昭和58年7月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第7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

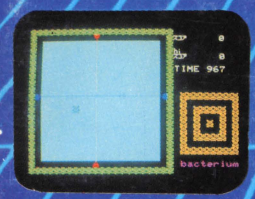
7

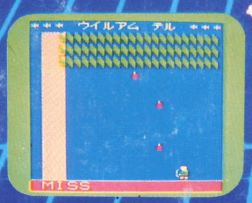
パソコン40機種のソフト56本一挙掲載

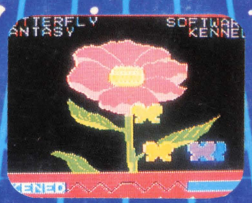
BMJr/L2 ICE ALIEN NEW WORLD BMLIII/MK5 TUNNEL RACE FM7/8 CROW & BALLON お花見大戦争 FP-1100/1000 ALIEN JUNGLE JR-100 メリーポピンズ 牛乳屋さん JR-200 BACTERIUM SUGAR M5 やまたのおろち DEVIL'S ZONE MZ-80K/C/E/1200/700 DIGMONSTER SUBMARINE GAME ALIEN退治 ミニドライブ MZ-80B/2000/2200 TANKEGAME2 PLANETLANDER PASOPIA/5 DESTOROY THE UFO PASOPIA7 トロン PC-6001 ウイリアムテル いそげDr.D 麻雀ゲーム PC-8001 カネカエセゲーム MOUSE ALIVE TECHNO HOLE PC-8001MKII SPACE BEAM PC-8801 DEBUGERのSQUASH BUG PC-9801 DOG FIGHT ぴゅう太 バタフライファンタジー SMC-70 潮干狩り VIC-1001 シミュレーションゲームM.C.海戦 コモドール64 敵基地撃滅作戦 MAX MACHINE キミには免許が取れるかゲーム X1 スクランブル・クラッシュ SUPER HELI ZX-81 BEAM FIRE STAR DUST FIRE HC-20 テレビ黒板 パックリくん FX-702P HOLE UP ATTACK STOP AMA GOLF SHOOT〈W〉 BLOCK OUT PC-1200 ウォーキングゲーム PC-1500 POCKET PIT PB-100 SPACE WAR-II POKER PC-2001 HOVER TRUCK PASOPIA mini ノバースパズル PC-8201 UFOランド JR-800 影ちゃんの大冒険ばーと2 APPLE II SUGORO TREK……

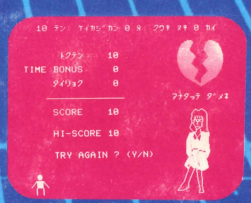
移植マスター大作戦12 保存版！BASIC言語方言辞典①

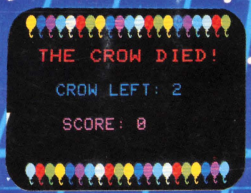
マイコンショウ新製品速報！MZ-2200/FP-200/MBC-55/パソピア7/セガSC-3000/MULTI8…他

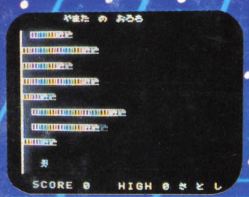


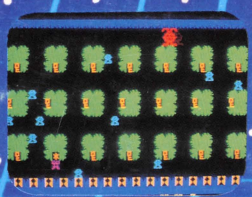


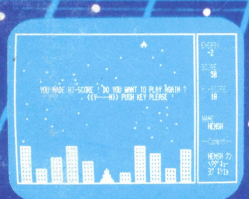


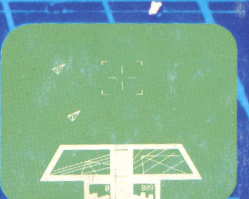












SHARP

●写真のカラーディスプレイMZ-1D05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●テレビ東京9:30～10:00●テレビ大阪9:30～10:00●福島放送23:20～23:50●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●熊本県民テレビ8:30～9:00 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!! 上記以外に東海テレビ/札幌テレビ/東北放送/新潟放送/信越放送/山梨放送/石川テレビ/山陽放送/広島テレビ/テレビ西日本/琉球放送でも「パソコンサンデー楽しく学ぶプログラミング」を放送中

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

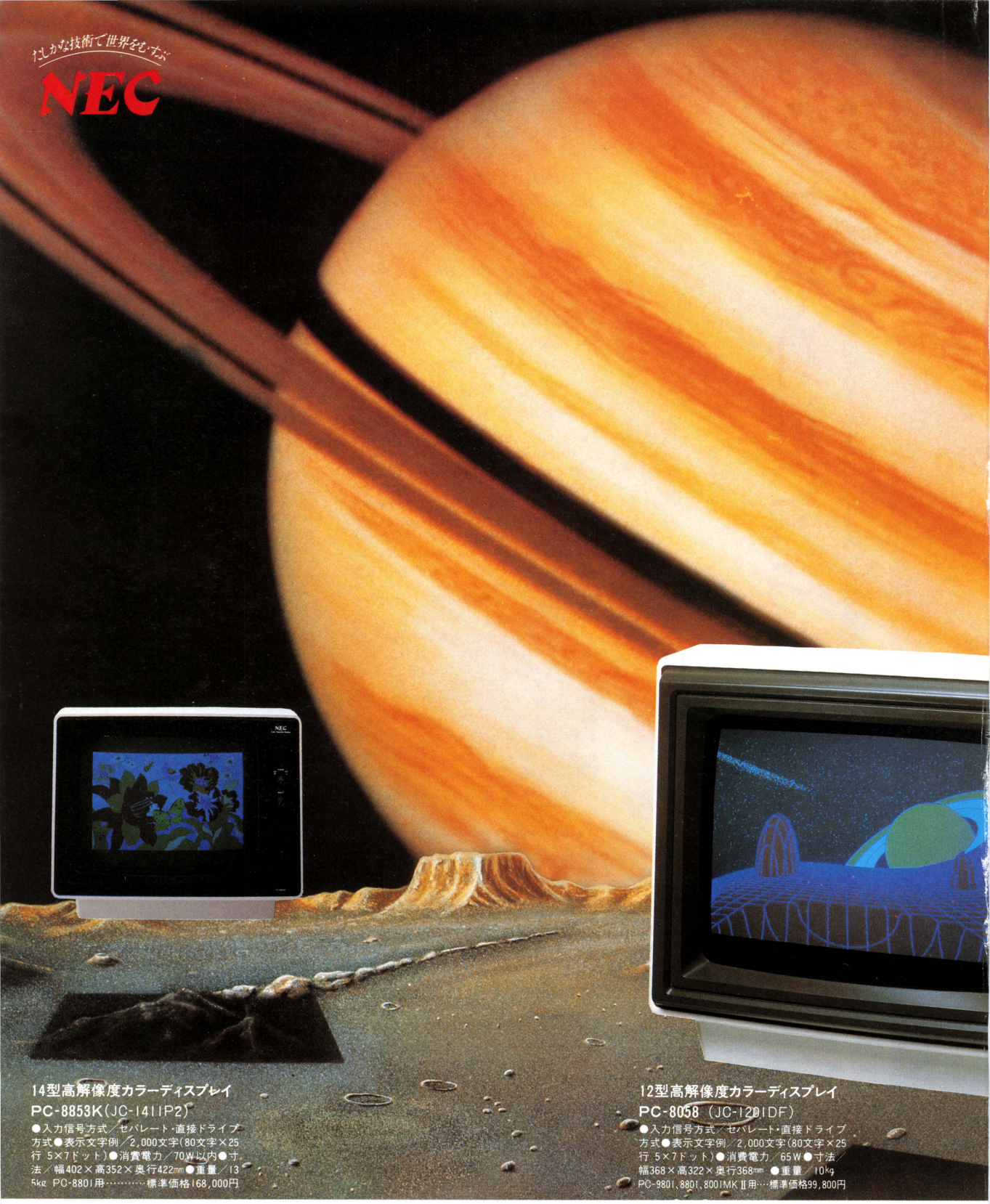
パーソナルコンピュータ
mz-2000

〈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



14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8853K(JC-1411P2)
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行 5×7ドット)●消費電力／70W以内●寸法／幅402×高352×奥行422㎜●重量／13.5kg PC-8801用……標準価格168,000円

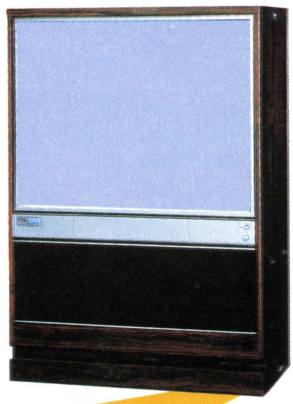
12型高解像度カラーディスプレイ
PC-8058 (JC-1201DF)
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行 5×7ドット)●消費電力／65W●寸法／幅368×高322×奥行368㎜ ●重量／10kg
PC-9801、8801、8001MKⅡ用…標準価格99,800円

宇宙世代のコミュニケーションは鮮やかなビジュアルで始まる。パーソナルコンピュータが身につけた多彩な機能を100%描き出すディスプレイ。それは人間とパソコンが創りだす新しいコスモス(宇宙)のコミュニケーション・マシンなのだ。

コスモ・コミュニ

CaC
Creative Life

ビッグな45型カラービデオプロジェクタから、2,000文字を鮮やかに映す14型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まで、機能と個性で選ばれるNECのディスプレイ群です。



カラービデオプロジェクタ
PJ-45M/D

●スクリーン／透過型特殊スクリーン45型有効画面69.4(タテ)×92.4(ヨコ)cm●入力信号方式／ビデオ入力、セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／120W●寸法／幅1,040×高1,452×奥700mm ●重量／約90kg……標準価格998,000円

RGB端子つき14型
C-14N12PV カラーテレビ

●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行5×7ドット)●消費電力／67W●寸法／幅379×高374×奥372mm●重量13.5kg
PC-9801、8801、8001MK II用 標準価格99,800円

14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8052（JC-1401DF）

●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／65W以内●寸法／幅402×高352×奥422mm ●重量／12.8kg
PC-8001MK II、8801用…標準価格118,000円

14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8053（JC-1401DH）

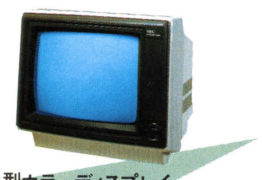
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／69W以内●寸法／幅402×高352×奥422mm ●重量／12.8kg
PC-8001MK II、8801用…標準価格198,000円

14型モノクロディスプレイ
PC-8851（JB-1410P2）

●発光色・白●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字（80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／45W●寸法／幅340×高332×奥340mm●重量／10kg
PC-9801、PC-8801用……標準価格58,800円

12型カラーディスプレイ
PC-8048K（JC-1203D）

●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／1,000文字(40文字×25行、5×7ドット)●消費電力／59W以内●寸法／幅378×高307×奥413mm ●重量／11.7kg
PC-8001MK II、8801用…標準価格67,800円



12型カラーディスプレイ
PC-8049N（JC-1206DH）

●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／65W以内●寸法／幅368×高322×奥368mm●重量／10kg
PC-8001、8801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／複合映像信号●表示文字例／512文字(32文字×16行、7×9ドット)●消費電力／52W以内●寸法／幅368×高322×奥368mm●重量／8.6kg
PC-6001用……標準価格56,800円

12型グリーンディスプレイ
PC-6041（JB-1260M）

●発光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●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)●消費電力／30W●寸法／幅386×高285×奥292mm●重量／6.5kg
PC-6001用……標準価格36,800円

12型アンバーイエローディスプレイ
PC-8047（JB-1202M）

●発光色・イエロー●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／30W●寸法／幅360×高296×奥330mm●重量／6.7kg
PC-8001MK II、8801用…標準価格46,800円

12型グリーンディスプレイ
PC-8050N（JB-1205M）

●発光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／25W●寸法／幅316×高315×奥309mm●重量／6.5kg
PC-8001MK II、8801用…標準価格29,800円

9型グリーンディスプレイ
PC-8046（JB-902M）

●発光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／26W●寸法／幅270×高255×奥261mm●重量／4.7kg
PC-8001MK II、8801用…標準価格35,800円

ケーション

NEC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)

富士写真フイルム株式会社

メディア/時・空・間・を・超・え・て

人類の、宇宙の、過去・現在・未来を駆けめぐる、さまざまな情報…。この多様な情報を正確に記録、伝達する現代のメディア、フロッピーディスク…。なかでも、富士フイルムフロッピーディスクFD/MDシリーズは、高信頼性・高品質を徹底的に追求して開発された「信頼のメディア」。時空間を超えて過酷な使用環境に耐え、情報利用の幅広いニーズに応えます。

▶富士フイルムフロッピーディスク イメージポスター'83 PART-II（サイズB1、728×1030㎜）

100名様 フロッピーディスク・モニター募集！

いま、パソコン誌読者の方々を対象に、富士フイルムフロッピーディスクMD1D、MD2Dのモニターを募集中です。ご希望の方は、下記の応募要領にてお申し込みください。抽選で100名様に、MD1D、MD2Dのいずれかご希望の製品1枚（5インチ専用ホルダー付）、およびアンケート用紙をお送りいたします。モニター後、アンケートにお答えください。

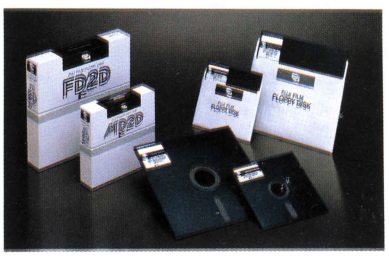
30名様 ポスター・プレゼント実施中！

富士フイルムフロッピーディスクのイメージポスター'83 PART-IIが完成。好評のPART-Iに引続き、抽選で30名様にプレゼントいたします。ご希望の方は、下記の応募要領にてお申し込みください。

■応募要領：官製ハガキに、モニターご希望の方は「FDモニター（MD1D、MD2Dの別を記入）希望」、またポスターご希望の方は「イメージポスター'83 PART-II希望」と明記のうえ、①氏名②住所③年齢④性別⑤電話⑥購読パソコン誌⑦使用パソコン機種⑧パソコン経験年数を記入し、下記応募先へお送りください。なお、当選者の発表はフロッピーディスクもしくはポスターの発送をもってかえさせていただきます。（応募はハガキ1枚に1件のみ）

■応募先：〒106 東京都港区西麻布2-26-30
富士写真フイルム株式会社磁気材料営業部
FD部「FDポスタープレゼント」マイコンベーシック係、もしくは「FDモニター」マイコンベーシック係

■締切り：昭和58年7月25日（当日消印有効）



富士フイルムフロッピーディスク〈FD/MDシリーズ〉
8インチタイプ12種類、5インチタイプ3種類。

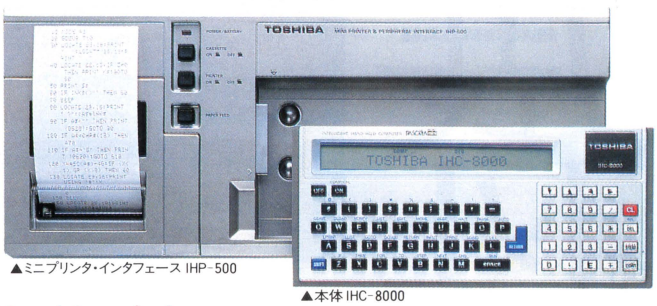
FUJI FILM FLOPPY DISK

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

TOSHIBA

パソピアと交信できる、天才ミニ。

パーソナルコンピュータに直結。
私だけのワークステーションができた。
今日はいいアイデアが生まれそう。
――パソピアとつないだ〔パソピアミニ〕。
あなたはどう使いこなしますか。



▲ミニプリンタ・インタフェース IHP-500
▲本体 IHC-8000

テレビとつなぐ。パソピアとつなぐ。大形プリンタとつなぐ。

●CPUは、高性能・低消費電力のCMOS8ビットマイクロプロセッサ●このサイズでROM20Kバイト、RAM標準4Kバイト・最大16Kバイト(うちシステムエリア約1Kバイト)の大容量●ビジネス・技術計算に必要な命令・関数を豊富に備えた本格的なBASICを採用●単3乾電池3本で約300時間の長時間使用を実現(本体のみ使用時)●JIS準拠の使いやすいキーボード●シフトキー＋アルファベットキーでBASICのコマンド・ステートメント(27語)が入力できるキーファンクション機能●モード切換で電卓としても使用可●ミニプリンタは毎秒24文字の高速感熱式●拡張性にすぐれており、ミニプリンタ・インタフェースにより、カセットレコーダー、ドットプリンタ[1]、CRTディスプレイまたは家庭用テレビ[2]、パーソナルコンピュータ[3]に接続可能

1)ドットプリンタケーブルが必要 2)TVインタフェースが必要 3)RS-232Cインタフェース、RS-232Cケーブルが必要

東芝ハンドヘルドコンピュータ

PASOPIA mini

ハンドヘルドコンピュータ	IHC-8000	54,800円
外形寸法　幅195×奥行88×高さ25mm		
ミニプリンタ・インタフェース	IHP-500	45,000円
外形寸法　幅337×奥行140×高さ45mm		

PASOPIA mini についてのお問い合わせは：東京芝浦電気㈱ハンドヘルド機器部　〒104 東京都中央区銀座5-2-1（東芝ビル）TEL.(03)574-5359(ダイヤルイン)

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

資料請求券
パソピアミニ
マイコンBASIC7

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 RQ8300 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

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)75-2203/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

先端技術をくらしの中に…E(エネルギーとエレクトロニクス)&Eの東芝

YDKシステムセンター

全国どこでも安心してお求めいただけます。

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、遠い人に郎報！ 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NM-9100RO
- ケーブルPC-8894
- 8"FDD PC-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

ミニフロッピーディスク 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 **170,000** 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6,275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。

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

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PC-6091

合計標価 **124,020** 円
マイコンラボサービス ➡ 33,600円

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

PC-8001MKII

- 本体PC-8001MKII
- 漢字ROMボードJIS第1水準PC-8001MKII-01
- 12"カラーモニタPC-8058
- データレコーダPC6082
- 24ピン熱転写プリンタPC-8824
- 漢字ROMボードJIS第1水準

合計標価 **500,600** 円
マイコンラボサービス ➡ 36,000円

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

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
- プリンタPC-8824
- 漢字ROMボードJIS第1水準
- 5インチFDD PC-80S31
- システムディスクPC-8834-2W

合計標価 **835,000** 円
マイコンラボサービス ➡ 36,000円

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MB25010（ケーブル付）
- カラーモニタ14M-112C（14インチ）
- ケーブル
- データレコーダMR-11DR

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5,307円 月々4,300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

※モニターは写真と異なります。

- 本体MB25050
- 増設ドライブMB27609
- 漢字ROM MB-28111
- カラーモニター14M-114C
- ケーブル
- 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11,730円月々8,300円×59回㊏5万×10

富士通

新発売

低価格ワープロ新発売！今、ワープロも個人で使う時代。文具感覚で文書をスピード作成。

マイオアシスII

標準価格 **480,000** 円
用紙1000枚 ➡ サービス

YDKスーパープライス

頭金0円第1回8,800円月々5,200円×59回㊏3万×10回

日立

新発売

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

- 本体MB-6892
- 高解カラーモニタC14-2190
- 3インチコンパクトFDDMP-3370
- 感熱プリンタMP-1020
- I/OカードMP-1805
- システムディスクMA-5370

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

ナショナル

新発売

32字×8行の大型表示。先進のハンドヘルド。

JR-800

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

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Q-701A-JB
- 高解グリーンモニタQ-702A-J
- キーボードQ-703A-JA（ケーブル付）

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

キャノン

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ーソナルコンピュータ。

X-07

新発売

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

シャープワープロ

入力パネルはシャープ独自のひらがな50音順。正しい文書がスムーズに作れる「かな漢字自動変換」の独占サイズ。

WD-800

新発売

標準価格 **498,000** 円
用紙1000枚 ➡ サービス

YDKスーパープライス

頭金0円第1回10,939円月々9,800円×29回㊏5万×5回

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。新発売デジタルテロッパーも装備されてこの価格！

パソコンテレビX1

新発売

- 本体CZ-800C
- ディスプレイテレビCZ-800D
- グラフィックRAM CZ-8GR
- デジタルテロッパCZ-8DT

合計標価 **389,800** 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10,452円月々8,000円×29回㊏3.5万×5回

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SMC-70
- 高解カラーモニタKX-13HGI
- モニターケーブルSMK0091
- モニタースタンドSMK0091A
- マイクロFDD×2 SMI-7012A
- システムディスク（CP/M）SMW-7002
- SONY DISK BASIC SMW-7011A
- プリンタSMI-7020
- プリンタケーブルSMK-0020
- 日本語ワープロSMW-7040K

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

YDKニュース

YDKフレッシュアップセール

7月1日㊎～8月31日㊌

Wプレゼント

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。

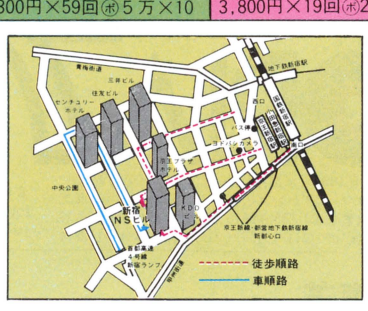
レジャー用品プレゼント

お買い上げ3000円以上でもれなく1回 "パソコン福引き"のチャンス！ Tシャツ、トレーナーなど各種レジャー用品があたります。

全館FRESH UP！

YDKシステムセンターが全面改装。430㎡の広いスペースが、より一層見やすく、解りやすく、そして買いやすくなりました。おさそい合わせの上、お出かけ下さい。

- ☆生活提案コーナー
- ☆YDKおすすめシステム展示コーナー
- ☆YDKソフトバンク
- ☆ホビーコーナー
- ☆本格ビジネスコーナー
- ☆ワードプロセッサコーナー
- ☆ご相談カウンター
- ☆ビジネスソフト実演コーナー
- ☆中古パソコン販売コーナー



お申し込み方法

全国完全無料配送！（すべてにオリジナルトレーナーをプレゼント）

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)

マルチポート 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 新宿OAスクール(03)349-8770

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 ●富山(0764)42-2328 ●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。

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サイズ)●重量 800g(本体のみ)

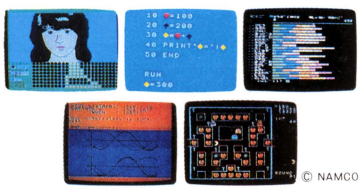
※改良のため、予告なく仕様を変更することがあります
※ご家庭のテレビがそのまま使えます。

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、PIO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
M5の書籍続々発売！「パソコン・アニメ入門」上・下巻(コンピュータ・エージ)各980円、「M5おもしろクリエイティブ」(学研)980円、「パソコンBASICで遊ぶ本」(廣済堂出版)1,300円。本屋さんで見てね!!

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・7 M5

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№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。№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。№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の活用法を詳しく解説(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☎02635-4-0271 ●詳しい資料は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、ご請求ください。 東京支店/〒160東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル内私書箱6026号☎03-348-6801・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11F☎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札幌市中央区北一条西2丁目札幌時計台ビル6F☎011-222-2821・仙台営業所/〒980仙台市本町1-12-12☎0222-63-3691・長野営業所/〒390松本市深志2-2-9加納ビル2F☎0263-36-7251・広島営業所/〒730広島市中区幟町3-1第3山県ビル4F☎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

マイコンBASICマガジン

Hudson soft

SHARPパソコンテレビX1用特選☆PC

ゲームソフト

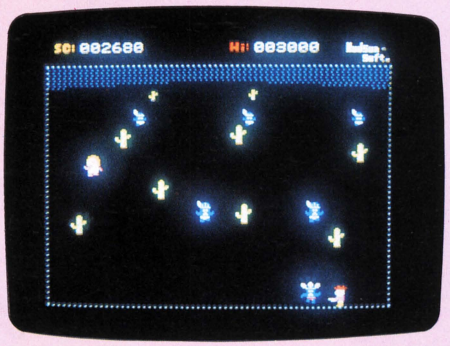
遂に完成 HuWP
X1用日本語ワープロ堂々完成
定価　￥24,800

新作ゲームソ

ガンマン誌上決戦!!

1 貴方は西部のおたずね者、さあゲームスタート

2 さあインディアンと騎馬が出てきました。

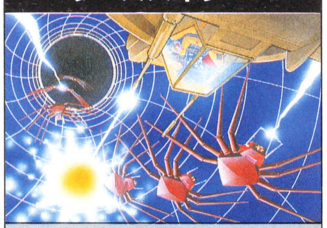


インディアンが、走って、騎馬で、あなたに弓を射って来る！テントや木立ちに隠れながら果敢な攻撃を繰り返してくるのだ…特に酋長のアタックはすごい!!死ぬか、生きるかは君のガンさばきにかかっている。右に左に移動して相手を倒すのだ。指輪を拾うと一挙にボーナスのチャンスだ。さて君は最高得点を出せるかな？

X-1037-G　言語M　￥3,800

3 あ～あ、貴方の運命はおしまい！

ザ・スパイダー

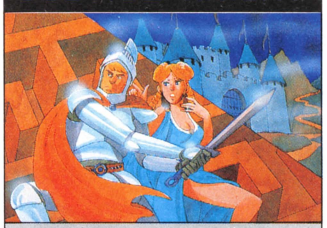


X-1050-G　言語M　￥3,800

MJ-05

X-1053-G　言語M　￥3,800

JUSTICE KNIGHT

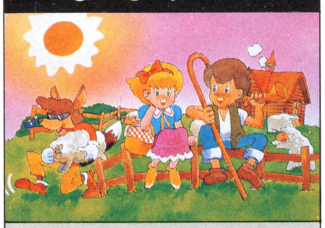


X-1056-G　言語M　￥3,800

華麗な怪盗

X-1055-G　言語M　￥3,800

ひつじ や～い



X-1052-G　言語M　￥3,800

HELP!

X-1054-G　言語M　￥3,800

※最新ソフトカタログをご希望の方はX1,MZ-700,FM-7,MZ-2000,PC-8001mkII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。

-8001mkII用特選☆富士通FM-7用特選

フト誌上公開

Hudson soft

miniHuBASICコンパイラー好評発売中
（整数型ベーシック→マシン語変換プログラム）
適応機種，XI, MZ-700, PC-8001mkII
定価　￥6,000

ゲームソフト

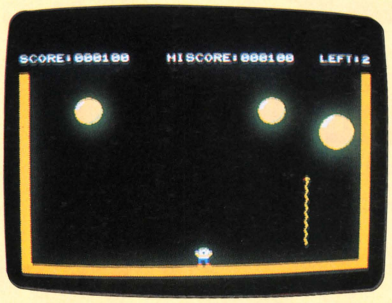
キャノンボール

1 密室の中にボールが1・2・3……

君はある時ふと目をさますと狭い部屋に閉じ込められていた。すると突然頭上から大きなボールが落ちてきた。君のもっている武器は槍だけだ。ボールにつぶされないようにボールを破壊しなければならない。ボールは破壊されるたびに2つに分かれて、しまいに消えてしまうが下手に破壊すると部屋中ボールだらけになってしまう。そこは君の頭脳でカバーしてくれ！

XI	X-1033-G	言語M	￥3,800
PC8001mkII	YB-1008	言語M	￥3,800
FM-7	LA-1030	言語M	￥3,800

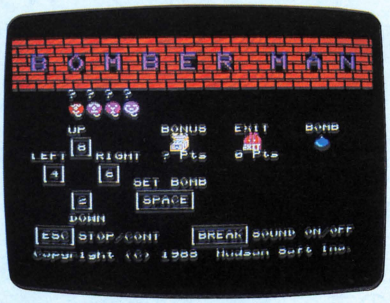
2 ボールがふえてきました。高得点の秘密はボールを一つずつ確実に消すことです。



3 ほとんどボールの洪水、貴方の運命は……

爆弾男

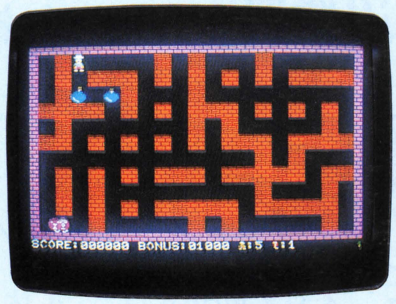
1 さあゲームスタート



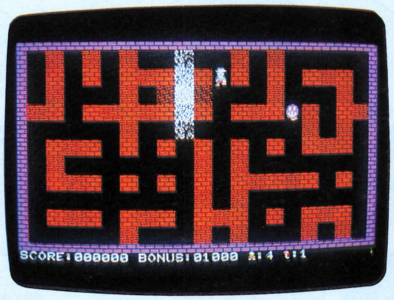
フワフワ、ポョ～ンと無気味な風船オバケにつかまったら最後、あなたは食べられてしまう。しかし!!あなたは爆弾を沢山持っている。タイミングよくセットして、爆風で風船オバケを割ってしまうのだ。そして次々に壁をこわして宝物を見つけよう!!ただし、壁の中には風船オバケも眠っている。中から出て来るのは、どっちだ!?

XI	X-1031-G	言語M	￥3,800
PC8001mkII	YB-1003	言語M	￥3,200
FM-7	LA-1023	言語M	￥3,200

2 フーセンオバケをおびきだし爆弾をしかけよう。



3 タイミングよく、爆弾をしかけフーセンオバケをやっつけよう。



あらゆるメディアに人間性を
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

★ホビーもビジネスも"買って安心"のイレブン!!

株日本ソフト&ハード社

21,000台の販売・サポート
NO.1実績が信用です。

名古屋駅前店もよろしく!!

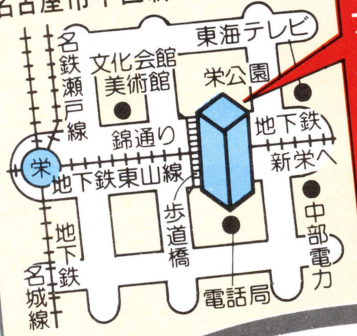
6/18(土) 名古屋栄町に 堂々OPEN!

イレブン 12号店

名古屋栄町12号店

☎052(971)3421

名古屋市中区新栄町2-4アーチビル3F



コンピュータ・イレブン アーチビル3F

パソコンでパソコンが当る!!

★パソコンによるジャンボ抽選会★

来店者全員 粗品進呈

特賞	一流メーカーパソコン11台
1等	カラーモニタ11台
2等	パソコンラック11台
3等	オリジナルソフト3セット20名
4等	オリジナル書籍1冊50名

パソコンが当った!!

よろこびの竹内さん(大阪)

「当ったパソコンで子供(中一)にも勉強させようと思っています。ほんとにビックリしました。

オープン記念 特別セール

6月18日〜7月19日

■全店同時協賛■

周辺機器特価セール!

5〜58%OFF

モニター・プリンター・フロッピーディスク等。激安

新発売 8ビット機 比較フェア

三菱MULTI-8 ¥123,000

東芝PASOPIA-7 ¥119,800

日立MARK-5 ¥118,000

特別相談

Tokyo Disneyland 招待券進呈!!

ディズニーランド招待券進呈!!

特別限定

20万円以上の商品又はシャープ各本体、ご購入の方へプレゼント。

パソコンスクール開設中

日曜 午前中 無料 講習

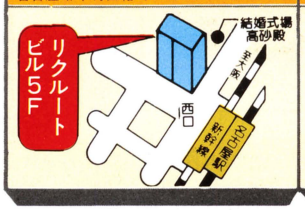
●東京 ●名古屋 ●大阪

中部関西地区

名古屋駅前③号店

☎052(451)7371

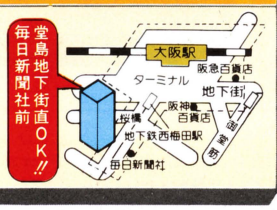
名古屋市中村区椿町1-16リクルートビル5F



大阪ニュー梅田⑩号店

☎06(346)1552

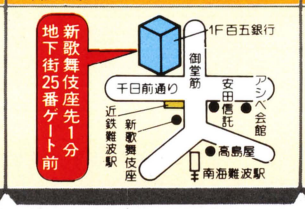
大阪市北区堂島2-2-2近鉄堂島ビル7F



大阪難波⑥号店

☎06(213)7387

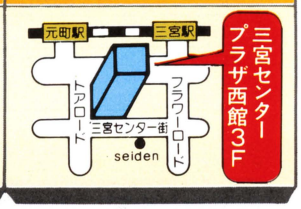
大阪市南区難波2-1-2太陽生命難波ビル3F



三宮神戸⑨号店

☎078(332)3961

神戸市中央区三宮町2-1-5センタープラザ西館3F



資料請求券 オープン M-7

株日本ソフト&ハード社は教育・開発・出版・卸・小売・通販のパソコン総合企業です。

〒171 東京都豊島区高田3-11-14 藤間ビル | ☎03(232)0541代

コンピュータイレブン直営ショップは 東京 横浜 名古屋 大阪 神戸 5大都市に12店舗!!

6/18(土)名古屋栄町店・5/20(金)上野駅前店 続々オープン

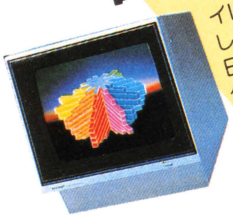
会社創立 10周年 大感謝市

コンピュータイレブンの母体㈱日本ソフト&ハード社

6/18(土)▶7/19(火)

イレブンオリジナルカラーモニタ(シャープ製)(2,000文字RGB)¥69,800

毎日毎日 先着11名様 記念品進呈



イレブンが10周年を記念しまして、2,000文字RGB(640×200)カラーモニタ¥69,800 SOHACOM(シャープ製)を抽選で11名様にプレゼント!!

SOHACOMマークはイレブンオリジナル商品です。

カラーモニタ セットセール 超特価

頭金なし クレジット可

NEC PC-8001mkⅡセット、シャープMZ721セット、FM-7セット、FM-8セット、CASIO FP-1100セットが、セットで20~35%OFF

RGB(2,000文字)カラー……¥69,800

13号店 ELEVEN 中古PLAZA オープン

びっくり市ショップ

6月18日(土) 高田馬場駅前0分TAK11ビル3F

TEL:03(209)5233

☆新品同様のパソコン・周辺機器を特別大特価(~70%off)で大放出!!

●店頭デモ品大処分!! ●下取り品大特価!!

●レンタルOK 1ケ月9,000円

サポート重視

イレブンはパソコンの活用法(ビジネス)を販売しています。

●保守、サポート万全・安心と信頼・見積迅速・スピーディな設置のコンピュータ・イレブンです。

便利な簡易即決リース・クレジット(4・5・6年)をご利用ください

〈特に企業、官公庁、学校向に好評です〉

(詳しくはシステム課☎03-233-0708又は各支店・店長まで)

イレブンの通信販売システムは 電話1本で翌日着!!

PASOCOM PLAZA

受付時間10:00 19:00 (一部地域除く) 年中無休

コンピュータイレブン兄弟会社

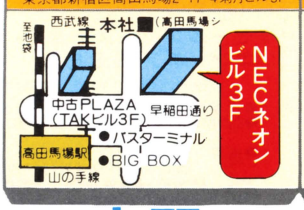
東京 ☎03(209)5266代
名古屋 ☎052(451)7374代
大阪 ☎06(341)7324代

関東地区

高田馬場 駅前 ①号店

☎03(209)7376

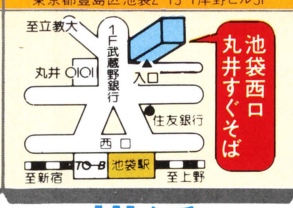
東京都新宿区高田馬場2-17-4菊月ビル3F



池袋 西口 ⑤号店

☎03(980)1271

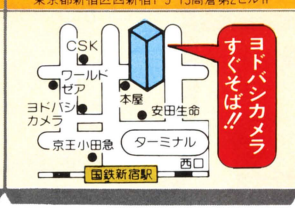
東京都豊島区池袋2-13-1岸野ビル3F



新宿 西口 ⑦号店

☎03(342)4821

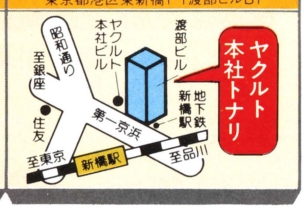
東京都新宿区西新宿1-9-13高倉第2ビル1F



新橋 東口 ⑧号店

☎03(572)5166

東京都港区東新橋1-1度部ビルB1



上野 駅前 ⑪号店

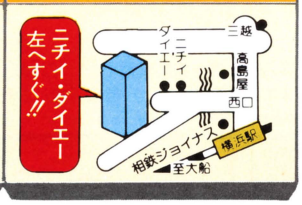
☎03(833)0341

東京都台東区東上野2-19-3第2吉沢ビル2F

横浜 西口 ④号店

☎045(312)4611

横浜市西区南幸2-5-4深沢ビル1F



クレジット祭り!! 全店開催中

★★ 頭金なし 超低金利 ★★

全国直営ショップ展開する Computer 11 コンピュータ・イレブン

10:00~19:00

官公庁・学校・企業の方には所定様式で迅速にお見積り致します。

イレブンフレンドショップ募集! / マイコンショップの方が☎電話1本で全メーカー商品(本体・周辺・ソフトその他)の仕入が出来るシステム「イレブンフレンドショップ」の加盟店を募集しております。店舗展示・宣伝拡販サポートも行います。お問い合せ☎03(232)0612担当/高橋・平井

池袋東口に待望のマイコン大型総合サービス店　良心的営業方針は熱烈大好評!!

単なるマイコン屋を大きく
超えた未来派コンサルタント。

マイコンセンター60

下記の組合せは、ほんの一例です。本誌の他ページもよくご参照の上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。

週刊誌サイズのハンドヘルド
コンパクトボディーに
超本格機能
PC-8201

ワインレッド(R)・メタリック(M)・ホワイト(W)
★大型液晶：40桁×8行　★CRT接続で640×200ドット　★漢字もOK★メモリーは最大128Kバイト(本体内)★RAMに書き込み保存で手帳がわりも★データ通信もOK

●PC-8201

合計標価**138,000円**➡　ウルトラプライス

1. 頭金0円 月々4,300円×36回ボ0円
2. 頭金0円 月々3,300円×24回ボ1万7千×4回

機能欲ばり派のあなたに.! ゲーム 学習、プログラム、本格ビジネス 漢字処理

●本体PC-8801 ●4050文字カラーFTC-1450 ●データーレコーダーPC-6082●テープソフト10本●漢字プリンターNK3618-22●5″両倍2DrF.D.D PC-80S31(ケーブル、システムディスク込)●用紙1,000枚サービス●5″両倍ディスケット10枚サービス●日本語ワープロ5″ディスクソフト

合計標価938,000円－(SAVE138,500円)

➡799,800円

頭金0円 月々9,900円×60回ボ5万×10回

素晴らしいNECの5機種

3年間ベストセラーの名機8001が一挙に

巨大改良　➡PC-8001マークII

●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)

合計標価293,000円－(SAVE63,200円)

➡229,800円

頭金0円 月々3,900円×50回ボ1万3千×8回

ホビーに、学習に、家事に、豊富なソフト
シンセサイザー…他多機能(お子様向き)

●本体PC-6001 ● PC-6006　●ご家庭カラー用ケーブル●カラープロッタープリンターPC-6022 ●用紙サービス●ソフト5本

合計標価**228,620円**➡　ウルトラプライス

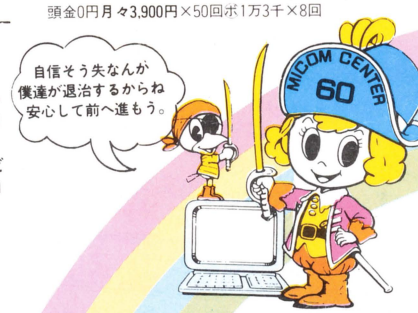
1. 頭金0円 月々3,600円×48回ボ1万×8回
2. 頭金0円 月々3,400円×36回ボ2万×6回

超本格派に(ビジネス、学術向き)最新16ビット機

●PC-9801 ●漢字9801-01●カラーNH-14DA●漢字プリンターNK361822　●8″標準F.D.DPC-9881 ●8″ディスクワープロソフト ●用紙1,000枚サービス●8″両倍ディスケット10枚サービス

合計標価**1,178,000円**➡　ウルトラプライス

頭金0円 月々12,500円×60回ボ7万×10回
リース例 6年で月額20,570円



シャープ パソコンテレビ X1

今一番ナウいパソコン

テレビ画像とのクロスオーバー
コンピューターグラフィックス
スーパーインポーズ
サウンドジェネレーター
他、盛沢山

[ローズレッド
メタリックシルバー
スノーホワイト]

「見る」「創る」「学ぶ」「遊ぶ」

●CZ-800C D
●グラフィックRAM CZ-8GR ●ソフト5本サービス

合計標価**300,000円**➡

1. 頭金0円 月々4,400円×60回ボ1万×10回
2. 頭金0円 月々3,600円×36回ボ3万3千×6回

こんなMZを待っていた

●MZ-731
(本体、カラープロッタープリンター、データレコーダー、ご家庭テレビ接続OK)

合計標価 **128,000円**➡　ウルトラプライス

頭金0円 月々3,300円×24回ボ1万3千×4回

ナショナルJR-200
基本に忠実なあなたに。

●JR-200(家庭用カラー用とラジカセ用ケーブル込)

標準価格**79,800円**➡　ウルトラプライス

1. 頭金0円 月々3,000円×24回ボ0円
2. 頭金0円 月々3,000円×12回ボ2万×2回

●JR200 ●専用カラーTX-12TI
●ダビンチRQ-8300 ●ソフト5本

合計標価**180,100円**➡　ウルトラプライス

1. 頭金0円 月々3,600円×36回ボ1万×6回
2. 頭金0円 月々3,300円×24回ボ2万6千×4回

SONYらしさが、パソコン技術にも

●SONY SMC-70●プリンターSM-7020(ケーブル込)2DrマイクロF.D.D●カラープロフィールファインKX-13HGI(ケーブル込)●テンキーSMI-7060●3.5マイクロディスケット10枚●用紙1,000枚●CP/M●ディスクBASIC

標価合計**869,600円**➡　ウルトラプライス

頭金0円 月々9,900円×60回ボ5万×10回

16ビット・8ビット両用機(CP/M実装)

●FM11-EX(カラーCRT、CP M-86、F-BASIC簡易言語(FMCALC)) ●プリンター(MB27403)
●増設FDドライブ(MB27609)●漢字ROM

合計標価**854,400円**➡　ウルトラプライス

頭金0円 月々9,900円×60回ボ5万×10回

安すぎる超能力機FM-7(富士通)

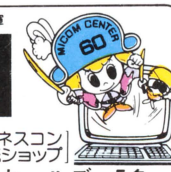
●FM-7 ●当社推奨高解カラーRGB-III　●適正FMデータレコーダー

合計標価**259,000円**➡　ウルトラプライス

頭金0円 月々4,200円×36回ボ1万8千×6回

あなたの実力を のびのび発揮

最先端をリードする人間尊重集団



日本有数のパソコン・ビジネスコンピューター・ワープロの一流ショップ

◆男女パソコン セールス　5名
　コンサルタント　5名
◆男女企画スタッフ　5名
　(広告宣伝・通信販売等)
◆セールス システムズ・エンジニア(S.S.E.)　5名

各種共内勤　年齢18～40歳位迄

●給与当社規定(実績により高額評価)
●勤9時30分～20時30分　隔週休二日制

●面接　毎日。10時～19時
履歴書・写真(貼付)持参来社

給与は三ヶ月毎一年後に見直しUP!(実績により)

勤務時間は相談に応じます。

マイコンセンター60
豊島区東池袋1－21－5 ☎(980)1360(代)

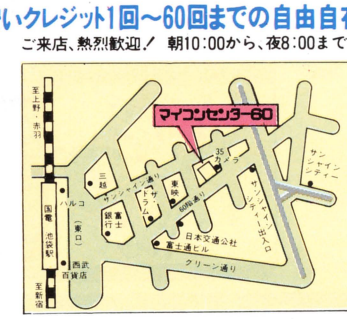
お電話1本、お葉書1枚で!! 全国即納システム(配送料は完全無料) ●日本一安いクレジット1回～60回までの自由自在

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。

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)⓫銀行振込ご利用の方は住友信宅銀行池袋支店　普通口座－No.2706052にお振込下さい。　※送料手数料は差引OK　※口座名：株マイコンセンター

ご来店、熱烈歓迎!　朝10:00から、夜8:00まで!



お問い合せ
お申し込みは
マイコンセンター60
BG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)

CASIO

フルカラーグラフィック
くっきり映像

画面サイズは2種類(40文字・80文字モード)。スクリーンモードは3種類(カラー/高解像モノクロ/カラー&モノクロ)。カラーグラフィックでは、640(320)×200ドット、ドットごとに着色可能(8色)。モノクログラフィックでは、640×200ドット3画面、320×200ドット6画面、さらに640(320)×400ドットの高解像度画面。

- ユーザー座標系、ビューポートの採用により、関数グラフ、図形の拡大縮小、部分図も自由自在。
- サークル、ペイントなど豊富なグラフィック制御命令が、スムーズなグラフィック表現をサポート。
- 鮮明なカラーグラフィック、動きのある図形処理など、多彩な利用が可能。

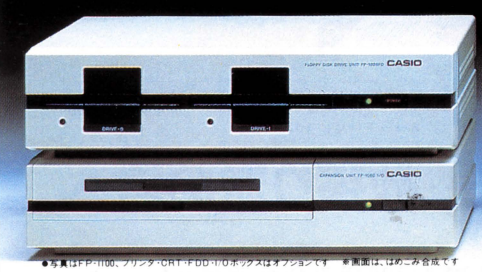
24桁・10進演算
しっかり演算

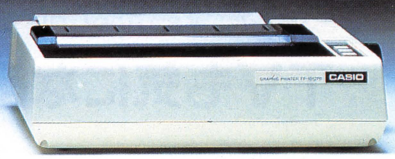
基本は、なんといっても演算への信頼性です。FP-1000シリーズは、有効桁数で誤差のない、また、ビジネスや科学技術計算に最適な10進演算を採用。単精度では6桁、倍精度では16桁、倍々精度では24桁、指数部は10^{+99}まで扱える徹底ぶりです。

- ASN X、ACS X、log₁₀ X、双曲線関数など数学関数のコマンドも充実。
- 標準偏差、回帰分析がノンフロクラミングで使える統計処理機能。
- ON RAMのフロクラムがあっても、エリア切り換えて別のフロクラムが組み込めるフロクラムエリア分割機能(10分割)。
- カナ文字の変数名により、フロクラムが組みやすく、デバックもスムース。

メモリー増設、システム拡張
すっきり拡張

RAMメイン64Kバイト、ROMメイン36KバイトからRAM128Kバイト、ROM256Kバイトまで拡張可能。FDD、ミニフロッタプリンタ、漢字プリンタなど各種の周辺機器をワンタッチで接続できます。メインメモリーの延長として使えるC/MOS-RAMパック、パワーオンマルチランゲージを可能にするEP-ROM用パック、JIS第1水準の漢字ROMパックなど豊富なオプションもスロットイン方式で簡単に差し換えできます。





●写真はFP-1100、プリンタ・CRT・FDD・I/Oボックスはオプションです。　※画面は、はめこみ合成です。

パソコンは性能が第一だ。

パーソナルコンピュータ
FP-1000 SERIES

FP-1000 ¥98,000(本体価格)　**FP-1100** ¥128,000(本体価格)

●ホビーからビジネスまで豊富なソフトウェア・ライブラリーが用意されています。

性能を高める周辺機器ぞくぞく新登場。

●12"グリーンCRT(FP-1001) ¥39,800 ●14"カラーCRT(FP-1002) ¥79,800 ●14"高解像度カラーCRT(FP-1004) ¥98,000 ●14"高解像度カラーCRT(FP-1003) ¥168,000 ●片面単密度FDD・1ドライブ(FP-1021FD) ¥75,000 ●両面倍密度FDD・1ドライブ(FP-1022FD) ¥98,000 ●両面倍密度FDD・2ドライブ(FP-1020FD) ¥298,000 ●4色ミニプロッタプリンタ(FP-1011PL) ¥34,800 ●グラフィックプリンタ(FP-1015PR) ¥59,800 ●グラフィックプリンタ(FP-1012PR) ¥139,800 ●漢字プリンタ(FP-1014PRK) ¥189,000 ●C/MOS-RAMパック(FP-1030) ¥40,000 ●EP-ROM用パック(FP-1031) ¥10,000 ●漢字ROMパック(FP-1032K) ¥35,000 ●RS-232Cパック(FP-1035RS) ¥25,000 ●汎用拡張ボックス(FP-1060IO) ¥65,000 ●ユニバーサルボード(FP-1040UB) ¥4,900 ●CP/M(FP-CP/M-5) ¥29,000

カシオ計算機株式会社
〒160東京都新宿区西新宿2-6-1新宿住友ビル☎03(347)4811(代)

ツクモ全店マイコン買取り、下取りグレードアップセール

お勧め入門機組み合わせセット

シャープ MZ-700組み合わせシリーズ

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

CRT-140R
標準価格￥67,800
サンヨー製14型中解像度RGB
カラーモニターTV　くっきり
鮮明な画像を再現します。

ツクモオリジナル
ジョイスティック
JOY-700 ￥5,800

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)
＝￥120,600➡￥89,800

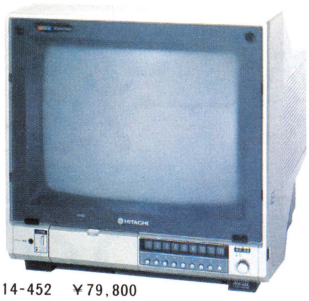
Bセット MZ-721＋三洋 CMT-140R(￥67,800
接続ケーブル￥1,800)＋JOY-700＋
ツクモサービスソフト5本(￥12,500)
＝￥177,700➡￥128,000

Cセット MZ-721＋ニデコム NH-12D9(￥99,800
接続ケーブル付)＋JOY-700＋ツクモサービ
スソフト5本＝￥207,900➡￥162,000
各セット送料￥2,000

ツクモサービスソフト5本
￥12,500

MZ-731(￥128,000)での組み合わせセットを御希望の方は、上記の各セット価格に￥32,000を加算した額が各セット価格になります。

TVも気になる‥マイコンも気になる‥欲張り派の君へ



日立 C14-452　￥79,800

今月のスペシャルセット

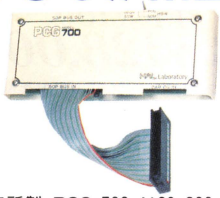
日立 14インチ2WAYモニターTV＋MZ-700組み合わせセット

主な仕様
- ○TVとモニターの切換えは前面でワンタッチ
- ○RGB入力端子付
- ○画面位置調節ツマミ付
- ○40×25文字(1000文字)表示可能
- ○スモークドフィルター付
- ○モニターTVとして使用時でも、TVの音声のみはモニター出来ます。

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

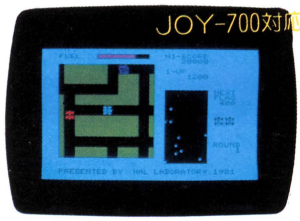
負けるな!!MZ-700「グラフィック機能」+「サウンド機能」



HAL研究所製 PCG-700 ￥29,800

MZ-700ファン待望のメカ「PCG-700」￥29,800で遂に登場!!

- ●PCG-700は"Programable Character Generator"の略称でMZ-700が持っている キャラクターを自由に作り変える事が出来る画期的な周辺機器です。
- ●最大256種類のキャラクターが定義出来ます。
- ●再定義により、無数の文字が表現可能です。
- ●MZ-700メモリーは使用しません。
- ●PCGのON/OFFは基板上のスイッチ又は、プログラムで行ないます。
- ●PCG-700は、バスタイプですのでCPUを取りはずす必要はありません。



スペースラリーZ ￥3,000送料￥300

メイズパックマン ￥3,000送料￥300

ディグダイバー ￥3,000送料￥300

その他

○パックマン(JOY-700対応)
￥3,000送料￥300

今、入手のチャンス!! **PCG-700組み合わせシリーズ** PCG-700＋ツクモサービスソフト3本＝￥38,800➡￥29,800送料￥1,200

特報 PCG-8800(HAL研究所製高分解グラフィック装置 ￥44,800)＋ツクモサービスソフト5本(￥17,500)＝定価￥62,300➡￥45,800送料共

あなたのオリジナルな組み合わせでも超特価!!

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）

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 サンヨー11DR＋ツクモサービスソフト5本＝定価 ➡特価￥133,000

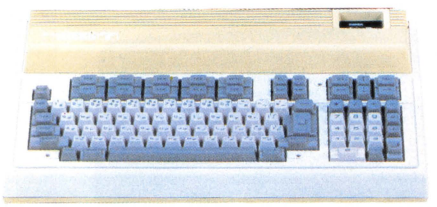
Bセット PC-8001MKII＋中解像度モニターTV＋接続ケーブル＋データレコーダ サンヨー11DR＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥217,400➡特価￥167,000

Cセット PC-8001MKII＋NH-12D9＋データレコーダ サンヨー11DR＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥250,600➡特価￥201,000

Dセット PC-8001MKII＋CMT-140M＋接続ケーブル＋データレコーダ サンヨー11DR＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥280,600➡特価￥203,000

各セットに対しデータレコーダをKD-290Rへ変更の場合PC用￥107,000の差額になります。

富士通 FM-7 組み合せシリーズ ￥126,000（簡易言語ソフト付）



Aセット FM-7＋家庭TV用アダプター＋専用データレコーダ＋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＋中解像度モニターTV＋接続ケーブル＋専用データレコーダ＋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＋NH-12D9＋専用データレコーダ＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥253,600➡特価￥197,000

Dセット FM-7＋CMT-140M＋接続ケーブル＋専用データレコーダ＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥285,400➡特価￥203,000

各セットに対しデータレコーダをKD-290Rへ変更の場合FM用￥125,000の差額になります。

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インチ中解像カラーモニター＋書籍＋ソフト5本＝定価￥211,800➡特価￥128,000

日立 ベーシックマスター MARK5 ¥118,000

東芝 パソピア5 ¥99,800

新製品ぞくぞく入荷 Canon X-07 特別拡販セール中!!

¥69,800

東芝 パソピア7 ¥119,800

おすすめ簡易ビジネスセットワープロ編

Aセット PC-8801＋12M-18B＋PC-8801-01＋スーパーライター(T)＋GP-550＋ソフト5本＋Pケーブル＝定価￥460,000➡特価￥368,000

Bセット PC-8801＋12M-18B＋PC-8801-01＋スーパーライター(T)＋Pケーブル＋RP-80＋ソフト5本＝定価￥429,600➡特価￥345,000

Cセット PC-9801+12M-18B+PC-9801-01+NK3618-22+KD-290D/PC+PC-9835-2W+Dケーブル+10Pペーパー500枚 文章(D)＝定価￥826,300➡特価￥669,800

※スーパーライターはモニターTV、640×400ドットタイプに限る

各社ディスクウルトラ・スーパー・特価セール チャンス

NEC PC8000シリーズ対応

東京電子科学機材 LFD-550PC

定価￥148,000

PC-8801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 定価￥184,800 語ローダー➡￥138,000

PC-8001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 ➡￥173,000
マルチカードをPC8033にした場合148,000

PC-8001MK-II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 定価184,500 語ローダー➡￥138,000

工人舎 KD-290PC

定価￥148,000

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 定価184,800 語ローダー➡￥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 ➡￥173,000
マルチカードをPC-8033にした場合 定価￥187,000 ➡￥148,000

PC-8001MK-II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 定価￥184,800 語ローダー➡￥148,000

エプソン TF-20

定価￥163,000

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＝￥163,000

富士通FM-7対応

工人舎 KD-290/FM

定価￥148,000

KD-290/FM＋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＝￥152,000

通販荷作送料 各￥2,000

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。
- 各種クレジットカード取扱い。日本信販、JCB、DC、UC、VISA

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

九十九電機 株式会社

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

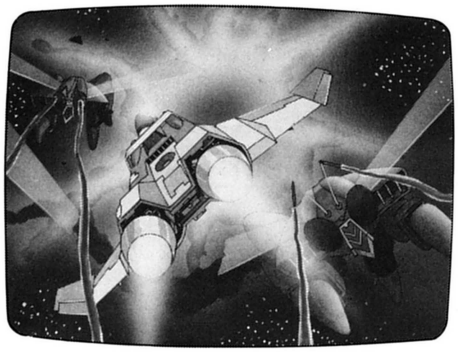
■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日

GAME

おもしろゲームソフト

PC-8001mkII特選

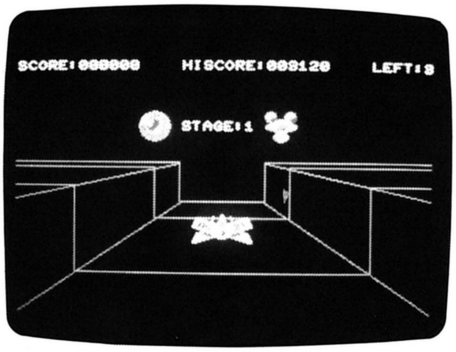
ローリングシューター



飛来するエイリアンをやっつけろ

YB-1010　言語M　¥3,200

カエルシューター



怪物カエルが襲ってくるぞ

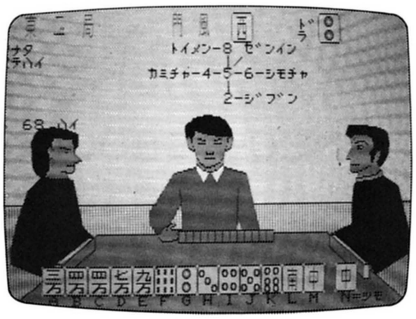
YB-1025　言語M　¥3,800

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！

YB-1009　言語M　¥3,200

PC-8801用 4人マージャン



マージャン技術のレベルアップにどうぞ

WA-1049-G　言語B　¥4,800

ソフト名	SERIAL		言語	PRICE(¥)
スーパーゴルフ	YB-1001	コースを回る休日のゴルフは楽しいものです	B	3,800
夢のプロ野球	YB-1002	巨人VS西武、夢のカードが実現	B	3,200
爆　弾　男	YB-1003	風船オバケをやっつける	M	3,200
ガ ン マ ン	YB-1004	君は西武のプロガンマン	M	3,200
あなたは名カメラマン	YB-1005	森の動物写真を撮りましょう	M	3,200
ミスターバタフライ	YB-1006	あっ！蝶々が襲ってくる	M	3,800
ベジタブルクラッシュ	YB-1007	にんじん君、なす君、りんご君が登場！	M	3,800
キャノンボール	YB-1008	さあ、大変！タマの洪水だ	M	3,800

あらゆるメディアに人間性を
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

■SYSTEMコーナー
■SOFTコーナー
■PLAYコーナー

メディア札幌 井 今井

■所在地／札幌市中央区南1条西2丁目
■TEL／(011)281-1151(内線2294)
■営業時間／AM.10：00　PM.6：00
（土、日曜日はPM.6：30まで）
■定休日／毎週水曜日

ハドソンソフト直営店

道内最大規模北海道パソコンセンター内

シャープパソコンランド札幌　　富士通マイコンスカイラブ札幌
東芝パソコンサロン札幌

ボーナスでビッグチャンス

差をつけるのは今だ！

ボーナス兼用で支払楽々

シャープ

MZ-731セット
〈ビジネスマンコース〉

MZ-731	¥128,000
カラーディスプレイ14M-111C	¥ 67,800
ケーブル	¥ 1,800
ソフト10本	¥ 32,000
SP-5030	¥ 3,000
ロールペーパー	¥ 490
ボールペン黒又4色	¥ 850
本（パソコンサンデー）	¥ 980
（アタッシュケース） 7,000円プラス	
合　計	¥231,920
販売価格	¥198,000

ローン	頭金	1回目	2回目以降	ボーナス
20回	0円	8,840円	7,100円	20,000円×4回

MZ-721セット
〈入門者コース〉

MZ-721	¥ 89,800
カラーディスプレイ14M-111C	¥ 67,800
ケーブル	¥ 1,800
ソフト10本	¥ 32,000
本(パソコンサンデー)	¥ 980
SP-5030	¥ 3,000
合　計	¥195,380
販売価格	¥158,000

ローン	頭金	1回目	2回目以降	ボーナス
20回	0円	6,440円	5,900円	15,000円×4回

※今、MZ-700シリーズ御買上のお客様にロータスゲームボードを2割引で販売します!!

パソコンテレビX1セット

〈入門セット〉

本　体	CZ-800C	¥155,000
ディスプレイ	CZ-800D	¥118,000
G-RAM	CZ-8GR	¥ 32,000
ハドソンゲームソフト10本		¥ 32,000
JOYスティック		¥ 3,900
私の勉強ノート(ラジオ技術社刊)		¥ 1,500
合　計		¥337,400
販売価格		¥300,000

ローン	頭金	1回目	2回目以降	ボーナス
36回	0円	9,200円	8,600円	10,000円×6回

〈漢字ワープロセット〉

入門セット		¥337,400
拡張I/Oポート	CZ-8EP	¥ 11,800
漢字ROM	CZ-8KR	¥ 38,000
ワープロソフト(HuWP)		¥ 24,800
プリンター	CZ-80P	¥142,800
合計		¥554,800
販売価格		¥492,600

ローン	頭金	1回目	2回目以降	ボーナス
36回	0円	10,368円	8,500円	50,000円×6回

富士通

FM-7セット

〈入門者コース〉

FM-7	¥126,000
カラーCRT	¥ 99,800
ケーブル	¥ 1,800
ソフト10本	¥ 32,000
データーレコーダー	¥ 12,800
合　計	¥272,400
販売価格	¥238,000

ローン	頭金	1回目	2回目以降	ボーナス
36回	0円	9,692円	6,400円	10,000円×6回

〈上級者コース〉

FM-7	¥126,000
カラーCRT MB27303	¥ 99,800
ケーブル	¥ 1,800
ソフト10本	¥ 32,000
プリンター MB27405 プリンター用紙サービス	¥ 89,000
ケーブル	¥ 4,500
ミニフロッピー	¥ 98,000
〃 インターフェース	¥ 4,800
フロピー10枚	¥ 17,000
システムフロッピー	¥ 7,000
合　計	¥489,900
販売価格	¥427,600

ローン	頭金	1回目	2回目以降	ボーナス
36回	0円	15,036円	11,700円	30,000円×6回

東芝

パソピア7セット

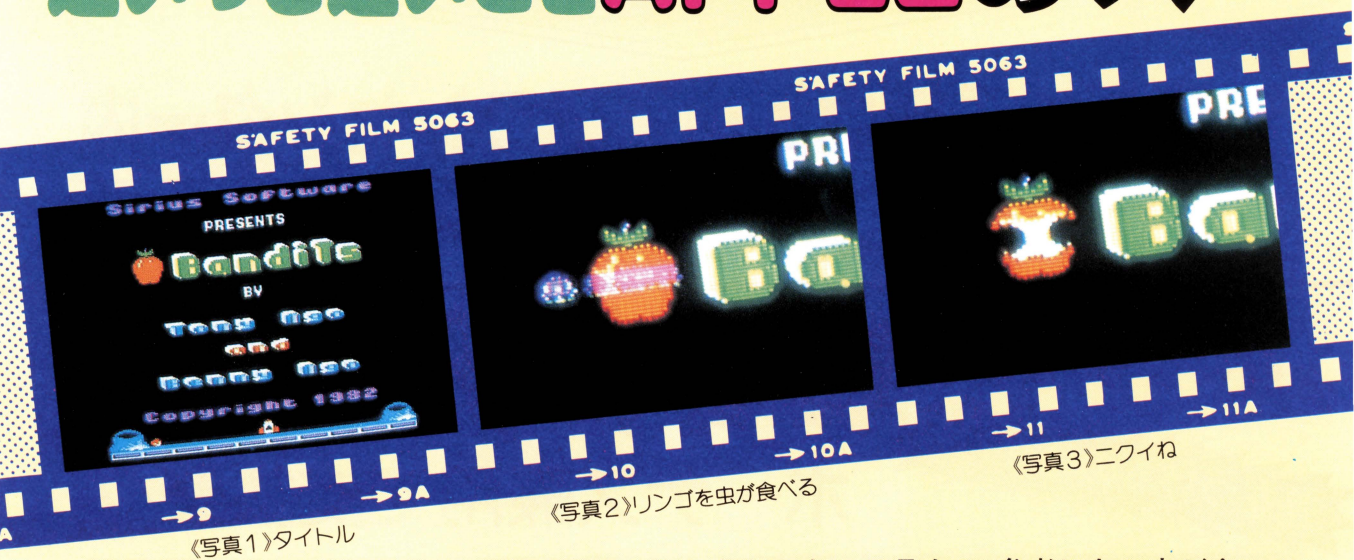
パソピア7	PA7007	¥119,800
ファインカラーディスプレイ	PA7165	¥ 98,000
ハドソン製ゲームソフト10本		¥ 19,000
データレコーダー 当社推奨品		¥ 12,800
合　計		¥249,600
販売価格		¥230,600

新製品

ローン	1回目	2回目以降	ボーナス
36回	8,060円	7,900円	なし

あらゆるメディアに人間性を
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

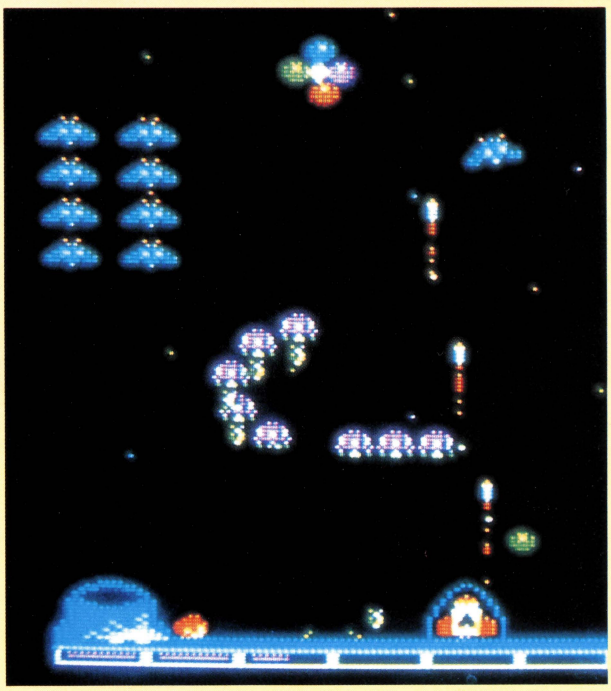
追いつき追いこせAPPLEのスー



《写真1》タイトル　《写真2》リンゴを虫が食べる　《写真3》ニクイね

▲タイトルもなかなかの見もの。参考になる点が多い

《写真4》地上の中央が自分。上にあるのが敵



《写真5》オッソロしい！最終面のコンビネーション攻撃

今月はAPPLE版のギャラクシアンともいえるBanditsを紹介しよう。

このゲームの特徴は何といっても速いことだ。単に早いだけでなく動きがスムーズだからビックリしてしまう。ふつう速い動きは8ドットぐらい動かしてしまうのだが，Banditsでは2ドット1コマで，なめらかな動きを見せてくれている。

さて，ゲームの内容は，画面の右にあるボーナス・フルーツを敵に取られないようにしながら，相手を撃つというシンプルな内容だ。1面（写真6），2面（写真7）あたりはギャラクシアンできたえているキミには簡単かもしれないが,3面からは3次元的に動くいじわる虫がでてくるので気をつけないと，すぐにやられてしまうよ。なお，ビーム砲は連射式で，自分にはバリアー（写真5参照）もつけられる。

4面はボールがでてくる（写真8）。これはひたすらよけたほうがよい。うっかりビームを撃つと,「ギャー！(……影)」写真9，10のようなひさんなことになってしまう。

5面はゲジゲジがでてくる。これはビームを撃ちまくるしかない。敵の玉は地雷にもなるから注意！

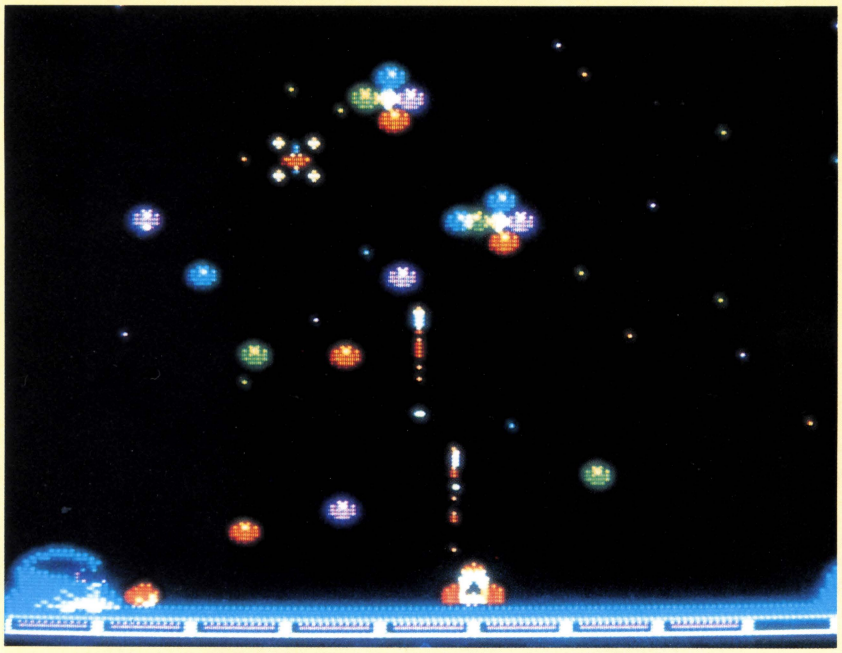
最終面は，コンビネーションでせめてくる。

パーソフト

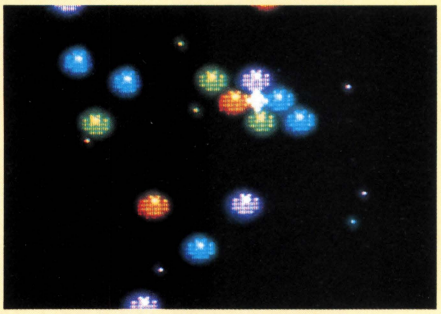
by 川島 秀之

《写真6》1面目。ギャラクシアンと思えばいい

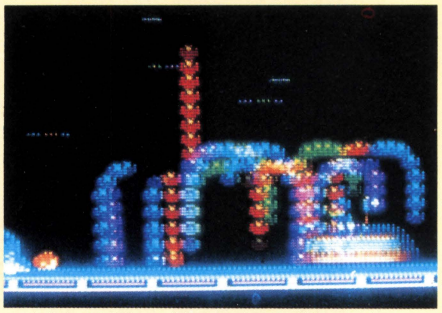
《写真7》ボーナスを取られたようす。敵はUFOに逃げこむ



《写真8》ボール攻撃。ボールの動きがスムーズだ



《写真9》うっかりビームで撃つと！



《写真10》ボールの雨！ひさん！

APPLEソフトが見れるお店

Computer11各店

apple

高田馬場本店	☎03-209-7376	横浜西口店	☎045-312-4611
パソコンプラザ	☎03-209-5266	名古屋駅前店	☎052-451-7371
池袋西口店	☎03-980-1271	難波駅前店	☎ 06-213-7387
新宿西口店	☎03-342-4821	ニュー梅田店	☎ 06-346-1552
新橋東口店	☎03-572-5166	神戸三宮店	☎078-332-3961
上野駅前店	☎03-833-0341		

YDKシステムセンター(広告を見てね)

コンピュータラブ(03-816-3902)

マイコンBASICマガジン 7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⑫
「保存版！ベーシック言語方言辞典パート１」……Dr. D……19
速報!! 誌上公開「マイクロコンピュータショウ'83」見て歩き
話題の新製品ズラリ紹介……30
BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION……35
特選パソコンソフト……

BM-Jr./LII2	ICE ALIEN	氷上に舞うエイリアンをやっつけろ	近藤　卓 36
	NEW WORLD	お城のプリンスを救いに行け!!	杉江　正 39
BM-LIII/MK5	TUNNEL RACE	立体三次元迷路のカー・レースだ	長谷川文彦 43
FM-7/8	CROW & BALLON	アホーのカラスが風船をつっついた！	宮田大輔 45
	お花見大戦争	季節はずれのお花見に出かけた影さんは	本田善郎 48
FP-1000/1100	ALIEN JUNGLE	ジャングルでエイリアンと鬼ごっこ	山田和夫 52
JR-100	メリー・ポピンズ	花園で踊るメリー・ポピンズ	高橋はるみ 56
	牛乳屋さん	おはよう！牛乳配達は楽しいなあと思ったら	熊ノ郷直人 58
JR-200	BACTERIUM	バクテリアの侵略をくい止めろ！	谷川百明生 61
	SUGAR	シュガーを運ぶロボットが雨に打たれて	RANRAN 64
M5	やまたのおろち	コワイ！やまたのおろちをやっつけて！	村山恥史 67
	DEVIL'S ZONE	スゴイ!!迫力とスピード満点のゲーム	菊地裕司 70
MZ-K/1200/700	DIG MONSTER	穴堀りモンスターは今日もやって来た	間瀬良紀 74
	移植版SUBMARINE GAME	潜望鏡からのぞいてドカーン!!	吉田孝志 77
	ALIEN退治/ミニミニドライブ	ミニ・プログラム２本でーす	渡辺高嗣 80
MZ-80B/2000	TANKE GAME 2	バトル・タンクで敵をやっつける	松島慶太 82
	スターウォーズ・ファイト	ファイト！ファイト！疲れるゾー	寺戸伴光 84
	PLANET LANDER	着陸ゲームの改造版だ。どうだー！	いがいがお 87
PASOPIA(T)/7	DESTROY THE UFO	撃て!!ＵＦＯと君の戦いだ	田村明寛 90
	TRON	スリルがあってトローンとしてられないよ！	山崎宏文 93
PC-6001	ウイリアム・テル	木から落ちるリンゴを弓矢で射るゲーム	林　哲也 95
	いそげ Dr. D	かわいそうなDr.。ポストにまでバカにされ	瀬々博裕 98
	麻雀ゲーム	キレイなキャラクタの麻雀ゲームだよ！	小路　昆 100
PC-8001/MKII/8801	カネカエセ・ゲーム	影さんが一番キライな言葉。カネカエセー！	中江敏貴 104
	MOUSE ALIVE	ネズミさんが追いかけられて助けて！	川口和久 107
	TECNO HOLE	右と左でほら穴にチャレンジ！	森　巧尚 110
	SPACE BEAM	ビーッ！とビームで敵をやっつける	MKII 111
	DEBUGERのSQUASH BUG	おなじみデバッガーの登場です！	森　巧尚 113
PC-9801	DOG FIGHT	敵艦隊を攻撃せよ!!絵がキレイだなあ！	安川秀郎 116
ぴゅう太	バタフライ・ファンタジー	チョウチョが花の囲りを飛びます	ソフトウェア・ケンネル 119
SMC-70	潮干狩り	浜辺で貝を採るオジサンです	中谷　修 121
VIC-1001	ＭＣ海戦	本格的なシミュレーション・ゲームだ	丸山武史 124
コモドール64	敵基地撃滅作戦	にっくき敵をめがけてドカーン！	津田雅史 128
MAX MACHINE	キミには免許がとれるかゲーム	君にはムリだろうな	山口宏一郎 131
X1	SUPER HERI	ポンコツヘリに乗ってどこまで飛べるかナ？	岡田一穂 133
	スクランブル・クラッシュ	Ｘ１もすばらしいゲームが続々登場！	新井　薫 135
ZX-81	BEAM FIRE／STAR DUST FIRE	短プロ２本です！	相浦真二郎 138
HC-20	テレビ黒板	実用!!なんでも描けちゃうよ！	森　源明 139
	パックリくん	どんなゲームかわかるよネ	きゃーろー 140
FX-702P	HOLE UP／ATTACK	スゴイ！６本も入ってるぞ	南　浩 143
	STOP／AMAGOLF／S HOOT<W>／BLOCK OUT		
PC-1200	ウォーキング・ウォーム	虫は虫でも水虫ではありませんよ	月夜のかえる 144
PC-1500	POCKET PIT	鍵を探してあっちへ行ったりこっちへ行ったり	前田純男 145
PB-100	SPACE WAR II	ご存じ！宇宙戦争のゲームです	鈴木達矢 147
	POKER	もうなにも説明する必要はありませんネ	珍田一人 148
PC-2001	HOVER TRUCK	トラックが宙を舞います	無理矢理横 149
PASOPIA mini	リバース・パズル	文字を反転させるゲーム	雲誄仙人 150
PC-8201	ＵＦＯランド	ＵＦＯ！それはベーマが星からやって来た	やさぐれおじん 151
JR-800	影ちゃんの大冒険ぱーと２	金塊を探して山に向かった影ちゃん	山崎宏文 153
APPLE II	SUGORO TREK	スゴロク式のスタートレックだ	アップル・ベア 155

©マイコンBASICマガジン７月号

電波新聞社 1983Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第２巻　第７号
昭和58年６月25日印刷
昭和58年７月１日発行
定価 300円

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

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

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12

保存版 ベーシック言語方言辞典

パート1

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

みなさんのおかげで，ベーマガも1周年を迎えることができました。この「移植テクニック・マスター大作戦」も，今月で12回目になります。ふり返れば，いろんなことがありました。――**編集長**：今日から，君達は有能な上司である私のもとで，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」という，パソコンの教育書を発刊することとなった。あくまでも，**有能**な私のもとで働くのであるからして，決して個人プレイに走ることのないように――以上。**編**：(ひとり言)ずいぶんエラソーにしてるなあ。自分で自分を有能だなんて言えるもんじゃないよな。それに，個人プレイに走るななんていったって，たった3人しかいないじゃないの。**影**：(ひとり言)ふぅあ～！　なに言ってるかよくわからんけど，それにしてもこれでも編集長なのかね。それになんだコイツは。メガネをかけてまじめそうにしてるけど，ヒョロヒョロっとして頼りないなあ。あーあ，ねむい！――とまあ，ベーマガ編集部の成り立ちは，こんなだったんですよ。

そして1年後

編集長：いやあ，オメデトウ!!　ついにベーマガも1周年を迎えることができた。よかったよかった!!

編・影：これもみな，編集長のおかげです。ほんと，オメデトウ!!　ネッネッネー!!

Dr.D：オメデタイのはいいがな，なにかおかしくないか？　ぜんぜん読者の反応が感じられないぞ。

編：そ，そういえば，編集部だけで喜んでもしょうがないですよね。ちょっと，読者のみなさんの意見も聞かなければ。ねっ，影さん！

影：うん，それじゃあーオーイ!!　そこでベーマガを読んでる吉田君に佐藤君に田中君に中曽根君！　ベーマガが1周年を迎えたんだってさー!!

読者のほんの一部：あっ，そう！

一同：ドタッ!!

編集長：これではいかん。なにか読者をアッといわせる特集でもやらないとな。どうだい，編君！　なにかおもしろい企画はないかな？

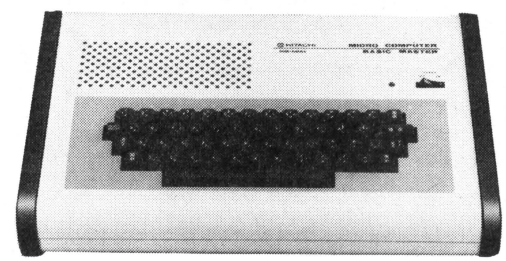
編：こうなったら，超大作の感動の長編2か月連続の「移植必携の各機種のコマンド一覧表」を掲載したらどうですか？

一同：ン，ソレニシヨウ！

編：あれ～，簡単に決まっちゃった！

それでは，編集部の会員が頭を抱えながら，わずか数秒で決定したという移植テク大作戦⑫「保存版!!ベーシック言語方言辞典」を，今月と来月の2回にわけてお送りしま～す！

ベーシックマスターJr./ＬII$_2$



編：ＢMJr.ＬIIは，けっこう昔のマシンですね。

Dr.D：うむ，ベーシック・マスターというのはかなり昔からあって，標準的なＢＡＳＩＣを持ってるんだ。それに，ＢMはL$_1$，L$_2$，ＬII$_2$，Jrと，技術的にも

進歩して，Jr.ではカラーも使えるようになっておるから，人気も高いんだよ。

編集長：他機種からの移植では，どんな点に注意したらいいんでしょうか？

Dr.D：ふむ，BMは標準的なＢＡＳＩＣなので，コマンドもわりと少ないんだ。だから，移植は多少つらいかもしれんな。逆に，BMから他機種への移植は簡単だね。

コマンド 関数命令	実　例	説　明
CALL	CALL 1234	機械語で書かれたプログラムを呼び出す
CLEAR	CLEAR	画面を消去する
CURSOR	CURSOR＝ X，Y	指定のX，Y座標から文字などのプリントを開始させる。X，Y座標の原点は左上隅
MUSIC	MUSIC “ドレミ”	音楽を演奏するもので，3オクターブまで。和音はない
PAI	PAI	円周率のこと
PLOT	PLOT X，Y，1	指定のX，Y座標にドットを表示したり消したりする。第3パラメータが0ならばドットを表示，1ならばドットを消す
RANDOMIZE	RANDOMIZE	乱数発生のＲＮＤ(Ｘ)をＲＵＮごとに不規則に行なわせる
RND	RND(X)	乱数を発生させる。0＜X≦1.70141183X10^{38}
TIME	TIME	時間を測るもの。1秒ずつ増え，9時間6分7秒で0にもどる

ベーシックマスターＬⅢ

Dr.D：ＢＭＬⅢは，すばらしいマシンじゃな～。

編：なぜですか？

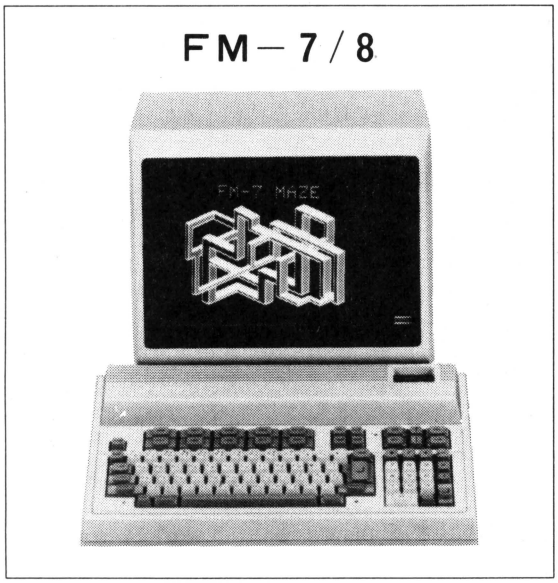
Dr.D：ＬⅢが出た頃は，640×200ドットのグラフィックスができるというのは，夢みたいなことだったのじゃよ。

編：いまじゃ，あたりまえのことでしょ。

Dr.D：まあな，しかし当時としては，これは大変なことなんだよ。それに，ＢＡＳＩＣでもＬⅡの流れとは別のマイクロソフトのＢＡＳＩＣが載ってるので移植がしやすいのだよ。

コマンド 関数命令	実　例	説　明
CLS	CLS	画面の消去
COLOR	COLOR 1，0	画面の色指定で，最初のパラメータは文字色つぎが背景色
CONSOLE	CONSOLE 0，13，1	画面のスクロール・エリアを決定するもので最初のパラメータがスクロール開始行，つぎがスクロールの行数，最後はファンクション・キーの表示で，1だと表示，0だと表示しない。
LINE	LINE (X,Y)－(X_1,Y_1) PSET {PRESET}，色， B{BF}	指定された座標間を直線で結ぶ。ＰＳＥＴにするとラインを引き，ＰＲＥＳＥＴにするとラインを消す。Ｂで指定座標間を対角線とした四角を描き，ＢＦでその四角形をぬりつぶす
LOCATE	LOCATE X，Y，C	カーソルを指定位置に移動させる。最後のパラメータは，カーソルの状態を変更する（0≦C≦3）
PAINT	PAINT (X，Y)，C，C_1	ライン文などで囲まれた中を，指定した色でぬりつぶす。X，Y座標からぬりはじめる。最初のパラメータがぬりつぶしの色，つぎが境界線の色
PSET	PSET (X，Y，C)	X，Yで指定されたグラフィック座標に，最後のパラメータで指定された色をつける
PRESET	PRESET (X，Y)	X，Yで指定されたグラフィック座標のドットを消す
SCREEN	SCREEN L，M，N，O	画面の設定。最初のパラメータは，0でノーマル，1でハイレゾモードとなり，つぎは画面のページ数，つぎに0でインターレース，

		1でソンインターレースモードの切り換えをする
POINT	POINT (X, Y)	指定された座標に点が打ってあるかどうかを調べるもの。点があると－1，なければ0が返ってくる



編：FM－7と8とでは，どう違うんですか？

Dr.D：編君，君はなんということを聞くんだ！　名前が違うんだよ。

編集長：Dr.，何を答えているんですか。まったく，影君と同じじゃないですか。

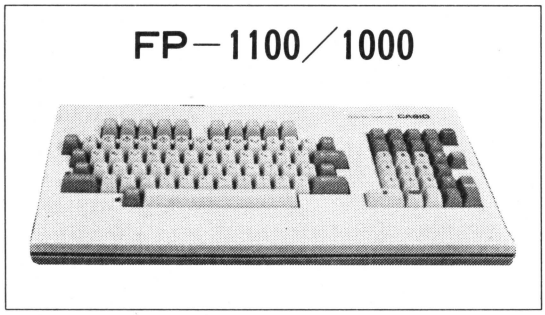
Dr.D：落ちこみ～!!

影：私はDr.Dと同じレベルだ。頭がいいんだな～。

Dr.D：落ちこんではいられない。FM－7と8とは比較しがたいが，しいて言えばバブルメモリがFM－7にないくらいで，プログラムはさほど大きな違いはないんだ。

コマンド 関数命令	実　例	説　明
CIRCLE	CIRCLE (X, Y), R, C, B, S, E, F, XOR	円を描く。XY座標を中心に，Rが半径，Cがカラー，Bは比率，Sは開始位置，Eは終了位置，Fは円内のぬりつぶし（Nはそのまま），XORは表示ビットの反転
CLS	CLS 1	画面をクリアする。0は全面，1はスクロール画面，2はページ・モード1画面，3はページ・モード2画面をそれぞれクリアする
COLOR	COLOR 1, 0	表示文字などの色と背景色を指定する。第1パラメータはカラーコード，第2パラメータは背景色カラーコード
COLOR=	COLOR= (7, 1)	カラーパレットの定義を行なう。第1パラメータはパレットコード第2パラメータはカラーコード
CONNECT	CONNECT (X, Y)－(X_1, Y_1)……C, OR	指定座標間を直線で結ぶ。Cはパレットコード，ORは機能（この他，PSET，PRESET，AND，XORがある）
GET @	GET @ (X, Y)－(X_1, Y_1), 配列名	画面上のキャラクタを配列に読み込む。XY座標とX_1Y_1座標を対角線とする4角形内の文字を読み込む。ただし@のあとにAをつけると，パレットコードも読み，Gをつけるとグラフィックのデータを読み込む
LINE ①	LINE @ (X, Y)－(X_1, Y_1), H, C, B	画面にキャラクタを使って，線および箱を表示する。文字列の先頭文字を使いXY座標からX_1Y_1座標まで線を引く。Hは文字列，Cはカラー，Bは4角形を表示，BFにすると4角形の中も文字でうめる
LINE ②	LINE @ (X, Y)－(X_1, Y_1), PSET, C, B	グラフィック画面上で線および箱を表示する
LOCATE	LOCATE	LIIIとまったく同じ
PAINT	PAINT (X, Y), C, C_1…	X，Y座標を指定し，境界色C1と色Cで塗りつぶす
PLAY	PLAY "C", "A", "E"	文字列となるデータはPC－6001とほとんど同じ（FM－7のみ）
PUT @	PUT @ (X, Y)－(X_1, Y_1), 配列名	GET文で読みこんだデータを，指定した座標に復元するもの
SCREEN	SCREEN M, N	FM7のみで，三つの

SCREEN		画面（R.G.Bに対応している）のどこに書きこむか，と決めるもの。同時に三つの画面に書きこむことができる。第1パラメータで決定し，第2パラメータでどの画面を表示させるかを決める。MZ80BのGRAPHみたいなもの。0≦M≦7 0≦N≦7
SYMBOL	SYMBOL (X, Y), "H", 3, 3, 1, 2, XOR	文字列のHを，つぎの二つのパラメータにより横，縦に拡大し，つぎのパラメータの色で270°までの角度をつけてグラフィックとして出力する
PRESET		LⅢとまったく同じで指定されたドットを消す
PSET	PSET (X, Y, C, AND)	指定されたグラフィック座標に，第3パラメータで決定された色でドットを表示する。最後のパラメータで，その座標の論理演算も行なえる



編集長：あれっ，このカシオのマイコンは色が出ませんよ!!

Dr.D：よーく見たまえ。白黒モニタに接続されてるじゃないか。

編：そうですよ！　編集長もいい年してなにしてるんですか？

編集長：ウッウッウッ……。

Dr.D：今度は編集長がいじけた。ワッハッハ！　さて本題じゃが，カシオのFP－1000シリーズは，FP－1000と1100の二つがある。後者はカラーの使えるもので，BASICもその部分しか違わない。また，計算機能もすぐれていて，BASICにもかなりたくさんの関数があるから，電卓のかわりにもなるな。移植もさほどむずかしくないのに，なぜ誰も移植したプログラムを送ってこんのじゃ？

コマンド・関数命令	実　例	説　明
CIRCLE	CIRCLE (X, Y), R, C, OR	円を描く命令。カッコの中は中心座標，Rは半径，Cが色，ORが論理演算子になっている
CLS	CLS	画面の消去
COLOR	COLOR C, C1, C2, C3	キャラクタやグラフィックに色をつけるもので，パラメータはキャラクタ，背景色，グラフィック，ボーダーカラーの順になっている
DEFCHR$	DEFCHR$ (255)＝"A……	224～255までのキャラクタ・コードに，自分でキャラクタを定義するもの。ダブル・コーテーションの中は，16進数16バイト以上で構成する
DRAW	DRAW＝(DATA) (X, Y)－(　＊	画面上に，点を打ったり線を引いたりするもの。カッコの中にラインのビット・パターンを16進4ケタで入れると，点線を引くこともできる
GET@	GET@(X, Y) －(X1, Y1), G	指定したグラフィック画面上にあるパターンを配列へ読み込む。X, YとX1，Y1の2点を対角とする4角形の内側の画面を指定された配列に読み込む
INIT	(X,Y)－(X1,Y1) X1, Y1{, R}	絶対座標に対し，ユーザー座標を設定する。X，Y座標を原点にX1，Y1の増分を入れる。，Rは視覚補正の定数
LOCATE	LOCATE X, Y	X，Y座標にカーソルを移動する
PAINT	PAINT (X, Y), C, C1	VIEW文で指定したグラフィック表示領域の中で，X，Yを指定して境界色C1とペイント色Cで塗りつぶす
PLOT	PLOT(X, Y) －(X1, Y1), C, AND	指定された位置に，点または線を作画する。Cは色コード，ANDはAND演算。この他

		OR, XOR, NOT, OFFがある
POINT	POINT (X, Y)	指定された座標点のカラー・コードを値とする関数
PUT@	PUT@(X, Y)－(X1, Y1), G, OR	GET文で読み込んだデータを，指定した位置に再現する
QUAD	QUAD(X, Y)－(X1, Y1), C, NOT	4角形を書く。X，Y座標とX1，Y1座標を対角線とする4角形を書く。Cはカラー・コード
SCALE	SCALE (X, Y)－(X1, Y1)	標を対角線とするユーザー座標を設定する
SCREEN	SCREEN 1, 7, 7, 1	画面の設定（FP－1000は使用できない)。第1パラメータは画面モード（0～2)，つぎは表示画面（0～7)，つぎ書き込み画面（0～7)，最後はホワイト・オプション（0～1）
VIEW	VIEW(X, Y)－(X1, Y1)	グラフィック表示範囲を指定する。X，Y座標とX1，Y1座標を対角線とする4角形が指定される

JR－100

編：Dr.，割り算したら小数が出てきませんでした。
Dr.D：そう，ＪＲ－100は整数ＢＡＳＩＣだからな。
影：整数ＢＡＳＩＣってなんですか？
編集長：整数でできているＢＡＳＩＣだ!!
Dr.D：2人でバカやってないで話を聞きたまえ。整数ＢＡＳＩＣでは，計算するときに小数が出てこない。小数を計算しないから，当然計算のスピードが早い。ただし，これがよいとはかぎらんよ。ＪＲ－100は，標準的なＢＡＳＩＣなので，他機種への移植はしやすいが，こちらへの移植はしにくいかもな。

コマンド・関数命令	実　　例	説　　明
BEEP	BEEP 1	音を出す命令。BEEP1で音を出し，0で止まる。またBEEPのみだと，約0.5秒間のみ鳴る
FLD	FLD(1)	OPTION文で定めた画面の設定を，そのプリント文の中でのみ逆とする
LOCATE	LOCATE X, Y	指定された位置にカーソルをもって行く。座標はX軸が0～23，Y軸が0～31まで，原点は左上隅
OPTION	OPTION CMODE 1 OVF 1	画面表示モードの選択と，オーバー・フロー処理方法を決めるものパラメータをCMODE1とすると，ユーザー定義文字が使え，0にすると文字が反転しユーザー定義文字は使えない。またOVFを1とすると，オーバー・フローしても実行を中断せずに先に進むが0とすると実行を中断する
PICK	PICK A	取在押されているキーボードのキャラクタを，10進数で変数に代入する

JR－200

編：Dr. ズバリ，ＪＲ－100と200の違いは？
Dr.D：ズバリ答えましょう。名前が違う！
影：そんなことは知ってるもんね！
Dr.D：影君にバカにされてしもうた。
編集長：またまたDr.が死んでますので，私が説明しましょう。答えは価格が違うのです。
Dr.D：コラ，人を勝手に殺すな!!実はＪＲ－200と100

ではＢＡＳＩＣが違うんじゃ。前にも言ったように，ＪＲ－100は整数ＢＡＳＩＣじゃったが，ＪＲ－200では実数型のＢＡＳＩＣとなって関数も増えたし，なんといっても，カラーグラフィックが使えるようになったのがすばらしいね。コマンドリストは，ＪＲ－200になって増えたものについて説明してある。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
COLOR	COLOR 1, 0, 1, 0, 2	キャラクタや背景色を決めるもので，第1パラメータがキャラクタの色，つぎは背景色，最後が画面のモード選定をするもの。0でノーマル，1でユーザー定義，2で反転，3で現在のカーソル位置以後の背景色を変更する
PLAY	PLAY “Bor F”, “C”……	第1パラメータを“B”とすると，演奏しながら他の命令を実行し，“F”とすると演奏が終わるまで他の命令を実行しない。またＰＬＡＹ文は3重和音で，5オクターブで半音を持っている
PLOT	PLOT X, Y	X，Y座標で示された点へ，ドットを打つもの。色はＣＯＬＯＲ文で指定する
SOUND	SOUND F, T	第1パラメータに周波数を入れ，つぎに音の長さを入れることにより音が出る
STIK	STIK 0	ジョイスティックからの情報を変数に代入するもの。パラメータが0のときキーボード，1，2のときはそれぞれのジョイスティックからの情報が代入される
TEMPO	TEMPO L	音楽のテンポを指定するもので，1～255の間で指定する

MZ80K/C/E/2E/1200

編：なつかしいですね。ＭＺ－80Ｋなんて。

Dr.D：ＭＺ－80Ｋは，マイクロ・コンピュータの先駆者だからな。当時の80Ｋはセミキットだったし……思い出すと泣けてくるのう。

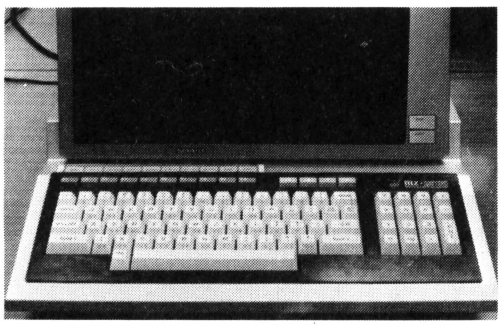
編集長：Dr.！センチメンタルにならずに，移植の話をしてくれませんか？

Dr.D：ＭＺは，80Ｋ／Ｃ／２Ｅ／1200のどれをとっても，ＢＡＳＩＣの基本はみな同じだが，1200に関しては，プリンター関係のコマンドを持っている。ＭＺのプログラムは，他機種への移植は簡単だが，他機種からの移植は，グラフィックがないので，画面に対しては注意しなければならんぞ。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
CURSOR	CURSOR X, Y	カーソルを移動する。横40文字，縦20行で，それぞれ0～39，0～24までを表わし，左上隅がU，0となる。ＬＯＣＡＴＥと同じ
GET	GET変数	キーボードから1文字，または一つの数字を読みこむもので，変数については数値のみなら数値変数を，文字なら文字変数というように使いわける。ＩＮＫＥＹ＄と同じ
MUSIC	MUSIC “CDEFG”	音楽を演奏するもので，ドレミファソラシがＣＡＥＦＧに対応しており，長さや半音なども使えて3オクターブの音域を持つ
RESET	RESET X, Y	ＳＥＴ文の逆で，指定ドットを消す
SET	SET X, Y	画面の指定した座標に，ドットを打つもの

SPC	SPC(N)	現在あるカーソルの位置から，N文字空白を打つもので，プリント文の後につけて使う(TABとまちがえないように
TAB	TAB(N)	これは画面の左隅から，何文字目からプリントするかに使う。プリント文の後につける
TEMPO	TEMPO 1	MUSIC文のテンポを変えるものYがもっとも遅く，7がもっとも速くなる
TI$		時間を表示するもので，電源ONの時からの時間，または代入した時間を表示する。表示は6ケタの数字でできた文字列で，下2ケタが秒，つぎの2ケタが分，上2ケタが時間の表示になる

MZ－80B／2000



Dr.D：シャープの思想は，たいしたもんだ。

編：ゲームソフトがいっぱいあるからですか？

Dr.D：なんでシャープさんがゲームをやらにゃならんのだ！マイコンのことさ。シャープは，前に作ったプログラムがムダにならないよう，新機種にも，それが使えるように設計しているんだ。

編：へえ，気がつきませんでした。

Dr.D：君は1年間も，いったいなにをやってきたんだ。それじゃ影君と同じじゃないか！

影：ン，呼びましたか～。

Dr.D：誰も呼んでおらん。そこでゲームでもしとれ！MZ－80Bと2000の違いは，グラフィックの画面が二つあるか，三つあるかということと，グラフィック画面が320×200か，640×400ドットかの違いかな。どちらもほとんど同じものだから，両者間の移植はとても楽だし，他機種からの移植もさほど苦しくないだろう。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
BLINE	BLINE L X, Y, X1, Y1, ……	LINE文と同様で，黒い線をひく（背景と同色のライン）
CHARACTER $	CHARACTER $（X, Y）	キャラクタ画面のXY座標に，どんなキャラクタが入っているかを調べるもの
CONSOLE	CONSOLE S0, 24, C80, R(N)｜GH(GN)｜ 大カッコは2000のみ	画面の設定をするもので，Sではじまる2つのパラメータは，スクロール開始行と行数。Cではじまるパラメータは，7行の文字数で40か80のいずれか，つぎは画面をリバースにするかノーマル（文字がグリーンで背景が黒，リバースは逆）にするか。最後はMZ-2000用で320×200ドット（GN）にするか，640×200ドット（GH）にするかの違い
CURSOR	CURSOR X, Y	MZ－80Kなどと同じだが，数値に関しては横が0～79までとなる（80文字のときと40文字のときは0～39）
CSRH	A＝CSRH	変数に現在のカーソル水平位置を代入する
CSRV	A＝CSRV	上と同様で垂直位置を代入する
DET FNf(x)	DET FNf(x)＝数式	定義した数式を，FNf(x)という名前で使えるようにするもの。7回定義すれば7つの数式は以後FNf(x)で呼び出せる
DEF KEY(x)		10個のファンクション・キーのx番目のものに，文字列を定義する
GET	GET変数	80Kのコマンド・リスト参照
GRAPH	GRAPH Ia, Ob, C, F	第1パラメータがグラフィック入力画面の指定（80βでは2画，2000では3画もっている），第2パラメータは出力画面の指定（これ80Bで最大2画面，2000では画面のグラフィック画面を表示），第3パラメータは画面のクリア入力画面となっている一つの画面のみを消す），最後のパラメータは，前のと逆に画面をすべて緑1色にしてしまう
LINE	LINE X, Y, X1, Y1,……	指定座標間を結ぶもので，一つのライン文で複数のラインが同時にひける

MUSIC／TEMPO	MUSIC X$ TEMPO X	基本的には80Kシリーズと同じだが，半音の示しかたなどが異なる
POINT	A=POINT (X, Y)	X, Yで指定されたポイントに，ドットがあるかないかを調べるもので，数値変数に代入する。数値は0～7（2000, 80Bでは0～3まで）
PATTERN	PATTERN 16, A$	グラフィック画面に絵などを描くときに使う。最初のパラメータが，縦に何ドットあるかを示し，±1～±24までの数字。つぎはグラフィックのデータで，7つのドットが1ビットに対応している
POSITION	POSITION X, Y	PATTERN文で絵などを描くときに開始座標を指定するもの
SET:RESET	SET X, Y:RESET X, Y	MZ－80Kなどと同じだが，ドットの細かさのみが違う
SPACE$	SPACE$(n)	プリント文の中に使われ，n個のスペースをあける

Dr.D：編集長，M5はどこにあるのかな？

編集長：知りませんよ，私は。

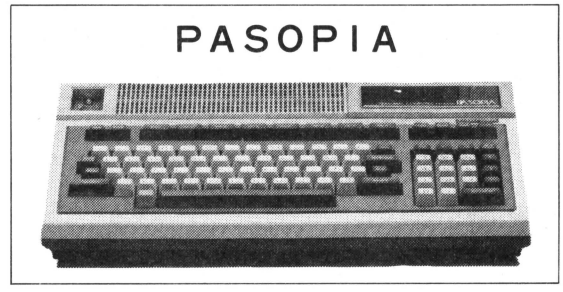
編：またまたとぼけて。Dr.が家でゲームつくるからって，持って帰ったんじゃないですか！

Dr.D：それじゃ，家でワシが遊んでるのがそうだったかな？

編集長：移植プログラム作るっていって，持って帰ったんですよ！

Dr.D：そうじゃ！そうじゃM5はとても移植しやすかったな。ゲームなどでも，キャラクタを作れたり，スプライトの移動や拡大も簡単にできるし，とてもいいマシンじゃよ。

コマンド・関数命令	実　例	説　説　明
CURSOR	CURSOR (X, Y)	これは他機種と違い，プリント文中で使い，キャラクタ・カーソルの位置をきめるもの
LOC	LOC N TO X, Y	N番号のスプライトを，指定した位置におくもの
NUM$	NUM$(10)	カッコの中の数字を，文字列に変えるもの
MAG	MAG 2	スプライトの大きさを変えるもの。パラメータの値は0～3まで
SCOD	SCOD N, P	N番のスプライトにPという図形をあたえるもの。Pは0～255までの値が入る
SCOL	SCOL N, C	スプライトに色をつけるもの。N番のスプライトに，Cという色をつけることができる
STCHR	STCHR "A……A" TOC, P	キャラクタ・パターンを作ったり，色をつけたりするもの。ダブル・コーテーションは，16進数で16ケタのデータが入り，Nはキャラクタ・コード，Pは1～3までパターンの割りあて，4～6で色の割りあてとなる
VIEW	VIEW X, Y, X1, Y1	指定された二つの座標を対角線とする，四角形の中をグラフィックの対象とするもの



編：PASOPIAに移植するときの注意点はなんですか？

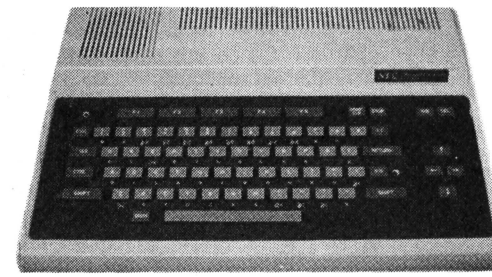
Dr.D：編君，今回はのっけからやけにまじめだね？

編：私はいつもこうですよ。

Dr.D：またまた！　PASOPIAはマイクロソフト系のＢＡＳＩＣを持っているから，ＦＭ－７や８，ＰＣ－8001などへの相互的な移植はとても楽なんだ。よって，特に注意することはないが，キャラクタのカラーが７行まとめて変わるので，１行に複数の色はつけられないんだよ。まあ，そんなとこに気をつければ，問題のないすなおなマシンだな。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
CLS	CLS	画面を消去するもので，キャラクタとグラフィックが同時に消える
COLOR	COLOR C,B	キャラクタやグラフィックに色をつけるもので，最初のパラメータがキャラクタなどの色，つぎが背景色となっている
LINE	LINE(X,Y)－(X1,Y1),C,B{BF}	指定座標間を線で結ぶもので，最後のパラメータとしてＢをつけると四角を描き，ＢＦとするとその角を塗りつぶす
LOCATE	LOCATE X,Y,C	キャラクタ・カーソルを，ユーザーの指定位置にもっていくもの。最後のパラメータはカーソルのＯＮとＯＦＦになる
OPTION BASE	OPTION BASE 1	配列変数の添字の最少値を０にするか，１にするかを決めるもの。配列を定義する前に実行する
PAINT	PAINT（X,Y),C,C1	指定座標から，第１パラメータの色で塗りつぶす。最後のパラメータは境界色
POINT	POINT（X,Y）	画面の指定座標の色を得るときに用い，カラーコードで変数などに代入される
PRESET	PRESET (X,Y),C	ほぼＰＳＥＴと同じだが，最後のパラメータを省略すると背景色と同じ色になり，ドットが消えた様に見える
PSET	PSET(X,Y),C	画面の指定座標に，自分で指定した色でドットを打つ
SCREEN①	SCREEN1	画面の設定を行なうもので，パラメータが１ならばグラフィック・モード，２ならばハイレゾ・クラフック・モードとなる
SCREEN②	SCREEN（X,Y）	指定したキャラクタ座標に，どの文字があるかを調べるもので，キャラクタコードで代入される
SOUND	SOUND H,L	第１パラメータに音程を入れ，つぎに長さを入れることによって，音楽が演奏される

PC-6001



Dr.D：いやあ，6001が出た時は，センセーショナルだったなあ。しかし今となっては，平凡なマシンとなってしまった。この時代の流れ――フーッ！

編：なにをひとりでぶつぶつ言ってるんですか？

Dr.D：どうせワシはふけとるよ。どうせ歩く化石さ。

編集長：あれっ，今日はどうして，そんなにいじけやすくなっているんですか？

Dr.D：ワシだってそういう時もあるさ！よし，まじめにやるぞ！

一同：おねがいします。

Dr.D：ＰＣ－6001とはなんぞや！6001とは，とても安くて機能も高いマシンである。なんといっても，この価格でグラフィックができて，３重和音もあるんじゃ。ＢＡＳＩＣは，とても基本的だし，グラフィック関係のコマンドも多くあるから，移植はたいしてむずかしくないじゃろ。

コマンド・関数命令	実　例	説　明
COLOR	COLOR C,C1,C2	キャラクタなどに色をつけるもので，第１パラメータがキャラクタやグラフィックの色，つぎが背景色で，最後が色の組み合わせ（１と２の二つ）

CONSOLE	CONSOLE A, B, 1, 1	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，つぎがファンクション・キーの表示の有無（0と1），最後がキー・クリック音のONとOFF（0と1）
LINE	LINE（X, Y）−（X1, , Y1）, C, B｜BF｝	指定座標間を線で結ぶもの。最後のパラメータをBにすると4角形を描き，BFとすると4角形を塗りつぶす
LOCATE	LOCATE X, Y	キャラクタを，自分の指定した所に表示させるためのもの
PAINT	PAINT（X, Y）, C, C1	XY座標からC1の色の境界線内をCの色で塗りつぶす
PLAY	PLAY〝CDEF〟	音楽を演奏するもので，ドレミファソラシが，それぞれCDEFGABに対応する。半音上げは＋，半音下げは−を使う。音の強弱はVを使い，最大15まで可能
PRESET	PRESET（X, Y）	指定した座標にあるドットを消す

POINT	POINT（X, Y）	指定座標に点があるかないかを調べるもの。点があればその色のコードが表示される
PSET	PSET（X, Y）	指定した座標にドットを表示する
SCREEN①	SCREEN2, 1, 1	画面のモードを設定する。第1パラメータがモード，つぎは書き込みページ，最後が表示ページ
SCREEN②	SCREEN（X, Y）	指定座標にどんなキャラクタがあるかを調べる。そのキャラクタ・コードが表示される
SOND	SOUND P, A	音出し命令。第1パラメータにレジスタ番号，最後にデータを入れる
STICK	STICK（1）	カッコ内にジョイ・スティックの番号を入れると，スティックの方向が表示される
STRIG	STRIG（1）	ジョイ・スティックの番号を入れると，ジョイ・スティックのボタンが押されているかどうかを表示する

ベーマガ・バッジをほしい人へ！

会場で会おう！マイコン関連ショーのご案内

毎週末になると，日本全国のどこかで，かならずマイコン関連のショーが開催されています。電波新聞社では，マイコン・ショーをはじめ主要なショーには，かならず参加し，出版物の展示や販売を行なっていますが，6，7月に出展を予定しているショーと，スケジュールをご紹介します。

①'83電設工業展　6月9日(木)〜6月13日(日)
大阪市港区　見本市会場

②JPCAショー　6月8日(水)〜6月11日(土)
東京晴海　見本市会場

③大阪マイコンショー　6月29日(水)〜7月2日(土)
大阪天満　OMMビル

④パソコンFM祭り　7月8日(金)〜7月10日(日)
東京池袋　サンシャインシティ文化センター

⑤ハイテック大阪'83　7月27日(水)〜7月29日(金)
大阪港区　見本市会場

このうち，①は電材関係のショー，②はプリント基板関係のショー，⑤は計測関係の技術的なショーで，直接マイコンとは関係がありませんが，電子技術に興味のある人には一見の価値大ありです。

③，④は，そのものズバリ！本誌の読者ならぜったい見のがせない催しものです。

この両フェアでは，電波新聞社の出版物（BASICマガジンやマイコンのバックナンバーなどもありますよ。ただし先着順）の販売，最新のマイコンソフトの展示販売などの他，ベーマガ持参の人にベーマガ・バッジをプレゼントするというビッグなみりょくもあります。もちろん会場で本かソフトを買ってくれてもOKですよ。

マイコンショーは主力メーカーがズラリとならびます。FM祭りは富士通のショーでFMシリーズのマシンや，ソフト，書せきなどの即売が行なわれます。この二つの催しは，編集部からもお手伝いに行く予定です。特にFM祭りは，日頃ベーマガに広告の出ていない富士通が主催です。ぐあんばるゾ〜！

では会場で会いまショー！……**編**

速報!!

誌上公開「マイクロコンピュータショウ'83」見て歩き

話題の新製品ズラリ紹介

カシオ FP-200
サンヨーMBC-55
三菱 MULTI8
シャープ PC-5000
シャープ MZ-2200
東芝PASOPI A5
東芝 PASOPIA 7
SEGA SC-3000

5月25日から28日まで，東京の平和島流通センターで開かれた「マイクロコンピュータショウ'83」は，連日大にぎわい。わがベーマガ編集部も，最終日の土曜日には電波新聞社のブースに集合し，みなさんとの交流を深めてきたのです。

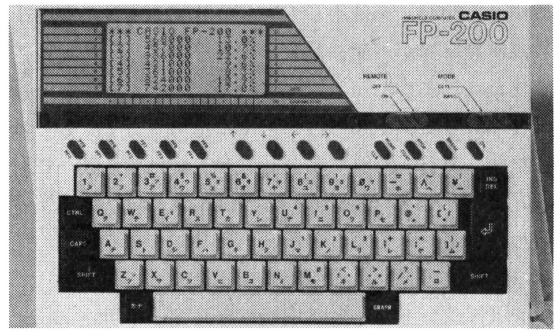
ここでは，ショウの話題となったパソコンの新製品を，どこよりも早くお届けしようというものです。それにしても，ベーマガの入気はスゴかったなあ!!

カシオ FP-200　☆簡易表言語CETLを標準装備☆

カシオから初のハンド・ヘルドコンピュータの登場です。このＦＰ-200の特徴は，ビジネス・ユースを意識した「簡易表言語ＣＥＴＬ」を標準装備していることです。これは，ＢＡＳＩＣを知らないでも，簡単に大量のデータを表にまとめることができるのです。もちろん，ＢＡＳＩＣでのコントロールも可能ですからオリジナル・ソフトで，より一層使い易くなっています。グラフィック表示も，160×64ドットと，かなり細かな表やグラフができそうです。

このほか，オプションでは，4色ミニ・プロッタ・プリンターのＦＰ－1011ＰＬ（34,800円）やグラフィック・プリンターのＦＰ－1012ＰＲ（139,800円），ミニ・フロッピー・ディスクのＦＰ－1021ＦＤ１（75,000円）も発売になります。

このＦＰ-200は，ハンド・ヘルド・コンピュータだからなどと，バカにできないほどの機能と魅力を持っているのです。6月発売で，価格は69,800円。楽しみですネ!



ハンド・ヘルドFP-200

仕　様

ＣＰＵ	i8085コンパチ
メモリ	RAM8K(最大32K)ROM32K(最大40K)
キー・ボード	JIS標準配列準拠
表　示	液晶，20桁×８行，160×64ドット
インター・フェイス	セントロニクス・パラレル RS－232C
サイズ	幅310×奥行220×高さ55.5mm
重　量	1.54kg

サンヨー MBC-55　☆なんと低価格の16ビット・パソコン☆

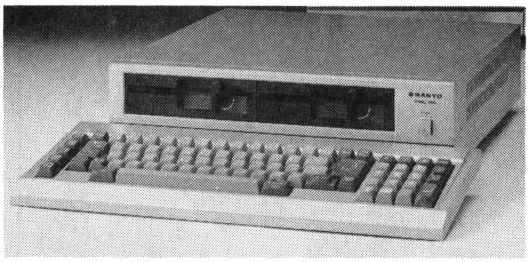
なんと，16ビット・パソコンなのです!!なぜそんなに驚く必要があるのかというと，実はこのＭＢＣ－55は，かなりの低価格で近日中に発売になるからなのです。

おまけにそれだけじゃなさそうで，例えばカラー・グラフィックは，576×200ドット。１ドットごとに15色の色指定ができます。さらに，160ＫＢのフロッピー・ディスクが１ドライブ標準装備になっているのです。

お問い合わせは…●カシオ：〒160 東京都新宿区西新宿２－６　新宿住友ビル
●三洋電機特機：〒550 大阪市西区江戸堀２－７－25情報機器事業部…の「マイコンＢＡＳＩＣ」係まで

ＣＰＵには8088を使用し，メイン・メモリは標準実装で128ＫＢ，さらに128ＫＢ増設が可能なのです。標準ＯＳには，ＣＰ／Ｍ－86を採用しているため，各種の高級言語が利用できます。

アクセサリも各種揃っていて，漢字ＲＯＭ，シンセサイザー，専用プリンターＳＭＣ－25，音響カプラーＤＰＣ－500，ボイス・シンセサイザーＶＳＳ－100などがあります。一体，いくらでと，気になるパソコンですね。16ビット機も，これからは低価格が勝負となるのでしょう。



16ビットのMBC－55

仕　様

Ｃ　Ｐ　Ｕ	8088
メ　モ　リ	ROM8KB　RAM128KB
表　　示	36桁×25行　144×200ドット
キー・ボード	JIS配列準拠
インター・フェイス	RS－232C セントロニクス
フロッピー	片面倍密５インチ１台
サ　イ　ズ	幅380×奥行360×高さ112㎜(本体)
重　　量	本体９kg　キー・ボード２kg

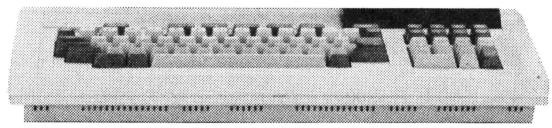
三菱 MULTI8　☆多彩なサウンド、グラフィック機能☆

なぜか16ビット機を先に出した三菱さんでしたが，そのノウハウを凝縮して，みごとこのＭＵＬＴＩ８を発表しました。

ＭＵＬＴＩ16の主な特徴は，ＣＰ／Ｍ－86を搭載して日本語処理ができることが一つ。さらに，高速演算機構（ｉ8087）を採用して，ＦＯＲＴＲＡＮの浮動小数点演算などが可能。ＧＰ－ＩＢインター・フェイスも使われてました。

このＭＵＬＴＩ16の流れをくんだＭＵＬＴＩ８とは？本体にＭＰ－8081簡易言語ソフトが付属され，123,000円という手頃な価格です。「遊ぶ楽しさに活用する楽しさをプラスした」のキャッチフレーズどおり，グラフィックのパレット機能やマルチ・ページ機能，サウンド・シンセサイザー機能など，幅広い用途に使えそうです。

カラー・グラフィックは，１ドットごとに８色の色指定（640×200ドット）ができ，グラフィックの上に文字テキストも表示できます。サウンド機能は，三重和音の自動演奏ができ，外部スピーカから出力も可能です。どこまで，この機能を使いこなせるかは，ユーザーの興味しだいという感じです。



多彩な機能のMULTI8

仕　様

Ｃ　Ｐ　Ｕ	Z80相当
メ　モ　リ	ROM34KB　RAM116KB
表　　示	36桁×20行～80桁×25行
キー・ボード	JIS標準配列準拠
インター・フェイス	RS－232C セントロニクス
サ　イ　ズ	幅460×奥行260×高さ95㎜
重　　量	4.4kg

シャープ PC-5000　☆16ビットでポータブル・コンピュータ☆

ついにここまでやったか！このＰＣ－5000を見るとだれもがそう思うに違いありません。なにしろ，16ビット機でこのサイズ（幅326×奥行305×高さ87.5㎜）だからなのです。スタイルもなかなかだし，ディスプレイも80桁×８行と大型で見やすい。いかにも，シャープならではの技術とアイデアのけっ作品といった感じです。

このコンパクト型のパソコンに，いったい16ビットのどんな機能がかくされているのかは，実際に操作してないのでよくわかりませんが，128ＫＢのＲＡＭを標準実装（最大256ＫＢまで拡張可能）し，磁気バブル・スロット装備で128ＫＢのバブル・カートリッジを装着，アプリケーション・ソフトを記憶させることもできるのです。さらに，新開発のＣＭＯＳ－ＬＳＩ群により，デュアルＣＰＵ低消費電力システムを実現。電池駆動のポータブル化となっています。

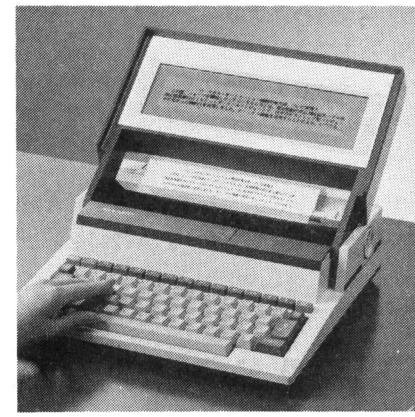
ポータブルながら，ＪＩＳ標準配列タイプライター・キーボードを採用しています。

お問い合わせは…●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
●シャープビジネス：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８販推部…の「マイコンＢＡＳＩＣ」係まで

このＰＣ－5000を見たときは，まさか16ビット機だとは思えませんでした。スタイルもナウくて持ち運びも自由。デスク・ワークにピッタリの先進のパソコンじゃないでしょうか。

仕　様

Ｃ　Ｐ　Ｕ	8088
メ　モ　リ	ROM192KB　RAM128KB
表　　示	80桁×８行　640×80ドット
キー・ボード	ＪＩＳ配列準拠
インター・フェイス	ＲＳ－232Ｃ　外部バス
サ　イ　ズ	幅326×奥行305×高さ87.5mm
重　　量	5kg



16ビット・ポータブルのPC－5000

シャープ　MZ-2200

☆MZ-2000とフル・コンパチのコンポ型☆

シャープＭＺシリーズの新製品が，このＭＺ－2200です。これまでのＭＺ－2000のソフトやフロッピー，プリンターなどが，そっくりそのまま使えるのです。そして価格が，128,000円ですから，これは絶対に安い！と思ったのでした。

特徴は，ＣＰＵにＺ80Ａを採用。アドレス空間を64ＫＢまで広げて，ＢＡＳＩＣやＰＡＳＣＡＬなど各種言語が自由に使えます。グラフィック用Ｖ－ＲＡＭは48ＫＢが実装され，グリーン・ディスプレイ使用時で３画面（各640×200ドット），カラー・ディスプレイ使用時で８色１画面を，640×200ドットで高解像度表示します。グラフィック機能が特に重視され，キャラクタ，グラフィック・データ，バック・グラウンドは，８色の中から自由に選択できます。また，キャラクタとグラフィック・データの優先指定も可能です。

16ビット・ボードＭＺ－１Ｍ01を装着すれば，16ビットＣＰＵ（8088）と８ビットＣＰＵのマルチＣＰＵシステムにもなります。また，漢字ＲＯＭボードＭＺ－１Ｒ08を使うと，漢字処理もできちゃうのです。

自由な組み合わせのＭＺ－2200

仕　様

Ｃ　Ｐ　Ｕ	Ｚ80Ａ
メ　モ　リ	ROM4KB　RAM114KB
表　　示	80桁×25行　640×200ドット
キー・ボード	ＡＣＳＩＩ配列準拠
インター・フェイス	カセットＣＲＴ
サ　イ　ズ	幅440×奥行490×高さ118mm
重　　量	7kg

東芝 PASOPIA 5

☆PASOPIAの流れをくむ低価格機☆

安いことはいいことだ!!ＰＡＳＯＰＩＡ５は，99,800円という低価格で登場です。キャッチ・フレーズは「楽しみながら頭の体操ができる」です。ホント，パソコンは楽しみながらやれなくちゃウソですよね。

この価格で，なにができるかというと，まずＲＡＭが64ＫＢもあるのです。ＢＡＳＩＣＲＯＭは32ＫＢですから，入門用としてはピッタリという感じです。それに，ビデオＲＡＭが16ＫＢもあって，640×200ドッドのモノクロ高解像度グラフィックが可能。また160×100ドットの解像度ならば，ドット単位に８色のカラー表示もできるのです。ここまでくれば，もう

安くなってＰＡＳＯＰＩＡ５

お問い合わせは…●シャープ：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22商品信頼性本部　●東芝：〒105 東京都港区虎ノ門１－26－５（第17森ビル）ＯＡ事業部……の「マイコンＢＡＳＩＣ」係まで。

なにも言うことはありません。いいなあ，安くなって！これがホンネですね。

従来のＰＡＳＯＰＩＡのソフト・ウエアが，そのまま利用できるのも魅力です。もちろん，これまでの周辺機器もつながります。例えば，ミニ・フロッピー・ディスクＰＡ7207やドット・プリンターＰＡ7250，カラー・プロッター・プリンターＰＡ7290などがあります。

安くてスゴイ!!こんな得なことはないですよ！

東芝さんどうもありがとう。

仕　様

Ｃ　Ｐ　Ｕ	Z80A
メ　モ　リ	ROM32KB　RAM80KB
表　　示	80桁×25行 640×200ドット
キー・ボード	ＪＩＳ配列準拠
インター・フェイス	セントロニクス
サ　イ　ズ	幅420×奥行253×高さ99.5mm

東芝 PASOPIA 7

☆6重和音と27色のタイリング機能☆

まず驚いたのがサウンドとグラフィックのスバラシサです！サウンド機能は，6オクターブ，6重和音。まさにド迫力のサウンドがとび出します。6基のトーン・ジェネレータと2基のホワイト・ノイズ・ジェネレータは，独立して八つのエンベロープ・パターン，ボリューム・コントロールで動作，実にリアルな感じです。

グラフィック画面は，高密度，鮮明画面，1ドットごとに8色までの色がつけられます。しかも，カラー・パレットで一瞬のうちにカラー・チェンジができるのです。さらに，27色の表現が可能となると，もうマイタッ！

もちろん，従来のＰＡＳＯＰＩＡとのソフト・ウェアの互換性が配慮されています。

価格は，119,800円。機能的には，申し分なしですね。あとはユーザーのセンスしだいで芸術作品を!!

音と絵のスバラシイPASOPIA7

仕　様

Ｃ　Ｐ　Ｕ	Z80A
メ　モ　リ	ROM32KB　RAM64KB
表　　示	80桁×25行 640×200ドット
キー・ボード	ＪＩＳ配列準拠
インター・フェイス	ＲＳ－232Ｃアダプタ
サ　イ　ズ	幅420×奥行285×高さ95mm
重　　量	4.5kg

SEGA SC-3000

☆おすすめ品の超低価格29,800円☆

セガといえば，もうみんなさんご存知のあのビデオ・ゲームで有名な会社ですね。そのセガさんが，超低格のパソコンＳＣ－3000を発表しちゃったのです。安けりゃいいってもんじゃないと思いつつ，実際に手にしてみると，あれれっと驚いてしばし開いた口がふさがりませんでした。これはマズイ！こんなに安くてこんなにスグレもののパソコンがでちゃったら，このあとどうなるの？

どぎもをぬかれたＳＣ－3000

このＳＣ－3000は，カートリッジで各種のソフトが供給されます。カートリッジの中味は，セガさんの蓄積されたソフトのノウハウがびっしりとつまっていますから，どれもスゴイ!!映像出力は，ＲＦモジュレータとコンポジット出力の2種類。ファンクション・キーの充実で，ワン・アクションで実行が可能です。周辺機器との接続もでき，プリンター，フロッピー，カセットなどなんら支障はないのです。

ほんとにほんと？29,800円でいいの!?

仕　様

Ｃ　Ｐ　Ｕ	Z80A
メ　モ　リ	ROM48KB　RAM48KB
表　　示	38桁×24行 256×192ドット
キー・ボード	ＪＩＳ配列準拠
インター・フェイス	シリアルＴＴＬ
サ　イ　ズ	幅353×奥行210×高さ46mm
重　　量	1.1kg

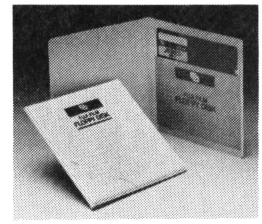
お問い合わせは…●セガ・エンタープライゼス：☎144 東京都大田区羽田1－2－12広報宣伝部「マイコンＢＡＳＩＣ」係まで。

富士フィルムから フロッピー・ディスクのモニター募集!! ポスター・プレゼント!!

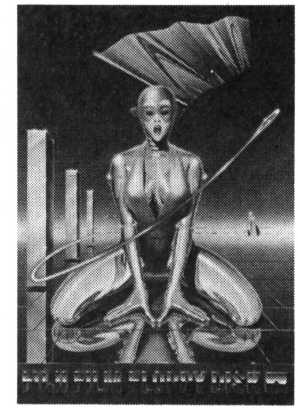
またも富士フィルムからのお知らせ!!**写真1**のミニ・フロッピーディスクMD1DとMD2Dのモニターを 100名の方に，また**写真2**のポスターを30名の方にそれぞれプレゼント致します。

応募要領は，官製ハガキに住所，氏名，年令，性別電話番号，購読誌名，使用マイコン機種名またはフロッピー機種名を記入し，下記あて先まで。しめ切りは7月25日（当日消印有効）です。

応募先：〒106 東京都港区西麻布2－26－30 富士写真フィルム磁気材料部「マイコンBASICマガジンモニター（FDポスター・プレゼント）」係



《写真1》MD1DとMD2D ▲



《写真2》イメージ・ポスター ▶

発表!!松下JRプログラム・コンテスト入賞者

お待たせしました。2月10日～4月10日の期間にJR－100，JR－200のプログラムをお送りいただいた方の中から，松下電器さんからすばらしいプレゼントが送られます。それでは，発表で～す!!

特等：山西一啓さん **1等**：伊藤武司さん，RANRANさん **2等**：熊ノ郷直人さん，内山亘さん，藤原徹也さん **3等**：高山克彦さん，河田光弘さん，栗林正晃さん，船越貞臣さん，珍田一人さん，三矢浩貴さん，川崎忠光さん，山下 孝さん，森藤由紀秀さん，大橋康弘さん，新海敏之さん，上村信一郎さん，湯浅信之さん，大窪智典さん，熊岡 忍さん，山路昌路さん，大石一也さん，安達 浩さん，中西 隆さん，山口祐二さん，古沢靖夫さん，中川錦城さん，荻島庸夫さん，河野騎一郎さん，星野 孝さん，丹下丘子さん古田秀男さん，四月朔月 勉さん，本郷 篤さん，山岡俊作さん。

以上のみなさんです。おめでとうございました。なお，応募者全員にはプログラム用カセットテープをお送り致しました。

創刊1周年記念のささやかなプレゼント!!

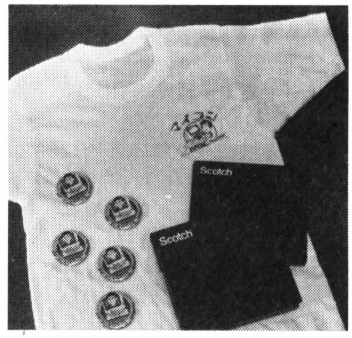
みなさんのおかげで，ベーマガも1周年を迎えることができました。どうもありがとうございます。そこで，ベーマガ編集部から読者のみなさんに，ささやかなプレゼントを企画しました。賞品の中には，編君が大事に持っていたベーマガTシャツもありますよ。

また，住友スリーエムさんからはディスケット・ホルダーを提供していただきました。ありがとうございます。

賞品は，ベーマガTシャツ1名，ディスケット・ホルダー20名，ベーマガ・バッジ 300名です。

応募方法は，7月号のアンケートハガキを送ってくれるだけでOK!

ぜひ応募してくださいね!



—で・ば・ぐ—

毎月おさわがせしております。今月もまた，こので・ば・ぐのコーナーを用意しなければなりません。

まず，5月号のP20の「PC－6001用マシン語モニタ・プログラム」の中のバグです。つぎのか所を訂正してください。

200行のBREAKをとる。280行のA$をH$にする。THEN 260をTHEN 280にする。390行の＊16をとる。GOTO 260の前にPOKE AD，PE：を入れる。

つぎも5月号のP66のM5用「MOON LANDER」です。35行として，つぎのようにプログラムを追加してください。

35 stchr〝fcfefe 120A060207〟to & 03,6

最後に，6月号のPC－2001用「E.T.キムラン撃退ゲーム」です。これは，プログラムそのものをP 157に掲載しました。

☆展示会開催時間のお知らせ

28ページで紹介した展示会の開催時間は，次のとおりです。

▶**JPCA**，1000～1700

▶**大阪マイコンショー**，0930～1700

▶**FM祭り**，1000～1800(10日は1700まで)

▶**ハイテック**，1000～1700

★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商品信頼性本部……「マイコンBASIC」係

●**ソード電算機**：〒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

●**東芝**：〒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 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

●**三洋電機ビジネス電器販売**：〒570 大阪府守口市京阪本通2-18システム機器販売課…「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 信州精器……「マイコンBASIC」係

●**アムデック**：〒559 大阪市住之江区新北島5－2－65……「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

●**SEGA**：〒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

●**日立家電**：MB－6890(レベルIII)／MB－6885(ベーシックマスター・ジュニア)／マーク5

●**富士通**：MICRO7

●**コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/COMODOR64

●**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**：シンクレア

●**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-25／PHC-8000／MBC-55

●**EPSON**：HC－20

●**トミー**：ぴゅう太　●**ソード**：M－5

●**ソニー**：SMC－70

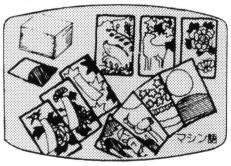
●**SEGA**：SC－3000

●**三菱電機**：MULTI 16／8

マイコン オリジナルの4番打者！RAM 手づくり

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、算命占星学を鑑定）……¥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（マシン語＋BASIC、高速ですグラフィック版／アマ・プロモード）…¥3,000
●ザ・爆弾（6人の爆弾魔の落とす爆弾を処理）……¥2,500
●潜水艦撃沈ゲーム（海底のサブマリンをやっつけよう）……¥2,500
●原子炉爆破作戦（地下原子炉をスパイに見つからないように爆破）……¥3,000
●リバーパトロール（川をさかのぼって人を救助）……¥3,000
●ロイヤルポーカー（ドローポーカーです。バクチに使わないように）……¥2,500
●スーパーゴリラ（PCG共用タイプ／ゴリラが美女をさらってビルの屋上へ。）…¥3,500
●スペースフェニックス（PCG共用タイプ／不死鳥をやっつけろ！）……¥3,000
●タロット占い（あなたの運勢や相性をズバリ鑑定！カラーグラフィック）……¥3,000
●エッグワンズ・オン（PCG共用タイプ／悪いハンターに殺されないように鳥を保護しよう！）……¥2,500

《PC-8001mkII用》

●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ドットの牌、マシン語の点数計算（アマ・プロモード）……¥3,500
●漢字4人麻雀
役表示は漢字で、リアルです。漢字ROM必要（アマチュア、プロモード有り）…¥4,000
●漢字四人麻雀（DISK版4人麻雀）……5インチ用¥4,500：8インチ用¥4,800

《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。

○●「地図を探せ！」（グラフィック・アドベンチャー／シャーロック・ホームズになったつもりで地図を探そう！）……¥3,000
○●ヘリファイヤー（山火事を消せ！）……¥2,500
○●NEWコスモファイト（PCG共用タイプ／スクランブルゲーム）……¥3,000
○●バルーンボンバー（風船爆弾をやっつけよう）……¥2,500
○●スーパーゴリラ（ゴリラが美女をさらって屋上へ）……¥3,000
●ポラリス（あなたは潜水艦のキャプテン）……48K ¥2,500
○●レーザーコマンド（PCG共用タイプ／レーザー砲で都市を守る）……¥3,000
●暗殺剣& 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・バルサー（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、ほとんどのプログラムのコピーが出来る）¥3,000
●CLALA-I（50種以上のコマンドを持つマシン語モニター）……¥8,500
●ザ・ピクチャー（画面のロード、セーブ編集が出来る、PCG対応）……¥4,000
○●PCG4人麻雀（牌そっくり、本格的です／要PCG）……¥3,500
●PCGバトルスコープ（バトルスコープ／要PCG）……¥3,000
●PCGアステロイドフォール（アステロイドフォール要PCG）……¥3,000
○●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（バ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、算命星学を鑑定）……¥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》

●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！ベ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・エイリアン（本物そっくり！平安京エイリアン）……¥3,000
○●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！

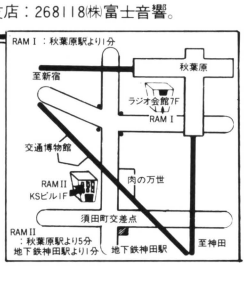
☎(03)255-7846

㈱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



TOMY

パソコンて、過激なオモチャじゃ。

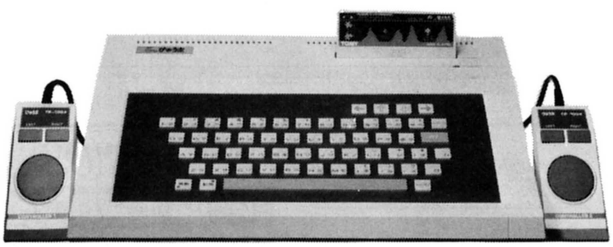
だから、ハチャメチャ進化中。

まずトップを切って5月に専用データレコーダが登場。これでロード・セーブは思いのままだ。さあ君がつくった絵やオリジナルゲームの傑作をオーディオカセットに保存しよう。ゲームで遊ぶ。絵を描く。ゲームを創る。グラフィックコンピュータ「ぴゅう太」。ばんばんシステムアップするから、期待してね。

TOMY 16BIT GRAPHIC COMPUTER

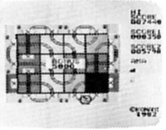
さらにシステムアップした

ぴゅう太

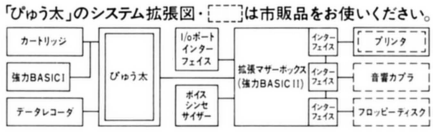


●本体 ●ジョイコントローラ2台 ●スイッチボックス ●RFケーブル
●オーディオカセット接続ケーブル ●オペレーションマニュアル **59,800円**

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



「ぴゅう太」のシステム拡張図・[ ]は市販品をお使いください。

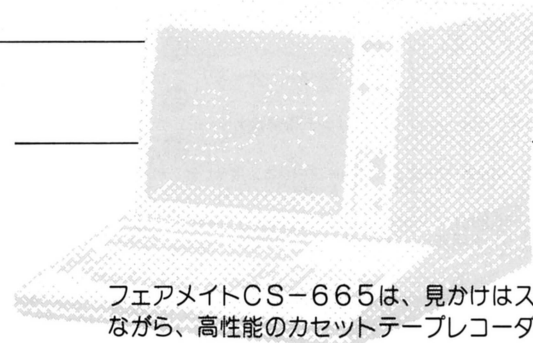


FAIR MATE

確実伝達

パソコン対応データレコーダー

CS-665

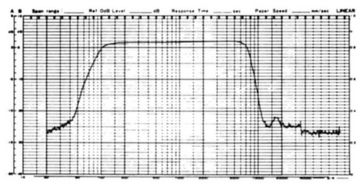


フェアメイトCS−665は、見かけはスリムながら、高性能のカセットテープレコーダー。パソコンのプログラム、データ保存のテープレコーダーとして、ピッタリ。機種、メーカーを問わずに接続できますから、今、お使いになっているパソコンの専用データレコーダーとして、すぐ使用可能です。
操作も簡単、フェアメイトの自信作です。

パソコン対応カセットレコーダー
CS-665 標準価格¥20,600

いいパートナーを選んでますか

1 周波数特性は100〜8000Hzまでフラットな設計ですから、Basic、機械語のどのパソコンともマッチングできます。



2 リモートジャックを差し込んだままFF REW操作ができます。

3 SAVE(REC)、LOAD(PLAY)のどちらでも モニターランプが光り入力出力が確認できます。

■CS-665規格

電　　源：DC6V UM-3×4個、カーバッテリー12V ACアダプター
消 費 電 力：3W(ACアダプター使用時)
電 池 寿 命：内蔵マイクからの連続録音時間 約4時間(スーパー単3乾電池使用)
実用最大出力：370mW(EIAJ/DC)
スピーカー：57mmダイナミックスピーカー インピーダンス8Ω
周波数特性：100〜8000Hz
入力ジャック：マイクロホン インピーダンス600Ω
出力ジャック：モニター8Ω
その他のジャック：リモートジャック(マイク/リモート)
外 形 寸 法：114(h)×32(高さ)×197(奥行)mm
重　　量：530g(本体のみ)

●付属品
イヤホン/アダプター AD-620(6V)
ヘッドクリーナー綿棒

＊この規格及び外観は性能向上のため変更することがあります。

相性抜群

Sound For New Family
FAIR MATE
フェアメイト 株式会社

本　　社 〒102 東京都千代田区平河町2-4-15 朝日通商ビル タイヤルイン☎03(237)3009(サービス室)
東京営業所 〒101 東京都千代田区外神田6-7-2 真田ビル ☎03(836)0671(代)
神奈川営業所 〒220 横浜市西区花咲町4−128 ☎045(242)6262(代)
大阪営業所 〒540 大阪市東区内本町1−35 朝日通商ビル ☎06(943)1434(代)
名古屋営業所 〒461 名古屋市東区代官町19−19 朝日通商ビル ☎052(935)8288(代)
仙台営業所 〒980 仙台市上杉5−5−26 ☎0222(22)9075(代)
福岡営業所 〒812 福岡市博多区古門戸町4−22 ☎092(291)0551(代)
鹿児島出張所 〒890 鹿児島市鴨池1−33−10 ☎0992(58)2761(代)
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北5条西19丁目 ☎011(642)3430(代)

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。

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

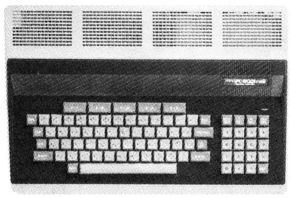
80-4 PC8001マークII＋RFモジュレータ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚 特196,800円

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

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

全店夏のボーナスセール実施中!

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7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

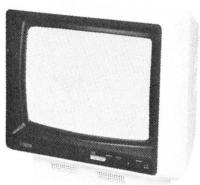
88-10 PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)＋漢字プリンタ8822)＋プリンタ用紙1000枚＋漢字ROM 特485,000円

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。



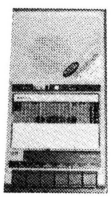
640×200ドット

PC用プログラムライブラリー No.1

パソコンの本命です

特価268,000円

超目玉のお進めセット



サンヨーテレコ MR-11DR

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＋PAPAモニタマシン語モニタ＋ソフト4種 特89,800円

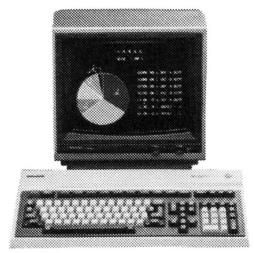
60-2 PC6001＋ROM・RAMパック＋日立カセットテレコTRQ359＋ソフト4種 特94,800円

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

話題のパソコン

X-1は、赤・白・シルバーの3色あり

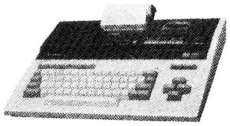
東芝 パソピア16 新製品 398,000円



トムラ

SHARP

予算に合わせて選べる3タイプです



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

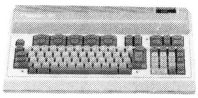
70-2 MZ721＋14インチ準高解像度カラーモニタ(1000文字表示) 特123,000円

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

＋ソフト8種

富士通



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。

K7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

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

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。

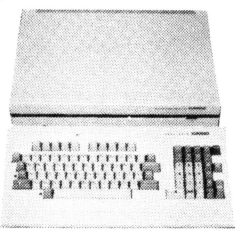
分割払・クレジットの最長60回払
即お持帰り
証明書
印

・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®

カシオ



FP1100
¥128,000

大特価販売中

フロッピー
FP1020FD 特198,000円　サービスソフト付

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
FP-5	FP1100＋14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)＋フェアメイトテレコ＋ソフト5種	特174,600円
FP-6	FP1100＋12インチグリーンモニタ(2000文字)＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚＋ソフト5種	特192,000円
FP-7	FP1100＋14インチ準高解像カラーモニタ(1000文字)＋プリンタFP-80＋プリンタ用紙1000枚＋ソフト5種	特273,000円

日立

新製品
ベーシックマスタマーク5
118,000円

展示棚ズレ等お買得品

- 東映カラーCRT FTC1430 特92,000円
- コモドール64 特77,800円
- ベーシックマスタJr カラーアダプタ付 特39,800円
- セイコプリンタ GP250X 特39,800円
- PC 8032 NECフロッピー 特79,800円
- サンヨー MBC-100 特138,000円
- VIC1001＋レコーダ 特23,000円
- ナショナル JR-100 特9,980円
- ソードM23マークIII 特398,000円
- シャープMZ-P4 プリンター 特
- 工人舎フロッピー KD280DMZ 特

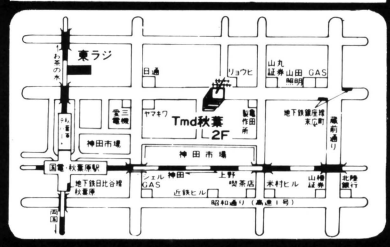
特価44,800円
新カシオFX9000P

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

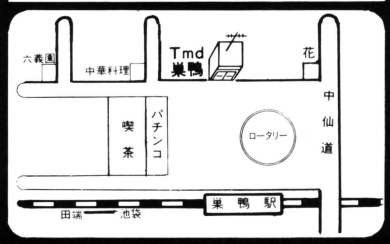
特価298,000円
CP/M 5インチFDDX2
新MBC-2000/7展示棚ズレ品

Tmdシステムズ・トヨムラ 各店

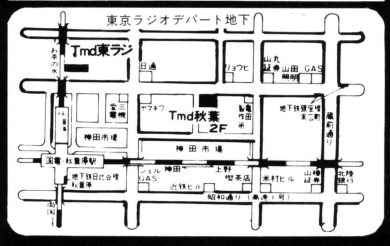
秋葉 03-253-5754
東京都千代田区外神田4丁目4-1



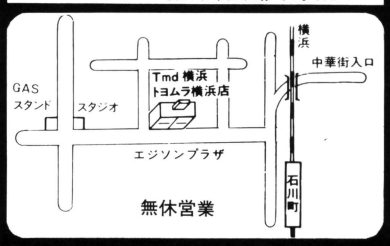
巣鴨 03-941-8621
東京都豊島区巣鴨1丁目12-6



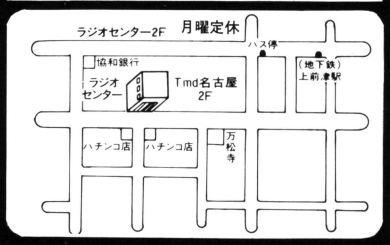
東ラジ 03-253-4693
東京都千代田区外神田1-10-11



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



静岡 0542-83-1331
静岡市八幡1丁目4-36

川口 0482-68-7826
埼玉県川口市芝2丁目24-3

宇都宮 0286-36-5315
宇都宮市宿郷町365-7

大宮 0486-52-1831
大宮市宮原町3丁目515-2

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

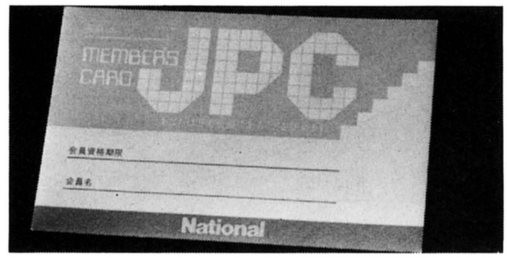
●お問合せ・お買求めはお近くの各店へ

（略称 ＪＰＣ）

JRパソコンクラブ結成会員募集！

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!!



〈会員特典〉

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

の他の各種特典を用意いたします。

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

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

ＪＲパソコンクラブ 〒454 名古屋市中川区小本１丁目18番18号
TEL（052）363－３９１５ 中京ナショナル家電販売㈱内

新製品情報

SHARP
PC-1500用
POCKET 簡易ソフト *info*

BCOM

ポケット・コンピュータ用
初のノンプログラム汎用ソフトです。

こんなことができます。 （近日発売）

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

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

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

電卓の使える人なら、誰にでも入手したその日から活用できます。

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

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

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

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

人気機種から周辺機器まですべてがそろう！

《特価中古マイコン在庫一例》

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC9801 本体	245,000	シャープ	CE-150ポケコンカラープリンタ	28,000
〃	PC8801 本体	176,000	〃	MZ-80DUカラーディスプレイ	132,000
〃	PC8001 MKII	98,000	〃	MZ-80SFD	68,000
〃	PC8001 本体(32K)	72,000㌢	日立	MB6885Jr 本体	55,000
〃	PC6001 本体	59,000㌢	〃	レベル3	84,000
〃	PC6001 本体PC6006付	68,000	富士通	FM-8 本体	126,000
〃	PC8881 8インチディスク	298,000	東芝	PASOPIA PA7010本体	78,000
各社	中解像度ディスプレー	42,000㌢	ナショナル	JR-100	20,000㌢
〃	高解像度ディスプレー	72,000㌢	アップル	アップルII, PLUS, J-PLUS	168,000㌢
〃	グリーンディスプレー	20,000	〃	アップルディスクII	118,000
〃	640×400カラーディスプレー	129,000	コモドール	VIC1001 本体	30,000
シャープ	CZ-800 X1	215,000	EPSON	MP-80IIF／Tプリンタ	74,000
〃	MZ-2000 本体	159,000	〃	MP-80K	108,000
〃	MZ-1200 本体	85,000㌢	〃	FP-80プリンタ(新品同様)	118,000
〃	MZ-80B 本体	128,000㌢	SEIKO	GP80シリーズプリンタ	38,000㌢
〃	MZ-80 K2E／C 本体	58,000㌢	〃	GP250Fプリンタ	44,000
〃	MZ-700シリーズ	62,000㌢	コマンドポスト	シングルディスクFM8・7用	69,000㌢
〃	PC-1500 ポケコン	29,800	トミー	ぴゅう太(新品同様)	39,000

その他、在庫は豊富にあります。

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

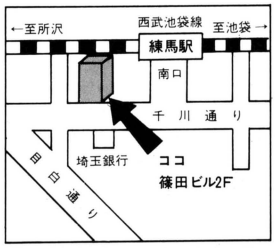
- 下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- 売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(994)5744（ココヨ ココナラヨシ）

日本マイコン流通センター

〒176東京都練馬区練馬1-6-3篠田ビル2F☎03(994)5744



全国ネットで、あなたのマイコンを

中古マイコン販売

高価下取・買取

中古マイコン展示中

クレジットOK（月々3000円から）

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

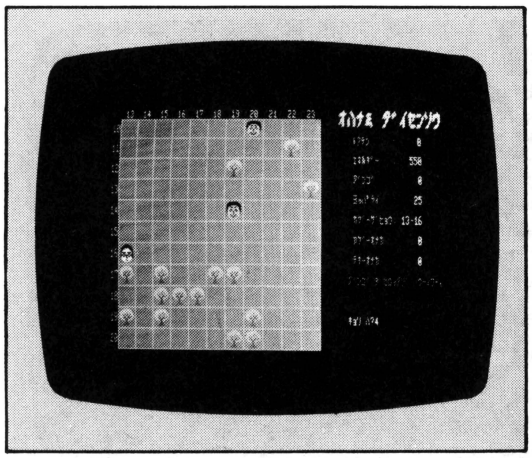
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

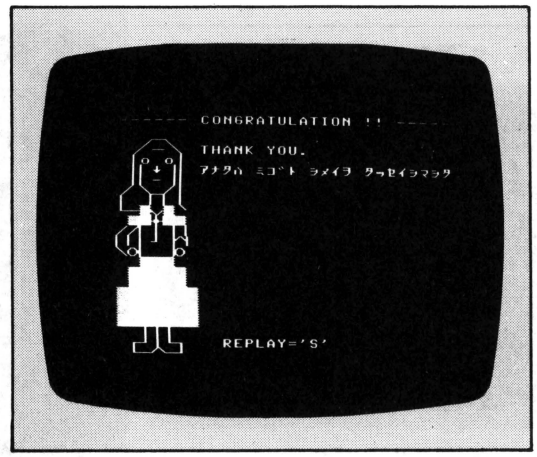
パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

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。

ベーシックマスターJr/LII$_2$用

ICE ALIEN

近藤　卓

プロローグ

南極の氷上に，1匹のエイリアンが降り立った。観測員のあなたは，火炎放射機を使い，このエイリアンをやっつけなければなりません。

エアー・ボンベの空気が切れると，エイリアンの毒でやられてしまいます。制限時間は60分。あなたはどこまでエイリアンと戦えるか？

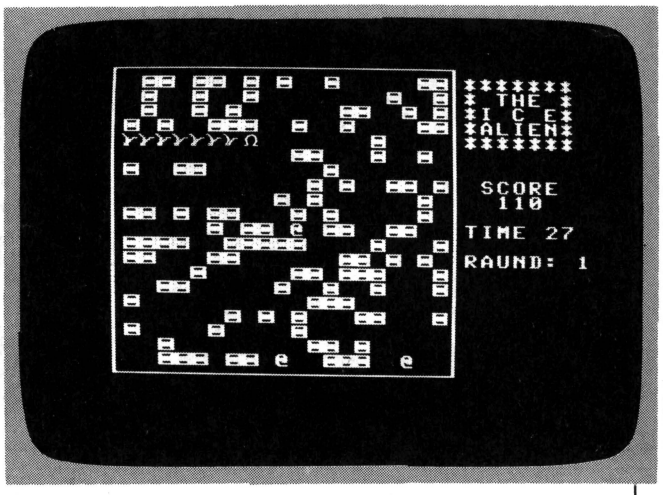
ゲームの説明

あなたの移動は，[I][J][K][M]で上下左右に行ないます。火炎は，[Z][X]で左右に放ちます。

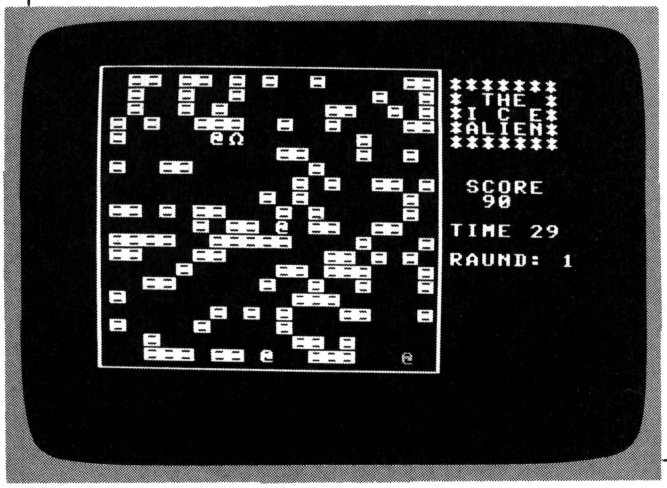
ＴＩＭＥが0になると，ゲーム・オーバー。エイリアン“@”に食われても，面数×100点のスコアが取れなくても，ゲーム・オーバーです。また，炎を1回放射すると－5点で，0点になるとゲーム・オーバーで

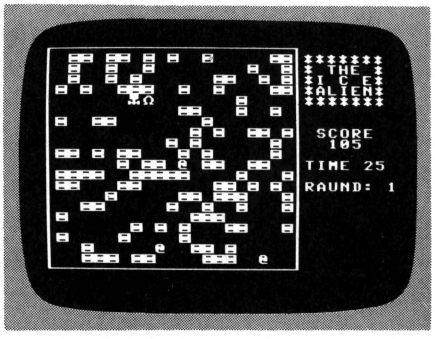
▼《写真1》タイトル説明

▼《写真2》“Ω”があなた。エイリアンに近づきます



▲《写真3》グオーッ，と炎を放ちます





▲《写真4》はい，エイリアン・バーベキューのできあがり

OFコーナー……**編集長**：みなさんのおかげで，創刊1周年を迎えることができました。本当にありがとうございます。**Dr.D**：ワシもさらに頑張らねばな。**編**：これからも，ヨロシクネ!!**影**：これからは，ヨロシクネ！】

す。

エイリアンは，1匹やっつけると25点に，30秒以内に全部やっつけると50点のボーナスがつきます。

終わりに

このゲームは，1000点取るのに意外と苦労します。それと，エイリアンが氷に変身することがありますが，このときに炎を放射してもやっつけられません。もとにもどるのを待ちましょう。やっつけられたエイリアンは，1／100の確率でよみがえります。

★

参考　ベーマガ2月号「エイリアン・ハンター」
ベーマガ8月号「ガンダム・ゲーム」
ナムコ　ペンゴ

★CHECKER FLAG

Dr.D：アイス・エイリアンか……。作品は立派なんだが，アイデアがいま一つ新鮮味に欠けるようだぞ。

編：私もそう思います。みんなプログラムを組むのはうまくなったけど，応募作品をみると，どれもテレビ・ゲームからヒントを得たものばかりなんですね。

Dr.D：うむ，カッコイイものを作ろうとするから，考え込んじゃうんだな。アイデアは，身のまわりにいくらでもあるんだから，もっと気楽に作ればいいんだがな。

編：プログラムのほうは，どうですか？

Dr.D：特にはないようだ。これがアイスを動かすとなると，ちょっと工夫がいるんだが。比較的わかりやすいプログラムだから，流れを追ってみると勉強になるぞ。

影：理屈よりも，実際にやってみてオモシロければ，いいんでないかい!?

編：そうですね。近藤君も，きっと次回はスゴイ作品を送ってくれますよ。ネッ，近藤君？　待ってるからネ——!!

影：オモシロくなければ，ベーマガでない!!

ICE　ALIENのプログラム・リスト

```
  10 DIM X(5),Y(5),T$(5),D(5)
  20 CLEAR :RANDOMIZE :MUSIC T2Q2
  30 LET H=11:LET V=12:LET S=100:LET M=0:LET C=0:LET Z=0
  40 PRINT "          □□□  □□□  □□□□"
  50 PRINT "           □  □   □ □"
  60 PRINT "           □  □     □□□"
  70 PRINT "           □  □   □ □"
  80 PRINT "          □□□  □□□  □□□□"
  90 PRINT :PRINT "       □   □     □□□ □□□□ □  □"
 100 PRINT "     □ □  □      □  □    □□ □"
 110 PRINT "    □   □ □      □  □□□  □ □□"
 120 PRINT "    □□□□□ □      □  □    □  □"
 130 PRINT "    □   □ □□□□ □□□ □□□□ □  □"
 140 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "KEY     I"
 150 PRINT "        J+K"
 160 PRINT "         M   FIRE [Z]<";CHR$($1D);">[X]"
 170 FOR I=1 TO 5
 180 LET X(I)=INT(RND(20)+1):LET Y(I)=INT(RND(20)+2)
 190 IF (X(I)=11)+(Y(I)=12) THEN GOTO 180
 200 LET D(I)=0
 210 NEXT I
 220 IF M*100>S THEN GOTO 950
 230 FOR I=1 TO 5
 240 LET T$(I)="@":NEXT I
 250 PRINT :PRINT "          PUSH[S]KEY"
 260 PRINT :PRINT "      RAUND";M+1;" POINT= ";(M+1)*100;"TEN"
 270 PRINT :PRINT "    NOW SCORE IS ";S;" POINT !!"
 280 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 280
 290 PRINT :PRINT CHR$($84,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,
$85,$85);
 300 PRINT CHR$($85,$85,$85,$85,$85,$83)
 310 FOR I=1 TO 20:PRINT CHR$($86);"                    ";CHR$($86):NEXT I
 320 PRINT CHR$($81,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85
);
 330 PRINT CHR$($85,$85,$85,$85,$85,$82)
 340 FOR I=1 TO 150
 350 LET B=INT(RND(20)+1):LET B2=INT(RND(20)+2):LET CURSOR=B,B2:PRINT CHR$($ED)
;
 360 NEXT I
 370 LET CURSOR=22,2:PRINT "*******"
 380 LET CURSOR=22,3:PRINT "* THE *"
 390 LET CURSOR=22,4:PRINT "*I C E*"
 400 LET CURSOR=22,5:PRINT "*ALIEN*"
 410 LET CURSOR=22,6:PRINT "*******"
 420 LET CURSOR=22,9:PRINT " SCORE"
 430 LET CURSOR=23,10:PRINT S
 440 LET TIME=0:LET CURSOR=22,12:PRINT "TIME";60-TIME;" "
```

★こら——！どいつもこいつもＪＲ－100を裏切りやがって。ベーマガだけじゃないか，のせてくれるのは!!（福岡県久留米市・**藤井則任13才**）……**【影**：ああ！読者の非痛な叫びが聞こえる。神よ!!**編**：はい，チリ紙!!**】**

```
 450 LET CURSOR=22,14:PRINT "RAUND:";M+1
 460 LET CURSOR=H,V:PRINT CHR$($1D);
 470 FOR I=1 TO 5
 480 LET CURSOR=X(I),Y(I):PRINT "@";
 490 NEXT I
 500 LET H0=H:LET V0=V
 510 LET K$=INKEY$:IF K$="I" THEN LET V=V-1:IF V<2 THEN LET V=2
 520 IF K$="M" THEN LET V=V+1:IF V>21 THEN LET V=21
 530 IF K$="J" THEN LET H=H-1:IF H<1 THEN LET H=1
 540 IF K$="K" THEN LET H=H+1:IF H>20 THEN LET H=20
 550 LET CURSOR=H,V:LET A$=CURSOR$
 560 IF A$=CHR$($ED) THEN LET V=V0:LET H=H0:GOTO 600
 570 IF A$="@" THEN GOTO 950
 580 LET CURSOR=H0,V0:PRINT " ";
 590 LET CURSOR=H,V:PRINT CHR$($1D);
 600 IF INKEY$="Z" THEN LET U1=1:LET S=S-5:GOSUB 990
 610 IF INKEY$="X" THEN LET U1=-1:LET S=S-5:GOSUB 1050
 620 LET CURSOR=22,12:PRINT "TIME";60-TIME;" "
 630 LET CURSOR=23,10:PRINT S;" ";
 640 IF S<0 THEN GOTO 950
 650 IF TIME>=60 THEN GOTO 950
 660 LET R=INT(RND(100)+1):IF (D(1)=1)+(D(2)=1)+(D(3)=1) THEN IF R=1 THEN GOSUB
1260
 670 LET CURSOR=23,10:PRINT S
 680 IF (D(1)=1)*(D(2)=1)*(D(3)=1)*(D(4)=1)*(D(5)=1) THEN CLEAR :LET M=M+1:GOTO
1270
 690 LET I=INT(RND(5)+1)
 700 IF D(I)=1 THEN GOTO 690
 710 LET CURSOR=X(I),Y(I):PRINT " ";
 720 LET U=INT(RND(6)+1)
 730 ON U GOTO 790,810,830,850
 740 LET CURSOR=X(I),Y(I):LET A$=CURSOR$
 750 IF A$=CHR$($ED) THEN NEXT I
 760 IF A$=CHR$($1D) THEN LET Z=505
 770 IF A$=" " THEN LET T$(I)="@"
 780 GOTO 860
 790 LET C=X(I):LET C1=Y(I):LET C=C+1:LET C1=C1+1:LET X(I)=C:LET Y(I)=C1:GOSUB
1220
 800 GOTO 860
 810 LET C=X(I):LET C1=Y(I):LET C=C-1:LET C1=C1-1:LET X(I)=C:LET Y(I)=C1:GOSUB
1220
 820 GOTO 860
 830 LET C=X(I):LET C1=Y(I):LET C=C-1:LET C1=C1+1:LET X(I)=C:LET Y(I)=C1:GOSUB
1220
 840 GOTO 860
 850 LET C=X(I):LET C1=Y(I):LET C=C+1:LET C=C-1:GOSUB 1220
 860 IF Z=505 THEN GOTO 950
 870 FOR I=1 TO 5
 880 IF X(I)<1 THEN LET X(I)=1
 890 IF X(I)>20 THEN LET X(I)=20
 900 IF Y(I)<2 THEN LET Y(I)=2
 910 IF Y(I)>21 THEN LET Y(I)=21
 920 NEXT I
 930 FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=X(I),Y(I):PRINT T$(I);
 940 NEXT I:GOTO 500
 950 MUSIC P0D1D5:LET CURSOR=H,V:PRINT CHR$($9D);:LET CURSOR=5,10:PRINT "GAME O
VER"
 960 LET CURSOR=5,12:PRINT "SCORE=";S:LET CURSOR=5,13:PRINT "TRY AGAIN [S]"
 970 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 970
 980 GOTO 20
 990 LET U=0:LET F=H-1:LET F1=V
1000 LET CURSOR=F,F1:LET A$=CURSOR$:PRINT CHR$($12);
1010 LET U=U+1:IF A$=CHR$($ED) THEN GOTO 1160
1020 IF A$=CHR$($86) THEN LET CURSOR=F,F1:PRINT CHR$($86);:GOTO 1160
1030 IF A$="@" THEN GOTO 1110
1040 LET F=F-1:POKE $EE80,255:POKE $EE80,0:GOTO 1000
1050 LET U=0:LET F=H+1:LET F1=V
1060 LET CURSOR=F,F1:LET A$=CURSOR$:PRINT CHR$($18);
1070 LET U=U+1:IF A$=CHR$($ED) THEN GOTO 1160
1080 IF A$=CHR$($86) THEN LET CURSOR=F,F1:PRINT CHR$($86);:GOTO 1160
1090 IF A$="@" THEN GOTO 1110
1100 LET F=F+1:POKE $EE80,255:POKE $EE80,0:GOTO 1060
1110 LET I=1
1120 IF (X(I)=F)*(Y(I)=F1) THEN GOTO 1140
1130 LET I=I+1:GOTO 1120
1140 LET S=S+25:MUSIC P0U1T1ソラシ1ト1レ
1150 LET T$(I)=CHR$($9A):LET D(I)=1
1160 LET U2=0:LET F=H
1170 LET CURSOR=F,F1:PRINT " ";
1180 IF U2=U THEN RETURN
1190 LET F=F-U1:IF F<=0 THEN RETURN
1200 IF F>=21 THEN RETURN
1210 LET U2=U2+1:GOTO 1170
1220 LET CURSOR=X(I),Y(I):LET A$=CURSOR$
1230 IF A$=CHR$($ED) THEN LET T$(I)=CHR$($ED)
1240 IF A$=CHR$($1D) THEN LET Z=505
1250 RETURN
1260 FOR I=1 TO 5:LET D(I)=0:LET T$(I)="@":NEXT I:MUSIC P0D1D5D3D1:RETURN
1270 IF TIME<=31 THEN GOTO 1290
1280 MUSIC P2ミミプソソソミレ:GOTO 170
1290 MUSIC T202P3ミソU1T1RP5U1T1P3ミソU1T1RP4U1T1RP3ファU1T1RU1T1P5U1T1P3シラシP6シ
1300 LET S=S+50:GOTO 170
```

★ぼくらナイコン族が書店でベーマガを買う時の合言葉—「ナイコンＢＡＳＩＣマガジンください!!」(三重県上野市・**奥永英武14才**)……**【編集部**：我々編集部の合言葉。「売るぞベーマガ!!なくそうバグを!!」**】**

ベーシックマスターJr./LII$_2$用
シミュレーション・ゲーム

NEW WORLD

杉江　正

物語その1

プリンセスが，敵にさらわれた!!　君はプリンセスを救出するため，勇敢にも未知の世界へと進んで行くのだった。

遊びかた

SCREEN，HELP，TAKE，LOOK，OPEN，GOなどの簡単な英語を使って，つぎつぎと場面をクリアしてください。

ヒント

ところどころに隠してあるものを，LOOKとTAKEで取って，GOで進んでください。

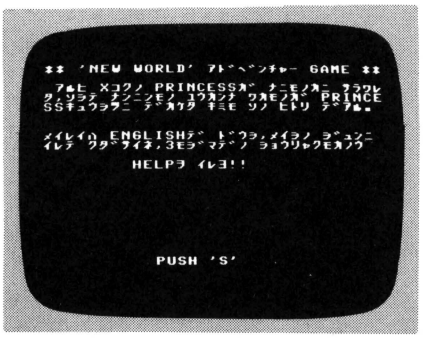
★CHECKER FLAG

編：みなさんに，お願いします！　アドベンチャー・ゲームを投稿してくれる時は，必ず解答も教えてくださいね。でないと，もう頭の中がゴチャゴチャになって，1日中悩んじゃうんです。助けてくれ!!

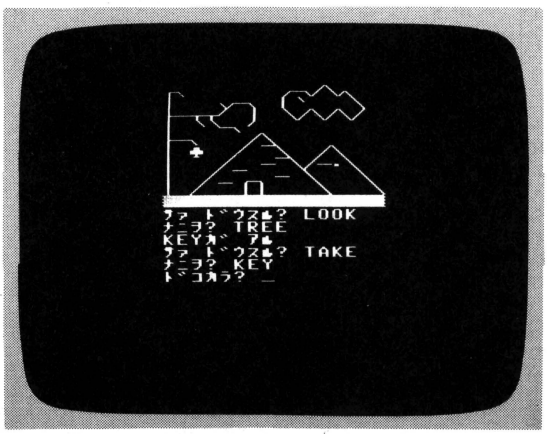
Dr.D：うれし泣きの編君だな。ところで，杉江君はしっかりと解答を書いてくれてたね。ワシも安心してプログラムを見ることができたよ。

影：Dr.！質問なんですが――アドベンチャー・ゲームを作るときのコツはなんですか？

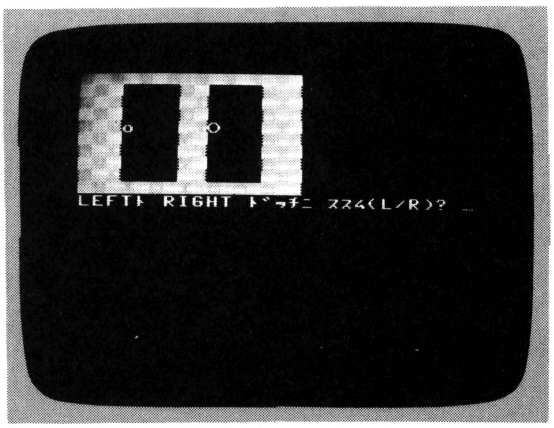
Dr.D：まずは，完全なストーリーを作り，各場面の状況設定とポイントを押える。あとは，ムダをはぶいてプログラムを組めばいい。



◀《写真1》ストーリーの説明



▲《写真2》はじめの場面。どう答えるかが問題です



◀《写真3》二つあるドアの前，どっちを選ぶ？

★編集部で独身の人手を上げて！といっても相手を紹介するわけではない。あしからず。（香川県高松市・**川崎義博14才**）……**【編：ハイ!!影：ハイハイ!!編：ハイハイハイ!!編集長：最後まで読め！編・影：シュン！】**

▲《写真4》うわぁー コ,コブラだ!!

▶《写真5》川にたどり着いたけど、君は泳げるの？

▶《写真6》場面はまだまだ続く。最後までいくとプリンセスが迎えてくれる。

NEW WORLDのプログラム・リスト

```
  5 REM
 10 CLEAR :RANDOMIZE
 20 GOSUB 3130
 30 LET S5=0:LET S=0:LET A5=0:LET K=0:LET P=0:LET A=0:LET G=0
 40 CLEAR :GOSUB 2140
 50 INPUT "ｻｰﾄﾞﾏｽｶ",A$:LET X=1:GOSUB 1010
 60 IF A$<>"GO" THEN GOTO 50
 70 CLEAR :GOSUB 2250
 80 LET O=0
 90 INPUT "ｻｰﾄﾞﾏｽｶ",A$:LET X=2:GOSUB 1010
100 IF A$<>"GO" THEN GOTO 90
110 IF O=0 THEN PRINT "DOORｶﾞ ｺｯﾁﾆｱﾘﾏｽ ｲｯｶﾞ ｵﾅﾅｶﾓﾃﾅ":GOTO 3220
120 CLEAR :GOSUB 2340
130 INPUT "LEFTﾄ RIGHT ﾄﾞｯﾁﾆ ｽｽﾑｶ(L/R)",A$
140 IF A$="R" THEN GOTO 250
150 IF A$<>"L" THEN GOTO 130
160 CLEAR :GOSUB 2340
170 LET CURSOR=0,1:PRINT TAB(3);CHR$(#FC,#F6,#FD)
180 PRINT TAB(3);CHR$(#F0,32,#F3)
190 PRINT TAB(3);CHR$(#94,32,#94)
200 PRINT TAB(3);CHR$(#86,#93,#86)
210 PRINT TAB(3);CHR$(#81,#8B,#82)
220 PRINT TAB(3);CHR$(#84,#89,#83)
230 PRINT TAB(3);CHR$(#81,#8B,#82)
240 PRINT :PRINT :PRINT "ｷｦﾂｹﾃ ﾜﾀｯﾃｷﾉ ﾒｶﾀﾞﾃﾞ":PRINT "ｱｸｼｮﾝﾆ ｺﾛｾﾙﾀﾞ":GOTO
    3220
250 CLEAR :GOSUB 2400
260 INPUT "ﾜｰｵ ｺﾌﾞﾗﾀﾞ!! WATERｦｶｹﾏｽｶ ｿﾚﾄﾓOIL",A$:LET X=4:GOSUB 890
270 IF G=0 THEN PRINT "ｷﾐﾊ ｺﾌﾞﾗﾆ ｸﾁﾊﾞﾙﾀ !!":GOTO 3220
280 CLEAR :GOSUB 2510
290 INPUT "ﾜﾀﾞﾄｳﾄｯﾃｯﾃ ﾜﾀﾛｳ(SWIM/BRIDGE)",A$
300 IF A$="SWIM" THEN GOTO 330
310 IF A$<>"BRIDGE" THEN GOTO 290
320 PRINT "ﾊｼｶﾞ ｱﾏﾍﾚﾀ ｷﾐﾊ ﾎﾎﾟﾚﾀ":GOTO 3220
330 CLEAR :GOSUB 2620
340 PRINT "ﾜｰｰ ﾅﾝﾃｺﾄﾃﾞｼｮｳ ｷﾐﾃｽﾄﾚﾃﾞｼｮｳ ﾄﾞｳﾃﾞｯｶﾞｲﾙﾉ!"
350 INPUT "ﾄﾞｳﾏｽﾙ",A$
360 LET X=5:GOSUB 1010
370 IF A$<>"GO" THEN GOTO 350
380 CLEAR :GOSUB 2730
390 PRINT "ﾊﾔｸｼﾅ ｱﾉ ｼｭｳﾏﾂﾀﾞｲ 'ALGOL' ｺｺｶﾗﾅﾗｴﾙ ｽｽﾒﾃｾﾅｲﾝﾃﾞ !!"
400 LET A5=0
410 INPUT "ｻｰﾄﾞﾏｽｶ",A$:LET X=6:GOSUB 1010
420 IF A$<>"GO" THEN GOTO 410
430 IF A5=0 THEN PRINT "ｷﾐﾊ ALGOLﾆ ﾄﾗﾚﾀ !!":GOTO 3220
440 CLEAR :GOSUB 2830
450 LET S=0
460 INPUT "ﾄﾄｶﾞ ｼﾝﾃﾞｲﾏｽ"
470 INPUT "ﾄﾞｳｼﾖｳﾖﾃﾞ",A$:LET X=7:GOSUB 1010
480 IF A$<>"GO" THEN GOTO 470
490 IF S=0 THEN PRINT "ｻｲﾝﾃﾞ ｷﾐﾓ ﾄﾗﾚﾀ !!!":GOTO 3220
500 LET S=0:CLEAR :GOSUB 2920
510 PRINT "GIANTｶﾞ ｲﾀ !!"
520 INPUT "ﾄﾞｳｼﾖｳ !!",A$:LET X=8:GOSUB 1010
530 IF A$<>"GO" THEN GOTO 520
540 IF S=0 THEN PRINT "ｷﾐﾊ ｺﾛｻﾚﾀ":GOTO 3220
550 CLEAR :GOSUB 3020
560 LET S=0:PRINT "ｺﾚﾊ LIGHT COMPUTER ﾀﾞ"
570 INPUT "ﾄﾞｳ ｽﾙ",A$
580 LET X=9:GOSUB 1010
590 IF A$<>"GO" THEN GOTO 570
600 IF S=0 THEN PRINT "ｷﾐﾊ LIGHT COMﾉ ｼｰﾙﾄﾞﾆ ﾋｯｶｶﾘ ｼﾝﾀﾞ":GOTO 3220
610 CLEAR :MUSIC Q0T1P0ﾄﾚﾐｿﾗｿﾗUUUEUUP5O2O5
620 PRINT "------ CONGRATULATION !! ------"
630 PRINT "  ";CHR$(#8F,#85,#8E)
640 PRINT "  ";CHR$(#8F,#80,#85,#8C,#8E);" THANK YOU."
650 PRINT "  ";CHR$(#86,#6F,32,#6F,#86)
660 PRINT "  ";CHR$(#86,#F0,#7D,#F3,#86);" ｱﾅﾀﾉ ﾐｺﾄ ﾗﾒｲﾃﾞ ﾀｯｾｲｼﾏｼﾀﾀﾞ"
```


★編集部のみなさんの推定年齢……編さん＝25歳，影さん＝30歳，Dr.D＝60歳，編集長＝45歳でした。(群馬県前橋市・小平　拓12才)……**【編集長**：推定にしてはいい線いってるよ。しかし精神年令はみな若いゾ！】

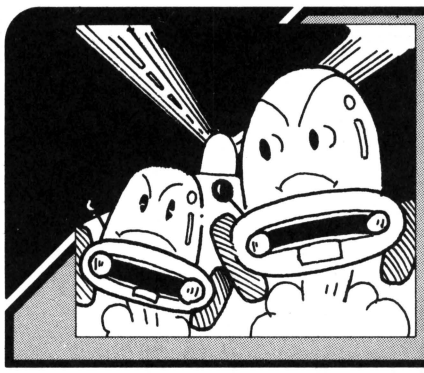
```
  670 PRINT "  ";CHR$($86,$F0);"-";CHR$($F3,$86)
  680 PRINT " ";CHR$($8F,$8D,$FD,$F9,$FC,$86)
  690 PRINT " ";CHR$($86);" ";CHR$($F3);" ";CHR$($F0,$86)
  700 PRINT " ";CHR$($81,$85,$9D,$91,$9D,$8C)
  710 PRINT "  ";CHR$($9D,$60,$87,$60,$9D)
  720 PRINT " ";CHR$($FC,$FC,$F0,$86,$F3,$F3)
  730 PRINT " ";CHR$($F0,$F0,$F0,$82,$F3,$93,$F0)
  740 PRINT " ";CHR$($FD,$94,$F0,32,$F3,$94)
  750 PRINT "   ";CHR$($9D,$9D,$9D)
  760 PRINT "  ";CHR$($9D,$9D,$60,$60,$9D)
  770 PRINT "  ";CHR$($9D,$9D,$9D,$60,$9D)
  780 PRINT " ";CHR$($9D,$9D,$9D,$9D,$60,$9D,$9D)
  790 PRINT " ";CHR$($9D,$9D,$9D,$9D,$9D,$9D,$9D)
  800 PRINT " ";CHR$($9D,$9D,$9D,$9D,$9D,$60,$9D)
  810 PRINT " ";CHR$($9D,$9D,$9D,$9D,$9D,$9D,$9D)
  820 PRINT "   ";CHR$($86,$86,$86)
  830 PRINT "  ";CHR$($84,$82,$86,$81,$83)
  840 PRINT "  ";CHR$($81,$85,$93,$85,$82);
  850 LET CURSOR=10,22:PRINT "REPLAY='S'";
  860 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 860
  870 GOTO 30
  880 STOP
  890 REM
  900 IF A$="WATER" THEN GOTO 990
  910 IF A$="OIL" THEN GOTO 930
  920 RETURN
  930 REM
  940 IF X<>4 THEN GOTO 980
  950 CLEAR :GOSUB 2400
  960 LET CURSOR=0,0:FOR I=0 TO 11:FOR J=1 TO 5:PRINT CHR$($8F,$93,$8E);:NEXT J:
PRINT :NEXT I
  970 PRINT "ｷﾐﾓ ﾔｹｼﾝﾀﾞ":GOTO 3220
  980 STOP
  990 REM
 1000 PRINT "ｺﾌﾟﾗﾊ ﾆｹﾞﾃｼﾏｯﾀ":LET G=1:RETURN
 1010 REM *ﾒｲﾚｲ
 1020 IF LEN(A$)<3 THEN RETURN
 1030 IF A$="LOOK" THEN GOTO 1140
 1040 IF A$="TAKE" THEN GOTO 1390
 1050 IF A$="OPEN" THEN GOTO 1460
 1060 IF A$="TALK" THEN GOTO 1700
 1070 IF A$="SWORD" THEN GOTO 1830
 1080 IF A$="SCATTER" THEN GOTO 1950
 1090 IF A$="SOUND" THEN GOTO 1990
 1100 IF A$="SCREEN" THEN GOTO 2060
 1110 IF A$="HELP" THEN GOTO 2090
 1120 PRINT A$;"ﾉ ﾖｳﾅ ﾒｲﾚｲﾊ ｱﾘﾏｾﾝ";CHR$(7)
 1130 RETURN
 1140 REM
 1150 INPUT "ﾅﾆｦ",A$
 1160 IF A$="TREE" THEN IF X=1 THEN PRINT "KEYｶﾞ ｱﾙ":RETURN
 1170 IF X=1 THEN PRINT "ﾅﾆﾓ ﾅｲ ｻﾝﾈﾝ !":RETURN
 1180 IF X<>2 THEN GOTO 1220
 1190 IF A$="DOOR" THEN IF O=0 THEN PRINT "ｶﾞｷﾞｶﾞ ｶｶｯﾃﾙ":RETURN
 1200 IF A$="DOOR" THEN IF O=1 THEN PRINT "ｶﾞｷﾞﾊ ｶｶｯﾃﾅｲ":RETURN
 1210 PRINT "ﾐﾀﾏﾏ ﾃﾞｽ":RETURN
 1220 IF X<>5 THEN GOTO 1260
 1230 IF A$="TREE" THEN PRINT "ｺﾉ ｷﾊ ｲｼｦ ﾓｯﾃ ｲﾙﾖｳﾃﾞｽ":RETURN
 1240 IF A$="ANIMAL" THEN PRINT "ｺﾉ ﾄﾞｳﾌﾞﾂﾊ ﾋｼﾞｮｳﾆ ﾄｸｼｭﾅ ﾉｳﾘｮｸｦ ﾋﾒﾃｲﾙ":RETURN
 1250 IF A$="POT" THEN PRINT "ｼﾛｲ ｺﾅｶﾞ ﾊｲｯﾃｲﾏｽ":RETURN
 1260 IF X<>6 THEN GOTO 1300
 1270 IF A$="ALGOL" THEN PRINT "ﾀﾝｼｭｹｲﾉ ﾀｶｲﾎﾟｳ ｾｲﾌﾞｯﾃﾞ ｶﾌﾞﾆ ｼﾞｭｳﾖｳｷｶﾝｶﾞ ｼｭｳﾁｭｳｼﾃｲ
ﾙ":RETURN
 1280 IF A$="GROUND" THEN PRINT "ALGOLﾉ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｹﾞﾝ ﾄ ﾅｯﾃｲﾙ":RETURN
 1290 GOTO 1150
 1300 IF X<>7 THEN GOTO 1330
 1310 IF A$="MAN" THEN PRINT "ｵﾝﾅ ﾃﾞ ﾄｼﾊ ﾌﾒｲ ｽﾃﾞﾆ ｼﾎﾞｳ ｼﾃｵﾘﾏｽ":RETURN
 1320 IF A$="MEMO" THEN PRINT "ｺﾉ ﾍﾔﾊ ﾃｷﾉ ﾏｲｸ ｻｲｷﾝﾃﾞ ｵｾﾝｻﾚﾃｲﾏｽ":RETURN
```

```
 1330 IF X<>8 THEN GOTO 1350
 1340 PRINT "ｵﾓｲ ｻﾞｲｼﾂｶﾗ ﾃﾞｷﾃ ｲﾙ ｶｵﾉ ﾖｺﾆ ｷﾚｯｶﾞ ﾊｼｯﾃｲﾙ":RETURN
 1350 IF X<>9 THEN GOTO 1380
 1360 IF A$<>"LIGHT COMPUTER" THEN GOTO 1380
 1370 PRINT "ｵﾄﾆﾊ ﾋｼﾞｮｳﾆ ﾋﾞﾝｶﾝ ﾃﾞｽ"
 1380 RETURN
 1390 REM
 1400 INPUT "ﾅﾆﾖﾃﾞ",A$:IF X<>1 THEN GOTO 1430
 1410 IF A$="KEY" THEN INPUT "ﾄﾞｺｶﾗ",A1$:IF A1$="TREE" THEN PRINT "ｯﾓﾀﾖ !":LET K
=1:RETURN
 1420 IF A$="KEY" THEN PRINT "KEYﾊ ｿｺﾆ ﾅｲ":RETURN
 1430 IF X<>5 THEN GOTO 1450
 1440 IF A$="POT" THEN PRINT "POTｦ ﾄﾘﾏｼﾀ":LET P=1:RETURN
 1450 PRINT CHR$(7);:RETURN
 1460 REM
 1470 IF X=8 THEN GOTO 1520
 1480 IF X=6 THEN GOTO 1640
 1490 INPUT "ﾄﾞﾚﾀﾞ",A$
 1500 IF A$="DOOR" THEN GOTO 1650
 1510 RETURN
 1520 REM
 1530 PRINT CHR$($8F,$85,$85,$85,$85,$89,$85,$85,$85,$85,$8E)
 1540 PRINT CHR$($86);"====";CHR$($86);"=-= ";CHR$($86)
 1550 PRINT CHR$($86,32,$8F,$85,$8E,$86,$8F,$85,$8E,$2E,$86)
 1560 PRINT CHR$($86,$8F,$88,$95,$86,$86,$86,$95,$86,$20,$86)
 1570 PRINT CHR$($86,$86,$8C,$85,$8D,$93,$8C,$85,$8D,$20,$86)
 1580 PRINT CHR$($8A,$93,$85);"-";CHR$($8F,$85,$8E);"" >>";CHR$($86)
 1590 PRINT CHR$($86,$20,$85,$85,$90);"=";CHR$($92,$85,$85,$20,$86)
 1600 PRINT CHR$($86);"Eｺ!";CHR$($8C,$85,$8D);"=_-";CHR$($86)
 1610 PRINT CHR$($8C,$85,$85,$89,$85,$85,$85,$89,$85,$85,$8D)
 1620 PRINT CHR$($8F,$85,$85,$8B,$85,$85,$85,$8B,$85,$85,$8E)
 1630 PRINT "ﾅｾﾞ ﾛﾎﾞｯﾄ ﾀﾞﾄ ﾜｶｯﾀ !!":PRINT "ｾﾝｻｰ ﾙｲﾆ ﾎｺﾘｶﾞ ﾂﾏﾘ GIANTﾊ ｳｺﾞｹﾅｸﾅｯﾀ":
LET S=1:RETURN
 1640 PRINT "ｷﾐﾊ ﾊﾞｶｶﾈ,ﾜﾀｼﾊ DOORｼﾞｬﾅｲﾝﾀﾞﾖ ﾊﾊﾊ･･･":GOTO 3220
 1650 REM
 1660 IF X<>2 THEN GOTO 1690
 1670 IF K=0 THEN PRINT "ｶﾞｷﾞｶﾞ ｶｶｯﾃｲﾙ":RETURN
 1680 LET O=1:PRINT "ｱｹﾀﾖ !":RETURN
 1690 RETURN
 1700 REM
 1710 IF X<>5 THEN GOTO 1780
 1720 INPUT "ﾄﾞﾚﾄ",A$
 1730 IF A$="ANIMAL" THEN GOTO 1760
 1740 IF A$="TREE" THEN PRINT "I'M TREE.ｺﾉ ﾄﾞｳﾌﾞﾂﾊ ｷﾐﾉ ﾐｶﾀｼﾞｬ":RETURN
 1750 RETURN
 1760 PRINT "ﾊﾀｼﾊ ﾖｷｺｺﾛﾉ ﾖｳｾｲ 'ﾉｸﾞ', ｷﾐﾊ ｾﾝﾆﾝﾀﾞｶﾗ JUSTICE SWORDﾃﾞ ｱﾀｴﾖｳ"
 1770 LET S5=1:RETURN
 1780 IF X<>8 THEN GOTO 1800
 1790 PRINT "ｵﾚﾊ ｺｺﾉ ﾓﾝﾊﾞﾝﾀﾞｰ ｺﾞｼｭｼﾞﾝ･ｻﾏｶﾗ ｲｶﾅﾙ ｺﾄﾓ ｺｺﾃﾞ ﾄｳｽﾅﾄ ﾒｲﾚｲ ｻﾚﾃｲﾙ":RETURN

 1800 IF X<>9 THEN GOTO 1820
 1810 PRINT "ﾜﾀｼﾊ LIGHCOM ｷﾐﾃﾞ ｺｺｶﾗｻｷﾆﾊ ｲｶｾﾅｲ"
 1820 RETURN
 1830 REM
 1840 IF S5=0 THEN PRINT "SWORDﾃﾞ ﾓｯﾃﾏｾﾝ":RETURN
 1850 IF X<>6 THEN GOTO 1900
 1860 INPUT "ﾄﾞｺﾃﾞ ｷﾙ(UP/DOWN)",A$
 1870 IF A$="UP" THEN PRINT "ｷﾐﾊ ALGOLﾉ ｴﾈﾙｷﾞﾆ ﾅｯﾃｼﾏｯﾀ!!":GOTO 3220
 1880 IF A$<>"DOWN" THEN GOTO 1860
 1890 PRINT "ALGOLﾉ ﾎﾝﾀｲｦ ﾊｶｲｼﾀ !":LET A5=1:RETURN
 1900 IF X<>8 THEN GOTO 1920
 1910 PRINT "SWORDｶﾞ ｵﾚﾃｼﾏｲ ｱﾅﾀﾊ ｷｮｼﾝﾆ ｺﾛｻﾚﾀ":GOTO 3220
 1920 IF X<>9 THEN GOTO 1940
 1930 PRINT "SWORDｶﾞ ｼｰﾙﾄﾞﾃﾞ ﾂｰｼﾞﾏｾﾝ !!"
 1940 RETURN
 1950 REM
 1960 IF P=0 THEN PRINT "POTｦ ﾓｯﾃﾏｾﾝ !!":RETURN
 1970 PRINT "POTﾉ ｺﾅｦ ﾏｷﾏｼﾀ":IF X<>7 THEN RETURN
```

★先日生まれて初めてAPPLEのゲームを見た。そのリアルなことといったらセビウスもまっ青///やっぱり国産はアメリカ製に負けてるネ。(京都市右京区・**みき大三19才**)……**[Dr.D：そのとおり／影：どこの通り？]**

```
 1980 PRINT "ｻｲｷﾉｳ ｾﾝﾒﾂ ｼﾏｼﾀ !":LET S=1:RETURN
 1990 REM
 2000 INPUT "PROGRAM or MUSIC or NOISE or VOICE",A$
 2010 IF A$<>"MUSIC" THEN PRINT "KO !":IF X<>9 THEN RETURN
 2020 IF A$<>"MUSIC" THEN PRINT "ｳﾏﾝﾉ ﾑﾀﾞﾅｺﾄﾃﾞ":PRINT "ｷﾐﾉ LICOMﾆ ｺﾛｻﾚﾏｼﾀ !!":GO
TO 3220
 2030 PRINT "PLAY OK!"
 2040 IF X=9 THEN PRINT "LIGHCOMﾉ MUSICｶﾞ ﾘｶｲ ﾃﾞｷｽﾞﾆ ｼｺｳﾘ ﾑｹﾞﾝ ﾙｰﾌﾟﾆ ﾊｲｯﾀ ﾖｳﾃﾞｽ"
:LET S=1
 2050 RETURN
 2060 REM
 2070 ON X GOSUB 2140,2250,0,0,2620,2730,2830,2920,3020
 2080 RETURN
 2090 REM
 2100 PRINT "ﾄﾞｳｽﾙ:HELP,SCREEN,LOOK,SWORD,SCATTER,SOUND,OPEN,TALK,";
 2110 PRINT "TAKE,GO,ｿﾉﾀ"
 2120 PRINT :PRINT "ﾅﾆﾃ  :POT,KEY,TREE,DOOR,ANIMAL,ｿﾉﾀ"
 2130 RETURN
 2140 PRINT CHR$($84,$8E);"       ";CHR$($8F,$85,$91,$93,$91,$8E)
 2150 PRINT CHR$($86);"    ";CHR$($91,$85,$8E,$20,$86,$8C);"    ";CHR$($8C,$8E)
 2160 PRINT CHR$($8A,$85,$89,$89,$8D,$20,$86,$20,$8C,$91,$93,$91,$93,$91,$8D)
 2170 PRINT CHR$($86,$20,$8C,$8C,$85,$8E,$8D)
 2180 PRINT CHR$($8A,$85,$8E);"    ";CHR$($FC,$FD)
 2190 PRINT CHR$($86,$20,$96,$20,$20,$FC,$20,$F6,$FD,$20,$20,$FC,$FD)
 2200 PRINT CHR$($86);"    ";CHR$($FC);"  ";CHR$($85,$F6,$FD,$FC,$85,$A5,$FD)
 2210 PRINT CHR$($86,32,32,$FC,32,$F6,$F9,32,$85,32,$FD);"    ";CHR$($FD)
 2220 PRINT CHR$($86,32,$FC,32,$F6,$F3,32,$F0);"    ";CHR$($FD);"    ";CHR$($FD)
 2230 FOR I=1 TO 16:PRINT CHR$($9D);:NEXT I:PRINT
 2240 RETURN
 2250 PRINT " ";:FOR I=1 TO 8:PRINT CHR$($F9);:NEXT I:PRINT
 2260 PRINT CHR$($F3,$FD);"       ";CHR$($FC,$F0)
 2270 PRINT CHR$($F3,$20,$FD,$F9,$F9,$F9,$F9,$FC,$20,$F0)
 2280 FOR I=1 TO 4:PRINT CHR$($F3,$20,$F3,$20,$20,$20,$20,$F0,$20,$F0):NEXT I
 2290 PRINT CHR$($B,$B,$B,9,9,9,$6F,13,13)
 2300 PRINT CHR$($F3,$20,$FC,$F6,$F6,$F6,$F6,$FD,$20,$F0)
 2310 PRINT CHR$($F3,$FC);"       ";CHR$($FD,$F0)
 2320 PRINT " ";:FOR I=1 TO 8:PRINT CHR$($F6);:NEXT I:PRINT
 2330 RETURN
 2340 FOR J=1 TO 5:FOR I=1 TO 16 STEP 2:PRINT CHR$($9D,$60);:NEXT I:PRINT
 2350 FOR I=1 TO 16 STEP 2:PRINT CHR$($60,$9D);:NEXT I:PRINT :NEXT J
 2360 PRINT CHR$($B,$B,$B,$B,$B,$B,$B,$B,$B);
 2370 FOR I=1 TO 8:PRINT TAB(3);SPC$(4);CHR$(9,9);SPC$(4):NEXT I
 2380 PRINT CHR$($B,$B,$B,$B,$B,9,9,9,$6F,9,9,9,9,9,$94,13,13,13,13,13)
 2390 RETURN
 2400 PRINT CHR$($FC,$F6,$FD)
 2410 PRINT CHR$($F0,$91,$F3)
 2420 PRINT CHR$($F0,$86,$F3)
 2430 PRINT CHR$($FD,$8C,$FC)
 2440 PRINT CHR$(32,$60);SPC$(9);CHR$($60)
 2450 PRINT CHR$(32,$9D);SPC$(8);CHR$($9D)
 2460 PRINT CHR$(32,$60);SPC$(7);CHR$($60)
 2470 PRINT CHR$(32,$9D);SPC$(5);CHR$($9D,$60)
 2480 PRINT CHR$(32,$60);SPC$(3);CHR$($9D,$60)
 2490 PRINT CHR$(32,32,$60,$9D,$60)
 2500 RETURN
 2510 PRINT CHR$(32,$86,$20,$86,32,32,32,$86,$86)
 2520 PRINT CHR$(32,$86,$20,$86,32,32,32,$86,$86)
 2530 PRINT CHR$($85,$8B,$85,$8B,$85,$85,$85,$8B,$8B,$85,$85,$FB,$FB,$FB,$FB,$85
)
 2540 PRINT CHR$($20,$93,$93,$20,$91,$91,32,32,$93,$91,32,$FC,$85,$85,$FC)
 2550 PRINT CHR$($93,$93,32,$93,32,$91,32,32,$93,32,$FC,$85,$85,$FC,$F0,$93)
 2560 PRINT CHR$(32,32,$93,$93,32,$91,$93,32,$93,$FC,$85,$85,$FC,32,32,$91)
 2570 PRINT CHR$(32,$93,32,$91,$93,32,$93,$93,$FC,$85,$85,$FC,$F0,$93,$93,$91)
 2580 PRINT CHR$($93,$91,32,32,$93,32,32,$FC,$85,$85,$FC,32,$93,$93)
 2590 PRINT CHR$(32,$91,$93,32,$93,$91,$FC,$85,$85,$FC,$F0,$93,32,$93,32,$93)
 2600 FOR I=1 TO 16:PRINT CHR$($60);:NEXT I:PRINT
 2610 RETURN
 2620 PRINT SPC$(7);CHR$($94,$8F,$8E,32,$86,32,32,$86)
 2630 PRINT SPC$(7);CHR$($92,$88,$8A,$8E,$86,32,32,$86)
 2640 PRINT SPC$(4);CHR$($97,$91,$91,$88,$8C,$8D,$86,$86,32,32,$86)
 2650 PRINT SPC$(7);CHR$($8C,$89,$89,$8D,$86,32,32,$86)
 2660 PRINT SPC$(2);CHR$($8C,$85,$85,$85,$85,$8B,$8B,$85,$88,32,32,$86)
 2670 PRINT SPC$(3);CHR$($8F,$85,$8E);SPC$(5);CHR$($86,32,32,$86)
 2680 PRINT SPC$(3);CHR$($92,$85,$90);SPC$(5);CHR$($86,32,32,$86)
 2690 PRINT SPC$(3);CHR$($86,32,$86);SPC$(5);CHR$($86,32,32,$86)
 2700 PRINT SPC$(3);CHR$($86,32,$86);SPC$(5);CHR$($86,32,32,$86)
 2710 PRINT CHR$($85,$85,$85,$8B,$85,$8B,$85,$85,$85,$85,$85,$8B,$85,$85,$8B,$85
)
 2720 RETURN
 2730 PRINT SPC$(3);CHR$($FC,$F6,$F6,$F7,$F7,$F8,$F7,$F7,$F6,$F6,$FD)
 2740 PRINT SPC$(3);CHR$($F0,32,$8C,$85,$8E,32,$8F,$85,$8D,32,$F3)
 2750 PRINT "    ";CHR$($FD);:FOR I=1 TO 9:PRINT CHR$($F9);:NEXT I:PRINT CHR$($FC
)
 2760 PRINT SPC$(6);CHR$($9D,$FA,$94,$FA,$9D)
 2770 PRINT SPC$(6);:FOR I=1 TO 5:PRINT CHR$($86);:NEXT I:PRINT
 2780 PRINT SPC$(6);:FOR I=1 TO 5:PRINT CHR$(96);:NEXT I:PRINT
 2790 PRINT SPC$(7);CHR$(96,96,96)
 2800 FOR J=1 TO 2:PRINT SPC$(6);:FOR I=1 TO 5:PRINT CHR$(96);:NEXT I:PRINT :NEX
T J
 2810 FOR I=1 TO 16:PRINT CHR$($9D);:NEXT I:PRINT
 2820 RETURN
 2830 PRINT SPC$(5);CHR$($94,$85,$8B,$85,$85,$90)
 2840 PRINT CHR$($FC,$FD,32,32,32,$60,$60,$9D,$9D,$60,$60)
 2850 PRINT CHR$($F0,$2F,$FD,32,96,96,32,$9D,$9D,32,96,96)
 2860 PRINT CHR$($FD,$2F,$2D,96,96,32,32,$9D,32,$9D,96,96)
 2870 PRINT CHR$(32,$FD,96,96,32,32,$9D,$9D,32,$9D,$9D,96,96)
 2880 PRINT " ";CHR$(96,96,32,32,$9D,32,32,32,$9D,32,32,96,96)
 2890 PRINT " ";CHR$(96);SPC$(4);CHR$($9D);SPC$(3);CHR$($9D);SPC$(3);CHR$(96)
 2900 FOR I=1 TO 16:PRINT CHR$($9D);:NEXT I:PRINT
 2910 RETURN
 2920 PRINT "  ";CHR$($8F);:FOR I=1 TO 9:PRINT CHR$($85);:NEXT I:PRINT CHR$($8E)

 2930 FOR I=1 TO 8:PRINT "  ";CHR$($86);SPC$(9);CHR$($86):NEXT I
 2940 PRINT CHR$($B,$B,$B,$B,$B,$B,$B,$B,9,9,9,9,9,$FD,32,32,32,$FC);
 2950 PRINT CHR$($A,8,8,8,8,$FD,32,$FC);
 2960 PRINT CHR$($A,8,8,8,8,$85,$8E,32,$8F,$85);
 2970 PRINT CHR$($A,$A,8,8,8,$86);
 2980 PRINT CHR$($A,8,8,8,$84,$85,$85,$85,$83)
 2990 PRINT CHR$(13);:FOR I=1 TO 15:PRINT CHR$($85);:NEXT I
 3000 PRINT CHR$(8,8,8,$8D,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,$8C)
 3010 RETURN
 3020 PRINT CHR$($FD,$FD,32,$FD,32,$FC,$F6,$F6,$F6,$FD,32,$FC,32,$FC)
 3030 PRINT CHR$(32,32,$FD,32,$FC,32,32,$F6,$FD,32,$FD,32,$FC)
 3040 PRINT CHR$(32,$FD,32,$FC);SPC$(5);CHR$($FD,32,$FD)
 3050 PRINT SPC$(2);CHR$($F3);SPC$(7);CHR$($FD,32,$F0)
 3060 PRINT CHR$($85,$85,$F3);SPC$(8);CHR$($F0,$F0)
 3070 PRINT " ";CHR$($85,$F3);SPC$(9);CHR$($F0,$85,$85)
 3080 PRINT CHR$(32,$FC,32,$FD);SPC$(7);CHR$($FC)
 3090 PRINT CHR$(32,32,$FC,32,$FD);SPC$(5);CHR$($FC,32,32,$FD)
 3100 PRINT CHR$(32,$FC,$FC,32,32,$FD,$F9,$F9,$FC,32,32,$FD,32,$FD)
 3110 FOR I=1 TO 15:PRINT CHR$($F9);:NEXT I:PRINT
 3120 RETURN
 3130 PRINT "** 'NEW WORLD' ｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ GAME **"
 3140 PRINT " ｱﾙﾋﾄ ﾒｺｸﾉ PRINCESSｶﾞ ﾅﾆﾓﾉｶﾆ ｻﾗﾜﾚﾀ,ｿｼﾃ ﾅﾝﾆﾝﾓﾉ ﾕｳｶﾝﾅ ｳｶﾓﾉｶﾞ ";
 3150 PRINT "PRINCESSｷｭｳｼｭﾂﾆ ﾃﾞｶｹﾀ ｷﾐﾓ ｿﾉ ﾋﾄﾘ ﾃﾞｱﾙ。"
 3160 PRINT :PRINT
 3170 PRINT "ﾒｲﾚｲﾉ ENGLISHﾃﾞ ﾄﾞｳｼ,ﾒｲｼﾉ ｼﾞｭﾝﾆ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲﾈ,ｺﾓｼﾞﾏﾃﾞﾉ ｼｮｳﾘｬｸﾓｶﾉｳ"
 3180 LET CURSOR=10,20:PRINT "PUSH 'S'"
 3190 LET CURSOR=8,10:PRINT "HELPｦ ｲﾚﾖ!!"
 3200 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 3200
 3210 RETURN
 3220 REM END
 3230 INPUT "REPLAY(Y/N)",A$
 3240 IF A$="Y" THEN GOTO 30
 3250 IF A$<>"N" THEN GOTO 3230
 3260 CLEAR :END
 3270 REM * BY  T.SUGIE
```

★おーい影さん。「知識もなくて金もない。マイコン知らずに寝てばかり」と僕たちの学校でうわさになってません。ギャハハ……(岐阜市・**黒石寒治15才**)……**【影：悪かったね。大人をからかうものではないのだ。】**



ベーシックマスターLIII用

TUNNEL RACE

長谷川文彦

ストーリー

あなたは，トンネルの中でレースをしていきます。つぎつぎとせまりくる車をかわして，できるだけ長く走らなければなりません。ぶつかると，あなたの車は爆発します。

キー操作

4で左，6で右に動きます。コツは，相手の車はまん中によってくることが多いので，はしによって進むのがいいでしょう。ただし，いざというときは逃げられなくなります。

改　造

相手の車のキャラクタは，730～760行のM$(I)です。680～690行のR!<.60，R!<.20を変えると，難しさが変わります。ただし，680行の.60と690行の.20の関係は，.60＝(1－.20)÷2＋.20になります。いまの数だと，20%の確率で自分に向かってきます。

▲《写真1》タイトル画面

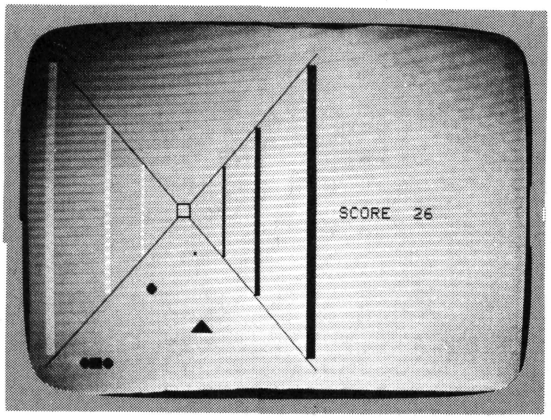
★CHECKER FLAG

影：ワォー，またぶつかっちゃったよ。これで私は，15回も死んだことになるんだね。

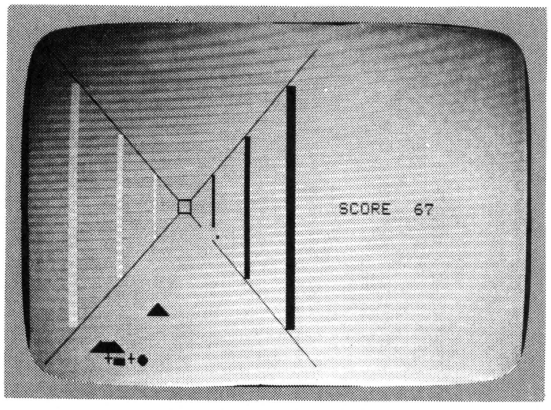
編：グフッ！　影さんはウンチ(運動神経が鈍い)だからね。ところで，このゲームは立体感があって，いいんじゃないですか？

Dr.D：うむ，立体3次元迷路のカー・レースってところかな。車のキャラクタが不自然なのを除けば，まずまずだな。

影：コツがわかったよ！　長谷川君も言ってたけど，はしによって走って，敵が見えたらサッとよけるんだ。これで楽勝さ！



▲《写真2》3次元迷路とカー・レースをミックスした画面



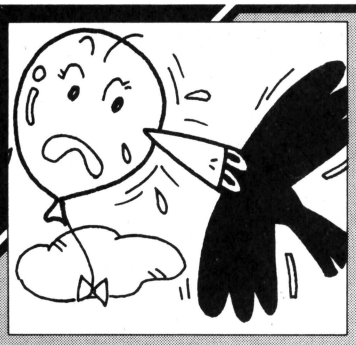
▲《写真3》ワッ，ぶつかっちゃった！

★ベーマガを買う。影さんの活躍を喜ぶ。OFコーナーを見てくやしがる——僕はナイコン族なのだ。(三重県四日市市・**涙ぐむ少年12才**)……**【影**：アリガトサン!!でもキミには涙は似合わないよ。ネッ！**編**：キザだね。**】**

TUNNEL RACEのプログラム・リスト

```
100 SCREEN 0,1,1:WIDTH40
110 DEFINTA-Z:FOR I=0TO2:X(I)=10+I:Y(I)=13+I*3:NEXT:MX=10:D=0:A=0:S=0
120 RESTORE 1110:FOR J=0 TO 8:READ D$(J):NEXT:CLS
130 RANDOMIZE TIME:GOSUB 890
140 POKE &HFFE0,4
150 C=1:COLOR ,5
160 '*** MAIN LOOP ***
170 ON C GOSUB 640,630
180 A=A+1:CLS
190 LOCATE27,12:PRINT"SCORE ";S:
200 LINE(0,0)-(24,24),"╲",0
210 LINE(0,24)-(24,0),"╱",0
220 COLOR 0:LOCATE 11,12:PRINT" ┃"
230 LOCATE 12,11:PRINT"_"
240 LOCATE 12,12:PRINT"_"
250 LOCATE 13,12:PRINT"┃ "
260 ON A GOSUB 390,470,550
270 GOSUB 660
280 B=PEEK(&HFFE0):IF B=183 THEN GOSUB 780 ELSE IF B=190 THEN GOSUB 800
290 LOCATE MX,24:PRINT"■■■";
300 FOR I=0 TO 2
310 IF Y(I)=25 AND MX>=X(I)-2 AND MX<=X(I)+2 THEN D=1
320 NEXT:EXEC&HF7A9
330 IF D=1 THEN 830
340 IF A=3 THEN A=0
350 IF C=1 THENSCREEN ,2 ELSE SCREEN ,1
360 IF C=1 THEN C=2 ELSE C=1
370 D=0:S=S+1:GOTO 170
380 '*** TUNNEL 1 ***
390 LINE(14,11)-(14,13),"┃",0
400 LINE(17,8)-(17,16),"▌",0
410 LINE(20,5)-(20,19),"■",0
420 LINE(10,11)-(10,13),"■",15
430 LINE(7,8)-(7,16),"▌",15
440 LINE(4,5)-(4,19),"┃",15
450 RETURN
460 '*** TUNNEL 2 ***
470 LINE(15,10)-(15,14),"┃",0
480 LINE(18,7)-(18,17),"▌",0
490 LINE(22,3)-(22,21),"■",0
500 LINE(9,10)-(9,14),"■",15
510 LINE(6,7)-(6,17),"▌",15
520 LINE(2,3)-(2,21),"┃",15
530 RETURN
540 '*** TUNNEL 3 ***
550 LINE(16,9)-(16,15),"┃",0
560 LINE(19,6)-(19,18),"▌",0
570 LINE(24,1)-(24,23),"■",0
580 LINE(8,9)-(8,15),"■",15
590 LINE(5,6)-(5,18),"▌",15
600 LINE(0,1)-(0,23),"┃",15
610 RETURN
620 '*** SCREEN CHENGE ***
630 POKE&HA3,&H04:POKE&HA5,&H08:RETURN
640 POKE&HA3,&H08:POKE&HA5,&H0C:RETURN
650 '*** ENEMY MOVE ***
660 FORI=0TO 2:IF Y(I)=25 THEN Y(I)=13:X(I)=RND(1)*3+10
670 ON (Y(I)-11)/3  GOSUB 730,740,750,760
680 R!=RND(1):IF R!<.60 THEN P=1 ELSE P=-1
690 IF R!<.20 THEN P=SGN(MX-X(I))
700 X(I)=X(I)+P
710 LOCATE X(I),Y(I):PRINT M$(I);:Y(I)=Y(I)+1
720 NEXT:RETURN
730 M$(I)=" .":RETURN
740 M$(I)=" ●":RETURN
750 M$(I)="▲":RETURN
760 M$(I)="▄▲":RETURN
770 '*** MY CAR MOVE ***
780 MX=MX-1:IF MX<=3 THEN MX=3
790 RETURN
800 MX=MX+1:IF MX>=19 THEN MX=19
810 RETURN
820 '*** MY CAR BREAK ***
830 SCREEN ,1:FOR J=1 TO 500:NEXT
840 FOR J=0 TO 8:LOCATE MX,24:PRINT D$(J);:BEEP:FOR I=1 TO 100:NEXT:NEXT
850 FOR J=1 TO 400:NEXT
860 FOR J=0 TO 9:X=RND(1)*40:Y=RND(1)*25:LINE(MX+1,24)-(X,Y),"●",2:NEXT
870 GOTO 1060
880 '*** INSTRACTION ***
890 COLOR 7,0
900 LOCATE 15,3:PRINT"KEY FUNC"
910 LOCATE 15,5:PRINT"4<══>6"
920 COLOR 4
930 LOCATE 6,10:PRINT"▄▄ ▌  ▌▌  ▌ ▌  ▌ ▌▄▄  ▌"
940 LOCATE 6,11:PRINT" ▌  ▌  ▌ ▌▌▌ ▌ ▌▌  ▌ ▌"
950 LOCATE 6,12:PRINT" ▌  ▌  ▌ ▌▌▌ ▌ ▌▌  ▌ ▌"
960 LOCATE 6,13:PRINT" ▌   ▄▄  ▌  ▌ ▌  ▌ ▌▄▄  ▄▄"
970 COLOR 5
980 LOCATE 9,15:PRINT"▄▄▄   ▄▄   ▄▄  ▄▄▄▄"
990 LOCATE 9,16:PRINT"▌  ▌ ▌  ▌ ▌  ▌ ▌  ▌"
1000 LOCATE 9,17:PRINT"▄▄▄  ▌ ▌ ▌   ▄▄ "
1010 LOCATE 9,18:PRINT"▌ ▌  ▌▄▄▌ ▌  ▌ ▌"
1020 LOCATE 9,19:PRINT"▌  ▌ ▌  ▌ ▌  ▄▄  ▄▄▄▄"
1030 LOCATE 13,22:PRINT"HIT ANY KEY"
1040 A$=INPUT$(1):CLS:RETURN
1050 '*** GAME OVER ***
1060 LOCATE 5,12:PRINT"G A M E  O V E R"
1070 IF S>HS THEN LOCATE 5,14:PRINT"YOU are HI-SCORE":HS=S
1080 LOCATE 6,16:PRINT"HIT  ANY  KEY"
1090 POKE&HFFE0,&HC4:A$=INPUT$(1):GOTO 110
1100 '*** BREAK CAR DATA ***
1110 DATA "+■+","+■+","+■+","+■+","+▄+","+_+","+_+","+_+","XXX"
```

★BASICを10倍早く覚える方法――ベーマガのゲームプログラムを打ちながら，教本を見て一行ずつマスターしていく。（福岡県宗像市・**柴田義治13才**）……**【編：そ，そのとおり。/これしかないんだ，ホントだよ。/】**



FM-7/8用
（8はプログラムの変更が必要）

CROW& BALLON

宮田　大輔

プログラム内容

左から右へ，移動する“カラス”を上下に操作して，“風船”をつっついて得点を競うゲームです。

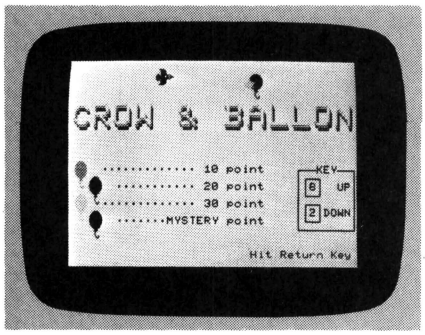
ＫＥＹは，8でカラスを上に，2で下に移動させます。カラスのくちばしで風船をつっつくと得点になりますが，くちばし以外の所が風船に触れると，カラスが一匹死にます。

得点は風船の色によって青……10 point，赤…… 20 point，紫……30point，黒……50～300pointのようになっています。

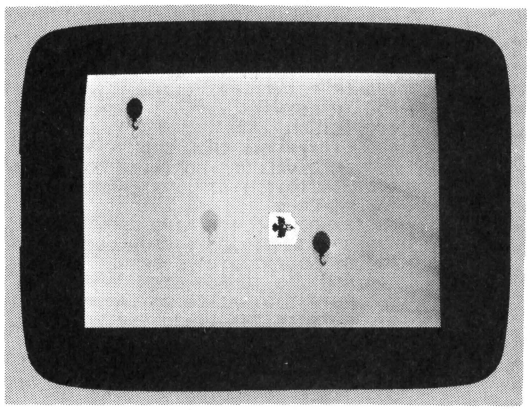
また，700点ごとにカラスが一匹増えます。カラスが全部死ぬと，ゲーム・オーバーです。得点がＢＥＳＴ５に入ると，名前（３文字）が登録されファンファーレ(?)

プログラム説明

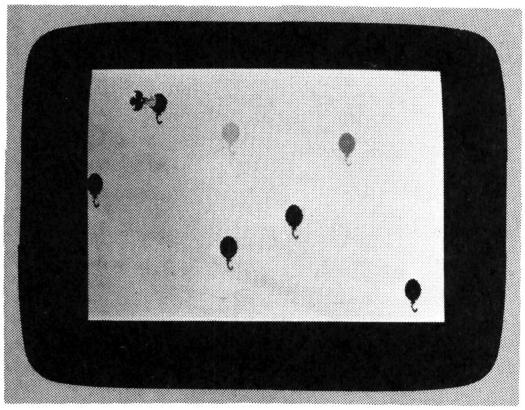
10～90	ＲＥＭＡＲＫ
100～220	初期設定　etc.
230～360	メイン・ルーチン
370～410	カラスが風船に当たったかのサブ・ルーチン
420～560	カラスが死んだときのサブルーチン
570～720	カラスのつっついた風船の色の判定 etc.　サブルーチン
730～920	１面終了時のサブルーチン
930～1030	風船，カラス，破裂パターン・データ
1040～1240	デモ
1250～1300	ゲーム・オーバー時
1310～1370	バック・ミュージック
1380～1600	ＨＩ－ＳＣＯＲＥ処理



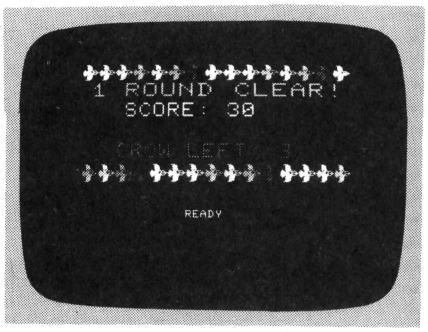
◀《写真1》タイトル画面。リターン・キーでプレイ!!



▶《写真2》カラスは左から右へ、風船は下から上へ動く



◀《写真3》パーン!!　得点30点が表示される



▶《写真4》1面をクリアしたところ。2面では風船の数が増えて難しくなる

★僕はこの間骨折した三木です。影さんお見舞のお言葉ありがとう！おかげさまで治りました。これからはバシバシがんばるぞぉー！（静岡県富士市・**三木　浩18才**）……**【影：そう，よかったネ！また手紙を送ってよ!!】**

が鳴ります。

書き忘れましたが，約40秒で1面クリアです。面数が多くなるごとに風船も多く出てきます。

FM－8への変更

このプログラムはFM－7用ですが，110，120，1050，1230，1550，1560行に“’”を挿入し，310行のCOLOR＝(5，2)以下を削除することによって，FM－8でも走ります。

★CHECKER FLAG

影：カァー，カァー　私はイタズラカラスです。きれいな風船こわしちゃお――　パーン!!

編：**アホー，アホー!!**

影：編君!!　なにも私に向かって言わなくてもいいんじゃないの？

編：失礼しました。では，名誉ばんかいに歌を――♪カラスなぜ鳴くの～，カラスのかってでしょ～♪

影：古いシャレダ。これじゃあ，読者も泣いちゃうよ。アホー，アホー!!

CROW&BALLONのプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME
110 ON INTERVAL GOSUB 1320:INTERVAL 2
120 PLAY"O7T255V8S8M5000"
130 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:COLOR0,5:CLS
140 DIM A%(50),B%(43),C%(19)
150 '********* READ DATA ********
160 FOR I=0 TO50:READA%(I):NEXT
170 FOR I=0 TO43:READB%(I):NEXT
180 FOR I=0 TO19:READC%(I):NEXT
190 FOR I=5 TO 1 STEP-1:HI(6-I)=500+I*100:HI$(I)="AAA":NEXT
200 GOSUB1050
210 CLS:LOCATE39,24:INTERVAL ON
220 TIME$="00:00:00":Y=100:CR=3:N=1:SC=0:CB=700
230 '********** MOVE ************
240 A$=INKEY$
250 Y=Y+(A$="8")*16-(A$="2")*16:Y=Y+(Y>179)*16-(Y<4)*16
260 X=X+20:IF X=>600 THEN X=0
270 PUT@(X,Y)-(X+40,Y+16),B%,PSET,0:BEEP1:BEEP0
280 '********** JUDGE ************
290 GOSUB 380:GOSUB 580
300 IF TIME>40 THEN 740
310 IF SC>=CB THEN CR=CR+1:CB=CB+700:COLOR=(5,2):FORI=0TO1000:NEXT:COLOR=(5,5)
320 PUT@(X,Y)-(X+40,Y+16),B%,PRESET
330 '********** PUT BALLOON *********
340 X2=INT(RND*610):COL=INT(RND*3+.8)
350 IF RND<N/10 THEN PUT@(X2,174)-(X2+30,199),A%,PSET,COL ELSE FORJ=1TO53:NEXT
360 PRINT:GO TO 240
370 '********** SUB 1 ************
380 IF POINT(X+9,Y-1)=-1 THEN 430
390 IF POINT(X+9,Y+17)=-1 THEN 430
400 IF POINT(X,Y+9)=-1 THEN 430
410 RETURN
420 '********* CROW DIDE ********
430 INTERVAL OFF:FORI=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT
440 LINE(0,0)-(639,199),PSET,0,BF
450 CR=CR-1
460 SYMBOL(40,40),"THE CROW DIED!",5,2,2
470 SYMBOL(100,80),"CROW LEFT:"+STR$(CR),4,2,1
480 SYMBOL(120,120),"SCORE:"+STR$(SC),4,2,3
490 FOR I=5 TO 609 STEP 30
500 PUT@(I,0)-(I+30,25),A%,PSET,I MOD 7+1
510 PUT@(I,174)-(I+30,199),A%,PSET,(I+1) MOD 7+1
520 NEXT
530 FORI=1TO5000:NEXT:LINE(0,0)-(639,199),XOR,5,BF
540 IF CR=0 THEN 1260
550 TIME$="00:00:00"
560 FORI=1TO25:LOCATE39,24:PRINT" ":NEXT:INTERVAL ON:RETURN
570 '********* SUB 2 **********
580 X1=X+40:Y1=Y+9
590 IF POINT(X1,Y1)=-1 THEN 600 ELSE RETURN
600 PSET(X1,Y1,4,XOR)
610 IF POINT(X1,Y1)=-1 THEN PSET(X1,Y1,4,XOR) ELSE C=1:GOTO 670
620 PSET(X1,Y1,7,XOR)
630 IF POINT(X1,Y1)=-1 THEN PSET(X1,Y1,7,XOR) ELSE C=2:GOTO 670
640 PSET(X1,Y1,6,XOR)
650 IF POINT(X1,Y1)=-1 THEN PSET(X1,Y1,6,XOR) ELSE C=3:GOTO 670
660 C=0
670 PSET(X1,Y1,C,XOR)
680 IF C=0 THEN SB=INT(RND*6+1)*50 ELSE SB=C*10
690 PUT@(X1-12,Y1-5)-(X1+12,Y1+5),C%,PSET,C+1
700 SYMBOL(X1-15,Y1-3),STR$(SB),1,1,7:FORI=1TO100:NEXT
710 BEEP1:FORI=0TO50:NEXT:BEEP0:SC=SC+SB
720 PAINT(X1,Y1),5:RETURN
730 '********** ROUND CLEAR *********
```

★複雑な訳があってマイコンはやめました。JR－100や200ともお別れ――。でもベーマガだけは読みます。(千葉県成田市・**海保富士雄22才**)……**【編**：どういう訳か知りませんがカワイソウだな。**影**：買わいそう！**】**

```
740 INTERVAL OFF:FORI=1TO25:BEEP1:FORJ=1TO50:NEXT:BEEP0:FORJ=1TO5:NEXT:NEXT
750 FORI=0TO5000:NEXT
760 LINE(0,0)-(640,200),PSET,0,BF
770 SYMBOL(0,20),STR$(N)+" ROUND CLEAR!",5,2,1
780 SYMBOL(120,40),"SCORE:"+STR$(SC),4,2,6
790 SYMBOL(100,80),"CROW LEFT:"+STR$(CR),4,2,2
800 FORI=20TO580STEP40
810 PUT@(I,0)-(I+40,16),B%,PSET,I MOD 7+1
820 PUT@(I,100)-(I+40,116),B%,PSET,(I+1) MOD 7+1
830 NEXT:N=N+1
840 COLOR8:FORI=1TO3000:NEXT
850 LOCATE16,18:PRINT"READY":BEEP1:FORI=1TO10:NEXT:BEEP0
860 FOR I=1 TO 2000:NEXT:FOR J=1 TO 3
870 FOR I=1 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT
880 FOR I=1 TO 1000:NEXTI,J
890 BEEP1:FORI=0TO800:NEXT:BEEP0
900 LINE(0,0)-(640,200),XOR,5,BF
910 COLOR0:FORI=1TO25:PRINT" ":NEXT
920 TIME$="00:00:00":INTERVAL ON:GO TO 260
930 '************ DATA A% ************
940 DATA 31,-4096,1023,-512,4095,-512,32767,-253,-1,-121,-1,-225,-1,-193,-1
950 DATA -257,-1,-257,-1,-1537,-1,-3585,-1,-15361,-1,-32257,-4,255,-32,255,-128
960 DATA 31,-4096,15,-32768,127,-16384,24,0,96,0,384,0,384,0,387,0,462,0,240,0
970 '************ DATA B% ************
980 DATA 511,-32768,0,4092,0,15,-256,0,1023,-32768,3,-32,0,24821,28672,254
990 DATA 12271,-512,-1,-7808,-7937,-16,-1,16383,-32,14399,-1,-32,2033,-32,0
1000 DATA -15361,-4096,0,-16,0,255,-2048,0,16376,0,511,-16384,0
1010 '************ DATA C% ************
1020 DATA 16,0,7168,31,-32656,-7,-4097,-32,-1,-8161,-64
1030 DATA 16383,-16333,-8,126,7600,7169,0,0,0
1040 '************ DEMO ****************
1050 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT
1060 FORI=0TO5:SYMBOL(10-I,50-I),"CROW & BALLON",6,3,I:NEXT
1070 LOCATE5,13:PRINT"·····  10 point     ┌──KEY──┐"
1080 LOCATE5,14:PRINT"                    |┌─┐    |"
1090 LOCATE5,15:PRINT"  ····· 20 point     ||8|  UP||"
1100 LOCATE5,16:PRINT"                    |└─┘    |"
1110 LOCATE5,17:PRINT"····· 30 point      |┌─┐    |"
1120 LOCATE5,18:PRINT"                    ||2|DOWN||"
1130 LOCATE5,19:PRINT"  ·····MYSTERY point |└─┘    |"
1140 LOCATE5,20:PRINT"                    └──────┘"
1150 LOCATE25,23:COLOR2:PRINT"Hit Return Key"
1160 PUT@(15,100)-(45,125),A%,PSET,1
1170 PUT@(50,115)-(80,140),A%,PSET,2
1180 PUT@(15,131)-(45,156),A%,PSET,3
1190 PUT@(50,147)-(80,172),A%,PSET,0
1200 PUT@(200,10)-(240,26),B%,PSET,0
1210 PUT@(400,15)-(430,40),A%,PSET,2
1220 PUT@(390,20)-(414,30),C%,PSET,3
1230 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1240 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1240
1250 '********** GAME OVER **********
1260 INTERVAL OFF:GOSUB1390
1270 CLS:SYMBOL(256,83),"END",6,4,0:SYMBOL(250,80),"END",6,4,2
1280 LOCATE5,0:PRINT"SCORE:"SC;TAB(25);"HI-SCOR:";HI(I)
1290 LOCATE15,23:INPUT"Replay?(Y/N)";A$:IF A$="N" OR A$="n" THEN 1300 ELSE 210
1300 INTERVAL OFF:COLOR7,0:WIDTH80,20:END
1310 '********** BGM *********
1320 PL=PL+1:IF PL=5 THEN PL=1
1330 ON PL GOTO 1340,1350,1360,1370
1340 PLAY"E16FG8.G16F#GAGE8.E16D#EFE":RETURN
1350 PLAY"C8.C16DC06B07CC#4D8D16E":RETURN
1360 PLAY"F8.F16EFGFD8.D16C#DE":RETURN
1370 PLAY"D06B807GGGG4C8":RETURN
1380 '********** HI-SCORE ********
1390 COLOR7,0:CLS:FOR I=1 TO 5:IF SC=<HI(I) THEN NEXT ELSE FOR J=4 TO I STEP -1:
HI(J+1)=HI(J):HI$(J+1)=HI$(J):NEXT:HI(I)=SC:GOSUB1460
1400 SYMBOL(160,40),"HI-SCORE",5,2,2:FOR J=1 TO 5
1410 IF J=I THEN COLOR2 ELSE COLOR5
1420 LOCATE3,J*2+7:PRINTJ;TAB(12);HI(J);TAB(30);HI$(J):NEXT
1430 LOCATE25,22:PRINT"Hit Return Key!";
1440 IF INKEY$=CHR$(13) THEN COLOR0,5:CLS:RETURN ELSE 1440
1450 '********** INPUT NAME **********
1460 A0$="04E8R16F16G8O5C3.O4D8R16E16F2.G8R16A16B8O5F3.O4A8R16B16"
1470 A1$="04C8R16D16E8E3.O3F8R16G16A2.B8R16O4C16D8A3.C8R16D16"
1480 A2$="O5C4D4E4O4E8R16F16G8O5C3.D8R16E16"
1490 A3$="O4E4G4O5C4O4C8R16D16E8E3.G8R16O5C16"
1500 A4$="O5F2.O4G8R16G16O5E4D-8R16O4G16O5E4D-8R16D16"
1510 A5$="O5D-2.R4C4.R8C4.R8":A6$="O4A-2.R4F4.R8F4.R8"
1520 A7$="O5E4D-8R16O4G16O5F4E8R16D-16F4E8R16D16C2.."
1530 A8$="O5C4.R8C4O4B8R16A-16C4O4B8R8G2.."
1540 A9$="O4F4.R8A-4G8R16F16A4G8R8F4E8R16D16C4.."
1550 PLAY "T240V15"+A0$,"T240V15"+A1$,"T240V15":PLAY A2$,A3$
1560 PLAY A4$,A5$,"T240V15"+A6$:PLAY A7$,A8$,A9$:PLAY"T255V807S8M5000"
1570 PRINT"You are Hi-score"
1580 PRINT"INPUT YOUR NAME!";:A$=INKEY$
1590 FOR J=1 TO 3:COLOR1:H$(J)=INPUT$(1):PRINTH$(J);:BEEP1:BEEP0:NEXT
1600 HI$(I)=H$(1)+H$(2)+H$(3):RETURN
```

★緊急事態！僕の学級ではベーマガを読んでいるのが1人しかいない。ただちに対策を立てよ!!（兵庫県揖保郡・**多田良幸14才**）……**【影**：対策その①多田君が授業中にベーマガを開き朗読する。ダメかな？**編**：……。**】**

FM-8用 シミュレーション お花見大戦争

本田　善郎

ものがたり

ある日，ベーマガ編集部でお花見に行くことになりました。が，公園は酔っ払いに占領されてしまっています。そこで編集長は，影さんに酔っ払いの退治を命じたのでした。あなたは，影さんになりきって酔っ払いを退治してください。

遊びかた

このシミュレーションゲームは，影さんをあやつってダンゴを拾いながら，酔っ払いと大食い競争をして退治していくゲームです。

ＲＵＮすると，タイトル表示後，初期設定を行うので30秒ほど待ってください。それが終わるとゲーム画面が描かれてスタートです。

コマンドの説明

コマンド？に対して，１～３の数を入力します。コマンド１は，画面上のセクタの表示範囲を変更します。各質問には，表示したい範囲の中心の座標を入力してください。エネルギーが100減ります。

コマンド２は，影さんの移動です。コースは右方向を0°として，時計回りに０～360の数を入力します。距離は何マス動くかを入力してください。移動してダンゴと重なるとダンゴを拾います。酔っ払いと重なると勝負です。イクラカケル？に対して1000以下のエネルギーをかけると，大食い競争をはじめます。先におなかが100になったほうが負けです。

コマンド３は，ダンゴを食べます。どうするかを聞いてくるので，１を入力すると，ダンゴを食べてエネルギーが200増えます。２を入力すると，ケガが１ランク治ります。木に衝突したり，酔っ払いから攻撃を受けると，影さんはケガをします。画面には出ませんが，ケガがふえるとエネルギーのへりかたがはげしくなります。このとき使うのがこのコマンドです。

他のルール

酔っ払いは，そのすぐそばに近づくと攻撃してきます。またエネルギーが０になると影さんの負け，酔っ払いが０になると影さんの勝ちでゲームは終了です。

おわりに

説明がかなり雑になりましたが，一応シミュレーションゲームなので，みなさんでいろいろとためしながらやってください。また50行や520行の数値を変えると，ゲームの難しさが変わります。1490行の「－」は，マイナスではなく，カナモードの「ｰ」なので入力時に注意してください。最後に，プログラムが長くなってすみません。

参考文献：ＦＭ－８活用研究　ＡＬＬ　ＣＡＳＴ
ＳＴＡＲ　ＴＲＥＫ（工学社）

★CHECKER FLAG

Dr.D：な，なんだこりゃあ！　もうじき夏だというのに，お花見大戦争とは，ちと季節が遅すぎるのではないかな。

編：ス，スミマセン！　なにせ優秀なプログラムが多いものですから，ついつい掲載するのが遅れてしまいました。

編集長：編君の正直さは認めるが，はい10点減点！

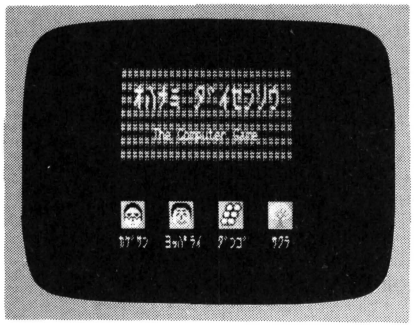
編：ビ，ビエーッ!!　恐怖のエンマ帳！　そ，それだけはゴカンベンを――。

Dr.D：ははは，仕事とはこうも厳しいものさ。ほれ，このシミュレーション・ゲームもまた，なにが起こるかまったくわからないぞ。影君もボケッとしとると，大変だな。

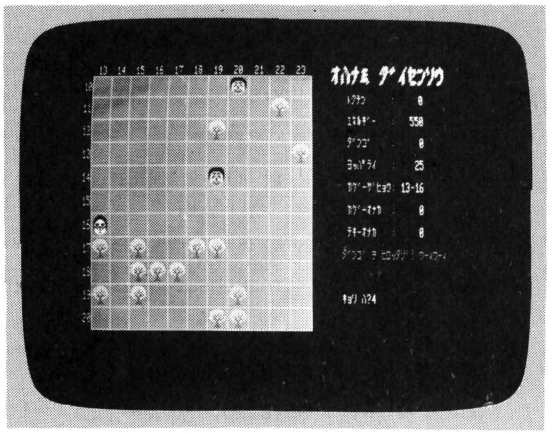
影：ワカッテマスヨ!!

★編さん，Bugがあったら「プログラムの勉強のためです」と言おう！（兵庫県姫路市・**花岡正樹13才**）……

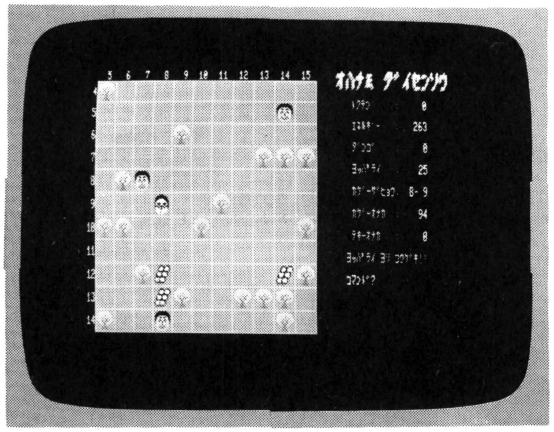
【編：これイタダキ！**編集長**：それでいいと思うのか？百タタキだ!!**編**：イタイタ！**影**：イタダキま～す!!】



◀《写真1》タイトル画面



▶《写真2》影さんがダンゴを拾ったところ



◀《写真3》ヨッパライに近づくと、こうなる

▶《写真4》時間とエネルギーを無視すると、あっという間に終わってしまう

お花見大戦争のプログラム・リスト

```
10 '### ショキ セッテイ ###
20 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,0:COLOR7,0:CLS:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
30 DEFINTA-Z:DIM KD%(98),YD%(98),DD%(98),SD%(98),S(39,39):N$="オハナミ ダイセンソウ"
40 GOSUB1520:GOSUB1620:GOSUB1720:GOSUB1820:GOSUB830
50 YN=RND(1)*10+20:DN=30:SN=200:YN1=YN:PO=0:EN=1000:KO=0:DK=0:KHN=1
60 FORI=0TO39:FORJ=0TO39:S(J,I)=1:NEXTJ,I
70 GOSUB1150:IFS(X,Y)<>1THEN70ELSES(X,Y)=2:YN1=YN1-1:IFYN1<>0THEN70
80 GOSUB1150:IFS(X,Y)<>1THEN80ELSES(X,Y)=3:DN=DN-1:IFDN<>0THEN80
90 GOSUB1150:IFS(X,Y)<>1THEN90ELSES(X,Y)=4:SN=SN-1:IFSN<>0THEN90
100 KX=RND(1)*29+5:KY=RND(1)*29+5:IFS(KX,KY)<>1THEN100ELSESX=KX:SY=KY
110 GOSUB910
120 '### セクタ ヒョウジ ###
130 GOSUB1280
140 FORI=-5TO5:SX$=RIGHT$(" "+STR$(SX+I),3):GOSUB1180:NEXT
150 FORI=-5TO5:SY$=RIGHT$(STR$(SY+I),2):GOSUB1190:NEXT
160 FORI=SY-5TOSY+5:FORJ=SX-5TOSX+5
170 PX=(J-(SX-5))*34+18:PY=(I-(SY-5))*17+9
180 ONS(J,I)GOSUB1240,1210,1220,1230
190 NEXTJ,I
200 IFKX>=SX-5ANDKX<=SX+5ANDKY>=SY-5ANDKY<=SY+5THENGOSUB1250:GOSUB1200
210 GOSUB1450
220 IFYN<=0THEN1040
230 IFEN<=0THEN1080
240 '### ヨッパ゜ライ カラ コウゲ゛キ ###
250 GOSUB1260
260 FORI=KY-1TOKY+1:FORJ=KX-1TOKX+1
270 IFI<00RI>39ORJ<00RJ>39THEN290
280 IFS(J,I)=2THENGOSUB1290:GOSUB1410:KHN=KHN+1:KH=RND(1)*100:EN=EN-KH*KHN
290 NEXTJ,I
300 IFEN<=0THEN1080
310 '### コマント゛ ###
320 GOSUB1270:LOCATE55,19:INPUT"コマント゛?",CO
330 IFCO=1THEN350ELSEIFCO=2THEN390ELSEIFCO=3THEN710ELSEBEEP:GOTO320
340 '### セクタ イト゛ウ ###
350 LOCATE55,21:INPUT"ヨコ ノ サ゛ヒョウ ハ? (5-34)",IX:IFIX<5ORIX>34THENBEEP:GOTO350
360 LOCATE55,21:INPUT"タテ ノ サ゛ヒョウ ハ? (5-34)",IY:IFIY<5ORIY>34THENBEEP:GOTO360
370 SX=IX:SY=IY:EN=EN-100:GOTO130
380 '### カケ゛ イト゛ウ ###
```

★ぴゅう太のプログラム作りに精を出してたらベーマガ買うのを忘れてしまった!!ガーン!!（茨城県下館市・**大吉博之14才**）……**【影**：人間だれだって忘れる事もあるさ！**編集長**：影君！自分のミスも正当化するなよ！**】**

```
390 GOSUB1260:LOCATE55,21:INPUT"ｺｰｽ ﾊﾞ? (0-360)",CS:IFCS<0ORCS>360THENBEEP:GOTO39
0
400 GOSUB1260:LOCATE55,21:INPUT"ｷｮﾘ ﾊﾞ?",DI:IFDI<0THENBEEP:GOTO400
410 KX0=KX:KY0=KY:KX2=KX:KY2=KY:KX1!=0:KY1!=0
420 WHILE DI>0
430 IFKX<SX-5ORKX>SX+5ORKY<SY-5ORKY>SY+5THEN450
440 GOSUB1250:ONS(KX,KY)GOSUB1240,1210,1220,1230
450 GOSUB1390:KX1!=KX1!+KMX!:KY1!=KY1!+KMY!:KX=CINT(KX2+KX1!):KY=CINT(KY2+KY1!)
460 IFKX<0ORKX>39ORKY<0ORKY>39THENGOSUB1410:GOSUB1300:GOSUB1440:DI=0:KX=KX2:KY=K
Y2:GOTO470
470 IFKX<SX-5ORKX>SX+5ORKY<SY-5ORKY>SY+5THEN490
480 GOSUB1250:GOSUB1200
490 IFS(KX,KY)=4THENGOSUB1350:GOSUB1410:GOSUB1440:DI=0:KHN=KHN+1:GOSUB1440
500 DI=DI-1
510 WEND
520 GOSUB1400:EN=EN-WE*KHN*8-EN*.1:KO=KO-WE*6:IFKO<0THENEN=EN+KO*5:KO=0
530 IFEN<=0THEN1080
540 GOSUB1450
550 ONS(KX,KY)GOTO220,570,680,220
560 '### ｵｵｸﾞｲ ｷｮｳｿｳ ###
570 GOSUB1260:LOCATE55,21:INPUT"ｲｸﾗ ｶｹﾙ?",KE
580 IFKE>EN OR KE>1000THENBEEP:GOTO570
590 GOSUB1360:YO=RND(1)*50
600 BEEP1:BEEP0:IFRND(1)>.5THEN610ELSE620
610 KO=KO+1:IFKO>100THEN630ELSEGOSUB1160:GOTO600
620 YO=YO+1:IFYO>100THEN640ELSEGOSUB1170:GOTO600
630 GOSUB1380:GOSUB1420:GOSUB1440:KO=100:YO=0:EN=EN-KE:GOSUB1450:GOTO210
640 GOSUB1370:GOSUB1430:GOSUB1440:EN=EN+KE:PO=PO+(YO-KO)*10:YO=0:YN=YN-1:S(KX,KY
)=1
650 IFEN>10000THENEN=10000
660 GOTO210
670 '### ﾀﾞﾝｺﾞ ﾜ ﾋﾛｯﾀ ###
680 GOSUB1310:GOSUB1430:GOSUB1440:S(KX,KY)=1:DK=DK+1
690 GOTO210
700 '### ﾀﾞﾝｺﾞ ###
710 GOSUB1260:LOCATE55,21:INPUT"ﾀﾍﾞﾙ(1) or ｹｶﾞﾅｵｽ(2)",ID
720 IFID<1ORID>2THENBEEP:GOTO710
730 IFDK<1THENGOSUB1340:GOSUB1410:GOSUB1440:GOTO210ELSEDK=DK-1
740 ONID GOTO750,790
750 GOSUB1320:GOSUB1430:GOSUB1440:KO=KO+30:EN=EN+200
760 IFKO>100THENKO=100
770 IFEN>10000THENEN=10000
780 GOTO210
790 GOSUB1330:GOSUB1430:GOSUB1440:KHN=KHN-1
800 IFKHN<1THENKHN=1
810 GOTO210
820 '### ﾀｲﾄﾙ ###
830 CLS:LINE(26,4)-(53,10),"#",1,BF
840 SYMBOL(222,42),N$,2,2,2:SYMBOL(224,43),N$,2,2,6
850 SYMBOL(251,68),"The Computer Game",1,1,5
860 PX=208:PY=110:GOSUB1200:SYMBOL(204,130),"ｶｹﾞｻﾝ",1,1,6
870 PX=272:GOSUB1210:SYMBOL(266,130),"ﾖｯﾊﾟﾗｲ",1,1,6
880 PX=336:GOSUB1220:SYMBOL(334,130),"ﾀﾞﾝｺﾞ",1,1,6
890 PX=400:GOSUB1230:SYMBOL(404,130),"ｻｸﾗ",1,1,6:RETURN
900 '### ｶﾞﾒﾝ ###
910 CLS
920 FORI=8TO195STEP17:LINE(16,I)-(391,I),PSET,6:NEXT
930 FORI=16TO390STEP34:LINE(I,8)-(I+1,195),PSET,6,BF:NEXT
940 SYMBOL(420,2),N$,2,2,2:SYMBOL(422,1),N$,2,2,6:SYMBOL(424,0),N$,2,2,7
950 SYMBOL(448,24),"ﾄｸﾃﾝ      :",1,1,3
960 SYMBOL(448,40),"ｴﾈﾙｷﾞｰ    :",1,1,3
970 SYMBOL(448,56),"ﾀﾞﾝｺﾞ      :",1,1,3
980 SYMBOL(448,72),"ﾖｯﾊﾟﾗｲ    :",1,1,3
990 SYMBOL(448,88),"ｶｹﾞｰｻﾞﾋｮｳ:",1,1,3
1000 SYMBOL(448,104),"ｶｹﾞｰｵﾅｶ  :",1,1,6
1010 SYMBOL(448,120),"ﾃｷｰｵﾅｶ    :",1,1,6
1020 RETURN
1030 '### ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ###
1040 LINE(0,0)-(639,199),PRESET,,BF
1050 FORI=2TO6:SYMBOL(80+I*2,30+I),"Game End",5,5,I,,XOR:NEXT
1060 SYMBOL(320,100),"Mr.Kage won !",2,2,2
1070 GOTO1110
1080 LINE(0,0)-(639,199),PRESET,,BF
1090 FORI=6TO2STEP-1:SYMBOL(80-I*2,30-I),"Game Over",5,5,I,,XOR:NEXT
1100 SYMBOL(320,100),"Mr.Kage lost !",2,2,2
1110 SYMBOL(320,120),"POINT:"+STR$(PO),2,2,4
1120 SYMBOL(191,183),"Once More ?(Y/N)",2,2,3
1130 OM$=INPUT$(1):IFOM$="Y"OROM$="y"THENCLS:GOTO50ELSEEND
1140 '### ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝｽﾞ ###
```

★マイコン流行語「ＳＨＡＲＰの罠」(埼玉県朝霞市・**緑川浩和16才**)……**【編**：ＳＨＡＲＰさん，ＮＥＣさん，日立さん，松下さん，東芝さん，みなさんほんとにご苦労さん！でも一番苦労してるのは我々なんですよ!!】

```
1150 X=RND(1)*39:Y=RND(1)*39:RETURN
1160 LOCATE67,13:PRINTUSING"  ###";KO:RETURN
1170 LOCATE67,15:PRINTUSING" '###";YO:RETURN
1180 SYMBOL(18+(I+5)*34,0),SX$,1,1,5:RETURN
1190 SYMBOL(0,13+(I+5)*17),SY$,1,1,5:RETURN
1200 PUT@A(PX,PY)-(PX+31,PY+15),KD%,PSET:RETURN
1210 PUT@A(PX,PY)-(PX+31,PY+15),YD%,PSET:RETURN
1220 PUT@A(PX,PY)-(PX+31,PY+15),DD%,PSET:RETURN
1230 PUT@A(PX,PY)-(PX+31,PY+15),SD%,PSET:RETURN
1240 LINE(PX,PY)-(PX+31,PY+15),PSET,4,BF:RETURN
1250 PX=(KX-(KX-5)+(KX-SX))*34+18:PY=(KY-(KY-5)+(KY-SY))*17+9:RETURN
1260 LINE(400,130)-(639,199),PRESET,,BF:RETURN
1270 LINE(400,150)-(639,199),PRESET,,BF:RETURN
1280 LINE(0,0)-(391,7),PRESET,,BF:LINE(0,0)-(15,195),PRESET,,BF:RETURN
1290 COLOR3:LOCATE55,17:PRINT"ﾖｯﾊﾟﾗｲ ﾖﾘ ｺｳｹﾞｷ!!":COLOR7:RETURN
1300 COLOR5:LOCATE55,17:PRINT"ｺｳｴﾝ ｶﾗ ﾃﾞﾃｼﾏｳﾖ!!":COLOR7:RETURN
1310 COLOR4:LOCATE55,17:PRINT"ﾀﾞﾝｺﾞ ﾖ ﾋﾛｯﾀｿﾞ! ﾜｰｲﾜｰｲ ":COLOR7:RETURN
1320 COLOR4:LOCATE55,17:PRINT"ﾀﾞﾝｺﾞﾊ ｵｲｼｲﾅｧ ﾓｸﾞﾓｸﾞ･･･":COLOR7:RETURN
1330 COLOR5:LOCATE55,17:PRINT"ｹｶﾞ 1ﾂ ﾅｵｯﾀｮ ﾜｰｲ ":COLOR7:RETURN
1340 COLOR2:LOCATE55,17:PRINT"ﾀﾞﾝｺﾞ ｶﾞ ﾅｲﾖ !!  ":COLOR7:RETURN
1350 COLOR2:LOCATE55,17:PRINT"ｻｸﾗﾉ ｷ ﾆ ﾌﾞﾂｶｯﾀ! ｲﾃﾃﾃ･･":COLOR7:RETURN
1360 COLOR3:LOCATE55,17:PRINT"ｵｵｸﾞｲ ﾊｼﾞﾒ !!":COLOR7:RETURN
1370 COLOR5:LOCATE55,17:PRINT"ｶｹﾞｻﾝ ﾉ ｶﾁ !!":COLOR7:RETURN
1380 COLOR2:LOCATE55,17:PRINT"ﾖｯﾊﾟﾗｲ ﾉ ｶﾁ !":COLOR7:RETURN
1390 KMX!=COS(3.14159*CS/180):KMY!=SIN(3.14159*CS/180):RETURN
1400 WE=SQR(((KX-KX0)^2)+((KY-KY0)^2)):RETURN
1410 FORK=0TO3:BEEP1:FORL=0TO200:NEXT:BEEP0:FORL=0TO50:NEXT:NEXT:RETURN
1420 BEEP1:FORK=0TO200:NEXT:BEEP0:RETURN
1430 FORK=0TO2:FORL=0TO20:BEEP1:BEEP0:NEXT:FORL=0TO50:NEXT:BEEP1:FORL=0TO200:NEX
T:BEEP0:FORL=0TO80:NEXT:NEXT:RETURN
1440 FORK=0TO3000:NEXT:RETURN
1450 LOCATE67,3:PRINT USING"#####";PO
1460 LOCATE67,5:PRINT USING"#####";EN
1470 LOCATE67,7:PRINT USING"   ##";DK
1480 LOCATE67,9:PRINT USING"   ##";YN
1490 LOCATE67,11:PRINT USING"##-##";KX;KY
1500 GOSUB1160:GOSUB1170:RETURN
1510 '### ﾃﾞｰﾀ ###
1520 FOR I=0 TO 98:READ KD%(I):NEXT:RETURN
1530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,15,-4096,127,-512
1540 DATA 511,-128,513,-32704,903,-7744,48,3072,902,25024,1020,16320
1550 DATA 1023,-64,248,7936,31,-2048,0,0,0,0,0,0
1560 DATA 0,0,0,0,15,-4096,127,-512,511,-128,513,-32704
1570 DATA 903,-7744,48,3072,902,25024,1020,16320,1023,-64,255,-256
1580 DATA 31,-2048,0,0,-1,-1,-16,4095,-256,255,-1024,63
1590 DATA -2033,-4065,-3969,-497,-3585,-113,-3583,-32689,-3193,-7729,-4048,3087
1600 DATA -3194,25039,-1028,16351,-1,-1,-8,8191,-1,-1,-1,-1
1610 DATA 0,0,0
1620 FOR I=0 TO 98:READ YD%(I):NEXT:RETURN
1630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,63,-1024,449,-31872
1640 DATA 1023,-64,1987,-15392,1950,31200,2046,32736,2046,32736,1987,-15392
1650 DATA 896,448,240,3840,63,-1024,0,0,0,0,0,0
1660 DATA 0,0,0,0,63,-1024,449,-31872,1023,-64,1987,-15392
1670 DATA 1950,31200,2046,32736,2046,32736,2047,-32,1023,-64,255,-256
1680 DATA 63,-1024,0,0,-1,-1,-256,255,-2048,31,-4096,15
1690 DATA -8192,7,-8192,7,-8192,7,-8192,7,-8192,7,-4096,15
1700 DATA -4096,15,-2048,31,-1024,63,-256,255,-64,1023,-1,-1
1710 DATA 0,0,0
1720 FOR I=0 TO 98:READ DD%(I):NEXT:RETURN
1730 DATA 0,0,0,0,7,-31776,31,-12304,31,-30752,0,0
1740 DATA 252,32256,508,-256,248,32256,0,0,2023,-8192,4047,-4096
1750 DATA 1220,-8192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1760 DATA 7,-31776,31,-12304,31,-30752,0,0,252,32256,508,-256
1770 DATA 248,32256,0,0,2023,-8192,4047,-4096,1991,-8192,1542,0
1780 DATA 3084,0,0,0,-1,-1,-16,15375,-57,-31769,-97,-12301
1790 DATA -97,-30745,-256,31,-772,32383,-1540,-193,-1800,32383,-2048,511
1800 DATA -6169,-6145,-12337,-3073,-6972,-6145,-4064,8191,-3085,-1,-1,-1
1810 DATA 0,0,0
1820 FOR I=0 TO 98:READ SD%(I):NEXT:RETURN
1830 DATA 0,0,63,-1024,1023,-64,8191,-32,8191,-24584,4083,14584
1840 DATA 16153,13308,16355,-14564,1921,-32520,1016,8128,12,15360,0,0
1850 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-1024
1860 DATA 1023,-64,8191,-32,8191,-8,4095,-8,16383,-4,16383,-4
1870 DATA 2047,-8,1023,-64,15,-1024,3,-16384,3,-16384,15,-4096
1880 DATA 59,27648,0,0,-1,-1,-64,1023,-1024,63,-8192,31
1890 DATA -8192,7,-4096,7,-16384,3,-16384,3,-2048,7,-1024,63
1900 DATA -16,1023,-4,16383,-4,16383,-16,4095,-60,-27649,-1,-1
1910 DATA 0,0,0
```

★いま女の子対女の子の野球拳を作ってます。スケベな影さん待っててネ♡（東京都東久留米市・**鈴木庸分13才**）……**【影**：グフフフ……，思わずヨダレが—。**編**：そのギャグは先月使ったよ。**影**：……いいヨ～ダ・レ！**】**

FP-1100/1000用

ALIEN JUNGLE

山田　和夫

STORY

ある日，あなたは突然エイリアンの住むジャングルへ，タイム・スリップしてしまいました。あなたは，エイリアンに見つからないように，カギをカギ穴にさしこんで，元の世界への入り口を開き脱出してください。

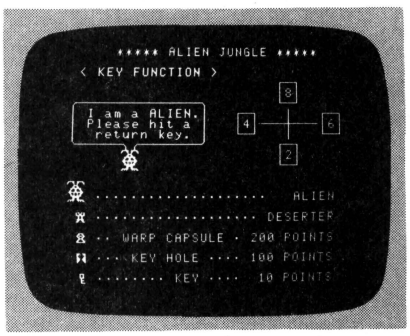
ゲームの説明

ＫＥＹの操作は，右が6，左が4，上が8，下が2のＫＥＹで動きます。

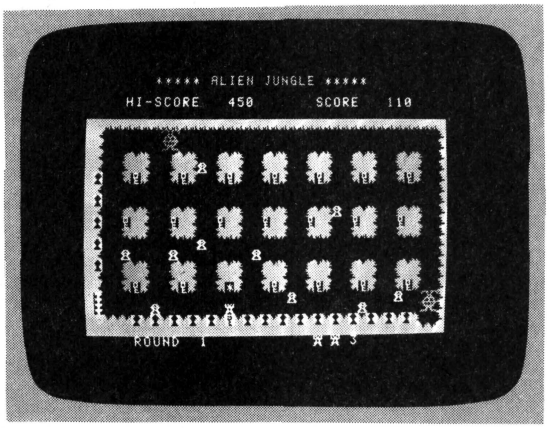
画面の左下にある，水色のサクみたいなものがドアです。ドアの上にある数字だけ，カギをカギ穴にさしこまないと，ドアは開きません。そして，道のまん中にあるワープ・カプセルを取ると，ワープします。

エイリアンの動きかたには2種類あり，1匹は往復運動をくり返し，もう1匹は追いかけてくるエイリアンです。エイリアンに見つかると，エイリアンはへびを投げつけてきます。これに当たると，あなたは消滅します。あなたは，この2匹のエイリアンからたくみに逃げ，ドアを開き脱出してください。

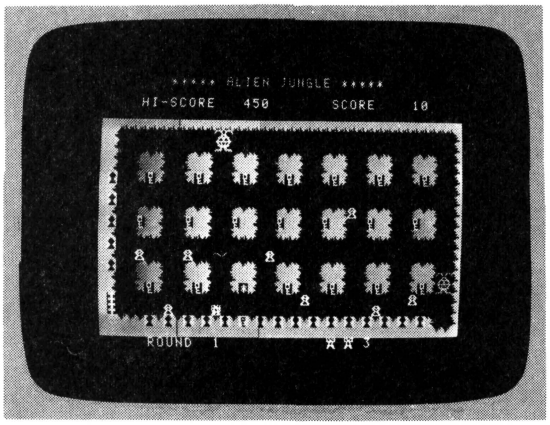
なお，得点はカギを取ると10点，カギ穴に入れると100点，ワープすると200点スコアーに加算されます。また，面をクリアするごとにＢＯＮＵＳが加算され，



◀《写真1》ゲームの説明。リターン・キーで開始！



▶《写真2》カギを取ってカギ穴に入れたところ



◀《写真3》アワワ、ＡＬＩＥＮがヘビを投げてきた!!

▶《写真4》ゲーム・オーバー

★ベーマガにハガキを出してボツにされた——。でもそのしかえしに編さんのワラ人形を作った!?（栃木県大田原市・**手塚勝彦12才**）……**【編：**ウヒッヒヒ，手塚君キミのワラ人形を作ってやったぞ。そのうちに……。**】**

3面目をクリアすると1人増えます。

それでは，がんばってＰＬＡＹしてください。

最後に

ＦＰ－1100のユーザーのみなさん!!ＦＰは出たばかりで，ソフトもハードも少なく苦労していることでしょう。しかし，ＦＰはすばらしいマシンです。みなさんも，がんばってすばらしいソフトを開発してください。

●参考資料

ＢＡＳＩＣマガジン　4月号　サボテン島

★CHCKER FLAG

Dr.D：よくあるパターンの作品の追いかけゲームの一つだ。ただし，このゲームでは敵の動きが鈍いかわりに，見つかったら即やラレてしまうというパターンを使っている。

編：万引少年ゲームの例と同じですね。

Dr.D：そうだ。最初にこの作品を見たときは，ずいぶん動きがのろいなあと感じたが，その欠点を敵の攻撃のところでカバーしてるんだな。

影：なるほど，そういう方法があったのか。初心者は，この方法を利用すると楽だね。

編：でも，動きが鈍いとゲームはおもしろくなくなるから，やっぱりこの方法はあまり使わないほうがいいんじゃないかな。

Dr.D：まあ，最初はこんなものさ。

ALIEN JUNGLEのプログラム・リスト

```
 10 '*********************************
 20 '*        < ALIEN JUNGLE >         *
 30 '*  S.58.4.17 (SUNDAY) PM 3:02     *
 40 '*      Programed by               *
 50 '*              Kazuo.yamada.      *
 60 '*********************************
 70 DEFCHR$(224)="3C24243C08380878"
 80 DEFCHR$(225)="E7C381C3E7E7C381"
 90 DEFCHR$(226)="A599FF24247E66C3"
100 DEFCHR$(227)="2418FFA5A57EE77E"
110 DEFCHR$(228)="3C66DB663C66C3FF"
120 DEFCHR$(229)="7E7E18187E7E1818"
130 DEFCHR$(230)="7EC68203061F1931"
140 DEFCHR$(231)="7F321A1F07067ED4"
150 DEFCHR$(232)="7E6341C060F8988C"
160 DEFCHR$(233)="FE4C58F8E0607E2B"
170 DEFCHR$(234)="81A3E7F7FFFFFFFF"
180 DEFCHR$(235)="FFFFFFFFFFDFD591"
190 DEFCHR$(236)="FF7F3F7F0F1F7FFF"
200 DEFCHR$(237)="FFFCFEF8FCE0FCFF"
210 DEFCHR$(238)="FF3F7F1F3F7F1B09"
220 DEFCHR$(239)="091B7F3FFF1F7FFF"
230 DEFCHR$(240)="FFFEF8FCFEDCC880"
240 DEFCHR$(241)="80F0FCFEFCFEFCFF"
250 DEFCHR$(242)="FFC3DBC3F7E7F7C7"
260 WIDTH40:SCREEN 2:RANDOMIZE:BEEPOFF:CLS
270 COLOR 2:PRINTCSR(8,1);"***** ALIEN JUNGLE *****":PRINT
280 COLOR 6:PRINT"     < KEY FUNCTION >":COLOR 1
290 PRINT"                              ┌─┐"
300 PRINT"                              |8|"
310 COLOR 5:PRINT"    ┌──────────────┐";:COLOR 1:PRINT"          └─┘"
320 COLOR 5:PRINT"    | I am a ALIEN. |";:COLOR 1:PRINT"    ┌─┐   |   ┌─┐"
330 COLOR 5:PRINT"    | Please hit a  |";:COLOR 1:PRINT"    |4|───┼───|6|"
340 COLOR 5:PRINT"    |  return key.  |";:COLOR 1:PRINT"    └─┘   |   └─┘"
350 COLOR 5:PRINT"    └──────┐ ┌──────┘";:COLOR 1:PRINT"         ┌─┐"
360 COLOR 2:PRINT"           ◢◥";:COLOR 1:PRINT"                |2|"
370 COLOR 2:PRINT"           ◆◤";:COLOR 1:PRINT"                └─┘":PRINT
380 COLOR 2:PRINT"    ◢◥"
390 PRINT"    ◆◤";:COLOR 4:PRINT" ------------------   ALIEN":PRINT
400 COLOR 3:PRINT"     ±";:COLOR 4:PRINT" ---------------- DESERTER":PRINT
410 COLOR 5:PRINT"     ◢";:COLOR 4:PRINT" -- WARP CAPSULE - 200 POINTS":PRINT
420 COLOR 6:PRINT"     ┣";:COLOR 4:PRINT" --- KEY HOLE ---- 100 POINTS":PRINT
430 COLOR 6:PRINT"     ═";:COLOR 4:PRINT" -------- KEY ----  10 POINTS"
440 A$=INKEY$:IFA$<>CHR$(13)THEN440
450 BEEP
460 ' ■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ ■■■■■■
470 HI=0
480 M=3:N=0:SC=0
490 MX=2:MY=20:AX=37:AY=5:K=0:P=0:O=0::V=0:CLS:COLOR 2:PRINTTAB(7);"***** ALIE
N JUNGLE *****";
500 COLOR 6:LOCATE4,2:PRINTUSING"HI-SCORE #####";HI;:LOCATE25,2:PRINTUSING"SCO
RE #####";SC
510 N=N+1:IFN=4THENM=M+1
```

★私の勤める新庄工業高校にＦＭ－８がフルセットで7台とミニコンが入った。しかし使える人がいないというアホな話。（山形県新庄市・**ＦＰ教師**）……**【影**：私を教師として招いたらどうだ？**編**：これもアホな話だ。**】**

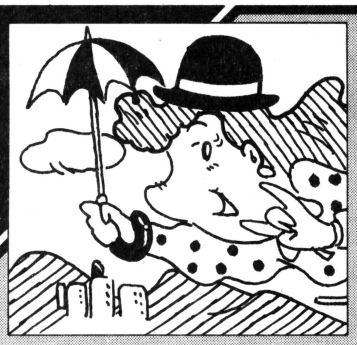
```
  520 LOCATE5,24:COLOR6:PRINT"ROUND ";N;:PRINTCSR(24,24);LEFT$(" ± ± ± ± ± ±",(M
-1)*2);M;
  530 COLOR 1:LOCATE0,4:PRINT"■■";:FORA=1TO37:PRINT"◆";:NEXTA:PRINT"■";
  540 FORA=5TO21:PRINTCSR(0,A);"■◆";CSR(39,A);"○";:NEXTA
  550 PRINT"■■";:FORA=1TO37:PRINT"◆";:NEXTA:PRINT"■";
  560 FOR A=0TO39:PRINT"■";:NEXTA
  570 PRINTCSR(36,22);"＼  ○";CSR(37,23);"◆◆";
  580 COLOR 4:FOR A=7TO17STEP5:FORS=4TO35STEP5:PRINTCSR(S,A);"円◆＼";CSR(S,A+1);"○
■■";CSR(S,A+2);"×✱／";:NEXTS,A
  590 COLOR 6:FOR A=5TO39STEP5:PRINTCSR(A,9);"＝";CSR(A,19);"＝";:NEXTA
  600 FOR A=4TO35STEP5:PRINTCSR(A,13);"＝";:NEXTA
  610 FOR A=9TO18STEP2:PRINTCSR(1,A);"Ｐ";:NEXTA:FORS=5TO35STEP2:PRINTCSR(S,22);"
Ｐ";:NEXTS
  620 COLOR 5:PRINTCSR(1,20);"◣";CSR(1,21);"◣";
  630 FOR A=1TO10
  640 KX=INT(RND(1)*34)+2:KY=INT(RND(1)*14)+8
  650 P=PEEK(&H9000+KX+KY*40)
  660 IF P<>0 THEN 640
  670 COLOR 5:PRINTCSR(KX,KY);"◢";:NEXTA
  680 COLOR 2:PRINTCSR(AX,5);"◆◥";CSR(AX,6);"◆◤";CSR(37,AY);"◆◥";CSR(37,AY+1);"◆
◤";
  690 COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"±";
  700 U=N*5:IFU>21THENU=21
  710 COLOR 6,1:LOCATE0,22:PRINTUSING"##";U;:COLOR 7,0
  720 AX=37:AY=5:MX=2:MY=20:P=0:O=0
  730 LOCATE5,24:COLOR6:PRINT"ROUND ";N;:PRINTCSR(24,24);LEFT$(" ± ± ± ± ± ±",(M
-1)*2);M;"  ";
  740 '■■■■■ DESERTER ■■■■■
  750 COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"Ｊ";
  760 COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);" ";
  770 A$=INKEY$:CALL&H0703
  780 IF A$="8"THENP=0:O=-1:GOTO820
  790 IF A$="6"THENP=1:O=0:GOTO820
  800 IF A$="2"THENP=0:O=1:GOTO820
  810 IF A$="4"THENP=-1:O=0
  820 MX=MX+P:MY=MY+O
  830 IF MX>36 THEN MX=36
  840 IF MX<0  THEN MX=0
  850 IF MY>22 THEN MY=22
  860 IF MY<7  THEN MY=7
  870 G=PEEK(&H9000+MX+MY*40)
  880 IF G>=234 AND G<=242THEN MX=MX-P:MY=MY-O
  890 IF G=229 THEN MX=MX-P:MY=MY-O
  900 IF G= 42 THEN MX=MX-P:MY=MY-O
  910 IF G<>0 THEN IF G<>32 THEN 1410
  920 COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"±";:BEEP
  930 '■■■■■ ALIEN 1 ■■■■■
  940 PRINTCSR(AX,5);"  ";CSR(AX,6);"  ";
  950 T=PEEK(&H9000+(AX-1)+5*40):D=PEEK(&H9000+(AX+2)+5*40)
  960 IF T=236 THEN AP=1
  970 IF D=237 THEN AP=-1
  980 AX=AX+AP
  990 COLOR 2:PRINTCSR(AX,5);"◆◥";CSR(AX,6);"◆◤";
 1000 R=PEEK(&H9000+AX+7*40)
 1010 IF AX=MX THEN IFR=0ORR=32THEN1130
 1020 IF R=226 THEN 1130
 1030 '■■■■■ ALIEN 2 ■■■■■
 1040 W=INT(RND(1)*5)+1
 1050 IF W<>1THEN1090
 1060 PRINTCSR(37,AY);"  ";CSR(37,AY+1);"  ";
 1070 AY=AY+SGN(MY-AY)
 1080 COLOR 2:PRINTCSR(37,AY);"◆◥";CSR(37,AY+1);"◆◤";
 1090 E=PEEK(&H9000+36+AY*40)
 1100 IF AY=MY THEN IFE=0ORE=32THEN1270
 1110 IF E=226 THEN 1270
 1120 GOTO 740
 1130 FOR A=7TOMY
 1140 COLOR 2:PRINTCSR(MX,A);"~";:FORS=0TO20:NEXTS:BEEP:PRINTCSR(MX,A);" ";
 1150 COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"±";:FORS=0TO20:NEXTS:PRINTCSR(MX,MY);"Ｊ";
 1160 NEXT A
 1170 COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"+";:BEEP:FORA=0TO100:NEXTA:PRINTCSR(MX,MY);"X";:B
EEP:FORA=0TO100:NEXTA
 1180 PRINTCSR(MX,MY);"+";:BEEP:FORA=0TO100:NEXTA:PRINTCSR(MX,MY);"x";:BEEP:FORA
=0TO100:NEXTA
 1190 PRINTCSR(MX,MY);"・";:BEEP:FORA=0TO100:NEXTA
 1200 PRINTCSR(MX,MY);" ";:BEEP
 1210 FORS=0TO1000:NEXTS
 1220 M=M-1:IFM=0THEN1740
 1230 PRINTCSR(AX,5);"  ";CSR(AX,6);"  ";
 1240 PRINTCSR(37,AY);"  ";CSR(37,AY+1);"  ";
 1250 IF K=0 THEN 720
 1260 COLOR 6:PRINTCSR(H,J);"＝";:K=0:GOTO720
 1270 FOR A=36 TO MX STEP-1
 1280 COLOR 2:PRINTCSR(A,MY);"~";:BEEP:FORS=0TO20:NEXTS:PRINTCSR(A,MY);" ";
```

★創刊号からの特別企画を1冊にまとめました。これはもうＢＡＳＩＣ教本です！（名古屋市・**平野好道26才**）

……**【編**：あの一，よかったらその本を送ってくれないでしょうか。別冊の編集の手間がはぶけるので―。】

```
 1290 COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"±";:FORS=0TO20:NEXTS:PRINTCSR(MX,MY);"∃";
 1300 NEXT A
 1310 COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"+";:BEEP:FORA=0TO100:NEXTA:PRINTCSR(MX,MY);"X";:B
EEP:FORA=0TO100:NEXTA
 1320 PRINTCSR(MX,MY);"+";:BEEP:FORA=0TO100:NEXTA:PRINTCSR(MX,MY);"x";:BEEP:FORA
=0TO100:NEXTA
 1330 PRINTCSR(MX,MY);"・";:BEEP:FORA=0TO100:NEXTA
 1340 PRINTCSR(MX,MY);" ";:BEEP
 1350 FORS=0TO1000:NEXTS
 1360 M=M-1:IFM=0THEN1740
 1370 PRINTCSR(AX,5);"  ";CSR(AX,6);"  ";
 1380 PRINTCSR(37,AY);"  ";CSR(37,AY+1);"  ";
 1390 IF K=0 THEN 720
 1400 COLOR 6:PRINTCSR(H,J);"=";:K=0:GOTO720
 1410 IF G=228THEN1470
 1420 IF G=224THEN1530
 1430 IF G=225THEN1580
 1440 IF G=135THEN1670
 1450 COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"±";:FORS=0TO50:NEXTS:GOTO930
 1460 '■■■■ WARP ■■■■
 1470 PRINTCSR(MX,MY);" ";:BEEP
 1480 SC=SC+200:COLOR 6:LOCATE25,2:PRINTUSING"SCORE #####";SC;
 1490 C=INT(RND(1)*34)+3:Q=INT(RND(1)*15)+7
 1500 F=PEEK(&H9000+C+Q*40):IF F<>0 THEN IF F<>32 THEN 1490
 1510 MX=C:MY=Q
 1520 COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"±";:GOTO 740
 1530 IF K=1 THEN MX=MX-P:MY=MY-0:COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"±";:GOTO930
 1540 COLOR 6:PRINTCSR(MX,MY);"*";:BEEP
 1550 H=MX:J=MY:K=1
 1560 SC=SC+10:COLOR 6:LOCATE25,2:PRINTUSING"SCORE #####";SC;
 1570 MX=MX-P:MY=MY-0:COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"±";:GOTO 930
 1580 '■■■■ KEY HOLE ■■■■
 1590 IF K=0 THEN MX=MX-P:MY=MY-0:COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);"±";:GOTO 930
 1600 K=0:U=U-1:IF U<0 THEN U=0:V=1
 1610 COLOR 6:PRINTCSR(MX,MY);"*";:BEEP:MX=MX-P:MY=MY-0:COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY);
"±";
 1620 SC=SC+100:COLOR 6:LOCATE25,2:PRINTUSING"SCORE #####";SC;
 1630 COLOR 6,1:LOCATE0,22:PRINTUSING"##";U;:COLOR 7,0
 1640 IF U<>0 THEN 930
 1650 IF V=1 THEN 930
 1660 FORA=0TO2:BEEP:FORS=0TO100:NEXTS,A:PRINTCSR(1,21);" ";:FORA=0TO2:BEEP:FORS
=0TO100:NEXTS,A:PRINTCSR(1,20);" ":GOTO 930
 1670 '■■■■ ROUND END ■■■■
 1680 FOR A=0TO100
 1690 I=INT(RND(1)*7)+1:SCREEN 2,I:NEXTA:SCREEN 2,7
 1700 B=N*500:A=(N*500)/50
 1710 COLOR 6:LOCATE12,13:PRINTUSING"BONUS・・・・#####";B;
 1720 FOR I=1TOA:B=B-50:SC=SC+50:COLOR 6:LOCATE12,13:PRINTUSING"BONUS・・・・#####"
;B;:BEEP:LOCATE25,2:PRINTUSING"SCORE #####";SC;:NEXTI:FORA=0TO500:NEXTA
 1730 GOTO 490
 1740 CLS:PRINT:COLOR 2
 1750 PRINT"  ┌──┐  ┌──┐  ┌┐ ┌┐ ┌──┐"
 1760 PRINT"  |┌─┐| |┌─┐| |└┘┘| |┌─┘"
 1770 PRINT"  ||  ∨ |└──┐| |┌┐┌┐| |└─  "
 1780 PRINT"  ||  ┬┬ |┌──┘| ||└┘|| |┌─  "
 1790 PRINT"  |└──┘| ||    || || || || |└──┐"
 1800 PRINT"  └────┘ ∨    ∨ ∨ ∨ ∨ ∨ └────┘"
 1810 PRINT"        ┌──┐  ┌┐  ┌┐ ┌──┐ ┌──┐"
 1820 PRINT"        |┌─┐| ||    || |┌──┘ |┌─┐|"
 1830 COLOR 1:PRINT"  ◢◥";:COLOR 2:PRINT"    ||    || |└┐ ┌┘| |└─    |└──┘|"
 1840 COLOR 1:PRINT"  ◆◤";:COLOR 2:PRINT"    ||    || └┐└┘┌┘ |┌─    |┌┐ ┌┘"
 1850 PRINT"        |└──┘|  └∨┘  |└──┐ || └┐└┐"
 1860 PRINT"        └────┘   ∨   └────┘ ∨  └─┘"
 1870 FORA=0TO5:BEEP:FORS=0TO100:NEXTS,A
 1880 COLOR 5:PRINT"          ┌──────────┐"
 1890 PRINT"          |          |"
 1900 PRINT"          |┌─────────┘  └──────────┐"
 1910 COLOR 4:PRINT"        ◢◥";:COLOR 5:PRINT"                |          |"
 1920 COLOR 4:PRINT"        ◆◤";:COLOR 5:PRINT"                └──────────┘":COL
OR 3
 1930 PRINT"                          ◢◥"
 1940 PRINT"                ◢◥        ◆◤"
 1950 PRINT"                ◆◤":COLOR 5
 1960 PRINT"    ┌──────────┘└──────────┐";:COLOR 6:PRINT"        ◢◥":COLOR 5
 1970 PRINT"    |";:COLOR 6:PRINT" TRY AGAIN ? (Y/N)";:COLOR 5:PRINT" |";:COLOR 6
:PRINT"        ◆◤":COLOR 5
 1980 PRINT"    └──────────────────┘"
 1990 IF SC>HI THEN HI=SC
 2000 COLOR 6:LOCATE9,14:PRINTUSING"HI-SCORE#####";HI;:LOCATE27,16:PRINTUSING"SC
ORE#####";SC;
 2010 Z$=INKEY$:IF Z$="Y"THENBEEP:GOTO 480
 2020 IF Z$="N"THEN COLOR 7:CLS:PRINT"THANK YOU FOR YOUR PLAY !!":END
 2030 GOTO 2010
```

★な，なんと僕たちの数学ワークの表紙に12月号ＦＰ－1100のプログラムが載ってるぞ!!（香川県高松市・**藤田俊男13才**）……**【編**：ほ，ほんと!?やったあ!!教育書として認められたんだね。**影**：本の名前を教えとくれ!**】**



JR-100用

メリー・ポピンズ

高橋はるみ

あそびかた

えと，このゲームは『おはなばたけ』で『ボールくん』が地面におっこちちゃわないように，『お花』のうえを『ピョンピョン！』とびまわっちゃうっていうゲームなの。エヘッ！

RUNしちゃうと，画面は**写真1**みたくなっちゃいます。この画面の下のほうにいっぱい並んでるのは，『おはな』，そのうえにいるのが『ボールくん』です。

それで，なにかキーをおすと，『クゥィーン！』っていって『ゲーム・スタート!!』やったぁ。

ゲームが始まっちゃうと，『おはなばたけ』は左へ動いていって，『ボールくん』は『ジャンプ！』して上へあがってっちゃうの。でも，途中で［SPACE］キーを押すと下へ降りてきちゃうんだワン！

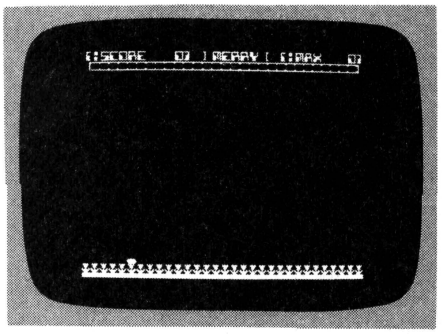
こうやって，タイミングをはかって左へ動いてる『おはな』のうえへ降りちゃうと，スコアに『1点プラス』して，また『ジャンプ！』しちゃいます。

でも，『地面』におっこちちゃったり『メータ』がいっぱいになっちゃうと，『ゲーム・オーバー！』でーす。

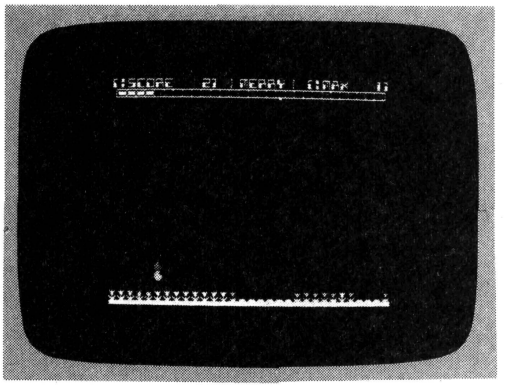
ちなみに，はるみの『ハイースコア』は『31点』でしたぁ！

プラス・アルファ

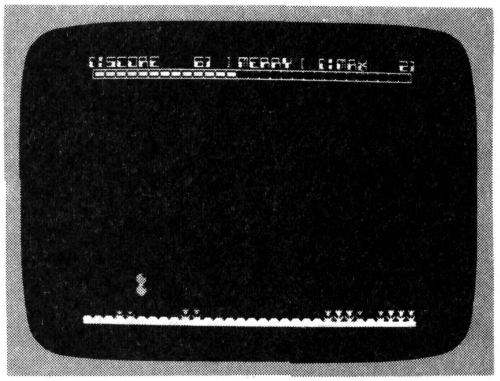
プログラム・リストが，いつものはるみらしくない

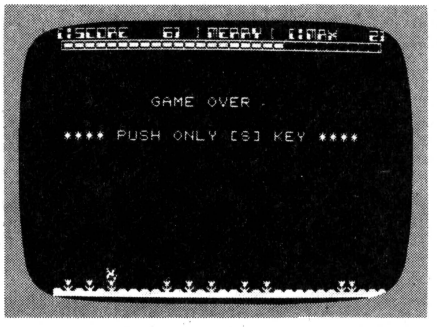


▶《写真1》スタート前。なんのへんてつもない画面——



▼《写真3》ムムムッ、ムズカシ——のだ





◀《写真4》アッという間に終わってしまったのダス！

▲《写真2》——と思ってたけど。ボヨヨ～ン！とコレッなかなかですネ

★影さんを乗りこえるためマシン語を始めたが最近頭痛がするぞ!!（岡山県真庭郡・**延原大心28才**）……【影：：ということは，ベーシックはマスターしてしまったということでしょうか？……マイッタ!!ふ・腹痛が—】

って思うんじゃあないかしら？これ，べつに手抜きしたわけじゃなくって，『ＢＡＣＩＣマガジン』の貴重なページをたくさん使わないようにって，はるみ思ったからなの。エライ！

でも，32文字キャラクタ定義して，かなり『こった』おもしろいゲームなんですよぉ。

いがいがおさん，栃木　勝さん，畑中浩行さん，菅沼公夫さん，ＩＱ－179さん，そして田辺健二さん，下川敏男さん，宮田伸一さん，松下弘味さん，稲　昌信さん，BOMBERIIさん，ぐわんばってくださいね！

★CHECKER FLAG

編：お待たせしました！　高橋はるみさんの作品です。

影：ねえ編君！　はるみちゃんのゲームをみるといつも感じるんだけど，どうしてこんなに絵がキレイなの？

編：それは，はるみちゃんが女性だからですよ。美的センスは女性のほうが優れてるからじゃないかな。ねえDr.？

Dr.D：ふむふむ，はるみくんもベーマガのために，いろいろと工夫を凝らしてプログラムを組んでくれたようだ。このリストを見てごらん。キャラクタ・データはムダをはぶき，アイデアを活かした作品になってるぞ。

メリーポピンズのプログラム・リスト

```
100 H=0 :GOSUB 10000
110 S=0 :Y=21 :V=-1 :D$="################################" :T=4 :O=0
300 REM ---- CRT PRINT SUB ----
310 CLS :PRINT FLD(1);"¡/5'0)<    0! 7*( )).< ¡/*&+    0:"
320 PRINT FLD(1);"(==============================?"
330 LOCATE 0,26 :PRINT FLD(1);SPC((H<10)+(H<100)+(H<1000));H
400 LOCATE 22,0 :PRINT FLD(1);D$
410 LOCATE 23,0 :FOR I=1 TO 31 :PRINT "■"; :NEXT
420 LOCATE Y,5 :PRINT FLD(1);CHR$(34) :PICK I :IF I=0 THEN GOTO 420
440 FOR I=255 TO 0 STEP -1 :BEEP 1 :POKE 1,I :NEXT :POKE 1,$AA :BEEP 0
1000 REM ---- MAIN LOOP -------
1010 PICK I :IF (I=$20)+(Y=2) THEN V= 1
1020 IF Y=21 THEN V=-1
1030 LOCATE Y,5 :PRINT " " :Y=Y+V
1040 C$="!" :IF (Y=21)*(V=1) THEN GOSUB 5000
1050 LOCATE Y,5 :PRINT FLD(1);C$
1060 FOR I=1 TO 25 :NEXT :R=RND(3) :I$="%" :IF R=0 THEN I$="#"
1070 D$=RIGHT$(D$,30)+I$ :LOCATE 22,0 :PRINT FLD(1);D$
1080 T=T+1 :IF T=145 THEN O=1
1090 LOCATE 1,T/5 :PRINT FLD(1);">"
1100 IF O=0 THEN GOTO 1010
1110 GOSUB 6000 :GOTO 110
5000 REM ---- SCORE ADD SUB ---
5010 I$=MID$(D$,6,1) :IF I$>"#" THEN O=1 :RETURN
5020 S=S+1 :C$=CHR$(34) :D$=LEFT$(D$,5)+"-"+RIGHT$(D$,25)
5030 BEEP1 :LOCATE 0,7 :PRINT FLD(1);SPC((S<10)+(S<100)+(S<1000));S
5040 LOCATE 22,5 :PRINT FLD(1);"-" :BEEP0 :RETURN
6000 REM ---- GAME OVER SUB ---
6010 LOCATE Y,5 :PRINT FLD(1);"," :LOCATE 6,9 :PRINT "GAME OVER"
6015 FOR I=1 TO 80 :BEEP 1 :BEEP 0 :NEXT
6020 LOCATE 9,1 :PRINT "**** PUSH ONLY [S] KEY ****" :IF S>H THEN H=S
6030 PICK I :IF I<>83 THEN GOTO 6030
6040 RETURN
10000 REM ---- READ DATA ------
10010 OPTION CMODE1 :FOR I=$C000 TO $C0FF :READ J$
10020 J$="$"+J$ :POKE I,VAL(J$) :NEXT :RETURN
11000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3C,7A,FD,FF,FF,FF,7E,3C
11020 DATA 00,00,00,00,7E,FD,FF,7E,54,7C,38,38,92,D6,7C,38
11040 DATA 00,FF,18,18,18,18,7E,FF,00,00,00,00,00,00,7C,FE
11060 DATA 7C,44,44,FE,E2,E2,E2,00,FE,80,80,E0,E0,E0,FE,00
11080 DATA FE,80,80,F8,E0,E0,FE,00,FC,84,84,FE,E2,E2,E2,00
11100 DATA FE,8A,8A,EA,EA,EA,E2,00,82,82,EE,38,EE,E2,E2,00
11120 DATA C2,4C,EC,38,7D,C9,D6,86,00,00,54,7C,38,D6,BA,38
11140 DATA E2,E2,E2,FE,38,38,38,00,38,38,38,00,38,38,38,00
11160 DATA FE,82,82,E2,E2,E2,FE,00,38,08,38,38,38,38,38,00
11180 DATA FE,02,02,FE,E0,E0,FE,00,FE,02,02,3E,0E,0E,FE,00
11200 DATA E0,E0,EC,EC,FE,1C,1C,00,FE,80,80,FE,0E,0E,FE,00
11220 DATA FE,80,80,FE,E2,E2,FE,00,FE,02,04,18,38,38,38,00
11240 DATA 7C,44,44,FE,E2,E2,FE,00,FE,82,82,FE,0E,0E,FE,00
11260 DATA F0,10,10,70,70,70,F0,00,1E,10,10,1C,1C,1C,1E,00
11280 DATA 03,02,02,02,02,02,03,00,FF,01,00,00,00,01,FF,00
11300 DATA FF,01,FE,FE,FE,01,FF,00,C0,40,40,40,40,40,C0,00
20000 REM ======================
20010 REM :BY HARUMI TAKAHASHI:
20020 REM ======================
```

★Ｐ８：ぴゅう太君，どうしてあんなきれいな絵を描けるの？教えて！（広島市・**保田高志16才**）……**【ぴゅう太：**ボクピュータデス。ボクニモヨクワカラナイ。オトウサンノトミーサンにデンワシテキイテネ。】

JR-100用
牛乳屋さん

熊ノ郷直人

はじめに

こんにちは！　熊ノ郷直人です。僕も中学３年生。そろそろ「ＪＲ―100」くんとは別れなければと思い作ったのが，この「牛乳屋さん（ＭＩＬＫ　ＣＡＲＲＩＥＲ）」なのです。ユーザー定義文字32種類，ＭＵＳＩＣ４種類と，今までの倍以上がんばったので，みなさん入れてください。

ゲーム

あなたは，牛乳屋さんです。１番下の階に住んでいるモンスターくんから逃げながら，ドアにミルクを置いていってください。ただし，牛乳は１個しか持てないので，１回ごとに１番上の階のＳＨＯＰへ取りに行かねばなりません。

牛乳を持っていれば，「０」のＫＥＹで投げてモンスターくんに当ててやっつけることができますが，10点しか入らないのであまり投げるようなもったいないマネはやめて，１個ずつ配る（100点）のがいいでしょう。ミルクをもらうのも，置くのも，その方向のＫＥＹでできます。そして，１面クリアしたらタイムの残りが10以下が切り捨てられてスコアに加算されます。

注意することは，モンスターがやられると，また１番下の階の左からでてくること。１面ごとに，はしごが減ることです（３面クリアでまたもとにもどる）。なお，時間がなくなったり，モンスターにつかまれば，ＬＥＦＴ：３が一つ減って，０になればＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

言いたい放題

僕のシステムは拾ったもので，上の字が下の字の３倍以上もある白黒テレビと，巻き戻しのできないカセット・レコーダです。高校になったらそろえようと思うのですが，その前に松下電器さん愛の手を！結局，マシン語ができなかった。ＪＲ―100くんのユーザーのみなさん，がんばってください。

JR―100を使って

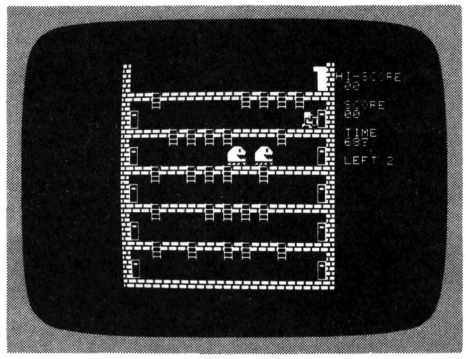
ＪＲ―100は，なぜ反転表示がユーザー定義より多いのか！　実は，ユーザー定義の＠からはＶＲＡＭに入るからです。ということは，＄Ｃ100～＄Ｃ167まではユーザー定義の＠なので，画面の１番上の行を消さなければ，＠に「た」という字だって入れられます。つまり，ＪＲ―100のユーザー定義は32種ではないのです。ＲＥＮＵＭが欲しいな。では，さようなら！

《第１表》プログラムの説明

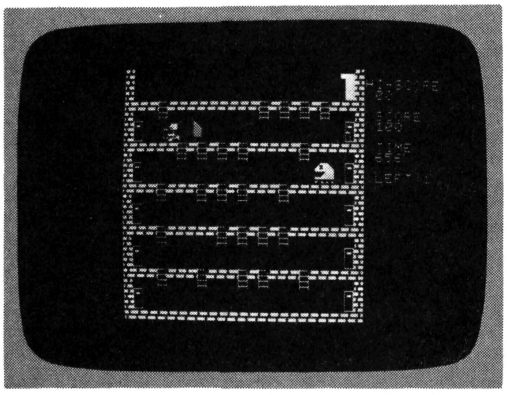
10～	ＤＩＭ ＆ ハイ・スコア
20～190	ユーザー定義
200～230	ＭＵＳＩＣの定義
240～	Ｓでゲーム・スタート
250～	スコアなど設定
260～360	面画作成
370～380	ゲーム・スタートを知らせる
390～	座標，タイム設定
400～540	ＣＡＲＲＩＥＲ　ＭＯＶＥ
550～640	モンスター　ＭＯＶＥ
650～	スコア，タイム表示後400にもどる
660～700	モンスターにやられた。またはタイムが０になった時の処理
710～720	ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ
730～7	面クリア
740～800	ＭＩＬＫ投げ　サブ・ルーチン
810～920	ＭＵＳＩＣ　サブ・ルーチン
930～950	デモ　サブ・ルーチン

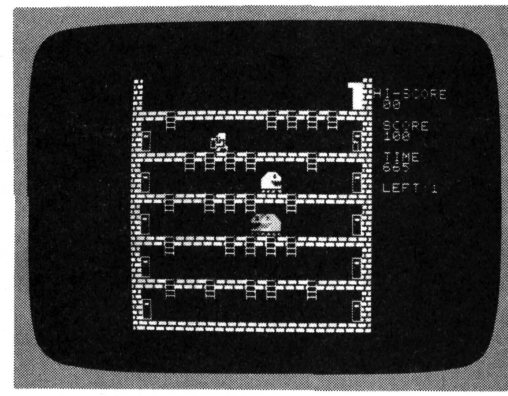
★ナイコンの時はコンピュータになったつもりでプログラムを理解しようとした。マイコンを買ったらそれが面倒になってきた。（福井県小浜市・**内藤武彦15才**）……**【編**：私にも経験があるからよくわかります。】

▶《写真1》スタートは右上から、ハイ牛乳でーす！

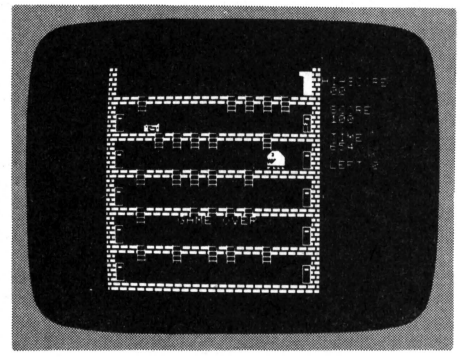


▼《写真3》アワワッ、モンスターがうしろから——





▲《写真2》さあ、つぎの家はー



◀《写真4》ゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

編：う——ん，どっかで見たようなゲームだな。いま一つ，工夫がほしかったね。

影：うんうん，もうこの手のゲームは見あきちゃったよ。

Dr.D：そうだな。キャラクタはキレイにできてるから合格！　あとは，まあまあのできじゃないかな。

編集長：しかし，ずいぶん読者のレベルもアップしてきましたね。これから先，どうなることやら，希望と不安でいっぱいです。

Dr.D：レベル・アップは大いにけっこう。しかしだらだらとプログラムを長くしないことだな。この作品は，その意味ではまとまりのいい作品となってるぞ。

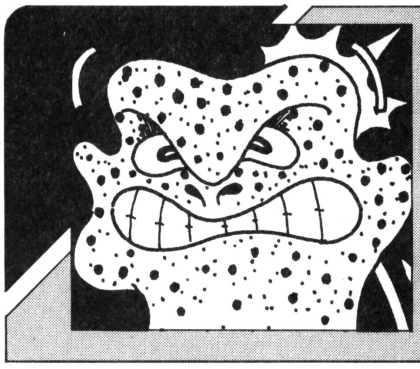
牛乳屋さんのプログラム・リスト

```
10 OPTIONCMODE1:DIMX(2),R(2),A(27,2):H=0:CLS:GOSUB930
20 FORT=$C000TO$C0FF:READA$:A$="$"+A$:POKET,VAL(A$):NEXT
30 DATA00,00,0F,0F,0F,0F,0F,08,0B,0B,0B,0B,38,3F,30,20
40 DATA00,00,C0,C0,F0,40,DF,4A,51,11,F1,F1,11,DE,E0,F0
50 DATA00,00,C0,C0,F0,40,C0,40,40,00,E0,E0,00,C0,E0,F0
60 DATA00,00,F0,F0,F0,F0,F0,10,D0,D0,D0,D0,1C,FC,0C,04
70 DATA00,00,03,03,0F,02,FB,52,8A,88,8F,8F,88,FB,07,0F
80 DATA00,00,03,03,0F,02,03,02,02,00,07,07,00,03,07,0F
90 DATA00,F7,F7,F7,00,DF,DF,DF
100 DATA08,FF,F8,F8,08,DF,D8,D8,08,0F,08,08,08,0F,08,08
110 DATA10,E7,17,17,10,FF,1F,1F,10,F0,10,10,10,F0,10,10
120 DATA0F,1F,33,7B,F3,FF,FF,54,01,03,A7,FF,FF,00,E6,C7
130 DATA01,03,A7,FF,FF,00,E6,C7,E0,F0,F8,FC,FE,FF,FF,FF
140 DATAFF,FF,FF,FF,FF,00,66,77,F0,F8,CC,DE,CF,FF,FF,2A
150 DATA80,C0,E5,FF,FF,00,67,E3,80,C0,E5,FF,FF,00,67,E3
160 DATA07,0F,1F,3F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,66,EE
170 DATAFF,81,81,BD,BD,81,81,A1,81,81,81,81,81,81,81,FF
180 DATAF9,51,89,89,89,89,89,FF
190 DATA08,08,3F,34,3D,3D,3C,3E,01,03,FF,7F,05,F7,F7,07
200 FORT=1TO27:READA(T,2),A(T,1):NEXT
210 DATA4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
220 DATA2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,8,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
230 DATA1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
```

★質問！なぜＪＲがポケコンなの？ポケコンとはポケットに入るコンピュータのことと思ってましたが，編さんのポケットはきっとＬＬＬサイズ!?（滋賀県野州郡・**竹内美由紀20才**）……**【編**：それじゃあ買い物カゴだよ！**】**

```
240 LOCATE18,7:PRINT"PUSH 'S' KEY":PICKK:IFK<>83THEN240
250 S=0:L=3:G=1:C=10
260 CLS:FORT=0TO2:PRINTFLD(1);",";FLD(0);SPC(21);"■";FLD(1);",":NEXT
270 FORT=1TO5:PRINTFLD(1);",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,"
280 PRINTFLD(1);",";FLD(0);SPC(22);FLD(1);","
290 PRINTFLD(1);",,";FLD(0);SPC(20);FLD(1);",,"
300 PRINTFLD(1);",<";FLD(0);SPC(20);FLD(1);"<,":NEXT
310 PRINTFLD(1);",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,";:LOCATE0,21:PRINT" ▬"
320 FORT=0TO4:FORV=1TO(5-MOD(G-1,3))
330 R=RND(9)*2+3+T*128+$C160:IFPEEK(R)>$8CTHEN330
340 POKER,$8D:POKER+1,$8F:POKER+32,$8E:POKER+33,$90:NEXT:NEXT
350 LOCATE1,24:PRINT"HI-SCORE":LOCATE2,25:PRINTH;"0":LOCATE4,25
360 PRINT"SCORE":LOCATE7,25:PRINT"TIME":LOCATE10,25:PRINT"LEFT:";L
370 LOCATE13,5:PRINT"START TO CARRY !":M1=850:M2=19:GOSUB810
380 LOCATE13,5:PRINT"                "
390 T1=700:M=1:R(1)=1:R(2)=1:X(1)=$C3C3:X(2)=$C3C6:X=$C153:Z=1
400 P=PEEK(X):IF(P=$92)+(P=$93)+(P=$97)+(P=$98)THEN660
410 POKEX,0:POKEX-32,0:POKEX-1+Z*2,0:POKEX-33+Z*2,0
420 PICKK:R=(K=57)-(K=54)+((K=55)-(K=56))*32:P=PEEK(X+R)
430 IF(P=$92)+(P=$93)+(P=$97)+(P=$98)THENX=X+R+(ABS(R)=32)*R*3:GOTO660
440 IFPEEK(X+R*2)=$90-Z*2THENX=X+R*4:POKE1,$AA:BEEP1:BEEP0:GOTO520
450 IF(K=48)*(M=1)THENW1=1-Z*2:W2=X:W3=1:M=0
460 IF(R=0)+(ABS(R)=32)+(P=$8C)+(P=$9D)THEN520
470 IF(P<>$9C)+(M=0)THEN500
480 FORT=10TO80STEP8:POKE1,T:BEEP1:POKE1,T+120:BEEP1:NEXT:BEEP0
490 POKEX+R,$9D:S=S+10:C=C-1:M=0:IFC<1THENC=10:G=G+1:S=S+T1/10:GOTO730
500 IF(P=$9C)+(P=$4E)THENM=(P=$4E):GOTO520
510 X=X+R:Z=(K=54):POKE1,$AA:BEEP1:BEEP0
520 POKEX,$85+Z*6-M*2:POKEX-32,$84+Z*6-M*2
530 POKEX-1+Z*2,$81+Z*6:POKEX-33+Z*2,$80+Z*6
540 IFW3=1THENGOSUB740:W3=0
550 FORT=1TO2:J=(MOD(X,32)>MOD(X(T),32))*2-1
560 POKEX(T),0:POKEX(T)-32,0:POKEX(T)-R(T),0:POKEX(T)-R(T)-32,0
570 R=((X/32)>X(T)/32)-(X/32<X(T)/32))*64:P=PEEK(X(T)+R+R(T))
580 IF(P=$8F+R(T))*(RND(3)=1)THENX(T)=X(T)+R*2:R(T)=J:GOTO620
590 P=PEEK(X(T)+R(T)):IF(P)$90)*(P<$8B)THEN620
600 IF(P=$8C)+(P=$9D)+(P=$9C)+(P=$4E)THENR(T)=-R(T)
610 X(T)=X(T)+R(T)
620 POKEX(T),$91+T+(R(T)=1)*5:POKEX(T)-32,$91+(R(T)=1)*5
630 POKEX(T)-R(T),$95+(R(T)=1)*5:POKEX(T)-R(T)-32,$94+(R(T)=1)*5
640 NEXT
650 T1=T1-1:LOCATE5,25:PRINTS;"0":LOCATE8,25:PRINTT1;" ":IFT1>0THEN400
660 POKEX-32,0:POKEX-33+Z*2,0:S1=(X>X+1-Z*2)
670 POKEX,$9F-S1:POKEX-1+Z*2,$9E+S1:M1=870:M2=22:GOSUB810
680 L=L-1:LOCATE10,30:PRINTL:IFL=0THEN710
690 POKEX,0:POKEX-1+Z*2,0:FORT=1TO2:POKEX(T),0:POKEX(T)-32,0
700 POKEX(T)-R(T),0:POKEX(T)-R(T)-32,0:NEXT:GOTO370
710 LOCATE16,8:PRINT"GAME OVER":IFS>HTHENH=S
720 M1=890:M2=14:GOSUB810:GOTO240
730 LOCATE16,5:PRINT"BONUS ";T1/10;"0":M1=910:M2=25:GOSUB810 :GOTO260
740 Q=PEEK(W2+W1):IF(Q=$9D)+(Q=$9C)+(Q=$8C)+(Q=$4E)THENRET
750 IF(Q>$92)*(Q<>$93)*(Q<>$97)*(Q<>$98)THEN800
760 Q1=MOD(MOD(Q,16),5)-1:POKEX(Q1),$5F:POKEX(Q1)-32,$7F
770 POKEX(Q1)-R(Q1),$7F:POKEX(Q1)-32-R(Q1),$5F:BEEP
780 POKEX(Q1),0:POKEX(Q1)-32,0:POKEX(Q1)-R(Q1),0:POKEX(Q1)-32-R(Q1),0
790 S=S+1:X(Q1)=$C3C3:RET
800 W2=W2+W1:POKEW2,$7C:POKEW2,0:GOTO740
810 RESTORE M1:FORT=1TOM2:READB1,B2:POKE$C80B,0:IFB1=0THEN830
820 POKE$C80B,$E0:POKE$C804,A(B1,1):POKE$C805,A(B1,2)
830 FORV=1TO90*B2:NEXT
840 NEXT:POKE$C80B,0:RET
850 DATA15,4,13,2,11,2,11,2,11,2,11,2,15,2,13,2,11,2,18,2,0,1
860 DATA23,2,22,2,20,5,15,3,18,3,18,2,18,2
870 DATA10,2,15,5,0,2,15,2,17,2,18,5,0,2,18,2,20,2,22,5,0,3
880 DATA23,2,20,5,0,2,22,2,22,2,20,2,18,2,0,2,17,3,15,4,17,5
890 DATA18,1,17,1,15,1,13,1,11,1,10,1
900 DATA18,1,17,1,15,1,13,1,11,1,10,1,8,1,6,1
910 DATA13,1,15,2,11,1,15,2,10,1,11,2,8,1,10,2,13,1,6,2,11,1,6,2
920 DATA10,1,8,2,8,1,0,2,13,1,10,2,11,1,13,2,10,1,15,2,8,1,13,2,6,1
930 LOCATE1,5:PRINT"*** MILK CARRIER ****":LOCATE3,9:PRINT"8"
940 LOCATE5,7:PRINT"6 + 9":LOCATE7,9:PRINT"7":LOCATE12,3
950 PRINT"0 -- THROW MILK KEY":LOCATE18,7:PRINT"PLEASE WAIT!":RET
```


★「おもしろまじめにベーシックマガジン!!」。ベーマガの顔—実力の編，人気の影，No.1のDr.D。いつからそういう雑誌になったんだ？（埼玉県北葛飾郡・**田中正雄15才**）……**【編：創刊前からです。ハデ好きの編集長！】**



JR-200用 BACTERIUM

谷川　百明生

ストーリー

この前，そちらに“ＳＥＡＡＬＩＥＮ”を送らせてもらったのですが，実は，その中で重大なミスを犯してしまったのです。なんと，あのＵＦＯには，人体に有害なバクテリアが住んでいて，それが爆発と同時に海へばらまかれたのです（ウッ，現実と空想の世界がまじってしまった！）。

ゲーム

カーソル・キーで移動，空白キーで照射です。

バクテリアは，海水１立方メートルの中に４匹の割合でいます。画面は，１立方メートルの海水を拡大してあります。

海水研究員のあなたは，バクテリアを，赤外線の熱と紫外線の殺菌作用でやっつければいいのです。ただし，赤外線と紫外線を同時に当てないと，バクテリアは死にません。画面には，あなたの使う赤外線，紫外線，それぞれの発光機と受光機が出ているはずです。

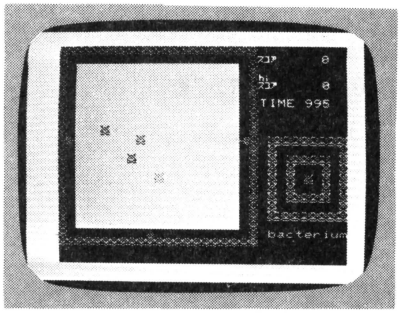
配点は，バクテリア１匹が100点。１面クリアで，使用ＴＩＭＥ×（クリア面数×５）がプラスされます。

ゲーム・オーバーは，ＴＩＭＥが０になったときです。

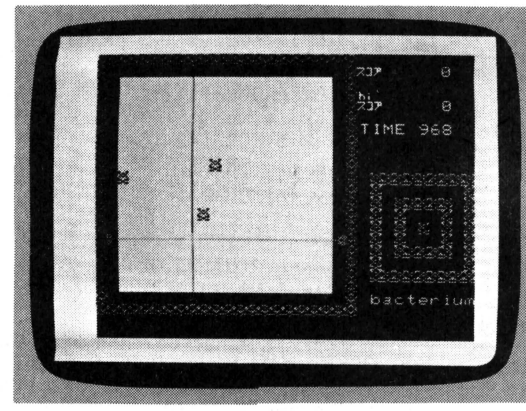
最後に

バクテリアに光線を当てにくいという人は，バクテリアの数を増やしてもいいのですが，当てるとき迷ったりするので，一つを集中的に狙ったほうが効果的だと思います。

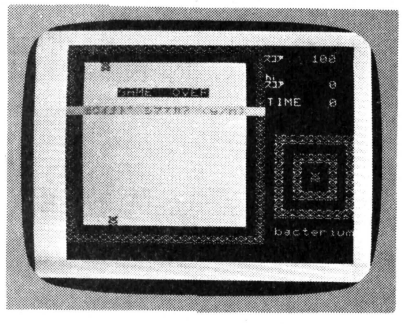
アイデアは，姫路市内のニノミヤムセンのマイコン・コーナーで見た，ＭＺ－700用のバクテリア（だったかな？）です。自分の最高点は，434,060点です。



◀《写真１》上下左右の照準を移動して、バクテリアを狙う



▲《写真２》ビビビ――ッ，当たらないなあ（カメラのシャッタを押しながら影さんが撮った）



◀《写真３》見てください，スコア０です。みっともない！

★表彰状を送ります。森巧 尚殿，高橋はるみ殿――優秀賞，編集長――（地位からいっても）あんたが大賞，影さん――（めんどいから）どない賞!!（愛媛県松山市・**橋本　格11才**）……**【影：ああしょうですか。フン!!】**

CHECKER FLAG

Dr.D：これはまた，ずいぶん難しいゲームだな。キー操作が難しくなってるから，得点もそう上らないだろう。

影：キー配置が，マンネリじゃないかな。

編：ええ。一見使いやすそうなカーソル・キーですけど，実際には，小さな所でキーを押さなくちゃならないから，やりにくいかな。

Dr.D：例えば，右手と左手で自由に動かせるようなキーの配置を考えればいいんだね。

編：え〜と，上下をAとZ，左右をKとJにすると，どうかな。

Dr.D：やってみようか。110行の28を74に，120行の29を75，130行の30を65，140行の31を90にしてみよう。

影：さあ，できた！　うん，これなら使いやすそうだぞ。

編：ちょっとした工夫で，ゲームもやりやすくなり，楽しくなりますね。

影：ワ——イ，ハイ・スコアが10,000点になったぞ。やればできるんだね，私も！

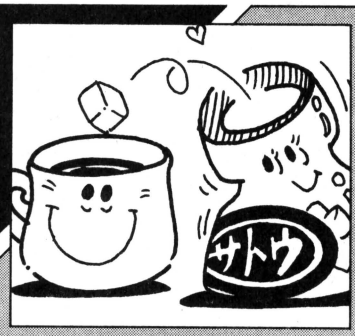
BACTERIUMのプログラム・リスト

```
10 POKE 0,0:CLS:GOSUB 910:HS=0:DIM X(4),Y(4)
20 REM %%% ←←← 860 GOTO 20 %%%
30 ME=0:S=0:TM=1000:X=10:Y=10:FOR I=1 TO 4
40 RANDOMIZE:X(I)=INT(RND(1)*10+5):Y(I)=INT(RND(1)*10+5):YT$(I)="!":NEXT
50 COLOR 7,0:CLS:GOSUB 1500:GOSUB 1200:GOSUB 400
60 GOSUB 500:GOSUB 550
90 REM %%% ﾒｲﾝ･ﾙｰﾁﾝ.180 ﾏﾃﾞ.%%%
100 TM=TM-1:GOSUB 700:PICK L:PICK K:IF TM=0 THEN PICK GG:GOTO 800
104 IF K=0 THEN 150
105 COLOR 7,0:LOCATE X,1:PRINT " ":LOCATE X,20:PRINT " "
106 LOCATE 1,Y:PRINT " ":LOCATE 20,Y:PRINT " "
107 REM %%% PICK ヲ ｼﾗﾍﾞﾙ %%%
110 IF K=28 AND X<19 THEN X=X+1
120 IF K=29 AND X>2 THEN X=X-1
130 IF K=30 AND Y>2 THEN Y=Y-1
140 IF K=31 AND Y<19 THEN Y=Y+1
150 COLOR 2,0,1:LOCATE X,1:PRINT "&":LOCATE X,20:PRINT "#"
160 COLOR 1,0,1:LOCATE 1,Y:PRINT "$":LOCATE 20,Y:PRINT "%":COLOR ,,0
170 GOSUB 300:IF L=32 THEN GOSUB 200
180 GOTO 100
190 REM %%% ｺｳｾﾝ ﾊｯｼｬ ! %%%
200 SOUND 1000,2:FOR I=2 TO 19
210 LOCATE X,I:COLOR 2,5:PRINT "|"
220 LOCATE I,Y:COLOR 1,5:PRINT "—"
230 NEXT I:LOCATE X,Y:PRINT "+":FOR R=1 TO 4
235 IF X(R)=X AND Y(R)=Y THEN S=S+100:SOUND 1500,10:GOSUB 400:YT$(R)="#"
236 NEXT R
240 COLOR 0,5:FOR I=2 TO 19
250 LOCATE X,I:PRINT " "
260 LOCATE I,Y:PRINT " "
270 NEXT
280 RETURN
290 REM %%% ﾊﾞｸﾃﾘｱ ｳｺﾞｸ %%%
295 REM ﾅﾅﾒ ﾆ ｼｶ ｳｺﾞｶﾅｲ。
300 J=J+1:U=MOD(J,4)+1
304 IF YT$(U)="#" THEN X(U)=23:T(U)=20:LOCATE X(U),Y(U):COLOR 7,0:GOTO 340
305 LOCATE X(U),Y(U):COLOR 0,5:PRINT " "
310 RANDOMIZE:G=INT(RND(1)*2):H=INT(RND(1)*2):REM ﾃｷ ヲ ｳｺﾞｶｽﾀﾒﾉ PICK ﾉ ｶﾜﾘ
320 IF G=0 AND X(U)<19 THEN X(U)=X(U)+1
321 IF G=1 AND X(U)>2 THEN X(U)=X(U)-1
322 IF H=0 AND Y(U)>2 THEN Y(U)=Y(U)-1
323 IF H=1 AND Y(U)<19 THEN Y(U)=Y(U)+1
330 LOCATE X(U),Y(U):COLOR 0,5,1:PRINT "!":COLOR ,,0
340 YT=0:FOR I=1 TO 4:IF YT$(I)="#" THEN YT=YT+1:REM ﾊﾞｸﾃﾘｱﾙ ﾅﾝﾋﾞｷ ｼﾝﾃﾞｲﾙｶ?
345 NEXT :IF YT=4 THEN GOSUB 600:REM 4ﾋｷﾄﾓ ｼﾝﾃﾞｲﾀﾗ ﾂｷﾞﾉ ﾒﾝﾍ。
350 RETURN
390 REM %%% ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ %%%
400 PR=(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10)
```


★発見！X1のキーボードのシフトキーとテープのSTOPキーを押すと，カセットが開きます。(秋田県大曲市・山崎兼人12才)……【影：山崎君！それは君のマシンが壊われてるから(カタカタ)…ではないようだネ。】

```
401 LOCATE 22,1:COLOR 7,0,1:PRINT "'(";:COLOR ,,0:PRINT SPC(PR);S
410 RETURN
490 REM %%% ｶｲｽｲ ﾋｮｳｼﾞ %%%
495 REM ﾊﾞｸﾃﾘｱｶﾞ,ｳｺﾞｸ ﾊﾝｲ ﾃﾞｽ｡
500 FOR I=2 TO 19
510 LOCATE 2,I:COLOR 0,5:PRINT SPC(18)
520 NEXT :RETURN
540 REM %%% hi･ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ %%%
550 COLOR 7,0,1:LOCATE 22,3:PRINT ")"
560 PR=(HS<10000)+(HS<1000)+(HS<100)+(HS<10)
561 LOCATE 22,4:PRINT "'(";:COLOR ,,0:PRINT SPC(PR);HS
565 RETURN
590 REM %%% ﾂｷﾞ ﾉ ﾒﾝﾍ %%%
600 FOR I=1 TO 4
610 YT$(I)="!"
615 RANDOMIZE:X(I)=INT(RND(1)*10+5):Y(I)=INT(RND(1)*10+5)
620 NEXT I
630 ME=ME+1:S=S+((1000-TM)*(ME*5)):REM :REM ﾎﾞｰﾅｽﾃﾝ ｹｲｻﾝ
640 GOSUB 900:GOSUB 400:RETURN
690 REM %%% ﾉｺﾘｼﾞｶﾝ ﾋｮｳｼﾞ %%%
700 LOCATE 22,6:COLOR 7,0:PRINT "TIME";SPC((TM<1000)+(TM<100)+(TM<10));
710 LOCATE HPOS(0)-1,VPOS(0):PRINT TM:RETURN
790 REM %%% ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ %%%
800 LOCATE 6,5:COLOR 6,0,0:PRINT "GAME  OVER":FOR I=100 TO 200:SOUND I,1:NEXT
810 LOCATE 0,7:COLOR 1,6:PRINT "  ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ? (y/n)  ":PICK MH:COLOR 7,0
820 IF MH=ASC("y") THEN GOTO 850
830 IF MH=ASC("n") THEN CLS:END:REM ｵｼﾏｲ
840 GOTO 810
850 IF S>HS THEN HS=S:GOSUB 560
860 GOTO 20:REM ｻｲ ﾌﾟﾚｲ
890 REM %%% ｸﾘｱ ﾒﾝｽｳ ﾋｮｳｼﾞ %%%
900 LOCATE 22,8:PRINT ME;"ﾒﾝ ｸﾘｱ":RETURN
905 REM %%% ｷｬﾗｸﾀ DATA ﾉ %%%
906 REM %%%  ﾖﾐﾀﾞｼ        %%%
907 REM ***** (SP)            " *****
910 RESTORE :FOR P=$C000 TO $C04F
920 READ O$:O$="$"+O$
930 O=VAL(O$):POKE P,O
940 NEXT P:RETURN
990 REM %%% ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ %%%
1000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1010 DATA c3,5a,24,5a,81,e7,18,e7
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1030 DATA 08,08,08,2a,3e,77,55,7f
1040 DATA 00,e0,b8,f0,9f,f0,b8,e0
1050 DATA 00,07,1d,0f,f9,0f,1d,07
1060 DATA 7f,55,77,3e,2a,08,08,08
1070 DATA 00,fb,08,10,20,50,8b,00
1080 DATA 00,df,45,47,44,48,d0,00
1090 DATA 00,00,40,41,70,49,49,49
1190 REM %%% ﾒｲﾝ ｽｸﾘｰﾝ ﾉ ﾜｸ %%%
1200 LOCATE 0,0:COLOR 0,4,1:PRINT "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
1210 FOR I=1 TO 20
1220 LOCATE 0,I:PRINT "!":LOCATE 21,I:PRINT "!":NEXT I
1230 LOCATE 0,21:PRINT "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!":COLOR ,,0:RETURN
1490 REM %%% ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞﾓ %%%
1500 COLOR 6,0,1
1510 LOCATE 23,10:PRINT "!!!!!!!!!":LOCATE 23,11:PRINT "!        !"
1520 LOCATE 23,12:PRINT "! !!!!! !":LOCATE 23,13:PRINT "! !    ! !"
1530 LOCATE 23,14:PRINT "! ! ! ! !":LOCATE 23,15:PRINT "! !    ! !"
1540 LOCATE 23,16:PRINT "! !!!!! !":LOCATE 23,17:PRINT "!        !"
1550 LOCATE 23,18:PRINT "!!!!!!!!!":COLOR ,,0
1560 LOCATE 23,20:COLOR 3,0:PRINT    "bacterium":RETURN
1570              REM                  └──ﾀｲﾄﾙ──┘
1580 REM ──────────────────────────┐
1590 REM ｼﾞｭｳﾌﾞﾝﾆ,ﾀﾉｼﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ｡ |
1600 REM ──────────────────────────┘
```

★ＶＩＣ－1001買っちゃった♡Dr. Dサマ，ショート・プログラムも載せて！長いとエラーがでるから……**オ・ネ・ガ・イ♡**（大阪府堺市・**大谷和子17才**）……**【Dr.D：うむうむ♡そうするか。編：あーあ，鼻の下が―。】**



JR-200用 SUGAR

RAN RAN

ストーリー

高橋はるみさんは，毎朝紅茶を飲むそうです。このゲームは，それを題材にしています。おもしろいことにはるみさんは，超小型ロボットをリモコンして，紅茶に角砂糖を入れさせているのです。

今朝の天気は雨。はるみさんちは屋根がありません（影さんが持って帰ったとか……）。テーブルには，横なぐりの雨が！　いそげロボット，角砂糖がとけちまう！

ゲームのしかた

スペース・キーでゲーム・スタート。ロボットは←→キーで左右へ，シュガーポットにぶっつけると角砂糖を補給し，ティー・カップ（サラのところ）にぶっつけると，角砂糖がポイされます。ロボットは4台，ＴＩＭＥが0になる前に，できるだけ多く運んでください。

《第1表》プログラム説明

60—100	初期設定，その他
110—230	ゲーム画面
240	ロボット・スタート・ポジション（ＳＵＢ）
250—350	ロボット・キー入力，移動
360—390	雨移動
400—410	接触チェック
420	タイム・カウント
430—470	ＥＮＤ
480—490	スコア関係（ＳＵＢ）
500—510	角砂糖に雨（ＳＵＢ）
520—570	ロボットに雨（ＳＵＢ）
580—590	ロボット残数チェック
600—630	角砂糖をとる（ＳＵＢ）
640—680	角砂糖をポイする（ＳＵＢ）
690—810	ユーザ定義割当文字列，ユーザ定義（ＳＵＢ）
820—890	スタート表示（ＳＵＢ）

さいごに

片手で操作できますから，紅茶やコーヒーを飲みながら，気楽に遊んでやってください。

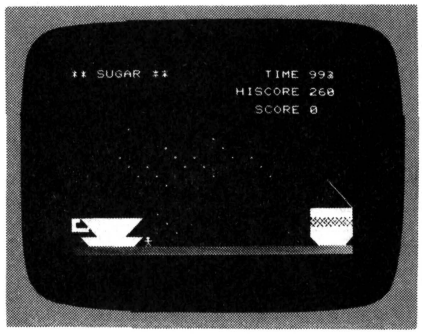
CHECKER FLAG

影：オモシローイ!!　グッド・アイデア!!　グッド・センス!!　でも，キャラがつまらない！
Dr.D：ははは，欲を言えばきりがないさ。このプログラムの長さで，それを望むのはムリだろう。むしろ，このアイデアのスバラシサを，ワシはほめるがな。
影：やろうと思えば，できるんじゃないの？
Dr.D：ああ，ＪＲにはキャラクタ定義で高速に動かすことが可能。24×24のドットで指定するのさ。ついでに，足も動かせるようにするか？
影：そう，そしてスプーンもつけてネ！
編：注文の多い人だ。影さんが作ったら？

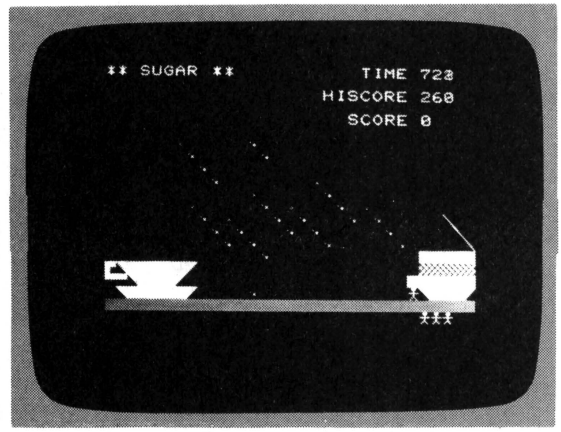
《第2表》変数表

K	ロボット・アドレス
R	ロボット残数
A，B	ＶＲＡＭその他
Q	ロボット進行方向
V	キャラクタ・メモ
L	角砂糖キャラクタ
U	キャラクタ・メモ
E	リード
I	ループ
P	キー入力
H	ハイ・スコア
S	スコア
T	タイム
F	割当文字＄０１～＄０Ｆ（ＡＳＣＩＩで＄
X，Y	21～＄２Ｆ）のどれに雨が定義されたか？
X，Y	数値メモ
Q＄	割当文字列

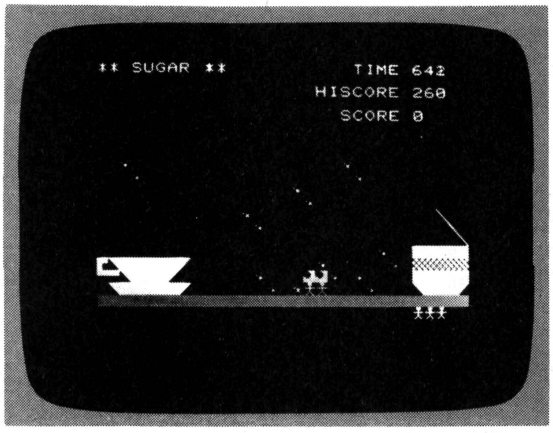
★うちの鉄板焼プレートはなんと“ＦＰ—1100(ファミリープレート)”というのです！（福岡市・**西村武司12才**）
……**【影**：鉄板焼とかけてＰＢ—100と解く。その心は，どちらもさわって覚えます。**編**：アッチッチ！**】**



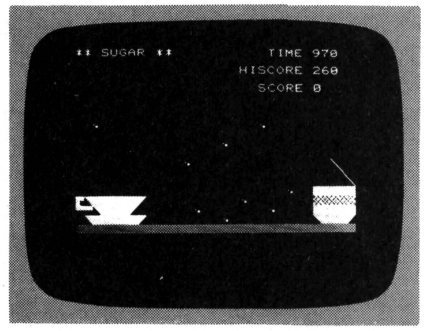
▶《写真1》スタート！　右のシュガーポットへ向かう



▲《写真2》ぶじに到着。ポイとシュガーが頭の上に乗っかります



▼《写真3》ほらほら、急がないと雨でシュガーが溶けちゃうよ



◀《写真4》雨に当たると、ツルツル——とすべっちゃった！

SUGARのプログラム・リスト

```
100 COLOR 7,0,0:CLS:DIM Q$*255:HS=0:TEMPO 40:GOSUB 690:GOSUB 820
110 COLOR 7,0,1:CLS:SC=0:L=0:R=4:F=1:T=1000:GOSUB 720
120 COLOR 7,0,0:LOCATE 0,0:PRINT "** SUGAR **";SPC(10);"TIME";T
130 COLOR 4:LOCATE 0,19:FOR I=0 TO 30:PRINT "■";:NEXT :GOSUB 480
140 RANDOMIZE:COLOR 7,0,1:FOR I=0 TO 18 STEP 2
150 LOCATE I,5:PRINT MID$(Q$,INT(RND(1)*13+1)*2,26):NEXT
160 COLOR 7,0,0:LOCATE 0,16:PRINT "▀";:COLOR 7,0,1:PRINT "3000004"
170 COLOR 7,0,0:PRINT "▬";:COLOR 7,0,1:PRINT "30004":PRINT " 3000004"
180 COLOR 7,0,0:LOCATE 26,15:PRINT "▄▄▄▄▄"
190 COLOR 2,7:LOCATE 26,16:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒"
200 COLOR 7,0,0:LOCATE 26,17:PRINT "▀▀▀▀▀"
210 COLOR 7,0,1:LOCATE 26,18:PRINT "30004"
220 COLOR 7,0,0:FOR I=0 TO 2:LOCATE 28+I,12+I:PRINT "＼":NEXT
230 GOSUB 240:GOTO 250
240 K=$C348:POKE K,$15:V=0:RETURN
250 PICK P:IF P=$1C THEN Q=1:GOTO 280
260 IF P=$1D THEN Q=-1:GOTO 280
270 GOTO 360
280 A=PEEK(K+Q):IF (A>=0)*(A<$10) THEN 320
290 IF (A=$13)*(L=0) THEN GOSUB 600:GOTO 360
300 IF (A=$14)*(L<>0) THEN GOSUB 640:GOTO 360
310 GOTO 360
320 K=K+Q:POKE K,$15:POKE K-Q,V:V=A:IF L=0 THEN 350
330 B=PEEK(K-32):POKE K-32,L:POKE K-32-Q,U:U=B
340 IF U=F THEN GOSUB 500
350 IF V=F THEN GOSUB 520:GOTO 580
```

★お店でプログラムを入力してたら電気がパッと消えちまった。それでもねばってたら10分おきに電気がパッパッ，くっそ〜〜。（兵庫県竜野市・**井上卓也14才**）……**【影：テープにセーブしておけば編集できたのに。？？】**

```
360 F=F+1:Y=(F-1)*8:IF F>$F THEN F=1:Y=120
370 X=F*8
380 POKE X+$C003,$20:POKE X+$C004,$C:POKE X+$C005,$C
390 POKE Y+$C003,0:POKE Y+$C004,0:POKE Y+$C005,0
400 IF (L<>0)*(U=F) THEN GOSUB 500
410 IF V=F THEN GOSUB 520:GOTO 580
420 T=T-1:COLOR 7,0,0:LOCATE 25,0:PRINT T;" ":IF T>0 THEN 250
430 FOR I=1 TO 10:SOUND I*110,10:NEXT :IF  HS<SC THEN HS=SC:GOSUB 480
440 COLOR 7,1,0:LOCATE 0,22:PRINT " GAME-END ﾏﾀﾔﾙｶ? (Y/N) ":PICK P
450 IF P=$79 THEN 110
460 IF P=$6E THEN COLOR 7,0,0:CLS:TEMPO 109:POKE 0,$40:SOUND 880,20:END
470 GOTO 440
480 COLOR 7:LOCATE 18,2:PRINT "HISCORE";HS
490 LOCATE 18,4:PRINT "  SCORE";SC:RETURN
500 IF (L=$10)+(L=$11) THEN L=L+1:POKE K-32,L:RETURN
510 L=0:POKE K-32,U:RETURN
520 K=K+1:A=PEEK(K):POKE K,$16
530 IF L<>0 THEN POKE K-1,L:POKE K-33,U
540 POKE K-1,V:V=A
550 IF K>$C35E THEN POKE K,V:L=0:K=0:POKE $C39E-R,$15:RETURN
560 SOUND 1000+INT(RND(1)*1000),2:K=K+1:A=PEEK(K)
570 POKE K,$15+INT(RND(1)+1.5):POKE K-1,V:V=A:GOTO 550
580 R=R-1:IF R<1 THEN 430
590 GOSUB 240:GOTO 250
600 B=$C2DB:L=$10:U=PEEK(B):POKE B,L:RESTORE 630
610 READ E:IF E=0 THEN RETURN
620 B=B+E:A=PEEK(B):POKE B,L:POKE B-E,U:U=A:GOTO 610
630 DATA -33,31,32,32,32,0
640 B=K-32:RESTORE 680
650 READ E:IF E=0 THEN POKE B,U:GOTO 670
660 B=B+E:A=PEEK(B):POKE B,L:POKE B-E,U:U=A:GOTO 650
670 SC=SC+($13-L)*10:L=0:GOSUB 490:RETURN
680 DATA -32,-32,-32,-1,-1,31,0
690 FOR J=0 TO 2:FOR I=$21 TO $2F:Q$=Q$+CHR$(I)+CHR$($1F):NEXT I:NEXT J
700 RESTORE 740
710 FOR I=$C080 TO $C0B7:READ E:POKE I,E:NEXT
720 FOR I=$C000 TO $C07F:POKE I,0:NEXT
730 RESTORE 810:FOR I=3 TO 5:READ E:POKE $C008+I,E:NEXT :RETURN
740 DATA $ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff
750 DATA $1f,$0f,$07,$07,$cf,$ff,$ff,$ff
760 DATA $07,$03,$01,$01,$01,$03,$cf,$ff
770 DATA $ff,$7f,$3f,$1f,$0f,$07,$03,$01
780 DATA $ff,$fe,$fc,$f8,$f0,$e0,$c0,$80
790 DATA $1c,$1c,$08,$7f,$08,$08,$14,$22
800 DATA $20,$11,$d2,$fc,$d2,$11,$08,$00
810 DATA $20,$0c,$0c
820 POKE 0,0:COLOR 7,0:LOCATE 4,2:PRINT "***** SUGAR *****"
830 COLOR 6,0:LOCATE 4,4:PRINT "ｲﾄﾞｳ ｽﾙ ｷｰ"
840 COLOR 5,0:LOCATE 4,6:PRINT "[←]--ｷｰ--[→]"
850 COLOR 7,0:FOR I=0 TO 2:LOCATE 4,10+I*2
860 COLOR ,,1:PRINT CHR$($30+I),:COLOR ,,0:PRINT (3-I)*10;" ﾃﾝ":NEXT
870 COLOR 4,0:LOCATE 4,20:PRINT "** ｽﾀｰﾄ[SPC]ｷｰ **":SOUND 880,10
880 PICK P:IF P<>32 THEN 880
890 SOUND 2000,10:RETURN
```


★なぜX1のことをクロスワンと呼ぶようにしたんだ！おかげでとっても苦労するわん。（福岡県田川郡・**羽田英樹13才**）……**【一同：爆笑!!影：編集部ではX1のことをエグイと呼んでます。編：苦労するわん！】**

M5用(BASIC-I使用)
やまたのおろち

村山　聡史

はじめに

ソードM－5が発売されて何か月かがたちました。ソフトもだいぶふえましたが，「うじゃうじゃしている敵を倒す」というゲームはないので，自分で作りました。おもしろいものができたので，発表したいと思います。

遊びかた

下の方にいる勇士を左右に移動させ，右はしにいるいけにえに向かうおろちを，やりでたおします。8匹のおろちのうち，どれかがいけにえのところにいくと，ゲームオーバーになってしまいます。最初，おろちはみんな左はしにいますが，ちょこちょこ動くものや，まっすぐすすむものがいるので，そうとうむずかしいと思います。

ゲームオーバーになると，あなたのスコアとハイスコアが表示され，もしハイスコアであれば，5文字まで名前が書けます。必ず，コントロールⓍをおしてから書いてください。書きおわると「またやるかい」と表示されるので，やるならⓎを，やめるならSHIFT＋RESETを押してください。書きわすれましたが，おろちをたおすと頭の位置に胴が残り，やりがそれ以上いかなくなります。これは障害物なので，おろちが消してくれるのを待ってください。

《第1表》変　数　表

A(8)	おろちのアドレス
B(8)	A(8)の一時待避用
C(8)	しっぽのアドレス
D(11)	音楽データ
E(11)	〃
HS	ハイ・スコア
NU$	ネーム
SC	スコア
GW	ゲーム終わりのフラグ
M	勇士のアドレス
M1	Mの一時待避用
N1	やり発射のフラグ
N	やりのアドレス
x	乱数
A，B	キー入力用
TJ1	FOR　NEXT用

プログラムについて

プログラムマップや変数表，フローチャートをのせておくので，ひまとやる気のある人は解読してみてください。メモリはあと0.7Kバイトぐらいしかないので，

《第2表》プログラム・マップ

10～150	初期設定データ読み込み
170～260	おろちを動かす
270～310	勇士を動かす
320～520	やりを動かす
530～630	$死ぬ
650～780	ＥＮＤ処理
800～830	音楽データ読み込み
850～890	初期画面表示

CHECKER　FLAG

編：やまたのおろちとは，まったく新鮮なタイトルですね。

影：ゲームも，けっこうおもしろかったよ。動きも早いしね。

編：M5だったら，動きも早いんだから，アイデア勝負でユニークな作品を送ってほしいな。

Dr.D：M5のプログラムは，他機種にくらべると簡単に組めるというのが魅力だからな。

影：アイデアが欲しいという人は，私が登場するＢＢコーナーを読んでね。

編：アイデア良ければ，すべて良し！　すぐに採用しちゃうヨ!!

★創刊1周年おめでとうございます。僕は創刊号から毎月楽しく読んでます。（東京都杉並区・**宮崎豊久13才**）…
…**【編**：7月号を編集する前に届いた便りです。ウレシイなあ!!**影**：編集部は単純だからスグ喜んじゃうのだ。】

あまり大きな改造はできないと思います。このプログラムは，ＢＡＳＩＣ―Ｉでできています。

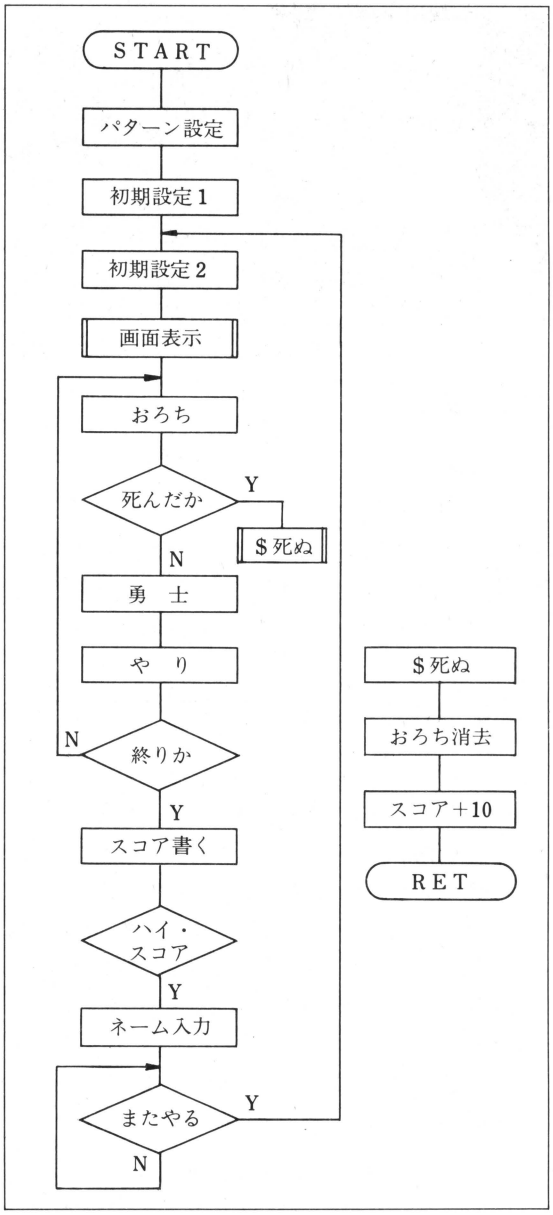
最後に

４月25日に，父がＢＡＳＩＣ―Ｇを買ってきてくれました。いろいろな命令があるので，覚えるのに時間がかかりそうです。読者の人の中で，ぼくに「Ｍ―５でこういうゲームを作ってほしい」という人は，下記の住所まで，はがきにくわしい内容をかいて送ってください。

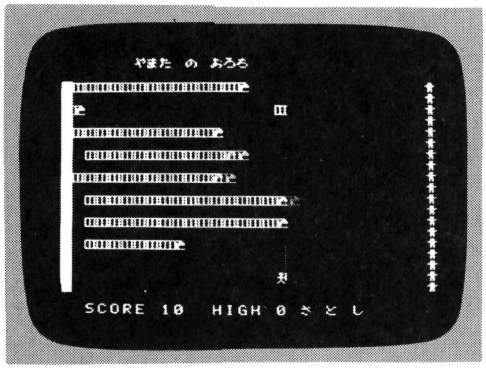
〒125 東京都葛飾区高砂３―26―６

みなさん，ベーマガにもっとＭ―５のソフトをのせよう！ぼくもがんばります。つぎの作品も期待していてください。

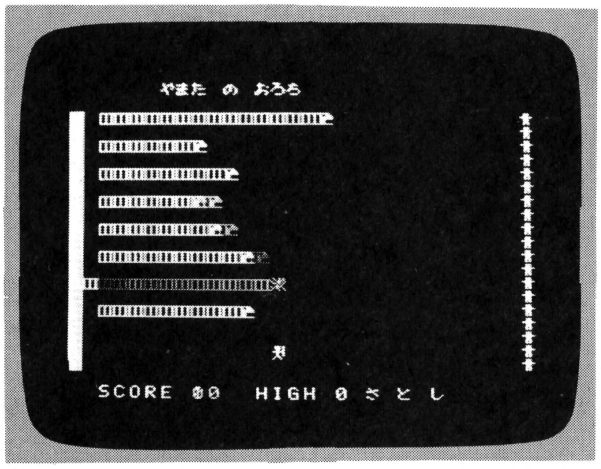
ぼくは今，ベーマガを買っていません。これがのったら買いたいと思います。米沢くん，今までどうもありがとう。Ｍ―５は，安いわりには性能がいいので，使う人がよければ，すごいゲームができると思います。ぼくは，本当にＭ―５を買ってよかったと思っています。Ｍ―５ユーザーのみなさん，どんどんソフトを発表しよう！

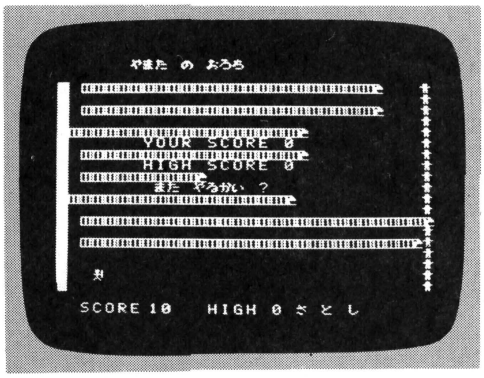


《第３図》フローチャート



◀《写真１》左右に動いてやりを投げたところ





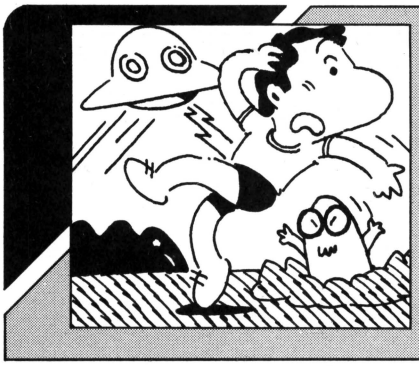
▲《写真３》おしまい

◀《写真２》当たると，おろちの首がクシャ！

★ウァー，学校があってマイコンショーに行けなかったよ。せっかくバッジをもらおうと思ったのに！だれかバッジくれ～!!（埼玉県入間郡・**吉田一樹16才**）……**【編**：残念だったネ！なんとかしなくちゃ。ネッ，編集長！**】**

```
15 dim A(8),B(8),C(8),D(11),E(11)
20 for I=1 to 3:Print "■"
30 stchr "00FC4E7F7F7070FF" to &21,I
40 stchr "00FF9292929292FF" to &23,I
50 stchr "3838FE3838282800" to &24,I
60 stchr "3A3A127E12122844" to &25,I
70 stchr "0202020202020202" to &26,I
80 stchr "4A2A9D6A14BC5289" to &27,I
90 next I:gosub 800
100 let HS=0:let NU$="さ と し"
110 let SC=0:let S=&3842:let GW=0
115 let GW=0:let Y=0
120 let M=&3A63:let M1=M:let N1=0
130 for I=1 to 8:let A(I)=S+Y*64
140 let B(I)=A(I):let Y=Y+1
150 let C(I)=A(I):next I:gosub 840
170 let I=I+1:if I>8 then let I=1
180 vPoke B(I),&23:let X=rnd(3)
190 if X>0 then goto 210
200 vPoke A(I),&20:let A(I)=A(I)-1
210 if X>0 then let A(I)=A(I)+1
220 if vPeek(A(I))=&24 then let GW=1
230 if vPeek(A(I))=&26 then goto *しゅ
240 if vPeek(A(I))<>&80 then goto 260
250 let A(I)=A(I)+1
260 let B(I)=A(I):vPoke A(I),&21
270 vPoke M1,&20:let A=inP(&36)
280 if(A=&20)*(M>&3A62)then let M=M-1
290 if(A=&40)*(M<&3A7C)then let M=M+1
300 if inP(&34)=&01 then let N1=1
310 let M1=M:vPoke M,&25
320 if N1=0 then let N=M-32:goto 510
330 vPoke N,&20:randomize
340 let N=N-32:let VP=vPeek(N)
350 if VP=&23 then let N1=0:goto 320
360 if VP=&21 then goto *しゅ
370 if N<&3822 then let N1=0:goto 320
500 vPoke N,&26:Print "■■"
510 if GW=1 then goto 650
520 goto 170
530*しゅ
540 vPoke N,&27:out &20,&90
550 out &20,&80:out &20,&27
560 for T=0 to 100:next T
570 out &20,&9F:for J=1 to 8
580 if vPeek(A(J))=&27 then let T=J
590 next J:for J=C(T)to A(T)
600 vPoke J,&20:let A(T)=C(T):next J
610 let N1=0:let SC=SC+10
620 Print cursor(2,22);"SCORE";SC
630 goto 510
650 for I=1 to 11:out &20,&90
660 out &20,&80:out &20,D(I)
670 for J=1 to E(I):next J
680 out &20,&9F:next I
690 Print cursor(7,7);"YOUR SCORE";SC
700 Print cursor(7,9);"HIGH SCORE";HS
710 if HS>=SC then goto 750
720 Print cursor(7,11);"YOUR NAME";
730 inPut NU$:let HS=SC
740 if len(NU$)>6 then goto 720
750 Print cursor(7,11);" また やるかい ?"
760 if inkey$="y" then goto 110
780 goto 750
800 for I=1 to 11:read A,B
810 let D(I)=A:let E(I)=B:next I
820 data 21,1000,27,1000,21,1000,21,1000,16,1000,17,1000,17,
1000,21,1000,21,1000,47,1000,21,1000
830 return
840 cls:for I=1 to 19:Print cursor(1,I)
850 Print "■";tab(29);"*";:next I
860 Print "■";tab(5);" やまた の おろち ";
870 Print cursor(2,22);"SCORE";SC
880 Print cursor(12,22);"HIGH";HS;NU$
890 return
```

★影さんの生年月日はS25.4.1で今年33才!!当たった？（東京都江戸川区・**安保健一14才**）……**【影**：ハズレ！しかし4月1日生れというのは気になる。**編**：4月**バカ**ですね。**影**：ムッ，なぜ**バカ**だけ強調するんだ!!**】**



M-5用(BASIC-G使用)
DEVIL'S ZONE

菊地　裕司

遊びかた

←および→のキーで，ロボットを左右に動かしながら，1でロケットをデビルに命中させてください。画面の左にＨＩ－ＳＣＯＲＥ，その隣りにＳＣＯＲＥ，そしてロボットの残り数が表示されます。

得点150点で，デビルからの爆弾落下スピードが早くなり，250点でロボットの残り数が増えます。月が画面右より消えた時に，300点以上のＳＣＯＲＥであれば，最初にもどります。得点は，すべて１匹命中するごとに10点です。

ゲームのコツ

地中よりでてきたモグラをけとばすと，月の移動する時間が遅くなります。ゲーム前半は，モグラをなるべくけとばし，得点が300点をこえるようなら，デビルを狙うようにすると良いでしょう。なお，このゲームはジョイ・パッドでも動きます。

CHECKER FLAG

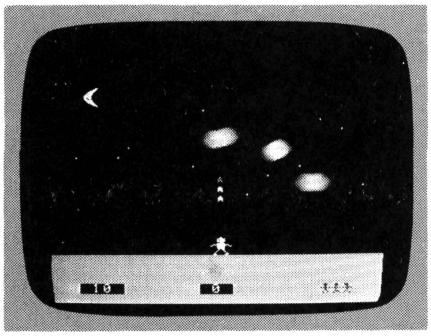
影：スゴイ!!　おどろいたネー!!　この画面を見てヨ！　まるでＡＰＰＬＥのゲームみたいだ。

編：ホ，ホントダ!!　これはＢＡＳＩＣ－Ｇで作ったものだよね。ＢＡＳＩＣ－Ｉとはちがったオモシロさが楽しめちゃうね。

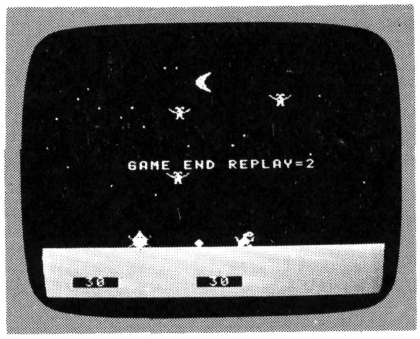
Dr.D：これなら，キャラクタに凝っても動きが遅くなるということはないな。もっとハデな動きも可能だぞ！

編集長：しかし，オドロきますねえ。こんな動きが簡単にできるようになったとは。

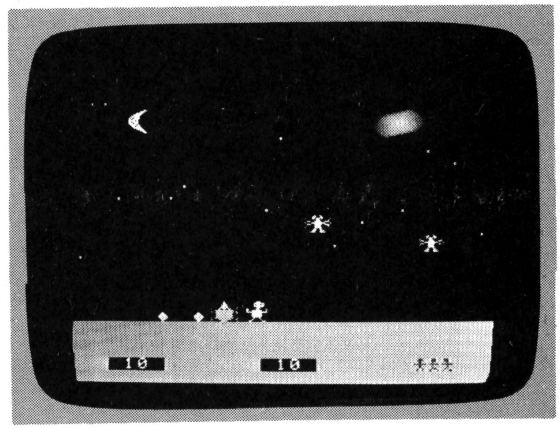
影：見て楽しくなけりゃ，ゲームじゃないもんネ！　みんな，もっともっとオモシロイ作品を送ってネ!!



◀《写真１》ミサイル発射！　地中からモグラがでてくるゾ



◀《写真３》ゲーム・オーバー。動きがスバラシイ！



▲《写真２》あやしげなふんい気になってきた！

★ＪＲ－800はどうしてＪＲ－300にしなかったんでしょうね？（北海道小樽市・**金沢芳宏15才**）……**【編**：おもしろい疑問ですネ。この答えは読者のみなさんから答えを募集します。もちろん賞品はないけどネ！**】**

```
10 Print "■■■":mag 2:console 0,0:HS=0
20 stchr "3030303030303030" to &80,6
30 stchr "0000000181800000" to &C0,7
40 stchr "4040404040404040" to &C0,8
50 stchr "000001070f1b373d" to &C1,1
60 stchr "373b1e0d07010000" to &C2,1
70 stchr "1870e0c080800000" to &C3,1
80 stchr "00008080c0e07018" to &C4,1
90 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to &C1,4
100 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to &C2,4
110 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to &C3,4
120 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to &C4,4
130 stchr "1c1c087f08081422" to &C5,3
140 stchr "4343434343434343" to &C5,6
150 stchr "000107050701073f" to 0
160 stchr "c707070204081038" to 1
170 stchr "0080e0a0e080e0fc" to 2
180 stchr "e3e0e0402010081c" to 3
190 stchr "000107050701071f" to 4
200 stchr "2727070202060406" to 5
210 stchr "0080e0a0e080e0f8" to 6
220 stchr "e4e4e0404060207" to 7
230 stchr "0000000000010303" to 8
240 stchr "0302000000000000" to 9
250 stchr "00000000080c0c0" to 10
260 stchr "c040000000000000" to 11
270 stchr "000000068541330c" to 12
280 stchr "0303030206000000" to 13
290 stchr "00000060a182ccf0" to 14
300 stchr "c0c0c040600000000" to 15
310 stchr "000002040501738f" to 16
320 stchr "0303030202060000" to 17
330 stchr "00004020a080cef1" to 18
340 stchr "c0c0c040406000000" to 19
350 stchr "000002040501038f" to 20
360 stchr "7303020204040e0000" to 21
370 stchr "00004020a080c0f1" to 22
380 stchr "cec0404020700000" to 23
390 stchr "0000000605010307" to 24
400 stchr "3343820408 1c0000" to 25
410 stchr "00000060a080c0f0" to 26
420 stchr "ccc2412010380000" to 27
430 stchr "0000000000000000" to 28
440 stchr "0000010307070301" to 29
450 stchr "0000000000000000" to 30
460 stchr "000080c0e0e0c080" to 31
470 stchr "0101030387 8d5f3f" to 32
480 stchr "1f1f1f3f4f838100" to 33
490 stchr "8080c0c0e1b1fafc" to 34
500 stchr "f8f8f8fcf2c10180" to 35
510 stchr "0001010307 0d3fdf" to 36
520 stchr "9f1f1fbfcf030001" to 37
530 stchr "0080 80c0e0b0fcfb" to 38
540 stchr "f9f8f8fdf3c08000" to 39
550 stchr "0000000302030021" to 40
560 stchr "273f0707070204 18" to 41
570 stchr "0000c0f0d0f0c084" to 42
580 stchr "e4fce0e0e0402018" to 43
590 stchr "0000000000000000" to 44
600 stchr "20111131f0303090e" to 45
610 stchr "000000001c76f6dc" to 46
620 stchr "c1e2f2fef0f0241c" to 47
630 cls:C1=3:MZ=2:SC=0
640 for A=&3A60 to &3AFF:vPoke A,&80:next A
650 for CX=25 to 27:locate CX,22:Print "な":next CX
660 for A=0 to 10:locate rnd(30),rnd(13):Print "た":next A
670 locate 1,1:Print "ちて"
```

★僕の高校にはＦＰ－1100が56台も設置してあるマイコン・ルームがあるんだぞ！金持ちだろ～。（埼玉県入間郡・**玉田正樹15才**）……**【影：ベーマガのマイコン・ルームには34種類のマイコンがある。こっちの勝ちだ!!】**

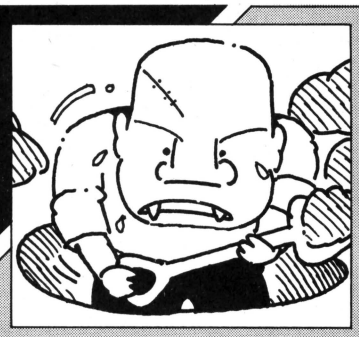
```
680 locate 1,2:Print "→と"
690 TC=0
700 erase
710 HX=120:SF=0:LY=136:R=0:R1=0:R2=0:R3=4:R4=0:R5=0
720 Pokew &7043,0
730 gosub 1550
740 play "98s1e898d8a8a898"
750 scod 10,0:scol 10,11
760 scod 11,8:scol 11,11
770 scod 13,&FC:scol 13,5
780 scod 14,&FC:scol 14,5
790 scod 15,&FC:scol 15,5
800 scod 16,28:scol 16,10
810 scod 17,28:scol 17,10
820 scod 18,28:scol 18,10
830 scod 8,32:scol 8,13
840 locate 3,22:Print:HS
850 locate 14,22:Print:SC
860 if(inkey(0)=54)+(inP(&37)=4)then HX=HX-6:sg 2,200,15:gos
ub 1180:F=-1:sg 2,,0
870 if(inkey(0)=55)+(inP(&37)=1)then HX=HX+6:sg 2,200,15:gos
ub 1180:F=1:sg 2,,0
880 if HX<0 then HX=0
890 if HX>240 then HX=240
900 loc 10 to HX,136
910 if inP(&31)=1 then SF=SF+1:if SF=1 then LX=HX
920 gosub 1040:rem tama idou
930 if status(1)=0 then gosub 1080
940 if status(2)=0 then gosub 1120
950 if status(3)=0 then gosub 1150
960 if status(0)=0 then gosub 1400
970 if R5=0 then gosub 1490
980 ATARI=coinc(11,13,15):rem atari sPrite
990 if ATARI>0 then erase ATARI:gosub 1600:LX=-100
1000 if coinc(10,16,18)>0 then goto 1740
1010 gosub 1370:gosub 1190:gosub 1220:gosub 1250:gosub 1450
1020 gosub 1870
1030 goto 860
1040 if SF<1 then return
1050 LY=LY-8:sg 1,130-LY/4,15:loc 11 to LX,LY
1060 if LY<-9 then SF=0:LY=136:sg 1,,0
1070 return
1080 if status(4)=0 then gosub 1280
1090 X1=rnd(240):Y1=rnd(100)
1100 move 13 in 1 to X1,Y1,2
1110 return
1120 if status(5)=0 then gosub 1310
1130 X2=rnd(240):Y2=rnd(100)
1140 move 14 in 2 to X2,Y2,2:return
1150 if status(6)=0 then gosub 1340
1160 X3=rnd(240):Y3=rnd(100)
1170 move 15 in 3 to X3,Y3,2:return
1180 scod 10,(R mod 2)*4:R=R+1:return
1190 R1=R1+1:if R1>30000 then R1=100
1200 if R1<100 then return
1210 scod 13,12+(R1 mod 4)*4:scol 13,9:return
1220 R2=R2+1:if R2>30000 then R2=100
1230 if R2<100 then return
1240 scod 14,12+(R1 mod 4)*4:scol 14,9::return
1250 R3=R3+1:if R3>30000 then R3=100
1260 if R3<100 then return
1270 scod 15,12+(R1 mod 4)*4:scol 15,9:return
1280 if R1<100 then return
1290 loc 16 to X1,Y1
1300 move 16 in 4 to X1,136,MZ:return
1310 if R2<100 then return
1320 loc 17 to X2,Y2
```


★おーい！7月号には“創刊1周年記念マイコン10万台が当るベーマガ大懸賞”が載るぞ!!（秋田県横手市・村田博史13才）……【編：スポンサーはもちろん村田君だよネ！みんな期待してるからネ。影：ニンジンほしい！】

```
1330 move 17 in 5 to X2,136,MZ:return
1340 if R3<100 then return
1350 loc 18 to X3,Y3
1360 move 18 in 6 to X3,136,MZ:return
1370 for A=4 to 6
1380 if status(A)=0 then erase 12+A
1390 next A:return
1400 if coinc(10,8,8)>0 then goto 1510
1410 if FL=1 then goto 1670
1420 R5=R5+1:if R5<20 then return
1430 if FF=0 then goto 1470
1440 move 8 in 0 to rnd(240),138,2:R5=0:FF=0:scol 8,13:retur
n
1450 R4=R4+1:if R4>3000 then R4=0
1460 scod 8,35+(R4 mod 2):return
1470 move 8 in 0 to rnd(240),200:FF=1
1480 goto 860
1490 if coinc(8,10,10)>0 then goto 1740
1500 return
1510 move 8 in 0 steP F,-1,1:scol 8,14:for A=0 to 10:sg 1,20
,15:next A:sg 1,,0
1520 Poke &7043,0
1530 SC=SC+10:gosub 1810:FL=1
1540 goto 860
1550 for A=13 to 15
1560 loc A to rnd(240),-rnd(40)
1570 next A
1580 loc 8 to rnd(240),200
1590 return
1600 loc ATARI to rnd(240),-20-rnd(10):scol ATARI,5
1610 for A=0 to 30:sg 1,A*30,15:next A:sg 1,,0
1620 if ATARI=13 then R1=0:scod 13,&FE
1630 if ATARI=14 then R2=0:scod 14,&FE
1640 if ATARI=15 then R3=0:scod 15,&FE
1650 LY=-9
1660 gosub 1800:return
1670 loc 8 to 200,200:FL=0:goto 860
1680 CX=CX-1
1690 locate CX,22:Print "■"
1700 C1=C1-1:if C1=0 then goto 1910
1710 return
1720 locate CX,22:Print "☆"
1730 C1=C1+1:C2=1:return
1740 scol 10,9:for A=0 to 400 steP 4:gosub 1190:gosub 1220:g
osub 1250:gosub 1450
1750 scod 10,40+A/60:sg 1,A,15
1760 next A:sg 1,,0
1770 if C2=1 then gosub 1690:else gosub 1680
1780 C2=0
1790 goto 700
1800 SC=SC+10
1810 if SC>HS then HS=SC
1820 locate 3,22:Print:HS
1830 locate 14,22:Print:SC
1840 if SC=150 then MZ=1:gosub 1940
1850 if SC=250 then gosub 1720:gosub 1950
1860 return
1870 if time>3 then view 0,0,31,14:Print "■":view:Pokew &704
3,0:locate 0,rnd(14):Print "☆":TC=TC+1
1880 if(TC=31)*(SC>290)then sg 1,,,0:Play "b8b8e16e16e16e1698
9898":for A=0 to 4000:next A:goto 670
1890 if TC=31 then goto 1910
1900 return
1910 locate 8,10:Print "GAME END REPLAY=2":sg 2,,0:sg 1,,0
1920 Play "c8f8d8e8c8c8c8"
1930 if inkey(0)=10 then goto 630:else goto 1930
1940 Play "98b898b8989898":return
1950 for A=0 to 100:sg 0,50,15:next A:sg 0,,0:return
```

M—5

★編はずっと前に「ボツ」という言葉は使わないと言ったのに，最近になって何回も使っているぞ。（埼玉県久喜市・**木村栄一14才**）……**【編**：覚えがないなあー。**影**：私は知っている。マイコンルームでボツボツってね。**】**



MZ-80K/C/E/1200用
MZ-700(SP-5030)用
DIG MONSTER

間瀬　良紀

—ゲームの内容—

3階建ての家の床に人間が穴を掘って，モンスターを落して遊ぶゲームです。

—ゲームの遊びかた

キー（左はA右はD，はしごの上りはW，下りはX）を使って人間を動かしてください。

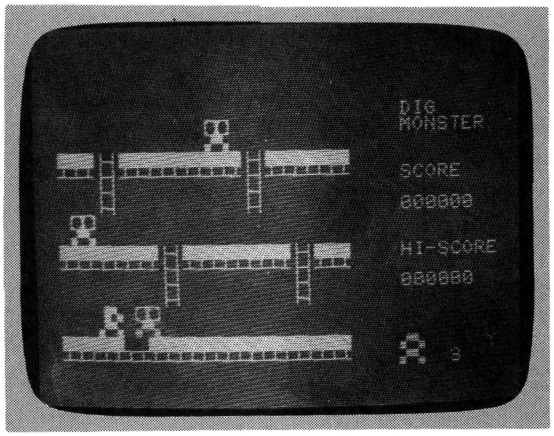
穴を掘るキーは，Sです。なお穴は，人間の向いている方向に掘れます。

ゲーム・オーバーは，人間がモンスターに当たるか，タイム・オーバー（1面は2分，クリアーするごとに10秒プラス）で，3回死んだらアウトです。

得点は，モンスターを落とすと，ランダムで点が画面に表示されます。

ボーナスは，クリアーすると 500点プラスです。

モンスターを2匹落とすとクリアーで，クリアーするごとに1匹ずつ増えます。



▲《写真1》落ちろ！モンスター！
掘った穴にさそいこむ

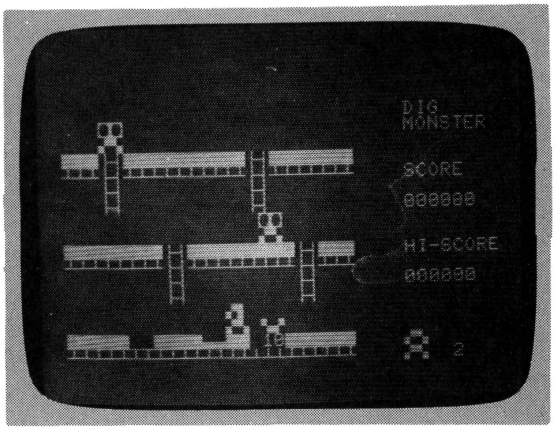
—ゲームのコツ—

このモンスターは，各階の端に行くと反対の端に出ます。よって，はじめに，両端を掘っておけば，早くおとせます。

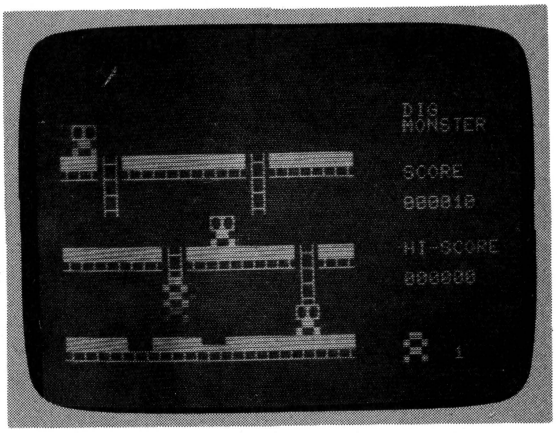
—プログラムの改造—

時間が短かいと思う人は，15行のＴＩの値を増やしてください。

それから，やってみるとわかりますが，人間の動くスピードがまったくおそい。この一つの原因は，はし



▲《写真2》やったね！モンスターが
落ちるとポイント・アップ



▲《写真3》ハシゴを登っている場面

★影さん，悪かったね。僕は13才で168cm。どうせビッグイズノーグッドさ!!（埼玉県上尾市・高橋　均13才）
……【編：ウヒャーツ，まただよ!!しかし13才で168cmとはオドロイタナ!!影：こうなりゃとことんやるか。】

ごを毎回書いているからです。力のある人は直してください。

あとキャラクタが気にいらないという人がいると思いますが，絶対かえないでください。

―おわりに―

書き忘れましたが，穴は，4回掘らなければ，かんぜんな穴になりません。

CHECKER FLAG

編：間瀬君が，自分でもスピードがおそい……といっていますが，どうにかする方法ありませんか？

Dr.D：さて，このプログラムを見ると，10行から215行までは，あまり使用していないルーチンだ。この部分をそっくりプログラムのうしろに持っていってしまうのも一つの手だ。

編：なるほど，何度もくりかえしムダなことをしないためですね。じゃ影さんももっと後に下げたほうがいいですね。

影：いいよ！わかったよ！後ろに行けばいいだろ。じゃあね～！

編集長：あのヤロー！ドアをあけて帰っちゃった。

Dr.D：よかったじゃないか。これで編集作業もスピード・アップ！さ！つぎ行こう！

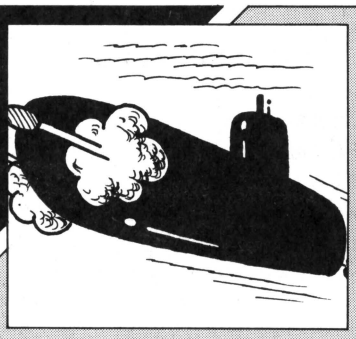
DIG MONSTERのプログラム・リスト

```
10 REM ―――――― MAIN ――――――
15 M=3:CL=2:S=0:C=0:MO=0:TI=200
20 TEMPO7:X=3:Y=18:O=4514:V=53248
30 DIM MX(3),MY(3),M$(4):TI$="000000"
35 MY(1)=6:MY(2)=12:MY(3)=18:MX(3)=20
37 FORI=1TO2:MX(I)=INT(RND(1)*19)+5:NEXT
40 K$="Ｈ■■Ｈ■■Ｈ■■Ｈ"
45 G$="■■┻":M$(1)="▀▄■▄▀"
50 REM ―――――― GAMEN ――――――
60 PRINT"■"
70 CURSOR30,5  :PRINT"DIG■■■MONSTER"
80 CURSOR30,9  :PRINT"SCORE"
90 CURSOR30,14 :PRINT"HI-SCORE"
100 CURSOR30,20:PRINTM$(1);" ";M
110 FORI=2TO25
120 CURSORI,8 :PRINT G$
130 CURSORI,14:PRINT G$
140 CURSORI,20:PRINT G$
150 NEXT:MUSIC"▀B1"
155 CURSORX,Y:PRINTM$(1)
160 CURSOR17,8:PRINTK$:CURSOR5,8:PRINTK$
180 CURSOR10,14:PRINTK$:CURSOR21,14:PRINTK$
190 CURSOR30,11:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))),6)
200 CURSOR30,16:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(H),LEN(STR$(H))),6)
215 T=VAL(TI$)
220 REM ―――――― MAN ――――――
230 M$(2)="▄▀■■▄":M$(3)="▀▄■■▄▀":M$(4)="  ■■  "
250 P = PEEK(V+(Y+2)*40+X)
255 P1= PEEK(V+(Y-1)*40+X)
260 P2= PEEK(V+(Y+1)*40+X)
270 P3= PEEK(V+(Y+2)*40+(X+1))
280 P4= PEEK(V+(Y+2)*40+(X-1))
290 P5= PEEK(V+(Y+2)*40+(X+2))
295 P6= PEEK(V+Y*40+(X+2))
300 P7= PEEK(V+Y*40+(X-1))
310 P8= PEEK(V+(Y+2)*40+(X-2))
315 P9= PEEK(V+(Y+2)*40+(X+3))
320 IF(P6=74)+(P6=108)+(P7=74)+(P7=91)GOTO 910
325 IF T>TI GOTO 910
330 POKE17828,0:GETA$
340 IF(A$="A")*(X>2)THENIF(P4=67)+(P4=30)+(P4=94) GOTO390
350 IF(A$="D")*(X<24)THENIF(P5=67)+(P5=30)+(P5=94)GOTO410
360 IF A$="W"GOTO430
370 IF A$="X"THEN IFP<>67GOTO450
375 IF A$="S"GOSUB470
380 GOTO 455
390 IF(P=67)+(P=94)+(P=30)+(P3=94)+(P3=30)GOSUB460:E=2:X=X-1
400 GOTO 455
410 IF(P=67)+(P=94)+(P=30)+(P3=94)+(P3=30)GOSUB460:E=3:X=X+1
420 GOTO 455
```

★ここに100円玉が3コ落ちてます。さあどうしますか？（神奈川県逗子市・**鳥山隆一15才**）……【**影**：決まってるさ。拾ってポケットに入れる。**編**：ワーッ，いいの？**影**：じゃどうするんだい？**編**：もちべーマガを買う!!】

```
430 IF(P2=30)+(P1=30)GOSUB460:E=1:Y=Y-1
440 GOTO 455
450 IF(P=30)+(P1=30)GOSUB460:E=1:Y=Y+1
455 CURSORX,Y:PRINTM$(E):GOTO660
460 CURSORX,Y:PRINTM$(4)
465 RETURN
470 IF X<5  THEN RETURN
475 IF X>21 THEN RETURN
480 IF E=2 GOSUB 510
490 IF E=3 GOSUB 560
500 RETURN
510 IF P8=67 THEN F=194:GOSUB540
515 IF P8=58 THEN F=217:GOSUB540
525 IF P8=126THEN F=207:GOSUB540
530 IF P8=62 THEN F=196:GOSUB540
535 RETURN
540 CURSORX-2,Y+2:PRINTCHR$(F);CHR$(F)
550 MUSIC"_C0":RETURN
560 IF P9=67 THEN F=194:GOSUB590
565 IF P9=58 THEN F=217:GOSUB590
575 IF P9=126THEN F=207:GOSUB590
580 IF P9=62 THEN F=196:GOSUB590
585 RETURN
590 CURSORX+2,Y+2:PRINTCHR$(F);CHR$(F)
600 MUSIC"_C0":RETURN
650 REM ———— MONSTER ————
660 M$="▯▯▯▯▯▬▪":M1$="  ▯▯▯  "
665 FORI=1TO3
670 U1=PEEK(V+(MY(I)+2)*40+MX(I))
680 U2=PEEK(V+(MY(I)+2)*40+(MX(I)+1))
700 Z=INT(RND(1)*2)+1
710 IF Z=1 GOTO740
720 IF(U1=60)*(U2=60)GOTO840
730 GOSUB800:MX(I)=MX(I)-1:GOTO760
740 IF(U1=60)*(U2=60)GOTO840
750 GOSUB800:MX(I)=MX(I)+1:GOTO760
760 IFMX(I)>24THENMX(I)=3
762 IFMX(I)<2THENMX(I) =23
765 CURSORMX(I),MY(I):PRINTM$
780 NEXT:GOTO160
800 CURSORMX(I),MY(I):PRINTM1$:RETURN
840 CURSORMX(I),MY(I):PRINT"  ▯▯▯▬▪▯▯▯oo"
850 FORA=35TO10STEP-1:POKEO,A:USR(68):NEXT:USR(71)
860 S1=INT(RND(1)*5)+1:S2=S1*10
870 CURSORMX(I)-1,MY(I)+2:PRINTS2
875 MUSIC"R9"
880 CURSORMX(I),MY(I):PRINTM1$;"▯▯▯▯▒▒▒"
885 MO=MO+1:IFMO=CLGOTO1000
890 S=S+S2:GOTO160
900 REM ———— MAN SINU ————
910 FORL=1TO40:OO=INT(RND(1)*200)+20
920 POKEO,OO:USR(68):NEXT:USR(71)
925 CURSORX,Y:PRINT"▬▪▯▯▯▬▪"
930 MUSIC"R7"
935 M=M-1:CURSOR33,21:PRINT;M
937 IFM=0GOTO1110
940 CURSORX,Y:PRINTM$(4)
945 CURSORMX(3),MY(3):PRINTM1$:MX(3)=20
950 X=INT(RND(1)*10)+4:Y=18
960 PP=PEEK(V+20*40+X)
970 IF PP<>67 GOTO 950
980 TI$="000000"
990 GOTO 160
1000 REM ———— CLEAR ————
1010 CL=CL+1:C=C+1:MO=0
1015 TI=TI+10:TI$="000000":S=S+500
1020 CURSOR8,12:PRINTC;" MEN CLEAR"
1040 MUSIC"▔C6D3E5CF3EDFE5CF3_ACFE_GCED_G_A_BC7R9"
1050 GOTO20
1100 REM ———— GAME OVER ————
1110 CURSOR10,12:PRINT"GAME OVER"
1120 CURSOR8,14:PRINT"TRY AGAIN [Y]"
1130 IF S>H THEN H=S
1140 GETA$:IFA$="Y"GOTO15
1150 GOTO1130
```


★MZ派の皆さん，“MZをぶっこわせ”をそのままにしてていいんでしょうか？“PCをぶっこわせ”を作ろう!!（東京都町田市・加藤　学12才）……【影：そうだ!!なんでもいいからぶっこわせ!!編：ああ編集部が—。】



MZ-80K/C/E/1200用 MZ-700(SP-5030)用 移植版 SUBMARINE GAME

吉田　孝志

はじめに

このゲームは4月号のＪＲ－100用「ミニ・サブマリン」を移植したものです。僕も，ＭＺ－1200のみじめなすき間だらけの80×40ドットでやってみようと思ったのですが，かっこ悪いし，キーボードから直接入力できないので，潜望鏡だけにしておきました。

遊びかた

ゲームのやりかたはミニ・サブマリンとまったく同じですが，一応説明します。

使用するキーは，Ⓐで浮上，Ⓩで潜水，[スペース]で魚雷発射（浮上時のみ）です。

ＯＸＹＧＥＮは酸素で，潜水すると減り，浮上すると補充されます。ＤＡＭＡＧＥは我艦の損傷の程度を表わします。レーダーは，潜水時に敵艦の位置を表示します。ＴＯＲＰＥＤＯとは魚雷のことで，定期的に5発になります。コメントについては，**第1表**を見てください。

敵から10回攻撃を受けるか，酸素がなくなると，ゲーム・オーバーです。

15隻の敵艦をみごとに撃沈すると，タイムが記録されます。また，1時間以内に撃沈しないと，おそろしいことが起こります。

プログラムについて

ＲＥＭ文と**第2表**の変数表を参考にしてください。なお，ＲＥＭ文は省略してもけっこうです。

改造について

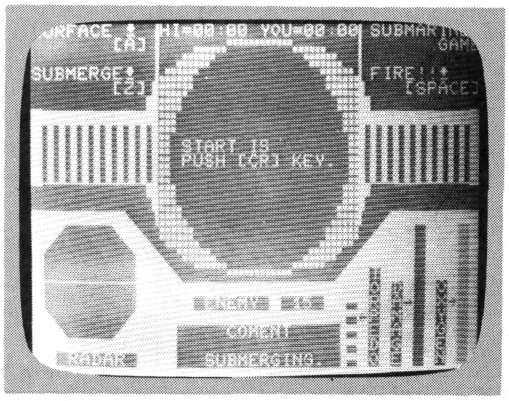
520行の×2のところを小さくすれば敵の動きが遅くなります。魚雷の的中率は33.3%にセットされていますが，1340行の 0.333の値を大きくすれば，的中率は高くなります（1にすると 100%です）。

おしまいに

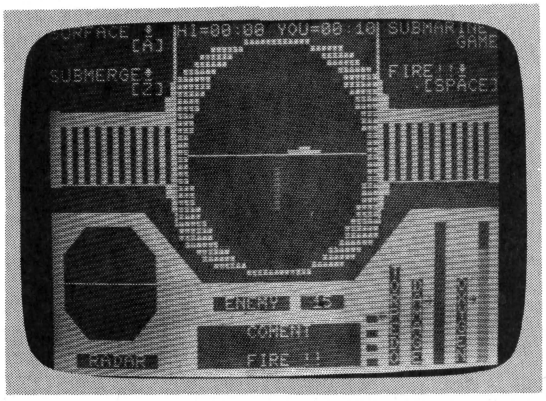
ゲームをやめたいときは[BREAK]＋[SHIFT]です。これは，いちどゲームをやめた後，再びＲＵＮさせると，画面表示に17秒もかかってしまうため，Ｅ

《第1表》コメントの説明

SUBMERGING	潜航中
FIRE!!	敵を撃て
ENEMY'S ATTACK	敵の巡回攻撃
WAS DETECTED	敵に発見された
WAS SUNK	撃沈された
WAS SUFFOCATED	窒息した
YOU ARE SEA'S HERO!	君は海の英雄だ



▶《写真1》MZにしてはガンバッタ画面だ



◀《写真2》ファイヤー！残念ハズレ！

★6月号P.111の純一君！男は軽さだぜ。なんせ14才で30kgだもんネ！（茨城県筑波郡・木下　仁14才）……【編：ベーマガは健康相談室じゃないんですけど。影：いいじゃないの。木下君！私は○○才で67kgだよ！】

《第2表》変数表

C$	↓（CHR$(127)）のマーク
A$(0)～A$(6)	魚雷の発射音のデータ
I，J，K	FOR～NEXT用
R	ゲームするのがはじめてのとき0が入り，2回目以降は1が入る
S	0のとき潜水，1のとき浮上の状態
X	敵のX座標（Y座標は常に8）
A0	敵艦数
W	魚雷の数
D	ダメージを表示するときのY座標
S5	酸素の量を表示するときのY座標
M	魚雷が用意される周期
L	敵からの攻撃の周期
N	コメント変更の周期
K$	キー操作用
TI$	タイマー
T$	タイマーのコピー
T	あなたのタイム
T1	ベストタイム，最初は5959が入っている

ND処理を入れなかったからです。なお，私のベスト・タイムは4分27秒です。無改造で挑戦してみてください。

CHECKER FLAG

影：なんだ移植か～～～。

Dr.D：影君に機種による画面構成のちがいやMUSIC文の工夫など高等テクニックを理解してほしいと思うのがまちがいのもとじゃよ!!

編：では，その移植のコツをどうぞ伝授を!!

影：ばかぁー，遊ぶだけでいいわい!!

Dr.D：よしよし，まずそのプログラムをニラメッコして，一つずつたどっていき，プログラムの横にでも意味をかいておく。つまりMAINをさがすのじゃ。アルゴリズムさえしっかりつかめば，らくらく～。アルゴリズムがわかったところで次に必要なのが，画面構成じゃよ!!グラフ用紙などに自分でまず書いてみる。位置がちがっても支障はカーソル命令だけだし，ここもただ値をかえればいいしね。

編：ベーマガデラックスには，各機種の命令表と意味が表記されてまーす。

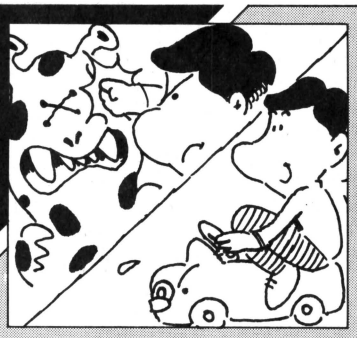
影：ちゃっかりCMして，この……!!

サブマリン・ゲームのプログラム・リスト

```
9 REM----- INITIALIZE 1 -----
10 TEMPO 7:C$=CHR$(127):T1=5959:DIM A$(6)
20 FOR I=0 TO 6
30 READ A$(I)
40 NEXT I
50 DATA "C0,"D0,"E0,"F0,"G0,"A0,"B0
99 REM----- MAKE SCREEN -----
100 PRINT"@SURFACE ";C$;"■■■[A]■■HI=00:00 YOU=00:00■SUBMARINE■■■■GAME"
110 PRINT"SUBMERGE";C$;"■■■[Z]";TAB(32);"■FIRE!!";C$;"■■■■■[SPACE]"
120 FORI=.5TO5.5:FORJ=-16TO16:K=SQR(256-J↑2)+I:SET40+K,18+J:SET40-K,18-J
130 NEXTJ,I
140 FORI=0TO3:CURSOR10,I:PRINT"▌";TAB(29);"▐":NEXTI
150 CURSOR0,5:PRINT"▗■■■■■
```

```
900 POKE 17828,0:GET K$
910 IF (K$="Z")*(S=1) THEN GOSUB 1700
920 IF (K$="A")*(S=0) THEN GOSUB 1900
999 REM----- OXYGEN -----
1000 IF S=0 THEN CURSOR 38,S5:PRINT" ":S5=S5+0.1
1010 IF S=1 THEN CURSOR 38,S5:PRINT"▒":S5=S5-0.1:IF S5<14 THEN S5=14
1099 REM----- SHIP'S ATTACK -----
1100 L=L+1:N=N+1
1110 IF N=5  THEN CURSOR 13,23:PRINT"\   FIRE !!   ":USR(62)
1120 IF N<50 THEN 1210
1130 IF N=50 THEN CURSOR 13,23:PRINT"ENEMY'S ATTACK":USR(62)
1140 IF ((S=1)*(L>=15))+((S=0)*(L>=70)) THEN L=0:GOSUB 1500
1160 IF N<150 THEN 1210
1170 IF N=150 THEN CURSOR 13,23:PRINT" WAS DETECTED.":USR(62)
1180 IF ((S=1)*(L>= 3))+((S=0)*(L>=10)) THEN L=0:GOSUB 1500
1200 IF N>=200 THEN N=0
1210 GOTO 2100
1298 REM+++++ SUB +++++
1299 REM----- TORPEDO SUB -----
1300 FOR I=16 TO 10 STEP -1
1310 CURSOR 19,I:PRINT"▮ ":MUSIC A$(I-10):CURSOR 19,I:PRINT"  ":NEXT I
1320 IF (X=18)+(X=19) THEN 1340
1330 RETURN
1340 IF RND(1)>0.333 THEN 1420
1350 FOR I=0 TO 255 STEP 5
1360 POKE 4514,I:USR(68)
1370 CURSOR X,8:PRINT"▚▞"
1380 CURSOR X,8:PRINT"▚▞"
1390 CURSOR X,8:PRINT"  "
1400 NEXT I:USR(71):X=12:A0=A0-1
1410 CURSOR 22,19:PRINT SPC(-(A0<10));A0
1420 RETURN
1499 REM----- SHIP'S ATTACK SUB -----
1500 FOR I=10 TO 16
1510 IF PEEK(53248+(X+1)+(I)*40)<>0 THEN MUSIC A$(I-10):GOTO 1530
1520 CURSOR X+1,I:PRINT"▮ ":MUSIC A$(I-10):CURSOR X+1,I:PRINT" "
1530 NEXT I
1540 IF (X<>18)*(X<>19) THEN RETURN
1550 FOR I=0 TO 255 STEP 5
1560 POKE 4514,I:USR(68)
1570 CURSOR 19,16:PRINT"▚▞"
1580 CURSOR 19,16:PRINT"▚▞"
1590 CURSOR 19,16:PRINT"  "
1600 NEXT I:USR(71):D=D-1
1610 CURSOR 34,D:PRINT"▒";
1620 RETURN
1699 REM----- SUBMERGE SUB -----
1700 S=0
1710 CURSOR 12,9:PRINT"                ":CURSOR 12,8:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1720 MUSIC"R4"
1730 CURSOR 12,8:PRINT"                 ":CURSOR 13,7:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1740 MUSIC"R"
1750 CURSOR 13,7:PRINT"               ":CURSOR 13,6:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1760 MUSIC"R"
1770 CURSOR 13,6:PRINT"               ":CURSOR 14,5:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1780 MUSIC"R"
1790 CURSOR 13,5:PRINT"               ":CURSOR 14,4:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1800 MUSIC"R"
1810 CURSOR 14,4:PRINT"             ":CURSOR 15,3:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1820 MUSIC"R"
1830 CURSOR 15,3:PRINT"           ":CURSOR 16,2:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1840 MUSIC"R"
1850 CURSOR 16,2:PRINT"         "
1860 MUSIC"R"
1870 RETURN
1899 REM----- SURFACE SUB -----
1900 S=1
1910 CURSOR 16,2:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1920 MUSIC"R4"
1930 CURSOR 16,2:PRINT"         ":CURSOR 15,3:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1940 MUSIC"R"
1950 CURSOR 15,3:PRINT"           ":CURSOR 14,4:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1960 MUSIC"R"
1970 CURSOR 14,4:PRINT"             ":CURSOR 13,5:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
1980 MUSIC"R"
1990 CURSOR 13,5:PRINT"               ":CURSOR 13,6:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
2000 MUSIC"R"
2010 CURSOR 13,6:PRINT"               ":CURSOR 13,7:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
2020 MUSIC"R"
2030 CURSOR 13,7:PRINT"               ":CURSOR 12,8:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
2040 MUSIC"R"
2050 CURSOR 12,8:PRINT"                 ":CURSOR 12,9:PRINT"▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
2060 MUSIC"R"
2070 RETURN
2099 REM+++++ END +++++
2100 IF D=14 THEN 2150
2110 IF S5>23.1 THEN 2160
2120 IF A0=0 THEN T$=TI$:T=VAL(T$):GOTO 2190
2130 IF VAL(TI$)>005959 THEN BYE
2140 GOTO 500
2150 CURSOR 13,23:PRINT"   WAS SUNK.  ":GOSUB 1700:GOTO 2170
2160 CURSOR 13,23:PRINT"WAS SUFFOCATED";
2170 CURSOR 13,22:PRINT"SOS! SOS! SOS!";
2180 FOR I=1 TO 100:USR($3E78):NEXT I:GOTO 2220
2190 CURSOR 13,22:PRINT"YOU ARE▒▒▒▒▒▒▒▒   SEA'S HERO!";
2200 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 20:POKE 4514,J:USR(68):NEXT J,I:USR(71)
2210 IF T<T1 THEN T1=T:CURSOR 14,0:PRINT MID$(T$,3,2);":";RIGHT$(T$,2)
2220 MUSIC"R9R"
2230 CURSOR 12,8:PRINT" TRY AGAIN ?    "
2299 REM----- GAME START! -----
2300 CURSOR 12,9:PRINT" PUSH [CR] KEY. "
2310 GET K$:IF K$=CHR$(102) THEN MUSIC"T=A4R9R":GOTO 2330
2320 GOTO 2310
2330 CURSOR 12,8:PRINT"                "
2340 CURSOR 12,9:PRINT"                "
2350 IF R=0 THEN R=1:RETURN
2360 CURSOR 0,13:GOTO 180
```


★このたびはご購入いただき，ありがとうございます。今月も内容豊富でお送りします。ピンポーン！（東京都東大和市・**藤島弘司17才**）……**【編**：これは音声合成装置の声かな？**影**：いいえ天の声ですヨ，きっと！**】**



MZ-700(HU-BASIC)用
ALIEN退治！ミニミニ・ドライブ

渡辺　高嗣

ALIEN退治

ブロックくずしのフィーリングで，1分以内でどれだけ多くのエイリアン〝☺〟に体当たりできるか，というゲームです。

スペースキーで自機〝🚗〟の進行方向がランダムに変わります。(自機が故障しているため)壁に当たると，今きた方向にはね返ります。

ミニミニ・ドライブ

車〝🚙〟を壁にぶつからないようにあやつってください。車が進むごとに1点加算されます。壁以外に障害物はないのですが，100点ごとに道の幅が狭くなっていくのでスリルがあります。500点でゴール・インです。500点になった瞬間に壁にぶつかってはいけません。

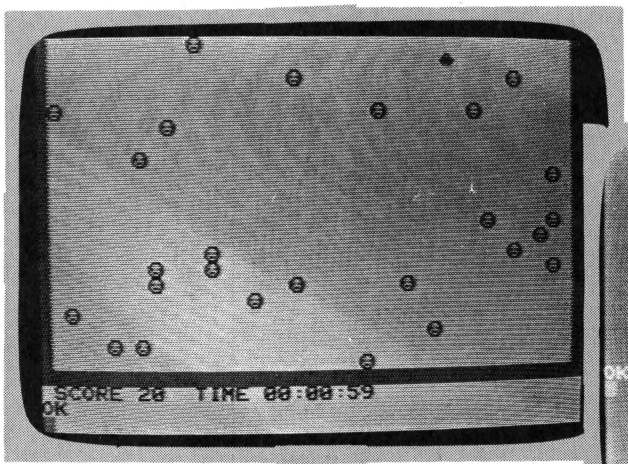
なお，道路がうまく表示されないときは，ダイレクトで，CONSOLE 0，25，0，40 CR と入れてください。キーはカーソルコントロールの←と→です。

参考にしたもの

- ベーマガ　4月号
- RAM　'83　4月号165ページ「終わりに」の内容
- MZ－700　オーナーズマニュアル
- Hu－BASIC　アプリケーションプログラム

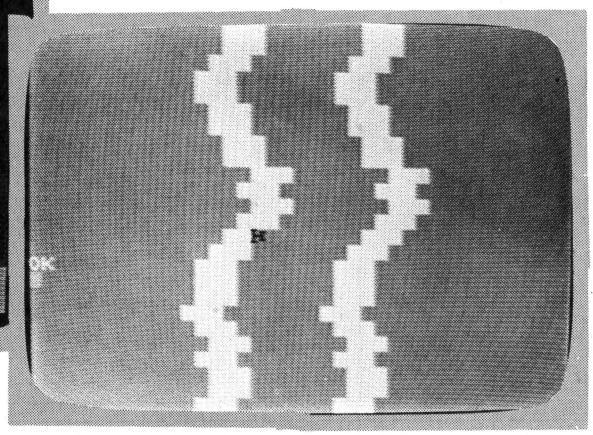
《第1表》ALIENのプログラム構成

10	初期設定値
20	データ
30〜50	画面設定
60	キーイン処理
70	ぶつかり判断
80	表示，ゲームオーバー判断
90	GAME　OVER



《写真1》目まぐるしく動くUFOにビックリ！

《写真2》オーソドックスだが，けっこう楽しめる



★エラーの「ピー！」が快感でわざとめちゃくちゃ打ってしまう。こんな経験ありません？（北海道川上郡・**堀尾史雄13才**）……**【影**：ない！（ピー！）**編**：ほらウソがバレた！**影**：私が悪かった(ピー！)。】

《第2表》ミニドライブのプログラム構成

10	初期設定値
20	画面設定
30 40	道路表示
50 60	自動車移動
70	ゲームオーバー判断
80	スコア表示

CHECKER FLAG

編：ドッ，ドッDr.D！オバケプログラムや〜。

影：どないしたんや編ちゃん。

編：ＡＬＩＥＮのプログラムだけど，ＳＣＯＲＥやＴＩＭＥの表示プログラムしかなく，ＵＦＯの位置がないんどすえ。

Dr.D：エーかげんにせい！まともにしゃべれべれんのかっかっか。オット，こっちまでおかしくなりにけり。さて，これはＭＺ特有のやりかたの一つなのじゃ。Ｖ－ＲＡＭに表示のすべてをまかせているんだ。60〜70行を見てほしい。こうするとスピードもでるし，メモリも食わないですむ。

編：つぎのミニミニ・ドライブもかなりのショート・プログラムですね。

Dr.D：30〜40行で道路を作っているが，ここは軽くランダムでおさえておる。感心したのは50行のxの指定式だ。カーソル代用命令をうまく使っている。それと70行のＩＦ文だが……。

編：あれ？＝がない。

Dr.D：これはこれでよい。論理判定文なのだ。0ならば無視，－1ならば行くということになる。

編：なるほど。ありがとうございました。

〈静岡県富士市　前田邦雄14才〉

《リスト1》ＡＬＩＥＮ退治のプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:DIMD(7):FOR I=0 TO 7:READ A:D(I)=A:NEXT:B=53747!:D=-39:PLAY7,"R0"
20 DATA,-41,-40,-39,-1,1,39,40,41
30 CLS:FOR I=0 TO 23:PRINTSTRING$(40,"▒");:NEXT
40 FOR I=1 TO 22:LOCATE1,I:PRINTSPC(38);:NEXT:FOR I=1 TO 30:POKE53248!+INT(RND*3
8)+1+(INT(RND*22)+1)*40,207:NEXT
50 POKEB,199:LOCATE1,24:PRINT"SCORE";TAB(11);"TIME";:TIME$="00:00:00"
60 K$=INKEY$(0):IF K$=" " THEN D=D(INT(RND*8))
70 POKEB,0:B=B+D:P=PEEK(B):IF P=90 THEN D=-D:B=B+D:PLAY"G" ELSE IF P=207 THEN S=
S+10:PLAY"+C":LOCATE6,24:PRINTS;
80 POKEB,199:LOCATE16,24:PRINTTIME$;:IF TIME$<"00:01:00" GOTO60
90 FOR I=1 TO 5:PLAY"C#CD#DEF#FG":NEXT:PLAY"+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C
```

《リスト2》ミニ・ミニ・ドライブのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:PLAY 7:X=16:W=10:S$="-C2+C-C+C-C+C-C+C-C+C":G$="C1CDEFGAB+CR"
20 CLS:FOR I=0 TO 24:LOCATEW,I:PRINT"▒▒";SPC(7);"▒▒";:NEXT
30 W=W+RND*3.2-1.6:W=W-(W<1)+(W>25)
40 LOCATE0,0:PRINTCHR$(15);:LOCATEW,0:PRINT"▒▒";SPC(7-S¥100);"▒▒";:BEEP1
50 LOCATEX,14:PRINT" ";:K$=INKEY$(0):X=X+(K$="→")-(K$="←"):BEEP0
60 P=PEEK(53768!+X):LOCATEX,13:PRINTCHR$(98);:S=S+1
70 IF P THEN COLOR2:LOCATEX,13:PRINTCHR$(97):PLAY S$ ELSE IF S>499 THEN COLOR4:L
OCATEW+2,0:PRINT"GOAL":PLAY G$,G$,G$ ELSE30
80 COLOR5:PRINT"SCORE=";S:COLOR7:END
```

★ベーマガは発売したらスグに買いに行こう。数日してからだともう本屋さんが返品している。僕の体験レポートでした。（宮城県仙台市・**大塚雅弘15才**）……**【編**：返品じゃなくて売切れだよ！**影**：編貧じゃないの？**】**

MZ-80B/2000(G-RAM使用)用

TANK GAME. 2

松島　慶太

●STORY

2月号で，敵陣深く入り込んだTANKは，とうとう，敵の親玉と一騎打ちをすることになった。……

●ゲームのしかた

RUNして，説明がでます。6で右，4で左に90°まわります。オート・リピートがかかっていますので，気をつけないと回りっぱなしとなります。SPACEで，タマが発射されます。

敵も，こっちの動きについてきて，ねらってタマもうちます。敵のみワープできます。

タマで撃ちおとしたほうが勝ちです。

●プログラムの内容

少し長いようですが，敵の動きは乱数で，XとYのどちらかの座標が敵と重なれば敵は自分をねらってきます。変数はゴチャゴチャしているので，はっきり撃ってください。

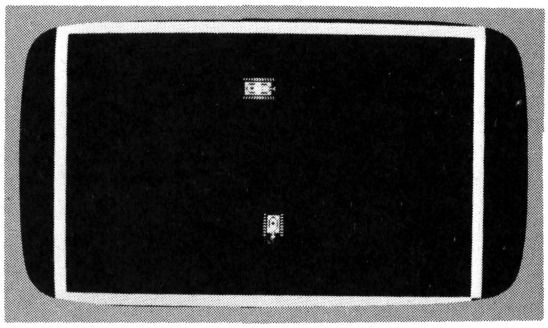
●改造

具体的には本人もわかりませんが，TIMEや地雷や障害をおいてもいいでしょう。

●最後に

キャラはすべて2月号のTANK　GAMEから借りています。言いわすれましたが，場面のはしに，へんなものが写りますが，少しバグで，ゲームそのものに影響ありません。

参考：ベーマガ2月号「TANK　GAME」溝渕昌之作（ありがとうございました）。



▲《写真1》油断できず，スリル満点！

★CHECKER FLAG

編：これどうですか？

Dr.D：ハッキリ言って，キャラのおもしろさで救われていると思う。プログラミングにもう一工夫してほしかった。

編：それにしても2月号の溝渕君のキャラクタはうまくできてますね。

Dr.D：絵のうまい人は，ゲーム作りに有利なことは確かじゃな。

▼TANK　GAME. 2のプログラム・リスト

```
  5 DATA 0,0,1,0,0,1,-1,0,0,-1,0,0,0,0,8,0,0,8,16,8,16,8
 10 DATA170,170,0,127,112,111,93,88,93,111,112,127,0,170,170,0,170,170,0,248,56,
216,225,255,225,216,56,248,0,170,170,0
 20 DATA 192,31,220,27,215,22,212,22,215,23,219,29,221,1,193,3,6,240,118,176,214
,208,86,208,214,208,182,112,118,0,6,128
 30 DATA 85,85,0,31,28,27,135,255,135,27,28,31,0,85,85,0,85,85,0,254,14,246,186,
26,186,246,14,254,0,85,85,0
 40 DATA3,193,1,221,29,219,23,215,22,212,22,215,27,220,31,192,128,6,0,118,112,18
2,208,214,208,86,208,214,176,118,240,6
 45 DATA128,103,59,116,56,102,64,202,80,104,62,183,92,103,32,28,3,206,188,25,88,
54,12,77,148,20,110,89,182,231,238,114
 50 DIMTA$(4),HX(4),HY(4),EX(4),EY(4),ET(4):H=1:TEMPO7:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
 55 FORI=0TO4:READ A,B:HX(I)=A:HY(I)=B:NEXTI:POKE$952,0
 56 FORI=1TO4:READ A,B:EX(I)=A:EY(I)=B:NEXT
 57 FORI=1TO4:READ A:ET(I)=A:NEXT
 60 FORI=1TO4:FORJ=1TO32:READ A:TA$(I)=TA$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
 65 FORI=1TO32:READA:D$=D$+CHR$(A):NEXTI
```

★友人がMZ－K2Eでバックギャモンをやってたら，急にうしろの方から煙がモクモクと……。（京都府向日市・木下秀昭13才）……【**影**：意味がわからないヨー！**編**：わからないけどまあいいかな？**編集長**：イイトモ!!】

```
70 GRAPHI1CO1: E$=STRING$(CHR$(0),16):GOSUB 2000
80 REM  ----- start      -----
90 REM  -----  I VOVE ME-----
100 GRAPHI1,C,O1:X=5:Y=5:M=25:N=15:TT$=TA$(3):I=3
110 GET A$
115 IF A$="6"THENH=H+1:IFH=5THENH=1
120 IF A$="4"THENH=H-1:IFH=0THENH=4
125 FORC=1TO2: IF D=1 THEN GOSUB210 :GOTO130
127 IF A$=" "THEN GOSUB 200
130 NEXTC: X=X+HX(H):Y=Y+HY(H)
140 POSITION OX*8+EX(H), OY*8+EY(H):PATTERN-ET(H),E$
150 OX=X:OY=Y
160 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,TA$(H):GOTO 250
190 REM -- Ball
200 TX=(X+1+HX(H)*2)*8:TY=(Y+1+HY(H)*2)*8:D=1:TA=HX(H):TB=HY(H)
210 IF (TX/8=M+1)*(TY/8=N+1)THEN 800
220 IF(TX<8)+(TX>312)+(TY<8)+(TY>192)THEN D=0:RETURN
225 LINE TX,TY,TX-TA,TY-TB: MUSIC"+CO":BLINETX,TY,TX-TA,TY-TB
230 TX=TX+TA*8:TY=TY+TB*8:RETURN
240 REM ------    TEKI
245 REM ------          HYOJI
250 IF RND(1)>.7THEN I=I+INT(RND(1)*2)*2-1
260 IF I=5THEN I=1
270 IF I=0THEN I=4
280 IF Y=N THEN I=SGN(M-X)*1+2
290 IF X=M THEN I=SGN(N-Y)*1+3
300 FORC=1TO2:IF E=1 THEN GOSUB 370:GOTO320
310 IF RND(1)>0.8 THEN GOSUB 360
320 NEXTC: M=M+HX(I):N=N+HY(I)
330 POSITION XO*8+EX(I),YO*8+EY(I):PATTERN -ET(I),E$
340 XO=M:YO=N
350 POSITION M*8,N*8:PATTERN -16,TA$(I):GOTO410
355 REM  ---ball ....2
360 AT=HX(I):BT=HY(I):XT=(M+1+AT*2)*8:YT=(N+1+BT*2)*8:E=1
370 IF (XT/8=X+1)*(YT/8=Y+1)THEN 1000
380 IF(XT<8)+(XT>312)+(YT<8)+(YT>192)THEN E=0:RETURN
384 LINE XT,YT,XT-AT,YT-BT:MUSIC"+BO":BLINE XT,YT,XT-AT,YT-BT
390 XT=XT+AT*8:YT=YT+BT*8:RETURN
400 REM ---
401 REM ---  GAMEN
402 REM ---
410 IF (TX/8=M+1)*(TY/8=N+1)THEN 800
420 IF(ABS(X-M)<2)*(ABS(Y-N)<2)THEN1000
460 IF (X=0)+(X=38)+(Y=0)+(Y=23)THEN 1000
470 IF M=0 THEN M=37 :GOTO510
480 IF M=39 THEN M=1  :GOTO510
490 IF N=0 THEN N=22 :GOTO510
500 IF N=23 THEN N=1  :GOTO510
510 GOTO110
800 POKE$952,166:REM COMPUTER
810 POSITION M*8,N*8:PATTERN-16,D$
820 MUSIC "-C3-D-F-E-G-A-E-B"
830 CURSOR 10,5:PRINT" ﾏｲﾘﾏｼﾀ."
840 TEMPO4:MUSIC"C3DE6D3CR3C3DEDC7D9"
850 CURSOR 10,10:PRINT"REPLAY (Y/N)?"
860 GET A$
870 IF A$="Y"THEN RUN
880 IF A$="N"THEN CONSOLEC40:END
890 GOTO860
1000 POKE$952,166:REM JIBUN
1005 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,D$
1010 TEMPO4: MUSIC"-D2-D-D1-D2-F4-E1-E-D-D-#C-D2
1020 CURSOR5,5:PRINT"ﾏｲｯﾀｶ! computer ﾊ ﾂﾖｲﾉﾀﾞ。
1030 CURSOR 10,10:PRINT"REPLAY (Y/N)?"
1040 GET A$
1050 IF A$="Y"THEN RUN
1060 IF A$="N"THEN CONSOLEC40:END
1070 GOTO1040
2000 REM DEMO
2010 CONSOLEC40,S0,24,N:PRINTCHR$(6);STRING$(CHR$(30),40);
2020 FORI=1TO23:PRINTCHR$(30);SPACE$(38);CHR$(30);:NEXT
2030 PRINTSTRING$(CHR$(30),39);:CURSOR0,0
2040 CURSOR10,2:PRINT"◆◆◆ TANK GAME ---2  ◆◆◆
2050 CURSOR 5,5:PRINT" ｱﾅﾀﾊ TANK ﾃﾞ ﾃｷﾉ ｵﾔｶﾀﾉ
2060 CURSOR 5,7:PRINT"ﾄｺﾛﾍ ﾂｷﾏｼﾀ。ｵﾔｶﾀﾄ ｲｯｷｳﾁ ﾃﾞｽ。
2070 CURSOR 7,10:PRINT"[SPACE]..ﾀﾏ ﾊｯｼｬ!!
2075 CURSOR 5,13:PRINT"LEFT [4]——[6] RIGHT
2080 CURSOR 10,17:PRINT"PUSH ANY KEY TO START"
2090 GET A$:IF A$=""THEN 2090
2100 FORI=1TO23:CURSOR 1,I:PRINTSPACE$(38);:NEXT
2130 RETURN
50070 DATA128,103,59,116,56,102,64,202,80,104,62,183,92,103,32,28,3,206,188,25,
88,54,12,77,148,20,110,89,182,231,238,114
```

★IF/THEN/IF/THEN!!どうだDr.D, まいったか!? (奈良市・**松田卓己12才**)……**【Dr.D**:松田君/先月号のCHECKER FLAGをヒントにしたな。しかし, ワタシの勝ちだ/キミのはおそい/】

MZ-2000用(G-RAM使用)

スター・ウォーズ・ファイト

寺戸　伴光

①内容，ゲーム・ストーリー

映画“ＳＴＡＲ　ＷＡＲＳ”の主人公たちがデス・スターから脱出するシーンのゲーム化のつもりです。

②遊びかたと操作方法

画面中央下にある砲台（せこい！手抜き！）を回転させて，飛来してくる敵戦闘機をビームでやっつけるという単純なゲームです。

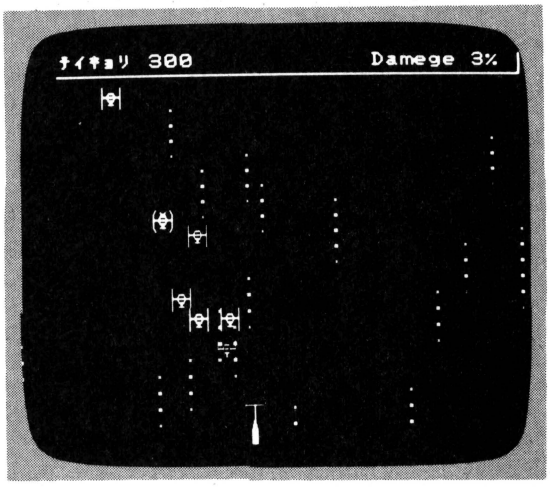
操作方法は砲台をＫＥＹ4と6で↘↙に回転させ，5でビームを発射します。また，ビームを発射している間，スペース・バーを押すと射つのをやめます。

ビームの射程距離（長さ，倍率）はＡ～Ｌの横ならびのキーで切替えます。

各倍率はつぎのとおりです。

Ａ＝300，Ｓ＝250，Ｄ＝200，Ｆ＝200，Ｇ＝150，Ｈ＝100，Ｊ＝80，Ｋ＝40，Ｌ＝30

ビームの先端が敵機に当ると爆発し，得点が５点得られます。１機だけスタイルがちがう機がありますがこれに当ったときの得点は10点です。



▲実行画面

ダメージが10％になるとゲーム・オーバーです。また，敵機をすべて爆破すると，しばらく１機もあらわれてきませんが，これはバグではありません。かならずあらわれますから待っていてください。

③改造

敵機の動きは２とおりで，動きをおそくしたいときは1020と1030行の±0.4を小さく（±0.4～±0.15），1610行の40を小さく（40～10），また，回転砲台は220，230行の0.4を0.6～0.1ぐらいの間で調節してやってください。

敵機の数を自由にだすために，配列とＦＯＲ～ＮＥＸＴ文を使用しています。だから順番がくるまで動けない！つまりのろいのだ。

④最後に

キー操作はたいへんですが，単純なゲームです。ヒマな人はプログラムしてみてください。ではさようなら。おやすみなさい。

CHECKER FLAG

編：こ，こりゃオモロ。

影：いや～，指がいそがしいけれど，けっこう楽しめそうだね。やらせてよ！

編：これは私の仕事！影さんのように「ゲーム・センターだとお金がかかるからマイコン・ルームに行こう」なんていう根性の人はダメ！

影：そんなこといわないでやらせてよ。

編：じゃ，画面の写真を撮るから影さんがゲームをしてね。さっどうぞ！

影：さて，いくゾー！あいゃ？ゲーム・オーバーか。よしもう一度……。あれ？

編：しまいにはドツクゾ！エンド画面ばかりじゃ記事にならないの！

影：ワ・悪かった。も１回だけたのむ。

Dr.D：いつまでもジャレてなさい!!

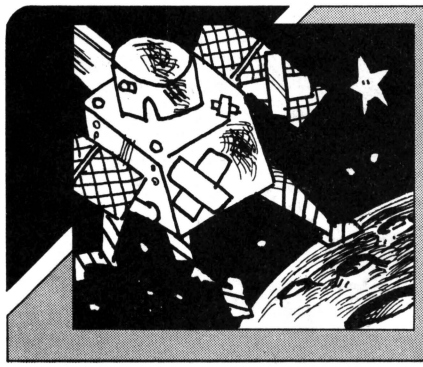
★Ｘ１を買った。おやじはＢＩＧな電卓だななどといってます。(北海道帯広市・**河瀬擴智23才**)……【**影**：さすがデッカイドーだネ！**編**：笑ってはいけません。Dr.も昔は電気ソロバンと言ってたんですから。】

```
10 DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
20 B$=STRING$(CHR$(0),36):C$=CHR$(0)
30 FF=300:DIM X(5),Y(5),T(5),F(5),Z$(5),B$(5)
40 CONSOLE C40:TEMPO 6:CURSOR 5,8:PRINT"Long long ago .."
50 CURSOR 5,11:PRINT"In a galaxy far far away .....":GOSUB 9000
60 CONSOLE C40,S2,24,GH:GRAPH I1,C,01:POKE$952,0
70 CURSOR 2,0 :PRINT"|";SPACE$(34);"|":CURSOR 2,1:PRINT"└";STRING$("ー",34);"┘"
80 CURSOR 4,0:PRINT"ｼｬﾃｲｷｮﾘ":GOTO 4000
200 REM ——MAIN.————————
205 REM
210 GET A$
220 IF A$="4" THEN R=R-0.4
230 IF A$="6" THEN R=R+0.4
240 IF A$="5" GOSUB 3000
270 X1=COS(R)*10+300     :Y1=SIN(R)*5+180
280 X2=COS(R+0.8)*14+300:Y2=SIN(R+0.8)*7+180
290 X3=COS(R+π)*10+300   :Y3=SIN(R+π)*5+180
300 X4=COS(R+2.3)*14+300:Y4=SIN(R+2.3)*7+180
310 X5=COS(R+4.2)*22+300:Y5=SIN(R+4.2)*11+180
320 X6=COS(R+5.2)*22+300:Y6=SIN(R+5.2)*11+180
330 LINE X6,Y6,X2,Y2,X1,Y1,X3,Y3,X4,Y4,X5,Y5
340 BLINE X6,Y6,X2,Y2,X1,Y1,X3,Y3,X4,Y4,X5,Y5
350 CURSOR RND(1)*38,24:PRINT"."
400 IF A$="A" THEN FF=300
410 IF A$="S" THEN FF=250
420 IF A$="D" THEN FF=200
430 IF A$="F" THEN FF=150
440 IF A$="G" THEN FF=100
450 IF A$="H" THEN FF=80
460 IF A$="J" THEN FF=60
470 IF A$="K" THEN FF=40
480 IF A$="L" THEN FF=30
490 CURSOR 11,0:PRINT FF;" ":POSITION 295,180:PATTERN -20,G$
500 RETURN
1000 REM ——MOVE.PATTERN-1————
1010 REM
1020 D=INT(RND(1)*5)+1:Z1=2.6:Z2=7.5:Z3=0.40
1030 D1=INT(RND(1)*2)+1:IF D1=1 THEN Z1=7.5:Z2=2.6:Z3=-0.40
1050 FOR A=1 TO D:T(A)=(RND(1)*200)+20:NEXT
1060 FOR A=1 TO D:F(A)=RND(1)*1:NEXT
1100 FOR S=Z1 TO Z2  STEP Z3
1120 FOR A=1 TO D
1130 IF (X(A)>0)*(X(A)<600)*(Y(A)>0)*(Y(A)<190) THEN POSITION X(A),Y(A):PATTERN
-12,B$(A)
1150 X(A)=COS(S+F(A))*T(A)+300:Y(A)=SIN(S+F(A))*T(A)+150
1160 IF (X(A)>0)*(X(A)<600)*(Y(A)>0)*(Y(A)<190) THEN POSITION X(A),Y(A):PATTERN
-12,Z$(A)
1170 IF (X(1)>0)*(X(1)<600)*(Y(1)>0)*(Y(1)<190) THEN POSITION X(1),Y(1):PATTERN
-12,X$
1200 GOSUB 200
1250 H=INT(RND(1)*3)+1:IF H=1 GOSUB 2000
1300 NEXT A,S:GOTO 4000
1500 REM ——MOVE.PATTERN-2————
1510 REM
1530 D=INT(RND(1)*5)+1
1600 FOR A=1 TO D:X(A)=RND(1)*600:Y(A)=0:NEXT
1610 FOR A=1 TO D:F(A)=(RND(1)*40)+10:NEXT
1650 FOR A=1 TO D
1670 IF Y(A)<190 THEN POSITION X(A),Y(A):PATTERN -12,B$(A)
1680 Y(A)=Y(A)+F(A)
1690 IF Y(A)<190 THEN POSITION X(A),Y(A):PATTERN-12,Z$(A)
1700 IF Y(1)<190 THEN POSITION X(1),Y(1):PATTERN-12,X$
1710 GOSUB 200
1720 H=INT(RND(1)*4)+1:IF H=1 GOSUB 2000
1730 IF Y(D)>190 GOTO 4000
1740 NEXT A:GOTO 1650
2000 REM ———ATTACK—1————————
2010 REM
2020 A=INT(RND(1)*D)+1
```

★Dr.Dって，デバッグ博士の意味なんですね。いままでドスケベ博士だと思ってた！（愛知県豊川市・**竹本格久13才**）……**【Dr.D：失礼な!!影：失礼な！Dr.はベーマガのスターなんだぞ。ねっドケチ博士？ボカッ!!】**

```
 2030 IF X$=C$    THEN RETURN
 2040 IF Z$(A)=C$ THEN RETURN
 2100 IF (X(A)<0)+(Y(A)<0)+(X(A)>600)+(Y(A)>190) THEN RETURN
 2110 K1=INT(RND(1)*D)+1:K2=200-(RND(1)*400)
 2130 LINE  X(A)+12,Y(A)+10,300+K2,190 :LINE X(A)+12,Y(A)+10,350+K2,190
 2140 BLINE X(A)+12,Y(A)+10,300+K2,190:BLINE X(A)+12,Y(A)+10,350+K2,190
 2150 POKE 3866,16+A:USR(3860)
 2160 IF (K2>-50)*(K2<50) GOTO 2200
 2170 RETURN
 2200 CONSOLE R:MUSIC"-C0+B0":CONSOLE N:MUSIC"-C0+B0":CONSOLE R:MUSIC"-C0+B0":CO
NSOLE N:DA=DA+1
 2210 CURSOR 27,0:PRINT "Damege";DA;"%":IF DA>=10 GOTO 5000
 2220 RETURN
 3000 REM ----ATTACK--2--FIRE-!-
 3010 REM
 3090 FOR J=1 TO D
 3100 X7=COS(R+4.65)*FF+300:Y7=SIN(R+4.65)*(FF/2)+180
 3110 X8=COS(R+4.75)*FF+300:Y8=SIN(R+4.75)*(FF/2)+180
 3115 LINE X6,Y6,X2,Y2,X1,Y1,X3,Y3,X4,Y4,X5,Y5
 3130 LINE X5,Y5,X7,Y7:POKE 3866,8-J:USR(3860):BLINE X5,Y5,X7,Y7
 3150 LINE X6,Y6,X8,Y8:POKE 3866,6-J:USR(3860):BLINE X6,Y6,X8,Y8
 3180 IF (ABS(X7-X(J)-12)<20)*(ABS(Y7-Y(J)-6)<20) GOTO 3500
 3190 IF (ABS(X8-X(J)-12)<20)*(ABS(Y8-Y(J)-6)<20) GOTO 3500
 3200 GET A$:IF A$=" " THEN RETURN
 3210 NEXT J:RETURN
 3500 REM ---STRIKE-!!----------
 3510 REM
 3520 IF Z$(J)=C$ THEN RETURN
 3530 POSITION X(J),Y(J):PATTERN -12,F$:POKE 3866,90:USR(3860):SC=SC+5
 3540 Z$(J)=C$:B$(J)=C$:IF X(J)=X(1) THEN X$=C$:SC=SC+5
 3550 CURSOR 16,0:PRINT "Score";SC:POSITION X(J),Y(J):PATTERN -12,B$
 3560 RETURN
 4000 REM ---MOTION.SELECTOR-----
 4010 REM
 4020 GRAPH C:FOR A=1 TO 5:Z$(A)=M$:B$(A)=B$:NEXT:X$=L$:Q=INT(RND(1)*2)+1
 4030 ON Q GOTO 1000,1500
 5000 REM -----GAME.OVER----------
 5010 REM
 5020 CONSOLE C40,S0,24:SM=SM+1:IF SC>SL THEN SL=SC
 5100 CURSOR 9,5 :PRINT"┌------Game.Over------┐"
 5110 CURSOR 9,6 :PRINT"|                     |"
 5120 CURSOR 9,7 :PRINT"|  Your Score..       |"
 5130 CURSOR 9,8 :PRINT"|                     |"
 5140 CURSOR 9,9 :PRINT"|  High Score..       |"
 5150 CURSOR 9,10:PRINT"|                     |"
 5160 CURSOR 9,11:PRINT"|  Play number.       |"
 5170 CURSOR 9,12:PRINT"|                     |"
 5180 CURSOR 9,13:PRINT"└------STAR WARS------┘"
 5190 CURSOR 23,7:PRINT SC:CURSOR 23,9:PRINT SL:CURSOR 23,11:PRINT SM
 5200 CURSOR 5,19:PRINT"Try again !! Hit [ Y/N ] Key"
 5210 GET A$:IF A$="Y" THEN SC=0:DA=0:GOTO 60
 5220 IF A$="N" THEN PRINT CHR$(6):POKE$952,166:END
 5230 GOTO 5190
 9000 REM -----GRAPHIC.PATTETRN-----
 9005 REM
 9010 FOR I=1 TO 20 STEP 0.01:NEXT
 9020 FOR I=1 TO 36:READ P:M$=M$+CHR$(P):NEXT
 9030 FOR I=1 TO 36:READ P:L$=L$+CHR$(P):NEXT
 9040 FOR I=1 TO 36:READ P:F$=F$+CHR$(P):NEXT
 9050 FOR I=1 TO 20:READ P:G$=G$+CHR$(P):NEXT:RETURN
 9100 DATA 32,32,32,32,32,63,32,32,32,32,32,32
 9110 DATA 0,0,0,126,129,189,129,126,24,90,0,0
 9120 DATA 4,4,4,4,4,252,4,4,4,4,4,4
 9130 DATA 8 ,16,32,32,32,63,32,32,32,32,16,8
 9140 DATA 0,66,60,126,129,189,129,126,24,90,0,0
 9150 DATA 16,8,4,4,4,252,4,4,4,4,8,16
 9160 DATA 146,73,42,149,73,42,42,73,146,42,73,146
 9170 DATA 0,24,195,0,24,195,0,24,195,0,24,0
 9180 DATA 137,146,148,137,146,148,148,146,137,148,146,137
 9190 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,12,12,30,30,63,63,63,63,63,63,63,63,63
```

★かわいいかわいいベーマガよもっとMZのプログラムが多くなぁ～れ。(東京都世田谷区・**岸部竜一11才**)……
【**影**：かわいいベーマガよ私のサイフも大きくしてネ！ドカーン!!アレッ，お金も大きくなっちゃった！】



MZ-2000(80B)+G-RAM用

PLANET LANDER

いがいがお

☆はじめに……

この種のゲームは古いと感じながらも，ヒマにまかせて作りました。ヒマな人は入力してみてください。

☆ゲームの内容……

あなたは宇宙パイロットです。ＬＡＮＤＥＲを操作して惑星に着陸してください。なんの意味もないのですが，とにかく着陸することがあなたの使命です。

☆画面について……

ＬＡＮＤＥＲに関するデータは下の２行に示されます。ＦＵＥＬが０になると，逆噴射ができなくなります。ＳＰＥＥＤは，下に落ちる速度と右に移動する速度をあらわしています。マイナスになったときは上，左へのスピードになります。

もちろんＬＡＮＤＥＲには引力が働いているので，ほっておくと地面に激突してしまいます。

《第１表》変 数 表

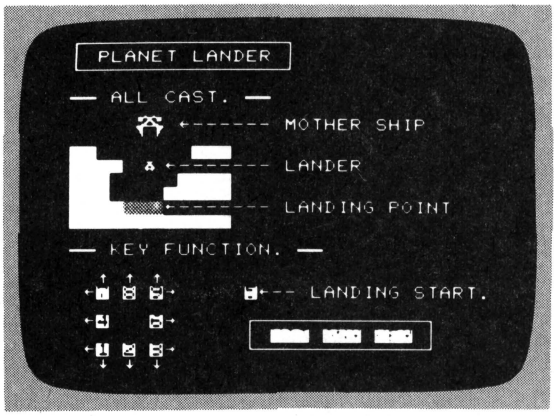
- ＳＣ……スコアー
- ＵＣ……ＬＡＮＤＥＲの数
- ＲＵ……ラウンド数
- ＧＡ……ガメン数
- ＳＸ，ＳＹ……Ｘ軸，Ｙ軸のスピード
- Ｋ……ＬＡＮＤＥＲの種類
- ＦＵ……ＦＵＥＬ
- ＢＸ，ＢＹ……母船のＸ，Ｙ座標
- ＵＸ，ＵＹ……ＬＡＮＤＥＲのＸ，Ｙ座標
- ＵＣ$……ＬＡＮＤＥＲのキャラクタ
- ＢＯ$……母船のキャラクタ
- Ｂ$(1)～(2)……バクハツのキャラクタ

☆プログラムについて……

かなり長いプログラムです。画面のパターンを３画面分書いてあるので，はぶいてもかまいません。そのかわりプログラムに手を加える必要があります。今回は具体的に書きませんので，考えてみてください。むずかしいと思ったら画面のパターンも書きかえてください。

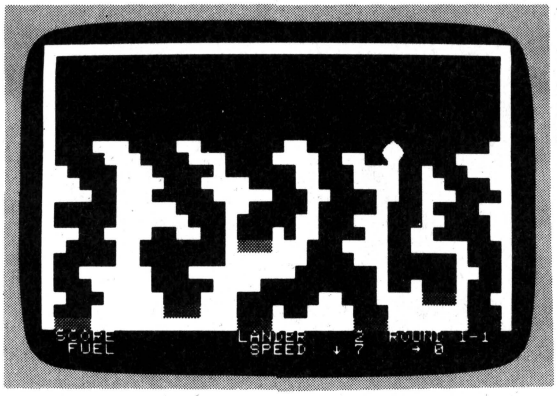
☆最後に……

かなりむずかしいゲームです。コツをつかむまで何度でもトライしてください。

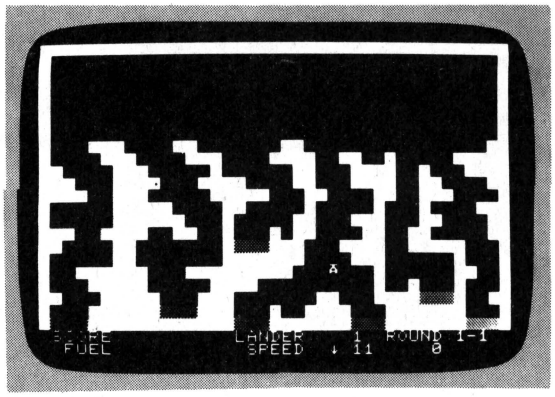


《写真１》スタート画面

★６月号P.137の編集部想像図を見たら〝没〟といって飛ばされているのが，自分の葉書のような気がした。（愛知県名古屋市・**加藤素輝**）……**【影**：のようなじゃなくてそのとおりなんだよ。**編**：カワイソウだなあ。】



《写真2》残念！当ってしまった



《写真3》もう少し！しんちょうに！

CHECKER FLAG

Dr.D：シンプルだが，いがいがお君にかかると，けっこう楽しめるものになってしまうな。

編：それにしてもなかななかランディングできませんねえ。上下左右にガスを噴射してランディング……という感じがよくでています。

影：いが君が「コツをつかめ」といっているけどそのコツがなかなかつかめませんね。

Dr.D：ゲーム内容がなくても，操作のむずかしさでおもしろくするテクニックは，常連の投稿者のプログラムを見ると，共通した点だね。単にUFOをやっつけるゲームでも，スピードがメチャ早いと，すごくエキサイティングなゲームになるだろう？

影：ワタシは，あまり早いゲームは何もしないうちに終わってしまうので，好きじゃないですね。ちょうどよいのがいいな。

編：影さんがちょうどよいゲームを，ふつうの人は，おそいゲームというんです。

影：どうせワタシはドジです，清六です！でも，指先がオロオロしちゃってる編集長の立場はどうなるんですか！ええ!?

編集長：それでも私のほうが影君よりうまいつもりでいるよ。このゲームだって，ランディングできないのは影君だけじゃないか。キミの欠点は勝とう勝とうと気ばかりあせっている点だと思うよ。私のように無心にならなくては……。

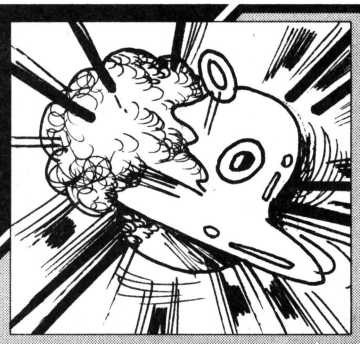
影：確かに編集長の無心はすごい！キーボードに指を乗せておくだけでキーが自動的にカタカタ押されちゃうんだから……。**ドス！ボカ！**

PLANET LANDERのプログラム・リスト

```
 1 REM
 2 REM   - PLANET LANDER -
 3 REM
 4 REM   - By.  IGA IGAO -
 5 REM
 6 REM   - S. 58. 3. 13. -
 7 REM
70 CONSOLE40,SO,24,N:CLR:DIM UC$(1),B$(1):GOSUB10000
90 SC=0:UC=31:RU=1:GA=1:TEMPO7:GOSUB8000
100 GOSUB20000:CURSOR25,23:PRINTUC;
120 SX=0:SY=0:K=0:FU=400+GA*GA*50:X=4:UX=16:BY=8:UY=16
199 REM ―― INTRODUCTION ――――
200 MUSIC"+D2R1+D2"
210 IF(UX=292)+(UX=12)THENX=X*-1
220 UX=UX+X:BX=UX-12:MUSIC"R3"
230 POSITIONBX,BY:PATTERN-16,BO$:POSITIONUX,UY:PATTERN-16,UC$(K)
250 GETA$:IFA$="5"THEN270
260 GOTO210
270 FOR I=1TO4:POSITIONBX,BY:PATTERN-16,K3$:BY=BY-2
280 POSITIONBX,BY:PATTERN-16,BO$:MUSIC"+COR1"
290 POSITIONUX,UY:PATTERN-8,UC$(K):NEXT:POSITIONBX,BY:PATTERN-16,K3$
299 REM ―― メイン ルーチン ――――
300 K=K+1+(K=1)*2:IFUC=0THENFU=0:A$="":GOTO330
320 GETA$:USR(1140)
330 SX=SX+((A$="4")-(A$="6")+(A$="7")+(A$="1")-(A$="9")-(A$="3"))*.2)*RU
340 SY=SY+((A$="8")-(A$="2")+(A$="7")+(A$="9")-(A$="1")-(A$="3"))*1+.5)*RU
400 IFA$=""THEN460
410 FU=FU-5:SC=SC-INT((SY>0)*SY)
430 CURSOR8,23:PRINTSC;"  ";:CURSOR8,24:PRINTFU;"  ";
460 CURSOR25,24:PRINTSY;"  ";:CURSOR32,24:PRINTSX;"  ";CHR$(5)
500 POSITIONUX,UY:PATTERN-16,K2$:UX=UX+SX:UY=UY+SP+SY:J=0
530 POSITIONUX,UY:PATTERN-16,UC$(K)
1000 J=J+1:ONJGOTO1010,1020,1030,1040
1010 CX=INT((UX+1)/8):CY=INT((UY+1)/8):GOTO1050
1020 CX=INT((UX+6)/8):CY=INT((UY+1)/8):GOTO1050
1030 CX=INT((UX+6)/8):CY=INT((UY+6)/8):GOTO1050
1040 CX=INT((UX+1)/8):CY=INT((UY+6)/8):GOTO1050
1050 IF CHARACTER$(CX,CY)=CHR$(30)THEN3000
1060 IF CHARACTER$(CX,CY)=CHR$(31)THEN2000
1090 IFJ<>4THEN1000
1500 MUSIC"+A0":GOTO300
1999 REM ―― ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ !! ――――
2000 IFSY>1#(RU+1)THEN3000
2010 POSITIONUX,UY-1:PATTERN-8,UC$(K)
2020 MUSIC"C1FACFA+CFA+C+FFA+C+FSR":CURSORUX/8-1,UY/8+1:PRINTSTR$((INT(UY+FU/2)
))+
```


★僕らの先生はマイコン（ＰＣ－8801）で座席を決める。ふん！どうせと思いつつ座席表を見ると，両側が女の子!!ＰＣ－8801はいい機種だなー！（広島県豊田郡・**Ｐ６ユーザー14才**）……**【影：ペンネームは使わないように】**

```
 2030 MUSIC"R5C3DE+C5E3+C5E3+C8R5+C3+D+E+C+D+E5B3+D5+C8R5"
 2040 FORI=-1TO2:CURSORUX/8+I,UY/8+1:PRINTCHR$(30);:MUSIC"+D0":NEXT
 2050 SC=SC+(INT(UX+FU/2)):PO=PO-1:IFPO=0THEN5000
 2070 BO=BO+FU:POSITIONBX+8,BY:PATTERN-16,K1$:GOTO120
 2999 REM ── ﾁｬｸﾘｸ ｼｬﾘﾍﾞｲ !! ──
 3000 POSITIONUX,UY:PATTERN-8,B$(0):MUSIC"-C5-E5-F4-C4-D3-B3-A2R"
 3020 POSITIONUX-4,UY-4:PATTERN-16,B$(1):MUSIC"+D3-D2F2+G2-A4-C8F"
 3040 FORI=1TO10:MUSIC"-G3":CONSOLER:MUSIC"-A3":CONSOLEN:NEXT
 3070 UC=UC-1:CURSOR25,23:PRINTUC;:IFUC=0THEN4000
 3090 MUSIC"+D3R7":POSITIONUX-4,UY-4:PATTERN-16,K1$
 3110 POSITIONBX+8,BY:PATTERN-16,K1$:GOTO120
 3999 REM ── GAME OVER ──
 4000 FORI=1TO20:CONSOLER:MUSIC"-CORD0":CURSOR10,2:PRINTMID$(" ── GAME  OVER ──
- ",1,I);:CONSOLEN:MUSIC"-D0-A0":NEXT
 4020 TEMPO6:MUSIC"-D4R1-D3-D0R-DR-D5-F4-E0R-E4-D0R-D4-#C1-D7R"
 4030 CURSOR8,4:PRINT" ── YOUR  SCORE:";STR$(SC);" ── ";:CURSOR8,6:PRINT" ── HIG
H  SCORE:";STR$(HS);" ── ";:CURSOR8,7:PRINT"                                    ";
 4050 CURSOR8,8:PRINT" ── TRY AGAIN? Y or N ── ";:IFSC>HSTHENHS=SC
 4060 GETA$:IFA$=""THEN4060
 4070 IFA$="Y"THEN90
 4080 IFA$="N"THENPRINTCHR$(6):GRAPHI1CO1:TEMPO4:END
 4090 GOTO4060
 4999 REM ── ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ──
 5000 GA=GA+1:IFGA=4THENGA=1:RU=RU+1
 5020 CURSOR9,3:PRINT" ── BONUS ";BO;" Pts. ── ";
 5030 MUSIC"C3DE+C5E3+C5E3+C8R5+C3+D+E+C+D+E5B3+D5+C8R5"
 5040 CURSOR11,5:PRINT" ── +1  LANDER ── ";:MUSIC"R9"
 5050 CURSOR9,3:PRINTSPACE$(22);:CURSOR9,3:PRINTSPACE$(22);
 5060 CURSOR11,5:PRINTSPACE$(18):SC=SC+BO:UC=UC+1:GOTO100
 7999 REM ── ｹﾞｰﾑ ｾﾂﾒｲ ──
 8000 PRINTCHR$(6):GRAPHI1CO1:CURSOR4,0:PRINT" ┌──────────┐ ";
 8010 CURSOR4,1:PRINT" | PLANET LANDER | ";:CURSOR4,2:PRINT" └──────────┘ "
;
 8020 CURSOR4,4:PRINT" ── ALL CAST. ── ";
 8030 CURSOR5,6:PRINT"          ←------ MOTHER SHIP ";
 8040 CURSOR5,8:PRINT"■■■      ■■■";:CURSOR5,9:PRINT"■■■■    ←-------- LANDER
 8060 CURSOR5,10:PRINT"■■■     ■■■";
 8070 CURSOR5,11:PRINT"■■■    ■■■■■";:CURSOR5,12:PRINT"■■■■▒▒▒←-------- LANDING P
OINT ";
 8100 CURSOR5,13:PRINT"■■■■■■■■■■■";
 8110 POSITION72,45:PATTERN-16,BO$:POSITION84,72:PATTERN-8,UC$(1)
 8120 CURSOR4,15:PRINT" ── KEY FUNCTION. ── ";:CURSOR6,17:PRINT" ↑ ↑ ↑ ";
 8130 CURSOR6,18:PRINT"←A S D→ ";:CURSOR6,20:PRINT"←E   F→ ";
 8140 CURSOR6,22:PRINT"←J K L→ ";:CURSOR6,23:PRINT" ↓ ↓ ↓  ";
 8150 CURSOR18,18:PRINT"S←-- LANDING START.";:CURSOR18,20:PRINT"┌──────────┐
";
 8160 CURSOR18,21:PRINT"| HIT ANY KEY |";:CURSOR18,22:PRINT"└──────────┘ ";
 8200 GETA$:IFA$<>""THENRETURN
 8210 MUSIC"+A0":CURSOR18,21:PRINT"| HIT ANY KEY |";:MUSIC"+D0R2":GOTO8160
 9999 REM ── ﾏｴｼｮﾘﾋﾞ ──
 10000 POKE1140,175:POKE1141,195:POKE1142,1:POKE1143,9:RESTORE
 10010 FORI=0TO1:FORJ=1TO8:READA:UC$(I)=UC$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
 10020 K1$=STRING$(CHR$(0),32):K2$=STRING$(CHR$(0),8):K3$=STRING$(CHR$(0),48)
 10050 BO$=STRING$(CHR$(0),16):FORI=1TO32:READA:BO$=BO$+CHR$(A):NEXT
 10060 BO$=BO$+STRING$(CHR$(0),16)
 10070 FORI=1TO8:READA:B$(0)=B$(0)+CHR$(A):NEXT
 10080 FORI=1TO32:READA:B$(1)=B$(1)+CHR$(A):NEXT
 10090 RETURN
 19999 REM ── ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ──
 20000 PRINTCHR$(6):GRAPHI1CO1:ONGA GOSUB21000,22000,23000
 20020 FORI=0TO50:X=INT(RND(1)*320):Y=INT(RND(1)*88)+1:SETX,Y:NEXT
 20050 CURSOR1,23:PRINT"SCORE:          LANDER:       ROUND:";STR$(RU);"-";STR$(GA
);
 20060 CURSOR1,24:PRINT" FUEL:          SPEED: ↓      →     ";CHR$(5)
 20070 FORI=0TO39:CURSORI,0:PRINT"■";:NEXT
 20080 FORI=1TOBA:CURSOR0,I:PRINT"■";SPACE$(38);"■";:NEXT
 20090 RETURN
 20999 REM ── ｶﾞﾒﾝ DATA NO.1 ──
 21000 PRINTCHR$(6):CURSOR0,8:PO=7:BA=7
 21010 PRINT"■   ■■■     ■■■     ■■■■■■■■■■■
```



PASOPIA(T)用

DESTORY THE UFO

田村　明寛

はじめに

パソピアを買って，はじめて作ったプログラムらしいプログラムです。自分では，なかなかおもしろいゲームができたと思っています。

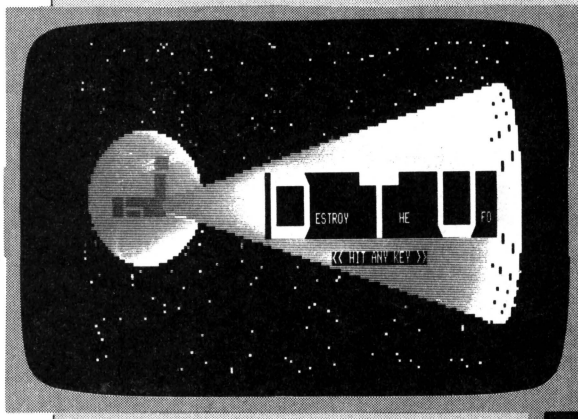
遊びかたと改造法

まず，ＲＵＮするとデモが実行されます。一応デモの説明をしておきます。暗黒の宇宙の中に，一つ二つと星があらわれ，赤いＵＦＯの軍団があらわれます。そして青い地球の中の日本から波動砲が発射されて，ＵＦＯは全滅し，「宇宙船艦ヤマト」のテーマ曲が流れます。

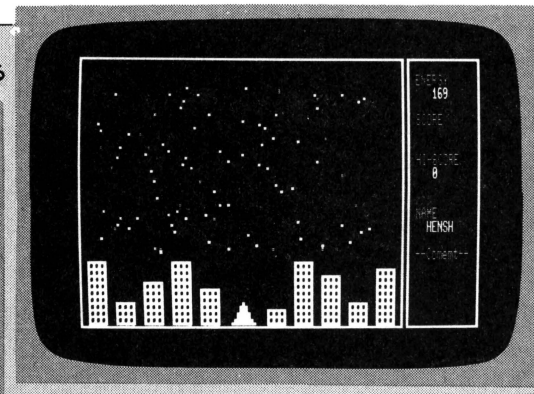
その後，ＨＩＴ　ＡＮＹ　ＫＥＹと表示しますので，何かキーを押してください。つぎに，What is your name？と聞いてきますので，あなたの名前を入力してください。

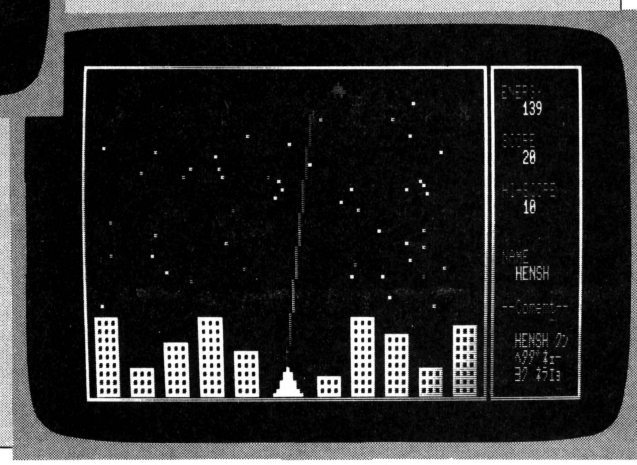
すると，どこか平和な夜の街があらわれます。その平和を乱すかのように，ＵＦＯが街の上空を，左から右へ移動し続けます。あなたは，画面下にある砲台からレーザー砲を発射し，ＵＦＯに当ててください。照準は，画面中央で動いている赤い点で，合わせてくだ

▶《写真２》左から右へＵＦＯが現われる



▲《写真１》タイトル表示。
音楽がカッコイイ!!



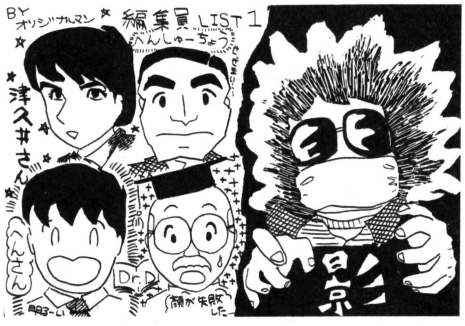


《写真３》バッ，バーッとレーザを発射!!▶

★先月没にしたな！それが東稜高校軟式庭球部主将に対してとる態度か。グランド10周!!（京都市・**大道靖人16才**）……【**影**：グランド10周がなんだ！私が学生の頃は先生にたのまれて授業中にグランドを走ってたんだゾ!!】

さい。砲台から赤い点を結んだ延長上に，レーザー砲が発射されます。赤い点の移動は，4で左へ6で右です。レーザー砲は，スペース・キーで発射されます。得点は，レーザー砲がＵＦＯに１回当ると，10点です。エネルギーは，レーザー砲がＵＦＯに当ると20増加し，はずれると２減少し，ＵＦＯが一つ移動するたびに１減少します。エネルギーが０以下になると，ＧＡＭＥ ＯＶＥＲです。ゲームに慣れて簡単になった人は，150行のＺ＝－２をＺ＝－１に，Ｚ＝２をＺ＝１にしてください。

移植は，グラフィックの部分を注意すれば，簡単な命令ばかりなので，すぐできると思います。



CHECKER FLAG

影：あれっ，Dr.！　なぜか画面がハチャメチャなんだけど。

Dr.D：ＤＡＴＡ文をまちがえたときに，こうなるんだがね。みんなも，しっかりと打込んでくれたまえ。ホッ！

編：おっと，どうやらゲームができたと思ったら，このゲームはやたらといじ悪な言葉がでてくるんですね。

Dr.D：それは，編君の腕が悪いからさ。ところで，ＵＦＯの形をＤＡＴＡで作っているようだが，ＧＥＴ・ＰＵＴを使えばもっと簡単になるぞ。それと，230行の判定のか所は，当たったかどうかの判断だが，これも多少ムダがあるようだぞ。

編：むむっ，今日は厳しいお言葉ですね。

影：季節の変わり目はイライラするもんですよ。ねっ，Dr.？　あれーっ，カエッチャッタ！

◀〈千葉県鎌ヶ谷市　オリジナルマン〉

パソピア

コンピューターイレブンが上野駅前店（５月20日）名古屋栄町店（６月18日）をオープン!!

ベーマガの広告でおなじみのコンピューターイレブンが，またまた君の街にオープンしました。

まずは，５月20日に「コンピューターイレブン上野駅前店」（東京都台東区東上野町２－19－３　第２吉沢ビル２Ｆ　長松軒　勝店長）がオープン。国鉄上野駅近くのビルの２階，160㎡もの広いスペースにパソコンがズラリ!!　もちろん，周辺機器やアプリケーション・ソフト，関連書籍もいっぱい!!

このお店では，親会社の日本ソフト＆ハード社がパソコン用のオリジナル・ソフトを開発をしています。もちろん，ユーザの注文にも応じてくれるので，パソコンを買ったけど使い道がわからないなんてことは，一切なくなっちゃうのです。ちなみに，オリジナル・ソフトは，ＰＣ－8801，8001，8001マークII，ＦＭ－７／８，ＦＰ－1100用の「ＭＤＢ11（簡易言語」，「ＦＭ漢字」，「ＰＣ漢字」，「囲碁トレーナー」，「タイプ練習」などがあります。なかでも「ＦＭ漢字」，「ＰＣ漢字」は，4.500円のソフト・テープで，漢字ワープロができるという人気商品の一つです。

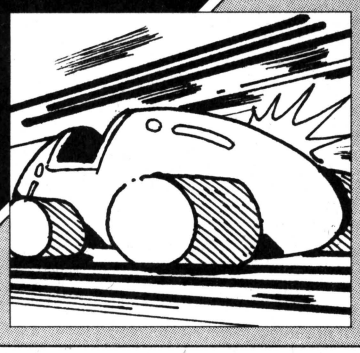
それともう一つ，６月18日には「コンピューターイレブン名古屋栄町店」（愛知県名古屋市中区新栄町２－４　アーチビル３Ｆ）もオープンしますよ。お楽しみに！

（写真は新橋東口店）

★我家の長男（１才２か月）はマイコンが大好き。グラフィックボタンを押して楽しんで，最後に投げ出す――助けて!!（京都市・**熊井　稔34才**）……**【編**：楽しいですネ！パソコンファミリー!!**影**：ウラヤマシイナー。】

```
10 CLS:WIDTH 80:SCREEN 1:COLOR 7,0:GOSUB 290:HSC=0
20 REM ----- ｶﾞﾒﾝ ｾｮｳｼﾞ -----
30 CLS:INPUT"What is your name ?",NA$:NA$=LEFT$(NA$,5):CLS:EN=200:Z=-2:S=0
40 RESTORE 440:FOR I=0 TO 9:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),5,BF:NEXT
50 LINE(5,11)-(121,91),6,B:LINE(123,11)-(149,91),6,B
60 RESTORE 450:FOR J=0 TO 8:READ A:FOR I=0 TO 110 STEP 2:PSET(9+I,A),0:NEXT I,J
70 FOR I=0 TO 100:T=INT(RND(1)*100)+10:U=INT(RND(1)*50)+20:C=INT(RND(1)*6)+1:IF
C=4 THEN C=0
80 PSET(T,U),C:NEXT
90 RESTORE 460:FOR I=0 TO 34:READ A,B:PSET(A,B),3:NEXT
100 LOCATE 62,4:PRINT CHR$(252)"ENERGY":LOCATE 62,7:PRINT CHR$(252)"SCORE ":LOCA
TE 62,10:PRINT CHR$(252)"HI-SCORE":LOCATE 62,14:PRINT CHR$(252)"NAME"
110 LOCATE 62,17:PRINT CHR$(252)"--Comemt--":LOCATE 65,11:PRINT HSC:LOCATE 65,15
:PRINT NA$
120 REM ----- ・ﾉ ｲﾄﾞｳ : UFO ﾉ ｲﾄﾞｳ -----
130 LOCATE 65,5:PRINT EN:IF A1=120 THEN A1=0
140 RESTORE 470:FOR I=0 TO 10:READ A,B:A=A+A1:PSET(A,B),2:NEXT
150 A$=INKEY$:IF A$="4" THEN Z=-2 ELSE IF A$="6" THEN Z=2
160 X=X+Z:EN=EN-1:IF EN<0 THEN 260
170 IF X<35 THEN X=91 ELSE IF X>91 THEN X=35
180 PSET(X,52),2:X1=X*2-63:IF A$=" " THEN GOSUB 210
190 RESTORE 470:FOR I=0 TO 10:READ A,B:A=A+A1:PRESET(A,B),0:NEXT:A1=A1+10:PRESET
(X,52),0:GOTO 130
200 REM ----- ｳｯﾀ 峠 ﾉ ｼｮﾘ -----
210 X1=X*2-63:IF A$=" " THEN LINE(63,83)-(X1,18)
220 LINE(63,83)-(X1,18),0
230 IF POINT(X1,17)<>2 THEN LOCATE 65,19:PRINT NA$" ｸﾝ":LOCATE 65,20:PRINT "ﾍﾀｸﾀﾞ
ﾈｪｰ ":LOCATE 65,21:PRINT "ﾖﾜｸ ﾈﾗｴｮ ":EN=EN-2:RETURN
240 LOCATE 65,19:PRINT NA$" ｸﾝ":LOCATE 65,20:PRINT "ﾖｫ! ﾏｸﾞﾚ":LOCATE 65,21:PRINT
 "ﾒｽﾞﾗｼｲﾅｧ":EN=EN+20:S=S+10:LOCATE 65,8:PRINT S:SOUND 70,20:RETURN
250 REM ----- GAME OVER -----
260 IF S>HSC THEN HSC=S:LOCATE 11,10:PRINT "YOU MADE HI-SCORE ! DO YOU WANT TO P
LAY AGAIN ? "
270 LOCATE 26,11:PRINT "<<Y----N>> PUSH KEY PLEASE !"
280 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 20 ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 280
290 REM ----- ﾃﾞﾓ -----
300 FOR I=0 TO 300:X=INT(RND*160):Y=INT(RND*100):C=INT(RND*7)+1:IF C=2 OR C=4 OR
 C=3 THEN C=1 OR C=5 OR C=6 OR C=7
310 PSET(X,Y),C:NEXT
320 CIRCLE(23,47),20,5:PAINT(23,47),5,5
330 A=150:FOR I=0 TO 4:A=A-8:B=20:FOR J=0 TO 12:B=B+4:PSET(A,B),2:SOUND 50,2:NEX
T:NEXT:'LINE(59,20)-(150,72),2,BF
340 RESTORE 500:FOR I=0 TO 5:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),1,BF:NEXT
350 FOR I=-2 TO 120:CIRCLE(32+I,49),I/3.5+2,6,,,5:NEXT
360 LOCATE 33,10:PRINT "  ■■■■    ■■■■■    ■   ■   "
370 LOCATE 33,11:PRINT "  ■   ■      ■      ■   ■   "
380 LOCATE 33,12:PRINT "  ■   ■      ■      ■   ■   "
390 LOCATE 33,13:PRINT "  ■   ■ ESTROY  ■  HE  ■   ■ FO "
400 LOCATE 33,14:PRINT "  ■■■■       ■       ■■■    "
410 RESTORE 490:FOR I=0 TO 28:READ A,B:SOUND A,B:NEXT
420 LOCATE 45,16:PRINT "<< HIT ANY KEY >>":IF INKEY$="" THEN 420 ELSE RETURN
430 REM  ----- DATA -----
440 DATA 8,90,14,72,18,90,24,84,28,90,34,78,38,90,44,72,48,90,54,80,72,90,78,86,
82,90,88,72,92,90,98,76,102,90,108,84,112,90,118,74
450 DATA 73,75,77,79,81,83,85,87,89
460 DATA 59,90,60,89,60,90,61,87,61,88,61,89,61,90,62,85,62,86,62,87,62,88,62,89
,62,90,63,84,63,85,63,86,63,87,63,88,63,89,63,90,64,85,64,86,64,87,64,88,64,89,6
4,90,65,87,65,88,65,89,65,90,66,89,66,90,67,90
470 DATA 6,17,7,16,7,17,7,18,8,15,8,16,8,17,9,16,9,17,9,18,10,17
480 DATA 73,75,77,79,81,83,85,87,89
490 DATA 40,16,40,16,45,56,0,2,45,16,47,16,43,16,45,48,0,32,40,16,40,16,45,48,48
,12,48,16,45,16,52,52,0,32,53,16,52,16,50,48,0,2,50,16,48,16,50,16,52,66,0,16,47
,56,43,56,45,120
500 DATA 27,35,31,38,27,40,30,52,23,47,30,52,17,47,23,49,17,51,21,52,12,47,15,52
```


★僕の担任の先生は，インプットのことをプットインといっていました。キャハハ……（岡山県井原市・**石井利始11才**）……**【影**：ブッハハ，逆さ言葉は私も得意！ンラ，トーケロ，ブーセ，トスリーるわか？**編**：ON！**】**



PASOPIA7用 トロン もどき

山崎宏文

ついに発売されたＰＡＳＯＰＩＡ7！グラフィックとサウンド機能に力を入れ，グレードアップがはかられています。

サウンドは，これまでの三重奏を六重奏に強化。また，ジェネレータを2台そなえて，多様な音作りが楽しめるようになりました。

つぎにグラフィックですが，何と5種類ものドットの画面選択ができ，画面を八つ持っているので，ちょっとしたアニメーションも作れるほどです。また，27色も中間色を任意に指定することができるのです。

ちょっと苦労したので グラフィックだけで〜〜す。

ＰＡＳＯＰＩＡ7でゲームを！と思ってチャレンジしたのですが時間切れ。それでも7らしさを生かしたきれいなトロンもどきができました。みなさんもこのキャラをもとに，いろいろなゲーム作りを楽しんでみてはいかがでしょうか。

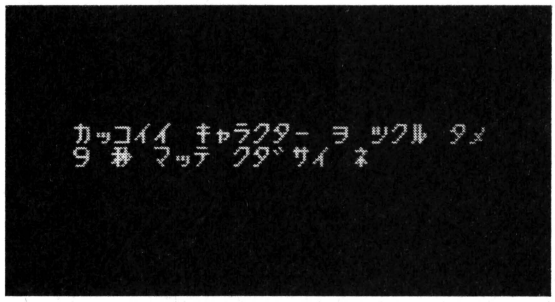
キャラクタはタテ20×ヨコ20です。表示した状態でカラー・パレットにトライしてみるとすごくかっこいいでしょう。

つぎにＷＩＤＴＨを変えてみてください。一見ミサイルですね。6月号のスター・ブレイザーみたいなふんいきがでているかな？

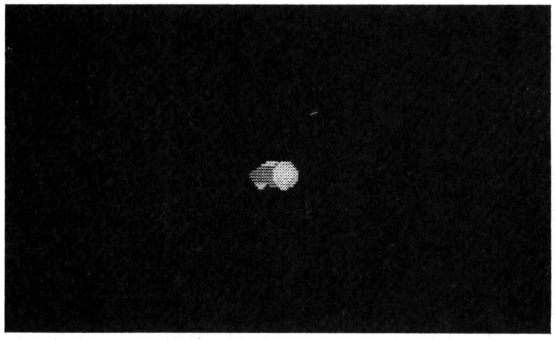
プログラムを入力するだけでなく，このようにキャラを作って，動かしながら肉付けをしていくというのも，オリジナル・プログラムを作る一つの方法です。

なお，今回はＧＥＴⓐ，ＰＵＴⓐを使用したのですが，画面構成データのみですむところが，7ではうまくいきませんでした。ぐあんばって，ＤＡＴＡを入力してちょ！

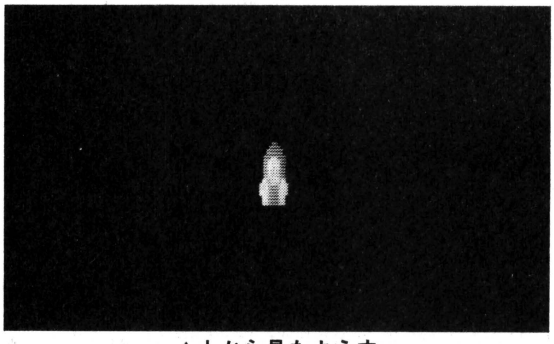
来月は，おもしろいゲームにしあげて載せる予定で〜す。楽しみにしてね。



▲スタートの画面



▲横から見たようす



▲上から見たようす

CHECKER FLAG

編：新製品にチャレンジした山崎君，それに質問に答えてくれた東芝の技術のみなさんありがとうございました。

Dr.D：みんなガンバッタネ。

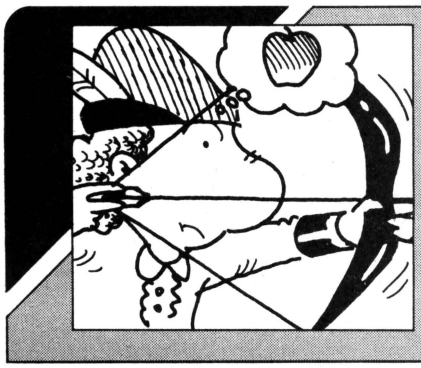
★僕はこの間ベーマガをベーガマといってしまいました。ゴメン！（北海道留萌市・**高橋伸彦13才**）……**【影**：何ということを！カエルさんにおあやまりなさい！**】**

トロンもどきのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 36:SCREEN 2,2,,,0,0:CLS:LOCATE 10,10
20 PRINT "ｶｯｺｲｲ ｷｬﾗｸﾀｰ ﾗ ﾜｸﾙ ﾀﾒ"
30 LOCATE 10,11:PRINT "9 ｷ ﾏｯﾁ ｸﾀﾞｻｲ ﾈ"
40 RESTORE 90:W=153:DIM A(200):GOSUB 690:GET@ (0,0)-(19,19),A:CLS
50 RESTORE 290:W=153:DIM B(200):GOSUB 690:GET@ (0,0)-(19,19),B:CLS
60 RESTORE 490:W=152:DIM C(200):GOSUB 690:GET@ (0,0)-(19,19),C:CLS
70 RESTORE 590:W=152:DIM D(200):GOSUB 690:GET@ (0,0)-(19,19),D:CLS
80 GOTO 850
90 DATA 9,0,2,10,0,2
100 DATA 8,1,2,9,1,2,10,1,2,11,1,2
110 DATA 7,2,2,8,2,2,9,2,2,10,2,2,11,2,2,12,2,2
120 DATA 7,3,2,8,3,2,9,3,2,10,3,2,11,3,2,12,3,2
130 DATA 6,4,2,7,4,2,8,4,2,9,4,2,10,4,2,11,4,2,12,4,2,13,4,2
140 DATA 6,5,2,7,5,2,8,5,2,9,5,5,10,5,5,11,5,2,12,5,2,13,5,2
150 DATA 6,6,2,7,6,2,8,6,5,9,6,5,10,6,5,11,6,5,12,6,2,13,6,2
160 DATA 6,7,2,7,7,2,8,7,5,9,7,5,10,7,5,11,7,5,12,7,2,13,7,2
170 DATA 6,8,2,7,8,2,8,8,5,9,8,5,10,8,5,11,8,5,12,8,2,13,8,2
180 DATA 6,9,2,7,9,2,8,9,4,9,9,4,10,9,4,11,9,4,12,9,2,13,9,2
190 DATA 6,10,2,7,10,2,8,10,4,9,10,4,10,10,4,11,10,4,12,10,2,13,10,2
200 DATA 6,11,2,7,11,2,8,11,4,9,11,4,10,11,4,11,11,4,12,11,2,13,11,2
210 DATA 6,12,5,7,12,2,8,12,2,9,12,4,10,12,4,11,12,5,12,12,2,13,12,5
220 DATA 5,13,5,6,13,5,7,13,6,8,13,2,9,13,4,10,13,4,11,13,2,12,13,6,13,13,5,14,1
3,5
230 DATA 5,14,5,6,14,5,7,14,6,8,14,2,9,14,2,10,14,2,11,14,2,12,14,6,13,14,5,14,1
4,5
240 DATA 5,15,5,6,15,5,7,15,6,8,15,2,9,15,2,10,15,2,11,15,2,12,15,6,13,15,5,14,1
5,5
250 DATA 5,16,5,6,16,5,7,16,6,8,16,2,9,16,2,10,16,2,11,16,2,12,16,6,13,16,5,14,1
6,5
260 DATA 6,17,5,7,17,6,8,17,2,9,17,2,10,17,2,11,17,2,12,17,6,13,17,5
270 DATA 6,18,5,7,18,6,8,18,2,9,18,2,10,18,2,11,18,2,12,18,6,13,18,5
280 DATA 6,19,5,7,19,6,8,19,2,9,19,2,10,19,2,11,19,2,12,19,6,13,19,5
290 DATA 6,0,5,7,0,6,8,0,2,9,0,2,10,0,2,11,0,2,12,0,6,13,0,5
300 DATA 6,1,5,7,1,6,8,1,2,9,1,2,10,1,2,11,1,2,12,1,6,13,1,5
310 DATA 6,2,5,7,2,6,8,2,2,9,2,2,10,2,2,11,2,2,12,2,6,13,2,5
320 DATA 5,3,5,6,3,5,7,3,6,8,3,2,9,3,2,10,3,2,11,3,2,12,3,6,13,3,5,14,3,5
330 DATA 5,4,5,6,4,5,7,4,6,8,4,2,9,4,2,10,4,2,11,4,2,12,4,6,13,4,5,14,4,5
340 DATA 5,5,5,6,5,5,7,5,6,8,5,2,9,5,2,10,5,2,11,5,2,12,5,6,13,5,5,14,5,5
350 DATA 5,6,5,6,6,5,7,6,6,8,6,2,9,6,4,10,6,4,11,6,2,12,6,6,13,6,5,14,6,5
360 DATA 6,7,5,7,7,2,8,7,2,9,7,4,10,7,4,11,7,2,12,7,2,13,7,5
370 DATA 6,8,2,7,8,2,8,8,4,9,8,4,10,8,4,11,8,4,12,8,2,13,8,2
380 DATA 6,9,2,7,9,2,8,9,4,9,9,4,10,9,4,11,9,4,12,9,2,13,9,2
390 DATA 6,10,2,7,10,2,8,10,4,9,10,4,10,10,4,11,10,4,12,10,2,13,10,2
400 DATA 6,11,2,7,11,2,8,11,5,9,11,5,10,11,5,11,11,5,12,11,2,13,11,2
410 DATA 6,12,2,7,12,2,8,12,5,9,12,5,10,12,5,11,12,5,12,12,2,13,12,2
420 DATA 6,13,2,7,13,2,8,13,5,9,13,5,10,13,5,11,13,5,12,13,2,13,13,2
430 DATA 6,14,2,7,14,2,8,14,2,9,14,5,10,14,5,11,14,2,12,14,2,13,14,2
440 DATA 6,15,2,7,15,2,8,15,2,9,15,2,10,15,2,11,15,2,12,15,2,13,15,2
450 DATA 7,16,2,8,16,2,9,16,2,10,16,2,11,16,2,12,16,2
460 DATA 7,17,2,8,17,2,9,17,2,10,17,2,11,17,2,12,17,2
470 DATA 8,18,2,9,18,2,10,18,2,11,18,2
480 DATA 9,19,2,10,19,2
490 DATA 7,10,5,8,10,5,9,10,5,10,10,5,11,10,2,12,10,2,13,10,5,14,10,5,15,10,5,16
,10,5
500 DATA 5,11,5,6,11,5,7,11,5,8,11,5,9,11,5,10,11,2,11,11,2,12,11,5,13,11,6,14,1
1,6,15,11,6,16,11,6,17,11,5
510 DATA 3,12,2,4,12,2,5,12,2,6,12,2,7,12,2,8,12,2,9,12,2,10,12,2,11,12,5,12,12,
6,13,12,6,14,12,5,15,12,5,16,12,6,17,12,6,18,12,5
520 DATA 1,13,2,2,13,2,3,13,2,4,13,2,5,13,2,6,13,2,7,13,2,8,13,2,9,13,2,10,13,5,
11,13,6,12,13,6,13,13,5,14,13,6,15,13,6,16,13,5,17,13,6,18,13,6,19,13,5
530 DATA 0,14,2,1,14,2,2,14,2,3,14,2,4,14,2,5,14,2,6,14,2,7,14,2,8,14,2,9,14,2,1
0,14,5,11,14,6,12,14,5,13,14,6,14,14,5,15,14,5,16,14,6,17,14,5,18,14,6,19,14,5
540 DATA 0,15,2,1,15,2,2,15,2,3,15,2,4,15,2,5,15,2,6,15,2,7,15,2,8,15,2,9,15,2,1
0,15,5,11,15,6,12,15,5,13,15,6,14,15,5,15,15,5,16,15,6,17,15,5,18,15,6,19,15,5
550 DATA 1,16,2,2,16,2,3,16,2,4,16,2,5,16,2,6,16,2,7,16,2,8,16,2,9,16,2,10,16,5,
11,16,6,12,16,6,13,16,5,14,16,6,15,16,6,16,16,5,17,16,6,18,16,6,19,16,5
560 DATA 2,17,2,3,17,2,4,17,2,5,17,2,6,17,2,7,17,2,8,17,2,9,17,2,10,17,2,11,17,5
,12,17,6,13,17,6,14,17,5,15,17,5,16,17,6,17,17,6,18,17,5
570 DATA 3,18,5,4,18,6,5,18,6,6,18,5,8,18,2,9,18,2,10,18,2,11,18,2,12,18,5,13,18
,6,14,18,6,15,18,6,16,18,6,17,18,5
580 DATA 4,19,5,5,19,5,13,19,5,14,19,5,15,19,5,16,19,5
590 DATA 3,10,5,4,10,5,5,10,5,6,10,5,7,10,2,8,10,2,9,10,5,10,10,5,11,10,5,12,10,
5
600 DATA 2,11,5,3,11,6,4,11,6,5,11,6,6,11,6,7,11,5,8,11,2,9,11,2,10,11,5,11,11,5
,12,11,5,13,11,5,14,11,5
610 DATA 1,12,5,2,12,6,3,12,5,4,12,5,5,12,5,6,12,5,7,12,6,8,12,5,9,12,2,10,12,2,
11,12,2,12,12,2,13,12,2,14,12,2,15,12,2,16,12,2
620 DATA 0,13,5,1,13,6,2,13,5,3,13,5,4,13,6,5,13,6,6,13,5,7,13,5,8,13,6,9,13,5,1
0,13,2,11,13,2,12,13,2,13,13,2,14,13,2,15,13,2,16,13,2,17,13,2,18,13,2
630 DATA 0,14,5,1,14,6,2,14,5,3,14,6,4,14,5,5,14,5,6,14,6,7,14,5,8,14,6,9,14,5,1
0,14,2,11,14,2,12,14,2,13,14,2,14,14,2,15,14,2,16,14,2,17,14,2,18,14,2,19,14,2
640 DATA 0,15,5,1,15,6,2,15,5,3,15,6,4,15,5,5,15,5,6,15,6,7,15,5,8,15,6,9,15,5,1
0,15,2,11,15,2,12,15,2,13,15,2,14,15,2,15,15,2,16,15,2,17,15,2,18,15,2,19,15,2
650 DATA 0,16,5,1,16,6,2,16,5,3,16,5,4,16,6,5,16,6,6,16,5,7,16,6,8,16,6,9,16,5,1
0,16,2,11,16,2,12,16,2,13,16,2,14,16,2,15,16,2,16,16,2,17,16,2,18,16,2
660 DATA 1,17,5,2,17,6,3,17,5,4,17,5,5,17,5,6,17,6,7,17,6,8,17,5,9,17,2,10,17,2,
11,17,2,12,17,2,13,17,2,14,17,2,15,17,2,16,17,2
670 DATA 2,18,5,3,18,6,4,18,6,5,18,6,6,18,6,7,18,5,8,18,2,9,18,2,10,18,2,11,18,2
,12,18,5,13,18,6,14,18,6,15,18,5
680 DATA 3,19,5,4,19,5,5,19,5,6,19,5,13,19,5,14,19,5
690 FOR I=0 TO W:READ X,Y,C:PSET (X,Y),C:NEXT I:RETURN
700 CLS:SCREEN 2,0,,,0,0:X=400/2-1:Y=200/2-1
710 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
720 LINE (0,0)-(319,0),PSET,5
730 LINE (319,0)-(319,199),PSET,5
740 LINE (319,199)-(0,199),PSET,5
750 LINE (0,199)-(0,0),PSET,5
760 PUT@ (X,Y),A,PSET
770 S$=INKEY$
780 IF S$="8" THEN GOSUB 830:Y=Y-20:PUT@ (X,Y),A,PSET
790 IF S$="6" THEN GOSUB 830:X=X+20:PUT@ (X,Y),D,PSET
800 IF S$="2" THEN GOSUB 830:Y=Y+20:PUT@ (X,Y),B,PSET
810 IF S$="4" THEN GOSUB 830:X=X-20:PUT@ (X,Y),C,PSET
820 GOTO 770
830 LINE (X,Y)-(X+19,Y+19),PSET,0,BF
840 RETURN
850 WIDTH 40:SCREEN 1,0,,,1,1:CLS
860 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I
870 PUT@ (30,50),A,PSET
880 COLOR=(2,0,0)::GOSUB 1160
890 COLOR=(2,0,1)::GOSUB 1160
900 COLOR=(2,1,1)::GOSUB 1160
910 COLOR=(2,0,2)::GOSUB 1160
920 COLOR=(2,0,3)::GOSUB 1160
930 COLOR=(2,1,3)::GOSUB 1160
940 COLOR=(2,2,2)::GOSUB 1160
950 COLOR=(2,2,3)::GOSUB 1160
960 COLOR=(2,3,3)::GOSUB 1160
970 COLOR=(2,0,4)::GOSUB 1160
980 COLOR=(2,0,5)::GOSUB 1160
990 COLOR=(2,1,5)::GOSUB 1160
1000 COLOR=(2,0,6)::GOSUB 1160
1010 COLOR=(2,0,7)::GOSUB 1160
1020 COLOR=(2,1,7)::GOSUB 1160
1030 COLOR=(2,2,6)::GOSUB 1160
1040 COLOR=(2,2,7)::GOSUB 1160
1050 COLOR=(2,3,7)::GOSUB 1160
1060 COLOR=(2,4,4)::GOSUB 1160
1070 COLOR=(2,4,5)::GOSUB 1160
1080 COLOR=(2,5,5)::GOSUB 1160
1090 COLOR=(2,4,6)::GOSUB 1160
1100 COLOR=(2,4,7)::GOSUB 1160
1110 COLOR=(2,5,7)::GOSUB 1160
1120 COLOR=(2,6,6)::GOSUB 1160
1130 COLOR=(2,6,7)::GOSUB 1160
1140 COLOR=(2,7,7):::GOSUB 1160
1150 GOTO 700
1160 FOR I=0 TO 100:NEXT I:RETURN
```

★影さんは僕と同じタイプの人。尊敬しています。(東京都江戸川区・**山田直紀13才**).....**【影：ウッウッ.....**

クックックッ **編**：目から汗流してますね。そうだ奇人変人で紹介して、何かもらおう！**】**



PC-6001用

ウィリアム・テル

林　哲也

ゲームのしかた

このゲームは，ウイリアム・テルの子孫のウイルアム・テルが，木から落ちてくるリンゴを弓で射るというものです。人間の移動は，カーソル移動キーで行ないます。矢を射るのはスペース・キーです。矢の高さは3段階あり，これはカーソル移動キーで調節します。

リンゴを5個落とすと，GAME　OVERです。1本の矢に2個のリンゴをさすと，100点もらえます。リンゴを木に一列ならべると，スペシャル・ボーナスで3000点がもらえます。

POINTの計算のしかたは，射ったリンゴの数×20＋ダブル×100＋BONUSです。BONUSは，リンゴのささっている所の数×100です。

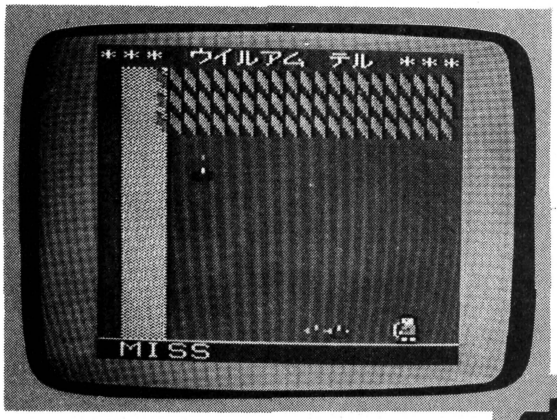
このゲームは，友達に簡単だと言われましたが，このぐらいの程度のほうがよいと思います。

プログラムについて

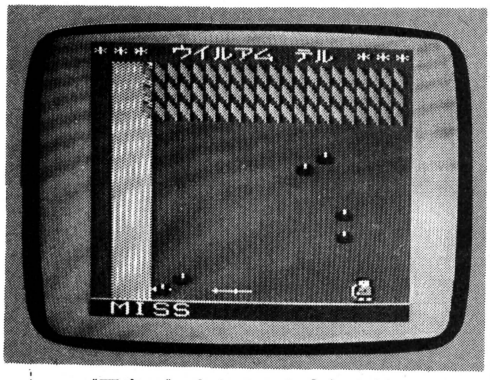
このプログラムは，BASIC＋マシン語です。BASICについて，参考にでもしてもらえばと思うところを少しあげておきます。

250行は，DMAを止めるためのものです。310～320行は，木を表示するところですが，320行でななめ線を引き，黄と赤を混ぜた色をだしています。カラーが4色しかなくても，組み合わせれば，たくさん使えるということがわかってもらえると思います。

360行でSTEPがたくさんありますが，LINE



◀《写真1》スタートです。みごとリンゴを射たところです



▲《写真2》当たるかな？矢を射るタイミングがゲームのポイントだ

▼《写真3》おわり。得点表示がこの後でてくる

★あんまりだ！ちゃんとペンネーム書いといたのに本名をばらしちゃうんだから……。もうイラストもプログラムも送ってやらない!!（茨城県古河市・**アップル・ベア**）……【**編**：アワワ……，ゴメンナサイ!!どうか思い直して!!】

（I，J）－STEP（0，6）というのは，LINE（I，J）－（I＋0，J＋6）と同じ意味なのです。

800～820行は，MUSICを出すサブ・ルーチンです。これを一定時間ごとに呼びだせば，ゲーム中でもゲームを止めずに音楽がだせます。

おまけ

CTRL＋Tを押してから，適当なキーを押すと，本来の文字と違うものがでます。これを利用すれば，キー・ボードから直接入力できなかった文字が入力できます。CTRL＋Tの後，カタカナ・モードにしてSHIFT＋6で〝｜〟が，SHIFT×7で〝｜〟がでますよ。

最後に

テープの具合が悪く，悩んでいた時に，データ・レコーダを買ってくれたお父さん，プログラム作成に協力してくれた安藤有一君，後藤ラジオ商会のみなさん。どうもありがとうございました。

CHECKER FLAG

編集長：オッ，おもしろそうなタイトルじゃないか。編君，RUNしてごらん。
編：それでは，期待してもらって――RUN!!
編集長：ほほう，カワイイね。しかし，このバックに流れる曲は，やはりあの「ローンレンジャー」のテーマ曲でないとねえ。
編・影：**グェーッ！　ローンレンジャー？　ふ，ふる～～いなあ**（けいべつのまなざしが編集長に）
編集長：な，なんだ！　そんなふうに冷たい目で見なくても。（汗がジトーッと）し，知ってるよね，白覆面をかぶってサ，トントっていうインデアンと2人で悪人をやっつける西部劇――知らないかなあ。
編：いまの若い子たちに，わかるはずがないですよ。
Dr.D：これで編集長もワシの仲間入りだな！

ウイルアム・テルのプログラム・リスト

```
0 DIM SC(5):CLEAR50,&HDCFF
9 REM ****** ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ******
10 DATA 3E,E2,84,67,C5,1A,77,23,
13,1A,77,13,01,1F,00,09
20 DATA C1,10,F1,C9,00,21,10,DF,
3A,02,DF,B7,C8,47,C5,23
30 DATA 7E,2B,FE,06,28,0E,E5,7E,
23,66,6F,11,40,E3,06,08
40 DATA CD,00,DD,E1,23,7E,3C,77,
2B,FE,16,28,26,E5,7E,23
50 DATA 66,6F,11,40,DF,06,08,CD,
00,DD,E1,23,23,C1,10,CE
60 DATA C9,E5,54,5D,23,23,01,17,
00,ED,B0,21,02,DF,35,23
70 DATA 34,E1,C9,CD,51,DD,C3,4D,
DD,00,00,3A,05,DF,FE,01
80 DATA D8,28,0B,2A,08,DF,11,40,
E3,06,08,CD,00,DD,3E,02
90 DATA 32,05,DF,2A,06,DF,22,08,
DF,7D,FE,06,20,14,AF,32
100 DATA05,DF,3A,04,DF,B7,C8,4C,
06,00,21,A0,DF,09,36,01
110 DATA18,23,CD,D8,DD,00,06,08,
DD,5E,00,DD,56,01,B7,CD
120 DATAEB,DD,00,DD,23,DD,23,10,
EF,18,0A,DD,E5,E1,CD,E0
130 DATADD,00,CD,51,DD,2A,06,DF,
06,08,11,80,DF,3A,04,DF
140 DATAB7,28,02,1E,90,C3,00,DD,
DD,21,10,DF,2A,06,DF,C9
150 DATA54,5D,1B,1B,E5,21,04,DF,
34,E1,C9,7A,94,C0,7B,95
160 DATAC0,C1,C3,BB,DD,3A,01,DF,
6F,26,14,11,40,E3,06,13
170 DATACD,00,DD,CD,41,07,7B,32,
01,DF,6F,26,14,11,50,DF
180 DATA06,13,C3,00,DD
189 REM ****** ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ *****
190 DATAAA,6A,AB,7A,AF,7E,AF,FE,
AF,FE,AF,FE,AF,FE,AB,FA
200 DATAAA,FA,AB,FE,AF,FF,A9,56,
A9,96,A9,56,9A,56,6A,00
210 DATA68,00,68,20,6A,A0,64,00,
64,00,6B,FF,9B,EF,A9,65
220 DATAA9,65,AF,BF,AF,BF,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
230 DATAAA,AA,AA,AA,9A,AA,55,55,
9A,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA
240 DATAAA,6A,AB,7A,9F,7E,5F,FD,
9F,FE,AF,FE,AF,FE,AB,FA
249 REM **** ﾏｼﾝｺﾞ かきこみ ******
250 OUT&H93,2
260 POKE&HFAEB,&HF5:POKE&HFAEC,&
HDD
270 FORI=&HDD00TO&HDE14:READA$:P
OKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
280 FORI=&HDF40TO&HDF9F:READA$:P
OKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
290 OUT&H93,3
299 REM **** しょき が めん ********
300 SCREEN3,2,2:COLOR0,3:CONSOLE
0,16,0,0:CLS
310 LINE(46,0)-(16,255),2,BF
```


★みなさん，創刊1周年おめでとうございます。プレゼントに創刊号の葉書を送ります!!（東京都港区・**石原茂樹14才**）……**【編：アリガトウゴザイマス!!影：ワァーッ，1年も前だから黄ばんでるヨ!!ハハハ，ウソウソ!!】**

```
320 FORI=0TO180STEP2:LINE(16,I)-
STEP(30,15),4:NEXT
330 LINE(0,179)-(255,191),4,BF
340 LINE(0,179)-(255,179),2,BF
350 COLOR0:FORJ=13TO40STEP13:FOR
I=40TO240STEP10
360 LINE(I,J)-STEP(0,6):LINE-STE
P(6,6):LINE-STEP(0,-6):LINE-(I,J
)
370 PAINT(I+2,J+4),0,0:NEXT:NEXT

380 LINE(0,0)-(255,12),3,BF
390 COLOR 2:PRINT "*** ウイルアム テル
***"
395 LOCATE1,15:PRINT "MISS";
400 POKE&HDF01,24:DA=USR(24):GOT
O 1310
409 REM **** しょき せって- ********
410 FORI=&HDF02TO&HDF2F:POKEI,0:
NEXT
420 POKE&HDF01,6:PO=0:M=24:YY=19
:O=&HDF00:YA=0:AP=0:A1=0
430 FORI=&HDFA0TO&HDFC0:POKEI,0:
NEXT
440 SP=0:BO=0:MI=0:MP=1
460 RETURN
469 REM ****** や を すすます ******
470 IFPEEK(&HDF05)=0THEN650
480 YY=YY-T:POKEO+7,YY
490 POKEO+6,PEEK(O+6)-2
500 EXEC&HDD6B
520 RETURN
529 REM ****** MAN いどう ******
530 S=STICK(0):M=M+(S=7)*2-(S=3)
*2:M=M-(M<7)*2+(M>27)*2
540 DA=USR(M):PSET(M*8,170-TA*2)
,1
545 IFS=3ORS=7THENSOUND9,15:SOUN
D9,0
550 RETURN
559 REM ****** UFOご おとす ******
560 EXEC&HDD15:P=PEEK(O+2)
570 IFRND(1)*100>AP+20ORP>7THENR
ETURN
580 POKEO+16+P*2,INT(RND(1)*9)*2
+8
590 POKEO+17+P*2,6:POKEO+2,P+1
600 SOUND7,56:SOUND10,16:SOUND5,
10:SOUND12,100:SOUND13,9
610 RETURN
620 REM ****** や UP DOWN ****
630 S=STICK(0):TA=TA+(S=5)/2-(S=
1)/2:TA=TA+(TA>1)/2-(TA<0)/2
640 RETURN
649 REM ****** や うつか ? ******
650 DA=PEEK(O+4):IFDA=2THENA1=A1
+1
651 AP=AP+DA:POKEO+4,0
655 IFSTRIG(0)=0THENRETURN
660 T=TA:YY=21:POKEO+5,1:POKEO+4
,0:POKEO+6,M
670 RETURN
679 REM ****** MAIN ルーチン ******
680 GOSUB470
690 GOSUB530
700 GOSUB470:GOSUB800
710 GOSUB620
720 GOSUB470:GOSUB800
730 GOSUB560
740 GOSUB470:GOSUB800
760 MI=PEEK(O+3)-AP-PEEK(O+4):IF
MI=0THEN680
770 LOCATEMI+5,15:PRINT "*";
780 IFMI>4THEN1200
790 GOTO 680
799 REM ******** MUSIC ********
800 PLAYMID$("geafgegefdeceeddge
afgegegefdedcc",MP,1)+"7"
810 MP=MP+1:IFMP=33THENMP=1
820 RETURN
829 REM *** SCORE ランキング ******
830 I=1
840 IFSC(I)<POTHEN870
850 I=I+1:IFI=6THEN880
860 GOTO 840
870 FORJ=5TOISTEP-1:SC(J)=SC(J-1
):NEXT:SC(I)=PO
880 LOCATE4,5:PRINT"スコア ランキング"
890 COLOR 2:FORJ=1TO5:LOCATE5,6+
J:PRINT J".. ";SC(J);:NEXT
900 IFI=6THEN1310
910 COLOR 4:LOCATE5,6+I:PRINTI".
. ";SC(I)
920 GOTO 1310
1199 REM ***** GAME OVER *****
1200 LOCATE5,5:PRINT "GAME OVER
1210 LOCATE4,7:PRINT"リンゴ×"CHR$(
29)AP"="CHR$(29)AP*20:PO=AP*20
1220 LOCATE4,8:PRINT"ダブル×"CHR$
(29)A1"="CHR$(29)A1*100:PO=PO+A1
*100
1230 FORI=&HDFABTO&HDFB5:SP=SP+P
EEK(I):NEXT
1240 IFSP=11THENBO=3000:GOTO 126
0
1250 BO=SP*100
1260 LOCATE4,9:PRINT"BONUS"BO:PO
=PO+BO
1270 LOCATE4,10:PRINT"POINT"PO
1273 FORI=1TO1000:NEXT
1274 LINE(48,53)-(255,178),3,BF:
LINE(80,180)-(255,191),4,BF
1275 GOTO 830
1280 FORI=1TO1000:NEXT
1290 LINE(48,53)-(255,178),3,BF:
LINE(80,180)-(255,191),4,BF
1300 GOTO 830
1310 COLOR4:LOCATE4,13:PRINT"PUS
H SPACE":COLOR2
1320 IFSTRIG(0)=0THEN1320
1330 LINE(48,53)-(255,178),3,BF:
LINE(80,180)-(255,191),4,BF
1340 LINE(48,53)-(255,178),3,BF:
LINE(80,180)-(255,191),4,BF
1350 GOSUB 410
1360 GOTO 680
```

PC-6001

★6月号のOFで日刊にすると家に帰れなくなると言ってたけど，編さんに家なんかあるの？（神奈川県南足柄市・**瀬戸　渡13才**）……**【編：プンプン!!私だって家の一つや二つ……。影：ウソつくな!!編：スメマセン！】**

PC-6001用 いそげDr.D

瀬々　博裕

STORY

ある日，Dr. Dは神様へ送るはずの，とてもだいじな手紙を出し忘れていることに気がついた。「ジ，時間がない！」……時計を見ると，あと30秒しかない。時間に間に合わなかったら，Dr. Dは，悪魔に殺されてしまう。

ポストへたどりつけば良いのだが，ひねくれているポストは，Dr. Dの進行方向の逆へ，2倍の速さで移動してしまう。あせるDr. Dは，死をかくごして，ポストへ向かった。

遊びかた

青いカンカン帽，サングラス，ひげをつけたDr. D（本物のDr. Dは，どういうカッコをしているかわからなかったので，このようなカッコにした）を上下左右に動かし，逃げまわるポストに30秒以内にくっつけばいいわけです。

改造について

100，120，140，160行のＳＣ＝ＳＣ＋５の５の大きさを変えると，ＳＣＯＲＥの増えかたが変わります。また，タイトル画面がなくてもよいと思う人は，９から18行までをすべて消し，30行をＳＣＲＥＥＮ３，２，２：ＣＯＬＯＲ３，２，１：ＣＬＳ：ＳＣ＝０：ＴＩ＝30：Ｘ＝130：Ｙ＝158：Ｐ＝８：Ｗ＝８としてください。

CHECKER FLAG

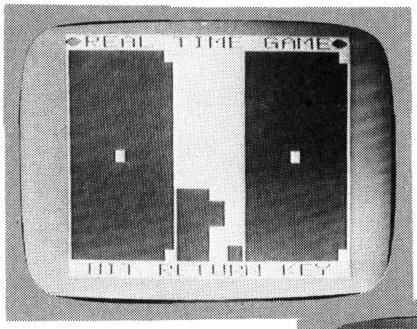
影：グハハハ!!　このDr.の顔を見てよ！　おかしくて笑いころげちゃうよ，ねっDr.!!　ジーッ。しかし，よく似てるネ！

Dr.D：大きなお世話だ!!　おかげで，ワシのイメージもずいぶんと落ちたもんだ。

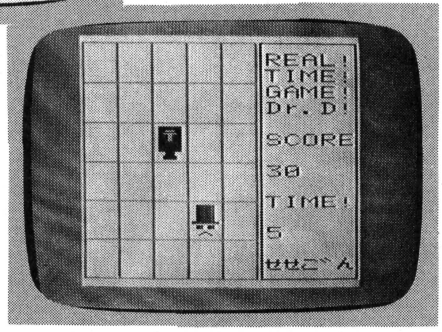
編：そんなにガッカリしないで，とにかくプログラムを見てください。

Dr.D：ああ，このプログラムのポイントは，Dr.とポストの移動のサブ・ルーチンだな。51～55行でキー入力を待って，それぞれ99～166行のSUB１～４に飛んでるんだ。例えば108行だが，ここではポストとDr.のＸＹ座標が一致した時の処理で，このあと220行へ飛ばしてＯＫサインがでるしくみだ。

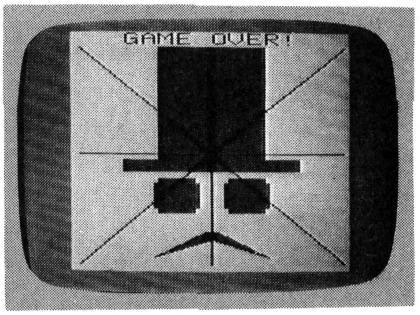
編：なるほど，やってみればわかるけど，一定のパターンでＯＫがでるみたいですね。



◀《写真１》タイトル画面



▶《写真２》カーソル・キーで移動，ピッタリ合えばＯＫサインが出る

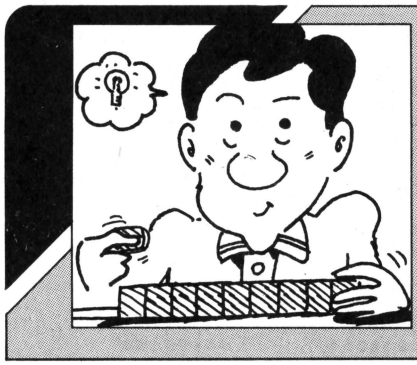


▲《写真３》失敗するとDr.の変な顔が現われる。キモチワルー！

★僕は今，入院中。マイコンをやりたくてもやれません。編さん，影さーん！（東京都荒川区・**菊地克良13才**）…
…【**編・影**：菊地君ガンバレ!!そして１日も早く良くなって，プログラムを持って編集部に遊びにおいで!!】

```
9 REM ●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●
10 SCREEN3,2,2:COLOR3,2,1:CLS
11 LOCATE0,0:PRINT"●REAL TIME GA
ME●";:LINE(2,12)-(94,178),4,BF
12 LINE(98,120)-(126,178),4,BF:L
INE(128,130)-(140,150),4,BF
13 LINE(144,166)-(156,178),4,BF:
LINE(160,12)-(252,178),4,BF
14 LINE(88,12)-(94,20),2,BF:LINE
(88,170)-(94,178),2,BF
15 LINE(44,90)-(50,98),2,BF:LINE
(246,12)-(252,20),2,BF
16 LINE(246,170)-(252,178),2,BF:
LINE(202,90)-(208,98),2,BF
17 LOCATE1,15:PRINT"HIT RETURN K
EY";
18 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN18
29 REM ●●●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●
30 COLOR,2,1:CLS:SC=0:TI=30:X=13
0:Y=158:P=8:W=8
31 FORI=2TO152STEP30:LINE(I,5)-(
I,185),1:NEXT
32 FORI=5TO185STEP30:LINE(2,I)-(
152,I),1:NEXT
33 LINE(156,5)-(240,185),,B:LINE
(244,0)-(254,192),1,BF
34 LOCATE10,1:COLOR3:PRINT"REAL!
":LOCATE10,2:PRINT"TIME!"
35 LOCATE10,3:PRINT"GAME!":LOCAT
E10,4:COLOR4:PRINT"Dr.D!"
36 LOCATE10,6:COLOR3:PRINT"SCORE
":LOCATE10,10:PRINT"TIME!"
37 LOCATE9,8:PRINTSC:LOCATE9,12:
PRINTTI:LOCATE10,14:COLOR4:PRINT
"ｾｾﾞﾝ"
38 REM ●●●●●●●● ﾎﾟｽﾄ ●●●●●●●●
39 LINE(P,W)-(P+18,W+18),4,BF:LI
NE(P+6,W+19)-(P+12,W+21),4,BF
40 LINE(P+4,W+22)-(P+14,W+24),4,
BF:LINE(P+6,W+3)-(P+12,W+3),2
41 LINE(P+4,W+5)-(P+14,W+5),2:LI
NE(P+8,W+6)-(P+10,W+10),2,BF
46 CONSOLE,,,0
47 REM ●●●●●●●●●● Dr.D ●●●●●●●●●
48 LINE(X,Y)-(X+14,Y+12),3,BF:LI
NE(X-4,Y+13)-(X+18,Y+14),3,BF
49 LINE(X,Y+16)-(X+4,Y+18),3,BF:
LINE(X+10,Y+16)-(X+14,Y+18),3,BF
50 LINE(X+2,Y+23)-(X+6,Y+21),3:P
SET(X+8,Y+21),3:LINE-(X+12,Y+23)
,3
51 ST=STICK(0)
52 IFST=7THENGOSUB100
53 IFST=1THENGOSUB120
54 IFST=5THENGOSUB140
55 IFST=3THENGOSUB160
60 LOCATE9,12:COLOR2:PRINTTI:TI=
TI-1:LOCATE9,12:COLOR3:PRINTTI
61 IFTI=0THEN200
80 GOTO 39
99 REM ●●●●●●●● SUB 1 ●●●●●●●●●
100 LOCATE9,8:COLOR2:PRINTSC:SC=
SC+5:LOCATE9,8:COLOR3:PRINTSC
101 SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND12,
50:SOUND13,12:SOUND8,4
105 LINE(X-6,Y-2)-(X+20,Y+25),2,
BF:X=X-30
106 IFX<10THENX=10
107 LINE(P-4,W-2)-(P+22,W+25),2,
BF:P=P+60:IFP>128THENP=128
108 IFX=P+2ANDY=WTHEN220
109 GOTO60:RETURN
119 REM ●●●●●●●● SUB 2 ●●●●●●●●
120 LOCATE9,8:COLOR2:PRINTSC:SC=
SC+5:LOCATE9,8:COLOR3:PRINTSC
121 SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND12,
50:SOUND13,12:SOUND8,4
122 LINE(X-6,Y-2)-(X+20,Y+25),2,
BF:Y=Y-30
123 IFY<8THENY=8
124 LINE(P-4,W-2)-(P+22,W+25),2,
BF:W=W+60:IFW>158THENW=158
125 IFX=P+2ANDY=WTHEN220
126 GOTO60:RETURN
139 REM ●●●●●●●● SUB 3 ●●●●●●●●
140 LOCATE9,8:COLOR2:PRINTSC:SC=
SC+5:LOCATE9,8:COLOR3:PRINTSC
141 SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND12,
50:SOUND13,12:SOUND8,4
142 LINE(X-6,Y-2)-(X+20,Y+25),2,
BF:Y=Y+30
143 IFY>158THENY=158
144 LINE(P-4,W-2)-(P+22,W+25),2,
BF:W=W-60:IFW<8THENW=8
145 IFX=P+2ANDY=WTHEN220
146 GOTO60:RETURN
159 REM ●●●●●●●● SUB 4 ●●●●●●●●
160 LOCATE9,8:COLOR2:PRINTSC:SC=
SC+5:LOCATE9,8:COLOR3:PRINTSC
161 SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND12,
50:SOUND13,12:SOUND8,4
162 LINE(X-6,Y-2)-(X+20,Y+25),2,
BF:X=X+30
163 IFX>130THENX=130
164 LINE(P-4,W-2)-(P+22,W+25),2,
BF:P=P-60:IFP<8THENP=8
165 IFX=P+2ANDY=WTHEN220
166 GOTO60:RETURN
199 REM ●●●●●● END ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●●
200 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6,30
:SOUND13,0:SOUND12,90
201 CLS:LINE(80,12)-(176,100),3,
BF:LINE(48,101)-(208,110),3,BF
202 LINE(76,120)-(116,140),3,BF:
LINE(80,116)-(112,119),3,BF
203 LINE(80,141)-(112,144),3,BF:
LINE(140,120)-(180,140),3,BF
204 LINE(144,116)-(176,119),3,BF
:LINE(144,141)-(176,144),3,BF
205 LINE(76,180)-(122,160),3:LIN
E-(134,160),3:LINE-(180,180),3
206 LINE-(130,166),3:LINE-(128,1
66),3:LINE-(76,180),3:PAINT(96,1
72),3,3
207 RESTORE250:PSET(8,12),4
208 FORI=1TO14:READX,Y:LINE-(X,Y
),4:NEXT
209 LOCATE3,0:PRINT"GAME OVER!"
210 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO10
219 REM ●●●●●●● O.K.!! ●●●●●●●●
220 SOUND8,16:SOUND1,15:SOUND13,
0:SOUND12,20
221 LINE(X-6,Y-3)-(X+20,Y+27),1,
BF:LINE(X-4,Y)-(X+4,Y+23),4,B
222 LINE(X+10,Y)-(X+10,Y+23),4:L
INE(X+18,Y)-(X+12,Y+12),4
223 LINE-(X+18,Y+23),4:FORI=0TO2
000:NEXT
224 SCREEN1,1,1:CONSOLE,,0:CLS
225 PRINT:PRINT" ｱﾅﾀﾊ ﾐｺﾞﾄ
ﾆ ":PRINT
226 PRINT" ｷﾘｽｹﾀ ! ｵﾒﾃﾞﾄ
ｳ !"
227 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO10
250 DATA 128,96,128,12,128,96,25
0,96,128,96,128,186,128,96
251 DATA 8,96,128,96,250,12,128,
96,250,186,128,96,8,186
```

★最近のＰ６のコマーシャルは，幼稚だ。パソピアを持ってる野県松本市・**務台祐太郎13才**)……**【影**：私はそうは思わないよ。パピコもパソピアも，ヘーマの神間さ？】



PC-6001用
麻雀ゲーム

小路　昆

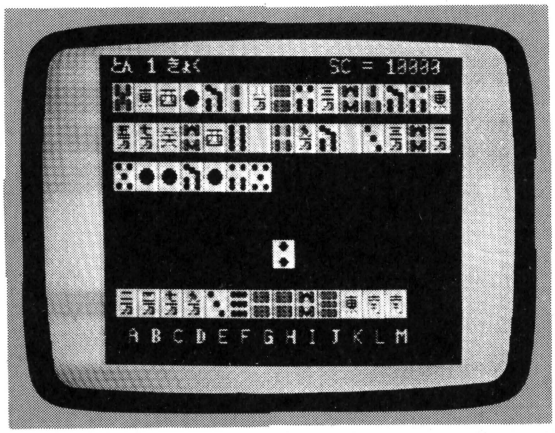
P6でもいっちょうやってやれと，老骨にムチ打って頑張りました。うまくできたと思っています。

ルール

1．面前ツモ上がりだけ。七対子はありますが，国士無双はありません。
2．点数は，役の大きさでなく，上がりの早さによります。ツイている親を安くケルつもりで，早く上がってください。
3．上がりやすくするため，45回ツモれますが，上がれなければ3900点支払います。

遊びかた

1．まず「プログラム1」，「プログラム2」をSAVEしておきます。
2．プログラム1をLOADし，RUNしてからプログラム2をLOADします。
3．ツモはスペース・キーです。
4．不要牌は，Ⓐ～Ⓜキーで選んでください。ツモ切りは，スペース・キーです。
5．上がったときは，Ⓦキーを押してください。理牌が終わり，しばらくすると曲が流れ，上がり点が表示されます。
6．つぎにスペース・キーを押すと，つぎの局に移り配牌されます。



《写真1》実行画面

最後に

1．60行と120行を，……THEN　RUNにすると350行以下は打込まなくても遊べます。役と点数は自分で数えてください。
2．上がりの判定に，ミスすることがあるかも知れません。あればみなさん研究し，修正してください。
3．牌の表示と理牌だけ，マシン語を使いました。プログラム1の370～400行さえ正しく打込めば，暴走しません。
4．プログラム1の415，425，435……495行は，同じデータです（400台―マンズ，500台―ピンズ，600台―ソウズ，700台―字牌）。
5．役の判定も試みましたが，メモリが足らないのでやめました。
6．プログラムを二つに分けないと，OMエラーになります。

参考

ベーマガ4月号　雀牌デモ
ベーマガ4月号　スーパーダイス

CHECKER FLAG

影：パイの形がキレイだね。食べちゃおうかな。
編：なにをカンチガイしてるの！　メンタンピン!!　わかる？
Dr.D：パイの形は白黒モードで表示してるからキレイなんだよ。
影：どうして？
Dr.D：256×192の高分解で色をつけると，普通のモニタでは色づれが起こるんだ。
影：なるほどね！
編：もし，これに色がついたら，もっと美しくなるんじゃないかな。
影：ウン，イロケがでれば美しくなるもんネ！

★コラーッ！影は仕事しないからクビだ!!そして私が編集部員になる。（東京都江東区・**岡部光高14才**）……【**影**：ボクチンイジケテシモウタ……。サヨナラミナサン!!**一同**：**サヨーナラ!!影**：……なんでそうなるの!!】

```
10 CLEAR50,&HDAFF:CLS:GOSUB100
20 D=&HDAE0:GOSUB350:D=&HDB05:GO
SUB350:D=&HDB25:GOSUB350
30 LOCATE1,11:PRINT "ー プログラム2
 を CLOAD してください。 ー"
40 END
100 PRINT : PRINT TAB(7)"** マージ
ャン・ゲーム **"
110 PRINT:PRINT TAB(5)"ルール"
120 PRINT TAB(7)"* やく は ありません。 はや
く あがって":PRINT TAB(9)"ください。"
130 PRINT TAB(7)"* ツモ……スペース・キー"
140 PRINT TAB(7)"* すてはい・・・・A ";C
HR$(126);" M キー"
150 PRINT TAB(7)"* ツモぎり・・・スペース・キー"
160 PRINT TAB(7)"* あがり・・・・[ω]キー
"
170 LOCATE5,11:PRINT "── しばらく おまちください。 ──"
180 RETURN
350 READA$:IFA$="end"THENRETURN
360 A=VAL("&H"+A$):POKED,A:D=D+1
:GOTO 350
370 DATA06,0d,21,d0,da,c5,06,0d,
56,23,5e,7b,92,30,04,72
380 DATA2b,73,23,10,f3,c1,10,ea,
c9,end
390 DATA2a,00,db,eb,2a,02,db,06,
12,c5,06,02,eb,7e,23,eb,77
400 DATA23,10,f8,01,1e,00,09,c1,
10,ee,c9,end
410 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,e0,0e,
ff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe
415 DATAe0,0e,fe,fe,fe,1e,fe,de,
fd,de,fb,de,e7,1e,ff,fe,ff,fe
420 DATAff,fe,ff,fe,f0,1e,ff,fe,
ff,fe,ff,fe,e0,0e,ff,fe,ff,fe
425 DATAe0,0e,fe,fe,fe,1e,fe,de,
fd,de,fb,de,e7,1e,ff,fe,ff,fe
430 DATAff,fe,ff,fe,f0,1e,ff,fe,
f8,3e,ff,fe,e0,0e,ff,fe,ff,fe
435 DATAe0,0e,fe,fe,fe,1e,fe,de,
fd,de,fb,de,e7,1e,ff,fe,ff,fe
440 DATAff,fe,ff,fe,e0,0e,ed,6e,
ed,6e,eb,ae,ef,ee,e0,0e,ff,fe
445 DATAe0,0e,fe,fe,fe,1e,fe,de,
fd,de,fb,de,e7,1e,ff,fe,ff,fe
450 DATAff,fe,ff,fe,f0,0e,fd,fe,
f0,3e,fd,be,fd,be,e0,0e,ff,fe
455 DATAe0,0e,fe,fe,fe,1e,fe,de,
fd,de,fb,de,e7,1e,ff,fe,ff,fe
460 DATAff,fe,fe,fe,e0,0e,ff,fe,
fb,be,fb,be,f7,de,ef,ee,ff,fe
465 DATAe0,0e,fe,fe,fe,1e,fe,de,
fd,de,fb,de,e7,1e,ff,fe,ff,fe
470 DATAff,fe,fd,fe,fd,fe,e0,0e,
fd,fe,fd,fe,fd,fe,fe,1e,ff,fe
475 DATAe0,0e,fe,fe,fe,1e,fe,de,
fd,de,fb,de,e7,1e,ff,fe,ff,fe
480 DATAff,fe,ff,fe,fb,be,fb,be,
fb,be,fb,be,f7,de,ef,ee,ff,fe
485 DATAe0,0e,fe,fe,fe,1e,fe,de,
fd,de,fb,de,e7,1e,ff,fe,ff,fe
490 DATAff,fe,fd,fe,fd,fe,f0,7e,
fd,7e,fd,7e,fb,6e,f7,8e,ff,fe
495 DATAe0,0e,fe,fe,fe,1e,fe,de,
fd,de,fb,de,e7,1e,ff,fe,ff,fe
510 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe,
f8,3e,e0,0e,e0,0e,c0,06,c0,06
515 DATAc0,06,c0,06,e0,0e,e0,0e,
f8,3e,ff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe
520 DATAff,fe,fc,7e,f8,3e,f0,1e,
f0,1e,f8,3e,fc,7e,ff,fe,ff,fe
525 DATAff,fe,ff,fe,fc,7e,f8,3e,
f0,1e,f0,1e,f8,3e,fc,7e,ff,fe
530 DATAff,fe,c7,fe,83,fe,83,fe,
c7,fe,ff,fe,ff,fe,fc,7e,f8,3e
535 DATAf8,3e,fc,7e,ff,fe,ff,fe,
ff,c6,ff,82,ff,82,ff,c6,ff,fe
540 DATAff,fe,ff,fe,c7,c6,83,82,
83,82,c7,c6,ff,fe,ff,fe,ff,fe
545 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,c7,c6,
83,82,83,82,c7,c6,ff,fe,ff,fe
550 DATAff,fe,c7,c6,83,82,83,82,
c7,c6,ff,fe,ff,fe,fc,7e,f8,3e
555 DATAf8,3e,fc,7e,ff,fe,ff,fe,
c7,c6,83,82,83,82,c7,c6,ff,fe
560 DATAff,fe,c7,c6,83,82,83,82,
c7,c6,ff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe
565 DATAc7,c6,83,82,83,82,c7,c6,
c7,c6,83,82,83,82,c7,c6,ff,fe
570 DATAff,fe,c7,fe,83,fe,80,7e,
c0,7e,f8,06,fc,02,ff,82,ff,c6
575 DATAc7,c6,83,82,83,82,c7,c6,
c7,c6,83,82,83,82,c7,c6,ff,fe
580 DATAff,fe,c7,c6,83,82,83,82,
c7,c6,c7,c6,83,82,83,82,c7,c6
585 DATAc7,c6,83,82,83,82,c7,c6,
c7,c6,83,82,83,82,c7,c6,ff,fe
590 DATAff,fe,c4,46,80,02,80,02,
c4,46,ff,fe,ff,fe,c4,46,80,02
595 DATA80,02,c4,46,ff,fe,ff,fe,
c4,46,80,02,80,02,c4,46,ff,fe
610 DATAff,fe,ff,fe,f7,de,f8,3e,
f0,16,e0,0e,f3,9e,fb,be,e5,6e
615 DATAc6,5e,f4,be,e3,5e,c2,4e,
9d,a6,fd,be,ff,fe,ff,fe,ff,fe
620 DATAff,fe,fc,7e,fd,7e,fd,7e,
fc,7e,fd,7e,fd,7e,fc,7e,ff,fe
625 DATAff,fe,fc,7e,fd,7e,fd,7e,
fc,7e,fd,7e,fd,7e,fc,7e,ff,fe
630 DATAff,fe,fc,7e,fd,7e,fd,7e,
fc,7e,fd,7e,fd,7e,fc,7e,ff,fe
635 DATAff,fe,c7,c6,d7,d6,d7,d6,
c7,c6,d7,d6,d7,d6,c7,c6,ff,fe
640 DATAff,fe,c7,c6,d7,d6,d7,d6,
c7,c6,d7,d6,d7,d6,c7,c6,ff,fe
645 DATAff,fe,c7,c6,d7,d6,d7,d6,
c7,c6,d7,d6,d7,d6,c7,c6,ff,fe
```


★初めてなので謹んでお手紙差し上げます。どっかにP9のソフトないかなあ。見つけてきたらイチゴミルクあげるよ！（神奈川県足柄上郡・**遠藤暁生14才**）……**【影：編集部にはいっぱいあるけどイチゴミルクじゃー。】**

```
650 DATAff,fe,c7,c6,d7,d6,d7,d6,
c7,c6,d7,d6,d4,56,c5,46,fd,7e
655 DATAfc,7e,c5,46,d5,56,d4,56,
c7,c6,d7,d6,d7,d6,c7,c6,ff,fe
660 DATAff,fe,c4,46,d5,56,d5,56,
c4,46,d5,56,d5,56,c4,46,ff,fe
665 DATAff,fe,c4,46,d5,56,d5,56,
c4,46,d5,56,d5,56,c4,46,ff,fe
670 DATAff,fe,fc,7e,fd,7e,fd,7e,
fc,7e,ff,fe,c4,46,d5,56,d5,56
675 DATAd5,56,c4,46,ff,fe,c4,46,
d5,56,d5,56,d5,56,c4,46,ff,fe
680 DATAff,fe,c6,c6,d4,56,d0,16,
c1,06,d3,96,d7,d6,c7,c6,ff,fe
685 DATAff,fe,c7,c6,d7,d6,d3,96,
c1,06,d0,16,d4,56,c6,c6,ff,fe
690 DATAff,fe,c4,46,d5,56,d5,56,
d5,56,c4,46,ff,fe,c4,46,d5,56
695 DATAd5,56,c4,46,ff,fe,c4,46,
d5,56,d5,56,d5,56,c4,46,ff,fe
710 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,fe,fe,
e0,0e,fe,fe,f0,1e,f6,de,f0,1e
715 DATAf6,de,f0,1e,fc,7e,fa,be,
f6,de,ee,ee,ff,fe,ff,fe,ff,fe
720 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,fe,fe,
e0,0e,fe,fe,e0,0e,eb,ae,ed,6e
725 DATAe8,2e,ee,ee,e8,2e,ee,ee,
ee,ee,ee,8e,ff,fe,ff,fe,ff,fe
730 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe,
c0,06,fb,be,fb,be,c0,06,db,b6
735 DATAdb,b6,d7,b6,cf,c6,df,f6,
c0,06,ff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe
740 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe,
fb,7e,fb,7e,fb,7e,fb,6e,c3,5e
745 DATAfb,3e,f9,76,fb,76,f7,76,
cf,86,ff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe
750 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe,
ff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe
755 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe,
ff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe
760 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,f1,5e,
fb,be,d7,d6,ef,ee,d0,16,be,fa
765 DATAfe,fe,c0,06,fd,7e,fb,be,
f7,de,cf,e2,ff,fe,ff,fe,ff,fe
770 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,fe,fe,
fe,fe,e0,0e,ee,ee,ee,ee,ee,ee
765 DATAfe,fe,c0,06,fd,7e,fb,be,
f7,de,cf,e2,ff,fe,ff,fe,ff,fe
770 DATAff,fe,ff,fe,ff,fe,fe,fe,
fe,fe,e0,0e,ee,ee,ee,ee,ee,ee
775 DATAee,ee,e0,0e,fe,fe,fe,fe,
fe,fe,fe,fe,ff,fe,ff,fe,ff,fe,en
d
```

```
10 CLEAR50,&HDACF:DIMP(34),H(14)
:S=10000:Z=1:B=1:G=&HDACF
15 SCREEN 4,2,2:CLS
20 GOSUB330:POKE&HDAD0,100
30 SCREEN 4,2,2:CLS:LOCATE1,0:PR
INT A$(B);Z;" きょく";
40 LOCATE20,0:PRINT "SC =";S;
50 X=&HE4:Y=1:GOSUB280
60 C=C+1:IFC>45THEN1040
70 IFSTRIG(0)=0THENR=RND(1):GOTO
 70
80 T=INT(RND(1)*34):IFP(T)=4THEN
80
90 P(T)=P(T)+1:W=T*36:P=&HF0:Q=&
H0F:GOSUB170
100 IFSTRIG(0)=1THENLINE(120,110
)-(136,132),0,BF:GOSUB210:GOTO 6
0
110 Y$=INKEY$:IFY$=""THEN100
120 IFY$="w"THEN350
130 A=ASC(Y$)-96:IFA<10RA>13THEN
100
140 LINE(16*A-8,140)-(16*A+7,163
),0,BF
150 R=H(A):H(A)=T:T=R:GOSUB210:R
=13:GOSUB240
160 GOTO 60
170 POKE&HDB02,Q:POKE&HDB03,P:L=
&H25:H=&HDB
180 L=L+W:IFL>256THENM=INT(L/256
):H=H+M:L=L-M*256
190 POKE&HDB00,L:POKE&HDB01,H
200 PLAY "o7c64":EXEC&HDB05:RETU
RN
210 P=X:Q=Y:W=T*36:Y=Y+2:V=V+1
220 IFV>14THENY=1:X=X+3:V=0
230 GOSUB170:RETURN
240 P=&HF4:Q=1:FORI=1TOR:POKEG+I
,H(I):NEXTI
250 EXEC&HDAE0:FORI=1TOR:H(I)=PE
EK(G+I):NEXTI
260 LINE(120,110)-(136,132),0,BF

270 FORI=1TOR:W=H(I)*36:GOSUB170
:Q=Q+2:NEXTI:RETURN
280 P=&HF4:Q=1:FORI=1TO13
290 W=INT(RND(1)*34):IFP(W)=4THE
N290
300 P(W)=P(W)+1:H(I)=W:W=W*36:GO
SUB170:Q=Q+2
310 LOCATEI*2,14:PRINT CHR$(&H40
+I);
320 NEXTI:R=13:GOSUB240:RETURN
330 FORI=1TO4:READA$(I):NEXTI:RE
TURN
340 DATAとん,なん,しゃ,ぺい
350 R=14:H(14)=T:GOSUB240
360 A=0:J=0:T=0:E=0:D=0:M=1:R=0
370 GOSUB500:IFA=0THENGOSUB700
380 IFT=7THEN1050
```


★5月11日やっとプログラムを打ち終えてRUNしてみた。すると「イヤーベーマガッテホントウニイイモンデスネ！」なんだこりゃ!?（山口県熊毛郡・**水永博之16才**）……**【編**：当り前／**編集長**：当然／**影**：ボーゼン／**】**

```
390 GOSUB540:GOSUB550
400 M=M+1:IFA+J=4THEN730
405 IFM>12THEN1040
410 GOSUB640:IFR=1THEN490
420 ONMGOTO 430,440,450,460,470,
480
430 GOSUB500:GOSUB540:GOSUB550:G
OTO 400
440 GOSUB500:GOSUB550:GOSUB540:G
OTO 400
450 GOSUB540:GOSUB500:GOSUB550:G
OTO 400
460 GOSUB540:GOSUB550:GOSUB500:G
OTO 400
470 GOSUB550:GOSUB500:GOSUB540:G
OTO 400
480 GOSUB550:GOSUB540:GOSUB500:G
OTO 400
490 R=1:GOSUB560:ONM-6GOTO 430,4
40,450,460,470,480
500 FORI=1TO12:IFH(I)>49THEN530
510 IFH(I)<>H(I+2)THEN530
520 H(I)=H(I)+100:H(I+1)=H(I+1)+
100:H(I+2)=H(I+2)+100:A=A+1
530 NEXTI:RETURN
540 E=1:D=2:GOTO 570
550 E=2:D=4:GOTO 570
560 E=3:D=6
570 GOSUB680:FORI=1TO12
580 IFI+D>14THEN630
590 IFH(I)>26THEN630
600 IFINT(H(I)/9)<>INT(H(I+D)/9)
THEN630
610 IFH(I+E)-H(I)<>10RH(I+D)-H(I
+E)<>1THEN630
620 H(I)=H(I)+50:H(I+E)=H(I+E)+5
0:H(I+D)=H(I+D)+50:J=J+1
630 NEXTI:RETURN
640 FORI=1TO14
650 IFH(I)>99THENH(I)=H(I)-100
660 IFH(I)>49THENH(I)=H(I)-50
670 NEXTI:A=0:J=0:RETURN
680 FORI=1TO14:POKEG+I,H(I):NEXT
I
690 EXEC&HDAE0:FORI=1TO14:H(I)=P
EEK(G+I):NEXTI:RETURN
700 FORI=1TO13STEP2
710 IFH(I)=H(I+1)THENT=T+1
720 NEXTI:RETURN
730 GOSUB680:M=H(2)-H(1):IFM=0TH
EN1050
740 IFM=1THEN780
750 IFM=2THEN950
760 IFM=3THEN970
770 IFM=6THEN1000
775 GOTO 1040
780 M=H(1):IFM=0ORM=9ORM=18THEN8
40
790 D=99:GOSUB870:IFN>2THEN1050
800 IFINT(M/9)<>INT((M-4)/9)THEN
840
810 D=96:GOSUB870:E=49:R=48:D=47
:GOSUB890
815 IFN>2ANDO=3THEN1050
816 GOTO 840
820 IFN>2ANDO=3THEN1050
830 GOTO 1040
840 D=102:GOSUB870:IFN>2THEN1050

850 IFINT(M/9)<>INT((M+6)/9)THEN
1040
860 D=106:GOSUB870:E=52:R=53:D=5
4:GOSUB890:GOTO 820
870 N=0:FORI=3TO14:IFH(I)=M+DTHE
NN=N+1
880 NEXTI:RETURN
890 O=0:W=0:X=0:Y=0:FORI=3TO14
900 IFH(I)=M+ETHENW=1
910 IFH(I)=M+RTHENX=1
920 IFH(I)=M+DTHENY=1
940 NEXTI:O=W+X+Y:RETURN
950 M=H(1):D=101:GOSUB870:IFN>2T
HEN1050
960 GOTO 1040
970 M=H(1):E=50:R=51:D=52:GOSUB8
90
980 IFO>2THEN1050
990 GOTO 1040
1000 O=0:FORI=3TO14:M=H(I)-H(1)
1010 IFM>0ANDM<6THENO=O+1
1020 NEXTI
1030 IFO=5ORO=8ORO=11THEN1050
1040 PLAY "l64o7co6bagfedc4":M=-
3900:GOTO 1100
1050 PLAY "l64o6cdefgabo7c4":M=1
000
1060 IFC<31THENM=M+1000
1070 IFC<21THENM=M+1900
1080 IFC<11THENM=M+4100
1090 IFC<6THENM=M+4000
1100 LOCATE5,10:PRINT M;:S=S+M
1110 FORI=1TO34:P(I)=0:NEXTI
1120 Z=Z+1:IFZ>4THENB=B+1:Z=1
1130 C=0:V=0:IFB>4THEN1160
1140 IFSTRIG(0)=0THEN1140
1150 GOTO 30
1160 IFSTRIG(0)=0THEN1160
1170 CLS:LOCATE5,8:PRINT "GAME O
VER";
1180 LOCATE5,9:PRINT "SC =";S
1190 LOCATE5,12:PRINT "REPLAY ?
[y/n]";
1200 Y$=INKEY$:IFY$="n"THENEND
1210 IFY$="y"THENRUN
1220 GOTO 1200
```

★プログラムを電話で送ったら？（大阪府池田市・**広瀬一人14才**）……【**影**：ジリリーン！あの一プログラムを送りたいんですけど。**編**：はい。**影**：ピー，ガガガ〜〜。**編**：ピーッ！エラーです。**影**：エラースンマセン！】

PC-8001用

カネカエセ・ゲーム

中江　敏貴

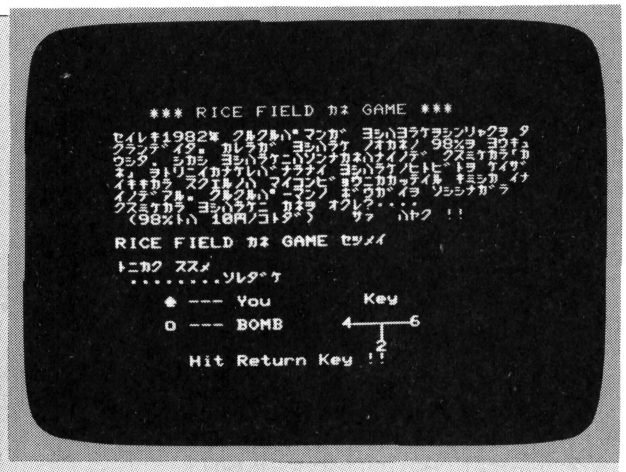
はじめに

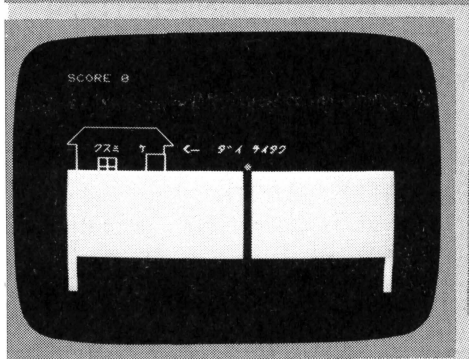
このゲームは，地上に住んでいる人が地下に住んでいる人に，たった10円を地上から地下に送りこむゲームです。

このゲームを作ったきっかけは，忘れもしないおとといのこと，ぼくと友人T・N君とM・Y君とで，このゲームとだいたい同じのを作っていた。そして，そのゲームができて，ヤッターと思い録音しようと思ったら，M・Yがアホなことにリセット・ボタンを押しよった。もちろん，そのゲームは消えた。わしは，くやしかった。わしとT・Mは泣いた。そして，新しく作り直し，もとのゲームより，リアルにかっこよく，しかもボロ家をM・Yの名前にしてやった!!　だからこのゲームにはかげにかくれた努力があるのだ!!

▼〈写真1〉タイトル画面

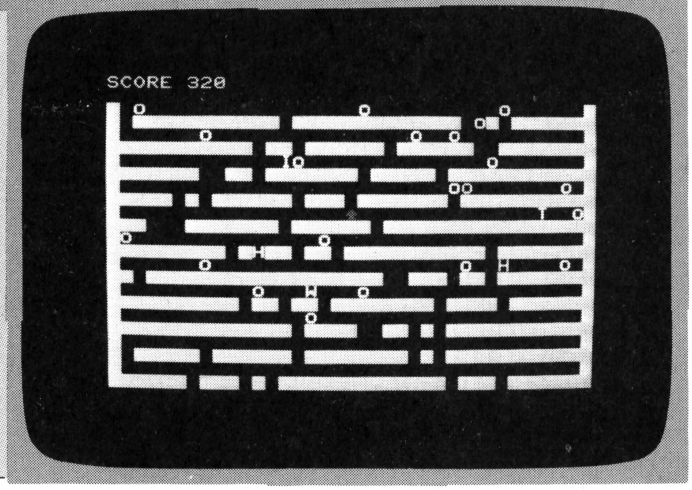
〈写真2〉ゲームの説明▶





▲〈写真3〉スタート!!地下道を降りて行く

〈写真4〉行く手には，障害物がいっぱい▶



★編集長に告ぐ！ベーマガを月2回発行せよ！さもないと僕は月2冊買うぞ!!（千葉県市川市・**鶴谷圭一15才**）

……**【編集長**：ど，どうしよう。ベーマガが買い占められてしまうぞ。**編**：この際だから隔月刊にしたら？**】**

ゲームの設定

あなたは，地上人となり，クルクルパーマンの妨害をさけ，地下にもぐって10円を置いてきます。地下に行くまでには，妨害のほか，アルファベットを食べたりして点数をかせげます。1度でもクルクルパーマンの攻撃を受けると，ゲーム・オーバーです。

途中で，わけもわからずにモグラが出てきます。モグラは，土を掘って道を造ってくれます。だから，モグラの掘ってくれた道を通ると，早く行けるわけです。忘れたけど，アルファベットを食べた点数は，文字によって違います。

改造アドバイス

デモンストレーションが長いので，480を「ＲＥＴＵＲＮ」として，490～1020までを消せば早く打てるでしょう。

しかし，デモを取ったら，このゲームのおもしろさがまったくないのではないでしょうか。最後に，全国のＭ・Ｙ君，本当にごめんなさい。

CHECKER FLAG

Dr.D：リセットを押された時の気持ち，よくわかるぞ。そんな時は，パンチ！

影：イテテー，でも電源を切るよりはマシだよ。

Dr.D：ほほう，たまにはいいことを言うじゃないか。ときどき，電源を切ってすぐに電源を入れるのを見かけるが，これは，絶対に良くないぞ!!

影：電源スイッチがいたむからですよ!!

Dr.D：それも一つの理由だが，最大の理由は電源がいたむからなんだ。マイコンの電源はデリケートにできているから，入れたり切ったりすると，中のダイオードやトランジスタに高電圧が発生するんだな。だから一度電源を切ったら10秒くらいたってから入れるべきだ。特に，周辺機器（フロッピーなど）を持っている人は気をつけような。最悪の場合，データが消えちゃうぞ！

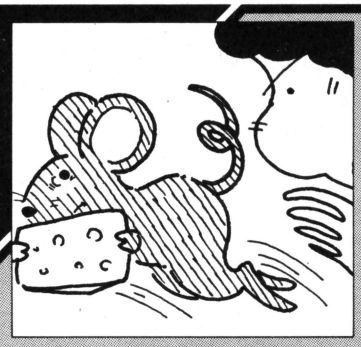
カネカエセ・ゲームのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 2,25,0,1:DEFINTA-Z:PRINT CHR$(12):GOSUB 480
20 REM ------------------------   GAME   ------------------------------
30 V=&HF302+20*2+10*120:SC=0:KA=0:XF=20:ME=2
40 GOSUB 310
50 COLOR 1:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE";SC:POKE V,32:S=V
60 IN=INP(0):IF IN=239 THEN V=V-2:XF=XF-1 ELSE IF IN=191 THEN V=V+2:XF=XF+1
70 K=K+1:IF K>200 THEN LOCATE XF,10:COLOR 5:PRINT "O";:BEEP1:BEEP0
80 VA=PEEK(V):IF VA>64 AND 91>VA THEN BEEP1:FOR A=1 TO 10:NEXT:BEEP0:SC=SC+VA
90 IF VA>33 THEN IF VA=ASC("O") THEN 1040 ELSE IF VA=135 THEN V=S
100 IF RND(1)*10<ME THEN GOSUB 210
110 IF IN<>251 OR PEEK(V+120)=ASC("■") GOTO 170
120 IF PEEK(V+120)=ASC("O") THEN 1040
130 IF KA=0 THEN LOCATE 0,24:COLOR 4:PRINT "■";SPC(36);"■" ELSE LINE (0,24)-(37,
24),"■",4:FOR A=1 TO 5:LOCATE RND(1)*30+1,24:PRINT " ";:NEXT:PRINT
140 K=0:SC=SC+10:SI=SI+1:SQ=SQ+1:IF SI=150 THEN 190
150 IF SQ=50 THEN GOSUB 270
160 BEEP1:BEEP0:IF KA=0 THEN KA=1 ELSE KA=0
170 POKE V,ASC("♠")
180 GOTO 50
190 SI=0:PRINT CHR$(7);:SC=SC+1000:ME=ME+1
200 GOTO 400
210 IF SC<200 THEN RETURN
220 X=RND(1)*37+1:Y=RND(1)*23+2
230 IF PEEK(X*2+Y*120+&HF302)=ASC("■") OR Y=10 THEN GOTO 220
240 IF RND(1)*7<1 THEN A$=CHR$(65+(RND(1)*26)):AB=RND(1)*8 ELSE A$="O":AB=5
250 COLOR AB:LOCATE X,Y:PRINT A$;:BEEP1:BEEP0
260 RETURN
270 A=RND(1)*30+5:FOR AB=2 TO 24:COLOR 2:LOCATE A,AB:PRINT "◆";
280 FOR C=1 TO 50:NEXT:LOCATE A,AB:PRINT " ";:BEEP 1:BEEP 0
290 NEXT:SQ=0:RETURN
300 REM ------------------------   DEMO   ------------------------------
310 COLOR 6:PRINT CHR$(12):COLOR 3:LINE(0,0)-(39,25)," ",6,BF:LOCATE 0,6
320 PRINT "  ／￣￣￣￣＼
330 PRINT "／          ＼
340 PRINT "┐ ｸｽﾐ  ｹ ┌ ｸｰ  ﾀﾞｲ ﾃｲﾀｸ
350 PRINT "｜ ┌┐   ┌┐
360 PRINT "｜ ├┤   ｜｜
370 LINE (0,11)-(37,20),"■",4,BF:LINE(0,11)-(0,24),"■",4:LINE(37,11)-(37,24),"■"
```

★予告!!茅ケ崎西浜高校マイコン部はベーマガに投稿するぞ。よろしく♡（神奈川県茅ケ崎市・**布川英明16才**）

……【**編**：大歓迎!!クラブ対抗でやってみようよ！**Dr.D**：全国のクラブからの投稿を待ってます。】

```
,4
380 LINE(20,6)-(20,23)," ",4:FOR A=1 TO 500:BEEP1:NEXT:BEEP0
390 RETURN
400 FOR A=1 TO 2000:NEXT:PRINT CHR$(12):COLOR 6:LOCATE 0,19
410 PRINT "  ／￣￣￣＼
420 PRINT "／          ＼  ﾀｯﾀ 10 円
430 PRINT "┐#  ／＼ ┌┐┌          ＼    o
440 PRINT "｜ ／／ ｜┌┐<- ﾋﾞﾝﾎﾞ  ∩  ／■
450 PRINT "｜#＼／ #└｜｜      ｳ ﾆﾝ ■■ ||
460 LINE(0,24)-(39,24),"■",4:COLOR 3:LOCATE 10,8:PRINT "ｱｯ! ｲｴ ｶﾞ ﾐｴﾀ ";
470 FOR A=1 TO 800:BEEP1:NEXT:BEEP0:FOR A=1 TO 5000:NEXT:GOTO 40
480 '*** WRITE THE TITLE ***
490 COLOR6
500 LOCATE2,0:PRINT "Let's play"
510 LOCATE0,2:COLOR1
520 PRINT "■■■
```



PC-8001用

MOUSE ALIVE

川口　知久

内　容

RUNさせると部屋を上から見たようすがでてきます。右下のへこんでいる場所は，ねずみの家，“♧”はねずみ，“●”はチーズです。ねずみを動かし，チーズを食べればいいのですが，どれか一つに人間が毒を入れています。また，人間が見まわりに来ます。毒入りチーズを食べるか，人間が来た時に家に入っていないと，GAME　OVERです。

遊びかた

ねずみは，1(左)，2(下)，3(右)，5(上)に動きます。音とともに，人間がろうかを歩いて部屋にやってくるので，家にもどってください。チーズを七つ食べると1面クリアで，TIMEを5で割ったものが，ボーナスとして得点に加算されます。

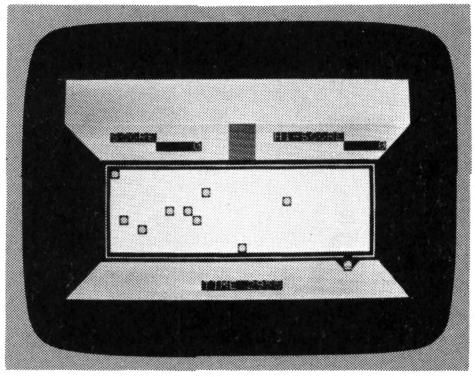
注意点

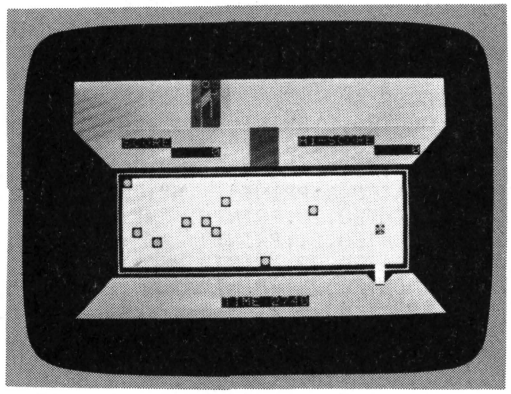
290行のまん中ぐらいにある“■”は，グラフィックキーとMを押したものです。

参考にした本

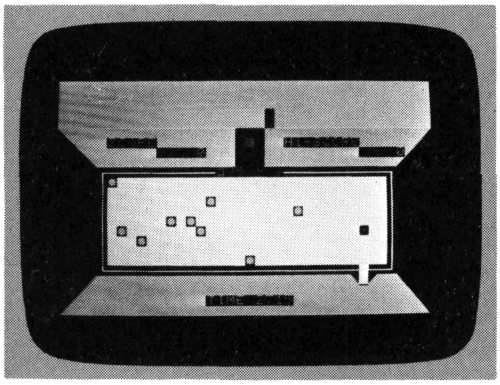
PC－8001はるみのゲームライブラリ
〃　はるみのプログラミングレッスン
〃　はるみのゲームライブラリPARTII

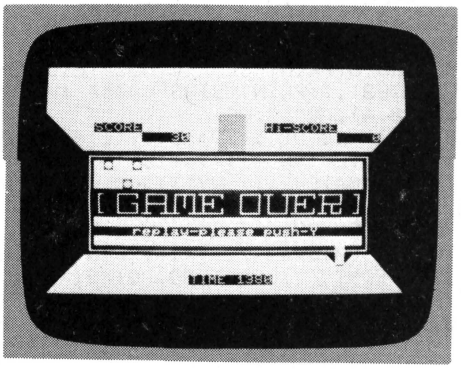
▶《写真1》ゲームのはじまり





▼《写真3》コラッ!!　おこられたらオシマイ





◀《写真4》オシマイ

▲《写真2》ホラッ、人間が左から現われたヨ！

★僕らの間では失敗をすると…(編の調子で)「Dr.！年なんだからあまりムリしないようにね!!」(千葉県船橋市・谷沢光一12才)……【Dr.D：ムリをさせてる編集部が悪いんじゃ！編：ほらまた血圧が上がりますよ。】

★CHECKER FLAG

影：カタカタカタ……ウッ，ヤバイ!!　逃げろ!!
編：うまいなあ，この手のゲームになると，必ず実力をだすんですねえ。
影：ムッ，それはホメ言葉，それともイヤミ？
編：やだなあ，テレちゃって!　**イヤミです!!**
ボカッ!!　ガツーン!!　イデデデ……
Dr.D：ほら，またはじまったよ。まあ2人でケンカでもしてくれれば，こっちも仕事がはかどるというもんさ。なあ，編集長？
編集長：わかってくれますか。部下に恵まれないと，ホント疲れちゃって。
Dr.D：うむ，ところでこの毒入りチーズの判定だが，これは530行の論理式で判定しているんだな。どうだ編君に影君，わかったかな？
編・影：あーあ，疲れた!!
編集長：ほんと，毒入りチーズを食べさせたいよ……。

《第1表》プログラムのしくみ

10～40	初期設定
50～290	画面作成
300	変数設定
310～510	メイン・ルーチン
520	人間1　サブ・ルーチン
530～560	スコア　サブ・ルーチン
570～710	人間2　サブ・ルーチン
720～	ゲーム・オーバー

《第2表》変数表

VX(1～5) VY(1～5)	チーズのXY座標
T	タイム
S	スコア
H	ハイ・スコア
NX NY	ねずみの方向
X Y	ねずみのXY座標
A B	毒入りチーズの座標
R	取ったチーズの数
K$(1～5)	人間の絵
K$(6～10)	人間を消す

MOUSE　ALIVEのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1
20 COLOR7,32:PRINT CHR$(12);:DEFINTA-Z
30 S=0 :DIM VX(8),VY(8),K$(10)
40 FOR I=0 TO 8:VX(I)=0:VY(I)=0:NEXT:PRINT CHR$(12);
50 COLOR 6
60 LOCATE0,5:PRINT"▜▇▇":LOCATE35,5:PRINT"▇▇▛"
70 LOCATE0,6:PRINT" ▜▇▇":LOCATE35,6:PRINT"▇▇▛ "
80 LOCATE0,7:PRINT"  ▜▇":LOCATE35,7:PRINT"▇▛  "
90 LOCATE0,8:PRINT"   ▜":LOCATE35,8:PRINT"▛   "
100 LOCATE0,20:PRINT"   ▟":LOCATE35,20:PRINT"▙   "
110 LOCATE0,21:PRINT"  ▟▇":LOCATE35,21:PRINT"▇▙  "
120 LOCATE0,22:PRINT" ▟▇▇":LOCATE35,22:PRINT"▇▇▙ "
130 LOCATE0,23:PRINT"▟▇▇▇":LOCATE35,23:PRINT"▇▇▇▙";
140 FOR I=4 TO 21 STEP17:LINE(I,5)-(I+13,8),"■",6,BF:NEXT
150 LINE(18,5)-(20,8),"■",2,BF
160 LINE(4,20)-(34,23),"■",6,BF
170 LINE(5,10)-(33,18),"■",7,BF
180 COLOR 7:LOCATE4,9:PRINT"┏";STRING$(29,"━");"┓";
190 FOR I=10 TO 19:LOCATE4,I:PRINT"┃":LOCATE34,I:PRINT"┃":NEXT
200 LOCATE4,19:PRINT"┗";STRING$(29,"━");"┛";
210 COLOR4:LOCATE5,6:PRINT"SCORE":LOCATE10,7:PRINTUSING"#####";S:LOCATE23,6:PRIN
T"Hi-SCORE":LOCATE31,7:PRINTUSING"#####";H:LOCATE15,22:PRINT"TIME 3000";
220 LINE(0,0)-(38,4),"■",3,BF
230 FORI=1TO8:VX(I)=(RND(1)*29)+5:VY(I)=(RND(1)*9)+10:NEXT:C=(RND(1)*5)+3
240 A=(RND(1)*29)+5:B=(RND(1)*9)+10
250 FOR I=1 TO C:LOCATEVX(I),VY(I):COLOR6:PRINT "●":NEXT
260 LOCATE A,B:COLOR6:PRINT"●"
270 D=8-C:IF D=0 THEN 290
280 FOR I=D TO 8:LOCATEVX(I),VY(I):PRINT "●":NEXT
290 LOCATE31,19:PRINT" ":LOCATE30,20:PRINT"▙ ▟":LOCATE31,21:PRINT"■":K$(1)=" O "
:K$(2)=" ▟▛":K$(3)="▟▛ ":K$(4)=" ▌▐ ":K$(5)=" ▌  ":FORI=6TO10:K$(I)="▇▇▇":NEXT
300 X=31:Y=20:KX=0:KY=0:T=3000
```

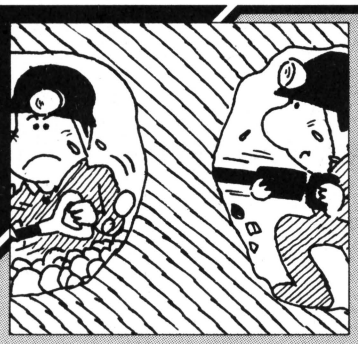
★影さん，ジャンケンポン！僕はグーたぶん影さんはパー！（大阪府牧方市・**進藤よしゆき11才**）……**【影**：ほほう，なかなかユーモアがあるじゃないか（ニター）。**編**：コ，コワイ!!影さんの目がつり上がってるよ！**】**

```
310 K=RND(1)*51:IF K MOD 5=0 THEN 320 ELSE E=0:GOTO 330
320 IF K MOD 2=0 THEN E=1 ELSE E=0
330 FOR J=0 TO 18
340 I=INP(0) :NX=0 :NY=0
350 IF I=253 THEN NX=-1 ELSE IF I=247 THEN NX=1
360 IF I=223 THEN NY=-1 ELSE IF I=251 THEN NY=1
370 COLOR 4:T=T-5:LOCATE19,22:IF T<0 THEN 720 ELSE PRINTUSING" ####";T
380 P=PEEK(&HF302+(Y+NY)*120+(X+NX)*2)
390 IF P=32 OR P=135 THEN 420
400 IF P=134 OR P=149 OR P=150 OR P=228 OR P=229 THEN NX=0 :NY=0
410 IF P=236 THEN GOSUB 530
420 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "■"
430 X=X+NX :Y=Y+NY
440 COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT "♣"
450 IF E<>1 THEN 480
460 GOSUB 520
470 KX=J:COLOR 4:FORI=1TO5:BEEP1:LOCATEKX,KY:PRINTK$(I):KY=KY+1:BEEP0:NEXT:KY=0:
KX=J
480 NEXT J
490 IF E=1 THEN COLOR 2:GOSUB 570
500 KX=18:GOSUB 520
510 KX=0:KY=0:GOTO 310
520 COLOR 3:FORI=0TO4:LOCATEKX,KY+I:PRINTK$(I+6):NEXT:KY=0:RETURN
530 COLOR 4:IF (X+NX)=A AND (Y+NY)=B THEN 720
540 BEEP1:FOR F=1 TO100:NEXT:BEEP0
550 R=R+10:S=S+10:LOCATE10,7:PRINTUSING" ####";S:IF R=70 THEN 560 ELSE RETURN
560 LOCATE17,14:T=T/5:BEEP:PRINT "BONUS";T:FORI=1TO2000:NEXT:S=S+T:LOCATE10,7:PR
INTUSING" ####";S:R=0:GOTO 40
570 BEEP1:LOCATE19,4:PRINT "◣"
580       LOCATE19,5:PRINT "■◣"
590       LOCATE19,6:PRINT "■■"
600       LOCATE19,7:PRINT "■◥"
610       LOCATE19,8:PRINT " ◥":BEEP0
620 FORI=1TO100:NEXT
630 BEEP1:LOCATE21,3:PRINT "▌"
640       LOCATE21,4:PRINT "▌":BEEP0
650 LINE(18,0)-(20,8)," ",0,BF
660 LINE(18,0)-(20,4),"■",3,BF
670 LOCATE18,5:PRINT" o "
680 LOCATE18,6:PRINT"/■\"
690 LOCATE18,7:PRINT" ||
700 LOCATE16,9:PRINT"コ ラ - ッ
710 IF X=31 AND Y=20 THEN LINE(18,5)-(20,8),"■",2,BF:COLOR 7:LOCATE16,9:PRINT"—
———":COLOR 3:LOCATE21,3:PRINT"■":LOCATE21,4:PRINT"■":RETURN
720 LOCATE X,Y:PRINT"X"
730 FOR I=0 TO 50
740 FOR K=0 TO I:BEEP1:NEXT K
750 FOR K=0 TO I:BEEP0:NEXT K
760 NEXT I:COLOR 5
770 LOCATE5,13:PRINT "┌ ┌┐┌┐┌┐┌┐  ┌┐┬ ┬┬┐┌┐ ┐"
780 LOCATE5,14:PRINT "│ │ ┐├┤│└┘└┤  │ ┌┘ │└┤ ├┘ │"
790 LOCATE5,15:PRINT "└ └─┘└┘└┘└─┘  └─┘└─┘└─┘└─ ┘"
800 LOCATE5,17:PRINT "   replay-please push-Y      "
810 I$=INKEY$:IF I$="y" THEN 820 ELSE 810
820 LOCATE18,18:PRINT "YES."
830 IF H<S THEN H=S
840 FOR I=0 TO 2000:NEXT
850 S=0:R=0:GOTO 40
```

★

★

★丸山武史君！もう一度ＶＩＣをもり上げて下さい。お願い！（宮城県仙台市・**丸山武史の隠れファン14才**）……
【**編**：丸山君！ファンの声が聞こえましたか？**影**：手紙じゃ声は聞けないよ！**編**：もう，わかってないネ！】



PC-8001用

TECHNO HOLE

森　巧尚

NEW TECHNOLOGY

最近は，ほんとにねこもしゃくしもコンピュータをする時代になってきましたと思いませんか。とても便利になってよくなってきたという気もしますが，会社でする事務の仕事がなくなってしまうようなこわい気もします。しかし，コンピュータは，人間の左脳の仕事（計算とか，言語的な仕事）しかできないんです。右脳の得意とする創造とかパターン認識はできないんです（現在は）。

そこで，右脳を鍛えるために左目と左手をよく使うゲームを作ってみました。

遊びかた

ぜんぜんむずかしくありません。HOLEDOWNゲームを2個同時に両手で遊ぶだけなんですから！ただ左に刺激が多くいくように左のほうをむずかしくしてあります。

Sで再ゲーム！

ZXで左のを移動，13で右のを移動させてください。 300mが目標です。

―参考資料

「はるみのゲーム・ライブラリーPART II」

「マクドナルドのダブルバーガー」を見て，おもいつきました。

CHECKER FLAG

編：影さん喜んで！すごく短かいプログラムを森君が送ってきてくれましたよ～！

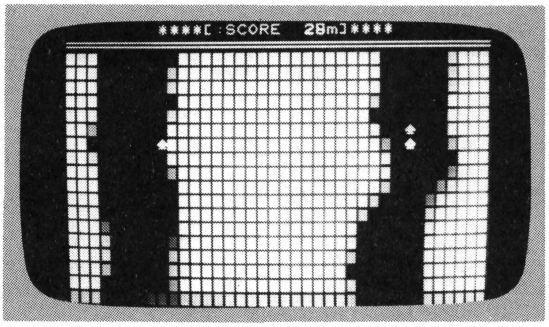
影：ありがたい，さっそく入力してみよう。ワタシみたいにいそがしい人は，ショート・プログラムが何よりありがたいのです。ナッハッハ。

Dr.D：このプログラムは24行もあるぞ。影君が入力に成功したら新記録だ。

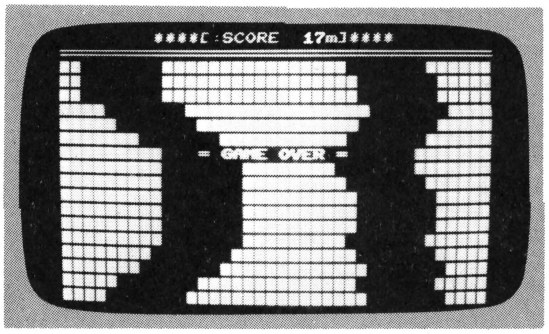
影：そりゃない！カッコつけていたのに！

TECHNO HOLEのプログラム・リスト

```
 1 WIDTH40,20:CONSOLE2,25,0,1:COLOR4,32
 2 DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12);:LOCATE0,0
 3 PRINT SPC(8);"****[:SCORE   0m]****"
 4 LINE(0,1)-(37,1),"=",3 :X1=8  :X2=30
 5 DEF FNP(X)=PEEK(&HF6C2+X*2):L=4:R=26
 6 FOR T=0 TO 300 :I=INP(5) :J=INP(0)
 7 V=(I=251)-(I=254):V2=(J=253)-(J=247)
 8 LOCATE X1,7:PRINT " ";:BEEP 1
 9 LOCATE X2,7:PRINT " ";:BEEP 0
10 X1=X1+V:X2=X2+V2 :W=8-T/60 :COLOR 5
11 IF FNP(X1)>32 OR FNP(X2)>32 THEN 24
12 LOCATE X1,8:PRINT "♠"
13 LOCATE X2,8:PRINT "♠"
14 V1=(RND(1)*5-2):V2=(RND(1)*3-1)
15 L=L+V1 :L=L-(L< 2)*2+(L> 9)*2
16 R=R+V2 :R=R-(R<22)  +(R>29)
17 LINE( 0,24)-(37,24),"■",6
18 LOCATE L,20:PRINT SPC(W);:COLOR 7
19 LOCATE R,20:PRINT SPC(W):PRINT
20 LOCATE 20,0:PRINTUSING"###";T:NEXT
23 LOCATE 10,6:PRINT"Congratulations!"
24 LOCATE 12,8:PRINT "= GAME OVER =":WID
   TH 40,20:IF INP(4)<>247GOTO24ELSE RUN
```

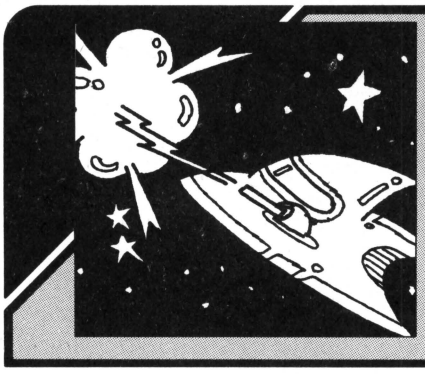


《写真1》ガンバレ！



《写真2》ゲーム・オーバー！画面がブレる！

★ベーマガデラックスも出したことだし，そろそろベーマガデバックスってのを出したら？ねえ編さん！（宮城県泉市・Dr.D 13才）……【編：なれなれしく呼ばないでよ！影：ほら，おこっちゃった！編：グシュン!!】



PC-8001MK II用

移植版SPACE BEAM MK II

はじめに

ぼくはマイコン歴2か月の初心者です。ベーマガDELUXEのSPACE BEAMを打込んでみたところ，とてもおもしろかったのでMKII用に背景を追加したプログラムを作ってみました。

内 容

ここは火星です。左の星は木星，右の星は土星のつもりで，あなたは動き回る火星人の宇宙船を破かいしてください。

操作方法は4で左，6で右，スペース・キーでBEAM発射です。

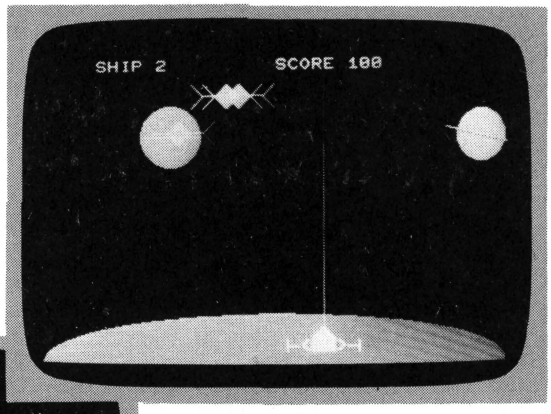
プログラムのしくみ

ただCMDを使って，背景を付けただけですから，石津さんのプログラムとほとんど変わりません。でもこのプログラムのおかげで，N80－BASICがようやくわかりかけてきました。石津さんありがとう。

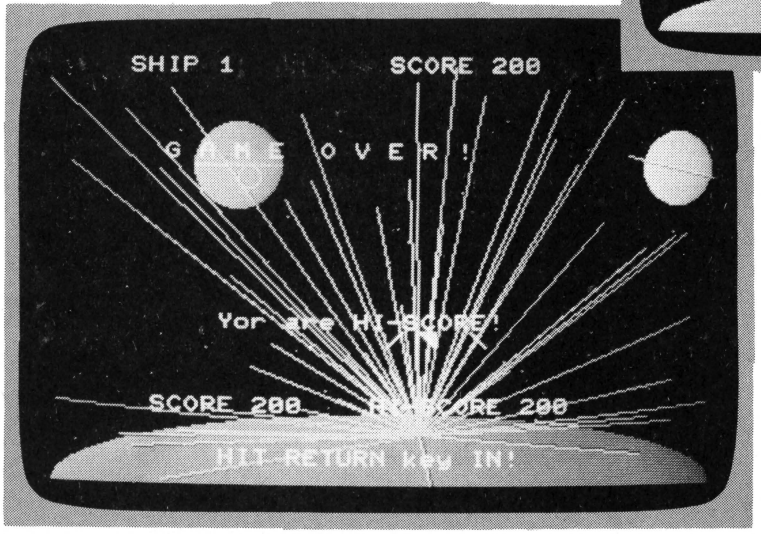
最後に竹内君に感謝!!

―参考にしたもの

- **BASICマガジンDELUXE** 294ページ「SPACE BEAM…石津さんの作品」
- **PC－8001Nベーシックとゲーム・プログラミング** ……新星出版社　友部誠一，清水一夫著



《写真1》ゲーム内容は，ランダムに▶動く相手をスペース・キーでやっつけるおなじみのものだ



◀《写真2》エンディングの画面。8001ではこうはいかないカラフルなしあがりだ

★トラトラトラ！大日本ナイコン族バンザーイ……ドカーン！そして影は桜と共に散った。（千葉県木更津市・**豊島秀行14才**）……**【編**：ワオー！カッコいい散りかたですね！**影**：私が散ったらどうなるの!!**一同**：平和!!】

SPACE BEAMのプログラム・リスト

```
10 REM ****** SPACE BEAM mkII ******
20 CLEAR:DEFINTA-Z:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0
30 U=3:SC=0
40 CMD SCREEN2:CMD COLOR2,0:XA=20:CMD CLS3:GOSUB400
50 LOCATE5,0:PRINT"SHIP";U
60 REM ******** メイン ルーチン ********
70 X=RND(1)*25+3:Y=RND(1)*10+1
80 LOCATE20,0:PRINT"SCORE";SC
90 J=INT(RND(1)*7-3)
100 V=INT(RND(1)*11-5)
110 FORI=0TO10
120 LINE(X,Y)-(X+5,Y+1)," ",B
130 IFX+V<30ANDX+V>1THENX=X+VELSEV=-V
140 IFY+J>1ANDY+J<20THENY=Y+JELSEJ=-J
150 LOCATEX,Y  :PRINT"＼▲／"
160 LOCATEX,Y+1:PRINT"／▼＼"
170 A=INP(0)
180 IFA=239ANDXA>4THENXA=XA-2
190 IFA=191ANDXA<28THENXA=XA+2
200 LOCATEXA+1,22:PRINT"  ▲  "
210 LOCATEXA-2,23:PRINT"  ├<■>┤  "
220 IFINT(X)=XATHEN300
230 IFINP(9)=191THEN250
240 NEXTI:GOTO 90
250 REM ****** BEAM ******
260 BEEP1:LINE(XA+4,Y)-(XA+4,21),"┃"
270 LINE(XA+4,21)-(XA+4,Y)," ":BEEP0
280 IFABS(X-XA)<3THENLINE(X,Y)-(X+5,Y+1)," ",B:SC=SC+100:GOSUB510:FORI=0TO90:BEEP0:NEXTI:GOTO 80:ELSE100
290 REM ****** ヤラレタ ******
300 LINE(X+3,21)-(X+3,Y),"◆":FORI=0TO80:NEXTI
310 LINE(X+3,21)-(X+3,Y)," "
320 LINE(XA,22)-(XA+7,23)," ",B
330 GOSUB510:U=U-1:IFU=0THENGOSUB530ELSEFORI=0TO1000:NEXTI:CMD CLS3:GOTO 40
340 IFSC>HITHENHI=SC:LOCATE10,15:PRINT"Yor are HI-SCORE!"
350 LOCATE6,20:PRINT"SCORE";SC;"   HI-SCORE";HI
360 LOCATE10,23:PRINT"HIT RETURN key IN!"
370 LOCATE7,5:PRINT"G A M E  O V E R !"
380 IFINKEY$=CHR$(13)THEN30ELSE380
390 REM ****** ウチュウ ******
400 FORJ=0TO80:GOSUB550:CMD PSET(M,N),INT(RND(1)*3)+1
410 NEXTJ
420 CMD CIRCLE(160,200),160,1,0,3.14159,.20625
430 CMD PAINT(160,190),1,1
440 CMD CIRCLE(300,50),17,3
450 CMD PAINT(300,50),3,3
460 CMD LINE(275,45)-(320,56),2
470 CMD CIRCLE(90,50),20,1
480 CMD PAINT(90,50),1,1
490 CMD CIRCLE(95,55),5,3:CMD LINE(70,50)-(110,50),2:RETURN
500 REM ****** オト ******
510 FORI=0TO200:BEEP1:BEEP0:NEXT:RETURN
520 REM ****** バクハツ ******
530 Z=(XA+2)*8:FORB=0TO50:GOSUB550:CMD LINE(Z,176)-(M,N),3:NEXT:RETURN
540 REM ****** ランスウ ******
550 M=INT(RND(1)*320)+1:N=INT(RND(1)*200)+1:RETURN
560 END
```

CHECKER FLAG

編：いよいよＰ８ＭＫⅡの登場です。

Dr.D：それにしてはちょっとな……。

影：イマイチといいたいんでしょDr. ？

Dr.D：そうなんだ。

編：ＭＫⅡが発売されて日が浅いので，まだ使いこなしきってないようですね。投稿されるプログラムもＭＫⅡらしいものが見あたらないんですよ。

Dr.D：ＭＫⅡのよさを生かしたソフトを期待したいな。ＭＫⅡ君のプログラムを参考に，おおいにハリキッテ投稿してほしい。

編：マークツエルよ～(あー苦しい)。

★それにしてもあの３人組はどういうわけできまったのか（愛知県豊川市・**村松重雄13才**）……**【編**：これもヒソヒソ話で教えるけど—。実は二枚目の社員がいいということできまったのです。**影**：ど，どこが二枚目なんや！**】**

PC-8801用 DEBUGERの SQUASH BUG

森　巧尚

プロローグ

今日，学校の帰り道，友達が，木をゆらして遊んでました。すると「ポタリ」と，僕の背中に葉っぱが。手を入れてつかんだら，動くんです。ヒヤリ。見るとナント，カメムシでした。くそー!!電車の中では，まわりの人がへんな目で見るし，服にニオイはしみつくし，さんざんだったのです。

ゲームの内容

スカッシュバグが，むれをなして襲ってきました。くさいニオイをかけられてはたまらないので，ジャンケンをしてください!?

Aで上，Zで下に移動します。グーは1，チョキは2，パーは3のテンキーのキーです。

スカッシュバグは，グーしたり，チョキしたり，パーしたままやってきますので，それに勝つのを出してください。つまり，あと出しってわけ!

ジャンケンに勝ったら，スカッシュバグは，ひっくり返ってしまいます。あいこなら，そのままですが，まけるとくさいニオイをひっかけられてしまいます。

スカッシュバクを8匹やっつけると，1面クリア。

《第1表》変数表

HS	ハイ・スコア
SC	スコア
DB	ノコリ
RO	ラウンド
LV	レベル
SQ	スカッシュバグ　ノコリ
C	カラー
X	位置
Y	位置
Z$	キャラクタ
F(x, y)	ジャンケンの判定

デバッガーが3回やられると，ゲーム・オーバーです。

プログラム

ここで使ったジャンケン判断は，ON　GOTOを使っています。

エピローグ

8801用なので，テンポはゆっくりしていますが，そのわりにはムツカシーです。

タイトルは，部屋の電気を消して見たほうが，よりいっそうきれいに見えます。

このゲームをしたら，ジャンケンが強くなるでしょう。ただし，あと出しのですけど。

★CHECKER FLAG

影：ヒャッホー，オモシロイネ!　森君の作品はいつも楽しいから，暇をつぶすのにもってこいだな。

編集長：あっそう!さっきから聞いてたが，そうか暇をつぶすのにマイコン・ルームに来てるんだね。**ギロッ!!**

影：い，いや，その——　アッ，美人が—!!

編集長：またか。フーッ!

Dr.D：**ふむふむ**，このバックのドットだが，これは330～410行でSINとCOSを使って表示してるんだよ。

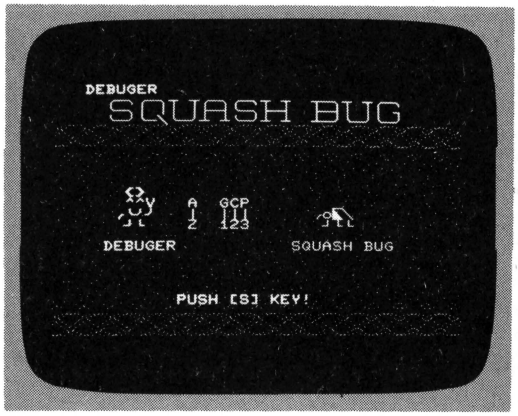
影：ああ，ビックリした。とつぜんDr.がしゃべるんだもの。

Dr.D：ふむふむ，620～690行でパレットを使ってドットを点滅させているね。

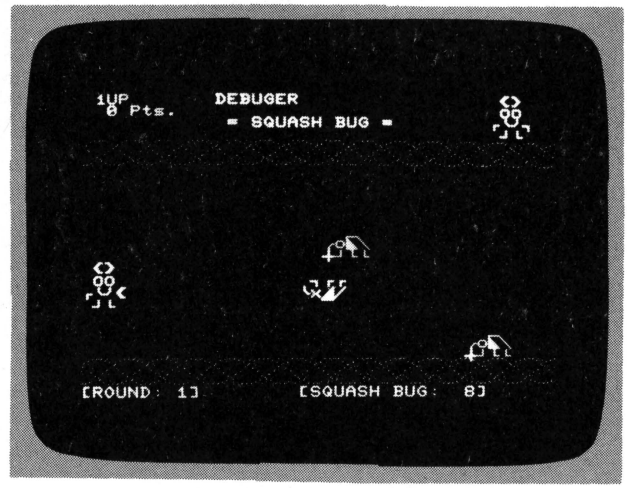
影：ふむふむ，なんてカッコつけちゃって!!　イテッ!!　なんで足を踏むんですか——!!

Dr.D：ふむふむ——ネッ!!

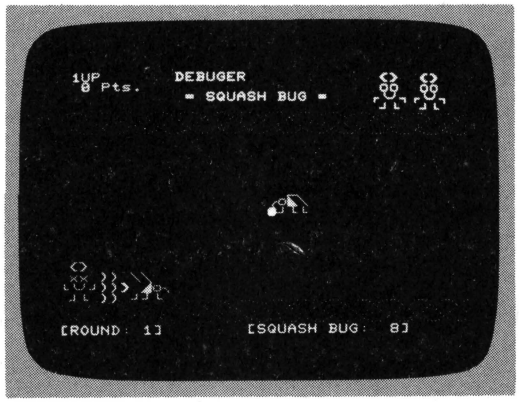
★BIG・OFコーナーなんていらないよ。まだ左右と上にスペースがあるじゃないか!（神奈川県横浜市・**豊川丸14才**）……【**影**：賛成の反対!!私の出番をもっと多くしてくれないかな。**編集長**：人気が落ちるからダメ!!】



◀《写真1》タイトルと説明。スタートはSです



▲《写真2》勝った!!　ドーダ!!



◀《写真3》ウップ，クサー!!

SQUASH BUGのプログラム・リスト

```
100 :DEFINT A-Z :SCREEN 0,0
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
120 DEF FNP(X,Y)=PEEK(&HF3C8+X*2+Y*120)
130 DIM F(3,3),BX(4),SQ(4)
140 DIM DB$(5),SB$(3),HD$(3),HB$(3)
150 ::::: HS=0 :::::
160 A=2 :B=3 :C=1
170 FOR I=1 TO 3
180  SWAP A,C :SWAP B,C
190  F(1,I)=A :F(2,I)=B :F(3,I)=C
200 NEXT I
210 HD$(1)="●":HD$(2)="<":HD$(3)="+"
220 HB$(1)="●":HB$(2)=">":HB$(3)="+"
230 DB$(1)="  <>  ∞∞ ┌∪┐ ┘└ "
240 DB$(2)="  <>  xO ┌∪┘ ┘└ "
250 DB$(3)="  <>  Ox └∪┐ ┘└ "
260 DB$(4)="  <>  ^^V┌∪┘ ┘└ "
270 DB$(5)="  <>  xx └∪┘ ┘└ "
280 SB$(1)="       _ ┌o┐\ ┘└└"
290 SB$(2)="      ┐┌┌x◢/  ¯ "
300 SB$(3)="    \\   ◢o┐┘┘└ "
310 CL$   ="                "
320 CLS 3
330 FOR I=0 TO 639 STEP 2
340  SN=SIN(I)*58:CS=COS(I)*58
350  PSET(I,SN/7+ 40),4
360  PSET(I,CS/7+ 40),6
370  PSET(I,SN  +112),2
380  PSET(I,CS  +112),4
390  PSET(I,SN/7+182),4
400  PSET(I,CS/7+182),6
410 NEXT
420 REM ◢◢◢ T I T L E ◣◣◣
430 *TITLE
440 :COLOR 5
450 LOCATE 3,0:PRINT "DEBUGER"
460 :COLOR 6
470 LOCATE  5, 1:PRINT "SQUASH BUG"
480 LOCATE  5, 2:PRINT "SQUASH BUG"
490 LOCATE  5, 3:PRINT "SQUASH BUG"
500 :C=5 :Z$=DB$(4)
510 X=6:Y=10:GOSUB *CHARACTER
520 LOCATE  5,15:PRINT "DEBUGER"
530 :C=4 :Z$=SB$(1)
540 X=25:Y=10:GOSUB *CHARACTER
550 LOCATE 23,15:PRINT "SQUASH BUG"
560 :COLOR 6
570 LOCATE 13,11:PRINT "A  GCP"
580 LOCATE 13,12:PRINT "1  111"
590 LOCATE 13,13:PRINT "2  123
600 :COLOR 7
610 LOCATE 12,20:PRINT "PUSH [S] KEY!"
620 FOR I=1 TO 7
630  FOR J=1 TO RND*6+1
640   COLOR=(I,J)
650   FOR K=1 TO 10
660    IF INP(4)=247 THEN 710
670   NEXT K
680  NEXT J
690 NEXT I
700 GOTO 420
710 REM ◢◢◢ S T A R T ◣◣◣
720 :COLOR 4 :CLS
730 :FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
740 SC=0 :DB=3 :RO=1 :LV=300
750 REM ◢◢◢ S T A G E ◣◣◣
760 *STAGE
770 CLS
780 DY=6 :N=1 :SQ=8
790 FOR I=1 TO 4 :BX(I)=40 :NEXT
800 :COLOR 7
810 LOCATE 11, 0:PRINT "DEBUGER"
820 LOCATE 12, 2:PRINT "= SQUASH BUG ="
830 :COLOR 6
840 LOCATE  1, 0:PRINT "1UP"
850 LOCATE  1, 1:PRINT SC;"Pts.";
860 LOCATE  0,24:PRINT USING "[ROUND:##]";RO;
870 LOCATE 18,24:PRINT USING "[SQUASH BUG:###]";SQ;
880 C=5 :X=0 :Y=DY :Z$=DB$(N)
890 GOSUB *CHARACTER
900 X=30:Y=0:Z$=DB$(1):GOSUB *CHARACTER
910 X=34              :GOSUB *CHARACTER
920 ON DB GOTO 930,940,950
930 X=34:Y=0:Z$=CL$   :GOSUB *CHARACTER
940 X=30:Y=0:Z$=CL$   :GOSUB *CHARACTER
950 REM ◢◢◢  DEBUGER  ◣◣◣
960 *DEBUGER
970 IO=INP(0) :I2=INP(2) :I5=INP(5)
980 IF I2=253 AND DY> 9 THEN UD=-4:GOTO *UPDOWN
990 IF I5=251 AND DY<18 THEN UD= 4:GOTO *UPDOWN
1000 IF IO=253 THEN HN=1  :GOTO *JANKEN
1010 IF IO=251 THEN HN=2  :GOTO *JANKEN
1020 IF IO=247 THEN HN=3  :GOTO *JANKEN
1030 *MOVE
```

★ナイコン族の僕にマイコンが手に入った!!と思ったら夢。だが目がさめると枕もとにマイコンが…それとも夢!!
（栃木県佐野市・**萩原順二12才**）……**【影**：朝目がさめたら目ざましが鳴った。止めたら目がさめた。??】

```
1040 C=5 :X=0 :Y=DY :Z$=DB$(N)
1050 GOSUB *CHARACTER
1060 N=N+1 :IF N>3 THEN N=1
1070 REM ◢◢◢ SQUASH BUG ◣◣◣
1080 FOR BUG=1 TO 4
1090  IF BX(BUG)<35 THEN *LEFT
1100  IF RND* 5 >1  THEN *BUG
1110  BX(BUG)=BX(BUG)-1:GOTO *BUG
1120 *LEFT
1130  C=4 :X=BX(BUG) :Y=BUG*4+2
1140  Z$=CL$     :GOSUB *CHARACTER
1150  BX(BUG)=BX(BUG)-2
1160  IF BX(BUG)<5 THEN *GAS
1170  X=BX(BUG)
1180  Z$=SB$(1) :GOSUB *CHARACTER
1190  SQ(BUG)=INT(RND*3+1):COLOR 7
1200  LOCATE BX(BUG),Y+3
1210  PRINT HB$(SQ(BUG));
1220 *BUG
1230 NEXT BUG
1240 FOR I=1 TO LV:NEXT
1250 GOTO *DEBUGER
1260 REM ◢◢◢ UP & DOWN ◣◣◣
1270 *UPDOWN
1280 C=4 :X=0 :Y=DY :Z$=CL$
1290 GOSUB *CHARACTER
1300 DY=DY+UD :BEEP 1:BEEP 0
1310 GOTO *MOVE
1320 REM ◢◢◢ JANKEN ◣◣◣
1330 *JANKEN
1340 :BEEP 1 :COLOR 7
1350 LOCATE  3,DY+2 :PRINT HD$(HN);
1360 :BEEP 0 :JA=(DY-2)/4
1370 ON F(SQ(JA),HN) GOTO *AIKO,*KACHI,*MAKE
1380 *AIKO
1390 FOR I=1 TO 200
1400  :BEEP I MOD 4
1410 NEXT I
1420 GOTO *MOVE
1430 *KACHI
1440 IF BX(JA)>35 THEN GOTO *DEBUGER
1450 C=7 :X=BX(JA) :Y=DY :Z$=SB$(2)
1460 GOSUB *CHARACTER
1470 FOR I=1 TO 400
1480  :BEEP I MOD 8
1490 NEXT I
1500 C=4 :Z$=CL$
1510 GOSUB *CHARACTER
1520 BX(JA)=40 :SQ=SQ-1
1530 IF SQ=0 THEN *ROUND
1540 SC=SC+100*RO :COLOR 6
1550 LOCATE 1,1 :PRINT SC;"Pts.";
1560 LOCATE 18,24:PRINT USING "[SQUASH BUG:###]";SQ;
1570 GOTO *DEBUGER
1580 *ROUND
1590 C=5 :X=0 :Y=DY :Z$=DB$(4)
1600 GOSUB *CHARACTER
1610 FOR I=1 TO 5
1620  FOR J=1 TO 100
1630   BEEP J MOD I
1640  NEXT J
1650 NEXT I
1660 SC=SC+300*RO:RO=RO+1 :LV=LV-50
1670 GOTO *STAGE
1680 *MAKE
1690 IF BX(JA)>35 THEN GOTO *DEBUGER
1700 FOR I=1 TO 300
1710  BEEP I MOD 3
1720 NEXT I
1730 C=4 :X=BX(JA) :Y=DY :Z$=CL$
1740 GOSUB *CHARACTER
1750 *GAS
1760 C=4 :X=7 :Y=DY :Z$=SB$(3)
1770 GOSUB *CHARACTER
1780 :COLOR 6
1790 LOCATE X-3,Y+1 :PRINT "))";
1800 LOCATE X-3,Y+2 :PRINT ")))";
1810 LOCATE X-3,Y+3 :PRINT "))";
1820 C=2 :X=0 :Y=DY :Z$=DB$(5)
1830 GOSUB *CHARACTER
1840 FOR I=1 TO 600
1850  :BEEP I MOD 6
1860 NEXT I
1870 DB=DB-1 :IF DB>0 THEN *STAGE
1880 REM ◢◢◢ GAME OVER ◣◣◣
1890 :COLOR 3
1900 LOCATE  8, 8:PRINT "▀▀▀▀▀▀   ▀▀▌ ▌▀▀▀▀"
1910 LOCATE  8, 9:PRINT "▌ ▐▀▀▌▌▌▀   ▌ ▌▀▀▀▀▀"
1920 LOCATE  8,10:PRINT "▀▀▌ ▌▌ ▌▀▀   ▀▀  ▀▀▌ ▀"
1930 :COLOR 5
1940 IF HS<SC THEN HS=SC
1950 LOCATE 10,18:PRINT "HI-SCORE:";HS;
1960 :COLOR 7
1970 LOCATE 12,20:PRINT "PUSH [S] KEY!"
1980 IF INP(4)<>247 THEN 1980
1990 CLS :GOTO *TITLE
2000 REM ◢◢◢ CHARACTER ◣◣◣
2010 *CHARACTER
2020 COLOR C
2030 LOCATE X,Y  :PRINT MID$(Z$, 1,4);
2040 LOCATE X,Y+1:PRINT MID$(Z$, 5,4);
2050 LOCATE X,Y+2:PRINT MID$(Z$, 9,4);
2060 LOCATE X,Y+3:PRINT MID$(Z$,13,4);
2070 RETURN
```

★SHOP情報★

YDKシステムセンターがグーンと広くなった!!

東京は西新宿のNSビルにあるYDKシステムセンター（新宿区西新宿2－4－1　新宿NSビル1F　小川正夫店長）が，5月に店内を改装しグーンと広くなりました。

写真は店内の一部ですが，売場面積430㎡は，さすがにビッグなスペースでビッグリ!!　売り場がビッグならばスタッフもビッグ!19名のスタッフがマンツーマンでキミの相談に応じてくれます。

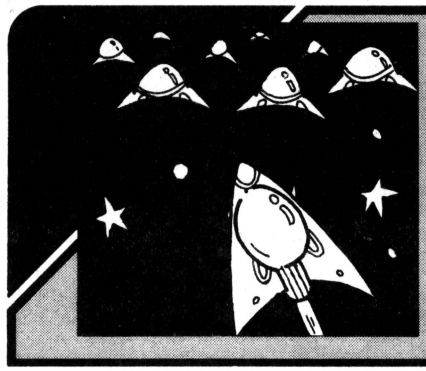
小川正夫支店長

ビジネスコーナーでは，簡易言語や財務会計などのデモが，ホビーコーナーではいろんなパソコンが自由に触われます。ソフト在庫も3500種類と豊富で，ホビーからビジネスまですべてOKの万全体制です。

お店の特徴は，「フルサポート体制」。①パソコン110番（ユーザーだけの特典。午前10時から午後11時までパソコン相談に応じます）②完全保障制度（修理コーナーで即修理。代替機も用意されてます）③ビジネス・ソフトの実演—などなど，買ったその日から，安心して使えるよう配慮されてます。

ひろーい店内

★6月号「MZをぶっこわせ」をRUN。友だちのMZがこわれた!?（群馬県安中市・**林　康司13才**）……**【編：みなさん!マイコンは大切にしましょう!マイコン編集部：編君!マイコンルームはキレイにね!!】**



PC-9801用

DOG FIGHT

安川　秀郎

PC－9801を買って半月，やっと簡単なゲームプログラムができました。

星間戦争が始まり，ついにあなたも出撃することになりました。あなたは何機撃墜できるか！

プレイ

キー操作は，カーソル・キーとスペース・キーで，上下左右に移動したように見えます。スペース・キーでレーザーが発射します。

弾が45発なくなったり，FUELが0になると，ゲーム・オーバーです。

1面に3機でます。青が20点，赤が200点です。3面クリアすると，ボーナスとして300＋FUEL＋（残りの弾×10）点が加算されます。

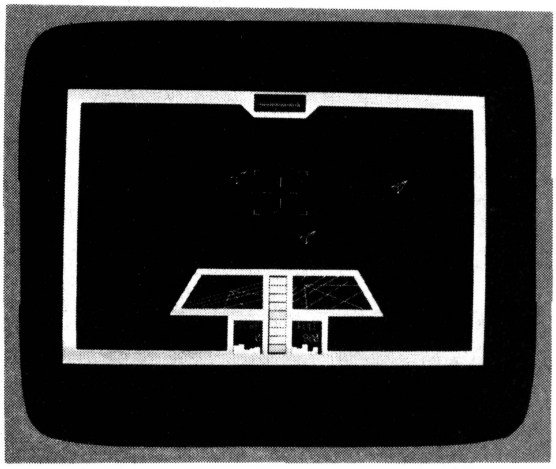
FUELは，1面クリアするごとに消費量が一つずつふえていきます。10面クリアすると，消費量は5にもどります。

改　造

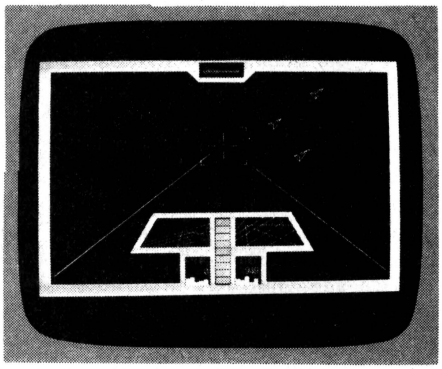
敵機の先端に当たっても，爆発はしません。もし難しいと思ったら，840行をIF（X（L1）＞300 ANDX（L1）＜322）AND（Y（L1）＞131ANDY（L1）＜150THEN……にしてください。

また，ゲームが簡単という人は，940行を消してください。

◀《写真1》タイトル画面



▲《写真2》敵機が移動，スコープの中に敵機を入れろ！



◀《写真3》ビームを発射!!

★PC－8801を持ってる人は「OUT　82，（適当な数）」と入れてみて。どうです，キレイでしょ！（香川県高松市・Mr.暴走14才）……【編：これがキレイかはみんなの判断にまかせます。影：ビューティフル!!】

《第1表》プログラム説明

10～ 310	タイトル
320～ 530	画面の表示
540～ 610	データ
620～ 640	星の表示
650～ 700	使った弾の表示
710～ 720	座標の設定
730～ 770	レーザーの表示
780～ 990	判定と爆発
1000～1050	初期値設定
1060～1110	キー入力
1120～1250	敵機の座標指定
1260～1300	ＥＮＤの判定
1310～1380	ＥＮＤのタイトル
1390～	ハイスコアの処理

★CHECKER FLAG

影：遅いなあー。何かいいおまじないはないの？

Dr.D：それでは，いつもの11 ＤＥＦＩＮＴＡ－Ｚ，どうだ，少し速くなったろう。

影：なぜ速くなるか，まだわからないけど。

Dr.D：これで4回目だぞ。ちゃんと理解してよ！整数は，実数より速いんだからさ。

影：？？

Dr.D：整数は，ＣＰＵにとって二ケタの数だが，実数は四ケタなんだ。きみだって二ケタの計算のほうが，四ケタ計算より速いだろう。

編：だめだよ，影さんは計算がにがてなんだから！

影：そんな，8×9＝71 ほらネ！

一同：シラー

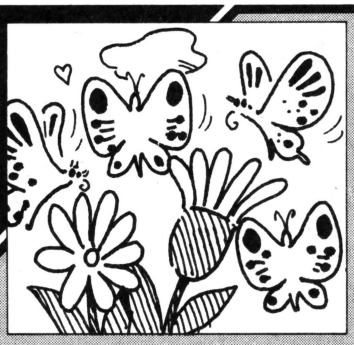
DOG FIGHTのプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,,47654!
20 NA$(1)=' JOE':NA$(2)='ALFIN':NA$(3)='TALOS':NA$(4)='RICKY':NA$(5)='MATURE':FOR
   I=1 TO 5:NC(I)=2000:NEXT I
30 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:PRINT:PRINT:COLOR 5:SCREEN 3,1,0,1:CLS 2:SCREEN
   3,0
40 PRINT"
50 PRINT"
60 PRINT"
70 PRINT"
80 PRINT"
90 PRINT"
100 PRINT"
110 PRINT"
120 PRINT"
130 PRINT"
140 PRINT:PRINT
150 COLOR 6
160 PRINT"                    ｷｰ ｾﾂﾒｲ
170 PRINT"
180 PRINT"                                  ┌─┐
190 PRINT"                                  │ │
200 PRINT"                                ┌─┼─┼─┐
210 PRINT"                                │<┼ ┼>│
220 PRINT"                                └─┼─┼─┘
230 PRINT"                                  │ │
240 PRINT"  ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ                      └─┘
250 I=1:X(1)=300:Y(1)=260:C(1)=2:GOSUB *SSS
260 X(1)=300:Y(1)=320:C(1)=1:GOSUB *SSS
270 COLOR 2:LOCATE 42,16:PRINT"..... 200"
280 COLOR 1:LOCATE 42,20:PRINT"..... 20"
290 COLOR 4:LOCATE 60,18:PRINT"HIT [RETURN] KEY !"
300 IF INKEY$=CHR$(13) THEN  310 ELSE 300
310 LOCATE 0,0:FOR MM=1 TO 25:BEEP 1:PRINT STRING$(80,' ');:FOR T=1 TO 100:NEXT
    T:BEEP 0:NEXT MM:BEEP 1:LINE(300,240)-(330,350),0,BF:BEEP 0
320 RESTORE *UU:X1=20:Y1=20:C=7:GOSUB *L2
330 D(1)=0:D(2)=0:D(3)=0
340 TILE$=CHR$(&HAA)+CHR$(&H55)+CHR$(&HAA)+CHR$(&H55)+CHR$(&HAA)+CHR$(&H55)+CHR$
    (&HAA)+CHR$(&H55)+CHR$(&HAA)
350 PAINT(0,0),TILE$,7
360 X1=206:Y1=272:C=1:GOSUB *L2:PAINT(210,280),0,1
370 X1=342:Y1=272:C=1:GOSUB *L2:PAINT(345,273),0,1
380 LINE(306,272)-(334,384),1,B:PAINT(307,273),0,1
390 LINE(254,336)-(298,384),1,B:PAINT(255,337),0,1
400 LINE(342,336)-(388,384),1,B:PAINT(343,337),0,1
410 LINE(280,4)-(360,32),1,B:PAINT(281,5),0,1
420 FOR I=290 TO 350 STEP 3:LINE(I,16)-(I,24),4:NEXT I
430 READ X1,Y1,X2,Y2,C:IF X1=0 THEN 440 ELSE GOSUB *L1:GOTO 430
440 LOCATE 32,21:COLOR 2:PRINT"SCORE          FULE":LOCATE 32,23:COLOR 6:PRINT"
```

★Dr.Dは日本語で「虫捕り博士」。つまり水虫捕り専門かな？（神奈川県横浜市・**吉田喜彦12才**）……**【編**：そういえばDr. はゾウリをはいて会社に来てましたね。**Dr.D**：バカな!!足を見ろ!!**影**：なにもはいてない…。**】**

```
450 LOCATE 35,7:COLOR 4:PRINT"┌       ┐":LOCATE 35,8:PRINT"      I":LOCATE 35,9
:PRINT"  ──   ──":LOCATE 35,10:PRINT"      I":LOCATE 35,11:PRINT"└       ┘"
460 SC=0:TS=1:MEN=0:GOTO *MAIN
470 *L1
480 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C
490 RETURN
500 *L2
510 READ X2,Y2: IF X2=0 THEN 530
520 GOSUB *L1:X1=X2:Y1=Y2:GOTO 510
530 RETURN
540 *UU
550 DATA 260,20,280,40,360,40,380,20,620,20,620,380,396,380,396,329,480,329,440,
264,200,264,160,329,246,329,246,380,20,380,20,20,0,0
560 DATA 298,272,298,320,176,320,206,272,0,0
570 DATA 434,272,465,320,342,320,342,272,0,0
580 DATA 284,20,356,20,4,320,12,320,28,2,222,286,230,280,2,224,280,230,284,2,184
,312,296,282,4,180,318,296,288,4,200,318,296,294,4,240,318,296,306,4,250,294,296
,300,4,250,294,270,318,4,250,294,240,318,4
590 DATA 342,294,362,272,4,342,300,392,272,4,342,310,412,272,4,362,318,426,280,4
,402,318,446,294,4,360,285,440,285,4,360,285,448,318,4,360,285,364,318,4,0,0,0,0
,0
600 *BB
610 DATA 313,143,333,163,318,153,338,153,313,163,333,143,323,138,323,168
620 *HOSI
630 FOR I=1 TO 20:X=INT(RND*600+30):Y=INT(RND*200+45):C=INT(RND*7+1):PSET(X,Y),C
:NEXT I
640 RETURN
650 *F1
660 FOR I=275 TO 372 STEP 12:LINE(308,I)-(332,I+10),4,BF:NEXT I
670 RETURN
680 *SSS
690 LINE(X(I),Y(I)+10)-(X(I)+25,Y(I)),C(I):LINE-(X(I)+10,Y(I)+20),C(I):LINE-(X(I
),Y(I)+10),C(I):LINE-(X(I)+10,Y(I)+10),C(I):LINE-(X(I)+10,Y(I)+20),C(I):LINE(X(I
)+10,Y(I)+10)-(X(I)+25,Y(I)),C(I)
700 RETURN
710 *XY
720  X(I)=INT(RND*565+23):Y(I)=INT(RND*195+44):RETURN
730 *AAA
740 LL=391:FOR L=619 TO 323 STEP -30
750 YY=619-L+22:LL=LL-22
760 LINE(L,LL)-(L-29,LL-22),CC,,&HAAAA:LINE(YY,LL)-(YY+29,LL-22),CC,,&HAAAA
770 NEXT L:RETURN
780 *LLL
790 CC=5:BEEP 1:GOSUB *AAA:BEEP 0:CC=0:GOSUB *AAA
800 TAMA=TAMA-1:IF (TAMA MOD 5)=0 THEN 810 ELSE 820
810 LINE(308,K)-(332,K+10),2,BF:K=K+12
820 L1=1
830 IF D(L1)=1 THEN 850
840 IF (X(L1)>305 AND X(L1)<322) AND (Y(L1)>131 AND Y(L1)<146) THEN D(L1)=1:GOTO
 860
850 IF L1=3 THEN GOTO *TA ELSE L1=L1+1:GOTO 830
860 CIRCLE(323,153),5,6:PAINT(323,153),6,6
870 CIRCLE(323,153),5,0:PAINT(323,153),0,0
880 FOR V=1 TO 16:BEEP 1: FOR P=17 TO 1 STEP -1:NEXT P:BEEP 0:NEXT V
890 FOR Z=2 TO 0 STEP -2:RESTORE *BB
900 READ XC,YC,XD,YD:LINE(XC,YC)-(XD,YD),Z:NEXT Z
910 IF C(L1)=2 THEN SC=SC+200 ELSE SC=SC+20
920 LOCATE 32,22:PRINT USING "######";SC;
930 IF D(1)=1 AND D(2)=1 AND D(3)=1 THEN TS=TS+1:MEN=MEN+1:D(1)=0:D(2)=0:D(3)=0
ELSE GOTO *TA
940 IF TS>10 THEN TS=5
950 LINE(300,130)-(350,180),0,BF
960 IF (MEN MOD 3)=0 THEN SC=SC+300+TT+(TAMA*10) :GOTO *MAIN
970 GOTO 1020
980 *TA
990 RETURN
1000 *MAIN
1010 GOSUB *HOSI:GOSUB *F1:K=275:TT=1000:TAMA=45
1020 LOCATE 32,22:PRINT USING "######      ######";SC;TT
1030 R=INT(RND*2):FOR I=1 TO 3:GOSUB *XY:C(I)=1
1040 IF R=1 THEN C(R)=2
1050 GOSUB *SSS:NEXT I
1060 *KKK
1070 IF INP(&HE9)=191 THEN GOSUB *LLL
1080 IF INP(&HE8)=253 THEN X5=0  :Y5=16 :GOTO *HOKO
1090 IF INP(&HEA)=253 THEN X5=0  :Y5=-16:GOTO *HOKO
1100 IF INP(&HEA)=251 THEN X5=16 :Y5=0  :GOTO *HOKO
1110 IF INP(&HE8)=251 THEN X5=-16:Y5=0
1120 *HOKO
1130 FOR I=1 TO 3
1140 U=INT(RND*10+1)
1150 IF U=1 THEN X5=X5-8:GOTO *PPP
1160 IF U=2 THEN Y5=Y5-8:GOTO *PPP
1170 IF U=3 THEN X5=X5+8:GOTO *PPP
1180 IF U=4 THEN Y5=Y5+8
1190 *PPP
1200 C(I)=0:GOSUB *SSS:IF D(I)=1 THEN 1260
1210 X(I)=X(I)+X5:Y(I)=Y(I)+Y5
1220 IF X(I)<22 OR X(I)>586 THEN GOSUB *XY
1230 IF Y(I)<44 OR Y(I)>238 THEN GOSUB *XY
1240 C(I)=1:IF R=1 THEN C(R)=2
1250 GOSUB *SSS
1260 NEXT I:TT=TT-TS:IF TT<0 THEN TT=0
1270 LOCATE 43,22:PRINT USING "######";TT;
1280 IF TT<1 THEN 1310
1290 IF TAMA<1 THEN 1310
1300 GOTO *KKK
1310 FOR E=1 TO 10:COLOR=(0,2):BEEP 1:FOR F=1 TO 200:NEXT F:BEEP 0:COLOR=(0,0):F
OR P=1 TO 100:NEXT P:NEXT E:COLOR 3:LOCATE 0,6
1320 PRINT"
1330 PRINT"
1340 PRINT"
1350 PRINT"
1360 PRINT"
1370 PRINT"
1380 CLS 2:CLS
1390 LOCATE 23,5:PRINT"  NAME                    HI-SCORE"
1400 FOR I=1 TO 32:Z$=INKEY$:NEXT I
1410 ES=SC:N1$="":L=0
1420 FOR I=1 TO 5:IF SC>=NC(I) THEN SWAP SC,NC(I):SWAP N1$,NA$(I):L=6
1430 NEXT I
1440 FOR I=1 TO 5:IF NC(I)=ES AND NA$(I)="" THEN KKK=I
1450 NEXT I
1460 FOR J=1 TO 5:LOCATE 24,5+J*2:PRINT J;" ";USING "&         &";NA$(J);:PRINT T
AB(42);".....";USING "######";NC(J):PRINT:NEXT J
1470 IF L=0 THEN 1530
1480 P=1
1490 G$=INKEY$:IF G$="" OR G$>CHR$(&H1B) AND G$<CHR$(&H21) THEN 1490
1500 IF G$=CHR$(13) AND P=1 THEN 1490
1510 IF G$=CHR$(13) AND P>1 THEN 1530
1520 NA$(KKK)=NA$(KKK)+G$:LOCATE 27+P,2*KKK+5:PRINT G$;:P=P+1:IF P=11 THEN 1540
ELSE 1490
1530 FOR I=1 TO 32:Z$=INKEY$:NEXT I
1540 KKK=0:LOCATE 26,19:COLOR 7:PRINT "HIT [ SPACE ] BAR TO START !";
1550 IF INKEY$=CHR$(&H20) THEN CLS:GOTO 320
1560 GOTO 1550
```

★6月号のベーマガを僕は一枚一枚ていねいにめくった。だが僕のはなかった――。（奈良県生駒郡・**森本幸行13**キ）……**[編]**：ゴメンネ！代わりに7月号に載っけたからね。**影**：温情主義!!人生はそんなに甘くないよ！**]**



ぴゅう太用

バタフライ・ファンタジー

ソフトウエア・ケンネル

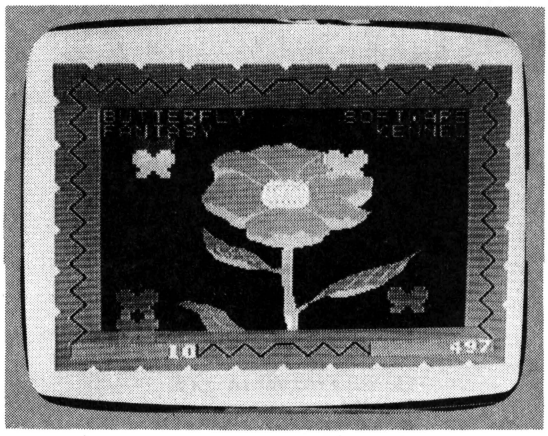
ゲームの内容

夢の中で，絵に描かれた花のまわりを，4匹の蝶が舞っています。私は青い蝶(G)で，黄色の蝶(F)が好きなのですが，緑色の蝶(A)もFが好きな様子で，まとわりついています。FはAを嫌がって，Aに触れると，墜落してしまいます。Aは弱い蝶で，私が体当りすると，簡単に落ちてしまいますが，しつこくFを追いかけてきます。紫色の蝶(B)は，ホモホモ蝶で，私を追いかけてきます。私はBに触れられると，墜落してしまいます。

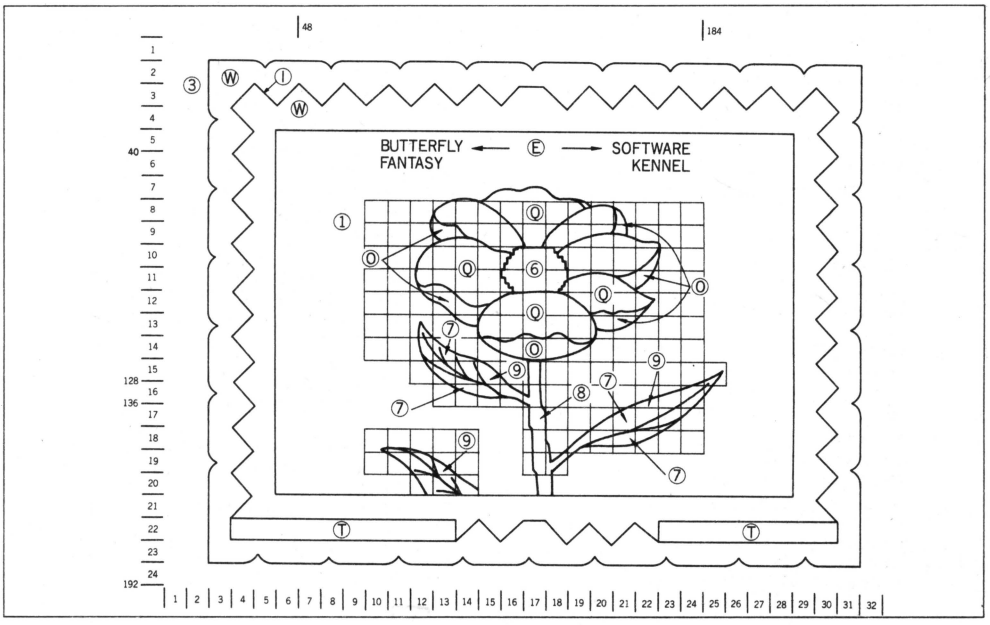
Fが10回墜落するか，点数がマイナスになったところで，目が覚めます（GAME OVER)。君は，夢の中で何点とれるだろうか。点数は，GとFが触れあうと＋200，GとAで＋50，AとFで－50，GとBで－100となります。なお，蝶Gは，コントローラ2によって，上下左右に移動できます。先読みと反射神経が，勝負の分かれ目！

最後に

もう少し幻想的な，夢のあるゲームとなるはずでし

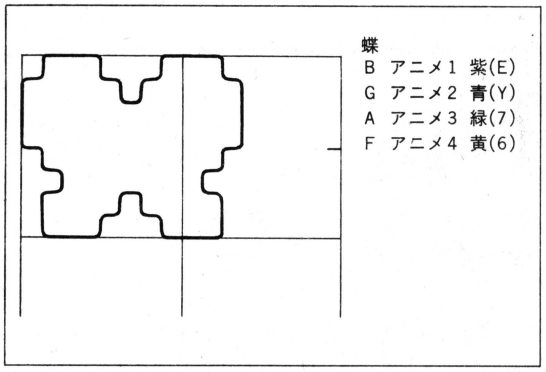


《写真1》4匹の蝶が乱舞する美しい画面



《第1図》画面構成

★野球拳ゲームを作って送るよ。必ず載せろよ！載せないと編集部のミドリさんを一うっしっし！（埼玉県北足立郡・**小田島秀世16才**）……**【影：コラッ！物マネはよくないぞ。野球拳よりオモシロイのがヒヒヒヒ――。】**



《第2図》アニメの画面構成

たが，仕上りは，思ったほどではありませんでした。しかし，遊んでみるとそれなりに面白いので，送ってみました。バックの絵は，ゲームの進行とは関係ないので，自分で工夫しても楽しいでしょう。

オーラ・バトルは，なかなか良かったですね。息子が夢中になって遊んでいます。

★CHECKER FLAG

編：先月号のぴゅう太のオーラバトルは，読者の人気投票で№1でしたねえ。今月はどうかな？

Dr.D：意外……といったら失礼かもしれんが，プログラミング能力が限定されたマシーンでありながらあれだけの人気を得たのは，やはりグラフィック機能の強力さがポイントだろう。その意味から，今月の作品もかなり点数はかせぎそうだな。

編：でも，ゲーム内容は，かなり苦しいところもありますねえ。

Dr.D：それはいえる。強力ＢＡＳＩＣの発売が待たれるところだ。

《リスト1》バタフライ・ファンタジーのプログラム・リスト。
セルやアニメは第1図，第2図を参考にして描いておくこと

```
 1  26 ﾆｲｹ                          ┐
 2  ｼｷ P=P-1                        │
 3  ﾓｼ XF<>XAﾅﾗﾊﾞ 9 ﾆｲｹ              │
 4  ﾓｼ YF<>YAﾅﾗﾊﾞ 9 ﾆｲｹ              ├ F = A
 5  ｵﾄ ｼｵﾝ                          │
 6  ｼｷ YF=128                       │
 7  ｼｷ P=P-50                       │
 8  ｼｷ T=T-1                        ┘
 9  ﾓｼ XG<>XAﾅﾗﾊﾞ 14 ﾆｲｹ            ┐
10  ﾓｼ YG<>YAﾅﾗﾊﾞ 14 ﾆｲｹ            ├ G = A
11  ｵﾄ ｼｵﾝ                          │
12  ｼｷ YA=192                       │
13  ｼｷ P=P+50                       ┘
14  ﾓｼ XG<>XFﾅﾗﾊﾞ 18ﾆｲｹ             ┐
15  ﾓｼ YG<>YFﾅﾗﾊﾞ 18 ﾆｲｹ            ├ G = F
16  ｵﾄ ｻﾝｵﾝ                         │
17  ｼｷ P=P+200                      ┘
18  ﾓｼ XG<>XBﾅﾗﾊﾞ 23 ﾆｲｹ            ┐
19  ﾓｼ YG<>YBﾅﾗﾊﾞ 23 ﾆｲｹ            ├ G = B
20  ｵﾄ ｼｵﾝ                          │
21  ｼｷ YG=136                       │
22  ｼｷ P=P-100                      ┘
23  ｶｹ 676,T                        ┐
24  ｶｹ 695,+P                       ├ 点数表示
25  ｶｴﾚ                             ┘
26  ｼｷ P=500                        ┐
27  ｼｷ T=10                         │
28  ｼｷ XA=184                       │
29  ｼｷ YA=40                        │
30  ｼｷ XB=48                        │
31  ｼｷ YB=136                       ├ 初期設定
32  ｼｷ XG=184                       │
33  ｼｷ YG=136                       │
34  ｼｷ XF=48                        │
35  ｼｷ YF=40                        │
36  ｼｷ ｵﾄ ｲﾁｵﾝ                      ┘
37  ﾓｼ XF>200ﾅﾗﾊﾞ 34 ﾆｲｹ            ┐
38  ﾓｼ YF>136ﾅﾗﾊﾞ 35 ﾆｲｹ            │
39  ｼｷ I=ﾗﾝｽｳ(1)*(ﾗﾝｽｳ(1)+1)        │
40  ｼｷ XF=XF+8-8*I                  ├ F 移動
41  ｼｷ I=ﾗﾝｽｳ(1)*(ﾗﾝｽｳ(1)+1)        │
42  ｼｷ YF=YF+8-8*I                  │
43  ｼｷ ｱﾆﾒ4=ｲﾁ(YF,XF)               ┘

50  ｼｷ I=ﾗﾝｽｳ(2)*8                  ┐
51  ﾓｼ XA>XFﾅﾗﾊﾞ 54 ﾆｲｹ              │
52  ｼｷ XA=XA+I                      │
53  55 ﾆｲｹ                          │
54  ｼｷ XA=XA-I                      │
55  ｼｷ I=ﾗﾝｽｳ(2)*8                  │
56  ﾓｼ YA>YFﾅﾗﾊﾞ 59 ﾆｲｹ              ├ A 移動
57  ｼｷ YA=YA+I                      │
58  60 ﾆｲｹ                          │
59  ｼｷ YA=YA-I                      │
60  ｼｷ ｱﾆﾒ3=ｲﾁ(YA,XA)               │
61  2 ﾗﾖﾍﾞ                          ┘
62  ｷｲ 2 I,J                        ┐
63  ﾓｼ I<>3ﾅﾗﾊﾞ 65 ﾆｲｹ              │
64  ｼｷ XG=XG+16                     │
65  ﾓｼ I<>7ﾅﾗﾊﾞ 67 ﾆｲｹ              │
66  ｼｷ XG=XG-16                     ├ G 移動
67  ﾓｼ I<>5ﾅﾗﾊﾞ 67 ﾆｲｹ              │
68  ｼｷ YG=YG+8                      │
69  ﾓｼ I<>1ﾅﾗﾊﾞ 71 ﾆｲｹ              │
70  ｼｷ YG=YG-8                      │
71  ｼｷ ｱﾆﾒ2=ｲﾁ(YG,XG)              │
72  9 ﾗﾖﾍﾞ                          ┘
73  ｼｷ I=ﾗﾝｽｳ(4)/2*8-8              ┐
74  ﾓｼ XB<XGﾅﾗﾊﾞ 77 ﾆｲｹ              │
75  ｼｷ XB=XB+I                      │
76  78 ﾆｲｹ                          │
77  ｼｷ XB=XB-I                      │
78  ｼｷ I=ﾗﾝｽｳ(2)*8                  ├ B 移動
79  ﾓｼ YB>YGﾅﾗﾊﾞ 82 ﾆｲｹ              │
80  ｼｷ YB=YB+I                      │
81  83 ﾆｲｹ                          │
82  ｼｷ YB=YB-I                      │
83  ｼｷ ｱﾆﾒ1=ｲﾁ(YB,XB)              │
84  18 ﾗﾖﾍﾞ                          ┘
85  ﾓｼ T=0ﾅﾗﾊﾞ 87 ﾆｲｹ               ┐ 終了か？
86  ﾓｼ P<30000ﾅﾗﾊﾞ 37 ﾆｲｹ           ┘
87  ｵﾄ ｻﾝｵﾝ                         ┐
88  ｶｹ 676," WAKENED"               ├ 終了
89  ﾄﾏﾚ                             ┘
90  26 ﾆｲｹ                          ┐ 再開
100 ｵﾜﾘ                             ┘
```

★ＪＲ－200に買い直した。もう中途はんぱなＢＡＳＩＣはやめて1からやりなおすぞ！（岐阜市・**服部尤延13才**）……**【編**：前の機種が何かは知らないけど，じっくりと1機種に取り組んでみるのもいいんだけどね。**】**

SMC-70用

潮干狩り

中谷　修

はじめに

潮干狩りに行けなかった人，このゲームで楽しんでください。

ゲームの内容

あなたは，あさりちゃんです。ひっかき棒で3回同じ場所を掘ると貝が1個から3個出てくるので，カニがこないうちにすばやく取ってください。貝がでてきても移動しないで同じ場所を掘りつづけても貝はでてきません。

カニをつかむとタイムが20マイナスになります。タイムが0になるか，カモメ(カモメのつもり)のフンをひっかけられるとゲームオーバーになります。貝を40個取ると1面クリアし潮が満ちてき，5面クリアすると最初の画面に戻ります。

キー操作

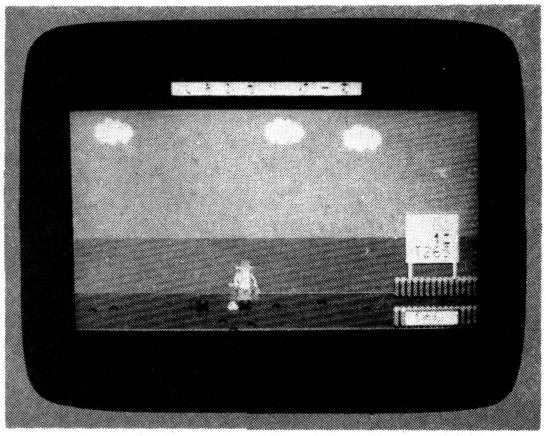
カーソル・キーの←→で人移動，スペース・キーで穴掘りと貝採りを行ないます。

プログラム

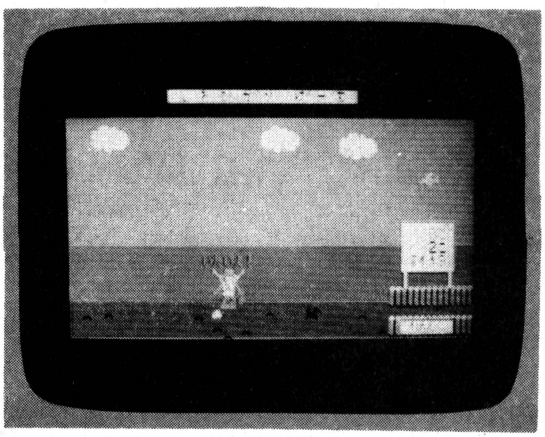
グラフィック機能を存分に使いました(960行以降)。このゲームがカンタンすぎる人は300行の40の数字を大きくしてください。

《変数表》

H	ハイスコア
S，SC	スコア，1面のスコア
CM，MC	面数
X	あさりちゃんの位置
CX	カモメの位置
K1，K2	カニ1，2の位置
KA，KB	カニ1，2の進行方向
UX，UY	カモメのフンの位置
T	時間
G	掘る回数
W，LX	波の位置
CP	人の足元のキャラクタ
R	貝の数
C%，A%	あさりちゃん



《写真1》貝はどこかな？あっあった！



《写真2》ギャー！カニにかまれた！

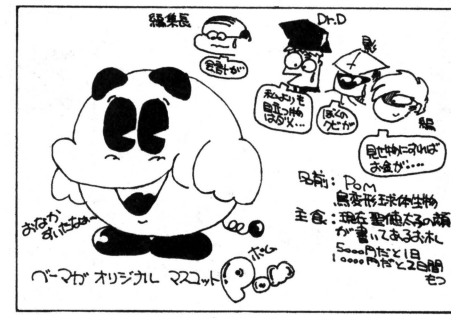
★みなさん，常連プログラマなんて体力のみの世界ですよ。そこの人！ゲームばかりしてないでラジオ体操でもしなさい！（石川県羽咋郡・**宮田健也16才**）……**【編：そこの人!!影：はい，ラジオ体操のプログラムだよ！】**

★CHECKER FLAG

Dr.D：今月も中谷君の作品だな。号を追うごとに内容のあるものになっていて感心感心。

編：色もきれいだしね。最近ＳＭＣ－70も販売店頭で見かけるようになってきましたが，これからのシーズンにピッタリのデモ・プログラムですね。

Dr.D：次号も期待しとるゾ！



ポムくん

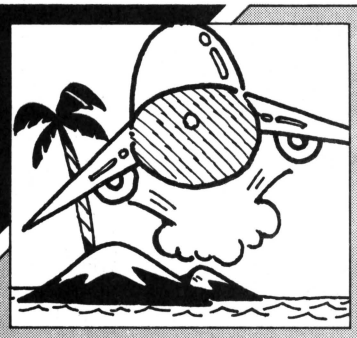
《リスト１》潮干狩りのプログラム・リスト

```
 10 '------ シオ ヒガリ ゲーム ------
 20 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 40:GMODE 1:FONT RESET 1:RANDOMIZE
 30 DIM C%(7),A%(7),C1%(4),A1%(4):H=0:GOSUB 1080:GCLEAR 8:GCOLOR,,8
 40 '------ ショキ ------
 50 GOSUB 940:C1=165:C2=166:IF S>H THEN H=S
 60 K1=5:K2=10:KA=1:KB=1:S=0:CM=1:MC=0:X=27
 70 CX=35:UY=7:SC=0:L=1:C=0:G=0:T=300:LX=0:W=0
 80 CPUT(X,16)-(X+4,18),C%(0):APUT(X,16)-(X+4,18),A%(0)
 90 CCOLOR 5:PRINT (33,13) USING "###";H:PRINT (36,13);CHR$(154)
100 CCOLOR 0:PRINT (33,14) USING "###";S:PRINT (36,14);CHR$(154)
110 CCOLOR 4:PRINT (33,15);"T300";(33,20);CM;CHR$(242);CHR$(253)
120 CCOLOR 2:PRINT (13,22);"Start [S] key"
130 IF INKEY$="S" THEN CCLEAR 22,2:GOTO 140 ELSE GOTO 130
140 '------ ヒト ------
150 CCOLOR 4:PRINT (33,15) USING "T###";T:T=T-1:IF T<0 THEN 860
160 PRINT (UX,UY);CHR$(32):GOSUB 420
170 IF L=0 AND CX>30 THEN PRINT (UX,UY);CHR$(32):GOSUB 470
180 I$=INKEY$(2):IF I$=CHR$(32) THEN GOSUB 640
190 IF I$=CHR$(150) THEN X=X-1:G=0:IF X<LX THEN X=LX
200 IF I$=CHR$(153) THEN X=X+1:G=0:IF X>27 THEN X=27
210 CPUT(X,16)-(X+4,18),C%(0):APUT(X,16)-(X+4,18),A%(0)
220 '------ カニノ ウゴキ ------
230 PRINT (K1,19);CHR$(32);(K2,19);CHR$(32)
240 K1=K1+KA:IF IRND(5)=0 THEN KA=SGN(X+2-K1)
250 K2=K2+KB:IF IRND(5)=0 THEN KB=IRND(2)-1
260 IF K1<1+LX OR K1>29 THEN KA=SGN(X-K1)
270 IF K2<1+LX OR K2>29 THEN KB=SGN(X-K2)
280 CCOLOR 0:PRINT (K1,19);CHR$(163);(K2,19);CHR$(163)
290 '------ 1メン クリア ------
300 IF SC=40 THEN CT=CT-5:SC=0:T=300:GOTO 320
310 GOTO 150
320 '------ ミチシオ ------
330 RESTORE 1290:LX=LX+5:MC=MC+1:CCOLOR 4,1:FOR I=29 TO 0 STEP -1
340 PRINT (I,20);CM;CHR$(242);CHR$(253);CHR$(152);CHR$(248);CHR$(145);" "
350 READ PL:PLAY"L8N(PL)":NEXT I:CCOLOR,0:CCLEAR 20,1:CM=CM+1
360 IF MC=5 THEN MC=0:CCLEAR:BOXF(0,40)-(319,170),8:GOSUB 940:GOTO 70
370 FOR I=W TO W+40
380 DRAW"m(W),148C1W-3,1W-2,2D1W2,2D1W-3,2W-3,1D1W2,2D1"
390 DRAW"W-3,2W-2,1W-3,2D1W-2,1m0,148C2D22":W=W+1:NEXT I
400 CCOLOR 4:PRINT (33,20);CM;CHR$(242);CHR$(253):GOTO 110
410 '------ トリ ------
420 IF C1=165 THEN C1=167:C2=168 ELSE C1=165:C2=166
430 CCOLOR 6:PRINT (CX,9);CHR$(C1);CHR$(C2);CHR$(32)
440 CX=CX-1:IF CX=X THEN UX=X+2:L=0:UY=7
450 IF L=0 THEN GOTO 470 ELSE UY=7:GOTO 500
460 '------ トリノ フン ------
470 CCOLOR 3:UY=UY+3:PRINT (UX,UY);CHR$(169)
480 IF UY=16 AND UX>X AND UX<X+4 THEN 520
490 IF UY=19 THEN L=1:PRINT (UX,UY);CHR$(32)
500 IF CX<1 THEN PRINT (CX,9);"     ":C=0:CX=35
510 RETURN
520 '------ フンガ ヒトニ ヒッカカッタ ------
530 CPUT(X,16)-(X+4,18),C%(0)
540 FOR I=1 TO 3:ACLEAR 16,I,3
550 PLAY"A32G32F32G32F32G32A32":NEXT :CCOLOR 4,,2
560 PRINT (X,15);CHR$(146);CHR$(244);CHR$(146);CHR$(244);"!"
```

★７月10日はおめでたいよ。僕の14才の誕生日とベーマガの１周年だもん。バンザーイ!!（東京都 杉並区・**遠藤勝裕14才**）……**【編**：残念でした！ベーマガの創刊日は６月10日です。でも影さんはいつもめでたいのだ！】

```
 570 FOR I=0 TO 10:CCOLOR 3,,0
 580 PRINT (X+1,17);CHR$(162);(X+3,17);CHR$(161):PLAY"A32E32"
 590 PRINT (X+1,17);CHR$(32);(X+3,17);CHR$(32)
 600 PRINT (X+1,16);CHR$(161);(X+3,16);CHR$(162):PLAY"F32D32"
 610 PRINT (X+1,16);CHR$(32);(X+3,16);CHR$(32)
 620 NEXT I:PRINT (X+1,16);CHR$(161);(X+3,16);CHR$(162):GOTO 860
 630 '----- ｶｲ ｻｶﾞｽ & ｶｲ ﾄﾙ -----
 640 CPUT(X+1,16)-(X+3,18),C1%(0):APUT(X+1,16)-(X+3,18),A1%(0)
 650 CP=CPOINT(X+2,19):CCOLOR 6
 660 IF CP=164 THEN 720
 670 IF CP=163 THEN 750
 680 G=G+1:IF G<>3 THEN 690 ELSE 700
 690 PRINT (X+2,19);CHR$(170):PLAY"E32C32":PRINT (X+2,19);CHR$(32):RETURN
 700 FOR I=0 TO IRND(2)+1:IF X=LX OR X=27 THEN R=2 ELSE R=IRND(2)+1
 710 CCOLOR 3:PRINT (X+(R),19);CHR$(164):PLAY"G32":NEXT I:RETURN
 720 '----- ｶｲ ﾄｯﾀ -----
 730 PLAY"G32E32":PRINT (X+2,19);CHR$(32):S=S+1:SC=SC+1
 740 CCOLOR 0:PRINT (33,14) USING "###";S:PRINT (36,14);CHR$(154):RETURN
 750 '----- ｶﾆﾆ ﾊｻﾏﾚﾀ -----
 760 PRINT (X+2,19);CHR$(32):FOR I=1 TO 10:CCOLOR 4
 770 PRINT (X,15);CHR$(146);CHR$(224);CHR$(146);CHR$(246);"!"
 780 CPUT(X,16)-(X+4,18),C%(0):APUT(X,16)-(X+4,18),A%(0)
 790 CCOLOR 6:PRINT (X+1,17);CHR$(162);(X+3,17);CHR$(161)
 800 CCOLOR 0:PRINT (X+4,18);CHR$(137):PLAY"B32"
 810 PRINT (X+4,18);CHR$(32);(X+1,17);CHR$(32);(X+3,17);CHR$(32)
 820 CCOLOR 6:PRINT (X+1,16);CHR$(161);(X+3,16);CHR$(162)
 830 CCOLOR 0:PRINT (X+4,15);CHR$(137):PLAY"F32G32"
 840 PRINT (X,15);"      ":T=T-2:CCOLOR 4
 850 PRINT (33,15) USING "T###";T:NEXT I:RETURN
 860 '----- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ -----
 870 CCOLOR 4,2,3:PRINT (10,3);"   ";CHR$(153);"ﾍ- ";CHR$(241);"  ";
 880 PRINT CHR$(149);" - ";CHR$(234);"ﾍ-  ":PLAY"P202E4C4O1A4F2"
 890 CCOLOR 2,0,0:PRINT (15,22);"[Y/N] key"
 900 I$=INKEY$
 910 IF I$="Y" THEN CCLEAR:BOXF(0,40)-(319,170),8:GOTO 40
 920 IF I$="N" THEN CCLEAR:BOXF(0,40)-(319,170),8:END
 930 GOTO 900
 940 '----- ｶﾞﾒﾝ -----
 950 RESTORE 1280
 960 BOXF(0,40)-(319,114),13:BOXF(0,115)-(319,148),1
 970 BOXF(0,148)-(319,170),10:BOXE(0,40)-(319,170),2
 980 FOR I=0 TO 10:XX=IRND(310):YY=IRND(20)+150
 990 DRAW"ZOS1C8m(XX),(YY)W1,-1R3W1,1":NEXT
1000 FOR J=150 TO 168 STEP 18:FOR I=249 TO 314 STEP 5
1010 DRAW"C11m(I),(J)U10C6W1,1R2W1,-1W-1,-1L2W-1,1r2P6,612d1C11W1,1R2W1,-1COD9W
-1,1L2W-1,-1r2P11,O":NEXT I,J
1020 BOXF(258,159)-(302,168),7:BOXE(258,159)-(302,168),10
1030 DRAW"C11m260,140U10L2U30R44D30L2D10L3U10L34D10L3w1,-1P7,11"
1040 FOR I=0 TO 2:YY=IRND(10)+50:READ XX
1050 DRAW"C7m(XX),(YY)U1W2,-2R3W3,-3R4W2,2R1W1,-1R2W3,3W1,-1R2W1,1R1W1,1D1W1,1D
3L1W-3,3L4W-1,-1L1W-1,-1W-3,3L4W-2,-2L1W-1,1L2W-2,-2L1W-1,-1U4r2P7,7":NEXT I
1060 CCOLOR 7,0,1 :PRINT (10,3);" ";CHR$(156);" ";CHR$(149);" ";CHR$(235);" ";C
HR$(150);"ﾍ";CHR$(248);"  ";CHR$(153);"ﾍ- ";CHR$(241);" ":CCOLOR ,0,0
1070 RETURN
1080 '----- ﾃﾞｰﾀｰ -----
1090 FOR I=0 TO 7:READ C:C%(I)=C :READ A:A%(I)=A :NEXT
1100 FOR I=0 TO 4:READ C:C1%(I)=C:READ A:A1%(I)=A:NEXT
1110 DEF FONT 128,"0000000007000000":DEF FONT 129,"2A552A55AA7F7F3E"
1120 DEF FONT 130,"00000000E0000000":DEF FONT 131,"03070E0C0C0CFEAC"
1130 DEF FONT 132,"C0E070301818181C":DEF FONT 133,"0000010101000303"
1140 DEF FONT 134,"FFFFC381C3E7FFFF":DEF FONT 135,"040E9F9F8E00C0C0"
1150 DEF FONT 136,"0000000000000102":DEF FONT 137,"F39C3E1E1E3E9CF3"
1160 DEF FONT 138,"0000000055AA7DD6":DEF FONT 139,"00000000008040A0"
1170 DEF FONT 140,"0502050205020502":DEF FONT 141,"ABD5ABD56BBE55AA"
1180 DEF FONT 142,"40A040A040A04080":DEF FONT 143,"0F1F1B183C3CFCFC"
1190 DEF FONT 144,"FFFFC366663C3C3C":DEF FONT 160,"F0F818183C3C3F3F"
1200 DEF FONT 161,"B0C0E030180C0703":DEF FONT 162,"0103070C1830E0C0"
1210 DEF FONT 163,"6381A57E7EBD8100":DEF FONT 164,"00385CBEFE6C0000"
1220 DEF FONT 165,"00001B2FFF030100":DEF FONT 166,"0002EEFEE2C0E0F0"
1230 DEF FONT 167,"0001031B2FFF0300":DEF FONT 168,"F0E0C1E7FFF1E000"
1240 DEF FONT 169,"1010387C7C381000":DEF FONT 170,"1010385454000000":RETURN
1250 DATA -32736,1542,-32127,1542,8224,1542,-28285,3078,8324,1542
1260 DATA -31456,514,-30842,514,32,2
1270 DATA -30072,1542,-29557,1542,-29043,1542,-28529,1538,160,2
1280 DATA 20,150,210
1290 DATA 19,19,20,22,22,20,19,17,15,15,17,19,19,17,17
1300 DATA 19,19,20,22,22,20,19,17,15,15,17,19,17,15,15
```

★ベーマガが日刊になると31×300＝9300円。ヒェー！（大阪府豊中市・**諸星あたるの弟14才**）……**【編**：日刊コワ～～イ!!**影**：日刊がなんだ!!**編**：へえーっ，ユウカンだね。**編集長**：ああチョウカン！**影**：ゲッ，カーン!!**】**



VIC-1001(6.5K,3KRAMパック)用

VIC WAR GAME PART I

シミュレーション

M.C.海戦

丸山　武史

プロローグ

西暦1965年4月16日，ぼくの誕生日だ。なにをいってるんや。西暦198×年，我々の空母ＶＩＣは，Ｍ．Ｃ．海を横切ろうとしていたときに，極秘指令ＴＭＳがでた。その指令は“敵基地を撃滅せよ！”だった。

しかし，空母ＶＩＣには，50機の戦闘機と 100ユニットの燃料しかなかった。あなたは，戦闘機を駆使して，敵基地Ⅰ，Ⅱを撃滅することができるだろうか。

《第1表》コマンド表

コマンド(KEY)	コ　マ　ン　ド　の　説　明
L	飛行機の発進。まず機数を入力して，飛行機に持たせる燃料を入力します。なお，一度に発進できる飛行機は，最大で19機です。飛行機の数は，地図のすぐ下に出てきます。燃料が0か，地図からはみでると，その飛行機はなくなります。
P	飛行機の針路の変更。飛行機は，いつも左に向って動いているので，上か下，1コマずつしか移動できません。ここで帰艦する時は，飛行機の燃料が5ユニット以上ないと，帰艦できません。帰艦するときは，5ユニットの燃料が引かれて，残りの燃料が船の燃料に加えられます。
T	空母ＶＩＣの針路変更。ここで1で上，3で下，2で左，4で右に針路を変えます。なお，針路を変えないかぎりその方向へ進んで行きます。地図からはみでるとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。最初の針路は2で左を向いています。
N	空母ＶＩＣが針路の方向へ1コマ移動します。もし，飛行機が飛んでいるのなら，左向きに2コマ移動します。
RETURN	飛行機が1コマ移動します。なお空母ＶＩＣは動きません。
RUN STOP	国連が強制的に戦争を終わらせます。

そして，今，M.C.海戦が始まろうとしていた……。

ゲームの説明

まず，**第1表**のコマンド表を見てください。コマンドは，これで全部です。細かいところは，ゲームをやるとわかると思いますので，大まかな点だけを説明します。

敵の飛行機は，空母ＶＩＣを直接ねらってきます。敵の飛行機と自分の飛行機が同じ座標にくると，そこで空中戦がはじまります。自分の飛行機がやられる確率は$\frac{1}{2}$，敵の飛行機をやっつける確率は$\frac{1}{3}$で，敵のほうが強くなっています。2秒ほどで戦闘結果が表示されます。ここで何かキーを押すとコマンド待ちの状態になります。敵の飛行機もときどき帰艦することがあります。

敵の基地は二つありますが，まず手前のほうから攻

《第2表》リストの説明

行番号(内容は，+1)	内　　容
1～	初期設定
19～	メイン
28～	飛行機発進
29～	飛行機針路変更
51～	飛行機帰艦
55～	空母ＶＩＣ針路変更
63～	1コマ移動
78～	飛行機ルーチン
85～	1コマ移動（飛行機だけ）
89～	敵の飛行機
105～	空中戦
109～	ＷＡＲ　ＮＯＴＥ（飛行機）
139～	基地攻撃
152～	ＷＡＲ　ＮＯＴＥ（基地）
159～	はみだしチェック
164～	ゲーム画面
181～	ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ（勝）
190～	ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ（敗）
195～	ＤＡＴＡ（島，基地）

★Ｍ－5を買ったのに，そのあとすぐ懸賞でぴゅう太が当たった。どうしよう!?（山口県萩市・**阿武耕太郎12才**）

……**【影：どうするって，決まってるではないか。編集部にプレゼントしてけろ!!一同：それがいい!!】**

撃しなければなりません。敵の基地と自分の飛行機の座標が同じになると，降伏したかどうかの表示があります。ここで何かキーを押すと，コマンド待ちの状態になります。敵基地Ⅰ，Ⅱを撃滅することで，このＧＡＭＥは，終了します。

なお，敵の飛行機が空母ＶＩＣを攻撃してきますが，シグナル表示が，最初はブルー，そしてイエロー，そしてレッドと変わります。これは，単に自分の持ち点(30)から，敵の飛行機の数を引いていき，それが，０以下になるとゲーム終了です。

飛行機が飛ぶときの燃料ですが，海上では（燃料－0.2×機数），そして，島の上では（燃料－0.5×機数）としています。

なお，空母ＶＩＣが１コマ動くごとに１ユニット，空母ＶＩＣが島にぶつかると５ユニットの燃料がなくなります。もちろん，燃料がなくなったり，空母が地図からはみでるとゲーム終了です。

プログラムについて

ぼくが，この手のゲームを作るのははじめてでいろいろな困難がありました。まず考えたことはメモリです。ＶＩＣに３Ｋ増設してもフリーエリアは 6.5K，さらにＨＩＲＥＳにしたかったので，リミットをかけて，ＤＩＭ　Ａ$（19，10）を実行すると，フリーエリアは５Ｋになってしまいました。いろいろな物を省略して，なんとか５Ｋに入りました。

だから，このゲームは，３ＫＲＡＭパックが必要です。ところで，今，３ＫＲＡＭパックは売ってませんね。持ってない人は，どうするんでしょう（８Ｋ以上増設している人は，変更しなければなりません。ＨＩＲＥＳのところ)。

《第３表》変数表

変数名	内容
Ｙ$	[S][Q][Q]…[Q]
Ｘ	船の横軸
Ｙ	船の縦軸
Ｘ(1)，Ｘ(2)	敵の横軸
Ｙ(1)，Ｙ(2)	敵の縦軸
Ｈ	自分の飛行機の横軸
Ｓ	自分の飛行機の縦軸
Ｆ	敵の飛行機の横軸
Ｇ	敵の飛行機の縦軸
Ｖ	自分の飛行機の発進数
Ｚ	敵の飛行機の発進数
Ｐ	自分の飛行機の数
ＨＮ	自分の飛行機の燃料
Ｎ	船の燃料
Ｗ	船の針路
Ｊ	ダメージ・ポイント
Ｇ$	コマンド
Ｋ$	ダミー（ＧＥＴ文）
Ｉ，Ｌ	ダミー（ＦＯＲ文）
Ａ$（19，10）	マップ
その他いろいろ	

できるだけ入力しやすいようにしたつもりですがどうでしょうか。プログラムは，198行と多めですが，がんばって入れてみてください。このゲームは色も音もついていません。なんせ残りメモリが40バイトほどしかないもんで……。一応バグは取りましたが，まだ小さなバグが生きているかもしれません。言いわすれましたが，８Ｋ以上増設している人で変更しなければならない人は，スーパー・エクスパンダーを併用できない人だけです。

参考：ＣＳＫ「ミッドウエイ海戦」，「核爆撃機」，
ＶＩＣ　ＶＯＬ.７「スタートレック」

▲《写真１》飛行機数を聞いてくる

★CHECKER FLAG

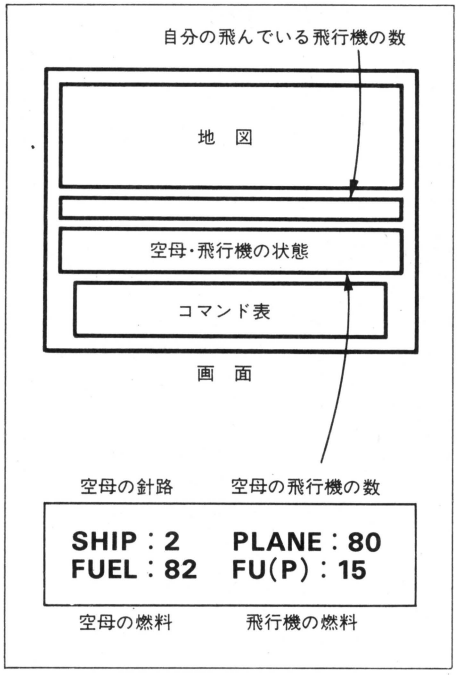
編：何といいますか，身体のシンから熱くなってきますね。シミュレーション・ゲームは！

Dr.D：最近ベーマガにもこの手のゲームが増えてきたようだ。指先テクニックだけで，頭の中身のない連中には気の毒だな。ましてテクニックもない人は目もあてられんな。

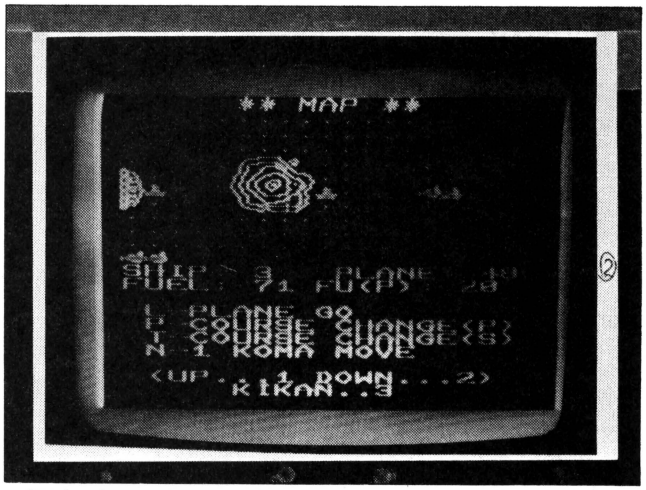
影：ホントですね～。

編：今日も影さん，わかっていませんね～。

★認めんぞ!!人気とソフト数でトップの座を勝ちとったＰＣなぞ断じて認めんからな！――幻魔大戦より（熊本市・**江藤隆夫18才**）……【**Dr.D**：うむ，なかなか元気があってよろしい。マシンじゃない，君の腕しだいだ！】



《第１図》画面に表示されるもの



《写真２》Pを押すと飛行機のコース変えができる

《リスト１》キャラクタ・データのプログラム。まず入力し，テープにセーブしておく

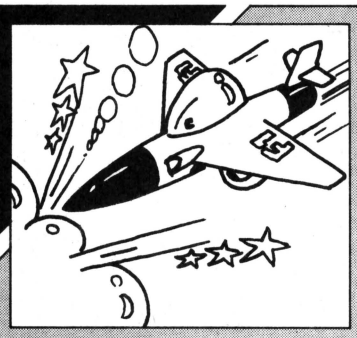
《リスト２》メインプログラム。これもリスト１に続けてセーブしておこう。動かすにはリスト１を入れてＲＵＮする。続いてリスト２をロードし，終了したらＲＵＮという順に行なう

```
70 :
80 POKE 51,0:POKE 52,27:POKE 55,0:POKE 56,27
90 GOSUB 250
100 REM***HIRES******
110 FOR A=7168 TO 7367:READB:POKEA,B:NEXT:FOR A=7424 TO 7431:READB:POKE A,B:NEXT
120 DATA19?,224,184,164,226,250,178,189,253,225,189,181,255,249,161,181,249,226
130 DATA170,185,228,248,160,192,0,3,4,8,9,18,18,18,63,192,0,63,192,7,8,16,192
140 DATA33,18,137,101,148,106,25,0,128,64,128,128,0,0,0,18,20,36,72,72,73,74,146
150 DATA16,33,70,136,144,33,66,69,8,196,50,9,4,196,34,164,128,112,12,2,194,33
160 DATA17,146,146,146,138,73,72,36,34,18,69,68,34,33,144,72,79,32,164,68,130
170 DATA4,4,57,194,4,42,50,36,72,72,168,36,36,18,18,18,9,0,6,1,0,16,8,7,204,51
180 DATA4,202,49,12,112,128,4,251,0,4,251,40,40,36,72,144,32,64,128,0,2,6,19,14
190 DATA255,119,254,0,8,28,0,28,255,126,126,1,3,27,191,255,191,14,0,0,128,192
200 DATA108,254,143,248,224,0,8,42,8,119,8,42,8,0,0,0,0,0,8,0,0,0
210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
220 REM***LOAD********
230 POKE 631,131:POKE 198,1:CLR:NEW:END
240 REM***GAME TITLE**
250 Y$="■■■
```

```
 67 A$(X,Y)="X":XX=X:YY=Y
 68 IF V<>0 THEN GOSUB 79
 69 IF Z<>0 THEN A$(H(1),S(1))="X":H(1)=H(1)+1:A$(H(1),S(1))="V"
 70 IF W=1 THEN Y=Y-1
 71 IF W=3 THEN Y=Y+1
 72 IF W=2 THEN X=X-1
 73 IF W=4 THEN X=X+1
 74 GOSUB 160
 75 B$=A$(X,Y):I=ASC(B$):IF I>66 AND I<83 THEN X=XX:Y=YY:N=N-4:B$="X"
 76 A$(X,Y)="S":N=N-1
 77 GOTO 20
 78 :
 79 A$(H,S)=A$
 80 H=H-2:GOSUB 160:IF V=0 THEN RETURN
 81 A$=A$(H,S):A$(H,S)="U":HN=HN-0.2*V
 82 I=ASC(A$):IF I>66 AND I<83 THEN HN=HN-0.3*V
 83 IF HN<0 THEN V=0:A$(H,S)=A$:HN=0
 84 RETURN
 85 :
 86 IF V=0 THEN 21
 87 A$(H,S)=A$:H=H+1:GOSUB 80
 88 A$(X,Y)="S":GOTO 20
 89 :
 90 IF Z<>0 THEN 94
 91 IF FNA(2)=1 THEN F=X(D):G=Y(D):F$=A$(F,G):GOTO 93
 92 RETURN
 93 Z=FNA(21):IF D=1 THEN Z=FNA(30)
 94 A$(F,G)=F$
 95 IF FNA(50)<>1 THEN 98
 96 Z=0:F=X(D):G=Y(D):PRINTLEFT$(Y$,4)SPC(4)"■*** KIKAN ***"
 97 FOR I=1 TO 1000:NEXT:RETURN
 98 IF G<Y THEN G=G+1
 99 IF G>Y THEN G=G-1
100 IF F<X THEN F=F+1
101 IF F>X THEN F=F-1
102 F$=A$(F,G)
103 A$(F,G)="Y"
104 RETURN
105 :
106 IF G=Y AND F=X THEN Q=1:GOSUB 164:GOTO 110
107 IF G=S AND F=H THEN Q=1:GOSUB 164:GOTO 120
108 RETURN
109 :
110 PRINTLEFT$(Y$,14)SPC(6)"■WAR NOTE."
111 PRINTLEFT$(Y$,16)SPC(5)"■M.C. PLANES":PRINTSPC(2)"■ATTACKING MY SHIP."
112 FOR I=1 TO 1500:NEXT:J=J-Z:IF J<0 THEN Q=1:GOSUB 165:GOTO 191
113 PRINTLEFT$(Y$,19)SPC(3)"■DANGER SIGNAL IS"
114 IF J<10 THEN PRINTSPC(8)"■RED.":GOTO 117
115 IF J<20 THEN PRINTSPC(7)"■YELLOW.":GOTO 117
116 PRINTSPC(8)"■BLUE."
117 Z=0:F=0:G=10:A$(X,Y)="S"
118 GET K$:IF K$="" THEN 118
119 RETURN
120 PRINTLEFT$(Y$,14)SPC(6)"■WAR NOTE.":ZZ=0:VV=0
121 FOR I=1 TO Z
122 IF FNA(2)=2 THEN VV=VV+1
123 NEXT
124 FOR I=1 TO V
125 IF FNA(2)=2 THEN ZZ=ZZ+1
126 NEXT
127 IF (V-VV)<0 THEN VV=V
128 IF (Z-ZZ)<0 THEN ZZ=Z
129 FOR I=1 TO 1500:NEXT
130 PRINTLEFT$(Y$,16)"■WE LOST"VV"PLANES."
131 PRINTLEFT$(Y$,17)"■M.C. LOST"ZZ"PLANES."
132 V=V-VV:Z=Z-ZZ:IF V=0 THEN HN=0
```

```
133 IF Z=0 THEN A$(F,G)=F$:F=0:G=10
134 PRINTLEFT$(Y$,19)"■■WE HAVE"V"PLANES."
135 PRINTLEFT$(Y$,20)"■■M.C. HAVE"Z"PLANES."
136 A$(F,G)="V":F$="X"
137 GET K$:IF K$="" THEN 134
138 RETURN
139 :
140 IF V=0 THEN RETURN
141 IF H=X(D) AND S=Y(D) THEN 143
142 RETURN
143 Q=1:GOSUB 165:PRINTLEFT$(Y$,14)SPC(6)"■WAR NOTE.":FOR I=1 TO 1500:NEXT
144 IF FNA(INT((27-V)/4))<>1 THEN 153
145 PRINTLEFT$(Y$,16)SPC(3)"■M.C. IS FOLLOW."
146 A$(X(D),Y(D))="W"
147 D=D-1:IF D=0 THEN FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 182
148 PRINTLEFT$(Y$,18)"■■GO NEXT THE TARGET!"
149 P=P+V:V=0:N=INT(N+HN):HN=0:H=1:S=1
150 GET K$:IF K$="" THEN 150
151 RETURN
152 :
153 PRINTLEFT$(Y$,16)SPC(3)"■M.N ISN'T FOLLOW."
154 PRINTLEFT$(Y$,18)"■MY PLANES GO MY SHIP."
155 P=P+V:N=INT(N+HN):V=0:HN=0
156 A$(H,S)="T":H=1:S=1
157 GET K$:IF K$="" THEN 157
158 RETURN
159 :
160 IF X<1 OR X>19 OR Y<1 OR Y>10 THEN Q=1:GOSUB 165:GOTO 191
161 IF H<1 OR H>19 OR S<1 OR S>10 THEN H=1:S=1:V=0:HN=0
162 IF N<0 THEN Q=1:V=0:N=0:GOSUB 165:GOTO 191
163 RETURN
164 :
165 FOR I=12 TO 22
166 PRINTLEFT$(Y$,I)"                    ":NEXT
167 PRINT"                    □";
168 PRINT"■■      ** MAP **     "
169 FOR I=1 TO 10
170 FOR L=1 TO 19
171 PRINTLEFT$(Y$,I+1)SPC(L)A$(L,I):NEXT:NEXT
172 PRINTLEFT$(Y$,12)LEFT$("■UUUUUUUUUUUUUUUUUU",V+1)
173 IF Q=1 THEN Q=0:RETURN
174 PRINTLEFT$(Y$,13)"■■SHIP:"W"■■PLANE:"P
175 PRINT"■■FUEL:"N"FU(P):"INT(HN)
176 PRINTLEFT$(Y$,16)"■■L-PLANE GO"
177 PRINTLEFT$(Y$,17)"■■P-COURSE CHANGE(P)"
178 PRINTLEFT$(Y$,18)"■■T-COURSE CHANGE(S)"
179 PRINTLEFT$(Y$,19)"■■N-1 KOMA MOVE"
180 RETURN
181 :
182 V=0:Q=1:GOSUB 165
183 PRINTLEFT$(Y$,15)SPC(3)"■WAR GAME OVER"
184 PRINTLEFT$(Y$,17)SPC(2)"■M.C. ISN'T HERE."
185 PRINT"■■■YOU ARE WIN."
186 PRINT"■■■NEXT AGAIN?(Y/N)"
187 GET K$:IF K$="Y" THEN RUN
188 IF K$<>"N" THEN 187
189 POKE 36869,240:POKE 36879,27:PRINT"■■ VIC WAR GAME IS OVER ■":END
190 :
191 PRINTLEFT$(Y$,15)SPC(3)"■WAR GAME OVER"
192 PRINTLEFT$(Y$,17)SPC(3)"■M.C. IS HERE."
193 PRINTLEFT$(Y$,18)SPC(2)"■YOU ARE NOT WIN."
194 GOTO 186
195 :
196 DATA 1,5,0,1,6,A,1,7,B,6,4,C,7,4,D,8,4,E,9,4,F
197 DATA 6,5,G,7,5,H,8,5,I,9,5,J,6,6,K,7,6,L,8,6,M,9,6,N
198 DATA 6,7,O,7,7,P,8,7,Q,9,7,R
```

★僕はベーマガがDELUXEを買うために10日間も本屋に通い、おばさんにいやみを言われた。それなのに買ってみたら移植大作戦がない～～～!!(神奈川県横浜市・原田征弥13才)……【編：メンゴ!!まとめて出すからネ!!】



コモドール64用
敵基地撃滅作戦

津田　雅史

プロローグ

私は本作戦の指令長官である。さて，君への命令を伝えよう。君は，敵の燃料タンクと，戦闘機を破壊したまえ。以上――。

プログラムについて

これはマイコンＢＡＳＩＣマガジン12月号97ページのＶＩＣ―1001用プログラムの移植版です。

ゲームのしかた

移動キーはPで上昇，>で下降，Lで左，□で右に動きます。また，Aでビームの発射，SPACEでスピードが上がります。ビームの発射は下降のときしかできず，またスピードが300以上ないと上昇できません。スピードが100以下になるか，下降中に障害物に当たると爆発し，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲとなります。もちろん燃料がゼロになってもです。

改造について

上昇のとき，スプライトにすればいいでしょう。それくらいはやりましょう。また，音が悪いと思う人は，ＳＩＤ，Ｌ1，Ｈ1，Ｃ2という変数のさす番地に書きこまれている数を変えましょう。（ＳＩＤ＋4とかも，例外ではありません）

おわりに

これからも，数々のゲームを移植し，制作していきます。

Ｐ．Ｓ

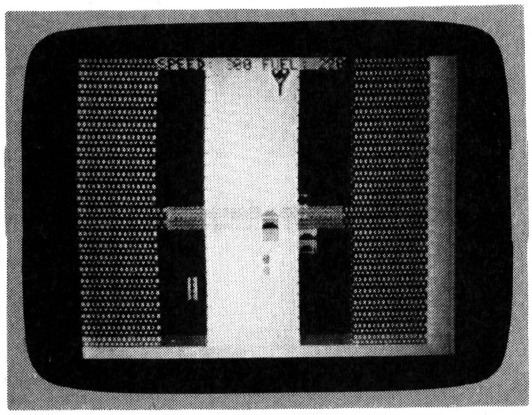
丸山さんはアイデア豊富ですね。ちなみに私は津山高専の2年で16才です。

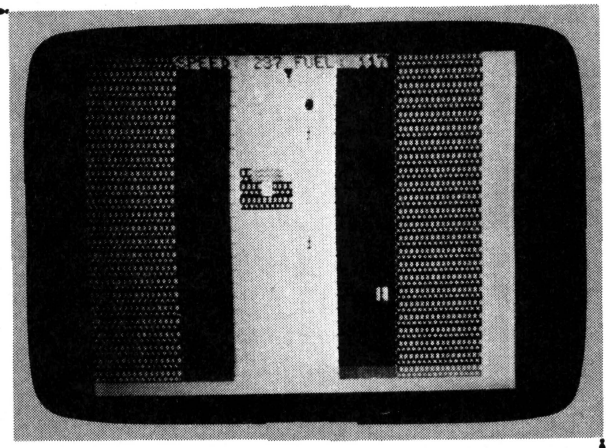
必勝法はありますが，おもしろくありませんから，教えません。自分で見つけましょう。

参考にしたもの：

ベーマガ12月号97ページ　丸山氏の作品

▼《写真１》中央右が自機





▲《写真２》低空飛行に入ったようす

★載せないと子供の命はないぞ！（福島県郡山市・**白髪13才**）……【**編**：ドキッ!!た，大変だ!!家へ連絡しなくちゃ!!**影**：ン??編君は独身だろ？**編**：そうですよ。**影**：なんであわててんの？**編**：ドキッ!!マチガエタ！】

《リスト1》敵基地撃滅作戦のプログラム・リスト

```
10 H$(1)="■■":H$(2)="■AB■■■CD":K$(1)="■GGGGG■■■■■GGGGG"
15 K$(2)="■G■LLL■G■■■■■GGGGG":VIC=13*4096:SID=VIC+4*256:L1=SID:H1=SID+1
20 K$(3)="■G■LLL■G■■■■■G■GGG■■■■■GGGGG":K$(4)="■G■LLL■G■■■■■G■GGG■■■■■GGGGG"
30 K$(5)="■GGGGGGGG":K$(6)=K$(5)+"■■■■■■■■■"+K$(5):POKESID+24,15:C2=SID+11
40 K$(7)="■G■LLLLLLL■G■■■■■■■■■■G■LLLLLLL■G"
45 Z$=K$(5)+"■JJJJJ■■H■JJJJJJJJ■■H■JJJJJ"+K$(5):POKESID+5,0:POKESID+6,15*16
50 S$(1)="  ":S$(2)="■  ■■JJ":TA$="■HI■■JJ":PRINT"■":GOSUB660
55 Y$="■■■■■■■■■■
```

```
520 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(13)"■GAME OVER"
530 PRINT"■"SPC(12)"■■YOUR SCORE ■■■■■■■■"SC:IFSC>HSTHENHS=SC
540 PRINTSPC(12)"■■HI-SCORE ■■■■■■"HS
550 PRINT"■■■■■■■■■■SPEED:"S"FUEL:"F
570 FORI=1TO5000:NEXT
580 POKEVIC+33,1:POKEVIC+32,2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■BLAST AN AIR BASE"
585 PRINTSPC(15)"■■USE KEY"
590 PRINTSPC(10)"■■P----UP■■----DOWN":PRINTSPC(10)"■■L---LEFT ]---RIGHT"
600 PRINTSPC(14)"■■A----BEAM":PRINTSPC(11)"■■SPACE---SPEED UP"
610 PRINTSPC(13)"■"K$(3)"■■■"K$(4)
620 PRINTSPC(11)"■■■HI-SCORE IS"HS:PRINTSPC(11)"■■ HIT RETURN KEY "
630 GETA$:IFA$<>CHR$(13)GOTO630
640 RESTORE:FORA=1TO69STEP3:READB:READC:READD:POKESID+4,17:POKEL1,B:POKEH1,C
645 FORI=0TOD:NEXT:POKESID+4,16:NEXT
650 GOTO60
660 VIC=13*4096:CIA=VIC+12*256
670 CG=VIC:CB=8*256
680 POKECIA+14,0:POKE1,PEEK(1)AND251
690 FORI=0TO64*8-1:POKECB+I+128*8,PEEK(CG+I):NEXT
700 FORI=106*8TO109*8-1:POKECB+I+128*8,PEEK(CG+I):NEXT
710 POKE1,PEEK(1)OR4
720 POKECIA+14,1
730 FORA=1TO69STEP3:READB:READC:READD:NEXT
740 FOR A=CBTOCB+111:READB:POKEA,B:NEXT
750 FORA=CB+256TOCB+263:READB:POKEA,B:NEXT:POKEVIC+24,18:RETURN
755 REM  MUSIC DATA
760 DATA 207,16,128,207,16,128,222,15,256,207,16,128,152,12,256
770 DATA 46,21,128,46,21,128,222,18,256,46,21,128,207,16,256
780 DATA 48,25,128,48,25,128,198,23,256,48,25,256,198,23,128,48,25,128
790 DATA 244,29,256,48,25,128,244,29,128,48,25,128,244,29,128,159,33,256,0,0,0
795 REM  CHARACTER DATA
800 DATA214,254,84,40,56,16,16,16,227,163,223,111,63,25,12,6,199,197,251,246,252
810 DATA152,48,96,3,3,1,1,1,1,1,1,192,192,128,128,128,128,128,128,16,16,16,16
820 DATA16,16,16,16,16,16,16,40,238,254,146,56,255,136,136,136,255,34,34,255,0
830 DATA0,0,15,63,127,255,128,0,0,0,240,252,254,255,1,255,255,255,255,255,255
840 DATA255,255,0,60,102,90,90,102,60,0,136,85,34,136,85,34,136,85,16,16,16,56
850 DATA16,16,16,56,0,0,0,0,0,0,0,0
```

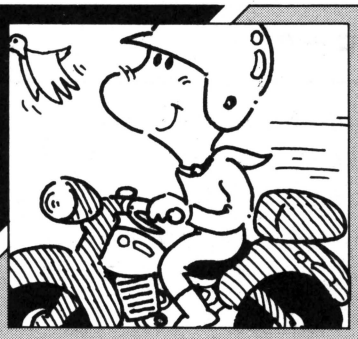
でばぐ

6月号119ページのコモドール64用スプライト・パターン・エディタにバグがありました。ぬあんと！ＶＩＣ用のプリンタを64くんにつないでしまったため，キャラクタがちがってプリントアウトされてしまったのです。正しいものを載せておきます。直してください。

プリンタ接続担当者……影

```
100 REM**********************************
110 REM*                                *
120 REM*      SPRITE PATTEN EDITER      *
130 REM*                                *
140 REM*     1983  4/10    BY JM1NPB    *
150 REM*                                *
160 REM**********************************
170 X=11:Y=10:B=93:VIC=13*4096
180 PRINTCHR$(142)CHR$(8)
190 POKE VIC+21,1
200 PRINT"■■■■■■■MEMORY BLOCK NO."
210 INPUT"■■■■■( 32 TO 63 ) ";MN$
220 MN=VAL(MN$)
230 IF MN>63 OR MN<32 THEN 210
240 POKE 2040+SN,MN
250 PRINT"■ 7654321076543210765432107654321076543210
260 PRINT"                                "
270 PRINT"┌──────────────────────────────┐"
280 FOR I=0 TO 20
290 PRINT"|00000000000000000000000000|";I
300 NEXT
310 PRINT"└──────────────────────────────┘";
320 PRINT"■■■■■■■■■I■■■J+K■■■M";
330 PRINT"■■■■■■■■L  SET";
340 PRINT"■■■■■■■■:  RESET";
350 PRINT"■■■■■■■■END";
360 PRINT"■■■■■■■RETURN";
370 PRINT"■■■■■KEY"
380 POKE 1065+X,66:POKE 1170+40*Y,31
390 POKE 1210+40*Y,32:POKE 1130+40*Y,32
400 POKE 1064+X,32:POKE 1066+X,32
410 FOR T=0 TO 30:NEXT
420 KEY=PEEK(197):IF KEY=1 THEN 510
430 X=X+(KEY=34)-(KEY=37)
440 X=X+(X>23)-(X<0)
450 Y=Y+(KEY=33)-(KEY=36)
460 Y=Y+(Y>20)-(Y<0)
470 IF KEY=42 THEN B=93
480 IF KEY=45 THEN B=69
490 POKE 1145+40*Y+X,B
500 GOTO 380
510 PRINT"■■      WEIT A MOMENT      "
520 POKE VIC+39,2:POKE VIC,39
530 POKE VIC+1,219:POKE VIC+16,1
540 FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 2
550 PD=0:FOR K=0 TO 7
560 A=PEEK(1145+40*I+8*J+K)
570 IF A=93 THEN PD=PD+2↑(7-K)
580 NEXT:POKE 64*MN+3*I+J,PD
590 NEXT:NEXT:POKE 64*MN+63,MN
600 INPUT"■■■■■■■■DATA ADDRESS ";DA$
610 DA=VAL(DA$)
620 IF DA<700 OR DA>60000 THEN 600
630 PRINT"■■■■":FOR I=0 TO 6
640 PRINT DA+10*I;"DATA";
650 FOR J=0 TO 8
660 PRINT PEEK(64*MN+9*I+J)"┐,";
670 NEXT:PRINT"■ ":NEXT
680 PRINT DA+70;"DATA";MN
690 PRINT"■":END
```


★ベーマガや，ああベーマガや，ベーマガや——名句！（千葉県君津郡・**漂泊浪漫14才**）……【**影**：ベーマガが，ああベーマガが，ベーマガが——。**編**：どうしたの？**影**：よく売れてる。**編**：当り前ですよ。**影**：強気〃】



MAX MACHINE用

君には免許がとれるかゲーム

山口　宏一郎

プロローグ

あなたはバイクの免許をとろうと思い，教習所にかよいました。そしてとうとう実習（というのかな？）になりました!!

LET'S PLAY!

遊びかたは簡単!!左右各10m（TVでは，各10個）のところに見えないさくがあります。それに当たらないようにしながら障害物（＃マーク）をよければいいのです。

KEYはRUNした直後（GAME　OVER時も）の説明どおりですが，Aで左，Dで右，RETURNでスピードアップ，離すとダウンです。

書きわすれましたが，KEYの操作表示は約7秒で消え，突然ゲームがはじまります。音量は，0にしたほうがいいです。

プログラムについて

プログラムは，オールBASICで，スクロールを利用したゲームです。最初は障害物が点々とでて，それから，走りだします。

《第1表》変数表

V	ビデオRAM初期値
P	得点（POINT）
N	車の残りの数
I	FOR～NEXTの時間かせぎ用
X	車の座標（場所）用
A	スピード（時間かせぎ）変速用
G$	GET（車の移動）用
Y	障害物の場所の乱数用

CHECKER FLAG

Dr.D：またスクロール・ゲームか。

編：でもMAXクンにしてはまずまずでしょう。それにオートバイ・マニアの編集長がタイトルがいいって，えらく気に入っちゃって!

編集長：みなさ～ん。うちのカミさんをゴマかして新しいバイクを買いましたあ～!GS－650Gで～す。すごいでしょ～。♥!みんな見にきてね～（とつぜん編集長がマイコン・ルームへかけこんできました）。

Dr.D：ワシはいったいどういう編集部で仕事をしているのだろうか。どれ気ばらしに駐車場へ行ってみようか。

編集長：さっ，いきますよ!（とメインスタンドを立てた650Gにまたがって足をじたばたさせているが，前に進まない。何せ小さいもんだから，しかたないのだ。とつぜん影があらわれてお手伝い……。ヤッヤメトケ!）

影：じゃ～押しますよ～!

編集長：いくぞ～!……コテッ!

Dr.D：やはり足の長さが足りんようだ。シートのアンコをぬくべきだとアドバイスしようと思っていたところだったがおしかった。

編：Dr.!ブツブツいってないでバイクをおこすの手伝ってくださいよ。それから編集長!しばらくはパソコンでじっくり練習してからバイクに乗ったほうがいいですね。

編集長：×△○□!

★なにが未来対応性パソコンだ。シャープは新製品ばかり出して2000は80Bのマネだし，X1は性能はいいが80Bには愛きょうがあるぞ!!影さん80Bを見捨てないで!（徳島市・**小川信一14才**）……**【影：私を見捨てないで!】**

プログラム途中のⒸやⒹは，カーソル制御文字です。つぎのとおり入力してください。

○Ⓒは，シフトを押しながら CLR HOME キー。

○Ⓓは，そのまま ↕ キーです。

ゲームの改造

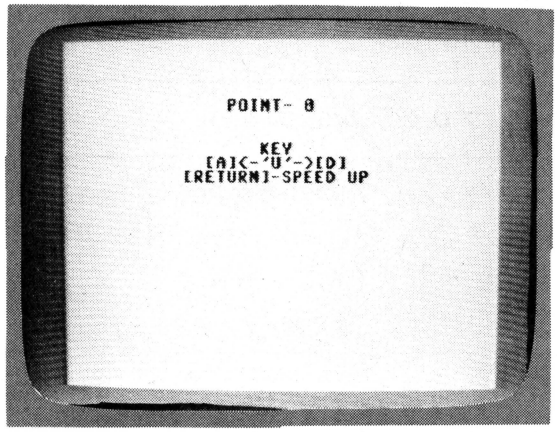
メモリーが少ししか余ってないので，説明を消して，何かするなりしてください。

エピローグ

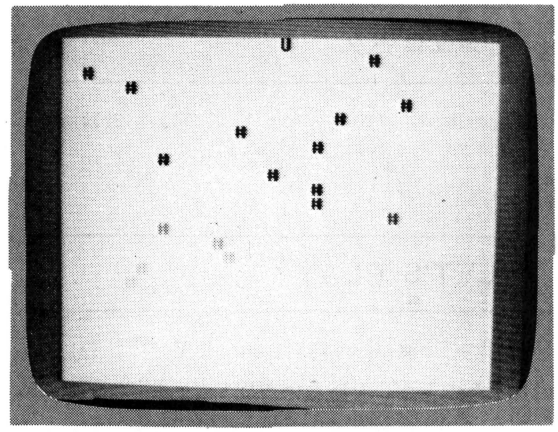
ＭＩＮＩ　ＢＡＳＩＣでは，この程度のゲームがやっとだと思います。なにせ 510バイトしかないのではあまりできません（ぼくの場合です）。

これからも，いろいろなゲームを作っていきたいと思います。もし，この程度のものができたらまた送りたいと思います。

では　ＢＹなら!!



《写真１》ゲーム・スタート

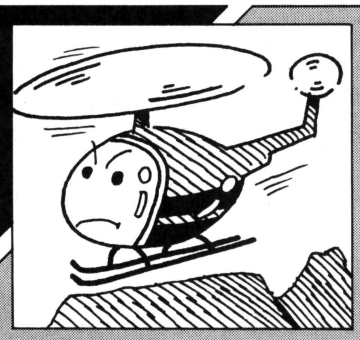


《写真２》Ｕが自分。スクロールしてくる＃を左右に動いてよける

君には免許がとれるかゲームのプログラム・リスト

```
1 U=1024
10 PRINT"ⒸⒹⒹⒹⒹ"TAB(15)"POINT-"P
20 PRINT"ⒹⒹ"TAB(18)"KEY"
30 PRINTTAB(13)"[A]<-'U'->[D]"
40 PRINTTAB(11)"[RETURN]-SPEED UP"
50 P=0:N=2
60 FORI=1TO7000:NEXT
100 PRINT"Ⓒ":X=20
110 A=50:GETG$
120 IFG$=CHR$(13)THENA=0
130 IFG$="A"THENX=X-1
140 IFG$="D"THENX=X+1
150 IFX<9ORX>29THEN300
160 IFPEEK(U+X+40)=35THEN300
170 Y=INT(40*RND(1))
180 PRINTTAB(Y)"#"
190 P=P+1:POKEU+X,21
200 FORI=0TOA:NEXT
210 GOTO110
300 PRINT"ⒸⒹ"TAB(17)"CRASH!"
310 N=N-1:IFN<0THEN10
320 GOTO60
```


★ＭＡＸマシンは制限ワクの中でしかできないと言ってたが，ホーム・クリアキーで画面を消し，記憶させたらどうかな？（福岡県北九州市・**松田栄信13才**）……**【影：どうかな？編：どうですかねえ？影：そうだね！】**



X1用 SUPER HERI

岡田　一穂

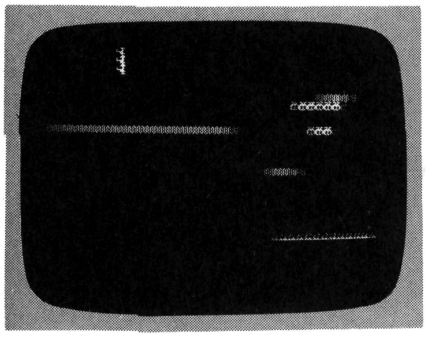
ゲームの内容

ジャンプしかできない“スーパーヘリ”を，画面下に流れている溶岩につかないように，うまく操縦してできるだけ遠くへ行くゲームです。

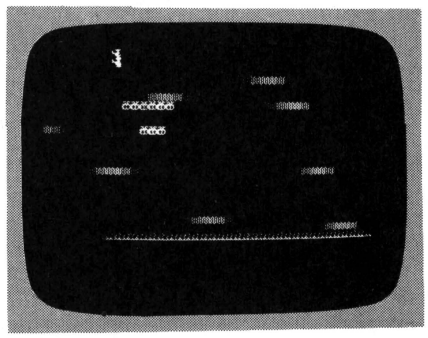
遊びかた

スペースキーを押すとジャンプし，離すと落下します。ジャンプできるのは，下に緑のふにゃふにゃした物か，水色のおばけがあるときのみです。また，落下しはじめると，何かの上にくるまで落ちつづけます。溶岩か，溶岩につかった緑のふにゃふにゃの上に落ちると，ゲーム・オーバーです。

それから，水色のおばけのお尻を，なでるように飛ぶと，100点です。おばけの上をふんで行っても，点になりません。1コマ進むごとに，10点です。再ゲームは，スペースキーです。



◀《写真1》スタートです。キーはスペースで



▶《写真2》ジャンプ!!コツをつかまないと——

プログラム

横スクロールは，マシン語をＣＡＬＬしています。キャラクタは，あとからつけていったもので，ちょっと雑になってしまいました。すみません。それから，音楽はすべて，その場で適当につくったものです。おそまつでした。

170行，420行のＳＴＲＩＧの引数を1にすると，ジョイスティックのボタンで，遊ぶことができます。

CHECKER FLAG

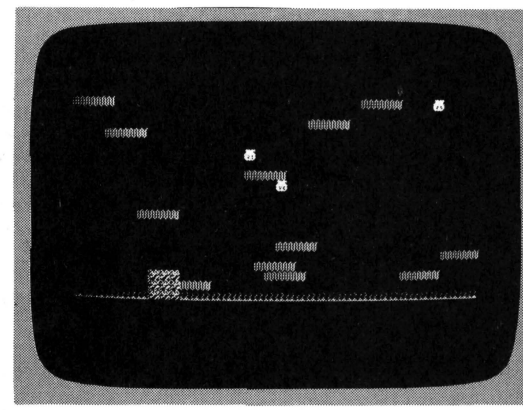
影：横スクロールってどうやるの？あれ，マシン語だって？じゃあ，わからないな。

Dr.D：いや，意外と簡単にできるんだ。それは，ＶＲＡＭの最初のアドレスにつぎのアドレスの内容を入れる。つぎのアドレスに，つぎのつぎのアドレスを入れる。それをＶＲＡＭの最後のアドレスまでやればいいんだ。

影：？？

Dr.D：つまり，アドレス1にアドレス2の内容を，アドレス2にアドレス3の内容を，3に4を4に5を……というふうになればいい。

影：サッサ！（横スクロールで消えていく）



▲《写真3》ほら，すぐに墜落しますよ

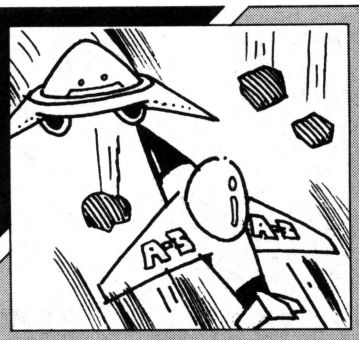
★どうか古ハガキの上にのせずに，誌面に載せてください。ポコポコ……。（東京都三宅島・**栗本　淳15才**）……

【ウトウト……。**編**：い，いけねえ，また居眠りしちゃった！ハガキの山は枕代わりにちょうどいいんだ!!】

SUPER HERIのプログラム・リスト

```
100 CLEAR &HCFFF:WIDTH40:CGEN1
110 GOSUB 430:GOSUB 520:GOSUB 540
120 PLAY 500:PLAY"CECECECEGGGG"
130 X=8:Y=9
140 PLAY 7499:PLAY"V1004
150 CLICK OFF
160 Y1=Y
170 IF STRIG(0) ELSE JP=0:GOTO210
180 IF Y<2 THEN JP=0
190 IF JP=1 THEN Y=Y-1:GOTO 220
200 IF PEEK@(&H3028+40*Y+X)<>32 THEN JP=1:Y=Y-1:GOTO 220
210 IF PEEK@(&H3028+40*Y+X)=32 THEN Y=Y+1:IF Y=>22 THEN 320
220 IF PEEK@(&H3000+40*Y+X)=36 THEN SC=SC+100:MUSIC"CEG"
230 POKE@&H3000+40*Y1+X,32:CALL&HD000
240 POKE@&H3000+40*Y+X,35
250 POKE@&H2000+40*Y+X,39
260 PLAY 5000:PLAY"D"
270 IF RND(1)<.3 THEN LOCATE 35,RND(1)*20+3:PRINT"□□□□"
280 LOCATE 38,23:PRINT"人"
290 IF RND(1)<.1 THEN LOCATE 38,RND(1)*10+2:PRINT"$"
300 SC=SC+10
310 GOTO160
320 LOCATEX-1,Y-1:PRINT"@@@"
330 LOCATEX-1,Y  :PRINT"@@@"
340 LOCATEX-1,Y+1:PRINT"@@@"
350 FOR I=0 TO 10:PLAY"AGCFBDAEFCG":NEXT
360 FOR I=255 TO 0 STEP-1:SOUND0,I:NEXT
370 CGEN0:CLS
380 LOCATE15,5:PRINT"YOUR SCORE"
390 LOCATE15,8:PRINTUSING"##########",SC
400 PLAY 700:PLAY"CDEFGFEDCDEFGFEDCDEFGFEDCEGE+C"
410 LOCATE11,16:PRINT"REPLAY- PUSH SPACE"
420 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 420
430 FOR I=0 TO 48:READ A$:POKE&HD000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
440 RETURN
450 DATA  21,00,30,CD,0D,D0,21,00
460 DATA  20,CD,0D,D0,C9,06,19,54
470 DATA  5D,13,C5,06,27,C5,42,4B
480 DATA  ED,78,44,4D,ED,79,23,13
490 DATA  C1,10,F2,44,4D,3E,20,ED
500 DATA  79,23,13,C1,10,E4,C9,E4
510 DATA  C9
520 CLS:LOCATE0,10:PRINT"□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□"
530 RETURN
540 A$="77147EFFC9C9C97E"
550 B$="0000000000120000"
560 DEF CHR$(36)=HEXCHR$(A$+B$+A$)
570 A$="0000000000000000"
575 DEF CHR$(&H20)=HEXCHR$(A$+A$+A$)
580 B$="0004222244446EFF"
590 DEF CHR$(&HFD)=HEXCHR$(A$+B$+A$)
600 B$="11AAAAAAAAAAAA44"
610 DEF CHR$(&HEF)=HEXCHR$(A$+A$+B$)
620 A$="1F8486FC1C1F040F"
630 B$="1F8486FF1F1F040F"
640 DEF CHR$(35)=HEXCHR$(A$+B$+A$)
650 DEFCHR$(&H40)=HEXCHR$("220014480029020440050A013801140000490010408802280")
660 RETURN
```


★誰だ！誰だ！空のかなたに踊る影—の影さんに質問！ＯＦコーナーにのるヒケツは？（岐阜市・堀　英治13才）
……【影：まじめに答えるぞ。ウィットとユーモアに富んだものなら即採用さ！これがオケいやヒケツだ!!】



X1用

スクランブル クラッシュ

新井　薫

内容

いわずと知れた，あのインベーダゲームタイプのものです。マドラスとギルダは，動きませんが，エイコーナは，ワープによって，あなたをめがけて降ってきます。このエイコーナを撃つことは，できません。ひたすら逃げてください。また，弾を4発撃ちそこなうと，敵は一段下がり，弾を15発撃つごとに，スーパーバレットが現われます。これを撃つことにより，弾は5発プラスされ，点も，ランダムにふえます。エイコーナに衝突した時，または，弾が0になると，自軍は1機減ります。

クリヤーごとに，得点は1000点と，自軍も1機プラスされます。

操作方法

テンキーの4と6で，自軍の戦闘機を操作し，スペース・キーで弾を撃ってください。

注意

攻撃をゆるめると，エイコーナはあとからあとから降ってきます。スペース・キーを，押したままにしたいところですが，これを押したまま，テンキーを押してしまうと，スペース・キーは解除してしまいます。よって，また押しなおさなくてはいけません。この二つをマスターしてください。また，エイコーナの降下速度は，520行のFOR～NEXT文により，調整してください。

CHECKER FLAG

影：今回はマシン語がないけど，きれいでおもしろいですね。
編：最近は，マシン語が増えてるね。
Dr.D：さて，この作品とは関係ないが，今後マシン語をプログラムに入れる人は，逆アセンブラのリストと，それが何をするのかを書いてほしいな。
影：Dr. 自分の仕事を他人にやらせるとは。
編：何もしない人よりはましだけどね。
Dr.D：それでは，マシン語の人，よろしくね！
編：でも，マシン語ばっかり話題になって，みんなベーシックはどうでもいいのかなあ。
Dr.D：そういう意味ではないさ。
影：そういう意味なんですか。

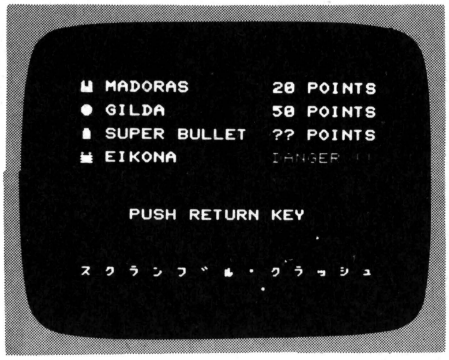
プログラム・マップ

10～120	初期設定
130～250	メイン
260～450	弾を撃ったとき
460～560	エイコーナの発生
570～640	エイコーナに衝突
650～710	GAME　OVER
720～740	スーパーバレットの発生
750～840	キャラクタ
850～1020	デモ画面

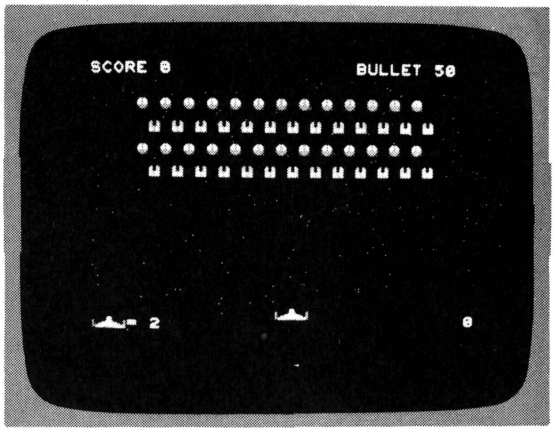
変数表

TP	クリアの面数
PP	自軍の機数
P	得点
JJ	弾の残り数
QQ	撃ちそこなった弾数
CQ	撃った弾数
TU	敵の落下段数
VV	敵の数（マドラス・ギルダ）
OO	弾を撃ったときのX座標

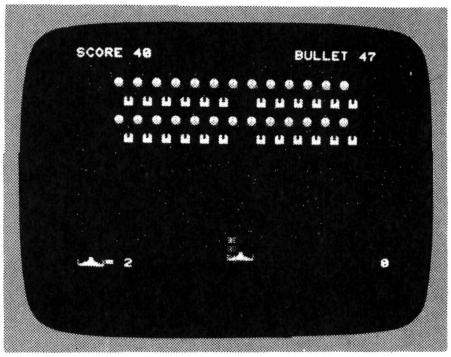
★プログラムを入れて動かなかった人のために「走ってよプログラム」というコーナーはどう？（千葉県松戸市・**藤井義久16才**）……**【編**：どんな内容になるのかな？**影**：テープを編集部に送る！**編：ダ，ダメダヨー!!】**



◀《写真1》ゲームの説明



▲《写真2》ビーム発射!!　ボーナス得点もつく



◀《写真3》あっ，危ない!!

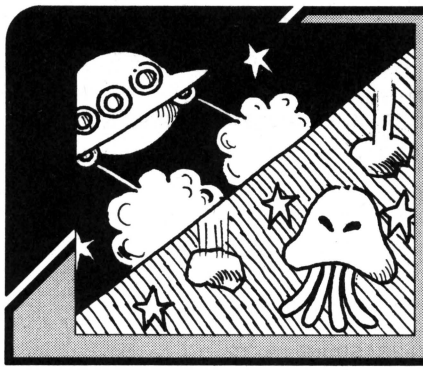
スクランブル・クラッシュのプログラム・リスト

```
10 CLS4:CLICK OFF:WIDTH40:INIT
20 GOSUB 750
30 GOSUB 850
40 CLS4:CGEN1:TP=0:P=0:OO=10:PP=3
50 JJ=50:CQ=0:QQ=1:TU=0:TEMPO 2000:CLS:VV=0
60 FOR J=6TO30STEP2
70 LOCATE J,3:PRINT"J":LOCATEJ,7:PRINT"J"
80 LOCATE J+1,5:PRINT"K":LOCATEJ+1,9:PRINT"K"
90 NEXTJ
100 FOR I=1TO150:KX=INT(RND*295)+15:KY=INT(RND*170)+10:PSET(KX,KY,1):NEXT
110 O=17:L=22:LOCATE O,L:PRINT" ■■■ "
120 LOCATE2,23:PRINT"■■■";:CGEN0:PRINT"=";PP:LOCATE34,23:PRINT TP
130 LOCATEOO-1,2:PRINT"      "
140 IF FRAC(QQ/5)=0 THEN LOCATE1,1:PRINT CHR$(&HF):TU=TU+1:QQ=QQ+1:LOCATE2,22:PR
INTCHR$(&HF,&HF):GOTO 120
150 IF JJ<6 THEN COLOR2
160 CGEN0:LOCATE25,0:PRINT"BULLET";JJ:COLOR7
170 LOCATE2,0:PRINT"SCORE";P:CGEN1
180 OL=STICK(0)
190 IF (OL=4)*(O>1) THEN O=O-1:B$=" ■■■ "
200 IF (OL=6)*(O<33) THEN O=O+1:B$=" ■■■ "
210 LOCATEO+1,21:PRINT"    ":LOCATE O,L:PRINT B$
220 KK=INT(RND*20+1)
230 IF KK<3 THEN GOTO 460
240 IF STRIG(0)=-1 THEN GOTO 260 ELSE LOCATE O+2,21:PRINT"."
250 GOTO180
260 MM=0:OO=O+2:JJ=JJ-1:CQ=CQ+1
270 MUSIC"V1105C1BG3"
280 IF FRAC(CQ/15)=0 THEN GOSUB 720
290 IF JJ<0 THEN GOTO 590
300 IF CHARACTER$(OO,20-MM)="J" OR CHARACTER$(OO,20-MM)="K" THEN 360
310 IF CHARACTER$(OO,20-MM)="1" THEN JJ=JJ+6 :RY=INT(RND*500+1):P=P+RY:CGEN0:LOC
ATEOO,20-MM:PRINTRY:CGEN1:MUSIC"V1204C9EG+CAFDD":LOCATEOO,20-MM:PRINT"     ":GOTO
380
320 IF 21-MM=2 THEN QQ=QQ+1:GOTO 130
330 LOCATE OO ,21-MM:PRINT" "
340 MM=MM+1
```


★目覚めよＶＩＣユーザー！ＰＣを見返そう。ウォーＶＩＣバンザイ！（千葉県成田市・**石井康久15才**）……**【影：**ＶＩＣユーザーはみんな目覚めてるよ！**編：**どうして？**影：**名前がビクッ！だからネ。**編：**アホらしい。**】**

```
350 LOCATE 00 ,21-MM:PRINT"。":GOTO 410
360 IF CHARACTER$(00,20-MM)="K" THEN P=P+20 ELSE P=P+50
370 VV=VV+1:IF VV=52 THEN TEMPO1000:MUSIC"V124C9DECDERG6FEDCR9C9DECDERG6FEDC":TE
MPO2000:PP=PP+1:P=P+1000:TP=TP+1:GOTO50
380 LOCATE 00 ,20-MM:PRINT" "
390 LOCATE 00 ,21-MM:PRINT" "
400 GOTO 130
410 OL=STICK(0)
420 IF (OL=4)*(O>1) THEN O=O-1:B$=" ■■ "
430 IF (OL=6)*(O<33) THEN O=O+1:B$=" ■■ "
440 LOCATEO+1,21:PRINT"    ":LOCATE O,L:PRINT B$
450 GOTO 300
460 SOUND0,21:SOUND1,45:SOUND12,12:SOUND7,30:SOUND8,23:SOUND13,12
470 A=O+INT(RND*3+1)
480 B=10+TU+TP
490 LOCATEA,B:PRINT" ":B=B+1
500 LOCATE A,B :PRINT "m"
510 IF B=22 THEN GOTO 570
520 OL=STICK(0):FOR I=0TO15:NEXT
530 IF (OL=4)*(O>1) THEN O=O-1:B$=" ■■ "
540 IF (OL=6)*(O<33) THEN O=O+1:B$=" ■■ "
550 LOCATEO+1,21:PRINT"    ":LOCATE O,L:PRINT B$
560 GOTO 490
570 IF A=O+1 OR A=O+2 OR A=O+3 THEN GOTO 590
580 LOCATEA,22:PRINT" ":BEEP0:GOTO 240
590 LOCATE O,L:PRINT"      ":LOCATEO+1,22:PRINT"    "
600 PP=PP-1:JJ=50:O=17:L=23
610 BEEP0
620 TEMPO2000:MUSIC"V1203D7FDEBCADFFGEDCC-A-A-A"
630 IF PP<1 THEN 650
640 GOTO 110
650 TEMPO120:MUSIC"V1204D4R0D4R0DDR0D4RG4F3R0F4DR0D4#CR0D4"
660 CGEN0:LOCATE 15,11:COLOR4:PRINT"GAME OVER"
670 IF P>HP THEN HP=P
680 LOCATE 13,14:PRINT"HI SCORE=";HP
690 LOCATE 14,20:CFLASH 1:PRINT"HIT Y OR N":CFLASH 0:COLOR7
700 Z$=INKEY$:IF Z$="Y" THEN GOTO 40
710 IF Z$="N" THEN CGEN0:END ELSE 700
720 X=INT(RND*26):Y=INT(RND*(10-TU))
730 LOCATE 7+X,11+TU+Y:PRINT"1"
740 RETURN
750 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
760 DEFCHR$(&HF0)=HEXCHR$("0000000000000000 0000003C7E7E7E00 3C3C3C7EFFFFFFFF")
770 DEFCHR$(&H95)=HEXCHR$("0000000000000000 0000C0C0C0C1C7DF 00000000030F3F3F")
780 DEFCHR$(&H94)=HEXCHR$("0000000000000000 0000030303B3E3FB 00000000C0F0FCFC")
790 DEFCHR$(&H2E)=HEXCHR$("0000000000000000 0000181818181818 0000000000000000")
800 DEFCHR$(&H6C)=HEXCHR$("0000000000000000 3C3C7E7E7E7E7E7E 00183C3C3C003C00")
810 DEFCHR$(&H6D)=HEXCHR$("000000E724E724E7 42E7421818181818 000000FF18FF18FF")
820 DEFCHR$(&H4A)=HEXCHR$("0024666600000000 3C7EDBFFFFFF7EBD 0024426600000000")
830 DEFCHR$(&H4B)=HEXCHR$("0000000000666600 0000000000664200 66E7E7E7FFFFDBFF")
840 RETURN
850 SOUND0,21:SOUND1,45:SOUND12,12:SOUND7,30:SOUND8,23:SOUND13,12
860 FOR I=8TO32 STEP2
870 FOR J=8TO20
880 CGEN1:LOCATEI,J-1:PRINT" "
890 LOCATEI,J:PRINT"m":CGEN0
900 FOR B=0TO100:NEXTB
910 NEXTJ
920 READ A$
930 COLOR6:LOCATE I,20:PRINTA$:COLOR7
940 NEXTI
950 DATA ス,ク,ラ,ン,フ,゛,ル,゜,ク,ラ,ッ,シ,ュ
960 BEEP0
970 CGEN1:LOCATE8,4:PRINT"K ";:CGEN0:PRINT"MADORAS        20 POINTS"
980 CGEN1:LOCATE8,6:PRINT"J ";:CGEN0:PRINT"GILDA          50 POINTS"
990 CGEN1:LOCATE8,8:PRINT"l ";:CGEN0:PRINT"SUPER BULLET  ?? POINTS"
1000 CGEN1:LOCATE8,10:PRINT"m ";:CGEN0:PRINT"EIKONA";:COLOR2:PRINT"          DANGE
R !!":COLOR7
1010 LOCATE 12,15:PRINT"PUSH RETURN KEY"
1020 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1020
```

★ゲームの移動にテンキーを使うのはやめよう。僕のＰ８のテンキーがあまくなってきた！（愛知県名古屋市・中村　進13才）……【影：キーはこのようにカタカタと。カタカタ…**ガタガタ!!チクショウ，また失敗だ!!**】



シンクレア ZX-81用

BEAM FIRE/ STAR-DUST CRUSHER

相浦真二郎

◉ BEAM FIRE ◉

内容は自分(X)を動かして，相手（白黒反転のH）の攻撃をよけて，相手をやっつけるゲームです。

自分は 0 (右)，1 (左) で動かして P でビームを発射します。ビームはAであらわされます。ビーム発射はFがあらわれるとできます。

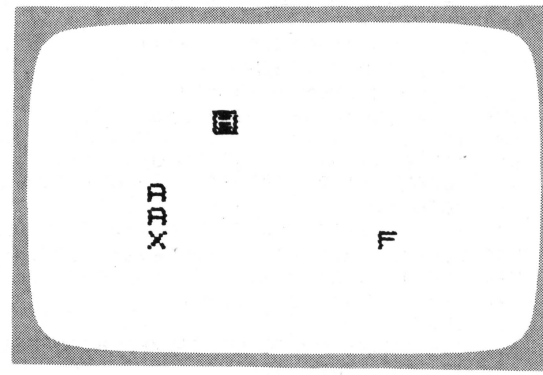
このままでは一方勝ちになるのは目に見えていますから，もちろん相手も撃ってきます。どちらかがビームを発射している間は動くことができません。

一度やられるとゲーム・オーバーです。

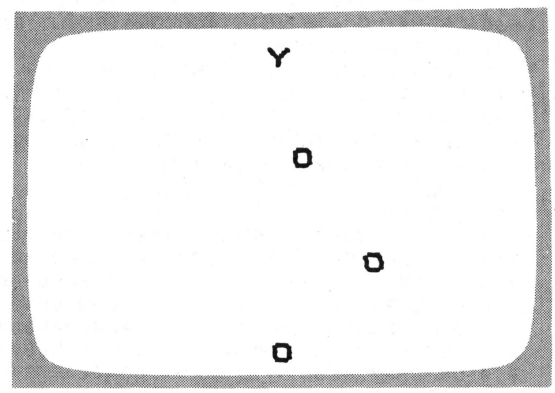
◉ STAR−DUST CRUSHER ◉

Yを動かしてOをひろうゲームです。

Yは 1 と 0 キーで左右に動かします。1個でもひろいそこなうとゲーム・オーバーという簡単でむずかしい？ゲームです。



《写真1》BEAM FIRE



《写真2》STAR-DUST CRUSHER

BEAM FIRE のプログラム・リスト

```
  1 LET T=0
  2 LET C=0
  3 LET D=C
  4 LET A=5
  5 LET B=A
  6 LET A=A+(INKEY$="0" AND A<9
)-(INKEY$="1" AND A>1)
  7 LET B=B+SGN (RND*5-2)
  8 LET B=B-(B>9)+(B<1)
 10 CLS
 11 PRINT AT 9,A;"X";TAB 15;"F"
 AND C=5;AT 4,B;"■"
 12 LET C=C+(C<5)
 13 LET D=D+(D<5)
 14 IF D=5 AND ABS (A-B)<3 THEN
 GOSUB 23
 15 IF C<5 OR INKEY$<>"P" THEN
GOTO 6
 16 FOR E=1
 17 PRINT AT 9-E,A;"A"
 18 NEXT E
 19 LET C=0
 20 IF A<>B THEN GOTO 6
 21 LET T=T+1
 22 GOTO 2
 23 FOR E=5 TO 9
 24 PRINT AT E,B;"V"
 25 NEXT E
 26 LET D=0
 27 IF A<>B THEN RETUR
 28 PRINT "BOMB:SCORE=";T
 29 PAUSE 4E4
 30 RUN
```

STAR-DUST CRUSHER のプログラム・リスト

```
  5 LET A=0
 10 LET T=-4
 15 LET R=INT (RND*5)
 20 FOR I=0 TO 4
 25 LET A=A+(INKEY$="0" AND A<5
)-(INKEY$="1" AND A>0)
 30 PRINT AT 0,A;"Y";AT 20,R;"O
"
 35 PRINT AT 20,R;" " AND I<>0
 40 SCROLL
 45 NEXT I
 50 LET T=T+1
 55 IF T<0 THEN GOTO 15
 60 PRINT AT 0,A;
 65 IF PEEK (PEEK 16398+PEEK 16
399*256)=52 THEN GOTO 15
 70 PRINT " END:";T,,"PUSH KEY"
 75 PAUSE 4E4
 80 CLS
 85 RUN
```


★10 FORA=1TO16：FORB=1TO256STEPA*A：SOUNDB，1：SOUNDB*2，1：SOUNDB*3，1：SOUNDB*4，1：SOUNDB*5，1：SOUNDB*6，1：SOUNDB*7，1：SOUNDB*8，1：NEXT：NEXT（JR−800／PC−8001マン）……【編：おもろ！】

HC-20用

テレビ黒板

森　源明

これは，ＨＣ－20標準システムで走る「グラフィック画面作成プログラム」です。ゲーム的要素は全くありません。単なるひまつぶしと思ってキー・インしてください。

使いかた

ＲＵＮさせると説明が出ますが，いちおうキーの操作のしかたを書いておきます。

ペンの移動　Y U I / H J K / N M .　Jを囲む八つのキーでペンを各方向に移動させます。

Jー現在のペンの位置をドットを点滅させて示します。

1ーペンアップ（動いても画面に変化はありません）

2ーペンダウン（動くとドットが書かれます）

3ーイレース（動くとドットが消されていきます）

4ーショウキョ（画面を消します）

5ーヌリツブシ（画面を真っ黒にします）

6ーリバース（画面の白黒を反転します）

CTRL＋PF2ー画面のコピーを取ります。

最初と 4，5 を実行したときは，０，０の位置でペンアップの状態です。一度使えば，すぐにキーに慣れると思います。

《写真１》実行例。キレイデスネ！

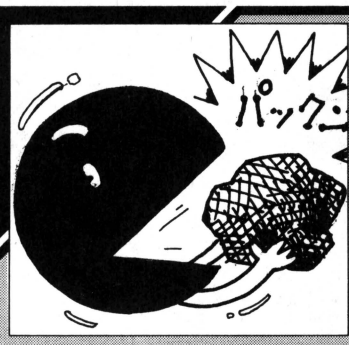
テレビ黒板のプログラム・リスト

```
50 DEFINTA-Z:WIDTH20,4:SOUND 25,1:CLS:LOCATE 0,0,0
60 PRINT"   GRAPHICS TOOL"
70 PRINT"           Y U I"
80 PRINT" KEY ｿｳｻ   H * K"
90 PRINT"           N M ,";
100 FOR I=0 TO 500:NEXT I
110 SOUND 25,1:CLS
120 PRINT"1 - ｲﾄﾞｳ (PEN UP)"
130 PRINT"2 - ｲﾄﾞｳ (PEN DOWN)"
140 PRINT"3 - ｲﾄﾞｳ (ERASE)"
150 PRINT"J - ﾎﾟｲﾝﾄ ﾋｮｳｼﾞ";
160 FOR I=0 TO 500:NEXT I
170 SOUND 25,1:CLS
180 PRINT"4 - ｶﾞﾒﾝ ｼｮｳｷｮ"
190 PRINT"5 - ｶﾞﾒﾝ ﾇﾘﾂﾌﾞｼ"
200 PRINT"6 - ｶﾞﾒﾝ ﾊﾝﾃﾝ"
210 PRINT"CTRL+PF2 - COPY";
220 FOR I=0 TO 500:NEXT I
230 CLS
240 SOUND 25,1
250 X=0:Y=0:MX=0:MY=0:PE=0
260 IN$=INKEY$
270 IF IN$="U" THEN MX=0:MY=-1:GOTO 520
280 IF IN$="M" THEN MX=0:MY=1:GOTO 520
290 IF IN$="H" THEN MX=-1:MY=0:GOTO 520
300 IF IN$="K" THEN MX=1:MY=0:GOTO 520
310 IF IN$="Y" THEN MX=-1:MY=-1:GOTO 520
320 IF IN$="I" THEN MX=1:MY=-1:GOTO 520
330 IF IN$="N" THEN MX=-1:MY=1:GOTO 520
340 IF IN$="," THEN MX=1:MY=1:GOTO 520
350 IF IN$<>"J" THEN GOTO 400
360 PO=0:IF POINT(X,Y)=1 THEN PO=1
370 FOR J=0 TO 2:PSET(X,Y):FOR I=0 TO 100:NEXT I
380 PRESET(X,Y):FOR I=0 TO 100:NEXT I,J
390 IF PO=1 THEN PSET(X,Y):GOTO 260
400 IF IN$="1" THEN PE=0:GOTO 510
410 IF IN$="2" THEN PE=1:GOTO 510
420 IF IN$="3" THEN PE=2:GOTO 510
430 IF IN$="4" THEN GOTO 230
440 IF IN$<>"5" THEN GOTO 460
450 FOR I=0 TO 31:LINE(0,I)-(119,I),PSET:NEXT I:GOTO 240
460 IF IN$<>"6" THEN GOTO 500
470 FOR I=0 TO 119:FOR J=0 TO 31
480 IF POINT(I,J)=0 THEN PSET(I,J) ELSE PRESET(I,J)
490 NEXT J,I
500 GOTO 260
510 MX=0:MY=0
520 IF X+MX>119 OR X+MX<0 THEN MX=0
530 IF Y+MY>31 OR Y+MY<0 THEN MY=0
540 X=X+MX:Y=Y+MY
550 IF PE=0 THEN GOTO 590
560 IF PE=2 THEN GOTO 580
570 PSET(X,Y):GOTO 590
580 PRESET(X,Y):GOTO 590
590 GOTO 260
```

★

★

★学校にベーマガを持ってったら「影っておまえと同じだ」と仲間にされてしまった！（神奈川県茅ヶ崎市・**青木　充12才**）……**【影**：そうかそうか，それは良かったネ！**編**：青木君の気持が通じてないみたい**】**



HC-20用

パックリくん

きゃーろー

ぷろろーぐ

昔作ったゲームを，ベーマガに送るため，作り直したものです。

GAME の内容

例によって，例のごとく，PUCK MAN タイプのゲームです。キャラクタは，

◀ーパックリ君。二つ進むと1回休む

🎃ーモンスター。◀の敵で止まっているものしか見えない。壁をすりぬけられる

●ー壁。🎃だけ通す“ひねくれ者”

•ードット。◀に食べられる運命にある

ドット以外のキャラクタは，ユーザー定義文字を使っています。

◀は，2回続けて動いたあと，しばらく休みます。このときに，🎃が動きます。3回🎃につかまると，ゲーム・オーバーです。ドットを全て食べると，1面クリアです。99面目をクリアすると，ギブ・アップになります。⊘は🎃の2倍の速さですが，🎃は壁をすりぬけられます。

KEY 操作

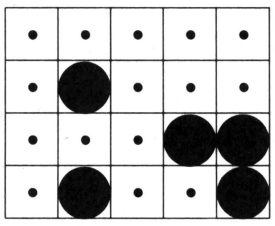
KEY操作は，[I]，[J]，[K]，[M]ですが，HCはオート・リピート・キーがあるので，進みたい方向へ一度だけ押せば，ずっとその方向へ進みます。したがって，角を曲がるときに，テクニックを使いますが，このときはオート・リピート・キーを使ってやればいいのです。運悪く，押しっぱなしにしたときは，⊘が8回点滅するまでお待ちください。

なお，PLAY中に，突然キーを受けつけなくなりますが，これは，手の腹でキーを押してしまい，カナモードなどになったときに，起こる現象です。こういうときは，あわてずに [NUM] キーを2回押してください。もとに戻るはずです。

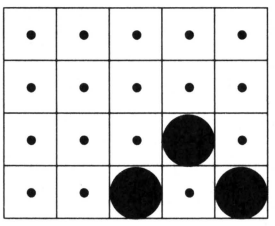
それから，PLAY AGAINのとき，[N]を押すとEND，[Y]を押すとセツメイに戻りますが，[SHIFT]＋[Y]キーで，すぐにGAMEを始めることができます(実用新案！)。

プログラム入力について

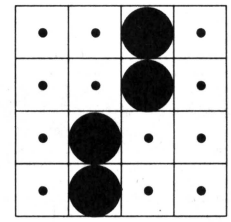
REM文，空白は，必ず入れてください。



いきどまり



ドットが囲まれているので取れない



半分から右へ行けない

《第1図》悪い例

★私は日本人だ！マシン語なんて理解できるか！何がアセンブラだ！ダンプリストだ!!あーっバカにしてっだろ!?（兵庫県姫路市・小椋茂樹26才）……【編：バカにはしてませんヨ！私もそう思ってるんですから！ウン!!】

最後に

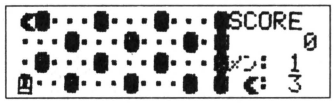
LIST 1130行からは，MAZEのデータです。したがって，ここを変えれば，むずかしくもやさしくもなります。

1－スペース　2－ドット　3－カベ

となっています。

慣れないうちは，ドットが壁に囲まれていたりしますが，そのうちに慣れてくるので，くじけないでください。

《写真1》タイトル画面



《写真2》実行例

★CHECKER FLAG★

編：パックリくんと聞けば，だいたい内容がわかっちゃうネ！

影：どれどれ―― ああ，やっぱりね。キャラがカワイイけど，キーの反応が鈍いなあ。

Dr.D：オート・リピートを働かしてるからな，しかたあるまい。しかし，よくここまで作ったね。14才にしてはセンスがいいぞ。

影：でも，HCでゲームをやるなんてもったいないような気がするね。学習とか実務とか，機能を生かした作品が作れるといいけどね。

編：そうですね。では，そろそろ実用プログラムを増やそうかな？

パックリくんのプログラム・リスト

```
1 ' ├── ﾊﾟｯｸﾘｸﾝ ──┤
10 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
20 WIDTH 20,4,1:MEMSET &HB00
30 DEFINT A-Z:DIM SCR(12,3)
40 ' ｷｬﾗｸﾀ ﾂｸﾛｰ
50 SOUND 15,2
60 POKE &H11E,&H0A:POKE &H11F,&H40
70 RESTORE 1100
80 FOR I=0 TO 17
90 READ D$:POKE &H0A40+I,VAL("&H"+D$)
100 NEXT
110 ' ｾﾂﾒｲ
120 CLS:PRINT CHR$(23)"
 ♥♥♥ ﾊﾟｯｸﾘ ｸﾝ ♥♥♥"
130 PRINT TAB(2)CHR$(224)" ヲ ｳｺﾞｶｼ "CHR$(225)" ヲ ｻｹﾅ"
140 PRINT TAB(2)"ｶﾞﾗ ・ ヲ ﾀﾍﾞﾃｲｯﾃﾈ!"
150 PRINT TAB(4)"PUSH ANY KEY ";:K$=INPUT$(1)
160 SOUND 15,2
170 CLS:PRINT "
 |ｿｳｻ|
"
180 PRINT " | I |  by K&K soft"
190 PRINT " |J+K|  ｷｬｰﾛｰ ♥"
200 PRINT " | M |PUSH ANY KEY ";:K$=INPUT$(1)
210 ' ﾍﾝｽｳ 1
220 SCORE=0:ROUND=1:PUCK=3
230 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))^2
240 ' MIZE PRINT
250 RESTORE 1140
260 CLS:DOT=0:DOTC=0
270 FOR Y=0 TO 3
280 READ S$
290 FOR X=0 TO 12
300 C=VAL(MID$(S$,X+1,1))
310 GOSUB 1050
320 LOCATE X,Y:PRINT SC$;
330 IF C=2 THEN DOT=DOT+1
340 SCR(X,Y)=C
350 NEXT:PRINT CHR$(226);:NEXT
360 LOCATE 14,0:PRINT "SCORE";:LOCATE 15,1:PRINT USING "#####";SCORE;
370 LOCATE 14,2:PRINT USING "ﾒﾝ:##";ROUND;
380 LOCATE 15,3:PRINT CHR$(224);:PRINT USING ":#";PUCK;
390 ' ﾍﾝｽｳ 2
400 X=0:Y=0:X1=0:Y1=0:MX=12:MY=3
410 SOUND 10,5
420 ' ﾊﾟｯｸﾘｸﾝ
430 LC=0
440 ON -(MX=X AND MY=Y) GOTO 800
450 K$=INKEY$:ON -(K$="") GOTO 470
460 X1=(K$="J")-(K$="K"):Y1=(K$="I")-(K$="M")
470 LOCATE X,Y:PRINT " ";
480 X=X+X1:Y=Y+Y1
490 X=X+(X>12)-(X<0):Y=Y+(Y>3)-(Y<0)
500 ON SCR(X,Y) GOTO 540,510,530
510 SCORE=SCORE+5:SCR(X,Y)=1:DOTC=DOTC+1:SOUND 25,1
520 LOCATE 15,1:PRINT USING "#####";SCORE;:GOTO 540
530 X=X-X1:Y=Y-Y1
540 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(224);
550 LC=LC+1:ON -(LC<2) GOTO 440
560 ' ﾓﾝｽﾀｰ
570 C=SCR(MX,MY):GOSUB 1050
580 LOCATE MX,MY:PRINT SC$;
590 ON -(MX=X) GOTO 610
600 MX=MX+(MX>X)-(MX<X):GOTO 630
610 ON -(MY=Y) GOTO 800
620 MY=MY+(MY>Y)-(MY<Y)
630 LOCATE MX,MY:PRINT CHR$(225);
640 ' ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ?
650 ON -(DOTC=>DOT) GOTO 680
660 GOTO 430
670 ' ﾒﾝ ｸﾘｱｰ
680 CLS:PRINT USING "
 ## ﾒﾝ ｸﾘｱｰ";ROUND
690 ROUND=ROUND+1:IF ROUND=>100 THEN 760
700 PRINT TAB(2)"ﾖｼ ! WARP ﾀﾞ !"
710 PRINT USING "   ﾀﾞｲ ## ﾒﾝ  ･･･";ROUND
720 PRINT TAB(6)"WARP !!!!";
730 FOR I=1 TO 23:SOUND I,2:NEXT:SOUND 25,5
740 GOTO 250
750 ' GIVE UP !
760 PRINT TAB(5)"「GIVE UP !」"
770 PRINT TAB(5)"ｱﾝﾀ ﾊ ｴﾗｲ !"
780 GOTO 960
790 ' ﾂｶﾏｯﾀ !
800 FOR I=1 TO 20
810 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(224);
820 SOUND INT(RND*25)+1,2
830 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(225);
840 SOUND INT(RND*25)+1,2
850 NEXT
860 LOCATE X,Y:PRINT " ";
870 PUCK=PUCK-1:LOCATE 18,3:PRINT USING "#";PUCK;
880 IF PUCK<=0 THEN 910
890 GOTO 400
900 ' GAME OVER
910 SOUND 8,8:SOUND 10,10:SOUND 14,2:SOUND 5,8
920 CLS:PRINT TAB(5)"GAME OVER"
930 PRINT USING "    SCORE #####";SCORE
940 PRINT USING "    ROUND   ##";ROUND
950 ' PLAY AGAIN
960 PRINT TAB(4)"PLAY AGAIN ? ";
970 K$=INPUT$(1)
980 IF K$="Y" THEN 120 ELSE IF K$="y" THEN 220
990 IF K$="N" THEN 1010 ELSE 970
1000 ' END
1010 CLS:PRINT TAB(3)"ﾊﾞｲﾊﾞｲ ﾏﾀﾈ !"
1020 PRINT TAB(5)"by K&K soft ♥"
1030 END
1040 ' ｺｰﾄﾞ --> ｷｬﾗ
1050 ON C GOTO 1060,1070,1080
1060 SC$=" ":RETURN
1070 SC$=".":RETURN
1080 SC$=CHR$(226):RETURN
1090 ' ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ
1100 DATA 38,7C,FE,EE,C6,82
1110 DATA FE,A3,BF,BF,A3,FE
1120 DATA 7E,FF,FF,FF,FF,7E
1130 ' MIZE DATA
1140 DATA 1322232223222
1150 DATA 2223222322232
1160 DATA 2322232223222
1170 DATA 2223222322231
```

★P6でうる星やつらを！PLAY "T96L64O4DEGF#FF#DGGF#G"（東京都板橋区・**玉木義政14才**）……**【編**：影さんのテーマ曲ですネ。**影**：ウルセーヤツダ!!ねえ編集長の声に似てた？**編集長**：ガクッ！**】**

FX-702P用

HOLE UP/ATTACK/STOP/AMA GOLF/SHOOT〈W〉/BLOCK OUT

南　浩

プロローグ

ミニゲームを，六つ集めてみました。この六つのミニゲームは，1度に全部入れることができます。それぞれのゲームを，楽しんでください。

HOLE UP

リストの P1 です。

穴の中をはい上がるゲームで，自分“↑”を壁“#”にぶつけないようにして，できるだけ上がってください。だんだん早くなってきます。

KEY操作

左 ← 1　2　3　= → 右
二つ　一つ　一つ　二つ

ATTACK

リストの P3 です。

現れた数字のKEYを，すばやく押してください。だんだん早くなります。20回出てきます。

STOP

リストの P4 です。

指示された数のところで，どのKEYでもいいから押してください。例えば，

NO.1　STOP　10

と表示されれば，10になったところでKEYを押してください。うまく止まれば得点です。NO.1～NO.50まであります。

AMA GOLF

リストの P6 です。

ボールは“○”，バンカーは“#”，カップは“U”です。どのKEYでもいいから押して，ボールを飛ばしてください。押した時間が長いほど，遠くに飛びます。バンカーに入ると1打ふえます。18ホールまであります。

SHOOT 〈W〉

リストの P7 です。

敵“W”を照準に入れ，ビーム砲で打ち落としてください。残り時間が多いほど高得点になります。時間がなくなれば，ゲーム・オーバーです。

KEY操作

左 ← 4　5　6 → 右
FIRE

BLOCK OUT

リストの P9 です。

右の数字はラケット兼，ラケットの残りの数です。ボールがラケットに当たってから，どのKEYでもいいから押してください。ラケットに当たってからKEYを押すまでの時間で，ブロックに当たる場所が決まります。早ければ左に，遅ければ右のブロックに当たります。それぞれのブロックに3回ずつ当ててください。“#”は5×面数，“=”は10×面数，“－”は20×面数で，クリアするとボーナスがつきます。なお，KEYを押すのが早すぎたり遅すぎたりすると，ラケットが一つ減ります。また，制限時間があり，面数が多くなると時間が短かくなります。時間がなくなったり，ラケットが0になると，ゲーム・オーバーです。

エピローグ

それぞれのゲームが終わったとき，

END　200

と表示され，その数字がスコアです。トップ・スコアなら，最後に

★ベーマガが安いのは再生紙利用のため？（茨城県稲敷郡・**野澤政貴14才**）……【**編**：ま，まずい！なぜか秘密がもれてる。**編集長**：トイレットペーパーを使ったのがまずかったかな。**編・影**：ゲッ!!知らなかったー。】

：TOP？

の表示がつきます。7文字以内で名前等を入力してください。

それぞれのプログラムを全部入力すると，残り0ステップになります。それぞれのトップ・スコアの変数は，他の変数と重ならないようにしてあります。

ゲームの説明が簡単すぎるかもしれませんが，やってみるとわかると思います。702Pバンザイ！

各ゲームのプログラム・リスト

P1: 272 STEPS

```
 1 WAIT 40:PRT "HO
   LE UP",Q$;L:B=9
   :M=9:J=0
 2 PRT CSR 0;"####
   ################
   ";CSR B;" ";
 3 FOR I=0 TO 60-J
   /2:NEXT I:IF KE
   Y="1";M=M-2
 4 IF KEY="2";M=M-
   1
 5 IF KEY="3";M=M+
   1
 6 IF KEY="-";M=M+
   2
 7 PRT CSR M;"↑";:
   IF M*B THEN 10
 8 C=INT (RAN#*5-2
   :IF ABS (B+C-9≧
   7;C=-C
 9 B=B+C:J=J+1:GOT
   O 2
10 FOR I=0 TO 9:PR
   T CSR M;"#";CSR
    M;"↑";:NEXT I
11 PRT CSR 0;"END"
   ;J;:IF J>L;L=J:
   INP ":TOP",Q$
```

P3: 169 STEPS

```
 1 WAIT 40:PRT "AT
   TACK",F$;E:$="1
   23456789":C=0
 3 FOR I=1 TO 20:B
   =RAN#*16:A$=MID
   (RAN#*9+1,1)
 4 PRT CSR B;A$;:F
   OR J=0 TO 15-I/
   2
 5 IF KEY*A$;NEXT
   J:PRT CSR B;"AH
   O":GOTO 7
 6 PRT CSR B;"GOOD
   ":C=C+1
 7 NEXT I:PRT "END
   ";C;:IF C>E;E=C
   :INP ":TOP",F$
```

P4: 162 STEPS

```
 1 WAIT 40:PRT "ST
   OP",K$;D:A=0
 2 FOR J=1 TO 50:R
   =INT (RAN#*22+3
   :PRT "NO.";J;"
    STOP";R
 3 FOR I=0 TO 25:P
   RT CSR 0;I;:IF
   KEY="";NEXT I
 4 IF I=R;A=A+1:PR
   T " GOOD";A:GOT
   O 6
 5 PRT " AHO"
 6 NEXT J:PRT "END
   ";A;:IF A>D;D=A
   :INP ":TOP",K$
```

P6: 291 STEPS

```
 1 WAIT 40:PRT "AM
   A GOLF",W$;N:S=
   0
 2 FOR I=1 TO 18:A
   =0:P=0:PRT "NO.
   ";I,"O";:M=INT
   (RAN#*3+14
 3 PRT CSR 17;"U";
   CSR M;"#";:A=16
   -ABS (A-16:X=A:
   IF X=16 THEN 8
 4 IF M=A+1;P=P+1:
   PRT CSR 8;"+1";
   :J=69!:PRT CSR
   8;"  ";
 5 IF KEY="" THEN
   5
 6 A=A+1:IF KEY*""
    THEN 6
 7 P=P+1:FOR J=X T
   O A:PRT CSR 16-
   ABS (J-16;" O "
   ;:NEXT J:GOTO 3
 8 S=S+P:PRT CSR 0
   ;"CUP IN";P;"("
   ;##;S;")":NEXT
   I
 9 PRT "END";S;:IF
    S<N;N=S:INP ":
   TOP",W$
```

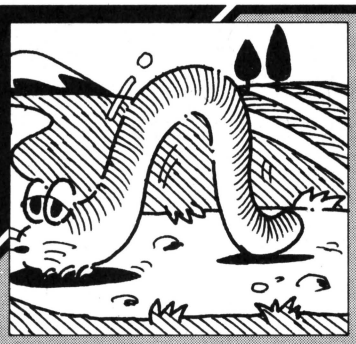
P7: 314 STEPS

```
 1 WAIT 40:PRT "SH
   OOT <W>",V$;O:S
   =0:T=100
 2 A=INT (RAN#*15+
   2
 3 PRT :PRT CSR 8;
   ":+:";CSR A;"W"
   ;:T=T-1:IF T=0
   THEN 13
 4 IF KEY="4";IF A
   <18;A=A+1
 5 IF KEY="6";IF A
   >0;A=A-1
 6 IF KEY="5" THEN
    9
 7 IF A*0;IF A*18;
   A=A+INT (RAN#*3
   -1
 8 GOTO 3
 9 FOR I=0 TO 8:PR
   T CSR I;"-";CSR
    18-I;"-";:NEXT
    I
10 PRT CSR 9;"#";:
   IF A*9 THEN 3
11 FOR I=10 TO 18:
   PRT CSR 18-I;")
   ";CSR I;"(";:NE
   XT I
12 P=INT (RAN#*10+
   1:PRT CSR 8;P;"
    ":S=S+P:GOTO 2
13 PRT CSR 0;"END"
   ;S;:IF S>O;O=S:
   INP ":TOP",V$
```

P9: 472 STEPS

```
 1 WAIT 40:PRT "BL
   OCK OUT",U$;H:S
   =0:M=0:R=3
 2 $="(##########)
   ":M=M+1:A=80-M*
   3:PRT "NO.";M,$
   ;CSR 18;R;
 3 PRT CSR 0;$;:A=
   A-1:IF A=0;PRT
   CSR 2;"TIME UP"
   :GOTO 17
 4 IF $="(
     )";PRT :PRT "
   SUCCESS";S;" +"
   ;A*M:S=S+A*M:GO
   TO 2
 5 X$=" ":PRT CSR
   12;"O";:FOR I=1
   2 TO 17:PRT CSR
    I;" O";:NEXT I
 6 IF KEY="";FOR I
   =1 TO 10:IF KEY
   ="";NEXT I
 7 IF I>10 THEN 15
 8 FOR J=17 TO 12
   STEP -1:PRT CSR
    J;"O ";:NEXT J
   :PRT CSR 12;X$;
 9 Y$=MID(I+1,1):I
   F Y$="#";S=S+5*
   M:X$="="
10 IF Y$="=";S=S+1
   0*M:X$="-"
11 IF Y$="-";S=S+2
   0*M
14 $=MID(1,I)+X$+M
   ID(I+2):PRT CSR
    I;"O";:GOTO 3
15 R=R-1:PRT CSR 1
   8;" *";CSR 18;R
   ;:IF R*0 THEN 3
17 PRT :PRT "END";
   S;:IF S>H;H=S:I
   NP ":TOP",U$
```

★6月号のB.Bコーナーで，ポツンポツンと聞こえていた雨音がしだいにボツ！ボツ！と聞こえてきた。ムカッ！（秋田県横手市・**村田博史13才**）……【**影**：最近ボツ病がはやっているようだ。**編**：私の責任じゃなーい!!】



PC-1211用

ウォーキング・ウォーム

月夜のかえる

遊びかた

SHIFT A でスタート！タイトルと面表示のあとに，（ ∧　　× ）と出ます。（　）内は尺取虫のスミカで，ここを出ると死んでしまいます。∧が尺取虫で，伸びたり縮んだりして進みます。×は尺取虫の餌で，これを食べないと面がクリア！その面が3の倍数だとデモとなり，ボーナス，スコアに大得点がつき，虫も1匹ふえます。こうして，10面終えるかすべて死んでしまうと，ゲーム・オーバーです。

さて，(1, 2, 3) = と表示されます。現在の尺取虫の位置からなん歩進むかを入力します。入力すると歩数ぶんの尺取虫が進みます。上手に餌を食べると面

主な変数

A$～K$＝表示用
N＝面　O＝虫の数
U＝現在の虫の位置
L＝ボーナス用（＋3ずつ）
S＝スコア
R＝ランダム1～3

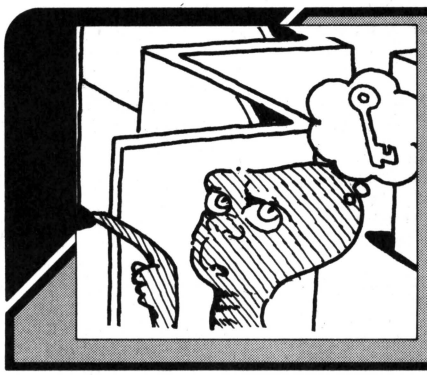
ウォーキング・ウォームのプログラム・リスト

```
1:"A"L=3:M=655
  37:N=1:O=1:S
  =0:BEEP 1:
  PRINT "    *
   WALKING WOR
  M *":GOTO 3
2:Y=1983*X+281
  11:X=Y-INT (
  Y/M)*M:R=INT
  (X/M*3+1):
  RETURN
3:FOR Z=1TO 11
  :A$(Z)=" ":
  NEXT Z:I$=")
  ":U=1:BEEP 1
  :PRINT " "$N
  ;"MEN"
4:GOSUB 2:A$(R
  +5)="*":U=1:
  A$(U)="^"
5:BEEP 1:PRINT
  "      ("$A$
  ;B$;C$;D$;E$
  ;F$;G$;H$;I$
  ;J$;K$
6:INPUT " (1,2
  ,3)="$Q:IF
  ABS (Q-2)>1
  GOTO 6
7:Y=1:GOSUB 2:
  Q=Q+R:FOR Z=
  UTO U+Q
8:PAUSE "
   ("$A$;B$;C$
  ;D$;E$;F$;G$
  ;H$;I$;J$;K$
```

```
 9:A$(Z)="-":IF
  A$(Z+1)="*"
  BEEP 1:S=S+N
  *E2:Y=0
10:A$(Z+1)="-":
  PAUSE "
   ("$A$;B$;C$
  ;D$;E$;F$;G$
  ;H$;I$;J$;K$
11:A$(Z)=" ":A$
  (Z+1)="^"
12:IF Z+2>11LET
  Z=U+Q
13:NEXT Z:U=Z:
  IF YGOTO 5
14:IF Z<8GOTO 1
  7
15:BEEP 1:PRINT
  " GYAAA---!"
  :PAUSE " NOK
  ORI=";O:O=O-
  1:IF O<OGOTO
  22
16:PAUSE " TASU
  KATTA..."
17:BEEP 1:PRINT
  " ";N;"MEN,C
  LEAR!":IF N<
  LGOTO 21
18:L=L+3:PAUSE
  "^":PAUSE "-
  -":PAUSE " ^
  ":PAUSE " --
  ":PAUSE "  ^
  ":PAUSE "  -
  -":PAUSE "
   ^":PAUSE "
    --":PAUSE
  "    ^"
```

```
19:PAUSE "    -
  -":PAUSE "
     ^":PAUSE
  "     --":
  PAUSE "
   ^":PAUSE "
      --":
  PAUSE "
    ^":PAUSE "
       --
20:PAUSE "
     ^":PAUSE
  "        BON
  US!":S=S+N*5
  00:O=O+1
21:N=N+1:BEEP 1
  :PRINT " SCO
  RE=";S;"PTS"
  :IF N<=10
  GOTO 3
22:BEEP 3:PRINT
  " GAME OVER
  ***":PRINT "
   SCORE=";S;"
  PTS"
23:IF S>TLET T=
  S:BEEP 1:
  PRINT " HI-S
  CORE!!!"
24:BEEP 1:PRINT
  " HI-SCORE="
  ;T;"PTS"
```

★PB－100でマイコン入門。しかし全然前進せず。今月号のプログラムも理解できずにとにかく打込めど作動せず。がっくり……。（山口市・**田辺　勇35才**）……**【Dr.D：そこで止めたらすべてが水のアワですぞ。】**



PC-1500用

POCKET PIT

前田　純男

●ゲームの説明

RUNすると，派手なタイトルとハイスコアを表示し，ゲーム・スタートです。このゲームは，**第1図**のような迷宮になってますが，表示の関係から，自分のいる段の横1列しか表示されません。またE・T(敵)は，自分と同じ段に来たときのみ，表示されます。

キー操作は，8 2 4 6で上下左右に進みます。自分の行き先にブロックがあると，進むことができません。

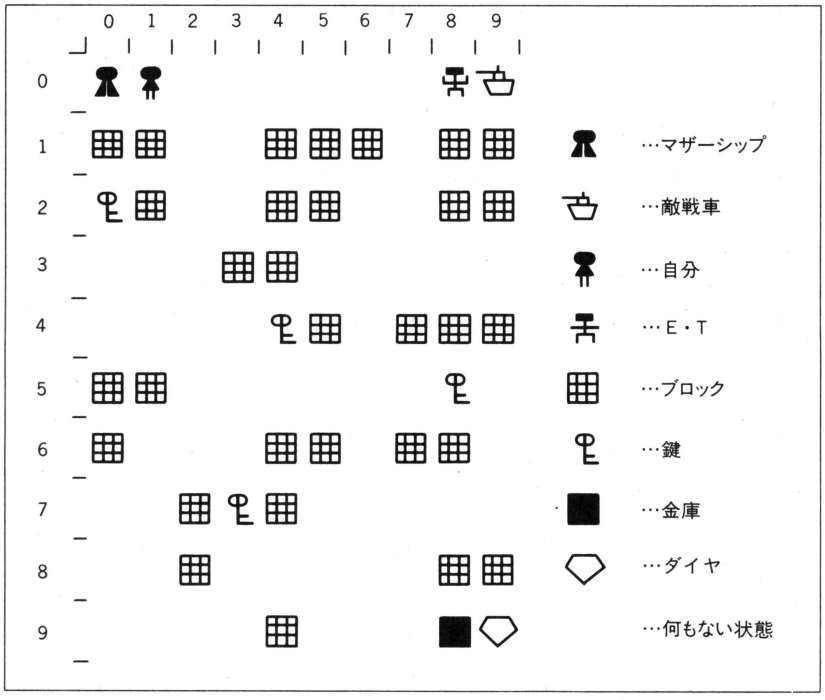
また，ボンブ・フラッシャーによって，E・Tをたちまち消滅させることができます。これは，自分をE・Tの方向にむけて，スペース・キーを押すとできますが，一度にエネルギーを10ユニットも使うので，多用は禁物（エネルギーは，最初は300）！

つぎに宝の取りかたですが，まず鍵を取って（鍵は一度に2コ以上持てない），その鍵を金庫まで持っていくと，金庫の鍵を開けたことになります。4個開けると，金庫が開き，ダイヤを取ることができます。ダイヤを宇宙船まで持っていくと，1面終了となり，新しいパターンへ移ります。これらの各得点は，つぎのとおりです。

鍵を取る……　50点
金庫を開ける……　100点
ダイヤを取る……　500点
E・Tを殺す……　30点
ダイヤをマザーシップに持っていくと…(残りのエネルギー)×100点

また，ブロックの上に来たり，8段目以降まで降りると，E・Tは（0，8）の位置に戻り，30点加算されます。ブロックの上に来た場合は，そのブロックは消滅します。ときどき，なにもしないのに，30点入る場合がありますが，これは，自分のいる段とは別の段で，E・Tがブロックにぶっかったときです。このときも，E・T(0，8)に戻されるので，これを利用すれば，ボンブ・フラッシャーを使わなくても，E・Tをやっつけることができます。

自分は最初3人いますが，3000点以上で，1人追加されます。自分が全部E・Tにつかまるか，エネルギーがなくなると，ゲーム終了です。

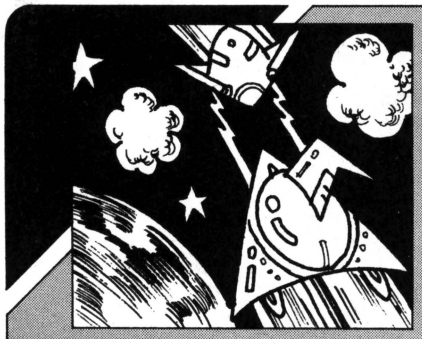


《第1図》画面のパターン

★うーんと長くて入れるのに2～3か月はかかるようなゲームを載せて！ベーマガを2～3か月おきに買えばいいようにね。（愛媛県大洲市・**兼高俊郎17才**）……**【編**：ベーマガは本日中にお召し上り下さい。】

```
 10:CLS :WAIT 0:
    GCURSOR 10:
    RESTORE
 20:GPRINT "ｱFｱFｱF
    1111111F1F0E",
 30:GPRINT "3EｱFｱF
    4141417FｱF3E",
 40:GPRINT "3EｱFｱF
    414141636322",
 50:GPRINT "ｱFｱFｱF
    381C3E776341",
 60:GPRINT "ｱFｱFｱF
    494949414141",
 70:GPRINT "010101
    ｱFｱFｱF010101"
 80:GCURSOR 100
 90:GPRINT "ｱFｱFｱF
    1111111F1F0E",
100:GPRINT "000041
    ｱFｱFｱF410000",
110:GPRINT "010101
    ｱFｱFｱF010101"
120:GCURSOR 140:
    GPRINT "006F6F
    00006F6F"
130:FOR G=1TO 10:
    READ @$(G)
140:FOR H=1TO 10
150:BEEP 1,50+G*10
    ,20
160:NEXT H:NEXT G
170:CLS :PRINT " H
    IGH SCORE ";Z$
    ;Z
180:A=0:R=3:U=3:Y=
    1:DIM A(9,9)
190:RESTORE 1600:
    FOR G=0TO 9:
    FOR H=0TO 9:
    READ A(H,G):
    NEXT H:NEXT G
200:B=0:C=0:D=0:F=
    300:M=1:I=1:J=
    0:K=8:L=0:CLS
210:P=1:Q=J:Y$=
    INKEY$
230:IF Y$="2"AND J
    <9LET J=J+1
240:IF Y$="4"AND I
    >0LET I=I-1:M=
    2
250:IF Y$="6"AND I
    <9LET I=I+1:M=
    1
260:IF Y$="8"AND J
    >0LET J=J-1
270:IF Y$=" "AND F
    >9GOSUB 1000:
    GOTO 210
280:N=A(I,J):IF N=
    3LET I=P:J=Q
290:WAIT 0:GCURSOR
    0:FOR G=0TO 9:
    GPRINT @$(A(G,
    J)),:NEXT G
291:PRINT USING "#
    ###";F;
292:PRINT USING "#
    #####";A;
293:BEEP 1,50,50:
    BEEP 1,30,60:
    BEEP 1,10,70
295:N=A(I,J)
300:IF N<>4THEN 40
    0
310:WAIT 0:GCURSOR
    I*8:GPRINT @$(
    M):GCURSOR 149
    :GPRINT D$:IF
    BTHEN 600
320:B=1:U=5:A(I,J)
    =9:BEEP 1,30,3
    0:BEEP 1,20,60
330:GOSUB 1400:
    GOTO 600
400:IF N<>5THEN 50
    0
410:I=P:J=Q:IF B<>
    1THEN 600
420:C=C+1:WAIT 0:
    GCURSOR 56:
    GPRINT A$:
    GCURSOR 149:
    PRINT "  ";
    BEEP 3,30,30
430:U=10:B=0:GOSUB
    1400
440:IF C<>4THEN 60
    0
450:FOR G=30TO 100
    STEP 10:BEEP 1
    ,G,50:NEXT G
460:WAIT 50:
    GCURSOR 64:
    GPRINT "1F1F1F
    1F1F1F1F"
470:GCURSOR 64:
    GPRINT "0707070
    7070707"
480:WAIT 0:GCURSOR
    64:GPRINT I$
490:A(8,9)=9:GOTO
    600
500:IF N<>6THEN 53
    0
510:WAIT 0:GCURSOR
    72:GPRINT A$:
    GCURSOR 149:
    GPRINT F$:BEEP
    5,50,100
520:D=1:U=50:A(I,J
    )=9:GOSUB 1400
530:IF N=7AND D=1
    THEN 800
600:WAIT 20:
    GCURSOR I*8:
    GPRINT @$(M)
610:IF RND U<>1
    THEN 660
620:IF L<JLET L=L+
    1
630:IF L>JLET L=L-
    1
640:IF K<ILET K=K+
    1
650:IF K>ILET K=K-
    1
660:IF L=8LET L=0:
    J=8:U=3:GOSUB
    1400
670:IF A(K,L)<>3
    THEN 700
680:IF L<>JTHEN 69
    5
685:WAIT 10:
    GCURSOR K*8:
    GPRINT "ｱF4141
    4141417F":BEEP
    1,255,10
690:GCURSOR K*8:
    GPRINT I$:BEEP
    1,255,10
695:A(K,L)=9:K=8:L
    =0:U=3:GOSUB 1
    400
700:IF L=JBEEP 2,1
    00:GCURSOR K*8
    :GPRINT J$:IF
    K=ITHEN 900
710:F=F-1-(B=1)-(D
    =1)*3
720:IF F<10BEEP 1,
    255,10:IF F<1
    LET R=0:GOTO 9
    00
730:GOTO 210
800:FOR G=1TO 10:
    BEEP 1,20,90:
    BEEP 1,30,70:
    NEXT G:WAIT 0
810:GOSUB 1450
820:GCURSOR 0:
    GPRINT G$:BEEP
    1,30,900
830:GCURSOR 0:
    GPRINT "111A1F
    021F1A11":BEEP
    1,30,900
840:GCURSOR 0:
    GPRINT "040607
    00070604":BEEP
    1,30,900
850:GCURSOR 0:
    GPRINT "0101010
    00010101":BEEP
    1,30,900
860:GCURSOR 0:
    GPRINT I$:BEEP
    1,30,900
870:U=2:GOTO 190
900:WAIT 0:GCURSOR
    I*8:GPRINT "0E
    5B1B5F1B5B0E"
910:FOR G=150TO 25
    0STEP 10:BEEP
    1,G,10:NEXT G
920:R=R-1:IF R>0
    LET I=1:J=0:K=
    8:L=0:M=1:GOTO
    210
930:WAIT 200:
    CURSOR 1:PRINT
    " GAME OVER "
940:CLS :IF A>ZLET
    Z=A:INPUT "nam
    e:";Z$
950:WAIT :USING :
    PRINT " Your S
    core";A:END
999:REM * SUB 1 *
1000:BEEP 3,20,20
    :F=F-10:WAIT
    0:GCURSOR 80
    :PRINT USING
    "####";F:IF
    J<>LRETURN
1010:ON MGOTO 110
    0,1200
1100:IF I>KRETURN
1110:GOTO 1300
1200:IF I<KRETURN
1300:WAIT 0:
    GCURSOR K*8:
    GPRINT "4050
    6078605040"
1310:FOR G=1TO 2:
    FOR H=1TO 9:
    BEEP 1,H:
    NEXT H:NEXT
    G
1320:U=3:K=8:L=0:
    GOSUB 1400
1330:RETURN
1399:REM * SUB 2
    *
1400:WAIT 0:FOR H
    =1TO U
1410:A=A+10:
    GCURSOR 104:
    PRINT USING
    "######";A
1420:BEEP 1,7,40
1430:IF A=3E3LET
    R=R+1:Y=0:
    FOR T=0TO 10
    :BEEP 1,20,4
    0:BEEP 1,40,
    30:NEXT T
1440:NEXT H:
    RETURN
1449:REM * SUB 3
    *
1450:FOR H=1TO F:
    A=A+100:F=F-
    1
1460:GCURSOR 80:
    PRINT USING
    "####";F;:
    PRINT USING
    "######";A
1470:IF A>=3E3AND
    YLET R=R+1:Y
    =0:FOR T=0TO
    10:BEEP 1,20
    ,40:BEEP 1,4
    0,30:NEXT T
1480:BEEP 1,60,20
1490:NEXT H:
    RETURN
1500:DATA "022777
    3F752702","0
    227753F77270
    2"
1510:DATA "7F557F
    557F557F","0
    002057F55020
    0"
1520:DATA "ｱFｱFｱF
    7FｱFｱFｱF","0
    C12214121120
    C"
1530:DATA "446A7F
    0B7F6A44","1
    434545C565C3
    0"
1540:DATA "000000
    08000000","1
    C10713F71101
    C"
1600:DATA 7,9,9,9
    ,9,9,9,9,8
1610:DATA 3,3,9,9
    ,3,3,3,9,3,3
1620:DATA 4,3,9,9
    ,3,3,9,9,3,3
1630:DATA 9,9,9,3
    ,3,9,9,9,9,9
1640:DATA 9,9,9,9
    ,4,3,9,3,3,3
1650:DATA 3,3,9,9
    ,9,9,9,9,4,9
1660:DATA 3,9,9,9
    ,3,3,9,3,3,9
1670:DATA 9,9,3,4
    ,3,9,9,9,9,9
1680:DATA 9,9,3,9
    ,9,9,9,9,3,3
1690:DATA 9,9,9,9
    ,3,9,9,9,5,6
```

★「時は金なり」というが，パソコン購入に限っては例外。長く待てば，安くて良いパソコンが手に入るようになる。（山口県麻里布町・**小請忠芳28才**）……**【編**：興味はパソコンの機能にあるのですか？それとも――。**】**



PB-100用 SPACE WAR II

鈴木　達矢

ゲームの説明

左右に出現する敵を，ミサイルによって爆破させてください。ミサイルは，4と6のキーで発射させます。また，ミサイルの数は，10，20，30発と変化します。このゲームの最高点は，10000点ですので，がんばってください。

操作

手順	キー操作	表　　示
	MODE 0	
1	S PO 0	Space War II
2	EXE	MISAIRU 30
3	EXE	4←[□]→6
4	EXE	-[□]-（右Σ，左Ω）
5	←4 6→	■■-[□]-（左へミサイル）
		×　-[□]-（当ったとき）
		＊＊＊TOTAL＊＊＊（ミサイルを全部使った）
6	（例） EXE	3000TEN（2へもどる）

プログラム入力前

MODE 1 CLEAR A EXE S DEFM V 0 EXE としてから，プログラムを入力してください。この他のプログラムも，こうやってから入力してください。

メモリー内容

合計 395ステップ

A	ミサイル位置
B	敵の現われている時間
J	使ったミサイルの数
K	敵に当った数
S	得点
Y	敵の位置

SPACE WARIIのプログラム・リスト

```
 1 PRINT "Space Wa
   rII"
 2 T=(INT (RAN#*3)
   +1)*10
 5 PRINT "MISAIRU"
   ;T:J=0:K=0:S=0
10 PRINT " 4←[□]-
   →6"
20 PRINT CSR 3;"-[
   □]-";
25 Y=INT (RAN#*3)
26 IF Y=1;PRINT CS
   R 11;"Σ";:GOTO
   28
27 PRINT CSR 0;"Ω"
   ;
28 FOR B=1 TO 10
30 IF KEY="4" THEN
    100
40 IF KEY="6" THEN
    200
45 NEXT B:PRINT
50 GOTO 20
100 FOR A=2 TO 0 ST
   EP -1
110 PRINT CSR A;"・"
    ;
120 NEXT A
130 J=J+1:PRINT
140 IF Y=0;K=K+1:PR
    INT CSR 0;"x";
145 IF J=T THEN 400
150 GOTO 20
200 FOR A=0 TO 11
210 PRINT CSR A;"・"
    ;
220 NEXT A
230 J=J+1:PRINT
240 IF Y=1;K=K+1:PR
    INT CSR 11;"x";
245 IF J=T THEN 400
250 GOTO 20
400 S=INT (K/T*100)
405 PRINT "***TOTAL
    ***"
410 S=S*100:PRINT C
    SR 2;S;"TEN":GO
    TO 2
```

改造

2行のT＝の後を，一定した数，またはRAN＃にかける数を大きくすれば，ミサイルの数も変わります。

★ナイコン族よ！マイコンに強くなりたいならカタログを盗め！僕はもう70枚も盗んだゾ!!（福島県郡山市・佐藤誉邦11才）……【影：ベーマガは教育書なんだから，盗むなんて言葉は使っちゃダメなんでございます。】

PB-100用

POKER

珍田　一人

あそびかた

入力は，MODE 1，CLEAR A，DEFM 0を実行してから行ない，終わったらVAC EXEです。

まずかけ金を入力します。カードの交換は，左から何番目かを入力し，交換しなければ0を入力します。1～5を入力すると，交換したカードの位置に0が表示されます（EXEでもとにもどる）。

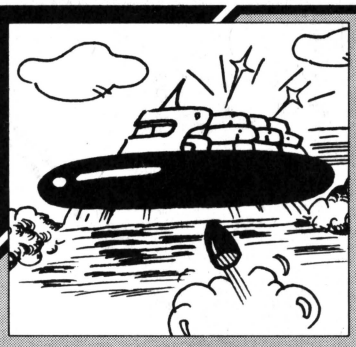
《第1表》役と倍率

役なし・ワンペア	→	−3倍
ツウペア	→	1倍
スリーカード	→	2倍
ストレート	→	3倍
フルハウス	→	5倍
フォーカード	→	8倍
ファイブカード	→	10倍
ロイヤルストレート	→	20倍（9，8，7，6，5）

```
 10 PRINT "POKER","
    TOP $";H:S=100:
    T=S:N=220
 20 PRINT "$";S;"/B
    et";:INPUT A:A=
    INT ABS A
 30 IF A>S THEN 20
 40 FOR I=1 TO 5:A(
    I)=INT (RAN#*9+
    1):NEXT I
 50 PRINT B;C;D;E;F
    :INPUT "KOKAN",
    K
 60 IF K*0;A(K)=0:G
    OTO 50
 70 FOR I=1 TO 5:IF
     A(I)=0;A(I)=IN
    T (RAN#*9+1)
 80 NEXT I:FOR J=1
    TO 4
 90 FOR I=J+1 TO 5:
    IF A(J)<A(I);Q=
    A(J):A(J)=A(I):
    A(I)=Q
100 NEXT I:NEXT J:L
    =0:IF B-C=1;IF
    C-D=1;IF D-E=1;
    IF E-F=1;L=1
110 M=0:FOR J=1 TO
    4:FOR I=J+1 TO
    5:IF A(J)=A(I);
    M=M+1
120 NEXT I:NEXT J:P
    RINT B;C;D;E;F:
    IF L=1;IF A=9;G
    =20:GOTO N
130 IF M=10;G=10:GO
    TO N
140 IF M=6;G=8:GOTO
     N
150 IF M=4;G=5:GOTO
     N
160 IF L=1;G=3:GOTO
     N
170 IF M=3;G=2:GOTO
     N
180 IF M=2;G=1:GOTO
     N
190 PRINT "-$";A;"x
     3":S=S-A*3:IF
    S>0 THEN 20
200 PRINT "NO MONEY
    ","MAX $";T:IF
    T>H;H=T
210 END
220 PRINT "+$";A;"x
    ";G:S=S+A*G:IF
    S>T;T=S
230 GOTO 20
```

★6月号P.51の山本君！青春とは僕らみたいにマイコンに命をかける世代のことだ!!（宮崎市・**森内昭博13才**）……

【**編**：なにをおっしゃるウサギさんじゃなくて森内君！編集部も命をかけてるんだヨ!!**影**：お金ほしい！】



PC-2001用

HOVER TRUCK

無理矢理横

コインを積んだホバー・トラックが右側から出てきます。ねらいうちしてコインをいただくゲームです。

あなたはコインを積んだホバー・トラックと平行に走っています。

操作方法は，“1”で，スピード・アップ，だから画面上ではホバー・トラックは右側に動きます。2でビーム発射で，このとき“[　　]”の中に“1”か“YET”が表示されてるときは，発射されません。あなたの使っているビーム砲は，連続発射できないのです。発射すれば，もちろん“1”になります。スピード・アップ・ダウンをしたときも同じで“FIRE！”と表示されていても，“1”になります（いいかげんやな～）。

いいおくれましたが，スピード・ダウンは“3”です。

どうするとコインをうばえるかというと，ホバー・トラックに，あるていどのダメージをあたえればいいのです（なんかあたりまえやな～）。

“アト”で示されているのが，ダメージをアトいくつあたえればよいか……です。もちろん0になるとクリアで，スコア＋そのとき積んでいたコインとなります。“コイン”は，ホバー・トラックに積んでいるコインの数です。

ビームが，一番前と一番後にあたると，ダメージを1か2か3あたえたことになります。内側は，コンテナで（■）これに，あてるとダメージを1あたえたことになりますが，コイン－10となります。

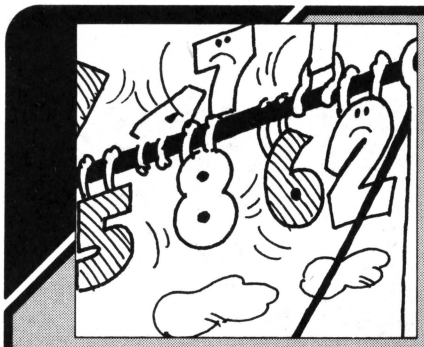
だまってると，もちろんホバー・トラックは，どんどん進みます。左側に消えるとまちにまったゲームオーバーです。1分間でしとめられないと，これもまたゲームオーバーです。

PC-2001

HOVER TRUCKのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,0,0
20 LOCATE  5
30 FOR I=1 TO 30 STEP 3
40 PRINT MID$("H  O  V  E  R     T  R  U
 C  K",I,3);
50 BEEP 15,1
60 NEXT I
70 CLEAR 600
80 DIM BT$(3),B$(4),T$(30)
90 BT$(1)="  "+CHR$(124)+"  "
100 BT$(2)=" YET "
110 BT$(3)="FIRE!"
120 A=&HFCAE
130 FOR I=0 TO 49
140 READ B
150 POKE A+I,B
160 NEXT I
170 DATA &H7F,&H7F,&H7F,&H7F,&H7F
180 DATA &H3E,&H3E,&H3E,&H3E,&H3E
190 DATA &H1C,&H1C,&H1C,&H1C,&H1C
200 DATA &H50,&H5E,&H5F,&H53,&H5F
210 DATA &H5F,&H5F,&H5F,&H5F,&H5F
220 DATA &H5F,&H53,&H5C,&H5F,&H59
230 DATA &H50,&H40,&H54,&H40,&H52
240 DATA &H49,&H62,&H49,&H40,&H6A
250 DATA &H55,&H48,&H45,&H48,&H42
260 DATA &H2A,&H5D,&H3E,&H5D,&H2A
270 BM$=CHR$(&HE0)+CHR$(&HE1)+CHR$(&HE2)
+"-"
280 FOR I=1 TO 4
290 B$(I)=MID$(BM$,I,1)
300 NEXT I
310 C$=CHR$(&HE4)
320 TR$="__________________"+CHR$(&HE3)+
C$+C$+C$+C$+C$+CHR$(&HE5)+CHR$(&HE6)+CHR
$(&HE7)+CHR$(&HE7)+CHR$(&HE8)+"----------
---------"
330 FOR I=1 TO 30
340 T$(I)=MID$(TR$,I,17)
350 NEXT I
360 SC=0
370 LOCATE 0
380 PRINT " ｺｲﾝ      #     [     ]     #
SCORE      ｱﾄ       #                 #
";
390 DD=9
400 DD=DD+1:IF DD=16 THEN DD=13
410 LOCATE 36:PRINT USING "####";SC;
420 LOCATE 5:PRINT "100";
430 LOCATE 46:PRINT USING "##";DD;
440 FOR I=1 TO 31 STEP 15:BEEP I,1:NEXT
I
450 T=0:B=1:TC=100:D=0:TIME$="00:00:00"
460 T=T+1:B=B+.5
470 IF T>30 THEN 750
480 IF B>3 THEN B=3
490 LOCATE 51:PRINT T$(T);
500 LOCATE 17:PRINT BT$(INT(B));
510 LOCATE 69:PRINT TIME$;
520 IF VAL(MID$(TIME$,5,1))>0 THEN 750
530 M$=INKEY$
540 M=VAL(M$)
550 IF M>3 OR M<1 THEN 460
560 ON M GOTO 570,590,740
570 T=T-2:IF T<1 THEN T=1
580 B=1:GOTO 460
590 IF B<3 THEN B=1:GOTO 460
600 FOR I=51 TO 58
610 II=118-I
620 BB=INT((I-50)/2+.5)
630 LOCATE I:PRINT B$(BB);
640 LOCATE II:PRINT B$(BB);
650 NEXT I
660 LOCATE 59:PRINT CHR$(&HE9);
670 P$=MID$(T$(T),9,1)
680 IF P$=CHR$(&HE3) OR P$=CHR$(&HE5) TH
EN D=D+INT(RND(1)*3)+1
690 IF P$=C$ THEN D=D+1:TC=TC-10
700 IF DD-D=<0 THEN SC=SC+TC:GOTO 400
710 LOCATE 5:PRINT USING"###";TC;
720 LOCATE 46:PRINT USING"##";DD-D;
730 B=1:GOTO 460
740 T=T+1:B=0:GOTO 460
750 LOCATE 51:PRINT "G A M E   O V E R";

760 FOR I=31 TO 1 STEP -1:BEEP I,1:NEXT
I
770 LOCATE 51:PRINT " HIT! RETURN KEY "

775 WAIT 10:LOCATE 7
780 PAUSE "H  O  V  E  R  T  R  U  C  K"
:GOTO 360
```

★**Dr.Dの奥さん**：あなた！またオネショしたわねっ！**Dr.D**：スイマセーン★（埼玉県北埼玉郡・**上野浩子19才**）……**【Dr.D**：なんだこりゃあ！**一同**：ブッ!!Dr.はいまでもオネショするのー!?**Dr.D**：シーマセーン★**】**



PASOPIA mini用

リバース・パズル

雲誅　仙人

Dr.Dが若かった頃に流行した，知的ゲームの「リバース・パズル」です。

★ゲームのしかた

レベルを入力すると，問題が出ます。表示された数列を，１２３４５６７８９の順に並べ直してください。１度に四つの数字がリバースするので，RETURN を押してから，数列の左端から数えて何文字目からリバースするかを，1～6の数字で入力してください。

みごとパズルを解くと，リバースした回数が表示されます。どうしても問題が解けない時は，リバース・ナンバーとして0を入力して，RETURN を順に押していくと，答を表示してくれます。

リプレイは RETURN を，ゲーム終了はそれ以外のキーです。

CHECKER FLAG

影：リバー・パトロールかな？（ポカッ！……編になぐられた音）

編：知的なリバース・パズルです。Dr.D，お願いしまーす。

Dr.D：ふむふむ，単純ながら熱くなるわい！プログラムも問題なさそうだ。しっかりと構造化してるな!!これなら，ほぼ全機種にそのまま移植できるのではないかな。

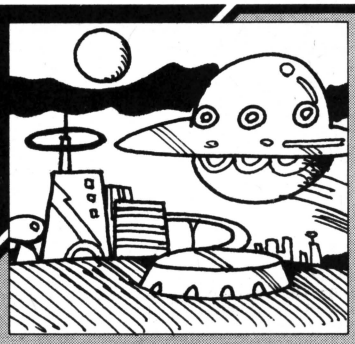
一同：ウァーイ！イヤダネッ！……(影の声)……ポカッ！…なぐられる音!!

リバース・パズルのプログラム・リスト

```
100 PRINT "**** REVERSE
     PUZZLE ****"
110 BEEP :WAIT 20
120 REM *****INIT.*****
130 DIM Q(18),L(11)
140 N=0:FOR I=1 TO 9:Q(
    I)=I:NEXT
150 REM ****MONDAI*****
160 INPUT "LEVEL (1-3)"
    ;L
170 IF (L-1)*(L-3)>0 TH
    EN 160
180 L=INT(RND*3)+L*3
190 FOR I=1 TO L
200 X=INT(RND*6)+1:L(I)
    =X:GOSUB 450
210 IF K=9 THEN I=0
220 NEXT
230 REM ***MONDAI-HOZON
240 FOR I=1 TO 9:J=I+9:
    Q(J)=Q(I):NEXT
250 REM *****MAIN******
260 IF K=9 THEN 320
270 PRINT
280 N=N+1:BEEP 1:BEEP 0
290 GOSUB 530:GOSUB 560
300 GOSUB 410:IF X=0 TH
    EN 580
310 GOSUB 450:GOTO 250
320 REM ******END******
330 GOSUB 530
340 BEEP 1:WAIT :BEEP 0
350 PAUSE "  CONGRATULA
    TIONS !!"
360 PRINT N;"KAI DE KAN
    SEI DESU.",
370 PRINT :PRINT "REPLA
    Y HIT RETURN KEY !"
380 IF INK$="" THEN 380
390 IF INK$=CHR$(13) TH
    EN PRINT :GOTO 140
400 END
```

```
410 REM ****INPUT-X****
420 INPUT "REVERSE NUMB
    ER (0-6)";X
430 IF X*(X-6)>0 THEN 4
    60
440 RETURN
450 REM ****REVERSE****
460 M=Q(X):X1=X+3:Q(X)=
    Q(X1):Q(X1)=M
470 X1=X+1:M=Q(X1):X2=X
    +2:Q(X1)=Q(X2):Q(X2
    )=M
480 REM *****CHECK*****
500 K=0:FOR J=1 TO 9
510 IF Q(J)=J THEN K=K+
    1
520 NEXT :RETURN
530 REM ****DISPLAY****
540 A$="":FOR J=1 TO 9
550 A=Q(J)+48:A$=A$+CHR
    $(A):NEXT :RETURN
560 PRINT N;"KAI ME : "
    ;A$,:RETURN
570 A=Q(J)+48:A$=A$+CHR
    $(A):NEXT :RETURN
580 REM ****GIVE-UP****
590 BEEP :PRINT TAB(5);
    "*** KOTAE ***":WAI
    T
600 FOR I=1 TO 9:J=I+9:
    Q(I)=Q(J):NEXT
610 FOR I=L TO 1 STEP -
    1
620 GOSUB 530:X=L(I)
630 BEEP 1:BEEP 0
640 PRINT A$;"  REVERSE
     NO.";X,
650 GOSUB 450
660 IF K=9 THEN I=0
670 NEXT
680 GOSUB 530:BEEP
690 PRINT A$;"...OWARI"
    ,:GOTO 370
```

★やっとマトモなGAMEが作れるようになったから投稿しようと思うけど，グラフィックやマシン語使用のすごいのばっかりで自信がなーい！（福岡県筑紫野市・**橋爪謙治13才**）……**【編：アイデア！アイデア!!ね。】**



PC-8201用

UFOランド

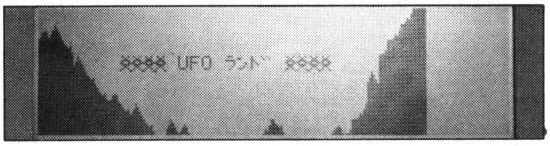
前田宗一(ヤサグレオジン)

⊙ゲームの遊びかた

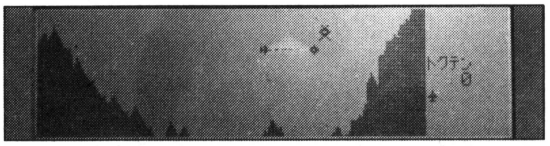
カーソル・キーで，ジェット機が上下左右に動きます。スペース・キーでタマを発射しますが，射程が短かくしてありますので近づいてＵＦＯを攻撃してください。なお，ＵＦＯは浮遊機雷を発射します。

この浮遊機雷は，ある程度軌道を修正しながら追いかけてきます。ジェット機はこの浮遊機雷か，地面，ＵＦＯ，山にぶつかるとやられます。

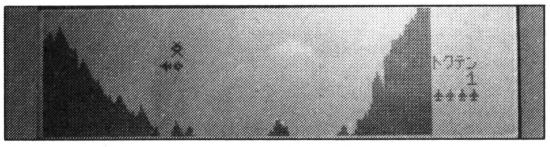
ＵＦＯに近づくと，いきなりやられることがありますが，これは飛びだした浮遊機雷にやられたためで，バグではありません。なお，タマは空中に飛び立たないと発射されません。



▲《写真１》タイトルの画面



▲《写真２》ネラエ！撃て！



▲《写真３》あやうい！浮遊機雷がせまってくる！

⊙プログラムについて

10～230行まではキャラクタを定義しています。デモテープに付いてきたキャラクタ・ジェネレータを使って作ったり，あるいは，キャラクタのかたちも変えてもかまいませんが，ＰＥＥＫ文でキャラクタ・コードを取込んで判断をするところがありますのでこちらの指定したキャラクタ・コードと対応させてください。

メイン・プログラムはキャラクタをキャラクタ・コードではなく，直接キャラクタを指定していますので，メインプログラムを入力する前にグラフィック・パターンを入力するプログラムだけをＲＵＮさせてから入力したほうがよいと思います。

第１図がグラフィック・パターンで，数字がキャラクタ・コード，アルファベットは入力時にグラフィック・キーと同時に押すキー・コードです。

CHECKER FLAG

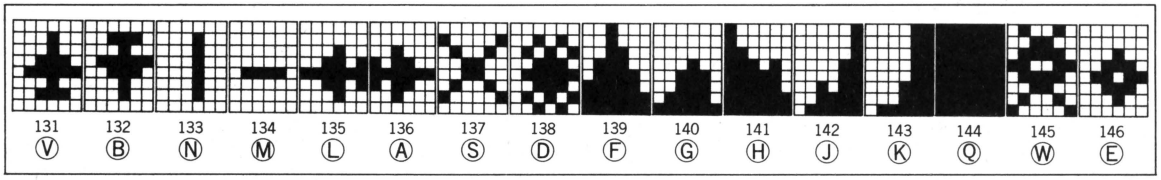
編：画面も広々してるし，こりゃいけますね！Dr.どうです。

Dr.D：ハンドヘルドというと，ビジネス的なイメージもあるが，ユーザー定義のキャラクタもあるから，この作品のように迫力のあるゲーム作りも可能なんだね。見なおしたよ。

編：ところで8201ユーザーのみなさん！プログラムを投稿するときには，この記事のようにユーザー定義文字を図にしてください。というのはプリンタに表示できないからです。

影：「カタカタカタ……。ピーピピピ」ありゃやられた。「カタカタ……バリン！」

Dr.D・編：あれ～。やったな！



《第１図》ユーザー定義文字の作りかたとコード

★売ります買います交換しますのコーナー，そして影さん貸出コーナーを作って！（栃木県宇都宮市・**仲條大亮12才**）……**【影**：コラッ人を勝手に貸し借りするナッ!!**編**：貸してもいいけど世の中に迷惑がかかるし……。】

〈リスト1〉UFOランドのプログラム・リスト。ⓋⒷなどは，GRPH キーとⓋ，Ⓑキーなどを同時に押すことを示している。

```
10 REM--- ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃｲｷﾞ ---
20 CLEAR256,60000!
30 FORA=60000!TO60101!:READB
40 POKEA,B:NEXTA
50 POKE 65216!,234
60 POKE 65215!,96
70 DATA0,16,88,126,88,16
80 DATA0,8,26,126,26,8
90 DATA0,0,0,126,0,0
100 DATA0,16,16,16,16,0
110 DATA16,16,56,124,16,56
120 DATA56,16,124,56,16,16
130 DATA66,36,24,24,36,66
140 DATA0,84,186,124,186,84
150 DATA224,248,255,252,240,192
160 DATA128,192,240,248,240,128
170 DATA255,252,248,240,248,192
180 DATA0,128,224,192,248,255
190 DATA0,128,128,224,255,255
200 DATA255,255,255,255,255,255
210 DATA136,93,54,54,93,136
220 DATA0,16,56,108,56,16
230 DATA0,0,84,42,0,0
240 REM ⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈ
250 REM Ⓢ                                   Ⓢ
260 REM Ⓢ     UFO  ﾗﾝﾄﾞ                     Ⓢ
270 REM Ⓢ                                   Ⓢ
280 REM Ⓢ          S,58,4,14                Ⓢ
290 REM Ⓢ                                   Ⓢ
300 REM Ⓢ       MADE BY MAEDA               Ⓢ
310 REM Ⓢ                                   Ⓢ
320 REM ⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈ
330 REM --- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ---
340 SCREEN0,0:CLS:DEFINTA-Z
350 GOSUB1510
360 LOCATE7,3:PRINT"ⓌⓌⓌⓌ UFO ﾗﾝﾄﾞ ⓌⓌⓌⓌ";
370 FORA=1TO2000:NEXTA
380 SOUND6000,80
390 LOCATE7,3:PRINT"                        ";
400 REM --- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ----
410 V=6:CB$="Ⓥ":W=0
420 DX=38:DY=7:XX=16:YY=7:C$="Ⓥ":IX=0:IY=0:XS=38:YS=7
430 XM=38:YM=7:XZ=38:YZ=7:KO=1
440 LOCATE33,5:PRINT"        ";
450 LOCATE33,5:PRINTSTRING$(V-1,CB$)
460 D=RND(1)¥6+1
470 ON D GOSUB890,900,910,920,930
480 READXT,YT
490 IFXT=28THEN RESTORE1130
500 LOCATE33,3:PRINT"ﾄｸﾃﾝ";
510 LOCATE33,4:PRINTUSING"#####";W
520 LOCATEXS,YS:PRINT" ";
530 H=PEEK(64768!+XT+YT¥40)
540 LOCATEXT,YT:PRINT"Ⓦ";:SOUND2000,1
550 IFH>130ANDH<137THENXX=XM:YY=YM:GOTO1360
560 H=PEEK(64768!+XX+YY¥40)
570 LOCATEXM,YM:PRINT" ";
580 IFH>144THENGOTO1360
590 IFH>138ORYY>7THENXX=XM:YY=YM:GOTO1360
600 LOCATEXX,YY:PRINTC$;
610 K=SGN(XX-XT):L=SGN(YY-YT):G=RND(1)¥6+1
620 IFG=3 ANDKO=1 THEN XZ=XT+K:YZ=YT+L:KO=2
630 ON KO GOTO 730
640 REM --- ﾊﾝﾃﾞｷ --- 、
650 LOCATEDX,DY:PRINT" ";
660 H=PEEK(64768!+XZ+YZ¥40)
670 IFH>136ORXZ<0ORYZ>7ORYZ<0THENKO=1:DX=38:DY=7:GOTO730
680 LOCATEXZ,YZ:PRINT"Ⓔ";
690 IFXZ=XXANDYZ=YYTHENGOTO1360
700 G=RND(1)¥5:IFG=2ORG=3THENGOTO720
710 U=SGN(XX-XZ):Q=SGN(YY-YZ)
720 DX=XZ:DY=YZ:XZ=XZ+U:YZ=YZ+Q
730 FORB=1TO80:NEXTB
740 Z$=INKEY$
750 IFZ$=CHR$(28)THENIX=1:IY=0:C$="Ⓐ":CB=1
760 IFZ$=CHR$(29)THENIX=-1:IY=0:C$="Ⓛ":CB=1
770 IFZ$=CHR$(30)THENIX=0:IY=-1:C$="Ⓥ":CB=2
780 IFZ$=CHR$(31)THENIX=0:IY=1:C$="Ⓑ":CB=2
790 IFZ$=" "THENGNCBGOSUB940,1030
800 XM=XX:YM=YY:XS=XT:YS=YT:XX=XX+IX:YY=YY+IY
810 IFYY<0THENYY=0
820 GOTO480
830 REM --- ﾒｲﾁｭｳ 1 ---
840 FOR A=1TO10:LOCATEDX,DY:PRINT"Ⓢ";:SOUND800,1:SOUND1200,1
850 LOCATEDX,DY:PRINT" ";:NEXTA
860 DX=38:DY=7:W=W+1:KO=1
870 FORCC=1TO30:Z$=INKEY$:NEXTCC:RETURN
880 REM --- UFO ｻｲｼｮ ﾉ ｲﾁ ---
890 RESTORE 1150:RETURN
900 RESTORE 1170:RETURN
910 RESTORE 1180:RETURN
920 RESTORE 1210:RETURN
930 RESTORE 1250:RETURN
940 REM --- ｺｳｹﾞｷ 1 ---
950 FORA=XX+IXTOXX+4¥IXSTEPIX
960 H=PEEK(64768!+A+YY¥40)
970 IF H=145 THENGOTO1290
980 IF H=146 THENGOSUB830
990 IFH>320RA<0THENRETURN
1000 LOCATEA,YY:PRINT"Ⓜ";:SOUND300,1
1010 LOCATEA,YY:PRINT" ";
1020 NEXTA:RETURN
1030 REM --- ｺｳｹﾞｷ 2 ---
1040 FORA=YY+IY TO YY+4¥IY STEPIY
1050 H=PEEK(64768!+XX+A¥40)
1060 IFH=145THENGOTO1290
1070 IFH=146THENGOSUB830
1080 IFH>320RA<0RA>7THENRETURN
1090 LOCATEXX,A:PRINT"Ⓝ";:SOUND300,1
1100 LOCATEXX,A:PRINT" ";
1110 NEXTA:RETURN
1120 REM --- UFO ﾋｺｳ DATA ---
1130 DATA27,3,26,2,25,1,24,1,23,2,22,3,22,4,22,5
1140 DATA23,6,24,5,24,4,24,3,23,2,22,1,21,2,20,3,20,4,19,5
1150 DATA18,4,17,3,16,3,15,4,14,3,13,2,13,1,14,0,15,1
1160 DATA15,2,14,3,13,4,12,5,11,4,10,5,9,4,8,3,7,2,6,3
1170 DATA5,4,4,3,3,2,2,1,3,0,4,1,5,0,6,1,7,0,8,1,9,0
1180 DATA10,0,11,1,11,2,10,3,9,3,8,3,7,2,8,1,9,1,10,1
1190 DATA11,2,11,3,11,4,10,4,9,4,8,4
1200 DATA7,3,8,2,9,2,10,2,11,3,11,4,11,5
1210 DATA12,6,13,5,14,5,15,6,16,6,17,6
1220 DATA18,5,19,5,20,5,21,4,21,3,20,2
1230 DATA19,2,18,2,17,2,16,3,17,4,18,4
1240 DATA19,4,20,3,21,2,22,1,22,0,22,1
1250 DATA22,2,22,3,22,4,22,5,22,6,23,5
1260 DATA22,4,21,5,20,6,19,5,20,4,21,3
1270 DATA20,2,19,1,20,0,21,1,22,2,23,1
1280 DATA24,2,25,1,26,2,27,1,28,2
1290 REM --- ﾒｲﾁｭｳ 2---
1300 FORA=1TO10:LOCATEXT,YT:PRINT"Ⓢ";:SOUND800,1:SOUND1200,1
1310 LOCATEXT,YT:PRINT" ";:NEXTA
1320 W=W+1:LOCATEXX,YY:PRINT" ";
1330 IFKO=2THENLOCATEDX,DY:PRINT" ";
1340 FORCC=1TO30:Z$=INKEY$:NEXTCC
1350 GOTO420
1360 REM --- ﾒｲﾁｭｳ 3 ---
1370 FORA=1TO5:LOCATEXX,YY:PRINT"Ⓓ";
1380 SOUND8700,7:SOUND2000,5
1390 LOCATEXX,YY:PRINT" ";:SOUND800,6:NEXTA
1400 LOCATEXT,YT:PRINT" ";
1410 IFKO=2THEN LOCATEDX,DY:PRINT" ";
1420 FORCC=1TO30:Z$=INKEY$:NEXTCC
1430 V=V-1:IFV>0THENGOTO420
1440 FORA=1TO5:SOUND15000,30:SOUND8000,20:NEXTA
1450 LOCATE9,3:PRINT"++++ GAME OVER +++";
1460 FORA=1TO2000:NEXTA
1470 CLS:LOCATE10,3:PRINT"ﾘﾌﾟﾚｰ ﾗ ｼﾏｽｶ (Y/N)";
1480 Z$=INKEY$:IFZ$="Y"THENGOTO330
1490 IFZ$<>"N"THENGOTO1480
1500 IFZ$="N"THEN CLS:END
1510 REM --- ｶﾒﾝ ---
1520 LOCATE31,0:PRINT"ⒿⓆ"
1530 PRINT"ⒼⒻ"+SPACE$(20)+"ⒿⓆⓆ"
1540 PRINT"ⓆⓆⒽ"+SPACE$(26)+"ⓀⓆⓆⓆ"
1550 PRINT"ⓆⓆⓆⒻ"+SPACE$(25)+"ⓆⓆⓆⓆ"
1560 PRINT"ⓆⓆⓆⓆⒽ"+SPACE$(23)+"ⒻⓆⓆⓆⓆ"
1570 PRINT"ⓆⓆⓆⓆⓆⒽⒼ"+SPACE$(21)+"ⓆⓆⓆⓆⓆ"
1580 PRINT"ⓆⓆⓆⓆⓆⓆⓆⒻ"+SPACE$(18)+"ⒿⓆⓆⓆⓆⓆ"
1590 PRINT"ⓆⓆⓆⓆⓆⓆⓆⓆⓆⓆⒽ  ⒻⒼ      ⒿⒽ     ⒼⓀⓆⓆⓆⓆⓆⓆⓆ";
1600 RETURN
```

★家からマイコンショップまで6㎞の距離をマイコンやりに自転車でいくなんてほとんどバカだね‼(山口県厚狭郡・**畑辺拡人14才**)……**【編**：やっぱり一番近いのは編集部とマイコンルームだ。**影**：近くて自転車で行けない。**】**

JR-800用

影ちゃんの大冒険 ぱーと2

山崎　宏文

STORY

ある日のことだ。ベーマガ山で金塊が見つかったのだ。そして，影ちゃんがこの情報を聞きつけ，ベーマガ山にノコノコとやって来た（アーア，カワイソウニー）。影ちゃんガンバレ!!金塊を手にしてみごとAu(金は化学記号がAuで，つまり“英雄”）になっちゃえ！

HOW TO USE

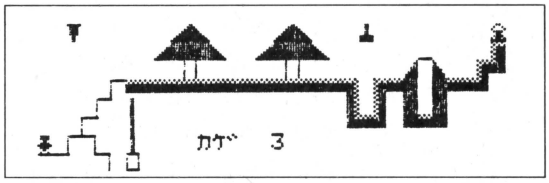
1 3 4 6 7 9で，↙↘←→↖↗に移動です。最初の階段は，一つがシンキロウ。悩んでると，上からオーメン棒が落ちてくる。つぎに森に入ります。ここでは，突然上からなにやら落ちてきます。そして，大穴のジャンプ。上のトンカチに気をつけて。そして，最後が非常に難しいたし算です。影ちゃんは，たし算に弱いから気をつけてネ！

CHECKER FLAG

影：グシュン!!　みなさん聞いてください。私の登場するゲームは，いつもいじめっ子がでてくるんです。編君や編集長なんか，このゲームやって“ザマーミロ!!”なんてワザと負けるんですヨ――。

Dr.D：ふむふむ，そうかそうか，それではプログラムの話をしよう。ＪＲ－800は，メモリもきく演算速度も早い。それに，ユーザー定義もできる。技術計算やゲームにも適してるぞ。

編集長：いかにも，一般大衆が喜びそうな――。



▲《写真１》ゲーム画面

影ちゃんの大冒険ぱーと２のプログラム・リスト

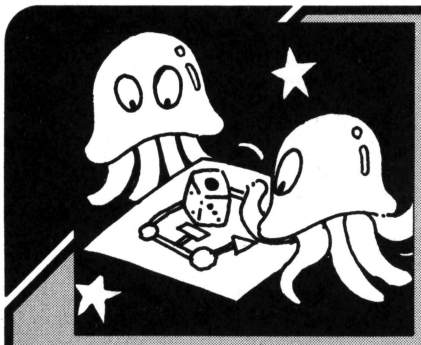
```
10 KA=3
20 ON ERROR GOTO 730
30 POKE &H89,1:POKE &H9C,0:FLD 0
:CLS
40 FOR I=0 TO 95
50 READ A$
60 POKE &H2000+I,VAL("&H"+A$)
70 NEXT I
80 DATA 3D,3E,3D,3E,3D,3E
90 DATA 3D,FE,FD,FE,55,AA
100 DATA 00,FF,FF,FF,55,AA
110 DATA 00,3F,3F,3F,3D,3E
120 DATA 09,DE,FC,FC,DE,09
130 DATA 55,AA,FF,FF,FF,00
140 DATA 3D,3E,3F,3F,3F,00
150 DATA 55,AA,FD,FE,FD,3E
160 DATA 10,BB,7F,7F,BB,10
170 DATA FF,81,81,81,81,FF
180 DATA 00,00,FF,FF,00,00
190 DATA C4,AA,F9,F9,AA,C4
200 DATA 01,1F,FF,FF,1F,01
210 DATA E0,E0,FF,FF,E0,E0
220 DATA FF,C9,BB,BB,C9,FF
230 DATA 00,00,55,AA,00,00
240 FOR I=0 TO 18
250 READ A,B,C$
260 LOCATE A,B:PRINT CHR$(VAL("&
H"+C$));
270 NEXT I
280 DATA 21,3,E1,21,4,E2,22,5,E0

290 DATA 21,5,E3,23,5,E6
300 DATA 23,4,E5,23,3,E7,24,3,E0

310 DATA 26,5,E0,28,3,E0,29,3,E0
```

```
320 DATA 30,2,E7,31,1,E7,31,2,E6

330 DATA 30,3,E6,6,7,E9
340 DATA 31,0,EB,2,0,EC,22,0,ED
350 FOR I=48 TO 62
360 LINE (62,0)-(I,15),PSET
370 LINE (63,0)-(I+15,15),PSET
380 NEXT
390 LINE (60,16)-(60,24),PSET
400 LINE (65,16)-(65,24),PSET
410 FOR I=90 TO 104
420 LINE (104,0)-(I,15),PSET
430 LINE (105,0)-(I+15,15),PSET
440 NEXT
450 LINE (102,16)-(102,24),PSET
460 LINE (107,16)-(107,24),PSET
470 FOR I=6 TO 20:LOCATE I,3:PRI
NT CHR$(&HE0):NEXT
480 LINE (0,56)-(12,56),PSET
490 LINE (12,56)-(12,48),PSET
500 LINE (12,48)-(17,48),PSET
510 LINE (18,48)-(18,40),PSET
520 LINE -(24,40),PSET:LINE -(24
,32),PSET
530 LINE -(30,32),PSET:LINE -(30
,24),PSET
540 LINE -(35,24),PSET
550 LINE (18,48)-(23,48),PSET
560 LINE -(23,56),PSET:LINE -(29
,56),PSET
570 LINE -(29,63),PSET
580 FOR I=150 TO 155
590 LINE (155,16)-(I,24),PSET
600 LINE (162,16)-(I+12,24),PSET

610 NEXT
```

★なぜこのようにマイコンを嫌う先生がいるのだろうか？やはりマイコンを試験問題の作成に使うぐらいの先生がいいネ。ねっ先生！（島根県浜田市・**尾林昭宏17才**）……**【編**：ねっ影さん！**影**：ねっ編君！**編集長**：めっ！**】**

```
620 LINE (156,15)-(161,15),PSET
630 FOR I=25 TO 45
640 LINE (150,I)-(155,I),PSET
650 LINE (162,I)-(167,I),PSET
660 NEXT
670 LINE (191,14)-(191,21),PSET
680 FOR I=4 TO 6
690 LOCATE 6,I:PRINT CHR$(&HEA):
NEXT
700 LOCATE 9,4:PRINT "ﾊﾝｸﾞﾝ "
710 LOCATE 11,6:PRINT "ｶｲﾒﾞ ";KA
720 GOTO 760
730 CLS:PRINT "PROGRAM ﾉ ｳｾﾏﾁｶﾞｲ
ｶﾞ ｱﾘﾏｽ。"
740 PRINT "ﾄｺﾛ ";ERL;"ﾉ ﾄｺﾛ ｶﾞ E
RROR ";ERR;"ﾃﾞｽﾖ !":PRINT "ﾁｬﾝﾄ
ﾐﾅｵｼﾅｻｲ。"
750 PRINT :LIST ERL:END
760 X=0:Y=6:XD=X:YD=Y
770 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&HE8);

780 A=INT(RND(1)*30)
790 IF A=15 THEN GOSUB 1420
800 S$=INKEY$
810 LOCATE 9,4:PRINT "      "
820 IF S$="1" THEN GOSUB 890:XD=
X-1:YD=Y+1:GOSUB 900
830 IF S$="3" THEN GOSUB 890:XD=
X+1:YD=Y+1:GOSUB 900
840 IF S$="4" THEN GOSUB 890:XD=
X-1:YD=Y:GOSUB 900
850 IF S$="6" THEN GOSUB 890:XD=
X+1:YD=Y:GOSUB 900
860 IF S$="7" THEN GOSUB 890:XD=
X-1:YD=Y-1:GOSUB 900
870 IF S$="9" THEN GOSUB 890:XD=
X+1:YD=Y-1:GOSUB 900
880 GOTO 770
890 LOCATE X,Y:PRINT " ";:RETURN

900 IF (XD=4)*(YD=3) THEN H=1:GO
SUB 1020
910 IF (XD=4)*(YD=6) THEN H=2:GO
SUB 1020
920 IF (XD=6)*(YD=7) THEN GOTO 1
530
930 IF (XD=7)*(YD=2) THEN GOTO 0

940 RESTORE 980:FOR I=0 TO 9
950 READ A,B
960 IF (XD=A)*(YD=B) THEN SOUND1
000,1:I=9:GOSUB 1010
970 NEXT I
980 DATA 0,6,1,6,2,5,3,5,3,4
990 DATA 5,2,5,7,6,7,6,2,7,2
1000 RETURN
1010 X=XD:Y=YD:LOCATE X,Y:PRINT
CHR$(&HE8);:RETURN
1020 LOCATE XD,YD:PRINT CHR$(&HE
8);
1030 FORI=1TO800STEP10:SOUNDI,1:
NEXT
1040 FOR I=0 TO 10
1050 LINE (18,48)-(18,40),PSET
1060 LINE -(24,40),PSET:LINE -(2
4,32),PSET
1070 LINE -(30,32),PSET:LINE -(3
0,24),PSET
1080 LINE -(35,24),PSET:LINE (18
,48)-(18,40),PRESET
1090 LINE -(24,40),PRESET:LINE -
(24,32),PRESET
1100 LINE -(30,32),PRESET:LINE -
(30,24),PRESET
1110 LINE -(35,24),PRESET:LINE (
18,48)-(23,48),PSET
1120 LINE -(23,56),PSET:LINE -(2
9,56),PSET
1130 LINE -(29,63),PSET:LINE (18
,48)-(23,48),PRESET
1140 LINE -(23,56),PRESET:LINE -
(29,56),PRESET
1150 LINE -(29,63),PRESET
1160 NEXT
1170 A=INT(RND(1)*2)
1180 IF ((A=1)*(H=1))+((A=2)*(H=
2)) THEN GOTO 1280
1190 LOCATE 9,4:PRINT "ｾｰﾌ  "
1200 LINE (18,48)-(18,40),PSET
1210 LINE -(24,40),PSET:LINE -(2
4,32),PSET:LINE-(30,32),PSET
1220 LINE -(30,24),PSET:LINE -(3
5,24),PSET

1230 LINE (18,48)-(23,48),PSET:L
INE-(23,56),PSET
1240 LINE -(29,56),PSET
1250 LOCATE XD,YD:PRINT " "
1260 IF H=2 THEN X=5:Y=7:LOCATE
X,Y:PRINT CHR$(&HE8);:RETURN
1270 IF H=1 THEN X=5:Y=2:LOCATE
X,Y:PRINT CHR$(&HE8);:RETURN
1280 LOCATE 9,4:PRINT "ﾏﾎﾞﾛｼ"
1290 FOR I=1000 TO 1 STEP -20
1300 SOUND I,1:NEXT
1310 KA=KA-1
1320 IF (KA=0)+(KA=-1) THEN GOTO
 1340
1330 CLEAR:GOTO 20
1340 CLS:PRINT "GAME OVER"
1350 FORI=1000TO500STEP-5:SOUNDI
,1:NEXT
1360 PRINT
1370 PRINT "DO YOU WANT REPLAY ?
"
1380 PRINT:PRINT "PUSH RETURN-KE
Y"
1390 S$=INKEY$
1400 IF S$=CHR$(13) THEN RUN
1410 GOTO 1390
1420 FOR I=0 TO 4
1430 LOCATE 2,I:PRINT CHR$(&HEC)

1440 FOR J=0 TO 20:NEXT J
1450 LOCATE 2,I:PRINT " "
1460 SOUND 500,1
1470 NEXT I
1480 IF SCRN$(2,5,1)=CHR$(&HE8)
THEN GOSUB 1500
1490 RETURN
1500 LOCATE 9,4:PRINT "ｾｯｼｮｸ"
1510 FORI=0TO5:FORJ=1TO500STEP25
:SOUNDJ,1:NEXTJ:NEXTI
1520 GOTO 1310
1530 FOR I=7 TO 2 STEP -1
1540 LOCATE 6,I:PRINT CHR$(&HEE)
;
1550 FOR J=0 TO 100:NEXT J
1560 LOCATE 6,I:PRINT " ";
1570 SOUND 200,2
1580 NEXT
1590 LOCATE 6,2:PRINT CHR$(&HEE)

1600 LOCATE 6,3:PRINT CHR$(&HE0)

1610 FOR I=0 TO 100:NEXT I
1620 LOCATE 6,2:PRINT CHR$(&HE9)

1630 LOCATE 7,2:PRINT CHR$(&HE8)

1640 X=7:Y=2
1650 XD=X:YD=Y:LOCATE XD,YD:PRIN
T CHR$(&HE8)
1660 A=INT(RND(1)*24)+1
1670 ON A GOSUB 1690,1700,1710,1
720,1730,1740,1750,1760
1680 GOTO 1770
1690 A=1:BX=8:GOSUB 1780
1700 A=2:BX=9:GOSUB 1780
1710 A=3:BX=11:GOSUB 1780
1720 A=4:BX=12:GOSUB 1780
1730 A=5:BX=16:GOSUB 1780
1740 A=6:BX=18:GOSUB 1780
1750 A=7:BX=19:GOSUB 1780
1760 A=8:BX=19:GOSUB 1780
1770 GOTO 1830
1780 LOCATE BX,2:PRINT CHR$(&HEF
):RETURN
1790 IF (XD=BX) THEN GOSUB 1810:
GOTO 1340
1800 GOSUB 1810:RETURN
1810 FORR=0TO50:NEXTR
1820 LOCATE BX,2:PRINT " ":RETUR
N
1830 S$=INKEY$
1840 IF S$="4" THEN GOSUB 1870:X
D=X-1:GOSUB 1890
1850 IF S$="6" THEN GOSUB 1870:X
D=X+1:GOSUB 1890
1860 GOTO 1640
1870 SOUND 500,2
1880 LOCATE XD,YD:PRINT " ":RETU
RN
1890 IF (XD=7) THEN 'RETURN DAME

1900 IF (XD=21) THEN 'NEXT GAME
1910 RETURN
```

★うちの学校にはいちおう「マイコンクラブ」があるが，活動は電卓の使いかただけ……。(千葉県八千代市・村上東中２Ａ)……【**編**：名ばかりのクラブだね。**影**：それなら「まあ，いい子！クラブ」にしたらどうだ？】



APPLE II/APPLE IIE用

SUGORO TREK

アップル・ベア

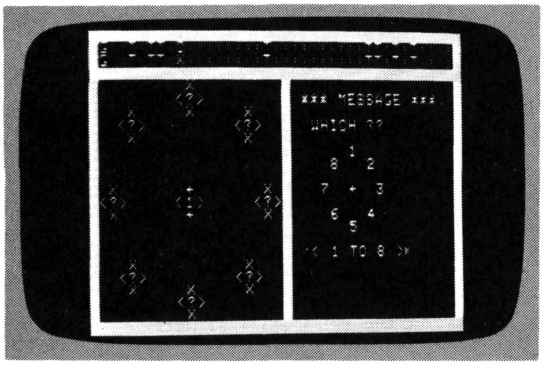
これはスタートレック・ゲーム風のすごろくです。1～2人用で，右上のOとXの駒を，左上のG（ゴール）目指して動かします（1人用を選ぶとXの駒はコンピュータが担当します）。

左下の画面はレーダーのつもりで中央の(‡)が自分で，周囲の(※)が敵の宇宙船です（すごろくの競争相手ではない）。

この(※)がサイコロのかわりで，0～7の数がかくされていますから，うまく選んでください。やりかたですが，右下のコマンド・ディスプレイ(こう呼ぶと雰囲気がいい）に表示される＋を中心とした1～8の数字が(‡)を中心とした(※)に対応しているので数字で選んでください。

選ばれた(※)の中に数が表われて自分の駒が数だけ進みます。え！今どっちの番かわからない？ごめんなさい忘れてました。Oの駒がプレイヤー1，Xが2で，その番号がレーダーの(‡)の中に表示されています。

さて，これだけではゲームが単調なので，トラブル・ポイントなるものが用意してあります。これは最初は見えないのですが，ゲームがはじまるとコース上にTが表示されます。ここに駒が止まると適当な数だけ戻されます。このトラブル・ポイントの数はゲームのはじめのほうで選べますから（プレーヤの人数を決めた後）10以下の数を入れておいてください。



▲実行中の画面

さて，前回同様に混乱の極みのプログラムですので改造は無理かと思いますが，根性のある人はつぎのようにしてはいかがでしょう。

①. (※)の番号を選ぶと，(‡)からミサイルが飛んでいって当たってから数を表示する。

②. トラブル・ポイントの他にラッキー・ポイントも作り，相手をもどしたり，ワープできるようにする。

③. 音をもっとよくする。

スタトレゲームを知らないような非コン民（非コンピュータ民）はいないと思いますが，もしいたなら一度はやってみてください。

PS. いいわけ

ゲームの中の英語がかなり間違っています。

まず題名のTREKが，TRACEになっています。他にも

TROUBLE → TRABLE

等があります。

それからトラブル・ポイントが指定した数より少なくなるというBUG(同じ場所に2個描いてしまう)があります。

CHECKER FLAG

Dr.D：Appleには6Kベーシックと10Kベーシックがある。ベアー氏は6Kで送ってきたのだが，私が苦心のすえに10Kにした。今では10Kベーシックのほうが多いからね。

影：6Kと10Kとどう違うの!?

Dr.D：6Kは整数ベーシックで，10Kは実数ベーシックなんだ。そして10Kではハイリゾグラフィックが使えるんだ。ただ，6Kのほうが10Kより倍速いので，どっちがよいかは，意見が分かれている。

★僕はこの葉書で2枚目，僕も2枚目。でも影さんには負けるな～。（神奈川県横浜市・**吉田喜彦12才**）……

【**影**：クックク…，男心をくすぐるようなことをして—ニクイネー！**採用!!採用!!採用だー!!編**：ウルサイ！】

```
10  GOSUB 800: TEXT
20  CALL  - 936: GOSUB 340
30  GOSUB 790: CALL  - 936: GOSUB
    980
40  GOSUB 790: GOSUB 1330: TEXT
50  FOR O = 1 TO 2
60  HTAB 11: VTAB 14: PRINT O
70  GOSUB 640
80  GOSUB 790
90  IF I = 1 AND O = 2 THEN 1040
100  GOSUB 680
110  TEXT : HTAB X(T): VTAB Y(T):
     POKE 50,63: PRINT F(T): POKE
    50,255
120  IF F(T) = 0 THEN 220
121  FOR Q = 1 TO F(T)
130 G =  PEEK (U) -  PEEK (U) -  PEEK
    (U) -  PEEK (U) -  PEEK (U) -
     PEEK (U) -  PEEK (U) -  PEEK
    (U) -  PEEK (U) -  PEEK (U) -
     PEEK (U) -  PEEK (U) -  PEEK
    (U) -  PEEK (U) -  PEEK (U) -
     PEEK (U) -  PEEK (U) -  PEEK
    (U) -  PEEK (U)
140  HTAB K(O): VTAB O + 1: PRINT
    ";"
150 K(O) = K(O) - 1
160  IF K(O) > 2 THEN 180
170 K(O) = 2:W(O) = 1
180  HTAB K(O): VTAB O + 1: PRINT
     MID$ (C$,O,1)
190  FOR A = 1 TO 300: NEXT A
200  NEXT Q
210  FOR T = 1 TO 8: IF K(O) = O(
    T) THEN  GOSUB 1280
211  NEXT
220  FOR A = 1 TO 300: NEXT A
230  GOSUB 570
240  FOR A = 1 TO 30
250 G =  PEEK (U)
260  NEXT A
270  NEXT O: IF W(1) = 0 AND W(2)
     = 0 THEN 50
280  GOSUB 790: CALL  - 936
290  IF W(1) = 1 AND W(2) = 1 THEN
    1220
300  IF W(1) = 1 THEN 1100
310  IF W(2) = 1 THEN 1160
320  PRINT : PRINT " END ";
330  END
340  POKE 34,3: POKE 35,3: POKE 5
    0,63
350  FOR Z = 1 TO 24
360  HTAB 1: VTAB Z: PRINT " "
370  HTAB 40: VTAB Z: PRINT " "
380  NEXT Z
390  FOR Z = 1 TO 40
400  VTAB 1: HTAB Z: PRINT " "
410  VTAB 24: HTAB Z: PRINT " "
420  NEXT Z
430  POKE 34,0: POKE 35,24
440  FOR Z = 1 TO 40: VTAB 4: HTAB
    Z: PRINT " "
450  NEXT Z: FOR Z = 5 TO 23
460  VTAB Z: HTAB 21: PRINT " "
470  NEXT Z: POKE 50,255
480  FOR Z = 2 TO 39
490  VTAB 2: HTAB Z: PRINT ":"
500  VTAB 3: HTAB Z: PRINT ":"
510  NEXT Z
520  HTAB 2: VTAB 2: PRINT "G": HTAB
    2: VTAB 3: PRINT "G"
530  HTAB 39: VTAB 2: PRINT "O": HTAB
    39: VTAB 3: PRINT "X"
540  HTAB 11: VTAB 13: PRINT "+"
550  HTAB 10: VTAB 14: PRINT "( )
     "
560  HTAB 11: VTAB 15: PRINT "+"
570  FOR Z = 1 TO 8
580 X = X(Z):Y = Y(Z): GOSUB 750
590  NEXT Z
600  IF B = 0 THEN 620
610  FOR T = 1 TO B: VTAB 2: HTAB
    O(T): PRINT "T": HTAB O(T): VTAB
    3: PRINT "T": NEXT T
620  HTAB 23: VTAB 6: PRINT "***
    MESSAGE ***"
630  RETURN
640  FOR Z = 0 TO 7
650 R =  INT ( RND (1) * 8) + 1: IF
    S(R) = 1 THEN 650
660 S(R) = 1:F(R) = Z: NEXT Z
670  GOSUB 840: RETURN
680  CALL  - 936
690  PRINT " WHICH ??"
700  GOSUB 890
710  PRINT
720  INPUT " ( 1 TO 8 )";T
730  IF T < 1 OR T > 8 THEN 680
740  RETURN
750  HTAB X: VTAB Y - 1: PRINT "X
     "
760  HTAB X - 1: VTAB Y: PRINT "(
    ?)"
770  HTAB X: VTAB Y + 1: PRINT "X
     "
780  RETURN
790  POKE 32,22: POKE 33,16: POKE
    34,7: POKE 35,22: RETURN
800  DIM F(8),S(8),X(8),Y(8),K(2)
    ,C$(2),W(2),O(10)
810 W(1) = 0:W(2) = 0
820 U =  - 16336
830 K(1) = 39:K(2) = 39
840  FOR Z = 1 TO 8:S(Z) = 0: NEXT
    Z
850 X(1) = 11:X(2) = 17:X(3) = 19
    :X(4) = 17:X(5) = 11:X(6) =
    5:X(7) = 3:X(8) = 5
860 Y(1) = 6:Y(2) = 8:Y(3) = 14:Y
    (4) = 20:Y(5) = 22:Y(6) = 20
    :Y(7) = 14:Y(8) = 8
870 C$ = "OX"
880  RETURN
890  PRINT
900  PRINT "      1"
910  PRINT "    8    2"
920  PRINT
930  PRINT "  7   +   3"
940  PRINT
950  PRINT "    6    4"
960  PRINT "      5"
970  RETURN
980  PRINT "* SUGORO TRACE *"
990  PRINT
1000  PRINT "PRAYER"
1010  INPUT " ( 1 OR 2 )";I
1020  TEXT
1030  RETURN
1040  POKE 50,63: HTAB 13: VTAB 1
    8: PRINT " "
1050  POKE 50,255
1060  FOR A = 1 TO 500: NEXT A
1070 T =  INT ( RND (1) * 8) + 1
1080  HTAB 13: VTAB 18: PRINT T
1090  GOTO 110
1100  PRINT " OMEDETO !!"
1110  PRINT
1120  PRINT " PLAYER - 1"
1130  PRINT
1140  PRINT " WIN !!"
1150  GOTO 320
1160  PRINT " OMEDETO !!"
1170  PRINT
1180  PRINT " PLAYER - 2"
1190  PRINT
1200  PRINT " WIN !!"
1210  GOTO 320
1220  PRINT " NO !!"
1230  PRINT
1240  PRINT " NOBODY "
1250  PRINT
1260  PRINT " WIN ??"
1270  GOTO 320
1280 K(O) = K(O) + ( INT ( RND (1
    ) * 10) + 1)
1290  CALL  - 1051: CALL  - 1051:
     CALL  - 1051
1300  IF K(O) > 38 THEN K(O) = 38

1310  HTAB K(O): VTAB O + 1: PRINT
     MID$ (C$,O,1)
1320  RETURN
1330  CALL  - 936
1340  PRINT : PRINT
1350  PRINT "TRABLE POINT ??"
1360  INPUT " ( 1 TO 10 ) ";B
1370  FOR T = 1 TO B:O(T) =  INT
    ( RND (1) * 35) + 3: NEXT
1380  RETURN
```

★はい没！(愛知県稲沢市・**柴田博元12才**)……【**編**：はい，今月のＯＦはこれでおしまい！**影**：おもしろかったね。よかったね。**Dr.D**：あーあ，くたびれた！**編集長**：さあ，帰って寝るとするか。**編**：大丈夫かなあ？】

E. T. キムラン撃退ゲームのプログラム・リスト

```
10 '** ﾏｴｼｮﾘ1 **
20 PAUSE CHR$(12):CONSOLE0,0,0:RANDOMIZE 999
30 OPTION BASE 1
40 DIME$(3),S$(5)
50 FORJ=1TO20
60 READCH$
70 POKE(&HFCAD+J),VAL("&H"+CH$):NEXT
80 E$(1)=CHR$(&HE1):E$(2)=CHR$(&HE2):E$(3)=CHR$(&HE3)
90 RESTORE890:FORI=1TO5
100 READS$(I)
110 NEXTI
120 '** ﾀｲﾄﾙ **
130 RESTORE900:FORI=1TO21
140 READA$
150 LOCATE1:PRINT A$;
160 BEEP20,1
170 NEXT
180 WAIT30
190 LOCATE45:PAUSE "ｽｳｼﾞｷｰﾖﾂｶｯﾃE.T.ﾖｹﾞｷﾀｲｼｮｳ!"
200 PAUSE CHR$(12);
210 PAUSE "ｲﾄﾞｳ･･･8-ｳｴ:6-ﾐｷﾞ                                    2-ｼﾀ:4-ﾋﾀﾞﾘ"
220 PAUSE "ｺｳｹﾞｷ   ﾋﾀﾞﾘｷｰ  ﾐｷﾞﾝｷｰ"
230 '** ｼｮｷﾁ ｾｯﾃｲ **
240 X=15:Y=50:A=0:B=0:TA=15:SC=0:AL=3:S=0
250 LOCATE68:PRINT S"ﾒﾝ";":T="TA;
260 LOCATE32:PRINT "SC=";SC;
270 GOSUB290:GOTO 250
280 '** ﾊﾝﾀｰ ﾄﾞｳｻ **
290 WAIT5
300 LOCATEX:PAUSE CHR$(&HE0)
310 IFTA=0GOTO 750
320 A$=INKEY$
330 IFA$=CHR$(28)ORA$=CHR$(29)GOTO 560
340 IFA$<>"2"ANDA$<>"4"ANDA$<>"6"ANDA$<>"8"GOTO 380
350 A=X:ONVAL(A$)/2GOSUB520,480,500,460
360 X=A
370 '** E.T. ﾄﾞｳｻ **
380 WAIT5:RANDOMIZE (C*999)
390 LOCATEY:PAUSE E$(AL)
400 IFY=XTHENGOSUB750
410 C=INT(RND(1)*4+1)
420 A=Y:ONCGOSUB460,500,480,520
430 Y=A
440 RETURN
450 '** ｲﾄﾞｳ **
460 IFA<44GOTO 540
470 A=A-40:GOTO 540
480 IFA=40RA=44THEN540
490 A=A-1:GOTO 540
500 IFA=26ORA=66GOTO 540
510 A=A+1:GOTO 540
520 IFA>30THEN540
530 A=A+40
540 RETURN
550 '** ﾊﾝﾀｰ ｺｳｹﾞｷ **
560 IFA$=CHR$(28)ANDX>0ANDX<26ORA$=CHR$(28)ANDX>40ANDX<66GOTO 590
570 IFX>4ANDX<30ORX>44ORX<70GOTO 610
580 GOTO 620
590 WAIT1:LOCATEX+2:GOSUB630:IFX+2=YTHENGOSUB650
600 GOTO 620
610 WAIT1:LOCATEX-2:GOSUB630:IFX-2=YTHENGOSUB650
620 RETURN
630 TA=TA-1:BEEP5,2:IRESET"*":RETURN
640 '** ﾄｸﾃﾝ **
650 RESTORE910
660 FORI=1TO2
670 READT,L
680 BEEPT,L
690 NEXTI
700 PAUSE CHR$(12):PAUSE "ﾔｯﾀ !";
710 SC=SC+(S+1)*((4-AL)*2):AL=AL-1
720 IFAL=0THENS=S+1:SC=SC+TA:TA=15:AL=3:WAIT5:SA=INT((S+5)/5):B=S+6-SA*5:IRESET
S$(B)
730 RETURN
740 '** ENDING **
750 RESTORE920
760 FORK=1TO3
770 READT,L
780 BEEPT,L
790 FORI=0TO20: PRINT"ﾊﾞｶ ";:NEXTI
800 NEXTK
810 IRESET CHR$(12):WAIT8:IRESET"SC=";SC:INPUT"ﾘﾌﾟﾚｲ y/n";A$
820 IFA$="Y"ORA$="y"THEN240ELSE IFA$<>"n"ANDA$<>"N"THEN810
830 END
840 '** DATA **
850 DATA26,12,0F,12,26
860 DATA48,79,2F,79,48
870 DATA54,33,77,33,54
880 DATA24,4A,77,4A,24
890 DATAｵｯﾄﾄｯｺｲ,ﾔｯﾀｧ!,ｳﾏｲｳﾏｲ!,ﾅｶﾅｶ!,ﾖ!ﾀﾞｲﾄｳﾘｮｳ
900 DATAE,.,T,.,ｷ,ﾑ,ﾗ,ﾝ, ,ｹ,ﾞ,ｷ,ﾀ,ｲ, ,ｹ,ﾞ,-,ﾑ, ,** By ﾖｼｵｶ ｹﾞﾝｲﾁ **
910 DATA15,1,30,1
920 DATA30,3,20,2,10,1
930 REM ﾍﾝ  ; ﾐﾅｻﾝ ｺﾞﾒﾝﾅｻｲ !!
940 REM Dr.D; ﾜｼ ｶﾗﾓ ｺﾞﾒﾝﾅｻｲ !!
950 REM        ﾁｮｯﾄｼﾀ ﾜｼﾉ ﾐｽﾃﾞ ｳｪｰﾝ !
```

APPLE

マイコンBASIC講座③

☆本誌でおなじみの丹治佐一先生が書いたＢＡＳＩＣ学習の決定書。
☆400本を越すサンプル・プログラムを満載。実行させながら知らず知らずのうちに実力が付く！
☆対象は全機種！移植テクニックも同時にマスターできる！

定価 1,400円

プログラム・マスター編 好評発売中！

電波新聞社
東京本社 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 ☎(03)445－6111(大代表) 〒141
大阪本社 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル内 ☎(06)203－3361(大代表) 〒530
西部本社 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル ☎(092)431-7411(大代表) 〒812

コンピュータ、マイコン関連スタッフ募集

求む！
コンピューターの未来に挑戦する
ファイトあるフレッシュマン（男・女）

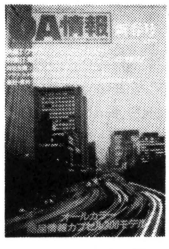
■業務内容
ゲーム、業務用ソフト、マイクロプロセッサを使用した付属周辺機器の開発！

■電波新聞社関連媒体

電波新聞

月刊マイコン

週刊電波コンピューター



ＯＡ情報

マイコンBASICマガジン

■大型オンラインコンピュータ導入予定

■関連会社
JCB（熊本）／富士電波電算機センター
★（九州地区の方にも勤務地が有ります）

■応　募
履歴書、身上書、写真を下記宛送付して下さい。
面接日は追ってご通知します。
（パート勤務者も可）

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15TEL03(445)6111(大代)
電波新聞社　総務部

堂々完成！好評発売中

Super double precision BASIC

HuBASIC Ver2.0

Hudson soft

MODEL:SHARP MZ-2000　MODE:IPL

Price:¥10,000　Serial DP-3389

カセット・マニュアル(318頁)付

MZ-2000 HuBASIC Ver2.0の豊富な機能

1）200種を越える豊富な命令群

2）MZ-2000のカラー機能をフルサポート
タイリング・ペイント，点線，波線，WINDOW命令による強力なカラーグラフィック。

3）命令語の省略形が可能(例 RUN→R.，LIST→L.)

4）ファイル・ディスクリプタによる自在なファイル管理が可能
4Mバイトまでの範囲内で外部メモリーの設定が可能
㈱I・Oデータ機器発売中の大容量RAMボード（PIO-3034(320Kバイト))★を組み合わせることによって大量のデータ処理，プログラム処理が可能となります。
なお，グラフィックボード(MZ-1R01)を使用してのファイル，データ処理も可能です。

5）漢字出力機能
同じく㈱I・Oデータ機器発売中の漢字ROMボード★★を組み合わせることによってMZ-2000が簡単に漢字を出力することが出来ます。
カナ⇨漢字コード変換機能もサポートしています。

6）演算精度は整数，単精度8桁，倍精度16桁を持ち，かつ倍精度演算による関数計算もできます。

7）グラフィック・ウィンドウの座標系の拡張
±38乗以内の範囲で設定できます。

8）演算スピードをさらに高速化
演算スピードはVersion1.シリーズより高速化を計り，さらに各ステートメント自体の実行スピードもアップさせています。

9）ロングバリアブルネーム(Long Variable Name)の採用 240文字までの変数名が使え，かつアップバーや英小文字も変数に使えますので，Repeat-Until，WHILE～WENDなどの構造化プログラミングに適した命令や字下げを有効に使うことによってプログラムの保守性を向上させることができます。

10）強力なスクリーンエディタによるプログラム編集効率の向上変数を保護しながら編集可能，さらにプログラムをチェーンしても変数は保護されます。

11）構造化プログラミング命令の採用
FOR～NEXT，REPEAT～UNTIL，WHILE～WEND，LABEL各命令を持っています。

12）パソコンTV X1，MZ-700，MZ-80B(HuBASIC ver2.0管理下)の各機種のソフトウェアを読むことができます。
(ただし各機種特有の機能はサポートされません)。

13）キーファンクションの大巾な採用

14）デバッグ用トレース機能の装備

15）PRINT USING命令の装備

16）近日発売予定のディスクベーシックとは完全なコンパチビリティを保っています。

17）MZ-2000，HuBASIC ver2.0を使用して外部メモリーに倍精度数値データを格納した場合。
MEM:グラフィックメモリ（MZ-1R01にメモリーをフル実装48Kの場合）
5119ヶのデータを格納。
EMM:320KバイトRAMボード(PIO-3034)の場合
39935ヶのデータを格納できます。

18）HuBASIC version2.0搭載予定機種
MZ-80B，DP-3390(カセット)¥10,000.—(4月発売予定)
MZ-80B，MZ-2000のディスク・ベーシック(5月発売予定)

注1 ★ PIO-3034，MZ-2000/80B用，320Kバイト RAMボード¥98,000
MZ-2000/80Bの拡張I/Oユニットに納まる，I/Oポート接続の320KB RAMボードです。Z-80AのI/O命令にて，アクセスできフロッピー，フロッピーの増設代替としても使用できます。
用途：画像データのバッファ／計測データのバッファ／FDD代替。

注2 ★★PIO-3055，MZ-2000/80B用，漢字ROMボード ¥35,000
MZ-2000/80Bの拡張I/Oユニットに納まる，漢字パターン書き込み済ボードJIS第一水準＋αの3700文字のほか，ユーザー作成の漢字，マーク等 500字を追加できる特徴を持ちます。
(16×16ドット漢字3700字＋2764用EPROMソケット付)
注1，注2のROM・RAMボードは㈱I・Oデータ機器から発売されております。

近日発売

MZ-80B	HuBASIC V2.0
MZ-80B	HuBASIC V2.0/FD
MZ-2000	HuCAL/FD
MZ-80B	HuCAL/FD
MZ-700	HuCAL

電波新聞社　出版販売部

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 (03-445-6111)
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3－2－4 (06-203-3361)
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23(092-431-7411)

● 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

テクノ時代のエレクトロニクス総合誌！

ラジオの製作

7月号 絶賛発売中 特別定価650円

特別付録 『パーソナル無線マガジンNo.2』 『アマチュア無線受験申請書』 **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16ビット接点ユニット(ＦＡＭ−16)の製作
- ＥＰ　ＲＯＭのメモリ消去で自由に使いこなそう！ＥＰ　ＲＯＭイレーサの製作

☆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，パーソナル無線マガジンNo.2レジャー用・ビジネス用！ユニーク活用法他、全64ページ。パーソナル時代の幕明けをつげる実験レポートを満載。

☆メイン特集
- 移動運用を120%楽しくきめるコツ！ベテラン局長に聞いてみました。
- ぼくらはみんなＦＭピープル！ミニＦＭスタジオ作りマスターコースNo.1

☆特選製作記事
- 超ミニＦＭ放送局を楽しもう！トランスミッタＲＳ−ＦＭ３Ｐ
- デジタル回路はこれでバッチリ！ロジック・トレーナ
- 好きな曲をカラオケにできるカラオケ工場

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。

その理由1

コンパクトで、しかも構文エラーチェック機能までついた高性能。自分のミスを理解しながら学習できます。それに、世界で一番売れてるパソコンです。あ、これは理由というより、証明ですね。

その理由2

とてもわかりやすいBASIC学習用のマニュアルがついてます。214頁にもわたって、ひとつひとつていねいに指導。いつのまにか基礎からしっかり身につきます。

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

英国シンクレア社製 ●おもな仕様●CPU:Z80A●ROM:8K BASICインタープリタ●RAM:1K(16Kに拡張可)●キーワード入力方式●構文エラーチェック機能●TVモジュレータ内蔵●カセットインターフェイス内蔵●浮動小数点演算BASIC●数値範囲:$\pm 10^{\pm 38}$●数値精度:9½桁●関数計算機能●疑似グラフィック:20個●エクスプレッション・エバリュエータ●多次元変数配列

これから始めるといい。

16K RAMパック/オプション▶

●ZX81後部に差し込むだけで、プログラムやデータの記憶容量を16倍に拡張します。¥19,800

その理由3

あなたの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います。マスターしてからも、ずっと使っていただけます。

▼ZXプリンタ/オプション

●英数字やグラフィックをプリント。TV画面上のイメージも、そのままプリントアウトできます。¥29,800

新登場

XY-プロッタZY-11/オプション▶

●あらゆる図形が描ける専用プロッタです。作図のスピード、精度が高く、操作は簡単。シンクレアの世界がさらに大きくひろがりました。¥110,000(専用インターフェイス付)

その理由4

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までついて、この価格。家庭用TVさえあれば、すぐ始められる手軽さです。

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/堀青山堂●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

■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)

●技術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1-13-23(ミツヤ第5ビル)

●輸入元
三井物産株式会社

資料請求券 BUG10B

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

新グラフィック機能で スピードプレイ MARK5新登場。

コンピューティングの面白さを満載した〝マーク5〟。新グラフィック機能「イメージジェネレータ」がパソコンの新しい楽しみ方を実現しました。自作のキャラクタを描いたり、スピードプレイを満喫したり、中間色でカラフルな表現をしたり…もう、そこは新しいフィールド。さあ、あなたも〝マーク5〟でグラフィック新体験してみませんか。

HITACHI PERSONAL COMPUTER

ベーシックマスター MARK5 レベル3

MB-6892		¥118,000
カラーディスプレイ	C14-2190	¥108,000
感熱プリンター	近日発売 MP-1020	¥ 59,800
コンパクトフロッピーディスク(2ドライブ)	近日発売 MP-3375	¥128,000

※画面のグラフィック表示は、ハメコミ合成です。

生活と技術をむすぶ

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

くらしを豊かに…
日立新技術

HINT

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18361-7