

マイコン BASIC

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

Magazine 特別定価 ¥350



48機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

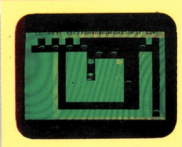
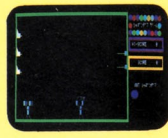
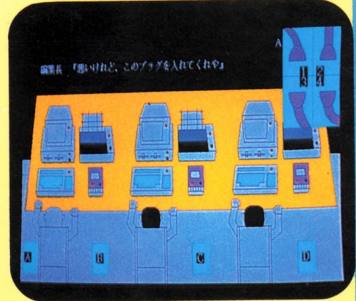
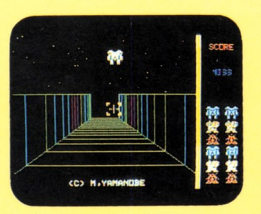
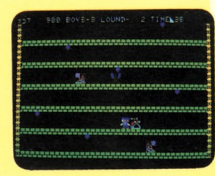
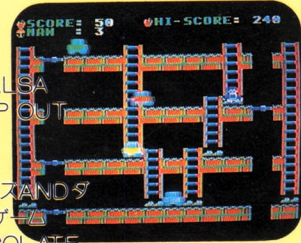
移植マスタ 一大作戦 21 新連載「Dr.Dのマシン語寺子屋」

- APPLE II ジェットヘリ500
- BMjr/L II テラズ/イン石爆破ゲーム
- BML III MK5 ワンダードッグ/DORIN FIRE/THE KAGUYA
- コモドール64 TANK
- FM-7 8 影納豆ゲーム/FIRE CRACKER SPECIAL
- FP-1100 1000 S・S・F
- RX-78 SKI JUMP
- JR-100 CPYOU/プラネットレーダー
- JR-200 APPLE TREE/WILD BOAR
- MSX スーパーBUGMAN/CUCKOO & CALUSA
- M-5 ミクロワールド/HELPER号の闘い/DROP OUT
- MAXMACHINE BLOCK
- MULTI8 スペースアタック
- MZ-K 1200 700 牛乳屋さんゲーム/007ジョーズ/AND タ
イナマイト/あなたは労働者ゲーム
- MZ-80B 2000 2200 テクタク/MAKE CHOCOLATE
/SMALL TITAN
- MZ-5500 マイコンルールの恐怖
- PASOPIA(T) 5 ひよこ
- PASOPIA7 POZON
- PC-6001 MK II 6601 ひとふでがき/私の彼はパイロット/
つなわたりひゃくしょうゲーム/秋葉
原商業戦争

- PC-8001 MK II 蝶 NINJINレスキュー
- PC-8801 MK II シャボンダマとばそう
- PC-9801 E/F DOWN TOWN STORY
- ひょう太 GOLFゲーム
- SC-3000 ツララオトシ/最終防衛ライン
- SMC-777 70 バトルプレーンSMC
- VIC-1001 SUPER ALIEN
- X1 ハラベコガエル/HOI HOI
- ZX81 TOILET PANIC
- HC-20 がんばれミツコちゃん
- JR-800 ダイス10
- PC-8201 SPACE INSECT
- FX-702P スパイ大作戦
- PASOPIAmini U-BOAT
- PB-100 オリンピック/カニと花
- PC-1245 ス克蘭ブル
- PC-1500 サービス
- PC-2001 ゴーストアタック

実用プログラムコーナー

- FP-1100 1000 惑星位置計算
- MZ-K 1200 700 抵抗カラーコードマスター
- PC-8801/MK II 不快指数測定
- PB-100 単語練習



“クリーン”だから多彩なシステムソフト、加えて

インタープリタPASCAL

構造化プログラミング学習に

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

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

倍精度BASIC

技術計算や事務処理計算に

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

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

マシンランゲージ

気軽にマシン語にアタック

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

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

シャープのMZは、各種言語やソフトウェアが自由に入れ換えてできる“クリーン”設計。その特長を存分に発揮させるためのシステムソフトも各種サポート、自由自在のシステムチェンジで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。MZ-2200なら多彩なコンピュータの世界が約束されています。

パーソナルコンピュータ

MZ-2200

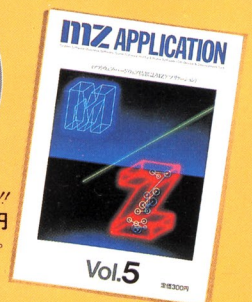
標準価格128,000円



◀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システム●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●高機能・高速CPU、Z80A搭載●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●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)

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

毎週日曜以下の放送局で好評放映中●テレビ大阪9:30~10:00●テレビ東京9:30~10:00●テレビ愛知9:30~10:00●秋田テレビ8:30~9:00●福島テレビ23:00~23:30●テレビ静岡24:35~25:05●びわ湖放送11:25~11:55●奈良テレビ12:00~12:30●テレビ和歌山19:30~10:00●西日本放送7:00~7:30●沖縄テレビ8:30~9:00●熊本県民テレビ8:30~9:00 ※テキスト「楽しく学ぶパソコンBASIC」980円(新紀元社)発売中!! 司会:大和田瑛/斎藤とも子 講師:Dr.パソコン宮永好道……………以下の放送局ではMZ-700を使った講座放映中●北海道放送24:00~24:30●東北放送24:00~24:30●新潟放送7:15~7:45●長野放送9:30~10:00●石川テレビ24:35~25:05●京都放送17:30~18:00●広島テレビ7:00~7:30●テレビ西日本24:36~25:06●山梨放送7:30~8:00



機種別、目的別ソフト・ハード満載!!
「MZアプリケーション」Vol.5 定価300円

●お求めは最寄りのMZ取扱店でどうぞ。

資料請求券

MZ-2200
ベーシックマガジン4月

シャープ株式会社

本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町2番22号 ☎(06)621-1221(大代表)

●お問い合わせ、資料請求は…シャープ株式会社国内産機営業本都 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

豊富なアプリケーション。これなら長くつき合える。

システムプログラム

テープベースのマシン語開発ツール

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

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

フロッピーDOS

本格的マシン語プログラムづくりに

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

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

MZ-LOGO

新しい時代の言語

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

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

漢字カラーディスクBASIC

より高度なシステム活用に

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

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



●写真の12型グリーンディスプレイMZ-1D12、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、プリンタMZ-1P07はオプションです。●テープベースでMZ-2200をご利用の場合はデータレコーダMZ-1T02が必要です。

豊富なアプリケーションを誇る
MZのロングセラー

パーソナルコンピュータ

MZ-700 シリーズ

MZ-711……標準価格 79,800円

MZ-721……標準価格 89,800円

(データレコーダ内蔵)

MZ-731……標準価格128,000円

(データレコーダ・カラーフロッピーディスク内蔵)

●写真はMZ-731とCRT(MZ-1D05標準価格69,800円)を組合せた例です。



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取扱店どうぞ。

たしかに技術で世界をいさぶ

NEC



パソコンが、たちまちホームワープロ。

●マイクロフロッピーディスクドライブ内蔵で能力が飛躍的にアップ。

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

●買ったその日からホームワープロ。

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

●話すパソコンから歌うパソコンへ、音階つき音声合成機能。

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

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

●TVやビデオ画面にパソコンの表示を合成、スーパーインポーズ機能。

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

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

●クラスを越えた余裕と実力、大容量メモリ。

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

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

●すぐに使えるディスクソフトが5枚ついています。

1. 日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
2. 英文カナワードプロセッサ・表計算(バツカルク)ミュージック・ユーティリティ
3. 4. 5. アドベンチャーゲーム(小松左京先生監修)

ひとりひとりに応えます

NECのパソコンファミリー

国内実績
No.1

PC-2000シリーズ

PC-6000シリーズ

PC-6001mkII本体

PC-6600シリーズ

PC-8000シリーズ

PC-8001mkII本体

鉄 矢 の デ ジ タ ル 日 記

日記も手紙もパソコンで打つ今日この頃。
 思いを、画面に打ちこみ込んでいく。自分の言葉が、活字になる。
 言葉がふしぎと輝いてくる。別の自分に出会ったような、ときめきがある。
 思いをカタチにするパソコン、PC-6601。NEC発売、暮らしの中へ。

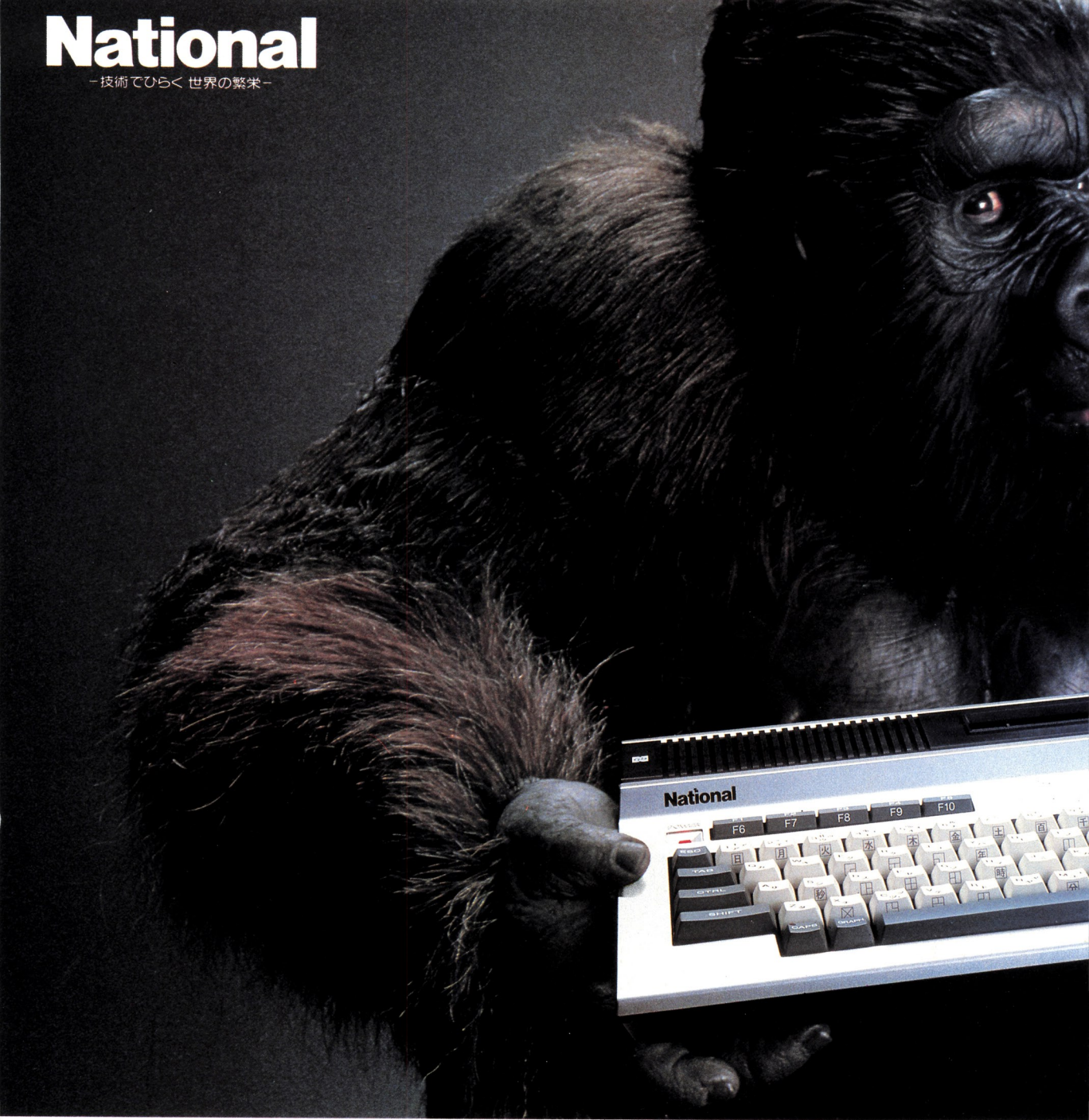


フロッピー内蔵パソコン
新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ

PC-6601本体標準価格143,000円
 14型カラーディスプレイPC-60M43 標準価格65,800円
 ディスフレイ置台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

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



マニアライクなキーボード、基本に徹したナショナル

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

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

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

た
た
い
て、
ご
ら
ん
よ。



MSXパソコン。

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

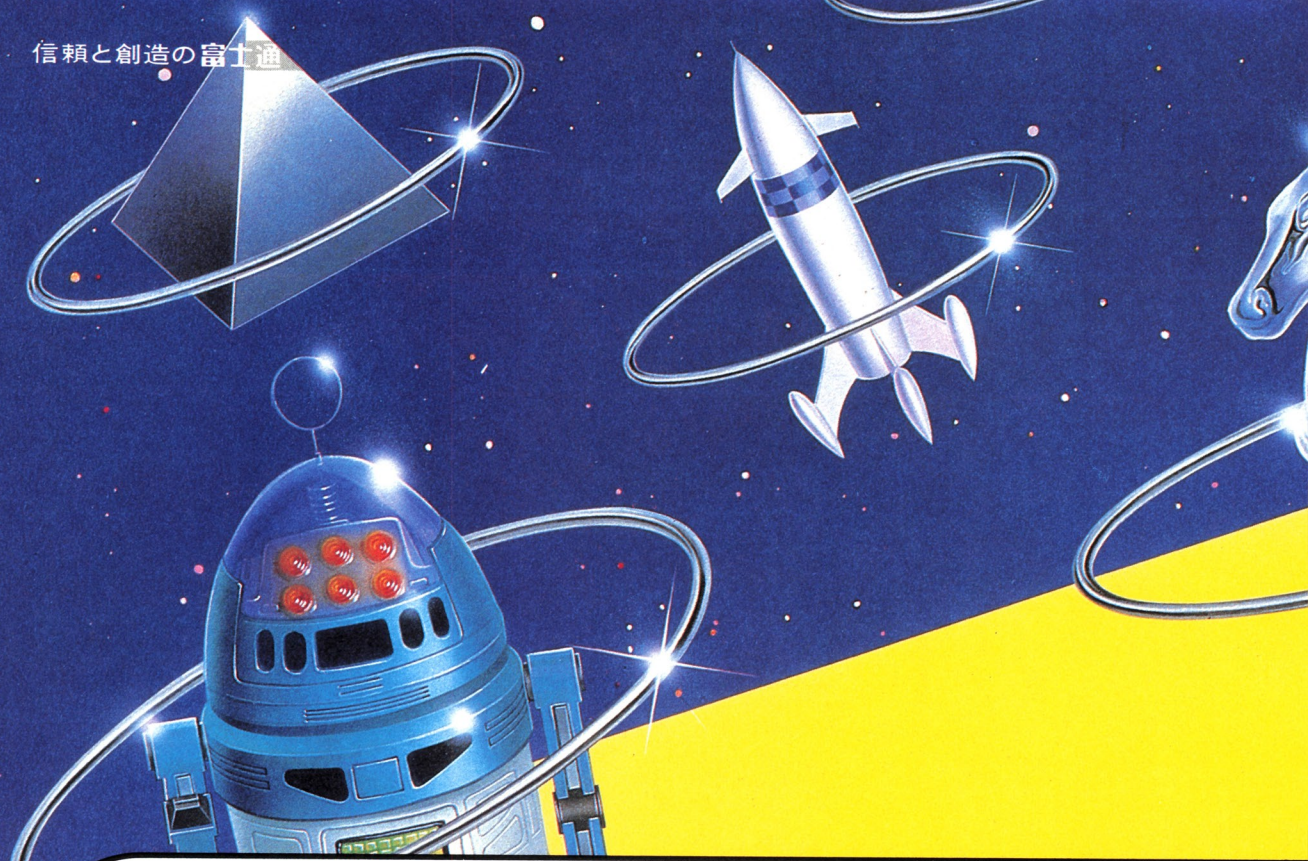
本体/パーソナルコンピュータCF-2000標準価格54,800円

▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーテレビTH15-M1VR標準価格77,000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)・カラープロッタプリンタCF-2311標準価格69,800円・プリ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。●ナショナルレジストロームもご利用ください。●お問い合わせカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社 情報機器部 MBM係まで、MSXマークのはいたものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSX はマイクロソフト社の商標です。



キョウゴゴゴ

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ (新発売)



FM SPIRIT.

満開、

夜空に輝く宇宙船、ナスカの地上絵、ソロモンの秘宝。

いつになっても、どんな時でも

興奮させてくれるモノなら大歓迎。

そんな敏感なココロがFMスピリッツ。

友だちづきあいできるパソコン

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

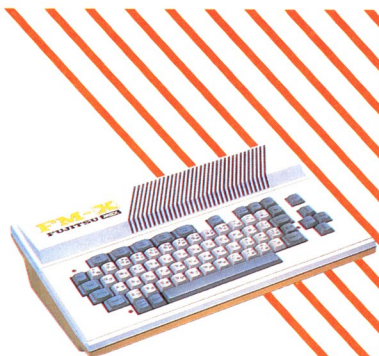
●RFコンバータを内蔵、家庭用テレビの画面がそのままディスプレイに早がわり。

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

MSX MSXマークはマイクロソフトの商標です。



¥49,800 (本体価格)

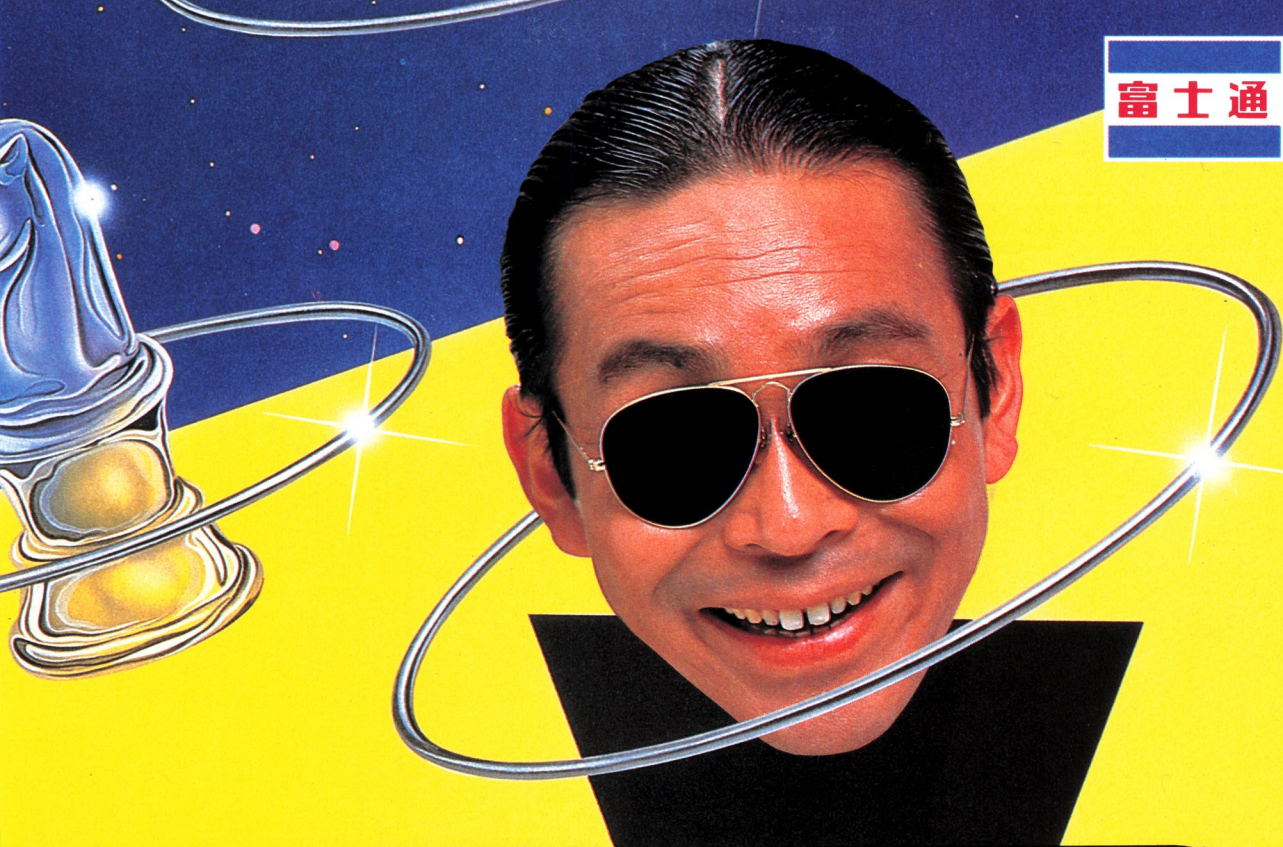


新 発 売

マイコンスカイラブ：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

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

富士通



ボクらの興奮ゴコロ

豊富なソフトでますます親しみやすくなるパソコンFMシリーズ。

テクノロジーで育つボクらの感覚は、こんなマシンを見逃せない。

RUN THE FM!

このスピリッツを体験しないか。

ハードで興奮、ソフトで感激

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

●CPU、68B09を2基搭載、群を抜く処理

速度、スピーディなグラフィック。

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

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



FM-7

セブン

¥126,000 (本体価格 簡易言語ソフト付)

高級ホビーからビジネスまでの多才パソコン。

FM-8 ¥218,000 (本体価格)

エイト

SONY®

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(777)。

●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インチマイクロ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は手にした目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。ソニー独自の777-BASIC、次世代の新言語と

して注目のDr. Logo[®]、本格的アセンブラ777-ASSEMBLER、機械語デバッガ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。単色を選んだ場合は、16の輝

度表示ができるため、本格的な3次元グラフィックスを描くことが可能。ソニーの美しさです。

●SMC-777はカセット、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。●SMC-777は必要最小限のものがすべて含まれているオールインワンパッケージ。(テレビまたはモニターとの接続は別売品が必要です)



聖子のパソコン。ひとびとのヒットビット。

SONY
PERSONAL
COMPUTER
HIT BIT
SMC-777



3.5インチマイクロフロッピーディスク

①トリニトロン・カラーディスプレイKX-13CD1 ¥89,800 ②SONY PERSONAL COMPUTER SMC-777 ¥148,000 ※Dr. Logoはデジタル・リサーチ社の商標です。

●HIT BITのカタログがあります。ハカキに住所・氏名・年齢・職業・機種名をご記入のうえ、お申込みください。〒141 東京都大崎局区内ソニー一棟国内営業本部カタログ係

私より、ちょっと賢い。

HIT BIT

SONY
PERSONAL
COMPUTER
HIT BIT
HB-55

データ・カードリッジ



住所録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。

③トリニトロン・カラーテレビプリズムKV-14D2 ¥57,800 ④SONY PERSONAL COMPUTER HB-55 ¥54,800 ⑤データ・コーダ TCM-3000D ¥14,800 ⑥ジョイスティック・コントローラー JS-55 ¥4,500

* MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。

HIT BIT
カセット
ミュージック
コレクション

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 価格未定
- 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

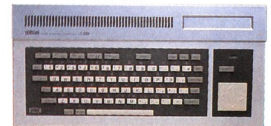
¥64,800

多彩な拡張性とポテンシャルを秘めたYIS503、目で見ても判る3つの特徴

①3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。③RAM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。

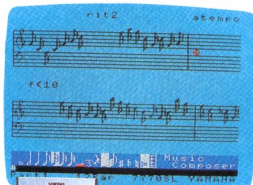
手軽に楽しめるフレンドリーパソコン

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



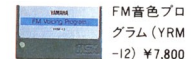
FMサウンドシンセサイザユニット(SFG-01) ¥19,800



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



ミュージックキーボード(YK-10)



ミュージックキーボード(YK-01) ¥17,800

SPACE CRUISER

TAITO
MULTIMEDIA

NIDECOM
for Better Computer Living
SOFT

タイマーテーブルゲームシリーズ

ソフトなのに

株式会社ニデコと株式会社タイトーが提携して生まれた、タイマ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。

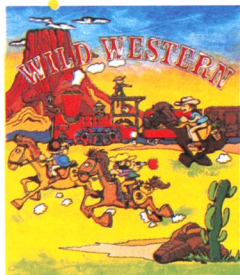
歯が

AD2100年。地球の平和を脅か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。



★スペースクルーザー

- ¥4,500(カセット版)
- ¥7,500(5"FD版)
- PC-8801●MZ-2200/-2000
- X1シリーズ●FM-7/-8



★ワイルドウェスタン

- ¥4,500(カセット版)
- ¥7,500(5"FD版)
- PC-8801●MZ-2200/-2000
- X1シリーズ●FM-7

次々に襲ってくる列車強盗を倒す、痛快、迫力満点の西部劇。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。両面の途中では馬が放り上げたコインを射ちぬくとボーナス得点が2倍にUP。



立たない。

堂々完成!

PC-9801シリーズ用新発売
5"FD版は2D、2DD共用タイプです。

★フロントライン

- ¥4,500(カセット版)
- ¥7,500(5"FD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、次々に展開する戦場場面。ウォーゲームの決定版です。両面は、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。つづいてPART II、IIIと進攻します。

ニデコムソフト第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)キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、FBIアンタッチャブル(X-1) 三次元迷路、クラブトリ、ジムカーナ、クワックス(MZ-700) ●各 ¥3,000~¥3,500



株式会社ニデコ

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

資料請求券 SOFT B M

音楽オールインワン。

表現したい音楽を、納得するまで組み立てる。
マルチメニュー採用の音感多才キーボード登場。



■これは、まさにシンセサイザー プリセットされた12音色に波形とエンベロープを組み合わせて、1376種類もの音色が創れます。ポータブル・キーボードの常識を破ったMK-100。

▶これは、まさにリズムマシン ありきたりのオートリズムには満足しません。6種類の打楽器とベースを自在に操れます。リズムパターンばかりでなくコードとベースの音色も思いのままに選べ、ポータブル・キーボードの概念を超えました。

◆これは、まさにエフェクター サスティン、コーラスなどのエフェクトに加え、メロディーミキサーを採用。2種類の音色をミックスさせ、サウンドを厚く、華やかに。

▼これは、まさにシーケンサー コード、メロディー、ベース用として1.5Kバイトのメモリーを装備。インプットの方法も、フィンガードコード、シングルフィンガーコード、そしてベースはオートベースエディット、マニュアルベースなどお好みいただけます。そのうえ、苦勞して創ったサウンドは、外部カセットに丸ごと保存できるのです。

●鍵盤:49鍵C1-C5(ミニ鍵盤) ●プリセット音色:12種類 ●音色コントロール:サスティン(1・2) ●リズム:12種類 ●リズムコントロール:シンクスタートスイッチ/スタートスイッチ/テンポボリューム/リズムボリューム/フィルインバー ●オートベースコード:切換えスイッチ(オフ、シングルフィンガーコード、フィンガードコード)/コードバリエーションスイッチ(1・2・3)/ベース(リズム)/バリエーションスイッチ(1・2・3)/オートベースコードボリューム ●メロディープラス:デュエット、トリオ ●ステレオシンフォニック(コーラス、トレモロ) ●マルチメニュー ●キートランスポーズ ●ハードウェア:CPU8085(クロック3.7MHz)/ROM32Kバイト/RAM4Kバイト ●メインアンプ:2w×2 ●スピーカー:9cm×2 ●寸法:622(W)×213(D)×69(H)mm ●重量:3.0kg

(シンセ感覚でサウンドプレイ。マルチメニュー採用。)

¥59,800 NEW

MK-100

YAMAHA MULTI CREATIVE KEYBOARD

大接近、MSX。

テレビ直結・大容量<80KB>三菱MSX。



©CHEWIE NEWGETT COMPANY

新登場



三菱パーソナルコンピュータ
ML-8000

標準価格 59,800円 (本体価格)

本体1台から始められるパソコンライフ。

強力なMSX-BASICを搭載した三菱パーソナルコンピュータ ML-8000形は、MULTI-16、MULTI-8などで蓄積された、パソコン技術のすべてを結集。高機能、高性能で、新登場です。

- 大容量80KBのメモリを標準実装。ROM32KB、RAM32KB、V-RAM16KBという大容量メモリを実装。拡張性、汎用性に富んだ設計です。
- 各種インターフェースを標準実装。●家庭用テレビにコード1本で接続。各種ディスプレイにも接続できます。●市販データレコーダに直結できます。●セントロニクス社仕様プリンタに直結できます。●HEXテンキー(オプション)に直結できます。●ジョイスティック(2個)直結可能。●オーディオアンプへも直結できます。
- JIS配列本格的キーボードを採用。■使いやすい親切設計。3つのインジケータランプ、拡張用ACコンセントを装備。16色のカラーグラフィック機能、8オクターブ、3重和音のサウンド機能。

MSX

■MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04群馬県新田郡尾島町岩松800三菱電機群馬製作所ML-8000係へ、

■ML-8000形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。(上手に使うって上手に節電)

カタログ請求券
ML-8000
マイコンペンック
8404



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はもちろん、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・ザ・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



新発売



●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 ←→パソコンの切替えもワンタッチ。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

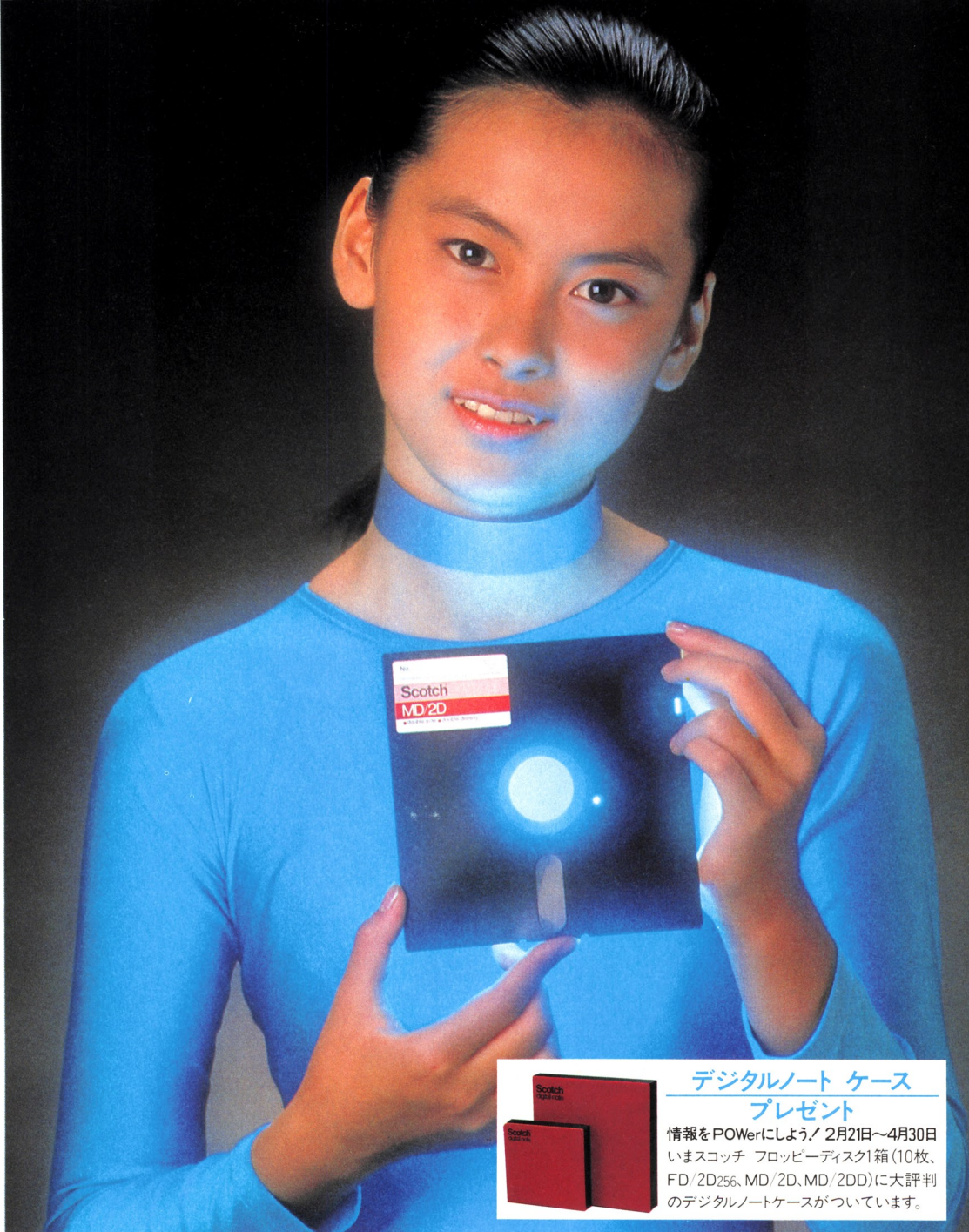
テレビPCT-50形 標準価格 **128,000円** ※拡張RAMカートリッジ、近日発売!
ジョイスティックPCJ-50形 標準価格 **3,500円** 拡張RAMカートリッジを使うと、例えば学習プログラムなど容量の大きな32KB(キロバイト)表示のソフトが利用できます。
キーボードPCK-50形 標準価格 **18,500円**

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。

私 たち は、 デ ジ タ ル



**デジタルノート ケース
プレゼント**

情報をPOWERにしよう！2月21日～4月30日
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。

D J O

情報処理、ホビー、ゲーム、コンピュー
タグラフィックと、パソコンは、いよいよマル
チ時代へ入りました。内じ円盤を回すの
でも、パソコンは知的DJ、デジタルテニス
クジョッキーです。そこでフロッピーディス
クは、スコッチです。1枚のフロッピーディ
スクには、大量の情報が記録可能。し
かも、ランダムアクセスで、瞬時に必要な

情報を記録、検索可能。パソコンのポ
テンシャルをフルに活用できます。

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

●最重要6項目を結ぶ正六角形の領域
を拡大。品質が飛躍的に向上しました。

■■■■コンピュータにワープロに■■■■
■■■■デジタルノート■■■■



Scotch®
floppy disk

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部

本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

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

大阪支店 ☎(06)305-3133
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



なんでもこなしてくれるネ

藤田敏八

多芸なんだヨ

鈴木清順

スターを使い

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もスターの実力のうち。

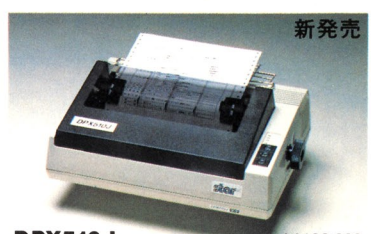
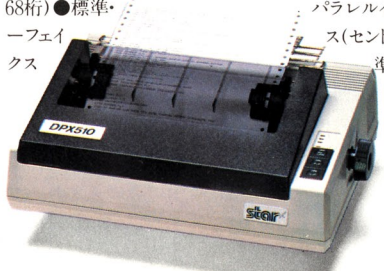
モニター表示だけでは、何かの足りない。パソコンそのものの機能もパーフェクトに発揮できない。そこで、プリンタが欲しくなる。しかし、どうせ組むなら、すぐれた性能、特に、用紙を選ばない多芸なプリンタを選んでいただきたい。おすすめするのが、すでに米国でも好評のスターのプリンタ。スターと組めば、スターを使いこなせば、パソコンライフが、もっと面白くなる、もっと熱くなります。

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/分の高速度印字
- 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・オプション
- 標準・オプション(セントロニクス)

DPX510

¥85,000



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ASCII、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ダウンロード文字 ■文字サイズ2.4(高さ)×2.0(幅)※、漢字3.1(高さ)×3.3(幅)※(80桁/行テキストモードの場合) ■印字桁数(漢字)53桁

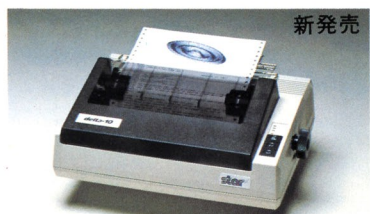
パソコン・ラ

ホンマに器用なんやナ

大森一樹



こなせ。



新発売

delta-10 ¥145,000
多彩な機能をフル装備、すべてにゆとりのクオリティ。
■160CPSの高速印字 ■240CPSのブランクスキップ ■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(ニアレタークオリティ), 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 ウェノエストビル 〒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・年令・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
84.4

4月発売予定

Fire Dragon

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、ハ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、あなたを退屈させません。150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

定価¥4,500 (テープ版)

●PC-8801・SMC-777用も只今開発中!

面白さ
爆発

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!

(4月発売予定)

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



遙かなる帰路
THE FAR WAY
LUN-32-N
¥5,800
Brain Media
ZUN-ZUNZUN

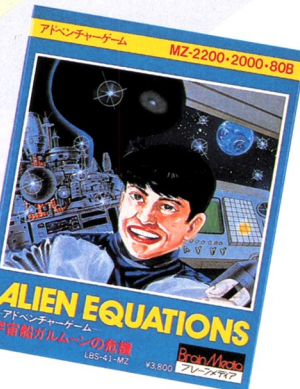
宇宙船にエイリアン侵入! この非常事態をあなたはどうか脱出するか。

「ALIEN EQUATIONS」

宇宙船ガルドムン号の危機
ここ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な報告。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り返すか。

●MZ-800B ●MZ-2000U ●MZ-2200U

定価¥3,800 (テープ版)



ALIEN EQUATIONS
アドベンチャーゲーム
宇宙船ガルドムン号の危機
LBS-41-M2
¥3,800
Brain Media
ZUN-ZUNZUN

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」
ハンコン側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)

オルマンシ語処理で超高速! スピードとスリルのハイテクニックゲーム。

「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5万円は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ッ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 ●XXV

定価¥4,600 (テープ版)



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

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



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。

Brain Media
ブレンメディア

充実のラインナップ!お求め易くなったベストセラー機たち



- 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
 - オリジナルディスプレイ台(LMS-8000) …… ¥8,000

★合計価格 ¥227,600

ラオックス特価

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



- PC-6601セット**
- 3.5インチ、マイクロフロッピーディスク内蔵・日本語、英文のワープロソフトが付いてワープロ機能充実!
 - 本体(NEC/PC-6601) …… ¥143,000
 - ディスプレイ台(LMS-8000) …… ¥8,000

★合計価格 ¥151,000

ラオックス特価

20回払いの一例

- 頭金 …… ¥15,000
- 第1回目支払額 …… ¥8,460
- 2回目以降分割払金 ¥7,100×19回
- お支払総額 …… ¥158,360

月々¥7,100



- FM-7セット**
- 本体(富士通/MB2510) …… ¥126,000
 - カラーディスプレイ(富士通/MB2703) …… ¥99,800
 - テーブル型サンヨー(MR-330R) …… ¥12,800
 - オリジナルディスプレイ台(LMS-8000) …… ¥8,000

★合計価格 ¥246,600

ラオックス特価

20回払いの一例

- 頭金 …… ¥19,000
- 第1回目支払額 …… ¥11,084
- 2回目以降分割払金 ¥9,900×19回
- お支払総額 …… ¥218,184

月々¥9,900

豊富に揃ったハードウェア

人気のベストセラー機はもちろん、MSXから、パソコンのグレードアップに欠かせない周辺機器までズラリ勢揃い!豊富な品揃えの中から、目的に合ったハードウェアをお選びいただけます。

マイコンをトータルに考えます

ラオックスでは、パソコンを販売し、ユーザーがこれを使いこなすためには、教育・ソフト開発・ユーザーサポートの3つの柱のひとつでも不十分では実現しないと考えています。これらもユーザーの使用目的に合った、パソコン・周辺機器・ソフトをおすすめできるよう万全の体制でお待ちしております。

もちろんソフトウェアも大量展示!

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続々入荷中!欲しいものがあつたら、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。

サポート体制は万全です

パソコンは欲しいけど、使いこなせるかどうか心配だ………という方が、かなりいらっしゃるのではないのでしょうか。しかし、ご心配なく。当店のマイコン好きな販売員がお客様の身になってサポートいたします。どんな些細なことでも、ご遠慮なくご相談下さい。

アクセサリも豊富に揃えて特価奉仕!

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
- ケース付 ● 標準価格 ¥17,000

現金特価 ¥8,800

プリンター用紙

- 10×11インチ ● 1000枚入り

現金特価 ¥1,880



お求めは月々わずかなお支払いのクレジットで

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

NECマイコンクレジットフェア 実施中

(期間中NECのマイコン製品お求めの場合、下記特別クレジットをご利用頂けます。4月20日まで)

- ★ 通常 10回10%・15回15%・20回18%・24回21%・30回25%の手数料が
- 10回6%・15回9%・20回12%・24回14%・30回18%に………
- ★ 夏2分の1・冬2分の1のボーナス2回払い、手数料のいらない夏のボーナス一括払い、最初のお支払いを最長5ヶ月間据え置けるスキップクレジットもご利用頂けます。
- 詳しくは係員におたずね下さい。



MSX

話題のMSX機勢揃い!



PASOPIA IQ

東芝/HX-10D

★本体標準価格 ¥65,800

5色フルカラーディスプレイ画面、対カテー3重和音で多彩なサウンドプレイや演奏音も可能。連弾ROMカートリッジや多彩な周辺機器を組み合わせれば、日本語ソフトも早変わり。

現金特価 ¥62,800

HIT BIT HB-55

★本体標準価格 ¥54,800

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

現金特価 ¥52,800



▲掲載のMSXパソコンお買い上げの方に

はじめて さわる **MSXパソコン** プレゼント!

ソフトも周辺機器も店内大量展示中!

人気のゲームソフトから話題のビジネスソフトまで大量展示!もちろんMSXも続々入荷中です。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いただけます。



●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3階(有明) ☎03-350-1241

本店 秋葉原 国鉄秋葉原駅前徒歩2分 ☎03-253-7111

ラオックス コンピュータ メディア 国鉄秋葉原駅 03-253-1341

サントショップ(秋葉原駅前)	03-253-7111	大塚店	03-253-7111
マイコンショップ(秋葉原駅前)	0422-32-3741	池袋店	0422-21-3471
三蔵店(秋葉原駅前)	0424-84-0211	吉祥寺店(吉祥寺駅前北口)	03-398-5100
吉祥寺店(吉祥寺駅前北口)	03-634-2131	旗本店(秋葉原駅前)	03-734-5171
旗本店(秋葉原駅前)	0488-24-5311	有明店	0481-57-2561
有明店	0488-33-8811	池袋店	0484-43-2161
池袋店	0486-44-3551	池袋店	0429-23-1871
池袋店	0487-54-4171	池袋店	0482-56-0011
池袋店		池袋店	

● SC 配送センター ● SS サービスホスト

LAMICに 入会しませんか

LAMICとは、Laos Micon Clubの略称です。クラブを通じていっしょの輪をのびていきます。3000円以上のマイコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

会員特典

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

LaOX

●5000円以上お買い上げの場合、当店舗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地方発送承ります(送料実費) ●首都圏に設置したサービスホストでアフターサービスも万全です。

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。

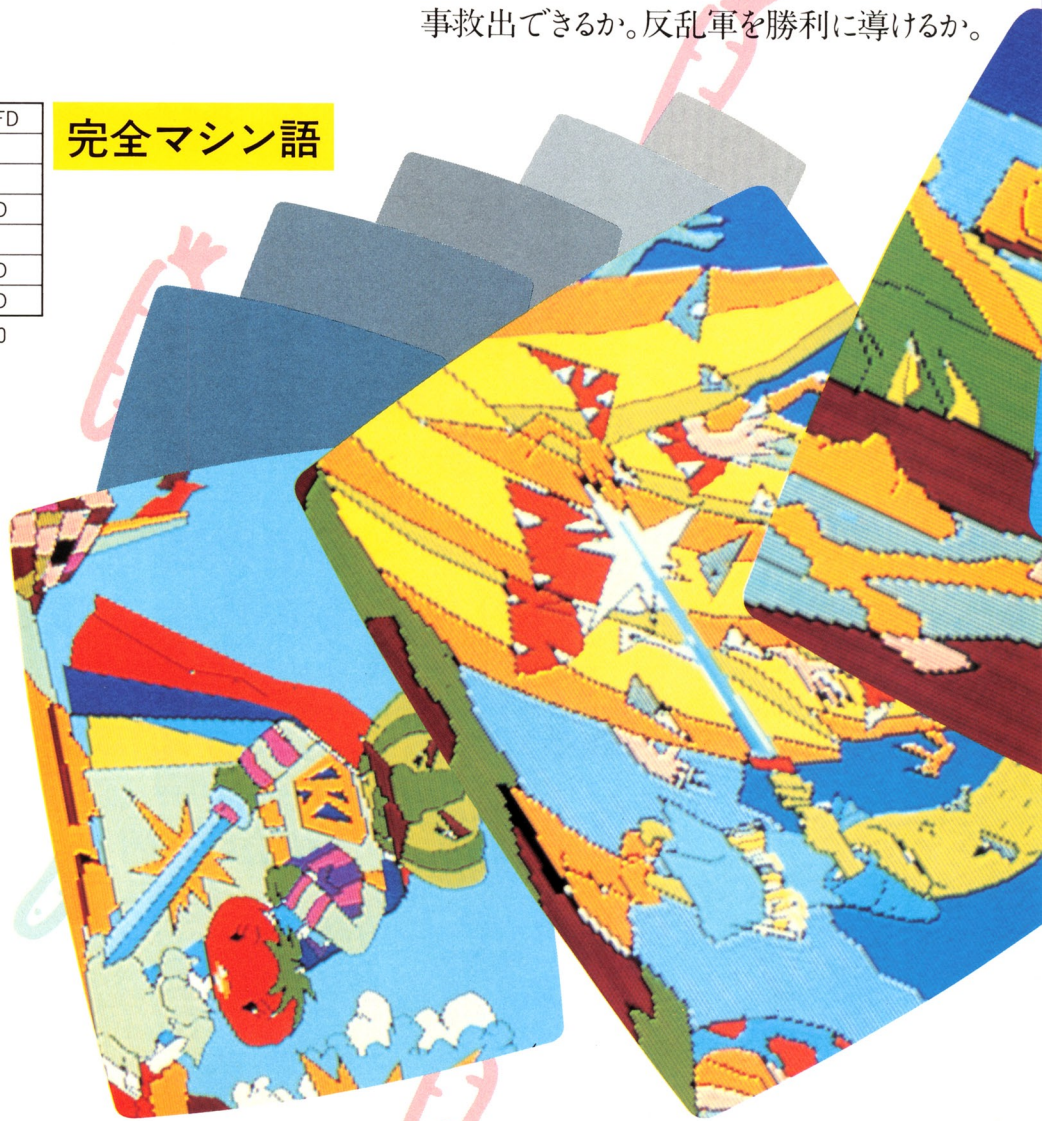
適応機種

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

近
日
発
売



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



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

Hudson soft

デゼニランド

気分は、デゼニランド
このアドベンチャーゲームは、ホンモノです!!



竹部隆司(ハドソン・ソフトエンジニア)

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



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

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

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

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

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

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

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

おもしろ

体験記



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



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

小久保 ただ入力の方が今までのアドベンチャーとはちょっと違う感じがする。英語入力でありながら、文法はまるで無視してるみたいなの。

君塚 だから、さ!!突に英語力が無くとも楽しめるじゃない。ボクなんか独語専攻だから、単語だけで“何をどうする”式の会話型入力方式は助かります。間違うと、エラー・メッセージが出てくるし、引手に文法に気がつかわずにナンとなくフィーリングで入力して行けるものネ。

小久保 だから、いっそのこと日本語入力にすれば……。

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

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

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

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

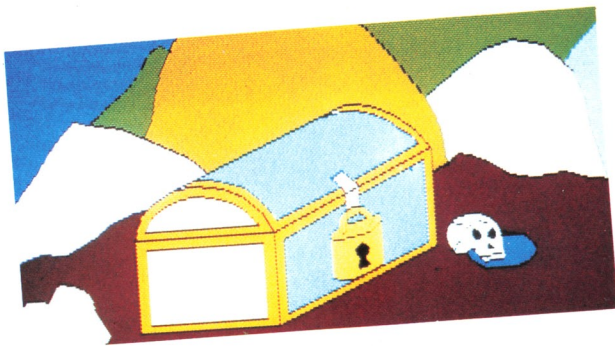
君塚 とこで、この114枚の画面。これ全てに意味があるんですね。最初の方は割と優しいヒントがもらえるからスイスイ行っちゃうけど、後になればヒントも少なくなるし、さてどうしようという時、それまでの画面やキーワードを覚えてないと立ち往生しちゃう。

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

君塚 ウーン、いやはや何とも。全部で114画面の全てに後々必要にな

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

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



適応機種

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

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT

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

任天堂とハドソンが手をくんだ!

MARIO BROS.™ SPECIAL

近日発売



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。

Nintendo™
© 1983 Nintendo of America Inc.

近日発売

DONKEY KONG 3

大逆襲

ドンキーコングが、再びハチのバズビーを
引き連れて大暴れ。危うし! スタンリー。



Nintendo™

© 1983 Nintendo of America Inc.

適応機種

X-1	T
FM-7	T
PC-6000 シリーズ	T
PC-8801 シリーズ	T

各 ¥3,600 近日発売

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 コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538 営業所・仙台・金沢・東京・大阪・USA

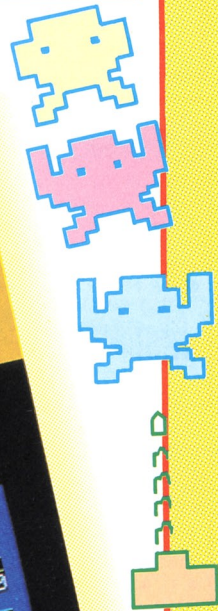
マイコン別冊

GAMINGへの招待

あ・な・た・も
テレビゲーム・プログラムに挑戦

PC-8001/8801(N-BASICモード) あなたもテレビゲーム・プログラムに挑戦

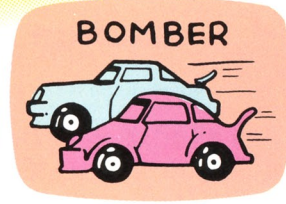
好評発売中



1. SPACE WAR
2. テニスゲーム
3. BOMBER
4. インバーダー・パニック



スペースウォー、テニス、ボンバー、インバーダー
4ジャンルのゲームプログラムのノウハウを全公開
BASICからマシン語までゲームプログラム入門!



B5判 220頁 定価1,300円 (送料250円)

電波新聞社 出版販売部

御注文は各本社、支局またはマイコンショップ・書店で。

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 (03-445-6111)
 大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4 (06-203-3361)
 西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23(092-431-7411)

YDK スーパープライス 大奉仕

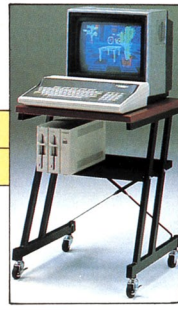
電話一本 ハガキ一枚で即納品

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

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。



全国どこでも安心してお求めいただけます。

好評発売中

パーソナル日本語ワードプロセッサ

コース 1 NEC PC-600ImkII

本体¥84,800

話せる、漢字る、カラフル。ハビコンPC-600Iが大変身! シルバーメタリックアイボリーホワホの2色。

- 本体 ●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 (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 弁0円
クレジット例 ②頭金0円初回5,100円 3,800円×23回 弁2万×4回

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
クレジット例 ②頭金0円初回4,184円 3,800円×47回

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**

クレジット例
頭金0円初回7,986円 3,800円×59回 弁1万5千×10回
②頭金0円初回7,051円 5,300円×35回 弁2万5千×6回

全館FRESHUP全商品スーパープライスで大奉仕中!!

コース 3 NEC PC-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 弁0円
クレジット例 ②頭金0円初回4,860円 3,900円×47回 弁8千×8回

コース 4 SHARP パソコン

驚異のグラフィックスで新次元に突入

SHARP パソコン

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 弁0円
クレジット例 ②頭金0円初回6,370円 3,200円×35回 弁2万×6回

MSX パソコン 発売記念オリジナル 好評発売中 トレーナープレゼント

CF-2000

- 本体 ●RFコンバータ

合計標準価格 **¥61,800**

クレジット例 頭金0円初回3,916円 3,400円×17回 弁0円

日立 日立

- MB-H1

本体標準価格 **¥62,800**

クレジット例 頭金0円初回4,915円 3,400円×17回 弁0円

東芝 PASCAL II

- HX-10D ●アンテナ切替器

合計標準価格 **¥67,300**

クレジット例 頭金0円初回3,700円 3,700円×17回 弁0円

Canon V-10

本体標準価格 **¥54,800**

クレジット例 頭金0円初回3,723円 3,000円×17回 弁0円

富士通 FM-8

本体標準価格 **¥49,800**

クレジット例 頭金0円初回3,300円 3,300円×14回 弁0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 弁2万×10回

NEC PC-980Iシリーズ PC-980I

高性能16ビットCPUを採用したPC-980Iの姉妹機。5インチFDD2台実装!

- 本体 PC-980IF2 ●14 高解像度カラーディスプレイ ●漢字プリンタ ●ケーブル

合計標準価格 **¥743,500** → **YDKスーパープライス**

クレジット例 ①頭金0円初回13,450円 8,300円×59回 弁4万×10回
②頭金0円初回9,820円 9,500円×47回 弁5万×8回

NEC PC-100

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) ●ディスプレイ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 弁4万×10回
②頭金0円初回15,284円 12,800円×35回 弁6万×6回

SONY HIT BIT SMC-777

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

- 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 弁2万×6回

富士通 FM-7

本体126,000円 先進技術が夢中にさせるヒット作。

- 本体 ●RGBVISION II ●データレコーダ ●ケーブル

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

クレジット例 ①頭金0円初回6,715円 4,300円×59回 弁0円
②頭金0円初回7,112円 3,400円×47回 弁1万1千×8回

全国無料配送! フルサポートの YDK なら後々安心です。

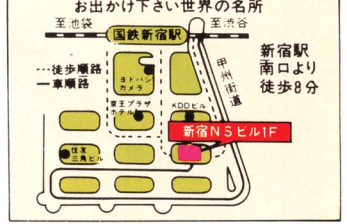
お申し込み方法 官製ハガキに右の項目をご記入の上、ご郵送下さい。

便利なクレジットをご利用下さい。

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

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〒ご住所 ⑦電話番号
- ⑧ご職業 ⑨年齢
- ⑩他、ご意見、ご希望、ご提案

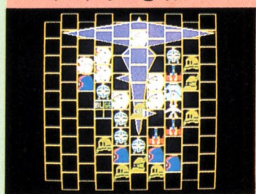


COSMO CROSS COMBAT

その時、宇宙は 三次元ミラクル ワールド

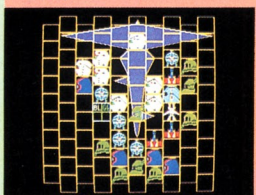
対応機種
PC-8801
PC-8801mkII
¥4,800

スタックとは



よりボードゲームに近く、それでいてコンピューターの長所を生かしたのがスタックです。コンピューターで言うスタックとは、違いボードゲームでは同じヘックス(マス)に数機のユニット(コマ)が止ることが出来ると言う今までのコンピューター・シュミレーションゲームで出来なかつたボードゲームファンの夢を遂げ、このソフトは、実現しました。

攻撃モード

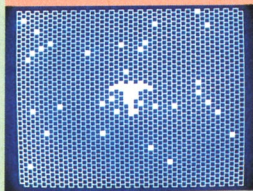


今までのコンピューター・シュミレーションの特徴として、移動→攻撃と言うものであったが、このソフトは、その概念を根底からくつがえすモードを用意しました。

1. 射撃モードによる武器の選択。
2. 命中判定による攻撃側の攻撃を回避することが出来る。
3. 攻撃モードは、スタックによって白兵戦が実現できる。

これが白兵戦のすべてです。これで、ユニット同士の肉弾戦が実現出来ることになりました。攻撃結果は、今までのコンピューター・シュミレーションゲームでは、乱数による攻撃結果でしか行われなかったのが、このソフトには、ユニット一つ一つに攻撃データがインプットされ、状況によりそのデータが計算式に組み込まれ、今までにない戦況のどんでん返しが、楽しめます。

オールマップについて



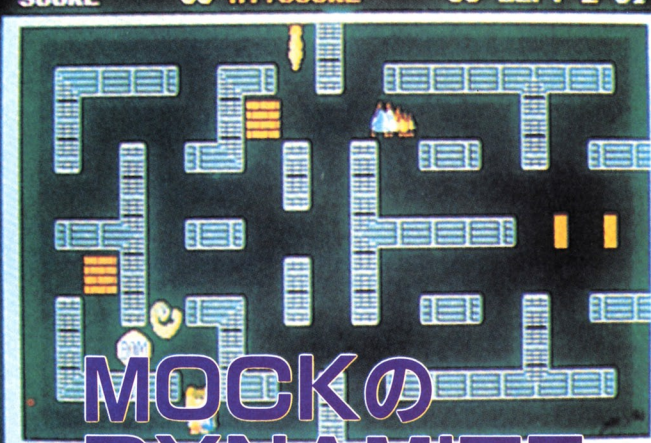
オールマップは、フルグラフィックで大へん見やすく、ユーザーの希望でいつでも画面に出すことが出来ます。プリンターを持っている人は、オールマップ及び作戦結果を希望によりプリントアウトすることが出来ます。

C3作戦全公開

今までのコンピューター・ウォーシュミレーションゲームでは……と言うボードゲームファン、ボードゲームは、やりたいが相手がいない……と言う方、そして今までのコンピューター・ウォーシュミレーションに飽きたユーザーの方に……よりボードゲームに近く、コンピューターの長所をすべて生かしたのがこのソフトです。今までのコンピューター・ウォーシュミレーションでは、考えられなかった3つの特色、スタック、射撃に対する戦闘結果、白兵戦、これはすべてボードゲームのミラクルワードです。

「コンピューターのシュミレーションゲームだから操作がむずかしいのでは……。」と考えられがちですが、このソフトは、キーを1つ押すだけで高速処理をして簡単に操作が出来ます。中間色・タイルパターンをフルに使ったグラフィック画面、ゲーム進行の画面表示は、アメリカ「NASA」の指令室を思わせるように、コンピューターがあなたに知らせてくれます。広大な宇宙に広がる三次元のミラクルワールド！ あなたは宇宙戦士を操る作戦本部指令官……。宇宙の独裁者から母なる星を守るか！ 新しい人類の明日は、あるか？ 生死をかけた戦いに終りをつけるか？ それは、あなたのキー・イン、1つにかかっているのです。敵に、あなたの怒りの一撃を……。

戦いの終り。その時、宇宙は、ひときわ輝いた。



MOCKの DYNAMITE HOUSE

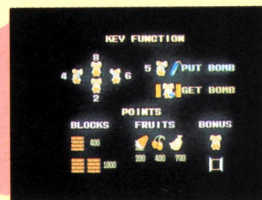
対応機種
PC-8801
PC-8801mkII
FM-7
MZ-2200各¥3,500

モックは、ダイナマイトハウスの中にとじこめられてしまった。ここでは3びきのエイリアン、イモムシ、スパイダー、マイマイがモックをねらって待ちかまえていた。あの赤いブロックをはかいせよ。モックはダイナマイトを手にしち上がった。赤いブロックをすべてはかいすれば出口の扉が開くはずなのだ。逃げモック！ エイリアンたちがせまってきた。それフルーツだ。もうスリル満点！

ブロックこわしてポイントだ。エイリアンもいっしょにやっつけていじけている。いまのうちに逃げ出せ。



作者：柚木一博
滋賀大学教育学部二回生、
コンピュータクラブ所属、
キャラクターも内容も、こ
れはぜったいの自信作。



三大特色でボードゲームファンの
夢を実現した！

ソフト&ハード



発売元 株式会社 オオカド
〒520-23 滋賀県野洲郡野洲町小森原2114
TEL 0775 (87) 1215

ぐ〜んと春、じ〜んとくるお値段 ツクモ全店

合格おめでとう



7割引まで! もうこれ以上ひけません!

富士通FM-8組み合わせ

本体標準価格 ¥218,000



- FM-8 + 漢字・非漢字 (¥40,000) + オリジナルソフト5本
= 合計定価 ¥273,000 → **特価 ¥79,800**
- FM-8 + 漢字・非漢字 (¥40,000) + データレコーダー (¥12,800) + RFモジュレーター (¥12,800) + オリジナルソフト5本
= 合計定価 ¥298,600 → **特価 ¥99,800**

ウィークデーセール大好評!!

店頭販売のみ取扱い(通信販売はご容赦下さい)。

富士通/FM-7
NEC/PC-8001MKII
東芝/パソピア7
三菱/マルチ8
日立/レベルIIIマークV



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

↑上記いずれでも
特価組み合わせ!!



シャープMZ2200組み合わせ

- MZ-2200 (¥128,000) + 1T02 (データレコーダー ¥19,800) + TH14NM2G (¥69,800)
= 合計定価 ¥217,600 → **特価 ¥129,800**

アスキーソフト3割引!!

例えば……………

	定価	特価
マルチプラン……………PC-8801用(5D)……………	¥ 80,000	⇒ ¥ 56,000
MS-FORTRAN……………PC-8801用(8D)……………	¥ 160,000	⇒ ¥ 112,000
N-CALC……………PC-8001用(5D・8D)……………	¥ 29,800	⇒ ¥ 20,860
O-A-I……………PC-8801用(5D・8D)……………	¥ 88,000	⇒ ¥ 61,600
O-A-I……………FM-7用(5D)……………	¥ 50,000	⇒ ¥ 35,000
PARM/PC, FMもオール3割引……………	特価 ¥20,860	⇒ ¥27,860

その他多数在庫有り! 店頭(7号店)にてお問い合わせ下さい。除(ゲームソフト)、SPシリーズは4割引……………定価 ¥3,500 ⇒ 特価 ¥2,100

ツクモトレードセンター大好評!

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

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

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

■ 査定基準

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

■ トレード成立後代金は

委託者の条件で手数料(含む振り込み手数料)を差し引いた金額をすみやかに振り込みます。
● 梱包状態不良による輸送中の事故は当社では責任を負いかねます。

ツクモトレードセンター ☎ 03-251-9977

ツクモが選ぶディスクシリーズウルトラ大特価

FM-7・FM-8コース

DISK(TF-10, K-305, KD-290, NH-200F) + コントローラー + ケーブル + FBASIC(システムディスク) + TS-2D(10枚)
= 合計定価 ¥170,000 ⇒ 特価 ¥129,000

DC-8001MKIIコース

DISK(TF-10, K-305, KD-290A, KD-390, NH-200F) + ケーブル + PC-8037-2W(システムディスク) + TS-2D(10枚) + マシン語ローダー
= 合計定価 ¥164,800 ⇒ 特価 ¥127,000

PC-8801コース

DISK(TF-10, K-305, KD-290A, KD-390, NH-200F) + ケーブル + PC-8834(システムディスク) + TS-2D(10枚) + C-DOS
= 合計定価 ¥164,800 ⇒ 特価 ¥127,000

*LED550の場合は ¥10,000 を加算して下さい。



エプソン TF-10

● PCシリーズ専用機 (デュアルタイプ) ¥129,800 (シングルタイプ) ¥ 89,000

● FMシリーズ専用機 (デュアルタイプ) ¥125,800 (シングルタイプ) ¥ 85,000

関東電子

K-305M ¥128,000
高面倍密度
高機能コントロール付
K-305PC ¥128,000
インテリジェントタイプ
コントローラー

ニデコ

NH-200F…………… ¥119,800
● PC-8001-8001mkII-8801用
コントロール基板内蔵
…………… ¥147,000
● FM-7・8用…………… ¥138,000
コントロール基板内蔵

ジョイスティックの元祖

JOY-X

新製品



特価 ¥2,800

ツクモがとうとう やっちゃいました!

● 対応機種
PC-6001/mkII・MSX・X-I

だからツクモで買う……ツクモウルトラシステム

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

セール!! 3月10日~4月10日まで

新製品

OS-9を採用、
ビジネスもマルチ感覚
FM-11AD2
¥298,000

1MBの大容量
5インチFDを2基搭載
FM-11BS
¥398,000
(本体価格・日本語ワープロソフト付)

●ゼネラルMSX新製品 ●PAXDN(PCK-50キーボード) ¥18,500
●PCT-50テレビ ¥128,000

ツクモが選ぶMSX組み合わせ



ソニーHitBit組み合わせ
HB-55 本体標準価格 ¥54,800
●HB-55+ソフト2本+JOY-X
=合計定価 ¥67,200⇒**特價 ¥54,800**

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ピン)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
●ML-8000+ソフト2本+JOY-X
=合計定価 ¥72,200⇒**特價 ¥59,800**

東芝HX-10D (RAM64Kバイト) 標準価格 ¥65,800
HX-10S (RAM16Kバイト) 標準価格 ¥55,800
●ゲーム作曲、グラフィック作成、ビジネスなど幅広く対応 / ●RAM容量は実装
64Kバイト / ●16色カラー表示

PC-100 組み合わせ

Aセット PC-100-M20(本体 ¥448,000)+PC-
MD-651(モノクロCRTディスプレイ ¥59,800)+TS-2D(ディスク10
枚 ¥15,000)
=合計定価 ¥522,800⇒**特價 ¥439,000**

Bセット PC-100-M30(本体 ¥558,000)+PC-
KD-651(カラーCRTディスプレイ ¥198,000)+NM9300R0(24ドット漢
字プリンター ¥253,000)+TS-2D
=合計定価 ¥1,024,000⇒**特價 ¥866,000**

Cセット PC-100-M30+PC-KD-651+PC-
PR201(24ドット漢字プリンター ¥298,000)+TS-2D
=合計定価 ¥1,069,000⇒**特價 ¥899,000**

X-1 組み合わせ

アクティブタイプ X-1c
●CZ-801C(本体標準
価格 ¥119,800)+C14
VCI(14インチパソコンV
ファイナリティ2000文字 ¥93,000)
+ツクモオリジナルソフト版3
本(¥9,800)+JOY-X(¥2,800)⇒
合計定価 ¥225,400
⇒**特價 ¥155,800**

プロフェッショナルタイプ X-1D
●CZ-802C(本体標準価格 ¥198,000)
14型カラーディスプレイテレビ
(マスクビッチ0.47%)
CZ-802D 標準価格 ¥128,000

SMC-777 組み合わせ

本体標準価格 ¥148,000
Aセット 本体+ディス
プレイKX-13CD1
(¥89,800)+ウルトラ
+実録図書(Disk版 ¥5,800)
=合計定価 ¥162,800
⇒**特價 ¥148,000**

NEC PC-801MKII 組み合わせ

本体標準価格 ¥123,000
Aセット PC-801MKII+家庭TV用ア
ダプター+データレコーダー
+ツクモオリジナルソフト5本
=合計定価 ¥162,800⇒**特價 ¥122,800**

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

Cセット PC-801MKII+NH-14DD(14
インチ2000文字 ¥69,800)+接
続ケーブル+データレコー
ダー+ツクモオリジナルソフト5本
=合計定価 ¥222,400⇒**特價 ¥162,800**

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

お買得品
CZ-801C(本体標準
価格 ¥119,800)+C14
VCI(14インチパソコンV
ファイナリティ2000文字 ¥93,000)
+ツクモオリジナルソフト版3
本(¥9,800)+JOY-X(¥2,800)⇒
合計定価 ¥225,400
⇒**特價 ¥155,800**

Aセット CZ-801C+CZ-801D+ツク
モオリジナルソフトテープ版
3本(¥9,800)+JOY-X(¥2,800)
=合計定価 ¥232,200
⇒**特價 ¥231,000**
さらにお安く /

Bセット CZ-802C+CZ-802D+ジョ
イ-X+DISK版ソフトウェア
1枚(¥4,800)=合計定価 ¥333,600
⇒**特價 ¥331,600**
さらにお安く /

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

話題の新製品 MSXから8ビット・16ビットまで続々入荷!!

PC-9801F2 組み合わせ

Aセット PC-9801F2(本体 ¥398,000)+NH-12
D9(12"2000文字カラーCRT ¥99,800)
+ハードケース付TS-2DD10枚
(¥21,000)
=合計定価 ¥518,800⇒**現金特價 ¥409,800**

Bセット PC-9801F2(本体 ¥398,000)+NH14DE
(144050文字カラーCRT ¥118,000)+
ハードケース付TS-2DD10枚(¥21,000)
=合計定価 ¥537,000⇒**特價 ¥433,000**

PC-8801mkII 組み合わせ

model M-10(漢字ROM付)..... ¥168,000
model M-20(17ローピエモデル/漢字ROM付) ¥225,000
model M-30(27ローピエモデル/漢字ROM付) ¥275,000

Aセット PC-8801MKII M30(本体 ¥275,000)
+NH14DD(¥69,800)+カラーCRT
ケーブル(¥1,500)+CDOS(¥9,800)+ゲー
ムソフト2枚(¥10,000)
=合計定価 ¥366,100⇒**特價 ¥298,000**

Bセット PC-8801MKII M30(本体 ¥275,000)
+C14VC(¥1,500)+CDOS(¥9,800)+ゲーム2
枚(¥10,000)+合計定価 ¥384,600⇒**特價 ¥308,000**

Cセット PC-9801F2(本体 ¥398,000)+K124P(14
4050文字カラーCRT ¥115,000)+CRT
ケーブル(¥1,500)+ハードケース付TS-
2DD10枚(¥21,000)
=合計定価 ¥535,500⇒**特價 ¥433,000**

Dセット PC-9801F2(本体 ¥398,000)+PC-8853N
(144050文字カラーCRT ¥168,000)+NM
9300(24ドット漢字プリンター ¥253,000)+プ
リンター用紙(¥2,000)+漢神(24ドット対応ワ
ープロソフト ¥45,000)+ハードケース付TS-2DD
10枚(¥21,000)
=合計定価 ¥887,000⇒**特價 ¥730,000**

Cセット PC-8801MKII M30(本体 ¥275,000)
+K-124P(¥115,000)+CRTケーブ
ル(¥1,500)+CDOS(¥9,800)+ゲーム2枚
(¥10,000)
=合計定価 ¥411,300⇒**特價 ¥330,000**

Dセット PC-8801MKII M30(本体 ¥275,000)
+NH14DE(¥118,000)+TS2DS枚
(¥7,500)=合計定価 ¥400,500⇒**特價 ¥332,000**

Eセット PC-8801MKII M30(本体 ¥275,000)
+FTC1455H(¥138,000)+TS2D
5枚(¥1,500)
=合計定価 ¥421,300⇒**特價 ¥346,000**

FM-7 組み合わせ

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

Bセット FM-7(本体 ¥126,000)+TH14NM2G
(14"1000文字カラーCRT ¥69,800)+
ケーブル(¥1,500)+データレコーダー(¥12,800)+オリジナルソフト5本(¥15,000)
=合計定価 ¥225,100⇒**特價 ¥148,800**

Cセット FM-7(本体 ¥126,000)+NH14DD(14
2000文字カラーCRT ¥69,800)+ケ
ーブル(¥1,500)+データレコーダー(¥12,800)+オリジナルソフト5本(¥15,000)
=合計定価 ¥225,100⇒**特價 ¥167,800**

Dセット FM-7(本体 ¥126,000)+NH-12D9
(12"2000文字カラーCRT ¥99,800)
+データレコーダー(¥12,800)+オリジ
ナルソフト5本
=合計定価 ¥253,600⇒**特價 ¥175,000**

PC-9801E 組み合わせ

Aセット PC-9801E(本体 ¥215,000)+NH14
DE(14"4050文字カラーCRT ¥118,000)+KD-180(18インチF-D ¥298,000)+PC-9801-15(8インチF-D ¥28,000)+PC-9884(8インチシステムディスク ¥8,000)
=合計定価 ¥667,000⇒**特價 ¥557,000**

Bセット PC-9801E(本体 ¥215,000)+K124P
(14"4050文字カラーCRT ¥115,000)
+KD-180(18インチF-D ¥298,000)+
PC-9801-15(8インチF-D ¥28,000)+
PC-9884(8インチシステムディスク ¥8,000)
=合計定価 ¥664,000⇒**特價 ¥557,000**

各定価 ¥2,500 をプレゼント!
FM-7 お買上げの方.....
RAM DISK プログラム(漢RAMをディスクとして使
うソフト)
FM-7 プリンタ お買上げの方.....
プリンタバックアッププログラム(漢RAMをプリン
タバックアップとして使うソフト)
FM用ディスク又はFM-11 お買上げの方.....
インターフェイスソフトウェア(漢RAMをディスク
のアクセスが2~3倍速くなるフォーマットプログラ
ム)

PC-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
⇒**特價 ¥175,100**

通信販売のお問い合わせは
03(251)9911へ
ご注文の際は、ご注文にしたい商品名
をご記入の上、現金書留にてお願い致し
ます。20万円以上は銀行振込にも取り扱
っております。お問い合わせ下さい。

富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます
●残金のみ金利がかかります
●60日払いでも出来ます。但し、1回の支払い額は3,000円以上
●その場で、お持ち帰りが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)

●通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私箱135 九十九電機株 MB4係



ニューセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1-16-10
名古屋店 〒460 名古屋市中区大須3-30-86
ラジオセンターメロビル内
5号店 〒101 東京都千代田区外神田3-1-14
7号店 〒101 東京都千代田区外神田1-9-9
札幌店 〒060 札幌市中央区南二条西3-15-13 まっしんビルB1
ビデオセンター店 〒060 札幌市中央区南二条西4-2ビルB101
☎03(251)0986-7
☎052(263)168-1
☎03(251)0531-2
☎03(253)141-99
☎011(24)129-99
☎011(24)139-99

●ご注文の商品中、未着の品物がございました場合は、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。

★セットの場合は梱包送料 ¥2,000 を加算して下さい。

ウォー・ゲーム

リアルタイム攻略シミュレーションゲーム

ミッドウェイ

■FM-7・8 (F-BASIC)

■PC-800I (N-BASIC)

■定価 3,800円

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



日本の運命を変えたミッドウェイ海戦：
史実をもとにくみこまれた、
日米機動部隊のシミュレーションゲーム。

最新ゲーム

リアルタイム
攻略シミュレーションゲーム

U-ボート

■FM-7

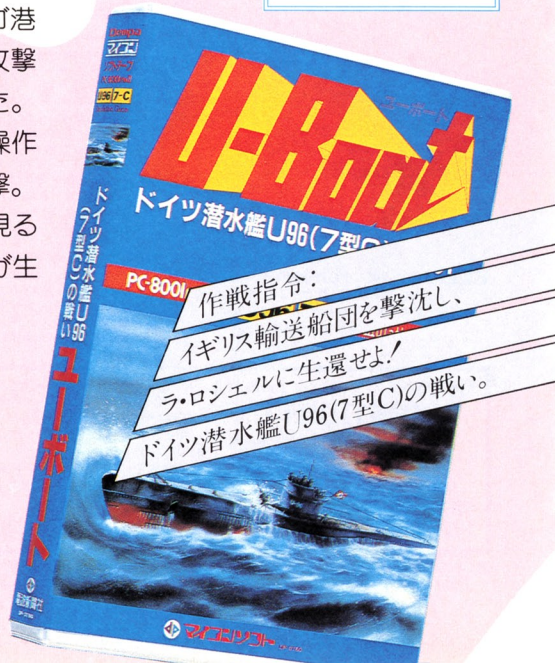
■PC-800I mkII

■定価 3,800円

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。

ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

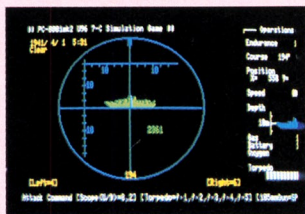
ウォー・ゲーム



作戦指令：
イギリス輸送船団を撃沈し、
ラ・ロシェルに生還せよ！
ドイツ潜水艦U96(7型C)の戦い。



ヨーロッパを舞台にUボートを自在に操作せよ！



魚雷命中！

アクション・ゲーム

パソコンユーザーが
とりこになってしまうゲームが
ズラリとそろっている!!
おもわずキーに力が
はいるぞ〜。



スクロール・
ゲームの最高傑作

ゼノン

■定価 3,800円

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。

戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。今やゼノンは要塞化してしまった。

■PC-8801mkII



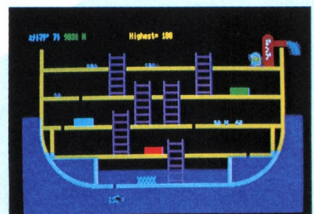
ゼノンの戦闘ロボットは手強いぞ!

緊急指令:マザーコンピュータを破壊せよ……。

ソフト大集合

ほんこつ船サバイバル

反射神経ゲーム



うわあ〜!? 海水がどんどん入って来るよ〜!

■PC-8801
■定価 3,000円

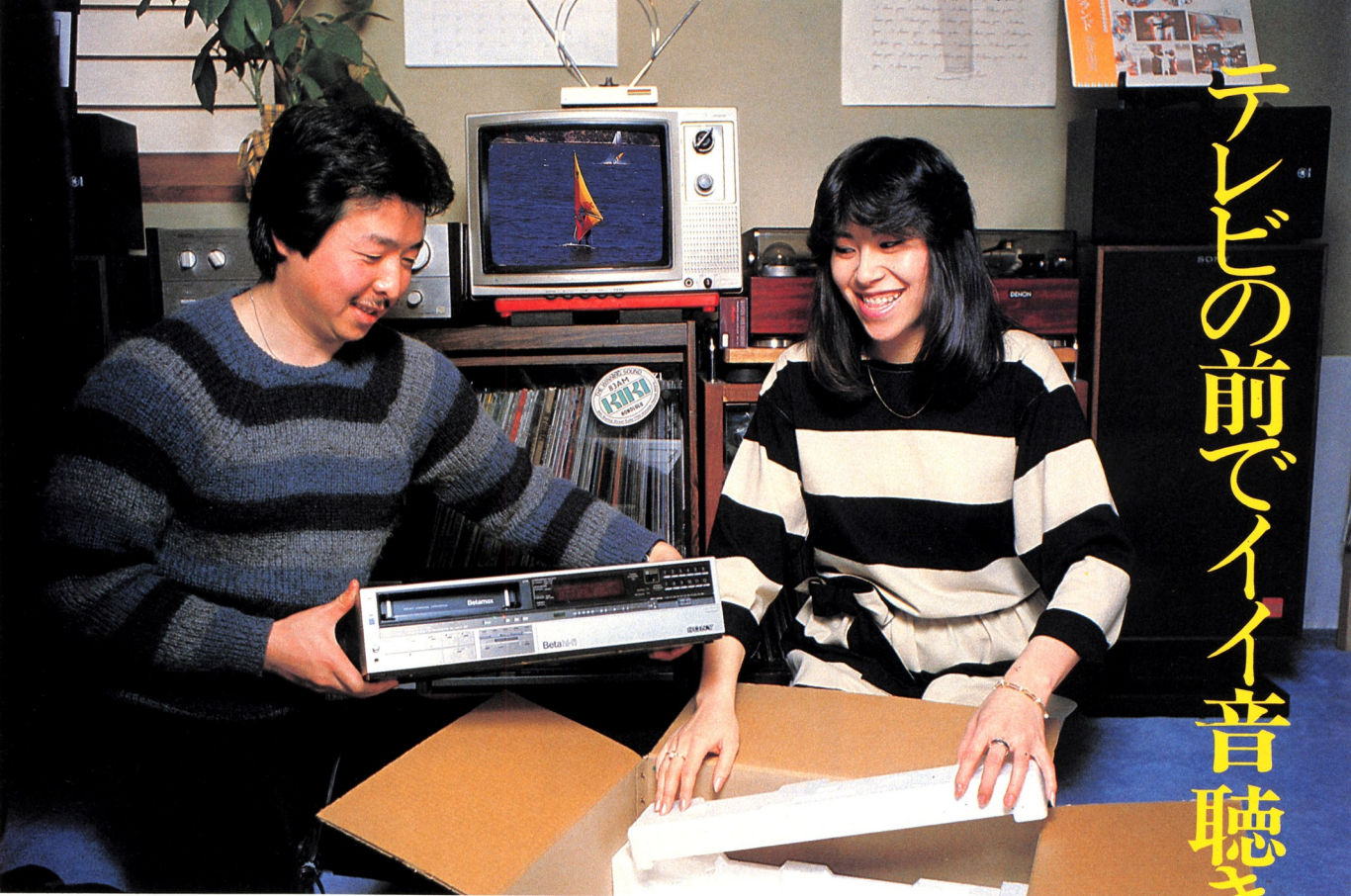
ガリガリ・ガリガリ……どこから出て来るのか、ネズミが船をかじり始めると海水が船内にはいり込み、急上昇してくる。

早くネズミを捕まえて、修理しなければ沈没してしまう。



ネズミと水夫がくりひろげる、
底ぬけに楽しい反射ゲーム。

■お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社各支局のマイコンソフト販売部どうぞ。



テレビの前でイイ音聴きたい!

月刊 **Audio** は

新刊のご案内

“音と映像のフリエイトマガジン”

AudioVideo

となって

定価600円

**3月20日
新登場!!**

テレビの前で イイ音聴きたい!

今、音と映像の世界をマルチで楽しむAVファンが急増中!これまでのハイファイ・オーディオにビデオ、ビデオディスクなどを合体させれば楽しさ倍増! 話題のマイケル・ジャクソンだってデュラン・デュランだって、松田聖子だって河合奈保子だって……、迫力満点。グーツとキミに近づいてくる。だからAudioVideo! 3月20日、全国書店にていっせい発売されます。ご期待下さい。

X1

ゼビウス

予告

ほんとうにお待たせしています。X1用ゼビウスのプロトタイプの写真をやっとご紹介できます。16面にわたるマップ、すべてのキャラクタについてはナムコ開発部のOKが出ました！あとはゲーム内容のツメ／ガンバッテますので、4月まで待ってください！

電波新聞社 マイコンソフトウェア開発室一同
P.S. FM7のユーザーのみなさん。5月まで待ってください。

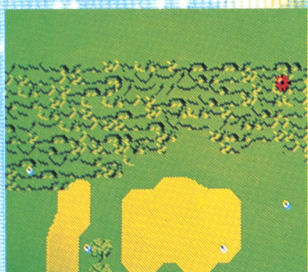
アンドアジェネシス。
シオナイトも見える



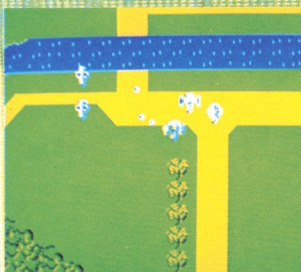
めっほう強いテラジ



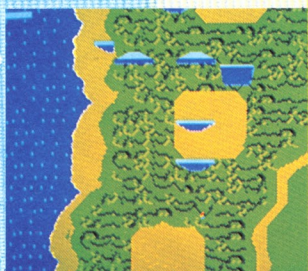
すごい攻撃力のガルザカート



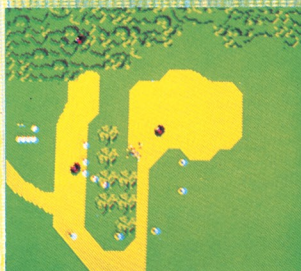
回転飛来のジアラ



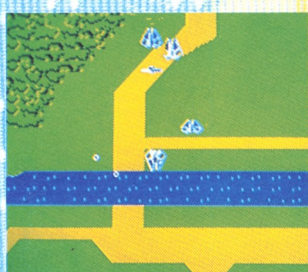
バキュラ。
最終バージョンは
色がもう少し変わる予定



多弾を扇状にまくプラグザカート



カビ。どうですか？いい感じてしよう



テレポートで出現するザカート



GAME CENTER

NAMCOT

ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

MSX用ROMカートリッジ

ニュース



定価

各4,500円

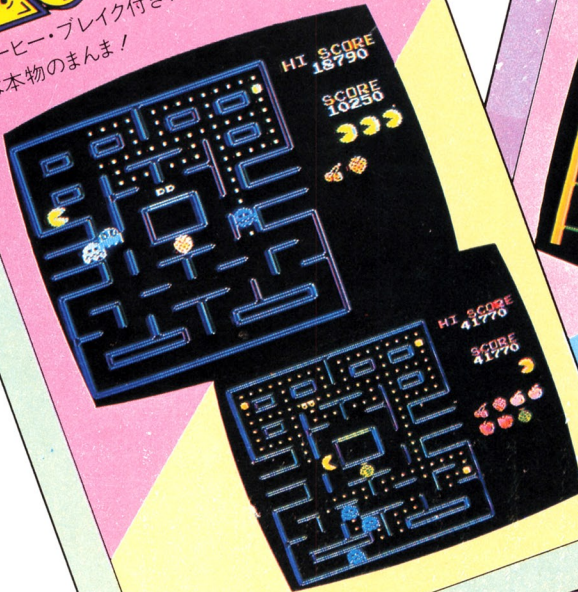
好評
発売中



パックマン

PAC-MAN

コーヒー・ブレイク付き / アルゴリズム
は本物のまんま!



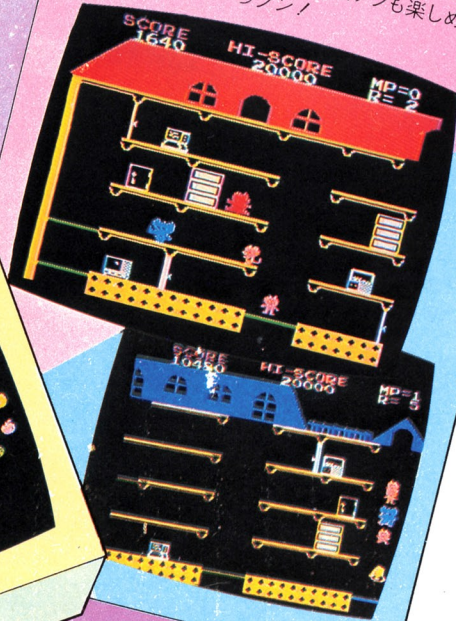
好評
発売中



マッピー

MAPPY

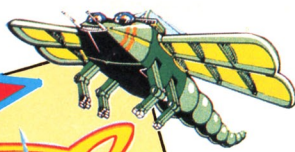
ドア飛ばしなど必殺テグも楽しめる。
人気パックン!



製造元：(株)ナムコ
発売元：電波新聞社

ナムコット製品には、ご愛用者ハガキが入っています。4月10日(消印有効)までにお送りいただいた方の中から、抽選で50名様にナムコ発行の雑誌“NG”がプレゼントされます。

好評
発売中



03

ギャラクシアン Galaxian

人気急上昇！サウンド、迫力、スピードとも最高！

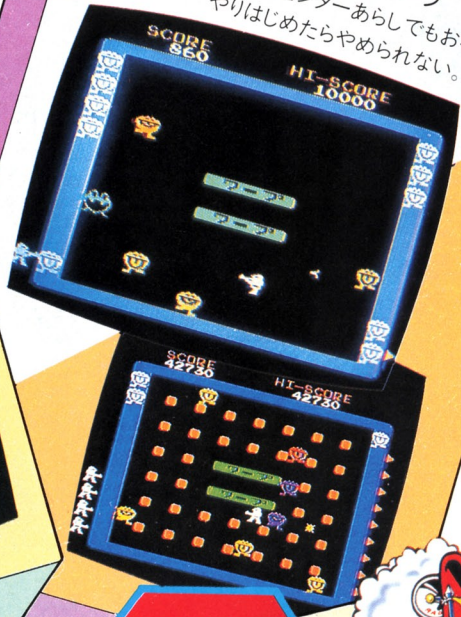


好評
発売中

04

WARA WARA

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



好評
発売中

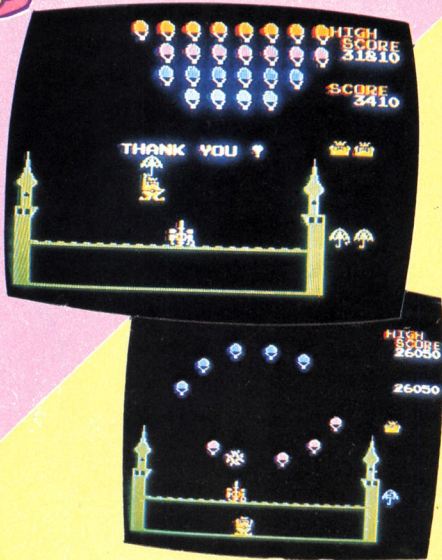


05

King & Balloon

キング
& バルーン

チャレンジング・ステージもついで
本物以上のおもしろさ。「サンキュー！」



近日発売

06

ラリーX

RALLY-X

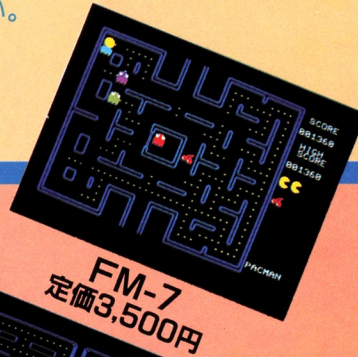
ラリーX
熱中させます！カー・チェイス



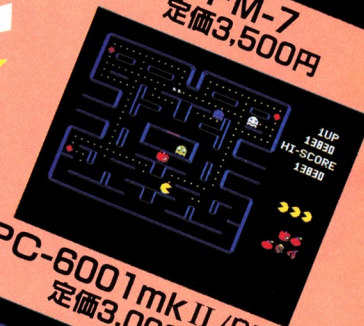
ご予約は全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局
マイコンソフト販売部へどうぞ

LET'S PLAY

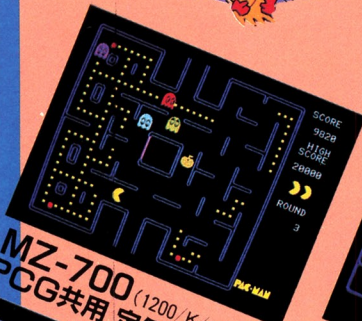
電波新聞社がナムコ社と共同でパソコンのハードの限界に挑戦して作りあげた自信作です。ゲーム・タイトルは、5種類。対応機種も、MSX用(ナムコ製品)を含めて、グリーンと増えました。手持のパソコンに合わせてお求めください。



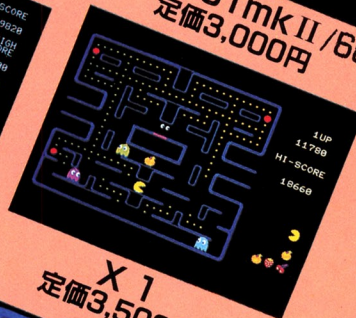
FM-7
定価3,500円



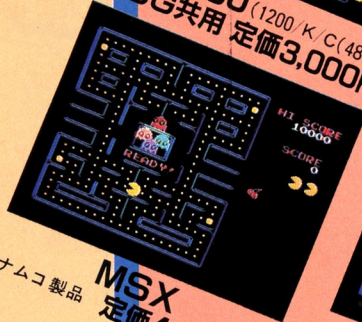
PC-6001mk II / 6601
定価3,000円



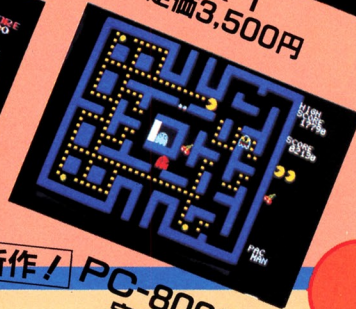
MZ-700 (1200/K/C(48K))
PCG共用 定価3,000円



X1
定価3,500円



ナムコ製品 MSX
定価4,500円



新作! PC-8001mk II
定価3,500円

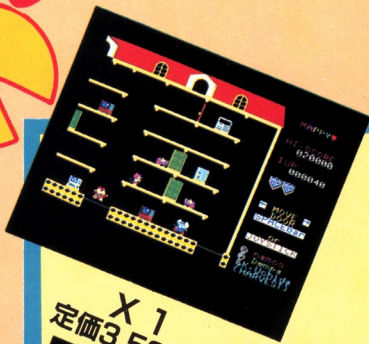


PC-6001(32K) / mk II / 6601
定価3,500円

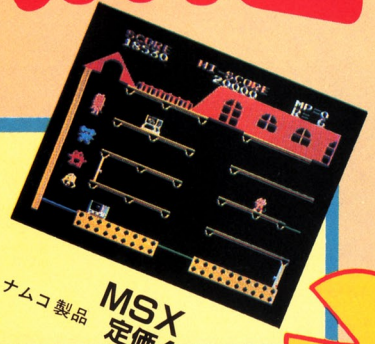
お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有カパソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ



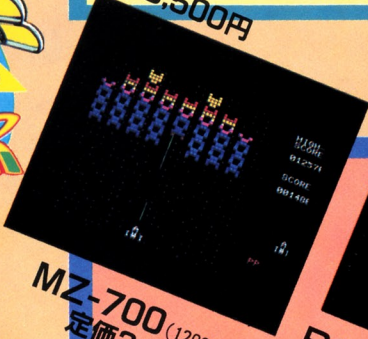
NAMCO GAME



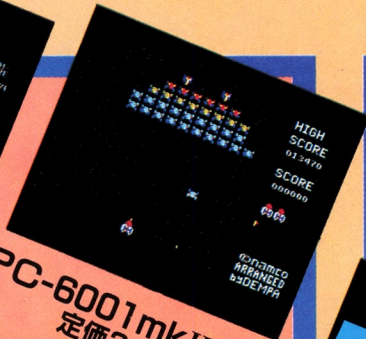
X1
定価3,500円



ナムコ製品 MSX
定価4,500円



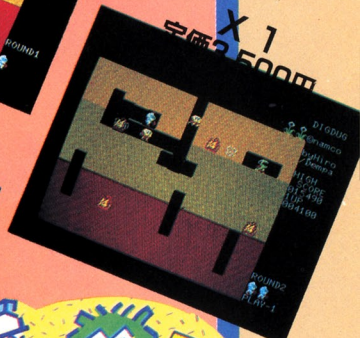
MZ-700 (1200(48K))
定価3,000円



PC-6001mkII/6601
定価3,000円



PC-8801
定価3,500円



X1
定価2,500円



ナムコ製品 MSX
定価4,500円



PC-8001mkII
定価3,500円



PC-8001(32K)/mkII
PC-8001(N) 定価3,000円



新作! PC-8801
定価3,500円

機種名	F M 7	M Z 7 0 0	M Z 7 0 0 (PCG)	M Z 1 2 0 0 (48K)	M Z 1 2 0 0 (PCG) (48K)	M Z 8 0 K (48K)	M Z 8 0 K (PCG) (48K)	P C 6 0 0 (32K)	P C 6 0 0 I	P C 6 0 0 I I	P C 8 0 0 I	P C 8 0 0 I I	P C 8 8 0 I	P C 8 8 0 I I	X 1	X 1 C	X 1 D (テープ)
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	△														△	△	△
タイトーゼビウス								○	○	○							
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。

追いつけ追いこせ!

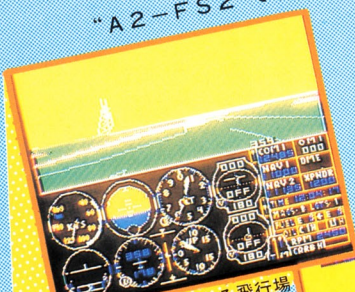
APPLEのスーパーソフト

さて今月のAPPLEのスーパーソフトをご紹介します。前にお知らせがあります。このコーナーは、力が弱い
ため、誌面のつごうにより、ペーマガとスーパーソフト
を行ったり来たりします。そこで、クイズです。次
号から、どっちにこのコーナーが載るかを、葉書に書
いて送ってください。当たった人の中から、APPLE
のジャンボシールをプレゼントします。書いている私
ですら、本が出るまでわからないので、発表は、その
次の号となります。

編集長：ナツ、ナンダ！こんな事書かせたのは誰だ！
編：はつきりとページを決めない編集長です！
編集長：……。

さて、それでは今月のスーパーソフトです。今月は
"A2-FS2"です。このフライトシミュレーターは、

これまでの線だけで表現されていたフライトシミュレ
ーターとは異なり、地面にも、空にも、ちゃんと色が
ついているのです。
それだけではありません。このフライトシミュレ
ーターでは、全米の四つの地域、ニューヨーク、シカゴ、
ロサンゼルス、シアトルのデータが入っており、本物
の地形そっくりの所を飛ぶことができます。
さらに時間の観念も入っており、夜になれば、ちゃ
んと暗くなり、夜景の中を飛べます。
この"A2-FS2"は、本物の飛行機のデータで作
られており、無理な操作はできません。外を見るのに
も、前後左右いずれかの方向を見ることができ、その
リアルさには、おどろかされます。また、第一次世界
大戦モードもあり、そこでは、空中戦もできます。そ
れでは、全米の空へと、ご案内しましょう。



▲シカゴの郊外にある飛行場



▲こんな飛行姿勢では着陸できませんぞ！



▲ニューヨークではちゃんと
世界貿易ビルとエンパイア
ステートビルがある



▲エンパイアステートビルのクロー
スアップ



▲John F. Kennedy 空港もある



▲シアトル上空。スペースニードル
とマウントレーニアまであるとは！

アップル専門誌

雑誌送料
1部 ¥300
(一部増すごとに
100円追加)

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

コピープログラム

LOCKSMITH V5 ¥35,000
ご存知コピープログラムの決定版

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

株式会社 **メディアセールスジャパン**

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

このコーナーは、数万本を越えるといわれる米国のパソコン“APPLE”用のソフトを毎号紹介しています。ハード的には、最新の国産パソコンとはくらべられないほど基本的な動作機能しかない“APPLE”ですが、そのソフトの内容はまさにスーパー！今月も三次元感覚、美しい風景が、リアルなデータをもとに創りあげられたソフトを紹介します。



▲ロサンゼルス国際空港



▲ロサンゼルスから、東の山を見たところ



▲この川を越えると敵地となる



▲空中戦モード



▲ロサンゼルス上空。町並みが見えます



▲横を見たところ。ちゃんと翼が見える



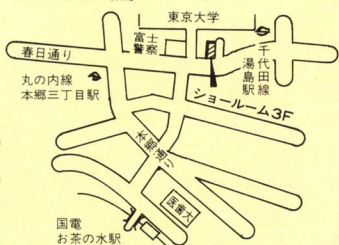
▲後を見たところ。垂直尾翼が見える

アップルのソフトはここで見えます！

●本社/コンピュータ・ラブ本郷

TEL (03) 816-3902
東京都文京区湯島4-1-11

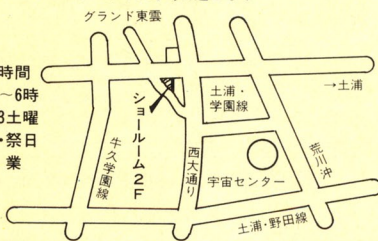
営業時間
火～金
1時～6時
土
10時～6時
日
10時～6時
月曜・祭日
休業



●筑波事業所/コンピュータ・ラブ筑波

TEL (0298) 51-8070
筑波郡谷田部町小野崎日通なり

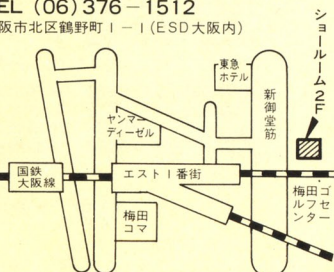
営業時間
10時～6時
第1・3土曜
日曜・祭日
休業



●大阪事業所/コンピュータ・ラブ大阪

TEL (06) 376-1512
大阪市北区鶴野町1-1 (ESD大阪内)

営業時間
1時～6時
日曜・祭日
休業



★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	年齢	性別	住所(ふりがな)	
			〒	
年	月	日	才	

マイコンBASICマガジン応募カード

キリトリ線

郵便はがき



お貼り下さい
40円切手を

(受取人)

東京都品川区

東五反田1-11-15

電波新聞社 出版部

月刊マイコンBASICマガジン

編集部 行

都・道
府・県

ご住所
(ふりがな)

〒

TEL

ご氏名
(ふりがな)

・性別 男・女

・年齢

●ご職業 1.学生 2.会社員 3.公務員 4.自由業 5.その他()

●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか? (時間 分)

本誌を 毎月・ときどき・初めて買う

●ペーマガをどのように活用されていますか?

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

●何人でこの本を読んでいますか? ____人

月刊マイコン BASICマガジン④ 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します(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 _____

●あなたがよく行くマイコンショップは……

●今月のベスト記事人気投票

第1位 _____ , 第2位 _____ , 第3位 _____

●紹介してほしい特集記事は……

キリトリ線

連絡事項

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

口振番号
加入者名
払込人住所氏名

東京	5	5	1	9	6	1					
株式会社 電波新聞社		料 金		払 込 金				特 殊			
* (郵便番号)		備		考				受 付 局 日 附 印			
■読者整理番号											

切り返らないで郵便局にお出しください。
記載事項を訂正した場合は、その箇所を押し印してください。

口振番号
加入者名
払込人住所氏名
備
考

東京	5	5	1	9	6	1					
株式会社 電波新聞社		料 金		払 込 金				特 殊			
* (郵便番号)		備		考				受 付 局 日 附 印			

切り返らないで郵便局にお出し下さい。

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	トラン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OA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	オフィスコンピュータ導入から活用まで	1,300円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	OA導入から活用まで	1,300円	〒250円
280マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンOA用語辞典	2,300円	〒250円
MZ-80活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
PC-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	素晴らしいマイコンの世界	980円	〒200円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	OA導入80のポイント	1,200円	〒250円

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

- 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 0822-28-5581
- 西日本社 092-431-7411 新潟支局 0252-45-2526 豊松支局 0878-61-3111
- 名古屋支局 052-261-4541 松本支局 0263-36-0445 下関支局 0832-67-7478
- 札幌支局 011-641-5591 金沢支局 0762-63-8661 熊本支局 0963-80-7500
- 仙台支局 0222-27-7211 京都支局 075-221-8021 鹿児島支局 0992-26-3630

この払込通知票は、機械で使しますので、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)

◆ 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。スピードティーで確実、そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。また、ご希望の雑誌・書籍が、ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

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

■ 年間購読の特典

- ①各誌とも送料は弊社が負担いたします。なお「マイコン BASIC マガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
- 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冊分の購読ができます。
- ④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆ 確実な振替口座を利用してください ◆

送金手数料が不要で、確実な郵便振替で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済みます。

①購読申込書に必要な事項をご記入ください。なお1年間、或は2年間購読かを必ずご記入ください。

②払込通知書、払込票に送金合計金額と住所、氏名をご記入ください。払込通知書と払込票は絶対的に切りはなさないようにしてください。なお、必ずフリガナを御記入下さい。

③解封への御意見・御希望がございましたら、通信欄へ御記入下さい。

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は料金を添えて提出してください。

※振替によるご送金は、着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおください。

※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 定価600円(税別)

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

オーディオのフレイマガジン

Audio

マイクログンピューターがわかる雑誌

マイコン

わかる/動かせる/プログラムが組める雑誌

マイコン BASIC

ビジネスマンのための情報誌

OAパソコン

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル

OA情報

季刊・年4回発行。事務合理化、OA推進のための幅広い商品情報をユーザーにわかり易く、誌載を載せて提供。

※新雑誌からの委請誌を以て購読費にかえていたいたします。特に必要な方は通信欄にその旨ご記入下さい

購読申込書

		昭和 年 月 日	
定期購読証名	購読期間	送金額(送料別)	円
	年 月 年 月		
購読希望誌・ソフトメーカー名	冊数	送金額(送料別)	円
			円
フリガナ	職業分類	所属又は職種	
〒	〒		
フリガナ	電 話	年 令	性 別
〒			
送付先住所	姓	才	男・女
通信欄			

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

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

マイコンBASICマガジン 4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②①

新連載！「Dr. Dのマシン語寺子屋」.....27

特別企画：全国縦断 おらが町のマイコンショップ

「北海道はソフトウェア・アイランド」編.....32

BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION.....41

あくせすROOM.....169

特選パソコン・ソフト

APPLE II	ジェットヘリ500.....爆走する2機のジェットヘリ!!	RINGO.....52
BM Jr. LII	テラス.....ビデオゲームのキャラクタの動きを表現	平田マモル.....56
BM LIII MK5	イン石爆破ゲーム.....グラフィック画面に工夫がみられる	大野 雄司.....58
	ワンダードッグ.....ショート・プログラム。キー操作に特徴がある	国沢 雄二.....61
	DORIN FIRE.....七面鳥のお化けにいとむ少年	信原 長雄.....62
	THE KAGUYA.....満月の夜にかくや姫は月へ帰ります	鷲尾 彰一.....64
コモドール64	TANK.....ビシューン、ドカーン!!とにかく動きが速い!	仲原 隆.....66
FM-7 8	影納豆ゲーム.....影さんは納豆がきらいという設定のゲーム	鈴木 達哉.....68
	FIRE CRACKER SPECIAL.....バーンバーン!空からクラッカーの雨	森 巧尚.....71
FP-1100 1000	S.S.F.....へびとカエルの物語なのです	EYES.....74
RX-78	SKI JUMP.....アイデア賞作品。ジャンプのスリルが味あえる	きむらく〜ん.....76
JR-100	CPYOU.....敵基地に侵入!空と陸とのし烈な戦闘!!	藪谷 哲也.....78
	ブラネットリーダー.....2画面シミュレーションでUFOを察知せよ!	月夜のかえる.....80
JR-200	APPLE TREE.....木登り上手のスヌッピ君!リンゴを食べます	中川 錦城.....82
	WILD BOAR.....キャベツ畑を荒らすイノシシめかけてズドン!!	RAN RAN.....84
MSX	スーパーBUG MAN.....バグマンをジャンプさせてフルーツにバック!	BUG MAN.....86
	CUCKOO & CALSA.....再盤とカッコーのユーモラスな追いかけっこ	吉田 雅樹.....88
M5	ミクロ・ワールドHELPER号の闘い.....細菌を退治するため血管の中にもぐりこめ	SMOLE.....90
	DROP OUT.....電池自動車の工場ではパニングが続出!	出口 幸宏.....92
MAX MACHINE	BLOCK.....敵を誘導してブロックをくずせ!	森川 研一.....94
MULTI 8	スペースアタック.....攻撃してくるエイリアンにズドン!!	岩見 竜作.....95
MZ-80K 1200 700	牛乳屋さんゲーム.....おはよう!!はい、牛乳をどうぞ!	前川洋一郎.....96
	007ジョーズ AND ダイナマイト.....どじな007はジョーズにお尻をバック!	へのへのへ太郎.....98
	あなたは労働者ゲーム.....まじめな少年がいっしょうけんめい働きます	梶原 直樹.....100
MZ-80B 2000 2200	バルタンをやっつけろ.....帰ってきたのは、なんとバルタン星人!	ウルトラマン大好少年.....102
	テクタク.....どろぼうがラジカセやテレビを盗む	海藤 忠.....103
	MAKE CHOCOLATE.....怪物をやっつける方法。それはチョコレートを作ること	小松 正浩.....106
	SMALL TITAN.....硫酸の雨の中をエイリアンがはしる!	聖人君子.....109
	マイコンルームの恐怖.....こたがえすマイコンルームでパニング!	井上満紀.....111
	ひよこ.....ひよ吉がたまごをとったらへびに追われた!	宮本 一宏.....114
PASOPIA(T) 5	POZON.....理科の実験で顕微鏡をのぞく。アッ!	F E 58.....116
PASOPIA 7	とふでがき.....タッタターととふでがき。ムツカシーイ	横田 啓.....119
PC-6001 MKII 6601	私の彼はパイロット.....そう、あなたはパイロットなのです	まあしやる.....121
	つなわたりひやくしょうゲーム.....働きの者のお百姓さんが帰り道でクツネにバックリ	子雀くるみ.....124
	秋葉原商業戦争.....エー、イラッシャイがやすいよ!買って!といて!!	土屋 保宣.....126
PC-8001 MK II	蝶.....ちょうちょを探してアミでつかまえて!	かとちや.....129
	NINJINレスキュー.....エイリアンにニンジンをおつけます	メタくん.....131
PC-8801 MK II	シャボンダマとぼせう.....バタバター、シャボンダマをはこぶ	橋 重隆.....132
PC-9801 E F	DOWN TOWN STORY.....なぜかギャングに追われた少年	原田 修.....134
ぴゅう太	GOLFゲーム.....みごとにホールインワンはムリ?	ぴゅう太くん.....137
SC-3000	ツララオトシ.....あらら、つららが落ちてくる!	音 位 勝.....139
	最終防衛ライン.....地球最後の防衛戦がはじまる	山野辺 磨.....140
SMC-777 70	バトルブレンSMC.....ビッピッ、レーダーに敵機現る!	C A T.....142
VIC-1001	SUPER ALIEN.....エイリアンの群れの中にとびこんだあなた	森 康宏.....144
X 1	ハラベコガエル.....あーあ、ハラベッタヨー!とカエル君はなげく	新井 薫.....146
	HOI HOI.....ゴキブリくんをホイホイつかまえてやおう!	仕事 人.....147
ZX-81	TOILET PANIC.....トイレにいくのも命がけだよ	外山 泰弘.....149
HC-20	がんばれミツコちゃん.....ネコがおそうじのじゃまをする	井上 高央.....150
JR-800	ダイス10.....なかなかムツカシイゲーム	田吾作くん.....151
PC-8201	SPACE INSECT.....ちょうちょ・影さんにつかまれ!	K & Y.....152
FX-702P	スパイ大作戦.....情報ファイルをめすみ出せ	マンフレンド.....154
PASOPIA mini	U-BOAT.....洗みすぎるとツブレます	波田 賢也.....156
PB-100	オリンピック.....さあ何メートルとべるかな?	北城 慶二.....157
	カニと花.....メルヘンチックなゲームです	桜田 健治.....158
PC-1245	スクランブル.....ようやくお目見えしましたぞ!!	横山 武史.....169
PC-1500	サーヴィス.....演奏の合間に、女の子をエエッ?	JALCOかたぎり.....160
PC-2001	ゴーストアタック.....オバケにメロンを投げつけろ!	ハリジー.....161

実用プログラムコーナー

FP-1100 1000	惑星位置計算.....M78星雲はあるかな?	田辺 勝.....164
MZ-80K 1200 700	抵抗カラーコードマスター.....便利!ひと目で抵抗値がわかる	AKIYO.....166
PC-8801 MK II	不快指数測定.....ムシクシクシするのは天気せい	徳山 元治.....167
PB-100	単語練習.....かずあてのような単語あて	聖川 太.....168

©マイコンBASICマガジン4月号

第3巻 第4号

昭和59年3月25日印刷

昭和59年4月1日発行

特別定価 350円

電波新聞社 1984Printed in Japan/編集発行人：平山秀雄

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

〈本誌掲載の記事、プログラムの無断使用を禁止します〉

新連載

Dr.Dのマシン語寺子屋

Dr.Dとその子分

Dr.Dのマシン語寺子屋がはじまるよー

やあ、みんな元気かな？ なんでも、今月からワシがマシン語を解説するコーナーができたとか。さっそくやって来てみたら——なんだこの「寺小屋」というタイトルは!! どーせワシのイメージにピッタリだと、編集部が勝手につけたんだろうが——まあいいさ、ようするにワシが読者のひとりひとりを相手に、わかりやすくマシン語を解説しなさいってことだろうからな。では、はじめるか!

さて、マシン語がどうのこうのと、はじめから語ってもわかるまい。そこで、まずはつぎにあげることがらをしっかりと覚えてしまおう。そしたら、そのあとのプログラムを入力してみたまえ。なんとなく、わかってくるはずだ。

★CPUにもいろいろあるぞ

マイコンの頭脳(CPU)は、大きく分けると四つになります。それぞれ、6800、6809、Z-80、6502 という名前がついています。あなたの持っているマイコンの頭脳が、いったいどれなのかは第1表を見て覚えておきましょう。

★マシン語とベーシック

マシン語もベーシックも、プログラムを組むことに変わりはありません。ただ、ベーシックは人間の言葉に近く、英語と簡単な計算式を知っていればだれにでも理解できます。マシン語は、言語をさらに簡略化したものです。マスターした人にとって、マシン語はベーシックよりもわかりやすいのです。もっとも、知らない人にとってはチンプンカンプンですが、マシン語とはそんなものだと考えてください。

《第1表》 CPUと対応機種

6800	6809	Z-80	6502
BM-Jr/LII ₂	BM-LIII/MK5	MSK, MULTI-8	APPLEII
JR-100	FM-7/8	MZ-700	MAXMACHINE
JR-200		MZ-2000	コモドール64
		PASOPIA5/7	
		PC-6001	
		PC-8001	
		X1/C/D etc	

★ベーシックでマシン語が動かせる!?

PEEK (ピーク) とか POKE (ポーク) という命令を知っていれば、ベーシックでマシン語が動かせます。

マイコンの頭脳はいくつもの箱をズラリと並べたようなもので、それを立てると高層ビルにそっくりです。どこの階にだれが住んでるかは、120Fの103号などと数字で表わすしかありません。ただし、この高層ビルにはオバケが住んでいるのです。なぜオバケなのかは第1図を見てください。

人間の鈴木さんが120Fの103号に引っこしてきました。そこには、鈴木さんの表札がぶらさがります。しかし、鈴木さんがまた引っこしちゃうと、120Fの103号には鈴木さんの表札はなくなりますね。

ところがオバケ(プログラム)の住む高層ビル(マイコンの頭脳)には、POKEで103号に入る、なんどでもPEEKしてオバケがでてくるのです。

このPOKEとPEEKをうまく使うと、マシン語をベーシックから動かせるのです。

そのやりかたは、プログラムの入っている最初の番

地を呼び出すだけです。この呼びかたには、CALL, USSR, EXECなどがあります。それさえ覚えておけば、あとは簡単。インターホンに「CALL!!」などとさけぶと、103からオバケがビヨ〜んと、ものすごい速さで現われるのです。

さあこれだけ知っていれば、マシン語なんて恐くありません。それでは実際にマシン語を動かしてみよう。

テク① 逆スクロールができちゃった!!

理論：逆スクロールがどんなものか知らない人は、急いで第2図を見てください。はい、違いがわかったらつぎに進みます。では、第3図を見てください。

わかりやすくするために、5×4の画面を考えます。ここに表示された文字を逆スクロールするには、第4図のようになればいいです。この違いはとても簡単で、文字をそれぞれ1段下げればいいだけです(第5図)。

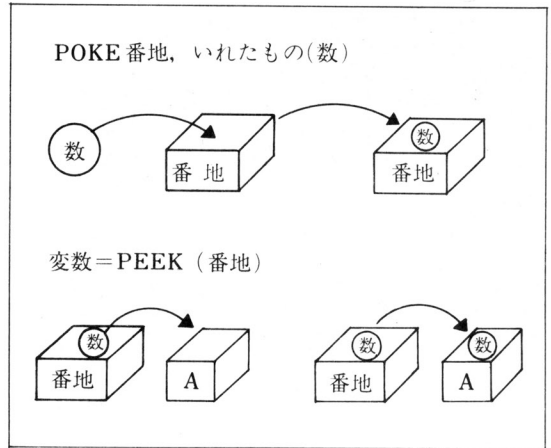
おっと、これはいけませんね。1番上の文字が下まででてしまいました。上からやると、下にあった文字を上の方にしてしまうのです。これでは、逆スクロールになりませんね。

では、こんどは下からやってみましょう。下からといっても、1番下の段はやる必要はありません。なぜなら、1番下の行にはその1段下の段がないからです。下から2段目からやってみたのが第6図です。こんどはうまくいきました。

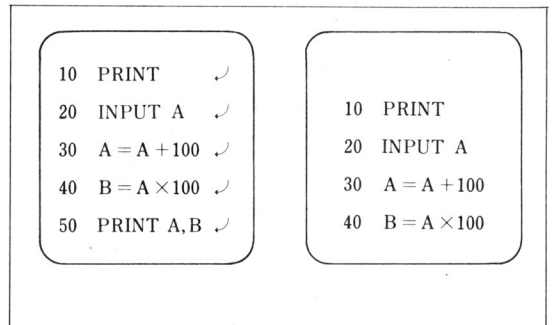
いままでの手順を、もう少しカッコよくまとめると第7図のようになります。そしてさらにプログラマらしくまとめると、第8図のように——えっ、わからなくなっちゃった? まあ、最初はそんなものですが、ヒマをみてはこの図をながめてもらえば、きっとわかるようになるはずですよ。

さてつぎは、実践プログラムで逆スクロールを紹介しましょう。ここから先は、マイコンの頭脳(CPU)ごとに紹介しますから、もう1度第1表を見て、あなたのマイコンの頭脳の名前を覚えてください。

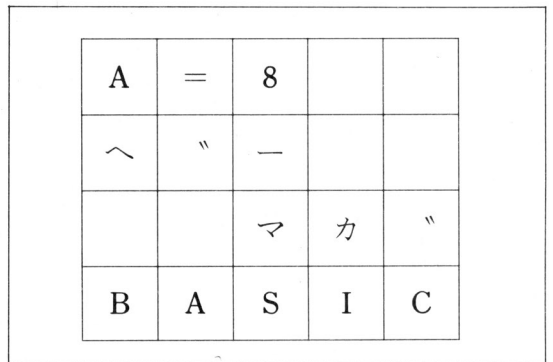
どしどし質問を待ってるぞ!



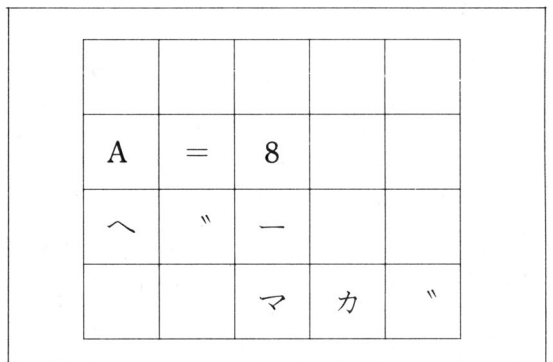
《第1図》 POKEとPEEK



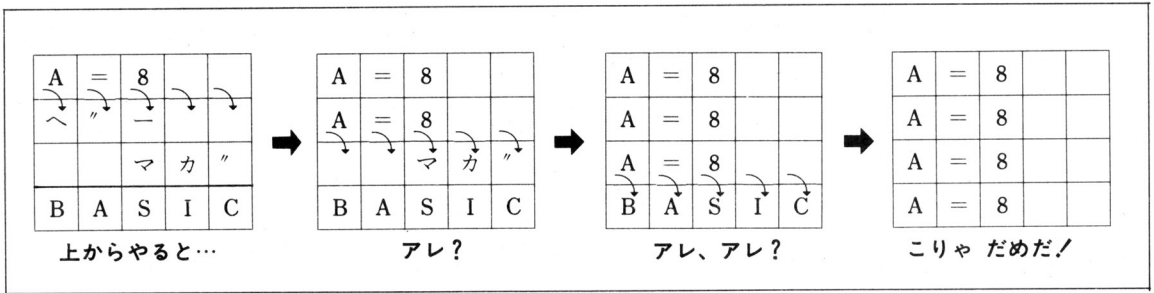
《第2図》 逆スクロール



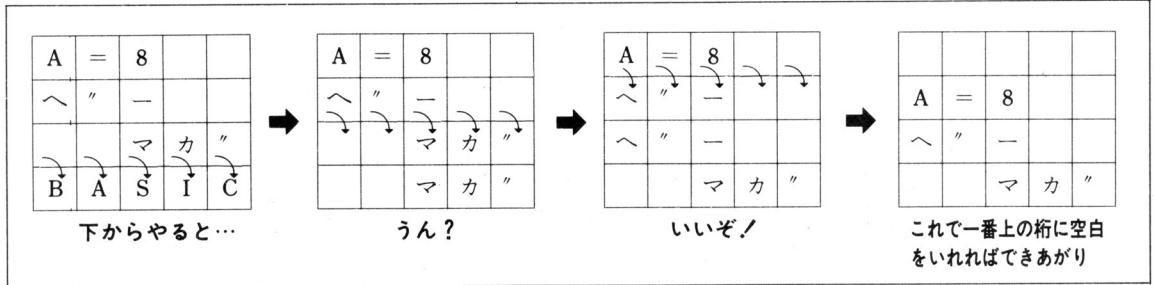
《第3図》 5×4の画面



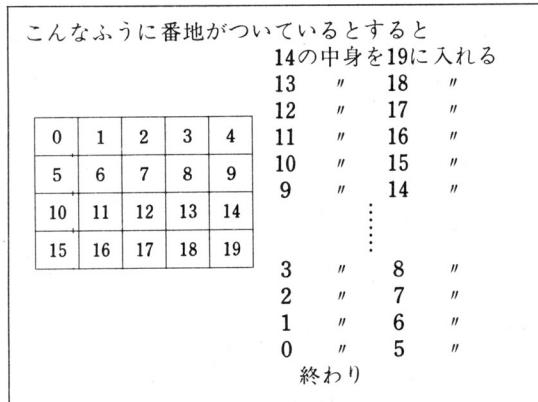
《第4図》 逆スクロールすると……



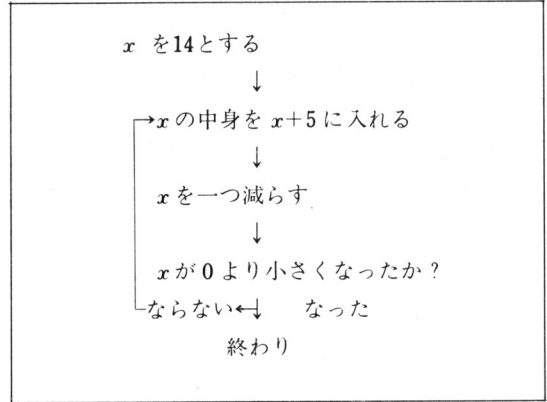
《第5図》おかしな逆スクロール



《第6図》正しい逆スクロール



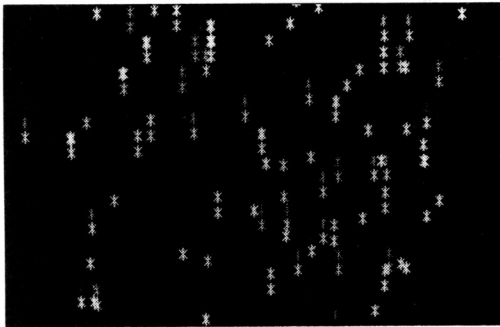
《第7図》逆スクロールの説明



《第8図》逆スクロールの説明

逆スクロールで雪を降らせてみよう!!

ここでは、マシン語ルーチンを使った“逆スクロールで雪(*)を画面に降らせるプログラム”を紹介し



雪の降っている画面

ます。CPUによって、プログラムが異なりますので、注意してください。

6800編 (JR-100/200用)

プログラムは、320行までを入力すれば動きます。マシン語を使っているので、DATA文はまちがえないように入れてください。

これをRUNすると、ちらちらと雪(*)が降ってきます。降ってくる速さを変えるときは、190行の200や250という数を変えてみてください。

プログラムの説明

250~310行を見てください。データの横にそれぞれ対応するBASICの命令が書いてあります。これはまた、1000行以下に書いてあるもの（アセンブル・リストといいます）と対応しているので、いっしょに見てください。

6800という頭脳(CPU)の中には、A、B、Xという箱と、比較をしたときに結果を入れておく箱(BASICリストではFとしてある)があります。A、B、Xは、BASICの変数と同じような働きをします。

LDというのは、A、B、Xというような箱に数を入れる命令です。STというのは、A、B、Xから番地のついている箱に入れるものです。LDの後ろに書くものによって、少しずつ入れかたが変わりますので、どうなるかはBASICのリストと比較してください。

DEXは、Xの中に入っている数を-1しなさいという命令です。CPXは後ろにある数とXとを比べなさいという命令で、つぎのBNEで比べた結果等しくなかったら、後ろに示す番地へ行きなさいという命令です。最後のRTSは、BASICでマシン語を使うときに必ず最後につける命令で、サブ・ルーチンのRETURNと同じです。

6809編 (ベーシックマスター-LⅢ/マーク5用)

BASICのプログラムと、1000行からのアセンブル・リストを書いておきますので、比較してください。

マシン語の説明は、6800のリストとはほぼ同じ(DEXがLEAX-1、Xとなっている)ですので6800の説明を参照してください。

このプログラムを動かす時は、はじめにSCREEN0, , 1を実行してください。

Z-80編 (PC-6001用)

Z-80という頭脳(CPU)は、PC-6001、PC-8001、PC-8801、MZ-80K/C/1200/700、MZ-80B/2000/2200、X1/C/D、MSXなど、たくさんのパソコンに使われています。

プログラムの説明

アセンブル・リストで使う変数は、A、B、C、D、E、H、Lの七つです。

LDは、代入文の働きをして、"、"の右にある数値を、左側の変数に代入しています。DECは、ひき算の意味です。ベーシックの100行では、DEという変数に画面下から2行目の右はし(31, 14)の箱の番地を代入しています。110行では、同じようにHLを最も下の行の右はし(31, 15)の番地へ代入しています。120行では、Cに&H10(10進数の16)、つまり画面の行数が入ります。130行も、同じく&H20(10進数の32)を、

つまり画面の1行に入る文字数が入ります。

140行は、DEで指定された番地に入っているものを見て、それをAに代入しています。150行では、140行の逆の、つまりAに入っている値をHLで指定されている所にしまっています。ここまでで、一つの文字が1行下に降りたことになります。

160~180行では、DE、HL、Bの値から1をひいています。190行は、直前に計算した結果が0でなければ140行へ行けと指示しています。つまり、190行は140行(マシン語でEF0A番から実行の意味)を実行することで、Bが0になって1行下に降りるようにしているのです。つぎの200行と210行も、180行と190行と同じ働きをします。ただし、変数はCで、つぎのプログラムの実行先はEF08になります。

そしてCが0になると、画面全体がみごとに逆スクロールしたことになります。

6502編 (APPLE II用)

6502の頭脳は、先に登場した6800、6809、Z-80とはちょっと異なった構造をしています。

プログラムの説明

逆スクロールのルーチンを、すべてマシン語で行なっています。

マシン語ルーチンへは、100行のCALLL32768で\$8000にとんでいきます。

マシン語の内容は、\$802E~\$8034は画面Y軸上の番地を求めるサブ・ルーチン、\$8000~\$8020はY軸の下から上へ、1段ごとに移動させています。そして、\$802D

JR-100用のプログラム

```

100 POKE $12,$2F:POKE $13,$FF
110 CLS:GOSUB 200
120 LOCATE0,0:PRINTSPC(32)
130 IF RND(10)<7 THEN100
140 FOR I=1 TO RND(2)+1
150 LOCATE 0,0
160 PRINT TAB(RND(31));"*"
170 NEXT
180 G=USR($3000)
190 FOR T=1 TO 200:NEXT:GOTO 120
200 A=$3000
210 READ D
220 IF D=999 THEN RETURN
230 POKE A,D:A=A+1
240 GOTO 210
250 DATA $CE,$C3,$DF,X=#C3DF
260 DATA $A6,$00 :A=PEEK(X)
270 DATA $A7,$20 :POKE 32+X,A
280 DATA $09 :X=X-1
290 DATA $8C,$C0,$FF:F=X-#C0FF
300 DATA $26,$F6 :IF F<>0 THEN 260
310 DATA $39 :RETURN
320 DATA 999
1000 REM 3000 CE C3DF LDX ##C3DF
1010 REM 3003 A6 00 LDAA 0,X
1020 REM 3005 A7 20 STAA 32,X
1030 REM 3007 09 DEX
1040 REM 3008 8C C0FF CPX ##C0FF
1050 REM 3008 26 F6 BNE $3003
1060 REM 300D 39 RTS

```

JR-200用のプログラム

PC-6001用のプログラム

```

100 CLEAR #7000:CLS:RANDOMIZE
110 GOSUB 200
120 LOCATE 0,0:PRINT SPC(32)
130 IF RND(1)<.7 THEN 180
140 FOR I=1 TO INT(RND(1)*2)+1
150 LOCATE 0,0
160 PRINT TAB(INT(RND(1)*31));"*"
170 NEXT
180 G=USR(#7000)
190 FOR T=1 TO 250:NEXT:GOTO 120
200 AD=#7000
210 READ DA#
220 IF DA#="END" THEN RETURN
230 POKE AD,VAL("&"+DA#):AD=AD+1
240 GOTO 210
250 DATA CE,C3,DF:X=#C3DF
260 DATA A6,00 :A=PEEK(X)
270 DATA A7,20 :POKE 32+X,A
280 DATA 09 :X=X-1
290 DATA 8C,C0,FF:F=X-#C0FF
300 DATA 26,F6 :IF F<>0 THEN 260
310 DATA 39 :RETURN
320 DATA END
1000 REM 7000 CE C3DF LDX #C3DF
1010 REM 7003 A6 00 LDA A,X
1020 REM 7005 A7 20 STA A,X
1030 REM 7007 09 DEX
1040 REM 7008 8C C0FF CPX #C0FF
1050 REM 700B 26 F6 BNE #7003
1060 REM 700D 39 RTS
    
```

```

10 CLEAR 50:&HDF00:FORI=&HEF00TO&HEF16:R
EADA#:POKEI,VAL("&H"+A#):NEXTI
15 CONSOLE 0,16,0
20 LOCATE0,0:FORI=0TO31:IFRND(1)<.3THENP
RINT"*":NEXTI:GOTO40
30 PRINT " ":NEXTI
40 EXEC&HEF00:GOTO20
100 DATA 11,DF,83:DE=&H83DF
110 DATA 21,FF,83:HL=&H83FF
120 DATA 0E,10 :C =&H10
130 DATA 06,20 :B =&H20
140 DATA 1A :A=PEEK(DE)
150 DATA 77 :POKE HL,A
160 DATA 1B :DE=DE-1
170 DATA 2B :HL=HL-1
180 DATA 05 :B =B -1
190 DATA C2,0A,EF:IF B<>0 GOTO 140
200 DATA 0D :C =C -1
210 DATA C2,08,EF:IF C<>0 GOTO 130
220 DATA C9 :RETURN
    
```

Dump list

```

EF00:11 DF 83 21 FF 83 0E 10
EF08:06 20 1A 77 1B 2B 05 C2
EF10:0A EF 0D C2 08 EF C9 00
    
```

Assemble list

```

EF00 11 DF 83 LD DE,83DFH
EF03 21 FF 83 LD HL,83FFH
EF06 0E 10 LD C,10H
EF08 06 20 LD B,20H
EF0A 1A LD A,(DE)
EF0B 77 LD (HL),A
EF0C 1B DEC DE
EF0D 2B DEC HL
EF0E 05 DEC B
EF0F C2 0A EF JP NZ,EF0AH
EF12 0D DEC C
EF13 C2 08 EF JP NZ,EF08H
EF16 C9 RET
    
```

APPLE II用のプログラム

ベーシックマスター-LIII/
マーク 5 用のプログラム

```

100 CLEAR &H7000:SCREEN 0,,1:WIDTH40
110 CLS:RANDOMIZE:GOSUB200
120 LOCATE 0,0:PRINT SPC(40)
130 IF RND(1)<.7 THEN 180
140 FOR I=1 TO INT(RND(1)*2)+1
150 LOCATE 0,0
160 PRINT TAB(INT(RND(1)*39));"*"
170 NEXT
180 POKE &HFFD8,&H87:EXEC (&H7000)
190 FOR T=1 TO 100:NEXT:GOTO 120
200 AD=&H7000
210 READ DA#:IF DA#="END" THEN RETURN
220 POKE AD,VAL("&H"+DA#):AD=AD+1
230 GOTO 210
240 DATA 8E,07,BF:X=&H07BF
250 DATA A6,84 :A=PEEK(X)
260 DATA A7,88,2B:POKE X+40,A
270 DATA 30,1F :X=X-1
280 DATA 8C,03,FF:F=X-&H03FF
290 DATA 26,F4 :IF F<>0 THEN 250
300 DATA 39 :RETURN
310 DATA END
1000 '7000 8E 07BF LDX #07BF
1010 '7003 A6 84 LDA ,X
1020 '7005 A7 882B STA A,X
1030 '7008 30 1F LEAX -1,X
1040 '700A 8C 03FF CMPX #03FF
1050 '700D 26 F4 BNE #7003
1060 '700F 39 RTS
    
```

```

1 HIMEM: 32700
10 GOSUB 200
20 VTAB 1
30 A = RND (1)
40 B = RND (1) * 38
50 IF A > 0.9 THEN HTAB B: PRINT
   " ": GOTO 100
60 IF A < 0.1 THEN HTAB B: PRINT
   " ": GOTO 100
70 IF A > 0.4 AND A < 0.5 THEN HTAB
   B: PRINT " ": GOTO 100
80 IF A > 0.6 AND A < 0.7 THEN HTAB
   B: PRINT " ": GOTO 100
100 CALL 32768
110 GOTO 20
200 FOR I = 32768 TO 32768 + 52
210 READ A: POKE I,A
220 NEXT
230 DATA 162,22,232,32,46,128,1
   32,254
240 DATA 133,255,202,32,46,128,
   132,252
250 DATA 133,253,160,39,177,252
   ,145,254
260 DATA 136,192,255,208,247,20
   2,224,255
270 DATA 208,224,169,160,160,39
   ,145,252
280 DATA 136,192,255,208,249,96
   ,188,0
290 DATA 129,189,24,129,96
300 FOR I = 33024 TO 33071
310 READ A: POKE I,A
320 NEXT
330 DATA 0,128,0,128,0,128,0,12
   8
340 DATA 40,168,40,168,40,168,4
   0,168
350 DATA 80,208,80,208,80,208,8
   0,208
360 DATA 4,4,5,5,6,6,7,7
370 DATA 4,4,5,5,6,6,7,7
380 DATA 4,4,5,5,6,6,7,7
390 RETURN
    
```

APPLE II用のマシン語プログラム

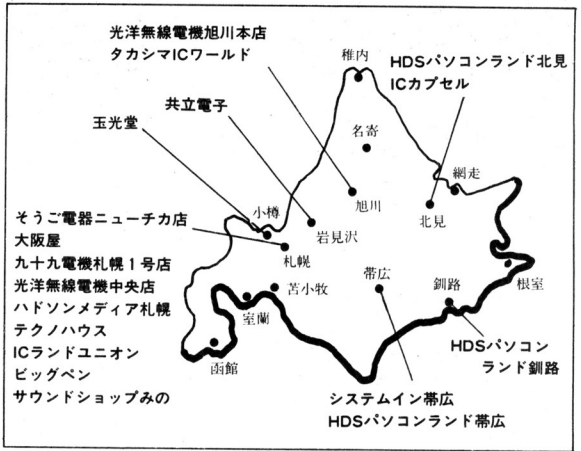
```

*8000L
8000- A2 16 LDX ##16
8002- E8 INX
8003- 20 2E 80 JSR #802E
8006- 84 FE STA #FE
8008- 85 FF STA #FF
800A- CA DEX
800B- 20 2E 80 JSR #802E
800E- 84 FC STY #FC
8010- 85 FD STA #FD
8012- A0 27 LDY #27
8014- B1 FC LDA (#FC),Y
8016- 91 FE STA (#FE),Y
8018- 88 DEY
8019- CO FF CPY #FFF
801B- DO F7 BNE #8014
801D- CA DEX
801E- E0 FF CPX #FFF
8020- DO E0 BNE #8002
8022- A9 A0 LDA #A0
8024- A0 27 LDY #27
8026- 91 FC STA (#FC),Y
8028- 88 DEY
8029- CO FF CPY #FFF
802B- DO F9 BNE #8026
802D- 60 RTS
802E- BC 00 81 LDY #8100,X
8031- BD 18 81 LDA #8118,X
8034- 60 RTS
*8100,812F
8100- 00 80 00 80 00 80 00 80
8108- 28 AB 28 AB 28 AB 28 AB
8110- 50 D0 50 D0 50 D0 50 D0
8118- 04 04 05 05 06 06 07 07
8120- 04 04 05 05 06 06 07 07
812B- 04 04 05 05 06 06 07 07
*
    
```

北海道は

ソフトウェア・アイランド

編



今月も、昨年に続いて北海道に行ってきました。

都会の雑踏を離れてどこか遠くへ旅に出てみたい—そんな時ふと考えるのが北海道ではないだろうか。とにかく北海道は広い。日本国土の約5分の1を占め、東北6県に茨城と栃木の両県を加えた広さとはほぼ同じ。この広い大地に住んでいる人は約560万人で、東

京都人口の半分にしか過ぎない。しかもそのうちの250万人が札幌を中心として、小樽と旭川の間の道央に集中している。

気候は雪国特有で、四季の区別が本州よりもはっきりとしている。

北海道のマイコン熱は盛んだ。道内各地にはマイコン専門店、パソコン・ショップが約110店。特に道都札幌の

中心街には約40店ほどが集中、店数だけでは“ミニ秋葉原”ともいわれる。どの店もユニークな楽しい店が多く、やさしい女性心がよく応待してくれるのも北海道らしい。

いま、北海道のパソコン界は、“ソフトウェア・アイランド北海道”をめざしている。

ハドソン・メディア札幌

札幌市中央区南1条西2丁目丸井今井1条本館4F北海道パソコンセンター内
☎011-281-1151(内)2294

▶営業時間=10:00~18:00

▶定休日=毎週水曜日

▶担当=植木 守

ハドソンソフト全種類をはじめ各社の一流ソフトを取り揃え、またコンピュータ関連の書籍も豊富に展示、初めてのかたにもマイコンがわかるように親切、ていねいに紹介しています。

ハード、ソフトはもちろんのこと周辺機器、キーボード・カバー、その他マイコンに関するものはすべて取り揃えています。お客様に自由に見て触っ

て感じてもらう体験コーナーもあり、入門者からベテランのかたまで、ゲームから実務まで、あらゆるご質問、ご相談に応じています。

皆様の来店をお待ちしております。

得だね情報

3月始めより進入学セールを開始、入門用マイコンセットを始めとし、各周辺

機器を特別価格にて提供中です。



ハドソン MEDIA 札幌

ハドソンメディア札幌
〒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、札幌及び札幌販売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、札幌、北専、HCB、ダイヤモンドカード、住友カード、三井カード、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!!

ICランドユニオン

札幌市北区北14条西1丁目 ☎011-736-8000

ユーザーがパッケージソフトを買うときには、カタログなどを参考にしていることが多いようですが、当店は内外の一流ソフトをその場でデモし、グッドショッピングのアドバイスをしています。

パソコンをまったく知らない人でも、自然に溶け込めるふん囲気あるお店。ハードはもちろん、ソフトや周辺機器、書籍などキメ細かに取り揃えています。

NECのAVP店として、そのほかオーディオ、ビデオも展示しておりますので、どうぞお気軽にお立ち寄りください。

- ▶代表者=遠田敏明
- ▶営業時間=10:30~20:00
- ▶定休日=毎週日曜日(予約により講習中)
- ▶担当=畑山幹生



サウンドショップ みの

札幌市北区北33条西12丁目 ☎011-716-6431

- ▶代表者=三野 茂
- ▶営業時間=10:00~20:00
- ▶定休日=日曜日

「サウンドショップ」というと、パソ

コンとは関係ないように思えますが、パソコンを扱いだしてからすでに4年。NEC、富士通をメインとして店内にパソコンを約8台、最先端のオフィス

といった感じで展示しています。周辺機器、ソフト類も豊富に展示し、ホビーからビジネスまで幅広い対応ができるようになっています。特にビジネス志向のお客様には、ニーズにもっとも合ったソフトをサポートし、希望者にはオリジナルも作ります。パソコンで疲れた人には、レーザーディスクでくつろぎのひとつときも。

得だね情報

パソコン以外にも高級オーディオを多数展示。展示品の現品処分セールも随時行なっています。



▲代表の三野さん

光洋無線電機中央店

札幌市中央区南2条西1丁目北専ビル ☎011-271-4220

- ▶代表者=紀野武夫
- ▶営業時間=10:30~19:00
- ▶定休日=無休
- ▶担当=清水 博

昨年11月に一般ユーザーの需要に応え、マイコンコーナーを3倍に拡張しました。高級ビジネスパソコン、コン

サルティングルームを設置し、幅広い対応を行なっています。

パソコンは各メーカーの全機種を取り揃え、話題のMSX機種も全メーカー展示。また、マイコンに関する専門雑誌をはじめビジネスソフトも豊富に取り揃え、常時専門の担当者2名がわ



◀担当の清水さん

IC LAND ユニオン IC

内外有名ビジネスソフトをお見せします。

全国の先生。お待たせしました。
成績処理プログラム好評発売中!

IC NEC パソコンフルラインナップ
各種ソフト・パソコン教室開校(生徒募集中)

ICランドユニオン

札幌市北区北14条西1丁目 ☎736-8000 (駐車場有)

Audio & Micon

パソコンからレーザーディスクまで
エレクトロニクスの専門店
ソフトも大量展示

Sound Shop みの

〒001 札幌市北区北33条西12丁目 TEL 011-716-6431

おらが町のマイコンショップ

かりやすく指導、相談に応じています。とくに最近、女性のマイコンファンが多くなってきていますが、どなたでも楽しめるお店ですから、ぜひ一度立ち寄ってください。



テクノハウス

札幌市中央区南1条西8丁目 ☎011-271-3803

▶代表者=石村邦豪

▶営業時間=10:00~19:30 (金曜日 21:00まで)

▶定休日=第1・第3水曜日

パソコンユーザーであった石村店長が「好きですパソコン」のキャッチフレーズをかかげ、昨年暮に開いたお店です。石村店長自身の若い体験を活かして、パソコンユーザーに適切なアドバイスのできる店にするのが目標です。

なお、現在「コンピューター・コミュニケーションズ・クラブ」の開設を準備しており、会員を募集しています。

会員は、テクノハウス内に設置する20Mバイトのハードディスクに電話回線を使ってアクセスすることができ、家庭にいながらにして、プログラムのロードや情報の交換ができます。

得だね情報

C.C.C.の設立を記念して、3月31日までオール10%~20%OFFセールを実施中です。



●どなたがいらしても何か発見がある... コーヨーのマイコンコーナー

北専ビル1F~4F

中央店
札幌市中央区南2西1
☎271-4220(代)

〈信頼と楽しさを提供する〉

てんきの
コーヨー
光洋無線電機株式会社

札幌 小樽 室蘭 岩見沢 稚内 北見 旭川

拓銀ビル前

旭本店
旭川市4の9右1号
☎23-3271(代)

貴方も20Mバイトの記憶空間を共有しませんか。

電話回線を使って20Mバイトのハードディスクをアクセスできます。
Computer Communication's Club 会員募集中第1期50名。
3月1日~3月31日までオール10~20% off セール実施中!



パソコン テクノハウス

営業時間 AM10:00~PM7:00(金曜日はPM9:00迄) 定休 第1・第3水曜

〒064 札幌市中央区南1条西8丁目

☎271-3803

ビッグペン

札幌市中央区南1条西13丁目 ☎011-271-2321



- ▶代表者=竹内吉一
- ▶営業時間=10:00~18:30
- ▶定休日=無休
- ▶担当=里見英樹

当店は、パソコンスクールも行って
います。当店で買われたかたには、ご
希望により操作方法やソフトなどにつ



▶担当の里見さん

いて相談に応じております。ご利用く
ださい。

また、当店のクラブ会員も300名近
くになり、会報(今回8回目)も発行
しております。年1~2回抽せんなど
で会員サービスをしています。

さらに、ビジネスパソコンを使用さ
れているかたにはデモソフトで時間を
かけ説明しておりますので、お気軽に
ご利用ください。

得だね情報

開店時から中古マイコンを豊富にあ
ついています。良いものはすぐ出る
のでお早めに。中古ソフトもあります。

大阪屋

札幌市中央区北1条西3丁目 ☎011-221-0181

- ▶代表者=森田利一郎
- ▶営業時間=10:00~18:30
- ▶定休日=毎月第2水曜日



創業以来55年になりますが、54年4
月、全国で第4番目のNECマイコン
ショップとして本店3階にマイコンを

展示し、57年4月
琴似店、同年10月
には丸井デパート
隣のサウンドパ
ーク店にそれぞれ
NECを中心に各
社のハード、ソフ
トを展示しており
ます。現在本店で
は、話題のMSX
パソコンをはじめ、
全メーカーの最新

鋭機を取り揃えています。

また、各メーカーのソフトウェアを
豊富に取り揃えており、店内にてオリ
ジナルソフト制作も行っています。ビ
ジネスからホビーまで幅広い対応を行
っていますので、お気軽に立ち寄って
ください。

得だね情報

3月17日から20日まで、札幌グラン
ドホテル1階クリスタルホールで進入
学セール実施! 新製品、特価品が山
積み、ベーマガ愛読者は、このチャン
スを見逃さずクリスタルホールへ集合
!一度見てから決めてね!

九十九電機札幌1号店

札幌市中央区南2条西3丁目さっしんビルB1 ☎011-241-2299

▶店長の太堀さん

- ▶店長=大堀陽一
- ▶営業時間=10:30~19:30
- ▶定休日=第3木曜日

▼マイコン・レディーのみなさん



パソコンを使いこなそう!!

パソコン教室

●入門●基礎●応用
(個人指導もします)

中古パソコン、ソフト買取ります。

—スクール&ショップ—

マイコンプラザ

ビッグペン

〒060札幌市中央区南1条西13丁目4番地☎011-271-2321

おらが町のマイコンショップ

平均年齢なんと23.7歳、社員13名のとても若いお店です。オープンして1年と2か月ですが、早くも、札幌ではトップの販売量を誇っています。もちろん質も充実。

親切なマイコンレディーが、優しく

ていねいなアドバイス。なんでも相談ののてくれます。

豊富なハードと豊富なソフト、またチョットしたマイコンアクセサリも数多く、何か一つは欲しくなることうけあいです。さあマイコン少年、マイ

コン中年、ツクモ札幌店に集合！
得だね情報

旧モデル特価品はツクモにおまかせ。たとえば、なんとあのFM-8が漢字つきで¥79,800、PC-6001もお買得！

そうご電器ニューチカ店

札幌市中央区南大通り西3丁目北洋ビルB2F ☎011-221-4133

- ▶代表者=沢田寛店長
- ▶営業時間=10:30~19:30
- ▶定休日=なし
- ▶担当者=三谷 聡

当店は札幌の中心、地下鉄大通駅す

ぐそばの地下コンコースに面した便利の良いお店です。富士通、シャープ、NECの商品を中心に、MSXパソコンから16Bit機、ワープロまで多数展示しており、専任の係員が初心者からビ

ジネスコースのかたまで、また機種選定から導入までを親切に指導します。マイコンメイトも募集しており、入会するとソフト購入時の特別割引き、プリンタやフロッピーの店内貸出しなど

楽しさいっぱい、家族そろってマイコンライフ

進学・入学・卒業・就職

マイコン・オーディオ・ビデオ

3月17, 18, 19, 20日

BIGセール!!

札幌グランドホテル クリスタルホール

電波新聞、アスキー、エニックス、ポニカ他、各種ソフト豊富に入荷。

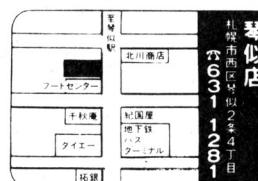
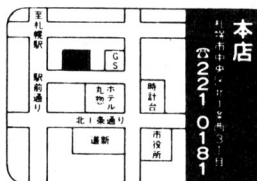
ただいま特別価格で販売中!

※入門書から専門書まで、充実した書籍コーナー。

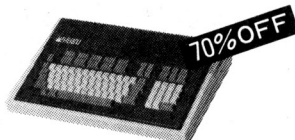


—技術と真ごころで奉仕する—

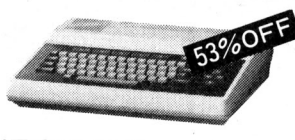
マイコンショップ
OSAKAYA 大阪屋



大特価品コーナー



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、現金又はツクモクレジットでお願いいたします。

マイコン & ハム



株式会社 九十九電機

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

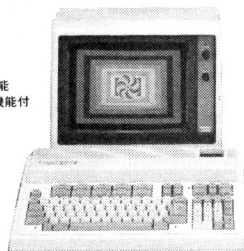
祝! 進入学マイコンフェア

オーディオフェア同時開催

フェア開催期間 3/10日(土) ▶ 3/26日(月) AM10:30~PM7:30

富士通 FM-7

人気No.1 /
三重和音
グラフィック機能
カラーパレット機能付



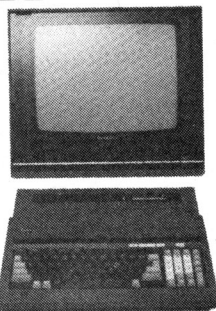
¥126,000円

(本体価格・簡易言語ソフト付)

頭金 1,000円 月々 3,000円×23回
初回 4,750円 ボーナス20,000円×4回

SHARP パソコンテレビ

コンピューター画面と
テレビ画面がドッキング
使いやすいテーター
レコーダ内蔵



CZ-801C

標準価格
119,080円

頭金 3,850円 月々 3,000円×19回
初回 4,200円 ボーナス26,000円×3回

NECパーソナルコンピュータ PC-6601

使いやすい
PC-6001MK IIに
フロッピーがついた
3.5インチFDD内蔵
15色グラフィック可能



PC-6601
本体標準価格
143,000円

頭金 3,000円 月々 5,000円×23回
初回 5,200円 ボーナス13,000円×4回

この春 進入学の君に贈る大特価セール!!

NEC・シャープ・富士通の人気新商品大量入荷
期間中お買上げの方にはプレゼント贈呈!

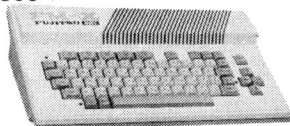
富士通、FM-11のニューバージョン、FM-11BS、FM11-AD2も展示中。MSXパソコンから16bitマシンまで
手に触れて体験できるマイコンフェア

お支払いは7月から

- 素敵特価で各種クレジットが利用可能
- 30万円以上には60回までの低金利クレジットOK!
- 電話で申込み即日配達のもの即決クレジット制度

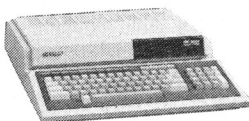
富士通 MSX FM-X

MB25150
本体価格
49,800円



頭金 3,000円 月々 5,000円×9回
初回 6,290円

SHARP IIIZ-2200

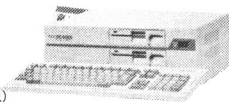


標準価格
128,000円

頭金 3,000円 月々 5,600円×17回
初回 3,120円 ボーナス20,000円×3回

NECパーソナルコンピュータ PC-9801F

PC-9801F2
本体標準価格
398,000円
(フロッピー2台内蔵)



頭金 8,000円 月々 10,000円×29回
初回 11,400円 ボーナス38,000円×5回

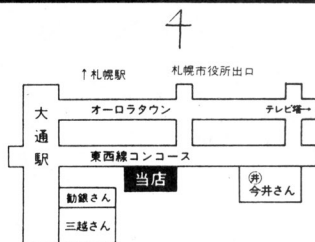
楽しい暮らし応援します……

約束をまもる店

そうご電器ニューチカ店

中央区南大通西3丁目北洋ビル地下2階
(地下鉄東西線コンコース)

☎221-4133



市内130店舗 各種クレジットもご利用下さい。クレジットご利用の方は印鑑を忘れずにご持参下さい。

おらが町のマイコンショップ

の特典があります。また各機種ごとにサークルがあり、自作プログラムの交換、ハードの個人売買も行なっています。

特だね情報

3月10日から26日まで、「祝・進入学マイコンフェア」を開催。必要な家電製品と格安セットで！学生ローンもOK。



◀担当の三谷さん



玉光堂花園店

小樽市花園1丁目10番5号 ☎0143-23-6181

- ▶代表者=八木伸三
- ▶営業時間=10:00~20:00
- ▶定休日=無休

▶担当=横田一成
本格的なパソコン・ショップのない小樽地区で、孤軍奮闘しているのが玉光堂花園店です。

▼担当の横田一成さん



昨年9月には店舗を改装し、パソコンのハードはもちろんソフトの大量展示、プリンター用紙や周辺機器なども大幅にそろえ、小さなパソコン

ファンも学校帰りに連日おしよせています。

自慢は、バッチリのアフター・ケアパソコンの悩みは大歓迎です。ビジネス・ソフトのノウハウもバッチリ！お気軽にお電話をください。

パソコンにあきたら、同じフロアの大形店舗をぐるっと回りましょう。レーザー・ディスクの実演、レコード、オーディオ、楽器もそろってます。また2Fホールでは、タレントなどのコンサートもあり、パソコンの疲れもスッキリとれます。



共立電子

岩見沢市東山町183-10 ☎0126-24-5080

代表者=富川芳男(社長)
営業時間=10:00~20:00

当店は中央バス、市内AコースまたはBコースに乗って競技場前で下車、徒歩3分のところにあります。パソコンからニューメディアまで、総合的なエレホビーの店としてビギナーからベテランまで親切に指導します。お客様にくつろいでいただける家庭的なふんい気の店なので、ぜひ気軽にお立寄りください。

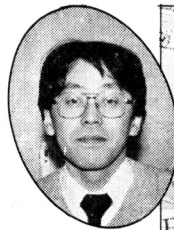
岩見沢市のパソコン・ファンのため

に、当店を事務局としてクラブの結成も準備中です。電話回線や無線を使ったコンピュータ・コミュニケーションの実演も計画しています。

得だね情報

5月で1周年を迎え、記念セールの開催を予定しています。一般家電な

どの修理も引き受けております。



▲社長の富川芳男さん



玉光堂 花園店

パソコンも小樽一の品揃え!

富士通・シャープ・NEC他各社パソコンソフト
ヒサゴプリンター用紙

- 花園店へはレインボー駐車場をご利用ください。2,000円以上のお買物で1時間駐車できます。
- バス停は「市役所通り」でお降りください。

花園店電気部小樽市花園1丁目10番5号
☎(0143)23-6181
営業時間AM10:00~PM 8:00

見て!パソコン さわって!パソコン 興奮!パソコン

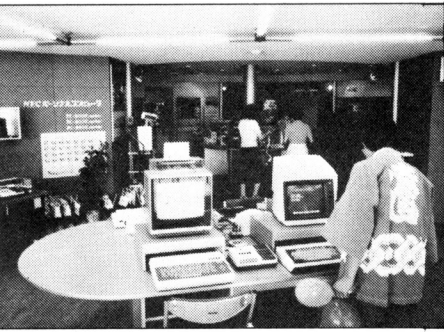
テクニカル SHOP KEC

共立電子

岩見沢市東山町183-10
☎(0126)24-5080

タカシマICワールド

旭川市豊岡4条1丁目 ☎0166-33-5115



- ▶代表者=大西正喜
- ▶営業時間=10:00~19:00
- ▶定休日=毎週水曜日

先進的デザインの店内、やわらかな対応と若い方から年輩の方まで、充分に納得のいくお店です。ハードもソフトもお客様の希望にそえるよう、最後までお世話させていただきます。

最近では業務用ソフトを開発しており、実績も除々に高まっています。「パ

ソコン教室」やパソコン会員証の発行などが、なかなか好評です。

ホビー中心のお店ですが、これからはビジネス指向にしていこうと考えていますので、ぜひ1度ご来店を!

得だね情報

パソコン会員証に印がいっぱいになると、PC-6001用ソフトテープ1本を無料でさしあげます。

ICカプセル

北見市2条西2丁目サンブラザ2F ☎0157-23-8444

- ▶代表者=長谷川智
- ▶営業時間=10:00~18:45
- ▶定休日=第2、第4火曜日

国鉄北見駅前にあり、ホビー、ビジネス志向どちらのユーザーにも満足してもらえるよう、わかりやすく展示された店内が印象的です。

NEC、シャープ、富士通その他をはじめ、さらに周辺機器やソフトも豊富にとりそろえています。

毎日のように、店内は子供から大人まで、たくさんの人でにぎわっており、初心者でも安心して来れると評判です。

北海道新聞のマイコン教室の講師で

もある長谷川さんは、「わかりやすい、親切、丁寧な対応」で人気を集めています。地方の方には、通信販売も行っていますよ。

HDSパソコンランド帯広

帯広市西3条南9丁目イトーヨーカ堂3F ☎0155-26-2111

- ▶営業時間=10:00~18:30
- ▶定休日=火曜日
- ▶担当者=青木弘(店長)

HDSパソコンランドは、帯広店を

始め、愛国店、北見店と現在3店。その他、パソコンをじっくり勉強したい人のために、OAスクール帯広もあります。「パソコン教室」と「ワープロ教

室」に分かれ、パソコンは入門コース、応用コースの2コース、小学生には、「小学生パソコン・コース」もあります。使用機種はX-1、FM-7、P

パーソナルコンピューターのことなら タカシマICワールドにお任せください

ハード・ソフトの豊富な品揃えで
最新の技術と情報を提供します。

ニューメディアとパソコン

タカシマICワールド

〒070 旭川市豊岡4条1丁目 ☎(0166)33-5115

信頼と実績の——ICカプセル

NEC、シャープ、富士通その他各周辺機器をはじめ、
各種ソフトも豊富に品揃え

ICカプセル

●北海道新聞のマイコン教室を担当。通信販売も行っています。
〒090 北見市2条西2丁目サンブラザ2F ☎(0157)23-8444
営業時間/AM10:00~PM6:45 定休日/第2・第4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



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

帯広 〒080 帯広市西3条南9丁目イトーヨーカ堂 3F
愛国 〒085 釧路市愛国東3丁目7番13号
北見 〒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

〒080 帯広市西2条南1丁目19番地
☎(0155)24-4648

おらが町のマイコンショップ

C-8001MK IIと自由に選べ、時間は午後6時から8時までの2時間。昼間は、1時間300円から500円で店内貸し出しも。詳しくは、担当の菊池ひとみさんまでおたずねください。

得だね情報

パソコンランドでパソコンを購入した方には、パソコン教室4回分の無料

講習券をプレゼントしています。その他、いろんな特典があるHDSパソコンランド友の会々員も募集中です。



NECマイコンショップ システムイン帯広

帯広市東1条南11丁目20番地 ☎0155-24-9193

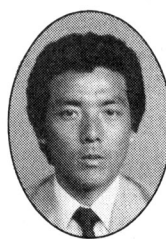
- ▶代表者=白濱彰三
- ▶営業時間=10:00~19:00
- ▶定休日=無休
- ▶担当=嶋田茂昭(店長)

道東地区では一番の歴史を持っているお店で、ソフト、ハードについての技術はしっかりしています。

NEC直系ということでPCシリーズ

を中心に取りあつかっています。ホビー客よりビジネス関係のお客さんが多いので、ソフトウェアの開発もビジネスソフトに力を入れています。

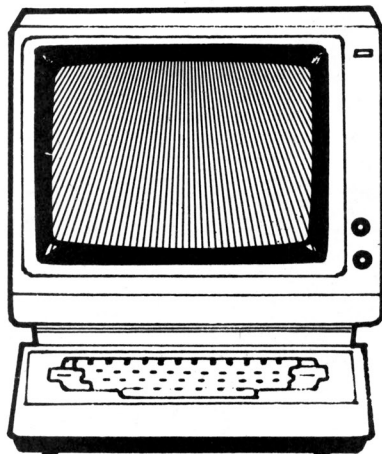
すでに道東地区では常連のユーザーが200人を超え、最近では蓄積されたシステムをパッケージにして、独自のオリジナルソフトとして販売しています。特に、今年発表したホテル向けソフトは大好評。ビジネスマンにとって気軽に入れるお店ですから、ぜひ寄ってください。



▶店長の嶋田さん

貴方のコンピュータは今...

時代は動いています。コンピューターの世界はその何十倍もの速度で進歩しています。



貴方のコンピュータは今、活躍していますか?

- ◎当店はお客様のニーズにあわせたコンピューターシステムを作成します。
- ◎当店はあらゆる分野のコンピューターシステムを作成しております。
- ◎売る立場から買う立場になってコンピューターをお薦めしております。
- ◎ハードはもちろん、ソフトの指導も豊富な経験でアドバイスします。

是非一度ご来店頂きコンピューターの世界で限りない可能性を一諸に追求してみませんか!!

NECマイコンショップ
システムイン帯広

〒080 帯広市東1条南11丁目20番地
電話 (0155)24-9193(代)

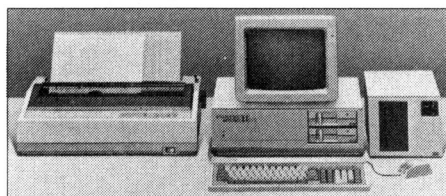
富士通 機能を強化した新しいFM-11BS / AD2とオモシロい周辺機器

富士通から、「FM-11」の機能をさらに強化した16ビットパソコン「FM-11BS」と8ビットの「FM-11AD2」が発売になりました。

「FM-11BS」では、1MBの5インチフロッピーディスクを2基搭載。256KBのメインメモリは最大1MBまで拡張できて、本格的な実務対応が可能です。JIS第1水準漢字ROMを標準実装し、日本語ワープロが付いて価格は398,000円です。

「FM-11AD2」ではオペレーティングシステムOS-9を標準添付してマルチ機能を強化。1MBのミニフロッピー付きです。漢字プリンタ、ワープロ等の装備はBSと同様で、価格は298,000円です。

同時に、FM-11/7用音声合成カード(29,800円)、FM-7用MIDIアダプタ(楽器とパソコンをつなぐことができます-24,800円)FM-11/7用マウスセット(34,800円)などが発売されます。



▲FUJITSU MICRO11BS 富士通

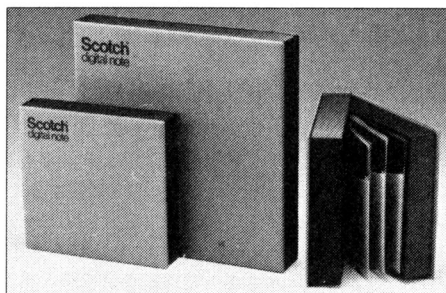
スコッチ フロッピーディスク ONパックプレゼント

住友スリーエム

これからはPOWER UPの時代。POWERとは、パソコン、オフコン、ワードプロセッサの頭文字をとったものですが、これらを使いこなすには当然フロッピーディスクがかかせない!ということで、今スコッチではフロッピーディスクにデジタルノートケースがついてくるキャンペーンを実施中です。

対象商品は5インチ:MD/2D・MD/2DD

8インチ:FD/2P(256)で、各10枚入りケースを買くと、写真の12枚用デジタルノートケース(ワインレッドカラー)がONパックされます。期間は4月30日まで。



▲特製デジタルノートケース

大分パルコ 春のパソコンフェア開催

九州のベーマガ読者に、耳よりなお知らせ。大分のパルコで、パルコブックセンター主催パソコンフェアが開かれます。期間は3月9日~25日まで。各メーカーのパソコンが一堂に会するほか、ソフトハウスによる優秀ソフトのデモやマイコン雑誌のブック・フェアも行なわれます。もちろん電波新聞社のソフトやベーマガ、マイコンのバックナンバーも勢ぞろい!

期間中はらくがきコンテストや、音楽ソフトによる作曲コンテストなどのイベントが予定され、各メーカーやソフトハウスのTシャツ、バッジ、ステッカーなども豊富に用意されています。

M5トレーナー当選者発表

もう、たくさんのはがきがきちゃったんですが、5枚しかないのでゴメンナサイ!! ということで、当選者5名の発表です。

愛知県名古屋市長市・石河彰夫様/福島県喜多方市・山中聡様/兵庫県明石市・上条正登様/長野県長野市・田中輝久様/埼玉県大宮市・木村祥一様

なおM5ファンクラブでは、ひきつづきオリジナル・トレーナーの販売を行っています。

で・ば・ぐ

★3月号MZ-80B/2000/2200用「1984L.A.OLYMPIC」のプログラム・リスト450行のIF LJ=9.48はIF LJ>9.48にて正しい正してください。

おわび

3月号ベーシックマスターL III用「ラグビー」は、株式会社アスキー発行の月刊「アスキー」別冊「LEVEL-3 BASICゲームブック」及び「FM-8プログラムライブラリNo.1」の同名記事と、ほぼ同一内容のものでした。編集部をチェック不足により、株式会社アスキーをはじめ読者各位に御迷惑をかけましたことを、おわび申し上げます。

また、3月号PC-8001/mk II (Nベーシック)用「SNAKE FIVE」は、多部田俊雄氏作の市販ソフト「やまたのおろち」とほぼ同一のものでした。重ねて多部田氏及び読者各位におわび申し上げます。



マイコンBASIC
マガジン編集部

編：こういうのって一番ショックなんだ。編集部も気をつけるからみんなも協力してネ!!

★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) O A 事業部 「マイコンBASIC」係
- 松下通信工業：☎226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600 「マイコンBASIC」係
- 三井物産電子販売(株)：☎105 東京都港区西新橋2-11-5 「マイコンBASIC」係
- 三洋電機特機情報機器事業部 O A 企画課：☎550 大阪府市西区江戸堀2-7-25業務課 「マイコンBASIC」係
- カシオ：☎160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル 「マイコンBASIC」係
- EPSON：☎399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 「マイコンBASIC」係

- トミーパソコン事業部：☎124 東京都葛飾区立石7-9-10 「マイコンBASIC」係
 - 日立マクセル：☎104 東京都中央区銀座3-3-1 「マイコンBASIC」係
 - ソニー：☎142 東京都品川区北品川6-7-35MC営業部 「マイコンBASIC」係
 - 三菱電機：☎100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部 「マイコンBASIC」係
 - セガ：☎144 東京都大田区羽田1-2-12 「マイコンBASIC」係
 - バンダイ：☎111 東京都台東区駒形1-4-8 第5ビル 「マイコンBASIC」係
- メーカー別主要機種名
- シャープ：MZ-80B/MZ-2000/MZ-1200/MZ-700/PC-1500/PC-1211/PC-5000/MZ-2200/MZ-5500 (ポケコン：シャープビジネス担当)
 - 日本電気：PC-6001/PC-8001mk II/PC-8801/PC-2000/PC-9800/PC-8200/PC-6001mk II
 - 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：びゅう太
 - 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

マイコン別冊

Z80マシン語 プログラム入門

新刊発売

月刊 別冊
**Z80マシン語
プログラム入門**
PC-8001/PC-8801/mkII (N-BASICモード)

- マシン語の基礎知識
- Z80のインストラクション・セットI
- Z80のインストラクション・セットII
- マシン語による2次元4目ならべ
- N-BASIC内部解析

マシン語の
基礎から
ゲームプログラム
まで

B5判 272頁
定価1,500円(¥300円)

- 第1ブロック マシン語の基礎知識
- 第2ブロック Z80のインストラクション・セットI
- 第3ブロック Z80のインストラクション・セットII
- 第4ブロック マシン語による2次元4目ならべ
- 第5ブロック N-BASIC内部解析

川村 清 著

電波新聞社出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111
お求めは書店で。なお弊社支局・主要マイコンショップでも取扱っております。

関東6県下の有力マイコンショップ・ソフトウェアハウス

何でも相談してみよう。何かを教えてくれるショップです。

栃木県

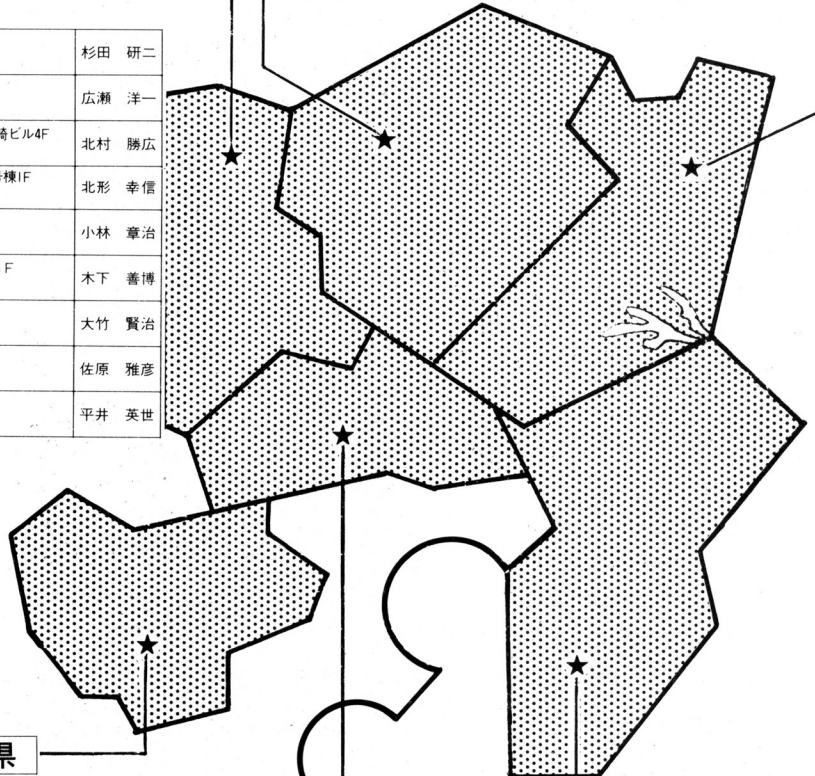
宇都宮市	マイコンプラザ BIG 1	宇都宮市宮町1 13 電話0286 (21) 5150	新井 亮司
	計測技研	宇都宮市桜3-2-17太平ビル 電話0286 (33) 1994	高橋 英雄
	システム電子工業	宇都宮市鶴田町687-9 電話0286 (48) 5416	渡辺 英二
	ソフトプロファー	宇都宮市新町2-6-7 電話0286 (36) 7226	谷中 俊行
足利市	光栄マイコンシステム	足利市通町1-2677 電話0284 (41) 5911	榎川 陽一
小山市	福村通信	小山市駅東通り2-31-7 電話0285 (23) 5500	藤田紀三郎
	ザ・メディア	小山市駅南3-25-4 電話0285 (27) 4125	吉岡 靖員
佐野市	サノコンピュータプラザ	佐野市天神町778 電話0283 (24) 4313	井沢 健二

茨城県

日立市	中屋理化学	日立市神崎町4-21-8 電話0294 (23) 0555	篠原 照明
	C & F 石川	日立市西成沢町3-12-18-103 電話0294 (35) 2687	石川 文夫
勝田市	セキショー OAパソコンセンター	勝田市技川277 電話0292 (27) 3971	和泉田善男
土浦市	バスコットイン土浦	土浦市桜町1 13 3 ノグチビル3F 電話0298 (24) 2700	

群馬県

前橋市	スペース・イン前橋	前橋市小相木町280-3 電話0272 (52) 8315	杉田 研二
高崎市	アサヒ商会	高崎市問屋町2-8-2 電話0273 (63) 1111	広瀬 洋一
	ソフトピア高崎	高崎市大八木町3000 1 佐鳥高崎ビル4F 電話0273 (62) 5436	北村 勝広
	コムポート	高崎市鶴見町5 5ウスタム高崎1号棟1F 電話0273 (27) 5580	北形 幸信
	児玉電子ソフトウェア技術センター	高崎市問屋町2-4-2 電話0273 (62) 8834	小林 章治
伊勢崎市	大竹文具店	伊勢崎市本町1-18 電話0270 (25) 5550	大竹 賢治
	マイコンショップ・アルファー	伊勢崎市東本町96-9 電話0270 (23) 1707	佐原 雅彦
桐生市	関東スペースコントロールズ	桐生市稲荷町4-16 電話0277 (43) 0132	平井 英世



山梨県

甲府市	システムインナカコミ山梨	甲府市丸の内2-4-20 電話 0552(28)3333	中込 裕
-----	--------------	---------------------------------	------

埼玉県

大宮市	立芝システムリサーチ	大宮市柳引町2-285-1 電話 0486(51)1100	竹内昌夫
	パネコットイン大宮	大宮市高鼻町1 40共栄セントラルビル 電話 0486(44)6326	
浦和市	ダイナックス	浦和市北浦和4-5-8吉田ビル5F 電話 0488(32)2356	永瀬 敏
大里郡	ケンリツマイコンショップ	大里郡江南村押切2632 1 電話 0485(36)1155	榎澤一夫
	ケンリツ熊谷店	熊谷市弥生2-28 電話 0485(24)5727	田口利夫

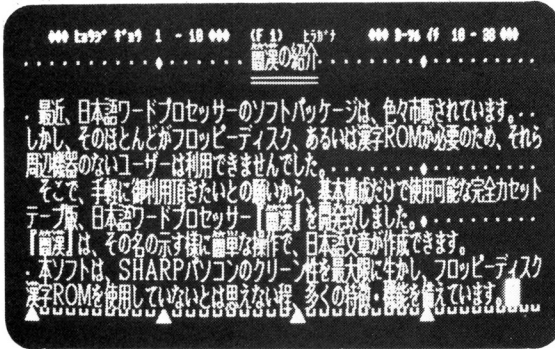
千葉県

千葉市	バスコットイン千葉	千葉市弁天町279 2小川第3ビル2F 電話 0472(53)8771	鶴沢聡明
	ICランドラスター	千葉市緑町1-30-3 電話 0472(47)1311	五木田彪
流山市	タニカツ電機	流山市江戸川台東2-7 電話 0471(54)1111	谷口勝彌

行ってみよう!!あなたの街のパソコンショップ!!

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^(注1)
- 新聞紙面の漢字カバー率99%以上^(注2)
- 拡張I/Oボックス不要^(注1)
- 漢字プリンター不要^(注2)

簡漢の主な機能

- ひらがなモード
- カタカナモード
- 英数字モード
- グラフィックモード
- カナ漢字変換モード
- 画面ホーム
- 改行
- カーソル移動
- 自動スクロール
- リピート
- ブロック表示
- レイアウト表示
- 水平タブ設定
- 水平タブプレージョン
- 特殊記号・単位表示
- JISコード入力^(注1)
- 外字登録
- 外字呼出し
- 短文登録
- 短文呼出し
- 任意文字数挿入^(注3)
- 任意文字数削除^(注3)
- 一行クリア
- ブロッククリア
- オールクリア
- 枠組み
- 枠組み自動補正
- アンダーライン
- アンダーライン自動補正
- 文書ロード
- 文書セーブ
- 文書ベリファイ^(注2)
- センターリング
- 倍角文字印字
- 印字文字間隔指定
- 印字行間隔指定
- 任意行間印字指定
- 用紙サイズ指定^(注1)
- 自動紙送り指定^(注1)
- 印刷枚数指定^(注1)

(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

実物大です

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	9,800円 (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。

*通信販売は機種名を明記の上、送料300円を加算し現金書留でお申し込み下さい。



TMD SYSTEMS

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

新入学おめでとつセール実施中

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

MSX

各社各種、勢揃い 特價販売

富士通 FM-X

¥49,800

FM7に2000文字表示カラーモニター
32KB実装×最大96KB拡張可能
32KBハードディスク使用可

特價組合せ

特選ゲームソフト1本付

キャノン V-10

¥54,800



V-10をお求めの方に
ハードソフト(ゲームROM/パッ
ク)をサービス中

ナショナル CF-2000

¥54,800

2スロットとマニア向キーボード



カセットテレコとの組合せパックで
特價売出中

東芝 HX-10D

¥65,800 64KB

HX-10S

¥55,800 16KB

選べる2色タイプ
ハードディスク630KB付
2色



日立 MB-H1

¥62,800

32KB実装×最大96KB拡張可能
スイッチオン・システムカラー登場



特價組合せ

ソニー HB-55

¥54,800

選べる2色タイプ
ゲームソフト付 特價 ¥52,800円

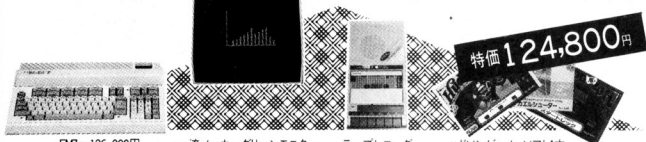


聖子のパソコン
好評販売中

富士通

ベストセラーパソコンFM7のセット

FM7+特選グリーンモニター+カセットテレコ+ソフト4本



FM7 = 126,000円

一流メーカーグリーンモニター

テープレコーダ

ハードンゲームソフト4本

特價 124,800円

FM-1

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

特價 167,800円

FM-2

FM7 (126,000円) + RFモジュレータ+テープレコーダ+
ソフト3本

特價 125,800円

FM-3

FM7 + 14インチ高解像カラーモニター(2000文字) + テー
プレコーダ 0.42mmピッチ

特價 179,800円

FM-4

FM7 + 12インチグリーンモニター+プリンタRP-80+プリンタ
用紙1000枚

特價 189,800円

FM-5

FM7 + 14インチ準高解像カラーモニター(1000文字) + テー
プレコーダ

特價 154,800円

FM-6

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

特價 189,800円

プリンタ

プリンタ各機種特價販売中

セイコー漢字プリンター

・GP-550E + 用紙1000枚



特價 85,800円

GP500M

ケーブル+用紙1000枚



特價 49,800円

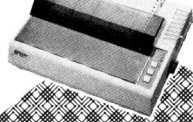
エプソンプリンター

・RP-80 + 用紙1000枚



・RP-80 F/T

+ 用紙1000枚



今月の特價品・棚スレ品・中古品 お買得情報

- 棚スレ・特價現品限り ※お問合せはTEL03-253-5755へ
- ・サンヨー MBC2000/7 5FDD×2 CP/Mマシン CRT一体型 特價 198,000円
 - ・ " PHC-10 ハンドヘルドコンピュータ 定価24,800 → 特價 9,800円
 - ・ " PHC-20 パソコン Z80A CPU 定価47,800 → 特價 19,800円
 - ・シャープ MZ80K2E パソコン CRT一体型のベストセラー機 特價 39,800円
 - ・ " CZ800GS(X-1本体)+GRAM 定価310,000 → 特價 110,000円
 - ・ " MZ1D01 14インチ高解像度カラーCRT、ケーブル付 特價 74,800円
 - ・ " 20M202C 20インチ中解像度カラーCRT 特價 97,800円
 - ・ " I4M114C 14インチ超高解像度カラーCRT 特價 99,800円
 - ・ " PC3200S ビジネス用パソコン、CRT一式付 特價 69,800円
 - ・NEC N5200-05 16ビットFDD付ビジネスコンピュータ 特價 498,000円
 - ・ " PC8853 14インチ超高解像度4000文字カラーCRT 特價 119,800円
 - ・コモドール 64 パソコン 特價 59,800円
 - ・インベック ボード型パソコン 特價 39,900円
 - 中古・現品1台限り
 - ・東芝 パソビア7+ソフト2万円分付 特價 78,800円
 - ・ソード M223マークIII 1ドライブ 特價 248,000円
 - ・ナショナル C-18+プリンタ 16ビットビジネス向き 特價 248,000円

サンヨー

MBC-55
¥178,000



カシオ

FP-3000
¥198,000



シャープ

X-1c ¥119,800
X-ID ¥198,000



NEC

新発売

新ファミリー

PC9801F1 + 4000文字カラーモニタ

(CMT141L)

+ ディスケット10枚

特価 385,900円

PC9801F1 = ¥328,000

4000文字カラーモニタ ¥118,000

F-2 PC-9801F2 (フロッピー2台内蔵) + 4000文字表示

カラーモニタ + ディスケット10枚 特 433,000円

(CMT141L)

PC9801E + 4000文字カラーモニタ

特価 299,800円

PC9801E = ¥215,000

4000文字カラーモニタ

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

特価 209,800円

モデル10 = ¥168,000

モデル20 = ¥225,000

モデル30 = ¥275,000

2000文字カラーモニタ

PC100

モデル10 ¥398,000

(モノクロ仕様、フロッピー1台内蔵)

モデル20 ¥448,000

(モノクロ仕様、フロッピー2台内蔵)

モデル30 ¥558,000

(カラー仕様、フロッピー2台内蔵)

PC6601

3.5インチ
マイクロフロッピー

¥143,000

● 広告の写真とパック品が一部ちがっている品もあります、ご了承ください。

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

PC8801マークII

(モデル10) + ドライブの組み込みパック



ドライブ2基

14インチカラーモニタ

88-1 PC8801マークII (モデル10) + 内蔵用ドライブ2基 + ディスケット10枚 + 14インチ2000文字カラーモニタ 特 289,000円

88-2 PC8801マークII (モデル10) + 内蔵用ドライブ2基 + ディスケット10枚 + 14インチ4000文字カラーモニタ 特 329,800円

88-3 PC8801マークII (モデル10) + 内蔵用ドライブ2基 + ディスケット10枚 + 14インチハイグレード4000文字カラーモニタ 特 363,900円

88-4 PC8801マークII (モデル10) + 内蔵用ドライブ2基 + ディスケット10枚 + SEIKO プリント新製品GP500M + 用紙1000枚 + 14インチ2000文字カラーモニタ 特 334,900円

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

フロッピーディスク

ディスケット各種も特価販売中

マクセル・FUJII・メモレックス・スコッチ・パーベイトム・IBM

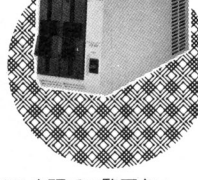
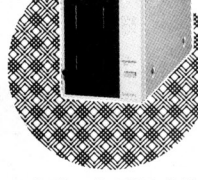
エプソン 新製品
TF10 (本体)

PC用 129,800円

FM用 125,800円

ロジテック
K-305

東京電子
LFD550



パソコンとディスクの組み合わせパックは店頭でご覧下さい。

TmdSoft

新発売ビジネスソフト凄腕シリーズ

PC9801・PC9801F専用5&8インチディスク版

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

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

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

(メディアは5"2DD, 5"2D, 8"2D)

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

■ 売上管理 ■ 在庫管理 ■ 請求書発行 ■ 顧客管理 ■ 仕入管理 ■ 給与計算

ビジネス分野に
パソコン時代を拓く

Tmdシステムズ

専任スタッフがアドバイス
パソコンの専門店

Tmd

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

- 宇都宮: 宇都宮市宿野町355-7 ☎0286-36-5135
- 大宮: 大宮市宮原町3丁目515-2 ☎0486-52-1831
- 川口: 埼玉川口市布2丁目25-3 ☎0482-68-7826
- 蕨: 蕨市豊島区奥野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
- 秋葉原西口: 千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F ☎03-253-5755
- 東上野: 千代田区外神田1丁目10-1 東京ラジオタワー ☎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

広告掲載品のお問合せ。ご注文は、商品代金に送料を含んだ金額を過金して下さい。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.4406641

<p>横浜</p>	<p>宇都宮</p>	<p>大宮</p>	<p>秋葉地区各店</p>
<p>巣鴨</p>	<p>静岡</p>	<p>名古屋</p>	<p>秋葉西口 丸和ビル</p> <p>中央店 2Fパソコン</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!!

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クトです。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。

限定30台

即納

毎月
わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.164 PC-8801MKII

基本セット

本体+NEC14"超画像度カラーディスプレイ

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

- ① **¥3,000**×48回 ⑤5万 ⑥3.5万×8回
- ② **¥7,830**×60回 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
わずか **¥5,000**

●ご注文セットNo.165 PC-8801MKII

プリンターセット

本体+NEC14"超画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(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 ⑤15万 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

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

- ① **¥10,000**×48回 ⑤8万 ⑥4.8万×8回
- ② **¥16,900**×60回 ⑤なし ⑥なし

毎月
わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.166 PC-8801MKII

本体

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

- ① **¥3,000**×36回 ⑤5万 ⑥2.5万×6回
- ② **¥6,310**×48回 ⑤3万 ⑥なし
- ③ **¥10,000**×24回 ⑤なし ⑥1.6万×4回
- ④ **¥5,960**×60回 ⑤なし ⑥なし



PC-8801MKII(本体モデル20・30)をご購入の方に

ブランクディスク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

TV
提供中

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)

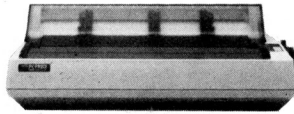
PC-8801MKIIをより機能的に使う グレードアップ周辺機器!

14インチ超高解像度カラーディスプレイ



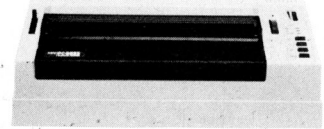
●ご注文セットNo.2451 NEC
PC-KD551 標準価格¥118,000
 ① ¥3,000×24回 ②なし ③1.2万×4回
 ④ ¥3,840×36回 ⑤なし ⑥なし

日本語シリアルプリンター



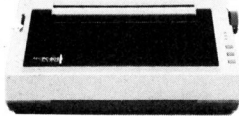
●ご注文セットNo.2449 NEC
PC-PR201 標準価格¥298,000
 ① ¥3,000×48回 ②3万 ③2.4万×8回
 ④ ¥5,000×36回 ⑤なし ⑥2.8万×6回
 *トラクターフィードPC-PR201-03 ¥20,000は別売

熱転写漢字プリンター



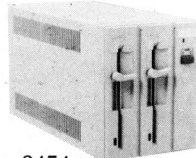
●ご注文セットNo.2448 NEC
PC-8825 標準価格¥176,000
 ① ¥3,000×36回 ②なし ③1.6万×6回
 ④ ¥5,710×36回 ⑤なし ⑥なし

ドットマトリックスプリンター



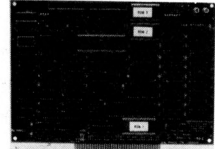
●ご注文セットNo.2505 NEC
PC-8024+8024-02 標準価格¥158,000
 ① ¥3,000×36回 ②なし ③1.3万×6回
 ④ ¥5,120×36回 ⑤なし ⑥なし

拡張用ミニフロッピーディスクユニット



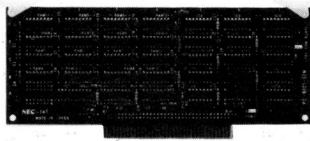
●ご注文セットNo.2454 NEC
PC-80S32 標準価格¥155,000
 ① ¥3,000×36回 ②なし ③1.2万×6回
 ④ ¥5,000×36回 ⑤なし ⑥なし

16ビットカード



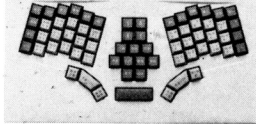
●ご注文セットNo.2445 NEC
PC-8801-16 標準価格¥85,000
 ① ¥5,000×12回 ②なし ③1.6万×2回
 ④ ¥3,900×24回 ⑤なし ⑥なし

増設RAMポート128KB



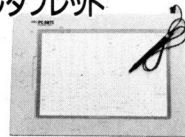
●ご注文セットNo.2444 NEC
PC-8801-02N 標準価格¥43,000
 ① ¥3,900×12回 ②なし ③なし

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 ③1.1万×6回
 ④ ¥4,800×36回 ⑤なし ⑥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 ③1.4万×6回
 ④ ¥5,400×36回 ⑤なし ⑥なし

PC-8801MKIIの周辺機器とソフトウェアをラインアップ!

注文No.	製品名	標準価格
本体・拡張装置		
No.2441	PC-8801MKII モデル10 (CPU).....	¥ 168,000
No.2442	PC-8801MKII モデル20 (CPU+FDD1).....	¥ 225,000
No.2443	PC-8801MKII モデル30 (CPU+FDD2).....	¥ 275,000
No.2444	PC-8801-02N (増設RAMポート128KB).....	¥ 43,000
No.2445	PC-8801-16 (16ビットカード).....	¥ 85,000
プリンタ		
No.2446	PC-8822 (漢字プリンタ).....	¥ 234,000
No.2447	PC-8824+ (8824-02) (熱転写漢字プリンタ).....	¥ 226,000
No.2448	PC-8825 (熱転写漢字プリンタ).....	¥ 176,000
No.2449	PC-PR201 (日本語シリアルプリンタ).....	¥ 298,000
ディスプレイ		
No.2450	PC-8853N (14' 超高解像度カラーディスプレイ4050文字).....	¥ 168,000
No.2451	PC-KD551 (14' 超高解像度カラーディスプレイ4050文字).....	¥ 118,000
No.2452	PC-KD901 (ディスプレイ専用台).....	¥ 8,800
コミュニケーション		
No.2455	PC-8863 (通信制御アダプタ).....	¥ 68,000
No.2456	PC-8864 (ネットワークインターフェースボード).....	¥ 110,000
No.2457	PC-8864-01 (トランクケーブル50 m).....	¥ 19,000
No.2458	PC-8864-02 (ランチボックス).....	¥ 2,800
No.2459	PC-8864-03 (リビータ).....	¥ 55,000
No.2460	PC-8897 (GP-IBインターフェースボード).....	¥ 68,000

注文No.	製品名	標準価格
フロッピーディスク		
No.2453	PC-8801MKII-FD1 (増設用FDD).....	¥ 60,000
No.2454	PC-80S32 (拡張用FDD).....	¥ 155,000
ワードプロセッサ		
No.2561	PS80-1001-MF (英文カナワープロ).....	¥ 29,800
No.2462	PS-1009-2W+PC-8801-02N (日本語ワープロ).....	¥ 88,000
No.2463	PCWORD-M+PC-8801-02×2 (新入力日本語ワープロ).....	¥ 148,000
システムディスク		
No.2464	PC-8834-2W (N88-BASIC).....	¥ 7,000
No.2465	PC-8034-2W (N-BASIC).....	¥ 5,000
No.2466	PC-8834-2WK (N88-漢字BASIC).....	¥ 20,000
ソフトウェア		
No.2497	TOP財務会計システム.....	¥ 200,000
No.2498	TOP給与計算システム.....	¥ 180,000
No.2499	PLANNER8.....	¥ 150,000
No.2500	PLANNER16.....	¥ 150,000
No.2501	文筆Ver. II 日本語ワードプロセッサ.....	¥ 48,000
No.2502	金のなる木 株価分析ソフト.....	¥ 88,000
No.2503	漢字顧客管理.....	¥ 38,000
No.2504	グラフィック・キャンバス.....	¥ 36,000
No.2510	PS80-101-2W (CP/M Ver.2.2).....	¥ 38,000
No.2511	PS88-111 (MS-DOS Ver.1.25).....	¥ 43,000

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



限定30台
即納



PC-9801E(本体)とフロッピーディスクをご購入の方に
ブランクディスク10枚プレゼント。
PC-9801E(本体)とプリンターをセットでご購入の方に
プリンター用紙1000枚をプレゼント。
PC-9801F(本体)とプリンターをセットでご購入の方に
プリンター用紙1000枚プレゼント。
PC-9801F(本体)をご購入の方に
ブランクディスク10枚プレゼント。

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801E	PC-9801	¥ 59,000
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

PC-9801E

毎月 わすか **¥3,000**

●ご注文セットNo.167 PC-9801E

基本セット
本体+NEC14"超高分解像度カラーディスプレイ
No.2467 PC-9801E ¥ 215,000
No.2490 PC-KD551(4050文字表示) ¥ 118,000
合計標準価格 ~~¥ 333,000~~
① **¥3,000**×36回 ②6万 ③3.5万×6回
② **¥7,260**×48回 ③5万 ④なし
③ **¥5,000**×48回 ④なし ⑤2.2万×8回
④ **¥7,220**×60回 ⑤なし ⑥なし

毎月 わすか **¥5,000**

●ご注文セットNo.168 PC-9801E

プリンターセット
本体+NEC14"超高分解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ
No.2467 PC-9801E ¥ 215,000
No.2490 PC-KD551(4050文字表示) ¥ 118,000
No.2412 PC-PR201 ¥ 298,000
合計標準価格 ~~¥ 631,000~~
① **¥5,000**×60回 ②8万 ③4.1万×10回
② **¥11,000**×60回 ③12万 ④なし
③ **¥10,000**×48回 ④なし ⑤3.8万×8回
④ **¥13,700**×60回 ⑤なし ⑥なし

毎月 わすか **¥5,000**

●ご注文セットNo.169 PC-9801E

フルセット
ご注文セットNo.168+NECミニフロッピーディスク+MSマウスセット
No.2492 PC-9831-4W+(N88システムDisk) ¥ 205,000
No.2407 PC-9871+ソフトウェアドライバ ¥ 34,500
合計標準価格 ~~¥ 870,500~~
① **¥5,000**×60回 ②12万 ③6.7万×10回
② **¥14,300**×60回 ③20万 ④なし
③ **¥15,000**×48回 ④なし ⑤4.5万×8回
④ **¥18,880**×60回 ⑤なし ⑥なし

PC-9801F

毎月 わすか **¥3,000**

●ご注文セットNo.149 PC-9801F2

基本セット
本体+NEC14"超高分解像度カラーディスプレイ
No.2402 PC-9801F2 ¥ 398,000
No.2413 PC-KD551(4050文字表示) ¥ 118,000
合計標準価格 ~~¥ 516,000~~
① **¥3,000**×60回 ②10万 ③3.6万×10回
② **¥9,280**×48回 ③15万 ④なし
③ **¥10,000**×36回 ④なし ⑤4.1万×6回
④ **¥11,190**×60回 ⑤なし ⑥なし

毎月 わすか **¥5,000**

●ご注文セットNo.150 PC-9801F2

プリンターセット
本体+NEC14"超高分解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ
No.2402 PC9801F2 ¥ 398,000
No.2413 PC-KD551(4050文字表示) ¥ 118,000
No.2412 PC-PR201 ¥ 298,000
合計標準価格 ~~¥ 814,000~~
① **¥5,000**×60回 ②10万 ③6.2万×10回
② **¥13,090**×60回 ③20万 ④なし
③ **¥15,000**×48回 ④なし ⑤3.7万×8回
④ **¥17,650**×60回 ⑤なし ⑥なし

左記セットにマウス、日本語MS-DOS、マルチプランを追加した場合

No.2407 PC-9871+ソフトウェアドライバ ¥ 34,500
No.2408 PS98-121-H4W+マニュアル ¥ 25,000
No.2410 PS98-401-H4W ¥ 53,000
合計標準価格 ~~¥ 926,500~~
① **¥5,000**×60回 ②20万 ③3.1万×10回
② **¥20,090**×60回 ③なし ④なし

毎月 わすか **¥3,000**

●ご注文セットNo.151 PC-9801F1

本体
No.2401 PC-9801F1 標準価格 ¥ 328,000
① **¥3,000**×36回 ②5万 ③3.6万×6回
② **¥7,680**×48回 ③3万 ④なし
③ **¥5,000**×48回 ④なし ⑤2.1万×8回
④ **¥7,110**×60回 ⑤なし ⑥なし

NEC PC-6601

限定30台 **即納**



毎月わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.170 PC-6601

入門セット

本体+NEC14"カラーディスプレイ (15色)+ディスプレイ置台

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

- ① **¥3,000**×36回 ②2万 ③2.0万×6回
- ② **¥4,460**×48回 ④4万 ⑤なし
- ③ **¥5,000**×24回 ⑥なし ⑦3.0万×4回
- ④ **¥5,550**×48回 ⑧なし ⑨なし

NEC PC-8001mkII

限定100台 **即納**



毎月わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.101 PC-8001MKII

特別入門セット

本体

SHARP14"高解像度カラーディスプレイ
データレコーダ

マイコンティーチャーII入門・基礎編
10巻

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

現金大特価

- ① **¥3,110**×48回 ②なし ③1.4万×8回
- ② **¥6,140**×36回 ④2万 ⑤なし
- ③ **¥4,990**×36回 ⑥なし ⑦1.1万×6回
- ④ **¥5,450**×48回 ⑧なし ⑨なし



キャットジャパンのテレフォンショッピング
都合の良い時間にいつでもどうぞ。ご注文はお早目に。
24時間電話受付 年中無休

簡単、便利なキャットジャパンの充実システム。

24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる。

日曜配達可 不在がちの方も安心です。

保証書付 製品はすべて一年間の保証付です。

カレッジクレジット 18歳以上の学生の方、保証人不用。

頭金なし 電話一本でOK。らくらくクレジットです。

高額下取制度 高額下取りでラクラク買い換え。

製品先取り 製品は即納いたします。

無料配達 全国どこでも配達料は無料です。

支払い約2ヵ月後 お支払いは、のんびりと。

55カ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。

低金利クレジット 頭金なしで60回までOK。

クレジット自由自在 お支払い回数は1〜60回までOK。

北海道地区旭川(0166)25-2556
釧路(0154)46-2022
札幌(011)644-0375
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
名古屋地区名古屋(052)264-4651
春日井(0568)33-1901
岐阜(0582)66-5917
岡崎(0564)25-0080
一宮(0586)72-4691
阪神地区京都(075)255-4637
奈良(0742)22-1048
津(0592)26-1601
大阪(06)365-1706
堺(0722)27-4606

茨木(0726)35-2882
高槻(0726)85-7707
神戸(078)577-7728
山陽地区広島(082)294-6402
岡山(0862)25-2881
四国地区高松(0878)67-4324
松山(0899)52-7600
徳島(0886)25-8866
九州地区北九州(093)522-5346
福岡(092)473-5413
久留米(0942)35-2670
熊本(0963)83-6100
宮崎(0985)29-7515
鹿児島(0992)57-6388



●東京
受付本部
03-983-1333

●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

①頭金 ②ボーナス時払い金額 ご注文はNo.でお願いします。



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》

(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!



ビートたけし

NEC

- PC-6001(本体)..... ¥ 89,800 → ¥ 28,000
- PC-6001 + ROM & RAMカートリッジ..... ¥104,600 → ¥ 34,000
- PC-6001MK II(本体)..... ¥ 84,800 → ¥ 58,000
- PC-8001(本体)..... ¥168,000 → ¥ 48,000
- PC-8001MK II(本体)..... ¥123,000 → ¥ 78,000
- PC-8801(本体)..... ¥228,000 → ¥114,000
- PC-8801 + 漢字ROM..... ¥266,000 → ¥142,000
- PC-9801(本体)..... ¥298,000 → ¥158,000
- PC-9801 + 漢字ROM..... ¥338,000 → ¥172,000
- N5200(本体、G・CRT、FDD×2)..... ¥698,000 → ¥428,000

SHARP

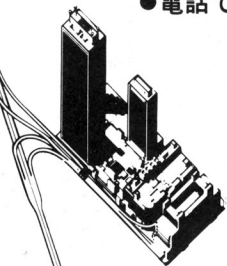
- MZ-80KII(本体)..... ¥148,000 → ¥ 38,000
- MZ-1200(本体)..... ¥148,000 → ¥ 58,000
- MZ-80B(本体)..... ¥278,000 → ¥ 78,000
- MZ-80B + グラフィックラム..... ¥317,000 → ¥ 88,000

- 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-3541(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 → ¥ 24,000
- 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

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こ持参ください。

●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9ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。



本社買い取りデスク **03-983-2464**

- 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、皆様お問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》

キャットジャンパリミテッド(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

中古パソコンが 全国どこでも 電話で買える。

全商品



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)

5割・6割・7割引より

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-IIAD (本体)..... ¥338,000 → ¥198,000

TOSHIBA

パソビア (本体)..... ¥163,000 → ¥43,000

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 → ¥25,000

MITSUBISHI

マルチ16+プリンター..... ¥978,000 → ¥560,000

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 → ¥138,000

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6ヶ所の注文デスクへ。



24時間電話受付 年中無休

本社注文デスク

03-983-2464・988-2105

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 不在がちな方も大丈夫です。

6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。

電話で深めようマイコンの世界

106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106

アコリットマイコン最新カタログ

富士通 FMシリーズ

- FM-7(MB25010) ¥126,000
48回分割 ¥3,100 / 60回分割 ¥2,600
FM-I | (AD2) ¥298,000
48回分割 ¥6,854 / 60回分割 ¥5,840
FM-I | (BS) ¥398,000
48回分割 ¥9,154 / 60回分割 ¥7,800
FM-8(MB25020) ¥218,000
48回分割 ¥5,800 / 60回分割 ¥4,600

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MB-27312	グリーンディスプレイ	49,800	1,200	1,000
MB-27302	グリーンディスプレイ	46,800	1,200	900
MB-27304	グリーンディスプレイ	29,800	700	600
MB-27331	カラーディスプレイ	188,000	4,700	4,000
MB-27301	カラーディスプレイ	188,000	4,700	4,000
MB-27307	カラーディスプレイ	155,000	3,900	3,300
MB-27303	カラーディスプレイ	99,800	2,500	2,100
MB-27305	カラーディスプレイ	64,800	1,600	1,400
MB-22602	家庭用TVアダプタ	13,500	300	300
MB-27402	ビデオプリンタ	350,000	9,000	7,400
MB-27501	テータレコーダ	12,800	300	200
MB-26001	拡張ユニット	133,000	3,300	2,800
MB-22204	I/Fモジュール	30,000	700	600
MB-22405	漢字ROMカード	35,000	900	700
MB-22002	キャラクタセット	10,000	300	200
MB-22003	漢字キャラクタセット	30,000	700	600
MB-28111	漢字ROMカード	46,000	1,100	900
MB-27651	ディスクユニット	498,000	12,500	10,600
MB-22416	ディスクI/Fカード	14,000	400	300
MB-27603	フロッピディスク	440,000	11,000	9,400
MB-27513	フロッピディスク	350,000	8,700	7,400

NEC PC-9800シリーズ

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

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-9801-06	GB-IB I/Fボード	68,000	1,600	1,400
PC-9801-07	5テラスク I/Fボード	20,000	400	400
PC-9805	増設RAM	30,000	700	600

NEC PC-8000シリーズ

- PC-8001MKII ¥123,000
48回分割 ¥2,900 / 60回分割 ¥2,500
- | 型名 | 品名 | 定価/円 | 48分割 | 60分割 |
|-----------------|--------------|---------|-------|-------|
| PC-8001 / II-01 | 漢字ROMボード | 32,000 | 700 | 600 |
| PC-8011 | 拡張ユニット | 148,000 | 3,500 | 3,000 |
| PC-8012 | I/Oユニット | 84,000 | 2,000 | 1,700 |
| PC-8012-02 | 増設RAMボード | 43,000 | 1,000 | 800 |
| PC-8023-C | マトリクスプリンタ | 153,000 | 3,600 | 3,100 |
| PC-8035-31 | ミニディスクユニット | 168,000 | 4,000 | 3,400 |
| PC-8053Z | 拡張用ミニディスク | 155,000 | 3,600 | 3,100 |
| PC-8853-N | 14型カラーディスプレイ | 168,000 | 4,000 | 3,400 |
| PC-8034 | 14型カラーディスプレイ | 65,800 | 1,600 | 1,300 |
| PC-8048-N | 12型カラーディスプレイ | 59,800 | 1,400 | 1,200 |
| PC-8052 | カラーディスプレイ | 118,000 | 2,800 | 2,300 |
| PC-8053 | カラーディスプレイ | 198,000 | 4,700 | 4,000 |
| PC-8058 | カラーディスプレイ | 99,800 | 2,300 | 2,000 |

NEC PC-100シリーズ

- | 型名 | 品名 | 定価/円 | 48分割 | 60分割 |
|----------|----------------|---------|--------|--------|
| PCモデル10 | 本体 | 398,000 | 9,726 | 8,288 |
| PCモデル20 | 本体 | 448,000 | 10,948 | 9,329 |
| PCモデル30 | 本体 | 558,000 | 13,656 | 11,621 |
| PCKD-551 | 専用ディスプレイ(カラー用) | 118,000 | 2,884 | 2,458 |
| PCKD-651 | 専用ディスプレイ(カラー用) | 198,000 | 4,838 | 4,123 |

NEC PC-8800シリーズ

- PC-8801MKII / 10 ¥168,000
48回分割 ¥4,106 / 60回分割 ¥3,499
PC-8801MKII / 20 ¥225,000
48回分割 ¥5,499 / 60回分割 ¥4,686
PC-8801MKII / 30 ¥275,000
48回分割 ¥6,721 / 60回分割 ¥5,727
- | 型名 | 品名 | 定価/円 | 48分割 | 60分割 |
|--------------------|------------|--------|-------|-------|
| PC-8801MKII / FD I | 増設フロッピディスク | 60,000 | 1,467 | 1,250 |
| PC-8837-2W | システムディスク | 7,000 | 171 | 146 |
| PC-8887 | システムディスク | 8,000 | 196 | 167 |

NEC PC-6600シリーズ

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

NEC PC-6000シリーズ

- PC-6001MKII ¥84,800
48回分割 ¥2,073 / 60回分割 ¥1,766
- | 型名 | 品名 | 定価/円 | 48分割 | 60分割 |
|---------|------------|--------|-------|-------|
| PC-6011 | 拡張ユニット | 19,800 | 400 | 400 |
| PC-6021 | サーマルプリンタ | 49,800 | 1,100 | 1,000 |
| PC-6031 | ミニディスクユニット | 89,800 | 2,100 | 1,800 |

NEC 5200モデル05シリーズ

- N5231 ¥648,000
48回分割 ¥15,400 / 60回分割 ¥13,100
N5231-02A ¥758,000
48回分割 ¥18,000 / 60回分割 ¥15,400
N5231-03A ¥548,000
48回分割 ¥13,000 / 60回分割 ¥11,100

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

シャープ MZ-2200シリーズ

- MZ-2200 ¥128,000
48回分割 ¥3,000 / 60回分割 ¥2,600
- | 型名 | 品名 | 定価/円 | 48分割 | 60分割 |
|----------|-------------|---------|-------|-------|
| MZ-IT02 | テータレコーダ | 19,800 | 500 | 400 |
| MZ-IF07 | ミニフロッピディスク | 158,000 | 3,800 | 3,200 |
| MZ-IP07 | 80桁ドットプリンタ | 79,800 | 1,900 | 1,600 |
| MZ-IM01 | 16ビットボードキット | 78,000 | 1,800 | 1,500 |
| MZ-IR08 | 漢字ROMボード | 29,000 | 700 | 500 |
| MZ-ID06 | カラーディスプレイ | 102,000 | 2,400 | 2,000 |
| MZ-ID09 | 14型モニター | 110,000 | 2,600 | 2,200 |
| MZ-80P4B | 136桁ドットプリンタ | 281,000 | 6,700 | 5,700 |

シャープ MZ-3500シリーズ

- MZ-3541 ¥410,000
48回分割 ¥9,800 / 60回分割 ¥8,300
MZ-3531 ¥320,000
48回分割 ¥7,600 / 60回分割 ¥6,500
- | 型名 | 品名 | 定価/円 | 48分割 | 60分割 |
|---------|-------------|---------|--------|--------|
| MZ-IP08 | 漢字プリンタ | 540,000 | 12,900 | 10,900 |
| CE-330P | 136桁ドットプリンタ | 159,000 | 3,800 | 3,200 |
| CE-333P | 136桁ドットプリンタ | 310,000 | 7,400 | 6,300 |
| MZ-6P01 | I/Oカード | 12,000 | 300 | 200 |
| MZ-IF02 | ミニフロッピディスク | 198,000 | 4,700 | 4,000 |
| MZ-IF03 | 増設フロッピディスク | 90,000 | 2,100 | 1,800 |

シャープ MZ5500シリーズ

- | 型名 | 品名 | 定価/円 | 48分割 | 60分割 |
|---------|----------------|---------|--------|-------|
| MZ-5521 | 本体 | 388,000 | 9,481 | 8,080 |
| 5511 | 本体 | 288,000 | 7,038 | 5,998 |
| 5501 | 本体 | 218,000 | 5,327 | 4,540 |
| MZ-ID10 | 16型カラーディスプレイ | 418,000 | 10,215 | 8,705 |
| MZ-ID11 | 12型カラーディスプレイ | 113,000 | 2,761 | 2,353 |
| MZ-IR16 | 増設RAM | 30,000 | 733 | 625 |
| MZ-IR11 | 増設RAMボード | 80,000 | 1,955 | 1,666 |
| MZ-IR09 | 増設RAMボード | 35,000 | 855 | 729 |
| MZ-IP02 | ミニフロッピディスクドライブ | 158,000 | 3,861 | 3,290 |
| MZ-IP02 | 80桁ドットプリンタ | 138,000 | 3,372 | 2,874 |
| MZ-IP04 | カラーグラフィックプリンタ | 228,000 | 5,572 | 4,748 |
| MZ-IP06 | 80桁ドットプリンタ | 234,000 | 5,718 | 4,873 |

シャープ PC-5000シリーズ

- PC-5000 ¥350,000
- | 型名 | 品名 | 定価/円 | 48分割 | 60分割 |
|---------|-----------------|---------|-------|-------|
| CE-510P | 熱転写プリンタ | 80,000 | 1,955 | 1,666 |
| CE-510F | ミニフロッピディスクドライブ | 198,000 | 4,838 | 4,123 |
| CE-511F | カラーフロッピディスクドライブ | 128,000 | 3,128 | 2,665 |

シャープ パソコンテレビX

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

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

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-801C	本体	119,500	2,922	2,494
CZ-801D	カラーディスプレイ	99,800	2,438	2,078
CZ-802C	本体	198,000	4,839	4,123
CZ-802D	カラーディスプレイ	128,000	3,128	2,666
CZ-8GR	グラフィックRAM	32,000	800	600
CZ-8EP	拡張I/Oポート	11,800	300	200
CZ-8KP	漢字ROM	38,000	900	700
CZ-8FA	フロッピI/F	24,000	600	500
CZ-800F	ミニフロッピディスク	198,000	4,700	4,000
CZ-800P	ドットプリンタ	142,800	3,400	2,900
CZ-8VC	RFビデオコンバータ	15,800	400	300
CZ-8DT	デジタルレコーパー	89,800	2,100	1,800
CZ-8R1	システムラック	29,800	700	600
CZ-8R2	システムラック	29,800	700	600

シャープ CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-140DS	RGB14型カラー	89,800	2,000	1,700
14M-131C	RGB14型カラー	69,800	1,600	1,400
14M-142C	RGB14型カラー	99,800	2,300	2,000
14M-132C	RGB14型カラー	118,000	2,700	2,300
12M-212C	RGB12型カラー	99,800	2,300	1,900
14M-111C	RGB14型カラー	67,800	1,600	1,300
14M-141C	RGB14型カラー	69,800	1,605	1,368
15M-412C	RGB15型カラー	118,000	2,714	2,313
12M-314C	RGB12型カラー	128,000	2,944	2,509
CZ-210D	RGB21型カラー	179,000	4,117	3,508
14M-114C	RGB14型カラー	168,000	3,900	3,200
20M-202C	RGB20型カラー	175,000	4,000	3,400
12M-15B	コンボジット12型G	29,800	700	500
12M-18B	コンボジット12型G	44,800	1,000	900

EPSON

- HC-20 ¥138,600
48回分割 ¥3,200 / 60回分割 ¥2,700
QC-101I (システム価格) ¥795,000
48回分割 ¥18,285 / 60回分割 ¥15,582

EPSON プリンタ/フロッピディスク

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FP-80	汎用プリンタ	149,800	3,400	2,900
FP-80	PC-8001専用	152,800	3,500	2,900
FP-80	PC-8801/9801専用	153,800	3,500	3,000
RP-80	汎用プリンタ	89,000	2,000	1,700
FP-100	汎用プリンタ	189,800	4,300	3,700
FP-100	PC-8001専用	192,800	4,400	3,700
MP-130	汎用プリンタ	228,000	5,200	4,400
FP-80K	汎用プリンタ	189,800	4,300	3,700
TF-20 ≠ 2000	標準タイプ	142,000	3,200	2,600
TF-10	PC用(デュアルタイプ)	129,800	2,986	2,544
TF-10	PC用(シングルタイプ)	89,000	2,047	1,745
TF-10	FM用(デュアルタイプ)	125,800	2,894	2,466
TF-10	FM用(シングルタイプ)	85,000	1,955	1,666
TF-10	MZ-FP用(デュアル)	122,800	2,825	2,407
TF-10	MZ-FP用(シングル)	82,000	1,886	1,608

コモドル VICシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
VIC-64	コンピュータ本体	99,000	2,400	2,000
VIC-1001	コンピュータ本体	49,800	1,200	1,000
VIC-1010	RAM/パンクッション	29,800	700	600
VIC-1111	エクサカートリッジ	14,800	400	300
VIC-1211M	S・エクス/ハンダー	14,800	400	300
VIC-1411	S・フロッピディスク	79,800	1,900	1,600
VIC-1525J	グラフィックプリンタ	69,800	1,700	1,400
C-2N	カセットドライブ	14,800	400	300
VIC-1701				

各社周辺機器/CRT

Table with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割. Includes sections for 東映 CRTシリーズ and ニデコ.

加賀電子 TAXAN CRTシリーズ table with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

東芝 パンピアシリーズ

PASOPIA-7 table with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

三菱 MULTI

MULTI-8 table with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

日立 ヘーシックマスターレベルIII

MARK-5(MB-6892) table with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

SEIKO プリンタ/プロッタ

Table listing various printer models like GP-700M, GP-550E, etc., with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

各社周辺機器/ディスクユニット

Table listing disk units like DPX510, DPX510J, etc., with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

アイテム disk-PC M160/disk-80MK IIシリーズ

Table listing disk-PC models like M160-01, M160-02, etc., with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

○工人舎 KD290シリーズ

Table listing worker housing models like KD290D/PC, KD290S/PC, etc., with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

○東京電子科学 LFD-550シリーズ

Table listing LFD models like LFD-550PC, LFD-550MZ, etc., with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

○HAL研究所 PCGシリーズ他

Table listing HAL models like PCG-8800, PCG-8100, etc., with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

○ロジテック

Table listing Logitech models like K-305, K-305F, etc., with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

注目のMSX対応各社パソコン 好評受付中!

Table listing MSX compatible PCs like YIS-303, YIS-503, SFG-01, etc., with columns: 日本楽器製造, 富士通, etc., and columns: 型名, 品名, 定価/円, 15分割.

おもしろコンピュータ

Table listing fun computers like カシオ 楽がき PV-2000, セガ コンピュータビデオゲーム, etc., with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

RGB対応テレビ / 各社

Table listing RGB TV models like ナショナル TH21-H55GR, TH19-L55GR, etc., with columns: メーカー, 型名, 定価/円, 48分割, 60分割.

NEC RGB対応テレビ

Table listing NEC RGB TV models like C-14N12PV, C-14N16PV, etc., with columns: メーカー, 型名, 定価/円, 48分割, 60分割.

NEC/プリンタ

Table listing NEC printer models like PC-PR201, PC-PR401, etc., with columns: 型名, 品名, 定価/円, 48分割, 60分割.

お買得コーナー

Table listing special offers for Canon, NEC, National, and Sharp products.

マイコン・ヘーシックマカシン愛読者特別セール

Table listing special sale prices for various TV and video models from National, Sony, and Victor.

掲載以外の商品もお問い合わせください!!

106 Collect Call logo with a telephone handset and text: コレクトコールでどうぞ!

Acolyte (アコリット) logo and address information: 〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号. Includes phone number 03(844)3361.

お支払いは楽な長期クレジット

48回/60回 credit plan advertisement with text: ●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。



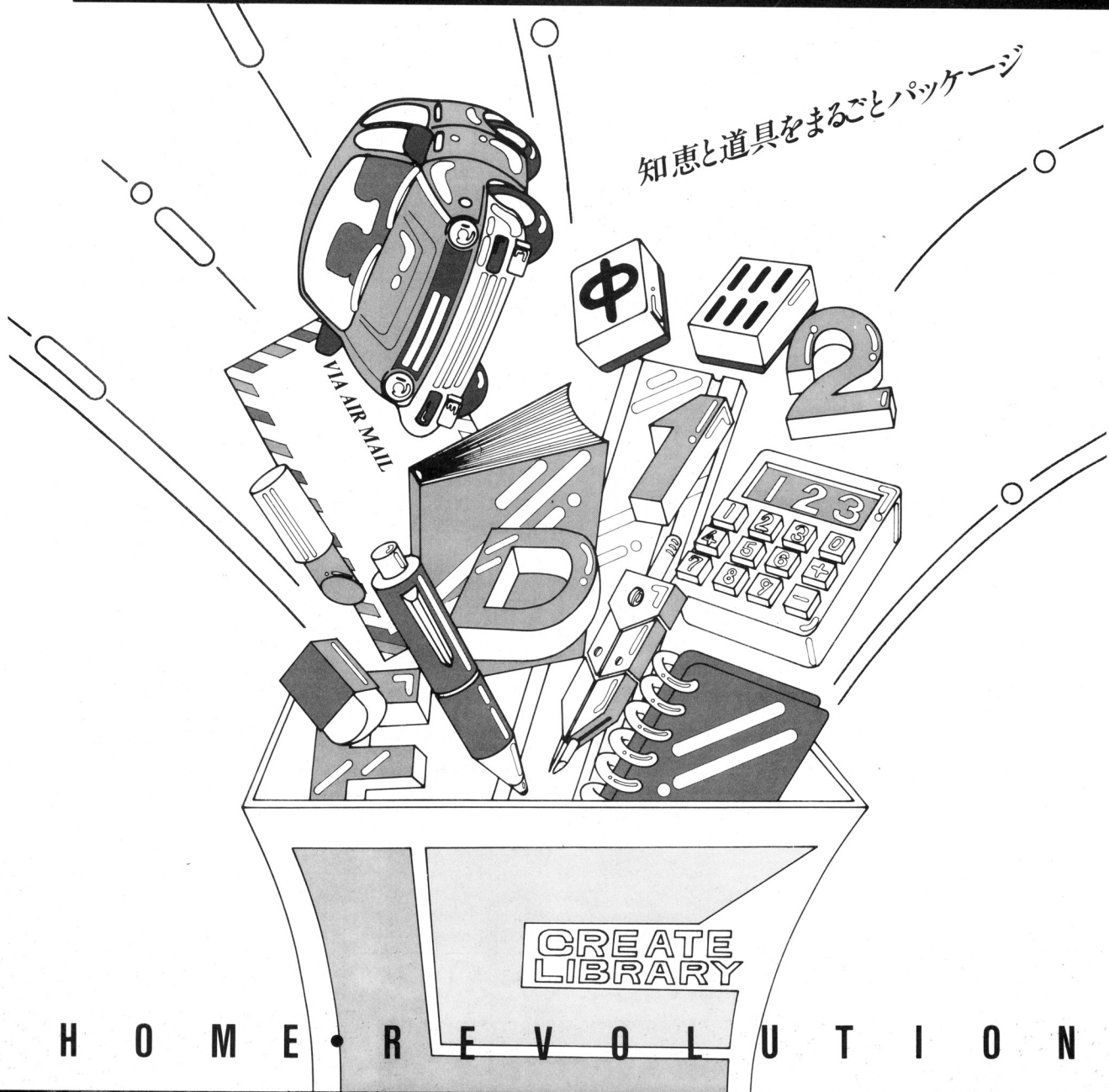
- 他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1~60回までOKです。
●初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
●契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

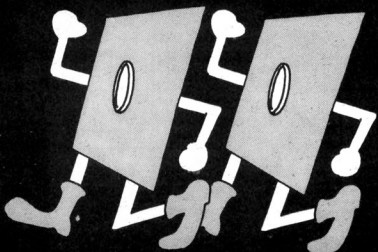
クリエイティブ・サピエンス

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



富士ソフト

ン革命。

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



△X1シリーズ用・PC-6001mkII用

日本語ワードプロセッサ

ユ-カラ JJ

漢字プリンタ不要で、本格機能

X1シリーズ用に、ユ-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。

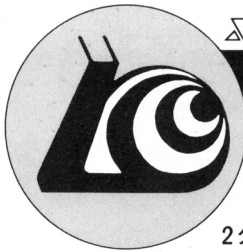
PC-6001mkII用ユ-カラJJも、今までどおりヨロシク!

X-1シリーズ用……5"・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-カラJJ用



△X1シリーズ用・MZ-700用

簡易表計算プログラム

S-CALGO
エスカルゴ

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オプションバックテープ版 ¥9,800



PC-6001mkII用

簡易表計算プログラム

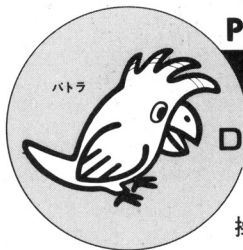
DISK TAPE パソカルク

かる〜くカルク誰でもできる表計算

- PC-6001で大好評の「パソカルク」が、テープ版、ディスク版になりました。
- 在庫管理表、売上管理表、家計簿、住所録、スケジュール表等々、用途は多彩●PC-6001用パソカルク事例集(1〜3各¥4,800)がそのままご使用になれます。
- 日常の事務作業にと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-6001mkII用……………5"ディスク版 ¥19,800
テープ版 ¥9,800

●MSXパソカルクも近日発売!!



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。
- オールマシ語なので高速処理●編集中でも即印刷できます。
- 画面で確認しながら美しい文書を作成できます。
- TAPEパスワード(PC-6001mkII添付ソフト)で作った文書がそのまま使えます。

PC-6001mkII用……………5"ディスク版 ¥12,800

LINE

インフォメーションセンター
(専用) 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

CIC 東海クリエイト

Computer Technical Creation

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

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

資料請求券
BM-4

ジャスコ CVA

COMPUTER
VISUAL & AUDIO

富士通

FM-II AD2 BS

- 高密度1ドライブ
- 1MバイトF.D.D.装備
- 日本語ワープロソフト付



①FM-11BS398,000円
14M132C(シャープCRT)118,000円
ケーブル2,200円
合計標準価 518,200円

②FM-11AD2298,000円
14M132C(シャープCRT)118,000円
ケーブル2,200円
合計標準価 418,200円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々14,400円 ◎7.5万×3回
●48回均等支払例 月々12,400円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々11,600円 ◎6万×3回
●48回均等支払例 月々9,900円

NEC
PC-9801F/E

①PC-9801F2398,000円
14M132C(シャープCRT)118,000円
ケーブル2,200円
合計標準価 518,000円

②PC-9801F1328,000円
14M132C(シャープCRT)118,000円
ケーブル2,200円
合計標準価 448,200円

③PC-9801E215,000円
14M132C(シャープCRT)118,000円
ケーブル2,200円
合計標準価 335,200円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々14,300円 ◎7.5万×3回
●48回均等支払例 月々12,300円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々12,300円 ◎6.5万×3回
●48回均等支払例 月々10,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々9,700円 ◎4.5万×3回
●48回均等支払例 月々7,900円

NEC
PC-8801
mkII

①PC-8801mkIIモデル30275,000円
14M132C(シャープCRT)118,000円
ケーブル2,200円
合計標準価 395,200円

②PC-8801mkIIモデル20275,000円
14M132C(シャープCRT)118,000円
ケーブル2,200円
合計標準価 395,200円

③PC-8801mkIIモデル10168,000円
14M132C(シャープCRT)118,000円
ケーブル2,200円
合計標準価 288,200円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々11,200円 ◎5.5万×3回
●48回均等支払例 月々9,400円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々11,200円 ◎5.5万×3回
●48回均等支払例 月々9,400円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,100円 ◎4万×3回
●48回均等支払例 月々6,800円

NEC
PC-6601

PC-6601143,000円
14M131(シャープCRT)69,800円
ケーブル2,200円
合計標準価 215,000円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,000円 ◎3万×3回
●48回均等支払例 月々5,100円

SONY
SMC-777

SMC-777148,000円
KX-13CD189,800円
合計標準価 237,800円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,800円 ◎3.5万×3回
●48回均等支払例 月々5,800円

富士通
FM-7

FM-7126,000円
NH-14DD69,800円
MR-1112,800円
カラーCRTケーブル1,800円
合計標準価 210,400円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,100円 ◎2.5万×3回
●48回均等支払例 月々4,700円

SHARP
パソコンテレビ
AV7C

CZ-801C119,800円
CZ-801D99,800円
合計標準価 219,600円

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

NEC
PC-6001
mkII

PC-6001mkII84,800円
14M131C(シャープCRT)69,800円
ケーブル2,200円
PC-DR31112,800円
合計標準価 169,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,100円 ◎2万×3回
●48回均等支払例 月々3,900円

- 衛星放送受信システム《好評受付中》
- APPLE マッキントッシュ《予約受付中》

MSX

商品名	標準価格	分割支払例	商品名	標準価格	分割支払例
富士通 FM-X	49,800円	3,200×15	三洋 MPC-10	74,800円	3,500×20
ナショナル キングコング	54,800円	3,400×15	三菱 MPC-11	99,800円	3,500×20
東芝 HX-10D	65,800円	3,100×20	三菱 ML-8000	59,800円	3,800×15
SONY HB-55	54,800円	3,400×15	ヤマハ YIS-503	64,800円	3,200×20
日立 MB-H1	62,800円	3,000×15	V-10	54,800円	3,600×15
〃 MB-H1E	55,800円	3,400×15	HC-6	64,800円	3,200×20

■カラーディスプレイ

NEC	PC-KD551	118,000円	3,400円×20回	◎1.5万×3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	◎1万×3回
〃	PC-60M43	65,800円	3,100円×20回	
〃	PC-8853N	168,000円	5,000円×20回	◎2万×3回

SHARP 12M314C

(高解像度外ビッチ0.28mm)	128,000円	4,000円×20回	◎1.5万×3回
〃 14M141C	69,800円	3,300円×20回	
〃 14M132C	118,000円	3,400円×20回	◎1.5万×3回
〃 14M142C	99,800円	3,200円×20回	◎1万×3回
〃 15M412C	118,000円	3,500円×20回	◎1.5万×3回

東映 FTC-1208

	129,800円	3,200円×20回	◎1.5万×3回
--	----------	------------	----------

■フロッピーディスク

NEC PC-9881K	320,000円	9,500円×20回	◎4.5万×3回
〃 PC-80S31	168,000円	5,000円×20回	◎2万×3回
〃 PC-9831-4W	198,000円	6,300円×20回	◎2.5万×3回

SHARP	CZ-800F	198,000円	5,900円×20回	◎2.5万×3回
富士通	MB27613	350,000円	10,200円×20回	◎5万×3回

■プリンター・プロッター・デジタルライザ

NEC	PC-8825	176,000円	4,900円×20回	◎2.5万×3回
〃	PC-8826	148,000円	4,300円×20回	◎2万×3回
〃	PC-8875	138,000円	4,100円×20回	◎2万×3回
〃	PC-8027(タテ型)	89,000円	3,000円×20回	◎1万×3回
〃	PC-PR401	39,800円	3,800円×10回	
SHARP	CE-515P	49,800円	3,200円×15回	
〃	CZ-800P	142,800円	4,000円×20回	◎2万×3回
〃	CZ-80PK	123,800円	3,900円×20回	◎1.5万×3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	◎4万×3回

■デジタルレトランパー

SHARP	CZ-8DT	89,800円	3,000円×20回	◎1万×3回
NEC	PC-60M54	39,800円	3,800円×10回	

低金利・低価格

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

■組合せ及び商品は、いろいろ取扱っております。その他、オーディオ商品もあります。

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

お申し込みは☎コレクトコール<106番で>

資本金/102億4,459万円 売上高/6,518億円(昭和58年2月期)

★東京(03)246-8948(代表)

*都内の方はコレクトコールはできません。

ジャスコ株式会社 CVA事業部

〒103 東京都中央区日本橋本町1-14



特選 プログラム コーナー

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

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

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

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

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

●プログラム投稿者へのお願い●

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

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

①使用機種名、②言語、③メモリの容量も忘れずに書いてください。

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

内容は、オリジナルのもので、未発表のものにかぎりません。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(7)
PB-100

BM-Jr/LII
PASOPIA7
PC-1245

BM-LIII/mk5
PC-6001
PC-1500

コモドル64
PC-8001
PC-2001

FM-7/8
PC-8801

FP-1100
PC-9801

GUNDAM
びゅう太

JR-100
SC-3000

JR-200
SMC-777/70

MSX
VIC-1001

M5
X1

MAXMACHINE
ZX81

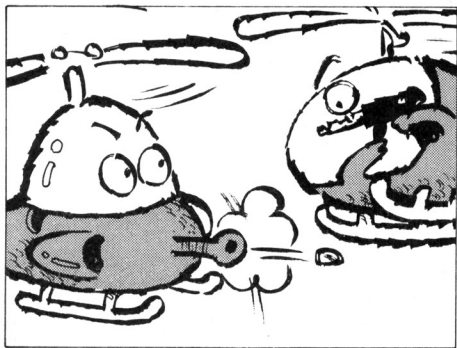
MULTI8
HC-20

MZ-700/1200
JR-800

MZ-80B/2000
PC-8201

MZ-2200
FX-702P

MZ-5500
PASOPIAmini



APPLE II/IIe(10K/48K)用

ジェット・ヘリ500

RINGO

ET'S START!

ストーリー

むかし見た「爆走ジェットヘリ500」という映画をもとに作りました。銀行強盗の乗ったヘリを追跡し、ライフルでやっつけてください。5回当たると、ヘリが1機ふえます。スタート時のヘリは3機です。L

遊びかた

キーは、**U I O**, **J K**, **N M** で8方向に動きます。スペース・キーで弾が発射されます。

スタート時に画面中央やや右にあるのが、あなたのヘリです。他のキーを使うと、移動が止まります。障害物(ビルや山)は茶かピンク色をしていて、ぶつかるとヘリが1機へります。また敵は、機雷を落としていきます。それに当たってもいけません。また燃料が少なくなってきたら、タンク・ローリー(赤色の長方形)の上に来ると、自動的に止まり給油されます。ただ、満タンでもそのの上にくれば、いやがおうでも給油されてしまい、相手はその間に逃げていきます。

画面は、都会→草原→谷→三角州→都会と変わります。下へ進めば、逆コースをたどることができます。

★

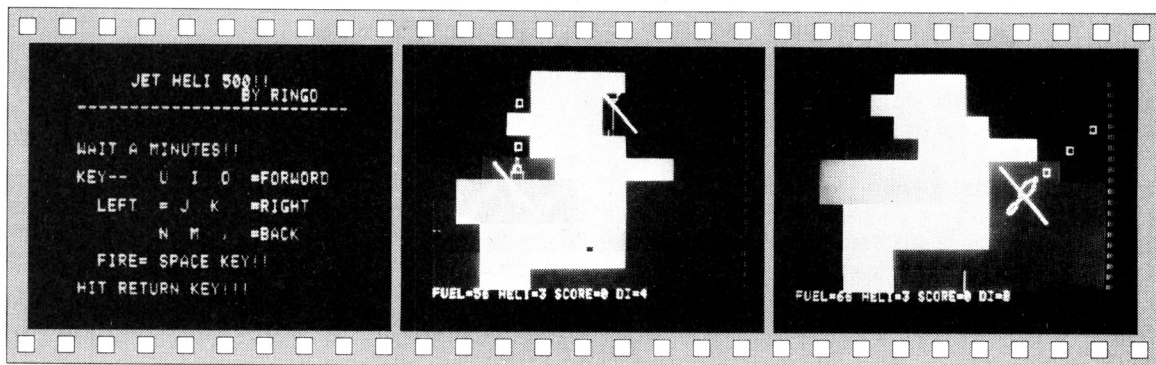
CHECKER FLAG

影：画面はおもしろいけど、迫力に欠けるね。たとえば、効果音をつけるとかね。

Dr.D:それなら、こうしてごらん。LOADしたらCALL-151[CR] B1:4C 00 BF[CR] BF00:8D 30 C0 E6 B8 D0 03 4C B5 00 4C B7 00[CR] E 003G RUN[CR]。

編：きたない効果音ですけど、少しは迫力がでたでしょう。

影：トイレに行きたくなっちゃった……。



《写真1》キーの説明

《写真2》右上に敵のヘリ
コプターが見える

《写真3》撃て!! おっと画面から
かくれて見えなぞ!

プログラムについて

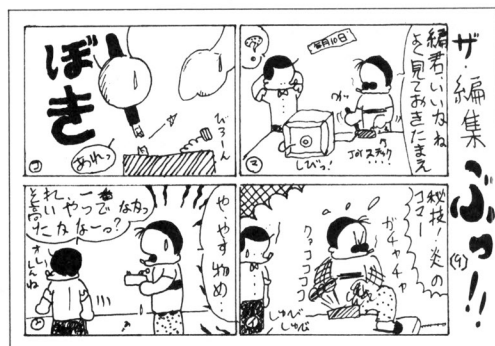
このプログラムでは、色々特殊なことをしています。第1に、APPLEでは不可能なローリゾとハイリゾを重ねるために、画面をすばやく切りかえています。画面がちらつくのはそのせいです。POKE-16297, 0でハイリゾ, POKE-16298でローリゾになります。しかしこれは、GRとHGRで初期設定をしなければなりません。

第2に、逆スクロールと特殊プリント文を使っています。逆スクロールは\$300からで、スクロール・ウィンドウも考慮したオリジナルです。CALL768で実行されます。特殊プリントルーチンは\$345からで、APPLEでは、プリント文は\$36, \$37番地に書きこまれたアドレスのルーチンを呼んで実行しているの、そこを書きかえ(POKE54, 69: POKE55, 3)で、そこに飛ぶようにしてあります。このルーチンは、A~OをCOLOR1~15に対応させ(COLOR0は

スペース), その色がローリゾ中に3回プリントされるようになっていきます。だから、PLOT文を使わずにプリントできるわけです。後は第1表, 第2表を参照してください。なお、へりは端にいくと、反対側にワープするようになっていきます。

プログラム入力の注意

このプログラムを一度入力して、RUNしてSAVEするとエラーします。RUNする前にSAVEするか、どこかの行をもう一度入れ直せば正常にSAVEできます。



by 康志

評: おつ、ゲームに熱中する影の姿
そつくり!!
(編集長)

《第1表》プログラムの説明

10	初期設定
30	キー入力
80	ハイリゾ画面消去
150	へり2移動
340	へり1移動
480	障害物、タンクローリー判断
530	スクロールとプリント
580	ハイリゾ・プリント
670	燃料、スコア、距離、その他のプリント
730	ライフル発射
920	燃料切れ
960	障害物に当たる
1030	タンクローリーから給油する
1170	END処理
1250	シェーブ・データのPOKE
1360	マシン語のPOKE
1430	初期ローリゾ画面
1530	地図データのロード
1560	デモ
1730	初期設定
1800	マシン語データ
1850	シェーブ・データ
1910	地図データ
2340	REM

《第2表》変数表

A	: キー入力
R1	: へりの向き
R2	: プロペラの向き
(X, Y), (X1, Y1)	: マップ上のへり1(自分), へり2(相手)の位置
(X3, 88), (X4, Y4)	: 画面上の "
Y2	: へり1とへり2の垂直距離
N	: へり2が画面上なら1
K2~8	: 方向判断用論理値
D1	: へり1の方向
Q\$()	: 地図の内容
F1	: 燃料
HE	: 残りのへりの数
SC	: スコア
HS	: ハイ・スコア
F2~F6	: 弾の方向計算用
B\$: ベル音(CHR\$(7))
KA	: 50点につき1機へりをふやす
RE	: メイン・ルーチン、サブ・ルーチン判断用

★僕のパソコンにRUNと打ったらどっかに走って行ってしまった。スペースKEYを押したら宇宙に飛んでいきそうです。コワイ!!(群馬県藤岡市・影の影18才)……【編: 今月の第一投は? 影: ワッカRUN NEW!!】

ジェット・ヘリ500のプログラム・リスト

```

10 LOMEM: 28000: HIMEM: 45000
20 GOSUB 1570
30 REM --KEY--
40 A = PEEK ( - 16384 ): POKE -
    16368,0: POKE - 16298,0: REM
    CHL
50 IF A > 127 THEN D1 = (A = 201
    ) * 1 + (A = 202) * 2 + (A =
    203) * 4 + (A = 205) * 3 + (
    A = 213) * 5 + (A = 207) * 6
    + (A = 206) * 7 + (A = 172)
    * 8 + (A = 160) * D1
60 IF A = 160 THEN 740
70 POKE - 16297,0: REM CHH
80 REM --KESU--
90 ROT= R1: HCOLOR= 0: SCALE= 2
100 IF N = 1 THEN X4 = 0: Y4 = 0
110 POKE - 16298,0: REM CHL

120 DRAW 1 AT X3,88: DRAW 2 AT X
    4, Y4: ROT= R2: SCALE= 30: DRAW
    3 AT X3,88: DRAW 3 AT X4, Y43

130 R2 = R2 + 8: R2 = R2 * (R2 < 6
    4)
140 POKE - 16297,0: REM CHH
150 REM --MOVE/1--
160 N = 0: Y2 = Y - Y1: Y2 = (Y2 >
    20) * ( - 41 + Y2) + (Y2 < 2
    1) * Y2
170 POKE - 16298,0: REM CHL

180 IF Y2 < - 20 THEN Y2 = 41 +
    Y2
190 IF Y2 > 4 OR Y2 < - 5 THEN
    N = 1
200 POKE - 16297,0: REM CHH

210 X1 = X1 + INT ( RND (1) * 3)
    - 1
220 IF N = 1 THEN Y1 = Y1 + INT
    ( RND (1) * 3) - 1
230 IF N = 0 THEN Y1 = Y1 + (Y2 <
    0) - (Y2 > 0) + (Y2 = 0)
240 Y1 = (Y1 < 41) * Y1
250 Y1 = (Y1 < 0) * 40 + (Y1 > -
    1) * Y1
260 POKE - 16298,0: REM CHL
270 X1 = (X1 < 13) * X1
280 X1 = (X1 < 0) * 12 + (X1 > -
    1) * X1
290 X4 = X1 * 21 + 10
300 POKE - 16297,0: REM CHH
310 Y4 = (5 + Y2) * 16 + 8
320 IF RE = 1 THEN SS = 0: GOTO
    1140
330 IF N = 0 AND INT ( RND (1) *
    2) = 0 THEN COLOR= 8: PLOT
    3 * X1 + 1, (5 + Y2) * 4
340 REM --MOVE/2--
350 K1 = (D1 = 1): K2 = (D1 = 2): K
    3 = (D1 = 3): K4 = (D1 = 4): K
    5 = (D1 = 5): K6 = (D1 = 6): K
    7 = (D1 = 7): K8 = (D1 = 8)
360 Y = Y + K1 - K3 + K5 + K6 - K
    7 - K8
370 X = X - K2 + K4 - K5 + K6 - K
    7 + K8
380 POKE - 16298,0: REM CHL
390 Q = K1 + K3 + K3 + K5 + K6 +
    K7 + K7 + K8 + K8
400 R1 = 16 * K1 + K3 * 48 + K4 *
    32 + K5 * 8 + K6 * 24 + K7 *
    56 + K8 * 40
410 POKE - 16297,0: REM CHH

420 Y = (Y < 41) * Y
430 Y = (Y < 0) * 40 + (Y > - 1)
    * Y
440 X = (X < 13) * X
450 X = (X < 0) * 12 + (X > - 1)
    * X
460 X3 = X * 21 + 10
470 POKE - 16298,0: REM CHL
480 REM --HANTEI--
490 G = SCRNI ( 3 * X + 1, 20)
500 IF G = 8 OR G = 11 THEN 970
510 IF G = 1 THEN 1040
520 POKE - 16297,0: REM CHH
530 REM --SCROLL--
540 POKE 54.69: POKE 55.3

```

```

550 IF Q = 1 THEN CALL 768: CALL
    768: Y9 = (Y + 5): Y9 = (Y9 >
    40) * - 41 + Y9: VTAB 1: HTAB
    1: PRINT Q*(Y9):; VTAB 2: HTAB
    1: PRINT Q*(Y9);
560 IF Q = 2 THEN CALL - 912: CALL
    - 912: Y9 = Y - 4: Y9 = (Y9 <
    0) * 41 + Y9: VTAB 19: HTAB
    1: PRINT Q*(Y9):; VTAB 20: HTAB
    1: PRINT Q*(Y9);
570 POKE 54,240: POKE 55,253
580 REM --HIRES PRINT--
590 HCOLOR= 3: ROT= R1: SCALE= 2

600 POKE - 16298,0: REM CHL
610 DRAW 1 AT X3,88
620 IF N = 0 THEN DRAW 2 AT X4,
    Y4
630 ROT= R2: SCALE= 30
640 DRAW 3 AT X3,88
650 IF N = 0 THEN DRAW 3 AT X4,
    Y4
660 POKE - 16297,0: REM CHH
670 REM --PRINT FUEL ETC.--
680 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "FUEL
    ="; F1; " HELI="; HE; " SCORE=";
    SC; " DI="; - Y2; " ";
690 F1 = F1 - 1
700 IF F1 < = 0 THEN 930
710 GOTO 40
720 END
730 REM --FIRE!!!--
740 PRINT B#:; F2 = X: F3 = Y: F5 =
    0
750 F4 = (K1 - K3 + K5 + K6 - K7 -
    KB)
760 F6 = - K5 - K7 + K6 + KB - K
    2 + K4
770 FOR I = 0 TO 5
780 POKE - 16298,0: REM CHL
790 IF F2 = X1 AND F3 = Y1 THEN
    PRINT B#:; B#:; B#:; B#:; SC = SC +
    10: HE = HE + (KA = 4): KA = K
    A + 1: KA = (KA < > 6) * KA:
    HGR = GOTO 70
800 F3 = F3 + F4
810 F5 = F5 + F4
820 F2 = F2 + F6
830 IF F3 > 40 THEN F3 = 0
840 IF F3 < 0 THEN F3 = 40
850 IF F2 > 12 THEN F2 = 0
860 IF F2 < 0 THEN F2 = 12
870 POKE - 16297,0: REM CHH

880 IF F5 > 5 THEN 900
890 HCOLOR= 3: HPLLOT F2 * 21 + 7
    , 90 - F5 * 16 TO F2 * 21 + 1
    2, 90 - F5 * 16 TO F2 * 21 +
    12, 85 - F5 * 16 TO F2 * 21 +
    7, 85 - F5 * 16 TO F2 * 21 +
    7, 90 - F5 * 16
900 NEXT : HGR
910 GOTO 70
920 REM --NO FUEL--
930 PRINT B#:; B#:; B#:; HE = HE - 1:
    F1 = 70
940 IF HE = 0 THEN 1180
950 GOTO 520
960 REM --HIT!!!--
970 FOR I = 0 TO 10
980 JJ = INT ( RND (1) * 5) - 2 +
    3 * X + 1
990 IF JJ > 39 OR JJ < 0 THEN 10
    20
1000 JQ = INT ( RND (1) * 5) - 2
    + 20
1010 COLOR= 9: PLOT JJ, JQ: NEXT

1020 GOTO 930
1030 REM --KYUYU CHU--
1040 F1 = 70
1050 RE = 1
1060 ROT= R1: HCOLOR= 0: SCALE=
    2
1070 DRAW 1 AT X3,88
1080 IF N = 1 THEN X4 = 0: Y4 = 0

1090 DRAW 2 AT X4, Y4
1100 ROT= R2: SCALE= 30
1110 DRAW 3 AT X3,88: DRAW 3 AT
    X4, Y4
1120 FOR I = 0 TO 5

```

```

1130 GOTO 160
1140 NEXT : PRINT B#:B#:B#:B#:
1150 RE = 0
1160 GOTO 540
1170 REM --END--
1180 TEXT : HOME : PRINT "GAME 0
VER": PRINT "YOUR SCORE=";SC

1190 IF SC > HS THEN HS = SC
1200 PRINT "HISCORE=";HS: PRINT
: PRINT : INPUT "HIT RETURN
KEY!!";A#
1210 Y = 4: X = 3: Y1 = 8: X1 = 6: R1
= 0: R2 = 0
1220 D1 = 1
1230 F1 = 70: HE = 3: SC = 0: KA = 0

1240 GOSUB 1440: GOTO 40
1250 REM --SHAPE POKE--
1260 S = 45056
1270 READ A: IF A = 300 THEN 131
0
1280 POKE S,A
1290 S = S + 1
1300 GOTO 1270
1310 POKE 232,0: POKE 233,176
1320 HCOLOR= 3
1330 ROT= 0
1340 SCALE= 2
1350 RETURN
1360 REM --MACINE ROUTINE POKE--

1370 FOR A = 768 TO 961
1380 READ B
1390 POKE A,B
1400 NEXT
1410 POKE 846,74: POKE 960,74
1420 RETURN
1430 REM --FIRST PLOT--
1440 POKE 54,69: POKE 55,3
1450 HGR
1460 GR : POKE 34,0: POKE 35,20
1470 FOR I = 0 TO 9
1480 VTAB (9 - I) * 2 + 1: HTAB
1: PRINT Q$(I);
1490 VTAB (9 - I) * 2 + 2: HTAB
1: PRINT Q$(I);
1500 NEXT
1510 POKE 54,240: POKE 55,253
1520 RETURN
1530 REM --MAP DATA INPUT--
1540 FOR I = 40 TO 0 STEP - 1
1550 READ Q$(I): NEXT : RETURN
1560 REM --BEGIN&DEMO--
1570 HOME : PRINT : PRINT
1580 PRINT " JET HELI 500!!"

1590 PRINT " BY R
INGO"
1600 PRINT "-----
-----"
1610 PRINT : PRINT
1620 PRINT "WAIT A MINUTES!!": GOSUB
1740
1630 PRINT
1640 PRINT "KEY-- U I O =FO
RWORD"
1650 PRINT
1660 PRINT " LEFT = J K =RI
GHT"
1670 PRINT
1680 PRINT " N M , =BA
CK"
1690 PRINT : PRINT " FIRE= SPAC
E KEY!!": PRINT
1700 INPUT "HIT RETURN KEY!!";A
$
1710 GOSUB 1440
1720 RETURN
1730 REM --BEGIN--
1740 B$ = CHR$(7): D1 = 1
1750 DIM Q$(40): Y = 4: X = 3: Y1 =
8: X1 = 6: R1 = 0: R2 = 0: F1 =
70: HE = 3: SC = 0
1760 KA = 0
1770 HS = 0
1780 GOSUB 1370: GOSUB 1260: GOSUB
1540
1790 RETURN
1800 REM --MACINE ROUTINE DATA--

```

```

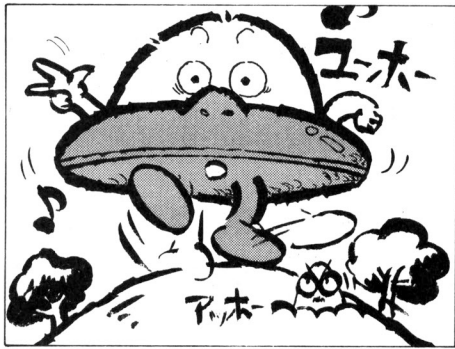
1810 DATA 76,48,3,32,36,252,165,
40,133,42,165,41,133,43,164,
33,136,104,197,34,240,16,56,
233,1,72,32,36,252,177,40,14
5,42
1820 DATA 136,16,249,48,224,160,
0,32,158,252,76,34,252,96,0,
164,35,136,152,72,76,3,3,255
,255,255,255,255,255,255,255
,255,255,255,255,255,201,160
,144,2,37,50,132,53,134,2,20
1,160,208,2
1830 DATA 169,0,201,193,208,2,16
9,17,201,194,208,2,169,34,20
1,195,208,2,169,51,201,194,2
08,2,169,68,201,197,208,2,16
9,85,201,198,208,2,169,102,2
01,199,208,2,169,119,201,200
,208,2,169,136
1840 DATA 201,201,208,2,169,153,
201,202,208,2,169,170,201,20
3,208,2,169,187,201,204,208,
2,169,204,201,205,208,2,169,
221,201,206,208,2,169,238,20
1,207,208,2,169,255,72,162,0,
32,240,251,104,72,232,224,3
,208,246,104,164,53,166,2,96

1850 REM --SHAPE DATA--
1860 DATA 4,0,10,0 ,77,00,155,
0,0,0
1870 DATA 4
1880 DATA 5,5,6,5,5,5,5,4,5,5,
5,5,5,5,6,6,7,7,7,7,7,4,7,
7,7,7,6,7,6,7,7,6,7,7,7,7,7,
7,7,4,7,7,4,7,7,7,4,5,5,5,4,
5,5,4,5,5,5,5,5,5,6
1890 DATA 0
1900 DATA 5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,5,7,7,6,6,7,7,5,5,5,5,
5,7,7,7,7,7,3,3,3,3,3,3,3,
3,3,3,7,6,7,6,7,7,7,7,4,7,
7,4,4,4,4,4,5,4,5,5,5,5,6,6
5,5,6,6,6,6,4,4,5,6,6

1910 DATA 0
1920 DATA 4,4,6,6,0,300
1930 DATA " "
1940 DATA "00 "
1950 DATA "000 "
1960 DATA "0000 0"
1970 DATA "00000 00"
1980 DATA "000MM0 MMM"
1990 DATA "H0MM000 00MMM"
2000 DATA "HHMM000000000"
2010 DATA "HHMM000000000"
2020 DATA "HHHHHH000000H"
2030 DATA "HHHHHHHH0000H"
2040 DATA "HHHHHHHH0000H"
2050 DATA "HHHHHHHH0000H"
2060 DATA "HHHHHH000000H"
2070 DATA "HHHHH0000000H"
2080 DATA "HHHHH0000000H"
2090 DATA "HHHH00000000H"
2100 DATA "HHHH00000000H"
2110 DATA "HHH000000000H"
2120 DATA "HHH000000000H"
2130 DATA "HLL000000000H"
2140 DATA "HMMMM00000000H"
2150 DATA "LMMMM00000000H"
2160 DATA "LLO000000000H"
2170 DATA "LLO000000000H"
2180 DATA "LLO000000000H"
2190 DATA "LLO0J0000000H"
2200 DATA "LLO0J0J000000H"
2210 DATA "LLO0J0J000000H"
2220 DATA "LLO0J0J000000H"
2230 DATA "LLO0J0J000000H"
2240 DATA " "
2250 DATA " KKKK "
2260 DATA "MM KKKK K "
2270 DATA "MM FFFF F "
2280 DATA " "
2290 DATA " K K K "
2300 DATA " KKK F F F "
2310 DATA " KKK "
2320 DATA " FFF K K K "
2330 DATA " F F F "
2340 REM *****
2350 REM * JET HELI 500 *
2360 REM * BY RINGO *
2370 REM *****

```

★ナショナルMSX`キングコング`のカタログに「たたいてごらんよ」とあるのでたたいてみたら店の人におこられた。(香川県綾歌郡・十河靖典14才)……【編：か、香川県にもいたゞ影：同じギャグを2度つかうな!!】



ベーシックマスター Jr./L II 2用

テラズ

平田マモル

エピソード

急速飛来しスパリオを発射，急速退却するリムロイド，テラジ。ゼビウスのキャラクターの中でもブラグザカートと並んで最強兵器だと思います。

今回は，テラジをクローズアップしてプログラムをつくりました。

CHECKER FLAG

Dr.D: うむ，ショート・プログラムでキャラクターの移動に工夫がみられる。

編: ゲームは，ギャラクシアン・タイプですが，テラズの攻撃と退却の動きがすばらしいですね。

Dr.D: そうだ。ちょっとしたアイデアで，ゲームがぐっとおもしろくなる。そんな手本のような作品だ。

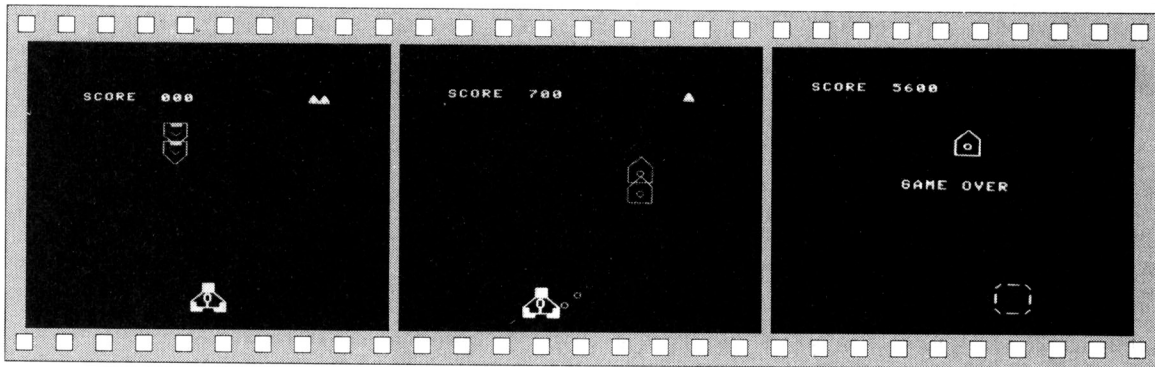
ゲームの内容

あなたはゾルバリウのパイロットとなって，飛来してくるテラズを打ち落としてください。1機につき700点で，ゾルバリウが3機やられるとゲーム・オーバーです。コントロール方法は[復改]で右，[]で左，ザッペーはスペース・キーです。

最後に

このプログラムは，ゼビウスの中で，最も好きなテラジの動きに注目して作ったものです。飛来，ひっくりかえって退却という感じが，うまく表わせたと思います。

〈参考〉ナムコ ゼビウス



〈写真1〉上方より高速で出現したテラズ

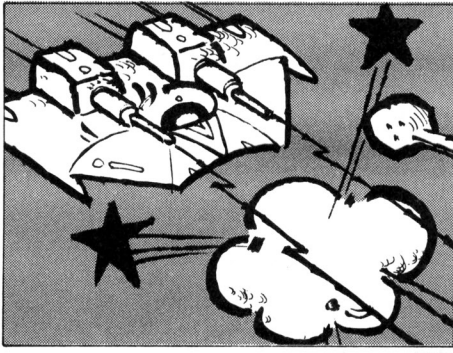
〈写真2〉ヒューン// 攻撃とともに急速退却する

〈写真3〉タイミングをはずすと，ああEND!

```

10 REM 000 テラズ 000
20 RANDOMIZE :DIM T$(5),C$(2),B$(4):LET S1=2:LET S=0
30 LET S#=CHR$(32,$60,32,$A,8,8,8,$FC,$4F,$FD,$A,8,8,8,1,5,$8B,1,7)
40 LET T$(1)=CHR$(84,1,$F,$83,$A,8,8,8,$86,$91,$86,$A,8,8,8,$8C,$91,$8D)
50 LET T$(2)=CHR$(84,1,$F,$83,$A,8,8,8,$8C,$91,$8D)
60 LET T$(3)=CHR$(84,$FA,$FB,$FA)
70 LET T$(4)=CHR$(8F,$93,$8E,$A,8,8,8,$81,$85,$82)
80 LET T$(5)=CHR$(8F,$93,$8E,$A,8,8,8,$86,$6F,$86,$A,8,8,8,$81,$85,$82)
90 LET C$(1)=CHR$(32,$A,8,32)
100 LET C$(2)=CHR$(32,32,32,$A,8,8,8,32,32,32)
110 LET B$(1)=CHR$(8F,$86,$8E,$A,8,8,8,$85,32,$85,$A,8,8,8,$8C,$86,$8D)
120 LET B$(2)=CHR$(8F,$85,$FC,$A,8,8,8,$86,32,$86,$A,8,8,8,$FC,$85,$FD)
130 LET B$(3)=CHR$(8F,$85,$8E,$A,8,8,8,$86,32,$86,$A,8,8,8,$8C,$85,$8D)
140 LET B$(4)=CHR$(8D,$F6,$8C,$A,8,8,8,$F0,32,$F3,$A,8,8,8,$8E,$F9,$8F)
150 CLEAR :LET CURSOR=10,7:PRINT "T E R R A Z U":LET CURSOR=6,22:PRINT "PRELUD
E FROM XEVIUS"
160 IF INKEY#=#0 THEN GOTO 160
170 LET Q=1:LET Z=0:LET A=15:LET Y=1:LET X=INT(RND(9))+11:LET U=0:LET W=0
180 CLEAR :LET CURSOR=4,0:PRINT "SCORE ";S;"00"
190 LET CURSOR=24,0:FOR I=1 TO S1:PRINT CHR$(89E):NEXT I
200 IF S1=0 THEN LET CURSOR=24,0:PRINT " "
210 FOR I=0 TO 60:LET CURSOR=7,10:PRINT S1;"ZOLVALOU LEFT":NEXT I
220 LET CURSOR=7,10:PRINT " " :PRINT CHR$(87)
230 LET D=ASC(INKEY#)
240 IF D=0 THEN GOTO 280
250 IF D=32 THEN MUSIC P0DT11:GOTO 470
260 IF (D=13)*(A<21) THEN LET Z=1:LET CURSOR=A,21:PRINT C$(1):GOTO 280
270 IF (D=91)*(A>9) THEN LET Z=-1:LET CURSOR=A+2,21:PRINT C$(1):GOTO 280
280 LET A=A+Z:LET CURSOR=A,20:PRINT S#:LET Z=0:GOTO 290
290 ON 0 GOTO 300,360,380,410
300 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(2):LET Y=Y+2:IF Y>13 THEN GOTO 320
310 LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(1):GOTO 230
320 LET CURSOR=X,Y:PRINT " " :LET X=X+1:LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(2):LET Q=2
330 IF X<A-1 THEN LET P=1:LET U=X+2:LET W=17:GOTO 230
340 IF X>A-1 THEN LET P=-1:LET U=X+2:LET W=17:GOTO 230
350 LET P=0:LET U=X+2:LET W=17:GOTO 230
360 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(2):LET X=X+1:LET Y=Y+1:LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(3)
:LET Q=3
370 LET CURSOR=U,W:PRINT CHR$(86F):GOTO 230
380 LET CURSOR=X,Y:PRINT " " :LET X=X+1:LET Y=Y-1:LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(4)
:
390 LET CURSOR=U,W:PRINT " " :LET U=U+P:LET W=W+1:LET CURSOR=U,W:PRINT CHR$(86F)
>
400 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(2):LET X=X+1:LET Y=Y-2:LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(5)
::LET Q=4:GOTO 230
410 LET CURSOR=X,Y+1:PRINT C$(2):LET Y=Y-2:IF Y<3 THEN GOTO 460
420 LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(5)
430 LET CURSOR=U,W:PRINT " " :IF W=22 THEN LET U=0:LET W=0:GOTO 230
440 LET U=U+P:LET W=W+1:LET CURSOR=U,W:IF CURSOR#<>CHR$(32) THEN GOTO 530
450 PRINT CHR$(86F):GOTO 230
460 LET Q=1:LET CURSOR=X,Y+2:PRINT " " :LET X=INT(RND(9))+11:GOTO 230
470 IF (A+1)=X*(A+1<=X+2) THEN GOTO 490
480 GOTO 290
490 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=X,Y:PRINT B$(I):NEXT I:MUSIC P0UT1#9
500 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(2):LET CURSOR=X,Y+1:PRINT C$(2):LET X=INT(RND(9))
+11
510 LET CURSOR=U,W:PRINT " " :LET Q=1:LET Y=1:LET S=S+7
520 LET CURSOR=10,0:PRINT S;"00":GOTO 230
530 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=A,20:PRINT B$(I):POKE $EE80,0,$DD,I*10:NEXT I
540 LET S1=S1-1:IF S1=-1 THEN GOTO 560
550 GOTO 170
560 FOR I=0 TO 500:LET CURSOR=12,10:PRINT "GAME OVER":NEXT I:LET S=0:LET S1=2:
GOTO 150
570 REM PROGRAM BY M. HIRATA
580 REM NAMCO LIMITED 1982

```



ベーシックマスターJr.用

イン石爆破ゲーム

大野 雄司

このゲームは、グラフィック画面の1ページを使用しているので、入力やロードの前に、必ずCALL \$ E 37E RETを実行してください。

内 容

空からイン石が落ちてきます。そのイン石を、ミサイルで爆破させるのです。地上には、ドーム都市6コとミサイル発射台があります。イン石が落ちてきてドーム都市に当たると、ドーム都市は燃えあがります。ドーム都市が全部燃えあがると、ゲーム・オーバーです。ミサイル発射台にイン石が落ちると、ミサイル発射台は使えなくなるのでゲーム・オーバーとなります。

ミサイルを発射させると、その時のターゲット・スコープの位置まで、ミサイルがふらふらと飛んでいきます。ターゲット・スコープを移動させミサイルを発射し、その最終点とイン石の先端の部分が一致すれば、イン石は爆発します。イン石が爆破されると、しばらく爆煙が残り、別のイン石がまきこまれて爆発することもあります。

最初、イン石は画面に3コでてきます。10コ爆破させるごとに、イン石が1コずつふえ、同時にボーナス

点がもらえます。

KEY操作

ターゲット・スコープの移動は、上がI, 下がM, 右がK, 左がJです。ミサイルの発射は、スペースキーです。

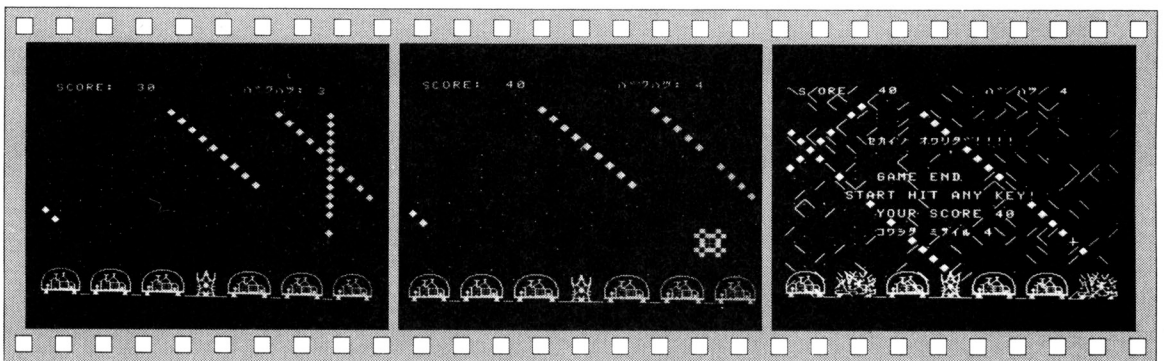
おわりに

このゲームは、グラフィック1ページとテキスト画面とのスーパー・インポーズを行なっているため、ちらちらするのが気になります。

グラフィック画面は、ただバックの絵をかいているだけで、ゲームはテキスト画面で行ないます。よくあるパターンのゲームですが、ぼくはおもしろいゲームだと思っています。

★

★



《写真1》グラフィック画面を使ったゲームです

《写真2》イン石を爆破したときの画面

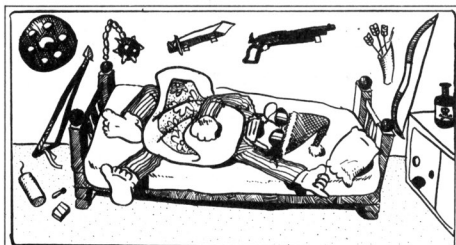
《写真3》ゲーム・エンド

《第1表》変数表

- H ドーム都市の数
- L イン石の数
- L1 イン石の落ちる速さ
- L2 爆煙が残る時間
- S スコア
- S1 面ごとの爆破した数
- S2 爆破した数
- X, Y スコープの座標
- Z, W ミサイルの座標
- Z1, W1 " 終点座標
- E
 - 1のとき ミサイルがでている
 - 2のとき ミサイルがだせる
 - 3のとき イン石に当たったかどうかの判定中
- M 判定中の時間のタイマー
- A1(X) イン石の絶対番地
- A(X) イン石の傾き
- B1(X) イン石の始点の絶対番地

CHECKER FLAG

編：おどろいたでしょ、影さん！ BM-Jr
 でこんなステキな画面がだせるなんて。
 影：それはユーザーさんに失礼さんじゃなか。
 なんてたってマイコンの元祖ベーシック
 マスターの流れをくんでるマシンなんだぜ。
 Dr.D：そのとおり。最近のマイコンは、なん
 だかんだと機能ばかりつけとるが、ホビー
 ストにはシンプルなマシンの方がいい。



カゲガ、ネテマス。
 ドウスル？

by MC-A

評：影さんは死んだふりが
 うまいんですヨ
 (編)

イン石爆破ゲームのプログラム・リスト

```

100 REM [X]
110 LET C=$E890:POKE C+2,1
120 DIM A(13),A1(13),B1(13)
130 CALL $E380:POKE $FEF0,0:CLEAR
140 RANOMIZE
150 LET CURSOR=8,12:POKE C,6:PRINT "ショット マッパのスタート"
160 REM "          "
170 FOR I=1 TO 100:POKE RND($17AF)+920,1:NEXT I:REM "^^"
180 FOR I=$200 TO $20FF:POKE I,$FF:NEXT I:REM "^^"
190 REM "^^"
200 FOR I=$1E00 TO $1E0C STEP 5
210 RESTORE
220 FOR I1=0 TO $2E0 STEP $20
230 FOR I2=0 TO 3
240 READ U:POKE I+I1+I2,U
250 NEXT I2:NEXT I1:NEXT I
260 FOR I=$1E12 TO $1E1C STEP 5
270 RESTORE
280 FOR I1=0 TO $2E0 STEP $20
290 FOR I2=0 TO 3
300 READ U:POKE I+I1+I2,U
310 NEXT I2:NEXT I1:NEXT I
320 REM "^^"
330 FOR I=$1E0F TO $20EF STEP $20
340 READ U1:READ U2:POKE I,U1,U2
350 NEXT I
360 REM "^^"
370 CLEAR:POKE C,5
380 FOR I=$300 TO $3CA STEP 5
390 POKE I-31,$A0,$A0:POKE I,$A0,$A0:$A0:NEXT I
400 FOR I=$3D2 TO $3DC STEP 5
410 POKE I-31,$A0,$A0:POKE I,$A0,$A0:$A0:NEXT I
420 POKE C,4:POKE $3AF,$00,$00:POKE $3CF,$00,$00:REM "^^"
430 REM "^^"
440 LET H=6
450 LET L=3:LET L1=8:LET L2=-10:LET S=0:LET S2=0
460 LET Z=16:LET V=10
470 LET Z1=0
480 LET Z=0:LET U=0:LET Z1=0:LET W1=0
490 LET E=0:LET O=0
510 FOR I=0 TO L
520 LET A1(I)=INT(RND(3)*31)
530 LET A(I)=INT(RND($6)+$120):LET B1(I)=A1(I)
540 NEXT I
550 POKE C,7
560 LET CURSOR=1,0:PRINT "SCORE: ";S;" "
570 LET CURSOR=19,0:PRINT "LIFE: ";S2;" "
580 POKE C+2,0:POKE $FEF0,$40
590 REM "^^"
600 LET I$=INKEY$
610 IF I$="J" THEN IF X>0 THEN LET X=X-1:GOTO 660
620 IF I$="K" THEN IF X<31 THEN LET X=X+1:GOTO 660
630 IF I$="I" THEN IF Y>1 THEN LET Y=Y-1:GOTO 660
640 IF I$="M" THEN IF Y<19 THEN LET Y=Y+1:GOTO 660
650 IF I$=" " THEN IF E=0 THEN GOTO 710
660 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$(80);
670 GOSUB 1000
680 LET CURSOR=X,Y:PRINT " ";
690 IF E=1 THEN GOTO 740
700 GOTO 590
710 REM "^^"
720 MUSIC T$P0020,0,3P20,1,4P5
730 LET Z1=16:LET W1=20:LET E$=1:LET Z1=X:LET W1=Y
740 IF (W1>8)*((Z1<12)+Z1>15) THEN GOTO 800
    
```

★うちのさつま汁には里芋が少なく探しまくってやっと見つけて一言//里芋発見伝。(福岡県宗像市・塩津拓也 13才)……【編：シャレてるネ！影：うん、スジがいい。編：ウマイ！！影：うん、ほんとウマイねこのイモは！】

★Dr.と編集長はバイク、編さんはなにで電波新聞社に来てますか？(大阪府豊中市・上田 繁13才)……【編：もち、電車で。で、影さんはなんで来てるの？影：悪いか？編：ん？あの一。影：そんなに私がじゃまなのか？】

```

750 REM ***** 1 *****
760 IF W=M THEN GOTO 860
770 LET CURSOR=Z+5,W:PRINT " ";
780 LET Z2=(Z1-16)/(20-W1):LET Z=Z+Z2:LET W=W-1
790 GOTO 600
800 REM ***** 2 *****
910 LET Z=Z1 THEN GOTO 930
920 LET CURSOR=Z,W+5:PRINT " ";
930 LET Z5=2*(X+15)-1:LET Z=Z+Z5:LET W2=(20-W1)/(Z5*(Z1-16)):LET W=W+W2
940 GOTO 600
950 REM ***** 3 *****
970 LET CURSOR=16,20:PRINT " "
980 LET Z4=16:FOR I=19 TO W1 STEP -1
990 LET Z4=Z4+Z2:LET CURSOR=Z4+5,I:PRINT " ";
990 NEXT I
990 LET W9=INT(W1+5):LET Z9=INT(Z1+5):LET E=2:LET M=0
990 GOTO 590
1000 REM ***** 4 *****
1010 LET Q=0+1:IF Q=L+1 THEN LET Q=1
1020 IF A1(Q)<0 THEN LET A1(Q)=A1(Q)-1:IF A1(Q)<L2 THEN GOSUB 1390
1030 IF A1(Q)=0 THEN RETURN
1040 IF RND(1)>L1 THEN LET A1(Q)=A1(Q)+A(Q)
1050 POKE A1(Q),Q
1060 IF E<2 THEN GOTO 1090
1070 LET M=M+1:IF M=5 THEN LET E=0
1080 IF A1(Q)=W*(Z2+2)+100 THEN GOSUB 1140
1090 IF PEK(A1(Q)+A(Q))=800 THEN GOTO 1800
1100 IF PEK(A1(Q)+A(Q))=840 THEN GOTO 1470
1110 IF PEK(A1(Q)+A(Q))<410 THEN GOSUB 1140
1120 IF A1(Q)>Z3B THEN GOSUB 1750
1130 RETURN
1140 REM ***** 5 *****
1150 FOR I=0:BI(Q) TO A1(Q) STEP A(Q)
1160 POKE I0,Z2:NEXT I0
1170 REM ***** 6 *****
1180 LET A(Q)=A1(Q)-1:REM ***** 7 *****
1190 LET A1(Q)=-1:REM ***** 8 *****
1200 REM ***** 9 *****
1210 LET M=4
1220 POKE C+2,1:POKE C,2
1230 POKE A(Q)-32,11,15,2:POKE A(Q),4,$90,9:POKE A(Q)+32,2,14,11
1240 POKE C+2,0
1250 LET S1=S+1:LET S=S+10:LET CURSOR=S,0:PRINT S " "
1260 LET S2=S+1:LET CURSOR=S2,0:PRINT S2 " "
1270 IF S1<10 THEN RETURN
1280 REM ***** 10 *****
1290 LET L2=L2+7:LET L=L+1:LET L1=L1-.03
1300 POKE C+2,1
1310 LET CURSOR=10,10:POKE C,7:PRINT "BONUS"=50W
1320 LET S=50W:LET CURSOR=S,0:PRINT S
1330 IF L1>L2 THEN LET L=3:LET L1=L1+25:LET L2=-10
1340 MUSIC FRRRRR
1350 POKE C,6
1360 FOR I=0 TO 20:LET CURSOR=0,I:PRINT SPC$(32):NEXT I
1370 POKE C+2,0
1380 GOTO 460
1390 REM ***** 11 *****

```

```

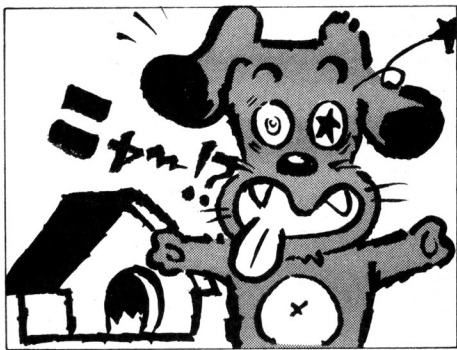
1400 POKE C+2,1:POKE C,6
1410 POKE A(Q)-32,32,32:POKE A(Q),32,32,32:POKE A(Q)+32,32,32,32
1420 POKE C+2,0
1430 REM ***** 12 *****
1440 LET A1(Q)=INT(RND(3)+31)
1450 LET A1(Q)=INT(RND(96))+120:LET B1(Q)=A1(Q)
1460 RETURN
1470 REM ***** 13 *****
1480 LET D=(A1(Q)+A(Q))-INT((A1(Q)+A(Q))/32)*32
1490 IF D<4 THEN LET U=$1E00:LET U1=0:GOTO 1550
1500 IF D<9 THEN LET U=$1E60:LET U1=5:GOTO 1550
1510 IF D<14 THEN LET U=$1E80:LET U1=10:GOTO 1550
1520 IF D<22 THEN LET U=$1E12:LET U1=18:GOTO 1550
1530 IF D<37 THEN LET U=$1E17:LET U1=23:GOTO 1550
1540 LET U1=28:LET U=$1E1C
1550 POKE U+$01,$10,$80,$80:POKE U+$20,$80,$11,$80
1560 POKE U+$40,$16,$86,$11,$80:POKE U+$80,$16,$52,$89,$88
1570 POKE U+$80,$8C,$9A,$8A,$10:POKE U+$A0,$44,$44,$84,$80,$86
1580 POKE U+$D0,$40,$69,$80,$45:POKE U+$E0,$25,$28,$92,$26
1590 POKE U+$100,$20,$40,$D4,$0F:POKE U+$120,$12,$38,$3C,$30
1600 POKE U+$140,$9A,$31,$70:POKE U+$160,$12,$31,$F0,$2C
1610 POKE U+$180,$02,$81,$7F,$84:POKE U+$1A0,$31,$36,$30,$D6
1620 POKE U+$1C0,$21,$10,$68,$80:POKE U+$1E0,$01,$11,$84,$10
1630 POKE U+$200,$80,$95,$82,$D3:POKE U+$220,$74,$88,$05,$D5
1640 POKE U+$240,$80,$55,$80,$99:POKE U+$260,$80,$10,$45,$81
1650 POKE U+$280,$FF,$F0,$DE,$1F:POKE U+$2A0,$3C,$88,$00,$70
1660 POKE U+$2C0,$38,$84,$80,$F8:POKE U+$2E0,$78,$80,$81,$52
1670 POKE C+2,1:POKE C,8
1680 LET CURSOR=U1,21:PRINT CHR$(32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32)
1690 POKE C+2,0
1700 MUSIC Q2050
1710 FOR I=BI(Q) TO A1(Q) STEP A(Q):POKE I,32:NEXT I
1720 LET H=H+1:GOSUB 1440
1730 IF H=0 THEN GOTO 1800
1740 RETURN
1750 REM ***** 14 *****
1760 FOR I=BI(Q) TO A1(Q) STEP A(Q):POKE I,32:NEXT I
1770 LET S=20:LET CURSOR=S,0:PRINT S " "
1780 GOSUB 1430
1790 RETURN
1800 REM ***** 15 *****
1810 POKE C+2,1:POKE C,7
1820 FOR I=1 TO 150
1830 POKE RE80,$D0+INT(RND($30)),0
1840 POKE RND($ZF)+100,INT(RND(2))+FC:NEXT I
1850 LET CURSOR=S,6:POKE C,80:PRINT "END"
1860 LET CURSOR=S,10:POKE C,7:PRINT "GAME END"
1870 LET CURSOR=S,12:POKE C,86:PRINT "START HIT ANY KEY"
1880 POKE C,4:LET CURSOR=9,14:PRINT "YOUR SCORE"=S:LET CURSOR=9,16:PRINT "D99"
1890 IF INKEY#="CHR$(0) THEN GOTO 1890
1900 CLEAR :LET CURSOR=7,11:POKE C,6:PRINT "D9"
1910 POKE $FEF0,0:GOTO 190
1920 REM ***** 16 *****
1930 REM ***** 17 *****
1940 DATA $00,$1F,$F8,$00,$00,$07,$00,$03,$00,$00,$04,$00,$00,$20
1950 DATA $08,$20,$70,$10,$10,$3E,$20,$08,$20,$08,$20,$03,$20,$03,$04,$04
1960 DATA $40,$08,$90,$02,$40,$39,$08,$02,$40,$40,$04,$07,$8E,$8E,$04,$04
1970 DATA $80,$81,$FF,$01,$80,$95,$02,$21,$84,$81,$11,$8E,$8E,$02,$11
1980 DATA $8E,$85,$4A,$01,$84,$81,$02,$01,$84,$99,$FE,$01,$FF,$FF,$FF
1990 DATA $FF,$FF,$FF,$10,$00,$00,$38,$10,$00,$00,$38,$15E,$00,$00,$7C
2000 REM ***** 18 *****
2010 DATA $01,$80,$01,$80,$41,$82,$43,$02,$43,$02,$42,$42,$42,$66,$66
2020 DATA $6C,$36,$3C,$3C,$20,$44,$21,$84,$13,$08,$13,$0C,$15,$48
2030 DATA $18,$18,$70,$8E,$12,$46,$22,$46,$44,$3F,$3C,$23,$04,$63,$06,$FF,$FF

```


ワンダー・ドッグ

国沢 雄二

B
M
L
Ⅲ
MK5



ほうろうへき
放浪癖があり光る物が好きな犬が、金を拾ってゆくゲームです。中に落とし穴があり、落ちるとそれまでです。気をつけて進みましょう。

ゲームのやりかた

RUNすると、右上のタイマーがスタートです。ゲームには直接関係ありませんが、2人以上で競争する場合に役立ちます。

犬は、中央で点滅している丸印です。→←↑↓キーで動きますが、最初と境界に来た場合は縦横方向にしか動きません。通常は斜めに動きます。

犬がすべての金を拾い終ると、1面クリアです。クリア面数が増えれば、金の数と穴の数が増えます。

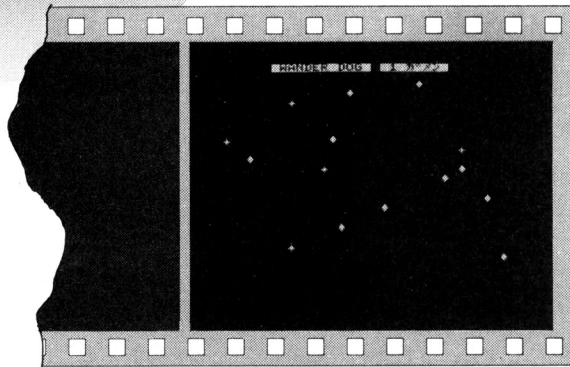
さて、あなたは何面までクリアできますか？

CHECKER FLAG

編：単純なゲームですけど、動きがおもしろいですね。

Dr.D：カーソル・キーの一つが押されると、その方向に動きだし、つぎのキーが入ると上下左右の動きが合成されて斜め方向にも動けるといテクニックだ。非常におもしろいぞ。

編：さっそく、あなたのプログラムに応用してみてください。



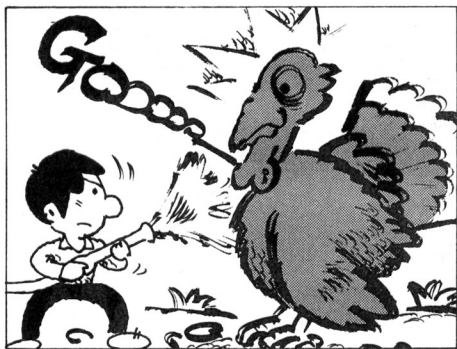
《写真1》犬の動きに注目しましょう！

ワンダー・ドッグのプログラム・リスト

```

100 GAM=1
110 CLS
120 RANDOMIZE(TIME)
130 TIME$="00/00/00";SC=0;BL=GAM*5+5
140 SCREEN 0,,1:WIDTH 40
150 COLOR 13,0:LOCATE 8,0:PRINT" WANDER DOG ";GAM;"カメシ"
160 COLOR 3
170 FOR I=1 TO GAM*3+2:C=INT(RND*38)+1:L=INT(RND*23)+1
180 IF SCREEN(C,L)=0 THEN LOCATE C,L:PRINT "+";ELSE I=I-1
190 NEXT
200 COLOR 6
210 FOR I=1 TO BL:C=INT(RND*38)+1:L=INT(RND*23)+1
220 IF SCREEN(C,L)=0 THEN LOCATE C,L:PRINT "◆";ELSE I=I-1
230 NEXT
240 C=20:L=13:CH=0:LW=0
250 COLOR 2
260 '--- LOOP ---
270 COLOR 4:LOCATE 30,0:PRINT TIME$
280 K$=INKEY$
290 COLOR 2:LOCATE C,L:PRINT"●";
300 COLOR 5:LOCATE C,L:PRINT"○";
310 LOCATE C,L:PRINT" ";
320 IF K$=CHR$(28) THEN CW=+1:GOTO 280
330 IF K$=CHR$(29) THEN CW=-1:GOTO 280
340 IF K$=CHR$(30) THEN LW=-1:GOTO 280
350 IF K$=CHR$(31) THEN LW=+1:GOTO 280
360 C=C+CW
370 L=L+LW
380 C=C-(C(0)+(C)39)
390 L=L-(L(1)+(L)23)
400 Z=SCREEN(C,L)
410 IF Z=ASC("◆") THEN SC=SC+1:LOCATE 0,0:PRINT"/コリ=";BL-SC;POKE &HFFD4,128:BEEP
1:POKE &HFFD4,0:IF SC=BL THEN 560
420 IF Z=ASC("○") THEN 450
430 COLOR 2:LOCATE C,L:PRINT"●";
440 GOTO 260
450 COLOR 2:FOR I=1 TO 20
460 POKE &HFFD4,128:BEEP:POKE &HFFD4,0
470 LOCATE C,L:PRINT "+";
480 FOR J=1 TO 20:NEXT
490 LOCATE C,L:PRINT "X";
500 NEXT
510 COLOR 4:LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER"
520 COLOR 5:LOCATE 15,13:PRINT"スコア=";SC
530 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 530
540 K$=INPUT$(1)
550 GOTO 100
560 COLOR 1:LOCATE 15,12:PRINT "GAME END"
570 COLOR 5:LOCATE C,L:PRINT"●";
580 POKE &HFFD4,128:FOR I=1 TO 5:BEEP:NEXT:POKE &HFFD4,0
590 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 590
600 K$=INPUT$(1)
610 GAM=GAM+1
620 GOTO 110
    
```

DORIN FIRE



信原 長雄

ある国の核実験で、七面鳥の怪物「DORIN」が生まれ、あなたの家を攻めてきた。DORINの武器は、放射能ビームだ。そこであなたは、必殺イガイガ光線銃でDORINをやっつけねばなりません。

PLAY

4階建てのビルの各部に、DORINが1羽ずついます。ところがDORINは、あなたより背が高いのです。あなたは[5]のキーを押して背のびして、光線を発射します。もし背のびしないで光線を発射すると、おこったDORINが放射能ビームであなたをやっつけてゲーム・オーバーです。

DORINをやっつけるには、光線を2回当ててください。1回当てるとDORINが紫色になり、とき

どき赤色になってビームを発射するので注意しましょう。赤色のDORINに光線は効きません。それから、すべてのDORINを紫色にしないと、2回目の光線も効かないのです。

DORINを4羽やっけると、1面クリアです。両側の壁は、反対側へのワープ・トンネルです。中央で上下移動すると、得点が上ります。

おっと、背のびしたままで歩くと、ひっくりかえってゲーム・オーバーになるのです。

参考 I/O 別冊「ベーシックマスター活用研究」の「CANDEL」工学社
ペーマガ83年3月号「SEA WARS」

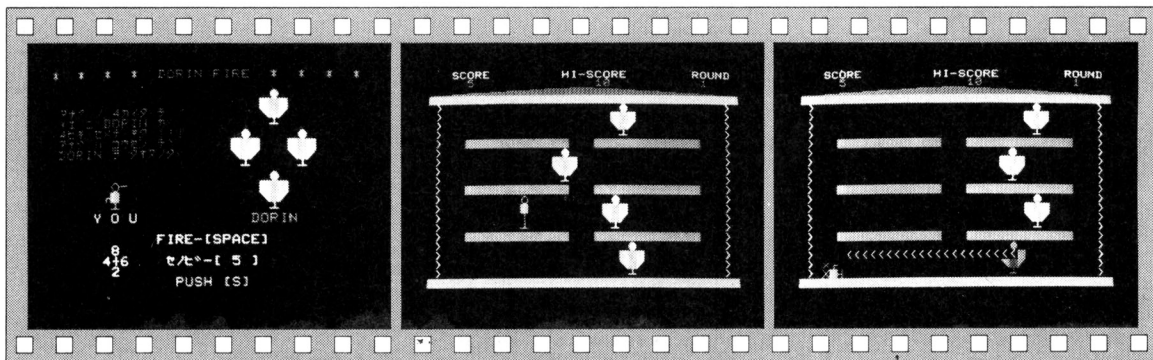
《第1表》プログラム・マップ

10~REM	470~自分がこけた
20~マシゴ書きこみ	510~DORINにつかまった
60~初期設定	540~GAME OVER
110~スコア表示	650~FIRE(自分)
130~ゲーム中の音	870~タイトル
140~DORIN処理	1010~面クリア
260~自分処理	1110~ゲーム画面表示
390~敵移動サブ	1180~FIRE(敵)
430~背のびサブ	

CHECKER FLAG

編：キャラクタを見ると、ははーん、森くんのキャラだなんて、すぐわかってしまいますね。でも、ゲームはまったくのオリジナルですよ。

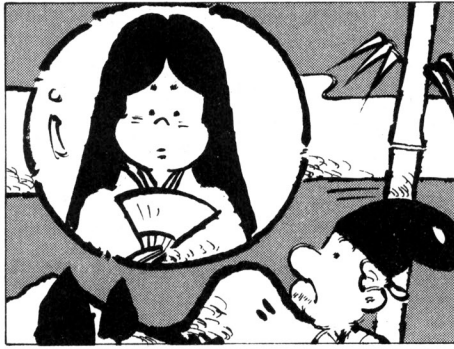
Dr.D：キー入力がいまいちな気がするが、全体的にまとまった作品だ。OK!



《写真1》キー操作の説明

《写真2》イガイガ光線の攻撃だー!!

《写真3》ピロピロ〜ン!! マ・ケ・タ……



ベーシックマスターLⅢ/マーク5用

THE KAGUYA

鷲尾 彰一

今は昔の物語。かぐや姫を月につれていかれたおじいさんは、未練が残るばかり。そこで、おじいさんは仙人に頼んでつれもどそうとしましたが、仙人はこう言いました。「わしがつれもどすのはむりだが、そなたならできる。この高热バリヤーと宇宙船をつかい、月のエイリアンをたおしてかぐや姫をつれもどしなさい。」おじいさんは、宇宙船に乗り月へ向った。月でおじいさんは、自分の失敗に気がついた。ぬわんと、エイ

リアンは透明だったのです。

遊びかた

ビルの屋上にかぐや姫がいます。エイリアンは各階に1匹いて、透明ですがあなたの前後四キャラ以内(1面ごとに一つずつふえる。七キャラが最高)になると、音で知らせてくれます。

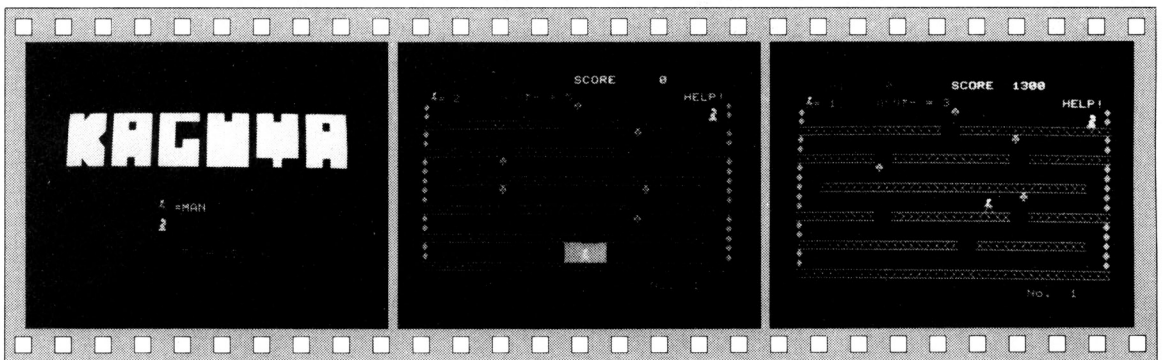
バリヤーをはると、前後二キャラが発光して、エイリアンがいれば蒸発して点数がつきます。バリヤーは最初が8発で、1面ごとにプラス8発です。1人死ぬと8発になります。♣は地雷で、バリヤーを使って消せます。◆にあたると死にます。これをバリヤーでつぶすと、ゲーム・オーバーになります。それと、各階の1番右になると、ワープして1番左にきます。

操作方法

2468で上下左右、スペース・キーでバリヤーを発射します。

CHECKER FLAG

編：マーク5の特徴は、なんといってもキャラクタ定義ですね。このゲームも、キャラのうまさを採用の理由の一つになっています。
Dr.D：ゲームとしてはよくみかけるものだけに、いま一步という感じだが、ぶなんにまとめたプログラムということでOK！
影：アイデア優先のペーマガで、採用されるにはオリジナルで勝負しかないよ。



〈写真1〉タイトル画面

〈写真2〉バリヤーをはったところ

〈写真3〉エイリアンと地雷に気をつけて上へ逃げ!!

```

10 RANDOMIZE(TIME/3):POKE &HFFC0,128
20 SCREEN 0,1:HIGH=0:DIM H(20),CHR(6)
30 GOTO 650
40 S=0:M=3:X=4:Y=19:T=1000:M=4:B=8:I=25:ND=1:GOSUB 560:FOR L=4 TO 19 STEP 3:M(L)
=1:NEXT
50 REM
60 T=T-1:IF T=0 THEN T=0
70 Q=0:B=PEEK(&HFFC0):VX=0:VY=0:VY=0
90 IF Q=&H80 THEN 290
100 IF Q=&HBE THEN VX=1:X&=A$:GOTO 150
110 IF Q=&HB7 THEN VX=-1:X&=B$:GOTO 150
120 IF Q=&HBD THEN VY=-1:VY=-1:GOTO 150
130 IF Q=&HCD THEN VY=1:VY=2:GOTO 150
140 GOTO 220
150 K=SCREEN(X+VX,Y+VY):LOCATE X,Y:PRINT Z$:K1=SCREEN(X+VX,Y+VY+1):IF NOT(VX=1
OR VX=-1)THEN K1=SCREEN(X+VX,Y+VY)
160 IF K=ASC(" ")OR K=ASC("<")OR K1=ASC("<")OR K1=ASC(">") THEN 400
170 IF K=&HF7 OR K1=&HF7 THEN VX=0:VY=0
180 X=X+VX:Y=Y+VY:IF Y(4) THEN Y=4
185 IF Y(19) THEN Y=19
190 POKE &H116,&H27:LOCATE X,Y:PRINT X$:POKE &H116,7
200 IF ABS(X-1) THEN BEEP
205 IF X=35 AND Y=4 THEN 510
210 IF VY=1 OR VY=-1 THEN IF Y-INT(Y/3)*3=1 THEN I=INT(RND(2)*36)*+1
220 L=INT(RND(1)*2):IF L=0 THEN L=-1
230 I=I+1:IF I(2) THEN I=2
240 IF I(17) THEN I=37
250 IF ABS(X-1) THEN BEEP
260 IF I=X THEN 400
280 GOTO 60
290 IF NOT Y-INT(Y/3)*3=1 THEN 220
300 IF B=0 THEN 220
310 B=B+1:LINE(X-2,Y)-(X+2,Y+1),,B:BF
320 IF X=2 OR X=3 OR X=36 OR X=37 THEN BEEP:BEEP:LINE(0,0)-(639,199),PSET,2
BF:GOTO 440
330 IF I=Y-2 OR I=X-1 OR I=X OR I=X+1 OR I=X+2 THEN M(Y)=0 ELSE 370
340 LOCATE I,Y:COLOR 2:PRINT "M":BEEP:BEEP
350 L=INT(RND(1)*9):FOR O=0 TO 200:NEXT:LOCATE X-2,Y+1:COLOR 7:PRINT L*100:S=S+L
*100
360 LOCATE 25,1:PRINTUSING"#####":S:BEEP:I=0
370 LINE(X-2,Y)-(X+2,Y+1),,1,B:LOCATE 11,3:COLOR 1:PRINT "A":Y=0="B
380 POKE &H116,&H27:LOCATE X,Y:PRINT X$:POKE &H116,7:Q=PEEK(&HFFC0):Q=PEEK(&HFFC
0)
390 GOTO 220
400 LOCATE X,Y:PRINT Z$:POKE &H116,&H27:COLOR 7:LOCATE X+VX,Y+VY+1:PRINT "X":Q
=PEEK(&HFFC0):Q=PEEK(&HFFC0)
410 POKE &H116,7:BEEP:BEEP:BEEP:M=M-1:IF M=0 THEN 440
420 X=4:Y=19:18=8:I=1000:FOR L=19 TO 4 STEP -3:M(L)=1:NEXT
430 GOSUB 560:GOTO 60
440 REM
450 LINE(0,0)-(639,199),PSET,2,BF
460 LOCATE 15,12:COLOR 7:PRINT "GAME OVER":LOCATE 14,16:COLOR 4:PRINT "PUSH [S]
KEY"
470 Q=PEEK(&HFFC0):IF Q=&HBA THEN 490
480 GOTO 470
490 IF S/H THEN H=S
500 GOTO 40
510 REM
520 LOCATE 33,3:COLOR 3:PRINT "#####":BEEP:BEEP:BEEP
530 LOCATE 22,3:COLOR 4:PRINT "A":I:T=S+S+1:LOCATE 15,10:COLOR 5:PRINT"NEXT PATTERN"
FOR C=0 TO 1500:NEXT
540 ND=ND+1:W=M+1:IF W=8 THEN W=7
550 X=4:Y=19:18=8:I=1000:GOSUB 560:FOR L=19 TO 4 STEP -3:M(L)=1:NEXT:GOTO 60
560 CLS:LOCATE 5,1:COLOR 2:PRINT "HI":LOCATE 8,1:PRINTUSING"#####":I:LOCATE 20,1
:COLOR 7:PRINT"SCORE":I:LOCATE 25,1:PRINTUSING"#####":I$

```

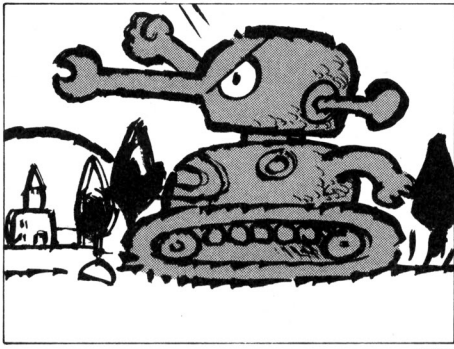
★晴れの日には直射日光で雨の日には湿気が多くて、雷でショートする。いったいいついついじればいいんだ?!(東京都東久留米市・姦なしん14才)……【編：ひどい所に住んでるね。まるで一影：影さんの家みたいだろ!?!】

```

570 POKE &H116,&H27:LOCATE 35,4:PRINT Y$:LOCATE 2,2:PRINT A$:POKE &H116,7
580 LOCATE 3,3:COLOR 1:PRINT "A":I:LOCATE 11,3:COLOR 1:PRINT "A":Y=0="B
590 LINE (1,4)-(1,20),,4,1:LINE (38,4)-(38,20),,4,1:RESTORE 320:POKE &H116,&H2
7
600 READ L,D,V:FOR G=L TO V:LOCATE G,D:PRINT S$:NEXT:IF V=39 AND D=21 THEN 610 E
LSE 600
610 READ L,D:COLOR 4:LOCATE L,D:PRINT " ":IF L=27 AND D=16 THEN 620 ELSE 610
620 COLOR 4:LOCATE 29,23:PRINT "No. ";ND:COLOR 5:LOCATE 33,3:PRINT "HELP":POKE
&H116,7
630 POKE &H116,&H27:LOCATE 4,19:PRINT A$
640 POKE &H116,7:I=25:Q=PEEK(&HFFC0):RETURN
650 REM
660 A$="":B$="":Y$="":S$="":K$="
670 FOR A=0 TO 3:READ K$:A$=A$+CHR$(VAL(" &H"+K$)):NEXT
680 FOR A=0 TO 3:READ B$:B$=B$+CHR$(VAL(" &H"+K$)):NEXT
690 FOR A=0 TO 3:READ C$:C$=C$+CHR$(VAL(" &H"+K$)):NEXT
700 READ K$:S$=CHR$(VAL(" &H"+K$))
710 FOR A=0 TO 5:READ K$:CHR(A)=VAL(" &H"+K$):NEXT
720 POKE &HFF9,1:POKE &HFFA,2:GOSUB 760
730 POKE &HFFA,1:GOSUB 760:POKE &HFFA,4:GOSUB 760
740 CLS:POKE &HFF9,0:POKE &H116,&H27:LOCATE 10,12:PRINT A$:LOCATE 14,12:PRINT B
$:LOCATE 16,12:PRINT Y$
750 LOCATE 18,12:PRINT S$:POKE &H116,7:IZ$=" "+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+ " ";GOTO 960
760 FOR A=0 TO 5:K=&H000+CHR(A)*8:FOR B=X TO X+7
770 READ K$:POKE B,VAL(" &H"+K$):NEXT B:NEXT A
780 RETURN
790 DATA F1,1D,1F,F2,F3,1D,1F,F4,F5,1D,1F,F6,F7
800 DATA F1,F2,F3,F4,F5,F6,F7
810 DATA 00,00,00,00,00,1C,3C,1B,00,00,22,41,00,00,41,C3
820 DATA 00,00,00,00,00,3B,3C,1B,00,0B,44,82,00,00,B1,C3
830 DATA 00,00,00,00,00,1C,1F,0F,0F,1D,3C,3E,7F,FF
840 DATA FF,42,24,1B,1B,24,42,FF,00,00,00,00,10,00
850 DATA 00,00,00,0C,14,22,00,00,00,00,00,00,0B,00
860 DATA 00,00,30,2B,44,00,00,00,00,00,00,1B,1B
870 DATA 00,00,1C,3C,3E,14,7F,FF,00,00,00,00,00,00
880 DATA 00,00,00,00,1C,3C,1B,30,3B,74,82,00,00,00
890 DATA 00,00,00,00,3B,3C,1B,30,3B,74,82,00,00,00
900 DATA 00,00,00,00,1C,0F,1F,02,0B,11,20,00,00,00
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
920 DATA 1,5,1B,21,5,3B,1,9,10,13,9,25,29,9,3B
930 DATA 4,12,25,1,15,10,13,15,25,29,15,3B
940 DATA 1,1B,20,23,1B,35,1,21,3B
950 DATA 20,4,27,7,11,10,11,13,2B,13,27,15
960 REM
970 CLS:FOR X=1 TO 7:COLOR X
980 LOCATE 2,5:PRINT "A"
990 LOCATE 2,15:PRINT "A"
1000 LOCATE 2,7:PRINT "A"
1010 LOCATE 2,8:PRINT "A"
1020 LOCATE 2,9:PRINT "A"
1030 LOCATE 2,10:PRINT "A"
1040 FOR O=0 TO 200:NEXT Y:NEXT X
1050 POKE &H116,&H27:LOCATE 14,14:PRINT A$:LOCATE 14,16:PRINT Y$:POKE &H116,7:L0
CATE 16,17:COLOR 5:PRINT "MAN"
1060 LOCATE 16,17:COLOR 2:PRINT "KAGUYA"
1070 LOCATE 17,20:COLOR 1:PRINT "PUSH [S]"
1080 Q=PEEK(&HFFC0):IF Q=&HBA THEN 40 ELSE 1080

```





コモドール64用

TANK

仲原 隆

はじめに

BASICの勉強をしようと思って、このゲームを作ってみました。スピードは遅いけれど、意外と難しいのでやってみてください。

[S]KEYでゲーム・スタートです。また[P]で上、[X]

で下、[L]で左、[R]で右に移動します。

まん中の「上」があなたのタンクで、緑、赤、黄のエネルギー体があくの中に入るか、エネルギー体を3回撃ちそんじると、GAME OVERです。スコアは、10点きざみで増えます。

改造

音は330行~355行で出しているのので、音が気にいらぬ人は、そこらへんをいじってください。またやさしすぎると思う人は、わくを大きくするなりエネルギー体を増やすなりしてください。ちなみに、僕のハイスコアは450点です。

参考 「コモドール64ユーザーズ・ガイド」

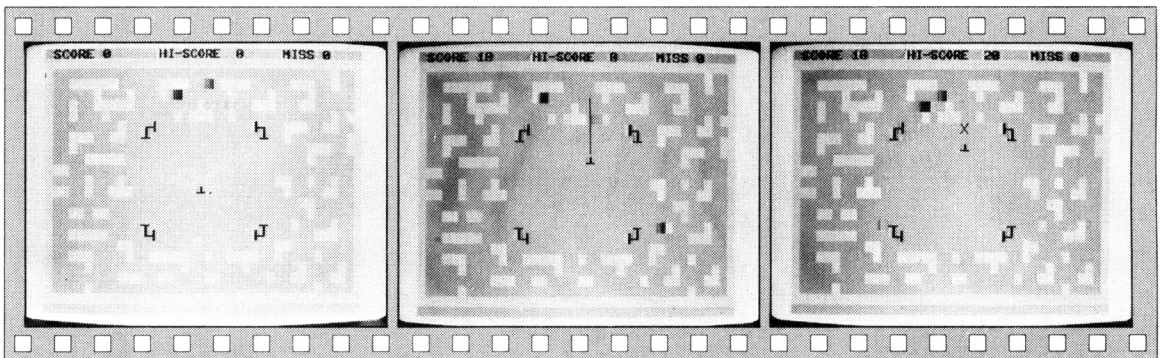
★

★

CHECKER FLAG

編：コモドール64のユーザーのみなさんへ、再度お願いします。プログラムが不足してますよ！早く送ってこれないと……。

Dr.D: まあ、そうイライラしなさんな。それでもスバラシイ作品が届いているじゃないか。このゲームは、標的をタンクで攻撃するんだが、やってみるとスピードの速さに苦戦することまちがいなしだぞ。



《写真1》スタート!!
敵の動きが速すぎる

《写真2》ねらいを定めて
バキューン!!

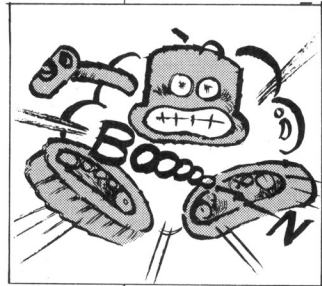
《写真3》バッチシ!!
やりましたね

TANK のプログラム・リスト

```

10 V=13*4096:S=54272:VR=1024:CR=55296
20 DIM W(2),M(2),P(3),Z(3),G(3),J$(3),K(3),N(3)
30 POKES+24,15:POKEV+32,1:POKEV+33,15:PRINT"■":Y$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
40 Z$(0)="■":Z$(1)="■":Z$(2)="■":Z$(3)="■"
50 P(0)=1:P(1)=-1:P(2)=40:P(3)=-40
60 G(0)=101:G(1)=101:G(2)=100:G(3)=100
70 J$(0)="■":J$(1)="■":J$(2)="■":J$(3)="■"
75 IFSC>HSTHENHS=SC
80 GOSUB600
90 E=0
100 C=PEEK(197)
110 IFC=60THENL=X+40*Y:GOTO330
120 IFC=45THENXX=X+D:I=0:GOTO170
130 IFC=42THENXX=X-D:I=1:GOTO170
140 IFC=44THENYY=Y+D:I=2:GOTO180
150 IFC=41THENYY=Y-D:I=3:GOTO180
160 GOTO200
170 IFPEEK(VR+XX+40*Y)<>32THEN310
175 X=XX:PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)Z$(I):GOTO190
180 IFPEEK(VR+X+40*Y)<>32THEN320
185 Y=YY:PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)Z$(I)
190 POKEVR+X1+40*Y1,32:X1=X:Y1=Y
200 A=W(E):B=M(E):A1=H(E):B1=S(E)
205 IFPEEK(VR+A+40*B)=90THENA=K(E):B=N(E):POKEVR+L1,32
210 R=INT(RND(1)*4)
220 IFR=0THENA=A+D:GOTO260
230 IFR=1THENA=A-D:GOTO260
240 IFR=2THENB=B+D:GOTO273
250 BB=B-D:GOTO273
260 IFPEEK(VR+AA+40*B)<>32THEN210
270 A=AA:PRINTLEFT$(Y$,B+1)SPC(A)J$(E):GOTO278
273 IFPEEK(VR+A+40*BB)<>32THEN210
275 B=BB:PRINTLEFT$(Y$,B+1)SPC(A)J$(E)
278 POKEVR+A1+40*B1,32:A1=A:B1=B
280 IF12<AAND4<27AND7<BAND8<17THEN420
290 W(E)=A:M(E)=B:H(E)=A1:S(E)=B1:IFE=2THEN90
300 E=E+1:GOTO100
305 :
310 IFPEEK(VR+XX+40*Y)<>160THEN200
315 GOTO420
320 IFPEEK(VR+X+40*YY)<>160THEN200
325 GOTO420
330 POKES+5,11:POKES+6,0:POKES+12,9:POKES+13,0:POKES,100:POKES+1,150
332 POKES+7,100:POKES+8,130:POKES+4,17:POKES+11,33
335 L=L+P(I)
340 IFPEEK(VR+L)=32THENPOKEVR+L,G(I):POKECR+L,9:POKEVR+L1,32:L1=L:GOTO335
350 POKES+4,0:POKES+11,0:IFPEEK(VR+L)<>160THENPOKEVR+L1,90:POKECR+L1,9:GOTO430
355 POKES+5,9:POKES+6,0:POKES,10:POKES+1,9:POKES+4,129:SC=SC+10
360 POKEVR+L,90:POKECR+L,9:PRINT"XXXXXXXXXX";SC:POKEVR+L1,32:POKES+4,0:GOTO200
395 :
418 PRINTLEFT$(Y$,B+1)SPC(AA)J$(E)
420 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)"GAME OVER":GOTO75
430 MI=MI+1:PRINT"MI:MI="MI:IFMI=3THEN420
440 POKEVR+L1,32:GOTO200
600 PRINT"START IS [ES] KEY":PRINT"XXXXXXXXXX:TITLE+8:TD."
605 PRINT"XXXXXXXXXXXXFIRE=SPACE KEY"
610 GET0$:IF0$<>"S"THEN610
620 MI=0:SC=0:PRINT"SCORE 0 HI-SCORE "HS:PRINT"XXXXXXXXXXMISS 0
640 W(0)=16:W(1)=19:W(2)=22:M(0)=5:M(1)=5:M(2)=5
670 X=19:Y=13:XX=X:YY=Y:X1=X:Y1=Y:D=1:AA=W(0):BB=M(0)
691 K(0)=19:K(1)=30:K(2)=11:N(0)=5:N(1)=17:N(2)=17
700 PRINT"
701 PRINT"
702 PRINT"
703 PRINT"
704 PRINT"
705 PRINT"
706 PRINT"
707 PRINT"
708 PRINT"
709 PRINT"
710 PRINT"
711 PRINT"
712 PRINT"
713 PRINT"
714 PRINT"
715 PRINT"
716 PRINT"
717 PRINT"
718 PRINT"
719 PRINT"
720 PRINT"
721 PRINT"
722 PRINT"
RETURN

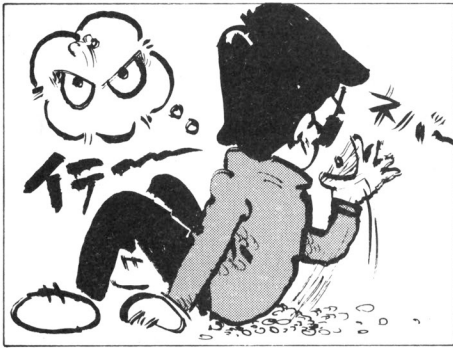
```



7.111
64

★SC-3000(LEVEL III)でV-RAMの&H 3 B00からはスプライトのたて、横、スプライト名、色の順でスプライト面の0~31まである。知ってた?(大阪府吹田市・ANONE14才)……【影:知ってた?返事は??】

影納豆ゲーム



鈴木 達哉

ストーリー

ある日、影さんはだ〜い好きなプラモデルを買いに行きました。ところが、そこで影さんは大変なことに気がつきました。なんと財布をなくしてしまったのです。しかたなく影さんが帰ろうとした時、ふと足元で何か光りました。それは100円玉でした。まわりを見ると、なんといろいろな所にお金が落ちているではありませんか。そこで影さんは、そのお金を拾って買いに行くことにしました。

しかし、この辺は「納豆スクウェア」といって、とつぜん影さんの大きらいな納豆がでてくる恐い所でした。しかし影さんは、プラモデルを買うために納豆スクウェアの中に入っていったのです。

遊びかた

⑧②④⑥で、影さんを上下左右に動かし、右下に表示される金額が0になるまでお金を拾い、模型店のドアの前まで行くと1面クリアです。

改造

10行と1090行のENの値を変えると、拾うお金の数が少くなりやさしくなります。

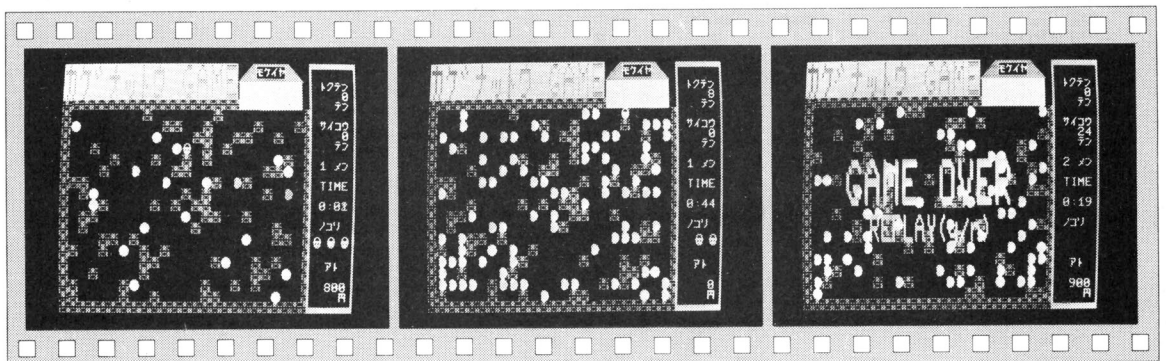
参考：ペーマガ83年10、9月号

「はるみのゲーム・ライブラリー」(ナツメ社)

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲームの内容のわりには、リストが長いような気がするな。キャラクタにこっているのも一つの理由だ。それと、納豆の出現パターンをランダムにしないで、影の位置を読んで出現させたらおもしろくなるぞ。

影：私は関東の人間だから、納豆だ〜いすきなんよ。残念だったね、鈴木くん！



《写真1》お金をどんどん拾ってください

《写真2》0円になったら模型店に行きます

《写真3》エンドです

影納豆ゲームのプログラム・リスト

```

10 COLOR7,0:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:DIM TT%(5000),NF%(300),A%(35),B%(35),C%(3
5),D%(35),E%(35):RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z:B1#=#"▲▼◆":B2#=#"▶◀":EN=800:NO=4:G1=
549:K1=2:S=EN:PLAY"o414"
20 FORI=0TO35:READ A%(I):NEXT
30 FORI=0TO35:READ B%(I):NEXT
40 FORI=0TO35:READ C%(I):NEXT
50 FORI=0TO35:READ D%(I):NEXT
60 FORI=0TO35:READ E%(I):NEXT
70 DATA508,245,24078,-21832,-10923,28330,-21579,21848,-5461,-31787,30721,-1024
80 DATA508,245,24078,-21832,-10923,28330,-21579,21848,-5461,-31787,30721,-1024
90 DATA508,245,24078,-21832,-10923,28330,-21579,21848,-5461,-31787,30721,-1024
100 DATA508,112,7170,32,16383,-32768,0,0,0,0,0,0,508,112,7170,32,16383,-31745,-4
98,14560,16382,511,-4095
110 DATA-1024,508,112,7170,32,16383,-31745,-498,14560,16382,480,-4095,-1024
120 DATA508,51,7682,24600,3584,24672,386,24,8193,-32576,30721,-1024,508,51,-510,
32760,4095,-8065,-125,-8,16383
130 DATA-32513,-2047,-1024,508,51,-510,32760,4095,-8065,-125,-8,16383,-32513,-20
47,-1024
140 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
150 DATA-3076,-1889,-7164,-26447,835,-24497,-30592,23052,5670,2048,0,4160,-3047
160 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
170 DATA-8881,16646,28686,4664,-30700,2868,36,0,-19898,-12203,1024,0,-31423
180 DATA13329,12456,32258,-26447,835,-24497,-30592,23052,5670,2048,0,4160,-3047
190 DATA-1369,9912,28705,18737,4398,-32640,22594,17015,3072,0
200 FORI=0TO619STEP20:PUT%A(I,0)-(I+20,8),B%,PSET:NEXT
210 FORI=0TO627STEP20:PUT%A(I,191)-(I+20,199),E%,PSET:NEXT
220 FORI=0TO184STEP8:PUT%A(0,I)-(20,I+8),A%,PSET:NEXT
230 FORI=0TO184STEP8:PUT%A(619,I)-(639,I+8),C%,PSET:NEXT
240 LINE(80,30)-(560,80),PSET,6,BF
250 LINE(80,30)-(560,80),PSET,3,B
260 FORI=2TO1STEP-1:SYMBOL(82-I,42-I),"カゲ ネットウ GAME",5,5,I:NEXT
270 FORI=20TO600STEP20:PUT%A(I,96)-(I+20,104),D%,PSET:NEXT
280 LOCATE9,17:PRINT"カゲ":PUT%A(150,120)-(170,128),A%,PSET
290 LOCATE13,17:PRINT"カゲ チャン":PUT%A(250,120)-(270,128),B%,PSET
300 LOCATE21,17:PRINT"ネットウ":PUT%A(350,120)-(370,128),C%,PSET
310 LOCATE28,17:PRINT"カゲ":PUT%A(450,120)-(470,128),D%,PSET
320 LINE(510,141)-(596,185),PSET,4,BF
330 LOCATE34,18:COLOR12:PRINT"8":LOCATE34,19:PRINT"1":LOCATE32,20:PRINT"4+-+6":L
OCATE34,21:PRINT"1":LOCATE34,22:PRINT"2"
340 COLOR7:LINE(510,141)-(596,185),PSET,3,B
350 FORI=4TO5:SYMBOL(200-I,155-(I-4)),"By-Suzuki",3,2,I:NEXT
360 LOCATE13,22:PRINT"Hit Any key"
370 B#=#INKEY#
380 FORU=1TO2:PLAY"v10t255Ar6468Ar64F8r4c8d6r16f8":GOSUB440
390 FORI=1TO20:NEXTI,U:FORJ=1TO10:NEXT
400 PLAY"q4r8g4r32gB"
410 GOSUB440:PLAY"F4r64F8":FORI=1TO2:NEXT
420 GOSUB440:PLAY"D4r64D8":FORI=1TO2:NEXT
430 PLAY"F8r4C8r4f8r2":GOTO370
440 IFB#=""THENRETURNELSECLS
450 FORI=0TO374STEP22:PUT%A(I,30)-(I+20,38),D%,PSET:NEXT
460 FORI=31TO191STEP9:PUT%A(0,I)-(20,I+8),D%,PSET:NEXT
470 FORI=0TO24:PUT%A(I*22,191)-(I*22+20,199),D%,PSET:NEXT
480 FORI=191TO31STEP-9:PUT%A(528,I)-(548,I+8),D%,PSET:NEXT
490 LINE(387,15)-(522,38),PSET,7,BF
500 CONNECT(417,0)-(492,0)-(525,15)-(384,15)-(417,0),2
510 LINE(423,2)-(486,13),PSET,2,B
520 PAINT(423,1),2,2
530 LINE(423,2)-(486,13),PSET,4,B
540 FORI=473TO485STEP12:LINE(I,20)-(I+10,24),PSET,5,BF:NEXT
550 FORI=473TO485STEP12:LINE(I,26)-(I+10,30),PSET,5,BF:NEXT
560 LINE(413,20)-(443,38),PSET,0,BF
570 GOSUB1570
580 SYMBOL(423,4),"モケイ",2,1,7
590 IF T1<>0THEN640
600 LINE(0,0)-(382,30),PSET,1,BF
610 LINE(0,0)-(382,30),PSET,4,B
620 SYMBOL(0,2),"カゲ ネットウ GAME",4,4,2
630 T1=T1+1:GET%A(0,0)-(382,30),TT%,G:GOTO650
640 PUT%A(0,0)-(382,30),TT%,PSET
650 LINE(539,0)-(639,199),PSET,4,BF
660 LINE(544,5)-(634,194),PSET,0,BF
670 LINE(544,5)-(634,194),PSET,0,BF
680 LOCATE35,2:PRINT"トケン"
690 LOCATE38,3:PRINT"0"
700 LOCATE37,4:PRINT"テン"
710 LOCATE35,6:PRINT"マイクウ"
720 LOCATE35,7:PRINTUSING"####";HI
730 LOCATE37,8:PRINT"テン"
740 LOCATE35,10:PRINTUSING"# %ン";K1-1
750 LOCATE35,12:PRINT"TIME"
760 LOCATE35,14:PRINT"0:00"
770 LOCATE35,16:PRINT"/コウ"
780 FOR I=609 TO G1 STEP -30:PUT%A(I,140)-(I+20,148),B%,PSET:NEXT
790 LOCATE36,20:PRINT"7ド":LOCATE35,22:PRINTUSING"####";EN
800 LOCATE38,23:PRINT"PI"
810 FORI=0TO3:A=INT(RND(1)*18)+1:PUT%A(A*22,39)-(A*22+20,47),D%,PSET:NEXT
820 FORY=48TO183STEP9:FORI=0TO4:A=INT(RND(1)*23)+1:PUT%A(A*22,Y)-(A*22+20,Y+8),D
%,PSET:NEXT:NEXT
830 FORY=48TO183STEP9:A=INT(RND(1)*23)+1:PUT%A(A*22,Y)-(A*22+20,Y+8),A%,PSET:NEX
T

```



♥MZ-731のプロッタプリンタの紙おくりキーを押しながら本体の電源スイッチを入れるとプリンタが自分の能力をひけらかします。(神奈川県逗子市・小暮今日子13才)……【編：やってみましょう、さっそくね!】



FIRE CRACKER SPECIAL!!

森 巧尚

みなさん!! ついにすごーいゲームができました。その名も『FIRE CRACKER SPECIAL』です。82年頃に作ったものとは、全然違うんですね。

★プロローグ

なんであんなに、ピストルやミサイルでバンバンやっつけるゲームがはやるのか? 不思議ですね。もうゲーム・センターなんか行ったら、その音が鳴りっぱなしですよ。街を歩いてミサイル音や爆発音がする所を見ると、ゲーム・センターだってぐらいにね。

きっとあの音が、人気の秘密なんですよ! だって音が出ないゲームやっても、ちっとも面白くないでしょ。パチンコだって『チーンジャラジャラ』って音がしなかったら、やってる気分が出ないと思いませんか?

そうなんです、人間って破壊音とか破裂音が好きなんです。ほら、クッキーとかのカンの中によく入ってる、つぶつぶのいっばいついたビニールを『プチップチッ』てつぶすの好きでしょ。それとか、お皿とかをおもいっきり投げつけて『ガチャーン』て割ったりするのも気持ちいいですよ。

そこで! 気持ちいいゲームを作ったんですよ。

★ファイア・クラッカー (スペシャル)

◇を⑧②④⑥で上下左右に動かして、上から降ってくる赤いファイア・クラッカーを拾ってまわるゲームなんです。で、それで何が気持ちいいか。

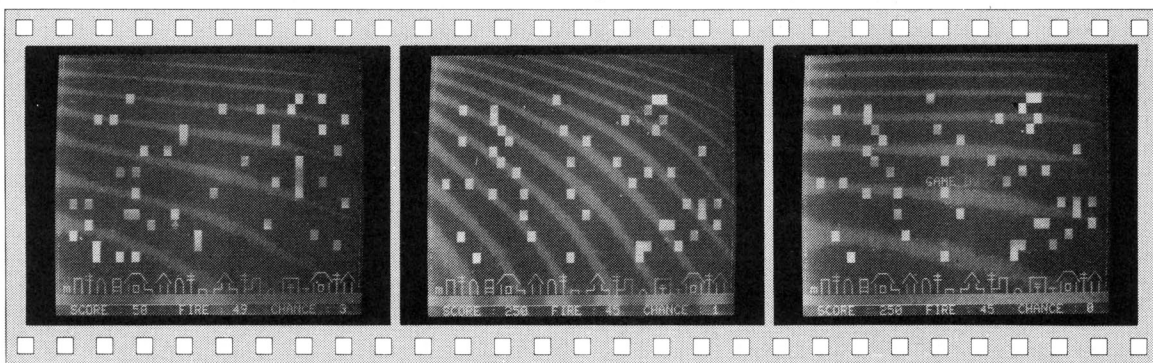
それはでございますね、このファイア・クラッカーが上から降ってきて、途中で白い壁に衝突しますね。そうすると『パンッ』と景気良く破裂するんですね。それがリアルなもんだから、気分がよくなるんです。

そのあとファイア・クラッカーは横へ動いていって、

CHECKER FLAG

編: 森くんがFM-7に挑戦してくれました。スゴイなー、どんなマシンでもプログラムが組めるんだから。

Dr.D: なにを言ってるか! 移植テクはなんのためにやるとるんだ。



《写真1》◇があなた、白い点がクラッカーです 《写真2》パンパーン!! クラッカーが破裂します 《写真3》GAME OVER

★突然ですが編集部員のみなさん、三角形の合同条件をいってみてください。(神奈川県川崎市・今和泉善彦)…
…【編: えーと、1辺と2角が等しいのと、それと……。影: ……そ、そんなの知らなくて。編: ハジだ!!】


```

1110 BX=X(N)-2:BY=Y(N)-2
1120 FL=0:GOSUB 2460
1130 IF Y(N)=22 THEN 1810
1140 IF FL=1 THEN 1670
1150 VX(N)=INT(RND(1)*2)*2-1
1160 VY(N)=0
1170 GOTO 760
1180
1190 IF P=33 THEN 1280
1200 IF P=135 THEN 1320
1210 IF P=232 THEN 1390
1220
1230 LOCATE X(N),Y(N):PRINT " ";
1240 X(N)=X(N)+VX(N)
1250 LOCATE X(N),Y(N):PRINT ". ";
1260 GOTO 760
1270
1280 GOSUB 2120
1290 VX(N)=-VX(N):VY(N)=0
1300 GOTO 760
1310
1320 BX=X(N)-2:BY=Y(N)-2
1330 FL=0:GOSUB 2460
1340 IF FL=1 THEN 1670
1350 VX(N)=0:VY(N)=1
1360 GOTO 760
1370
1380
1390 REM ***** P O I N T *****
1400
1410 GOSUB 2230
1420 PN=0
1430 FOR I=1 TO CN
1440 IF X=X(I) AND Y=Y(I) THEN PN=I
1450 NEXT
1460 COLOR 7
1470 CR=CR-1:SC=SC+5
1480 LOCATE 2,24:PRINT "SCORE: ";SC*10;
1490 LOCATE 16,24:PRINT "FIRE: ";CR;
1500 IF CR=0 THEN 1550
1510 X(PN)=INT(RND(1)*36)+2
1520 Y(PN)=0:VX(PN)=0:VY(PN)=1
1530 GOTO 760
1540
1550 REM ***** R O U N D *****
1560
1570 FOR I=1 TO 200
1580 BEEP 1
1590 COLOR I MOD 6+1
1600 LOCATE 15,12:PRINT "BOUNDS 10000";
1610 BEEP 0
1620 NEXT
1630 SC=SC+1000:CR=50
1640 CN=CN+2:IF CN>7 THEN CN=1
1650 GOTO 460
1660

```

```

1670 REM ***** B O M B *****
1680
1690 COLOR 2
1700 FOR I=1 TO 100
1710 BEEP 1
1720 LOCATE X, Y
1730 PRINT CHR$(RND(1)*4+228);
1740 BEEP 0
1750 NEXT
1760 COLOR 7
1770 CH=CH-1
1780 LOCATE 28,24:PRINT "CHANCE: ";CH;
1790 IF CH>0 THEN 760
1800
1810 REM ***** G A M E O V E R *****
1820
1830 FOR J=1 TO 9
1840 BX=J+13:BY=10
1850 GOSUB 2630
1860 LOCATE J+15,12:PRINT MID$("GAME OVER",J,1);
1870 NEXT
1880 FOR J=1 TO 30
1890 GOSUB 2120
1900 FOR I=1 TO RND(1)*200+100:NEXT
1910 NEXT
1920 GOSUB 2010
1930 COLOR 7
1940 IF TP<SC THEN TP=SC
1950 LOCATE 2,0:PRINT "T O P: ";TP*10;
1960 LOCATE 14,20:PRINT "PUSH [S] KEY!";
1970 I$=INKEY$
1980 IF I$>"s" AND I$<>"5" THEN 1970
1990 GOTO 290
2000
2010 REM ***** B O M B *****
2020
2030 SOUND 7,55
2040 SOUND 6,20
2050 SOUND 8,16
2060 SOUND 11,0
2070 SOUND 12,7
2080 SOUND 13,0
2090 SOUND 6,15
2100 RETURN
2110
2120 REM ***** B O M B *****
2130
2140 SOUND 7,55
2150 SOUND 6,20
2160 SOUND 8,16
2170 SOUND 11,0
2180 SOUND 12,3
2190 SOUND 13,0
2200 SOUND 6,10
2210 RETURN

```

```

2220
2230 REM ***** S O U N D *****
2240
2250 SOUND 7,62
2260 SOUND 1,0
2270 SOUND 8,15
2280 FOR I=0 TO 255 STEP 20
2290 SOUND 0,I/2
2300 NEXT
2310 SOUND 7,63
2320 RETURN
2330
2340 REM ***** F L A S H *****
2350
2360 SOUND 7,62
2370 SOUND 1,0
2380 SOUND 8,15
2390 FOR I=0 TO 249
2400 COLOR=(I,1 MOD 8)
2410 SOUND 0,I/2
2420 NEXT
2430 SOUND 7,63
2440 RETURN
2450
2460 REM ***** B O M B *****
2470
2480 GOSUB 2010
2490 GET@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B0%
2500 COLOR 2
2510 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B3%
2520 IF SCREEN(X,Y)<232 THEN FL=1
2530 FOR I=1 TO 100:NEXT
2540 COLOR 6
2550 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B2%
2560 FOR I=1 TO 200:NEXT
2570 COLOR 7
2580 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B1%
2590 FOR I=1 TO 100:NEXT
2600 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B0%
2610 RETURN
2620
2630 REM ***** B O M B *****
2640
2650 GOSUB 2120
2660 GET@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B0%
2670 COLOR 2
2680 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B3%
2690 COLOR 6
2700 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B2%
2710 COLOR 7
2720 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B0%
2730 RETURN
2740
2750 REM ***** F O R E S I G H T P L A N N I N G S E C T I O N *****
2760 REM
2770 REM

```

★北緯35°38'東経約139°44'に電波新聞社がある。あ〜つかれた。(埼玉県草加市・用宗&すもう14才)……【編：埼玉の人はアホらしいことにもすぐ熱中するんです。わっわ——、編集部員の埼玉連合がコワイ〜〜〜!!!】



FP-1000/1100用

S.S.F.

EYES

★いざ、RUN

中央の点がへびです。あなたはへびを操作して、岩にぶつからないようにカエルを食べてください。カエルは足がすくんで動けないのです。また、ナメクジはへびをからかおうとして追ってきます。

さて、へびさんは胴体をさわられたくない何ともありませんが、頭にペトッとさわられると、ショック死してしまいますので気をつけてください。

TIMEは刻々と減り続け、0になるとへびさんは死んでしまいます。ですから、スピードを上げて早くカエルを食べてください。かと言って、スピードを上げすぎると、なかなか止まらなくなるので注意してください。また高速の時には、岩やナメクジを飛びこせるかもしれません。当然、カエルをも飛びこえること

《第1表》変数表

X=へびのX座標	DX=ダイヤのX座標
Y=へびのY座標	DY=ダイヤのY座標
XV=へびのX速度	K=カエルの数
YV=へびのY速度	HI=ハイ・スコア
MY=へびの数	SC=スコア
NX=なめくじのX座標	TI=TIME
NY=なめくじのY座標	PO=POINT
G _i =なめくじの移動フラグ	

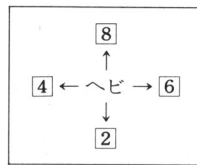
がありますから、カエルを食べる時には、なるべく低速で食べてください。

カエルをすべて食べると、つぎの面へ進みます。1面はカエル5匹で、面数が増すと1匹ずつ増えていきます。TIMEの10分の1の1の位を切り捨てたのが、ボーナスとなります。書き忘れましたが、時々出現するダイヤは0点~500点の価値があり、POINTに表示されます。

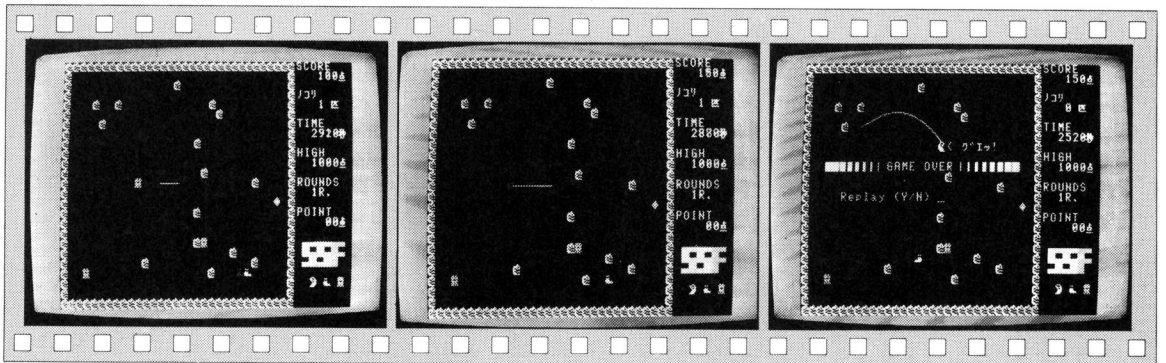
CHECKER FLAG

編：以前にもこんなゲームがありましたね。
へびの体が長くなると、移動がむずかしくなるんです。

影：簡単なようでいて、ほんとやりにくいゲームだぜ。ほんとで、君は何点とれた？



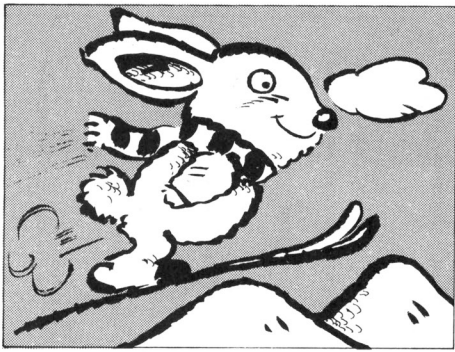
《第1図》KEY操作



《写真1》カエルを食べに行きます。

《写真2》パクッ！ ゆっくり動かないとコントロールできません

《写真3》ほら、グエッ!! だから言ったのにー



RX-78用

SKI JUMP

きむらく〜ん

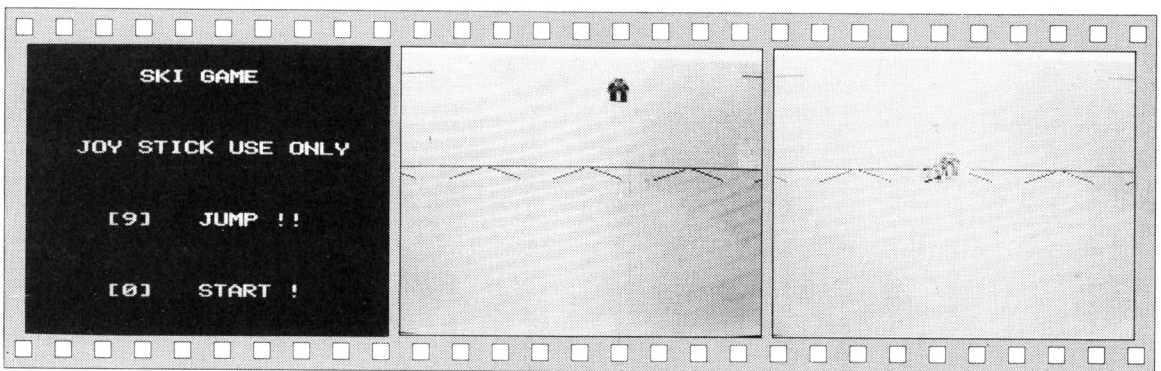
はじめに

あまり日本選手の活躍のないままに、サラエボ・オリンピックは終わってしまいました。ところで、スキージャンプ競技のダイナミックさは、見ていて気持ちのいいものです。

そこで、今回はSKI JUMP GAMEをつくってみました。

遊びかた

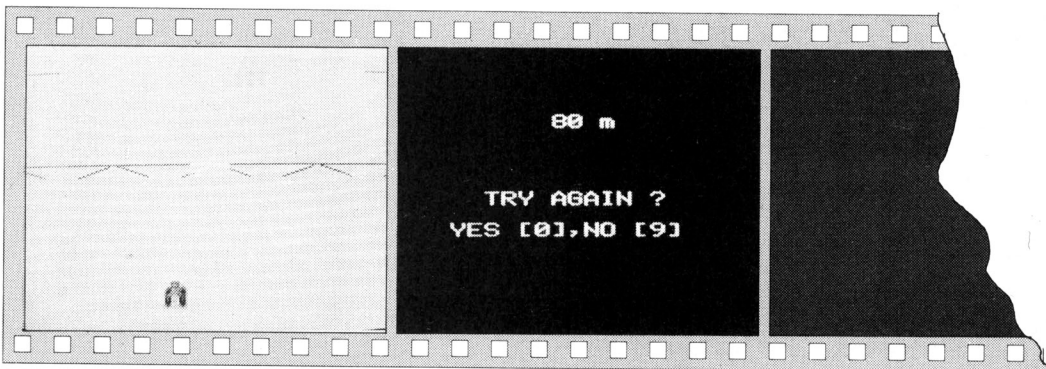
例によって例のごとく、ジョイ・スティックを使ったゲームです。やりかたはいたって単純で、すべり降りる選手が横に動かないように、ジョイ・スティックで操作します。そしてジャンプ台のところにきたら、ボタンを押すのです。滑空しているときも、ジョイ・スティックを操作してバランスをとってください。



《写真1》キー操作の説明

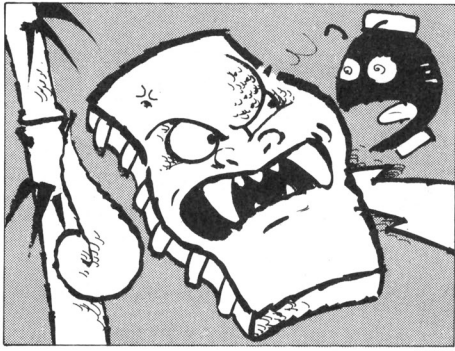
《写真2》ピーッ! ズ、ザザッザー

《写真3》ハーッ! ジャンプの瞬間です



《写真4》ザザッザー!
みごと着地

《写真5》ただいまの結果、
80mで一す



JR-100用

CPYOU

藪谷 哲也

分が非常にデリケートですからご注意を。

STORY

1996年、以前から計画されていた思考コンピュータ「MAX」が完成する。

1997年、MAXが人類を地球の不要物と認め、彼自身が「人口整理」を始めるのだった。

同年、これにいち早く気づいたあなたは、MAXが作り出した「CPYOU」というサブ・メモリに、「セラナー・レイ」に乗り攻撃をかけるのだった。それは、MAXに対しての人類最初で最後の反抗であった。

遊びかた

◁と▷で、レイを左右に動かします。□で対ファイター用ミサイル発射、Xで対CPYOU用バクダン発射です。ゲームは、画面上から出てくる敵を倒すことです。バクダンは、スコープの所のみ有効です。ファイターにはハイ・スピードが2機いて、これが分裂してロースピード・ファイターとなります。

なお、レイのウィング部分は無敵ですが、機首の部

終わりに

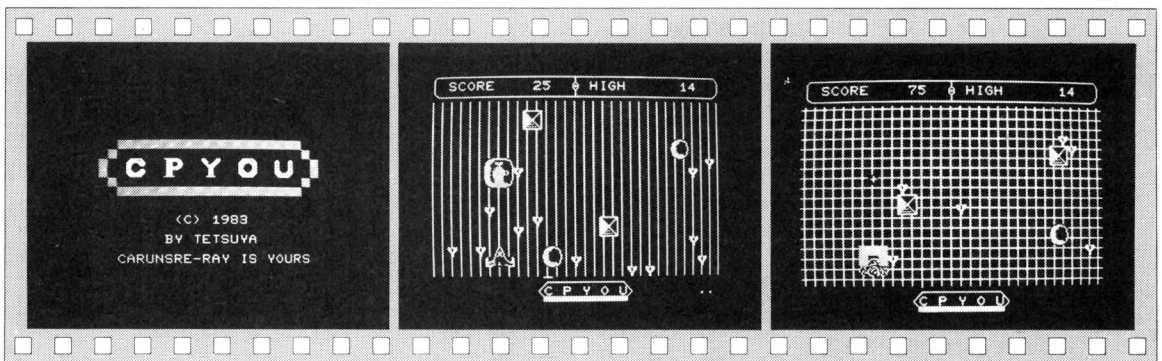
今回の作品では、グラフィックに気を使いました。パターンが変わると、1面でのピラミッドのキャラが変わっていきます。

書き忘れるところでしたが、マシン語を使っています。1230行からの16進データがそれで、念には念を入れて入力してください。どんなになれていても、まちがいはあります。ぼくだって、今回は5回以上暴走して……。とにかく、マシン語をなめちゃあだめですよ。

参考

高松中の竹花先生のお話(物語)

スーパーSoft マガジン12月号(キャラ)



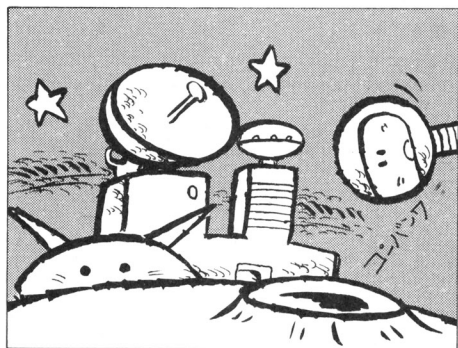
《写真1》タイトル画面

《写真2》ポカーン!! 敵の地上基地をやっつける

《写真3》残念!! 敵にやられてしまった

JR-100用

プラネット・レーダ



月夜のかえる

▶ 説明

ある日、姿を見せぬ透明なUFOが、月へ攻めて来ました。このUFOを倒すには、小型の移動レーダで探知し、ビーム砲で消滅させることです。しかし探知するのはなかなかむずかしく、UFOも月を侵略しようとしてゆっくり降りて来ます。君は、月を守ることができるでしょうか。

CHECKER FLAG

Dr.D: ほほう、これはおもしろいゲームだな。独創性があるいいぞ。月夜のかえるくんは、何度かペーマガに登場したことがあるな。ふむ、グッド・アイデアだ!

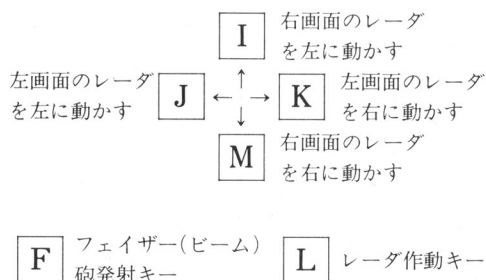
影: うーん、頭を使うゲームはむずかしい。特に画面に表示されないとすると、やっぱりお手上げた!!

編: ちょっと変わった作品でした。

▶ 遊びかた

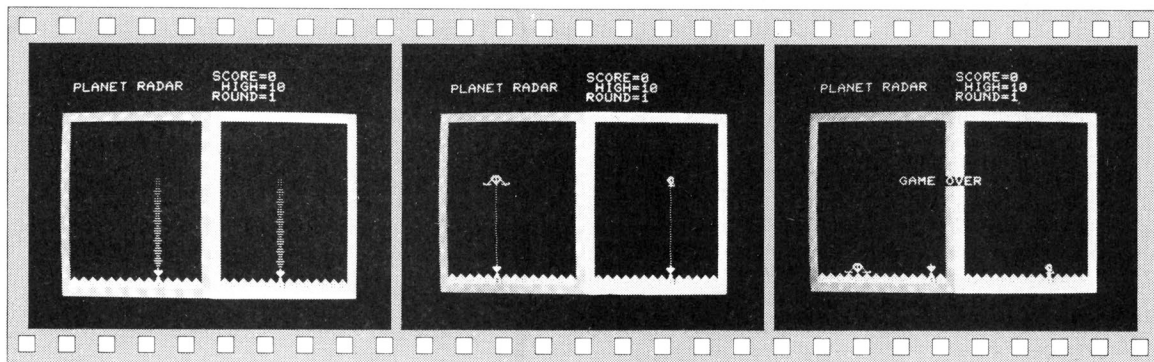
このゲームはデュアル・スクリーン(2画面)からなっていて、垂立体的空間を作り出しています。

左の画面は正面から見た図、右の画面はよこから見た図なのです。レーダを動かすキーは第1図のとおりです。



※レーダを作動させると、左右のレーダ機からパルスが発射される

《第1図》キー操作



《写真1》レーダで探知する。DOWN音だ!

《写真2》ビビーッ! 命中するとUFOが出現する

《写真3》GAME OVER



JR-200用

APPLE TREE

中川 錦城

ストーリー

ある日、スヌッピはリンゴの木の枝に登って、上から落ちてくるリンゴを取りたくなった。しかし、モンスターがじゃまをしにくるのがしゃくにさわる。さあ、スヌッピの運命は？……

操作方法

カーソル・キーの左右のキーでスヌッピを動かし、

CHECKER FLAG

影：さすがにJR-200だ。キャラがかわいいな。ねっ、Dr.?

Dr.D: キャラクタの移動は、8ドットずつでやってるが、これ以上細かく動かすにはもっとドットを必要とするんだ。だから、ゲームのスピードを重視するには、キャラのサイズも考えないといけないわけだ。

上から落ちてくるリンゴを拾ってください。じゃまをしにくるモンスター（名前はベロベロ）は、ジャンプでかわします。

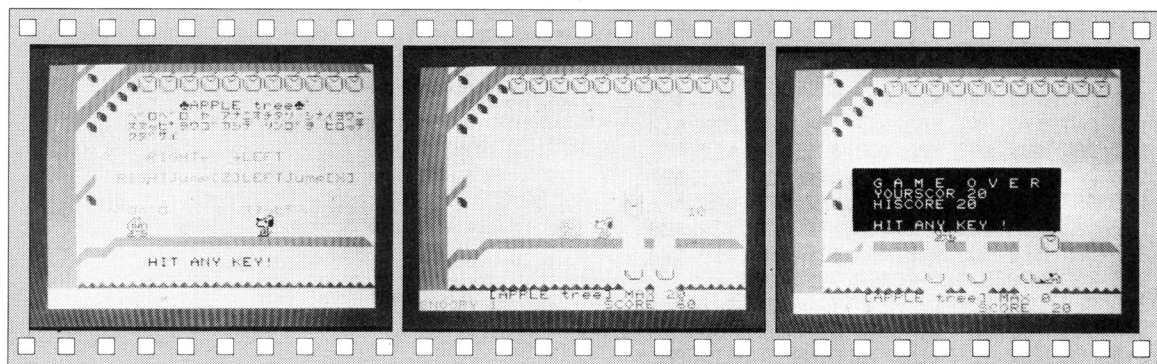
[Z]で左に、[X]で右にジャンプします。リンゴを取りそこなうと枝に穴があき、そこにスヌッピがくると、下に落ちて死んでしまいます。モンスターにつかまっても死にます。リンゴを拾うと10~30点が得点に加算され、同時にときどき穴の一部が直ります。3回スヌッピが死ぬと、ゲーム・オーバーです。

プログラムのしくみ

リンゴやモンスターの移動、スヌッピのジャンプなどは、GOSUB~RETURNを使用しています。

《第1表》プログラムの説明

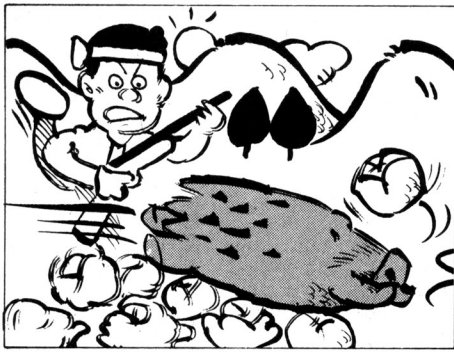
120行~	メイン・ルーチン
200行~	左ジャンプ
240行~	右 "
300行~	モンスター
330行~	リンゴ
380行~	GAME OVER



《写真1》ゲームの説明です。よく読んでからスタートしてね

《写真2》ベロベロが近づいてきた。ジャンプして!!

《写真3》おわり。右下にスヌッピがひっくり返ってる



JR-200用

WILD BOAR

RANRAN

畑を荒らすイノシシに、お百姓さんは、先々代のじいさまが使ってたコルト45フロンティアでズドン!! キャベツ畑で45口径をぶっばなすとどうなるか!? それでもイノシシ退治をせにやならん。

できるだけキャベツをオシャカにしないで、イノシシをやっつけてください。

ゲーム

お百姓さんはカーソル・キー(←→)で動き、コルト45

《第1表》プログラムの説明

100-120	初期他
130	再ゲーム設定
140	ゲーム画面プリント
160-170	タイム・カウント
180-220	キー入力、お百姓さんの移動
240-320	GUN発射
330-350	NEXT GAME処理
370-450	イノシシ移動
470-520	END処理
540-640	ゲーム画面プリント(sub)
660-690	スタート表示
710-800	ストリングス、ユーザ定義
820-860	ストリングスのDATA
870-930	キャラクタのDATA

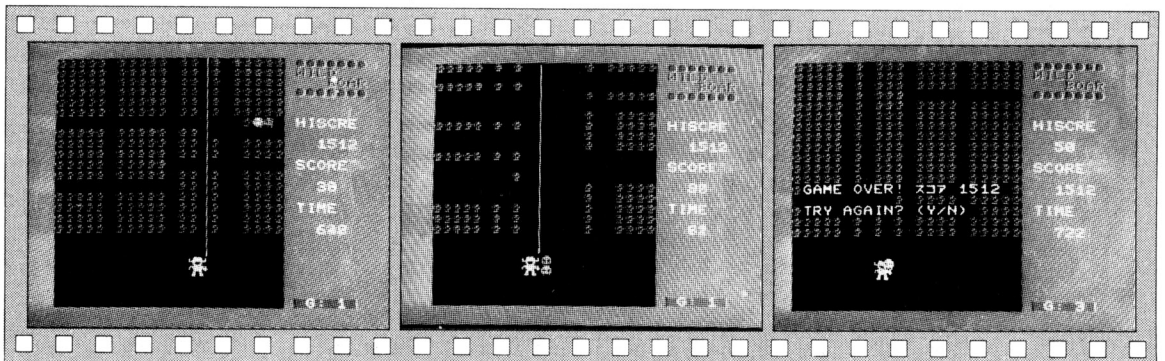
は[SPC]キーで発射できます。イノシシを10ピキやっつけると1面クリアとなり、残りタイムとキャベツの残数×2(カウントに約5秒かかります。リスト340行)がボーナス点として加算されます。つぎの面は、タイムが-100されてスタートします。

さいごに

このゲームは、いかにキャベツを残してイノシシをやっつけるかが勝負です。指の反射神経だけじゃだめで、頭の反射神経もフルに使ってください。

CHECKER FLAG

Dr.D:ほら、キャラを見てごらん。キャベツにイノシシにお百姓さんのキャラだが、それぞれがユニークにできとる。それと、このキャラの移動は、昨年12月号の移植テクでとりあげたたなけんさんのテクニックを使ってるんだな。実におもしろいぞ?



《写真1》スタート! 右からイノシシが突進してきます

《写真2》ズドン!! わっ、危ない

《写真3》イノシシにかまれてダウン!


```

100 REM ----- WILD BOAR-JR280                               Written by RAN RAN
110 CLEAR #6FFF:POKE #C800,1:COLOR 7,1,0:CLS:TEMPO 40:POKE 0,0
120 DIM P$(1,3),L$(2),G$*99,H$*99:RANDOMIZE GOSUB 660
130 S=0:G=0:TT=1100
140 GOSUB 540:FOR I=1 TO 8:SOUND I*440+1100,10:NEXT
150 REM -----フットノック-----
160 T=T-1:COLOR 7,1,0:LOCATE 24,16:PRINT T*(T>0)
170 IF T<1 THEN 470
180 COLOR 5,0,1:PICK C:IF C=#10 THEN G=0:K=X<(X>1):GOTO 220
190 IF C=#10 THEN G=1:K=X<(X<20):GOTO 220
200 IF C=#20 THEN BEEP 1:GOTO 240
210 LOCATE X,19:PRINT P$(0,2):GOTO 370
220 LOCATE X,19:PRINT P$(0,MOD(X,2)):GOTO 370
230 REM -----シューティング-----
240 LOCATE X,19:PRINT P$(0,3)
250 LOCATE 2,0,1:IF X<(G=0)=D THEN M<(10-E)*3:ND=0:GOTO 270
260 M=#55:N=X+(G=0)
270 IF M<1 THEN 370
280 LOCATE N,18:PRINT MID$(G$,1,M):T=T-10
290 LOCATE N,18:PRINT MID$(H$,1,M):BEEP 0
300 IF M=#55 THEN 370
310 R=R+1:S=S+10:COLOR 7,1,0:LOCATE 24,12:PRINT S
320 COLOR 7,0,0:LOCATE D,E:PRINT " " :K=0:IF R<10 THEN 370
330 COLOR 7,2,0:LOCATE 4,17:PRINT " NEXT GAME!"
340 A=0:FOR I=#316:R=R+(PEEK(I)=8):BEEP 1:BEEP 0:NEXT
350 S=S+T*R*2:COLOR 7,1,0:LOCATE 24,12:PRINT S:GOTO 140
360 REM -----バネ-----
370 COLOR 3,0,1:IF K>8 THEN 400
380 K=INT(RND(1)*14)+6:E=INT(RND(1)*14):F=RND(1):.5:D=(F=0)*2+1
390 LOCATE D,E:PRINT "+":GOTO 160
400 IF K>1 THEN K=K-1:D=D+1-(F=0)*2:GOTO 450
410 IF E>21 THEN LOCATE D,E:PRINT " " :K=0:GOTO 160
420 A=PEEK(#C100)+(E*32)
430 IF A>0 AND A<8 THEN LOCATE D,E:PRINT L$(2):GOTO 470
440 E=E+1:F=2
450 LOCATE D,E:PRINT L$(F):GOTO 160
460 REM -----777-----
470 FOR I=0 TO 40:SOUND 1000+RND(1)*1000,3:NEXT
480 COLOR 7,0,0:LOCATE 1,12:PRINT "GAME OVER! 777"
490 LOCATE 1,14:PRINT "TRY AGAIN? (Y/N) " :IF H<8 THEN H=8
500 PICK C:IF C=#79 THEN BEEP :GOTO 130
510 IF C=#6E THEN CLS:POKE #C800,0:BEEP :TEMPO 109:END
520 GOTO 500
530 REM -----"y"-"48"-"77"-----
540 G=6+1:T=TT-100*X:K=0:X=10:0=0:R=0
550 COLOR 7,0,1:CLS
560 COLOR 7,1,0:FOR I=0 TO 23:LOCATE 22,I:PRINT SPK(10):NEXT
570 COLOR 2,1,0:LOCATE 23,0:PRINT "●●●●●●●●●●●●" :LOCATE 23,1:PRINT "WILD"
580 LOCATE 26,2:PRINT "BOAR":LOCATE 23,3:PRINT "●●●●●●●●●●●●●●"
590 COLOR 7,2:LOCATE 23,23:PRINT "G":G:REM
600 COLOR 7,1:LOCATE 23,5:PRINT "HISCRE":LOCATE 24,8:PRINT H
610 LOCATE 23,10:PRINT "SCORE":LOCATE 24,12:PRINT T
620 LOCATE 23,14:PRINT "TIME":LOCATE 24,16:PRINT I
630 COLOR 4,0,1:FOR I=0 TO 16:LOCATE 0,I:PRINT E$;NEXT
640 COLOR 5,0:LOCATE X,19:PRINT P$(0,2):RETURN
650 REM -----E3-J-----
660 PRINT TAB(5);"** WILD BOAR **":PRINT
    
```

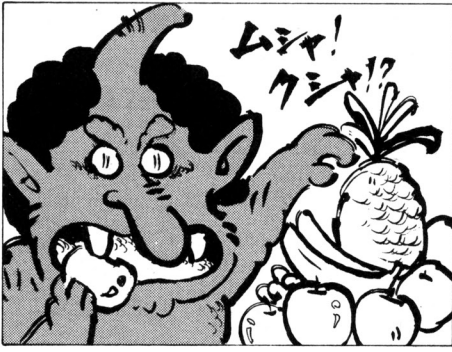
★某私立工業高校の面接で「趣味は？」と問われ「パソコンです」と答えたら合格した。(富山市・MB-6891)……
 【編：ついでに愛読書はペーマダですといってくればよかったのに。影：それは問題だ。編：それはあなたです。】

《第2表》変数表

お百姓さん	P\$(1, 3) X Q	キャラクタ X座標 方向
GUN	N M G\$ H\$ R	X座標 距離 弾道 弾道消去 命中数
キャベツ	E\$	キャラクタ
イノシシ	D E F K L\$(2)	X座標 Y座標 方向 カウンタ キャラクタ
その他	H S T TT A C G I J	ハイ・スコア スコア タイム タイム初期値 汎用 キー入力 ゲーム面数 ループ ループ

スーパーBUGMAN

BUGMAN



このゲームは、トランポリンでBUGMANをはね返して、サクランボ、メロン、リンゴを食べさせるゲームです。

遊びかた

最初、BUGMANはトランポリンの上に乗っています。まずそれを、スペース・キーで上にとばしてください。あとは、カーソル・キーでトランポリンを左

右に動かして、BUGMANをはね返してください。

BUGMANがトランポリンに当たった具合によって、飛ぶ方向が変わります。タイム・オーバーまでに20個エサを食べると、クリアです。(ミスをするとう0個からです)。

2面目からはスピードが速く、タイムが短くなり、3面目からは画面がまっ暗になって、かべが見えなくなります。

最後に

単純なリストですが、リストのわりには、おもしろいゲームだと思いませんか？

CHECKER FLAG

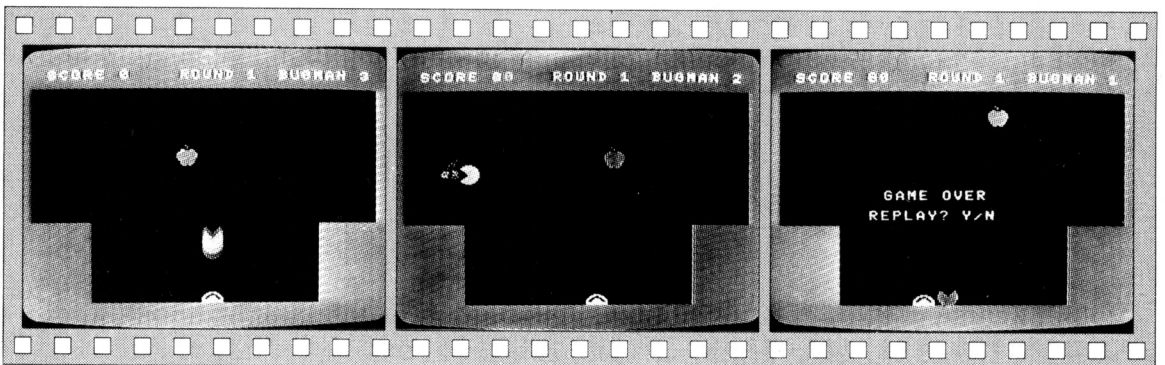
Dr.D: ふふふ、MSXの作品もしだいに優秀なものが増えてきたな。

編: ところで、読者のみなさんの中でMSXを持っていない人が多くいるんですね。なぜかという、"キングコング"とか"HIT BIT"とか、いろんな名称がついてるから——これみな、MSXなんですよ。



評: このプログラムは、ほんとうに動く
そうです。(編)

by
夢
源



《写真1》ポヨヨ〜ン、リンゴめがけてジャンプです

《写真2》パクッ、モグモグと食べました

《写真3》下に落ちるとゲーム・オーバー

★表紙の少年は少々バックマンのやりすぎではないか？目が…。(群馬県前橋市・橋爪和明16才)……【デザ部: そんなことありません! 影: ジロツ! よ〜く目を見てごらん。デザ部: なはは、こりやまた逆バックマン!】

```

BUGMAN ###
EEN2, 2
R=0:R=100:R=R+1
IF R=100 THEN COLOR, 1, 1:CLS
GOTO 1200
\ EX PRESS
LINE(80, 3)-(100, 15), 4, BF
SET(20, 5), 4:PRINT#1, "SCOR"
RETURN
LINE(100, 3)-(255, 15), 4, BF
SET(110, 5), 4:PRINT#1, "RO"
SET(100, 5), 4:PRINT#1, "BU"
RETURN
NAME OVER
SET(80, 95), 1:PRINT#1, "GA"
SET(70, 110), 1:PRINT#1, "R"
IF INKEY="" THEN 840
IF INKEY"<" THEN 840
IF INKEY">" THEN 840
IF INKEY"Y" THEN RUN
IF INKEY"N" THEN END
GOTO 800
HARDWARE CHARACTER DATA
DATA 7, 1f, 3f, 7f, 7f, ff, ff,
DATA ff, ff, 7f, 7f, 3f, 1f, 07,
DATA c0, f0, f8, fc, fc, fe, fe,
DATA fe, fe, fc, fc, f8, f0, c0,
/
DATA 00, 00, 20, 70, 78, fc, fe,
DATA ff, ff, 7f, 7f, 3f, 1f, 07,
DATA 00, 00, 08, 1c, 3c, 7e, fe,
DATA fe, fe, fc, fc, f8, f0, c0,
/
DATA 07, 1f, 3f, 7f, 7f, ff, ff
DATA fe, fc, 78, 70, 20, 00, 00
DATA c0, f0, f8, fc, fc, fe, fe
DATA fe, 7e, 3c, 1c, 08, 00, 00
/
DATA 07, 1c, 30, 63, c7, 8f, ff
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00
DATA c0, 70, 18, 8c, c6, e2, fe
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00
/
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 01
DATA 02, 0e, 1f, 3f, 3f, 3f, 1f
DATA 1f, 0c, 1c, 28, 48, 90, 10
DATA 20, 38, 7c, fe, fe, fe, 7c
/
DATA 01, 00, 00, 03, 0d, 16, 3b
DATA 4a, 65, 69, 1d, 3c, 1d, 0b
DATA e0, 90, 88, c0, b0, 68, 5c
DATA b6, ce, b6, 68, ec, 58, b0
/
DATA 03, 00, 00, 0e, 1f, 3f, 7f
DATA 7f, 7f, 3f, 3f, 1f, 1f, 0f
DATA 00, 80, 80, 38, fc, fe, ff
DATA ff, ff, fe, fe, fc, fc, f8

```

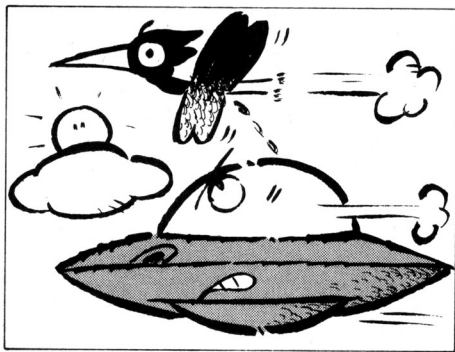
```

BUGMAN ###
EEN2, 2
R=0:R=100:R=R+1
IF R=100 THEN COLOR, 1, 1:CLS
GOTO 1200
\ EX PRESS
LINE(80, 3)-(100, 15), 4, BF
SET(20, 5), 4:PRINT#1, "SCOR"
RETURN
LINE(100, 3)-(255, 15), 4, BF
SET(110, 5), 4:PRINT#1, "RO"
SET(100, 5), 4:PRINT#1, "BU"
RETURN
NAME OVER
SET(80, 95), 1:PRINT#1, "GA"
SET(70, 110), 1:PRINT#1, "R"
IF INKEY="" THEN 840
IF INKEY"<" THEN 840
IF INKEY">" THEN 840
IF INKEY"Y" THEN RUN
IF INKEY"N" THEN END
GOTO 800
HARDWARE CHARACTER DATA
DATA 7, 1f, 3f, 7f, 7f, ff, ff,
DATA ff, ff, 7f, 7f, 3f, 1f, 07,
DATA c0, f0, f8, fc, fc, fe, fe,
DATA fe, fe, fc, fc, f8, f0, c0,
/
DATA 00, 00, 20, 70, 78, fc, fe,
DATA ff, ff, 7f, 7f, 3f, 1f, 07,
DATA 00, 00, 08, 1c, 3c, 7e, fe,
DATA fe, fe, fc, fc, f8, f0, c0,
/
DATA 07, 1f, 3f, 7f, 7f, ff, ff
DATA fe, fc, 78, 70, 20, 00, 00
DATA c0, f0, f8, fc, fc, fe, fe
DATA fe, 7e, 3c, 1c, 08, 00, 00
/
DATA 07, 1c, 30, 63, c7, 8f, ff
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00
DATA c0, 70, 18, 8c, c6, e2, fe
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00
/
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 01
DATA 02, 0e, 1f, 3f, 3f, 3f, 1f
DATA 1f, 0c, 1c, 28, 48, 90, 10
DATA 20, 38, 7c, fe, fe, fe, 7c
/
DATA 01, 00, 00, 03, 0d, 16, 3b
DATA 4a, 65, 69, 1d, 3c, 1d, 0b
DATA e0, 90, 88, c0, b0, 68, 5c
DATA b6, ce, b6, 68, ec, 58, b0
/
DATA 03, 00, 00, 0e, 1f, 3f, 7f
DATA 7f, 7f, 3f, 3f, 1f, 1f, 0f
DATA 00, 80, 80, 38, fc, fe, ff
DATA ff, ff, fe, fe, fc, fc, f8

```

MSX

★友だちにMAPPYをHAPPY、リブルラブルをリブルトラブルと教えたなら本気にした。(東京都江戸川区・介英内木ムコ14才)……【編：そうやって友達のをひろげると、それが本物になっちゃうってホントかな？】



CUCKOO & CALSA

吉田 雅樹

プログラムについて

影さんが日頃から言っているように、メイン・ルーチンの中では、高速化をはかるために比較演算、論理演算を多用しました。またメインやよく使うサブ・ルーチンは、可能なかぎり前にもってきました。

その結果、メイン・ループの中でカッコウを2~18羽、キャルサを3回、メイルを1、2回動かしてに

《第1表》変数表

C	メイラのX座標
D	メイラのY座標
E(I)	1番目のカッコウの動く向き
I	ループ用の雑用度数
J	"
K	キャルサの数
L	"
M	キャルサのX座標
N	キャルサのY座標
P	SCORE
Q	消したカッコウの数
R	STAGE
S	カッコウの数(画面に同時に表示される)
T(I)	I番目のカッコウのX座標
V(I)	I番目のカッコウのY座標
W, X, Y, Z	キャルサの行動範囲およびカッコウの行動範囲

もかかわらず、かなりの速さが得られました。

入力にあたっては、似たような行が続いているので、AUTOを使わずになるべく楽な方法で入れてください。

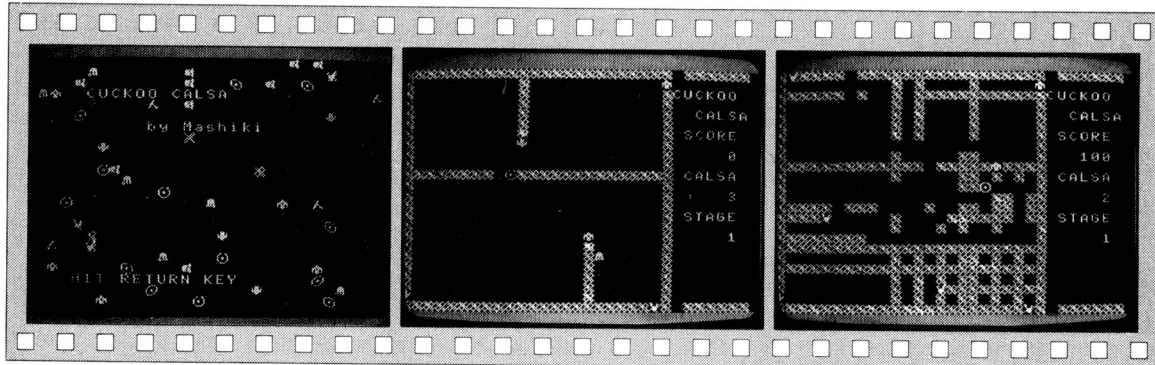
ルール

"◎"に当たらないようにして、カッコウをつかまえばいいのです。キー操作は、カーソル・キーです。

はじめは、カッコウを逃がしたらカッコウの通ったあとが通れなくなるようにしたのですが、うまくいきませんでした。Dr.Dさん、430行からのREM文がその跡なのですが、どうしたらいいか教えてください。

CHECKER FLAG

編：GOOD!! 音楽とキャラがピッタリと合って、楽しいゲームです。それと吉田さんから連絡があって、410行のFOR文の中の42T O72を50T O70にすると、やられた時の処理がスムーズになるそうです。

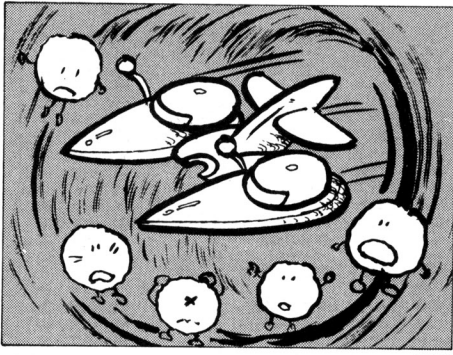


《写真1》タイトル画面。期待できそうなゲームだ

《写真2》ピポー、ミュージックもステキ!!

《写真3》どんどんつかまえないと、わかんなくなっちゃう

★今年の冬は雪が多かったですのう! (SNOW) (千葉県佐倉市・千葉県民12才)……【影：編君ちよっと!千葉県ではこういう方言をつかうんですかのう?編：なに言ってんの窓の外を見てよ!影：わっ、雪男がこっち見てる!】



M5(BASIC-I)用

マイクロ・ワールド HELPER号の闘い

SMOLE

▶はじめに◀

このGAMEは、M5のメモリぎりぎりまで使っているので、バクハツ音がよくありません。そこで、RUNする前にFOR I=1 TO 255:OUT 32,

- ……白血球をつめた箱
- ……白血球
- ……縮小船HELPER号
- ……ナーク菌
- ……バクハツ

《第1図》登場キャラクター

《第1表》変数表

S=スコア	T=タイム
SH=HELPER号 の残量	X, Y=座標 H 0 =方向
P, A, I=はんよう	XV, YV=方向, ベクトル
H=ハイ・スコア	RR, R1=ランダム
F=フラグ	

I: NEXT RETURN)とうってください。バクハツ音がものすごくよく聞こえるようになります。

▶STORY◀

20XX年、化学は大きく発展し、いろいろな菌に対応できる血清を開発していた。そんな中でも、まったく対応できない菌が一つだけあった。その菌は「ナーク菌」とよばれる恐ろしい菌であった。

ナーク菌は白血球を分散させて、人体の抵抗力を弱めてしまうのだ。ナーク菌で死んでいった人は、何百人とも何千人ともいわれていた。化学者たちは、ナーク菌を大きな問題として考えなければならなかった。

そこで、ナーク菌に対しての会議が化学者たちの間

《第2表》プログラムの説明

110~120	初期設定No.1
130~210	画面設定
220	初期設定No.2
240~360	HELPERの移動
370~400	スクロール or ナーク菌の表示
410~470	HELPERの死ぬ時
480~510	GAME OVER
520~620	キャラクター定義



《写真1》隊長!! 前方にナーク菌を発見しました

《写真2》よし、白血球を穴にひきこめ!

《写真3》やった!! 成功です隊長!!

で開かれた。その結果、『縮小船HELPER号』が体内にはいり、白血球を1か所に集めてナーク菌にうち勝つこととなった。

HELPER号は3機しかない。キミは何個の白血球を集められるか。

▶方法◀

単純に言えば、ナーク菌にぶつくとバクハツするので、ナーク菌をよけて毛管の穴に運ばばいいわけです。途中で血管にぶつかっても弾力性があるので大丈夫です。

HELPER号は縮小すると力も縮小してしまうので、白血球は1個ずつしかはこべません。あと、白血球を運んで持ちかえるさいに、HELPER号か白血球をつめた箱がナーク菌にぶつくと、白血球だけが取られてしまいます。

▶キー操作◀

上下左右いずれも、カーソル・キーの↑↓←→です。白血球を取るにはぶつかればよいのです。

```

110 Print "HELPER号";gosub 530
120 let S=0:let SH=3
130 view:cls:for I=0 to 23:Print rpt#(32,"■");:next I
140 for I=3 to 13:Print cursor(0,I):rpt#(32," ");:next I
150 Print cursor(0,2):rpt#(32,"↑");:cursor(0,14):rpt#(32,"↑");
:
160 for I=14 to 17:Print cursor(17,I):" ";:next I:Print cursor(17,18):" ←←←← ";
170 for I=16 to 20:Print cursor(20,I):" I"::next I
175 for I=15 to 22:Print cursor(1,I):rpt#(15," ");:next I
180 Print cursor(2,15):"Hi-Score":cursor(5,16):right#(32,"0000"+num#(H),4):" Pts.":
190 Print cursor(2,18):"P1-Score":cursor(5,19):"0000 Pts.":
200 Print cursor(2,21):"Uio-Ship":SH:
210 Print cursor(11,1):" HELPER ";:cursor(25,15):"Time":cursor(25,16):"1000":
220 let T=1000:let X=16:let Y=8:let F=0:let H0=1
240 Print "G":for I=0 to 2000:next
250 for I=0 to 100:next:let A=Peek(&702B):if A=54 then let XU=-1:let H0=1:let YU=0
260 if A=55 then let XU=1:let H0=3:let YU=0
270 if A=46 then let YU=1:let H0=2:let XU=0
280 if A=51 then let YU=-1:let H0=4:let XU=0
290 let X=X+XU:let Y=Y+YU:let P=peek(&3800+X+Y+32)
300 if X>30 then let X=1 else if X<1 then let X=30
310 if P=135 and F=1 then goto 650
320 if P=133 or P=134 or P=128 then let XU=-XU:let YU=-YU:let X=X+XU:let Y=Y+YU
330 if P=130 then if F=1 then let F=0:gosub 620 else goto 420
340 if F=0 and P=129 then let F=1:Print cursor(X,Y):" ";
350 loc H0 to X*8,Y*8:for I=1 to 4:if I=H0 then next I else loc 1 to 300,300:next I
360 if F=1 then loc 5 to (X-XU)*8,(Y-YU)*8 else loc 5 to 300,300
370 let R=rnd(10)+3:let R1=rnd(13):if R1<2 then goto 390
380 if rnd(5)=0 then let CH=129 else let CH=130
385 Print cursor(0,R):chr#(CH):
390 view 0,3,31,13:Print "G":view
400 let T=T-1:Print cursor(25,16):right#(32,"0000"+num#(T),4)::if T>0 then goto 250
420 for I=1 to 4:loc I to 300,300:next I:loc 0 to X*8,Y*8:Print cursor(X,Y):" ";
430 for I=0 to 1000:out 32,242:next I:out 32,255
440 let SH=SH-1:loc 0 to 300,300
450 if SH>0 then goto 130
470 for I=&F2 to &FE:out 32,I:for J=0 to 900:next:next:out 32,255
480 Print cursor(9,8):"<< GAME OVER >>";
490 if H<S then let H=S:Print cursor(7,10):"You got High-Score!";
500 Print cursor(6,12):"Hit [Z] Key to RePlay";
510 if Peek(&702B)=33 then goto 120 else goto 510
520rem DATA & TITLE
530 mag 0:for I=0 to 5:read A#:stchr A# to I:scod I,I:next I
540 for I=1 to 3:stchr "FFFFFFE440000000" to 134,1:stchr "0000000247FFFFFF" to 133,1
550 stchr "8080808080808080" to 133,1+3:stchr "8080808080808080" to 133,1+3:stchr "8080808080808080" to 134,1+3
560 stchr "8888888888888888" to 128,1+3:stchr "C6297C54Fe28D600" to 130,1
570 stchr "2020202020202020" to 130,1+3:stchr "3C7EF7E7E7FF7E3C" to 129,1:stchr "7070707070707070" to 129,1+3:next I
580 data 8142241818244281
590 data 0F027BCECE7B020F,A5FF998D24243C18,F040DE7373DE40F0,183C2424Bd999FA5
600 data FFC3A59999A5C3FF
610 loc 0,8:for I=1 to 4:scod I,7:next:scod 5,10:return
620 out 32,242:for I=0 to 1000:next:out 32,255:return
650 let S=S+10:let T=T+50:Print "G":let F=0:loc 5 to 300,300:Print cursor(5,19):right#(32,"0000"+num#(S),4):goto 320

```

CHECKER FLAG

Dr.D: ふむふむ、感心!

影: なにが?

Dr.D: いや、M5のspray機能はみんなもよく知ってのとおり、すばらしいものだが、BASIC-Iを使うとどうしてもキ

ャラクタの定義で制限を受けてしまうのさ。

しかし、このゲームはキャラクタをたくさん作ってゲームにおもしろ味をだしている。

ウマイ!

編: ストーリーだって、おもしろいでしょ!



M5 (BASIC-G)用

DROP OUT

出口 幸宏

物語

ここは、名も知れない小さな自動車工場です。大手自動車会社と違い、いまにも倒産しそうな時、どうにか次世代の高性能で低価格の小型電動車の製作に成功した。

今日は、そのテストの日です。ところが、よりによってその日に電池自動切り換え装置が故障してしまったのです。とてもテストを中止するわけにもいかず、しかたなく手動切り換えでする事となった。

Let's Play

ルールは簡単で、動いている4台の車を落下させないよう走りまわってください。

ターくんは、上下左右に動く事ができます。キーはカーソル・キーで、必要に応じてJUMP (コントロール・キー) できます。

車は、はしまで来ると電池を補給して反対方向に動き始めます。したがって、そこにふみ場がないので歩いて進む事はできません。そんな時は、JUMPして通ってください。JUMPすると電池が置かれます。

もし、車がはしまで来ても、電池が置かれていないと車は落下してしまいます。もちろん、ター君が車に

ぶつかっても失敗です (車をとびこえる事はできる)。

PROGRAM

前回 (59年1月号) でも説明しましたが、M5の通常のキャラクタが細いため、RF出力の場合に色のにじみが目立ちます。そこで今回のゲームも、アルファベットだけ太くしています (510行)。

20行のL=4:MN=3は、L=むずかしさ、MN=人数です。ここを変えると、おもしろさも変わってきます。

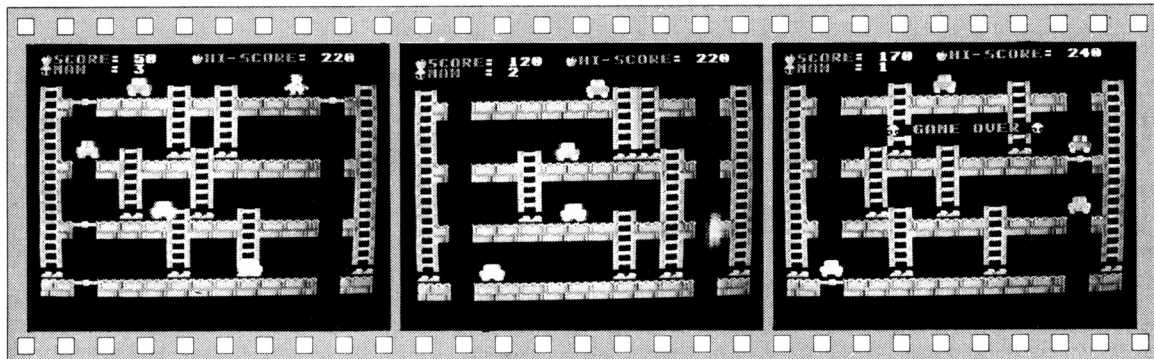
話し変わって、MOVE命令は便利ですね。車の移動はこれだけで行なっているので、一度定義すれば他の処理に集中できます (そのため、このGAMEはBASICだけとは思えないほど高速です)。

CHECKER FLAG

Dr.D: いいじゃないか、アイデアがすばらしいな。

影: グフフフ、けっこう楽しめるじゃん!

編: やってみるとわかりますが、車の移動もよく考えてあるからむずかしいですよ。



〈写真1〉右下からスタートです。
ヒョイトととぶと電池が置かれます

〈写真2〉アワワワ……、
落ちるともちろん失格!

〈写真3〉ゲーム・オーバー。
ユニークなゲームでした

DROP OUTのプログラム・リスト

```

10 on error gosub 990
20 print "画面の初期化" : L=4:MN=3:SC=0:
mas 2:gosub 460
30 MN=3:SC=0:randomize time
40 view:cls:view 1,0,30,23:erase
50 X=26:Y=20:DH=21:for I=2 to 8 step 2:T(I)=1:next I:cons
ole 0:cls 820
60 gosub 580:move on
70 for I=2 to 9 step 2:scod I+.82C:scod I,2*X:I-1
>:scod I+1,+.87J:joint I+1 to I,1:next I
80 scod 0+.80I:scod 1,+.804I:scod 0+.804I:scod 1 to 0,
1
90 move 0 on X*8,Y*8
100 H=2:for I=2 to 8 step 2:move I on 5*8,H*8:H=H+6:next I
110 play "1190810518c44ff4e4edd4c4f4f4f4f4f4f4", "045118d
rccddrdddrffrccrcc4efe4f4"
120 for I=1 to 3:print cursor(14,13):START:isleep 1,30:prn
t cursor(14,13) : isleep 1,30:next I
130 H=2:for I=2 to 8 step 2:move I to 192,H*8,IH=H+6:next I
140 ***** MIN *****
150 K=inkey(0):if inkey(1)=1 then gosub 260:goto 230
160 K=inkey(0):if CR<-1 then CR=CR/2+2:if abs(sprite(C
R))>sprite(0,1)<10 then goto 700
170 if K=0 then gosub 380:goto 150
180 if (K=5)*X<2>-(K=8)*X<0>
200 if K=5 then scod 1,32:8-D*4I:scod 1,32-D*4I:X=X+D
220 if K=4 then gosub 340
230 move 0 on X*8,Y*8:play "s1132059+66b+"
240 for I=2 to 3:if crct(X,Y,I)=820*(crct(X+1,Y+1)=820)then
move 0 step 0.3,1:goto 710 else next I
250 gosub 380:goto 150
260 ***** JUMP *****
270 U=X*.8:scod 0,+.808:scod 1,+.80C:R=0
280 for I=0 to 32 step 2:R=R+9:I=I+H:=sin(100,R)*16)/100:s
9,1,300,15-(I/2)
290 if rct(sprite(0,1)/8+1,Y+3)=83 then gosub 670
300 move 0 on X*8+Y, Y*-H:next I:isg 1,0
310 scod 0+.80I:scod 1,+.804I:X=X+4*H:DiD=0:retur
320:***** KAI DAN *****
330 if rct(X,Y)=880 then Y=Y-1:goto 350 else goto 360
340 if rct(X,Y+1)=880 then Y=Y+1:goto 350 else goto 360
350 scod 0+.80I:scod 1,+.804I:retur
360:***** MOVE CAR *****
380 Q=0+2:if Q=10 then Q=2
390 DH=DH+6:if DH>26 then DH=2
400 if status(0)=1 then return
410 if T(0)=1 then DX=24 else DX=3
420 if rct(DX,DH+2)=820 then move 0 step 0.3,1:goto 710
430 T(0)=T(0)+1
440 move 0 to DX+2+T(0)*8,DH*8,L+nd(5):play "L32s104cdc"
450 MSC=16:print cursor(DX,DH+2) : "cursor(7,0):SC:retur
460:***** SPRITE DESIGN *****
470 for I=800 to 820:read DES$
480 for I=800 to 820:read I
490 for I=800 to 820:read I
500:***** CHR *****
510 for I=800 to 820:read DES$
520 for I=800 to 820:read DES$
530 for I=82180 to 82280:read I, vpeek(I) or vp
eek(I)/4:next I
540:***** CHR *****
550 for I=800 to 820:read COL$
560 for I=800 to 820:read I
570 for I=40 to 85:color I, &C:next I:retur
580:***** SCREEN MAKE *****
590 print cursor(0,0):OSCORE="13:0":"OHI-SCORE:"
:MS:cursor(0,1):MAN :;MN

```

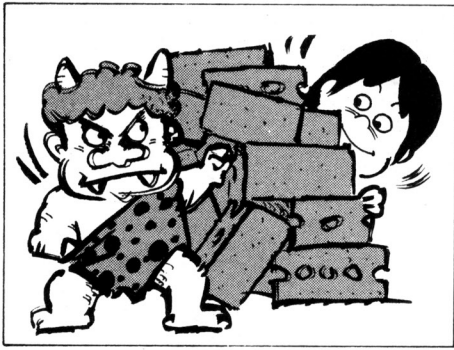
```

600 for I=4 to 22 step 6:locate 0,1
610 print "-----"
620 print "-----"
630 if I=22 then next I:goto 650
640 for J=1 to 21:locate rnd(7)*7+7,I-1:print(2,7):KAI#:locate
J,1
650 for I=3 to 20 step 6:locate 0,1:imprint(2,7):KAI#:locate
27,1:imprint(2,7):KAI#:next I
660 return
670 if sprite(0,1)/8>20 then UU=24 else UU=3
680 print cursor(UU,V+2):I+1:return
690:***** FAILURE *****
700 move 0 step T(CR)*3,-1:if I=15 to 0 step-1:isg 3,2,I:is
leep 1,2:isg 3,6,I:isleep 1,3:next I:isg 3,0:isleep 2:goto 720
710 for I=10 to 1023 then I:isg 0,1,15:next I:isg 0,1,0
720 MN=MN-1:if MN<0 then move 0:if raset:isleep 2:goto 40
730 if SC>HS then HS=SC
735 play "116L80518e1f9ee49fDDDF4eeff9ee4e9e9edca", "L8510
4cdf1f9c2ccf9c2ccf9e9e9edca"
740 for I=1 to 3:print cursor(9,7):I- GAME OVER -I:isleep 1,
750:print cursor(9,7):I+1:play(14,*)>:isleep 1,30:next I
760 print cursor(7,7):OHI:RETURN TO START O:isleep 1,10:
760 if ink(0)=0 then play(23,*)>:isleep 1,10
780:***** SPRITE DESIGN *****
790 data 07010508200001b,3b7b780000000e1e,e0f0310400000d8,
dc0e0000007078
800 data 000003070d070704,040487d1f0e0000,0000ce0b0e0e020,
2020e1f8f9f00000
810 data 07010800200707b,3b1b08000c00000,e0f0331040000ede,
dc01b03010300000
820 data 00000307cd070704,0404071f73e0000,0000ce0b3e3e020,
2020e0f8f8f7c0000
830 data 07040b0b07036079,3e1d1b0000000e1e,e0f0f0e0c00659e,
7cb0800000007078
840 data 00020404c8c40706,0102041f1f0e000,00000001323e060,
804020f8f8f000000
850 data 0f1f2c292000017,3b7b38000000183c,80c0200000000060,
b0b3000000000f0
860 data 000013171f1f0f08,0404c7d31c0400,0000c0c060c08080,
04040ccc0f0e05000
870 data 0103040001000006,0d1d0c00000010f,f0f83414040000e8,
dc01c000000183c
880 data 0000030306030101,020233370f070600,0000c8e8f8f8f010,
2020e3fbfcf82000
890 data 0000f11111117f,dfbfbf07070000,0000f0888888888f,
fffff0e000000
900 data 0000000e0e0e00,2040400078787838,0000000707070000,
80000001e1e3e1c
910:***** CHR DESIGN DATA *****
920 data f0f0f0f0f0f0f0f0,c6ad7b4b7e7e3c,0f0f0f0f0f0f0f0f,
9300000000000000
940 data 00303030aaffffff,ffffffcfcfcfcfcfcfc,005555aa9f9f9f9f,
950 data 3c7c7c318d5a3c,0000001e1f7fcff,000003bbbbb0300,
000c0d0d0d4c006
960:***** CHR *****
960 data 6067656460606060,c0606f6f6f606060,6067656460606060,
0000000000000000
970 data 0006676766666666,66cccc6c6c6c6c,000c67676c6c6c6c,
6ccc6666666666
980 data 80808a8ac303030,000000d030303460,0000f0545444000,
000f0577577000
990:***** ERROR 5? *****
1000 if err=5 then resume 710
1010 print "MENU";
1020 print "ERROR CODE="err
1030 list err,1:err,1:print:print:stop

```

★プログラムをロードしてる間にケン玉を練習していたら、ゲームよりけん玉のほうがうまくなった。(埼玉県浦川市・榎本勝也14才)……【編：おっかしいネ！影：編君はロードしてる間に居眠りするのがうまいんだぜ！】





MAX MACHINE(ミニ・ベーシック)用

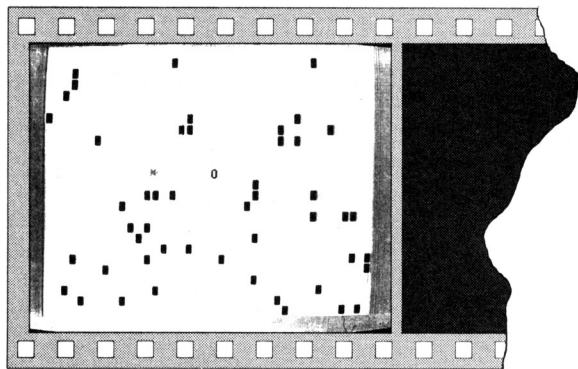
BLOCK

森川 研一

遊びかた

"*" (若者) が "0" (あなた) の 3分の1 のスピードで、正確に追ってきます。それを利用して、"■"(ブロック) を 20個食べさせてください。

若者につかまったり、ブロックにぶち当たると死にます。チャンスは一度だけ。なお、左右はいき止まりです。キーは、**I**, **M**, **J**, **K** で上下左右です。



〈写真1〉実行画面

プログラム

20行の TO 50の50を変えると、ブロックの数が変わります。40行の IF P=20の20を変えると、食べるブロックの数が変えられます。80行の IF R=3の数を变えらると、若者のスピードが変えられます(1以下にはしないこと)。

CHECKER FLAG

編：今月は、ミニ・ベーシックの作品を紹介しました。

Dr.D：メモリが少ない中で、毎回ユニークな作品を送ってくれるのがありがたいな。画面写真だけではどのゲームも同じように見えるが、ちょっとした工夫がいいんだな。

BLOCKのプログラム・リスト

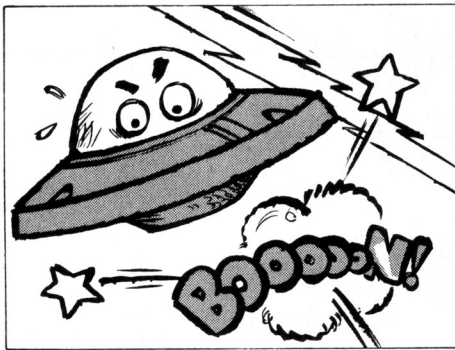
```

10 PRINT"□":K=1064:B=0:C=0:X=20:Y=10:F=0
:T=54276
20 FORI=1TO50:POKEK+INT(RND(1)*960),71:H
EXT
30 A=K+B+40*C:E=PEEK(A):Z=K+X+40*Y:F=PEE
K(Z):POKEA,42:POKEZ,15
40 IFE=70THENPOKET,16:POKET,17:P=P+1:S=S
+1:IFP=20THEN10
50 IFE=15ORF=71THESEND
60 IFX<0ORX>39THENPOKEZ,32:X=X-(X<0)+(X>
39)
70 GETAS:IFAS<>"*"THEN100
80 R=R+1:IFR=3THEN110
90 GOTO30
100 POKEZ,32:X=X+(AS="J")-(AS="K"):Y=Y+(
AS="I")-(AS="H"):GOTO80
110 POKEA,32:B=B+(B>X)-(B<X):C=C+(C>Y)-(
C<Y):R=0:GOTO30

```

スペース・アタック

岩見 竜作



ストーリーは単純なリアル・タイムです。攻めてくる(落ちてくる?) UFO (エイリアン?) を撃ち落とすものです。[4] で左, [6] で右に移動するビーム砲でやっつけてください。ビームは, [SHIFT] で発射です。

エイリアンは, 画面に最高5匹出てきます。右下にエイリアンの残りの数が出ます。1面クリアするごとにボーナス500点, エイリアンは15匹増えます。エイリアンにビーム砲がぶつくとやられます。エイリアンを見逃がすと大変なことになります。がんばってください。

《第1表》プログラムの説明

10~60	初期設定, 画面
70~250	メイン・プログラム
260~310	味方の移動, 攻撃
320~390	ビームの命中チェック, 敵の移動
400~480	キャラクタ・データ

CHECKER FLAG

Dr.D: ごくありふれたゲームのようであるが、やってみるとむずかしいゲームがこの作品。なぜならば, UFOの移動が速すぎて, ビームでやっつけられないのだ。

編: 正直言って, ゲーム性を無視したプログラムに思えちゃうんです。

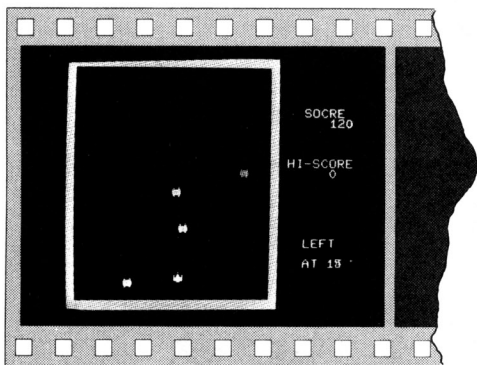
Dr.D: それと, キャラの移動テクニックが単純すぎるから, 改良したほうがいい。

スペース・アタックのプログラム・リスト

```

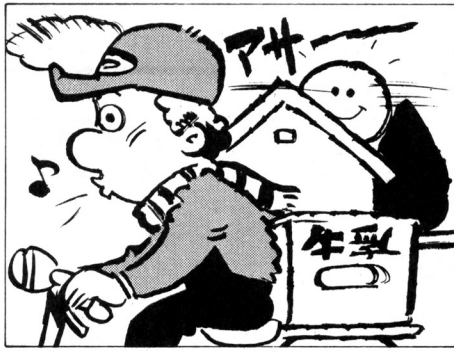
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,7,0:CLS 3:CLEAR 200
20 DEFINT A:RESTORE:GOSUB 400:LINE (0,0)-(400,199),1,BF
30 LINE (16,8)-(384,191),0,BF:LOCATE 28,5:PRINT "SCORE":LOCATE 26,10
40 PRINT "HI-SCORE":LOCATE 28,18:PRINT "LEFT":LOCATE 28,20:PRINT "AT"
50 B=0:C=3:I=15:R=0: SOUND 7,62: SOUND 0,1: SOUND 8,16: SOUND 12,1: SOUND 13,13
60 FOR I=2 TO 9:PUT9(482+I*8,144),A(0):PSET:NEXT
70 FOR I=0 TO 255: SOUND 0,I: NEXT: SOUND 0,0
80 PUT9(180,170),A(0):PSET:LOCATE 30,20:PRINT R:LOCATE 30,11:PRINT HI
90 LOCATE 30,6:PRINT S:FOR I=1 TO C:PUT9(1819+32,9),A(A):PSET:V(I-1)=I*9+32
100 V(I+4)=V(I-1):W(I-1)=W(I+4):9: NEXT: I=I*9+32
110 FOR P=0 TO C-1:GOSUB 260:IF T=I THEN O=P+C: NEXT: GOTO 70
120 IF V(P)>400 THEN NEXT:GOTO110
130 V(P)=V(P)+S*BN(X-V(P)):B: F=0: W(P)=W(P)+S*BN(170-W(P)):#10
140 IF W(P)>180 THEN W(P)=9
150 IF V(P)<28 THEN V(P)=28 ELSE IF V(P)>352 THEN V(P)=352
160 LINE (V(P)+5),W(P)+5)-(V(P)+5+16,W(P)+5+8),0,BF
170 PUT9(V(P),W(P)),A(A):PSET:V(P+5)=V(P):W(P+5)=W(P)
180 IF V(P)>X-14 AND V(P)<X+14 AND W(P)>164 THEN BEEP: BEEP: F=C: GOTO200
190 NEXT:GOTO110
200 NEXT:FOR I=0 TO C-1:LINE (V(I),W(I))-(V(I)+16,W(I)+8),0,BF
210 NEXT:LINE (X,170)-(X+16,178),0,BF:R=R+4
220 B=B-1:IF B=0 THEN LINE (518,144)-(554,152),0,BF:DNB:GOTO70,60
230 FOR I=0 TO 255: SOUND 0,I: NEXT: SOUND 0,0:IF S=HI THEN HI=S
240 LOCATE 5,13:PRINT "SCORE":S:PRINT " [HIT S KEY]"
250 IF INKEY<>"B" THEN 250 ELSE CLS3:LINE (0,0)-(400,199),1,BF:GOTO 30
260 D=INP(0):E=INP(1):IF E=136 OR E=128 THEN F=1
270 IF D=52 AND X=28 THEN X=X+8 ELSE 300
280 IF D=54 AND X<352 THEN X=X+8 ELSE 300
290 PUT9(X,170),A(0):PSET:LINE (X+(D=54)*32+16,170)-(X+(D=54)*32+32,178),0,BF
300 IF F=1 THEN FOR I=50TO100STEP10: SOUND I, I: NEXT:LINE (X+8,170)-(X+8,91),7:LINE (X+8,170)-(X+8,91)
310 IF F=0 THEN RETURN
320 FOR I=0 TO C-1:IF X+B>V(I) AND X+B<V(I)+15 THEN SOUND 0,255: SOUND 0,0 ELSE 370
330 PUT9(V(I),W(I)),A(2#A):PSET:LINE (V(I),W(I))-(V(I)+16,W(I)+8),0,BF
340 R=R-1:IF R=0 THEN SOUND 0, I: NEXT: SOUND 0,0:IF S=HI THEN HI=S
350 V(I)=INT(RND(1)*330+20):V(I+5)=V(I):W(I)=INT(RND(1)*50+60
360 W(I+5)=W(I):PUT9(V(I),W(I)),A(A):PSET:S=S+10:RND(1)*10
370 NEXT:LOCATE 30,20:PRINT R:LOCATE30,6:PRINT S:IF R<0 THEN RETURN
380 BEEP: BEEP: B=500:LOCATE 30,6:PRINT S:0=15: T=1: R=0
390 LINE (X,170)-(X+16,178),0,BF:IF C=0 THEN C=S: RETURN ELSE RETURN
400 DIM A(80),V(9),W(9):FOR I=0 TO 8:READ A(I):NEXT:A=27:RETURN
410 DATA 16,8,-32767,-32767,-32767,0,-32767,0,16770,-15997
420 DATA 16770,-7801,-7803,-7801,-577,-2641,-19027,-1,-2065,-18451
430 DATA -1,30702,-2065,-24571,28686,-24571,0,16,8,0
440 DATA 3120,0,1056,7224,1056,-6553,-385,-7129,-1,-8197
450 DATA -8773,16380,-1,-1057,16380,-8197,-8773,-385,-385,-961
460 DATA 7224,7224,7224,0,16,8,20491,20491,20491,8
470 DATA -32756,8,9157,25541,9157,-6141,-6125,-14356,-11669,-11669
480 DATA -32149,-14306,-14305,-14318,9154,9154,9154,-30710,-30710,-30710,0

```



《写真1》エイリアンが降りてくるとやっかいだぞ!

★影さんはペーマガの金の元素記号ですね。(京都市・影の友だち13才)……【影: どういう意味だ? 編: これだもんね。どっちかというかと水素じゃないの。影: こらっ, 専門用語でしゃべるな! 編: AU(英雄)だってさ。】



MZ-80K/C/1200/700(SP-5030)用

※S-BASICでは動きがにぶくなります

牛乳屋さんゲーム

前川 洋一郎

S TORY

あなたは、今日から牛乳屋でバイトをします。しかし、オバケや落とし穴にじゃまされるのです。あなたはぶじ仕事を終えられるかな？

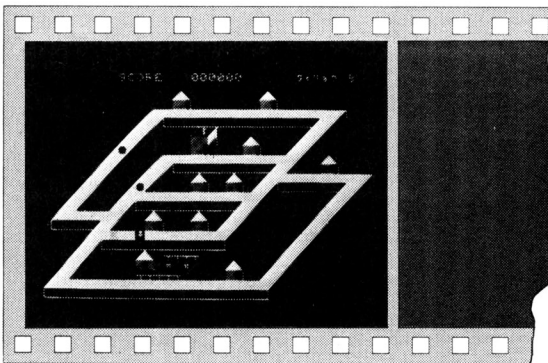
遊 びかた

上がI下がN右がK左がHです。まず道から落ち

CHECKER FLAG

Dr.D: 画面構成に工夫がみられる。それと、モンスターの動きは、230行のON GOT O文で条件分岐させて、6000行へとばして移動させてるんだ。それにしても、画面上で制限をして人とオバケを動かすとは、なかなかのもんだな。

編: たしかこの画面は、先月号のBM-Jrの「キャッスル・レーン」に似てますね。



《写真1》実行画面

高 得点のしかた

オバケは落とし穴をつぶして行くので、落とし穴をつぶしてから、家へ行くといいと思います。

改 造のアドバイス

落とし穴があまり多いので、1面クリアもむずかしいと思います。そこで、160行のGOSUB5000をなくしてください。ついでに、オバケをもっとふやしても、おもしろくなると思います。



b y 豊永

評: ついにバレたか。じつはDr.Dはドライブ・ディスクの略なのだ。(影)

牛乳屋さんゲームのプログラマ・リスト

```

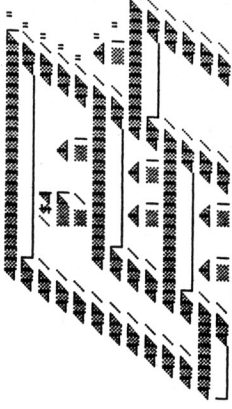
1 PRINT"BBBB";TEMP07:P=53248:DIMA<10>.B<10>.ME=1:HT=3
2 X=20:Y=13:A=15:B=22:GOSUB1000:GOSUB5000
100 POKE17828,0:GETA$:IFA$:?"THEN200
105 IFCR$="I"><A$="N">+<A$="H">+<A$="K">THENCURSORX,V:PRINT"#:60T0110
107 GOTO200
110 IFA$="I"THENX=X+1:Y=Y-1:GOTO150
120 IFA$="N"THENX=X-1:Y=Y+1:GOTO150
130 IFA$="H"THENX=X+1:GOTO150
140 IFA$="K"THENX=X+1:GOTO150
150 Z=PEEK(53248+X*Y*40):IFZ=67THEN190
153 IFZ=95)*(U=0)THENU=10:GOTO190
160 IFCZ=90)*(U=0)THENS=C+1:U=U-1:GOSUB5000:GOSUB10000:GOTO180
170 GOTO1200
180 IFO=0THEN1000
190 CURSORX,V:PRINT" #: "MUSIC="#80_A"
200 CURSORG,B:PRINT"#"
210 OI=SGN(X-A):OZ=SGN(Y-B)
220 GOSUB 991
230 ONP1GOTO240,290,340,390,440,490,540,590,640,690,740,790,840,890,940
240 A=A+1:B=B-1:S=1:GOTO6000
290 B=B+1:A=A-1:S=2:GOTO6000
340 IFS=1THEN240
343 IFS=2THEN290
345 IFOZ=-1THEN240
350 IFOZ=1THEN290
360 IFRND<1>*.5THEN240
370 GOTO290
390 A=A-1:FS=3:GOTO6000
440 IFCO1=-1)*(OZ=-1)THEN470
450 IFO1=-1THEN390
460 IFOZ=-1THEN240
470 IFRND<1>*.5THEN390
480 GOTO240
490 IFCO1=-1)*(OZ=1)THEN520
500 IFO1=-1THEN390
510 IFOZ=1THEN290
520 IFRND<1>*.5THEN390
530 GOTO290
540 IFOZ=0THEN390
560 IFO2=-1THEN240
570 IFOZ=1THEN290
590 A=A+1:S=4:GOTO6000
640 IFCO1=1)*(OZ=-1)THEN670
650 IFO1=1THEN590
660 IFOZ=-1THEN240
670 IFRND<1>*.5THEN590
680 GOTO240
690 IFCO1=1)*(OZ=1)THEN720
700 IFO1=1THEN590
710 IFOZ=1THEN290
720 IFRND<1>*.5THEN590
730 GOTO290
740 IFOZ=0THEN590
760 IFOZ=-1THEN240
770 IFOZ=1THEN290
790 IFS=3THEN390
793 IFS=4THEN390
795 IFO1=-1THEN390
800 IFO1=1THEN590
810 IFRND<1>*.5THEN390
820 GOTO590

```

```

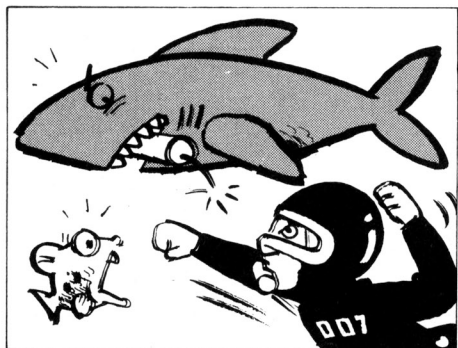
840 IFO1=0THEN240
850 IFO1=1THEN590
860 IFO1=-1THEN390
890 IFO1=1THEN590
910 IFO1=-1THEN390
920 IFO1=0THEN290
940 END
991 PP=PEEK(P+A+1+(B-1)*40):IF<PP=67>+(PP=74)THENP1=1
992 IFPP=202THEN12000
993 PP=PEEK(P+A-1+(B+1)*40):IF<PP=67>+(PP=74)THENP1=P1+2
994 IFPP=202THEN12000
995 PP=PEEK(P+A-1+(B*40)):IF<PP=67>+(PP=74)THENP1=P1+4
996 IFPP=202THEN12000
997 PP=PEEK(P+A+1+(B*40)):IF<PP=67>+(PP=74)THENP1=P1+8
998 IFPP=202THEN12000
999 RETURN
1000 PRINT" "
1200 PRINT" "
1300 PRINT" "
1400 PRINT" "
1500 PRINT" "
1600 PRINT" "
1700 PRINT" "
1800 PRINT" "
1900 PRINT" "
2000 PRINT" "
2100 PRINT" "
2200 PRINT" "
2300 PRINT" "
2400 PRINT" "
2500 PRINT" "
2600 PRINT" "
2700 PRINT" "
2800 PRINT" "
2900 PRINT" "
3000 PRINT" "
3100 CURSOR26,2:PRINT"▲■■■■■■■ | ";CURSOR16,2:PRINT"▲■■■■■■■ | "
3200 CURSOR10,0:PRINT"SCORE : 000000";GOSUB10000
3300 CURSOR30,0:PRINT"9/9";HT:RETURN
5000 FORI=0TOME
5050 A(I)=INT(RND<1>*.39)+B(I)=INT(RND<1>*.24)
5100 IFPEEK(P+A(I)+B(I)*40)<>67THEN5050
5200 CURSORA(I),B(I):PRINT"0":NEXT CURSORX,V:PRINTCHR$(99):RETURN
6000 CURSORA,B:PRINT"8":MUSIC="#80_A":PI=0:GOTO100
10000 S$=STR$(SC):CURSOR24-LEN(S$),0:PRINTS$:RETURN
11000 IFE<S$=STHENCURSOR10,12:PRINT"97999! 97999!97999!97999!97999!97999!97999!97999!97999!97999!"
11850 MUSIC="#56FFDC6RZR":PRINT"BBBB"60T02
11900 PRINT"0":CURSOR5,15:PRINT"000000";
12000 U=0:IFFORJ=0TOS5:POKE4514,I:POKE4513,J:USR(68):NEXTJ:USR(71)
12050 PRINT"BBBB";HT=HT-1:IFHT<0THENCURSOR13,12:PRINT"GAME OVER!";GOTO12200
12200 CURSOR15,14:PRINT"TRY AGAIN ?":GETA$:IFA$="Y"THENRUN
12300 IFA$="N"THENEND
12340 GOTO12200

```



★僕は牛乳大好き少年。夜たくさん牛乳を飲んだら、よく朝おなかレコーダのロード状態になっていた。(埼玉県春日部市・須賀 隼12才)……【編:ビー, グロゴロ……。影:ビーゴロとは、野球用語ではないのかや?】

MZ-700(S-BASIC)用



007ジョーズ ANDダイナマイト

へのへのへ太郎

いつも世界中を走りまわってる007の今回の任務は、イースター島の南、約50マイルにある『トースター島』に潜入して、極悪非道な次路吉太郎をこらしめることでした。

ところが、なぜか反対につかまっちゃったドジな話なんです。

つかまった007は、上からはダイナマイト、下からはジョーズという恐ろしい部屋に入れられてしまったんです。

How to play

下を往復しているジョーズにかまれないように、タイミングよくジャンプしてください。うまくとびこえらると、30ポイント入ります。

上からひもをつたってダイナマイトが落ちてきますから、ひもの下についているレッド・ボールをジャンプしてぶったいてください（ジャンプすれば、ぶったいたことになる）。

《第1表》キー操作

D	← 右上へジャンプ	カーソル・キー
S	← 真上へジャンプ	→ - 右に進む
A	← 左上へジャンプ	← - 左に進む

うまくダイナマイトに当たると、ダイナマイトは1番上まで持っていかれ、10ポイント入ります。ダイナマイトが1番下までくると、地面に穴があいて-30ポイントになります。

ジョーズにかまれると、007が1人死んで-50ポイントになります。得点が-100ポイント以下になるか、007が全員死ぬか、1度でも穴におけつがはまると、ゲーム・エンドです。

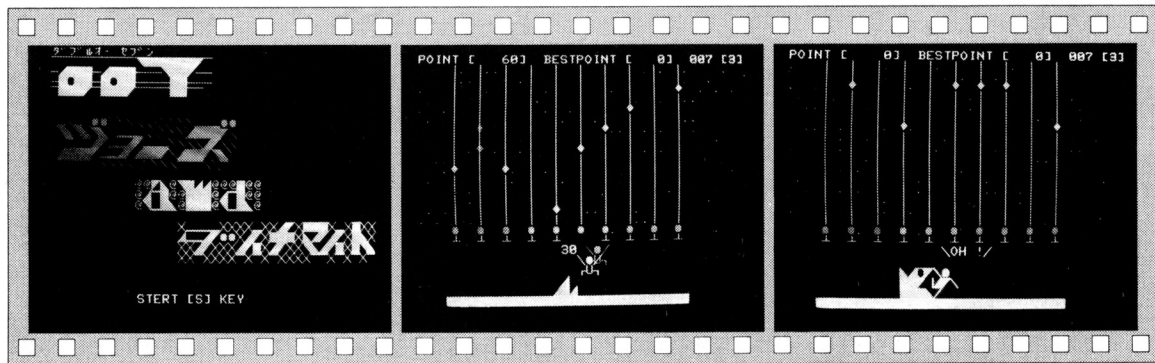
一度穴があくと最後までふさがらないので、ジャンプでとびこしてください。

必勝法 ジャンプの時に穴に落ちてもすぐジャンプすれば助かります。

CHECKER FLAG

編：ウヒョ！ かっこいいねー。リズム感がないとむずかしいね。007みたいにかっこよく決めようと思っても、そうは間屋がおろしません。

影：でも、ジョーズだっていってただろ！



《写真1》タイトル。カッコイイー!!

《写真2》ピョイ！ ポン、30点だーい!!

《写真3》グワーツ、オー、ノー!!



MZ-700(Hu-BASIC)用

あなたは労働者 ゲーム

梶原 直樹

MZ-700が出てはや1年、ベーシック・マガジンを
買ってはや1年、それを記念してゲームを作ってみる
ことにしました。

ストーリー

1960年のまだオートメーション化がすすんでいない
時に、いなか村から1人の少年がやってきました。年
は15才。

「どうか働かせてください」
少年だというのでばかにした支配人は、
「この仕事をやってもらおう」
と、少年はそれを喜んでしました。

CHECKER FLAG

編：ははは、電話に追われるとこなんかは、
ベーマガ編集部にそっくり！ 影さんは、電
話が鳴るとどっかにいっちゃうんだから。
影：私はいつも忙しいの！ 編君みたいに机
によりかかって居眠りしてんのとちゃうの！

ゲームの内容

機械がオーバー・ヒートします。そのまま放ってお
くと、こわれてMANが1人減ります。そのかわり、
正常にもどすと50点が加算されます。

電話は、5回ベルが鳴るとMANが1人減ります。
電話に出れば、30点が加算されます。

人が来ます。あるていど待たせると、人がおこりM
ANが減ります。会うことができれば200点です。

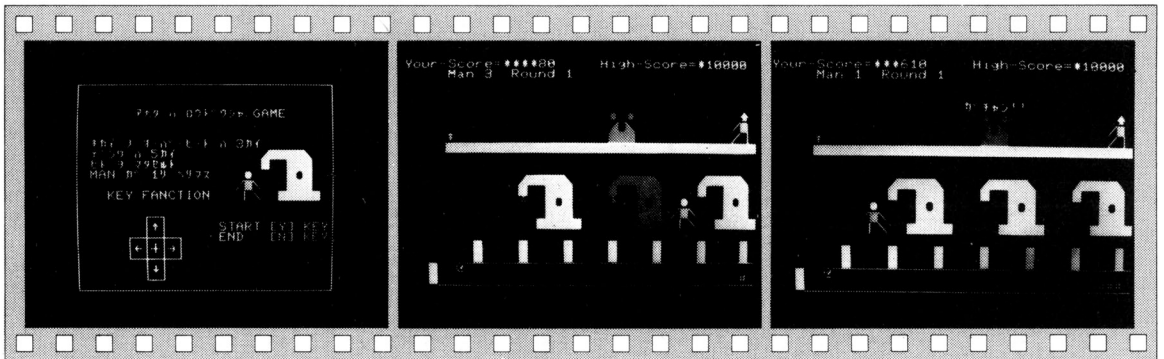
上段の右上にいる時に□キーをおすと、左下へワー
プします。この逆も可能です。キーはカーソルキーで、
上下左右で動かします。

参考

ベーマガ'83年8月号「コミュニケーション」

《第1表》変数表

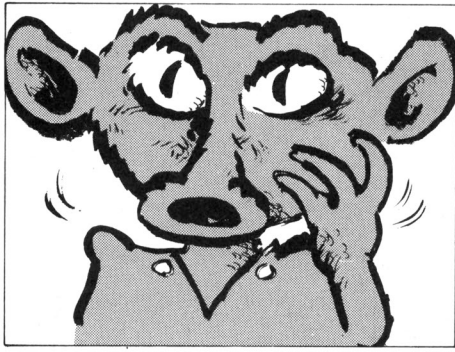
BA…場所	NANI…ダメージが起 こる場所
SC…スコア	HS()…順位のスコア
KOSU…作った数	RO…面数
RO…面数	NA\$…NAME
MA…のこり	



《写真1》ゲームとキーの説明

《写真2》コンニチハ！
ほら、人が来たヨ

《写真3》リリリーン！！
あっ、遅すぎたかな



MZ-80B/2000/2200用

バルタンをやっつける

ウルトラマン大好き少年

ストーリー

ウルトラマンが地球をさしたのを知って、バルタン星人がふたたび地球を襲ってきました。そこで、マルス133なる秘密兵器で、バルタンの攻撃に対抗します。

遊びかた

④と⑥のキーで左右に動き、スペース・キーでビームを発射します。

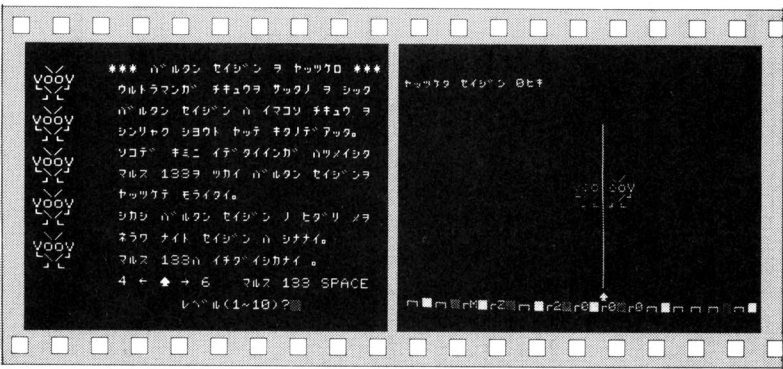
バルタン星人は、2匹に分身する術をもっています。バルタンをやっつけるには、バルタンの右目をねらわないと死んでくれません。

参考 ベーマガ'83年12月号
「ウルトラ ウーマン」
その他

バルタンをやっつけるのプログラム・リスト

```

10 Z$="\ /B000V00V00000\ / 00000 JL"
15 M$="\ /B000V00V00000\ / 00000 JL"
20 Z1$=" 0000 00000 00000 "
25 M1$=" 0000 00000 00000 "
26 TEMP07:CONSOLC40:S=0
30 CURSOR7,0:PRINT"*** ハルタン セイジン ヲ ヤツツクロ ***"
35 CURSOR8,2:PRINT"ウルトラマンカ チキウラ ヲツクノ ラ シツク" : CURSOR1,0:PRINTZ$
40 CURSOR8,4:PRINT"ハルタン セイジン ハ イマコソ チキウラ" : CURSOR1,4:PRINTZ$
45 CURSOR8,6:PRINT"シンリヤク ショウト トッチ キクナチ アック。" : CURSOR1,6:PRINTZ$
50 CURSOR8,8:PRINT"ソコチ キミニ イチ タインカ ハツメイシク" : CURSOR1,8:PRINTZ$
55 CURSOR8,10:PRINT"マルス 133ヲ ツカイ ハルタン セイジンヲ" : CURSOR1,10:PRINTZ$
60 CURSOR8,12:PRINT"ヤツツクテ モライタイ。"
65 CURSOR8,14:PRINT"セイシ ハルタン セイジン ノ ヒヤリ メラ"
70 CURSOR8,16:PRINT"ネラウ ナイト セイジン ハ シナナイ。"
75 CURSOR8,18:PRINT"マルス 133ハ イチク イシカナイ。"
100 CURSOR8,20:PRINT"4 ← → 6 マルス 133 SPACE" : CURSOR14,22:INPUT"レハル(1~10)?":
N: IF N=0 THEN 100
101 TEMP07:CURSOR14,22:INPUT"★/ ハヤサ(1~10)? " : V: IF V=0 THEN 101
110 MUSIC"+C7B4A4G3F4E4F9": X=20:Y=2:PRINT CHR$(6);"ヤツツク セイジン";S;"ヒキ"
111 T=20:U=2
115 CURSOR0,23:PRINT"□ ■ □ ■ □ ■ rZ ■ r2 ■ r6 ■ r8 ■ r0 □ ■ □ ■ □ ■"
120 CURSOR X,Y:PRINTZ1$;X=X+INT(RND(1)*3)-1;Y=Y+0.1*N
121 CURSOR,U:PRINTM1$;MUSIC"-BO":T=T+INT(RND(4)*3)-1;U=U+0.1*N
130 IF X<1 THEN X=2:IF T<0 THEN T=1
140 IF X>35 THEN X=36:IF T>34 THEN T=35
150 CURSOR X,Y:PRINTZ$;IF Y>20 THEN 260
151 CURSOR,U:PRINTM$
160 GET A$:IF A$=" " THEN 230
170 IF A$="4" THEN A=-V
180 IF A$="6" THEN A= V
190 CURSOR B,22:PRINT" "
200 B=B+A:IF B<0 THEN B=0
210 IF B>39 THEN B=39
220 CURSOR B,22:PRINT"★";:GOTO120
230 FOR I=21 TO 1 STEP-1:CURSORB,I:PRINT"|" :NEXT:TEMP07:MUSIC"+#B3"
240 TEMP07:IF X=B THEN CURSORX,Y:PRINTZ1$;CURSORX-1,Y-2:PRINT"\" :CURSORX+1,Y-2:
PRINT"/" :CURSORX-2,Y+1:PRINT">" :CURSORX+2,Y+2:PRINT"<"
241 IF X=B THEN CURSOR,U:PRINTM1$
242 TEMP07:IF X=B THEN CURSORX,Y:PRINT"×8" :CURSORX+2,Y+4:PRINT"=" :CURSORX-2,Y+4:
PRINT"=" :CURSORX,Y+3:PRINT"/\":MUSIC"#CDG":S=S+1:GOTO 110
250 FOR I=21 TO 1 STEP-1:CURSOR B,I:PRINT" " :NEXT:GOTO 120
260 PRINTCHR$(6);TEMP07:CONSOLER:MUSIC"DO":CONSOLEN:MUSIC"EO":CURSOR 10,13:PRIN
T"GAME OVER " :CURSOR10,15:PRINT"Once more ? [ Y or N ]":GETB$
265 IF B$=" " THEN 290
270 IF B$="N" THEN PRINTCHR$(6);CURSOR9,12:PRINT"マク アソソチネ ♡ " :END
280 IF B$="Y" THEN PRINTCHR$(6);MUSIC"+#D":CURSOR7,12:PRINT"ヤツツク セイジ
ン / カス" :S:MUSIC"D9#F7#E7D#D":GOTO26
290 GOTO 260
  
```



〈写真1〉ゲームの説明

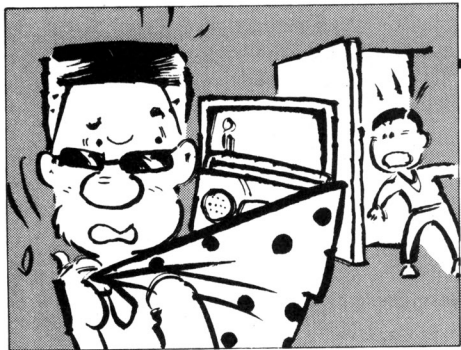
〈写真2〉分身の術でバルタンが2匹になります

CHECKER FLAG

編：ご存じバルタン星人が帰ってきました。

Dr.D：内容はよくあるパターンだが、バルタンの分身の術がウケたようだ。

影：私も2人になりたい。



MZ-80B(G-RAM1)用

テクタク

海藤 忠

遊びかた

テクタクを動かして、ラジカセを全部とってください。ペロペロや火の玉につかまったり、3人死ぬとゲーム・オーバーです。

ペロペロは上の階から下に降りてきて、1階に来るとパッと消えてまた上の階に現れます。

ペロペロをやっつけるには、ペロペロのま下にテク

タクを移動させてジャンプします。逆に、ペロペロがラジオやテレビの間にはさまると、床をこわして落ちてきます。この時にテクタクにぶつかるとやられてしまいます。

火の玉はやっつけることができませんから、ひたすら逃げてください。

1面クリアごとに、ペロペロがふえていきます。火の玉は、人が死ぬごとに早くなります。また、ゲームは253面までできると思います。

《第1表》変数表

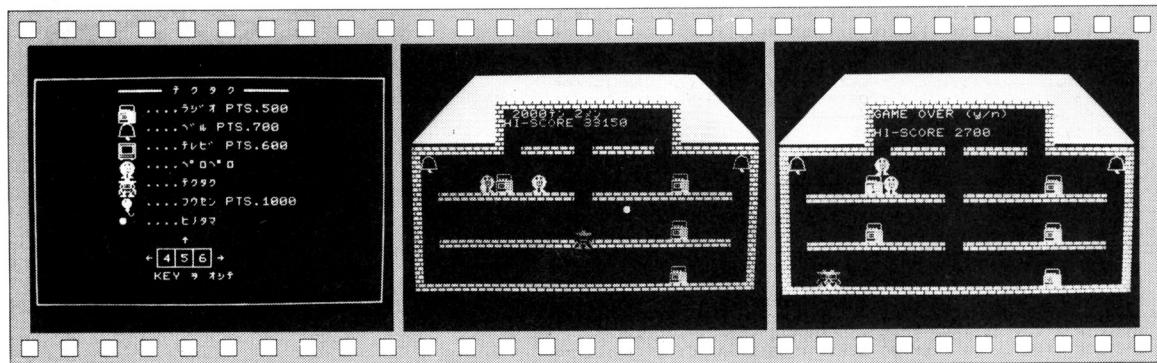
X	テクタクのX座標
Y	テクタクのY座標
SC	スコア
HI	ハイ・スコア
P	残りのテクタクの数
L	ジャンプしてるか?
C()	よこのペロペロ
D()	たてのペロペロ
J	どのペロペロか
G	ペロペロの数
M	よこの火の玉
MM	たての火の玉

CHECKER FLAG

編：どっかで見たような、でもオリジナルのゲームです。やっぱりキャラがものをいっています。

影：移動がおそいんだよね。それにキャラクタも少ないし、音楽だってねー。

編：スーパーsoftマガジンじゃないの!!



《写真1》キーと得点の説明

《写真2》火の玉だ!!
ヒョイとよける

《写真3》ペロペロの
逃げ足が速いね

★影さんバレンタインでチョコレート何枚ももらった?僕はたったの100枚だ!!(埼玉県鴻巣市・怪人二十面相12才)
……【影：くく、私だってもらったんだよ。なに、ウソだって?それじゃ証拠に写真を載せとくよ(P157)。】

テタタのプログラム・リスト

```

1 K=100:DIMF(40,26),F1(40,26):G=2:SC=0:F=2:CT=1:R=0:HI=0:RR=0:M=10:MM=10
2 DIM C(254),D(254):CONSOLE,C40
10 GRAPHIC,I1,D1:PRINTCHR$(6):TEMP07
20 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
99 REM ----- READ -----
100 FOR I=1 TO 8:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT I
110 FOR I=1 TO 32:READ Q:TV$=TV$+CHR$(Q):NEXT I
120 FOR I=1 TO 32:READ Q:O0$=O0$+CHR$(Q):NEXT I
125 FOR I=1 TO 32:READ Q:O00$=O00$+CHR$(Q):NEXT I
130 FOR I=1 TO 32:READ Q:MS$=MS$+CHR$(Q):NEXT I
140 FOR I=1 TO 32:READ Q:RX$=RX$+CHR$(Q):NEXT I
150 FOR I=1 TO 32:READ Q:RA$=RA$+CHR$(Q):NEXT I
199 REM ----- PATTERN DATA -----
200 DATA 223,223,223,0,251,251,251,0,0
210 DATA 0,255,128,191,160,160,160,160,160,160,191,128,170,128,255,48,0,255,1,2
53,5,5,5,5,5,253,1,169,1,255,12
220 DATA 0,7,13,25,27,31,31,15,7,1,3,1,0,0,0,0,192,224,240,240,240,240,224,19
2,128,192,128,128,68,68,56
230 DATA 3,12,16,32,32,32,64,64,64,64,128,255,1,1,0,0,192,48,8,4,4,4,2,2,2,1,
255,128,192,224,0
240 DATA 0,3,15,25,57,63,125,125,61,61,62,31,14,6,30,62,0,192,240,152,156,252,9
4,94,92,220,60,248,112,96,120,124
250 DATA 3,3,255,255,47,40,74,72,47,96,228,147,204,140,62,126,192,192,255,255,2
44,20,82,18,244,6,39,201,51,49,124,126
260 DATA 63,64,64,64,64,91,91,255,128,191,160,170,160,191,128,128,255,252,2,2,2,98
,106,255,85,255,213,255,213,255,85,127,255
280 GOSUB 50000
285 PRINT"DATA ラ ヨシヲ"ル カウ チョットマツチ!"
299 REM ----- ヲウG-RAM1 カワ -----
300 GRAPH00:REM ----- 1キ -----
301 X$=STRING$(CHR$(0),32):K=100
302 XX$=STRING$(CHR$(0),8)
310 FOR I=0 TO60:LINE 160+K,I,160+K,I:K=K+1:NEXT I
319 REM ----- レンカ -----
320 FOR I=0 TO 39:F(1,8)=1:POSITIONI*8,8*8:PATTERN-B,A$:NEXT I
330 FOR I=0 TO 39:F(1,23)=1:POSITIONI*8,23*8:PATTERN-B,A$:NEXT I
340 FOR I=0 TO 39:F(1,13)=1:POSITIONI*8,13*8:PATTERN-B,A$:NEXT I
350 FOR I=0 TO 39:F(1,18)=1:POSITIONI*8,18*8:PATTERN-B,A$:NEXT I
360 FOR I=8 TO 23:F(0,1)=1:POSITION0*8,1*8:PATTERN-B,A$:NEXT I
370 FOR I=8 TO 23:F(39,1)=1:POSITION39*8,1*8:PATTERN-B,A$:NEXT I
380 FOR I=10TO30:F(1,3)=1:POSITIONI*8,3*8:PATTERN-B,A$:NEXT I
389 REM ----- レンカ ラクス -----
390 FOR I=10TO30:F(1,4)=0:POSITIONI*8,4*8:PATTERN-B,XX$:NEXT I
400 FOR I=10TO30:F(1,5)=0:POSITIONI*8,5*8:PATTERN-B,XX$:NEXT I
410 FOR I=10TO30:F(1,6)=0:POSITIONI*8,6*8:PATTERN-B,XX$:NEXT I
420 FOR I=10TO30:F(1,7)=0:POSITIONI*8,7*8:PATTERN-B,XX$:NEXT I
429 REM ----- レンカ -----
430 FOR I=3 TO 8:F(10,I)=1:POSITION10*8,I*8:PATTERN-B,A$:NEXT I
440 FOR I=3 TO 8:F(30,I)=1:POSITION30*8,I*8:PATTERN-B,A$:NEXT I
499 REM ----- レンカ ラクス -----
500 F(1,13)=0:POSITIONI*8,13*8:PATTERN-B,XX$
510 F(2,13)=0:POSITION2*8,13*8:PATTERN-B,XX$
520 F(38,13)=0:POSITION38*8,13*8:PATTERN-B,XX$
530 F(37,13)=0:POSITION37*8,13*8:PATTERN-B,XX$
540 F(19,13)=0:POSITION19*8,13*8:PATTERN-B,XX$
550 F(20,13)=0:POSITION20*8,13*8:PATTERN-B,XX$
600 F(1,18)=0:POSITIONI*8,18*8:PATTERN-B,XX$
610 F(2,18)=0:POSITION2*8,18*8:PATTERN-B,XX$
620 F(38,18)=0:POSITION38*8,18*8:PATTERN-B,XX$
630 F(37,18)=0:POSITION37*8,18*8:PATTERN-B,XX$
640 F(19,18)=0:POSITION19*8,18*8:PATTERN-B,XX$
650 F(20,18)=0:POSITION20*8,18*8:PATTERN-B,XX$
660 F(19,8)=0:POSITION19*8,8*8:PATTERN-B,XX$
670 F(20,8)=0:POSITION20*8,8*8:PATTERN-B,XX$
671 F(11,8)=0:POSITION11*8,8*8:PATTERN-B,XX$
672 F(12,8)=0:POSITION12*8,8*8:PATTERN-B,XX$
673 F(28,8)=0:POSITION28*8,8*8:PATTERN-B,XX$
674 F(29,8)=0:POSITION29*8,8*8:PATTERN-B,XX$
699 REM ----- カキ -----
700 F(1,9)=3:POSITION1*8,9*8:PATTERN-16,00$
710 F(37,9)=3:POSITION37*8,9*8:PATTERN-16,00$
719 REM ----- ヲウオ -----
720 F(10,11)=2:F(11,11)=2:POSITION10*8,11*8:PATTERN-16,RA$
730 F(30,11)=2:F(31,11)=2:POSITION30*8,11*8:PATTERN-16,RA$
740 F(10,16)=2:F(11,16)=2:POSITION10*8,16*8:PATTERN-16,RA$
750 F(30,16)=2:F(31,16)=2:POSITION30*8,16*8:PATTERN-16,RA$
760 F(10,21)=2:F(11,21)=2:POSITION10*8,21*8:PATTERN-16,RA$
770 F(30,21)=2:F(31,21)=2:POSITION30*8,21*8:PATTERN-16,RA$
799 REM ----- ヲウソウ -----
800 X=19:Y=21:L=0:H=13
910 K=0:PRINTCHR$(6):GRAPH01
920 FOR I=1 TO253:C(I)=19:D(I)=4:NEXT I
999 REM ----- マウ -----
1000 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,X$
1010 IFR=0THEN GETK$:CURSOR11,4:PRINT SC:"マウ";CT:"マウ":CURSOR11,5:PRINT"HI-SCORE
";HI
1011 IF R=1 THEN GOSUB 30000
1020 IF K$="4" THEN X=X-1:IF(F(X,Y)=1)+(F(X,Y+1)=1)THENX=X+1:GOTO 1035
1030 IF K$="6" THEN X=X+1:IF(F(X+1,Y)=1)+(F(X+1,Y+1)=1)THENX=X-1
1035 IF(F1(X,Y-3)<>0)*(F(X,Y-1)=1)THEN K=F1(X,Y-3):POSITION C(K)*8,D(K)*8:PATTE
RN-16,TV$:F(C(K),D(K))=4:F(C(K)+1,D(K))=4:C(K)=19:D(K)=4:F1(X,Y-3)=0
1036 IF F(X,Y)=4 THEN SC=SC+300:MUSIC"+A2-C1":F(X,Y)=0
1037 IF F(X+1,Y)=4 THEN SC=SC+300:MUSIC"+A2-C1":F(X+1,Y)=0
1040 IF K$="5" THEN L=1
1041 IF L=0 THEN 1060
1050 IF L=1 THEN Y=Y-1:IF(F(X,Y)=1)+(F(X+1,Y)=1)THEN L=0
1060 IF(F(X,Y+2)=0)*(F(X+1,Y+2)=0)*(L=0)THEN Y=Y+1
1070 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,RX$

```



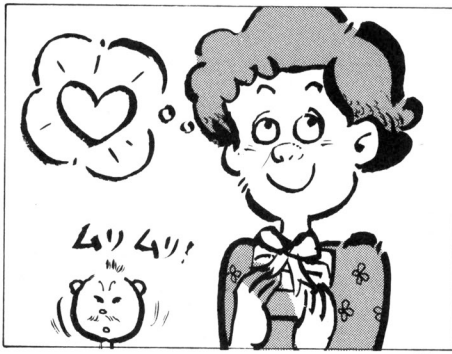
```

1075 IF F1(X,Y)<>0 THEN 20000
1076 IF (F(X,Y)=0)*(F(X+1,Y)=0) THEN 1090
1079 IF F(X+1,Y)=2 THEN SC=SC+250:F(X+1,Y)=0:H=H-1:MUSIC"-C2+D1-#A1":GOTO 1090
1080 IF F(X,Y)=2 THEN SC=SC+250:F(X,Y)=0:H=H-1:MUSIC"-C2+D1-#A1":GOTO 1090
1081 IF F(X,Y)=3 THEN SC=SC+700:F(X,Y)=0:MUSIC"-A2+C1-#E1":GOTO 1090
1082 IF F(X,Y)=5 THEN SC=SC+1000:F(X,Y)=0:MUSIC"-E2+C1-#A1":GOTO 1080
1090 J=INT(G*NRND(1))+1:C1=INT((P+2)*NRND(1))+1
1100 GOSUB 10010
1101 IFC1=1 THEN GOSUB 15000
1210 IF H=3 THEN POSITIONC(J)*8,D(J)*8:PATTERN-16,00#:F(16,4)=5:MUSIC"-A1+C1":H=2
1220 IF H=0 THEN SC=SC+2000:MUSIC"-C1D-F1E-1":GOTO 20000
10000 GOTO 1000
10009 REM _____ °°°°
10010 POSITIONC(J)*8,D(J)*8:PATTERN-16,X#
10011 F1(C(J),D(J))=0
10012 IF (F(C(J)-1,D(J))<>0)*(F(C(J)+2,D(J))<>0) THEN MUSIC"-D1":F(C(J),D(J)+2)
=0:F(C(J)+1,D(J)+2)=0
10020 IFC(C(J)) THEN C(J)=C(J)-1:IF (F(C(J),D(J))<>0)+(F(C(J),D(J)+1)<>0) THEN C(J)=
C(J)+1:GOTO 10040
10030 IFC(C(J)) THEN C(J)=C(J)+1:IF (F(C(J)+1,D(J))<>0)+(F(C(J)+1,D(J)+1)<>0) THEN C
(J)=C(J)-1
10040 IF (F(C(J),D(J)+2)=0)*(F(C(J)+1,D(J)+2)=0) THEN D(J)=D(J)+1
10050 IF D(J)=21 THEN C(J)=19:D(J)=41:MUSIC"+C2-E2+#A1"
10060 POSITIONC(J)*8,D(J)*8:PATTERN-16,HS#
10061 F1(C(J),D(J))=J
10062 F(C(J),D(J))=0
10063 F(C(J)+1,D(J))=0
10064 F(C(J),D(J)+1)=0
10065 F(C(J)+1,D(J)+1)=0
10070 RETURN
14999 REM _____ 七 _____
15000 CURSORH,MM:PRINT " "
15010 IF X<M THEN M=M-1:IF F(M,MM)<>0 THEN M=M+1
15020 IF X>M THEN M=M+1:IF F(M,MM)<>0 THEN M=M-1
15030 IF Y<MM THEN MM=MM-1:IF F(M,MM)<>0 THEN MM=MM+1:GOTO 15041
15040 IF Y>MM THEN MM=MM+1:IF F(M,MM)<>0 THEN MM=MM-1:GOTO 15041
15041 IF (X=M)*(Y=MM) THEN P=P-1:GOTO 20000
15050 CURSORH,MM:PRINT CHR$(147)
15060 RETURN
19999 REM _____ ゲームオーバー _____
20000 TEMP07:MUSIC"ABCDEFGFEDCBA-C1+B2"
20010 PRINT"カオスな世界!!":GRAPHIC,11,01
20011 GRAPHIC,11,01:H=10:MM=10
20020 IF P<0 THEN 20610
20021 IF F1(X,Y)<>0 THEN P=P-1
20022 FOR I=0 TO 39
20023 FOR II=0 TO 24
20024 F(I,II)=0:F1(I,II)=0
20025 NEXT II,I
20026 PRINT CHR$(6)
20027 IF F1(X,Y)=0 THEN G=G+1:CT=CT+1
20028 IF CT=252 THEN PRINT"GAME OVER":R=1:GOTO 300
20030 GOTO 300
20599 REM _____ HI-SCORE ? _____
20610 R=1:IF HI<SC THEN HI=SC
20740 GOTO 300
29999 REM _____ Meicon 777 _____
30000 IFR=0 THEN RP=INT(3*NRND(1))+1:RR=INT(10*NRND(1))+1
30010 ON RP GOTO 30050,30060,30070
30020 GET K2#:IF K2#="Y" THEN SC=0:G=2:P=2:CT=1:R=0:L=0:GOTO 40000
30030 IF K2#="N" THEN GRAPHIC:PRINT CHR$(6):POKE#952,166:END
30040 RR=RR-1:CURSOR11,4:PRINT"GAME OVER (y/n)":CURSOR11,6:PRINT"HI-SCORE":HI:R
ETURN
30050 K#="4":GOTO 30020
30060 K#="5":GOTO 30020
30070 K#="6":GOTO 30020
39999 REM _____ YES RUN _____
40000 PRINT "DATA エンジン カラ チョットマシ!":GRAPHIC:MUSIC"-C1-D1-E1"
40001 FOR I=0 TO 39
40010 FOR II=0 TO 24
40020 F(I,II)=0:F1(I,II)=0
40030 NEXT II,I
40040 PRINT CHR$(6):GOTO 300
49999 REM _____ ヒツメ _____
50000 CURSOR 10,1:PRINT"_____ チラタク _____"
50010 POSITION10*8,3*8:PATTERN-16,RA#
50020 POSITION10*8,5*8:PATTERN-16,00#
50030 POSITION10*8,7*8:PATTERN-16,TV#
50040 POSITION10*8,9*8:PATTERN-16,MS#
50050 POSITION10*8,11*8:PATTERN-16,RX#
50060 POSITION10*8,13*8:PATTERN-16,00#
50070 CURSOR 10,15:PRINT CHR$(147)
50080 CURSOR 13,3:PRINT"...39"オ PTS.500"
50090 CURSOR 13,5:PRINT"...5"ル PTS.700"
50100 CURSOR 13,7:PRINT"...7"ヒ PTS.600"
50110 CURSOR 13,9:PRINT"...9"°°°°
50120 CURSOR 13,11:PRINT"...777"
50130 CURSOR 13,13:PRINT"...777" PTS.1000"
50140 CURSOR 13,15:PRINT"...ヒツメ"
50150 CURSOR 13,17:PRINT"↑"
50160 CURSOR 13,18:PRINT"↑"
50170 CURSOR 13,19:PRINT"↑415161→"
50180 CURSOR 13,20:PRINT"↑"
50190 CURSOR 13,21:PRINT"KEY 7を押す"
50191 LINE 0,0,319,0,319,199,0,199,0,0
50200 GET K#:IF K#="" THEN 50200
50210 PRINT CHR$(6):GRAPHIC:RETURN

```



★コイン投入。でたなトーロイドこんじゃろこんじゃろ。おっとタルケンエルボースマッシュ。アンドアジェネシスだ!
必殺バックドロップ!!(徳島市阿南市・山田昇治16才)……【編:ほとんど病気。影:ほとんどペーマガ読者。】



MZ-2000(G-RAM1)用

MAKE CHOCOLATE

小松 正浩

STORY

ある日とつぜん、空から2匹のエイリアンが落ちてきてあばれ始めた。このさわぎを止めるには、3分間以内に甘いチョコレートを作って、エイリアンに与えなければならない。

あそびかた

8[2]4[6]で、上下左右に動きます。甘さの素"□"や砂糖"~"を取って、中央の"◎"に入れてください。甘さの素は取ったら消えてしまうけど砂糖は消えません。

また、甘さの素や砂糖は1個しか持ってはいられません。

甘さは始め5あって、甘さの素を入れると10、砂糖を入れると5ふえて、100を越えるとチョコレートができたことになってラウンド・クリアです。

エイリアンは、始め人間にX座標だけを合わせながらジグザグに動いているけど、3分を過ぎると1匹になって壁も通り抜けて確実に追ってきます。また、エイリアンが"/"の上を通ると、甘さが1ずつ減って、0になると死んでしまいます。エイリアンにぶつかっても、死んでしまいます。

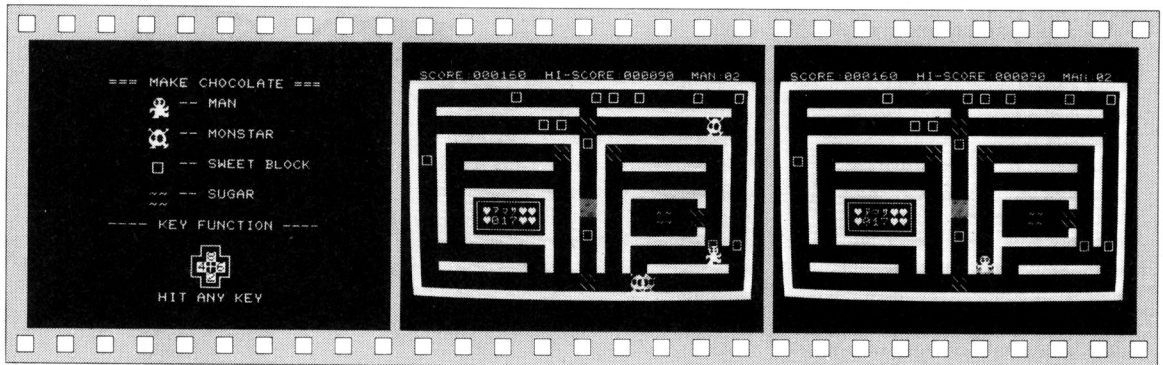
なお、5000点をこえると、人間が1人ふえます。

《第1表》主な変数

MA	人間の数
H	甘さ
N	甘さの素の数
T	人間が何を持っているか
X1, Y1, X(1), Y(1)	エイリアンの座標
X, Y, X2, Y2	人間の座標
V(1)	エイリアンの動く向き
O\$(1)	エイリアンのキャラクタDATA
M\$(1)	人間のキャラクタDATA
M\$(2, 32)	MUSIC DATA

CHECKER FLAG

編：マシン語はMON[CR]でモニタ・モードから入れます。J-ADR. \$1300でベシク・モードへもどります。テープには、リスト1のあとにリスト2をセーブしておく、LOAD:RUN[CR]で動きます。



《写真1》タイトル画面

《写真2》甘さの素を取ったぞ!

《写真3》中央の"◎"に
持っていきまーす

入力方法

まずBASICの部分を入力し、SAVEしてください。

つぎにモニタ・モードにしてマシン語を入力し、間違いがないか確かめてからBASICのプログラムの後に

S-ADR. \$9000
E-ADR. \$907D

J-ADR. \$1300

としてSAVEしてください。これできからは、LOAD:RUN[CR]で勝手にマシン語をロードして、ゲームが始まります。

参考にしたもの

ペーマガ83年10月号

「I WANT TO LISTEN」

《リスト1》メイン・プログラムのリスト

```

10 GOSUB 1130:REM~~~READ DATA~~~HI=0
20 GOSUB 1030:REM~~~セツメイ~~~
30 SC=0:MA=3:RO=1:H=5:K=1:N=15:TI=0:SF=-1:T=0
40 X=19:Y=17:RESTORE 1390:FORI=0TO1:READX(I),Y(I):NEXT:F=0:TI#=RIGHT$("00000")+S
TR$(TI),6):S=2:FORI=0TO1:V(I)=1:NEXT
50 GOSUB 680:REM~~~MAKE SCREEN~~~
60 GETA#
70 X2=X:Y2=Y
80 X=X+(A#="4")-(A#="6"):Y=Y+(A#="B")-(A#="2")
90 X=X+(CHARACTER$(X+1,Y)="■")-(CHARACTER$(X,Y)="■")
100 X=X+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="■")-(CHARACTER$(X,Y+1)="■")
110 Y=Y+(CHARACTER$(X,Y+1)="■")-(CHARACTER$(X,Y)="■")
120 CURSORX2,Y2:USR($AFB0,C#)
130 CURSORX,Y:USR($AFB0,M$(F))
140 IF(CHARACTER$(X,Y)<>" ")*(T=0) GOSUB 300
150 IF(CHARACTER$(X,Y)="進")*(T<>0) THEN 260
160 IFTI#="000300" THEN S=1:FORI=1TO5:CONSOLE R:MUSIC"-C3":CONSOLE N:MUSIC"+CRO
" :NEXT:FORI=0TO1:CURSORX(I),Y(I):USR($AFB0,C#):NEXT
170 IFSF*(SC)=5000)THENMA=MA+1:CURSOR36,0:PRINTRIGHT$("0"+STR$(MA),2):MUSIC"CIE
G+CBGAFCR0":SF=0
180 DMSGOSUB 450, 340
190 IFCHARACTER$(X1,Y1)="X" THEN H=H-1:CURSOR9,16:PRINTRIGHT$("00"+STR$(H),3):M
USIC"-C":IFH=0 THEN 500
200 CURSORX(L),Y(L):USR($AFB0,C#)
210 CURSORX1,Y1:USR($AFB0,O$(F))
220 X(L)=X1:Y(L)=Y1
230 IF(ABS(X-X(L))<2)*(ABS(Y-Y(L))<2) THEN 510
240 MUSICM$(S,K):K=K+1:IFK=33THENK=1
250 GOTO 60
260 IFT=1 THEN H=H+10:SC=SC+50:N=N-1:MUSIC"C3GEGCR0":GOTO 280
270 H=H+5:SC=SC+10:MUSIC"E2ERECR0"
280 CURSOR9,16:PRINTRIGHT$("00"+STR$(H),3):CURSOR7,0:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(
SC),6):T=0:IFH>99 THEN 610
290 GOTO 180
300 IFCHARACTER$(X,Y)="r" THEN T=1:CURSORX,Y:PRINTC1#:MUSIC"C3EGE+CR0":SC=SC+20
:GOTO 330
310 IFCHARACTER$(X,Y)="~" THEN T=2:MUSIC"E2ERFGR0":SC=SC+10:GOTO 330
320 RETURN
330 CURSOR7,0:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(SC),6):RETURN
340 L=(L+1)+1
350 X1=X(L):Y1=Y(L):CURSORX1,Y1:USR($900B):A=PEEK($9000):B=PEEK($9001):C=PEEK($
9002):D=PEEK($9003)
360 F=(F+(L=1)+1)+1
370 IF(X<X1)*(A=0) THENX1=X1+1:RETURN
380 IF(X<X1)*(B=0) THENX1=X1-1:RETURN
390 IF(V(L)=-1)*(C=1)*(D=0) THEN 440
400 IF(V(L)=1)*(D=1)*(C=0) THEN 440
410 IF(V(L)=-1)*(C=1) THENRETURN
420 IF(V(L)=1)*(D=1) THENRETURN
430 Y1=Y1+V(L): RETURN
440 V(L)=V(L):GOTO 430
450 X1=X(0):Y1=Y(0):L=0
460 F=F+(F=1)*2+1
470 IFRND(1)<.65 THEN RETURN
480 X1=X1+(X<X1)-(X>X1):Y1=Y1+(Y<Y1)-(Y>Y1)
490 RETURN
500 CURSORB,16:PRINT"二カ イヨ":H=5
510 FORI=0TO1:CURSORX(I),Y(I):USR($AFB0,C#):NEXT
520 FORI=0TO14:CURSORX,Y:USR($AFB0,M$(I-INT(I/2)*2)):MUSICMID$("ERFREEREEEEFRG
",I+1,1)+2":NEXT
530 K=1:MA=MA-1:IFMA>0THENGRAFC:GOTO 40
540 MUSIC"R7":CURSOR9,15:PRINT"GAME":CURSORB,16:PRINT"♥OVER♥"
550 M#="A5A3A5A3A5G63G5G3G5F3F5F3F5":MUSICM#:"E2FG4ECF2EFGFGAF":M#:"E9R4G4+C"
560 IFHI>SCTHENHI=SC:CURSOR24,0:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(HI),6)
570 CURSORB,15:PRINT"REPLAY":CURSORB,16:PRINT"IV/NJ?"
580 GETA#:IFA#="Y"THEN 20
590 IFA#="N"THENFOKE$952,166:GRAFC:PRINTCHR$(6):END
600 GOTO 580
610 MUSIC"R9":PRINTCHR$(6):GRAPHIC01:CURSORB,8:PRINT"Thanks for make chocolate
"
620 FORI=1TO10:CURSOR4,7:USR($AFB0,O$(0)):CURSOR35,7:USR($AFB0,O$(1)):MUSIC"C2"
630 CURSOR4,7:USR($AFB0,O$(1)):CURSOR35,7:USR($AFB0,O$(0)):MUSIC"+C":NEXT
640 CURSOR12,12:PRINTRO:" ROUND CLEAR!"
650 CURSOR12,15:PRINT" Bonus 1000 POINTS"
660 M#="A5A3A5A3A5G63G5G3G5F3F5F3F5":MUSIC"R3G":M#:"EE3E5E3FG":M#:"E9"
670 H=5:N=13:K=1:RO=RO+1:SC=SC+1000:TI=TI+1:GRAPHIC01:GOTO 40
680 PRINTCHR$(6): SCORE:" :RIGHT$("00000"+STR$(SC),6): HI-SCORE:" :RIGHT$("00
00"+STR$(HI),6): MAN:" :RIGHT$("0"+STR$(MA),2)
690 P1#=STRING$(CHR$(30),40)

```



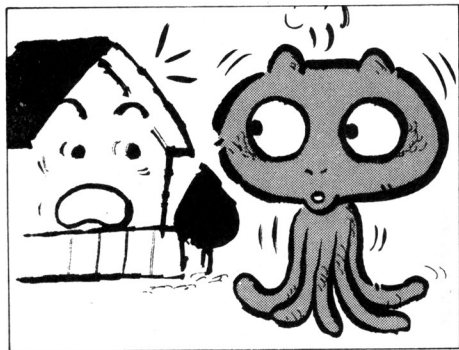
M Z 2 0 0 0

★あの～、PC-9801とPC-9801Fは男でしょうか女でしょうか？答えは来月号で。(神奈川県大和市・新田健二15才)……【影：来月号まで待てないので、エイッ！ ガッチャーン!! 編：編集長の机の上で靴が笑ってます。】

MZ-2200(1Z002)用

SMALL TITAN

聖人 君子



ストーリー

ここは、TITAN衛星のひとつのα星なのでした。この星では、自然環境の乱れから、なんと空から硫酸の雨が降ってくるのです。

あなたは、救助母船から落とされるシールドを拾いながら、硫酸の雨をうまくよけ、無事にUFOに乗って脱出しなければなりません。

MZ-2000ユーザーの方へ

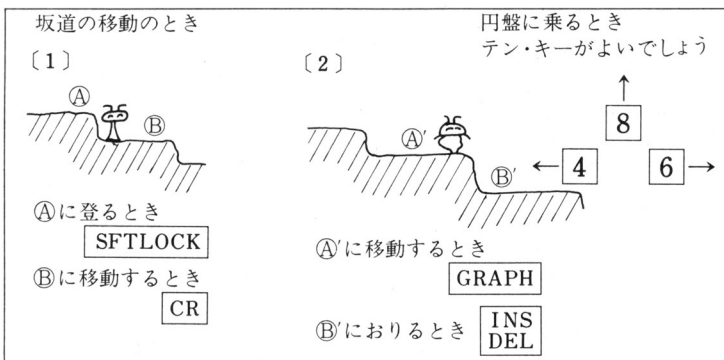
作者のご希望により、グリーン・ディスプレイで遊ぶときは、タイトルを「SNOW TITAN」にし

てください。地面に雪がつもっているように見えるのでGOOD!です。

遊びかた

なんのことはありません。"↓"をよけて"□"をとればよいのです。しばらくすると、画面左はしの家戸が開きます(面数と"□"の数に関係あり)。そしたら戸に突進してください。戸がしまる前に着くとメッセージがでて、第2ラウンドめに入ります。

第2ラウンドは、三つのKEYをうまく使ってUFOに乗るんです。ここでクリアしても失敗しても、けっきょく第1ラウンドにもどります。

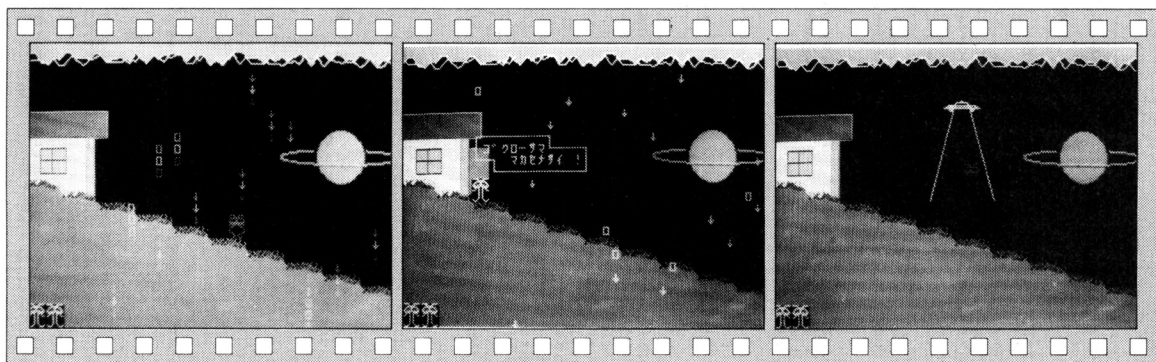


《第1図》キー操作

CHECKER FLAG

編：2画面ゲームです。動きもユーモラスですし、使っているキーがまたおもしろいですね。

Dr.D：2画面ゲームが多くなってきたな。楽しみじゃ!



《写真1》硫酸の雨に気がつけてシールドをとります

《写真2》ぶじに家にたどり着きました

《写真3》UFOに乗りまーす!

★2月号P.152の本間殿!私の塾の先生は1問まちがえると1回バクテンをやり、じょう談がうけないと5分間正座するんだ。(愛知県豊橋市・フルアーマー)……【編：ユニークな体育の先生ですね。影：単細胞虫製造人間め!】

```

10 CLR:CONSOLEC0,50,24,IGN:GRAPH C7:COLOR,07,W0:CCOLOR05,0:DIM CH$(1),K$(1),Y$(
1) LBOSUB 2000:DEF KEY(5)=POKE#952,1657
20 K$(0)=CHR$(10):K$(1)=CHR$(13):Y$(0)=CHR$(9):Y$(1)=CHR$(5):LE=18:SC=0:T=0.5
40 REM ----- FIRST STAGE -----
50 S=0:X=38:Y=23:H=0:CU=0:T=T+0.5:TEMPO6:MUSIC"AZADCC-FD-C-AGF-#C1-D-E-F-G":TEM
POT
90 REM ----- MAIN -----
100 GET A$
110 POSITION X*B,INT(X/4+10)*B:PATTERN-16,CR$
120 IF (A$=K$(K)):K(X/9) THEN X=X-2:K=(X/4)=INT(X/4)+1
130 IF (A$=Y$(K)):Y(X/3B) THEN Y=Y+2:K=(X/4)+INT(X/4)+1
140 OUT@227,4:POSITION X*B,INT(X/4+10)*B:PATTERN23-16,CH$(K):OUT@227,5
150 FOR I=0 TO 1:IF CHARACTER$(X+1,X/4+9)="H" THEN MUSIC"AO-C":H=H+1
160 IF CHARACTER$(X+1,X/4+9)="O" THEN S=S+1:MUSIC"AO-E":CURSOR X+1,X/4+9:PRINT
"!!"
170 NEXT I
200 PO=INT(RND(1)*5)+1:ON RO GOSUB 600,600,600,610,620
300 IF S>12 THEN GOSUB 700:IF CU>15 THEN 800
310 IF S<#2 THEN 510
400 USR$(CF00):GOTO 100
500 REM ----- END SUB -----
510 GOSUB 1220:POSITIONX*B,INT(X/4+10)*B:PATTERN-16,CR$:SC=SC+S
515 IF LE=14 THEN 2500
520 BOX(4)LE,182,(LE+16),197,F4:BOX(0)62,75,78,111,F0
530 LE=LE-16
540 GOTO 50
550 REM ----- FALLING SUB -----
560 XX=RND(1)*31+B:CURSORXX,2:PRINT":RETURN
610 ZX=RND(1)*31+B:CURSORZX,2:PRINT":RETURN
620 RETURN
650 REM ----- DOOR OPEN SUB -----
700 BOX(1)362,75,78,106,F1:CU=X+1:IF X=B THEN GOTO 900
710 RETURN
790 REM ----- DOOR SHUT SUB -----
800 BOX(0)62,75,78,111,F0:CU=0:SC=SC+S:S=5:T=T+0.5:GOTO 100
890 REM ----- SECOND STAGE -----
900 SS=SC+5:S=0:POSITION X*B,INT(X/4+10)*B:PATTERN(3)-16,CH$(0)
910 CURSORB,B:PRINT"":CURSORB,9:PRINT"":CURSORB,10:PRINT"
"
920 MUSIC"R#B"
930 PRINT CHR$(6):BOX(0)62,75,78,111,F0
950 FOR I=285 TO 152:STEP-8:IF C=1
955 POSITIONI,42:PATTERN(3)-8,UF#MUSIC"-CO": POSITIONI,42:PATTERN-8,CR$:NEXT:
X=38:Y=23
960 FX=159:FY=120:IC=0:H=0
970 EC=1:IF01FC=7:THENIC=0
980 POSITION FX,FY:PATTERN(3)-16,CR$
1000 FX=FX+(AB="4")*(FX+140)+(AB="6")*(FX+190):FY=FY-1
1005 FV=FY+(AB="B")
1010 POSITION FX,FY:PATTERN(23)-16,CH$(1)
1015 IF RND(1)*2<1 THEN FX=FX+1:GOTO 1020
1018 IF RND(1)*4<1 THEN FX=FX-1
1020 IF FY=48 THEN 970
1025 LINE(0)160,48,140,110:LINE(0)175,48,196,110
1030 IF (FX=160)+(FX=159) THEN MUSIC "AO":H=1:SC=SC+100:GOTO 103B
1035 GOSUB 1200
1038 CURSOR 20,7:PRINT"WARP !!"
1040 FOR I=42 TO 67:STEP 2:MUSIC"-#CO-D": LINE(0)1150,I,190,I:NEXTI:FOR I=42 TO
67:OUT@227,4:LINE(0)150,I,190,I:OUT@227,5:NEXT
1050 CURSOR 20,7:PRINT"
":IF M THEN PRINT CHR$(6):GOTO 50
1060 GOTO 510
1200 FOR I=60 TO 125:STEP 5:POSITIONFX,I:PATTERN(1)1+16,CH$(1):MUSIC"-#FO":POSITIONFX
,I:PATTERN(0)1+16,CR$:NEXT:POSITIONI52,42:PATTERN(3)-8,UF#MUSIC"R1-#D-CR2"

```

```

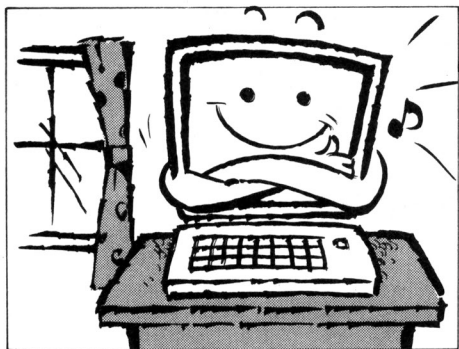
1210 CURSORB,11:PRINT"":CURSOR 1,1:PRINT" ":CURSOR 1,1:PRINT" ":RETURN
1219 REM ----- MUSIC SUB -----
1220 MUSIC"-D4R1-D5-DOR-D5-F4-EOR-E4-DOR-D4-#C1-D7R9R"
1230 PRINT CHR$(6):RETURN
1490 REM ----- MACHINE LANGUAGE -----
1500 DATA 219,232,203,225,211,232,33,191,211,17,231,211,1,112,3,237,184,35,84,9
3,19,1,39,0,175,119,237,176,201
1510 REM ----- CHARACTER DATA -----
1519 DATA 124,7,31,49,101,127,52,18,98,2,2,2,2,68,56,62,224,248,140,166,254,1
24,72,70,64,64,64,64,64,34,28
1520 DATA 60,70,31,53,97,127,63,77,24,32,64,64,48,12,2,12,60,98,248,172,134,254
*252,98,24,2,2,12,12,48,64,48
1525 DATA 0,0,0,15,63,225,7,3,1,31,32,234,245,255,128,0,128,248,4,175,87,255,1,
0,0,0,112,156,255,224,192
1530 DATA 145,106,150,109,218,244,255,32,16,161,217,166,77,255
1540 REM ----- START -----
1900 REM -----
2000 RESTORE:FOR I=0 TO 28:READA:POKE992+I,A:NEXT
2010 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 32:READ A:CH$(I)=CH$(I)+CHR$(A):NEXT J,I:CR$=STRIN
G$(CHR$(0),32):FOR I=0 TO 31:READA:UF#UF+CHR$(A):NEXT
2019 REM ----- SCREEN -----
2020 DIM B$(1):FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15:READA:B$(1)=B$(1)+CHR$(A):NEXT:NEXT I:A
=0:Y=6
2030 FOR I=0 TO 319:STEP 32
2040 POSITION I,Y:PATTERN(4)-8,B$(0)
2050 POSITION I+16,Y:PATTERN(4)-8,B$(1):Y=Y+8:NEXT:BOX(4)0,176,319,199,F:BOX(4)
0,144,164,176,F
2060 PAINT(4)160,180,4:PAINT(4)1,143,4:PAINT(4)176,160,4
2070 FOR S=0 TO 1:X=0:Z=10:FOR I=0 TO 320:STEP 5:Y=(RND(1)*10)+10:LINE [7]X,Z,I
,Y,X:I=Z+Y:NEXT I,S
2080 PAINT(6)1,1,7
2090 CIRCLE (2)270,80,20,0,0,B:PAINT(6) 270,80,2
2110 CIRCLE (5)270,80,50,0,1,2,6*PI/4,PI/2,8:CIRCLE [(1)270,81,50,0,1,2,6*PI/4,PI/2.
B
2130 BOX(1)0,50,72,68,F2:BOX(4)54,68,61,107,F6
2140 PAINT [7] 1,76,1,4:BOX(0)15,75,37,92,F5:LINE [(0)125,75,25,92:LINE(0)115,83,3
7,83
2150 FOR I=20 TO 18:STEP 16:POSITIONI,182:PATTERN(3)-16,CH$(0):NEXT
2490 REM ----- END -----
2500 COLOR7:CURSOR0,10:PRINT TAB(5):"
2510 PRINT TAB(5):"
2515 PRINT TAB(5):"
2520 PRINT TAB(5):"
2525 PRINT TAB(5):"
2530 PRINT TAB(5):"
2535 PRINT TAB(5):"
2540 PRINT TAB(5):"
2545 CURSOR 0,18:PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
2550 CURSOR 10,4:PRINT"SCORE 1":SC:" POINTS"
2558 CURSOR 10,6:PRINT"HISCORE 1":HI:" POINTS"
2560 GET G$
2570 IF G$="Y" THEN GRAPH(0)23:PATTERN(6):CCOLOR5:GOSUB2150:GOTO 20
2580 IF G$="N" THEN GRAPH(0):CONSOLE0,24:PRINT CHR$(6):POKE#952,166:END
2590 GOTO 2560
3000 REM *****
3010 REM *
3020 REM * - SMALL TITAN --- *
3030 REM * MZ-2200 (MZ-17002) *
3040 REM * By SEIGINKUNSHI *
3050 REM * *****
3060 REM *****

```

MZ-5500用

マイコン・ルーム の恐怖

井山 満紀



物語

ここは、ペーマガのマイコン・ルームです。ぼくは、ここでアルバイトをしている井山満紀といます。マイコン・ルームにはコンセントが少なく、機械の数だけないから、時々プラグの交換をしなければなりません。

そして、ぼくは頭がわるいので、どこのコンセントにどのプラグがつながっているかも覚えていられないのです。そこで、みなさんに助けてもらいたいのです。

仕事のしかた

仕事は、A～Dのテーブルタップに、それぞれ4個(1～4)のコンセントがあるので、指示されたプラグと入れかえてください。ただし、使用中の機械(ディスク、プリンタ、カセット)や、モニタ、マイコンなどのプラグを抜くとおこられてしまいます。気をつけてくださいね。

まず指示が出たら、A～Dのテーブル・タップを選び、そのつぎに1～4のコンセントを選んでください。その時に、動作インジケータ(緑の円)のついているものを選んだりすると、おこられてしまいます。

10回おこられると「もう帰っていいよ」と言われ、そこまでの給料が出てゲーム・オーバーです。

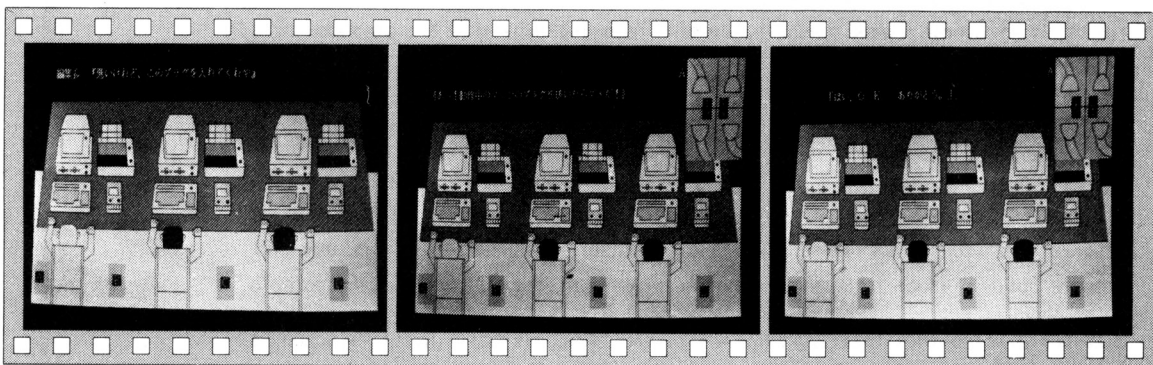
プログラムについて

このプログラムは、三部構成になっています。1500行までが作画ルーチン、1500～5000行までがメイン・ルーチン、5000行～がデータとなっています。特に5000～6000行までにグラフィックのデータが入っているので、そこをまちがえると、グラフィックがめっちゃくちゃになってしまいます。

CHECKER FLAG

Dr.D: ウィンドウ機能を使ってるから、背景の上にテーブル・タップの絵を描けるんだな。ゲームもおもしろいぞ。

影: アイデアは、もちろんマイコン・ルームを見てつくったんだよ。



《写真1》編集長がどなっています

《写真2》ス、スイマセン!!

《写真3》ホッ、なんとかつながることができました

★今日のギャラが少なかつたせいでお尻をベンゴされてしまった。(長野県松本市・林 和啓)……【影: 編集長にみつからないかとディグダグしながらゲームしてたら編集長が来てやらせろって言うからちょっとマッピーと答えた。】

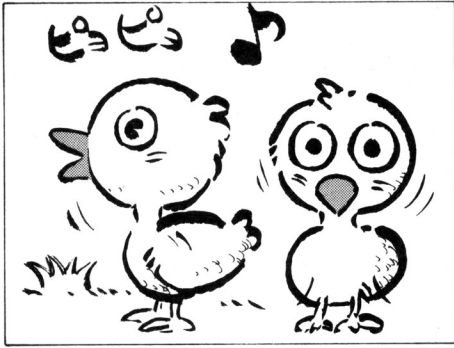
マイコン・ルームの恐怖のプログラム・リスト

```

10 CONSOLE GH,VH:DSMODE C
20 SEL GO
1000 PAINT [7,W0] 0,0
1010 RESTORE 5000
1020 READ X1,Y1,X2,Y2
1030 IF X2=0 GOTO 1020
1040 IF X2<0 GOTO 1180
1050 LINE [0,W0] X1,Y1,X2,Y2:LINE [0,W0] X1+200,Y1,X2+200,Y2:LINE [0,W0] X1+400,
Y1,X2+400,Y2
1060 X1=X2:Y1=Y2
1070 READ X2,Y2:GOTO 1030
1180 COLOR G0,W0:RESTORE 5150
1190 READ X1,Y1,X2,Y2
1200 IF X2<0 GOTO 1250
1210 IF X2=1 GOTO 1190
1220 LINE [0,W0] X1,Y1,X2,Y2
1230 X1=X2:Y1=Y2
1240 READ X2,Y2:GOTO 1200
1250 COLOR G5,W0:BOX 5,336,36,384,F:BOX 152,336,183,384,F:BOX 352,336,383,384,F:
BOX 552,336,583,384,F
1260 PAINT [0,W0]0,0,0:PAINT [6,W0] 50,100,0:COLOR G5,W0:PAINT 57,222,0:PAINT 56
,244,0:PAINT 103,244,0:PAINT 270,222,0:PAINT 270,242,0:PAINT 305,241,0:PAINT 458
,223,0:PAINT 458,244,0:PAINT 504,235,0
1270 COLOR G1,W0:PAINT 155,169,0:PAINT 355,169,0:PAINT 555,169,0
1280 COLOR G0,W0:PAINT 162,186,0:PAINT 362,186,0:PAINT 562,186,0:PAINT 271,299,0
:PAINT 471,299,0
1290 COLOR G3,W0:PAINT 158,220,0:PAINT 358,220,0:PAINT 558,220,0
1300 COLOR G2,W0:X1=103:Y1=151:X2=104:Y2=223
1310 FOR I=0T02:CIRCLE X1+200*I,Y1,2:PAINT X1+200*I,Y1,2:NEXT I
1315 FOR I=0T02:CIRCLE X2+200*I,Y2,2:PAINT X2+200*I,Y2,2:NEXT I
1320 CURSOR 1,22:XPRT KCHR$(#2341):CURSOR 20,22:XPRT KCHR$(#2342):CURSOR 45,
22:XPRT KCHR$(#2343):CURSOR 70,22:XPRT KCHR$(#2344)
1330 WINDOW 0,S,0,0,0,80,399:WCON 0,0:PRTY W01
1400 SEL G1,C1
1410 BOX [5,W1] 0,0,119,159,F:LINE [0,W0] 57,0,57,159:LINE [0,W0] 0,79,119,79
1420 COLOR G0,W0:CIRCLE 27,55,25,1.5,2*,,0:CIRCLE 87,55,25,1.5,2*,,0:CIRCLE 27,1
04,25,1.5,2*,,0:CIRCLE 87,104,25,1.5,2*,,0
1430 LINE 21,32,17,19,7,7,0,0:LINE 35,32,27,14,20,5,14,0:LINE 79,33,79,0:LINE 95
,34,95,0:LINE 19,126,22,140,27,150,35,159:LINE 36,126,39,137,45,149,53,159
1440 LINE 78,127,82,141,93,152,109,157,119,157:LINE 96,127,100,138,107,142,120,1
44
1450 COLOR G3:PAINT 28,45,0:PAINT 88,45,0:PAINT 28,115,0:PAINT 88,115,0:PAINT 27
,26,0:PAINT 85,25,0:PAINT 27,134,0:PAINT 91,135,0
1460 CURSOR 4,4:XPRT KCHR$(#2331):CURSOR 8,4:XPRT KCHR$(#2332):CURSOR 4,5:XP
RINT KCHR$(#2333):CURSOR 8,5:XPRT KCHR$(#2334)
1470 WINDOW 1,S,0,0,66,0,15,159
1480 WCON 1,1:PRTY W12
1490 REM
1500 DIM C0$(4,4),FL$(1),MES$(15),IN(1,9),MO(1,9)
1510 FL$(1)="00":RESTORE 6000:FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 9:READ IN(I,J),MO(I,J):NEX
T J,I
1520 FOR I=0 TO 15:FOR J=1 TO 25:READ ME:MES$(I)=MES$(I)+KCHR$(ME):NEXT J,I
1530 DATA 00,11,21,31,41,51,61,70,80,90,A0,B0,C0,D0,E0,F0
1540 RESTORE 1530:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:READ C0$(I,J):NEXT J,I
1550 FOR I=1 TO 100:X=INT(RND(1)*4)+1:Y=INT(RND(1)*4)+1:X1=INT(RND(1)*4)+1:Y1=IN
T(RND(1)*4)+1:A$=C0$(X,Y):C0$(X,Y)=C0$(X1,Y1):C0$(X1,Y1)=A$:NEXT I
1560 SEL C0,G0:FOR I=1 TO 9:CIRCLE [2,W0] IN(0,I),IN(1,I),2:PAINT [2,W0] IN(0,I)
,IN(1,I),2:NEXT I
1565 FOR I=1 TO 9:CIRCLE [0,W0] MO(0,I),MO(1,I),2:PAINT [0,W0] MO(0,I),MO(1,I),0
:NEXT I
1570 Z=0:Z1=0:IF INT(RND(1)*10)=00 THEN GOTO 1590
1580 MUSIC "C1":GOSUB 1850:GOTO 1570
1590 IF FL$(1)="00" THEN Z=INT(RND(1)*3)+12:GOTO 1610
1600 Z=VAL("$"+LEFT$(FL$(1),1))-6:Z1=Z
1610 CURSOR 3,3:XPRT MES$(Z)
1615 CURSOR 64,1:XPRT KCHR$(#2121):PRTY W12
1620 T1$="000000"
1630 IF T1$="000015" THEN CURSOR 3,3:XPRT MES$(10):O=0+1:FOR I=1 TO 2500:NEXT
I:GOTO 1610
1640 IF O=10 THEN 2000
1650 GET K$:IF K$="" THEN 1630
1660 IF (ASC(K$)>64)*(ASC(K$)<69)=1 THEN GOSUB 1730:GOTO 1680
1670 GOTO 1630
1680 IF T1$="000015" THEN CURSOR 3,3:XPRT MES$(10):O=0+1:FOR I=1 TO 2500:NEXT
I:GOTO 1610
1690 GET N
1700 IF (N<1)+(N>4) THEN GOTO 1680
1710 GOTO 1750
1720 REM
1730 PRTY W10:CURSOR 64,1:XPRT KCHR$(JTRANS(ASC(K$))):M=ASC(K$)-64:RETURN
1740 REM
1750 IF C0$(M,N)="00" THEN A$=FL$(1):FL$(1)=C0$(M,N):C0$(M,N)=A$:GOSUB 1800:GOTO
1780
1760 IF VAL(RIGHT$(C0$(M,N),1))=0 THEN Z1=VAL("$"+LEFT$(C0$(M,N),1))-6:GOSUB 182
0:A$=C0$(M,N):C0$(M,N)=FL$(1):FL$(1)=A$:Z1=VAL("$"+LEFT$(C0$(M,N),1))-6:GOSUB 18
00:GOTO 1780
1770 GOTO 1790
1780 YEN=YEN+250:CURSOR 3,3:XPRT MES$(0):CURSOR 3,3:XPRT MES$(11):FOR I=1 TO
3000:NEXT I:PRTY W12:CURSOR 3,3:XPRT MES$(0):CURSOR 64,1:XPRT KCHR$(#2121):
GOTO1570

```





ひよこ

宮本 一宏

むだばなし

ひよこのぴよ吉は、ママのお手伝いをするよい子なんだけど、いつも失敗ばかりしてる。今日も弟たち(卵のこと)をばらまいて、へびの卵といっしょにしてみました。

そこであわてて卵を集めようとしたんだけど、庭にはモグラさんがウロウロしているし、へびの卵だったら恐いし、でも、がんばらなくっちゃ!

遊びかた

②④⑥⑧でぴよ吉を動かして、卵の横にいくと、弟だと卵の色が変わりますが、へびの卵だとへびがぴよ吉を追いかけってきますから、ひたすら逃げてください。モグラ>へび>ぴよ吉という高等数学を利用して、モグラさんのうしろに隠れると、モグラさんがへびをやっつけてくれます。でも、あまりモグラさんに近づかないでね。

弟(卵)を8個見つけると、つぎの面へすすめます。

プログラムについて

バグを取ってSAVEしたら、30行の''をはずし

てください (Ver 1.0の人は、&HFEを&H2D、&H02を&H03と変更してください)。

ぴよ吉はまだ子供で、歩くのが遅いんだけど、それでも遅すぎるという人は、200行をけずって音楽をやめてください。

220行と280行の不等式の右辺を大きくすると、ゲームが難しくなります。

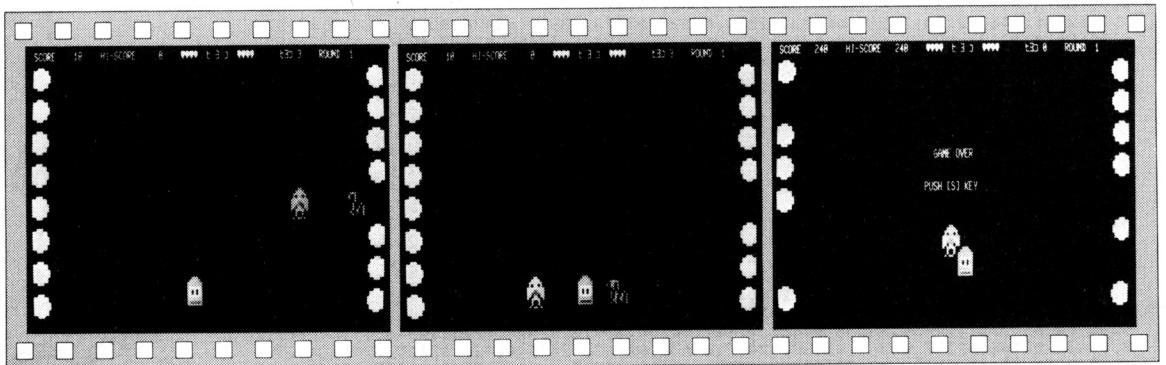
参考

ペーパーウェア「DUAL SPACE」

CHECKER FLAG

編：ひよこぴよこぴよこと、かわいいですね。ところで、パソコンってキー・バッファがたまっちゃってやりにくいと思いませんか？

Dr.D：うむ、ワシも研究しとるんだが、なかなかうまくいかん。だれか教えてくれんか？



《写真1》あれれ、へびの卵でした。逃げろー!!

《写真2》こうすると、モグラがへびをやっつけてくれるよ

《写真3》お・し・ま・い

ひよこのプログラム・リスト

```

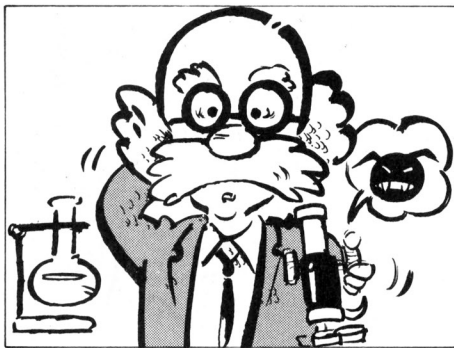
10 CLEAR ,&HEFFF:RANDOMIZE TIME/3:DEFINT A-2:DIM SO(65),TA(15)
20 GR=&HF000:KY=&HF007:GOSUB 400:HS=0:SCREEN 1:WIDTH 80:CLS
30 'POKE &HFEFA,&HFE:POKE &HFEFB,&H02
35 '----- ヨッポ セツタイ -----
40 HIYO=3:RO=0:SC=0
50 TA=8:RO=RO+1:FOR I=0 TO 15:TA(I)=1:NEXT:FOR I=0 TO 7
60 R=INT(RND*16):IF TA(R)=2 THEN 60 ELSE TA(R)=2:NEXT
70 SOUND 20,70:XX=25:YY=7:MX=36:MY=12:HEBI=0:S=0:CLS:GOSUB 390
80 FOR I=0 TO 15:IF TA(I)=0 THEN 120
90 Y=(I MOD 8)*12+10:IF I<8 THEN X=3 ELSE X=156
100 IF TA(I)=-1 THEN C=3 ELSE C=7
110 CIRCLE(X,Y),4,C:PAINT(X,Y),C,C
120 NEXT I
125 '----- メイン -----
130 CALL KY:T=PEEK(&HF091)
140 XX1=(T=239 AND XX>5)-(T=191 AND XX<72)
150 YY1=(T=254 AND YY>1)-(T=251 AND YY<22) AND (XX>5 AND XX<72)
160 X1=XX*2-2:Y1=YY*4:GOSUB 470
170 XX=XX+XX1:YY=YY+YY1
180 IF (XX=5 OR XX=72) AND HEBI=0 THEN GOSUB 400
190 P=5:GX=XX:GY=YY:GOSUB 380
200 S=S+1:SOUND SO(S MOD 63),14
210 IF TA=0 THEN 50
220 IF HEBI=0 OR RND>RO*.04+.5 THEN 280
230 X1=HX*2-2:Y1=HY*4:GOSUB 470
240 HX=HX+SGN(XX-HX):HY=HY-SGN(YY-HY)*(HX>4 AND HX<73)
250 P=HP:GX=HX:GY=HY:GOSUB 380
260 IF ABS(XX-HX)<3 AND ABS(YY-HY)<3 THEN 340
270 IF ABS(MX-HX)<4 AND ABS(MY-HY)<3 THEN SOUND 50,5:SC=SC+50*RO:GOSUB 390:X1=HX
*2-2:Y1=HY*4:GOSUB 470:HEBI=0
280 IF RND>RO*.03+.5 THEN 320
290 X1=MX*2-2:Y1=MY*4:GOSUB 470
300 MX=MX+SGN(RND-.5)*(MX>6 AND MX<71):MY=MY+SGN(RND-.5)*(MY>2 AND MY<21)
310 P=1:GX=MX:GY=MY:GOSUB 380
320 IF ABS(XX-MX)<4 AND ABS(YY-MY)<3 THEN 340
330 GOTO 130
340 HIYO=HIYO-1:GOSUB 390:IF HIYO=0 THEN 350 ELSE 70
350 LOCATE 35,10:PRINT "GAME OVER":IF SC>HS THEN HS=SC
360 GOSUB 390:LOCATE 33,13:PRINT "PUSH [S] KEY"
370 CALL KY:T=PEEK(&HF091):IF T=253 THEN 40 ELSE 370
375 '----- クラフィック SUB -----
380 POKE &HF094,GX:POKE &HF095,GY:POKE &HF096,P:CALL GR:RETURN
385 '----- SCORE SUB -----
390 LOCATE 0,0:PRINT USING "SCORE ##### HI-Score #####   ♥♥♥♥ ヒヨコ   ♥♥♥♥
ヒヨコ # ROUND ##";SC;HS;HIYO:RO:RETURN
395 '----- マスコット -----
400 IF (YY-1) MOD 3<>0 THEN RETURN
410 IF XX=72 THEN FF=0 ELSE FF=0
420 IF TA(FF+(YY-1)/3)<1 THEN RETURN
430 SOUND 70,5
440 IF TA(FF+(YY-1)/3)=2 THEN TA(FF+(YY-1)/3)=0:HEBI=1:HX=(FF<>0)*(-76)+1:HY=YY:
HP=INT(RND*3)+2:RETURN
450 SC=SC+10:GOSUB 390:CIRCLE(FF*19+3,YY*4+6),4,3:PAINT(FF*19+3,YY*4+6),3,3:TA(FF
+(YY-1)/3)=-1
460 TA=TA-1:RETURN
465 '----- CLS -----
470 LINE(X1,Y1)-(X1+7,Y1+11),0,BF:RETURN
475 '----- マスコット のびと & SOUND DATA -----
480 RESTORE 560:FOR I=&HF000 TO &HF090:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
490 ADD=&HF000:FOR J=0 TO 4:ADD=ADD+&H30
500 IF J=2 THEN B$="2" ELSE IF J=3 THEN RESTORE 710:B$="3" ELSE IF J=4 THEN REST
ORE 710:B$="5"
510 FOR I=ADD TO ADD+&H2F
520 READ A$:A1$=LEFT$(A$,1):IF A1$="1" THEN A1$=B$
530 A2$=RIGHT$(A$,1):IF A2$="1" THEN A2$=B$
540 A$="":A$=A1$+A2$:POKE I,VAL("&H"+A$)
550 NEXT I,J
560 DATA 3A,94,F0,67,3A,95,F0,6F,3A,96,F0,E5,CD,3F,F0,CD   1:~
570 DATA 56,F0,D5,E5,CD,26,F0,23,15,20,F9,E1,11,51,00,19   1:|
580 DATA D1,1D,20,EE,E1,C9,D5,06,00,0E,00,1E,01,CD,71,F0   1:|
590 DATA E5,CD,2B,00,E1,78,C6,10,47,FE,40,20,EC,D1,C9,F5   1:|
600 DATA 7C,26,00,44,4D,29,29,29,54,5D,29,29,19,09,85   1:ト マスコット テーマ
610 DATA 6F,30,01,24,F1,C9,E5,21,7C,F0,BE,23,30,06,07,85   1:|
620 DATA 6F,30,01,24,7E,23,66,6F,16,04,1E,03,22,92,F0,E1   1:|
630 DATA C9,E5,2A,92,F0,7E,23,22,92,F0,E1,C9,05,00,F1,30   1:|
640 DATA F1,60,F1,90,F1,C0,F1,3E,7F,D3,30,DB,31,32,91,F0,C9:~
650 DATA 00,00,06,06,06,66,66,66,60,66,66,60,00,00,60,60   1:~
660 DATA 66,66,66,66,66,62,22,06,66,26,22,60,66,66,66,66   1:ト ヒヨコ テーマ
670 DATA 60,00,00,06,66,60,60,60,60,66,66,60,60,00,00,60   1:~
680 DATA 00,00,04,04,04,44,44,44,44,44,44,44,00,40,44,44   1:~
690 DATA 04,04,04,04,77,70,70,77,77,70,70,77,74,74,74,74   1:ト ヒヨコ テーマ
700 DATA 04,04,04,00,44,22,44,00,44,22,44,00,44,24,44,00   1:~
710 DATA 00,00,01,10,00,00,11,01,00,00,00,00,00,00,00,00   1:~
720 DATA 10,00,00,00,01,01,10,10,00,00,00,01,00,00,10,01   1:ト ヒヨコ テーマ
730 DATA 00,01,00,00,10,00,10,00,10,00,00,01,01,01,00,00   1:~
740 RESTORE 750:FOR I=0 TO 62:READ SO(I):NEXT:RETURN
750 DATA 36,41,41,41,43,0,45,45,45,45,48,48,45,45,43,43   1:~
760 DATA 43,41,43,0,45,45,45,45,41,41,41,41,41,43,43,43,43   1:ト SOUND
770 DATA 38,0,36,36,41,43,45,48,48,43,43,43,43,41,41   1:| テーマ
780 DATA 0,43,43,43,43,43,43,41,41,43,43,43,43,43,0,0   1:~
    
```



★「シャープのシクレア」意味がわからない人はどっかで切って読んでみよう。(埼玉県浦和市・九の部首は乙、丸の部首は、)……【影:「シャープのおしん暗いや」か。編:とても凡人とは思えません。影:なんかおかしいか?】

POZON

EF58



● STORY

ある日、あなたは理科の実験をしていました。顕微鏡をのぞいていると、なんと、アテミックくんがカミックくんを食べてしまおうとしているではありませんか！

カミックくんの助かる道はただ一つ、アテミックくんは三つ子で、みんながくっついているときは手がふさがっていて、カミックくんを食べることができません。

そこで、この瞬間をねらって、アテミックくんに体当たりするのです。すると、アテミックくんはびっくりして消えてしまいます。

でもカミックくんは勇気がなくて、体当りをこわがっています。そこで、あなたがカミックくんを動かしてあげてください。

● 遊びかた

キー操作は、**[2][4][6][8]**で上下左右です。まず、プログラムを入力したら、RUNしてください。すると、キャラクタ・データを読みこむので、すこし待ってください。それがおわると、タイトルの表示にうつりま

す。ここで適当なKEYを押すと、ゲームがはじまります。

画面左上にふわふわ動いているアテミックくんに体当たりします。でも、アテミックくんが一つになったら急いで逃げてください。アテミックくんが分裂しておそってきます。そして、一定数のアテミックくんを消しちゃうと、つぎの面へ行けます。

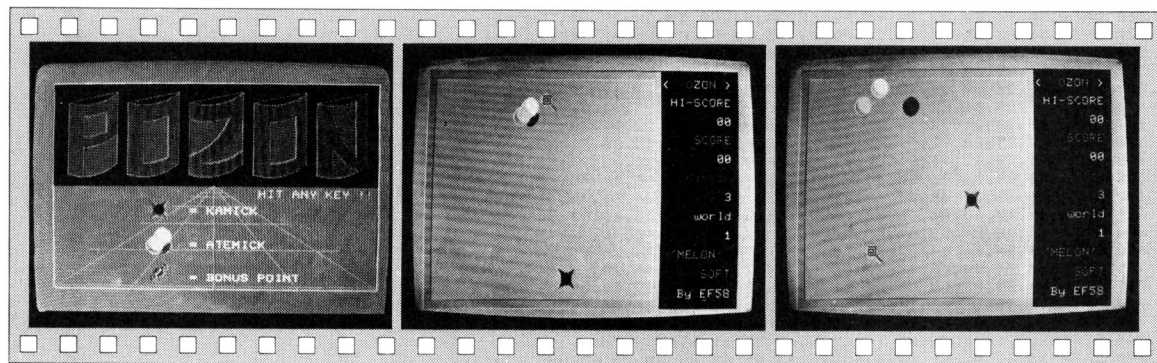
あっ、それと途中で出てくるおかしを食べると、BONUSがもらえます。

● プログラムのしくみ

このプログラムは非常におそいので、ちらつきをふせぐために2画面切りかえを行なっています。これは、一方の画面を表示している間に、反対の画面でいっしょけんめい書きこんでいるのです。PASOPIA-7は、SCREEN0なら8ページ、SCREEN2でも、40文字なら2ページもてるのです。

● 改造点

タイトルを描くに多くのメモリを使っているので、めんどろな人は、130行の最後のG O S U B 1580を消し



〈写真1〉タイトル画面

〈写真2〉この瞬間をねらって
体当たりします〈写真3〉逃げろ、攻撃
してくるぞ！

て、COLOR=(5, 2, 0)をつけたし、1580行から後をはぶいてください。

あっ、いい忘れてたんだけど、なぜDEFINTを使っているのに、またINTを使っているかというと、アテミックの動きの時にどうしても1, 0, -1とい

うふうに0がでてしまっ、止まっちゃう時があるんです。けっして、まちがいじゃないんですよ。

最後に、協力してくれた中田州彦君ありがとう。

参考 ベーマガ1月号「MACKY」
ナムコ「フォゾン」

CHECKER FLAG

編：うわーっ、キレイですね！ 音楽も、カッコイイ！！

Dr.D：パソピア7のゲームとしては、ひさびさの優秀作だな。このゲームのポイントは、スピードを競うタイプじゃなく、グラフィックを楽し

みながら頭を使うゲームだ。

影：顕微鏡をのぞいたらという設定がいいね。キャラの動きなんか、ほんとめいっぱいの速度で動かしてるんでしょ。だけど、このノロノロした動きは、まさにミクロの世界のものだよ。

POZONのプログラム・リスト

```

10 <<< POZON >>>
20 By N.Matsuura... in 1984年1月5日
30 7237 Basic Magazine 1月号「MACKY」
40 namco
50 PHOZON」
60
70 SCREEN 2,0,0,0,0:KEY OFF:CONSOLE 0,25,0,8:WIDTH 40:CLEAR
80 SCREEN ,,,,1,1:CLS:SCREEN ,,,,0,0:CLS
90 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,1):NEXT:RANDOMIZE TIME/3:DEFINT A-Y
100 DIM BX(3,2),BY(3,2),KA(150),A2(150),A3(150),AC(233),B1(150),B2(150),
B3(150)
110 COLOR 0:GOSUB 1130
120 COLOR=(0,1):COLOR=(1,5):0:COLOR=(2,2):COLOR=(4,6,0):COLOR=(3,0)
130 COLOR=(6,6):COLOR=(7,5,5):GOSUB 1580
140 / MAKE SCREEN
150 ME=1:SC=0:KA=3
160 FOR H=1 TO 0 STEP -1
170 SCREEN ,,,,H,0:CLS
180 LINE(240,0)-(320,200),3,BF
190 NEW,0,0)-(239,200),4,BF:LINE(0,0)-(231,192),0,BF
200 PLAY "1240,152m1605",+240,152m1605"
220 PA=39814:2P45:GOSUB 1680:P#=31035H1-SCORE:GOSUB 1680
230 PA=34874:SCORE:GOSUB 1680:GOSUB 1680:P#=3112Kamick:GOSUB 1680
240 PA=34153:world:GOSUB 1680:P#=31176:4MELON6:GOSUB 1680
250 PA=35214:SOFT:GOSUB 1680:LOCATE 32,23:COLOR 5:PRINT "By EF58"
260 KN=ME2+1:COLOR 7
270 GOSUB 780:AX=8:AY=8:GOSUB 1000:KY=112:KY=88:GOSUB 990
280 HO=0:BO=0:FO=0:SF=0:OF=1:BF=1:EF=0:BN=1
290 / START MESSAGE
300 COLOR 6:LOCATE 12,10:PRINT "WORLD " :ME;
310 COLOR 4:LOCATE 10,13:PRINT "ATEMICK " :KN;:COLOR 7
320 PLAY "0512c18ccc14e18e12c18ccc14e18e04168ddee4f90511c",+802v1318ccc98cccc
p8ccc98cccc98
330 FOR I=0 TO 1000:INEXT
340 / MAIN LOOP
350 S=STICK(0)
360 KX=KX-(S?)*KX(16)*8*(-(BF=1)+1)+(S=3)*(KX(208)*8*(-(BF=1)+1)
370 KY=KY-(S?)*KY(16)*8*(-(BF=1)+1)+(S=5)*(KY(168)*8*(-(BF=1)+1)
380 ON -(BO=1)+(HO=1))+1 GOTO 390,670,690
390 VH=VH+1:BO=-(VH>20)
400 DX=INT(RND(1)*2)*2-1:DY=INT(RND(1)*2)*2-1
410 ON BF GOTO 420,450,510
420 AX=AX-(DX=-1)*(AX(16)*8+DX=1)*(AX(192)*8
430 AY=AY-(DY=-1)*(AY(16)*8+DY=1)*(AY(168)*8
440 BF=(RND>ME*.5)/10)*2:K=0:GOSUB 740:GOTO 520
450 BN=(BN(3)-(GN=2))+1
460 BX=INT(RND(1)*ME)+1:GOTO 470,480,470
470 BX=BN:BX(BN,OF)+50N:KX=BX(BN,OF)*1.6:BY(BN,F)=BY(BN,OF)+SGN(KY-BY(BN,OF))
+1.6:GOTO 480
480 BX(BN,F)=BX(BN,OF)-(DY=-1)*BX(BN,OF)+1.6*(DX=1)*(BX(BN,OF)<192)*1.6
490 BY(BN,F)=BY(BN,OF)-(DY=-1)*BY(BN,OF)+1.6*(DY=1)*(BY(BN,OF)<168)*1.6
500 KX=KX+1:BF=-(XX<20)+2
510 XX=XX+1:BF=-(XX<20)+2
520 F=SF:SCREEN ,,,,OF:GOSUB 990
530 ON BF GOTO 540,550,570
540 GOSUB 1000:EF=EF+(ABS(AX-KX))<9*(ABS(AY-KY))<9):GOTO 570
550 GOSUB 1010
560 FOR I=1 TO 3:EF=EF+(ABS(BX(1,F)-KX))<9*(ABS(BY(1,F)-KY))<9):INEXT
570 F=OF:SCREEN ,,,,SF,OF
580 LINE(0,0)-(231,192),0,BF:ITU=SF:SF=OF:OF=FU
590 ON (-EF<0)*BF+1 GOTO 350,680,620 / <?>の5の274
600 PLAY "0450m30m10",+100:SC=1:GOSUB 810:EF=0:BF=3:XX=0:K=0:GOSUB 740:K=0:GOSUB 740
48
610 KN=KN+1:ON (KN=0)+2 GOTO 830,350
620 SCREEN ,,,,SF:LINE(0,0)-(231,192),0,BF:GOSUB 990
630 FOR I=0 TO 70:CIRCLE(KX+0,KY+7),17,0:SOUND 70-I,1:INEXT
640 GOSUB 790:LINE(0,0)-(231,192),0,BF
650 KA=KA+1:IF KA(1) THEN 910 ELSE 270
660 / BONUS

```

★I君：マイコン買ったよ！僕：本当？MSXか？I君：いや月刊マイコン。(福岡県太宰府市・N60BASIC)
……[マ編：ありがとう。影：はい、おしまい。マ編：もう少ししゃべりたい。影：編集後記で続きなさい。]

ひとふでがき

横田 啓

PC-6001 MK II



使いかた・遊びかた

よくあるひとふでがきのパズルと、ほとんど同じです。パターンは四つ用意されていて、各パターンをクリアすると、つぎのパターンへと進みます。

パターンが進むとしだいにむずかしくなっていく、3、4のパターンになると、ちょっとテクニックが必要となります。ただし、描きははじめの点さえまちがわなければすらすらと……。

操作方法

画面に説明が表示され、しばらく待ってゲーム・ス

タートです。描きははじめの点を決めたらリターン・キーを押して、あとはカーソル・キーで移動すると線が消えていきます。

消しかたをまちがえたときは、スペース・キーを押すと、パターンを描き直してくれます。

プログラムの説明と入力方法

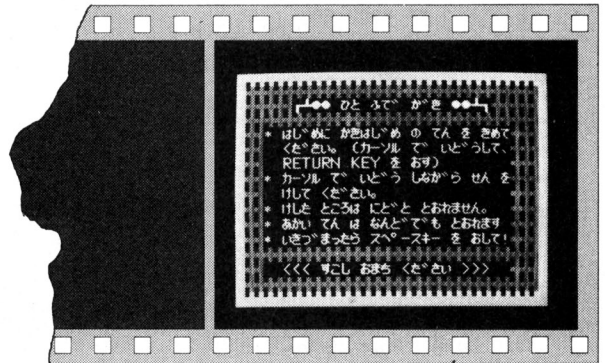
プログラムの内容は、REM文を参考にしてもらえばわかると思います。入力は、AUTO命令がないので、1行ずつ入れてください。

CHECKER FLAG

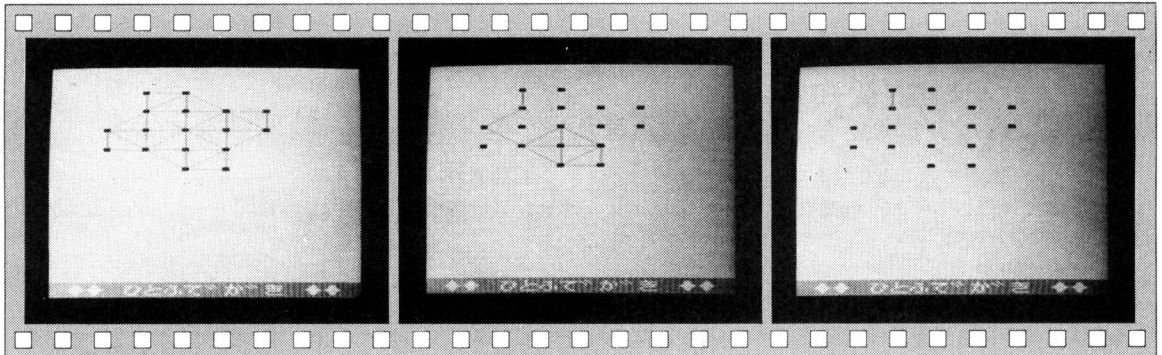
Dr.D: これは色が見にくいな。

編: RGBのモニタで見ると、見やすいですよ。

Dr.D: 6001を使っている人は、色を変えたほうがよさそうじゃな。50行のPSET文の色を変えるとよいな。



〈写真1〉説明をよく読んでからはじめましょう!



〈写真2〉カーソルでスタート地点までいきます

〈写真3〉タッタッタ……と順調ですね

〈写真4〉あと少し、やっぱり私は頭がいい!(影)

★この前ペーマガの万引を目撃。ソフトでもペーマガでも万引は絶対いけないことです!! (香川県観音寺市・松尾賢治13才)……【編:許せません!そんなときはぐっと腕をつかんでエイッ!影:ゲッ!げっぶの背広が一。】

```

9 REM ●● しよぎ せつてい ●●
10 DIM X(8),Y(8):V=16:W=8:M=0:F0
R I=0 TO 8:READ X(I),Y(I):NEXT
20 DATA 0,0,0,-1,2,-1,2,0,2,1,0,
1,-2,1,-2,0,-2,-1
29 REM ●● つぎ の パターン ●●
30 M=M+1:IF M>4 THEN 180
40 GOSUB 220:SCREEN ,2,2:X=16:Y=
8:EXEC &H1058:GOSUB 130:X0=X:Y0=
Y
49 REM ●● マイン・ループ ●●
50 PSET(X,Y),3:PSET(X,Y),1:PSET(
X0,Y0),4
60 IF Z=0 THEN 30
70 IF STRIG(0)=1 THEN 40
80 S=STICK(0):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
90 P=POINT(X,Y):IF P=1 THEN X=X-
X(S):Y=Y-Y(S)
100 IF P=4 THEN X0=X:Y0=Y:PLAY"v
4o2c":FOR I=0 TO 20:NEXT
110 IF P=2 THEN PLAY "v8o7c":Z=Z
-1
120 GOTO 50
129 REM ●● かぎはしめ の てん ●●
130 P=POINT(X,Y):PSET(X,Y),3:PLA
Y "v7o5g":PSET(X,Y),P
140 IF INKEY$=CHR$(13) AND POINT
(X,Y)=4 THEN RETURN
150 S=STICK(0):X=X+X(S)*8:IF X<0
OR X>255 THEN X=X-X(S)*8
160 Y=Y+Y(S)*8:IF Y<0 OR Y>191 T
HEN Y=Y-Y(S)*8
170 GOTO 130
179 REM ●● パズル かんせい ●●
180 SOUND 7,56:SOUND 0,0:SOUND 1
,0:SOUND 8,8
190 FOR I=255 TO 0 STEP -4
200 COLOR RND(1)*4+1:LOCATE 1,11
:PRINT "SEE YOU AGAIN":SOUND 0,I
210 NEXT:FOR I=0 TO 13:SOUND I,0
:NEXT:SCREEN 1,1,1:CONSOLE,,1,1:
END
219 REM ●● せつめい ●●
220 SCREEN 2,1,1:COLOR 123,0,2:C
ONSOLE 0,16,0,0:CLS
230 PLAY "t180s9m9000l0a4g4g4agf
eg4gag2t255164"
240 LINE(0,0)-(251,191),2,B
250 LOCATE 6,2:PRINT " | ひと ふ で
が き ●● | "
260 RESTORE 200:COLOR 3
270 FOR I=4 TO 13:READ A$:LOCATE
3,I:PRINT A$:NEXT
280 DATA" * はしめ に かぎはしめ の てん を き
めて "
290 DATA" < たいさい。 (コントロール で) いと どう し
て、 "
300 DATA" RETURN KEY を おす )
"
310 DATA" * カンtrl で いと どう しなからう せん
を "
320 DATA" けて たいさい。 "
"
330 DATA" * けたと ところ は にとと とおねません。 "
"
340 DATA" * あかい てん は なんたでても とおねま
す "

```

```

350 DATA" * いきつ まつたら スペー スキー を おし
て! " " "
360 DATA" <<< すこし おまち ください >>>
"
369 REM ●● がめん を つくる ●●
370 SCREEN 3,2,1:COLOR 4,1,2:CLS
"
380 LINE(0,179)-(255,191),3,BF
390 COLOR 1:LOCATE 1,15:PRINT "◆
◆ ひとふでがき ◆◆"
400 GOSUB 460:READ X,Y:X1=X*U:Y1
=Y*W:PSET(X1,Y1),2
410 READ X,Y:IF X=0 THEN 430
420 LINE-(X*U,Y*W),2:GOTO 410
430 GOSUB 460
440 READ X,Y:IF X=0 THEN READ Z:
RETURN
450 X=X*U:Y=Y*W:LINE(X-2,Y-1)-(X
+2,Y+1),4,BF:GOTO 440
460 ON M GOTO 470,480,490,500
470 RESTORE 510:RETURN
480 RESTORE 540:RETURN
490 RESTORE 580:RETURN
500 RESTORE 640:RETURN
509 REM ●● パターン DATA(1) ●●
510 DATA 7,3,3,7,7,11,11,7,7,3,7
,5,7,7,7,7,11,9,11,9,5,11,5
520 DATA 11,7,9,7,5,7,3,7,3,9,5
,9,5,5,9,5,9,9,5,5,3,7,3
530 DATA 0,0,468
539 REM ●● パターン DATA(2) ●●
540 DATA 1,9,3,11,3,7,1,9,3,9,5
,7,3,7,5,5,11,9,15,7,15,5,13
550 DATA 7,13,7,15,8,14,9,13,9,1
5,11,13,7,13,7,11,7,5,7,3,8,2
560 DATA 9,3,9,5,9,11,9,13,11,11
,9,9,7,9,5,11,11,11,11,5,9,7
570 DATA 7,5,5,11,5,15,9,13,11
,13,9,11,7,13,7,13,9,15,9,0,0,73
8
579 REM ●● パターン DATA(3) ●●
580 DATA 7,1,3,5,3,3,5,3,7,5,3,5
,1,7,1,9,3,7,4,6,5,5,7,7,7,9
590 DATA 3,5,3,9,3,11,1,9,7,9,8,
10,7,11,3,11,3,13,11,13,9,15
600 DATA 7,15,5,13,7,11,9,11,11
,13,13,13,11,9,11,8,10,9,9
610 DATA 13,9,15,9,13,11,13,7,13
,5,15,7,15,9,12,6,11,5,13,5
620 DATA 9,9,9,5,11,5,9,7,7,7,7
,5,9,5,11,3,13,3,15,9,1,9,5
630 DATA 8,4,7,5,7,1,9,1,0,0,958
"
639 REM ●● パターン DATA(4) ●●
640 DATA 7,7,7,5,3,5,1,5,5,1,5,5
,3,3,3,7,5,5,5,7,7,1,7,1,11,3,13
650 DATA 3,11,1,9,3,7,3,9,5,7,5
,9,3,9,3,11,4,12,4,14,5,15,5,9
660 DATA 7,11,5,13,7,13,5,15,11
,15,9,13,7,13,7,11,9,11,10,10
670 DATA 6,10,7,9,7,7,9,7,9,9,8
,8,7,9,9,10,10,11,9,11,13,9,11
680 DATA 9,13,11,13,11,15,12,14
,12,12,13,11,13,9,11,9,11,7,13,9
690 DATA 13,7,15,9,13,11,13,13,1
5,11,15,7,9,7,11,5,13,7,13,5
700 DATA 13,3,11,5,15,5,11,1,11
,5,9,5,9,7,0,0,1134

```

★ちょっと気になるお店★

ジャスコ岡崎店(愛知県)

CVAってなんだ? コンピュータ・ビジュアル・アンド・オーディオのこと。つまり、コンピュータで音と映像を操作しちゃおうってこと。

ジャスコのお店に行くと、このCVAがデモっちゃってるんです。

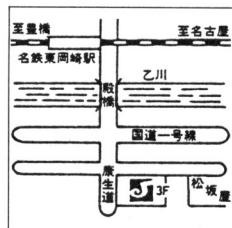
ここは、愛知県岡崎市のジャスコ岡崎店。三河地区では最大のフロアを持つてるんじゃないかな?

なぜなら260平方メートルの広さに、ソフトが3000種類もあるんですから。

西は豊橋から、東は知立まで(地理にくわしくないからよくわからないけど)をカバーしてるんだそうです。

お店も今年で開店2年め、もうみなさんの中にもしよっちゅう遊びに行ってる人も多いでしょうね。

CVAってなに? では、ジャスコ岡崎店に行ってみましょう!



PC-6001/mkⅢ/6601(Nベーシック)用



私の彼はパイロットゲーム

まあしゃる

ストーリー

「市情光, 入ります」。オレが会議室に入ると、真黒の具老場留艦長は口にしていたパイプを取った。

「きみにやってほしいことがある。」「何でしょうか。」「善都裸泥軍が戦闘用リガードをつくつたらしい。それを破壊してほしいのだ。きみにはわが軍の新型3段階メカ「バルキリー」に乗ってもらう。」

さて、市情光の出動です。注意してほしいのは、ときどき出現する地空震動弾です。これを撃ちのがすと、地球は破壊されてしまいます。

バルキリーの操縦方法は、つぎのとおりです。

★ ★ ★

バルキリーは、ファイター・タイプ、ガウォーク・タイプ、バトロイド・タイプの三つに変形することができる。

ファイター・タイプするとき

キー操作	↑, ↓のカーソル・キーで上下に移動し、 □キーでガウォーク・タイプに変形する
攻撃 やられる時	[スペース]キーで、地空震動弾だけ撃てる 地面またはリガードにぶつかった時 エネルギーがなくなった時

ガウォーク・タイプするとき

キー操作	[スペース]キーを押すと上昇、はなすとゆっくり下降 □キーでファイター・タイプに変形 □キーでバトロイド・タイプに変形
攻撃 やられる時	なし 地面またはリガードにぶつかった時 エネルギーがなくなった時

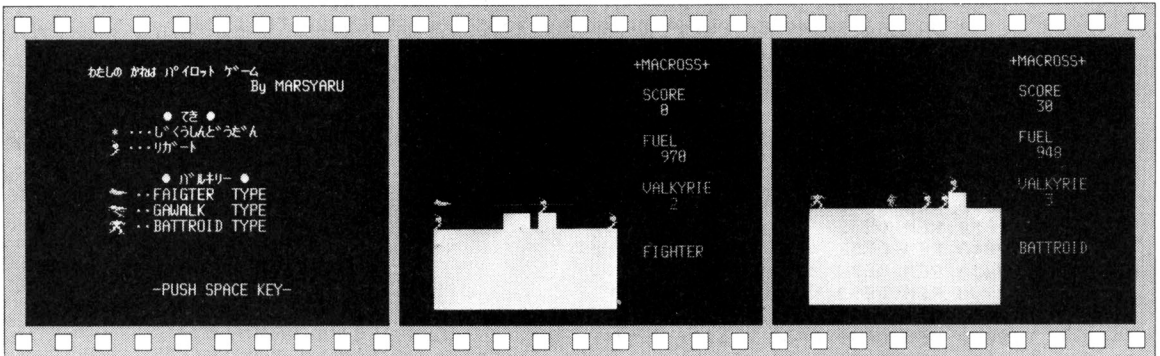
バトロイド・タイプするとき

キー操作	□キーでガウォーク・タイプに変形
攻撃 やられる時	[スペース]キーでリガードだけ撃てる 地面またはリガードにぶつかった時 足の下に地面がない時

おれが会議室をでると、^{フォッカー}不男科先輩に会った。「せんば〜い。なぜ変形する必要があるんですかあ?」「ぐわっははは、そのほうが子供にうけるからさ」

ゲーム上の注意

バルキリーは3機ありますが、地空震動弾を撃ちそこなうと全滅です。バトロイド・タイプは、ロボット型なので飛べません。だから、足の下に地面がないと



《写真1》登場キャラクターの説明

《写真2》ファイターの攻撃だ! ビシューン!!

《写真3》バトロイドに変形! GO!!

★Dr.なんでDr.Dなの?どーして、なぜ、誰がつけたの、いつ決まったの、誰にことわたったの 国会で決まったの?どこにいるの?いつから……。 (北海道赤平市・牛島真一12才)……[Dr.D:編集長に聞いてくれないかな。]

もろくも懐れます。上手にガウォーク・タイプに変形して飛んでください。一番上の行に現れるのが、地空震動弾です。500点でボーナス点がもらえます。

プログラムについて

16Kの2ページで動きます。リスト1はマシン語です。チェックサムをつけているので、エラーがすぐわかります。

CHECKER FLAG

編：PC-6001でも、けっこう楽しいゲームができるんですね。この作品なんか、マシン語を使ってるけど、キャラの動きもいいですよ。

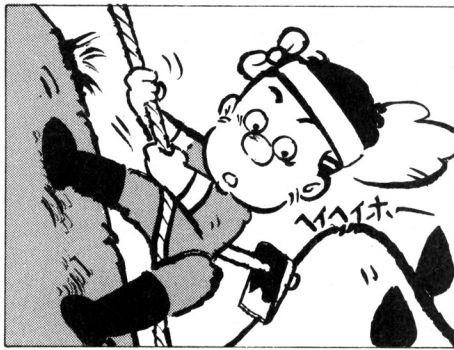
Dr.D：かくれた機能をひきだすためにも、マシン語講座を開くことにしよう。

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```

100 CLEAR50,&HDCFF
110 M=&HDE00:D=0
120 B=0:FORI=0TO15
130 READA$:A=UVAL("&H"+A$)
140 POKEM,A:B=B+A:M=M+1:NEXTI
150 READC:IFC<>BGOTO200
160 D=D+10:IFM>&HDFABGOTO210
170 GOTO120
200 PRINTCHR$(7)"Error in"1000+D:END
210 PRINT"Mac2ヲ ロートシマス":CLOAD
990 REM
1000 DATA2A,39,DF,CD,CD,11,CD,78,14,22,3C,DF,3A,3B,DF,06,1757
1010 DATA01,B8,28,29,06,02,B8,28,1F,06,03,B8,28,15,06,0C,801
1020 DATAED,5B,3C,DF,C5,01,02,00,ED,B0,06,1E,13,10,FD,C1,1741
1030 DATA10,F2,C9,21,3E,DF,18,E6,21,56,DF,18,E1,21,6E,DF,1988
1040 DATA18,DC,2A,86,DF,CD,CD,11,CD,78,14,EB,21,88,DF,06,2048
1050 DATA0C,C5,7E,12,06,20,13,10,FD,23,C1,10,F4,C9,2A,86,1544
1060 DATADF,CD,CD,11,CD,78,14,01,20,00,11,15,FA,E5,E1,36,1824
1070 DATAFF,09,E5,AF,ED,52,20,F6,E1,C9,06,C0,11,00,E2,21,2165
1080 DATA01,E2,C5,01,16,00,ED,B0,06,0A,23,13,10,FC,C1,10,1407
1090 DATAF1,C9,2A,39,DF,24,24,CD,Cd,11,CD,78,14,3A,3B,DF,1948
1100 DATA06,01,B8,28,2E,06,03,B8,28,2F,C9,06,15,C5,7E,06,1114
1110 DATA3E,B8,28,2B,06,38,B8,28,26,06,FF,B8,28,13,36,FF,1466
1120 DATA06,10,C5,06,FF,10,FE,C1,10,F8,36,00,23,C1,10,DD,1726
1130 DATAC9,C1,C9,01,A0,00,09,18,D2,01,60,00,09,18,CC,C1,1526
1140 DATA3E,01,01,9F,DF,02,3A,3B,DF,06,01,B8,28,3B,06,03,1087
1150 DATAB8,28,3E,E5,11,A0,DF,06,0C,C5,01,20,00,1A,77,13,1327
1160 DATA09,C1,10,F5,3E,07,1E,F7,CD,C5,1B,21,94,DF,7E,B7,1951
1170 DATACD,B3,1E,06,90,C5,06,FF,10,FE,C1,10,F8,E1,06,0C,1992
1180 DATA11,20,00,36,00,19,10,FB,C9,B1,01,A0,00,ED,42,18,1261
1190 DATAC2,B1,01,60,00,ED,42,18,BA,01,01,01,00,E2,00,00,1210
1200 DATA01,00,3F,F0,4E,AA,55,C4,03,00,0F,C0,0C,C0,4C,30,1371
1210 DATA30,30,40,30,00,44,00,00,00,00,3C,00,FF,E8,2A,FF,1120
1220 DATA83,40,0C,14,03,00,00,C0,00,30,00,44,00,00,00,00,538
1230 DATA30,00,3C,00,FF,E8,55,FF,0A,A0,00,00,00,00,00,1105
1240 DATA00,00,00,00,00,00,01,16,40,10,04,3E,3A,2A,0C,03,284
1250 DATA0C,0C,30,A0,22,53,4D,32,30,30,30,43,34,22,00,00,773
1260 DATA00,10,28,37,48,FA,E8,34,24,51,08,00,0,0,0,0,842
2000 REM アナタJ タメニ 1
2010 REM+++オモナ マシンコゝ ルーチン+++
2020 REM DE00 ハンデルキーヲ カク
2030 REM DE42 リカゲートヲ カク
2040 REM DE5E ミチ ヲ カク
2050 REM DE7A ヨコ スクロール
2060 REM DE92 ヒューム (アタルト DF9Fカゝ 1ニナル)
2070 REM+++オモナ ワークエリア+++
2080 REM DF39,DF3A ハンデルキー カースル DF39・・タテ+1,DF3A・・ヨコ+1
2090 REM DF3B ハンゲイ フラグ 1・フアイター,2・ガウォーク,3・ハントロイトゝ
2100 REM DF86,DF87 リカゲート カースル DF86・・タテ+1,DF87・・ヨコ+1

```

PC-6001mkⅢ(3ページ)用

つなわたり ひやくしょうゲーム

子雀 くるみ

はじめまして、子雀くるみです。ある日、お百姓さんが畑のお仕事を終えて、お家へ帰ろうとしていました。帰り道には深い谷があって、いつもロープを使って渡ってるんです。ところが、最近このあたりにいじ悪なキツネさんがでてきて、お百姓さんをだますんですよー。

ゲームのしかた

谷をロープで渡ってください。左のお家まで行くと1面クリアです。ロープは20回まで使えるんだけど、それより多く使っちゃうとスコアが減っちゃうの。

パターンは、ぜんぶで五つあるの。スコアが高くなっても速くなんないけど、キツネさんにだまされたと思ってあそんでね。

《第1表》変数表

MN	面数
LX(N)	ロープN番のX座標
LY(N)	" Y "
M	お百姓さん
S	スコア
H	ハイ・スコア

プログラムについて

このゲームは、キー入力のところをマシン語にしたの。ベーシックだけのときより、ちょっとだけ速くなったみたい。それとね、このゲームにはかくれキャラクタがあるの。うそだと思ったら、探してみてくださいね。

キー操作

お百姓さんは、カーソル・キーの左右で動きます。ロープの移動は、シフト・キーを押しながらカーソル・キーの上下左なんです。

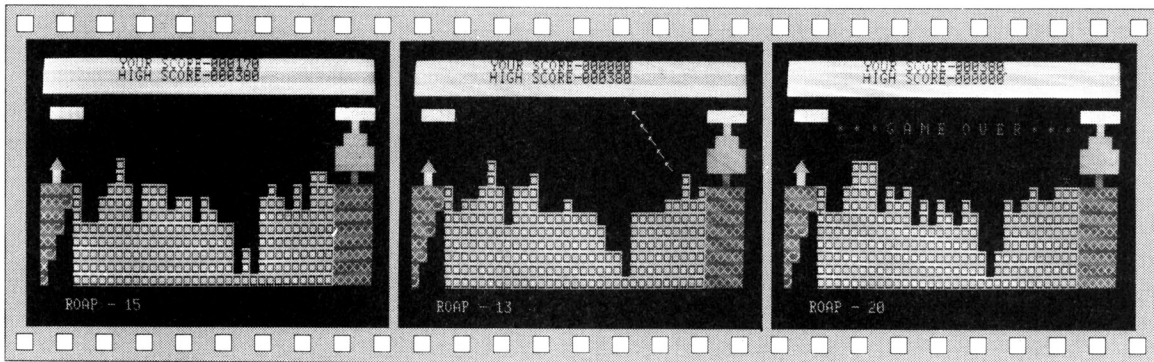
CHECKER FLAG

編集長：なかなかホノボノとしたプログラムですね。

Dr.D：たまには、こういうゲームもよろしいな。

編：これ、ほんとに機械語使ってるんですか？

Dr.D：キー入力だけだかな。



《写真1》ブルブル～、いつ来ても
コワイ谷だなや

《写真2》ヒュルル～、こうやって
ロープを投げるんだ

《写真3》またキツネに
だまされてしまった


```

100 SCREEN 2,2:CONSOLE0,20,0:COLOR,1
101 CLS
105 GOSUB 9000
109 REM *****
110 CLEAR 00,0:SHA000:DIM L(35):DIM NC(35)
115 MN=1:XX=35:M=3:BX=4:CX=4:BY=9:CY=9:S
125 PS="S11M900004L8EA16EC16 L16DEFGA L8
CB166E L16EFGAB05C
126 LS="S11M900004L8CC16CC16 L16CCCC L8
GG166G L16GGGGGG05C
130 LC(1)=46:LC(2)=41:LC(3)=45
140 LC(35)=10
145 REM *****
160 GOSUB 1000:YA=20
170 Y=20
199 REM ***** MAN PRINT *****
200 COLOR 13,1:LOCATE 3,19:PRINT"ROAP -"
YA
205 EXEC &HA000:X=PEEK(&HA110):GOSUB700
210 IF PEEK(&HA112)=1 THEN 2000
240 IF L(X)<>Y THEN 500
250 XX=X:YY=Y:IF PEEK(&HA116)=0 THEN 200
260 L=2-PEEK(&HA115):YA=YA-1:LX(0)=X:LYC
(0)=Y
275 FOR I=1 TO 6:LX(I)=X-1:LYC(I)=LYC(I)-
1:LX=LX(I)
279 IF LYC(I)=2 THEN 400
280 LY=LYC(I):IF L(LX(I))<LYC(I) THEN 400
281 PLAY"S11M9000L16N=1*5;"
285 POKE &H4400+LX+LY*40,L(C(L+1)):POKE &H
4400+LX+LY*40,L(1)
290 IF L(X(I))=LYC(I)+1 THEN 300
NEXT I:GOTO 400
FOR J=1 TO 1:LX=LYC(J):Y=LYC(J)
GOSUB 700:XX=X:YY=Y
POKE &HA110,X
NEXT J
GOTO 200
FOR J=1 TO 1:STEP-1:LOCATELX(J),LYC
(J):PRINT
NEXT J
GOTO 200
500 REM ***** MAN -1 *****
510 M=M-1:IF M=0 THEN 800
520 COLOR 1,1
530 FOR Y=Y TO 17
LOCATE X,Y:PRINT"*"
LOCATE XX,YY:PRINT CHR$(219)
XX=X:YY=Y:K=40-Y:PLAY"S11M9000L42N=K
570 NEXT:S=S+YA*10
590 TALK" M SOCICVAGATA ":GOTO 160
900 REM ***** MAN SUB *****
710 COLOR 2,1:LOCATE X,Y:PRINT"*"
720 COLOR 1,11:LOCATE20,0:PRINT RIGHT$(S
18*(S+1000000),6)
730 COLOR 2,1:LOCATE XX,YY:PRINT "
740 RETURN
800 REM ***** END & HIGH SCORE *****
810 TALK"M30."
820 LOCATE 5,5:PRINT " * * * G A M E O U
R * * * "
830 IF S<4 THEN 870
H=S:FOR I=0 TO 2
PLAY"S11M900005L8GGDFCEGFDFEDEC
NEXT I
CLS:LOCATE5, 6:PRINT" TSUNAWATARI HY
KUSYO006"
870 LOCATE5,10:PRINT" Hit Speace Key !!
880 IF STRIG(0)=0 THEN 800
890 GOTO 120
1000 REM ***** screen *****
1005 ::::: OUT &H93,2 :::::
1006 COLOR ,1:CLS
1007 LOCATE0,0:FOR C=12 TO 14:COLOR,C:PR
INT$(PC(40)):NEXT
1020 COLOR1,12:LOCATE9,0:PRINT"YOUR SCOR
E:"
1030 COLOR ,13:LOCATE9,1:PRINT"HIGH SCOR
E:"
1040 COLOR 11:LOCATE20,0:PRINT RIGHT$(S
18*(S+1000000),6)
1050 LOCATE20,1:PRINT RIGHT$(STR$(H+100
0000),6)
1060 X$="XXXXX"
1080 COLOR 4,2
1090 FOR I=1 TO 8:LOCATE0,I+9:PRINTLEFT$(
CX$(C9-I)):NEXT
1100 FOR I=10 TO 17:LOCATE35,I:PRINTX$:
NEXT I
1110 COLOR 11
1120 FOR I=1 TO 3:FOR J=0 TO 1
LOCATE30-I,I+4+J:PRINT SPC(I*2-1)::
NEXT J
1140 COLOR ,2:LOCATE37,9:PRINT "
AD=&H4141
1160 POKE AD,&H0A:POKE AD+&H400,&H20
1170 POKE AD+1,&H0A:POKE AD+&H401,&H21
1180 POKE AD+40,&H05:POKE AD+&H400+40,&H
05
1190 POKE AD+41,&H05:POKE AD+&H401+40,&H
0A
1200 MI=MN-INT(MN/5)*5:IF MI=0 THEN MI=5
1205 COLOR 1,PEEK(&HA040+(MI-1)*32)
1210 FOR I=0 TO 30
1220 LC(I+4)=20-PEEK(&HA041+(MI-1)*32+I)
1230 NC(I+4)=INT(RND(1)*3)+L(I+4)
1238 IF NC(I)<4 THEN NC(I)=4

```

```

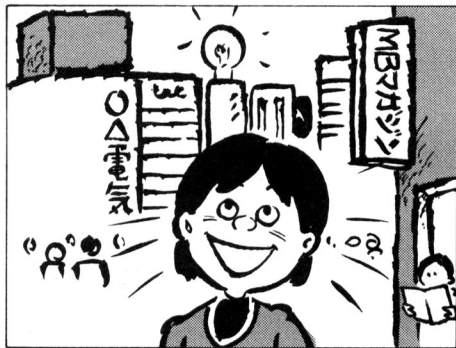
1240 IF NC(I)>17 THEN NC(I)=17
1250 NEXT I:NC(4)=10:NC(34)=10:FOR I=4 TO
34
1260 FOR J=L(I) TO 17:LOCATEI,J:PRINTCHR
$(NC(J)):NEXT J
1265 ::::: OUT &H93,3 :::::
1270 FOR I=0 TO 200-MN*5:NEXT:COLOR,1
1273 ::::: OUT &H93,2 :::::
1275 FOR I=4 TO 17:LOCATE4,I:PRINT$(PC(31)):
NEXT I:COLOR,4
1280 FOR I=1 TO 34:FOR J=NC(I) TO 17:LOCA
TEI,J:PRINTCHR$(219)
1290 RESTORE 9340:FOR I=0 TO 15:READ D$:
POKE &HA110+I,VAL("&H"+D$)
1310 NEXT
1320 ::::: OUT &H93,3 :::::
1330 COLOR12,16:LOCATE11,4:PRINT"st"
1340 LOCATE 35,4:PRINT"men"
1350 PLAY PS,LS
1360 COLOR1,14:EXEC &HA000:RETURN
2000 REM ***** STAGE SCORE print*****
2100 COLOR 11:LOCATE 7,7:PRINT" STAGE -
MN
SCORE
2020 LOCATE 8,9:PRINT" SCORE ":S;" + ":M
N:100
2030 LOCATE8,11:PRINT "BONUS - ":YA;"x 1
2040 LOCATE8,13:PRINT " pts..
2050 S=S+MN*100+YA*10
2060 FOR I=0 TO 500:NEXT
2070 MN=MN+1:GOTO 160
2080 READ D$:IF D$="XX" THEN 9030
2090 A=VAL("&H"+D$):POKE &HA000+AD,A:AD=
AD+1:A=A-A
2100 GOTO 9000
2105 IF A=21450 THEN RETURN
2110 PRINT " *** BUG !! ***":CHR$(7)
2120 END
2130 REM ***** Do't Copyy (A000) *****
2140 DATA CD,61,10,C6,40,FE,40,C2,0B,AB,
C9,3E,03,32,AB,FD
2150 DATA 3E,04,32,A9,FD,CD,6A,11,21,20,
0A,3D,04,30,C5,52,55,4D,49,20,4F,52,49,
4A,49,4E,44,40,81
2160 DATA 20,20,31,39,38,34,20,4D,61,72,
63,68,20,00,00
2170 REM ***** Screen Data 1 (A040) ***
2180 DATA 02,0A,09,09,0A,0C,0C,0C,0B,0C,
0B,0B,00,09,09,09
2190 DATA 09,09,09,09,09,05,05,05,09,0A,0A,
0A,0A,00,0B,0B,0B
2200 REM ***** Screen Data 2 (A060) ***
2210 DATA 05,0A,0B,09,09,09,08,07,06,06,
03,03,06,07,00,09
2220 DATA 09,0B,0B,0C,03,03,0C,0D,0C,0B,0A,
0A,09,09,05,05,0A
2230 REM ***** Screen Data 3 (A080) ***
2240 DATA 14,0A,00,00,09,0A,0B,0C,0C,0B,
05,0B,00,00,00,00
2250 DATA 09,07,05,09,10,0F,10,03,03,10,
0A,0E,0D,0C,00,0A
2260 REM ***** Screen Data 4 (A0A0) ***
2270 DATA 08,0A,0A,0C,05,05,0C,0D,0E,0C,
0C,0A,00,00,00,07
2280 DATA 05,07,09,09,09,08,0B,07,07,05,06,
00,07,07,07,07,0A
2290 REM ***** Screen Data 5 (A0C0) ***
2300 DATA 04,0A,0B,0C,0D,0E,0D,0C,0B,0C,
0B,0B,0A,00,05,05
2310 DATA 05,0B,0B,0B,0C,0B,0A,04,04,04,06,
05,05,04,04,06,0A
2320 REM ***** Get Key (A0E0) *****
2330 DATA CD,61,10,E6,CF,FE,20,CA,20,A1,
FE,10,CA,40,A1,FE
2340 DATA 00,CA,60,A1,FE,08,CA,6B,A1,FE,
04,CA,76,A1,3E,00
2350 DATA 12,15,A1,C9,C9,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00
2360 REM ***** Start Data (A110) *****
2370 DATA 23,09,00,00,03,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00
2380 REM ***** Left (A120) *****
2390 DATA 3A,10,A1,3D,FE,03,CA,30,A1,32,
1E,A1,C9,09,00,00
2400 DATA 3E,23,2,10,A1,3E,09,32,11,A1,
3E,01,32,12,A1,C9
2410 REM ***** Right (A140) *****
2420 DATA 3A,10,A1,3C,FE,24,CA,50,A1,32,
10,A1,C9,C9,C9
2430 DATA CD,1B,3E,23,32,10,A1,C9,C9,
00,00,00,00,00,00
2440 REM ***** Push SP & Left (A160) **
2450 DATA 3E,02,32,15,A1,3E,01,32,16,A1,
C9
2460 REM ***** Push SP & Down (A16B) **
2470 DATA 3E,01,32,15,A1,3E,01,32,16,A1,
C9
2480 REM ***** Push SP & Up (A176) **
2490 DATA 3E,03,32,15,A1,3E,01,32,16,A1,
C9
2495 DATA XX

```

★おーい神奈川県平塚市の浜岳中学2年生のみなさん！顔も運動も勉強もダメな僕が転校していきます。ヨロシク！（栃木県小山市・東東俊介14才）……【影：転校のあいさつで影の友達だと言ったらいいよ。編：ブルブル。】

秋葉原商業戦争

土屋 保宣



内容

秋葉原電気街でくり広げられていた「安売り競争」が激化し、「秋葉原商業戦争」とウワサされはじめた。各店頭では、店員がメガホンを持っての客寄せに必死になっている。というわけで、あなたは秋葉原でできるだけ安く買いものをしてください。

遊びかた

1. 買いたい物の標準価格を入力(100~9999円)する。
2. すると、各店が安売り価格で客寄せをする。

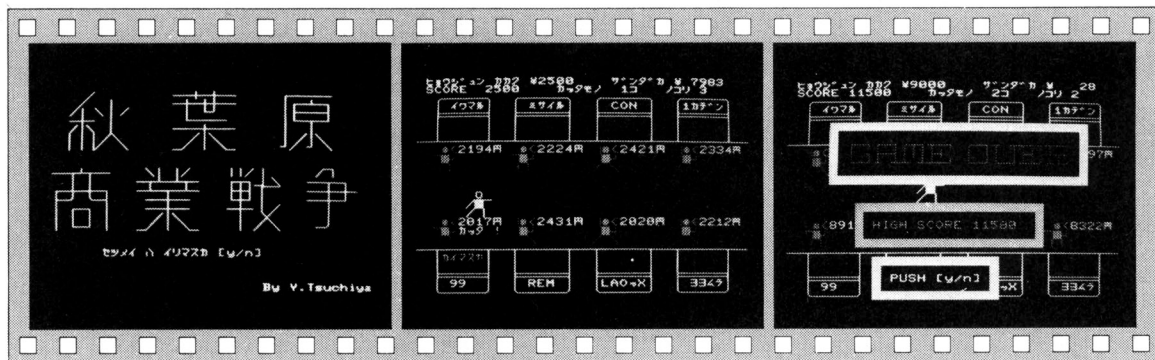
3. そして、好きな店(普通は安い店)へ行って……
 - a. 値切る。「仕事の邪魔だ」と言われたらアウト。アウトになる確率は、割引率に比例して高くなる。値切れたら、さらに値切るか買うか、でなければ店を出る。
 - b. 買う。残りの持ち金(以下「残高」と略)から安売り価格分だけ引かれ、標準価格がスコアにプラスされる。
- ※ テン・キー操作によって、店を出ることができる。
4. 買いものをしたあと、またはアウトになったときは1にもどる。
5. アウトになる時
 - a. 値切るのを失敗した時

《第1表》プログラムのしくみ

10~	初期値
140~	画面
400~	キー入力
480~	店に行ってから
640~	データのプリント
680~	買う
870~	値切る
920~	アウト
970~	エンド
1120~	タイトル

《第2表》変数表

HK = 標準価格
 KC%() = 各店の安売り価格
 WA = 各店の割引率
 ZK = 残高
 RE = 残り
 SH = 買物をした回数



《写真1》なんだこのタイトルは!?

《写真2》おっ、にぎやかな秋葉原の電気街だ

《写真3》ふーっ、つかれたよ

- b. 残高以上の買物をした時
- 6. ゲーム・エンドになる時
 - a. アウト 3 回
 - b. 残高が 100 円以下になった時
- ※ 残高が 0 円の時、ビタリ賞がもらえる。はじめの持ち金(残高)は 1 万円。

操作方法

テンキー **8****2****4****6** で上下左右です。
 値切る……スペース・キーです。
 買う……リターン・キーです。

CHECKER FLAG

編：東京の秋葉原は、もうみなさんもよく知ってますよね。ところで、秋葉原は“アキハバラ”なのか“アキバハラ”なのか、どっちでしょう？

Dr.D：アキバハラは方言だな。一般的にはアキハバラさ。

秋葉原商業戦争のプログラム・リスト

```

10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1
20 DIM C$(1),T$(1),KC$(8),WA(8):HS=0
30 I$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
40 C$(0)="  o  "+I$+"  ▣  "+I$+"  |  \"
50 C$(1)="  o  "+I$+"  ▣  "+I$+"  /  \"
60 T$(0)="  |o<  "+I$+"  ▣  "+I$+"  \  \"
70 T$(1)="  o<  "+I$+"  ▣  "+I$+"  |  \"
80 C0$="  "+I$+"  "+I$+"  "
90 GOTO 1120
100 SC=0:ZK=10000:SH=0:RE=3:C1=0:T1=0
110 '::::::::: START :::::::::::
120 PRINTCHR$(12):LOCATE 7,9:COLOR 7:PRINT "ガンダカマ";ZK
130 LOCATE 7,12:INPUT"ヒョウシ"カカ?";HK:IF HK<100 OR HK>9999 THEN 130
140 '::::::::: SCREEN :::::::::::
150 X=36:Y=12:PRINTCHR$(12);
160 COLOR 6:LOCATE 0,2:PRINT "
170 PRINT "
180 PRINT "
190 PRINT "
200 PRINT "
210 PRINT "
220 LOCATE 0,19:PRINT "
230 PRINT "
240 PRINT "
250 PRINT "
260 PRINT "
270 PRINT "
280 RESTORE340
290 FOR I=3 TO 30 STEP 9
300 READ J$,K$
310 LOCATE I,3:COLOR 5:PRINT J$;
320 LOCATE I,23:COLOR 5:PRINT K$;
330 NEXT
340 DATA "イワル"," 99 ","ミワル","REM ","CON ","LAO"X","カチン","ヨコ"
350 GOSUB640
360 GOSUB610
370 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT C$(C1)::C1=1-C1
380 FOR I=1 TO 8:WA(I)=RND(1)*.2:KC$(I)=HK-HK*WA(I):NEXT
390 COLOR 3:I0=1:FOR I=8 TO 16 STEP 8:FOR J=5 TO 32 STEP 9:LOCATE J,I:PRINT USIN
G$####M";KC$(I0):I0=I0+1:NEXT:NEXT
400 '::::::::: MAIN :::::::::::
410 I0=INP(0):I1=INP(1):X0=0:Y0=0:IF I1=255 AND I0=255 THEN GOSUB 610:GOTO 410
420 IF I0=239 AND X>1 THEN X0=-1:Y0=0
430 IF I0=191 AND X<36 THEN X0=1:Y0=0
440 IF I0=251 AND X MOD 9=6 THEN X0=0:Y0=1
450 IF I1=254 AND X MOD 9=6 THEN X0=0:Y0=-1
460 LOCATE X,Y:PRINT C0$:X=X+X0:Y=Y+Y0:LOCATE X,Y:COLOR 5:PRINT C$(C1):BEEP1:BEE
P0:C1=1-C1:GOSUB 610
470 IF Y=12 THEN 410
480 '::::::::: ミセニイル :::::::::::
490 IF Y>12 THEN ST=4:N=20 ELSE N=6:ST=0
500 ST=ST-(X>4)-(X>13)-(X>22)-(X>31)
510 IF ST>4 THEN M=(ST-4)*9-6 ELSE M=ST*9-6
520 COLOR 4:LOCATE M,N:PRINT "カマスカ";:FOR I=0 TO 50:BEEP I MOD 2:NEXT
530 FOR I=0 TO 500:NEXT
540 IF Y>12 THEN N=16 ELSE N=8
550 LOCATE M-1,N:COLOR 2:PRINT T$(T1)::T1=1-T1
560 IF INP(9)=191 THEN 870
570 IF INP(1)=127 THEN 680
580 IF INP(0)=251 AND Y<12 THEN LOCATE M,6:PRINT " ";:GOTO 410
590 IF INP(1)=254 AND Y>12 THEN LOCATE M,20:PRINT " ";:GOTO 410
600 FOR I=0 TO 12:BEEP I MOD 3:NEXT:GOTO 550
610 '::::::::: テンイン :::::::::::
620 COLOR 2:FOR I=2 TO 29 STEP 9:LOCATE I,8:PRINT T$(RND(1)*2);
630 LOCATE I,16:PRINT T$(RND(1)*2):NEXT:BEEP1:BEEP0:RETURN

```



★ボールポジションIIで初めて名前が書けたが2分後弟に消された。私は影ほどでもないが不幸な人間だ。(広島県安芸郡・土井洋征)……【影：なぜ私ほどでもないのだ？編：影さんは人を安心させるんだ。エライッ!】

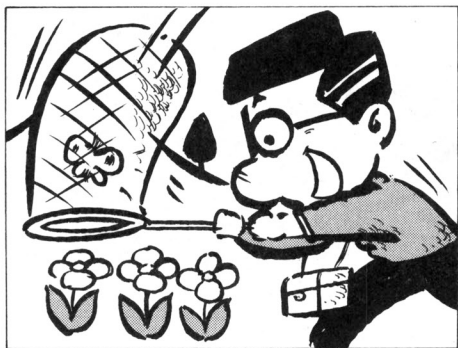
```

640 ':::::::::: DATA PRINT :::::::::::
650 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINTUSING" ヒョウシ ユン カカク ¥#### サンタカ ¥#####";HK;ZK
660 PRINTUSING" SCORE ##### カックモノ 井井コ ノコリ #";SC;SH;RE
670 RETURN
680 ':::::::::: BUY :::::::::::
690 LOCATE M+2,N+1:COLOR 6:PRINT "カック !";
700 FOR I=0 TO 100:BEEP I MOD 5:NEXT
710 IF ZK<>KC<(ST) THEN 760
720 FOR I=0 TO 500:NEXT
730 LOCATE M+2,N+2:COLOR 4:PRINT "クレマセン";:BEEP:BEEP
740 RE=RE-1:GOSUB 640
750 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 960
760 SC=SC+HK;ZK=ZK-KC<(ST);SH=SH+1
770 IF ZK<0 THEN 840
780 FOR I=1 TO 5
790 LOCATE 7,12:PRINTUSING "ヒョウシ ショウ #####";INT(HK/2)
800 FOR J=0 TO 100:BEEP J MOD 5:NEXT J
810 LOCATE 7,12:PRINT " ";
820 FOR J=0 TO 200:NEXT J
830 NEXT I
840 GOSUB 640
850 FOR I=0 TO 2000:NEXT
860 IF ZK<100 THEN 970 ELSE 110
870 ':::::::::: 特殊 :::::::::::
880 WA<(ST)=WA<(ST)+RND<(1)*.05:IF RND<(1)<WA<(ST)*1.5 THEN 920
890 KC<(ST)=HK-HK*WA<(ST)
900 COLOR 3:LOCATE M+2,N:PRINTUSING"#####";KC<(ST);
910 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 550
920 ':::::::::: OUT :::::::::::
930 LOCATE M+2,N+1:COLOR 1:PRINT "シコトノ";:LOCATE M+2,N+2:PRINT "シママダ";
940 RE=RE-1:GOSUB 640
950 FOR I=0 TO 2000:NEXT:BEEP
960 IF RE>0 THEN 110
970 ':::::::::: END :::::::::::
980 LINE(5,5)-(33,11),"■",6,B
990 LINE(6,6)-(32,10)," ",6,BF
1000 LOCATE 6,7:COLOR 2:PRINT "          "
1010 LOCATE 6,8:PRINT "  H I I H   O O H H   "
1020 LOCATE 6,9:PRINT "  I I I I   O O H H   "
1030 IF HS<SC THEN HS=SC
1040 LINE(8,14)-(28,18),"■",4,B
1050 LINE(9,15)-(27,17)," ",4,BF
1060 LOCATE 9,16:COLOR 1:PRINTUSING" HIGH SCORE ##### ";HS
1070 LINE (10,20)-(23,24),"■",5,B
1080 LINE(11,21)-(22,23)," ",5,BF
1090 LOCATE 11,22:COLOR RND<(1)*7+1:PRINT " PUSH [y/n] ":I$=INKEY$
1100 IF I$="y" THEN 1120
1110 IF I$="n" THEN END ELSE BEEP1:BEEP0:GOTO 1090
1120 ':::::::::: TITLE :::::::::::
1130 PRINTCHR*(12):COLOR 5
1140 PRINT "
1150 PRINT "
1160 PRINT "
1170 PRINT "
1180 PRINT "
1190 PRINT "
1200 PRINT "
1210 LOCATE 0,10:COLOR 3
1220 PRINT "
1230 PRINT "
1240 PRINT "
1250 PRINT "
1260 PRINT "
1270 PRINT "
1280 PRINT "
1290 LOCATE 7,19:PRINT "ヒョウシ の イケマスか [y/n]"
1295 LOCATE 25,23:COLOR 7:PRINT "By Y.Tsuchiya"
1300 I$=INKEY$:IF I$="n" THEN 100
1310 IF I$="y" THEN 1320 ELSE 1300
1320 PRINTCHR*(12):COLOR 2
1330 PRINT " ◆ 0シメニ ヒョウシ ユン カカク ヲ INPUT シマス。"
1340 PRINT "     スルト カクシテ アズク キョウク ヲ カイシ シマス。"
1350 PRINT "     ソコニ テキルダク アズク カイモノ ヲ シテクダサイ。"
1360 PRINT "     ヒョウシ ユン カカク 0 100円 カラ 9999円 ノアイダ"
1370 PRINT:COLOR 4
1380 PRINT " ◆ アマリ シツク ノキルト シママモノ アツカイ ヲ OUT"
1390 PRINT "     マタ サンタカ カイシ ヨウノ カイモノ ヲ シテモ OUT"
1400 PRINT "     OUT 3カイテ END"
1410 PRINT:COLOR 5
1420 PRINT " ◆ 0シメノ モチキン ¥10000"
1430 PRINT "     サンタカカ 100円 イカニルト END"
1440 PRINT "     サンタカカ 0円 ニシレハヒョウシヨウ"
1450 LOCATE 10,14:COLOR 6:PRINT"KEY FUNCTOIN"
1460 LOCATE 17,16:PRINT "8
1470 LOCATE 17,17:PRINT " |
1480 LOCATE 15,18:PRINT "4+6"
1490 LOCATE 17,19:PRINT " |
1500 LOCATE 17,20:PRINT "2
1510 LOCATE 10,23:COLOR RND<(1)*7+1:PRINT "PUSH [RETURN] KEY"
1520 IF INKEY*=CHR*(13) THEN 100 ELSE 1510
1530 END

```



蝶ちょう



かとちゃ

はじめに

寒かった冬にもそろそろお別れして、待ちに待った春がやって来ました。

私(3?才)は、5才と3才になる2人の娘のために、何か楽しいゲームをと思い、このゲームを作ってやりました。

遊びかた

RUNすると、まずなつかしい♪ちょうちょう

CHECKER FLAG

編：音楽がいいですね、Dr.? なつかしいでしょ!

Dr.D：うーむ、10何年前に聞いたかな?……なにを言わせるんだ!! 8001には音楽機能はないけれど、BEEPを使ってちょっとしたくふうで音楽がだせるんじゃよ。ただし、カセットのリレーを使ってはだめじゃ、こわれるからな。

ちょう菜の葉にとまれ……♪というPC君の音楽が鳴り、つづいて何やらけたたましい音で1匹の黄色いちょうがお花畑を飛びまわります。

帽子をかぶった子供がアミをもって待ちかまえています。①と③のキーで子供を動かしてください。ちょうをつかまえるには②のキーで、アミをふせてください。

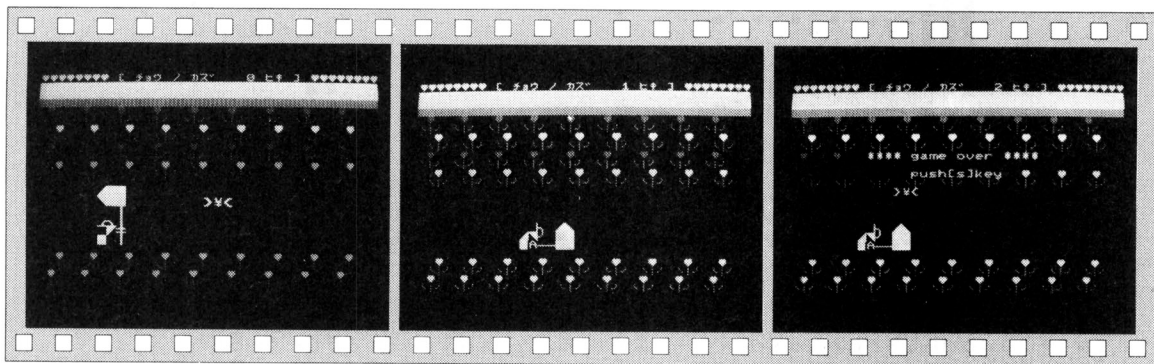
アミをふせると、ちょうは舞い上がります。①のキーを押しっぱなしにしていると、ちょうは降りてきません。

つかまえるコツは、ちょうが花にとまりそうになった時に後方から「ヤッ!」と、アミをふせることです。やたらにアミをふせてもダメですよ。いらいらするだけです。

〔参考にしたもの〕

「PC-8001はるみのプログラミング・レッスン」(ナツメ社)

Oh!PC 83年5月号の171ページ(日本ソフトバンク)



〔写真1〕ちょうちょうと、いた——ドドドー

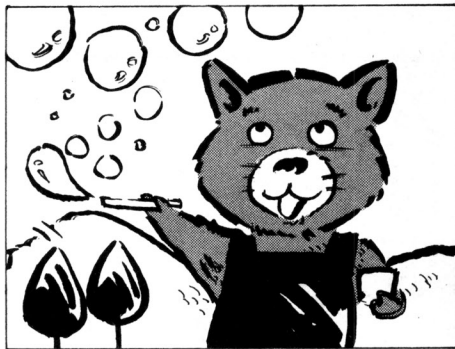
〔写真2〕やった!!つかまえたぞ

〔写真3〕ゲーム・オーバー

PC-8001mkII用

NINJIN レスキュー

メメタくん

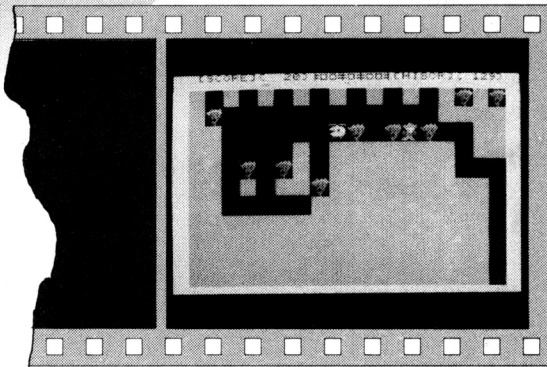


ゲーム内容 ★★

モンスターにつかまらないようにして、NINJINをすべて一番下まで落とすという、単純なゲームです。

遊びかた ★★

おなじみの[8][2][4][6]で上下左右に動きます。NINJINは一つ落とすごとに1点、一番下まで落とすとボーナスです。モンスターに1回つかまるとGAME OVERです。あとは、とにかくやればわかると思えます。



〈写真1〉モンスターにつかまらないようにネ!

PC-8001
MK II

NINJIN レスキューのプログラム・リスト

```

18 WIDTH=80:CONSOLE=25,0,1:CHD SCREEN 2,0,61:CHD CLS 3
30 M(A)=2, B%(45), C%(34), D%(9)
40 FOR T=0 TO 43:READ C%(T):NEXT
50 FOR T=0 TO 43:READ C%(T):NEXT
60 FOR T=0 TO 33:READ C%(T):NEXT
70 DATA 32,16,2560,128,18752,168,-21974,-24484,-21974,-24484,-21974,-24484,-253,2
55,-12544,284,13652,117,24488,16897,21845,20565,21781,28585,21765,28581,21768,88
1,-22884,168,-21974,168,-1612,255
80 DATA 34,17,0,0,18248,48,18752,-22358,0,-21844,178,-27358,23125,18624,21845,8
6,21745,21587,1288,28817,84,1288,21587,1288,21845,88,1288,14485,256,1364,44,256,
21,0,21525,0,1288,84,0,28481,0,0,16,0
90 DATA 32,16,0,0,-261,-961,968,688,-256,-16129,-241,-3841,-193,-769,-193,-1809,
3840,-1809,-256,-769,-193,-769,-241,-3841,-253,-16129,21768,85,21585,16485,21589
12858,18,0
100 GO TO 440
120 CHR$(12)
130 S=IN#0
138 CHD LINE(0,0)-(320,288),3,BF
148 CHD LINE(16,16)-(384,192),2,BF
150 FOR T=1 TO 9
160 CHD PUT$(TX32,16),B%,PSET
170 J(T)=16
180 NEXT
190 COLOR8
200 X=16:Y=32:0=288:H=176:M=0
210 LOCATE,0:PRINTUSING"[SCORE]##### [HIGH SCORE]#####":S;HI
220 I=INP(0):IF I=239:NDX:16:THEN X=X-16
230 IF I=239:NDX:288:THEN X=X+16
240 IF I=255:NDX:288:THEN Y=Y-16
250 IF I=255:NDX:40:THEN Y=Y+16
260 IF STATUSPOINT(X+8,Y+8)=I THEN 220
270 CHD PUT$(X,Y),A%,PSET
280 FOR T=1 TO 9
290 IF STATUSPOINT(TX32+8,J(T)+24)=0 THEN GOSUB 480
300 NEXT
310 CHD LINE(G,H)-(G+16,H+16),N,BF
320 G1=0:H1=0:IF Y<H THEN H1=-16:G1=0:GOTO 370
330 IF X<G THEN H1=-16:G1=0:GOTO 370
340 IF X>G THEN H1=16:G1=0:GOTO 370
350 G=0:H=0
360 G=0:STATUSPOINT(G+8,H+8)=I THEN G1=0:H1=0
16,Y,16),BF
370 BEEP:GOTO 220
380 CHD LINE(TX32,J(T))-(TX32+16,J(T)+16),0,BF:J(T)=J(T)+16:IF J(T)=174 THEN M=M+1:
CHD LINE(TX32,J(T))-(TX32+16,J(T)+16),1,BF:FOR I=1 TO 20:SS=S+RND(1)*10:BEEP:MD=LO
CATE 10,0:PRINTUSING"###":S;NEXT
410 CHD PUT$(TX32,J(T)),B%;PSET:FOR I=0 TO 3:BEEP:I=0:3:LOCATE 10,0:PRIN
TUSING"###":S;IF M=0 THEN BEEP:BEEP:I=S+RND(1)*100:IN=2:GOTO 130 ELSE RETURN
420 FOR I=0 TO 78:STEP 4:CHD CIRCLE(X+8,Y+8),I,1:CHD SCREEN(RND(1)*2+1)+1,0,RND(1)*3:
BEEP:I=BEEP:NEXT I:COLOR 7:LOCATE 18:PRINT"GAME OVER":LINE(4,9)-(21,11),█
12,B:SCREEN 2,0,61:IF S<H THEN H1=0
430 IF INKEY=CHR$(13):THEN 440 ELSE G=38
440 COLOR 7:LOCATE 1,1:PRINT"
450 LOCATE 1,5:PRINT"
460 LOCATE 1,9:PRINT"
470 LOCATE 1,13:PRINT"
480 LOCATE 1,17:PRINT"
490 LOCATE 1,21:PRINT"
500 LOCATE 2,10:PRINT"
510 LOCATE 2,11:PRINT"
520 LOCATE 2,12:PRINT"
530 LOCATE 2,13:PRINT"
540 LOCATE 2,14:PRINT"
550 LOCATE 2,15:PRINT"
560 CHD PUT$(100,130),A%;PSET:LOCATE 14,17:PRINT"----- YOU:CHD PUT$(100,152),B%;
PSET:LOCATE 14,20:PRINT"----- NINJIN:CHD PUT$(210,130),C%;PSET:LOCATE 28,17:PRINT"
570 LOCATE 18:PRINT"----- SCORE:LOCATE 17:PRINT"4<:P:6:LOCATE 5,20:PRINT"2:LOCATE 8,23
:PRINT"( HIT RETURN KEY 13)";
580 IF INKEY=CHR$(13):THEN 110 ELSE GOTO 81,33:OUT 81,32:GOTO 580
460 /rescue

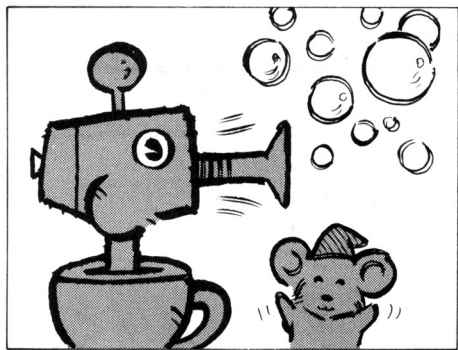
```

★JRは「グラフィックが弱い」とか「消しゴムキーボード」とかいう奴に限ってゲームしかできない。(埼玉県浦和市・西田晴幸15才)……[Dr.D:なるほど、たしかにそんな気がしないでもないな。影:中間色のDr.め!]

PC-8801/mkII用

シャボンダマ とばそう!

橋 重隆



シャボンダマを運んで行くゲームです。風がふいているので、進む早さが違ってきますが、うまく人間を動かして下から風を追って上にあげてください。

人間を動かすのは□□キーです。

シャボンダマと人間が一致すると、シャボンダマが上にあがります。



▲福岡県筑紫野市・りん

★

★

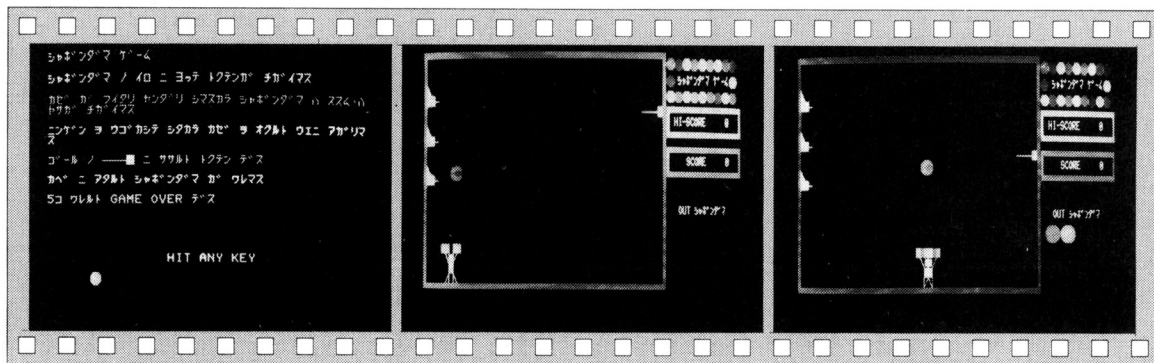
CHECKER FLAG

影：しゃぼんだまはどこへいったの？

編：ああ、なつかしいなあ。わらのストローに石けんのしゃぼんだ！

影：あんたはアホか？ しゃぼんは石けんに決まっとるじゃんか！

Dr.D：このゲームは、しゃぼん玉にGET文を使ってるな。プログラムに組みこむときは、データ化するのがいいんだが、簡単なものはこのようにGET文といっしょに組んでおくと便利だな。



《写真1》ゲームの説明

《写真2》パタパター、ウチワであおげ!!

《写真3》右のゴールまであと少しだ!

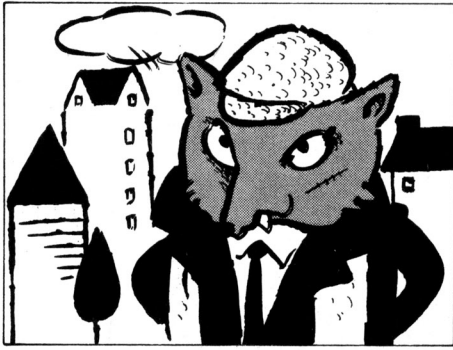
シャボンダマとばそう!のプログラム・リスト

```

10 REM *****
20 REM * 1983 年 10 月 25 日 *
30 REM * *
40 REM * タチバナ ショウタカ *
50 REM * *
60 REM * オリジナル NO 9 *
70 REM * *
80 REM *****
90 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
100 COLOR 4:PRINT "シャボンダマ ゲーム"
110 COLOR 1:PRINT :PRINT "シャボンダマ ノ イロ ニ ヨッチ トクテンカ チカ イマス"
120 COLOR 2:PRINT :PRINT "カセ カ フイダリ ヤンダリ シマスカラ シャボンダマ ノ スズメ イヤサカ チカ イマス"
130 COLOR 3:PRINT :PRINT "ニクン シラ ウゴ カシテ シツカラ カセ ラ オクルト ウエニ アカリマス":COLOR 4:PRINT
NT:PRINT "コントロール ニ サルト トクテン テス"
140 COLOR 5:PRINT :PRINT "カウ ニ アタル シャボンダマ カ フレマス":COLOR 6:PRINT :PRINT "50
フルト GAME OVER テス"
150 FOR I=20 TO 600 STEP 20
160 LOCATE 15,20:COLOR U:PRINT "HIT ANY KEY"
170 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN GOTO 220
180 U=U+1:IF U>7 THEN U=1
190 LINE(I-30,170)-(I-10,190),0,BF:CIRCLE(I,180),10,U:PAINT(I,180),U,U
200 NEXT I
210 LINE(I-30,170)-(I-10,190),0,BF:GOTO 150
220 LINE(I-30,170)-(I-10,190),0,BF
230 HS=0:S=0:T=0:OC=0:G0=(24+7)*8:24*3+4:DIM G%(60)
240 WIDTH 80,25:COLOR 7
250 LINE(0,0)-(486,188),4,B:LINE(6,4)-(480,184),4,B:PAINT(240,2),4,4
260 FOR I=496 TO 624 STEP 16:CB=CB+1:IF CB>7 THEN CB=1
270 CIRCLE(I,8),8,CB:PAINT(I,8),CB,CB:NEXT I
280 CIRCLE(496,20),8,CB:PAINT(496,20),CB,CB:CIRCLE(624,20),8,CB+3:PAINT(624,20),
CB+3,CB+3
290 FOR I=496 TO 624 STEP 16:CB=CB+1:IF CB>7 THEN CB=1
300 CIRCLE(I,32),8,CB:PAINT(I,32),CB,CB:NEXT I
310 LOCATE 64,2:PRINT "シャボンダマ ゲーム"
320 LINE(488,40)-(639,64),3,B:LINE(492,44)-(635,60),3,B:PAINT(550,42),3,3:LINE(4
88,72)-(639,96),6,B:LINE(492,76)-(635,92),6,B:PAINT(550,74),6,6
330 LOCATE 64,15:PRINT "OUT シャボンダマ"
340 LOCATE 1,3:PRINT "▲":LOCATE 1,4:PRINT "■-":LOCATE 1,7:PRINT "▲":LOCATE 1,8:
PRINT "■-":LOCATE 1,11:PRINT "▲":LOCATE 1,12:PRINT "■-"
350 LOCATE 63,6:PRINT USING"HI-SCORE #####";HS
360 LOCATE 64,10:PRINT USING" SCORE #####";S
370 GOSUB 590:T$=TIME$:TS=VAL(RIGHT$(T$,2)):RANDOMIZE TS
380 GY=INT(RND(1)*10+5):GOSUB 620
390 K=INT(RND(1)*3+1):ON K GOTO 400,410,420
400 CY=36:GOTO 430
410 CY=68:GOTO 430
420 CY=100:GOTO 430
430 CR=INT(RND(1)*7+1):CX=32:FOR I=1 TO 12:CIRCLE(CX+I,CY),I,CR:NEXT I:GET(CX,C
Y-6)-(CX+24,CY+6),G%
440 GOSUB 570:K2=INT(RND(1)*6+1):ON K2 GOTO 470,460,450,460,470,450
450 GOSUB 580 :GOTO 480
460 CX=CX+8:GOSUB 580:GOTO 480
470 CX=CX+8:CY=CY+8:GOSUB 580
480 IF CY<28 OR CY>147 OR CX>455 THEN GOTO 540
490 IF CX>408 AND CY-12=GY*8 THEN GOTO 630
500 A=INP(8):B=INP(10):IF A=251 THEN X=X+1 ELSE IF B=251 THEN X=X-1
510 IF X>54 THEN X=54
520 GOSUB 600:IF X*8=CX THEN CY=CY-8
530 GOTO 440
540 T=T+1:IF T=5 THEN GOTO 640
550 GOSUB 570:BEEP 1:BX=(CX-4)/8:BY=(CY-4)/8:LOCATE BX-3,BY:PRINT"ひくひく":BEEP 0:
FOR I=1 TO 500:NEXT I:OC=OC+30:CIRCLE(480+OC,140),14,CR:PAINT(480+OC,140),CR,CR
560 LOCATE BX-3,BY:PRINT " ":LOCATE 55,6Y:PRINT " ":LOCATE X-1,Y:PRINT "
":LOCATE X-1,Y+1:PRINT " ":LOCATE X-1,Y+2:PRINT " ":LOCATE X-1,Y
+3:PRINT " ":GOTO 360
570 LINE(CX,CY-12)-(CX+24,CY+8),0,BF:RETURN
580 PUT(CX,CY-12),G%:RETURN
590 X=5 :Y=19
600 LOCATE X,Y:PRINT " ■ ■ ":LOCATE X,Y+1:PRINT " |0/ ":LOCATE X,Y+2:PRINT "
■ ":LOCATE X,Y+3:PRINT " / | ":FOR I=1 TO 10:NEXT I
610 LOCATE X-1,Y:PRINT " ■ ■ ":LOCATE X-1,Y+1:PRINT " \0 ":LOCATE X-1,Y+2:PRI
NT " ■ ":LOCATE X-1,Y+3:PRINT " | \ ":RETURN
620 LOCATE 55,6Y:PRINT "——■":RETURN
630 BEEP 1:GOSUB 570:FOR I=1 TO 7:CIRCLE(CX+12,CY-6),I+4,I:NEXT I:BEEP 0:SK=CR*1
0:S=S+SK:GOSUB 570:LOCATE 55,6Y:PRINT " ":GOTO 560
640 GOSUB 570:CLS 2:WIDTH 40,25:LOCATE 15,15:PRINT "GAME OVER":LOCATE 10,18:PRIN
T "もうひと 走ル ... Y":LOCATE 10,20:PRINT " ゲーム ... N"
650 A$=INKEY$:IF A$="y" OR A$="Y" THEN GOTO 680
660 IF A$="n" OR A$="N" THEN END
670 GOTO 650
680 IF HS<S THEN HS=S
690 S=0:T=0:OC=0:CB=0:GOTO 240

```

PC-8801



PC-9801/E/F(ROM-BASIC)用

DOWN TOWN STORY

原田 修

ストーリー

このゲームの主人公のマイケル君は、ひょんなことからマフィアに追われてしまいました。追いつめられた彼は、持っていた爆弾でマフィアの車をやっつけることにしました。

ゲームのやりかた

テン・キーの[4]と[6]で移動、スペース・キーで爆弾を投げます。RUNするとしばらくしてデモが始まり、[S]キーでスタートします。

敵の車は、方向を変えずに画面の壁のまわりを回っています。そこで車が壁の向こう側を走っている時に、タイミングを合わせて爆弾を投げて車に当ててください。

壁の上には、マフィアの下っぱの小分のジョージ君がいて、爆弾を投げるのをジャマします。あと、ジョージ君が壁の一番はしにくると、とび降りてきてマイケル君をつかまえようとしています。

ゲームのコツ

車を爆発させると50点もらえますが、あることをすると100点もらえます。

ジョージ君が時々降りてきてマイケル君をつかまえようとしてますが、すばやく爆弾を投げてやれば、爆発のショックでジョージ君を送り返すことができます。

参考にしたもの：ペンギンランドというGAME

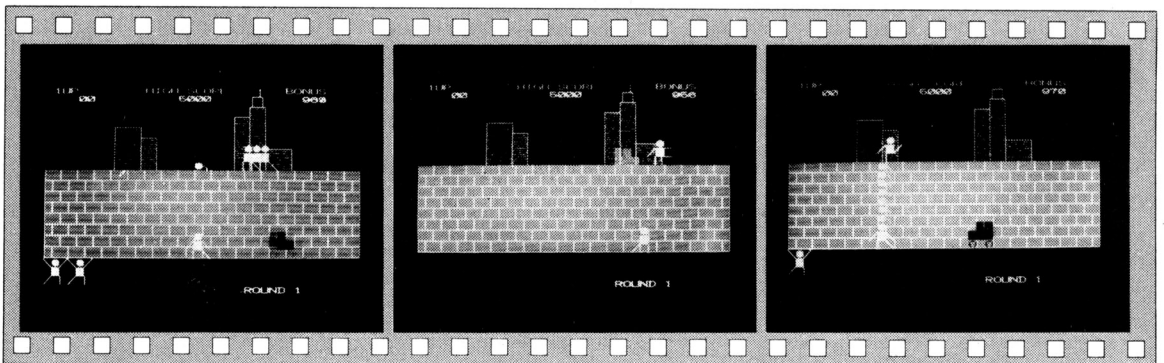
CHECKER FLAG

編：アイデアがすばらしいでしょ！

Dr.D：うむ、いいねえ！ PC-9800のテキスト・グラフィックのスーパー・インポーズをうまく使ってるな。

影：ほんと、おもしろいゲームだね。思わずこうふんしてー。

編：いつものごとく、キー・ボードがぐしょぐしょですわね。



〈写真1〉爆弾を投げつけます。エイッ!!

〈写真2〉ドッカーン!! 爆破できたかな？

〈写真3〉アワワワ、もどってきちゃった!

```

10 '*****
20 'x MICON BASIC Magazin PRESENTS x
30 'x DOWN TOWN STORY (VOL 15) x
40 'x x
50 'x 1984 2/24 PROGRAMED BY O.HARADA x
60 'x TITLE NAMING BY K.MASUNAGA x
70 '*****
80 GOTO 790: 'xxx SHOKIKA JUMP xxx
90 'xxx MICKEL AND BOMB xxx
100 IF L=0 THEN L=1:GOTO 110 ELSE L=0:GOTO 160
110 I=INP(224):IF I=239 AND X>1 THEN LOCATE X,Y:PRINT C#:X=X-1:GOTO 150
120 IF I=121 AND XC36 THEN LOCATE X,Y:PRINT C#:X=X+1:GOTO 150
130 I=INP(233):IF I=191 AND B=0 THEN B=1:BX=X:BY=Y+17:H=1:COLOR 1:LOCATE X,Y:PR
NT M*(2):IFOR I=0 TO 200:NEXT:GOTO 170
140 IF B=1 THEN 170
150 IF C=1 THEN C=0 ELSE C=1
160 COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT M*(C):IF B=1 THEN 170 ELSE 240
170 IF BY%=9 AND H=1 THEN H=0:LOCATE BX,BY:PRINT B*(2):BY%=BY%-1:GOTO 240
180 IF BY%=19 THEN B=0:GOSUB 630
190 IF H=1 THEN LOCATE BX,BY:PRINT B*(2):BY%=BY%-1:BEEP 1:BEEP 0:GOTO 210
200 IF H=0 THEN BY%=BY%+1:BEEP 1:BEEP 0:GOTO 240
210 IF BC%=0 THEN BC%=1 ELSE BC%=0
220 COLOR 7:LOCATE BX,BY:PRINT B*(BC%):
230 'xxx ENEMY SUB xxx
240 FOR I=0 TO K:L(I)=L(I)-1:IF L(I)=0 THEN L(I)=LX:GOTO 250 ELSE IF KX(I)=1 T
HEN 340 ELSE IF M(I)=0 THEN 310 ELSE 330
250 IF KX(I)=1 THEN 340
260 IF KX(I)=0 OR KX(I)=37 THEN LOCATE KX(I),KY(I):PRINT C#:IF M(I)=0 THEN
M(I)=1 ELSE M(I)=0
270 IF KH(I)=0 AND M(I)=0 THEN LOCATE KX(I),KY(I):PRINT C#:KX(I)=KX(I)-1:G
OTO 310
280 IF KH(I)=1 AND M(I)=0 THEN LOCATE KX(I),KY(I):PRINT C#:KX(I)=KX(I)+1:G
OTO 310
290 IF KH(I)=0 AND M(I)=1 THEN KX(I)=KX(I)+1:GOTO 330
300 IF KH(I)=1 AND M(I)=1 THEN KX(I)=KX(I)-1:GOTO 330
310 IF KX(I)=X THEN 530
320 COLOR 0:LOCATE KX(I),KY(I):PRINT K*(KH(I),JKX):GOTO 340
330 IF KX(I)>BX-2 AND KX(I)<BX+2 AND BY%=19 AND B=1 THEN KX(I)=1:S=S+50:KK
%=KK%-1:GOSUB 570
340 NEXT I
350 'xxx JORGE xxx
360 IF M>0 THEN 400
370 M=LX:INT(RND*6):IF JX<BX THEN JX=0
380 IF JX<BX THEN JX=1
390 IF (JX=1 OR JX=36) AND JY=7 THEN JY=17:H=0:GOSUB 690
400 LOCATE JX,JY:PRINT C#:JX=JX-(JH=0)*JX+(JH=1)*(JH=1)*JX(36):IF JX=0 T
HEN JX=1 ELSE JX=0
410 IF JX<X AND JY=Y THEN 530
420 IF (BX<JX-2 AND BX<JX+2) AND BY%=10 AND B=1 AND H=1 AND JY=7 THEN B=0:C
OLOR 5:LOCATE JX,JY:PRINT J*(2,0):FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 590 ELSE 460
430 IF BX=X THEN GOSUB 530
440 FOR I=0 TO K:IF KX(I)=0 AND (BX<KX(I)-2 AND BX<KX(I)+2) AND M(I)=0 THEN
KX(I)=1:S=S+100:BONUS:=BONUS+100:KK%=KK%-1:GOSUB 600
450 NEXT
460 COLOR 5:LOCATE JX,JY:PRINT J*(JH,JKX):H=H-1
470 IF B=0 THEN BX=X
480 'xxx ROUND CLEAR? xxx
490 COLOR 7:BONUS:=BONUS-A:LOCATE 31,1:PRINT USING "####":BONUS:IF BONUS=0 TH
EN GOSUB 530
500 IF KK%=-1 THEN S=S+BONUS:GOSUB 740:B=0:CLS:GOTO 1000
510 COLOR=(4,INT(RND*2)+4):COLOR=(5,INT(RND*2)+4):GOTO 100
520 'xxx MICKEL DIED xxx
530 COLOR 1:BEEP 1:FOR I=17 TO 10 STEP -1:LOCATE X,I+1:PRINT C#:IF C=1 THEN C=0
ELSE C=1
540 LOCATE X,I:PRINT Y*(0,C):FOR J=0 TO 200:NEXT J,I:FOR I=11 TO 17:LOCATE X,I-
1:PRINT C#:IF C=1 THEN C=0 ELSE C=1
550 LOCATE X,I:PRINT Y*(1,C):FOR J=0 TO 100:NEXT J,I:BEEP 0:MAX=MAX-1:IF MAX=0
THEN 1090 ELSE CLS 1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1020

```

PC-9801

★ちょっと気になるお店★

ジャスコボンベルタ上尾店(埼玉県)

上尾市最大のパソコンショップ、ジャスコボンベルタ上尾店。ただ今CVA事業部ではパソコン教室を開校中です。初心者から中級、上級者にいたるまで、3段階に分けてわかりやすく指導しています。また独習コースもあり、1人でもどんどん実力がつくようなシステムになっています。子供、マニアの方はもちろん、女性にも好評です。

お店には売れ筋商品の品揃えも充実させて、ユーザーのみなさんのご希望に一早く対応できるように心がけています。

ユーザーとの交流を深めるため、上尾市内の中学

生対象のマイコンクラブの設置や、学校のクラブとのタイアップ的なイベントなどを予定しています。その他にも春のパソコンフェアを始め、ポケコンフェア、メーカー協賛によるMSXフェア、周辺機器祭りなども今後展開していきます。

とにかくパソコンの1から10までを、安心して楽しんでもらえるよう、全員が一丸となってみなさんの来店を待っています。

ただ今、本体購買のお客様にはソフトを割安販売しています。さらに、ベーマガ読者でパソコンをお買い上げの人に3000~5000円のソフト1本プレゼント中!



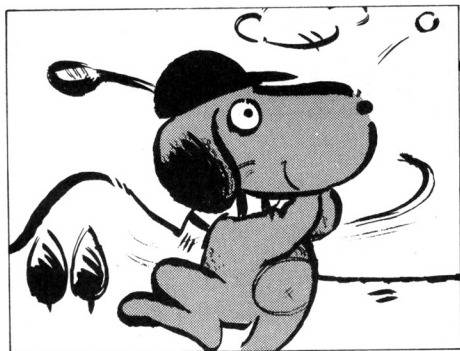
★不思議：ドマジメな投稿があると必ず編集長が出てくる。(愛知県刈谷市・m k II)……【影：一般に編集長ってマジメだろ。だからイメージをくずさないようにしてるだけ。ほんとにパーなんだ。編集長：ん？影：ゴルフのこと。】

```

560 '*** ENEMY CAR DIED ***
570 COLOR 2:FOR I=0 TO 9:BEEP 1:FOR J=0 TO 3:BEEP 0:LOCATE BX%-1,7:PRINT BAKUHAT
SUS*(INT(RND*2));BEEP 0:NEXT J,I:LOCATE BX%-1,7:PRINT BAKUHATSUS(2);
580 FOR I=0 TO 100:LOCATE BX%,9:COLOR 1+INT(RND*7):PRINT "50";:NEXT:LOCATE BX%,9
:PRINT " ";:GOSUB 740:RETURN
590 COLOR 7:FOR I=0 TO 19:LOCATE BX%,I-1:PRINT BS(2);:LOCATE BX%,I:PRINT BS(
0);:FOR J=0 TO 75:NEXT J,I:LOCATE BX%,19:PRINT BS(2):RETURN
600 COLOR 6:FOR I=0 TO 49:LOCATE BX%-1,17:PRINT BAKUHATSUS*(INT(RND*2));BEEP 1:B
EEP 0:FOR J=0 TO 3:NEXT J,I:LOCATE BX%-1,17:PRINT BAKUHATSUS(2);
610 FOR I=0 TO 100:COLOR 1+INT(RND*7):LOCATE BX%,19:PRINT "100";:NEXT:LOCATE BX%
,19:PRINT " ";:GOSUB 740:RETURN
620 '*** CAR JUMP ***
630 FOR I=0 TO K:IF KDX(I)=0 AND M(I)=0 THEN LOCATE KX%(I),17:PRINT C#;LOCATE K
X%(I),13:COLOR 0:PRINT K*(KH%(I),JK%); ELSE IF KDX(I)=0 AND M(I)=1 THEN LOCATE
KX%(I),8:COLOR 2:PRINT LEFT$(K*(KH%(I),JK%),10);
640 NEXT:I:FOR I=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:FOR I=0 TO 500:NEXT:FOR I=0 TO K:IF K
X%(I)>0 AND KX%(I)<37 THEN IF KH%(I)=1 THEN KH%(I)=0 ELSE KH%(I)=1
650 NEXT:FOR I=0 TO K:IF KDX(I)=0 AND M(I)=0 THEN LOCATE KX%(I),13:PRINT C#;LOC
ATE KX%(I),17:COLOR 0:PRINT K*(KH%(I),JK%); ELSE IF KDX(I)=0 AND M(I)=1 THEN LOC
ATE KX%(I),8:PRINT C#;
660 NEXT:FOR I=0 TO 500:NEXT:IF JY%=17 THEN JY%=7:GOSUB 710
670 RETURN
680 '*** JORGE JUMP ***
690 COLOR 5:FOR I=6 TO 4 STEP-1:LOCATE JX%,I+1:PRINT C#;LOCATE JX%,I:PRINT JS*(J
KX%,JH%);:FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
700 FOR I=5 TO 17:LOCATE JX%,I-1:PRINT C#;LOCATE JX%,I:PRINT JS*(JKX%,JH%);:FOR J
=0 TO 25:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I:RETURN
710 COLOR 5:FOR I=16 TO 4 STEP-1:LOCATE JX%,I+1:PRINT C#;LOCATE JX%,I:PRINT JS*(
JKX%,JH%);:FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
720 FOR I=5 TO 7:LOCATE JX%,I-1:PRINT C#;LOCATE JX%,I:PRINT JS*(JKX%,JH%);:FOR J=
0 TO 25:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I:RETURN
730 '*** SCORE PRINT ***
740 COLOR 7:LOCATE 1,1:PRINT USING "*****":S:IF S>HI! THEN LOCATE 15,1:PRINT US
ING "*****":S:HI!=S
750 IF S>=5000 AND F=0 THEN F=1:MAX=MAX+1:COLOR 1:LOCATE ((MAX-1)*3)+1,20:PRINT
M$(2);
760 RETURN
770 COLOR 1:LOCATE 2,0:PRINT "1UP":LOCATE 13,0:COLOR 2:PRINT "HIGH SCORE":COLOR
1:LOCATE 30,0:PRINT "BONUS":LOCATE 2,1:COLOR 7:PRINT " 00":LOCATE 17,1:PRINT "
5000":LOCATE 31,1:PRINT "1000":RETURN
780 ' *** SHOKIKA 1 ***
790 WIDTH 40,25:CONSOLE 2,22,0,1:SCREEN 0,1:DEFINT A-R:DEFINT T-Z:CLS 2:DIM G1%(
2000),G2%(100),G3%(100),G4%(2000)
800 LINE(0,0)-(0,8),7:LINE(0,9)-(31,9),7:LINE(31,8)-(31,0),7:PAINT(4,2),2,7:GET(
0,0)-(31,9),G2%:CLS 2:LINE(0,0)-(0,8),7:LINE(0,9)-(15,9),7:LINE(15,8)-(15,0),7:P
AINT(4,2),2,7:GET(0,0)-(15,9),G3%:CLS 2
810 FOR I=0 TO 4:READ RE#:FOR J=0 TO 79:LINE(J*6,1*3)-((J+5)*6,(1*3)+2),VAL(MID$(
RE#,J+1,1)),B:NEXT J,I:GET(0,0)-(473,14),G1%:CLS 2
820 DATA 11110001110010001010001001111100111001000100010001111011110011100111
10010001,100010100010101010101010000010001000101010101100100100000000100010100
01010001,10001010001010101010101010000010001000101010101000111000010001000
01001110
830 DATA 10001010001010101010101000001000100010101010100110000001000100010111
10000100,11110001110001010010001000010000111000101001000100111100001000011100100
0100100
840 RESTORE 850:FOR I=0 TO 6:READ R1,R2,R3,R4:LINE(R1,R2)-(R3,R4),7,B:NEXT:LINE(
411,21)-(439,80),0,BF:ICRLE(439,3),1,5
850 DATA 150,40,200,80,200,50,230,80,300,30,420,80,420,60,490,80,410,20,440,80,4
15,10,435,20,430,3,430,10
860 FOR I=8 TO 14 STEP 2:FOR J=1 TO 38 STEP 2:PUT(J*16,I*10),G2%:PSET:NEXT J,I:IF
OR I=9 TO 15 STEP 2:FOR J=2 TO 37 STEP 2:PUT(J*16,I*10),G2%:NEXT J,I:FOR I=9 TO
15 STEP 2:PUT(16,I*10),G3%:PUT(608,I*10),G3%:NEXT
870 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 100:PSET(INT(RND*47)+152,INT(RND*14)*2+42),I+4:NEXT
J,I:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 100:PSET(INT(RND*27)+202,INT(RND*14)*2+52),I+4:NEXT
J,I:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 100:PSET(INT(RND*28)+302,INT(RND*24)*2+32),I+4:NEXT
J,I
880 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 100:PSET(INT(RND*49)+441,INT(RND*9)*2+62),I+4:NEXT J
,I:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 100:PSET(INT(RND*27)+412,INT(RND*29)*2+22),I+4:NEXT J
,I
890 DIM KX%(4),KY%(4),KH%(4),M(4),KD%(4):HI!=5000:DIM M$(2),B$(2),K$(1,1),J$(2,2
),Y$(1,1):I#=#CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):C#="" "+A#+" "+A#+" "+M$(
0)="" "+A#+" "+A#+" "+M$(1)="" "+A#+" "+A#+" "+M$(2)="" "+A#+" "+A#+" "+A#+"
"/"
900 B$(0)="" "+B$(1)="" "+B$(2)="" "+K$(0,0)="" "+A#+" "+A#+" "+A#+" "+0 0":K$(0,1)
="" "+A#+" "+A#+" "+A#+" "+0 0":K$(1,0)="" "+A#+" "+A#+" "+A#+" "+0 0":K$(1,1)="" "+A#+" "+A#+"
"+A#+" "+0 0"
910 DIM BAKUHATSUS(2):A2#=#CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):
BAKUATSUS(0)="" "\ \ " "+A2#+" "\ \ " "+A2#+" "\ \ " "+A2#+" "\ \ " "+A2#+" "\ \ " "+A2#+" "\ \ " "+
A2#+" "\ \ " "+BAKUATSUS(1)="" "\ \ " "+A2#+" "\ \ " "+A2#+" "\ \ " "+A2#+" "\ \ " "+
A2#+" "\ \ " "+BAKUATSUS(2)="" "+A2#+" "+A2#+"
920 JS(0,0)="" "+A#+" "+A#+" "+A#+" "+J$(0,1)="" "+A#+" "+A#+" "+A#+" "+J$(1,0)=""
"+A#+" "+A#+" "+A#+" "+J$(1,1)="" "+A#+" "+A#+" "+A#+" "+J$(2,0)="" "+A#+" "+A#+" "+A#+"
"/"
930 Y$(0,0)="" "\ \ " "+A#+" "+A#+" "\ \ " ":Y$(0,1)="" "\ \ " "+A#+" "+A#+" "\ \ "
"+A#+" "+A#+" "\ \ " ":Y$(1,1)="" "\ \ " "+A#+" "+A#+" "\ \ " "+A#+" "+A#+" "\ \ "
940 Y=17:FOR I=0 TO 4:KY%(I)=17:NEXT:JY%=7:GOSUB 770
950 '*** TITLE WRITE ***
960 GET(80,80)-(553,94),G4%:PUT(80,80),G1%,PSET:COLOR 1:LOCATE 11,13:PRINT "(C)
1983 BY JARA":LOCATE 13,23:PRINT "PUSH 'S' KEY"
970 IF INP(229)=247 THEN PUT(80,80),G4%,PSET:COLOR 7:LOCATE 1,1:PRINT " 00":C
LS ELSE COLOR=(1,4+INT(RND*3)):GOTO 970
980 '*** SHOKIKA 2 ***
990 F=0:K=-2:LE%=3:JY%=35:MAX#=3:R=0:A=1
1000 K=K+2:R=R+1:FOR I=0 TO 4:KD%(I)=0:NEXT:FOR I=0 TO 2:KH%(I)=INT(RND*2):NEXT:
KH%(3)=1:KH%(4)=0:IF K=6 THEN K=0
1010 KK%=K
1020 B=0:X=18:M(0)=0:M(1)=1:M(2)=1:M(3)=1:M(4)=1:FOR I=0 TO 4:L(I)=1:NEXT:KX%(0)
=34:KX%(1)=10:KX%(2)=19:KX%(3)=1:KX%(4)=37:JX%=35:JY%=7:MI=-1:BONUS%=1000
1030 IF R=4 THEN LE%=2
1040 IF R=7 THEN LE%=1
1050 IF R=9 THEN A=2
1060 COLOR 7:LOCATE 12,7:PRINT "ROUND";R;"READY!";:FOR I=0 TO 30:BEEP 1:FOR J=0
TO 100:NEXT:BEEP 0:NEXT:BEOP 0:CLS
1070 COLOR 1:FOR I=1 TO (MAX-1)*3 STEP 3:LOCATE 1,20:PRINT M$(2);:NEXT:LOCATE 25
,23:COLOR 7:PRINT "ROUND";R;:GOTO 100
1080 '*** GAME OVER ***
1090 COLOR 7:FOR I=1 TO 9:LOCATE 14,7:PRINT LEFT$( "GAME OVER",1):BEEP 1:FOR J=0
TO 250:NEXT:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:S=0:GOTO 960

```

GOLFゲーム



ぴゅう太くん

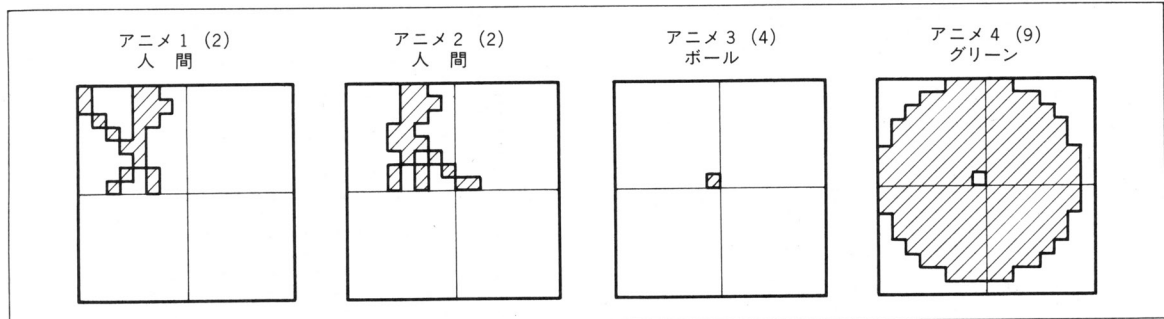
ご注意

画面は、二つに分かれています。右半分は、左半分のつづきです。だからボールが左上までくると、右下へでできます。

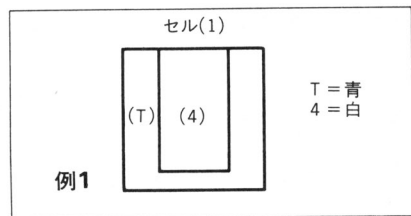
遊びかたとその他

まず、コントローラ1で飛ばしたい方向を決めます

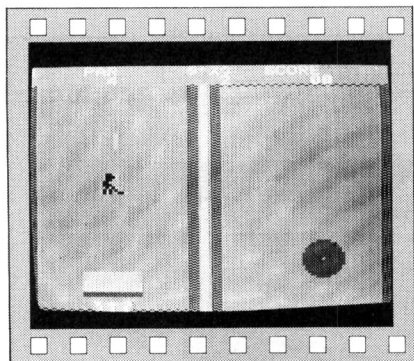
(真っすぐと左右だけ)。決め終わったら、つぎは画面真中にボールを飛ばす力の強さがあります。ちょうどよいところでコントローラ1のSLまたはSRを押すと、ボールはその力の強さだけ、前方へ飛びます。PAR(画面左上)とありますが、そのPAR以内にホールインさせないと、ホールアウトとなってゲームオーバーです(再ゲームは、RTキーです)。また、PARの横には、打数がでます。その横にはスコア(P



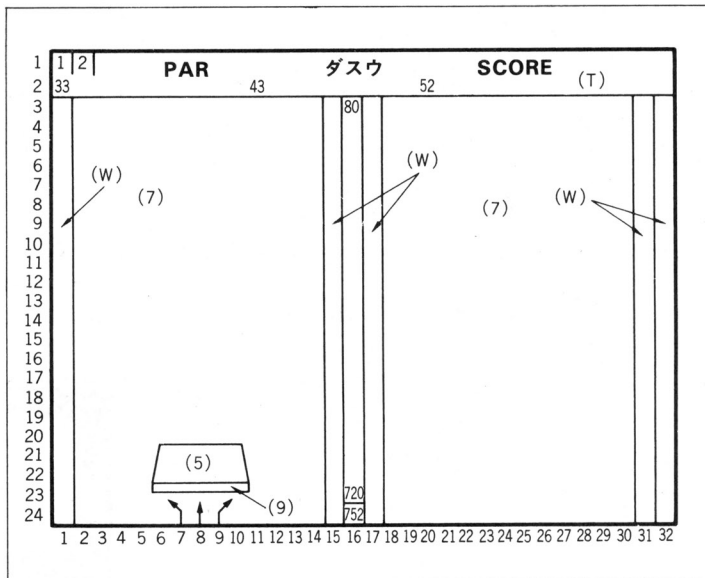
《第1図》アニメのデザイン



《第2図》セルのデザイン



《写真1》実行画面



《第3図》グラフィック作画例…セル番号をまちがえないように

★押さないで押さないで、サインは後でね。(京都府綴喜郡・没ちゃん12才)……【影：いやあ月刊マイコンの3月号でデビューしました。もう忙しくてグハハハ…。編：で次回の予定は？マ編：もうこれっきりになります。】

ぴゅう太

ARより1番少ない打数でホールインさせた場合が、1番の高得点)がでます。距離は7種類あります。7番目をホールインさせた場合は、リプレイとなり、初めにもどります(スコアはそのまま)。

注意:打ちすぎでボールがグリーンをこえた場合は、こえた分だけボールがバックします。

GRAPHIC

セル743・744・745には矢印を、左から↑↑↑というふうに描いてください。実行画面では、矢印はボールを飛ばす力の下に出ます。セル1には、例1を描いてください。

GOLF ゲームのプログラム・リスト

```

1  カケ 52, " 00"
2  シキ L=153
3  シキ Y=153
4  シキ X=49
5  シキ L=L-16
6  シキ G=ランズウ(4)*8+161
7  シキ PA=11-(L-25)/16
8  カケ 33, PA
9  シキ D=0
10 モシ L<>25ナラバ17 ニイケ
11 マワレ 15, I=1カラ200カンカク1
12 カケ 33, "リプレイ!"
13 オト ニオン
14 カケ 33, ""
15 トヅル
16 2 ニイケ
17 カケ 43, ""
18 シキ T=720
19 シキ アニメ4=イチ(L, G)
20 シキ S=0
21 シキ T=T+S-32
22 モシ T<>80ナラバ24 ニイケ
23 シキ S=64
24 シキ アニメ2=イチ(200, 260)
25 シキ アニメ3=イチ(Y, X)
26 シキ アニメ1=イチ(Y, X)
27 シキ セル(T)=セル(1)
28 シキ セル(T-32)=セル(2)
29 モシ T=720ナラバ20 ニイケ
30 ケイ I A, B
32 モシ A<>1ナラバ35 ニイケ
33 シキ SI=4
34 シキ セル(752)=セル(744)
35 モシ A<>3ナラバ38 ニイケ
36 シキ SI=8
37 シキ セル(752)=セル(745)
38 モシ A<>7ナラバ41 ニイケ
39 シキ SI=0
40 シキ セル(752)=セル(743)

```

```

41 モシ B=0ナラバ21 ニイケ
43 シキ アニメ1=イチ(200, 260)
44 シキ アニメ2=イチ(Y, X)
45 シキ H=Y-(752-T)/32*4
46 オト ニオン
47 シキ D=D+1
48 カケ 43, D
49 シキ X=X+SI-4
51 シキ Y=Y-1
52 オト イチオン
53 シキ アニメ3=イチ(Y, X)
54 モシ Y>9ナラバ60 ニイケ
55 モシ X>121ナラバ75 ニイケ
56 シキ Y=177
57 シキ X=X+128
58 モシ D<PAナラバ21 ニイケ
59 70 ニイケ
60 モシ Y<>Hナラバ51 ニイケ
61 モシ D>PAナラバ70 ニイケ
62 モシ Y<>Lナラバ75 ニイケ
63 モシ X<121ナラバ75 ニイケ
64 モシ X<>Gナラバ75 ニイケ
65 カケ 43, "*ホ-ルイン!*"
66 シキ SC=SC+(PA-D)*100+100
67 カケ 52, SC
69 3 ニイケ
70 カケ 43, "*ホ-ルアウト!"
71 トマレ
72 シキ SC=0
74 1 ニイケ
75 モシ Y>Lナラバ58 ニイケ
76 モシ X<121ナラバ58 ニイケ
77 シキ Y=L+L-Y
78 カケ 43, "ウチスギ!"
79 マワレ 80, I=1カラ300カンカク1
80 トヅル
81 カケ 43, D
82 58 ニイケ
90 オワリ

```

CHECKER FLAG

影:びゅう太でゴルフ・ゲームってあったかなあ。

編:しらじらしい会話だ。ありますよ!! ほんら、みてよ!

影:ではドライバーで、スッコーン!!

編:結果は書かないほうがよろしいようで。

NEWS

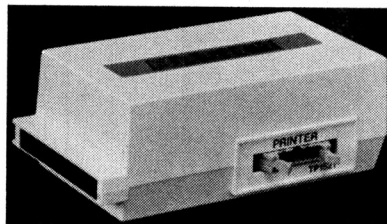
びゅう太の新しいBASIC「BASIC-1」が2月上旬発売になりました。価格は7,500円です。

英文体で実数や関数もたくさん使えるようになり、機能的にはソードやタカラのM5とよく似たBASICになっています。

編:プリンタが使用できるようになりましたね。

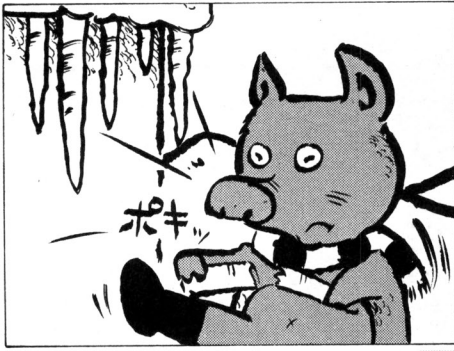
Dr.D:ふむ、ただグラフィックモードを指定すると、これらの機能が失なわれて英文のBASIC-Gに

なってしまうんじゃ。絵をとるか強力BASICをとるか、ユーザーにはつらいところじゃのう。



新発売の
BASIC-1

ツララ・オトシ



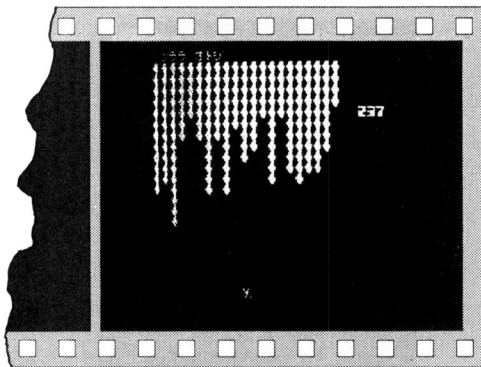
音位磨

このゲームは、雪山のどうくつにひ難したあなたが、
フラスター
 熱線銃を片手にツララと戦うものである。

[←] [→] [SPACE]にて、左右の移動と銃の発射です。

から撃ちやツララが一番下まで降りてくると、ゲーム
 ・オーバーです。

参考 月刊マイコンの「つららおとし」



《写真1》実行画面

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```

1 REM -----:
2 REM : THE ツララ オトシ :
3 REM -----:
4 REM : for SC-3000 of L-II :
5 REM : by Nekuraimer :
6 REM -----:
7 COLOR 15,4
8 READ A$,B$:PATTERN# ASC(A$),B$:GOT
9 20
10 DATA0,F88898E8E8E8F800,1,7010107070
11 707000
12 DATA2,F81818F8E0E0F800,3,F80808F838
13 38F800
14 DATA4,8080D0D0F8303000,5,F88080F838
15 38F800
16 DATA6,F88080F8E8E8F800,7,F808103070
17 707000
18 DATA8,705050F8C8C8F800,9,F88888F838
19 38F800
20 DATA+,307070F8F8787030,+,D0D0707030
21 282448
22 DATA6,F88880D8E8E8F800,D,F88888B8B8
23 B8F800
  
```

CHECKER FLAG

影：♪ツララツララ ツラツラノ〜♪

編：なにその歌は？

影：山本リンダちゃんのヒット曲!!

編：ふるーくさ。わかりっこないよ。

Dr.D: LEVEL IIでマシン語を使った作品

はめずらしいな。うん、よくできてるぞ。

リスト1をRUNするとエラー表示がでる
 が、そのままリスト2を入れればOKだ。

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

(リスト1をLOAD, RUNのあと、
 リスト2をLOAD, RUNします)

```

10 CLS:DIMA(20):X=9:S=0:SOUNDS,3,15:SD
11 UND3,110,0:PRINT" ツララ オトシ"
12 20 R=INT(RND(1)*21):A(R)=A(R)+1:CURSOR
13 R,A(R):PRINT"+":IFA(R)>21THEN70
14 30 CURSORX,22:PRINT" ":X=X+(INKEY$=" ")
15 *(X<20)-(INKEY$=",")*(X>0):CURSORX,22
16 :PRINT"+
17 40 IFINKEY$<>" "THEN20
18 60 IFA(X)THENCURSORX,A(X):PRINT" ":S=S
19 +A(X):A(X)=A(X)-1:CURSOR22,5:PRINTS:GO
20 TO20
21 70 BEEP2:CURSOR3,5:PRINT" Game Over !
22 score="
23 80 IFINKEY$=" "THEN80
24 90 ERASE:GOTO10
  
```



SC-3000 (LEVEL III) 用

最終防衛ライン

山野辺 勝

ストーリー

1999年、地球は宇宙人の攻撃に苦戦していた。そしてついに、地球防衛軍の最後の反撃が開始された。すでに、火星や月面の防衛基地は破壊されていたのだ。

あそびかた

あなたは、最終防衛ライン上にある迎撃衛星に乗り、

敵をやっつけます。

カーソル・キーで上下左右にスコープを移動し、スペース・キーでビームを発射します。

敵は3種類あり、タイプ1～3までの得点は、それぞれ30、80、200点になっています。敵を10基のがすとゲーム・オーバーです。

参考 ベーマガ83年5月号「オーラ・バトラー」

CHECKER FLAG

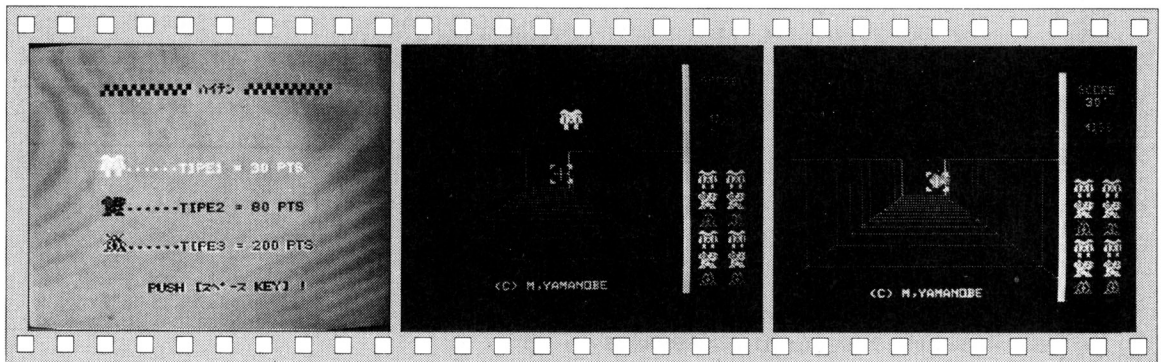
Dr.D: 平凡なプログラムかな。

編: ドックの線が動かないのは残念ですね。

Dr.D: うむ、LINE文を使うと時間がかかってしまうしな、SC-3000はVDPにTMS-9918を使ってるから、複数の画面を持っていて、それにあらかじめ線を書いておくと、表示する画面がつつぎと切り変わって動いて見えるじゃろう。



by オジさん



《写真1》タイトルと得点の説明

《写真2》上から降りてくる敵を撃て!!

《写真3》ビシューン!!
ポッカーン!!


```

10 C=12:MAG1:GOSUB 800:GOSUB 360
20 A=0:XX=102:YY=80:X1=0:Y1=0:RN=0:G=0
30 SD=0:MU=16:SC=0:MI=0
33 REM ***** インテリゲンチン *****
40 Y1=0:X1=INT(RND(1)*100)+50
50 RN=INT(RND(1)*15)+1
60 DN RN GOTO 70,80,70,70,80,80,70,80,
70,80,70,80,70,90
70 SPRITE1,(X1,Y1),4,15:G=1:SD=6:GOTO
100
80 SPRITE1,(X1,Y1),8,12:G=2:SD=7:GOTO
100
90 SPRITE1,(X1,Y1),12,4:G=3:SD=10
100 IN$=INKEY$:
110 IF IN$="" THEN SOUNDS,0,15:GOTO 2
60
120 SOUND4,1,10:IF IN$=CHR$(29) ANDXX>
17 THEN XX=XX-16
130 IF IN$=CHR$(30) ANDYY>15 THEN YY=Y
Y-16
140 IF IN$=CHR$(31) ANDYY<145 THEN YY=
YY+16
150 IF IN$=CHR$(28) ANDXX<172 THEN XX=
XX+16
160 SPRITE0,(XX,YY),0,10
170 MU=MU-1:SOUND1,568,MU:SOUND2,789,M
U:IF MU<=1 THEN MU=16
180 X2=INT(RND(1)*3)
190 IF X2=0 THEN X1=X1+SD
200 IF X2=1 THEN X1=X1-SD
210 Y1=Y1+SD
220 IF MI>=10 THEN 330
230 IF X1>=182 OR X1<=16 OR Y1>=160 TH
EN MI=MI+1:BLINE (215,50)-(250,60):1,B
F:CURSOR220,50:COLOR15:PRINTMI:GOTO 40

240 DN 6 GOTO 70,80,90
255 REM ***** 79,9,7 *****
260 IF XX<8>=X1+4 AND XX<8>=X1+13 AND
YY<8>=Y1+4 AND YY<8>=Y1+13 THEN SPRITE
1,(X1,Y1),16,6:SOUND5,2,0:GOTO 280
270 SOUNDS,2,0:GOTO 120
280 SOUND4,2,15:FOR A=0 TO 80:NEXT:SOU
ND0:IF SD=6 THEN SC=SC+30:GOTO 310
290 IF SD=9 THEN SC=SC+80:GOTO 310
300 IF SD=10 THEN SC=SC+200:GOTO 310
310 BLINE (215,20)-(250,30):1,BF:CURSO
R215,20:COLOR15:PRINTSC:GOTO 40
322 REM ***** GAME OVER *****
330 CLS:SOUND0:CURSOR90,95:PRINT"YOUR
SCORE="SC:CURSOR95,70:COLOR15:PRINT"GA
ME OVER!"
340 FOR A=0 TO 2000:NEXT:END
355 REM ***** テキスト *****
360 POKE&H9410,11:SCREEN 2,2:COLOR,11:
CLS
370 CURSOR50,20:COLOR6:PRINT"*****
# 117 *****"
380 SPRITE0,(50,70),4,15
390 SPRITE1,(50,100),8,12
400 SPRITE2,(50,130),12,4
410 CURSOR60,78:COLOR15:PRINT".....T
IPE1 = 30 PTS"
420 CURSOR60,108:COLOR12:PRINT".....
TIPE2 = 80 PTS"
430 CURSOR60,138:COLOR4:PRINT".....T
IPE3 = 200 PTS"
440 CURSOR80,170:COLOR1:PRINT"PUSH [A
* Z KEY]!"
450 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 480
460 GOTO 450
477 REM ***** GAME さいり *****
480 POKE&H9410,1:SCREEN 2,2:COLOR,1:CL
S

```

```

490 LINE (200,0)-(205,191),10,BF
500 LINE (0,170)-(85,100):C
510 LINE -(85,70):C
520 LINE -(0,70):C
530 LINE (85,100)-(115,100):C
540 LINE (199,170)-(115,100):C
550 LINE -(115,70):C
560 LINE -(199,70):C
570 LINE (84,102)-(116,102):C:LINE -(1
17,70):C:LINE (82,104)-(118,104):C:LIN
E -(118,70):C
580 LINE (84,102)-(83,70):C:LINE (82,1
04)-(81,70):C
590 LINE (79,106)-(121,106):C:LINE -(1
22,70):C:LINE (77,108)-(123,108):C:LIN
E -(124,70):C
600 LINE (79,106)-(78,70):C:LINE (77,1
08)-(76,70):C
610 LINE (75,110)-(125,110):C:LINE -(1
26,70):C:LINE (71,112)-(128,112):C:LIN
E -(128,70):C
620 LINE (75,110)-(74,70):C:LINE (71,1
12)-(70,70):C
630 LINE (68,115)-(131,115):C:LINE -(1
31,70):LINE (65,118)-(135,118):C:LINE
-(136,70):C
640 LINE (68,115)-(67,70):C:LINE (65,1
18)-(64,70):C
650 LINE (61,121)-(139,121):C:LINE -(1
40,70):C:LINE (55,126)-(145,126):C:LIN
E -(146,70):C
660 LINE (61,121)-(60,70):C:LINE (55,1
26)-(54,70):C
670 LINE (46,132)-(153,132):C:LINE -(1
54,70):C:LINE (36,142)-(165,142):C:LIN
E -(166,70):C
680 LINE (46,132)-(45,70):C:LINE (36,1
42)-(35,70):C
690 LINE (13,160)-(187,160):C:LINE -(1
88,70):C:LINE (13,160)-(12,70):C
700 FOR P=0 TO 30:X=INT(RND(1)*200):Y=
INT(RND(1)*70):E=INT(RND(1)*14)+2:PSET
(X,Y):E:NEXT
710 CURSOR215,10:COLOR6:PRINT"SCORE":C
URSOR219,40:COLOR4:PRINT"MI68":CURSOR6
0,180:COLOR15:PRINT"(C) M,YAMANOBE"
720 SPRITE2,(212,85),4,7:SPRITE3,(235,
65),4,7
730 SPRITE4,(212,102),8,11:SPRITE5,(23
5,102),8,11
740 SPRITE6,(212,119),12,6:SPRITE7,(23
5,119),12,6
750 SPRITE13,(212,136),4,7:SPRITE14,(2
36,136),4,7
760 SPRITE15,(212,153),8,11:SPRITE16,(
236,153),8,11
770 SPRITE17,(212,170),12,6:SPRITE18,(
236,170),12,6
780 RETURN
799 REM ***** DATA DATA DATA *****
800 FOR A=0 TO 19:READ RES$:PATTERNS#A,
RES$:NEXT:RETURN
810 DATA OF 0C0C100010015,15000100C1OF
0F0,OF 083008000A8,A80080083030F0F
820 DATA8B70FF07596E6FEE,EEED101C1C1
C14,1CFE097AF6EADDS28,371E393F173828
830 DATA00181C6A7EADDS28,371E393F173828
CFC,0000FC5FD6ACD7E,F19880F8D08E67E
840 DATA20110A06F152D59,931313D67E0
000,04E85060F08B849A,E9C898BCE57E0000
850 DATA43A3081C1E3F3F7F,FF7F7F3F1D3
800,08183A70F2E1F8FE,FFFEF8ECC6829008

```

NEWS

第2回コンピュータ図書フェア開催中!!

書泉グランデ(千代田区神田神保町1-3)では、昨年にひきつづき「第2回コンピュータ図書フェア」を同店5階で開催しています。

会場には35点の雑誌がリスト・アップされた「コンピュータ雑誌バックナンバーコーナー」と、「コンピュータ関係洋書コーナー」などが設けられており、月刊「マイコン」月刊「マイコンBASICマガジン」など

多数のマイコン関連雑誌がズラリとそろっています。

開催期間：3月1日(木)～4月30日(月)

※期間内定休日：3月5日(月)、3月12日(月)

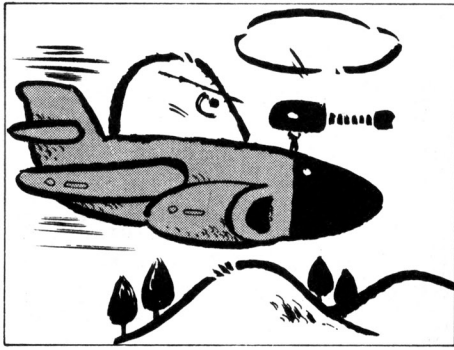
会場：書泉グランデ 5階特設会場

開催時間：10時～18時50分

(日・祭日：10時30分～18時20分)

連絡先：書泉グランデ ☎03-295-0011。

詳細は、佐藤さん(理工書担当)まで問い合わせてください。



SMC-777/70用

バトル・プレーン SMC

CAT

あなたは、中東のある国の外人部隊の一員です。敵機より少し性能の落ちる飛行機に、ビーム砲を搭載して飛び立ったのでした。

操作方法

まず **[CAP LOCK]** キーを押した状態にしてください。移動は、上が **[A]** キー、下が **[Z]** キー、右が **[M]** キー、左が **[N]** キー、ファイヤーは **[B]** キー、**[SPACE BAR]** でスピードです。

ゲーム内容

敵機を照準に合わせて、ビームでうち落としてくだ

《第1表》変数表

C	敵機のX座標
D	敵機のY座標
E	X方向移動数
F	Y方向移動数
G	点数
H	エネルギー
J	ファイヤー回数
K	残りの機体数
L	スピード

さい。5回は必ずと撃墜されたことになり、自機が1機減ります。

エネルギーは、敵機を落とすと増えます。エネルギーの増加、敵機の得点、ビームによるエネルギーの減少は、スピードによって増減します。スピードは、5段階あります。

エネルギーがなくなるか3機撃墜されると、GAME OVERです。

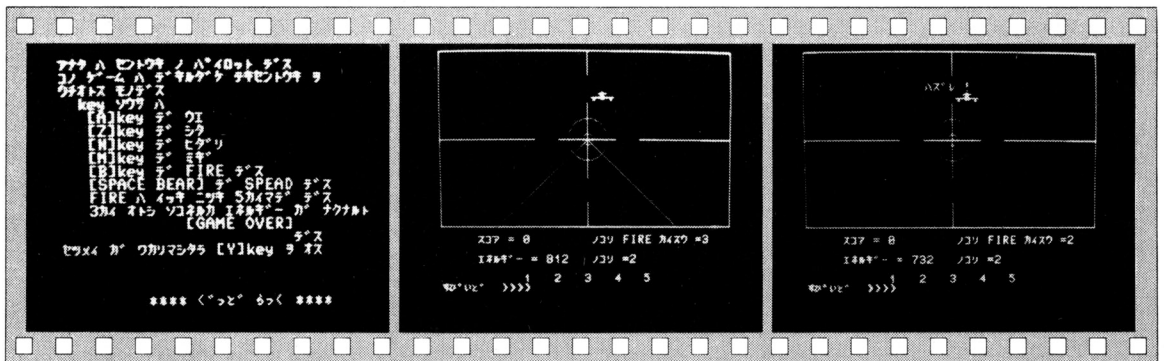
CHECKER FLAG

影：キーン！ ドカーン！！ 死んだ。

編：影さん、よく遊んでられますね。ありふれたゲームに5時間も！

Dr.D：リストを見てみなさい。苦勞のあとが……あまりないな。

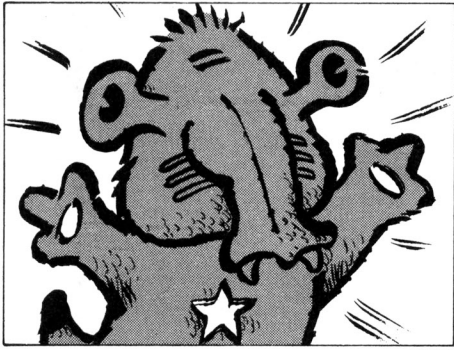
編集長：Dr., それはひどいですよ。キャラクターがきれいだから、いいですよ。



《写真1》ゲーム説明とキー操作

《写真2》ビビ——っ!! これじゃ当たりっこないよ

《写真3》ほら、ヘタだね影さんは!



VIC-1001(3KRAM)用

SUPER ALIEN

森 康宏

内 容

地底にはびこるエイリアンを、手と足のたくみな操作でつぶしていくゲームです。

遊びかた

地底にはエイリアン6匹と、画面上に自分と、その下にロープがあります。

自分の武器は、足でエイリアンの頭上に立つとエイリアンをつぶすことができます。こうして、エイリアン6匹を殺せば1面クリアとなり、つぎの面に進むことができます。

面が進むにつれて色エイリアンとなり、追いかけてられます。ご注意ください!

上に登るために、ロープとジャンプがあります。ロープがあるところで上へ登るキーを押すと、上へ登っていきます。また、ジャンプは左右キーと同時にジャンプ・キーを押すと、左右なめ上方へとんでいって地面にうまって止まります。最大3段までジャンプすることができます。

またボーナスがなくなったり、高いところから落ちたり、エイリアンにさわると、自分がやられます。

自分がゼロになればゲーム・オーバーです。点数が2万点~6万点、以後6万点ごとに人間がふえます。

操作方法

U
H—K
M

…上下左右 [SHIFT] …ジャンプです。

※ジャンプは左右キーと同時に使う。

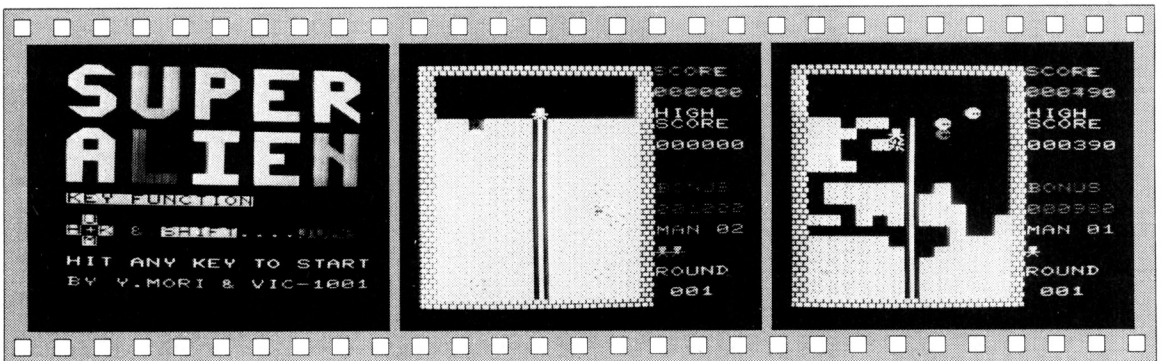
CHECKER FLAG

Dr.D: グッド!! ゲームの要素をよく理解しているね。

アイデアは、まあよくあるパターンだが、プログラムのまとめかた、画面構成などがしっかりしとる。

編: デモにスコア表示など、手がこんでますね。

影: 私も気に入りましたです。ハイ!



《写真1》タイトル画面。
デモがカッコイイぞ!!

《写真2》スタートです。地面に
もぐってエイリアンをつぶします

《写真3》ポコンベコン!
1匹やっつけたよ〜ん

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

100 FORI=7424707487
110 READ A
120 POKEI,A
130 NEXT
140 POKE631,131
150 POKE198,1
160 END
200 DATA0,0,0,0,0,0,0
210 DATA0,86,255,175,7,175,126,60
220 DATA24,24,24,24,24,24,24,24
230 DATA60,60,60,24,255,24,36,66
240 DATA238,238,238,0,187,187,0
250 DATA255,223,253,239,187,255,223,251
260 DATA2,6,71,239,191,251,223,255
270 DATA145,82,52,7,224,44,74,137

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
80 POKE1,86:POKE2,175:POKE3,7:POKE4,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
345 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
375 IF SFRAND(3)OR(THEN(0)USUB35) THEN GOTO 380
380 RETURN
390 GOTO1:PRINT"#####"
395 PRINT"#####"
400 PRINT"#####"
405 PRINT"#####"
410 PRINT"#####"
415 PRINT"#####"
420 PRINT"#####"
425 PRINT"#####"
430 PRINT"#####"
435 PRINT"#####"
440 PRINT"#####"
445 PRINT"#####"
450 PRINT"#####"
455 PRINT"#####"
460 PRINT"#####"
465 PRINT"#####"
470 PRINT"#####"
475 PRINT"#####"
480 PRINT"#####"
485 PRINT"#####"
490 PRINT"#####"
495 PRINT"#####"
500 PRINT"#####"
505 PRINT"#####"
510 PRINT"#####"
515 PRINT"#####"
520 PRINT"#####"
525 PRINT"#####"
530 PRINT"#####"
535 PRINT"#####"
540 PRINT"#####"
545 PRINT"#####"
550 PRINT"#####"
555 PRINT"#####"
560 PRINT"#####"
565 PRINT"#####"
570 PRINT"#####"
575 PRINT"#####"
580 PRINT"#####"
585 PRINT"#####"
590 PRINT"#####"
595 PRINT"#####"
600 PRINT"#####"
605 PRINT"#####"
610 PRINT"#####"
615 PRINT"#####"
620 PRINT"#####"
625 PRINT"#####"
630 PRINT"#####"
635 PRINT"#####"
640 PRINT"#####"
645 PRINT"#####"
650 PRINT"#####"
655 PRINT"#####"
660 PRINT"#####"
665 PRINT"#####"
670 PRINT"#####"
675 PRINT"#####"
680 PRINT"#####"
685 PRINT"#####"
690 PRINT"#####"
695 PRINT"#####"
700 PRINT"#####"
705 PRINT"#####"
710 PRINT"#####"
715 PRINT"#####"
720 PRINT"#####"
725 PRINT"#####"
730 PRINT"#####"
735 PRINT"#####"
740 PRINT"#####"
745 PRINT"#####"
750 PRINT"#####"
755 PRINT"#####"
760 PRINT"#####"
765 PRINT"#####"
770 PRINT"#####"
775 PRINT"#####"
780 PRINT"#####"
785 PRINT"#####"
790 PRINT"#####"
795 PRINT"#####"
800 PRINT"#####"
805 PRINT"#####"
810 PRINT"#####"
815 PRINT"#####"
820 PRINT"#####"
825 PRINT"#####"
830 PRINT"#####"
835 PRINT"#####"
840 PRINT"#####"
845 PRINT"#####"
850 PRINT"#####"
855 PRINT"#####"
860 PRINT"#####"
865 PRINT"#####"
870 PRINT"#####"
875 PRINT"#####"
880 PRINT"#####"
885 PRINT"#####"
890 PRINT"#####"
895 PRINT"#####"
900 PRINT"#####"
905 PRINT"#####"
910 PRINT"#####"
915 PRINT"#####"
920 PRINT"#####"
925 PRINT"#####"
930 PRINT"#####"
935 PRINT"#####"
940 PRINT"#####"
945 PRINT"#####"
950 PRINT"#####"
955 PRINT"#####"
960 PRINT"#####"
965 PRINT"#####"
970 PRINT"#####"
975 PRINT"#####"
980 PRINT"#####"
985 PRINT"#####"
990 PRINT"#####"
995 PRINT"#####"
1000 PRINT"#####"
```

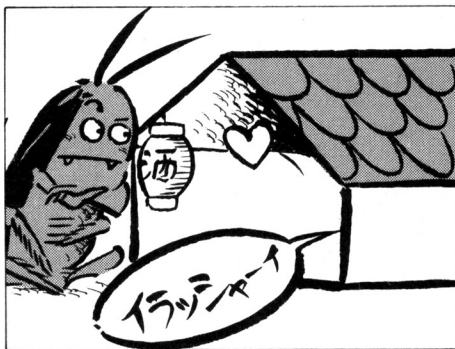
```
8 POKE1,0:POKE2,29:POKE5,0:POKE6,29:POKE6676,15:POKE36979,8
9 DIMA(5):A(0)=C(0):A(1)=C(1):A(2)=C(2):A(3)=C(3):A(4)=C(4)
10 FORI=0 TO 4:POKEI,A(I):NEXT I
11 NEXT
12 POKE1,86:POKE2,175:POKE3,7:POKE4,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
13 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
14 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
15 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
16 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
17 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
18 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
19 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
20 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
21 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
22 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
23 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
24 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
25 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
26 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
27 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
28 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
29 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
30 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
31 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
32 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
33 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
34 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
35 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
36 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
37 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
38 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
39 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
40 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
41 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
42 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
43 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
44 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
45 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
46 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
47 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
48 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
49 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
50 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
51 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
52 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
53 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
54 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
55 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
56 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
57 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
58 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
59 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
60 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
61 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
62 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
63 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
64 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
65 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
66 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
67 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
68 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
69 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
70 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
71 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
72 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
73 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
74 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
75 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
76 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
77 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
78 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
79 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
80 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
81 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
82 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
83 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
84 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
85 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
86 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
87 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
88 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
89 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
90 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
91 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
92 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
93 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
94 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
95 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
96 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
97 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
98 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
99 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
100 FORI=0 TO 99:POKEI,175:POKEI+1,175:T:T=1:OMR:0:0:0:0:0
```

★友人W. Tが「オレ、パソコンもってるぜ」というのでいってみたらタイプライターが一ツ素朴においてあった。(群馬県山田郡・PC-1211をこわした子)……【影：グハグハ(編君, つかれた!) 編：影さんの顔がオモロ!】



X1/C/D(G-RAM)用

HOI HOI

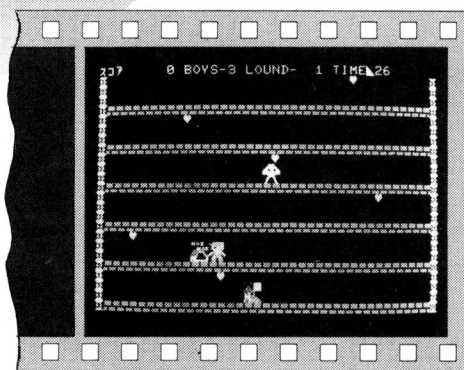


仕事人

この世は、姿形が不細工だととにかくと損をする世界。いままでに、どれだけのTVゲームの悪役キャラクターが泣いたことだろう。そしてついに、悪役キャラクターが手を結び、バッド・スターズを結成した。ついでに、あのゴキブリ達も手を結び、ゴーキーズを結成した。

●あそびかた

少年を[8][2][4][6]で上下左右に動かし、[1][3]でゴキブリホイホイを置いて、ゴーキーズ達をやっつけてください。ゲームの途中でバッド・スターズがゆうれいになって現われます。これに体当たりすると、ボーナスがもらえます。上に移動すると、上段の♡マークへワープします。



《写真1》実行画面



by おひこの姉

ムーンベース

開店4周年記念セール

3/30~4/1

●店内特價商品盛り沢山!!

シミュレーションゲーム

輸入プラモ

パソコン&ソフト

Nゲーシ

モデルガン

＜ごあいさつ＞

早いものでムーンベースもきたる4月1日をもって開店4周年を迎えることになりました。これもひとえに日頃の皆様のご愛顧のたまものであり、その感謝の気持としてこころばりの記念セールを企画しましたので、この機会を見逃すことなくぜひご来店下さるようお願い申し上げます。

パソコンソフト 特價セール
10~70%OFF

モデルプラザ

ムーンベース

仙台通町2-15-8 ☎(0222)71-9700

ZX-81(16K)用 TOILET PANIC

外山 泰弘



内容

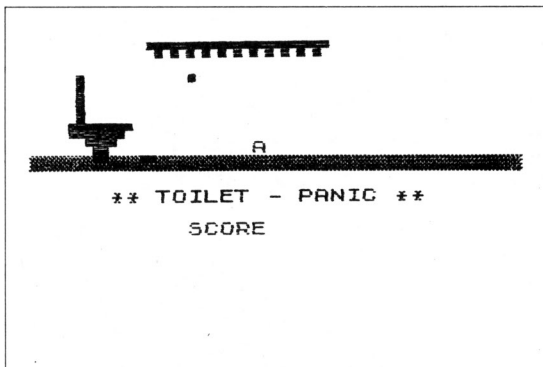
あなたは、トイレに行きたくてしょうがありません。でも、トイレにたどりつくには恐怖のつり天井の下を通らなければならないのです。はたしてぶじにたどりつくことができるか？

遊びかた

RUNすると、便器とつり天井とあなた“A”が表示されます。つり天井からは、針がどんどん落ちてきます。あなたは左(5)のキー右(8)のキー)によけながら、左端にある便器にたどりついてください。たどりつくごとに、得点が10点ずつ加算されます。針に当たると、ゲーム・オーバーです。REPLAYしたいときは、BREAKキー以外のキーを押せば、最初から始まります。

★

★



《写真1》実行画面—トイレに行くのも命がけ!

TOILET PANICのプログラム・リスト

```

5 REM ** TOILET PANIC (2) **
8 CLS
10 FOR I=1 TO 31
20 PRINT AT 10,I,"███"
30 NEXT I
31 PRINT AT 3,8:"███"
32 FOR I=9 TO 19
33 PRINT AT 3,I,"███"
35 NEXT I
40 FOR I=5 TO 7
50 PRINT AT I,4:"███"
60 NEXT I
70 PRINT AT 8,3:"███";AT 9,4
; "███";AT 10,5:"███";AT 12,6; *
* TOILET - PANIC **;AT 14,11;"S
CORE"
80 LET S=0
90 LET Z=23
100 PRINT AT 9,Z-1;" A "
110 LET Y=INT (RND*11)+9
120 FOR I=4 TO 8
130 PRINT AT I,Y;"███";AT I,Y;" "
;AT 9,Z-1;" A "
140 PRINT AT I+1,Y;
150 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)=38 THEN GOTO 500
160 GOSUB 200
170 NEXT I
180 GOTO 110
200 LET Z=Z+(INKEY$="8")-(INKEY
$="5")
210 IF Z=7 THEN GOTO 400
220 RETURN
400 LET S=S+10
410 PRINT AT 9,8;"███";AT 14,17;S
420 GOTO 90
500 PRINT AT 9,Z;"███";AT 16,7;"<
PUSH ANY KEY >";AT 17,7;"< - T
O REPLAY >"
510 PAUSE 4E4
520 RUN
    
```



by クニヒコ

★僕はペーマガを3年前から買ってます!!(ばれるわけないな)(岐阜県大垣市・横井 修14才)……【編集長：うーむ、編集部もここまでナメられるとは誰のせいだ?編：決まっていますよ。影：??いい読者じゃん!!一同：】

HC-20用

移植版 がんばれ

ミツコちゃん

井上 満夫



はじめに

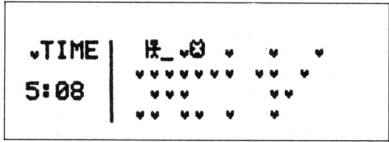
これは'83年3月号のPC-1500版「がんばれ ミツコちゃん」の移植版です。初めてのかたのために、あらすじを話しましょう。

ミツコちゃんは、お人形を買ってもらうため、おそうじをしますが、イタズラネコがじゃまをします。6時頃にお母さんが帰ってきます。それまでにミツコちゃんにネコをこらしめながら、おそうじをさせてください。

ゲームについて

ミツコちゃんは、[P], [↑], [↓], [←], [→]で上下左右に動きます。また、ミツコちゃんとネコが重なったときスペース・バーを押すと、ネコの頭をたたくことができます。頭をたたかれたネコはしばらくどこかへ行きますが、すぐに戻ってきます。6時頃にゲームが一時終わり(お母さんが帰ってくる)、そのときの状態で、つぎの日のゲーム(おそうじ)ができるかどうかが決まります。あまり汚れていると、ゲーム(おそうじ)は終わってしまいます。さあ、あなたはミツコちゃんを上手に誘導できるかな？

★



《写真1》実行画面—にくいネコめ!!

がんばれミツコちゃんのプログラム・リスト

```

10 WIDTH 20,4:CLS
20 LOCATE 3,2:PRINT "カン
   ハニ ミツコちゃん":FOR R=1 TO
   80:SOUND R,1:NEXT R
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,1))
40 MEMSET &HB00:POKE &H1
   1E,&HA:POKE &H1F,00
50 FOR R=&HA00 TO &HA11:
   READ D$:POKE R,VAL("&H"+
   D$):NEXT R
60 DIM A(19,3):K=0:S=0:
   1=0:N=1
70 FOR I=0 TO 19:FOR J=0
   TO 3:A(I,J)=0:NEXT J,I
80 CLS:LOCATE 1,0:PRINT
   "TIME":LOCATE 0,2:PRINT
   "4:00":LINE(34,0)-(34,3
   2),PSET
90 X=6:Y=0:X1=19:Y1=0:TI
   ME$="00:04:00"
100 Z$="":Z$=INKEY$:IF Z
   $="" THEN 150
110 IF Z$="L" THEN X=X-1
   :IF X<6 THEN X=19:GOTO 1
   50
120 IF Z$="R" THEN X=X+1
   :IF X>19 THEN X=6:GOTO 1
   50
130 IF Z$="P" THEN Y=Y-1
   :IF Y<0 THEN Y=3:GOTO 15
   0
140 IF Z$=" " THEN Y=Y+1
   :IF Y>3 THEN Y=0
150 IF X>=19 AND Y>=3 TH
   EN X=6:Y=0
160 LOCATE 0,2:PRINT RIG
   HT$(TIME$,4)
170 IF G<=0 THEN 310
180 X1=X1+FX:Y1=Y1+FY
190 IF X1<=6 AND Y1<=0 T
   HEN FX=1:FY=1:GOTO 310
200 IF X1>=19 AND Y1<=0
   THEN FX=-1:FY=1:GOTO 310
210 IF X1<=6 AND Y1>=3 T
   HEN FX=1:FY=-1:GOTO 310
220 IF X1>=19 AND Y1>=3
   THEN X1=6:Y1=0:FX=6:FY=0
   :GOTO 310
230 IF X1<=6 THEN FX=FX*
   -1 ELSE 250
240 FY=INT(RND(1)*3)-
   1
250 IF X1>=19 THEN FX=FX
   *-1 ELSE 270
260 FY=INT(RND(1)*3)-1
270 IF Y1<=0 THEN FY=FY*
   -1 ELSE 290
280 FX=INT(RND(1)*3)-1
290 IF Y1>=3 THEN FY=FY*
   -1 ELSE 310
300 FX=INT(RND(1)*3)-1
310 LOCATE XX,YY:PRINT "
   "
320 LOCATE X,V1:PRINT CHR
   $(224):XX=X:VV=Y
330 IF G<=0 THEN G=G+1:G
   OT=360
340 LOCATE XX1,YY1:PRINT
   CHR$(226)
350 LOCATE X1,V1:PRINT C
   HR$(225):XX1=X1:YY1=Y1:
   A(XX1,YY1)=1
360 IF A(X,Y)=1 THEN S=S
   +1 ELSE 400
370 SOUND 1,1
380 LOCATE XX1,YY1:PRINT
   " ":A(X,Y)=0
390 Z$="":Z$=INKEY$
400 IF X=X1 AND Y=Y1 AND
   Z$="" THEN SOUND 10,1
   FLSE 440
410 G=INT(RND(1)*5-10):
   S1=S1+1
420 LOCATE X1,Y1:PRINT "
   "
430 LOCATE 0,2:PRINT RIG
   HT$(TIME$,4)
440 IF TIME$<"00:06:03"
   THEN 100
450 D=0:FOR I=0 TO 3:FOR
   J=6 TO 19:IF A(J,I)=1 T
   HEN D=D+1
460 NEXT J,I:CLS
470 IF D<=20 THEN CLS:N=
   N+1:LOCATE 3,2:PRINT "マ
   ! キイニナツワネ ":FOR R=0 T
   O 150:NEXT R:CLS:LOCATE
   3,2:PRINT "ウキ" ヒ...":FO
   R R=0 TO 100:NEXT R:GOTO
   70
480 CLS:K=100*N+50*S1+S:
   LOCATE 3,2:PRINT "オシマ
   イ":FOR R=0 TO 100:NEXT R
   :CLS:LOCATE 1,1:PRINT "オ
   コス"イ"コ"ウイ"ハ":LOCATE
   3,2:PRINT K1" エンテス"
   :LOCATE 4,3:PRINT N3"ニチカン
   "END
490 DATA 7F,0B,4B,3F,4B,
   0B,3E,49,62,62,49,3E,0B,
   0B,30,60,30,0B

```

JR-800用

ディスク10

田吾作くん

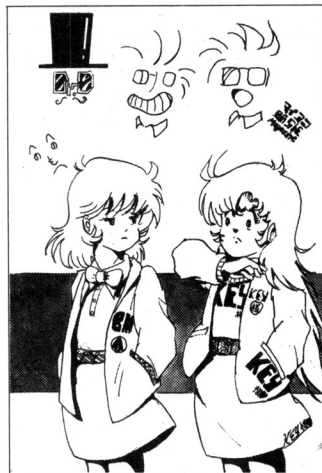


ひさしぶりにJR-800でプログラミングしてデバッグなんぞしたら、疲れてしまいました。だって、なあんとはじめの行にENDが入っていたりしたんだもん！(編集部員もビックリ!!)

あそびかた

画面の右側にはます目が表示され、左側ではサイコロと数字が動いています。1を押すと上のサイコロが止まり、しばらくして下のサイコロが止まります。止めるタイミングはあなた次第!

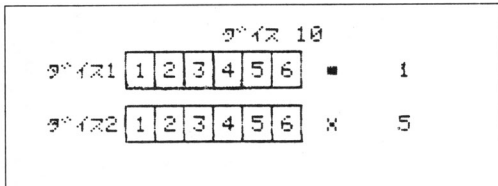
左のマス目では、止まった数字のワクがでつぶされていきます。しかし同じ数字を2度出してしまうと、またもとにもどってしまいますからご注意ください。早く、すべてのマス目をうめてください。全部終わるとゲーム・オーバーで、何回サイコロをふったかが表示されます。



▶田吾作くんご推せん
のイラストです
鹿児島県名瀬市・音位摩

```

10000 CLS:DIM I(6),J(6):FOR I=1
TO 6:I(I)=1:J(I)=1:NEXT I:GOSUB
10440
10010 FOR I=1 TO 99:SOUNDI,5:NEX
T I
10020 PRINT "                ディスク 10
10030 PRINT"
10040 PRINT"ディスク1  1 2 3 4 5 6
10050 PRINT"
10060 PRINT"
10070 PRINT"ディスク2  1 2 3 4 5 6
10080 PRINT"
10090 I=0:J=5
10100 I=I+1:J=J+1
10110 IF I>=7 THEN I=1
10120 IF J>=7 THEN J=1
10130 LOCATE 19,2:PRINT CHR#(&HE
0+I):" ;I:LOCATE 19,5:PRINT C
HR#(&HE0+J):" ;J
10140 A$=INKEY$:IF A$="" THEN101
00
10150 IF A$="1" THEN 10170
10160 GOTO 10100
10170 FOR L=1 TO INT(RND(1)*20)+
10
10180 IF J>=7 THEN 10210
10190 J=J+1:LOCATE 19,5:PRINT CH
R#(&HE0+J):" ;J
10200 IF I>=7 THEN I=1
10210 LOCATE 19,5:PRINT CHR#(&HE
0+I):" ;I
10220 NEXT L
10230 FOR L=1 TO INT(RND(1)*20)+
10
10240 J=J+1
10250 IF J>=7 THEN J=1
10260 LOCATE 19,5:PRINT CHR#(&HE
0+J):" ;J
10270 NEXT L
10280 IF I(I)=1 THEN A=I:GOSUB 1
0360:I(I)=-1:GOTO 10300
10290 A=I:GOSUB 10390:I(I)=1
10300 IF J(J)=1 THEN A=J:GOSUB 1
0360:J(J)=-1:GOTO 10320
10310 A=J:GOSUB 10390:J(I)=1
10320 FOR L=1 TO 6
10330 IF I(L)=1 THEN L=7:NEXT L:
GOTO 10420
10340 IF J(L)=1 THEN L=7:NEXT L:
GOTO 10420
10350 NEXT L:GOTO 10430
10360 IF I=A THEN LOCATE 4+2*A,2
:GOTO 10380
10370 LOCATE 4+2*A,5
10380 PRINT "■":RETURN
10390 IF I=A THEN LOCATE 4+2*A,2
:GOTO 10410
10400 LOCATE 4+2*A,5
10410 PRINT RIGHT$(STR$(A),1):R
ETURN
10420 LOCATE 0,7:PRINT "Next tim
e !!":FOR I=1 TO 5000:NEXT I:LO
CATE 0,7:PRINT "          ":C
1=C+1:GOTO 10100
10430 CLS:PRINT "アタリの ";C1:"カイテ
アタリマシタ":END
10440 FOR I=&H2006 TO &H2029:REA
D A$:POKE I,UAL("&H"+A$):NEXT I
10450 DATA 00,30,30,30,30,00
10460 DATA 00,00,00,60,60,00
10470 DATA 06,06,13,13,60,60
10480 DATA 66,66,00,00,66,66
10490 DATA 00,66,13,13,66,60
10500 DATA 00,66,00,66,00,66
10510 RETURN
    
```



《写真1》実行画面

★学校で友達を見ると、友達がディスプレイやカーソルに見えてしまう。キー・ボードに見えた子がいたのでなくってしまった。(熊本県八代郡・リターン森下13才)……【編：パソコンのしずき!影：君の友達は四角い顔なの?】

JR-8000

PC-8201用

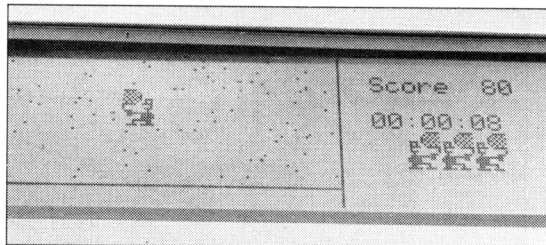
SPACE INSECT

K & Y



ストーリー

○×△□年、Dr.Dが宇宙にチョウが息しているのを発見した。それを知った影さんは、全財産(財産と言えるほどお金はない)を使いロケットと酸素ポンプを買った。しかし、その酸素ポンプは20秒しかもたない…。



《写真1》実行画面

遊びかた

影さんをカーソル・キーで上下左右に動かし、チョウを捕まえます。TIMEが20秒になりますと影さんは死にますが、殺しても死なない影さんはよみがえります。しかし、影さんの生命力にも限界があるので、3回死ぬと生き返れなくなります。音がうるさいという人は、最初の“HIT RETURN KEY”のときにスペース・キーを押すと、音は出なくなります。

最後に

最初キャラクタの説明の後でDEMOがありますが、これは影さんがチョウを見つけるがチョウは逃げていき、どっちに行ったかとキョロキョロして通りすぎるというシーンのDEMOです。

イラストコーナー

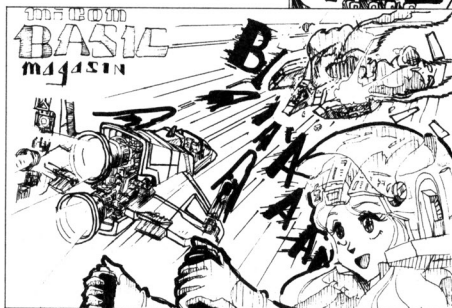


▲青森県南津軽郡・
リーチー発親チヨンのOWL

▶神奈川県横浜市・
佐々木誠毅 14才



◀大阪府堺市・
幻魔&ボトムズ大好き



SPACE INSECT のプログラム・リスト

```

10 GOSUB200
30 SCREEN=0:CLS:DEFINT A-Z
40 DEFINT A-Z
50 D$=CHR$(131)+CHR$(132)+CHR$(133)+CHR$(134)
60 E$=CHR$(135)+CHR$(136)+CHR$(137)+CHR$(138)+CHR$(139)
70 F$=CHR$(140)+CHR$(141)+CHR$(142)+CHR$(143)
80 GOSUB200:GOSUB390
90 TIME$="00:00:00"
100 I$=INKEY$:GOSUB280
110 LOCATE27,3:PRINTIME$:IF TIME$="00:00:00" THEN GOSUB510
120 IF I$=CHR$(28) THEN GOSUB210: X=X+1: A$=C$: B$=C1$: T=1: SOUND300,1:XXX
130 IF I$=CHR$(29) THEN GOSUB210: X=X-1: A$=D$: B$=D1$: T=2: SOUND300,1:XXX
140 IF I$=CHR$(30) THEN GOSUB210: Y=Y-1: SOUND300,1:XXX
150 IF I$=CHR$(31) THEN GOSUB210: Y=Y+1: SOUND300,1:XXX
160 GOSUB230
170 LOCATE X,Y:PRINT A$:LOCATE X,Y+1:PRINT B$;
180 IF T=1 THEN I$=X+I$=VANDY=ATHEN GOSUB460
190 IF T=2 THEN I$=X-I$=VANDY=ATHEN GOSUB460
200 GOTO100
210 LOCATE X,Y:PRINT " ";LOCATE X,Y+1:PRINT " ";
220 RETURN
230 IF X<0 THEN X=23
240 IF X>23 THEN X=0
250 IF Y<0 THEN Y=0
260 IF Y>23 THEN Y=5
270 RETURN
280 LOCATE X,M:PRINT " ";
290 N=RND(1)*3:N1=RND(1)*2:V=V+N-N1
300 O=RND(1)*2:O1=RND(1)*2:W=W+O-O1
310 P=RND(1)*150:O=RND(1)*55
320 IF V<0 THEN V=24
330 IF W>24 THEN W=0
340 IF W<6 THEN W=6
350 IF W<0 THEN W=0
360 LOCATE V,W:PRINT $;
370 PSET(P,O)
380 RETURN
390 FOR I=0 TO 150:PSET(I,56):NEXT I
400 FOR I=0 TO 63:PSET(156,I):NEXT I
410 FOR I=0 TO 50:P=RND(1)*150:O=RND(1)*55:PSET(P,O):NEXT I
420 LOCATE27,1:PRINT USING "Score#####";S;
430 FOR I=2 TO 4+1:LOCATE25+I*2,4:PRINT C$;
440 LOCATE25+I*2,5:PRINT C1$;NEXT I
450 RETURN
460 P=RND(1)*10+1:S=S+10*R
470 LOCATE27,1:PRINT USING "Score#####";S;
480 FOR I=2 TO 5:SOUND100*1,1:XXX:NEXT I:TIME$="00:00:00"
490 V=RND(1)*24:W=RND(1)*7
500 RETURN
510 FOR I=0 TO 3
520 LOCATE X,Y:PRINT " ";LOCATE X,Y+1:PRINT " ";
530 FOR U=0 TO 150:NEXT U: BEEP: SOUND100*2
540 LOCATE X,Y:PRINT $;LOCATE X,Y+1:PRINT G1$;
550 FOR U=0 TO 150:NEXT U
560 NEXT I
570 M=M-1:IF M=<0 THEN GOTO

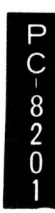
```

★友人S.Yは悪口を言うと「いいんだぜFM-7のゼビウスやらせんもんね！」とキョーハクします。(愛知県安城市・堀尾 圭14才)……【編：FM-7のゼビウスは5月頃発売です。影：あと2か月は悪口言えないのか？】

```

580 LOCATE29,4:PRINT " ";LOCATE29,5:PRINT " ";
590 GOSUB390
600 TIME$="00:00:00"
610 RETURN
620 LOCATE6,3:PRINT "Game Over!";LOCATE6,5:PRINT "Replay(Y/N) ";
630 IF S>K THEN K=S
640 FOR I=0 TO 10:SOUND100*1,1:BEEP:NEXT I
650 I$=INKEY$
660 IF I$="Y" THEN CLS:GOTO20
670 IF I$="N" THEN MENEMELSE650
680 S=0:M=3:V=10:W=3:X=0:Y=5
690 LOCATE10,1:PRINT "--The Space Insect--";
700 LOCATE15,2:PRINT C$;...:7(10-100)7";
710 LOCATE15,3:PRINT C1$:LOCATE15,4:PRINT C1$;...:7(3 2)";
720 LOCATE15,5:PRINT "Hit Key h カケル Key ナズ";
730 LOCATE18,7:PRINT "Hit [Return] Key!";
740 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN XX=1:GOTO770
750 IF I$=CHR$(32) THEN XX=0:GOTO770
760 GOTO740
770 CLS:LOCATE10,1:PRINT "--The Space Insect--";
780 FOR I=0 TO 239:PSET(I,48):NEXT I
790 FOR I=0 TO 50:P=RND(1)*239:O=RND(1)*47:PSET(P,O):NEXT I
800 LOCATE14,7:PRINT USING "Hi-Score#####";K;
810 FOR I=39 TO 155 STEP -1
820 LOCATE I,4:PRINT C$;FOR U=0 TO 100:NEXT U:LOCATE I,4:PRINT " ";NEXT I
830 FOR I=38 TO 155 STEP -1
840 LOCATE I,4:PRINT C$;LOCATE I,5:PRINT O1$;FOR U=0 TO 100:NEXT U
850 LOCATE I,4:PRINT " ";LOCATE I,5:PRINT " ";NEXT I
860 FOR I=0 TO 3
870 LOCATE14,4:PRINT C$;LOCATE14,5:PRINT C1$;
880 FOR U=0 TO 300:NEXT U
890 LOCATE14,4:PRINT C$;LOCATE14,5:PRINT O1$;
900 FOR U=0 TO 300:NEXT U
910 NEXT I
920 FOR I=14 TO 0 STEP -1
930 LOCATE I,4:PRINT C$;LOCATE I,5:PRINT O1$;
940 FOR U=0 TO 100:NEXT U
950 LOCATE I,4:PRINT " ";LOCATE I,5:PRINT " ";
960 NEXT I
970 CLS:RETURN
980 POKE5215,18:POKE65216,242
990 FOR I=0 TO 077:READ O:POKE61970:I+1,O:NEXT I:RETURN
1000 DATA 8,248,88,112,64,28
1010 DATA 42,85,107,85,107,213
1020 DATA 152,253,255,189,188,36
1030 DATA 164,228,142,142,2,1
1040 DATA 28,64,112,88,240,0
1050 DATA 213,107,85,107,85,42
1060 DATA 36,188,189,255,253,152
1070 DATA 1,2,142,142,228,164
1080 DATA 85,107,107,62,107,73
1090 DATA 28,34,8,20,162
1100 DATA 162,148,8,34,26,56
1110 DATA 112,232,252,224,120,33
1120 DATA 255,249,248,248,196,254

```



FX-702P用

スパイ大作戦

マシン・フレンド



おはようフェルプス君。さて君の使命だが、10階建ての電波新聞社ビルに潜入して、各階のコンピュータから、極秘のファイルをすべて盗み出してきてほしい。作戦当日は、影の声と呼ばれる怪人物がファイルをガードしている。用心して行動してくれ。



《写真1》実行画面



《写真2》さあ、ファイルはどこだ？

How to Play

F1 P0 で初期化してスタート。途中でやめた場合は **F1 P1** で再開です。スタートさせると、

S. H. . C. . . . : 200

のように表示されます。**2 4 6 8** のキーでそれぞれの方向に移動しますが、上下の移動はスパイ "S" が階段 "H" のところに行かないと行けません。

右の数字はスパイの精神力で、だんだん減っていきます。

"C" はコンピュータで、各階に必ずあるとは限りませんが、そこに来て **5** を押すと、

<1> <2> <3> NUMBER ?

と盗むファイルの番号を聞いてきますので、**1 2 3** のどれかを押してください。目的のファイルなら "R I G H T !" と表示され、精神力がふえてコンピュータ

WELCOME TO THE SHOP

▼渋谷店内の様子



日本マイコン流通センターの中古マイコンショップが、2月18日オープンしました。場所は渋谷駅ハチ公口から横断歩道をわたってすぐ、あの電光掲示板のある大和銀行ビルの5Fです。

ずらっと並んだパソコンやモニターは、どれもみんなお買得値段。たとえば、シャープ MZ-731 が 74,000 円、NEC の PC-8001mk II は 79,000 円などなど。陳列してある以外にも、常時 300 台の在庫があるということですから、君も欲しいものが見つかりそうですね。安く買えるのはいいけれど、中古は不安という人に、「パソコンは、使いはじめて 1 か月でほとんどの故障が出ます。むしろ新品より中古のほうがこわれにくいんですよ。」とは取締役の管さんの言葉。ここで買ったマイコンはすべて最低 3 か月の保証がつき、また日本マイコン流通独自の管理システムによって、誰の手に渡ってもここで買ったものはチェックできるようになっているということです。ハードのほかにもソフトや雑誌の販売も行なっています。

営業時間は A M 10 : 00 ~ P M 7 : 00。年中無休です。

は自動的に消滅します。違ったときは“WRONG!”と表示され、ファイルが書きかえられてしまいます。

問題の影の声ですが、最上階からスパイを追ってきます。しかも直接攻撃してこないで、その名のとおりあなたの影になってついてまわります。同じ階に影が存在するだけで、精神力が2倍すりへります。影をやっつけるにはピストルで撃ってください。ピストルは□□でそれぞれの方向に撃てて、上の階で影との距離

がひらいているほど効果があります。弾は、1階の左はしでつめこむことができます。

☞はスパイテレビのレポートで、自分と影のいる階、精神力の比較、弾の数、残りのコンピュータ台数が報告されます。自分の精神力が0になる前にすべてのファイルを盗み、影の精神力を自分以下にしてください。さて、ペーマガが買えるだけのボーナスがもらえるかどうか？

スパイ大作戦のプログラム・リスト

```

VAR: 36 PRG: 1600
P0: 135 STEPS
10 VAC :WAIT 40:PR
T "<<SPY DAISAK
USEN>>"
20 S=200:W=100:T=9
30 C=INT (RAN#*10)
:D=INT (RAN#*9)
:Q=9:R=9
40 B=0:FOR I=0 TO
9:A(I)=INT (RAN
#*100)/10
50 IF FRAC A(I)*0:
B=B+1
60 NEXT I
70 GOTO #1

P1: 558 STEPS
10 WAIT 40:PRT "SA
KUSEN KAISHI!"
20 PRT CSR 0:"....
.....":###;S;
";
30 PRT CSR A(Y):"H
";
40 A=FRAC A(Y):IF
A*0:PRT CSR A*1
0:"C";
60 PRT CSR X:"S";
70 IF R=Y:PRT CSR
Q:"K":CSR 16:"!
";
90 E$=KEY:IF E$=""
THEN 90
100 $="482"
110 FOR I=1 TO 4:IF
E$=MID(I,1):U=
I*10:GSB #2
120 NEXT I
140 IF E$=""U=10:
GSB #3
150 IF E$=""U=11:
GSB #3
160 IF S)W:IF B=0:G
OTO #7
200 IF E$=""^":GSB #
4

```

```

210 IF E$="5":GSB #
5
220 IF X=C THEN 250
225 IF Y=D THEN 250
230 PRT :PRT "TRAP!
":S=S-Y:Q=0
235 C=INT (RAN#*9)+
1:D=INT (RAN#*9
)+1
240 Y=Y-1:IF Y<0:Y=
0
245 R=Y
250 IF X=0:IF Y=0:T
=6
260 IF W<0 THEN 400
270 IF X=Q:IF Y=R:P
RT :PRT "!!!!":
S=S-10:W=W-10
280 IF X-1<Q:Q=Q-1
290 IF X-1)Q:Q=Q+1
295 IF Q<0:Q=9
300 IF INT A(R)*Q T
HEN 400
310 IF Y<R:R=R-1
320 IF Y)R:R=R+1
400 S=S-1:W=W+1:IF
Y=R:S=S-2
410 IF S<0:GOTO #6
420 GOTO 20

P2: 107 STEPS
5 GOTO U
10 X=X-1:IF X<0:X=
0
15 RET
20 X=X+1:IF X)9:X=
9
25 RET
30 IF INT A(Y)=X:Y
=Y+1:IF Y)9:Y=9
35 RET
40 IF INT A(Y)=X:Y
=Y-1:IF Y<0:Y=0
45 RET

```

```

P3: 172 STEPS
1 IF T<1:PRT CSR
14:"**":RET
2 T=T-1:GOTO U
10 U=0:A=-1:GOTO 2
0
11 U=9:A=1
20 IF X=U:PRT CSR
14:"":RET
25 IF SGN (X-Q)=A:
PRT CSR 14:"??"
:RET
30 FOR I=X+A TO Q
STEP A:PRT CSR
I:"-":NEXT I
40 IF Y=R:PRT CSR
Q:"*":W=W-ABS
(X-Q)*Y/2
50 PRT CSR 14:"##"
:RET

P4: 106 STEPS
10 PRT :PRT "SPY:"
:##;Y+1
20 PRT :PRT "KAGE:
":##;R+1
30 PRT "SPY:"###;
S:" VS "W:"KA
GE"
40 PRT "TAMA:"T
50 PRT "COMPUTER:"
:B
60 RET

P5: 202 STEPS
10 IF FRAC A(Y)*10
*X:PRT CSR 14:"
??"":RET
20 $="123"
30 PRT :PRT "<1><2
><3>NUMBER?";
40 E$=KEY:V=INT (R
AN#*3)+1:IF E$=
"" THEN 40
50 IF E$="5" THEN
40

```

```

60 FOR I=1 TO 3:IF
E$=MID(I,1) TH
EN 80
70 NEXT I:PRT :PRT
"??":RET
80 IF V=I:PRT :PRT
"RIGHT!":A(Y)=
INT A(Y):S=S+10
:B=B-1:RET
90 PRT :PRT "WRONG
!":RET

P6: 56 STEPS
10 GSB #8
20 PRT "SIPPAISITA
.", "TOUKYOKUWA
ISSAI KANCHISIN
AI."

P7: 82 STEPS
10 GSB #8
20 PRT "SEIKOUSHIT
A.", "BONUS"
30 WAIT 2:FOR I=0
TO S*10 STEP 27
:PRT I:NEXT I
40 PRT S*10:"YEN.G
OKUROUSAN."

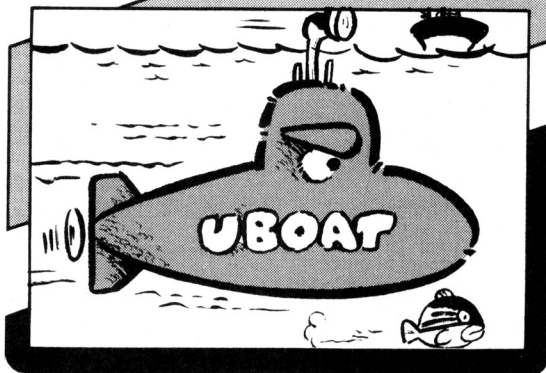
P8: 41 STEPS
10 PRT :FOR I=0 TO
18:PRT "-":NE
XT I
20 PRT ")SAKUSENWA
":RET

```

★ポケコンでゲームをするときは、本体をすこし温めてからにするとBASICが速く動くので、面白さが増します。(愛知県津島市・吉田章雄15才)……【影：今日のお料理はポケコンのむし焼きです。お材料は……。】

PASOPIAmini用 U-BOAT

波田 賢也



あなたは、Uボートの操縦士さんです。T艦隊をやっつけるのが、あなたへの命令です。敵は5艦です。

プレイのしかた

RUNすると、写真1のようにになります。左へ行くなら1、右へ行くなら-1をインプットしてください。つぎに NAN Mと表示されるので何メートルか、FUKASAと聞いてきたら沈むなら正の数を、浮くなら負の数を入力してください。なお、水深250m以上になると水圧でつぶれます。

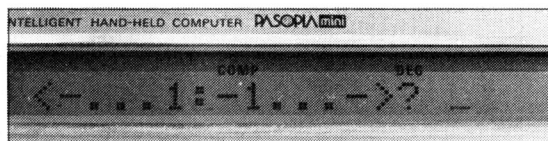
BANG Y/N は魚雷を発射するかどうかです。発射ならYを、ちがうならNをインプットしてください。魚雷は10発あります。ダメージが30以上になると沈没します。

自分と敵の状態は、つぎのように表示されます。

T: 位置 深さ (位置が一なら右方向)

U: 位置 深さ ダメージ 残りのタマ数

ときどき DOON!! と表示されますが、これはUボートにタマがあたったということです。



《写真1》実行画面

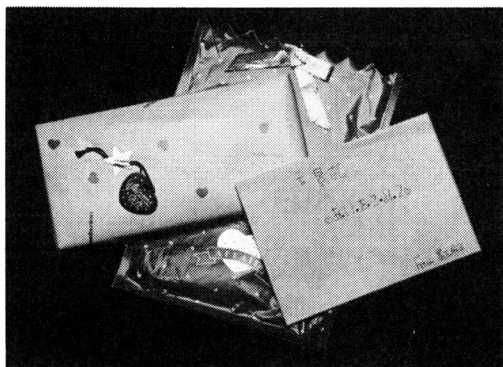
U-BOATのプログラム・リスト

```

5 REM "@ TO DEMO @
7 GOSUB 9000
9 REM "@@ HENSUU @@
10 DIM M(6),P(6):MODE
#2
15 REM "@ SHOKICHI @
20 FOR I=1 TO 5:M(I)=R
ND*20-10:P(I)=RND*(
-100):NEXT
30 REM "@ HENSUU 2 @
100 A=0:D=0:E=0:G=10:L=
0:Q=1:GOTO 160
105 REM "@@ MAIN @@
110 INPUT "<-...1:-1...
->":N,"NAN M";D,"FU
KASA";K,"BANG Y/N";
B$
130 A=A-K:L=L+N*0:IF A>
=0 THEN A=0
135 IF A<=-250 THEN PRI
NT "CHINBOTSU":BEEP
:BEEP :GOTO 260
140 IF B$="Y" THEN GOSU
B 300
150 FOR I=1 TO 5:M(I)=M
(I)+(RND*10-5):P(I)
=P(I)+(RND*20-10):N
EXT
160 FOR I=1 TO 5
165 IF INK$=" " THEN 38
0
170 PRINT "DP:";M(I);P(
I):WAIT 20:NEXT
175 FOR I=1 TO 5
180 IF M(I)<L+15 AND M(
I)>L-3 THEN 360
182 NEXT
185 PRINT "U:";L;A;D;G:
WAIT 20
190 GOTO 110
200 BEEP :I=6:NEXT :D=D
+INT(ABS(L*3)):PAUS
E " DOON !!!"
205 REM "@ DAMEAG U @
210 IF D>=50 OR A<=-250
THEN 250
220 GOTO 185
250 PAUSE "U:";L;A;D;G
251 PRINT "U BOAT GEKIT
INSALERU !":BEEP :B
EEP
255 REM "@@ RE PLAY @@
260 PRINT " REPLAY Y/N
"
265 IF INK$="Y" THEN 20
270 IF INK$="N" THEN EN
D
280 GOTO 265
290 REM "@ DAMEAG DP @
300 G=G-1:IF G<=0 THEN
RETURN
301 FOR I=1 TO 5
310 IF L>M(I)-8 AND L<M
(I)+5 AND ABS(P(I)-
A)<8 THEN 325
320 NEXT :RETURN
325 M(I)=0:P(I)=300
330 I=6:NEXT :BEEP 1:Q=
Q+1:PRINT Q;"KI GEK
ITIN":BEEP 1:WAIT 2
0
340 IF Q>=50 THEN BEEP
0:PAUSE "DP:KANTAI
ZENMETSU !!!":GOTO 2
60
350 BEEP 0:RETURN
360 IF ABS(P(I)-A)<8 TH
EN 200
370 GOTO 182
380 BEEP 1:PRINT TAB(6)
;"GIVE UP !!!"
390 WAIT 25:BEEP 0:GOTO
260
8990 REM "@@@ DEMO @@@
9000 FOR I=1 TO 25:PRINT
TAB(I);"U":NEXT
9010 BEEP :BEEP :PAUSE "
..... U BOAT ...
....."
9020 RETURN
9100 REM HENSUU
9110 REM "P(I)=FUKASA ,
M(I)=SUIHEI ICHI ..
. DP KANTAI
9120 REM "D=DAMEAG , L=5
UIHEIICHI ... U BOA
T
9130 REM "A=FUKASA , G=T
AMAKAZU ... U BOAT
9140 REM "Q=YATTUKETA KA
ZU

```

♥編集部を騒がせたバレンタイン・チョコ



ありがとう、影さん命つ子さん!!(影) (証拠物件)

PB-100用

オリンピック

北城 慶二



走りはばとび

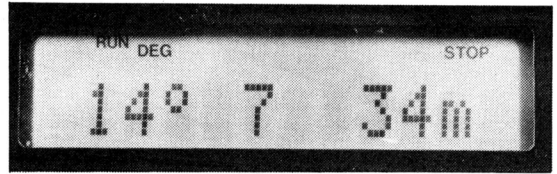
画面には、二つの数字が出ています。左側がふみきり台と自分の間の距離、右側がスピードです。ゲームスタートと同時に、**[D]**キーを押せばなしにしましょう。すると、右側の数字が上がってスピードがつきます。左側の数字は、スピードに関係なく少なくなっていきます。数字が0になる寸前に、**[J]**キーを押してください。右はじに角度が出ます。長く押すほど角度がつきます。画面には、10の位しか表示されません。選手が飛んでいる様子が出た後、飛距離が出ます。距離が0になるまでに**[J]**キーを押さないとファールです。スピードがあればあるほど、飛距離がのびます。

ハンマーなげ

画面の左はしにハンマーの向き、まん中あたりのは、パワーです。ハンマーの向きは360°まで増え、また0にもどるといふ変化のしかたです。360°になるたびにパワーが増え、ハンマーの向きの変化が速くなります。0°から29°、331°から360°のとき、**[J]**キーを押してください。これ以外のときはファールです。パワーが大きいほど、飛距離はのびます。飛距離は、右はしに出ています。3回トライできます。パワーが15をこすまでに

[J]キーを押さなくてもファールです。

最終スコアは、エンドメッセージとともに出てきます。



《写真1》実行画面

オリンピックのプログラム・リスト

```

P0
10 VAC
20 PRINT "-H.OLYMP
   IC-", "LONG JUMP
   "
30 FOR I=30 TO 0 S
   TEP -1
40 PRINT :PRINT I:
   "M":H:"km/h":
50 IF KEY="D":IF H
   <35:H=H+2
55 IF KEY="J" THEN
   100
60 IF H>0:H=H-1
65 NEXT I
70 PRINT CSR 2:"FO
   UL !":GOTO #1
100 PRINT :PRINT CS
   R 0:"?":IF
   KEY="J":D=D+1:G
   OTO 100
110 IF D>4:D=4-(D-4
   )
120 M=H+(D+10*(INT
   (RAN#10))-1):FOR
   K=0 TO M/10-1
130 PRINT CSR K: " -
   ":A=A+1:IF A=9
   THEN 130
140 A=0:NEXT K:PRIN
   T CSR K: " _":M/
   10:"M":S=S+M#10
150 PRINT "SCORE":S
   :GOTO #1

P1
10 PRINT "H. THROW
   "
20 FOR K=1 TO 3:PR
   INT "TRY":K
30 FOR J=5 TO 15:P
   RINT :PRINT CSR
   4:J:FOR I=0 T
   O 360 STEP J
   0 360 STEP J
40 PRINT CSR 0:1:"
   ":IF KEY="J"
   THEN 60
50 NEXT I:NEXT J:P
   RINT CSR 5:"FOU
   L!"
55 NEXT K:GOTO 110
60 IF I<30:IF I<33
   0:PRINT CSR 5:"
   FOUL !":GOTO 55
70 M=INT (RAN#5+5
   )*J
80 PRINT CSR 7:M:"
   M":N=N+1:IF N=
   M THEN 80
90 N=0:S=S+M#10:ST
   OP :PRINT "SCOR
   E":S:GOTO 55
110 PRINT "GAME OVE
   R":S

```

★時刻表を見て四国の高知県内に「影」という駅を発見。信じないだろうから切りぬきをはります。(東京都町田市・中村英敏15才)……【編：マ編のアサちゃんが高知出身だよ。影：高知はカゲエキ(過激)なのだ!!】

PB-100(RAMパック使用)用 カニと花

桜田 健治

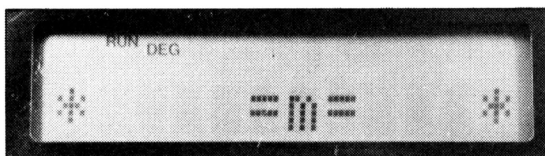


ゲームについて

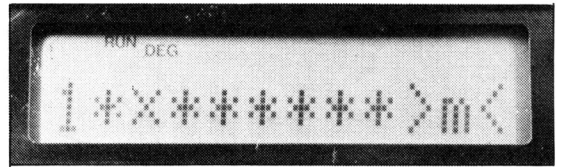
花園にたくさんのカニ(50匹)が侵入し、花を傷めます。これを退治してください。カニは、1~5までの花園に10匹ずついます。カニのいる位置「X」に見あうテン・キーを、す早く押してください。うまく捕まえられれば、カニが右側に表示されます。ゲームがすすむにしたがって、カニの移動速度は早くなります。ミス3回で、先にすすめなくなります。

85行の"80"を変えると、早さが変わります。高得点(40以上)の人は、7文字以内で名前を登録できます。

PB-100の限られた表示空間で、楽しいゲームを作るのは大変ですね。皆さんのすばらしいアイデアに、いつも感心させられています。オジコンですが、私もがんばりますよ!!



《写真1》デモ画面—カニが歩いていきます



《写真2》カニをつかまえちゃった!!

カニと花のプログラム・リスト

```

P0
5 H=40
10 PRINT "HANA*K
ANI*"
20 FOR I=1 TO 300:
NEXT I:PRINT
30 R=0:B=0:GOSUB #
1
35 PRINT :PRINT "h
igh score:";H;"
/50:";by ";W$;
37 FOR I=1 TO 300:
NEXT I
40 PRINT CSR 0;"<G
AME START";
50 FOR I=1 TO 200:
NEXT I
60 PRINT
70 $="12345"
80 R=R+1:IF R<6:$
=MID(R,1)
85 E=INT (80/SQR (
VAL($))
90 A=0:FOR I=1 TO
10:C=INT (RAN#*
8)+1
100 PRINT CSR 0;$;
"***** ";
110 PRINT CSR C;"x"
;
120 FOR J=1 TO E:D$
=KEY:IF D$="":N
EXT J
130 IF D$="0":IF D$
<="0" THEN 150
140 D$="10"
150 K$="NG":IF VAL(
D$)=C:A=A+1:B=B
+1:K$="M"<
160 PRINT CSR 9;K$;
:FOR J=1 TO 200
:NEXT J
170 PRINT
180 NEXT I
190 PRINT CSR 0;"CA
UGHT";A:;FOR L=
1 TO 200:NEXT L
200 IF A<7:PRINT :P
RINT "GAME-OVER
: *FIGHT!!":;GOT
O 260
210 IF R=5:PRINT :P
RINT "GAME-OVER
: *FIGHT!!":;GOT
O 260
210 IF R=5:PRINT :P
RINT "GAME OVER
: SCORE:"B;"/50"
:GOTO 240
220 PRINT :PRINT "<
OK!GO NEXT>";:F
OR J=1 TO 200:N
EXT J
230 GOTO 70
240 IF H<B:H=B:PRIN
T :PRINT " you
get high score"
:H:;GOTO 250
247 GOTO 260
250 FOR I=1 TO 200:
NEXT I:PRINT :I
NPUT " name",W$
260 PRINT " Try agi
ne !!:HIT EXEKe
y!":GOTO 10

P1
10 FOR Y=1 TO 8
20 GOSUB #2
30 PRINT
40 NEXT Y
50 IF Y=8 THEN 60
60 FOR P=8 TO 1 ST
EP -1
70 PRINT :PRINT CS
R 0;"*";CSR P;"
"<";CSR 11;"*"
;
80 FOR K=1 TO 15:N
EXT K
90 PRINT CSR 0;"*";
:CSR P;"=":";CS
R 11;"*";
100 FOR L=1 TO 15:N
EXT L
110 NEXT P
120 RETURN

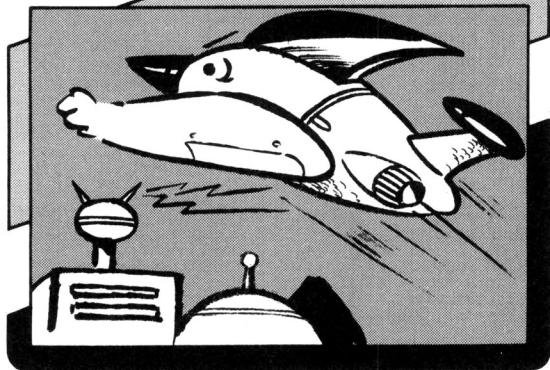
P2
10 PRINT CSR 0;"*";
:CSR Y;">";:CS
R 11;"*";
20 FOR K=1 TO 15:N
EXT K
30 PRINT CSR 0;"*";
:CSR Y;"=":";CS
R 11;"*";
40 FOR L=1 TO 15:N
EXT L
50 RETURN

```

PC-1245/1251用

スクランブル

横山 武史



あなたの星に侵入し攻撃をかけてきたUFO群に、スクランブルがかかった。あなたは敵の基地を破壊するため、戦闘機に乗り込む……。

遊びかた

敵は三つのエリアに基地をもち、UFO群に守られています。UFOは、ミサイルを発射すれば必ず破壊できますが(基地はミサイルにあたらない)、動きをよく見て撃たないと、ほかのUFOにやられてしまいます。

UFOを5機破壊すると1ポイント増え、前進して敵の基地に近づきます。10ポイントとると基地を破壊し、つぎのエリアにいけます。三つの基地を破壊するとあなたの勝利となり、はじめにもどります。戦闘機は3機で、①で上、②で中、③で下、④以上でミサイル発射です。3機全部撃墜されると、ゲームオーバーで、エリア、ポイント、スコア、撃墜数を表示します。

注意

ゲームを途中でやめるときは、モード切替えスイッチをOFFにしてください。[BRK]を押すと、機能がおかしくなることがあります。

参考

月刊RAM12月号「PC-1251の知られざる機能」



《写真1》実行画面

スクランブルのプログラム・リスト

```

10:CLEAR:WAIT 100:
PRINT * SCRAMB
LE *
15:DIM A(3),B(3),C(3),D
(3),E(3),H(3):S=0:T=
0:R=3
20:FOR I=1 TO 3:READ A
(I),B(I),C(I),D(I),E
(I):NEXT I
30:WAIT 0:RANDOM I#2:
V=&11E0:Y=&F837
40:RESTORE 320:FOR I=1
TO F-1:READ G,L,M:
NEXT I
50:FOR I=1 TO 3:H(I)=&F
800:NEXT I:K=2:Z=&F
805
60:PAUSE "AREA=":STR$
(F-1):YOUR SHIP="
:STR$(R)
70:PRINT *
(*:STR$(T):*)
80:CALL V:POKE Y,A(K),
B(K),C(K),A(K),B(K)
85:POKE Z,G,L,M,L,G
90:FOR I=1 TO 3:H(I)=H(
I)+5*RND F
100:POKE H(I),PEEK H(I)
OR D(I),PEEK H(I)+
1) OR E(I),PEEK H(
I)+2) OR D(I)
110:IF H(I)=Y LET Q=1
120:CALL &7076:CALL V:
NEXT I
130:IF Q=1 GOTO 240
140:X=VAL INKEY$
150:IF X>3 CALL &7071:
CALL V:GOTO 190
160:X=VAL INKEY$
170:IF X<>0 AND X<4 LET
K=X
180:GOTO 70
190:FOR J=5 TO Y-H(K)
STEP 5
200:POKE Y-J+4,A(K):
NEXT J
210:CALL &704E:CALL V:H
(K)=&F800
215:S=S+K:T=T+1:IF T-
INT(T/5)*5=0 LET Z=
Z+S:S=S+10
220:IF Z<>Y GOTO 160
225:BEEP 3:IF F<>4 LET
F=F+1:S=S+50:GOTO 4
0
230:BEEP 5:WAIT 200:
PRINT * CONGRATU
LATION *:R=R+1:S=S+
100:GOTO 30
240:RESTORE 310:FOR J=0
TO 5
250:READ N:O:P:POKE Y,H
+O:P,O:N
260:CALL &704E:CALL V:
NEXT J
270:Q=0:R=R-1:IF R<0
GOTO 50
280:PAUSE * === GAME
END ===
290:WAIT:PRINT "A":
STR$(F-1):P:P:
STR$(Z-&F800)/5):
SC:STR$(S):HI
T):STR$(T)
300:DATA 2,7,15,5,2,8,20
,62,8,20,32,112,120,
80,32
310:DATA 0,20,8,34,20,8,
73,28,127,107,28,119
,34,20,8,0,20,8
320:DATA 20,62,119,107,9
3,119,108,55,126

```

PC-1500用 サーヴィス

JALCOかたぎり









★PLAY

YMOのメンバーになって、演奏の合間に会場の女の子にアタックしましょう。

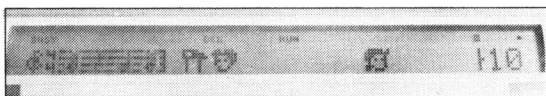
まず **☐** キーでキー・ボードからはなれ、**SPACE** を押すと顔が変わります。

女の子は3タイプいます。

-   (坂本龍一) ファンの女の子
-   (高橋幸宏) ファンの女の子
-   (細野晴臣) ファンの女の子

さらに **☐** を押すと、女の子が近寄ってきます。これをくり返して、自分のところまで引きずってきましょう。

ただし、楽譜の ♪ の右に ♪ が来たときにキー・ボードからはなれていたり、女の子がファンでない人がアタックしたら遠ざかります。右端までいったらオシマイです。うまく10人の女の子をしとめてください。なお、キーボードへは **☐** でもどれます。



《写真1》実行画面

```

10:GOTO 1200
20:"A"WAIT 0:
  RANDOM :CLS
30:PRINT "<Service>";GPRINT D
  $,F$,H$;:PRINT
  " HIT KEY!"
40:IF INKEY$=""
  THEN 40
50:S=0:R=1:L=0:W=
  50
60:U=10:A=1:B=1:C
  =1:D=1
70:F=4:X=0:M=4:N=
  13:Y=89+RND 2*
  8:G=9+RND 3
80:GOTO 1000
90:FOR J=1TO W
100:K=ASC INKEY$
110:IF K=0THEN 180
120:IF K=48AND X
  LET X=0:M=F:N=
  13:GOTO 170
130:IF K=61THEN 30
  0
160:IF K=32AND X
  LET F=F+2:M=13
  :N=N+2:IF F>8
  LET F=4:N=5
170:GCURSOR 57:
  GPRINT @$(M);@
  $(N)
180:IF A<>2THEN 19
  0
181:IF XGOSUB 500:
  GOTO 190
182:GCURSOR 44:
  GPRINT "08492A
  "
183:BEEP 1,50+RND
  7*8,10
184:GCURSOR 44:
  GPRINT "000000
  "
190:A=B:B=C:C=D:D=
  RND 3
200:GCURSOR 10:
  GPRINT @$(A);@
  $(B);@$(C);@$(
  D)
210:NEXT J
220:GOSUB 510
230:GOTO 90
300:IF XTHEN 400
310:X=1:M=13:N=F+1
320:GOTO 170
400:GCURSOR 60:
  GPRINT "0C0F02
  "
410:BEEP 1,5,5
420:GCURSOR 60:
  GPRINT "000000
  "
430:IF G<>8+F/2
  GOSUB 500:GOTO
  180
440:IF A=3GCURSOR
  10:GPRINT "554
  15D415D555D41"
  :S=S+1
450:Z=-4:GOSUB 600
460:IF Y=73THEN 70
  0
470:GOTO 180
500:BEEP 1,250,5
510:Z=8:GOSUB 600:
  RETURN
600:GCURSOR Y:
  GPRINT M$
610:Y=Y+2
620:IF Y>=134THEN
  900
630:IF L>4LET G=9+
  RND 3
640:GCURSOR Y:
  GPRINT @$(G)
650:RETURN
700:FOR I=1TO 3
710:GCURSOR 73:
  GPRINT "0E1F3F
  7E3F1F0E00":
  BEEP 1,5,30
720:GCURSOR 73:
  GPRINT "000C1E
  3C1E0C0000":
  BEEP 1,8,30
730:NEXT I
740:GCURSOR 73:
  GPRINT M$
750:S=S+20:Y=89+
  RND 2*B:G=9+
  RND 3:U=U-1
760:U$=STR$ U:IF
  LEN U$=1LET U$
  ="0"+U$
770:CURSOR 24:
  PRINT U$
780:IF U=0THEN 800
790:GOSUB 630:GOTO
  90
800:BEEP 20,60,30
810:R=R+1:L=L+1:IF
  L>9LET L=0
820:W=70-L*5
830:IF L>4LET W=50
  -(L-5)*5
840:GOSUB 1100
850:GOTO 60
900:FOR I=180TO 25
  0STEP 2:BEEP 1
  ,1,5:NEXT I
910:GCURSOR 137:
  GPRINT "7F4141
  7F777F"
920:BEEP 1,180,5
930:GCURSOR 137:
  GPRINT "7F777F
  7F777F"
940:GCURSOR 133:
  GPRINT "2A1C77
  "
950:BEEP 2,200,3
960:GCURSOR 133:
  GPRINT "000000
  "
970:CURSOR 13:
  PAUSE "BYE BYE
  !!"
980:GOSUB 1100
990:GOTO 20
1000:GPRINT "1824
  7F2D12003322
  77":
  1010:GPRINT A$;A$
  ;A$;A$;"7F"
1020:GCURSOR 48:
  GPRINT "077D
  050707E0604
  "
1030:GCURSOR 57:
  GPRINT D$
1040:GCURSOR 141:
  GPRINT "7F08
  "
1050:CURSOR 24:
  PRINT STR$ U
1060:CURSOR 13:
  PAUSE "STAGE
  "R
1070:CURSOR 13:
  PRINT "
  "
1080:GOSUB 630
1090:GOTO 90
1100:PAUSE "SCORE
  ":S;"0"
1110:RETURN
1200:RESTORE
1210:FOR I=1TO 13
  NEXT I
1220:GOTO 20
1500:DATA "555555
  5555555555",
  "55052575703
  F0055","5555
  00355E144155
  "
1510:DATA "021F6B
  424B271F0E",
  "0E1F274B426
  B1F02"
1520:DATA "063F6B
  426F3F3F1E",
  "1E3F3F6B426
  F3F0E"
1530:DATA "3E474F
  474B472F1E",
  "1E2F474F474
  B473E","5E3F
  474B434B3F46
  "
1540:DATA "3E7F27
  434B432B1E",
  "6E7F274B434
  B3E03","0000
  000000000000
  "

```

PC-2001用

ゴースト アタック

ハリジー



追ってくるおばけから逃げつつ、メロンをぶつけて退治するというゲームです。

● 遊びかた

キー操作は[2][4][6][8]で、[スペース]キーでメロンをころがします。

メロン活用法

もしもおばけにメロンが当たらなくても、両端のドアに当たればころがりながら返ってきます。立ち止ってメロンに重なれば、それを取ることができます。

注意

メロンがころがっている間は、つぎのメロンはころがせません。

ドア活用法

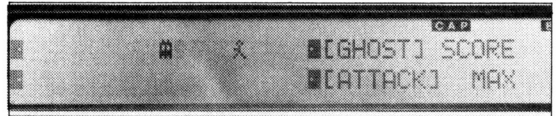
もしおばけに追いつめられたら、ドアを使って反対側のドアに抜けられます。抜けたドアは普通はドアの

ままですが、メロンや必殺押さえ人に変わる場合があります。

メロンはボーナスメロンといい、取ると200点入ります。必殺押さえ人がいると反対側に抜けることができません。

おばけは、退治すると50点入ります。1000点になると人が1人増え、それまでいた必殺押さえ人やドアが、ボーナスメロンに変わります(全てではない)。

1000点で増えるとそれから2000点おきで増えますが、増える200点前になるとおばけが2倍の速さになります。死ぬたびに人の残りが表示されますが、すかさず[RE] [TURN] KEYを押してください。



《写真1》実行画面

毎月1日発行 編集人 吉野真智 発行人 長崎智久
 面白情報満載のためにはるスーパーミニコミ誌 今月も内容充実30ページ

SUPER TIMES

ゲームメーカーの NEW VIDEO GAME ご紹介
 3. 3巻 GAME TAISEN
 4. ゲーム天戦
 5. 俺達は怒ってるんだ

コンピュータゲームうらばなし
 4. パズル&パズル
 5. BIG 5 ニュース

クオバート
 アミゲー
 ログランロー

NEW-COOPER
 ゲームメーカーの NEW VIDEO GAME ご紹介
 5. 5巻
 6. パズル
 7. 7巻

1冊100円(税別)アイレム(株)発行 1989年2月1日発行 禁無断転載 SUPER TIMES

SUPER TIMES NO.9 オモロ!!

入会案内

わが「SUPER TIMES」では、会員を募集しています。当会は、ゲーム・メーカーとコンタクトをとり合いながら、常に新しい情報を会員に提供するとともに、メーカーとプレイヤーのホットライン的な活動を行なっています。入会してみたいな

一と思われたかたは、60円切手同封の上、下記までお送りください。ヨロシク!!

〒582 大阪府柏原市平野 2丁目10-12 吉野方

SUPER TIMES 入会案内係

★母が修正液を買ってきたら姉がせつせと顔にぬっていた。(兵庫県神戸市・石っ子12才)……【影：うそばっかり！電波新聞の女子社員だってこんなことしないぞ。(ボカッ!)編：影さん修正液ひとつびん飲んだら?】

ゴーストアタックのプログラム・リスト

```

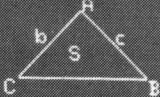
10 REM ***** (C) HARIZIL *****
20 REM ***** SHOKI SETTEI *****
30 CONSOLE 0,0,0
40 DEFINIT A-Z
50 DIM A$(1),B$(1)
60 FOR I=0 TO 49:READ I$
70 POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+I$):NEXT
80 DATA 48,2A,1D,22,40,40,22,1D,2A,48
90 DATA 7E,33,7E,33,7E,2A,5D,3E,5D,2A
100 DATA 38,7D,7F,7D,38,0E,5F,7F,5F,0E
110 DATA 7F,77,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F
120 DATA 7F,48,2A,1D,62,62,1D,2A,48,7F
130 REM ***** TITLLE *****
140 FOR I=0 TO 1:A$(I)=CHR$(&HE7)
150 B$(I)=CHR$(&HE6):NEXT
160 LOCATE 14:PRINT "GHOST ATTACK";
165 LOCATE 53:PRINT "Hit return key"
170 D=2:S=0
180 F=1000
190 PRINT "          [GHOST] SCORE          [ATTACK]
    MAX";
200 M=19:N=0
210 J=1:K=1:I$=""
220 G=1:V=1
230 H=0:C=0
240 LOCATE 34:PRINT USING "#####";S;
250 LOCATE 74:PRINT USING "#####";T;
260 FOR I=0 TO 1:LOCATE 0+I*40:PRINT A$(I);
270 LOCATE 20+I*40:PRINT B$(I):NEXT
280 REM ***** PLAY GAME *****
290 I$=INKEY$:LOCATE M+N*40:PRINT " ";
300 IF I$="8" THEN N=0 ELSE IF I$="2" THEN N=1 ELSE IF I$="4" AND M=0 THEN M=M-1:0=0 ELSE IF I$="6"
    AND M=20 THEN M=M+1:0=1 ELSE IF I$=" " AND H=0 THEN H=1:GOSUB 60
310 LOCATE M+N*40:PRINT CHR$(&HE0+D);
320 IF H=1 THEN GOSUB 65
330 LOCATE J+K*40:PRINT " ";IF J<M THEN J=J+G ELSE IF J>M THEN J=J-G
340 K=1:1-RND*2:LOCATE J+K*40:PRINT CHR$(&HE2);
350 V=1-V:IF S<F-200 THEN G=V ELSE G=1
360 IF M=0 OR M=20 THEN GOSUB 390
370 IF M=J AND N=K THEN S=50 ELSE GOTO 290
380 REM ***** WARP *****
390 IF M=0 THEN A470
400 IF B$(N)=CHR$(&HE6) THEN BEEP 6,1:M=1
410 IF B$(N)=CHR$(&HE8) THEN BEEP 1,1:M=19:LOCATE 20+N*40:PRINT B$(N):RETURN
420 IF B$(N)=CHR$(&HE4) THEN BEEP 19,1:BEEP 15,2:BEEP 10,1:S=S+200:LOCATE 34:PRINT
    USING "#####";S;:M=19:GOSUB 790
430 C=RND(1)*3
440 IF C=1 THEN B$(N)=CHR$(&HE8) ELSE IF C=2 THEN B$(N)=CHR$(&HE4) ELSE B$(N)=CHR$(&HE6)
    )
450 LOCATE 20+N*40:PRINT B$(N);
460 RETURN
470 IF A$(N)=CHR$(&HE7) THEN BEEP 6,1:M=19
480 IF A$(N)=CHR$(&HE9) THEN BEEP 1,1:M=1:LOCATE N*40:PRINT A$(N):RETURN
490 IF A$(N)=CHR$(&HE4) THEN BEEP 19,1:BEEP 15,2:BEEP 10,1:S=S+200:LOCATE 34:PRINT
    USING "#####";S;:M=1:GOSUB 790
500 C=RND(1)*3
510 IF C=1 THEN A$(N)=CHR$(&HE9) ELSE IF C=2 THEN A$(N)=CHR$(&HE4) ELSE A$(N)=CHR$(&HE7)
    )
520 LOCATE N*40:PRINT A$(N);
530 RETURN
540 REM ***** DIED *****
550 BEEP 4,1:BEEP 6,1
560 BEEP 1,4
570 D=D-1
580 IF D=0 THEN PRINT CHR$(12);LOCATE 15:PRINT "DIED LEFT=";D:BEEP 31,1:GOTO 190
590 LOCATE 1:PRINT "GAME OVER";
600 LOCATE 41:PRINT "    SCORE";S
610 IF S>T THEN T=S:LOCATE 5:PRINT "YOU ARE [HI-SCORE]";
620 LOCATE 50:INPUT "REPLAY Y/N ";I$
630 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 140 ELSE END
640 REM ***** ROLLING *****
650 LOCATE Q+R*40:PRINT " ";:Q=0+P
660 LOCATE Q+R*40:PRINT CHR$(&HE4+V);
670 IF Q<20 OR Q=18 THEN P=-P
680 IF M=Q AND N=R THEN H=0:BEEP 1,1
690 IF Q=J AND R=K THEN H=10 ELSE RETURN
700 REM ***** GHOST DIED *****
710 LOCATE J+K*40:PRINT CHR$(&HE3);
720 BEEP 3,1
730 BEEP 14,1:BEEP 16,1
740 S=S+50:LOCATE 34:PRINT USING "#####";S;
750 H=0:LOCATE J+K*40:PRINT " ";
760 J=RND(1)*18+1:K=0
770 LOCATE J+K*40:PRINT CHR$(&HE6);
780 BEEP 1,1:BEEP 2,3
790 IF S=0 THEN D=D+1:F=F+2000 ELSE 840
800 A$(V)=CHR$(&HE4)
810 B$(V)=CHR$(&HE4)
820 LOCATE V*40:PRINT A$(V);
830 LOCATE 20+V*40:PRINT B$(V);
840 RETURN
850 REM ***** ROLLING START *****
860 IF D=1 THEN P=1 ELSE IF D=0 THEN P=-1
870 Q=M:R=N
875 BEEP 31,1:RETURN
880 REM ***** 3760 Byte free *****

```

***** ヘロン ノ コウシキ ト, サウス*****

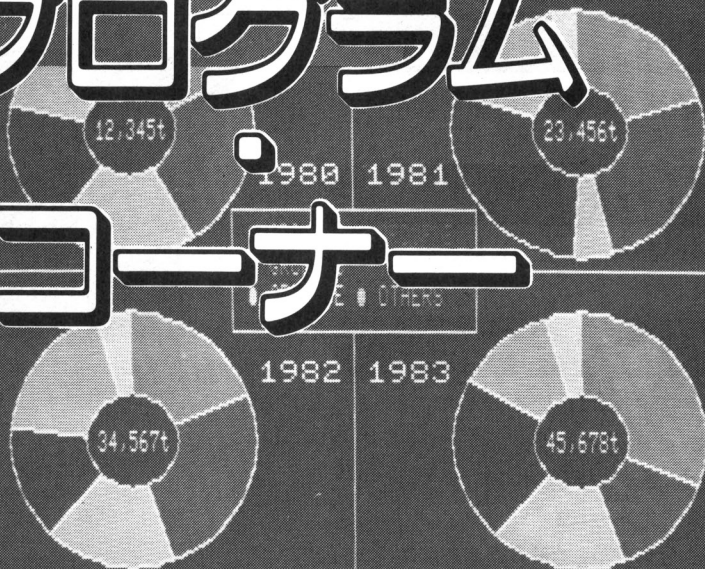
$$S = \frac{s(s-a)(s-b)(s-c)}{a+b+c}$$

$$s = \frac{a+b+c}{2}$$



a = 2.1
b = 1.7
c = 2.35

実用 プログラム コーナー



本コーナーでは、身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は、あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き、かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また、プログラムはどれも短くてわかりやすく、工夫だけで十分に応用が効くものです。

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

それぞれの記事には、プログラムを実行させるときの

注意点や、プログラムの内容、プログラムの改造方法などが紹介されていますから、よく読んでください。

なお、このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用、業務用、家庭内の雑務、パソコンの機能アップなど、なんでもかまいません。作品には、おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。ロが悪く、かなりキツイこともありますが、プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は、以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間)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。

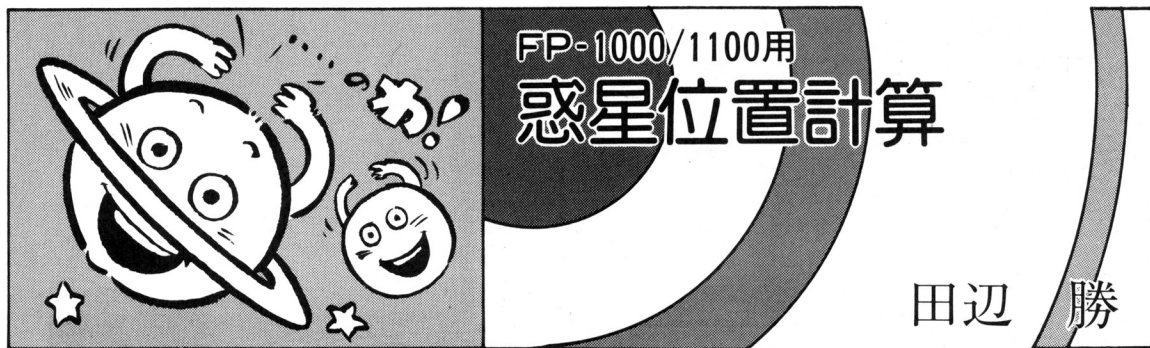
内容は、オリジナルのもので、未発表のものにかぎりません。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。

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」実用係
※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。



内容

惑星の位置を計算し、画面に表示するプログラムです。

使いかた

マイコンが聞いてくることに対して、キー入力していけばOKです。

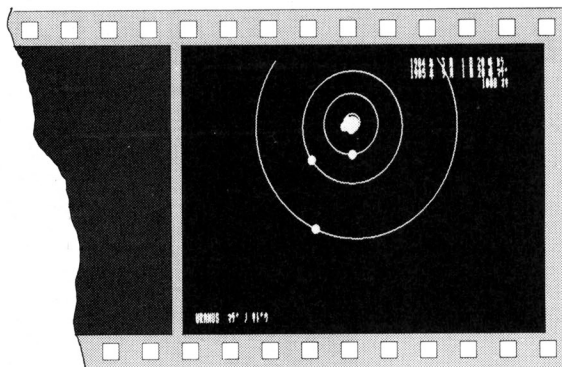
あとがき

わかりやすくするために、変数にカナを使いましたが、めんどろだったら適当にかえてください。精度はそんなにいいとは思えませんが、1982年1月から±10年や20年ならけっこういけます。

作成にあたっては、学校で習った3角関数をフルに使ったつもりですが、もっとよい方法があったら教えてください。なお、海王星とめい王星をはぶいたのは、大きさが違いすぎてとても表示しきれなかったためです。

プログラムはとても簡単ですから、他の機種でもすなおに動くと思います。

参考 「天文年鑑」(1982年版)の天文定教
(誠文堂新光社)



《写真1》表示画面です。
キレイでしょ!

《第1表》プログラムの説明

100～380	初期設定
500～730	メイン・ルーチン
1000～1080	年月日の変換サブ・ルーチン
1200～1300	終りの年月日の変換サブ・ルーチン
1500～1590	半径の計算
2000～2060	座標計算
2500～2560	消す座標の計算
3000～3170	惑星の消去と表示
5000～5030	ズレ分の計算
10000～	データ

CHECKER FLAG

編：へーっ、キレイじゃないですか。

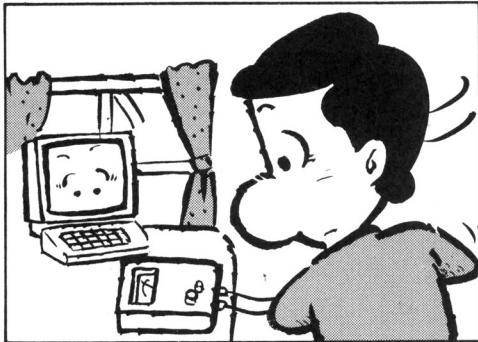
影：私も子供のころは、天体観測にこったことがあるんだよ。

編集長：実用コーナーも、しだいに充実してきているようだね。

Dr.D：マイコン・ルームにも、実用プログラ

ムがどっさりあったな。プログラム自体優秀なものが多いんだが、採用基準の一つに、やはりオリジナル性をあげたいな。

影：やっぱり、ひと目見てオオッとおどろいちゃう、そんな作品がいいんだよな。



MZ-700(S-BAIC)用

抵抗カラー コード・マスター

AKIYO

はじめに

マイコンマニアなら当然、抵抗器のカラーコードぐらい読めるでしょう。でも、ちょっと……という人もいるのでは？

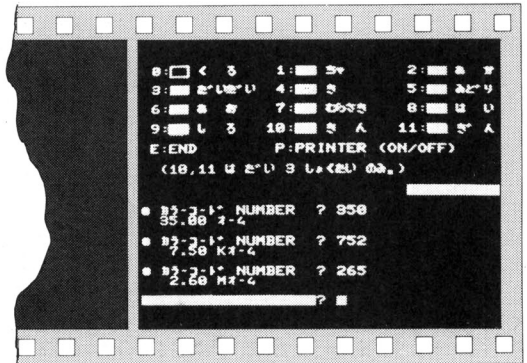
このプログラムはそんな人のために作りました。

使いかた

RUNすると、画面に色と数字の対応が出来ますので、それを見て第一色帯、第二色帯、第三色帯とその色に対応する数字を入力してください。例…茶黒茶なら

0**1****CR**。すると、抵抗値が出てきます。

第四色帯は、誤差を示すものですが、このプログラムでは扱いません。また、抵抗値は小数点以下も表示



《写真1》実行画面

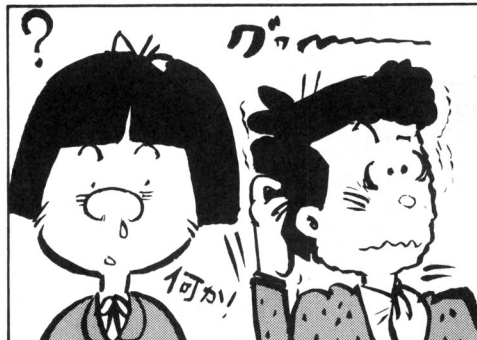
されていますが、書式指定のためであてにはなりません。また、コードナンバーを聞いているときに、**P**を入力することでプリンタのスイッチングができます。

抵抗カラーコード・マスターのプログラム・リスト

```

40 COLOR,,0:CLS
50 CONSOLE0,15:MODETN
60 X=-12:Y=1
70 FOR N=0 TO 11
80 A=A+1:X=X+13
90 CURSOR X,Y:PRINT USING"###";N:PRINT": "
100 IF A=3 THEN A=0:Y=Y+2:X=-12
110 NEXT N
120 CURSOR4,1:PRINT[7, ]"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B";
130 CURSOR17,1:PRINT[6,2]"###";:PRINT"0 オ";
140 CURSOR30,1:PRINT[2, ]"###";:PRINT"1 カ";
150 CURSOR4,3:PRINT[2,6]"###";:PRINT"2 イ";
160 CURSOR17,3:PRINT[6, ]"###";:PRINT"3 キ";
170 CURSOR30,3:PRINT[4, ]"###";:PRINT"4 ト";
180 CURSOR4,5:PRINT[1, ]"###";:PRINT"5 オ";
190 CURSOR17,5:PRINT[3, ]"###";:PRINT"6 ユ";
200 CURSOR30,5:PRINT[3,4]"###";:PRINT"7 イ";
210 CURSOR4,7:PRINT[7, ]"###";:PRINT"8 ロ";
220 CURSOR17,7:PRINT[7,6]"###";:PRINT"9 キ";
230 CURSOR30,7:PRINT[7, ]"###";:PRINT"0 ン";
240 CURSOR1,9:PRINT" E:END P:PRINTER (ON/OFF)"
250 CURSOR3,11:PRINT[3,]"<10,11のタイ3ジョウイJエ>"
260 CURSOR28,13:PRINT[7,1]"PRINTER OFF"
270 CONSOLE15,10
280 CURSOR1,24:PRINT[1,1]"0 カラ-コト` NUMBER ":INPUT A$
290 IF A$="E" THEN CONSOLE0,25:PRINT"0" COLOR,,7,1:MODE
EGR:MOVE0,0:MODETN:END
300 IF (A$="P")*(P=0) THEN P=1:CURSOR1,24:PRINT[0,1]"0 カラ-コト` NUMBER 0":CONSOLE0
,15,0,40:CURSOR28,13:PRINT[7,2]"PRINTER ON":GOTO270
310 IF (A$="P")*(P=1) THEN P=0:CURSOR1,24:PRINT[0,1]"0 カラ-コト` NUMBER 0":CONSOLE0
,15,0,40:CURSOR28,13:PRINT[7,1]"PRINTER OFF":GOTO270
320 CURSOR1,24:PRINT[0,1]"0 カラ-コト` NUMBER "
330 A1=VAL(MID$(A$,1,1)):A2=VAL(MID$(A$,2,1)):A3=VAL(MID$(A$,3,2))
340 IF A3=10 THEN A3=-1
350 IF A3=11 THEN A3=-2
360 IF A3>11 THEN A3=280
370 R=(A1*10+A2)*10+A3:R$=" オ-4"
380 IF R=1000 THEN R=R/1000:R$=" Kオ-4"
390 IF R>1000 THEN R=R/1000:R$=" Mオ-4"
400 IF R=1000 THEN R=R/1000:R$=" Gオ-4"
410 CURSOR1,24:PRINT[5,JR$":PRINT
420 IF P=1 THEN PRINT/P A$:"":R:R$: " "
430 GOTO270

```



PC-8001/mk II 用 不快指数測定

徳山 元浩

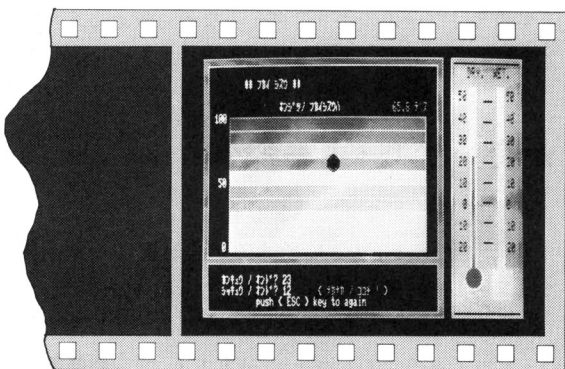
はじめに

不快指数は気温、湿度の二つの条件によって表されます。人間の感じる暑さ、寒さの程度のこと、 $0.72 \times (\text{乾球温度}(^\circ\text{C}) + \text{湿球温度}(^\circ\text{C})) + 40.6$ で求めることができます。

使いかた

まずRUNすると乾球と湿球の温度を聞いてきますので、入力してください。すると、人間の感じる度合と指数を表示してくれます。もう一度やりたい時はESCキーを押してください。

参考文献 大日本図書 中学校保健体育



《写真1》実行画面

不快指数測定のプロシード・リスト

```

100 WIDTH 80,25;CONSOLE 21,25:0,1;CLS 3
110 X=50:Y=178:Z=30:D=39:A=4:G=50:H=6:O=15:B=40
120 REM CRT SUB
130 LINE(10, 10)-(450, 199), B
140 LINE(28, 168)-(448, 195), B
150 LINE(28, 15)-(448, 155), B;PAINT(280, 157), 4, 7
160 LINE(465, 18)-(595, 199), B;PAINT(500, 188), 6, 7
170 CIRCLE(X, Y), 16.7;CIRCLE(X, Y), 14.2;PAINT(X, Y), 2
180 LINE(499, 30)-(518, 162), BF
190 LINE(548, 164)-(576, 185), B;PAINT(568, 165), 5, 7
200 LINE(558, 30)-(561, 164), BF;LINE(478, 13)-(598, 196), 0, 0
210 COLOR 0;LOCATE 62,2;PRINT"DRY. WET."
220 FOR I=0 TO 7
230 LINE(524, D)-(548, D), 0
240 D=D+15;NEXT I
250 FOR I=0 TO 6
260 LOCATE 59,A;PRINT C;"
270 A=A+2;C=C-10;NEXT I
280 LOCATE 59,14;PRINT" 0 "A=16;C=10
290 FOR I=0 TO 1
300 LOCATE 59,A;PRINT C;"
310 C=C+10;A=A+2;NEXT I
320 COLOR 5;LOCATE 5,21;PRINT"PUSH < ESC > KEY "
330 I=INP(9)
340 IF I=127 THEN 360
350 GOTO 390
360 COLOR 5;LOCATE 10,9;PRINT" XX 777, 777 XX";GOSUB XGU
370 LOCATE 5,21;INPUT "77777 / 77777 / 77777";MIP=1;GOSUB XTE
380 LOCATE 5,22;INPUT "57777 / 57777 / 57777";MIP=2;GOSUB XTE
390 GOTO 360
400 XTE:IF P=2 THEN R=553;D=5;B=N;ELSE R=502;D=2;B=M
410 S=163;FOR I=0 TO 49;B/2X3
420 LINE(R,S)-(R+5,S),D
430 S=S-1;BEEP 1;NEXT;BEEP 0
440 RETURN
450 XGU:FOR I=0 TO 1000;NEXT:CLS
460 LINE(60,51)-(419, 151), 7, B
470 FOR I=0 TO 8
480 LINE(60, K)-(419, K), 7
490 K=K+10;NEXT I
500 COLOR 7;LOCATE 4,6;PRINT"100";LOCATE 5,12;PRINT"50";LOCATE 6,18;PRINT"0"
510 I=49
520 FOR I=0 TO 9;READ C;H=H+10
530 PAINT(300, H), C, 7
540 NEXT I, D=50
550 RETURN
560 FOR I=0 TO 2800;NEXT
570 E=72X(4+H)+40.6 IX=19
580 FOR I=0 TO 13;READ A#
590 LOCATE X, S;PRINT A#;BEEP IX=X+1;NEXT
600 S=151-F
610 CIRCLE(250, S), 11, 0;PAINT(250, S), 0, 0
620 CIRCLE(250, S), 9, 2;PAINT(250, S), 7, 0
630 COLOR 2;LOCATE 42, 5;PRINT " F1:7-Z"
640 IF F>84 THEN LOCATE 28,22;PRINT< 777 777 !! >;GOTO 690
650 IF F>74 THEN LOCATE 28,22;PRINT< 777 777 !! >;GOTO 690
660 IF F>74 THEN LOCATE 28,22;PRINT< 777 777 !! >;GOTO 690
670 IF F>69 THEN LOCATE 28,22;PRINT< 777 777 !! >;GOTO 690
680 LOCATE 28,22;PRINT< 77777 / 77777 / 77777 >
690 COLOR 5;LOCATE 14,23;PRINT"push < ESC > key to again"
700 I=INP(9)
710 IF I=127 THEN RUN
720 GOTO 700
730 DATA 2,2,6,4,3,1,1,5,5,7
740 DATA 7,1,2,5,7,1,4,7,1,7,4,9,2,7,9,0

```

★ J R -200で漢字が!!なにげなくCTRLとSHIFTを押してAを押すと年が出てきた。(東京都中野区・藤代拓也13才)……【編：な、なんと!影：ナントの戦いは西暦なん年でしょう!編：実用コーナーではありません。】



PB-100用 単語練習

聖川 大

単語を、ゲームのように楽しみながら覚えようというプログラムです（単なるゲームとしても楽しめます）。

単語練習のプログラム・リスト

★使いかた・キー操作

SHIFT + **0** でスタートです。

タイトルのあと、**EXE** である単語が ■ でかくされて出てきます。■ の数は、かくれている単語の字数です。そのかくれている単語を、キーを一つずつ押していったて当てるのです。例えば「WELL」なら ■■■■ と表示されます。**E** を押すと、2 番目に E が出てきます。まちがって **D** を押してもかわりませんが、ミスが一つ増えます。これをくり返して「WELL」を当てるのです。

ミスが7回になると、答えが表示されます。**EXE** でつぎの単語に進みます。

★その他

500行の後の\$=" "の中は自分の好きなようにかえていいですが、9文字をこえないようにしてください。544ステップ全部使ってますので、変更するときは注意してください。

参考 テキサスインストルメンツ社

Speak & Spell 英単語学習機



b y 影つ子仮面 m k II

```

5 PRINT "Words Lesson"
10 GOSUB INT (RAN#*21)+500:PRINT
20 FOR A=1 TO LEN($)
30 PRINT CSR A-1;"■";
40 NEXT A
50 A=0:M=0
60 K$=KEY:IF K$="" THEN 60
65 C=0
70 FOR B=1 TO LEN($)
80 IF K$=MID(B,1);PRINT CSR B-1;MID(B,1);M=M+1:IF M=LEN($) THEN 200
85 IF K$=MID(B,1);C=1
90 NEXT B:IF C=1 THEN 60
95 C=0:A=A+1:IF A=7 THEN 250
100 GOTO 60
200 PRINT CSR 9;"OK!";
250 PRINT CSR 0;";$:60 TO 10
500 $="THIS":RETURN
501 $="PENCIL":RETURN
502 $="JAPANESE":RETURN
503 $="RIGHT":RETURN
504 $="FATHER":RETURN
505 $="MOTHER":RETURN
506 $="MONDAY":RETURN
507 $="TUESDAY":RETURN
508 $="THURSDAY":RETURN
509 $="NOVEMBER":RETURN
510 $="SUNDAY":RETURN
511 $="BROTHER":RETURN
512 $="WEDNESDAY":RETURN
513 $="WELL":RETURN
514 $="DESK":RETURN
515 $="TABLE":RETURN
516 $="NOTEBOOK":RETURN
517 $="MAP":RETURN
518 $="BED":RETURN
519 $="HOUSE":RETURN
520 $="WINDOW":RETURN

```

PROGRAMMER OF THE MONTH

編：Dr. D、今月はどうですか？

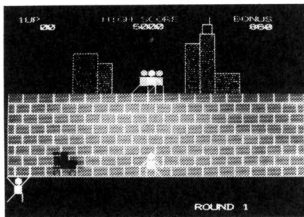
Dr. D：ふむ、そうだなあ。最近ではキャラクタにこった作品がハバをきかしている中で、ゲームのアイデアが群をぬいていたということで……。

影：パンパカバーン！今月のNo.1プログラマーは！

Dr. D：PC-9801用「DOWN TOWN STORY」の原田 修君に決定しよう。

編集長：おめでとう！次回もガンバッテください。

Dr. D：ところで編集長、ある重大なプロジェクトが進行中というウワサがあるのだが……。



編集長：オヤ？もう耳に入りましたか。遠いわりには、早耳ですね。

Dr. D：具体的には？

影：毎号のプログラムの中から、ベスト・プログラマーを読者のみなさんを選んでもらいます。期間は5～8月号で、部門は総合と各機種ごとに分けられているんですよ。キミにもチャンスがある！

編集部一同：投稿待ってま～す！

編：もう一つ25のいわれがあります。この4月号の発行部数が何と22万8千5百部。これをマイコン誌未到達の25万部にしようという編集部の意気込みがこめられているんです。

Dr. D：具体的には？

影：毎号のプログラムの中から、ベスト・プログラマーを読者のみなさんを選んでもらいます。期間は5～8月号で、部門は総合と各機種ごとに分けられているんですよ。キミにもチャンスがある！

編集部一同：投稿待ってま～す！

明日のSTAR PROGRAMMER 紹介

——— 今月はまいちでした。次号ガンバッテネ!! ———

TIME UP	大阪府大東市	松阪正昭君	ドラエモン旗上げゲーム	大阪府大阪市	丹那晃央君
ALPHABET	石川県輪島市	新谷雅美君	SNAKE	神奈川県横須賀市	五十嵐晃君
FLYING GAME	愛知県安城市	中嶋道寛君	INFINITY MOUSE	北海道松山郡	村井良純君
BEAT DROP	茨城県猿島郡	蓮沼 勝君	F-16	神奈川県横浜市	斎藤 亮君
マスター・マインド	奈良県奈良市	田中 均君	WHITE DEFENDER	青森市	佐藤文樹君
サーフィン	千葉県八千代市	山口啓三君	BALL	愛知県犬山市	谷口嘉博君
MOON LANDING	茨城県土浦市	一野瀬昌利君	さすらいのペンキ屋	兵庫県芦屋市	寺内洋平君
MONTERS LINE	広島県府中市	政宗孝幸君	幾何学模様を描いてみよう	愛知県名古屋市長	竹倉憲也君
THE PIG	東京都杉並区	吉田 智君	野球拳	北海道枝幸郡	佐賀孝博君
RC. CAR	広島県広島市	藤山隆之君	TUBE FIRE	静岡県浜松市	渥美智之君
美しいもよう	岐阜県大垣市	清水秀明君	あくまのへや	東京都世田谷区	瀧田明博君
ENGLISH STUDY	千葉県千葉市	野口 誠君	GALAXY WARS	広島県福山市	甲斐勇人君
住宅街アドベンチャー	埼玉県志木市	山崎達也君	MOON SHUTTLE	東京都杉並区	明石泰知君
RALLY	兵庫県伊丹市	秋本康治君	OLFAS	大分県大分市	近藤宏昭君
TANK COMBAT	神奈川県藤沢市	山本純司君	カケザン インペーダー	神奈川県川崎市	岩崎昭夫君

投稿ありがとうコーナー

☆59年1月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

田辺英勝／池田貴之／香河弘樹／高岡義晴／山本博司／田川瑞生／斎藤道法／渡辺和也／山下真司／湧谷論／井上 大／斎藤直人／宇野弘晃
 大石康正／小泉雄洋／桐山武志／長岡 浩／渡辺克己／長谷川 慎／栗山健治／皆川 徹／岡本誠一／山崎 廣／新妻則治／述俊 完／小林 統／深沢 豪／古森蒼生／山内政信／ジックス／野口 誠／佐賀孝博／関口正行／竹田重典／大田達也／深沢龍一郎／目黒啓輔／光永康則

寺西 純/中村丈夫/三木祐介/三田吉郎/平社 仁/佐々木 隆/中村昌英/藤田恵介/渡辺雅勝/石井貴裕/福定 守/神谷 浩/Mr. バンダ/渡辺純一/久米好規/小木曾弘和/中垣内 聡/岡本 学/浜谷成樹/相沢秀昭/笹川弘道/千葉 剛/岩崎哲史/小林泰秀/MZ-700パンザイ!/松本利明/朝倉重和/長谷龍生/向井信一/田中勝久/神谷哲男/加藤貴士/井上武士/大石宅磨/西田賢治/CAT'S EYE/西田利弘/永山 要/登田裕子/小川芳徳/手塚大志/玉木真司/磯部

政男/井田勝久/三枝 悟/白沢桂一/大浦正義/中村照明/福島康志/工藤雅哉/稲毛昭裕/福井 晶/福田直人/新館己之介/翁 武留/清水省三/丹羽直志/降旗邦義/平塚充吉/齊藤 亮/矢追秀樹/阪口英一/林 讓/山田泰史/今村直太/広中靖久/横井敬明/水野裕章/岩下浩明/杉本光一郎/竜之介/岡本英二/飯野悟司/ねくすと/太田学時/中村勝則/遠山俊二/新井孝幸/広重克典/高木浩次朗/野田琢/としふみ/伊藤 新/間宮克則/藤井秀樹/田丸亮治/宗平博史/

武内 敏/富松聖城/荻野恭生/東哲也/広沢 健/植松義貴/梅永明宏/井上 優/中島和彦/西村利彦/原田史郎/瀬尾典生/原口宏志/鈴木 聡/谷原克己/森田具生/太田高利/齊藤宣俊/新谷雅美/渡辺克見/はやしまさひろ/磯部裕史/岡部拓也/東出卓也/藤野俊明/高田春之/足立博之/中村繁彰/田口 修/新谷雅美/齊藤義人/伊藤光宏/松阪正昭/植田結樹/藤内慎彦/榎山 寛/渡辺一雄/畠中 栄
ほかたくさんの人から応募がありました。どうもありがとう!!

ナショナルJRシリーズプログラムコンテスト結果発表

昨年7月より行ないました「ナショナルJRシリーズプログラムコンテスト」の結果を発表いたします。たくさんのご応募ありがとうございます。各賞のほか、応募者全員に記念品をお送りいたします。

《JR-100/200グループ》

- | | | |
|---------------|----------------|-------|
| グランプリ賞 | ホビーの部 | |
| | レマゲン大戦争 | 大野栄司 |
| グランプリ賞 | 実務実用の部 | |
| | 五教科成績処理 | 長谷川耕一 |
| 優秀賞 | ホビーの部 | |
| | SCHOOLアドベンチャー | 照井英介 |
| | SKY BATTLE | 中川 徹 |
| | CHANNEL WARS | 林 邦彦 |
| 優秀賞 | 実務実用の部 | |
| | 在庫管理 | 堀内康男 |
| | モータープール管理プログラム | 田中祥明 |
| | キャラクタ作成ツール | 田辺健二 |
| 優良賞 | ホビーの部 | |
| | FIGURE | 塚本貴士 |
| | TABLE TENNIS | 岡本 剛 |
| | SPACE PATROL | 木村浩二 |
| | みかん狩りゲーム | 高落幸夫 |
| | FLOG PANIC | 伊藤武司 |
| 優良賞 | 実務実用の部 | |
| | 相関と回帰 | 辻本絃作 |
| | 運転日報の集計 | 西沖積蔵 |
| | クレジット計算プログラム | 田中謙二 |
| | 燃費計算 | 谷口清憲 |
| | 預金管理 | 中村真一 |
| 特別賞 | ホビーの部 | |
| | ROBOT FIGHT | 光成祐治 |
| | ハンターゲーム | 谷川百明生 |

- | | |
|---------------|------|
| DOUKUTSU GAME | 山岡俊作 |
| ホネホネ・ロック | 馬嶋賢治 |
| カニの帰宅 | 田島典幸 |

- 特別賞 実務実用の部**
- Q S O
ソナタK. V. 545
在庫管理
集計
ブロック転送&演算ルーチン

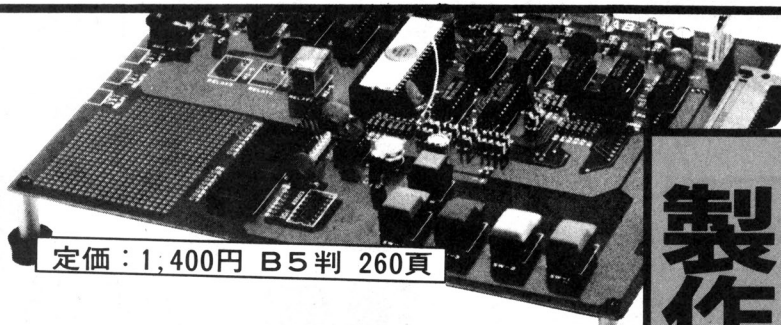
- 中西 隆
中村慎一郎
堀内康男
新野 忍
市原史範

《JR-800グループ》

- | | | |
|---------------|--------------------------|--------|
| グランプリ賞 | ホビーの部 | |
| | ALERT | 土佐伸一 |
| グランプリ賞 | 実務実用の部 | |
| | 統計バック | 大内慰義 |
| 優秀賞 | ホビーの部 | |
| | ハリケーンボーイ | 中西宏道 |
| | SKY ROLLER | ウイングマン |
| | UFOランド | 武藤一弘 |
| 優秀賞 | 実務実用の部 | |
| | 修理売上集計表
(残り2名該当なし) | 引田英幸 |
| 優良賞 | ホビーの部 | |
| | 影チャンのインベーターアタック | 山崎宏文 |
| | 影さん戦車で敵を撃て
(残り3名該当なし) | 須田修作 |
| 優良賞 | 実務実用の部 | |
| | 該当なし | |
| 特別賞 | ホビーの部 | |
| | パチンコブラボー No.1 | 中山睦夫 |
| | アナログ時計 | 新美勝久 |
| 特別賞 | 実務実用の部 | |
| | 該当なし | |

月刊
マイコン

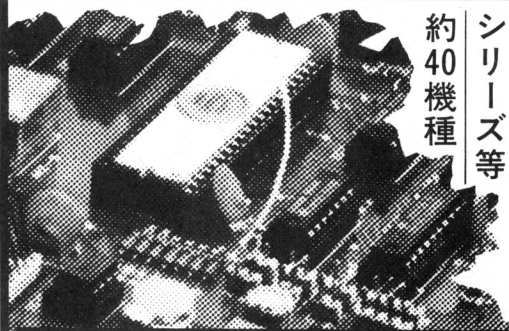
別冊



定価：1,400円 B5判 260頁

パソコン周辺機器 製作マニュアル

パソコンの活用範囲を 広げる周辺機器製作の本……。



主な内容… Z80マイ
コンの製作 / UHF
コンバータ / 3和音
シンセサイザー / E
PROMライター / 波形
整形器 / 好評FAM
シリーズ等
約40機種

月刊マイコン別冊

アップルDOS入門

定価：1,300円 B5判 220頁 著者：戸内順一




アップルユーザー待望の

DOSマスター入門書

アップルIIを対象に、ハード・ソフトを有
効に使いこなすためのディスク利用マニユアル。付録として、アップル周辺の話題が盛り
沢山。



 電波新聞社

東京本社 千141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111
 大阪本社 千530 大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
 西部本社 千812 福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411

マイコンBASICマガジン別冊

もり よし なお の
森 巧 尚

BASIC MAGIC

新発売

ベーシックマジック

森 巧尚著 定価980円 (〒250円)180頁 A5判

**パソコン大好少年全員
集合!!**

ベーマガのスーパースター森くんのゲーム作り(秘)テクニックを大紹介!

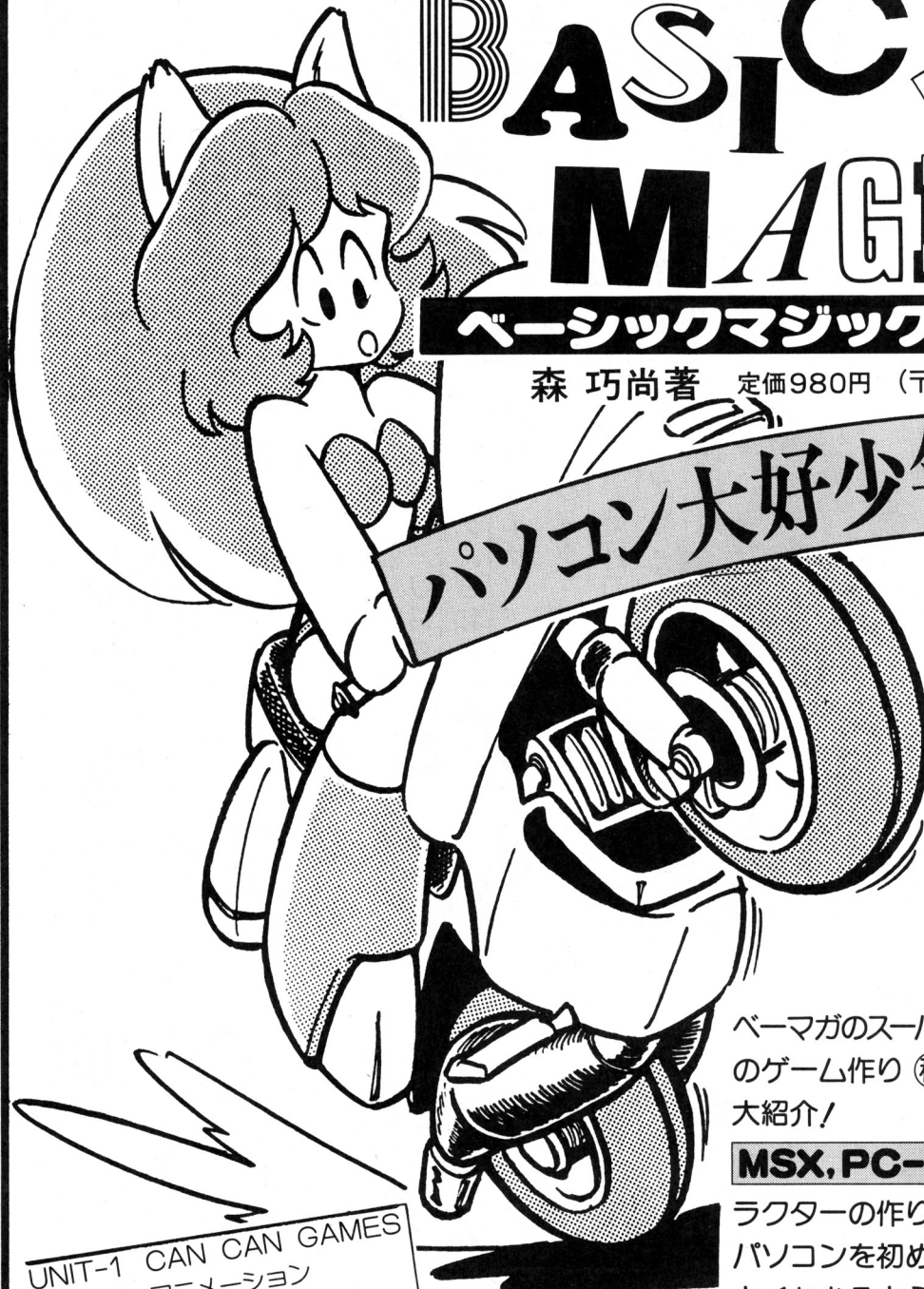
MSX, PC-8001を使いキャラクターの作り方、動かし方をパソコンを初めて動かす君でもよくわかるように解説。また、ベーマガ未公開のゲームプログラム5本も掲載。

*お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで...

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

- UNIT-1 CAN CAN GAMES
- UNIT-2 アニメーション
- UNIT-3 ゲームのアイディア
- UNIT-4 プログラム・パーツ
- UNIT-5 森クンのゲームランド

- CHAOZ PANIC (PC-8001)
- TOP SECRET (PC-8001)
- DRUCULA (MSX)
- BREAK FAST (MSX)
- SWEET ILLUSION (BM Jr./LI2)



テクノ時代のエレクトロニクス総合誌!

ラジオの製作

4月号 絶賛発売中

定価600円

特別付録『電話級ハム国試申請書一式』



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

☆メイン特集

- キミ何オ?ラジカセ君16才!
今、ダイナミックにラジカセル時代とき
- ☆パソコン関連製作記事
- パソコンでミュージックを楽しもう!
リズム+ベース+シンセ・ユニット

- パソコンBASICゼミナール：パソコンの基礎知識を実際例で学べます。
- MSXパソコン・セミナー：話題のMSXパソコンの機能を徹底追求しています。
- オリジナルソフト発表コーナー：楽しくてしかも簡単なプログラムを紹介し、だれもが理解できるように解説しています。

☆特別企画

- エンジョイ・ハムライフ!
魅力あふれるアマチュア無線の世界
- AV時代先取り!
テレビ無線電話を楽しもう!
- ぼくらはみんなFMピープル!!
ミニFM放送局マスター編
- 免許なしでできる!CB無線
ビバ!CBer's '84熱烈レポート
- 21/50MHz帯
ベランダホイップ・アンテナ自作!

☆特選製作記事

- リグ一式完全自作!
50MHz帯SSB送信機・受信機
- 定電流式ニッカド・チャージャー
- 2カ国語放送アダプター
- 小型200W調光器
- 低価格RFモジュレーター

新製品情報

SHARP
PC-1500用
POCKET

簡易ソフト
Info

ポケット・コンピュータ用
初のノンプログラム汎用ソフトです。



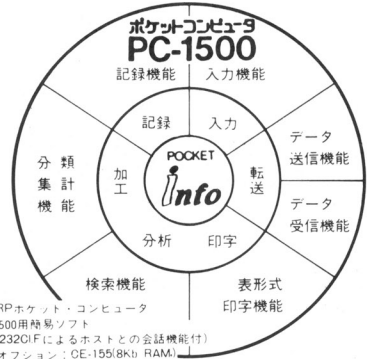
こんなことができます。 (近日発売)

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

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

電卓の使える人なら、誰にでも入手したその日から活用できます。

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



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

POCKET **Info**

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

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111(大代表)

(略称 JPC) JRパソコンクラブ 会員募集!

JRファン集合!!

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

<会員特典>

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

National

JPC JR Personal Computer
Club MEMBER'S CARD

MEMBER
No.

MEMBER'S
NAME

SEIEI. JPC.

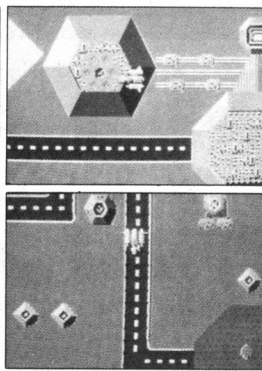
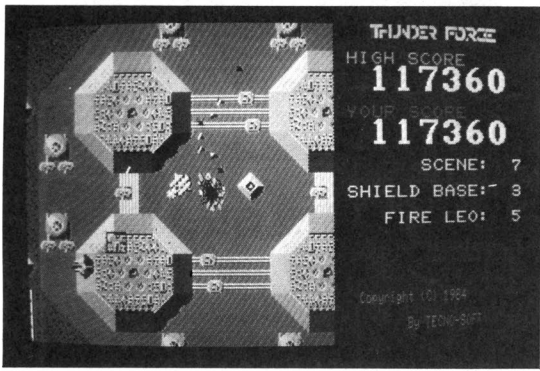
<入会方法>

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

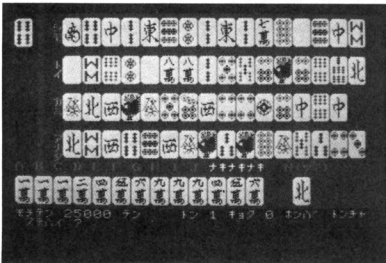
JRパソコンクラブ 〒454 名古屋市中川区小本1丁目18番18号
TEL (052)363-3913 **SEIEI** CO. LTD



スクロールゲーム サンダーフォース

△△△△△△△△ (要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「タイラディザー」。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。この敵基地をめくり、美しい画面にくり広げられる激しい戦い。全方向にスクロールする画面、迫力ある臨場感があなたを未知の戦闘空域へ誘います。



四人麻雀 (テープ版)

完璧に本物と同じ! 四人麻雀。リーチ、ポン、チー、裏ドラ一発ありて東・南まわしの半荘ジメ、速いスピードと最高にきれいなグラフィック真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-8801,8001MkII,6001MkII,FM-7,X-1,MZ-2000 MZ-2200(dB-BASIC,G-RAM1,2,3)用各¥4,000
●MZ-700用 ¥3,500
●PC-6001MkII,はオールマシン語その他はBASIC+マシン語

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ファンの腕を試す!
FM-7,PC-8801,8001MkII,6001MkII,X1(G-RAM),MZ-2000(Hu-BASIC,G-RAM1,2,3) 各¥4,000
●拡張コース(1~4)(18ホールまであります) 各¥2,000

君はもう体験したか?

3次元ならではのトリップ感。 スターフリート/B

3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない! PC-8001MkII, 8801,6001MkII, FM-7・8, X-1(G-RAM) MZ-80B(G-RAM1),MZ-2000(G-RAM1)用。 各¥4,500

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(8801MkII)
●8インチ2DD版 PC-9801(9801F/E),PC-8801(8801MkII)

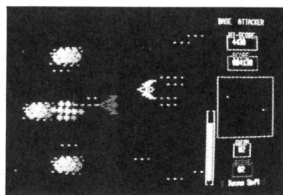
好評発売中 各機種 ¥5,800

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)



全方向スクロールゲーム

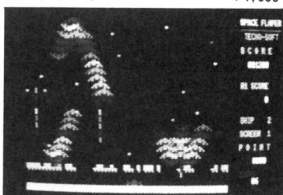
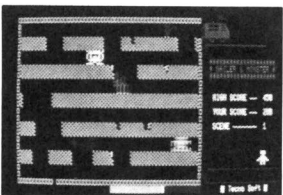


▲ドンキー・ゴリラ

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、愛を目ざして頑張ろう。
MZ-700/1200 各¥3,300

▲ベース・アタッカー /B

これまでのスクロールゲームと云えば、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、敵要塞をみごと破壊できるかな。
PC-8001(8001MkII 8801 8801MkII N-BASICモード) ¥4,000

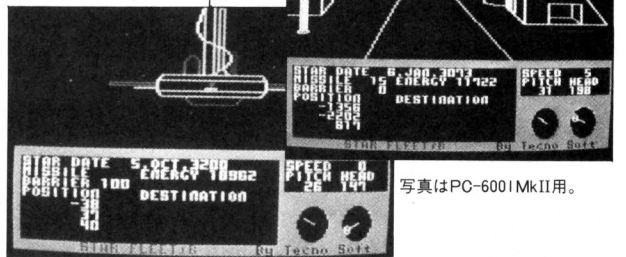


▲ネイラー&モンスター/B

ダイヤ錠の4匹の怪物が襲ってくる。怪物を撃退し、ダイヤを運び出せ。ワープもできるぞ!! 何面までいけるかな?
PC-8001(8001MkII 8801 8801MkII N-BASICモード) ¥4,000
●お求めはお近くのマイコンショップか又は直接当社へ現金書留にてお求め下さい。

▲スペース・フラッパー/B

宇宙鳥は特殊な動きで迫ってくる。ビーム砲で撃退しよう。16面まであるよ。
PC-8001(8001MkII 8801 8801MkII N-BASICモード) ¥4,000



写真はPC-6001MkII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した。
(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、改めてエディトする逆変換機能もあります。
(2)パターン・エディター
●100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
●ドット毎の色づけができます。
●エディト時に直線、円、塗りつぶし等もできます。
●作成したパターンはデータ文としてファイルに出力されます。

(株)テクソフト AM10:00~PM6:00日曜定休
〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555

日本マイコン流通センター 中古マイコンショップ

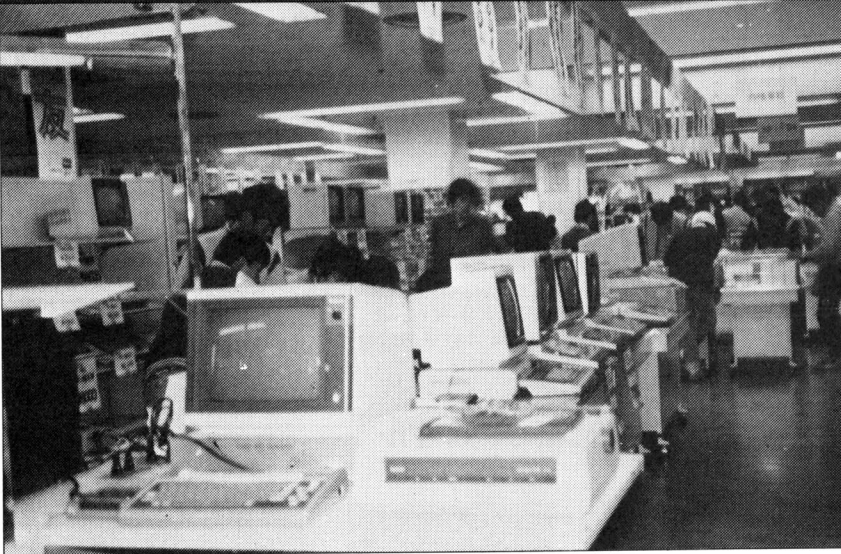
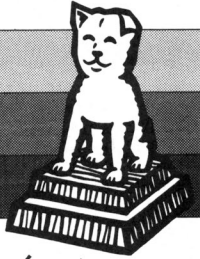
★電話注文は2月10日より受付!

渋谷店
オープン
新装

ハチ公口 徒歩0分

開店記念セール中!!

ご来店高価下取・買取



- マイコン
- 各社周辺機器
- ワープロ
- パソコンデスク
- コピー
- ファクシミリ
- オフコン

アルバイト・社員
(男・女)
募集中

新製品

秘 開店記念特別価格セール

★その他各社新製品特価セールも行ってまいります。



NEC PC-9801 F シリーズ

PC-9801 F2 標準価格
(5²DDFD×1) ¥398,000

PC-9801 F1 標準価格
(5²DDFD×2) ¥328,000

●640K/台、5インチ両面倍密度倍トラック・ミニフロッピー内蔵。

●JIS第1水準の漢字ROMボードを標準装備。●N88-日本語BASIC(86)、N88DIS K-BASIC(86)を標準装備。(オプション)



NEC PC-8801mkII シリーズ

MODEL 10 (FDなし) 標準価格 ¥168,000

MODEL 20 (5^{FD}×1) 標準価格 ¥225,000

MODEL 30 (5^{FD}×2) 標準価格 ¥275,000

●N88BASICフルコンパチα ●第一水準漢字ROM内蔵 ●うす型キーボード

格安

パソコン
デスク入荷!!

NM-1



《特価》
¥29,800

600(幅)
930(高さ)
740(横)

NM-2



《特価》
¥42,000

1200(幅)
930(高さ)
740(横)

NM-3



《特価》
¥36,000

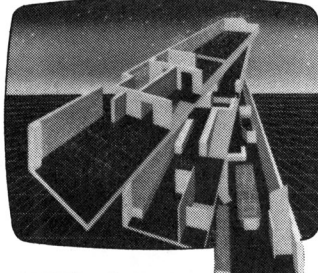
900(幅)
930(高さ)
740(横)

03 (463) 4455

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2の3の2(大外ビル5F)

☎03(994)5744



システム展開で差をつける!!



庄子デンキ コンピュータ中央

月々2,000円から^ラの^ラのクレジット

1 NEC 14型 カラーディスプレイ
●RGB対応

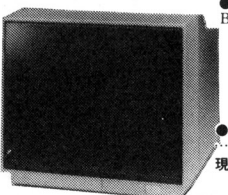


●本体PC-8048N
..... ¥59,800
現金特価 49,800円

頭金なし 月々2,000円×11回
第1回目2,300円

分割払い合計 54,300円
ボーナス月加算.....15,000円×2回

2 SHARP 14型 カラーディスプレイ
●2000文字表示●RGB対応ニューモデル

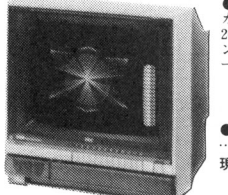


●本体14M-141C
..... ¥69,800
現金特価 59,800円

頭金なし 月々2,500円×11回
第1回目3,700円

分割払い合計 65,200円
ボーナス月加算.....17,000円×2回

3 NEC 14型 カラーディスプレイ
●NECテレビ機能付 カラーディスプレイ ●2000文字表示 ●リモコン付 ●RGB対応ニューメディアカラーテレビ



●本体C-14N26PV
..... ¥89,800
現金特価 69,800円

頭金なし 月々3,000円×11回
第1回目3,100円

分割払い合計 76,100円
ボーナス月加算.....20,000円×2回

4 EPSON RP-80
●エプソンノーマルプリンター ●適応機種 / FM-7 / FM-8 / パソピア7 / FP-1100 / PC-8801 / PC-9801 / PC-8001M K II ●本体RP-80 ¥89,000 ●プリンターケーブル ¥7,000 合計 ¥96,000 **現金特価 80,000円**



頭金なし 月々2,000円×23回
第1回目2,800円

分割払い合計 92,800円
ボーナス月加算.....11,000円×4回

5 EPSON RP-80F/T
●エプソンフリクションタイプノーマルプリンター ●適応機種 / FM-8 / パソピア7 / EP-1100 / PCシリウス ●本体RP-80F/T ¥104,000 ●プリンターケーブル ¥7,000 合計 ¥111,000 **現金特価 89,000円**



頭金なし 月々2,600円×23回
第1回目3,500円

分割払い合計 103,300円
ボーナス月加算.....10,000円×4回

6 EPSON FP-80
●エプソンのプリンター(ノーマル) ●適応機種 / FM-7 / FM-8 / PC-8001 / PC-8801 / PC-9801 / PC-8801MK II ●本体FP-80 ¥149,800 **現金特価 114,800円**



頭金なし 月々3,000円×23回
第1回目4,200円

分割払い合計 133,200円
ボーナス月加算.....15,000円×4回

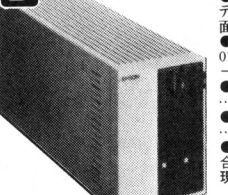
7 東芝 LFD-550
●東京電子フロッピーディスクユニット ●両面倍密デュアルタイプ ●適応機種 / PC-8801 / PC-9801 / PC-8001MK II ●本体LFD-550PC ¥148,000 ●フロッピーケーブル ¥5,000 ●システムデスク ¥7,000 合計 ¥160,000 **現金特価 129,800円**



頭金なし 月々2,000円×35回
第1回目3,100円

分割払い合計 157,100円
ボーナス月加算.....14,000円×6回

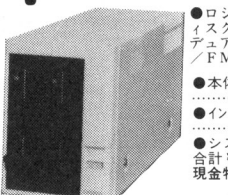
8 EPSON TF-10
●エプソンフロッピーディスクユニット ●両面倍密デュアルタイプ ●適応機種 / PC-8801 / PC-9801 / PC-8001MK II ●本体TF-10-PC ¥129,800 ●フロッピーケーブル ¥7,000 ●システムデスク ¥7,000 合計 ¥143,800 **現金特価 135,000円**



頭金なし 月々2,000円×35回
第1回目3,400円

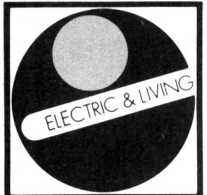
分割払い合計 163,400円
ボーナス月加算.....15,000円×6回

9 Logitec K-305FM
●ロジテック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 / FM-7 / FM-8 ●本体K-305-FM ¥128,000 ●インターフェイスケーブルセット ¥17,000 ●システムデスク ¥7,000 合計 ¥152,000 **現金特価 148,000円**



頭金なし 月々2,300円×35回
第1回目2,600円

分割払い合計 179,100円
ボーナス月加算.....16,000円×6回



エルタワン
庄子デンキ
コンピュータ中央
仙台市一番町三丁目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・山形本店 ☎(0236)42-1222

●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



ハガキによるご注文は

商品番号と商品名をはっきりお書きください。

郵便番号
おなまえ(フリガナ)
おなまえ(フリガナ)
おとし
電話番号
お支払い方法
現金・分割のいずれか

郵便はがき
庄子デンキコンピュータ中央
仙台市一番町三丁目6-5

10



コンピュータ中央
オリジナル
パソコンシステム
ラック(キャスター付)
メーカー希望小売価格
¥24,800を
特別提供
19,800円

●サイズ/高さ680×幅595×奥行650(下テーブル450)mm
●キャスター径60mm

*合計価格、メーカー希望小売価格です。

TOSHIBA

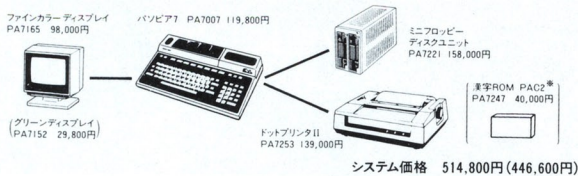
学習にも、ビジネスにも。
システムアップ自由自在。



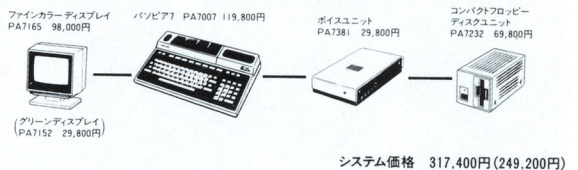
使い方に合わせて、思いどおりのシステムが組めるPASOPIA7。

ずらりとそろった周辺機器。PASOPIA7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PASOPIA7。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PASOPIA7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



●()内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組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が必要ですよ。

PASOPIAシリーズ

- パソピア16 ●パソピア7
- パソピア ●パソピア5
- パソピアミニ ●パソピアIQ

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

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記し、〒105 東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)東京芝浦電気株OA機器事業部(03)507-6759までお申し込みください。●PASOPIA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

エレクトロニクス

先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝



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

資料請求券 B-3 ●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。

