

わかる!動かせる!  
プログラムが組める雑誌

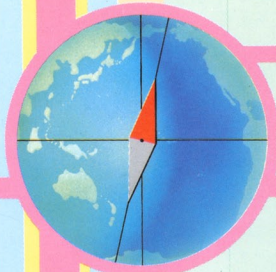
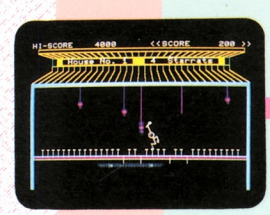
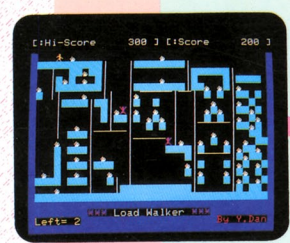
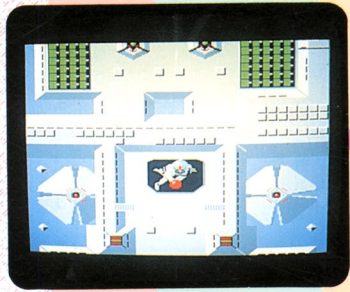


特別定価 ¥350

# 50機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

**移植マスタ**  
**一大作戦22** 新連載「Dr.Dのマシン語寺子屋II」

- APPLE II THE NUTON
- BMJr.L II 3D-BASE CRASH/HONEY FLYER
- BML III MK5 KIRAI ZONE/こうのとりのおとしもの
- コモドール64 気分だけORGUSS
- FM-7/8 スターラッツ/TELETELE
- FP-1000/1100 WORM&GIRL
- RX-78 METEORITE WARS/バスルゲーム
- JR-100 SCRAMBLE DELAY/宝だからタカラ
- JR-200 MULT11/忍者
- MSX CAT HELP/WALL GAME
- M-5 爆弾工場/NINJA
- MAXMACHINE フォッサマグナ
- MULT18 誘導ミサイルゲーム
- MZ-K/1200/700 ケーブルマン/シャクトリ/シャクトリ/新日本プロレス
- MZ-80B/2000/2200 鳥/ホコホコ/ドット/なわとびゲーム/善ちゃんが行く
- MZ-5500 PANPAN2/PIDER
- PASOPIA(T)5 BATTLE FIELD
- PASOPIA7 LOAD WALKER
- PC-6001/MK II/6601 MINE ESCAPE/射的/ひとり歩けゲーム/PAGE 1
- PC-8001/MK II REBOUND/LABELER/PICPOK/CUPID
- PC-8801/MK II 森のタイヤ/DUST WORLD
- PC-9801/E/F ヤルキーの冒険
- びゅう太 ポリスゲーム
- SC-3000 フライトシミュレータ/恋人を守れ
- SMC-777 RETURN OF THE JAWS/GIRL OTASUKEDASE
- VIC-1001 黒き海原
- X1 クラッシュ&キャリー/ながかつをはいたネコGAME
- ZX-81 ランダムアタック
- HC-20 LASER DIFENDER II/BASIC ROBOT WAR
- JR-800 いってくれ!
- PC-8201 XEMIOUS
- FX-702P SINK ENEMY
- PASOPIA mini SUPPER
- PB-100 ベンギン/Bible Vable
- PC-1245 樹海
- PC-1500 AIRPLANE ATTACK
- PC-2001 NARIO BROTHERS

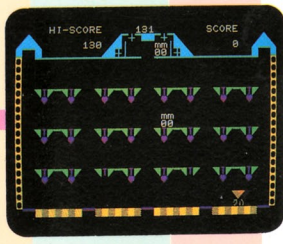
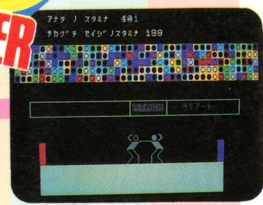


## 創刊

# 25

THE BEST PROGRAMMER

# 25周年キャンペーン



別冊付録 **マイコンスーパーソフトマガジン** 特報!! **SUPER XEVIOUS**登場!!

# SHARP

## PASCAL、LOGO、MACHINE・・・ 多彩なシステムソフト、だから いつも新機種としてつき合えます。

MZ-2200は、もちろん各種言語やソフトウェアが自由に  
入れ換えてできる「クリーン」設計。その特長を存分に発揮  
させるためのシステムソフトも各種サポート、自由自在の  
システムチェンジでPASCALマシンにも開発マシンにも……。  
さらにMZ-2000で蓄積された膨大な数のアプリケーション  
ソフトもそのまま使用できるなど、優れた市販ソフト環境を  
誇っています。シャープのMZなら、実用的で楽しいコン  
ピューターの世界が約束されています。

〈MZ-2200の主な特長〉 ●アドレス空間64Kバイト、オールRAM。  
応用自在のクリーンメモリスistem ●本体だけでなく周辺機器をも含  
めたシステムコストパフォーマンスを徹底して追求した経済設計 ●8色  
カラーコントロールをはじめとしたハイレベルなグラフィック機能 ●高機  
能・高速CPU Z80A搭載 ●16ビットへの対応も考慮した先進設計  
●4スロットの拡張ユニット標準装備 ●操作性を重視した前面コン  
トロール (IPLスイッチ、リセットスイッチ、音量ボリューム)

▶写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15、データレコーダMZ-1T02、フロッピー  
ディスクドライブMZ-1F07およびドットプリンタMZ-1P07はオプションです。●テープ  
ベースでMZ-2200をご使用の場合はデータレコーダMZ-1T02が必要です。

### 多彩なシステムソフト

●構造化プログラミング学習に **インタープリタ PASCAL**

MZ-1Z004 (テープバージョン) 標準価格 12,000円

●技術計算や事務処理計算に **倍精度 BASIC**

MZ-1Z003 (テープバージョン) 標準価格 7,000円

MZ-2Z003 (ディスクバージョン) 標準価格 12,000円

●気軽にマシン語にアタック **マシンランゲージ**

MZ-1Z006 (テープバージョン) 標準価格 7,000円

●より高度なシステム活用に **漢字カラーディスク BASIC**

MZ-2Z021 (ディスクバージョン) 標準価格 5,000円

\*漢字ROMボードMZ-1R13 標準価格 41,800円をサポートできます。

●新しい時代の言語 **MZ-LOGO**

(テープバージョン) 9,800円 (株)日本ソフトバンクより発売中。

●テープベースのマシン語開発ツール **システムプログラム**

MZ-1Z005 (テープバージョン) 標準価格 25,000円

●本格的マシン語プログラムづくりに **フロッピー DOS**

MZ-2Z004 (ディスクバージョン) 標準価格 50,000円

★TV提供番組「パソコンサンデー」—MZ-2200を使った講座好評放映中!!

★機種別、目的別ハード・ソフト満載「MZアプリケーション」Vol.5

定価 300円—お求めは最寄りのMZ取扱店でどうぞ。

★新作ソフト、周辺機器開発情報「MZニューアプリケーションニュース」

—随時無料発行しています。最寄りのMZ取扱店でどうぞ。

シャープ株式会社

本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)  
621-1221(大代表) ●お問い合わせ、資料請求は…シャープ(株)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-2200  
システム  
プログラム  
5冊



パーソナルコンピュータ  
**MZ-2200**  
標準価格128,000円

NECが、ふんだんに最新技術を注ぎこんで  
うれしいマシンをつくりました。  
普及機としては贅沢すぎる機能を満載した  
ハイコストパフォーマンスなパソコン、PC-6601。  
NECから、惜しげもなく新登場。



# な、なんと贅沢な。

「すぐに誰でも使えるんだって!?」  
「ディスクソフトが5枚もついているからね」

好評発売中!

本体標準価格84,800円

- ボイスシンセサイザ内蔵、話せるパソコン。
- 漢字ROM搭載、読みやすく、見やすい表示。
- 色彩あざやか、15色カラーグラフィック機能。

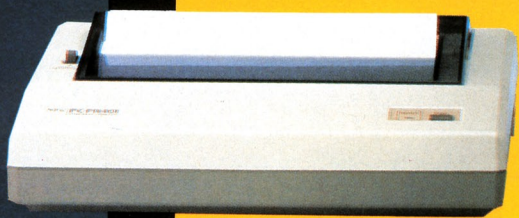
パソコンが、話せる・漢字る・カラフル。

NECパーソナルコンピュータ PC-6000シリーズ  
**PC-6001mkII**

- マイクロフロッピーディスクドライブ内蔵。
  - 買ったその日からホームワープロ機能。
  - すぐ使えるディスクソフトが5枚ついている。
  - ①日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
  - ②英文カナワードプロセッサ、表計算(パソカルク)、ミュージック、ユーティリティ
  - ③④⑤アドベンチャーゲーム
- (小松左京先生監修)

PC-6601本体標準価格**143,000円**  
12型カラーディスプレイPC-KD201…標準価格59,800円  
ディスプレイ置台PC-66M75…標準価格 5,500円  
サーマルプリンタPC-PR401…標準価格39,800円

## フロッピー内蔵で ホームワープロにもなる NECパーソナルコンピュータ **PC-6600**シリーズ



だれでも自由に付き合えちゃう。  
 ひとりで文字と遊べちゃう。  
 字遊人のための  
 新方式日本語パーソナルワープロ。

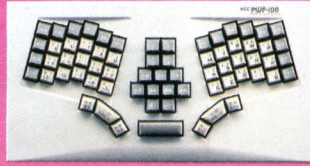
OA領域までもカバーする  
 この機能でこの価格

簡単そしてスピーディーな  
 新入力方式

システム価格  
**349,800円**  
 本体PWP-100標準価格/252,500円 プリンタPC-PR103/89,800円  
 (ディスプレイ・FDD部、キーボードを含む) 接続ケーブルPC-6094/7,500円

# 新発売、字遊人。

●日本語の特性を生かした全く新しい入力方式を採用  
 文字用のキーをわずか30個にまとめ、キーボードの左右にそれぞれ母音キー、子音キーを配して、簡単に、そしてスピーディーに入力OK。かな・漢字変換操作もありません。だから練習時間は今までの2分の1、入力速度は2倍。しか



もキー配列は人間工学にもとづいて、両腕を自然に開いたかたちピッタリ。誰でも自由に、簡単につきあえる、とびっきりパーソナルなワープロです。



字遊人  
 林 真理子

PWP-100は、独自の入力方式に加え、  
 ●大きく見やすく編集のしやすい12インチ・ノングレアディスプレイ  
 ●訂正・削除・移動・作表をはじめとする多彩な編集・校正機能  
 ●扱いやすい3.5インチマイクロFDD  
 ●NEC PCシリーズのパソコンにも接続できる、印字のきれいな一体化デザインのプリンタ  
 等々、OA領域にまで充分に対応できる充実システム。しかもこの低価格。だから、オフィスワーカーにも、文字を専門に扱うお仕事の方にもピッタリの専用機。誰でもパーソナル感覚で文字を自由に、簡単に扱えます。まさに「字遊人」のためのパーソナルワープロ、PWP-100。

**新 発 売**

## 字遊人のパーソナルワープロ **NEC パーソナルワードプロセッサ PWP-100**

NECのPWP-100に関するご質問、ご相談に電話でお応えします。  
**NEC PWPインフォメーションセンター テレフォンサービス**

**03(455)2043**  
 受付時間 9:00AM~5:00PM月曜日~金曜日(祝日を除く)  
 〒108 東京都港区芝5丁目29番11号(日本電気住生ビル)

資料請求券  
 マイコンBASIC  
 PWP

ただただ  
うんてんよ。

ほらね。もう、ステレオやラジカセみたいにつきあえる。

コンピュータって、意外と簡単な奴だよ。だって、僕らの  
キングコングだもの。話題のMSX仕様だから、ソフトも  
ハードも自由に使える。その上、マニアライクなキーボード、  
こんなに大きくなってたさきやすいキー。2つのスロットで  
使い方もどんどん広がってゆく。さあ、そばへおいでよ。



いまなら、学習ソフトをプレゼント中!  
3月1日から4月30日まで。キングコング  
CF-2000をお求めの方に学習ソフトを  
さしあげます。算数・数学・英語入門  
の2巻セット。詳しくはお店で。



# National

-技術でひらく 世界の繁栄-



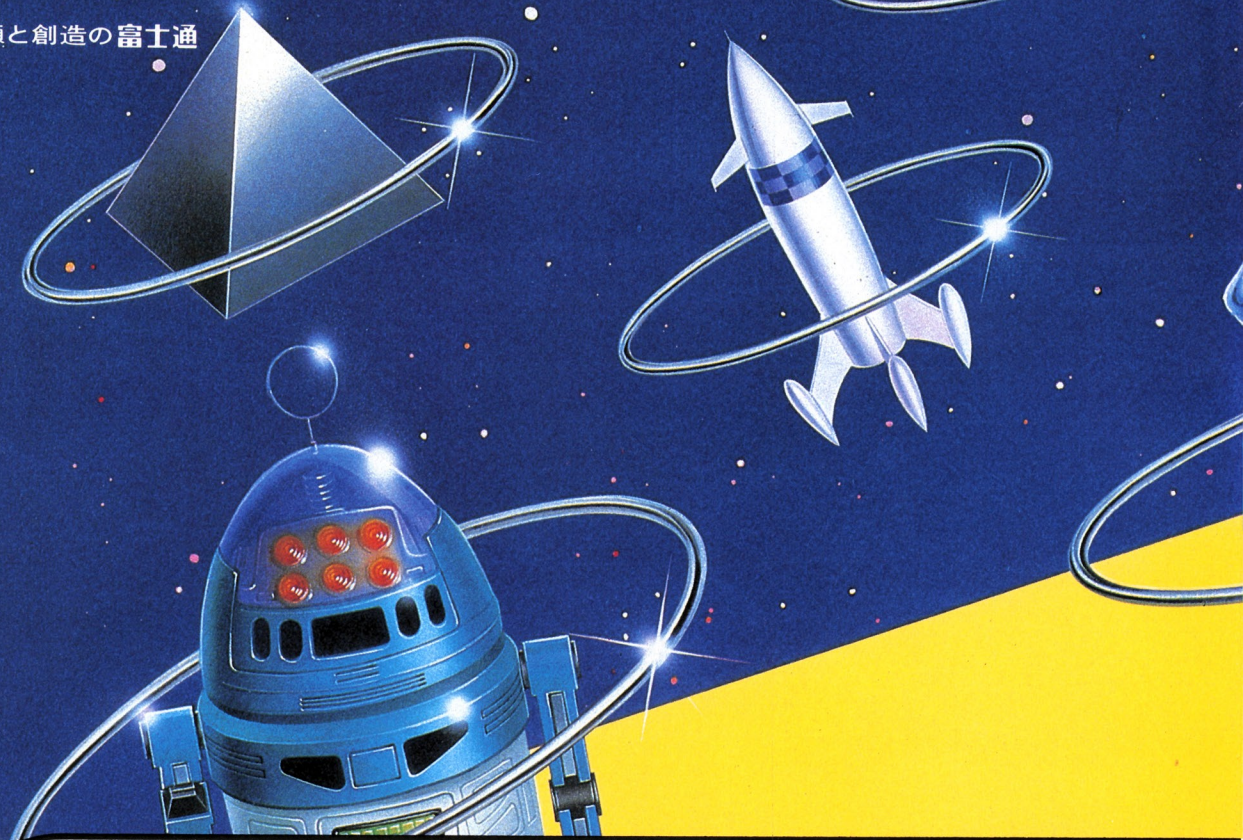
ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

## キングコング™

本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格 **54,800円**

▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーテレビTH15-M1VR標準価格77000円  
プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(1基)・カラーフロッピープリンタ  
CF-2311標準価格69,800円・サーマルプリンタCF-2301標準価格59,800円・プリンタインターフェイスカードリッジCF-2121  
標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要  
です●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください●お問い合わせ  
先は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株  
情報機器部MBM係までMSXマークのついたものは互換性があり  
ます。ソフトウェアもハードウェアも自由  
に使うことができます。MSXは  
マイクロソフト社の商標です。





# FM SPIRIT.

# 満開、

夜空に輝く宇宙船、ナスカの地上絵、ソロモンの秘宝。

いくつになっても、どんな時でも

興奮させてくれるモノなら大歓迎。そんな敏感なココロがFMスピリッツ。

## 友だちづきあいできるパソコン

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

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

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

**MSX** MSXマークはマイクロソフトの商標です。



# FM-X

エックス

¥49,800 (本体価格)

## 新発売

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

近頃、パソコン、ワープロ カラダによるC。 ●富士通提供のTV番組「コンピュータないと」、嵐山光三郎さんほかを迎え、装いも新たに、毎週パソコンとワープロの最新情報を満載して好評放送中です。



富士通



# ボクらの興奮ゴコロ

豊富なソフトでますます親しみやすくなるパソコンFMシリーズ。

テクノロジーで育つボクらの感覚は、こんなマシンを見逃せない。

RUN THE FM、このスピリッツを体験しないか。

## ハードで興奮、ソフトで感激

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

●CPU、68B09を2基搭載、群を抜く処理

速度、スピーディなグラフィック。

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

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



# FM-7

セブン

¥126,000 (本体価格  
簡易言語ソフト付)

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

高級ホビーからビジネスまでの多才パソコン。FM-8 ¥218,000 (本体価格)

エイト

## コンピュータないと

放送時間 ●テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知 毎週月曜23:00-23:30 ●札幌テレビ 金曜24:30-25:00 ●東北放送 火曜23:35-24:05 ●静岡放送 日曜23:40-24:10 ●信越放送 日曜23:00-23:30 ●北陸放送 水曜24:40-25:10 ●中国放送 日曜23:40-24:10 ●RKB毎日放送 日曜24:20-24:50

# SONY®

## 私より、ちよつと

3.5インチフロッピー搭載。8種のソフトウェア付属。  
誰でも操作できるソフトウェアプレーヤー。

### SMC-777(スリーセブン)



**SONY  
PERSONAL  
COMPUTER  
HIT BIT  
SMC-777**



**SMC** ●パソコンを誰でも使えるソフトウェアプレーヤーにするために、ソニーは3.5インチフロッピーディスクドライブを搭載。種々のディスクをこのドライブに入れ、表示される目次を選択するという手軽さでパソコンを楽しめます。●SMC-777は手にした日から使いこなせるようにオリジナルディスクを標準装備。777-BASIC、次世代の新言語Dr. Log<sup>®</sup>、777-ASSEMBLER、777-DEBUGGER、実用簡易言語777-MEMO、3種類のゲーム、の8つのソフトウェアがカーソルキーで簡単に選べ、すぐ楽しめます。●SMC-777はカラーパレット(別売)を使用すると、なんと4096色のなかから好みの16色を選べます。単色を選べば、16の輝度表示ができるため、本格的3次元グラフィックを描くことも可能。●SMC-777はプリンター、ジョイスティックなどと接続可能。拡張ボードや拡張ユニットを使えば、さらに高性能マシンになります。

①SONY PERSONAL COMPUTER SMC-777 ¥148,000 ②トリニロン・カラーディスプレイKX-13CD1 ¥89,800 ●別売・接続ケーブルSMK-702 ¥6,800 ※Dr. Logo(ドクター・ロゴ)はデジタル・リサーチ社の商標です。



**MSX** ② 64KB RAM内蔵。フロッピーディスクドライブとの接続も簡単。MSX対応の本格派、HB-75。

**MSX** ① 新しい「聖子」のパソコンが出ました。64KB RAM内蔵のHB-75。フロッピーとの接続も簡単にでき、拡張性は充分。住所録などのHIT BIT<sup>®</sup>ノート機能はさらに充実。その他、使い易いフルストロークキーボードなど高性能を誰でも気軽に楽しめます。 ① SONY PERSONAL COMPUTER HB-75 ¥69,800 ② トリニロン・カラーテレビ KV-14GR1 ¥64,800



**MSX** ② 住所録、メモなどのオリジナルソフトウェア搭載。MSX規格のホームコンピュータ、HB-55。

**MSX** HB-55は誰でも面白さを味わえるパソコン。住所録、メモなどがプログラミングできるオリジナルソフトウェアを搭載。多彩な16色、ひらがな表示のキーボード、8オクターブ3重和音など、親しみやすさがいっぱい。しかも、MSX規格だから、ソフトも豊富です。 ① SONY PERSONAL COMPUTER HB-55 ¥54,800 ② トリニロン・カラーテレビKV 14G1 ¥54,800

**MSX** は、マイクロソフト社の商標です。●HIT BITのカタログがあります。ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業・機種名をご記入のうえ、右の宛先にお申し込み下さい。〒141東京都大崎局区内ソニー一階国内営業本部カタログ係

ちよつと賢いソフトのアイデア待ってます。

### ソニー賞 ソフトプログラム コンクール

①ソフトの企画アイデアを募集します。部門はシナリオ/キャラクターデザイン/ファンタジー/ホームアプリケーションの4部門。②ジュニアのソフト・アイデアを募集します。小・中学生の方、分野を問いませんので、お気軽に。●賞(4部門およびジュニア、各1名)…プラチナディスク賞(桶と賞金50万円)/ゴールドディスク賞(桶と賞金30万円)/シルバーディスク賞(桶と賞金10万円)③SMCあるいはMSXの完成プロ

グラムを募集します。●賞(各1名)。…プラチナディスク賞(桶と賞金200万円)/ゴールドディスク賞(桶と賞金100万円)/シルバーディスク賞(桶と賞金50万円)④応募締め切りは、1984年5月末日。⑤応募先は、〒100-91東京中央郵便局私書箱1180(DMS)ソニー賞ソフトプログラムコンクール事務局⑥応募条件など詳しくは上記事務局まで。お問合せは、ソニー(株)APS開発室(TEL. 03-448-2008)まで。

賢い。

# HITBIT

聖子のパソコン。ひとびとのヒットビット。



# 私 たち ハ、 デ ジ タ ル D J 。



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

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

● 最重要6項目を結ぶ正六角形の領域を拡大。品質が飛躍的に向上しました。

スコッチ オリジナル 情報をPOWERにしよう! 4月30日まで  
**デジタルノートケース・プレゼント!**

- ① 美しいハードケース
- ② 12枚のフロッピーディスクを収納
- ③ ラベルポケットつき
- ④ 並べてインテリアにフィット

いま、スコッチフロッピーディスク1箱(10枚、FD/2D256、MD/2D、MD/2DD)に大評判のデジタルノートケースがついています。



**Scotch**<sup>®</sup>  
floppy disk

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

東京支店 ☎(03)403 1111  
横浜支店 ☎(045)312 5521  
名古屋支店 ☎(052)332 2411

大阪支店 ☎(06)305 3131  
福岡支店 ☎(092)531 4333  
札幌営業所 ☎(011)644 7411

仙台営業所 ☎(0222)61 2811  
広島営業所 ☎(082)247 2200  
沖縄連絡事務所 ☎(0988)77-8799



# TOSHIBA



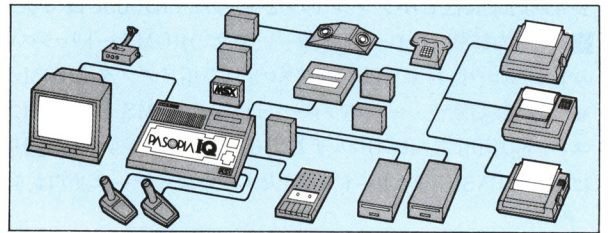
**IQの差で選べ!**

# 64Kバイトの MSX 対応機。

- ズバぬけた実力マシン。RAM容量最大64Kバイト。
- 話題の互換性のあるMSX仕様で、ゲーム、学習からビジネスまで幅広く対応。RAM容量は実装64Kバイト。スタンダードタイプの16Kバイト機も好評発売中。
- 本格OA気分。打ちやすいJIS配列のキーボード。
- 目にも鮮やかな16色。迫力の8オクターブ・3重和音。
- RF出力端子を内蔵。だから家庭用テレビに接続OK。
- 2倍のオモシロさに。2個のジョイスティック端子付。
- ソフトもだんぜん充実。MSX仕様ならすべて対応。
- システムアップで即ワープロに。群を抜く先進の拡張性。

増設16スロット、プリンタインターフェースカートリッジなどの周辺機器も豊富。だから目的に合わせて拡張も思いのままに。ドットプリンタIIと漢字ROMカートリッジを組みあわせれば、もう日本語ワードプロセッサに早変わりします。

さすがパソピアIQ。システムアップすれば、すぐワープロに。



64Kバイト HX-10D 65,800円

16Kバイト HX-10S 55,800円

●ボディカラーはそれぞれブラック(K)とレッド(R)の2色。

※MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

夢中で遊べ  
夢中で学べ



東芝ホームコンピュータ

# PASOPIA IQ

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームエレクトロニクス事業部 ☎03(457)3777

資料請求券  
PASOPIA IQ  
マイコンBASICマガジン別号

先端技術をくらしの中に… E&Eの東芝

# いろいろな方向に**拡張**できるMSX。

拡張性に未来がある。多彩なユニット!

- FMサウンドシンセサイザユニット SFG-01 ¥19,800
- RGBユニット SRG-01 ¥15,800
- 漢字ワープロユニット SKW-01 ¥49,800
- MIDIユニット SMD-01 ¥12,800
- その他開発中。



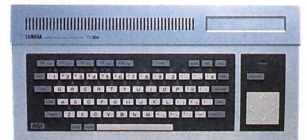
ホームパーソナルコンピュータ  
**YIS 503**  
¥64,800

## 多彩な拡張性とポテンシャルを秘めたYIS503、目で見ると判る3つの特徴

**1 3種類の拡張用スロットを装備**——通常のROMカートリッジスロット。各種ユニットを収納する独自のサイドスロット。将来に備えたリアスロット(専用アダプタでROMカートリッジが使用可能)。**2 抜群の高画質・鮮明画面**——上位バージョンVDP (TMS-9928A) による、ニジミのない鮮明画面。RGBユニットの使用で、RGBマルチ対応CRTのドライブも可能。**3 RAMは必要十分の32KB**——これは、MSX-BASICのサポートする最大メモリ。ユーザーエリアは、64K実装時と同じ28815 Bytes free。

手軽に楽しめるフレンドリーパソコン

**YIS303 ¥49,800**



## 強力な拡張性で本格的ミュージック・システムへ!

音楽機能拡張の「核」は、FMサウンドシンセサイザユニット。「FM音源」方式で自然なリアルサウンド。同時発音数は最大8音で各音個別に音色設定が可能です。豊富なソフトや周辺機器と組合せれば、自動演奏はもち論、新しい音作り・曲作りから音声合成まで、様々な楽しみ方が思いのままです。



FMミュージックコンポーザ YRM-15 ¥7,800

楽譜入力により、8パートの自動演奏、音楽記号のほとんどが使用でき、楽譜プリントも可能。

プレイカードセット (ZPA-01) ¥12,800



FMミュージックマクロ (YRM-11) ¥7,800

FM音色プログラム (YRM-12) ¥7,800



FMサウンドシンセサイザユニット(SFG-01) ¥19,800



ミュージックキーボード(YK-10) ¥29,800



ミュージックキーボード(YK-01) ¥17,800

# TOSHIBA

学習にも、ビジネスにも。  
システムアップ自由自在。



使い方に合わせて、思いどおりのシステムが組めるPASOPIA 7。

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

**SYSTEM 1** OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える

ファインカラーディスプレイ PA7165 98,000円  
 パソピア7 PA7007 119,800円  
 ミニフロッピーディスクユニット PA7221 158,000円  
 フォットプリンタII PA7253 139,000円  
 漢字ROM PAC2 PA7247 40,000円  
 (グリーンディスプレイ) PA7152 29,800円

システム価格 514,800円(446,600円)

**SYSTEM 2** 音声合成を楽しむなら

ファインカラーディスプレイ PA7165 98,000円  
 パソピア7 PA7007 119,800円  
 ボイスユニット PA7381 29,800円  
 コンパクトフロッピーディスクユニット PA7232 69,800円  
 (グリーンディスプレイ) PA7152 29,800円

システム価格 317,400円(249,200円)

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

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

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

## SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ 使い方360度 PASOPIA 7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1 株東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)711-1915/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券  
PASOPIA7  
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に... E&Eの東芝

# SORD



## 兄の手にプロ、弟の手にジュニア新登場。

m.5 pro  
 エム・ファイブ  
 CREATIVE  
 COMPUTER

¥39,800 <標準小売価格>

M5プロ本体仕様 ●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ーフェイス ●プリンタ・インターフェイス ●カートリッジコネクタ

### ワイドな機能が大好評のM5に 新機種登場!

M5プロは拡張性が自慢。さまざまな周辺機器をセットしてゲームに、ビジネスにと大活躍。未来を先取りしたコンピュータを君の手に。



**BASIC-G**

¥9,800  
オリジ

ナルアニメ・ゲームを創るためのソフトです。誰もが簡単にコンピュータグラフィックの夢を実現することができます。



**BASIC-F**

¥9,800  
浮動小数

点計算や関数計算などの高度な計算ができます。周辺機器をセットするとビジネスの第一線でも使えるM5です。



**FALC**

¥9,800  
わずか

10個の命令語を覚えるだけ。M5を住所録、家計簿、カロリー計算表など便利なノートとして使いましょう。



**GAME**

ゲームセン

ターそのまの迫力

を部屋で味わってください。

ゲームカートリッジ ¥4,800

ゲームカセットテープ ¥1,800

シミュレーションゲーム ¥5,200

ゲームカートリッジ ¥2,800 シリーズ ¥2,800

m.5 Jr. **SORD COMPUTER SYSTEM M-5**  
 エム・ファイブ <標準小売価格>  
 ¥29,800

ジョイスティック1本付

M5プロと同じソフトが



すべて使えてこの価格。入門用を超えた入門用コンピュータです。

M5プロ専用オプション: サーマルプリンタ(PT-5) フロッピーディスク装置(FD-5) 拡張ボックス(EB-5) 32KB拡張メモリーカートリッジ(EM-5) パラレルI/Oカートリッジ(PI-5) キャリングケース(CA-5) プロ/ジュニア共通オプション: ジョイスティック(JS-5) データレコーダ(DR-5)

お問い合わせは: 東京営業所 ☎03(281)8111代 / 仙台営業所 ☎0222(21)668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 ☎03(237)0321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 ☎03(486)8641代 / ソード札幌 ☎011(736)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。

資料請求券  
M-B  
M5プロ

**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-1ビル ☎03(281)8111(代表)





# テレビでパソコン?

**MSX** パソコン内蔵の高性能 テレビ、誕生!

いま話題のMSXパソコンシリーズ第一弾“MSXテレビ・PAXON”は、テレビとして楽しめるのももちろん、ジョイスティックを接続するだけでゲームが楽しめ、キーボードを接続すれば本格的なパソコンにグレードアップ。テレビがパソコン機能を持ったMSXテレビ。まさに“タッチ・が未来”。

テレビ ⊕ ディスプレイモニター ⊕ MSXパソコンが合体  
だれにも簡単に使えるMSXテレビ



●RGB回路直結でグラフィック表示や小さい文字も鮮明表示 ●パソコンの画面ズレがなく調整不要 ●テレビ ← パソコンの切換えもワンタッチ。アンテナ線の着脱や配線の手間も不要 ●2,000文字表示能力の高精度15形FST採用 ●有線テレビ(ミッドバンド)も受信可能

テレビ PCT-50形  
ジョイスティック PCJ-50形  
キーボード PCK-50形

標準価格 128,000円  
標準価格 3,500円  
標準価格 18,500円

※拡張RAMカートリッジ、近日発売!  
拡張RAMカートリッジを使うと、例えば学習プログラムなど容量の大きな32KB(キロバイト)表示のソフトが利用できます。



**新発売**

**ゼネラル MSX テレビ PAXON**

●お問合せは：株式会社 **ゼネラル** 国内営業事業部開発商品課 〒213川崎市高津区末長1116番地 ☎044(866)1111(大代表)

MSXはマイクロソフト社の商標です。

まず、アメリカでデビュー。  
スターダムにのし上がったんだよ。

鈴木清順

ホームグラウンド、日本でも  
今や、スターの貫禄だネ。

藤田敏八



# スターを使い

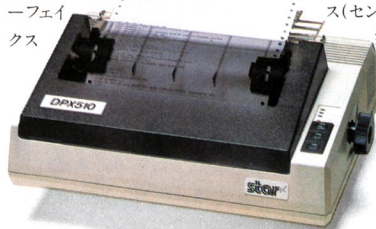
アメリカで圧倒的支持を得ての国内デビュー。  
スター・プリンタは実力と人気で国際スター。

モニター表示だけでは、パソコン機能がパーフェクトに  
発揮できない。たとえば財務管理やデータ管理などビジ  
ネスユースを考えると、どうしてもプリンタが欲しくなる。もちろ  
んゲームプログラム、ワープロにも欠かせない。しかし、どうせ  
組むならすぐれた性能、高いコストパフォーマンスのプリンタ  
を選んでいただきたい。そこでおすすめしたいのが、国際ス  
ター。世界中にその実力を認められたスターのプリンタです。

卓越の機能、卓越のコストパフォーマンス、まさに実力スター。

●120桁/秒、60行/分の高速印字 ●用紙を選ばない可  
変スプロケット&フリクションフィード方式 ●上級機なみの  
マクロインストラクション、ダウンロード文字機能 ●普通文  
字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット ●豊富なグラフィッ  
クモード8×480(標準)、8×960(倍密度)、8×1920ドット  
(4倍密度) ●印字桁数80、96、136桁(拡大文字40、48、  
68桁) ●標準・  
ク ス

パラレルイン  
ターフェイス  
(セントロニ  
クス準拠)



新発売



DPX510J

¥128,000

DPX510の実力に、待望の漢字機能をプラス。  
■テキストモード120CPS、漢字モード約20CPS ■印字構成(漢  
字)16×16ドット ■文字種:96標準ASC II、64カタカナ、64ブロック  
グラフィック等、2965漢字(JIS第一水準)、453ひらがなその他、96ダウ  
ロード文字 ■文字サイズ2.4(高さ)×2.0(幅)ドット、漢字3.1(高さ)×  
3.3(幅)ドット(80桁/行テキストモードの場合) ■印字桁数(漢字)53桁

# DPX510

¥85,000

# パソコン・ラ

実力派だから  
国際スターになれたんや。

大森一樹



こなせ。



新発売

delta-10 ¥145,000

多彩な機能をフル装備、すべてに100%のクオリティ。  
■160CPSの高速印字 ■240CPSの blanksキップ ■8Kバイトのプリントバッファ装備 ■パラレル(セントロニクス準拠) & シリアルインターフェイス(RS-232C)標準 ■プロポーショナル文字が可能(文字の詰打ち) ■文字種: 96標準ASCII文字、96イタリックASCII文字、64カタカナ文字、64ブロックグラフィック等文字、192ダウンロード文字



新発売

radix-10 ¥168,000

プリンタ・グレードの限界をきわめた先進機種。  
■超高速印字、200CPS ■オートペーパーセット機構採用 ■16Kバイトのプリントバッファ装備 ■シリアル、パラレルインターフェイスを標準 ■リバースフィード機構採用 ■普通文字9×9ドット、ブロックグラフィック7×6ドット、NLQ文字18×9ドット ■文字種: 96NLQ(=アレータクオリティ)、192ダウンロードを初め豊富な文字タイプをカバー

# stair

スター精密株式会社

本社/静岡市中吉田194 〒422-91 ☎0542-63-1118(営業直通)  
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウェ/エストビル 〒110 ☎03-833-1101  
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550-..... ☎06-535-1122

ビジネスユースにも応える、136桁仕様の15インチ本格プリンタ。  
DPX515...120CPS、プリントバッファ8Kバイト拡張可能 ¥128,000  
delta-15...160CPS、8Kバイトバッファ標準装備(新発売) ¥178,000  
radix-15...200CPS、16Kバイトバッファ標準装備(新発売) ¥198,000

※資料の請求は住所・氏名・年齢・職業をご明記の上、スター精密株式会社営業部までお申込みください。

## イフを熱くする、プリンタのスター。

資料請求券  
BASICマガジン  
84.5

150枚を越える、ときめきの



### ファンタジック・アドベンチャー

胸躍る数々の冒険、そしてキュートな野菜の主人公が織りなすさすらいのロマン。人気絶頂の竹・中コンビが、壮大なアドベンチャー・ストーリーを自信をもってキミに送る。

### ハラハラドキドキ ストーリー

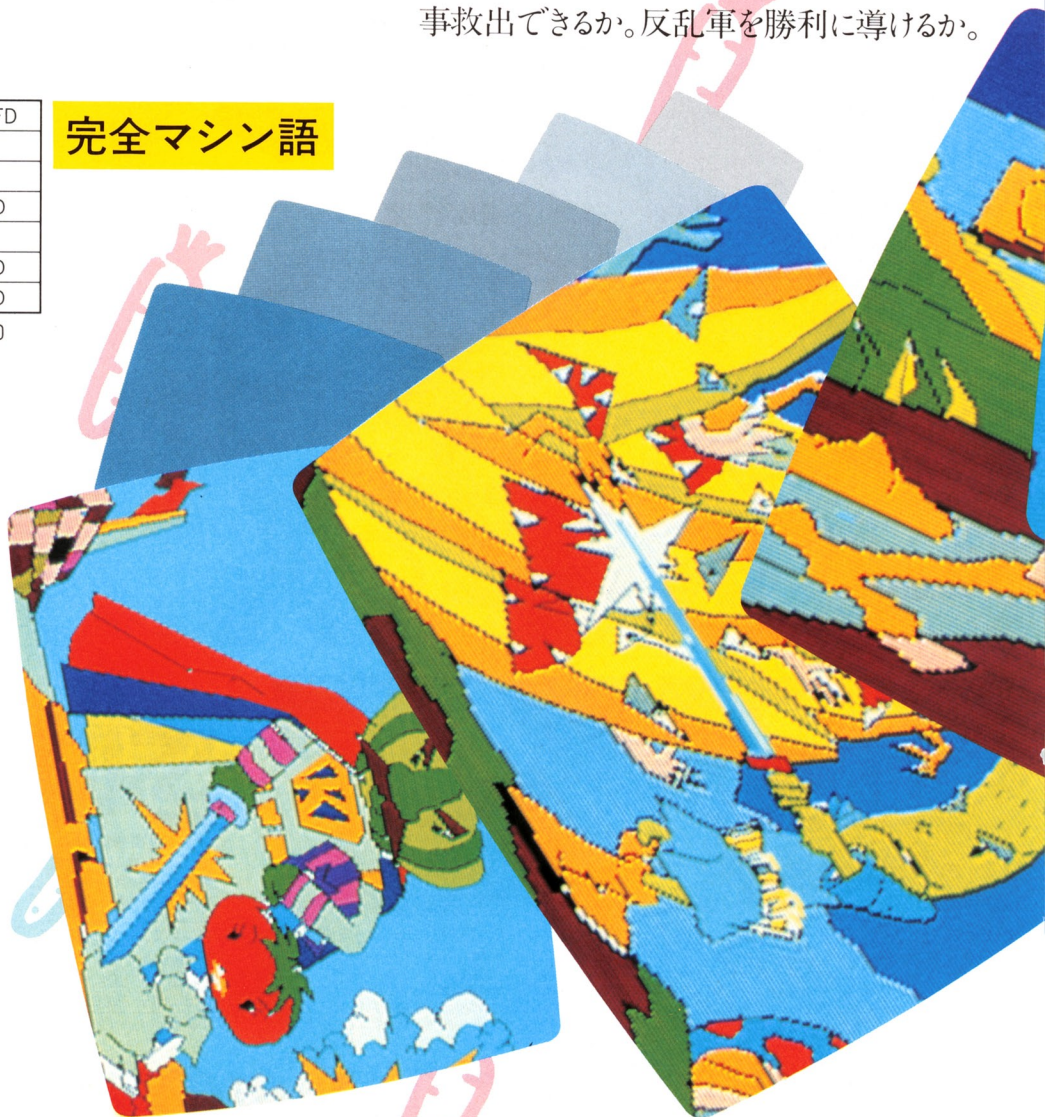
重い年貢をとりたてて国民を苦しめるカボチャ大王。彼に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。さて、絶体絶命のピンチの最中にさっそうと現れたキュウリ戦士は、トマト姫を無事救出できるか。反乱軍を勝利に導けるか。

適応機種

X-1D	3'FD
X-1シリーズ	T
FM-7	T
	5'FD
PC-8801/MKII	T
	5'FD
PC-9801/F	5'FD

T ¥4800 FD ¥6800

完全マシン語



ファンタジック・ピクチャー。

の ト マ ト 姫



ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538  
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031  
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263  
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996  
ハドソン大阪/〒542 大阪府南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945  
ハドソン沖縄/〒901-21 沖縄県浦添市大平8番10号 PHONE:0988-79-3361

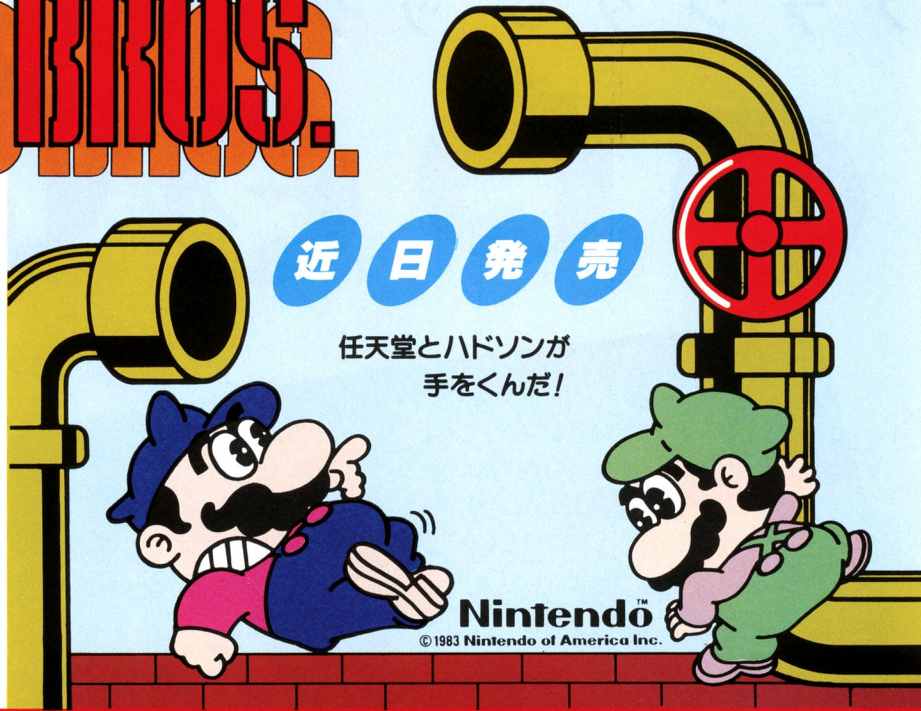


HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

# MARIO BROS.™

## SPECIAL

あのマリオブラザーズが  
ハドソンソフトでハチャメチャ  
面白ソフトになりました。



近日発売

任天堂とハドソンが  
手をくんだ!

Nintendo™  
©1983 Nintendo of America Inc.

適応機種	各¥3,600
X-1	T
FM-7	T
PC-6000/PC-8801シリーズ	T

知ってるよ、親父。内緒で遊んでいる事ぐらい。

近



切り札は、これだ。

コンピュータと、ブラックジャックをお手  
合わせ。明日のデートを、カードで占う。  
『トランプ狂』は、ブリッジ、神経衰弱など  
4種類の遊びができるワクワクソフトだ。

日



部屋が、後樂園のグラウンドに  
なった。

江川と長島が対決!?'野球狂'なら、こんな場面もお手の  
もの。リアルタイムゲームとシュミレーションゲームが一緒  
になった迫熱の野球ゲームだ。

発



コンピュータも、  
花見で一杯。

こいこい、ばっか花、おいちよかぶ。花札  
通はもちろん、初心者もオープンモード  
にすれば、大丈夫。さあ、人間のように  
考えるコンピュータと、勝負! 勝負!

適応機種

X-1D	T ¥4000
X-1シリーズ	
PC-8801/MKII	FD ¥6800
(予) FM-7	



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

本社・ハドソン札幌 / 〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号コナード平岸II201 PHONE: 011-821-1538 営業所・仙台・金沢・東京・大阪・沖縄

# 友よ、このソフトに脱帽だ。



## やり始めたら、止まらない。超高速麻雀「ジャン狂」

まるで実戦さながらの対局感。「ジャン狂」は、人間とほぼ同じ思考プログラムにより、手を作っています。たとえば、清一色や混一色への決断はもちろん、国士無双などの役満もねらってきます。状況を冷静に判断するコンピュータに、あなたは勝つことができるでしょうか。

### 4人マージャン **ジャン狂** 完全マシン語

- Key操作が簡単  
カーソルの移動だけで捨牌処理(5つのKeyでリーチ、ツモ、カン、ポンなど全て可能)
- 現在の持点が表示  
トップを狙うには相手の点数を常に意識して下さい。
- あがり点数の表示  
点数表示が非常に詳しいので役を覚えるのにぴったりです。
- まち牌自動停止機能  
複雑なまち、例えばメンチンで頭を悩ますことなどなくなりました。
- オープンモードも可能  
コンピュータの手作りを見ながら対局、あなたも負け組とはサヨナラです。

#### 適応機種

X1-D	3"FD	¥6,800
X1-C	T	¥4,000
PC-9801/F	5"FD	¥6,800
	8"FD	¥7,800
PC-8801/MKII	5"FD	¥6,800
PC-6000シリーズ	T	¥4,000
	5"FD	¥6,800
FM-7	T	¥4,000
	5"FD	¥6,800

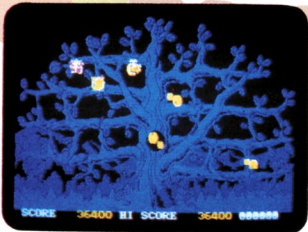
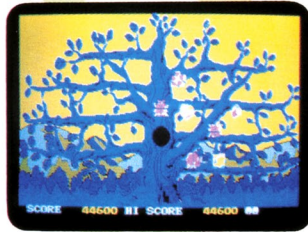
IBM-5550 5"FD ¥9,800 新発売



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**

本社・ハドソン札幌 / 〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号コナード平岸II201 PHONE:011-821-1538 営業所・仙台・金沢・東京・大阪・沖縄

# ゲームのなる木ってほん



## 思考型反射ゲームの最高傑作 **ニュートロン**

- PC-8801、PC-8801mk II ..... ¥4,800
- ディスク版 PC-8801、PC-8801mk II ..... ¥6,800

作者——中村光一

**新発売**  
ファンタジー思考型アクションゲーム  
ここは楽しいニュートン村。村一番の大木には実がいっぱい。しかし、枝からは毛虫 空からはハチなどが次々と邪魔をする。その上、雨が降ったり、くつが木をけつたりでロン君は大忙し。意外な攻撃が待っている。20面のうち、あなたはいくつ見る事ができるでしょうか。ドアを超えた思考型反射ゲームの決定版。



## **新発売** **トワード8**

- シャープX1 X1C X1D ..... ¥3,600

作者——藤原誠司  
SF8方向スクロールゲーム

X1の持つ機能をフルに活用したリアルな効果音とジョイスティックのおもしろさに君はもう夢中、待望の8方向スクロールゲームの決定版。



## 第2回コンテスト最優秀作品 **FAN-FUN** (ファンファン)

- PC-8801、PC-8801mk II、PC-8001 (32K)、PC-8001mk II、..... ¥3,800

作者——宮田康宏  
スーパーマルチ画面反射ゲーム

抜群なアイデアで第2回コンテスト最優秀賞受賞 活ける愉快な顔の風船を扇風機で収納庫に入れよう

## **移植版発売** **ロリータシンドローム**

- PC-8801、PC-8801mk II、FM-7 ..... ¥3,600
- ディスク版 PC-8801、PC-8801mk II ..... ¥5,600

作者——望月かつみ

美少女ファンタジーアドベンチャー

かわいい少女達が「メソムロリータ」で待っている。君の胸はときめきでいっぱい美少女ファンタジーの極めつけゲーム。

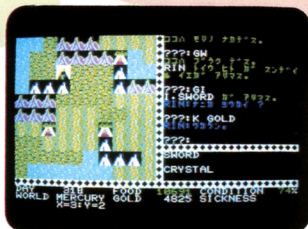


## **移植版発売** **パラレルワールド**

- PC-8801、PC-8801mk II、シャープX1、X1C、X1D ..... ¥3,800

作者——長瀬敏之

本格派ロールプレイングゲーム  
速に登場26の動詞、登場人物100人、怪物10種類、食料20種類、SWORD26、CRYSTAL 26、道跡21、病気100種類を操る本格的ロールプレイングゲーム 7つの平行世界にあるパラダイスを求めさまよい歩く 陶酔できるゲーム



## **移植版発売** **マグネチックフィールド**

- PC-8001mk II、PC-6001、PC-6001mk II、PC-6601 ..... ¥3,400

作者——秋山秀行

ルンルンBGM付リアルタイムゲーム

8画面構成、奇想天外な発想とコミカルなBGMが鮮やかに調和した作品。アイデアが光る軽快なゲーム。

## **チェッカーフラッグ**

サーキットシミュレーションゲーム 作者——青葉政男 ●PC-8801、PC-8801mk II、PC-8001 (32K)、PC-8001mk II ..... ¥3,200

## **ブッシュマン**

スーパー思考型リアルタイムゲーム 作者——土方雅之 ●PC-8001 (32K)、PC-8001mk II、PC-8801、PC-8801mk II ..... ¥3,400

## **トロピカルボーイ**

コミカル思考型リアルタイムゲーム 作者——中沢 毅 ●PC-8801、PC-8801mk II ..... ¥3,600

## **不思議な旅**

SFファンタジーアドベンチャー 作者——杉江 正 ●FM-7、FM-8 ..... ¥3,600

## MZ-700の限界に挑戦した作品 **MAZE LAND** (アラレちゃんのメイズランド)

バラエティリアルタイム3Dゲーム 作者——清水孝司 ●MZ-700 ..... ¥3,400

## **Lovely 飛鳥**

体験型ラブアドベンチャー 作者——小田原浩幸 ●FM-7 ..... ¥3,200

# EN



# とうにあつたんですね。

## パソコンの限界を超越したゲーム **アルフォス**

- PC-8801、PC-8801mkII、パソピア7  
..... ¥4,800
- ディスク版 PC-8801、PC-8801mkII  
..... ¥6,800

作者——森田和郎  
スーパーエキサイティングゲーム

売り上げベストワンを独走中、パソコン界を超越したエキサイティングスクロールゲーム。



## 第1回コンテスト 優秀作品 **ドア・ドア**

- PC-8801、PC-8801mkII、MZ-2000、FM-7  
..... ¥3,800
- ディスク版 PC-8801、PC-8801mkII、  
..... ¥5,800

作者——中村光一  
ファンタジー思考型反射ゲーム

20画面、驚異のロングセラーゲーム。マイコン界のゲームを変えた、計算されつくした画面構成とかわいいチュン君が人気のひみつだ。



## ポートピア連続殺人事件

- PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001mkII、PC-6001、PC-6001mkII、PC-6601、FM-7、FM-8  
..... ¥3,600

作者——堀井雄二  
サスペンスアドベンチャー

フリーライターである作者が新たな分野を作った画期的サスペンスアドベンチャー。君は名刑事になれる。

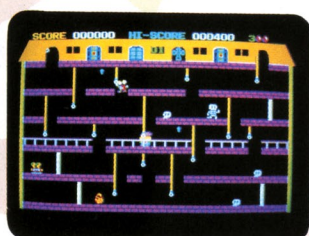


## 第2回コンテスト 優秀作品 **夢夢狂人の宇宙旅行**

- PC-8001mkII ..... ¥3,600

作者——鈴木孝成  
アドベンチャー型リアルタイムゲーム

女王を救う為、あらゆる危機をのりこえて、宇宙を進む8種類のゲームが詰まっている、アドベンチャーアクションゲーム。



## 第2回コンテスト 優秀作品 **ドクロンの館**

- シャープX1/X1C/X1D ..... ¥3,600

作者——後藤貴士  
ファンタジー思考型リアルタイムゲーム

シャープX1の特性を生かしたコミカルなキャラクターとサウンドとゲームアイデアがあなたを夢中にさせる。X1のユーザーは必見。

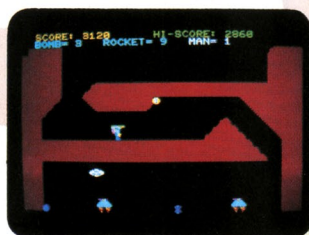


## ライトフリッカー

- PC-8801、PC-8801mkII ..... ¥3,600

作者——岡田良行  
サバイバル思考型反射ゲーム

かわいいフリッカーやネズミやコウモリ、ヘビなどのコミカルな動きとアイデア盛りだくさんのスリルと興奮のリアルタイムゲーム。

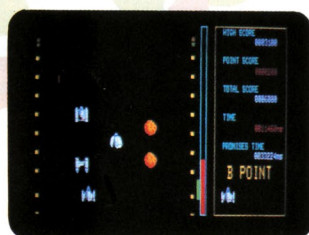


## 限りなき戦い

- シャープX1/X1C/X1D ..... ¥3,600

作者——石川博  
ニューウェーブアクションゲーム

地底深く掘られた暗黒の敵基地。防備は堅固だ。エグゼゼ風ミサイルをさけながら、戦いは限りなく続く。



## コスモクラッシュ

- FM-7 ..... ¥3,200

作者——長谷川和寛  
スペースドックファイトゲーム

FM-7で不可能だと思われたアクションゲームを実現。体当たりしてくる敵をかわし、10面をクリアしよう！

## エニックスフェア'84 懸賞アンケート発表！

- 1等 ハワイ(4泊6日)の旅 ..... 2名  
大阪府・上田英生 東京都・鶴谷信彦
  - 2等 グアム(3泊4日)の旅 ..... 5名  
神奈川県・高橋伸一 東京都・針間 宏 静岡県・富田武夫  
富山県・槻 友晴 山口県・久保 剛
  - 3等 マイコン雑誌一年分 ..... 10名
  - 4等 オリジナルTシャツ ..... 30名
- 3等・4等は商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

- 技術正社員、移植者募集中
- オリジナルゲーム募集中

詳細事項等のお問い合わせは、エニックス開発部までお願い致します。

尚、応募の秘密は厳守致します。  
TEL.03-366-4251 担当者・千田

- パソコンソフトウェア技術コンテスト開催中

詳細事項等のお問い合わせはコンテスト事務局までお願い申し上げます。

TEL.03-371-5581 担当者・飯村

# IX



(販売元) 株式会社 **小西六エニックス**  
☎03(367)1911(代)  
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号

(発行元) 株式会社 **エニックス**  
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号

この物語は、スターアーサーが“レイ  
ソード”を手にするところから始まる。  
スーパーコンピューター“テス”を備  
えたクラブトンIIを操り、“レイソード”  
の秘密を暴くべく宇宙空間へ。宇宙に  
漂う数々のゴーストシップの探検、そし  
て、ジャミル戦闘機とのドグファイト。  
クライマックスは、オリオン座暗黒星雲  
域への突入。点在する生まれたばかり  
の小惑星。そして、小惑星上で遂にス  
ターアーサーは……。

絶賛発売中!

○FM-7(5FD版) ¥6,800

○FM-7(テープ版3本組) ¥4,800

○4月発売予定PC-8801/mkII  
(5FD版) ¥6,800  
(新開発PC-8801用高速中  
間色ペイントルーチン使  
用)

※PC-6001mkIIカセット版、移  
植中にてしばらくお待ち下さい。

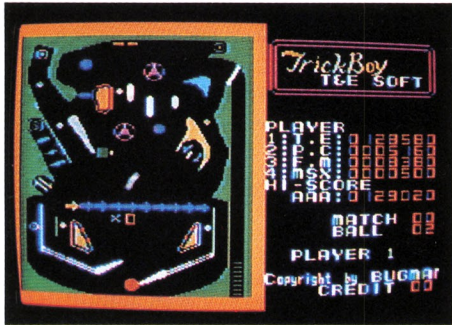
# 新発売!

## II 暗黒星雲

暗黒星雲……それは生命の誕生  
分子雲の集合!

## Trick Boy

トリックボーイ



## 待望のピンボール! MSXでついに登場

- ★パソコンだからできる豊富な仕掛け。
- ★ボールの動きにマッチしたサウンド。
- ★イニシャルを登録して、4人同時にゲームができる。
- ★ゲーム中断機能有り!
- ★ピンボールファンならばご存じ、TILTもあります。
- ★ミステリアスなチャレンジステージ  
PC-6001/mkII (テープ版) 近日発売

テープ版 定価 3,500円

(注:ROMカートリッジ版ありません。)

## MSXシリーズROMカートリッジ

**MSX** バトルシップクラブトンII ¥4,800

宇宙戦闘機クラブトンIIを操って迫りくる敵戦闘機をビーム砲で破壊します。敵戦闘機は5種類あり、150機破壊すると母船が出現します。ただし、敵戦闘機は画面の下へ消えてもビーム弾を撃つてくることもありますので注意  
●ジョイスティック可

**MSX** 3-Dゴルフシミュレーション ¥5,800

T & E SOFTで最も人気のある3DゴルフシミュレーションをMSXの機能を十分に引き出し、新たに制作したものです。新ユーザーの皆様も是非一度お試しください。

**MSX** ピラミッドワープ ¥4,800

敵はコウモリ2匹、サソリ2匹とミイラ男、あなたはアドベンチャーをうまく操作し、ダイヤモンドを探してください。ダイヤモンドを見つけると次の面にワープできます。さあ、16面に構えているのは何か?…… ●ジョイスティック可

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

# T&Eマガジン創刊2号発行!

大好評につき  
倍増28ページ!

●お知らせ……マイクロコンピュータショー'84(5月23日~26日)に出展致しますので、御注目下さい。

★ストーリーは佳境へ、解き明かされるジャミルの正体と、スターアサラーの過去 ★高速3-Dルーチンを駆使したリアルタイムスペースファイトシーン ★伝説の剣(レイソード)の秘密を暴くべく暗黒星雲へ突入 ★本邦初●恐怖の4分割画面●(3-D)リアルタイム戦闘用修業プログラム付:リアルタイムゲームのみ独立して楽しむことも可能です。



# 惑星メフィウス

ラインナップ完成!!

テープ版 (3本入) 定価4,800円	5FD版 定価6,800円
富士通 FM-7	富士通 FM-7
NEC PC-8801/mk II	NEC PC-8801/mk II
NEC PC-6001mk II	
シャープ SHRP X1/C	

PC-6001mk IIでは、キャラクターが音声で答えます。

FM-7 PC-8801/mk II X1/C



PC-6001mk II



★T & Eソフト開発陣が総力をあげて開発の本格スペースアドベンチャー!

★グラフィック画面は、高速中間色ペイントルーチンを含む完全機械語表示

★本邦初の対話モード、カーソルキーによる目的物指定等、画期的手法を駆使

ストーリーは大別して5つに分かれています。入国税関ビル内、惑星メフィウスのスラム街、シティ、砂漠地帯、そして宇宙ピラミッド内。惑星メフィウスの広大な砂漠地帯はなんと484 (22×22) のエリアから成っています。他に類を見ない美しい画面と、サウンド、そして壮大なストーリーをお楽しみください。もちろん本編の主人公、スターアサラーはあなた自身です。

絶賛発売中!!

スーパーグラフィックエディター

●<FM-7/8>テープ版 ¥4,000 5FD版 ¥8,000 ●<X1/C> テープ版 ¥4,000

撃墜王ゼロファイター FM-7/8 ¥4,000

ラブ♥ アドベンチャー プレイボーイ PC-8801/mk II ¥4,000

PC-6001/mk II シリーズ最新ソフト

リアルタイム アドベンチャー ピラミッドII —— ¥4,000

レッドゾーン —— ¥4,000

スターデストロイヤー —— ¥4,000

3Dゴルフシミュレーション

FM-7/8・PC-8801/mk II (5FD版)

超高速化数秒で次のショットが可能!

ゴルフシミュレーションでは、初めて3次元立体図形処理を使用した本格ゴルフシミュレーションです。毎回のショット位置からの立体視野画面を表示し、その中をボールが飛んでゆくため無限に近い視野画面が得られます。また、3次元計算により、実際のゴルフをほぼ完璧にシミュレートします。美しい海岸コース(18ホール)とリアルなサウンドをお楽しみください。説明書、全コースレイアウト付。

PC-9801/E (5FD版) 新発売!!

テープ版 ¥4,000	5FD版 ¥6,800
富士通 FM-7/8	富士通 FM-7/8
NEC PC-8801/mk II	NEC PC-8801/mk II
SHARP X1/C	NEC PC-9801/E
東芝 PASOPIA7	



※通信販売ご希望の方は、現金書留で料金と商品名・機種名を必ず書いて当社宛までお送り下さい。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)

**T&E SOFT**

株式会社 ティー アンド イー ソフト

〒465 名古屋市名東区藤が丘141番地  
藤が丘駅前ビル4F TEL. 052-773-7770

★T&EマガジンNo.2ご希望の方は100円切手2枚(200円分)同封の上 T&Eマガジン請求券をお送り下さい。

★カタログご希望の方は、100円切手同封の上カタログ請求券をお送りください。

カタログ  
請求券  
BA マガ 5

T & E マガジン  
請求券  
BA マガ 5

大好評  
発売中

—コンストラクションゲーム—

# ファイア・ドラゴン

ファイア・ドラゴンは炎のからだを持つ、超生命体。火薬をまいてファイア・ドラゴンを誘導、敵エイリアンを粉砕する。瞬敏な反射神経だけでなく、パズルの思考を必要とする、今までにないリアルタイムゲームです。コミカルなキャラクターと細部まで手を抜いていないゲーム構成は、あなただけを退屈させません。50面もの変化にとんだゲーム画面、更にコンストラクションによる自分だけの面も作成できます。今リアルタイムゲームに新しい世界が拓かれます。

対応機種

PASOPIA7・PC-8801(近日発売)

定価¥4,500(テープ版)

●SMC-777用(ディスク版)も只今開発中!

発売記念  
コンテスト

オリジナル  
画面を募集します!

このソフトの画面に入っている  
コンストラクションソフトを使っている  
迷路や川や橋、そして動物などを  
工夫して作ってください。あなたの作った  
楽しい画面を募集致します。優秀作  
品には記念品をプレゼント致します。(6月  
30日4時)・詳細はマニュアルをご覧ください

記念品プレゼント

1面から50面まで全画面を通して  
クリアすると、あるパスワードがあら  
われます。このパスワードを添  
付の応募券と一緒に送ってくだ  
さい。記念品を差し上げます。

驚異の50画面!  
君はクリアできるか?

# これは、たんなる リアルタイムゲームではない

あのアドベンチャーゲーム「THE FAR WAY」  
にテープ版新登場!  
(好評発売中)



ジグソーパズルや迷路より面白い、  
本格的アドベンチャーゲーム  
「THE FAR WAY」  
遙かなる帰路  
●PC-8801 ●PC-8001  
●PC-8001mkII (N-BASIC)  
定価¥4,500 (テープ版)  
DISK版(定価¥5,800)発売中

宇宙船にエイリアン侵入、この非常事  
態をあなたはどう脱出するか。  
「ALIEN EQUATIONS」  
—宇宙船ガルムーン号の危機—  
これは一つの太陽系から別の太陽系へ荷物を運ぶ  
小型宇宙船の中、突然ユニットルームに異常ア  
リの報告。あなたは宇宙船の船長として、この危機を乗り切  
って無事地球へどけりか。  
●PC-8801  
●MZ-80B ●MZ-2200 ●MZ-2200mkII  
定価¥3,800 (テープ版)



楽しいおしゃべりカードゲーム

トランプゲーム「3人7並べ」  
パソコン側2人、そしてあなたの3人で  
本物同様に遊べます。

カードコレクション「PAIR CARD」  
これはトランプゲームの神経衰弱で  
す。プレイヤー側は2人まで遊べます。

●PC-6001mkII ●PC-6601  
定価¥3,000 (テープ版)

オールマシン語処理で超高速!スピード  
とスリルのハイテックゲーム。

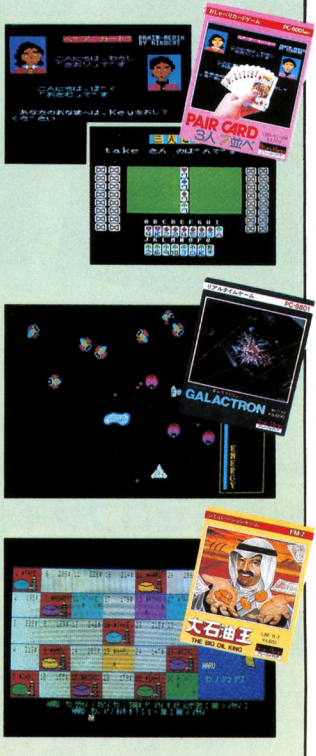
「GALACTRON」  
—ギャラクトロン—  
敵艦隊を撃破し君は地球を救える  
か。スピードを3段階に変えられます。

●PASOPIA7 ●PC-8801  
定価¥3,600 (テープ版)

大人も子供も巻き込むおもしろさ  
「大石油王」

50万を元手に強ければ500万の大石油王!  
成功するか、破産するか、いろいろな駆け引きのテクニ  
クを必要とする頭脳派シミュレーションゲームです。

●PC-8801 ●FM-7  
●PASOPIA7 ●AV  
定価¥4,600 (テープ版)



BrainMedia  
ブレイブメディア

発売元  
ラオックス株式会社  
コンピュータ推進事業部  
〒160 新宿区新宿3-15-16 ☎03-354-8571  
★ブレイブメディアでは、ソフトウェアのうまれた  
傑作を世に出すお手伝いを致します。お問い  
合せは上記コンピュータ推進事業部へ。

全国どこへでも無料  
で郵送いたします。  
●ご希望の方は、左記ラオックス・コンピュータ推進事業  
部へ、現金書留にてお申し込みください。

マイコンの全てを結  
集して、豊富な品揃  
えと特別価格で、只  
今好評開催中!!

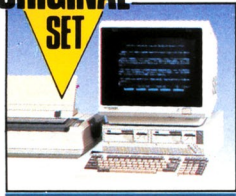
# MI-COM EXCITING SALE

お求めは、月々わずかなお支払い  
の長期クレジットをご利用下さい

80万円以上のマイコン製品お求めの場合、36-48回  
の長期で、手数料も割安なマイコンクレジットをご利用  
下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄  
の長期クレジットがご利用頂けます) 各社クレジットカ  
ードも取扱っておりますので詳しくは係員にお尋ね下さい。

LaOX ORIGINAL SET

## 人気機種に周辺機器を組み合わせたお買得セット



**PC-8801mkIIセット**

- 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30  
フロッピー2台内蔵) ¥275,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551) ¥65,800
- 136桁プリンター(NEC/PC-PR201) ¥118,000
- ¥298,000

合計価格 ~~¥691,000~~

ボーナス併用4回払いの一例  
●頭金 ¥70,000 ●第1回目支払額 ¥11,140  
●2回目以降分割払金 ¥8,400 × 47回  
●ボーナス時支払額 ¥50,000 × 7回  
★お支払総額 ¥825,940 月々¥8,400



**PC-660Iセット**

- 本体(NEC/PC-660I) ¥143,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-60M43) ¥65,800
- プリンター(NEC/PC-PR401) ¥39,800
- ディスプレイ台(LMS-8000) ¥8,000

合計価格 ~~¥256,000~~

20回払いの一例  
●頭金 ¥25,000  
●第1回目支払額 ¥13,640  
●2回目以降分割払金 ¥12,200 × 19回  
★お支払総額 ¥270,440 月々¥12,200



**Sharp CZ-801Cセット**

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

合計価格 ~~¥227,000~~

20回払いの一例  
●頭金 ¥19,000  
●第1回目支払額 ¥10,860  
●2回目以降分割払金 ¥9,800 × 19回  
★お支払総額 ¥216,060 月々¥9,800

## アクセサリ類も豊富に揃えて特別価格

**▲フロッピーディスク**  
(当社指定メーカー)

- 5インチ両面倍速、10枚入り
- ★標準価格 ¥17,000
- 特別価格 **¥8,800**

**▲ディスプレイフィルター**

- 14インチ用(¥6,500の品) 特別価格 **¥5,800**
- 12インチ用(¥6,000の品) 特別価格 **¥5,400**

**▲プリンター用紙**

- 10×11インチ 1000枚入り
- 現金特価 **¥1,880**
- 標準価格 ¥2,800

**▲ハムレックスパソコンデスク(TX-301)**

- SIZE/幅600×奥行700×高さ660
- ※ホームユーズからオフィスとどんな場所でもフィットします。
- 標準価格 ¥28,000

## MSX FM-X 誰でも気軽に楽しめる MSXパソコン勢揃い!

**富士通 FM-X**

- ゲームに、家事に、学習に、家中で楽しめるソフトがいっぱい ●16色カラーグラフィック表示 ●8オクターブ・3重和音のサウンド機能。
- ★標準価格 ¥49,800
- 現金特価 **¥44,800**

**HB-55 (ソニー/HB-55)**

- ★標準価格 ¥54,800
- 現金特価 **¥52,800**
- 住所録、スケジュール、メモができるHIT BITノット機能付 ●16色カラーグラフィックでカラフルに表示 ●家庭用テレビとつながりて気軽に楽しめます。

**PASOPOLA (京芝/HX-10D)**

- ★標準価格 ¥65,800
- 現金特価 **¥62,800**
- カートリッジポンで簡単操作 ●RAM64KB塗装 ●16色の美しいカラー画面 ●8オクターブ、3重和音 ●2本のジョイスティック端子がついています。

**WAVY10 (サンヨー/MCL-10)**

- ★標準価格 ¥74,800
- 現金特価 **¥69,800**
- 付属のライトペンソフトを使えば、テレビ画面に直接線や文字が描けます ●RAM32KB ●8オクターブ、3重和音十特殊効果音 ●色彩豊かなカラー16色表示。

## ソフトも周辺機器も店内大量展示!

ゲームから学習・MSXそしてビジネスにいたるまで、今話題のソフトウェアがズラリ勢揃い。さーて欲しくなったら、ラオックスのソフトコーナーへ直行/あれこれ探すのもまた、楽しみの一つです。またパソコンのグレードアップに欠かせない、フロッピー、プリンターなど周辺機器も各社勢揃い。目的に合わせてお選び頂けます。



●お求めは、お近くのラオックスマイコン取扱店へ。

**新宿店** 新宿駅東口 菊田通り 03-350-1241

**秋葉原 本店** 03-253-7111

**ラオックスコンピュータメディア** 03-253-1341

●SC-配送センター ●SS-サービスポイント

●5000円以上お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します★本店、新宿店、コンピュータメディアにおいてはお地方発送承ります(送料実費) ●首都圏に網羅したサービススポットでアフターサービスも万全です。

**Laomic LAMIC** 入会しませんか!

LAMICとはLaox Micom Clubの略称です。3000円以上のマイコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

会員特典

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

**LaOX**

# 春の入学・就職お祝いセール

3月20日～4月30日 実施中!



全国どこでも安心して  
お求めいただけます。

**電話一本で即納品**  
ハガキ一枚

●YDK オリジナルマイコンラボ (33,600円の品) サービス

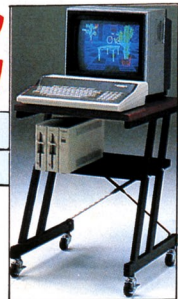
YDKスーパープライス **¥150,000**

クレジット例 1 頭金0円初回7,800円 3,300円×59回 2万5千5百60円  
2 頭金0円初回5,100円 3,800円×23回 2万2千400円

大好評にお応えて  
またまたチャンス!

パソコンデスク  
プレゼント  
実施中!!

★MSXパソコンを除きます。



好評発売中

パーソナル日本語  
ワードプロセッサ

**Canon キヤノワード**

さらに使いやすく、小さくなったワープロ登場!

思想も機能も、カタチも新しい。原案から作成印刷までを1台でこなすパーソナルワープロ!

標準価格 **¥298,000**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回7,985円3,800円×59回 2万5千5百60円  
2 頭金0円初回7,051円5,300円×35回 2万5千5百60円

**コース 1** NEC PC-600ImkII

本体¥84,800

話せる。漢字の。カラフル。ハビコンPC-600Iが、大変身/シルバーマタリックアイボリーホワイトの2色。

●本体 ●カラーモニタ ●データレコーダ

YDKスーパープライス **¥150,000**

クレジット例 1 頭金0円初回7,800円 3,300円×59回 2万5千5百60円  
2 頭金0円初回5,100円 3,800円×23回 2万2千400円

**コース 2** NEC PC-660I

新発売

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

●本体 ●12 カラーディスプレイ ●ディスプレイ置台 ●データレコーダ

合計標準価格 **¥228,100**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回5,755円 4,600円×59回  
2 頭金0円初回4,184円 3,800円×47回 2万1千700円

SHARP 書院 WD-500

新発売!

パーソナルワープロもいこまで高機能。計32×32ドットプリンターで官製ハガキへの直接印字も可能。

標準価格 **¥330,000**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回7,725円 4,500円×59回 2万5千5百60円

全館FRESHUP全商品スーパープライスで大事仕中!!

**コース 3** NEC PC-800ImkII

本体¥123,000

名機PC-800Iを磨きあげて画期的大改良!

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

YDKスーパープライス **¥197,000**

クレジット例 1 頭金0円初回6,350円 4,400円×59回 2万6千300円  
2 頭金0円初回4,860円 3,900円×47回 2万2千800円

**コース 4** SHARP RYONTELE

驚異のグラフィックスで新次元に突入

本体+14カラーディスプレイ ¥219,600

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

●本体 ●14 カラーディスプレイ ●ゲームソフト3本サービス

YDKスーパープライス **¥197,000**

クレジット例 1 頭金0円初回6,350円 4,400円×59回 2万6千300円  
2 頭金0円初回6,370円 3,200円×35回 2万2千600円

パナソニック CF-2000

●本体 ●RF コンバータ

合計標準価格 **¥61,800**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回3,916円 3,400円×17回 60,000円

日立 H1

●MB-H1

本体標準価格 **¥62,800**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回4,916円 3,400円×17回 60,000円

**NEC PC-880ImkII**

PC-880Iの後継機としてさらに高いコストパフォーマンスでコンパクトに登場! 5' FDD、漢字ROM内蔵。

●本体 PC-880Imk II モデル30 (5' FDD×2) ●14' カラーモニタ

合計標準価格 **¥393,000**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回11,395円 7,900円×59回  
2 頭金0円初回6,095円 4,600円×59回 2万2千100円

**NEC PC-980Iシリーズ**

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

●本体 PC-9801F2 ●14' 高解像度カラーモニタ ●漢字プリンタ

合計標準価格 **¥769,000**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回9,235円 8,900円×59回 4万7千100円  
2 頭金0円初回11,188円 10,100円×47回 5万7千800円

**NEC PC-100シリーズ**

マウスの標準実装で操作が簡単。5インチFDD。すぐに役立つビジネスソフト実装!

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

合計標準価格 **¥756,000**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回11,140円 8,600円×59回 4万7千100円  
2 頭金0円初回15,284円 12,800円×35回 6万6千600円

パナソニック PX-10D

●アンテナ切換器

合計標準価格 **¥67,300**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回3,700円 3,700円×17回 60,000円

Canon V-10

本体標準価格 **¥54,800**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回3,723円 3,000円×17回 50,000円

富士通 FM-7

本体標準価格 **¥49,800**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回3,300円 3,300円×14回 45,000円

**SONY HITBIT**

**SMC-777**

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

●本体 ●13' トリニオンカラーディスプレイ ●ケーブル

合計標準価格 **¥244,600**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回5,700円4,800円×59回  
2 頭金0円初回5,940円3,800円×35回 2万2千600円

**MSX HB-55**

本体標準価格 **¥54,800**

YDKスーパープライス

クレジット例 1 頭金0円初回3,723円 3,000円×17回 50,000円

**富士通 FM-7**

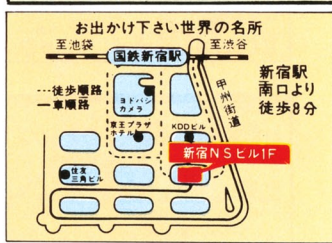
本体126,000円  
先進技術が夢中にさせるヒット作。

●本体 ●RGBVISION II ●データレコーダ ●ケーブル

合計標準価格 **¥220,400**

YDKスーパープライス **¥192,900**

クレジット例 1 頭金0円初回6,715円 4,300円×59回 2万5千5百60円  
2 頭金0円初回7,112円 3,400円×47回 2万1千700円



全国無料配送! フルサポートのYDKなら後々安心です。

お申し込み方法 官製ハガキに右の項目をご記入の上、ご郵送下さい。

便利なクレジットをご利用下さい。

クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを!

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

通信販売申し込み希望

①商品名(メーカー、型番、色)  
②合計標準価格 \*  
③お支払い方法 (クレジット/現金)  
④クレジットの時...  
月払い及び  
ボーナス払いご希望額  
⑤お名前  
⑥〒2住所 ⑦電話番号  
⑧ご職業 ⑨年齢  
⑩他、ご意見、ご希望、ご提案

切手 160

YDKシステムセンター

東京都新宿区新宿NSビル1F

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

お問い合わせ・お申し込みは

NECマイコンショップ

YDKシステムセンター

MB5系まで

通販受付専用番号

**03-342-2466**

〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階  
TEL 03-342-2441代



# SPACE CRUISER



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



# ソフトなのに



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

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

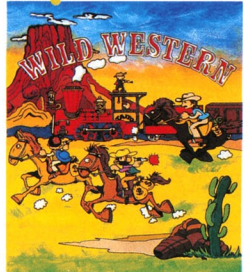
# 歯が

AD2100年。地球の平和を脅やす侵略者に敢然と立ち向かい、敵惑星を壊滅させるまでを描く大宇宙クルージングゲーム。最初に敵UFO連隊、続いて流星の雨あられが押し寄せるアステロイドゾーンに遭遇。待望の宇宙ステーションにドッキングすれば、バルサー砲が搭載され武装強化。いよいよエイリアン群、敵惑星に挑みます。敵クレーター基地のハッチから発射されるミサイルをかいく(り)基地を撃破し、破壊用ブースターで敵惑星を爆破してください。

# 立たない。

堂々完成!

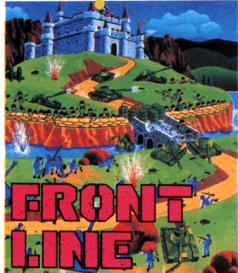
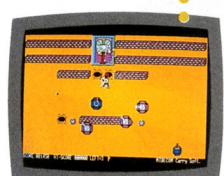
PC-9801シリーズ用新発売  
5FD版は2D、2DD共用タイプです。



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



次々に襲ってくる列車強盗を倒す、痛快、迫力満点の西部劇。馬上のシエリフは拳銃一丁で徹底抗戦、列車を目的地まで守りぬきます。画面の途中では馬が放り上げたコインを打ちぬくとボーナス得点が2倍にUP。



★フロントライン  
¥4,500(カセット版)  
¥7,500(5FD版)  
●PC-9801シリーズ ●PC-8801  
●MZ-2200/-2000 ●X1シリーズ  
●FM-7

自兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と打ち勝ち前線を突破して、敵陣地占領でPART I。ついでPART II、IIIと進攻します。

ニテコムソフト第1弾、好評発売中。

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



## 株式会社ニテコ

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

資料請求券 SOFT  
B M

文句なく、アップル・ゲーム・ソフトだね。

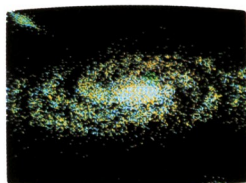
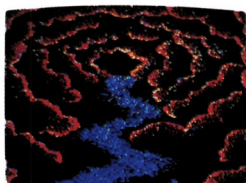
# ATOMS

## 興奮度×痛快度×奇抜度。全米のベストヒット

### 全米のコンピュータマニアを熱狂させたポップグラフィック。

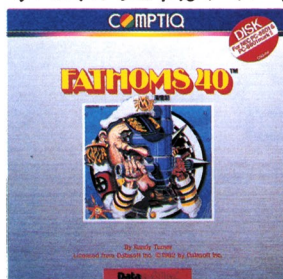


(エイ・イー)  
●PC8801&PC8801mk II用  
4月28日発売  
●FM7 & FM8用  
5月20日発売  
5インチ  
¥6,800 DISK版



地球を救う目的で開発された、高放射能汚染除去ロボットA.E.にコンピュータミスが発生。なんと地球が攻撃目標になってしまった。総指揮権はキミの手にある。たごちに地球を救え!!

**(深度40) ●シミュレーション・ゲームの本格派**  
求む、約1名。ドイツ海軍Uボート艦長!!



第2次大戦が終幕をつけるころ、ドイツ軍は北大西洋上に高性能潜水艦を配置した。キミは、対潜爆雷をさけながらフランス・ブレストへ帰港できるか。歴史はいまゲームになった。

PC8801 & PC8801mk II用: 4月28日発売 ●定価6,000円  
5インチDISK版

**(バグ・アタック) ●痛快アクション・ゲーム**  
砂漠の死闘!!これは現実の話かな。



ムカデ、大型害バエ、放射能汚染のアリが異状発生した。迎え撃つのはわずか3匹のカブト虫。田園を守れ! 家庭を守れ! 奇妙な興奮にのせられて時間の経過を忘れてしまうゲームだ。

PC8801 & PC8801mk II用: 4月28日発売 ●定価6,800円  
FM7 & FM8用: 5月20日発売 5インチDISK版





か PC-8801 NEC 富士通 FM-7 版で続々発売!!  
PC-8801mkII FM-8

'84全米人気ゲームNO.1に輝く。興奮度XYZ。

COMPTIQ

**DISK**  
For NEC PC-8801 & PC-8801mk II  
CMP-05

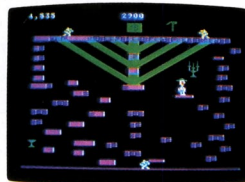
**MINER 2049er™**  
マイナー2049

By Bill Hogue  
Licensed by Compu-Vid International ©1982 BIG FIVE SOFTWARE

**BIG FIVE**  
SOFTWARE

ELECTRONIC  
GAME  
OF THE YEAR

(マイナー2049)  
●PC8801&PC8801mkII用  
4月28日発売  
●FM7&FM8用  
5月20日発売  
¥6,800 <sup>5インチ</sup>DISK版



あらゆる危険に立ち向うマウンテン・ポリスのボブ。ウランウム廃鉱にもぐり込んだ悪漢ユコン・ヨハンを追跡。行く手に待ち受ける難関を突破する、そのジャンルを超えた魅力に'84エレクトロニックゲーム・オブ・ザ・イヤーが与えられた名作。

(アステック) ●リアルタイムアドベンチャー・ゲームの決定版  
黄金の秘宝のことを考えたら、眠れないな。

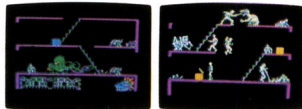
COMPTIQ

**AZTEC**

DISK  
5インチ

By Erik Stegmann  
Licensed by Compu-Vid International ©1983 DATAWEST

DATAWEST



まだ、アンデスの山中にはインカの秘宝があるのかもしれない。ゲームは、高価だが早く持帰らないと価値感のなくなる秘宝と、それをガードしている怪物と…。闘いはそれからだ。

PC8801 & PC8801mkII用: 8月発売予定 ●定価6,800円  
FM7 & FM8用: 8月発売予定 5インチDISK版

●お買い求めは、全国のマイコンショップで!

**COMPTIQ**

販売 株式会社小西六エニックス

制作 株式会社 **ソフト**

〒102 東京都千代田区隼町13-19 清水ビル4F 電話=(03)234-8041

# テクノポリスソフト

TECHNOPOLIS SOFT



**キャラクター部門優秀作**  
**▲「ナウシカ危機一髪」**  
 カセット  
 PC-6001mkII, 6601

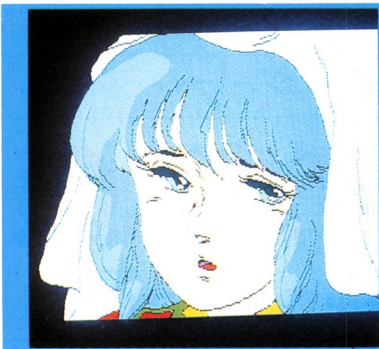
ガンシップに乗り風の谷から腐海へ……ナウシカとなった君の戦いはここから始まる。トルメキアの戦車隊、コルベットなどからの激しい攻撃を交しながら、画面の中を自由自在に飛び回り、また反撃し、敵を全滅させるのだ。PC-6001mkIIユーザー必見のアーケード・ゲームだ。

テクノポリス大賞  
**▲「風の谷のナウシカ」**  
 ●ディスク PC-8801、mkII  
 風の谷から腐海へ、ナウシカの戦いはつづく。君はナウシカになって風の谷や腐海をアドベンチャーするのだ。今までのトロロくさいグラフィックアドベンチャーと別れ、この、絵が動くニュータイプアドベンチャーにチャレンジしなさい。君は時代遅れになるソノ。



アドベンチャー部門優秀作  
**▲「ななごSOS」**  
 ●ディスク  
 PC-8801, mkII

ときめきの終焉届ふらハチャマチャベンチャー。巨大化したしまった猫さんを救うためのななごは戦う。動物園から始まる奇妙な物語とカレイな画面に、君は魅了される。超豪華な方式を採用したので、入力の手やすさはビカー。このかわゆる度もビカー!  
 ©著者ひでお・国際映画社

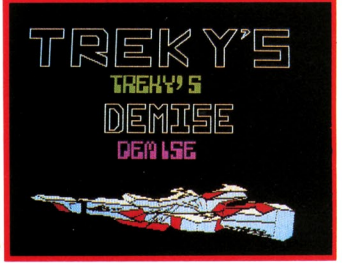


優秀作  
**▲「MISS MACROSS」**  
 ●カセット  
 FM17, PC-8801, MKII

MISS MACROSS、リン・ミンメイのCGを使う15パズル、ミンメイのフキナシールが全部7枚入っていて、リンメイのミニゲームが全部7枚入ったシューティングゲーム。第17話フラグスタムの種みたしにコケるをまっ。

おもしろ、ムーニークと光る  
**興奮度 200%!**  
**アニメ・漫画**  
**キラキラと光る**  
**アニメ・漫画**  
**キラキラ**

シミュレーション部門優秀作  
**▼「TREK Y'S DEMISE」**  
 ●カセット「トレックファンの遺産」



SFシミュレーションの金字塔、STAR TREKマニアの超大作SFシミュレーション、PC-8801のメモリ限界にチャレンジしたスペース・ウォーゲームだ。君は大型要塞艦トレッキーの艦長になり、大敵クレイモン軍を全滅させるのだ。健闘を祈る!

第1回発売  
**カセット版** 定価3,200円  
**ディスク版** 定価6,800円  
 製作 = 徳間書店(テクノポリス) ☎03(233)3921  
 発売 = 徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161  
 全国有名パソコンショップ、全国有名書店にて発売しています

# ボクらのパソコン

# Personal Computer SEGA SC-3000シリーズ



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

ホビータからビジネスまで、応用範囲のひろいパソコン。BASIC (別売) は、最大ROM、RAM32KB。グラフィック、自作ゲーム、アニメーションと多彩なプログラミングが可能。その他、学習、ミュージック、ゲームとソフト (別売) もバラエティいっぱい。

## 周辺機器の充実で楽しさレベルアップ!

- **カセットデータレコーダ** ¥9,800
  - SC-3000シリーズ専用開発された軽量、コンパクト設計のデータレコーダです。
  - レベル調整の必要がなく、確実なセーブ、ロードを行なえます。
  - セーブ、ロード時には信号が鳴りますのでデータの入力が確認できます。
  - データ入力が終わると自動停止します。プログラムの頭出しは、カウンタの番号でできます。
- **カラープロッタプリンタ** ¥39,800
  - SC-3000シリーズ専用の水性ボールペンタイプの4色カラープロッタプリンタです。
  - 印字速度は、平均12文字1秒(最少文字の時)、1行の印字文字数は最大38文字です。
  - モードは2種類です。
    1. テキストモード。入力した文字をそのまま印字します。
    2. グラフィックモード。グラフや図形描画をプログラムすることによって自由自在にプリントできます。
  - ペンアップ、カラー指定、スケール指定など13種類のグラフィックコマンドが用意されていますので、コマンド実行によって機能設定ができます。

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

BASIC レベルII (ROM32KB) .....	¥ 5,000
BASIC レベルIII A (ROM32KB, RAM16KB) ...	¥12,000
BASIC レベルIII B (ROM32KB, RAM32KB) ...	¥15,000
ミュージック (作曲・自動演奏)	¥12,000

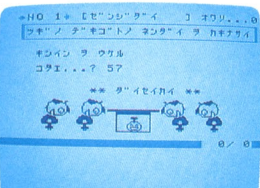
中学必修英単語	¥3,800
中学必修英作文	¥3,800
中学必修英文法	¥3,800
楽しい算数	¥3,800
化学	¥3,800
日本史年表	¥3,800
その他多数	

### 学習カートリッジ

ゲーム感覚で楽しく学べる学習カートリッジ。科目も、英語、算数、日本史、化学など種類豊富!

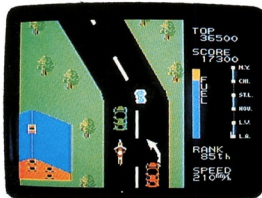


#### ● 英文法 (中学一年生用)



#### ● 日本史年表

### ジッピーレース



ライダーアクション。レースは、ロスからニューヨーク。ガスケツ前に各ポイントを走破せよ!

### チャンピオン ベースボール



バントも盗塁もできる本格的な野球ゲーム。ホームランにも挑戦しよう。

### チャンピオン ゴルフ



本格9ホール。池あり、バンカーありの難コース。クラブ選択自由。自在に各ポイントプレーヤー誕生?

### モナコ GP



突進する妨害車、幅寄せする暴走車、突如走り抜ける救急車をジャンプでかわせ!

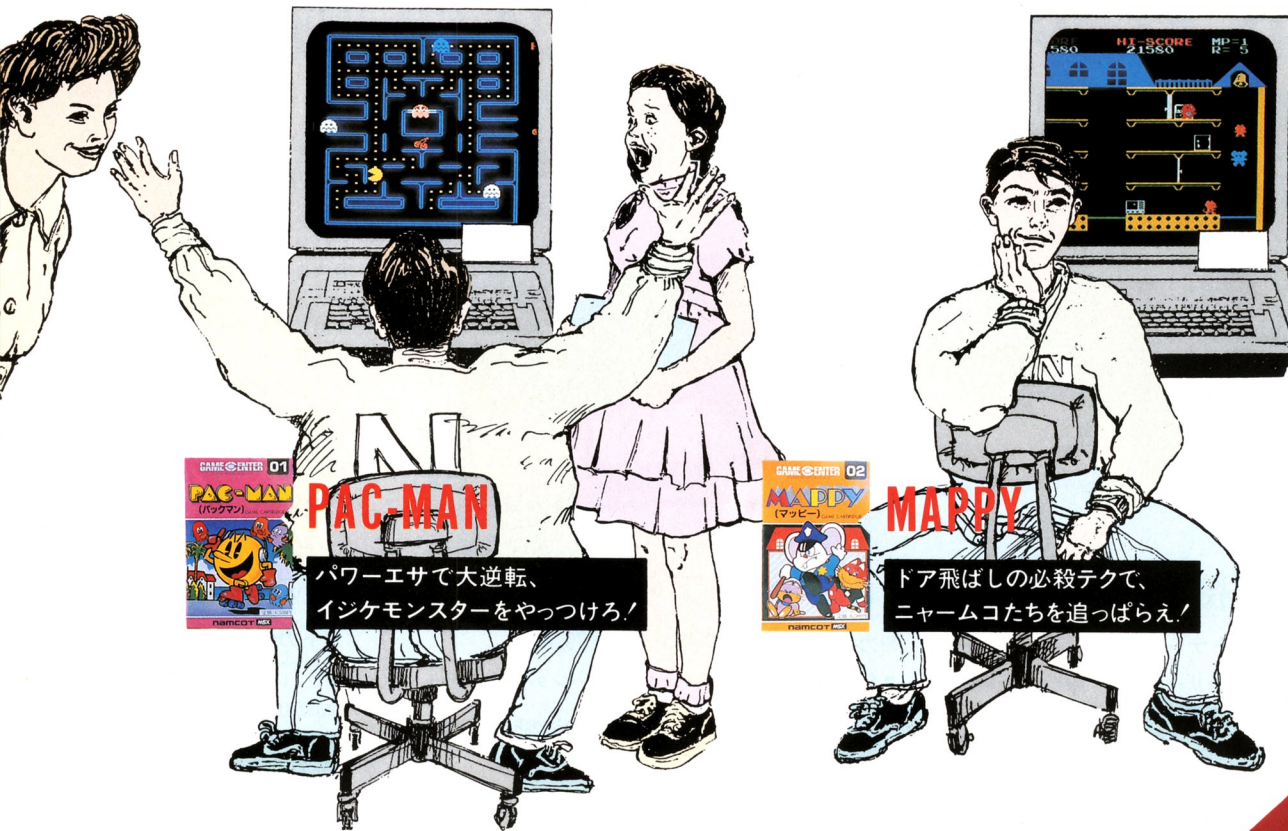
※セガのゲームカートリッジはSC-3000シリーズ、SG-1000、ツクダ オセロマルチビジョンに使用できます。又、ツクダのゲームカートリッジはSC-3000シリーズ、SG-1000にも使用できます。

### ● ゲームセンターの人気ゲーム

ジッピーレース	¥4,300
©アイレム	
チャンピオン ゴルフ	¥4,300
©ロジテック	
エクセリオン	¥4,300
©ジャレコ	
ボーダーライン	¥3,800
チャンピオンベースボール	¥4,300
麻雀	¥4,300
芹沢八段の詰将棋	¥4,300
スタージャッカー	¥4,300
ポップ フレーマー	¥4,300
©ジャレコ	
モナコ GP	¥4,300
シンドバッドミステリー	¥4,300
セガ ギャラガ	¥4,300
©株式会社ナムコ	
チャンピオンテニス	¥3,800
セガ フリッパー	¥3,800
パッカー	¥3,800

この他毎月たくさん追加発売

- ジョイスティック ¥2,000
- 新発売
- ジョイスティック ¥3,000



# PAC-MAN

パワーエサで大逆転、  
インケモンスターをやっつけろ！



# MAPPY

ドア飛ばしの必殺テクで、  
ニヤームコたちを追っばらえ！



# WARP & WARP

2つの戦場をワープで移動！  
2倍楽しめるコミカルゲーム。

僕たちの

自遊空間。

namcot

ナムコット



**GALAXIAN**

エイリアンの大編隊を、  
ギャラクシッパで追撃だ!



**KING & BALLOON**

思わず熱中、大ピンチ!  
ひょうきん王様がさらわれた!



**RALLY-X**

レーダーたよりに突っ走れ!  
手に汗にぎるカー・チェイス。

**GAME CENTER**  
ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

■MSX対応のROMカートリッジ。定価=各4500円。

■製造元/株ナムコ ■発売元/電波新聞社

●お買い求めは、全国有カパソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。

お申し込みは今すぐお電話で03-251-9911へ

連休前のお買得

# ツクモ ゴールデン

頭金ゼロ、毎月のお支払いゼロ  
お支払いはボーナス2回払い  
ツクモウルトラ クレジット

### ツクモ特注 ビジネスソフト部門 ついに開設!!

ビジネス用オーダーメイドに進出  
会員制による低価格大系を実現!!

- 今、貴方のほしいビジネスソフトはありますか?
- そのソフトは貴方のビジネスにあっていますか?
- 今、持っている貴方のビジネスソフトは100%活用していますか?

自分でソフトを作っているあなたは思う通りに作れますか、プログラムなど大変手間がかかるものです。  
ツクモはあなたに変わって思う通りのビジネスソフトをお作り致します。

各社・各店 一般の方、是非九十九に御相談下さい。  
詳しくは ☎ 251-9966

### ツクモ(イベント) スケジュール

- 4/21~30  
トレードセンター  
商品先渡しセール  
(ニューセンター店)
- 5/13  
ニューセンター店にて、中古  
フェア実施
- 5/5~6  
じゃんけんセール(7号店)  
じゃんけん勝ったらソフト2割引!
- 5/15  
7号店2周年記念企画  
1万円以上、3万円以上、10万円以上お買い上げ  
の方にお楽しみプレゼントなど用意してあります!

ジョイスティックの元祖 大好評!!

ツクモがとうとう  
やっつけました。

## JOY-X

特価 ¥2,800  
送料 ¥700



●対応機種: PC-6001 mKII・MSX-X-1

### ツクモ全店目玉商品勢揃い (店頭販売のみ取扱)

- RX-78(¥59,800)+ソフト1本(¥3,800)+専用ジョイスティック(バーレン付2本組 ¥6,800)=定価 ¥70,400 → 特価 ¥59,800
- MZ-711+テレコ(¥12,800)+ソフト10本 → 特価 ¥69,800 台数限定
- MZ-731+ソフト10本 → 特価 ¥96,800 台数限定
- FP1100(定価 ¥128,000) → 現金特価 ¥49,800 新品棚ズレ 台数限定
- MZ1T01(データレコーダ 定価 ¥12,800)  
→ 現金特価 ¥5,900 新品棚ズレ 台数限定
- C-14VC1(2000文字パソコンTV、ビデオ 定価 ¥93,000)  
→ 現金特価 ¥64,800 新品棚ズレ 台数限定
- C14-N26PV(2000文字パソコンTV、ビデオ 定価 ¥89,800)  
→ 現金特価 ¥64,800 新品棚ズレ 台数限定
- アタリ2800(定価 ¥15,000) → 現金特価 ¥9,800 新品棚ズレ 台数限定

### ウィークデー特価品コーナー

店頭販売のみ取扱(通信販売はご容赦下さい)

大好評

富士通 FM-7	〈例〉
(NEC PC-8001MKII 東芝 パンピア7 三菱 マルチ8 日立 レベルIIIマークV)	●FM-7……………本体…………… ¥126,000 ●カラーモニタ…………… ¥69,800 ●接続ケーブル…………… ¥1,800 ●データレコーダ…………… ¥12,800 ●ソフト……………ツクモ特選ソフト2本…… ¥6,000
↑上記いずれでも 特価組み合わせ!!	(月・火・水のみ) 合計定価 ¥216,400 ウィークデー店頭お持ち帰り特価 ¥149,000

### お買得商品

- FM-7+2000文字ファイブピッチ家庭用テレビ付RGBモニター+データレコーダ+ツクモオリジナルソフト1本(スーパー四人麻雀)=合計定価 ¥237,300 → 特価 ¥168,800

### ツクモが選ぶMSX組み合わせ

三菱 MSXセミオートグラフ  
詳しくはお問い合わせ下さい。



●ぶた丸ペン  
定価 ¥4,800

#### 三菱 ML-8000組み合わせ

本体標準価格 ¥59,800

- 10キーボックス(16進キー)接続可能
- 拡張ボックスを利用すれば増設RAMボード、漢字ROM、FDDなど接続可能。

Aセット ML-8000+ソフト2本+JOY-X  
=合計定価 ¥72,200 → 特価 ¥59,800



●システム標準価格 ¥219,600

#### ビクター HC-6組み合わせ

本体標準価格 ¥64,800

Aセット HC-6(本体)+ソフト2本+JOY-X  
=現金特価 ¥64,800

スーパーインボーズアダプターをポンと取付けるだけで、コンピュータで描いた絵や文字をテレビ画面に合成できます。しかも、アナログRGB対応だから色が鮮やか16色のカラーグラフィックを駆使して、テレビでは決して見られない画面が創れます。

●オプション  
●システム標準価格…………… ¥219,600  
●AVパーソナルコンピュータ(HC-6)…………… ¥64,800  
●スーパーインボーズアダプター(HC-A602S)…………… ¥20,000  
●システムカラーテレビ(AV-MT15)…………… ¥115,000  
●データレコーダ(HC-R105)…………… ¥19,800  
\*スーパーインボーズを楽しむには、別売のRGBケーブル(HC-C601R) ¥6,000または、コンポジットケーブル(HC-C612C) ¥4,000が必要です。

## だからツクモで買う…ツクモウルトラシステム

<b>大特価クレジット</b> 魅力の価格がクレジットで	<b>頭金ナシ</b> 月々¥3,000クレジット	<b>低金利クレジット</b> 便利なクレジット60回までOK!	<b>全商品保証付</b> 製品はすべてメーカー保証付
<b>日曜配達も可能</b> (札幌店 除く) より楽しく日曜日	<b>支払いは約2ヶ月後</b> スキップクレジットで	<b>高額下取制度</b> ツクモ全店高額下取り買取りOK!	<b>電話クレジット</b> お申し込みは電話一本でOK

★今、お申し込みになればお支払いはあなたのご希望に (但し6ヶ月以内)

★ツクモらくらくクレジットお問い合わせは ☎ 251-9911 まで

# 特別セール 4/10~5/17

## シャープパソコンテレビ X1

### 組み合わせシリーズ

#### X1c

- プロフェッショナルタイプ  
CZ-802C 標準価格 ¥198,000  
(ハズナルコンピュータキーボード)
- 14型カラーディスプレイテレビ  
CZ-802D 標準価格 ¥128,000  
(マックピッチ0.4%)



#### 目玉商品

CZ-801C 本体 ¥119,800  
C14VCI 14"ハズナルTVディスプレイ2000文字 ¥93,000  
ツクモオリジナルソフトテープ版3本 ¥9,800  
JOY-X ジョイスティック ¥2,800  
=合計定価 ¥225,400 ⇒ **特価 ¥155,800**

#### 目玉商品

CZ-801C 本体 ¥119,800  
CZ-140DS 14"カラーディスプレイテレビ ¥99,800  
ツクモオリジナルソフトテープ版3本 ¥9,800  
JOY-X ジョイスティック ¥2,800  
=合計定価 ¥222,200 ⇒ **特価 ¥167,800**

#### ●モニターとの組み合わせセット(A)

CZ-801C 本体 ¥119,800  
CZ-801D 14"カラーディスプレイテレビ ¥128,000  
ツクモオリジナルソフトテープ版3本 ¥9,800  
JOY-X ジョイスティック ¥2,800  
=合計定価 ¥232,200 ⇒ **さらに安く!!** ¥4,800

#### ●モニターとの組み合わせセット(B)

CZ-802C 本体 ¥198,000  
CZ-802D 14"カラーディスプレイテレビ ¥128,000  
JOY-X ジョイスティック ¥2,800  
DISKレーゲームソフト1枚 ¥4,800  
=合計定価 ¥333,600 ⇒ **さらに安く!!**

#### X1b

- アクティブタイプ  
CZ-801C 標準価格 ¥119,800
- 14型カラーディスプレイテレビ  
CZ-801D 標準価格 ¥99,800  
(シャットマックピッチ0.45%)

## ツクモトレード中古フェア 5/13

マイコンを売りたい、買いたい人の橋渡し

受付 **トレードセンター**

☎03-251-9977

受付 **ニューセンター店**

☎03-253-0986~7

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

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

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

**取引方法** 確認されたお客様カードが着次第、郵送致します。その時に商標スタッフで動作状態等査定し、再度郵送して希望価格を設定致します。(この場合、販売価格の変更も有りますのでご了承下さい。) お預かりした商品は店頭又は電話にて購入希望者を受け付け致します。希望受買順にお電話で商品内容を出されるだけ詳しく説明致します。

●トレード成立後代金は……  
委託者の条件で手数料(含む振り込み手数料)を差し引いた金額をすみやかに振り込み致します。

### 特価品一覽表

ニューセンター店 店頭だけの販売です。

MZ-2000	..... ¥74,800
PC-8001MKII	..... ¥64,800
PC-8801	..... ¥64,800
FM-8	..... ¥64,800
<small>(本体・非準ROM付)</small>	
PC-8001	..... ¥29,800
FM-8	..... ¥49,800
PC-6001+PC-6006	..... ¥39,800
PC-6001+PC-6006	..... ¥36,800
MZ-731	..... ¥44,800
MZ-721	..... ¥34,800
FP-1100+FP-1036RF	..... ¥24,800
PC-8001	..... ¥29,800
MB2707+MB2708	..... ¥79,800
FM-7	..... ¥69,800
<small>(準準ROM付)</small>	
MB2706	..... ¥54,800
<small>(本体・準準ROM付)</small>	
アップルII ジュラス	..... ¥138,000
DISKII	..... ¥69,800
アップルII ジュラス	..... ¥228,000
NH-14DS	..... 新品 ¥41,800
NH-12DS	..... 新品 ¥54,800
TH14N25G	..... 新品 ¥45,000
TH14N25G	..... 新品 ¥36,000
KD-2800 PC	..... 中古 ¥69,800
FMデータレコーダー	..... 中古 ¥6,800
PCデータレコーダー	..... 中古 ¥6,800

上記は概算の一冊です。この他に他機種も販売しています。

#### 査定基準

- ① メーカー及び機種名
- ② S/No. セットバージョン
- ③ 使用年月
- ④ 動作状態(完動か整備が必要か)
- ⑤ 4.ミニマルケース等付属品の有無
- ⑥ オリジナルダンボール及びパッケージの有無

## 即決 ツクモ全国クレジットOK!!

- 現金特別価格でツクモクレジットが利用できます
- 現金に金利がかかります
- 60回払いまで出来ます。但し、1回の支払い額は3,000円以上
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります
- 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です

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

## 通信販売の受付は 03(251)9911

ご注文の際は、ご注文の品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以内は銀行振込みも取り扱っております。お問い合わせ下さい。

富士銀行 神田支店  
普通口座 No.894047

●ご注文の商品中、未着の品物がございます時は、通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取り扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

## SMC-777組み合わせ

本体標準価格 ¥148,000

**Aセット** 本体+ディスプレイKX-13CD1 (¥89,800)+ウルトラ四人麻雀(Disk版 ¥5,800)+実戦囲碁(Disk版 ¥5,800)+ケーブル =合計定価 ¥256,200  
⇒ **特価発売中**



## PC-8801mkII

### 組み合わせ

model-10(漢字ROM付)..... ¥168,000  
model-20(17インチモデル 漢字ROM付)..... ¥225,000  
model-30(27インチモデル 漢字ROM付)..... ¥275,000

●モニターとの組み合わせセット①  
PC-8801MK II M-30 本体 ¥275,000  
NH-14D 14"2000文字カラーCRT ¥69,800  
カラーCRTケーブル ¥1,500  
好きなツクモオリジナルソフト2本  
⇒ **特価 ¥298,000**

●モニターとの組み合わせセット②  
PC-8801MK II M-30 本体 ¥275,000  
C14VC-1 (¥93,000、又はC14N26PV ¥89,800)  
好きなツクモオリジナルソフト2本  
⇒ **特価 ¥308,000**

●モニターとの組み合わせセット③  
PC-8801MK II M-30 本体 ¥275,000  
CMT-14L ¥118,000  
CRTケーブル ¥1,500  
好きなツクモオリジナルソフト2本  
⇒ **特価 ¥328,000**

●モニターとの組み合わせセット④  
PC-8801MK II M-30 本体 ¥275,000  
FTC1455H 14"高解像 ¥138,800  
好きなツクモオリジナルソフト2本  
⇒ **特価 ¥346,000**

●モニターとの組み合わせセット⑤  
PC-8801MK II M-30 本体 ¥275,000  
12K314C ¥128,000  
好きなツクモオリジナルソフト2本  
⇒ **特価 ¥338,000**

Model-10、20に変更の方は各店、又は通販部にお問い合わせ下さい。

### お好きなツクモオリジナルソフトをお選び下さい。



ゲームメーカー ¥9,800  
ウルトラ四人麻雀 ¥5,800

ゲームソフトの製作を手がけている方々の為に、お勧めのタイトルです。ゲームメーカー 標準価格 ¥9,800  
C-DOS n88用 ¥9,800

## PC-6601組み合わせ

**Aセット** PC-6601+PCKD201 (¥59,800)+JOY-X (¥2,800)=合計定価 ¥205,600  
⇒ **特価 ¥175,100**



## FM-7 組み合わせ

●本体との組み合わせセット①  
FM-7 本体 ¥126,000  
TVアダプター ¥12,600  
データレコーダー ¥12,800  
オリジナルソフト5本 ¥15,000  
=合計定価 ¥166,400 ⇒ **特価 ¥125,800**

●モニターとの組み合わせセット2  
FM-7 本体 ¥126,000  
TX-12T1 12"1000文字カラーCRT ¥69,800  
ケーブル ¥1,500  
データレコーダー ¥12,800  
オリジナルソフト5本 ¥15,000  
=合計定価 ¥225,100 ⇒ **特価 ¥148,800**

●モニターとの組み合わせセット③  
FM-7 本体 ¥126,000  
NH14DD 14"2000文字カラーCRT ¥69,800  
ケーブル ¥1,500  
データレコーダー ¥12,800  
オリジナルソフト5本 ¥15,000  
=合計定価 ¥225,100 ⇒ **特価 ¥167,800**

●モニターとの組み合わせセット④  
FM-7 本体 ¥126,000  
MB27303 12"2000文字カラーCRT ¥99,800  
データレコーダー ¥12,800  
オリジナルソフト5本 ¥15,000  
=合計定価 ¥253,600 ⇒ **特価 ¥175,000**

●モニターとの組み合わせセット5  
FM-7 本体 ¥126,000  
C14VCI 2000文字ファインピッチRGB付TVモニター ¥93,000  
ケーブル ¥1,500  
データレコーダー ¥12,800  
オリジナルソフト5本 ¥15,000  
=合計定価 ¥248,300 ⇒ **特価 ¥179,000**

### 各定価 ¥2,500 をプレゼント!

- FM-7お買い上げの方.....  
RAM/DISKプログラム(裏RAMをディスクとして使うソフト)
- FM-7プリンタお買い上げの方.....  
プリンタソフトウェアプログラム(裏RAMをプリンタソフトウェアとして使うソフト)
- FM用ディスク又はFM-11お買い上げの方.....  
インターリーフフォーマットコンバータ(ディスクのアクセスが2-3倍速くともフォーマットプログラム)

●通信販売は〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機株式会社 MB5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)0 9 7 7
名古屋店 3F	〒460 名古屋市中区大須3-30-86	☎052(263)1 6 8 1
5号店	〒101 東京都千代田区外神田3-11-14	☎03(251)0531-2
7号店	〒101 東京都千代田区外神田1-9-9	☎03(253)4 1 9 9
札幌店	〒060 札幌市中央区南二条西3-15-11 コスモビルB1F	☎011(241)2 2 9 9
ビデオセンター店	〒060 札幌市中央区南二条西4-2-11 乙井ビルB1F	☎011(241)3 9 9 9

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

★セールの場合は梱包送料 ¥2,000 を加算して下さい。

通信販売の受付は札幌店(東北・北海道地区)、名古屋店(九州・近畿・中国地区)でも受承っております。

# LET'S PLAY NAMCO GAME

電波新聞社がナムコ社と共同でパソコンのハードの限界に挑戦して作りあげた自信作です。ゲーム・タイトルは、6種類。対応機種も、MSX用(ナムコ製品)を含めて、グリーンと増えました。手持のパソコンに合わせてお求めください。

## パックマン

PC-6001mkII/6601  
定価3,000円

## ギャラクシアン

MZ-700 (1200/K/C(48K))  
PCG共用 定価3,000円

X1  
定価3,500円

PC-6001(32K)/mkII/6601  
定価3,500円

MSX  
定価4,500円

新作! PC-8001mkII  
定価3,500円

FM-7  
定価3,500円

新作! PC-8801  
定価3,500円



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

© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED





全国有カシオップで

# 予約受付開始!

5月25日発売!

## X1用XEVIOS

たいへんお待たせいたしました。X1月ゼビウスの発売は、5月25日となりました。

なお、メディアはテープ/もちろん16面フルカバーです。さらに、専門メーカーのホリ電機特別設計(2トリガ)のジョイスティックも同時開発され、発売にそなえております。

ソフト+ジョイスティックは予価5900円、ソフト単体では4300円が予定されています。「ここまできたのだから、もう一ガバリして下さい」(ナムコ遠藤氏)の一言で、電波新聞社の開発室スタッフは最後の追込をかけています。ぜったいに良いものをお届けします。今しばらくお待ちください。



新作!

PCG共用定価3,000円  
MZ-700 (1200 (48K))

ナムコ製品 MSX  
定価4,500円

### マッピー

X1  
定価3,500円

PC-6001mkII/6601  
定価3,000円

### ディグダグ

MZ-700 (1200 (48K))  
定価3,000円

PC-8001mkII  
定価3,500円

X1  
定価3,500円

ナムコ製品 MSX  
定価4,500円

PC-8801  
定価3,500円

PC-8001 (32K) / mkII  
PC-8801 (N) 定価3,000円

新作!

PC-8801  
定価3,500円

機種名	F7	MZ700	MZ700G	MZ700ON	MZ700V	MZ700K	MZ700K	MZ700K	PC6001(K)	PC6001(K)	PC6001	PC6001	PC8001	PC8001	PC8001	PC8001	X1	X1C	X1D
ソフト名																			
ディグダグ(1)																			
ギャラクシアン																			
マッピー																			
ゼビウス																			
タイニーゼビウス																			
パックマン																			

○は発売中です。  
△は近日発売が予定されています。  
\*(1)NECのパソコン用ディグダグにはPC-8801専用とN-BASICモードの2種類があります。\*(2)メディアはすべてテープです。

通常払込料金  
加入者負担

# 払込通知票

通常払込料金  
加入者負担

# 払込票

## 電波新聞社出版物一覧

59.3.1現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	ドラゴニスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究・ビジネス グラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (1)	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (2)	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (3)	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (4)	1,400円	〒300円	マイコンO A入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	デジタル技術入門基本18章	1,500円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	O A 導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンO A用語辞典	2,300円	〒250円
M Z - 80 活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
P C - 6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ - 2000 活用研究	1,300円	〒300円	BASIC MAGIC	980円	〒250円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	O A 導入 80 のポイント	1,200円	〒250円

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

東京本社	03-445-6111	関東支局	0273-25-3206	神戸支局	078-391-5885
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	0542-54-6405	広島支局	082-228-5581
西宮本社	092-431-7411	新潟支局	0252-45-2526	鹿児島支局	0878-61-3111
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266	下関支局	0832-67-7478
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661	熊本支局	096-380-7500
仙台支局	0222-27-7211	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

口座番号	東京 5	51961	金額	
加入者名	株式会社 電波新聞社		料金額	
住所	(郵便番号)		備考	
氏名	読者整理番号		受付局日附印	

口座番号	東京 5	51961	金額	
加入者名	株式会社 電波新聞社		料金額	
住所	(郵便番号)		備考	
氏名	読者整理番号		受付局日附印	

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

記載事項を訂正した場合は、その箇所を訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

各欄の※印欄は払込入において記載してください。

◆ 定期購読・直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は、ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。

スピーディーで確実、そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また ご希望の雑誌・書籍が、ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

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

■ 年間購読の特典

- ①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
- ②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
- ③電気店は13冊分の購読できます。
- ④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆ 増大な振替口座を利用してご送金下さい ◆

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

- ①購読申込書に必要な事項を記入ください。なお1年間、或は2年間購読かをはっきりご記入ください。
- ②払込通知票、払込票に送金合計金額と住所、氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお、必ずフリガナをご記入下さい。
- ③弊社への御意見・御希望がございましたら、通信欄へご記入下さい。
- ④すべて記入が終了しましたら、案内文のみ切り離して郵便局窓口へ金額を添えて提出してください。

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

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る一定価 600円千100円

ラジオの製作

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌

電気店

定価1,200円  
千105円

音と映像のクリエイティブマガジン

AudioVideo

定価 600円 千90円

マイクロコンピュータがわかる雑誌

マイコン

定価 530円  
千135円

わかる！動かせる！プログラムが解かる雑誌

マイコン BASIC Magazine

定価 300円  
千80円

ビジネスマンのための情報誌

OAパソコン

定価 530円  
千80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル

季刊 OA情報

定価1,800円  
千350円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

購読申込書

昭和 年 月 日

定期購読誌名	購読期間	送金額(送料当社負担)
	年より 年間	円
郵便希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額(送料別)
		円
		円
フリガナ	産業分類	所属又は職種
送付先住所		
フリガナ	電 話	年 令 性別
送付先氏名	郵	才 男・女
通信欄		

この欄は加入者あての通信にお使いください。

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

郵便はがき

141-□□

(受取人)

東京都品川区

東五反田1-11-15

電波新聞社出版部

月刊マイコンBASICマガジン  
編集部行

25キャンペーン応募用

40  
円  
切  
手  
を  
お  
貼  
り  
な  
さ  
い

都・道  
府・県

住  
所  
(  
ふ  
りが  
な  
)

TEL - -

氏  
名  
(  
ふ  
りが  
な  
)

・性別 男・女  
・年齢

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

1週間に何時間マイコンを操作しますか? ( 時間 分)

本誌を 毎月・ときどき・初めて買う

●ペーマガをどのように活用されていますか?

- 1.ゲームを楽しむ 2.プログラミングの勉強
- 3.アイデアを得る 4.SUPER SOFT MAGAZINEが見たい

★プログラム投稿応募カード★

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

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

マイコンBASICマガジン応募カード

25キャンペーン  
読者が選ぶ「ザ・ベストプログラマー」のご案内

マイコンBASICマガジンは、1982年6月創刊の7月号以来順調な歩みを続け、本年7月号で3周年目を迎えます。この号は通巻25号目となりますが、この「25」と「発行部数25万部達成」を目標に、「25キャンペーン」を実施することになりました。この企画の一つである「ザ・ベストプログラマー」は、読者の皆さんにマイコンBASICマガジンのベストプログラムを選んでいただくというものです。

対象は84年5月号から8月号までに掲載されるプログラムで、毎月のベストプログラムを皆さんの投票により選出します。選ばれたプログラムは9月号で最終選考を行ない、マイコンBASIC

マガジンの「THE BEST PROGRAMMER」を決めます。

注1) 毎月の愛読者カードが応募用紙になっています。各プログラムには、エントリコードがつけられていますので、よいと思うプログラムのコードに○をつけて編集部に送ってください。○は1機種につき一つだけつけてください。

注2) エントリコードは、型番を省略したものが使われています。ウラ側の表を参考にしてください。

応募していただいたかたには、毎月抽選で編集部よりプレゼントを送らせていただきます。

月刊マイコン BASICマガジン⑤ 愛読者カード

- 記事欄 OFコーナー BLACK BOX 質問・感想


●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体 \_\_\_\_\_ ディスプレイ \_\_\_\_\_ その他 \_\_\_\_\_

●今後のグレードアップ計画は……  
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体 \_\_\_\_\_ ディスプレイ \_\_\_\_\_ その他 \_\_\_\_\_



よいと思うプログラムを各機種1本ずつ選んで、  
番号に○をつけてください。

BJ①	BJ②	BL①	BL②	FM①	FM②	RX①	RX②	J1①	J1②
J2①	J2②	MS①	MS②	M5①	M5②	MK①	MK②	MK③	MB①
MB②	MB③	M2①	M2②	M5①	M5②	PA①	PA②	P6①	P6②
P6Ⅱ①	P6Ⅱ②	P8①	P8②	P8Ⅱ①	P8Ⅱ②	P88①	P88②	SC①	SC②
SM①	SM②	X1①	X1②	HC①	HC②	PB①	PB②		

連絡事項

キリトリ線

25キャンペーン「ザ・ベストプログラマー」エントリー機種紹介

[MK]	MZ-K/1200/700	シャープ	[M5]	M5	ロード・タカラ
[MB]	MZ-80B/2000	シャープ			
[M22]	MZ-2200	シャープ			
[M55]	MZ-5500	シャープ			
[PA]	PASOPIA(T)/5/7	東芝			
[P6]	P C-6001	NEC			
[P6Ⅱ]	P C-6001mkⅡ/6601	NEC			
[P8]	P C-8001	NEC			
[P8Ⅱ]	P C-8001mkⅡ	NEC			
[P88]	P C-8801/mkⅡ	NEC			
[SC]	S C-3000	セガ・エンタープライゼス			
[SM]	S M C-70/777	SONY			
[X1]	X1/C/D	シャープ			
[HC]	H C-20	エプソン			
[PB]	P B-100	カンシオ			
[BJ]	ベックマスターJr./LH2	日立			
[BL]	ベックマスターLⅢ/MK5	日立			
[FM]	FM7/8	富士通			
[RX]	RX-78	バンダイ			
[J1]	JR-100	松下			
[J2]	JR-200	松下			
[MS]	MSX：H1/FM-X/CF-2000/PASOPIA IQ/HB-55/PAXON/YIS-503	日立・富士通・松下・東芝・SONY・ ゼネラル・ヤマハ			

キリトリ線

# マイコンBASICマガジン

## 5月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その②

「Dr. Dのマシン語寺子屋II」.....27

25キャンペーン企画：全国ショップガイド.....35

BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION.....32

### 特選パソコン・ソフト

APPLE II	THE NUTON	落ちてくるリンゴをキャッチ!	相田 泰志	52
BM Jr./L II2	3D-BASE CRASH	敵基地を目前にして苦戦!	轟中 寿生	54
BML III / MK 5	HONEY FLYER	花園を飛び回るチョウを捕まえる	一夜	57
コモドール64	KIRAI ZONE	宇宙の機雷ゾーンに迷い込む	下 和彦	59
FM-7.8	こうのとりのおとしもの	こうのとりのタマゴをキャッチする	桑原 浩生	62
FP-1000/1100	気分だけORGUSS	相剋界とはなんだ? その秘密をさぐれ!	黒沢 隆	64
RX-78	スターラッツ	ネズミヤクモが...もうた〜いへん!	森辺 訓章	66
JR-100	TELE TELE	アイデア作品! カタツムリが電話をかける	太郎 次郎	69
JR-200	WORM & GIRL	危ない! 彼女にせまるウォームをやっつけろ!	高原 保法	71
MSX	METEORITE WARS	いん石が地球を襲ってくる?!	桜沢 誠	73
M-5	パズル・ゲーム	さて、あなたは今回で完成?	きむらく〜ん	75
MAX MACHINE	SCRAMBLE DELAY	画面がとてもキレイ!	木村 浩二	77
MULTI 8	宝だからタカラ	宝をさがしてエッチラホイ! 宝の山にあこがれて	田島 典幸	79
MZ-80K/1200/700	MULTI1	ムルチ君はビルの屋上から下に降りようと	塩見 伸二	81
MZ-80B/2000/2200	忍者	ムムッ、あれは甲賀の忍びの者。シューツ!	神田久仁彦	84
MZ-2200	CAT HELP	あらいぐま君がネコを助けます	桐田 賢一	86
MZ-5500	WALL GAME	敵はあなたの動きを感知している	田島 暁雄	88
PASOPIA(T) 5	爆弾工場	ロボットを操作して、忘れ物をとり除きます	幸信	91
PASOPIA(T) 7	NINJA	忍者と宇宙人の戦い。旗をとられたら終了です	長谷川 淳	93
PC-6001/mk II 6601	フォッサマグナ	スゴイ! タイトルを見てビックリ!	高見 清	95
PC-6001/mk II 6601	誘導ミサイル・ゲーム	誘導ミサイルで敵機を爆破!	中西 盛磨	96
PC-8001/mk II	ケーブル・マン	エイリアンがケーブルを	浪花 狂二	97
PC-8001/mk II	シャクトリ・シャクトリ	シャクトリ虫にそっくり!	浪花 KEI	99
PC-8801/mk II	新・日本プロレス	やったネ! MZ版新登場!!	ウイナルド平松	101
PC-9801/E/F	鳥	鳥をおっことしちゃダメ!	小畑 健一	104
びゅう太	ホコホコ	お花を摘みにいくのはよかったが	海藤 忠	105
SC-3000	ドット	音楽もグッド! ネズミ君頑張ってー!!	沙 弥佳	108
SMC-777	なわとびゲーム	1回、2回ありゃりゃりゃりゃ!	EFS板垣	111
VIC-1001	善ちゃんが行く	善ちゃん頑張って	今古賀 勉	112
X1	PANPAN 2	ポンポン! あれっ!!	大井 隆史	115
ZX-81	PIDER	移植版。敵につかまらないように配線しよう!	悪魔くん	116
HC-20	BATTLE FIELD	荒野にさまよう2人のロボット	広瀬 智財	118
PC-1245	LOAD WALKER	ハッキリ言ってGOOD! です	諸星 旦	120
PC-1500	MINE ESCAPE	ヒューッ! この動きはなんなんだ??	澤川 正之	123
PC-2001	射的	つついお祭り気分になっちゃって	水谷 嘉宏	124
	ひとり歩けゲーム	トットトーありっ?	平森 昭久	126
	PAGE 1	おなじみのトランプゲーム	塩見 隆一	127
	REBOUND	意外にむずかしい!!	仲儀 達也	129
	LABELER	ミスったら何かが起こる	佐藤 文樹	130
	PICPOK	スクランボでタコ君を	小川真太郎	132
	CUPID	メルヘンっぽいゲームだよん	t a d	134
	森のダイヤ	ワイ! 宝だ宝だ	安嶋 猛	136
	DUST WORLD	必殺8方向スクロール!!	井野口幸男	137
	ヤルキーの冒険	ヤルキー君は宝をさがしに。敵に追われます	YAKKUN	139
	ポリス・ゲーム	ポリスとは警官のこと。絵がキレイだ!	実方 譲	141
	フライト・シミュレータ	ジョーだけじゃオモシロいね!	井芹 聡	143
	恋人を守れ	強盗につかまった恋人を助け出します	山野辺 勝	144
	RETURN OF THE JAWS	ジョーズの海へダイビング	池田 文男	146
	GIRL O TASUKEDASE	人質の彼女を救出せよ!	金山 幸二	148
	黒き海原	荒海へ乗り出した船。あっ、穴があいてる!!	小椋 一徳	151
	クラッシュ&キャリー	あっちでドテッ! こっちでドテッ!	VALTAN中川	154
	ながぐつをはいたネコ GAME	お嬢様を救うネコの物語	理大X1ユーザーズクラブ	156
	ランダム・アタック	敵をやっつけろ! とにかくやっつけろ!	大野 嗣伸	159
	LASER DEFENDER II	地球防衛軍に新兵器登場!	STUDIOBUG	160
	BASIC ROBOT WAR	シミュレーション・ゲーム	ワイズマン	161
	いってくれ!	いってきませー! いってらっしゃーい!!	よろずやよつや	162
	XEMIOUS	セビウスに似てけど、やっぱり違いますね	CG.BGM	163
	SINK ENEMY	敵基地上空にたどりついたあなたは	山口 和典	164
	SUPPER	コックさんが料理に忙しく動き回ります	K. H	165
	ペンギン	ペンギン村のペンギンさん! 今日とはどちらへ?	椎名 稔	166
	Bible ♡ Vable	ビブルバブルってなんだ??	鎌高ハンガマン	167
	樹海	カギをひろって迷路をぬけ出す!	大根 隆	168
	AIRPLANE ATTACK	ブルブル〜ン! 飛べオンボロ機	斉藤 組	169
	NARIO BROTHERS	ナリオは1人でもブラザーズ?	マ ロ ン	170

©マイコンBASICマガジン5月号

電波新聞社 1984Printed in Japan/編集発行人:平山秀雄

第3巻 第5号

昭和59年4月25日印刷

昭和59年5月1日発行

特別定価 350円

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

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

〈本誌掲載の記事、プログラムの無断使用を禁止します〉

新連載

# Dr.Dのマシン語寺子屋 PART II

## Dr.Dとその子分

### 横スクロールにトライしてみよう……の巻

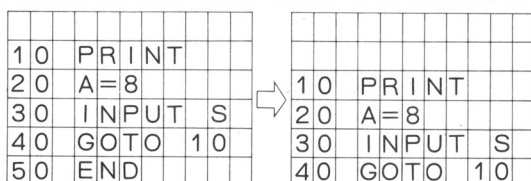
連載第2回目の今月は逆スクロールに続いて横スクロールにチャレンジしましょう。逆スクロールというのは第1図のように画面の上から下に文字が下がっていくようなものでしたね。横スクロールというのは名前のとおり、上から下が右から左、または左から右になったものです(第2図)。

では、理論を簡単に説明してみましょう。今回も第3図のような5×4の画面を考えます。この1行目を右にスクロールする場合を考えてみましょう。左から順に動かしてみます(第4図)。

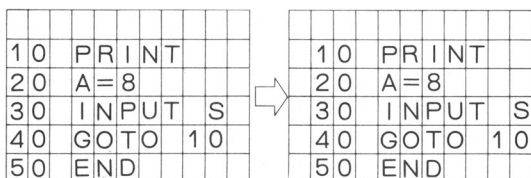
「へへへへ」と左はじの文字でうまってしまいましたね。

右からやってみると(第5図)、こんどはうまくできました。同じように左のスクロールを考えると左から動かしていくとうまくいきます。つまり横スクロールはスクロールしたい方向から動かしていけばよいのです。

では、少しプログラムっぽく説明しましょう。第6図のように画面の番地が決まっているとします。この画面全体を右にスクロールするには右下から動かしていくって第7図のようになります。そして、このあと0, 5, 10, 15番地に空白を入れればできあがりです。



《第1図》逆スクロール



《第2図》横スクロール(左→右)

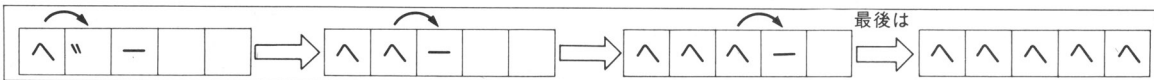
では、機種別のプログラムに移りましょう。

#### ●横スクロールで夜の道路を!!

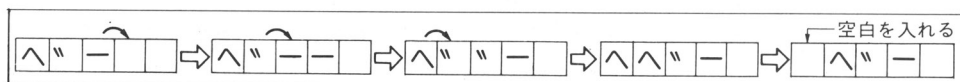
今回は横スクロールで上半分は右に下半分は左に"="を動かして、夜の道路のヘッドライト(=)の流れを楽しんでください。



《第3図》5×4の画面



《第4図》おかしな横スクロール



《第5図》正しい横スクロール

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19

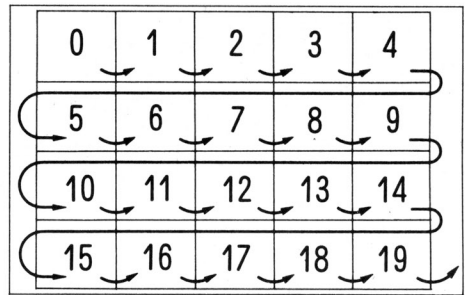
▲《第6図》画面番地

《第7図》  
右スクロールの動き

「18の中身を19に入れる」

17	//	18	//
16	//	17	//
15	//	16	//
14	//	15	//
13	//	14	//
3	//	2	//
2	//	1	//
1	//	0	//

おわり



《第8図》6800,6809右スクロールの場合

## ●6800編(JR-100/200用)

BASICリストを入力すれば動きます。マシン語の部分となる230行以下のDATA文はまちがえないように入れてください。

RUNすると、画面にあった文字が上半分は右に下半分は左に流れていって、そのあとヘッドライトの光(=)が流れてきます。

### ■プログラムの説明

★BASIC…100行, 110行が初期設定で120~140行で空白を入れています。右スクロールのときは左はじ、左スクロールのときは右はじに空白を入れるのが普通なのですが、BASICは遅いので反対側のはじに空白を書き込んで、それをマシン語でいっしょにスクロールしています(第8図)。150~170行で乱数"="を表示して180行でマシン語を使っています。200行以下はマシン語のプログラムを入れている部分です。

★マシン語…マシン語リストを見てください。一番左にあるのが番地、それからパソコンの中に入れる部分、その動作を簡略化して書いたもの(アセンブリ言語なんて呼びます)、そしてその動作をBASICで書いたものがあります。マシン語はJR-100, JR-200共用です。

画面の番地は\$C100~\$C3FFです。はじめにXにスクロールをはじめる番地を入れてXの示す番地の中身の一つ先の番地に入れます。そしてXを一つ減らしてまたくりかえします。

3000	CE C27E	LDX #C27E	100 X=#C27E
3003	A6 00	LDAA 0,X	110 A=PEEK(X+0)
3005	A7 01	STAA 1,X	120 POKE X+1,A
3007	09	DEX	130 X=X-1
3008	8C C0FF	CPX #C0FF	140 F=X-C0FF
300B	26 F6	BNE \$3003	150 IF F<>0 THEN 110
300D	CE C281	LDX #C281	160 X=#C281
3010	A6 01	LDAA 1,X	170 A=PEEK(X+1)
3012	A7 00	STAA 0,X	180 POKE X+0,A
3014	08	INX	190 X=X+1
3015	8C C3FF	CPX #C3FF	200 F=X-C3FF
301B	26 F6	BNE \$3010	210 IF F<>0 THEN 170
301A	39	RTS	220 RETURN

《リスト3》JR-100/200のマシン語リスト

```

100 POKE #12,#2F:POKE #13,#FF
110 GOSUB 200
120 FOR Y=0 TO 11:LOCATE Y,31:PRINT" ";:NEXT
130 FOR Y=12 TO 23:LOCATE Y,0:PRINT" ";:NEXT
140 LOCATE 23,31:PRINT" ";:LOCATE 0,0:PRINT" ";
150 A=RND(10)
160 IF A>7 THEN LOCATE RND(11)+1,0:PRINT"=";
170 IF A<3 THEN LOCATE RND(11)+12,31:PRINT"=";
180 G=USR($3000)
190 GOTO 120
200 A=#3000
210 READ D:IF D=999 THEN RETURN
220 POKE A,D:A=A+1:GOTO 210
230 DATA #CE,#C2,#7E
240 DATA #A6,#00
250 DATA #A7,#01
260 DATA #09
270 DATA #8C,#C0,#FF
280 DATA #26,#F6
290 DATA #CE,#C2,#81
300 DATA #A6,#01
310 DATA #A7,#00
320 DATA #08
330 DATA #8C,#C3,#FF
340 DATA #26,#F6
350 DATA #39
360 DATA 999

```

《リスト1》JR-100のBASICリスト

```

100 CLEAR $3000:RANDOMIZE
110 GOSUB 200
120 FOR Y=0 TO 11:LOCATE 31,Y:PRINT" ";:NEXT
130 FOR Y=12 TO 23:LOCATE 0,Y:PRINT" ";:NEXT
140 LOCATE 31,23:PRINT" ";:LOCATE 0,0:PRINT" ";
150 A=RND(1)
160 IF A>0.7 THEN LOCATE 0,INT(RND(1)*11)+1:PRINT"=";
170 IF A<0.3 THEN LOCATE 31,INT(RND(1)*11)+12:PRINT"=";
180 G=USR($3000)
190 GOTO 120
200 AD=$3000
210 READ DA$:IF DA$="END" THEN RETURN
220 POKE AD,VAL("$"+DA$):AD=AD+1:GOTO 210
230 DATA CE,C2,7E
240 DATA A6,00
250 DATA A7,01
260 DATA 09
270 DATA 8C,C0,FF
280 DATA 26,F6
290 DATA CE,C2,81
300 DATA A6,01
310 DATA A7,00
320 DATA 08
330 DATA 8C,C3,FF
340 DATA 26,F6
350 DATA 39
360 DATA END

```

《リスト2》JR-200のBASICリスト

スクロールする最後の番地をやり終えたら右スクロールは終わって左スクロールに入ります。左スクロールは一つ先の番地の中身をその番地に入れて、Xを一つ増す他は同様です。

それぞれの動作はBASICで書いた方を見てください。今回、新しくできた命令はINXでこれはXを+1する命令です。



## ●6809編(BM-LⅢ/マーク5)

画面の番地が&H0400～&H7E7になって、DEXがLEAX -1, X, INXがLEAX 1, Xになる他は、6800編と同じようになっているので6800編を見てください。

FM-7は画面コントロールを別の頭(サブCPU)がやっているの、簡単にはできませんのでここでは説明を省きます。どうもすいません。

## ●Z-80編(PC-6001, 32K, 1ページ)

みなさん、ごめんなさい。先月のプログラムは32K, 1ページで動くんです。すっかり、説明をわすれてしまいました。今月も、32K 1ページです。

では、プログラムのお話しです。まずは、プログラムの流れを追って行きましょう。このプログラムは、100～230と240～370までの二つに分かれています。100からのほうは、右へのスクロールで、240からが左スクロールです。右スクロールを説明します。

基本的には、右スクロールも左スクロールも同じですので！まずは、100行目からです。100～120までは、HL, DE, BCのそれぞれの変数に、画面の番地とスクロールの行数と、1行の文字数が入ってます。130行では、HLで示される番地の中身をAに入れて、140

```

100 CLEAR &H7000
110 GOSUB 200
120 FOR Y=0 TO 11:LOCATE 39,Y:PRINT" "::NEXT
130 FOR Y=12 TO 23:LOCATE 0,Y:PRINT" "::NEXT
140 LOCATE 39,23:PRINT" "::LOCATE 0,0:PRINT" "::
150 A=RND(1)
160 IF A>.7 THEN LOCATE 0,INT(RND(1)*11)+1:PRINT"=":
170 IF A<.3 THEN LOCATE 39,INT(RND(1)*11)+12:PRINT"=":
180 POKE &HFFD8,&H87:EXEC(&H7000)
190 GOTO 120
200 AD=&H7000
210 READ DA$:IF DA$="END" THEN RETURN
220 POKE AD,VAL("&H"+DA$):AD=AD+1:GOTO 210
230 DATA BE 05.DE
240 DATA A6.84
250 DATA A7.01
260 DATA 30.1F
270 DATA BC.03.FF
280 DATA 26.F5
290 DATA BE.05.E1
300 DATA A6.01
310 DATA A7.84
320 DATA 30.01
330 DATA BC.07.BF
340 DATA 26.F5
350 DATA 39
360 DATA END
    
```

### 《リスト4》BM-LⅢのBASICリスト

7000	BE 05DE	LDX #05DE	100 X=&H05DE
7003	A6 84	LDA .X	110 A=PEEK(X+0)
7005	A7 01	STA 1.X	120 POKE X+1,A
7007	30 1F	LEAX -1.X	130 X=X-1
7009	BC 03FF	CPX #03FF	140 F=X-&H03FF
700C	26 F5	BNE \$7003	150 IF F<>0 THEN 110
700E	BE 05E1	LDX #05E1	160 X=&H05E1
7011	A6 01	LDA 1.X	170 A=PEEK(X+1)
7013	A7 84	STA .X	180 POKE X+0,A
7015	30 01	LEAX 1.X	190 X=X+1
7017	BC 07BF	CPX #07BF	200 F=X-&H07BF
701A	26 F5	BNE \$7011	210 IF F<>0 THEN 170
701C	39	RTS	220 RETURN

### 《リスト5》BM-LⅢのマシン語リスト

行で、AをDEの番地にしまっています。ここまでで、1文字だけ右へスクロールしました。150から170までは、それぞれの変数から1を引いて、次の文字のスクロールの準備をしています。

さて、180行ですが、ここでは直前の計算結果(170行目の計算)が0でなければ、130行に行きもう1回くりかえします。ここで、もし、Cが0であれば1行分の右スクロールは終わっています。190～220行は、つぎの行の右スクロールの準備をしています。230行目では、Bの内容が0でなければ、130行へ行き、また同じことをくりかえします。

ここでBが0ならば右スクロールは、すべて終了し、左スクロールを開始します。左スクロールですが、少しだけ説明しましょう。240～260までは、100～120行とほとんど同じですが、スクロールをどこからはじめるかによって、HL, DEの内容がちがってきます。ここでは、HLに(1, 8), DEに(0, 8)の番地が入ります。あとは、右スクロールとほとんど同じですが、変数(HL, DEだけ)から1を引いている所が左スクロールでは、1を加算しているだけ

```

10 SCREEN 1,1,1:CLS:CONSOLE..0
20 CLEAR 50,&HDF00:FORI=&HEF000&HEF32:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI
30 FORI=0TO7:LOCATE0,I:PRINT" "::NEXTI
50 FORI=8TO14:LOCATE31,I:PRINT" "::NEXTI
60 A=RND(1)
70 IF A>.7 THEN LOCATE 0,INT(RND(1)*8):PRINT"=":
80 IF A<.3 THEN LOCATE 31,INT(RND(1)*8)+8:PRINT"=":
90 EXEC &HEF00:GOTO 30
100 DATA 21.FE.82
110 DATA 11.FF.82
120 DATA 01.1F.08
130 DATA 7E
140 DATA 12
150 DATA 2B
160 DATA 1B
170 DATA 0D
180 DATA C2.09.EF
190 DATA 2B
200 DATA 1B
210 DATA 0E.1F
220 DATA 05
230 DATA C2.09.EF
240 DATA 21.01.83
250 DATA 11.00.83
260 DATA 01.1F.08
270 DATA 7E
280 DATA 12
290 DATA 23
300 DATA 13
310 DATA 0D
320 DATA C2.22.EF
330 DATA 23
340 DATA 13
350 DATA 0E.1F
360 DATA 05
370 DATA C2.22.EF
380 DATA C9
    
```

### 《リスト6》PC-6001のBASICリスト

です。あとは、まったく右のスクロールと同じです。

話は変わって、今回初めて出てきたものがありますね。それは290, 300, 330, 340の行にあるINCというものです。これは、ある変数へ、1をたすという命令です。

## ●6502編(APPLE II用)

今回はマシン語をBASICに書き変えたものを作りました。ただ実際にその書き変えたものを入力する場合は、APPLEでは16進数を使えないので、&FC→252, \$8100→33024などとして入力してください。やってみるとBASICがいかに遅いかわかるでしょう。6502は、100%8ビットCPUなので256以上の数を扱うと、プログラムが複雑になります。いっぽう、APPLEの画面は、960バイトもあるのでこんなに長いプログラムとなってしまいます。

また、画面のアドレスは連続でない(画面の右端のつぎは、すぐ下の行の左端ではなく、まったく異なる場所の左端に出てくる)のも、プログラムが大きくなってしまう理由です。

これを計算すると $1024 + (Y \text{ MOD } 128) \times 128$

$+ (Y \text{ MOD } 3) \times 40$  となり一回ごとに計算するとたいへんです。そこで、\$8100~\$812Fの中に、あらかじめ計算しておいた結果を入れておきます。

BASICで、SIN, COSの計算結果を配列に入れておいて、使うときには高速で使用できるのと同じ原理です。

6502で、256以上の任意の番地の中身を見に行くには、ちょっと変わった方法を使います。

それはLDA(\$FC), Yというふうに、\$FC, \$FDに入っている数字が、その番地の内容を示しているのです。

簡単に言うと、6502は256個の必要な番地を入れる箱を持っており、それらを(\$XX)というふうにして使っているのです。プログラムは大きく三つの部分に分かれていて、\$8000~\$801Eが右スクロール、\$801F~\$803Dまでが左スクロールとなっています。\$803F~\$8045までは、あらかじめ計算しておいた結果を見に行くのに使います。

実はCPX, LDX, LDY, CPYの値を変えると、画面の一部をスクロールさせることができます。気をつけて変えてみて実験してみましょう。CPX # \$FFとは、IF X<0の意味を持っています。6502

EF00	21 FE 82	LD HL,82FEH	100 HL=&H82FE
EF03	11 FF 82	LD DE,82FFH	110 DE=&H82FF
EF06	01 1F 08	LD BC,081FH	120 BC=&H081F
EF09	7E	LD A,(HL)	130 A=PEEK(HL)
EF0A	12	LD (DE),A	140 POKE DE,A
EF0B	2B	DEC HL	150 HL=HL-1
EF0C	1B	DEC DE	160 DE=DE-1
EF0D	0D	DEC C	170 C=C-1
EF0E	C2 09 EF	JP NZ,0EF09H	180 IF C<>0 THEN 130
EF11	2B	DEC HL	190 HL=HL-1
EF12	1B	DEC DE	200 DE=DE-1
EF13	0E 1F	LD C,1FH	210 C=&H1F
EF15	05	DEC B	220 B=B-1
EF16	C2 09 EF	JP NZ,0EF09H	230 IF B<>0 THEN 130
EF19	21 01 83	LD HL,8301H	240 HL=&H8301
EF1C	11 00 83	LD DE,8300H	250 DE=&H8300
EF1F	01 1F 08	LD BC,081FH	260 BC=&H081F
EF22	7E	LD A,(HL)	270 A=PEEK(HL)
EF23	12	LD (DE),A	280 POKE DE,A
EF24	23	INC HL	290 HL=HL+1
EF25	13	INC DE	300 DE=DE+1
EF26	0D	DEC C	310 C=C-1
EF27	C2 22 EF	JP NZ,0EF22H	320 IF C<>0 THEN 270
EF2A	23	INC HL	330 HL=HL+1
EF2B	13	INC DE	340 DE=DE+1
EF2C	0E 1F	LD C,1FH	350 C=&H1F
EF2E	05	DEC B	360 B=B-1
EF2F	C2 22 EF	JP NZ,0EF22H	370 IF B<>0 THEN 270
EF32	C9	RET	380 RETURN

では、5, 4, 3, 2, 1, 0, 255, 254, ...となつて  
います。0のつきは255, 255のつきは0なんです。

Xの中には行数が、Yの中にはケタ数が入っていま

す。なお、このプログラムはBASICのほうだけを入  
れれば動きます。くれぐれもDATA文などの打ち  
まちがえのないように!!

```

8000 A2 0B LDX ##0B 100 X=11
8002 20 3F 80 JSR #803F 110 GOSUB 450
8005 84 FC STY #FC 120 POKE #FC,Y
8007 85 FD STA #FD 130 POKE #FD,A
8009 A0 27 LDY ##27 140 Y=39
800B 88 DEY 150 Y=Y-1
800C B1 FC LDA (#FC),Y 160 A=PEEK(PEEK(#FC)+PEEK(#FD)*256+Y)
800E CB INY 170 Y=Y+1
800F 91 FC STA (#FC),Y 180 POKE PEEK(#FC)+PEEK(#FD)*256+Y,A
8011 88 DEY 190 Y=Y-1
8012 C0 00 CPY ##00 200 F=Y-0
8014 D0 F5 BNE #800B 210 IF F<>0 THEN 150
8016 A9 A0 LDA ##A0 220 A=#A0
8018 91 FC STA (#FC),Y 230 POKE PEEK(#FC)+PEEK(#FD)*256+Y,A
801A CA DEX 240 X=X-1
801B E0 FF CPX ##FF 250 F=X-#FF
801D D0 E3 BNE #8002 260 IF F<>0 THEN 110
801F A2 17 LDX ##17 270 X=23
8021 20 3F 80 JSR #803F 280 GOSUB 450
8024 84 FC STY #FC 290 POKE #FC,Y
8026 85 FD STA #FD 300 POKE #FD,A
8028 A0 00 LDY ##00 310 Y=0
802A CB INY 320 Y=Y+1
802B B1 FC LDA (#FC),Y 330 A=PEEK(PEEK(#FC)+PEEK(#FD)*256+Y)
802D 88 DEY 340 Y=Y-1
802E 91 FC STA (#FC),Y 350 POKE PEEK(#FC)+PEEK(#FD)*256+Y,A
8030 CB INY 360 Y=Y+1
8031 C0 27 CPY ##27 370 F=Y-39
8033 D0 F5 BNE #802A 380 IF F<>0 THEN 320
8035 A9 A0 LDA ##A0 390 A=#A0
8037 91 FC STA (#FC),Y 400 POKE PEEK(#FC)+PEEK(#FD)*256+Y,A
8039 CA DEX 410 X=X-1
803A E0 0B CPX ##0B 420 F=X-11
803C D0 E3 BNE #8021 430 IF F<>0 THEN 280
803E 40 RTS 440 RETURN
803F BC 00 81 LDY #8100,X 450 Y=PEEK(#8100+X)
8042 BD 18 81 LDA #8118,X 460 A=PEEK(#8118+X)
8045 60 RTS 470 RETURN

```

---

```

8100 00 80 00 80 00 80 00 80 28 AB 28 AB 28 AB 28 AB
8110 50 D0 50 D0 50 D0 50 D0 04 04 05 05 06 06 07 07
8120 04 04 05 05 06 06 07 07 04 04 05 05 06 06 07 07

```

《リスト8》APPLE IIのマシ語リスト

《リスト9》APPLE IIのBASICリスト

```

10 HIMEM: 32700
15 GOSUB 1000
20 A = RND (1)
40 IF A > 0.7 THEN HTAB 1: VTAB
   RND (1) * 11 + 1: PRINT "="
   :
50 IF A < 0.3 THEN HTAB 40: VTAB
   RND (1) * 10 + 12: PRINT "="
   :
60 CALL 32768
70 GOTO 20
1000 FOR A = 32768 TO 32768 + 18
   * 4 - 1
1010 READ B: POKE A,B
1020 NEXT
1030 FOR A = 32768 + 256 TO 3276
   B + 256 + 3 * 16 - 1
1040 READ B: POKE A,B
1050 NEXT
1060 RETURN
10000 DATA 162,11,32,63
10010 DATA 128,132,252,133
10020 DATA 253,160,39,136
10030 DATA 177,252,200,145
10040 DATA 252,136,192,0
10050 DATA 208,245,169,160
10060 DATA 145,252,202,224
10070 DATA 255,208,227,162
10080 DATA 23,32,63,128
10090 DATA 132,252,133,253
10100 DATA 160,0,200,177
10110 DATA 252,136,145,252
10120 DATA 200,192,39,208
10130 DATA 245,169,160,145
10140 DATA 252,202,224,11
10150 DATA 208,227,96,188
10160 DATA 0,129,189,24
10170 DATA 129,96,0,0
11000 DATA 0,128,0,128
11010 DATA 0,128,0,128
11020 DATA 40,168,40,168
11030 DATA 40,168,40,168
11040 DATA 80,208,80,208
11050 DATA 80,208,80,208
11060 DATA 4,4,5,5
11070 DATA 6,6,7,7
11080 DATA 4,4,5,5
11090 DATA 6,6,7,7
11100 DATA 4,4,5,5
11110 DATA 6,6,7,7

```

ビデオゲーム機を  
パソコンにしよう!

セガ

SGK-1100

—ゲーム機用キーボード—

セガエンタープライゼスから、ビデオゲーム機用キーボード「SGK-1100」が発売になります。これは、昨年発売された同社のビデオゲーム機「SG-1000」について使用するもので、SC-3000/Hと同等の機能を持つパソコンになります。また、SC-3000用のプリンタやデータレコーダーも使用できるようになっています。

RAM/ROM32KBのベーシックカートリッジも用意され、価格は15,000円です。



▲SGK-1100とSG-1000(セガ)

いよいよ本格フロッピー時代 エプソン  
諏訪精工舎より

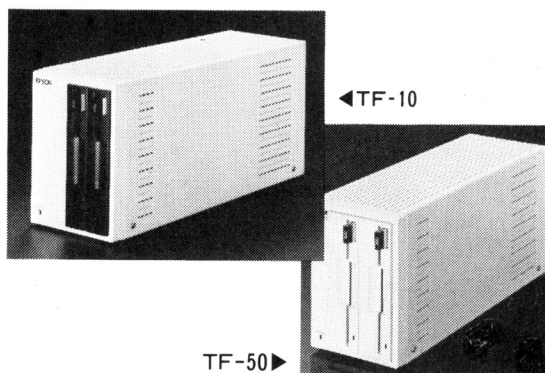
また

新しいフロッピー

エプソンから、ターミナルフロッピーシリーズ「TF-50」と、日立BMレベル3専用フロッピー「TF-10」、同パソピアシリーズ専用が発売になりました。

「TF-50」は5.25インチながら、8インチ標準フロッピーと同じ大記憶容量(3.2Mバイト)を持ち、価格は180,000円。

高性能・低価格をうたった「TF-10」シリーズの上記2機種対応機は、それぞれ、デュアルタイプ125,800円。シングルタイプ85,000円です。



楽しさいっぱいのビジュアルコンピュータ登場!!

パイオニア Palcom(MSX)

パイオニアが、MSXパソコン「Palcom(パルコム)PX-7」を発売します。

スーパーインポーズ機能搭載、光学式ビデオディスク用インターフェース内蔵で、VTRやオーディオ機器と接続して楽しむことができ、その上ステレオサウンド機能内蔵とくれば、さすがオーディオのパイオニアといったところ。価格は89,800円です。

同機の発売にあたり、国電目黒駅前のパイオニアスタジオでPalcomの特別体験会が開かれます。

日時：5月25日(金) 16:00~19:00

5月26日(土) 15:00~18:00

参加は無料。希望者は住所、氏名、年令、職業、希

望日をハガキに書いて送ると、招待券がもらえます。

〒153 東京都目黒区目黒1-4-1 パイオニアビジュアルセンター ベーシックマガジン係03-494-1111



▲パイオニアのPalcomPX-7

お母さんにもうけそう!!

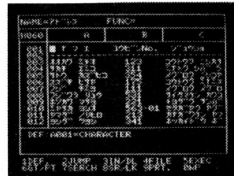
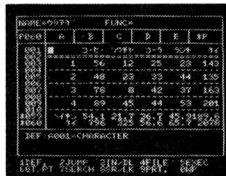
## 初のMSX用本格実務ソフト(東海クリエイト)

ペーマガの広告でもおなじみの(株)東海クリエイトから、MSX用の表計算型簡易言語「MSXパソカルク」(カートリッジ)が発売になりました。

MSX用としてははじめての本格的実務ソフトで、これまでの東海クリエイトの実務ソフトと同様に、使いやすさの工夫が活かされています。家計簿、カロリー計算、成績処理などに使用すれば、ホームパソコン

としてのMSXの価値もグンと上がりそうですね。

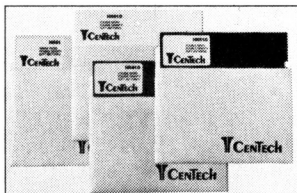
価格は、9,800円です。

各社勢ぞろい  
フロッピー情報

「フロッピーなんかこわくない!」という企画を以前本誌で行なったことがあります。今やフロッピーももうあたり前。ビスケツとディスクをまちがえるなんていう人は影さんくらいでしょう!? 各社の新製品や、フェアをご紹介します。

## レポート

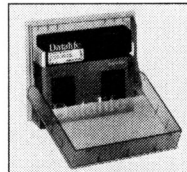
社から、カラーフロッピーディスクが発売になりました。レッド、オレンジなど色は12色。色の組み合わせで選べるカラーパック、レインボーパックなどの10枚セットもあります。値段は5インチ片面倍密が1,500円、  
▶モノクロでごめんなさい/レポートのカラーフロッピーディスク



両面倍密1,700円などとなっています。ゲーム用ソフト、学習用ソフトと、用途によって色分けしてみるのも楽しいですね。

## 化成パーペイトム

では、データライフ春のキャンペーンを実施中です。8インチ、5インチフロッピー1箱(10枚入)を買くと、オリジナルケースを一つプレゼント。各2枚入ツインパックには、オリジナルファイルがついてきます。期間は5月10日まで。



## ▶データライフフロッピーディスク

★先月ご紹介したスコッチの、フロッピーディスクが12枚収納できる「デジタルノートケース」をペーマガ読者10名にプレゼントいたします。5インチ用です。

ご希望のかたはBAS I Cマガジン編集部まで。しめきりは4月末日です。

## YDK システムセンター

## \*進学就職お祝セール\*

新宿区西新宿のNSビル1Fにあるマイコンショップ、YDKシステムセンターでは、ただ今店内にて「入学・就職お祝セール」を実施中です。

このセール中にサプライ品やMSXパソコンなどをシステムで購入すると、ディスクケース、カシオデータバンク、腕コン、Tシャツなど、「わくわくプレゼント」がもらえます。期間は4月30日まで。お問い合わせはYDKシステムセンター(東京都新宿区西新宿2-4新宿NSビル1F)

☎03-342-2441

## MICOM NEWS

国電中央線の国立駅南口を出てすぐの東西書店では、4月1日から6月30日までの3か月間にわたって、「マイコン・バックナンバーフェア」を開催中です。

月刊「マイコン」、月刊「マイコンBAS I Cマガジン」などのバックナンバーや、約500冊のマイコン関連書籍、2階の催し物フロアに大集合! うっかり買い忘れたペーマガを、手に入れるチャンスです。

問合せ先: 東西書店(東京都国立市中1-8)

☎0425-75-5061 理工書担当の小林さんまで

で・ば・ぐ

★4月号P.111MZ-5500用「マイコン・ルームの恐怖」のプログラムリストの1420行で、“兀”記号がぬけてしまいました。以下のように正してください。

```
1420 PI=3.141592:COLOR GO,W0:CIRCLE 27,55,
25,1.5,2*PI,PI,0:CIRCLE 87,55,25,1.5,2*PI,
PI,0:CIRCLE 27,104,25,1.5,PI,2*PI,0:CIRCLE
87,104,25,1.5,PI,2*PI,0
```

また、このゲームはMZ-5500「BASIC-1」で作られたものですが、同「BASIC-2」でのプログラムの互換性は現在確認中です。

★4月号P.158PB-100用「カニと花」のプログラムリスト中に、210行が二つあります。前のほうの210行

を削除してください。

★4月号P.159PC-1245/51用「スクランブル」で、PC-1245、55と1251の一部のバージョンでは、CALL文が暴走を起こすことがあります。プログラムを起動させて異常が起こるときは、CALL文を除いてください。

一同：ごめんなさい!!

### 告 白

マイコンBASICマガジンDELUXEなどの原稿料が、いくつか電波新聞社に戻ってきています。DELUXE II, IIIに昔掲載されたプログラムが載ってるけど、原稿料が来ないというかた、特に住所変更をされたかたは、編集部にご一報ください。

## ★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- シャープ：☎545 大阪市阿倍野区長池町22-22「マイコンBASIC」係
  - ソード：☎104 東京都中央区八重洲2-7-12京橋K-1ビル……………「マイコンBASIC」係
  - シャープビジネス：☎162 東京都新宿区市谷八幡町8販推部……………「マイコンBASIC」係
  - 日本電気：☎108 東京都港区芝5-29-11(日本電気住生ビル)パソコン事業部……………「マイコンBASIC」係
  - 日立家電：☎105 東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)……………「マイコンBASIC」係
  - 富士通：☎105 東京都港区虎ノ門2-3-13 半導体統轄営業部……………「マイコンBASIC」係
  - E. S. Dラボラトリ：☎113 東京都文京区湯島4-1-11 南山堂ビル3F……………「マイコンBASIC」係
  - コモドルジャパン：☎105 東京都港区浜松 1-1-11 住友東新橋ビル……………「マイコンBASIC」係
  - タンディラジオシャック：☎182 東京都調布市多摩川1-44-1……………「マイコンBASIC」係
  - 東京芝浦電気：☎105 東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)OA事業部……………「マイコンBASIC」係
  - 松下通信工業：☎226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600……………「マイコンBASIC」係
  - 三井物産電子販売(株)：☎105 東京都港区西新橋2-11-5……………「マイコンBASIC」係
  - 三洋電機特機情報機器事業部OA企画課：☎550 大阪府西区江戸堀2-7-25業務課「マイコンBASIC」係
  - カシオ：☎160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル……………「マイコンBASIC」係
  - EPSON：☎399-07 長野県塩尻市広丘原新田80……………「マイコンBASIC」係
  - トミーパソコン事業部：☎124 東京都葛飾区立石7-9-10……………「マイコンBASIC」係
  - 日立マクセル：☎104 東京都中央区銀座3-3-1……………「マイコンBASIC」係
  - ソニー：☎142 東京都品川区北品川6-7-35MC営業部……………「マイコンBASIC」係
  - 三菱電機：☎100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パソナルコンピュータ部……………「マイコンBASIC」係
  - セガ：☎144 東京都大田区羽田1-2-12「マイコンBASIC」係
  - バンダイ：☎111 東京都台東区駒形1-4-8 第5ビル……………「マイコンBASIC」係
- メーカー別主要機種名
- シャープ：MZ-80B/MZ-2000/MZ-1200/MZ-700/PC-1500/PC-1211/PC-5000/MZ-2200/MZ-5500(ポケコン：シャープビジネス担当)
  - 日本電気：PC-6001/PC-8001mkII/PC-8801/PC-2000/PC-9800/PC-8200/PC-6001mkII
  - 日立家電：MB-6890(レベルIII)/MB-6885(ベーシックマスタ・ジュニア)/マーク5
  - 富士通：FM-7/8
  - コモドル・ジャパン：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドル64
  - タンディラジオシャック：TRS-80
  - 東芝パソピア(PA-7010/7012)/パソピアミニ/パソピア5/7
  - 松下通信工業：JR-100/JR-200/JR-300
  - 三井物産：ZX-81
  - カシオ：FX-9000P/FX-702P/FX-602P/FX-502P/FP-1000/PB-100/FP-200
  - 三洋電機：PHC-10/PHC-20/PHC-8000/MBC-55/PHC-25
  - EPSON：HC-20
  - トミー：ぴゅう太
  - ソード：M-5
  - ソニー：SMC-70/SMC-777
  - セガ：SC-3000
  - 三菱電機：MULTI 16/MULTI 8
  - バンダイ：GUNDAM



# キャンペーン企画 全国ショッパガイド

春うらら、心うきうきでパソコンにチャレンジ!! そんな読者のみなさんのために、「全国ショッパガイド」で全国津々浦々のパソコンショッパを紹介しまーす!

北は北海道から南は九州・沖縄まで、ペーマガ読者あるところ、必ずパソコンショッパがある!!

今回は、各地域の有力ショッパ21社の登場です。もしもあなたの町のパソコンショッパが載ってなかったら、編集部まで連絡ください。

## ★マイコンレディに会いたいナ……九十九電機札幌1号店

南2条西3丁目のさっしんビル地下。「いらっしゃいませ!!」とマイコンレディの明るい声がとび交う。

「あの一」と声をかけたら、「はい、なんでしょう」と元氣な声が。やさしくていねいで、技術的なことまで説明してくれました。

お買い得品もいっぱい! 1度行ったら、もうクセになりそう!



▲大堀店長

## ★4月下旬にスプリングセール……ハドソンメディア札幌

4月15日まで「新入学セール」を実施中です。人気製品+ゲーム・ソフトで販売中!

ハドソン・スーパー・ソフト(デゼニランド、ジャン狂、ゴルフ狂)各種を、テープおよびディスク版にて好評発売中です。4月下旬より「スプリング・セール」を実施します。デゼニランドをしのぐ新作アドベンチャーゲームも発売します。乞うご期待!!

## ★リフレッシュにオープン・HDSパソコンランド帯広店

3月27日にイトーヨーカ堂4階へ移転、売り場もグリーンと3倍になりました。道東最大のスケールで、16ビットパソコン、業務用ソフトをさらに充実!

「パソコン教室」の柴田、安田講師がソフト、ハード面で相談にのっています。

「HDSパソコンランド友の会」会員も募集中。

リフレッシュした帯広店にご期待ください。

## ★全国で4番目のNECマイコンショッパ……大阪屋本店

道内で一番早くマイコンを始めたお店。札幌のシンボルの時計台の前にあり、創業56年の実績で奉仕しています。本店3階、琴似店2階、サウンドパーク店1階にマイコンコーナーがあります。

ハードはNECを中心に、ソフトもホビーからビジネスまで充実。今買うと、ステキなプレゼントが付く。



## ★ホビー商品がズラリ!……ホビーショッパ メーカーノ

パソコン以外にも、ラジコンやプラモデルなどホビー商品のすべてを展示しています。ホビーのことならマッカセナサイの岩手は花巻市のお店です。

パソコンは有力メーカー機種をズラリ揃え、幅広い商品群の中から選んでもらえます。営業時間=A M9:30~P M6:30。

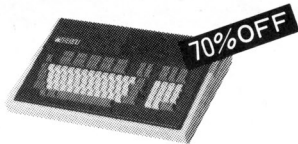


## ★ジャルクコンピュータサークル大募集!……ジャルク

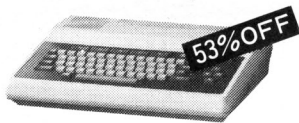
今ご来店の皆様には、楽しい特典があります。岩手県水沢市の総合コンピュータショッパ。自信満々のトレーニングコーナー、中古品トレードコーナーもヤングに大好評!! ぜひ御利用ください。会員証(パスポート)発行の、



## 大特價品コーナー



**富士通FM-8** 組み合わせ  
■FM-8……………定価 218,000円  
■漢字・非漢字ROM……………定価 40,000円  
■ゲームソフト5本……………定価 15,000円  
合計金額……………273,000円  
ツクモ特価 **79,800円**



**NECPC-6001** 組み合わせ  
■PC-6001……………定価 89,800円  
■ジョイスティック……………定価 4,800円  
■ゲームソフト5本……………定価 12,500円  
合計金額……………107,100円  
ツクモ特価 **49,800円**

■通信販売も承っております。  
お問い合わせ・お申し込みは  
☎(011)241-2299

●各種クレジットカードも扱っております。但し広告商品は、現金又はブッククレジットでお願いいたします。

マイコン&ハム



**九十九電機** 株式会社

札幌1号店  
〒060 札幌市中央区南2西3(さっしんビルB1)  
TEL 011-241-2299  
■営業時間 AM10:30~PM7:30 ■定休日 第3木曜日

## キャンペーン企画

ジャルクコンピュータサークル

大々的に募集中!! 営業時間=AM10:00~PM7:00。

★シミュレーションゲームはおまかせ……………ムーンベース  
ペーマゴでおなじみのお店。X1のおもしろさ醍醐  
味を、十分に楽しませてくれます。親切なメガネのお  
兄さん2人が、君のホビーライフをグレードアップし  
てくれる。仙台に来たら、ぜひ寄ってみましょう。

シミュレーションゲームなら、なんでもござる!

X1, PC-6600, PC-8801mkIIのソフト山盛り  
! 営業時間=AM10:00~PM8:00。定休日=第  
2, 第3火曜日。

★マイコン情報はここから……………ヒロセマイコンプラザ  
休日や夕方は、マイコン少年たちでいっぱい! 新  
作のゲームソフトやマイコン情報を入手するには、仙  
台のこのお店がいい。

NEC, シャープ, 富士通  
などの、入門から上位機種ま  
でを豊富に展示中。ソフトも、  
グリーンとふえてます。



★新入学セール開催……………庄子デンキコンピュータ中央  
マイコンの4文字を知る人でコンピュータ中央を知  
らない人、仙台に来てコンピュータ中央に寄らない人

は、まずモグリと言われるそうな。

恒例の「新入学セール」を開催中。  
来店者に先着で、プレゼントがあり  
ます! MSXパソコンも、全店セ  
ール中です。



◀朝田店長

★人気のパソコン教室……………ジャスコ仙台一番町店

この春、ジャスコパソコンセンターから送る、入門  
から即戦ビジネスまでの「パソコン教室」と、8ピッ  
ト推奨セットは、絶対に見逃せません。

MSXパソコンコーナー、16ピ  
ット人気機種、ワープロコーナー、  
GSマークソフト、ホビーソフト  
など、なんでもあります。



★昨年の11月にオープン……………ミュージック昭和

昨年11月にオープンした山形市のお店。パソコン少  
年のキミなら、もう知ってるよね。トントンと2階に  
上っていくと、ドーンとパソコンコーナーがあった!  
ソフトは、ハドソンを中心に人気最新ソフトがズラ  
リと揃っているのでビックリ!

初心者には、このお店がいい!  
営業時間=AM10:30~PM7  
:30。定休日=火曜日。



## あなたをOAビジネスのスペシャリストに……………。

ホビーからビジネスまで  
各メーカー  
ハード・ソフト多数展示

**パ**ソコン教室  
**ワ**ープロ教室

OA時代の職場の花とは頼れるOA  
スペシャリストのことでしょう。  
あなたのキャリアにワープロ・パソ  
コンの技術を加えてみませんか。

### HDS パソコンランド 帯広店

帯広 千080 帯広市西3条南9丁目イトーヨーカドー 3F  
愛国 千085 釧路市愛国東3丁目7番13号  
北見 千090 北見市幸町1丁目1番地

☎(0155)26-2111(代)  
☎(0154)36-4484(代)  
☎(1057)25-5655(代)

### HDS OAスクール 帯広店

千080 帯広市西2条南1丁目19番地  
☎(0155)24-4648



HUDSON SOFT

## ハドソン MEDIA 札幌

ハドソンメディア札幌  
千060 札幌市中央区南1条西2丁目  
井今井一条本館4階 北海道パソコンセンター内  
☎011-281-1151(内)2294

### ★大好評メディア・メンバーズカード



当店でハードをお買い求めの方に  
メディア・メンバーズカードを発行。

特典1. ハドソン製ソフトを会員特別価格に  
て提供。

特典2. 各種クラブ活動へご参加いただけ  
ます。

### ★相談コーナー(毎週火・金曜日開催中)

### ★お支払い方法

分割払い●低金利、1回より36回までOK ●15分間お待ちいただければ商品をお  
持ち帰りいただけます。\*但し、身分証明書(自動車運転免許証又は健康保険書)  
及び印鑑をお持ち下さい。  
ボーナス2回払い●北専、札専及び札幌版カードご持参の方は、ボーナス2回払い  
をご利用いただけます。

クレジットカード ●MIC、丸井クローバ、札幌版、札専、北専、HCB、ダイヤモンドカード、  
住友カード、ミリオンカード、ダイナースカード、ユニオンクレジット  
※ハード、ソフト共に各クレジットカードでOK!!

キトリ線  
粗品引換券  
をプレゼントを  
差し上げます。  
BMS



★パソコンの買い換えをどーぞ……………みねた

MSXをはじめ、NECやシャープ、富士通など、各社の代表機種を20台以上展示中。下取りも大歓迎してくれるから、そろそろ新しいパソコンに買い換えたいと思ったら、山形の新庄市へ行こう！

今ゲームソフトを買えば、データ用生テープ1本をサービスしてくれる。営業時間＝AM8：30～PM7：00。



★天童市唯一のお店……………パソコンショッブ・エレクトロ

山形県は天童市で唯一の専門店です。納得のいくサービス、アドバイスには定評があります。

パソコンについてわからないことがあっても、このお店なら安心して相談できます。少しでもパソコンに興味があったなら、さっそくエレクトロに行ってみましょう。

営業時間＝AM10：00～PM8：00。定休日＝水曜日。

★パソコンからオーディオまで……………大竹電気

今年に入って、パソコンコーナーをグーンと充実。MSXや8ビットの人気機種で、マッピーやゼビウスを楽しみたいと思ってるキミ、仕事に役立てたい16ビット派のお父さんへ。安心しておつきあいできるお店です。ソフトも豊富な福島



は会津若松のお店です。

★ゲームソフト"HP王将"登場……………SPS

お待ちせよ！福島市のSPSが誇るゲームソフトの代表選手「王将」が、さらにパワーアップして登場です。

全国5000人の王将ファンには、絶対に見逃させません。こ、これは事件だ！毎月送られてくる要望ハガキをもとに、高速・強力なゲームに生まれ変わったのです。



★福島駅前にドーンと！……………マイコンプラザ粉又

粉又駅前店2階のひろーいパソコンスペースには、MSXから16ビットパソコンまで、人気機種がズラリと勢揃いしています。

隔月の土曜日に「マイコン教室」を開講。初心者にはわかりやすく、気軽に学んでエリートになれる。



★市内一のソフト量……………オリエンタルパソコンショッブ

最新人気ソフトの在庫では、福島市ナンバー1の品揃えです。他店で手に入らない目玉ソフトも、確実にキミのものになるからスゴイ！！



県南唯一のショッブ

各種ソフト及び本の豊富さ  
ハードは全有力メーカーを展示

ホビーショッブ **メカ〜ン**

〒025 花巻市若葉町1丁目10-12 ☎(0198)22-4183

＝岩手県内総合コンピュータショッブ＝

NEC、SHARP、富士通、東芝、カシオ、三菱、HITACHI、  
沖電気、アップル、エプソン、内田洋行

- ワードプロセッサ導入指導
- 業務用ソフト開発
- パソコン教室
- マイコン・レンタル・リース
- JCC(ジャルクコンピュータサークル)会員募集中！

新産業革命、コンピューター対応は必要条件  
ホビー・学習用  
自身の将来のために

《パソコン書籍コーナー開設、大好評》  
パーソナルコンピューターシステムサービス

**株ジャルク**

01972 岩手県水沢市太日通り3丁目2の6 4-7368

サウンドプラネット  
**東北ステレオ音響**

岩手県水沢市中町23 01972-5-2241

最新機種続々入荷

ソフトも沢山！

ほしかった  
さわりたかった

パソコン  
**MOON BASE**

〒980 仙台市通町2-15-8 ☎71-9700

- プラモデル
- モデルガン
- ジグソーパズル
- シミュレーションゲーム
- Nゲージ



## キャンペーン企画

6月には開店1周年記念ののでっかいフェアを予定しています。

営業時間＝A M10:00～P M6:30。定休日＝水曜日。  
★5/20まで五大特典がつく……………**せいでんC-SPACE**

C-SPACEは、阪神地区で圧倒的な勢力を誇るSEIDENをベースに設けられたパソコンショップ。25台のパソコンのあるゲームスポット、ソフトを試せるソフトスポット、1000冊のブックススポットなど。

5/20までにパソコンを買うと①教室招待②ソフト1本進呈③ラックを格安値で④20万円以上のシステム購入でラックをさらに格安値に⑤S C C会員証一の五大特典がつきます。

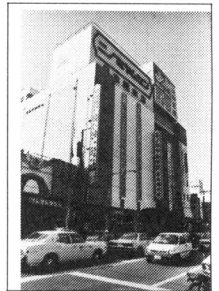


★大阪駅前にパソコンランドがオープン……………**ニノミヤムセン**  
大阪は日本橋のどまん中に、ドーンとそびえたビルがニノミヤムセン日本橋店です。

近畿一円に、ニノミヤムセンパソコンランド15店を構えています。3月22日には、大阪駅前第4ビルにニ

ノミヤ店をオープン!! さらにサービス網を拡大しました。

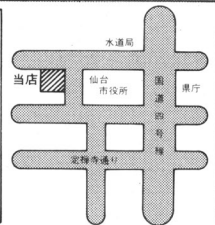
「パソコン教室」は、入門コースと応用コース。毎週日曜日の午前10:30～午後5:30まで。豊富な品揃えはもちろんのこと、通販によるサービスも行なっています。



## マイコン・ハム・電子パーツのお求めは…

### 〈取扱商品〉

マイコン・周辺機器・各種ソフト  
O A・アマチュア、業務無線機  
パーソナル無線・各種電子パーツ  
計測器



## ヒロセパーツセンター

仙台市国分町3丁目8-25  
(仙台市役所西トナリ)  
TEL. 0222(25)3073(月曜定休)

## ジャスコパソコンセンターパソコン教室の御案内

コース	使用機種	内 容	受講料	講習時間	
Aコース	パソコン 自由利用コース	PC-8001 MZ-2000	教室でパソコンをお貸します 何をやるかはあなた次第!	1時間100円	指定日の
Bコース	パソコン 独習コース	MZ-2000	ビデオでTV番組の パソコンサンデーを見ながら独習	1時間300円	何時からでもOK
Cコース	パソコン 入門コース	PC-8001	パソコンの操作方法などの パソコンの基本について	無料	平日16:00-17:30までの 1時間30分
Dコース	パソコン BASIC基礎コース	PC-8001	PRINTからFOR-NEXTまでの BASICの基礎について	2300円 (テキスト代含む)	開講日11:00-16:30までの 5時間30分(昼休み含む)
Eコース	パソコン ビジネス基礎コース	MZ-5500	CP/Mの話、日本語ワードプロセッサなど ビジネスソフトの基礎について	無料	開講日は店頭にて発表 3時間コースです
Fコース	パソコン 応用コース	詳細はパソコンセンターカウンターまで			

〈受講申込み・お問い合わせは店頭又はお電話で係員まで〉

### ジャスコパソコンセンター推奨セット

#### ○8bitホビーセット

テレビとマイコンを同時に楽しめ、ソフトも豊富  
シャープパソコンテレビX-1  
(CZ-800C/D・GRAM付)  
メーカー希望価格 300,000円 **188,000円**

#### ○8bit実務セット

FD内蔵可能・8bit機の頂点  
PC-8801mkII/10セット  
PC-8801mkII/10+14M141C+RGBケーブル+PC-DR311  
メーカー希望価格252,460円 **219,000円**

★16bitパソコンNEN PC-9801F・PC-100、シャープMZ-5500をはじめ、MSXパソコンから16bitビジネスパソコンまで各種取揃えております。

★また、パソコンソフトウェアにおきましてもホビーソフトからビジネスソフトまで各種取揃えておりますので、ぜひ係員におたずね下さいませ。

一歩町三丁目出札の街



仙台市一番町三丁目11番15号  
ジャスコ一番町5F

## ジャスコパソコンセンター

TEL (0222)64-8148(直)

# 全国ショッパガイド

**MSXからワープロまで**

★初心者大歓迎

ハードソンはじめ  
各社ソフト多数展示

山形市で今、一番Hotな店  
パソコン&ビデオ&ディスク専門店

**ミュージック田和 ニュナデア館**

MUSIC SHOWA  
☎(0236)41-2921 山形市あこや町1丁目2-4

MSXからワープロ・OA機器  
取扱い店

**下取り大歓迎!**

NEC PC-100他  
各社16ビット

**マイコンショップ (株) みねた**

山形県新庄市中央通り TEL.02332(2)0638

**コンピュータSHOP エレクトロ**

…ホビーからビジネスまで…

**天童市唯一のコンピュータ専門店**

各社㊦㊧㊨からマイコン  
専門誌まで豊富な品揃えで  
お待ちしております

★営業時間  
AM10:00-PM 8:00  
○定休日=水曜日

PHONE 02365(4)1530  
〒994 山形県天童市老野森2丁目9-4 1F

僕らのマイコンスペースが  
生まれ変わった!!

PC-8801mkII

★★電気のデパート★★

**大竹電気**

〒965 会津若松市西栄町10番26号 ☎(0242)26-2244

**王将** **HP** High-Powered王将 **FOR** **4,200円** MZ-2000/2200

SP-10	図画	全機種	G-RAM
6,800円			
SP-06	ICE FIELD	全機種	G-RAM
SP-07	野良仕事		
SP-08	ぶらぶら		
SP-09	太平者		
各3,500円			
SP-13	<b>ポーラースターII</b>	全機種	G-RAM
SP-14		MZ-2000/2200	G-RAM I.2.3
各3,800円			

●駒落ち対局可能  
●対局を再現可能  
●王将の2倍以上のスピード!  
●画面にきれいな色が  
つきました。

お求めはお近くの有名マイコン  
ショップで。  
通販希望の方は使用機種名明記  
の上現金書留をお願いします。  
(送料サービス)

**SPS**

〒960 福島市太平寺字町の内5-3 ☎(0245)45-5777  
FAX(0245)45-1804(G11,G11)

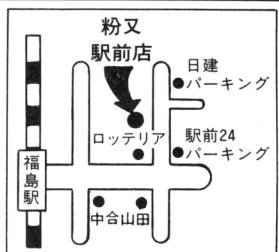
—— パートナーショップ ——  
**キャリーラボ**



**マイコンプラザ エルタワン 粉又**



MSXから  
最新ビジネスパソコンまで  
勢揃い!!



〒960 福島市栄町7-31  
(粉又駅前店2F)  
TEL (0245) 21-2011

**マイコン教室開講中**

**パソコンのことならおまかせ下さい!**

ホビー  $\rightarrow$  ビジネスまで

▶ 県内一のソフト量 ◀  
MSXからPC-9801E/Fまで各機種  
最新人気ソフトが1000本!  
(ゲーム・教育・ビジネス)  
※通信販売OK。送料=300円(1本)

【ハード取扱いメーカー】 NEC・ナショナル・富士通・シャープ  
SONY・EPSON 他 周辺機器メーカー  
【ソフト取扱いメーカー】 電波新聞社・エニックス・PONYCA・T&E  
COMPAC・テクノ・ハードソン他 140社  
クレジットOK=1~36回 月々3,000円から



**オリエンタルパソコンショップ**

〒960 福島市栄町10番11号 コルニエ・ツタヤ B1 ☎ 0245(21)-2101

群馬の皆さん!!  
**パソコンの**  
ことなら



NECマイコンプラザ・富士通FMショップ

**システムハウスP&C**  
沼田市東原新町1820 TEL0278-23-5945

パソコンは、やっぱり  
中古がいい!!

NEC PCシリーズ **mpjds** 下取 大歓迎

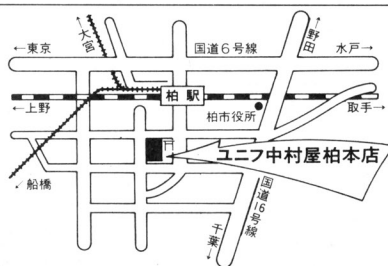
AM10:00~PM6:00 (株)日本流通サービス  
03(994)8071 日曜定休  
〒176 東京都練馬区練馬3-1-8

**パソコン “MSX祭り” 実施中!!**

ソフトもハードもここなら揃う  
コンピューターコミュニケーション基地!

常磐線沿線随一…………… ●各種クレジットカードをご利用下さい。  
■詳しくはお気軽に下記へどうぞ。

お買物らくらく **大駐車場完備**



**ユニフ中村屋**

柏本店 柏市柏3-1-1 ☎0471-67-3333 (大代表)

パソコン&ソフトのシステムをあなたと考える。

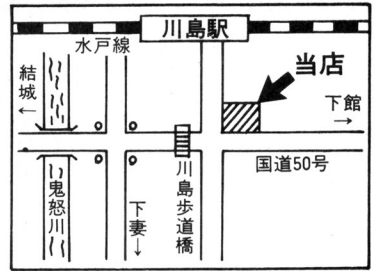
県内随一の全メーカーパソコン&ソフトの取扱い店

- § 下取りOK/クレジット 月々1,000円より §
- § レンタルOK/システム 1日1,200円より §
- § 特別登録会員入会受付中 §

☆ゲーム・BASIC入門からビジネスまで総合システム専門店☆

## キタジマデンキ

〒308 下館市女方5番地(国道50号沿) TEL 02962-8-0050



## パソコンショップ タクト

原付免許・ヘルメット不要です。……

お気軽に御来店ください。

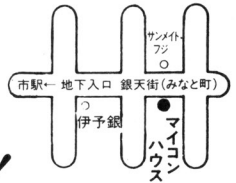
シャープ  
NEC  
富士通

# TACT

エプソン  
ソフト  
各社 「ベーマガ持参の  
方に当店オリジ  
ナルステッカー  
を差し上げます」

宇治市小倉町南浦30-114  
西宇治高校東へ200m ☎0774-20-0784

マイコンを  
ビジネスに  
それでいて  
namco 山盛!



## マイコンハウス

〒790 松山市湊町4-5-11 ☎0899-47-0765

# (略称 JPC) JRパソコンクラブ59年度会員募集!

## JRファン集合!!

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

申込期間: 59年5月30日までに申込の方  
会員期間: 59年5月より60年4月まで

### <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。

National

**JPC** JR Personal Computer  
**Club** MEMBER'S CARD

MEMBER

No.

MEMBER'S  
NAME

SEIEI. JPC.

### <入会方法>

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

### <会費>

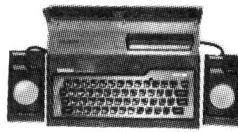
入会金600円 会費(一年間)2,400円  
合計3,000円

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

SEIEI CO. LTD

# TAKARA(SORD) ゲームパソコン M-5

- ゲームパソコンM-5 ¥49,800
- ゲームパソコンM-5pro ¥39,800
- ゲームパソコンM-5jr ¥29,800



(セット仕様については御問い合わせ下さい。全てジョイパッドは別売です。)

※本体デザイン及びカラーは、カタログ等と実際の商品と異なることがあります。

- ### ■専用ゲームカートリッジ
- |                |                  |
|----------------|------------------|
| No.1 デイダグ      | No.2 タンクバタリアン    |
| No.3 ボスニア      | No.4 キョウラク       |
| No.5 パワーバック    | No.6 ワープ&ワープ     |
| No.7 スーパーコブラ   | No.8 ガッタンゴッド     |
| No.9 ムーンバトロール  | No.10 ステップアップ    |
| No.11 ブーヤン     | No.12 ボクシング      |
| No.13 発売未定     | No.14 アルテニス      |
| No.15 ワールドメイズ  | No.16 ワンダーホール    |
| No.17 アップルマン   | No.18 アップアップバルーン |
| No.19 マッピー     | No.20 発売未定       |
| No.21 リズムジャンパー | No.22 エクステン      |
| No.23 ファニーマス   | 各 ¥4,800         |
- ※No.21-No.23は、4月下旬頃より順次発売予定。麻産は予定値¥5,800で6月頃発売予定です。

- ### ■システムパーツ
- |          |         |
|----------|---------|
| FALC     | ¥ 9,800 |
| BASIC-G  | ¥ 9,800 |
| BASIC-F  | ¥ 9,800 |
| ジョイスティック | ¥ 3,500 |

- ### ■M-5・M-5pro用パーツ
- |                 |         |
|-----------------|---------|
| 拡張BOX(EB-5)     | ¥17,800 |
| 拡張RAM(EM-5)     | ¥12,000 |
| プリンター(PT-5)     | ¥49,800 |
| フロッピーディスク(FD-5) | ¥74,800 |

- ### ■¥2,800シリーズ ゲームカートリッジ
- |              |          |
|--------------|----------|
| B-1 フルーツサーチ  | 各 ¥2,800 |
| B-2 ドラゴンアタック |          |
| B-3 ビットチェイサー |          |

¥1,800シリーズゲームカセットもあります。

## TAKARA(SORD) ゲームプログラムコンテスト

- 最優秀作者賞—1名(5万円相当のM-5関連商品)
- 優秀作者賞—20名(5千円相当のM-5関連商品)
- 参加賞—参加者全員に粗品

応募方法……M-5シリーズパソコンを使ってゲームプログラムができた、カセットテープにセーブして、プログラムの使用方法・住所・氏名・年令を明記して、下記本社のコンテスト係まで郵送して下さい。

締切:昭和59年8月31日必着  
※作品は未発表のものに限ります。又、応募作品は返却できません。  
応募作品の権利は弊社に帰属します。他社との重複応募は御遠慮下さい。  
発表は入賞者への通知をもってかえます。

## TOMY ぴゅう太 関連商品コーナー

### BASIC-I

¥7,500

(御詫び)……上記商品は、初回生産分は品切れとなりました。以後は受注生産となりますので、御希望の方は必ずハガキに住所・氏名・年令・ぴゅう太BASIC-I希望と御書の上、下記本社迄御申込み下さい。

### New ゲームカートリッジ

No.22トリブルコマン ¥4,800

K-4いじわるハンマー/  
富士山と新幹線 ¥1,000

その他、ぴゅう太関連商品取扱っております。  
詳しくは、下記迄御問い合わせ下さい。

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

通信販売

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

## TASTY LIFE FOR YOU

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

# ながよし

御問い合わせは **06(581)6713**

郵便振替口座 大阪 2-37505 (通信欄に注文内容を御書き下さい。)

※上記地図以外の弊社系列店では広告掲載商品の一部取扱っていない場合がございますので御了承下さいませ。

# バンダイ GUNDAM RX-78



本体価格  
¥59,800

※ジョイスティック及び各種ソフトは全て別売

- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <h3>■¥3,800コーナー</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>G-19 エロキヤブ</li> <li>G-16 スペースカプセル</li> <li>S-3 計算演習ドリル</li> <li>B-8 ヘルシーライブラリ</li> </ul>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>G-18 ひじょうい</li> <li>S-4 クラフィク数学</li> <li>S-2 算数つづき</li> </ul>  | <h3>■¥8,600コーナー</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>G-14 連合艦隊</li> <li>G-15 闘争</li> </ul>  | <h3>■¥5,000コーナー</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>G-9 ハンバーガーショップ</li> <li>G-11 戦えくわん</li> </ul>   |
| <h3>■¥6,000コーナー</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>S-1 ABC単語</li> <li>G-3 エキサイトテニス</li> <li>G-5 スーパーロボ</li> <li>G-8 カードワールド</li> <li>G-12 ゼロファイター</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>G-1 エキサイトベースボール</li> <li>G-4 チャンピオンレスラー</li> <li>G-6 ザ・アロ</li> <li>G-10 ガダムメイト</li> <li>G-13 スペースネー</li> </ul> | <h3>■¥4,800コーナー</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>G-17 キャンボール</li> </ul>   | <h3>■システムパーツコーナー</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>B-1 BS-BASIC ¥7,800</li> <li>B-2 漢字7-プロ ¥36,000</li> <li>B-3 280アセプター ¥28,000</li> <li>H-2 ジョイスティック ¥6,800</li> <li>H-3 プリンターインターフェイス ¥16,000</li> <li>H-4 拡張ラム ¥14,000</li> </ul> |
| <h3>■¥6,800コーナー</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>G-2 チャンピオン7</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>G-7 パワーエクス</li> </ul>  | <h3>■¥7,800コーナー</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>B-4 ミュージックマスター</li> <li>B-5 アニメーショングラフィック</li> <li>B-6 カラグラフィック</li> <li>B-7 3Dグラフィック</li> </ul> |   |

**[RX-78 スプリングセール]**  
RX-78関連商品を¥10,000以上御買い上げの方に(BS-BASIC用ショートプログラム集Vol.2)を1部プレゼント! ¥60,000以上一度に御買い上げの方にパソコン用データレコーダーをプレゼント! 締切:昭和59年5月31日

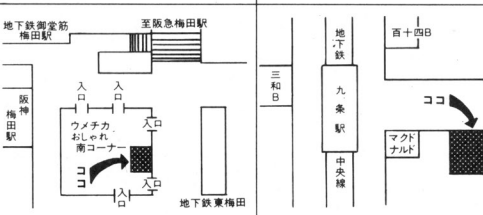
## セガ エンタープライゼス SC-3000H

- SC-3000H ¥33,800 SG-1000 ¥15,000
- SC-3000 ¥29,800 オセロマルチビジョン ¥19,800

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <h3>■¥3,800コーナー</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>G-2 アマリリパティン</li> <li>G-7 ココボゴ</li> <li>G-18 SEGAアッパ</li> <li>G-1 ボーダーライン</li> <li>T-3 スペースウテン</li> </ul>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>G-3 N-サブ</li> <li>G-9 チャンピオンテニス</li> <li>G-20 バッカー</li> <li>T-2 ガスター</li> </ul>   | <h3>■SC-3000・SC-3000H<br/>専用オプション</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>BASICII (0.5KB) ¥5,000</li> <li>BASICIII A (16KB) ¥12,000</li> <li>BASICIII B (32KB) ¥15,000</li> <li>専用データレコーダー ¥9,800</li> <li>専用プリンター ¥39,800</li> <li>ミュージック ¥12,000</li> <li>中学必修英単語(中2) ¥3,800</li> <li>中学必修英文文(中2) ¥3,800</li> <li>中学必修英文文(中2) ¥3,800</li> </ul> |
| <h3>■¥4,300コーナー</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>G-4 麻雀</li> <li>G-8 ヤマト</li> <li>G-11 チャンピオンベースボール</li> <li>G-12 シンドバッドステル</li> <li>G-28 エクソ</li> <li>G-26 ジョビリース</li> <li>T-1 Qパート</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>G-6 益母草</li> <li>G-10 スタージャッカー</li> <li>G-17 モナGP</li> <li>G-21 ホップルーマー</li> <li>G-22 キラガ</li> <li>G-5 チャンピオンゴルフ</li> <li>T-4 三人麻雀</li> </ul> | <h3>■SC-1000専用オプション</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>SKG-1100 (4月中旬発売予定)</li> <li>キーボード ¥15,000</li> </ul>   |

**[セガ・スプリングセール]**  
セガエンタープライゼス関連商品を¥20,000以上御買い上げの方に専用ジョイスティックを1本プレゼント! ¥60,000以上一度に御買い上げの方に、SC-3000シリーズ用データレコーダーを1台プレゼント! 締切:昭和59年5月31日

梅田店 (06)312-1703 九条店 (06)581-6713



秘宝

「デゼニランド」にラブコールが到着!

# 三月磨白ハンター 続々誕生!!

デゼニ  
かわら版

○大川朋之さん 埼玉県 20歳  
私は、めったに市販ソフトなど買いません。しかしたまにデゼニランドを買って、最初はバカにして「何か、サイ名前だな」と思っていました。これがスコイ。ビックリしました。ここでは今コウモリの画面で1ヶ月も悩んでいます。もうお手上げ/コウモリ取れない。畜生、教えてくれ〜!



○阿蘇実さん 新潟県 21歳  
やっと冬が終わろうとしていますね。ハドソンの方々も心ウキウキ、ソフトももりもり、頭はグチャグチャで雪どけのようですよ。うね。ムヒッ! とここでネー、「デゼニランドめでたく終了しましたよ。えらく感動したところも、何だか変に感じた点もいろいろありました。ではゲームをふり返りつつ書きます。何せ一番古いX-Iですので、ゲームは当然カセットではPOWER ON/まず超高速イベントにびっくりにのっちゃった。えーとですね、いきなり不満を述べますとですね。全般的にフラグの立て方が甘い! それとホラマンションの絵、特に墓地の絵はもう少しいい感じに仕上げて、もう少し不気味に(オバケや木をいい感じに)仕上げてほしい。しかし、何といても、ム下館! これはヨカッタ。なんともナンセンスで!



○青木英樹さん 宮城県 14歳  
こんにちは、ハドソンさん。デゼニランド買いましたよ。むずかしいですね。最初に入場するのになんと20分もかかってしまいましたよ。ところで、今ボクはあるところで非常に困っております。そこでちょっとヒント(よーするにキーワードを教えてくださいんよ)をもらえないかな〜と思ったら、マニュアルにそーゆーことは教えられるない、シッカリ書いてあるではありませんか。エーッ! ハドソンってそんなことするの。冷たいですね。それはないと思いますよ。このゲームは、ハドソンさんが自信満々に出したのだから、それはそー簡単に解けるわけじゃない。だから、それだけある場所の抜け方くらい教えてほしいワケよ。ダメ! あのさー、ホソンのちよっぽりだけでもいいんだよね。それでも、やっぱりダメ!!



大江昌明さん 岐阜県  
ぼくはデゼニランドを買ってからまだ一カ月で、まだ「ホラマンション」のピアノに泣く中学生です。竹部さんの頭の構造はいつたいていなっているのですか。いままではぼくに比べて一カ月以上悩ませたゲームはありません。それだけにヤルソク!

手嶋知己さん 宮城県 16歳  
なかなかオモシロかった。最初のパッケージの印象は、とてもきれいで、4,800円にしては安いと思った。ストーリーもまとまっていたし、絵を描くときにはビックリ! ディゼニランドを元にして作ったそうだが、ヘリコプターが上空を飛んだ時の地上の風景が、本物のディゼニランドのような気がする。この手のアドベンチャーゲームがFM-7にもできるのか、とてもすく感動しましたよ。和英辞典をわざわざ買ってきて、このアドベンチャーゲームをやったが、単語の勉強にもなってとても良かった。デゼニランドを作った中本さん、竹部さんに感謝します。おもしろいソフトを作ってくれて、どうもありがとう。がんばって下さい!

岡田光広さん 東京都 16歳  
なんとあの「デゼニランド」をとうとう終わらせてもした。1ヶ月もかかったんやど〜! もう最初からひっかかったもんね。なんたって〇〇してもムダだよなんて書いてあったにもかかわらず、〇〇して〇〇拾うなんてさ! むむっときてしまいますよ。そのあとで〇〇なんて、まさかあれを持って次に行くんぞ全く気づかなかった。さすがやね。次の第2パビリオンはそう手こずらなかった。しかし、第3パビリオンは簡単そうに見えて、そうではないぞ。たった1箇所のキーワード探すのに1日かかったのもあったんやど。そんなワケで、まあなんとか最後までできたんやが、しかしナカモトシイタケベタキャンは、ひねくれもんじゃ!

○山口光一さん 群馬県 24歳  
先日めでた「デゼニランド」が解けましたので報告です。まずイベントの速さはビックリしました。中間色が原色と同じ速さで、またはそれ以上の速さで塗られていっています。PC 8800と同じようにソフトが拡がっていくんですね。この感じはボクは大好き。それがFM-7で可能とは!

ポクにも言わせて……



●マシでちょっと六日と半日を終わらせたぞー。どうだユイ! 長所も欠点もあるが、何だかんだと言いつつ、日本では最高級 佐野監督さん。静岡県 ●第1作目としては内容も濃く、イベントも速く、非常に興奮した。英語入力もアドベンチャーは初めてだが、何の抵抗もなくスムーズだったのは完成度の高さをう。次回作が楽しみ。篠塚愛一郎さん、東京 ●画面がきれいで絵がシンプルでオモシロイ。中間色が速くてとても良い。最高でも難しい。 ●面白かった。本田祐司さん、愛知県

デゼニランドに入場の際、誠にありがとうございます。このデゼニランドはアドベンチャーとしてはかなり長いものなので、何人かの人から最後まで行くかなと思っていたにしろ、た〜さんの人から「終つた!」と手紙をもらい、作者として、とてもうれしく思います。 デゼニランドは、なんとって「取材活動が成功の要因ではないか」と思っています。次回作もその縁でと書えたりしています。デゼニランドの次……? 今度はデゼニランドの……? あるいはアメリカのマリアに……? というのがあててはないか? リアリティを追求するならばまず現地取材をせよ。な。 ●悪い、早急、我が社の大蔵君、別名、鬼の經理君を拝み倒して取材のGOサインを得るべく、日夜奮闘調整に悪戦苦闘、「リアルカ」に行ってもいいかな? と叫べども、「行ってもいい」とも、は、なかなか聞えてこない。さて、どうなるかな? もしも、これこそアドベンチャーなのかと思いつくほど笑ってしまいました。そんなこんなで、デゼニランドは、デゼニランドに以上はパワーをかけるゾー……? (中略) (期待) 作者(竹中) (C)

# いま、ヤマハの拡張機能が、

待望のユニットコネクタ登場。好評の拡張ユニットを、あなたのMSX規格コンピュータで

ユニットコネクタが“かけ橋”となり、どのMSXでも、ヤマハの拡張機器がご利用可能となりました。

ヤマハの拡張ユニットの代表である、FMサウンドシンセサイザーユニット、漢字ワープロユニットの2つは、その本格的な拡張機能の点から、すでに多くのMSXユーザーの注目を集めています。ところがこれらのユニットは、ヤマハ独自のサイドスロット方式による接続使用のため、これまでヤマハMSXユーザーの方にしかお使いいただけませんでした。しかし、いま、ユニットコネクタ (UCN-01) の登場で、拡張ユニットが、MSX共通のROMカートリッジスロットで接続可能となり、これにより、すべてのMSX規格コンピュータでご利用いただけるようになりました。いまこそ、各種応用ソフトも揃ったヤマハの拡張ユニットで、あなたのMSX世界をさらに幅広く展開してみてください。



ユニットコネクタ UCN-01 ¥7,800

## MSX規格コンピュータが本格的なミュージックシステムに変身。多彩なミュージックパフォーマンスを

システムの中核はFMサウンドシンセサイザーユニット

### ■FMサウンドシンセサイザーユニット (SFG-01) ¥19,800

あらゆるMSX規格コンピュータは、このSFG-01が接続されると、本格的なミュージックシステムへと変身します。▶FM音源を採用。さわめて自然でクオリティの高い音が生れます。“電子的”な音とは一味違います。▶最大同時発音数はじつに8音。しかもその8音をすべて異なる音色で出すことができるデジタル音源を搭載しています。▶48種類の音色データを内蔵。多種多様な音を作り出せます(うち2つは音声合成用)。▶MIDI端子・2CHオーディオ出力端子を装備。

▶専用ミュージックキーボード(別売)を接続するだけで、リズム機能、オートベースコード機能(自動演奏)等を備えたデジタル鍵盤楽器に発展。演奏したデータは本体のメモリ(RAM)に記録し、再生して楽しむことが可能です。▶さらにSFG-01の能力をフルに引き出し、よりいっそう音楽機能を拡張できるように、FMミュー



ジックマクロ、FM音色プログラム、FMミュージックコンポーザ等のソフトが用意されています。多彩なミュージックパフォーマンスをお楽しみください。

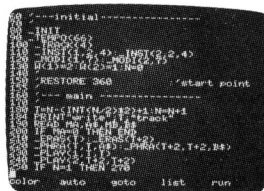
YK-01 ¥17,800 YK-10 ¥29,800



### ミュージックシステムで利用できる音楽ソフト

#### ●FMミュージックマクロ (YRM-11) ¥7,800

BASICプログラムによってSFG-01をコントロールするためのソフトです。自動演奏をしながらグラフィックス画面を楽しんだり、FM音源による効果音を作るといったことがBASICプログラムで可能です。▶4つの楽器を設定し、同時に4音色による演奏が可能。▶最大8つまで和音を重ねて演奏。オートリズムの調整や独自のパターン登録も可能です。▶音声合成機能で言葉を話させたり、声の高低を調整して歌わせたりできます。▶演奏データはデータメモリーカートリッジに記録することが可能。



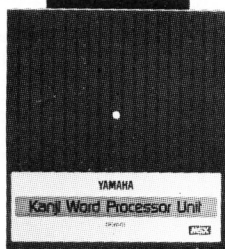


# 全MSXユーザーに!

お使いになれます。

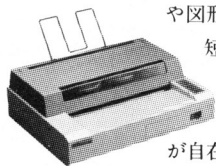
MSX規格コンピュータが漢字ワープロシステムに変身。ワープロ機能は、今やパソコンの条件です。

## システムの中核は漢字ワープロユニット

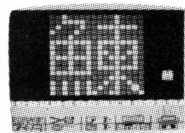
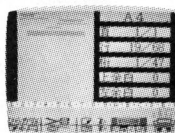
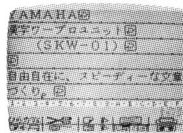


### ■漢字ワープロユニット(SKW-01) ¥49,800

MSX規格コンピュータは、SKW-01が接続されると、本格的な漢字ワープロとしてシステムアップします。▶見やすい横15文字×縦6行の画面内で文章作成。▶JIS第一水準約3,000字の漢字に加え、豊富な特殊文字やギリシャ文字を内蔵。▶漢字変換は、モード切替によるカタカナ/かな/ローマ字のどれからでもOK。▶内蔵の文字以外に、任意の文字や図柄を画面上で作り、30個まで登録可能。その外字登録は、内蔵の漢字や図形をもとに作り変えることが可能。また熟語や短文も同じく30種類まで登録できます。なお登録された外字や熟語は電源OFF後も消えません。▶文書の出力は横書き・縦書きが自在。ほとんどのプリンタが使えますが、16ピンの



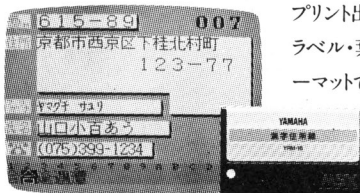
PN-01 ¥89,800



高品質印字、用紙サイズ自由、さらに印字音も静かな熱転写プリンタPN-01をお奨めします。▶なおSKW-01はプリンタインターフェース装備のため、プリンタインターフェースのないコンピュータでも使えます。

### ●漢字住所録(YRM-16) ¥7,800

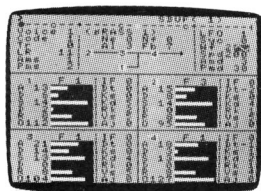
漢字ワープロユニットとしてシステムアップされたMSX規格コンピュータで住所録管理を行なうためのソフトです。▶登録住所の追加・削除・変更が簡単です。▶任意の項目での並べ替え、検索もスピーディ。



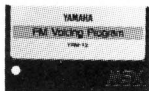
プリント出力は、住所一覧表・宛名ラベル・葉書・名刺など、多様なフォーマットで印刷可能。▶住所データの保存には、カセットレコーダの他にデータメモリーカートリッジも使えます。

お楽しみください。

### ●FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800



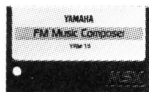
SFG-01内蔵の48音色をコントロールして自由な音作りが楽しめるソフトです。▶音色の作成はTV画面でデータを確認しながら、MSX本体のキーボードから入力して行ないます。内蔵の音色を修正するだけでなく、白紙の状態から作り上げることも可能。▶音色データはカセットレコーダに保存可能。



### ●FMミュージックコンポーザ(YRM-15) ¥7,800



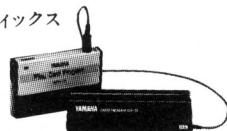
TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏させて楽しむソフトです。もちろん自分で作曲することも可能。▶音符データの入りは、MSX本体のキーボード、専用ミュージックキーボード、どちらからでも簡単にできます。▶8パートによる自動演奏が可能。



全MSX共通のカートリッジスロットで使用できるプレイカードセット。自動演奏ならお任せ。

### ●プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800

ヤマハのポータサウンド等でお馴染みのプレイカードを使って自動演奏が楽しめるインターフェースです。▶3パート(メロディ・オブリガード・ベース)による自動演奏が可能。▶テンポや調(キー)を自由に換えられます。▶画面上に鍵盤の絵を出し演奏中のキーの動きを表示させたり、音の進行に合わせてグラフィックスを楽しんだりも可能。▶これにSFG-01をシステムアップすれば、ナチュラルなFM音源で自動演奏を楽しめます。



- ※1 FMミュージックマクロ(YRM-11)を利用できるMSX規格コンピュータは32KBのRAM装備のものに限られます。
- ※2 YRMシリーズは、SFG-01あるいはSKW-01と併用してご利用いただくものですから、これらのご使用はROMカートリッジスロットが2つ装備されたMSXコンピュータが必要です。



# TMDシステムズ

パソコンの専門店

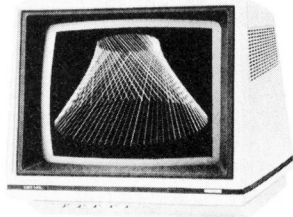
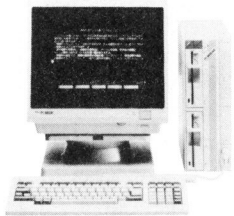
— マニア・ホビー・ビジネスまで専任スタッフがアドバイス —

各社パソコンをお求めやすい組合せパックで特別価格

## 新入学おめでとうセール実施中

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

### NEC



14インチカラーモニタ

#### 88モデル10-1

PC-8801 マークIIモデル10 + 14型2000文字表示カラーモニタ + データレコーダ

セット合計 ¥250,400 **特価 ¥210,000**

#### 88M10-2

PC-8801 マークII + 14型2000文字高解像度カラーモニタ TOEI FTC1423H + データレコーダ

セット合計 ¥267,100 **特価 ¥220,000**

#### 88M10-3

PC-8801 マークII + 14型4000文字カラーモニタ + データレコーダ ピッチ0.39mmのエコノミタイプ

セット合計 ¥300,600 **特価 ¥248,000**

#### 88M10-4

PC-8801 マークII + 14型4000文字カラーモニタ + データレコーダ ピッチ0.31mmのハイグレードタイプ

セット合計 ¥347,600 **特価 ¥286,000**

## モデル20・30も 特価で販売中

#### 88M10-5

PC-8801 マークII + RFモジュレータ + データレコーダ

セット合計 ¥194,300 **特価 ¥168,000**

#### 88M10-6

PC-8801 マークII + 12型モノクロモニタ + データレコーダ

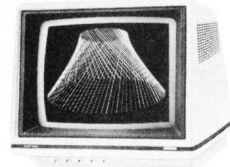
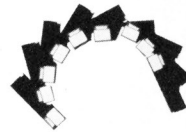
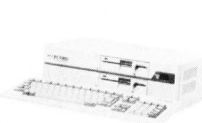
セット合計 ¥217,600 **特価 ¥178,000**

- モデル20セットは上記モデル10セットに ¥48,000 プラスになります。
- モデル30セットは上記モデル10セットに ¥90,000 プラスになります。
- TMD特選PC-8801MKII用増設ドライブ ¥60,000 → 特価提供中

PC-9801 F2 + 14型4000文字カラーモニタ  
SANYO GMT141L  
+ ディスケット10枚

セット合計 ¥538,800

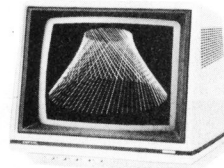
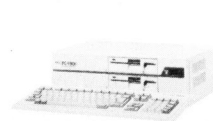
**特価 ¥433,000**



PC-9801 F2 + 14型4000文字カラーモニタ  
ピッチ0.31mmのハイグレードタイプ  
+ ディスケット10枚

セット合計 ¥585,800

**特価 ¥468,000**

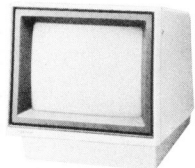
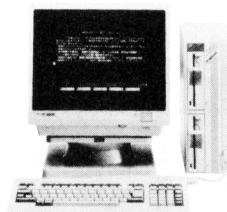


PC-9801 F1 セットも特価提供中  
上記セットより ¥56,000 マイナスとなります

### TMD特選セット

ワープロ在庫管理は  
このセットでOK

PC-8801 マークII + 内蔵用ドライブ2基 + 14型4000文字カラーモニタ  
SANYO GMT141L  
+ PC-8024 + PC-8024-02 + ディスケット10枚 + 用紙1000枚  
漢字ROM

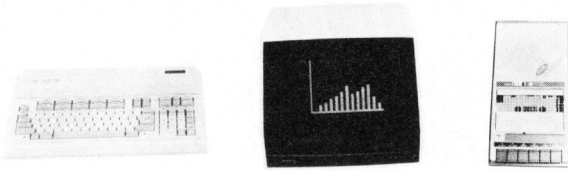


セット合計 ¥572,800

**特価 ¥458,000**

但し、ドライブ2基はNEC  
以外の一流メーカー製

**富士通**



FM-7=126,000円

一流メーカーグリーンモニタ

データレコーダ

**FM-1**

FM-7+RF モジュレータ+データレコーダ+ソフト3本  
セット合計¥161,900 **特価¥125,800**

**FM-2**

FM-7+I2型グリーンモニタ+データレコーダ+ソフト3本  
セット合計¥185,700 **特価¥138,000**

**FM-3**

FM-7+I4型2000文字表示カラーモニタ+データレコーダ  
SANYO GMT141F  
+ソフト3本  
セット合計¥218,000 **特価¥167,800**

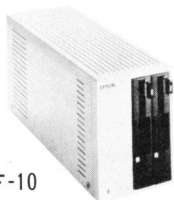
**FM-4**

FM-7+I4型2000文字ハイコントラストカラーモニタ+データレコーダ+ソフト3本  
SHARP I4M141C  
セット合計¥220,000 **特価¥169,800**

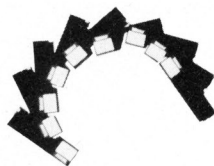
**FM-5**

FM-7+I4型高解像度カラーモニタ+データレコーダ+ソフト3本  
TOEI FTC1423H  
セット合計¥234,700 **特価¥179,800**

**フロッピーDISKセット**



TF-10



FM-7用フロッピーDISKセット

TF10(FM)+#9040インターフェイスセット+ディスクセット10枚  
セット合計¥154,800 **特価¥122,800**

PC用フロッピーDISKセット

TF10(PC)+接続ケーブル+ディスクセット10枚  
セット合計¥151,800 **特価¥119,800**

**TMD特選**

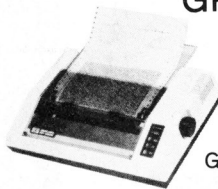
PC-8801MkII用増設ドライブ ¥60,000→特価提供中  
PC-9801F1用増設ドライブ ¥80,000→ ¥48,000

**プリンタセット**

各社コンピューター用  
ケーブル付

ローコスト漢字プリンタセット

GP-550E+プリンタケーブル  
+用紙1000枚



GP-550E

**特価¥89,800**

多機能タイプ

RP-80+プリンタケーブル  
+用紙1000枚

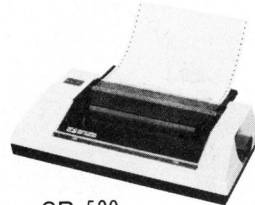


RP-80

**特価¥77,800**

コンパクトローコストタイプ

GP-500+プリンタケーブル  
FM用・PC用  
+用紙1000枚



GP-500

**特価¥46,800**

NEC24ドット漢字プリンタ・SHARPプリンタ等各社プリンタを店頭特価で販売中

**TmdSoft**

新発売ビジネスソフト凄腕シリーズ

PC9801・PC9801F専用5&8インチディスク版

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

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

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



(メディアは5"2DD, 5"2D, 8"2D)

39シリーズ PC8001, PC8801, PC9801, FM7, FM11用 各¥39,000

■売上管理 ■在庫管理 ■請求書発行 ■顧客管理 ■仕入管理 ■給与計算

ビジネス分野に  
パソコン時代を拓く

**Tmdシステムズ**

専任スタッフがアドバイス  
パソコンの専門店

**トヨラ**

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

宇都宮: 宇都宮市宿野町365-7 ☎0286-36-5315  
大宮: 大宮市宮原町3丁目515-2 ☎0486-52-1831  
川口: 埼玉川口市芝2丁目25-3 ☎0482-68-7826  
兼鴨: 豊島区兼鴨1丁目12-6 ☎03-941-8621  
中央: 千代田区外神田4丁目4-1 北原ビル ☎03-253-5754  
秋葉西口: 千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F ☎03-253-5755  
東ラジ: 千代田区外神田1丁目10-1 東京ラジオアパートB1 ☎03-253-4693  
横浜: 横浜市中区松影町1丁目3-7 ☎045-641-7743  
静岡: 静岡市八幡1丁目4-36 ☎0542-83-1331  
名古屋: 名古屋市中区大須3丁目30-86 ラジオセンター2F ☎052-263-1661

通信販売ご希望の方

広告記載品のお問合せ、ご注文は、商品代金に送料を含んだ金額を送金して下さい。送料は地域によって異なりますので、お問合せ下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F

Tmdシステムズ 通信販売センター

振込銀行: 三菱銀行秋葉原支店  
普通口座No.4400641

<p><b>横浜</b></p>	<p><b>宇都宮</b></p>	<p><b>大宮</b></p>	<p><b>秋葉地区各店</b></p>
<p><b>兼鴨</b></p>	<p><b>静岡</b></p>	<p><b>名古屋</b></p>	

キャットジャパンの  
テレフォンショッピング



ご注文は  
今すぐ  
お電話で。

# PC-8801MKII、 本体にミニフロッピー を内蔵して 新登場!!

限定30台

即納

NEC

## PC-8801mkII

(PC-8801・PC-8001用のハード・ソフトともにコンパクト)

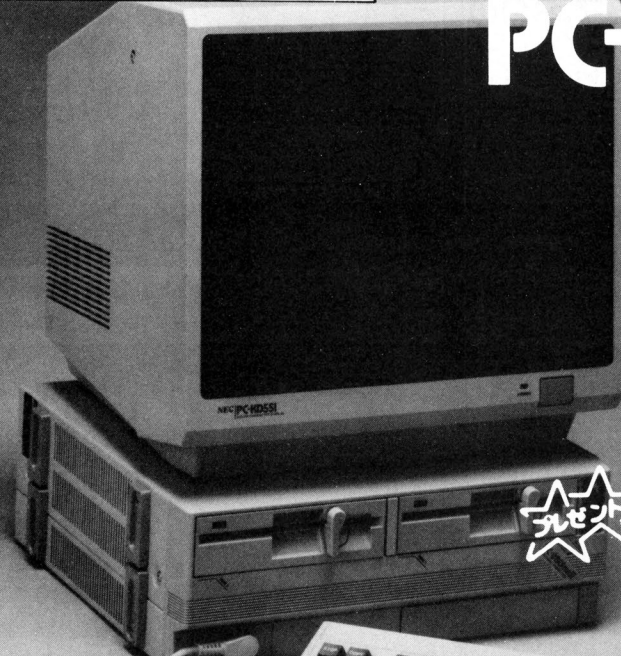
PC-8801・PC-8001用に開発されたアプリケーションソフトウェアはBASICレベル、機械語レベルを含めたフルコンパチブルです。PC-8801と同一のインターフェースを内蔵、各種周辺機器が接続できます。

(ミニフロッピーを内蔵)

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

(漢字ROM標準装備)

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



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

### 高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-8801MKIIモデル30	PC-9801	¥152,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8801	¥192,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8001MKII	¥212,000
PC-8801MKIIモデル20	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥168,000
PC-8801MKIIモデル10	PC-8001	¥128,000

## PC-8801mkII

毎月 ¥3,000  
わすか

●ご注文セットNo.180 PC-8801MKII  
基本セット  
本体+14'超高解像度カラーディスプレイ

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C (4050文字表示)	¥118,000
合計標準価格		¥393,000

- ① ¥3,000 × 48回 ⑤5万 ⑥3.5万 × 8回
- ② ¥7,830 × 60回 ⑤3万 ⑥なし
- ③ ¥5,000 × 60回 ⑤なし ⑥2.1万 × 10回
- ④ ¥12,750 × 36回 ⑤なし ⑥なし

毎月 ¥3,000  
わすか

●ご注文セットNo.82 PC-8801MKII  
入門セット  
本体+14'超高解像度カラーディスプレイ+データレコーダ

No.2441	PC-8801MKIIモデル10	¥168,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C (4050文字表示)	¥118,000
No.2537	PC-DR321	¥19,800
合計標準価格		¥305,800

- ① ¥3,000 × 36回 ⑤3万 ⑥3.5万 × 6回
- ② ¥6,600 × 48回 ⑤5万 ⑥なし
- ③ ¥10,000 × 24回 ⑤なし ⑥2.5万 × 4回
- ④ ¥7,900 × 48回 ⑤なし ⑥なし

毎月 ¥5,000  
わすか

●ご注文セットNo.181 PC-8801MKII  
プリンターセット  
本体+14'超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンター

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C (4050文字表示)	¥118,000
No.2449	PC-PR201	¥298,000
合計標準価格		¥691,000

- ① ¥5,000 × 60回 ⑤8万 ⑥4.9万 × 10回
  - ② ¥11,560 × 60回 ⑤1.5万 ⑥なし
  - ③ ¥10,000 × 48回 ⑤なし ⑥4.8万 × 8回
  - ④ ¥15,000 × 60回 ⑤なし ⑥なし
- \*プリンターをNo.2536GP-550E+(CW012)  
¥125,800に交換した場合 ¥518,800
- ① ¥5,000 × 48回 ⑤5万 ⑥4.3万 × 8回
  - ② ¥8,000 × 48回 ⑤なし ⑥3.3万 × 8回



マイコンプラザ



フジテレビ『笑っていいとも!』『ドレミファドン!』•ぜひご覧ください。

12:00~12:55(火曜・木曜)

12:00~13:00(日曜)



充実のソフトウェアでPC-8801MKIIを、  
買ったその日から、より機能的に使う！  
——キャットジャパン特選ソフトウェア



No.2540	文筆Ver. II (5'・8' I企画)	¥ 48,000
No.2541	TOP 財務会計システムカナ版(オービック)	¥ 200,000
No.2542	TOP 給与計算システムカナ版(オービック)	¥ 180,000
No.2543	PLANNER8カナ版(オービック)	¥ 150,000
No.2544	PLANNER18カナ版(オービック)	¥ 150,000
No.2545	ユーカラ(5' 東海クリエイト)	¥ 28,000
No.2546	漢字フレンド(5'・8' 日本ナレッジインダストリ)	¥ 54,800
No.2547	マルチ・レコーダー(5' リット・ミュージック)	¥ 12,800
No.2548	営業マンパワー分析(8' 日本マーケティング)	¥ 98,000
No.2549	アンケート集計(8' 日本マーケティング)	¥ 290,000
No.2550	営業力分析・販促費割当プログラム(8' 日本マーケティング)	¥ 98,000
No.2551	給与計算パッケージカナ版(内外データ)	¥ 160,000
No.2552	株価チャートシステム(内外データ)	¥ 75,000
No.2553	ワードテック(内外データ)	¥ 98,000
No.2554	工数集計パッケージ(内外データ)	¥ 98,000
No.2555	スケジュール管理パッケージ(内外データ)	¥ 30,000
No.2556	成績管理統計ユーシックセレクト(内外データ)	¥ 98,000
No.2557	進路統計システム(内外データ)	¥ 158,000
No.2558	基本統計システム(NJK)	¥ 85,000
No.2559	日本語サポートプログラム(NJK)	¥ 65,000
No.2560	汎用スケジュール管理システム(NJK)	¥ 55,000
No.2561	ガソリンスタンド販売管理システム(NJK)	¥ 180,000
No.2562	日本語見積書作成システム(NJK)	¥ 50,000

No.2563	日本語ワープロPC-SWPMK II (5' SBC)	¥ 45,000
No.2564	酒類小売業システム(SBC)	¥ 250,000
No.2565	塗装面積計算システム(SBC)	¥ 250,000
No.2566	グラフィック・キャンバス( I企画)	¥ 36,000
No.2567	PMS-I 人事管理システム(アドニス)	¥ 79,000
No.2568	漢字プロ(5' テクニカルソフト)	¥ 15,000
No.2569	漢字フレンド(5'・8' 日本ナレッジ)	¥ 54,800
No.2570	漢字フレンド名簿管理(5'・8' 日本ナレッジ)	¥ 30,000
No.2571	財務会計(5' OAK)	¥ 98,000
No.2572	速筆(5' DAIKEI)	¥ 20,000
No.2573	マイレター88(高電社)	¥ 49,000



GOLDEN SOFTWARE  
SOFT BANK

No.2519	PC-88-1009-2W(5'日本電気)	¥ 58,000
No.2520	PC-SWP(5'・8'SBC)	¥ 39,800
No.2521	プレッセル88(5'アスキー)	¥ 45,000
No.2522	JOB MATE(8'立石電気)	¥ 128,000
No.2523	パーソナルパール(漢字5'MSA)	¥ 90,000

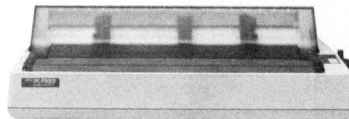
PC-8801MKIIをより機能的に使う  
グレードアップ周辺機器！

14インチ超高解像度カラーディスプレイ



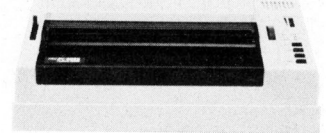
●ご注文セットNo.2451 NEC  
**PC-KD551 標準価格¥118,000**  
① ¥3,000×24回 ② 1万 ③ 1.2万×4回  
② ¥3,840×36回 ④なし ⑤なし

日本語シリアルプリンター



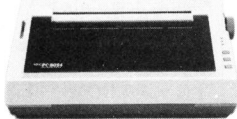
●ご注文セットNo.2449 NEC  
**PC-PR201 標準価格¥298,000**  
① ¥3,000×48回 ② 3万 ③ 2.4万×8回  
② ¥5,000×36回 ④なし ⑤ 2.8万×6回  
※トラクターフィードPC-PR201-03 ¥20,000は別売

熱転写漢字プリンター



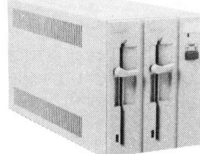
●ご注文セットNo.2448 NEC  
**PC-8825 標準価格¥176,000**  
① ¥3,000×36回 ②なし ③ 1.6万×6回  
② ¥5,710×36回 ④なし ⑤なし

ドットマトリックスプリンター



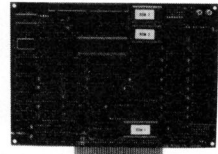
●ご注文セットNo.2505 NEC  
**PC-8024 + 8024-02 標準価格¥158,000**  
① ¥3,000×36回 ②なし ③ 1.3万×6回  
② ¥5,120×36回 ④なし ⑤なし

拡張用ミニフロッピーディスクユニット



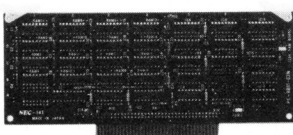
●ご注文セットNo.2454 NEC  
**PC-80S32 標準価格¥155,000**  
① ¥3,000×36回 ②なし ③ 1.2万×6回  
② ¥5,000×36回 ④なし ⑤なし

16ビットカード



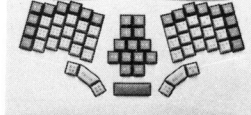
●ご注文セットNo.2445 NEC  
**PC-8801-16 標準価格¥85,000**  
① ¥5,000×12回 ②なし ③ 1.6万×2回  
② ¥3,900×24回 ④なし ⑤なし

増設RAMポート128KB



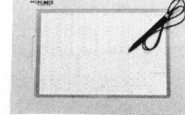
●ご注文セットNo.2444 NEC  
**PC-8801-02N 標準価格¥43,000**  
① ¥3,900×12回 ②なし ③なし

新入力日本語ワードプロセッサ



●ご注文セットNo.2463 NEC  
**PCWORD-M + PC-8801-02 × 2 標準価格¥148,000**  
① ¥3,000×36回 ②なし ③ 1.1万×6回  
② ¥4,800×36回 ④なし ⑤なし

パーソナルタブレット



●ご注文セットNo.2506 NEC  
**PC-8875 + PC-CA602 + PS-88-011-2W 標準価格¥165,500**  
① ¥3,000×36回 ②なし ③ 1.4万×6回  
② ¥5,400×36回 ④なし ⑤なし

キャットジャパンの  
テレフォンショッピング

ご注文は  
今すぐ  
お電話で。



パワフルに  
より身近に  
PC-9801E

NEC  
PC-9801E



PC-9801F(本体)をご購入の方にblankディスクケット10枚プレゼント。  
PC-9801F(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。

PC-9801E(本体)とフロッピーディスクをご購入の方にblankディスクケット10枚プレゼント。

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

限定30台

即納



高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801E	PC-9801	¥98,000
PC-9801E	PC-8801	¥138,000
PC-9801E	PC-8001MKII	¥158,000
PC-9801E	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥160,000
PC-9801E	PC-8001	¥178,000

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801F2	PC-9801	¥268,000
PC-9801F2	PC-8801	¥308,000
PC-9801F2	PC-8001MKII	¥328,000
PC-9801F1	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥266,000
PC-9801F1	PC-8001	¥282,000

PC-9801F

毎月  
わずか ¥3,000

●ご注文セットNo.185 PC-9801F

基本セット

本体+14 超高解像度カラーディスプレイ

No.2402 PC-9801F2 ¥398,000  
No.2413 PC-KD55J またはNo.2535  
14M-132C (4050文字表示) ¥118,000  
合計標準価格 ~~¥516,000~~

- ① ¥3,000×60回 額10万 付3.6万×10回
- ② ¥9,280×48回 額15万 付なし
- ③ ¥10,000×36回 額なし 付4.1万×6回
- ④ ¥11,190×60回 額なし 付なし

毎月  
わずか ¥5,000

●ご注文セットNo.186 PC-9801F

プリンターセット

本体+14 超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンター

No.2402 PC-9801F2 ¥398,000  
No.2413 PC-KD55J またはNo.2535  
14M-132C (4050文字表示) ¥118,000  
No.2412 PC-PR201 ¥298,000  
合計標準価格 ~~¥814,000~~

- ① ¥5,000×60回 額10万 付6.2万×10回
- ② ¥13,090×60回 額20万 付なし
- ③ ¥15,000×48回 額なし 付3.7万×8回
- ④ ¥17,650×60回 額なし 付なし  
※プリンターをNo.2536GP-550E+(CWO12)  
¥125,800に交換した場合 ¥641,800
- ① ¥5,000×48回 額8万 付5.7万×8回
- ② ¥10,000×48回 額なし 付4万×8回

セットNo.186にマウス、日本語MS-DOSマルチプログラ  
ンを追加した場合

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

- ① ¥5,000×60回 額20万 付6.3万×10回
- ② ¥200,90×60回 額なし 付なし

PC-9801E

毎月  
わずか ¥3,000

●ご注文セットNo.183 PC-9801E

基本セット

本体+14 超高解像度カラーディスプレイ+CMTインターフェースボード+データレコーダ

No.2467 PC-9801E ¥215,000  
No.2490 PC-KD55J またはNo.2535  
14M-132C (4050文字表示) ¥118,000

No.2538 PC-9801-13 ¥15,000  
No.2537 PC-DR32I ¥19,800  
合計標準価格 ~~¥367,800~~

- ① ¥3,000×48回 額5万 付3.1万×8回
- ② ¥7,400×48回 額6万 付なし
- ③ ¥6,000×48回 額なし 付2.1万×8回
- ④ ¥8,000×60回 額なし 付なし

毎月  
わずか ¥5,000

●ご注文セットNo.184 PC-9801E

フロッピーセット

本体+漢字ROMボード+14 超高解像度カラーディスプレイ+EPSON TF-10デュアル

No.2467 PC-9801E ¥215,000  
No.2472 PC-9801-10 ¥30,000  
No.2490 PC-KD55J またはNo.2535  
14M-132C (4050文字表示) ¥118,000

No.2539 TF-10デュアル+(#412、  
PC-98H39-2W(K)) ¥142,800  
合計標準価格 ~~¥507,800~~

- ① ¥5,000×48回 額8万 付3.6万×8回
- ② ¥9,600×60回 額6万 付なし
- ③ ¥10,000×36回 額なし 付3.9万×6回
- ④ ¥11,000×60回 額なし 付なし

セットNo.184にNo.2412プリンター-PC-PR201を追加  
した場合 ¥803,800

- ① ¥5,000×60回 額10万 付6.1万×10回
- ② ¥10,000×48回 額なし 付6.5万×8回

セットNo.184にNo.2536プリンター-GP-550E+(CWO  
12) ¥125,800を追加した場合 ¥631,600

- ① ¥5,000×60回 額8万 付4.1万×10回
- ② ¥10,000×48回 額なし 付3.8万×8回

# NEC PC-6601

限定30台 **即納**



毎月わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.170 PC-6601

入門セット

本体+NEC14"カラーディスプレイ (15色)+ディスプレイ置台

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

- ① **¥3,000**×36回 額2万 弁2.0万×6回
- ② **¥4,460**×48回 額4万 弁なし
- ③ **¥5,000**×24回 額なし 弁3.0万×4回
- ④ **¥5,550**×48回 額なし 弁なし

# NEC PC-8001mkII

限定100台 **即納**



毎月わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.101 PC-8001MK II

特別入門セット

本体

SHARP14"高解像度カラーディスプレイ データレコーダ

マイコンティーチャーII入門・基礎編 10巻

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

現金大特価

- ① **¥3,110**×48回 額なし 弁1.4万×8回
- ② **¥6,140**×36回 額2万 弁なし
- ③ **¥4,990**×36回 額なし 弁1.1万×6回
- ④ **¥5,450**×48回 額なし 弁なし



キャットジャパンのテレフォンショッピング



都合の良い時間にいつでもどうぞ。ご注文はお早目に。

## 24時間電話受付 年中無休

簡単、便利なキャットジャパンの充実システム。4月8日より全国一斉受付開始!!

**24時間受付** 夜型の方でも好きな時にTELできる。

**製品先取り** 製品は即納いたします。

**日曜配達可** 不在がちの方も安心です。

**無料配達** 全国どこでも配達料は無料です。

**保証書付** 製品はすべて一年間の保証付です。

**支払い約2ヵ月後** お支払いは、のんびりと。

**レッジクレジット** 18歳以上の学生の方、保証人不用。

**55ヵ所の電話受付** 全国各地をネットした電話受付体制。

**頭金なし** 電話一本でOK。らくらくクレジットです。

**低金利クレジット** 頭金なしで60回までOK。

**高額下取制度** 高額下取りでラクラク買い換え。

**クレジット自由自在** お支払い回数は1~60回までOK。

北海道地区 旭川(0166)25-2556  
釧路(0154)46-2022  
札幌(011)644-0375  
函館(0138)51-3844  
東北地区 青森(0177)73-2247  
秋田(0188)64-8391  
山形(0236)31-3999  
盛岡(0196)53-5371  
仙台(0222)21-3811  
関東地区 茨城(0292)26-5575  
宇都宮(0286)37-1977  
高崎(0273)22-8211  
大宮(0486)44-0521  
千葉(0472)25-2028

横浜(045)712-0402  
浦和(0488)87-9521  
船橋(0474)67-9115  
柏(0471)55-2218  
春日部(0487)36-3861  
所沢(0429)26-7335  
東京地区 池袋(03)983-1369  
神田(03)861-5700  
新宿(03)375-1861  
調布(0424)88-9421  
八王子(0426)26-7701  
町田(0427)29-5731  
東海地区 静岡(0542)58-6611  
沼津(0559)23-2877

浜松(0534)56-7424  
中部地区 長野(0262)43-7812  
北陸地区 新潟(0252)31-6398  
金沢(0762)22-7011  
中京地区 名古屋(052)264-4651  
春日井(0568)33-1901  
岐阜(0582)66-5917  
岡崎(0564)25-0080  
一宮(0586)72-4691  
阪神地区 京都(075)255-4637  
奈良(0742)22-1048  
津(0592)26-1601  
大阪(06)365-1706  
堺(0722)27-4606

茨木(0726)35-2882  
高槻(0726)55-7707  
神戸(078)577-7728  
山陽地区 広島(082)294-6402  
岡山(0862)25-2881  
四国地区 高松(0878)67-4324  
松山(0899)52-7600  
徳島(0886)25-8866  
九州地区 北九州(093)522-5346  
福岡(092)473-5413  
久留米(0942)35-2670  
熊本(0963)83-6100  
宮崎(0985)29-7515  
鹿児島(0992)57-6388



●東京  
受付本部  
03-

# 983-1333

●大阪  
受付本部  
06-

# 365-1706

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

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

頭金金 ボーナス時払い金額 ご注文はNo.でお願いします。

# 中古パソコンが 全国どこでも 電話で買える。

(池袋サンシャインビル57F)  
地上228mに  
中古パソコンショップが  
ビッグに  
オープン!!



全国どこでも  
電話1本!  
もちろん  
クレジットでも  
OK!



TV  
提供中

フジテレビ

「笑っていいとも!」12:00-12:55(火曜日-木曜日)

「ドレミファドン」12:00-13:00(日曜日)

ビートたけし

全国どこでも  
電話で高額査定

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

●電話で高額査定いたします。  
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10か所の買い取りデスクへお電話ください。

本社買い取りデスク

**03-983-2464**

札幌011-644-0380 仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552  
大宮0486-44-8067 横浜045-311-6811 名古屋052-581-1565  
大阪06-365-1873 広島082-295-5936 福岡092-473-6730

日本初の  
中古パソコン  
ショップ



話題の新製品も展示・販売

《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。  
●ショップ営業時間 10:30-19:00(水曜定休) ●電話でのご注文は24時間年中無休

池袋サンシャインビル57F

《マイコンメイト》

キャットジャパンリミテッド(株)《マイコンメイト》  
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F



全商品

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ  
《マイコンメイト》



# 5割・6割・7割引より

## NEC

PC-600I(本体).....	¥ 89,800	→	¥ 28,000
PC-600I + ROM & RAMカートリッジ.....	¥ 104,600	→	¥ 34,000
PC-600IMK II (本体).....	¥ 84,800	→	¥ 58,000
PC-800I(本体).....	¥ 168,000	→	¥ 48,000
PC-800IMK II (本体).....	¥ 123,000	→	¥ 78,000
PC-880I(本体).....	¥ 228,000	→	¥ 114,000
PC-880I + 漢字ROM.....	¥ 266,000	→	¥ 142,000
PC-980I(本体).....	¥ 298,000	→	¥ 158,000
PC-980I + 漢字ROM.....	¥ 338,000	→	¥ 172,000
N5200(本体・G・CRT、FDD×2).....	¥ 698,000	→	¥ 428,000

## SHARP

MZ-80K II (本体).....	¥ 148,000	→	¥ 38,000
MZ-1200(本体).....	¥ 148,000	→	¥ 58,000
MZ-80B(本体).....	¥ 278,000	→	¥ 78,000
MZ-80B + グラフィックラム.....	¥ 317,000	→	¥ 88,000
MZ-2000.....	¥ 218,000	→	¥ 88,000
MZ-2000 + グラフィックラム.....	¥ 257,000	→	¥ 98,000
MZ-721(本体).....	¥ 89,800	→	¥ 48,000
MZ-731(本体).....	¥ 128,000	→	¥ 62,000
MZ-354I(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター).....	¥ 683,000	→	¥ 398,000
PC-1500(ポケコン).....	¥ 59,800	→	¥ 22,000
PC-1500 + プリンター.....	¥ 109,600	→	¥ 36,000
PC-1211(ポケコン).....	¥ 44,800	→	¥ 9,800
PC-1211 + プリンター.....	¥ 59,800	→	¥ 15,000
MZ-80DU(ディスプレイ).....	¥ 262,000	→	¥ 68,000
MZ-80P5(プリンター).....	¥ 168,000	→	¥ 78,000
MZ-80SFD(フロッピーディスク).....	¥ 158,000	→	¥ 68,000
MZ-80BF(フロッピーディスク).....	¥ 244,700	→	¥ 108,000

## FUJITSU

FM-8(本体).....	¥ 218,000	→	¥ 78,000
FM-8 + 漢字・非漢字キャラクターセット.....	¥ 258,000	→	¥ 98,000
FM-11AD(本体).....	¥ 338,000	→	¥ 178,000

## TOSHIBA

パソピア(本体).....	¥ 163,000	→	¥ 48,000
---------------	-----------	---	----------

## TANDY

TRS-80(本体、G・CRT).....	¥ 198,000	→	¥ 38,000
-----------------------	-----------	---	----------

## NATIONAL

JR-100(本体).....	¥ 54,800	→	¥ 20,000
JR-200(本体).....	¥ 79,800	→	¥ 38,000

## TOMY

ビュー太(本体).....	¥ 59,800	→	¥ 20,000
---------------	----------	---	----------

## OKI

IF800モデル10(本体、プリンター).....	¥ 370,000	→	¥ 138,000
IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター).....	¥ 698,000	→	¥ 358,000

## EPSON

MP-80(プリンター).....	¥ 139,800	→	¥ 58,000
MP-80K(プリンター).....	¥ 189,000	→	¥ 88,000
QC-20(本体、ディスプレイ).....	¥ 1,350,000	→	¥ 398,000

## APPLE

アップルII(本体).....	¥ 428,000	→	¥ 158,000
-----------------	-----------	---	-----------

## SEIKOSHA

GP-700M(プリンター).....	¥ 99,800	→	¥ 58,000
---------------------	----------	---	----------

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

●24時間中古情報へTEL 03-983-1617-03-983-1729

中古パソコンの在庫と価格は日々替りて毎日流しています。

## 機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国10ヶ所の注文デスクへ。



# 24時間電話受付 年中無休

本社注文デスク

# 03-983-2464・988-2105

札幌011-644-0380 仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552 大宮0486-44-8067 横浜045-311-6811  
名古屋052-581-1565 大阪06-365-1873 広島082-295-5936 福岡092-473-6730

24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる

保証書付 製品は最低3ヵ月以上の保証付です。

豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ。

日曜配達可 不在がちの方も安心です。

10ヶ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。

高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします。



**各社周辺機器/CRT**

**○東映 CRTシリーズ**

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
FTC-1455H	14型高解像度16色	138,800→	3,400	2,800
FTC-1435H	14型高解像度16色	116,000→	2,800	2,400
FTC-1410H	14型2000文字表示	66,500→	1,600	1,400
FTC-1428H	14型640×200ドット	99,800→	2,400	2,100
FTC-1423H	2000文字表示	84,500→	2,100	1,800

**○ニデコ**

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
NH-200F	ミニプロセッサディスク	119,800→	2,583	2,202
NH-12DJ	RGB12型カラー	89,800→	1,937	1,650
NH-14DH	RGB14型カラー	99,800→	2,152	1,834
NH-14DE	RGB14型カラー	116,000→	2,544	2,168
NH-14DD	RGB14型カラー	69,800→	1,505	1,283
NH-14DA	RGB14型カラー	168,000→	3,623	3,087
NH-12D9	RGB12型カラー	99,800→	2,152	1,834

**○加賀電子 TAXAN CRTシリーズ**

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

**東芝 パンピャシリーズ**

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

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
PASOPIA	MINI (HC-8000)	54,800→	1,300	1,000
KT-P-22	カセットレコーダー	13,800→	300	200
PA-7152	グリーンディスプレイ	29,800→	700	500
PA-7165	カラータイスプレイ	98,000→	2,300	1,900
PA-7171	液晶ディスプレイ	80,000→	1,400	1,100

**三菱 MULTI**

**MULTI-8 ￥123,000**  
**48回分割 ￥2,800 / 60回分割 ￥2,400**

**日立 ベーシックマスターレベルIII**

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

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
K12-2070P	モニクロディスプレイ	41,900→	1,000	800
C14-1190	カラータイスプレイ	64,800→	1,500	1,200
C14-2191	カラータイスプレイ	98,000→	2,200	1,900

**SEIKO**

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
GP-700M	グラフィックカラーP	99,800→	2,300	1,900
GP-550E	グラフィック漢字P	119,800→	2,800	2,300
GP-80M	汎用プリンタ	59,800→	1,400	1,100
GP-80D	MZ-1200, 700, 80専用	79,800→	1,800	1,500
GP-250FA	MZ-80B/2000用	79,800→	1,800	1,500
GP-80P	PC-6001専用	65,800→	1,500	1,200
GP-250F	FM-7, 8/PC用	59,800→	1,400	1,100
GP-50M	汎用プリンタ	25,000→	575	490
GP-500M	PC用	49,800→	1,146	976
BP-5420M	汎用ビジネスプリンタ	298,000→	6,854	5,841

**各社周辺機器/ディスクユニット**

**○スター**

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
DPX510	汎用プリンタ	85,000→	1,833	1,562
DPX510J	汎用プリンタ	128,000→	2,760	2,352
delta-10	汎用プリンタ	145,000→	3,127	2,665
radix-10	汎用プリンタ	168,000→	3,623	3,087

**○アイテム disk-PC MI60/disk-80MK IIシリーズ**

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
M160-01	PC-9801用	256,000→	6,300	5,300
M160-02	PC-9801用	298,000→	7,300	6,200
M160-03	PC-9801用	296,000→	7,200	6,200
M160-05	FM-8用	298,000→	7,300	6,200
disk-80P II	PC-6801/9801/8001	123,000→	3,000	2,500
disk-80F II	FM-7, 8用	128,000→	3,000	2,600
disk-80B II	MZ-80B/2000用	138,000→	3,400	2,800

**○工人舎 KD290シリーズ**

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

**○東京電子科学 LFD-550シリーズ**

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

**○HAL研究所 PCGシリーズ他**

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
PCG-8800	PC-8801対応	44,800→	1,100	900
PCG-8100	PC-8001対応	49,800→	1,200	1,000
PCG-700	MZ-700対応	29,800→	700	600
PCG-1200	MZ-80K2/K2E/C	29,800→	700	600
PGC-8200	PC-8001, II対応	29,800→	700	600
GT X8800	PC-8801対応	39,800→	1,000	800

**○ロジテック**

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
K-305	PC用	128,000→	2,760	2,352
K-305	FM用	128,000→	2,760	2,352
KP-1000	汎用プリンタ	48,000→	1,035	882
KP-3000	汎用プリンタ	84,000→	1,811	1,544
KP-5000	PC, FM用プリンタ	98,000→	2,113	1,801

**MSX ★全てジョイスティックとカセットテープが本付 / 特別セール中 ★そのほか各社別のプレゼント付 /**

日本楽器製造	定価 円	15分割	
YIS-803	49,800→	3,347	
YIS-503	64,800→	4,355	
SFG-01	FMサウンドシンセサイザユニット	19,800→	1,330
YK-01	ミュージックキーボード	17,800→	1,196
ゼネラルPCT-50	(キーボード付)	146,500→	9,298
富士通 FM-X	49,800→	3,347	
東芝 パンピャQ, HX-10D	65,800→	4,422	
	HX-10S	55,800→	3,750
日立	MB-HI	62,800→	4,220
	MB-HIE	54,800→	3,683
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
ソニー	*HIT-BIT, HB-55	54,800→	3,683
松下電器	CF-2000	54,800→	3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027
	PHC-30	64,800→	4,355
キャノン	V-10	54,800→	3,683
ビクター	HC-6	64,800→	4,355
パイオニア	PX-7	89,800→	6,035

※その他周辺機器も全て取扱っております。

**おもしろコンピュータ**

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

●コレクトコールでのお問い合わせは御遠慮ください。  
 ●この商品のみは送料1500円をたして現金書留にてお願致します。

**RGB対応テレビ / 各社**

メーカー	型名	定価 円	48分割	60分割
ナショナル	TH21-H55GR	219,000→	5,037	4,293
	TH19-L55GR	188,000→	4,324	3,685
	TH15-M55GR	139,000→	3,197	2,725
	C14-452	79,800→	1,800	1,500
日立	CX-101(10)	110,000→	2,400	2,100
	14V-14	79,800→	1,800	1,500
	21K-690	215,000→	4,800	4,100
東芝	CT-1450B	108,000→	2,400	2,000
シャープ	KX-13HG1	149,000→	3,300	2,800
ソニー	21C660	215,000→	4,945	4,214

**NEC / RGB対応テレビ**

メーカー	型名	定価 円	48分割	60分割
NEC	C-14N12PV	99,800→	2,296	1,956
"	C-14N16PV	125,000→	2,516	2,144
"	C-14N18PV	84,800→	2,073	1,766

**NEC / プリンタ**

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
PC-PR201	日本製シリアルプリンタ	298,000→	7,282	6,206
PC-PR401	80階サマルプリンタ	39,800→	973	829
PC-8826	カラープロックプリンタ	148,000→	3,617	3,082
PC-8027	ドットマトリックスプリンタ	89,800→	2,175	1,853
PC-PR202	日本製シリアルプリンタ	258,000→	6,305	5,373
PC-8825	熱転写漢字プリンタ	176,000→	4,301	3,665
PC-8024	ドットマトリックスプリンタ	28,000→	3,128	2,665

■以上の他、各メーカーの日本語ワードプロセッサもとりそろえておりますのでお気軽にご相談ください。

**お買得コーナー**

■カシオ	EP-1100+ソフト	＝￥65,000
■NEC	PC-8001(下取品)	＝￥50,000
■ナショナル	●JR-100+RFコンバーター	+ソフト3巻＝￥30,000
	●JR-200+プログラム集(1冊)	+ソフト2巻＝￥40,000
■シャープ	MZ-731 → ￥83,000	

**マイコン・ベーシックマガジン 愛読者特別セール**

テレビ	標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	TH21H55GR ￥219,000	￥5,037	￥4,292
//	TH19L55GR ￥188,000	￥4,324	￥3,684
//	TH15M55GR ￥139,000	￥3,197	￥2,724
//	TH14N4V ￥208,000	￥4,605	￥3,924
ソニー	KV 20XR2 ￥199,800	￥4,481	￥3,818
//	KV 18XR2 ￥179,800	￥4,032	￥3,436
ビクター	AV 260 ￥290,000	￥6,527	￥5,562
//	AV 200 ￥210,000	￥4,709	￥4,013
東芝	21K691 ￥215,000	￥4,821	￥4,108
//	15K31 ￥129,800	￥2,910	￥2,480
シャープ	C-119型 ￥145,000	￥3,252	￥2,771
//	C-114型 ￥93,000	￥2,086	￥1,777
ビデオ	標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	NV 630 ￥169,800	￥3,613	￥3,203
//	NV 330 ￥159,800	￥3,170	￥3,015
//	NV 370 ￥132,800	￥2,864	￥2,440
ナショナル	NV 800 ￥289,800	￥6,665	￥5,680
//	NV 850HD ￥239,800	￥5,238	￥4,700
ソニー	SL-F5 ￥169,800	￥3,808	￥3,245
//	SL-F3 ￥145,000	￥3,169	￥2,771
//	SL-F17 ￥132,000	￥3,036	￥2,587
//	SL-HF77 ￥299,000	￥6,877	￥5,860
//	SL-HF66 ￥249,800	￥5,745	￥4,896
ビクター	HR D225 ￥195,000	￥4,373	￥3,726
//	HR D120 ￥148,000	￥3,310	￥2,842
日立	VT-16 ￥173,000	￥3,880	￥3,306

**周辺機器も全て取扱っております。**

コレクトコールどうぞ!

全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り / お支払いは楽々クレジットで胸コン! です。

豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください——

Acolyte

(アコリット)

〒110 東京都台東区北の上野2丁目12番12号  
 営業時間 / 午前11時～午後7時 年中無休

☎03(844)3361

- 他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
- 初回のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
- 契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

**お支払いは楽々長期クレジット**

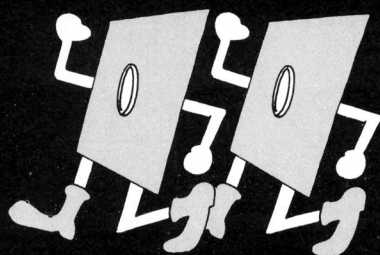
クリエイティブ・サピエンス

# 家・庭・人のパソコン

知恵と道具をまるごとパッケージ



H O M E • R E V O L U T I O N



# CCC SOFT

# ン革命。

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



△▽△シリーズ用・PC-6001mkII用  
日本語ワードプロセッサ

## ユーカラJJ

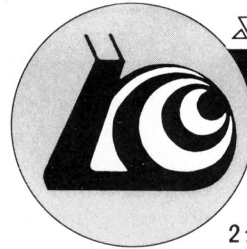
漢字プリンタ不要で、本格機能

X1シリーズ用に、ユーカラJJ新登場!

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

PC-6001mkII用ユーカラJJも、今までどおりヨロシク!

X-1シリーズ用	.....3"ディスク版 ¥19,800	テープ版 ¥9,800
文例集	X-1シリーズ用.....¥3,000	
PC-6001mkII用	.....5"ディスク版 ¥19,800	テープ版 ¥9,800
文例集	PC-6600シリーズ日本語ワードプロセッサ用	¥3,000
	PC-6001mkII ユーカラJJ用	



△▽△シリーズ用・MZ-7000用  
簡易表計算プログラム

## S-CALGO

2タイプの表で、幅広い用途

X1シリーズにS-CALGO新登場!

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

MZ-700用S-CALGOも今までどおりヨロシク!

X-1シリーズ用	.....3"ディスク版 ¥19,800	テープ版 ¥9,800
M-700用	.....S-CALGOテープ版 ¥9,800	S-CALGOオプションパックテープ版 ¥9,800



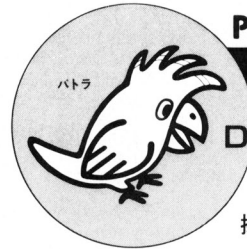
PC-6001mkII用・MSX用  
簡易表計算プログラム

## パソカルク

かる〜くカルク誰でもできる表計算

- 在庫管理表、売上管理表、家計簿、住所録、スケジュール表等々、用途は多彩●日常の事務作業にともなう表集計がだれでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。
- PC-6001用パソカルク事例集(1-3各 ¥4,800)がそのままご使用になれます。(PC-6001mkII用)

PC-6001mkII用	.....5"ディスク版 ¥19,800	テープ版 ¥9,800
MSX用	.....ROM・PACK	¥9,800



PC-6001mkII用  
英文・カナ・音声出力ワードプロセッサ

## DISK パソワード

操作カンタン、おしゃべりワープロ

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

PC-6001mkII用	.....5"ディスク版 ¥12,800
--------------	----------------------

# LINE

インフォメーションセンター  
(専用) TEL 03-456-4610

●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ

CTC 東海クリエイト

Computer Technical Creation

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

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

資料請求券  
BM-5  
HA

# マイコン通信販売

1. 全国無料配達
2. 低金利クレジット
3. 頭金なしで商品先どり
4. 完全保証
5. 日・祭日も受付可

# CVA

COMPUTER VISUAL & AUDIO

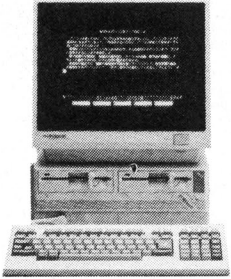
お申込みはコレクトコール<106番>で!!

♥都内の方はコレクトコールできません。

東京(03)246-8948代 (ベニックス マガジン係)

★受付時間AM10:00~PM7:00

## NEC PC-8801 mkII



- ①PC-8801mkIIモデル30(本体).....275,000円  
FTC-1208(東映).....129,800円  
CRTケーブル.....1,800円  
合計価格 406,600円

- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々11,700円 ⑤5.5万×3回
- 48回均等支払例 月々9,600円

- ②PC-8801mkIIモデル20(本体).....225,000円  
FTC-1208(東映).....129,800円  
CRTケーブル.....1,800円  
合計価格 356,600円

- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々10,000円 ⑤5万×3回
- 48回均等支払例 月々8,400円

- ③PC-8801mkIIモデル10(本体).....168,000円  
FTC-1208(東映).....129,800円  
CRTケーブル.....1,800円  
合計価格 299,600円

- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々8,700円 ⑤4万×3回
- 48回均等支払例 月々7,100円

## NEC PC-9801F/E



- ①PC-9801F2(本体).....398,000円  
PC-KD551.....118,000円  
合計価格 516,000円

- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々14,400円 ⑦7.5万×3回
- 48回均等支払例 月々12,400円

- ②PC-9801F1(本体).....328,000円  
PC-KD551.....118,000円  
合計価格 446,000円

- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々12,400円 ⑥6.5万×3回
- 48回均等支払例 月々10,700円

- ③PC-9801E(本体).....215,000円  
PC-KD551.....118,000円  
合計価格 333,000円

- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々9,800円 ④4.5万×3回
- 48回均等支払例 月々8,000円

高密度1ドライブ1Mバイト装備,日本語ワープロソフト付

## 富士通 FM-II BS

- FM-11<BS>(本体).....398,000円  
NH-14DE(ニデコ14インチCRT).....118,000円  
合計価格 516,000円

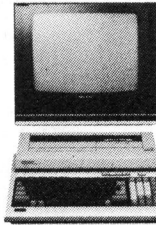
- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々14,600円 ⑦7万×3回
- 48回均等支払例 月々12,100円

## 富士通 FM-II AD2

- FM-11AD2.....298,000円  
NH-14DE.....118,000円  
合計価格 416,000円

- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々11,400円 ⑥6万円×3回
- 48回均等支払例 月々9,900円

## SHARP 液晶テレビ AV77C/D



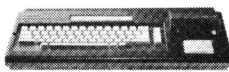
- ①CZ-801C(本体).....119,800円  
CZ-801D(14インチディスプレイテレビ).....99,800円  
合計価格 219,600円

- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々6,200円 ③3万×3回
- 48回均等支払例 月々5,100円

- ②CZ-802C(本体).....198,000円  
CZ-802D(14インチディスプレイテレビ).....128,000円  
合計価格 326,000円

- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々9,400円 ④4.5万×3回
- 48回均等支払例 月々7,800円

## SONY SMC-777



- SMC-777(本体).....148,000円  
KX-13CD1(13インチカラーディスプレイ).....89,800円  
合計価格 237,800円

- 20回支払(ボーナス併用)例  
月々6,800円 ③3.5万×3回
- 48回均等支払例 月々5,800円

## SONY



## HB-75

- 富士通  
ヤマハ  
ナショナル  
ソニー  
キャノン  
東芝  
日立  
三菱  
日立

商品名	標準価格	分割支払例
FM-X	49,800円	3,200×15
YIS 303	49,800円	3,200×15
キングコング(CF2000)	54,800円	3,400×15
HB-55	54,800円	3,400×15
V-10	54,800円	3,400×15
HX 10S	55,800円	3,400×15
MB-HIE	55,800円	3,400×15
ML 8000	59,800円	3,800×15
MB-H1	62,800円	3,000×15

商品名	標準価格	分割支払例
ビクター HC-6	64,800円	3,200×20
三洋 PHC-30	64,800円	3,100×20
東芝 MX-10D	65,800円	3,100×20
ソニー HB-75	69,800円	3,500×20
三洋 MPC-10	74,800円	3,500×20
パイオニア PX-7	89,800円	3,000×20 ①1万×3
三洋 MPC-11	99,800円	3,500×20 ①1万×3
ゼネラル PCT-50, PCK-50 (本体(キーボード))	146,500円	4,000×20 ②2万×3

## 富士通



## FM-X

■カラーディスプレイ	定価	ボーナス併用支払例
NEC PC-KD551	118,000円	3,400円×20回 ①1.5万×3回
" PC-KD301	89,800円	4,300円×20回
" PC-KD201	59,800円	3,800円×15回
" PC-KD351	99,800円	3,400円×20回 ①1万×3回
" PC-60M43	65,800円	3,100円×20回
" PC-8853N	168,000円	5,000円×20回 ②2万×3回
SHARP 12M314C (高解像ドットピッチ0.28mm)	128,000円	4,000円×20回 ①1.5万×3回
" 14M141C	69,800円	3,300円×20回
" 14M132C	118,000円	3,400円×20回 ①1.5万×3回
" 14M142C	99,800円	3,200円×20回 ①1万×3回
" 15M412C	118,000円	3,500円×20回 ①1.5万×3回
東映 FTC-1208	129,800円	3,200円×20回 ①1.5万×3回
■フロッピーディスク		
NEC PC-9881K	320,000円	9,500円×20回 ④4.5万×3回
" PC-80S31	168,000円	5,000円×20回 ②2万×3回
" PC-9831-4W	198,000円	6,300円×20回 ②2.5万×3回
SHARP CZ-800F	198,000円	5,900円×20回 ②2.5万×3回
富士通 MB27613	350,000円	10,200円×20回 ⑤5万×3回

■プリンター・プロッター・デジタイザー	定価	ボーナス併用支払例
NEC PC-8825	176,000円	4,900円×20回 ②2.5万×3回
" PC-8826	148,000円	4,300円×20回 ②2万×3回
" PC-8875	138,000円	4,100円×20回 ②2万×3回
" PC-8027(タテ型)	89,000円	3,000円×20回 ①1万×3回
" PC-PR401	39,800円	3,800円×10回
SHARP CE-515P	49,800円	3,200円×10回
" CZ-800P	142,800円	4,000円×20回 ②2万×3回
" CZ-80PK	123,800円	3,900円×20回 ①1.5万×3回
精工舎 GP-500M	49,800円	3,200円×15回
エプソン UP-130K	290,000円	8,700円×20回 ④4万×3回
■デジタルテロップ		
SHARP CZ-8DT	89,800円	3,000円×20回 ①1万×3回
NEC PC-60M54	39,800円	3,800円×10回

春の特別企画 SHARP XI モニター募集  
ハガキの裏に、住所・氏名・電話番号・パソコンの有無・パソコン経験年数を記入の上、下記宛に御送りください。  
抽選の上、モニター決定者の方には、直接御連絡いたします。

### ■クレジット回数と金利(ボーナス併用もあります)

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

お支払方法:クレジットのお支払は③銀行口座をお待ちの方は自動引落。⑤銀行口座をお待ちでない方は、クレジット会社あてに振込にてご送金いただきます。  
商品到着後4日以内ならキャンセルできます。但しご使用なさった商品をご遠慮下さい。

—その他のマイコンも各種取り揃えております。—

# ジャスコ株式会社

## CVA事業部



# 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。ロガが悪い人なので、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・年齢・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間）を原稿にかならず書いておいてください。

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

①使用機種名、②言語、③メモリの容量も忘れずに書いてください。

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

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

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

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

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

APPLE II  
PASOPIA(T)  
PB-100

BM-Jr/LII  
PASOPIA7  
PC-1245

BM-LIII/mk5  
PC-6001  
PC-1500

コモドール64  
PC-8001  
PC-2001

FM-7/8  
PC-8801

FP-1100  
PC-9801

GUNDAM  
ぴゅう太

JR-100  
SC-3000

JR-200  
SMC-777/70

MSX  
VIC-1001

M5  
X1

MAXMACHINE  
ZX81

MULTI8  
HC-20

MZ-700/1200  
JR-800

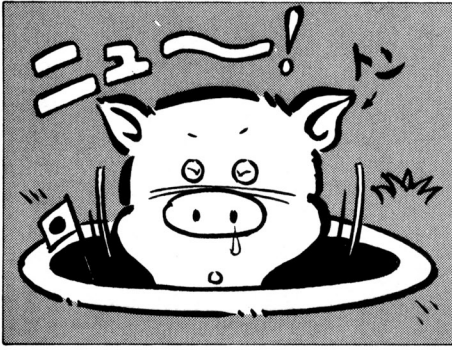
MZ-80B/2000  
PC-8201

MZ-2200  
FX-702P

MZ-5500  
PASOPIAmini

## THE NUTON

相田 泰志



ヌートン君は、リンゴ園で働いています。彼はアルバイトなので、リンゴをあまり落とすと、やめさせられてしまいます。リンゴは、つぎからつぎへと落ちてきます。

さあ、アルバイトでかせいで、APPLE IIeを買うべくがんばりましょう!

リンゴを受けとめてください。

スコアが上がるほどに、ゲームは難しくなります。

ヌートン君は、LEFTの数が0になると、やめさせられてしまいます。さあ、君もリンゴを受けとめて、APPLE IIeへの道を広げよう!!

## PLAYING

☞と☜のキーで左右に動かし、木から落ちてくるリ

## 《第1表》プログラムの説明

0~	: イニシャライズ, 他
200~	: キー入力, かごを動かす
500~	: リンゴを落とすルーチン
2000~	: リンゴを受けそこなった時のルーチン
3000~	: リンゴを受けとめた時のルーチン
4000~	: HGR画面の設定
6000~	: キャラクタ用DATA
7000~	: ブロック転送用ルーチン(マシン語)
7500~	: SOUNDルーチン(マシン語)
9000~	: ゲーム終了後のルーチン

## CHECKER FLAG

影: ひさびさのHIRES GAMEだ。

Dr.D: 相田くんはSHAPE TABLEを使わずに自分のルーチンを使っているが、ここまでできれば、オール・マシン語も夢じゃないな。そうすれば、GUMBALL並のゲームもできるようになるぞ。

影: そしたら、テープ・ベースじゃ無理なんじゃないの?



《写真1》ゲームの説明

《写真2》さあ、リンゴが落ちてきまーす

《写真3》このように受ければグッドです!



```

10 REM *****
20 REM * THE NUTON *
30 REM * FOR APPLE II *
40 REM * BY SAGA *
50 REM * 1983/12 *
60 REM *****
80 GOSUB 6000
90 GOSUB 10000
100 DIM A(8)
110 B = 1: I = 1: PA = 1: DF = 0: SC = 0
115 GOSUB 1000
120 GOSUB 1000
130 FOR I = 1 TO 8: A(I) = INT (
RND (1) * - 30): NEXT
140 GOSUB 4000
200 K = PEEK ( - 16384): POKE -
16368,0: C = 0
210 IF K = 172 THEN C = - 1
220 IF K = 174 THEN C = 1
230 IF (B + C < 1) OR (B + C > 8)
THEN C = 0
235 IF C = 0 THEN 500
240 POKE 768,B * 4 - 1: POKE 769
,140: POKE 770,16: POKE 771,
5: POKE 772,16: POKE 773,97:
CALL 784
250 B = B + C: POKE 768,B * 4 - 1
: POKE 769,140: POKE 770,16:
POKE 771,5: POKE 772,192: POKE
- 773,96: CALL 784
500 I = I + 1: IF I > 8 THEN I =
1
505 A(I) = A(I) + 1: IF A(I) < 1 THEN
200
510 ON A(I) GOTO 600,610,620,630
,520
520 IF (A(I) = 17) AND (I = B) THEN
3000
525 IF A(I) = 18 THEN GOTO 2000
530 POKE 768,I * 4: POKE 769,A(I)
* 8 - 8: POKE 770,16: POKE
771,3: POKE 772,16: POKE 773
,97: CALL 784
540 POKE 768,I * 4: POKE 769,A(I)
* 8: POKE 770,16: POKE 771
,3: POKE 772,0: POKE 773,96:
CALL 784: GOTO 200
600 POKE 768,I * 4: POKE 769,32:
POKE 770,16: POKE 771,3: POKE
772,144: POKE 773,96: CALL 7
84: GOTO 200
610 POKE 768,I * 4: POKE 769,32:
POKE 770,16: POKE 771,3: POKE
772,96: POKE 773,96: CALL 78
4: GOTO 200
620 POKE 768,I * 4: POKE 769,32:
POKE 770,16: POKE 771,3: POKE
772,48: POKE 773,96: CALL 78
4: GOTO 200
630 POKE 768,I * 4: POKE 769,32:
POKE 770,16: POKE 771,3: POKE
772,0: POKE 773,96: CALL 784
640 POKE 775,120: POKE 776,50: CALL
880: GOTO 200
1000 HOME : VTAB 22: PRINT " HI-
SCORE LEVEL SCORE
LEFT"
1010 VTAB 23: HTAB 4: PRINT HS:
HTAB 16: PRINT PA: HTAB 25
: PRINT SC: HTAB 36: PRINT
PA + 3 - DF
    
```

```

1020 IF SC > PA ^ 2 * 100 THEN P
A = PA + 1: IF PA > 15 THEN
PA = 15
1030 RETURN
2000 POKE 775,230: POKE 776,200:
CALL 880: POKE 768,I * 4: POKE
769,A(I) * 8 - 8: POKE 770,1
6: POKE 771,3: POKE 772,16: POKE
773,97: CALL 784
2005 A(I) = INT ( RND (1) * (PA -
15))
2010 DF = DF + 1: GOSUB 1010: IF
DF > PA + 2 THEN GOTO 9000
2020 GOTO 200
3000 POKE 768,I * 4: POKE 769,A(
I) * 8 - 8: POKE 770,16: POKE
771,3: POKE 772,16: POKE 773
,97
3005 CALL 784
3010 POKE 775,100: POKE 776,150:
CALL 880: A(I) = INT ( RND
(1) * (PA - 15)):
3020 SC = SC + PA * 10: GOSUB 101
0: GOTO 200
4000 HBR
4010 HCOLOR = 6: FOR I = 0 TO 15:
HPLOT I, 0 TO 1,160: HPLOT 0
,30 + I TO 30,16 + I: HPLOT
30,16 + I TO 279,16 + I: NEXT
4020 HCOLOR = 1: FOR I = 156 TO 1
60: HPLOT 17,I TO 279,I: NEXT
4030 HCOLOR = 3: HPLOT 30,3 TO 45
,3 TO 37,3 TO 37,11: HPLOT 4
8,3 TO 48,11 TO 48,7 TO 63,7
TO 63,3 TO 63,11: HPLOT 81,
3 TO 66,3 TO 66,7 TO 79,7 TO
66,7 TO 66,11 TO 81,11
4040 HPLOT 100,11 TO 100,3 TO 12
0,11 TO 120,3: HPLOT 125,3 TO
125,11 TO 145,11 TO 145,3: HPLOT
150,3 TO 170,3 TO 160,3 TO 1
60,11
4050 HPLOT 175,3 TO 175,11 TO 19
5,11 TO 195,3 TO 175,3: HPLOT
200,11 TO 200,3 TO 220,11 TO
220,3
4100 RETURN
5999 REM --- CR DATA ---
6000 DATA 128,176,0,128,184,128,
128,152,128,168,217,138,170,
221,174,170,213,174,170,213,
186,170,213,186,170,213,186,
170,213,186,170,213,186,170,
213,170,168,213,138,168,213,
138,160,213,130,128,193,128
6010 DATA 128,176,128,128,184,12
8,128,152,128,160,152,130,16
8,213,138,168,213,139,168,21
3,142,168,213,142,168,213,14
2,168,213,142,168,213,142,16
8,213,138,160,213,130,128,21
3,128,128,128,128,128,128,12
8
6020 DATA 128,176,0,128,184,0,
128,152,128,128,221,128,160,
213,130,160,213,131,160,213,
130,160,213,131,160,213,131,
160,213,131,160,213,130,128,
213,128,128,128,128,128,128,
128,128,128,128,128,0,0
    
```

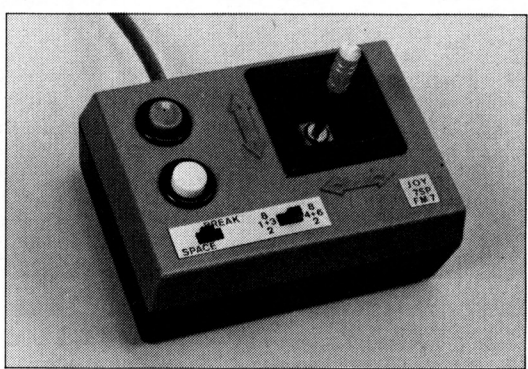
```

6030 DATA 0,176,0,0,184,0,0,152,
0,0,216,0,0,213,130,0,213,13
1,0,213,130,0,213,131,0,213,
131,0,212,128,0,128,128,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
6040 DATA 212,170,213,170,149,21
2,186,247,175,149,212,250,24
7,170,149,212,234,245,175,14
9,212,234,213,174,149,132,23
2,245,143,144,224,163,213,22
6,131,184,174,213,186,142
6050 DATA 140,152,213,140,152,13
2,145,213,196,144,166,181,21
3,214,178,166,181,213,214,17
8,132,145,213,196,144,140,15
2,213,140,152,184,142,148,18
4,142,224,131,128,224,131
6100 FOR J = 24576 TO 24847: READ
A: POKE J,A: NEXT : FOR J =
24848 TO 24928: POKE J,0: NEXT
6999 REM --- BLOCK SHAPE ---
7000 DATA 162,0,173,0,3,133,4,1
73,1,3,133,5,173,4,3,133,2,1
73,5,3,133,3,173,2,3,133,6,1
73,3,3,133,7,165,5,160,0,10,
144,2,160,160,10,144,2,160,B
0,41
7010 DATA 28,9,32,133,1,132,0,1
65,5,74,74,74,102,0,41,3,
5,1,133,1,164,4,161,2,145,0,
200,230,2,208,2,230,3,198,7,
208,241,230,5,198,6,208,192,
96
7020 FOR J = 784 TO 875: READ A:
POKE J,A: NEXT
7499 REM --- MUSIC ---
7500 DATA 174,7,3,172,8,3,136,20
8,253,173,48,192,202,208,244
,96
7510 FOR J = 880 TO 895: READ A:
POKE J,A: NEXT
7520 RETURN
7999 REM --- END ---
9000 POKE 775,240: POKE 776,240:
FOR J = 0 TO 10: CALL 880: NEXT
: POKE - 16368,0
9010 IF SC > HS THEN HS = SC
9020 TEXT : HOME : GOSUB 1000: VTAB
12: HTAB 15: PRINT "<<< GAME
OVER >>>": VTAB 16: HTAB 10
: PRINT "HIT ANY KEY TO STAR
T !!!": GET A
9030 GOTO 110
10000 HOME : VTAB 6: HTAB 12: FLASH
: PRINT "<<< THE NUTON >>>
"
10010 NORMAL : VTAB 12: PRINT "
YOU ARE MR.NUTON!! YOU MUST
CATCH SOME APPLE. AND IF Y
OU DROP SOME APPLES, THEN YO
U CAN'T BUY A APPLE!! E. "
10020 VTAB 17: HTAB 15: PRINT "
KEY TO MOVE RIGHT": PRINT
: HTAB 15: PRINT " , KEY TO
MOVE LEFT"
10030 VTAB 21: HTAB 6: PRINT "HI
T ANY KEY TO START!!": GET
A*
10040 RETURN
    
```

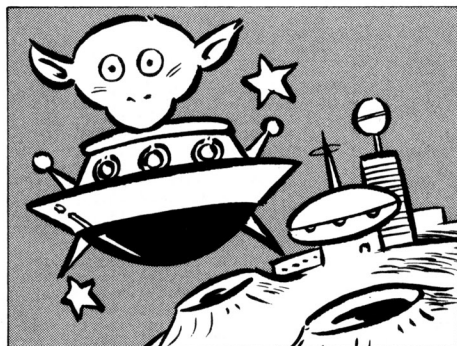
NEWS

ジョイ・スティック JOY-7SP(FM-7用)

スピタル産業(☎101東京都千代田区外神田1-16-1万世ビル)のFM-7用ジョイ・スティック「JOY-7SP」は、前面の切換えスイッチで[2][4][6][8]→[1][2][3][8], [スペース]→[ブレイク]のキー変更を可能にした新製品。これで、ゲーム・ソフトに応じて、自由にキーを切換えて楽しめるようになりました。価格は8,800円。



★こらっ、"で・ば・ぐ"のことで編に文句をいうな!ペーマガはプログラムの量が多いからしかたないんだ。他の雑誌を見なさい!(大阪府堺市・MATCHぼう)……【編:別にそんな……。影:といいつつこの手紙を載せてる。】



# 3D-BASE CRASH



エントリーコード BJ①

畠中 寿生

## 内容

あなたは、宇宙パイロットです。星の間をくぐりぬけてみたら、いつの間にかわからない所に来てしまいました。そこには、異星人の基地があって、そこから戦闘機がこっちに向かって来ます。

あなたは、宇宙船を動かして、ミサイル砲からミサイルを発射してください。

## プログラムのしくみ

ミサイル発射や基地大爆発の時に、カキカキというリアルな音がするでしょう。これは、POKE\$EE 20, 0とPOKE\$EE00, 0による、スピーカから音を出ししない音のdashikataです。

プログラムは、マシン語を使用していませんから、そのままキー・ボードから入力するだけでいいです。

## 遊びかた

宇宙船は左(←)右(→)で動かして、スペースでミサイルを発射してください。戦闘機にミサイルを当てると、100点です。

戦闘機をラウンド×10機落とすと、基地のドックが開きます。

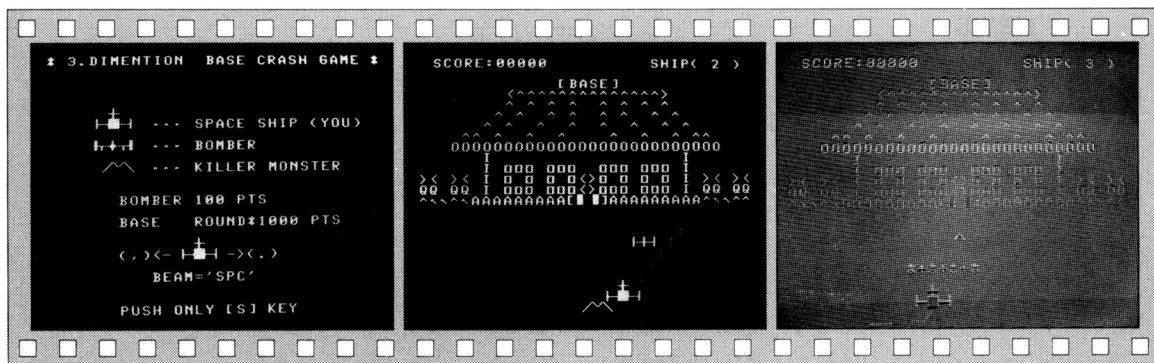
その時にドックにミサイルを打ちこむと、大爆発をおこしてラウンド・クリアです。

戦闘機やモンスターにぶつくとアウトで、3回アウトをするとゲーム・オーバーです。

## CHECKER FLAG

Dr.D: POKEを使って、効果音を出してるんだな。おもしろいアイデアだ。それと、画面構成も下の1/3だけを使っている。これまた、ちょっと変わったアイデアじゃなからうか。

編: リストは少し長めですが、効果音に圧倒されて採用で一す!!



【写真1】ゲームの説明

【写真2】ビームを発射します。カタカタ……

【写真3】やったぜ!! 効果音がふんい気をもり上げている

```

1 REM *****
2 REM **
3 REM ** 3 DIMENTION **
4 REM **
5 REM ** BASE CRASH **
6 REM **
7 REM ** BV. H. HATANAKA **
8 REM **
9 REM *****
10 REM
11 REM .. INITIALIZE ..
12 REM
13 REM
140 LET H=0:PRINT CHR#($F)::POKE $EE00,0
110 RANDOMIZE :DIM X1(3),V1(3),S$(3),K$(3)
120 LET C#=CHR$(32,$80,32,10,8,8,8,8,32,$F3,$85,$60,$85,$F0,32)
130 LET S$(1)=CHR#($8A,$88):LET S$(2)=CHR#($8A,$80,$88)
140 LET S$(3)=CHR#($F4,$89,$87,$89,$F1)
150 LET K$(1)=CHR#($8F,$8E):LET K$(2)=CHR#($FC,$FD)
160 LET K$(3)=CHR#($8F,$93,$93,$8E)
170 LET E$="":GOTO 1250
171 REM
172 REM .. START ..
173 REM
180 LET S=0:LET R=1:LET M=3
190 LET P=0:LET P1=0
200 FOR A=1 TO 3:LET X1(A)=0:NEXT A
210 CLEAR
211 REM
212 REM .. SCREEN ..
213 REM
220 PRINT " SCORE:";RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2),5);SPC$(10);"SHIP("&;M; " )"
230 LET CURSOR=2:PRINT " [BASE]"
240 PRINT " <^^^^^^^^^^^^^^^^>"
250 PRINT " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^"
260 PRINT " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^"
270 PRINT " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^"
280 PRINT " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^"
290 PRINT " 000000000000000000000000000000"
300 PRINT " I"
310 PRINT " I 000 000 000 000 I"
320 PRINT "XX XX I 0 0 0 0<>0 0 0 0 I XX XX";
330 PRINT "00 00 I 000 000<>000 000 I 00 00";
340 PRINT "^^^^^AAAAAAAAAAAC JAAAAAAAAAA^^^^^^";
350 POKE $2AF,9,4
360 LET S1=0:LET A=1:LET X=13
361 REM
362 REM .. MAIN ROUTINE ..
363 REM
364 REM
365 REM ** SHIP (YOU) **
366 REM
370 LET A1=ASC(INKEY#):LET X=X-(A1=#2C)*(X>2)+(A1=#2E)*(X<2)
380 LET CURSOR=X,21:PRINT C#;
390 IF INKEY#="" THEN GOTO 590
400 IF P=1 THEN GOTO 490
401 REM
402 REM ** BOMBER **
403 REM
410 IF X1(A)=0 THEN GOTO 540
420 LET CURSOR=X1(A),V1(A):PRINT E$::LET X1(A)=X1(A)-SGN(15-X1(A))*X1(A)/10
430 IF RND(R)>.6 THEN LET X1(A)=X1(A)+SGN(X-X1(A))*INT(RND(3)+1)
440 IF (X1(A)<0)+(X1(A)>27) THEN LET X1(A)=0:GOTO 480
450 LET V1(A)=V1(A)+1
460 IF V1(A)=24 THEN LET X1(A)=0:LET V1(A)=0:GOTO 480
470 LET CURSOR=X1(A),V1(A):PRINT S$(INT(V1(A)/4.7-1.5));
480 LET A=A+1:IF A>R THEN LET A=1
490 IF S1=1 THEN GOTO 560
500 IF P=1 THEN LET S1=1:LET X2=14+INT(RND(3)):LET V2=15
510 IF RND(R)>.93 THEN LET S1=1:LET X2=14+INT(RND(3)):LET V2=15
520 IF (PEEK($308+(X+2))<>$85)+(PEEK($308+X)<>$85) THEN GOTO 1120
530 GOTO 370
531 REM
532 REM ** MONSTOR **
533 REM
540 IF RND(1)>.9 THEN LET V1(A)=14:LET X1(A)=10+INT(RND(2)*5):GOTO 420
550 GOTO 480
560 LET CURSOR=X2,V2:PRINT E$::LET X2=X2+INT(RND(3))-1:LET V2=V2+1:IF V2>23 TH
EN LET S1=0:GOTO 480
570 IF RND(R)>.7 THEN LET X2=X2+SGN(X-X2)
580 LET CURSOR=X2,V2:PRINT K$(INT(V2/4.7-1.5)):GOTO 520
581 REM
582 REM .. BEAM ..
583 REM
590 LET A1=20:LET A2=X+1
600 LET CURSOR=A2,A1:IF CURSOR#="" THEN GOTO 640
610 PRINT "#";CHR#(8):POKE $EE20,0:FOR A3=1 TO 1:NEXT A3:POKE $EE00,0:PRINT "
";
620 LET A2=A2+SGN((14+RND(4))-A2):LET A1=A1-1:IF A1<13 THEN GOTO 400
630 GOTO 600
640 LET A3=ASC(CURSOR#)

```



\*\*\*\*\*

```

650 IF (A3>#7F)*(A3<#8C) THEN GOTO 690
660 IF (P=1)*(A3=#F0)+(A3=#F3) THEN GOTO 830
670 FOR A1=5 TO 1 STEP -1:MUSIC "T1P0U"+MID$(STR$(A1),2)+"D":NEXT A1
680 GOTO 400
681 REM
682 REM .. SCORE+100 ..
683 REM
690 LET CURSOR=A2-3,A1:PRINT "*****";
700 FOR A3=5 TO 3 STEP -1:PRINT CHR$(14):MUSIC "T1P0U"+MID$(STR$(A3),2)+"D":NEXT A3
710 PRINT CHR$(15):MUSIC "T1P0U"+MID$(STR$(A3),2)+"D":NEXT A3
720 LET S=S+100:FOR A3=1 TO 3:LET CURSOR=X1(A3),V1(A3)
730 IF CURSOR#="*" THEN LET X1(A3)=0
740 IF CURSOR#="+" THEN LET X1(A3)=0
750 NEXT A3
760 LET CURSOR=7,0:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2),5);
770 LET CURSOR=A2-3,A1:PRINT " ";
780 LET P1=P1+1:IF P1>R*9 THEN LET P=1:GOTO 800
790 GOTO 400
800 FOR A=2 TO 0 STEP -1:LET CURSOR=15,13:PRINT CHR$(#F0+A,#F3+A):MUSIC T4P3R

810 NEXT A
820 GOTO 400
830 FOR A=L TO 30
840 POKE $EE40,$FF:POKE $EE20,0:FOR A1=1 TO 30-A:NEXT A1
850 POKE $EE40,0:POKE $EE00,0:FOR A1=1 TO 20:NEXT A1
860 NEXT A
870 FOR A=2 TO 14:LET CURSOR=A:PRINT SPC$(32):NEXT A
880 FOR A=7 TO 2 STEP -1
890 LET CURSOR=15,A:PRINT "<"
900 LET CURSOR=13,A+1:PRINT " 0 0 0"
910 LET CURSOR=13,A+2:PRINT " 0000"
920 LET CURSOR=13,A+3:PRINT " 00"
930 LET CURSOR=13,A+4:PRINT " 0000"
940 LET CURSOR=13,A+5:PRINT "00 00"
950 LET CURSOR=13,A+6:PRINT "000000"
960 LET CURSOR=13,A+7:PRINT " "
970 MUSIC T4P4R:NEXT A
980 FOR A=X TO 27:LET CURSOR=A,21:PRINT C$:NEXT A
990 FOR A=27 TO 14 STEP -1:LET CURSOR=A,21:PRINT C$:NEXT A
1000 FOR A=19 TO 6 STEP -1:POKE $EE20,0:LET CURSOR=15,A:PRINT "#":CHR$(10,8):"

1001 REM
1002 REM .. ROUND CLEAR ..
1003 REM
1010 POKE $EE00,0:NEXT A
1020 FOR A=2 TO 8:LET CURSOR=13,A:PRINT "#####":NEXT A
1030 FOR A=1 TO 50:LET CURSOR=13+RND(6),2+RND(7):PRINT " ":POKE $EE00,$FF,0:NE
XT A
1040 FOR A=1 TO 30:POKE $EE20,0:PRINT CHR$(3,$E,0,2,0,$F):POKE $EE00,0
1050 NEXT A
1060 MUSIC T3V4Q2P4U#U#P2U#U#U#U#P4U#P2RU#U#U#P4U#P2RU#5P5U#P2RP5P4RQ0
1070 LET CURSOR=13,5:PRINT R*1000; " ":MUSIC P9R:LET S=S+R*1000
1080 LET R=R+1:IF R>3 THEN LET R=3
1090 CLEAR :LET CURSOR=10,10:PRINT "NEXT PATTERN"
1100 MUSIC P9R
1110 GOTO 190
1111 REM
1112 REM .. OUT ..
1113 REM
1120 LET CURSOR=X,21:PRINT C$:MUSIC U4Q2T3P3#P6P3#U#U#P6D#Q0
1130 LET CURSOR=X+1,21:PRINT "*" :LET CURSOR=X-1,22:PRINT "*****";
1140 FOR A=1 TO 100:POKE $EE40,$FF,$FF,$FF,0:NEXT A
1150 IF (P=1)*(M>1) THEN GOTO 1080
1160 LET M=M-1:IF M THEN GOTO 200
1161 REM
1162 REM .. THE END ..
1163 REM
1170 LET CURSOR=27,0:PRINT 0:MUSIC U4T4P4Q2#P1#P4#P#P1#P4#P1#P4#P1D#P6#RQ0
1180 FOR A=0 TO 23:LET CURSOR=A:PRINT SPC$(32):MUSIC T1P0R:NEXT A
1190 LET CURSOR=12,10:PRINT "THE END"
1200 MUSIC P9R
1210 IF H<S THEN LET H=S
1220 LET CURSOR=9,15:PRINT "HI-SCORE":RIGHT$("0000"+MID$(STR$(H),2),5)
1230 LET CURSOR=12,17:PRINT "SCORE":RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2),5)
1240 LET CURSOR=6,20:PRINT "PUSH ONLY [S] KEY":IF INKEY#<>"S" THEN GOTO 1240
1250 CLEAR
1260 PRINT "* 3.DIMENTION BASE CRASH GAME *"
1270 LET CURSOR=5,5:PRINT C#:"... SPACE SHIP (YOU)"
1280 LET CURSOR=4,8:PRINT S$(3):" ... BOMBER"
1290 LET CURSOR=5,10:PRINT K$(3):" ... KILLER MONSTER"
1300 LET CURSOR=7,13:PRINT "BOMBER 100 PTS"
1310 LET CURSOR=7,15:PRINT "BASE ROUND*1000 PTS"
1320 LET CURSOR=13,17:PRINT C#
1330 LET CURSOR=7,18:PRINT "(,)<-"
1340 LET CURSOR=17,18:PRINT "->(,)"
1350 LET CURSOR=10,20:PRINT "BEAM="SPC#"
1360 LET CURSOR=7,23:PRINT "PUSH ONLY [S] KEY":IF INKEY#<>"S" THEN GOTO 1360
1370 CLEAR :LET CURSOR=12,10:PRINT "START"
1380 MUSIC P9R
1390 GOTO 180

```



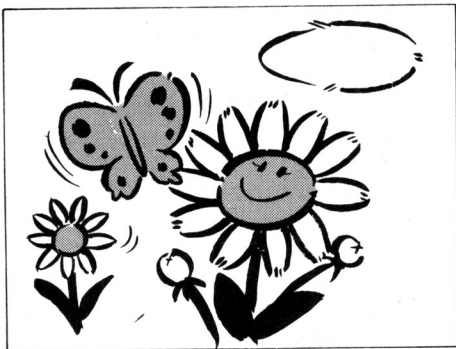
\*\*\*\*\*

# HONEY FLYER



エントリーコード BJ②

一夜



お日様がでてきたから、お食事したいと思って花畑の中を飛んで回りました。

でもね、網を持った人がたっくさん。好いてくれるのはうれしいけど、もう少しいたわってくれなくちゃね。

## 遊びかた

**[S]**キーでスタートです。**[I][M][J][K]**で自由に飛んで、花の上へ行ったら**[M]**を押すと、羽を休めて蜜を飲みます。でも、その間は動けないですよ。終わるとはばたいて、下の花は消えます。

30本の花のうち、25本回ればラウンド・クリアです。網さんは、ちょうちょを追うけれど、花や岩は通り抜けれられません。

捕まるか、お日様が右端へくると1回ダメで、3回ダメになるとおしまいです。ハイ・スコアなら16文字以内で名前が入力できます。やめるなら、タイトルのときに**[E]**を押してください。

## 遊ぶ前に

プログラムを入力する前に、グラフィック画面を確保するため、**CALL \$E37E**を実行してください。

入力直後は**RUN70**で走らせて、データを読み込ませます。以後は**RUN**でOKです。

プログラムが止つてるときに、テキスト画面にもどすには**GOTO50**を実行します。

## プログラムについて

グラフィック画面を使用するため、マシン語のサブ・ルーチンを作りました。内容は、XY座標からテキスト画面のアドレスを計算し、キャラクタ・コードを入れます。つぎにグラフィック画面のアドレスを計算して、8バイトのキャラクタ・データを順に入れます。

グラフィック画面は、直接キャラクタ・コードを読めません。テキスト画面に座標を対応させ、そこで、コードを入れて読めるようにしました。

210行のEは、羽を休める時間。1以上で変えられて、大きいほど長くなります。

280行はREMを消せば、網さんがしつっこくなります。



《写真1》中央に見えるのがちょうちょです

《写真2》1面クリアの表示

《写真3》網が二つになります。網につかまるところ

★もしかして3月号P.127のハガキは、編さんがワザとそのページに持ってきたのでは?(東京都中野区・高良暢泰12才)……【編:ワザとはやってないよ!!影:ウソつけ!せっかく干いもが食べられると思ったのに。】

```

5 REM --- HONEY FLYER ---
10 REM --- OHINAKO SOFT ---
30 GOTO 90
40 REM --- TEXT ---
50 POKE #FEF0,0:END
60 REM --- READ DATA ---
70 CLEAR:PRINT "READ DATA":GOSUB 760
80 REM --- INITIALIZE ---
90 CLEAR:RANDOMIZE :DIM X1(5),Y1(5):LET H=0:LET S=0:LET H=0:LET H#="ANZU,T"
100 GOTO 830
110 LET S=0:LET R=1:LET N=1:LET M=3
120 LET X=15:LET Y=13:LET C=0:LET E=0:LET O=0
130 LET X2=0:LET T2=1:LET F=30:GOSUB 590
140 REM --- MAIN LOOP ---
150 REM --- MOVE ---
160 IF E=0 THEN LET E=1:ON SGN(X) GOTO 160,160,270
170 LET K=ABS(CLNKE)*LET X9=X:IF K#44 THEN LET X9=X9-1:LET D=0
180 IF K#46 THEN LET X9=X9+1:LET D=3
190 LET V9=K*(K#49)*(K#54):LET C=C+0
200 LET P=EEK($100+X9+Y9*$20):IF P#20 THEN GOTO 240
210 IF (P>5)*(K#49) THEN LET C=2:LET E=2
220 IF (P>5)*(K#9) THEN LET O=1:GOTO 240
230 GOTO 250
240 POKE $3800,X,Y:$20:CALL #3810:LET X=X9:LET Y=Y9
250 POKE $3800,X,Y:C+0:CALL #3810
260 REM --- NET MOVE ---
270 FOR I=1 TO N:LET W=X-X1(I):LET W=V-V1(I)
280 REM IF RND(1)<.3 THEN ON RND(2)+1 GOTO 230,240
290 IF ABS(W)>ABS(C) THEN GOTO 310
300 LET X9=X1(I)+SGN(W):LET V9=V1(I):GOTO 320
310 LET X9=X1(I):LET V9=V1(I)+SGN(W)
320 LET P=EEK($100+X9+Y9*$20):IF P#20 THEN GOTO 350
330 IF P=C+0 THEN LET O=1:GOTO 350
340 GOTO 360
350 POKE $3800,X1(I),Y1(I):$20:CALL #3810:LET X1(I)=X9:LET Y1(I)=Y9
360 POKE $3800,X1(I),Y1(I):$20:CALL #3810
370 NEXT I:IF O=1 THEN GOTO 510
380 REM --- SUN MOVE ---
390 LET T2=T2+1:IF T2<30 THEN GOTO 160
400 POKE $3800,X2,0:$20:CALL #3810:LET X2=X2+1
410 POKE $3800,X2,0:$4:CALL #3810:IF X2=30 THEN GOTO 510
420 LET T2=0:GOTO 160
430 REM --- SCORE SUB ---
440 POKE $3800,X,Y+1:$20:CALL #3810
450 LET S=S+10*R:LET F=F+1:IF F>5 THEN GOTO 170
460 REM --- CLEAR SUB ---
470 CLEAR:FOR I=1 TO 500:NEXT I
480 LET CURSOR=6:PRINT "ROUND":R:" CLEAR !":
490 LET R=R+1:LET N=1+N*(K<5):GOTO 530
500 REM --- IN NET SUB ---
510 CLEAR:FOR I=1 TO 500:NEXT I
520 LET CURSOR=9:PRINT "OH ! IN NET !":LET M=M-1
530 POKE #FEF0,0:LET CURSOR=7:10:PRINT "YOUR SCORE:";S:
540 LET CURSOR=7:12:PRINT "HI SCORE:";H:
550 LET CURSOR=7:14:PRINT "BUTTERFLY:";M:
560 IF M>0 THEN LET CURSOR=7:16:PRINT "NEXT ROUND:";R:
570 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:ON SGN(N)+1 GOTO 160,120
580 REM --- DRAW SUB ---
590 CLEAR:CALL #380:POKE #FEF0,$C0
600 FOR X9=0 TO 30:POKE $3800,X9,2:$B:CALL #3810
610 POKE $3800,X9,23:$B:CALL #3810:NEXT X9
620 FOR Y9=3 TO 22:POKE $3800,0,Y9:$B:CALL #3810
630 POKE $3800,30,Y9:$B:CALL #3810:NEXT Y9
640 POKE $3800,X,Y:C+0:CALL #3810:POKE $3800,X2,0:$4:CALL #3810

```

★編さん、ペーマカにボツのプログラムをつけてよ！さもないと、影を1人ふやすぞ!!(神奈川県横浜市・早川尚志1才)……【編：ボツはないっていったでしょ！投稿作品はすべて倉庫に保管してあるんだからね。】

## CHECKER FLAG

影：もう、DATA文がズラ〜とでくると、頭の中がデータラメになっちゃうよ！

Dr.D：はは、それじゃワシの「マシン語寺子屋」をじっくりと読んで、研究してもらうんだな。

編：チェック・サムもついでるから、入力しやすいでしょ！

影：知ってるよ！データの横の総和を確認すればいいんだろ？

```

650 FOR I=1 TO 3+(9-INT((R-1)/5)*3)*(R<16)
660 LET X9=INT(RND(14))*2+2:LET Y9=INT(RND(19)+4)
670 IF PEEK($100+X9+Y9*$20)<#20 THEN GOTO 660
680 POKE $3800,X9,Y9:$B:CALL #3810:NEXT I
690 FOR X9=1 TO 30 STEP 2:FOR I=0 TO 10 STEP 10
700 POKE $3800,X9,INT(RND(9)+4)+1:$CALL #3810:NEXT I:NEXT X9
710 FOR I=1 TO N
720 LET X1(I)=INT(RND(29)+1):LET Y1(I)=INT(RND(19)+4)
730 IF PEEK($100+X1(I)+Y1(I)*$20)<#20 THEN GOTO 720
740 POKE $3800,X1(I),Y1(I):$7+56*(X-X1(I)):CALL #3810:NEXT I:RETURN
750 REM --- READ DATA SUB ---
760 LET D1=0:FOR I=#3910 TO $3980:READ D#;LET D=VAL("&"+D#)
770 POKE I,D1:LET D1=0:1+0:NEXT I:IF D1<#50 THEN LET E#="M,L":GOTO 810
780 LET D1=#50:FOR I=#3900 TO $3950:READ D#;LET D=VAL("&"+D#)
790 POKE I,D1:LET D1=0:1+0:NEXT I:IF D1<#5175 THEN LET E#="CHARA":GOTO 810
800 FOR I=#3960 TO $3967:POKE I,0:NEXT I:RETURN
810 CLEAR:PRINT "DATA";E#;:" ERROR:"CHR$(7):END
820 REM --- TITLE SUB ---
830 CLEAR:POKE #FEF0,0:LET CURSOR=11:6:PRINT "HONEY FLYER"
840 LET CURSOR=7,10:PRINT "YOUR SCORE:";S:LET CURSOR=7,14
850 IF H>5 THEN PRINT "BEST:";H#;:GOTO 870
860 INPUT "NAME";H#:LET H#=#(H#,16):LET H#=#
870 LET CURSOR=7,12:PRINT "HI SCORE:";H#
880 LET CURSOR=7,18:PRINT "PUSH [S] OR [E]?"
890 LET K#=#(K#>E) THEN GOTO 890
900 IF K#>E THEN GOTO 890
910 REM --- DATA M.L ---
920 DATA 4F,7F,38,01,58,49,58,49,58,49,58,49,58,01,8B,01
930 DATA 4F,7F,38,00,87,38,04,F7,38,05,FE,38,04,86,38,02,47
940 DATA 00,86,99,88,38,01,F6,38,00,97,43,07,44,4F,F6,38
950 DATA 02,58,49,58,49,58,49,58,49,88,39,97,45,07,46,DE,45,06
960 DATA 00,DE,43,07,00,DE,45,06,01,DE,43,07,28,DE,45,06
970 DATA 02,DE,43,07,40,DE,45,06,03,DE,43,07,60,DE,45,06
980 DATA 04,DE,43,07,80,DE,45,06,05,DE,43,07,80,DE,45,06
990 DATA 06,DE,43,07,C0,DE,45,06,07,DE,43,07,80,DE,45,06
1000 REM --- DATA,CHAR ---
1010 DATA 77,7F,7F,3E,BE,7F,00,00,00,00,80,7F,3E,7F,77
1020 DATA 77,7F,7F,3E,BE,7F,AA,95,EE,FE,7C,7D,FE,00,00
1030 DATA 00,00,00,01,FE,7C,FE,EE,EE,FE,7C,7D,FE,53,49
1040 DATA FC,06,AB,05,AB,06,FC,80,38,54,AA,06,AA,54,38,10
1050 DATA 3F,6B,05,AB,05,6B,3F,01,54,7C,7C,38,92,06,7C,38
1060 DATA 24,18,60,7E,7E,ED,18,24,30,7A,FF,FF,FF,FF,7E

```

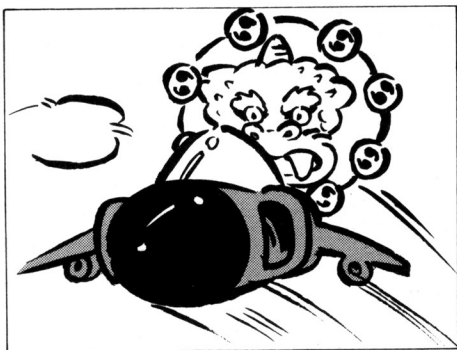
# KIRAI ZONE



エントリーコード BL①

下 和彦

B  
M  
I  
L  
I  
I  
I  
/  
MK5



あなたは、ビームの破壊力が弱い旧式宇宙船で、戦闘区域6890 (KIRAI ZONE) に侵入してきた敵機を、迎撃しなければならない!

味方の助けを待っているひまはない! さあ一刻も早く、キー・ボードに向かうのだ!

## 操作方法

カーソルの [↑] で上, [←] で左, [→] で右, テン・キーの [5] で下, [V] で上部ビーム, [B] で下部ビーム発射である。

## 攻撃

残念ながら、君の船はビームの破壊力が非常に弱い。そこで、そこらに浮遊している機雷を射つのである。すると爆雲が発生し、君の船を追ってくるはずだ。

それを利用して、敵機にぶつけてくれたまえ。当然のことながら、君の船が爆雲に追いつかれたら……かわいそうだが、船と運命を共にしてもらおう。敵機と激突しても同様である。

一応、5回までのミスなら、耐えられるようには作ってあるつもりだ。

なお、敵機を8機迎撃すると、なぜかMUSICが鳴り、第1波攻撃が終了する。ボーナスが200Pts支給になり、第2波攻撃に移る。

得点は敵機の色によって異なる。タイトルを見ればわかる。さあ、時間がない! 出撃っ!

## プログラムの説明

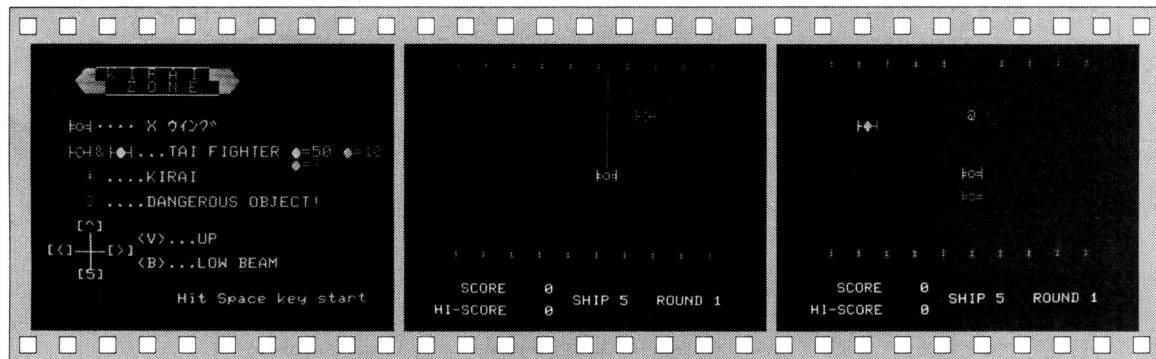
作者: REMを見れば、だいたいわかると思います。170行の8の数を変えると、面クリアの条件が変わります。

### CHECKER FLAG

編: GAME OVERがなかなかこってまずね。

Dr.D: このテクニックは、やはりそうじゃな。音出しも工夫がある。

編: これで、もう少しゲームが良ければ…



《写真1》キー操作の説明。  
スペース・キーで始まる

《写真2》まずは機雷をねえ!!  
ビシューッ!!

《写真3》さあ、爆雲を誘導して  
敵機にぶっつけろ!!

★ワンポイント・テクニック: DATA文のバグは見つけにくいもの。READ文の近くにN=N+1:PRINT N;を入れると、何番目でエラーが発生したかがわかる。(東京都杉並区・井上雅夫)……【影: エラー!】

司令：ばかもの、1面クリアではない。第1波攻撃だー！

作者：MUSICは、BASICを拡張してMUSIC文でやっているの、簡単に曲を変えることができます。

司令：以上、今回出撃する君たちに特別に最高軍事機

密を公表した。ありがたく思うように。

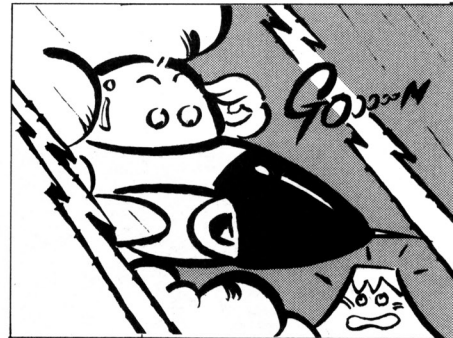
作者：司令、でかい顔をしないでくださいっ。

### 参考にしたもの

I/Oの「マイコンゲームの本」**234**  
ペーマガ83年3月号の「SEA WARS」

### KIRAI ZONEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300,&H51CF
20 CLS:PRINT"Writing 'Machine'..."
30 RESTORE 1070
40 FOR I=&H51D0 TO &H54BF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
50 WIDTH40:EXEC&H51D0:SCREEN ,,1:!:GOSUB900
60 DEFINT A-Y:WIDTH 40:CLS:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
70 CLS:COLOR7:SX=20:SY=10:SN=5:RD=1:E=0:BU=0
80 LOCATE 2,22:PRINT"HI-SCORE":LOCATE 5,20:PRINT"SCORE"
90 LOCATE 17,21:PRINT"SHIP":LOCATE 26,21:PRINT"ROUND"
100 LOCATE 11,20:PRINTUSING"####";E:LOCATE 22,21:PRINTUSING"#";SN:LOCATE 11,22:P
RINTUSING"####";HS
110 COLOR4:LOCATE 4,1:PRINT"* * * * * * * * * *"
120 LOCATE4,17:PRINT"* * * * * * * * * *":COLOR7:LOCATE 32,21:PRINTUSIN
G"#";RD
130 LOCATE UX-1,UY:PRINT" Z=RD(1)*2+1:UY=RD(1)*12+3
140 IF Z(1.2 OR Z)2.8THEN M=3 ELSE M=6
150 IF Z(1.8 AND Z(2.2 THEN M=1
160 ON Z GOSUB 400,410
170 IF BU(8 THEN190
180 RD=RD+1:BU=0:LOCATE 8,15:PRINT" CLEAR !! BONUS 200 ":!"C1+C+E+C+G+E+C+ECA+DA
+F+DA+DGB+B+A+G+#F+#D+B+C+E+CBGFD":LINE(8,15)-(28,15), " :E=E+200:COLOR7:LOCATE
11,20:PRINTUSING"####";E:GOTO110
190 GOSUB 240
200 IF UX(1 DR UX)35 THEN130
210 GOSUB 310
220 IF D=1 THEN540
230 GOTO420
240 '00000 子 UFO フォール-チン 00000
250 LOCATE UX-1,UY:PRINT" "
260 UX=UX+A1:COLOR M
270 LOCATE UX-1,UY:PRINT A$
280 IF UX=SX AND UY=SY THEN GOSUB730
290 LOCATE BX,BY:PRINT" "
300 RETURN
310 '00000 My SHIP フォール-チン 00000
320 POKE&HFFEO,4:W=PEEK(&HFFEO)
330 LOCATE SX-1,SY:PRINT" "
340 G=D+1
350 IF W=131 THEN SX=SX-G ELSE IF W=133 THEN SX=SX+G ELSE IF W=189 THEN SY=SY+G
ELSE IF W=129 THEN SY=SY-G
360 IF SY(2 THEN SY=SY+G ELSE IF SY)16 THEN SY=SY-G ELSE IF SX(2 THEN SX=SX+G EL
SE IF SX)32 THEN SX=SX-G
370 COLOR 5:LOCATE SX-1,SY:PRINT"ちおて"
380 RETURN
390 '
400 UX=31:A1=-1:A$="うへい":RETURN
410 UX=2:A1=1:A$="うさい":RETURN
420 '00000 FIRE ! 00000
430 Q=PEEK(&HFFEO)
440 IF Q=193 THEN 450 ELSE IF Q=201 THEN 480 ELSE 530
450 LINE(SX,SY-1)-(SX,2),"ガ",3
460 LINE(SX,SY-1)-(SX,2)," "
470 C=1:GOTO500
480 LINE(SX,SY+1)-(SX,16),"ガ",3
490 LINE(SX,SY+1)-(SX,16)," " :C=17
500 B=SCREEN(SX,C):BX=SX:BY=C
510 IF B=42 THEN D=1 ELSE630
520 IF B=42 THEN D=1 ELSE630
530 !"+B6+B0"
540 '
550 '00000 ハウウン SHIP ハカウ 00000
560 LOCATE BX,BY:PRINT" "
570 Z=BX-SX:Y=BY-SY
580 IF Z(0 THEN BX=BX-1 ELSE IF Z(0 THEN BX=BX+1
590 IF Y(0 THEN BY=BY-1 ELSE IF Y(0 THEN BY=BY+1
600 COLOR 2:LOCATE BX,BY:PRINT"@
610 IF BX=UX AND BY=UY THEN 650
620 IF BX=SX AND BY=SY THEN 730
630 GOTO190
640 '000 ハウウン UFO ニ フォール!000
650 IF M=6 THEN F=10 ELSE IF M=3 THEN F=50 ELSE IF M=1 THEN F=INT(RND(1)*10)*10
660 E=E+F
670 !"-C1+B1+B+B+B-C-D+A+BFG+E":LOCATE UX-1,UY-1:PRINT"し ！":LOCATE UX-1,UY:PRINT
"り " :LOCATE UX-1,UY+1:PRINT"せ ！":FOR I=1 TO 900:NEXT:COLOR7:LOCATE 11,20:PRINTU
SING"####";E
```

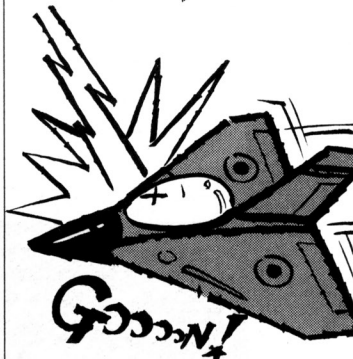




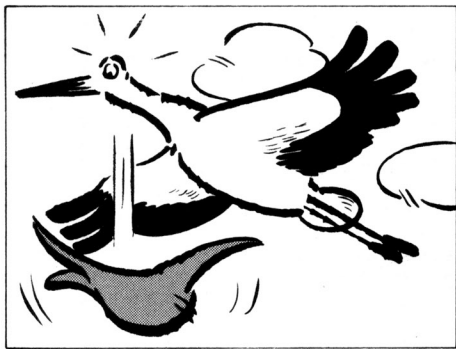
```

680 LOCATE UX-1,UY-1:PRINT" " :LOCATE UX-1,UY:PRINT" " :LOCATE UX-1,UY+1:PRINT
"
690 D=0
700 BU=BU+1
710 GOTO130
720 '0000 1/2700 SHIP ニ 770!0000
730 !"+A2+A+A+A+A+A+A":COLOR 7:LOCATE SX-2,SY:PRINT" (( ))":FOR I=1 TO 900:NEXT
740 D=0
750 LOCATE SX-2,SY:PRINT" "
760 SN=SN-1:LOCATE 22,21:PRINTUSING"#";SN
770 IF SN)0 THEN 130
780 IF E)HS THEN HS=E:!"#A7G6#G3#A7#DF3G#G#A#G5GF9G3#G3#A#B#A5R0#A5+#D7#A7#G5G6F
9R3#D7R5#D9#D9":LOCATE8,15:PRINT"YOU ARE HI SCORE!" ELSE !"+G4+F+G9+#E7+#D+D+CB9
+C":LOCATE8,15:PRINT" サツネン ナシヨ "
790 LOCATE 2,22:PRINT"HI-SCORE ";:PRINTUSING"#####";HS
800 LOCATE 8,12:PRINT" @GAMEDVER0":!" +C9"
810 LOCATE 8,12:PRINT" @GAME OVER0":!" B"
820 LOCATE 8,12:PRINT" @GAM E O VER0":!" A"
830 LOCATE 8,12:PRINT" @GA M E O V ER0":!" G"
840 LOCATE 8,12:PRINT" *G A M E O V E R*":!" F"
850 LOCATE 8,12:PRINT" @ G A M E O V E R @":!" EDC"
860 LOCATE 34,5:PRINT"REPLY":LOCATE35,7:PRINT"HIT-Y":LOCATE 34,9:PRINT"END":LOCA
TE 35,11:PRINT"HIT-N"
870 P0KE&HFF0E,68:A#=INKEY#:IF A#="Y" THEN GOTO 60 ELSE IF A#="N" THEN CLS:END
ELSE 870
880 COLOR 4:LOCATE 6,3:PRINT" 年年年年年年年年年年 "
890 COLOR 4:LOCATE 6,6:PRINT" 元元元元元元元元元元 "
900 'タイトル
910 COLOR 3:LOCATE 6,3:PRINT" 年年年年年年年年年年 "
920 COLOR 3:LOCATE 6,6:PRINT" 元元元元元元元元元元 "
930 COLOR 4:LOCATE 6,4:PRINT" とキ K I R A I あああ "
940 COLOR 4:LOCATE 6,5:PRINT" にああ Z O N E ああ "
950 COLOR 5:LOCATE 8,8:PRINT"50c":COLOR 7:PRINT".... X ウィンク?"
960 COLOR 6:LOCATE 8,10:PRINT"うい&うい":COLOR 7:PRINT"...TAI FIGHTER ";:COLOR3:P
RINT"ふ=50 ";:COLOR6:PRINT"ふ=10 ";:LOCATE 30,11:COLOR 1:PRINT"ふ=? "
970 COLOR 4:LOCATE 10,12:PRINT"* ";:COLOR7:PRINT"....KIRAI"
980 COLOR 2:LOCATE 10,14:PRINT"@ ";:COLOR7:PRINT"....DANGEROUS OBJECT!"
990 LOCATE 6,16:PRINT" [ ^ ] "
1000 LOCATE 6,17:PRINT" # (V)...UP
1010 LOCATE 6,18:PRINT"[ (J)おっお "]"
1020 LOCATE 6,19:PRINT" # (B)...LOW BEAM"
1030 LOCATE 6,20:PRINT" [5] "
1040 LOCATE 19,22:PRINT"1983.11.20 by K.S":FOR I=0 TO 3000:NEXT
1050 LOCATE 19,22:PRINT"Hit Space key start"
1060 IF INKEY#=" " THEN RETURN ELSE 1060
1070 '*** MUSIC DATA ***
1080 DATA 30,BC,OF,BF,01,2D,30,BC,19,BF,01,2B,86,03,B7,01
1090 DATA 2A,39,30,BC,07,80,DD,4B,EC,86,6E,8B,00,18,00,29
1100 DATA 01,7F,54,45,4D,50,CF,4D,55,53,49,C3,50,41,54,54
1110 DATA 45,52,CE,00,9D,B5,C6,07,BD,DF,72,5D,27,0F,C0,08
1120 DATA 50,E7,8C,7A,39,9D,B5,BD,AE,84,5D,26,03,7E,AC,06
1130 DATA 1F,42,32,7B,E7,3D,1F,13,CC,84,80,87,FF,E0,F7,FF
1140 DATA D4,6F,3B,86,18,A7,3C,A6,C0,81,52,27,53,81,2B,27
1150 DATA 20,81,2D,27,22,81,23,27,22,80,41,2B,04,81,06,23
1160 DATA 20,6A,3D,26,E2,CC,00,C4,B7,FF,D4,F7,FF,E0,1F,24
1170 DATA 39,86,30,A7,3C,20,EA,6F,3C,20,E6,86,02,A7,3B,20
1180 DATA E0,8D,2C,86,80,8D,0C,8D,0A,30,1F,26,FE,6A,3D,26
1190 DATA 80,20,D2,B7,FF,D3,EC,3E,83,00,01,26,FB,39,02,0B
1200 DATA BE,02,45,8D,3C,4F,4A,26,FD,30,1F,26,FB,2F,0E,30
1210 DATA 8C,6E,86,86,8B,3C,8B,3B,30,8C,76,AE,86,AF,3E,8E
1220 DATA CC,ED,4F,5F,34,16,8E,00,10,68,63,69,62,69,61,69
1230 DATA E4,EC,E4,A3,3E,25,04,ED,E4,6C,63,30,1F,26,EA,39
1240 DATA 16,34,10,A6,3D,4A,27,16,A6,C4,80,30,2B,10,81,05
1250 DATA 22,0C,30,8C,32,A6,86,A7,8C,A5,33,41,6A,3D,EC,8C
1260 DATA 9D,C4,07,3D,A6,E4,E7,E4,3D,A6,E4,E7,E4,EE,61,3D
1270 DATA AB,E4,ED,E4,A6,8C,88,64,E4,66,61,48,24,F9,35,90
1280 DATA 12,16,00,04,08,0A,0E,09,11,0B,21,13,41,23,42,43
1290 DATA 44,02,1E,01,FF,01,E2,01,C7,01,AD,01,95,01,7E,01
1300 DATA 68,01,54,01,41,01,2E,01,1D,01,0D,00,FE,00,EF,00
1310 DATA E2,00,D5,00,C9,00,BD,00,B2,00,AB,00,9E,00,95,00
1320 DATA 8D,00,85,00,7D,00,7E,00,6F,00,68,00,62,00,5D,00
1330 DATA 57,00,52,00,4D,00,49,00,44,00,40,9D,B5,BD,D5,33
1340 DATA 32,78,9D,C4,BD,AF,BF,AF,62,EC,62,27,45,2A,04,40
1350 DATA 50,82,00,10,83,00,C8,2E,39,E7,63,9D,C4,C6,FF,BD
1360 DATA DF,72,4F,34,06,58,49,E3,E1,8E,54,90,30,8B,EE,80
1370 DATA 27,20,E7,65,AE,84,34,10,5F,9D,8B,27,09,9D,C4,C6
1380 DATA 0F,BD,DF,72,CA,10,F7,03,EA,35,40,31,68,9E,A7,44
1390 DATA 26,03,7E,AC,06,86,04,24,01,4B,34,02,A7,8C,7D,48
1400 DATA 48,48,40,D6,A2,8E,AE,25,6D,3A,2B,08,50,8C,6D,43
1410 DATA 50,8E,A3,2C,ED,8C,6D,AF,8C,65,C6,1F,36,A9,84,07
1420 DATA 27,10,A7,3A,C6,FF,54,4A,26,FC,E7,38,53,E7,39,C6
1430 DATA 30,4A,E7,8C,33,4C,97,A1,48,8B,DB,A7,8C,5A,96,AB
1440 DATA 44,44,44,D6,A2,3D,D3,A3,1F,01,DC,AB,44,56,44,56
1450 DATA 54,3A,D6,AB,C4,07,35,02,3D,1E,89,30,8B,9C,A5,24
1460 DATA 91,AF,3E,A6,3B,A7,3C,BD,1F,6A,3D,26,03,1F,24,39
1470 DATA 6A,3C,26,06,AE,3E,30,01,20,E3,30,89,04,00,9C,A5
1480 DATA 25,E5,30,89,E0,2B,20,DF,4F,BD,D5,BD,A6,C0,7D,03
1490 DATA EA,27,03,F6,03,EA,7E,D5,DD,E6,3A,34,04,5F,A6,C0
1500 DATA 44,56,6A,E4,26,FA,ED,E2,30,01,A6,39,BD,D5,BD,A6
1510 DATA 61,8D,DB,30,1F,A6,3B,BD,D5,BD,A6,E1,20,DO,00,00
1520 DATA 57,00,52,00,4D,00,49,00,44,00,40,9D,B5,BD,D5,33

```



★僕の友人は、僕がべーマガを読んでいると「くだらねーの読むなよ」といって借りてった(載ったぞ桜井)。(東京都北区・蓮江文男12才)……【編：オモロ。影：ほとんど自意識過剰／編：ほとんどにくまれっ子の影。】



# こうのとりの おとしもの



エントリーコード BL②

桑原 浩生

あなたは、上を飛んでいるこうのとりが落とす卵を、カゴでキャッチするという、なんとも単純なゲームです。

カゴの移動は、**[4]**で左、**[6]**で右です。得点は、卵を1個キャッチするごとに10点です。卵を20個キャッチすると1面クリアで、ボーナスがもらえます。卵をキャッチしなかった場合、ミス・ポイントが1ずつ減っていき、0になるとゲーム・オーバーです。

はじめミス・ポイントは10あり、面をクリアするたびに2ずつふえていきます。

## プログラムについて

NEWON 7を実行後、プログラムを入力してください。マシン語入力には、モニタを使って入力します。セーブは、GOTO1000でできます。

250行のFOR文の値を変えれば、全体のスピードが変わります。

参考：ASCII '81年11月号「グレートフィッシング」

” '82年7月号「シェイプエディタ」

《第1表》変数表

変数	内容
HI	ハイ・スコア
SC	スコア
ST	ラウンド
MI	ミスポイントの数
EG	キャッチした卵の数
B	ボーナス

## CHECKER FLAG

編：最近、マシン語のプログラムが多くなってきましたね。

Dr.D：読者のレベルが上がってきた証拠だな。

4月号から始まった「マシン語寺子屋」を続けて、質問を寄せてほしいな。じっくりと解説しようじゃないか。

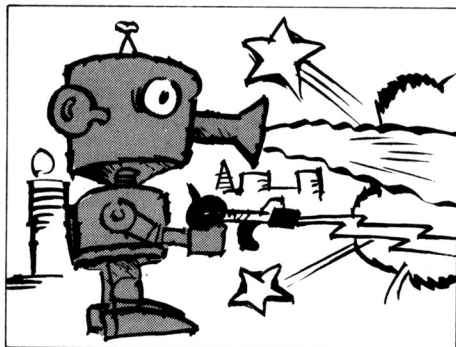


《写真1》ゲームの説明。  
**[RETURN]**でスタート!!

《写真2》やさしいレベルから  
始まりますがー

《写真3》けっこう、  
むずかしいですよネ!





コモドール64用

# 気分だけ ORGUSS

黒沢 隆

## 内容

ロボットアニメシリーズ第2弾ノ早い話が、83年10月号「勝ち抜きダンバイン」の発展型です。

オーガスを操り、イシュキックをミサイルで撃破します。オーガスが相剋界に入り込んで押しつぶされるまでに、何機のイシュキックを破壊できるかを競います。

## 使用方法

RUNすると、データ読み→タイトル表示→GAME開始となります。

キー操作は◁で左、▷で右、スペース・バーでミサイル発射となっています。こちらの攻撃が失敗、つまりオーガスのミサイルがはずれると、オーガスはやむなく上へ逃げます。ところが上に上がりすぎると、相剋界に入り込んでしまいます。いったん相剋界に入ったら最後、オーガスはつぶれて、ついに爆破します。

## プログラムについて

コモドール64では、BASICレベルでは、スプライトを同時に動かせるのは4枚が限度で、それ以上増

やすとスピードはかなりおそくなるようです。これ以上のキャラクタ、もしくはこれ以上のスピードを望む場合、やはりマシン語を使うしかないようです。

## 改造について

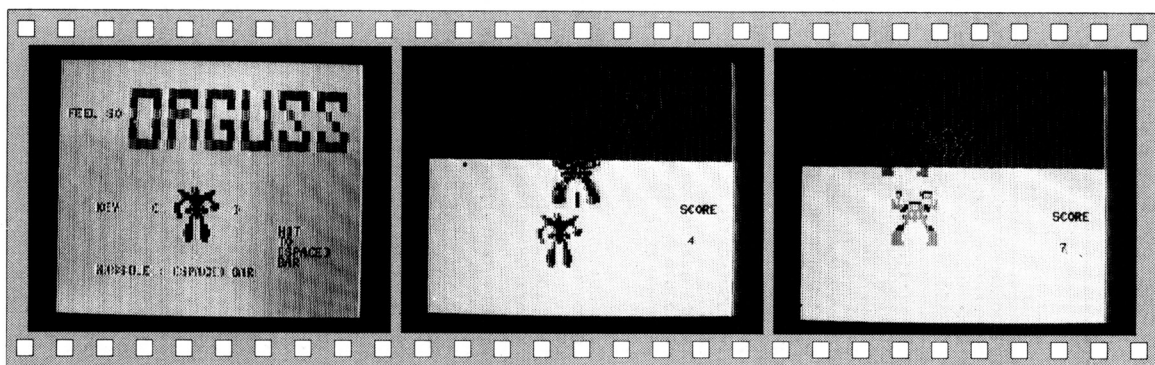
**スピード**：自分ではかなり気をつかったつもりですが、もの足りないという人は、135行~160行の数値を変えるか、またイシュキックのMOVEパターンに関数を使ってみるのもひとつの手です。

**色**：PRINT文やスプライトのカラー・コードを変

## CHECKER FLAG

**影**：へえっ、上のほうに行くとキャラクタが小さくなっちゃうんだね。これが相剋界なんだね。

**編**：相剋界とは……、矛盾した世界のことで、現在と過去とかがいっしょになってるとかね。わかる？

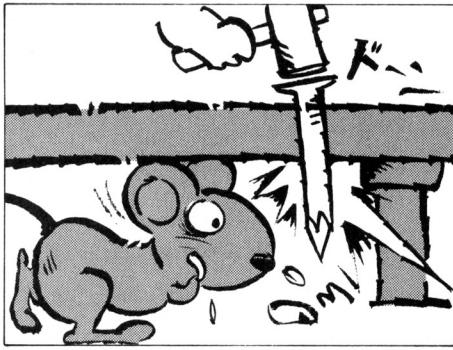


〈写真1〉タイトル画面

〈写真2〉ビシユーン!!  
敵に遭遇する

〈写真3〉相剋界に入ったところ





FM-7/8用

# Star Rats



エントリーコード FM①

森辺 訓章

## 内容

愛機のシステムアップのため、お金が必要になったあなたは、先輩からバイトを紹介してもらいます。そのバイトとは、宇宙空港乗員ハウスのスターラツ(星ねずみ)の退治。目標の金額を手に入れることができるかな？

## 点数のかせぎかた

改装中のハウスの床は釘だらけ。かなづちを支給された後、おじさんの説明です。

退治するネズミの数は家ごとに表示されており、その数に達するとつぎに移ります。

退治は床の釘を打ち込んで、ネズミに当たるとOKです。なお、天井から降りてくる電気ぐもには注意してください。かなづちにしくまれたスプレーは、適当な位置でないと効果はなく、またその位置よりも降りてくると、もう向こう側には行けません。電気ぐもが釘に届くと、無惨にもあなたは床を通じて感電し、その日の仕事は打ち切りです。

一度打った釘や、その釘に乗って不安定な姿勢から打つ事はできません。スプレーは使えます。ネズミは

1匹百円、くもは1匹二百円を支払います。どんどんかせいでください。遠慮は無用です。

先輩から2軒こなせば初めてにはしては上できだよ、がんばりなど言われ、いよいよ始まります。

## 操作方法

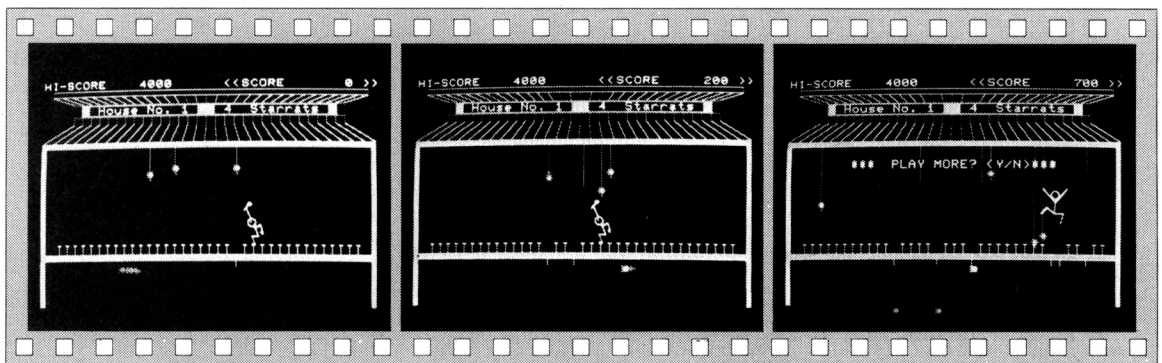
左右の移動は[←], [→], かなづちのふり降ろしは[SP ACE], 電気ぐも用スプレーは[0]です。

キーの位置が気に入らなければ、適当なキーに変更してください。

## その他

移動やスプレーの発射の音に驚いて、ネズミは進む速度を落とします。これを利用して、チョロつくネズミにねらいをつけるという手も有効ですが、くもはインターバルで制御されているので、あまりねずみに時間をかけすぎていると、くもが攻撃不可能域に入ってしまう、あなたの行動は大幅に制御されてしまいます。その辺のコツをつかめば大量点は目の前です。

★



《写真1》左から現れるネズミに釘を打ちつけろ！

《写真2》シュツ、シュツ！電気ぐももやっつけろ！

《写真3》ごくろうさん！

## CHECKER FLAG

影：いいねー！

編：キャラクタがこっけいですね。

Dr.D：キャラクタはゲームの命じゃからな。

しかし、GOSUBが多いな。サブ・ルーチンにする必要のないものまで、サブ・ルーチンにすると、プログラムがややこしく

なるだけじゃ。

編：影さんの頭の中みたいです。

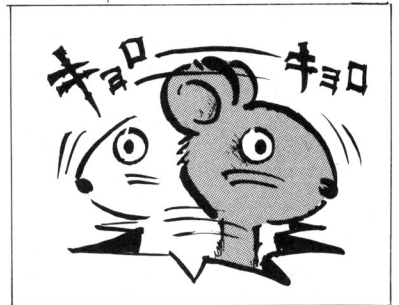
一同：うなずく。

影：そんなの気にしない。人気があれば、それでいいんじゃないの！

### Star Ratsのプログラム・リスト

```

10 DIMA%(16),B%(24),C%(38),D%(13),E%(4),F%(7),G%(5),H%(5),I%(11),A(12),B(12)
20 WIDTH40,25;COLOR7,1:CLS:X=600:Y=200
30 RESTORE 1570
40 LINE (100,100)-(130,95),PSET,7:FOR I=0 TO11:READ A,B:LINE -(A,B),PSET:NEXT
50 LINE (205,80)-(234,87),PSET,7:FOR I=0 TO6:READ A,B:LINE -(A,B),PSET:NEXT
60 LINE (250,85)-(268,87),PSET,7:FOR I=0 TO6:READ A,B:LINE -(A,B),PSET:NEXT
70 CONNECT (256,95)-(257,101)-(247,100)-(256,95)
80 LINE (272,86)-(298,86),PSET,7:FOR I=0 TO7:READ A,B:LINE -(A,B),PSET:NEXT
90 CONNECT (280,90)-(285,90)-(280,93)-(280,90)
100 RESTORE 1570
110 LINE (X-100,Y-100)-(X-130,Y-95),PSET,7:FOR I=0 TO11:READ A,B:LINE -(X-A,Y-B),PSET:NEXT
120 LINE (X-205,Y-80)-(X-234,Y-87),PSET,7:FOR I=0 TO6:READ A,B:LINE -(X-A,Y-B),PSET:NEXT
130 LINE (X-250,Y-85)-(X-268,Y-87),PSET,7:FOR I=0 TO6:READ A,B:LINE -(X-A,Y-B),PSET:NEXT
140 CONNECT (344,105)-(343,99)-(353,100)-(344,105)
150 LINE (X-272,Y-86)-(X-298,Y-86),PSET,7:FOR I=0 TO7:READ A,B:LINE -(X-A,Y-B),PSET:NEXT
160 CONNECT (320,110)-(315,110)-(320,107)-(320,110)
170 LINE (95,60)-(505,140),PSET,7,B
180 PAINT (96,61),3,7
190 LOCATE12,4:PRINT "STAR RATS IS "
200 LOCATE8,5:PRINT "A LITTLE NOISY ANIMAL"
210 LOCATE4,22:PRINT "Copy wrighted by Kuniaki Moribe"
220 ON INTERVAL GOSUB1040
230 INTERVAL 1
240 RANDOMIZETIME
250 HS=4000
260 RESTORE 1470
270 FOR I=0 TO 4 :READ EX(I):NEXT
280 FOR I=0 TO 16:READ AX(I):NEXT : FOR I=0 TO 24:READ BX(I):NEXT
290 FOR I=0 TO 38:READ CX(I):NEXT : FOR I=0 TO 13:READ DX(I):NEXT
300 FOR I=0 TO 7 :READ FX(I):NEXT : FOR I=0 TO 5 :READ GX(I):NEXT
310 FOR I=0 TO 5 :READ HX(I):NEXT : FOR I=0 TO 11:READ IX(I):NEXT
320 PUT@(302,142)-(308,151),E%,PSET
330 DY=154:F=-1:D=590:FOR I=0 TO 35:GOSUB920:NEXT
340 PUT@(302,142)-(308,151),E%,PRESET:PUT@(302,148)-(308,157),E%,PSET
350 GOSUB970
360 FOR I=0 TO 47:PRINT " ":NEXT
370 LOCATE8,12:PRINT "***** HIT ANY KEY *****"
380 IF INKEY#="" THEN GOTO380
390 X=308:Y=106:D=100:F=1:GC=0:Y0=0:DY=154
400 FOR I=0 TO 12:A(I)=0:B(I)=0:NEXT
410 IF SC>HS THEN HS=SC
420 SC=0
430 D=100:GC=GC+1:IF GC>5 THEN GCA=6ELSE GCA=GC
440 IF GC>6 THEN GCB=7 ELSE GCB=GC
450 FOR I=0 TO 2+GCA
460 LL=0:B(I)=INT(RND*34)*16+34
470 FOR S=0 TO I:IF S=I THEN GOTO490
480 IF B(S)=B(I) THEN LL=1
490 NEXT
500 IF LL=1 THEN GOTO460
510 NEXT
520 FOR I=0 TO 7:A(I)=0:NEXT
530 COLOR7,0:CLS
540 LINE (1,56)-(10,190),PSET,5,BF
550 LINE (1,56)-(633,60),PSET,5,BF
560 LINE (625,56)-(633,190),PSET,5,BF
570 LINE (20,9)-(620,14),PSET,6,B
580 LINE (80,23)-(560,32),PSET,6,BF
590 LINE (65,22)-(575,33),PSET,4,B
600 FOR I=0 TO 30:LINE (65+I*17,34)-(65+I*17,40),PSET,6:LINE -(3+I*21,55),PSET,6:LINE (20+I*20,15)-(65+I*17,21),PSET,6:NEXT
610 LOCATE6,3:PRINT " House No.":GC
620 LOCATE21,3:PRINT 3+GCB" Starrats "
630 LOCATE0,0:PRINT USING"HI-SCORE ***** ":HS
640 LOCATE22,0:PRINT USING"<<SCORE ***** >>":SC
650 LINE (10,148)-(624,152),PSET,5,B
660 LINE (11,149)-(623,151),PSET,3,BF
    
```

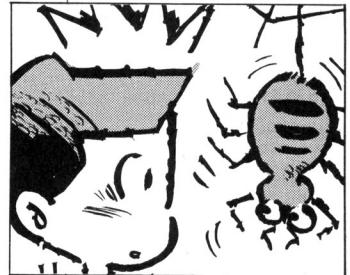


★学校のP6mkIIが室のカギをこわされて盗まれてしまった。もし読者の中に犯人がいたらすぐ返せ!!(愛知県春日井市・KUN)……【編：ペーマガ読者はみんないい子に決まってる。影：しかし編集部の問題がある。】

```

670 FOR I=36 TO 600 STEP16
680 PUT@(I,140)-(I+6,149),EZ,PSET
690 NEXT
700 PUT@(X+17,Y)-(X+32,Y+16),AZ,PSET:PUT@(X+25,Y+12)-(X+52,Y+33),CX,PSET
710 INTERVAL ON
720 GOSUB920:A$=INKEY$
730 IF A$="" THEN GOTO770
740 IF A$=CHR$(28) OR A$=CHR$(29) THEN GOSUB840
750 IF A$="0" THEN GOSUB1120
760 GOTO720
770 IF POINT(X+36,Y+34)=0 OR POINT(X+4,Y+34)=0 THEN GOTO720
780 BEEP1: PUT@(X+17,Y)-(X+32,Y+16),AZ,PRESET
790 PUT@(X,Y+20)-(X+32,Y+31),BZ,PSET:PUT@(X,Y+20)-(X+32,Y+31),BZ,PRESET:BEEP0
800 PUT@(X,140)-(X+6,149),EZ,PRESET:PUT@(X,148)-(X+6,157),EZ,PSET
810 BEEP0: PUT@(X+17,Y)-(X+32,Y+16),AZ,PSET
820 IF X=D THEN GOSUB970
830 GOTO700
840 DA=POINT(X+4,105):DB=POINT(X+52,105)
850 IF A$=CHR$(28) AND X<549 AND DB=0 THEN XA=X+16 ELSE IF A$=CHR$(29) AND X>40 AND
DA=0 THEN XA=X-16
860 PUT@(X+17,Y)-(X+32,Y+16),AZ,PRESET: PUT@(X+25,Y+12)-(X+52,Y+33),CX,PRESET
870 IF POINT(XA+35,Y+34)<>0 THEN GOTO890
880 PUT@(XA+32,Y+27)-(XA+43,Y+41),IX,PSET
890 PUT@(X+32,Y+27)-(X+43,Y+41),IX,PRESET
900 PUT@(XA+25,Y+12)-(XA+52,Y+33),CX,PSET: PUT@(XA+17,Y)-(XA+32,Y+16),AZ,PSET
910 X=XA:RETURN
920 PUT@(D,DY)-(D+23,DY+8),DZ,PRESET
930 IF D<20 OR D>600 THEN F=F*-1
940 D=D+B*F
950 PUT@(D,DY)-(D+23,DY+8),DZ,PSET
960 RETURN
970 FOR I=0 TO 10:BEEP1:FOR J=0 TO 10:BEEP0:NEXT J,I
980 FOR I=159 TO 189STEP5
990 PUT@(D,I)-(D+23,I+8),DZ,PSET,4
1000 PUT@(D,I-5)-(D+23,I+3),DZ,PRESET
1010 NEXT
1020 SC=SC+100:Y0=Y0+1:GOSUB1370
1030 D=100:RETURN
1040 E=INT(RND*(6+GCA))
1050 IF B(E)=0 THEN RETURN
1060 PUT@(B(E),A(E)+71)-(B(E)+13,A(E)+79),FZ,PRESET
1070 PUT@(B(E),A(E)+76)-(B(E)+13,A(E)+84),FZ,PSET,6
1080 LINE(B(E)+6,A(E)+76)-(B(E)+6,61),PSET,3
1090 IF POINT(B(E)+5,A(E)+84)=1 THEN GOTO1260
1100 PUT@(B(E),A(E)+76)-(B(E)+13,A(E)+84),FZ,PSET,3
1110 A(E)=A(E)+5:RETURN
1120 BEEP1:LINE(X+24,104)-(X+10,100),PSET,4:BEEP0
1130 LINE(X+24,104)-(X+10,100),PRESET,4
1140 FOR W=0 TO 2+GCA:IF X=B(W)+2 THEN IF A(W)=20 OR A(W)=25 THEN GOTO1170
1150 NEXT
1160 RETURN
1170 INTERVAL OFF:PUT@(B(W),A(W)+71)-(B(W)+13,A(W)+79),FZ,PRESET
1180 LL=0:B(W)=INT(RND*34)*16+34
1190 FOR S=0 TO 2+GCA:IF S=W THEN GOTO1210
1200 IF B(S)=B(W) THEN LL=1
1210 NEXT
1220 IF LL<>0 THEN GOTO1180
1230 IF A(W)=25 THEN SC=SC+200ELSE SC=SC+100
1240 A(W)=0:GOSUB1370
1250 INTERVAL ON:RETURN
1260 GOSUB1400
1270 FOR U=0 TO 10
1280 PUT@(X,110)-(X+13,115),GZ,PRESET
1290 PUT@(X,105)-(X+13,110),HZ,PSET
1300 BEEP0:FOR I=0 TO 60:NEXT:BEEP1
1310 PUT@(X,105)-(X+13,110),HZ,PRESET
1320 PUT@(X,110)-(X+13,115),GZ,PSET:NEXT:BEEP0
1330 LOCATE8,9:PRINT"*** PLAY MORE? <Y/N>***"
1340 GCA=0:GCB=0:A$=INKEY$
1350 IF A$="Y" THEN GOTO390 ELSE IF A$="N" THEN GOTO1360ELSE GOTO1340
1360 END
1370 LOCATE31,0:PRINTUSING"#####"; SC
1380 IF Y0<>3+GCB THEN RETURN
1390 INTERVAL OFF:Y0=0:SC=SC+300:RETURN430
1400 PUT@(X+32,Y+27)-(X+43,Y+41),IX,PRESET:PUT@(X+17,Y)-(X+32,Y+16),AZ,PRESET
1410 PUT@(X+25,Y+12)-(X+52,Y+33),CX,PRESET
1420 CIRCLE(X+26,100),8
1430 CONNECT(X+25,115)-(X+26,104)
1440 CONNECT(X+4,95)-(X+26,106)-(X+48,95)
1450 CONNECT(X,115)-(X+10,110)-(X+26,115)-(X+41,115)-(X+36,123)
1460 RETURN
1470 DATA -480,16513,516,2064,8192
1480 DATA 124,455,252,896,3584,15872,25344,384,192,96,48,24,12,4,0,0,0
1490 DATA 0,12,0,28,0,56,0,112,0,96,0,192,0,448,0,896,62,1792,113,-64,15,-32768,
0,0,0
1500 DATA 0,0,-512,112,7168,3104,24576,-31741,12,96,112,7183,255,-28776,15,-3257
6,96,1024,768,24576,6151,0,-15920,6,1792,48,31,-256,128,0,1024,0,8192,1,0,8,0,40
32,0
1510 DATA 0,0,0,0,0,-3280,15,-4096,-4,15,-4096,-3280,0
1520 DATA 13104,16143,-61,-4045,12292,40,272,0
1530 DATA 28,448,7171,-32712,896,3840
1540 DATA -8192,-8192,-8192,28672,28672,32512
1550 DATA 16,256,12290,96,1024,-16376,384,4099,32,1536,16412,0
1560 DATA 16,256,4097,16,512,8194,32,512,16388,64,1039,-16384
1570 DATA 130,100,140,105,170,90,178,65,200,75,190,88,185,86,186,83,180,77,180,1
03,140,120,100,100
1580 DATA 230,90,220,90,210,110,190,110,210,90,198,90,205,80
1590 DATA 265,110,250,108,254,104,242,103,239,108,225,106,250,85
1600 DATA 298,92,283,95,300,100,292,105,280,101,280,107,274,108,272,86

```



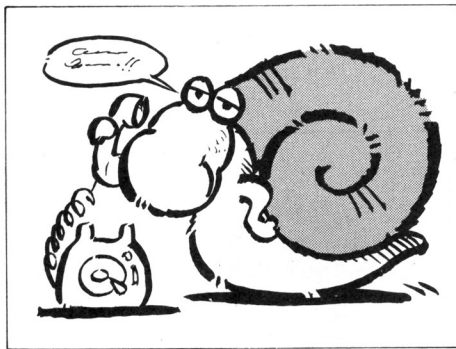


## TELE TELE

25  
THE BEST  
PROGRAMMER

エントリーコード FM②

太郎次郎



なんとって、かの有名なでんでん虫君がアルバイトを始めちゃったんです。なんのアルバイトかというのでんでん電話をかけるお仕事です。でんでん虫がでん話をかけるんです。みなさん、受けましたか？

## あそびかた

電話といっても、プッシュ・ホーンの上で、でんでん虫君を上下左右に動かして、ボタンの左すみでスペース・キーを押します。画面の左下にかける電話番号

## 《第1表》変数表

D (59)	でんでん虫のデータ
S (26)	サメゴンのデータ
S \$( 2, 6 )	プッシュ・ボタンの配列
T (6)	電話番号が入る
X, Y	でんでん虫の位置
X S, Y S	サメゴンの位置
TX	制限時間
TI	残り時間
SC	スコア
N	でんでん虫の残り
Q	何番目の電話番号か？
F, FI	各フラグ

が表示されるので、そのとおりにボタンを押してください。

これだけでは面白くないので、サメゴンが追ってくるようにしました。サメゴンから逃げるだけではなく、のボタンを押すと、サメゴンの動きを5秒とめることができるし、のボタンを押すとのボタンにワープできます。

電話番号を押すのに制限時間があるって、制限時間の残りは、ボーナスとしてスコアに加算されます。

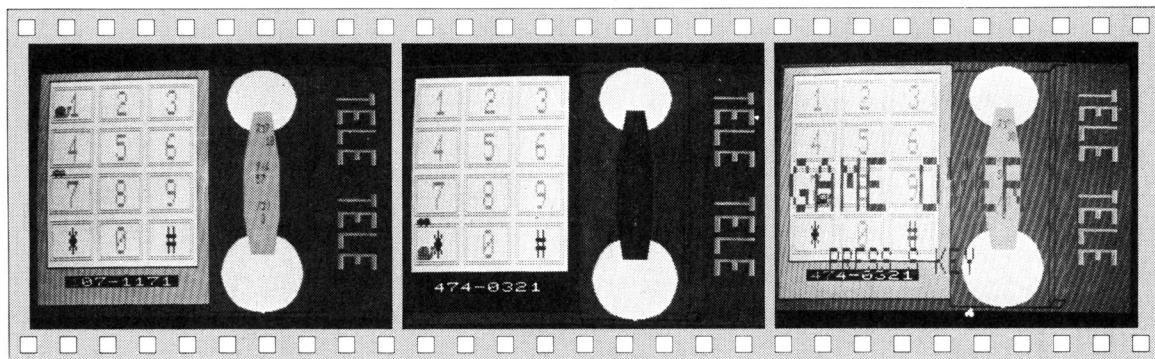
移動はカーソル・キーです。では、がんばってください。

## CHECKER FLAG

Dr.D: アイデアがすばらしい!! プログラムも見やすくできとるな。

編: 見やすいプログラムって？

Dr.D: マルチ・ステートメントはなるべくさけて、REM文をつけるとGOODだな。



《写真1》さあ、スタートです。番号の左すみでないとダメですよ！

《写真2》ここへ来ると、サメゴンの動きが止まります

《写真3》ゲーム・オーバー

★編: これが被害者の車です。影: ひっ、外車だ!!…失礼しやしたー。(東京都練馬区・P6命)……【編: これが投稿者のハガキです。影: どうこういうほどのものじゃないね。年齢は?は一がきじゃんか。失礼しやーす。】

```

10 '.....
11 'TELE TELE'
12 '.....
13 ' programmed by
14 ' TAROJI
15 '.....
16 '.....
17 '.....
18 '.....
19 '.....
20 '.....
21 '.....
22 '.....
23 '.....
24 '.....
25 '.....
26 '.....
27 '.....
28 '.....
29 '.....
30 '.....
31 '.....
32 '.....
33 '.....
34 '.....
35 '.....
36 '.....
37 '.....
38 '.....
39 '.....
40 '.....
41 '.....
42 '.....
43 '.....
44 '.....
45 '.....
46 '.....
47 '.....
48 '.....
49 '.....
50 '.....
51 '.....
52 '.....
53 '.....
54 '.....
55 '.....
56 '.....
57 '.....
58 '.....
59 '.....
60 '.....
61 '.....
62 '.....
63 '.....
64 '.....

```

```

650 COLOR 7,1:CLS:WIDTH 80,20:CONSOLE 0,20,0,0
660 LINE(5,2)-(320,190),PSET,0,B:LINE(25,10)-(300,160),PSET,0,B:PAINT(6,3),0
670 PAINT(26,11),7,0
680 FOR YP=0 TO 3:FOR XP=0 TO 219:S+1
690 LINE(XP*90+32,YP*36+16)-(XP*90+112,YP*36+46),PSET,6,B
700 LINE(XP*90+36,YP*36+18)-(XP*90+108,YP*36+44),PSET,6,B
710 READ S$:S$(X,Y)=S$:IF S$="*" THEN C=2 ELSE IF S$="#" THEN C=1 ELSE C=3
720 SYMBOL(XP*90+62,YP*36+21),S$(X,Y),3,3,C
730 NEXT YP:NEXT XP
740 LINE(320,8)-(490,196),PSET,0,B:PAINT(331,9),4,0
750 CONNECT(490,8)-(500,2)-(500,190)-(490,196):PAINT(495,10),4,0
760 LINE(500,2)-(520,190),PSET,6,B:PAINT(501,3),4,0
770 CONNECT(490,196)-(510,196)-(520,190),PSET,0,B:PAINT(510,193),4,0
780 CIRCLE(410,300),60,7:ARC(410,165),70,7
790 CONNECT(395,150)-(425,40)-(440,80)-(380,80)-(395,40),5
800 CONNECT(390,150)-(380,120)-(380,80)-(440,120)-(430,150)-(390,150),5
810 PAINT(410,41),5,"TELE TELE",2,10,6,3
820 SYMBOL(610,201),"* * * * *",2,10,6,3
830 FOR I=0 TO 59:READ D:I(D)=D:1+65536:* (D)>32767:NEXT
840 FOR I=0 TO 26:READ D:I(I)=D:1+65536:* (D)>32767:NEXT
850 PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+9),D,XOR:PUT@A(XS,YS)-(XS+23,YS+5),S,XOR
860 LOCATE 50,5:COLOR 13:PRINT "XZP":LOCATE 53,6:PRINT "0"
870 LOCATE 50,8:PRINT "XZP":LOCATE 50,11:PRINT "XZP":LOCATE 50,12:PRINT N
880 RETURN
890 '.....
900 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,*0,*#
910 '.....
920 '.....
930 DATA &H01ff,&H0777,&H0fff,&H095,&H3fff,&Hf866,&H7fff,&Hf866,&H3fff,&Hf866
940 DATA &H3fff,&Hf866,&Hf866,&Hf866,&H0fff,&H330,&Hcccc,&Hcccc,&Hcccc,&H3333,&H3300
950 DATA &H01ff,&H0777,&H0e00,&H30b7,&H30fc,&H1866,&H1866,&H1866,&H1866,&H1866
960 DATA &H2200,&H19f8,&H31f3,&H1bf8,&Hccc0,&H1ff0,&Hffff,&Hffff,&Hffff,&Hffff
970 DATA &H01ff,&H0777,&H0e03,&H30b7,&H3fcf,&Hd866,&Hd866,&Hd866,&Hd866,&Hd866
980 DATA &H3333,&H3800,&H3d3d,&Hd800,&H0f33,&H3300,&H0000,&H0000,&H0000
990 '.....
1000 DATA &H0fff0,&H0fff0,&Hfff0,&Hfff0,&H01ff,&H0fff0,&H0fff0,&H0fff0,&H0fff0,&H0fff0
1010 DATA &H0c00,&H3fff0,&H01ff,&Hfff0,&Hfff0,&Hfff0,&Hfff0,&Hfff0,&Hfff0,&Hfff0
1020 DATA &Hb000,&Haa00,&H0080,&H000c,&H0000,&H0000,&H0003,&H0000,&H0000

```



by MC-A

私...私は責任持てません(影)

70 \*秘伝アドベンチャーの解きかた。①ゲームをロードする②リセットを押す③暴走させる(えつ、ウソー)。するとなにかの言葉が画面にでてくる。(福岡県粕屋郡・?くん)……【編：へーっ、そんな手もあったのか!】

## WORM &amp; GIRL



高原 保法

ある日、君のガールフレンドのミルちゃんが散歩をしていました。すると、どこからともなくイモ虫がはってきました。

ミルちゃんはイモ虫が大嫌い、必死に逃げようとしています。そこへ偶然通りかかった君は、地下へもぐり、ミルちゃんを助けてあげてください。

## ★ゲームの説明

④で左、⑥で右へ移動します。⑤でミルちゃんの方

## CHECKER FLAG

編：Dr.D ひとこと一。

Dr.D：最近のプログラムは、しっかりできていて、ワシの言うことがなくなってきた。

編：そう言わず、なにかー。

Dr.D：そうじゃな、キャラを8×8で定義しているが、16×16にしてみたらどうかな。そのほうが、ゲームが面白くなるじゃろう。

向を変えます。

あなたは、イモ虫の下へ行き、スペース・キーで地面をもちあげてイモ虫をひっくり返してください。10回ひっくり返すと、イモ虫は死にます。イモ虫のいないところで地面をもちあげると、その地面がなくなってしまうので気をつけてください。

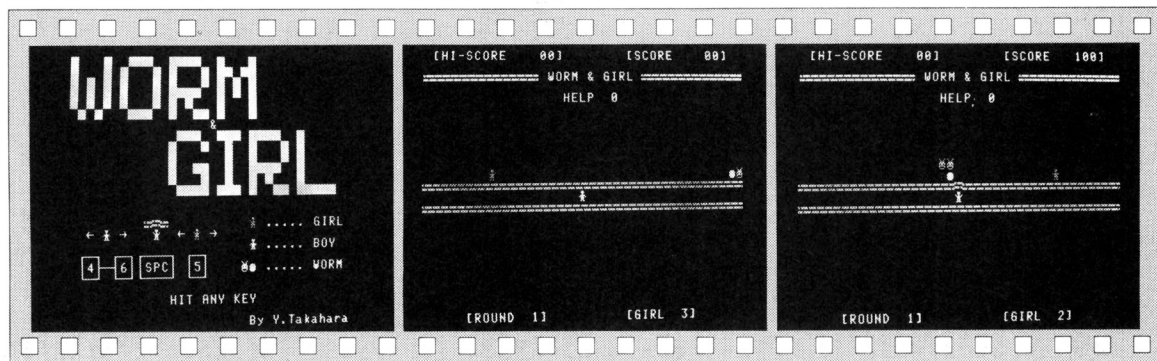
当然のことながら、ミルちゃんは穴のあいているところで方向を変えます。

## 参考記事

ゲームセンターのいろいろなTVゲーム



by 佐藤ひろし



《写真1》タイトル画面

《写真2》右と左から女の子とWORMが登場

《写真3》エイッ!! こんなふうにWORMをやっつけます

★プログラムの応募カードは自作でもいいのですか?(千葉県香取郡・高木 稔14才)……[編：はい!影：ところで応募カードは何のために使ってる?編：ドッサリと応募があるので整理するためなんです。影：わかった?]

```

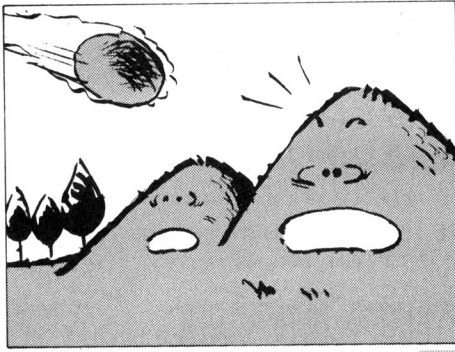
10 DEFCUR$(224)="0000FBFB00DF00"
20 DEFCUR$(225)="00FBFB00DF0000"
30 DEFCUR$(226)="422A3C7E5A7E423C"
40 DEFCUR$(227)="0030307E7E7E7E3C"
50 DEFCUR$(228)="3838107C8A38286C"
60 DEFCUR$(229)="38387C7C3838286C"
70 DEFCUR$(230)="38387C7C387C286C"
80 DEFCUR$(231)="383810FB387C286C"
90 DEFCUR$(232)="0000A4A4B4A4A400"
100 DEFCUR$(233)="000002729270121000"
110 DEFCUR$(234)="000002729270121000"
120 WIDTH40:SCREEN 0:RANDOMIZE:DEFINT A-Y:BEEOF:GOSUB1100
130 SC=0:GIRL=X:FE=1:CH=0:BE=1:TS=2:TC(2),TC(9)
140 TS(10)="T#(2)=CHR$(27)+C":GOSUB=":G1$=":"
150 DATA 6,5,4,3,6,4,6,7
160 RESTORE:FOR I=0 TO 9:READ TC(I):NEXT
170 X=19:Y=0:1,YS=1,1,YS=3B:TXS=-1:TC=0:HE=0
180 FOR I=0 TO 39:D(1)=1:NEXT:D(10)=0:D(39)=0
190 ***** CRT *****
200 CLS
210 COLOR 4:PRINTCSR(0,12);STRING$(40,224);CSR(0,14);STRING$(40,224);
220 COLOR 7:PRINTCSR(0,2);STRING$(40,224);
230 COLOR 7:PRINTCSR(14,2);" WORM & GIRL "
240 COLOR 7:LOCATE1,0:PRINTUSING"HI:SCORE ####0J";HI;SC
250 LOCATES,24:PRINTUSING"ROUND ##1 [GIRL ##];RO;GIRL;
260 LOCATE17,4:PRINTUSING"HELP ##;HE
270 ***** MAIN LOOP *****
280 AS=INKEY$:Y=Y+1:Y=0:XS=-XS
300 IF AS="A" THEN X=X-1:XS=X+1
310 X=X+XS
320 IF D(X)=0 THEN X=X+XS:XS=-XS
330 IF X>39 OR X<0 THEN X=-39*(X<0)
340 IF AS="" THEN 580
350 S=TXS:IF RND(1)>20 THEN IF RND(1)>5 THEN XS=SGN(X0-TX) ELSE TXS=-TXS
360 TX=X-S:TX=X+TXS
370 IF X>39 OR TX<0 THEN TX=-37*(TX<0)+PRINTCSR(39-TX+TXS,11);":TX=39-TX
380 COLOR 2:PRINTCSR(X0,11);":CSR(X0,11);G0%;SMAF60%,G1$
390 COLOR 3:PRINTCSR(X,13);":CSR(X,13);":
400 COLOR TC(10):PRINTCSR(TX,11);":CSR(TX,11);T$(TXS+1);
410 IF TX=X OR TX-TXS=X0 THEN GOTO840
420 IF RND(1)>21 THEN GOSUB470
430 GOTO280
440 ***** SCORE PRINT *****
450 LOCATE32,0:COLOR 7:PRINTUSING"####";SC:RETURN
460 ***** HELP *****
470 BEEP:COLOR7:PRINTCSR(X0-10,10);"***";
480 HE=HE+1:IF HE>20 THEN 840
490 IF HE=15 THEN GOSUB530
500 LOCATE22,4:COLOR 7:PRINTUSING"##;HE
510 PRINTCSR(X0-10,10);":RETURN
520 ***** HURRY *****
530 FOR I=0 TO 199:BEEP:NEXT
540 COLOR 7:FOR J=3 TO 10:STEP-2
550 PRINTCSR(J,13);"Hurry";CSR(J+5,13);":
560 BEEOF:PRINTCSR(1,13);":RETURN
570 ***** JUMP *****
580 IF D(X)=1 THEN COLOR 4:PRINTCSR(X,12);" F";GOSUB800 ELSE 350
590 COLOR 3:PRINTCSR(X,13);":
600 IF X=TX AND TX=1 AND TX<38 AND D(X)=1 THEN SC=SC+10:GOSUB450:GOTO640
610 IF X=TX-TXS AND TX>1 AND TX<38 AND D(X)=1 THEN SC=SC+5:GOSUB450:GOTO720
620 PRINTCSR(J,12);":D(X)=0:GOTO350
630 ***** JUMP (FRONT) *****
640 COLOR TC(10):PRINTCSR(TX,11);":CSR(TX,10);"O";GOSUB800
650 PRINTCSR(TX,10);":CSR(TX-TXS,10);"O";GOSUB800
660 PRINTCSR(TX-TXS,10);":CSR(TX-TXS*2,10);"O";GOSUB800
670 PRINTCSR(TX-TXS*2,10);":CSR(TX-TXS*2,11);"O";GOSUB800
680 PRINTCSR(TX-TXS*2,10);":CSR(TX-TXS*2,11);"O";GOSUB800
690 COLOR 4:PRINTCSR(X,12);":

```

```

700 TXS=-TXS:TX=TXS*2, TX=TX-TXS:GOTO820
710 ***** JUMP (BACK) *****
720 COLOR TC(10):PRINTCSR(TX-TXS,11);":CSR(TX-TXS,10);"O";GOSUB800
730 PRINTCSR(TX-TXS,10);":CSR(TX,10);"O";GOSUB800
740 PRINTCSR(TX,10);":CSR(TX-TXS,10);"O";GOSUB800
750 PRINTCSR(TX+TXS,10);":CSR(TX+TXS,11);"O";GOSUB800
760 PRINTCSR(TX+TXS,10);":CSR(TX+TXS,11);"O";GOSUB800
770 COLOR 4:PRINTCSR(X,12);":
780 TXS=-TXS:TX=TX-TXS:GOTO820
790 ***** WAIT LOOP *****
800 BEEP:FOR I=0 TO 99:NEXT:RETURN
810 ***** WORM COLOR *****
820 TC=TC+1:IF TC>9 THEN 920 ELSE 380
830 ***** GIRL DIE *****
840 FOR I=0 TO 199:BEEP:NEXT:FOR I=0 TO 49:BEEP
850 COLOR 2:PRINTCSR(X0,11);MID$(,"I MDD2+1,1":FOR J=0 TO 49:-I: NEXT J,I
860 PRINTCSR(X0,11);":X";BEEOF:COLOR 7:FOR I=0 TO 299:NEXT
870 GIRL=GIRL-1:IF GIRL<1 THEN 1040
880 PRINTCSR(0,11);SPC(40):CSR(0,13);SPC(40):CSR(0,10);SPC(40);
890 X=19:X0=1:XS=1:TX=5B:TXS=-1:HE=0:CALL&H0703
900 GOTO 250
910 ***** WORM DIE *****
920 IF TXS=1 THEN TX=TX-1
930 FOR I=0 TO 199:BEEP:NEXT:FOR I=0 TO 49:STEP 2:BEEP
940 COLOR 1:PRINTCSR(TX,11);"O";:FOR J=0 TO 49:-I: NEXT:BEEP
950 PRINTCSR(TX,11);"O";:FOR J=0 TO 48:-I: NEXT J,I
960 COLOR 2:PRINTCSR(TX,11);":X";BEEOF:COLOR 7:FOR I=0 TO 299:NEXT
970 COLOR 7:PRINTCSR(TX-1,11);"1000";:SC=SC+100:GOSUB450
980 FOR I=0 TO 499:NEXT
990 ***** ROUND CLEAR *****
1000 IF RO MOD 10=0 THEN GIRL=GIRL+1
1010 RO=RO+1:ZO=ZO-1:IF ZO<3 THEN ZO=-3:Z1=Z1-1:IF Z1<.7 THEN Z1=.7
1020 CLS:CALL&H0703:GOTO170
1030 ***** ENDING BEEP *****
1040 FOR I=0 TO 499:BEEP:NEXT
1050 IF SC=HI THEN HI=SC:COLOR 2:LOCATE1,0:PRINTUSING"HI:SCORE ####0J";HI
1060 COLOR 7:PRINTCSR(15,10);"GAME OVER"
1070 PRINTCSR(13,12);"HIT RETURN KEY"
1080 WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND:GOTO130
1090 ***** OPENING *****
1100 COLOR 6:LOCATE0,0
1110 PRINTTAB(3);" "
1120 PRINTTAB(3);" "
1130 PRINTTAB(3);" "
1140 PRINTTAB(3);" "
1150 PRINTTAB(3);" "
1160 PRINTTAB(3);" "
1170 COLOR 7:PRINTTAB(20);"O";COLOR 6
1180 PRINTTAB(15);" "
1190 PRINTTAB(15);" "
1200 PRINTTAB(15);" "
1210 PRINTTAB(15);" "
1220 PRINTTAB(15);" "
1230 PRINTTAB(15);" "
1240 COLOR 2:PRINTCSR(25,15);":CSR(25,15);"O";GIRL
1250 COLOR 3:PRINTCSR(25,17);":CSR(25,17);"O";"BOY"
1260 COLOR 6:PRINTCSR(24,19);"O";COLOR 7:PRINT"***** WORM"
1270 COLOR 7
1280 PRINTCSR(4,18);" "
1290 PRINTCSR(4,19);" |4 |16 |SPC |15 |"
1300 PRINTCSR(4,20);" | "
1310 LOCATES,16:COLOR7:CALL&H0753,29:COLOR3:PRINT" ";COLOR7:CALL&H0753,28
1320 COLOR 4:PRINTCSR(12,15);":CSR(12,15);"O";COLOR 3:PRINTCSR(13,16);" "
1330 LOCATE1,16:COLOR7:CALL&H0753,29:COLOR2:PRINT" ";COLOR7:CALL&H0753,28
1340 COLOR 7:PRINTCSR(25,24);"By Y. Takahara";
1350 PRINTCSR(15,22);"HIT ANY KEY";BEEP
1360 WHILE INKEY$="":WEND:BEEP:CLS:RETURN
1370 " Y. Takahara

```



RX-78用

# METEORITE WARS



エントリーコード RX①

桜沢 誠

上から落ちてくるメテオを、撃ち落としてください。

ミサイル、メテオが下の都市に当たると、爆発して DAMAGEが1増えます。DAMAGEが5になると終わりです。

## 遊びかた

**P** **L** **R** **L** で上下左右に照準(+)を動かし、**SPA**  
**CE** でビームを発射します。

TIMEが1000になると、爆撃機が出てきます。点が高いので、見逃さないでください。爆撃機はある所にくると、ミサイルを撃ちます。

## CHECKER FLAG

編：バクハツの時の音がいいですね。

Dr.D: SOUNDをうまく使っておる。じゃが、すこし判定があまいようじゃ。

編：あまいというと？

Dr.D: 当たったときの座標を調べるところなどじゃ。また、ゲームとしても少しおかしい所があるようじゃ。

## 改造のアドバイス

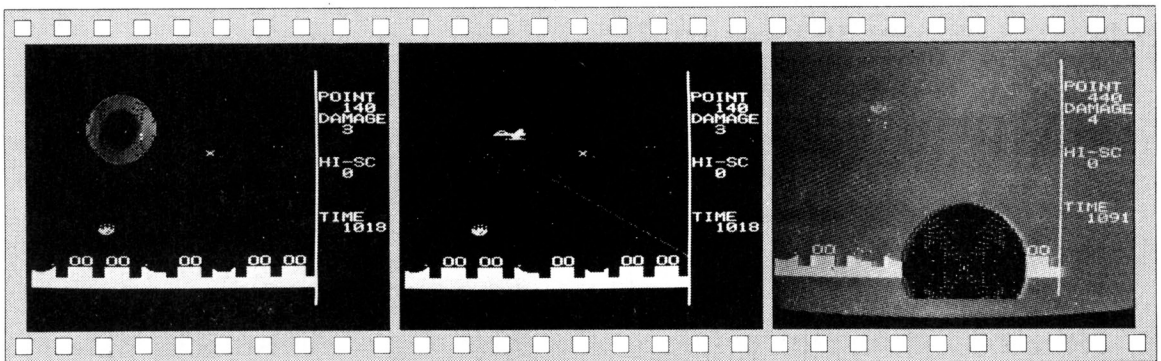
照準がズレてうまく当たらないという人は、750~757行のABSのつぎの( )の中の値をいじってください。

メテオの動きが速すぎるといふ人は、915行の(P O +10)のつぎの25を増やしてください。916, 917行の場合は、GHを減らすとおそくなります。

### 《第1表》変数表

PO	スコア
HI	ハイ・スコア
DA	ダメージ
X	照準器の座標
Y	
MX	メテオの "
MY	
PX	爆撃機の "
PY	
DX	ミサイルの "
DY	

GUNDAM



《写真1》照準を合わせて、ズドン!!

《写真2》爆撃機が飛来してきます。緊張の瞬間!

《写真3》都市が爆撃を受ける。ズドン!!

★僕の友人のK.Eは、ゼビウスに熱中すると左手の中指に、サブマリンに熱中すると人差し指にマメを作ります。(京都市・引田佳孝12才)……【編：私の中指にはペンダコが。影：私の指だって。編：スペースですねー。】

```

5 REM *** ショウキ ヲ ヲ ヲ ***
10 SP#=STRING$(CHR$(0),8)
15 CT=0:HI=0
100 M=0:N=0:DX=INT(RND(1)*40)+
80:DV=50
20 FOR I=1 TO 8:READ A
30 ME#=ME#+CHR$(A):NEXT:GOTO
50
40 DATA 40,130,40,187,255,223
,110,60
50 FORI=1TO16:READB
60 BM#=BM#+CHR$(B):NEXT
70 DATA 0,96,56,112,68,120,25
4,255,255,255,0,30,0,60,64,255
75 FORI=1TO8:READC:MI#=MI#+CH
R$(C):NEXT
80 DATA 0,0,36,24,24,36,0,0
90 GOTO2020
100 REM*** ショウキ ヲ ヲ ヲ 2 ***
110 X=10:Y=15:CT=0:W=2:PQ=0:D
Y=50:PX=0:BC=0
120 MX=80:MY=10:M=0:N=0
130 PO=0:DA=0:PRINTCHR$(6):CO
LOR,0
135 LINE[7]149,0,149,181
140 CURSOR0,18
145 FOR I=0 TO 7:PRINT"00 ";:
NEXT
150 CURSOR 0,19
155 FOR I=1 TO 8:PRINT CHR$(3
0)+CHR$(30);": "
160 NEXT:CURSOR 0,20:PRINT S
TRING$(CHR$(30),24)
165 CURSOR 0,19
170 CURSOR24,3:PRINT"POINT"
180 CURSOR25,3:PRINTPO
210 CURSOR24,5:PRINT"DAMAGE"
215 CURSOR25,6:PRINTDA
220 LINE[7]149,0,149,181
230 I=0
235 E=RND(1)*140+1
240 F=RND(1)*135+1
245 SETC3JE,F
250 I=I+1
260 IF I>65 THEN GOTO500
GOTO 235
REM*** ショウキ ヲ ヲ ヲ ***
CURSOR24,9:PRINT"HI-SC"
CURSOR25,10:PRINTHI
CURSOR24,14:PRINT"TIME"
CURSOR25,15:PRINTCT
CURSOR X,Y:PRINT" "
USR($00D0):GET K$
IF (K$="P")*(Y>1) THEN Y=
Y-1:GOTO 580
IF (K$=".")*(Y<17) THENY=
Y+2:GOTO 580
IF (K$="L")*(X>1) THENX=X
-1:GOTO 580
IF (K$=":")*(X<22) THENX=X
+1:GOTO 580
IF K$=" " THEN 700
CURSOR X,Y:PRINT"+ "
900 GOTO 900
REM***E^-4***
710 C=2
720 LINE[C]0,144,X*6+10,Y*8+4
730 LINE[C]148,144,X*6+10,Y*8
+4
740 IFC=2THENFORI=0TO30:SOUND
2,3::SOUND@15,I*29:NEXT:SOUND:C
=0:GOTO720
750 IF (ABS((X*6+10)-MX)<10)*(
Y*8-MY)<10) THEN 800
760 IF BC=0 THEN 760
770 IF (ABS((X*6+10)-PX)<10)*(
Y*8-PY)<10) THENW=2:GOTO11
00
780 IF (PX>100)+(PQ=1)THEN760
790 IF (DY<(X*6+10)-DX)<10)*(
Y-8-DY<10)THEN 2555
800 GOTO 580
REM***メテオ ヲ ヲ ヲ ***
810 COLOR,Y
820 SOUND1,1:SOUND@10:C=2
830 FOR I=1 TO 20
840 CIRCLE[C]MX+4,MY+4,I
850 NEXT I:COLOR 0
860 IF C=2 THEN C=0:SOUND:GOT
O 830
870 H=10
880 IFPO>300 THEN H=20
890 IFPO>500 THENH=30
900 PO=PO+H:CURSOR25,4:PRINTP
O
910 LINE[7]149,0,149,181
920 CURSOR24,3:PRINT"POINT"
930 CURSOR24,5:PRINT"DAMAGE"
940 CURSOR 24,9:PRINT"HI-SC"
950 CURSOR 24,14:PRINT"TIME"
960 GOTO1300
REM***メテオ ヲ ヲ ヲ ***

```

```

910 POSITIONMX,MY:PATTERN[0]1
,0P#
915 GH=INT((PO+10)/25)
916 IF CT>2000 THEN GH=20:GOT
O920
917 IF CT>1000THEN GH=10
920 MV=MY+GH
930 MX=MX+INT(RND(1)*16)-8
940 IF (MX<0)+(MX>140) THEN 1
300
950 IF MY>148 THEN GOSUB 1200
:GOTO 1300
960 POSITION MX,MY:PATTERN[5]
1,ME#
970 MUSIC"C-0"
1000 REM*** BOMBER ***
1001 IFPX=0THENPX=140
1002 IFPX<100THENGOTO2500
1003 IFCT<1000THENQ=0:GOTO500
1004 IFQ=1THEN500
1005 BC=1
1007 SOUND1,2:SOUND@10
1008 POSITION PX,PY:PATTERN[0
]2,BM#
1011 PX=PX-15:PY=40+INT(RND(1
)*20)-4
1012 IFPX<10THENPOSITIONPX,PY
:PATTERN[0]2,BM#:SOUND:Q=Q+1:G
OTO500
1085 POSITIONPX,PY:PATTERN[6]
2,BM#
1090 GOTO500
1100 REM*** BOMBER ヲ ヲ ヲ ***
1101 IFQ=1THEN500
1102 SOUND1,2:SOUND@12
1103 FORI=0TO25:CIRCLE[W]PX,P
Y,I:NEXT
1105 IFW=2THENW=0:SOUND:GOTO1
100
1110 PO=PO+300:CURSOR25,4:PRI
NTPQ:Q=Q+1
1115 GOTO500
1200 REM*** トロ ヲ ヲ ヲ ***
1205 E=3:SOUND1,1:SOUND@10
1220 FORI=0 TO 15:CIRCLE[E]MX
,140,I:NEXTI
1225 IFE=3THENE=0:GOTO1220
1230 SOUND
1235 DA=DA+1:CURSOR25,6:PRINT
DA
1240 IF DA<5 THEN RETURN
CO=1:N=1
1250 SOUND1,2:SOUND@10
1260 N=N+1:IF N>51 THEN SOUND
:FORI=0TO2000:NEXT:GOTO2000
1270 CO=CO+1:IF CO>6THEN CO=1
1280 CIRCLE[2]100,160,N:COLOR
,CO:GOTO 1260
1300 MX=INT(RND(1)*130)+20
1310 MV=10:GOTO 500
2000 PRINT CHR$(6):COLOR,0
2010 CURSOR 6,3:PRINT"Your sc
ore":PO:FORI=1 TO1500:NEXT:IFF
O>HI THENHI=PO
2020 REM*** Play again ***
2030 PRINT CHR$(6):COLOR,0
2040 CURSOR6,3:PRINT"もうひと
うま"
2050 GET F$
2055 IFF$="N"THENPRINTCHR$(6)
:CURSOR9,3:PRINT"HI-SCORE":CUR
SOR0,5:PRINTHI:END
2060 IFF$="Y"THEN100
2065 GOTO2050
2070 PRINTCHR$(6):GOTO100
2500 REM *** MISILE ヲ ヲ ヲ ***
*
2505 IFFQ=1THEN1004
2510 POSITIONDX,DY:PATTERN[0]
1,MI#
2520 DV=DY+5
2530 DX=DX+INT(RND(1)*16)-8
2540 IFDY>145THEN 2700
2545 POSITIONDX,DY:PATTERN[6]
1,MI#
2550 GOTO1003
2555 REM*** MISILE ヲ ヲ ヲ ***
2560 SOUND1,2:SOUND@10:H=2
2580 FORI=0TO20:CIRCLE[H]DX,D
Y,I:NEXT
2590 IFH=2THENH=0:SOUND:GOTO2
500
2600 DV=50:PQ=PQ+1:PO=PO+50:C
URSOR25,4:PRINTPO
2610 GOTO1003
2700 REM*** トロ ヲ ヲ ヲ 2 ***
2710 S=2:SOUND1,2:SOUND@10
2720 FORI=0TO15:CIRCLE[S]DX,1
45,I:NEXT
2730 IFS=2THENS=0:SOUND:GOTO2
200
2735 DA=DA+1
2740 IF DA=5 THEN1250:GOTO500

```

★影さん、ネアンデルタルってなんだか知ってる？まあわかるはずがないな。(東京都東久留米市・奥住 茂13  
オ)……【影：ネアンデルタルとは、むかしほら穴に住んで編み物をしてた人種だ。ねえ、編んでるた〜？】

RX-78用

# パズル・ゲーム



エントリーコード RX②

きむらく〜ん



## はじめに

パズルというと、いろいろなものがあるわけですが、ポピュラーなものに、5×5のものがあります。学校に持ってきて休み時間などに遊んだおぼえのある人も多いでしょう。

MSXなどには、このようなゲームがあるのに、RX-78にはないので、作ってみました。

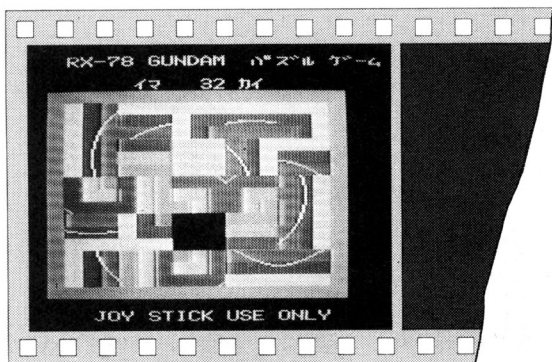
## 遊びかた

RUNすると絵を描き始めます。絵を描き終えてから1分30秒ほどたって右下の一部分が消えると、コンピュータが絵をくずします。くずし終わったらジョイスティックを使って絵を直してください。

絵が完成したら、ジョイスティックのボタンを押してください。REPLAYは、**[Y]**キーを押してください。

## プログラムについて

パターンというコマンドは便利ですが、画面のデータを読むコマンドがないので、400行からのプログラムをつくりました。\$F1ポートにV-RAMの番号を出力すると\$EEC0~\$FFFFで、その番号のV-RAMの内容をPEEKできます。1番は青、2番は



《写真1》実行画面

赤、3番は緑です。

スピードは、ALL BASICながら十分満足できるものになっています。

## おわりに

このプログラムは、DATA文によりパズルの絵を変えられるようになっていきます。くわしいことは**第1表**にまとめてあります。

### CHECKER FLAG

Dr.D: きむらく〜んの話しだと、フリーエリアがあと3、4Kほど残っているということじゃ。

編: それでは、バイクの絵のDATAをつかってみましょうかね。

### 《第1表》プログラムの説明

DATA □, △..., □, △..., □, △...

コマンド・ナンバー

コマンドとフォーマット

- 0: DATAの終りを示す
- 1, CO: COLOR (COの1ケタ目)
- 2, X, Y: SET X, Yを実行する
- 3, X, Y, X1, Y1: LINE X, Y, X1, Y1を実行する
- 4, X, Y, X1, Y1: BOX X, Y, X1, Y1を実行する
- 5, X, Y, R, N, S, E, O: CIRCLE X, Y, R, N, S, Eを実行する (Oが0のときで、それ以外は、0が付加される)
- 6, X, Y, N, O, ...: PAINT X, Y, O, ... (Nの数だけ)を実行する (Nが0のときは、X, Yだけである)
- 7, C: CLS Cを実行する
- 8, C: COLOR, Cを実行する

```

1 REM*****:
2 REM*****:
3 REM*****:
4 REM*****:
5 REM*****:
6 REM*****:
7 REM*****:
8 REM*****:
9 REM*****:
10 REM*****:
11 REM*****:
12 REM*****:
13 REM*****:
14 REM*****:
15 REM*****:
16 REM*****:
17 REM*****:
18 REM*****:
19 REM*****:
20 REM*****:
21 REM*****:
22 REM*****:
23 REM*****:
24 REM*****:
25 REM*****:
26 REM*****:
27 REM*****:
28 REM*****:
29 REM*****:
30 REM*****:
31 REM*****:
32 REM*****:
33 REM*****:
34 REM*****:
35 REM*****:
36 REM*****:
37 REM*****:
38 REM*****:
39 REM*****:
40 REM*****:
41 REM*****:
42 REM*****:
43 REM*****:
44 REM*****:
45 REM*****:
46 REM*****:
47 REM*****:
48 REM*****:
49 REM*****:
50 REM*****:
51 REM*****:
52 REM*****:
53 REM*****:
54 REM*****:
55 REM*****:
56 REM*****:
57 REM*****:
58 REM*****:
59 REM*****:
60 REM*****:
61 REM*****:
62 REM*****:
63 REM*****:
64 REM*****:
65 REM*****:
66 REM*****:
67 REM*****:
68 REM*****:
69 REM*****:
70 REM*****:
71 REM*****:
72 REM*****:
73 REM*****:
74 REM*****:
75 REM*****:
76 REM*****:
77 REM*****:
78 REM*****:
79 REM*****:
80 REM*****:
81 REM*****:
82 REM*****:
83 REM*****:
84 REM*****:
85 REM*****:
86 REM*****:
87 REM*****:
88 REM*****:
89 REM*****:
90 REM*****:
91 REM*****:
92 REM*****:
93 REM*****:
94 REM*****:
95 REM*****:
96 REM*****:
97 REM*****:
98 REM*****:
99 REM*****:
100 FOR I=0 TO 200
110 R=INT(RND(1)*4):X=CX+(R=0
120 <R=1):Y=CY+(R=2)-(R=3)
130 IF(X>4)+(X<0)+(Y>4)+(Y<0)
140 THEN
150 GOSUB 340:NEXT
160 REM-----77777-----
170 N=0
180 JOYS1 S:IF(S=0)+(S=9)THEN
190 IF S=INT(S/2)*2 THEN 210
200 S=CX+(S=1)-(S=5):Y=CY+(S=
210 IF(X>4)+(X<0)+(Y>4)+(Y<0)
220 GOSUB 340:N=N+1:CURSOR 10
230 PRINT USING"####":N:GOTO 2
240 REM-----77777-----
250 REM-----77777-----
260 S=0:E=0:FOR X=0 TO 4:FOR
270 TO 4
280 S=S+ABS(NO(X,Y)-E):E=E+1:
290 NEXT:Y=S-ABS(NO(4,4)-A)
300 IF(S<0)+(CX<4)+(CY<4)T
310 HEN 210
320 FOR J=0 TO 2:CO=J*2-(J=0)
330 POSITION 120,136:PATTERNI
340 CO,W1J3,PD$(J,24):NEXT
350 CURSOR 8,3:PRINT"TRY AGAI
360 N
370 GET P$:IF P$="Y" THEN 20
380 IF P$="N" THEN END
390 GOTO 320
400 END
410 REM-----PATTERN SUB-----
420 POSITION X*A+A,Y*A+40
430 PATTERNI0J3,CL$
440 FOR J=0 TO 2:CO=J*2-(J=0)
450 POSITION CX*A+A,CY*A+40
460 PATTERNICO,W1J3,PD$(J,NO(
470 X,Y)):NEXT
480 NO(CX,CY)=NO(X,Y):CX=X:CY
490 =Y:RETURN
500 REM-----READ URAM-----
510 DIM PD$(2,A),NO(4,4):N=0
520 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 4
530 NO(X,Y)=N:N=N+1:NEXT:NEXT
540 FOR I=0 TO 2:OUT@241,I+1
550 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 4
560 P$="":FOR J=0 TO 23
570 FOR K=0 TO 2
580 P$=P$+CHR$(PEEK(B+K+J*A+Y
590 +P*3)):NEXT:NEXT
600 PD$(I,NO(X,Y))=P$
610 NEXT:NEXT:NEXT:CL$=""
620 FOR I=0 TO 71
630 CL$=CL$+CHR$(0):NEXT
640 GOTO 20
650 REM-----WRITE URAM-----
660 DIM C(?)
670 READ Q:IF Q=0 THEN 400
680 ERROR 1:END
690 ON Q GOTO 650,660,690,720
700,810,890,900
710 END

```

```

649 REM-----COLOR-----
650 READ S:W=INT(S/10):CO=S-W
*10:COLOR CO:GOTO 610
659 REM-----SET-----
660 READ X,Y
670 IF W=0 THEN SET X,Y:GOTO
680
680 SETICO,W1JX,Y:GOTO 610
689 REM-----LINE-----
690 READ X,Y,X1,Y1
700 IF W=0 THEN LINE X,Y,X1,Y
710 GOTO 610
720 LINEICO,W1JX,Y,X1,Y1:GOTO
730
739 REM-----BOX-----
740 READ X,Y,X1,Y1
750 IF W=0 THEN BOX X,Y,X1,Y1
760 BOXICO,W1JX,Y,X1,Y1:GOTO
770
779 REM-----CIRCLE-----
780 READ X,Y,R,N,S,E,0
790 IF W=0 THEN CIRCLE(CO,W1)
800 IF X=0 THEN CIRCLE(CO,W1)
810 X,Y,R,N,S,E:GOTO 610
820 CIRCLE(CO,W1)X,Y,R,N,S,E,
830 0:GOTO 610
840 IF 0=0 THEN CIRCLE X,Y,R,
850 N,S,E:GOTO 610
860 CIRCLE X,Y,R,N,S,E,0:GOTO
870
879 REM-----PAINT-----
880 READ X,Y,N
890 IF N=0 THEN PAINT X,Y:GOT
900
909 IF N>8 THEN PRINT"DATA ER
910 ROR":END
920 FOR I=0 TO N-1:READ C(I)
930 NEXT:FOR I=N-1 TO 7
940 C(I)=C(N-I):NEXT
950 PAINT X,Y,C(0),C(1),C(2),
960 C(3),C(4),C(5),C(6),C(7)
970 GOTO 610
980 REM-----CLS-----
990 READ S:CLS S:GOTO 610
1000 REM-----BCOLOR-----
1010 READ S:COLOR S:GOTO 610
1020 DATA 7,7,8,0
1030 DATA 1,5,4,16,32,151,167
1040 DATA 1,7,4,24,40,143,159
1050 DATA 1,7,4,24,40,143,159
1060 DATA 1,1,4,32,48,135,151
1070 DATA 1,2,4,40,56,127,143
1080 DATA 1,3,4,48,64,119,135
1090 DATA 1,3,4,56,72,111,127
1100 DATA 1,5,4,64,80,103,119
1110 DATA 1,6,4,72,88,95,111,
1120 DATA 5,84,100,48,1,0,6,2
1130 DATA 0

```



戦争終結  
数日後戦いは終結……

by 堀 健一

★仲間でMZ-2000ユーザーズクラブを作った。僕の位は少将だぞー!!(千葉市・MZ-2000ユーザーズクラブのK.T)……【編：軍隊形式でいくと、編集長が大將で影さんが大尉くらいかな?そして私が2等兵??】



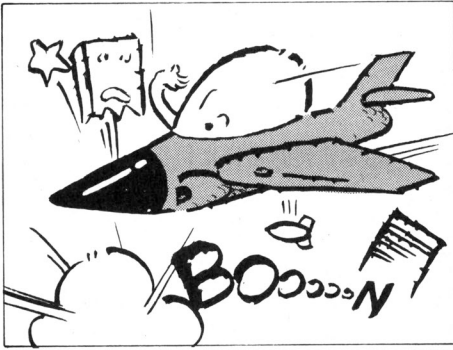
JR-100用

# SCRAMBLE DELAY



エンタリーコード J1①

木村 浩二



## 遊びかた

ミサイルをよけながら、敵の軍事施設を爆破してください。ミサイルにぶつかったり、メーターが右端に行くまでに格納庫を爆破できないと、ゲーム・オーバーです。

格納庫を破壊すると、500点プラスで、つぎのゲームに行きます。

## CHECKER FLAG

影：オオッ、オオーっ!!

編：はい、鏡!

影：あんがと! オオッ、スゴイ顔! なんのこっちゃ!

Dr.D: 画面構成にこった作品だな。スクロールで、つぎつぎと場面が変わっていく。ここがこのゲームのダイナミックさだ。速さは、この際無視だ。

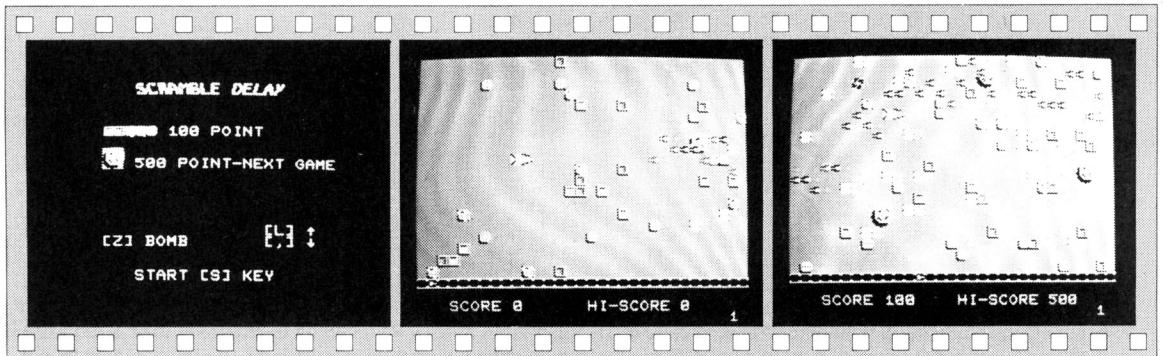
## キー操作

[L]で上, [R]で下, [2]で爆弾投下です。1面クリアするごとに、飛行機の位置が右に移動するのでむずかしくなります。眼下には雲が流れているので、目標が確認しにくくなっています。

### 《第1表》変数表

A(L)	スクロールさせる範囲
K	PICK
Y	飛行機の位置
D	飛行機&ダメージの キャラクタ・コード
F	
Z	格納庫表示
P	" タイム
B	BOMBカウント
R	BOMBが何にあたったか
M	何面めか
X	メーターの移動
V	
Y1	BOMBの落ちた位置
S	スコア
S1	
H	ミサイル表示アドレス

JR-100



《写真1》タイトルがカッコイイでしょ!

《写真2》横スクロールの画面。どれがどれだかー

《写真3》む、むずかしいよ〜!!

★だいじにとっておいた草もちを今日食べようと戸だなをあけたら、なんとあの意地きたない影がたかっていた。(東京都足立区・細井貞治12才)……【影：これをそのまま受けると私はハエカゴキブリか?一同：ハイ!】

```

100 REM SCRAMBLE DELAY ■
110 OPTION MODE1 : GOSUB 730 : CLS
120 GOSUB 630
130 DIM A(3) : A(1) = #2FFF : A(2) = #327F : A(3) = #34FF
140 CLS : L = 1 : M = 1 : S = 0
150 R = 0 : B = 170 : Y = #36A6 + M * 3 : D = #87 : F = #88 : X = 0 : V = #C37F : P = #30
160 FOR I = 1 TO 32 : A = USR( #3F00, A(1) ) : NEXT I
170 FOR I = 1 TO 30 : FOKERND( #280 ) + #3000, RND( 5 ) + #80 : NEXT I
180 GOSUB 6520
190 REM CHARA POKE ■
200 E = RND( #28 ) * #20 + #301F
210 POKE E, <E> * #29F * RND( 5 ) + #90 > <E> * #32F * #90
220 H = RND( 5 ) * #20 + ( Y - #2A7 - M * 3 )
230 IF ( H < #351F ) * <H> * #377F THEN 250
240 POKE H, #89
250 P = P + 1 : GOTOC( P < 30 ) * #30 + 260
260 P = 0
270 Z = RND( #13 ) * #20 + #301D : POKE Z, #97 : POKE Z + 1, #98 : POKE Z + #20, #9C
280 POKE Z + #21, #90
290 A = USR( #3F00, A( L ) )
300 L = L + ( L < 3 ) * 1 - ( L = 3 ) * 2
310 REM KEY SCAN ■
320 PICK
330 Y = Y + ( K = #4C ) * #20 + ( K = #2C ) * #20
340 Y = Y + ( Y < #3780 ) * #20 - ( Y > #39FF ) * #20
350 IF ( #89 = PEEK( Y ) ) * <#89 = PEEK( Y + 1 ) > * ( V = #C39E ) THEN 85 : F = #86
360 POKE Y, D : POKE Y + 1, F
370 A = USR( #3F64 )
380 IF D = #85 THEN GOSUB 550 : GOT0590
390 IF B < 170 THEN B = B + 2 : POKE B, B : BEEP 1 : GOT0420
400 Y1 = Y - ( RND( 7 ) * #780 ) : B = B - ( K = #5A )
410 IF R > #96 THEN M = M + 1 : LOCATE 15, 11 : PRINT "NEXT GAME" : GOT0150
420 X = X + 1 : IF X = 5 THEN V = V + 1 : POKE V, #8C : POKE V + 1, #8B : X = 0
430 IF B > 190 THEN BEEP 0 : GOSUB 460
440 GOT0200
450 REM BOMB SIYORI ■
460 B = 170 : R = PEEK( Y1 )
470 S = S + ( R > #7F ) * ( R < #85 ) * #100 + ( R > #96 ) * #500
480 POKE Y1, #8A
490 LOCATE 22, 9 : PRINTS
500 RET
510 REM METER ■
520 FOR I = #C380 TO #C39F : POKE I, #8C : NEXT I
530 LOCATE 23, 30 : PRINTM;
540 REM SCORE ■
550 S1 = ( S1 ) * S + ( S1 < S ) * S

```

```

560 LOCATE 22, 3 : PRINT "SCORE "; S ; TAB( 16 ) ; "HI-SCORE "; S1
570 RET
580 REM END SUB ■
590 POKE 1, 170 : BEEP
600 LOCATE 12, 10 : PRINT "GAME OVER"
610 GOSUB 660 : GOT0140
620 REM SETSUMEI ■
630 LOCATE 15, 20 : PRINT "CL" ↑
640 LOCATE 16, 5 : PRINT "Z3 BOMB" ; SPC( 7 ) ; "CJ ↓"
650 LOCATE 16, 5 : PRINTFLD( 1 ) ; "I" * # ; FLD( 0 ) ; " 100 POINT"
660 LOCATE 8, 5 : PRINTFLD( 1 ) ; "78"
670 LOCATE 9, 5 : PRINTFLD( 1 ) ; "<=" ; FLD( 0 ) ; " 500 POINT-NEXT GAME"
680 LOCATE 2, 8 : PRINTFLD( 1 ) ; "0123456.9.;>?"
690 LOCATE 19, 8 : PRINT "START [S] KEY"
700 PICK : IF K = #53 THEN RET
710 GOT0 700
720 REM DATA KAKIKOMI ■
730 T = #3F00 : O = #3F87 : GOSUB 750
740 T = #C000 : O = #C0FF : GOSUB 750 : RET
750 FOR I = T TO O : READ J : J# = " " + J#
760 POKE I, VAL( J# ) : NEXT I : RET
770 REM MASHINGO DATA ■
780 DATA 3F,FE,CE,30,00,4F,6F,00,08,4C,81,20,26,FA,8C,37,80
790 DATA 27,02,20,F0,FE,3F,FE,08,86,01,A7,00,9C,37,7F,26,F6,CE
800 DATA 37,80,86,4C,A7,00,08,8C,3A,00,26,FS,CE,30,00,8D,3F,3F
810 DATA CE,32,80,8D,3F,3F,CE,35,00,FF,3F,F9,CE,37,80,FF,3F,3F
820 DATA FE,3F,F9,A6,00,08,FF,3F,F9,FE,3F,F7,81,00,27,02,A7,00
830 DATA 08,FF,3F,F7,8C,3A,00,26,E5,39,CE,37,80,FF,3F,F5,CE,C1
840 DATA 00,FF,3F,F3,FE,3F,F5,A6,00,08,FF,3F,F5,FE,3F,A7,00
850 DATA 08,FF,3F,F3,8C,C3,80,26,E9,39
860 REM CHARACTER DATA ■
870 DATA 7F,41,7D,7D,7D,7F,00,7F,41,55,69,55,69,7F,00
880 DATA 7E,C7,FF,7D,5D,6D,3F,06,8E,6B,5D,7F,5D,65,3E,01
890 DATA 7E,7F,55,7F,77,3E,00,7E,7F,98,31,82,0B,E3,79
900 DATA 3C,1E,CC,ED,6B,0B,37,9F,3E,9F,CF,FF,CF,0F,9F,3E
910 DATA 0A,C1,FC,EF,EF,FC,C2,15,AA,55,AA,00,07,FE,07,AA,55
920 DATA 87,88,90,5C,9A,09,11,E1,FF,81,30,3E,30,81,FF,00
930 DATA FF,81,00,00,00,81,FF,00,7E,FF,7E,7E,7E,7E,7E,7E
940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,78,08,80,F8,1E,07,63,7F
950 DATA 7C,CC,C0,C0,60,60,33,3F,FS,CC,6C,7C,66,93,33,33
960 DATA F8,CC,C6,7E,63,63,63,C4,EE,6A,92,C3,63,63,63
970 DATA F8,C4,C4,F8,7E,63,63,7E,C0,C0,C0,60,60,60,7E
980 DATA FC,C0,C0,F8,C0,C0,C0,FC,AB,57,AF,56,98,15,9A,15
990 DATA FA,FD,EE,E7,FS,FF,7F,7C,66,63,63,C3,C6,C6,CF,8
1000 DATA 7E,60,60,7C,C0,C0,FE,30,30,60,60,60,60,00,FE
1010 DATA 1A,11,8C,05,83,40,80,5A,47,4F,AE,55,FA,05,8A,55
1020 DATA 8C,1C,36,66,7E,C6,C6,C6,C6,33,33,36,1C,38,60,60,C0

```



JR-100用

# 宝だからタカラ



エントリーコード J1②

田島 典幸

ここは、壁に囲まれた宝島である。そこには、番人が6人宝を見張っている。しかも、宝は門の中にかくされている。その門は、暗号を言わないと開かないのである。うまく番人からのがれ、暗号を解読し、門を開けて宝をとって行くのである。

暗号はA～Zの文字で、ゲームの始めに見ることができます。また、暗号解読をとっても見ることができます。

暗号をまちがえたり、番人に見つかったり、1面をクリアすると、人はワープしてしまいます。

## 《第1表》キャラクタの説明

表示	VRAM	名称	SCORE	POWER	その他
人	\$ 80 \$ 81	人(MAN)			I, J, K, L で直進。止める時は他のキーを押す
暗号	\$ 82	暗号解読	± 0	- 5 - (門を開けた数×3)	タカラの門の所に暗号(A～Zの文字)が一定時間だけでできます
アップ	\$ 83	パワー・アップ	- 5 ~ +15	+ 20	パワー・アップで～す
宝	\$ 84	タカラ	+ 50	+ 7	宝を全部(10コ)とると1面クリアです
門	\$ 85	タカラの門	OPEN+ (0～20)	CLOSE -2 OPEN +5	A～Zの暗号を押してください 一致するとOPENして宝がどこかにでできます
ゴミ	\$ 86	ゴミ	- 5	- 5	ゴミをとっても、人はそのまま直進します
番人	\$ 87	番人	-10	-20	MANの数が1ずつへります。3人やられると GAME OVERです。33%の率で人を追跡します
壁	\$ 4 C	壁	± 0	± 0	人、番人は通れません

JR-100



《写真1》登場キャラクタがいっぱいですね

《写真2》ゲーム中の画面

♥今親せきのおねえちゃんにベーシックを教えてもらっています。5年生になったらパソコンを買うつもりで貯金してまーす。(兵庫県川西市・西岡みみ子9才)……【影：ギョウーン!!なんと9才の女の子!!♡♡♡心カンパレ!!】

《第2表》プログラムの説明

- 10 ~ 190 初期設定
- 200 ~ 240 人の処理
- 245 ~ 290 番人の処理 } 主プログラム
- 300 ~ 430 I F文サブ・ルーチン
- 500 ~ 560 暗号解読サブ・ルーチン
- 600 ~ 790 宝の門の処理サブ・ルーチン
- 800 ~ 830 人の位置の初期サブ・ルーチン
- 850 ~ 880 1面クリアのサブ・ルーチン
- 900 ~ 950 SCORE PRINTサブ・ルーチン
- 1000 ~ 1040 番人が人を追跡するサブ・ルーチン
- 1050 ~ 1130 GAME OVER
- 1150 ~ 1380 START GAME PRINTサブ・ルーチン
- 1500 ~ 1570 READ DATAサブ・ルーチン

CHECKER FLAG

編：おもしろそうなゲームですね。  
 Dr.D：330行から380行は、ON GOTOを  
 使ってI F文を少なくしよう。これで、  
 スピードを上げることができるのさ。  
 編：キャラクタも、あれこれとたくさん登場  
 してきますね。  
 Dr.D：ストーリー性もしっかりしとるな。

宝だからタカカラのプログラムのリスト

```

710 REM TAKARA
720 LOCATE2,0:PRINT"MON OR SKIMASITA TAKARACRASHES!!";POKE(1),0
730 CX(1)=0:FORI=2010275:POKEI,I:BEFP1=100-I:BEFP1
740 NEXT BEEP0:5=S*(RND(1))/P:P+5
750 REM
760 LOCATE1,1:PRINT$PC(64)
770 E=NRND(19432)+#C100
780 IFFEEK(E)>#8THENGOTO770
790 POKEE,#84:RET
800 REM X X X X
810 X=NRND(19432)+#C100:IFFEEK(X)>#8THENGOTOS10
820 RETURN
830 FORI=2010255:POKEI,I:BEFP1=I:BEFP1
840 REM I MEN CL
850 M#41:FORI=100208285:BEFP1=I:BEFP1
860 POKEI,I:BEFP1:POKEI,I+55:BEFP1=I:BEFP1:NEXT BEEP0
870 GOTO1040
880 LOCATE1,25:PRINT$(L(1));"(((((((
890 LOCATE1,25:PRINT$(L(1));"(((((((
900 LOCATE9,27:PRINT$
910 LOCATE13,29:PRINT$
940 LOCATE16,30:PRINT$
950 RET
1000 F(K)=F(K)-(X/32/F(K)/32)*32
1010 F(K)=F(K)+(X/32/F(K)/32)*32
1020 F(K)=F(K)-(MOD(X,32)*MOD(F(K),32))
1030 F(K)=F(K)+(MOD(X,32)*MOD(F(K),32))
1040 RETURN
1050 REM GAME END
1060 FORI=370555:FORJ=1:GOSUBSTEP2:LOCATEI,J:BEFP1=NEXT BEEP0
1070 FORI=1:GOSUBSTEP2:FORJ=1:GOSUBSTEP2:LOCATEI,J:PRINT$(L(1));"$";
1080 LOCATE6,7:PRINT"GAME OVER";IFS>1:THEN$1=$
1090 GOSUB900
1100 LOCATE13,15:PRINT"PLAY AGAIN CY/ND"
1110 F(K)=I:F(78)THENCILS:OPTIONMODDED:END
1120 LOCATE13,17:PRINT / " GOTO1100
1130 LOCATE13,17:PRINT / " GOTO1100
1150 REM PRINT
1160 FORI=910235:FORJ=9:GOSUBSTEP2:LOCATEI,J:PRINT$(L(1));"$";
1170 NEXT BEFP1:FORI=27031:LOCATEI,27:PRINT$(L(2));"CHK(0)";"..."
1170 J=J+2:NEXT
1180 LOCATE3,11:PRINT"MAN"
1190 LOCATE5,11:PRINT"ANGOU"
1200 LOCATE7,11:PRINT"POWER UP"
1310 LOCATE9,11:PRINT"AKARA"
1320 LOCATE11,11:PRINT"AKARA NO MON"
1330 LOCATE13,11:PRINT"GOMI"
1340 LOCATE15,11:PRINT"BRN NIN"
1350 LOCATE17,6:PRINT"KABE"
1360 LOCATE20,6:PRINT"GAME START [S] KEY"
1370 F(K)=I:F(83)THENCILS:RETURN
1380 LOCATE20,18:PRINT " GOTO1360
1390 REM READ DATA
1510 OPTIONMODEL
1520 FORI=#800708047:READJ,J#="J# POKEI,Y(L,J):NEXT:RET
1530 OHTAR3:38,18,70,10,28,44,44,38,38,59,10,10,28,24,42
1540 OHTARF:51,51,51,51,51,51,51,51,51,51,51,51,51,51,51,51
1550 OHTAR:18,32,17,10,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14
1570 OHTAR:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

```

```

10 DIM B(10),C(10),F(6),G(6),R(6),G(5):GOSUB1500:GOSUB1150:31=0
20 FORI=202031:FORJ=0:GOTO1019:LOCATEJ,I:PRINT$(L(1));"":NEXT:NEXT
30 3#0:10#0:1#0:1#0
40 L#0:1#0:FORI=0:19:FORJ=0:10:LOCATEJ,I:PRINT$;NEXT:NEXT
50 FORI=1023:FORJ=0:18:LOCATEJ,I:PRINT$;NEXT:NEXT
60 FORI=1015:FORJ=14:LOCATEJ,I:PRINT$;NEXT:NEXT
70 FORI=1015:FORJ=14:LOCATEJ,I:PRINT$;NEXT:NEXT
80 FORI=104:LOCATEJ,I:PRINT$(L(1));"":NEXT:FORI=1010
90 B=NRND(19432)+#C100:IFFEEK(B)>#8THENGOTOS10
100 B(1)=B:C(1)=NRND(18)*41:RND(23)+1:PRINT$(L(1));"":NEXT
110 LOCATE1,25:PRINT"HI"
120 LOCATE16,26:PRINT"SCORE";LOCATE11,26
130 LOCATE3,27:PRINT"HI"
140 LOCATE3,27:PRINT"HI"
150 F(1)=NRND(19432)+#C100
160 IFFEEK(F(1))>#8THENGOTO150
170 O(1)=F(1)
180 R(1)=0
190 NEXT
200 REM HANTEI PRO
210 O#0:1#0:FORI=0:19:FORJ=0:10:LOCATEJ,I:PRINT$(L(1));"":NEXT:NEXT
215 I#0
225 Y#(T/70)*32:Y#(T/74):Y#(T/74):Y#(T/75):Y#(T/74)+77*Y*32
235 POKE(Y),I:IFFEEK(Y)>#8THENGOSUB900:GOTO400
240 Y=#50
245 IFRND(3)>#8THENGOSUB1000:GOTOS40
250 G=NRND(4):F(K)=F(K)+(G-3)*32:F(K)=F(K)+(G-1):F(K)=F(K)+(G-2)
260 N=FEOK(F(K)):POKE(R(K),N):IFN=#4:THENF(K)=N
265 IFRND(8)>#8THENM=1:P=P-20:3=S-5:GOSUB800:GOSUB830:0=1:F(K)=0:GOTO400
270 POKEF(K),#87:O(K)=F(K)
275 IFRND(8)>#8THENM=1:P=P-20:3=S-5:GOSUB800:GOSUB830:0=1:F(K)=0:GOTO400
280 K#K+1
285 IFRND(8)>#8THENM=1:P=P-1:GOSUB900:IFF(1)THENGOTO1040
290 GOTOS200
300 REM HANTEI
310 W=FEOK(X)
320 IFRND(4)>#8THENM=1:GOSUB900:RETURN
330 IFRND(8)>#8THENP=P+20:3=S-RND(21)-5:POKEI,200
340 IFRND(8)>#8THENP=P+20:3=S-RND(21)-5:POKEI,200
350 IFRND(8)>#8THENP=P+20:3=S-RND(21)-5:POKEI,200
360 IFRND(8)>#8THENP=P+20:3=S-RND(21)-5:POKEI,200
370 IFRND(8)>#8THENM=1:P=P-20:3=S-5:GOSUB800
385 T#0
390 BEFP1:GOSUB900:BEFP0:RET
400 IFRND(1)>#8THENGOTO1020
410 IFRND(1)>#8THENGOTO300
420 IFRND(1)>#8THENGOTO270
430 GOTOS200
500 REM ANGU
510 FORI=1:GOSUBSTEP2:FORJ=1:GOSUBSTEP2:LOCATEI,J:PRINT$(L(1));"":NEXT:RET
520 FORI=1:GOSUBSTEP2:FORJ=1:GOSUBSTEP2:LOCATEI,J:PRINT$(L(1));"":NEXT:RET
530 FORI=1:GOSUBSTEP2:FORJ=1:GOSUBSTEP2:LOCATEI,J:PRINT$(L(1));"":NEXT:RET
540 POKE(1),#85
550 NEXT
560 RET
600 REM MON
610 FORI=1:GOSUBSTEP2:FORJ=1:GOSUBSTEP2:LOCATEI,J:PRINT$(L(1));"":NEXT:RET
620 NEXT
640 LOCATE1,1:PRINT"AKARA NO MON"
650 FORI=1:GOSUBSTEP2:FORJ=1:GOSUBSTEP2:LOCATEI,J:PRINT$(L(1));"":NEXT:RET
660 LOCATE2,22:PRINT$(L(2));"
670 IFRND(8)>#8THENM=1:P=P-20:3=S-5:GOSUB800
680 LOCATE22,1:PRINT"MON JIA AKIMASEN
";P=P-2:GOSUB800
700 LOCATE21,1:PRINT$(L(2));"RET

```

★電波新聞社とかけて桃太郎ととく。その心はどちらも日本一。(兵庫県津名郡・山中竜二15才)……【編：じょう談でもうれしんですね。影：じょう談??キミはほんとにじょう談だと思つたのか!!なんちゃって!!】

JR-200用

# MULTI 1



エントリーコード J2①

塩見 伸二



久しぶりにGAMEを作りました。今年からは「マルチ」が活躍しそうです。

## ストーリー

水星からとつじょ『水星怪獣マルチ』がやってきました。ところが、急にバランスをくずして落下しました。

運よくビルの上に落ちましたが、そのとき以来、飛ぶのがこわくなってそこに巣を作りました。

## CHECKER FLAG

Dr.D:ただのスクロール・ゲームじゃが、マルチというのが、かわいいな。

編: Dr.Dにも、かわいいという感覚があったんですね。

編集長: JRのリストは、なぜグラフィックのところがちちまってしまうんでしょう?

Dr.D:それはワシも疑問に思ったところだ。

ところがマルチは『イザンパルーアイエジ』(もうこんな生活いやだ)と言って、おそろおそろビルから降りることにしました。

## 内容

あなたはマルチを動かして、下からせり上ってくるカベをよけてください。

もし、あやまってカベの上ののると(影:ゴクリ!), 1段上にあがります(影:ずこっ!!)。1番上までいくとミスとなり、3回ミスするとGAME OVERとなります。1面クリアすると、1びきボーナスです。

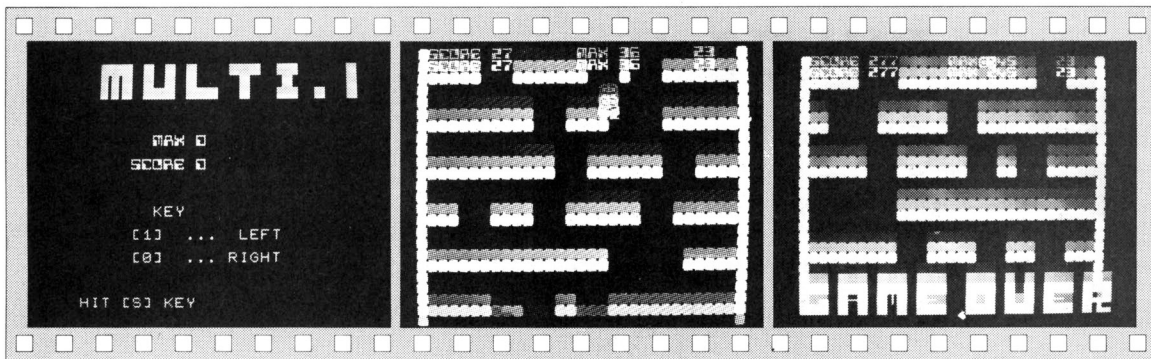
## キーの操作

[1]で左へ、[0]で右へ、それぞれ移動します。

### 《第1表》変数表

X	マルチX座標	S	スコア
Y	" Y座標	H	ハイ・スコア
VX	マルチの方向	I	ビルの階
VY	マルチの方向		

JR-200



《写真1》タイトルとキーの説明

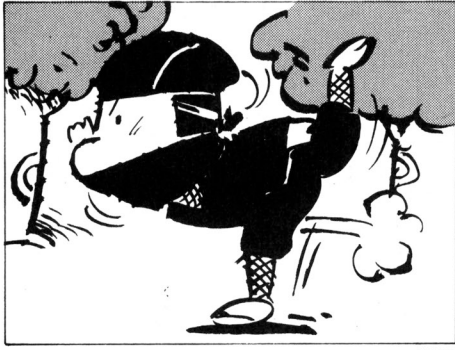
《写真2》スピードが命のゲーム。むずかしいネ!

《写真3》ゲーム・オーバー

★編: てばぐコーナーをなくしてもいいかな? 読者: あたりまえだ!! このときばかりはまじめな読者。(北海道札幌市・清水繁男15才)……[編: まいどまいどまあいどって、なくさめてくれるはずはないのでゴメン!!]







JR-200用

# 忍者



エントリーコード J2②

神田 久仁彦

## ストーリー

影軍とJR軍との戦いがはじまった。JR軍は、3人のほか全員が殺されてしまった。

最後には負けるとわかっているJR軍3人は、1分でも長生きしようがんばっている。

## あそびかた

JR軍の1人をカーソル・キーで右左にあやつって、

### CHECKER FLAG

Dr.D: 510行で、何をやってるかわかるかな?

編: キー入力を読んで、それによりXを変化させています。

Dr.D: そうじゃな。Kが28でXが28より小さいときはX=X+1を実行して、Kが29でXが3より大きいときはX=X-1を実行してるのさ。

## 改造

音楽をつけたりHI-SCOREをつけたり、へびなどのような動物(物)などをつけたり、他の術をつかえるようにすれば良いと思います。

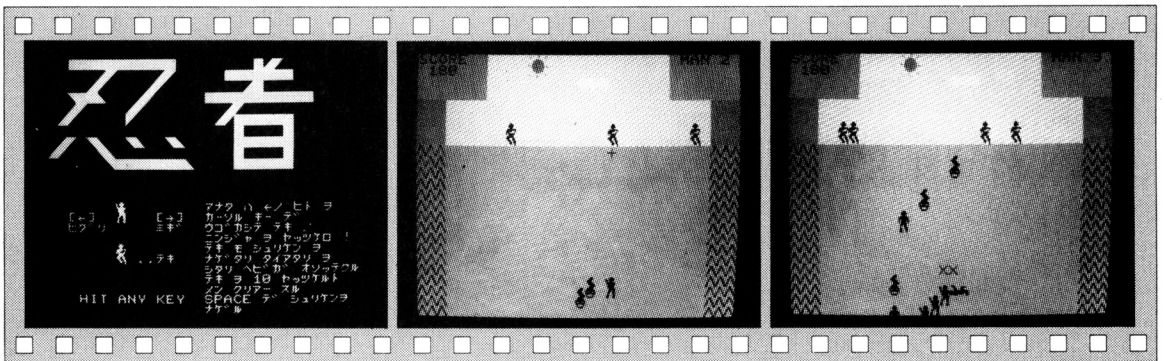
## 最後に

木津君、坂口君、陸門君、上山君、松下君、福島君、小栗君、竹内君、楠見君、見ているか!

### 参考にした本

ベーマガ 7月号「メリーポピンズ」

8月号「3D-CAR RACE」



《写真1》タイトル画面

《写真2》忍者とは忍び耐えるものなり!

《写真3》ジョワへん!! イテイテイテッ!!



```

100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
110 DATA 00,10,10,10,10,10,10,00,02,44,28,10,28,44,82
120 DATA 0c,1c,38,7c,1e,0f,1e,3c,7e,ff,99,ff,42,42,3c
130 DATA 01,03,07,0f,1f,3f,7f,ff,80,e0,e0,f0,f8,fc,fe,ff
140 DATA ff,7f,3f,1f,0f,07,03,01,ff,fe,fc,f8,e0,e0,c0,80
150 DATA 18,3c,3c,18,7f,f9,e2,be,3c,7c,66,66,33,1b,19,01
160 DATA 52,44,1a,cd,85,2b,a5,38,2e,4c,72,14,3e,41,c3,32
170 DATA 18,3c,3c,18,7e,ff,bf,bd,3c,6c,4c,45,66,62,62
180 DATA 0c,9e,de,4c,7f,3f,3e,1f,1f,1b,33,23,21,63,63
190 DATA 30,18,0c,0c,6f,ff,6e,00,3c,30,30,ff,fc,03
200 DATA 00,40,20,03,0f,0f,df,00,82,04,c0,f0,f8,f8
210 DATA 1f,0f,0f,03,00,41,01,f8,f9,f0,c0,04,02,00
220 DATA 18,18,24,24,42,42,81,01,7e,ff,ff,ff,7e,7e,00
230 DATA ce,c3,df,a6c0,47,20,09,8c,c1,ff,26,f5,39,86,10
250 FOR I=#C000 TO #60CF READ I$:POKE I,VAL("FF"+I$)NEXT I
260 FOR I=#3000 TO #300F READ I$:POKE I,VAL("FF"+I$)NEXT I
270 REM *****
280 SC=0:N#3:N#1
290 GOSUB 1200
300 REM *****
310 COLOR 0,5,1:CLS:COLOR ,0:FOR I=0 TO 7:COLOR 2:LOCATE 0,I:PRINT " "
320 LOCATE 25,I:PRINT " ";NEXT:COLOR 4:FOR I=0 TO 3:LOCATE 0,I:PRINT " ";
330 LOCATE 25,I:PRINT " ";NEXT:FOR I=0 TO 23:COLOR 0,4,1:LOCATE 0,I
340 PRINT SPC(31):NEXT:FOR I=0 TO 23:COLOR 0,4,1:LOCATE 0,I:PRINT "888";
350 LOCATE 25,I:PRINT "888";NEXT:COLOR 2,5,1:LOCATE 11,0:PRINT "45"
360 LOCATE 11,1:PRINT "67":COLOR 7,5:LOCATE 16,2:PRINT "999":COLOR 7,0,0
400 REM *****
410 X=10:Y=20
420 POKE 0,0:RANDOMIZE:POKE #C000,0
500 REM *****
510 PICK K:X#X#K#28#X#(28)-(K=#29#X#X#):COLOR 0,4,0:LOCATE 0,0
520 PRINT "SCORE":LOCATE 0,1:PRINT SC:LOCATE 26,0:PRINT "MAN"
530 G=INT(RND*(1#X#):O1$=" ":D2$=" ":D3$=" ":IF D=1 THEN O1$="*":D3$="*":D3$="*"
540 DB#=#RIGHT#(DB#,25)+01#:#DB#=#RIGHT#(DB#,25)+02#
550 COLOR 0,5,1:LOCATE 3,6:PRINT DB#:#LOCATE 3,7:PRINT DB#
555 COLOR 0,4,1:LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:PRINT " "
560 DC#=#RIGHT#(DC#,25)+03#:#A=#USR#(#3000):C=INT(RND*(1#X#10-N))
570 IF C=1 THEN LOCATE 3,9:COLOR 0,3:LOCATE 0,4,1:PRINT DC#
580 COLOR ,4:LOCATE X,Y:PRINT "0":LOCATE X,Y+1:PRINT "1":IF K=0 THEN 690
590 COLOR 0,4,1:LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:PRINT " ":LOCATE X,Y
600 PRINT "0":LOCATE X,Y+1:PRINT "1":IF K<X32 THEN 690
605 REM *****
610 O=X:W=Y-1:F=0
620 P#PEEK#(#C100+32#X#1+Y#0)
630 IF F=#3 THEN SOUND 800,5:#GOSUB 800:SC=SC-10:#GOTO 690
640 IF F=#5 THEN FOR I=5 TO 20:SOUND I#30,1:#SOUND (I-4)#30,2:NEXT I:#GOTO 820
650 IF F=#8 THEN LOCATE 0,W:PRINT " ":SOUND 400,5:#SC=SC-10:#GOTO 690
660 IF F=#8 THEN FOR I=3 TO 50 STEP I:#SOUND I#10,1:NEXT I:#GOTO 850
665 LOCATE 0,W:PRINT " "
670 W#W-1:IF W#7 THEN LOCATE 0,W:PRINT " ":SC=SC-10:#GOTO 690
680 LOCATE 0,W:PRINT "":GOTO 620
685 REM *****
690 HT=10:N=1:IF K#0 THEN H#3
700 H=INT(RND*(1#X#1)):IF H#1 THEN GOSUB 690
710 P1=#PEEK#(#C100+32#X#Y#):IF P1=#B THEN GOSUB 910
720 P1=#PEEK#(#C100+32#X#Y#)
730 IF P1=#3 OR P1=#5 OR P1=#F OR P1=#4 OR P1=#E THEN 950

```

```

740 GOTO 500
750 REM *****
800 LOCATE 0,W:PRINT " ":LOCATE 0,W-1:PRINT " ":RETURN
820 LOCATE 0,W:PRINT " ":LOCATE 0,W-1:PRINT " ":LOCATE 0,W-2:PRINT " "
830 SC=SC+30
840 GOTO 690
850 LOCATE 0,W:PRINT " ":SC=SC+100:L=L+1:IF L=10 THEN 1100
860 DB#=#RIGHT#(DB#,X-2)+# "+LEFT#(DB#,25-(X-2))
870 DC#=#RIGHT#(DC#,X-2)+# "+LEFT#(DC#,25-(X-2))
880 OC#=#RIGHT#(OC#,X-2)+# "+LEFT#(OC#,25-(X-2))
890 LOCATE X,9:PRINT "#":LOCATE X,10:PRINT "%":RETURN
910 T=INT(RND*(1#X#10)):IF T#3 THEN RETURN
920 COLOR 0,4,1:LOCATE X,9:PRINT " ":LOCATE X,10:PRINT " ":RETURN
930 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:COLOR 0,4:PRINT "23"
960 FOR I=50 TO 1 STEP -4:SOUND I#100,1:NEXT I
970 W#W-1:IF W#0 THEN 1000
980 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:LOCATE X,Y-2:PRINT " ":LOCATE X,Y-1:PRINT " "
990 GOTO 500
1000 REM *****
1010 COLOR 0,4,0
1020 LOCATE 0,8
1030 PRINT " "
1040 PRINT " "
1050 LOCATE 5,13:PRINT "SCORE":SC
1070 LOCATE 5,15:PRINT "PUSH ONLY CSJ KEY":PICK K:IF K<#ASC("s") THEN 1070
1100 REM *****
1110 COLOR 7,0,0:CLS:N#N+1:L=0
1130 PRINT " "
1140 FOR I=1 TO 1000 STEP 10:LOCATE 10,7:PRINT "SCORE";SC:#SC=SC+1:NEXT I
1150 GOTO 300
1200 REM *****
1210 COLOR 7,0,0:CLS:COLOR 7,0,1
1220 PRINT " "
1230 PRINT " "
1240 PRINT " "
1250 PRINT " "
1260 PRINT " "
1270 PRINT " "
1280 PRINT " "
1290 PRINT " "
1300 PRINT " "
1310 PRINT " "
1320 COLOR 7,0,1:LOCATE 7,13:PRINT "0":LOCATE 7,14:PRINT "1":COLOR 7,0,0
1330 LOCATE 2,14:PRINT "E+J":LOCATE 11,14:PRINT "L+J"
1340 LOCATE 2,15:PRINT "E+J":LOCATE 11,15:PRINT "L+J"
1350 COLOR 7,0,1:LOCATE 7,17:PRINT "#":LOCATE 7,18:PRINT "+":COLOR 7,0,0
1360 LOCATE 9,18:PRINT "++#"
1370 LOCATE 16,13:PRINT "マ"
1380 LOCATE 16,15:PRINT "マ"
1390 LOCATE 16,17:PRINT "マ"
1400 LOCATE 16,19:PRINT "マ"
1410 LOCATE 16,21:PRINT "マ"
1420 LOCATE 16,23:PRINT "マ"
1430 RETURN

```

★ P B-100に隠れキーがあります。シフト・キーのとなりにファンクションキーがつけられるようになってます。  
 (愛知県豊橋市・山上善治16才)……【編：編集部でなくそくフタをはずしたところ—もともにもどらないよ—!】



MSX用

# CAT HELP



エントリーコード MS①

柘田 賢一

## ストーリー

ある日、あなたの愛するネコがねずみにさらわれました。あなたは、四つのカギを使ってネズミがいる場所をうまく通り、ネコを救出しましょう。

## ゲームのやりかた

まずRUNするとタイトルが出てきます。あなたは黄色のあらいぐまんです。Yを押すとゲーム開始です。

まず一番下段にいる黄色のあらいぐまさんをカーソル・キーで移動させ、左のカギのところまでいくと、カギの上に数字が出てきます。この数字が、今あらいぐまさんが持っているカギの番号です。カギを持ったらドアのところまで行ってください。もし、ドアが開かなかっただら、カギの番号が違うのです。また別のカギをとりに行ってください。こうしてドアを開いていきます。

途中ネズミが3匹右から左へ行っていますが、これに体全体を見られたら捕まってしまう、あらいぐまさんが1匹減ります。

なお、早くネコを救出しないと、酸素がなくなって

しまいます。酸素の量は横のグラフでわかります。ネズミが左へ行くと、1段ずつ消えていきます。酸素の量は50あります。もし、酸素がなくなったら、あらいぐまくんはなぜか1匹減ってしまいます。

## プログラムについて

230行のMS=5を大きくすると、ネズミのスピードが早くなります。また、2面目以上になると、ネズミが早くなります。

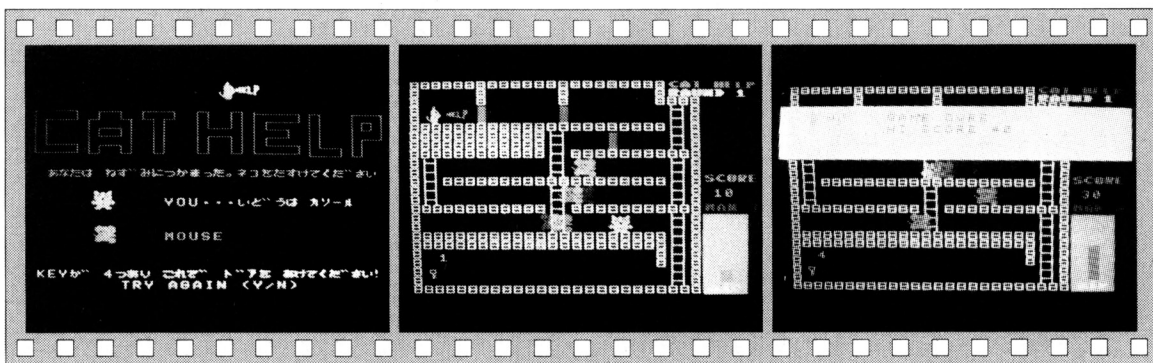
### CHECKER FLAG

編：ウワー キャラクタが、こっていますね。

Dr.D：どうせなら、ビルのキャラも定義してほしいものじゃ。

編集長：MSXでも、これぐらいのプログラムが送られてくるようになったなんてウレシイ。

Dr.D：改造のアドバイスとしては、面が進むとビルが変わるようにするとかじゃな。



《写真1》タイトル画面

《写真2》左上のねこくんを助けに行きます

《写真3》ゲーム・オーバー





MSX用

# WALL GAME



エントリーコード MS②

田島 暁雄

## ゲーム内容

救命ボートに乗って、味方（◆で表示）を救出します。ただ、ボートが動く空間は、敵に完全にキャッチされているので、一度通過したポイントは二度と通れません。また、一定時間を過ぎると、完全追尾式の敵機雷が追ってきます。追いつかれると爆発します。

各空間（8面までである）ごとに、壁の位置が異なります。また、基本的には壁は通過できません。

## 遊びかた

RUNさせると、キー・イン待ちになります。キー・インすると、画面がグレー（以後、グレーの画面は全てゲーム準備を示します）になり、柱（◎）と壁（= or ||）が表示され、味方（◆）が表示されます。救命ボートがブルーに、画面がイエローに変わったらゲーム・スタートです。

あとは、一度通ったところは通らないように（うかつにあと戻りしようとしてもボートは爆発してしまいます）、要領良く◆をクリアして行ってください。やむ

をえず壁を越えると、FUELが300単位消費され、◆ひとつにつき、燃料が50単位ずつ補給されます。また1ポイント進むごとにスコアが10点加算され、5000点ごとにFUELが3000単位補給されます。

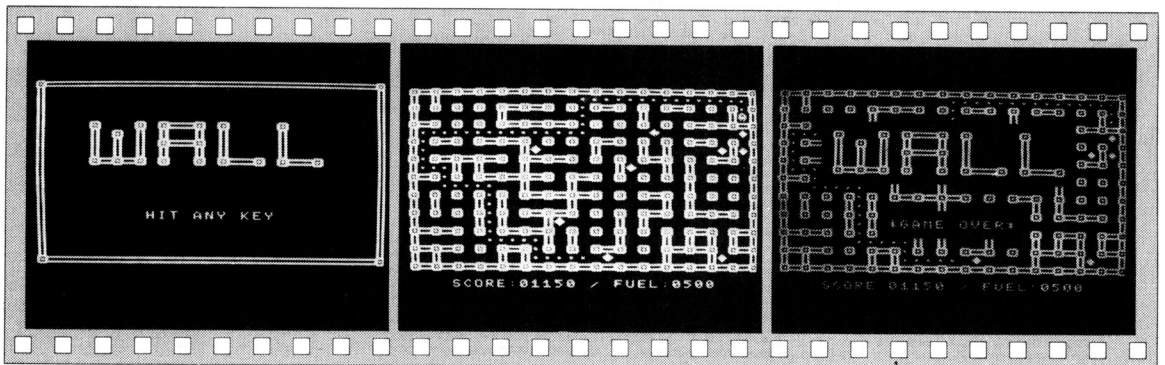
敵の機雷は、柱をうまく破壊（ただし、柱は燃量600単位を必要とします）してコースを乱すと足止めされますが、あまりこの技を多用すると燃量切れになる危険があります。

## CHECKER FLAG

Dr.D: う〜む、いま一つゲーム性に欠けるようだ。なぜか最近はこの手のゲームしか登場しないだろうか。

編: MSXの場合は、初心者が多いようで、アイデアの面に乏しい気がしますね。

Dr.D: そうか、まあがんばってやってもらえないか。



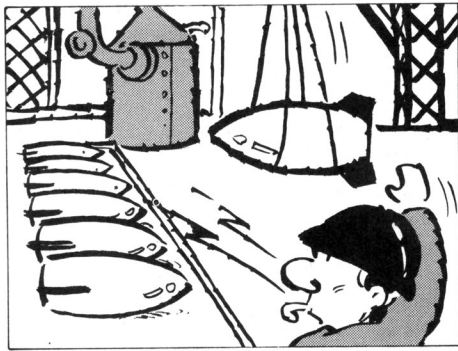
《写真1》タイトル画面

《写真2》急がないと、後から敵機雷が追ってくる

《写真3》ゲーム・エンド







M5(BASIC-I)用

# 爆弾工場



エントリーコード M5①

山崎 幸信

あなたは、ある国の爆弾工場で製造ラインの管理をしています。ある日、ベルト・コンベアの修理を終えた後、大量の工具がなくなっているのに気がつきました。そうです、ベルト・コンベアに忘れてきたのです。

あなたは、作業用ロボットを操作して、忘れてきた工具をとり除いてください。

ロボットのエネルギーは、最初100あって、0になるとロボットが壊れます。ベルト・コンベアの爆弾にロ

ボットが当たっても、壊れてしまいます。

工具を拾うと、一つにつき面の数×10がポイントになり、すべて拾うとつぎの面に進み、残っていたエネルギー×面の数がポイントになります。

ロボットの立っているベルトは、その重みでたるみ、爆弾が近づいてきます。面が進むにつれて、ベルトが老化したたるみが大きくなるので、気をつけてください。

## 操作方法

タイトルがでたら、適当なKEYを打つと始まりです。操作は[W]で上、[Z]で下です。とちゅうで止める時は、[SHIFT] + [RESET]のあとでRUN2000です。

### CHECKER FLAG

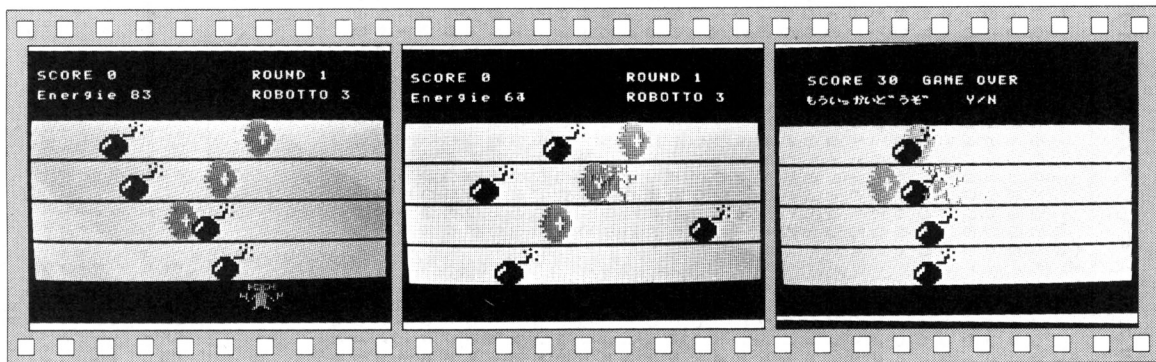
Dr.D: 配列をうまく使って、プログラムを簡単にまとめているようじゃな。

編: 配列を自由に使いこなせれば、BASICをマスターした証拠とおっしゃりたいんでしょう。

Dr.D: そうじゃ。

影: なら、私もマスター組ですね。

Dr.D: 影君はマズッター組じゃよ。



《写真1》ほんじゃ  
いってみっか!

《写真2》わっ、ベルトが  
たるんできたよー!

《写真3》ドドーン!! あわれ、  
ロボットは壊れたのです

★これを読むとあなたは眠くなります。そーら眠くなってきた……そーら……さあ、ここはお花畑だ。チョウが飛んでいる。さあ、つかまえよう。(岐阜県美濃加茂市・MC-A)……【影:ここはワザとらしくムニャムニャ。】

(リスト1) キャラクタ定義のプログラム・リスト

```

10 rem "キャラクター"
20 stchr "00171d1701a3e72b" to 0
30 stchr "1303030660c08081c" to 1
40 stchr "00e8b8e880c5e7d4" to 2
50 stchr "c8c0c06030101038" to 3
60 stchr "376744f57f3f1f0f" to 4
70 stchr "000411040c097880" to 5
80 stchr "c0e0e0e0e0c08000" to 6
90 stchr "03070f071f0f3f1f" to 7
100 stchr "3f0f1f070f070300" to 8
110 stchr "c0e0f0f0f08b8bc1c" to 9
120 stchr "bc8f8f8f0e0c000" to 10
130 stchr "055735110800070f" to 11
140 stchr "1707067023266000" to 12
150 stchr "fa6efa6000587d4" to 13
160 stchr "880040c0c0622602" to 14
170 stchr "000000000010515" to 15
180 stchr "5555d51410000000" to 16
190 stchr "000001050565454" to 17
200 stchr "5040000000000000" to 18
210 stchr "001c3e0f0705657d" to 19
220 stchr "3f03030100000000" to 20
230 stchr "0000000000000000" to 21
240 stchr "80c0e0f0f87c341c" to 22
250 stchr "0cde730100000000" to 23
260 stchr "00000000f8fe0300" to 24
270 stchr "00000000f8fe0300" to 25
280 stchr "000001020203071b" to 26
290 stchr "3d7e7f7f7f7f7f00" to 27
300 stchr "0060a038f4eedebe" to 28
310 stchr "7efcf8f0e0c08000" to 29
320 stchr " " to 30
330 stchr " " to 31
340 end
    
```

(リスト2) メイン・プログラムのリスト

```

10 rem "EYE'S BAND"
15 dim HA(2),X(3),Y(3),HX(2),HY(2)
20 cls 800:for I=0 to 3
30 print cursor(0,I*4+8)
40 view 0,0,31,4:cls
50 print cursor(1,1):"EYE'S BAND"
60 print cursor(15,2):"I W"
70 print cursor(1,3):"Hit any key"
80 if inkey$="" then goto 100
90 goto 80
    
```

```

100 cls:may 3:for I=0 to 3
110 scod I+1,4:scod I+1,1:next
120 let ST=3:let T=0:let S=0:let SP=0
130 for I=0 to 3
140 let X(I)=I*32+39:let Y(I)=I*32+39:next
150 let T=T+1:if T=15:let RX=150:let RY=167:let EN=0
160 scod 0,0:scod 0,4:let TI=100
165 let SP=T mod 5
170 for I=0 to 2
180 let HA(I)=:let HX(I)=:let HY(I)=I*32+39
190 scod I+5,S*4+12:scod I+5,2*(T-1)/5+2:next
200 if TI<1 then goto 850 else let TI=TI-1
205 let M=inkey$:and RY=39 then let RY=RY-32
210 if M="v" and RY=39 then let RY=RY+32
220 if M="z" and RY=135 then let RY=RY+32
230 loc 0 to RA,RY
240 for I=0 to 3
250 loc I+1 to X(I),Y(I):next
260 for I=0 to 2
270 loc I+5 to HX(I),HY(I):next
280 for I=0 to 2
290 if RX=HX(I)-9 and RX-HX(I)<9 and HA(I)=1 and RY=HY(I) then
en gosub 800
315 next
320 if HA(0)+HA(1)+HA(2)=0 then goto 810
325 if RY=71 or RY=135 then let RX=RX+16
330 if RY=39 or RY=103 then let RX=RX+16
340 let X(0)=X(0)+16:let X(2)=X(2)+16:let X(1)=X(1)-16:let X
<3>=X(3)-16
350 for I=0 to 3
360 if RY=I*32+39 and RX>X(I) then let X(I)=X(I)+(T+7)
370 if RY=I*32+39 and RX<X(I) then let X(I)=X(I)-(T+7)
375 next
380 for I=0 to 3
390 if RX-X(I)<8 and RX-X(I)<8 and RY=Y(I) then let EN=1
395 next
400 if EN=1 then goto 850
410 for I=0 to 3
420 if X(I)<0 then let X(I)=255
430 if X(I)>255 then let X(I)=1
440 next
450 if RX>255 then let RX=1
460 if RX<0 then let RX=255
500 print cursor(1,0):"SCORE";S:print cursor(20,0):"ROUND";T
510 print cursor(1,2):"Energy";TI:print cursor(20,2):"ROBOTTO
" :!S
520 goto 200
800 scod I+5,0:let S=S+T*10:let HA(I)=0:print "E":return
810 if T=7 or T=11 or T=15 then let ST=ST+1
820 let S=S+T*T:cls:print cursor(1,1):"Energy";TI:"X":T
830 print cursor(2,3):"points" :!T*TI
840 gosub 100:goto 130
850 let ST=ST-1:print "E"
860 scod 0,8
870 if ST=0 then goto 900 else let T=T-1
875 gosub 1000
880 goto 130
900 cls:print cursor(3,0):"SCORE" :!S:" GAME OVER":print cursor
<3,2>:"EYE'S BAND" :!S:"Y/N"
910 let N=inkey$
920 if N="v" then cls:goto 120
930 if N="z" then gosub 200:cls:end
940 goto 910
1000 for G=1 to 1500:next:return
2000 view 0,0,31,23:cls:end
    
```

★EYE'S BAND I SUN。実は「会津磐梯山」です。おもしろいでしょ！(東京都武蔵野市・小菅修13才)……【影：残念でした！わかってたよ。編：冷たい人だ。影：正直なとき。編：バカな正直さで有名！】



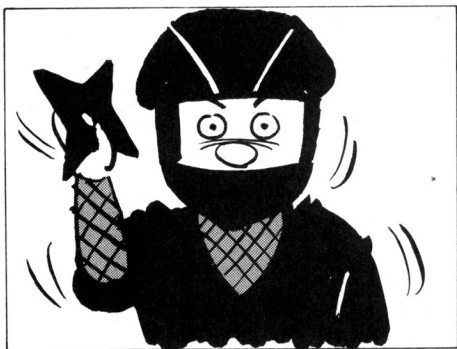
M5 (BASIC-G)用

# NINJA



エントリーコード M5②

長谷川 淳



忍者君は、忍法の修行中です。ある日、テレポートができるようになった忍者君は、腕だめしのために、宇宙人のいる草原に行きました。

## HOW TO PLAY

これは、自分がかくした旗を、宇宙から守るゲームです。旗は地中にうめるので、自分で見ることはできません。

最初に、FLUG PUTと表示されるので、カー

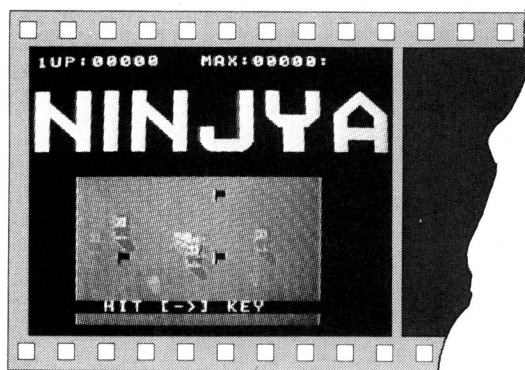
ソル・キーで4方向に動かし、適当な所で[1]キーを押すと、そこに旗が置かれます。

こうして10本の旗を置くと、MUSICが流れてゲーム・スタートです。

照準を、カーソル・キーで4方向に動かします。[1]キーを押すと、忍者が照準までワープします。

宇宙人は、こちらからぶつかってゆくと、テレポートして逃げ50点入りますが、逆にぶつかられると、ミス1回で20点減り、数秒間動けなくなります。

FLUGの表示の後にある数字は、見つかってもよ



〈写真1〉タイトル画面。  
デモつきです

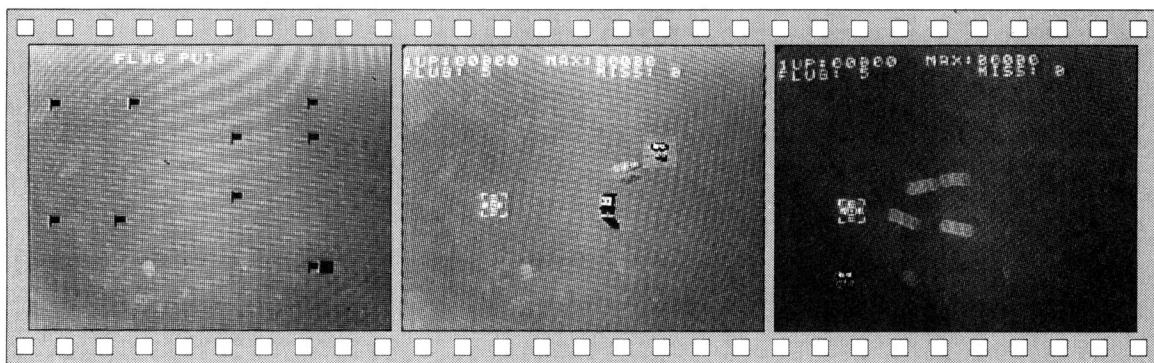
## CHECKER FLAG

編：アレレ、宇宙人が動かなくなっちゃった。

Dr.D：忍者が宇宙人と旗の間に入って、[1]を押し続けると、動かなくなるようじゃ。

編：どうしたら良いでしょうか？

Dr.D：宇宙人を2人にすれば、いいんじゃないかな。



〈写真2〉まずは、旗を地中にうめませ

〈写真3〉カーソルで照準を移動して――

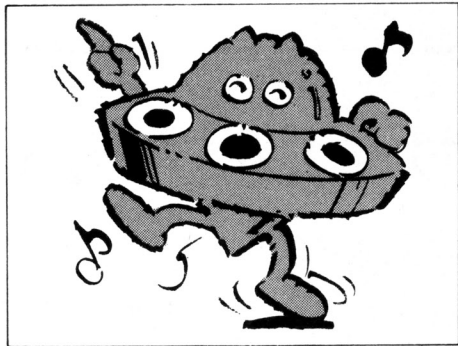
〈写真4〉パーッ、とテレポートします

★ペーマガは永遠に不滅じゃなくて仏滅だ！(愛知県蒲郡市・佐々木 隆15才)……【編：単なるシャレだよな。編集長：わからんぞ。影：こら、正直に言え！ペーマガはおもしろい本だって。編：仏の心を忘れずに！】



## フォッサマグナ

高見 清



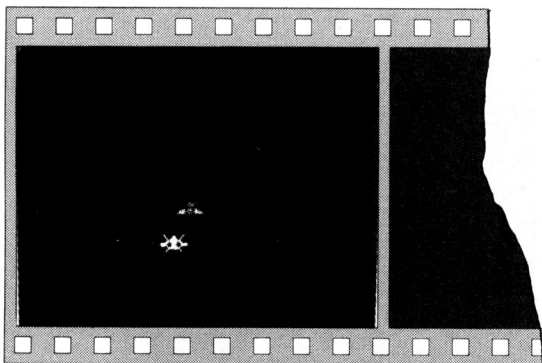
## ゲームについて

宇宙船フォッサマグナ号をあやつって、敵のUFOトroidを破壊してください。△で左、□で右に動きます。宇宙船は放っておくと高度がだんだん下がり、つい落ちてしまうので、□キーで高度を上げて下さい(まん中より上へはいけません)。

トroidは上方から出てきます。少し下に近よって、スペース・キーでビームを発射してください。ビームは見えませんが、当たると画面が一瞬赤く光ります。

## プログラムについて

スプライト、スプライト衝突検出機能を使ってみました。入力は、スプライト定義のリスト1を入れ、RUN、NEWを実行し、リスト2を入れてRUN、NEWします。つぎにリスト3のメインプログラムを入れて、ゲーム・スタートです。



《写真1》実行画面。なかなかのものでぞ!!

## 《リスト1》スプライト定義

```
10 POKE49,127:POKE50,3:V=53248
20 POKE2040,15:POKEV+21,0:POKEV+39,15
30 FORI=0TO63:READA:POKE960+I,A:NEXT
40 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
50 DATA16,0,0,0,0,0,16,4,60,32
60 DATA2,126,64,0,0,0,0,0,192,6,126,96
70 DATA52,60,63,0,0,0,0,0,63,2,126,64
80 DATA1,255,128,2,0,64,4,0,32
90 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
100 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

## 《リスト2》スプライト定義

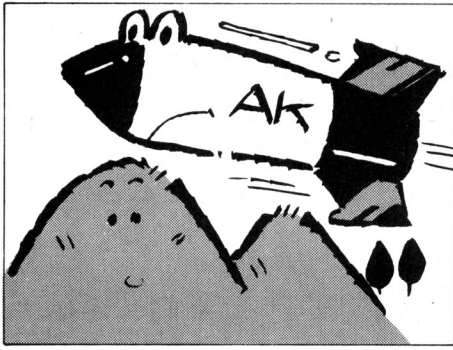
```
10 V=53248
20 POKE2041,14:POKEV+21,0:POKEV+40,5
30 FORI=0TO63:READA:POKE896+I,A:NEXT
40 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
50 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
60 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
70 DATA0,0,0,0,0,0,32,0,0,32
80 DATA0,0,64,0,64,0,160,128
90 DATA0,96,128,0,128,0,3,36,192
100 DATA15,60,240,127,165,254,255,24,255,0
```

## 《リスト3》メイン・プログラム

```
10 PRINT"U":CLR:V=53248:K=53281:A=100:B=
200:POKEV+21,3
20 V=24:X=150:POKEK,6
30 Y=Y+2:GETCS:X=X+INT(RND(1)*2)*16-8:IF
Y>230ORX<240RX>255THEN20
40 B=B+1:IFCS=""ANDB>150THEMB=B-3
50 IFCS="A"ANDA<27THEMA=A-4
60 IFCS="0"ANDA<251THEMA=A+4
70 POKEV,A:POKEV+1,B:POKEV+2,X:POKEV+3,Y
80 POKEV+30,0:IFB>235ORPEEK(V+30)=3THENP
OKEK,2:END
90 IFCS=""ANDB<Y+30ANDA<8<XANDA>8>XTHEN
POKEK,2:GOTO20
100 GOTO30
READY.
```

☆

☆



MULTI 8用

# 移植版 誘導ミサイル・ゲーム

中西 盛磨

これは、ベーマガ'83年2月号のFM-7用「誘導ミサイル・ゲーム」の移植版です。

## 遊びかた

[2][5]のキーでミサイルの発射角度を決めて、スペース・キーで発射します。あとは[2],スペース,[5]で、

ミサイルを誘導します。

[5]のキーを押すと、ミサイルの上へ行く速さがふえていきます。[2]のキーを押すと、ミサイルが下へ行く速さがふえていきます。スペース・キーは、下なり上なりに動く速さを一定にします。

命中すると、ミサイルが3発ふえます。

## 誘導ミサイル・ゲームのプログラム・リスト

```

1 CLS 2
2 CONSOLE 0,25,0,1
3 MS=0:BT=10
30 PLAY"TZSOQAVISC",SOUND 7,&HFF:CLS 3
40 LOCATE 0,0:PRINT"score="+MS:LOCATE 0,1:PRINT"bullet left",BT
50 FOR A=0 TO 7:COLOR=(A,A):NEXT
60 MATH(RND(1)*25)
80 YV=0:YV=0
90 FOR A=0 TO MN
100 MLX(A)=INT(RND(1)*50+130)+MLM(A)=INT(RND(1)*40+50):MTH(A)=INT(RND(1)*8
0+80):MTX(A)=INT(RND(1)*MLM(A)+MLX(A))
120 T=1
130 FOR A=0 TO MN:PLAY"TZSOQAVICDFGS"
150 SOUND 0,0:IF T=1 THEN LINE(MLX(A),199)-(MTX(A),199)-MTH(A),),PSET,A+1:LINE(MT
X(A),199)-MTH(A),)-(MLX(A)+MLM(A),199),PSET,A+1:PAINT(MLX(A)+MLM(A)/2,199),A+1,A+
1,60:IF T=1 THEN LINE(MLX(A),0)-(MTX(A),MTH(A)),PSET,A+1:LINE(MTX(A),MTH(A))-(MLX
(A)+MLM(A),0),PSET,A+1:PRINT(MLX(A)+MLM(A)/2,0),A+1,A+1
170 T=T+1
180 NEXT
190 HY=INT(RND(1)*100+5):TV=INT(RND(1)*190+5):LINE(0,HY-5)-(20,HY+5),PSET,7,BF:
LINE(610,TV-5)-(629,TV+5),PSET,7,BF
200 K$="KEY$
210 K$=INKEY$
222 COLOR 2
220 IF K$="2" THEN S=8+2:IF S>90 THEN S=-90:GOTO 260
230 IF K$="5" THEN S=5-2:IF S<-90 THEN S=-90:GOTO 260
240 IF K$=" " THEN S=30
250 IF K$=" " THEN S=30
260 LINE(20,HY)-(324,COS(S)*3.1415/180)+20,HY+10:SIN(S)*3.1415/180),PSET,7
310 LINE(20,HY)-(324,COS(S)*3.1415/180)+20,HY+10:SIN(S)*3.1415/180),PSET,7
320 GOTO 210
330 XV=COS(S)*3.1415/180:YV=SIN(S)*3.1415/180
340 SOUND 7,&HFF:SOUND 9,15:SOUND 10,15:SOUND 6,0:SOUND 8,15
350 S=S*3.1415/180+20:Y=HY+10:SIN(S)*3.1415/180
360 K$=INKEY$
370 IF K$="2" THEN YV=-5:GOTO 400
380 IF K$="5" THEN YV=5:GOTO 400
390 IF K$=" " THEN YV=0:GOTO 400
400 Y=X+YV:Y=Y+YV
420 COLOR 7
430 IF X>639 THEN X=639:GOTO 520
440 IF Y<0 THEN Y=0:GOTO 520
450 IF Y>199 THEN Y=199:GOTO 520
460 SOUND 2,X MOD 255:SOUND 3,INT(X/255)+1
470 SOUND 10,INT(X/255):SOUND 10,INT(Y/255)
480 IF POINT(X,Y)>0 THEN 510
490 PSET(X,Y)
500 GOTO 360
510 IF POINT(X+1,Y)=7 THEN GOTO 610
520 GOTO 400
530 FOR A=0 TO 63
540 SOUND 6,A
550 CIRCLE(X,Y),A,(A MOD 8)
560 NEXT
570 BT=BT-1 THEN 680
580 FOR A=0 TO 5000:NEXT:GOTO 30
600 SOUND 7,&HFF
610 FOR A=0 TO 199 STEP 2
620 SOUND 3,A:SOUND 4,199-A:SOUND 5,Y/20
630 LINE(X,Y)-(400,A),PSET,0
640 SOUND 10,INT(X/255):SOUND 10,INT(Y/255)
650 NEXT(X,Y)-(400,A+1),PSET,7
660 MS=MS+10:BT=BT+3
670 GOTO 520
680 LOCATE 10,10:PRINT"game over"
690 PRINT"you want to replay (y/n) ?"
700 A$="Y":THEN RUN THEN 700
710 IF A$="Y" THEN RUN
720 IF A$="N" THEN END
730 GOTO 700

```

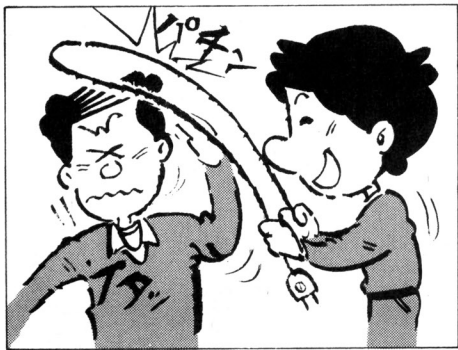
《写真1》角度を決めて発射です。シニールく



《写真2》ズワーン!! みごと失敗です

MZ-80K/C/1200/700用

# ケーブル・マン



エントリーコード MK①

## 浪花 狂二

### 前書き

まず長いなわを用意します。その両端を影とDr.Dが持って地面に置きます。そして、Dr.Dがなわを地面に打ちつけると、アラ不思議、なわが浮き上がって波のようになり影の方へ動いて行きます。

この原理を応用したのが、このケーブル・マンなのです。

### あらすじ

君は、太陽観測用宇宙船の食堂の皿洗い。ある日突然、AL I E Nの侵入で、宇宙船制御装置に直結していたコンピュータが破壊されてしまった。

そこで、君が個人的に持ってきていたMZをケーブルで制御装置に直結することになった。ところが、ケーブルを引いている君をまたAL I E Nが襲ってきたのだった。

### 遊びかた

ワン・キー・ゲームです。RUNさせると、タイト

ルが出ます。しばらく放置しておくと、ゲーム画面に変わりますので、何かキーを押してください。GAMEがSTARTします。

上からAL I E Nが降ってくるので、スペース・キーを押してケーブルを浮かせ、AL I E Nにケーブルを切られないようにして右端までケーブルを引いてください。

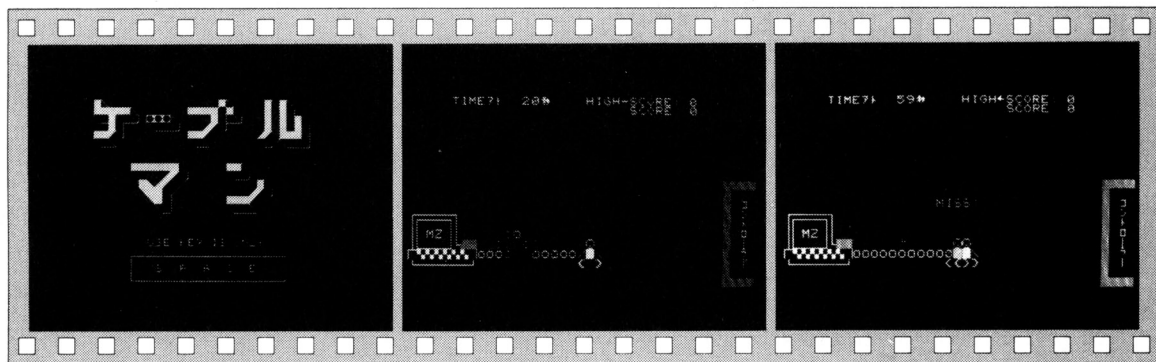
1本つなげるたびに10点です。制限時間は1分です。がんばってください。

### CHECKER FLAG

Dr.D: アイデア賞ものだな。なかなか、よくできとるよ。

編: アイデアいかんで、ゲームって、いくらでもおもしろくなるもんなんですね。

Dr.D: そうだな。最近キャラクターがキレイなものが多いが、それだけではワシは満足できないのだよ。



《写真1》タイトル画面

《写真2》あつ、ミスっちゃった!!

《写真3》今度こそは、むずかしいんよ!

★ペーマガマガガミマガガ、合わせてマガガムマガガ! 影さんいえる?(愛知県豊明市・土居武幸14才) ……【影: わおーっ、恐怖の早口ことば!! 編: やれやれ!! 影: ペーマガマガガ、マガグギガゴゲッ!!】

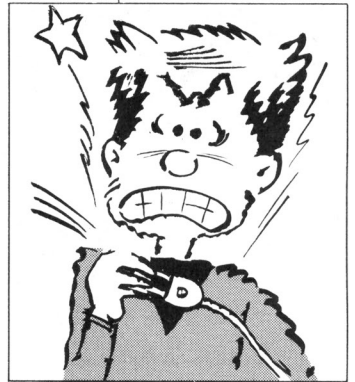
MZ  
1200  
/700

ケーブル・マンのプログラム・リスト

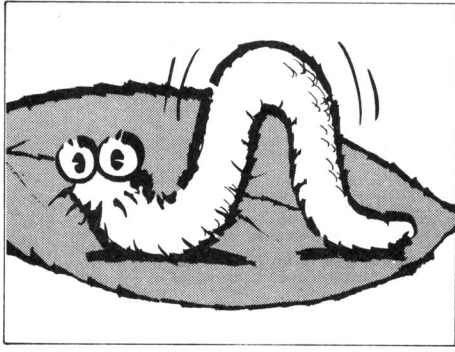
```

45 REM ** DATA **
50 MA$=CHR$(104)+"#####\#####>":MC$="   "
55 KE$="##### o":KC$="   ":KF$="ooo"
60 GOSUB1600
80 S=0:V=18:K=0:AD=0
100 GOSUB1000:CURSOR14,14:PRINT"ARE YOU READY?"
105 GETW$:IFW$=""THEN105
200 CURSOR14,14:PRINTSPC(15):TI$="000000"
295 REM ** MAIN **
300 T=60-VAL(RIGHT$(TI$,2)):CURSOR12,3:PRINTT:" "
305 IFVAL(MID$(TI$,4,1))=1THEN1500
310 IFK=1THENGOSUB750:GOTO320
315 GETW$:IFW$="" THENGOSUB720
320 IFF=1THENF=0:GOTO350
325 CURSORX,Y:PRINTMC$:X=X+1:CURSORX,Y:PRINTMA$:F=1
330 IFX=34THEN2000
345 REM ** ALIEN ACT. **
350 IFAD=0THENGOSUB700:GOTO300
355 IFPEEK(AD)=210THENPOKEAD,0
360 AD=AD+40:IF(PEEK(AD)=72)*(AD>54008)THENGOSUB770:GOTO300
370 IFAD>54048THENGOSUB700:GOTO300
375 POKEAD,210:GOTO300
690 REM ##### SUB #####
695 REM ** ALIEN APPEAR **
700 IFX<15THENAD=0:RETURN
705 R=X-INT(RND(T)*5):AD=53608+R
710 POKEAD,210:RETURN
715 REM ** ケ-プ-ル APPEAR **
720 IFX<15THENRETURN
722 CURSORX-1,18:PRINT"\### ":USR(62):CURSORX-1,19:PRINT"/"
723 M=X-3:K=1:CURSORM,17:PRINTKE$:RETURN
724 M=X-3:K=1:CURSORM,17:PRINTKE$:RETURN
725 REM ** ケ-プ-ル DISAPPEAR **
730 K=0:CURSORM+1,19:PRINTKF$:RETURN
745 REM ** ケ-プ-ル MOVE **
750 CURSORM,17:PRINTKC$
755 M=M-1:IFM=10THENGOSUB730:RETURN
760 CURSORM,17:PRINTKE$:RETURN
765 REM ** ケ-プ-ル CUT **
770 CURSOR17,14:PRINT"MISS!"
775 FORI=1TO3:MUSIC"FM_F0":NEXTI
780 GOSUB1000:K=0:AD=0:RETURN
995 REM ** FIRST DISPLAY **
1000 X=12
1010 PRINT"E"
1015 CURSOR5,3:PRINT"TIME?":TAB(20):"HIGH-SCORE:":HS
1020 CURSOR25,4:PRINT"SCORE:":S
1050 RESTORE:FORI=15TO20:READD$:READD1$:CURSOR0,I:PRINTD$:TAB(36):D1$:NEXTI
1055 CURSOR36,12:PRINT"#####":CURSOR36,21:PRINT"#####"
1060 CURSORX,Y:PRINTMA$:RETURN
1065 REM ** DISPLAY DATA **
1070 DATA _____,## ,I I I ,## ト, II MZ II,## O, I L L Y ##,## I, I ##### 100,## う, _____
1075 DATA I
1495 REM ** OVER **
1500 CURSOR17,14:PRINT"OVER":FORI=1TO2:MUSIC"LD0D0LF0GL0C0":NEXTI
1505 IFS>HSTHENHS=S
1507 PRINT"E":CURSOR10,5:PRINT"YOUR SCORE:":S
1510 CURSOR10,7:INPUT"プレイト-PLAYスル?(Y/N)":W$:IFW$=""Y"THEN80
1520 PRINT"E":CURSOR17,14:PRINT"BYE!#####":END
1595 REM ** タイトル **
1600 PRINT"E"
1610 PRINT"
1615 PRINT"
1620 PRINT"
1625 PRINT"
1630 PRINT"
1635 PRINT"
1640 PRINT"
1650 PRINT"
1680 PRINTTAB(10):"#####
1685 PRINTTAB(10):"
1690 PRINTTAB(10):"
1695 PRINTTAB(10):"
1700 PRINTTAB(10):"
1705 PRINTTAB(10):"
1710 PRINTTAB(10):"
1750 CURSOR12,18:PRINT"USE KEY IS ONLY"
1760 PRINTTAB(10):"
1765 PRINTTAB(10):" I S P A C E "
1770 PRINTTAB(10):" L "
1780 FORI=0TO3000:NEXTI:RETURN
1995 REM ** SUCCESS **
2000 CURSOR17,14:PRINT"CLEAR:MUSIC"CL0C0CL0C0":S=S+10
2010 GOSUB1000:K=0:AD=0:GOTO300

```



MZ-80K/G/1200/700(SP-5030)用



# シャクトリ シャクトリ



エントリーコード MK②

## KEI

## ゲームの説明

このゲームは、2匹のシャクトリ虫が追いかっこをするものです。

シャクスケを操作して、シャクゴローの落とすレロレロ玉を食べます。ところが、レロレロ玉を食べるとお腹がいっぱいになって動きがぶくなります。

そのときは、思いきってシャクゴローにかみついてください。かみつくと、1面クリアとなります。

## キー操作

キー操作は、**W****X****A****D**で上下左右に動きます。キーを押すと体が伸び、離すとちぢみます。

## その他

言い忘れましたが、シャクゴローもこっちを追ってきます。かみつかれたら、当然1匹死にます。

特に相手の進行方向の直前の交差点を横ぎったりすると、まず勝ち目はありません。それと、頭どうしの衝突は、タイミング次第で勝てるようになっています。

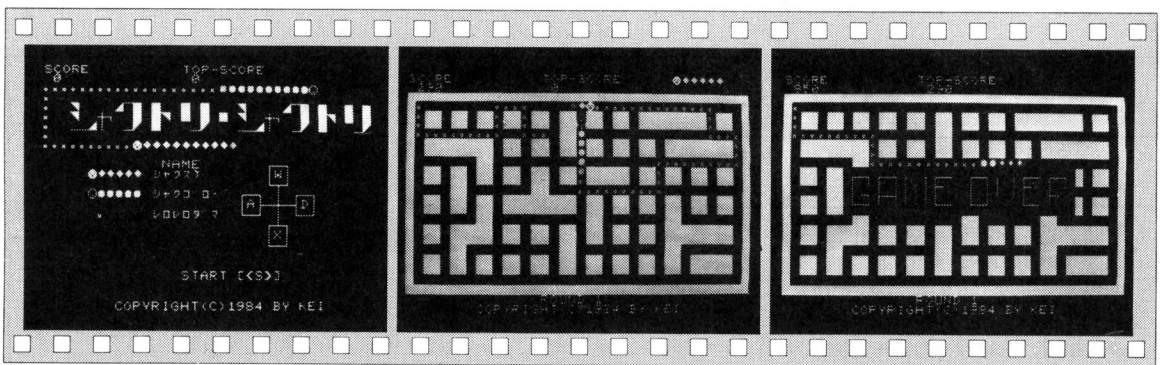
### CHECKER FLAG

影：♪しゃ〜くとり〜 しゃ〜くとり〜 お金はありません〜♪

編：なんか、カンちがいしてんとちゃうの？

Dr.D: まあ、よく見かけるゲームだな。MZのゲームを見ると、5、6年前の頃を思い出すよ。

編：ゲームができた!! って感動してね。



《写真1》タイトル画面

《写真2》パクパク、レロレロ玉を食べちゃおう

《写真3》ゲーム・オーバー

★僕は苦勞してX1を買ったのにH君はP-88mkIIが当たった。ちくしょう! (富山県射水郡・松木伸之12才)...

【編：影さんみたいに他人をうらやむことはしないように。影：冷たいな…。編くん私の仲間なの!】

MZ  
|  
1200  
/  
700

```

10 DIMW1(9),W2(9),U(3)
20 POKE#3CEC,0:POKE#3CED,0:POKE#3CEE,0:POKE#284B,0:TEMP0=0
30 UR=53248:U(0)=40:U(1)=1:U(2)=40:U(3)=1
40 D=40:E=206:F=207:G=68:H=71:I=189:K=67:TL=4513:TH=4514
50 GOSUB3000
60 GOSUB100
70 GOSUB4000
80 GOT050
100 REM GAME START
110 REM 17*4 ヲシ
120 S=0:SS=1E+4:R=1:L=3
130 REM ROUND START
140 REM ヲツツ ヲシ
150 H1=0:P1=0:L1=0
160 W1=54085:W1(0)=54125
170 P2=0:L2=0:M=2:MF=0
180 W2=53409:W2(0)=53369
190 GOSUB2000
200 REM コント
210 GETC#1:IF(C#="")GOT0500
220 C=#:C#="W":D#(C#="A")-(C#="X")*D-(C#="D")
230 IFC=0GOT0500
240 W1=W1+C:J=PEEK(W)
250 IFJ=KOT0300
260 IFL1=9GOT0300
270 L1=L1+1:P1=P1-1-(P1=0)*10:W1(P1)=W1:POKEW1,G:W1=W1:POKEW1,E
280 IFJGOT0700
290 POKETL,0:POKETH,1:USR(68):USR(71)
300 REM #キ ヲシ
310 IFMF60T0600
320 IF(PEEK(U(U+1+(U+3)*4)+W2)*K)<(PEEK(U(U-1-(U=0)*4)+W2)=K)GOT0380
330 RD=INT(RND(1)*20):IFRD<4THENURD=GOT0380
340 A=W1-UR:V=INT(RND(1)*20):IXR=A-V*D:A=W2-UR:U=INT(RND(1)*20):T=A-U*D
350 B=ABS(U-U):I=ABS(X-T)
360 IFR<BTHENHU=3+(X<T)+K(T)
370 IFR<BTHENHU=2+(U<T)+K(U)
380 W2(W2+U(U):J=PEEK(W):IFJGOT0420
390 L2=L2+1:P2=P2-1-(P2=0)*10:MF=(L2=9)
400 W2(P2)=W2:POKEW2,H:W2=W1:POKEW1,F:GOT0210
410 REM #キ ヲシ
420 IFJ=IGOT0390
430 IF(J#H)+(J#K)THENHU=1+(U=3)*4:GOT0380
440 POKEW2,H:POKEW1,F:GOT0900
500 REM #キ ヲシ
510 IFL1<=M1GOT0300
520 P=P1+L1:POKEW1(P+(P>9)*10),0:L1=L1-1
530 POKETL,128:POKETH,1:USR(68):USR(71)
540 GOT0300
600 REM #キ ヲシ
610 Q=P2-L2:POKEW2(Q+(Q>9)*10),1:L2=L2-1:MF=(L2>0)
620 GOT0200
700 REM ヲツツ
710 IF(J#F)+(J#H)GOT01000
720 IFJ=GGOT0900
730 REM 1ク
740 POKETL,0:POKETH,1:USR(68)
750 S=S+L1*10:M1=M1-1*(M1<7):PRINT"SS";S:IFS=SSGOSUB800
760 USR(71):GOT0300
800 REM 1マシ
810 IFL<3THENCURSOR30,L-1:PRINT"*****":L=L+1:SS=SS+2
820 RETURN
860 REM ヲツツ
910 POKEW1,107
920 FORA=0TOL1
930 POKEW1(P1),107:P1=P1+1+(P1=9)*10
940 NEXT
950 MUSIC"AS#GFEDCBLAR7
960 L=L-1:IFL=0THENRETURN
970 GOT0140
1000 REM ヲツツ
1010 POKEW2,107
1020 FORA=0TOL2
1030 POKEW2(P2),107:P2=P2+1+(P2=9)*10
1040 NEXT
1050 POKEW1,E
1060 MUSIC"GFEDAFDGFEGEGEFABG"C8
1070 S=S+R+L1*10:PRINT"SS";S:IFS=SSGOSUB800
1080 R=R+1:MUSIC"R9R
1090 GOT0130
2000 REM カマシ
    
```

```

2010 GOSUB2400
2030 IFL=1GOT02060
2040 FORA=1TOL-1:CURSOR30,A-1:PRINT"*****"
2050 NEXT:CURSOR0,2
2060 PRINT"*****"
2070 PRINT"*****"
2080 PRINT"*****"
2090 PRINT"*****"
2100 PRINT"*****"
2110 PRINT"*****"
2120 PRINT"*****"
2130 PRINT"*****"
2140 PRINT"*****"
2150 PRINT"*****"
2160 PRINT"*****"
2170 PRINT"*****"
2180 PRINT"*****"
2190 PRINT"*****"
2200 PRINT"*****"
2210 PRINT"*****"
2220 PRINT"*****"
2230 PRINT"*****"
2240 PRINT"*****"
2250 PRINT"*****"
2260 PRINT"*****"
2270 PRINTTAB(15):"ROUND":R
2280 GOSUB2410
2290 POKEW1,E:POKEW1(0),G
2300 POKEW2,F:POKEW2(0),H
2310 RETURN
2400 PRINT"SCORE":TAB(15):"TOP-SCORE":PRINTS:TAB(15):TS:RETURN
2410 CURSOR8,24:PRINT"COPYRIGHT(C)1984 BY KEI":RETURN
3000 REM TITLE
3010 PRINT"PRINT"
3040 PRINT"*****"
3050 PRINT"*****"
3060 PRINT"*****"
3080 PRINTTAB(13):"*****"
3090 PRINT"*****"
3100 PRINTTAB(24):"*****"
3110 PRINT"*****"
3120 PRINTTAB(21):"*****"
3130 PRINT"*****"
3140 PRINTTAB(24):"*****"
3150 PRINTTAB(24):"*****"
3160 PRINTTAB(24):"*****"
3170 CURSOR15,21:PRINT"START [S]"
3180 GOSUB2410
3190 X0=1:Y0=0:X1=0:Y1=0:MF=1:T=C=0
3200 GETS:IFS#="S"THENRETURN
3210 GOSUB3300:GOT03200
3300 IFMF60T03400
3310 X=X1:Y=Y1:GOSUB3500:X1=X1+1:Y1=Y1
3320 CURSORX,Y+2:PRINT"*****":CURSOR39-X,8-Y:PRINT"*****"
3330 C=C+1:IFC=1THENMF=1
3340 RETURN
3400 X=X0:Y=Y0:GOSUB3500
3410 CURSORX,Y+2:PRINTCHR$(103):CURSOR39-X,8-Y:PRINTCHR$(104)
3420 CURSORX0,Y0+2:PRINT"*****":CURSOR39-X0,8-Y0:PRINT"*****":X0=X1:Y0=Y1
3430 C=C+1:IFC=10THENMF=0
3440 RETURN
3500 IF(Y=0)*<(X<39)THENX=X+1:RETURN
3510 IF(Y<6)*<(X<39)THENY=Y+1:RETURN
3520 IF(Y=6)*<(X<0)THENX=X-1:RETURN
3530 IF(Y<0)*<(X<0)THENY=Y-1:RETURN
4000 REM GAME OVER
4010 IFS:TS:THENS=S
4020 FORV=10T014:CURSOR7,V:PRINTSPC(26):NEXT:T=10
4030 CURSOR9,11:AS="*****":GOSUB4200
4040 AS="*****":GOSUB4200
4050 AS="*****":GOSUB4200
4060 AS="*****":GOSUB4200
4070 AS="*****":GOSUB4200
4080 AS="*****":GOSUB4200
4090 AS="*****":GOSUB4200
4100 AS="*****":GOSUB4200
4110 MUSIC"R9":RETURN
4200 FORA=1TOLEN(AS)
4210 B#MID$(AS,A,1):IFASC(B#)>20THENPOKETH,T:USR(68):T=T+1
4220 PRINTB#:NEXT:RETURN
    
```

# ニノミヤオリジナルHARD & SOFT満載!

ホビーユースからビジネスユースまで。  
**★近畿一円にニノミヤパソコンランド15店★**  
**〈パソコン教室〉開講中!** ●入門コース ●応用コース  
 ●お申し込みは右記のニノミヤパソコン取扱店へ。

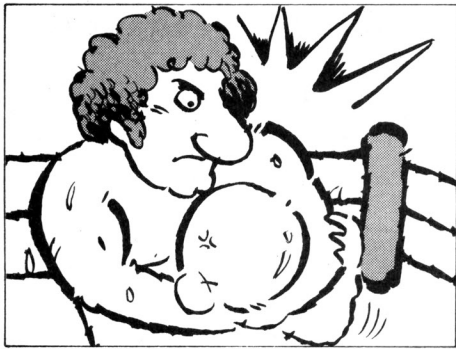
**ニノミヤパソコンランド 駅前第4ビル店がオープンしました。**  
 梅田駅前第4ビルの地下2階です。ハードもソフトもビ  
 ッグな展示、是非お立ち寄り下さい。  
 大阪市北区梅田1-11-4第4ビルB2F-73 ☎06(341)2031

ジャンボな品揃え



- 日本橋本店 / ☎06(643)2031(水曜日定休)
- 日本橋パーツ店 / ☎06(643)2039(水曜日定休)
- ノミヤELホビ店 / 今秋新装オープン予定!!
- V8ノミヤ / ☎06(643)1681(水曜日定休)
- パソコンランド / ☎06(643)3217(水曜日定休)
- 姫路店 / ☎0792(88)2363(水曜日定休)
- 神戸店 / ☎078(391)6356(水曜日定休)
- 和歌山店 / ☎0734(32)5121(水曜日定休)
- 京都店 / ☎075(36)9166(水曜日定休)
- 茨木店 / ☎0726(34)1155(水曜日定休)
- 香里店 / ☎0720(32)2694(水曜日定休)
- 藤井寺店 / ☎0729(39)9206(水曜日定休)
- 笑面店 / ☎0727(21)2038(水曜日定休)
- 布施店 / ☎06(781)6865(水曜日定休)





MZ-700(Hu-BASIC)用

# 新・日本プロレス



エントリーコード MK③

ウイナルド平松

## ストーリー

1984年のある日のこと、あなたは、今まで自己流でレスラーと同じくらいの練習をつみ、春に新・日本プロレスにのりこんでいった。

決戦の日は4月1日、蔵前国技館で決着をつけることになった。

そこで、これは一大事と新日本の革命はおさまり、1人1人かかってくる。あなたはホーガンを倒せるか。

## 戦いかた

カーソル・キーの右と左で赤コーナーの自分を動かし、手と手が重なったときにカーソル・キーの上を連射すると、そのタイミングにより技がかけられますが、相手も技をかけてきますし、技をかけ損なうと技をかけられます。そのかわり自分の技のほうがかけやすいです。

## プログラムのしくみ

このプログラムは、始めに初期設定→メイン→技というようにリストに書いてありますので、それを見てください。

ちなみに変数について主なものをあげると、Qは自分のスタミナ(勝つごとに150ずつ増えるので勝負は早めに)、PC\$は技の名前(相手)、MZ\$は自分のかける技の名、A\$は自分のかっこう、B\$は相手のかっこう、Pは相手のスタミナ、N\$は相手の名前、SSは相手がかかる技によって減るスタミナの量、Dは自分がかける技によって減るスタミナの量です。まあこんなところかな。

## 改造

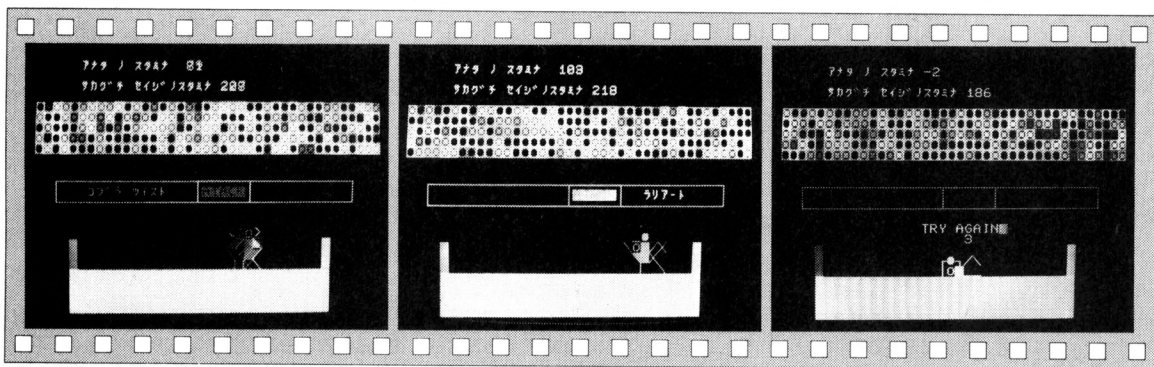
始めの初期設定というところの数を調べてみてください。一番最後の数値DATAをいじくと楽しくなるかもしれません。

後このプログラムを拡大して、ザ・ビッグ・プロレスリングのようにタグにしてもいいし、二人で戦うようにしてもよいと思います。

さて、あなたはホーガンを倒せましたか。運もありますが、浜口には勝てるでしょうね。

★

★



《写真1》エイッ!!  
コブラツイストだ

《写真2》あ、ラリーアート  
くらっちゃった!

《写真3》ワン・ツー・スリー!!  
ダウンです

★編集長がバイクでこけたっていったけどほんと?もしほんとならかわいそうに。(千葉市・田中啓祐13才)…  
【影:心配ないよ、ほら(ゴキーン!!)もう足のケガも直ったし。ねっ、編集長!編集長:ガギゲグ~~~~!】

# CHECKER FLAG

Dr.D: はっきり言って、「空手」のワザを変えただけのものだね。ただし、なんとかプロレスらしくふんい気をだそうと努力してるのがわかる。そこが採用の理由だ。

編: なんか、こういうゲームって、おもしろくないと思いませんか? 私は追いつけパターンのゲームが好きなんですけど。

影: 熱中すれば、なんでもおもしろいよ!

```

650 LOCATE 2,13
660 PRINT "I"
670 LOCATE 2,14
680 PRINT "I"
690 FOR C=0 TO 199
    M=INT(RND*7)+1
    Z=RND*2 : IF Z>1 B=72
              IF Z<1 THEN B=71
    POKE&HD800+200+C,M
    POKE53448!+C,B
740 NEXT
750 LOCATE 4,18 : COLOR 2
760 PRINT STRING$(3,"#");
770 LOCATE 33,18 : COLOR 1
780 PRINT STRING$(3,"#");
790 COLOR 7
800 / MAIN LOOP
810 LABEL "MAIN"
820 LOCATES,3 : COLOR 7
830 PRINT NR$(U);"Jスタマオ";P(U)
840 LOCATES,1
850 PRINT "7+7 J スタマオ ";Q
860 IF P(U)<5 THEN GOTO "WIN"
870 IF Q <5 THEN GOTO "7"
880 LOCATE AX,17 : PRINT C$(1)
890 W=INT(RND*2)
900 IF W=0 THEN AX=AX-1
910 IF W=1 THEN AX=AX+1
920 IF AX>=29 THEN AX=29
930 IF AX<=7 THEN AX=7
940 LOCATE AX,17 : PRINT B$(5)
950

```

## 新・日本プロレスのプログラム・リスト

```

50 / ジョウ キョウイ PART 1 「ワザ」 オール
60 CLEAR
70 @=300:U=1:XX= 5:AX=29
80 AS(6)="<O>XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
90 BS(5)="<O>XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
100 C$(1)="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
110 C$(2)="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
120 PC$(5)="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
130 B0$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
140 B1$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
150 B3$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
160 B11$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
170 B2$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
180 C$(3)="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
190 C$(4)="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
200 FOR I=1 TO 5
210 READ AS$(I) : READ NZ$(I)
220 NEXT
230 FOR J=1 TO 4
240 READ B$(J) : READ PC$(J)
250 NEXT
260 FOR I=1 TO 9
270 READ NZ$(I)
280 NEXT
290 FOR I=1 TO 9
300 READ P(I)
310 NEXT
320 FOR Z=1 TO 5
330 READ SS(Z)
340 NEXT
350 DATA \XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
360 DATA "ジャマスタスタスタ"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
370 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
380 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
390 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
400 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
410 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
420 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
430 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
440 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
450 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
460 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
470 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
480 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
490 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
500 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
510 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
520 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
530 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
540 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\ 0"
550 DATA 300,330,350,380,400,430,460,500,550
560 DATA 20, 50, 40, 0,100
570 /
580 LABEL "カマシ" : CLS
590 FOR A=21 TO 24
600 LOCATE 4,A : COLOR 5,6
610 PRINT STRING$(30,"#");
620 NEXT
630 LOCATE 2,12 : COLOR 4,0
640 PRINT "

```

```

960 LOCATE XX,17 : PRINT C$(1)
970 A$=INKEY$(0)
980 IF (A$=" ")*(XX<5) THEN XX=XX+1
990 IF (A$=" ")*(XX<27) THEN XX=XX+1
1000 LOCATE XX,17 : PRINT A$(6)
1010 IF XX=2+AX THEN G=INT(RND*30)
1020 IF G>0*(G<20) THEN GOSUB "ATTACK"
1030 IF G<20+U THEN GOSUB "ATTACK"
1040 P(U)=P(U)-1 : G=G-1
1050 GOTO "MAIN"
1060 / ATTACK
1070 LABEL "ATTACK"
1080 LOCATE 19,13 : COLOR 2,7
1090 PRINT "ATTACK" : G=0
1100 COLOR 7,0
1110 IF INKEY$="G" THEN F=1:D=70:GOTO "A"
1120 PLAY7,"A1"
1130 IF INKEY$="G" THEN F=2:D=20:GOTO "A"
1140 PLAY7,"B1"
1150 IF INKEY$="G" THEN F=3:D=25:GOTO "A"
1160 PLAY7,"C0"
1170 IF INKEY$="G" THEN F=4:D=20:GOTO "A"
1180 F=INT(RND*5)
1190 IF F=4 THEN GOTO "507-1"
1200 LOCATE XX,17 : COLOR 3
1210 PRINT B$(M) : COLOR 7
1220 LOCATE 25,13 : COLOR 7
1230 PRINT PC$(M)
1240 P(U)=P(U)-1 : G=G-SS*(M)
1250 LOCATE XX,17 : PRINT D$(2)
1260 GOTO "SOUND"
1270 "7"05"21" "A"
1280 LABEL "A"
1290 LOCATE AX,17 : PRINT C$(1)
1300 LOCATE XX,17 : COLOR 1+F
1310 PRINT A$(F) : COLOR 7
1320 LOCATE 3,13 : PRINT M$(F)
1330 P(U)=P(U)-D : G=G-1
1340 GOTO "SOUND"
1350 / SOUND
1360 LABEL "SOUND"
1370 FOR FM=100 TO 10 STEP-.9
1380 POKE &HC7C,141:100-FM: CALL &HC25
1390 NEXT "MUSIC"R0"
1400 IF P(U)<5*(A$(F)=A$(1)) THEN 1500
1410 LOCATE 19,13 : PRINT " "
1420 LOCATE XX,17 : PRINT C$(2)
1430 LOCATE 25,13 : PRINT C$(4)
1440 LOCATE 3,13 : PRINT C$(3)
1450 RETURN
1460 'I AM STRONG
1470 LABEL "WIN"
1480 LOCATE AX,17 : PRINT C$(1)
1490 LOCATE XX,17 : PRINT A$(5)
1500 FOR FP=1 TO 3
1510 LOCATE XX,17 : PRINT "G";FP:
1520 PLAY7,"A6R6"
1530 NEXT : GOSUB "GONG"
1540 FOR I=17 TO 20
1550 LOCATE 5,1
1560 PRINT STRING$(28," " )

```



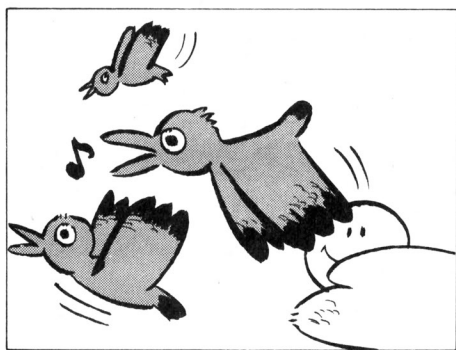
```

1570 NEXT
1580 IF U=9 THEN GOTO "NO.1"
1590 LOCATE 4+H,22 : COLOR 6
1600 PRINT "=" : COLOR 7
1610 U=U+1 : G=G+150 : XX=5+AX=26:H=H+3
1620 LOCATED,3:PRINT SPC(39)
1630 GOTO "MAIN"
1640 / END
1650 LABEL "7"7"
1660 LOCATE AX,17 : PRINT C$(2)
1670 LOCATE XX,17 : PRINT B$(4)
1680 FOR C2=1 TO 3
1690 LOCATE AX,17 : PRINT C2 :
1700 PLAY "B6R6"
1710 NEXT : GOSUB "GONG"
1720 LOCATE 16,16 : PRINT "TRY AGAIN";
1730 IF INKEY$(1)="V" THEN 10 ELSE END
1740 /GONG 3
1750 LABEL "GONG"
1760 FOR I=1 TO 5
1770 PLAY7,"+#C0+C0R2"
1780 NEXT
1790 RETURN
1800 "7"07"1"
1810 LABEL "7"07"1" : COLOR 6
1820 LOCATE 25,13 : COLOR 7 : PRINT PC$(5)
1830 FOR I=17 TO 20
1840 LOCATE 5,1
1850 PRINT STRING$(28," " )
1860 NEXT
1870 LOCATE XX,17 : PRINT C$(2)
1880 LOCATE XX,17 : PRINT B0$
1890 COLOR 5 : PLAY "B2"
1900 LOCATE XX,17 : PRINT B1$
1910 PLAY "B2"
1920 FOR J=XX TO 5 STEP-1 : COLOR 7
1930 LOCATE AX,17 : PRINT B$(5)
1940 LOCATE J,17 : PRINT A1$
1950 NEXT : G=0-SS(5) : PLAY "ABCD"
1960 LOCATE 5,17 : PRINT A2$
1970 FOR J=5 TO AX-1 : LOCATE J,17
1980 PRINT A2$ : NEXT
1990 LOCATE XX,17 : COLOR 2
2000 PRINT B3$
2010 / NO.1
2020 LABEL "NO.1"
2030 FOR I=17 TO 20
2040 LOCATE 5,1
2050 PRINT STRING$(28," " )
2060 NEXT : COLOR 7
2070 FOR I = 1 TO 15
2080 LOCATE 17,17 : PRINT "\0/"
2090 LOCATE 17,18 : PRINT " "
2100 LOCATE 17,19 : PRINT "/"
2110 LOCATE 17,20 : PRINT "I " : BEEP
2120 LOCATE 17,17 : PRINT "O "
2130 LOCATE 17,17 : PRINT "O "
2140 LOCATE 17,18 : PRINT "/"
2150 NEXT
2160 GOTO 1720

```



★ なっ、なんだあれは!?馬か?スーパーマンか?いや我らがヒーロー、影さんだ!!(神奈川県横浜市・藤華 虫13才)……【影:そ、そうなんです!タッタッタ……、ザザーッ!!編集長:ロリーッ!!机の上で腹ばいになるな!!】



# 鳥



エントリーコード MB①

小畑健一

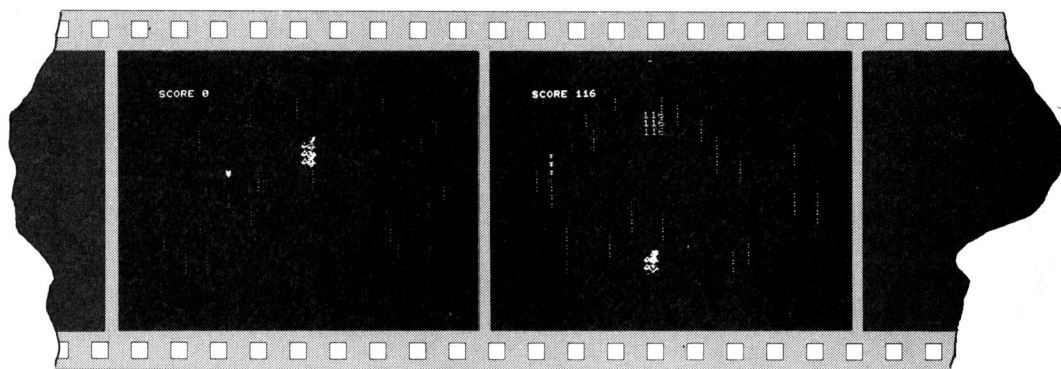
## 遊びかた

あなたは、ケガをして自由に飛べない鳥です。上昇気流にうまくのらないと、落ちてしまいます。

テン・キーの①, ③で鳥が左右に動き, " : "にのると上昇します。セミ "¥" をとると, 10~500点のランダム点数がもらえます。一番下に落ちてしまうと, GAME OVERです。

## CHECKER FLAG

編：ショート・プログラムの投稿者をお願いします。アイデア優先のショート・プログラムは、他誌のプログラムをそっくり移植なんてのはダメですよ。でないと、ごめんなさいコーナになっちゃうもん！



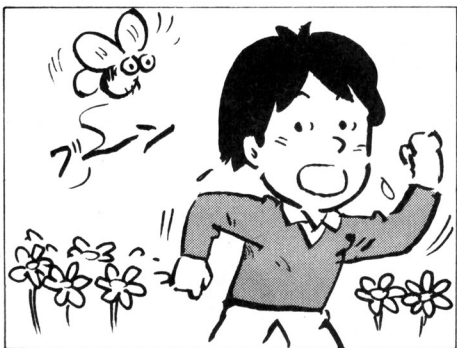
《写真1》バタバタ……、自由に 《写真2》みごとキャッチ!!  
飛んでみたい!!

## 鳥のプログラム・リスト

```

1 CLR:DIME$(2,2),B(2):K$="":D#:=D#+":POKE#952,0:DEF KEY(5)=POKE#952,1667
2 FORI=1TO2:FORJ=1TO2:FORZ=1TO32:READA:E$(I,J)=E$(I,J)+CHR$(A):NEXTZ,J,I
3 C$=STRING$(CHR$(0),32):CONSOLEC40,N,S1,24:GRAPH01I1C:X=19:Y=5:H=1
4 IF(CHARACTER$(X,Y)="¥")+(CHARACTER$(X+1,Y)="¥") THENGOSUB14
5 CURSORO,22:PRINTTAB(RND(1)*38);K$:CURSORO,0:PRINT"SCORE";SC
6 BETA$:=XX=X:YY=Y:IFRND(1)>.9THENCURSORO,23:PRINTTAB(RND(1)*38);"¥"
7 IF(CHARACTER$(X,Y)="¥")+(CHARACTER$(X+1,Y)="¥") THENGOSUB14
8 IF(A$="1")*(X<>1) THENX=X-1:H=1
9 IF(A$="3")*(X<>3B) THENX=X+1:H=2
10 Y=Y+1:T=T+1:POSITIONXX*8,YY*8:PATTERN-16,C$:=IFT>2THENT=1
11 IF(YY<>1)*(CHARACTER$(XX,YY+1)=":")+(CHARACTER$(XX+1,YY+1)=":") THENY=Y-2
12 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,E$(H,T):IFY<>24THEN4
13 CURSOR15,10:PRINT"GAME OVER":POKE#952,166:END
14 S=INT(RND(1)*490)+10:CURSORX-1,Y:PRINTS:SC=SC+S:RETURN
15 DATA0,0,0,0,1,1,25,61,103,255,255,123,1,0,1,30,15,126,222,190,252,124,120
16 DATA252,252,254,255,255,248,112,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24,61,102,255,255,123,1
17 DATA0,1,30,0,0,0,0,0,0,0,252,244,118,111,159,248,112,224,0,240,126,123,125
18 DATA63,62,30,63,63,127,255,255,31,14,7,0,0,0,0,0,128,128,152,188,230,255
19 DATA255,222,128,0,192,60,0,0,0,0,0,0,0,63,47,110,246,249,31,14,7,0,0,0,0,0
20 DATA0,0,24,188,102,255,255,222,128,0,192,60

```



# ホコホコ

25  
THE  
BEST  
PROGRAMMER

エントリーコード MB②

海藤 忠

## ストーリー

ホコ君は、ガケヘチューリップをとりに行きました。しかしそこには、タチの悪いハエや火がいるのです!! それでは、がんばってチューリップをとりましょう。

## 遊びかた

④KEYは左、⑤KEYはJUMP、⑥KEYは右、ロープは⑧で上、②で下です。

落ちてばっかりいると、加速がついてやられてしまいます。3人やられるとGAME OVERです。また、下に落ちててもやられます。

## CHECKER FLAG

編：うーむ、最近のプログラムは、どれも似たりよったりだなあ。

影：なんならBLACK BOXを復活させようか？

編：復活!? しょう談じゃないですよ! あれは影さんがさぼってるからでしょ!!

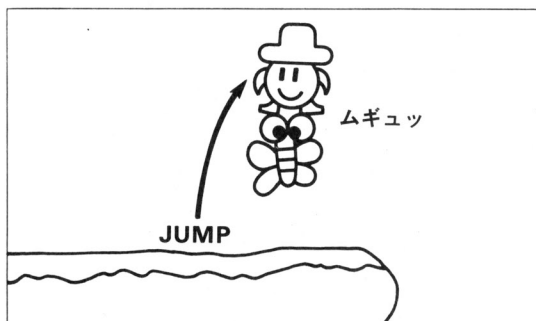
やっつけた：第1図の時みたいに、ハエの上ののっかるとやっつけられます。火はのっかってもやっつけられません。

ロープで早く登りたい時は、⑤を押して、すぐ⑧を押すと倍速で登れます。

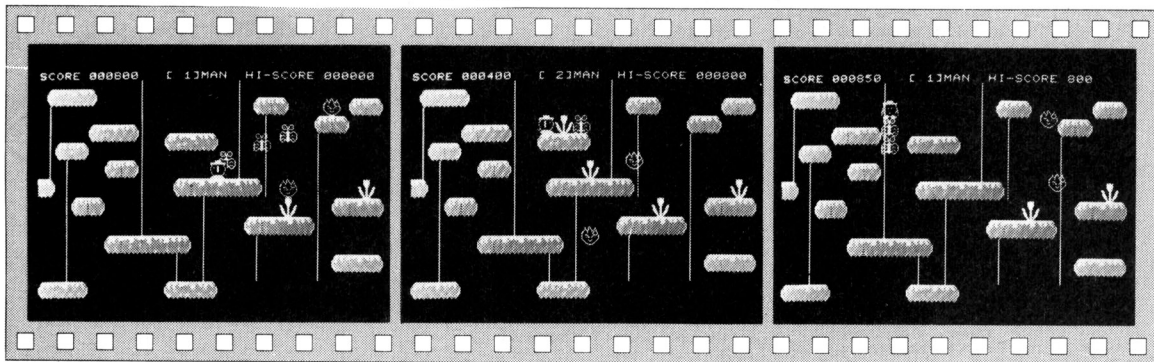
## 改造のアドバイス

グラフィックDATAを変えて、どろぼうGAMEとかもいいと思います。

敵は、DIMと文中の数字を増やせば、いくらでも増えます。しかし、一匹一匹の動く割合が少なくなり、あまり動かなくなるので、数字はあまり大きくしないほうがいいと思います。



《第1図》ハエのやっつけかた



《写真1》ハエの動きがハエーなあ(影)

《写真2》むむっ、しつこいハエだな(編)

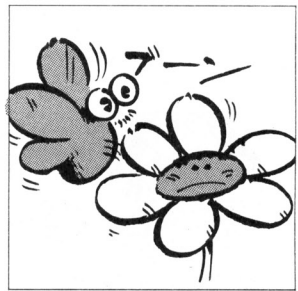
《写真3》エイヤーッ、どーだ!!(影)

★新コーナーの「あくせすROOM」はグーッ!!ずーっと続けてください。(山梨県北巨摩郡・古屋慎一郎15才)……【編：ありがとう!がんばるよ、ねっ、影さん?影：まかしとけてっ!肉体労働なら……なに、違うって!?!】

ホコホコのプログラム・リスト

```

10 REM
20 DIM F(39,24),F1(39,24),F2(39,24),K$(6),C(10),D(10),CD(10),Z$(3),F3(39,24)
30 TEMPO 7:PRINTCHR$(4):SC=0:HI=0:G=5:P=3:CT=1:CCNSOLEC40,N:GRAPHC,I,01
40 HI$="000000":SC$="000000"
70 REM DATA READ
80 FOR I=1 TO 32:READ Q:Z$(2)=Z$(2)+CHR$(Q):NEXT I
90 FOR I=1 TO 32:READ Q:Z$(1)=Z$(1)+CHR$(Q):NEXT I
100 FOR I=1 TO 32:READ Q:Z$(3)=Z$(3)+CHR$(Q):NEXT I
110 FOR I=1 TO 32:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT I
120 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(5)=K$(5)+CHR$(Q):NEXT I
130 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(6)=K$(6)+CHR$(Q):NEXT I
140 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(4)=K$(4)+CHR$(Q):NEXT I
150 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(5)=K$(5)+CHR$(Q):NEXT I
160 FOR I=1 TO 32:READ Q:H1$=H1$+CHR$(Q):NEXT I
170 FOR I=1 TO 32:READ Q:H2$=H2$+CHR$(Q):NEXT I
180 FOR I=1 TO 32:READ Q:H3$=H3$+CHR$(Q):NEXT I
185 FOR I=0 TO 15:I1$=I1$+MID$(H$,32-I,1):NEXT I:FOR I=16 TO 31:I2$=I2$+MID$(H$,32-I,1):NEXT I:H3$=I2$+I1$:X$=STRING$(CHR$(0),32)
200 REM PATTERN DATA
210 DATA 255,255,255,221,170,85,170,85,170,85,170,85,170,85,170,85,170,85,170,17,255,255,251,
245,250,245,170,85,170,85,170,85,170,85,170,85,170,17
220 DATA 15,31,61,46,93,186,221,170,213,170,213,106,53,42,21,8,255,255,247,238,
215,234,85,170,85,170,85,170,85,170,85,136
230 DATA 255,255,238,223,238,85,170,85,170,85,170,85,170,17,240,248,236,
116,186,85,171,85,171,85,171,86,172,84,168,16
240 DATA 5,7,7,7,3,195,225,97,113,113,57,57,29,13,7,160,224,224,224,224,192,1
95,135,134,142,142,156,156,184,176,224
250 DATA 7,7,127,127,32,32,66,66,64,192,162,161,144,142,63,126,224,224,254,254,
4,4,66,66,2,3,69,133,9,113,252,126
260 DATA 7,7,127,127,32,35,67,67,67,67,35,32,176,79,31,63,224,224,254,254,4,4,1
8,18,2,2,4,4,8,240,252,254
270 DATA 7,7,127,127,32,33,73,73,65,65,33,32,16,15,63,127,224,224,254,254,4,132
,130,130,130,132,4,13,242,248,252
280 DATA 7,255,255,16,160,170,196,74,64,64,33,34,16,15,62,126,224,255,255,8,5,8
5,35,82,2,2,132,68,8,240,60,62
290 DATA 65,0,17,0,5,0,85,0,5,0,17,0,65,0,0,0,4,0,16,0,64,0,84,0,64,0,16,0,4,0,
0,0
300 DATA 28,34,42,35,29,1,51,79,131,179,203,131,179,207,139,113,112,136,168,136
,112,0,156,226,129,153,165,129,153,229,162,28
310 DATA 1,18,18,42,68,196,128,156,130,139,128,66,33,16,12,3,0,136,136,84,84,34
,34,29,33,73,1,66,132,8,48,192
320 REM DATA
330 DATA 1,2,1,3,2,2,5,2,3,6,6,1,8,6,2,10,6,3,2,8,1,4,8,3,0,12,3
,4,14,1,6,14,3,8,10,1,10,10,3
335 DATA 0,23,1,2,23,2,4,23,3,8,18,1,10,18,2,12,18,2,14,18,2,16,1
8,3,15,23,1,17,23,2,19,23,3
337 DATA 15,7,1,17,7,2,19,7,3,16,12,1,18,12,2,20,12,2,22,12,2,24,
12,3,25,3,1,27,3,3
338 DATA 24,16,1,26,16,2,28,16,2,30,16,3,32,5,1,34,5,3
340 DATA 36,3,1,38,3,3,34,14,1,36,14,2,38,14,3,34,20,1,36,20,2,38
,20,3,-1
350 GOSUB 4000
360 REM
370 READ A:IF A=-1 THEN 400
380 READ B,C:R=0
390 F(A,B)=1:F(A+1,B)=1:F(A,B+1)=1:F(A+1,B+1)=1:F1(A,B)=1:F(A+1,B)=1:F1(A,B+1)
=1:F1(A+1,B+1)=1:POSITIONA#B,B#B:PATTERN-16,Z$(C):GOTO370
400 REM DATA
410 DATA 1,4,11,3,10,22,12,0,17,16,20,22,19,14,22,23,0,11,26,5,13,
25,18,22,32,7,22,-1
420 REM
430 READ A:IF A=-1 THEN 460
440 READ B,C:FOR I=B TO C:CURSORA,I:PRINT"|":F(A,I)=2:NEXT I:GOTO 430
460 REM DATA
470 DATA B,4,10,16,17,5,20,10,28,14,37,12,-1
480 REM
490 READ A:IF A=-1 THEN 520
500 READ B:F(A,B)=3:F1(A,B)=1:F1(A+1,B)=1:F1(A,B+1)=1:F1(A+1,B+1)=1:POSITIONA#B
,B#B:PATTERN-16,A#GOTO 490
520 REM
530 FOR I=0 TO 24:F(0,I)=1:F1(0,I)=1:NEXT I
540 FOR I=0 TO 24:F(39,I)=1:F1(39,I)=1:NEXT I
550 FOR I=0 TO 39:F(I,0)=1:F1(I,0)=1:NEXT I
560 X=1:Y=21:J=0:H=0:K=5:J1=4:JG=0:W=1
570 POKE#952,0:DEF KEY(5)=POKE#952,1667
580 FOR I=1 TO 6:CD(I)=0:NEXT I
900 CURSOR 0,0:PRINT"SCORE 000000 [JMAN HI-SCORE"
910 CURSOR 15,0:PRINT"[I:P;JMAN";
920 CURSOR 33,0:PRINT HI$
999 REM
1000 POSITION X#B,Y#B:PATTERN-16,X#
1001 IF U=0 THEN GOTO 1010
1005 IF U=1 THEN U=0:POSITION(X-1)#B,Y#B:PATTERN-16,A#GOTO 1010
1007 IF U=2 THEN U=0:POSITION(X+1)#B,Y#B:PATTERN-16,A#
1010 GET K#:H=0:IF(K#="4")+(K#="5")+(K#="6") THEN K=VAL(K#)
1020 IF(K#="4")*(F(X-1,Y)<1)*(F(X-1,Y+1)<1) THEN X=X-1:GOTO 1050
1030 IF(K#="5")*(F(X+2,Y)<1)*(F(X+2,Y+1)<1) THEN X=X+1:GOTO 1050
1040 IF(K#="6")*(F(X,Y+2)=1)*(F(X+1,Y+2)=1)*(J=0) THEN J=1:JJ=5
1050 IF(F(X,Y-1)=1)+(F(X+1,Y-1)=1) THEN J=1 THEN J=0:JJ=5:GOTO 1070
1060 IF J=1 THEN Y=Y-1:JJ=JJ-1:IF JJ=0 THEN J=0
1070 IF(F(X,Y+2)=0)*(F(X+1,Y+2)=0)*(J=0) THEN Y=Y+1:JG=JG+1:GOTO 1110
1080 IF(F(X,Y)=2)+(F(X+1,Y)=2) THEN H=1:JG=0
1085 IF H=0 THEN 1110
1090 IF(K#="B")*(H=1) THEN IF(F(X,Y-1)<1)*(F(X+1,Y-1)<1) THEN Y=Y-1
1100 IF(K#="2")*(H=1) THEN IF(F(X,Y+2)<1)*(F(X+1,Y+2)<1) THEN Y=Y+1
1110 POSITION X#B,Y#B:PATTERN-16,K#(K)
1120 REM
1130 V=INT(G#RND(1))+1
1135 IF CD(V)=0 THEN CD(V)=INT(2#RND(1))+1:C(V)=37:D(V)=1
1140 ON CD(V) GOSUB 2300,2500,2700
1150 REM
    
```



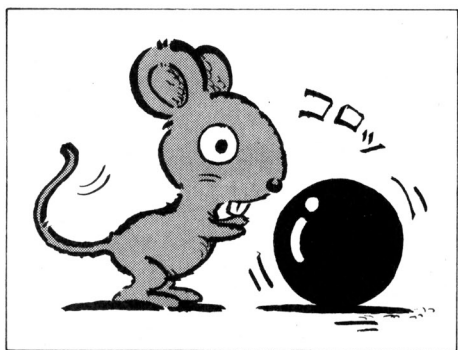
```

1160 IF(F2(X,Y+2)<0)*(F3(X,Y+2)=2)THEN S=F2(X,Y+2):CD(S)=3:MUSIC"B1+D2G1+D2B1"
:F2(X,Y+2)=0:F3(X,Y+2)=0:W=1:SC=SC+50:GOTO 1200
1170 IF F(X-1,Y)=3 THEN U=1:GOTO1200
1180 IF F(X+1,Y)=3 THEN U=2:GOTO1200
1190 IF F(X,Y)=3 THEN POSITIONX#B,Y#B:PATTERN-16,H1#MUSIC"+C4G2":F(X,Y)=0:F1(X
,Y)=0:F1(X+1,Y)=0:F1(X,Y+1)=0:F1(X+1,Y+1)=0:R=R+1:SC=SC+200:W=1
1200 IF R=6 THEN GOTO 3000
1210 IF F2(X,Y)<0 THEN GOTO 3500
1220 IF(F(X,Y+2)=1)*(F(X+1,Y+2)=1)THEN JG=0
1230 IF JG=6 THEN GOTO 3500
1240 IF Y=22 THEN GOTO 3500
1250 REM _____
1260 IFW=1THENS=C:STR$(C):S=LEN(C):SS=6-S:FOR I=1 TO SS:S1#="":NEXT I:C
CURSOR 6,0:PRINT S1#SC#S1#="":W=0
2000 GOTO 1000
2300 REM _____ t _____
2310 C=C(V):D=D(V)
2320 POSITION C#B,D#B:PATTERN-16,X#
2330 F2(C,D)=0:F3(C,D)=0
2340 Q=INT(2#RND(1))+1
2350 IF(Q=1)*(F1(C-1,D)<1)*(F1(C-1,D+1)<1)THEN C=C-1:GOTO 2370
2360 IF(Q=2)*(F1(C+2,D)<1)*(F1(C+2,D+1)<1)THEN C=C+1
2370 IF(F1(C,D+2)<1)*(F1(C+1,D+2)<1)THEN D=D+1
2380 IF D=22 THEN CD(V)=0:MUSIC"+B1+C1":RETURN
2390 POSITION C#B,D#B:PATTERN-16,H#
2400 C(V)=C:D(V)=D:F2(C,D)=V:F3(C,D)=1
2410 RETURN
2500 REM _____ nI _____
2510 C=C(V):D=D(V)
2520 POSITION C#B,D#B:PATTERN-16,X#
2530 F2(C,D)=0:F3(C,D)=0
2540 IF(X<C)*(F1(C-1,D)<1)*(F1(C-1,D+1)<1)THEN C=C-1:GOTO 2560
2550 IF(X>C)*(F1(C+2,D)<1)*(F1(C+2,D+1)<1)THEN C=C+1
2560 IF(Y<D)*(F1(C,D-1)<1)*(F1(C+1,D-1)<1)THEN D=D-1:GOTO 2580
2570 IF(Y>D)*(F1(C,D+2)<1)*(F1(C+1,D+2)<1)THEN D=D+1
2580 POSITION C#B,D#B:PATTERN-16,H#
2590 F2(C,D)=V:F3(C,D)=2:C(V)=C:D(V)=D
2600 RETURN
2690 REM _____ P3L7 nI _____
2700 C=C(V):D=D(V)
2710 POSITION C#B,D#B:PATTERN-16,X#
2720 IF(F1(C,D+2)<0)+(F1(C+1,D+2)<0)THEN CD(V)=0:POSITIONC#B,D#B:PATTERN-16,H
1#MUSIC"+C1+D1":POSITIONC#B,D#B:PATTERN-16,X#SC=SC+50:W=1:RETURN
2721 IF D=22 THEN CD(V)=0:POSITIONC#B,D#B:PATTERN-16,H1#MUSIC"+C1+D1":POSITION
C#B,D#B:PATTERN-16,X#SC=SC+50:W=1:RETURN
2725 D=D+1
2730 POSITION C#B,D#B:PATTERN-16,H#
2740 C(V)=C:D(V)=D
2750 RETURN
3000 REM _____ nI クリアー _____
3005 POSITION X#B,Y#B:PATTERN-16,K#(5)
3010 TEMPO 7:MUSIC"C2DERCDE R G3E1R1D3C2 RD3E2D2R CDERCDE R G2E2D2C2D2E2C2R G2G2E2
G1R1 A3A2G2 R E2E2D1D2C5":TEMPO7
3020 FOR I=4 TO 6:POSITIONX#B,Y#B:PATTERN-16,K#(I):MUSIC"C1C1C1C1":NEXT I
3030 FOR I=1 TO 3:GOTO:POSITIONC(I)#B,D(I)#B:PATTERN-16,X#F2(C(I),D(I))=0:MUSIC"#F3
":NEXT I
3040 GRAPH00:PRINT CHR$(6):CT=CT+1:CURSOR 16,10:PRINT"START":CT;"nI"
3050 TEMPO 7:MUSIC"C2DERCDE R G3E1R1D3C2 RD3E2D2R CDERCDE R G2E2D2C2D2E2C2R G2G2E2
G1R1 A3A2G2 R E2E2D1D2C5":TEMPO7
3060 PRINTCHR$(6):GRAPH01:RESTORE410:R=0:GOTO 400
3500 REM _____ P3L7 ! _____
3510 POSITIONX#B,Y#B:PATTERN-16,K#
3520 MUSIC"-C4-D4-C7-#E5 R2 -C4-D4-C7-#F5 R2 -C4-D4-C7-G5 -B1-A2-G3-F4-E5-D6-C7
"
3525 FOR I=1 TO 6:POSITIONC(I)#B,D(I)#B:PATTERN-16,X#F2(C(I),D(I))=0:MUSIC"#F3
":NEXT I
3530 P=P-1:IF P=0 THEN POKE#952,166:PRINTCHR$(6):GRAPHC,11,01:GOTO 350
3550 POSITION X#B,Y#B:PATTERN-16,X#GOTO 560
4000 REM _____ セツメイ _____
4010 CURSOR 10,1:PRINT" "
4020 CURSOR 10,2:PRINT" "
4030 CURSOR 10,3:PRINT" "
4040 CURSOR 10,4:PRINT" "
4050 CURSOR 10,5:PRINT" "
4060 CURSOR 10,6:PRINT" "
4070 CURSOR 10,7:PRINT" "
4080 CURSOR 10,8:PRINT" "
4090 POSITION12#B,10#B:PATTERN-16,K#(5):CURSOR 14,10:PRINT"....*コ*コ"
4100 POSITION12#B,13#B:PATTERN-16,H#CURSOR 14,13:PRINT"....nI"
4110 POSITION12#B,16#B:PATTERN-16,H2#CURSOR 14,16:PRINT"....七"
4120 CURSOR 15,19:PRINT" KEY ヲ 押せ!"
4130 GET K#:IF K#="" THEN 4130
4140 REM _____
4150 GRAPHC:GRAPHC,11,01
4160 CURSOR 14,10:PRINT" "
4170 CURSOR 14,13:PRINT" "
4180 CURSOR 14,16:PRINT" "
4190 CURSOR 17,10:PRINT"メニュー"
4200 CURSOR 16,13:PRINT"A. HI-SCOREヲクズ"
4210 CURSOR 16,15:PRINT"B. セツメイ"
4220 CURSOR 16,17:PRINT"C. ケー ムスタート"
4230 CURSOR 16,19:PRINT"D. ケー ム END"
4235 IF SC>HI THEN HI=SC:HI#="SC#"
4240 GET K#
4245 CURSOR 0,0:PRINT"SCORE ";SC#;" HI-SCORE ";HI#:"SC#:"IF K#="" THEN 4240
4250 IF K#="A" THEN HI=0:MUSIC"-C1+D1-C1+E1-#C3":HI#="000000":GOTO 4240
4260 IF K#="B" THEN MUSIC"+C1+D1+E1+D1+D1":PRINT CHR$(6):GOTO 4000
4270 IF K#="C" THEN MUSIC"-R1+A1-B1#E1-E1+F1":SC=0:G#="P=3:CT=1:RESTORE 330:PRI
NT CHR$(6):RETURN
4280 IF K#="D" THEN POKE#952,166:PRINTCHR$(6):END
4290 GOTO 4240

```



★毎月特別定価350円としてるなら、いっそ定価350円にしてしまえばいいのにネ！（東京都千代田区・河野騎一郎14才）……【編：かしこい読者はこの時期に年間購読をしちゃうんです。1冊300円で計算してるからネ！】



# ドット

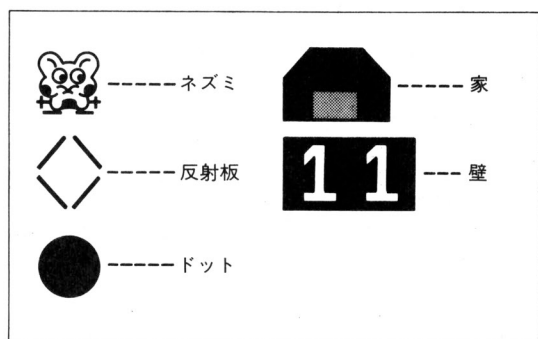


エントリーコード MB③

沙弥佳

## はじめに

MZは他機種に比べ、MUSIC文が弱いようですが、プログラム次第では音声も出せるのだから（マシン語ですが）、もっとMUSICを使ったゲームをと思い作りしました。



〈第1図〉キャラクタの説明

## 遊びかた

②, ④, ⑥, ⑧のKEYを使ってネズミを動かし、

反射板を移動させてドットを家の中に入れるというごく単純でむずかしいものです。

- ネズミがドットにふれるとやられます。
- ネズミが0になるか、TIMEが0になるとゲーム・オーバーです。
- 面数は10面までで、以後は10面が続きます（面数が進むにつれて、処理速度が遅くなります）。

## 反射板の動かしかた

ネズミを反射板にくっつけ、押すようにKEY操作してください。

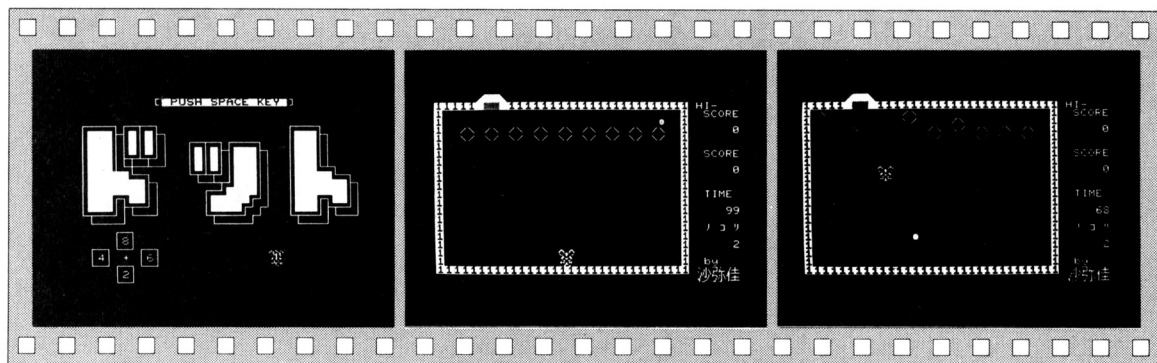
反射板は、押すことはできても、引くことができないので、壁にくっつける時はよく考えてください。

## プログラムについて

REM文を入れてあるので、参考にしてください。処理速度の関係から、マルチ・ステートメントを多用しています。

処理速度の遅さの原因は、

①BASICである



〈写真1〉ドットとは??

〈写真2〉反射板をうまく移動してください

〈写真3〉カキーン、コキーン! むずかしいナー

★8000H番/Z-80のFORTRANの歌を歌います。♪ヤッホー、ホートランランラン/ヤッホ、ホートランランラン……♪。どうもありがとうございました。来月も続きます。(奈良県大和高田市・井上政秀19才)……【編：このバカさかげんにのせられて続けて紹介しちゃいます。】



# CHECKER FLAG

Dr.D: アイデア賞というところかな。ドットの動きかたに注目してごらん。ブロックくずしのパターンと同じだね。

もう一つ、反射板の設定はペンゴのパターンだろ。

編: ゲームはアイデアのバリエーションで、おもしろくなるもんなんですな。

- ②画面判断をしている
- ③MUSICを入れている
- ④動かすものが多すぎる

以上なので、遅すぎると思うときは、上記を改良すれば良いと思います。

MUSICを変えたい時は、ミュージック・データ

を変えてください。ただし、データ数は同じにしてください。

## その他

プログラムをRUNすると、キー・リポートがかかっているので、ブレイクや、エラーにてストップした時は、**F10**にて解除してください。



by  
M  
C  
A

評……いつ見てもカッコイイなあ(影)

## ドットのプロシラム・リスト

```

100 CONSOLE $0,24,C40,N,BNITEMPO 71GRAPH 13C12CI1001:PRINT "@"
110 DEF KEY(10)=POKE$0953,*73
120 DIM BF(10),BX(10),BY(10),AX(10),AY(10),NM$(2),MU$(2),DR$(1),WK$(3),TL$(19)
130 GOTO 680
140 REM 7*リット 7*
150 REM 33:51:PRINT RIGHT$(" "+STR$(HI),6):RETURN
160 REM 33:51:PRINT RIGHT$(" "+STR$(SC),6):IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB 16
170 REM 33:10:PRINT-RIGHT$(" "+STR$(0)=0) THEN FS=1:NM=NM+1:GOSUB 200:TM=605:GOSUB 210:MUSIC'COE
180 REM 33:10:PRINT-RIGHT$(" "+STR$(0)=0) THEN FS=1:NM=NM+1:GOSUB 200:TM=605:GOSUB 210:MUSIC'COE
190 REM 36:19:PRINT RIGHT$(" "+STR$(NM-1),3):RETURN
200 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
210 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
220 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
230 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
240 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
250 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
260 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
270 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
280 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
290 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
300 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
310 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
320 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
330 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
340 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
350 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
360 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
370 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
380 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
390 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
400 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
410 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
420 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
430 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
440 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
450 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
460 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
470 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
480 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
490 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
500 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
510 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
520 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
530 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
540 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
550 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
560 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
570 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
580 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
590 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
600 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
610 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
620 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
630 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
640 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN
650 REM 36:15:PRINT RIGHT$(" "+STR$(TT),3):RETURN

```

★ 8 FFFH番 / 6809マシン語の歌を歌います。♪マシンゴー、マシンゴー、マシンガー-Z!♪ (マシンガー-Zの節で)。すごいですねー / 来月は6502がAdaの歌を歌いますよ。(次頁へ)







# 善ちゃんが行く



エントリーコード M22②

今古賀 勉

EYを操作してZENチャンを動かし、現金を拾って交番に届けてください。ぶじに現金を届けることができたなら、今度はバックンを交番前へおびきよせてください。すると、バックンは警官に逮捕されます。これで1面終了です。

バックンは面数が増えるごとに、1匹ずつ5匹まで増えますが、2面以降は、バックンが1匹逮捕され

## 内容と遊びかた

善良な市民の「ZENチャン」は、お金を見つけ、拾って交番に届けようとします。しかし、悪者バックンはそれを阻止しようとします。②, ④, ⑥, ⑧のK

### 〈第1表〉変数表

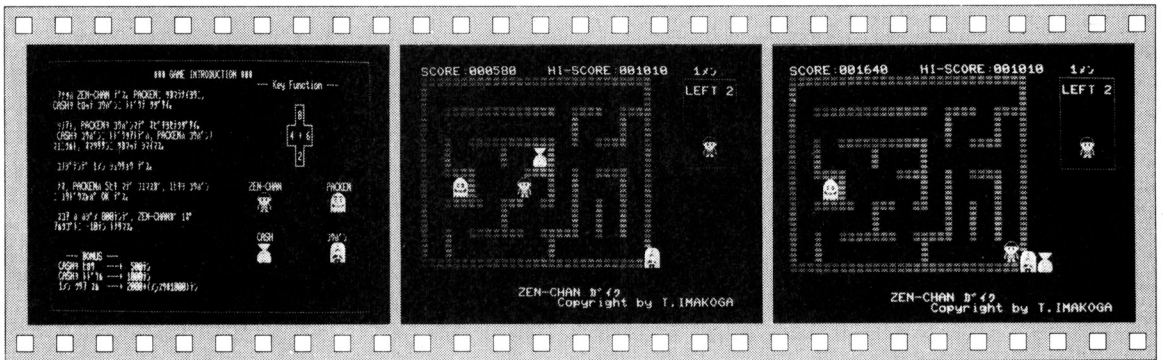
- ・ C 1 \$ (?) → レンガのパターン読み込み用
- ・ C 2 \$ (X, Y) → 登場物 " "
- ・ KG(X, Y) → 仮想画面DATA " "
- ・ X, Y → ZENチャンの位置
- ・ XX, YY → " の移動量
- ・ A(?), B(?) → バックンの位置
- ・ AA, BB → " の移動量
- ・ ME → 面数
- ・ T → バックマンの数
- ・ S → どのバックマンを動かすか
- ・ SC → スコア
- ・ HI → ハイ・スコア
- ・ F → 現金をとったかどうかの判定フラグ
- ・ FF → " 届けたかどうかの "
- ・ LE → ZENチャンの残り数

## CHECKER FLAG

Dr.D: この程度のプログラムが組めるんだっ  
たら、ゲームをもう少しおかしくしてほし  
かったな。どう見ても、ただの追いかけゲ  
ームじゃないかな?

編: きついお言葉! でも、絵がキレイだから  
救われたようなものですが、アイデアに  
乏しいと思いませんか?

Dr.D: 次回の作品に期待しとるぞ!



〈写真1〉ゲームの説明

〈写真2〉最初は現金をとって交  
番へ行きます

〈写真3〉はい、ごころうさん!  
つぎはバックンをおびきよせます

★なに、ボツ!!編集部の影め、よくも僕から40円もの大金を盗みやがったな。沼田組の次期組長が許すとも思っているのか!!(兵庫県城崎郡・沼田和博16才)……【影:ほ、ほ、ほら、のったでげすよ〜。あー、コワー!】

《第2表》プログラムの説明

80~90行	ZEN-チャンの移動	} メイン・ループ 80~180行
100~130行	PACKEN の "	
140~170行	判断	
200~210行	キャラクタのプリント・サブ	
230~240行	スコア表示サブ	
260行	BONUS1 (CASHをとったとき) サブ	
280行	BONUS2 (CASHをとどけたとき) サブ	
300~320行	面数更新, PACKENを増やす	
340~350行	PACKENにやられたときの処理	
370~420行	REPLAY?	
440行	END処理	
460~600行	GAME説明サブ	
620~690行	初期画面作成サブ	
710~760行	DATA読み込み・マシン語書込み	
780行~	DATA群	

780~1160行 PACKENの配置  
データ, キャラクターのパ  
ターン・データ  
1180~1360行 仮想画面データ  
1380~ マシン語データ

は, そのラウンドは終了です。

### プログラムの入力法

\$BFFF番地以降, マシン語を書込むので, 必ず  
LIMIT\$BFFF CR としてから入力を開始  
します。

### プログラムのしくみ

マシン語を用い, グラフィック・キャラクタをプ  
リントしている。  
仮想画面を配列に読み込み, グラフィック衝突の判  
断をしている (KG(X, Y)=1) のとき, CURSORX,  
Yに壁を描くなど。

## 善ちゃんが行くのプログラム・リスト

```

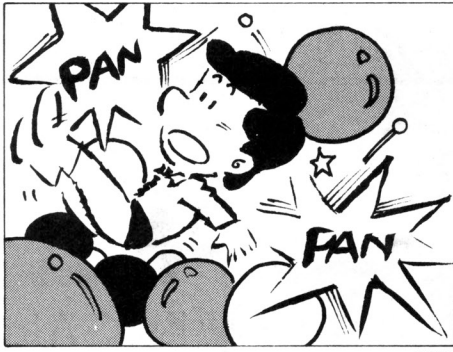
10 REM ### ZEN-CHAN カ-7 (MZ-17001) ###
20 LIMIT$BFFF=CONSOLEC40.S0.24.N:TEMP07:CURSOR12,12:PRINT:JUST A MINUTE !!:DIM
   C$(1),C2$(5,3),KG(28,19),A(4),B(4):GOSUB710:DEF KEY(10)=POKE#952,1667
30 REM --- RESTART ---
40 GOSUB460:ME=1:T=1:SC=800:LE=3:NN=4
50 CONSOLEC40:GRAPHIC1213C,0123:GOSUB620
60 X=1:Y=2:F=0:F=0:FF=0:H=1:N=X:N=Y:GOSUB210:MUSIC"C3DECDECE4C7R":POKE#952,0
70 REM --- MAIN ---
80 GETG$:XX=(G$="4")-(G$="6")-(G$="2")-(G$="B")-(G$="X+XX,Y)+KG(X,Y+YY):THENX
   X=0:YY=0
90 IF(X+Y) THEN ME=X:N=Y:H=0:GOSUB210:X=XX:Y=YY:M=X:N=Y:H=1:GOSUB210:MUSIC
   "4E0":SC=SC-10:GOSUB230
100 SE=INT(RND(1)*7)+146:(X$(S))=IF(G$(S)+AA,B(S)) THEN AA=0
110 IF(AA) THEN ME=A(S):N=B(S):H=0:GOSUB210:A(S)=A(S)+AA:B(S)=A(S)+AA+1:M=A(S):H=2:GOSUB210:GOTO140
120 BB=(Y<B(S))-(Y<R(S)):IF(G$(S)+BB) THEN BB=0
130 IF(BB) THEN ME=A(S):N=B(S):H=0:GOSUB210:B(S)=B(S)+BB:N=B(S):H=2:GOSUB210
140 IF(KG(X+XX,Y)+3)*(Y=17)*(FF=0)*(FF)GOSUB260
150 IF(X%26)*(Y=17)*(FF=0)*(FF)GOSUB280
160 IF(X$(S)=26)*(B(S)=17)*(FF) THEN300
170 IF(X$(S))*(Y=B(S)) THEN340
180 GOTO80
190 REM --- CHARACTER PRINT SUB ---
200 CURSORM,N:OUT$F7,2:USR($BF9B,C$(1)):RETURN
210 CURSORM,N:FORP=1TO3:OUT$F7,P:USR($BFA6,C2$(H,P)):NEXT:RETURN
220 REM --- SCORE ---
230 IFSC<=OTHERN380
240 PRINT"BI":TAB(6):RIGHT$("000000"+STR$(SC),6)::RETURN
250 REM --- BONUS1 ---
260 MUSIC"C0C+E":F=1:H=0:N=14:H=0:GOSUB210:SC=SC+500:CURSOR12,6:PRINT"5007
   ":GOSUB230:MUSIC"R7:CURSOR12,6:PRINT"":RETURN
270 REM --- BONUS2 ---
280 FF=1:MUSIC"E0G":N=4:N=30:N=18:GOSUB210:SC=SC+1000:CURSOR31,16:PRINT"100075
   ":GOSUB230:MUSIC"R7:CURSOR31,16:PRINT"":RETURN
290 REM --- ROUND CLEAR ---
300 BO=2000+1000*ME:CURSOR31,16:PRINTBO;"":MUSIC"C0AR9RS":CURSOR63,16:PRINTSP
   ACE$(8):SC=SC+80
310 MUSIC"C3GDE+G+E+D+C+G+C+A+B+#B7":ME=ME+1:T=ME:IFT>5 THEN T=5
320 GOTO50
330 REM --- PACKEN-1517 ---
340 ME=N:V=POKE#F17,B:FORI=4TO18:H=2:GOSUB210:FORK=1TOI:POKE#F1A,I:USR($F14):N
   EXT:POKE#F17,4:H=3:GOSUB210:FORK=1TOI:POKE#F1A,I*2:USR($F14):NEXTK,1
350 LE=LE-1:IF(LE) THENH=0:H=35:NN=13-3*LE:GOTO50
360 REM --- REPLAY? ---
370 IFSC>H THENH=SC
380 PRINT"Q:CURSOR10,6:PRINT"## GAME OVER ##":MUSIC"R9CF5GEGDE7C5+C8AC3DCEC7
   99
390 CURSOR7,12:PRINT"Do you play again? (N)":MUSICCHR$(INT(RND(1)*7)+65)+"4":GOTO390
400 GETG$:IFG$="N" THEN440
410 IFG$="Y" THEN40
420 CURSOR28,12:PRINT"Y/N":MUSICCHR$(INT(RND(1)*7)+65)+"4":GOTO390
430 REM --- END ---
440 PRINT"Q:GRAPHIC1213C:POKE#952,1666:POKE#F17,30:POKE#F1A,60:END
   450 REM --- GAME INTRO ---
460 CONSOLEC80,GN:GRAPHIC1213C,0123
470 PRINT:PRINTTAB(26):### GAME INTRODUCTION ###:PRINT"##アアア) ZEN-CHAN 75.
   PACKEN-カアアアアア):PRINT"##CASH7 5075 コア)ニハカアアアア).
   480 PRINT"##アアアア) PACKEN7 コア)275 赤)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)
   490 PRINT"##アアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)
   500 PRINT"##アアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)
   510 PRINT"##アアアア) BONUS7 5075 コア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)アアアアアア)
   520 CURSOR22,2:PRINT"### Key Function ---:PRINTTAB(61);"g"###アアアア)A:PRINTTAB(
   59)1"###:PRINTTAB(59);14+6:PRINTAB(59);1"###"

```

★奥村印刷様 いつも編さんの汚い字をきれいにしてくれてありがとう！(兵庫県揖保郡・内海達哉15才)……【やす  
ぽよ】：ありがとうございます!!信用第一の奥村印刷!奥村印刷をよろしく願いします!!編:PRぽっか!】

00002-NZ





MZ-5500用

移植版

# PAN PAN 2



エントリーコード M55①

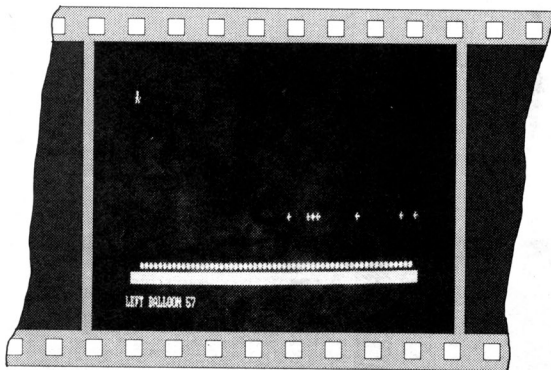
大井 隆史

## はじめに

はじめまして。このゲームは、ペーマガ3月号のMZ-2000用「PANPAN」を移植したものです。

## キー操作

4 6で左右に移動し、スペース・キーを押すか、1



《写真1》実行画面

番上まで行くと、降下します。

○をとるか、□にぶつかると、ジャンプします。←に当たると、GAME OVERです。

## 最後に

田吾作さん、ここにも5500ユーザーがいるってことをお忘れなく。これで、落ち着いて食事がとれるですよ？

### CHECKER FLAG

Dr.D: 移植版だな。ふーむ、少しバグがあるようだぞ。ほれ、キャラクターが残ったままだ。どーれ、直してみようかーカタカタ。  
編: 一度移植できると、かなり自信がつくみたいです。次回作、まってまーす!

### 移植版 PAN PAN 2 のプログラム・リスト

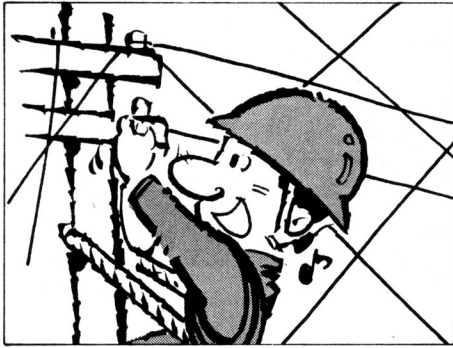
```

10 CONSOLE GH,VN:CCOLOR C7,W4:TEMPO 5:POKE$000,78
20 GOSUB 160
30 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,STRING$(CHR$(0),8):CURSOR 8,14:PRINT " ";CHR$(7)
40 GET P1:INP@ $EA,P2:X=X+(P1=4)-(P1=6)-(X=8)+(X=67):Y=Y+P0
50 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,"888"+CHR$(16)+CHR$(241)+"(D="
60 IF -((P2=253)*(Y<13))+(Y=4) THEN P0=1
70 IF CHARACTER$(X,Y+1)=CHR$(31) THEN P0=-1
80 IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(147) THEN P0=-1:LB=LB+1:MUSIC "+A0+B":CURSOR X,Y:PRINT " ";CHR$(7)
90 IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(132) THEN CURSOR 16,7:PRINT "Failure!":MUSIC "F4-FE-E D-DC-C":GOTO 130
100 IF LB=22 THEN CURSOR 16,7:PRINT "Succese!":MUSIC "+C4+E+D+F+E+G+F+A++G+F+E+D+C6":GOTO 130
110 IF RND(1)*100<20 THEN CURSOR 68,14:PRINT CHR$(132)
120 GOTO 30
130 CURSOR 31,9:PRINT "Push whichever key!"
140 GET P$:IF P$="" THEN 140
150 RUN
160 X=9:Y=4:P0=1
180 CURSOR 7,21:PRINT "LEFT BALLOON 58"
190 CURSOR 8,19:PRINT STRING$(CHR$(31),60):CURSOR 9,18:PRINT STRING$(CHR$(147),58)
200 MUSIC "C2DEDEFEGFGAGABAAB+C6":RETURN

```

★友達の友達はみな友達だっていうけど、つまり友達の友達は自分のことをいうんでしょ。ちがうかなー。(三重県名張市・太田拓己15才)……【影:編集部では以前からそうなんだよ。ねっ、編くん?編:アハハ!】

MZ-5500



MZ-5500(BASIC 1)用

移植版  
**PIDER**



エントリーコード M55②

**悪魔くん**

今回は、BMの1月号のベーシックマスターJrのゲームを5500に移植しました。何しろ時間がなかったのです、リストの方も、ほとんどベーシックマスターJrといっしょです。違っているところと言えば、当然キャラクターコードが違っているし、画面上のキャラクタを読むのに、CHARACTER\$(X, Y)という命令を使っているぐらいです。これは、画面のX, Yの位置にあるキャラクタを読むものです。

プログラムについては、1月号の方でもほとんど説明していないので、ここで少しだけ説明させていただきます。ここでおもしろいのは、自分の進行方向に何もなければ、何かにぶつかるまで線を引くということ

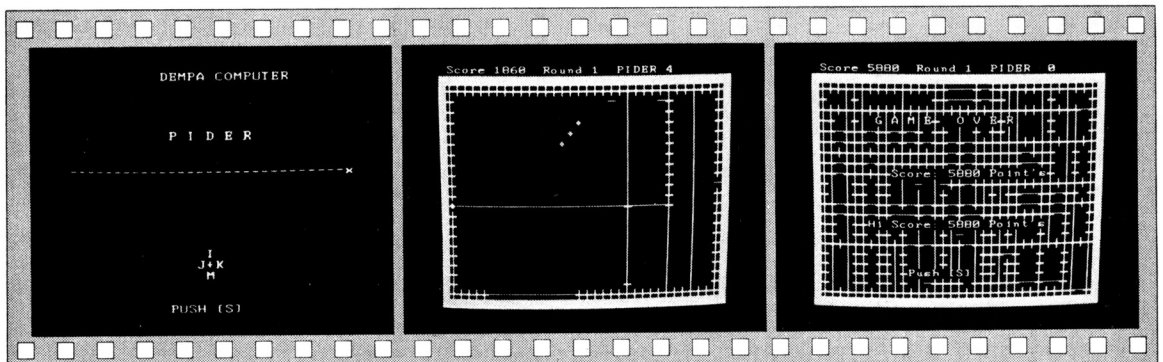
**CHECKER FLAG**

Dr.D: うほうほ、悪魔くんのプログラムか。

影: だれですか?

Dr.D: 吾作くんが「しばらく休業」の白旗を掲げて、その代わりにと紹介してくれたプログラマーさ。

悪魔くん: ボク“悪魔くん”デス。ミナサン！ ナゼプログラムヲオクッテコナイノ？



《写真1》タイトル画面

《写真2》ササーッと配線する

《写真3》ゲーム・オーバー

せいでん・コンピュータスペース



- プレイングスポット
- ソフトスポット
- ボックススポット etc

教室、図書館、遊び場。パソコンのすべてが揃う。

C・SPACE三宮 千650 神戸市中央区三宮町1丁目5番8号 せいでん三宮本店6F ☎078(391)8171  
 C・SPACE: 姫路 ☎0792(88)1717 C・SPACE: 伊丹 ☎0727(73)0551  
 C・SPACE: 東加古川 ☎0794(25)2011 C・SPACE: 三木 ☎07948(3)1630

「せいでん」36店舗にてもパソコン取扱い。



**seiden**



## 移植版PIDERのプログラム・リスト

```

10 CONSOLE GN:PRINT CHR$(6):H=0
20 CURSOR C7:FOR I=1 TO 30:CURSOR I,8:PRINT "X":MUSIC "T7C0D0E0":NEXT I
30 CCOLOR C5:FOR I=1 TO 5:CURSOR 10+I*2,5:PRINT MID$( "PIDER",I,1):MUSIC "T7C0D0C
0":NEXT I
40 CCOLOR C3:CURSOR 16,15:PRINT "I":CURSOR 15,16:PRINT "J+K":CURSOR 16,17:PRINT
"HI"
50 CCOLOR C6:CURSOR 9,0:PRINT " DEMPA COMPUTER"
60 CURSOR 12,20:PRINT "PUSH [S]"
70 GET AS:IF AS<>"S" THEN 70
80 CURSOR 16,15:PRINT "I":I5=0:I=1:P=5
90 CCOLOR C7:AS="":FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT CHR$(6):FOR I=1 TO 36:AS=A$+CHR$(
(31)):NEXT I
100 CURSOR 0,1:PRINT AS
110 FOR I=1 TO 21:PRINT CHR$(31):"
";CHR$(31):N
EXT I
115 PRINT AS
120 X=16:Y=22:PO$=CHR$(142):V1=-1:V2=0:X9=1:Y9=2:P9$="" ":F=0
130 CURSOR X,Y:PRINT "X":CURSOR X9,Y9:PRINT CHR$(135)
140 CURSOR 1,0:PRINT "Score 0 Round 0"
150 E=7:IF R1>7 THEN R1=R1-7:GOTO 150
160 REM
170 ON R1 GOTO 400,180,200,220,250,280,330
180 X1=1:X2=30:Y1=10:Y2=10:GOSUB 720
190 CURSOR 15,10:PRINT " " :I=E-28:GOTO 400
200 E=E-3:CURSOR 16,18:PRINT CHR$(31)
210 CURSOR 12,15:PRINT CHR$(31):CURSOR 20,15:PRINT CHR$(31):GOTO 400
220 X1=16:X2=16:Y1=8:Y2=16:GOSUB 720
230 X1=12:X2=20:Y1=12:Y2=12:GOSUB 720
240 E=E-17:GOTO 400
250 X1=10:X2=15:Y1=10:Y2=15:GOSUB 720
260 X1=21:X2=16:Y1=10:Y2=15:GOSUB 720
270 E=E-12:GOTO 400
280 E=E-19:X1=11:X2=15:Y1=15:Y2=11:GOSUB 720
290 X1=21:X2=17:Y1=15:Y2=11:GOSUB 720
300 X1=16:X2=16:Y1=8:Y2=18:GOSUB 720
310 X1=15:X2=17:Y1=18:Y2=18:GOSUB 720
320 GOTO 400
330 X1=7:X2=7:Y1=10:Y2=15:GOSUB 720
340 X1=24:X2=24:Y1=10:Y2=15:GOSUB 720
350 X1=7:X2=24:Y1=15:Y2=15:GOSUB 720
360 X1=11:X2=11:Y1=5:Y2=13:GOSUB 720
370 X1=16:X2=16:Y1=5:Y2=13:GOSUB 720
380 X1=21:X2=21:Y1=5:Y2=13:GOSUB 720
390 E=E-55:GOTO 400
400 REM
410 GET AS
420 IF AS="I" THEN V1=-1:V2=0:GOTO 470
430 IF AS="M" THEN V1=1:V2=0:GOTO 470
440 IF AS="J" THEN V1=0:V2=-1:GOTO 470
450 IF AS="K" THEN V1=0:V2=1:GOTO 470
460 GOTO 550
470 CURSOR X,Y:PRINT PO$:PO$=CHR$(154):IF V2<>0 THEN PO$=CHR$(155)
480 X=X+V2:Y=Y+V1:IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(31) THEN 520
490 IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(135) THEN E=E-1:GOTO 660
500 IF CHARACTER$(X,Y)<>" " THEN 530
510 S=S+10:IE=E-1:CURSOR 6,0:PRINT S:GOTO 470
520 X=X-V2:Y=Y-V1
530 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(135):PO$=CHR$(142)
540 IF E<1 THEN 640
550 REM
560 IF F>0 THEN F=F-1:GOTO 400
570 CURSOR X9,Y9:PRINT P9$:Y9=X9+SGN(X-X9):Y9=Y9+SGN(Y-Y9)
580 P9$=CHARACTER$(X9,Y9):IF P9$<>CHR$(142) THEN 610
590 F=F-20:PRINT CHR$(155):MUSIC "BI":X9=X9+SGN(X9-X):Y9=Y9+SGN(Y9-Y):P9$=CHARAC
TER$(X9,Y9)

```

をやっているところです。だから、なるべく線を結ばずに線を引くだけにとどめるようにすれば、敵が働かないので、高得点が得られるでしょう。

プログラムについては、ほとんど問題はないでしょう。まあ、プログラムというのは、リストを見てもわからないので、自分で入力することが大切です。それに、自分で入力すると、そこで何をやっているかもわかってきますから、自分の勉強にもなりますね、

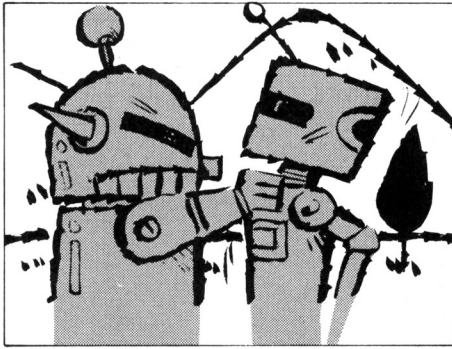
MZ-5500は、16bitのCPUを使っているので、全部ベーシックで書かれているプログラムであるならば、すべての8bit CPUを使っているゲームの移植は可能はずですし、逆に考えていくと、とてもよいオリジナルのゲームもできるはずですよ。

```

600 REM
610 CURSOR X9,Y9:PRINT CHR$(135)
620 IF (X=X9)*(Y=Y9) THEN 660
630 GOTO 400
640 REM
650 R=R+1:GOTO 90
660 REM
670 MUSIC "BI+":CURSOR X9,Y9:PRINT P9$:CURSOR X,Y:PRINT PO$
680 P=14:Y=22:PO$=CHR$(142):V1=-1:V2=0:X9=1:Y2=2:P9$=CHARACTER$(X9,Y9):F=10
690 P=P-1:IF P=0 THEN 840
700 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(155):CURSOR X9,Y9:PRINT CHR$(135):
710 CURSOR 27,0:PRINT P:MUSIC "BI":GOTO 400
720 REM
730 X3=X3-X1:IF X3=0 THEN 810
740 X3=(Y2-Y1)/X3
750 S9=1:IF X3<0 THEN S9=-1
760 FOR X4=0 TO X3 STEP S9
770 Y4=Y3*X4
780 CURSOR X1+X4,Y1+Y4:PRINT CHR$(31):
790 NEXT X4
800 GOTO 850
810 S9=1:IF Y1>Y2 THEN S9=-1
820 FOR Y4=0 TO Y2-Y1 STEP S9
830 CURSOR X1,Y1+Y4:PRINT CHR$(31):
840 NEXT Y4
850 RETURN
860 REM
870 MUSIC "CDEFBAG"
880 CURSOR 28,0:PRINT 0
890 FOR I=1 TO 9:CURSOR 6+I*2,5:PRINT MID$("GAME OVER",I,1):
900 MUSIC "R2":NEXT I
910 IF HCS THEN H=S
920 CURSOR 10,10:PRINT "Score:";S;" Point's"
930 CURSOR 7,15:PRINT "Hi Score:";Hi;" Point's"
940 CURSOR 12,20:PRINT "Push [S]";
950 GET AS:IF AS<>"S" THEN 950
960 PRINT CHR$(6):GOTO 20

```

★編集部の中で顔がいいのはだれですか？ Dr.Dをのぞく。(京都府向日市・岩井 亨12才)……【Dr.D:なぜワシはのぞくのかな? まあいい、顔と性格は一致するっていうだろう。そしたら、もうわかるはずだな。ワシだ!】



PASOPIA(T)/5/(7)用

# BATTLE FIELD



エントリーコード PA①

広瀬 智財

## ゲーム内容

タイトルのおり、あなたは正方形の戦場の中に入ります。四方八方からくるバトルアタッカーを、数多くやっつけるゲームです。

## ゲーム方法

RUNするとタイトルが現れ、**[RETURN]**キーでゲーム・スタートです。

あなたのバトル・アタッカーは、初めは中央に現れ

ます。最初は、エネルギー1000でビーム・キャノン100発です。エネルギーの1ユニットは100で、ビーム・キャノンは10発ずつです。相手はビーム攻撃はしませんが、体当たりしてきます。1回当たるとダメージが一つずつ増え、10になるとゲーム・オーバーです。ダメージが0ならば相手のバトル・アタッカーよりも動きは速いですが、ダメージが1になると、同じ速さになります。2以上になると相手よりも遅くなってしまい、動きがスムーズにいかなくなってしまいます。

相手を40機やっつけるごとに、上から“UFO”が降りてきてエネルギーとビーム・キャノンが初めの状態にもどりますが、ダメージはなおりません。

### 《第1表》キー操作の説明

バトル・アタッカーを動かすとき、

上  
**[1]**  
↓  
**[0]**  
下

左**[←]**→**[→]**右

ビーム・キャノンを発射するとき、**[M]**キーといっしょに

上  
**[1]**  
↓  
**[0]**  
下

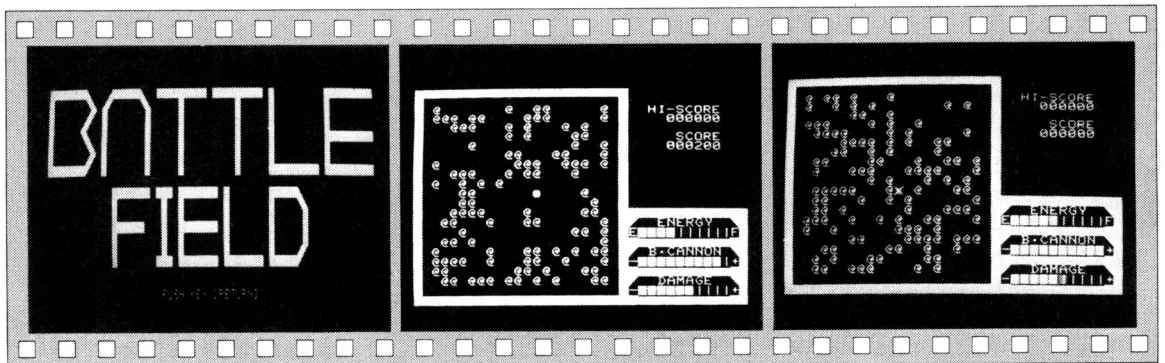
左**[←]**→**[→]**右

## CHECKER FLAG

Dr.D: BASICの場合、2乗は $\wedge 2$ とするよりも、\*を使ったほうがいいんじゃない。

編: そのほうが、速くて誤差が少ないからでしょ。

Dr.D: そのとおりじゃ。



《写真1》タイトル画面

《写真2》敵との鬼ごっこです

《写真3》ああっ、つかまっちゃった





PASOPIA 7用

# LOAD WALKER



エントリーコード PA②

諸星 旦

このゲームは、ある1人の少年のロード・ランナーに対するあこがれから生まれた。

## HOW TO PLAY

非常に暗い前書きですが、まあ気にせずに。諸星旦でございます。このゲームは、ロード・ランナーができなかった腹いせに作ったんですよー。

本物と同じように、敵から逃げながらすべての金を取る！が、穴を掘って敵を殺したり、飛び降りたりできるのでまあ楽しめます。

動かしかたは、例のごとく[8][2][4][6]で上下左右、スペースで自分の向いている方向に穴を掘ります。この穴は、敵が落ちないと埋らないので、よく考えて掘りましょう。さもないと、文字どおり墓穴を掘ることになります。ちなみに[PF-2]は自殺用です。

さて、ロード・ランナーの特徴としてパターン作成機能がありますが、もちろんこの作品でも可能です！

プログラム実行中に[PF-1]を押すと、「Edit Mode」と表示され、MANが左上に出ます。これをテン・キーで動かし、[A]でブロック、[S]で縦ロープ、[D]で横ロープ、スペース・バーはスペース、[M]はメモリとなっています。

金はいくつでも、敵は5人まで(2~3人じゃないとスピードが……)です。

[M]を押す前のMANの位置が、スタート位置となるので注意。また、キャラクターとグラフィックは共存できませんのであしからず。ディスクのない人は、プログラムの行番号と重ならないように行番号を指定し、画面に出たデータをリターン・キーでメモリに入れてください。さもないと、せっかく作ったパターンが消滅してしまいます。ディスクの人は、ラウンド番号を入れるだけです。ただし、電源投入後、ファイルを最低一つは指定しておかないと、「BN Error」が発生し、

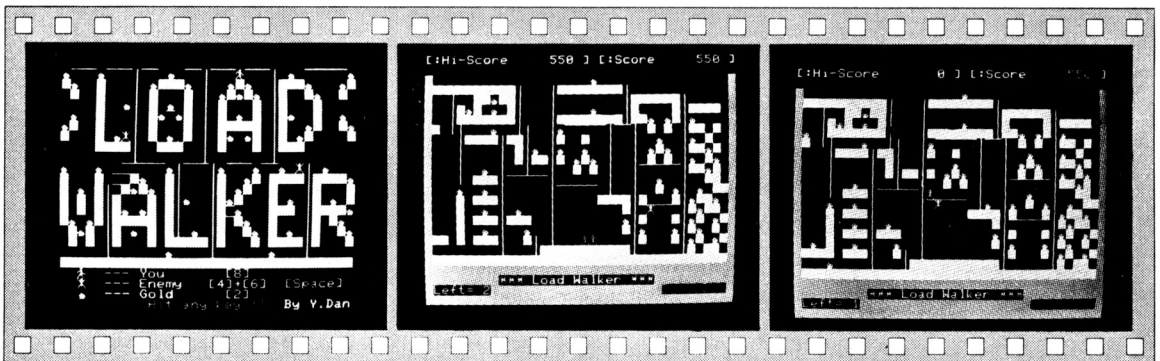
## CHECKER FLAG

Dr.D: うーん、いいネ！

一同: ドタッ!!

影: なんだ、また悪口を言うのかと期待してたのに！

Dr.D: 努力したあとがよくわかる。グッド!!



《写真1》タイトル画面

《写真2》すばやく動いて金をとらないと危ない!

《写真3》あーっ、落ちてしまった!

あとは笑うしかありません。

このエディタ・メモリをけちったので、かなり使いづらと思います。

## プログラムについて

これは本来ディスク用だったのですが、なくてもで

きるように書き直しました。入力時に、ディスクの人は、文末のREMの中が“X”の行は削除、“\*”の行はジャンプに使っているのでREMとして残し、ディスク命令の行のREMを取ってください。

プログラムは、高速化のために可能な限り論理式を使い、特に遅いグラフィックはマシン語を使いました。

### LOAD WALKERのプログラム・リスト

```

10 WIDTH 40:SCREEN 0:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,8:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,1):NEXT
20 CLEAR,&H0FFF:DEFINT A-Z:DIM A$(21),X(5),Y(5)
30 GOSUB 810:ON KEY GOSUB 1020,550:KEY<1>ON:KEY<2>ON
40 COLOR=(1,10,14):COLOR=(2,10,11):COLOR=(3,14,15):MA=&HE000:B1=5:B2=6
50 RANDOMIZE(TIME/5):CLS:GOSUB 930:MAN=3:SC=0:RA=1
60 CLS:COLOR 1:FOR I=2 TO 20:LOCATE 1,I:PRINT "■"SPC(36)"■":NEXT
70 FOR I=21 TO 24:LOCATE 1,I:PRINT STRING$(38,"■"):NEXT:LOCATE 1,0
80 COLOR 7:PRINT USING"[Hi-Score ##### ] [:Score ##### ]":HS;SC
90 LOCATE 10,22:COLOR 3:PRINT"***":COLOR 7:PRINT" Load Walker ";
100 COLOR 3:PRINT"***":COLOR 6:LOCATE 2,23:PRINT USING"Left= #":MAN
110 COLOR 2:LOCATE 30,23:PRINT"By Y.Dan
120 IF RA=1 THEN RESTORE 1310 ELSE RESTORE 1520:' X
130 GOSUB 640:GOSUB 580:FOR I=0 TO 3000:NEXT:BEEP
140 ' Main
150 FOR M=1 TO EM:A=STICK(0):IF A=0 THEN 200
160 X1=(X<>2)*(A=7)-(X<37)*(A=3):Y1=(Y<>2)*(A=1)-(Y<20)*(A=5)
170 D=SCREEN(X-X1,Y-Y1):X1=X+X1*(D<>135):Y1=Y+Y1*(D<>135)
180 GOSUB 580:X=X1:Y=Y1:B=(A<21)*(A=7)+(A=3)+(A=1)+(A=5)*(SCREEN(X,Y)<148)
190 GOSUB 510:GOSUB 580:SOUND 82,1:GOSUB 470
200 A=STRIG(0):IF A=0 THEN 240
210 X1=X+((B=2)-(B=4))*(X<>2)*(X<>37)*(Y<>20)
220 Y1=Y-(Y<>20):D=SCREEN(X1,Y1):D1=SCREEN(X1,Y)
230 IF(D=135)*(D1<>135)THEN COLOR 5:LOCATE X1,Y1:PRINT" ";SOUND 50,3
240 D=SCREEN(X,Y):D1=SCREEN(X,Y+1):IF(D=32)*(D1=32)THEN GOSUB 390
250 D=SCREEN(X(M),Y(M),1):IF D<>5 THEN 290
260 XE=X(M):YE=Y(M):FOR I=83 TO 29 STEP -1:SOUND I,1:GOSUB 600:NEXT:SC=SC+50
270 GOSUB 490:COLOR 5:LOCATE XE,YE:PRINT"■":X(M)=RND*35+2:Y(M)=2
280 XE=X(M):YE=2:GOSUB 600:GOTO 370
290 E=SGN(X-X(M)):E=E+(E=0)*(INT(RND*3)-1)
300 D=SCREEN(E+X(M),Y(M)):D1=SCREEN(E+X(M),Y(M)+1,1):D2=SCREEN(X(M),Y(M))
310 E=X(M)-SGN(((X(M)<2)+(X(M)>37)+(D=135)+(D2=150)*(D=32)*(D1=7))=0)*E)
320 E1=SGN(Y(M)-Y):E1=E1+(E1=0)*(INT(RND*3)-1):D=SCREEN(E,Y(M)-E1)
330 E1=(((D=135)+(Y(M)-E1<2)+(Y(M)-E1>20))=0)*E1
340 E1=Y(M)-SGN(((D2=148)*(D=32)*(RND(.3)+(D=32)*(D2=32))=0)*E1)
350 XE=X(M):YE=Y(M):GOSUB 600:X(M)=E:Y(M)=E1:XE=X(M):YE=Y(M):GOSUB 600
360 D=SCREEN(X(M),Y(M)):D1=SCREEN(X(M),Y(M)+1):IF(D=32)*(D2=32)THEN GOSUB 430
370 GOSUB 470:NEXT:GOTO 150
380 ' Down me
390 Y1=Y+1:D=SCREEN(X,Y):D1=SCREEN(X,Y1):SOUND 78,1
400 IF(D=148)+(D=150)+(D1=135)+(Y1=21)THEN GOSUB 470:RETURN
410 GOSUB 580:B=1:Y=Y1:GOSUB 510:GOSUB 580:GOTO 390
420 ' Down enemy
430 Y1=Y(M)+1:D=SCREEN(X(M),Y(M)):D1=SCREEN(X(M),Y(M),1):D2=SCREEN(X(M),Y1)
440 IF(D=148)+(D=150)+(D1=5)+(D2=135)+(Y1=21)THEN RETURN
450 XE=X(M):YE=Y(M):GOSUB 600:Y(M)=Y1:YE=Y(M):GOSUB 600:GOTO 430
460 ' Point
470 D=POINT(X*8+4,Y*8+5):IF D=3 THEN 550 ELSE RETURN
480 ' Score
490 LOCATE 30,0:COLOR 6:PRINT USING"#####";SC:RETURN
500 ' Score?
510 D=POINT(X*8+5,Y*8+6)
520 IF D=3 THEN SC=SC+50:AU=AU-1:GOSUB 490:SOUND 55,2:XE=X:YE=Y:GOSUB 620
530 IF AU=0 THEN RETURN 770 ELSE RETURN
540 ' Out
550 MAN=MAN-1:FOR I=0 TO 83:SOUND I,2:GOSUB 580:NEXT
560 IF MAN<1 THEN RETURN 730 ELSE RETURN 60
570 ' Me
580 V=&H8000+X*8+Y*320:CALL MA(V,B):RETURN
590 ' Enemy
600 V=&H8000+XE*8+YE*320:CALL MA(V,B1):RETURN
610 ' Gold
620 V=&H8000+XE*8+YE*320:CALL MA(V,B2):RETURN
630 ' Write
640 B=2:FOR I=2 TO 20:LOCATE 2,I:READ A$:' *
650 ' B=2:OPEN"Walk"+STR$(RA) AS 1:FOR I=2 TO 20:LOCATE 2,I:INPUT#1,A$,B$
660 FOR J=1 TO 36:C$=MID$(A$,J,1):IF C$="2"THEN XE=J+1:YE=1:GOSUB 620:C$=" "
670 IF C$="3"THEN XE=J+1:YE=1:GOSUB 600:C$=" "
680 COLOR 7+(C$="■")*2:PRINT C$:NEXT:NEXT:READ AU,EM
690 FOR I=1 TO EM:READ X(I),Y(I):NEXT:READ X,Y:RETURN:' X
700 ' NEXT:NEXT:INPUT#1,AU,EM:FOR I=1 TO EM:INPUT#1,X(I),Y(I):NEXT
710 ' INPUT#1,X,Y:CLOSE:RETURN
720 ' Game over
730 LOCATE 11,11:COLOR 2:PRINT"G A M E O V E R !!":IF SC>HS THEN HS=SC
740 LOCATE 11,15:COLOR 4:PRINT"Play again (y/n) ? ":A$=INKEY$
750 IF(A$="Y")+(A$="y")THEN 50 ELSE IF(A$="N")+(A$="n")THEN END ELSE 740
760 ' Clear
770 LOCATE 13,11:COLOR 6:PRINT"You get all gold !!"
780 LOCATE 9,16:COLOR 4:PRINT"Let's play next pattern !!"

```



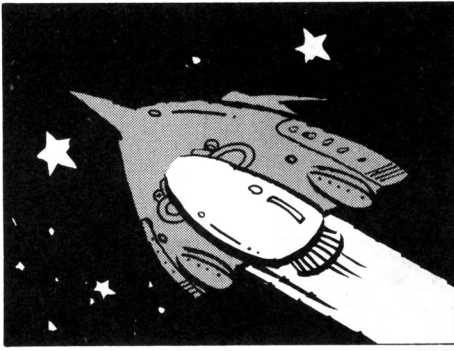
★道はたてでペーマガをやぶいて遊んでいる人がいた。ぼくも仲間になってペーマガをやぶいてやった。(東京都大田区・もやまん)……【編集長：ムムッ、これからは大田区は通らないことにしよう。編：いかってますネ！】

```

790 FOR I=0 TO 9999:NEXT:RA=RA+1:IF RA=3 THEN RA=1:GOTO 60 ELSE 60
800 / Poke
810 FOR I=0 TO 119:READ A$:A=VAL("&H"+A$):SUM=SUM+A:POKE &HE000+I,A:NEXT
820 IF SUM<&H286F THEN COLOR 2:BEEP:PRINT"Sum Error":STOP ELSE RETURN
830 / Data
840 DATA E5,C5,D5,F3,1A,5E,23,56,06,11,FE,02,28,11,FE,04
850 DATA 28,12,FE,05,29,13,FE,06,28,16,21,68,E0,18,16,21
860 DATA 60,E0,18,11,21,58,E0,18,0C,06,22,21,68,E0,18,05
870 DATA 06,33,21,70,E0,3E,06,D3,3C,78,D3,0C,3E,03,D3,0F
880 DATA 06,08,7E,EB,4E,EB,A9,12,23,13,10,F6,3E,02,D3,0F
890 DATA AF,D3,3C,D1,C1,E1,FB,C9,18,18,1E,39,D8,1C,12,21
900 DATA 18,18,78,9C,1B,38,48,84,99,5A,3C,18,18,3C,42,81
910 DATA 00,00,00,10,2C,5A,3E,3C
920 / Title ; Load Walker By Yoshio Dan 1984*2月13日 No.4
930 RESTORE 1520:GOSUB 640:GOSUB 580: / *
940 / RA=2:GOSUB 640:GOSUB 580
950 X=5:Y=21:GOSUB 580:XE=5:YE=22:GOSUB 600:YE=23:GOSUB 620
960 LOCATE 8,21:COLOR 6:PRINT"--- You";:COLOR 4:PRINT SPC(7)"[8]":COLOR 3
970 LOCATE 8,22:PRINT"--- Enemy";:COLOR 4:PRINT " [4]+[6] [Space]
980 LOCATE 8,23:COLOR 7:PRINT"--- Gold";:COLOR 4:PRINT SPC(6)"[2]
990 COLOR 2:LOCATE 13,24:PRINT"Hit any Key !!";:COLOR 7:PRINT " By Y.Dan";
1000 WHILE INKEY$="" :WEND:RETURN
1010 / Display
1020 A$="" :X=2:Y=2:AU=0:EM=0:GOSUB 580:LOCATE 0,0
1030 COLOR 4:PRINT"Edit Mode";:SPC(31):LINE(15,15)-(305,168),3,8
1040 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1040
1050 X1=X-(X>2)*(A$="4")+X<(X<37)*(A$="6"):Y1=Y-(Y>2)*(A$="8")+Y<(Y<20)*(A$="2")
1060 GOSUB 580:X=X1:Y=Y1:GOSUB 580
1070 IF(A$="A")+A$="a" THEN GOSUB 1160:COLOR 5:PRINT"■";:GOSUB 580:GOTO 1040
1080 IF(A$="S")+A$="s" THEN GOSUB 1160:COLOR 7:PRINT"!";:GOSUB 580:GOTO 1040
1090 IF(A$="D")+A$="d" THEN GOSUB 1160:COLOR 7:PRINT"--";:GOSUB 580:GOTO 1040
1100 IF(A$="F")+A$="f" THEN GOSUB 1160:XE=X:YE=Y:GOSUB 620:GOSUB 580:GOTO 1040
1110 IF(A$="G")+A$="g" THEN GOSUB 1160:XE=X:YE=Y:GOSUB 600:GOSUB 580:GOTO 1040
1120 IF A$="" THEN GOSUB 1160:COLOR 7:PRINT" ";:GOSUB 580:GOTO 1040
1130 IF A$="Y" THEN CLS 1:LINE(16,16)-(304,167),0,BF:GOSUB 580:GOTO 1040
1140 IF(A$="M")+A$="m" THEN 1180 ELSE 1040
1150 / Erase
1160 LINE(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),0,BF:LOCATE X,Y:RETURN
1170 / Memory
1180 LOCATE 0,0:INPUT"Line number ";L: / *
1190 / LOCATE 0,0:INPUT"Round number ";L
1200 FOR I=2 TO 20:A$(I)=CHR$(34):FOR J=2 TO 37:D=SCREEN(J,I)
1210 D1=POINT(J*8+4,I*8+5):IF D1=3 THEN A$(I)=A$(I)+"2":AU=AU+1:GOTO 1240
1220 IF D1=2 THEN A$(I)=A$(I)+"3":EM=EM+1:X(EM)=J:Y(EM)=I:GOTO 1240
1230 IF D=0 THEN A$(I)=A$(I)+CHR$(32) ELSE A$(I)=A$(I)+CHR$(D)
1240 NEXT I:A$(I)=A$(I)+CHR$(34):NEXT A$(21)=STR$(AU)+","+STR$(EM)+","
1250 FOR I=1 TO EM:A$(21)=A$(21)+STR$(X(I))+","+STR$(Y(I))+"," :NEXT
1260 A$(21)=A$(21)+STR$(X)+","+STR$(Y):WIDTH 80: / X
1270 FOR J=2 TO 21:A$(J)=S"R$(L+(J-2)*10)+"DATA"+A$(J):PRINT A$(J):NEXT: / X
1280 / OPEN"Walk"+STR$(L) AS 1:FOR I=2 TO 20:PRINT#1,A$(I),"":NEXT
1290 / PRINT#1,AU,EM:FOR I=1 TO EM:PRINT#1,X(I),Y(I):NEXT:PRINT#1,X,Y:END
1300 / Round1
1310 DATA " 2 2 " " "
1320 DATA " | 2 2 | " " "
1330 DATA " | 2 2 | 2 " " "
1340 DATA " 2 2 2 " " "
1350 DATA " 2 2 2 2 2 2 2 " " "
1360 DATA " | 2 | | 2 | " " "
1370 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1380 DATA " | 23 2 2 | 2 2 2 2 2 2 | " " "
1390 DATA " | 2 2 2 2 2 2 | 2 2 2 2 2 2 | " " "
1400 DATA " | 2 2 2 2 2 2 | 2 2 2 2 2 2 | " " "
1410 DATA " | 2 2 2 2 2 2 | 2 2 2 2 2 2 | " " "
1420 DATA " | 2 2 | 3 1 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1430 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1440 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1450 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1460 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1470 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1480 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1490 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1500 DATA 50,2,15,9,22,13,5,2
1510 / Round2
1520 DATA " 2 2 2 2 2 2 " " "
1530 DATA " | 2 2 | 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1540 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1550 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1560 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1570 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1580 DATA " | 23 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1590 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1600 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1610 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1620 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1630 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1640 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1650 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1660 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1670 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1680 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1690 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1700 DATA " | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | " " "
1710 DATA 66,2,10,8,30,11,23,2

```





# MINE-ESCAPE



エントリーコード P6①

渾川 正之

PC-6001 MK II

画面中央のロケットを、カーソル・キーで操作して、出現する赤い機雷をよけて進むゲームです。

## プログラムの説明

マシン語を効果的に使い、スピードを速くしてあります。340行のDATA文中の20を変えると、ゲームに変化がでて、おもしろくなります。



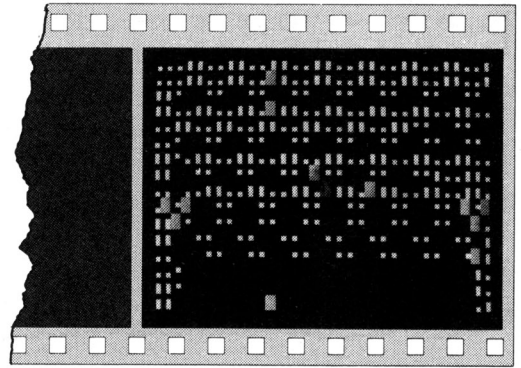
## CHECKER FLAG

影：ウワー、ウワー、ウワー、ウワー、ウワー!!

編：どうしたんです？

影：速すぎるよー。なんでこんなに速いの？

Dr.D：このプログラムも、マシン語を使っているから速いのじゃよ。



《写真1》実行画面

MINE-ESCAPEのプログラム・リスト

```

18 SCREEN2,1,1:CONSOLE0,15,0,0:G
05UPPER,16,0,0:255,192,1:7F
20 LOCATE LINE,5:PRINT,75E,147,SPEED
MINE ESCAPE":CH$(70)=8HC32
30 LOCATE3,8:PRINT"....."
40 COLORC,LOCATE5,12:PRINT"PU
SPACE":TO START,1:POKE,255
50 COLOR 1:IF STRING(0)<1 THEN 3
0
60 A$="50M600018T20003AAAAA840CD
2ED403G2":PLAYA$,A$:FORI=1TO1200
:NEXT
70 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,1
80 SOUND11,8:SOUND12,200
90 SOUND13,18:SOUND14,18
00 SOUND7,254:M=3:POKE&HD307,0:P
0K&H308,0
100 SOUND13,10:CLS:EXE&HD000
120,0:UNTIL=01055TEFS:SOUND11,1:P
0K&HCEZF,1:POKE&HCS18,255-1:NEX
256
120 SC=PEEK(&HD307)+PEEK(&HD308)
130
140 SOUND13,9:W=M-1:IF M<1 THEN
150
160 CLS:LOCATE3,8:PRINT"START AG
AIN":CHANCE="M
170 LOCATE20,10:PRINT"SCORE":SC:
FORI=1TO500:NEXT:CLS:GOTO 100
180 LOCATE3,5:COLOR4:PRINT"G A M
E O U E R":COLOR1:LOCATE2,10
170 PRINT "SCORE":SC: HI=SCORE
:HI:FORI=1TO1000:NEXT
180 IF SC>HI THEN HI=SC
190 REM *** GOTO 10
199 REM *** DATA (D000) ***
200 DATA21,06,D1,22,83,03,3E,02
210 DATA32,02,D3,06,CD,6C,D1,00
220 DATA4D,56,D1,06,CD,61,10,CB
230 DATA57,C4,70,D1,CD,61,10,CB
240 DATA69,C4,06,D1,CD,61,10,CB
250 DATA87,C4,06,D1,CD,61,10,CB
260 DATA97,C4,06,D1,CD,61,10,CB
270 DATA50,D5,25,30,65,0E,00,0E
280 DATA21,05,D3,30,65,0E,00,0E
290 DATA0B,D8,3A,02,03,FE,0C,CE
310 DATA04,CC,D4,09,CE,05,CC,0B
320 DATA08,ED,5F,E6,3F,21,00,CC
330 DATA06,ED,5F,E6,40,FE,00,CC
340 DATA98,D8,36,FF,11,CB,01,19
350 DATA36,FF,ED,5F,E6,0F,21,01
360 DATA2,11,20,00,47,19,10,FF
370 DATA36,FF,11,1C,00,19,36,FF
380 DATA21,06,C2,06,1F,ED,5F,E6
390 DATA21,06,C2,06,1F,ED,5F,E6
410 DATA85,77,23,19,F8,C3,10,D1
420 DATA21,06,C2,11,20,00,06,10
430 DATA21,06,C2,11,20,00,06,10
440 DATA21,06,C2,11,20,00,06,10
450 DATA21,06,C2,11,20,00,06,10
460 DATA21,06,C2,11,20,00,06,10
470 DATA21,06,C2,11,20,00,06,10
480 DATA21,06,C2,11,20,00,06,10
490 DATA21,06,C2,11,20,00,06,10
500 DATA21,06,C2,11,20,00,06,10
510

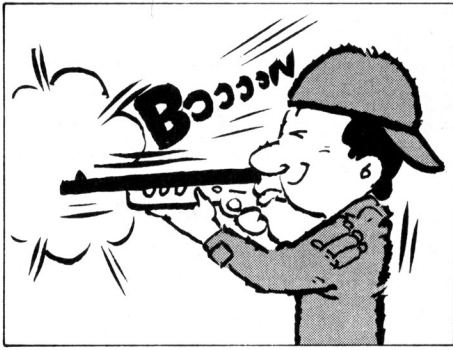
```

```

515 REM ***** (D100) *****
520 DATA05,00,FC,58,CS,C7,00,08
530 DATA21,DF,C9,19,FE,C2,00,EA
540 DATA01,ED,08,C9,21,20,C1,14
550 DATA00,C2,01,EA,01,ED,02,C4
560 DATA21,01,C2,3E,10,11,00,C2
570 DATA01,1F,06,ED,00,23,13,32
580 DATA20,FC,C9,00,21,FE,C3,11
590 DATA0F,C3,3E,10,01,1F,00,ED
600 DATA0B,2B,1B,3D,20,FC,C9,00
610 DATAFD,13,1A,AE,77,13,23,13
620 DATA23,1A,AE,77,06,1F,23,13
630 DATA23,1A,AE,77,13,23,1A
640 DATA0E,77,C9,00,21,00,D3,5E
650 DATA23,56,C9,00,21,00,D1,22
660 DATA03,D3,3E,02,32,02,D3,C9
670 DATA21,04,D1,22,03,D3,3E,03
680 DATA32,02,D3,C9,21,00,D1,22
690 DATA03,D3,3E,04,32,02,D3,C9
700 DATA21,0C,D1,22,03,D3,3E,05
710 DATA32,02,D3,C9,3A,05,D3,FE
720 DATA20,DA,AE,D1,3E,00,3C,3C
730 DATA32,05,D3,00,11,1F,00,21
740 DATA0F,FF,C8,19,7E,FE,FF,C8
750 DATA0F,C2,7E,FE,FF,C8,23,7E
760 DATA23,7E,FE,FF,C8,2A,07,D8
770 DATA23,22,07,D3,C3,0C,00,00
780 REM ***** (D200) *****
790 CLS:IF PEEK(OUT&H93)=8421 AND
PEEK(OUT&H106)=8400 THEN
800 OUT&H93,2:FORI=8400TO&HD1D
?:REPEAT:POKEI,VAL(C"&H*40):NEXT
810 OUT&H93,3:RETURN

```

\*なるほど手塚康二シリーズなんてに載っているのでしょうか。(愛知県名古屋市長・加藤正也氏より)…【編：編集部では優秀な写植オペレータさんをお願いしているから、もっとやってくれるよ。ねっ、ねっ、ねー!!(ゴメン!)】



# 射的



エントリーコード P6②

水谷 嘉宏

## 内容

お祭りの縁日などでおなじみの射的のです。

ゲームは、①.的(ま)を上下2連にして、上の的は下の的の半分のスピードで走る、②.下の的に命中したとき、その上の的が同じ種類ならば上下とも当たったことにする、③.1ゲーム5面で、面が進むごとに的

動きが速くなる一など、自分の好きなように作ってみました。

本物の射的と同様、なかなか思ったようには命中しません。発射はスペース・キーです。なお、1面につき玉の数は16個、的は全部で96個(下段)です。

## プログラムについて

的の表示、移動(左スクロール)、玉の発射もスピードを要するので、メイン部分をすべてマシン語にしました。

ただし、逆に的が速すぎるので、ブレーキをかけています。スピード調整は310行とPOKE W, 12-MEの12を大きくすれば遅く、小さくすれば(5以上)速くなります。

### 《第1表》点数表

*円 盤	4機	.....	各10点
*飛行機	8機	.....	5 "
*自動車	16台	.....	3 "
*汽 車	25台	.....	2 "
*船	44セキ	.....	1 "

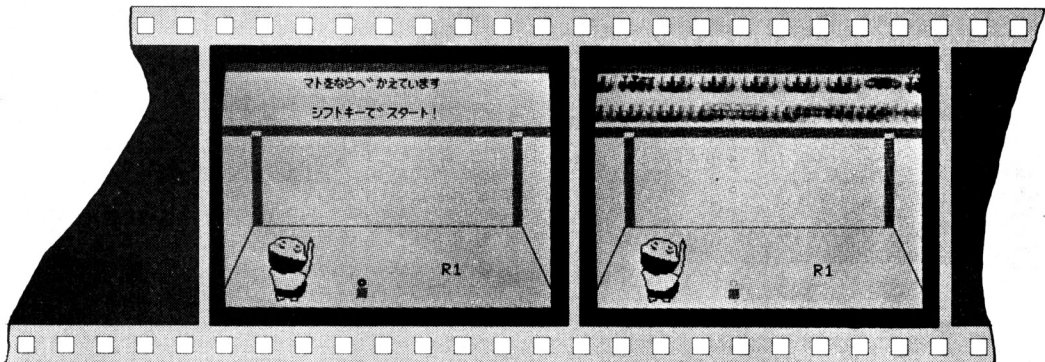
## CHECKER FLAG

影：ギャハハ、編集長の子供にそっくり!

編集長：ポカポカ!! あーすっきりした。それにしても、私と同年代の方がこのプログラムを作られたというには、驚ろきました。

Dr.D：うむ、マシン語を学ぶのに、年齢は関係ないというわけだな。

影：なんですか〜?



《写真1》準備はいいですか?  
それではスタート

《写真2》パンパン! 動きが速くて、  
なかなか当たりません



```

10 REM
20 REM *Double Shateki*
30 REM N60Eト 32K,Page4
40 REM
50 DIMG(99):CLS:LOCATE9,5:PRINT
マシコ<マシコ>::PLAY"164","164"
60 FORI=0T023:READA:G(I)=A:G(24+
I)=A:G(48+I)=A:G(72+I)=A:NEXT
70 FORI=96T099:G(I)=9:NEXT
80 GK=&HB008:MA=&HB07A:KE=&HB26D
:XE=&HB007E:YE=XE+1:W=&HB299:T=&H
B005
90 FORI=MA T0&HB3F3:READA#:POKEI
,VAL("&H"+A#):NEXT
100 REM<マシコ>マシコ
110 SCREEN4,2,2:CONSOLE,,0:COLO
R0,1,2:CLS
120 POKEYE,&HE2:FORI=0T031:POKEYE
,I:EXECKE:NEXT
130 POKEYE,&HE8:FORI=128T0159:PO
KEXE,I:EXECKE:NEXT
140 POKEYE,3:GOSUB150:POKEYE,28:
GOSUB150:GOTO160
150 FORI=&HE9T0&HF1:POKEYE,I:EXE
CKE:NEXT:RETURN
160 POKEYE,13:POKEYE,&HF8:EXECKE
:FORI=3T020:POKE&HF200+I,170:NEX
T
170 FORI=1T02:READ A,B,C,D:LINEC
A,B)-(C,D),8:NEXT
180 FORI=1T011:REM<マシコ>
190 READA,B,C,D:LINE(36+A,136+B)
-(36+C,136+D),0
200 READA:IF#=&99THEN220
210 READB:LINE-(36+A,136+B),0:GO
T0200
220 NEXT:FORI=1T02:READA,B:PRINT
(36+A,136+B),0,8:NEXT
230 ME=1:HS=0:TS=0
240 REM<マシコ>
250 IFHS=0THEN270
260 LINE(160,144)-(231,155),1,BF
:LOCATE21,12:PRINT"HS":HS:
270 LINE(160,156)-(231,179),1,BF
:LOCATE21,13:PRINT"R"+CHR$(29):M
E:
280 LINE(0,8)-(255,47),1,BF:LOCA
TE8,1:PRINT"マシコマシコマシコマシコ"
290 FORI=0T095:J=INT(RND(1)*(96-
I)+1):A=G(I):G(I)=G(J):G(J)=A
300 POKEG+I,G(I):NEXT:FORI=96T
99:POKEG+I,G(I):NEXT
310 PLAY"o5e","o4c":LOCATE9,3:PR
INT"シフトマシコマシコ":POKEYE,12-ME
320 EXECMA:PLAY"o3c":SC=10+PEEK(
T):LOCATE23,13:PRINTSC:TS=TS+SC
330 ME=ME+1:IFME<6THENFORI=0T050
0:NEXT:GOTO250
340 PLAY"o4cego5c":LOCATE21,14:P
RINT"TS":TS:IF TS>HS THENHS=TS
350 LINE(0,8)-(255,47),1,BF:LOCA
TE8,1:PRINT"PLAY AGAIN (y/n)?"
360 AS=INKEY$:IFAS#"y"THEN390
370 IFAS#"n"THEN END
380 GOTO360
390 ME=1:TS=0:GOTO250
400 REM<マシコ>マシコ
410 DATA 10,5,5,3,3,3,2,2,2,2,
2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
    
```

```

420 REM<マシコ>
430 DATADD,21,00,00,DD,36
440 DATA00,32,DD,36,01,04,DD,36,
02,04,DD,36,03,00,DD,36
450 DATA04,18,DD,36,05,00,DD,36,
06,00,21,00,00,22,6C,00
460 DATA22,6E,00,CD,23,22,2,70,
00,22,72,00,00,22,6C,00
470 DATA61,10,FE,01,C2,AF,00,11,
D4,B3,21,00,00,CD,5E,B2
480 DATA11,00,E6,21,01,E6,01,FF,
01,ED,00,DD,7E,01,FE,01
490 DATACA,DA,00,ED,5B,70,00,C3,
DD,00,11,D4,B3,21,1F,E6
500 DATACD,5E,B2,ED,53,70,00,DD,
35,01,C2,FE,00,FE,01,C1
510 DATA04,2A,6C,00,23,22,6C,00,
CD,23,B2,22,70,00,DD,35,00
520 DATA01,CB,47,C2,5C,B1,11,D4,
B3,21,00,00,C5,DE,5E,B2,11
530 DATA00,E3,21,01,E3,01,FF,01,
ED,00,DD,7E,01,FE,01,CA
540 DATA29,B1,ED,5B,72,00,C3,2C,
B1,11,D4,B3,21,1F,E6,CD
550 DATA5E,B2,ED,53,72,00,DD,35,
02,C2,5C,B1,DD,36,02,04
560 DATA2A,6E,00,23,22,6E,00,CD,
23,B2,22,72,00,DD,35,00
570 DATAC2,5C,B1,2A,74,00,CD,81,
B2,C3,00,B2,DD,7E,03,FE
580 DATA01,CA,79,B1,CD,61,10,FE,
00,C2,70,B1,DD,36,03,01
590 DATACD,98,B2,CD,98,B2,C3,B7,
00,06,02,C5,2A,74,00,CD
600 DATA01,B2,2A,74,00,25,22,74,
00,CD,81,B2,CD,98,B2,C1
610 DATA10,E9,3A,75,00,FE,E7,C2,
B7,00,DD,7E,01,FE,04,C2
620 DATAF5,B1,DD,7E,00,FE,30,F2,
F5,B1,CD,03,B2,21,0C,E6
630 DATACD,0C,B2,FD,2A,6C,00,FD,
7E,FB,DD,77,06,DD,86,05
640 DATADD,77,05,DD,7E,02,FE,04,
C2,FB,B1,DD,7E,00,FE,2E
650 DATAF2,FB,B1,FD,2A,6E,00,FD,
7E,FB,DD,BE,06,C2,FB,B1
660 DATACD,A3,B2,21,0C,E3,CD,0C,
B2,DD,7E,06,DD,86,05,DD
670 DATA77,05,C3,FB,B1,2A,74,00,
CD,81,B2,DD,35,04,CA,00
680 DATA02,DD,36,03,00,CD,77,B2,
C3,B7,00,C9,22,70,00,06
690 DATA03,C5,11,D4,B3,CD,5E,B2,
2A,70,00,23,22,70,00,C1
700 DATA10,EF,C9,7E,FE,0A,C2,2D,
B2,21,B4,B2,C9,FE,05,C2
710 DATA36,B2,21,E4,B2,C9,FE,03,
C2,3F,B2,21,14,B3,C9,FE
720 DATA02,C2,48,B2,21,44,B3,C9,
FE,01,C2,51,B2,21,74,B3
730 DATAC9,FE,09,C2,5A,B2,21,A4,
B3,C9,21,D4,B3,C9,05,10
740 DATA1A,2F,77,13,C5,01,20,00,
09,C1,10,F4,C9,2A,76,00
750 DATA11,EC,B3,CD,88,B2,C9,21,
0D,FF,22,74,0A,CD,81,B2
760 DATAC9,11,E4,B3,CD,88,B2,C9,
06,00,1A,AE,2F,77,13,C5
    
```

```

770 DATA01,20,00,09,C1,10,F3,C9,
0E,0A,06,00,10,FE,0D,C2
780 DATA0A,B2,C9,21,AC,B2,7E,B7,
CD,B3,1E,C9,22,4F,36,42
790 DATA33,32,2,00
800 REM<マシコ>マシコ
810 DATA00,00,00,03,0F,3F,7F,6A,
6A,7F,3F,0F
820 DATA00,00,00,00,00,00,7E,FF,
FF,FF,FF,AA,AA,FF,FF,3C
830 DATA18,00,00,00,00,00,00,C0,
F0,FC,FE,AE,AE,FE,FC,F0
840 DATA00,00,00,00,00,00,00,01,
03,07,3F,3F,3F,07,03
850 DATA01,00,00,00,30,70,00,00,
C0,C0,FF,7F,7F,FF,C0,C0
860 DATA00,00,00,00,00,00,30,
70,00,00,F0,F0,00,00,70
870 DATA30,00,00,00,00,00,03,06,
04,04,0F,1F,19,19,1F,3F
880 DATA3F,1D,1C,00,00,0F,81,00,
70,70,FF,E7,81,C3,E7,FF
890 DATAFF,81,00,00,00,C0,60,
20,20,F0,F0,98,98,F8,F8
900 DATAFC,B8,38,00,00,0F,0F,07,
03,03,13,3F,3F,3F,3F,3F
910 DATA3F,0F,0F,0F,06,00,C0,C0,87,
07,03,03,FF,1F,FF,FF,FF
920 DATAFF,0F,0F,06,00,00,00,FE,
FE,3C,3C,3C,FC,FC,FC,FE
930 DATAFE,78,78,30,00,00,00,00,
00,00,00,49,2A,1C,3C,3F
940 DATA1F,1F,0F,07,00,00,0E,0E,
0E,0E,0E,6E,6E,7F,49,FF
950 DATAFF,FF,FF,FF,00,00,00,10,
10,10,10,92,54,38,7C,FC
960 DATAF8,F8,F0,00,00,01,07,07,
0F,0F,0F,07,07,03,01,00
970 DATA00,00,00,00,00,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,F7,D5,FF,49
980 DATA2A,1C,1C,00,00,00,00,00,
F0,F0,F0,00,00,00,C0,00,00
990 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
1000 DATA00,00,00,00,FF,C3,81,99
,99,81,C3,FF,AA,55,AA,55
1010 DATAAA,55,AA,55
1020 REM<マシコ>マシコ
1030 DATA24,120,0,176,231,128,25
5,176
1040 REM<マシコ>マシコ
1050 DATA14,1,9,1,9,2,7,2,4,5,1,
5,0,8,0,12,2,12,9,15,20,18
1060 DATA20,19,30,18,30,15,28,14
,28,8,27,6,22,2,14,1,99
1070 DATA0,12,0,19,1,22,3,25,10,
29,24,27,28,22,30,18,99
1080 DATA3,25,1,25,0,28,2,32,4,4
0,12,42,19,42,25,38,28,34,30,30
1090 DATA24,27,99
1100 DATA4,40,5,45,8,46,16,47,23
,47,25,46,28,42,29,35,28,34,99
1110 DATA05,45,6,50,11,49,12,46,9
,16,47,17,50,22,50,23,46,99
1120 DATA30,30,32,25,34,15,34,8,
35,8,34,4,33,1,31,6,30,15,99
1130 DATA8,6,10,9,12,9,8,6,99,20
,10,21,12,25,11,99
1140 DATA11,4,12,4,12,5,13,5,99,
22,7,22,8,24,8,99,4,16,8,44
    
```

イラスト・コーナー



by 晴ボン

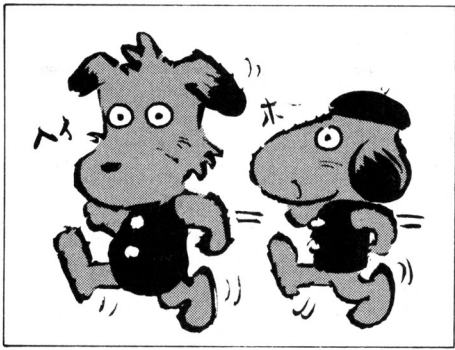


by さかねひろみつ



by TARO HIMAJIN

★P6でEXEC&H1B49とEXEC&H1B4Bを交互に実行すると、マイコンがこわれたようになります。(東京都中野区・松井剣児12才)……【影：ほんとにこわれても責任は持てんよ！やめたほうがいいよ。】



# ひとり歩けゲーム



エントリーコード P6II①

平森 昭久

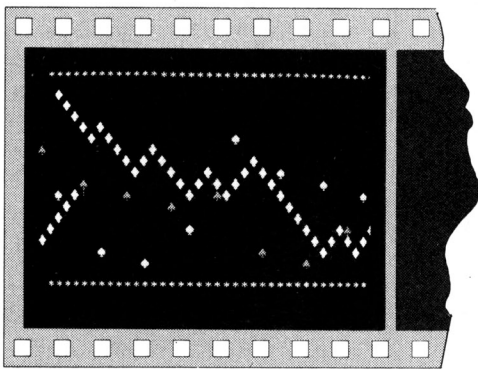
## ゲームの説明・遊びかた

このゲームは、あの高橋はるみさんの有名な「あるけあるけゲーム」をヒントにしたものです。ただし、使うキーはスペース・キーのみ。押すと◆が上がり、離すと下がりますから、上手に操作して♣や♠をよけてください。

全部で4ステップあり、ワンステップ通過するごとに難しくなります。全ステップクリアすると、コンピュータが敗北を認めます。

## プログラムについて

このゲームは横スクロールをマシン語でやっています。



「写真1」スペース・キーを使ったゲームです

ですが、PC-6001mkIIはアトリビュート・エリアとキャラクタ・データ・エリアが整然としているので、マシン語部分わずか23バイトで横スクロールができます。

遊び終わった人は、EXEC&HA000をGOTO文でくりかえしてみてください。本来のスピードがわかります。

## 改造について

もし、難しくクリアできないという人がいましたら、メイン・ルーチンの最初のFOR~NEXTの回数を減らすか、二番目のFOR~NEXTの回数を増やしてみてください。

### 参考

はるみのプログラミング・レッスン“あるけあるけゲーム”

## CHECKER FLAG

編：ワンキー・ゲームですね。

Dr.D: 横スクロールをマシン語でやっているが、「マシン語寺子屋」も今月は横スクロールを紹介しとる。参考にしてごらん。

## ひとり歩けゲームのプログラム・リスト

```

800 .....MACHINE LANGUAGE.....
801 FOR=8:TO22:READBS:FOX&HAB&H+I,VALC"&
802 B,BB,INEXT=1:29,88,11,28,88,81,d8,d82,ED,BB
108 DATA21,29,84,11,28,84,81,d8,d82,ED,BB
118 DATA21,29,84,11,28,84,81,d8,d82,ED,BB
120 *****
121 *****
122 *****
123 *****
124 *****
125 *****
126 *****
127 *****
128 *****
129 *****
130 *****
131 *****
132 *****
133 *****
134 *****
135 *****
136 *****
137 *****
138 *****
139 *****
140 *****
141 *****
142 *****
143 *****
144 *****
145 *****
146 *****
147 *****
148 *****
149 *****
150 *****
151 *****
152 *****
153 *****
154 *****
155 *****
156 *****
157 *****
158 *****
159 *****
160 *****
161 *****
162 *****
163 *****
164 *****
165 *****
166 *****
167 *****
168 *****
169 *****
170 *****
171 *****
172 *****
173 *****
174 *****
175 *****
176 *****
177 *****
178 *****
179 *****
180 *****
181 *****
182 *****
183 *****
184 *****
185 *****
186 *****
187 *****
188 *****
189 *****
190 *****
191 *****
192 *****
193 *****
194 *****
195 *****
196 *****
197 *****
198 *****
199 *****
200 *****
201 *****
202 *****
203 *****
204 *****
205 *****
206 *****
207 *****
208 *****
209 *****
210 *****
211 *****
212 *****
213 *****
214 *****
215 *****
216 *****
217 *****
218 *****
219 *****
220 *****
221 *****
222 *****
223 *****
224 *****
225 *****
226 *****
227 *****
228 *****
229 *****
230 *****
231 *****
232 *****
233 *****
234 *****
235 *****
236 *****
237 *****
238 *****
239 *****
240 *****
241 *****
242 *****
243 *****
244 *****
245 *****
246 *****
247 *****
248 *****
249 *****
250 *****
251 *****
252 *****
253 *****
254 *****
255 *****
256 *****
257 *****
258 *****
259 *****
260 *****
261 *****
262 *****
263 *****
264 *****
265 *****
266 *****
267 *****
268 *****
269 *****
270 *****
271 *****
272 *****
273 *****
274 *****
275 *****
276 *****
277 *****
278 *****
279 *****
280 *****
281 *****
282 *****
283 *****
284 *****
285 *****
286 *****
287 *****
288 *****
289 *****
290 *****
291 *****
292 *****
293 *****
294 *****
295 *****
296 *****
297 *****
298 *****
299 *****
300 *****
301 *****
302 *****
303 *****
304 *****
305 *****
306 *****
307 *****
308 *****
309 *****
310 *****
311 *****
312 *****
313 *****
314 *****
315 *****
316 *****
317 *****
318 *****
319 *****
320 *****
321 *****
322 *****
323 *****
324 *****
325 *****
326 *****
327 *****
328 *****
329 *****
330 *****
331 *****
332 *****
333 *****
334 *****
335 *****
336 *****
337 *****
338 *****
339 *****
340 *****
341 *****
342 *****
343 *****
344 *****
345 *****
346 *****
347 *****
348 *****
349 *****
350 *****
351 *****
352 *****
353 *****
354 *****
355 *****
356 *****
357 *****
358 *****
359 *****
360 *****
361 *****
362 *****
363 *****
364 *****
365 *****
366 *****
367 *****
368 *****
369 *****
370 *****
371 *****
372 *****
373 *****
374 *****
375 *****
376 *****
377 *****
378 *****
379 *****
380 *****
381 *****
382 *****
383 *****
384 *****
385 *****
386 *****
387 *****
388 *****
389 *****
390 *****
391 *****
392 *****
393 *****
394 *****
395 *****
396 *****
397 *****
398 *****
399 *****
400 *****
401 *****
402 *****
403 *****
404 *****
405 *****
406 *****
407 *****
408 *****
409 *****
410 *****
411 *****
412 *****
413 *****
414 *****
415 *****
416 *****
417 *****
418 *****
419 *****
420 *****
421 *****
422 *****
423 *****
424 *****
425 *****
426 *****
427 *****
428 *****
429 *****
430 *****
431 *****
432 *****
433 *****
434 *****
435 *****
436 *****
437 *****
438 *****
439 *****
440 *****
441 *****
442 *****
443 *****
444 *****
445 *****
446 *****
447 *****
448 *****
449 *****
450 *****
451 *****
452 *****
453 *****
454 *****
455 *****
456 *****
457 *****
458 *****
459 *****
460 *****
461 *****
462 *****
463 *****
464 *****
465 *****
466 *****
467 *****
468 *****
469 *****
470 *****
471 *****
472 *****
473 *****
474 *****
475 *****
476 *****
477 *****
478 *****
479 *****
480 *****
481 *****
482 *****
483 *****
484 *****
485 *****
486 *****
487 *****
488 *****
489 *****
490 *****
491 *****
492 *****
493 *****
494 *****
495 *****
496 *****
497 *****
498 *****
499 *****
500 *****
501 *****
502 *****
503 *****
504 *****
505 *****
506 *****
507 *****
508 *****
509 *****
510 *****
511 *****
512 *****
513 *****
514 *****
515 *****
516 *****
517 *****
518 *****
519 *****
520 *****
521 *****
522 *****
523 *****
524 *****
525 *****
526 *****
527 *****
528 *****
529 *****
530 *****
531 *****
532 *****
533 *****
534 *****
535 *****
536 *****
537 *****
538 *****
539 *****
540 *****
541 *****
542 *****
543 *****
544 *****
545 *****
546 *****
547 *****
548 *****
549 *****
550 *****
551 *****
552 *****
553 *****
554 *****
555 *****
556 *****
557 *****
558 *****
559 *****
560 *****
561 *****
562 *****
563 *****
564 *****
565 *****
566 *****
567 *****
568 *****
569 *****
570 *****
571 *****
572 *****
573 *****
574 *****
575 *****
576 *****
577 *****
578 *****
579 *****
580 *****
581 *****
582 *****
583 *****
584 *****
585 *****
586 *****
587 *****
588 *****
589 *****
590 *****
591 *****
592 *****
593 *****
594 *****
595 *****
596 *****
597 *****
598 *****
599 *****
600 *****
601 *****
602 *****
603 *****
604 *****
605 *****
606 *****
607 *****
608 *****
609 *****
610 *****
611 *****
612 *****
613 *****
614 *****
615 *****
616 *****
617 *****
618 *****
619 *****
620 *****
621 *****
622 *****
623 *****
624 *****
625 *****
626 *****
627 *****
628 *****
629 *****
630 *****
631 *****
632 *****
633 *****
634 *****
635 *****
636 *****
637 *****
638 *****
639 *****
640 *****
641 *****
642 *****
643 *****
644 *****
645 *****
646 *****
647 *****
648 *****
649 *****
650 *****
651 *****
652 *****
653 *****
654 *****
655 *****
656 *****
657 *****
658 *****
659 *****
660 *****
661 *****
662 *****
663 *****
664 *****
665 *****
666 *****
667 *****
668 *****
669 *****
670 *****
671 *****
672 *****
673 *****
674 *****
675 *****
676 *****
677 *****
678 *****
679 *****
680 *****
681 *****
682 *****
683 *****
684 *****
685 *****
686 *****
687 *****
688 *****
689 *****
690 *****
691 *****
692 *****
693 *****
694 *****
695 *****
696 *****
697 *****
698 *****
699 *****
700 *****
701 *****
702 *****
703 *****
704 *****
705 *****
706 *****
707 *****
708 *****
709 *****
710 *****
711 *****
712 *****
713 *****
714 *****
715 *****
716 *****
717 *****
718 *****
719 *****
720 *****
721 *****
722 *****
723 *****
724 *****
725 *****
726 *****
727 *****
728 *****
729 *****
730 *****
731 *****
732 *****
733 *****
734 *****
735 *****
736 *****
737 *****
738 *****
739 *****
740 *****
741 *****
742 *****
743 *****
744 *****
745 *****
746 *****
747 *****
748 *****
749 *****
750 *****
751 *****
752 *****
753 *****
754 *****
755 *****
756 *****
757 *****
758 *****
759 *****
760 *****
761 *****
762 *****
763 *****
764 *****
765 *****
766 *****
767 *****
768 *****
769 *****
770 *****
771 *****
772 *****
773 *****
774 *****
775 *****
776 *****
777 *****
778 *****
779 *****
780 *****
781 *****
782 *****
783 *****
784 *****
785 *****
786 *****
787 *****
788 *****
789 *****
790 *****
791 *****
792 *****
793 *****
794 *****
795 *****
796 *****
797 *****
798 *****
799 *****
800 *****
801 *****
802 *****
803 *****
804 *****
805 *****
806 *****
807 *****
808 *****
809 *****
810 *****
811 *****
812 *****
813 *****
814 *****
815 *****
816 *****
817 *****
818 *****
819 *****
820 *****
821 *****
822 *****
823 *****
824 *****
825 *****
826 *****
827 *****
828 *****
829 *****
830 *****
831 *****
832 *****
833 *****
834 *****
835 *****
836 *****
837 *****
838 *****
839 *****
840 *****
841 *****
842 *****
843 *****
844 *****
845 *****
846 *****
847 *****
848 *****
849 *****
850 *****
851 *****
852 *****
853 *****
854 *****
855 *****
856 *****
857 *****
858 *****
859 *****
860 *****
861 *****
862 *****
863 *****
864 *****
865 *****
866 *****
867 *****
868 *****
869 *****
870 *****
871 *****
872 *****
873 *****
874 *****
875 *****
876 *****
877 *****
878 *****
879 *****
880 *****
881 *****
882 *****
883 *****
884 *****
885 *****
886 *****
887 *****
888 *****
889 *****
890 *****
891 *****
892 *****
893 *****
894 *****
895 *****
896 *****
897 *****
898 *****
899 *****
900 *****
901 *****
902 *****
903 *****
904 *****
905 *****
906 *****
907 *****
908 *****
909 *****
910 *****
911 *****
912 *****
913 *****
914 *****
915 *****
916 *****
917 *****
918 *****
919 *****
920 *****
921 *****
922 *****
923 *****
924 *****
925 *****
926 *****
927 *****
928 *****
929 *****
930 *****
931 *****
932 *****
933 *****
934 *****
935 *****
936 *****
937 *****
938 *****
939 *****
940 *****
941 *****
942 *****
943 *****
944 *****
945 *****
946 *****
947 *****
948 *****
949 *****
950 *****
951 *****
952 *****
953 *****
954 *****
955 *****
956 *****
957 *****
958 *****
959 *****
960 *****
961 *****
962 *****
963 *****
964 *****
965 *****
966 *****
967 *****
968 *****
969 *****
970 *****
971 *****
972 *****
973 *****
974 *****
975 *****
976 *****
977 *****
978 *****
979 *****
980 *****
981 *****
982 *****
983 *****
984 *****
985 *****
986 *****
987 *****
988 *****
989 *****
990 *****
991 *****
992 *****
993 *****
994 *****
995 *****
996 *****
997 *****
998 *****
999 *****
1000 *****

```

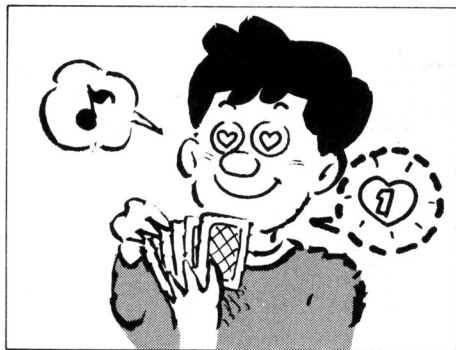
★数学の授業中です。あっ先生が鈴木にチョークを投げた！/当たった！/(新潟市・仲 功悦13才).....【影：新潟からの実況中継を終ります。いやあ自熱した授業でしたな。おっ編集長が立った！大きく振りかぶって(ポカッ)イテッ!!】

## PAGE 1



エントリーコード P6II②

塩見 隆一

PC-6001  
MK II

## はじめに

おなじみのトランプ・ゲームですが、地方によって多少ルールが異なるので、簡単に説明しておきます。

## ルール

プレイヤーとコンピュータ3人の勝負です。6枚の手札で、表に出ているカードと同じ種類か、同じマークのカードを出します。ない場合はパスをして1枚カードをとり、1番早くなくなった人が勝ちです。

なお、特殊カードがあり、それを**第1表**に示します。

なお、このゲームでは、1、2位で上がるとつぎの面に進めます。また16枚以上カードを持つと、ゲーム・オーバーです。ゲームは常にプレイヤーから始まります。また、お手つきした場合は、5枚とらねばなりません。「PAGE 1」の宣言は勝手にやってくれます。

## 《第1表》特殊カードの説明

- A…ひとりとばし
- 2…つぎの人は2枚とる。2があれば出せるが、2を出せない人は、そのカードの枚数×2枚をとる
- 8…好きなマークを宣言できる
- 9…逆回り

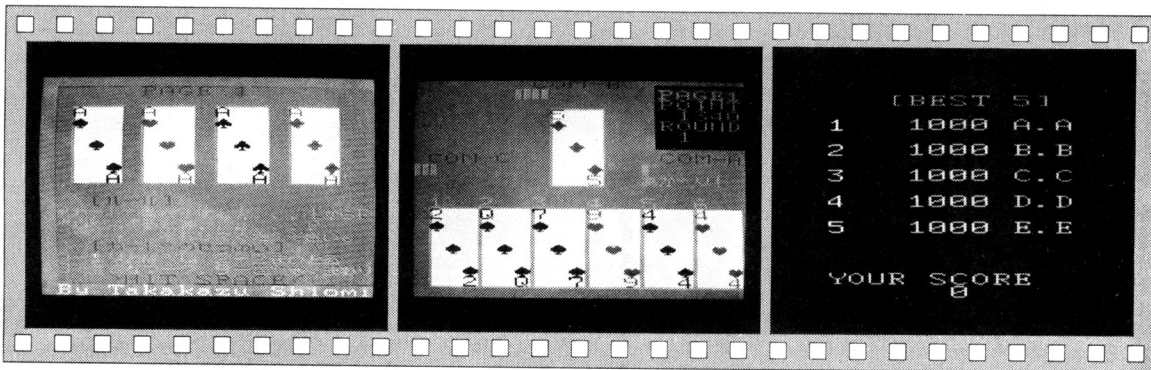
## キーの説明

カードを出すときは、上に出ている数字かアルファベットのキーを押してください。パスの時はPを押してください。BEST 5に入ると、スペース・キーとカーソル・キーで名前を3文字入力することができます。

## プログラムの改造について

BASICに関しては、もうほとんど手の入れようがないと思います。コンピュータの思考ルーチンをもう少し強くすることはできますが、これ以上強くすると……。

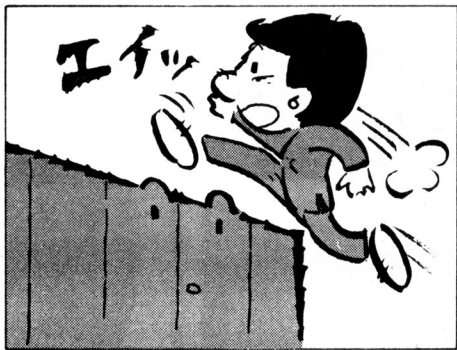
マシン語プログラムは、かなり余裕をもたせて作られています。また、カードの左角のデータ・エリアとアトリビュート・エリアの番地をE018~E01Aにコピーさせていますので、もっとグラフィックを凝ってみたい人はやってみてください。ちなみに、マークと数字はBASICで書いています。



《写真1》タイトルとゲームの説明

《写真2》実行画面。  
あがりです!!《写真3》あなたの名前を  
入れてください。





# REBOUND



エントリーコード P8①

仲儀 達也

## 内容

あなた(O)は宇宙のそうじ屋です。宇宙にちらばるチリを、岩(\*)をさけながら拾い集めるゲームです。左右にあるブロックに当たると、あなたははねかえるので、ブロックを使って往復しながらチリを集めます。一度当たったブロックは消えてしまうので、ブロックがなくなっていくうちにチリを全部集めてください。

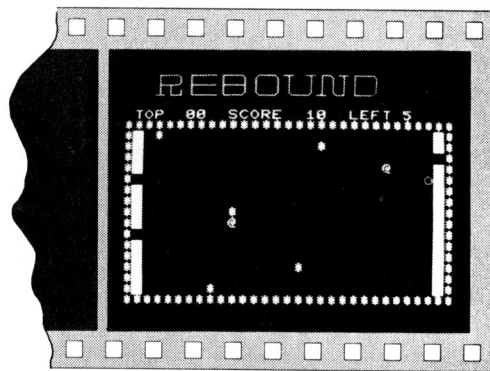
チリを全部集めると、1面クリアとなります。1面クリアすることによってブロックの数が $\frac{1}{2}$ になり、 $\frac{1}{3}$ になり、3面クリアするとチリの数が二つ増えて、ブロックがもとにもどります。5台やられるとGAME OVER!

なお、キー操作は[8], [2]で上下に移動します。

### 《第1表》主な変数表

SC	スコア
N	あなた(O)ののこり
SN	SCENE
BN	チリの元の数
NU	現在のチリの数
XX, YY	あなたの移動方向
T\$(I)	タイトル

《写真1》実行画面



## REBOUNDのプログラム・リスト

```

18 REM J111 REBOUND MADE BY NAKAGI [ ] [ ] [ ]
28 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,35,0,1
38 T$(0)="REBOUND"
48 T$(1)="REBOUND"
58 T$(2)="GAME OVER"
68 H$="GAME OVER"
78 GOTO 598
80 PRINT CHR$(12);:COLOR 3
98 LOCATE 6,18:PRINT T$(0):LOCATE 6,1:PRINT T$(1):LOCATE 6,2:PRINT T$(2)
108 SC=0:BN=3:SN=1:BN*3:ST=1:E=0:GOSUB 558
118 REM J111 LOOP 1 [ ] [ ] [ ]
128 LINE(3,5)-(39,21),*#17,BF:LINE(32,20)-(4,6),"",.BF
138 COLOR 7:LOCATE 14,18:PRINT "SCENE";SN
148 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:LOCATE 14,8:PRINT SPC(9)
158 FOR I=6 TO 20 STEP ST:LOCATE 7,1:LOCATE 4,1:PRINT "■";SPC(27);I;"■":NEXT I
168 GOSUB 478
178 P=622081+13X120+38:XX=-21YY=0:E=0
188 REM J111 LOOP 2 [ ] [ ] [ ]
198 YX=XX*(PAPEX*2)+YX:INF(0)=25 I D:YX120
208 Z=XX*(PAPEX*2)+YX
218 IF P=42 THEN GOTO 358
228 IF P<15 THEN BEEP 1:GOTO 358
238 IF P<49 GOTO 358:IF P=1:POKE X+2,0:BEEP 0:XX=-XX:GOTO 268
248 BEEP 1:SC=SC+1:GOSUB 558:NU=NU-1:BEEP 0
258 POKE X+8:YX+Z
268 POKE X+237:IF E=1 GOTO 358
278 IF NU=0 GOTO 298
288 GOTO 188
298 REM J111 CLEAR [ ] [ ] [ ]
308 FOR I=0 TO 200:BEEP 1:IMDD10:NEXT I
318 COLOR 7:LOCATE 14,8:PRINT "CLEAR!!"
328 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:SN=SN+1:ST=ST+1
338 IF ST=4 THEN ST=1:BN=BN+2
348 NU=BN:GOTO 118
358 REM J111 CRASH [ ] [ ] [ ]
368 FOR I=0 TO 98:BEEP 1:POKE X+248:POKE X+143:POKE X+42
378 BEEP 0:NEXT I:NU=1:GOSUB 558
388 IF NU=0 GOTO 178
398 REM J111 GAME OVER! [ ] [ ] [ ]
408 FOR I=1 TO 15
418 COLOR 2:LOCATE 11,1,12:PRINT MID$(H$,I,1);
428 FOR J=0 TO 100:NEXT J
438 COLOR 7:LOCATE 14,14:PRINT "SCORE ";SC*10
448 IF HS<SC THEN HS=SC
458 LOCATE 12,17:PRINT "HIT RETURN KEY!";
468 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 448 ELSE 80
478 REM J111 SCATTER [ ] [ ] [ ]
488 FOR I=1 TO 5:GOSUB 518:POKE 0,42:NEXT I
498 FOR I=1 TO BN:GOSUB 518:POKE 0,64:NEXT I
508 RETURN
518 A=INT(RND(1)*25)+7:B=INT(RND(1)*15)+6
528 G=622081+AK*2+B*120
538 P=PEEK(0)
548 IF P=32 THEN RETURN ELSE 518
558 REM J111 SCORE [ ] [ ] [ ]
568 COLOR Z
578 LOCATE 4,4:PRINT USING"TOP##0 SCORE###0 LEFT #";HS:SC:BN
588 REM J111 TITLE [ ] [ ] [ ]
608 PRINT CHR$(12);:COLOR 7
618 LOCATE 6,9:PRINT T$(0):LOCATE 6,4:PRINT T$(1):LOCATE 6,5:PRINT T$(2)
628 LOCATE 17,7:PRINT "MADE BY NAKAGI"
638 COLOR 5:LOCATE 12,18:PRINT "U.P...[ ]"
648 LOCATE 12,18:PRINT "DOWN...[ ]"
658 COLOR 7:LOCATE 16,15:PRINT "J111 #*#*#* [ ]"
668 LOCATE 4,18:PRINT "HIT BLOCK 0...[ ] *...ROCK"
678 LOCATE 11,23:PRINT "HIT RETURN KEY!";LINE 23,1
688 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 688 ELSE 80
    
```

★影：わたくしは、本日で編集部を引退いたしますが、わが編集部は永久に不滅です！一同：うっー、ばんざーい！！  
影：ばんざーい！！あれっ？(埼玉県鴻巣市・小倉康弘12才)……【編集長：一日も早く実現しますように、アーメン！】



PC-8001 / mk III 用

# LABELER



エントリーコード P8②

佐藤 丈樹

## ★ STORY

あのね、Bamboo君はPC-8001のユーザーなのよ。けどね、プリンタ持ってないの。というわけで、アルバイトして金をためて、プリンタ買おうって考えちゃったわけなのよ。えらいっ!!

## ★ Let's Play

RUNしちゃうとね、画面中央に水色のBamboo君が現われるの。この人をね、おなじみのテン・キーの[2], [8], [4], [6]で動かしましょうね。しばらくしてると、おさげが流れてくるから、右の手でラベルをはりはりしちゃいましょう。ラベルをはるには **SPACE KEY**を押すんです。

でもね、ビンの真ん中にラベルをはらないといけません。で、まちがえてラベルをはっちゃうと英語版「馬鹿野郎」がとんでくるんだぜ。なんてこったい!そして、ラベルをはらないままピンが青い機械に入っちゃうと、これも英語版「馬鹿野郎」をうけちゃうんだ。ひどいもんだぜ。

それで、3回「馬鹿野郎」をうけると、GAME OVERになります。

## ★ PROGRAMについて

みんな、驚け!ベルトコンベヤーのカウンターやビンの処理などをいじくっていたら、何行で何の処理をしているか自分でもわかんなくなっちゃった。はっはっは!

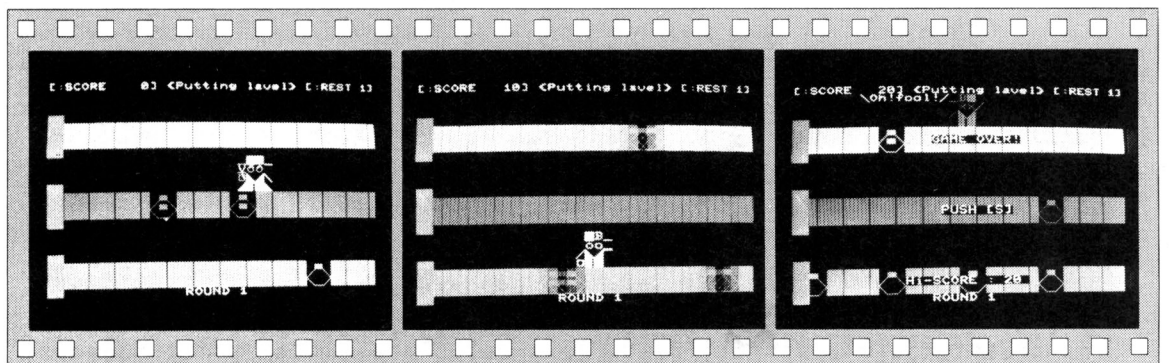
したがって、何もかけません(ごめんなさい)。みんな考えてね。

## ★ LAST MESSAGE

書き忘れましたが、15本分ラベルをはると1面クリアで、ビンのでる間隔が短くなります。

## CHECKER FLAG

Dr.D: ベスト・セラーのP8も、さすがにキャラクターで苦勞させられてるようだが、このゲームなどは、決してそれを感じさせないだろ? それと、ゲーム・ストーリーがおもしろいんだな。わかるかな?



《写真1》さーて、どれにはろうかな!

《写真2》ペタッ! へへ、ウマイもんだろう

《写真3》おしまい

★MZの悪口—MZとはマジンガー-Zの略で、昔は流行したが今はもうだめの意味。(佐賀県松浦郡・みんきいじえっとしん)……[Dr.D: シャレはシャレとして、入門者にはシンプル設計のマシンの方がベターなんだよ。]

```

16 REM Putting the labels
20 WIDTH 40:CLS:CONSOLE 0,25,0,1
30 COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);
40 CLEAR 400:&HDF00
50 S=0:FOR I=&HE000 TO &HE08C
60 READ P0:P0=VAL("&H"+P0):POKE I,PO
70 S=S+PO:NEXT
80 IF S<>13292THENPRINT"Bad'S:L1ST:1010,
90 DEF USR0=&HE000:DEF USR1=&HE066
100 PRINT A-Z:H=0
110 DIM H$(3)
120 BS=CHR$(31)+STRING$(4,29)
130 H$(0)="_B"+B$+"_00"+B$+"_00"+B$+"_00"+B$+"_00"
140 H$(1)="_BB"+B$+"_00"+B$+"_00"+B$+"_00"+B$+"_00"
150 H$(2)="_BBB"+B$+"_00"+B$+"_00"+B$+"_00"+B$+"_00"
160 H$(3)="_BBBB"+B$+"_00"+B$+"_00"+B$+"_00"+B$+"_00"
170 S$="LEFT$(B$,4)
180 B$=" "+B$+" / "+B$+" /"
190 BT$=" "+B$+" / "+B$+" /"
200 REM START!!
210 S=0:R=3:ME=1:K=9:KA=0
220 REM STAGE!!
230 COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);
240 PRINT USING"1:SCORE####0] <Putting label> [:REST #]";S;R;
250 FOR Y=5 TO 21 STEP 8
260 LINE(0,Y)-(1,Y+3),█,1,B
270 LINE(2,Y)-(38,Y+2),█,YM006+1,BF
280 NEXT
290 F=0:FOR X=2 TO 38:F=(F+1)MOD3
300 A=USR1(142+(F<>2)*7):A=USR0(0)
310 NEXT:LOCATE 16,24:PRINT"ROUND"ME;
320 X=18:Y=9:FI=0:B=0
330 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT H$(FI);
340 FOR I=1 TO 150:BEEP I MOD 3:NEXT
350 REM Bamboo!!
360 I0=INP(0):I1=INP(1)
370 IF I0=255 AND I1=255 THEN 490
380 SX=(10+239)-(I0+191)
390 SY=(11+254)-(I0+251))*8
400 IF SY THEN 450
410 EX=X+1-(SX*2)-(SX=1):EY=Y+3
420 LINE(EX,Y)-(EX,EY);
430 X=X+SX:IF X=2 OR X=34 THEN X=X-SX
440 GOTO 470
450 LOCATE X,Y:PRINT S$+Y+SY
460 IF Y=7 OR Y=25 THEN Y=Y-SY
470 FI=1-FI:LOCATE X,Y:COLOR 5
480 PRINT H$(FI);
490 IF INP(9)=191 THEN 630
500 REM Conveyor!!
510 CO=1-CO:IF CO THEN 350
520 F=(F+1)MOD3:B=B+1:IF B<K THEN 580
530 G=1:IF RND(1)>.75 THEN G=2+RND(1)*2
540 FOR I=1 TO G
550 CY=INT(RND(1)*3)*8+5
560 LOCATE 35,CY:COLOR (CY MOD 6)+1
570 PRINT BT$:NEXT B=0
580 A=USR1(142+(F<>2)*7):A=USR0(0)

```

★ S君は秋葉原でカタログをたくさんもらってきた。家で見ているとページのズミに定価300円と…。(埼玉県川口市・東川口の春原様)……【編：ひょっとして、ペーマガでは？あーっ、知らないよ！先生に言ってやろっと!!】



```

590 P=PEEK(&HF5D6):PI=PEEK(&HF996)
600 P2=PEEK(&HFD54)
610 IF P=32 OR P1=32 OR P2=32 THEN 780
620 GOTO 350
630 REM Put Label!!
640 P=&HF302+X*2+(Y+5)*128
650 P=PEEK(P):POKE P,132:COLOR 5
660 IF P<>32 THEN 780 ELSE LOCATE X,Y
670 PRINT H$(2);S=S+1:COLOR 7
680 FOR I=1 TO 200:BEEP I MOD 4:NEXT
690 LOCATE 7,0:PRINT USING"####";S
700 COLOR 5
710 LOCATE X,Y:PRINT H$(FI):KA=KA+1
720 IF K<>15 THEN 500 ELSE COLOR 7
730 KA=0:FOR I=1 TO 200:BEEP I MOD 10:NEXT
740 LOCATE 14,14:PRINT "ROUND CLEAR"
750 S=S*MX10:FOR I=1 TO 1000:NEXT
760 K=K-1:IF K<4 THEN K=4
770 ME=ME+1:GOTO 230
780 REM Miss!!
790 FOR I=0 TO X-11:BEEP 1:BEEP 0
800 COLOR 7:LOCATE I,Y:PRINT"Xoh!fool!!/"
810 NEXT:COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINTH$(3);
820 FOR I=1 TO 300:BEEP I MOD 3:NEXT
830 R=R-1:IF R THEN 220
840 REM GAME OVER!!
850 COLOR 7:LOCATE 16,6
860 FOR I=1 TO 400:BEEP I MOD 4:NEXT
870 PRINT "GAME OVER!!"
880 FOR I=1 TO 400:BEEP I MOD 4:NEXT
890 IF HCS THEN HES
900 LOCATE 13,22:PRINT"H1-SCORE:"H*10
910 LOCATE 17,14:PRINT "PUSH [S]"
920 IF INKEY$="" THEN 920
930 GOTO 200
1000 REM MASHINE S!
1010 DATA 21,5E,FS,01,60,1F5,16,03
1020 DATA 1E,24,04,77,23,23,03,03
1030 DATA 1D,C2,04,E0,1E,30,23,03
1040 DATA 1D,C2,15,E0,15,C2,08,E0
1050 DATA 21,1E,1F,01,20,1F9,16,03
1060 DATA 1E,24,0A,77,23,23,03,03
1070 DATA 1D,C2,2A,E0,1E,30,23,03
1080 DATA 1D,C2,34,E0,15,C2,28,E0
1090 DATA 21,DE,FC,01,E0,FC,16,03
1100 DATA 1E,24,0A,77,23,23,03,03
1110 DATA 1D,C2,4A,E0,1E,30,23,03
1120 DATA 1D,C2,56,E0,15,C2,48,E0
1130 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00
1140 DATA 46,21,77,E0,56,23,5E,7A
1150 DATA FE,00,C8,78,12,23,C9,6C
1160 DATA E0,F5,AD,66,1E,66,96,1F9
1170 DATA 66,1F9,DE,1FA,56,1FD,26,1FD
1180 DATA 9E,FE,16,00,00
1200 REM ホ、ホッ!のイタサマ!!
1210 REM 砂糖はホッ!ニ加わらん!!
1220 REM My name is [Sugar.Bamboo]

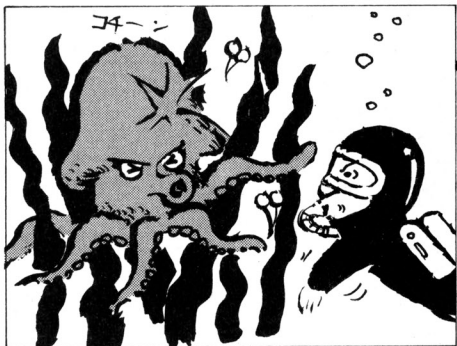
```

## PIC POK

25  
THE BEST  
PROGRAMMER

エントリーコード P8II①

小川 真太郎



## STORY

あなたは、赤い帽子をかぶった「ピクポク」です。  
あなたは、「チェリー」を落として「タコちゃん」を誘導し、「ワカメ」を食べさせてください。しかし、「ガイコツさん」と「タコツボくん」が邪魔をしにやってきます。

## CHECKER FLAG

Dr.D: 正直なところ、キャラクタのウマサとプログラムがしっかりと組まれているだけで、アイデアが活かされていないのがおしい。ペーマガの読者も、ようやく人並みのプログラムが組めるようになったが、反面では、ものまねで終わってしまっている。

編: アイデアがすばらしかったら、内容はともかく、即採用しちゃうのにネ!

## ゲームの説明

操作は②④⑥⑧のキーで「ピクポク」の移動、[S] PACE で「チェリー」のセットです。

「ピクポク」が「ガイコツさん」に触れたり、「タコちゃん」が「タコツボくん」に触れたりするとミスとなり、3回のミスでゲーム・オーバーです。

「チェリー」は1面につき10個与えられており、これによっていつも気まぐれに動いている「タコちゃん」を誘導することができます。このようにして「ワカメ」を面数×5だけ食べさせると1面クリアです。

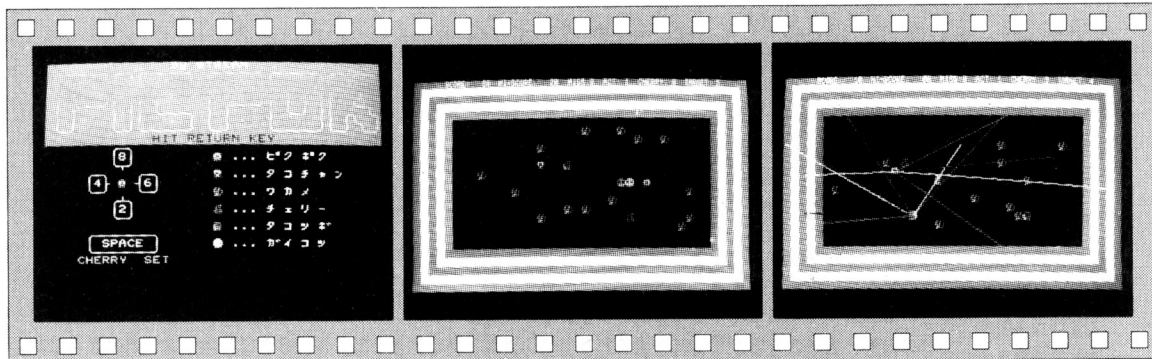
クリアした時のボーナスは、残りの「チェリー」が多いほどいいですよ。

## 最後に言わせて

これを作るにあたって協力してくれた渡辺君、藤田君、どーもありがとう!!

★参考にしたもの

「E.T.」



〈写真1〉タイトル画面

〈写真2〉ちょっと見にくいけど、チェリーを落としたところです

〈写真3〉ピロロヘン、失敗の画面です

♥今、自動車教習所に通ってまーす!卒業証明書もらってパソコン買ったら、影さん用に運転技術習得シミュレータでも作ってあげるよ。(千葉県市原市・かほり19才)……【影: どうせなら宇宙パイロット用で頼むよ。】

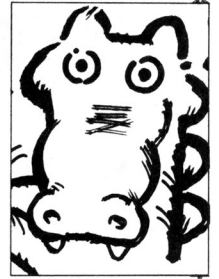


PIC POKのプログラム・リスト

```

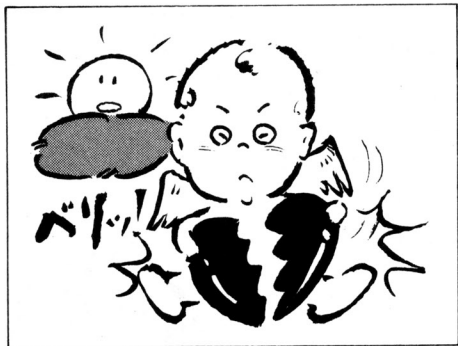
100 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN 2,0,7:CMDCOLOR0:CMD CLS 3:DEFINTA-Z
110 DIMA$(9,5),TI$(7):FORI=0TO5:FORJ=0TO9:READA$(J,I):NEXTJ,I
120 REM ----- T I T L E -----
130 CMD CLS 2:PRINTCHR$(12);:WIDTH40,25:CMD LINE(0,0)-(319,80),2,BF
140 TI$(0)="
150 TI$(1)="
160 TI$(2)="
170 TI$(3)="
180 TI$(4)="
190 TI$(5)="
200 TI$(6)="
210 TI$(7)=":COLOR7:LOCATE0,10
220 PRINT*
230 PRINT*
240 PRINT*
250 PRINT*
260 PRINT*
270 PRINT*
280 PRINT*
290 PRINT*
300 PRINT*
310 PRINT*
320 PRINT*
330 PRINT*
340 PRINT*
350 COLOR6:PRINT " CHERRY SET";:COLOR3:LOCATE14,0:PRINT"By STREAM";
360 FORI=0TO5:CMD PUT(160,88+I*16),A$(0,I):NEXT:CMD PUT(72,112),A$(0,0)
370 COLOR0:LOCATE12,9:PRINT"HIT RETURN KEY";:LINE9,1
380 FORI=0TO7:COLORI:FORJ=0TO7:LOCATE0,J+1:PRINTI$(J);
390 IFINKEY$<>CHR$(13)THENNEXTJ,1:GOTO 300 ELSE SC=0:MI=0:TA=3:AC=1
400 REM ----- S T A G E -----
410 WIDTH80,25:CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3
420 FORI=0TO4:CMD LINE(I*8,I*8)-(319-I*8,199-I*8),IMOD2+2,BF:NEXT
430 CMD LINE(40,40)-(279,159),0,BF
440 X=40:Y=40:TX=40:TY=152:KX=272:KY=152:GX=272:GY=40:TR=AC*5:CA=10:C=0
450 FORI=0TOTR+10:CMD PUT(8*(INT(RND(1)*27)+6),8*(INT(RND(1)*12)+6)),A$(0,2)
460 NEXT:CMD PUT(X,Y),A$(0,0):CMD PUT(TX,TY),A$(0,1):CMD PUT(KX,KY),A$(0,4)
470 CMD PUT(GX,GY),A$(0,5)
480 COLOR7:LOCATE7,0:PRINTUSING"SCORE:##### HI-SCORE:##### MISS:# ACT:## CHE
RRY:## TARGET:##";SC;HS;MI;AC;CA;TR;
490 REM ----- S T A R T -----
500 FORI=0TO50:FORJ=0TO50-I:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT
510 REM ----- P I C P O K -----
520 I0=INP(0):I1=INP(1):FX=0:FY=0:IFINP(9)=19:ANDC=0THEN730
530 IFI0=25:ANDY<152THENFY=0:GOTO570
540 IFI0=239:ANDX<40THENFX=-8:GOTO570
550 IFI0=19:ANDX<272THENFX=8:GOTO570
560 IFI1=254:ANDY<40THENFY=-8:GOTO570 ELSE 590
570 BEEP1:BEEP0:CMD PUT(X,Y),A$(0,0):X=X+FX:Y=Y+FY:CMD PUT(X,Y),A$(0,0)
580 IFX=GX:ANDY=GYTHEN800
590 REM ----- J U M P -----
600 W=(W+1)MOD6:ONW+16TO670,700,610,700,610,700
610 REM ----- T A K O C Y A N -----
620 IFC=1THENRX=TX+(8*(SGN(CX-TX))):RY=TY+(8*(SGN(CY-TY))):IFTX=CX:ANDTY=CYTHEN6
EP:CMD PUT(CX,CY),A$(0,3):C=0:GOTO 640ELSE640
630 RX=TX+8*(INT(RND(1)*3)-1):RY=TY+8*(INT(RND(1)*3)-1)
640 IFRX<40ORRX>272ORRY<152ORRY>40THEN510
650 CMD PUT(TX,TY),A$(0,1):TX=RX:TY=RY:IFSTATUSPOINT(TX,TY+2)=2THEN760
660 CMD PUT(TX,TY),A$(0,1):IFTX=KX:ANDTY=KYTHEN800ELSE510
670 REM ----- T A K O T H U B O -----
680 CMD PUT(KX,KY),A$(0,4):KX=KX+(8*SGN(TX-KX)):KY=KY+(8*SGN(TY-KY))
690 CMD PUT(KX,KY),A$(0,4):IFKX=TX:ANDKY=TYTHEN800ELSE510
700 REM ----- G A I K O T H U -----
710 CMD PUT(GX,GY),A$(0,5):GX=GX+(8*SGN(X-GX)):GY=GY+(8*SGN(Y-GY))
720 CMD PUT(GX,GY),A$(0,5):IFGX=X:ANDGY=YTHEN800ELSE510
730 REM ----- C A R R Y -----
740 IFCA=0THEN590ELSECA=CA-1:C=1:CX=X:CY=Y:CMD PUT(CX,CY),A$(0,3)
750 LOCATE59,0:PRINTUSING"###";CA:GOTO 590
760 REM ----- T A R G E T -----
770 CMD PUT(TX,TY),A$(0,2):TR=TR-1:LOCATE70,0:PRINTUSING"###";TR;
780 FORI=0TO20:FORJ=0TO10:NEXT:BEEP1:BEEP0:NEXT
790 SC=SC+AC:LOCATE13,0:PRINTUSING"#####";SC:IFTR=0THEN850ELSE660
800 REM ----- M I S S -----
810 FORI=0TO50:BEEP1:CMD LINE(X+4,Y+4)-(RND(1)*320,RND(1)*200),RND(1)*4
820 BEEP0:CMD LINE(TX+4,TY+4)-(RND(1)*320,RND(1)*200),RND(1)*4
830 NEXT:MI=MI+1:LOCATE41,0:PRINTUSING"#";MI;
840 FORI=0TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:IFMI=3THEN890ELSE400
850 REM ----- A C T C L E A R -----
860 FORI=0TO20:CMD CIRCLE(X+4,Y+4),I*5,IMOD4:NEXT
870 FORI=0TO100:CMD SCREEN RND(1)*2+2,0,RND(1)*7+1:BEEP1:BEEP0:NEXT:AC=AC+1
880 SC=SC+CA*(AC+5):GOTO 400
890 REM ----- G A M E O V E R -----
900 FORI=0TO55:BEEP1:COLORIMOD7+1:LOCATE30,15:PRINT"G A M E O V E R";
910 BEEP0:NEXT:IFSC>HSTHENHS=SC
920 FORI=0TO5000:NEXT:GOTO120
930 REM ----- D A T A -----
940 DATA 16,8,16389,21589,-4034,14514,14514,-22358,-24534,21588
950 DATA 16,8,20501,-2947,13425,13425,20501,17479,20756,17476
960 DATA 16,8,8200,-24536,-23904,-32094,-32094,-32216,18443,21557
970 DATA 16,8,10752,-30718,8200,8200,5141,21844,21844,5141
980 DATA 16,8,21589,20501,5201,5329,21589,21717,20533,-22360
990 DATA 16,8,-4081,-961,-8201,-10201,-10201,-1,-961,-13261

```



PC-8001 MK II

★ベコちゃんが入っているのをベコちゃんのがぞこうしたら、ベコちゃんが言った。「ミルクー？」  
 (栃木県黒磯市・増村忠雄14才)……【影：グハハ、やるやんけ!!フニヤのミルクーはウマイ!!編：フニヤ!!】



# CUPID



エンドリーコード P8II②

tad

## はじめに●

このゲームは、キュービットが、男と女をベッドに寝かせるゲームなのです。

## STORY●

「あーあ、よく寝たなあ」

すっかりDr.Dのようにふけたキュービットは、新聞を

ひろげた。すると中から、天国社からでた新製品のチラシがこぼれた。

「ふーん、天国社のチラシか。へー、新型の愛の矢ねえ」

そこでキュービットは早速、天国社から新型四角い愛の矢を取りよせた。

## 遊びかた●

⑧で上へ、②で下へ、④、⑥で矢が出ます。慣れると何千点でもいきます。

点は僕の趣味に合わせましたが、これでいやな人は、どうにでも変えてください。

## 移植・改造・etc●

移植は特に難しいことはないと思います。

改造するときは、キャラクタや点数を変えたり、音をもっと出すなど、どうにでもなるでしょう。

## 参考にしたプログラム

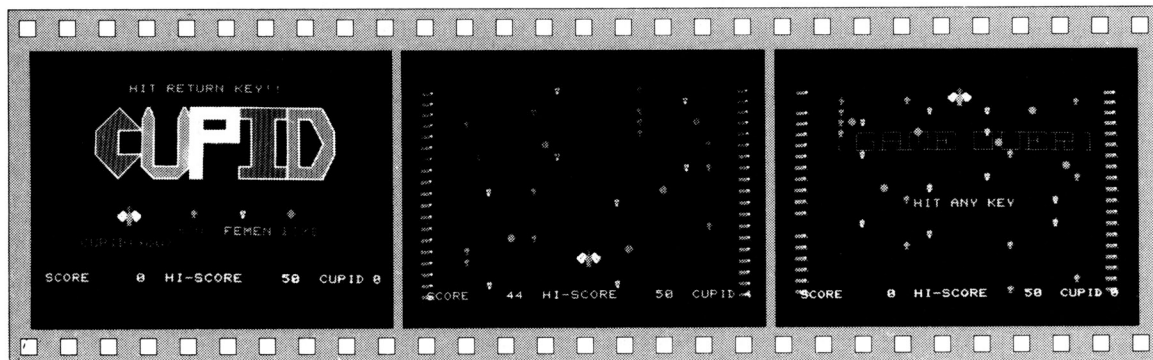
●ベーマガ83年5月号の『ハート・キャッチはるみちゃん』

## CHECKER FLAG

Dr.D: 簡単にゲームを作る方法を教えよう。

インベーダ型とか追いかけて型のゲーム・ストーリーができれば、つぎにキャラクタとタイトルを考えよう。そして、ベーマガのバック・ナンバーから同じ型のゲームを見つけて、そのプログラムを変えてみればOKさ。

編: ものまねすることで、なんなくプログラムがわかってくるもんなんです。



〈写真1〉タイトル画面。決まってるネ!

〈写真2〉ひねくれキュービットが登場。おっ、カモがきたな

〈写真3〉ゲーム・オーバー

★退場! 淡口, アイルランド, 大沢監督, 島田 誠, スタンカ, シビン, 影!! (愛知県豊橋市・ZX81命っ子……【影: なして私が!! 編: ふだんからアクションがオーバーだからね。編集長: すると私はアンバイヤだね。】)



PC-8801/mkⅢ用

# 森のダイヤ



エントリーコード P88①

安嶋 猛



ある日、ねこのトム君が森に迷ってしまいました。  
しかたなく森を歩いていてふと気がつくと、右にも  
左にも前にもダイヤが落ちていたわけではありませんか。

向を聞いてきます。その後はスペース・キーを押すと  
方向が90°変わります。

1面につき、2000点とると面クリアで、ねこが1匹  
増えます。

## 遊びかた

自分がねこのトム君で、木にぶ  
つからないようにして、ダイヤを  
とってゆくGAMEです。

スタートの時とやられた時に方

## 森のダイヤのプログラム・リスト

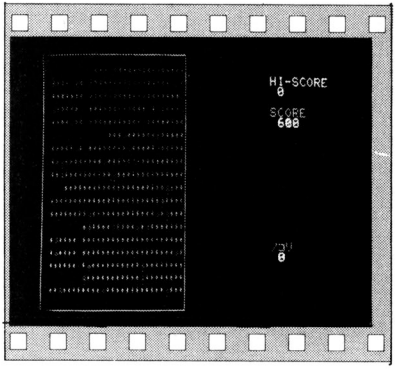
```

10 SCREEN 0,0:CONSOLE,,0,1:COLOR 7,0:WIDTH 80,25:CLS 3
20 DIM A$(10),B$(15),C$(30),D$(33),E$(29,18),G$(33):S=0:HI=0:U=2:SS=0
25 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 FOR I=0 TO 10:READ A$(I):NEXT I
40 FOR I=0 TO 15:READ B$(I):NEXT I
50 FOR I=0 TO 30:READ C$(I):NEXT I
60 FOR I=0 TO 33:READ D$(I):NEXT I
65 FOR I=0 TO 33:READ G$(I):NEXT I :GOSUB 500
70 DATA 5,5,8192,32,28784,-2048,248,28784,8192,32,0
80 DATA 8,8,0,24,15360,0,126,-256,0,255,24,6144,0,60,0,0
90 DATA 10,9,0,16524,0,0,-32692,0,0,45,0,0,30,0,0,-16129,0,0,30,0,0,45,0,0,-3269
2,0,0,16524,0,0,0
100 DATA 10,10,0,33,0,0,-32653,33,0,-32641,0,0,-32641,18,0,-32641,0,0,-32641,0,0
,-16129,0,0,-16129,0,0,-16129,0,34,34,34,0,0
105 DATA 10,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
110 LINE(0,0)-(300,19) STEP 7,8
120 FOR X=10 TO 29 STEP 10
130 FOR Y=10 TO 18 STEP 10
140 A=INT(RND*10):IF A=3 THEN PUT(X,Y),B%,PSET:E(X/10,Y/10)=1:GOTO 160
150 PUT(X,Y),A$,PSET:E(X/10,Y/10)=0
160 NEXT Y,X:PUT(18,10),G$,PSET:E(1,1)=2
170 LOCATE 30,2:COLOR 5:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 30,3:PRINT HI
180 LOCATE 30,5:COLOR 6:PRINT "SCORE"
190 LOCATE 30,18:COLOR 4:PRINT "ノコ"
200 LOCATE 30,19:COLOR 7:PRINT U
210 GOSUB 410
220 LOCATE 25,10:PRINT "ホコク 1=エキ 2=シク"
221 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 221
222 IF A$="1" THEN HO=2:GOTO 240
223 IF A$="2" THEN HO=3:GOTO 240
224 GOTO 221
230 IF INKEY$="" THEN 230
240 LOCATE 25,10:PRINT "
250 X=10:Y=10:X1=1:Y1=1
260 XX=X:YY=Y:A$=INKEY$:IF A$="" THEN HO=HO+1:IF HO=5 THEN HO=1
270 IF HO=1 AND Y=20 THEN Y1=Y-1:Y=Y-10
280 IF HO=2 AND X=200 THEN X1=X+1:X=X+10
290 IF HO=3 AND Y=170 THEN Y1=Y+1:Y=Y+10
300 IF HO=4 AND X=20 THEN X1=X-1:X=X-10
310 PUT(X,YY),G%,PSET
320 PUT(X,Y),D$,PSET:BEEP 1:BEEP 0
330 IF E(X1,Y1)=1 THEN PUT(X,Y),C$,PSET:FOR I=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:GOT
0 360
340 IF E(X1,Y1)=0 THEN S=S+10:SS=SS+10:GOSUB 410:E(X1,Y1)=2
345 IF SS>2000 THEN CLS 3:COLOR 7:LOCATE 16,12:PRINT "CLEAR!!";FOR I=1 TO 100
0:NEXT U=U+1:CLS 1:SS=0:GOTO 110
350 GOTO 260
360 U=U-1:IF U=-1 THEN 370 ELSE LOCATE 30,19:COLOR 7:PRINT U:HO=1:E(X1,Y1)=2:PUT
(X,Y),G%,PSET:GOTO 220
370 LOCATE 25,10:PRINT "GAME OVER":LOCATE 28,12:PRINT "Y/N"
375 IF S>HI THEN LOCATE 25,8:COLOR 5:PRINT "HI-SCORE!!":HI=S:LOCATE 30,3:PRINT H
I
380 IF INKEY$="Y" THEN CLS 3:X=10:Y=10:X1=1:Y1=1:HO=1:S=0:U=2:GOTO 110
390 IF INKEY$="N" THEN CLS 3:LOCATE 19,11:COLOR 7:PRINT "END":END
400 GOTO 360
410 LOCATE 30,6:COLOR 7:PRINT S:RETURN
500 LOCATE 0,5
510 PRINT "
520 PRINT "
530 PRINT "
540 PRINT "
550 PRINT "
560 LINE(180,160)-(200,150),7:LINE-(220,160),7
570 LINE(185,158)-(215,170),7,BF:LINE(195,162)-(205,167),5,BF
580 PUT(400,165),B%,PSET:PUT(415,165),B%,PSET:PUT(430,165),B%,PSET
590 FOR I=220 TO 300 STEP 5
600 PUT(I,165),D$,PSET:FOR Q=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Q
610 PUT(I,165),G%,PSET:NEXT I
620 LOCATE 25,15:PRINT "Push Return Key";
630 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN WIDTH 40,25:CLS 1:LINE(180,150)-(450,180),0,BF
:RETURN ELSE 630

```

## CHECKER FLAG

Dr.D: PC-8801のユーザ  
ーしょ君! なぜプログ  
ラムを送ってこんのかね  
? それとも、PC-8801  
を使いこなせていない  
のかな?  
編: そうですね。安嶋くん  
なんて、ガンバッテ送っ  
てくれてるもんね。  
みなさんも、意地をみ  
せて送ってくださいね。



〈写真1〉実行画面

## DUST WORLD



エントリーコード P88②

井野口 幸男



## あらすじ

2089年、小惑星域のジョン・シッター空間からダイヤモンド鉱が発見された。そこで一獲千金を狙うあなたは、おんぼろ宇宙船（UFO）をひっさげて、その空間に向かいました。

あなたには1区画が与えられましたが、なんとそこには、クローバーのお化けがいたのです。

## ゲームのしかた

④と⑥で、宇宙船の進行方向が、現在の方向からそれぞれ左右に45°変わります。そして宇宙船は、移動しないで8方向にスクロールします。

右下にあるのは、レーダです。赤いのがダイヤモンド、白いのが現在の位置です。ただし、レーダには小惑星やクローバのお化けは映りません。ダイヤモンドを一つ取るごとに小惑星が増えていくのですが、まあがんばってみてください。200点くらいいけば、まあまあでしょう。

## プログラムについて

そんなに難しいことはしていませんが、マシン語は第1表を見てください。

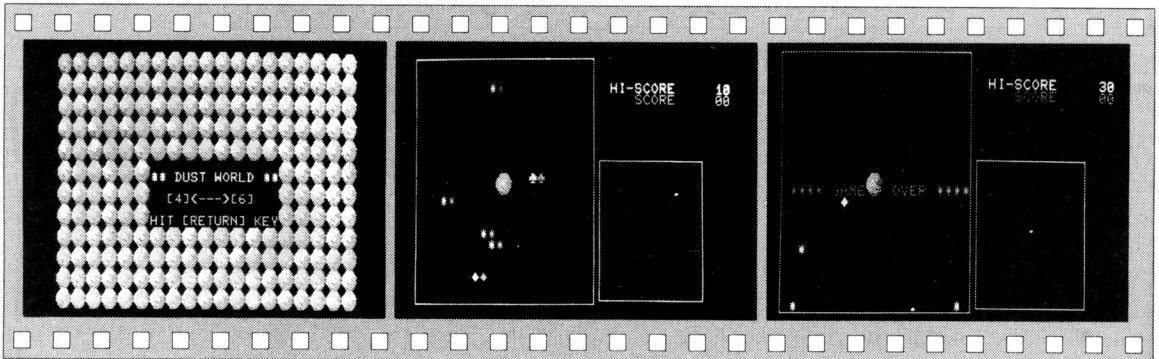
改造はダイヤモンドや小惑星の数を変えてください。また白黒モニタの人は、色指定を変えたほうがいいと思います。

## おわりに

このプログラムは、仮想空間をメインRAMにして、V-RAMに転送しています。

## 《第1表》マシン語の説明

USR 0 ……高速グラフィック画面クリア  
 USR 1 ……UFO PUTルーチン  
 USR 2 ……仮想空間の製作準備  
 USR 3 ……テキスト画面転送と判定  
 Z>5ならゲーム・オーバー。それ以外なら取ったダイヤの数



《写真1》タイトル画面。キー操作に特徴がある

《写真2》やってみると、意外におもしろかった

《写真3》ゲーム・オーバー

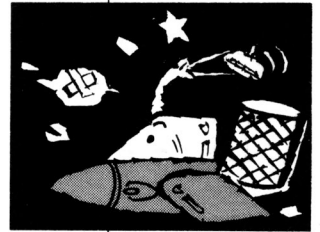
★僕のSCは長いプログラムを入れると「バラコ〜バラコ〜ブルルル…」といってケイレンしてしまう。(東京都福生市・星 英明14才)……【編：まさか…。影：信じなさい！信じれば、世の中あかるくなるのです。編：??】

## DUST WORLDのプログラム・リスト

```

10 CLEAR ,&H9FFF:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
20 COLOR 2:LOCATE 10,12:PRINT "Wait for 15 seconds.":GOSUB 400
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOTO *START
40 *MAIN
50 I=INP(0):D=D-(I=239)+(I=191):D=D*(D<8)*(D>-1)-(D<0)*7
60 X=X+AX(D):Y=Y+AY(D):G=&HAC61+X+Y*102:Z=USR3(G):R=RND*1.3
70 LINE(GX,GY)-STEP(2,1),0,BF:LINE(X,Y)-STEP(2,1),7,BF:BEEP 1:BEEP 0
80 GX=X:GY=Y:GOSUB XUF0:POKE MG,M:MX=MX+SGN(X-MX)*R:MY=MY+SGN(Y-MY)*R
90 MG=&HB067+MX+MY*102:M=PEEK(MG):POKE MG,235:IF Z=0 THEN 50
100 IF Z>5 THEN XOVER
110 BEEP 1:S=S+2:LOCATE 34,4:PRINT USING"#####";S
120 GOSUB XDUST:GOSUB XDIA:GOTO 50
130 XUF0
140 COLOR=(C0,2),(C3,1):SWAP C0,C1:SWAP C1,C2:SWAP C2,C3:RETURN
150 XDUST
160 FOR I=1 TO T+2
170 DX=RND*100:DY=RND*100:IF ABS(X-DX)<5 AND ABS(Y-DY)<5 THEN 170
180 G=&HB067+DX+DY*100:IF PEEK(G)=234 THEN 170
190 POKE G,42:NEXT:RETURN
200 XDIA
210 FOR I=1 TO T:DX=RND*100:DY=RND*99:G=&HB067+DX+DY*102:POKE G,234
220 BEEP 1:LINE(DX,DY)-STEP(1,0),2:BEEP 0:NEXT:RETURN
230 XOVER
240 COLOR 2:LOCATE 2,12:PRINT "*** GAME - OVER ***"
250 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:IF S>HS THEN HS=S
260 *START
270 Z=USR2(0):X=50:Y=50:T=100:GOSUB XDUST:CLS:SCREEN 0,3:Z=USR0(0):SCREEN 0,0
280 FOR I=0 TO 37 STEP 2:FOR J=0 TO 23 STEP 2
290 G=&HC000+I*2+J*640:Z=USR1(G):NEXT:NEXT
300 VIEW(192,90)-(448,128),0:COLOR 6
310 LOCATE 12,11:PRINT "XX DUST WORLD XX":COLOR 4
320 LOCATE 14,13:PRINT "[4]<--->[6]":COLOR 2
330 LOCATE 12,15:PRINT "HIT [RETURN] KEY "
340 GOSUB XUF0:IF INP(1)<>127 THEN FOR I=0 TO 300:NEXT:GOTO 340
350 SCREEN 0,3:Z=USR0(0):SCREEN 0,0:VIEW(15,7)-(367,183),,7
360 WINDOW(0,0)-(100,100):VIEW(380,80)-(580,130),,7:COLOR 6:CLS
370 Z=USR1(&HB096):T=10:GOSUB XDIA:MX=90:MY=90:D=0:S=0:T=1
380 COLOR 3:LOCATE 25,3:PRINT USING "HI-Score #####";HS
390 COLOR 4:LOCATE 25,4:PRINT " SCORE 00":GOTO *MAIN
400 '--- First Work ---
410 DIM AX(7),AY(7):C0=3:C1=4:C2=5:C3=6
420 FOR I=0 TO 7:READ AX(I),AY(I):NEXT
430 F=6:G=&HA000:GOSUB 460:F=6:G=&HA500:L=L+1:GOSUB 460
440 DEF USR0=&HA000:DEF USR1=&HA01C
450 DEF USR2=&HA04C:DEF USR3=&HA071:RETURN
460 FOR I=1 TO F:READ A$:K=0
470 FOR J=1 TO LEN(A$) STEP 2:V=VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):K=K+V:POKE G,V:G=V+1
480 NEXT:READ A$:L=L+1
490 IF K=VAL("&H"+A$) THEN NEXT ELSE BEEP:PRINT "DATA Error in";520+L*10:END
500 RETURN
510 DATA 0,-1,-1,-1,-1,0,-1,1,0,1,1,1,1,0,1,-1
520 '--- 757 3 (193 Byte) ---
530 DATA 3E5CF34FED792100C01101C0017F3E3600EDB03CFE5F20EBD35FFBC97E23666F,E96
540 DATA 1100A5EB4E2346EBF3C5E5D35C131A77D35D131A77D35E131A772310EED35FE1,E98
550 DATA 0511500019D1C10D20DFFBC92100B01101B001A328362AEDB006642167B011:68,C28
560 DATA B0C50164003600EDB023231313C110F1C9E57E23565F0E162142F4D5E0611A,C4A
570 DATA 7713232310F9E10511780019EBE10511500019EBE10D20E4E1110604190E0011,B5D
580 DATA 650006027EB7C4B8A0237EB7C4B8A01910F2E171233600C936000CFEEAC80E06C9,E90
590 '--- UFO Graphic Data ---
600 DATA 10040000007F7E7EFE3030000000010101FFFFEA25FCFC0000000030303FFFFF95,B17
610 DATA 55FFFFC000000F0F0FFFFFFA28FFFFFF080803F3F30FFFFF5452FFFF48B0B07F7F,1203
620 DATA 6AFFFFDF94E4E26D0808FFFD5FFD7579AE5854BB4B4FF72AEBBFABD&E9C100,1602
630 DATA D8D0D5557F7B7FFBEFD0C1BA00A8A4A4FFB082C05FA005F4005452527F4740F8,1264
640 DATA FF000AE0A00A0041F9090FFF0055D000500A008D2400DBFF00AB0000A00000,B6C
650 DATA 03AA0055FD00554000000100000000AAFA00AA8000000000007F0000A400000000,636

```

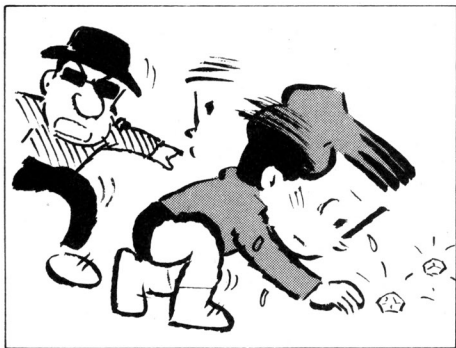


## CHECKER FLAG

Dr.D: 50行で論理式を使っているのだが、論理式を使うとどんなメリットがあるか知るとるかな。  
影: 孤独になります。ロンリー式なんちゃつてね。

一同: アホ!  
編: スピード・アップにつながります。  
Dr.D: そうじゃな。影くんもぜひ論理式を使いたまえ。  
影: ……ググツ、孤独の影でしゅ。

## ヤルキーの冒険



YAKKUN

## ゲームの内容

ヤルキー君を動かし、マークを取って、点数をかせいください。でもヤルキー君は、ヤンピー君、ノンキー君に捕まったり、ノンキー君の打ったたまに当たったりすると死んでしまいます。また、ヤルキー君がヤンピー君に捕まってしまう範囲は、面を追うごとに広がっていきます。

1面はマーク5個取るとクリアですが、1面ごとに取るマークの数一つずつ増えます。

ヤルキー君が3人死ぬとゲーム終了ですが、3面、6面、9面……の一つ前の面をクリアすると、ボーナスとしてヤルキー君が1人増えます(3人以上には増えません)。

## ゲームの進行

このゲームでは、“100円硬貨投入システム”をとっているのです、RUNさせてしばらくたつと、“CREDIT 0”と出ます。そうしたら、おもむろに100円を取り出し、むりやりキー・ボードにねじ込んだりせずにテン・キーで $\boxed{1}\boxed{0}\boxed{0}$ と入れてください。それから $\boxed{S}$ KEYを押してスタートです。

ヤルキー君の操作は、テン・キーの $\boxed{2}$ 、 $\boxed{4}$ 、 $\boxed{6}$ 、 $\boxed{8}$ を使って、上下左右に動かしてください。

## ヤンピー君、ノンキー君の性格

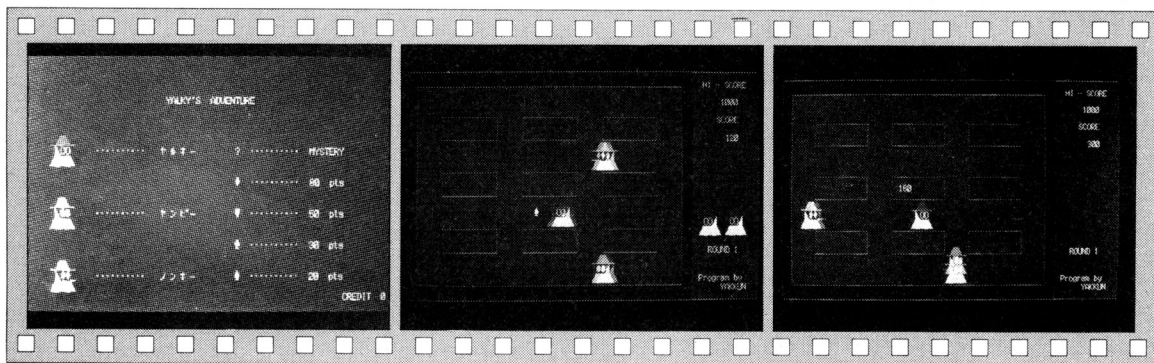
ヤンピー君は、なかなかしつこく、最近の若いもんにはない、ねばりとがんばりを持ったすばらしい悪人です。着実に追ってくるので気をつけましょう。

ノンキー君はというと、はっきり言っておバカさんです。ヤルキー君が目の前にいるとわかっていても、おバカさんなので、めったに追ってきません。しかし、ノンキー君は銃を持っているので、バカだと思って安心はしてられません。横に並ぶと打ってきます。十分気をつけましょう。

## CHECKER FLAG

影：ヤルキーというのは、どこかで聞いたような？

Dr.D：キャラクタが面白いのはいいが、そのほかも面白くしてほしいな(バックのこと)。



〈写真1〉登場キャラクタとポイントの説明

〈写真2〉マークが出たら、急いでとりに行こう！

〈写真3〉ノンキーが背後からねらっている

★ぼくの友達にはパンダに似ているので、弁当の時間になると「パンダー」って言ってやる。(北海道北見市・チャンボン13才)……【ピンポーン！影：さあ、昼めしだー！編：影さんがマスクをはずすのはこの時だけだ。】





# ポリス ゲーム



実方 譲

## STORY

あなたは、この町のポリスマン。あなたの受け持ち区域の町に、暴走族がやってきた。暴走族は人の近くに行くと、その人に危害を加えていく。あなたは市民を守るべく、人を助けに行くのであった……。

## 遊びかた

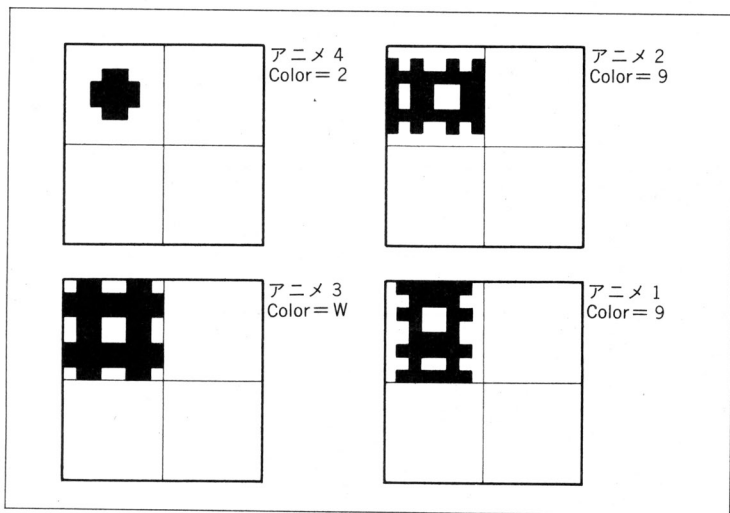
コントローラ1の方向キーで、移動します。道でな

いところへは、行けません。右上の暴走族が、人に向かってきます。あなたの車はパトカーなので、暴走族の2倍の速さで動けます。市民を助けられなかったときや、暴走族にぶつかったときは、あなたは死んでしまいます。3人死ぬと、“GAME OVER”です。

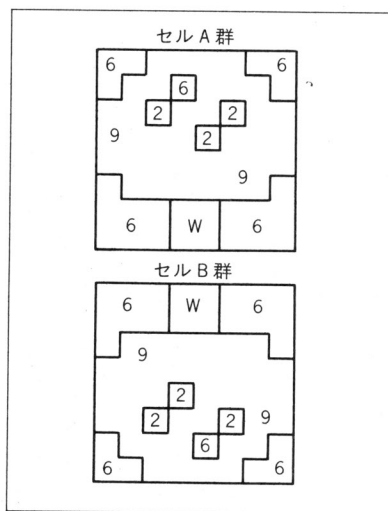
### 参考にしたもの

○木の絵 (BASICマガジン3月号びゅう太用ゲーム)

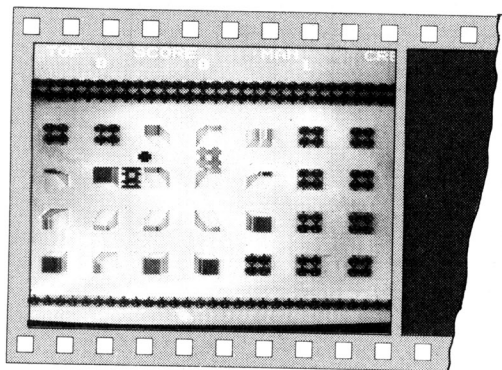
びゅう太



〈第1図〉アニメの描きかた



〈第2図〉セルの描きかた



〈写真1〉実行画面

## CHECKER FLAG

影：ウワー、ポカン

編：また暴走族にぶつかりましたね。

影：なんで、ぶつかったら死んでしまうんじゃ。

編：自分のヘタなのをゴマかすのは、よくないですよ。

★友人の中根君にリプルラブルを教えたら、ビビデバビデと聞きまちがえた。そんな中根君が好きだ！(神奈川県藤沢市・森本賢一12才)……【編：仕事が多すぎる!!「ビビデバビデ…」影：雨ごいかい?編：いや、ヒマゴイさ!!】

ポリスゲームのプログラム・リスト

```

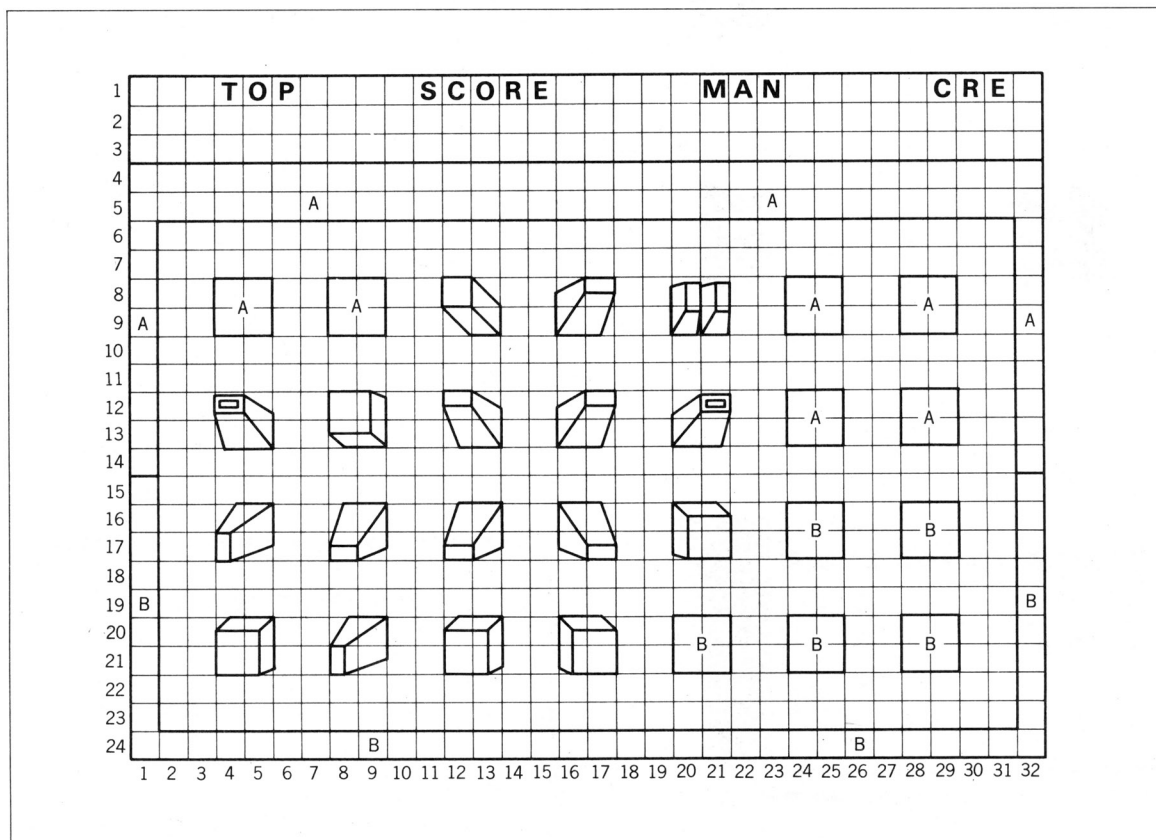
10 シキ S=0
20 シキ C=0
30 シキ M=3
33 マワレ 750 W=14カラ28カンカ72
35 マワレ 710 K=1カラ5カンカ71
40 540 ヲヨハ
50 モシ Z=0ナラハ 40 ニケ
60 シキ HY=Y
70 シキ HX=X
80 シキ アニメ4=イチ(HY,HX)
90 シキ MY=169
100 シキ MX=9
110 シキ CY=41
120 シキ CX=233
130 350 ニケ
140 カケ 41,S
150 カケ 57,C
160 カケ 33,H
170 カケ 49,M
180 マワレ 420 T=1カラ2カンカ71
182 シキ X=MX
185 シキ Y=MY
190 キイ 1 A,B
200 シキ Z=8
210 モシ A=3ナラハ 320 ニケ
220 モシ A=5ナラハ 260 ニケ
230 シキ Z=-8
240 モシ A=7ナラハ 320 ニケ
250 モシ A<>1ナラハ 380 ニケ
260 シキ Y=MY+Z
    
```

```

270 570 ヲヨハ
280 シキ MY=MY+Z
290 シキ アニメ1=イチ(MY,MX)
300 シキ アニメ2=イチ(200,200)
310 370 ニケ
320 シキ X=MX+Z
330 570 ヲヨハ
340 シキ MX=MX+Z
350 シキ アニメ1=イチ(200,200)
360 シキ アニメ2=イチ(MY,MX)
370 オト イチオン
380 モシ MY<>CYナラハ 400 ニケ
390 モシ MX=CXナラハ 770 ニケ
400 モシ MY<>HYナラハ 420 ニケ
410 モシ MX=HXナラハ 690 ニケ
420 トシル
430 シキ E=(HY-41)/32*32
440 シキ E=HY-41-E
450 モシ E<>0ナラハ 490 ニケ
460 モシ CY=HYナラハ 500 ニケ
470 シキ CY=CY+8
480 520 ニケ
490 モシ CX=HXナラハ 460 ニケ
500 モシ CX=HXナラハ 770 ニケ
510 シキ CX=CX-8
520 シキ アニメ3=イチ(CY,CX)
530 140 ニケ
540 シキ Y=ランスウ(16)*8+41
550 シキ X=ランスウ(W)*8+9
    
```

```

560 シキ Z=1
570 モシ Y>169ナラハ 670 ニケ
580 モシ Y<41ナラハ 670 ニケ
590 モシ X>233ナラハ 670 ニケ
600 モシ X<9ナラハ 670 ニケ
610 シキ F=(Y-41)/32*32
620 シキ F=Y-41-F
630 モシ F=0ナラハ 680 ニケ
640 シキ F=(X-9)/32*32
650 シキ F=X-9-F
660 モシ F=0ナラハ 680 ニケ
670 シキ Z=0
680 カイレ
690 シキ S=S+C*10+10
695 オト ガンオン
710 トシル
720 シキ C=C+1
730 カケ 49," CLEAR"
740 オト ニオン
750 トシル
760 33 ニケ
770 オト シオン
775 シキ M=M-1
780 モシ M<>0ナラハ 40 ニケ
785 カケ 49," E N D"
790 トマレ
800 モシ S<Hナラハ 10 ニケ
810 シキ H=S
820 10 ニケ
830 オワリ
    
```



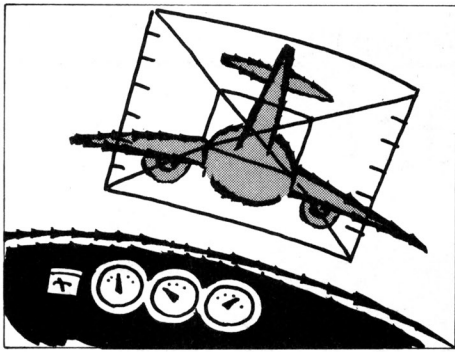
《第3図》グラフィック作画例

# フライト・シミュレータ



エントリーコード SC①

井芹 聡



## 遊びかた

まず最初は、**[GRAPH]** を押して適当に滑走し、**[↑]** を押して離陸しましょう。後は元の滑走路に、ぶじ着陸すればよいのです。

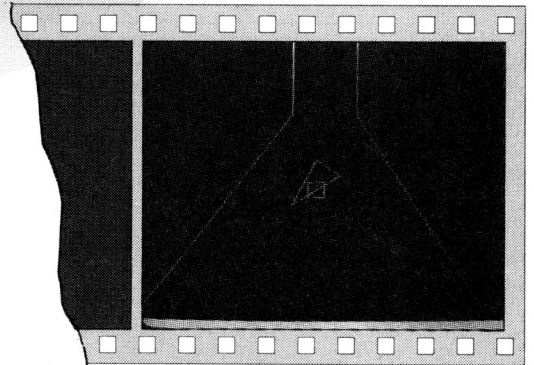
ただし、飛行中の高度Hが100以上の時、速度Vが50以下の場合には、失速します。さらに、着陸した時の地点が滑走路外の場合、機体の傾きが4ステップ以上の場合、地平線が水平でない場合には、CRASHします。

フラップを使うと、スピードが落ちます。押しつづけると、 $0^\circ \rightarrow 20^\circ \rightarrow 40^\circ \rightarrow 20^\circ \rightarrow 0^\circ$  をくり返します。

画面から機体が見えなくなると、エラーとなりますのでくれぐれも機体が見えないよう注意してください。

## キー操作

まず、エンジン回転数を変えるのに用いるキーは、**[GRAPH]** がフル・スロットル(900rpm)、**[カナ]** が4500rpm、**[INS]** が2000rpm、**[CLS]** がスロー・ダウン(1回押すごとに、500rpmずつ減速します)。



《写真1》実行画面

つぎに、**[スペース]** がフラップで、速度を落とすのに、**[↑]** が上昇、**[↓]** が下降、**[←]** が左旋回、**[→]** が右旋回です。

## 画面表示の説明

グラフィック画面をフルに生かすため、表示のしかたが略してあります。Hが方角、Vが速度、Hが高度、Pがエンジン回転数、Fがフラップを表わします。

### 参考

ペーマガ1月号「フライト・シミュレータ」

### フライト・シミュレータのプログラム・リスト

```

1 SCREEN2,2:CLS:X=100:Y=100:A=90:COLOR
  1:S=0
2 CLS:LINE(100,X)-(130,Y),2:LINE-(115,
  80),2:LINE-(100,X),2:SOUND4,2,15:S=S+1
3 LINE(110,95)-(120,105),2,B:LINE(A,0)
  -(A,50),2:LINE-(10,180),2
4 LINE(A+40,0)-(A+40,50),2:LINE-(220,1
  80),2:C=INT(RND(1)*2):IFC=0THENA=A+20
5 LINE(115,100)-(115,80),2:IFC=1THENA
  =A-20
6 IFA>160ORA<30THEN12
7 IFINKEY#=CHR$(28)THENX=90:Y=110:A=A-
  15
8 IFINKEY#=CHR$(29)THENX=110:Y=90:A=A+
  15
9 GOTO2
10 CURSOR90,120:PRINT"GAME OVER";S:SOU
  NDO:CURSOR80,130:PRINT"もうイチドカリマスカ? Y/
  N="
11
12 IFINKEY#="Y"THEN1
13 IFINKEY#<>"N"THEN12
  
```

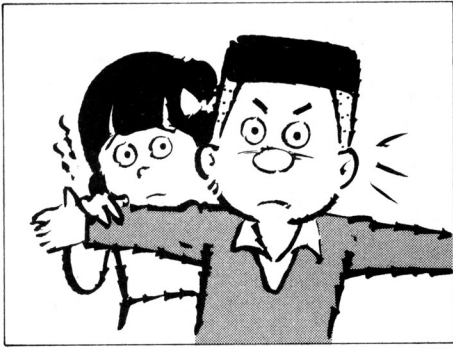


評…すつこくカワイインター!!

by Dig Miki

★T君はすごくボケていて、押しボタン式信号機で何もせずに待っていたり自動販売機でジュースの名前のところを押したり、影さんみたい。(住所不定・ゾシー)……【影：キミは私の本当の姿を知らない。フフフ…】

# 恋人を守れ



エントリーコード SC②

山野辺 勝 中田中学2-3 21番

## ストーリー

あなたは、ある日恋人とデートの約束をしました。そして、そのデートの日がやってきました。しかし、待ち合わせの場所の店(?)に強盗がいたのです。さあ、あなたは強盗をやっつけることができるか?

## 最後に

雲や風船が表示されていますが、雲が窓にかかって人を見づらくするだけで、風船はゲームに関係ありません。(面が進むとものすごーくはよくなるよ)。

### 参考資料

ベーマガ'83年10月号 PC-8801「THE SWAT」  
12月号 「THE BOAT」  
'84年1月号 SC-3000  
「たらい舟湾内一周RACE」

## 遊びかた

123IOPを使って弾を撃ちます。

各窓に強盗がきたら、それに対応するキーを押すと弾が出ます。

[例]: 1の窓に強盗が現われたら, 1のキーを押す。すると音が出て, 爆発のマーク(?)が表示されます。もし, 間違えて恋人を撃つと, -200点です。

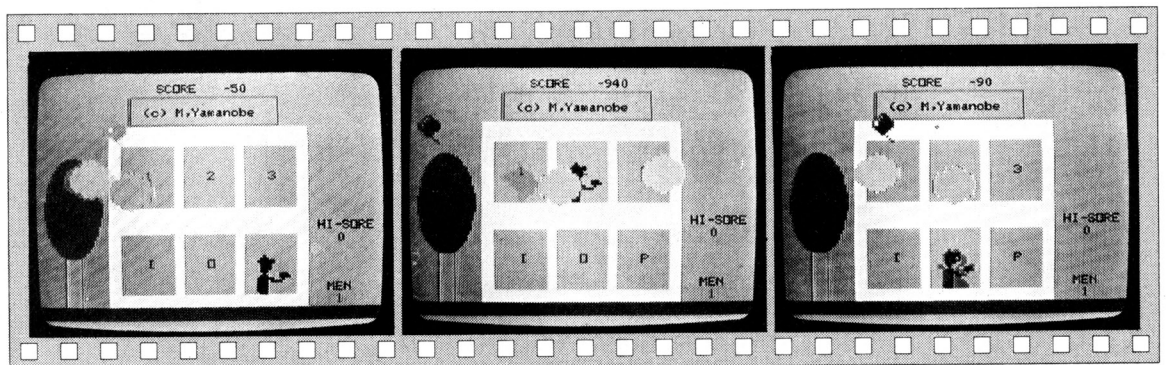
得点は, 強盗を撃つと+50点, 恋人を撃つと-200点, 強盗が現れたのに見逃がしてしまうと-10点です。

面をクリアするには, 面数×(50+2000)点以上が必要です。

## CHECKER FLAG

影: 恋人を撃ってしまった! と, とり返し  
のつかないことを, とり返し  
のつかないことをしてしまった~。ウェーン!

編: そんなことをしているうちに, GAME  
OVERですよ。



〈写真1〉パッ, 強盗だ!! 撃て!!

〈写真2〉おっ, 雲にかくれて  
はっきりしない

〈写真3〉パッ, な, なんだこれは!?  
(カメラのいたずらでーす)

```

10 MAG3:DIMSDF(38):DIMS(38):L1=0:L2=0:
L3=0:L4=0:HI=0
20 TA=1:LI=0:KU=0:K2=32:K3=0:SC=0:T=40
:M=0:P=1:MU#=#:SG=0:ME=0:SS=0:GOSUB99
0:GOSUB720
30 REM +++++ x1のループ +++++
40 TIME#="00:00:00":ME=ME+1:SS=SS+2000
:T=T-5:IF T<5 THEN E90
50 BLINE (140,0)-(180,8),1,BF:CURSOR14
0,0:PRINTSC
60 KU=KU+4:K2=K2+2:K3=K3+8:SG=SG+1
70 IF TIME#>00:00:30 THEN 540
80 SOUND1,(SG),14
90 IF SG>30 THEN SG=0
100 IF KU>233 THEN KU=0
110 IF K2>233 THEN K2=0
120 IF K3>233 THEN K3=0
130 SPRITE0,(K3,70),244,9
140 SPRITE1,(KU,60),244,11
150 SPRITE2,(K2,24),240,TA+1
160 TA=INT(RND(1)*11)+1: SOUND0
170 ONTAGE TO 180,210,240,270,300,330,3
60,330,420,450,480,510
180 SPRITE3,(68,67),232,1
190 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="1"
THEN SPRITE3,(68,67),248,6:SOUND4,2,1
5:SC=SC+50:GOTO 50
200 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
210 SPRITE3,(113,67),232,1
220 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="2"
THEN SPRITE3,(113,67),248,6:SOUND4,2,
15:SC=SC+50:GOTO 50
230 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
240 SPRITE3,(158,67),232,1
250 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="3"
THEN SPRITE3,(158,67),248,6:SOUND4,2,
15:SC=SC+50:GOTO 50
260 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
270 SPRITE3,(68,137),232,1
280 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="I"
THEN SPRITE3,(68,137),248,6:SOUND4,2,
15:SC=SC+50:GOTO 50
290 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
300 SPRITE3,(113,137),232,1
310 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="O"
THEN SPRITE3,(113,137),248,6:SOUND4,2,
15:SC=SC+50:GOTO 50
320 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
330 SPRITE3,(158,137),232,1
340 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="F"
THEN SPRITE3,(158,137),248,6:SOUND4,2,
15:SC=SC+50:GOTO 50
350 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
360 SPRITE3,(68,67),236,1
370 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="1"
THEN SPRITE3,(68,67),248,11:SOUND5,2,
15:SC=SC-200:GOTO 50
380 NEXT:GOTO 60
390 SPRITE3,(113,67),236,1
400 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="2"
THEN SPRITE3,(113,67),248,11:SOUND5,2,
15:SC=SC-200:GOTO 50
410 NEXT:GOTO 60
420 SPRITE3,(158,67),236,1
430 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="3"
THEN SPRITE3,(158,67),248,11:SOUND5,2,
15:SC=SC-200:GOTO 50
440 NEXT:GOTO 60
450 SPRITE3,(68,137),236,1
460 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="I"
THEN SPRITE3,(68,137),248,11:SOUND5,2,
15:SC=SC-200:GOTO 50
470 NEXT:GOTO 60
480 SPRITE3,(113,137),236,1
490 FOR W=0 TO T:IN#=#:IF IN#="O"
THEN SPRITE3,(113,137),248,11:SOUND5,
15:SC=SC-200:GOTO 50
500 NEXT:GOTO 60
510 SPRITE3,(158,137),236,1
520 FOR W=0 TO 6:IN#=#:IF IN#="P"
THEN SPRITE3,(158,137),248,11:SOUND5,
15:SC=SC-200:GOTO 50
530 NEXT:GOTO 60
540 IF SC<=(SS+(ME*50)) THEN FOR U=0 T
O 10: BEEP2:NEXT :SG=0:GOSUB 720:GOTO 4
0
550 REM +++++ GAME OVER +++++
560 FOR A=0 TO 50
570 L1=INT(RND(1)*150)+50
580 L2=INT(RND(1)*150)+50
590 L3=INT(RND(1)*145)+405
600 L4=INT(RND(1)*145)+405
610 CA=INT(RND(1)*14)+1: SOUND0
620 LINE (L1,L3)-(L2,L4),CA:SOUND5,0,1
630 NEXT: SOUND0
640 SCREEN 1,1:CURSOR#12:PRINT"GAME O
VER
:SC:" REPLAY<Y,N>

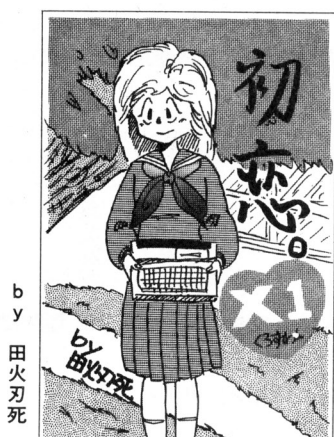
```

```

650 IF SC>HI THEN HI=SC
660 IN#=#:INKEY#:#:IF IN#="" THEN 640
670 T=40:SC=0:SS=0:SG=0:GOSUB 720:GOTO
440
680 REM +++++ コウカク +++++
690 SCREEN 1,1:CLS
700 PRINT" 恋のイライ !! (おのれい てくじく
く...)":GOTO 700
710 REM +++++ GAME OVER +++++
720 FDKEXH9410,7:SCREEN 2,2:COLOR,7:CL
S
730 FOR LI=181 TO 191 STEP 2
740 LINE (0,LI)-(255,LI),8
750 LINE (0,LI-1)-(255,LI-1),12
760 NEXT
770 CIRCLE(30,100),20,2,2,0.25,0.25,BF
780 LINE (25,140)-(25,173),10
790 LINE (35,140)-(35,173),10
800 PAINT(30,150),10
810 LINE (56,35)-(200,173),15,B
820 LINE (69,11)-(179,33),5,B
830 LINE (70,10)-(180,34),5,B
840 LINE (63,50)-(103,100),15,B
850 LINE (108,50)-(148,100),15,B
860 LINE (153,50)-(193,100),15,B
870 LINE (63,120)-(103,170),15,B
880 LINE (108,120)-(148,170),15,B
890 LINE (153,120)-(193,170),15,B
900 PAINT(125,115),15
910 COLOR12:CURSOR82,71:PRINT"1":CURSO
R127,71:PRINT"2":CURSOR172,71:PRINT"3"
920 CURSOR83,141:PRINT"I":CURSOR127,14
1:PRINT"O":CURSOR172,141:PRINT"F"
930 ME=ME+1
940 CURSOR80,20:COLOR1:PRINT"(c) M,Yam
anobe"
950 CURSOR90,0:PRINT"SCORE":CURSOR215,
160:PRINT"MEN":CURSOR215,170:COLOR8:FR
INTME
960 CURSOR208,110:COLOR1:PRINT"HI-SORE
":CURSOR215,120:COLOR12:PRINTHI
970 RETURN
980 REM +++++ DATA DATA DATA +++++
990 FOR A=232 TO 251:READ PA#:PATTERNS
#A,PA#:NEXT A
1000 DATA040E1F0F0F0E04,0E1F1E1E1E1E
1E0E,00080000000001C,1E88F00000000000
1010 DATA01070F181A086472,1F070303070F
1F1F,80C0E070E030668E,F8E0C0E0E0F0F8F8
1020 DATA00000102050E0E0F,070301000000
0000,000080C0E0E0F0F0E,0E0C804020100000
1030 DATA01070F3F7F7FFFFF,FFFFFF7F3F0F
0701,80E0F0FCFEFEFFFFF,FFFFFFEFCF0E080
1040 DATA0101030F3FFF7F3F,1F0F07030101
0100,000080E0E0F8F8FC,FFFCF8F8F0E0C80
1050 MU#=#3302621962032202623494403923
30330332370349330224262294330262262440
440440392370349330224262392292"
1060 FOR M=1 TO 31:SD#(M)=MID$(MU#,P,3
):P=P+3
1070 S(M)=VAL(SD#(M)):NEXT
1080 RETURN

```

SC-3000



評：ズッコノ、ニリやおかめ(影)

b y 田火刃死

★びゅう太にプリンタが発売されました！その名も「ぶろっ太ぶりん太」(茨城県結城郡・相沢裕二14才)……【編：びゅう太の新BASICではプリンタが使えるようになりました。影：それはよかつ太よかつ太！】



SMC-777用

# RETURN OF THE JAWS



エントリーコード SM①

池田 文男

## 内容・遊びかた

黄色で表示されているダイバーがあなたです。ビッグ・カーソル・キーで、ダイバーが上下します。  
 右側より、サメが襲ってきます。スペース・キーでもりが発射されますので、サメを撃ってください。  
 100点をこえるとサメの色が変わり、攻撃パターンが変わります。3回かまされると、終わりです。

## プログラムのしくみ

バックの絵、初期設定、音、スコアなどの部分は BASICです。

ゲーム中の動作は、マシン語で行っています。

### 参考にしたもの

ペーマガ3月号「フロッグ パニック」

## CHECKER FLAG

影：アカ、ミドーリ、グンジョイロ。キレイ！  
 編：またも影さんが、アホなことを言っていますが、SMCってほんとキレイですね。  
 Dr.D：16色を、アナログRGBで出力しとるからな。オプションで、4096色の中の16色を選ぶこともできるんじゃぞ。  
 影：アオ、クロ、ピンク！



by 遠藤くん



《写真1》右から現れる  
 ジョーズをねらえ！

《写真2》アイタター、  
 どこをかむんだ!!

《写真3》おしまい

```

10 CCLEAR: SUB=&HB302
20 G1=&HB203:G2=&HB239:G3=&HB2A6:G4=&HB3B6
30 FOR I=&HB014 TO &HB014+1110 STEP 8:READ A$
40 FOR N=0 TO 7:DA=VAL("&H"+MID$(A$,2*N+1,2)):POKE I+N,DA:NEXT N,I
50 SUB1=&HB300:SUB2=&HB3F2
60 DEF FONT 5,"000000B192BC90A00"
70 DEF FONT 12B,"00000001033FFFAF"
80 DEF FONT 129,"183070FCFFFAFF"
90 DEF FONT 130,"00000000C0FFFAFF"
100 DEF FONT 131,"070E1C3C78FBFB3B"
110 DEF FONT 132,"3F0F70C5B8000000"
120 DEF FONT 133,"3F0F70C5B8000000"
130 DEF FONT 134,"E000000000000000"
140 DEF FONT 135,"5018000000000000"
150 DEF FONT 136,"0000000000000000"
160 DEF FONT 137,"0307000000FF77F3F"
170 DEF FONT 138,"0000000000FFFAFF"
180 DEF FONT 139,"0000000030E1E7DFB"
190 DEF FONT 140,"0F1F000000000000"
200 DEF FONT 141,"BFCF180C00000000"
210 DEF FONT 142,"FFFF000000000000"
220 DEF FONT 143,"FOE0E06030100000"
230 DEF FONT 144,"0F1E33C1E0FC7EF"
240 DEF FONT 145,"B0E0E0E0E080009F"
250 DEF FONT 146,"DEEEDFFFA70301"
260 DEF FONT 147,"9820408080808080"
270 DEF FONT 148,"0101111F1F204080"
280 DEF FONT 149,"8080808080000000"
290 HI=10000:CURSOR OFF:GCLEAR 12
300 S$="0",190:O$="S401CD":M$="S202FG"
310 DRAM="C75301G$J1A-15R4A0540R4A-55S0R652520R4A-40S50R420S30R45S70R670,190P9,7"
320 S$="C7510A10U151A-15U9A-65R59A-23D510R5D51W0,-15P2,7":D$="W0,15A65S14R655
60S10A-500A4$10P14,7"
330 DRAW "100,1761:51:1200,1831:51"
340 DRAM "0",30C76:13S10A-10R510A10R:m10,10F3,7"
350 CCLEAR:GOSUB 560:GOSUB 500
360 POKE G1,4:POKE G2,4:POKE G3,0:POKE G4,0
370 FOR I=$HREEE TO $HB000:POKE I,0:NEXT I:POKE $HAF00,3:POKE $HAF01,10
380 _SUB I=$HREEE TO $HB000:POKE I,0:NEXT I:POKE $HAF00,3:POKE $HAF01,10
390 IF PEEK($HAFEE) <> 0 THEN 420
400 IF SC=100 THEN POKE G1,1:POKE G2,1:POKE G3,1:POKE G4,1
410 GOSUB 470:SC=SC+10:PRINT (9,0):SC=GOTO 380
420 MAN$=MAN+1:POKE $HAFEE,0
430 FOR I=0 TO 51:_SUB1:SOUND Q$+_SUB2:SOUND W$ :NEXT I
440 PRINT (35,0):MAN:CCLEAR 4
450 IF MAN=0 THEN PRINT (15,14):"GAME OVER":GOSUB 500:GOSUB 560:GOTO 360
460 GOTO 370
470 X$PEEK($HAF2):Y$PEEK($HAF2E)
480 SOUND "S203C6BGBBCBC",5301C6BGBBCBC":PAUSE 10:PRINT (X,Y):"
(Y,Y+1):"
490 IF SC=>HI THEN HI=SC
500 PRINT (11,12):"RETURN OF THE JAWS"
510 PRINT (13,17):"START -> S KEY"
520 PRINT (15,10):"SEA WARS"
530 A$=INKEY$
540 IF A$="S" THEN CCLEAR 4:MAN=3:SC=0:RETURN
550 GOTO 530
560 COLOR 0,0,0:PRINT (17,0):"TOP ";HI:PRINT (31,0):"MAN 3"
570 COLOR 0,0,0:PRINT (3,0):"SCORE 0 ";:RETURN
580 ***** MASHINE DATA *****
590 DATA B6B05E7F50DA21,B0D1C31B80F1D1C9
600 DATA 0E1B67B857C80E,1AED78FE20CA69B0
610 DATA 573AF9FE60CCD14,80FE00C07AFE17CA
620 DATA 4CB0F61CC8R80C9,3A01AFFE04CBDD1D
630 DATA B13DC201AFC93A01,AFFE15C8C1DB13C

```

★マイコンをもらったとウソをついたら、つぎの日に友達に来て、ウソがバレてガッーン!!(青森県南津軽郡・高橋清文12才)……【影：ウソはキャッツアイのはじまり。でも、あんなカワイイどろぼうなら会ってみたい♡】



```

640 DATA 3201AFC93A02AFFE,01CB3E013202AF3A
650 DATA 01AF3C3204AF3A00,AF3C3C3203AFC93A
660 DATA 02AFFE00C9C3A03AF,FE27C2A980CD9A80
670 DATA 3E032029AFC93A04,AF473A03AF1A001E
680 DATA 0CDD3DC893AFFAE,0606CD1480FE001E
690 DATA CAB0CD9A803A04AF,473A03AF3C3203AF
700 DATA 3A04AF473A03AF16,031E00CDD380C9D5
710 DATA B726006F1150007B,FE02804193D18FB8
720 DATA D17ACDF2B001000B,097BCDF2B0C9454C
730 DATA ED79C93A01AF473A,00AF0E0621919011
740 DATA 932DD45B13A01AF,47043A00AF0E0621
750 DATA AF0E062100001100,00CD45B1AF473A00
760 DATA 043A00AF0E002100,00CD45B13A01AF47
770 DATA C9D5E5C5B74F0600,21000809C17B1150
780 DATA 0FE0C0A5F81193D,0355B179CDF2B023
790 DATA 23CDF2B0114E0019,DF2B02323CDF2B02
800 DATA 115208B7ED52C1D1,C578CDF2B0C17923
810 DATA 23CDF2B0014E0009,7ACDF2B023237BCD
820 DATA F2B0C90605DD2105,AFDDC80046CAACB1
830 DATA 110400DD1910F2C9,ED5F0610CD1480C6
840 DATA 05DDC800C6DD3601,24DD7702DD360300
850 DATA C93AFFAE060DCD14,80C0C0D84E20605DD
860 DATA 2105AFFCDDC80046,CA2228D27E01FE00
870 DATA CA2E2DD7E03CDD0,77030405DD1480FE
880 DATA 0CC7382DDC80056,CA35B2DD7E030694
890 DATA CD1480FE0C2E5B2,DD7E03E5FE04C865B2
900 DATA 0D7E0233DD7702DD,7E013DD77010104
910 DATA 00DD08C11040CDD,82C9DDC800866C37E
920 DATA B2DD7E030604CDD4,80FE00C25B82DD7E
930 DATA 02FE15C86B2DD7E,7E013DD7701DD7E02
940 DATA 3CDD7702C32E5B2DD,7E013DD77010104
950 DATA B2DDC800964C8A2D,DDC800D6C314B2DD
960 DATA C009E6A7FE2DDCB,009E6A7FE2DDCB
970 DATA 2105AF1119AF0114,00EDB0C9DD2105AF
980 DATA 0605CDDC80046CA,CDB22181E01185B4
990 DATA 110400DD1910F2C9,ED5F0610CD1480C6
1000 DATA 010E01DDC8005ECA,FCDDC8005ECAF9B2
1010 DATA F5C5CD45B1C1F3C,3CDDC8005ECAF9B2
1020 DATA 218382118786CD45,B1110400DD19C110
1030 DATA C1C90605DD2119AF,C5DDC80046CAE7B2
1040 DATA CDAE83110400DD19,C110EDC921898B11
1050 DATA B86C3B4B221BBBA,118FBEC3CAB23AFF
1060 DATA AC323FFFAECD24B0,DF7B0CD83B0C0C5
1070 DATA B1CD90B2ED5F06A0,CD1480FE09CC97B1
1080 DATA C03383FE01C8CD14,84FE02C8C302B33A
1090 DATA 02AFFE0C0605DD,2105AFFCDDC80046
1100 DATA CA61B3DD7E01473A,03AFB8CA6B8330B8
1110 DATA CA6B8330B8CA6B83,3DB8CA6B83110400
1120 DATA D19C110DA6F93A,04AF47DD7E0280C2
1130 DATA 322EAF47DD7E0132,CB00840E05DD7E02
1140 DATA 8584CD45B1C1F3C,2DAFF5C521818011
1150 DATA 45B1AF3202AF1C3E,3C218382118786CD
1160 DATA 010E012100001100,00F5C5C3CCDD45B1
1170 DATA C1F1210000110000,CD45B1C93A2EAF47
1180 DATA 3A2DAF0E07F5C521,B180118584CD45B1
1190 DATA C1F13C3C21838211,8786CD45B1C93A2E
1200 DATA AF473A2DAF0E07F5,C521898B118DB8CD
1210 DATA 45B1CAF2DAF0E07F5,B1118FBECDD45B1C9
1220 DATA 45B1C1F3C3C218B,00046A2F84DD7E
1230 DATA 010E05DD2105AF,C521898B118DB8CD
1240 DATA 010E03CA39B4FE04,CA39B4110400DD19
1250 DATA 110E3AF9DD7E02,3C473A01AFB8CA54
1260 DATA B405B8CA5405B8,CA54B405B8C22FB4
1270 DATA D7E01322DAFDD7E,02322EAF013E0232
1280 DATA FEAE9C7FFFFFFF,FEAE9C7FFFFFFF

```



SMC-777用

# GIRL O TASUKE- DASE!!



エントリーコード SM②

金山 幸二

## 内 容

アジトに連れ去られたGIRLを、助けに行くGAMEです。

たくさんの悪人が、あなたの行く手に待ち構えています。あなたは、悪人にぶつからないよう、ぶじ救出してください。悪人および地雷に触れると、GIRLがかくまわれているところにバリケードができてしまいます。そして、その時パスワードが示されるので、それを取りに行ってください。

その時、再び悪人にぶつかったら死んでしまいます。パスワードを取ると、バリケードはなくなります。

## 遊びかた、および操作方法

カーソル・パドルで人を動かすのですが、ヘルプ・キーを押してからカーソル・パドルを動かすとジャンプできます。パスワードを取りに行く時は、出口のところで[INS]キーを押して外に出ます。

またパスワードを取って帰ってきた時には、[HOME]キーを押してから中に入ってください。電磁バリア

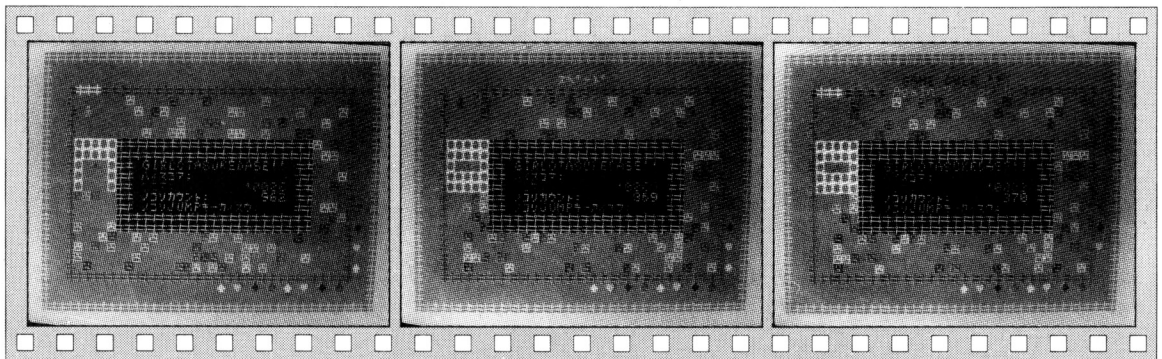
## CHECKER FLAG

Dr.D: ずいぶんと、ゴチャゴチャしたプログラムだな。画面もシミュレーション・ゲームのようで、なにがなんだかよくわからんぞ。

編: ストーリーはしっかりしてると思います

が、画面構成は重要なキャラクタだけ使い、あとはスッキリさせたほうがいいですね。

Dr.D: カタカタ……。ふーむ、ようやくゲーム内容がわかったぞ。アイデアがいいだけに、もう少し工夫がほしかった。



《写真1》スタート画面。  
左上にあなたがいます

《写真2》スピードをとりに  
行かねばなりません

《写真3》ゲーム・オーバー



GIRL O TASUKEDASE!!のプログラム・リスト

```

10 WIPE CURSOR OFF : DEF INT A-Z
20 GCOLOR 0,1,13:GCLEAR
30 BOXF(73,64)-(254,134)
40 -----ジョウキョウイ-----
50 HS=1000
60 SC=1000:AA=28:AB=12:RC=0
70 RC=RC+1:T=1050-RC*50
80 CCLEAR:X=5:Y=51:S=10
90 -----"シ"メ"ツ"ク"-----
100 FOR I=0 TO 39
110 CPLIT (I,0),226,5
120 CPLIT (I,24),226,5:NEXT
130 FOR I=1 TO 24
140 CPLIT (0,1),226,5
150 CPLIT (39,1),226,5:NEXT
160 FOR I=8 TO 12
170 CPLIT (4,1),252,7
180 CPLIT (8,1),252,7:NEXT
190 FOR I=5 TO 7
200 CPLIT (1,8),252,7
210 CPLIT (1,9),252,7:NEXT
220 FOR I=21 TO 29 STEP 8
230 CPLIT (1,22),232,3
240 CPLIT (1+2,22),233,6
250 CPLIT (1+4,22),234,4
260 CPLIT (1+6,22),235,2:NEXT
270 CPLIT (37,14),235,2
280 CPLIT (37,16),234,4
290 CPLIT (37,18),233,6
300 CPLIT (37,20),232,3
310 FOR I=3 TO 20
320 CPLIT (3,1),226,2
330 CPLIT (36,1),226,2:NEXT
340 FOR I=7 TO 36
350 CPLIT (1,3),226,2:NEXT
360 FOR I=3 TO 36
370 CPLIT (I,21),226,2:NEXT
380 J=226:GOSUB 1900
390 CPLIT (6,10),5,4
400 CCOLOR 5
410 PRINT (12,10)"GIRLOTASUKEDASE!!"
420 COLOR 3:PRINT (12,11)"メ"ジ"ク:"
430 COLOR 2:PRINT (12,12)"メ"ジ"ク:"
440 CCOLOR 7
450 PRINT (12,13) USING "メ"カ"ク"ン"ト: #####;T
460 CCOLOR 5
470 PRINT (12,14) "メ"ジ"ク"ン"ト"メ"ジ"ク"ン"ト:"
480 CCOLOR 4
490 PRINT (23,11) USING "#####";HS
500 CCOLOR 6
510 PRINT (23,12) USING "#####";SC
520 CCOLOR 4
530 PRINT (27,14) USING "##";S
540 GT=IRND(2)
550 IF GT=0 THEN 580
560 IF GT=1 THEN 630
570 IF GT=2 THEN 680
580 K=IRND(11)+6
590 FOR I=32 TO 35

```

```

600 CPLIT (I,K),150,1
610 CPLIT (I,K+1),150,1
620 NEXT I:GOTO 720
630 K=IRND(16)+16
640 FOR I=4 TO 7
650 CPLIT (K,I),150,1
660 CPLIT (K+1,I),150,1
670 NEXT I:GOTO 720
680 K=IRND(16)+16
690 FOR I=17 TO 20
700 CPLIT (K,I),150,1
710 CPLIT (K+1,I),150,1:NEXT
720 FOR I=1 TO AA
730 A=IRND(27)+8:B=IRND(3)+4
740 IF CPOINT (A,B)=27 THEN 730
750 C=IRND(26)+9:D=IRND(3)+17
760 IF CPOINT (C,D)=27 THEN 730
770 CPLIT (A,B),27,IRND(4)+2
780 CPLIT (C,D),27,IRND(4)+2:NEXT
790 FOR I=1 TO AB
800 E=IRND(4)+4:F=IRND(7)+13
810 IF CPOINT (E,F)=27 THEN 800
820 G=IRND(3)+32:H=IRND(8)+8
830 IF CPOINT (G,H)=27 THEN 800
840 CPLIT (E,F),27,IRND(4)+2
850 CPLIT (G,H),27,IRND(4)+2:NEXT
860 M=IRND(4)+2
870 IF M=5 THEN 860
880 FOR I=9 TO 31
890 CPLIT (I,8),226,M
900 CPLIT (40-I,9),226,M
910 CPLIT (40-I,15),226,M
920 CPLIT (I,16),226,M: BEEP NEXT
930 FOR I=10 TO 14
940 CPLIT (9,I),226,M
950 CPLIT (10,I),226,M
960 CPLIT (30,I),226,M
970 CPLIT (31,I),226,M:NEXT :PAUSE 10
980 '-----メ"ジ"ク"ン"ト"-----
990 U=1
1000 U=U+1
1010 X1=X:Y1=Y
1020 GOSUB 2270
1030 IF Z=236 THEN FOR I=4 TO 6:CPLIT (I,3),226,7:CPLIT (I,4),32:NEXT
1040 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
1050 IF K$=CHR$(8)H96) AND X<3 THEN X=X-1
1060 IF K$=CHR$(8)H99) AND X<36 THEN X=X+1
1070 IF K$=CHR$(8)H97) AND Y<3 THEN Y=Y-1
1080 IF K$=CHR$(8)H9C) AND Y<21 THEN Y=Y+1
1090 IF K$=CHR$(8)HBF) AND X<3 THEN X=X+1
1100 IF K$=CHR$(8)H9D) THEN 1460
1110 GOTO 1130
1120 IF Y=4 AND X<7 THEN P=1:GOTO 1240
1130 Z=CPOINT (X,Y)
1140 CPLIT (X1,Y1),32
1150 IF U=2 THEN CPLIT (X,Y),30,6
1160 IF U=3 THEN CPLIT (X,Y),30,4
1170 IF Z=5 THEN 2030
1180 IF Z=27 THEN 1570

```

に当たると死んでしまいます。

ぶじGIRLを助けだすと、残りカウントの10倍がスコアにプラスされ、さらに1000点プラスされます。途中でカウントがなくなると、スコアから10点ずつ引かれて行きます。スコアが0点になると、GAME

OVERです。また、ヘルプ・キーは10回使えますが、それ以上になるとGAME OVERです。

ラウンド・クリアごとに、残りカウントが50ポイントずつ少なくなります。



★ペーマガは1人5円で8人が有名人になれます。河上, 水泉, 鶴原, 松吉, 松浦, 山添, 浅野。(京都市南区・谷川一美27才)……【編:なるほど, これなら安いもんだ。影:山田/川上/これで借金を返すけどいいか?】



# 改造のアドバイス

AA及びABは、悪人の数です。Tはカウント、Sはジャンプのできる回数です。初期設定→悪人80人、カウントは1000、ジャンプは10回、SCはスコアで、10000点になっています。Uは悪人及び地雷に当たった時のカウントですが、初期設定では2回当たると死んでしまうようになっています。

回数を増やす時は、1160行のU=3をU>2にして、1690行のU=3を希望する回数に変えてください。

2050行および2060行が得点ですので、それを変えんと

得点が大きく変わります。1100行と1110行および1330行と1340行の間にそれぞれGOSUB 2270を入力するとカウントが早くなります。その場合は、60行と70行のRC文をとって、ラウンド・クリアごとに50ポイントずつ少なくなるのを止めたほうがいいと思います。

初期設定のまま10回ほどラウンド・クリアすると、いくらうまく助けだしてもスコアがどんどん減ってしまうので、440行と450行の間にIF T<500 THEN T=500を入力しておいたほうがよいかもかもしれませんが、10回ラウンド・クリアすることはかなり難しいので、その必要はないかもしれません……。



```

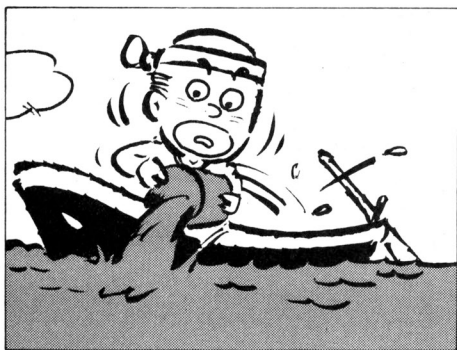
1780 CPLOT (1,12),252,7:NEXT
1790 FOR I=4 TO 6
1800 CPLOT (1,2),255,1:NEXT
1810 GOTO 1000
1820 '-----カ-ト-ヲトッテ-----
1830 CPLOT (X1,Y1),32:CPLOT (X,Y),30,4
1840 FOR I=4 TO 6
1850 CPLOT (1,4),236,1:NEXT
1860 PRINT (4,2) " "
1870 PRINT (5,1) " "
1880 PRINT (5,12) " " :GOTO 1250
1890 '-----カ-ト-----
1900 FOR I=4 TO 6
1910 CPLOT (1,3),J,7
1920 NEXT :RETURN
1930 '-----カ-トヲ トッテ-----
1940 IF X>3 AND Y=2 THEN 1960
1950 GOTO 1250
1960 J=32:GOSUB 1900
1970 GOTO 990
1980 '-----カ-トヲ トッテ-----
1990 PRINT (17,2) " "
2000 FOR I=4 TO 6:CPLOT (1,3),226,7
2010 NEXT :GOTO 1250
2020 '-----ROUND CLEAR !!-----
2030 CCOLOR 4,,2
2040 PRINT (13,2)"ROUND CLEAR !!"
2050 _PANIC(100):CCOLOR 0,,0:SC=SC+99
2060 SC=SC+1
2070 CCOLOR 6
2080 PRINT (23,12) USING "#####";SC
2090 CCOLOR 7
2100 PRINT (25,13) USING "#####";T
2110 T=T-1:SOUND "S1SL1603N10"
2120 IF T>=1 THEN 2060
2130 IF SC>HS THEN HS=SC:PAUSE 10
2140 CCOLOR 4
2150 PRINT (23,11) USING "#####";HS
2160 PAUSE 20:GOTO 70
2170 '-----GAME OVER !!-----
2180 CCOLOR 4
2190 PRINT (14,2)"GAME OVER !!"
2200 CCOLOR 6
2210 PRINT (12,3) " Again ? Y or N "
2220 _DOWNZ(80)
2230 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
2240 IF K$="Y" OR K$="y" THEN 60
2250 IF K$="N" OR K$="n" THEN END ELSE 2230
2260 '-----カ-ト-----
2270 T=T-1
2280 IF T<0 THEN T=0
2290 IF T=0 THEN SC=SC-1
2300 CCOLOR 7
2310 PRINT (25,13) USING "#####";T
2320 CCOLOR 6
2330 PRINT (23,12) USING "#####";SC
2340 IF SC<0 THEN 180
2350 RETURN
    
```

```

1190 IF Z=150 THEN 1570
1200 IF Z=226 THEN 2180
1210 IF Z=252 THEN 2180
1220 GOTO 1010
1230 '-----カ-トノカ-ヲ-----
1240 J=32:GOSUB 1900
1250 X1=X:Y1=Y
1260 GOSUB 2270
1270 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
1280 IF K$=CHR$(&H96) AND X>0 THEN X=X-1
1290 IF K$=CHR$(&H99) AND X<39 THEN X=X+1
1300 IF K$=CHR$(&H97) AND Y>0 THEN Y=Y-1
1310 IF K$=CHR$(&H9C) AND Y<24 THEN Y=Y+1
1320 Z=ZPOINT (X,Y)
1330 IF K$=CHR$(&H94) AND X<7 THEN 1940
1340 Z=ZPOINT (X,Y)
1350 IF W=0 AND Z=233 THEN 1830
1360 IF W=1 AND Z=234 THEN 1830
1370 IF W=2 AND Z=235 THEN 1830
1380 IF W=3 AND Z=232 THEN 1830
1390 CPLOT (X1,Y1),32:CPLOT (X,Y),30,4
1400 IF Z=27 THEN 2180
1410 IF Z=226 THEN 2180
1420 IF Z=252 THEN 2180
1430 IF Z=255 THEN 1990
1440 GOTO 1250
1450 '-----JUMP-----
1460 S=S-1:IF S<0 THEN 2180
1470 CCOLOR 4
1480 PRINT (27,14) USING "##";S
1490 GOSUB 2270
1500 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
1510 IF K$=CHR$(&H96) AND X>5 THEN X=X-2:GOTO 1130
1520 IF K$=CHR$(&H99) AND X<34 THEN X=X+2:GOTO 1130
1530 IF K$=CHR$(&H97) AND Y>5 THEN Y=Y-2:GOTO 1130
1540 IF K$=CHR$(&H9C) AND Y<19 THEN Y=Y+2:GOTO 1130
1550 GOTO 1490
1560 '-----カ-ト-ヲトッテ-----
1570 IF Z=27 THEN 1690
1580 IF GT=0 THEN 1610
1590 IF GT=1 THEN 1640
1600 IF GT=2 THEN 1670
1610 PRINT (32,K) " "
1620 PRINT (32,K+1) " "
1630 GOTO 1690
1640 FOR I=4 TO 7
1650 PRINT (K,I) " "
1660 NEXT :GOTO 1690
1670 FOR I=17 TO 20
1680 PRINT (K,I) " " :NEXT
1690 IF U=3 THEN 2180
1700 FOR I=1 TO 5:BEEP:NEXT
1710 CPLOT (X1,Y1),32:CPLOT (X,Y),30,4
1720 W=WRND(3)
1730 IF W=0 THEN CCOLOR 6:PRINT (19,2) "カ-ト"
1740 IF W=1 THEN CCOLOR 4:PRINT (18,2) "カ-ト"
1750 IF W=2 THEN CCOLOR 2:PRINT (18,2) "ワ-ワ"
1760 IF W=3 THEN CCOLOR 3:PRINT (17,2) "カ-ト"
1770 FOR I=5 TO 7:CPLOT (1,11),252,7
    
```

## 黒き海原

小椋 一徳



## 内容

上から降ってくる障害物をよけながら、浸水してくる海水をくみ出す単純なゲームです。

## 遊びかた

## ゲーム・オーバー

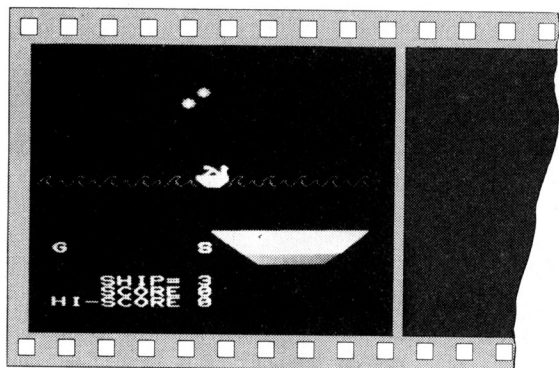
- 右下に表示される浸水度が赤色になり、右上まで浸水したとき
- 障害物に、3回当たったとき

## 面クリア

- [SPC] KEYを押すと、左下のSの下に←が表示されます。←がGのところきたら、1面クリアです。3面まであり、1面目の障害物はいん石、2面は雷<sup>いかづち</sup>、3面まできたら、1面目に戻ります。

## 操作方法

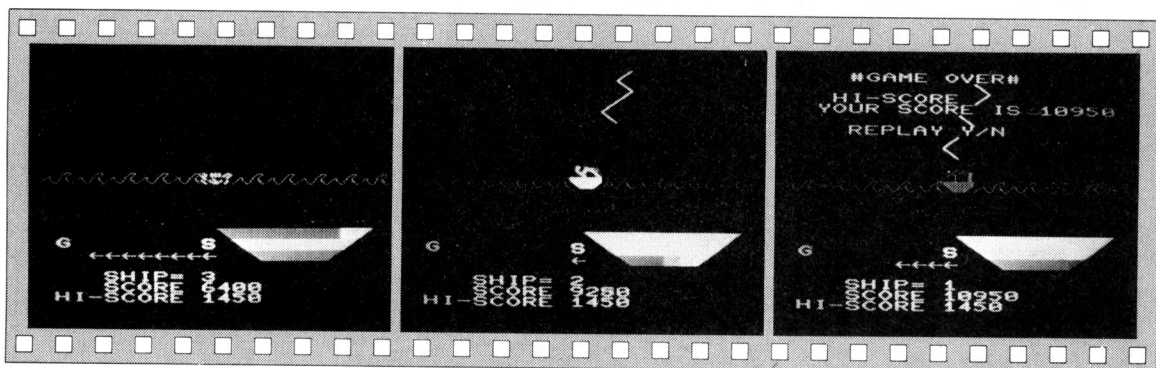
[CRSR] (上)、[CRSR] (右)を交互に押して水をくみ出し、スペース・キーを押すと、障害物をよけることができます。



〈写真1〉1面目。エッサエッサ!

〈第1表〉変数表

S	水のくみ出しのスイッチ
SW	障害物のスイッチ
F	船の数
SC	スコア
VR	V-RAM
M	面
P	POKE 36879
X1	∟のX座標
X2	←のX座標
FG	浸水度のフラグ
Y	障害物のY座標

〈写真2〉ボワ〜〜ン!!  
ちん没でーす

〈写真3〉2面目。ゴロゴロッ!!

〈写真4〉ユニークなゲームでした

コワーイ!

★影さんにさえばレンタイン・チョコがくるのに、どうしてボクにはこないだ。(広島市・佐々木浩人13才)……  
…【編：あの時はほんとにビックリ!!でも影さんのチョコはレンタインじゃなくてバレンタイン・チョコだった!】

```

10 POKES1,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28
15 FORD=7424707432:POKED,0:NEXT
20 FOR L=1TO192
30 NEXT X:POKE7167+L,X
40 NEXTL
45 FORI=7360707373:READA:POKEI,A:NEXT
47 FORI=7374707393:READA:POKEI,A:NEXT
50 DATA 0,12,15,0,1,2,4,8
60 DATA 0,6,7,134,70,38,22,22
70 DATA 255,255,255,127,63,31,15,7
80 DATA 255,255,255,255,254,252,248,240
90 DATA0,3,3,1,3,5,9,17
100 DATA 0,134,135,6,134,70,38,22
110 DATA 240,240,240,112,48,31,15,7
120 DATA 31,31,31,31,30,252,248,240
130 DATA 24,24,16,17,10,4,2,1
140 DATA 0,80,160,16,8,4,2,1
150 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1
160 DATA 128,132,6,252,4,4,4,4
170 DATA 0,0,0,12,20,36,66,129
180 DATA 255,127,63,31,15,7,3,1
190 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
200 DATA 255,254,252,248,240,224,192,128
210 DATA50,52,8,22,34,2,2,2
220 DATA 32,70,135,6,6,6,6,6
230 DATA 64,35,19,9,7,1,1,1
240 DATA 4,142,151,38,198,6,6,6
250 DATA 16,84,56,254,56,84,16,0
260 DATA 7,9,18,36,36,70,66,129
270 DATA69,37,165,64,34,137,69,35
280 DATA 70,73,82,4,0,36,68,136
290 REM*MUSIC#
300 DATA 239,4,231,1,234,1,236,1,237,1,239,4,0,0
310 DATA 239,4,236,4,239,4,231,4,236,2,237,2,236,2,234,5,0,0
320 L$(0)="#####BLACK SEA"
330 L$(1)="#####KEY COMMAND"
340 L$(2)="#####CRSR UP=#####"
350 L$(3)="#####CRSR RIGHT=#####"
360 L$(4)="#####SPC KEY=#####"
365 PRINT"()"
370 Z=0:POKE36869,255
375 POKE36879,8:POKE36878,15
380 FORL=1TOLEN(L$(Z))
390 PRINTMID$(L$(Z),L,1);
395 FORI=1TO200:NEXT
400 NEXTL:
405 Z=Z+1:IFZ=500TO500
410 PRINT:GOTO380
500 FORI=7360707373STEP2:POKE36876,PEEK(I)
510 FORJ=0TOPEEK(I+1)*200:NEXT
520 NEXT:PRINT
530 POKE631,131:POKE196,1

```

新製品・話題商品をどっさり揃えて大奉仕!!

安さと品揃えで  
鹿児島の人気独占!

170アー大開放

ソフトもハードもボリュームアップ  
大量展示中!



・PC8801、FM-7、MZ-2200用  
各種ワープロ、漢字住所録、簡易  
表計等ソフト多数入荷!

パソコン無料講座開催中!  
お申し込みはお電話又は店頭で常時受付

電器の**千年堂** 170アーコーナー  
鹿児島市中町アーケード街 ☎(0992)22-1600

千年堂	山形屋中 増築 千容 代室	山形屋	閉鎖
雨屋ビル	二見屋	まうま屋	家具の上野城 金生店
なまちアーケード街			いいアール 電器 土庫

# 改造

いろいろ考えられます。面クリアした時にボーナス点をつける、障害物を増やすなど。しかし、フリー・エリアが少ないので、ほどほどに。

機械語のわかる人は、割り込みを利用して何かできるでしょう。

# 最後に

このゲームは白黒モニターで作ったため、色彩感覚がむちゃくちゃですが、ご了承ください。

# CHECKER FLAG

Dr.D: 思わず笑ってしまったこのゲーム。とてもいいね! なんととっても、発想が豊かだ!  
影: キーが痛みそう。でも、オモシロかったぜ!!

# (リスト2) メイン・プログラムのリスト

```

3 GOSUB450
4 GOSUB500
5 GOTQ39
6 GETA$
7 PRINT "LEFT$(Y$,21)SPC(9)SC
8 IFS=0ANDAS=" THENGOSUB12
9 IFA$=" THENGOSUB18
10 IFS="LANDRA$=" THENGOSUB16
11 RETURN
12 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10);"DE"FO"
13 S=1:SC=SC+100
14 IF1>4THENX1=X1-4
15 RETURN
16 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10);"DE"BC"
17 S=0:RETURN
18 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10);"JK"BC"
19 PRINTLEFT$(Y$,11)"LULULULULULULULULUL"
20 C=C+1:PRINTLEFT$(Y$,18)SPC(X2);"JK"
21 IFC=10THENX2=X2-1:C=0
22 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10);"HI"BC"
23 SC=SC+50
24 PRINTLEFT$(Y$,11)"LULULULULULULULULUL"
25 RETURN
26 PRINTLEFT$(Y$,18)SPC(13)LEFT$(A1$,X1)
27 IFC=10THENX1=1:FC=3
28 X1=X1+1
29 IFC=10THENX1=1:FC=2
30 RETURN
31 PRINTLEFT$(Y$,17)SPC(12)LEFT$(A2$,X1)
32 X1=X1+1
33 IFC=10THENX1=1:FC=3
34 RETURN
35 X1=X1+1
36 IFC=12THEN107
37 RETURN
38 IFCGOSUB 27,31,35
40 GOSUB:GOSUB43
41 GOSUB:GOSUB43
42 ONKOSUB 45,56,70,55,45,70
44 RETURN
45 IFS=0THENX=INT(RND(1)*6)+3:Y=0
46 POKEP-5,221
47 SW=1
48 POKEVR+22*V+X,32
49 POKEP-5,0
50 V=Y+1:IF Y>9THENSUM=0:GOSUB81:RETURN
51 R=INT(RND(1)*9)-1
52 X=X+R:IFX>14THENX=X-2
53 IFA$=" THENX=X+1
54 POKEVR+22*V+X,20
55 RETURN
56 IFSM=0THENX=INT(RND(1)*6)+10
57 POKEP-5,198:POKEP-2,240
58 SW=1
59 PRINTLEFT$(Y$,V)SPC(X)"
60 R1=INT(RND(1)*2):IFA$=" THENR1=0
61 X=X-R1:Y=Y+1
62 IFR1=1THENPRINTLEFT$(Y$,V)SPC(X)"
63 PRINTLEFT$(Y$,V)SPC(X)"
64 IFR1>7THENGOSUB81:GOSUB65
65 RETURN
66 FORI=1TO9
67 PRINTLEFT$(Y$,I)"
68 NEXTI
69 SW=0:RETURN
70 IF SW=0THENX=INT(RND(1)*6)+9:Y=INT(RND(1)*5)+1
71 POKEP-5,221
72 SW=1
73 POKEVR+22*V+X,32
74 POKEP-5,0
75 V=Y+1:IF Y>9THENSUM=0:GOSUB81:RETURN
76 R=INT(RND(1)*3)-1
77 X=X+R:IFX>14THENX=X-1
78 IFA$=" THENX=X+1
79 POKEVR+22*V+X,20
80 RETURN
81 V=PEEK(VR+22*V+X)
82 IFS=2ANDV<11THENGOSUB97:V=12:GOSUB50
83 IFRV<11THENGOSUB87:GOSUB50
86 V=1:RETURN
87 POKEP-2,128:POKEP-5,128
88 FORJ=1TO8
89 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10);"M"
90 GOSUB200
91 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10);"M"
92 GOSUB200
93 NEXTJ
94 GOSUB105
95 F=F-1:IFF=0GOTO107
96 RETURN
97 FORJ=1TO12
98 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10);"P"BC"
99 GOSUB200
100 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10);"P"BC"
101 GOSUB200
102 NEXTJ
103 GOSUB95
105 POKEP-5,0:POKEP-2,0:RETURN
106 GOSUB105
108 PRINT"THEGAME OVER#"
109 PRINT"THEHIGHSCORE IS";SC
110 PRINT"THEHIGHSCORE IS";SC
111 GETS:IFS="LOT 0 3
112 IFS=" THENPOKEP-10,240:PRINT"J":END
115 M=M+1
116 M=M+1
117 IFR3THENM=1:F=F+1
118 GOSUB455
119 GOSUB105
120 FORI="LEFT$(Y$,12)SPC(8)M"ROUND"
121 IFR1=737470739STEP2:POKEP-3,PEEK(I)
122 NEXT
123 FORJ=0TOPEEK(I+1)*200:NEXT
124 FORK=1TO4
125 PRINTLEFT$(Y$,14)SPC(2);"BANZAI"BC"
126 PRINTLEFT$(Y$,14)SPC(10);"FS"BC"
200 FORT=0TO100:NEXT
201 RETURN
450 Y$="
451 A1$="MNNNO":A2$="MNNNNNO":A3$="MNNNNNNNO"
454 S=0:SM=0:F=3:SC=0:VR=7680:M=1:P=36879
456 X1=1:X2=10:F0=1:Y=1
457 RETURN
500 PRINT"LEFT$(Y$,10)SPC(10);"DE"BC"
510 PRINTLEFT$(Y$,11)"LULULULULULULULULUL"
520 PRINTLEFT$(Y$,16)SPC(11)"MNNNNNO"
530 PRINT" G S MNNNNNO"
540 PRINTSPC(13)"MNNNO"
550 PRINTLEFT$(Y$,20)SPC(4)"SHIP=";F
560 PRINT"SCORE"SC:PRINT"HI"SCORE"HS
580 RETURN

```

★へへへ、とうとう載っちゃったぜ。悪いがこのページいただくぜ!! (神奈川県横浜市・FM♡のコイマン)……  
影:言葉はいいわいにお願ひつかります。編:時代劇みたい。影:頭が高い!!一同:ははーっ。アハ!!



X1/C/D用

# クラッシュ & キャリー



エントリーコード X1①

## VALTAN 中川

### ストーリー

南極秘密基地食料倉庫の番人であるあなたは、古い倉庫から新しい倉庫へ食料を運ばなければなりません。しかし、意志を持った無数に増殖するブロック氷が、あなたに襲いかかるのでした。

### 操作方法

テン・キーの[4][6](左右)、[8][2](上下)で、最初画面中央にいる人間を操作して、右上下にある赤と黄2個ずつある果物を対角線上の倉庫まで運んでください。制限時間は2分です。

### ルール

- (1) あなたのいる位置にブロック氷がワープしてくると、あなたは最初の位置(中央)に戻されます。この時、果物を持っていたら、果物は乱数で決めた位置に放置されます。
- (2) 果物は1個ずつしか持てません。

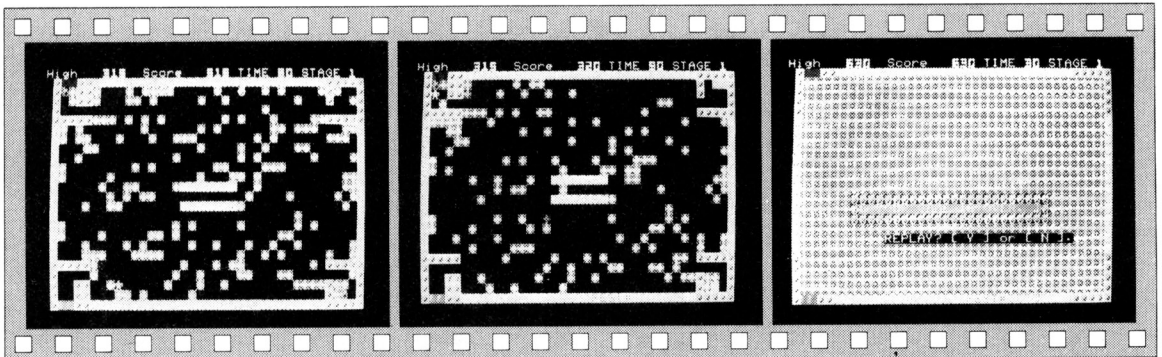
### CHECKER FLAG

Dr.D: プログラムは問題ないが、ゲームのスピードがいまひとつサエないようだ。

ブロックの表示が多すぎるのかな? もう少しスッキリとさせたほうがいいな。

編: アイデアはいいと思うんですが、たしかにムダが多いようですね。

Dr.D: 編集部にもムダな物体があるがな。



《写真1》ブロック氷をこわしながら食料倉庫へ!

《写真2》左上まで運んできました

《ゲーム・オーバー





X1/C/D(G-RAM)用

# ながぐつをはいた ネコGAME



エントリーコード X1②

## 東京理科大X1ユーザーズクラブ

東京理科大X1ユーザーズ・クラブです。今回の、『ながぐつをはいたネコGAME』は、当クラブのベシック・ゲームの中でも、最高傑作の一つです。

### おはなし

ねこのご主人様はお姫様と結婚し、ねこは大臣となっておはなしは終わっていますが、世の中そんなに話がうまくいくわけない。

ある日、王様や王子が家来たちを連れてお城を出かけたスキに、森の魔法つかいが風船をお化けに変えて

お姫様をなきものにしようと攻めてきました。さあ大変！ねこ君はお姫様を守ることができるでしょうか。

### 遊びかた

ねこ君は、**[4]**と**[6]**のテン・キーで動かしてください。お姫様を攻めるのは水色と緑の風船です。さわると破裂するので、やっつけることができます。水色の風船は特に動きが速いので注意してください。赤色の風船はおとりです。さわると爆発して、ねこ君は気絶してしまうので、見逃がしてください。

気絶している間は、水色と緑の風船ばかりか、赤色の風船までもがお姫様を攻めるのでパニックになります。はりきりすぎて、お城からおこちないように！

### CHECKER FLAG

Dr.D: なかなか工夫があってよろしい。

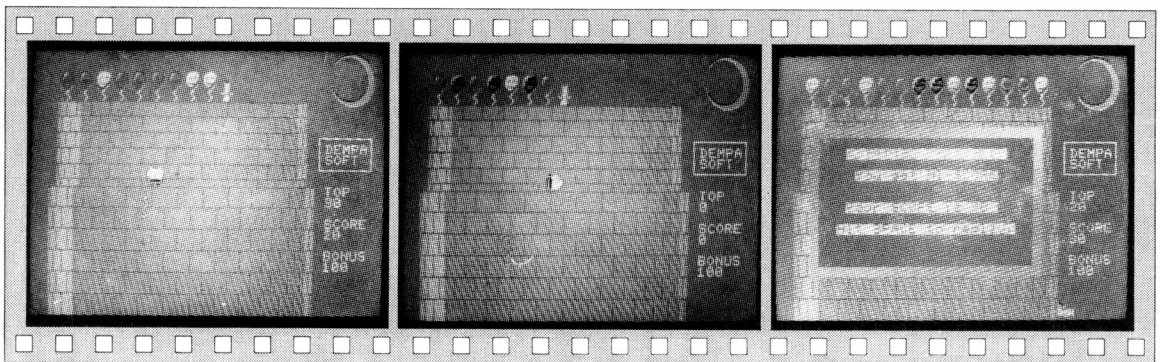
編: いよいよ、大学のパソコン・クラブがベーマガにいどんできましたね。

影: たのしいですな。ワッハッハッ!

編: 緊張するとバカ笑いするのが影さんです。

### とくてん

風船をやっつけると10点です。風船を20個+（面数の2倍）個やっつけると、ボーナス点が加算され、お城を占領している風船も消えます。けれども、そのかわりお城を占領していた風船1個につき、ボーナス点から10点ずつ減点されるから、あんまり占領されるとボーナスがマイナス点になることもあるぞー。



《写真1》下から上ってくる風船をつぶします

《写真2》気絶したネコちゃん！

《写真3》ゲーム・オーバー





(リスト2) メイン・プログラムのリスト

```

18 '
19 '
20 '
21 '
22 '
23 '
24 '
25 '
26 '
27 '
28 '
29 '
30 '
31 '
32 '
33 '
34 '
35 '
36 '
37 '
38 '
39 '
40 '
41 '
42 '
43 '
44 '
45 '
46 '
47 '
48 '
49 '
50 '
51 '
52 '
53 '
54 '
55 '
56 '
57 '
58 '
59 '
60 '
61 '
62 '
63 '
64 '
65 '
66 '
67 '
68 '
69 '
70 '
71 '
72 '
73 '
74 '
75 '
76 '
77 '
78 '
79 '
80 '
81 '
82 '
83 '
84 '
85 '
86 '
87 '
88 '
89 '
90 '
91 '
92 '
93 '
94 '
95 '
96 '
97 '
98 '
99 '
100 '
101 '
102 '
103 '
104 '
105 '
106 '
107 '
108 '
109 '
110 '
111 '
112 '
113 '
114 '
115 '
116 '
117 '
118 '
119 '
120 '
121 '
122 '
123 '
124 '
125 '
126 '
127 '
128 '
129 '
130 '
131 '
132 '
133 '
134 '
135 '
136 '
137 '
138 '
139 '
140 '
141 '
142 '
143 '
144 '
145 '
146 '
147 '
148 '
149 '
150 '
151 '
152 '
153 '
154 '
155 '
156 '
157 '
158 '
159 '
160 '
161 '
162 '
163 '
164 '
165 '
166 '
167 '
168 '
169 '
170 '
171 '
172 '
173 '
174 '
175 '
176 '
177 '
178 '
179 '
180 '
181 '
182 '
183 '
184 '
185 '
186 '
187 '
188 '
189 '
190 '
191 '
192 '
193 '
194 '
195 '
196 '
197 '
198 '
199 '
200 '
201 '
202 '
203 '
204 '
205 '
206 '
207 '
208 '
209 '
210 '
211 '
212 '
213 '
214 '
215 '
216 '
217 '
218 '
219 '
220 '
221 '
222 '
223 '
224 '
225 '
226 '
227 '
228 '
229 '
230 '
231 '
232 '
233 '
234 '
235 '
236 '
237 '
238 '
239 '
240 '
241 '
242 '
243 '
244 '
245 '
246 '
247 '
248 '
249 '
250 '
251 '
252 '
253 '
254 '
255 '
256 '
257 '
258 '
259 '
260 '
261 '
262 '
263 '
264 '
265 '
266 '
267 '
268 '
269 '
270 '
271 '
272 '
273 '
274 '
275 '
276 '
277 '
278 '
279 '
280 '
281 '
282 '
283 '
284 '
285 '
286 '
287 '
288 '
289 '
290 '
291 '
292 '
293 '
294 '
295 '
296 '
297 '
298 '
299 '
300 '
301 '
302 '
303 '
304 '
305 '
306 '
307 '
308 '
309 '
310 '
311 '
312 '
313 '
314 '
315 '
316 '
317 '
318 '
319 '
320 '
321 '
322 '
323 '
324 '
325 '
326 '
327 '
328 '
329 '
330 '
331 '
332 '
333 '
334 '
335 '
336 '
337 '
338 '
339 '
340 '
341 '
342 '
343 '
344 '
345 '
346 '
347 '
348 '
349 '
350 '
351 '
352 '
353 '
354 '
355 '
356 '
357 '
358 '
359 '
360 '
361 '
362 '
363 '
364 '
365 '
366 '
367 '
368 '
369 '
370 '
371 '
372 '
373 '
374 '
375 '
376 '
377 '
378 '
379 '
380 '
381 '
382 '
383 '
384 '
385 '
386 '
387 '
388 '
389 '
390 '
391 '
392 '
393 '
394 '
395 '
396 '
397 '
398 '
399 '
400 '
401 '
402 '
403 '
404 '
405 '
406 '
407 '
408 '
409 '
410 '
411 '
412 '
413 '
414 '
415 '
416 '
417 '
418 '
419 '
420 '
421 '
422 '
423 '
424 '
425 '
426 '
427 '
428 '
429 '
430 '
431 '
432 '
433 '
434 '
435 '
436 '
437 '
438 '
439 '
440 '
441 '
442 '
443 '
444 '
445 '
446 '
447 '
448 '
449 '
450 '
451 '
452 '
453 '
454 '
455 '
456 '
457 '
458 '
459 '
460 '
461 '
462 '
463 '
464 '
465 '
466 '
467 '
468 '
469 '
470 '
471 '
472 '
473 '
474 '
475 '
476 '
477 '
478 '
479 '
480 '
481 '
482 '
483 '
484 '
485 '
486 '
487 '
488 '
489 '
490 '
491 '
492 '
493 '
494 '
495 '
496 '
497 '
498 '
499 '
500 '
501 '
502 '
503 '
504 '
505 '
506 '
507 '
508 '
509 '
510 '
511 '
512 '
513 '
514 '
515 '
516 '
517 '
518 '
519 '
520 '
521 '
522 '
523 '
524 '
525 '
526 '
527 '
528 '
529 '
530 '
531 '
532 '
533 '
534 '
535 '
536 '
537 '
538 '
539 '
540 '
541 '
542 '
543 '
544 '
545 '
546 '
547 '
548 '
549 '
550 '
551 '
552 '
553 '
554 '
555 '
556 '
557 '
558 '
559 '
560 '
561 '
562 '
563 '
564 '
565 '
566 '
567 '
568 '
569 '
570 '
571 '
572 '
573 '
574 '
575 '
576 '
577 '
578 '
579 '
580 '
581 '
582 '
583 '
584 '
585 '
586 '
587 '
588 '
589 '
590 '
591 '
592 '
593 '
594 '
595 '
596 '
597 '
598 '
599 '
600 '
601 '
602 '
603 '
604 '
605 '
606 '
607 '
608 '
609 '
610 '
611 '
612 '
613 '
614 '
615 '
616 '
617 '
618 '
619 '
620 '
621 '
622 '
623 '
624 '
625 '
626 '
627 '
628 '
629 '
630 '
631 '
632 '
633 '
634 '
635 '
636 '
637 '
638 '
639 '
640 '
641 '
642 '
643 '
644 '
645 '
646 '
647 '
648 '
649 '
650 '
651 '
652 '
653 '
654 '
655 '
656 '
657 '
658 '
659 '
660 '
661 '
662 '
663 '
664 '
665 '
666 '
667 '
668 '
669 '
670 '
671 '
672 '
673 '
674 '
675 '
676 '
677 '
678 '
679 '
680 '
681 '
682 '
683 '
684 '
685 '
686 '
687 '
688 '
689 '
690 '
691 '
692 '
693 '
694 '
695 '
696 '
697 '
698 '
699 '
700 '
701 '
702 '
703 '
704 '
705 '
706 '
707 '
708 '
709 '
710 '
711 '
712 '
713 '
714 '
715 '
716 '
717 '
718 '
719 '
720 '
721 '
722 '
723 '
724 '
725 '
726 '
727 '
728 '
729 '
730 '
731 '
732 '
733 '
734 '
735 '
736 '
737 '
738 '
739 '
740 '
741 '
742 '
743 '
744 '
745 '
746 '
747 '
748 '
749 '
750 '
751 '
752 '
753 '
754 '
755 '
756 '
757 '
758 '
759 '
760 '
761 '
762 '
763 '
764 '
765 '
766 '
767 '
768 '
769 '
770 '
771 '
772 '
773 '
774 '
775 '
776 '
777 '
778 '
779 '
780 '
781 '
782 '
783 '
784 '
785 '
786 '
787 '
788 '
789 '
790 '
791 '
792 '
793 '
794 '
795 '
796 '
797 '
798 '
799 '
800 '
801 '
802 '
803 '
804 '
805 '
806 '
807 '
808 '
809 '
810 '
811 '
812 '
813 '
814 '
815 '
816 '
817 '
818 '
819 '
820 '
821 '
822 '
823 '
824 '
825 '
826 '
827 '
828 '
829 '
830 '
831 '
832 '
833 '
834 '
835 '
836 '
837 '
838 '
839 '
840 '
841 '
842 '
843 '
844 '
845 '
846 '
847 '
848 '
849 '
850 '
851 '
852 '
853 '
854 '
855 '
856 '
857 '
858 '
859 '
860 '
861 '
862 '
863 '
864 '
865 '
866 '
867 '
868 '
869 '
870 '
871 '
872 '
873 '
874 '
875 '
876 '
877 '
878 '
879 '
880 '
881 '
882 '
883 '
884 '
885 '
886 '
887 '
888 '
889 '
890 '
891 '
892 '
893 '
894 '
895 '
896 '
897 '
898 '
899 '
900 '
901 '
902 '
903 '
904 '
905 '
906 '
907 '
908 '
909 '
910 '
911 '
912 '
913 '
914 '
915 '
916 '
917 '
918 '
919 '
920 '
921 '
922 '
923 '
924 '
925 '
926 '
927 '
928 '
929 '
930 '
931 '
932 '
933 '
934 '
935 '
936 '
937 '
938 '
939 '
940 '
941 '
942 '
943 '
944 '
945 '
946 '
947 '
948 '
949 '
950 '
951 '
952 '
953 '
954 '
955 '
956 '
957 '
958 '
959 '
960 '
961 '
962 '
963 '
964 '
965 '
966 '
967 '
968 '
969 '
970 '
971 '
972 '
973 '
974 '
975 '
976 '
977 '
978 '
979 '
980 '
981 '
982 '
983 '
984 '
985 '
986 '
987 '
988 '
989 '
990 '
991 '
992 '
993 '
994 '
995 '
996 '
997 '
998 '
999 '
1000 '

```

```

570 IFSTRIG(0) THENRUNELSE570
580 IF Z=3 THEN 410
590 SC=SC+1:HI=HI+1:CGENI:LOCATE32,17:PRINTSC*10:CGENI
600 LOCATEXB,Y+1:PRINTLOCATEX,11:PRINTA(4)*100SUB990:GOTO 620
610 LOCATEXB,Y+1:PRINTB(4):GOSUB910K=200
620 FOR J=12:TO22
630 LOCATEXB,J:PRINTB(3):GOSUB9240
640 NEXTJ:IFK ELSE660
650 LOCATEXB,Y+1:PRINTDIX=X-2
660 LOCATEXB,23:PRINTD1
670 GOSUB770
680 IF HI=HENK+20AND K=0 THEN700
690 RETURN
700 CGENI:PALETTECOLOR:LINE(10,17)-(23,19),█,BF:COLOR3:LINE(9,16)-(24,20),█,B
:CREVI:COLOR4:LOCATE11,18:PRINT"YOU Succeeded."*ICOLOR7:CREVICGENI:HEN=HEN+1
710 PLAY"ODC1EGEC"
720 CGENISB=100:HI:ILEN3:IN=N-2:FORJ=0:TOJ:LOCATEN-1,0:PRINTI0-J:SB=SB+1:LOCATE32,
20:PRINTSB:PLAY"CGR1":INEXT:LOCATEN,2:PRINTD:GOSUB900:LOCATEN,0:PRINT" -I:END
730 PLAY"C1EGEC"
740 SC=SC+1:REPEAT:PLAY"CGR":SC=SC+SGN(SB):SB=SB-SGN(SB):LOCATE32,17:PRINTSC:10
:LOCATE32,20:PRINTSB:UNTIL SB=0:ICGENI:SC=SC/10
750 PLAY"C1EGEC"
760 PALETTE,1:CLS:RETURN170
770 XB=RND*20+21:Y=20:Z=RND*2+1
780 IF Z=3 THEN XB=X
790 RETURN
800 LOCATEX,11:PRINT
810 PLAY"04-1E="B0NGE #AG #DA #FD #GF #C"
820 FOR J=12:TO23:LOCATEX+U,J-1:PRINT" *I:LOCATEX+U,J:PRINTA(4):IEM:MID*(E,2)*J-23
:2:PLAYHI:GOSUB920:INEXT:PLAY"C"
830 GOTO530
840 DATA 106,119,179,89,0,89,89,106,119,179,89,0,89,89,106,119,179,179,179,8
9,0,212,212,89,0,239,239,95,0,95,95
850 DATA 106,119,239,239,95,0,95,95,106,119,239,239,95,0,95,95,106,119,239,239,9
5,0,212,212,95,0,179,179,89,0,89,89
860 DATA 106,119,71,71,89,0,89,89,106,119,71,71,89,0,89,89,106,119,71,71,89,0,8
,68,89,0,53,53,95,0,95,95
870 DATA 106,119,53,53,95,0,95,95,106,119,53,53,95,0,95,95,106,119,53,53,95,0,6
8,95,0,71,71,89,0,89,89
880 DATA 106,119,179,89,0,239,239,89,0,179,179,89,0,239,239,89,0,179,179,189
,189,179,179,169,169,159,159,159,119,0,119,189
890 DATA 106,119,159,159,89,0,212,212,104,0,159,159,89,0,212,212,104,0,159,159,1
69,169,159,159,150,142,142,119,0,119,119,256
900 SOUND4,9:GOSUB7:GOSUB8,31:GOSUB9,31:GOSUB10,31:GOSUB11,185:GOSUB12,12:GOSUN
D13,9:PAUSE2:GOSUB10,12:GOSUB11,185:GOSUB12,12:GOSUB13,9:RETURN
910 SOUND4,20:GOSUB7,7:GOSUB8,31:GOSUB9,31:GOSUB10,31:GOSUB11,185:GOSUB12,20:GOSU
ND13,9:PALETTE,17:PALETTE1:PAUSE3:GOSUB10,12:GOSUB11,185:GOSUB12,20:GOSUN
D13,9:CONSOLE6,16,32,8:CGENI
920 PRINT" *IEMPAI |SOFT | *
930 HI=PEEK(0HF000)+PEEK(0HF001)*256
940 PRINT" TOP *HI:10:PRINT:PRINT" SCORE *I:SC*10:PRINT:PRINT" BONUS 100"
950 CONSOLE:CGENI:RETURN

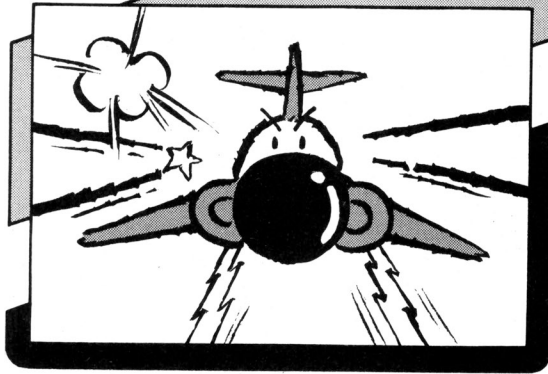
```

★実話です。ある日友人に「一番きらいなTVの番組は」と聞いたら、友人のYKは「影の軍団」と言った。(埼玉県北葛飾郡・山畑浩二12才)……【影：それがどうしたか？それが//編：あー、コップが割れるー!】

ZX-81用

# ランダム・アタック

大野 嗣伸



みなさん!!こんにちわ。大野で~す。

## STORY

あなたは、今日も勉強(?)していましたが、ふと見ると、エイリアンが襲ってくるではないか。それを、あなたに殺してほしい。

## LET'S PLAY

なんてことはない、ランダムに動いているエイリアンを、“体当たり”で殺せばいいのです。

## KEY操作

上が[I], 下が[K], 体当たりが[A]のKEYです。

## その他

メモリがぎりぎりなので、つけたさないこと。

## END

ZX-81でも実用プログラムをつくろう! ZXは、プログラムの練習によい。

★野球をしていたらFORボールになりREADしていたら敵にRUNNEWされて頭をPOKE!中身がCOLORになって家に帰ったらGOTOに入られていた!!(岐阜県大垣市・横井 修14才)……【影:さすが!】

## ランダム・アタックのプログラム・リスト

```

1 LET H$=""
200 LET H=0
3 PRINT "HI SC ";H,,"NAME ";H
*
4 PAUSE 4E4
5 LET S=0
6 LET X=10
7 FOR Q=1 TO 20
8 CLS
9 LET A=INT (RND*20)
10 PRINT AT X,2;"+";AT X,15;"-
+X";AT A,2;"M"
11 FOR N=0 TO 5
12 NEXT N
13 LET X=X+(INKEY$="K")-(INKEY
$="I")
14 IF INKEY$<>"A" THEN GOTO 8
15 FOR L=15 TO 0 STEP -1
16 PRINT AT X,L;"-+X"
17 NEXT L
18 IF A=X THEN GOSUB 27
19 NEXT Q
201 CLS
202 PRINT AT 10,0;"SC ";S
203 IF S>H THEN GOSUB 31
204 PRINT "HIT ANY KEY"
205 PAUSE 4E4
206 GOTO 3
207 LET S=S+5
208 PRINT AT X,0;"((*))"
30 RETURN
31 PRINT " INPUT NAME"
32 INPUT H$
33 RETURN

```

M

+

-+X

《写真1》エイリアンMに照準を合わせる!!

+

-+X

M

《写真2》ドドドゥッ、体当たりする



評...うひょ、カッコイイ!! (影)

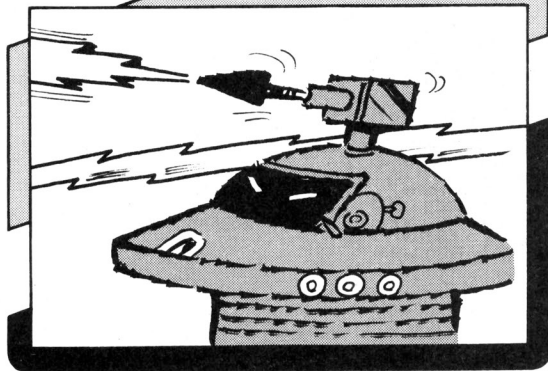
by WINGMAN

HC-20用

# LASER DIFENDER II



エントリーコード HC①  
STUDIO BUG



## ゲームのしかた

リストの5行を見てください。これは入力するとき、グラフモードで①～⑤のKEYに相当するキャラです。①のキャラをロディ、③のキャラをカチュアと呼びます。あなたはビーム砲を上下に動かし、せまりくるロディ、カチュア、弾を破壊してください。画面左下のゲージがエネルギーの集中する地点を示し、それに対応する距離でしか敵を倒せません。敵の弾はいくら見逃してもかまいませんが、ロディは10台、カチュアは一発でも逃すと、やられてしまいます。

上移動 <b>R</b>	ゲージ増 <b>L</b> <b>;</b> 発射
下移動 <b>F</b>	ゲージ減 <b>,</b>
スタート <b>A</b> KEY	

《第1図》KEY配列

## LASER DIFENDER II のプログラム・リスト

```

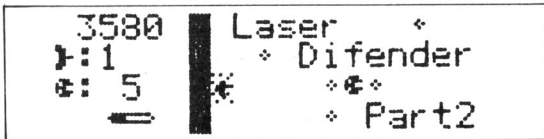
5 '◀=1:▶=2:○=3:▶=4:✳=5
10 CLEAR:CLS:WIDTH20,4:P
RINTCHR#(&H17)
20 GOTO10000
25 GOTO12000
30 'スタート
100 K=1
105 FORI=1TO5
110 Z#=INKEY$:ONINSTR("Z
RF,L; ",Z#)GOTO115,1000,1
100,1200,1300,1400
115 NEXTI:FORJ=1TO50:NEX
TJ
117 IFK=3GOTO200
120 M=INT(RND(1)*4)+15:N
=INT(RND(1)*4):L=INT(RND
(1)*(20-P))+1
125 LOCATEM,N:PRINT"+":
LOCATEM,N:PRINT"#";
130 LOCATEM,N:PRINTMID$(
R#,L,1);
135 POKE2634,Q(INT(RND(1
)*2+1))
145 K=K+1:GOTO105
200 'スタート
205 FORI=0TO3:LOCATE8,I:
PRINTCHR#(8);
210 Z#=CHR$(PEEK(PEEK(&H
270)*256+PEEK(&H271))+7+I
*20))
215 ONINSTR("◀▶",Z#)GOT
0300,350,8000
220 IF I=X THEN LOCATE7,
X:PRINT"▶";
225 NEXTI:GOTO100
250 GOTO220
300 IF X=I GOTO8000
305 E=E+1:LOCATE0,2:PRIN
TUSING"◀:###";E
310 IF E>9GOTO8000
320 GOTO220
350 IF I=X GOTO8000
355 GOTO220
1000 IFX=0 GOTO117
1005 LOCATE7,X:PRINT" ";
: X=X-1
1010 IFCHR$(PEEK(PEEK(&H
270)*256+PEEK(&H271))+7+X
*20)<>" " GOTO8000
1015 LOCATE7,X:PRINT"▶";
:GOTO117
1100 IFX=3 GOTO117
1105 LOCATE7,X:PRINT" ";
: X=X+1
1110 IFCHR$(PEEK(PEEK(&H
270)*256+PEEK(&H271))+7+X
*20)<>" " GOTO8000
1115 LOCATE7,X:PRINT"▶";
:GOTO117
1200 IFY=0GOTO115
1210 PSET(15+Y,27):0:Y=Y
-1:GOTO115
1300 IFY=10GOTO115
1310 Y=Y+1:PSET(15+Y,27)
,1:GOTO115
1400 SOUND30,3
1405 Z#=CHR$(PEEK(PEEK(&
H270)*256+PEEK(&H271))+8+
Y*X*20))
1407 LOCATE8+Y,X:PRINT"*
";

```

```

1410 IFZ#<>" " GOTO1500
1420 LOCATE8+Y,X:PRINT"
":GOTO117
1500 LOCATE8+Y,X:PRINT"✳
":SOUND10,2
1510 IFZ#="◀" THEN S=5+5:G
OTO1600
1520 IFZ#="▶" THEN S=5+10:
GOTO1600
1530 IFZ#="○" THEN S=5+30
1600 LOCATE0,0:PRINTUSIN
G"#####":S:LOCATE8+Y,X:P
RINT" ";
1610 IFP<10 THEN P=P+.3
1620 GOTO117
8000 LOCATE7,X:PRINT"✳";
:SOUND20,7:T=T-1
8010 IF T=0 THEN FORI=1TO10
0:NEXTI:GOTO12000
8015 FORI=1TO200:NEXTI
8020 P=1+INT(P/2):GOTO13
000
10000 'スタート
10005 MEMSET&H1000:POKE&
H011E,&H0A:POKE&H011F,&H
40
10010 POKE&H140,8:POKE&H
141,20:POKE&H142,6
10015 FORI=2630TO2659:RE
ADA#:POKEI,VAL("&H"+A#):
NEXT
10020 GOTO25
11000 'スタート
11010 DATA10,2A,3E,36,14
,0,0,8,14,8,0,0,1C,36,2A
,36,1C,0
11020 DATA63,7F,3E,0,8,0
,25,98,3D,7C,2A,89
12000 'スタート
12010 LOCATE8,0:PRINT"La
ser ":LOCATE11,1:PRINT"D
ifender"
12015 LOCATE14,3:PRINT"P
art2";
12020 IFINKEY#<>"A" GOTO1
2020
12030 RANDOMIZE(VAL(RIGH
T$(TIME$,2)))
12900 S=0:P=1:T=3
13000 X=0:Y=0:E=0:Q(1)=&
H14:Q(2)=&H41
13010 R#="◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀
"
13100 CLS:FORI=0TO3:LOCA
TE6,I:PRINTCHR#(&H8C);:N
EXT
13110 LOCATE0,0:PRINTUSI
NG"#####":S:LOCATE0,1:PR
INTUSING"▶:#:T
13115 LOCATE7,0:PRINT"▶"
13200 LINE(15,26)-(25,26
),PSET:LINE(15,28)-(25,2
8),PSET
13210 PSET(15,27):PSET(1
4,27):PSET(26,27)
13500 GOTO30

```



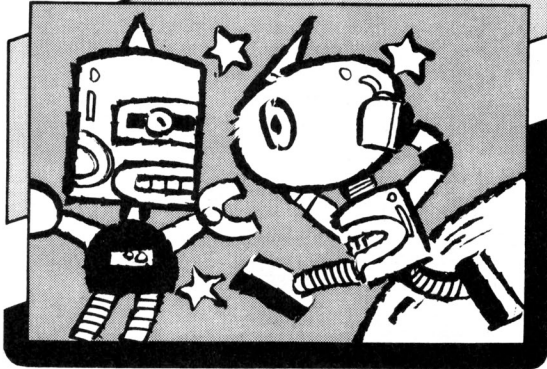
《写真1》実行画面

HC-20用

# BASIC ROBOT WAR



エントリーコード HC②  
ワイズマン



## はじめに

HC-20であそべるシミュレーション・ゲームもどきをつくってみました。

## あそびかた

あなたは、ロボットをあやつって、コンピュータのあやつる敵のロボットを、やっつけてください。

コマンドは、1~3あり、1は長距離の移動が可能ですが、撃てません。2は移動もでき、撃てます。3は命中率が良くなりますが、移動できません。移動するときは、X方向とY方向の移動する距離を入力します。耐久値が0になると、GAME OVERです。

では、ガンバッテください。

## プログラムについて

コンピュータのルーチンをつくるのに、苦労しました。タマがへってくると、撃つのをしぶるようになってあります。

## BASIC ROBOT WARのプログラム・リスト

```

10 CLS
20 PRINT"へーリック"
30 PRINT"ロボットウォー!"
40 PRINT:PRINT"HIT ANY KEY"
50 IF INKEY$="" THEN 50
60 CLS
70 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
80 DEFINT O-Z:K=8:V=15:S=12:T=15
90 U=110:W=15:O=12:P=15
100 PRINT"X=":X:Y=":Y:
110 PRINT"タマ ノ コウ":S
120 PRINT"タイキウチ":T
130 PRINT"HIT ANY KEY":
140 IF INKEY$="" THEN 140
150 CLS
160 PSET(X,Y):PSET(U,W)
170 FOR I=0 TO 1000:NEXT
180 CLS
190 PRINT"1:コウソク イトウ"
200 PRINT"2:ツウジョウ イトウ"
210 PRINT"3:ショウジュン"
220 PRINT"HIT 1-3 KEY":
230 K$="":K#=INKEY$
240 G=VAL(K$):IF(G=0)+<G>3)THEN 230
250 ON G GOTO 260,360,460
260 CLS:PRINT"コウソク イトウ"
270 INPUT"X=":I
280 INPUT"Y=":J
290 IF I*J>32*32 THEN PRINT"タマ ノ コウ !!":GOTO 260
300 X=X+I:Y=Y+J
310 IF X<0 THEN X=0
320 IF X>119 THEN X=119
330 IF Y<0 THEN Y=0
340 IF Y>31 THEN Y=31
350 F=0:GOTO 540
360 CLS:PRINT"ツウジョウ イトウ"
370 INPUT"X=":I
380 INPUT"Y=":J
390 IF I*J>12*12 THEN PRINT"タマ ノ コウ !!":GOTO 360
400 X=X+I:Y=Y+J
410 IF X<0 THEN X=0
420 IF X>119 THEN X=119
430 IF Y<0 THEN Y=0
440 IF Y>31 THEN Y=31
450 GOTO 480
460 CLS:PRINT"ショウジュン"
470 GOTO 480
480 FOR I=0 TO 1000:NEXT
490 CLS:PRINT"ウチマスカ?"
500 K$="":K#=INKEY$
510 IF K$="V" THEN F=1:GOTO 540
520 IF K$="N" THEN F=0:GOTO 540
530 GOTO 500
540 E=0:R=(X-U)*(X-U)+(Y-W)*(Y-W)
550 IF R>32*32*3 THEN A=1:GOTO 590
560 IF R>16*16 THEN A=2:GOTO 620
570 A=INT(RND(1)*3)+1
580 ON A GOTO 590,620,660
590 U=U+(X-U)*RND(1)
600 W=W+(Y-W)*RND(1)
610 GOTO 670
620 U=U+(X-U)*RND(1)*.5
630 W=W+(Y-W)*RND(1)*.5
640 IF RND(1)*(O+5)>5 THEN E=1
650 GOTO 670
660 IF(R<32*32)*(RND(1)*(O+5)>5)THEN E=1
670 R=(X-U)*(X-U)+(Y-W)*(Y-W)
680 IF(F=0)+<S(1)>THEN 740
690 S=S-1
700 B=-1.4*(G=3)
710 C=-1.4*(A=3)
720 D=-.7*(A=1)
730 IF A*B*C*(70-SOR(R)*2)>INT(RND(1)*100)THEN P=P-(30-SOR(R))*RND(1)-1
740 IF(E=0)+<O(1)>THEN 780
750 O=O-1
760 D=-.7*(G=1)
770 IF A*B*C*(70-SOR(R)*2)>INT(RND(1)*100)THEN T=T-(30-SOR(R))*RND(1)-1
780 IF T<1 THEN PRINT"アハカラレタ":GOTO 810
790 IF P<1 THEN PRINT"アハカラレタ":GOTO 810
800 GOTO 100
810 PRINT"TRY AGAIN?"
820 K$="":K#=INKEY$
830 IF K$="V" THEN RUN
840 IF K$="N" THEN END
850 GOTO 820

```

## CHECKER FLAG

Dr.D: ほう、シミュレーション・ゲームか。

編: たまに、送られてきますね。

Dr.D: プログラムは短かいが、なかなかしつかりつくってあるぞ。

影: むずかしいよー。

1:コウソク イトウ  
2:ツウジョウ イトウ  
3:ショウジュン  
HIT 1-3 KEY

X= 29 Y= 20  
タマ ノ コウ 11  
タイキウチ 15  
HIT ANY KEY

ウチマスカ?  
アハカラレタ  
TRY AGAIN?  
Z

《写真1》攻撃パターンは三つある 《写真2》コンディションはどうだ? 《写真3》攻撃をかけるか? GO!!

★はくの独断で選んだX1おもしろゲーム・ベスト5。1.マッピー 2.スターフリード 3.限りなき戦い 4.コモストラベラー 5.ジェルダ。(東京都足立区・麻生 悟15才)……【編: やったぜ!!マッピーがトップだよー!!】

JR-800用

いってくれ!!

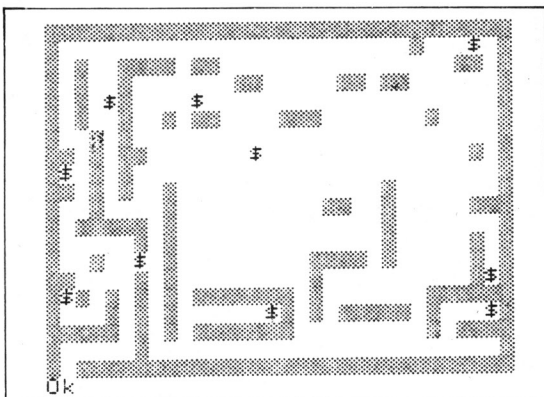
よろずや よつや



### あそびかた

簡単です。“¥”を、左下の出口まで移動させればよいのです。でもその前に、“\$”を10個とらないといけません。

KEYは、**4**で左、**5**で止まり、**6**で右、**7**でジャンプです。ジャンプは止まっているときしかできません。ジャンプしながら左右に動くことはできます。飛べる高さには限りがありますから、上手に壁から壁へ飛びうつってってください。なぜ、「いってくれ!!」というタイトルがつけられたのか!?ゲームをすれば、わかるでしょう。



《写真1》実行画面

### いってくれ!!のプログラム・リスト

```

10 KEY0:"w,32,24"+CHR$(13)+"g,20
20 CHR$(13):END
30 PRINT"
40 PRINT"
50 PRINT"
60 PRINT"
70 PRINT"
80 PRINT"
90 PRINT"
100 PRINT"
110 PRINT"
120 PRINT"
130 PRINT"
140 PRINT"
150 PRINT"
160 PRINT"
170 PRINT"
180 PRINT"
190 PRINT"
200 PRINT"
210 PRINT"
220 PRINT"
230 A=12:B=1:D=10:K=1:O=0:U=0:X=
240 Y=18:TIME$="00:00:00"
250 WY=-4:IF WK0 THEN W=0
260 WLOCATE 0,W
270 IF(Y<8)+(Y>15)THEN 320
280 LOCATE A,1:PRINT"
290 IF SCRN$(10,1)="#" THEN LO
300 CATE A,Y:PRINT"X=X+B:LOCATE
310 X,Y:PRINT"
320 A=A+B:IF A>15 THEN A=15:B=-1
330 IF A<12 THEN A=12:B=1
340 LOCATE A,1:PRINT"
350 IN$=INKEY$
360 ON K GOTO 340,390,440,490,540,570,590
370 IF IN$="8" THEN K=4:GOTO 520
380 IF IN$="6" THEN K=2:GOTO 410
390 IF IN$="4" THEN K=3:GOTO 460
400 IF SCRN$(X,Y+1)<>"#" THEN
410 K=5:GOTO 580
420 IF D=2 THEN K=6:GOTO 580
430 XX=X+1:YY=Y:GOTO 610
440 IF IN$="6" THEN K=2:GOTO 410
450 IF IN$="5" THEN K=1:GOTO 370
460 IF SCRN$(X,Y+1)<>"#" THEN
470 D=2 ELSE D=0
480 IF D=2 THEN K=7:GOTO 600
490 XX=X-1:YY=Y:GOTO 610
500 IF IN$="6" THEN K=2:GOTO 410
510 IF IN$="5" THEN K=1:GOTO 370
520 U=U+1:IF U>4 THEN K=1:GOTO 370
530 XX=X:YY=Y-1:GOTO 610
540 IF IN$="6" THEN K=6:GOTO 580
550 IF IN$="4" THEN K=7:GOTO 600
560 XX=X:YY=Y+1:GOTO 610
570 IF IN$="5" THEN K=1:GOTO 370
580 XX=X+1:YY=Y+1:GOTO 610
590 IF IN$="5" THEN K=1:GOTO 370
600 XX=X-1:YY=Y+1:GOTO 610
610 S$=SCRN$(XX,YY,1)
620 IF S$="#" THEN K=1:GOTO 370
630 IF S$="¥" THEN D=D+1
640 LOCATE XX,Y:PRINT"
650 LOCATE XX,Y:PRINT"
660 X=XX:Y=YY:IF Y<>19 THEN 240
670 IF D=0 THEN 720
680 CLS
690 LOCATE 6,2:PRINT"アナの かつろ て
700 LOCATE 4,4:PRINT"イマシ。ヨッ 9
710 OVER"
720 END
730 CLS
740 LOCATE 8,2:PRINT"オチのつろ アナの
750 :TIME$(TIME$+4,2):"
760 LOCATE 7,4:PRINT"RIGHT$(TIME$
770 :2):"
780 END

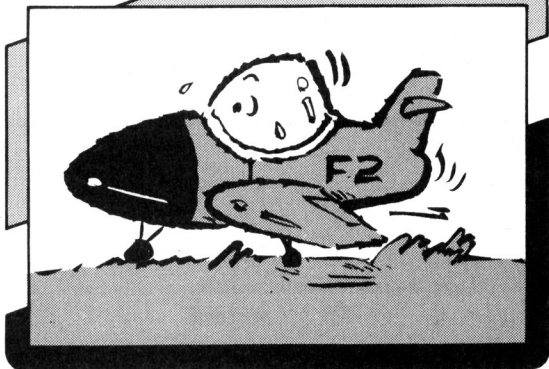
```



FX-702P用

# SINK ENEMY A.C!

山口 和典



簡単なシミュレーションで、偵察機2編隊6機、雷撃機1編隊12機、爆撃機2編隊24機で、敵空母を沈めるというゲームです。

## 使いかた・ゲーム内容

(0, 0)に飛行場があります。空母はY座標0から20へと進みます。空母が沈むか、逃げきるか、あるいは偵察機以外がすべて撃ち落とされるかしたらゲームオーバーです。なお、敵空母に飛行機は搭載されていません。

攻撃は爆撃機は空母の真上で、雷撃機は距離が1以上3以下のとき攻撃可能です。距離が大きくなると、空母に与えるダメージは小さくなります。

飛行機は、それぞれ移動力と航続力が設定されています。移動は、移動力で示される範囲だけ繰り返し、航続力は0になると全機クラッシュとなります。0になる前に、飛行場にもどってください。

キー操作は[2]でY座標-1, [4]でX座標-1, [6]でX座標+1, [8]でY座標+1です。攻撃は, [5]です。移動力範囲内で移動を終わりたいときは, [0]を入力してください。それ以外のキーを入力したり, 180°反転をすると[2]を入力したあとに[8]を入力するなど, 1機減ります。移動力範囲内でないときに0を入力しても, 1機減ります。

## SINK ENEMY A.C! のプログラム・リスト

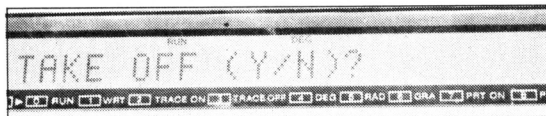
\*\*\* PRG LIST

VAR: 46 PRG: 1520

```

P0: 1509 STEPS
5 WAIT 40:PRT "SI
NK ENEMY A.C.!"
10 VAC :X=INT (RAN
#*8:12):P=INT (
RAN#*10:5):W=3
20 B0=3:R1=3:B2=12
:B3=12:B4=12
30 FOR I=0 TO 4:K=
I+5:L=I+10:M=I+
15:IF A(L)=0 TH
EN 100
35 G=7:H=5:N=3:$="
BOMBER 1":IF I<
2:$="SCOUT 1":G
=9:H=6:N=4
36 IF I=4:$="BOMBE
R 2"
37 IF I=1:$="SCOUT
2"
38 IF I=2:$="TORPE
DO C."
40 PRT $:"(A(I)
):";A(K):)"
50 IF A(I)=0:IF A(
K)=0 THEN 90
55 PRT "MOVEMENT (
":$H$":":G$:)"
,"FLYING POWER
":##:A(M):E=9
60 FOR J=1 TO 6:PR
T J$: DIRECTIO
N":INP D
61 IF D=6:IF E#4:A
(I)=A(I)+1:GOTO
70
62 IF D=4:IF E#6:A
(I)=A(I)-1:GOTO
70
63 IF D=2:IF E#8:A
(K)=A(K)-1:GOTO
70
64 IF D=8:IF E#2:A
(K)=A(K)+1:GOTO
70
65 IF D=5:GSB 150:
GOTO 70
66 IF D#8:B=1:GSB
265:GOTO 70
67 IF J>H THEN 75
68 D=E:IF E#8:D=9
69 GOTO 66
70 E=0:R=ABS (A(I)
-X)+ABS (A(K)-Y
):IF R#N:GSB 25
0
71 IF A(L)=0 THEN
100
72 PRT $:"(A(I)
):";A(K):)" :I
F A(I)+A(K)=0 T
HEN 100
73 NEXT J
75 A(M)=A(M)-1
80 IF A(M)=0:GSB 2
80
85 GOTO 100
90 GSB 300:INP "TA
KE OFF (Y/N)":Z
$:IF Z#"" THE
N 55
100 NEXT I:K=P-X:U=
INT (RAN#*#)*SG
N K:IF ABS K=1:
U=SGN K
103 L=20-Y:V=(W-ABS
U-1)*SGN L:IF
ABS L=1:V=SGN L
105 X=K+U:Y=V+V:IF
X#P:IF Y=20:PRT
"A.C. ESCAPED!"
":END
110 C=0:FOR I=12 TO
14:C=C+A(I):NE
XT I
115 IF C#0 THEN 30
120 PRT "ALL PLAINS
WIPED OUT":END
150 IF I<2 THEN 170
155 IF FRAC A(M)#0
THEN 178
160 R=ABS (A(I)-X)+
ABS (A(K)-Y)
165 IF I#3:IF R#0 T
HEN 185
170 IF I#2 THEN 178
175 IF R#3:IF R#0 T
HEN 180
178 PRT "IMPOSSIBLE
TO ATTACK":J=J
-1:RET
180 GSB 350:T=T/R
182 A=INT (B2*(RAN#
+.5)*T):GOTO 19
0
185 A=INT ((RAN#*.4
+.3)*SGN (3.5-I)
*.1)*A(L)
190 PRT "A.C. DRAMA
E":A=F+A:R(M)
=A(M)+1
195 IF F#20:PRT "A.
C. SINKING!":E
ND
200 IF F#12:W=2
205 RET
250 PRT "FIND A.C.
("):";K$:":Y$:)"
)"
255 IF R#3:RET
260 B=RAN#*6+1-(F/7
):IF R#0:T=8:G
OTO 265
261 GSB 350
263 B=INT (B#T):IF
B#A(L) THEN 280
265 IF B#0:PRT B$:
":$": CRUSH":A
(L)=A(L)-B
270 RET
280 A(L)=0:PRT "ALL
":$": CRUSH!":
RET
300 A(M)=10:IF I#2:
A(M)=7
305 RET
350 S=0:IF U#0:S=AT
N (V/U)
355 Z=90:IF Y#A(K):
Z=ATN ((X-A(I))
/(Y-A(K)))
360 T=ABS SIN (Z-S
)+.2)/R
365 IF (X-A(I))* (Y-
A(K))#0:T=T*1.2
370 RET

```



《写真1》実行画面



# PASOPIA mini用 SUPPER

K.H.

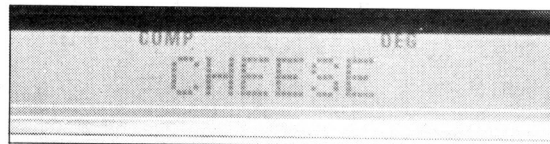


## ストーリーとあそびかた

あなたは、無名中の無名のコックさんです。名前を売するために、誰もつくらない「チーズのバター焼きミルクあえ」という料理を作ることになりました(牛さん感謝!)。まず、材料と道具をつかまえてください。

つかまえるものは、チーズ(C), バター(B), フライパン(F), ミルク(M), サパー(S), あなたは(Y)です。デモのあと④, ⑥で左右に動き, ①でつかまえてください。

とりそこねすぎると、「ハラがへって」ゲーム・エンドです。



《写真1》実行画面

## SUPPERのプログラム・リスト

```

10 MODE #2:GOSUB 570
20 REM "### MAIN-1 ###"
30 D=D+1:IF D>=5 THEN
  390
40 READ I$:PAUSE "
  ":I$
50 B$=MID$(I$,1,1)
60 C=INT(RND*24):B=D/2
65 REM "### MAIN-2 ###"
70 IF INK$("<>") THEN 15
  0
80 C=C+(RND*D)-B
90 IF C<0 OR C>=24 THEN
  300
100 A=A+1
110 PRINT TAB(A)"V":PRI
  TAB(C)B$
120 IF H<0 THEN PAUSE "
  HARA GA HETTA !!!
  "GOTO 500
130 GOTO 70
140 REM "### SUB-1 ###"
150 H=H-2
160 IF INK$="A" THEN 21
  0
170 IF INK$="4" THEN I=
  -1
180 IF INK$="6" THEN I=
  1
190 GOTO 80
200 REM "### SUB-2 ###"
210 BEEP 1:BEEP 0:IF IN
  T(C)<>A THEN H=H-D*
  50:S=S-D*20:GOTO 80
220 IF B$="S" THEN 440
260 BEEP :PAUSE " #
  # TOTTAZO ##
270 S=S+D*50:H=H+D*50:I
  =0
280 GOTO 30
290 REM "### WARRP ###"
300 BEEP 1:WAIT 1:BEEP
  0:WAIT 1:BEEP 1:WAI
  T 2:BEEP 0
310 PAUSE ">>>>>> ## WA
  RRP ## >>>>>"
320 C1=INT(RND*24):IF C
  =C1 THEN 320
330 FOR C=C TO C1 STEP
  SGN(C1-C)
340 BEEP 1:BEEP 0
350 PRINT TAB(C)CHR$(95
  ):PRINT TAB(A)"V"
360 NEXT I:=0
370 GOTO 70
380 REM "### EAT ###"
390 IF B$="S" THEN 440
400 PRINT " YOU CAN EAT
  NOW !!!":WAIT 20
410 READ I$:PAUSE "
  ":I$:BEEP 1:WAIT 2
  :BEEP 0
420 B$="S":GOTO 70
430 REM "### EAT-2 ###"
440 PRINT " YOU ARE EAT
  ING NOW !!!"
450 S=S+H
460 FOR I=0 TO 20
470 BEEP 1:BEEP 0:FOR A
  =0 TO 0:NEXT
480 NEXT
490 REM "### END ###"
500 S=S+300
505 IF S>H1 THEN PAUSE
  " YOU HAS HI SCORE
  !!!":H1=S
510 PAUSE " YOUR SCORE
  ":S
520 PRINT " DO YOU COOK
  AGAIN Y/N ?"
530 IF INK$="Y" THEN 60
  SUB 630:GOTO 30
540 IF INK$="N" THEN EN
  D
550 GOTO 530
560 REM "### DEMO ###"
570 S=24:FOR I=-2 TO 12
580 PRINT TAB(I)"PER":P
  RINT TAB(S)"SUP
  590 S=S-1:NEXT I:PRINT T
  AB(S)"SUPPER
600 BEEP 1:WAIT 1:BEEP
  1:WAIT 1:BEEP 1:WAI
  T 2:BEEP 0:WAIT
620 H1=500:REM 1624
630 S=0:A=0:H=1000:D=0:
  I=0
640 RESTORE
645 PAUSE " START !!
650 RETURN
660 DATA "CHEESE","BATT
  ER","FRIPAN","MILK"
  ,"SUPPER"

```

MSXという、ゲームソフトばかりが強調されているようですが、今ナショナルでは、MSXパソコン「CF-2000キングコング」を買ってもれなくMSX用学習ソフトパッケージがついてくるキャンペーンを、実施中です。

期間は、4月30日まで。小学校高学年の算数ソフトと、中学校の数学・英語入門ソフトのテープ2巻がバツ

クされています。「パソコンなんて」というお父さんお母さんを、説得できるかも?

CF-2000のカタログは  
☎571 大阪府門真市大字門真1006  
松下電器産業株式会社情報機器部  
ベーシックマガジン係まで

▶MSXソフトパッケージ



★食べるものがなかったのでペーマガを食べた。味がないので塩をかけた。(東京都中央区・柳田良章13才)……  
【影：私はいつもソースですがね。タバスコなんかいけるかな?編：あれ影さん白いヒゲが!影：メエー。】

# PB-100(増設RAMパック)用 ペンギン

エントリーコード PB①  
椎名 稔



## 内容 & あそびかた

RUNさせるとペンギン(A), モンスター(Ω), アイス(■)が出てきます。あなたはペンギンで、アイスをけつとばしモンスターをやっつけてください。モンスターは、かならずペンギンに向かってきます。アイスは、アイスのとなりの位置へ来て[Z]キーでけつとばしてください。モンスターはアイスを通りぬけられますが、ペンギンは通りぬけできません。もしアイスとモンスターにはさまれた場合は、[X]キーでワープです。ワープする場所は、わかりません。ペンギンは、左右のはしにあるワープトンネルを使うことができます。ペンギンは[1], [3]で左右に動きます。

## ボーナス・ゲームについて

このゲームは、500点とるごとにボーナスがあります。モンスターがうろうろしているので、照準にかきたら何かキーを押してください。両はしからスパアアイスが発射されます。うまく当れば、500点までのボーナスがもらえます。

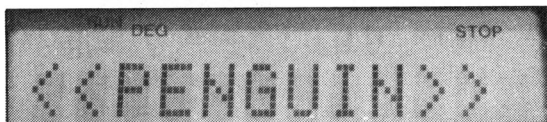
## ペンギンのプログラム・リスト

```

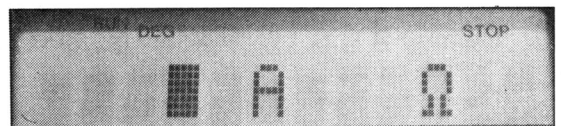
P0
10 PRINT "<<PENGUIN
  N>>"
20 PRINT "HI-SCORE
  ";H
30 PRINT "by ";G$:
  Z=5:S=0:B=500
50 X=Z+5:W=INT (RA
  N#*10)+1:IF X>1
  1:X=Z-5
60 Y=INT (RAN#*2):
  IF X>Z:Y=-Y
70 X=X+Y
80 IF S≥B:GOSUB #1
100 IF Z<0:Z=11
110 IF Z>11:Z=0
120 PRINT :PRINT CS
  R X:"Q":CSR Z:"
  A":CSR W:"■":
130 IF Z=X THEN 300
140 A$=KEY:IF A$=""
  THEN 60
150 IF A$="1":IF Z-
  1=W:Z=Z-1
160 IF A$="3":IF Z+
  1=W:Z=Z+1
170 IF A$="Z" THEN
  190
171 IF A$="X" THEN
  280
180 GOTO 60
190 IF Z=W+1 THEN 2
  20
200 IF Z=W-1 THEN 2
  50
210 GOTO 60
220 FOR I=W TO 0 ST
  EP -1:PRINT CSR
  I:"■":NEXT I
230 IF X≤W:S=S+100:
  PRINT CSR 0:"Q"
  ;;GOTO 50
240 GOTO 60
250 FOR I=W TO 10:P
  RINT CSR I:"(■"
  ;;NEXT I
260 IF X≥W:S=S+100:
  PRINT CSR 11:"Q
  ";;GOTO 50
270 GOTO 60

280 Z=INT (RAN#*12)
  :S=S-30:GOTO 60
300 PRINT :PRINT "
  GAME OVER"
310 PRINT "SCORE":S
320 IF S>H:INPUT "Y
  our name",G$:H=
  S
330 INPUT "HIT (Y/N
  )",A$:IF A$="Y"
  THEN 20

P1
1 FOR I=1 TO 50:P
  RINT CSR 0:" B0
  NUS GAME ";;NEX
  T I
5 B=B+500
10 C=INT (RAN#*12)
20 PRINT :PRINT CS
  R 4:"[+J":CSR C
  ;"Q":
30 FOR I=0 TO 30:N
  EXT I
40 IF KEY="" THEN
  10
41 FOR I=0 TO 5:J=
  10-I:PRINT CSR
  I:"(0":CSR J:"0
  )":NEXT I
45 IF C*5 THEN 60
46 FOR I=0 TO 10
47 PRINT CSR 0:"((
  ((*)))":CSR
  0:"
  ";;NEXT I
50 D=INT (RAN#*501
  ):PRINT :PRINT
  " +("D;")":G
  OTO 70
60 PRINT :PRINT "
  +(0)":
70 FOR I=0 TO 200:
  NEXT I:RETURN
  
```



〈写真1〉タイトル画面



〈写真2〉実行画面

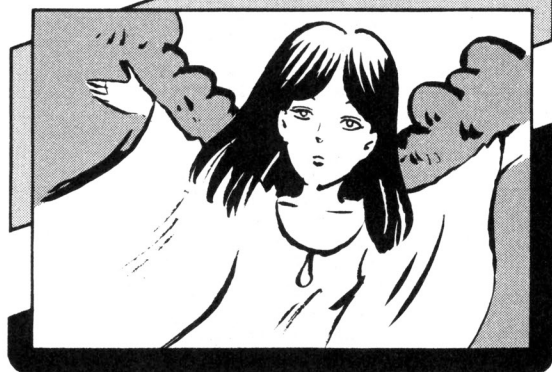
PB-100用

# Bible ♥Vable



エントリーコード PB②

鎌高バングマン



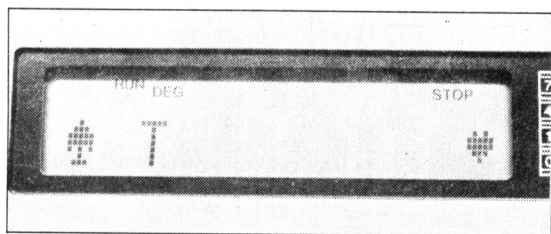
## LET'S PLAY

[SHIFT][0]でタイトル後、始まります。操作は、  
[4]と[6]で♥を、[Z]と[C]で♠を動かし、植物を♥T♠の  
ような向きではさんでください。

スコアのUPにつれて、難易度が上がります。まず、  
♥の動きがおかしくなり、つぎにはさんでもむだな植  
物の分身が現れ、そして種が突然現れます(11個も!)。  
その他にも、いろいろと変化します。P0は、なくて  
も動きます。頭にきてこわさないように。

## あとがき

ときどき敵が♥♠の後ろに隠れるので注意! ♠T♥  
の向きではだめだよ。



〈写真1〉実行画面

```
P0
2 $="Bible♥Vable
  ":FOR T=0 TO 2
3 FOR P=1 TO 12:P
  RINT MID(P,1);
4 FOR U=0 TO 25+P
  :NEXT U:NEXT P:
  PRINT
20 $="Please Enjoy
  ":NEXT T
22 GOTO #5
```

```
P5
1 VAC
2 X=11:D=1:$=".,i
  1YT↑fr_o":SET F
  0
10 FOR L=0 TO 30+I
  NT (S/20):R=1+I
  NT (RAN#*10
20 FOR E=1 TO 10-S
  /90
30 GOSUB 210
40 PRINT CSR R:MID
  (E,1);CSR W:N$;
  CSR X:"*":CSR Y
  ;"♠";
50 IF R=X-1:IF R=Y
  +1:PRINT CSR R;
  "x*":S=S-E/9+10
  :E=10
60 IF S≥90:D=1+INT
  (RAN#*2):GOSUB
  300
68 PRINT :NEXT E:N
  EXT L
69 R=(S-E+1)*100
70 PRINT "#GAME*OV
  ER:Sc=";0;"Pts.
  ":GOTO #0
210 IF KEY="4":X=X-
  D
212 IF KEY="6":X=X+
  D
214 IF KEY="Z":Y=Y-
  1
216 IF KEY="C":Y=Y+
  1
220 IF X>11:X=0
226 IF X<0:X=11
228 IF Y>11:Y=0
229 IF Y<0:Y=10
230 RETURN
300 IF S≥100:W=D+2:
  N$=MID(E,1)
302 IF S≥130:PRINT
  CSR 0;" - - -
  - - ";:W=5
304 RETURN
```

★駄菓子屋の「チョコバット」のくじの当てかた：箱の下のほうのはじのを選ぶ。確率が高い!/(埼玉県久喜市・木村栄一15才)……【影：必ず当りを出す方法がある。編：?影：箱ごと買う。編：それで!?影：1コ買わない?】

PC-1245/51用

# 樹海

## 大根

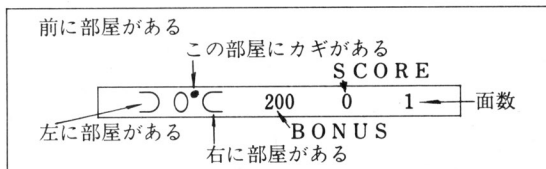


### 内容

たくさんの部屋の中からカギを探してSTART地点に戻り、つぎの面へ行くという、リアルタイムアドベンチャーゲームです。家は迷路になっており、乱数で変化します。また、10面からはカギが少しずつ動き出します。BONUSもあり、1回動くたびにひとつずつ減って、0になるとGAME OVER。カギを拾ったときと脱出したときに、BOUNDSがSCOREに加算されます。

KEY操作は、**[8]**で前進、**[2]**で後を向く、**[4]**で左を向き、**[6]**で右を向く。**[5]**は、カギを取るときとSTART地点に着いたときに使います。

**[DEF]A**でSTARTし、迷路作成には100秒かかります。**[DEF]B**は、ギブアップしてBREAKした人が使ってください。迷路が下から映されます(1は部屋で0は空間)。



《第1図》画面の説明

参考：I/O 12月号 電卓コーナー

```

10: *A* CLEAR : RESTORE
   : DIM Y(3,4), Z$(254)
   *1, B$(0)*15: FOR I=0
   TO 3: FOR J=0 TO 2:
   READ Y(I,J): NEXT J:
   READ Y(I,3), Y(I,4):
   NEXT I
20: FOR I=0 TO 254: Z$(I)
   ="0": NEXT I: FOR I=
   0 TO 7: X=7: Y=14: FOR
   J=0 TO 20: Z$(X+16Y)=
   "1"
30: IF RND 0 < (1 - INT (I/
   4)*4)*.2+.2 THEN 60
40: X=X+ INT (I/4)*2-1:
   IF X<0 OR X>14 LET X
   = INT (I/4)*14: Y=Y-1
50: DATA -1,-16,1,1,2,16
   ,-1,-16,3,0,-16,1,16
   ,0,3,1,16,-1,2,1:
   GOTO 70
60: Y=Y-1: IF Y<1 LET Y=
   1: GOTO 40
70: NEXT J: BEEP 1: WAIT
   0: PRINT 7-I: CALL &
   11E0: NEXT I: J=231: Y
   =0: U=0: B=201: BEEP 2
   : WAIT 99: M=M+1:
   PRINT " STAGE " ; M
80: K= RND 239: IF Z$(K)
   ="0" THEN 80
90: BEEP 1: P$=" ": FOR
   I=0 TO 2: IF Z$(J+Y<
   Y,I))="0" LET P$=P$+
   " ": GOTO 110
100: P$=P$+ CHR$( 41-38.5
   II+76.5I)
110: NEXT I: B=B-1: WAIT 0
   : PRINT P$; " "; STR$
   B; " "; STR$ S; " ";
   STR$ M: CALL &11E0:
   IF B<0 THEN 190
120: POKE &F814, 1- SGN (
   ABS (J-K)+U): C=( RND
   2*15-14)* SGN ( RND
   0-.5): IF RND M* VAL
   Z$(K+C)>9 LET K=K+C
130: A= VAL INKEY$: IF A
   =8 AND MID$( P$, 4, 1)
   ="0" LET J=J+Y(Y, 1):
   GOTO 90
140: IF A=2 LET Y=3-Y:
   GOTO 90
150: IF A=4 OR A=6 LET Y=
   Y(Y, A/2+1): GOTO 90
160: IF A<>5 THEN 120
170: WAIT 99: IF U=0 AND
   J=K LET U=1: BEEP 3:
   PRINT " RETURN !!
   !": S=S+B: GOTO 90
180: IF UJ=231 BEEP 3:
   PRINT " SUCCESS!!
   ": S=S+B: GOTO 20
190: BEEP 2: WAIT : PRINT
   " SCORE " ; S
200: *B* WAIT : FOR I=14
   TO 1 STEP -1: B$(0)="
   ": FOR E=0 TO 14: B$(
   0)=B$(0)+Z$(16I+E):
   NEXT E: PRINT B$(0):
   NEXT I

```

PC-1500用

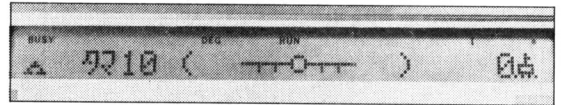
# AIRPLANE ATTACK

斉藤組



## ゲームについて

迫ってくる敵機をうまく攻撃し、破壊してください。  
 ①で敵機から離れ、③で攻撃します。①キーを押しっぱなしにすると敵機が消え、レーダーが作動します。レーダーが敵を発見すると、また画面に現われます。敵は、現われてから3パターンより近づかないと破壊できません。6パターン(LAST)のとき攻撃して、命中しなかったときには、逆に破壊されてしまいます。戦闘機ははじめ5機、ミサイルは10弾あります。



【写真1】実行画面

### AIRPLANE ATTACK のプログラム・リスト

```
10: CLEAR : DIM A(5
), A*(5)*50, B*(
5)*50, C*(5):
RESTORE
20: FOR I=0 TO 5:
READ A(I), A*(I
), B*(I), C*(I):
NEXT I
30: "A" WAIT 30:
PRINT " AIR
PLANE ATTACK "
40: BEEP 1, 80, 500:
BEEP 1, 80, 100:
BEEP 1, 80, 100:
BEEP 1, 65, 100:
BEEP 1, 80, 100:
BEEP 1, 100, 100
50: FOR I=0 TO 6:
NEXT I: BEEP 1,
80, 100: BEEP 1,
75, 100: FOR I=0
TO 6: NEXT I:
FOR I=0 TO 2:
BEEP 1, 75, 70:
NEXT I
60: FOR I=0 TO 8:
NEXT I: BEEP 1,
80, 500
70: WAIT 100: PRINT
"HI-SCORE "; H:
CLS : BEEP 1:
PRINT "by "; I*:
BEEP 1
80: "Z" CLS : WAIT 1
00: CURSOR 10:
PRINT "START":
S=0: Z=5: X=10:
BEEP 5
90: I=0
100: WAIT 0: GPRINT
C*(Z-1): CURSOR
4*: PRINT USING
"###"; X: PRINT
" (
)": PRINT USING
"#####"; S
110: CURSOR 3:
GPRINT "000749
211F001121510F
": GCURSOR 149:
GPRINT "403868
2F6A3840"
120: IF I<0 THEN 290
130: IF I>5 THEN 190
```

```
140: WAIT 1: GCURSOR
A(I): PRINT "
": GPRINT A*(I)
: B*(I): PRINT
" "
150: A*=INKEY*: IF
A*="1" LET I=I-
1: GOTO 170
160: I=I+1
170: IF A*="3" THEN
210
180: GOTO 120
190: CURSOR 8: PRINT
"*****"
: GOSUB 410:
CURSOR 9: WAIT
50: PRINT "BON?
BON?": CLS : Z
=Z-1: IF Z=0
THEN 320
200: GOTO 90
210: FOR G=20 TO 0
STEP -1: BEEP 1
, G, 50: NEXT G
220: IF I<3 THEN 270
230: IF RND 8<>3
THEN 270
240: S=S+100: X=X+4:
BEEP 3, 3, 200:
WAIT 50: CURSOR
9: PRINT "----*
*----"
250: IF S>900 AND U=
0 AND Z<6 LET Z=
Z+1: BEEP 5: U=1
260: CURSOR 9: PRINT
" MEICHUU ": I
=-1: GOTO 100
270: X=X-1: IF X=0
CLS : WAIT 100:
CURSOR 7: PRINT
"TA MA GI RE "
: GOTO 320
280: CURSOR 9: WAIT
50: PRINT " HA
ZURE ": CLS : I
=I: GOTO 100
290: CURSOR 10:
GPRINT "000030
4824444824422C
10041A24140800
000000030C1011
08040805020012
2D41";
```

```
300: GPRINT "224432
0C0000040A3244
44224C5020": IF
RND 10<>4 THEN
290
310: GOTO 90
320: FOR T=1 TO 10:
BEEP RND 3, RND
255, RND 200:
NEXT T
330: CLS : WAIT 100:
PRINT "
GAME OVER":
BEEP 2: PRINT "
YOUR SCORE "; S
: BEEP 2
340: IF S<=H THEN 38
0
350: IF S>H LET H=S:
WAIT : INPUT "H
ish NAME?": I*:
360: BEEP 1, 70, 500:
BEEP 1, 50, 400:
BEEP 1, 50, 150:
BEEP 1, 50, 1200
370: BEEP 1, 70, 450:
BEEP 1, 45, 400:
BEEP 1, 54, 150:
BEEP 1, 51, 1200
380: INPUT " PL
AY AGAIN (Y/?)
": A*
390: IF A*="Y" WAIT
100: PRINT "
MA DA YA RU
NO": GOTO "Z"
400: WAIT 100: PRINT
" SA YO
NA RA ": END
410: BEEP 1, 245, 150
: BEEP 1, 245, 10
0: BEEP 1, 245, 5
0: BEEP 1, 245, 1
50: BEEP 1, 211,
150: BEEP 1, 220
, 50
420: BEEP 1, 220, 100
: BEEP 1, 245, 50
: BEEP 1, 245, 10
0: BEEP 1, 255, 5
0: BEEP 1, 245, 2
00: RETURN
```

```
430: DATA 68, "00000
00000000000001
C", "141C000000
0000000000",
"000000000000
0"
440: DATA 66, "00000
01000000010000
0001C", "141C00
0001000000010
00000"
450: DATA "0000000
406040"
460: DATA 63, "00000
00010000000010
0000001C22", "
22221C00000010
0000000100000
000"
470: DATA "40604000
406040", 61
480: DATA "0000000
000000000000030
000000001C22",
"0000000000000
0"
490: DATA "22221C00
00000000000000
00000000000000
", "40605018506
040", 58
500: DATA "0000000
00000000000000
00000000000000
5C22"
510: DATA "23225C00
00000000000000
00000000000000
00000", "40605
018546644", 53
520: DATA "0000000
00000000000000
00000000000000
00000000000000
00000000000000
00000000000000
5C22"
530: DATA "23225C00
00000000000000
00000000000000
: BEEP 1, 245, 10
20000000000000
00", "446654185
46644"
```

★友人は僕のPC-1250に勝手にパスワードを入れて分からなくした。名前出すぞ!!大野啓史!!(岐阜県本巣郡・小川慎一14才)……【影: ポケコンの乗っとりだ。では私も…サラサラッと。編: アンパンに名前書いてどうするの!!】

PC-2001用

# NARIO BROTHERS

マロン



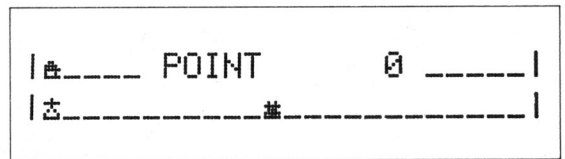
## GAMING

おなじみのゲームのようですが、この作品は2人では遊べません。キー操作は[4]で左、[6]で右、[7]で左上、[9]で右上、[8]でJUMPです。

キャラクタはつぎのとおりです。カニ…下の段を歩いています。1匹しか出てきませんが、こいつを倒す方法はありません。

カメ…画面には2匹出てきます。ジャンプして倒してください。けることも忘れずに。脱皮はしませんので、あしからず。

ナリオは1人だけで、1人死んだらGAME OVERです。カメを5匹やっつければ、面クリアです。



《写真1》実行画面

### NARIO BROTHERS のプログラム・リスト

```

10 CONSOLE 0,0,0
20 INPUT "DATA IN (YES OR NO) ";D$:IFD$="NO"THEN110
40 FORI=0TO29:READA$:POKE&HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXTI
50 DATA70,5C,5C,78,50
60 DATA48,5C,78,78,5C
70 DATA48,7C,78,7C,68
80 DATA50,75,5C,5C,78
90 DATA64,54,4E,54,64
100 DATAS2,4A,47,4A,52
110 KA$=CHR$(&HE0):KK$=CHR$(&HE1):LC$=CHR$(&HE2)
120 KE$=CHR$(&HE3):HI$=CHR$(&HE4):HJ$=CHR$(&HE5)
130 FORI=0TO4:BEEP31,1:NEXTI
140 PRINT CHR$(12);
150 LOCATE 8:PRINT "NARIO BROTHERS":P=1:SC=0
160 K1$=KA$:K2$=KE$:K1=0:K2=23
170 H$=HI$:H=40:L=52:TA=0
180 PRINT CHR$(12);:LOCATE7:PRINT CHR$(124);:LOCATE32:PRINT CHR$(124);:LOCATE47:
PRINT CHR$(124);:LOCATE72:PRINT CHR$(124);
190 FORI=8TO12:LOCATEI:PRINT "_":NEXTI
200 FORI=27TO31:LOCATEI:PRINT "_":NEXTI
210 FORI=40TO71:LOCATEI:PRINT "_":NEXTI
220 LOCATE15:PRINT"GAME START";:FORI=0TO50:NEXTI
230 LOCATE14:PRINT "POINT ";
240 LOCATE20:PRINT USING"#####";SC;
250 LOCATE4+8:PRINT H$;:LOCATEK1+8:PRINT K1$;:LOCATEK2+8:PRINT K2$;:LOCATEL+8:PR
INT LC$;
260 IFK1$=KA$ANDK1=HTHEN500
270 IFK2$=KE$ANDK2=HTHEN500
280 IFK1$=KK$ANDK1=HTHENA=TA+1:BEEP31,1:K1=0:K1$=KA$:SC=SC+500
290 IFK2$=KK$ANDK2=HTHENA=TA+1:BEEP31,1:K2=23:K2$=KE$:SC=SC+500
300 IFH$=HJ$ANDH=K1+40THENK1$=KK$:SC=SC+300
310 IFH$=HJ$ANDH=K2+40THENK2$=KK$:SC=SC+300
330 IFH=LTHEN500
340 IFTA)=5THENC=SC/1000*P:P=P+1:BEEP31,1:BEEP 31,1:BEEP31,1:GOTO 160
345 H$=HI$
350 Q$=INKEY$:IFQ$="6"THENLOCATEH+8:PRINT "_":;H=H+1:IFH=24THENH=0ELSEIFH=64THEN
H=40ELSEIFH=5THENH=45
360 IFQ$="4"THENLOCATEH+8:PRINT "_":;H=H-1:IFH=-1THENH=23ELSEIFH=39THENH=63ELSEI
FH=18THENH=58
370 IFQ$="7"ANDH=45THENLOCATEH+8:PRINT "_":;H=4
380 IFQ$="9"ANDH=58THENLOCATEH+8:PRINT "_":;H=19
390 IFQ$="S"THENH$=HJ$
400 IFK1$=KA$ANDRND(1)>.5 THENLOCATEK1+8:PRINT "_":; K1=K1+1:IFK1=5THENK1=45ELSE
IFK1=64THENK1=0
410 IFK2$=KE$ AND RND(1)>.5 THENLOCATEK2+8:PRINT "_":;K2=K2-1:IFK2=18THENK2=58EL
SEIFK2=39THENK2=23
430 IFL$=HANDH=40THENLOCATEL+8:PRINT "_":;L=L-1ELSEIFL<HANDH)=40THENLOCATEL+8:PR
INT "_":;L=L+1
440 GOTO 240
500 LOCATEH+8:PRINT "*";:BEEP1,3:PRINT CHR$(12);"GAME OVER SCORE ";:SC:GOTO 150

```

# MSXパソコンの専門店が京都にOPEN!!

コンピューターゲームの専門店が京都にOPEN!!  
 地方発送OK!!(但一部地域、送料を負担して頂きます) **らくらく**  
**クレジット** 3回~30回迄

## MSXパソコン

	現金特価	12回払	18回払
日立MBHI.....定価 ¥ 62,800	¥ 55,000	¥ 5,140	¥ 3,590
東芝HX10S..... // ¥ 55,800	¥ 48,000	¥ 4,480	¥ 3,140
// HX10D(64K) // ¥ 65,800	¥ 56,000	¥ 5,230	¥ 3,660
ソニーHB55..... // ¥ 54,800	¥ 50,000	¥ 4,670	¥ 3,270
ナショナルCF2000 // ¥ 54,800	¥ 50,000	¥ 4,670	¥ 3,270
三洋MPC-10..... // ¥ 74,800	¥ 67,000	¥ 6,260	¥ 4,380
富士通FMX..... // ¥ 49,800	¥ 45,000	¥ 4,200	——
ヤマハYIS303..... // ¥ 49,800	¥ 44,000	¥ 4,110	——
ゼネラル PCT-50 PCK-50 // ¥ 146,500	¥ 128,000	¥ 11,950	¥ 8,360
ビクターHC6..... // ¥ 64,800	¥ 58,000	¥ 5,420	¥ 3,790

※その他ゲームソフト、データレコーダ、ジョイスティック、プリンタなど周辺機器も豊富に取り扱っております。お気軽にお問合わせ下さい(全商品特価販売中)

## ゲームパソコン及TVゲーム

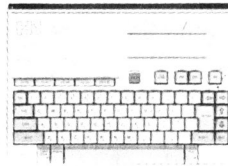
	現金特価	12回払	18回払
セガSC3000H.....定価 ¥ 33,800	¥ 30,000	¥ 28,00	——
バンダイRX 78(ガンダム) // ¥ 59,800	¥ 53,000	¥ 4,950	¥ 3,460
タカラM5..... // ¥ 49,800	¥ 44,000	¥ 4,110	——
ソードM5 Jr..... // ¥ 29,800	¥ 26,000	¥ 2,430	——
セガSG1000..... // ¥ 15,000	¥ 13,500	¥ ——	——

## オーディオ&ビデオ

	現金特価	12回払	18回払
NEC VP1200..... // ¥ 140,000	¥ 119,000	¥ 11,100	¥ 7,770
シャープ(8時間)..... // ¥ 124,800	¥ 80,000	¥ 7,470	¥ 5,230
東芝(4時間30分)..... // ¥ 118,000			

## MSX特選セット

日立純正セット



(本体)MBHI..... ¥ 62,800  
 (テレビ)C14-B26..... ¥ 66,800  
 (データレコーダ)TRQ359.. ¥ 12,800  
 (ジョイスティック)MPN-800IH ¥ 3,500  
 (ソフト2本)..... ¥ 5,600

¥ 151,500  
 ↓  
 特価 ¥ 128,000

東芝パソピア IQ セット

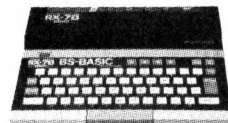


(本体)HX10S..... ¥ 55,800  
 (データレコーダ)PAT280.... ¥ 12,800  
 (アンテナ切替器)HX-T300.. ¥ 1,500  
 (ジョイスティック)HX-J400.. ¥ 7,000  
 (ソフト2本)..... ¥ 5,600

定価 ¥ 82,700  
 ↓  
 特価 ¥ 65,000

## ゲームパソコン特選セット

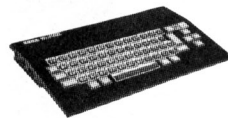
RX 78(ガンダム)セット



(本体)RX 78..... ¥ 59,800  
 (BASIC)BSBASIC..... ¥ 7,800  
 (ジョイスティック)..... ¥ 6,800  
 (ソフト)1本..... ¥ 5,000

定価 ¥ 79,400  
 ↓  
 特価 ¥ 65,000

セガSC3000Hセット



(本体)SC3000H..... ¥ 33,800  
 (BASIC)BASIC B..... ¥ 5,000  
 (ジョイスティック)SJ200.... ¥ 2,000  
 (ソフト)2本..... ¥ 7,600

定価 ¥ 48,400  
 ↓  
 特価 ¥ 41,000

※ここに掲載した商品はほんの一例です。電話してどしどしお問合わせ下さい。尚、分割払は30回迄取り扱っております。初回金は端数処理の為、若干金額が多くなります。

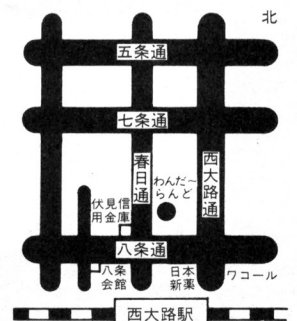
只今、MSXパソコンをお買い上げの方にブランクテープ3本、ソフトテープ1本を進呈中!

MSXパソコン TEL(075)314-5182  
 コンピューターゲーム



**Wonderland**  
 わんだーらんど

京都市下京区八条  
 春日通上ル



# イメージをそのまま画面に

**GIPY (A) 640×200ドット**

**GIPY (B) 640×400ドットをフル活用**

なんと言ってもプログラムの自作こそが、マイコンを持った者の一番の醍醐味ですネ。特にグラフィックコマンドを勉強中のあなた、又ゲーム作家を自負するあなた、ディスプレイ上の位置関係は、画面をにらんでいても、なかなかわからないでしょう。

そこで登場したのがこのジッピー君です！

ディスプレイに合せた特殊なます目は、コンピューターグラフィックの微細な1ドットごとに対応していますから、LINE, CIRCLE, PAINT, などグラフィックコマンドの重要な位置関係がジッピーによって、デジタルに目で確認することが出来るようになりました。

トレーシングペーパーで作られたジッピーは、写真・イラストなどをトレースすることが出来ますから、絵心のない方にも、コンピューターグラフィックの世界をたのしんでいただけます。

使用法はかんたんで、写真・イラストなどを下にしてエンピツなどで確認しながら別の紙にデータを取り、パソコンへ入力して下さい。紙面に描かれたのと同じ絵がディスプレイに表現出来ます。

新発売

**GIPY (A)**

**GIPY (B)**

30枚入 各 1,000円

**GIPY (A)、GIPY (B)、**

オイデマセ MELHEN WORLD いずれも

全国パソコンショップでお求め下さい

手に入りにくい場合は送料（一部240円、二部350円、三部以上600円）を添え、品名・数量明記の上、郵便振替 東京 4-1025 28又は現金書留にてお送り下さい。

サンシュエプログラムアーツ社

〒340 埼玉県草加市新里町 8 6 5

電話 0489 (25) 2630

パソコンショップ様へ

下記代理店よりお取り寄せ下さい

誠光堂書籍(株)	03(292) 8 2 7 5
大江(株)	052(851) 7 2 5 1
(株)コーサカ	06(763) 5 8 0 1
(株)フタバ図書	082(264) 1 5 2 4
(株)メデア	092(474) 9 0 6 5

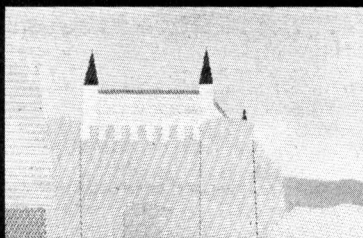
この広告には200ドット用の一部分が印刷されています。



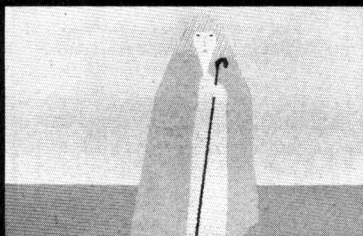
オイデマセ

MELHEN WORLD

FM-7 テープ 3,500円



とにかく城の内へ入らなければ



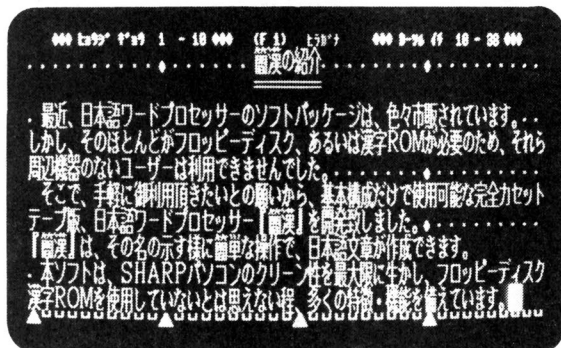
砂漠の中で逢った老人から  
伝説の島の秘密を教えてください。

ゲーム途中であなたが死ぬとBASICによる中間色の洪水にみまわれます。さて、あなたはだれを供に従えて行きますか。



# XI・MZファン待望のワープロ 真打ち登場!!

その名も **簡漢** CAN CAN



(XI用の画面です)

- 漢字ROM不要
- フロッピーディスク不要
- オールマシン語による高速処理
- JIS第一水準の漢字・非漢字OK<sup>(注1)</sup>
- 新聞紙面の漢字カバー率99%以上<sup>(注2)</sup>
- 拡張I/Oボックス不要<sup>(注1)</sup>
- 漢字プリンター不要<sup>(注2)</sup>

## 簡漢の主な機能

- |            |                           |                          |                          |                          |
|------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ●ひらがなモード   | ●自動スクロール                  | ●外字登録                    | ●オールクリア                  | ●センターリング                 |
| ●カタカナモード   | ●リピート                     | ●外字呼出し                   | ●枠組み                     | ●倍角文字印字                  |
| ●英数字モード    | ●ブロック表示                   | ●短文登録                    | ●枠組み自動補正                 | ●印字文字間隔指定                |
| ●グラフィックモード | ●レイアウト表示                  | ●短文呼出し                   | ●アンダーライン                 | ●印字行間隔指定                 |
| ●カナ漢字変換モード | ●水平タブ設定                   | ●任意文字数挿入 <sup>(注3)</sup> | ●アンダーライン自動補正             | ●任意行間印字指定                |
| ●画面ホーム     | ●水平タブレーション                | ●任意文字数削除 <sup>(注3)</sup> | ●文書ロード                   | ●用紙サイズ指定 <sup>(注1)</sup> |
| ●改行        | ●特殊記号・単位表示                | ●一行クリア                   | ●文書セーブ                   | ●自動紙送り指定 <sup>(注1)</sup> |
| ●カーソル移動    | ●JISコード入力 <sup>(注1)</sup> | ●ブロッククリア                 | ●文書ベリファイ <sup>(注2)</sup> | ●印刷枚数指定 <sup>(注1)</sup>  |
- (注1) XI・Xlcのみ (注2) MZ-2000・2200のみ (注3) MZ-2000・2200は一行(40文字)に固定

## 印字見本

### CZ-80PKの印字見本

SHARPパソコンテレビX1シリーズ  
日本語ワードプロセッサ **簡漢**  
機能も価格も二重マル。 9,800円

### MZ-1P07の印字見本

SHARP MZ-2000・2200  
日本語ワードプロセッサ **簡漢**  
気軽なワープロ!! 9,800円

## 機器構成 & 価格

パーソナル コンピューター	プリンター	価格
XI 又は Xlc (XIの場合はグラフィックRAMが必要です)	漢字プリンター CZ-80PK	<b>9,800円</b> (わかりやすいマニュアル付)
MZ-2000 又は MZ-2200 (MZ-2000の場合はグラフィックRAM1・2・3が必要です)	ドットプリンター MZ-80P6又は MZ-1P07	

ソフト開発  
総発売元

## 久留米マイコンセンター

〒830 福岡県久留米市通東町3-4  
TEL (0942) 39-2404

## 代理店募集中

●お気軽にお問合せ下さい。



SECONDHAND  
PERSONAL COMPUTER

**保証付!!**

電話1本で  
全国どこでも!

**あなたのパソコンショップ!!**



**NEC**

PC-6001(本体).....	<del>¥ 89,000</del> → ¥ 28,000
PC-6001MK II(本体).....	<del>¥ 84,000</del> → ¥ 58,000
PC-8001(本体).....	<del>¥ 169,000</del> → ¥ 48,000
PC-8001MK II(本体).....	<del>¥ 123,000</del> → ¥ 78,000
PC-8801(本体).....	<del>¥ 228,000</del> → ¥ 114,000
PC-8801+漢字ROM.....	<del>¥ 266,000</del> → ¥ 142,000
PC-9801(本体).....	<del>¥ 298,000</del> → ¥ 158,000
PC-9801+漢字ROM.....	<del>¥ 338,000</del> → ¥ 172,000
PC-80S31(フロッピーディスク).....	<del>¥ 168,000</del> → ¥ 98,000

**SHARP**

MZ-80K II(本体).....	<del>¥ 148,000</del> → ¥ 38,000
MZ-1200(本体).....	<del>¥ 148,000</del> → ¥ 58,000
MZ-80B(本体).....	<del>¥ 278,000</del> → ¥ 78,000
MZ-2000(本体).....	<del>¥ 218,000</del> → ¥ 88,000
MZ-721(本体).....	<del>¥ 89,000</del> → ¥ 48,000
MZ-731(本体).....	<del>¥ 128,000</del> → ¥ 62,000
PC-1500(ポケコン).....	<del>¥ 59,000</del> → ¥ 24,000
PC-1500+プリンター.....	<del>¥ 199,000</del> → ¥ 36,000
PC-1211(ポケコン).....	<del>¥ 44,000</del> → ¥ 9,800
MZ-80P5(プリンター).....	<del>¥ 168,000</del> → ¥ 78,000
X-1(パソコンテレビ).....	<del>¥ 300,000</del> → ¥ 150,000

**FUJITSU**

FM-7(本体).....	<del>¥ 126,000</del> → ¥ 88,000
FM-8(本体).....	<del>¥ 218,000</del> → ¥ 78,000
FM-IIAD(本体).....	<del>¥ 238,000</del> → ¥ 198,000

**TOSHIBA**

パソピア(本体).....	<del>¥ 163,000</del> → ¥ 43,000
パソピア7(本体).....	<del>¥ 119,000</del> → ¥ 75,000

**EPSON**

MP-80K(プリンター).....	<del>¥ 189,000</del> → ¥ 88,000
MP-80 II III.....	<del>¥ 119,000</del> → ¥ 75,000
HC-20(本体).....	<del>¥ 138,000</del> → ¥ 72,000
TF-20(フロッピーディスク).....	<del>¥ 142,000</del> → ¥ 88,000

**NATIONAL**

JR-100(本体).....	<del>¥ 54,000</del> → ¥ 20,000
JR-200(本体).....	<del>¥ 79,000</del> → ¥ 36,000

**TOMY**

ビュー太(本体).....	<del>¥ 59,000</del> → ¥ 20,000
ビュー太JR(本体).....	<del>¥ 19,000</del> → ¥ !!

**SEGA**

SC-3000(本体).....	<del>¥ 29,000</del> → ¥ 16,000
------------------	--------------------------------

● 限定品につき品切れ次第、締切らせていただきます。

● 電話で高額査定

いますぐお電話下さい。専任の  
担当者が、査定いたします。  
お気軽にどうぞ。

● 各種MSXパソコン続々登場。

● ビデオ中古取扱中。 **MSX**

● 高額下取査定。

あのパソコンが、全国どこからでも電話で買える。

中古パソコンの在庫は毎日変わります。詳しくはお電話でどうぞ。

機種が決ったら電話で注文

24時間電話受付中

03-973-5578

株式会社ワールドINアオヤマ

全商品保証付

高額下取制度

〒171 東京都豊島区要町3-38

あの新製品を、大特価で。

新製品取扱中!!

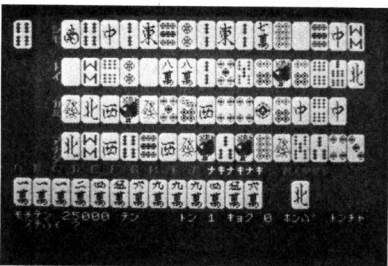
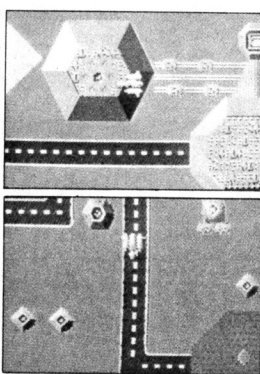
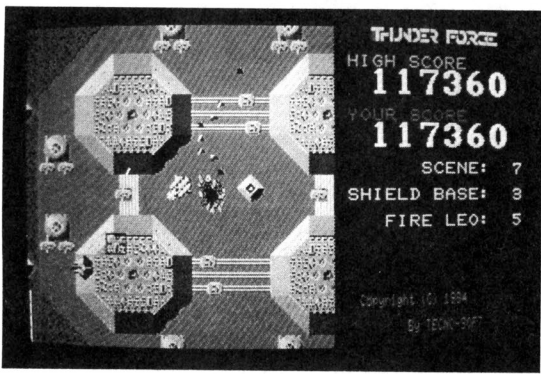
まりちゃんの  
**マイコン  
SHOP**♥

ワールド IN アオヤマ

# サンダーフォース

AV7・AV7C (兼G-RAM) 各¥4,800  
PC-8801(PC-8801mkII)、FM-7

シールドに被り隠され、その姿を容易に現さないという敵本拠地「タイラデザイナー」。これを破壊すべく最新鋭爆撃宇宙艇「ファイアー・レオ」は小惑星敵基地上空を飛行していた。無数のエイリアン戦闘機と地上基地からの迎撃は激しくなるばかり、この敵基地をめぐる、美しい画面にくり広げられる激しい戦い。縦横にスクロールする画面、迫力ある臨場感がある。未知の戦闘空域へ誘います。(左画面写真はX1用です)

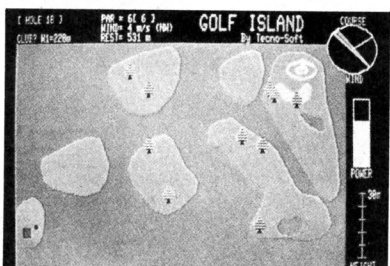


## 四人麻雀 (テープ版)

完璧に本物と同じ! 四人麻雀。リーチ、ポン、チー、裏ドラ発ありで東・南まわしの半荘ジメ。速いスピードと最高にきれいなグラフィック真剣勝負の醍醐味を充分味わって、キミも雀狂にならないか?  
●PC-8801、8001Mk II、6001Mk II、FM-7、X1、MZ-2000 MZ-2200(dB-BASIC、G-RAM1、2、3)用各¥4,000  
●MZ-700用 ¥3,500  
●PC-6001Mk IIは、はオールマシン語その他はBASIC+マシン語

## スペシャル四人麻雀 (ディスク版)

1枚で数機種に使えます。またカセット版よりバージョンアップされています。各¥6,800  
●5インチ2DD版 PC-9801F/E  
●5インチ2DD版 PC-9801(9801E)、PC-8801(8801Mk II)  
●8インチ2DD版 PC-9801(9801F/E)、PC-8801(8801Mk II)



## ゴルフ・アイランド

超リアルな演出のグラフィックとサウンド。ディスプレイがそのままカントリークラブ。樹木、池、海、バンカー、風向、風速、様々な状況設定が君のゴルファーの腕を試す!  
FM-7、PC-8801、8001Mk II、6001Mk II、X1(G-RAM)、MZ-2000 (Hu-BASIC、G-RAM1、2、3) 各¥4,000  
●拡張コース(1~4)(18ホールまであります) 各¥2,000

好評発売中 各機種 ¥5,800

## ゴルフアイランド・スペシャル

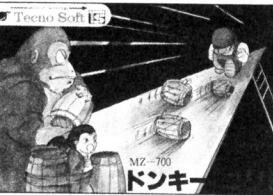
(ゴルフアイランド+拡張コース4の2本セット)



君はもう体験したか?  
3次元ならではのトリップ感。

## スターフリート/B

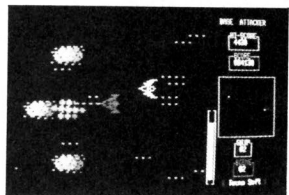
3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない!  
PC-8001Mk II、8801、6001Mk II、FM-7・8、X1(G-RAM)、MZ-2000(G-RAM1)用。各¥4,500



## ▲ドンキー・ゴリラ

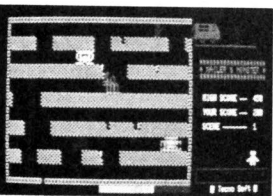
彼女がゴリラに捕まった。何度助けに行っても、ゴリラは彼女を連れて逃げていく。面が進むにつれて難しくなり、5面をクリアするのは至難のワザ!! さあ、彼女を救い、♀をみざして頑張ろう。  
MZ-700/1200 各¥3,300

## 8方向スクロールゲーム



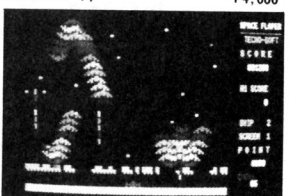
## ▲ベース・アタッカー/B

これまでのスクロールゲームと言えば、画面が上から下へ流れるだけ。しかしこの「ベース・アタッカー」は、上下左右、またナメにもスクロールするぞ……。敵機の追撃をふり切って、敵要塞をみこと破壊できるかな。  
PC-8001(8001Mk II 8801/8801Mk II N-BASICモード) ¥4,000



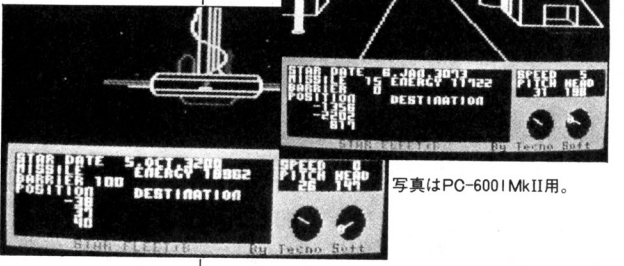
## ▲ネイラー&モンスター/B

ダイヤ鉱の4匹の怪物が襲ってくる。怪物を撃退し、ダイヤを運び出せ。ワープもできるぞ!! 何面までいけるかな?  
PC-8001(8001Mk II 8801/8801Mk II N-BASICモード) ¥4,000



## ▲スペース・フラッパー/B

宇宙鳥は特殊な動きで追ってくる。ビーム砲で撃退しよう。16面まであるよ。  
PC-8001(8001Mk II 8801/8801Mk II N-BASICモード) ¥4,000



写真はPC-6001Mk II用。

## グラフィック・ツールセット

FM-7/8用2本セット ¥4,500

2種のグラフィックツールで、精密なグラフィック画面が、さらに簡単に描けるようになります。  
(1)ライン・エディター  
●多機能エディターで思い通りの絵が簡単に描けます。  
●8原色を同時に異なった中間色に変換できます。  
●作成した絵をCONNECT、PAINT、LINE、SYMBOL等  
●BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディットする逆変換機能もあります。  
(2)パターン・エディター  
●100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。  
●ドット毎の色づけができます。  
●エディット時に直線、円、塗りつぶし等もできます。  
●作成したパターンはデータ文としてファイルに出力されます。

# 株テクソフト

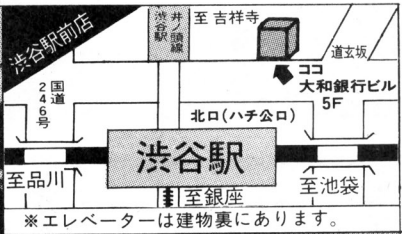
AM10:00~PM6:00日曜定休  
〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555

渋谷  
ハチ公口  
徒歩0分!

# 日本マイコン流通センター 中古マイコンショップ

渋谷駅前店  
開店記念  
セール中!

☆ご来店高価下取・買取



- マイコン ●ワープロ
- パソコンデスク
- オフコン ●各社周辺機器

**急募!!**

業務拡張のため  
アルバイト・社員  
(男・女)

**格安**

パソコンデスク  
**新品**

全機種対応  
業務用として開発・設計  
強度バツグン  
移動自由(キャスター付)

**PC-1**

《特価》¥29,800  
600(幅)×930(高さ)×740(横)

**PC-2**

《特価》¥42,000  
1200(幅)×930(高さ)×740(横)

**PC-3**

《特価》¥36,000  
900(幅)×930(高さ)×740(横)

■お申し込みは今すぐ電話か下記の申込書に記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。到着後、5日以内に商品をお届け致します。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター  
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5Fパソコンデスク係

●受付/午前10時 ⇨ 午後7時  
●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

ヨシココ  
☎03(463)4455

《パソコンデスク申込書》昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。 ㊦	
品名	特価価格	台数	フリガナ	
(例) PC-2	¥42,000	1	氏名	
176			フリガナ	
			住所(〒 ) ☎( )	

# 全国高価下取セール!

差額クレジットOK!

購入機種	下取り機種	差額
PC9801F2	FM7	+ 305,000
	PC8001MK II	+ 315,000
	PC8801	+ 275,000
	PC9801高解	+ 229,000
PC9801E	FM7	+ 140,000
	PC8001MK II	+ 149,000
	PC8801	+ 108,000
	PC9801高解	+ 63,000
PC8801MK II モデル10	FM7	+ 98,000
	PC6001MK	+ 108,000
	PC8001MK II	+ 107,000
PC8801MK II モデル30	FM7	+ 197,000
	PC8001MK II	+ 169,000
	PC8801	+ 203,000

●3月20日現在の査定です。

## 〈価値中古マイコン在庫一例〉

メーカー	機種名	特徴(円)
NEC	PC-9801	158,000
	PC-8801	118,000
	PC-8001MK II	78,000
	PC-8001(32K)	48,000
	PC-6001MK II	62,800
	PC-6001	28,000
	PC-6021, PC-6022	29,800
	C14N16PV(新品同様)	76,000
	中解像度モニター	39,000 <small>※</small>
	超高解像(640×400)モニター	55,000 <small>※</small>
各社	グリーンモニター	86,000 <small>※</small>
	高解像度モニター	19,000
	CZ-800本体シリーズ	89,000 <small>※</small>
	MZ2000	78,000
	MZ-80E	56,000
	MZ1200	39,000
	MZ-80K2-K2E	39,800
	MZ-700シリーズ	398,000
	WD-1000フロッピー、プリンター、ワープロ	29,000
	PC1500ポケコン	78,000
東芝	MZ80DUカラーディスプレイ	39,800
	パソピア PA-7010	79,800
	パソピア A PA-7007	278,000
日立	パソピア 16 PA-7020	69,000
	パーソニックマスター-L3MK5	56,000
富士通	パーソニックマスター-L3MK2	78,000
	FM-7	29,800
ナショナル	FM-8	128,000
	MB-27311(新品同様、モニター)	29,800
コムール	JR-100TVアダプター(ソフト2本付)	39,000
	JR-200	26,000
ソニー	VIC-1001	12,000
	マップスマシン	24,000 <small>※</small>
EPSON	M5	135,000
	FP-100(プリンター)	29,000
精工	GP-80M(プリンター)	49,000
	FP-1100	29,800
シャープ	ひゅう太	56,000 <small>※</small>
	ATARI 800(ディスク、プリンタ付)	78,000
各社	アットアップティックプリンター	56,000 <small>※</small>
		78,000

★その他の商品在庫も豊富にあります。

全国どこでも

# 通信下取販売・買取



日本マイコン流通センター

クレジットOK!  
(月々3,000円から)

全国ネットで、あなたのマイコンを高価下取・買取

# 中古マイコン 中古マイコン展示中

★ワープロ高価下取・買取  
★中古ワープロ在庫あり

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!

ヨシココ  
☎03(463)4455

東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F

キリトリ線

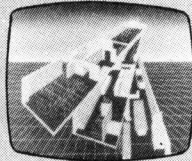
## 《見積申込書》

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		年齢		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、この見積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、見積と便利で簡単なお取引方法の説明書をお送り致します。★下取り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。⑤5月号



# 祝 進学ニ パソコンフェア



**EPSON TF-20**

●エプソンフロッピーディスクユニット●両面倍密デュアルタイプ  
●適応機種/PC-8801/PC-9801/PC-8001MK II  
●本体TF-20-PC  
…………… ¥166,000  
**現金特價 89,800円**

頭金なし 月々 **2,500円** × 23回  
第1回目 2,700円  
ボーナス月加算 …… 11,000円 × 4回  
分割払い合計 **104,200円**

**2 Logitec K-305PC**

記憶容量655.36Kバイト、両面倍密度、インテリジェントタイプコントローラ付・NEC PC-8001、PC-8010MK II、PC-9801 PC-8801用ケーブルは別売です。  
●ロジックフロッピーディスクK-305PC  
…………… ¥128,000 (フロッピーケーブル別売)  
**現金特價 119,800円**

頭金なし 月々 **3,600円** × 23回  
第1回目 4,200円  
ボーナス月加算 …… 13,000円 × 4回  
分割払い合計 **139,000円**

**3 LFD-550 Series**

NEC・PC-9801用、PC-8801用、5インチフロッピーディスク・PC-8001、PC-8801専用だから相性はピッタリ/CP/MUCSDPASCAL、BASET、NEC DOS等の各種OSが使えます/両面倍密、記憶容量655.36Kバイト。  
●本体LFD-550PC  
…………… ¥148,000  
●フロッピーケーブル  
…………… ¥5,000  
システム合計 ¥153,000を  
**現金特價 102,000円**

頭金なし 月々 **2,700円** × 23回  
第1回目 4,300円  
ボーナス月加算 …… 13,000円 × 4回  
分割払い合計 **118,400円**

\*合計価格は、メーカー希望小売価格です。

庄子デンキ コンピュータ中央  
パソコンの大型専門店

キミの愛機が、よりパワフルに、よりスピーディーに変身!

**4 SEIKOSHA GP-550E**

PC-8001MK II、PC-8801、PC-9801用漢字プリンタ、英数、カタカナひらがな、漢字等が高品位に印字可能な多機能、多目的プリンタ、漢字は見やすい15×16ドット。標準文字の他に拡大文字・縮小文字・強調文字等の印字が可能。  
●GP-550E  
…………… ¥119,800  
**現金特價 89,800円**

頭金なし 月々 **2,500円** × 23回  
第1回目 2,700円  
ボーナス月加算 …… 11,000円 × 4回  
分割払い合計 **104,200円**

**5 SEIKOSHA GP-500M**

●GP-500M  
…………… ¥49,800  
**現金特價 43,800円**

頭金なし 月々 **2,300円** × 11回  
第1回目 2,450円  
ボーナス月加算 …… 10,000円 × 2回  
分割払い合計 **47,750円**

音も静かに多機能プリンター。高性能を低価格で!

**6 PASOPIA mini**

特別提供 半額

記憶容量16Kバイトの本格パソコン、プリンタ付だから、パソコン入門にも最適、今ならソフト3本付で半額!  
●本体HC-8000 …… ¥54,800  
●プリンターIHO-500 …… ¥45,000  
●グラフィックRAM-IHM-200 …… ¥30,000  
●ソフト(3本) …… ¥7,500  
システム合計価格 ¥137,300を  
**システム特價 69,800円**

頭金なし 月々 **2,000円** × 23回  
第1回目 3,000円  
ボーナス月加算 …… 8,000円 × 4回  
分割払い合計 **81,000円**

**7 EPSON HC-20**

カセットドライブ、プリンターを体内に装備できるオールインワン設計、本格派のアウトドアコンピュータ。今ならHC-20徹底利用のソフトもついでくる!  
●本体HC-20 …… ¥138,600  
●データレコーダ …… ¥25,800  
システム合計価格 ¥164,400を  
**現金特價 148,000円**

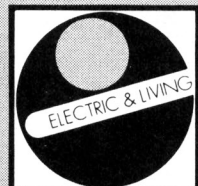
頭金なし 月々 **2,900円** × 23回  
第1回目 5,000円  
ボーナス月加算 …… 25,000円 × 4回  
分割払い合計 **171,700円**

**8 Canon X-07**

カード型表集計ソフト(オプション)等、ハンディタイプの利用を徹底追求したハンドヘルド、4色カラープロッタプリンタとセットで提供。  
●本体X-07 …… ¥69,800  
●プリンターX-710 …… ¥45,000  
システム合計価格 ¥114,800を  
**現金特價 109,800円**

頭金なし 月々 **3,100円** × 23回  
第1回目 4,000円  
ボーナス月加算 …… 13,000円 × 4回  
分割払い合計 **127,300円**

コンパクトボディに高性能を凝縮。身近で気軽なハンドヘルド。



エルトワン 庄子デンキ  
コンピュータ中央  
仙台市一番町三丁目6-5 ☎24-5591

ご注文は電話でOK! 商品番号でお申し込み下さい。

●庄子デンキ・コンピュータ中央  
**☎(0222)24-5591**

●庄子デンキ 石巻本店 ☎(0225)93-1011

●庄子デンキ 山形本店 ☎(0236)42-1222

# 多機能パソコン。 気軽に使える、 気軽に使える、

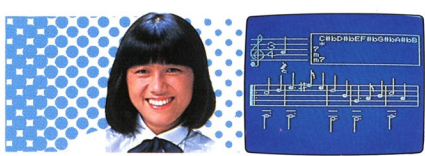
大きな文字で文書作成。  
簡単操作の漢字ワープロ。

家計簿、献立、カロリー計算。  
健康管理も、これで安心。

初心者からマニアまで、  
システム拡張ができる、  
内容豊富な本格パソコン。

英会話レッスン、音楽づくり、  
グラフィックも、これで安心。

よく遊び、よく学ぶ。  
豊富なソフトが先生です。



RX-78は本格パーソナル・コンピュータ。高速3次元グラフィック、27色カラー・コーディネーションといった話題の機能を満載して59,800円というコスト・パフォーマンスを達成しました。拡張システムの将来性も、そして独自のノウハウで開発された高度なソフト群も魅力です。パソコンは手に入れた、その日から気軽に使いたい。RX-78なら、今までにないパソコン体験が期待できます。

## PERSONAL COMPUTER RX-78 GUNDAM

●本体標準価格 **¥59,800**

株式会社バンダイ  
フロンティア事業部 H.E.D. 課  
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL (03)842-5151代

### ■驚異の高速3次元グラフィックス

本格的なコンピュータ・グラフィックスの世界を広げる、3次元映像機能。独自のオリジナルLSIで驚異の高速処理を実現。

### ■27色カラー・コーディネーション

ドット単位で27色の色指定が可能。高度なグラフィック処理に欠かせないプライオリティ機能も備えています。

### ■待望の高水準漢字ワープロ機能

RX-78の実用性を飛躍的に広げる漢字ワープロ。JIS第一水準(3,418字)の漢字ROMを搭載。文字は、大きく見やすい10文字×8列の配列で表示されます。

### ■初心者からマニアまでBS-BASIC

スピーディーな処理能力、そしてドットごとに8色の色指定。しかも、3オクターブ、3重和音のプログラミングが可能です。RX-78の実力を示すメモリーは、余裕のRAM30Kバイト、ROM8Kバイト。

### ■シンセサイザー機能内蔵

「ミュージック・マスター」を使用すれば、画面上の5線譜に音符、休符などを指定して、思いのままに作曲が楽しめます。

### ■使いやすいオーバーレイ方式

キー操作を簡単にした、本体キーボードにのせる特殊シートのオーバーレイを開発。



●エレクトロニクス人材募集……ファイトある有能な方を求めます。お問い合わせは、人事部第2課へ☎(03)842-5151

■RX-78のお問合せは、/バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381  
●札幌(011)862-2430 ●仙台(0222)84-9420 ●新潟(0252)33-6541 ●名古屋(052)613-3434 ●大阪(06)942-2647 ●広島(082)292-6241 ●福岡(092)622-1741  
■RX-78取扱代理店●北海道地区/㈱コンピュータランド北海道☎(011)222-1088 ●東北地区/明珉電器産業㈱☎(0222)94-3221 ●関東・甲信越地区/㈱ニデコ☎(03)253-0761  
●中部地区/大江㈱☎(052)851-7251 ●近畿・四国地区/近畿システムサービス㈱☎(06)644-6611 ●中国・九州地区/㈱ダイリン☎(06)967-6331



初  
恋。



日立のパーソナルコンピュータへH1は、あの話題のMSX仕様のパソコン。学習やゲームはもちろん、ホームユースのソフトまで、MSX仕様のソフトが幅広く利用できるのです。さらに、日立ならではの魅力を満載したへH1。いま、街角で若者たちの熱い視線を浴びています。

- 市販のROMカートリッジ(MSX仕様ソフト)が使えます。
- サウンドプレイとライティンググラフィックスのオリジナルソフト内蔵。
- コンパクトなボディにラジカセ感覚のキャリングハンドル装備。
- コードをつなぐだけで家庭用テレビが使える、RFコンバーター標準装備。



### 日立パーソナルコンピュータ

# H1

- 本体 MB-H1 ¥62,800
- 14形カラーテレビ C14-B20 (アンテナ工事費別) ¥66,800

**MSX** このMSXパーソナルコンピュータは、**MSX**のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。

**MSX** マークは、くらしを豊かに... マイクロソフト社の商標です。日立新技術



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

●カタログのご請求は、資料請求券をハガキに貼り、〒105 東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル 日立家電販売株・宣伝部パソコン係へ。

