)，C，C1	第2パラメータの色で囲まれているところを，指定座標より第1パラメータの色でぬりつぶす
PALET	PALET C，C1	カラーのパレットを設定するもの
POLY	POLY (X,Y), R,C,0,S,E	スクリーン上に多角形を描くもの
PRESET	PRESET (X，Y，C)	スクリーン上のドットを消す
PRW	PRW 0	テキスト画面の，グラフィック画面に対する優先順位をきめるもの
PSET	PSET (X，Y，C)	スクリーン上にドットを打つ
PUT @	PUT@ (X,Y)－(X1,Y1),A	GET文で読み込んだデータを，再び画面上に作りあげる
WIDTH	WIDTH 80	1行に入る文字数を決めるもので，80または40が入る
WINDOW	WINDOW (X,Y)－(X1, Y1),(X2,Y2), (X3，Y3)	グラフィック画面上にユーザーが任意に表示エリアを認定することのできる，カラーパレットを設定するもの
WRITE	WRITE A$	BASICでのPRINT文と同様

新連載

津久井ひろしの Computer Sound コーナー

☆マイコンプレーヤー(奏者)集合

津久井ひろし

プロローグ

みなさんこんにちは，6月号の特集「パソコンのサウンド機能大研究！」はいかがでしたか？これまで移植などであまり重要視されていなかったのが，この音楽機能でした（おかげさまで，なかなか好評でありました）。

最近のパソコンには，この音楽機能が切っても切れないものになってしまい，新製品のほとんどのパソコンには，なんらかの音楽機能が内蔵されています。

さて，そこでこの音楽機能だけを使ったソフトもあったっていいんじゃないかと思い，今月からこのコーナー〝C．S．コーナー〟を始めます。このコーナーは，とにかくマイコンの持っている音楽機能を最大限に引き出し，すばらしい演奏をさせるのが目的です。みなさんも，ふるって参加してください。

Let's begin！

さて，本コーナー第一弾目に送るものは，PC－6001「テクノパニック6001」です。PC－6001には，3音を同時に出せるシンセサイザ（PSG）が内蔵されてます。PC－6001はうれしいことに，このシンセサイザのすべての機能を，BASICのPLAYとSOUNDであやつることができます。PC－6001の他にFM－7やPHC－25にも，少し変更すれば使えますので，ぜひインプットしてみてください。

テクノパニック　6001
for PC－6001，FM－7

桑本　伸広さん（18才）

プログラマーから一言

みなさん，まずはなにも言わずに，リストどおりにインプットしてRUNさせてください。どうですか？「やった〜〜すごい！芸術は爆発だ！！！」特に，なんといってもドラムの音がいいですね。これは，皆さん知ってのとおり，ベーマガ82年9月号に載った〝リズムマシン〟の方法で作りました。飯村先生のおかげです。バンザーイ！

プログラムについてですが，PLAY文では，大部分文字変数が使われてます。それぞれの文字変数の，頭文字がAになっているのがメロディーで，Bになっているのがベース，Cがドラムのデータです。文番号1のSOUND6，7のレジスタを変えると，ドラムの音が変化します。SOUND6，20にするとよりテクノッぽくなると思います。

このプログラムは，STOPキーが押されるまで鳴り続けるので，デモ用としてもいいと思います。

最後に，みなさんもベーマガの82年9月号の「リズム・マシン・プログラム」を利用して，すばらしいマイコン演奏の世界を楽しんでみてはどうですか？音楽大好き人間のみなさんには，ぜひぜひおすすめしたいですね。

参考……ベーマガ82年9月号「リズムマシン」

ドラム音はなぜ出る

どうですか？PC－6001のすばらしい演奏を楽しめ

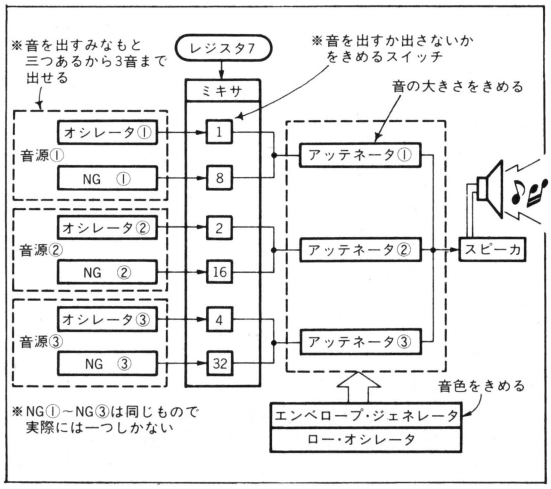
たでしょうか。メロディ，ベース，ドラムと，3種類の楽器による演奏で実によくできたプログラムですね。音楽センスもバッチリで，とてもテクノっぽい感じがでています。

ところで，なぜＰＣ－6001からドラムの音が出るのでしょうか？ＰＣ－6001のＰＳＧには，音を出すオシュレータが三つあるほか，ノイズ・ジェネレータ（ザーという音を出す機能）が内蔵されています。このノイズ・ジェネレータをうまく利用すると，波の音や，ミサイル発射音などを出すことができるのです。今回の作品はこのノイズ・ジェネレータを，ドラムの音に活用したものですね。

しかし，このノイズ・ジェネレータ（以下，ＮＧと呼びます）は，残念ながらＰＬＡＹ文でコントロールすることはできません。では，なにを使うかというと，もう一つの音楽コントロールの命令文，ＳＯＵＮＤを使います。このＳＯＵＮＤ文は，少しめんどうくさい文なので，間違ってプログラムすると，変な音になってしまいますから注意してください。

では，ここでＳＯＵＮＤ文について，簡単に説明してみましょう。ＰＳＧには音を出す部分と，その音の音色や大きさなどを調整する部分があります。これらを直接コントロールするのが，ＳＯＵＮＤ文なのです。

まず，このＰＳＧの中身のブロック図（**第１図**）を見てください。先にも説明したように，音を出すオシュレータが三つ，ＮＧが一つあり，その他にこれら四つの音をどのように出すかを決めるミキサー，そしてその音の音色や大きさを決めるエンベーロープ・ジェネレータ，ロー・オシュレータ，アッテネータがあります。今回の作品では，ドラムの音を出すためにミキサーでＳＯＵＮＤ文をコントロールしています。



《第１図》ＰＳＧのしくみ

ミキサーは，ＰＬＡＹ文で演奏するときは，ＮＧの出力がＯＦＦになっていて，三つのオシュレータが出力されています。**第１図**でいうと，1と2と4がＯＮに，8と16と32がＯＦＦになっていることになります。また，オシュレータの①～③は，ＰＬＡＹ文でいうとつぎのようになります。

オシュレータの②の音↘

ＰＬＡＹ〝××××〟，〝△△△△〟，〝○○○○〟

オシュレータの①の音↗　　オシュレータの③の音↗

このように，ＰＬＡＹ文とオシュレータが対応しています。

つぎに，このミキサーのコントロールの方法を説明しましょう。ミキサーを指定するには

ＳＯＵＮＤ　７，××

のようにします。××（チョメチョメ）は，ＯＮ－ＯＦＦするためのデータ（数字）です。このデータは，ミキサーのスイッチの番号を使い，ＯＦＦにしたいスイッチの番号を入れます。例えば，オシュレータ②だけをＯＦＦにしたいときには

ＳＯＵＮＤ　７，２

にします。また，ＮＧ①とＮＧ②の二つだけをＯＦＦにしたいときには，二つの番号をたした数の24を

ＳＯＵＮＤ　７，24

にすればＯＫということになります。とにかく，ＯＦＦにしたいスイッチの番号を全てたして，ＳＯＵＮＤ文に入れればＯＫなんです。

今回のプログラムによると，ＰＬＡＹ〝Ⓐ〟，〝Ⓑ〟，〝Ⓒ〟で，Ⓐにメロディ，Ⓑにベース，Ⓒにドラムのデータが入ってますから，ⒶとⒷはオシュレータのみに設定し，Ⓒはドラムですからノイズだけを使って演奏させていることになります。ですから，ＮＧ①，ＮＧ②，オシュレータ③がＯＦＦになるので，８＋16＋４＝28，つまりＳＯＵＮＤ７，28になります。

このほかにも，ＳＯＵＮＤ命令文はいろいろな機能を持っていますから，ぜひとも研究してみてください。今回のプログラムの，ＳＯＵＮＤ文を変えてみるのも，よいでしょう。

《リズム・マシン・プログラム》

```
1 SCREEN 2,1,1:COLOR 2,5,1:CLS:C
ONSOLE,,0:SOUND6,7:GOSUB700
2 LOCATE 4,2:PRINT"TECHNO PANICK
 in 6001
3 LOCATE5,4:PRINT"( テクノ パニック 60
01 )
4 LOCATE8,10:PRINT"by Nobuhiro K
uwamoto"
5 SOUND7,&HF8
10 PLAY "t150s13m1o3cegecegecege
c2","t150s13m1o1ecececececece2"
15 FORI=0TO93:FORA=1TO2:COLOR,,A
:NEXT:NEXT
20 SOUND7,&HDC:PLAY"s0t150m1200l
4c64","t150m1200l4","t150s0m1200
l4"
30 PLAY " "," "," "rd2d2ddd8d8d8d8

40 A1$="s10l8ogo5coa2eg4.ear2
50 B1$="s10l8o3goco3a2eg4.ear2
60 C1$="l4rrrrrr8c16r16c16c16c1
6
70 A2$="l8ogo5coa2eg4edcr2
80 B2$="l8o3goco3a2eg4edcr2
90 C3$="rrrrrr8c16c16c16c16c16c
l6
100 A4$="ov11e1
110 B4$="o2v12l16er16er16dr16er1
6r8er16er16d
120 C4$="rc2d8d8
130 A5$="d1"
140 B5$="o2dr16dr16cr16dr8r16dr1
6dr16c
150 B6$="d4e4g16r16a16r16o3c8e16

160 C6$="rc2d16d16d16d16
170 A7$="l8o5d2.oao5c4oagf4
180 B7$="d2.c2.
190 C7$="rd8d8rd2d8dd16d16d16d16
d16d16
200 A8$="o5l16dr16dr16cr16dr
210 B8$="l16dr16dr16cr16dr
220 C8$="ddd16d16d8d16d16d8
230 C9$="ddd16d8d16d16d16
240 AA$="r8oa2.l8ao5ced2
250 BA$="r8o2a2.l8ao3ced2
260 CA$="d8d8rr2ddr8d8d8d8d
270 AB$="ol8go5coare
280 AC$="ol8gr8ea
290 AD$="ol8gedc
295 CB$="ddd16d16d16d16d16d16d16
d16
300 CD$="ddd16d16d16d16d8d8
310 AE$="ogo5coarergr8ear2
320 AF$="ogo5coarergedcr2
325 AG$="o5l16dr16dr16cr16dr8r16
oa8r8a16
326 AH$="o5dr16ar16a-r16dr
330 PLAY A1$," ",C1$:PLAY A2$,"
",C1$
340 PLAY A1$," ",C1$:PLAY A2$,"
",C3$
350 PLAY A4$,B4$,C4$:PLAY A4$,B4
$,C4$
360 PLAY A5$,B5$,C4$:PLAY A5$,B5
$,C4$
370 PLAY A4$,B4$,C4$:PLAY A4$,B4
$,C4$
380 PLAY A5$,B5$,C4$:PLAY A5$,B6
$,C6$
390 PLAY A7$,B7$,C7$:PLAY A8$,B8
$,C8$:PLAY A8$,B8$,C9$
400 PLAY AA$,BA$,CA$
410 PLAYA8$,B8$,C8$:PLAY A8$,B8$
,C8$
420 PLAYA8$,B8$,C8$:PLAY A8$,B8$
,CB$
421 PLAY AG$,B8$,C8$:PLAY AH$,B8
$,C8$
422 PLAY AG$,B8$,C8$:PLAY AH$,B8
$,CB$
423 PLAYA8$,B8$,C8$:PLAY A8$,B8$
,C8$
424 PLAYA8$,B8$,C8$:PLAY A8$,B8$
,CB$
430 PLAY AB$,B8$,C8$:PLAY AC$,B8
$,C8$
440 PLAY AB$,B8$,C8$:PLAY AD$,B8
$,C8$
450 PLAY AB$,B8$,C8$:PLAY AC$,B8
$,C8$
460 PLAY AB$,B8$,C8$:PLAY AD$,B8
$,CB$
470 PLAY A4$,B8$,C8$:PLAY A4$,B8
$,C8$
480 PLAY A5$,B8$,C8$:PLAY A5$,B8
$,C8$
490 PLAY A4$,B8$,C8$:PLAY A4$,B8
$,C8$
500 PLAY A5$,B8$,C8$:PLAY A5$,B8
$,C8$
510 PLAY AB$,B8$,C8$:PLAY AC$,B8
$,C8$
520 PLAY AB$,B8$,C8$:PLAY AD$,B8
$,CD$
530 PLAY A8$,B8$,C8$:PLAY A8$,B8
$,C8$
540 PLAY A8$,B8$,C8$:PLAY A8$,B8
$,CB$
550 PLAY AG$,B8$,C8$:PLAY AH$,B8
$,C8$
560 PLAY AG$,B8$,C8$:PLAY AH$,B8
$,CB$
570 PLAY A4$,B8$,C8$:PLAY A4$,B8
$,C8$
575 PLAY A5$,B8$,C8$:PLAY A5$,B8
$,C8$
580 PLAY A4$,B8$,C8$:PLAY A4$,B8
$,C8$
585 PLAY A5$,B8$,C8$:PLAY A5$,B8
$,C8$
590 PLAY AB$,B8$,C8$:PLAY AC$,B8
$,C8$
600 PLAY AB$,B8$,C8$:PLAY AD$,B8
$,CD$
610 PLAY AE$:PLAY AF$
615 PLAY "s10m1200"
620 PLAY AE$:PLAY AF$," ","r1rrd
16d16d16d16d8d8
630 GOTO 330
700 SOUND1,0:SOUND7,&HFC
705 SOUND8,9
710 FORI=0TO240:SOUND0,I:SOUND0,
I+15:FORA=0TO5:NEXT:NEXT:A=9
720 FORI=0TO15:LINE(0,I*13)-(256
,I*12+12),4,BF:A=A-.56:SOUND8,A:
NEXT
730 COLOR 2,4,1:RETURN
```

話せる！漢字OK！ PC-6001mkII ついに発売！

低価格パソコンの流れを変えたあのＰＣ－6001に新バージョンができました“ＰＣ－6001mkII”がそれで，価格は84,800円と，現行より5,000円安！

機能面では，何とボイス・シンセサイザを内蔵し「お話し」をするのです。そのうえ、教育漢字を含む1024文字の漢字ＲＯＭを内蔵していますから，ひょっとするとキミよりおりこうさんになってしまったかもしれません。

カラーも強化され，320×200ドットのカラー・グラフィックではドット単位4色，160×200ドットではドット単位15色のカラー指定ができます。

また，オプションのスーパーインポーズ・ユニット“ＰＣ－60M54”（９月発売予定）を追加すれば，パソコン画面とテレビ画面（ビデオ信号）との合成が可能になります。

ミュージックは３重和音のシンセを内蔵，ＲＡＭも64Ｋバイトを実装し，よゆうたっぷりです。

ベーシックはN_{60m}－ＢＡＳＩＣが標準実装されています。これはN_{60}－ＢＡＳＩＣをさらに充実したもので，マシン語モニタを含むＲＯＭ32ＫＢで構成され，高度なグラフィック機能もサポートしています。

気になるソフトの互換性ですが，ベーシック・レベルではＰＣ－6001のソフトがほぼ完全に使えます（マシン語を含むソフトの一部に動かないものがある）。

フロッピーを使い，スピーディーロード，セーブで能率的なプログラミングを楽しむ人が増えていますが本機にはミニフロッピー・ディスク用のインターフェースも内蔵していますから，簡単にシステム・アップが可能です。

編：Dr.！ご感想をどうぞ！

Dr.D：フム，フム，なるほどな。ローマ字で入力すればいいのか。カタカタ……（とキーボードを打っている）。カッタン！（リターン・キーの音）

PC-6001mkII：「ドクタアニ　カワッテ　オコタエシマス　マアク　ツウ　ノ　トウジョウ　ハ　ソフト　ノセカイ　ヲ　オオキク　ヒロゲルモノト　オモイマス」

編：なっとく！話すソフトの投稿待ってま～す！

PC-6001mkIIの機能仕様

CPU	Main CPU μPD780C-1(4MHz) Sub CPU μPD8049(8MHz)
ROM	BASIC＋マシン語モニタ 32KB
RAM	64KB ただしテキストエリア 最大 32KB VRAM 1ページ2KB/2～4ページ16KB
表示能力	スクリーン構成　40文字×20行 表示文字　496種＋1024字 グラフィック機能　320×200ドット(4色)/160×200ドット(15色))/ 80×80ドット(15色セミグラフィック) オプションのスーパーインポーズユニットを接続することにより、 パソコン画面とテレビ画面(ビデオ信号形式)の合成が可能。
音楽機能	3オクターブ　三重和音
音成合成	内蔵
CMT　インタフェース	1200、600ボー、FSK方式
CRT	RGB、セパレート出力方式(PC-60M43により15色表示可能) コンポジット出力方式 RF 出力方式
キーボード	JIS標準配列準拠、5ファンクションキー、キャピタルロック可、コントロールキー
プリンタインタフェース	パラレルインターフェース内蔵(セントロニクス社仕様準拠)
シリアルインタフェース	RS-232Cインターフェース(オプション)
5インチFDD インタフェース	本体内蔵
漢字	1024字(教育漢字を含む)
寸法	365(幅)×87(高)×260(奥)mm
重量	3.3kg
添付品	(1)N_{60m}-BASICマニュアル　(5) 家庭用テレビ接続ケーブル(VIDEO、RF用PC-6091) (2)N_{60m}-BASIC活用表　(6) ソフトウェアテープ1巻 (3)取扱い説明書　内容:デモ、英文カナワープロ、グラフィックジェネレータ、ミュージックコンポーザ、ゲーム (4)CMTケーブル(PC-8093)　(7) 保証書

よりメカニックなムードをだしたmkII

※ＰＣ－6001mkIIのお問合わせは〒108 東京都港区芝５－37－８住友三田ビル「日本電気ホームエレクトロニクス㈱」「ベーシックマガジン係」へどうぞ。

PC－6001mkⅡ用周辺機器

PC-5021	40桁サーマルプリンタ	49,800円	PC-6091	家庭テレビ用ケーブル	420円
PC-6022	カラープロッタプリンタ(4色)	39,800円	PC-6092	テレビモニタ/音声出力用ケーブル	420円
PC-6023	カラープロッタプリンタ(4色)	79,800円	PC-6093	RS-232Cケーブル	7,500円
PC-6031	ミニフロッピィディスクユニット	89,800円	PC-6094	プリンタ用ケーブル	7,500円
PC-6032	拡張用ミニフロッピィディスクユニット	59,800円	PC-60M43(W)(JC-1460D(W))	14型RGBカラーディスプレイ(15色)	65,800円
PC-6041(JB-1260M)	12型グリーンディスプレイ	36,800円	PC-60M43(M)(JC-1460D(M))	14型RGBカラーディスプレイ(15色)	65,800円
PC-6042K(JC-1202M)	12型カラーディスプレイ(コンポジット入力)	56,800円	PC-60M54	スーパーインポーズユニット	9月発売予定
PC-6051	タッチパネル	19,800円	PC-60M61	RS-232Cボード	9月発売予定
PC-6052	ジョイステック	3,900円	PC-60M91	カラーディスプレイケーブル	2,000円
PC-6081	データレコーダ	12,800円	PC-60M75	ディスプレイ置台	5,500円
PC-6082	データレコーダ	19,800円			

パソコンが安い！ 日本マイコン流通センター

パソコン界にも，自動車やオートバイと同じように，いよいよ中古市場がつくられようとしています。

日本マイコン流通センター（〒176 東京都練馬区練馬1－6－3篠田ビル2F ☎03－994－5744)は，中古マイコン在庫日本一というお店です。

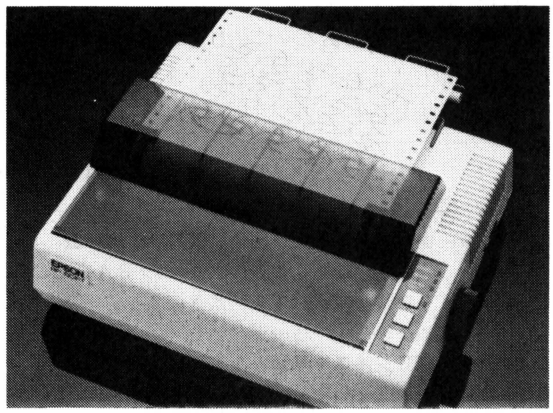
パソコン本体はもちろん，ディスプレイ，プリンタなどの周辺機器，また関連書籍などもあつかっています。中古だけでなく，新品もあつかっており，月々3千円から，3回～60回のクレジットもＯＫです。

売れ筋はＰＣ－8801，ＰＣ－8001mkII，ＦＭ－7，ＰＣ－8001などで，「新品同様品が出ることもある」そうです。

同店では手持のパソコンの下取りも行なっているそうですから，他機種への乗りかえや，グレード・アップも経済的に行なえます。

本来は通販中心ですが店売りも行なっています。西武池袋線練馬駅のすぐそばですから，近くのかたは，ぜひのぞいてみてください。

日本マイコン流通センターの店内



高精度図形処理ができるRP－80F/T

エプソンのプリンタ RPシリーズ強化

エプソンのプリンタRPシリーズの強化版，“RP－80F／T”（価格104,000円）が発売になりました。本機はビットイメージモードによる高精度図形処理が可能で，印字速度が100ＣＰＳ，ファンフォールド紙，ロール紙，レター用紙が使えるフリクション＆トラックフィード方式がとられています。

対応機種はＨＣ－20，ＱＣ－10，ＰＣ－6001，ＰＣ－8001，ＰＣ－8801，ＰＣ－9801などです。

夏休み 東京・晴海で会おう！

８月19，20，21日，東京晴海の東京国際貿易センター新館で“ハムフェア'83”が開催されます。

ハムといえば宇宙通信やデータ通信も行なえるキングオブ・ホビー（趣味の王様）と呼ばれるもので，日本では50万人以上もの愛好者がいます。

このフェアは，そのハムの年に一度のお祭りで，電波新聞社も大々的に参加します。ベーマガ編集部も兄貴分のラ製編集部と協力して，エキサイティングな展示と催しでみなさんをお待ちしてます。開催時間は10時～18時，入場は大人600円小中300円です。

★ で ・ ば ・ ぐ ★

今月もまたこのコーナーがあります。申しわけありません。7月号のバグをお知らせします。 **(編)**

★PC－6001 いそげDr. D(99ページ)

Dr. D：ゴツン！

編：イテッ！こともあろうに！Dr. 様のプログラムにバグを出しました。すみません。3行分ぬかしております。おゆるしを！

249 REM GAME OVER
250 DATA128, 96, 128, 12, 128, 96,250, 96, 128, 96, 128, 186, 128, 96
251 DATA 8, 96, 128, 96, 250, 12, 128, 96, 250, 186, 128, 96, 8, 186

★MZ－700 ミニ・ミニ・ドライブ(81ページ)

「30行目のコロンからあとをつぎのように変えてください。 30……：W＝W－(W＜1)＊2＋(W＞25)＊2 どうもすみません」

編：渡辺君，連絡ありがとうございました。

★ぴゅう太 バタフライファンタジー (120ページ)

67行目をつぎのように変えてください。

67 モシI＜＞5ナラバ69 ニイケ

編：すみませんでした。早くプリンターがほしいよ！

★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「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 東京都港区浜松町1-1-11 住友東新橋ビル……「マイコンBASIC」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川1－44－1……「マイコンBASIC」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門1－26－5（第17森ビル）OA事業部……「マイコンBASIC」係
- **松下通信工業**：〒226神奈川県横浜市緑区佐江戸町600……「マイコンBASIC」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋2－11－5……「マイコンBASIC」係
- **三洋電機特機情報機器事業部OA企画課**：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25業務課「マイコンBASIC」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿2－6 新宿住友ビル……「マイコンBASIC」係
- **EPSON**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80……「マイコンBASIC」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石7－9－10……「マイコンBASIC」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座3－3－1……「マイコンBASIC」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川6－7－35MC営業部……「マイコンBASIC」係
- **三菱電機**：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部……「マイコンBASIC」係
- **セガ**：〒144 東京都大田区羽田1－2－12「マイコンBASIC」係

■メーカー別主要機種名

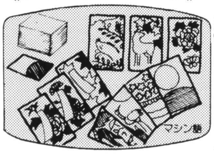
- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／PC－1500／PC－1211／PC－5000／MZ－2200（ポケコン：シャープビジネス担当）
- **日本電気**：PC－6001／PC－8001mkII／PC－8801／PC－2000／PC－9800／PC－8200／PC－6001mkII
- **日立家電**：MB－6890(レベルIII)／MB－6885(ベーシックマスタ・ジュニア)／マーク5
- **富士通**：FM－7/8
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドール64
- **タンディラジオシャック**：TRS－80
- **東芝**パソピア(PA－7010/7012)／パソピアミニ／パソピア5/7
- **松下通信工業**：JR－100／JR－200
- **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
- **セガ**：SC－3000
- **三菱電機**：MULTI 16／MULTI 8

オリジナルソフト募集中！
高額にて買い取ります。
☎03(255)7846　☎03(255)7820
(担当：加藤)　買取金額／¥50,000～¥500,000

マイコン オリジナルの4番打者！
手づくり ソフトのオリジナル

PCG又はロータスゲームボード用ソフトとノーマルソフトの１本化！

《PC-8001用》



●PC花札〔グラフィック、マシン語〕……¥3,000
(対コンピュータコイコイです。PCでここまでできる。)
●スーパーペンギン ……………………¥3,000
(いたずらモンスターをアイスブロックで粉砕。)
●スパイダー＆フライ……………………¥2,500
(PCG共用／蜂をさけながらハエを取る。ボーナスもあるぞ！)
●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ、別売コースも有ります)…¥3,000
●ホールカセットI(カントリーゴルフの別売コース、上級者用です)…………¥2,000
●ホール2＋V・UP(さらに上級版、しかもゴルフゲーム自身拡張させます)…¥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命占星学で鑑定)…………………¥3,000
●暗剣殺＆恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)………………¥3,000
●四人麻雀(マシン語＋BASIC、高速ですグラフィック版／アマ・プロモード)‥¥3,000
●ザ・爆弾(6人の爆弾魔の落とす爆弾を処理)……………………………¥2,500
●潜水艦撃沈ゲーム(海底のサブマリンをやっつけよう)…………………¥2,500
●原子炉爆破作戦(地下原子炉をスパイに見つからないように爆破)………¥3,000
●リバーパトロール(川をさかのぼって人を救助)…………………………¥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)…………¥2,500
●スーパーゴリラ(PCG共用タイプ／ゴリラが美女をさらってビルの屋上へ。)‥¥3,500
●ジッグ・ザッグI(PCG共用／スゴーク本物そっくり！リアル～！)…………¥3,000
●スペースフェニックス(PCG共用タイプ／不死鳥をやっつけろ！)…………¥3,000
●タロット占い(あなたの運勢や相性をズバリ鑑定！カラーグラフィック)……¥3,000
●エッグワンズ・オン(PCG共用タイプ／悪いハンターに殺されないように鳥を保護しよう！)……………………¥2,500

《PC-8001mkII用》

●スーパーグラフィック4人麻雀(ハイレゾグラフィック／アマ・プロモード)…¥3,000

《PC-8801用》

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

《PC-9801用》

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

《MZ-700／1200用》

◉のソフトは5030使用で、白丸のソフトはそのままMZ-700で動きます。

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

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

《MB-6891マークII》

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ。別売コースも有ります)…¥3,000
●ホールカセットI(カントリーゴルフの別売コース。上級者用です)…………¥2,000
●ホール2＋V UP(さらに上級版しかもゴルフゲーム自身拡張させます)……¥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命星学で鑑定)…………………¥3,000
●暗殺剣＆恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)………………¥3,000
●四人麻雀(対戦相手3人分コンピューターが)…………………………¥3,000
●インベーダー6890(マシン語です。HIRESできれい)……………………¥3,000
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつけよう。マシン語)……………¥3,000
●スコールインベーダー(マシン語、ミサイルが雨のように降る)……………¥3,000
●ギャラクシーウォーズ(隕石をぬってUFOに。モチ、マシン語)……………¥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)……………………………¥3,000
●サークラーII(これはスゴイ！ギャラクシアンそっくり)……………40K ¥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように！)………¥2,500

《MB-6885Jr》 ○印は1200ボーROMが必要、その他は両用

●ミュージック・メーカー(キーボードの曲がBASICのデータ文に変換)……¥2,500
●インベーダートレック(宇宙船の艦長になって、敵を全滅)…………………¥3,000
●平安京エイリアン(エイリアンを埋め殺せ、BASIC＋マシン語)……………¥3,000
●ルナーレスキュー(貴方は何人救助出来るか、BASIC＋マシン語)…………¥2,500
●麻雀(対コンピューター2人麻雀)…………………………32K ¥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)…………¥2,500
※上記のソフトはLII共用版です。Jrではカラーで、LII又は6881では白黒モードで動きます。

〔HIRES版ゲーム〕10種
○●グラフィック・ジャン機(コンピュータと対決！マシン語による本格的思考ルーチン内蔵。)……………………¥3,000
○●ドラゴンハンティング(マシン語＋BASIC／チルゴンをつかまえろ！ペアゴンにはつかまるな！)……………………¥2,500
○●スペース・ヘイディーズ(マシン語／インベーダー・アステロイド帯、さらに母星を撃破せよ！)……………………¥2,500
○●コンピュータ将棋盤(将棋盤データベース。楽しい将棋のお勉強！)………¥3,000
●エイリアンアタック(マシン語HIRESです。せまりくるインベーダー)………¥3,000
●ギャラクシーウォーズ(オールマシン語、隕石をぬってUFOに)……………¥3,000
●グレートフィッシング(マシン語、魚釣りゲーム)…………………………¥2,500
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつける。マシン語です)…………¥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)……………………………¥2,500
●ボンバークラッシュ(爆弾を落とされないようにUFOを撃て)………………¥3,000

《MZ-2000／80B》

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

《FM-8》 白丸のソフトはFM-7で動きます。

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

《PC-6001》

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

■JCB・UC・DC・MC・各社クレジット、1～60回取扱い(地方もOK)●地方の方には通信販売致します。オリジナルソフトは送料無料●ご注文は現金書留にて住所・氏名・品名個数を明記の上〒101／千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F)マイコンセンターRAM迄。●銀行振込み先／住友銀行神田駅前支店：268118㈱富士音響。

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

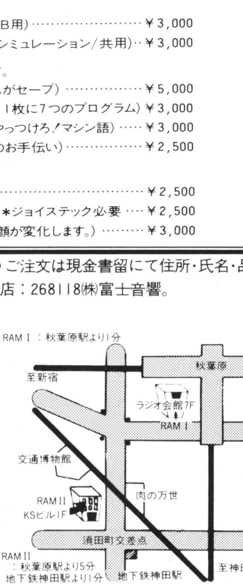
☎(03)255-7846

マイコンセンター RAM

㈱富士音響マイコンセンターRAM
東京都千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F)
〒101／TEL.(03)255-7820・4857・4858
年中無休

㈱富士音響マイコンセンターRAMII
東京都千代田区神田須田町1-5(KSビル1F)〒101／TEL.(03)255-2644

RAM I：秋葉原駅より1分



RAM II：秋葉原駅より5分 地下鉄神田駅より1分

ショップ全体
豊富なコーナー
★ワープロ展示コーナー
★中古コンピューターコーナー
★オフコン・パソコン展示コーナー
★ソフト2,000本 書籍2,000冊コーナー ★アスキーコーナー
★ソフト実演コーナー

全国に続々と、コンピューターフェア会場。

高額下取り受付中！上位機種今すぐに!!

ビッグな100坪

東京・青山

中古コンピューター会場

チャンス！ 新製品 大量入荷

貴方のコンピューターを買取りいたします。

PC-8801・8001 高額下取り！

●新製品PC9801＋PC8851（高解像度ディスプレイ）をご購入の場合

〔例〕PC8001＋PC8050の下取りで新品￥356,800 ➡￥271,000

〔例〕PC8801の下取りで新品￥356,800 ➡￥261,000

ソフト200本 書籍200冊

書籍コーナー

ソフトコーナー

最新HOT情報

NEW

三菱マルチ8
本体価格￥123,000
三重和音の自動伴奏で作曲・カラオケが楽しめる 音量調整、オーディオ出力端子付き640×220ドット、ドット毎に8色の色指定

即納

東芝パソピア7
￥119,800

6オクターブ、6重和音で迫力あるサウンドが楽しめ、カラーグラフィック画面は640×200ドット、中間色も含めて27色迄表現可能

シャープMZ-2200
本体価格￥128,000

日立レベル3 マーク5
本体価格
￥118,000

ビジネスマシンコーナー

MULTI16
- 8 ●MP-1622 ￥930.000
- 8 ●MP-1625 ￥113.000
- 5 ●MP-1601S ￥530.000
- 5 ●MP-1602S ￥730.000
- 5 ●MP-1605S ￥930.000

N5200-05
￥648,000より

価格応談

本体●キーボード グリーンCRT
QC-10 即納
￥495,000

PC-8001mkII
●本体●高解像カラー（640×200）●データレコーダー
合計￥215,600
特価￥194,500

PC-8801
●本体●PC8801-01 ●超高解像カラー（640×400）●PC80S31
合計￥602,000
特価￥549,000

PC-9801
●本体●PC8801-01 ●超高解像カラー（640×400）●PC80S31
合計￥894,000
価格応談

FM-7 ￥126.000
高解像カラー￥99,800 (640×200)
データレコーダー ￥12,800
合計￥238.000 ￥219,000

MZ-721 ￥89.800
高解像カラー￥99,800 (640×200)
189,600
→超特価

価格応談
PC-2001 ￥59,800
PC-8201 ￥138,000

FM-11 合計￥566,000
FM-11EX ￥398,000
超高解像カラー￥168,000
価格応談

★MZ-2000 ￥ 超特価
★パソコンテレビX1 ￥ 超特価
GRAM付
★HC-20 ￥138,600

200台 中古コンピューター

ソードM23マークIII
プリンター付
￥480,000
大量入荷
ソードM100・M203・M223
if800MODEL20・30
Multi 16 etc…

中古格安在庫リスト

マイコン

NEC PC-6001・8001・8801
富士通 FM-8
アップル APPLE II
東芝 PASOPIA
EPSON SEIKO
シャープ MZ-80K2・80K2E・80C 80B MZ-1200・2000
日立ベーシックマスターJr. LEVEL 2.3
ソード SORD M-23・223・100 プリンター
その他各メーカー周辺機器

オフコン及び中・小型コンピューター

IBM S 32・34
IBM 5110・5120・4331
NEAC SYSTEM 100
MELCOM 80
TOSBAC
HAYAC 5000・3600
OKITAC
FACOM BM
PANA FACOM Uシリーズ

FLEX オリジナルソフト

世界最強
●スーパーエディター漢字版
PC9801用 5インチ・8インチ ￥100,000
●なんでもできるぞエディタデラックス
PC9801用 5インチ・8インチ ￥54,800

フレックスCRTコピー
"画面コピーで真円が描ける"
PC8801用ディスク ￥8,200
テープ ￥4,800

ワンダーグラフィック
"あなたも今からイラストレーター"
PC8801用ディスク
カラー版 ￥19,800
B/W版 ￥12,800

業務用ソフト
●オービック〈財務会計〉〈給与計算〉
●ミルキーウェイ〈〈財務会計〉
●トヨムラ〈売上・仕入・在庫・財務各シリーズ〉
●フューチャーランド〈邦文〉
●マイクロソフト〈Multiplan〉

FLEXメイトショップ 代理店募集

ソフト開発はおまかせ下さい。
SOFT&SYSTEM開発室

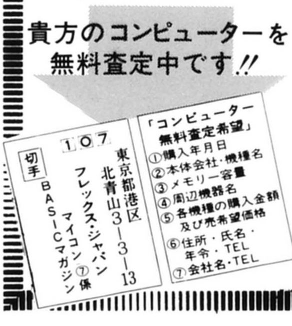
既存のリストの手直しから、事務・科学計算の委託によるプログラム開発まで、専任SEをチーフとするプロジェクトチームを組み、ご相談に応じます。

プリンターコーナー

EPSONプリンター
- ●RP80 ￥89.000
- ●FP80（標準）￥149.800
- ●FP80（PC88・98）￥153.800
- 新登場
- ●FP80K ￥189.800

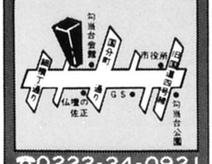
NECプリンター
- ●PC8822 ￥234.000
- ●NK3618−22 ￥234.000
- 新登場
- ●PC8824 ￥128.000

貴方のコンピューターを無料査定中です!!



★日本全国に続々とフレックスコンポート上陸!!
大阪店 7月OPEN！

FLEX 仙台店



☎0222-24-0921
仙台市国分町3−9−6

FLEX 小田原店

☎0465-35-5591
小田原駅前新幹線ビル2F

FLEX 大阪店

☎06-466-1591
大阪市西区江戸堀1-12-3

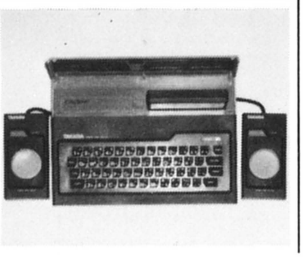
本社
FLEX JAPAN——青山
株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13
共和五番館2F
03-470-3264

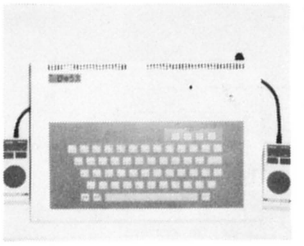
TAKARA (SORD M5)
ゲームパソコン M-5

New セット
¥49,800
(ジョイパッドはオプション)
ゲームカセット付 (4ゲーム入)

メーカー主催
ファンクラブ誕生

⊙当社にて本体御買い上げの方は無条件で入会できます。
〈特典多数有ります〉





TOMY ぴゅう太

夏休み特別セット
○本体
(ジョイコントローラー付)
○ゲームカートリッジを
6本付けて
¥59,800

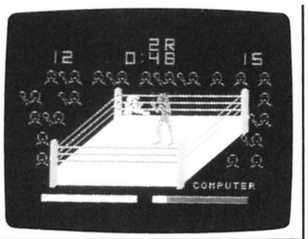
即 納
限定50セット

今、ソフトは充実の時代へ
最新ゲームカートリッジ情報

ボクシング(M-5用)

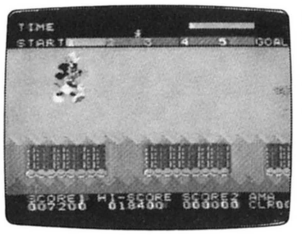
ボディと顔面共に左右打ちができ、うまくパンチがきまればエネルギーが増え、パンチをきめられると減る。KOがきまると、観客がさわぎ出すという芸のこまかさ。ラウンドの間には、ちゃんとセコンドも登場。
左右のブローを使いながらもちろんフットワークも使える。
あなたは真夏のボクサーになれるか。

¥4,800



ゲームパソコン用シュミレーションゲームソフト開発中!
御意見、御希望をお聞かせ下さい。抽選で10名の方に粗品進呈。※アンケート係と明記して下記迄。〆切7月31日

ミッキーアスレチック(びゅう太用)



飛んだり、ハネたり、くぐったり…。5つの障害をこえてゴールをめざすわれらがヒーロー、ミッキーマウス。山道、川辺のランニングから丸太わたり、カメの池わたりと難関連続!応援たのむヨ。

¥4,800

ゲームはパソコンの時代

ゲームカートリッジコーナー	カセットゲーム	オプションパーツ
No.1 ディグダグ	○スネーキー/バリアーアタック	○FALC ¥9,800
No.2 タンクバタリアン	○ソリティア/ハノイの塔	○BASIC-G ¥9,800
No.3 ボスコニアン	○スリーサークル/ナンバーサーチ	○拡張BOX ¥17,800
No.4 ギャラックス	○ブラックジャック/スロットマシン	○32KRAM ¥12,000
No.5 パワーパック	その他多数	○フロッピーディスク・プリンター・カセットレコーダー発売予定
No.6 ワープ&ワープ	(2ゲーム入)各¥1,800	○ジョイパッド (2本組) ¥10,000
No.7 スーパーコブラ		
No.8 ガッタンゴットン		
No.9 ムーンパトロール		
No.10 ステップアップ		
その他多数各¥4,800		

○以上の他にも多数のゲーム及びオプションパーツが発売予定となっております。詳しくは、下記迄

ハチャメチャ進化中のゲーム

ゲームカートリッジコーナー	オプションパーツコーナー
No.7 ナイトフライト	○ボイスシンセサイザー
No.8 マリンアドベンチャー	○I/Oポート
No.9 ミッションアタック	○BASIC-I
No.10 トラフィックジャム	○マザーBOX
No.11 ミステリーゴールド	以上は、発売予定、発売時期を下記迄御問い合わせ下さい。
No.12 ドンパン	
No.13 ミッキーアスレチック	お待たせしました
No.14 プーヤン	**専用データレコーダー**
No.15 ジャングラー	ゲームカセット付 ¥10,600
No.16 ガッタンゴットン	
No.20 バーミューダートライアングル	
その他多数有 各¥4,800	

○以上の他にも多数のゲーム及びオプションパーツが発売予定となっております。詳しくは、下記迄

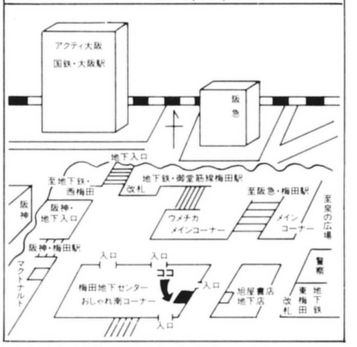
夏休み特別セール

●期 間
昭和58年7月1日～9月30日

期間中ゲームパソコン関連商品を¥4,800以上御買い上げの方に限りゲームカセット(2ゲーム入 BASIC-G用)をプレゼント!(通信販売も含む)

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・商品名を明記の上、現金書留にて御申し込み下さい。
分割払い御希望の方は、下記迄TEL下さい。
又各種クレジットも扱っておりますので直接御越しの方は、ぜひ御利用下さい。〈送料無料〉

下記の梅田地下センター店では常時デモを行なっております ☎06(312)1703



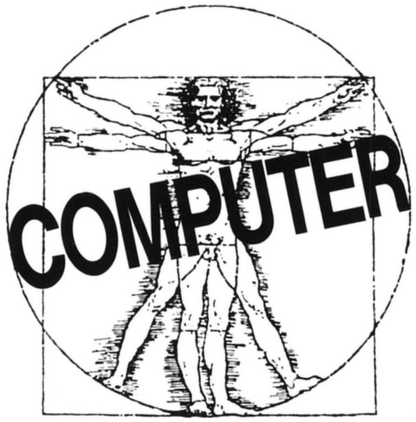
遊びをクリエイトする TOY'S チェーン

本社 〒550 大阪市西区九条1-14-27
㈱メークフレンド TOY SHOP **なかよし**
御問い合せは **06(581)6713**

◎資料請求は、機種名明記の上60円切手を同封下さい。※尚、本体購入予定の方は事前の資料請求を御勧め致します。

情報処理技術者―受験者数45万人突破！

短期間で合格できる、実戦的受験対策講座



ビジネスはビジネス、受験は受験の割り切りが肝心です。
●45万人――。これは通産省が実施している「情報処理技術者試験」の過去14年間の数字です。このうち合格者は７万人ときわめて狭き門になっており、経験１～２年のプログラマでは試験に対応できないのが実情です。
●この国家試験に合格するには、実務現場の経験的知識より試験が要求するＪＩＳに基づく知識を立体的に積みあげることが大切。実務経験者でも、試験に対応できる綿密な対策が必要なのです。
●**定評ある駿台電算専門学校の《第２種情報処理技術者講座》**は駿台システムの系統的学習法で合格ポイントをおさえた的確な指導を実施。ＪＩＳに基づく最新知識が身につき、着実に資格取得の実力が養えます。

★合格対策のわかる案内書を無料で送付。ハガキか電話で下記へ！

企業の集団受講優待制度実施中（３名以上）。くわしくは下記へお問合わせください。

通産省国家資格
第２種 情報処理技術者 講座

駿台電算専門学校 通信教育部 873-071係
〒101東京都千代田区神田駿河台2-9-873 研究社内

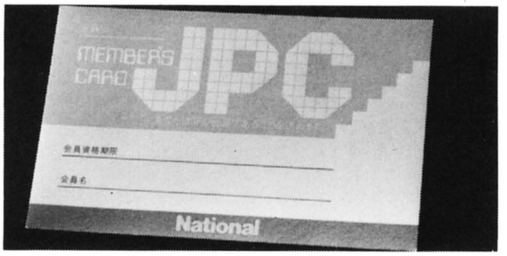
JRパソコンクラブ（略称 ＪＰＣ）結成会員募集！

JRファン集合!!

JR-100，200を持ってる君，まだパソコンを持っていない君，待っています!!
中部三県の申し込み，待っています!!
只今，会員200名!!

〈会員特典〉

- JR-BASICの入門から上級までのBASIC講座、オリジナルゲ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、その他の各種特典を用意いたします。



〈入会方法〉
郵便番号、住所、年令、職業（学生）電話番号等を記入して会費を現金書留でお送り下さい。官製ハガキによる申込み可。
振込用紙をお送りします。
必ずフリガナをつけてください。

〈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）363－３９１５ 中京ナショナル家電販売㈱内

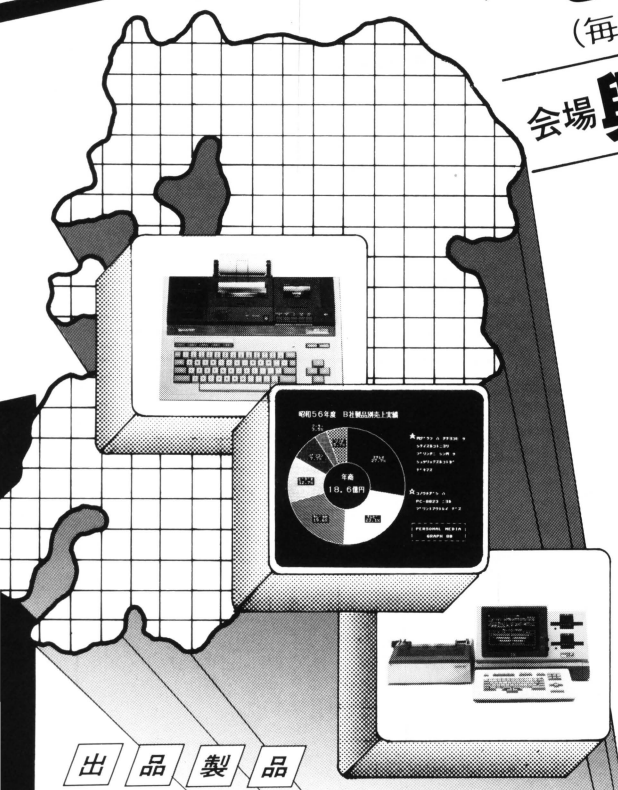
オフィスオートメーションの方向を探る、
パソコンの可能性をアドバイス

入場無料

'83 OA-パソコンフェア

会期 8月5日(金)～7日(日)3日間
(毎日午前10時から午後5時まで)

会場 興南会館 熊本市本山町原萩１３１ 電話0963（71）１５１５



マイクロエレクトロニクスの急速な進歩は、私どもの職住環境に大きな変革をもたらしています。とくにマイクロコンピュータの利用技術が、ＯＡ（オフィスオートメーション）、ＦＡ(ファクトリーオートメーション)、ＨＡ(ホームオートメーション）化を促進、新しい技術、新商品への情報を的確に把握し、認識を高めることは、現代に生きる者にとって、欠かすことのできない条件もなっています。

そうした時代の流れに対応し、電波新聞社では、各界のご後援により、〝オフィスオートメーションの方向を探る、パソコンの可能性をアドバイス―〟をテーマに'83OA―パソコンフェアを開催します。関連の新技術、新商品の出品参加多数。なお、プログラム研修、ワープロ相談なども行なう予定です。

出品製品

①パソコン、オフコンおよびI／O機器、周辺機器
　各種ソフト・パッケージ、その他
②ワードプロセッサ、ファクシミリ、その他
③CAD／CAM、POS
④一般事務機、ビジネスホン
⑤その他

●主催＝電波新聞社
（電波新聞、OA情報、月刊マイコン、マイコンBASICマガジン）

●後援＝熊本県、熊本市、熊本日日新聞社、熊本県民テレビ、熊本放送、テレビ熊本、熊本県情報産業振興協議会、熊本県電器小売商業組合、熊本県経営者協会、熊本県商工会議所連合会、熊本県商工会連合会、熊本県中小企業団体中央会。（予定）

電波新聞社
熊本支局　〒861-22 熊本市小山町５０３－２電話 0963（80）７５００
東京本社　〒141 東京都品川区東五反田１－１１－１５電話03（445）6111(大代表)
大阪本社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル電話06（203）3361(代表)
西部本社　〒812 福岡市博多区博多駅前２－１３－２３電話092(431)7411(代表)

新発売！

MZ-700 シリーズ

定価9,800円

表計算・簡易言語 S・CALGO

CTC
Computer Technical Creation
TOKAI CREATE CO., LTD.

エスカルゴは、パーソナルＯＡツールとして、従来の簡易言語のように複雑な操作コマンドを覚えなくとも、家庭、事務所、商店、学校などで手軽に使うことができます。

特長

- ファンクションワンタッチで処理OK。
- オールマシン語の高速処理。
- ソート、検索など機能充実。

当社では、お客様へのサポートの充実をはかるため、インフォメーションセンターを設けております。システムに関するお問い合せは下記までどうぞ。

機能

（処理コマンド）

F1：演算定義　F6：項目のコピー、クリア
F2：JUMP　F7：検　索
F3：挿入／削除　F8：ソート／ロック
F4：表　F9：印　刷
F5：演算実行　F10：（オプション）

（演算コマンド）

+、−、＊、／
SUM, CNT, AVE, MIN, MAX
ABS, INT, SGN, SQR

CTC 株式会社 東海クリエイト
〒108 東京都港区芝５－13－18 ＭＴＣビル６Ｆ
ソフト営業部 ☎03(456)４６１５
インフォメーションセンター ☎03(456)４６１０

全国ネットで、あなたのマイコンを

中古マイコン

高価下取・買取

中古マイコン展示中

★男女アルバイト・社員募集中（担当 管）

全国どこでも

通信下取販売・買取

各社新製品
特価セール中！

TOKYO 在庫 03(994)5744 日本一 日本マイコン流通センター

●ワープロ高価下取・買取
●中古ワープロ在庫あり

人気機種から周辺機器まですべてがそろう！

クレジットOK！（月々3,000円から）

《特価中古マイコン在庫一例》

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC9801 本体	245,000	シャープ	PC-1500 ポケコン	29,800
〃	PC8801 本体	176,000	〃	CE-150 ポケコンカラープリンタ	28,000
〃	PC8001MKII	98,000	〃	MZ-80Dカラーディスプレイ	108,000
〃	PC8001 本体(32K)	72,000ぐ	〃	MZ-80SFD	68,000
〃	PC6001 本体	58,000ぐ	日立	MB6885Jr 本体	45,000ぐ
〃	PC8031 ディスク	68,000	〃	レベル3	79,000
〃	PC8881 8インチディスク	298,000	富士通	FM-8 本体	126,000
〃	PC6022 プリンタ	29,800	ナショナル	JR-100	20,000ぐ
〃	PC2001	44,000	アップル	アップルII,PLUS,J-PLUS	150,000ぐ
各社	中解像度ディスプレー	42,000ぐ	〃	アップルディスクII	118,000
〃	高解像度ディスプレー	74,000ぐ	コモドール	VIC1001 本体	30,000
〃	グリーンディスプレー	19,000ぐ	EPSON	MP-80IIF/Tプリンタ	74,000
〃	640×400カラーディスプレー	129,000	〃	FP-80プリンタ(新品同様)	118,000
シャープ	CZ-800 ×1	215,000	SEIKO	GP80シリーズプリンタ	38,000ぐ
〃	MZ-2000 本体	138,000	〃	GP250Fプリンタ	44,000
〃	MZ-1200 本体	78,000ぐ	カシオ	FP1100(新品同様)	68,000
〃	MZ-80B 本体	108,000ぐ	トミー	ぴゅう太(新品同様)	39,800
〃	MZ-80 K2E/C 本体	58,000ぐ	各社	プリンタ(PC用)	36,000ぐ
〃	MZ-700シリーズ	59,000ぐ	〃	FM7・8用ディスク	118,000ぐ

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

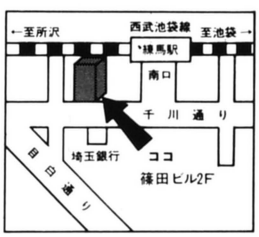
- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(994)5744（ココヨ ココナラヨシ）

日本マイコン流通センター

〒176東京都練馬区練馬1-6-3篠田ビル2F☎03(994)5744



キリトリセン

《資料請求申込書》昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒		TEL	
購入予定日	年 月	職業		年令	購入方法	現金・クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この資料請求申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、資料と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

パーソナルOAへの提案

拝啓　PC-6001ユーザー殿
どうせパソコルなら
パソカルクってみませんか？

●パソカルク　¥19,800
●パソカルク事例集1　¥ 4,800
●パソカルク事例集2　¥ 4,800
●パソカルク事例集3　¥ 4,800
●ディスク・サポート　¥ 6,800

☆パカルクって何？

←ROM & RAMカートリッジ方式なので、すぐ実行します。早い！

←カートリッジはPC−6001の16K増設RAMとしても使えます。便利！

すべてマシン語処理
高速処理が自慢です
……さすが！

↑
BASICがわからなくてもOK。ファンクション・キーで操作することができます。簡単！

☆パソカルクは、こんな仕事をかる〜くこなします。

事例集　その1

売上・仕入日計表／得意先・仕入先元帳／在庫管理表／現金出納帳／売上管理長／売上シミュレーション　表

事例集　その2

スケジュール表／顧客管理／勤怠集計／賃金・金種計算／テスト結果集計／身体検査結果集計

事例集　その3

家計簿／住所録・電話帳・おつきあいランク／コンペ集計／マイカー管理／画面電卓／さんすうテスト

★事例集は、テープ・ベースで発売されています。定価は各 4,800円

☆パソカルクには、こんな機能があります。

——処理コマンド——

F-1 演算定義　F-2 挿入　F-3 削除　F-4 表　F-5 演算実行　F-6 項目の初期化
F-7 コピー　F-8 ソート/ロック　F-9 ディスク　F-10 プリント

——演算コマンド——

SUM/CNT/AVE/MIN/MAX/ABS/SIN/COS/TAN
/EXP/SQR/LOG/LOG10/INT/SGN/π

☆ディスク・サポート

機能
●パソカルクファイルのディスク処理
●パソカルクデータの編集処理
●パソカルクデータのグラフ処理

PC-6001パソカルク

簡易表計算プログラム
ROM & RAMカートリッジ

本商品は、NECの協力によりCTC株式会社東海クリエイトで企画・開発したものです。

お問い合せ先
株式会社東海クリエイト
マイコンソフト営業部
TEL03-456-4615㈹
〒108 東京都港区芝5丁目13番18号　MTCビル6階

本商品はお近くのNEC製品お取扱店でお求めになれます。(販売店の方は、お近くのNEC商品販売㈱までお問合わせ下さい。)

特選プログラム・コーナー

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

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

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

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

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

●プログラム投稿者へのお願い●

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

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

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

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

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

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

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

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

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

APPLE II用
スタコラ・トレック
ロビン・フッド

ないしょばなし

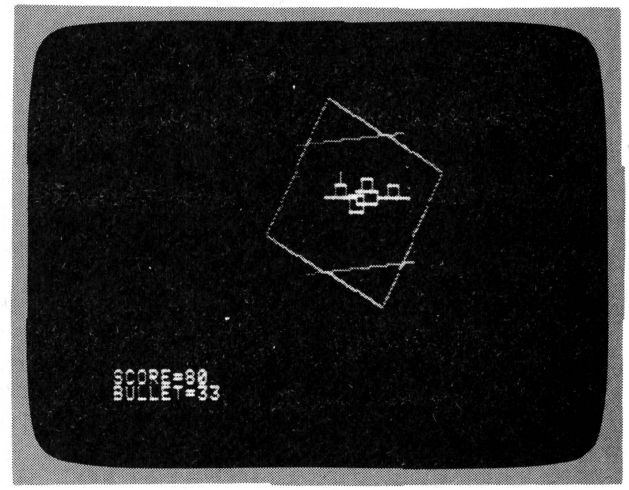
「ねっ，ねっ，どんなソフトでもいいから，1本作ってよ！」と編君にせがまれて，しかたなく家の中を捜してみたら，なんとSTAR WARSが話題になってたころのソフトが1本，押し入れの中から見つかったのです。

APPLEユーザーのみなさん！　ベーマガ編集部では，リンゴが欲しくてたまらないのです。私の作ったこんなプログラムでも，このとおり掲載になっちゃうんですから，みなさんもどしどし応募してみたら？

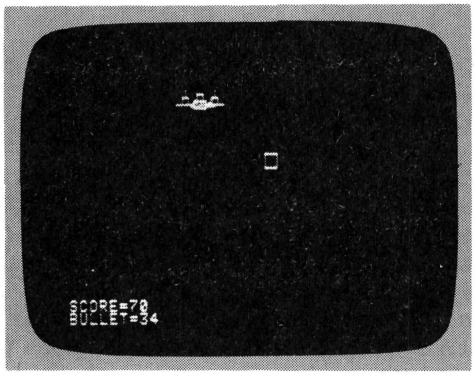
遊びかた

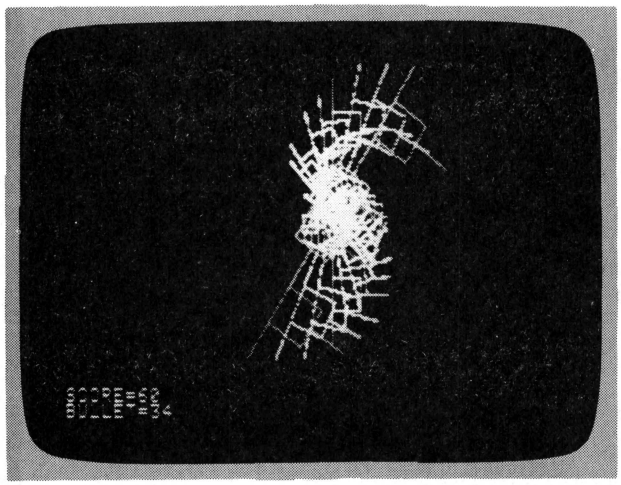
ジョイ・スティックを使って，敵を中心に持ってき

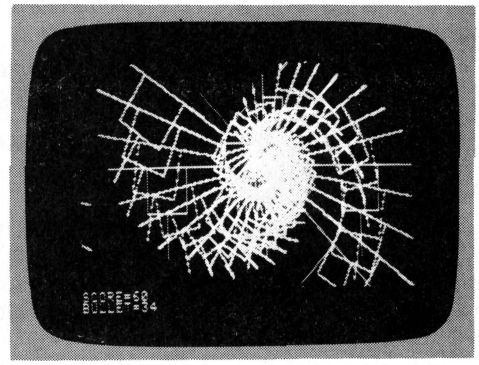
《写真2》撃て!!　ビーム！▶



▼《写真1》敵機発見!!　ビーム砲準備せよ!!







▲《写真4》ショワショワショワー!!なんだこりゃあ？

◀《写真3》ドカーン!!

★フッフッフ，ベーマガは○×動物園でヤギのエサになっているのだ…。（千葉県市川市・**鶴谷圭一15才**）……

【編集長：編君取材して来なさい!!**編**：お味は？**ヤギ**：ウメ～～。**編**：もったいない！**ヤギ**：ウンメ～～。】

てボタンを押すと，弾がシューッとでて敵がやっつけられます。弾が0になると，もうダメですけど。

プログラムについて

このソフトは，SHAPE TABLEを使って画面に書き込んでいます。SHAPE DATAは，DATA文に入っています。長さが200バイト以下なので，$3000から入れています。

SHAPE TABLEで図形を描くときは，図形の輪郭を描くようにすると，かなり速いスピードで図形を描くことができます。拡大と回転もできるので，初心者には便利ですよ。

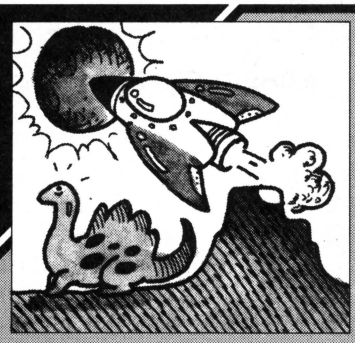
★CHECKER FLAG

影：カラー・ページとは，ずいぶん違うね。
編：まあまあ，そういわないで。なにせ，まだ投稿が少ないから，しかたがないんですよ。なんなら，影さんが作ってみる？
影：……。LIST [RETURN], CALL −151 [RETURN], N 3FF<40 0.7FF M 7FF<3FFM 34:0 [RETURN] どうだ!!
編：お，おどろきももの木!!
Dr.D：めずらしく，さえわたっとるな。これをやるとどうなるかは，みんなでためしてみるといいな。
影：さすが，影チャンマンでしょ!!

スタコラ・トレックのプログラム・リスト

```
10  GOTO 460
20 X = X +  PDL (0) / 16 - 8:Y = Y +  PDL (1) / 16 - 8
30 Z =  PEEK (49200)
40 TX = TX +  RND (1) * 8 - 4:TY = TY +  RND (1) * 8 - 4
50 Z =  PEEK (49200)
60 DX = TX - X:DY = Y + TY
70 Z =  PEEK (49200)
80 S = S +  RND (1) * 2 - 1: IF S > 5 THEN S = 4
90 Z =  PEEK (49200)
100  IF S < 1 THEN S = 2
110 Z =  PEEK (49200)
120  IF DX > 270 THEN TX = 270:X = 0:DX = 270
130 Z =  PEEK (49200)
140  IF DX < 10 THEN TX = 10:X = 0:DX = 10
150 Z =  PEEK (49200)
160  IF DY > 155 THEN TY = 155:Y = 0:DY = 155
170 Z =  PEEK (49200)
180  IF DY < 5 THEN TY = 5:Y = 0:DY = 5
190 Z =  PEEK (49200)
200  IF  PEEK (49249) > 127 THEN 290
210 Z =  PEEK (49200)
220  HCOLOR= 0: SCALE= SO: ROT= RO: DRAW 1 AT XO,YO: HCOLOR= 7: SCALE= S: ROT= R
: DRAW 1 AT DX,DY
230 Z =  PEEK (49200)
240  SCALE= 4: DRAW 2 AT 139,79
250 Z =  PEEK (49200)
260 XO = DX:YO = DY:SO = S:RO = R
270 Z =  PEEK (49200)
280  GOTO 20
290  ROT= 0
300  FOR A = 37 TO 1 STEP  - 6
310 Z =  PEEK (49200)
320  SCALE= A: ROT= A: XDRAW 2 AT 139,79: XDRAW 2 AT 139,79: NEXT
330 FU = FU - 1: IF FU < 1 THEN  GOTO 430
340  VTAB 22: PRINT "BULLET=";FU;"  "
350  IF (125 < DX) AND (DX < 155) AND (65 < DY) AND (DY < 95) THEN 370
360  GOTO 220
370  HCOLOR= 7
380  FOR A = 1 TO 32:Z =  PEEK (49200): SCALE= A:Z =  PEEK (49200): ROT= A * 2:Z
 =  PEEK (49200): DRAW 1 AT DX,DY:Z =  PEEK (
    49200): NEXT
390  HGR
400 SC = SC + 10: VTAB 21: PRINT "SCORE=";SC
410 TX =  RND (1) * 220 + 20:TY =  RND (1) * 120 + 20
420  GOTO 20
430  PRINT "GAME OVER REPLAY(Y/N)";: GET A$: IF A$ = "Y" THEN  GOTO 490
440  IF A$ = "N" THEN  END
450  GOTO 430
460  POKE 232,0: POKE 233,3
470  DATA 2,255,6,0,36,0,56,55,63,63,63,13,36,37,180,53,110,46,45,37,45,45,45,31
,36,39,180,55,254,60,63,36,45,54,7,0,56,54,45
,36,63,0,255,255
480  FOR A = 768 TO 811: READ B: POKE A,B: NEXT
490 SO = 1:RO = 0
500  HOME : VTAB 21: PRINT "SCORE=0": VTAB 22: PRINT "BULLET=50"
510 FU = 50
520  HGR : HCOLOR= 7
530  GOTO 20
```

★友だちにDr.Dって知ってる？と聞いたら「歯ブラシのことだろ」だって!!(東京都中野区・やーさん15才)……
【影：歯ブラシとかけてDr.Dと解く！編：その心は？影：どちらも古くなったらポイ!!Dr.D：プンプン!!】



ベーシックマスターJr/LII$_2$用

TIME FIGHTER

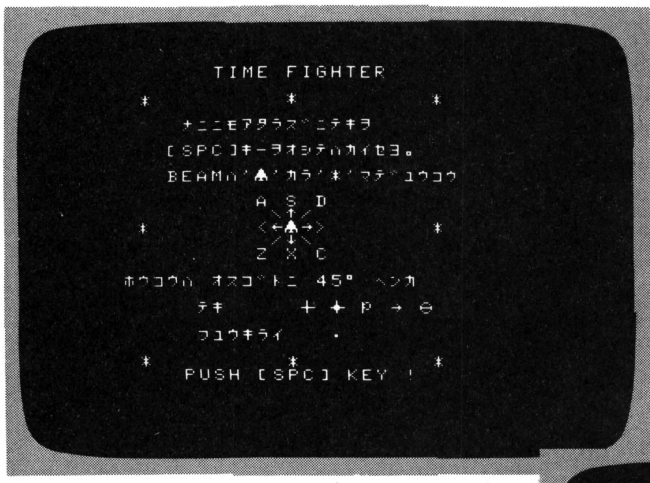
ドメル

「TVゲームのTIME　PILOTで百万点突破した記念にこのゲームを制作しました」と投稿したMZ君（プログラムの原作者）のこの作品がボツになりかけていたので，私がマシン語でビームをつけ足して救ってあげました。

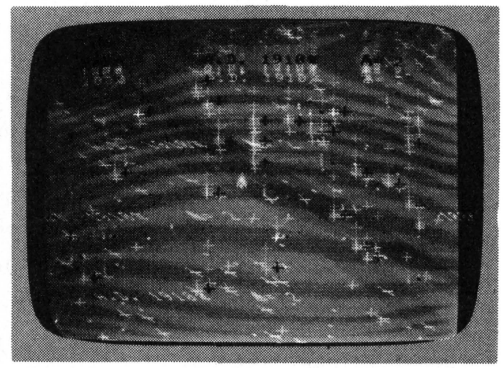
ゲームの説明

あなたは，タイム・パイロットです。歴史を守るため，各時代に飛んで，反乱軍と戦わなければなりません。敵や機雷に当たらずに，波動ビームで敵を破壊してください。敵は破壊されると，浮遊機雷（破壊不可能）を残します。

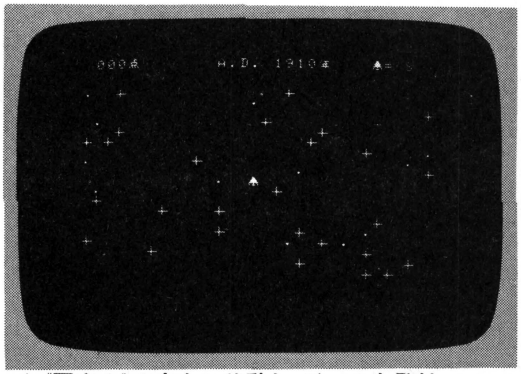
敵はデスラー戦法（ワープ）で点がとりにくくなるように現れます（370行：レベル調節法）。そして，50機破壊するとつぎの時代へタイム・スリップし，敵のキャラクタが変わります。キー操作は，画面の説明のとおりで，ビームはどの方向にも（進行方向のみ）発射できます。



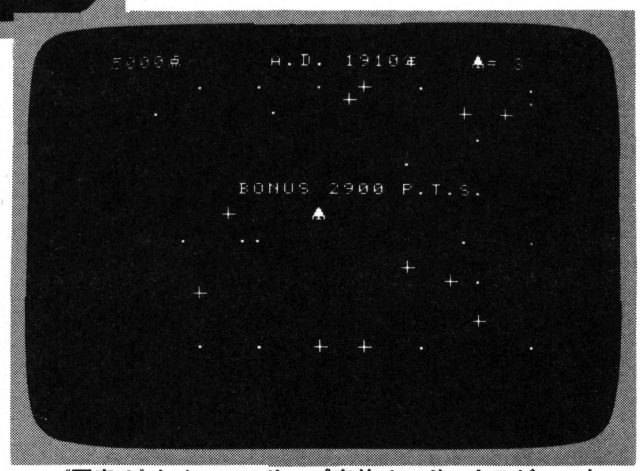
▲《写真１》ゲームの説明。時代は全部で五つある



▲《写真３》やられると，ハデな画面になった



▲《写真２》８方向に移動し，ビームを発射



▲《写真４》タイム・スリップ直前！　ボーナスがついた

★友人の日高君がM５を買った。無理して一括払いにし，毎日の食事もあやういとか。（鹿児島県薩摩郡・**山迫智浩14才**）……**【影**：私も一括払いで背広を買った。完全に毎日の食事があやうい。日高君！仲よくしような！**】**

プログラムの説明＆改造

8方向スクロールは，V－RAMの内容を，モニタのサブ・ルーチンを用いて移動させてスクロールします（310行）。B1（　）の設定を変えれば，8方向以上のスクロールも可能です。画面表示は，打ちこめるものを？，打ちこめないものをPOKEで処理しました（600～990行）。

ゲーム終了時にNを押すと，テープ中のつぎのゲームがLOADされ，自動的にRUNされます（805行）。この機能を使うと，多面構成のゲームを各面毎にLOADして使えるなどの応用が可能です。ただし，1200ボーにできない人は805行は入れないでください。

キー処理はIF文を並べず，キーとメモリの対応関係を設定して，押したキーに対応するメモリから方向を読みこんでU（　）で最終方向を決定させています（300行）。

難かしいと思う人は，300行と2000行を入れ変えて，変数表をたよりに200～210行を変更してください。また，メイン・ルーチンをつめるなり省くなりすれば，もう少し高速になります。

マシン語について（BEAM表示）

マシン語は，BASICのFOR－NEXTに相当します。ここでは，画面の位置を決めて，$3710のデータと画面のデータが一致したら，$3714の内容を画面に書き込ませるようになっています。この二つのメモリに，ビームのキャラクタと空白を交互に入れ，そのつどCALLして表示と消去両方に使っています。また，$3708はV－RAMの位置を記憶したレジスタを，$3706のデータ幅で増加，減少させる命令（08か09）が書き込まれます。なお，SPレジスタを増減させているので，モニタのS，Rコマンドでのデバッグはできません。

★

参考　TVゲーム　「TIME　PILOT」
12月号　「グラフィック・ヘルメット」

★CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，8方向スクロールを使ってるな。それに，方向決定にIF文を使ってないのも，おもしろいな。

影：IF文で判断したほうが，見やすいけどね。

Dr.D：このテクニックは，スピードを速めるためのものさ。IF文を8回も使うと，当然スピードもにぶるからね。

影：へえっ，ムダをはぶくと速くなるの！

編：影さんにも，ピンとくるものがあったようですね。

影：??

編集長：君がいないと，仕事も早い!!

《第1表》変　数　表

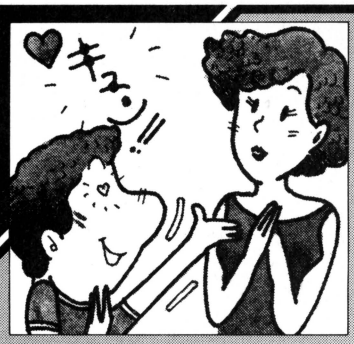
S	点数	T（　）	スクロールのデータ
F	味方の数	D（　）	西暦のデータ
N	破壊数	C1（　）	キャラクタのデータ
C	敵コード	U（　）	移動方向のデータ
R	ラウンド	B1（　）	ビームの範囲のデータ
R1	面数	B2（　）	〃　の間隔のデータ
B9	ビーム数	B3（　）	〃　のキャラクタ
K	キー処理用番地	K1	マシン語先頭番地
L	画面追加の判定用		
M0（　）	〃　のデータ		
M（　）	〃　のデータ		
A，B，Z，X，X$	多目的		

★日本海中部地震で部屋はメチャメチャ。でもM5は無事でホッ！ところが修学旅行が中止になってしまった。ピエーン!!（秋田市・**本間智之14才**）……**【編**：こわかっただろうね。そうか，修学旅行も中止か―残念!!】

TIME FIGHTERのプログラム・リスト

```
  9 REM ﾃﾞｰﾀ ﾁｪｯｸ
 10 RESTORE :LET Z=0:FOR A=1 TO 128:READ X:LET Z=Z+X:NEXT A
 20 IF Z<>$3C6C THEN PRINT "DATA ｶﾞﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ。";CHR$(7,7):STOP
 30 LET Z=0:FOR A=1 TO 34:READ X$:LET Z=Z+VAL("$"+X$):NEXT A
 40 IF Z<>$AAA THEN PRINT "ﾏｼﾝｺﾞ ｶﾞﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ";CHR$(7,2,3,7,2,3,7):STOP
 99 REM ｼｮｷｾｯﾃｲ
100 DIM M(6),M0(8),T(16),D(5),C1(5),U(8,8),B1(8),B2(16),B3(8)
110 LET K=$3800:LET K1=$3700:RESTORE :RANDOMIZE :GOSUB 900
120 FOR A=0 TO 256:POKE A+K,0:NEXT A
130 FOR A=1 TO 8:READ B:POKE B+K,A:NEXT A
140 FOR A=1 TO 16:READ T(A):NEXT A
150 FOR A=1 TO 5:READ D(A),C1(A):NEXT A
160 FOR A=1 TO 6:READ M(A):NEXT A
170 FOR A=1 TO 8:READ M0(A):NEXT A
180 FOR A=1 TO 8:FOR B=1 TO 8:READ U(A,B):NEXT B:NEXT A
190 FOR A=1 TO 8:READ B1(A),B3(A):LET B2(A)=$28F+B1(A)
193 LET B2(A+8)=B2(A)+B1(A)*9:NEXT A
195 FOR A=0 TO 33:READ X$:POKE K1+A,VAL("$"+X$):NEXT A
199 REM ｼｮｷｼﾞｮｳﾀｲ
200 LET S=0:LET F=3:LET R=1:LET R1=1:GOSUB 1700
210 LET C=C1(R1):LET N=0:LET V=1:LET L=1:LET TIME=0:LET B9=0
220 CLEAR :PRINT S;"00";CHR$(#EC);TAB(12);"A.D.";D(R1);CHR$(#E3);TAB(26);CHR$(
#9E);"=";F
230 FOR A=1 TO 10+5*R1:LET B=INT(RND(#270)+#141):POKE B,#A5:NEXT A
240 FOR A=1 TO 10:LET B=INT(RND(#270)+#141):POKE B,C:NEXT A
250 FOR A=1 TO 80:POKE #EE80,0,0,0,0,#D0:NEXT A
260 PRINT CHR$(#E);:MUSIC T3P1R:POKE #28F,#9E:PRINT CHR$(#F);
299 REM ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
300 LET I=ASC(INKEY$):LET P=PEEK(I+K):IF P>0 THEN LET V=U(P,V):LET L=M0(V)
310 POKE #28F,#20:POKE #3B,1,T(V),3,T(V+8),1,#41:CALL #F009
320 IF L=0 THEN GOTO 340
325 IF RND(9)<1 THEN GOTO 340
330 POKE #3B,M(L),M(L+3),M(L),M(L+3)+#1E,M(L+1),M(L+4):CALL #F009
340 IF PEEK(#28F)<>#20 THEN GOTO 720
350 POKE #28F,#9E:IF I=#20 THEN GOSUB 410
360 IF RND(1)>.9 THEN POKE INT(RND(#270)+#141),#A5
370 IF TIME>N*RND(25) THEN POKE INT(RND(#270)+#141),C
380 IF N>=50 THEN GOTO 600
390 POKE #EE80,0,#D0:GOTO 300
400 REM BEAM
410 MUSIC T1P0U1:POKE K1+6,ABS(B1(V)),#36,9-(V<7)*(V>2)
420 POKE K1+#10,#20:POKE K1+#14,B3(V):CALL K1
430 FOR A=B2(V) TO B2(V+8) STEP B1(V)
440 IF PEEK(A)=C THEN POKE A,#A5:LET N=N+1:LET S=S+1:LET CURSOR=0,0:PRINT S;"0
0";CHR$(#EC)
450 NEXT A:LET B9=B9+1:POKE K1+#10,B3(V):POKE K1+#14,#20:CALL K1:RETURN
599 REM ｸﾘｱ
600 LET B=(60-B9)*(B9<60)*R1:LET CURSOR=10,10:PRINT "BONUS";B;"00 P.T.S.";
610 GOSUB 1710
620 LET S=S+B:LET CURSOR=0,0:PRINT S;"00";CHR$(#EC);:LET CURSOR=10,10:PRINT "T
IME SLIP";SPC$(10)
625 FOR A=100 TO 1 STEP -5:FOR B=1 TO A:NEXT B:MUSIC P0T1U1:NEXT A:MUSIC U1U1U1
U1U1U1U1U4
630 FOR A=1 TO 30:PRINT CHR$(2,3);:NEXT A
640 POKE #26E,#8F,#93,#8E:POKE #28E,#90,#9E,#92:POKE #2AE,#8C,#91,#8D
650 LET B=#85:POKE #284,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B:POKE #291,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B
660 MUSIC T3P1R
670 PRINT CHR$(#E);:POKE #28F,#20
680 POKE #26E,#20,#20,#20:POKE #28E,B,#87,B:POKE #2AE,#20,#20,#20:PRINT CHR$(#
F)
690 FOR A=1 TO 80:POKE #EE80,0,#80:NEXT A:CLEAR :POKE #28F,#A5
700 MUSIC R:POKE #28F,#20:MUSIC RR
710 LET R=R+1:LET F=F+1:LET R1=R1+1-(R1=5)*5:GOTO 210
719 REM ﾌｧｲﾀｰ ﾍﾙ
720 PRINT CHR$(#E);:FOR A=1 TO 20:POKE #EE80,0,$FF:NEXT A
730 LET F=F-1:LET CURSOR=0,0:PRINT TAB(28);F;" "
740 IF F>0 THEN GOTO 260
749 REM ｵﾜﾘ
750 CLEAR :LET CURSOR=10,8:PRINT "DIED IN";D(R1);
760 LET CURSOR=10,10:PRINT "SCORE";S;"00";CHR$(#E);
770 LET CURSOR=10,12:PRINT "ROUND";R;
775 FOR A=1 TO 40:POKE #EE80,0,$FF:MUSIC T1P0R:NEXT A
780 LET CURSOR=5,20:PRINT "START [SPC]  ｾﾂﾒｲ [E]";CHR$(#F)
783 LET CURSOR=5,23:PRINT "NEXT GAME [N]"
790 LET I=ASC(INKEY$):IF I=#20 THEN GOTO 200
800 IF I=#45 THEN GOSUB 900
805 IF I=#4E THEN CALL #E400:LOAD ,R
810 GOTO 790
899 REM ｾﾂﾒｲ
900 CLEAR :PRINT SPC$(10);"TIME FIGHTER"
910 FOR A=2 TO 22 STEP 10:LET CURSOR=5,A:PRINT "*";SPC$(9);"*";SPC$(9);"*";:NE
XT A
920 LET CURSOR=8,4:PRINT "ﾅﾆﾆﾓｱﾀﾗｽﾞﾆﾃｷﾀﾗ"
930 LET CURSOR=7,6:PRINT "[SPC]ｷｰﾃｵｼﾃﾊｶｲｾﾖ。"
940 LET CURSOR=7,8:PRINT "BEAMﾊﾞ";CHR$(#9E);"'ｶﾗ'*'ﾏﾃﾞﾕｳｺｳ"
945 LET CURSOR=4,16:PRINT "ﾎｳｺｳﾊ ｵｽｺﾞﾄﾆ 45° ﾍﾝｶ"
950 LET CURSOR=9,18:PRINT "ﾃｷ ":POKE #350,#80,#20,#87,#20,#70,#20,#7C,#20,#14
960 LET CURSOR=8,20:PRINT " ﾌﾕｳｷﾗｲ    ."
970 LET CURSOR=13,10:PRINT "A S D":LET CURSOR=13,14:PRINT "Z X C"
980 POKE #26E,#9F,#7E,#2F:POKE #28D,#3C,#7B,#9E,#7C,#3E
990 POKE #2AE,#2F,#7D,#9F:LET CURSOR=8,23:PRINT "PUSH [SPC] KEY !";:RETURN
1499 REM ﾃﾞｰﾀ ﾘｮｳｲｷ
1500 REM ｷｰｿｳｻ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1510 DATA #53,#44,#2E,#43,#58,#5A,#2C,#41
1520 REM ｽｸﾛｰﾙ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1530 DATA #21,#22,#42,#62,#61,#60,#40,#20
1540 DATA #BE,#BF,#DF,#FF,#FE,#FD,#DD,#BD
1550 REM ｾｲﾚｷ;ﾃｷﾘｺｰﾄﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1560 DATA 1910,#80,1940,#87,1970,#70,1982,#7C,2001,#14
1570 REM ｶﾞﾒﾝｻｲｶｲﾊﾝﾃｲ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1580 DATA 3,1,3,#C1,#41,#C1
1590 REM ｶﾞﾒﾝｻｲｶﾉﾊﾝﾃｲ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1600 DATA 1,1,0,2,2,2,0,1
1610 REM ｲﾄﾞｳﾎｳｺｳ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1620 DATA 1,1,2,3,5,7,8,1,2,2,2,3,4,6,8,1
1630 DATA 2,3,3,3,4,5,7,1,2,3,4,4,4,5,6,8
1640 DATA 1,3,4,5,5,5,6,7,8,2,4,5,6,6,6,7
1650 DATA 8,1,3,5,6,7,7,7,8,1,2,4,6,7,8,8
1660 REM BEAM ﾊｯｼｬ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1670 DATA -32,#86,-31,#FC,1,#85,33,#FD,32,#86,31,#FC,-1,#85,-33,#FD
1680 DATA C6,0A,CE,02,8F,86,21,36,09,4A,4D,26,FB,A6,00,81,20
1690 DATA 26,03,86,85,01,A7,00,5A,5D,27,04,32,34,20,E8,31,39
1699 REM MUSIC
1700 MUSIC V3T3P5RP9ﾄP5Dｼ P6ﾄP3ﾚP9#ﾚP1RP5ﾚP6#ﾚP3ﾌP9#ﾌ:RETURN
1710 FOR A=1 TO 1+(R1=5)
1720 MUSIC T3V3P5ﾌUﾄP3U1#ﾗﾗｼ#ﾚP6ﾄP4RP3ﾄﾚP4#ﾚ#ﾗRP3#ﾚ#ﾚ#ﾗP1ﾗｼP8ﾌP4R:NEXT A:RETURN

2000 LET I=ASC(INKEY$):LET P=PEEK(I+K):IF P>0 THEN LET V=P:LET L=M0(V)
```

★こんにちは。クイズ「で・ば・ぐDEショック」です。さて今月の掲載プログラムにバグはいくつあったでしょう？答えをはがきに書いて編集部まで……。（神奈川県横浜市・**熊谷武志17才**）……**[編：みんな私が悪いのヨ～ノ]**



ベーシックマスターJr/LII$_2$用

君に胸キュン！

森　巧尚

START

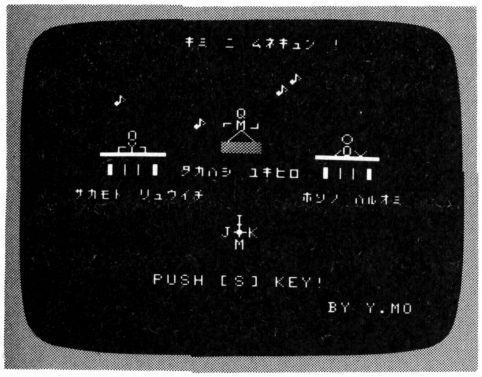
坂本龍一，高橋幸宏，細野晴臣のＹＭＯのかたがたのゲームです。作曲はＹＭＯ，演奏はベーシックマスターでございます。

PLAY

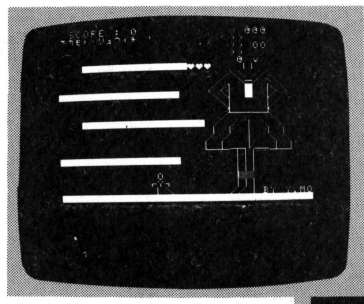
ＹＭＯが，女の子に会いに行きます。最上階のハート・マークの上まで行ってください。[I][M][J][K]で上下左右に動けます。女の子がこっちを見てる時に近よりすぎると，チカンとまちがわれてけられたり，たたかれたりします。あっちをむいているすきに，上の階まで上ってください。

最上階で，女の子がこっちを向くとウインクします。するとＹＭＯは，胸が「キュン」となって下に落ちてしまいます。

坂本龍一でだめだったら高橋幸宏，そして細野晴臣と続きます。

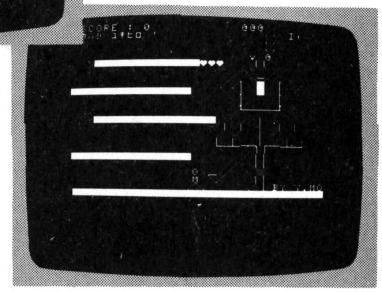


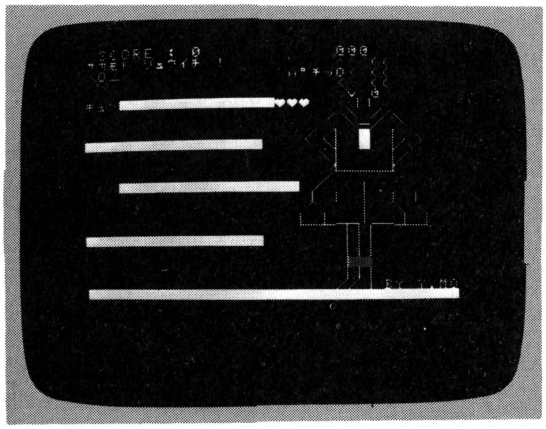
▲《写真１》すてきな音楽が流れます



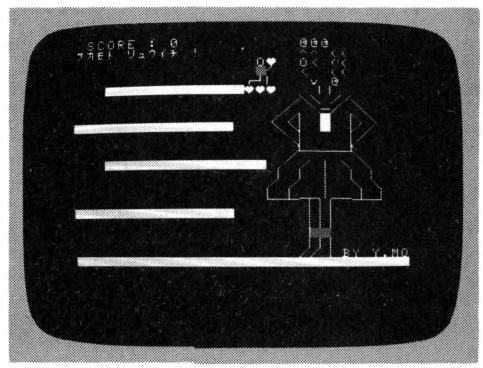
◀《写真２》ほれ，彼女に見つからないうちに急げ！

▼《写真３》アイタタ!!強烈なケリをくってしまった





▶《写真４》チクショウ!!もうちょっとだったのに



《写真５》ヌハハハ，みごとプロポーズ!!▶

★今月のベスト記事人気投票をしてますが，次号で発表をしてみては？頼むヨ編ちゃん!!（新潟県三島郡・**小林博行 15才**）……【**編**：クフフフ，編ちゃんなんて呼ばれるとなんとかしなくちゃと思っちゃうネ！ヨーシ。】

終わりに

ＹＭＯを知らない人がいても，140行から160行をかえてはいけませんよ！

参考資料 ――――――――――――

「はるみのゲーム・ライブラリー」の表紙

ＹＭＯ『君に胸キュン』

《第１表》変数表

Ｍ＄（９）	：キャラクタ
Ｋ＄	：キー・ボード
Ｘ，Ｙ	：位置
Ｎ＄（３）	：名前
Ｇ	：ＧＩＲＬフラグ
Ｌ	：レベル

★CHECKER FLAG

Dr.D：オッホン！　え～と，ン，なんだってこんなにスペースが狭いのかって？　ワシは知らんよ！　それに，このゲームだって，ワシがでしゃばるところはないしな。

編：いじわるDr.も沈黙の作品ですネ！

Dr.D：胸キュン!!

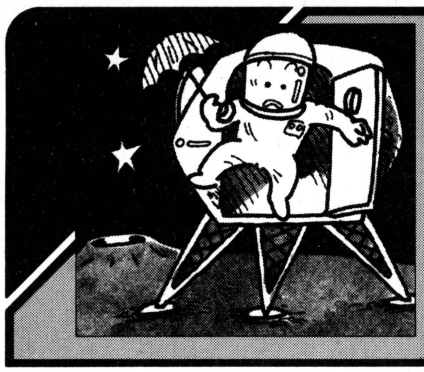
君に胸キュンのプログラム・リスト

```
10 REM [[[ ｷﾐ ﾆ ﾑﾈｷｭﾝ ]]]
20 DIM M$(9),N$(5)
30 FOR I=1 TO 9
40 FOR J=1 TO 3
50 FOR K=1 TO 3
60 READ Z0:LET Z1$=CHR$(Z0)
70 LET M$(I)=M$(I)+Z1$
80 NEXT K
90 IF J<3 THEN LET M$(I)=M$(I)+CHR$($A,8,8,8)
100 NEXT J
110 NEXT I
120 LET K$=CHR$($F8,$F8,$F8,$F8,$F8,$A,8,8,8,8,8,$F5,$F3,$F3,$20,$F2)
130 LET H=0:RANDOMIZE
140 LET N$(1)="ｻｶﾓﾄ ﾘｭｳｲﾁ"
150 LET N$(3)="ﾀｶﾊｼ ﾕｷﾋﾛ"
160 LET N$(5)=" ﾎｿﾉ ﾊﾙｵﾐ"
170 REM =-=-= T I T L E =-=-=
180 CLEAR
190 LET CURSOR=11,0:PRINT "ｷﾐ ﾆ ﾑﾈｷｭﾝ !"
200 FOR I=3 TO 7:LET CURSOR=RND(20)+5,I:PRINT CHR$($9B);:NEXT I
210 LET CURSOR=6,8:PRINT M$(1);:LET CURSOR=5,10:PRINT K$;
220 LET CURSOR=14,6:PRINT M$(3);:LET CURSOR=14,9:PRINT CHR$($9D,$9D,$9D);
230 LET CURSOR=22,8:PRINT M$(5);:LET CURSOR=21,10:PRINT K$;
240 LET CURSOR=3,13:PRINT N$(1);
250 LET CURSOR=11,11:PRINT N$(3);
260 LET CURSOR=19,13:PRINT N$(5);
270 LET CURSOR=15,15:PRINT CHR$($49,$A,8,8,$4A,$87,$4B,$A,8,8,$4D);
280 LET CURSOR=9,20:PRINT "PUSH [S] KEY!":LET CURSOR=22,22:PRINT "BY Y.MO"
290 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 290
300 MUSIC Q0V3T1P7ﾐｿｼUﾄﾚｿﾗｼﾐｿｼUﾄﾗﾐ
310 MUSIC P5ﾐﾚﾐﾚﾐﾚﾐｿ#ﾌQ2V4
320 REM =-=-= S T A R T =-=-=
330 LET S=0:LET R=1:LET L=60
340 REM =-=-= S T A G E =-=-=
350 GOSUB 1540
360 LET X=0:LET Y=20:LET G=0
370 GOSUB 1750
380 LET CURSOR=1,0:PRINT "SCORE :";S
390 LET CURSOR=0,1:PRINT N$(R);" !";
400 FOR I=0 TO 14
410 LET CURSOR=I+3,5:PRINT CHR$($60);
420 LET CURSOR=I,9:PRINT CHR$($60);
430 LET CURSOR=I+3,13:PRINT CHR$($60);
440 LET CURSOR=I,18:PRINT CHR$($60);
450 NEXT I
460 LET CURSOR=16,5:PRINT CHR$($98,$98,$98);
470 FOR I=$3E0 TO $3FF:POKE I,$60:NEXT I
480 LET CURSOR=25,22:PRINT "BY Y.MO";
490 LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(R);
500 MUSIC P5UﾚUﾚｼﾗP3ｿP6ﾗP5ｼRP3ﾚﾚP5UﾚｼP6ﾗｼP5ｿ
510 LET T=L/5:LET Z=0
520 REM =-=-= ' Y M O ' =-=-=
530 LET A=ASC(INKEY$)
540 IF A=$49 THEN GOTO 640
550 IF A=$4D THEN GOTO 760
560 IF A=$4A THEN GOTO 890
570 IF A=$4B THEN GOTO 950
580 REM =-=-= ' GIRL ' =-=-=
590 LET T=T-1:IF T>0 THEN GOTO 520
600 LET G=1-G:MUSIC P0Uﾚ
610 GOSUB 1750
620 LET T=INT(RND(L))
630 GOTO 1020
640 REM =-=-=    U P    =-=-=
650 IF (Y=20)*(X=15) THEN LET D=5:GOTO 700
660 IF (Y=15)*(X=0) THEN LET D=5:GOTO 700
670 IF (Y=10)*(X=15) THEN LET D=4:GOTO 700
680 IF (Y=6)*(X=0) THEN LET D=4:GOTO 700
690 GOTO 590
700 FOR I=Y TO Y-D+1 STEP -1
710 LET CURSOR=X,I:PRINT M$(9);
720 LET CURSOR=X,I-1:PRINT M$(R+Z);
730 MUSIC P0Uﾚ
740 NEXT I:LET Y=Y-D
750 GOTO 1000
760 REM =-=-=  D O W N  =-=-=
770 IF (Y=15)*(X=15) THEN LET D=5:GOTO 820
780 IF (Y=10)*(X=0) THEN LET D=5:GOTO 820
790 IF (Y=6)*(X=15) THEN LET D=4:GOTO 820
800 IF (Y=2)*(X=0) THEN LET D=4:GOTO 820
810 GOTO 590
820 FOR I=Y TO Y+D-1
830 LET CURSOR=X,I:PRINT M$(9);
840 LET CURSOR=X,I+1:PRINT M$(R+Z);
850 MUSIC P0R
860 NEXT I:LET Y=Y+D
870 MUSIC P0Dﾄ
880 GOTO 1000
890 REM =-=-=  L E F T  =-=-=
900 IF (Y<10)*(X=0) THEN GOTO 590
910 IF X=0 THEN GOTO 590
920 LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(9);:LET X=X-1
```

★このハガキを出した次の日は中間テスト。どうしたらいいんだ！（兵庫県神戸市・**塩見英治 15才**）……【**影**：これが載る頃は，塩見君はどうなってるのかな？**編集長**：人のことを気にするヒマがあったら働け!!**影**：べーだ！】

```
930  LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(R+Z);
940  GOTO 1000
950  REM =-=-= R I G H T =-=-=
960  IF (Y=2)*(X=15) THEN GOTO 1070
970  IF X=15 THEN GOTO 590
980  LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(9);:LET X=X+1
990  LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(R+Z);
1000 MUSIC P0##############ｼ
1010 LET Z=1-Z
1020 IF G=1 THEN GOTO 590
1030 IF (Y=20)*(X>13) THEN GOTO 1190
1040 IF (Y=10)*(X>12) THEN GOTO 1290
1050 IF Y=2 THEN GOTO 1360
1060 GOTO 590
1070 REM =-=-= H E A R T =-=-=
1080 LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(9);
1090 LET CURSOR=X+1,Y:PRINT M$(7);
1100 LET G=0:GOSUB 1750
1110 FOR I=1 TO 10
1120 LET CURSOR=21,2:PRINT " __ ";:MUSIC P1R
1130 LET CURSOR=21,2:PRINT "OO";:MUSIC R
1140 NEXT I
1150 LET CURSOR=22,2:PRINT "<";
1160 MUSIC T1P5RｿｿﾗP6UﾄP3ｼP5ｼRRUﾄUﾚUﾚP6UﾌP3U≡P5U≡RRUﾚUﾄﾗｿP7ｿP5ﾌP9ﾗ
1170 LET S=S+1000:LET L=L-10:IF L<10 THEN LET L=10
1180 GOTO 340
1190 REM =-=-= O U T - 1 =-=-=
1200 LET CURSOR=21,2:PRINT "X";
1210 LET CURSOR=27,1:PRINT "Iｨｯ!";
1220 LET CURSOR=21,17:PRINT CHR$($FC,$FC,$F0,$F0);
1230 LET CURSOR=20,18:PRINT CHR$($FC,$FC);
1240 LET CURSOR=19,19:PRINT CHR$($FC,$FC);" ";
1250 LET CURSOR=17,20:PRINT CHR$($F9,$FC,$FC);"   ";
1260 LET CURSOR=17,21:PRINT CHR$($FD,$FC);"  ";
1270 LET CURSOR=21,22:PRINT " ";
1280 MUSIC P5DﾄRRRRRR:GOTO 1460
1290 REM =-=-= O U T - 2 =-=-=
1300 LET CURSOR=21,2:PRINT "X";
1310 LET CURSOR=27,2:PRINT "ｷｬ!";
1320 LET CURSOR=17,9:PRINT CHR$($8F,$8D,$FC);" ";
1330 LET CURSOR=15,10:PRINT CHR$($84,$91,$8D,$FC);"   ";
1340 LET CURSOR=15,11:PRINT CHR$($86,$F9,$FC);"   ";
1350 MUSIC P5ﾄRRRRRR:GOTO 1460
1360 REM =-=-= O U T - 3 =-=-=
1370 LET CURSOR=22,2:PRINT "<";
1380 LET CURSOR=17,2:PRINT "ﾊﾞﾁｯ";
1390 LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(8);
1400 LET CURSOR=X,Y+3:PRINT "ｷｭﾝ";
1410 MUSIC P0DｼｼUｼP9R
1420 FOR I=2 TO 19
1430 LET CURSOR=X,I:PRINT M$(9);
1440 LET CURSOR=X,I+1:PRINT M$(R+1);
1450 NEXT I
1460 MUSIC P5BｼｿｿﾌﾚﾌﾚﾌP7ｿRｿR
1470 LET R=R+2:IF R<7 THEN GOTO 340
1480 LET CURSOR=3,11:PRINT "GAME OVER"
1490 IF H<S THEN LET H=S
1500 LET CURSOR=0,1:PRINT " T O P :";H
1510 LET CURSOR=5,20:PRINT "PUSH [S]";
1520 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1520
1530 GOTO 170
1540 REM =-=-= G I R L =-=-=
1550 CLEAR
1560 LET CURSOR=22,5:PRINT CHR$($F3,$F3)
1570 LET CURSOR=20,6:PRINT CHR$($8F,$FD,$FD,$20,$FC,$FC,$8E)
1580 LET CURSOR=19,7:PRINT CHR$($8F,$8D,$20,$FD,$85,$FC,$20,$8C,$8E)
1590 LET CURSOR=18,8:PRINT CHR$($8F,$8D,$FC,$F0,$20,$60,$20,$F3,$FD,$8C,$8E)
1600 LET CURSOR=18,9:PRINT CHR$($8C,$8E,$FD,$F0,$20,$60,$20,$F3,$FC,$8F,$8D)
1610 LET CURSOR=19,10:PRINT CHR$($8C,$8E,$F0,$20,$20,$20,$F3,$8F,$8D)
1620 LET CURSOR=20,11:PRINT CHR$($92,$F0,$20,$20,$F3,$90)
1630 LET CURSOR=20,12:PRINT CHR$($FC,$F6,$F6,$F6,$F6,$FD)
1640 LET CURSOR=19,13:PRINT CHR$($FC,$20,$FC,$20,$86,$20,$FD,$20,$FD)
1650 LET CURSOR=19,14:PRINT CHR$($F0,$20,$F0,$20,$86,$20,$F3,$20,$F3)
1660 LET CURSOR=18,15:PRINT CHR$($FC,$20,$FC,$20,$20,$86,$20,$20,$FD,$20,$FD)
1670 LET CURSOR=18,16:PRINT CHR$($F0,$20,$F0,$F9,$F9,$86,$F9,$F9,$F3,$20,$F3)
1680 LET CURSOR=18,17:PRINT CHR$($F6,$F6,$F6,$F3,$F3,$F3,$20,$20,$F6,$F6,$F6)
1690 LET CURSOR=21,18:PRINT CHR$($F3,$F3,$F3)
1700 LET CURSOR=21,19:PRINT CHR$($F3,$F3,$F3)
1710 LET CURSOR=21,20:PRINT CHR$($F3,$9D,$9D)
1720 LET CURSOR=21,21:PRINT CHR$($F3,$F3,$F3)
1730 LET CURSOR=21,22:PRINT CHR$($FC,$FC,$F3)
1740 RETURN
1750 REM =-=-= F A C E =-=-=
1760 ON G GOTO 1830
1770 LET CURSOR=21,0:PRINT "@@@  ";
1780 LET CURSOR=21,1:PRINT "^^ ((";
1790 LET CURSOR=21,2:PRINT "OO ((";
1800 LET CURSOR=21,3:PRINT "< ((";
1810 LET CURSOR=21,4:PRINT CHR$($20,$76);" @ ";
1820 RETURN
1830 LET CURSOR=21,0:PRINT "  @@@";
1840 LET CURSOR=21,1:PRINT ")) ^^";
1850 LET CURSOR=21,2:PRINT ")) OO";
1860 LET CURSOR=21,3:PRINT "))  >";
1870 LET CURSOR=21,4:PRINT " @ ";CHR$($76,$20);
1880 RETURN
1890 REM ---- ｷｬﾗｸﾀ DATA ----
1900 DATA $20,$4F,$20,$84,$59
1910 DATA $83,$20,$F0,$FD
1920 DATA $20,$4F,$20,$81,$59
1930 DATA $82,$FC,$F3,$20
1940 DATA $20,$51,$20,$A2,$4D
1950 DATA $A3,$8F,$93,$8E
1960 DATA $3C,$51,$3E,$20,$4D
1970 DATA $20,$8F,$93,$8E
1980 DATA $20,$94,$20,$8F,$4F
1990 DATA $91,$FC,$F3,$20
2000 DATA $20,$94,$20,$8C,$4F
2010 DATA $8E,$20,$F0,$FD
2020 DATA $20,$4F,$98,$20,$9D
2030 DATA $8D,$84,$82,$F0
2040 DATA $FD,$4F,$F9,$20,$9D
2050 DATA $20,$20,$3E,$3E
2060 DATA $20,$20,$20,$20,$20
2070 DATA $20,$20,$20,$20
2080 REM
2090 REM ---- BY Y.MORI ----
```

★おいデザイン部のおにいさん，6月号「聖子ちゃんの——」のイラストは，黒柳徹子じゃないの？（山口県新南陽市・**佐伯慎太郎 14才**）……【**一同**：そうだそのとおり‼**デ部**：どうしましょ？**影**：こうしましょ！**ボカッ‼**】



ベーシックマスターLIII用

MOON LANDER

桑原　浩生

遊びかた

NEWON 7を実行後，プログラムを入力し，RUNして遊んでください。遊びかたは，宇宙船を操作して，赤いところに着陸させてください。エンジンふん射を使うと，エネルギーが10減ります。着陸に失敗すると，エネルギーが200減ります。また，着陸に成功すると，エネルギーが50増えます。着陸に失敗し，エネルギーが0以下だと，ゲーム・オーバーです。エネルギーが0だとエンジンふん射はできません。

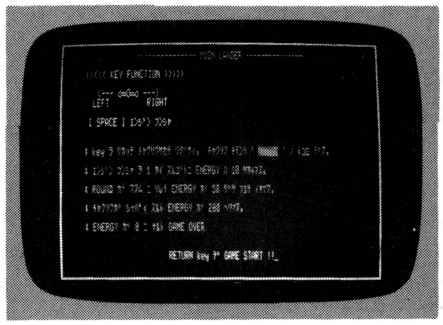
操作方法は，→キーで右，←キーで左，スペース・キーでエンジンふん射です。

最後に

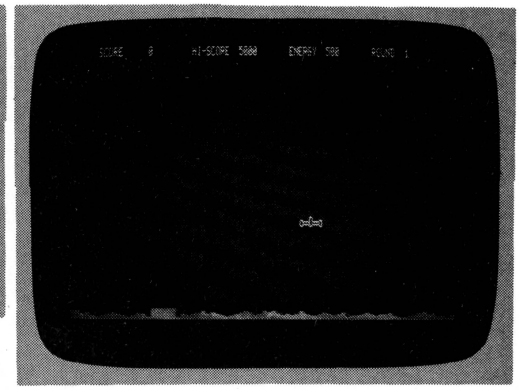
改造のほうは，変数表をみてやってください。話はかわりますが，まだぼくのところには，未発表のゲームがたくさんありますので，またBASICマガジンのほうへ発表したいと思います。

変　数　表

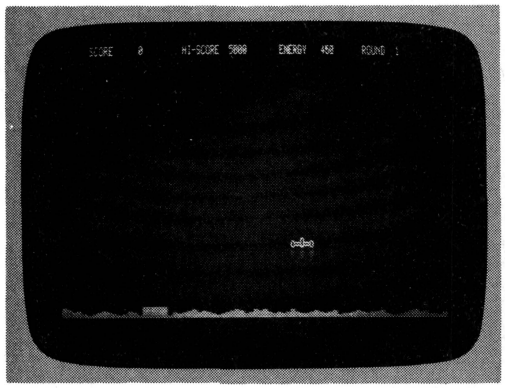
HI	ハイ・スコア
SC	スコア
EN	エネルギー
R	ラウンド
MX	着陸場所のX座標
X	宇宙船X座標
Y	〃　Y座標
C	宇宙船を下げるタイミング



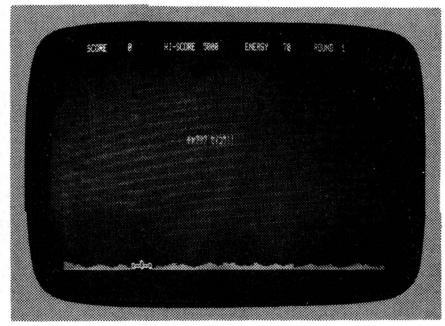
▶《写真1》キー操作の説明



▲《写真2》ゆっくりと着陸船が降下！



▼《写真3》ゴオーッ、逆ふん射したところ



◀《写真4》左の着陸地点にみごとランディング

★「この問題がわからない者はうしろのパソコンでドリル学習をしなさい」と言ったとたんドドドドッ……。クソ！ある日の私の授業風景でした。（佐賀県烏栖市・**渡辺直也28才**）……**【編：ドジな先生。あっ，どどうも失礼!!】**

★CHECKER FLAG

Dr.D：おい，影君！ ちょっとこっちへ来たまえ。

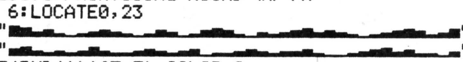
影：ムシャムシャ！（仕事中にアンパンを食べてる。―ア然!!）な，なんじゃらホイ！ Dr.も食べる？

Dr.D：……どこまでズレてるんだろうか，ワシにはまったくわからん!! せっかく，初心者に持ってこいのプログラムだから，君に見せておこうと思ったのだが。これじゃ，中味が疑われてもしょうがないな。

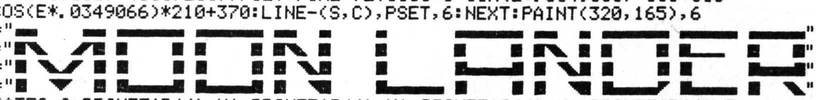
影：中味？ ム――ン，アンだー!!

MOON LANDERのプログラム・リスト

```
100 RANDOMIZE(TIME MOD32767):COLOR 7,0:CLS:WIDTH80:SCREEN 1,1,1:DEFINTA-Z
110 HI=5000:GOSUB520:BEEP:BEEP:POKE&HFFE0,&H04:DEFFNK(A)=(PEEK(&HFFE0)=A)
120 SC=0:EN=500:R=1:A$="oコロコo":B$="♥ ♥ ♥":C$="■■■■■■":D$="      "
130 '*** ショキ ガメン ***
140 COLOR 7:CLS:FORI=0TO1000:NEXT
150 LOCATE5,0:PRINTUSING"SCORE #####";SC
160 LOCATE24,0:PRINTUSING"HI-SCORE #####";HI
170 LOCATE45,0:PRINTUSING"ENERGY ####";EN
180 LOCATE63,0:PRINTUSING"ROUND ##";R
190 COLOR 6:LOCATE0,23
200 PRINT"
210 PRINT"
```

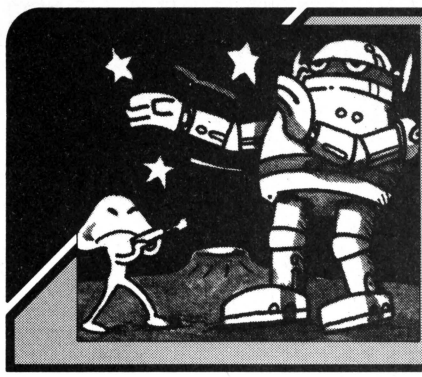


```
220 MX=INT(RND(1)*65+5):COLOR 2
230 LOCATEMX,23:PRINTC$
240 '*** イドウ ショリ(1) ***
250 X=INT(RND(1)*65+5):Y=INT(RND(1)*20+2)
260 COLOR 7:LOCATEX,Y:PRINTA$
270 IF X>2 AND FNK(131) THEN X=X-1:GOSUB510:GOTO350
280 IF X<72 AND FNK(133) THEN X=X+1:GOSUB510:GOTO360
290 IF EN>0 THEN IF Y>2 AND FNK(128) THEN Y=Y-1:GOSUB510:GOTO370
300 C=INT(RND(1)*2+1):IF C=2 THEN Y=Y+1:GOSUB510:GOSUB410
310 IF Y=23 AND MX=X THEN BEEP:SC=SC+R*50+EN:R=R+1:EN=EN+50:GOTO420
320 IF Y=23 THEN EN=EN-200:COLOR 2:BEEP:BEEP:GOTO430
330 GOTO260
340 '*** イドウ ショリ(2) ***
350 LOCATEX+1,Y:PRINTD$:LOCATEX,Y:PRINTA$:GOTO280                    :'ミギ
360 LOCATEX-1,Y:PRINTD$:LOCATEX,Y:PRINTA$:GOTO290                    :'ヒダリ
370 LOCATEX,Y+1:PRINTD$:LOCATEX,Y:PRINTA$:COLOR 2                    :'ジョウショウ
380 LOCATEX,Y+1:PRINTB$:GOSUB510:LOCATEX,Y+1:PRINTD$:EN=EN-10
390 COLOR 7:LOCATE53,0:PRINTUSING"####";EN:GOTO300
400 '*** ハンテイ ***
410 LOCATEX,Y-1:PRINTD$:LOCATEX,Y:PRINTA$:RETURN
420 LOCATE30,10:COLOR 7:PRINT"チャクリク セイコウ!!":FORI=0TO1000:NEXT:GOTO130
430 LOCATEX,23:PRINT"\xxx/":LOCATEX,22:PRINT"\xxx/"
440 IF EN<0 THEN 450 ELSE 490
450 COLOR 7:LOCATE35,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE33,12:PRINT"Try Again ? (Y/N)";
460 POKE&HFFE0,&HC0:IF SC>HI THEN HI=SC
470 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" THEN POKE&HFFE0,&H04
480 IF A$="N" THEN FORI=0TO1000:NEXT:CLS:END ELSE 470
490 LOCATE30,10:COLOR 7:PRINT"チャクリク シッパイ。":FORI=0TO1000:NEXT:GOTO130
500 '***
510 FORI=0TO200:NEXT:RETURN
520 '*** デモ & セツメイ ***
530 FORI=0TO200:PSET(INT(RND(1)*640),INT(RND(1)*165),INT(RND(1)*6+1)):NEXT
540 LINE(600,200)-(600,200),PSET:FORE=72TO108:S=SIN(E*.0349066)*500+310
550 C=COS(E*.0349066)*210+370:LINE-(S,C),PSET,6:NEXT:PAINT(320,165),6
560 W$="
570 X$="
580 Y$="
590 Z$="
```



```
600 LOCATE0,0:PRINTTAB(4);W$:PRINTTAB(4);X$:PRINTTAB(4);Y$:PRINTTAB(4);Z$
610 COLOR 14:LOCATE33,22:PRINT"HIT RETURN KEY";
620 A$=INPUT$(1):IF A$<>CHR$(13) THEN 620
630 FORI=0TO1000:NEXT:COLOR 7,0:CLS:SCREEN 0:POKE&HFFE0,&HC4
640 LINE(0,0)-(640,200),PSET,1,B:LOCATE18,1:COLOR 5
650 PRINT"---------------- MOON LANDER ----------------":LOCATE6,3:COLOR 3
660 PRINT"<<<<< KEY FUNCTION >>>>>":LOCATE9,5:COLOR 7
670 PRINT"<--- oコロコo --->":LOCATE8,6:PRINT"LEFT             RIGHT"
680 LOCATE7,8:PRINT"[ SPACE ] エンジン フンシャ":LOCATE6,11:COLOR 5
690 PRINT"* key ヲ ツカッテ チャクリクサセテ クダサイ。 チャクリク チテンハ ' ";:COLOR 2
700 PRINT"■■■■■■";:COLOR 5:PRINT" ' ノ トコロ デス。":LOCATE6,13
710 PRINT"* エンジン フンシャ ヲ 1 カイ スルゴトニ ENERGY ハ 10 ツカイマス。":LOCATE6,15
720 PRINT"* ROUND ガ ススム ニ ツレテ ENERGY ガ 50 ヅツ フエテ イキマス。":LOCATE6,17
730 PRINT"* チャクリクガ シッパイ スルト ENERGY ガ 200 ヘリマス。":LOCATE6,19
740 PRINT"* ENERGY ガ 0 ニ ナルト GAME OVER":LOCATE26,22:COLOR 7
750 PRINT"RETURN key デ GAME START !!";
760 A$=INPUT$(1):IF A$<>CHR$(13) THEN 760 ELSE FORI=0TO500:NEXT:CLS:RETURN
```

★毎朝新聞配達をしています。雨の日も風の日も。そのお金でＭＺ-700を買うのだ!!（福岡市・**山口剛史13才**）……【**Dr.D**：エライ!!それでこそ日本男子だ。ワシも子供のころは―**編**：おっと，またDr.の自慢話が始まった！】



ベーシックマスターLⅢ MARK5用

バトル VF-J1

ドメル

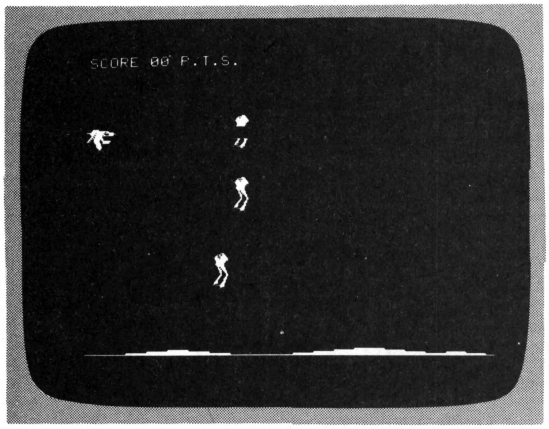
ゲームの説明

左側のＶＦ－Ｊ１を操作（上が[A]，下が[Z]キー）して，右側からやってくる敵リガートをビームで破壊してください。戦場には乱気流が発生してるので，思うように操縦できません。敵に体当りされると，エンジンが故障して上昇できなくなります。

プログラムの説明

このゲームの特徴の一つは，配列変数Ｎに敵の番号をＶＦ－Ｊ１に近い順に入れ，ビーム発射時には一番近い敵から，命中の判定をしています。もう一つは，ＬＥＦＴ＄，ＲＩＧＨＴ＄を使って地面を表示し，いかにも進んでいるような効果を出したことです。

なお，ＬⅢ用にするには，リスト２だけを打ちこみ，ＰＯＫＥ＆Ｈ116，＆Ｈ27という命令をとり除いてください。それから，入力前にＮＥＷＯＮ１とＳＣＲＥＥＮ０，を実行してください。



▲《写真１》キャラクタがキレイになったネ！

★CHECKER FLAG

編：ＩＧ（イメージ・ジェネレータ）の使いかたは？

Dr.D：では説明しよう。まず，ＩＧはＡ000～Ａ７ＦＦまでで，赤青緑のプレーンは重複しているんだ。使う場合は，ＦＦＥ９に１を書き込んでＩＧへの書き込みの許可を宣言する。つぎに，ＦＦＥＡにどのプレーンに書き込むかを，カラー・コードで書き込んで選択する。データの書き込みは，定義するキャラクタのコードをＸとすると，Ａ000＋８＊Ｘからそれに７を加えたメモリまでが，与えられる。

キャラクタを表示する場合は，ＰＯＫＥ＆Ｈ116，＆Ｈ20としてから，ＣＨＲ＄（Ｘ）で表示すればよい。＆Ｈ20の代わりに７とすれば，ノーマル・キャラクタを表示するんだな。

編集長：あれっ，キャラクタが表示されませんよ！

Dr.D：ん？あっ，忘れとった。定義したキャラクタを表示する前に，ＦＦＥ９に０を書き込んでＩＧへの書き込みを禁止しておかんと，白い四角が表示されるんだった。

★

★

★マイコンの月賦を始めたものの６月から月々3,700円はとても払えそうもなくなった。月賦はあとがこわい!!（沖縄県那覇市・**高嶺　学13才**）……【**編**：ははは，影さんと同じこと言ってるよ。**影**：夜逃げでも一。】

バトルＶＦ－Ｊ１のリスト１（最初にＬＯＡＤ，ＲＵＮする）

```
10 R$="":U$="":BU$=""
20 FOR A=1 TO 12:READ X$:R$=R$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT A
30 FOR A=1 TO 10:READ X$:U$=U$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT A
40 FOR A=1 TO 7:READ X$:BU$=BU$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT A
50 DIM CHR(16):FOR A=1 TO 16:READ X$:CHR(A)=VAL("&H"+X$):NEXT A
60 POKE &HFFE9,1:POKE&HFFEA,2:GOSUB 130
70 POKE&HFFEA,4:GOSUB 130
80 POKE&HFFEA,1:GOSUB 130
90 CLS:POKE &HFFE9,0:POKE &H116,&H27:LOCATE 5,12:PRINTU$
100 LOCATE 5,15:PRINTR$
110 LOCATE 5,18:PRINTBU$
120 POKE &H116,7:END
130 FOR A=1 TO 16:X=&HA000+CHR(A)*8:FOR B=X TO X+7
140 READ X$:POKE B,VAL("&H"+X$):NEXT B:NEXT A
150 X=&HA100:FOR B=X TO X+7:POKE B,0:NEXT B
160 RETURN
170 DATA 9C,9D,1D,1D,1F,9E,9F,1D,1D,1F,87,8A
180 DATA 82,81,80,1D,1D,1D,1F,EE,FA,95
190 DATA E4,E5,1D,1D,1F,E6,E7
200 DATA 9C,9D,9E,9F,87,8A
210 DATA 82,81,80,EE,FA,95
220 DATA E4,E5,E6,E7
230 DATA 00,00,04,04,06,07,07,06,00,48,1C,3E,3E,38,00,10
240 DATA 02,01,01,00,00,00,00,01,30,78,B8,DC,CC,46,C6,8C
250 DATA 03,06,0E,08,00,00,00,00,1C,18,38,70,F0,40,00,00
260 DATA 07,0F,FF,17,0E,1D,3B,73,C0,FE,FE,FD,FB,F8,FC,EC
270 DATA 00,00,FC,FF,FC,00,00,00,E3,01,00,00,00,00,00,00
280 DATA E7,F7,F8,F8,78,10,00,00,C0,C0,00,00,00,00,00,00
290 DATA 03,07,37,7F,FF,FF,FF,FF,F0,F4,FE,FF,FF,FE,FF,FF
300 DATA FF,7F,FF,FF,7F,3F,1F,0E,FF,FF,FC,FE,FE,FE,7C,38
310 DATA 00,02,06,07,07,03,03,07,70,B8,7C,7E,FE,F8,F0,F0
320 DATA 03,01,01,00,00,00,01,F0,78,B8,DC,CC,46,C6,8C
330 DATA 03,06,0E,08,00,00,00,00,1C,18,38,70,F0,40,00,00
340 DATA 07,0F,FE,15,0A,15,2B,53,C0,FF,FE,FC,FB,F8,FC,EC
350 DATA 00,C0,FC,3F,FC,00,00,00,A3,01,00,00,00,00,00,00
360 DATA E7,F7,F0,F8,78,10,00,00,F0,E0,00,00,00,00,00,00
370 DATA 00,01,02,38,43,5F,5F,5F,00,E0,14,C6,F2,F4,F2,FA
380 DATA 4F,2F,4F,4E,26,11,0E,00,F6,EC,F8,2C,84,6C,38,00
390 DATA 01,C3,67,3F,0F,03,03,07,70,B8,FC,FE,FE,FE,FC,F0
400 DATA 03,01,01,00,00,00,00,01,F0,78,B8,DC,CC,46,C6,8C
410 DATA 03,06,0E,1E,37,20,01,03,1C,18,38,70,F0,F0,B8,00
420 DATA 07,0F,FE,1D,0B,15,2B,53,C0,FF,FF,FE,FF,F8,FF,EF
430 DATA 00,C0,FC,3F,FC,00,FF,FF,A3,01,00,00,00,00,00,00
440 DATA E7,F7,F0,F8,78,7C,6E,C7,F0,E0,00,00,00,00,00,00
450 DATA 00,00,00,00,00,03,07,07,00,00,00,00,00,E0,E0,E0
460 DATA 07,07,04,00,00,00,00,00,C0,C0,00,00,00,00,00,00
```

バトルＶＦ－Ｊ１のリスト２（リスト１のＲＵＮ後にＬＯＡＤする）

```
99 REM ｼｮｷｾｯﾃｲ
100 WIDTH 40:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME):MAX=3:DIM N(MAX+1),P(MAX),Q(MAX)
110 R$="":U$="":BU$="":POKE &HFFE0,128
120 FOR A=1 TO 12:READ X$:R$=R$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT A:FOR A=1 TO 3:RE$(A)=MI
D$(R$,A*5-4,5):NEXT A
130 FOR A=1 TO 10:READ X$:U$=U$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT A
140 FOR A=1 TO 7:READ X$:BU$=BU$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT A
145 FOR A=1 TO 7:READ X$:E$=E$+CHR$(VAL(X$)):NEXT A
147 BE$=CHR$(128):FOR A=1 TO 8 :BE$=LEFT$(BE$,A)+BE$:NEXT A
150 M$="                                        ":GOSUB 500
160 S=0:L=40:F=0:Y=5:CLS
170 LOCATE 0,0:PRINT "SCORE 00 P.T.S."
180 P(1)=20:Q(1)=15:N(1)=1:FOR A=2 TO MAX:P(A)=P(A-1)+INT(RND(1)*10/MAX)*2:Q(A)=
INT(RND(1)*15+5):N(A)=A:NEXT A
190 REM MAIN ROUTINE
200 POKE &H116,&H27:I=PEEK(&HFFE0)
210 LOCATE 0,Y:PRINT E$;E$;E$;:Y=Y-(I=&HC8)-(I=&HB8)*(Y>3)+F+INT(RND(1)+0.3):IF
Y>=21 THEN 400
215 LOCATE 0,Y:PRINT V$
220 FOR A=1 TO MAX:LOCATE P(A),Q(A):PRINT E$;E$;E$;:POKE &H116,&H27
230 P(A)=P(A)-2:Q(A)=Q(A)+INT(RND(1)*3-1)+(Q(A)>18)-(Q(A)<5)
240 LOCATE P(A),Q(A):PRINT RE$(1);RE$(2);RE$(3);
250 IF P(A)>3 THEN GOTO 258
255 IF (Q(A)<Y+3)*(Q(A)>Y-4) THEN F=1:BEEP:BEEP
256 LOCATE P(A),Q(A):PRINT E$;E$;E$;:GOSUB 380
258 POKE &H116,6:LOCATE 0,23:PRINT RIGHT$(M$,L);LEFT$(M$,40-L);:L=L-2:IF L=0  TH
EN L=40
260 NEXT A:IF I=&H80 THEN GOSUB 300
280 GOTO 200
290 REM BEAM
300 POKE &H116,7:X=0:FOR A=1 TO MAX:IF Q(N(A))=Y THEN X=A:A=MAX
310 NEXT A:IF X=0 THEN LOCATE 3,Y:PRINT BE$;:BEEP:LOCATE 3,Y:PRINT SPC(38);:RETU
RN
320 IF P(N(X))>3 THEN LOCATE 3,Y:PRINT RIGHT$(BE$,P(N(X))-3):BEEP:LOCATE 3,Y:PRI
NT SPC(P(N(X))-3)
330 POKE &H116,&H27:LOCATE P(N(X)),Q(N(X)):PRINT BU$:A=N(X):FOR B=X TO MAX:N(B)=
N(B+1):NEXT B:N(MAX)=A
340 POKE &H116,7:S=S+X:LOCATE 5,0:PRINT S;CHR$(29);"0 P.T.S"
350 LOCATE P(A),Q(A):PRINT E$;E$;E$;:P(A)=31:Q(A)=INT(RND(1)*15+3):RETURN
370 REM ｽﾚﾁｶﾞｲ
380 X=A:FOR B=1 TO MAX:N(B)=N(B+1):NEXT B:N(MAX)=A:P(A)=31:RETURN
390 REM END----------------------
400 LOCATE 0,Y:PRINT BU$;:BEEP:LOCATE 0,Y:PRINT E$;"  ";
410 FOR A=35 TO 1 STEP -1:FOR B=A TO 35 STEP 2
420 LOCATE B,21:PRINT E$;E$;E$;:LOCATE B,21:PRINT RE$(1);RE$(2);RE$(3);:NEXT B:N
EXT A:LOCATE 1,21:PRINT RE$(1);RE$(2);RE$(3);
430 POKE&H116,7:LOCATE 8,8:PRINT "G A M E  O V E R";SPC(80);"PLAY  [ S P A C E ]
 KEY";SPC(80):SPC(20);"ｾﾂﾒｲ  [ E ] KEY"
440 I=PEEK(&HFFE0):IF I=&H80 THEN SCREEN  ,1:GOTO 160
450 IF I=&HAB THEN SCREEN  ,2
460 GOTO 440
490 REM ｾﾂﾒｲ
500 SCREEN 0,2:CLS:LOCATE 10,5:PRINT "V F - J 1    G A M E";SPC(100)
510 PRINT TAB(11);"[A] KEY";SPC(34);"▙";SPC(39);"■";SPC(80);SPC(40)
520 PRINT TAB(15);"▟ ALWAYS";SPC(40)
530 PRINT TAB(12);"■";SPC(39);"◤";SPC(35);"[Z] KEY  & WIND";SPC(40)
540 LOCATE 10,14:PRINT "VF-J1";TAB(30);"REGERT"
545 LOCATE 20,10:PRINT "BEAM:[SPACE] KEY"
550 POKE &H116,5:LOCATE 0,20:PRINT "PLAY [ S P A C E ] KEY"
560 POKE &H116,&H27:LOCATE 10,12:PRINT V$:LOCATE 30,11:PRINT RE$(1);RE$(2);RE$(3
)
570 FOR A=1 TO 32 STEP 4:LOCATE A,5:PRINTG$:LOCATE A,21:PRINTRE$(1);RE$(2);RE$(3
);:NEXT A:POKE&H116,7
580 KEY 1,"POKE &h116,7"+CHR$(13)
590 KEY4,"LIST    "+CHR$(13)
600 I=PEEK(&HFFE0):IF I=&H80 THEN SCREEN,1:RETURN  ELSE 600
690 REM DATA
700 DATA 9C,9D,1D,1D,1F,9E,9F,1D,1D,1F,87,8A
710 DATA 82,81,80,1D,1D,1D,1F,EE,FA,95
720 DATA E4,E5,1D,1D,1F,E6,E7
730 DATA 32,32,32,29,29,29,31
1000 REM 100,180:REM ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
1010 REM 200,280:REM MAIN ROUTINE
1020 REM 300,350:REM BEAM
1030 REM 380    :REM ｽﾚﾁｶﾞｲ
1040 REM 400,460:REM END
1050 REM 500,560:REM ｾﾂﾒｲ
1060 REM 700,800:REM DATA
```

★“ゼビウス”を作った東大生にこの間ＢＡＳＩＣと機械語の手ほどきをうけたが，数分後にあいそをつかされ逃げられた！（神奈川県川崎市・**今井克敏16才**）……**【編：ゼビウスがなんだ!!　影：ゼビウスってなんだ？】**

コモドール64用
HELP

宮田　健也

STORY

A.D.2509年8月9日。俺は朝8時24分に目覚めた……。空はいつものように晴れわたり，今日もまた海はにぎわいそうだ。

——Beep！ Beep！——

ID（アデントドライブ）ターミナルから呼び出しがかかっている。超分子変化プリンター（コロイダーパラワープ）から打ち出される空気中のO_2とN_2を使って作られたブリリアントな印画紙（ストック・ホーム）には，また，戦いのシンフォニーがわめいていた。

AD2509，8，9，08，30，05NŌ，1983－05

国際連合地球保護委員会（IUES）より前項時付をもって君を国連地球法の定める所による傭兵（ようへい）として任命する。返答は本日13：05分までにIDターミナー（NKSF79A929)へ次の暗号文で通信されたい……「夢多き若き草ども従々に散りゆく者も又若ざらん。」

以上だ，断わるときは「NO」だけでかまわない，報酬は3億ビルタスか150億クレジットだ……。

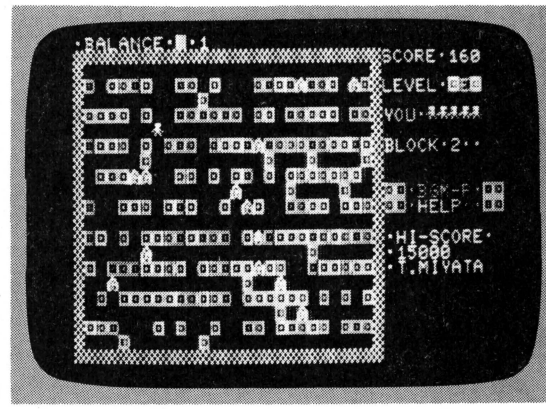
俺は1も2もなく返事をした，今までに3億ビルタスの仕事など一度もなかったからだ。なんせ裏帳簿をつけても俺の運営してる会社は年に1億ビルタスもの金を税局に払ってるのだから…。俺はスラーイタルマンスーツに身を固め，指令書を読んだ。

指令，君は1995年に米国（アメリカ）が第三次大戦に備えて作ったGt（ギガトン爆弾）を回収することに，その任務がある。なお1フロアに1匹，超持類遺伝子により作られたエイリアンがいる。このエイリアンを殺すかGtを11個破壊しなければ次のフロアには行けない。そしてグリーン・ブロック，ブルー・ブロックを100個こわすと，何かしら良いようだ，しかし他にも何か，ミステリーな部分があることが予想される。十分がんばってくれたまえ！

俺はさっそくムーブハイウエイをぶっ飛ばし米国のあるAN138ブロックへと向かった。

PROGRAM

ぼくの作ったプログラムの中では最高のものだと思います。残念なことに音がでませんが私のマシンのPSGがイカレているためで，次回作からは迫力のあるサウンドのついたプログラムを発表します。またこのマシンのもつ性能の10分の1も出してはいないプログラムだということと，ぼくの腕の未熟さをそろえて筆を置きます。



《写真1》実行画面。人はIJKスペースで上下左右へ動く。ビームはSHIFTキーと上記のキーで発射される

★CHECKER FLAG

編：宮田君のストーリーは，いつもながらSFチックでかっこいいですね。

Dr.D：FMファン（SMではないぞ！念のため）のワシとしては，うれしくなるな。64らしく，カラーはきれいだが，サウンドがない点が何といっても残念だ。どうかね影君。……？

影：ZZZ……ZuuL（ヨダレの音）

Dr.D：うーん！もうかんべんならん！パシー〜ン！ビシ！バシ！「アへー！（影の声）」

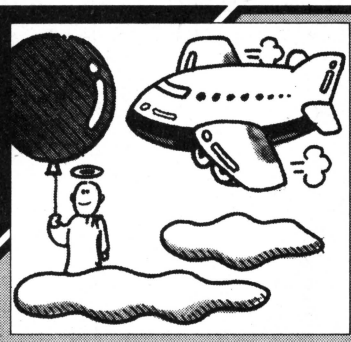
マイコン編集部：ちょっとお，となりのSMマガジン編集部の人たち，静かに遊んでよ！

★6月号P.77の清水君，僕は枕にするだけベーマガがありません。シクシク…。（島根県大田市・**東　裕人12才**）

……**【一同**：オーイ，東くん!!ベーマガ・デラックスを買うと枕の代りになるヨ〜!!**他の編集部**：異常だ！】

```
0 REM" ┌─────────────────────┐
1 REM" | H E L P !   "83 MAY 1" |
2 REM" └─────────────────────┘
10 HS$="T.MIYATA":HS=15000:BS=0
20 SC=1024:CR=55296:PC=53248:X=5:Y=180:B=32:F=40:K=5:DE=5:PO=0:CX=211:CY=214
30 LV$="■■■F■■F■■■F■■F■■F■E":C$="■■"
40 RESTORE:CLOSE1:OPEN1,0,1
50 POKEPC+32,6:POKEPC+33,1
60 GOSUB1800
70 GOSUB1700
80 PI=0:S=0:X1=26:Y1=20*F:X=1:Y=2*F
90 POKEPC+33,0:POKEPC+32,0:GOSUB1100
99 REM******* MAIN LUTINS OF KEY *******
100 P=PEEK(203):IFP=64THEN200
110 PS=SC+X+Y:POKEPS,B:POKECR+X+Y,1
120 IFP=42THENVX=+1
130 IFP=34THENVX=-1
140 IFP=60THENVY=+F
150 IFP=33THENVY=-F
160 IFPEEK(653)=1THEN1400
170 IFPEEK(PS+VX)=BTHENX=X+VX
180 IFPEEK(PS+VY)=BTHENY=Y+VY
190 REM******* START OF WRITERS *******
200 POKESC+X+Y,0:POKECR+X+Y,15
210 S=S+.5
220 IFINT(S)=KTHENS=0:GOSUB1200
230 IF(X1=X+1ORX1=X-1ORX1=X)AND(Y1=Y+F ORY1=Y-F ORY1=Y)THEN1300
240 VX=0:VY=0
250 IFPI>10THENFL=FL+1:GOTO1500
260 I=121:N=2:IFRND(1)<.1THENI=INT(RND(1)*26+1)+(INT(RND(1)*19+2)*F):N=6
270 POKECR+I,N:POKESC+I,6
280 POKECY,1:PRINTC$SPC(28)"■SCORE"PO
290 POKECY,3:PRINTC$SPC(28)"■LEVEL ■"MID$(LV$,K*4,4)"■F"
300 POKECY,5:PRINTC$SPC(28)"■YOU ■"LEFT$("@@@@@",DE)"■ "
310 POKECY,7:PRINTC$SPC(28)"■BLOCK"BS"■ "
320 PRINT"■ BALANCE ■"LEFT$("■■■■■■■■■■■■■G",INT(PI)*2)"■"INT(PI+.5)
990 GOTO100
1099 REM******** BROCS WRITE    ********
1100 PRINT"■EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE■":FORI=0TO19:PRINT"E"SPC(26)"E":NEXT
1110 PRINT"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
1120 C(0)=5:C(1)=2:FORJ=3TO19STEP2:FORI=1TO26:POKECR+I+J*F,C(INT(RND(1)*2))
1130 IFRND(1)<.75THENPOKESC+I+J*F,6
1140 NEXT:NEXT
1150 POKECX,1:POKECY,2:PRINTC$"■ "
1160 FORI=0TO12:J=INT(RND(1)*25+1)+(INT(RND(1)*18+3)*F):POKESC+J,2:POKECR+J,4
1170 POKECY,10:PRINTC$SPC(28)"■FF■ ■BGM-P■ ■FF
1172 POKECY,11:PRINTC$SPC(28)"■FF■ ■HELP■ ■FF
1174 POKECY,13:PRINTC$SPC(28)"■ HI-SCORE "
1176 POKECY,14:PRINTC$SPC(28)"■"HS
1178 POKECY,15:PRINTC$SPC(28)"■ "LEFT$(HS$,10)
1190 NEXT:RETURN
1199 REM******** MOVE ALIAN     ********
1200 GOSUB1290:IFX>X1ANDPEEK(PS+1)=BTHENX1=X1+1
1205 GOSUB1290:IFX<X1ANDPEEK(PS-1)=BTHENX1=X1-1
1210 GOSUB1290:IFY>Y1ANDPEEK(PS+F)=BTHENY1=Y1+F
1215 GOSUB1290:IFY<Y1ANDPEEK(PS-F)=BTHENY1=Y1-F
1220 NL=NL+1:IFNL=9THENNL=0
1225 GOSUB1290:NX(NL)=X1:NY(NL)=Y1
1230 IFNX(0)=X1ANDNY(0)=Y1THEN1240
1235 GOTO1270
1240 IFPEEK(PS+1)=6THENPOKEPS+1,B:GOTO1270
1245 IFPEEK(PS-1)=6THENPOKEPS-1,B:GOTO1270
1250 IFPEEK(PS+F)=6THENPOKEPS+F,B:GOTO1270
1255 IFPEEK(PS-F)=6THENPOKEPS-F,B:GOTO1270
1270 RETURN
1280 REM***** ALIAN WRITE  MINISUB *****
1290 POKEPS,B:PS=SC+X1+Y1:POKEPS,1:POKECR+X1+Y1,4:RETURN
1299 REM********POINTS OR GET OUT*******
1300 PO=PO-50:POKESC+X+Y,B:DE=DE-1:IFDE=0THEN1600
1310 IFX<4THENX=X+3:GOTO1330
1320 X=X-3
1330 GOTO270
1399 REM******** BEAM AT FOR **********
1400 IFVX=0THENI=VY:GOTO1410
1402 I=VX
1410 FORJ=0TO15:S=S+.5:IFINT(S)=KTHENS=0:GOSUB1200
1420 POKESC+X+Y,0:POKEM,B:Q=Q+I:M=SC+X+Y+Q:N=PEEK(M):C=(PEEK(CR+M-SC)AND15)
1430 IFN=1THENPO=PO+PI*500+300:J=F:N=3:PI=11
1440 IFN=2THENPO=PO+100:PI=PI+1:J=5:N=6
1450 IFN=6ANDC=2THENJ=F:N=6:GOTO1490
1460 IFN=6THENJ=F:N=B:PO=PO+30:BS=BS+1:IFC=6THENPO=PO+20
1465 IFBS<100THEN1480
1470 POKECY,23:PRINTC$"■FFFF ■BONUS "PI"■*100+10000■ ■FFFF"
1475 PO=PO+PI*100+10000:BS=0
1480 IFN=5THENJ=F
1485 IFN=BTHENPOKECR+M-SC,7:POKEM,160
1490 NEXT:POKEM,4:FORZ=0TO50:NEXT:POKEM,N:M=0:Q=0:GOTO220
1499 REM******** NEXT OF ROUND  ********
1500 POKECY,INT(Y/F):PRINTC$"■<ROUND■"FL"■PUSH K BUTTON>"
1510 BS=0:LK=LK+1:IFLK=2THENLK=0:K=K-1:IFK<1THENK=1
1520 FORI=0TO40:FORJ=0TO50:NEXT:POKEPC+32,PEEK(162):NEXT
1530 WAIT203,32:POKEPC+32,0:GOTO80
1599 REM********  GAME OVER SUB  *******
1600 PRINT"■":FORI=2TO20:POKECY,I:PRINTC$"■                    ":NEXT
1610 PRINT"■      ■         ■     "
1612 IFHS<POTHENFORI=0TO19:GETA$:NEXT:PRINT"■NAME:";:INPUT#1,HS$:HS=PO
1620 POKECX,1:PRINTC$"■** GAME OVER **■"
1630 PRINT"■YOUR■SCORE ■"PO"■
1632 PRINT"■HIGH■SCORE ■"HS"■
1634 PRINT"■NAME■"HS$"■
1640 PRINT"■REPLAY■YES Y ■NO N "
1650 FORI=0TO44STEP2:FORJ=0TO20:GETA$:IFA$="Y"THEN20
1660 IFA$="N"THENPOKE2049,0:SYS2049
1670 NEXT:NEXT:GOTO1650
1699 REM********  TITLE        ********
1700 PRINT"■"CHR$(142):POKEPC+24,18
1702 PRINT"■EEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
1704 PRINT"■E■F■H E L P !■F■E
1706 PRINT"■EEEEEEEEEEEEEEEEEEE
1708 PRINT"■
1710 PRINT"■**■MOVE■**■****■CAST■****
1712 PRINT"■
1714 PRINT"■ I
1716 PRINT"■■-■YOU
1718 PRINT"■ ┌┘■■-■INVEDER■300+???■PTS
1720 PRINT"■ J■ K■-■GIGATON■100■PTS
1722 PRINT"■ └┘■■-■BROCK■20-50■PTS
1724 PRINT"■■-■CLASH BEAM
1726 PRINT"■ ■SPC
1728 PRINT"■ ■MOVES■WITH■SHIFT■TO■FIAR.
1730 PRINT"■
1732 PRINT"■**■MESSAGE■**
1734 PRINT"■
1736 PRINT"■KIMIWA■INVEDER■TO■GIGATION■TO■BROCK■O
1738 PRINT"■DEKIRUDAKE■TAKUSAN■KOWASHITE,
1740 PRINT"■KONO■AMIRUTON■DAI 8■WAKUSEI■O■SUKUE.
1742 PRINT"■
1744 PRINT"■**■BY■MICON■ARATAME■BGM-P■**
1746 PRINT"■
1748 PRINT"■**■PLEASE■PUSH ■SPACE■ KEY■TO■START■**
1770 POKEPC+24,18
1780 WAIT203,32:FORI=0TO3:NEXT:RETURN
1799 REM******** GRAP AND CHRSET *******
1800 IFPEEK(49152)=1THEN1870
1810 POKE49152,1:CI=56334
1820 POKECI,0:POKE1,51
1830 FORI=3072TO4095:POKEI,PEEK(PC+I-SC):NEXT
1840 POKE1,55:POKECI,1
1850 FORI=2304TO2312:POKEI,0:POKEI+SC,0:NEXT:POKEI+1019,24:POKEI+1018,24
1860 FORI=2048TO2103:READA:POKEI,A:NEXT:FORI=2103TO2111:POKEI,255:NEXT
1870 POKEPC+24,18:RETURN
1880 DATA60,060,024,124,153,036,034,000
1890 DATA24,060,126,090,126,126,102,090
1900 DATA24,060,102,219,223,211,219,231
1910 DATA00,000,000,014,021,127,255,102
1920 DATA24,024,016,199,227,008,024,024
1930 DATA51,051,204,204,051,051,204,204
1940 DATA255,255,195,219,219,195,255,255
```

★ＪＲ－100を買うイトコにアドバイス。プログラムの後には必ずＲＥＳＥＴかＮＥＷしてＲＥＴしろよって!!
（山形県鶴岡市・**土田清貴10才**）……**【編**：それはあんまりだ!!**影**：そうかな？**編**：あたりまえだ!!ボカッ!!**】**



FM-7用

パンク・バルーン

浅井　俊彦

《第1表》プログラムの構成

20～150	メイン・ルーチン
170～240	雲を動かす
280～400	人を動かす
420～570	風船を動かす
590～620	飛行機を動かす
640～660	風船の動く方向を決める
670～680	風船や海の音
700～860	初期設定
880～1030	ゲーム・オーバーの処理

内　容

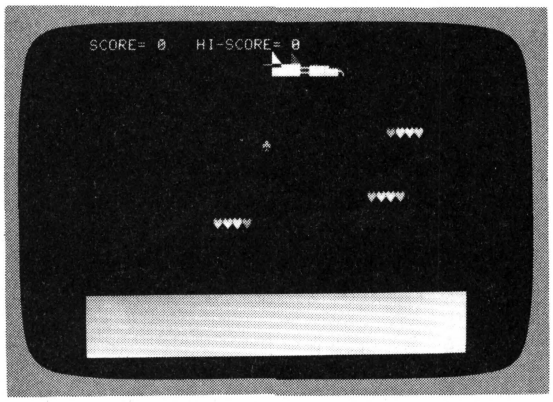
洋上に飛行機が飛んでくる。君はその上から飛び降りねばならない。そして，雲に体当り！すると雲は風船となり，上へ上へと上がっていく。が，上がりすぎると破裂！またもや君は落ちて，雲にぶつかる。そしてまた上へ……。

★CHECKER FLAG

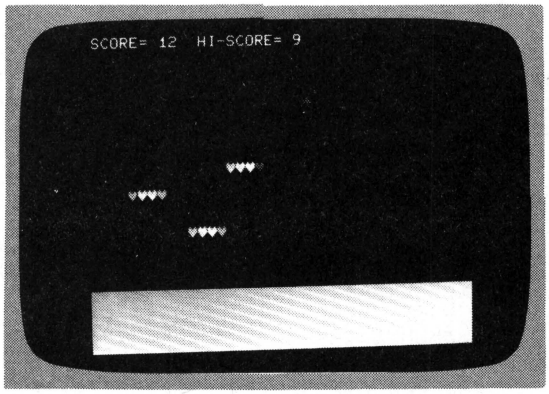
編：この作品は，アイデアが優れていたので採用しました。では，Dr.にワンポイント・レッスンをお願いしまーす。

Dr.D：よかろう。150行からの雲の動きだが，210行を見たまえ。X座標とY座標を，配列変数にしているね。つまり，I 1の値が変わるたびに，雲のキャラクタが移動するしくみになっているんだ。

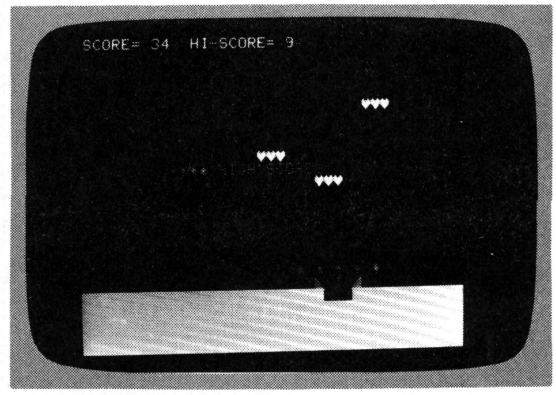
　では，一番端に行ったらどうなるか。それは，200行のＩＦ文で処理して230行へ飛び，ＸＹ座標を初めの位置にもどしてるわけだ。どうだ，わかったかな？



▲《写真1》ビューととび降りて雲の上に着陸



▲《写真2》フワリフワリと上って，パーン!!



▲《写真3》海へ落ちて，ボッチャーン!!

★グラフィックにひかれてＭＺ派からＦＭ派に変身した僕。友人に「根暗のＦＭ」といわれてもがんばってます。（奈良県大和郡・**岩佐富美夫14才**）……**【編**：根暗ってなに？**影**：木の根っこだからもともと暗いって意味さ。】

操作方法

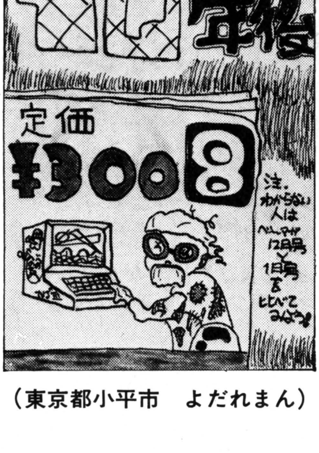
RUNすると，雲の数を聞いてきます。だいたい，3～6個くらいが適当でしょう。つぎにランクを聞いてきます。数が大きいほど，難しくなります。

飛行機が来たら，Jで飛び降りです。落ちている間は，HとKで左右に移動できます。なお，滞空時間が得点となります。ハイ・スコアは，雲が5のランク2で107点です。

雲を30個くらいにして，雲に当らないように海まで落ちるという遊びもあります。

参考文献

スカイラブ・シャトルNo.2
12ページ
「FM—8でサウンドを創る（FM－8／PSGカード）」

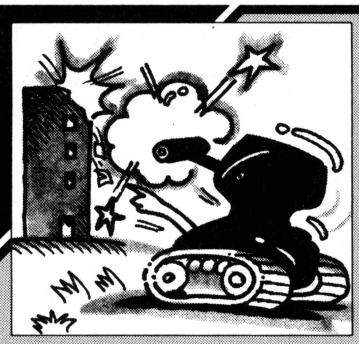


（東京都小平市　よだれまん）

パンク・バルーンのプログラム・リスト

```
10 DIMX(50),Y(50)
20 '::: メイン ルーチン :::
30 WIDTH40,25
40 GOSUB690
50 COLOR7
60 GOSUB160 '                 クモガ゛ ナガ゛レル
70 IFKJ=1THEN100
80 A$=INKEY$
90 IFA$="j"THENJUMP=1:TIME$="00:00:00":X=HI+6:Y=2:KJ=1ELSE110
100 GOSUB250 '                SCOREヲ カク
110 IFHIKOKI=1THENGOSUB580' ヒコーキガ゛ トブ゛
120 IFJUMP=1THENGOSUB270 '  ヒトガ゛ トブ゛
130 IFFUSEN=1THENGOSUB410 ' フーセンガ゛トブ゛
140 GOTO50
150 '::: クモガ゛ ナガ゛レル :::
160 FORI1=1TOKUMO
170 C=SCREEN(X(I1)+1,Y(I1))
180 IFC<>233THENLOCATEX(I1)+1,Y(I1):PRINT"    ":GOSUB230
190 X(I1)=X(I1)+1
200 IFX(I1)>=36THENLOCATEX(I1),Y(I1):PRINT"    ":GOSUB230
210 LOCATEX(I1),Y(I1):PRINT" ♥♥♥"
220 NEXT:RETURN
230 X(I1)=0:Y(I1)=INT(RND(30)*12+5):RETURN
240 '::: scoreヲ カク:::
250 LOCATE6,0:PRINTTIME:RETURN
260 '::: ヒトガ゛ トブ゛ :::
270 FORI2=0TORANK
280 EX=X:EY=Y:Y=Y+1
290 A$=INKEY$
300 IFA$="h"THENX=X-1:IFX=-1THENX=0
310 IFA$="k"THENX=X+1:IFX=40THENX=39
320 C=SCREEN(X,Y)
330 IFC=233THENPLAY"c","e","g":FUSEN=1:JUMP=0:GOSUB630:LOCATEEX,EY:PRINT" ":GOTO 390

340 IFY=20THEN870
350 COLOR4
360 LOCATEEX,EY:PRINT" "
370 LOCATEX,Y:PRINT"♣"
380 NEXTI2
390 RETURN
400 '::: フーセンガ゛ トブ゛ :::
410 EFX=FX:EFY=FY
420 FI=FI+1:IFFI=3THENFX=FX+Z:FI=0
430 IFFX>39ORFX<0THENFX=EFX
440 FY=FY-1:IFFY=1THENJUMP=1:FUSEN=0:X=FX:Y=FY:LOCATEEFX,FY:PRINT"╲╱":LOCATEEFX,
FY+1:PRINT"╱╲":GOSUB660:SOUND12,7:SOUND13,0:FS=1:LOCATEEFX,FY:PRINT"  "
450 LOCATEEFX,EFY  :PRINT"  "
460 LOCATEEFX,EFY+1:PRINT"  "
470 LOCATEEFX,EFY+2:PRINT"  "
480 LOCATEEFX,EFY+3:PRINT"   "
490 IFFS=1THEN560
500 COLOR3
510 LOCATEFX,FY  :PRINT"◠"
520 LOCATEFX,FY+1:PRINT"◡"
530 LOCATEFX,FY+2:PRINT" ╲"
540 COLOR4
550 LOCATEFX,FY+3:PRINT"  ♣"
560 RETURN
570 '::: ヒコーキガ゛ トブ゛ :::
580 LOCATEHI,1:PRINT"   ◣"
590 LOCATEHI,2:PRINT"  ▔▆▆▆▬▆▆◣"
600 HI=HI+2:IFHI=30THENLOCATEHI,1:PRINT"  ":LOCATEHI,2:PRINT"           ":HIKOKI=0
:HI=0:IFKJ=0THEN990
610 RETURN
620 '::: フーセン カンケイ :::
630 FX=X:FY=Y:FS=0:R=RND(50)*3
640 IFR>2THENZ=-1ELSEIFR<1THENZ=1
650 RETURN
660 SOUND7,&HF7:SOUND6,&HA:SOUND8,20
670 SOUND11,0:RETURN
680 ' ::: ショキ セッテイ :::
690 HIKOKI=1:X=0:Y=2:JUMP=0:BO=0:HI=0:KJ=0
700 INPUT"クモハ(1-50)";KUMO
710 INPUT"ランクハ(1-5)";RANK:CLS
720 SOUND6,&H10:SOUND7,&HF7:SOUND8,&H10
730 LOCATE20,0:PRINT HS
740 FOR II=1 TOKUMO
750 X(II)=INT(RND(10)*36)
760 Y(II)=INT(RND(20)*12+5)
770 LOCATEX(II),Y(II):PRINT" ♥♥♥"
780 NEXTII
790 LOCATE0,0:COLOR7
800 PRINT"SCORE= 0"
810 LINE(0,20)-(39,20),"■",1
820 LOCATE11,0
830 PRINT"HI-SCORE=";HS
840 PAINT(10,180),1,1
850 RETURN
860 ' ::: ウミニ オチタ:::
870 COLOR1
880 LOCATEX,Y    :PRINT  "╲|╱"
890 LOCATEX-1,Y-1:PRINT "◣╲|╱◢"
900 LOCATEX-3,Y-2:PRINT"* * * * *"
910 LOCATEX,Y    :PRINT  "   "
920 LOCATEX-1,Y-1:PRINT "     "
930 LOCATEX-3,Y-2:PRINT"         "
940 GOSUB660
950 SOUND12,25:SOUND13,0
960 GOSUB250
970 SC=TIME
980 IF SC>=HS THEN HS=SC:LOCATE20,0:PRINT HS:COLOR5:LOCATE9,10:PRINT" *** HIGH S
CORE!!! ***"
990 COLOR2:LOCATE10,8:PRINT" *** GAME OVER *** "
1000 COLOR6:LOCATE8,12:PRINT" *** PUSH SPASE BAR! ***"
1010 A$=INKEY$
1020 IFA$=" "THEN40ELSE1010
```


★パソコンがパーソナルコンピュータの略ならパピコンはなんの略？(愛知県春日井市・**佐藤和久12才**)……【**編**：パピコンは愛称です。**影**：愛称がパピコンなんだろう。**編**：!?ともかく愛称なの!!**影**：あい，しょう！】



FM-7/8用 CITY CANNON

村田　正輝

STORY

ある日突然，平和な町に戦車の大部隊が攻めこんできた。

あなたは，町はずれにある旧式の大砲で，この戦車部隊を全滅させなければならないのだ……。

遊びかた

戦車が1台右からでてきます。それをねらって火薬の量を調節してください。火薬の量は左側のゲージに青で表示され，SPACE　KEYで止まります。FIREは，RETURN　KEYです。弾は，なぜかビルをすり抜けます。しかし，落ちた所がビルだと，そのビルのダメージが一つふえます。ビルは，ダメージが5になると消滅します（もちろん戦車も攻撃してきます）。

戦車を6台やっつけると1面クリアで，ビルの数に応じてボーナスがでます。

9面クリアするとあなたの勝ち，ビルを全部消されるとGAME　OVERとなります。

★CHECKER　FLAG

Dr.D：弾丸の移動は，ワシが前から言ってるように，DEFINTを使って整数式にしておけばいいな。

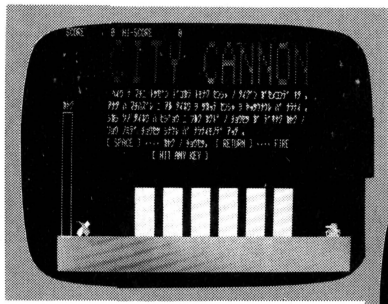
編：ついでに，リスト中で行番号とプログラムの間のスペースは，ツメたほうが処理が速くなるのではないでしょうか。

Dr.D：ふむ，そりゃあそうだ。が……。

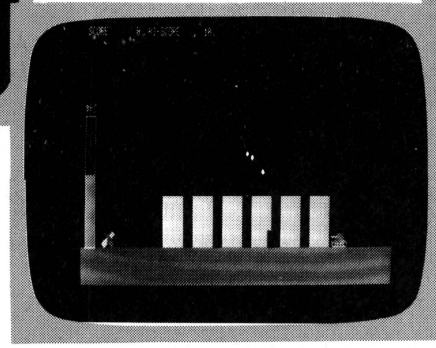
プログラムについて

自分なりにWHILE～WEND文をうまく使っています。この文は，FOR～NEXTとちがい，とび出しとび込みができ，とび出しをしてもスタックを食わないのでとても便利です。なぜなら，FOR～NEXTでとび出しが重なると，OUT　OF　MEMORYとなってしまうのです（だから，FOR　NEXTからのとび出しはよくないのだ!!　とDr.が言っておる）。

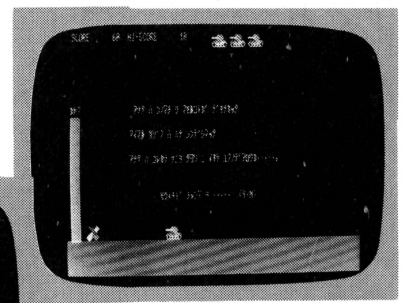
それから，大砲の弾の軌道には速さに比例した抵抗がつけてあります（横方向だけですが……）。これによ



▲《写真1》タイトルと説明



▼《写真2》カヤクの量を決めて，ドカーン!!



▲《写真3》なかなか難しいネ。再プレイを聞いてくる

★読者のまじめな質問を茶化して答えないのはよくないよ！ベーマガをよりよい雑誌にするためにもネ！（群馬県藤岡市・XEVIUS17才）……【編：笑いの中にも知性と教養がにじみでてないかなあ。影：ないようよ。】

って，割とリアルな軌道になったと満足しています。

さいごに

最近，すばらしいプログラムが続々と登場しています。みなさんもがんばって，わかりやすく面白いプログラムをだしましょう。

私も，これが2作目(1作目はボツになったらしい)ですが，載るまでは投稿するつもりです。お互いにがんばろう！第2の森　巧尚となろうではありませんか。

参考資料

ＦＭ－８　プログラム・ライブラリー　No.1
アスキー出版

Ｉ／Ｏ　ＦＭ－８活用研究　106ページ　工学社

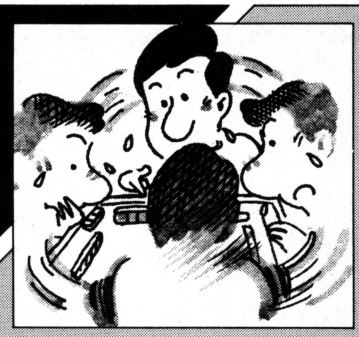
ＣＩＴＹ　ＣＡＮＮＯＮのプログラム・リスト

```
10 DIM BA%(75),TA%(74),SE%(105),BO%(3),HI%(51)
20 WIDTH 80,20
30 RANDOMIZE TIME-1000
40 '---------- DATA ヨミコミ ----------
50 FOR I=0 TO 75:READ BA%(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 74:READ SE%(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 3:READ BO%(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 51:READ HI%(I):NEXT
90 M=1:SC=0: COLOR 7,0
100 TA=0:SEN=590:BI=5
110 FOR I=0 TO 5: DM(I)=0: NEXT
120 '---------- ｶﾞﾒﾝ ----------
130 CLS
140 LINE (0,170)-(639,199),PSET,4,BF
150 FOR I=0 TO 300 STEP 60
160   LINE (165+I,130)-(205+I,169),PSET,7,BF
170   FOR J=0 TO 2
180     FOR K=0 TO 3
190       LINE(169+I+13*J,135+K*8)-(175+I+13*J,140+K*8),PSET,5,BF
200     NEXT
210   NEXT
220 NEXT
230 PUT@ A(41,157)-(70,169),BA%,PSET
240 LOCATE 1,6:PRINT "ｶﾔｸ"
250 LINE (10,69)-(30,170),PSET,7,B
260 GOSUB 920 '    SENSHYA
270 GOSUB 1200 '   SCORE
280 IF M=1 THEN GOSUB 1480 '   DEMO
290 '---------- KAYAKU ----------
300 LINE (11,70)-(29,169),PRESET,,BF
310 P=50:A$="":WHILE A$<>" " AND P<150
320    LINE(11,219-P)-(29,219-P),PSET,1
330    P=P+1:A$=INKEY$
340    IF P MOD 10=0 THEN GOSUB 980 ' TANK FIRE
350 WEND
360 '********** MAIN **********
370 A$="":WHILE A$<>CHR$(13)
380    GOSUB 920 'TANK MOVE
390    GOSUB 980 'TANK FIRE
400    A$=INKEY$
410 WEND
420 GOSUB 730 'FIRE
430 IF TA<6 THEN 300
440 '---------- MEN CLEAR ----------
450 FOR L=0 TO 200 STEP 10
460   GOSUB 1180 'BEEP
470 NEXT
480 SYMBOL (100,30),STR$(M)+" ﾒﾝ ｸﾘｱ !",5,5,5
490 SYMBOL (150,90),"BONUS"+STR$(M*(BI+1)*50),3,5,2
500 SC=SC+M*(BI+1)*50:M=M+1
510 FOR I=0 TO 3000:NEXT
520 IF M<10 THEN 100
530 '---------- YOU WIN ----------
540 FOR I=0 TO 7
550  LINE(0,0)-(639,199),XOR,I,BF
560 NEXT
570 LOCATE 18,6 :PRINT "ﾐｺﾞﾄ ﾆ ｱﾅﾀ ﾊ ｺﾉﾏﾁ ﾗ ﾏﾓﾘｷｯﾀ 。"
580 LOCATE 17,8 :PRINT "ｺﾚﾃﾞ ｱﾝｾﾞﾝ ﾅ ｾｲｶﾂ ﾗ ｵｸﾙｺﾄ ｶﾞ ﾃﾞｷﾙ"
590 LOCATE 17,10:PRINT "ﾏﾁ ﾉ ﾐﾝﾅ ﾊ ｱﾅﾀ ﾉ ｺﾄ ﾗ ｶﾀﾘﾂﾂﾞｹﾃﾞ ｱﾛｳ "
600 LOCATE 17,12:PRINT "ｽﾊﾞﾗｼｲ ﾕｳｼｬ ｶﾞ ﾑｶｼ ｲﾀ ﾄ ····· 。"
610 END
620 '---------- GAME OVER ----------
630 LOCATE 18,6:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｺﾉﾏﾁ ﾗ ﾏﾓﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾅｶｯﾀ"
640 LOCATE 17,8:PRINT "ｱｲｽﾙ ｶﾉｳｸﾞ ﾊ ﾐﾅ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ"
650 LOCATE 17,10:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｺﾚｶﾗ ﾅﾆﾗ ﾀﾖﾘ ﾆ ｲｷﾃ ﾕｸﾉﾃﾞｱﾛｳｶ·····。"
660 COLOR 5:LOCATE 25,13 :PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾁｬﾝｽ ﾗ ·····  (Y/N)"
670 IF HS<SC THEN HS=SC
680 A$="":WHILE A$="" OR INSTR("YyNn",A$)=0: A$=INKEY$:WEND
690 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 90
700 END
710 '********** SUB **********
720 '---------- FIRE ----------
```

★ＰＢのユーザーですが，影さんネタを教えてください。(茨城県北茨城市・**篠原大樹11才**)……**【影**：簡単なシミュレーションなどはどうだ？これなら画面構成の欠点も補えるしね。ウン，ソレガイイ!!　**編**：1人芝居だね。**】**

```
730 X=70:Y=155:T=1:SX=P*.23:SY=P*.11
740 BEEP1
750 WHILE Y<169
760   FOR I=1 TO 2
770     PUT@ (X,Y)-(X+7,Y+7),BO%,XOR ,7
780   NEXT
790   X=X+SX:Y=.5*T^2-SY*T+157
800   SX=SX*.95:T=T+1
810   IF X>600 THEN BEEP0:RETURN
820 WEND:BEEP0
830 PUT@ A(X-1,157)-(X+18,169),HI%,PSET
840 FOR I=0 TO 5
850   IF 165+I*60<X AND 205+I*60>X THEN DM(I)=DM(I)+1
860 NEXT
870 LINE (X-1,157)-(X+18,169),PRESET,,BF
880 IF X>=SEN-10 AND X<=SEN+32 THEN GOSUB 1100 ' ATARI
890 GOSUB 1200 ' SCORE
900 RETURN
910 '------------- TANK MOVE ---------------
920 SEN=SEN-10
930 IF BI*60+205=>SEN THEN SEN=SEN+10
940 PUT@ A(SEN,159)-(SEN+34,169),SE%,PSET
950 LINE (SEN+35,159)-(SEN+45,169),PRESET,,BF
960 RETURN
970 '------------- TANK FIRE ---------------
980 IF RND(1)>.05+M*.03 THEN RETURN
990 DM(BI)=DM(BI)+1
1000 BEEP1
1010 FOR I=0 TO 1
1020    LINE (SEN,160)-(BI*60+200,161),XOR,2,BF
1030    PUT@ A(BI*60+200,157)-(BI*60+219,169),HI%,XOR
1040 NEXT
1050 BEEP0
1060 IF DM(BI)=>5 THEN BI=BI-1:LINE (225+BI*60,130)-(265+BI*60,169),PRESET,,BF
1070 IF BI<0 THEN RETURN 630 ' GAME OVER
1080 RETURN
1090 '---------- ATARI -----------------
1100 L=400:FOR I=0 TO 10: GOSUB 1180: NEXT
1110 LINE(SEN,159)-(SEN+34,169),PRESET,,BF
1120 PUT@ A(310+TA*40,2)-(344+TA*40,12),SE%,PSET
1130 TA=TA+1
1140 SC=SC+TA*10
1150 SEN=SEN+20:GOSUB 920
1160 RETURN
1170 '--------- BEEP ---------------------
1180 BEEP1:FOR B=L TO 300:NEXT:BEEP0:RETURN
1190 '-------- SCORE -------------------
1200 LOCATE 1,0:PRINT USING "SCORE ######## :HI-SCORE ########";SC;HS;
1210 RETURN
1220 '********* DATA *********************
1230 '-------- TAIHO --------------------
1240 DATA 0,128,0,3968,0,-128,7,-256,15,-8192,4110,3
1250 DATA -16376,127,-32768,2044,0,32736,32259,-25,-505,-497,-2041,-8177
1260 DATA -16384,0,-32768,15,-32768,255,-32768,2047,0,4064,16,3584
1270 DATA 960,0,32640,7,-1024,127,-8192,4095,-8192,2046,0,2016
1280 DATA 0,0,131,-256,3968,32752,-128,8191,-256,8191,-8192,8190
1290 DATA 3,-16,127,-8,2047,-8,32767,-32269,-32,455,-512,7
1300 DATA -8192,0,0,0
1310 '-------- SENSHYA -------------------
1320 DATA 7,0,0,7680,1023,-1992,127,-1824,-8192,3,-32768,0
1330 DATA 3584,0,60,0,0,0,-4162,-7994,6371,-29136,32767,-8
1340 DATA 0,1792,0,30,3,-8,14336,32760,-7968,0,896,56
1350 DATA 28686,-512,-1,-9,-1,-33,28911,-16672,-14824,-7282,12415,-1
1360 DATA -2048,8,-128,3,-7684,995,-14393,-16257,-28897,6144,508,31744
1370 DATA 1935,-3590,7966,16323,-26628,30975,-9104,-4162,-7994,6371,-29136,32767
1380 DATA -8,0,0
1390 '-------- TAMA ---------------------
1400 DATA 6270,-130,6144,0
1410 '-------- BAKUHATSU ----------------
1420 DATA 0,0,0,0,0,268,13,-28668,-512,31680,1724,8415
1430 DATA -8185,-1024,16256,1008,24,384,-16288,3854,121,-7805,-153,16382
1440 DATA 16383,-32257,-3073,-8201,-3586,16271,-32287,-8178,7680,0,0,0
1450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1460 DATA 0,0,0,0
1470 '************* DEMO ******************
1480 SYMBOL(100,10),"CITY CANNON",5,5,2
1490 LOCATE 13,5 :PRINT" ﾍｲﾜ ﾅ ﾏﾁﾆ ﾄﾂｾﾝ ﾄﾞｺｶﾗ ﾄﾓﾅｸ ｾﾝｼｬ ﾉ ﾀｲｸﾞﾝ ｶﾞ ｾﾒｺﾝﾃﾞ ｷﾀ 。"
1500 LOCATE 13,6 :PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ﾏﾁﾊｽﾞﾚ ﾆ ｱﾙ ﾀｲﾎｳ ｦ ﾂｶｯﾃ ｾﾝｼｬ ｦ ﾔｯﾂｹﾅｹﾚ ﾊﾞ ﾅﾗﾅｲ 。"
1510 LOCATE 13,7 :PRINT"ｼｶｼ ｿﾉ ﾀｲﾎｳ ﾊ ﾋｼﾞｮｳ ﾆ ﾌﾙｸ ｶｸﾄﾞ ﾉ ﾁｮｳｾﾂ ｶﾞ ﾃﾞｷﾅｸ ｶｲｸ ﾉ "
1520 LOCATE 13,8 :PRINT"ﾘｮｳ ﾉﾐﾃﾞ ﾁｮｳｾﾂ ｼﾅｹﾚ ﾊﾞ ﾅﾗﾅｲﾓﾉﾃﾞ ｱｯﾀ 。"
1530 COLOR5
1540 LOCATE 13,9 :PRINT"[ SPACE ] ···· ｶｲｸ ﾉ ﾁｮｳｾﾂ。  [ RETURN ] ···· FIRE "
1550 COLOR 7
1560 LOCATE 25,10:PRINT"[ HIT ANY KEY ]"
1570 A$=INPUT$(1)
1580 LINE (13,1)-(80,10)," ",,BF
1590 RETURN
```

★ＤＥＬＵＸＥのP.71でＯと０の区別がつかない！Dr.Dの変態，影のバカ，編の天才，編集長のヒマンタイ!!(北海道小樽市・**大和弘明**)……**【一同**：ククーッ，そこまでバカにされると一。**編**：一同を代表して一メンゴ!!**】**



FP-1100/1000用

FPひとりマージャン

武脇　浩

はじめに

4月号鳥居章二さんの「雀牌デモ」を見て，FP－1100ではどこまでできるかと思い，このプログラムをつくりました。4人マージャンまで発展させることも考えてやってみました。

遊びかた

1．ツモ上りのみできます
2．リーチをかけて上った場合は，ウラドラも表示されます
3．捨牌は20回までです
4．捨牌はⒶ～ⓃＫＥＹです
5．リーチは1，ロンは2ＫＥＹです
6．リーチをかけると，当然Ⓐ～Ⓜの牌は切れません

プログラムの内容

構成は**第1表**を見てもらえばわかると思いますので，ここではパイ表示ルーチンについて説明します。

ＦＰ－1100は，ＤＥＦＣＨＲ＄でキャラクタ定義できますが，これは，定義データを文字変数に代入しても定義することができます。これを使ってパイ・データをＤＡＴＡ文にし，パイ番号に応じてＲＥＳＴＯＲＥ文で指定して読み込みます。つぎに，ＳＣＲＥＥＮ文でＲ・Ｇ・Ｂ3画面に表示合成して，フルカラー・

《第1表》プログラムの構成

行番号		内容
初期画面	10－80	初期値
	90－150	洗牌
	160－190	初期画面作成
	200	ドラ牌表示
	210	プレーヤ配牌
	220－250	配牌のソート
	260－360	みだし表示
メイン・ルーチン	370－400	キースキャン
	410－420	捨牌表示
	430	リーチ棒表示
	440－480	切牌後のソート
	490－500	切牌後の牌表示
	510	ツモ牌の表示
	520	捨牌数のチェック（20でゲーム・エンド）
終りの処理	530－550	終りの処理
	560－570	ウラドラの表示
	580	二重リーチのチェック
牌表示ルーチン	590－670	表示牌の選択・画面表示
	680－750	マンズ牌データ読込み
	760－780	ソーズ牌データ読込み
	790－820	ピンズ牌データ読込み
	830－880	字牌データ読込み
	890－1160	牌データ

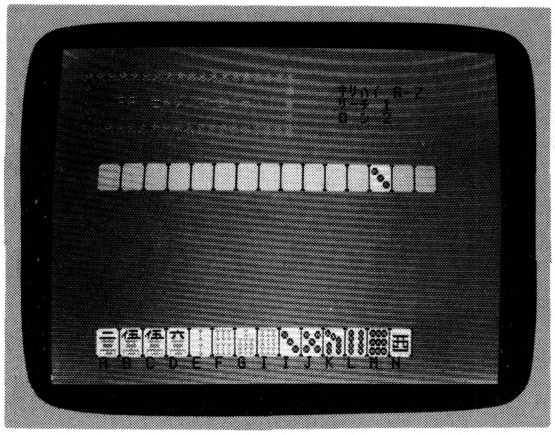
★CHECKER FLAG

影：ウヒョ！　Dr.の好きなコマンドが――。
Dr.D：どれどれ，ほほうＤＥＦＩＮＴを使ってるんだね。
影：これで動きも速くなるんですね。ついでに，マルチ・ステートメントを使ったらどうなるの？
Dr.D：もちろん，速くはなるがな。ただし，やたらと使うものではないぞ。
影：どうして？
Dr.D：後でチェックするのが大変だからな。

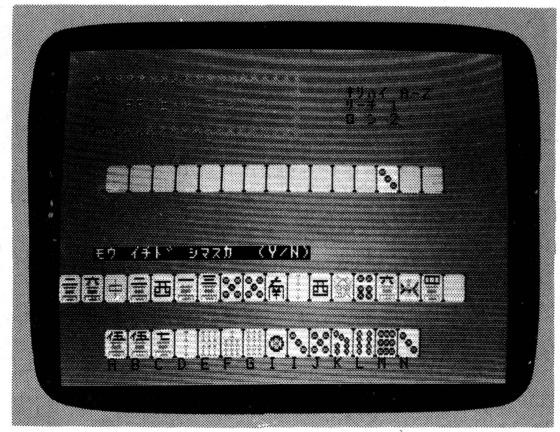
《第2表》

牌番号
11－19：マンズ牌
21－29：ソーズ牌
31－39：ピンズ牌
41－44：東・南・西・北牌
45－47：白・発・中牌

★この前五反田駅で影さんが女の子達にかこまれてたよ！（ウソ）（神奈川県横浜市・**高山　稔14才**）……【**影**：ホントだよ!!**編**：それで？**影**：……駅員さんが来て事務所に連れてかれたんだ。なにもしてないのにー。】



《写真1》スタート画面



《写真2》でき上がったら1でリーチ!!

グラフィックにしています。これを応用すれば，花札ゲームなど動きの少ないきれいな画面を必要とするものも，簡単にできると思います。

一応このプログラムでは，4キャラクタ×3画面分の12キャラクタを各パイ毎に定義しています。データ数を少なくするため，マンズ牌は下3分の2がすべて共通なので，あらかじめ定義しておき，上3分の1のみデータ文で定義しました。またソーズの2・3・4・6・8などは4キャラクタ分のみ定義し，画面合成することで，データ数を少なくしています。

参考

ベーマガ　83年4月号39ページ
鳥居章二さんの「雀パイデモ」

FPひとりマージャンのプログラム・リスト

```
 10 CLEAR :DEFINT A-Y :RANDOMIZE  :SCREEN 2
 20 OPTION BASE 1 :DIM PAI(136),F(14) :BEEPOFF
 30 RESTORE 1140 :READ A1$,A2$,A3$,A4$
 40 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
 50 DEFCHR$(240)="FE"+A1$ :DEFCHR$(241)="3F"+A2$ :DEFCHR$(242)=A3$+"FE"
 60 DEFCHR$(243)=A4$+"3F" :AA$=CHR$(240)+CHR$(241)+B$+CHR$(242)+CHR$(243)
 70 WIDTH 40
 80 R=0 :U1=0:U2=0:Q=14 :V=0
 90 PRINT CSR(8,10);"ｼ ﾊﾞ ﾗ ｸ    ｵ ﾏ ﾁ ｸ ﾀﾞ ｻ ｲ"
100 C=10 :FOR D=1 TO 136
110 IF C=19 OR C=29 OR C=39 THEN C=C+2 ELSE C=C+1 :IF C>47 THEN C=11
120 PAI(D)=C :NEXT D
130 FOR C=1 TO 3  :FOR D=1 TO 136 :DDD=INT(RND(1)*136+1)
140 SWAP PAI(D),PAI(DDD) :NEXT D,C
150 CLS
160 QUAD(0,0)-(319,199),4 :PAINT(1,1),4,4
170 COLOR 6
180 FOR X=4 TO 32 STEP 2 :PRINT CSR(X,9);AA$;:NEXT X
190 COLOR 7
200 X=28 :Y=9 :P=PAI(131) :GOSUB 590
210 FOR T=1 TO 14 :X=T*2+2 :Y=21 :P=PAI(T) :GOSUB 590 :F(T)=P :NEXT T
220 Z=0 :FOR T=1 TO 13 :TT=T+1
230 IF F(T)>F(TT) THEN SWAP F(T),F(TT) :Z=1
240 NEXT T :IF Z=1 THEN 220
250 FOR R1=1 TO 14 :X=R1*2+2 :Y=21 :P=F(R1) :GOSUB 590 :NEXT R1
260 COLOR 2,4
270 PRINT CSR(2,2);"********************"
280 PRINT CSR(2,3);"*                  *"
290 PRINT CSR(2,4);"*  FP ﾋﾄﾘ ﾏｰｼﾞｬﾝ  *"
300 PRINT CSR(2,5);"*                  *"
310 PRINT CSR(2,6);"********************"
320 COLOR 0,4
330 PRINT CSR(25,3);"ｷﾘﾊｲ A-Z "
340 PRINT CSR(25,4);"ﾘｰﾁ 1"
350 PRINT CSR(25,5);"ﾛ ﾝ 2"
360 PRINT CSR(4,23);"A B C D E F G I I J K L M N" :COLOR 7,0
370 I$=INKEY$ :IF I$="" THEN 370 ELSE CALL&H0703 :BEEP
```


★名言第4弾!!「初心者よ，ベーマガを抱け」。(島根県仁多郡・**足立文生14才**)……【**編**：ベーマガにピッタリの文句だ！**編集長**：影君の背中に貼っておこうか。**影**：これで4枚目。もうオシマイにしてよ！】

```
  380 J=INSTR("ABCDEFGHIJKLMN12",I$)
  390 IF J=0 THEN 370 ELSE IF J=16 THEN 560 ELSE IF J=15 THEN 580
  400 IF J>14 THEN 370 ELSE IF U1=1 AND J<>14 THEN 370
  410 X=V*2 :Y=17 :P=F(J) :GOSUB 590
  420 COLOR 4 :PRINT CSR(J*2+2,21);"■■"+B$+"■■" :COLOR 7
  430 IF U2=1 THEN QUAD(X*8-2,130)-(X*8+1,150),5 :QUAD(X*8-1,129)-(X*8,151),5 :Q
UAD(X*8-1,139)-(X*8,140),2 :U2=0 :U1=1
  440 IF J=14 THEN 500
  450 FOR I=J TO 13 :F(I)=F(I+1) :NEXT I :T1=J
  460 FOR I=13 TO 2 STEP -1  :I1=I-1
  470 IF F(I) < F(I1) THEN SWAP F(I),F(I1) :T1=I1
  480 NEXT I :IF T1>J THEN T1=J
  490 FOR XX=T1 TO 13 :X=XX*2+2 :Y=21 :P=F(XX) :GOSUB 590 :NEXT XX
  500 COLOR 4 :PRINT CSR(30,21);"■■"+B$+"■■" :COLOR 7
  510 Q=Q+1 :X=30 :Y=21 :P=PAI(Q) :GOSUB 590 :F(14)=P
  520 V=V+1:IF V<20 THEN 370
  530 PRINT CSR(3,15);"ﾓｳ ｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ  (Y/N)"
  540 I$=INKEY$ :IF I$="" THEN 540
  550 IF I$="Y" THEN 70 ELSE IF I$="N" THEN BEEPON :END ELSE 540
  560 IF U1=1 THEN X=28 :Y=12 :P=PAI(132) :GOSUB 590 :PRINT CSR(30,13);"ｳﾗﾄﾞﾗ"
  570 GOTO 530
  580 IF U1=1 THEN 370  ELSE U2=1 :GOTO 370
  585 REM ﾊﾟｲ ﾋｮｳｼﾞ ﾙｰﾁﾝ
  590 IF P<20 THEN 680 ELSE IF P<30 THEN 750 ELSE IF P<40 THEN 790 ELSE 830
  600 DEFCHR$(228)="FE"+P1$  :DEFCHR$(229)="3F"+P2$  :DEFCHR$(230)=P3$+"FE"
  610 DEFCHR$(231)=P4$+"3E"  :DEFCHR$(232)="FE"+P5$  :DEFCHR$(233)="3F"+P6$
  620 DEFCHR$(234)=P7$+"FE"  :DEFCHR$(235)=P8$+"3F"  :DEFCHR$(236)="FE"+P9$
  630 DEFCHR$(237)="3F"+P10$ :DEFCHR$(238)=P11$+"FE" :DEFCHR$(239)=P12$+"3F"
  640 SCREEN 2,7,1 :PRINT CSR(X,Y);CHR$(228)+CHR$(229)+B$+CHR$(230)+CHR$(231)
  650 SCREEN 2,7,2 :PRINT CSR(X,Y);CHR$(232)+CHR$(233)+B$+CHR$(234)+CHR$(235)
  660 SCREEN 2,7,4 :PRINT CSR(X,Y);CHR$(236)+CHR$(237)+B$+CHR$(238)+CHR$(239)
  670 SCREEN 2,7,7 :RETURN
  680 IF P<14 THEN RE=0 ELSE IFP<17 THEN RE=10 ELSE RE=20
  690 RESTORE (890+RE) :READ M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
  700 IF P=11 OR P=14 OR P=17 THEN MA$=M1$ :MB$=M2$ :GOTO 720
  710 IF P=12 OR P=15 OR P=18 THEN MA$=M3$ :MB$=M4$ ELSE MA$=M5$ :MB$=M6$
  720 P1$=MA$+"DF07":P2$=MB$+"7D70" :P3$="DF0F0F7F037B1B" :P4$="7D78787F606D68"
  730 P5$=MA$+"FFFF" :P6$=MB$+"7F7F" :P7$=A3$ :P8$=A4$ :P9$=P1$ :P10$=P2$
  740 P11$=P3$ :P12$=P4$ :GOTO 600
  750 RE=(P-21)*10 :RESTORE (920+RE)
  760 READ P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,P7$,P8$,P9$,P10$,P11$,P12$
  770 IF P=22 OR P=23 OR P=24 OR P=26 OR P=28 THEN P5$=P1$ :P6$=P2$ :P7$=P3$ :P8
$=P4$ :P9$=A1$ :P10$=A2$ :P11$=A3$ :P12$=A4$
  780 GOTO 600
  790 RE=(P-31)*10 :RESTORE (1010+RE)
  800 READ P9$,P10$,P11$,P12$,P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,P7$,P8$
  810 IF P=32 OR P=34 OR P=38 THEN P5$=P9$ :P6$=P10$ :P7$=P11$ :P8$=P12$
  820 GOTO 600
  830 RE=(P-41)*10 :RESTORE (1100+RE)
  840 READ P1$,P2$,P3$,P4$
  850 P5$=P1$ :P6$=P2$ :P7$=P3$ :P8$=P4$ :P9$=P1$ :P10$=P2$ :P11$=P3$ :P12$=P4$
  860 IF P=46 THEN P9$=A1$ :P10$=A2$ :P11$=A3$ :P12$=A4$
  870 IF P=47 THEN P5$=A1$ :P6$=A2$  :P7$=A3$  :P8$=A4$
  880 GOTO 600
  885 REM  ﾏﾝｽﾞ ﾃﾞｰﾀ
  890 DATA FFFF03FFFF,7F7F607F7F,FF0FFFFF03,7F787F7F60,07FF0FFF03,707F787F60
  900 DATA 03DBDBDB03,606D6D6D60,2FE733F517,707E707640,7F03DFCFE7,7F707D7973
  910 DATA BF07BFBF3F,7F707F7F70,FFFFCFE7F3,7E7C797347,3F0F3F9FCF,7F707B7B43
  915 REM  ｿｰｽﾞ ﾃﾞｰﾀ
  920 DATA FFFF3F1F7D39B1,7F7F7E5E4F4762,81033139BDBF5F,504062474E5E7D,FFFFFFFF7
D39B1,7F7F7F5F4F4762,81033139FDFFFF,504062474F5F7F,FFFF3F1FFFFDFB,7F7F7E7E5F6F77
,FF777BFDBFBF5F,7B7F776F5E7E7D
  930 DATA 3F7F7F7F7F3FFF,7E7F7F7F7F7E7F,FF3F7F7F7F7F3F,7F7E7F7F7F7F7E
  940 DATA 3F7F7F7F7F3FFF,7E7F7F7F7F7E7F,FFE3F7F7F7F7E3,7F637777777763
  950 DATA E3F7F7F7F7E3FF,6377777777637F,FFE3F7F7F7F7E3,7F637777777763
  960 DATA E3F7F7F737637F,6377777776637F,7F6337F7F7F7E3,7F6376777777763,E3F6F6F6F
6E3FF,6377777777637F,FFE3F7F7F7F7E3,7F637777777763,FFFFFFFF3F7F7F,7F7F7F7F7E7F7F
,7F7F3FFFFFFFFF,7F7F7E7F7F7F7F
  970 DATA 2377777777723FF,6277777777627F,FF237777777723,7F627777777762
  980 DATA 3F7F7F3FFF2377,7E7F7F7E7F6277,7723FF23777723,77627F62777762,FFFFFFFFF
F2377,7F7F7F7F7F6277,7723FF23777723,77627F62777762,3F7F7F3FFFFFFF,7E7F7F7E7F7F7F
,FFFFFFFFFFFFFF,7F7F7F7F7F7F7F
```

F P 1000/1100

★タイトルを英語で書くなら，ふりがなをつけてほしいな！(愛知県刈谷市・**渡辺祥康12才**)……**【編**：渡辺君！
今から英語を勉強しといたほうがいいよ。来年は中学生なんだろう？**影**：ところで編君の成績は？**編**：ニダー！**】**

```
 990 DATA E377B7D7E7E3FF,6377767573637F,FFE3E7D7B777E3,7F637375767763
 1000 DATA 23777723FF2377,627777627F6277,7723FF23777723,77627F62777762,E3F6F6E3F
FE3F7,637777637F6377,F7E3FFE3F7F7E3,77637F63777763,3F7F7F3FFF3F7F,7E7F7F7E7F7E7F
,7F3FFF3F7F7F3F,7F7E7F7E7F7F7E
 1005 REM ﾋﾟﾝｽﾞ ﾃﾞｰﾀ
 1010 DATA FFFFFF1F07C713,7F7F7F7C707164,1313C7071FFFFF,646471707C7F7F,FFFFFF1FC
7D7FB,7F7F7F7C717567,3BFBD7C71FFFFF,6E6775717C7F7F,FFFFFF1F07C713,7F7F7F7C707164
,D313C7071FFFFF,656471707C7F7F
 1020 DATA FF3F1F8F1F3FFF,7F7E7C787C7E7F,FF3F1F8F1F3FFF,7F7E7C787C7E7F,FF3FDFEFD
F3FFF,7F7E7D7B7D7E7F,FF3FDFEFDF3FFF,7F7E7D7B7D7E7F
 1030 DATA FFE3C1C1E33F1F,7F7F7F7F7F7E7C,1F3FFFFFFFFFFF,7C7E634141637F,FFE3DDDDE
33F1F,7F7F7F7F7F7E7C,1F3FFFFFFFFFFF,7C7E635D5D637F,FFE3C1C1E33FDF,7F7F7F7F7F7E7D
,DF3FFFFFFFFFFF,7D7E634141637F
 1040 DATA FFE3C1C1E3FFFF,7F634141637F7F,FFFFE3C1C1E3FF,7F7F634141637F,FFE3DDDDE
3FFFF,7F635D5D637F7F,FFFFE3DDDDE3FF,7F7F635D5D637F
 1050 DATA FFE3C1C1E33F1F,7F634141637E7C,1F3FE3C1C1E3FF,7C7E634141637F,FFE3DDDDE
33F1F,7F635D5D637E7C,1F3FE3DDDDE3FF,7C7E635D5D637F,FFE3C1C1E33FDF,7F634141637E7D
,DF3FE3C1C1E3FF,7D7E634141637F
 1060 DATA C78383C7FFFFC7,716060717F7F71,8383C7C78383C7,60607171606071,C7BBBBC7F
FFFC7,716E6E717F7F71,8383C7C78383C7,60607171606071,C78383C7FFFFC7,716060717F7F71
,BBBBC7C7BBBBC7,6E6E71716E6E71
 1070 DATA F3E121131F3FFF,7F7F7F7E726161,E7C3C3E7C3C3E7,73616173616173,F3ED2DD3D
F3FFF,7F7F7F7E726D6D,E7C3C3E7C3C3E7,73616173616173,F3E121131F3FFF,7F7F7F7E726161
,E7DBDBE7DBDBE7,736D6D736D6D73
 1080 DATA E7C3C3E7C3C3E7,73616173616173,E7C3C3E7C3C3E7,73616173616173,E7DBDBE7D
BDBE7,736D6D736D6D73,E7DBDBE7DBDBE7,736D6D736D6D73
 1090 DATA 23010123FF2301,624040627F6240,0123FF23010123,40627F62404062,23DDDD23F
F2301,625D5D627F6240,0123FF23DDDD23,40627F625D5D62,23010123FF23DD,624040627F625D
,DD23FF23010123,5D627F62404062
 1095 REM ﾄﾝｰﾍﾟ ：ﾊﾜｰﾁｭﾝ ﾃﾞｰﾀ
 1100 DATA 7F037F07770777,7F607F70777077,073F1F4F67333B,707E7C7973676F
 1110 DATA FF7F3F07CFE703,7F7E7F787F7F60,DB9B0B7B1B7B7B,6D6C686F6C6F6F
 1120 DATA FFFFFF03DFDF03,7F7F7F607D7D60,DBDBC3FB03FFFF,6D6D616F607F7F
 1130 DATA FFFFFFDFDBD3C7,7F7F7F7E667278,DF9FCFE7F3FFFF,7C7E7E7E607F7F
 1140 DATA FFFFFFFFFFFFFF,7F7F7F7F7F7F7F,FFFFFFFFFFFFFF,7F7F7F7F7F7F7F
 1150 DATA F7C73F9DCBE783,7F73785C497260,3987F787BF03FF,4A607B71644E7F
 1160 DATA FFFF7F7F7F0777,7F7F7F7F7F7077,77077F7F7F7FFF,77707F7F7F7F7F
```

怪情報!?

なに!?M5マガジンが創刊されたって?

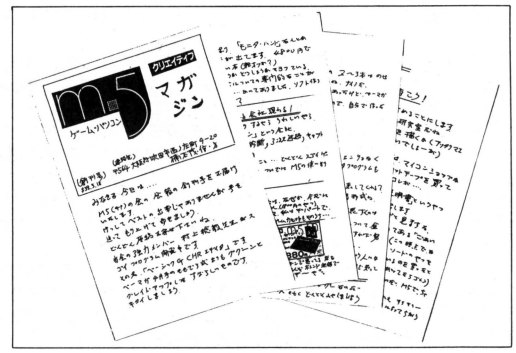
ある日のことです。ベーマガ編集部に，一通の手紙が届いたのです。恐る恐る封を開いて中をのぞくと，ワラ半紙につぎのような文字が記されていました。

「前略　いつもいつも，M5のプログラムを載せて下さいまして，どうもありがとうございます。これからも，どしどしスゴイのを載せて下さいませ。つきましては，私達が創刊した“M5マガジン”を送らせてもらいます。で，なぜ送ったかといいますと，誌面の片すみにこういう会をやっとる人々がいるということを，知らせたいと思ったからです……」—とここまで読んだ私はM5マガジンを手にとり，パラパラとめくってみたのでした。**ムッ，できる!**……一人つぶやいた私は，おもむろにペンをとりスラスラと文章を……。そう，それがこの文章なのです。ナンチャッテ!

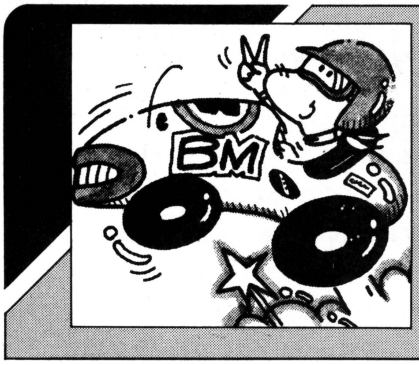
どうです，恐かったでしょう？　以下は，この本のPR文です。

PR文

私達は，大いに楽しもうとこの会を結成しました。まだ12名と少数ですが，会費100円でこの本を出しているのです。全国のみなさん!　当会に参加して下さい。問い合わせは，〒564 大阪府吹田市西ノ庄町9－20　楠本茂信まで，60円切手2枚を同封のうえ連絡下さい。



★遊行性動物“KAGE”と図鑑に書いてあるよ。「ゲームをやらせないでください」だって!（静岡県清水市・**青塚冬樹14才**）……**【影**：それを言うなら有効性動物さ!!なんだい人をバカにしてー。**編**：なんだい動物ネ!**】**



JR-100用 3D CAR RACE

熊谷　栄二

はじめに

ＪＲ－100のグラフィックを自分なりにうまく使って，立体的に見えるカー・レースにしました。カラー・グラフィック・コンピュータには負けません（負けているかな？）。

ゲームの内容

キー操作は，Ⓢでスタート，⊡で左，⊡で右という，ごく簡単な操作です。あなたの車は，フェアレディーＺ（のような車）です。

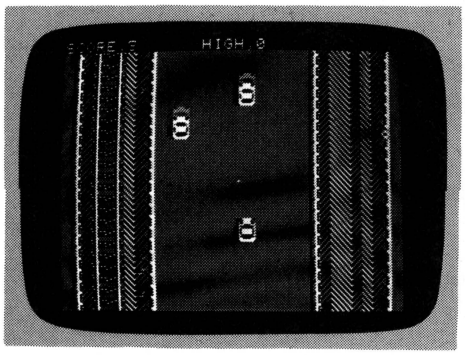
ああ　３次元

なぜ立体的に見えるのか。それは，くっきりと影さんがついているからです。「３次元は影が命です！」ゲーム中の画面を見てください。車にもガードレールにも影がついていて，立体感をもりあげています。線路も，ただの飾りではありません。時々ディーゼル・カーが通り，背景のふんい気を出しています。３次元化したために，レースのほうはだいぶ遅くなってしまいました。せめて，立体的な雰囲気を楽しんでください。

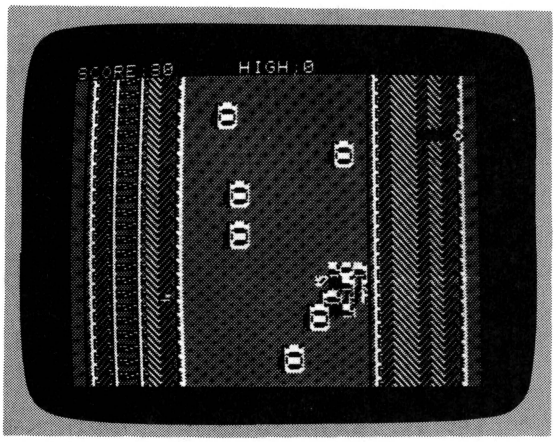
プログラムについて

700行からのDATA文は，画面のスクロールと車の表示に使っているマシン語ですので，注意して入力してください。

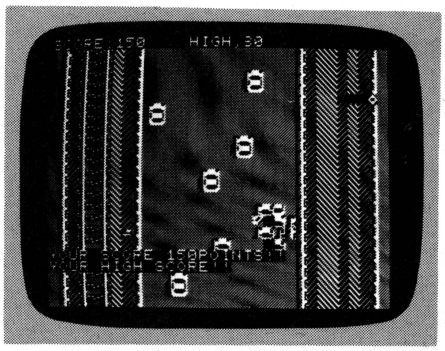
マルチ・ステートメントが多くなってしまいました。すみませんでした。



◀《写真１》ス、スバラシイ!!　思わずハンドルから手をはなし——



▲《写真２》ドカーン!!　ちょっとキー操作があまいのでは？



◀《写真３》エンド。上下スクロールのデモも最高だよ！

★TシャツとGパンで電気屋へいくとおっぱらわれてしまうが，学校の制服でいくと親切にされる。影さんがいけばきっと塩をまかれるかもネ！（福岡市・**岩崎健司15才**）……**【影：私はナメクジじゃない!!デンデンムシ】**

プログラム・マップ

行番号	内容　（BASIC）
1～40	初期設定
50～110	マイカー移動
120～130	ジャマカー移動
140～144	背景（線路標識，電柱）
150～156	背景（ディーゼル・カー）
170～180	爆発処理
190～196	ゲーム・オーバー処理
200～240	デモンストレーション
300～310	データ読み込みルーチン
500～690	ユーザー定義文字データ
700～960	マシン語データ
番地	**内容　（マシン語）**
$3000	下スクロール
$300E	マイカー表示
$301F	ジャマカー表示
$3030	マイカーを消す
$303E	上スクロール
$3060	部分下スクロール1
$308B	部分下スクロール2
$30A8	部分下スクロール3

★CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームは，デザイン賞ものだな。256×192のグラフィックも，キャラを工夫すれば，こんなに立派になるんだ。

影：ＡＰＰＬＥのゲームにも負けないね！

Dr.D：上手なキャラを描くには，いろんなゲームのキャラを見たらいい。例えば，カラーページのスーパーソフトのキャラなどは，すごく参考になるぞ。

影：キャラキャラおかしくなるキャラクタが作れたら，ゲームもおもしろくなるね！

3D　CAR　RACEのプログラム・リスト

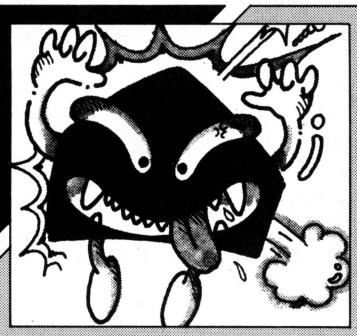
```
1 OPTIONCMODE1:GOSUB300:CLS:GOTO200
10 LOCATE1,0:PRINTFLD(1);" #-232,-!                    #-,,-,-! ";
20 FORI=1TO30:A=USR($3000,0,0):NEXT:POKE1,200:D=1:E=3:C=0:X=16
30 LOCATE0,0:PRINT"SCORE;        HIGH;                  ";
40 LOCATE0,18:PRINTH
50 A=USR($3030,$C300+X,0):PICKP
60 IFP=44THENX=X-1
70 IFP=46THENX=X+1
80 FORI=1TOD:A=USR($3000,0,0):NEXT
90 IF(PEEK($C300+X)<>$80)+(PEEK($C301+X)<>$80)THEN170
100 IF(PEEK($C320+X)<>$80)+(PEEK($C321+X)<>$80)THEN170
110 A=USR($300E,$C300+X,0)
120 C=C+1:C1=MOD(C,E)
130 LOCATE0,6:PRINTC:IFC1=0THENA=USR($301F,$C140+RND(13)+9,0)
140 IFC3=1THENLOCATE2,7:PRINTFLD(1);".";
141 IFC4=5THENLOCATE2,27:PRINTFLD(1);"000/";
142 IF(C2<75)+(C2>90)THENA=USR($308B,0,0):A=USR($308B,0,0):GOTO144
143 A=USR($308B,0,0)
144 A=USR($30A8,0,0):A=USR($30A8,0,0)
150 C2=MOD(C,100):C3=MOD(C,6):C4=MOD(C,8)
151 IF(C2<75)+(C2>90)THEN50
152 IFC2=75THENLOCATE1,2:PRINT" ▒▒▒▒▒";:BEEP1
153 IFC2=80THENLOCATE1,2:PRINTFLD(1);"-232";
154 IF(C2>75)*(C2<80)THENLOCATE2,2:PRINT" ▒O▒";
155 A=USR($3060,0,0)
156 IFC2=90THENBEEP0
160 GOTO50
170 LOCATE15,X:PRINTFLD(1);"%)";:LOCATE16,X-1:PRINTFLD(1);"10'&"
171 LOCATE17,X-1:PRINTFLD(1);"&%$#":LOCATE18,X:PRINTFLD(1);"0%"
180 FORI=1TO200:POKE1,RND(55)+200:BEEP1:BEEP0:NEXT:POKE1,170
190 PRINT"YOUR SCORE ";C;"POINTS!!"
```


★僕は子どもにとても良くない言葉を見つけた。"影"あなたの名前デス。（千葉市・**実は影さんのファン12才**）……

【**編集長**：読者にはなぜか人気があるんだな。**影**：いやみな発言（読者にも人気がないくせに……）！】

```
195 IFH<CTHENH=C:PRINT"YOUR HIGH SCORE!!":FORI=1TO200:BEEP1:NEXT:BEEP
196 LOCATE0,18:PRINTH
200 LOCATE23,0:PRINTFLD(1);" #-232,-!                    #-,,-,-! ";
210 PICKP:IFP=83THEN10
220 C=C+1:C1=MOD(C,3):IFC1=0THENA=USR($301F,$C3A0+RND(13)+9,0)
230 A=USR($303B,0,0):POKE1,170:IFC>32766THENC=0
240 LOCATE0,23:PRINT"          ";:LOCATE0,23:PRINT"PLAY→[S]";:GOTO210
300 FORI=$C000TO$C09F:READA$:A$="$"+A$:A=VAL(A$):POKEI,A:NEXT
310 FORI=$3000TO$30D7:READA$:A$="$"+A$:A=VAL(A$):POKEI,A:NEXT:RET
500 DATA55,AA,55,AA,55,AA,55,AA
510 DATA47,8E,47,8E,47,1E,1F,0E
520 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
530 DATA1D,2C,0F,0F,1C,2D,1C,2D
540 DATA43,85,49,89,4F,88,0C,0B
550 DATAFC,FA,F9,F9,0F,01,03,FD
560 DATA41,89,4F,8F,4E,88,0E,0B
570 DATAF8,F9,FF,FF,07,01,03,FD
580 DATA0B,0B,0B,0C,08,8E,4F,87
590 DATAFD,FD,FD,03,01,07,FF,FE
600 DATA0B,0B,0B,0E,0C,0E,4F,87
610 DATAFD,FD,FD,03,01,07,FF,FE
620 DATA66,33,99,CC,66,33,99,CC
630 DATA44,88,11,22,44,88,11,22
640 DATA44,88,0F,0E,00,7E,11,22
650 DATA55,3A,7D,C6,C7,7C,39,AA
660 DATA44,00,00,00,00,00,00,22
670 DATABF,F3,E6,4C,F9,F2,55,AA
680 DATADB,18,18,18,9A,1D,9A,18
690 DATA60,06,30,00,AA,55,AA,00
700 DATACE,C3,DF,A6,00,A7,20,09
710 DATA8C,C1,1F,26,F6,39,86,84
720 DATAA7,00,86,85,A7,01,86,88
730 DATAA7,20,86,89,A7,21,39,86
740 DATA86,A7,00,86,87,A7,01,86
750 DATA8A,A7,20,86,8B,A7,21,39
760 DATA86,80,A7,00,A7,01,A7,20
770 DATAA7,21,39,CE,C1,20,A6,20
780 DATAA7,00,08,8C,C3,E0,26,F6
790 DATA39,86,8E,A7,00,86,8F,A7
800 DATA01,86,90,A7,20,86,91,A7
810 DATA21,39,01,01,01,01,01,01
820 DATACE,C3,DF,FF,3F,FE,B6,3F
830 DATAFF,84,18,27,07,09,8C,C1
840 DATA20,26,F0,39,B6,3F,FF,84
850 DATA0F,81,06,2B,07,81,01,2A
860 DATA03,7E,30,6D,A6,00,A7,20
870 DATA7E,30,6D,CE,C3,DF,FF,3F
880 DATAFE,B6,3F,FF,84,1F,81,07
890 DATA27,07,09,8C,C1,20,26,EE
900 DATA39,A6,00,A7,20,7E,30,9A
910 DATACE,C3,DF,FF,3F,FE,B6,3F
920 DATAFF,84,18,81,18,27,07,09
930 DATA8C,C1,20,26,EE,39,B6,3F
940 DATAFF,84,0F,81,06,2B,07,81
950 DATA01,2A,03,7E,30,B7,A6,00
960 DATAA7,20,7E,30,B7,01,01,01
```

★近くの店でBMの長いプログラムを毎日毎日打ちこんだ。できたゲームを見て店員さん「セーブさせてネ」。(愛媛県大洲市・**兼高俊郎**)……【**編**：だいたいやね～，店員さんがそんなことだからユーザーが困るのだよ。】



JR-100用 アステロイド・インベーダー

田辺　健二

BM伝言板

高橋お姉さん，いつもすてきなプログラムをありがとう。ゲームは，お姉さんの方がウマイようですね。くやしいので，最新型の古典ゲームを送ります。これを読んだら入力してみてください。

ゲーム

スペース・キーでミサイルを発射，□□キーで，ミサイルが左右へ移動します。

1面クリアするとミサイルが補充され，小惑星が一つふえます。プログラムは，8面目までしか考慮してませんのであしからず。

ユーザ定義文字関係

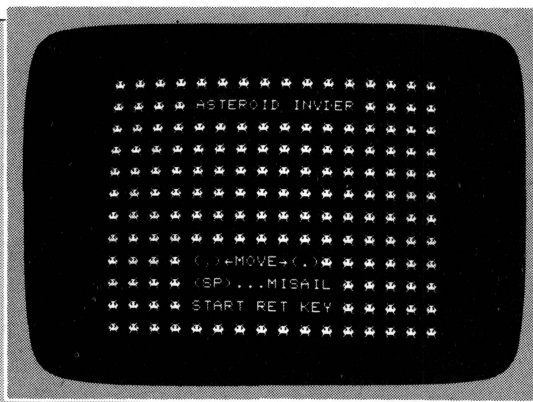
ユーザ定義文字には，いくつかの使いかたがあります。このプログラムでは，それら全部をフルに使っています。知らない人のために，少し説明しておくと，

①キャラクタを作る

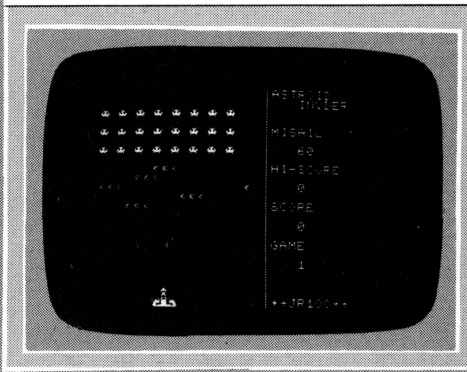
インベーダーやミサイルのキャラクタがそれです。

②ゲーム中に，DATAを書き換える

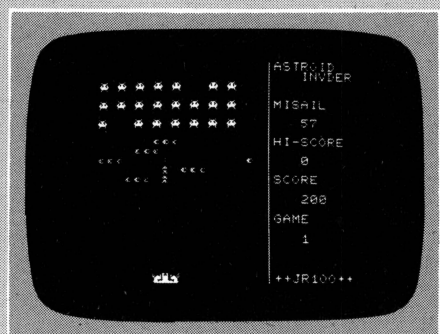
RUNしてデモ画面をみてください。画面に表示されているインベーダーの足が調子を合わせて動きます。



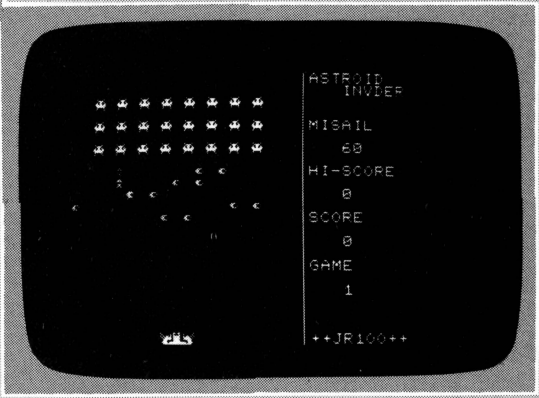
▲〈写真1〉タイトル画面。インベーダーの足が動きます



◀〈写真2〉スタート!! ミサイル発射準備完了!



▶〈写真3〉シュルルル……と左右に誘導します



▲〈写真4〉ワッワッワー当たるゾ!!

★テストでわからない問題があったので「ベーマガバンザイ」と大きく書きました。（東京都中野区・**菅原　共**16才）……**【影**：みんな！この手でいこうぜ!!**編**：ダメだよ。それじゃ犯罪ですよ！**影**：ベーマガバンザイ!!**】**

③キャラクタ移動に，ユーザ定義を使う

画面に！〃＃＄％＆，（）＊……とプリントします。これらは，ユーザ定義の割り当て文字です。つぎに，“！”に“웃”を定義します。そして，そのつぎに

“〃”に“웃”を定義，
“！”に□を定義
“＃”に“웃”を定義，
“〃”に□を定義
“＄”に“웃”を定義，
“＃”に□を定義
……以下順につづく。

これを画面で見ると，“웃”が左→右へ移動していきます。ところで，先ほどの文字列を画面に20行プリントしておいたらどうなるでしょう？　そうです，画面の웃は20個同じように移動しますね！

このプログラムでは，小惑星の移動に利用しています。1面目でも8面目でも（小惑星が増加したのに）ゲーム速度が低下しないという不思議な現象を説明できると思います。それから，②③ともに，ＤＡＴＡの書き換えはかならずしも8コマ全部やる必要はなく，書き換えたい分だけでＯＫです。

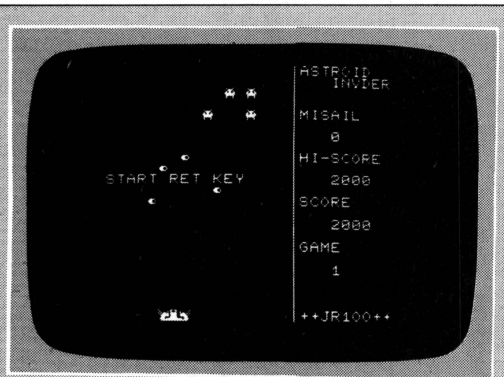
ユーザ定義文字をＰＯＫＥ文で使用するときは，割り当て文字“ＳＰ”～“？”が＄80～＄９Ｆになっています。プログラムを読むときの参考にしてください。

《第1表》変数表

A・B	ループ
C	キャラクタ・メモリ
D	インベーダー用キャラクタＤＡＴＡメモリ
E	カウンタ
F	フラグ（表示中の小惑星がどれであるかをメモしている）
G	何面目か？
H	ハイ・スコア
I	インベーダー
K	ＰＩＣＫ
L	ＲＥＡＤ
Q	ミサイル数
R	ミサイルのアドレス
S	スコア
V	ミサイル進行方向フラグ
W	ミサイルフラグ（Ｗ＝１で発射）
X・Y・Z	汎用
Ｐ＄	文字列【∅／・－，＋＊）（，＆％＄＃〃！】２列入っている

《第2表》プログラム説明

100—120	初期設定・ゲーム画面プリント
130—140	インベーダーの足ＭＯＶＥ
150—180	キー入力
190—200	ミサイルＭＯＶＥ
210—270	小惑星ＭＯＶＥ（ユーザ定義書き換え）
280—290	ミサイルと小惑星衝突判定
300—320	衝突ＳＵＢルーチン（310途中入力あり）
330—350	インベーダー数・ミサイル数チェック
360—390	ＥＮＤ処理
400—410	ＮＥＸＴ　ＧＡＭＥ処理
420—430	初期設定
440—	インベーダーのプリント
450—470	小惑星　〃
480—	ベース・ミサイル　〃
490—500	ミサイルが飛びだした時の判定用外枠　〃
510—570	タテ線・文字関係プリント
580—620	文字列作成・ユーザ定義
630—650	ユーザ定義（一般キャラクタ）
660—730	ＤＡＴＡ文
740—810	スタート・デモ



▲〈写真5〉オシマイ。1面をクリアできなかった…（影）

★CHECKER FLAG

Dr.D：スッキリとまとまってはいるが，次回からはキャラクタを工夫してもらおうかな。プログラムは，ウマイぞ！

影：ゲームそのものは，よく見かけるパターンだし，動きも特別に速くはないけど。

編：このラインで，これだけのプログラムが組めれば合格ですよ！　ねっ，Dr.？

Dr.D：そうだな。ベーマガの読者レベルならば，これで十分だ。さて，つぎの作品にいこうか。

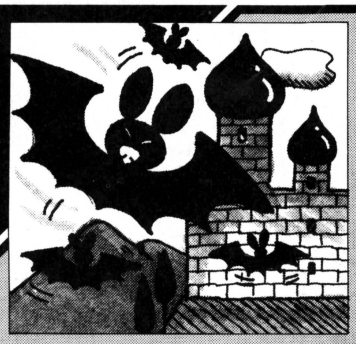
影：それでもなおかつ，おもしろい作品を!!

★ぼくは，ハンバーグが大好きです。（奈良市・**松田卓己12才**）……【**一同**：あっそう！それじゃつぎのお便りはと—。**Dr.D**：カ，カワイソウに。松田君！ワシもハンバーグは大好きじゃよ。**影**：歯が痛まずにすむもんネ！】

アステロイド・インベーダーのプログラム・リスト

```
100 REM■■■■■ ASTEROID ■■■■■■■■■
110 OPTION CMODE 1:GOSUB590:GOSUB750
115 S=0:G=0
120 CLS:GOSUB420
130 D=$81:E=E+1:IFE>1THEN E=0:D=$42
140 POKE$C0F7,D
150 PICK K:IFW=0THEN W=(K=$20):GOTO210
160 IFK=$2CTHEN V=$21:GOTO190
170 IFK=$2ETHEN V=$1F:GOTO190
180 V=$20
190 Z=PEEK(R-V):IFZ=F+$80THENGOSUB300:GOTO340
200 IFZ=$9ETHEN Z=$40:I=I-1:S=S+100:GOSUB300:GOTO330
202 IFZ=$9FTHEN Z=C:V=0:GOSUB310:GOTO340
205 R=R-V:POKER,$9D:POKER+V,C:C=Z
210 F=F+1:IFF>15THEN F=1
220 X=F:IFX=1THEN Y=15:GOTO240
230 Y=X-1
240 X=X*8:Y=Y*8
250 POKEX+$C002,$3C:POKEX+$C003,$72
260 POKEX+$C004,$72:POKEX+$C005,$3C
270 FORA=$C002TO$C005:POKEY+A,0:NEXT
280 IFC=F+$80THEN V=0:Z=C:C=$99:GOSUB300:GOTO340
290 GOTO130
300 BEEP1:POKER-V,$99:POKER,C
310 Q=Q-1:W=0:LOCATE6,25:PRINT Q;" ":LOCATE14,25:PRINT S
320 POKER-V,Z:C=$40:R=$C3AA:BEEP0:RET
330 IFI<1THEN400
340 IFQ<1THEN360
350 POKER,$9D:GOTO210
360 IFH<STHEN H=S:LOCATE10,25:PRINT H
370 LOCATE10,4:PRINT"START RET KEY"
380 PICK K:IFK=13THEN 115
390 GOTO380
400 LOCATE10,4:PRINT"NEXT GAME"
410 FORA=0TO2000:NEXT:CLS:GOTO120
420 REM■■■■■■■■ FEELD ■■■■■■■■■■■■
430 G=G+1:R=$C3AA:C=$40:W=0:F=1:Q=60:I=24:GOSUB630
440 FORB=0TO2:FORA=0TO7:POKE B*$40+A*2+$C143,$9E:NEXTA:NEXTB
450 FORA=0TOG+3
460 LOCATEA+8,1:PRINT FLD(1);MID$(P$,RND(12)+1,20)
470 NEXTA
480 LOCATE22,9:PRINTFLD(1);":;く":POKER,$9D
490 FORA=0TO20:POKE$C100+A,$9F
500 POKE A*$20+$C100,$9F:POKE A*$20+$C114,$9F:NEXT
510 FORA=0TO22:POKE A*$20+$C115,$5A:NEXT
520 LOCATE0,22:PRINT"ASTROID":LOCATE1,25:PRINT"INVDER"
530 LOCATE4,22:PRINT"MISAIL":LOCATE6,25:PRINT Q
540 LOCATE8,22:PRINT"HI-SCORE":LOCATE10,25:PRINT H
550 LOCATE12,22:PRINT"SCORE":LOCATE14,25:PRINT S
560 LOCATE16,22:PRINT"GAME":LOCATE18,25:PRINT G
570 LOCATE22,22:PRINT"++JR100++":RET
580 REM ■■■■■■ U/TIGI ■■■■■■■■■■■■
590 FORA=0TO1:FORB=$30TO$21 STEP-1
600 P$=P$+CHR$(B):NEXTB:NEXTA
610 FORA=$C0C8TO$C0FF:READ L:POKE A,L:NEXT
620 RET
630 FORA=$C000TO$C087:POKE A,0:NEXT
640 RESTORE730:FORA=2TO5:READ L:POKE$C008+A,L:NEXT
650 RET
660 DATA$80,$25,$70,$1C,$39,$40,$14,$40
670 DATA$80,$41,$AD,$5F,$3F,$38,$7B,$3F
680 DATA$6C,$44,$7C,$7C,$7C,$7C,$FF,$FF
690 DATA$01,$82,$B5,$FA,$FC,$1C,$DE,$FC
700 DATA$10,$38,$7C,$44,$38,$38,$6C,$00
710 DATA$42,$3C,$5A,$DB,$FF,$7E,$42,$81
720 DATA$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
730 DATA$3C,$72,$72,$3C
740 REM ■■■■■■■■ DEMO ■■■■■■■■■■■■
750 CLS:FORY=0TO22STEP2:FORX=0TO31 STEP2:POKE Y*$20+X+$C100,$9E
760 NEXTX:NEXTY
770 LOCATE2,8:PRINT"ASTEROID INVDER":LOCATE16,8:PRINT"(,)←MOVE→(.)"
780 LOCATE18,8:PRINT"(SP)...MISAIL":LOCATE20,8:PRINT"START RET KEY"
790 D=$81:E=E+1:IFE>1THEN E=0:D=$42
800 POKE$C0F7,D:PICK K:IFK=13THEN RET
810 GOTO770
```

★影はウルサイ!!少しシャープじゃなくてシャラップしなさい!そしてNEC一ンとしなさい!!（東京都江戸川区・**未種雅芳14才**）……**【影：私が静かになるとどうなるかみてろ!……どうだ!!】**



JR-200用 コウモリの城

宇高　靖

古くから伝わるコウモリ城から，夜ごとにコウモリが，あなたの家を襲ってきます。コウモリの出ない昼のうちに，コウモリ城にダイナマイトを投げ込んで，殺してください。

★ゲームの説明

カーソル・キーで人を動かし，家からダイナマイトを持って，毒グモのひしめく道をくぐり抜け，コウモリ城の紫色の入口まで行きます。スペース・キーでダイナマイト投入です。新しいダイナマイトは，家の奥まで行くと自動的に手に持てます。

ゲーム・オーバーは，1日に毒グモに3度かまれた時，日が暮れても家に帰っていなかった時，晩にコウモリが家の中まで入ってきた時です。

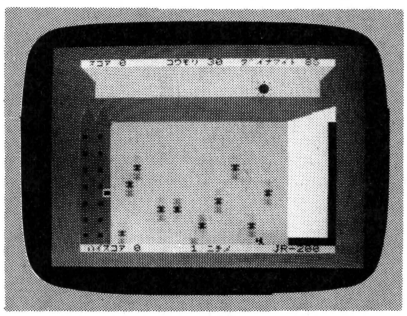
1日にダイナマイトを5発，効力が60までに投入すれば，コウモリは1匹も増えず，夜も襲ってきません。

《第1表》変数表

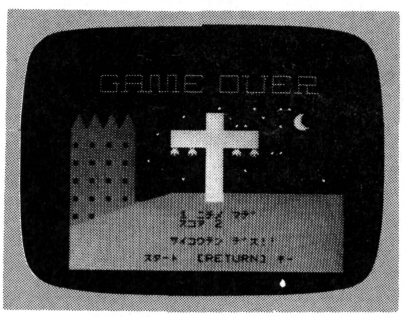
SC	スコア
HS	ハイ・スコア
DA	日数
OU	毒グモにかまれた数
BA	コウモリの数
SP	毒グモのキャラクタ・コード
MX，MY	人の座標
SX	太陽のX座標
TI	時間カウント

《第2表》補足

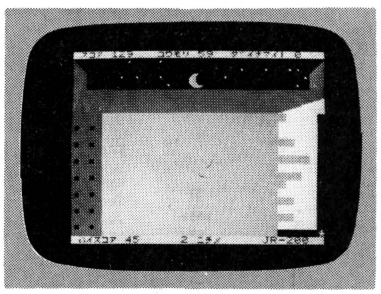
○スコア＝（ダイナマイトの効力）×（その時死んだコウモリの数）の和
○コウモリの数→日が変わると，前日の2倍になる
○ダイナマイトの効力　死ぬコウモリの数
60まで ⟶ 3匹
50まで ⟶ 2匹
50未満 ⟶ 1匹



◀《写真1》太陽が昇った！コウモリの城へ急げ!!



◀《写真3》ゲーム・オーバー



◀《写真2》夜です。コウモリがつぎつぎと襲ってくる

★CHECKER FLAG

編：ゲーム・ストーリーがおもしろいなあ。

Dr.D：昼と夜で場面が変わることや，太陽の動きを時間経過に利用したのは，実にウマイ!!　それと，440行からのクモの動きだが，これはV－RAMに書き込んで位置を一つずつずらして表示してるんだ。

★FM8ユーザーへ，BEEPしか使えなくてもいいじゃないか。BEEPを使っておもしろいゲームを作りBEEPのおそろしさを見せてやろう!!（石川県金沢市・**匿名君16才**）……【**影**：必殺オナラの合唱でも作ってよ。】

コウモリの城のプログラム・リスト

```
190 COLOR 7,0,0:CLS:GOSUB 1430:GOSUB 1850:GOSUB 2120
200 POKE 0,0:RANDOMIZE:FOR I=0 TO 239:POKE $D008+I,0:NEXT
210 SC=0:BA=30:DA=1:OU=0:SP=1
220 REM ▛▀▀ ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ▀▀▜
230 REM    ███ ﾋﾙ ███
240 F=0:G=0:MX=31:MY=22:DY=100:SX=29:GOSUB 1570
250 IF (PEEK($30)<>0)+(PEEK($31)<>0) THEN 280
260 TEMPO 120-20*((OU>0)+(OU>1)):PLAY "B",$5000,$5100,$5200
270 REM --- ﾋﾄ ｲﾄﾞｳ ---
280 PICK W:IF (W<$1C)+(W>$20) THEN 440
290 W=W-$1B:ON W GOTO 300,320,340,360,380
300 IF (MX<25)+(MX<31)*(MY=22) THEN MX=MX+1:GOTO 400
310 GOTO 440
320 IF MX>4 THEN MX=MX-1:GOTO 400
330 GOTO 440
340 IF (MX<26)*(MY>8) THEN MY=MY-1:GOTO 400
350 GOTO 440
360 IF MY<22 THEN MY=MY+1:GOTO 400
370 GOTO 440
380 IF (MN>$84)*(PEEK($C500+MX+$20*MY-1)=$43) THEN GOSUB 1040
390 GOTO 440
400 F=PEEK($C100+MX+$20*MY):MN=$80+W+4*(DY>0):POKE $C100+MX+$20*MY,MN
410 POKE $C100+MX-(W=1)+(W=2)+$20*(MY+(W=3)-(W=4)),G:G=F
420 REM --- ｾｯｼｮｸ ｹﾝｻ ---
430 IF SP=F THEN GOSUB 1150
440 REM --- ｸﾓ ｲﾄﾞｳ ---
450 IF SP>31-DA THEN SP=1:GOTO 470
460 SP=SP+1
470 POKE $D000+$8*SP,$24:POKE $D001+$8*SP,$BD:POKE $D002+$8*SP,$FF
480 POKE $D003+$8*SP,$3C:POKE $D004+$8*SP,$3C:POKE $D005+$8*SP,$FF
490 POKE $D006+$8*SP,$BD:POKE $D007+$8*SP,$24
500 A=SP-1:IF SP=1 THEN A=31-DA
510 POKE $D000+$8*A,0:POKE $D001+$8*A,0:POKE $D002+$8*A,0:POKE $D003+$8*
520 POKE $D004+$8*A,0:POKE $D005+$8*A,0:POKE $D006+$8*A,0:POKE $D007+$8*
530 REM --- ｾｯｼｮｸ ｹﾝｻ ---
540 IF SP=F THEN GOSUB 1150
550 REM --- ﾀﾞｲﾅﾏｲﾄ ｶﾂｸﾞ ---
560 IF (MX=31)*(DY<99) THEN PLAY "B",0,0,0:SOUND 2000,5:DY=101
570 IF (DY>0)*(MX<31) THEN DY=DY-1:COLOR 0,7,0:LOCATE 27,0:PRINT DY;
580 REM --- ﾀｲﾖｳ ﾋｮｳｼﾞ ---
590 TI=TI+1:IF MOD(TI,14)<>0 THEN 250
600 SX=SX-1:COLOR 2,5,1
610 IF SX=1 THEN 660
620 IF SX=0 THEN POKE $C162,$14:POKE $C182,$14:GOTO 670
630 LOCATE SX,3:PRINT "<":LOCATE SX,4:PRINT ">*"
640 IF SX<>28 THEN COLOR ,,0:LOCATE SX+2,3:PRINT " ":LOCATE SX+2,4:PRINT
650 GOTO 250
660 LOCATE 2,3:PRINT "<":LOCATE 2,4:PRINT "*":GOTO 640
670 REM --- ﾁｸﾀ ｶｸﾆﾝ ---
680 PLAY "B",0,0,0:IF MX>25 THEN 760
690 REM --- ｺｳﾓﾘ ｵｿｳ ---
700 FOR I=1 TO 3:SOUND 4000,3:SOUND 0,3:NEXT
710 FOR I=0 TO 128:POKE $C520+I,4:NEXT
720 FOR X=4 TO MX:COLOR ,6,0:LOCATE X-1,MY:PRINT " "
730 COLOR 0,,1:LOCATE X,MY:PRINT "2":FOR K=1 TO 30:NEXT :NEXT
740 FOR I=4000 TO 100 STEP -100:SOUND I,1:NEXT
750 GOTO 1210
760 REM ███ ﾖﾙ ███
770 FOR I=100 TO 3000 STEP 100:SOUND I,1:NEXT
780 REM --- ﾌｨｰﾙﾄﾞ ---
790 POKE $CA00,0:COLOR 0,7,0:LOCATE 28,0:PRINT "0  "
800 COLOR 4,0:LOCATE 0,1:PRINT "◣";SPC(30);"◢";"█◣";SPC(28);"◢█";
810 FOR I=1 TO 2:PRINT "██";SPC(28);"██";:NEXT
820 COLOR 1:FOR Y=8 TO 22:LOCATE 3,Y:PRINT "█":NEXT
830 COLOR 0,3:FOR Y=8 TO 22:FOR X=4 TO 25:LOCATE X,Y:PRINT " ":NEXT :NEXT
840 COLOR 7,0:LOCATE 26,22:PRINT SPC(5):POKE $C3DF,$82:COLOR 7,0
850 FOR I=1 TO 15:LOCATE 2+INT(RND(0)*28),1+INT(RND(0)*4):PRINT "+":NEXT
860 COLOR 6,0,1:LOCATE 15,3:PRINT "./":LOCATE 15,4:PRINT "01"
870 REM --- ｺｳﾓﾘ ｵｿｳ ---
880 FOR I=1 TO 5:SOUND 5000,10:SOUND 0,5:NEXT:FOR I=1 TO 2000:NEXT
890 IF BA<16 THEN 970
900 FOR I=1 TO BA-15:X=5:Y=INT(RND(0)*14)+8:COLOR 0,3,1:LOCATE 4,Y:PRINT "2"
910 SOUND 7000,10
920 COLOR ,,0:LOCATE X-1,Y:PRINT " ":COLOR ,,1:LOCATE X,Y:PRINT "2"
930 SOUND 7000,1
940 FOR K=1 TO 10:NEXT :X=X+1:IF PEEK($C500+X+$20*Y)=$18 THEN 920
950 IF X=31 THEN 980
960 COLOR ,,0:LOCATE X-1,Y:PRINT "  ":NEXT
970 SC=SC+100*DA:DA=DA+1:BA=BA*2:TI=0:OU=0:FOR I=1 TO 2000:NEXT :GOTO 220
980 REM --- ｺｳﾓﾘ ﾆ ﾔﾗﾚﾙ ---
990 COLOR ,,0:LOCATE 30,Y:PRINT " "
1000 FOR I=Y+1 TO 22:COLOR 7,0,1:LOCATE 31,I:PRINT "3";
1010 COLOR ,,0:LOCATE 31,I-1:PRINT " ":SOUND 5000,1:FOR K=1 TO 30:NEXT :NEXT
1020 GOTO 1210
1030 REM ▙▄▄ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ▄▄▟
1040 REM --- ﾀﾞｲﾅﾏｲﾄ ｲﾚﾙ ---
1050 IF DY<1 THEN RETURN
1060 A=$C100+MX+$20*MY:POKE A,$82:PLAY "B",0,0,0
1070 FOR I=4000 TO 200 STEP -200:SOUND I,1:NEXT :SOUND 30,5:SOUND 20,5
1080 FOR I=1 TO 3:POKE A+$400-1,$72:POKE A-1,$C:FOR K=1 TO 200:NEXT
1090 POKE A-1,$8E:POKE A+$400-1,1:FOR K=1 TO 200:NEXT :NEXT
1100 COLOR 3,0,1:LOCATE 3,INT(RND(0)*15)+8:PRINT "+"
1110 BA=BA-(DY>59)-(DY>49)-1:SC=SC+DY*((DY>59)+(DY>49)+1):DY=0
1120 COLOR 0,7,0:LOCATE 4,0:PRINT SC
1130 LOCATE 15,0:PRINT BA:LOCATE 27,0:PRINT DY
1140 RETURN
1150 REM --- ｾｯｼｮｸ ｶｳﾝﾄ ---
1160 PLAY "B",0,0,0
1170 FOR I=2000 TO 4000 STEP 200:SOUND I,1:NEXT :IF OU<2 THEN OU=OU+1:RETURN
1180 COLOR 0,6,1:LOCATE MX,MY:PRINT "-":FOR I=0 TO 100:NEXT
1190 FOR I=2000 TO 50 STEP -50:SOUND I,1:NEXT
1200 GOTO 1210
1210 REM --- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ---
1220 FOR I=1 TO 1000:NEXT
1230 POKE $CA00,0:COLOR 3,0,0:CLS
1240 LOCATE 3,1:PRINT "┌─┐┌─┐┌┐┌┐┌─┐  ┌─┬┬─┐┌─"
1250 LOCATE 3,2:PRINT "│┬├─┤││││├─  │  ││├─├┬┘"
1260 LOCATE 3,3:PRINT "└─┘┴ ┴┴┴┴┴└─┘  └─┘└─┘┴┴─"
1270 COLOR 1,0,1:LOCATE 0,6:PRINT " ! ! ! !":PRINT '"#"#"#"#'
```

★マイコンをすると算数がよくできるようになるってほんと？（大阪府枚方市・**諸岡　威9才**）……【**編**：算数だけじゃないよ，英語だって音楽だって絵を描くことだって勉強になるんだよ！しかし，影さんのように……。】

```
1280 COLOR ,,0:FOR I=1 TO 4:PRINT "■■■■■■■■":PRINT "■■■■■■■■":NEXT
1290 COLOR 4,0,1:LOCATE 9,15:PRINT "&%$";:COLOR ,4,0:PRINT SPC(20);:COLOR 1,,0
1300 PRINT "■■■■■■■";:COLOR 4,1,1:PRINT "&%";:COLOR ,4,0:PRINT SPC(24);
1310 COLOR 1,0:PRINT "■■■";:COLOR 4,1,1:PRINT "&%$";:COLOR ,4,0:PRINT SPC(26);
1320 COLOR 4,1,1:PRINT "&%$";:COLOR ,4,0:PRINT SPC(189);:COLOR 7,0,0
1330 FOR I=1 TO 20:LOCATE INT(RND(0)*24)+8,INT(RND(0)*9)+5:PRINT "∘":NEXT
1340 COLOR 6,0:FOR Y=6 TO 15:LOCATE 16,Y:PRINT "■■":NEXT
1350 FOR Y=8 TO 9:LOCATE 12,Y:PRINT "■■■■■■■■■■":NEXT
1360 COLOR ,,1:LOCATE 26,6:PRINT "./":LOCATE 26,7:PRINT "01"
1370 COLOR 3:LOCATE 12,10:PRINT "343":LOCATE 19,10:PRINT "343"
1380 COLOR 0,4,0:LOCATE 12,17:PRINT DA;"ﾆﾁﾒ ﾏﾃﾞ":LOCATE 13,18:PRINT "ｽｺｱ";SC
1390 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 12,20:PRINT "ｻｲｺｳﾃﾝ ﾃﾞｽ!!"
1400 LOCATE 9,22:PRINT "ｽﾀｰﾄ 【RETURN】 ｷｰ"
1410 PICK K:IF K<>$D THEN 1410
1420 COLOR 7,0,0:CLS:GOTO 200
1430 REM --- ｵﾝｶﾞｸ ﾖﾐｺﾐ ---
1440 RESTORE 1480:FOR I=0 TO 2:K=0
1450 READ K$:IF K$="END" THEN 1470
1460 POKE $5000+$100*I+K,VAL("$"+K$):K=K+1:GOTO 1450
1470 NEXT :RETURN
1480 REM --- ｵﾝｶﾞｸ ﾃﾞｰﾀ ---
1490 DATA c,0,c,22,c,22,c,20,12,22,6,25,c,24,c,22,c,20,c,22,18,1d
1500 DATA 6,22,6,22,6,25,6,27,18,28,18,28,c,28,c,27,c,25,6,22,6,20,18,22,0,END
1510 DATA 6,16,6,19,6,1d,6,19,6,16,6,19,6,1d,6,19,6,16,6,19,6,1d,6,19
1520 DATA 6,16,6,19,6,1d,6,19,6,16,6,19,6,1d,6,19,6,16,6,19,6,1d,6,19
1530 DATA 6,16,6,19,6,1d,6,19,6,12,6,16,6,1c,6,16,6,12,6,16,6,1c,6,16
1540 DATA 6,12,6,16,6,1c,6,16,6,12,6,16,6,1c,6,16,6,16,6,19,6,1d,6,19,0,END
1550 DATA c,a,c,0,c,a,c,0,c,a,c,0,c,a,c,0,c,a,c,0,c,a,c,0
1560 DATA c,a,c,0,c,6,c,0,c,6,c,0,c,6,c,0,c,6,c,0,c,a,c,0,0,END
1570 REM --- ﾌｨｰﾙﾄﾞ(ﾋﾙ) ---
1580 POKE $CA00,4:RANDOMIZE
1590 LOCATE 0,0:COLOR 0,7,0:PRINT " ｽｺｱ        ｺｳﾓﾘ      ﾀﾞｲﾅﾏｲﾄ 0    ";
1600 LOCATE 4,0:PRINT SC:LOCATE 15,0:PRINT BA
1610 COLOR 4,5:LOCATE 0,1:PRINT "◣";SPC(30);"◢";
1620 PRINT "■◣";SPC(28);"◢■";
1630 FOR I=1 TO 2:PRINT "■■";SPC(28);"■■";:NEXT
1640 FOR I=1 TO 98:PRINT "■";:NEXT
1650 COLOR 1,4,1:LOCATE 0,6:PRINT " ! !":LOCATE 0,7:PRINT '"#"#'
1660 COLOR 7,4:LOCATE 29,6:PRINT "&%$":LOCATE 26,7:PRINT "&%$";
1670 COLOR ,7,0:PRINT "   ";
1680 COLOR 1,0:LOCATE 0,8:FOR I=1 TO 7:PRINT "■■■■":PRINT "■■■■":NEXT
1690 PRINT "■■■■"
1700 COLOR 3,0,1:LOCATE 3,INT(RND(0)*15)+8:PRINT "+"
1710 IF DA<2 THEN COLOR 7,0,0:FOR I=0 TO 13:LOCATE 26,I+8:PRINT "■■■■ ";:NEXT
1720 FOR X=0 TO 19:A=INT(RND(0)*(31-DA))+1
1730 IF RND(0)>.5 THEN 1760
1740 FOR Y=0 TO 14:IF A>31-DA THEN A=1
1750 POKE $C205+X+$20*Y,A:A=A+1:NEXT :GOTO 1780
1760 FOR Y=0 TO 14:IF A<1 THEN A=31-DA
1770 POKE $C205+X+$20*Y,A:A=A-1:NEXT
1780 NEXT
1790 FOR Y=0 TO 14:FOR X=0 TO 21:POKE $C604+X+$20*Y,$30:NEXT :NEXT
1800 POKE $C3DF,$86
1810 LOCATE 0,23:COLOR 0,5,0:PRINT " ﾊｲｽｺｱ";SPC(8);"  ﾆﾁﾒ      JR-200   ";
1820 LOCATE 6,23:PRINT HS;:LOCATE 13,23:PRINT DA;
1830 COLOR 2,5,1:LOCATE 29,3:PRINT "'":LOCATE 29,4:PRINT ")"
```

```
1840 RETURN
1850 REM --- ﾕｰｻﾞﾃｲｷﾞ ﾖﾐｺﾐ ---
1860 RESTORE 1890:I=0
1870 READ K:IF K>$FF THEN RETURN
1880 POKE $C000+I,K:I=I+1:GOTO 1870
1890 REM --- ﾕｰｻﾞﾃｲｷﾞ ---
1900 DATA $01,$01,$03,$03,$07,$07,$0f,$0f
1910 DATA $80,$80,$c0,$c0,$e0,$e0,$f0,$f0
1920 DATA $1f,$1f,$3f,$3f,$7f,$7f,$ff,$ff
1930 DATA $f6,$f8,$fc,$fc,$fe,$fe,$ff,$ff
1940 DATA $00,$07,$3f,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff
1950 DATA $00,$00,$00,$03,$1f,$ff,$ff,$ff
1960 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$01,$0f,$ff
1970 DATA $00,$40,$20,$03,$0f,$0f,$1f,$df
1980 DATA $80,$82,$04,$c0,$f0,$f0,$f8,$f8
1990 DATA $1f,$1f,$0f,$0f,$03,$20,$41,$01
2000 DATA $fb,$f8,$f0,$f0,$c0,$04,$02,$00
2010 DATA $ff,$ff,$c0,$c0,$c0,$c0,$ff,$ff
2020 DATA $3f,$fc,$ff,$c4,$c4,$ff,$fc,$3f
2030 DATA $07,$04,$e4,$3f,$3f,$e4,$04,$07
2040 DATA $07,$1f,$3f,$7e,$7e,$fe,$fe,$fe
2050 DATA $c0,$80,$00,$00,$00,$00,$00,$00
2060 DATA $fe,$ff,$ff,$7f,$3f,$1f,$07,$00
2070 DATA $00,$00,$80,$c0,$fc,$f8,$e0,$00
2080 DATA $1f,$3c,$b9,$7e,$7e,$b9,$3c,$1f
2090 DATA $24,$3c,$7e,$ff,$ff,$db,$99,$24
2100 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
2110 DATA 1000
2120 REM --- ｷｬﾗｸﾀ ﾃｲｷﾞ ---
2130 RESTORE 2160:I=0
2140 READ K:IF K>$FF THEN RETURN
2150 POKE $D408+I,K:I=I+1:GOTO 2140
2160 DATA $30,$30,$22,$fc,$b0,$30,$48,$88
2170 DATA $0c,$0c,$44,$3f,$0d,$0c,$12,$11
2180 DATA $98,$98,$7e,$19,$19,$24,$24,$24
2190 DATA $19,$19,$7e,$98,$98,$24,$24,$24
2200 DATA $30,$33,$23,$3f,$33,$30,$48,$88
2210 DATA $0c,$cc,$c4,$fc,$cc,$0c,$12,$11
2220 DATA $3c,$3c,$42,$5a,$7e,$18,$24,$42
2230 DATA $3c,$3c,$42,$5a,$7e,$18,$24,$42
2240 DATA 1000
```


★マイコンショップのない田舎ではベーマガなしでは生きていけないよ～。(愛媛県大洲市・**中野　賢13才**)……
【**編**：♪う～れしいなう～れしいな♪**影**：珍しくルンルン気分だ……ねっ，昼めしおごって？**編**：いいとも*!!*】

JR-200用

アステロイド・ワールド

RAN RAN

ゲーム

小惑星の世界へ侵入したインベーダをやっつけるゲームです。ＲＵＮするとゲーム画面が出ますが，これはデモ画面です。キー操作説明を読んでください。ビーム砲はカーソル・キー←→で移動し，ビーム発射は［SPACE］キーです。［S］キーを押すと，新たに作画しなおしてからゲーム・スタートとなります。

エネルギーは第１面は1000点，第２面は900点……。第７面以降は，400点です。１面クリアすると，ゲーム面数×100点がボーナス加算されます。

ビームを発射すると，エネルギーが－20点されます。したがって，１～３面はバンバン使用してかまいませんが，４面以降はＲＡＮ射……ン!?　乱射はつつしむこと。

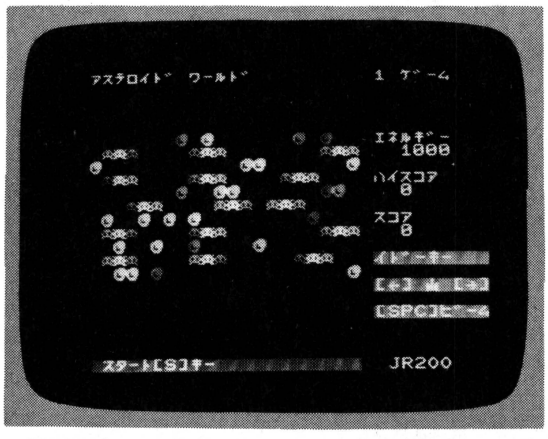
プログラム関係

スタート表示，エンド時とも，デモ画面は“ムービー”になっています。これは，140行でゲーム・ループを分流させ，プログラムを共用化して実現しました。

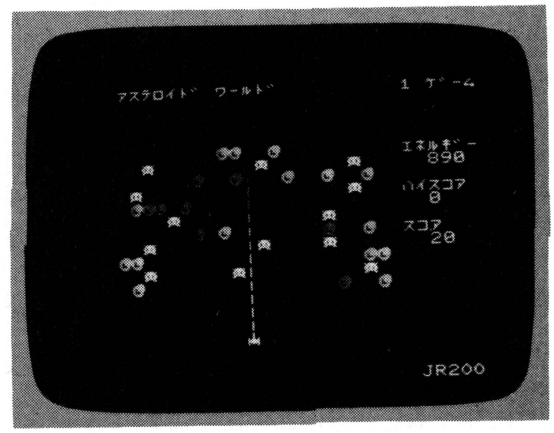
苦労したところは，ミサイルの攻撃です。１ピキのインベーダなら簡単なんですが，15ヒキともなるとなかなか……！　いろいろ考えたすえに，現在のリスト（240～310行）におちつきました。ねらってくるようで当たらず，ランダムのようで当たってしまう，そんな感じです。それから，ミサイルはビーム砲で破壊できませんから，逃げてください。

★CHECKER FLAG

Dr.D：さあ，急いで仕事を片付けるか！
編：へーっ，めずらしくハリキッテますね。
Dr.D：え～と，まずはユーザー定義だが，これは例によってＰＯＫＥ文を使ってるな。しかし，この場合はＬＯＣＡＴＥの代用で方向によりアドレスを指定してるんだ。そのアドレスは，＄Ｃ000以降になってるが，わかるかな？
編：来月にもう一度やってくださいね！



《写真１》デモ画面。ながめるだけでも楽しいヨ！



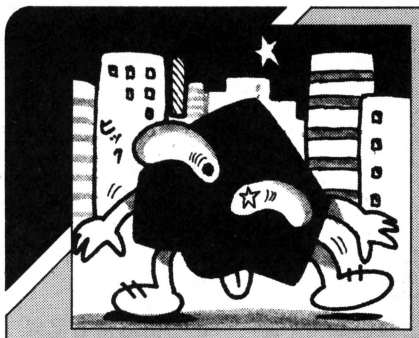
《写真２》実行画面。簡単なようで面クリアは難しかった！

★ＪＲ-100のそばにＡＭラジオを置いてスイッチを入れると，カーソル点滅，ＢＥＥＰ音などが入るよ。（東京都・佐々木敦史12才）……【編：めずらしいなどと喜んでいると，あとでヒドイめにあうかも！影：ドカーン!!】

```
100 COLOR 7,0,0:CLS:H=0:TEMPO 40:POKE 0,0:POKE $CA00,0
110 DIM L(30),N(5,20),P$(2):GOSUB 900:GOSUB 830:GOTO 140
120 S=0:G=0
130 G=G+1:GOSUB 670
140 ON K GOTO 150,560,600
150 T=T-1:LOCATE 23,6:PRINT T;" ":IF T<1 THEN 520
160 PICK P :IF P=$1C THEN Q=Q+(Q<$C374):POKE Q,7:POKE Q-1,0:GOTO 190
170 IF P=$1D THEN Q=Q-(Q)$C360):POKE Q,7:POKE Q+1,0:GOTO 190
180 IF P=$20 THEN SOUND 2000,1:GOTO 370
190 IF RND(1)>.5 THEN F=F+(F<6):X=F*8:Y=(F-1)*8:GOTO 210
200 F=F-(F>3):X=F*8:Y=(F+1)*8
210 POKE X+$C001,$BD:POKE X+$C002,$7E:POKE X+$C003,$DB
220 POKE X+$C004,$DB:POKE X+$C005,$7E:POKE X+$C006,$C3
230 FOR I=$C001 TO $C006:POKE Y+I,0:NEXT
240 IF C<>0 THEN 320
250 X=INT(MOD(Q-$C100,$20)/7):Y=N(X,0)
260 IF Y=4 THEN 140
270 IF N(X,Y)=99 THEN Y=Y-2:N(X,0)=Y:GOTO 260
280 IF N(X,Y+1)=1 THEN C=Y*$20+$C126-F+N(X,Y):GOTO 300
290 C=Y*$20+$C11D+N(X,Y)+F
300 D=PEEK(C):E=PEEK(C+$400)
310 POKE C,8:POKE C+$400,$42:GOTO 140
320 A=PEEK(C+$20)
330 IF A=11 THEN POKE C,D:POKE C+$400,E:C=0:GOTO 140
340 IF A=7 THEN POKE C,D:POKE C+32,$9E:POKE C+$420,2:C=0:GOTO 520
350 B=PEEK(C+$420):C=C+32:POKE C,8:POKE C+$400,$42
360 POKE C-32,D:POKE C+$3E0,E:D=A:E=B:GOTO 140
370 M=Q-32:A=PEEK(M):POKE M,9:L=1:L(L)=A
380 A=PEEK(M-32):IF (A=F)+(A=10) THEN 440
390 IF A=11 THEN L=0:GOTO 410
400 M=M-32:L=L+1:POKE M,9:L(L)=A:GOTO 380
410 FOR I=Q-32 TO M STEP -32:L=L+1:POKE I,L(L):NEXT
420 COLOR 7,0,0:T=T-20:IF T<1 THEN LOCATE 23,6:PRINT "    ":GOTO 520
430 GOTO 190
440 POKE M-32,0:POKE M+$3E0,$47:L=0
450 IF A=10 THEN 410
460 Y=INT((M-$C120)/$20):X=INT(MOD(M-$C120,$20)/7)
470 COLOR 7,0,1:LOCATE N(X,Y),Y:PRINT N$
480 N(X,Y)=99:S=S+10:GOSUB 660
490 U=U-1:IF U>0 THEN 410
500 COLOR 7,2,0:LOCATE 0,22:PRINT " NEXT-GAME!";SPC(9):S=S+G*100
510 FOR I=1 TO 8:SOUND 1100+I*110,20:NEXT :GOTO 130
520 POKE Q,$9E:POKE Q+$400,2:FOR I=1 TO 8:SOUND 2200-I*110,10:NEXT
530 IF H<S THEN H=S:GOSUB 630
540 COLOR 7,1,0:LOCATE 0,22:PRINT " ﾏﾀﾔﾙｶ ?  (Y/N)";SPC(6)
550 K=2:GOTO 190
```

```
560 FOR I=0 TO 50:NEXT
570 PICK P:IF P=$79 THEN SOUND 880,20:GOTO 120
580 IF P=$6E THEN COLOR 7,0,0:CLS:TEMPO 109:POKE 0,$40:END
590 GOTO 190
600 FOR I=0 TO 50:NEXT
610 PICK P:IF P=$73 THEN SOUND 880,20:GOTO 120
620 GOTO 190
630 COLOR 7,0,0:LOCATE 22,8:PRINT "ﾊｲｽｺｱ"
640 LOCATE 23,9:PRINT H
650 LOCATE 22,11:PRINT "ｽｺｱ"
660 COLOR 7,0,0:LOCATE 23,12:PRINT S:RETURN
670 COLOR 7,0,1:CLS:RANDOMIZE:GOSUB 920
680 C=0:U=15:K=1:F=3:Q=$C36A:T=1100-G*100:IF T<400 THEN T=400
690 COLOR 7,0,0:LOCATE 0,0:PRINT "ｱｽﾃﾛｲﾄ" ﾜｰﾙﾄﾞ" "
700 LOCATE 21,0:PRINT G;"ｹﾞ-ﾑ"
710 LOCATE 22,5:PRINT "ｴﾈﾙｷﾞｰ"
720 LOCATE 23,6:PRINT T:GOSUB 630
730 LOCATE 23,22:PRINT "JR200"
740 FOR I=5 TO 15 STEP 2:FOR J=0 TO 4:COLOR INT(RND(1)*6+1),0,1
750 LOCATE INT(RND(1)*21),I:PRINT "*":NEXT J:NEXT I
760 FOR I=6 TO 14 STEP 2:FOR J=0 TO 14 STEP 7
770 A=INT(RND(1)*4):B=INT(RND(1)+.5)
780 N(INT(J/7),I)=J+A:N(INT(J/7),I+1)=B:COLOR 7,0,1
790 LOCATE J+A,I:PRINT P$(B):NEXT J:NEXT I
800 FOR I=0 TO 22:POKE $C160+I,11:POKE $C3A0+I,11:NEXT
810 POKE Q,7:COLOR 7,0,0
820 FOR I=1 TO 8:SOUND 2200+I*110,10:NEXT :RETURN
830 G=1:GOSUB 670:POKE Q,0
840 COLOR 7,1,0:LOCATE 22,14:PRINT "ｲﾄ"-ｷｰ    "
850 COLOR 7,1,0:LOCATE 22,16:PRINT "[←]   [→]"
860 COLOR 7,1,1:LOCATE 26,16:PRINT CHR$($27)
870 COLOR 7,1,0:LOCATE 22,18:PRINT "[SPC]ﾋﾞ"-ﾑ"
880 COLOR 7,2,0:LOCATE 0,22:PRINT " ｽﾀｰﾄ[S]ｷｰ
890 K=3:RETURN
900 P$(0)="#$%&":P$(1)="&%$#":N$="    "
910 FOR I=$C038 TO $C05F:READ A:POKE I,A:NEXT
920 FOR I=$C000 TO $C037:POKE I,0:NEXT
930 RESTORE 1010
940 FOR I=$C018 TO $C01F:READ A:POKE I,A:NEXT
950 FOR I=0 TO 3:N(I,0)=14:NEXT :RETURN
960 DATA $10,$10,$10,$92,$ba,$fe,$ba,$82
970 DATA $0a,$0a,$04,$0e,$0e,$04,$00,$00
980 DATA $00,$10,$10,$10,$10,$10,$10,$00
990 DATA $1e,$7f,$ff,$df,$df,$c6,$7e,$3c
1000 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
1010 DATA $00,$bd,$7e,$db,$db,$7e,$c3,$00
```

★6月号「MZをぶっこわせ」がきっかけでSHARPとNECの技術戦争へいくのでは…。(富山県新湊市・西村 実12才)……[編：投稿プログラムの中にもPCをぶっこわせというのがあったよ。読者はコワイんだぞ!!]

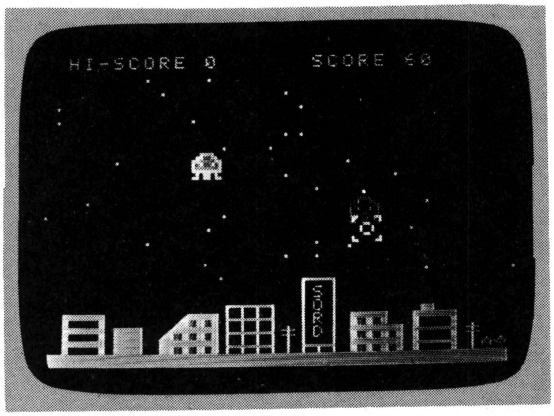


M-5用(BASIC-Ⅰ使用)
CITY SOS

亜頭真仁呂

ストーリー

ここは，日本から遠く離れたアカシ王国。その首都「ウオズミ・シティ」に，かねてからライバル意識を持っていた「オオクボ・カントリー」が，宇宙生物「めめクラゲ」を使って「ウオズミ・シティ」に攻撃をしかけてきました！あなたは「高性能レーダー」を使って，「めめクラゲ」をやっつけてください。「めめクラゲ」が地上に降りてきちゃうと，爆発しちゃって大変！



▲《写真1》上から降りてくるめめクラゲをねらえ!!

★CHECKER FLAG

影：ウーン，いまいち弱い気がするなあ。
編：なにが？
影：スピードに欠けるよ。これじゃ，だれだって高得点とれるんじゃないの？
編：そのわりには，この画面では60点しかとれなかったみたいだけど。
影：それはその――，つまり――，カメラのシャッター・スピードが速すぎてね，それで得点もはじめのほうが撮れたってわけ。
編：そんないいわけでいいの？
影：いんべーだ!!

ゲームのしかた

「レーダー」はカーソル移動の↑→←↓のキーで動き，「めめクラゲ」に照準を合わすだけで，やっつけることが出来るので，きわめて簡単！　得点は「めめクラゲ」を1ぴきやっつけるごとに10～50点。デモがおまけについてきます！

3回「めめクラゲ」が地上に降りてきちゃうと，変な音がして「ゲーム・オーバー」です。

さて，あなたは何点とれるか！

さいごに

M－5はひらがなの変数が使えるので，ひとつだけハイ・スコアに使ってみました。

《第1表》JOY・コントローラへの変更

```
370  I=INP(&37)
380  IF(I=&04)*・・・・・
390  IF(I=&01)*・・・・・
400  IF(I=&02)*・・・・・
410  IF(I=&08)*・・・・・
```

このゲームはフィクションであり，兵庫県明石市魚住町とは，何の関係もありません。BASIG－Gを，持ってない人のことも考えて，BASIC－Iで作りました。もちろん，BASIC－Gでも動きます。あ，それから CTRL ＋ T でテキスト・モードに移り，入力が楽になります（もう常識ですね）。

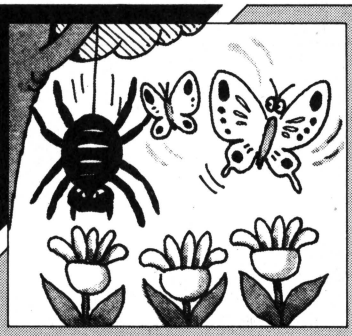
★僕の知人に“エラー”さんという人がいます（漢字で恵良さん）。この人がプログラムを打つとどうなるかな？
（福岡県粕屋郡・**永井英治11才**）……**【編**：シンタックス・エラー!!**影**：その人“恵良信太”っていうの？**】**

CITY SOSのプログラム・リスト

```
10 dim X1(1),Y1(1):print "[illegible]":mag 1
20 let X1(0)=rnd(180)+55
30 let X1(1)=rnd(180)+55
40 let Y1(0)=-20:let Y1(1)=-20
50 stchr "3c66c3a581ff5adb" to 200
60 stchr "00183C5A7E000000" to 201
70 stchr "C3811824241881C3" to 202
100 scol 0,3:scod 0,202:scol 1,7:scod 1,200
110 scol 2,4:scod 2,201:scol 3,2:scod 3,200
120 scol 4,10:scod 4,201:let M=3:let S=0
130 let X=108:let Y=100:gosub 680
200 print cursor(2,1)"HI-SCORE";はいすこあ," SCORE";S
210 for L=2 to 16:for K=0 to 1
220 print cursor(rnd(31),L)"."
230 next:next
240 stchr "eeeeeeee5e5e5e5" to &F8,6
250 stchr "3030303030306060" to &82,6
300 print "[illegible]"
330 print " [illegible]"
340 print " [illegible]"
350 print " [illegible]"
360 print rpt$(31,chr$(&80));
370 let I=peek(&702B)
380 if(I=54)*(X>8)then let X=X-8
390 if(I=55)*(X<231)then let X=X+8
400 if(I=51)*(Y>16)then let Y=Y-8
410 if(I=46)*(Y<172)then let Y=Y+8
420 loc 0 to X,Y
430 for L=0 to 1
440 if(X1(L)<231)*(X1(L)>8)then let X1(L)=X1(L)+rnd(8)-4
450 let Y1(L)=Y1(L)+rnd(8)
460 if Y1(L)>200 then goto 560
470 if(X1(L)>X-6)*(X1(L)<X+6)*(Y1(L)<Y+6)*(Y1(L)>Y-6)then go
to 500
480 loc L+1 to X1(L),Y1(L):loc L+2 to X1(L),Y1(L)
490 next:goto 370
500 for K=&23 to &FF
510 out &20,K:next:let P=P+1
520 let S=S+(rnd(5)+1)*10
530 print cursor(23,1);S
540 let X1(L)=rnd(231):let Y1(L)=-16:goto 370
560 for K=&00 to &FF
570 out &20,K:for F=0 to 33
580 next:next:let Y1(1)=-20:let Y1(0)=-20
590 let M=M-1:if M<1 then goto 610 else goto 370
610 print "↓↓↓↓↓↓↓↓"
620 print " [illegible]"
630 print " [illegible]"
640 print " [illegible]"
650 print cursor(8,15)"PUSH [s] KEY!"
660 if S>はいすこあ then let はいすこあ=S
670 if inkey$="s" then goto 30 else goto 650
680 print "[illegible]"
690 loc 0 to 0,999:loc 2 to 0,999
700 print " [illegible]"
710 print " [illegible]"
720 print " [illegible]"
730 print " [illegible]"
740 print " [illegible]"
750 loc 1 to 200,108:loc 3 to 188,100
760 print,"[illegible]"
770 print,"[illegible]"
780 print,"[illegible]"
790 print,"[illegible]"
800 print,"[illegible]by AZUMAZIRO"
810 for L=0 to 333:loc 2 to SX,SY
820 if L mod 2=1 then let SX=200:let SY=108 else let SX=188:
let SY=100
830 next:cls:return:rem おつかれさま!
```

M-5

★特別企画に感激！他誌は機種別といってもPC，FM，MZくらいのもの。パソピアユーザとして感謝!!（神奈川県藤沢市・**岩崎 博36才**）……**【編集長**：どういたしまして。来月もお楽しみに！**一同**：いかったネー!!**】**



M5用(BASIC-G使用)
ある日お花畑で

井上　雅夫

ここはお花畑，あなたは蝶です。全部のチューリップの蜜を吸ってください。すると，美人？の蝶が現われます。その蝶にキスしてください。ただし，クモに食べられないように!!

遊びかた

蝶は，左右のシフト・キーで操作します。右に行くときは右側のシフト・キーを，左に行くなら左側のシフト・キーを押します。

クモに食べられるのは，クモに近づいたとき，木の葉にひっかかったとき，クモの糸にひっかかったときで，スコアはゼロになります。

美人？の蝶は，クモと仲が良いので食べられることはありません。また，キスできるのは同じ方向を向いているときだけです。キスできれば，もう一度最初から始まります。

ラベルの説明

$ST	セット・キャラクタ
$BA	場面設定
$KU	クモの移動
$OV	ゲーム・オーバー
$TA	食べられた！
$MI	蜜を吸う
$CH	美人？の蝶
$HI	キス
$TI	タイトル

参考にしたもの

ちょうちょう（スペイン民謡）

ベーマガ　4月号　69ページ　IMOMUSHI

★CHECKER FLAG

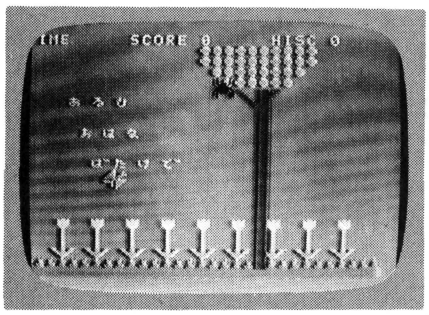
Dr.D：ふふ，たまにはリアル・ゲームで手に汗にぎらず，ほのぼのとした気分を味わうのもいいな。

編：そうですね。思わず，ニンマリ!!

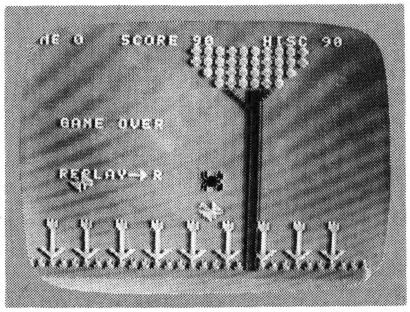
Dr.D：M5のプログラムがオモシロイのは，ユニークなキャラクタがいとも簡単に作れるところかな。

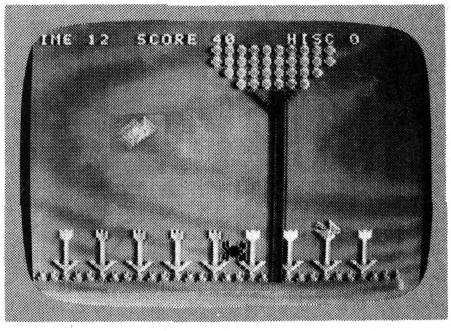
影：その程度のことしか言えないの？

Dr.D：たまにはノンビリしたいもんだ！



◀《写真1》タイトル画面。のどかな気分ですネー





◀《写真2》蜜をみんな吸ったら，美人の蝶が現われたヨ

◀《写真3》おしまい。Rキーで再スタート

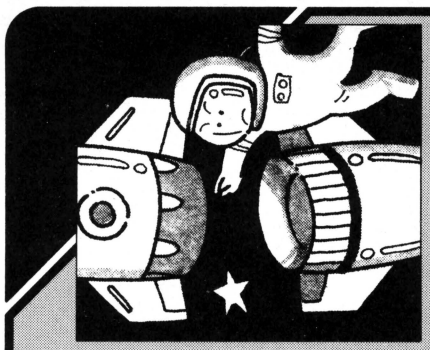
★ビジネスショーの電波新聞社コーナーで影さんの正体を知ろうとしたが，係の人にごまかされた!!（東京都葛飾区・**南保弘明15才**）……【**影**：そうカンタンに見つかってたまるかい！**編**：本当はジャマなんですネー。】

ある日お花畑でのプログラム・リスト

```
10! あるひ おはな ばたけで　　いのうえ まさお
20!          1983 年 5 月 17 日
30 Print "[CLS]":bcol 4
40 gosub $ST:gosub $BA
50 Play "s1t134o69ee2fdd2cdef9992"
60 Print cursor(0,0);"TIME";
70 Print cursor(9,0);"SCORE";
80 Print cursor(14,0);SC;
90 Print cursor(21,0);"HISC";
100 Print cursor(25,0);HSC;
110 X=56:Y=104
120 loc 21 to X,Y:LR=1
130 if Play=1 then goto 130
140 view 0,5,14,14:cls:view
150 TI=time:TT=51
160 Y=Y+1
170 if rnd(20)=0 then gosub $KU
180 if inkey(1)=8 then erase 22:loc 21 to X,Y:X=X+4:Y=Y-4:LR
=1
190 if inkey(1)=4 then erase 21:loc 22 to X,Y:X=X-4:Y=Y-4:LR
=2
200 move 20+LR in LR to X,Y
210 if TT>TI-time+50 then TT=TI-time+50:Print cursor(4,0);TT
;
220 if TT=<0 then goto $OU
230 if X<=5 or X>=240 or Y<=8 or Y>=168 then Print "[CLS]":goto
$OU
240 if X=128 and Y=<sprite(19,0)then goto $TA
250 if coinc(19)=20+LR or rcrt(X/8+1,Y/8+1)=&E1 then goto $T
A
260 if N=>9 then N=N+1:gosub $CH:goto 280
270 if rcrt(X/8+1,Y/8+1)=&F5 then gosub $MI
280 if coinc(21)=14 or coinc(22)=16 then gosub $KI:goto 40
290 goto 160
300$CH
310 if Play=0 then read A$:Play A$
320 if N>=11 then goto 340 else YY=80
330 if X>=128 then XX=88 else XX=168
340 if status(4)=1 or status(6)=1 then return
350 DXX=rnd(1)*2-1:DYY=rnd(1)*2-1
360 if DXX<0 then erase 14:loc 16 to XX,YY
370 if DXX>0 then erase 16:loc 14 to XX,YY
380 XX=XX+DXX*8:YY=YY+DYY*8
390 if XX<=48 or XX>=232 then XX=XX-DXX*24
400 if YY<=48 or YY>=144 then YY=YY-DYY*24
410 move 15-DXX in 5+DXX to XX,YY
420 return
430$KU
440 move 19 in 9 to 128,(5+rnd(15))*8
450 return
460$MI
470 for F=80 to 20 step-1
480 for T=0 to 20:next T
490 sg 1,F,15
500 next F:sg 1,,0
510 Print cursor(X/8+1,Y/8+1):chr$(&F4)
520 SC=SC+10:N=N+1
530 Print cursor(14,0);SC;
540 return
550$KI
560 SC=SC+110
570 Print cursor(14,0);SC;
580 for F=60 to 1 step-1
590 sg 1,F,15
600 next F:sg 1,,0
610 for T=0 to 7000:next T
620 return
630$TA
640 move 19 in 9 to 16*8,Y
650 if status(9)=1 then goto 650
660 move 19 in 9 to X,Y
670 if status(9)=1 then goto 670
680 for F=1 to 50:sg 2,F,0:sg 3,7,15:sleep 1,1:next F:sg 3,,
0
690 Print cursor(14,0);"      ";
```

```
700 SC=0
710$OU
720 Print cursor(4,8);"GAME OVER";
730 if HSC<SC then HSC=SC
740 Print cursor(14,0);SC;:SC=0
750 Print cursor(25,0);HSC
760 if Play=1 then goto 760
770 Print cursor(4,13);"REPLAY→R";
780 if inkey(0)=20 then goto 40 else goto 780
790$BA
800 N=0:erase:cls:restore
810 gosub $TI
820 for I=0 to 30
830 Print cursor(I,23);chr$(&80);
840 Print cursor(I,22);chr$(&F0);
850 next I
860 for I=0 to 8
870 move I on 20*8,(21-I*2)*8
880 next I
890 Print cursor(19,6);chr$(&F6);
900 Print cursor(18,5);chr$(&F8);chr$(&F7);chr$(&20);chr$(&F
9);
910 Print cursor(17,4);"●●●●●●"
920 Print cursor(16,3);"●●●●●●●●"
930 for I=0 to 1:Print cursor(15,2-I);"●●●●●●●●●●":next I
940 for TU=1 to 9
950 Print cursor(TU*3-1,21);chr$(&F1);chr$(&F2);chr$(&F3)
960 for I=0 to 1:Print cursor(TU*3,20-I);chr$(&87);next I
970 Print cursor(TU*3,18);chr$(&F5)
980 next TU
990 loc 19 to 16*8,4*8
1000 return
1010$ST
1020 stchr "FFFFFFFFFFFFFFFF" to &A0,0
1030 stchr "FFFFFFFFFFFFFFFF" to &A1,0
1040 stchr "0000000000000000" to &A2,0
1050 stchr "0000000000000000" to &A3,0
1060 stchr "10505050534B271F" to &A4,0
1070 stchr "1F274B5350501010" to &A5,0
1080 stchr "08080A0ACAD2E4F8" to &A6,0
1090 stchr "F8E4D2CA0A0A0A08" to &A7,0
1100 stchr "0103070F1F3F7FFF" to &AC,0
1110 stchr "03FE7E0606060000" to &AD,0
1120 stchr "0000060817285 0A0" to &AE,0
1130 stchr "FFFEFCF8F0E0C080" to &AF,0
1140 stchr "00006010E8140A05" to &B0,0
1150 stchr "FF7F3F1F0F070301" to &B1,0
1160 stchr "80C0E0F0F8FCFEFF" to &B2,0
1170 stchr "C07F7E6060600000" to &B3,0
1180 stchr "1010383838 7C7CFE" to &F0,7
1190 stchr "1E0F0703010000 00" to &F1,7
1200 stchr "3C3CBDFFFFFF7E3C" to &F2,7
1210 stchr "78F0E0C080000000" to &F3,7
1220 stchr "99dbffffffff7e3c" to &F4,7
1230 stchr "99dbffffffff7e3c" to &F5,7
1240 stchr "F0783C1E0F070301" to &F6,7
1250 stchr "0000000000080c0e0" to &F7,7
1260 stchr "F0783C1E0F070301" to &F8,7
1270 stchr "0F1E3C78F0E0C080" to &F9,7
1280 mag 2
1290 for S=0 to 8
1300 scod S,&A0:scol S,&06
1310 next S
1320 for S=14 to 16 step 2
1330 scod S,&AC+(S-14)*2:scol S,&09
1340 next S
1350 scod 19,&A4:scol 19,&01
1360 for S=21 to 22
1370 scod S,&AC+(S-21)*4:scol S,&0A
1380 next S
1390 for I=0 to 3
1400 color &F1+I,&30:color &F6+I,&60
1410 next I
1420 color &E1,&30:color &F0,&20
1430 color &F4,&90:color &F5,&70
1440 color &80,&20:color &87,&30
1450 return
1460$TI
1470 Print cursor(4,6);"あ る ひ";
1480 Print cursor(5,9);"お は な";
1490 Print cursor(6,12);"ば た け で";
1500 return
1510 data "9eeefddd","ce99eeer","dddddef2","eeeeef92","9eeef
ddd","ce99eeer","r1","r1","r1"
```

★♪影、影ふめふめ母さんがおもてで影ふみ楽しいなー　ドスドス、ノッシノッシ、ランランラン♪（福岡市・岩崎健司15才）……【影：ムムムッ、みごとな春え歌だ!!　編：ガクッ!!　影：だってこれじゃ反論できないよ!】



MAX MACHINE用 ドッキング

横尾　和彦

このゲームは，宇宙船と宇宙船が“ドッキング”というより，まったく重ならないと得点にはならないのですが，とにかくそういうゲームなのです。

遊びかた

あなたは，下の宇宙船を左または右に動かし，接近してくる宇宙船とうまくドッキングさせてください。Lで左，;で右に動きます。

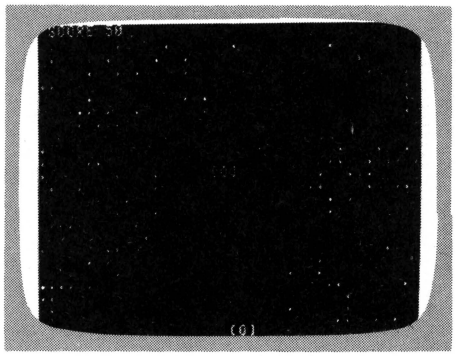
なお，このゲームは“GAME OVER”がないので，制限時間内でどれだけ点をかせげるか，などと遊んでみてはいかがでしょうか。

最後に

プログラムの改造ですが，あと150バイトくらいメモリがあるので，自由にいじくってもらいたいと思います。

参考

ベーマガ58年4月号「THE　空中戦」



▲《写真1》どこまでドッキングできるかを競います

★CHECKER FLAG

Dr.D：あいかわらず，MAX MACHINEのプログラマーは大変だな。なにしろ，ポケコンよりメモリが少ないんだからな。

影：それにもめげず，こうしてりっぱな作品が届くということは，みんな頭がいいんだね。

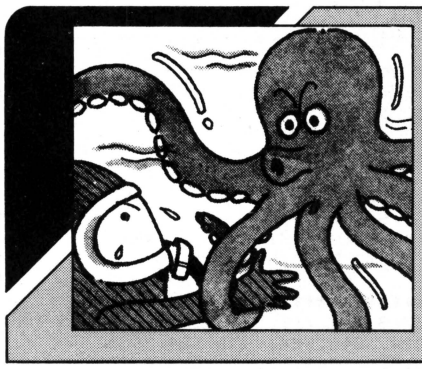
Dr.D：ワシは思うんだが，ベーマガの創刊当時は，このようなプログラムが多かったぞ。だれしも，スバラシイ作品を作りたいと思ってるだろうが，根本的にはこのようなプログラムを，じっくり分析するほうが重要だと思うんだ。

編集長：編集部も，この意見には大賛成です。そこで，みなさんに提案ですが，短いプログラムでオリジナルな作品を送ってください。きっと採用しますよ！

ドッキングのプログラム・リスト

```
10 PRINT"L":POKE53281,0:S=0:L=1049:V=200
3:DATA 32,27,15,29,32
20 FORI=0TO300:T=INT(RND(1)*920):POKE106
4+T,46:C=INT(I/20):POKE55336+T,C:NEXT
30 P=L:GOSUB100:P=V:GOSUB100:PRINT"⊥ SCO
RE";S:GETA$:R=L:Z=V
40 IFA$=";"THENV=V+1
50 IFA$="L"THENV=V-1
60 Q=INT(RND(1)*2+39):L=L+Q:IFL=VTHENS=S
+50
70 IFL>=1033THENL=1049
80 O=R:GOSUB110:O=2:GOSUB110
90 GOTO30
100 FORI=1TO5:READA:POKEP,A:P=P+1:NEXT:R
ESTORE:RETURN
110 FORI=1TO5:POKEO,32:O=O+1:NEXT:RESTOR
E:RETURN
```

★編集長にオデキの治療法を！それはこのハガキをＯＦにのせること!!…といいたいが僕の場合は針でつっつくか毛ぬきでひっこぬく!!（大阪府松原市・**花崎忠利12才**）……【**影**：ウヒヒ，私がやってあげよう!!】



MULTI8用(FM-7/8/11でも動く!!)

影ちゃんのSEA DIVING

山崎　宏文

4THマルチ・プログラム

これは，4機種に対応したプログラムです。つぎの方法で，各機種でPLAYしてください。なお，F－BASICとM－BASICとは，すべてに互換があるわけではありません。

MULTI8のユーザーは……

そのまま打ち込んで，CLSをCLS3にします。つぎに130～360行のREMをとる。そして，PSETとLINE文のパラメータを変える。

FM－7のユーザーは……

打ち込んだあとで，370～550行のREM文をとる。

FM－8のユーザーは……

打ち込んだあとで，370～550行のREM文をとる。SOUNDとAND　COLOR＝(0，0)をとる。

FM－11のユーザーは……

打ち込んだあとで，5　SCREEN0を入れる。370～550行のREM文とSOUNDをとる。

エピソード

16ビットで先駆していた三菱が，やや遅れて8ビットマシーンを登場。その名もMULTI8!!　M－BASICや640×200の高解像度などを搭載して，さらにキー・ボードがINPUTしやすく，兄貴分にも負けずおとらず，CP／8を積んでいる。でもほんのちょびっとグラフィックの速度が遅いなあ。

なにはともあれ，影ちゃんシリーズ・ぱーと3を作ってみました。

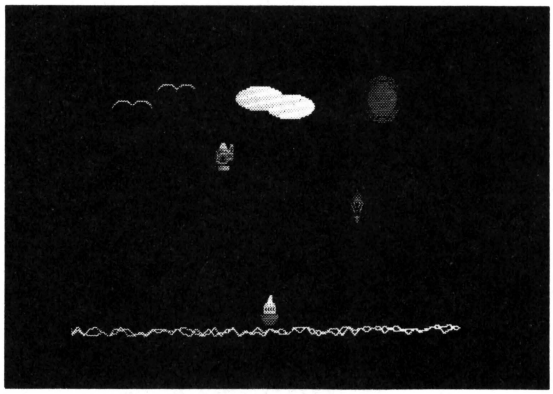
ゲームのやりかた

我らの影ちゃんぱーと2の金掘りにもの足りず，ベーマガ海の宝物にも，手を出すことにしました。まず，影ちゃんは飛行機に乗って海に……ジャッボーン！でも，ちゃんと船に降りてからネ！

つぎに，いよいよ海中の宝物へ!!　電気ワカメやあらゆる障害を乗りこえて採取してください。なお，酸素メーターやTIMEにも気を配ってネ！

制作後記

青空の中を飛んだり，澄みきった海中でのGAMINGをしようと思ったけど，バック・カラーとともに，PUT@文を使うと，ぬあんとカラー・パレットになってしもうて，そのため暗ーい夏になっちゃった!!



《写真1》海中に飛び込むシーン

★CHECKER FLAG

編：ふ～ん，MULTI8のプログラムは，FM－7や8，11でも動くんですか？

Dr.D：ワシもよくはわからんが，どうやらマシン自体にかなり互換性があるようだな。

影：もしかして，中味がFMだったりして。

Dr.D：ははは，まずそんなことはありえんよ！　だが，これからのマイコンは徐々にではあるが，互換性を重視して作られていくことはたしかだろう。

編：とすると，これから先ベーマガは各機種をとりあげる必要がなくなりますね。

影：その時には，私もオサラバなんだね！

★秋葉原の○○本店に行ったらナント昨年のベーマガ8月号がおいてあった。ベーマガが売れてないのかな？（栃木県佐野市・**荒居利彰12才**）……**【編**：へえ～っ，めずらしいですね。それでもベーマガは売れとるんヨ!!**】**

影ちゃんのSEA　DIVINGのプログラム・リスト

```
10 CLS:GOSUB 130:DEFINT A-Z
20 FOR K=0 TO 1:A=0:B=170:LINE (A,B)-(A,B),PSET,5:FOR A=0 TO 640 STEP 10
30 B=INT(RND(1)*10)+170:IF B>175 THEN GOTO 30ELSE LINE -(A,B),PSET,5:NEXTA,K
40 CIRCLE (500,30),25,2:PAINT (500,30),2,2:CIRCLE (500,30),28,2
50 CIRCLE (500,30),31,2:CIRCLE (500,30),31,2
60 CIRCLE (300,30 ),40,7,.2:PAINT (300,30 ),7,7
70 CIRCLE (350,35 ),40,7,.2:PAINT (350,35 ),7,7
80 CIRCLE (80,40),20,7,,.6,.87:CIRCLE (150,30),20,7,,.6,.87
90 CIRCLE (110,40),20,7,,.62,.9:CIRCLE (180,30),20,7,,.6,.87
100 FOR W=0 TO 170:X=INT(RND(1)*120)+260:Y=INT(RND(1)*45)+10:PSET (X,Y,0):NEXTW
110 SOUND 7,&HF0:SOUND 6,&H1F:SOUND 8,10:SOUND 2,255:SOUND 3,25:SOUND 9,15
120 FOR A=5 TO 10:SOUND 3,A:NEXT:GOTO 590
130 ' ********** MULTI 8 SHIP DATA ******************************
140 ' DATA 30,20,0,0,0,0,0,0,0,256,224,256,224,256,224,768,224,768,224,768,224
150 ' DATA 1792,224,1792,224,1792,224,3840,224,3840,224,3840,224,7936,224,7936
160 ' DATA 224,7936,224,-255,254,0,0,0,0,-253,255,0,0,0,0,-249,-32513,0,0,0
170 ' DATA 0,13063,-32717,0,0,0,0,13063,-32717,0,0,0,0,-249,-32513,0,0,0,0,-249
180 ' DATA -32513,0,0,0,0,0,0,-1,-769,0,0,0,0,-1,-769,0,0,0,0,-129,-1793,0,0,0
190 ' DATA 0,-193,-3841,0,0,0,0,-241,-16129,0,0,0,0,-253,255,0,0,0,0,-256,252
200 ' DIM FUNE%(300):FOR I=0 TO 119:READ A:FUNE%(I)=A:NEXT I
210 ' ********** MULTI 8 ﾋｺｰｷ DATA ******************************
220 ' DATA 30,20,0,0,0,0,0,0,0,16128,128,0,0,0,0,32512,31936,0,0,12032,0,-192
230 ' DATA 17632,0,14336,28672,64,-255,-31504,0,26624,-2304,160,-185,1273,0
240 ' DATA -16384,0,0,56,1031,-249,-5896,0,0,32584,31936,-32745,-32705,0,0
250 ' DATA -32612,1056,32515,-1825,0,0,201,1040,-3818,-1809,0,0,157,-7160
260 ' DATA -16382,6263,0,0,-32696,6155,28951,-7948,0,0,32571,228,-32764,24,0,0
270 ' DATA -188,248,0,0,0,0,4352,0,0,0,0,0,-189,247,0,0,0,0,-253,255,0,0,0,0
280 ' DATA -253,255,0,0,0,0
290 ' DIM HIKO%(300):FOR I=0 TO 109:READ A:HIKO%(I)=A:NEXT I
300 ' ********** MULTI 8 ｶｹﾞ ﾁｬﾝ DATA ******************************
310 ' DATA20,20,0,0,240,0,0,0,-1021,0,0,0,3840,255,0,0,0,-225,128,0,0,16128
320 ' DATA-16129,0,0,0,-129,224,0,0,-256,-3841,0,0,0,-1,240,0,644,16,0,0
330 ' DATA16896,8196,0,0,0,2081,64,0,0,4096,-32768,0,0,0,264,0,96,24576,1024
340 ' DATA2,24576,0,96,0,0,0,0,0,0,24576,0,96,0,768,252,-1021,0,0,24576,0,96
350 ' DATA0,0,144,-28672,0,0,-28672,0,144,0,0,0
360 ' DIM RAKK%(300):FOR I=0 TO 94:READ A:RAKK%(I)=A:NEXT
370 ' ********** FM-7 & FM-8 ﾋｺｰｷ DATA ******************************
380 ' DATA0,0,254,0,2044,2000,16376,4353,-16,-31457,-28,4992,112,21023,-4065
390 ' DATA-25472,8199,9216,16409,-12288,-29102,8194,-14789,36,275,-32,1,4096
400 ' DATA4351,-576,1023,-256,4095,-9216,0,0,0,0,0,0,0,0,0,14,0,104,0,768
410 ' DATA32767,-29051,-8177,-8189,32735,-1957,-14401,-8148,1905,-31268
420 ' DATA32056,1152,6144,3072,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,752,0,7184,0
430 ' DATA-2144,0
440 ' DIM HIKO%(300):FOR I=0 TO 84:READ A:HIKO%(I)=A:NEXT I
450 ' ********** FM-7 & FM-8 ｶｹﾞ ﾁｬﾝ DATA ************************
460 ' DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-31742,5152,16929,2113,8,2049,64,8192,0,0
470 ' DATA0,0,0,0,0,240,63,-16369,-255,-8,16383,-14337,-257,-1,-1,0,0,0
480 ' DATA0,0,96,6,0,0,1536,1020,6,0,-28672,2304,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
490 ' DATA0,0,0,96,6,0,0,1536,1020,6,0,-28672,2304
500 ' DIM RAKK%(300):FOR I=0 TO 74:READ A:RAKK%(I)=A:NEXT I
510 ' ********** FM-7 & FM-8 SHIP DATA **********************
520 ' DATA 0,0,7,-32768,62,0,504,0,4064,0,32640,31,-32,255,-64
530 ' DATA 2047,-128,7372,-12800,2949,14337,-1,-8185,-1,-32768
540 ' DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1920,0,15872,1,-2048,15,-8192,127,-32768,0
550 ' DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,-1,-1,-1,-33,-1,-449,-1,-4033,-1,63,-16,63,-256
560 ' DATA 0,0,7,-32768,62,0,504,0,4064,0,32640,0,0,0,0,0,0
570 ' DIM FUNE%(300):FOR I=0 TO 89:READ A:FUNE%(I)=A:NEXT
580 ' ********************************************************
590 PUT@A (305,149)-(334,168),FUNE%,PSET:PUT@A (609,56)-(638,75),HIKO%,PSET
600 FOR I=609 TO 10 STEP -10
610 PUT@A (I,56)-(I+29,56+19),HIKO%,PSET:FOR J=0 TO 50:S$=INKEY$
620 IF S$=" " THEN LINE (I,56)-(I+29,56+19),PSET,0,BF:GOTO 670
630 NEXT J:LINE (I,56)-(I+29,75),PSET,0,BF:NEXT
640 A$="ｱｰｲ !! ｶｹﾞ ﾁｬﾝ ﾉ ｵｸﾋﾞｮｳ ﾓﾉ !!"
650 FOR U=0 TO 40:C=INT(RND(1)*7)+1:D=INT(RND(1)*7)+1::COLOR C:PRINT A$
660 COLOR=(C,D)::NEXT U:FOR N=1 TO 7:COLOR=(N,N):NEXT N:CLS:GOTO 20
670 FOR Q=1 TO 13:SOUND Q,0:NEXT Q:X=I:Y=76:PUT@A (X,Y)-(X+19,Y+19),RAKK%,PSET
680 FOR L=0 TO 31 STEP -2
690 SOUND 0,250:SOUND 1,3:SOUND 2,250:SOUND 3,3:SOUND 4,250:SOUND 5,3:SOUND6,L
700 SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 12,190:SOUND 13,9:NEXT L
710 FOR W=X TO 10 STEP -10:PUT@A (W,56)-(W+29,75),HIKO%,PSET
720 LINE (W,56)-(W+29,73),PSET,0,BF:NEXT W:SOUND 7,7:SOUND 8,8:A=0
730 Y=A+Y:PUT@A (X,Y)-(X+19,Y+19),RAKK%,PSET:LINE (X,Y)-(X+19,Y+19),PSET,0,BF
740 S$=INKEY$:IF S$="4" THEN X=X-5 ELSE IF S$="6" THEN X=X+5
750 A=INT(RND(1)*1)+1:GOTO 730
760 CLS:FOR K=0 TO 1:A=0:B=47:LINE (A,B)-(A,B),PSET,5:FOR A=0 TO 640 STEP 10
770 B=INT(RND(1)*25)+45:IF B>48 THEN 770 ELSE LINE -(A,B),PSET,5:NEXT A,K
780 X=0:Y=170:LINE (X,Y)-(X,Y),PSET,4:FOR X=0 TO 640 STEP 10
790 Y=INT(RND(1)*90)+90:IF Y<170 THEN 790 ELSE LINE -(X,Y),4:NEXT X
800 PAINT(0,199),4,4:PRINT"IT'S WANT TO HELP MAKEING YOUR PROGRAM AND IT'S HINZ.
```


★果物屋に行ってもＡＰＰＬＥなかったよ！どこに売ってんの？（群馬県前橋市・**栗山尊弘12才**）……**【影**：なにを言っとるの？果物屋に行ったってありゃしないよ！あれは酒屋さんにしか置いてないの！**編**：アホらしい！**】**

MZ-80K/C/E/1200用
MZ-700用(S-BASIC)

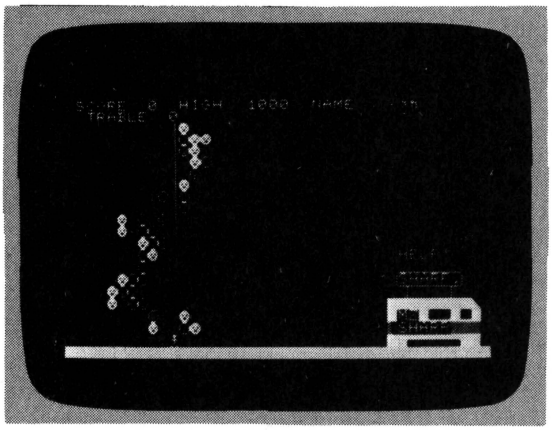
SHARPを救え！

田村　しんいち

取扱説明書●

（あんね，これはフィクションだから，SHARPさんおこんないでね！）1982年の最後のほうに，MZ－700がでました。しかしSHARPはこれをつくるのに，サラ金会社に1千万円を借りたんどす。そして，1983年にサラ金会社からきょーはく状が届きました。「やい！はやいとこ金を返さねーと，PC－8001をバカ売れさせてやるぞー」。そこでSHARPは，ゴーグル・ファイブをやとって，ヤクザをやっつけるのでありんした。

VNで左右に動き，SPACE でビームを発射するんよ。大－80点で●－60点で☺－50点だど!!



《写真1》動きが速くて，ムヅカシー!!

使用上の注意●

ヤクザがSHARPの前にくると，トラブル1（トラブル3でオシマイ）。それと，TRY AGAINのときのYははじめっから，Gはスコアがそのまま，Lはリスト表，Nはオワリになってるんよ。

お・ま・け●

SP－5030のオート・リピートは，POKE＄3D25,0で，やめるのはPOKE＄3D25,1なんだと。

★CHECKER FLAG

編：影さんの大好きなサラ金ですよ。

影：ふ～ん，シャープさんも私と同じで，首が回らないのかな？（シャープさん，ゴメンナサイ！）

編集部のドア：トントン！

影：ドキッ!!　ついにここまで――。

そば屋さん：まいど～，ラーメン・ライスで～す!!

SHARPを救え!!のプログラム・リスト

```
10 CLR:TEMPO 6:N$="ﾍﾞｰﾏｶﾞ":H=1000
15 PRINT"E"
20 PRINT:PRINT
25 PRINT"          T H E !          ╱‾╲╱‾╲"
30 PRINT"        S H A R P          M  B "
35 PRINT"            ｦ              Z  Y
40 PRINT"          ｽｸｴ              |  . "
45 PRINT"        G A M E ♠          8  S "
50 PRINT"                           0  H
60 PRINT"      ♥♥♥♥ KEY ♥♥♥♥          I "
65 PRINT"                           K  N
70 PRINT"        ┌─┐  ▒  ┌─┐        /  I "
75 PRINT"        |V| ▀▒▀ |N|        C  C "
80 PRINT"        └─┘ ╱ ╲ └─┘        ╲╱ H "
```

★ベーマガ編集部はえらい！別冊3月号から今年の6月号をくらべると90ページも増えている。（静岡県浜松市・徳増章広14才）……【編集長：まだまだ厚く，本数もふえますよ。編：ドキッ!!影：ウキ！編なにそれ？】

```
85 PRINT"                                    I "
90 PRINT"       BEAM [SPACE]BAR             \_/"
100 PRINT:PRINT"   (C)  TAMURA'S SOFT 1983.1
120 MUSIC"F2F3C4ED4A3C5E1G7B4E5F3C5D3B4‾C6"
130 CURSOR 10,11:PRINT"START(S)KEY"
140 GETA$:IFA$="S"=0THEN140
142 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME/SETTEI ▒▒▒▒▒▒▒▒▒
145 U=.1:G=.2:R=.3
150 PRINT"▒":X=10:Y=4:A=20:B=4:C=30:D=4
160 CURSOR1,2:PRINT"SCORE:";S;SPC(2);"HIGH:";H;"  NAME:";N$;"
163 PRINT"▒▒TRABLE:";T
165 CURSOR30,15:PRINT"\HELP!/"
170 CURSOR30,16:PRINT" ______  "
180 CURSOR30,17:PRINT" |SHARP.| "
190 CURSOR30,18:PRINT" ┬   ┬"
200 CURSOR30,19:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
210 CURSOR30,20:PRINT"▒MZ▒__▒_▒"
220 CURSOR30,21:PRINT"▒ SHARP▒▒▒▒"
230 CURSOR30,22:PRINT"▒▒▔▔▔▔▔▒▒"
235 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
270 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ G.A.M.E.... ▒▒▒▒▒▒▒▒▒
300 X=X+INT(RND(1)*3)-1:Y=Y+G
310 IFX<1THENX=1
320 IFX>20THENX=29
330 CURSORX,Y:PRINTCHR$(99):IFY>22THEN590
340 A=X:B=Y
350 A=A+INT(RND(1)*4)-2:B=B+U
360 IFA<1THENA=1
370 IFA>29THENA=29
380 CURSORA,B:PRINTCHR$(103):IFY>22THEN590
390 C=X:D=Y
400 X=X+INT(RND(1)*3)-1:Y=Y+R
410 IFC<0THENC=1
420 IFC>29THENC=29
430 CURSORC,D:PRINTCHR$(104):IFY>22THEN590
440 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ KEY ｿｳｻ ▒▒▒▒▒▒▒
445 GETA$:IFA$=" "THEN510
450 IF A$="V"THENV=-1
460 IF A$="N"THENV=+1
465 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ NINGAN ▒▒▒▒▒▒▒▒
470 CURSORE,22:PRINT" ";
480 E=E+V:IF E<0THENE=0
490 IF E>29THENE=29
500 CURSORE,22:PRINTCHR$(99);:GOTO270
510 FORI=21TO4STEP-1:CURSORE,I:PRINT"|":NEXT:MUSIC"‾A1‾E1"
520 IF X=ETHENCURSORX,Y:PRINT"*";:MUSIC"G2A3B1":S=S+50:G=G+.1:GOTO150
530 IF A=ETHENCURSORA,B:PRINT"×";:MUSIC"A3B1E3":S=S+60:U=U+.1:GOTO150
540 IF C=ETHENCURSORC,D:PRINTCHR$(102);:MUSIC"‾C1‾E2":S=S+80:R=R+.1:GOTO150
550 FORI=21TO4STEP-1:CURSORE,I:PRINT" ":NEXT:GOTO270
590 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ G A M E O V E R ▒▒▒▒▒
591 CURSORE,22:PRINT"#":MUSIC"F1"
595 CURSORE,22:PRINT"@":MUSIC"E1":CURSORE,22:PRINT",":MUSIC"D1"
600 CURSORE,22:PRINT".":MUSIC"C1":CURSORE,22:PRINT". ":MUSIC"_B5"
603 CURSOR30,15:PRINT"▒ﾔｯﾀﾈ!▒▒▒";CHR$(103):MUSIC"E1F2E3"
605 T=T+1:IF T=3 THEN609
608 GOTO142
609 CURSOR15,10:PRINT"GAME OVER":MUSIC"_C1C9RRR"
610 PRINT"▒"
620 CURSOR6,3:PRINT"YOU SCORE:";S
630 CURSOR6,6:PRINT"HIGH SCORE:";H
640 IF H<S THENH=S:CURSOR6,10:PRINT"BEST!":INPUT"NAME?(6)";N$
650 CURSOR6,12:PRINT"TRY AGEIN Y/G/N/L":T=0
660 GET A$
670 IFA$="Y"THENS=0:GOTO142
680 IFA$="G"THEN142
690 IFA$="N"THENPRINT"▒":END
700 IFA$="L"THENLIST
710 GOTO 660
```

★編さん，僕も大のドラキチ。中日が負けた時は愛機のキーをさわる気になれなくて困ってマス。（愛知県名古屋市・**伊藤修二**）……【**編**：ダ，ダメ！この話はヒミツにしておいて。編集長は巨人狂いなんだから。】

MZ-80K/C/E/1200用
MZ-700用(S-BASIC)

THE 鉄砲隊

村上　岳生

STORY

武田勝頼は，三河の攻略をねらって家康・信長の連合軍三万八千と，設楽原の決戦にいどんだ。しかし，一波，二波と波のようにおそいかかる騎馬隊は，それを間近に引き寄せた信長軍3000挺の鉄砲隊がうちだす銃弾の前に，むざんにうちたおされてしまう。

GAMEの説明

あなたは，信長の鉄砲隊を操作します。襲いかかってくる武田の騎馬隊を，7挺の鉄砲を操作して，どんどん撃ちたおしてください。まだ初期の種子島銃なので，操作は簡単ではありません。鉄砲が撃てる状態になった鉄砲には，●が表示されますので，撃ちたい鉄砲の番号（1～7）のキーを押してください。発射した銃弾が消えるまで，つぎの発射はできません。

騎馬隊が鉄砲隊のところまでやってくると，ダメージが5％ずつ増えていき，下に表示されます。ダメージが100％にならないうちに，騎馬隊を全部撃ちたおすと，1面クリアでボーナスがもらえます。

その他

すべてBASICなので，騎馬隊の移動が少しじれったいようです。●が消えるのが速すぎるという人は，TFの値を少し大きくしてください。

参考にしたもの

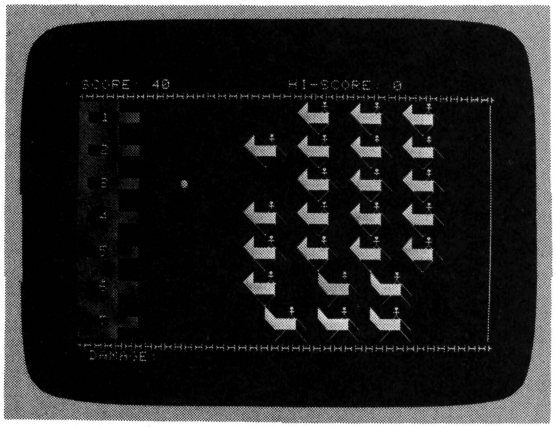
旺文社　日本の歴史4

《第1表》プログラムの説明

10～	初期設定
160～	メイン・ルーチン
200～	ゲーム・オーバー
300～	デモ
500～	画面表示
600～	騎馬隊移動
700～	ダメージ表示
800～	キー・スキャン
850～	タマ移動
900～	スコア表示
950～	1面クリア
1000～	鉄砲アドレス・データ

《第2表》変　数

BA( ) ……鉄砲のアドレス
KX( ), KY( ) ……騎馬隊のアドレス
SC……スコア
TA……鉄砲の番号
BA……銃弾のアドレス
DA……ダメージ
XA……騎馬隊のアドレス初期値
CF……ゲーム・オーバがどうかのフラグ
TF……●の表示期間



《写真1》右はしから，ぞくぞく敵が現われてくるぞ

★CHECKER FLAG

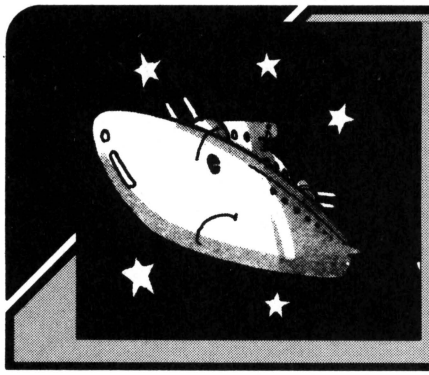
影：国際化するマイコンではありますが，我々日本人は，ゲームにも日本文化をとり入れるべきであります。オッホン!!

Dr.D：なにを気どってるんだ。とはいったものの，影君の意見にはワシも賛成だ。この作品はストーリーで合格だ!!。

★「ガチャ」編集部のドアをあけた。「あれ？動物園に出ちゃった!?」（千葉県柏市・**赤地くん13才**）……**【編集長**：ははは，Dr.がオランウータンで編君がチンパンジーで影君はゴリラだな。飼育係も大変だ！**影**：カバカバ！】

```
10 V=53248:HS=0:TEMPO 7
20 DIM BA(7),KX(41),KY(41),FL(41)
30 FOR I=1 TO 7:READ BA(I):NEXT
80 SC=0:DA=0:XA=30:CF=0
90 GOSUB 300
100 FOR I=0 TO 41:KY(I)=(INT(I/6)+1)*3-1
110 KX(I)=(I-INT(I/6)*6)*5+XA:FL(I)=0:NEXT
140 TF=0:TA=1:BF=0:K=0:C=1:C1=0
150 GOSUB 500:PA=-1:MUSIC"T G9"
160 GOSUB 850:GOSUB 600:GOSUB 850:GOSUB 750:GOSUB 600
170 IF CF=1 GOTO 200
180 GOSUB 800:GOSUB 850:IF K<41 GOTO 160
190 GOSUB 950:GOTO 100
199 REM ▩ GAME OVER ▩
200 FOR I=0 TO 20:POKE 57346,0:MUSIC"_D1_C"
210 POKE 57346,1:MUSIC"_G1":NEXT
220 CURSOR 10,6:PRINT"ﾊｯﾊｯﾊｯﾊｯ! ｻｽｶﾞﾉ ｵﾀﾞﾓ";:MUSIC"T F1R5T F1R5T F1R5"
230 CURSOR 10,8:PRINT"ﾀｹﾀﾞﾉ ｷﾊﾞﾀｲﾆﾊ ｶﾅﾜﾇﾜ!";
250 CURSOR 10,20:PRINT"REPLAY ?(Y/N)"
260 GET A$:IF A$="N"THEN END
270 IF(A$="Y")=0 THEN 250
280 IF SC>HS THEN HS=SC
290 GOTO 80
299 REM ▩ DEMO ▩
300 GOSUB 500:CURSOR 10,4:PRINT"T H E ◆ ﾃｯﾎﾟｳ ﾀｲ";
310 CURSOR 15,10:PRINT"PUSH 'S'";
320 GET A$:IF(A$="S")=0 THEN 320
330 RETURN
499 REM ▩ SCREEN ▩
500 PRINT"@SCORE:";SC;TAB(20);"HI-SCORE:";HS
520 FOR I=1 TO 23 STEP 22:FOR J=V+I*40 TO V+I*40+39
530 POKE J,236:NEXT J,I
540 FOR I=2 TO 20 STEP 3
550 CURSOR 0,I:PRINT"▒▒▒▒■■■■■";INT(I/3)+1;"▒▒▒■■■■■■■▒▒▒▒";:NEXT
560 FOR I=2 TO 22:POKE V+I*40+39,121:NEXT:GOSUB 710
570 CURSOR 1,24:PRINT"DAMAGE:";:RETURN
599 REM ▩ HORSE ▩
600 PA=PA+1:IF PA>41 THEN PA=0:POKE$11A2,30:USR($44):C2=C:C=C1:C1=C2
610 KX(PA)=KX(PA)-2
620 IF(KX(PA)>32)+(FL(PA)=1)THEN MUSIC"R1":GOTO 690
630 I=V+KX(PA)+2+KY(PA)*40:I1=PEEK(I+40):I2=PEEK(I+41):I3=PEEK(I+42)
640 IF(I1=109)+(I2=109)+(I3=109)THEN FL(PA)=1:K=K+1:GOTO 660
650 IF KX(PA)<7 GOSUB 700:FL(PA)=1:K=K+1:IF DA>90 THEN CF=1
660 CURSOR KX(PA)+2,KY(PA):PRINT"    ■■■■■    ■■■■■    ";:IF FL(PA)=1 GOTO690
665 CURSOR KX(PA),KY(PA):ON C GOTO 680
670 PRINT"◣ "+CHR$(99)+"■■■■◥▩▩◤■■■■◢ ◥";:GOTO 690
680 PRINT"◿ "+CHR$(99)+"■■■■◥▩▩◤■■■■◤";
690 USR($47):RETURN
699 REM ▩ DAMAGE ▩
700 DA=DA+5
710 CURSOR 8,24:PRINTLEFT$("OOOOOOOOOOOOOOOOOOO",DA/5);
720 RETURN
749 REM ▩ TAMA ▩
750 IF TF>0 THEN TF=TF-1:RETURN
760 IF BF=1 THEN RETURN
770 POKE BA(TA),0
780 TA=INT(RND(1)*7)+1:TF=1
790 POKE BA(TA),71:MUSIC"T G0":RETURN
799 REM ▩ KEY SCAN ▩
800 GET A:IF(A<>TA)+(BF=1)THEN RETURN
810 BA=BA(TA):BF=1:MC=0:RETURN
849 REM ▩ TAMA MOVE ▩
850 IF BF=0 THEN RETURN
860 BA=BA+1:POKE BA-1,MC:MC=PEEK(BA)
870 IF(MC=66)+(MC=67)THEN POKE BA,109:MUSIC"T D1":SC=SC+20:GOSUB900:BF=0:RETURN
880 IF MC=121 THEN POKE BA,MC:BF=0:RETURN
890 POKE BA,71:RETURN
899 REM ▩ SCORE ▩
900 CURSOR 6,0:PRINT SC;:RETURN
949 REM ▩ CLEAR 1 ROUND ▩
950 CURSOR 7,6:PRINT"ﾔｯﾀﾞﾈ! ﾀｹﾀﾞﾉ ｷﾊﾞﾀｲ ﾓ ｺﾚﾏﾃﾞｼﾞｬ!"
960 FOR I=1 TO(100-DA)/2:SC=SC+10:GOSUB 900:MUSIC"T F2R":NEXT
970 XA=XA-3:IF XA<10 THEN XA=10
980 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
1000 DATA 53369,53489,53609,53729,53849,53969,54089
```

★僕が選んだマイコンＢＥＳＴ５－１位Ｘ１，２位ＰＣ－9801，３位ＭＺ－2000，４位ＰＣ－8801とＰＣ－8001 mk II，15項目でテストした結果だよ。（東京都足立区・**麻生　悟14才**）……**【編**：異議ある方は次号のＯＦへ／】



MZ-700用(Hu-BASIC)

YAMATO ゲーム

西村　勉

●内容

テーマ曲とともに，宇宙空間に宇宙戦艦ヤマトが出現します。航行中ＵＦＯの攻撃を受けますが，あなたはコスモ・タイガーで応戦してください。幸運を祈ります。

●操作方法

Ⓡキーで出撃準備，カーソル・キーで上下左右に移動，Ⓢキーで空間停止します。ＵＦＯが３回ヤマトに衝突すると，ゲーム・オーバーになります。2000点でＵＦＯの動きが速くなり，4000点でＵＦＯとコスモ・タイガーの速度が同じになります。

参考にしたもの

ＭＺ－700のＭＡＮＵＡＬ　ベーマガ１月号「スキー・ゲーム」　〃　３月号「追跡ゲーム」

《第１表》主な変数表

ＳＣ	……スコア
ＨＳ	……ハイ・スコア
Ｘ，Ｙ	……ＵＦＯのＸ座標，Ｙ座標
ＵＸ，ＵＹ	……ＵＦＯの移動座標
Ｘ２，Ｙ２	……コスモ・タイガーのＸ座標，Ｙ座標
ＳＸ，ＳＹ	……コスモ・タイガーの移動座標
Ｐ	……ヤマトの被弾回数
Ｋ	……ＵＦＯの移動先読み取り
Ｃ	……コスモ・タイガーの移動先読み取り
Ａ＄	……キー入力

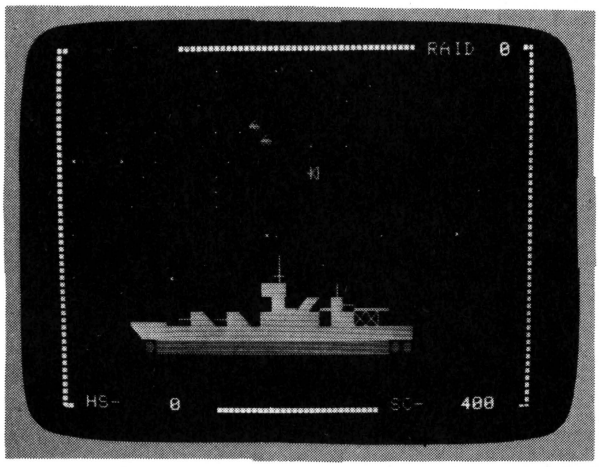
★CHECKER FLAG

影：ヤマトのしょくん!!　私は悪の帝王のカゲだ。今回はＭＺとなって，君達を地獄に送ってやる。

編：ちょっと待った！　影さんはヤマトの乗組員ですよ。

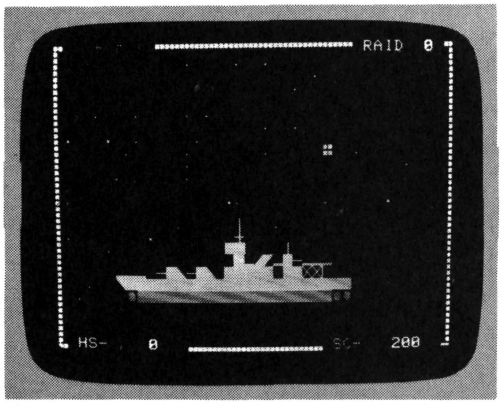
影：あっ，そうか！　たまには自分が悪となり，正義の味方をやっつけてみたいなあ。

編集長：どうも影君の心は暗くていかん！　いっそのことオーバー・ホールでもするか。なっ，影君？　あれっ，もういないや。



《写真２》ＵＦＯに体当りすると，こうなった▶

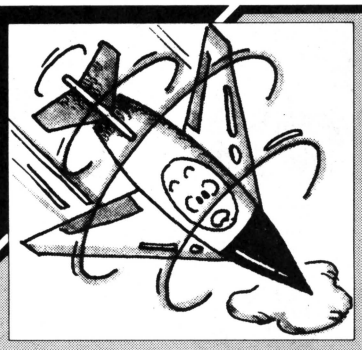
◀《写真１》Ⓡでコスモ・タイガーが出現。上のＵＦＯを追いかける



★ＯＦで会津若松の友人の名前を発見！４年ぶり。まさか昔の友人がＢＭを見てるとはネ。(石川県金沢市・**衛良樹16才**)……**【編**：そうですか。私は会津にも金沢にも行ったことがあるんですよ！　自然がキレイだった。】

```
40 V=53248!:HS=0
50 COLOR 5,0:SX=0:SY=0 :SC=0:Z=1:P=0:X2=28:Y2=18:PRINT"■"
60 PLAY 6
70 GOSUB 730
80 REM ------ UFO ｲﾄﾞｳ ----------
90 X=INT(RND(1)*35+2):Y=1
100 UX=INT(RND(1)*3)-1:X=X+UX:UY=INT(RND(1)*2):Y=Y+UY
110 IF (X<1)OR(X>38)OR(Y<1)OR(Y>23)THEN80
120 K=PEEK(V+X+Y*40)
130 IF(K=66)OR(K=67)OR(K=77)OR(K=78)OR(K=86)THEN SC=SC-50:P=P+1:GOSUB 580
140 COLOR 7:LOCATE 36,0:PRINT USING"##";P;
150 LOCATE 31,24:PRINT USING"######";SC;
160 LOCATE 5,24:PRINT USING"#####";HS;
170 IF P=3 THEN 630
180 POKE V+X+Y*40,199
190 REM ---ｺｽﾓ ﾀｲｶﾞｰ  ----
200 A$=INKEY$(0)
210 ON Z GOTO 220,230
220 IF A$="R"THEN Z=2:GOSUB 300
230 GOSUB 390
240 POKEV+X2+Y2*40,0:X2=X2+SX:Y2=Y2+SY
250 IF (X2<1)OR(X2>38)  OR(Y2<1)OR(Y2>23)THEN X2=28:Y2=18:SX=0:SY=0:Z=1:PLAY"+B"
:GOTO200
260 C=PEEK(V+X2+Y2*40)
270 IF C=199THEN SC=SC+200:GOSUB 460
280 IF(C=66)OR(C=67)OR(C=77)OR(C=78)OR(C=86)THEN SC=SC-100:GOSUB 520
290 ON Z GOTO 370,300
300 POKEV+X2+Y2*40,232
310 IF SC=>2000 THEN D=D+1
320 IF SC=>4000 THEN D=4
330 ON D GOTO 340,350,360,370
340 D=2:GOTO 200
350 D=3:GOTO 200
360 D=4:GOTO 200
370 POKEV+X+Y*40,0:D=1:GOTO 100
380 RETURN
390 A$=INKEY$(0):IF Z=1 THEN RETURN
400 IF A$="■"THEN SY=-1:SX=0
410 IFA$="■"THEN SY=1:SX=0
420 IFA$="■"THEN SX=-1:SY=0
430 IFA$="■"THENSX=1:SY=0
440 IF A$="S" THEN SX=0:SY=0
450 RETURN
460 REM --- UFO ｹﾞｷﾂｲ -------------
470 FOR I=0 TO 5:POKEV+X2+Y2*40,246:PLAY"+B0+A"
480 POKE V+X2+Y2*40,249:PLAY"+F0+E":NEXT
490 POKE V+X2+Y2*40,232
500 X=INT(RND(1)*30+3):Y=3
510 RETURN
520 REM ---- ｼﾞﾊﾞｸ -----------------
530 FOR I=0 TO 5:POKEV+X2+Y2*40,246:PLAY"-B0-A"
540 POKE V+X2+Y2*40,249:PLAY"-F0-E":NEXT
550 POKE V+X2+Y2*40,0
560 Z=1:X2=28:Y2=18:SX=0:SY=0
570 RETURN
580 REM ---- ﾔﾏﾄ ﾋﾀﾞﾝ ------
590 FOR I=0 TO 5 :POKE V+X+Y*40,246:PLAY"B0AG"
600 POKE V+X+Y*40,249:PLAY"+F0+E+D":NEXT
610 POKEV+X+Y*40,0
620 X=INT(RND(1)*30+3):Y=3:RETURN
630 REM ----- GAME  OVER -------
640 LOCATE 10,5: C$="GAME  OVER":GOSUB 720
650 LOCATE 10,8:C$="SCORE  ":GOSUB 720:PRINT SC;
660 IF HS<SC THEN HS=SC
670 LOCATE 10,11:C$="HI-SCORE  ":GOSUB 720:PRINT HS;
680 LOCATE 10,14:C$="TRY AGAIN  Y  OR  N":GOSUB 720
690 A$=INKEY$(1):IF A$="Y"THEN 50
700 IF A$="N" THEN PRINT"■":GOTO 690
710 PRINT"■":END
720 FOR I=1 TO LEN (C$):PRINT MID$(C$,I,1);:PLAY"+G0":NEXT:RETURN
730 REM ------ ｶﾞﾒﾝ ---------
740 POKEV,247:FOR I=10 TO 29 :POKEV+I,243:NEXT
750 POKEV+39,251:FOR I=1 TO 23 :POKE V+39+I*40,250NEXT
760 POKEV+39+24*40,254:FOR I=26 TO 13 STEP-1:POKEV+I+24*40,252:NEXT
770 POKEV+24*40,253:FOR I=23 TO 1 STEP-1:POKEV+I*40,245:NEXT
780 COLOR 2:LOCATE 3,0:PRINT" ﾔ ﾏ ﾄ"
790 COLOR 6:LOCATE 31,0:PRINT"RAID";
800 COLOR 3:LOCATE 2,24:PRINT"HS-";
810 COLOR 4:LOCATE 28,24:PRINT"SC-";
820 FOR I=0 TO 40:HX=INT(RND(1)*37+1):HY=INT(RND(1)*22+1)
830 POKEV+HX+HY*40,185:NEXT
840 FOR I=0 TO  5:GX=INT(RND(1)*37+1):GY=INT(RND(1)*15+1)
850 COLOR 6:LOCATE GX,GY:PRINT".":NEXT
860 PLAY"C3R0C3F7R5F3G#DF6R5C3R0C3F7G3#G3F3+C7R5"
870 COLOR 1
880 LOCATE 10,15:PRINT"          +▒▒|"
890 LOCATE 10,16:PRINT"         ▒▒    | "
900 LOCATE 10,17:PRINT"          ▙▁◢▁▙┣━━━"
910 LOCATE  6,18:PRINT"━━━ ╋▙◣╋▙◣ ▒▒▒▒▒ ▒▒▷◁ "
920 LOCATE  6,19:PRINT"◥▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
930 COLOR2
940 LOCATE  6,20:PRINT" ●▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒●●"
950 PLAY"+C3R0+C3#A7R0#A3#G#A+C8R4G7#DF"
960 RETURN
```

★７月号のＰ.89と138，これはＯＦコーナーが３行になる前ぶれだ！もうのびのび書けるぞ!!のびのびのびのびのび……。(愛知県海部郡・**我こそ121115才**)……【**影**：気持はわかるが，あまりのびのびすると私の出番が……。】



MZ-80B/2000用(G-RAM1)

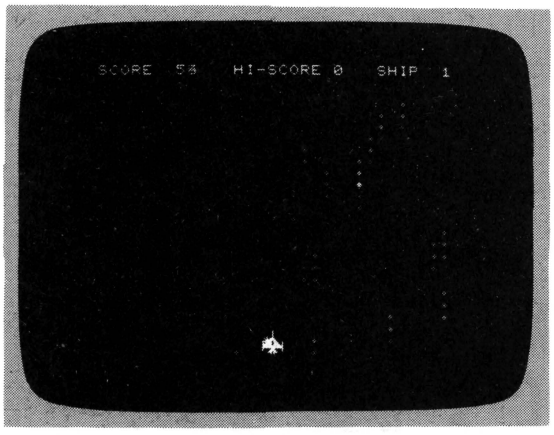
SPACE METEOR

出野　武彦

遊びかた

あなたは，SPACE　SHIPのパイロットです。4 6のキーで左右に動き，メテオをよけて前進してください。一番すみまで行くと，まん中にワープしてきます。

3機やられると，ゲーム・オーバーです。再プレイは，Yキーを押してください。



《写真1》実行画面。リストが短いネ！

《第1表》変数表

A	SHIP位置
A0	KEY入力
B0	A0が押されていない時のA0に入れる値
SC	スコア
HS	ハイ・スコア
SH	SHIPの数
A$	メテオのキャラ
I$	SHIPのキャラ

★CHECKER FLAG

編：短かいプログラムですね。どこに工夫が凝らせれてるんですか？

Dr.D：メイン・プログラムの中で，特徴あるのは逆スクロールかな。キャラクタ・データは，160行にあるんだ。そして，逆スクロールのマシン語データは150行だ。いずれも，70行で表示させているぞ。

影：このテクニックは，わからなんだ。

SPACE METEOR　のプログラム・リスト

```
 0 REM SPACE METEOR  by  Takehiko  for  MZ-2000/80B
 10 CONSOLE S0,24C40NGN:GRAPH I2C:FORI=0TO100:SETRND(1)*320,RND(1)*200:NEXT:TEMP
07:FORI=0TO31:READY:I$=I$+CHR$(Y):NEXT:CL$=STRING$(CHR$(0),38):POKE$952,0
 20 GRAPH I1C012:FORI=0TO28:READY:POKE52992+I,Y:NEXT:DEF KEY(5)=POKE$952,166!DEF
 KEY(5)=STRING$(7
 25 SC=0:PRINT"®":SH=3:A0=4:CURSOR3,0:PRINT"SCORE        HI-SCORE";HS;"   SHIP ":
A$="*":CURSOR13,10:PRINT"Let's GO !":MUSIC"A5AAAFFCD7A5G8R5G7AGF5EDC7D5C8"
 30 B0=A0:GETA0:IF(A0<>4)*(A0<>6) THEN A0=B0
 40 IFA0=4THENA=A-1:POSITION(A+1)*8,180:PATTERN-16,CL$:GOTO60
 50 IFA0=6THENA=A+1:POSITION(A-1)*8,180:PATTERN-16,CL$:GOTO60
 60 IF(A>38)+(A<1)  THEN A=18
 70 POSITIONA*8,180:PATTERN-16,I$:USR($CF00):CURSORINT(RND(1)*38)+1,2:PRINTA$
 80 IFCHARACTER$(A,23)=A$ THENSH=SH-1:FORI=0TO10:CONSOLE R:MUSIC"+#B0-B":CONSOLE
N:NEXT:CURSOR28,0:PRINT"SHIP ";SH-1;" ":IFSH=0 THEN 100
 90 SC=SC+1:CURSOR9,0:PRINTSC:GOTO30
 100 GO$="G A M E  O V E R":FORJN=1TOLEN(GO$):CURSOR10,13:PRINTLEFT$(GO$,JN):MUS
IC"+#B1":NEXT
 110 TR$="T R Y  A G A I N ?":FORJN=1TOLEN(TR$):CURSOR9,15: PRINTRIGHT$(TR$,JN):
MUSIC"+B1":NEXT:IFSC>HS THEN HS=SC
 120 GETA$:IFA$="Y" THEN 25
 130 IFA$="N" THEN GRAPH00 :PRINT"®":POKE$952,166:END
 140 GOTO120
 150 DATA0,0,0,0,0,1,3,71,79,95,127,127,65,67,7,1,128,128,128,128,128,192,224,11
3,121,125,255,255,193,225,112,64
 160 DATA219,232,203,255,211,232,33,191,211,17,231,211,1,112,3,237,184,35,84,93,
19,1,39,0,175,119,237,176,201
```

★この前おじいちゃんにベーマガを見せたら一生けん命に読みだした。（神奈川県川崎市・**ペンネーム**）……【Dr.D：ほほう，たいしたもんだ。**編**：編集部にもときおりご年輩から電話がかかってくることがあるんですよ！】

MZ-80B/2000用
ドラキュラの夜

TAMISAN &
EP-87

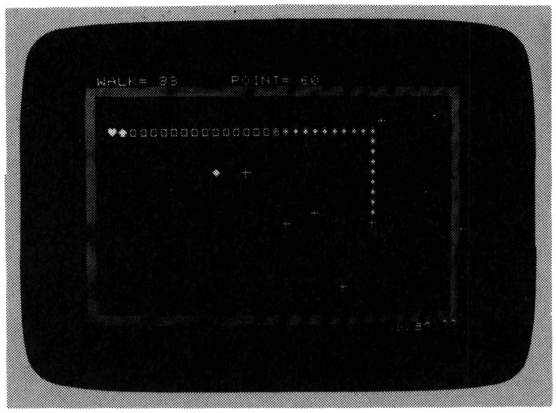
ものがたり

それは2015年，２月14日の夜のことでした。それまでひっそりと暮らしていたドラキュラは，自分のまわりにチョコレートがないことに気がついた!?　色男のつもりでいたドラキュラは“げきど”して，昔のように美女を襲いにいくのでありました。しかし，彼には宿敵スパーク牧師がおります。牧師さんは目が見えませんが，文明の利器ドラキュラ・トレーサーを使用して，ドラキュラの後を正確に追跡してくるのです。ドラキュラと牧師さんのもっとも長い夜が，今はじまるのです!?

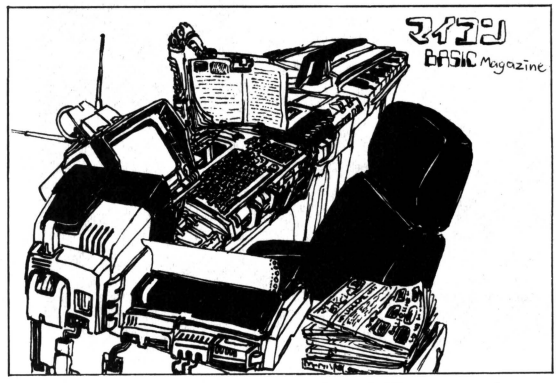
あそびかた

いつものテン・キーで，ドラキュラをあやつってください。ドラキュラは“＋”にぶつかると死にます。“♡”は女の子で，かみつくと10点プラスされます。“◇”は足消しの実で，たべると足あとはなくなります。

♧はパワーアップの実です。食べると画面が反転して，しばらくの間はイデオンみたいに無敵です（牧師には殺される）。牧師さんは，ドラキュラがとまってると追跡してきます。ＷＡＬＫ＝60で動いても追跡してきて，ＷＡＬＫ＝80で２コずつ，ＷＡＬＫ＝100で3コずつ追跡してきます。◇は，ＷＡＬＫの合計が100ごとに１コずつ，＄は，ＷＡＬＫの合計が300ごとに１コずつ，♧は，ＷＡＬＫの合計が500ごとに１コずつ出てきます。



▲《写真１》ありふれた画面―と思ったら大まちがい。やってみるとスゴークおもしろいのだ



長野県長野市　常田直登

★CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，見たところなんのへんてつもないゲームのようだが，ストーリーがあっておもしろいぞ。

編：やっぱり，アイデアですね。

影：なんである，アイデアル！

編：ふる～い!!

Dr.D：さて，プログラムを見るか。全体的には文句のつけようがないな。ただし，70～73行などで，変数の使いかたを工夫したらよかったな。

影：なんである，愛である!!

編：こんどは，意味がちがうよ！

★ベーマガは安い！ジュース３本分で買える！……ジュース買おっ（神奈川県川崎市・**高橋直樹14才**）……【**編**：右手にベーマガ左手にジュース。どっちとる？**影**：ジュース！ジュース!!**編集長**：聞く相手がマズカッタ！】

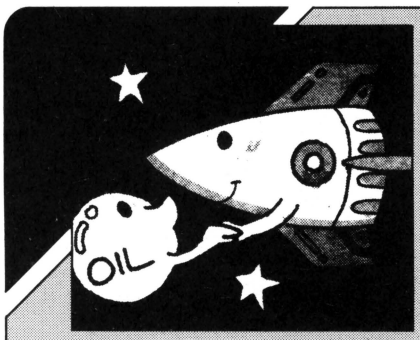
```
1 DIM X(130),Y(130),HS$(9),HS(9)
2 FOR I=0TO9:HS$(I)="ﾄﾞﾗｷｭﾗﾉﾖﾙ By S.K":NEXT
3 PO=0:PU=0:MI=0:KB=0
4 X(0)=5:Y(0)=5
5 TEMPO7
9 CONSOLEC40S0,24N:GRAPHOOI1CO1:GOSUB 40000:CONSOLES0,23:PRINT CHR$(6);
10 FOR I=1TO38:CURSORI,1:PRINT CHR$(31);:CURSORI,23:PRINTCHR$(31);:NEXT
20 FOR I=2TO22:CURSOR 1,I:PRINTCHR$(31);SPACE$(36);CHR$(31);:NEXT
21 CURSOR 5,5:PRINT"♠";
23 MUSIC"A4+D+F+E+D+F+D+E+D#A+CA8R4
24 MUSIC"A4+D+F+E+D+F+D+E+D#AAG8R4
30 K=0:SP=-1
31 X=INT(RND(1)*36)+2:Y=INT(RND(1)*21)+2
32 IF CHARACTER$(X,Y)<>" "THEN 30
33 CURSORX,Y:PRINT"♥";
40 PRINTCHR$(5);"  WALK=";K;"   ";TAB(15);"POINT=";PO
50 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166
60 X=X(K):Y=Y(K)
70 IF A$="2" THEN Y=Y+1
71 IF A$="8" THEN Y=Y-1
72 IF A$="6" THEN X=X+1
73 IF A$="4" THEN X=X-1
74 C$=CHARACTER$(X,Y)
80 IF C$="♥" THEN KB=KB+1:GOTO 9000
81 IF C$="$" GOSUB 5000
82 IF C$="♣" GOSUB 6000
83 IF C$="♦" THEN  7010
84 IF(PU<>0)*(C$<>CHR$(31))THENC$=" ":GOTO 86
85 CONSOLE N
86 IF C$=" "THEN 101
90 IF C$="+"THEN 10000
100 IF C$<>" " GOSUB 8000:GOTO 130
101 IF K>60    GOSUB 8000
102 IF K>80    GOSUB 8000
103 IF K>100   GOSUB 8000
104 IF(PU<7)*(NR=0) THEN CONSOLE N:NR=1:GOTO 110
105 IF PU<>0THENPU=PU-1:CONSOLE R:NR=0
110 CURSOR X(K),Y(K):PRINT"O";:K=K+1:MI=MI+1
111 IFINT(MI/300)=MI/300 THEN A$="$":GOSUB 2000
112 IFINT(MI/500)=MI/500 THEN A$="♣":GOSUB 2000
113 IFINT(MI/100)=MI/100 THEN A$="♦":GOSUB 2000
120 CURSOR X,Y:PRINT"♠";:X(K)=X:Y(K)=Y
130 IF K<=SPTHEN10000
140 IF 255<=KTHEN10000
150 GOTO 40
2000 X2=INT(RND(1)*36)+2:Y2=INT(RND(1)*21)+2
2010 IFCHARACTER$(X2,Y2)<>" "THEN2000
2020 CURSOR X2,Y2:PRINTA$;:RETURN
5000 PO=PO+50
5010 MUSIC"+E0+F+G+A+B+#B"
5020 C$=" ":RETURN
6000 PU=PU+45
6010 MUSIC"E0DCDEFG
6020 C$=" ":RETURN
7010 FOR I=0TOK
7020 CURSORX(I),Y(I):PRINT" ";:NEXT
7025 MUSIC"+C1+E+D+F+E+G+F+A
7030 K=0:SP=-1:C$=" "
7040 CURSOR X,Y:PRINT"♠";:X(K)=X:Y(K)=Y
7050 GOTO 140
8000 IF K<14THEN RETURN
8001 PS=0:SP=SP+1:IF SP>KTHENSP=K:PS=1
8002 CURSOR X(SP),Y(SP):PRINT"*";:OUT@227,4:OUT@227,5
8003 IF PS=1THEN SP=K+1
8004 RETURN
9000 FOR I=0TOK-1:CURSOR X(I),Y(I):PRINT" ";:NEXT
9010 CURSOR X,Y:PRINT"+";:PO=PO+10
9020 X(0)=X(K):Y(0)=Y(K)
9030 MUSIC"E0FGBAGFEDC-B1-A-G2-F-E-#D-D-#C-CR9+B3"
9040 IF KB<50THEN30
9050 MUSIC"R8E6F4FFEF8R6B+C+DE4EDE8R
9060 MUSIC"E4EAAA#GA8R6B+C+D+C4+CB+C8
9070 PRINTCHR$(5);"  BOUNS !!!!";SPACE$(20);
9080 FOR I=2TO22:FOR J=2TO37
9090 C$=CHARACTER$(J,I)
9100 IF C$="+"THEN PO=PO+1:CURSORJ,I:PRINTCHR$(31);:MUSIC"+B0"
9110 IF C$="♦"THEN PO=PO+2:CURSORJ,I:PRINT" ";:MUSIC"A0B"
```

★40円でベーマガがバッジがいただけるとは，世の中大変便利になりましたなあ。（神奈川県川崎市・**笹矢英一18才**）……**【編集長**：ベーマガはプログラム掲載者に送らせてもらいます。**影**：ワッ，私も欲しいのだ!!**】**

MZ 80 B 2000

```
 9120 IF C$="♣"THEN CURSORJ,I:PRINT"$";
 9130 IF C$="$"THEN PO=PO-10:MUSIC"-C2"
 9140 NEXT:NEXT:KB=20:GOTO 30
 10000 CONSOLEN:FOR J=1TO4
 10001 FOR I=0TOK-1:CURSOR X(I),Y(I):PRINTMID$("※●+ ",J,1);:NEXT:NEXT
 10010 FOR I=1000TO1400:OUT@227,4:CONSOLER:OUT@227,5:CONSOLEN:NEXT
 10020 PRINTCHR$(6);:CURSOR 5,5:PRINT"Your score is ";CHR$(34);STR$(PO);CHR$(34)
;"."
 10030 CURSOR 5,7:PRINT"High score was ";CHR$(34);STR$(HI);CHR$(34);"."
 10040 D$="":IF HI>=POTHEND$="don't "
 10050 CURSOR 3,9:PRINT"You ";D$;"pass the Greatist player!"
 10060 IF D$=""THENHI=PO
 10061 C$="":B$="":A$=""
 10065 FOR I=0TO2000:NEXT:GOSUB 20000
 10066 PRINT:PRINTTAB(4);"Do you play again?"
 10070 GETA$:IF A$=""THEN 10070
 10080 IF A$="Y"THEN RUN 3
 10090 IF A$<>"N"THENMUSIC"+C2D+EG+C+EG+B-E-D-FR-CFD":GOTO 10070
 10100 CURSOR 3,17:PRINT"ﾄﾞｰｾﾄﾞｰｾ ﾎﾞｸﾐﾀｲﾅ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾅﾝﾃ....":MUSIC"+B2R9R"
 10110 CURSOR 3,17:PRINT"ﾌﾝ! ｺｰｼﾃｸﾚﾙﾜｲ ｺﾝﾅ ｷｶｲ ﾅﾝﾃ!!      "
 10120 FOR I=0TO40
 10130 R=RND(1):IF R>.5THEN CONSOLER
 10140 IF R<.5THEN CONSOLEN
 10150 MUSIC"+"+CHR$(65+INT(RND(1)*6))+"O"
 10160 NEXT:CONSOLER:GRAPHO1I1CFCFCFCFCFCF
 19999 END
 20000 PRINT CHR$(6);
 20001 V8=0:IF PO>HS(0)THEN20010
 20002 FOR I=1TO9:IF PO>HS(I)THENV8=I:GOTO 20020
 20003 NEXT
 20004 GOTO 30020
 20010 CURSOR 0,6:PRINT"    Your score is best score!"
 20020 CURSOR 0,8:PRINT"      Please input the your name!"
 20030 PRINT:PRINT"       {■■■■■■■■■■■■■■■■}":CURSOR 7,10
 20031 C$=""
 20040 REM
 20060 GETB$
 20065 IF B$=""THEN20040
 20070 IF(B$=CHR$(7))*(C$<>"")THENPRINTCHR$(4);CHR$(147);CHR$(4);:C$=LEFT$(C$,LE
N(C$)-1):GOTO 20040
 20080 IF B$=CHR$(13)THEN 21000
 20081 IF(B$=CHR$(9))+(B$=CHR$(10))+(B$=CHR$(12))THENPRINT B$;:GOTO20040
 20090 IFASC(B$)<32THEN20040
 20100 C$=C$+B$:PRINT B$;
 20110 IF LEN(C$)<16THEN20040
 20120 GOTO 21010
 21000 FOR I=LEN(C$)TO15:C$=C$+" "
 21001 PRINT" ";:MUSIC"+B2":NEXT
 21010 FOR I=0TO3000:NEXT
 30000 FOR I=9TOV8+1 STEP-1:HS$(I)=HS$(I-1):HS(I)=HS(I-1):NEXT
 30010 HS$(V8)=C$:HS(V8)=PO
 30020 PRINT CHR$(6)
 30030 CURSOR 0,5
 30040 FOR I=0TO9:PRINT RIGHT$("        "+STR$(I+1)+":",7);"  ";HS$(I);"    ";HS(I
):NEXT:RETURN
 40000 PRINT CHR$(6):CONSOLES5,23
 40010 CURSOR 0,1:PRINTTAB(9);"    ── PLAY ──":PRINT
 40020 PRINT TAB(13);"ﾄﾞﾗｷｭﾗ ﾉ ﾖﾙ"
 40030 PRINT:PRINT"      ｱﾅﾀﾊ ";CHR$(34);"ｵﾝﾅﾀﾁ";CHR$(34);"ﾗ ｺﾛｻﾅｹﾚﾊﾞ ﾅﾗﾅｲ。"
 40040 PRINT:PRINT"  ((( ｼｭﾂｴﾝ )))"
 40050 PRINT:PRINT"    ♠ ---- ﾄﾞﾗｷｭﾗ DOT"
 40060 PRINT"    □ ---- ｱｼｱﾄ   DOT"
 40070 PRINT"    ✱ ---- ﾎﾞｸｼｻﾝ DOT"
 40080 PRINT"    ● ---- ｱｼｹﾞｼﾉ ﾐ"
 40090 PRINT"    ♣ ---- ｲﾃﾞﾉ   ﾐ"
 40100 PRINT"    $ ---- ﾃﾝｽｳﾉ  ﾐ"
 40110 PRINT"    ♥ ---- ﾆｯｸｷ ｵﾝﾅﾄﾞﾓ (ｺﾛｽﾄ 10ﾃﾝ!)"
 40120 PRINT"    + ---- ｵﾝﾅﾄﾞﾓ ﾉ ﾊｶ (ｻｳﾙﾄ ｼﾇｿﾞ!)"
 40130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"         BY S.Kondo  1983";
 40140 CURSOR 32,24:PRINT"ｼﾝﾖｳ ??";
 40150 FORI=0TO2000
 40160 GETA$:IF A$<>""  THEN RETURN
 40170 NEXT
 40180 PRINT CHR$(6):GOSUB 30040
 40230 FORI=0TO1500
 40240 GETA$:IF A$<>""  THEN RETURN
 40250 NEXT:GOTO 40000
```


★お願い！もっとリストを鮮明にして！最近目がしょぼつき腰が曲がり肩もこります。(東京都江東区・**吉岡雄一** 15才) ……**【編集長**：ごめんなさい。創刊号36本から7月号56本と本数を増やしたのが原因。改善します。**】**



MZ-80B/2000用(G-RAM1)
077090WARS

ウイングマン

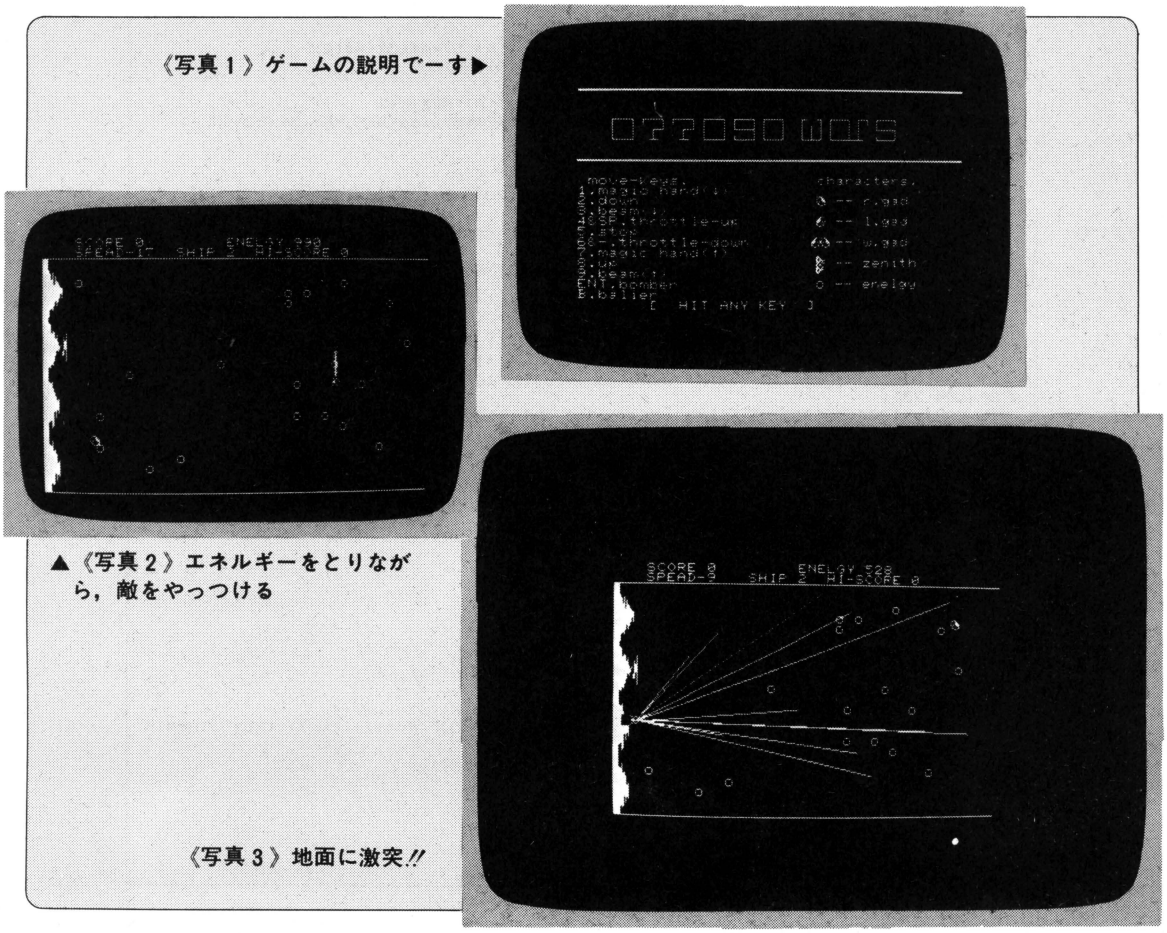
プロローグ

AD2390，AD2335からはじまった，太陽系外宇宙開発プロジェクトも一段落し，それぞれの自治区の活動が波にのってきていた。しかし，地球から10光年はなれたPC自治区と地球政府は，貿易上の問題で戦争状態になってしまった。PC自治区と地球政府は，その中間点No. 077090星に軍を派遣したが，そのまま7ヶ月あまり膠着したままだった。

戦いがはじまって7ヶ月半後，はげしい戦いで，PC自治区はほとんど戦力をつかいはたしていた。これをみはからって，政府は無条件降伏を要求したが，PC自治区は同意しなかった。そしてAD2390，11月，No. 077090星，ブロックNo. ED-224星での戦いが，事実上の最終決戦の場となった。

あなたの指令

あなたは，敵の攻撃をかわしながら，エネルギーを



《写真1》ゲームの説明でーす▶

▲《写真2》エネルギーをとりながら，敵をやっつける

《写真3》地面に激突!!

★この頃編君と影さんの雑談が多くてDr.のキツイ批評が減った。(神奈川県鎌倉市・**磯部祥尚**)……【**編集長**：ほれ見たまえ！雑談で仕事をするからこうなるんだ。**Dr.D**：優秀な作品が多くなったのも事実だがな。】

とって陸地に着陸し，陸の基地にエネルギーを運んでください。

操縦方法

ほとんどのことはプログラム中に記してあるのですが，すこしつけたしがあります。4を押すより［SPACE］，また6を押すより−のほうが効率がよく，BOMBERは，エネルギーが2000をこさないと出ません。それから，ZENITH以外に撃たれた時は，エネルギーが499以上あればエネルギーをマイナス500して，SHIPはこわれません。

★CHECKER FLAG

影：ウイングマンか，どこかでキータ(クラ)なあ〜。

Dr.D：う〜む，いろんな武器が使えるようになっておるな。

編：これだけのキーを使うと，スピードが遅くなることもあるんでしょ。

Dr.D：まあな，しかしこのプログラムでは，それ以外に計算処理に実数を使っていることや，GOTO文を多用していることなどが，スピードの遅さの原因になっとるようだぞ。

影：GOTO文の多用は，やたらと行のあちこちへ飛ばすのだから，マイコンも疲れちゃうよネ！

007090　WARSのプログラム・リスト

```
 5 REM SHOKI STTEI
 10 DIMA$(5),HA$(1):TEMPO7
 20 FORI=1TO4
 30 FORK=1TO8:READA:A$(I)=A$(I)+CHR$(A):NEXTK,I:A$(5)=A$(3)+A$(2)
 35 A$(4)="":FORI=1TO14:READA:A$(4)=A$(4)+CHR$(A):NEXT
 36 FORI=1TO8:READA:BB$=BB$+CHR$(A):NEXT
 37 FORI=0TO1:FORK=1TO8:READA:HA$(I)=HA$(I)+CHR$(A):NEXTK,I
 40 CONSOLEC40,N,S0,24:POKE$952,0:DEF KEY(3)=POKE$952,166!DEF KEY(3)=CONSOLE↵
 45 GRAPHI1,C,01
 50 REM OPENING
 60 GOSUB7000
 70 PRINTCHR$(6):GRAPHC:REM SHOKICHI:SC=0:SK=3:RU=0:PX=0:TI$="000000"
 90 REM GAMEN
 100 SX=305:SY=110:BB=0:GRAPHC:PRINTCHR$(6)
 101 CURSOR13,1:PRINT"SHIP";SK;"   HI-SCORE";HI
 102 CURSOR3,0:PRINT"SCORE";SC;:CURSOR18,0:PRINT"ENELGY";EG;" ";
 103 CURSOR3,1:PRINT"SPEAD";INT(BB*10);" "
 105 LINE0,16,319,16:LINE0,199,319,199
 110 FORI=0TO4:LINEI,16,I,199:NEXT
 120 FORI=0TO3:Y=I*45+43+INT(RND(1)*10-5):FORK=1TOINT(RND(1)*12)+3:LINEK+4,Y+(10
-K)*2-INT(RND(1)*10-5),K+4,Y-(10-K)*2+INT(RND(1)*10-5):NEXTK,I
 121 EG=1000:CURSOR10,12:PRINT"ready go !!";:MUSIC"AORCRARCR9R9":CURSOR10,12:PRI
NTSPACE$(13);
 125 FORI=1TO20:CURSORINT(RND(1)*35+4),INT(RND(1)*20+3):PRINT"o";:NEXT
 130 REM SHIP LOOCHNE
 140 GETG$:IF(G$="9")+(G$="3")GOSUB600
 141 IFG$="B"THENB$=G$
 142 IFB$="B"THEN1500
 143 IF(EG>2000)*(G$=CHR$(13))GOSUB1100
 145 IF(G$="1")+(G$="7")GOSUB700
 149 POSITIONSX,SY:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8)
 150 IFEG>0THENYL=(G$="8")-(G$="2")
 160 IF(G$="4")+(G$="  ")GOSUB500
 170 IFG$="5"THENBB=0:EG=EG-200
 175 IF(G$="6")+(G$="-")GOSUB550
 176 IFEG<1THENBB=-1:EG=0
 177 EG=EG+INT(BB*(BB>0)):BB=BB-.02
 178 SY=SY+YL:SX=SX+BB
 180 POSITIONSX,SY:PATTERN-8,A$(1)
 190 PA=POINT(SX-1,SY+9):PB=POINT(SX-1,SY-1):PC=POINT(SX-1,SY+4)
 200 IF(PA=1)*(PB=1)+(PA=7)*(PB=7)+(PA=5)*(PB=5)THENIF(PC=1)+(PC=7)+(PC=5)THENIF
BB>-1THEN3500
 210 IF(PA=1)+(PA=7)+(PA=5)+(PB=1)+(PB=5)+(PB=7)THEN3100
 220 CURSORINT(SX/8),INT(SY/8):PRINT" "
 230 IFSX>308THENSX=308:BB=0
 240 IFSY>190THENSY=190
 250 IFSY<18THENSY=18
 260 CURSOR8,0:PRINTSC;:CURSOR24,0:PRINTEG;" ";
 270 CURSOR8,1:PRINTINT(BB*10);" "
```


★P8を持ってる友人が僕のJR−100を「カラーがきれい」「ズッシリ重いネ」とほめてくれます。べーだ！(神奈川県秦野市・**土井篤朗14才**)……**【編**：いやがらせですね。**影**：心を広くもって“そうだよ！”と言おう。】

```
 280 IFVAL(TI$)>20THENFORG=3TO24:CURSOR4,G:PRINTCHR$(7);:NEXT:TI$="000000"
 490 GOTO2000
 499 REM HUNSHA
 500 IFEG<1THENRETURN
 510 POSITIONSX-8,SY:PATTERN-8,BB$+A$(1)
 520 BB=BB+.1:EG=EG-1:IFG$=" "THENBB=BB+.1:EG=EG-1
 525 POSITIONSX-8,SY:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),16)
 530 RETURN
 549 REM GYAKU HUNSHA
 550 IFEG<1THENRETURN
 560 BB=BB-.1:EG=EG-1:IFG$="-"THENBB=BB-.1:EG=EG-1
 570 RETURN
 599 REM BEAM
 600 LINE SX+4,SY+4,SX+4,-17*(G$="9")+(-198*(G$="3")):MUSIC"-C0+B-C+B-C+E"
 610 IF(SX+4>PX)*(SX+4<PX+8-(TT=3)*8)THENIF(SY<PY)*(G$="3")+(SY>PY)*(G$="9")GOSU
B2500
 625 BLINE SX+4,SY+4,SX+4,-17*(G$="9")+(-198*(G$="3")):EG=EG-10
 630 RETURN
 699 REM MAGIC HAND
 700 PP=(G$="7")*4-(G$="1")*4
 710 YY=SY-(G$="1")*8+(G$="7")*8:HA=0:YP=(G$="7")-(G$="1")
 720 POSITIONSX,YY:PATTERN-8,HA$(-(G$="1"))
 725 MUSIC"+B0-C"
 730 GETA$:IF(A$<>"7")*(A$<>"1")THEN760
 740 IFYY<17THEN810
 745 IFYY>192THEN810
 750 YY=YY+PP:HA=HA+4:GOTO720
 760 IFCHARACTER$(INT((SX+4)/8),INT((YY+4)/8))="0"THEN800
 770 EG=EG-20:GOTO810
 800 EG=EG+150:CURSORINT((SX+4)/8),INT((YY+4)/8):PRINT" ":MUSIC"+C3+E+G+E+C"
 810 FORI=0TOHA+7STEP4:POSITIONSX,YY-I*YP:PATTERN-8,HA$(-(G$="1")):POSITIONSX,YY
-(I-1)*YP:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8):MUSIC"B0":NEXT
 820 RETURN
 1099 REM BOMBER
 1100 LINESX+4,SY+4,PX+4,PY+4
 1110 MUSIC"A0CGE+B-EG+DFCD+ER7
 1120 POSITIONPX,PY:PATTERN-14,STRING$(CHR$(0),28)
 1130 MUSIC"+G0-E+C-A+B"
 1140 BLINESX+4,SY+4,PX+4,PY+4
 1150 PX=0:SC=SC+50:EG=EG-100:ST=ST+1
 1160 RETURN
 1499 REM BALAR
 1500 IF(EG<301)*(B=0)THENB$="":GOTO145
 1510 IFB=0THENB=1:YL=0:EG=EG-300:BF=0:FORI=0TO2STEP.1:SET8*COS(I*π)+SX+4,8*SIN(
I*π)+SY+4:NEXT
 1520 BF=BF+1:IFBF=16THENB$="":BF=0:B=0:FORI=0TO2STEP.1:RESET8*COS(I*π)+SX+4,8*S
IN(I*π)+SY+4:NEXT:GOTO145
 1530 MUSIC"+A0-D"
 1540 GOTO180
 1890 GOTO200
 1999 REM TEKI SUB
 2000 IFPX=0THENTT=INT(RND(1)*4)+1
 2010 ONTTGOTO2100,2150,2200,2300
 2020 GOTO140
 2099 REM TEKI 1 (l.gad)
 2100 IFPX=0THENPX=32:PY=INT(RND(1)*170)+18
 2105 POSITIONPX,PY:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8)
 2106 PX=PX+4:PY=PY+SIN(PX/20)+SIN(PX/20)
 2107 IF(PX>310)+(PX<30)+(PY>190)+(PY<18)THENPX=0:GOTO2020
 2120 POSITIONPX,PY:PATTERN-8,A$(2)
 2130 IFRND(1)>.9THENLINEPX+8,PY+4,319,PY+4:MUSIC"C0":BLINEPX+8,PY+4,319,PY+4:IF
(PY+4>SY)*(PY+4<SY+8)*(PX<SX)THEN3000
 2140 GOTO2020
 2149 REM TEKI 2 (r.gad)
 2150 IFPX=0THENPX=305:PY=INT(RND(1)*170)+18
 2155 POSITIONPX,PY:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8)
 2160 PX=PX-4:PY=PY+SIN(PX/20)+SIN(PX/20)
 2170 IF(PX>310)+(PX<30)+(PY>190)+(PY<18)THENPX=0:GOTO2020
 2180 POSITIONPX,PY:PATTERN-8,A$(3)
 2190 IFRND(1)>.9THENLINEPX,PY+4,30,PY+4:MUSIC"C0":BLINEPX,PY+4,30,PY+4:IF(PY+4>
SY)*(PY+4<SY+8)*(PX>SX)THEN3000
 2195 GOTO2020
 2199 REM TEKI 3 (w.gad)
 2200 IFPX=0THENPX=32:PY=80
 2210 POSITIONPX,PY:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),16)
 2220 PY=PY+SIN(PX/40)*4:PX=PX+3
 2230 IF(PX>300)+(PX<30)+(PY>190)+(PY<18)THENPX=0:GOTO2020
 2240 POSITIONPX,PY:PATTERN-8,A$(5)
 2250 IFRND(1)>.9THENLINEPX,PY+4,30,PY+4:MUSIC"C0":BLINEPX,PY+4,30,PY+4:IF(PY+4>
SY)*(PY+4<SY+8)*(PX>SX)THEN3000
 2260 IFRND(1)>.9THENLINEPX+16,PY+4,319,PY+4:MUSIC"C0":BLINEPX+16,PY+4,319,PY+4:
IF(PY+4>SY)*(PY+4<SY+8)*(PX<SX)THEN3000
 2270 GOTO2020
 2299 REM TEKI 4 (zenith)
 2300 IFPX=0THENPX=INT(RND(1)*280)+30:PY=INT(RND(1)*160)+17:BJ=0
 2310 IFP4=0THENPL=INT(RND(1)*60-30)/10:LP=INT(RND(1)*60-30)/10:P4=1
 2320 POSITIONPX,PY:PATTERN-14,STRING$(CHR$(0),14)
```


★授業中“This is a bag”をbugと読んでしまった。自作ゲームの運命やいかに…。(千葉県野田市・PC－M12才)……【影：はい36ページを開いて！“ヴァグ！”“ビャアグ！”どーぞ!!編：“バッガ！”】

```
 2330 PX=PX+PL:PY=PY+LP
 2340 IF(PX>300)+(PX<30)+(PY>185)+(PY<18)THENPX=0:GOTO2020
 2341 IFRND(1)>.9THENP4=0
 2345 POSITIONPX,PY:PATTERN-14,A$(4)
 2350 IFRND(1)>.1THEN2400
 2370 Y1=INT(RND(1)*160)+17:Y3=INT(RND(1)*160)+17:Y2=Y1+5:Y4=Y3+5
 2380 LINEPX+8,PY+3,SX,Y1:LINEPX+8,PY+5,SX,Y2:LINEPX+8,PY+8,SX,Y3:LINEPX+8,PY+10
,SX,Y4:MUSIC"CORCRCRC"
 2384 BLINEPX+8,PY+3,SX,Y1:BLINEPX+8,PY+5,SX,Y2:BLINEPX+8,PY+8,SX,Y3:BLINEPX+8,P
Y+10,SX,Y4
 2385 FORI=0TO1:IF(SY<Y1+I*5)*(SY+8>Y1+I*5)THEN3100
 2390 IF(SY<Y3+I*5)*(SY+8>Y3+I*5)THEN3100
 2395 NEXT
 2400 GOTO2020
 2499 REM TEKI NO BAKUHATSU
 2500 AX=PX:AY=PY:FORK=1TO3:PX=PX-(K=1)*6+(K=2)*6:PY=PY-(K=1)*6+(K=3)*4
 2510 FORI=0TO2STEP.05
 2520 SET7*COS(I*π)+PX,7*SIN(I*π)+PY:NEXT:MUSIC"-B0":NEXT
 2525 POSITIONPX-13,PY-12:PATTERN-24,STRING$(CHR$(0),96)
 2530 SC=SC-(TT=1)*30-(TT=2)*30-(TT=3)*50-(TT=4)*30:ST=ST+1
 2540 IFTT=4THENBJ=BJ+1:IFBJ<4THENPX=AX:PY=AY:RETURN
 2545 IFTT=4THENPOSITIONAX,AY:PATTERN-14,STRING$(CHR$(0),14):GOTO2560
 2550 IFTT=3THENPOSITIONAX,AY:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),16):GOTO2560
 2555 POSITIONAX,AY:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8)
 2560 PX=0:PY=0:MUSIC"-E2-C-E-C-B"
 2570 IFTT=3THENTT=INT(RND(1)*2)+1:PX=AX:PY=AY
 2580 RETURN
 2999 REM SHIP NO BAKUHATSU
 3000 IFB$="B"THEN140
 3005 IFEG<500THEN3100
 3010 FORI=1TO5:CONSOLER:MUSIC"BOR":CONSOLEN:MUSIC"COR":NEXT
 3020 FORI=1TO125:EG=EG-4:CURSOR18,0:PRINT"ENELGY";EG;"  ";:MUSIC"AO":NEXT
 3030 GOTO140
 3100 IF(B$="B")*(EG<501)THEN140
 3104 FORI=1TO20:LINESX+4,SY+4,INT(RND(1)*280)+30,INT(RND(1)*180)+20:MUSIC"-A1":
NEXT
 3105 IFSK=1THEN5000
 3110 SK=SK-1:GRAPHC:PRINTCHR$(6):BB=0:B$="":B=0:GOTO100
 3120 MUSIC"C-CE-EG-GB-B"
 3130 RETURN
 3499 REM MEN CLIRE
 3500 RU=RU+1
 3505 CURSOR14,10:PRINT"ROUND";RU;"  CLIRE"
 3506 MUSIC"C1DEFGR4E1FGABR4G1AB+C+D+ER3+C1BAGFEDR3C3-DE-FG-AB-C+CR7"
 3510 CURSOR14,11:PRINT"BONUS
 3520 CURSOR13,12:PRINT"ENELGY
 3530 FORI=1TOEGSTEP4:CURSOR20,11:PRINTI:CURSOR21,12:PRINTEG-I;"  ":MUSIC"AO":NEX
T:I=I+EG-I:CURSOR24,11:PRINT"*";ST/10;"=":MUSIC"A5R9R7":CURSOR20,11
 3540 BO=INT(I*ST/10):PRINT"  ";BO;"        ";
 3550 SC=SC+BO:ST=0:CURSOR13,13:PRINT"HIT ANY KEY"
 3560 GETG$:IFG$=""THEN3560
 3570 PX=0:TI$="000000":GOTO100
 4999 REM GAME OVER
 5000 MUSIC"-E3-C-D-F-E-G-F-A-G-B-A-G-F-E-D-C":PRINTCHR$(6)
 5009 FORY=0TO24:POSITIONO,Y*8:FORI=1TO20:PATTERN-8,A$(1),-8,A$(1):NEXTI,Y
 5010 CURSOR0,10:PRINT" ..   ..  .   . ....  ..  .  . .... ... "
 5020 CURSOR0,11:PRINT". . .  . .. .. .    .  . .  . .    .  ."
 5030 CURSOR0,12:PRINT".    .  . . . . ...  .  . .  . ...  .  ."
 5040 CURSOR0,13:PRINT". .. .... . . .    .  . .  . .    ...  "
 5050 CURSOR0,14:PRINT".  . .  . .   . .    .  .  ..  .    . .  "
 5060 CURSOR0,15:PRINT" ..  .  .  .  . ....  ..  ..  .... .  ."
 5070 FORX=0TO39:FORY=10TO15:IFCHARACTER$(X,Y)="."THENCURSORX,Y:PRINT" ";:POSITI
ONX*8,Y*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8):MUSIC"-A0-D"
 5080 NEXTY,X
 5090 POSITION56,136:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),128+LEN(STR$(SC))*8):CURSOR8,17:P
RINT"Your score is";SC
 5100 IFSC>HITHENPOSITION56,144:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),152):CURSOR8,18:PRINT"
Your score is high"
 5110 POSITION80,152:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),120):CURSOR10,19:PRINT"TRY AGAIN
Y/N"
 5120 GETG$:IFG$="Y"THEN60
 5130 IFG$="N"THENPOKE$952,166:PRINTCHR$(6):GRAPHC:END
 5140 GOTO5120
 5999 END
 6999 REM OPENING
 7000 PRINTCHR$(6):GRAPHC:CURSOR0,0:PRINTSTRING$("=",40);:CURSOR0,7:PRINTSTRING$
("=",40);:CURSOR0,1
 7010 PRINT"
 7020 PRINT"
 7030 PRINT"
 7040 PRINT"
 7050 PRINT"
 7060 PRINT:PRINT
 7070 PRINT" move-keys.                characters.
 7080 PRINT"1.magic hand(↓)
 7090 PRINT"2.down                       -- r.gad
 7110 PRINT"3.beam(↓)
 7120 PRINT"4&SP.throttle-up             -- l.gad
 7130 PRINT"5.stop
 7140 PRINT"6&-.throttle-dow             -- w.gad
 7150 PRINT"7.magic hand(↑)
 7160 PRINT"8.up                         -- zenith
 7170 PRINT"9.beam(↑)
 7180 PRINT"ENT.bomber                 0 -- enelgy
 7190 PRINT"B.balier
 7195 PRINT"        [  HIT ANY KEY  ]
 7200 POSITION192,88:PATTERN-8,A$(2):POSITION192,104:PATTERN-8,A$(3):POSITION188
,120:PATTERN-8,A$(5):POSITION192,134:PATTERN-14,A$(4)
 7220 GETG$:IFG$=""THEN7220
 7230 RETURN
 9999 REM DATA
 10000 DATA 128,108,18,113,113,18,108,128
 10010 DATA 184,76,142,175,167,65,99,28
 10020 DATA 29,50,113,245,229,130,198,56
 10030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
 10040 DATA96,240,216,223,244,103,216
 10050 DATA216,103,244,223,216,240,96
 10060 DATA 0,0,1,2,2,1,0,0
 10070 DATA36,66,66,66,66,60,24,24,24
 10080 DATA24,24,24,60,66,66,66,36
```


★ベーマガが10冊も売れるのにどうして富里は村から町に変わらないのだろう……？（千葉県印旛郡・**岡田和裕** 14才）……【**影**：ある情報によれば千葉はど田舎だとか！**編**：私も千葉出身。バカにする奴はこうだードカッ!!】

PASOPIA(T)／5用

SHOOTING WAR

はしけん

はじめに

これは，２人でやる簡単なシミュレーションゲームです。交互に撃ちあい，早く相手のダメージを100以上にしたほうが勝ちです。

遊びかた

ＲＵＮするとまず，右手のプレイヤーと，左手のプレイヤーの名前を聞いてきますので，それぞれ入力してください（22文字まで）。

つぎに，コンピュータがサイコロをふって先攻を決めます。これが終了すると，ゲーム・スタートです。

画面には，戦車，偵察機，戦車の主砲の角度（ＡＮＧＬＥ），ダメージが出ます。中央にあるのはバリケードです。また，風の影響があります。矢印で方向，黄色のグラフで風速を表わします。数回やっているうちに，慣れると思います。なお，偵察機は，ランダムに自分の領空内で場所を変えますが，自分で動かすことはできません。相手へのダメージは，つぎの通りです。

偵察機→基本点10点＋α

戦車　→　〃　５点＋α

ミス，自分の偵察機への命中，バリケードへの命中は，自分へのダメージになります。

ときどき，バリケードの上にビクトリー・ポイントがでます。これに命中すると，自分のダメージが０になります。いつどちらのプレイヤーにでるかはわかりません。

最後に

弾道の放物運動は，いちおう物理学的に計算してあります。かなり長くなってしまいましたが，がんばって入力してください。

Ｐ．Ｓ．パソピアをお持ちのかたへ。つぎのプログラムを実行してください。おもしろいことがおきます！。10　ＷＩＤＴＨ　80：ＯＵＴ　＆ＨＣ，１

★CHECKER FLAG

Dr.D：むぁー，問題は，ないだがやなー。しーて言えば，たまのきせきだな。いろいろな種類で，ＧＡＭＥＩＮＧはどうだろうか。

影：いいとも！

編：そうですね，ワン・パターンでは，しょうもないネ。

Dr.D：それと，こうりつてきに，同じＳＵＢがいくつもあるだがや!!

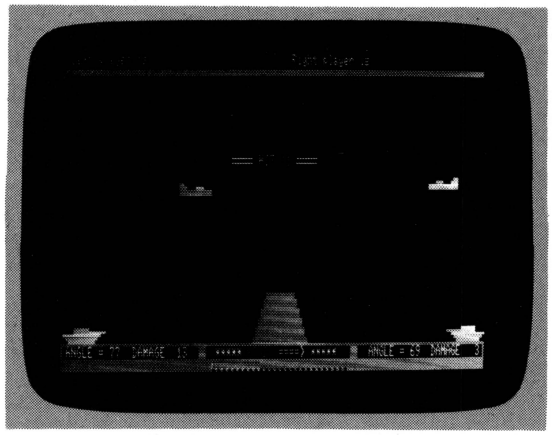
編集長：負けソ！メゲソ！

※角度は０°～80°までです

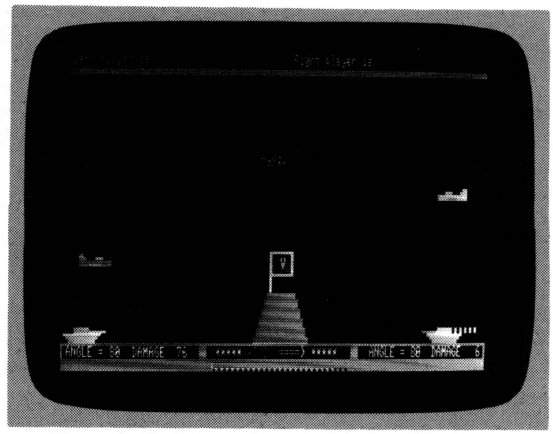
《第１図》キー操作

★関係ないけどｍ５のＣＭの女の子かわいいね。影さんそう思わないかな？（神奈川県相模原市・**石川誠一**）

……【**影**：大いに関係あり!!ウシシシ…。**編**：どういう関係なの？**影**：私の部屋に貼ってあるんだもんネ！】



▲《写真１》交互に弾をうつ。敵機に命中!!



▲《写真２》ビクトリー・ポイントで，ダメージが０になった

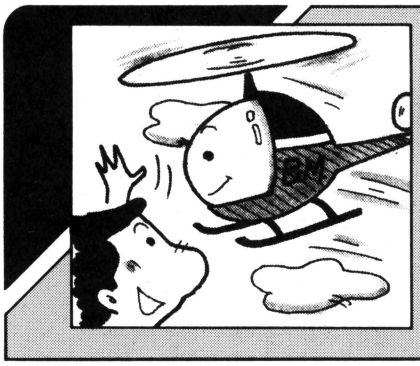
SHOOTING WARのプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE TIME/3:SCREEN 1:WIDTH 80:KEY OFF:CLS
20 DIM TX(200),TY(200)
30 HSC=0:NAS=0
40 HASHIKEN=0:PLR=0:PLL=0:TAR=0:TAL=0:BUR=0:BUL=0:DAR=0:DAL=0
50 SC=0:XR=145:XL=0:CR=45:CL=45
60 PAI=3.14:CT#=PAI/180:V0=37!G=9.8!HX=80:HY=50:KX=80:KY=50
70 IF NAS=1 GOTO 120
80 INPUT "Input the name of right player ";RNA$
90 IF LEN(RNA$)>22 THEN CLS:GOTO 80
100 PRINT:INPUT "Input the name of left player ";LNA$
110 IF LEN(LNA$)>22 THEN CLS:GOTO 100
120 CLS
130 LINE(0,91)-(159,99),1,B:LINE(0,96)-(159,99),1,BF
140 LINE(0,5)-(159,6),1,BF:LINE(79,0)-(80,6),1,BF
150 LINE(50,92)-(52,95),1,BF:LINE(107,92)-(109,95),1,BF
160 LINE(70,90)-(75,75),4:LINE-(85,75),4:LINE-(90,90),4:LINE-(70,90),4
170 PAINT(80,81),4,4
180 LOCATE 0,0:PRINT CHR$(254);"Left player is";CHR$(255);LNA$
190 LOCATE 41,0:PRINT CHR$(253);"Right player is";CHR$(255);RNA$
200 LOCATE 25,4:PRINT CHR$(254);"LEFT";:LOCATE 49,4:PRINT CHR$(253);"RIGHT";
210 FOR I=0 TO 50:RR=INT(RND(1)*6)+1:LOCATE 51,6:PRINT RR;:SOUND 60,3:NEXT
220 FOR I=0 TO 50:LL=INT(RND(1)*6)+1:LOCATE 27,6:PRINT LL;:SOUND 70,3:NEXT
230 IF LL>RR GOTO 440
240 IF LL=RR THEN FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 210
250 ' ======= RIGHT PLAYER =======
260 IF HASHIKEN=1 THEN GOSUB 1280
270 GOSUB 800:LOCATE 32,8:PRINT CHR$(253);"RIGHT PLAYER !!"
280 GOSUB 1290:GOSUB 1270:IF HASHIKEN=0 THEN GOSUB 1140
290 GOSUB 560:GOSUB 380:GOSUB 1200:GOSUB 1150:GOSUB 1680
300 OUT 48,127:B=INP(49):OUT 48,127:C=INP(49):A=B AND C
310 IF XR>94 AND A=127 THEN XR=XR-1
320 IF XR<145 AND A=254 THEN XR=XR+1
330 IF CR>0 AND A=191 THEN CR=CR-1
340 IF CR<80 AND A=253 THEN CR=CR+1
350 IF A=223 THEN BUR=BUR+1:SOUND 70,10:SOUND 20,20:GOTO 620
360 LOCATE 64,23:PRINT CR:GOSUB 380:GOTO 300
370 '
380 LINE(XR+3,90)-(XR+12,90),3,BF:LINE(XR+2,89)-(XR+13,89),3,BF
390 LINE(XR+1,88)-(XR+14,88),5,BF:LINE(XR+5,87)-(XR+10,86),7,BF
400 LINE(XR-1,87)-(XR+4,87),3,BF:PSET(XR+1,89),0:PSET(XR+14,89),0:PSET(XR+2,90),
0:PSET(XR+13,90),0
410 PSET(XR,88),0:PSET(XR+15,88),0:PSET(XR+4,86),0:PSET(XR-2,87),0:LINE(XR+11,86
)-(XR+11,87),0,BF
420 HASHIKEN=1:RETURN
430 ' ======= LEFT PLAYER =======
440 IF HASHIKEN=1 THEN GOSUB 1200
450 GOSUB 800:LOCATE 32,8:PRINT CHR$(254);"LEFT PLAYER !!"
460 GOSUB 1290:GOSUB 1270:IF HASHIKEN=0 THEN GOSUB 1140
470 GOSUB 380:GOSUB 560:GOSUB 1200:GOSUB 1150:GOSUB 1680
480 OUT 48,127:B=INP(49):OUT 48,127:C=INP(49):A=B AND C
490 IF XL>0 AND A=251 THEN XL=XL-1
500 IF XL<51 AND A=247 THEN XL=XL+1
510 IF CL>0 AND A=254 THEN CL=CL-1
520 IF CL<80 AND A=253 THEN CL=CL+1
530 IF A=127 THEN BUL=BUL+1:SOUND 70,10:SOUND 20,20:GOTO 710
540 LOCATE 8,23:PRINT CL:GOSUB 560:GOTO 480
550 '
560 LINE(XL+3,90)-(XL+12,90),3,BF:LINE(XL+2,89)-(XL+13,89),3,BF
570 LINE(XL+1,88)-(XL+14,88),5,BF:LINE(XL+5,87)-(XL+10,86),6,BF
580 LINE(XL+11,87)-(XL+16,87),3,BF:PSET(XL+1,89),0:PSET(XL+14,89),0:PSET(XL+2,90
),0:PSET(XL+13,90),0
590 PSET(XL,88),0:PSET(XL+15,88),0:PSET(XL+11,86),0:PSET(XL+17,87),0:LINE(XL+4,8
6)-(XL+4,87),0,BF
600 HASHIKEN=1:RETURN
610 ' ======= RIGHT FIRE =======
620 X=XR-2:QX=0
630 QX=QX+1:X=X-(1.5-TAS)
640 Y=TAN(CT#*CR)*QX-(G/(2*V0^2*COS(CT#*CR)^2)*QX^2)
650 POR=POINT(X-1,(87-Y)+1):POR1=POINT(X-1,(87-Y)-1)
660 IF POR=-1 OR (87-Y)>89 OR X<1 OR (87-Y)<8 THEN LOCATE 30,8:PRINT CHR$(253);"
RIGHT PLAYER MISS !!":SOUND 60,50:FOR P=0 TO 79:SOUND P,1:NEXT:GOSUB 1270:DAR=DA
```


★このハガキ授業中に書いてたら先生にバレてやぶかれた。ホラ影さんやぶれてるでしょ？（愛知県名古屋市・**中村　進13才**）……**【影**：う～む，みごとにやぶかれてるな。だから成積が悪いんだ**！編**：どうして？**影**：ビリッ!!**】**

```
R+3:GOTO 440
670 IF POR(>0 OR POR1(>0 GOTO 880
680 PSET(X,87-Y),2:TX(QX)=X:TY(QX)=(87-Y)
690 SOUND 82,2:GOTO 630
700 ' ======= LEFT FIRE =======
710 X1=XL+17:QX=0
720 QX=QX+1:X1=X1+(1.5+TAS)
730 Y1=TAN(CTA*CL)*QX-(G/(2*V0^2*COS(CTA*CL)^2)*QX^2)
740 POL=POINT(X1+1,(87-Y1)+1):POL1=POINT(X1+1,(87-Y1)-1)
750 IF POL=-1 OR (87-Y1)>89 OR X1>159 OR (87-Y1)<8 THEN LOCATE 30,8:PRINT CHR$(2
54);"LEFT PLAYER MISS !!":SOUND 60,50:FOR P=0 TO 79:SOUND P,1:NEXT:GOSUB 1270:DA
L=DAL+3:GOTO 260
760 IF POL(>0 OR POL1(>0 GOTO 960
770 PSET(X1,87-Y1),2:TX(QX)=X1:TY(QX)=(87-Y1)
780 SOUND 82,2:GOTO 720
790 ' ======= PRINT ==> ANGLE,DAMAGE,WIND,etc =======
800 LOCATE 1,23:PRINT USING"ANGLE = ##  DAMAGE ###";CL;DAL
810 LOCATE 57,23:PRINT USING"ANGLE = ##  DAMAGE ###";CR;DAR
820 Q=INT(RND(1)*2):WP=INT(RND(1)*50)+1
830 LOCATE 27,23:PRINT CHR$(253);"*****";CHR$(252);"WIND";CHR$(254);" ==== ";CHR
$(253);"*****";CHR$(255);
840 IF Q=1 THEN LOCATE 39,23:PRINT"(":TAS=-(WP/125) ELSE LOCATE 44,23:PRINT")":T
AS=(WP/125)
850 FOR P=55 TO 105 STEP 2:PSET(P,99),2:NEXT
860 LINE(55,97)-(106,98),1,BF:LINE(55,97)-(55+WP,98),6,BF:GOSUB 1110:RETURN
870 ' ======= RIGHT JUDGING ========
880 A1=X:B1=(87-Y)
890 IF A1)73 AND A1(87 THEN IF POR=5 OR POR1=5 OR POR=2 OR POR1=2 THEN GOSUB 173
0:DAR=0:GOTO 440
900 IF POR=4 OR POR1=4 THEN GOSUB 1080:DAR=DAR+5:GOTO 440
910 IF A1)80 THEN GOSUB 1210:DAR=DAR+10:GOTO 440
920 IF POR=6 OR POR1=6 OR POR=5 OR POR1=5 OR POR=3 OR POR1=3 THEN GOSUB 1230:GOT
O 940
930 IF B1)75 THEN TAR=TAR+1:DAL=DAL+5+INT(CR/10)+INT(RND(1)*5):GOTO 440
940 PLR=PLR+1:DAL=DAL+10+INT(CR/10)+INT(RND(1)*5)+2:GOTO 440
950 ' ======= LEFT JUDGING ========
960 A1=X1:B1=(87-Y1)
970 IF A1)73 AND A1(87 THEN IF POL=5 OR POL1=5 OR POL=2 OR POL1=2 THEN GOSUB 173
0:DAL=0:GOTO 260
980 IF POL=4 OR POL1=4 THEN GOSUB 1080:DAL=DAL+5:GOTO 260
990 IF A1(80 THEN GOSUB 1210:DAL=DAL+10:GOTO 260
1000 IF POL=7 OR POL1=7 OR POL=5 OR POL1=5 OR POL=3 OR POL1=3 THEN GOSUB 1230:GO
TO 1020
1010 IF B1)75 THEN TAL=TAL+1:DAR=DAR+5+INT(CL/10)+INT(RND(1)*5):GOTO 260
1020 PLL=PLL+1:DAR=DAR+10+INT(CL/10)+INT(RND(1)*5)+2:GOTO 260
1030 ' ======= ﾊﾞｸﾊﾂ ｼｰﾝ =======
1040 FOR R=0 TO 15:CIRCLE(A1,(B1-1)+3),R,2,.75,2.5,.54:SOUND RND*70+10,3:NEXT
1050 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1060 FOR R=0 TO 15:CIRCLE(A1,(B1-1)+3),R,0,.75,2.5,.54:NEXT:RETURN
1070 ' ======= HIT BARRICADE =======
1080 LOCATE 32,8:PRINT CHR$(250);"HIT BARRICADE !!"
1090 FOR I=1 TO 30:FOR S=60 TO 65:SOUND S,1:NEXT:NEXT:GOSUB 1270:RETURN
1100 ' ======= JUDGING OF DAMAGE =======
1110 IF DAR)=100 OR DAL)=100 THEN 1320
1120 RETURN
1130 ' ======= PLANE =======
1140 LINE(0,15)-(159,28),0,BF:RETURN
1150 HX=INT(RND(1)*45)+105:HY=INT(RND(1)*40)+30
1160 LINE(HX-1,HY)-(HX+10,HY+1),7,BF:LINE(HX+3,HY+1)-(HX+6,HY+1),3,BF:LINE(HX+9,
HY+1)-(HX+10,HY+1),3,BF:LINE(HX+2,HY-1)-(HX+4,HY-1),5:LINE(HX+8,HY-1)-(HX+10,HY-
1),7:LINE(HX+9,HY-2)-(HX+10,HY-2),7
1170 KX=INT(RND(1)*46)+1:KY=INT(RND(1)*40)+30
1180 LINE(KX-1,KY)-(KX+10,KY+1),6,BF:LINE(KX+3,KY+1)-(KX+6,KY+1),3,BF:LINE(KX-1,
KY+1)-(KX,KY+1),3,BF:LINE(KX+5,KY-1)-(KX+7,KY-1),5:LINE(KX-1,KY-1)-(KX+1,KY-1),6
:LINE(KX-1,KY-2)-(KX,KY-2),6
1190 RETURN
1200 LINE(HX-1,HY-2)-(HX+10,HY+1),0,BF:LINE(KX-1,KY-2)-(KX+10,KY+1),0,BF:RETURN
1210 LOCATE 32,8:PRINT"ｱﾎ !! ﾐｶﾀ ｦ ｳﾂﾅ｡"
1220 FOR I=1 TO 5:SOUND I*10,50:NEXT:GOSUB 1270:GOSUB 1110:GOSUB 1040:RETURN
1230 LOCATE 30,8:PRINT CHR$(253);"═══";CHR$(254);"HIT !!";CHR$(253);"═══"
1240 FOR I=1 TO 6:SOUND 80,10:SOUND 60,10:SOUND 40,10:NEXT
1250 GOSUB 1270:GOSUB 1040:RETURN
1260 ' ======= ERASE =======
1270 LOCATE 30,8:PRINT"                    ":LINE(76,62)-(84,74),0,BF:RETURN
1280 FOR I=1 TO QX-1:KX1=TX(I):KY1=TY(I):PSET(KX1,KY1),0:NEXT:RETURN
1290 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
1300 FOR I=0 TO 79:LOCATE I,23:PRINT" ";:NEXT:RETURN
1310 ' ====== END ======
1320 FOR I=1 TO 100:LINE(0,I)-(159,I),6,BF:LINE(0,I-1)-(159,I-1),0,BF:NEXT
1330 IF DAL)DAR THEN N1$=CHR$(254)+RNA$+CHR$(255):N0$=CHR$(253)+LNA$+CHR$(255):B
U1=BUR:TA1=TAR:PL1=PLR:MI1=BUR-(TAR+PLR):BU0=BUL:TA0=TAL:PL0=PLL:MI0=BUL-(TAL+PL
L):GOTO 1350
1340 N1$=CHR$(253)+LNA$+CHR$(255):N0$=CHR$(254)+RNA$+CHR$(255):BU1=BUL:TA1=TAL:P
L1=PLL:MI1=BUL-(TAL+PLL):BU0=BUR:TA0=TAR:PL0=PLR:MI0=BUR-(TAR+PLR)
1350 SCREEN 2:LOCATE 24,0:PRINT CHR$(249);"******";CHR$(252);"ﾀﾀﾞｲﾏ ﾉ ｾﾝﾄｳ ｳｯｶ";
CHR$(249);"******"
1360 LOCATE 38,2:PRINT CHR$(250);"VS"
1370 LOCATE 36-LEN(LNA$),2:PRINT CHR$(253);LNA$:LOCATE 42,2:PRINT CHR$(254);RNA$
1380 LOCATE 25,5:PRINT"ｲﾏ ﾉ ｼｮｳﾌﾞ ﾃﾞ､";N1$;"ｻﾝ ｶﾞ ｶｯﾁ､"
1390 LOCATE 24,7:PRINT N0$;"ｻﾝ ｶﾞ ﾏｹﾏｼﾀ｡"
1400 LOCATE 24,9:PRINT N1$;"ｻﾝ､ ｱﾝﾀ ﾊ ｴﾗｲ､ ｽｺﾞｲ､ ｶｼｺｲ !!"
1410 LOCATE 25,11:PRINT"ﾏｹﾀﾅ";N0$;"ｻﾝ､ ｿﾝﾅﾆ ｲｼﾞｹﾅｲﾃﾞ｡"
1420 N2$=MID$(N1$,2,2):N3$=MID$(N0$,2,2)
1430 SC=(PL1*500+TA1*200+(ABS(DAR-DAL))*5-MI1*100)
1440 IF SC)HSC THEN HSC=SC:HS$=N1$
1450 LOCATE 0,14:PRINT CHR$(249);"==========";CHR$(252);:PRINT USING"HI-SCORE ##
#####";HSC;:PRINT CHR$(249);"==========";CHR$(252);:PRINT USING"NAME  &
        &";HS$;:PRINT CHR$(249);"=========="
1460 LOCATE 13,15:PRINT"┌──────┬──────┬──────┬──────┬──────┬──────┐"
1470 LOCATE 13,16:PRINT"|NAME| BULLETS|  TANKS | PLANES |  MISS  |   SCORE   |"
1480 LOCATE 13,17:PRINT"├──────┼──────┼──────┼──────┼──────┼──────┤"
1490 LOCATE 13,18:PRINT USING"| && |   ##   |   ##   |   ##   |   ##   |  #######
## |";N2$;BU1;TA1;PL1;MI1;SC
1500 LOCATE 13,19:PRINT"├──────┼──────┼──────┼──────┼──────┼──────┤"
1510 LOCATE 13,20:PRINT USING"| && |   ##   |   ##   |   ##   |   ##   |
   |";N3$;BU0;TA0;PL0;MI0
1520 LOCATE 13,21:PRINT"└──────┴──────┴──────┴──────┴──────┴──────┘"
1530 LINE(527,157)-(440,171)
1540 LOCATE 25,23:PRINT"ｶｯﾀ ";N1$;" ｻﾝﾍ｡ !!"
1550 RESTORE 1560:FOR I=0 TO 31:READ S,O:SOUND S,O:NEXT
1560 DATA 48,10,0,10,48,10,50,30,48,30,53,30,52,45,0,15,48,10,0,10,48,10,50,30,4
8,30,55,30,53,45,0,15,48,10,0,10,48,10,60,30,57,30,53,37,52,38,50,80,0,30,58,10,
0,10,58,10,57,30,53,30,55,30,53,40
1570 GOSUB 1300
1580 LOCATE 24,23:PRINT CHR$(250);"ﾏｹﾏﾀ ";N0$;CHR$(250);"ｻﾝﾍ｡"
1590 RESTORE 1600:FOR I=0 TO 14:READ S,O:SOUND S,O:NEXT
1600 DATA 24,20,0,10,24,20,24,5,0,5,24,30,0,5,27,20,26,20,26,10,24,10,0,5,24,25,
0,5,24,50
1610 GOSUB 1300
1620 LOCATE 32,23:PRINT"Try again ? [Y/N]"
1630 A$=INKEY$
1640 IF A$="Y" THEN SOUND 20,10:SOUND 50,10:SOUND 80,10:SCREEN 1:NAS=1:GOTO 40
1650 IF A$="N" THEN 1660 ELSE 1630
1660 FOR I=1 TO 200:LINE(0,I)-(639,I),1,BF:LINE(0,I-1)-(639,I-1),0,BF:NEXT:END
1670 ' ======= VICTORY POINT =======
1680 RAN=INT(RND(1)*10)+1
1690 IF RAN=1 THEN 1700 ELSE RETURN
1700 LINE(76,74)-(76,62),5,BF:LINE(76,62)-(84,69),5,B:PAINT(78,63),2,5
1710 LOCATE 40,16:PRINT"V":RETURN
1720 ' ======= HIT !! VICTORY POINT =======
1730 LOCATE 31,8:PRINT CHR$(249);"///";CHR$(254);"ﾔｯﾀﾈ｡!!";CHR$(249);"///"
1740 FOR I=0 TO 15:FOR S=30 TO 80 STEP 20:SOUND S,5:NEXT:NEXT:GOSUB 1270:RETURN
```

★毎月ハガキを出しているが、いまだに1回も載らない。これじゃプログラムなんて夢のまた夢だ。暗いな～。(千葉県長生郡・**平林孝英13才**)……**【編集長**：明るくしてあげようね。ホラッ、これで一つ夢がかなっただろう？**】**



パソピア7用

影ちゃんの救出大作戦

(キャラ編)

山崎　宏文

影がリセッタ!!

みなさま，たいへん残念なお知らせがあります。グスン！私がせっかく入力していたプログラム，題字どおりのゲームなんですが，影さんにリセットされてしまったのです！これは電波新聞社のマイコン・ルームでおきた実話なのです。

ですが，PUT@DATAだけがしっかり残っていたため，せめてキャラだけでも……ということでご紹介します。さらに，前作TRONもどきで人気が上がってきたところなので，同じルーチンを使って，どうにか動かせるものをでっちあげました(**リスト1**)。

今月はすみません。でも！来月を見てください。山ちゃんはぜったいにガンバルゾー。ふたたびグスン！

さて，キャラですが，あのチョップリフターを目ざしてガンバりました。なかなかのものでしょう。SCREENを変えてください。同じキャラだけど，いろいろ変化しておもしろいでしょう。

プログラムの実行方法

まず，**リスト1**を入力してください。これは戦車とヘリコプタのナナメの左右のデータが入っています。キャラを見たい人は

PUT@(○,○),TANK％

と入力してリターンを押してください○には，表示したい画面上の位置，TANK％はNAR％かNAL％を入れるとナナメのヘリコプタのキャラがでます。RUNさせると4，6で動かせます。

リスト2はヘリコプタの正面のキャラのデータで，これはRUNすればキャラを見ることができます。

★CHECKER FLAG

編集長：ぬわんということしてくれたわんだぁ。くわあげくんわあ！！

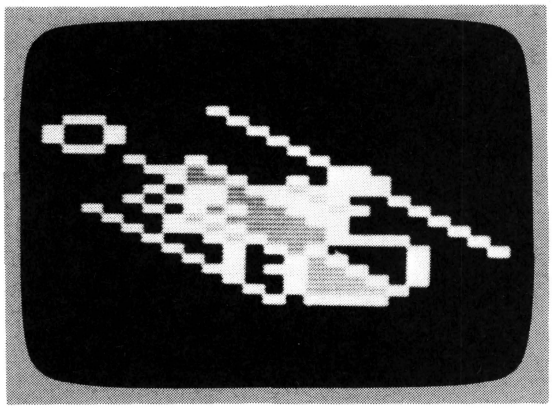
編：そうですよ。せっかく山崎君がしめ切りをすぎて（すみません……**山ちゃん**）作ってくれたプログラムを「パソ7のリセット・ボタンてここにあるの～」なんていって押して消すなんて，ひどすぎる。

Dr.D：ワシもそう思う。コラ！影！ページに穴あけたらどうするんだ！

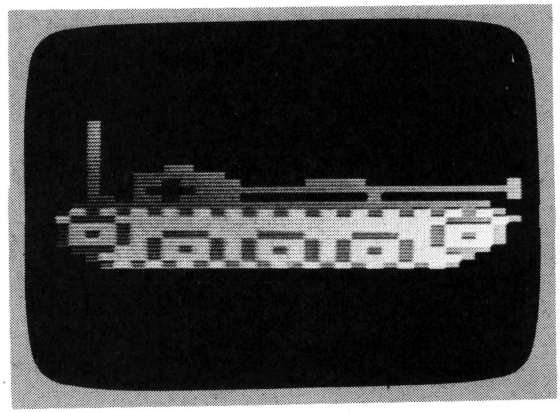
印刷屋さん：あの～。

影：ここでワイワイいっていても記事はできません。印刷屋さんが待っているから急いで記事をまとめましょ～。

影以外の編集部員と山ちゃん：ドテ～。



▲《写真1》ヘリコプタのキャラ



▲《写真2》戦車のキャラ

★OFにはがきを出しても誰にも話すな!!僕は翌月号を買ってみんなになぐられた。そうボツだったのだ。(兵庫県宝塚市・**松岡　章13才**)……【**編**：松岡君のカタキだ!!ホレッ，採用!!これでなぐられずにすむよネ！】

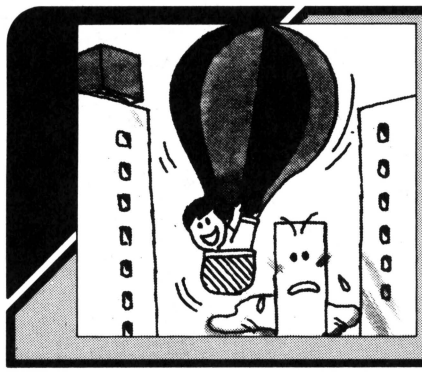
《リスト1》ヘリコプタと戦車のキャラプログラム

```
10 DATA  120 , 20 , 9011 , 13107 , 13107 , 13107 , 13107
20 DATA  13107 , 13107 , 13107 , 13091 , 13107 , 13107 , 13107
30 DATA  13107 , 13107 , 13107 , 9011 , 13107 , 13107 , 13107
40 DATA  13107 , 13107 , 13107 , 13107 , 13091 , 13107 , 13107
50 DATA  13107 , 13107 , 13107 , 13107 , 9011 , 13107 , 13107
60 DATA  13107 , 13107 , 13107 , 13107 , 13107 , 13091 , 13107
70 DATA  13107 , 13107 , 13107 , 13107 , 13107 , 9011 , 12851
80 DATA  13091 , 13107 , 13107 , 13107 , 13107 , 13107 , 12835
90 DATA  8738 , 13091 , 13107 , 13107 , 13107 , 13107 , 9011
100 DATA  8242 , 8738 , 13107 , 8738 , 13107 , 13107 , 13106
110 DATA  12835 , 512 , 8738 , 8738 , 8738 , 8738 , 8738
120 DATA  8755 , 8242 , 8738 , 13107 , 13091 , 13107
130 DATA  12850 , 8738 , 8738 , 8738 , 8738 , 8738 , 8738
140 DATA  13090 , 8481 , 8481 , 8481 , 8481 , 8481 , 8481
150 DATA  8481 , 4643 , 4386 , 4369 , 4369 , 4369 , 4369
160 DATA 4625,4642,4385,4385,4369
170 DATA  4369 , 4369 , 4369 , 4385 , 8483 , 8481 , 8722
180 DATA  4625 , 4386 , 8722 , 8465 , 8993 , 4385 , 8481
190 DATA  8465 , 4385 , 8481 , 8465 , 4385 , 12835 , 4386
200 DATA  8481 , 8481 , 8481 , 8481 , 4641 , 13090 , 8499
210 DATA  8465 , 8465 , 4385 , 8481 , 8465 , 8977 , 13107
220 DATA  4658 , 4626 , 4626 , 4626 , 4626 , 4626 , 13107
230 RESTORE 10:DIM TANK%(300):FOR I=0 TO 152:READ TANK%(I):NEXT I
240 DATA  120 , 20 , 0 , 0 , 0 , 20480 , 0 , 0 , 0 , 0
250 DATA  0 , 0 , 1280 , 0 , 21760 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
260 DATA  80 , 1280 , 20480 , 0 , 0 , 0 , 5 , 0 , 5
270 DATA  80 , 0 , 0 , 0 , 20480 , 0 , 0 , 85 , 0 , 0
280 DATA  0 , 1280 , 0 , 5 , 80 , 0 , 0 , 0 , 1280 , 80
290 DATA  20992 , 85 , 0 , 0 , 0 , 20565 , 1360 , 20514 , 0
300 DATA  0 , 0 , 0 , 21760 , 5461 , 21842 , 5 , 0 , 0 , 0
310 DATA  1280 , 20736 , 8789 , 20565 , 80 , 0 , 0 , 0 , 1360 , 21013
320 DATA  9509 , 5 , 80 , 0 , 0 , 5 , 20992 , 8738 , 20562 , 5
330 DATA  0 , 0 , 20480 , 0 , 8786 , 9509 , 20560 , 0 , 0 , 1280
340 DATA  1280 , 21077 , 21026 , 1360 , 0 , 0 , 0 , 80 , 80 , 9477
350 DATA  5 , 80 , 0 , 0 , 0 , 20480 , 20992 , 1360 , 5 , 0
360 DATA  0 , 0 , 0 , 1360 , 21794 , 20485 , 0 , 0 , 0 , 0
370 DATA  20480 , 8786 , 1360 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 8709 , 20514
380 DATA  80 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 21845 , 5 , 0 , 0
390 RESTORE 240:DIM NAL%(200):FOR I=0 TO 148:READ NAL%(I):NEXT I
400 DATA  120 , 20 , 0 , 0 , 0 , 1280 , 0 , 0 , 0 , 0
410 DATA  0 , 21760 , 0 , 20480 , 0 , 0 , 0 , 0 , 1280 , 20480
420 DATA  0 , 5 , 0 , 0 , 0 , 0 , 5 , 80 , 0 , 80
430 DATA  0 , 0 , 0 , 0 , 85 , 0 , 1280 , 0 , 0 , 0
440 DATA  0 , 0 , 5 , 80 , 20480 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
450 DATA  9557 , 0 , 20485 , 0 , 0 , 0 , 0 , 1280 , 20514 , 1285
460 DATA  85 , 0 , 0 , 0 , 0 , 21840 , 20773 , 21845 , 0 , 0
470 DATA  0 , 0 , 1285 , 8789 , 5461 , 20480 , 0 , 0 , 0 , 5
480 DATA  21072 , 9554 , 20561 , 5 , 0 , 0 , 0 , 1360 , 8725 , 21794
490 DATA  0 , 80 , 0 , 0 , 1280 , 20741 , 8786 , 37 , 1280 , 0
500 DATA  0 , 0 , 20480 , 5381 , 9506 , 20565 , 20480 , 0 , 0 , 0
510 DATA  5 , 21072 , 80 , 5 , 5 , 0 , 0 , 0 , 20560 , 9477
520 DATA  1280 , 0 , 0 , 0 , 0 , 1280 , 21840 , 20514 , 5 , 0
530 DATA  0 , 0 , 0 , 20480 , 8709 , 1317 , 0 , 0 , 0 , 0
540 DATA  0 , 1285 , 8738 , 80 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 21840
550 DATA  85 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
560 RESTORE 400:DIM NAR%(200):FOR I=0 TO 159:READ NAR%(I):NEXT I
7000 SCREEN 2:WIDTH 40:CLS:GOSUB 7090
7010 X=150:Y=100:PUT@ (X,Y),NAL%,PSET:A=0:Y=170
7020 S$=INKEY$
7030 IF S$="4" THEN GOSUB 7060:X=X-5:PUT@ (X,Y),NAL%,PSET
7040 IF S$="6" THEN GOSUB 7060:X=X+5:PUT@ (X,Y),NAR%,PSET
7050 GOSUB 7070:GOTO 7020
7060 LINE (X,Y)-(X+29,Y+19),PSET,0,BF:RETURN
7070 PUT@ (A,B),SEN%,PSET:LINE (A,B)-(A+29,B+19),PSET,0,BF:A=A+5
7080 RETURN
7090 PUT@ (0,0),TANK%,PSET:COLOR=(3,0):DIM SEN%(300):GET@ (0,0)-(29,19),SEN%
7100 RETURN
```

《リスト2》ヘリコプタの正面キャラ・データ

```
10 PSET (11,8),5
20 PSET (5,18),5
30 PSET (0,18),5
40 PSET (0,2),5:PSET (2,2),5:PSET (4,2),5:PSET (6,2),5:PSET (8,2),5
50 PSET (10,2),5:PSET (12,2),5
60 PSET (17,1),5:PSET (19,1),5:PSET (21,1),5:PSET (23,1),5:PSET (25,1),5
70 PSET (27,1),5:PSET (29,1),5
80 PSET (14,1),5:PSET (15,1),5:PSET (14,2),5:PSET (15,2),5:PSET (14,3),5
90 PSET (15,3),5
100 LINE (12,4)-(17,4),PSET,5:PSET (12,5),5:LINE (13,5)-(16,5),PSET,1
110 PSET (17,5),5
120 LINE (12,6)-(17,6),PSET,5
130 PSET (10,7),5:PSET (11,7),5:PSET (16,7),5:PSET (18,7),5:PSET (19,7),5
140 PSET (9,8),5:PSET (10,8),2:PSET (15,8),5:PSET (18,8),5:PSET (19,8),5
150 PSET (20,8),5:PSET (8,9),5:PSET (9,9),2:PSET (10,9),5
160 LINE (13,9)-(16,9),PSET,5
170 PSET (19,9),5:PSET (20,9),2:PSET (21,9),5
180 PSET (7,10),5:PSET (10,10),5:PSET (19,10),5:PSET (22,10),5
190 PSET (8,10),2:PSET (9,10),2:PSET (20,10),2:PSET (21,10),2
200 PSET (6,11),5:LINE (9,11)-(20,11),PSET,5:PSET (23,11),5
210 PSET (7,11),2:PSET (8,11),2:PSET (21,11),2:PSET (22,11),5
220 PSET (5,12),5:PSET (10,12),5:PSET (19,12),5:PSET (24,12),5
230 LINE (6,12)-(9,12),PSET,2:LINE (11,12)-(18,12),PSET,2
240 LINE (20,12)-(23,12),PSET,5
250 PSET (4,13),5:LINE (6,13)-(10,13),PSET,5
260 LINE (19,13)-(23,13),PSET,5
270 PSET (25,13),5:PSET (5,13),1:PSET (24,13),1:LINE (11,13)-(18,13),PSET,5
280 PSET (4,14),5:PSET (5,14),5:PSET (11,14),5:PSET (18,14),5
290 PSET (24,14),5:PSET (25,14),5
300 LINE (6,14)-(10,14),PSET,1
310 LINE (12,14)-(17,14),PSET,5
320 LINE (19,14)-(23,14),PSET,1
330 PSET (3,15),5:LINE (6,15)-(11,15),PSET,5
340 LINE (18,15)-(23,15),PSET,5
350 PSET (26,15),5
360 LINE (12,15)-(17,15),PSET,2
370 PSET (2,16),5:PSET (9,16),5:LINE (12,16)-(17,16),PSET,5
380 PSET (20,16),5:PSET (27,16),5:PSET (10,16),2:PSET (11,16),2
390 PSET (18,16),5:PSET (19,16),5
400 LINE (1,17)-(4,17),PSET,5:PSET (9,17),5:PSET (20,17),5
410 LINE (25,17)-(28,17),PSET,5
420 LINE (10,17)-(19,17),PSET,2
430 PSET (0,8),5:LINE (9,18)-(20,18),5:PSET (24,18),5:PSET (29,18),5
440 LINE (1,18)-(4,18),PSET,1:LINE (25,18)-(28,18),PSET,5
450 LINE (0,19)-(5,19),PSET,5:LINE (24,19)-(29,19),PSET,2
460   PSET  (0,8),0
510 LINE (0,19)-(5,19),PSET,5:LINE (24,19)-(29,19),PSET,5
2000   PSET  (0,8),0
2010 LINE (25,18)-(28,18),PSET,1
3000 LINE (18,16)-(19,16),PSET,2
4000 PSET (19,8),2
5000 LINE (20,12)-(23,12),PSET,2
```

★なぜ女の子のＯＦには♡がついてるのに男のときには何もないんだ？僕のところにはぜひガイコツマークをつけて!!（山口市・宮田　融14才）……【影：ガイコツマークでももったいない。君には“♡”がピッタリさ！】



PC−6001用

メロディ・バルーン

RICO

遊びかた

プログラムを打ち込んだら，必ずＳＡＶＥしておいてください。

ＲＵＮすると，しばらく画面が消えてマシン語を書き込みます。タイトルが出たらⓎキーを押してください。ゲームをやめるときはⓃキーです。

気球の操作は，［スペース・キー］で行ない，押すと上昇，離すと下降します。ビルディングやミサイルを避け，黄色のハトを捕えてください。カゴの部分で受けとめないと，得点にはなりません。ハトを逃がすと，上空からＵＦＯが現われます。

《写真１》タイトル画面

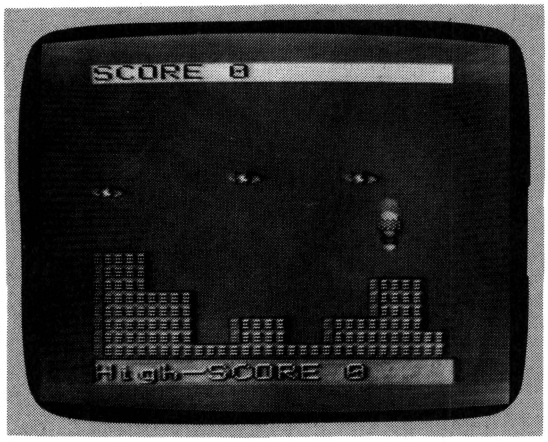
高得点を上げるコツ

気球の左側で進路の判定が行なわれます。したがって，右側でハトを捕えても得点にならないし，障害物にぶつかってもビクともしません。これを利用して，集団でやってくるミサイルを避けたり，ビルを壊しながらハトを捕えることができます。

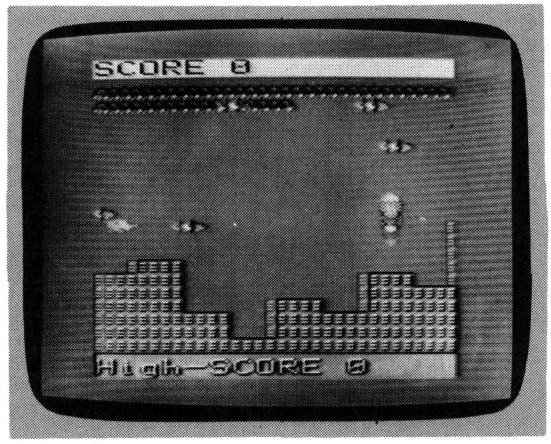
改造点

150行にＲＥＭをつけるか消去すれば，毎回同じパターンでゲームができます。数人で競う場合はこのほうがいいでしょう。

ミサイルを少なくするには，928行の５番目のデータ０７を０Ｆに変更してください。



《写真２》スタート！ 左からミサイルが現われる



《写真３》ハトが左に，上からＵＦＯが出現!!

★“しらけても笑ってあげるこの善意”。編集部のカベにもはっとこう!!（東京都武蔵野市・**小川哲生13才**）……

【影：グハハハ！**一同**：シラー。**編**：最近の編集部のようすです。**編集長**：おーい影君！この紙貼っといて！】

《第1表》プログラムの説明

10～160	初期設定
200～360	メイン
400～460	タイトル画面（1）
470～590	〃　（2）
600～670	スコア
680～790	ゲーム・オーバー
800～992	マシン語

《第2表》マシン語の説明

DE00	RND発生
DE20	2バイト×8キャラクタ表示
DE30	ミサイル・ハト
DE80	画面スクロール
DEA0	UFO
DEB6	気球消す
DED0	検査，気球表示
DF00	マシン語メイン

《第3表》マシン語ワーク・エリア

DFF0	カウンタ
DFF1	RNDデータ
DFF2	アドレス
DFF3	ビル・アドレス
DFF4	UFOアドレス
DFF5	気球消アドレス
DFF6	気球表アドレス

《第4表》BASIC変数表

S	スコア
H	ハイ・スコア
U	UFO高度
C	UFO出現カウント
B	気球上下データ
F	気球上下音
D，D(I)	進路データ
A，AD	各種アドレス

その他

90行のEXEC&H1058は，キー・バッファをクリアしています。INKEY$を多用するプログラムに便利です。

時間のかかるところに，マシン語を使用しました。キャラクタ表示，乱数発生，画面スクロールなどです。

★CHECKER FLAG

編：おー!!　ひさびさの，おもしろゲームですね！

影：ほんと！　キャラに凝ってるし，ゲーム展開もグンバツ!!

Dr.D：ふむ，それに機械語もうまく使ってるようだ。

編：あ，あのー，ついでですが，問い合わせの中にRUNするとエラーもでないでウンともスンともいわなくなっちゃったなんてのがあるけど，ほとんどはデータ文の入れまちがえなんですよね。

Dr.D：そうだ。特にデータは慎重に入れないと，暴走したらおしまいだぞ。

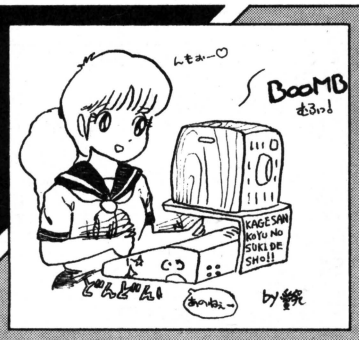
メロディ・バルーンのプログラム・リスト

```
10 CLEAR &H200,&HDE00
50 H=0
60 GOSUB800:POKE &HDFF4,&HE4
70 GOSUB400
80 FORI=0TO3:EXEC&HDF00:NEXT
90 GOSUB470:EXEC&H1058
100 A$=INKEY$:IF A$="y"THEN 130
110 IF A$="n"THEN CONSOLE,,,1:EN
D
120 GOTO 100
130 S=0:F=100:U=&HE3:C=0
140 GOSUB400:GOSUB850
150 POKE &HDFF1,INT(RND(1)*10)+1

160 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND7,62:
SOUND8,8
200 REM ----------------------
210 A=&HDFF6
220 B=1:IF STRIG(0)=1 THEN B=-1
230 POKE A,PEEK(A)+B
240 EXEC&HDF00
250 F=F+B*10:SOUND0,F
260 C=C+1:IF C=>40 THEN U=U+1:C=
0
270 POKE&HDFF4,U
280 D=0:A=&HDFF7:FORI=0TO2
290 D(I)=PEEK(A+I):D=D+D(I):NEXT

300 IF D=21 OR D=64 THEN GOSUB60
0:GOTO 160
310 IF D=0 THEN 210
320 GOSUB680
330 LINE(168,178)-(255,191),3,BF

340 IF H<S THEN H=S
350 LOCATE 10,15:COLOR 2:PRINT H
::LOCATE 0,0
360 SOUND8,0:GOTO 90
400 REM ----------------------
410 SCREEN 3,2,2:COLOR ,1,1:CONS
```

★あっ編さん！ウイットとユーモアが飛(富)んでるヨ！(栃木県佐野市・**永吉国数13才**)……**【編：飛ぶという字は飛躍の飛という字。だからベーマガはグンと飛躍してるという意味だね。えっ，とんだこと言うなって？】**

```
OLE,,,0:CLS
420 LINE(0,0)-(255,11),2,BF
430 LINE(0,177)-(255,191),3,BF
440 LOCATE 0,15:COLOR 2:PRINT "H
igh-SCORE";H;
450 LOCATE 0,0:COLOR 3:PRINT "SC
ORE";S
460 RETURN
470 REM ------------------------
480 LINE(40,20)-(180,170),1,BF
490 LINE(40,20)-(180,170),2,B
500 LINE(0,44)-(188,74),2,B
510 LINE(42,45)-(178,73),3,BF
520 COLOR 2:LOCATE 3,4:PRINT "ME
LODY"
530 LOCATE 4,5:PRINT "BALLOON"
540 LINE(0,106)-(255,120),4,BF
550 LINE(0,106)-(255,120),2,B
560 LOCATE 2,9:PRINT "PUSH [ Y/N
 ]"
570 LOCATE 4,11:PRINT "Hit:"
580 LOCATE 3,12:PRINT "ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ"

590 RETURN
600 REM ------------------------
610 COLOR 2:LOCATE 5,0:PRINT S
620 IF D(2)=21 OR D(2)=64 THEN S
=S+10:C=0:GOTO 640
630 GOTO 660
640 FORI=0TO3:PRINT CHR$(7):NEXT

650 U=U-1:IF U<&HE3 THEN U=&HE3
660 COLOR 3:LOCATE 5,0:PRINT S
670 RETURN
680 REM ------------------------
690 COLOR ,,2:SOUND7,7:SOUND8,16
:SOUND12,50:SOUND13,0
700 AD=PEEK(&HDFF6)*256+&H19
710 FOR I=0TO2
720 IF D(I)>0 THEN AD=AD+&H100*I
730 NEXT:RESTORE 910
740 FORI=0TO7:READ D0$,D1$
750 POKE AD,VAL("&H"+D0$):POKE A
D+1,VAL("&H"+D1$)
760 AD=AD+32:NEXT
770 FORI=0TO100:NEXT:COLOR ,,1
780 RETURN
800 REM ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ ------------
810 OUT &H93,2
820 AD=&HDF70:FORI=0TO&H7F:READD
$:POKEAD+I,VAL("&H"+D$):NEXT
830 AD=&HDE00:FORI=0TO&H117:READ
D$:POKEAD+I,VAL("&H"+D$):NEXT
840 OUT &H93,3
850 RESTORE 992:AD=&HDFF0
860 FORI=0TO6:READ D$:POKE AD+I,
VAL("&H"+D$):NEXT
870 RETURN
880 REM ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ(DF70-)------
882 DATA 01,40,05,50,15,54,15,54

884 DATA 15,54,77,77,dd,dd,77,77
886 DATA dd,dd,77,77,dd,dd,3f,fc

888 DATA 3f,fc,3f,fc,0f,f0,03,c0

890 DATA 20,08,20,08,08,20,08,20

892 DATA 05,50,05,50,05,50,01,40

894 DATA 03,00,0f,c0,3f,f0,33,30

896 DATA a2,28,aa,a8,18,90,04,40
898 DATA 02,00,02,80,16,a8,5f,aa

900 DATA 5f,aa,16,a8,02,80,02,00

902 DATA 55,00,15,00,15,40,15,55

904 DATA 05,50,01,40,14,00,00,00

906 DATA aa,aa,aa,aa,96,96,aa,aa

908 DATA 96,96,aa,aa,96,96,aa,aa
910 DATA 03,40,24,30,0d,06,66,50

912 DATA 2c,9c,dd,42,07,60,10,84

914 REM ﾏｼﾝｺﾞ(DE00-)------------
916 DATA 2a,f1,df,2b,7c,b5,20,03

918 DATA 21,e0,3f,22,f1,df,7e,e6

920 DATA 07,47,7e,07,07,07,07,e6
922 DATA 03,80,c9,00,00,00,00,00

924 DATA 06,08,c5,01,02,00,ed,b0

926 DATA c1,3e,1e,83,5f,10,f3,c9

928 DATA cd,00,de,e6,07,20,0e,cd

930 DATA 00,de,c6,e5,57,1e,00,21
932 DATA b0,df,cd,20,de,3a,f0,df

934 DATA e6,1f,20,0e,cd,00,de,c6

936 DATA e8,57,1e,00,21,c0,df,cd

938 DATA 20,de,21,f3,df,3a,f0,df

940 DATA e6,03,20,0a,e5,cd,00,de

942 DATA e1,c6,ed,77,18,01,7e,57
944 DATA 1e,00,21,d0,df,cd,20,de

946 DATA 7a,3c,fe,f8,38,f1,c9,00

948 REM(DE80-) -----------------
950 DATA 21,f0,df,35,21,1f,e4,01

952 DATA 20,00,36,00,09,7c,fe,f8

954 DATA 28,02,18,f6,21,fe,f7,11
956 DATA ff,f7,01,00,14,ed,b8,c9

958 DATA 3a,f4,df,fe,e3,c8,57,1e

960 DATA 00,21,a0,df,f5,cd,20,de

962 DATA f1,3d,18,ef,00,00,3a,f5

964 DATA df,67,2e,19,06,18,11,1f

966 DATA 00,36,00,23,36,00,19,10
968 DATA f8,3a,f6,df,32,f5,df,c9

970 DATA 3a,f6,df,67,2e,59,11,f7

972 DATA df,01,03,00,ed,a0,24,2b

974 DATA 78,b1,20,f8,3a,f6,df,57

976 DATA 1e,19,21,70,df,01,30,00

978 DATA ed,a0,ed,a0,e5,21,1e,00
980 DATA 19,eb,e1,78,b1,20,f1,c9

982 REM (DF00-) ----------------
984 DATA cd,b6,de,cd,80,de,cd,d0

986 DATA de,3a,f0,df,e6,01,20,06

988 DATA cd,a0,de,cd,30,de,c9,00

990 REM ------------------------
992 DATA 00,01,00,f6,e3,ea,ea,00
Ok
```

★この欄は10代のコーナーらしいが僕のような20才ナイコンものせてくれるでしょうか？（東京都荒川区・**杉浦弘明20才**）……**【編**：なにをおっしゃるウサギさん。ベーマガの読者は10代から70代までと幅広いんですよ！**】**



PC-6001用 STEP ASIDE

愛究壱百七拾九

お久しぶりです。愛究です。今回も，またまたマシン語を使ってしまいました。

●どーゆーゲームか？

あなたは“アカベー”です。上から落ちてくる爆弾を，せっせせっせとよけてください。この爆弾は非常に高感度なので，上から当たるのはもちろんのこと，右や左をかすっただけでやられますので御注意を！

●その他の説明

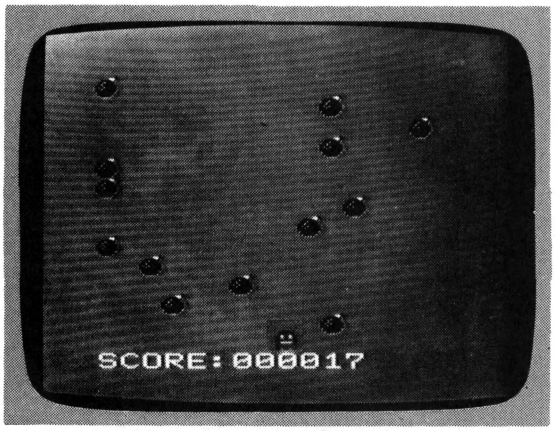
ちなみに，3回やられるとゲーム・オーバーです。

マシン語アドレス

DD00	イニシャライズ
DD15	メイン・ルーチン
DD60	爆弾に当たったか？
DD8F	爆発ルーチン
DDCD	アカベー移動
DDF8	ＳＴＩＣＫ入力
DE29	乱数
DE34	スコアプリント
DE57	2×12バイト消去
DE69	スコア加算
DE7A	2×12バイト転送
DE8E	ダウン・スクロール
DE9B	爆弾のキャラクタ
DEB3	アカベーのキャラクタ

残り何人か？などということは表示されません（世の中，甘くはないんですよ）。それから，1000行のＰＯＫＥ……，3との“3“を他の数にすれば，人数を変えられますので念のため。

なお，今回のゲームは，N60－ＢＡＳＩＣ内のダウン・スクロール・ルーチンを使うために作ったものなので，アカベーが点滅するとか，キャラクタの動きや，ストーリーに不満があるかもしれませんが，許してね－♥



《写真1》実行画面

広島市　古川　修

大阪府茨木市　まつりあめだま

★Tシャツくれるそうだけどまさか編君がずっと着てたヤツじゃ…。(神奈川県大磯町・**佐野　慎14才**)……【編：なにか不満でもあるの？仕事に追われ1週間もお風呂に入れない。その汗の結晶がこのーはは，冗談だよ！】

```
100 CLEAR200,&HDCFF
110 FOR I=&HDD00 TO &HDECA
120 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
130 POKE I,A
140 S=S+A
150 NEXT
160 IF S<>58263 THEN PRINT"ERROR
 IN DATA!!":END
170 DATA06,06,21,CB,DE,36,30,23
180 DATA10,FB,21,00,F7,22,D1,DE
190 DATAAF,32,2F,DD,C9,06,00,C5
200 DATA11,B3,DE,2A,D1,DE,CD,7A
210 DATADE,26,E2,CD,29,DE,87,6F
220 DATA11,9B,DE,CD,7A,DE,06,FF
230 DATA10,FE,CD,34,DE,2A,D1,DE
240 DATA11,20,00,AF,ED,52,BE,F5
250 DATACD,8E,DE,F1,CD,60,DD,3A
260 DATAD3,DE,B7,20,02,C1,C9,CD
270 DATACD,DD,C1,10,C2,3A,2F,DD
280 DATA3D,28,03,32,2F,DD,18,B5
290 DATA28,04,CD,8F,DD,C9,2A,D1
300 DATADE,E5,11,00,F7,AF,ED,52
310 DATAE1,28,08,2B,BE,28,04,CD
320 DATA8F,DD,C9,2A,D1,DE,E5,11
330 DATA1E,F7,AF,ED,52,E1,C8,23
340 DATA23,23,BE,C4,8F,DD,C9,21
350 DATAD3,DE,35,3E,01,1E,01,CD
360 DATAC5,1B,3E,07,1E,F8,CD,C5
370 DATA1B,3E,08,1E,0F,CD,C5,1B
380 DATA06,04,C5,06,00,00,16,00
390 DATAED,5F,5F,2A,D1,DE,CD,7A
400 DATADE,78,2F,5F,AF,CD,C5,1B
410 DATA10,EB,C1,10,E5,3E,08,1E
420 DATA00,CD,C5,1B,C9,CD,F8,DD
430 DATA2A,D1,DE,CB,67,28,0F,11
440 DATA1E,F7,E5,B7,ED,52,E1,C8
450 DATA23,23,22,D1,DE,C9,CB,6F
460 DATAC8,11,00,F7,E5,B7,ED,52
470 DATAE1,C8,2B,2B,22,D1,DE,C9
480 DATAE5,CD,61,10,3E,01,CD,A6
490 DATA1C,CB,67,28,04,CB,EF,CB
500 DATAA7,CB,57,28,04,CB,E7,CB
510 DATA97,CB,5F,28,04,CB,D7,CB
520 DATA9F,CB,67,28,04,CB,DF,CB
530 DATAA7,07,07,21,CA,FE,B6,E1
540 DATAC9,E5,21,28,FA,ED,5F,86
550 DATAE6,0F,E1,C9,CD,69,DE,06
560 DATA06,21,8C,F8,CD,57,DE,23
570 DATA23,10,F9,06,06,21,10,07
580 DATA11,D0,DE,CD,6D,11,1A,CD
590 DATA75,10,24,1B,10,F5,C9,C5
600 DATAE5,06,0C,36,00,23,36,00
610 DATA11,1F,00,19,10,F5,E1,C1
620 DATAC9,21,CB,DE,3E,39,06,06
630 DATA34,BE,30,05,36,30,23,10
640 DATAF7,C9,C5,06,0C,1A,77,13
650 DATA23,1A,77,13,D5,11,1F,00
660 DATA19,D1,10,F1,C1,C9,2A,A4
670 DATAFD,CD,A9,12,CD,B8,11,CD
680 DATADA,11,C9,00,03,00,17,0A
690 DATAA0,28,A8,22,A8,A2,AA,88
700 DATAAA,A2,AA,AA,AA,2A,A8,2A
710 DATAA8,0A,A0,0F,F0,3F,FC,3F
720 DATAFC,F7,DF,F7,DF,FF,FF,FF
730 DATAFF,F5,5F,FF,FF,FF,FF,FF
740 DATAFF,F3,CF
750 NA$="なな子♥
```

```
760 SCREEN 3,2,2:CONSOLE0,16,1,1
:COLOR 3,2,2:CLS
770 PRINT"** STEP ASIDE **";
780 COLOR 1:PRINT" くﾊﾞｸﾀﾞﾝを よけろ!
>
790 COLOR 3:LOCATE1,15:PRINT"by
IQ-179 1983";
800 HI$=RIGHT$("00000"+RIGHT$(ST
R$(HI),LEN(STR$(HI))-1),6)
810 LOCATE1,5:COLOR 4
820 PRINT "HIGH....":HI$
830 LOCATE15-(LEN(NA$)+3),7
840 PRINT"By ":NA$
850 EXEC&H1058
860 COLOR INT(RND(1)*4+1)
870 LOCATE2,11:PRINT"HIT ANY KEY
!
880 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 860
890 PLAY "S0M9000T180L8
900 A$="OC16D16EEE
910 PLAY A$+A$+"GG-EDCO3BAG
920 A$="OD16E16G-G-G-
930 PLAY A$+A$+"AGG-EDD-O3BA
940 A$="OE16G-16A-A-A-
950 PLAY A$+A$+"BAA-G-EDD-O3BA
960 IF PEEK(&HFD1B)<>0 THEN 960
970 COLOR 2,1,1:CLS:CONSOLE0,15,
0,0
980 LOCATE0,15:PRINT"SCORE:";
990 EXEC&HDD00
1000 POKE&HDED3,3
1010 EXEC&HDD15
1020 LOCATE3,4:COLOR 4
1030 PRINT"GAME OVER!
1040 A$="S0M1000T200L8
1050 PLAY A$+"V14",A$+"V14",A$
1060 A$="CCCCCV14C4S0C
1070 A$=A$+A$+A$+"CV14C4S0CC
1080 SOUND6,1:SOUND7,28
1090 PLAY "D1G2.A8G8F2E2D2","OF1
B-2.O5C8OB-8A2G2F2",A$
1100 AD=&HDECB:SC=0
1110 FOR I=0 TO 5
1120 SC=SC+(PEEK(AD+I)-48)*10^I
1130 NEXT
1140 IF PEEK(&HFD1B)<>0 THEN 114
0
1150 SOUND7,56
1160 IF SC<=HI THEN 760
1170 HI=SC
1180 SCREEN 1,1,1:COLOR 1,1,1:CO
NSOLE0,16,1,1:CLS
1190 PRINT">HIGH SCORE!!
1200 A$="S0M9000T160L8":PLAY A$,
A$
1210 PLAY "oE4AED4GDC4O3A4OE2","
O5E4AED4GDC4OA4O5E2
1220 PLAY "E4AED4GDCDE4D2","E4AE
D4GDCDE4D2
1230 LOCATE0,3:INPUT"YOUR NAME?"
:NA$
1240 IF LEN(NA$)<12 THEN 760
1250 GOSUB 1290
1260 LOCATE0,3:PRINTCHR$(7);"11も
じ まで なの..ごめんネ♥
1270 EXEC&H25E5:GOSUB 1290
1280 GOTO 1230
1290 LOCATE0,3:PRINT SPC(LEN(NA$
)+12):RETURN
```


★マーク5やFM7を買ったやつがパピコンをバカにする。パピコンは不滅だ！あーX1ほしいな!!（愛知県豊川市・小林正典13才）……【編集長：わかったようでわからない，これは影君の文章だな？影：名前みてから言って！】

PC-6001用 MONSTER VOICE

斉藤　悟

5月号のハンバーガ・ショップ，なかなか良いと思い，家族で楽しめるゲームを作ってみました。歌謡ブームとあってか，家族の評判が良かったので応募してみます。

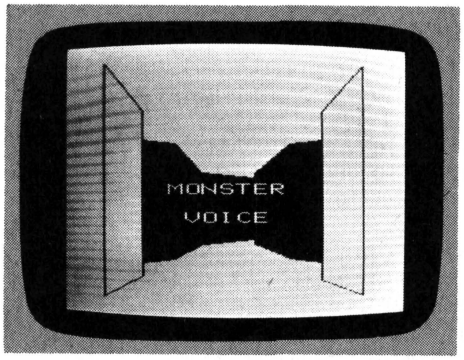
ゲームの説明

RUNすると，タイトル画面のつぎにゲーム説明がでます。カーソル・キーで前後左右に動き，3次元迷路風のホラ穴の中に，ダイヤを取りに入ります。

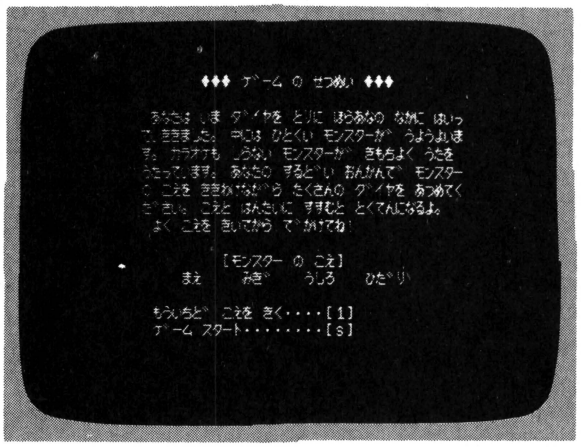
中にはモンスターがうようよいて，そのモンスターの歌で場所がわかります。反対方向に進むと3ポイント。ダイヤが現われ，前に進むとポイントになりますが，たまたまその方向にモンスターがいると，逃げなければなりません。

ダイヤのひとつが10ポイント，みっつで30ポイントふえます。モンスターの方向に進むと，当然のことゲーム・オーバーです。

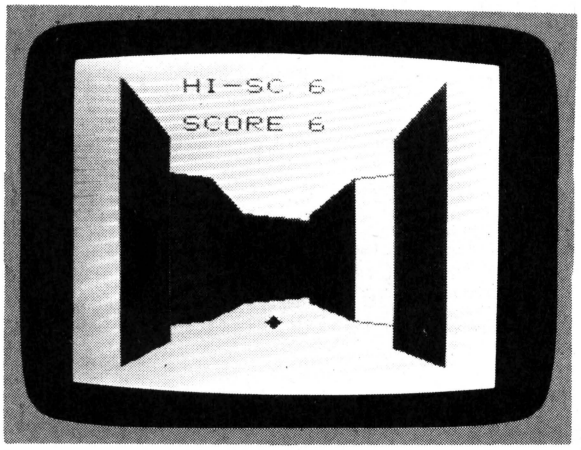
かなり進むと出口が現われ，100ポイント・アップでゲーム・オーバーとなります。耳がなれれば，300点くらいとれます。



▲《写真1》タイトル画面と同時に，音楽が流れる

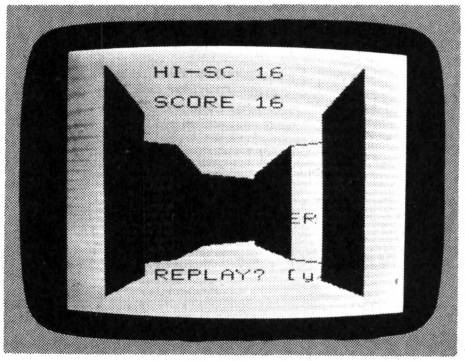


▶《写真2》ゲームのせつめいだよ！



◀《写真3》音楽をたよりにダイヤを探す。あった!!

▼《写真4》とてもユニークなゲームだね！



★毎月ベーマガを買うために，母のしらがを1本5円でぬいています。えらいでしょ。(沖縄県那覇市・**宮井勇人14才**) ……**【編：300÷5＝60。ぬあーんと，毎月60本のしらがをぬかれちゃうわけ!?お母さん，頑張って!!】**

改造点

ホラ穴のパターンや，モンスターに食われたときのサウンド処理ができれば，もっとリアルなゲームになるでしょう。

それに，簡単に直して楽しめるところは，最後の音楽データ文を変更することです。私の場合，最初はまったく同じ曲を七つ入れて，それぞれ半音ずつ変えたところ，家族からまったくわからないと言われ改造してみました。

編集部のみなさん，年令に関係なく遊べると思いますので，カラオケで歌ってる気分で楽しんでください。

★CHECKER FLAG

Dr.D：これは楽しいプログラムだな。ついつい鼻歌でも歌おうかって気分になるな。

編集長：Dr.，今晩ちょっと行ってみますか？

編：あれーっ，いいんですか？　仕事中は私語は禁止じゃなかったのかな？

影：そうだ，そうだ！　しかし，今回は私も参加させてもらおっと！

編：しょうがない，私一人だけでも冷静に仕事をしよう。
グググ〜〜♪

編：え〜と，この音楽はと――左へ!!
パンポロピン♪

MONSTER　VOICEのプログラム・リスト

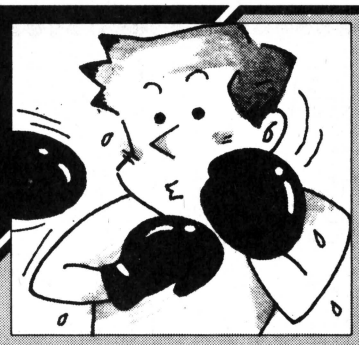
```
100 REM ****************
110 REM * MONSTER VOISE *
120 REM *      1983.5.5. *
130 REM *     by S.Saito *
140 REM ****************
150 CLEAR200:CONSOLE,,0,0:CLS
160 DIM M$(7),M(7)
170 C1=1:C2=2:C3=4:C4=4:SC=0:B1=0:SI=0:KS=0
180 GOSUB1100
190 LOCATE4,8:COLOR 1:PRINT "MONSTER"
200 LOCATE5,10:PRINT "VOICE"
210 GOSUB1340
220 REM おんがく よみこみ
230 RESTORE1400
240 FORI=1TO7
250 J=INT(RND(1)*7+1)
260 IFI=1THEN300
270 FORK=1TOI-1
280 IFJ=M(K)THEN250
290 NEXTK
300 M(I)=J
310 READ M$(J)
320 NEXTI
330 FORT=0TO600:NEXT T
340 SCREEN 1,1,1:CLS
350 GOSUB970
360 FORI=1TO7STEP2
370 IFKS=3GOTO870
380 LOCATEI*3,11:PRINT "♦"
390 PLAY "S13M150"+M$(I)
400 FORT=0TO1000:NEXT T
410 LOCATEI*3,11:PRINT " "
420 NEXTI
430 IN$=INKEY$:IFIN$=""THEN430
440 IFIN$="1"THENKS=KS+1:GOTO 360
450 IFIN$<>"s"THEN430
460 REM MAIN PROG.
470 GOSUB1100
480 SI=SI+1:IFSI>30THENSC=SC+100:GOTO1310
490 GOSUB910
500 V1=INT(RND(1)*8+1)
510 IFV1=INT(V1/2)*2THEN500
520 B=RND(1)
530 IFB>.8THENGOSUB1290
540 IFB<.1THENGOSUB1300
550 PLAY M$(V1)
560 D=STICK(0)
570 IFD=INT(D/2)*2THEN560
580 IFD=V1THEN810
590 IFD=1ANDB1=1THENB1=0:SC=SC+10:GOSUB1390
600 IFD=1ANDB1=3THENB1=0:SC=SC+30:GOSUB1390:GOSUB1390
610 LOCATE6,13:COLOR1:PRINT "♦♦♦":B1=0
620 IF(D=V1+4)OR(D=V1-4)THENSC=SC+3
630 IFD=1THENC=C1:C1=C2:C2=C:GOTO 740
640 IFD=5THENC=C2:C2=C1:C1=C:GOTO 740
650 IFD=3THENC=C1:C1=C4:C4=C:C=C2:C2=C3:C3=C:GOTO 740
660 IFD=7THENC=C2:C2=C4:C4=C:C=C1:C1=C3:C3=C:GOTO 740
670 GOSUB1100:GOSUB910
680 LOCATE4,10:COLOR3:PRINT"GAME OVER";
```


★あの一田畑（でんばた）新聞社発行の大根米作マガジンは貴誌の姉妹誌ですか？（長野県東筑摩郡・**片桐　厚** 24才）……**【編**：あまりのギャグに編集部もしばし沈黙，返すギャグがみつかりません。おもしろい人ですね！**】**

```
690 LOCATE3,14:PRINT "REPLAY? [y
/n]";
700 IN$=INKEY$:IFIN$=""THEN700
710 IFIN$="y"THEN170
720 IFIN$<>"n"THEN700
730 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE12,7:
PRINT "See You!":END
740 PAINT(80,100),C2,3
750 PAINT(160,100),C2,3
760 PAINT(60,100),C3,3
770 PAINT(200,100),C4,3
780 PAINT(20,100),C1,3
790 PAINT(220,100),C1,3
800 GOTO 480
810 FORJ=0TO2:FORI=0TO255STEP16
820 SOUND0,I:SOUND1,J:SOUND7,&HF
E:SOUND8,15
830 NEXTI,J
840 SOUND7,56:SOUND8,0
850 GOTO 670
860 GOTO 480
870 CLS:LOCATE3,7:PRINT"3かい きけば
 しゅうふんでしょう!?"
880 LOCATE10,9:PRINT "ハイ スタート!!"

890 FORT=0TO1000:NEXT
900 GOTO 460
910 IFSC>HSTHENHS=SC
920 LINE(130,0)-(204,58),1,BF
930 LOCATE9,4:COLOR1:PRINT "♣"
940 LOCATE3,0:COLOR3:PRINT "HI-S
C";HS
950 LOCATE3,2:COLOR3:PRINT "SCOR
E";SC
960 RETURN
970 PRINT "        ♦♦♦ ゲーム の せつめい
 ♦♦♦":PRINT
980 PRINT " あなたは いま ダイヤを とりに ほら
あなの なかに はいっていきました。";
990 PRINT " 中には ひとくい モンスターが うよう
よいます。";
1000 PRINT " カラオケも しらない モンスターが
きもちよく うたを うたっています。";
1010 PRINT " あなたの するどい おんがんで モ
ンスターの こえを ききわけながら";
1020 PRINT " たくさんの ダイヤを あつめてくだ
さい。";
1030 PRINT " こえと はんたいに すすむと とくてん
になるよ。"
1040 PRINT " よく こえを きいてから でかけてね
!":PRINT
1050 PRINT "          [モンスター の こえ]
"
1060 PRINT "     まえ     みぎ     うしろ
  ひだり"
1070 PRINT :PRINT " もういちど こえを き
く....[1]"
1080 PRINT " ゲーム スタート.....[s
]"
1090 RETURN
```

```
1100 REM どうくつ
1110 SCREEN 3,2,2:CLS:COLOR 2,1,
2
1120 RESTORE1250
1130 READ X,Y:PSET(X,Y),3
1140 READ X,Y:LINE-(X,Y),3
1150 IFX=0THEN1170
1160 GOTO 1140
1170 PAINT(20,100),C1,3
1180 PAINT(60,100),C3,3
1190 PAINT(80,100),C2,3
1200 PAINT(160,100),C2,3
1210 PAINT(200,100),C4,3
1220 PAINT(220,100),C1,3
1230 RETURN
1240 REM どうくつ data
1250 DATA 0,0,38,38,38,163,38,61
,70,64,70,160,70,64,96,88,146,92

1260 DATA 146,144,146,88,180,64,
180,160,180,64,212,61
1270 DATA 212,163,212,38,255,1,2
55,191,212,178,212,163,180,160,1
46,148
1280 DATA 146,144,96,148,70,160,
38,163,38,174,1,191,0,0
1290 LOCATE6,13:COLOR3:PRINT " ♦
 ":B1=1:RETURN
1300 LOCATE6,13:COLOR3:PRINT "♦♦
♦":B1=3:RETURN
1310 LINE(96,88)-(146,148),1,BF
1320 LOCATE6,10:COLOR3:PRINT "EX
IT":EX=1:GOSUB1470
1330 FORT=0TO1000:NEXT T:GOTO670

1340 PLAY "S13M150T200","S13M150
T200"
1350 PL$="o3cc16d16e-c"
1360 PLAY PL$+PL$,PL$+PL$
1370 PLAY "g2a-2g1","c2o2b2o3c1"

1380 RETURN
1390 PLAY "S13m150o5g32e32d32g32
e32d32g":RETURN
1400 DATA o4ddo3bag8a.brd8d8o4do
3ba.b.g
1410 DATA o4g8a8b8g.gg8a8b8g.gg8
a8b8g+2
1420 DATA o3g8g8g8g.g8f+8e8g.egb
8o4c8o3b
1430 DATA o4g8g8g2rg8o5e8dco4g1
1440 DATA o3aa8a8o4c8de2e8d8cro3
g8g8b8o4cddd8c8o3b
1450 DATA o5f+8e16f+2rf+8e16f+2f
+8d8d2e8d8c+2
1460 DATA o4l8ddddeddaaf+f+ddcce
f+2gl4
1470 PLAY "o5g.a8g.a8gbo6c1":RET
URN
```


★ＯＦコーナにのったらなにかもらえるの？えっ影をくれるって！出すのやーめたっと。（宮崎県延岡市・**甲斐俊司14才**）……**【影：某編集部にも君と同じ名前のヤツがおるけど、とても悪なんだ。ボカッ!!イデッ!!】**



PC−8001/MKII/8801(Nベーシック)用

ボクシング・ゲーム

本田　恵造

内容

ボクシング・ゲームで，赤(チャンピオン）と青(チョウセンシャ）と戦い，パンチを多く打ったほうが勝ちです。

遊びかた

できるだけ近づいて，顔面にパンチを当てます。1回当るたびにポイント10点が入り，ポイントの多いほうが勝ち。進みながら打つとよく当たります。

操作方法

2で進みながらパンチ，4で後退，8はパンチだけです。

改造について

このゲームは5回戦ですが，もっと長くするときは，960行のR＝6の数字を変えて，また，チャンピオンが強すぎますので，弱くするときは830行を消すのも方法です。

★CHECKER FLAG

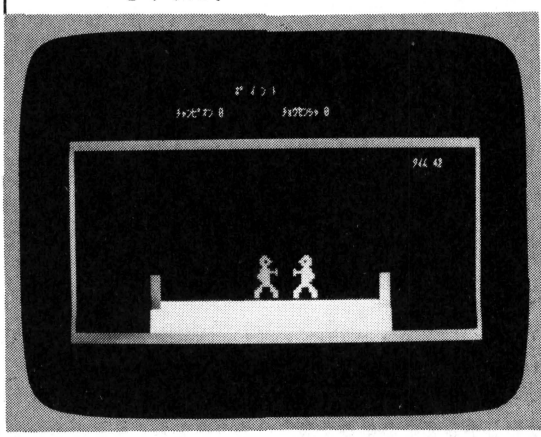
影：なかなかゆかいなゲームだなあ。

編：そうですね。ちょこまかとおもしろい。

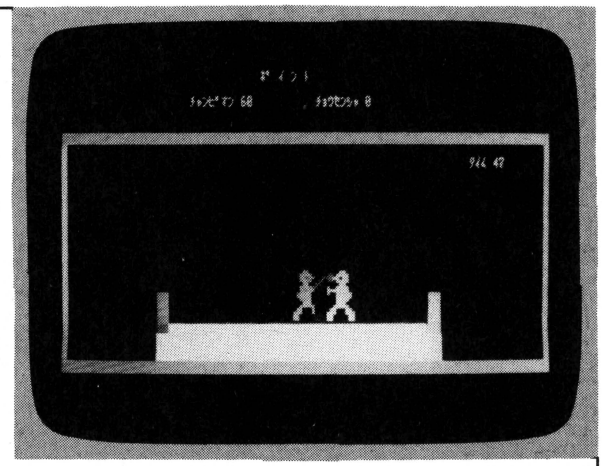
Dr.D：そうだな。プログラムも短いし―といいたいところだが，まだまだ半分に縮められるぞ。例えば，LINE文なんだが，前の文でカラー指定するのはなぜかな？　これは，一緒にしておいたほうがいいな。

それと，PUT@文も，手前のカラー指定はいらないんじゃないかな。

編：画面も，もう少し工夫できますね。



《写真1》カーン!!　第1ラウンド。たがいにジャブをくりだす

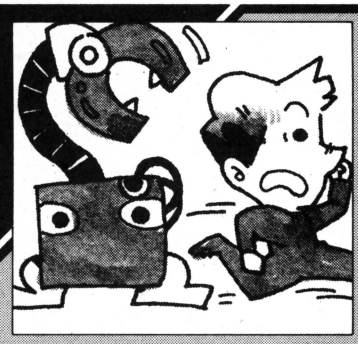


《写真2》イテッ!!　さすがチャンピオンのパンチは強い

★あの一影さんはバグですか？（長野県茅野市・林　陽一13才）……【影：bugとは"虫"の意味。どうして私が虫なの？編：おかしいですね。どれ辞書をパラパラと―あ，あった!!"病原菌"だってさ!!影：虫になりたい。】

```
10 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:PRINT CHR$(12)
15 COLOR 7
20 LOCATE 5,2:PRINT "・・・・[ ﾎﾞｸｼﾝｸﾞｹﾞｰﾑ ]・・・・"
30 LOCATE 10,8:PRINT "[ 4 ]・・・ﾏｴﾆｽｽﾑ
40 LOCATE 10,12:PRINT "[ 6 ]・・・ｳｼﾛﾆｽｽﾑ
50 LOCATE 10,16:PRINT "[ 8 ]・・・ﾊﾟﾝﾁ
60 LOCATE 10,23:PRINT "Push Return Key"
70 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 90 ELSE 70
90 ' ｶﾞﾒﾝ ﾂﾞｸﾘ
100 WIDTH80,25:PRINT CHR$(12)
110 DIMA%(16),B%(16),IA%(6),IB%(6)
120 O1=0:O2=0:R=0:T=0
130 FOR I=0 TO 16:READA%(I):NEXTI
140 FOR I=0 TO 16:READB%(I):NEXTI
170 FOR I=0 TO 6:READIA%(I):NEXTI
180 FOR I=0 TO 6:READIB%(I):NEXTI
190 GOSUB 930
200 LOCATE 31,1:PRINT "ﾎﾟ ｲ ﾝ ﾄ"
210 LOCATE 40,3:PRINT "ﾁｮｳｾﾝｼｬ";O1
220 LOCATE 20,3:PRINT "ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝ";O2
230 X=0:Y=0
240 XF=0:YF=0
250 COLOR4
260 LINE (0,6)-(159,99),"■",B
270 COLOR7
280 LINE (30,85)-(120,95) ,PSET ,BF
290 COLOR 2
300 LINE (30,75)-(33,85),PSET,BF
310 COLOR 1
320 LINE (117,75)-(120,85),PSET,BF
330 T=T-1
340 COLOR 7
350 LOCATE 65,8:PRINT "ﾀｲﾑ";T
360 IF T=0 THEN GOTO 190
370 ' ﾁｮｳｾﾝｼｬ ﾉ ｳｺﾞｷ
380 A=INP(0):B=INP(1)
390 GOSUB 480
400 IF A=239 THEN X=X-3:GOSUB 590
410 IF A=191 THEN X=X+3
420 IF B=254 THEN GOSUB 590
430 IF X<-40 THEN X=-40
440 IF X>+20 THEN X=+20
450 COLOR 1
460 PUT@(X+80,Y+68)-(X+95,Y+83),A%,PSET
470 GOTO 330
480 ' ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝ ﾉ ｳｺﾞｷ
490 ZZ=INT(RND(1)*4)
500 IF ZZ=0 THEN GOSUB 630
510 IF ZZ=1 THEN XF=XF+3:GOSUB 630
520 IF ZZ=2 THEN XF=XF-3
530 IF ZZ=3 THEN GOSUB 630
540 IF XF<-20 THEN XF=-20
550 IF XF>+30 THEN XF=+30
560 COLOR 2
570 PUT@(XF+60,YF+68)-(XF+75,YF+83),B%,PSET
580 RETURN
590 COLOR 1
600 PUT@(X+80,Y+68)-(X+95,Y+73),IA%,PSET
610 GOSUB 670
620 RETURN
630 COLOR 2
640 PUT@(XF+60,YF+68)-(XF+75,YF+73),IB%,PSET
650 GOSUB 800
660 RETURN
670 ' ｱﾀｯﾀﾄｷ
680 IF X=XF-10 THEN 710
690 IF X=XF-11 THEN 710
700 RETURN
710 FOR I=0 TO 8
720 BEEP 1:BEEP 0
730 NEXT
740 X=X+2
750 COLOR 7
760 O1=O1+10
780 LOCATE 40,3:PRINT "ﾁｮｳｾﾝｼｬ";O1
790 RETURN
800 ' ｱﾀｯﾀﾄｷ
810 IF XF-16=X-4 THEN 850
820 IF XF-16=X-5 THEN 850
830 IF XF-16=X-6 THEN 850
840 RETURN
850 FOR I=0 TO 15
860 BEEP 1:BEEP 0
870 NEXT
880 XF=XF-2
890 COLOR 7
900 O2=O2+10
910 LOCATE 20,3:PRINT "ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝ";O2
920 RETURN
930 WIDTH 80,25:PRINT CHR$(12)
940 R=R+1:T=T+60
950 LOCATE 20,9:PRINT " ・・・・ ﾀﾞｲ [     ] ﾗｳﾝﾄﾞ ・・・・ "
960 IF R=6 THEN 1050
970 FOR I=0 TO 3
980 BEEP :LOCATE 20,9:PRINT USING " ・・・・ ﾀﾞｲ [ ## ] ﾗｳﾝﾄﾞ ・・・・ ";R
990 NEXT I
1000 LOCATE 20,9:PRINT "                                    "
1010 COLOR7
1020 LOCATE 65,8:PRINT "ﾀｲﾑ";T
1030 RETURN
1040 ' ﾊﾝﾃｲ
1050 PRINT CHR$(12):WIDTH40,25
1060 LOCATE 5,15:PRINT "ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝ";O2
1070 LOCATE 20,15:PRINT "ﾁｮｳｾﾝｼｬ";O1
1080 IF O1>O2 THEN 1100
1090 IF O1<O2 THEN 1120
1100 FOR I=0 TO 3
1110 BEEP:LOCATE 8,10:PRINT "・・・・ [ ﾁｮｳｾﾝｼｬ ﾉ ｶﾁ ] ・・・・":NEXT
1115 GOTO 1140
1120 FOR I=0 TO 3
1130 BEEP:LOCATE 8,10:PRINT "・・・・ [ ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝ ﾉ ｶﾁ ] ・・・・":NEXT
1140 LOCATE 6,20:PRINT "Push RUN Key To Agein"
1150 END
1190 ' DATA
1200 DATA 256,768,1920,1728,1920,768,1936,2032,3984,3968,1920,896,1984,3168,7280
,6192,6192
1210 DATA 256,192,480,864,480,192,2528,4064,2544,496,480,448,992,1584,3640,3096,
3096
1220 DATA 96,768,1923,1487,1947,816,2016
1230 DATA 96,192,-15904,-3104,-9760,3264,2016
```

★20才を過ぎたらＧＡＭＥの作成は無理と痛感。現在は人の作ったゲームの解読を楽しんでますが。(新潟市・下村成一34才)……[Dr.D：楽しむのも結構。しかし、投稿者の中には70代の方もいることを知らせておこう。]



PC−8001/MKII/8801(Nベーシック)用

COMMUNICA-TION

森　巧尚

OPERATION

ここに，シンセサイザー製造用の産業用ロボットが6台あります。形式は，多関節型ロボット2SC372型です。

いまはこの工場でまじめに働き続けていますが，ときどきオイルがきれて動きを停止してしまいます。そこで，あなたに頼みたいことがあるのです。オイルがきれて停止したロボットに，オイルをさしてください。ただし，注意していただきたいことが二つあります。

一つは，ロボットが停止してからあまり長い間オイルをささないと，ロボットが痛がるということです。そして，もう一つは，オイルがきれてもいないのにオイルをさそうとすると，仕事のじゃまをされたロボットがおこるということなんです。失敗は，3度までゆるされます。

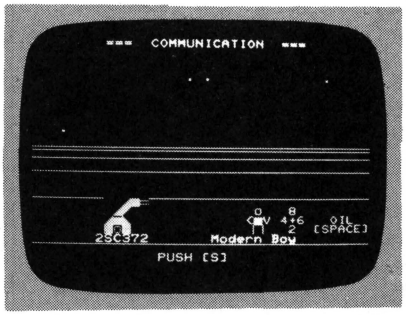
★CHECKER FLAG

編：現在の工業は，産業ロボットにより人員削減や大量生産を可能にし，いまや……。

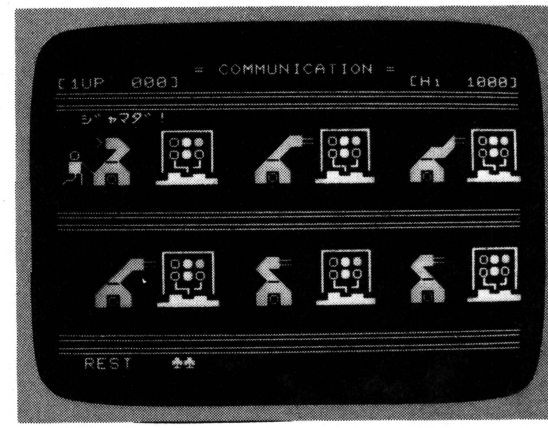
影：なにをブツブツと，ひとり言いってるの？私にはチンプンカンプンさ！

編：ゲームの話をしてるんです!!　テーマが産業ロボットだから，私の知識をちょっとしゃべったまでです。

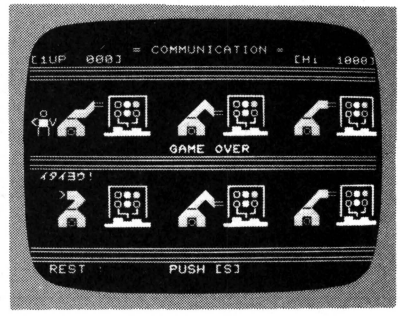
Dr.D：ほほう，またもや森君の登場だな。どれどれ——ふむ，一見するとなにかよくわからないゲームだが，今回は産業ロボットの苦労をゲームに託してるんだね。



◀《写真1》キー操作の説明。Sでスタート！



▲《写真2》OILをそそぐと〝ジャマダ!!〟としかられた

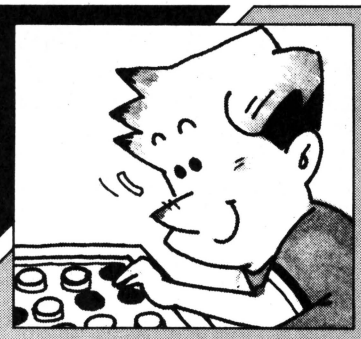


◀《写真3》〝イタイヨウ！〟とマシンが泣く。カワイイネ!!

★つまらない話だけど，僕の友人はマイコンを早く覚えたくてマイコンの本を食べ，ゲリになってしまった。ねっつまらない話でしょ！（神奈川県横浜市・**中辻正明13才**）……**【編**：笑いの伝染病。お腹が痛くなって……。**】**

```
100 DEFINT A-Z     :HI=10
110 DEF FNN(X)=(X*2+1)*(XMOD2)*-(X>0)
120 '
130 WIDTH 40,25   : CONSOLE 0,25,0,1
140 DIM SY%(24),F(6),M$(2),RO$(4)
150 BK$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
160 BK$=BK$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
170 RO$(0)="  ◢="+BK$+" ◢  "
180 RO$(1)="  ▲ "+BK$+" ◢◥="
190 RO$(2)="  ◢="+BK$+" ◢  "
200 RO$(3)="◢=  "+BK$+"◥◣  "
210 RO$(4)=">◣  "+BK$+" ◢  "
220 BK$=RIGHT$(BK$,4)
230 M$(1)=" O "+BK$+"<■V"+BK$+" ||"
240 M$(2)=" O "+BK$+" ■◣"+BK$+"⌒|"
250 R$   =         "◢◣"+BK$+"■O■"
260 C$   ="    "+BK$+"    "+BK$+"   "
270 FOR I=0 TO 24 : READ SY%(I) :NEXT
280 REM ■■■■■  T I T L E  ■■■■■
290 :COLOR 5,32   :PRINT CHR$(12);
300 :COLOR 7 :LOCATE  8,0
310 PRINT "===  COMMUNICATION  ==="
320 LINE( 0,12)-(38,12),"=",1
330 LINE( 0,13)-(38,13),"-",1
340 LINE( 0,15)-(38,15),"‾",1
350 LINE( 0,18)-(38,18),"‾",1
360 LINE( 0,23)-(38,23),"‾",1
370 LOCATE  7,22 :PRINT "2SC372"
380 LOCATE 20,22 :PRINT "Modern Boy"
390 :COLOR 2
400 LOCATE  8,20 :PRINT R$;
410 LOCATE  8,18 :PRINT RO$(0);
420 :COLOR 4
430 LOCATE 24,19 :PRINT M$(1);
440 LOCATE 29,19 :PRINT  "8"
450 LOCATE 28,20 :PRINT "4+6   OIL "
460 LOCATE 29,21 :PRINT  "2  [SPACE]"
470 :COLOR 3
480 LOCATE 14,24 :PRINT "PUSH [S]";
490 :COLOR 5
500 LOCATE RND(1)*38,RND(1)*10+2
510 PRINT CHR$(&HA5*-(RND(1)>.95));
520 IF INP(4)<>247 THEN 500 ELSE BEEP
530 REM ■■■■■  S T A R T  ■■■■■
540 SC=0 :R=3 :LV=1
550 REM ■■■■■  S T A G E  ■■■■■
560 COLOR 4,32:PRINT CHR$(12);
570 LINE( 0, 2)-(38, 3),"=",1,BF
580 LINE( 0,12)-(38,13),"=",1,BF
590 LINE( 0,22)-(38,23),"=",1,BF
600 PRINT "              = COMMUNICATION ="
610 PRINT USING "[1UP###00]                    [Hi ###00]";SC;HI;
620 FOR I=1 TO 6
630  F(I)=INT(RND(1)*6+1)
640 NEXT I :COLOR 2 :I=1
650 FOR X=3 TO 31 STEP 13
660  FOR Y=6 TO 16 STEP 10
670   PUT@A(X+5,Y-1)-(X+9,Y+3),SY%
680   LOCATE X,Y+2:PRINT R$;
690   F=FNN(F(I))
700   LOCATE X,Y  :PRINT RO$(F);:I=I+1
710  NEXT Y
720 NEXT X
730 X=0 : Y=7 :COLOR 4
740 LOCATE X,Y:PRINT M$(1);
750 LOCATE 0,24:PRINT "  REST :";LEFT$("  ♣♣",R);
760 REM ■■■■■  Modern Boy  ■■■■■
770 I0=INP(0) :I1=INP(1) :I9=INP(9)
780 IF I0=251 AND Y= 7 THEN VX=  0:VY= 10:GOTO 1040
790 IF I1=254 AND Y=17 THEN VX=  0:VY=-10:GOTO 1040
800 IF I0=239 AND X> 0 THEN VX=-13:VY=  0:GOTO 1040
810 IF I0=191 AND X<26 THEN VX= 13:VY=  0:GOTO 1040
820 IF I9=191 THEN 1090
830 REM ■■■■■  [ 2SC372 ]  ■■■■■
840 COLOR 2 :I=1
850 FOR RX=3 TO 29 STEP 13
860  FOR RY=6 TO 16 STEP 10
870   IF F(I)<0 THEN F(I)=F(I)-2 :IF F(I)<-10 THEN GOTO 970
880   F(I)=F(I)+1
890   IF F(I)>6 THEN F(I)=1
900   IF F(I)>0 AND RND(1)*50<LV THEN F(I)=-1
910   F=FNN(F(I))   :I=I+1
920   LOCATE RX,RY :PRINT RO$(F);
930  NEXT RY
940 NEXT RX
950 :BEEP 1:BEEP 0
960 GOTO 770
970 LOCATE RX,RY :PRINT RO$(4);
980 :COLOR 6
990 LOCATE RX-2,RY-2:PRINT "ｲﾀｲﾖｳ!"
1000 FOR I=1 TO 200 :BEEP IMOD4 :NEXT
1010 FOR I=1 TO 2000:NEXT
1020 R=R-1 :IF R>0 THEN GOTO 550
1030 GOTO 1240
1040 REM ■■■■■  MOVE Boy  ■■■■■
1050 :COLOR 4
1060 LOCATE X,Y:PRINT C$:X=X+VX:Y=Y+VY
1070 LOCATE X,Y:PRINT M$(1);
1080 GOTO 830
1090 REM ■■■■■  O I L  ■■■■■
1100 :COLOR 4
1110 LOCATE X,Y:PRINT M$(2);
1120 FOR I=1 TO 400:BEEP IMOD16:NEXT
1130 Z=2*(X/13+1)+(Y=7)
1140 IF F(Z)>0 THEN GOTO 1190
1150 F(Z)=2 :SC=SC+LV:LOCATE 0,1
1160 PRINT USING "[1UP###00]";SC;
1170 IF SC/5=INT(SC/5) THEN LV=LV+1
1180 GOTO 830
1190 :COLOR 2
1200 LOCATE X+3,Y-1:PRINT RO$(4);
1210 :COLOR 6
1220 LOCATE X+2,Y-3:PRINT "ｼﾞｬﾏﾀﾞ!"
1230 GOTO 1000
1240 REM ■■■■■  GAME OVER  ■■■■■
1250 :COLOR 3
1260 LOCATE 15,11 :PRINT "GAME OVER"
1270 LOCATE 15,24 :PRINT "PUSH [S]";
1280 IF HI<SC THEN HI=SC
1290 IF INP(4)<>247 THEN 1290
1300 GOTO 290
1310 REM ■■■■■ CHARACTER DATA ■■■■■
1320 DATA &HE898,&HE895,&HE895,&HE895
1330 DATA &HE899,&HE896,&H88ED,&H88EC
1340 DATA &H48EC,&HE896,&HE896,&H28ED
1350 DATA &H88EC,&H88ED,&HE896,&HE896
1360 DATA &HA89A,&HA899,&HA89B,&HE896
1370 DATA &HC882,&HC887,&HC884,&HC886
1380 DATA &HC883,&H0000
```

★P88所有の先生がきて「誰かゲームをくれ」。ちなみにわが部のモットーでゲームはしないようになっている。
（愛媛県松山市・**鎌原淳三14才**）……【**編**：立場が逆じゃないの？ **Dr.D**：子供に学べベーシックともいうな。】



PC-8001MKII用
コンピュータ・オセロ

チットレ

はじめに

7月号にやっとMKIIのゲームがでた!!しかし1本だけ……。そこで，もしかしたらこんなのでものるかも!?と思って出してみました。

内容

オセロです!!　対戦は人対人，人対コンピュータで，先手，後手は自分できめられます。なお，いちいちRETURNキーを押すと，パスにされる場合があります。プログラムは，P6用オセロを参考にというより使わせてもらっていますが，優先順位はオリジナルです。また，ゲームをやったあと，LISTを見たり別なプログラムをいれたりするときなど，F・1→F・2を押すと，オセロが消えます。

プログラム

主なN80の命令は

CMD CIRCLE, CMD VIEW, CMD SCREEN, CMD CLS
CMD COLOR, CMD LINEです。

参考作品

4月号PC−6001用コンピュータ・オセロ

★CHECKER FLAG

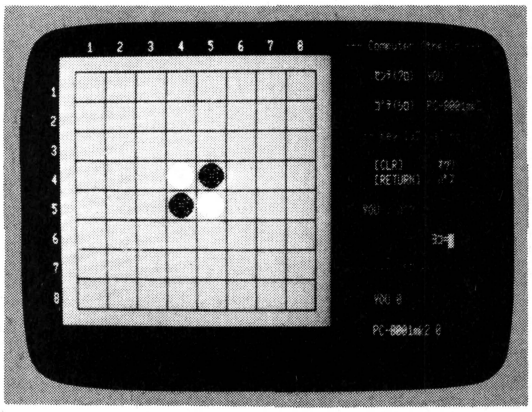
編：これ，MKII用のプログラムです。オセロですが，リストも短かかったので採用します。

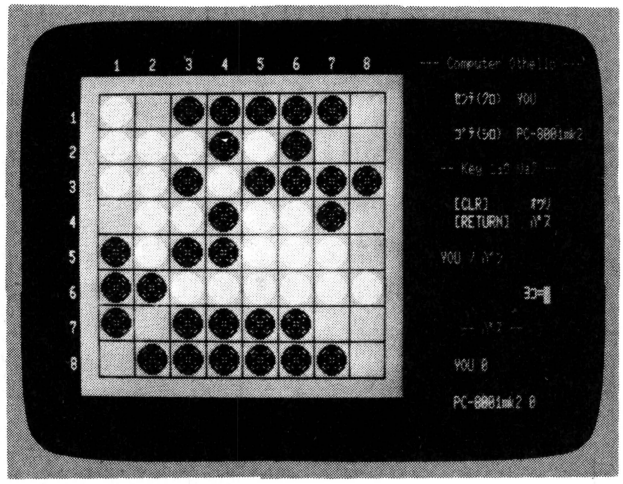
Dr.D：ほほう，久しぶりにオセロが登場したな。どれどれ，なるほど短かいだけあってあまり強くない。

影：どれどれ，ははあキレイなだけあって，なかなか難しい。

編：やる人によって，いくらでも難しくなるオセロ・ゲームでした。

▼《写真1》スタートです。先手後手は自由に決められます



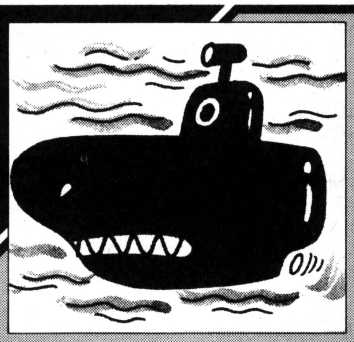


▲《写真2》ゲーム・エンド

★おりんばあさんは楢山へ行った。そして影さんも……合掌。（奈良県平田突抜町・**鈴木留美子21才**）……**【影**：久しぶりに女性からの便りが届いたね♡♡♡**編**：内容はどうでもいいの？**影**：♡♡♡気にしません♡♡♡】

```
10 CONSOLE0,20,0,1:WIDTH80,20:DEFINTA-Z
20 CMD SCREEN2,,7:CMD VIEW(10,10)-(190,190):CMD COLOR,2
30 KEY 1,"cmd color,0"+CHR$(13):KEY 2,"cmd cls2"+CHR$(13)
40 CMD CLS3:COLOR7:FOR A=0 TO 7:FOR B=0 TO7
50 CMD LINE(A*20+10,B*20+10)-(A*20+30,B*20+30),0,B:NEXT B,A
60 LOCATE 6,0:PRINT "1    2    3    4    5    6    7    8";:COLOR6:PRINT "
 --- Computer Othello ---":CLEAR
70 COLOR7:FOR A=1 TO8:LOCATE0,A*2+1:PRINT CHR$(48+A);:NEXT:DIM V(8,8)
80 FOR A=1 TO4:READ X,Y,CO:GOSUB620:V(X,Y)=CO+1:NEXT
90 DATA 4,4,7,5,4,0,4,5,0,5,5,7
100 LOCATE54,2:PRINT "ｾﾝﾃ(ｸﾛ)";:LOCATE54,4:PRINT "ｺﾞﾃ(ｼﾛ)";
110 COLOR6:LOCATE52,6:PRINT "-- ｼﾞｭﾝﾊﾞﾝ --"
120 COLOR7:LOCATE53,8:PRINT "ﾋﾄ(0) / ｻｷ(1) / ｱﾄ(2) ?";
130 J=VAL(INPUT$(1)):IF J>2 THEN J=2
140 LINE(52,6)-(76,8)," ",B:IF J=0THEN N$(1)="PLAYER1":N$(2)="PLAYER2":GOTO160
150 JN=J+(J=2)*2+1:N$(J)="YOU":N$(JN)="PC-8001mk2"
160 COLOR5:LOCATE63,2:PRINT N$(1);:LOCATE63,4:PRINT N$(2);
170 COLOR6:LOCATE52,6:PRINT "-- Key ﾆｭｳ ﾘｮｸ --":LOCATE55,15:PRINT "-- ﾊﾟｽ --";
180 COLOR7:LOCATE54,8:PRINT "[CLR]      ｵﾜﾘ";:LOCATE54,17:PRINT N$(1);P(1);
190 LOCATE54,9:PRINT "[RETURN]   ﾊﾟｽ";:E=0:LOCATE54,19:PRINT N$(2);P(2);
200 '
210 IF E=60 THEN 540 ELSE F=1:GOTO 300
220 CO=0:K=8:ON J+1 GOSUB250,250,380:IF KK=0 THEN 210 ELSE E=E+1
230 IF E=60 THEN 540 ELSE F=2:GOTO 300
240 CO=7:K=1:ON J+1 GOSUB250,380,250:IF KK=0 THEN 230 ELSE E=E+1:GOTO 210
250 KX=X:KY=Y:FOR AX=-1 TO1:FOR AY=-1 TO1:IF AX=0 AND AY=0 THEN NEXT ELSE N=2
260 A=KX+AX*N:B=KY+AY*N:IF A<1 OR A>8 OR B<1 OR B>8 OR KX+AX>8 OR KX+AX<1 OR KY+
AY<1 OR KY+AY>8 THEN 290 ELSE IF V(KX+AX*(N-1),KY+AY*(N-1))<>K THEN 290
270 IF V(A,B)<>CO+1 THEN N=N+1:GOTO260 ELSE CO=CO:KK=1
280 FORI=0TON:X=KX+AX*I:Y=KY+AY*I:GOSUB620:V(X,Y)=CO+1:NEXT:X=KX:Y=KY:GOSUB620
290 NEXTAY,AX:RETURN
300 COLOR5:LOCATE52,11:PRINT N$(F);" ﾉ ﾊﾞﾝ          ";:COLOR7:KK=0
310 IF J+F=3 THEN 370
320 LOCATE64,13:PRINT "ﾖｺ=";:X$=INPUT$(1)
330 IF X$=CHR$(12) THEN 540 ELSE IF X$=CHR$(13) THEN 490
340 X=VAL(X$):IF X=0 OR X=9 THEN 320
350 LOCATE64,13:PRINT "ﾀﾃ=";:Y=VAL(INPUT$(1))
360 IF Y=0 OR Y=9 THEN 350 ELSE IF V(X,Y)<>0 THEN 320
370 ON F GOTO220,240
380 RESTORE430
390 READ X,Y:IF X=9 THEN 490
400 IF V(X,Y)<>0 THEN 390
410 CO=(JN=2)*-7:GOSUB250
420 IF KK=0 THEN 390 ELSE RETURN
430 DATA 1,8,8,1,1,1,8,8,3,3,6,3,3,6,6,6,1,6,8,3
440 DATA 3,1,6,8,8,6,1,3,6,1,3,8,2,6,2,3,3,2,6,2
450 DATA 7,3,7,6,3,7,6,7,4,3,5,6,3,4,6,5,3,5,5,3
460 DATA 4,6,6,4,4,7,5,7,4,2,7,5,2,4,2,5,7,4,1,5
470 DATA 4,1,5,2,5,8,8,5,4,8,1,4,5,1,8,4,2,2,7,1
480 DATA 7,8,2,7,1,2,7,2,8,7,1,7,2,1,8,2,2,8,7,7,9,0
490 COLOR7:LOCATE54,13:PRINT N$(F);" ﾊﾟｽ ｼﾏｽ  ";
500 P(F)=P(F)+1:IF P(F)=3 THEN 540
510 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE54,2*F+15:PRINT N$(F);P(F);
520 LOCATE54,13:PRINT SPC(18);:IF J+F=3 THEN E=E-1:KK=1:RETURN
530 ON F GOTO230,210
540 COLOR6:LOCATE53,15:PRINT "-- GAME OVER --";
550 FOR A=1 TO 8:FOR B=1 TO 8:M(V(A,B))=M(V(A,B))+1:NEXT B,A
560 COLOR7:LOCATE54,17:PRINT N$(1);M(1);
570 LOCATE54,19:PRINT N$(2);M(8);
580 SS=ABS(M(1)-M(8)):F=2+(M(1)>M(8))
590 LOCATE52,11:IF SS>0 THEN PRINT N$(F);" ﾉ ｶﾁ ﾃﾞｽ    "; ELSE PRINT "ﾋｷﾜｹ ﾃﾞｰｽ!
!!!!!!!"
600 LOCATE52,13:PRINT "  Hit RETURN Key ";
610 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13) THEN 40 ELSE 600
620 FOR O=0 TO 8:CMD CIRCLE(X*20,Y*20),O,CO:NEXT:RETURN
630 END
```


★ついにあの“ゴルゴ13”を見た。オープニングのタイトル，ビルの中を飛ぶヘリコプターなど感動!!（新潟市・**伊藤勝司14才**）……【**編**：もち私も見てきましたよ！スゴイナーとただ感動するばかり。**影**：…見てない！】



PC-8801用

SUPER SUBMARINE

スケキヨ

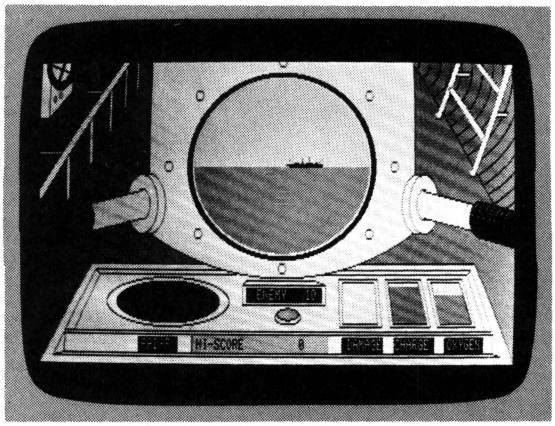
月刊マイコンの83年2月号「移植版スペースシップ」を見て，闘争意識に燃えてこのゲームを作りました。これは，マイコン82年7月号のFM版「SUPER SUBMARINE」の移植版です。

ゲームの説明

計器を見ながら，↑↓で浮上と潜航をくり返し，スペース・キーで魚雷を発射して敵艦をやっつけてください。敵艦は10隻です。

移植について

移植で困ったのは，インターバルとPUT文でした。さっぱりわからず，2，3日頭にきていましたが，どうしても完成させたくて，あらゆる本を読んで作りました。PCとFMでは，PUTのデータのしかたがまったくちがうんですね。敵艦の数は，1490行のPO＝10がそうです。



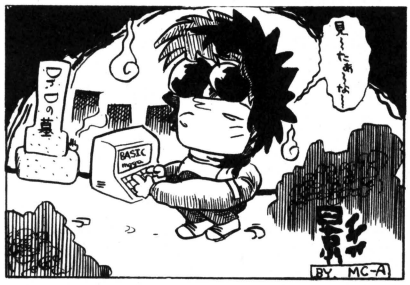
《写真1》魚雷を発射したところ

参考

「F－BASIC入門」緒方健二著　誠文堂新光社
月刊マイコン82年7月号「SUPER SUBMARINE」
月刊マイコン82年10月号「スペースシップ」

★CHECKER FLAG

編：はあ～，また移植か～～～。
影：でも，画面がすっごくかっくいいじゃん！
Dr.D：ぶあっかもん！ ワシは，おこってんだぞー！ まったくなにも変えずの移植ばぁっかり!!P88のユーザー，さぁー起きあがれ!!　キー・ボードと青春を語ろう!!
一同：シラー
影：言わなけりゃ，いい子だったのにネ～！



◀岐阜県美濃加茂市 MCAの加藤

◀静岡県静岡市 海野利樹

★学校にFM－8がフルセットで56台来た!!らいいな～。（長野県塩尻市・**森川和久13才**）……【**影**：さて授業を始めるか。ン？そこの森川君！宿題の答えがまちがっとるよ。もう一度デバッグしてきなさい!!も～う大変!!】

```
10 DIM F%(195),S%(27)
20 WIDTH 40,25:LOCATE 10,10:PRINT "Push !! <CAPS> key"
30 IF INP(10)=255 THEN GOTO 40 ELSE GOTO 30
40 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,15,0,1
50 X=430
60 COLOR 6:SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN 0,0
70 '**********ﾊｲｹｲ**********
80 TILE$=CHR$(&H0)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H55):PAINT(0,0),TILE$,7
90 '**********DATAﾖﾐｺﾐ**********
100 GOSUB 2040:'ﾃｷ ｾﾝｶﾝ
110 GOSUB 2070:'ﾀｶﾅ
120 '**********METER**********
130 LINE(0,199)-(70,135),0:LINE(70,135)-(580,135),0:LINE(580,135)-(639,199),0
140 PAINT(320,199),7,0
150 LINE(75,139)-(575,139),0:LINE(575,139)-(607,179),0:LINE(607,179)-(34,179),0:
LINE(34,179)-(75,139),0
160 LINE(609,181)-(32,181),0:LINE(32,181)-(18,195),0:LINE(18,195)-(620,195),0:LI
NE(620,195)-(609,181),0
170 LINE(46,179)-(81,142),0:LINE(81,142)-(569,142),0:LINE(569,142)-(597,179),0
180 LINE(81,142)-(75,139),0
190 LINE(569,142)-(575,139),0
200 LINE(34,181)-(33,193),0:LINE(33,193)-(18,195),0:LINE(607,181)-(608,193),0:LI
NE(608,193)-(620,195),0:LINE(33,193)-(608,193),0
210 CIRCLE(170,160),80,0,,,.2
220 CIRCLE(170,160),67,0,,,.2:PAINT(170,160),0,0
230 LINE(400,147)-(401,174),0:LINE(401,174)-(448,174),0:LINE(448,174)-(443,147),
0:LINE(443,147)-(400,147),0:LINE(395,145)-(397,176),0:LINE(397,176)-(454,176),0:
LINE(454,176)-(447,145),0:LINE(447,145)-(395,145),0
240 LINE(563,145)-(583,176),0:LINE(583,176)-(529,176),0:LINE(529,176)-(514,145),
0:LINE(514,145)-(563,145),0:LINE(519,147)-(533,174),0:LINE(533,174)-(578,174),0:
LINE(578,174)-(559,147),0:LINE(559,147)-(519,147),0:PAINT(558,148),1,0
250 LINE(457,145)-(465,176),0:LINE(465,176)-(520,176),0:LINE(520,176)-(506,145),
0:LINE(506,145)-(457,145),0:LINE(461,147)-(469,174),0:LINE(469,174)-(515,174),0:
LINE(515,174)-(502,147),0:LINE(502,147)-(461,147),0:PAINT(501,148),4,0
260 LINE(273,151)-(373,160),0,BF
270 LINE(268,149)-(378,149),0:LINE(378,149)-(378,162),0:LINE(378,162)-(268,162),
0:LINE(268,162)-(268,149),0
280 LINE(268,149)-(273,146),0:LINE(273,146)-(363,146),0:LINE(363,146)-(378,149),
0
290 LOCATE 36,19:COLOR 6:PRINT "ENEMY"
300 LOCATE 44,19:PRINT "10"
310 CIRCLE(328,170),17,0,,,.25
320 CIRCLE(328,168),14,1,,,.25:PAINT(328,168),1,1
330 CIRCLE(328,168),14,0,,,.25
340 LINE(400,183)-(455,193),0,BF:LOCATE 51,23:COLOR 6:PRINT "DAMAGE"
350 LINE(131,183)-(182,193),0,BF:LOCATE 17,23:COLOR 6:PRINT "RADAR"
360 LINE(201,181)-(381,193),0,B:PAINT(202,184),6,0:LOCATE 26,23:COLOR 0:PRINT "H
I-SCORE":LOCATE 40,23:COLOR 0:PRINT"   0"
370 LINE(470,183)-(525,193),0,BF:LOCATE 59,23:COLOR 6:PRINT "CHARGE"
380 LINE(539,183)-(594,193),0,BF:LOCATE 68,23:COLOR 6:PRINT "OXYGEN"
390 LINE(145,0)-(0,121),0
400 LINE(495,0)-(639,121),0
410 FOR I=10 TO 280 STEP 15
420 CIRCLE(145,0),I,0,3.14,57/180*3.14+3.14
430 CIRCLE(495,0),I,0,123/180*3.14+3.14,6.28
440 NEXT
450 '**********ｸｲｲ**********
460 LINE(0,38)-(12,38),7:LINE(12,38)-(41,20),7:LINE(41,20)-(41,0),7
470 PAINT(23,16),7,7
480 CIRCLE(25,1),13,0,,,.9
490 CIRCLE(25,1),19,0,,,.9
500 PAINT(25,16),0,0
510 LINE(0,38)-(12,38),0:LINE(12,38)-(41,20),0:LINE(41,20)-(41,0),0
520 LINE(12,38)-(12,0),0
530 LINE(20,15)-(28,0),0
540 LINE(21,16)-(29,0),0
550 LINE(22,17)-(30,0),0
560 LINE(10,0)-(39,7),0
570 LINE(11,1)-(39,7),0
580 CIRCLE(19,25),2,2,,,.9
590 PAINT(19,25),3,2
600 CIRCLE(26,22),2,1,,,.9
610 PAINT(26,22),5,1
620 '**********ﾊｼｺﾞ**********
630 LINE(555,6)-(578,6),7:LINE(574,9)-(552,9),7:LINE(555,6)-(552,9),7:LINE(578,6
)-(574,9),7:PAINT(567,7),7,7:LINE(578,6)-(574,9),0:LINE(555,6)-(578,6),0:LINE(57
4,9)-(552,9),0
640 LINE(610,33)-(630,33),7:LINE(627,36)-(607,36),7:LINE(610,33)-(607,36),7:LINE
(630,33)-(627,36),7:PAINT(627,34),7,7:LINE(610,33)-(630,33),0:LINE(627,36)-(607,
36),0:LINE(630,33)-(627,36),0
650 CIRCLE(578,74),4,7:PAINT(578,74),7,7
660 LINE(580,76)-(639,2),7
670 LINE(576,72)-(631,0),7
680 PAINT(582,69),7,7
690 LINE(528,34)-(556,0),7
700 LINE(532,38)-(564,0),7
710 CIRCLE(530,36),4,7:PAINT(530,36),7,7
720 PAINT(545,16),7,7
730 LINE(528,34)-(556,0),0
740 LINE(532,38)-(564,0),0
750 CIRCLE(530,36),4,0,3.14,6.28
760 CIRCLE(578,74),4,0,3.14,6.28
770 LINE(545,19)-(593,54),7
780 LINE(549,15)-(596,49),7
790 PAINT(572,36),7,7
800 LINE(584,0)-(618,22),7
810 LINE(593,0)-(621,18),7
820 PAINT(604,10),7,7
830 LINE(544,18)-(589,52),0
840 LINE(544,18)-(550,16),0
850 LINE(550,16)-(596,49),0
860 LINE(584,0)-(613,20),0
870 LINE(593,0)-(617,16),0
880 LINE(580,76)-(639,2),0
890 LINE(576,72)-(631,0),0
900 '**********ﾃｽﾘ**********
910 LINE(36,63)-(36,95),7:LINE(41,90)-(41,63),7:LINE(36,63)-(41,63),7:LINE(36,95
)-(41,90),7:PAINT(37,90),7,7:LINE(36,63)-(36,95),0:LINE(41,90)-(41,63),0:LINE(36
,95)-(41,90),0
920 LINE(66,38)-(66,70),7:LINE(71,67)-(71,39),7:LINE(66,38)-(71,39),7:LINE(66,70
)-(71,67),7:PAINT(67,67),7,7:LINE(66,38)-(66,70),0:LINE(71,67)-(71,39),0:LINE(66
,70)-(71,67),0
930 LINE(91,17)-(91,49),7:LINE(95,46)-(95,18),7:LINE(91,17)-(95,18),7:LINE(91,49
)-(95,46),7:PAINT(92,46),7,7:LINE(91,17)-(91,49),0:LINE(95,46)-(95,18),0:LINE(91
,49)-(95,46),0
940 LINE(110,2)-(110,33),7:LINE(113,30)-(113,4),7:LINE(110,33)-(113,30),7:LINE(1
10,2)-(113,4),7:PAINT(111,30),7,7:LINE(110,2)-(110,33),0:LINE(113,4)-(113,30),0:
LINE(110,33)-(113,30),0
950 LINE(125,20)-(125,0),7:LINE(128,19)-(128,0),7:LINE(128,19)-(125,20),7:PAINT(
126,19),7,7:LINE(125,20)-(125,0),0:LINE(128,19)-(128,0),0:LINE(125,20)-(128,19),
0
960 LINE(82,21)-(59,21),7:LINE(62,19)-(87,19),7:LINE(82,21)-(87,19),7:LINE(59,21
)-(62,19),7:PAINT(63,20),7,7:LINE(82,21)-(59,21),0:LINE(62,19)-(87,19),0:LINE(59
,21)-(62,19),0
970 LINE(33,62)-(0,62),7:LINE(0,60)-(35,60),7:LINE(33,62)-(35,60),7:LINE(0,62)-(
0,60),7:PAINT(1,61),7,7:LINE(33,62)-(0,62),0:LINE(0,60)-(35,60),0
980 LINE(0,85)-(107,0),5:LINE(0,94)-(116,0),5:PAINT(0,92),7,5:LINE(0,85)-(107,0)
,0:LINE(0,94)-(116,0),0
990 '**********ｾﾝﾎﾞｳｷｮｳ**********
1000 CIRCLE(320,70),118,7:CIRCLE(320,70),117,7
1010 CIRCLE(320,70),126,7
1020 CIRCLE(320,0),288,7,51/180*3.14+3.14,129/180*3.14+3.14
1030 LINE(145,115)-(145,0),7
1040 LINE(497,115)-(497,0),7
1050 LINE(219,135)-(419,135),7
1060 LINE(376,142)-(261,142),7
1070 LINE(395,139)-(247,139),7
1080 PAINT(320,9),0,7
1090 PAINT(320,137),7,7
1100 PAINT(373,133),7,7:LINE(145,115)-(145,0),0:LINE(497,115)-(497,0),0
```

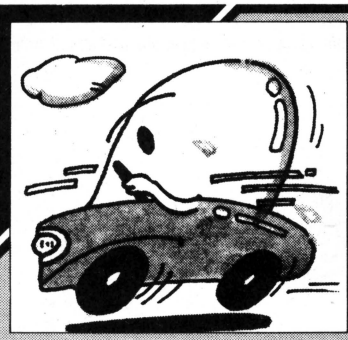
★僕のこずかいは300円だからベーマガを値上げしないでね。この薬書の切手は拾ったものです。（神奈川県秦野市・矢口　剛12才）……【編集長：毎月読んでくれてるの？ありがとう!!　影：ベーマガも拾ったのでは？】

★地元のコンピュータ展示会で僕がマイコンを作動させたら店の人はびっくり！ここはCOUNTRY誰もマイコンを知らないのです。（熊本県・下益城郡・**藤野智行18才**）……**【影：東京と10年のギャップがあるんだなあ。】**

```
1110 CIRCLE(320,0),288,0,51/180*3.14+3.14,129/180*3.14+3.14
1120 CIRCLE(470,70),5,0,,,.7
1130 CIRCLE(320,0),5,0,,,.7
1140 CIRCLE(170,70),5,0,,,.7
1150 CIRCLE(320,138),5,0,,,.7
1160 CIRCLE(436,23),5,0,,,.7
1170 CIRCLE(436,115),5,0,,,.7
1180 CIRCLE(209,115),5,0,,,.7
1190 CIRCLE(209,23),5,0,,,.7
1200 '**********Rﾄｯﾃ**********
1210 CIRCLE(500,95),20,7,,,1:PAINT(500,95),7,7
1220 CIRCLE(500,95),20,0,2/5*3.14,3/5*3.14+3.14,1
1230 CIRCLE(510,95),20,7,,,1:PAINT(525,95),7,7
1240 CIRCLE(510,95),20,0,1/7*3.14,4/5*3.14+3.14,1
1250 CIRCLE(510,95),10,7,,,1:PAINT(510,95),7,7
1260 CIRCLE(510,95),10,0,2/5*3.14,3/5*3.14+3.14,1
1270 CIRCLE(585,105),12,0,,,1
1280 LINE(509,86)-(580,95),0
1290 LINE(510,104)-(578,113),0
1300 PAINT(532,101),7,0
1310 FOR I=585 TO 638 STEP 2:CIRCLE(I,112-(638-I)/53*7),12,2,2/5*3.14,3/5*3.14+3
.14,1:NEXT
1320 FOR I=586 TO 639 STEP 2:CIRCLE(I,112-(639-I)/53*7),12,0,2/5*3.14,3/5*3.14+3
.14,1:NEXT
1330 CIRCLE(638,112),12,4,,,1:PAINT(638,112),0,4:CIRCLE(638,112),12,0,,,1
1340 '**********Lﾄｯﾃ**********
1350 CIRCLE(146,95),20,7,,,1:PAINT(144,95),7,7
1360 CIRCLE(146,95),20,0,2/5*3.14+3.14,3/5*3.14,1
1370 CIRCLE(136,95),20,7,,,1:PAINT(121,95),7,7
1380 CIRCLE(136,95),20,0,1/5*3.14+3.14,6/7*3.14,1
1390 CIRCLE(136,95),10,7,,,1:PAINT(136,95),7,7
1400 CIRCLE(136,95),10,0,2/5*3.14+3.14,3/5*3.14,1
1410 CIRCLE(61,105),12,0,,,1
1420 LINE(136,86)-(67,95),0
1430 LINE(134,105)-(68,114),0
1440 PAINT(104,101),7,0
1450 FOR I=61 TO 1 STEP -2:CIRCLE(I,105+(60-I)/60*9),12,2,2/5*3.14+3.14,3/5*3.14
,1:NEXT
1460 FOR I=60 TO 0 STEP -2:CIRCLE(I,105+(60-I)/60*9),12,0,2/5*3.14+3.14,3/5*3.14
,1:NEXT
1470 CIRCLE(0,114),12,4,,,1:PAINT(0,114),0,4:CIRCLE(0,114),12,0,,,1
1480 PAINT(320,13),1,7
1490 DA=0:CH=25:OX=25:PO=10
1500 COLOR 5:LOCATE 34,8:PRINT "F i g h t ! ! "
1510 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:CLS
1520 TIME$ ON
1530 TIME$="00:00:00"
1540 GOTO 2250
1550 '**********ﾌｼﾞｮｳ&FIGHT**********
1560 IF CH<=24 THEN CH=CH+1
1570 OX=OX-1:C=1:D=7:V=25:W=0
1580 LINE(203,70)-(437,70),5:CIRCLE(320,70),116,5,0,3.14
1590 PAINT(320,14),5,5
1600 IF INP(10)=253 THEN PAINT(320,69),1,7:GOTO 2250
1610 B=VAL(RIGHT$(TIME$,1))
1620 IF B=4 THEN PAINT(328,168),2,0
1630 IF B=2 THEN PAINT(328,168),6,0
1640 IF B=6 THEN PAINT(328,168),1,0
1650 R=INT(RND(1)*6)+1
1660 ON R GOTO 1670,1680,1690,1700,1710,1720
1670 E=30:GOTO 1730
1680 E=20:GOTO 1730
1690 E=10:GOTO 1730
1700 E=-30:GOTO 1730
1710 E=-20:GOTO 1730
1720 E=-10
1730 X=X+E
1740 IF X>415 THEN X=375
1750 IF X<175 THEN X=225
1760 OX=OX+1:IF OX>=25 THEN OX=25:GOTO 1770 ELSE FOR I=173 TO 173-OX STEP -1:LIN
E(534+13*(I-173)/25,I)-(576+18*(I-173)/25,I),1:NEXT
1770 CH=CH-.5:IF CH<=0 THEN GOTO 2600 ELSE FOR I=148 TO 173-CH:LINE(471+8*(I-173
)/25,I)-(513+13*(I-173)/25,I),7:NEXT
1780 IF X<203 OR X>387 THEN 1600
1790 PUT@ (X,64),S%,PSET,0,5
1800 FOR I=0 TO E:NEXT I
1810 IF B=5 THEN GOSUB 2170:DA=DA+2:GOSUB 2550
1820 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 1860:CH=CH-1:FOR I=148 TO 173-CH:LINE(471+8*(I-173
)/25,I)-(513+13*(I-173)/25,I),7:NEXT ELSE 1830
1830 IF INP(10)=253 THEN PAINT(320,69),1,7:GOTO 2250
1840 PUT@(X,64),S%,PSET,5,5
1850 GOTO 1600
1860 '*SUB*******ﾓｰﾖﾗｲ ﾊｯｼｬ**********
1870 COLOR 6:FOR J=126 TO 71 STEP -4
1880 LINE(320-28*(J-70)/59,J)-(320+28*(J-70)/59,J),6
1890 BEEP 1:BEEP 0
1900 LINE(320-28*(J-70)/59,J)-(320+28*(J-70)/59,J),1
1910 NEXT
1920 IF X=>272 AND X=<315 THEN PO=PO-1:GOTO 1930 ELSE 2020
1930 FOR I=1 TO 10
1940 PUT@(X,64),S%,PSET,6,5:BEEP 1
1950 PUT@(X,64),S%,PSET,5,5
1960 PUT@(X,64),S%,PSET,2,5:BEEP 0
1970 PUT@(X,64),S%,PSET,5,5
1980 NEXT
1990 PO$=STR$(PO)
2000 LOCATE 44,19:PRINT "  ":LOCATE 43,19:COLOR 6:PRINT PO$
2010 IF PO=0 THEN 2780
2020 RETURN
2030 '*SUB******ｾﾝｶﾝ DATA**********
2040 FOR I=0 TO 27:READ S%(I):NEXT:RETURN
2050 DATA 50,7,0,256,0,0,512,1,0,4,258,0,128,640,1,4,7936,8135,-7951
2060 DATA -256,-1,-1,-16129,-249,-1,-1,128,0
2070 '*SUB******ﾂｶｻ DATA**********
2080 FOR I=0 TO 195:READ F%(I):NEXT:RETURN
2090 DATA 63,16,-1,-1,-1,-257,0,0,0,0,0,0,0,-1,-1,-1,-257,0,0,0,0,0,0
2100 DATA -16384,0,-1,-1,-1,-257,0,0,0,0,0,0,7,1,-1,-257,-129,-257,0,7936,192,0,
0,0,62,-32765,-1,-13951,-13,-257,0,-385,12,0,0,12670,12528,7,-3841,-15587,-1816,
-257,3840,-769,-12489,0,3840,9184,13507,12,766,2703,-17399,-257,-255,-4,-1,0,-10
23,24944,17030
2110 DATA 24,-7696,-32122,7415,-257,-481,32767
2120 DATA -1,0,7695,31096,-7416,48,-23312,-16127,7415,-257,32767,32767,-1,0
2130 DATA 23309,16126,-7416,48,1264,-32496,-18217,-385,-225,32767,-1,128,-1265
2140 DATA 7919,17928,48,7422,152,-20391,-257,-255,-129,-1,0,-7423,-14489,19590,6
0,-1793,30264,-132,-257,1792,-1,159,0,1792,-32313,12515,30,-1,32480,-225
2150 DATA -257,0,-225,228,0,0,-32481,248,6,-1,-32513,-225,-257,0,32512,224,0,0,0
,30,0,-1,-1,-1,-257,0,0,0,0,0,0,-32761,0,-1,-1,-1,-257,0,0,0,0
2160 DATA 0,0,0,0,0,0,0
2170 '*SUB******ﾀｲｾﾝ ｷﾞｮﾗｲ**********
2180 FOR J=71 TO 125 STEP 4
2190 LINE(X+((292-X)/58)*(J-71),J)-(X+((348-X)/58)*(J-71),J),6
2200 BEEP 1
2210 LINE(X+((292-X)/58)*(J-71),J)-(X+((348-X)/58)*(J-71),J),1:BEEP 0
2220 NEXT
2230 FOR I=0 TO 4:COLOR=(0,7),(6,3),(4,0),(5,0),(7,2),(1,7):FOR J=0 TO 30:BEEP 1
:BEEP 0:NEXT J:FOR K=0 TO 7:COLOR=(K,K):NEXT K:NEXT I
2240 RETURN
2250 '**********ｾﾝｺｳ**********
2260 IF OX<=24 THEN OX=OX+1
2270 CH=CH-1:C=7:D=4:V=0:W=25
2280 IF INP(8)=253 THEN GOTO 1550
2290 A=VAL(MID$(TIME$,7,2))
2300 IF A=60 THEN A=0
2310 IF A=30 THEN FOR I=366 TO 208 STEP -6:PUT@(I,70),F%,PSET:NEXT:LINE(208,70)-
(269,85),1,BF
2320 OX=OX-.5:IF OX<0 THEN 2600 ELSE FOR I=148 TO 173-OX:LINE(534+13*(I-173)/25,
I)-(576+18*(I-173)/25,I),7:NEXT
2330 CH=CH+1:IF CH>=25 THEN CH=25:GOTO 2340 ELSE FOR I=173 TO 173-CH STEP -1:LIN
E(471+8*(I-173)/25,I)-(513+13*(I-173)/25,I),4:NEXT
2340 R=INT(RND(1)*6)+1
```

```
2350 ON R GOTO 2360,2370,2380,2390,2400,2410
2360 E=30:GOTO 2420
2370 E=20:GOTO 2420
2380 E=10:GOTO 2420
2390 E=-30:GOTO 2420
2400 E=-20:GOTO 2420
2410 E=-10
2420 X=X+E
2430 IF X>415 THEN X=375
2440 IF X<175 THEN X=225
2450 IF X=<394 AND X=>198 THEN BEEP ELSE 2480
2460 CIRCLE(X/2+15,155),2,2:PAINT(X/2+15,155),2,2
2470 CIRCLE(X/2+15,155),2,0:PAINT(X/2+15,155),0,0
2480 CIRCLE(170,160),67,6,-(A/60*6.28),-(A/60*6.28),.2':PAINT(170,160),6,6
2490 CIRCLE(170,160),67,0,-(A/60*6.28),-(A/60*6.28),.2':PAINT(170,160),0,
2500 B=VAL(RIGHT$(TIME$,1))
2510 IF B=4 THEN PAINT(328,168),2,0
2520 IF B=2 THEN PAINT(328,168),6,0
2530 IF B=6 THEN PAINT(328,168),1,0
2540 GOTO 2280
2550 '*SUB******DAMAGE**********
2560 IF DA>=25 THEN DA=25
2570 FOR DA=0 TO DA:LINE(402-DA/25,173-DA)-(447-5*DA/25,173-DA),2:NEXT
2580 IF DA=26 THEN 2600
2590 RETURN
2600 '**********??**********
2610 TIME$ OFF
2620 FOR I=0 TO 10:COLOR=(0,7),(6,3),(4,0),(5,0),(7,2),(1,7):FOR J=0 TO 30:BEEP
 1:BEEP 0:NEXT J:FOR K=0 TO 7:COLOR=(K,K):NEXT K:NEXT I:COLOR=(0,7),(6,3),(4,0),(
5,0),(7,2),(1,7)
2630 LINE(296,12)-(305,27),7:FOR I=0 TO 300:NEXT:GOSUB 3280:LINE(305,27)-(268,47
),7:FOR I=0 TO 300:NEXT:GOSUB 3280:LINE(268,47)-(210,62),7:FOR I=0 TO 300:NEXT:G
OSUB 3280:LINE(210,62)-(203,68),7:FOR I=0 TO 300:NEXT:GOSUB 3280
2640 LINE(305,27)-(351,33),7:FOR I=0 TO 300:NEXT:GOSUB 3280:LINE(351,33)-(339,50
),7:FOR I=0 TO 300:NEXT:GOSUB 3280:LINE(339,50)-(390,59),7:FOR I=0 TO 300:NEXT:G
OSUB 3280:LINE(390,59)-(429,85),7:FOR I=0 TO 300:NEXT:GOSUB 3280:LINE(429,85)-(4
33,85),7
2650 FOR I=0 TO 300:NEXT:GOSUB 3280:LINE(339,49)-(316,74),7:FOR I=0 TO 200:NEXT:
GOSUB 3280:LINE(316,74)-(337,96),7:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3280:LINE(337,96)-(
295,127),7:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3280
2660 LINE(351,33)-(371,27),7:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3280:LINE(371,27)-(334,12
),7:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3280:LINE(324,106)-(356,114),7:LINE(356,114)-(362,
125),7:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3280
2670 LINE(316,74)-(278,78),7:LINE(278,78)-(262,97),7:LINE(262,97)-(222,102),7:FO
R I=0 TO 100:NEXT:GOSUB 3280:LINE(392,59)-(417,43),7:LINE(417,43)-(423,43),7:FOR
 I=0 TO 100:NEXT:GOSUB 3280:LINE(336,96)-(383,96),7:LINE(383,96)-(425,85),7
2680 FOR I=0 TO 100:NEXT:GOSUB 3280:LINE(383,96)-(402,106),7:LINE(402,106)-(413,
105),7:GOSUB 3280:LINE(277,78)-(228,74),7:LINE(228,74)-(209,62),7:LINE(209,62)-(
209,51),7:GOSUB 3280:LINE(263,97)-(280,110),7:LINE(280,110)-(269,122),7:GOSUB 32
80
2690 LINE(265,47)-(239,28),7:GOSUB 3280
2700 FOR I=1 TO 5
2710 GOSUB 3170
2720 NEXT I
2730 R$="You're defeated"
2740 SCORE=0
2750 FOR I=0 TO 1000:NEXT
2760 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:LOCATE 36,19:PRINT "          ":LOCATE 17,23:
PRINT "     ":LOCATE 51,23:PRINT "                    "
2770 GOTO 3300
2780 '**********ｶﾅ**********
2790 TIME$ OFF
2800 N=0
2810 J=200:IF N=4 THEN 2930
2820 J=J+20
2830 IF J=400 THEN 2880
2840 PUT@(J,64),S%,PSET,2,5
2850 BEEP 1:FOR I=0 TO 5:NEXT:BEEP 0
2860 PUT@(J,64),S%,PSET,5,5
2870 GOTO 2820
2880 J=J-20:IF J=200 THEN N=N+1:GOTO 2810
2890 PUT@(J,64),S%,PSET,2,5
2900 BEEP 1:FOR I=0 TO 5:NEXT:BEEP 0
2910 PUT@(J,64),S%,PSET,5,5
2920 GOTO 2880
2930 PUT@(300,64),S%,PSET,0,5
2940 FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3170
2950 LINE(203,70)-(437,70),1
2960 FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3170
2970 LINE(204,69)-(436,69),1
2980 FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3170
2990 LINE(204,68)-(436,68),1
3000 FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3170
3010 LINE(205,67)-(435,67),1
3020 FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3170
3030 LINE(205,66)-(435,66),1
3040 FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3170
3050 LINE(205,65)-(435,65),1
3060 FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 3170
3070 LINE(205,64)-(435,64),1
3080 R$=" You overcome!!"
3090 SCORE=CINT(((20-PD)*1.25-DA)*10000/(VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME
$,2))))
3100 IF HIS<SCORE THEN HIS=SCORE
3110 LOCATE 40,23:PRINT HIS$:COLOR 7
3120 HIS$=STR$(HIS)
3130 LINE(200,182)-(376,192),6,BF
3140 LOCATE 40,23:COLOR 0:PRINT HIS$
3150 FOR I=0 TO 1000:NEXT
3160 GOTO 3300
3170 '*SUB******SOS**********
3180 FOR J=1 TO 3
3190 BEEP 1:FOR K=0 TO 10:NEXT K:BEEP 0:FOR N=0 TO 10:NEXT N
3200 NEXT J:FOR M=0 TO 20:NEXT M
3210 FOR L=1 TO 3
3220 BEEP 1:FOR K=0 TO 40:NEXT K:BEEP 0:FOR N=0 TO 10:NEXT N
3230 NEXT L:FOR M=0 TO 20:NEXT M
3240 FOR J=1 TO 3
3250 BEEP 1:FOR K=0 TO 10:NEXT K:BEEP 0:FOR N=0 TO 10:NEXT N
3260 NEXT J:FOR M=0 TO 100:NEXT M
3270 RETURN
3280 '*SUB******SOUND**********
3290 BEEP 1:BEEP 0:RETURN
3300 '**********REPLAY**********
3310 SC$=STR$(SCORE)
3320 CIRCLE(320,70),117,0
3330 PAINT(317,120),0,0
3340 CIRCLE(320,70),117,7
3350 LOCATE 35,6:COLOR 4:PRINT"YOUR SCORE"
3360 LOCATE 39,8:PRINT"IS"
3370 LOCATE 38,10:PRINT SC$
3380 FOR I=0 TO 2000:NEXT
3390 LOCATE 35,6:PRINT"          "
3400 FOR I=0 TO 500:NEXT
3410 LOCATE 39,8:PRINT"  "
3420 FOR I=0 TO 500:NEXT
3430 LOCATE 38,10:PRINT"          "
3440 LOCATE 34,6:COLOR 5:PRINT R$
3450 LOCATE 35,8:COLOR 6:PRINT"Fight Again?"
3460 LOCATE 37,10:COLOR 5:PRINT"[ Y/N ]"
3470 A$=INKEY$
3480 IF A$="N" OR A$="n" THEN CONSOLE 0,25,0,1:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:CLS
 3:END
3490 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 3510
3500 GOTO 3470
3510 CLS:CIRCLE(170,160),67,0,,,.2:PAINT(170,160),0,0
3520 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR 6:LOCATE 36,19:PRINT "ENEMY   10":LOCAT
E 51,23:PRINT "DAMAGE":LOCATE 17,23:PRINT "RADAR":LOCATE 59,23:PRINT "CHARGE":LO
CATE 68,23:PRINT "OXYGEN"
3530 PAINT(423,173),7,0:PAINT(493,148),4,0:PAINT(554,148),1,0
3540 GOTO 1480
8888 1.701411834604693D+38
```

★この間パソピアを買ったのにもうパソピア7が。ナイコンの皆さんはやまっちゃいけないよ！（愛知県安城市・武富士朗12才）……【編：どうでもいいが，毎月新機種がでてるんじゃないの？編集作業も楽じゃないよ!!】



PC-9801用

CAR CRUSH

安川　秀郎

はじめに

知らず知らずのうちに，プログラムがこんなに長くなってしまいました。かなりムダな部分があるかもしれませんが，ごかんべんを！

《第1表》プログラムのしくみ

10～ 340	タイトル
350～ 450	初期値設定
460～ 530	敵の車の方向を決める
540～ 630	右方向の出力計算
640～ 730	上方向の出力計算
740～ 830	左方向の出力計算
840～ 930	下方向の出力計算
940～ 970	敵の車の後処理
980～1030	ＦＵＥＬの判定
1040～1110	キー入力
1120～1250	当たったか？
1260～1330	車の出力計算
1340～1660	画面出力
1670～1740	右方向の車の出力
1750～1820	左方向の車の出力
1830～1900	上方向の車の出力
1910～1980	下方向の車の出力
1990～2000	ＤＡＴＡ
2010～2070	当たった時の処理
2080～2150	追いかける計算
2160～2310	ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

内　容

青い車が，あなたの車です。画面にあるドットを，敵の車に当らないようにすべて消してください。3回当るかＦＵＥＬが0になったら，ゲーム・オーバーです。1面クリアするごとに，残りのＦＵＥＬが加算されます。

クリアするごとに敵の車が1台ふえ，最高3台までふえます。スコアが5000点になると，自分の車が1台ふえます。ＦＵＥＬは2ずつ減り，スピードを上げると10ずつ減ります。

操作方法

方向は，上下左右のカーソル・キーで，スピードはスペース・キーです。

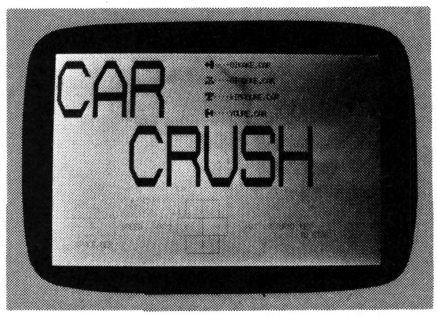
最後に

見ためは遅いように見えますが，スピードを出して曲るのは難しいでしょ！

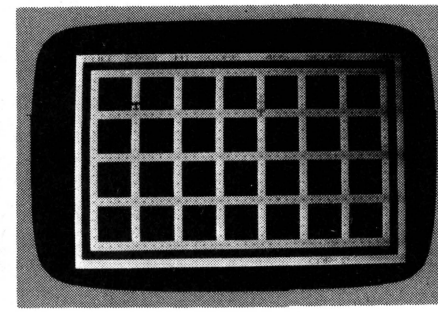
改　造

簡単だという人は，2090行のＩＦ……ＲＲ＝ＩＮＴ（ＲＮＤ＊3…）を，4またはそれ以上にしてください。

1面目を消せない人は，まず縦のドットを消してから横のドットを消すことです。



◀《写真1》タイトル画面

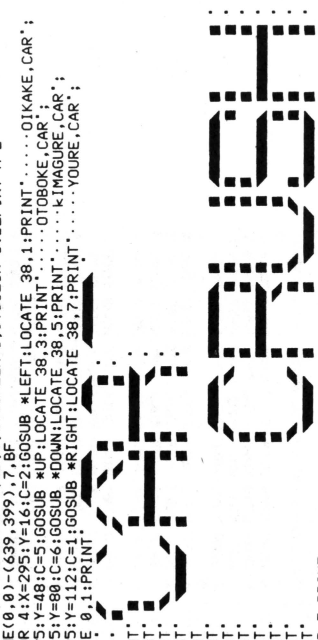


◀《写真2》うまく操作しないと、必ず相手につかまるぞ

★影：あれ～このページにはお便りがないの？編：ちがうよ今しゃべってる内容がハガキに書かれてるんだよ。（神奈川県横浜市・豊川丸14才）……【豊川：こんなこと書いてＯＦに載るかな？変質部だから載るだろう。】

CAR CRUSHのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0:COLOR 6:DEFINT A-Z
20   LINE(0,0)-(639,399),7,BF
30   COLOR 4:X=295:Y=16:C=2:GOSUB *LEFT:LOCATE 38,1:PRINT'.....OIKAKE,CAR';
40   X=295:Y=48:C=5:GOSUB *UP:LOCATE 38,3:PRINT'.....OTOBOKE,CAR';
50   X=295:Y=80:C=6:GOSUB *DOWN:LOCATE 38,5:PRINT'.....kIMAGURE,CAR';
60   X=295:Y=112:C=1:GOSUB *RIGHT:LOCATE 38,7:PRINT'.....YOURE,CAR';
70   LOCATE 0,1:PRINT'
80 PRINT'
90 PRINT'
100 PRINT'
110 PRINT'
120 PRINT'
130 PRINT'
140 PRINT'
150 PRINT'
160 PRINT'
170 PRINT'
180 PRINT'
190 PRINT'
200 PRINT'
210 PRINT'
220 COLOR 5:PRINT
230 PRINT'                    ｷｰ ｾﾂﾒｲ
240 PRINT'   ┌──────┐    ┌──┬──┬──┐
250 PRINT'   │      │ SPEED  ｲﾄﾞｳ │<-│ │->│
260 PRINT'   └──────┘    └──┴──┴──┘   HIT [RETURN] KEY '
270 PRINT'                                 TO START!'
280 PRINT'      SPACE BER
290 PRINT'
300 FOR I=1 TO 31:G$=INKEY$:NEXT I
310 IF INKEY$<>CHR$(13)THEN 310
320 LINE(280,15)-(310,130),7,BF
330 LOCATE 0,0:FOR I=1 TO 25:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1
340 PRINT'
      ':FOR J=1 TO 100:NEXT J:BEEP 0:NEXT I
350 DEF SEG=&HA000
360 DAI=3:TK=1:SK=2:SCORE=0:BB=1:WIDTH 40,25
370 EN=3000:TEN=308
380   LINE(0,0)-(639,399),7,BF
390 COLOR 4:GOSUB *GAMEN
400 RESTORE *DATA.X.Y
410 FOR T=1 TO 3:READ XCAR(T),YCAR(T):NEXT T
420   LOCATE 28,25:PRINT 'CAR';DAI-1;
430 MX=32:MY=32:HH=3
440 R1$=RIGHT$ (TIME$,2):R2=VAL(R1$):RANDOMIZE (R2)
450 FOR L=1 TO 3:CC(L)=5:NEXT L
460 I=1:AA=0
470 CC(I)=CC(I)-1
480 IF CC(I)=4 THEN CAR(I)=INT(RND*4)+1
490 IF I=1 THEN C=2:GOTO 520
500 IF I=3 THEN C=5:GOTO 520
510 IF I=2 THEN C=6:GOTO 530
520 IF CC(I)=4 THEN *OIKAKE
530 ON CAR(I) GOTO *MIGI,*UE,*HIDARI,*SHITA
540 *MIGI
550   PP=PEEK((YCAR(I)  )*160+(XCAR(I)+1)*4)
560 IF I=1 AND  PP=135 THEN 640
570   IF PP=135 THEN CC(I)=4 :GOTO 480
580 LINE(XCAR(I)*16-1,YCAR(I)*16)-(XCAR(I)*16+15,YCAR(I)*16+15),7,BF
590 CAR(I)=1
600 XCAR(I)=XCAR(I)+1
610 X=XCAR(I)*16-1:Y=YCAR(I)*16
620 IF POINT(X+7,Y+7)=1 THEN *ATARI
630 GOSUB *RIGHT:GOTO *EXIT
640 *UE
650   PP=PEEK((YCAR(I)-1)*160+(XCAR(I)  )*4)
660 IF CC(I)=4 AND I=1 AND  PP=135 THEN 2130
670   IF PP=135 THEN CC(I)=4 :GOTO 480
680 LINE(XCAR(I)*16-1,YCAR(I)*16)-(XCAR(I)*16+15,YCAR(I)*16+15),7,BF
690 CAR(I)=2
700 YCAR(I)=YCAR(I)-1
710 X=XCAR(I)*16-1:Y=YCAR(I)*16
720 IF POINT(X+7,Y+7)=1 THEN *ATARI
730 GOSUB *UP   :GOTO *EXIT
740 *HIDARI
750   PP=PEEK((YCAR(I)  )*160+(XCAR(I)-1 )*4)
760 IF I=1 AND PP=135 THEN 840
770   IF PP=135 THEN CC(I)=4 :GOTO 480
780 LINE(XCAR(I)*16-1,YCAR(I)*16)-(XCAR(I)*16+15,YCAR(I)*16+15),7,BF
790 CAR(I)=3
800 XCAR(I)=XCAR(I)-1
810 X=XCAR(I)*16-1:Y=YCAR(I)*16
820 IF POINT(X+7,Y+7)=1 THEN *ATARI
830 GOSUB *LEFT :GOTO *EXIT
840 *SHITA
850   PP=PEEK((YCAR(I)+1)*160+(XCAR(I)  )*4)
860 IF CC(I)=4 AND I=1 AND PP=135 THEN 2130
870   IF PP=135 THEN CC(I)=4 :GOTO 480
880 LINE(XCAR(I)*16-1,YCAR(I)*16)-(XCAR(I)*16+15,YCAR(I)*16+15),7,BF
890 CAR(I)=4
900 YCAR(I)=YCAR(I)+1
910 X=XCAR(I)*16-1:Y=YCAR(I)*16
920 IF POINT(X+7,Y+7)=1 THEN *ATARI
930 GOSUB *DOWN :GOTO *EXIT
940 *EXIT
950 IF CC(I)=<0 THEN CC(I)=5
960 IF I=TK THEN AA=AA+1:I=1 ELSE I=I+1 :GOTO 470
970 IF AA=SK THEN *MYCAR ELSE 470
980 *MYCAR
990 KK=1
1000 IF EN<0 THEN EN=0
1010 LOCATE 1,0:PRINT'FULE ';:PRINT USING '####';EN
1020 LOCATE 12,0:PRINT'HI-SCORE';:PRINT USING'######';HI;
1030 IF EN=0 THEN 2160
1040 C=1:MXX=MX:MYY=MY:SS=16:SK=2:KS=1
```



★CHECKER FLAG★

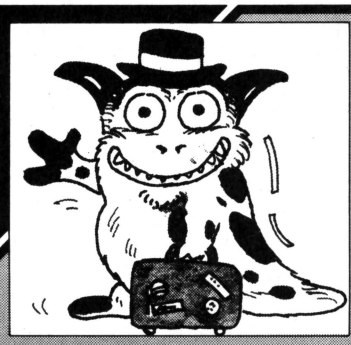
Dr.D：この車はLINE文で描いてるんだ。最近，やたらとGET@，PUT@を使ってるようだが，処理速度は遅くなるんだぞ。それに，例えばバック・カラーを使ったりすると，色がきたなくなったりもするんだ。いずれにしても，状況によってコマンドを使いわけるという，工夫をしたほうがいいな。

影：そうしないと，コマンドー!! ブッ！

★影さんの指紋をつけてバッジをください。「お～バッチ！」（岐阜県揖斐郡・**立花　昭13才**）……【**影**：ハハハハ，ヒクヒク！なにが"お～バッチ！"だ。そんなシャレでバッジがもらえるほど世の中は甘くないぞよ！】

★影さん／バカにされたらこう言おう。"いいんだ僕は足が長くて顔がいいからみんなにねたまれるんだ"（静岡市・一色真一12才）……【影：一色君に質問／そういってさらにバカにされたらどうしてくれる？ああ，無責任】

```
1050 IF INP(&HE9)=191 THEN SK=1:KS=2
1060 IF SK=1 THEN EN=EN-10 ELSE EN=EN-2
1070 LOCATE 28,0:PRINT'SCORE';:PRINT USING '######';SCORE;
1080 IF INP(&HE8)=253 THEN HH=1:GOTO 1120
1090 IF INP(&HEA)=253 THEN HH=2:GOTO 1120
1100 IF INP(&HE8)=251 THEN HH=3:GOTO 1120
1110 IF INP(&HEA)=251 THEN HH=4
1120 ON HH GOTO 1130,1140,1150,1160
1130 MY=MY-SS:GOTO 1170
1140 MY=MY+SS:GOTO 1170
1150 MX=MX+SS:GOTO 1170
1160 MX=MX-SS:GOTO 1170
1170 ZX=INT(MX/16):ZY=INT(MY/16)
1180 IF HH=4 THEN V=PEEK(ZY*160+(ZX  )*4)
1190 IF HH=1 THEN V=PEEK((ZY  )*160+ZX*4)
1200 IF HH=3 THEN V=PEEK(ZY*160+(ZX  )*4)
1210 IF HH=2 THEN V=PEEK((ZY  )*160+ZX*4)
1220 LINE(MXX-1,MYY)-(MXX+15,MYY+15),7,BF
1230 IF V=135 THEN MX=MXX:MY=MYY
1240 X=MX-1:Y=MY
1250 P9=POINT(MX+6,MY+7):IF P9>1 AND P9<7  THEN *ATARI
1260 ON HH GOSUB *UP,*DOWN,*RIGHT,*LEFT
1270 IF V=165 THEN BEEP 1:BEEP 1:TEN=TEN-1:SCORE=SCORE+5:LOCATE ZX,ZY:PRINT" ";
1280 IF BB=1 AND SCORE>5000 THEN DAI=DAI+1:BB=2:LOCATE 28,25:PRINT'CAR';DAI-1;
1290 BEEP 0:IF TEN=0 THEN SCORE=SCORE+EN ELSE 1320
1300 TK=TK+1:IF TK>3 THEN TK=3
1310 GOTO 370
1320 IF KK>=KS THEN KK=1:GOTO 460
1330 KK=KK+1:GOTO 1000
1340 *GAMEN:LOCATE 0,1
1350 PRINT'
1360 PRINT'
1370 PRINT'
1380 PRINT'
1390 PRINT'
1400 PRINT'
1410 PRINT'
1420 PRINT'
1430 PRINT'
1440 PRINT'
1450 PRINT'
1460 PRINT'
1470 PRINT'
1480 PRINT'
1490 PRINT'
1500 PRINT'
1510 PRINT'
1520 PRINT'
1530 PRINT'
1540 PRINT'
1550 PRINT'
1560 PRINT'
1570 PRINT'
1580 COLOR 3:FOR T=0 TO 4
1590 LOCATE 2,T*5+2
1600 PRINT'.....'
1610 NEXT T
1620 FOR T=0 TO 3:FOR YY=0 TO 3
1630 FOR TT=0 TO 7
1640 LOCATE TT*5+2,T*5+3+YY:PRINT "･"
1650 NEXT TT:NEXT YY:NEXT T
1660 RETURN
1670 *RIGHT
1680 LINE(X+1,Y)-(X+5,Y+2),0,BF
1690 LINE(X,Y+4)-(X+5,Y+11),C,BF
1700 LINE(X+1,Y+13)-(X+5,Y+15),0,BF
1710 LINE(X+6,Y+6 )-(X+15,Y+9 ),C,BF
1720 LINE(X+12,Y+3 )-(X+14,Y+4 ),0,B
1730 LINE(X+12,Y+11)-(X+14,Y+12),0,B
1740 RETURN
1750 *LEFT
1760 LINE(X   ,Y+6 )-(X+9 ,Y+9 ),C,BF
1770 LINE(X+10,Y+4 )-(X+15,Y+11),C,BF
1780 LINE(X+10,Y   )-(X+14,Y+2 ),0,BF
1790 LINE(X+10,Y+13)-(X+14,Y+15),0,BF
1800 LINE(X+1 ,Y+3 )-(X+3 ,Y+4 ),0,B
1810 LINE(X+1 ,Y+11)-(X+3 ,Y+12),0,B
1820 RETURN
1830 *UP
1840 LINE(X+3 ,Y+1 )-(X+4 ,Y+3 ),0,B
1850 LINE(X+11,Y+1 )-(X+12,Y+3 ),0,B
1860 LINE(X+6 ,Y   )-(X+9 ,Y+9 ),C,BF
1870 LINE(X   ,Y+10)-(X+2 ,Y+14),0,BF
1880 LINE(X+13,Y+10)-(X+15,Y+14),0,BF
1890 LINE(X+4 ,Y+10)-(X+11,Y+15),C,BF
1900 RETURN
1910 *DOWN
1920 LINE(X+4 ,Y   )-(X+11,Y+5 ),C,BF
1930 LINE(X+6 ,Y+6 )-(X+9 ,Y+15),C,BF
1940 LINE(X   ,Y+1 )-(X+2 ,Y+5 ),0,BF
1950 LINE(X+13,Y+1 )-(X+15,Y+5 ),0,BF
1960 LINE(X+3 ,Y+12)-(X+4 ,Y+14),0,B
1970 LINE(X+11,Y+12)-(X+12,Y+14),0,B
1980 RETURN
1990 *DATA.X.Y
2000 DATA 37,2,2,22,36,22
2010 *ATARI
2020 O=2:FOR L=5  TO 20 STEP 5:BEEP 1:BEEP 1
2030 CIRCLE(X+8,Y+8),L,O:PAINT(X+8,Y+8),O,O
2040 IF O=2 THEN O=6 ELSE O=2
2050 BEEP 0:NEXT L
2060 DAI=DAI-1:IF DAI=0 THEN 2160
2070 LINE(0,0)-(639,399),7,BF:GOTO 400
2080 *OIKAKE
2090 IF I=1 THEN RR=INT(RND*3)+1:IF RR=1 THEN 530
2100 IF I=3 THEN RR=INT(RND*2)+1:IF RR=1 THEN 530
2110 IF MY>YCAR(I)*16 THEN CAR(I)=4:GOTO 530
2120 IF MY<YCAR(I)*16 THEN CAR(I)=2:GOTO 530
2130 IF MX>XCAR(I)*16 THEN CAR(I)=1:GOTO 530
2140 IF MX<XCAR(I)*16 THEN CAR(I)=3:GOTO 530
2150 GOTO 2110
2160 FOR I=1 TO 3:COLOR=(7,2):BEEP 1:FOR J=1 TO 100:NEXT J:BEEP 0
2170 COLOR=(7,6):BEEP 1:FOR J=1 TO 100:NEXT :BEEP 0:NEXT I:COLOR=(7,7)
2180 WIDTH 80,25:LOCATE 0,7:COLOR 5
2190 PRINT'
2200 PRINT'
2210 PRINT'
2220 PRINT'
2230 PRINT'
2240 PRINT'
2250 COLOR 4:LOCATE 25,15:PRINT 'YOURE-SCORE.....';:PRINT USING'######';SCORE
2260 IF HI<SCORE THEN HI=SCORE
2270 LOCATE 25,17:PRINT 'HI-SCORE.....';:PRINT USING'######';HI
2280 COLOR 2:LOCATE 24,20:PRINT 'HIT [RETURN] KEY TO START!'
2290 FOR GG=1 TO 31:Q$=INKEY$:NEXT GG
2300 IF INKEY$=CHR$(13) THEN WIDTH 40,25:GOTO 360
2310 GOTO 2300
```



ぴゅう太用

小坪村江井里安

其歩犬

※またの名をソフトウエア・ケンネル

〔物　語〕

承久年間のこと，鎌倉の在，小坪村に異形のものが出現した。このものは人間を喰らひ，村人をふるえあがらせた，その昔平安京にあらわれたという類似のものにならって「江井里安」と呼ばれた。

海前寺の和尚，文真は，古文書から，江井里安は穴に落とせば滅びることを知り，村人に教えた。村からは六人の勇者が選ばれ，江井里安退治へと向かった。

穴は同時に2か所以上は掘ることができないうえ，魔力によって神隠し（テレポート）にあい，犠牲者があいついだという。

彼等は海前寺に手厚くほうむられ，現在にいたるまで，線香のけむりが絶えぬという。

このゲームはこの故事を再現したものである。

〔操 作 法〕

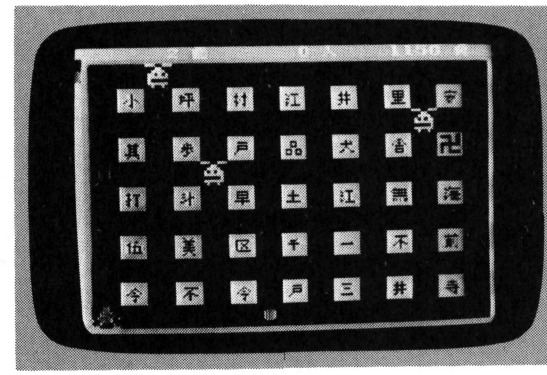
村人はコントローラ1の方向キーで上下左右に動かせます。ＳＲないしＳＬキーで，それぞれ一つの穴が掘れます。他の場所に穴を掘ると，前の穴は自然に埋められてしまいます。

江井里安をやっつけると1匹について面の数×50点ずつ加算され，3匹やっつけると面が変わり，1000点のボーナスが与えられます。ゲームは勇者の数が0になるまで続けられます。

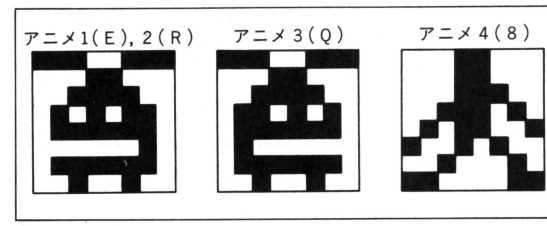
小坪村の右はずれには海前寺があって，文真和尚の法力のため，境内では江井里安は人を喰らふことができません。村人は1/21の確率で（62～65行）テレポーションにあいます。

〔注　意〕

プログラムは「オワリ」で終了しているので再ゲームしたいときはモニターモードにして「ジツコウ」と入力する必要があります。この場合，前回埋め残した穴が残っていますが，これは効力を持っていません。てきとうに埋めもどして遊んでください。



▲実行画面。意外とす早いエイリアン



▲《第1図》アニメのデザイン

★CHECKER FLAG

編：今月は純日本的ゲームでケンネルさんがせまってくれております。

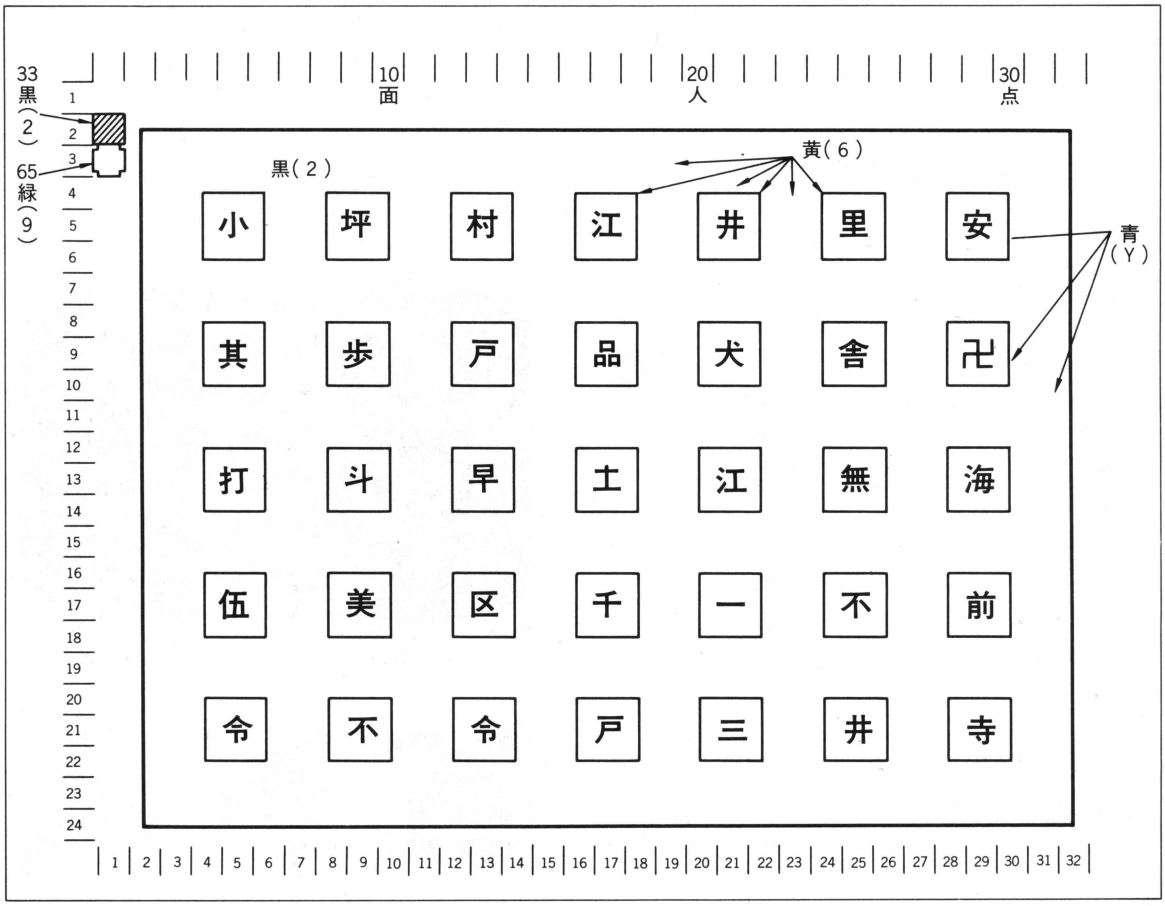
Dr.D：中の文字もなかなか読ませるのう。なになに『平安京エイリアンに挑戦してみました。矮小化されていますが，工夫しています。画面にはナゾの字句がならべてあります。解読のうえトミーからがっぽり宣伝費をふんだくってください……』其歩犬さんからのメッセージだぞ。編集長！どうする？

編集長：いや，私がわざわざいわなくったって，ベーマガのことバッチリおうえんしてくれますよ，ネッ！トミーさん。

★パソコンの方言―岡山ではコンピュータをコンプータ，オフィスオートメーションをオヒスオートメーソン…なんていうはずない!?（岡山市・**蒼田　誠14才**）……【**編**：方言は大切にしましょう！**影**：マイコンの方言もネ！】

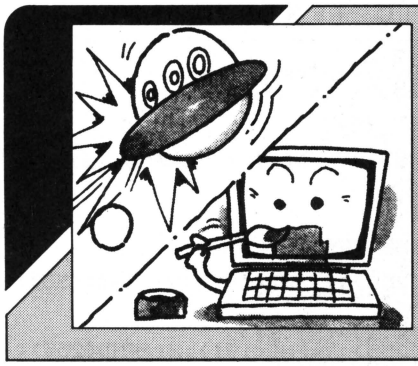
小坪村江井里安のプログラム・リスト

```
 5  ｼｷ N=6
 6  ｼｷ P=P+1
 7  ｶｹ 1,P
 8  ｼｷ C=ﾗﾝｽｳ(4)*10+12
 9  ｼｷ D=ﾗﾝｽｳ(4)*10+12
10  ｼｷ E=ﾗﾝｽｳ(4)*10+12
11  75 ﾗﾖﾍﾞ
15  50 ﾗﾖﾍﾞ
17  ｼｷ G=C
18  100 ﾗﾖﾍﾞ
19  ｼｷ C=G
20  ｼｷ ｱﾆﾒ1=ｲﾁ(Y,X)
21  50 ﾗﾖﾍﾞ
22  ｼｷ G=D
23  100 ﾗﾖﾍﾞ
24  ｼｷ D=G
25  ｼｷ ｱﾆﾒ2=ｲﾁ(Y,X)
26  50 ﾗﾖﾍﾞ
28  ｼｷ G=E
29  100 ﾗﾖﾍﾞ
30  ｼｷ E=G
31  ｼｷ ｱﾆﾒ3=ｲﾁ(Y,X)
35  ﾓｼ N=0ﾅﾗﾊﾞ 40 ﾆｲｹ
36  ｼｷ Z=C+D+E
37  ﾓｼ Z<273ﾅﾗﾊﾞ 15 ﾆｲｹ
38  ｼｷ T=T+1000
39  6 ﾆｲｹ
40  ｵﾜﾘ
50  ｷｲ 1 X,Y
51  ﾓｼ Y<>1ﾅﾗﾊﾞ 56 ﾆｲｹ
52  ｼｷ Z=H
53  123 ﾗﾖﾍﾞ
54  ｼｷ H=M
55  60 ﾆｲｹ
56  ﾓｼ Y<>2ﾅﾗﾊﾞ 62 ﾆｲｹ
57  ｼｷ Z=W
58  123 ﾗﾖﾍﾞ
59  ｼｷ W=M
60  ｼｷ Z=128*M-M/10*1276-65
61  ｼｷ ｾﾙ(Z)=ｾﾙ(65)
62  ｼｷ Z=ﾗﾝｽｳ(20)
64  ﾓｼ Z>0ﾅﾗﾊﾞ 66 ﾆｲｹ
65  75 ﾗﾖﾍﾞ
66  ｼｷ G=M
67  80 ﾗﾖﾍﾞ
68  ｼｷ M=G
69  ｼｷ ｱﾆﾒ4=ｲﾁ(Y,X)
70  ｶｴﾚ
73  ｼｷ N=N-1
74  ｵﾄ ﾆｵﾝ
75  ｶｹ 11,N
76  ｼｷ M=ﾗﾝｽｳ(5)+11
77  ｶｴﾚ
80  ｼｷ Y=G-(G/10)*10
81  ﾓｼ X<>1ﾅﾗﾊﾞ 84 ﾆｲｹ
82  ﾓｼ Y=1ﾅﾗﾊﾞ 95 ﾆｲｹ
83  ｼｷ G=G-1
84  ﾓｼ X<>3ﾅﾗﾊﾞ 87 ﾆｲｹ
85  ﾓｼ G>80ﾅﾗﾊﾞ 95 ﾆｲｹ
86  ｼｷ G=G+10
87  ﾓｼ X<>5ﾅﾗﾊﾞ 90 ﾆｲｹ
88  ﾓｼ Y=6ﾅﾗﾊﾞ 95 ﾆｲｹ
89  ｼｷ G=G+1
90  ﾓｼ X<>7ﾅﾗﾊﾞ 95 ﾆｲｹ
91  ﾓｼ G<20ﾅﾗﾊﾞ 95 ﾆｲｹ
92  ｼｷ G=G-10
95  ｼｷ X=G/10
96  ｼｷ Y=(G-X*10)*32-19
97  ｼｷ X=X*32-19
98  ｶｴﾚ
100 ｼｷ Y=200
101 ﾓｼ G=91ﾅﾗﾊﾞ 125 ﾆｲｹ
102 95 ﾗﾖﾍﾞ
103 ﾓｼ G=Mﾅﾗﾊﾞ 107 ﾆｲｹ
104 ｼｷ X=ﾗﾝｽｳ(3)*2+1
105 80 ﾗﾖﾍﾞ
106 ﾓｼ G<>Mﾅﾗﾊﾞ 110 ﾆｲｹ
107 ﾓｼ M>80ﾅﾗﾊﾞ 110 ﾆｲｹ
108 73 ﾗﾖﾍﾞ
110 ﾓｼ G<>Hﾅﾗﾊﾞ 115 ﾆｲｹ
111 ｼｷ Z=H
112 ｼｷ H=90
113 120 ﾆｲｹ
115 ﾓｼ G<>Wﾅﾗﾊﾞ 125 ﾆｲｹ
116 ｼｷ Z=W
117 ｼｷ W=90
120 ｵﾄ ｼｵﾝ
121 ｼｷ G=91
122 ｼｷ T=T+P*50
123 ｼｷ Z=128*Z-Z/10*1276-65
124 ｼｷ ｾﾙ(Z)=ｾﾙ(33)
125 ｶｹ 21,T
126 ｶｴﾚ
```



▲《第2図》バックの作りかた

★MZ－700を持ってるが友人に「田舎だから乾電池でやってる」なんていわれてる。（栃木県今市市・**吉原清和14才**）……**【編**：ふ～ん，今市市は田舎なんですか。すると編集長は間々田だけど，あそこはどど田舎だね。】



SC-3000用 ATTACKER GRAPHIC TEST

山田　吾作

今回はＳＣ－3000を使うことができたので，さっそくプログラムを２本作ってみました。

ATTACKER

このゲームは，今年の３月号に川口輝明君がＸ１で作ったものを，移植したもので，プログラムはまったくそのまま（一部は違う所もあるが）すなおに移植してみました。

移植上の注意点は，画面のサイズが違っていることと，ＳＣ－3000では画面上のキャラクタがコマンドでは読めないので，ＶＰＥＥＫを使用したことです。画面に関しては，オリジナルのプログラムを読むことで特に問題はなかったけど，キャラクタを読むときには，かなり悩みました。なにしろ，マニュアルがまだ手書きの状態のものだったので，てっきりＶＰＥＥＫがないと思いＰＥＥＫで直接読もうとしたり，いろいろと苦労しました。まあそのかいもあって，今回の移植は大成功でした。めでたしめでたし。

GRAPHIC　TEST

こっちのプログラムは，オリジナルです。個人的にも，かなりグラフィックが好きなので，乱れた美の世界をマイコンで表現してみました（このプログラムのどこが美の世界なんだ！）。というわけで，このプログラムは，乱数によって色のついた線，四角形，円，だ円，ＰＡＩＮＴなどのグラフィック・コマンドをテストしてみるために作ったものです。結果は見てのお楽しみ。

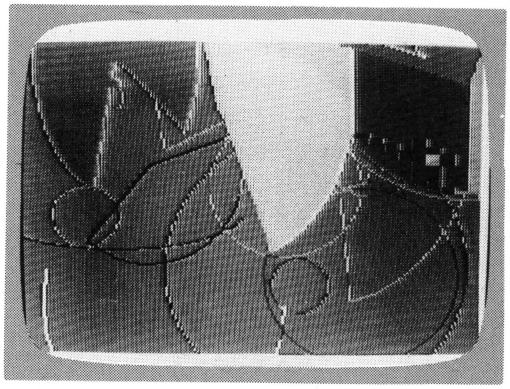
私の感想としては，ライン，サークル文の実行そのものは早いけど，ＰＡＩＮＴ文は，ちょっとおそいですね。しかし，この価格でこの性能だから，そのぐらいのことはしかたないのかもね。

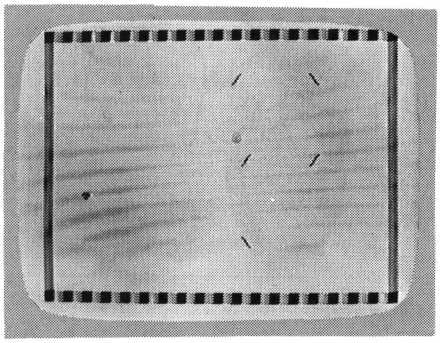
SC-3000について一言

価格29,800円という安さで，16色のグラフィックを持っており，とてもＧＯＯＤなマシンです。しかし，ＰＡＩＮＴしてある所に，違う色でラインを引いたりサークルで円を描いたりすると，ＰＡＩＮＴされている内部で，一つのドットが大きくなってしまうのが気になりました。

ＢＡＳＩＣ本体の実行速度は，他機と比べるとおそいようです。今回のゲームでも，オリジナルのＸ１と比較すると，早さが約半分ぐらいに感じられます。まあ，これは，ユーザーがマシン語を組み合せてＶＥＲＹＧＯＯＤなゲーム・マシンにすればいいんでしょうね。

《写真２》デモ用としても使えそう▶





◀《写真１》反射板を利用してＵＦＯにぶつかれ！

★プレゼント・コーナーを作ってよ。パソコンのカタログとか没プログラムとか別にお金をかけなくったっていいからさ。（北海道札幌市・**菅原　格**）……**【編：プレゼントどっかに落ちてない？影：ない！絶対にない!!】**

ATTACKERのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 GOSUB 190:GOSUB 260
30 X=INT(RND(1)*29)+4:Y=INT(RND(1)*21)
+1
40 M=INT(RND(1)*3)+1:G=100
50 XX=X:YY=Y
60 IF M=1 THEN Y=Y+1:IF Y>22 THEN Y=Y-
1:M=2:G=G-1:GOTO 100
70 IF M=2 THEN Y=Y-1:IF Y<1 THEN Y=Y+1
:M=1:G=G-1:GOTO 100
80 IF M=3 THEN X=X+1:IF X>33 THEN X=X-
1:M=4:G=G-1:GOTO 100
90 IF M=4 THEN X=X-1:IF X<1 THEN X=X+1
:M=3:G=G-1:GOTO 100
100 CURSOR XX,YY:PRINT " ":SOUND 1,400
,15:SOUND 2,880,15:SOUND 3,1760,15:SOU
ND 0
110 CH$=CHR$(VPEEK(&H3C00+38*Y+X+2*(Y+
1))):IF CH$="♣" THEN 320
120 IF CH$="/" THEN G=G-1:M=ABS(M=1)*4
+ABS(M=2)*3+ABS(M=3)*2+ABS(M=4):GOTO 6
0
130 IF CH$="\" THEN G=G-1:M=ABS(M=1)*3
+ABS(M=2)*4+ABS(M=3)+ABS(M=4)*2:GOTO 6
0
140 CURSOR X,Y:PRINT "☻"
150 K$=INKEY$
160 IF (K$="M")+(K$="m") THEN G=G-1:CU
RSOR X,Y:PRINT "\":M=ABS(M=1)*3+ABS(M=
2)*4+ABS(M=3)+ABS(M=4)*2:GOTO 60
170 IF (K$="N")+(K$="n") THEN G=G-1:CU
RSOR X,Y:PRINT "/":M=ABS(M=1)*4+ABS(M=
2)*3+ABS(M=3)*2+ABS(M=4):GOTO 60
180 GOTO 50
190 CLS
200 CURSOR 10,0:PRINT "Attacker"
210 CURSOR 12,6:PRINT "M-----\"
220 CURSOR 12,10:PRINT "N-----/"
230 CURSOR 4,20:PRINT "Hit [cr] Key"
240 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
250 GOTO 240
260 CLS
270 COLOR 4:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■"
280 FOR I=1 TO 22:CURSOR 0,I:PRINT "■
                                    ■"
290 NEXT I:CURSOR 0,23:PRINT "■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
300 CURSOR INT(RND(1)*29)+4,INT(RND(1)
*21)+1:PRINT "♣"
310 RETURN
320 CLS:COLOR 1
330 CURSOR 10,12:PRINT "Your Score is
";G
340 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 10
```

GRAPHIC TESTのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 2,2
20 DEF FND(X)=INT(RND(1)*X)
30 COLOR 15,5,,15
40 CLS
50 REM PSET TEST
60 FOR I=1 TO 50
70 X=FND(255):Y=FND(191):C=FND(15)
80 COLOR C
90 PSET (X,Y)
100 NEXT I
110 CLS
120 REM LINE TEST
130 FOR I=1 TO 10
140 X=FND(255):Y=FND(191):X1=FND(255):
Y1=FND(191):C=FND(15)
150 COLOR C
160 LINE (X,Y)-(X1,Y1)
170 X=FND(255):Y=FND(191):X1=FND(255):
Y1=FND(191):C=FND(15)
180 COLOR C
190 LINE (X,Y)-(X1,Y1),C,B
200 X=FND(255):Y=FND(191):X1=FND(255):
Y1=FND(191):C=FND(15)
210 COLOR C
220 LINE (X,Y)-(X1,Y1),C,BF
230 NEXT I
240 REM BLINE TEST
250 FOR I=1 TO 10
260 X=FND(255):Y=FND(191):X1=FND(255):
Y1=FND(191)
270 BLINE (X,Y)-(X1,Y1)
280 X=FND(255):Y=FND(191):X1=FND(255):
Y1=FND(191):C=FND(15)
290 BLINE (X,Y)-(X1,Y1),C,B
300 X=FND(255):Y=FND(191):X1=FND(255):
Y1=FND(191):C=FND(15)
310 BLINE (X,Y)-(X1;Y1),C,BF
320 NEXT I
330 CLS
340 REM CIRCLE TEST
350 FOR I=1 TO 10
360 X=FND(255):Y=FND(191):R=FND(100):H
=RND(1)*2:S=RND(1):E=RND(1):C=FND(15)
370 COLOR C
380 CIRCLE (X,Y),R,C,H,S,E
390 X=FND(255):Y=FND(191):R=FND(100):H
=RND(1)*2:S=RND(1):E=RND(1):C=FND(15)
400 COLOR C
410 CIRCLE (X,Y),R,C,H,S,E,B
420 X=FND(255):Y=FND(191):R=FND(100):H
=RND(1)*2:S=RND(1):E=RND(1):C=FND(15)
430 COLOR C
440 CIRCLE (X,Y),R,C,H,S,E,BF
450 X=FND(255):Y=FND(191):R=FND(100):C
=FND(15)
460 COLOR C
470 CIRCLE (X,Y),R,C,,,BF
480 NEXT I
490 CLS
500 REM PAINT TEST
510 FOR I=1 TO 70
520 X=FND(255):Y=FND(191):X1=FND(255):
Y1=FND(191)
530 LINE (X,Y)-(X1,Y1)
540 NEXT I
550 FOR I=1 TO 100
560 X=FND(255):Y=FND(191):C=FND(15)
570 COLOR C
580 PAINT (X,Y)
590 NEXT I
```

★CHECKER FLAG

Dr.D：いやー，ＳＣ−3000はスゴイな！　これだけの機能があって，価格が29,800円とは。

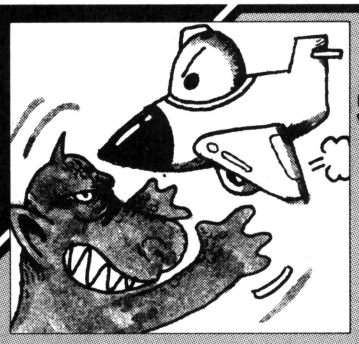
編：とにもかくにも，このプログラムを見てください。

Dr.D：ああ，筆者の時間的余裕がなかったものの，まずまずといったところだ。ＳＣ−3000の機能はこれだけではないから，読者の中で我と思わん人は，ぜひプログラムを組んでワシのところまで持ってきてほしいな。

影：安いからってバカにはできないネ！

新潟県新発田市　沢渡　博

★父がテストで平均90点以上とったらマイコンを買ってくれると言った。僕はがんばった！平均89.8点……。(佐賀県西松浦郡・笠原博司14才)……【影：どえ〜す！ほんとに89.8点もとったの？優秀だなあ！勝利は近いぞ!!】



SMS-70用

都市を守れ

荒木　則行

下川敏男氏のMZ-80K／1200用“DEFEND CITY”を移植したものです。はじめて作ったゲームですが，動きもなかなかのものではないでしょうか。

ゲームの内容

宇宙船で襲ってくる敵から，都市を守るゲームです。1面から5面まであり，だんだん難しくなります。1面ではゆるやかに襲ってきますが，2面では激しく動きます。3面ではワープしてきます。4面になると，敵はレーダーにより一時的に見えるだけになります。5面では敵も攻撃してきます。

エネルギーか宇宙船が0になると，ゲーム・オーバーです。1面をクリアする得点は，2000，4000，7000，10000点です。得点は，スピードにより多少異なります。スピードを上げれば得点は高くなりますが，敵を破壊できないとダメージが増えていき，最後に得点から引かれます。

キー操作

RUNすると，キーの説明，敵の説明が順に表示され，Sを押すと，ゲーム・スタートです。キーはAで上，Zで下，Bでビーム発射，Nでスピード・アップです。

参考

ベーマガDELUXE MZ-80K／1200「DEFEND CITY」

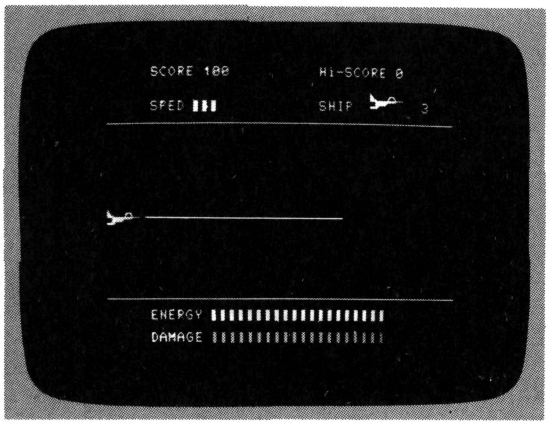
★CHECKER FLAG

影：ブワー!!　このシコーキのキャラが　いいーネェ，なんとなくツバサに立体感があるゾー。

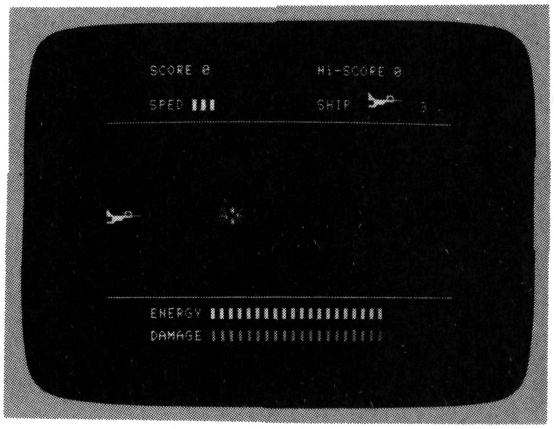
編：ダメージ・グラフもなかなか。こんなふうにこったスペース・リアリティー・ゲームサイコー！

Dr.D：とにかくだ。移植なんで，なーもいうことはなーと思ったが，ぬぁんと，そのままの移植では，なーか。

少しは自分なりの工夫がほしかった。



▲《写真1》5面まであるゾ！　ビームを発射!!



▲《写真2》ドカーン!!　やったぜ!!

★編さん20才，影さん22才，Dr.D40才，編集長30才，どうです？（これだけ若くいえば絶対載るだろう）(大阪府泉南郡・中下　潔14才)……【編集長：編集部の弱点をついたな。編・影：のっけのっけ!!Dr.D：のけろ!!】

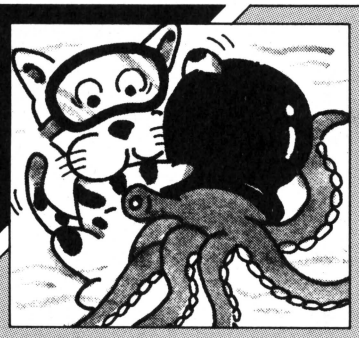
都市を守れのプログラム・リスト

```
10 DEF INT A-Z
20 DEF FONT 225,"00EB00C32C006B00"
30 DEF FONT 224,"0A4A520052104A4A"
40 DEF FONT 250,"0001241148250255"
50 DEF FONT 251,"0000A4089224C0D5"
60 DEF FONT 253,"AB03244910250000"
70 DEF FONT 254,"AA40A41288248000"
80 DEF FONT 240,"000080C0E0F0FCFF"
90 DEF FONT 241,"070707FFFE000000"
100 DEF FONT 242,"FFFFFE0000000000"
110 DEF FONT 243,"000000003E6341FF"
120 DEF FONT 244,"0F0F0F0F0F0F0F0F"
130 DEF FONT 245,"FFFFFFFF00000000"
140 DEF FONT 246,"F0F0F0F00F0F0F0F"
150 DEF FONT 255,"FFFF000000000000"
160 DEF FONT 247,"0F0F0F0FF0F0F0F0"
170 CONSOLE 40:CURSOR OFF
180 GOSUB 960
190 CCLEAR
200 DF=3:SP=1:A=10:B=36:C=12:SC=0:DA=0:EN=2000:HO=0:SS=1:PA=1:Z2=0
210 '    ｼｮｷｶﾞﾒﾝ
220 CCOLOR 7:PRINT (5,0);"SCORE 0";(24,0);"Hi-SCORE ";H;(24,3);"SHIP"
230 PRINT (30,2);CHR$(240)+CHR$(128)+CHR$(243)+CHR$(128)
240 PRINT (30,3);CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(148);"    3"
250 PRINT (5,21);"ENERGY":GOSUB 860
260 PRINT (5,23);"DAMAGE"
270 CCOLOR 2:PRINT (12,23);STRING$(20,CHR$(139))
280 CCOLOR 7:PRINT (5,3);"SPED "
290 PRINT (10,3);CHR$(139)
300 PRINT (0,4);STRING$(40,CHR$(128)):PRINT (0,20);STRING$(40,CHR$(148))
310 '    START
320 GCLEAR:FOR I=1 TO 500:XA=IRND(319):YA=IRND(199):CO=IRND(15):GPLOT(XA,YA),C
O:NEXT I:CCOLOR 7:PRINT (10,10);"PUSH ONLY [S] Key"
330 PRINT (17,12);CHR$(239)+CHR$(228)+CHR$(229)+CHR$(238)
340 PRINT (17,13);CHR$(244)+CHR$(236)+CHR$(236)+CHR$(139)
350 PRINT (17,14);CHR$(158)+CHR$(145)+CHR$(145)+CHR$(159)
360 PRINT (17,15);CHR$(40)+CHR$(142)+CHR$(142)+CHR$(41)
370 PRINT (18,16);CHR$(155)+CHR$(154)
380 A$=INKEY$:IF A$="S" THEN 400
390 GOTO 380
400 CCLEAR 6,13
410 '    ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
420 A$=INKEY$:B$=INKEY$
430 IF C<=5 THEN C=5:GOTO 450
440 IF A$="A" THEN PRINT (0,C+1);"      ":PRINT (0,C);"     ":C=C-1:GOTO 470
450 IF C>=18 THEN C=18:GOTO 470
460 IF A$="Z" THEN PRINT (0,C);"      ":C=C+1
470 CCOLOR 7:PRINT (0,C);CHR$(240)+CHR$(128)+CHR$(243)+CHR$(128):PRINT CHR$(24
1)+CHR$(242)+CHR$(148)
480 IF A$="B" THEN GOSUB 540
490 IF A$="N" THEN GOSUB 900
500 ON PA GOSUB 1630,1700,1790,1890,1970
510 IF (DF>0)*(DA<20)*(EN>0) GOTO 420
520 GOTO 1420
530 '    BEAM SUB
540 IF ((C=A)+(C=A-1))*(B=5) THEN 560
550 IF (C=A)+(C=A-1) THEN F=B-6:GOTO 570
560 F=34:IF B=5 THEN 580
570 IF F<=0 THEN F=0
580 CCOLOR 5:PRINT (6,C+1);LEFT$(STRING$(34,CHR$(148)),F):BEEP
590 PRINT (6,C+1);SPACE$(F)
600 IF F<>34 GOSUB 630
610 GOSUB 850:RETURN
620 '    ﾔｯﾂｹ SUB
630 FOR I=5 TO 12:CCOLOR I,0,0
640 BEEP:PRINT (B,A);CHR$(250)+CHR$(42)+CHR$(251):PRINT (B,A+1);CHR$(253)+CHR$
(42)+CHR$(254):PAUSE 1:BEEP:NEXT I:CCOLOR 7,0,0
650 PRINT (B,A);50*(SP+PA);"    ":PRINT (B,A+1);"    "
660 FOR I=0 TO 500:NEXT I
670 PRINT (B,A);"    ":PRINT (B,A+1);"    "
680 SC=SC+50*(SP+PA):PRINT (11,0);SC:EN=EN+50:B=36
690 Z1=0
700 IF ((SC>=2000)*(HO=0))+((SC>=4000)*(HO=1)) THEN GOSUB 2180
710 IF ((SC>=7000)*(HO=2))+((SC>=10000)*(HO=3)) THEN GOSUB 2180
720 A=INT(RND(1)*12)+6:RETURN
730 '    ﾔﾗﾚﾀ SUB
740 CCOLOR 7:IF (A=C)+(A=C+1) THEN GOSUB 760
750 PRINT (B,A);"    ":PRINT (B,A+1)"    ":B=36:A=INT(RND(1)*12)+5:GOSUB 880 :RE
TURN
760 PRINT (B,A);"    ":PRINT (B,A+1);"    "
770 PRINT (0,C);"     ":PRINT (0,C+1);"     "
780 PAUSE 3:CCOLOR 4:BEEP:PRINT (1,C);CHR$(250)+CHR$(251):PRINT (1,C+1);CHR$(2
53)+CHR$(254)
790 FOR I=5 TO 12:CCOLOR I:BEEP:PRINT (0,C-1);CHR$(250)+CHR$(224)+CHR$(224)+CH
R$(251):PRINT (0,C);CHR$(225);"  ";CHR$(225):PRINT (0,C+1);CHR$(225);"  ";CHR$(2
25):PRINT (0,C+2);CHR$(253)+CHR$(224)+CHR$(224)+CHR$(254):NEXT I
800 PRINT (0,C-1);"     ":PRINT (0,C);"     ":PRINT (0,C+1);"     ":PRINT (0,C+2)
;"     ":DF=DF-1
810 PLAY"T25503<3N5L4P32>N1L1N3P4P32<2N3L4P32<2O2N12L1>":C=18:DA=DA+1:CCOLOR
7:PRINT (36,3);DF
820 PRINT (0,4);STRING$(6,CHR$(128)):PRINT (0,20);STRING$(6,CHR$(148))
830 RETURN
840 '    ENERGY ﾒｰﾀｰ SUB
850 EN=EN-50:IF EN<=0 THEN EN=0
860 CCOLOR 3:PRINT (12,21);LEFT$(STRING$(25,CHR$(139)),EN/100);" ":CCOLOR 7:RE
TURN
870 '    DAMAGE ﾒｰﾀｰ SUB
880 DA=DA+1:CCOLOR 4:PRINT (12,23);LEFT$(STRING$(25,CHR$(139)),DA):CCOLOR 7:RE
TURN
890 '    SPEED ﾒｰﾀｰ SUB
900 SS=SS+1:IF SS=3 THEN SP=SP+1:SS=0
910 IF SP=5 THEN SP=1:GOTO 930
920 CCOLOR 7:PRINT (11,3);LEFT$(STRING$(11,CHR$(139)),SP*3+SS-3):RETURN
930 SS=1:PRINT (11,3);CHR$(139);"          "
940 RETURN
950 '    ｾﾂﾒｲ
960 CCLEAR:BOXF(0,0)-(319,199),9
970 PRINT (5,1);"DEFEND THE CITY"
980 PRINT (5,3);"ｺﾉｹﾞｰﾑ ﾊ ｳﾁｭｳｾﾝ ｦ ﾂｶｯﾃ"
990 PRINT (5,5);"ｴｲﾘｱﾝ ｦ ﾔｯﾂｹ CITY ｦ ﾏﾓﾙ GAME ﾃﾞｽ｡"
1000 PRINT (6,8);CHR$(238)+CHR$(136);" ｳｴ [A] KEY"
1010 PRINT (7,9);CHR$(136)
1020 PRINT (9,10);CHR$(240)+CHR$(128)+CHR$(243)+CHR$(128)
1030 PRINT (9,11);CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(148);SPACE$(9);CHR$(239);" SPEED [N]
KEY"
1040 PRINT (6,11);CHR$(136)
1050 PRINT (5,12);CHR$(239)+CHR$(136);" ｼﾀ [Z] KEY  ";CHR$(148)+CHR$(148)
1060 PRINT (5,14);"BEAM [B] KEY"
1070 PRINT (5,17);"ﾅｵ ｺﾉｹﾞｰﾑ ﾊ DAMAGE ｶﾞ 100% ﾆﾅﾙｶ"
1080 PRINT (5,18);"ｳﾁｭｳｾﾝ ｶﾞ ｾﾞﾝﾌﾞ ﾔﾗﾚﾙｶ"
1090 PRINT (5,19);"ENELGY ｶﾞ 0 ﾆ ﾅﾙﾄ ｵﾜﾘﾃﾞｽ｡"
1100 PRINT (5,21);"ﾜｶｯﾀﾗ [Y] ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
1110 A$=INKEY$:IF A$="Y" GOTO 1130
1120 GOTO 1110
1130 CCLEAR
1140 PRINT
1150 PRINT " ";STRING$(38,CHR$(128))
1160 PRINT TAB(13);"+";SPACE$(12);"+"
1170 PRINT "   ﾀﾞｲ 1       + ﾀﾞｲ 2       + ﾀﾞｲ 3"
1180 PRINT "     ｾﾝﾄｳｸ    +     ｾﾝﾄｳｸ    +     ｾﾝﾄｳｸ"
1190 PRINT TAB(13);"+";SPACE$(12);"+"
1200 PRINT "   ";CHR$(247)+CHR$(252)+CHR$(246);SPACE$(8);"+";CHR$(246)+CHR$(245)
+CHR$(247);"  CLOSE  +";CHR$(228)+CHR$(131)+CHR$(229)
1210 PRINT "   ";CHR$(247)+CHR$(131)+CHR$(246);" ALIAN  +";CHR$(247)+CHR$(131)+C
HR$(246);" ATTAKER +";CHR$(247)+CHR$(131)+CHR$(246);"WARPER"
1220 PRINT "   100-250    + 150-300    + 200-350"
1230 PRINT " ";STRING$(38,CHR$(148))
1240 PRINT
1250 PRINT "     ｢SPEED ﾆ ﾋﾚｲｼﾃ ﾄｸﾃﾝ ｶﾞ ｶﾜﾘﾏｽ｡｣"
1260 PRINT
```

★はっきりいって300円は安い。ＢＵＴ僕はぴゅう太しかもってないから目的のプログラムは１本。安いとはいえない―？(茨城県水戸市・**尾崎厚志16才**)……【**編**：ウーン，移植ができるならばこんなに安い本はないのに！】

```
 1270 PRINT " ";STRING$(38,CHR$(128))
 1280 PRINT "  ﾀﾞｲ 4";SPACE$(8);"+  ｻｲｼｮｳ";SPACE$(8);STRING$(8,CHR$(149))
 1290 PRINT "      ｾﾝﾄｳｸ      +      ｾﾝﾄｳｸ      -GOOD";STRING$(3,CHR$(149))
 1300 PRINT TAB(15);"+";SPACE$(15);CHR$(149)+CHR$(149);"LUCK!";CHR$(149)
 1310 PRINT "  ";CHR$(247)+CHR$(128)+CHR$(247);" SHADOW    + ";CHR$(131)+CHR$(245
)+CHR$(131);"   SPACE     ";STRING$(8,CHR$(149))
 1320 PRINT "  ";CHR$(246)+CHR$(148)+CHR$(246);" BOMBING   + ";CHR$(247)+CHR$(131
)+CHR$(246);" BOSS ALIEN";STRING$(8,CHR$(149))
 1330 PRINT "    250-400       +  300-450      ";STRING$(8,CHR$(149))
 1340 PRINT " ";STRING$(38,CHR$(148))
 1350 PRINT "  ﾅｵ ｾﾝﾄｳｸ ｶﾞ ｶﾜﾙﾄ ﾎｷｭｳｾﾝｶﾞ ｷﾏｽ"
 1360 PRINT "  ｾﾝﾄｳｸﾉ ｸﾓﾞﾘﾊ 2000.4000.7000.10000 ﾃﾞｽ"
 1370 PRINT :PRINT "         ﾜｶｯﾀﾗ [ｲﾘ ﾖ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
 1380 A$=INKEY$:IF A$="Y" GOTO 1400
 1390 GOTO 1380
 1400 RETURN
 1410 '    GAME OVER
 1420 CCLEAR:GCLEAR
 1430 CCOLOR 7:PRINT (4,4);"GAME OVER"
 1440 PRINT (5,14);"DAMAGE.........";DA*5;"%"
 1450 SC=SC-DA*50
 1460 PRINT (5,16);"SCORE.....";SC
 1470 IF H<SC THEN H=SC
 1480 PRINT (5,18);"HIGH SCORE.....";H
 1490 PRINT (5,20);"TRY AGAIN ? [Y/N]"
 1500 IF H=HC THEN PLAY"T20004N1L4N6N6N8N8N1L4.N10L8N6L4.P32N6L8N3L4N11N10N8<2N6
L2>":GOTO 1520
 1510 PLAY"T23004N12L1N12L4N3L4N2L4N2L8N12L8N11L4P32<2N11L8P32>N12L4P32N11L8P32L
11L8N12L1<2N12L4>"
 1520 A$=INKEY$:IF A$="Y" GOTO 1550
 1530 IF A$="N" THEN GOTO 2110
 1540 GOTO 1520
 1550 CCLEAR
 1560 PRINT (5,20);"ｾﾂﾒｲｶﾞ ｲﾘﾏｽｶ ? [Y/N]":CCLEAR 0,13
 1570 A$=INKEY$:IF A$="Y" GOTO 180
 1580 IF A$="N" GOTO 190
 1590 GOTO 1570
 1600 '    ALIAN SUB
 1610 '
 1620 '    1ﾒﾝ ALIAN
 1630 PRINT (B,A);"    ":PRINT (B,A+1);"    ":A=A+INT(RND(1)*3)-1:IF A<=5 THEN A=5
:GOTO 1650
 1640 IF A>=18 THEN A=18
 1650 IF (B>=24)+(B<=14) THEN B=B-SP:GOTO 1670
 1660 B=B-INT(RND(1)*(SP+2))-SP
 1670 CCOLOR 2:PRINT (B,A);CHR$(247)+CHR$(252)+CHR$(246):PRINT (B,A+1);CHR$(247)
+CHR$(131)+CHR$(246):IF B<=5 GOSUB 740
 1680 RETURN
 1690 '    2ﾒﾝ CLOSE ATTAKER
 1700 PRINT (B,A);"    ":PRINT (B,A+1);"    "
 1710 IF (B<=25)*(B>=10) THEN B=B+(INT(RND(1)*7)-2)-SP:GOTO 1730
 1720 B=B-SP
 1730 A=A+(INT(RND(1)*7)-3)*SP:IF A<=5 THEN A=8:GOTO 1750
 1740 IF A>=18 THEN A=13
 1750 CCOLOR 6:PRINT (B,A);CHR$(246)+CHR$(245)+CHR$(247):PRINT (B,A+1);CHR$(247)
+CHR$(131)+CHR$(246)
 1760 IF B<=4 THEN GOSUB 740
 1770 RETURN
 1780 '    3ﾒﾝ WARPER
 1790 PRINT (B,A);"    ":PRINT (B,A+1);"    ":IF Z1<>0 GOTO 1830
 1800 Z=Z+1:IF Z=10-SP THEN Z=0:GOSUB 880
 1810 B=INT(RND(1)*30)+4:A=INT(RND(2)*9)+8
 1820 PRINT (B,A);"    ":PRINT (B,A+1);"    "
 1830 B=B-1:A=A+(INT(RND(1)*3)-1):IF A<=5 THEN A=5:GOTO 1850
 1840 IF A>=18 THEN A=18
 1850 CCOLOR 7:PRINT (B,A);CHR$(228)+CHR$(131)+CHR$(229):PRINT (B,A+1);CHR$(247)
+CHR$(131)+CHR$(246):IF B<=5 GOSUB 740
 1860 Z1=Z1+1:IF Z1=4 THEN Z1=0
 1870 RETURN
 1880 '    4ﾒﾝ SHADOW BOMBNG
 1890 B=B-SP:IF B<=4 THEN GOSUB 740
 1900 A=A+INT(RND(1)*3)-1:IF A<=5 THEN A=5
 1910 IF A>=18 THEN A=18
 1920 Y=Y+1:IF Y=38 THEN Y=6:PRINT (38,5);"  ":PRINT (38,19);"  "
 1930 CCOLOR 6:IF (Y>=B-2)*(Y<=B+3) THEN PRINT (B,A);CHR$(247)+CHR$(128)+CHR$(24
7):PRINT (B,A+1);CHR$(246)+CHR$(148)+CHR$(246):PRINT (B,A);"    ":PRINT (B,A+1);"
   "
 1940 PRINT (Y,5);" ";CHR$(145):PRINT (Y,19);" ";CHR$(144)
 1950 RETURN
 1960 '    5ﾒﾝ BOSS ALIAN
 1970 PRINT (B,A);"    ":PRINT (B,A+1);"    "
 1980 X=INT(RND(1)*(10-SP)):IF X<>0 GOTO 2010
 1990 B=INT(RND(1)*20)+14:A=INT(RND(2)*9)+8
 2000 PRINT (B,A);"    ":PRINT (B,A+1);"    "
 2010 IF B>=20 THEN B=B-2-SP:GOTO 2040
 2020 S1=0
 2030 B=B-S1-SP+INT(RND(1)*4)-1:A=A+(SGN(C-A))*INT(RND(2)*3):IF A<=5 THEN A=5
 2040 IF A>=18 THEN A=18
 2050 CCOLOR 4:PRINT (B,A);CHR$(131)+CHR$(245)+CHR$(131):PRINT (B,A+1);CHR$(247)
+CHR$(131)+CHR$(246):IF B<=4 GOSUB 740
 2060 X=INT(RND(1)*(8-SP)):IF X<>0 THEN RETURN
 2070 PRINT (0,A+1);LEFT$(STRING$(15,CHR$(42)),B)
 2080 PRINT (0,A+1);SPACE$(B)
 2090 IF ((A+1)=C)+(A=C) THEN GOSUB 880:GOSUB 780
 2100 RETURN
 2110 CCLEAR:PRINT (5,5);"T H E"
 2120 PRINT (5,7);"E N D"
 2130 PRINT (8,23);"HIGH SCORE ﾊ";H;" ﾃﾞｼﾀﾀﾞ !!"
 2140 PLAY"T255N6L4PN1L4P16.N1N3L2N1L2P2N5L2N6L2"
 2150 CCLEAR:PRINT (10,20);"BYE , BYE  !!"
 2160 END
 2170 '    ﾎｷｭｳｾﾝ SUB
 2180 PLAY"T255L4":IF PA=4 THEN PRINT (Y+1,5);"  ":PRINT (Y+1,19);"  "
 2190 IF C=18 THEN GOTO 2210
 2200 FOR C=C TO 17 :PRINT (0,C);"    ":PRINT (0,C+1);CHR$(240)+CHR$(128)+CHR$(2
43)+CHR$(128):PRINT (0,C+2);CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(148):PLAY"N1":NEXT C
 2210 FOR I=0 TO 3:CCOLOR 3:PRINT (I,5);" ";CHR$(246)+CHR$(131)+CHR$(131)+CHR$(1
29)+CHR$(129)+CHR$(128):PRINT (I,6);" ";CHR$(156)+CHR$(144)+CHR$(149)+CHR$(144)+
CHR$(157);" "
 2220 PRINT (I,7);" ";CHR$(158)+CHR$(145)+CHR$(149)+CHR$(145)+CHR$(159);" ":PRIN
T (I,8);" ";CHR$(247)+CHR$(245)+CHR$(245)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(148):PLAY"N5"
:NEXT I
 2230 FOR I=5 TO 12 :PRINT (4,I);"        ":PRINT (4,I+1);CHR$(246)+CHR$(131)+CHR
$(131)+CHR$(129)+CHR$(129)+CHR$(128)
 2240 PRINT (4,I+2);CHR$(156)+CHR$(144)+CHR$(149)+CHR$(144)+CHR$(157);" ":PRINT
(4,I+3);CHR$(158)+CHR$(145)+CHR$(149)+CHR$(145)+CHR$(159);" "
 2250 PRINT (4,I+4);CHR$(247)+CHR$(245)+CHR$(245)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(148):
PLAY"N5":NEXT I
 2260 IF HO=2 THEN GOSUB 2340
 2270 CCOLOR 5:PRINT (7,16);CHR$(159):PRINT (6,16);CHR$(156):PRINT (6,17);CHR$(1
59):PRINT (5,17);CHR$(156):PRINT (5,18);CHR$(159):PRINT (4,18);CHR$(156)
 2280 CCOLOR 7:PRINT (15,10);"｢ ｶﾞﾊﾞﾚﾖ。｣
 2290 FOR EN=EN TO 2000 STEP 25:GOSUB 860:NEXT :PAUSE 20
 2300 PRINT (15,10);SPACE$(12)
 2310 PRINT (7,16);" ":PRINT (6,16);" ":PRINT (5,17);" ":PRINT (5,18);" ":PRINT
(4,18);" ":PRINT (4,18);" "
 2320 FOR I=13 TO 17:PRINT (4,I);SPACE$(6):NEXT
 2330 HO=HO+1:DF=DF+1:PRINT (36,3);DF:PA=PA+1:RETURN
 2340 FOR I=30 TO 0 STEP -1:CCOLOR 2:PRINT (I,6);"  ";CHR$(156)+CHR$(145)+CHR$(1
57);" ";CHR$(228)+CHR$(142);" ":PRINT (I,7);CHR$(148)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(2
45)+CHR$(245)+CHR$(142)+CHR$(142)+CHR$(229);" "
 2350 CCOLOR 7:PRINT (I,8);"  ";CHR$(111)+CHR$(159);" ";CHR$(158)+CHR$(111);" ":
PRINT (10,9);"｢ CITY ﾗ ﾅｵｼﾆ ｲｯﾃｷﾏｽ。｣"
 2360 PLAY"N3":NEXT I:PRINT (10,9);SPACE$(23)
 2370 FOR I=6 TO 8:PRINT (0,I);SPACE$(8):NEXT I
 2380 FOR DA=DA TO 1 STEP -1:CCOLOR 2:PRINT (11+DA,23);CHR$(139):PLAY"N3":NEXT D
A:RETURN
```

★誰か教えて。森巧尚氏の名前はなんと読むんですか？(茨城県勝田市・永田雅道13才)……【編：えーと、なんて言ったけか？**影**：大事な筆者の名前くらい覚ろ!!ボカッ!!**編**：たたかれてそれでもわからぬバカなワタシ！】



VIC-1001用 オクトパス・ポット

南山　真爾

ある日，ネコ君のご主人が病気になってしまった。病床のご主人は，タコが食べたいと言う。ネコ君はシュノーケルをつけ，タコつぼを背おい，海へでかけた……。

HOW TO GAME

IJKMでネコを操作し，スペース・キーでタコつぼをうまくタコにかぶせてください。イカに対しては，そのまま食えます。ネコが全部つかまると，GAME OVERとなります。

あとがき

このプログラムは，かなり前からできていたのですが，ベーマガ4月号のOFを読み，あわてて原稿をまとめました。

かつて激戦区とまで言われていたVICのプログラムが，質量ともに落ちて来ています。新機種を買いたいと思いますが，VICはみすてません。

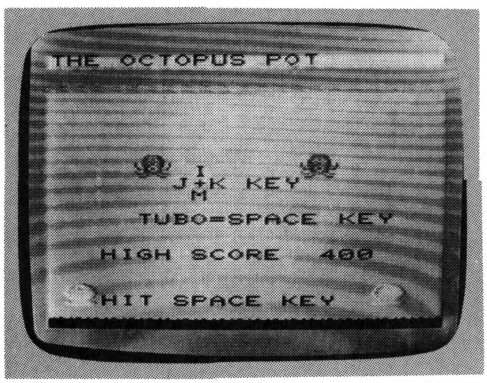
参考文献

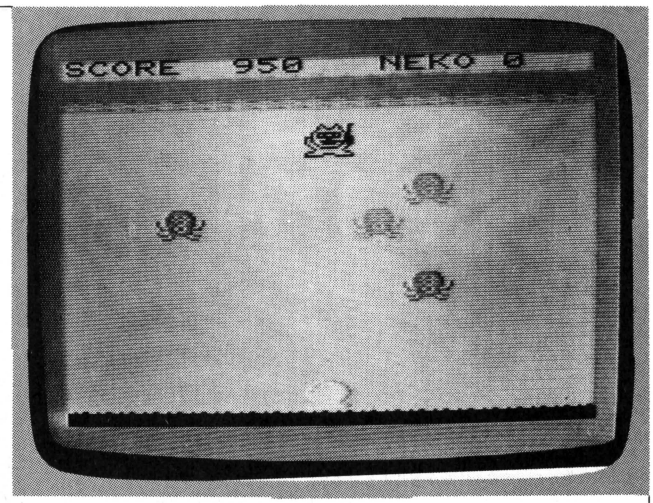
＊BASICマガジン　ゲーム大全集II
「サラダの国をインベーダーから守れ！」
菅沼公夫氏

★CHECKER FLAG

Dr.D：いいぞ!!　なかなかおもしろいゲームだな。なんといっても，登場するキャラクタがかわいいじゃないか。
編：しろうとが作るプログラムですから，多少プログラムが雑になっても，これだけ楽しめるんなら最高ですよ!!
影：最高？　さー行こう!!
編：どこへ？
影：どこって，海に決まってるじゃないか！
編：そういえば，もう夏なんですネ――。

▼《写真1》キー操作の説明





▲《写真2》ゲーム中。このあとでイカくんもでてくるよ！

★一言「ぴゅう太がほしい！」おそまつ。のせねーと編！てめー保健室行きだぜ!?（大分県西国東郡・**田辺直也13才**）
……**【編**：なんてバッチイじゃなかったきたない言葉を使うのでしょ。**影**：保健室に行きたい♡♡♡ウヒヒ！】

《リスト１》キャラクタのプログラム。初めに入力し，セーブしておく

```
10 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,28:POKE56,28
15 REM*HIGH RES*
20 FORI=7168TO7310
30 READA:POKEI,A
40 NEXT
50 DATA0,7,15,15,29,26,157,159
60 DATA0,224,240,240,184,88,185,249
70 DATA158,77,125,14,143,119,4,56
80 DATA121,178,190,112,240,206,32,28
90 DATA3,15,24,51,63,111,127,127
100 DATA192,240,120,252,252,254,254,254
110 DATA63,63,31,15,63,127,63,0
120 DATA252,252,248,240,252,254,252,0
130 DATA4,10,9,16,47,42,239,161
140 DATA35,82,146,10,246,86,247,135
150 DATA167,147,72,39,16,96,131,252
160 DATA255,203,18,228,8,6,193,63
170 DATA1,3,135,143,195,195,135,133
180 DATA128,192,225,241,195,195,225,161
190 DATA143,191,143,255,15,158,242,14
200 DATA241,253,241,255,224,121,79,112
210 DATA38,255,255,255,255,255,255
220 DATA255,255,255,255,239,211,44,195
230 FORI=7424TO7431:POKEI,0:NEXT
300 REM*MUSIC DATA*
310 FORI=7432TO7493
320 READA
330 POKEI,A
340 NEXT
350 DATA204,213,213,213,207,217,217,217,221,213,217,221,223,221,217,213
360 DATA191,204,204,204,198,207,207,207,213,204,207,213,217,217
370 DATA204,213,204,213,204,191,204,191,204,213,204,213,191,191,213
380 DATA204,213,213,213,207,217,217,217,221,213,217,221,223,0,223,0,0
400 REM*CLR LOAD*
410 POKE198,9
420 FORI=631TO635
430 READA
440 POKEI,A
450 NEXT
460 DATA67,76,82,13,131
```


われらパソコン仲間

こんにちは，ひまわりパソコン塾です!!

◀ベーマガとマイコン持ってゴクロウサン!!

「君達は将来の日本を背負ってゆく人達です。この先10年，20年たってもコンピュータ技術者はソフト・ハードともに不足するでしょう。あなたたちが世界のコンピュータ産業をひろめてゆく大頭脳となってゆくことはまちがいありません。頑張ってください」——このメッセージは，東京都武蔵村山市のひまわりパソコン塾から届いたものです。現在の会員が60名。会員の石塚正幸くんが，簡単なクラブ紹介をしてくれます。

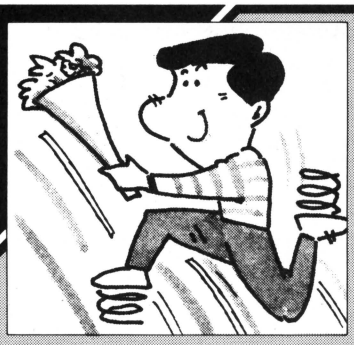
「こんにちは，ひまわりパソコン塾です。いま導入しているパソコンは，Ｐ６，Ｐ８，Ｐ88，ＦＭ-７，パソピアです。実は，ひまわり電化という電器店でやってるんですが会員が60名と多いんです。それと，ＢＡＳＩＣをひととおり覚えると免許皆伝者になれるのです（現在は８名）。年に１度のゲーム大会は全員が参加するからスゴイんですよ！」

★僕が作ったゲームボツですか？教えてください。ちっちっともこわくなんかないやーい!!（奈良県桜井市・**中尾敏康14才**）……**【影**：えーい，めんどうだ。みんなボツ!!**編集長**：それでいいのか？**影**：シーマセ～～～ン！**】**

《リスト 2》メイン・プログラム

```
10 POKE36869,255:POKE36878,15:POKE36879,237
20 S1=36874:S2=S1+1:S3=S2+1:SN=S3+1:Y$=""
30 SC=0:E=0:X=10:Y=5:FORI=1TO4:T(I)=1:NEXT:C=0:N=3:F=0
40 PRINT"THE OCTOPUS POT        PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ
"
50 PRINT"ABC I J+KM KEYABC"
60 PRINT"TUBO=SPACE KEY":PRINT"HIGH SCORE ";HS
70 PRINT"DEFGHIT SPACE KEY  DEFG":FORI=7680+484TO7680+505:POKEI,1
6
75 POKEI+30720,0:NEXT
80 WAIT197,32
90 FORI=1TO4:X(I)=10:Y(I)=10:NEXT:PRINT"SCORE "SC"NEKO"N
100 PRINT"PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ"
110 FORI=7680+484TO7680+505:POKEI,16:POKEI+30720,0:NEXT
120 M=7432
130 PRINT"SCORE "SC
140 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"HIJK";
150 FORI=1TO4:IFT(I)=0THEN NEXT:GOTO250
160 PRINTLEFT$(Y$,Y(I))SPC(X(I))"    ";
170 Z=INT(RND(1)*4)+1
180 Y(I)=Y(I)+(Z=1ANDY(I)>5)+(Z=2ANDY(I)<19)*-1
190 Z=INT(RND(1)*4)+1
200 X(I)=X(I)+(Z=1ANDX(I)>1)+(Z=2ANDX(I)<19)*-1
230 PRINTLEFT$(Y$,Y(I))SPC(X(I))"ABC";:NEXT
240 L=PEEK(7680+X+Y*22-22):IFL<>8THEN800
250 L=PEEK(7680+X+Y*22-22+1):IFL<>9THEN800
260 L=PEEK(7680+X+Y*22):IFL<>10THEN800
270 L=PEEK(7680+X+Y*22+1):IFL<>11THEN800
280 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"    ";
290 L=PEEK(197)
300 Y=Y+(L=12ANDY>5)-(L=36ANDY<18)
310 X=X+(L=20ANDX>1)-(L=44ANDX<19)
320 IFL=32ANDC=0THENC=1:CX=X:CY=Y+2
330 IFC=1THENGOSUB400
335 IFC=1THENGOSUB400
340 IFINT(RND(1)*100)=0ANDE=0THENE=1:EX=0:EY=10
350 IFE=1THENGOSUB500
360 POKES1,0:POKES1,PEEK(M):M=M+(M=7493)*62+1
370 IFT(1)=0ANDT(2)=0ANDT(3)=0ANDT(4)=0THEN700
380 GOTO130
400 PRINTLEFT$(Y$,CY)SPC(CX)"    ";
410 POKES3,230
420 CY=CY+1
430 PRINTLEFT$(Y$,CY)SPC(CX)"DEFG";
440 IFCY>=21THENC=0:POKES3,0:RETURN
450 FORI=1TO4:IFT(I)=0THEN NEXT:RETURN
460 IFX(I)=CXANDY(I)>=CYANDY(I)<=CY+2THENPOKES3,255:SC=SC+50:POKES3,235:T(I)=0
470 RETURN
500 PRINTLEFT$(Y$,EY)SPC(EX)"    ";
510 EX=EX+.5:EY=EY+INT(RND(1)*3)-1
520 IFEX>20THENPOKES2,0:E=0:RETURN
530 IFEY<5THENEY=5
540 IFEY>19THENEY=20
550 IFEX>=X-1ANDEX<=X+1ANDEY>=Y-1ANDEY<=Y+1THEN580
560 PRINTLEFT$(Y$,EY)SPC(EX)"LMNO";
570 POKES2,240:RETURN
580 FORI=200TO240STEP.5:POKES2,I:NEXT:POKES2,0:SC=SC+INT(RND(1)*50)*10+100
590 E=0:RETURN
641 TO1000:PRINT""PEEK(197)"  ":NEXT
700 PRINT"LMNOLMNO  CLR 1 ROUND LMNOLMNO"
710 FORI=7432TO7493:L=PEEK(I):POKES1,L:POKES2,L:POKES3,L
720 FORA=1TO100:NEXT:POKES1,0:POKES2,0:POKES3,0:NEXT
730 SC=SC+500
740 PRINTLEFT$(Y$,15)"500 POINTS BONUS":PRINTSPC(10)"FOR YOU"
750 FORI=1TO2000:NEXT
760 FORI=1TO4:T(I)=1:NEXT:E=0:C=0
770 GOTO90
800 FORI=1TO100
810 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"HIJK";
820 POKES1,128:POKESN,0
830 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"ABC";
840 POKES1,0:POKESN,128
850 NEXT:POKES1,0:POKES2,0:POKES3,0:POKESN,0:N=N-1:X=10:Y=5:C=0
860 IFN>=0THEN90
900 PRINTLEFT$(Y$,9)"ABC***GAME  OVER**ABC"
910 IFSC>HSTHENHS=SC:PRINT"YOU TOOK HI-SCORE !!!"
920 PRINT"      PLAY AGAIN?"
930 GETA$:IFA$="Y"THEN30
940 IFA$="N"THENPOKE36879,27:POKE36869,240:PRINT"":END
950 GOTO930
```


★Aが言った。「恋ってなに？」 Bが答えた。「魚の一種!!」(三重県桑名市・**中村和正13才**)……【**影**：通りがかりの女性に聞いてみました。「恋ってしたことあります？」。**女性A**：失礼な！ボカーン!!**影**：…ブスブスブス！】



X1用

JUMP MAN

伊藤千年

くずれ落ちてゆくビルをすばやくかけのぼり，フルーツを食べて，隣りのビルへとび移るゲームです。得点は，リンゴ3ユニット，バナナ2ユニット，食べかけのスイカ1ユニットで，1ユニットにつき100点です。ボーナスはランダムです。青い鉄骨にのらないと点がとれないので，あまり欲ばると失敗します。僕の最高は4万点です。

遊びかた

4と6で左右に動き，スペース・バーでジャンプします。スペース・バーを押すと同時に4または6を押せば，ななめにジャンプします。フルーツは真下からとびつけば食べられます。天井があいてないと遠くへは飛べないので注意しましょう。

★CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムの特徴は，70～80行のＫＥＹ入力だな。論理積を使って，行けるかどうかの判定をしっかりとやってるぞ。

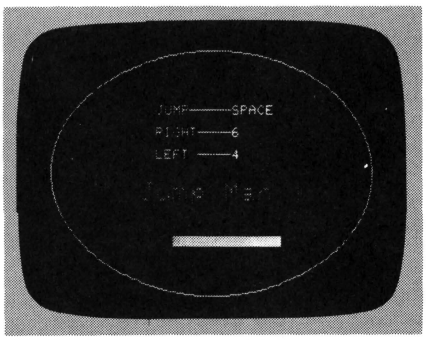
影：私だって，そのくらいのことは知ってますよ！

Dr.D：ほほう，それはどうも！

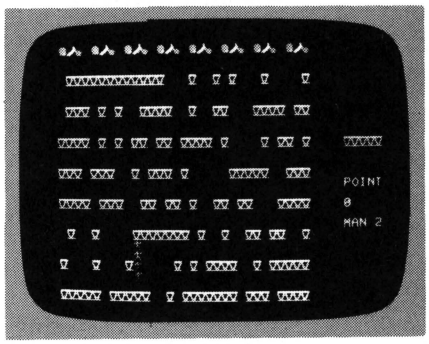
影：それだけじゃない。グラフィックもサウンドもスバラシイよ！

コツは，最初のうちはとにかく早く上へいって，欲ばらずにすぐ青い鉄骨にとびうつることです。それと、ＣＡＰＳ　ＬＯＣＫははずしておいてください。

▶《写真1》タイトルとキー説明



▶《写真2》実行画面



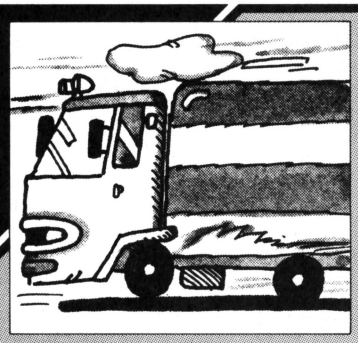
JUMP MANのプログラム・リスト

```
3 WIDTH 40:INIT:GOSUB9000:INIT:PLAY200
5 GOSUB10000:GOSUB2000:man=3:p=0
7 PLAY200:CLICKOFF
10 CGEN0:CLS4:INIT:GOSUB4000:CGEN1
15 LOCATE0,0:FORt=1TO8:COLOR7:PRINT"円生千 ";:NEXT
17 LOCATE35,9:COLOR1:PRINT"XXXXX";:COLOR7
20 FORb=3TO21STEP3
30 LINE(0,b)-(30,b),"X",7
35 LOCATEINT(RND*29),b:PRINT"    ";
40 NEXT:GOSUB4000
45 LINE(0,24)-(30,24),"X",7
50 IFy=24THENGOTO8000
52 IFCHARACTER$(x,y+1)<>" "THENGOSUB3000
55 IFCHARACTER$(x,y+1)=" "THEN1010
57 LOCATEINT(RND*30),INT(RND*23)+2:PRINT" ";:BEEP1:BEEP0
60 s=STICK(0)
65 xx=x
70 IFs=4ANDx>0 THENxx=xx-1
80 IFs=6ANDx<39THENxx=xx+1
90 IFSTRIG(0)THENj=1:GOSUB700 ELSEnj=1
100 IFj=1ANDy>0ANDnj=1THENGOTO 500
```

★なぜ僕のプログラムがのらないのか？答えは簡単！送ってないからさ!!(福島県耶麻郡・**斉藤和久10才**)……**【編：ムムッ，バカにしたな!!斉藤和久さいとうかずひさサイトゥ……よし，覚えたぞ!!載せてやんないよーだ!!】**

```
110 IFCHARACTER$(xx,y)=" "THENLOCATEx,y:PRINT" ";:x=xx:LOCATEx,y:PRINTCHR$(&HFD)
;
200 GOTO50
500 IFc=6THENc=0:j=0:nj=0 :GOTO 1000
510 c=c+1:yy=y-1
520 IFCHARACTER$(xx,yy)<>" "THEN5000
530 LOCATEx,y:PRINT" ";:x=xx:y=yy:LOCATEx,y:PRINTCHR$(&HFD);:GOTO60
700 SOUND1,10:SOUND7,62:SOUND8,31:SOUND12,30:SOUND13,9
710 RETURN
1000 IFCHARACTER$(x,y+1)<>" "THENGOSUB3000:GOTO55
1010 '
1020 yy=y+1:IFCHARACTER$(x,yy)=" "THENLOCATEx,y:PRINT" ";:y=yy:LOCATEx,y:PRINTCH
R$(&HFD);
1030 GOTO50
2000 y=23:x=0:j=0:c=0:nj=1:fl=0:bo=0
2050 RETURN
3000 IFx<35THENRETURN
3010 IFfl=0THENLOCATE9,18:COLOR2:CGEN0:PRINT" FLUIT ";:COLOR7:PRINT"ヲ トッテコイ ! ";
:BEEP:RETURN 8000
3012 IFCHARACTER$(x,y+1)<>"X"THEN6000
3015 bo=INT(RND*10)*100+100
3017 PLAY"v15-c1c1+c1": LINE(2,10)-(32,18)," ",bf:LINE(2,10)-(32,18),"円",7,b
3020 p=p+fl*100+bo:LOCATE4,12:INIT:COLOR4:PRINT"You get FLUIT";fl;"unit x 100";:
LOCATE8,14:PRINT"BOUNAS";bo;"point";:LOCATE8,16:PRINT"TOTAL";fl*100+bo;"point";
3023 FORt=1TO3000:NEXT
3025 PLAY200:PLAY"g5#g5#a5r5+c5b3+c5r4f4r2+f4r2+#d4+c5r4#a3r3#a3r3+#d3#a+c3#g4r3
f1#f1g1#g1r0#g5"
3030 BEEP1:BEEP0:FORt=1TO4000:NEXT:GOSUB4000:BEEP:FORt=1TO3000:NEXT:BEEP
3040 GOSUB2000:RETURN10
4000 LOCATE35,13:CGEN0:COLOR7:PRINT"POINT";:LOCATE34,15:PRINTp;
4010 LOCATE35,17:PRINT"MAN";man;
4020 CGEN1:RETURN
5000 cg$=CHARACTER$(xx,yy)
5005 IFcg$="X"THEN1000
5010 IFcg$="円"THENfl=fl+3:PLAY"v15o4c1e1g2"
5020 IFcg$="生"THENfl=fl+2:PLAY"v15o4c1f1a2"
5030 IFcg$="ｷ"THENfl=fl+1:PLAY"v15o4-b1d1g1"
5040 LOCATEx,y:PRINT" ";:x=xx:y=yy:LOCATEx,y:PRINT"人";
5050 GOTO1000
6000 PLAY"v15+c1c1-c1"
6010 bo=0:LINE(2,10)-(32,18)," ",bf:LINE(2,10)-(32,18),"生",b
6020 GOTO3020
8000 PLAY200:PLAY"v15o3cg+c7"
8005 man=man-1:IFman>0THENGOSUB2000:GOSUB8100:GOTO10
8007 GOSUB4000:INIT
8010 LOCATE10,12:INIT:COLOR2:PRINT"***GAME OVER***";:LOCATE12,14:PRINT"Push [S]
Key";
8020 a$=INKEY$:INIT
8025 IFa$="s"THENGOTO 5 ELSE GOTO8020
8100 LOCATE10,12:INIT:COLOR6:PRINT"LET'S TRY AGAIN !!";:LOCATE13,15:PRINT"LEFT M
AN";man;
8102 FORt=1TO2000:NEXT
8105 PLAY"v15o4#c5r3#d3#f5r4#c3#d3#f3r0-b5r1#f1g1#g1a1#a1b3r3b7"
8110 FORt=1TO2000:NEXT:RETURN
9000 INIT:CLS4
9010 GOSUB9200
9020 GOSUB9400
9100 INIT:RETURN
9200 '
9205 FORx=10TO310STEP10
9207 xx=(x-10)*1.44
9210 POLY(x,100),10,6,144,90-xx,810-xx
9220 PLAY"o7c0-c0":CLS0
9230 NEXT:RETURN
9400 CSIZE3:COLOR2:LOCATE10,12:PRINT#0 "Jump Man !":FORt=1TO2000:NEXT:CSIZE0
9410 CSIZE0
9420 LOCATE12,5:COLOR6:PRINT"JUMP":COLOR7:LOCATE16,5:PRINT"―――SPACE"
9425 GOSUB9600
9430 LOCATE12,7:COLOR6:PRINT"RIGHT":COLOR7:LOCATE17,7 :PRINT"―――6"
9435 GOSUB9600
9440 LOCATE12,9:COLOR6:PRINT"LEFT ":COLOR7:LOCATE17,9: PRINT"―――4"
9445 GOSUB9600
9450 LOCATE14,17:COLOR5:CFLASH1:PRINT"HIT ANY KEY !"
9455 GOSUB9600
9457 CIRCLE(150,90),150,3,.6
9460 REPEAT
9470 c=c+1:IFc>6THENc=1
9500 UNTILINKEY$<>""
9510 PALET 0,1:PALET 2,4
9520 FORt=1TO2000:NEXT
9530 RETURN
9600 SOUND0,50:SOUND2,200:SOUND3,1:SOUND4,100:SOUND5,3:SOUND7,56:SOUND8,31:SOUND
9,31:SOUND10,31:SOUND12,75:SOUND13,8
9610 FORt=1TO4000:NEXT:RETURN
10000 DEFCHR$( 232 )=HEXCHR$("FFFF82C6446C28FFFFFF82C6446C28FF0000000000000000")
10010 DEFCHR$( 253 )=HEXCHR$("00194140001E126318197F581800000000197F5818000000")
10030 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000000")
10040 DEFCHR$( 252 )=HEXCHR$("000000000002040000076FFFFFFFF7F7E0808000000020400")
10050 DEFCHR$( 254 )=HEXCHR$("000000000202000000303070F3E7CF0030303070F3E7CF0")
10060 DEFCHR$( 255 )=HEXCHR$("00000000000000000000000407C3E3C0000008080804142 3C")
10200 RETURN
```

★ちり紙交換に本を出しにいったらベーマガがあった…ムムッ殺気！（東京都新宿区・**柳沢　剛11才**）……**【編**：①こっそり盗んだ②ちり紙と交換した③300円で買った④無視した—はい，どれかな？**影**：④番.〃**編**：ナヌ？**】**



X1用

トラック野郎

塚越敏夫

プログラムの説明

あなたは，白猫急便の社員です。なぜか，空から降ってくる荷物をトラックの荷台で受けて，画面左にある倉庫まで運ばねばなりません。しかし，幾つかの条件があります。その条件を克服して高得点を得，この会社の社長になれるよう，頑張ってください。

条　件

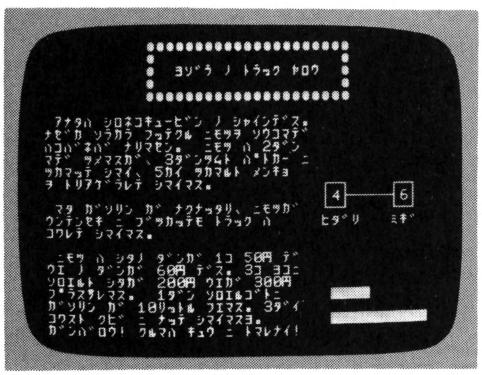
1)荷物は荷台に2段まで積めます。下の段の荷物は1個運ぶと50円で，上の段は1個60円です。

2)下の段の荷物を，3個そろえて倉庫まで運ぶと，200円のボーナスが出て，しかもガソリンが5リッターもらえます。上の段が3個そろった時は，400円のボーナスと，同じくガソリンが5リッターもらえます。

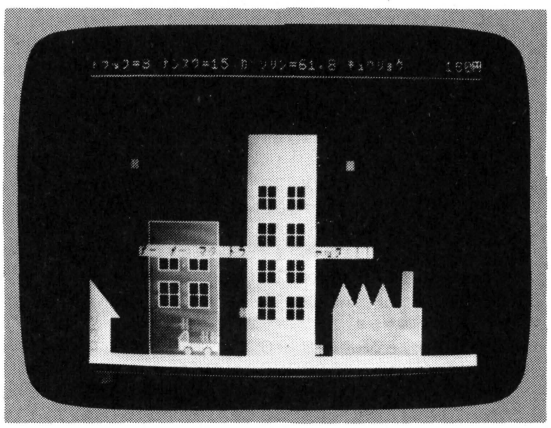
ですから，荷物を1回で6個運んだ時は，930円〈(50円×3個)＋200円〉＋〈(60円×3個)＋400円〉の給料と，10リッターのガソリンがもらえるわけです。

3)トラックは3台あり，1台のトラックには90リッターのガソリンが入っています。ガソリンがゼロになったり，荷物が運転席にぶつかったりすると，トラックはこわれてしまいます。3台こわしてしまうと，クビ(ゲーム終了)になります。

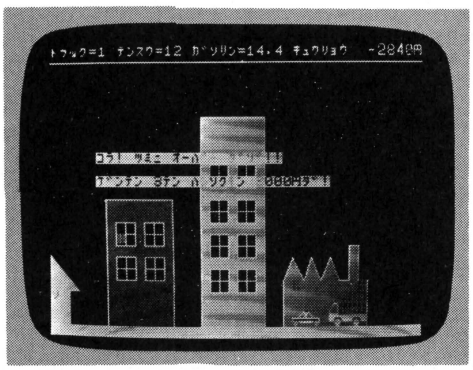
4)荷物を3台積んでしまうと，荷物の高さオーバーとなり，パトカーが現われてつかまってしまいます。1回つかまると3,000円の反則金を取られ，免許の点数も3点減ってしまいます。5回つかまり点数がゼロになってしまうと，トラックは残っていてもクビ(ゲーム



◀《写真1》ゲームの説明



▲《写真2》あーあ，ニモツにぶつかっちゃった！



◀《写真3》ほら，パトカーがでてきただろう！

★ＪＲ－800を300にしなかった理由って“会社の方針”じゃないですか？(愛知県蒲郡市・**前沢直樹14才**)……**【編集長**：会社の方針ねえ？いかにも一般大衆が喜びそうな答えだなあ。ヒック！**編**：??ビールの飲みすぎですか？**】**

終了）になります。トラックは，わざと急には動けないようにしてあり，荷物もしっかり積まないといけません。

高得点のコツ

とにかく，パトカーにつかまらない事です。3,000円取られたのを元に戻すのには，かなり時間がかかりますからね。それと，なるべく画面左の倉庫に近いところで，荷物をそろえることです。

改善点

かなり長くなってしまったので，打ち込むのが大変な人は「ゲームの説明」の部分を省いたほうが良いかもしれません。

あまり効果音は入れなかったので，淋しいと思う人は音をたくさん入れてみてください。

★CHECKER FLAG

編：ゲーム・ウオッチのヘルメットの荷物版ですね。

Dr.D：ああ，ところでちょっと70行をみてごらん。ＤＥＦＩＮＴを使ってるだろ。Ａ－ＦとＨ－Ｚとなってるが……。

編：Ｇを実数に使うっていうんでしょ！

Dr.D：まあ，そうだ。それと，ちょっと気になったのは，250～270行と450～470行を分けてるが，これは一つにまとまるぞ。

編：ふ～ん，そうなんですか。

影：そうなんですよ。

Dr.D：そう，なんでもないことだがね。

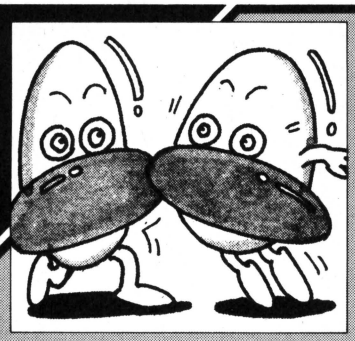
トラック野郎のプログラム・リスト

```
60 HP=0:GOSUB 1080
70 DEFINT A-F:DEFINT H-Z:INIT:N=7:DIM NA(N),NB(N)
80 CGEN1:X=33:G=90!:TR=3:TS=15:P=0:CLICK OFF:GOSUB 590:TEMPO 2000:PLAY "V1507"
90 REM ●●●● ｷｰ ｽｷｬﾝ ●●●●
100 T=STICK(0):G=G-.2:PLAY "-C":IF G<0 THEN 370
110 FOR I=1 TO N:D=NB(I)+1
120 IF NB(I)<3 THEN NB(I)=NB(I)+1:GOTO 180
130 IF D>23 THEN LOCATE NA(I),NB(I):PRINT "S":GOTO 170
140 C=ASC(CHARACTER$(NA(I),D))-64
150 IF C>0 AND C<6 THEN PLAY "V1507C3FCFCD":ON C GOSUB 370,250,260,270,410:GOTO
170
160 LOCATE NA(I),NB(I):PRINT "S":NB(I)=D:LOCATE NA(I),NB(I):PRINT "F":GOTO 180
170 E$=C$+D$+A$+D$+B$:LOCATE X,21:PRINT E$:NA(I)=(RND*34)+3:NB(I)=(RND*25)*-1
180 NEXT
190 IF X=1 GOSUB 280
200 E$=C$+D$+A$+D$+B$
210 IF T=4 AND X>1  THEN X=X-1:LOCATE X,21:PRINT E$:GOTO 230
220 IF T=6 AND X<33 THEN X=X+1:LOCATE X,21:PRINT E$
230 LOCATE 21,0:CGEN0:PRINT USING "##.#",G:CGEN1:GOTO 100
240 REM ●●●● ﾆﾓﾂ ｵ ﾂﾑ ●●●●
250 AA$=LEFT$(A$,3):BB$=RIGHT$(A$,2):A$=AA$+"E"+BB$:RETURN
260 AA$=LEFT$(A$,2):BB$=RIGHT$(A$,3):A$=AA$+"E"+BB$:RETURN
270 AA$=LEFT$(A$,4):BB$=RIGHT$(A$,1):A$=AA$+"E"+BB$:RETURN
280 REM ●●●● ﾆﾓﾂ ｵ ｵﾛｽ ●●●●
290 II=0:FOR I=3 TO 5:IF MID$(A$,I,1)="E" THEN II=II+1
300 NEXT:A$="SASSSS":LOCATE X,22:PRINT A$:IF II<>0 THEN PLAY "V1507CDEFGAB+C"
310 P=P+II*50:IF II=3 THEN P=P+200:G=G+5
320 II=0:FOR I=3 TO 5:IF MID$(C$,I,1)="E" THEN II=II+1
330 NEXT:C$="SSSSSS":LOCATE X,21:PRINT C$:IF II<>0 THEN PLAY "V1507CDEFGAB+C"
340 P=P+II*60:IF II=3 THEN P=P+400:G=G+5
350 IF G>90 THEN G=90
360 CGEN0:LOCATE 33,0:PRINT USING "######",P:CGEN1:RETURN
370 REM ●●●● ﾄﾗｯｸ ｶﾞ ｺﾜﾚﾙ ●●●●●
380 CGEN0:CFLASH1:LOCATE 5,15:PRINT "ｱｰ ｱｰ ﾏﾀ ﾄﾗｯｸ ｺﾜｼﾁｬｯﾀ !!":PAUSE 30:CFLASH0
390 TR=TR-1:IF TR=0 THEN GOTO 930
400 CGEN0:CLS:GOSUB 790:G=90!:GOTO 100
410 REM ●●●● ﾆﾓﾂ ｵ ｼﾀﾞﾝ ﾆ ﾂﾑ ●●●
420 C=ASC(CHARACTER$(NA(I),NB(I)+2))-65
430 IF C<1 OR C>3 GOTO 480
440 ON C GOTO 450,460,470
450 AA$=LEFT$(C$,3):BB$=RIGHT$(C$,2):C$=AA$+"E"+BB$:RETURN
460 AA$=LEFT$(C$,2):BB$=RIGHT$(C$,3):C$=AA$+"E"+BB$:RETURN
```

★今年中にナイコン族を抜け出そうと血のにじむような努力!!あー，パソピア７の幻覚が…。(栃木県佐野市・**関太一13才**)……【**影**：編集部も毎日が血のにじむような努力なのだ。**編集長**：ほれ，働け!!ビシッビシッ!!】

```
470 AA$=LEFT$(C$,4):BB$=RIGHT$(C$,1):C$=AA$+"E"+BB$:RETURN
480 REM ●●●● ﾊﾟﾄｶｰ ｼｭﾂｹﾞﾝ ●●●●
490 TEMPO 200:IF X>17 THEN XP=0:XA=1:XD=X-3:ELSE XP=34:XA=-1:XD=X+4
500 REPEAT
510 LOCATE XP,23:PRINT PA$:LOCATE XP,22:PRINT PB$
520 PLAY "V1205AB":XP=XP+XA
530 UNTIL XP=XD
540 CGEN0:CFLASH 1:LOCATE 5,9:PRINT "ｺﾗ! ﾂﾒﾆ ｵｰﾊﾞｰ ﾀﾞｿﾞ!!":PAUSE 20
550 LOCATE 5,11:PRINT "ｹﾞﾝﾃﾝ 3ﾃﾝ ﾊﾝｿｸｷﾝ 3000円ﾀﾞ!":PAUSE 20
560 LOCATE 10,13:PRINT "ﾄﾞｳﾓ ｽﾐﾏｾﾝ ････ ":PAUSE 20
570 CFLASH 0:TS=TS-3:IF TS=0 THEN GOTO 930
580 P=P-3000:CLS:GOSUB 790:TEMPO 2000:PLAY "V1507":GOTO 100
590 REM ●●●● ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ●●●●
600 CGEN0:CLS4:GOSUB 1350:PA$="SｲｳIS":PB$="SSｱSS"
610 FOR I=1 TO 200
620 A1=(RND*320):B1=(RND*199):C1=(RND*7):PSET (A1,B1,C1)
630 NEXT
640 LINE (0,144)-(24,168),PSET,7
650 LINE -(16,168),PSET,7
660 LINE -(16,192),PSET,7
670 LINE (0,192)-(320,192),PSET,7
680 PAINT (8,168),5,7
690 RESTORE 1770:FOR I=1 TO 12:READ E,F:LINE (E,F)-(E+16,F+16),PSET,7,B
700 LINE (E+8,F)-(E+8,F+16),PSET,7
710 LINE (E,F+8)-(E+16,F+8),PSET,7
720 NEXT
730 LINE (200,192)-(200,160),PSET,7
740 RESTORE 1780:FOR I=1 TO 13:READ E,F:LINE -(E,F),PSET,7
750 NEXT
760 LINE (48,104)-(104,192),PSET,7,B
770 LINE (128,48)-(184,192),PSET,7,B
780 PAINT (80,140),2,7:PAINT (156,82),3,7:PAINT (240,180),1,7
790 REM ●●●● ｼｮｷ ｾｯﾃｲ NO.2 ●●●●
800 X=33:LINE (0,1)-(39,1),"ｰ",7
810 LINE (0,24)-(39,24),"■",7
820 PRINT "ﾄﾗｯｸ=3 ﾃﾝｽｳ=15 ｶﾞｿﾘﾝ=90.0 ｷｭｳﾘｮｳ          円"
830 LOCATE 5,0:PRINT USING "#",TR:LOCATE 12,0:PRINT USING"##",TS
840 LOCATE 21,0:PRINT USING "##.#",G:LOCATE 33,0:PRINT USING "######",P
850 COLOR 1:LOCATE 0,21:PRINT "ｿ":LOCATE 0,22:PRINT "ｳ":LOCATE 0,23:PRINT "ｺ"
860 COLOR 7:A$="SASSSS":B$="SBCBDS":C$="SSSSSS"
870 D$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
880 E$=C$+D$+A$+D$+B$
890 CGEN1:LOCATE 33,21:PRINT E$
900 FOR I=1 TO N
910 NA(I)=(RND*34)+3:NB(I)=(RND*25)*-1
920 NEXT:RETURN
930 REM ●●●● ENDING ROUTINE ●●●●
940 CLS4:CGEN0:COLOR 5:LOCATE 11,2:PRINT "**  ﾄﾗｯｸ ﾔﾛｳ  **"
950 IF P>HP THEN HP=P
960 COLOR 7:LOCATE 9,5:PRINT "HIGH SCORE =";HP;"円"
970 LOCATE 9,7:PRINT "      SCORE =";P;"円":LOCATE 7,10
980 IF P<5000  PRINT "ｱｱﾀ ﾊ ｽﾞｰｯﾄ ﾋﾗｼｬｲﾝ ﾉ ﾏﾏﾀﾞ!":GOTO 1030
990 IF P<10000 PRINT "ﾔｯﾄ ｶｶﾘﾁｮｳ ﾆ ｱﾚﾀﾈ  ﾏﾀﾞﾏﾀﾞ !":GOTO 1030
1000 IF P<20000 PRINT "ｻﾝﾄｶ ｶﾁｮｳ ﾆ ｱﾚﾀﾅ ! ﾏｸﾞﾚｶﾅ ?":GOTO 1030
1010 IF P<30000 PRINT "ﾔｯﾀ ! ﾌﾞﾁｮｳﾀﾞ  ｱﾄ ｲｯﾎﾟ ﾀﾞｿﾞ!":GOTO 1030
1020 PRINT "ﾊﾟﾝｻﾞｲ ﾄｳﾄｳ ｼｬﾁｮｳ ﾆ ｱﾚﾀｿﾞ !!"
1030 CFLASH1:LOCATE 9,17:PRINT "[ ｸﾘｶｴｼ ﾁｮｳｾﾝ ｼﾏｽｶ Y/N ]"
1040 A$=INKEY$
1050 IF A$="Y" THEN CFLASH0:GOTO 80
1060 IF A$<>"N" GOTO 1030
1070 CFLASH 0:CLS4:INIT:END
1080 REM ●●●● ｹｰﾑ ﾉ ｾﾂﾒｲ ●●●●
1090 CLS4:INIT:COLOR 4:WIDTH 40
1100 LINE (10,0)-(30,4),"●",B
1110 COLOR 7:LOCATE 12,2:PRINT " ﾖﾝﾀﾞﾗ ﾉ ﾄﾗｯｸ ﾔﾛｳ"
1120 LOCATE 0,6:PRINT " ｱｱﾀﾊ ｼﾛﾈｺｷｭｰﾋﾟﾝ ﾉ ｼｬｲﾝﾃﾞｽ。"
1130 LOCATE 0,7:PRINT "ｱｾﾞｶ ｿﾗｶﾗ ﾌｯﾃｸﾙ ﾆﾓﾂｦ ｿｳｺﾏﾃﾞ"
1140 LOCATE 0,8:PRINT "ﾊｺﾊﾞﾈﾊﾞ ﾅﾘﾏｾﾝ。  ﾆﾓﾂ ﾊ 2ﾀﾞﾝ "
1150 LOCATE 0,9:PRINT "ﾏﾁﾞ ﾂﾒﾏｽｶﾞ 、3ﾀﾞﾝﾂﾑﾄ ﾊﾟﾄｶｰ ﾆ"
1160 LOCATE 0,10:PRINT "ﾂｶﾏｯﾁ ｼﾏｲ、 5ｶｲ ﾂｶﾏﾙﾄ ﾒﾝｷｮ "
1170 LOCATE 0,11:PRINT "ｦ ﾄﾘｱｹﾞﾗﾚﾃ ｼﾏｲﾏｽ。                ┌─┐   ┌─┐"
1180 LOCATE 0,12:PRINT "                                  |4|---|6|"
1190 LOCATE 0,13:PRINT " ﾏﾀ ｶﾞｿﾘﾝ ｶﾞ ﾅｸﾅｯﾀﾘ、 ﾆﾓﾂｶﾞ   └─┘   └─┘"
1200 LOCATE 0,14:PRINT "ｳﾝﾃﾝｾｷ ﾆ ﾌﾞﾂｶｯﾃﾓ ﾄﾗｯｸ ﾊ      ﾋﾀﾞﾘ    ﾐｷﾞ"
1210 LOCATE 0,15:PRINT "ｺﾌﾚﾃ ｼﾏｲﾏｽ。"
1220 LOCATE 0,17:PRINT " ﾆﾓﾂ ﾊ ｼﾀﾉ ﾀﾞﾝｶﾞ 1ｺ 50円 ﾃﾞ"
1230 LOCATE 0,18:PRINT "ｳｴ ﾉ ﾀﾞﾝｶﾞ 60円 ﾃﾞｽ。 3ｺ ﾖｺﾆ"
1240 LOCATE 0,19:PRINT "ｿﾛｴﾙﾄ ｼﾀﾞｶﾞ 200円 ｳｴｶﾞ 300円"
1250 LOCATE 0,20:PRINT "ﾌﾟﾗｽｻﾚﾏｽ。  1ﾀﾞﾝ ｿﾛｴﾙｺﾞﾄﾆ "
1260 LOCATE 0,21:PRINT "ｶﾞｿﾘﾝ ｶﾞ 10ﾘｯﾄﾙ ﾌｴﾏｽ。 3ﾀﾞｲ"
1270 LOCATE 0,22:PRINT "ｺﾌｽﾄ ｸﾋﾞ ﾆ ﾅｯﾃ ｼﾏｲﾏｽﾖ。"
1280 LOCATE 0,23:PRINT "ｶﾞﾝﾊﾞﾛｳ! ｸﾙﾏﾊ ｷｭｳ ﾆ ﾄﾏﾚﾅｲ!"
1290 COLOR 4:CFLASH1
1300 LOCATE 29,20:PRINT "PUSH"
1310 LOCATE 29,22:PRINT "RETURN KEY"
1320 A$=INKEY$
1330 IF A$<>CHR$(13) GOTO 1320
1340 COLOR 7:CFLASH0:CLS4:RETURN
1350 REM ●●●● ｷｬﾗｸﾀ ｼﾞｪﾈﾚｰｼｮﾝ ●●●●
1360 A$=HEXCHR$("0E1F3F7FFFFFFFFF")
1370 B$=HEXCHR$("0E112141818181FF")
1380 C$=HEXCHR$("0E112141818181FF")
1390 DEFCHR$(ASC("A"))=A$+B$+C$
1400 A$=HEXCHR$("FFFFF8F3F7070703")
1410 B$=HEXCHR$("FFFFF8F0F0000000")
1420 C$=HEXCHR$("FFFFF8F3F7060703")
1430 DEFCHR$(ASC("B"))=A$+B$+C$
1440 A$=HEXCHR$("FFFF3F9FDFC0C080")
1450 B$=HEXCHR$("FFFF3F1F1F000000")
1460 C$=HEXCHR$("FFFF3F9FDFC0C080")
1470 DEFCHR$(ASC("C"))=A$+B$+C$
1480 A$=HEXCHR$("FFFF3F9FDFC0C080")
1490 B$=HEXCHR$("FFFF3F1F1F000000")
1500 C$=HEXCHR$("FFFF3F9FDFC0C080")
1510 DEFCHR$(ASC("D"))=A$+B$+C$
1520 A$=HEXCHR$("0000000000000000")
1530 B$=HEXCHR$("0000000000000000")
1540 C$=HEXCHR$("0000000000000000")
1550 DEFCHR$(ASC("S"))=A$+B$+C$
1560 A$=HEXCHR$("0808087F08080800")
1570 B$=HEXCHR$("0000000000000000")
1580 C$=HEXCHR$("7777770077777700")
1590 DEFCHR$(ASC("E"))=A$+B$+C$
1600 DEFCHR$(ASC("F"))=A$+B$+C$
1610 A$=HEXCHR$("00000000000007EFF")
1620 B$=HEXCHR$("00000000000C7E92")
1630 C$=HEXCHR$("0000000000007E99")
1640 DEFCHR$(ASC("ｱ"))=A$+B$+C$
1650 A$=HEXCHR$("0103FF80B77B7830")
1660 B$=HEXCHR$("0102FFFF87030000")
1670 C$=HEXCHR$("0102FF80B77B7830")
1680 DEFCHR$(ASC("ｲ"))=A$+B$+C$
1690 A$=HEXCHR$("FFFFFF00FFFF0000")
1700 B$=HEXCHR$("1818FFFFFFFF0000")
1710 C$=HEXCHR$("1818FF00FFFF0000")
1720 DEFCHR$(ASC("ｳ"))=A$+B$+C$
1730 A$=HEXCHR$("80C0FF01EDDF1E0C")
1740 B$=HEXCHR$("8040FFFFE1C10000")
1750 C$=HEXCHR$("8040FF01EDDF1E0C")
1760 DEFCHR$(ASC("ｴ"))=A$+B$+C$:RETURN
1770 DATA 56,120,80,120,56,144,80,144,136,80,160,80,136,104,160,104,136,128,160,128,136,152,160,152
1780 DATA 208,144,218,160,224,144,232,160,240,144,248,160,256,160,256,136,264,136,264,144,264,160,272,160,272,192
```

★主人がMZ-731を買ったがなかなか私に使わせてくれません。あきるのを待ちわびているけどその日も近い!?
(宮城県泉市・**清野真弓28才**)……**編**：まあご主人にはムリでしょうな。**編**：そうですな。ハッハッハ///どう?】



ZX-81用

UFO アタック

安達　護

はじめに

このゲームは，ZXでスピードのあるゲームを作ろうと，5日かけてやったものです。うまくUFOをよけるには，ちょっとしたコツがいります。よく研究してみてください。

ゲームの内容

20XX年，X星との宇宙戦争が始まり，あなたはその最前線にいます。仲間はみんなやられてしまい，あなた一人になってしまいました。しかも，ミサイルはもう一発もありません。さあ，あなたは，ここでいつまで生きのびられるでしょうか。

インプット

砲台のキャラクタは，グラフィックモードの』と■です。また，砲台の両側のスペースは，それぞれ二つです。

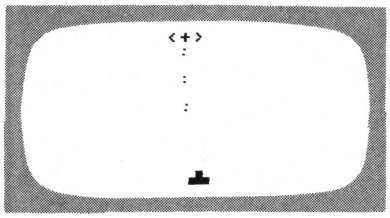
遊び方

RUNすると，すぐUFOが飛んできます。自分の上にくる前によけてください。よけないと，ミサイルにあたってしまいます。

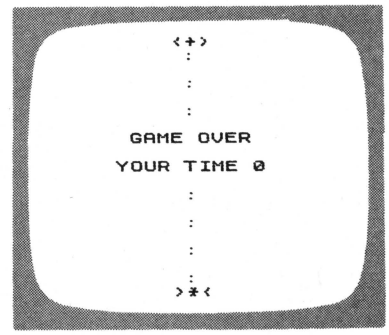
TIMEが100になると，自動的に終わります。

改造

3行目のFOR～NEXTの終わりの数を変えると，ゲーム時間が長くなります。また，UFOのPRINT文をとると，UFOが見えなくなり難しくなります。



◀《写真1》ほらほら、早く逃げないとやられるよ！



▶《写真2》だから、いったでしょ!!

UFOアタックのプログラム・リスト

```
   1 LET A=12
   2 LET B=10
   3 FOR T=-2 TO 99
   4 PRINT AT 3,B;" <+> ";AT 21,
A;"
   5 IF A=B THEN GOTO 13
   7 IF A<B THEN LET B=B-2
   8 LET B=B+1
   9 IF INKEY$="1" THEN LET A=A-
2
  10 IF INKEY$="0" THEN LET A=A+
2
  11 NEXT T
  12 GOTO 19
  13 FOR M=4 TO 20 STEP 2
  14 PRINT AT M,B+2;":"
  15 NEXT M
  17 PRINT TAB B+1;">*<"
  18 PRINT AT 10,10;"GAME OVER"
  19 PRINT AT 12,9;"YOUR TIME ";
T
```

★CHECKER FLAG

影：♪ゆーきよ　いーわよ　われらーが…♪

編：ちょっと，影さん！　なにかカンちがいしてるんじゃないの？　これUFOのゲームだよ。

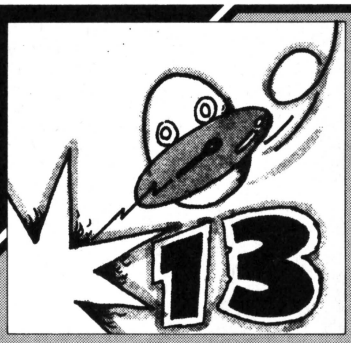
影：……。♪てーをあわせてみつめるだけ……日清ヤケソバ　ユッホー!!♪

編：もう，調子に乗らせるとなにいうかわからないんだから……。

Dr.D：それじゃ，ワシがここらでオチを。このUFOゲームは基本中の基本のゲームだ。わずか19行入れるだけでOK！ウッホ!!

★5月号はボツ，6月号は採用7月号はボツ今月は…といやみでせまってみました。（京都市・**大道靖人16才**）……

【**影**：チミねえ！そんなイヤミを言ったところで成績は上がらんのじゃよ。ダジャレ，ジョークがほしいね!!】



ZX-81用

VEDER ATTACK

アオガエル

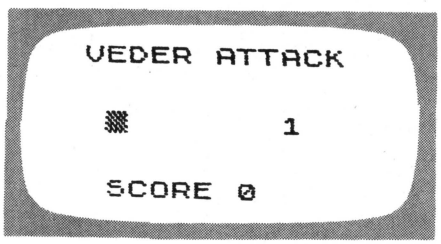
はじめに

このゲームは，PB－100の「MOGU VEDER」を改造しました。

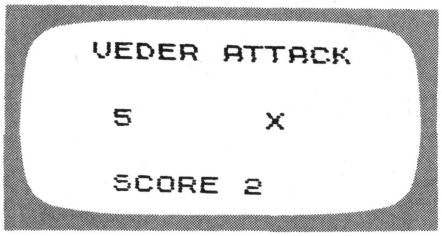
ゲームの説明

RUNすると，右側から0～9までのランダムな数が，表示されます。その数は一つ左に動いて，またちがう数になります。左側には〝■〟が表示されます。

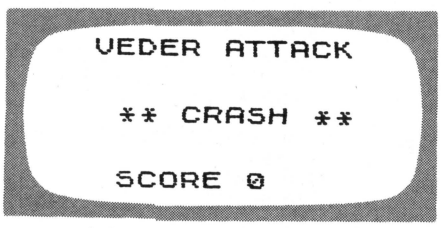
あなたは，右側から攻めてくる数字に対し，キーボードの0～9のキーを押してください。二つの数が同じだった場合，得点になります（一番右から10点，左へ一つ進むごとに1点）。数字が左に進んで〝■〟にぶつかると，＊＊ CRASH ＊＊と出てゲーム・エンドです。敵のスピードは，だんだん早くなります。



◀《写真1》スタート!! 数字がピタリ当たれば得点になる



◀《写真2》失敗!! ダメねー



◀《写真3》おしまい

VEDER ATTACKのプログラム・リスト

```
 1 PRINT AT 7,8;"VEDER ATTACK"
 10 LET A$="1234567890"
 20 LET S=0
 30 LET N=10
 40 LET X=20
 50 PRINT AT 13,9;"SCORE ";S
 60 LET A=INT (RND*10)+1
 70 LET X=X-1
 80 PRINT AT 10,9;"▒"
 90 PRINT AT 10,X;A$(A),
100 FOR I=0 TO N
110 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 130
120 NEXT I
130 PRINT AT 10,9;INKEY$
140 IF INKEY$=A$(A) THEN GOTO 1
70
150 IF X=10 THEN GOTO 240
160 GOTO 60
170 LET S=S+X-9
180 PRINT AT 10,X;"X"
190 PAUSE 50
200 PRINT AT 10,X,
210 LET N=N-.2
220 GOTO 40
240 PRINT AT 10,9;"** CRASH **"
```

★CHECKER FLAG

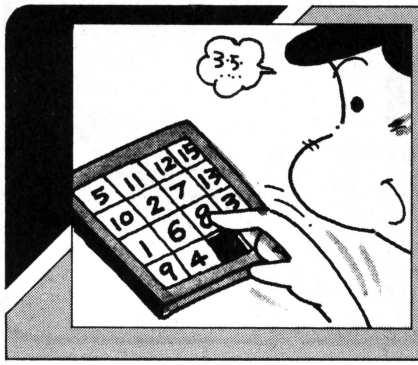
Dr.D：警告!! シンクレアのユーザーしょくん!! 最近のプログラムをみてると，どうもマンネリの気が多いようだ。メモリが少ないのはしかたがないが，もう少しアイディアをこらした作品を送ってほしい。

編：た，たしかにそのとうりですね。せっかくシンクレアのコーナーがあるのにもかかわらず，どうも毎月同じような作品が載ってしまうのです。いや，けっして編集部が手を抜いているわけではないのです。

編集長：こんなアイデアはどうかな？ まずプログラムの短さは，メモリ不足からくるのでしかたがない。そこで，原稿にストーリー性をもたして，おもしろおかしく表現するのも悪くないと思います。

影：そうだね！ どんなプログラムだって必ず作成の意図があるはずだから，それを原稿にしてもいいネ！

★だめよそんなとこさわっちゃ。あーさわらないで！リセットボタン。（岡山市・**のりまきせんべい14才**）……【**編**：え～と，その～**影**：どけどけ!!こういのは私のほうがウマイのだ。そういわないでチョッとだけ—ドタッ!!】



HC-20用 15ゲーム

野田　猛

……はじめに……

小生が小学校時代によく遊んだゲームなので，なつかしくなりＨＣ－20にて作ってみました。

……遊びかた……

皆さんご存知のとおり，左上から何回で１～15まで並べ直すことができるかを行なうゲームです。

……使いかた……

以下のキーを使います。

Ⅰ→空白部の下にある数字を上へ移動

Ⅿ→　〃　上　〃　下　〃

Ｊ→　〃　右　〃　左　〃

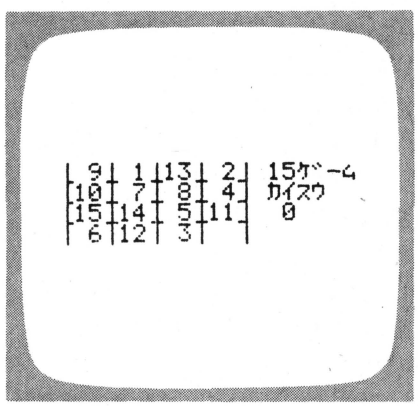
Ｋ→　〃　左　〃　右　〃

１～15まで並び終えれば，ゲーム・オーバとなります。

ＲＥＰＬＡＹ（Ｙ　ｏｒ　Ｎ）と表示してきますので，再度行なう際はⅠを，そうでない場合はⅣを押してください。

参考文献

マイコン　82年12月号226ページ「パソピア・ミニ」



▲《写真１》実行画面

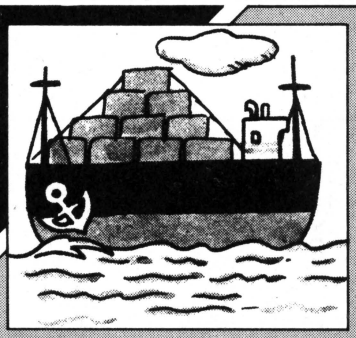
《第１表》プログラムのしくみ

10～50	ＲＥＭ文
60～80	前処理・ルーチン
90～170	数決め・ルーチン
180～400	メイン・ルーチン
400～530	枠かき・ルーチン

《15ゲームのプログラム・リスト》

```
10 '*********************
20 '*        15 ｹﾞｰﾑ      *
30 '* Copyright by 1983*
40 '*      by T.Noda     *
50 '*********************
60 CLS:WIDTH 20,4
70 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(
TIME$,2))
80 CLS:DIM A(16),B(16)
90 'ｶｽﾞｷﾒ ﾙｰﾁﾝ
100 FOR I=1 TO 16:A(I)=0
:B(I)=0:NEXT I
110 X=1:Y=0:SOUND 20,1
120 FOR I=1 TO 15
130 C=INT(RND(1)*15)+1:I
F B(C)<>0 THEN 130
140 B(C)=1:A(I)=C:LOCATE
 X,Y,0:SOUND 20,1:PRINT
USING "##";A(I);
150 X=X+3:IF X>=11 THEN
X=1:Y=Y+1
160 NEXT I:A(16)=0
170 GOSUB 410
180 'ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
190 I=16:M=10:N=3:F=0:J=
M:K=N
200  LOCATE 14,0:PRINT"1
5ｹﾞｰﾑ":LOCATE 14,1:PRINT
"ｶｲｽｳ":LOCATE14,2:PRINT
F;
210 A$=INKEY$:J=M:K=N
220 IF A$="I" THEN O=I+4
:K=N+1:GOTO 260
230 IF A$="M" THEN O=I-4
:K=N-1:GOTO 260
240 IF A$="J" THEN O=I+1
:J=M+3:GOTO 260
250 IF A$="K" THEN O=I-1
:J=M-3:GOTO 260 ELSE 210
260 IF J<1 OR  J>10 THEN
 210
270 IF K<0 OR  K>3 THEN
210
280 LOCATE J,K:PRINT"  "
;
290 LOCATE M,N:PRINT USI
NG"##";A(O)::SOUND 20,1
300 F=F+1:LOCATE14,2:PRI
NT F;
310 A(I)=A(O):A(O)=0
320 Q=1:FOR A=1 TO 15:IF
 A(A)<>A THEN Q=0
330 NEXT A
340 I=O:M=J:N=K:IF Q=0 T
HEN 210
350 CLS:LOCATE 1,0:PRINT
 USING "ｱﾅﾀﾉ####ｶｲﾃﾞｽ";F
;
360 LOCATE 1,1:PRINT"GAM
E OVER!!";
370 LOCATE1,2:PRINT"REPL
AY(Y or N)"
380 A$=INKEY$
390 IF A$<>"Y" AND A$<>"
N" THEN 380 ELSEIF A$="Y
" THEN 10
400 CLS:LOCATE3,2:PRINT"
Good by!!":END
410 'ﾜｸｶｷ ｻﾌﾞ
420 FOR X=3 TO 75 STEP 1
8
430 LINE(X,0)-(X,31),PSE
T
440 NEXT X
450 FOR X1=21 TO 57 STEP
 18
460 FOR Y1=7 TO 23 STEP
8
470 LINE(X1-2,Y1)-(X1+2,
Y1),PSET
480 NEXT Y1,X1
490 FOR X2=3 TO 72 STEP
69
500 FOR Y2=7 TO 23 STEP
8
510 LINE(X2,Y2)-(X2+2,Y2
),PSET
520 NEXT Y2,X2
530 RETURN
```


★電気屋へいくとＭＺでゲームをしていたＫ君がデモを見ながら「ＡＮＹ　ＫＥＹ」を必死に捜してた。（石川県金沢市・**尾崎　淳15才**）……**【編：ちょっとおかしな，でも初めての人はみんなそうなんですよネエー!!】**



JR-800用 貨物船

中西　宏通

すとおりい

ボロ貨物船の船長をしていた編が，影の顔を見て骨折してしまいました。そこで，君に船長になる命令が来たのです。

るーる

右の倉庫から，リモート・コントロールでヘビ型貨物船が出てきます。テン・キーの8426で操作しながら，途中にある岩（ドット）を避けて，左にあるドットのない所まで行ってください。

5回成功すれば，残ったエネルギーを給料にしてくれます。ハイ・スコアも付いているので，がんばってください。ただし，船を岩に当てて5回故障させた時や，正反対にかじをとった時には，クビになります。エネルギーがなくなった時も同じです。

最初，500エネルギーがあり，成功するたびに500エネルギー増えます。エネルギーが残り100になると音がしますが，最短距離を通っても180エネルギーほどなくなりますから，半分来る前に音がすれば絶望的です。あきらめて，ＲＥＴＵＲＮキーを押す用意をしましょう。

《第1表》 変　数　表

M	船の数
D	面の数
E	エネルギー
MN	クリアした面数
XR，YR	移動増減値
KL$	方向の逆数
X，Y	船首の位置
XD，YD	船尾の位置
XY	船の長さ
A$	キー入力
MK	音出し
EH	ＨＩ－ＳＣＯＲＥ
K，I，O	ＬＯＯＰ定数

★CHECKER FLAG

影：なんで私の顔を見て骨折するんや～！　いつもいつも影さんは怒ってんだぞ～～！

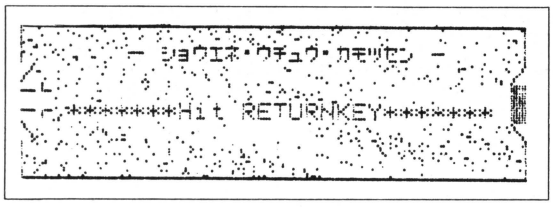
編：まあ～まあ～，ある意味で有名なのはええんでないかい？

Dr.D：とにかくだ，この手のゲームこそ，ハンド・ヘルドのような液晶にはぴったりだ。

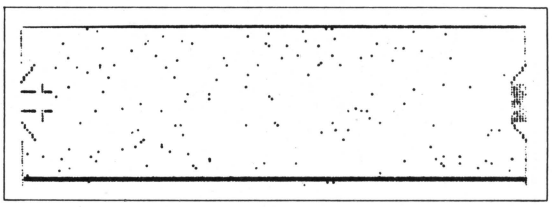
編：やはり，液晶はアイデアを重視したいですね。

影：私をヒーローにしてくれれば，採用しちゃうかんネ！

編：ははは，はっきりいって，ボツです！



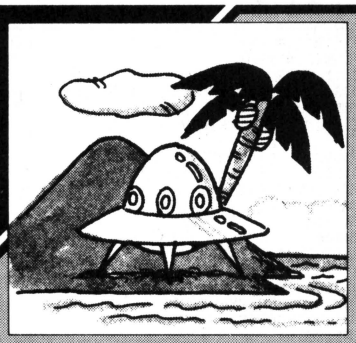
▲《写真1》タイトル画面



▲《写真2》実行画面

★朝おかあさんに起こされた僕は，ねぼけてベーマガを取ってきたそうです。(広島県・**ナイコン13才**)……【**編**：この闘志!!全国のナイコン族のみなさん！こうやってアピールすれば，きっとマイコンが手に入るぞ!!】

★♡♡♡♡！こうすると影と編と Dr. と編集長がのぼせる♡♡♡♡（京都市・**相生ブンチ13才**）……**【編集長**：ムムッ，♡マークに弱いのがバレてしまったか。**編**：いい年こいて！編集長には†マークがピッタリじゃん!!**】**



PC-8201用

UFOランド・パート3

前田　宗一

物語

ある時，ふと気づくとＵＦＯは自分が見知らぬ場所にいるのを知りました。そこはイン石のごろごろした，まるで洞穴のような場所で，おまけに浮遊機雷のお化けがいてＵＦＯを追いかけてくるのです。

ＵＦＯは，必死でビーム砲なんかでビビビなんてやっつけるのですが，浮遊機雷のお化けはどんどん出てくるのです。「これはきっと夢なんだ」とＵＦＯは思いました。ついさっきまで，ＵＦＯは自分がＵＦＯなんかではなくて，チョウチョなんかと青い空をぽっかり見ていたような気がするのに—と思うのでした。

ＵＦＯはとてもこわくなって，一生懸命逃げる事に決めました。本当は１人ぼっちで，淋しくて，死んでしまいたいぐらい悲しかったのですが，それでもやっぱりＵＦＯは死んでしまうのがこわかったのです。

遊びかた

カソール・キーで，ＵＦＯをコントロールしてください。スペース・バーを押すと，進行方向にビームが発射されます。浮遊機雷を３個やっつけると，左のカベに出口ができます。そこからＵＦＯを外に出してください。画面の左にある×印は，お化けの出て来る穴の目印です。

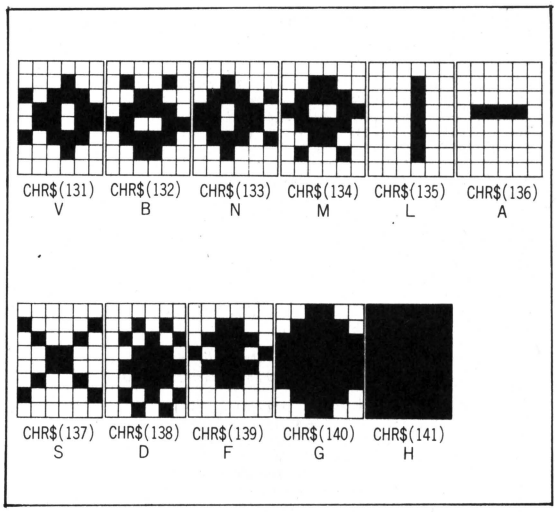
プログラムについて

ほんとうは，もうＵＦＯゲームはやめてちがうゲームを作りたかったのです。追いかけゲームを作るつもりでしたが，キャラクタにこまってＵＦＯを使ったらまたまたＵＦＯゲームになってしまいました（すいません）。

250行までは，キャラクタを作っています。ここまで入力したら，一度ＲＵＮしてください。デモ中にブレイクをかけた場合，[ＥＳＣ] キーと [Ｗ] を同時に押して，スクロール禁止を解除してください。

キャラクタ・パターンをつくる

キャラクタ・パターンと対応キーを表示します。キャラクタは，グラフィック・キーと対応キーを同時に押すと，表示できます。



《第１図》キャラクタ・パターン

★CHECKER FLAG

編：困ったなあ……。どうもキャラクタがでてこないんだよね。

影：困ったときには私に電話ください，どうぞヨロシク！

編：ふざけてる場合じゃないでしょ！　プログラムはあるものの，プリンターにリストを打ち出そうと思ったら，ホラッ！　でてこないんですよ，キャラクタが!!

編集長：ＮＥＣに聞いてみたが，専用のプリンターがないとのこと。しかたなく，手描きでキャラクタを入れたのですぞ!!

★僕の友人に悪いやつがいて，いつのまにか僕のＰＣのＦ・５がＢＥＥＰ：アホＸ：ＮＥＷＣＲとセットされてた!!（北海道美唄市・**村上光治13才**）……**【編集長**：イタズラは楽しいことだけど相手を困らせるのはやめようネ！】

UFOランド・パート3のプログラム・リスト

```
10 CLEAR256,60000!
20 FORA=60000!TO60065!:READ D
30 POKEA,D:NEXTA
40 POKE65216!,234
50 POKE65215!,96
60 DATA 36,24,60,102,60,24
70 DATA 16,58,108,108,58,16
80 DATA 24,60,102,60,24,36
90 DATA 8,92,54,54,92,8
100 DATA 0,0,0,126,0,0
110 DATA 0,8,8,8,8,0
120 DATA 66,36,24,24,36,66
130 DATA 0,84,186,124,186,84
140 DATA 8,20,62,62,20,8
150 DATA 60,126,255,255,126,60
160 DATA 255,255,255,255,255,255
250 REM --- ｼｮｷｾｯﾃｲ 1 ---
260 DEFINTA-Z:DIM MU(4,4),DE$(3)
270 FORA=0TO3:DE$(A)=CHR$(131+A):NEXT
280 REM --- ﾃﾞﾓ -----
290 SCREEN0,0:CLS:PRINTCHR$(27)+"V";
300 DZ$=STRING$(160,CHR$(134))
310 PRINTDZ$;DZ$
320 SOUND15000,30:FORA=1TO1000:NEXT
330 FORB=3TO5:FORA=5TO32:LOCATEA,B
340 PRINT" ":NEXT:NEXT
350 FORA=1TO3000:NEXT
360 LOCATE8,4:PRINTSTRING$(23,CHR$(134))
370 FORA=1TO10:FORB=0TO3:LOCATE8,4
380 PRINTSTRING$(23,DE$(B))
390 SOUND5000,1:NEXT:NEXT
400 LOCATE11,4:PRINT" UFO ﾗﾝﾄﾞ ﾊﾟｰﾄ 3 "
410 FORA=1TO5000:NEXT:PRINTCHR$(27)+"W";
420 REM --- ｼｮｷｾｯﾃｲ 2 ---
430 FORB=0TO4:MU(B,0)=0:NEXT
440 EX=0:GOSUB2030
450 V=5:SC=0:GP=0
460 REM --- ｲﾝﾄﾛ ---
470 LOCATE34,1:PRINT"ﾄｸﾃﾝ":XX=25:YY=4:XS=0:YS=0:BE=0
480 LOCATE34,2:PRINTUSING"#####";SC
490 UF$=STRING$(V-1,CHR$(134))
500 LOCATE34,5:PRINT"      ";
510 LOCATE34,5:PRINTUF$
520 MU(0,0)=1:MU(0,1)=21
530 MU(0,2)=2:MU(0,3)=1:MU(0,4)=0
540 LOCATE21,2:PRINTCHR$(139)
550 L0CATEXX,YY:PRINTCHR$(134)
560 SOUND15000,30
570 LOCATE5,4:PRINT"x"
580 FORG=0TOGP
590 GX=RND(1)*8+1
600 IFMU(G,0)=1THEN670
610 ONGXGOTO760,760,760,760,760,760,760
620 P=PEEK(64768!+6+4*40)
630 IFP=139THEN760
640 LOCATE5,4:PRINTCHR$(139):MU(G,0)=1
650 MU(G,1)=6:MU(G,2)=4:MU(G,3)=1:MU(G,4)=0
660 GOTO770
670 WX=MU(G,1):WY=MU(G,2):UX=MU(G,3)
680 UY=MU(G,4):P1=PEEK(64768!+WX+UX+(WY+UY)*40)
690 P2=PEEK(64768!+WX-UY+(WY+UX)*40)
700 P3=PEEK(64768!+WX+UY+(WY-UX)*40)
710 S=0:IFP1<140ANDWX+UX>3THENS=1
720 IFP2<140ANDWX-UY>3THENS=S+2
730 IFP3<140ANDWX+UY>3THENS=S+4
740 ON S GOSUB940,1000,1060,1130,1200,1270,1340
750 IFP=134THEN1720
760 FORA=1TO120-GP*40:NEXT
770 NEXTG
780 SOUND800,1
790 Z$=INKEY$
800 IFZ$=CHR$(28)THENXS=1:YS=0:BE=1:BE$=CHR$(136)
810 IFZ$=CHR$(29)THENXS=-1:YS=0:BE=1:BE$=CHR$(136)
820 IFZ$=CHR$(30)THENYS=-1:XS=0:BE=2:BE$=CHR$(135)
830 IFZ$=CHR$(31)THENYS=1:XS=0:BE=2:BE$=CHR$(135)
840 IFZ$=" "THENON BE GOSUB1440,1530
850 P=PEEK(64768!+XX+XS+(YY+YS)*40)
860 IFP>139ORYY+YS<0ORYY+YS>7THEN900
870 LOCATEXX,YY:PRINT" ";
880 XX=XX+XS:YY=YY+YS
890 LOCATEXX,YY:PRINTCHR$(134);
900 IFP=139THEN1720
910 IFXX=1THEN1930
920 GOTO570
930 REM --- ｼﾝｺｳﾎｳｺｸ ﾉﾐ ｱｷ ----
940 LOCATEMU(G,1),MU(G,2):PRINT" ";
950 MU(G,1)=WX+UX:MU(G,2)=WY+UY
960 P=PEEK(64768!+MU(G,1)+MU(G,2)*40)
970 LOCATEMU(G,1),MU(G,2):PRINTCHR$(139);
980 RETURN
990 REM -- ﾐｷﾞ ｶﾞ ｱｷ --
1000 MU(G,3)=-UY:MU(G,4)=UX
1010 LOCATEMU(G,1),MU(G,2):PRINT" ";
1020 MU(G,1)=WX-UY:MU(G,2)=WY+UX
1030 P=PEEK(64768!+MU(G,1)+MU(G,2)*40)
1040 LOCATEMU(G,1),MU(G,2):PRINTCHR$(139);:RETURN
1050 REM -- ｼﾝｺｳﾎｳｺｸ ﾄ ﾐｷﾞ ｶﾞ ｱｷ --
1060 IFGX<5THEN1110
1070 D1=ABS(XX-WX-UX)+ABS(YY-WY-UY)
1080 D2=ABS(XX-WX+UY)+ABS(YY-WY-UX)
1090 IFD1>D2THEN1000
1100 IFD1<D2THEN940
1110 IFGX<30RGX>6THEN940ELSE1000
1120 REM --- ﾋﾀﾞﾘ ｶﾞ ｱｷ ---
1130 MU(G,3)=UY:MU(G,4)=-UX
1140 LOCATEMU(G,1),MU(G,2):PRINT" ";
1150 MU(G,1)=MU(G,1)+MU(G,3):MU(G,2)=MU(G,2)+MU(G,4)
1160 P=PEEK(64768!+MU(G,1)+MU(G,2)*40)
1170 LOCATEMU(G,1),MU(G,2):PRINTCHR$(139);
1180 RETURN
1190 REM -- ｼﾝｺｳﾎｳｺｸ ﾄ ﾋﾀﾞﾘ ｶﾞ ｱｷ --
1200 IFGX<5THEN1250
1210 D1=ABS(XX-WX-UX)+ABS(YY-WY-UY)
1220 D3=ABS(XX-WX-UY)+ABS(YY-WY+UX)
1230 IFD1>D3THEN1130
1240 IFD1<D3THEN940
1250 IFGX<30RGX>6THEN940ELSE1130
1260 REM -- ﾐｷﾞ ﾄ ﾋﾀﾞﾘ ｶﾞ ｱｷ --
1270 IFGX<5THEN1320
1280 D2=ABS(XX-WX+UY)+ABS(YY-WY-UX)
1290 D3=ABS(XX-WX-UY)+ABS(YY-WY+UX)
1300 IFD2>D3THEN1130
1310 IFD2<D3THEN1000
1320 IFGX<30RGX>6THEN1130ELSE1000
1330 REM -- ｾﾝﾌﾟ ｱｷ --
1340 IFGX<4THEN1410
1350 D1=ABS(XX-WX-UX)+ABS(YY-WY-UY)
1360 D2=ABS(XX-WX+UY)+ABS(YY-WY-UX)
1370 D3=ABS(XX-WX-UY)+ABS(YY-WY+UX)
1380 IFD1<D2ANDD1<D3THEN940
1390 IFD2<D1ANDD2<D3THEN990
1400 IFD3<D1ANDD3<D2THEN1130
1410 IFGX<20RGX>7THEN940
1420 IFGX<30RGX>5THEN990ELSE1130
1430 REM --- ﾋﾟｰﾑ 1 ---
1440 FORA=1TO10:Z$=INKEY$:NEXT
1450 BY=YY:FORBX=XX+XSTOXX+XS*4STEPXS
1460 P=PEEK(64768!+BX+BY*40)
1470 IFP>139ORBX<3THENRETURN
1480 IFP=139THENGOSUB1630:RETURN
1490 LOCATEBX,BY:PRINTBE$;:SOUND400,1
1500 LOCATEBX,BY:PRINT" ";
1510 NEXT:RETURN
1520 IFP>139ORBX<3THENRETURN
1530 FORA=1TO10:Z$=INKEY$:NEXT
1540 BX=XX:FORBY=YY+YSTOYY+YS*4STEPYS
1550 P=PEEK(64768!+BX+BY*40)
1560 IFP>139ORBY<0ORBY>7THENRETURN
1570 IFP=139THENGOSUB1630:RETURN
1580 LOCATEBX,BY:PRINTBE$;:SOUND400,1
1590 LOCATEBX,BY:PRINT" ";
1600 NEXTBY:RETURN
1610 NEXTBY:NEXTBX:RETURN
1620 REM --- ﾒｲﾁｭｳ ---
1630 LOCATEBX,BY:PRINTCHR$(137);:SOUND8000,50
1640 LOCATEBX,BY:PRINT" ";
1650 FORA=0TOGP
1660 IFMU(A,1)=BXANDMU(A,2)=BYTHENMU(A,0)=0
1670 NEXT
1680 SC=SC+1:EX=EX+1
1690 IFEX>2THENLOCATE2,4:PRINT"  ":SOUND12000,30:EX=0
1700 LOCATE34,2:PRINTUSING"#####";SC
1710 RETURN
1720 REM --- ﾔﾗﾚﾀ!! ---
1730 FORB=1TO5:FORA=0TO3:LOCATEXX,YY:PRINTDE$(A);
1740 SOUND15000,3:NEXT:NEXT
1750 LOCATEXX,YY:PRINTCHR$(138);:SOUND8000,30
1760 FORA=1TO500:NEXT:LOCATEXX,YY:PRINT" ";
1770 FORA=0TOGP
1780 IFMU(A,0)=0THEN1810
1790 LOCATEMU(A,1),MU(A,2):PRINT" ";
1800 MU(A,0)=0
1810 NEXTA
1820 V=V-1:IFV>0THEN470
1830 REM --- ｵﾜﾘ ---
1840 SOUND10000,50:LOCATE3,3
1850 PRINT"                "
1860 LOCATE3,4:PRINT" ■■■ GAME OVER ■■■ "
1870 LOCATE3,5:PRINT"                "
1880 FORA=1TO3000:NEXT:CLS
1890 LOCATE10,4:PRINT"ﾘﾌﾟﾚｰ ｼﾏｽｶ?(Y/N)"
1900 Z$=INKEY$:IFZ$="Y"ORZ$="y"THEN420
1910 IFZ$="N"ORZ$="n"THENCLS:END
1920 GOTO1900
1930 REM --- ﾀﾞｯｼｭﾂ ---
1940 FORA=1TO6:LOCATEXX,YY:PRINTCHR$(134);
1950 SOUND15000,10:LOCATEXX,YY:PRINT" "
1960 SOUND8000,5:NEXT
1970 SC=SC+10:FORA=0TOGP
1980 IFMU(A,0)=0THEN2000
1990 LOCATEMU(A,1),MU(A,2):PRINT" ";:MU(A,0)=0
2000 NEXTA
2010 LOCATE2,4:PRINTCHR$(141);CHR$(140)
2020 IFGP<4THENGP=GP+1:GOTO470
2030 REM --- ｶﾞﾒﾝ ---
2040 CLS:SCREEN0,0
2050 PRINT" ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆"
2060 PRINT"  ■■◆   ◆       ◆◆     ◆◆      ◆■"
2070 PRINT"  ■◆      ◆ ◆◆      ◆      ◆◆ ◆■"
2080 PRINT"  ■◆    ◆ ◆ ◆◆ ◆◆    ◆◆      ◆■"
2090 PRINT"  ■◆                          ◆◆ ◆■"
2100 PRINT"  ■◆    ◆◆ ◆ ◆ ◆◆    ◆◆    ◆ ◆■"
2110 PRINT"  ■■◆     ◆       ◆     ◆     ◆■"
2120 PRINT" ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆";
2130 RETURN
```

★何を書こうか考えて1時間。やっと思いついたのは〝プレゼントください〟（新潟県糸魚川市・**古川　猛13才**）

……**【編**：貴重な1時間をたったこれだけ……いや失礼しました。そこまでの努力を買って載せるだけにします！**】**

FX-702P用
BEST GOLF

高橋　雅樹

このプログラムは，昨年6月に作り，8か月間改造に改造を重ねたものです。

ゲーム・スタート

F1 5でスタートし，ホール数とパーが表示されます。しばらくするとコースが出てくるので，コースをよく見てSを押してください。数字が走り出します。SPCを押すと数字が止まります。もちろん数字が大きいほどよく飛びます。なお，1打目はティーショットのため，普通のときよりもよく飛びます。数字が止まると飛距離が表示されます。そのあと，再びコースが出てきて左にスクロールし，ある程度スクロールすると，ボールが右に動き出します。これをくり返して，グリーンにボールをのせてください。グリーンにのったとき，“！”にのると時々チップインすることがあります。もちろん，1打目のときはホールインワンです。

グリーンにのると，だいたい“！”が見えます。“！”までの距離を数えて，Sを押してください。左から2コマ横で，数字が変わりだします。今度は，1～9と“E”があります。1～9は，その数だけ進みますが，“E”は，10～15のうちどれだけ進むかわかりません。SPCを押すと，数字が止まりボールが動きだします。うまく“！”の上に止まるとカップインですが，1だけ多いときや少ないときも，カップインすることがあります。これをくり返して，9ホールまでがんばってください。

《第1表》キャラクタ説明

キャラクタ	内　　容
$	木。1コマもどる。次のショットの時にあまり飛ばない
B	バンカー。次のショットの時にあまり飛ばない
○	池。1コマもどる。1打罰
—	グリーン
!	ピン
.	ボール
π	森。OBになる。2打罰

参考

I/O 6月号　PC－6001「リアルゴルフゲーム」
たくさんのベーマガ

BEST GOLFのプログラム・リスト

```
LIST
 2 GSB #1:A=A+1:WAIT 0
 4 FOR I=1 TO 10:PRT CSR I;I:IF KEY$=" ";NEXT I:GOTO 4
 6 F=19:IF A=1;F=25
 8 IF E=1;F=13
10 K=ABS (I*F+INT (RAN#*41-20:G=INT (K/(23+RAN#*5-2
12 E=0:WAIT 20:PRT CSR 7;K;"M":C=1:IF X+S>23;C=-1
14 E=0:WAIT 5:FOR I=1 TO G:S=S+1:IF S>12;S=12:GOTO 18
16 PRT MID(S,19);:GOTO 20
18 X=X+C:PRT MID(12);
20 PRT CSR X;"."
22 IF X=15;WAIT 40:PRT CSR 8;"OB+2":A=A+2:GOTO 2
24 NEXT I:WAIT 40:D$=MID(X+S,1)
26 IF D$="B";PRT CSR 7;"BUNKER":E=1
28 IF D$="O";PRT CSR 6;"POND  +1":A=A+1:S=S-1
30 IF D$="$";PRT CSR 8;"TREE":S=S-1:E=1
32 IF D$="-" THEN 46
34 IF D$="!";L=1:GOTO 38
36 GOTO 2
38 IF RAN#>J THEN 46
40 B=1:IF A=1 THEN 44
42 PRT CSR 7;"TIP IN":GOTO #4
44 PRT CSR 5;"HOLE IN ONE":GOTO #4
46 PRT CSR 6;"GREEN ON":GOTO #2
```

★ベーマガ読みますか？それとも人間やめますか？（広島市・**高瓦　修13才**）……【**影**：ハーイ！人間やめま～す!!ン？だれだ初めっから人間じゃないなんて言ってるのは。やめるのや～めた!!**編**：悩める猿の惑星より。】

PASOPIAmini用

パソピア・タイガー

二宮　敬史

① ゲームの内容

このゲームは，現在パチンコ店で流行しているタイガー系の台をＬＣＤ１行でシュミレートしたものです。表示としては，つぎの３種となっています。

①左の<␣>　これはチューリップを示し␣部に玉Ｏが入れば〝－␣－〟と開き，玉が入りやすくなり，かつ，②で説明する羽を１回ＯＰＥＮさせるアタック・ポケットも同時に行なっています。

②中央部　≪␣Ｉ␣Ｉ␣≫　これは≪，≫が飛行機の羽で，これが閉じた状態，①で説明した穴に玉が入る度に１回，－－␣①Ｉ␣②Ｉ␣③－－と羽が開き，この時にのみ，玉が①～③の穴へ入ることが可能となり，（〝Ｉ〟は壁），もし②に入ればタイガー状態になり羽は14回開閉を繰り返しこの間さらに②に玉が入ればそこから15回カウントします。
これが最高８回まで動作します。

③Ｉ␣Ｉ　ストレート穴で␣に玉が入ると玉が出る（玉数が増える）。そして右端の数字が残りの玉数で４個以内で負けとなり，ＥＮＤ表示，また，1000個で打ち止めとなります。

② 動かしかた

①ＲＵＮすると，タイトル表示

②玉数　100

と表示した後，玉を打つことになりますが，電動式？なので自分では何もしないでよいのですが，台の調子が悪く，他の台に移りたい時はＢＲＥＡＫを押し，ＧＯＴＯ50としてください。

表示は同じですが玉の入る率の違う他の台となっています。

③ プログラム内容

10～170　：メイン・ルーチン

1000～1020：チューリップ部，その他表示関係の初期化

1110～1190：タイガー状態におけるルーチン

1200，1210：タイガー状態の場合の羽が閉じているときの玉の表示

1300～1700：タイガー状態，羽が開いている場合の玉の状態

2000　　：ストレートの穴に玉が入った場合

2100，2110：チューリップ部に入った場合

2200，2300：チューリップの開閉の切換え

3000～3300：玉が入らなかった場合の玉の位置

4000～4040：ＬＣＤ表示

5200，9900：ＥＮＤ

主な変数としては

<␣>␣␣<<␣Ｉ␣Ｉ␣>>␣␣Ｉ␣Ｉ
C1 I1 C2 O1 O2　C3　I3　I5　I4　C4　O3 O4　I2

Ｂ：玉数

Ｔ：タイガー判定用（１or０）

Ｘ１：Ｃ1，Ｃ2チューリップの開閉判定（１or２）

Ｗ：タイガー回数（１～15）

Ｋ：タイガー繰り返し数（１～８）　以上です。

④ 終わりに

このゲーム，他のゲームとくらべ，頭も指もさほど使わないのが欠点といえば欠点であります。ただ，プログラムが長くなるのを恐れ，ＨＩ－ＳＣＯＲＥ表示，点数制を全て取り入れていないので，この点を付加すればもう少しゲームらしくなるのですが……。

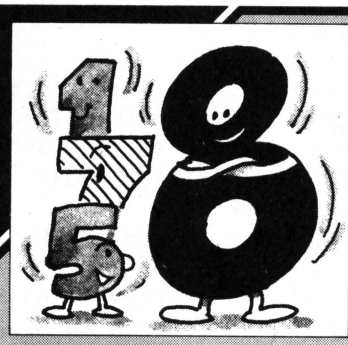
実際のパチンコも電動式ならこのゲームと似たようなものではないでしょうか（ハンドルにマッチ，100円玉をつめて台に触れないでやっている人もいるのですから）。

パソピアミニは拡張ラムでユーザー15Ｋまで大きくなるすぐれものですから，ラムパックがあれば，タイガー以外のフィーバーその他の台のプログラムも入れて，好みの台が選べるようになればさらによいと思います。

★影！わりゃ飛騨の高山へ来てくりょ。そんと編集室をだっしゃものうしとるなよ（だっしゃもない→だらしない）。（岐阜県高山市・**岩畑慎一16才**）……**【影：へーっ，方言とはまったくわかりゃセンバラボロビレン！ナヌ？】**

```
 10 W=1:S=1:X1=1:T=0:B=
    100:K=0:V=0:MODE DE
    G
 20 GOSUB 1000:BEEP 1
 30 PRINT "***PASOPIA T
    IGER***":WAIT 10:BE
    EP 0
 40 PRINT "OOOO TA MA O
    OOO:100":WAIT 10
 50 S1=(INT(RND*10))/10
    +8.5
 60 IF B>1000 THEN GOTO
     5200
 70 B=B-5:IF B<0 THEN G
    OTO 9900
 80 IF T=1 THEN GOSUB 1
    100:C3$="<<":C4$=">
    >"
 90 K=0:X=INT(RND*S1*S)
    +1:Y=INT(RND*S1)+1
100 IF Y>8 THEN GOSUB 2
    000
110 IF X>8 THEN GOSUB 2
    100
120 IF (X>8) OR (Y>8) T
    HEN GOTO 160
130 GOSUB 3000
140 GOSUB 4000
150 GOSUB 1000
160 IF X1=2 THEN GOSUB
    4100
170 GOTO 60
999 REM =====SUB=======
1000 C1$="<":C2$=">"
1010 O1$=" ":O2$=" ":O3$
     =" ":O4$=" ":I1$="
     ":I2$=" ":I3$=" ":I
     4$=" "
1020 I5$=" ":C3$="<<":C4
     $=">>":RETURN
1100 B=B+5
1110 B=B-1:GOSUB 1300
1120 GOSUB 4000
1130 GOSUB 1010
1135 W=W+1:IF W=15 THEN
     GOTO 1190
1140 B=B-1:Y=INT(RND*9.5
     )+1
1150 IF Y>=8 THEN GOSUB
     1200:GOTO 1180
1162 IF Y>4 THEN GOSUB 3
     200:GOTO 1180
1170 O2$="O":O4$=O2$
1180 GOSUB 4000:GOTO 111
     0
1190 T=0:W=0:BEEP :MODE
     DEG:RETURN
1200 I2$="O":O2$="O"
1210 B=B+13:RETURN
1300 I1$=" ":I2$=I1$:Q=I
     NT(RND*19)+1
1310 IF (Q=13) AND (Q=11
     ) THEN GOSUB 1700
1320 IF (Q>=3) AND (Q<=8
     ) THEN GOSUB 1500
1330 IF (Q<=18) AND (Q>=
     14) THEN GOSUB 1600
1340 IF Q<=2 THEN GOSUB
     1400
1350 IF (Q<=10) AND (Q>=
     9) THEN GOSUB 3100
1360 IF Q>=17 THEN B=B-5
1370 C3$="--":C4$="--":V
     =1
1380 RETURN
1400 I5$="O":K=K+1:T=1:B
     =B+13:IF K>=8 THEN
     GOTO 1420
1410 W=0:RETURN
1420 MODE RAD:RETURN
1500 B=B+13:I3$="O":O4$=
     I3$:RETURN
1600 B=B+13:I4$="O":O2$=
     I4$:RETURN
1700 B=B+26:I3$="O":I4$=
     I3$:RETURN
2000 B=B+18:I2$="O":BEEP
      1:BEEP 0:RETURN
2100 B=B+13:I1$="O":GOSU
     B 4000:ON X1GOSUB 2
     200,2300
2110 GOSUB 1300:RETURN
2200 S=1.3:X1=2:C1$="-":
     C2$=C1$:RETURN
2300 S=1:X1=1:C1$="<":C2
     $=">":RETURN
3000 Z=X+Y
3010 IF Z<=7 THEN GOSUB
     3100
3020 IF (Z>=8) AND (Z<=1
     3) THEN GOSUB 3200
3030 IF Z>=14 THEN GOSUB
      3300
3040 RETURN
3100 O2$="O":O4$=O2$:RET
     URN
3200 O3$="O":O1$=O3$:RET
     URN
3300 O1$="O":O2$=O1$:RET
     URN
4000 G$=C1$+I1$+C2$+O1$+
     O2$+C3$+I3$+"I"+I5$
     +"I"+I4$+C4$+O3$
4010 G1$=O4$+"I"+I2$+"I"
4020 IF V=0 THEN GOTO 40
     40
4030 PRINT G$;G1$;B:GOSU
     B 5000:WAIT 1.5:RET
     URN
4040 PRINT G$;G1$;B:BEEP
      1:BEEP 0:WAIT 1.5:
     RETURN
4100 C1$="-":C2$=C1$:RET
     URN
5000 FOR I=1 TO 4:BEEP 1
     :WAIT 1:BEEP 0:NEXT
      I:V=0:RETURN
5200 PRINT " UCHI DOME S
     TOP!!":WAIT 10:BEEP
      :BEEP :END
9900 PRINT "****END****"
     :WAIT 10:BEEP :END
```


★編集部がわざとバグをつくる→エラーが出る→デバグを見るため来月号を買う。こういうこんたんでしょ!?(新潟県北蒲原郡・**石栗英敏12才**)……【**編**：なにもそこまで疑わなくたって……シクシク！あーあ，腹減った!!】



PB-100用

SMALL&BIG

松井　達也

これは，あなたとＰＢ－100のどちらが大きい数を出すかを競うゲームです。

遊びかた

まず，ＰＢがCard？と聞いてくるので，小数点キーを押す。すると七つの数が出ます。つぎに，出したい数字を押します。その数があると，**第１図Ａ**みたいになり，つぎに**第１図Ｂ**になります。そして，あなたが決めた数が大きければ，ＰＢ　ＭＡＫＥとなり，あなたに１ポイント，しかしＰＢが大きいと，ＹＯＵ　ＭＡＫＥとなりＰＢに１ポイントが与えられます。

手持ちがなくなると，最後のポイント表を出したあと，あなたのポイントが多いとＰＢ　ＭＡＫＥと表示しあなたの勝ちです。

プログラムについて

なるべく，わかりやすくしてあります。ステップのむだは，はぶいています。

これは，実は大食民だったのです。ところが少ないＳＴＥＰなので，こんなものになってしまいました。

《第１表》プログラムの内容

ＳＴＥＰ	524ＳＴＥＰ使っています
プログラムナンバー	Ｐ０にしましょう
変数	プログラムを見てけんとーして下さい
メモリー	増加させなくてけっこうです
プリンター	いりません
ＲＡＭパック	いりません

Ａ	ＹＯＵ：□←あなたが押した数
Ｂ	Ｐ　Ｂ：□←ＰＢがきめた乱数

《第１図》画面表示

おまけ

ＰＢ－100では，ディメンションは七つまでしか使えません。ＶＡＣのあとにコロンを使いつなげると，ぼうそう!?するのでやめましょう。プログラムを作っている時は，時々ＤＥＦＭをしましょう。

SMALL&BIGのプログラム・リスト

```
 1 VAC
 5 $="0123456789"
10 FOR I=1 TO 7:A=
   INT (RAN#*10)+1
   :A$(I)=MID(A,1)
   :NEXT I
20 GOSUB 80
25 X=INT (RAN#*10)
   +1:O$=MID(X,1):
   PRINT "YOU:";Z$
   ;:GOSUB 300
30 PRINT "PB:";O$;
   :GOSUB 300
35 Y=VAL(O$):X=VAL
   (Z$):IF Y<X;PRI
   NT "PB MAKE";:G
   OSUB 300:M=M+1
40 IF Y>X;PRINT "Y
   OU MAKE";:GOSUB
    300:N=N+1
50 PRINT M;":YOU";
   N;":PB";:GOSUB
   300:IF P<7 THEN
    20
55 IF N<M;PRINT "-
   ...you!...."
60 IF N>M;PRINT "-
   ....PB....."
65 IF M=N;PRINT "
   AGAIN!":P=0:GOT
   O 10
70 GOTO 1
80 Z$="":K=0
90 PRINT "CARD?";:
   K$=KEY:IF K$="
   ";GOSUB 200
100 PRINT :IF K$=""
    THEN 90
110 FOR I=1 TO 7:IF
    A$(I)=K$;Z$=A$
   (I):A$(I)="-":K
   $="$"
120 NEXT I:PRINT :I
   F Z$<>"";P=P+1:R
   ETURN
130 PRINT "CARD ERR
   ";:GOSUB 300:GO
   TO 90
200 PRINT :PRINT "C
   ARD:";:FOR I=1
   TO 7:PRINT A$(I
   );:NEXT I
300 FOR Y=0 TO 120:
   NEXT Y:PRINT :K
   $=""
310 IF KEY$="" THEN
   310
320 RETURN
```

★５月に投稿した野球拳が載らなかったので兄貴にコーラをおごるはめになった。わーん110円…。（静岡県三島市・**相原良之16才**）……**【編：５月じゃまだわかりませんよ！コーラを返してもらったほうがいいのでは？】**

PB-100用

ドッグ・ファイト

いつをちゃん

内　容

とりあえず「マクロス」のゲームのつもりです。

バルキリー(÷)で，敵のバトルポッド(Ω)をやっつけてください。

特　長

○単純明解
○スピードが速い
○ショート・プログラムである

ドッグ・ファイトのプログラム・リスト

```
10 PRINT "*DOG-FIG
   HT*"
20 PRINT "HIGH:";B
   ;"%","by ";C$:D
   =20:E=0
30 F=INT (RAN#*5)
40 PRINT :PRINT CS
   R 2;"+";CSR F;"
   Ω";CSR 9;D;CSR
   8;"÷:";
50 IF KEY="" THEN
   30
60 FOR G=7 TO 0 ST
   EP -1:PRINT CSR
    G;"=";:NEXT G
70 IF F=2;PRINT CS
   R 0;"((*))";:E=
   E+5:FOR G=0 TO
   50:NEXT G
80 D=D-1:IF D<>0 TH
   EN 30
90 PRINT :PRINT "G
   AME OVER","YOU:
   ";E;"%"
100 IF B<E;B=E:INPU
   T "Name ",C$
110 INPUT "Replay Y
   ,N",A$:IF A$="Y
   " THEN 20
```

やっつけかた

バトルポッドがうろうろ動いているので，照準(＋)と重なったら，すかさずビームを撃ちます。弾数（画面右に表示）は20で，全部撃ってしまうとゲーム・オーバーです。続いて，あなたの命中率が表示されます。

キー

どのキーでも使えますが，ＡＣ，ＳＴＯＰ，ＥＸＥなどのキーは使えません。注意してください。

おわりにあたり

簡単なゲームですが，命中させるのは大変難しいのでがんばってください。

つけたし

このプログラムには，ＧＯＴＯ文が一つもありません。ＩＦ文を上手に使ってあるのです。

変数表

変　数	内　　容
A$	Replay の答
B	ハイ・スコア
C$	〃　　保持者
D	弾　数
E	スコア
F	乱　数
G	ループ変数

★

★

★僕は影と同類だから大きくなったら影mkIIとなって編集部をウロチョロしようと思ってる。（香川県高松市・Mr. **暴走14才**）……**【影**：すると君はアホなのかな？**編**：読者に失礼ですよ！**影**：それじゃバカにしとこう！**】**

PC-1211用 麻雀

相原　武士

内容

0～9の数字を使ったマージャンです。とはいうものの，チー，ポン，カンなどはまったくなくツモいってんばりですが，1人で楽しんだり友だちと遊ぶときは，大変おもしろいゲームだと思います。

遊びかた

はじめ手もちのハイは10枚で，最後あがるときは，ツモってきたハイを入れて11枚であがります。点数表（別紙）を参考に点数をかぞえれば，あとは普通のマージャンに似ています。

コツ

実際にやっていると，コンピュータの待ちハイにひっかかってしまうので，高得点はよっぽど運が良くないとできませんが，ひけつは(1)早くあがる，(2)あがるときの待ちハイの数をできるだけ多くすることです。

あたりまえかもしれませんが，これで高得点まちがいなし。

《第1表》プログラム内容

1～2	ＤＡＴＡ文
10	乱数のための初期値入力
11～19	初期値入力
20	ドラ設定
25～26	コンピュータの待ちパイ設定
30～80 260～310	ゲーム実行中の各処理
130～175	乱数発生用ＳＵＢ
180～250	大きい順に並びかえるＳＵＢ
500～550	得点の入力。ゲームの継続等の判断
600～650	コンピュータが勝った場合の処理

麻雀のプログラム・リスト

```
 1:A(1)=1:A(2)=
   2:A(3)=3:A(4
   )=4:A(5)=5:A
   (6)=6
 2:A(7)=7:A(8)=
   8:A(9)=9:A(1
   0)=0:V=300
10:INPUT "NAN J
   I";O,"NAN FU
   N";P:P=P+O
11:A(27)=0:A(28
   )=0:A(29)=0:
   A(30)=0:A(31
   )=0:A(32)=0
14:A(33)=0:A(34
   )=0:A(35)=0:
   A(36)=0:A(37
   )=0
15:X=0:Z=0:L=0
19:FOR M=1TO 10
   :A(37+M)=0:
   NEXT M
20:GOSUB 130:W=
   A(O):PAUSE "
   DORA (";W;"
   )DESU"
25:GOSUB 130:Y=
   A(O)
26:GOSUB 130:A(
   49)=A(O)
30:FOR M=1TO 10
   :GOSUB 130
40:A(37+O)=A(37
   +O)+1
50:A(26+M)=A(O)
60:PAUSE A(27);
   A(28);A(29);
   A(30);A(31);
   A(32);A(33);
   A(34);A(35);
   A(36)
65:NEXT M
67:GOSUB 180
68:IF L=10THEN
   610
69:IF L=9PRINT
   "LAST 1"
70:PRINT A(27);
   A(28);A(29);
   A(30);A(31);
   A(32);A(33);
   A(34);A(35);
   A(36)
75:L=L+1:IF L=5
   LET Z=1
80:GOTO 260
130:O=P*12869+69
   25
140:P=O-INT (O/9
   999)*9999
145:O=INT (P/100
   0)+1
150:A(37+O)=A(37
   +O)+1:IF A(3
   7+O)>4THEN 1
   30
170:RETURN
175:END
180:FOR N=1TO 9
185:Q=N+1
190:FOR M=QTO 10
200:IF A(26+N)>A
   (26+M)GOTO 2
   20
210:R=A(26+N):A(
   26+N)=A(26+M
   ):A(26+M)=R
220:NEXT M
230:NEXT N
240:RETURN
250:END
260:GOSUB 130:A(
   37)=A(O)
270:PRINT A(27);
   A(28);A(29);
   A(30);A(31);
   A(32);A(33);
   A(34);A(35);
   A(36);"-";A(
   37);W
275:INPUT "AGARI
    MASUKA (Y=O
   ,N=1)";K:IF
   K=OTHEN 500
280:INPUT "SUTEP
   AI";S:IF Y=A
   (S+26)THEN 6
   00
282:IF A(49)=A(S
   +26)THEN 600
285:IF S=11THEN
   68
290:A(26+S)=A(37
   ):INPUT "NRA
   BEKAE (Y=O,N
   =1)";T:IF T=
   OGOTO 300
295:GOTO 68
300:GOSUB 180
310:GOTO 68
500:INPUT "ANATA
    NO TOKUTEN
   IN  ";X
510:V=V+X:PRINT
   "TOKUTEN ";V
520:INPUT "KEIZO
   KU Y=O,N=1";
   U:IF U=OTHEN
   11
530:PRINT "GOKUR
   OSAMA"
550:END
600:IF Z=OLET Z=
   1:GOTO 285
610:FOR M=1TO 5
620:PAUSE "CONPU
   TER NO KACHI
   "
625:PAUSE "MACHI
    PAI";Y;"-";
   A(49)
630:NEXT M
650:V=V-50:PRINT
   "ANATA NO TE
   NSU";V:GOTO
   520
900:END
```


★広告を増やし「プレゼントのコーナー」なんか作ってみてはいかが？（京都府北桑田郡・**弓削尚年15才**）……

【**影**：実はプレゼントの品をこっそり持って帰る人が……いるわけないよ。だれかプレゼントして〃】

《第2表》 使 用 法

ステップ	キー操作	表　　示	備　　考
1	RUNモード RUN ENTER	NAN JI _	現在の時間を入力待ち （数字は0～24）
2	3 ENTER	NAN FUN _	現在の分を入力待ち（数字は0～60）
3	45 ENTER	DORA （2.） DESU 5，0，0，0，0，0，0，0，0，0 5，3，0，0，0，0，0，0，0，0 －－－－－－－－－－－－－－－－－－－－ 9，9，8，5，4，4，3，1，1，0	(1)ドラの表示 (2)手もちハイを左からツモっている (3)手もちハイを左から大きい順に表示
4	ENTER	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) 9，9，8，5，4，4，3，1，1，0－7，2 手持ちハイ表示　ハイ表示　ツモリ表示　ドラ表示	ハイを1枚つもる
5	ENTER	AGARIMASUKA（Y＝0，N＝1）_	あがれる場合は0，あがれない場合は1を選択
6	ENTER	SUTEPAI _	いらないハイを左から(1)～(11)と番号で入力。たとえば左から2番めの9を捨てたい場合，2をENTERする
7	2 ENTER	（その1） NARABEKAE（Y＝0，N＝1）_	手もちハイを大きい順にならびかえますか する → 0 しない→1
8	1 ENTER OR 0 ENTER	9，7，8，5，4，4，3，1，1，0 9，8，7，5，4，4，3，1，1，0	
9	ENTER	（ステップ8で1を選択した場合の表示例） 9，7，8，5，4，4，3，1，1，0，2，2 ステップ4の状態にもどる	
7	11 ENTER	その2 9，9，8，5，4，4，3，1，1，0	ツモったハイをそのまま捨てると，ただちにステップ4に行く
8	ENTER	9，9，8，5，4，4，3，1，1，0，2，2 ステップ4の状態にもどる	
10		4～9 4～6～7'～9'　を操り返し 9か8'の状態であがれるようになったとき 978　543　321　0，0，2 手もちハイ　ツモハイ　ドラハイ	
11	ENTER	AGARIMASUKA（Y＝0，N＝1）_	あがれるので0を選択．
12	0 ENTER	ANATA NO TOKUTEN _	得点表を参考に自分の得点を入力 上の場合平あがり＋ドラ×1で20点
13	20 ENTER	TOKUTEN 320	初めの持ち点300点
14	ENTER	KEIZOKUSURU Y＝0，N＝1 _	ゲームを継続するか する→0 しない→1

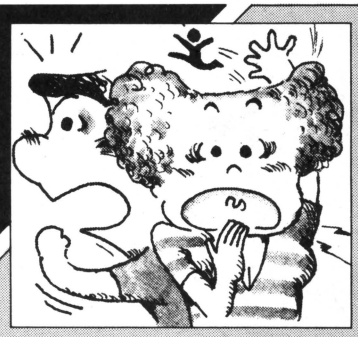
★創刊一周年で「ベーマガ大賞」っていうの作ったらどうかな？（神奈川県横浜市・**塚元達彦13才**）……**【編集長**：ふむ，考えておこう。**編**：いつもそればっかし。考えてるんですか？**編集長**：ふむ，考えておこう。**】**

ステップ	キー操作	表　　示	備　　考
15	1 [ENTER] OR 0 [ENTER]	→ステップ3の表示がされたハイをツモッテ行く 以下繰り返し GOKUROSAMA これでゲーム終了	
7	コンピューターが勝つ場合　その1 2 [ENTER]	CONPUTER NO KACHI MACHI PAI 2.5 この表示が5回繰り返される TOKUTEN 250	コンピューターは常に2枚のハイで待っている。 ただし，ツモが1～5回までは1回だけは見のがしてくれる。 6回め以降は，コンピューターの待ちハイを捨てた得点でコンピューターの勝ち
8″	[ENTER]	KEIZOKUSURU Y＝0，N＝1 ステップ14の状態にもどる	TOKUTENから50点引かれる。
	ツモが10回めのとき。ステップ4にもどる前に	LAST 1	
	[ENTER]	ステップ40の状態になる	
		そして10回めであがれなかったら上のその1に表示がされる。	

《第3表》ゲームの役一覧表

役の強さ	名前（仮名）	あがりパイの例	得　点
1	平あがり	とか 987 543 321 00 999 543 321 11	10点
2	イイペイコウ	987 33 22 11 00 55，66，77のような組	20点
3	タンヤオ	876 66 543 22 0，1，9，の数字をつかわずにあがったもの	20点
4	零入・一気通かん	□ 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 ↑あとの1枚は何でもよい　0から9までの数字がそろった場合	20点
5	一気通かん	9 8 7 6 5 4 3 2 1 [5] [5] 1～9の数で頭をつくった場合　0以外の2枚の組↗	30点
6	奇数一色	99 77 55 33 11 [3] 奇数で2枚の組を4組3枚の組を1組 奇数ならなんでも良い↗	30点
7	偶数一色	88 66 44 22 00 [4] 偶数で2枚の組を4つ3枚の組を1つ 偶数ならなんでもよい↗	30点
8	3暗刻	111 333 666 22	50点
9	奇数3暗刻	奇数↘ 111 333 555 [7] [7]	60点
10	偶数3暗刻	偶数↘ 222 444 666 [8] [8]	60点
11	天和	123 345 67 99 最初のハイパイでてんぱいして5か8を1回めにつもった場合	60点
12	直列3暗刻	なんでもよい2枚の組↘ 111 222 333 [4] [4]	100点
13	ドラ	1枚につき	10点

★FM－7の電源が熱を出すと書いてあったけど，影さん本当？（神奈川県川崎市・**鬼塚順之12才**）……【**影**：マイコンルームではマイコンばかりか，全員が熱を出してるよ。Dr.なんか頭から湯気がポッポーってネ！】



PC-1500用 ベスト パニック

大嶋 肇

食い逃げ常習犯「いちろーくん」に食べられないように，店内のお寿司を食べてください。

ゲームの説明

RUNするとタイトルが出て，SHIFT キーでゲーム開始です。表示される数字は，左から寿司の残り，いちろーくんの満腹度，ROUND数です。

あなたはウィンドー（||）を0と⊟で操作して，右から左に流れてくるお寿司を取ってください。ウィンドーにお寿司が入ったら SPACE キーを押すと，手が出てお寿司を取ることができます。

寿司が左に流れて，いちろーくんが食べると，満腹度が1（バイオミンXは2）増えます。また，シャリ（⌒）が流れてくることもありますが，これを食べても満腹度は増えません。

一番左の数が0になったら一面クリア。ゲーム・オーバーは，キャッチ失敗，シャリを取ったとき，満腹度が3以上になったときです。

《第1表》寿司の種類

MENU	価格		価格
ーかっぱ	30円	ーいか	60円
ーえび	90円	ーまぐろ	120円
ーバイオミンX	300円		

ベスト・パニックのプログラム・リスト

```
100:ON ERROR GOTO
    250
110:CLEAR :RANDOM
    :WAIT 0:G=90:U
    G=G:L=20
120:DIM S$(6)*32:
    RESTORE :FOR I
    =0TO 6:READ S$
    (I):S$(I)=S$(I
    )+"40404040":
    NEXT I
130:DATA "40404040
    40404040404040
    4040","1C22414
    94163ア2ア2ア2ア3
    E1C"
140:DATA "0C3A4945
    45454545454934
    0C","0E394B494
    B494745473D020
    C"
150:DATA "043E4643
    4343434343463E
    04","1C1C14142
    2417F6B776B7F3
    E"
160:DATA "38444444
    484448484444443
    8"
170:BEEP 2,25,50
180:PRINT "   *:*
    VEST PANIC *:*
    ":IF INKEY$ <>
    CHR$ 1THEN 180
190:Z=Z+1:X=10*(
    RND 3+Z):H=45-
    L*2:CLS :
    CURSOR 0:PRINT
    X
200:CURSOR 5:PAUSE
    ": 0   ROUND";
    Z
210:FOR J=146TO 54
    STEP -2:
    GCURSOR J:
    GPRINT "3E6F47
    735B535B531E40
    40":BEEP 1,200
    ,3:NEXT J
220:R=150:A=RND 5:
    B=RND 5:C=RND
    5:E=L+RND L:F=
    E+L+RND L
230:FOR Q=RTO 68
    STEP -4
240:GCURSOR Q+D:
    GPRINT S$(A):
    GCURSOR Q+E:
    GPRINT S$(B):
    GCURSOR Q+F:
    GPRINT S$(C)
250:GCURSOR G:
    GPRINT 127:
    GCURSOR G+L:
    GPRINT 127:VG=
    G:BEEP 1,100,5
260:K=ASC INKEY$ :
    IF K=0GOTO 310
270:IF K=32GOSUB 3
    80
280:IF K=48LET G=G
    -L:IF G<63+H
    LET G=63+H:
    GOTO 300
290:IF K=61LET G=G
    +L:IF G+L>155-
    HLET G=155-H-L
300:GCURSOR VG:
    GPRINT 64:
    GCURSOR VG+L:
    GPRINT 64
310:U=RND (L*3):IF
    U<4IF @(U)<>0
    LET @(U)=6
320:NEXT Q:IF A=0
    GOTO 370
330:GCURSOR 54:
    GPRINT "3E6F47
    434B636B631E":
    BEEP 1,240,3:
    BEEP 1,100,5
340:GCURSOR 56:
    GPRINT "47735B
    535B531E",S$(0
    ):IF A=6THEN 3
    60
350:P=P+1:IF A=5
    LET P=P+1
360:CURSOR 6:PRINT
    P:IF P>2THEN 5
    00
370:A=B:B=C:C=RND
    5:R=Q-4+E:E=F-
    E:F=E+L+RND L:
    GOTO 230
380:GCURSOR G+(L-9
    )/2:GPRINT "30
    5E0107010701 7E
    "
390:M=G+(L-11):FOR
    J=4TO 6:IF G<Q
    +@(J)AND Q+@(J
    )<MLET U=J-3:
    GOTO 410
400:NEXT J:GOTO 50
    0
410:IF @(U)=0OR @(
    U)=6THEN 500
420:BEEP 1,40:X=X-
    1:W=N:N=@(U):@
    =@(U)*30:IF @(
    U)=5LET @=300
430:T=T+1:IF W<>N
    LET T=1
440:S=S+@*T:CURSOR
    0:PRINT X;" ":
    @(U)=0:GCURSOR
    G+1:GPRINT S$(
    @);"404040":IF
    X=0GOTO 470
450:RETURN
460:PAUSE CHR$ 92;
    S:RETURN
470:GCURSOR 54:
    GPRINT "3E6F43
    65535153551E";
    :PRINT " NICE!
     ":BEEP 15,15,
    30:GOSUB 460
480:W=0:N=0:G=90:L
    =L-2:IF L<14
    LET L=20
490:GOTO 190
500:BEEP 1,240,200
    :WAIT 3:FOR J=
    1TO 10
510:GCURSOR 54:
    GPRINT "3E6F47
    735B535B531E"
520:GCURSOR 56:
    GPRINT "43596D
    494D490E":BEEP
    1,30,15
530:NEXT J:CURSOR
    0:PAUSE " CLOS
    ED!":GOSUB 460
540:GOTO 110
```

★なぜベーマガはおもしろいのか，解答を10文字以内でのべよ！（東京都文京区・**丸山和紀13才**）……**【編集長：「編集長がやさしいから」と，これでどうかな？編・影：「いい加減な編集だから」と，これでいいや!!】**

PC-2001用
宇宙戦艦ヤマト

柏木　秀王

はじめに

ベーマガ83年5月号「トンネル掘り」の移植です。変数にそのなごりがあります。遊びながら自分の好みで手を加えているうちに，宇宙戦艦ヤマトに変身していました。マイコン入手後1か月の第1作です。

宇宙戦艦ヤマトに乗り込み，二次限の宇宙で敵艦隊を追跡します。敵は戦闘機をさし向け攻撃してきます。これをうまく撃墜するか回避し，敵艦隊のワープにもめげず追いつめることができれば，波動砲が火をふき敵艦隊を全滅させることができます。

遊びかた

まず難易度（A or B）を指定し，“ツイセキセヨ”の表示でテンキーにより（8－上，2－下，4－左，6－右）追跡を開始します。方向は“キョリ”と“ホウイ”の表示から判断します。BEEPが鳴れば，そちらには進めません（宇宙の果て）。

“キョリ”はヤマトからの敵艦隊の距離（ピタゴラスの定理）“ホウイ”はTAN（Y／X）です。ただし，ホウイ表示ゼロはX軸（テンキー4または6の方向）の方向，またはY軸（テンキー8または2）方向のどれかを意味します。

“テッキセッキン”（1機とは限らない）の表示の後に，ミサイル発射をたずねてきます。手持ちミサイル数と追跡状況から攻撃か回避を選び，YまたはNで指示します。ミサイルの命中率は50%です。ミサイル攻撃は3回までやり直せますが，3回続けて失敗（確率12.5%）すると，敵の攻撃をうけてGAME　OVERとなります。なお，やり直しのときはミサイル数は減らず，命中するごとに1発減り，全部で4機まで撃墜できます。

回避する場合はNを，INKEY後“カイヒツイセキ”表示が出てから回避方向を指示します。ただし，方向をまちがえると敵の攻撃をうけ，GAME　OVERとなります。

敵艦隊は，ときどきワープにより位置を変えます。ワープ前の位置が左上，ワープ後の位置が右下に表示されます。これを確認後，RETURNキーで再追跡します。

敵艦隊をやっつけると，追跡距離が表示されます。もちろん，短いほうが良いわけです。敵の攻撃をうまくかわすことができれば，必ず敵艦隊を全滅できます。

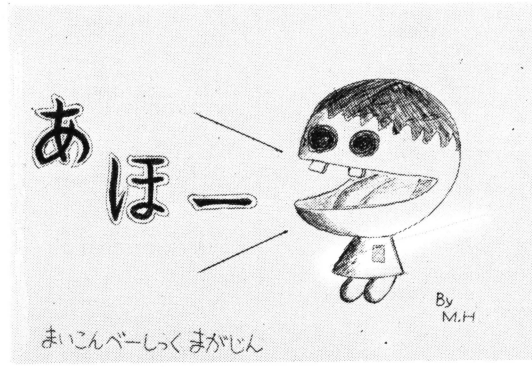
★CHECKER FLAG

Dr.D：ボツボツPC－2001のプログラムもふえてきたようだね。どれ，今回の作品を見てみるか。

編：どうですか？　これといって目立ったところのない作品ですが――。

Dr.D：ふむ。たしかに，そのとおりだな。まあ，はじめはこんなものかな。

影：あのー，このゲームはスコアが表示されないみたいですよ！　なんとかして!!

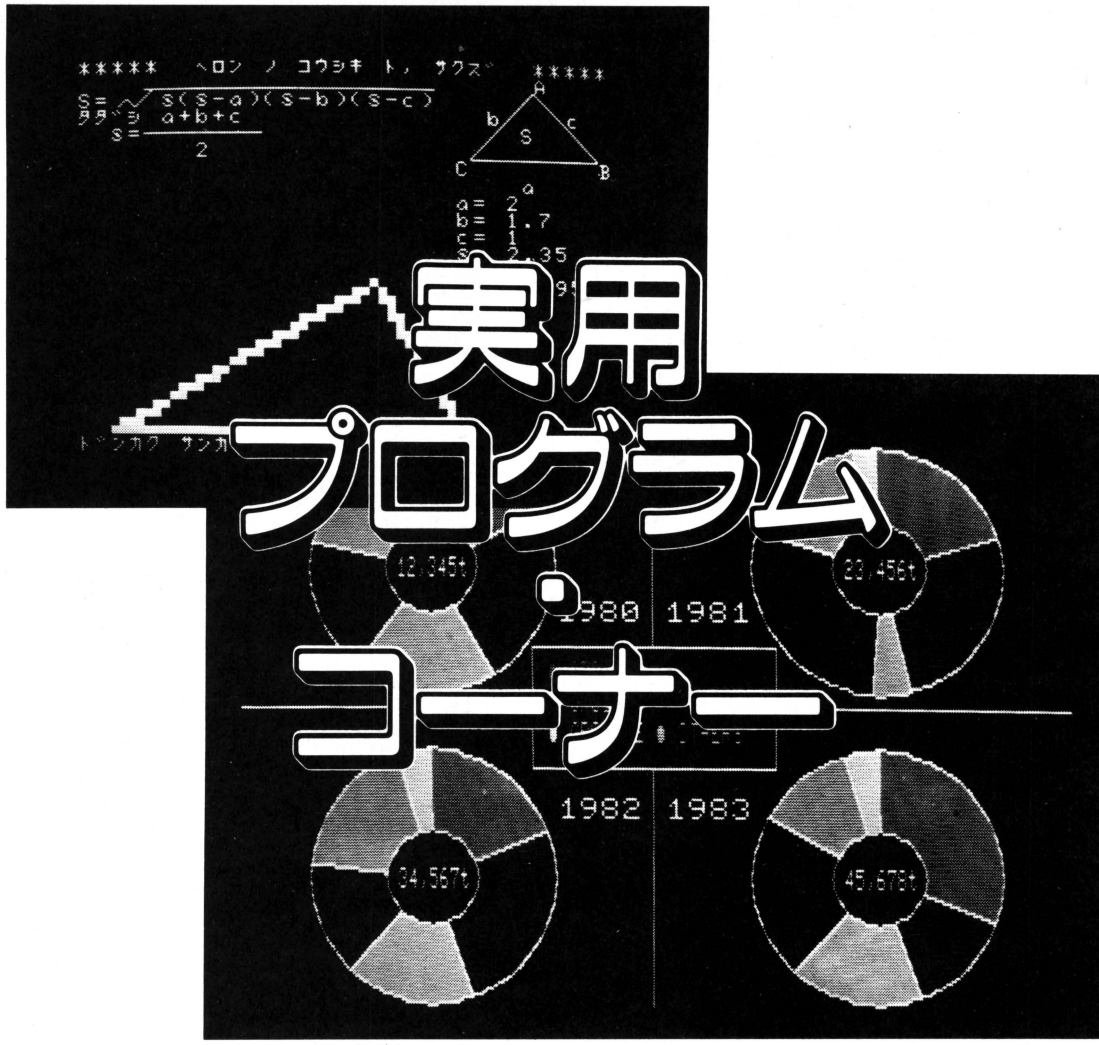


茨城県猿島郡　蓮沼　勝

★本屋でベーマガを買ったら知らない人から話しかけられた。その人もベーマガの愛読者だった！（神奈川県横浜市・**高瀬道夫15才**）……**【編**：ベーマガから友情が芽ばえるといいネ！**影**：女性読者のみなさん！ヨロシク!!**】**

```
10 CLEAR
20 INPUT "    INPUT : やさしい ほう  = A
                    : むつかしい ほう = B  どっちに
 しますか";C$
30 IF C$="A" THEN 40 ELSE 50
40 A=14:CC=5:XX=6:GOTO 70
50 IF C$="B" THEN 60 ELSE 10
60 A=13:CC=15:XX=4
70 REM "うちゅうせんかん やまと"
80 CONSOLE 0,0,0
90 AA=A:FF=0:J=4:G=0:IN=XX+INT(RND*3+.5)
:C=CC:A$="きより":B$="ぼうい ":WAIT 30
100  PRINT CHR$(12);TAB(11); "はっしん しゅんび
 OK ";
110 DIM G(AA,AA),B(AA,AA)
120 X=INT(RND*AA+.5):Y=INT(RND*AA+.5)
130 W=INT(RND*AA+.5):V=INT(RND*AA+.5)
140 IF W=X THEN 150 ELSE 160
150 IF V=Y THEN 130 ELSE 160
160 PRINT CHR$(12);TAB(13);"かうんと だうん";
170 FOR I=1 TO C
180 LOCATE 22 : PRINT C-I+1 ;
190 D=INT(RND*AA+.5):E=INT(RND*AA+.5)
200 IF D=X THEN 210 ELSE 220
210 IF E=Y THEN 190 ELSE 220
220 IF D=W THEN 230 ELSE 240
230 IF E=V THEN 190 ELSE 240
240 B(D,E)=1
250 H=D-1:IF H<0 THEN 260 ELSE G(H,E)=1
260 H=D+1:IF H>AA THEN 270 ELSE G(H,E)=1
270 H=E-1:IF H<0 THEN 280 ELSE G(D,H)=1
280 H=E+1:IF H>AA THEN 290 ELSE G(D,H)=1
290 NEXT I
300 LOCATE 22 : PRINT 0;
310 LOCATE 53:PAUSE"やまと はっしん ﾖﾛ"
320 GOSUB 870
330 LOCATE 0:GOSUB 1100
340 IF G(X,Y)=1 THEN 700 ELSE 860
350 IF BK$="N" OR BK$="n" THEN 370
355 IF J=0 THEN BK$=""
360 LOCATE 40:PRINT "          ついせき せよ
                    ";
370 BE$=INKEY$:BK$="":IF BE$="" THEN 370
380 IF BE$="2" THEN 390 ELSE 410
390 IF Y-1<0 THEN 400 ELSE Y=Y-1:GG=GG+1
:G=G+1:GOTO 500
400 BEEP 8
410 IF BE$="4" THEN 420 ELSE 440
420 IF X-1<0 THEN 430 ELSE X=X-1:GG=GG+1
: G=G+1:GOTO 500
430 BEEP 8
440 IF BE$="6" THEN 450 ELSE 470
450 IF X+1>AA THEN 460 ELSE X=X+1:GG=GG+
1:G=G+1:GOTO 500
460 BEEP 8
470 IF BE$="8" THEN 480 ELSE 500
480 IF Y+1>AA THEN 490 ELSE Y=Y+1:GG=GG+
1:G=G+1:GOTO 500
490 BEEP 8
500 GOSUB 870
510 LOCATE 0:GOSUB 1100
520 IF R=0 THEN 540
530 IF G(X,Y)=1 THEN GOSUB 700
540 IF B(X,Y)=1 THEN 670
550 IF G=0 THEN 570
560 IF G/IN-INT(G/IN)=0 THEN GOSUB 920
570 IF R=0 THEN 630
580 GOSUB 870
590 LOCATE 0:GOSUB 1100
600 GOTO 350
610 IF R=0 THEN 630
620 GOTO 350
630 PRINT CHR$(12);:LOCATE 50 :PRINT "てき
かんたい しゅっげん";:GOSUB 1120:PRINT CHR$(12);
:LOCATE 50 : PAUSE  "ほどうほう はっしゃ ﾖﾛ  "
640 PRINT CHR$(12);
650 LOCATE 7  : PRINT "ﾖﾛﾖﾛﾖﾛ てきかんたい せんめ
っ せり ﾖﾛﾖﾛﾖﾛ" TAB(50);
660 WAIT 70 : PAUSE  "ついせき きより :";GG;"うち
ゆう きろ":GOTO 690
670 PRINT CHR$(12);:FOR I=0 TO 2 : LOCAT
E 45 : WAIT 7: PAUSE  "          ﾖﾛ やまと ひた
ん ﾖﾛ      ":LOCATE 45 : WAIT 3: PAUSE "
                          ":NEXT I
680 LOCATE 5 : PRINT "          せんいん たっし
ゃっ せよ";
690 LOCATE 48 : PRINT "HIT RETURN KEY FO
R REPLAY" :GOTO 10
700 LOCATE 48:PRINT"
          ";:FOR JJ=0 TO 2:FOR I=0 TO 7:L
OCATE 50:PRINT "ﾖﾛ てっき せっきん ﾖﾛ";: NEXT I
:FOR K=0 TO 3:LOCATE 40:PRINT "
                                ";:NEXT K
:NEXT JJ
710 IF J=0 THEN 760 ELSE 720
720 LOCATE 40:PRINT "みさいる しゅんび OK  ***
 のこり";J;"はっ ***  はっしゃ?";
730 BK$=INKEY$ : IF BK$="" THEN 730
740 IF BK$="Y" OR BK$="ｙ" THEN 770
750 IF BK$="N" OR BK$="n" THEN 760 ELSE
720
760 LOCATE 40:PRINT "          かいひ ついせき
ﾖﾛ                    ";:FF=0:GOSUB 870:G
OTO 540
770 LOCATE 40:PRINT "          みさいる はっしゃ
 ﾖﾛ                    ";:GOSUB 1120
780 QQ=INT(RND+.5):ON QQ GOTO 800
790 LOCATE 50:PRINT "* めいちゅう せず *
";:GOSUB 1120:FF=FF+1:IF FF=3 THEN 670 E
LSE 720
800 LOCATE 50:PRINT "てっき げきつい ﾖﾛ
  ";:FF=0:J=J-1:G(X,Y)=0:GOSUB 1120
810 K=Y-1:IF K<0 THEN 820 ELSE B(X,K)=0
820 K=Y+1:IF K>AA THEN 830 ELSE B(X,K)=0
830 K=X-1:IF K<0 THEN 840 ELSE B(K,Y)=0
840 K=X+1:IF K>AA THEN 850 ELSE B(K,Y)=0
850 IF R=0 THEN 630
860 GOTO 540
870 M=W-X:N=V-Y:MM=M*M:NN=N*N:R=SQR(MM+N
N)
880 IF M=0 THEN 890 ELSE  U=N/M :GOTO 90
0
890 T=0 : GOTO 910
900 T=U
910 RETURN
920 LOCATE 56:PRINT "
      ";:LOCATE 43:PRINT "てきかんたい わーぷ  "
;
930 L=INT(RND+.5):ON L GOTO 950
940 LL=1 :GOTO 960
950 LL=-1
960 WW=W+INT(RND*7+.5)*LL
970 IF WW>AA THEN WW=AA*2-WW
980 IF WW<0 THEN WW=ABS(WW)
990 W=WW :PRINT "*";
1000 L=INT(RND+.5):ON L GOTO 1020
1010 LL=1:GOTO 1030
1020 LL=-1
1030 VV=V+INT(RND*7+.5)*LL
1040 IF VV>AA THEN VV=AA*2-VV
1050 IF VV<0 THEN VV=ABS(VV)
1060 V=VV :PRINT "*";
1070 G=0:IN=XX+INT(RND*3+.5)
1080 GOSUB 870 : PRINT "* ";:GOSUB 870:P
RINT A$;INT(R*100+.5)/100;" ";B$;INT(T*1
00+.5)/100
1090 RETURN
1100 PRINT A$;INT(R*100+.5)/100;TAB(10);
B$;INT(T*100+.5)/100;"          " ;
1110 RETURN
1120 FOR I=0 TO 4
1130 GOSUB 870
1140 NEXT I
1150 RETURN
```

★友人はゲームするのだけ好きで，プログラムを見ると寝てしまう。（北海道釧路市・**宮城良介12才**）……**【編**：ほれ，そこのナマケモノ！そうやって楽ばかりしてるとやがてみんなから相手にされなくなるぞ!!**影**：……。】



本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

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

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

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

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

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

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

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

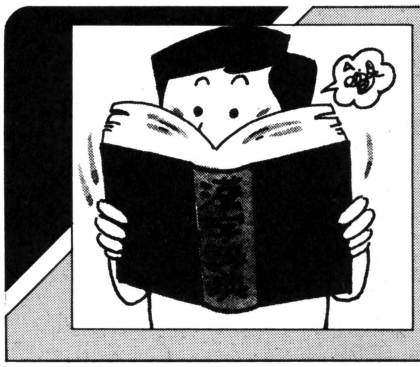
内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

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

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

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

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



HC-20用 パソコン漢字辞典

(データ作成リスト付き)

中野　幸雄

ＨＣ－20は，小型ながらミニ・プリンターとグラフィック機能が豊かなＬＣＤが付いています。そこでこのグラフィックを生かした，漢字辞典を作ってみました。

操作方法

プログラムをＲＵＮすると，「カンジジテン？」と表示されます。

ここで，漢字の読みをオンまたはクンで入力します。同じ音読みの漢字については，つぎのように区別します。

以　イ
衣　イ＊１←最初はアスタリスク
位　イ＊２←次からは＊の後に数字
囲　イ＊
：　：
：　：

なお，プログラム中には，サンプルの漢字データが収められています。

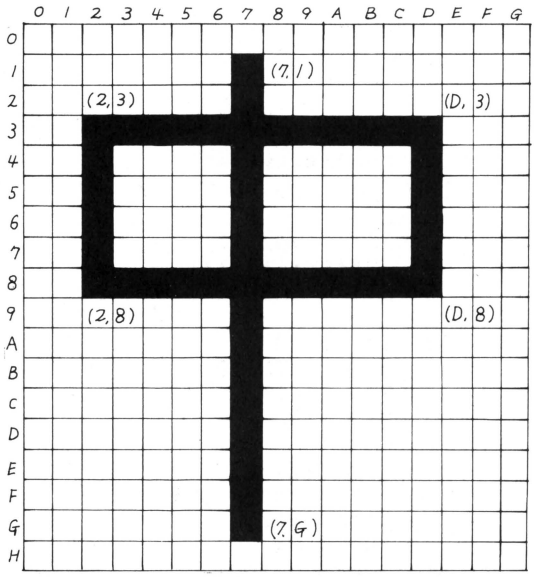
漢字データ作成プログラム

ここでは，漢字データをパソコンで作る方法を説明します。プログラムをＲＵＮすると，**写真２**の画面になります。

つぎにドットを，Ｕ Ｍ Ｈ Ｋで上下左右に動かします。位置が決まったら，RETURNを押してください。さらに，つぎの１点を決めて，RETURNを押してください。これで，２点間の直線が引けます（同時にデータがプリント・アウトされる）。文字ができ上がったら，Ｅを押してください。漢字がＣＯＰＹされます。

（注）RETURNは，ドットを動かしてから押してください。

漢字データ



《第１図》データ作成図

第１図の例のように，Ｘ座標とＹ座標の２点を結んだ線を１組にします。

“中”という字は，座標データで表わせばつぎのようになります。

２３２８
２３Ｄ３
Ｄ３Ｄ８
２８Ｄ８
７１７Ｇ

プログラム上でのＤＡＴＡ文のコーディングは，つぎのようにします。

1000ＤＡＴＡ～←1000番地からは，読みかたのデータです

1000ＤＡＴＡセイ，アオ，５

オン　クン　データ・ナンバー

★僕はアルコンでもナイコンでもない。カエナイコン族とややこしいのです。新しい人種でしょ？（香川県高松市・**山田浩二13才**）……**【編**：博士！珍種を発見しました。**Dr.D**：隔離したまえ！**影**：な，なんで私が一!?**】**

10000ＤＡＴＡ～←10000番地からは，漢字データです

10000 ＤＡＴＡ　5，232823Ｄ３……ＺＺＺＺ

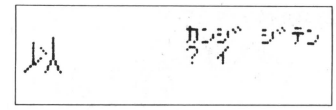
データ・ナンバー　データ　終了データ

漢字は，３文字まで出力できます。この時，漢字データとデータとの間は／／／／（スラッシュ４文字）を入れます。

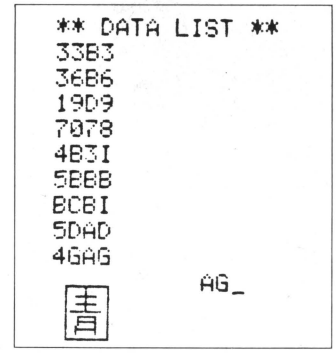
おわりに

ＨＣ－20の漢字は，どうでしょうか？メモリの容量が少ないので，データも少ないのが残念です。

次回は，手紙の宛名書き用の「漢字簡易ワード・プロセッサ」を作る予定です。



▲《写真１》実行画面（リスト１より）



▲《写真２》データ入力後の画面（リスト２より）

《リスト１》パソコン漢字辞典のプログラム・リスト

```
10 REM************
20 REM*ﾊﾟｿｺﾝ ｶﾝｼﾞ
30 REM*       ｼﾞﾃﾝ
40 REM*  1982-11
50 REM************
55 OPTION BASE 0:WIDTH 2
0,4
60 DIM C$(20)
70 FOR I=0 TO 19
80 READ C$(I)
90 NEXT I
100 CLS
110 LOCATE11,0
120 PRINT "ｶﾝｼﾞ ｼﾞﾃﾝ"
130 LOCATE11,1
140 INPUT K$
150 RESTORE 1000
160 FOR I=0 TO 100
170 READ O$,KN$,N
180 IF O$="/END" THEN PR
INT "???":GOTO 220
190 IF O$=K$ OR KN$=K$ T
HEN 210
200 NEXT I
210 GOSUB 300
220 K$=INKEY$
230 IF K$="" THEN 220 EL
SE GOTO 100
240 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7
,8,9
250 DATA A,B,C,D,E,F,G,H
,I,J
300 REM* KANJI DISPLAY *
310 RESTORE 10000
320 FOR I=0 TO 100
330 READ M,D$
340 IF M=N THEN 360
350 NEXT I
360 P=1
365 B=0
370 GOSUB 500
380 IF L1=-1 THEN RETURN
382 IF L1=-2 THEN B=B+20
385 L1=L1+B:L3=L3+B
390 LINE (L1,L2)-(L3,L4)
,PSET
400 GOTO 370
500 GOSUB 600
510 L1=J:P=P+1
520 GOSUB 600
530 L2=J:P=P+1
540 GOSUB 600
550 L3=J:P=P+1
560 GOSUB 600
570 L4=J:P=P+1
580 RETURN
600 L$=MID$(D$,P,1)
610 FOR I=0 TO 19
620 IF L$=C$(I) THEN J=I
+1:RETURN
625 IF L$="/" THEN J=-2:
RETURN
630 NEXT I:J=-1
640 RETURN
1000 DATA ｱ, ,1
1010 DATA ｱｲ, ,2
1020 DATA ｶｲ,ｱｳ,3
1030 DATA ｺﾞｳ,ｱｳ*,4
1040 DATA ｾｲ,ｱｵ,5
1050 DATA ｾｷ,ｱｶ,6
1060 DATA ﾒｲ,ｱｹﾙ,7
1070 DATA ｼｭｳ,ｱｷ,8
1080 DATA ｱｸ,ｳﾙｲ,9
1090 DATA ｸｳ,ｿﾗ,10
1100 DATA ｼﾞｮｳ,ｳｴ,11
1110 DATA ｼﾞ,ｱｻﾞ,12
1120 DATA ｿｳ,ｱｼ,13
1130 DATA ﾐ,ｱｼﾞ,14
1140 DATA ｶﾝ,ｱｾ,15
1150 DATA ﾄｳ,ｱﾃﾙ,16
1160 DATA ｱｯ, ,17
1170 DATA ｹｯ,ｱﾅ,18
```

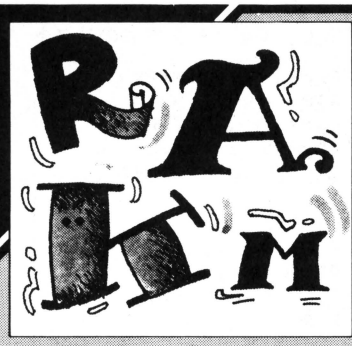

★し，知らなかった。編さんて女だったの？（５月号P.104）そんで美人？それとも…。（山口県長門市・河本　晋14才）……【編：そ，そんなバカな!!影：調べたらん。編：どれどれ……大丈夫，ついてるヨ！影：ナニガ??】

```
1180 DATA ウ,7ﾒ,19
1190 DATA ｲ, ,20
1200 DATA ｲ*, ,21
1210 DATA /END, ,999
10000 DATA 1,12E216E6171
CE7EC2CDC1IEI434HB3BH
10010 DATA 2,A0314243717
3A193040714F4F5E83529567
989C98687B6B74B1F5BABAC5
I4DDI
10020 DATA 3,710682F637C
72BDB5C3G4GBGBDDIZZZZ
10030 DATA 4,710682F638C
83C3H4CCCCDCHBH4HZZZZ
10040 DATA 5,33B336B619D
970784B3I5BB8BC8I5DAD4GA
GZZZZ
10050 DATA 6,33B3707818E
8493HA9AH2B1FCBDFZZZZ
10060 DATA 7,040B1454555
B17471B4B736I83E3EIE486D
67BDBZZZZ
10070 DATA 8,60030676434
J370D577A94A9C2CDCD9ICDF
IE3E8ZZZZ
10080 DATA 9,11E114E4151
828E8E5E81BEB424AB2BA3E1
I5E7I8IDI9EAGDEFGZZZZ
10090 DATA 10,7072131623
03D4C645299598C8A84BAB7C
7H2HDHZZZZ
10100 DATA 11,737G89D916
EGZZZZ
10110 DATA 12,7073141724
E4E5D757A7A8SA8B8I7I6H3D
DDZZZZ
10120 DATA 13,313641C1C2
C646B6878E9ACA4A1H4DEHZZ
ZZ
10130 DATA 14,060D165657
5D1D4D74D468E8A1AH996FB9
EFZZZZ
10140 DATA 15,00440A4A0J
4C71D167E7A2AJZZZZ
10150 DATA 16,32568186D1
B617E72DED1JEJE8EIZZZZ
10160 DATA 17,321H42D259
D9959G4GEGZZZZ
10170 DATA 18,7074141824
E4E5C8583G98CGZZZZ
10180 DATA 19,21D1161G26
E6E7EHEHCH7276395A3D5E99
CA9DCEZZZZ
10190 DATA 20,363E0H6C68
8AB4BCBC8HBCEHZZZZ
10200 DATA 21,707304F455
09383I4I7HC79A68EHZZZZ
37173 A193040714F4F5E835
29567989C98687B6B74B1F5B
ABAC5I4DDIZZZZ
```

《リスト2》漢字データ作成のリスト

```
10 REM************
20 REM* KANJI DATA
30 REM* GENERATER
40 REM************
50 WIDTH 20,4:OPTIONBASE
 0
60 DIM C$(20)
70 FOR I=0 TO 19
80 READ C$(I):NEXT I
90 CLS:LOCATE 10,0
95 F=0
100 LINE(5,5)-(5,26),PSE
T
110 LINE(5,26)-(22,26),P
SET
120 LINE(22,26)-(22,5),P
SET
130 LINE(22,5)-(5,5),PSE
T
135 LPRINT "** DATA LIST
 **"
140 X=6:Y=6:PSET(X,Y)
150 GOSUB 1000:GOSUB 200
0
155 X1=X:Y1=Y
160 GOSUB 1000:GOSUB 200
0
162 LPRINT
165 X2=X:Y2=Y
170 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),
PSET
175 F=1
180 K$=INKEY$:IF K$="" T
HEN 180
190 IF K$="E" THEN COPY:
GOTO 90 ELSE GOTO 150
1000 P$=INKEY$
1010 IF P$="" THEN 1000
ELSE XO=X:YO=Y
1020 IF P$="H" THEN X=X-
1
1030 IF P$="K" THEN X=X+
1
1040 IF P$="U" THEN Y=Y-
1
1050 IF P$="M" THEN Y=Y+
1
1060 IF P$=CHR$(13) THEN
 F=1:RETURN
1070 IF X<6 THEN X=6
1080 IF X>21 THEN X=21
1090 IF Y<6 THEN Y=6
1100 IF Y>25 THEN Y=25
1105 IF F=1 THEN F=0:GOT
O 1110 ELSE PRESET(XO,YO
)
1110 IF POINT(X,Y)=1 THE
N F=1
1120 PSET(X,Y)
1130 GOTO 1000
2000 J=X-6:K=Y-6
2005 LOCATE 10,0:PRINT C
$(J);C$(K);
2010 LPRINT C$(J);C$(K);
2020 RETURN
3000 DATA 0,1,2,3,4,5,6,
7,8,9,A,B,C,D,E,F,G,H,I,
J,K
```


★この本は特別天然記念物です。汚さぬよう御注意ください。また本書を折り曲げたりしないでください。(福島県伊達郡・**斉藤善一郎13才**) ……**【編集長**：ほれ見たまえ。ついにヤッタゾ！**影**：生きた化石はどうします？**】**



JR-200用

CRTの文字変換

及川　弘幸

このプログラムはＣＲＴ上の文字の書体を変えるだけのプログラムです。ただそれだけですが，キーをたたくたびに，いつもとちがった文字がでてくるので新しいパソコンのような気分になるでしょう。

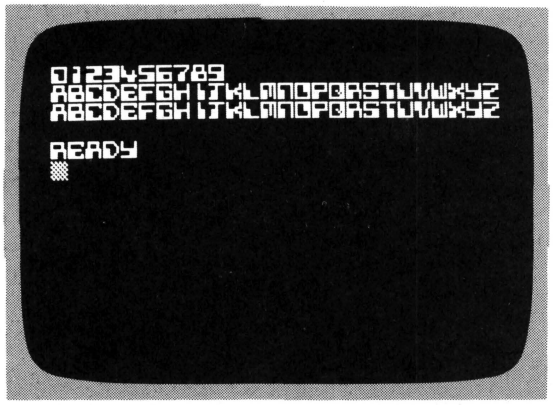
プログラムについて

このＪＲ－200は，ユーザー定義図型の他にプログラマブル・キャラクタというものがあるのです。これによりキャラクタ・パターンを200以上定義できるのです。ＪＲ－200のキャラクタＲＡＭは，電源オフの状態では何も入っていません。電源オンと同時にサブＣＰＵから各種キャラクタ・パターンが転送されてきます。プログラマブル・キャラクタはこの部分にデータを書込むのです。

これを知ったぼくが，これを利用したいと考えて作ったのがこのプログラムです。

定義中のようすをゆっくり見たいなら，50行と120行をＦＯＲ　Ｔ＝０　ＴＯ　1000：ＮＥＸＴ：ＮＥＸＴに変えてみてください。

入力したらテープにセーブしてＲＵＮをさせた後，ＮＥＷと打込めば，あとはゲームなりなんなりやってください。大小文字区別なしですが，それがイヤな人は110行をとってください。

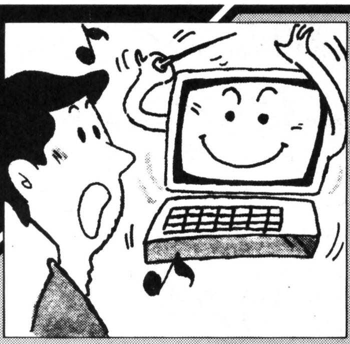


▲《写真１》ＪＲ－200の文字がこんなにカッコよくなった

プログラム・リスト

```
10 PRINT "0123456789"
20 FOR I=$D180 TO $D1CF
30 READ A$
40 POKE I,VAL("$"+A$)
50 NEXT
60 PRINT "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
70 PRINT "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz"
80 FOR I=$D208 TO $D2D7
90 READ A$
100 POKE I,VAL("$"+A$)
110 POKE I+$100,VAL("$"+A$)
120 NEXT
130 END
200 REM [0][1][2][3][4]
210 DATA fe,82,82,e2,e2,e2,fe,00
220 DATA 38,08,08,38,38,38,38,00
230 DATA fe,0e,0e,fe,e0,e0,fe,00
240 DATA fe,0e,0e,7e,0e,0e,fe,00
250 DATA 80,80,c4,c4,fe,1c,1c,00
260 REM [5][6][7][8][9]
270 DATA fe,80,80,fe,0e,0e,fe,00
280 DATA fe,80,80,fe,e2,e2,fe,00
290 DATA fe,02,04,18,38,38,38,00
300 DATA 7c,44,44,fe,e2,e2,fe,00
310 DATA fe,82,82,fe,0e,0e,fe,00
320 REM [A][B][C][D][E]
330 DATA 7c,44,44,fe,e2,e2,e2,00
340 DATA fc,84,84,fe,e2,e2,fe,00
350 DATA fe,82,80,e0,e0,e2,fe,00
360 DATA f8,84,82,e2,e2,e4,f8,00
370 DATA fe,82,80,fc,e0,e2,fe,00
380 REM [F][G][H][I][J]
390 DATA fe,80,80,fc,e0,e0,e0,00
400 DATA fe,82,80,ee,e2,e2,fe,00
410 DATA 82,82,82,fe,e2,e2,e2,00
420 DATA 10,10,10,1c,1c,1c,1c,00
430 DATA fe,10,10,70,70,70,f0,00
440 REM [K][L][M][N][O]
450 DATA 82,82,8e,f8,ee,e2,e2,00
460 DATA 80,80,80,e0,e0,e0,fe,00
470 DATA fe,8a,8a,ea,ea,ea,e2,00
480 DATA fe,82,82,e2,e2,e2,e2,00
490 DATA fe,8e,8e,8e,82,82,fe,00
500 REM [P][Q][R][S][T]
510 DATA fe,82,82,fe,e0,e0,e0,00
520 DATA fe,86,86,96,8a,86,fe,00
530 DATA fc,84,84,fe,e2,e2,e2,00
540 DATA fe,82,80,fe,0e,8e,fe,00
550 DATA fe,10,10,1c,1c,1c,1c,00
560 REM [U][V][W][X][Y][Z]
570 DATA 82,82,82,e2,e2,e2,fe,00
580 DATA e2,e2,e2,e4,24,24,3c,00
590 DATA 82,8a,8a,ea,ea,ea,fe,00
600 DATA 82,82,ee,38,ee,e2,e2,00
610 DATA 82,82,82,fe,0e,0e,fe,00
620 DATA fe,02,0e,f8,e0,e0,fe,00
630 END
```

★マイコンを知らない友人にゲームの本だとベーマガを買わせてしまった。どうしよう!?（鹿児島県枕崎市・俵積田　健12才）……【影：文部省推薦の本だからいいのでは？編：ウソばっか！影：みんなで言えばそうなる!!】



MZ-700(HU-BASIC)用

音楽学校

和田　隆司

今はたいへんなカラオケ・ブームですね。しかし音痴の人などはマイクをわたされても，とまどってしまいます。まあ，中にはマイクを一度にぎったらはなさないという人も，けっこういますが……。

そこで考えだしたのが音感を高めるこの音楽学校のプログラムです。二次元配列を利用して作りました。

学習のしかた

ＲＵＮするとデモがはじまります。デモ中の音符の長さはＴＥＭＰＯ４，二分音符です。デモが終わったらレベルを選んでください。

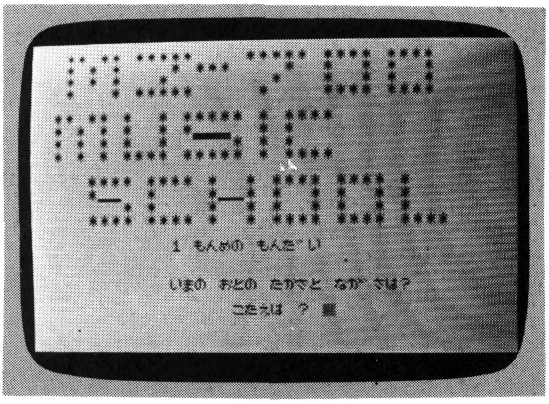
ＡクラスはＣ～＋Ｃ（ド～高いド)，長さが５（４分音符）です。

ＢクラスはＡと同じ音域ですが音の長さが０～７(32分～２分音符）です。

ＡＢともに＃を含みますが，当然ながら＃Ｅ，＃Ｂはありません。

デモが終わると一問目からスタートします。音がでますから，その音程を当てるわけです。得点は正解が10点，１回まちがえると－４点です。問題数は10問で全問終了すると結果がでます。39点以下は赤点，90点以上は卒業でＢＧＭには螢の光が流れます。

むずかしいと思う人はＤＡＴＡ文の中や問題数を変えてみてください。



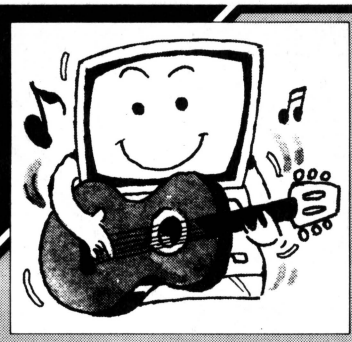
▲《写真１》音楽学校の実行画面

音楽学校のプログラム・リスト

```
10 REM **** MZ-700 ｵﾝｶﾞｸｶﾞｯｺｳ ****
20 REM ****     HU-BASIC     ****
30 TEMPO 4
40 COLOR 1,7:CLS
50 PRINT "■■■■■■               MZ-700 ｵﾝｶﾞｸ ｶﾞｯｺｳ"
60 PRINT "    ┌──────────────────────────────┐"
70 PRINT "    │                              │"
80 PRINT "    ├──────────────────────────────┤"
90 PRINT "    │                              │"
100 PRINT "    ├──────────────────────────────┤"
110 PRINT "    │                              │"
120 PRINT "    ├──────────────────────────────┤"
130 PRINT "    │                              │ "
140 PRINT "    └──────────────────────────────┘ "
150 PRINT ""
160 PRINT TAB(5);"-●-":MUSIC"R5C7"
170 Y=16
180 FOR X=10 TO 34 STEP 4
190 LOCATE X,Y:PRINT "●"
200 Y=Y-1
210 READ A$
220 MUSIC A$
230 NEXT X
240 DATA R5D7,R5E7,R5F7,R5G7,R5A7,R5B7,"R5+C7R
250  CLS
260 REM ------------------------------
270 PRINT"■   ** ** *****     ***** **** ****"
280 PRINT"   * * *     * ***     *  *  * *  *"
290 PRINT"   * * *    *         *   *  * *  *"
300 PRINT"   *   * *****       *    **** ****"
310 PRINT" "
320 PRINT"  ** ** *  * ***** * ****  "
330 PRINT"  * * * *  * *▬▬   * *     "
340 PRINT"  * * * *  *  ▬▬* * *      "
350 PRINT"  * * * **** ***** * ****  "
360 PRINT" "
370 PRINT"      **** **** *  * **** **** * "
380 PRINT"      *▬  *    *▬* *  * *  * *   "
390 PRINT"         * *   *  * *  * *  * *   "
400 PRINT"      **** **** *  * **** **** ****"
410 CONSOLE 16,8,6,27
420 REM ------------------------------
430 DIM K$(12,7)
440 FOR I=0 TO 7
450 FOR J=0 TO 12
460 READ K$(J,I)
470 NEXT J
480 NEXT I
490 DATA C0,#C0,D0,#D0,E0,F0,#F0,G0,#G0,A0,#A0,B0,+C0
500 DATA C1,#C1,D1,#D1,E1,F1,#F1,G1,#G1,A1,#A1,B1,+C1
510 DATA C2,#C2,D2,#D2,E2,F2,#F2,G2,#G2,A2,#A2,B2,+C2
520 DATA C3,#C3,D3,#D3,E3,F3,#F3,G3,#G3,A3,#A3,B3,+C3
530 DATA C4,#C4,D4,#D4,E4,F4,#F4,G4,#G4,A4,#A4,B4,+C4
540 DATA C5,#C5,D5,#D5,E5,F5,#F5,G5,#G5,A5,#A5,B5,+C5
550 DATA C6,#C6,D6,#D6,E6,F6,#F6,G6,#G6,A6,#A6,B6,+C6
560 DATA C7,#C7,D7,#D7,E7,F7,#F7,G7,#G7,A7,#A7,B7,+C7
570 REM ------------------------------
580 PRINT "      ﾚﾍﾞﾙ ﾊ ? (■A  OR ■B) "
590 L$=INKEY$
600 IF (L$="A")+(L$="B") THEN 610 ELSE 590
610 CLS
620 FOR T=1 TO 10
630 PRINT "      "T;" ﾓﾝﾒﾉ ﾓﾝﾀﾞｲ■"
640 GOSUB 870
650 J=INT(RND(1)*13)
660 IF (L$="A") THEN I=5 ELSE I=INT(RND(1)*8)
670 KA$=K$(J,I)
680 MUSIC KA$
690 PRINT "■■        ｲﾏﾉ ｵﾄﾉ ﾀｶｻ ﾄ ﾅｶﾞｻﾊ?■"
700 INPUT "■             ｺﾀｴﾊ ■";N$
710 IF KA$=N$ THEN 750
720 MUSIC "-C7":S=S+1:CLS
730 PRINT "■■■     ";N$;" ﾊ ｺｳﾕｳ ｵﾄﾃﾞｽ■":GOSUB 870
740 MUSIC N$
745 GOSUB 870:CLS
748 GOTO 680
750 MUSIC "F1+A3+F1+A3":M=M+1
760 CLS
770 NEXT T
780 REM ------------------------------
790 P=M*10-S*20
800 PRINT "■■■       ｱﾅﾀﾉ ﾄｸﾃﾝﾊ■";P;" ﾃﾝﾃﾞｽ■■"
810 IF (P>=90) THEN PRINT " ■      ｿﾂｷﾞｮ■ ｳ ｵﾒﾃﾞﾄｳ■■":
TEMPO 5:MUSIC "■C5F6F3F5AG6F3G5AFFA+C+D7R5+D+C6A3A5FG6
F3G5AF6D3D5CF7R5":GOTO 850
820 IF P<40 THEN COLOR 2:PRINT " ■    ｱｶﾃﾝ ﾃﾞｽ.ﾓｳ1ｶｲ ｼﾏｼｮｳ■"
830 IF P>70 THEN PRINT" ■    ﾀｲﾍﾝ ﾖｸﾃﾞｷﾏｼﾀ■"
840 IF (P>80)*(P<90)THEN PRINT " ■    ﾓｳ1ﾎﾟﾃﾞｽ.ｶﾞﾝﾊﾞﾘ ﾏｼｮｳ■"
850 CONSOLE
860 END
870 FOR X=1 TO 2000 NEXT X:RETURN
```

MZ-700

★念願のＭＺ－2000を買った。翌日ベーマガを買ったらＭＺ－2200の記事が。影さんどうして早く教えてくれなかったの？（長崎県富ノ原・**大高圭司12才**)……**【影**：私も知らなかったのだ！ホントだよ！**編**：ドジカゲ!!**】**



PC-8001/MKII/8801(N-BASIC)用

ギター・コード・ブック

亀崎　博之

★はじめに

僕のしゅみはマイコンの他に，ギター，天文です。そこでこのしゅみを生かすべく，ギターのコードブックを作りました。

★使いかた

走らせると，ギターの絵がかかれ，コードの入力待ちになります。好きなコードを入力すれば（最初は大文字で），押えるところには●が，セーハするべきところには（セーハ）が，弾いてはいけない弦のところには×が書かれます。そのとおりに弾いてみてください。また，入力したコードが，データの中になければ，その旨表示され，再び入力待ちとなります。他のコードを見たい場合はＲＥＴＵＲＮを押してください。

★応用(データの作りかた)

僕はコードブックを持っていないので，まだまだデータは多くありません。そこで，データの作りかたを書いておきます。コードブックを持っている人はぜひご利用下さい。ページをめくる手間が省けます。

まずデータの最初にコードの名前を書き，“，”で区切ってその後が，これから説明する本当のデータとなります。略号を使うのですが，次の三つの記号で表します。

●＃……フレットを一つあげる。後に数字を書いて押えるところを表します。

●＆……フレットを変える前に付けるとそのフレットがセーハになります。

●！……データの一番最後に書き，数字を付けると，数字の弦の横に×が書かれます。

わかりにくいと思うので，例をあげておきます。

●Dm(ディーマイナー)

Dmは１フレットの１弦と２弦セーハ，２フレット３弦，６弦は弾かない，です。

まず最初は１フレットの１，２弦ですが，最初に数字をそのまま書けば１フレットとみなされますので，“12”となります。１フレットはセーハですから“12&”とします。

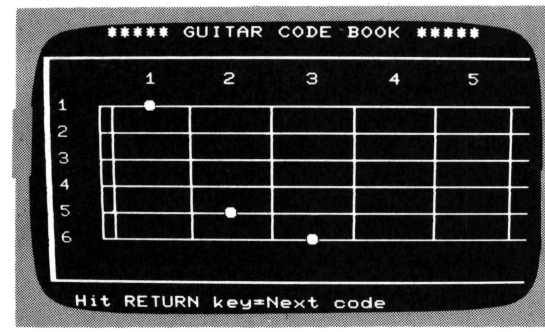
つぎに，２フレット３弦ですから＃を付けて，フレットを一つあげ，数字を後に書いて，“12&＃３”です。データの最後に，弾かない弦を書き，“12&＃316”となります。

★プログラムについて

変数表，フローチャートを参考にしてください。この種のプログラムはスピードを要求されるものではないので非マルチ・ステートメント化しました（これならDr.DもＯＫさ！）。したがって解読も容易です。ぜひ解読してみてください。僕のプログラム作りは他人と少々違っていて，プログラムを作ってからそれに合わせてこれもんでフローチャートを書く，というものです（ほとんど驚異的）。

★移植，改造について

移植は，ベーマガの特集などを参考に行なってください。改造に関しては，押える指の番号（人さし指から順に１２３４）を書くことです。自信とひまのある人は，やってみて，いいものができたら発表してください。

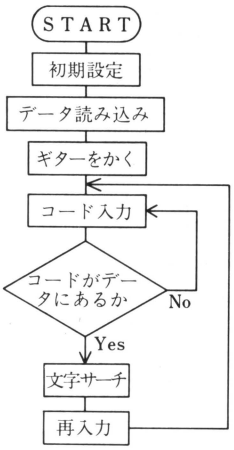


▲《写真１》ギター・コード・ブックの実行画面

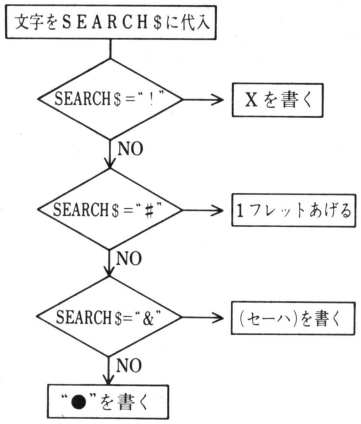
★７月号のＯＦコーナーをしっかり見たが僕のはなかった。２日後ハガキがノートにはさまって出てきた。ゲ!!（兵庫県西宮市・**チョンボ16才**）……【**影**：銀行の通帳をしっかり見たが残金はなかった。２日後ローン会社からの手紙が新聞にはさまって出てきた。ゲ!!】

ギター・コード・ブックのフロー・チャート

フローチャート



文字サーチのフローチャート



CODE$	コードのデータ(二次元配列)
INCD$	入力したコード
SEARCH$	コードのデータの中の，1番目の文字
NOPLAY	弾かない弦があるかのスイッチング変数
X	"●"や"(セーハ)"のX座標
Y	"●"や"X"のY座標
A	入力したコードの配列の番号

※セーハ：1本の指で2本以上の弦をおさえること

《リスト1》ギター・コード・ブックのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM * Data read *
30 REM
40 CLEAR1000:DEFINTA-Z
50 DIM CODE$(100,1)
60 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25
70 COLOR7,0,0:PRINT CHR$(12)
80 LOCATE 7,10:PRINT "Please wait some times."
90  FOR I=1 TO 40
100   FOR J=0 TO 1
110    READ CODE$(I,J)
120   NEXT J
130 NEXT I
140 REM
150 REM * Wright guitar *
160 REM
170 PRINT CHR$(12);:COLOR5
180 PRINT"     ***** GUITAR CODE BOOK *****
190 COLOR6:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
200 PRINT "         1     2     3     4     5
210 PRINT:COLOR7
220 PRINT "     ┌─────┬─────┬─────┬─────┬─────┐
230 FOR I=1 TO 4
240  GOSUB 290
250  GOSUB 300
260 NEXT
270 GOSUB 290
280 GOTO 310
290 PRINT "     ||    |     |     |     |     |   ":RETURN
300 PRINT "     ├┼────┼─────┼─────┼─────┼─────┤":RETURN
310 PRINT "     └┴────┴─────┴─────┴─────┴─────┘
320 FOR I=7 TO 17 STEP2
330 COLOR6:LOCATE 0,I:PRINT (I-5)/2
340 NEXT
350 LINE(0,15)-(80,83),PSET,4,B
360 REM
370 REM * Input code *
380 REM
390 GOSUB 790
400 COLOR7
410 LOCATE 2,22:INPUT "Code name ";INCD$
420 REM
430 REM * Search code *
440 REM
450 FOR I=1 TO 40
460  IF CODE$(I,0)=INCD$ THEN 560
470 NEXT
480 GOSUB 790
490 LOCATE 2,22:PRINT "ｿﾉ ｺｰﾄﾞﾊ ﾃﾞｰﾀﾆ ｱﾘﾏｾﾝ.
500 FOR I=0 TO 3000:NEXT
510 LOCATE 2,22:PRINT SPC(40)
520 GOTO 410
530 REM
540 REM * Wrigth "●","X" and "(ｾｰﾊ)" *
550 REM
560 A=I:X=8:NOPLAY=0
570 FOR I=1 TO LEN(CODE$(A,1))
580  SEARCH$=MID$(CODE$(A,1),I,1)
590   IF SEARCH$="!" THEN NOPLAY=1:NEXT
600   IF SEARCH$="#" THEN X=X+6:NOPLAY=0:NEXT
610   IF SEARCH$="&" THEN 630
620   GOTO 640
630   LOCATE X-2,19:PRINT "(ｾｰﾊ)":NEXT
640   Y=5+VAL(MID$(CODE$(A,1),I,1))*2
650  IF NOPLAY=1 THEN 690
660  LOCATE X,Y:PRINT "●";
670 NEXT
680 GOTO 710
690 LOCATE 3,Y:PRINT "X";
700 NEXT
710 LOCATE 2,22:PRINT "Hit RETURN key=Next code"
720 GOSUB 790
730 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 730
740 LOCATE 2,22:PRINT SPC(39)
750 GOTO 170
760 REM
770 REM * Sound *
780 REM
790 FOR I=0 TO 20
800  BEEP1:NEXT:BEEP0
810 RETURN
820 REM
830 REM * Code data *
840 REM
850 DATA D,#13#2!6
860 DATA G,#5#16
870 DATA Am,2#34
880 DATA A7,#24
890 DATA E7,3#5
900 DATA Dm,1#3#2!6
910 DATA C,2#4#56
920 DATA G7,1#5#6
930 DATA F,123456&#3#45
940 DATA Em,#45
950 DATA B7,4#135!6
960 DATA F#7,#123456&#3#5
970 DATA D7,2#13!6
980 DATA Bm,#123456&#2#34
990 DATA Bm7,#123456&#2#4
1000 DATA F#m,#123456&##45
1010 DATA C7,2#4#35
1020 DATA C9,#4#235
1030 DATA Dm7,12&#3!6
1040 DATA Bm7-5,#35#24!16
1050 DATA Am7,2#4
1060 DATA A7sus4,#34#2
1070 DATA D7sus4,2#3#1!6
1080 DATA G7sus4,##123456&##35
1090 DATA Cdim,1234&#13
1100 DATA Edim,#1234&#13
1110 DATA Fmaj7,2#3#45!6
1120 DATA F#m7,#123456&##5
1130 DATA Asus4,#34#2
1140 DATA Dm6,1#3
1150 DATA E,3#45
1160 DATA D#dim,24#13!56
1170 DATA Fm,123456&##45
1180 DATA Bdim,13!56
1190 DATA Am6,2#134
1200 DATA Gm,##123456&##45
1210 DATA F#7,#123456&#3#5
1220 DATA Em7,#45#2
1230 DATA B,#123456&##234
1240 DATA A,#234
1250 '
1260 ' ┌──────────────────┐
1270 ' │                  │
1280 ' │  ♥ Guitar code book ♥  │
1290 ' │   For PC-8001  N-BASIC  │
1300 ' │  Programed by  Kamezaki  │
1310 ' │  (ﾏｲｺﾝ BASIC magazine)  │
1320 ' │                  │
1330 ' └──────────────────┘
```

★ハッピーですか，マイコニスト長島です。まーいわゆるベーマガはNo.1ブックですね。トータルでもスーパーエキストラのDELUXEですねー!!（東京都国立市・**小宮岳朗14才**）……【**編**：何か，こう明るくせまられるとますますピーハツになりソ～。クラ～～～】

ナショナル　パーソナルコンピュータ
JRシリーズプログラム大募集!!

ナショナルパーソナルコンピュータ，ＪＲシリーズをご愛用の皆さまへ，ビックなプレゼント。ゲームから実務まで幅広いジャンルのオリジナル・プログラムを募集いたします。

●応募期間

昭和58年７月１日～12月末日（当日消印有効）

●部門

①ホビー・ゲームの部

②実務実用の部

●対象機種

ナショナル・パーソナルコンピュータＪＲシリーズ

ＪＲ－100，ＪＲ－200，ＪＲ－800

●応募方法

①応募作品は１人何点でも出品できますが，できるだけ所定の「応募用紙」（ナショナル電器店に用意されています）に必要事項を記入して，１点につき１枚添付してください。

②応募作品の返却はできません。あらかじめ，コピーを取るなどしてください。

③作品送付の封筒のウラ側には，機種名，タイトル，ご自分の住所，氏名，電話番号，年令を記入してください。

●作品内容についてのお願い

①プログラムの説明を 400字詰の原稿用紙２枚～４枚くらいに，以下の内容を中心にまとめてください。

㋑内容，㋺使いかた，遊びかた，㋩操作方法，㋥プログラムのしくみ，㋭プログラムの入力方法，㋬改造へのアドバイス

②原稿にはⒶ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

③プログラムはできるだけテープ（ディスク）にセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐため，２～３回入れていただければ安心です。

④プリンタをお持ちのかたは，出力したリストも同封してください。

⑤原稿用紙には，住所，氏名，年令，職業（学校名）学年，電話番号をかならず記入してください。

テープ（ディスク）のラベルにはプログラムのタイトル，自分の住所，氏名，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

☆応募作品は特定企業の権利に属さぬ未発表の創作（オリジナル）になるものとします。

☆応募作品の版権は松下通信工業，電波新聞社に帰属するものとします。

●特典

	JR-100／200グループ			JR-800グループ		
	特　典	ホビー・ゲームの部	実務実用の部	特　典	ホビー・ゲーム部	実務実用の部
グランプリ賞	記念盾とナショナルフロッピーディスク又はJR-800	1	1	記念盾と最高級音声認識電卓	1	1
優秀賞	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P01	3	3	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P20とI/OユニットJR-U20	2	2
優良賞	記念盾とカラーCRTディスプレイTX-12T1又は記念盾とモノクロCRTディスプレイTR-120M1C	5	5	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P20又はI/OユニットJK-U20	3	3
特別賞	記念盾とプログラムレコーダ RQ-8300	5		記念盾とRAM／ROMパック	5	
参加賞	参加記念カードとカセットテープ１巻					

●選考，発表

選考は松下通信工業（株）電卓事業部，電波新聞社出版部で構成する選考委員により実施します。

結果は月刊「マイコン」，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」誌上及び，ナショナル電器店店頭，全国ナショナルショールームにて発表いたします。

●応募先

電波新聞社出版部「ナショナルＪＲシリーズプログラム大募集」係

〒141 東京都品川区東五反田１－11－15

●主催

松下通信工業（株）電卓事業部

〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600番地

電話045－932－1231（大代表）

●共催

電波新聞社出版部　　月刊「マイコン」，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」，月刊「ラジオの製作」各編集部

●その他

★応募作品を雑誌，機関紙などで発表させていただいたり，ソフトテープとして商品化させていただく場合があります。

★記事掲載，ソフト商品化の場合には，著作権使用料をお支払いいたします。

★代表作をまとめた「プログラム集」の発刊も予定されています。

● 新　刊

マイコン関係新刊書

大好評の活用研究シリーズ
＝第6弾＝

月刊マイコン別冊
MZ―2000活用研究

●第一章／MZ―2000の各機能とテクニック●第二章／ゲームプログラム（マシン紹介編）フォボス・ポーカーフェイス・マンホールマン他●第三章／日本語ワードプロセッサーJETの紹介●第四章／MZ―コンバートプログラムの紹介●第五章／実務アプローチ編

好評発売中

B5判　定価一、三〇〇円

人気沸騰の
マイコンBASICマガジン

月刊マイコンBASICマガジン別冊
マイコンBASICマガジンデラックス

●BASICマガジンのI、II、7、8、9月号分をまとめました。●機種別に記事を揃え読者の使いやすさを考えております。●掲載本数は一六〇本。●機種はPC―6001・PC―8001・MZ―80B・2000・FM8・7・VIC―1001・JR―100・HC―20・PC―1500他15機種●頁数は五〇〇頁。

好評発売中　B5判　定価一、三〇〇円

話題18章シリーズ
＝第8弾＝

マイコン・パソコンとOA入門基本18章

●第一章／エレクトロニクスとコンピュータ●第二章／英和対応・英文の読み方と学び方●第三章／最新のディスプレイ●第四章／2進数によるマイコン動作●第五章／マイコン応用分野●第六章／パソコンとOA●第七章／オフコンとワードプロセッサ●第八章／ファクシミリとPPC●第9章／マイコン・パソコンの現状と将来●第十章／内外主要パソコン機種と周辺装置ガイド●第十一章／プログラム言語の種類と使い方　その他

好評発売中

A5判　定価一、五〇〇円

〒141　東京都品川区
東五反田1-11-15

電波新聞社出版販売部　TEL　(03)445-6111

'83サマーキャンペーン
バックナンバーフェア開催中！

「ベーシックマガジンのバックナンバーがほしいんだけれど，どうしたらいいんですか？」こんなお問合わせがたくさんきています。

電波新聞社が発行している“BASICマガジン”や“マイコン”，“ラジオの製作”には，どうしても見逃がすことのできないプログラムや回路が満載されています。「今，お金の持ち合わせがないから，あとで買おう」なんて思っていても，月刊誌の悲しさで，売切れたり，月がかわると店頭から姿を消してしまい，「あっ，しまった！」という経験の持主も多いことでしょう。

そこで，電波新聞社では全国の有力書店のご協力を得て，バックナンバーフェアを開催します。BASICマガジンは昨年の10月号からそろっています。これ以前のものは，BASICマガジンDELUXEに収められていますから，ご利用ください。

マイコンBASICマガジンDELUXE

特価1,300円（〒300円）

この1冊に，ベーマガの創刊（7月）号，8，9月号と，ゲーム大全集Ⅰ，Ⅱに載った何と160本ものソフトがギッチリと収められています。

そして，あの高橋はるみさんが各機種の使いかたを説明しています。

'82　10月号

定価300円（〒70円）

15機種35本のソフトを満載。各機種のPOKE文について解説。ビバ!!ミュージックの連載開始。

'82　11月号

定価300円（〒70円）

21機種33本のソフトを掲載。移植テクではプログラム解剖テクニックの特集。

'82　12月号

定価300円（〒70円）

21機種33本のソフトを掲載。特別企画はパソコンニューモデルをクラス別に大研究!!

'83　1月号

特別定価330円（〒70円）

新春特選!23機種43本を満載。BASIC命令の省略形を解説。別冊付録秋葉原マップ!!

'83　2月号

定価300円（〒70円）

23機種40本のソフトを掲載。移植テクニック・マスターでは追いかけゲームの作りかたを特集。

'83　3月号

定価300円（〒70円）

29機種40本のソフトを満載。移植テクニックは実力判定の巻。編君の東北マイコンショップめぐり。

'83　4月号

定 価300円
(〒70円)

32機種45本のソフトを満載。移植テクではメモリ・マップについて解説。

'83　5月号

定 価300円
(〒70円)

33機種47本のソフトを掲載。移植テクニックはマシン語入門・ダンプリストについて解説。

'83　6月号

定 価300円
(〒70円)

34機種47本のソフトを掲載。移植テクニックでは各社パソコンのサウンド機能を徹底研究!!

'83　7月号

定 価300円
(〒70円)

創刊一周年特大号!!40機種56本のソフトを満載。移植テクでは保存版BASIC言語方言辞典①を!

この注文書を切り取って本屋さんへ

7月中旬から，全国有力書店で月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」，月刊「ラジオの製作」，月刊「マイコン」，のバックナンバーフェアを開催しています。

貴重な記事を満載したバックナンバーの内容を手に取って確かめることができます。この機会に、ぜひお求めください。

なお，お買上げいただいた方には，特製ベーマガ・バッジなどのプレゼントも用意されています。

※在庫に限りがございますので，品切れの場合はご容赦ください。

書店に在庫がない場合は右側の申し込み書に必要事項を記入して，わたして下さい。取寄せてもらえます。

バックナンバーフェア参加書店一覧

東京都

★博文堂書店　新宿区信濃町30番地　☎03-359-5301

★三省堂書店渋谷店　渋谷区渋谷２-21-12（東急文化会館５Ｆ）　☎03-407-4545

★紀伊国屋書店渋谷店　渋谷区道玄坂１-２-２（渋谷東急プラザ３Ｆ）　☎03-463-3241

★大盛堂書店　渋谷区神南1-22-4　☎03-463-0511

★書店かっぱ上野店　台東区上野３-２-９-５（松坂屋図書売場）　☎03-832-1111

千葉県

★東京旭屋書店船橋店　船橋市本町７丁目１番１号　船橋東武ヴィブ５Ｆ　☎0474-24-7331

長野県

★平安堂長野店　長野市南千歳町841　☎0262-26-4545

愛知県

★三洋堂書店刈谷店　刈谷市桜町１－24　☎0566-24-1134

★三洋堂書店いりなか店　名古屋市昭和区隼人町7-1　☎025-832-8202

★三洋堂書店鳴海店　名古屋市緑区浦里２－218　☎052-891-1334

★三洋堂書店勝川店　春日井市勝川町７－１　☎0568-32-7806

★三洋堂書店小牧店　小牧市曙町40番地　☎0568-73-3468

★青木書店古城店　枇杷島郡古城１－７　☎052-502-8000

★精文館　豊橋市広小路１－６　☎0532-54-2345

岐阜県

★三城書房　大垣市中ノ江１丁目11－１　☎0584-75-5605

大阪府

★ヒバリヤ書店　東大阪市足代２丁目29番地　☎06-722-1121

広島県

★フタバ図書　広島市南区金屋町７－12　☎082-264-1524

愛媛県

★アカデミヤ明屋　松山市湊町銀天街　☎0899-41-4141

他，全国有力書店で開催中。このフェアに関しては電波新聞社出版販売部までお問い合わせ下さい。

注文書

帖合書店名	
書　名	発売元
	㈱電波新聞社
部	
注文日　月　日	
注文者住所氏名	

テクノ時代のエレクトロニクス総合誌！

ラジオの製作

8月号 絶賛発売中 特別定価650円

特別付録 ハムフェア'83 JAIAフェア協賛企画
『アマチュア無線の世界へようこそ』付

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

☆パソコン関連製作記事
- ●オール・パソコン用ソリッドステートリレー・ユニット(FAM-17)の製作
- ●防犯に役立つ！ホーム・セキュリティ・システム(PC-6001使用)の製作
- ●パソコンを使って1日720回ＯＮ/ＯＦＦが可能！オーディオ・タイマの製作

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

☆別冊付録，アマチュア無線の世界へようこそ：全国ハムショップ／エレショップ全リスト。最新無線機・アンテナ・周辺機器大紹介！

☆メイン特集
- ●ニューウエイブ誕生！自動中継局レピータ物語
- ● テクノ・クラフトへの道

☆特選製作記事
- ●PROM使用、全100局をフルカバー！パーソナル無線群コード・メモリBOOK
- ●ミニFM放送局にピッタリ！ミキサ・アウトプット・マシン(ステレオ)
- ●アウトドア・ハム周辺機活用シリーズ①ミニ・トランスバータ

ビジネスマンのためのパソコン情報誌。
月刊「OAパソコン」創刊

OA情報
OFFICE AUTOMATION INFO

OAパソコン
BUSINESS PERSONAL COMPUTER

創刊号10月10日発行

もし、朝出勤して
突然 机の上にパソコンがおいてあったら
あなたはどうしますか?

●ソフト・シミュレーションを重視した編集内容

パソコンが、仕事の流れを変える時がやってきました。「OAパソコン」は〝パソコン窓際族〟をつくらないためのビジネスパソコン誌です。編集の視点は、あくまでソフトウエア・オリエンテッドに展開し、そして評価ではなく、シミュレーションを大切にしてまいります。具体的には、仕事にすぐ使えるソフトウエア情報の提供と、同時にケーススタディの紹介を通してパソコンをビジネスに活用していくための必要情報をお届けしようというものです。

●OA情報とあわせて年間16冊。きめ細かな対応で臨みます

OAパソコンは、OA情報の読者ニーズにお応えして、まずパソコンを月刊化へ移行するものです。OA情報は、もちろん年4回発行。事務合理化・OA推進のための商品情報ファイルとしての編集方針は踏襲してまいります。従いまして、OAパソコンとOA情報を組合わせてご購読されますと、年16回にわたり、きめ細かなパソコン情報を把握することが可能になります。

●パソコンの可能性を限りなく追求

文字通りコンピュータのパーソナル化時代がやってまいりました。6年の歴史を持つ「月刊マイコン」(発行部数:19万5,000部)および創刊以来2年を経ました「月刊マイコンBASIC magazine」(発行部数:18万部)の編集経験と、創刊第6号(1983年夏号)を迎えた「季刊OA情報」(発行部数:5万2,000部)の編集経験を総結集いたしましてパソコンの可能性を追求。さらに「日刊電波新聞、姉妹紙週刊電波コンピューター」の取材網をフルに活用して国内外の業界動向も伝えてまいります。

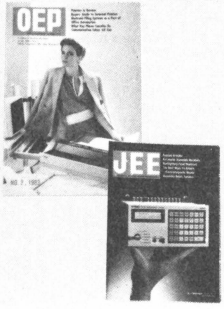
OAパソコン年間予約購読を受付けます。

電波新聞社の取材ネットワーク、ノウハウを最大限に活用

「OAパソコン」を発行する電波新聞社は、ニューヨーク、ジュッセルドルフ等に支局を持つほか国内3本社(東京・大阪・西部)体制を築くエレクトロニクスをベースとした技術情報の総合新聞・出版社です。編集にあたっては、OA情報／OAパソコンのスタッフライターが直接取材するほか、電波新聞社が、パソコンの健全な発展を願ってこれまで築きあげてきたアーキテクチャとも言うべき各分野で発行している出版物の取材網を生かしてまいります。

●**電波新聞**：エレクトロニクス産業情報を伝える日刊紙で、特に情報産業分野には精通したベテラン記者を配置。一般のパソコン／マイコン誌では得られない最新情報を提供しています。

●**週刊電波コンピューター**：米コンピュータワールド社との提携で発刊している週刊紙で大・中型コンピュータからパソコンまでのコンピュータ専門紙として3万5,000部を超えるユーザー読者を誇っています。



●**OEP/JEE**：OEP(Office Equipment and Products)日本の事務機、OAシステム機器の輸出を支援して10年。唯一のトレードマガジンとして高い評価を得ております。
●B4判●88頁●900円●隔月刊●7万部発行

JEE(Journal of Electronic Engineering)は、わが国の先端電子技術を海外に伝えて20年。コンピュータの核技術である半導体王国〝日本〟を世界的に知らしめた技術情報誌でもあります。
●A4変形●110頁●900円●毎月5日発売
●5万1,000部発行

●**月刊マイコン**：昭和52年7月創刊以来、多くのマイコンホビーストと共に成長。マイコン雑誌No.1の発行部数と記事内容を確立しています。
●B5判●624頁●530円●毎月18日発売
●19万5,000部発行

●**月刊マイコンBASIC**：昭和56年5月号より、月刊「ラジオの製作」付録として発行。57年7月に独立媒体となり、パソコン入門層のバイブルとして親しまれ、いまでは月刊マイコンに次ぐ2位の発行部数。
●B5判●134頁●300円●毎月10日発売●18万部発行

●**DEMPAマイコンソフト**：マイコン／パソコン用ソフトテープの開発・評価そして販売を通じて、パソコンの健全な普及のお伝いを行っています。
●1,000種類以上

創刊号の発行は昭和58年10月10日です

OAパソコン購読料金

1冊530円　　1年12冊で6,000円
2年24冊で12,000円

OA情報と組合わせてのご購読をおすすめいたします。

OA情報購読料金は、1冊1,800円。 1年4冊で6,000円
2年8冊で12,000円

OA情報＋OAパソコン(セット)購読料金

1セット 2,330円　　1年16冊で12,000円
2年32冊で24,000円

なお、いずれの場合でも送料はサービスいたします。

郵便はがき

料金受取人払

141-□□

大崎局承認
365

差出有効期間
昭和59年6月
30日まで
(切手不要)

(受取人)
東京都品川区
東五反田1-11-15
電波新聞社
OAパソコン
読者サービス部行

購読申込み書

お名前(フリガナ)　　役職

お届先　住所(〒　　-　　)　　電話番号(　　)　　-

お勤め先　　業種

事業部・部課名

ご購読申込み欄(いずれかに☑印をお願いします)

OAパソコン購読期間	□2年(24冊)12,000円	□1年(12冊)6,000円
OA情報　ご購読期間	□2年(8冊)12,000円	□1年(4冊)6,000円
OAパソコン＋OA情報セット ご購読期間	□2年(32冊)24,000円	□1年(16冊)12,000円

(注)このカードでの申込みはOAパソコンは創刊号からになります。
また、OA情報は'83年秋号からになります。

購読お申込みは、このハガキかお電話で
☎03(445)6111
OAパソコン読者サービス部

sinclair

これから始める人は、

苦労してコンピュータを学んだ人たち、ごめんなさい。

イの理由
好評のBASIC学習用マニュアルがついてます。初めての人でも基礎からしっかり、だいじょうぶです。

ロの理由
家庭用TVさえあれば、すぐ使えます。必要なものがすべてセットになってこの価格。ほんとに手軽で気軽な入門用です。

パソコンなんてわからない。という人のパソコン。

シンクレア ZX81

付属品：学習マニュアル、ACアダプタ、TV接続ケーブル、テープレコーダ接続ケーブル

¥29,800

これから始めるといい。

ハの理由
ZX81は産業能率大学の通信教育「パソコン入門コース」の指定機種。受講ご希望の方は下記★をごらんください。

ニの理由
ZX81には、質問ハガキがついてます。どんな初歩的なご質問にも、ていねいにご返答。安心の入門用です。

ホの理由
上達に合わせてシステム・アップできるオプションがそろってます。マスターしてからも、ずっと使えるパソコンです。

ぞくぞくソフト

海外のZX81用ソフトがぞくぞく入荷。ゲームから実用まで、いよいよ多彩になりました。

本屋さんにあります。

●札幌/三省堂書店●旭川/三省堂書店●青森/成田本店●弘前/今泉本店●盛岡/第一書店●仙台/高山書店●酒田/青山堂●水戸/川又書店駅前店●西船橋/三省堂書店●東京/三省堂書店　神田本店　池袋店　高田馬場店　新宿店　渋谷店　自由ヶ丘店　大井店　三鷹店　調布店●町田/久美堂●鎌倉/島森書店●大船/島森書店●高岡/文苑堂書店●福井/勝木書店●甲府/柳正堂書店●名古屋/三省堂書店●京都/オーム社書店河原町店●高槻/旭屋書店●大阪/旭屋書店　本店　なんば店　アベノ店●東大阪/ヒバリヤ書店●神戸/ジュンク堂書店サンパル店　三ノ宮センター街店●松江/今井書店●宇部/京屋書店●高松/宮脇書店●松山/明屋書店●福岡/福岡金文堂　本店　デイトス店　地下街店　大橋駅店●大分/明屋書店●鹿児島/旭屋書店丸屋店●那覇/文教図書　書籍店売部

■お求めは三井ダイレクトサービスでも　シンクレアZX81は書店のほか、**三井ダイレクトサービス**でもお求めになれます。資料請求券を切りとり郵便葉書の裏面に貼ってご郵送ください。くわしいカタログと注文申込書をお送りいたします。三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係〒105東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル) ☎03-502-0803～4

★産業能率大学通信教育「パソコン入門コース」へのお問い合わせ……

学校法人　産業能率大学　通信教育部　〒158　東京都世田谷区等々力6-39-15 TEL03-724-9126（受講期間4ヶ月、受講料35,000円　シンクレアZX81付）

■シンクレア・ユーザーズ・クラブ会員募集中……

入会方法の資料は、60円切手（送料）を同封の上、次の住所までご請求ください。　〒154　東京都世田谷区野沢3-22-8-504(上部方)シンクレア・ユーザーズ・クラブ事務局

●ご注文、資料・カタログなどのお問い合わせ
三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係
TEL03-502-0803～4 〒105 東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル)

●商品内容に関するお問い合わせ
㈱エルサポートネットワークシンクレア技術サポート係
TEL03-553-5954 〒104 東京都中央区新富町1-13-24(ミツヤ第5ビル)

●輸入元
三井物産株式会社

資料請求券 BUH10B

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

くらしを豊かに…
日立新技術
HINT

未知の映像は、君の手の中にある。

MARK5のイメージジェネレータなら、
ゲーム作家も夢じゃない。

※画面のグラフィック
表示は、ハメコミ合成です。

新グラフィック機能でスピードプレイ。MARK5は、クリエイティブするパソコン。

●イメージジェネレータで、①8×8ドット単位の図形や記号を256種類まで記憶し、再現可能。多種多彩なキャラクタが簡単につくれる。②いままで機械語でしか表現できなかった高速ゲームが、ベーシック言語でプログラミングできる。③カラフルな中間色が駆使できる。④マルチページと組み合わせて、動きのある画面が満喫できる。●RAM64Kバイト標準実装。最大128Kバイトまで拡張可能。●周辺機器とソフトを豊富にラインアップ。

わかりやすいマニュアルとソフトですぐ使えます。(同梱)

●イメージジェネレータのユーティリティ●イメージジェネレータのデモソフト ●BMCALC. ●MARK5入門書 ●MARK5文法書●BMCALC.の取扱説明書●BASIC使用の手引き ●デモテープの使い方 ●MARK5取扱説明書

HITACHI PERSONAL COMPUTER
ベーシックマスター MARK5 レベル3

本体	MB-6892	¥118,000
カラーディスプレイ	C14-2190	¥108,000
感熱プリンタ	MP-1020	¥ 59,800
コンパクトフロッピーディスク	MP-3375	¥128,000
ティルト台	MP-9790	¥ 8,000

生活と技術をむすぶ

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

電波新聞社㊫141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価300円(送料70円) 雑誌18361-8