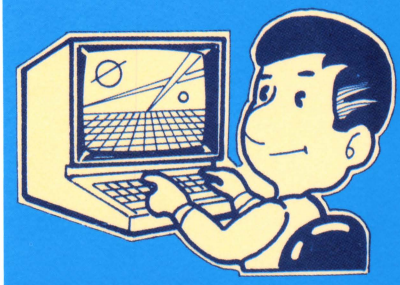
8年12月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第12号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

マイコン BASIC Magazine

特別定価 ¥350

12



47機種のパソコン用ソフト67本一挙掲載

APPLE II ローカルゲーム BMJr./LII2 ごんべいさん ILLUMINATION BML III/MK5 ルパン5世 スペースパトロール コモドール64 WARP & CLEAR FM7/8 THE SECRET AGENT おばけたいじ FP-1100 SKY DEFENDER GUN DAM 巡航ミサイル JR-100 ホネホネロック MAN EATER JR-200 GALAXY ONE HI SPEED INVADER FUTU RE号の冒険 MSX オリエンテーリング M5 CROW & BALLON クラッシュロード MAX MACHINE SOSヘリパニック MULTI 8 影チャンの飛行機野郎 MZ-K/1200/700 ウルトラウーマン BEAT OFF/ALIEN JUNGLE MZ-80B/2000 エンタープライズを破壊せよ THE BOAT/ABCクレーン MZ-2200 風になれ MZ-5500 航空ショー PASOPIA(T)/5 雷おとし PASOPIA 7 ミスっちゃった PC-6001/MK II シンタックス・デリート はちの巣 デュアルレース他 PC-8001/MK II EARTH PROTECT タイピング ベーマガを救え PC-8801 がんばれドンキー PC-9801 スーパースクランブル びゅう太 TRAPIX SC-3000 ピエロ アブスタクル BOOYAN SMC-70 COMUNICATION VIC-1001 ポパイとはるみちゃん X1 キンチョール レスキューX1 ZX-81 MOON LANDER HC-20 地下室探険 JR-800 UFOランド PC-8200 UNDERGROUND PANIC FX-702P パクパクマン PASOPIA mini 時をかけるアヒル PB-100 だるまさんがころんだ NECLEUS & ENEMY PC-1211 CHAMPION BASE BALL PC-1500 ガビウス PC-2001 ALIEN CATCH

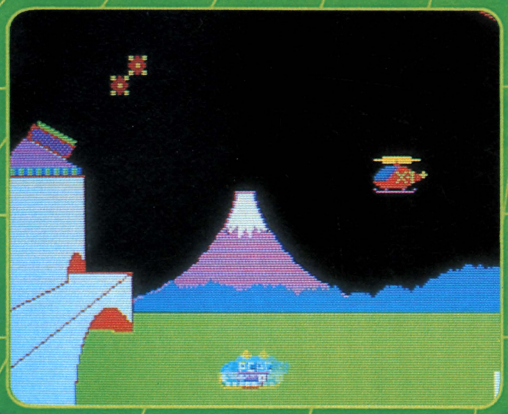
連載：実用プログラムコーナー PASOPIA mini SCIENCE IS INTERESTING PC-6001/MK II 入力判定 ---------- 他

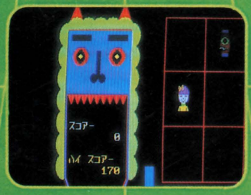
移植マスター大作戦17

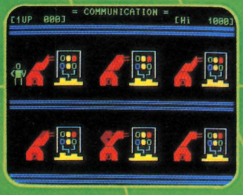
プログラム秘テクニック公開シリーズ第1弾!!

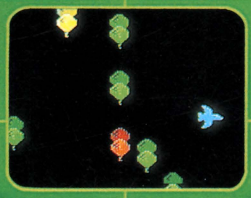
たなけんの「さすらいのエイリアン」

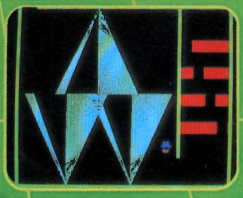
ユーザ定義とキャラクタの移動法

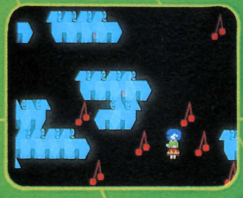


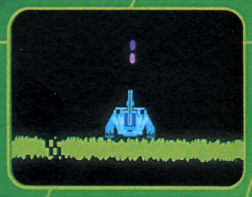


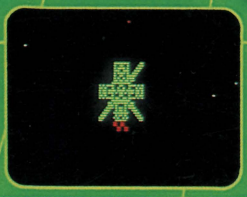


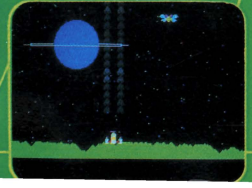


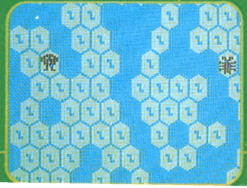


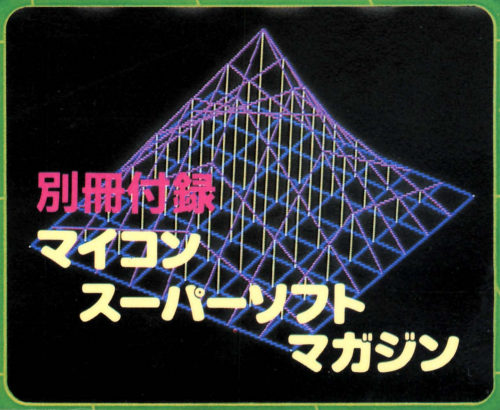












SHARP

ハードに信頼性があると、
当然ソフト環境も整ってくるのです。

8色カラー対応グラフィック標準装備、応用自在のクリーンメモリシステム、16ビットへの対応、MZの先進機能を受け継いだ充実したハードと、MZ-2000で蓄積されたあらゆるジャンルにわたる膨大な数のアプリケーションソフトがそのまま使える、うれしいソフトコンパチビリティ。さらに倍精度BASIC、PASCAL、フロッピーDOSなどクリーン思想を生かしてより高度なシステムへの応用も可能。いま話題の新言語MZ-LOGOも走るという充実したソフト環境にご注目ください。また本体だけでなく周辺機器をも含めたコストパフォーマンスを徹底して追求、目的に合わせて手軽に、自在にMZ-2200システムが構築できます。

MZ-2200

パーソナルコンピュータ　標準価格128,000円

〈主な特長〉●アドレス空間64Kバイト、オールRAM●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●MZ-2000との完全互換性●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)

●テープベースでMZ-2200をご使用の場合は、オプションの専用データレコーダMZ-1T02(標準価格19,800円)が必要です。
※写真のプリンタ(MZ-1P07 標準価格79,800円)、フロッピー(MZ-1F07 標準価格158,000円)およびカラーディスプレイ(MZ-1D15 標準価格72,000円)はオプションです。●画面はハメコミ合成写真です。

ハードに人気が出ると、ソフトが増える。ソフトが増えると、ハードに人気が出る……。いまMZ-700シリーズは、人気が人気を呼んでベストセラー。上達に合わせて進化するクリーン設計、家庭用カラーTVも使える、さらに高度なシステムへの可能性を秘めた優れた拡張性。こうした信頼のハードに応えて、すぐに使える市販アプリケーションソフトの豊富さも群を抜いています。ホビーから実務まであらゆる目的に、そしてあらゆる人々に活用していただきたい自信作です。

パーソナルコンピュータ

MZ-700シリーズ

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

※写真はMZ-731、カラーディスプレイMZ-1D05（標準価格69,800円）はオプションです。

〈主な特長〉●アドレス空間64Kバイト、オールRAM●高機能・高速CPU Z80A搭載●カラー対応BASIC装備●MZ-80Kシリーズ・80C・1200のシステムソフト(PASCAL、マシンランゲージ等)が活用可能

●画面は「タスクフォーツ高知」制作の"ビルディング・ホッパー"より。画面はハメコミ合成写真です。

TV提供番組「パソコンサンデー」——MZ-2200を使った新講座スタート!!

毎週日曜以下の放送局で好評放映中●テレビ大阪9:30～10:00●テレビ東京9:30～10:00●テレビ愛知9:30～10:00●秋田テレビ8:30～9:00●福島テレビ23:00～23:30●テレビ静岡24:35～25:05●びわ湖放送11:25～11:55●奈良テレビ12:00～12:30●テレビ和歌山9:30～10:00●西日本放送7:00～7:30●沖縄テレビ8:30～9:00●熊本県民テレビ8:30～9:00　※テキスト「楽しく学ぶパソコンBASIC」980円(新紀元社)発売中!! 司会：大和田獏／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●山陽放送24:05～24:35●広島テレビ7:00～7:30●テレビ西日本24:36～25:06●琉球放送24:00～24:30●山梨放送7:30～8:00

マルチウインドウ機能をはじめ新たな知的能力を秘めた16ビットの最新鋭機

パーソナルコンピュータ

MZ-5500シリーズ

MZ-5521……標準価格 388,000円
〈256Kバイト RAM標準装備・ミニフロッピー2基内蔵〉
MZ-5511……標準価格 288,000円
〈128Kバイト RAM標準装備・ミニフロッピー2基内蔵〉
MZ-5501……標準価格 218,000円
〈128Kバイト RAM標準装備〉

●写真はMZ-5521、カラーディスプレイMZ-1D11（標準価格113,000円）およびマウスMZ-1X10（標準価格19,800円）はオプションです。

パソコンに求められるあらゆる機能を搭載した8ビットMZの最上位バージョン

パーソナルコンピュータ

MZ-3500シリーズ

MZ-3531　標準価格320,000円〈ミニフロッピー1基内蔵〉
MZ-3541　標準価格410,000円〈ミニフロッピー2基内蔵〉

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

磨きぬかれた性能も鮮やかな新次元クリーンコンピュータ

パーソナルコンピュータ

MZ-2000

〈10型グリーンCRT・電磁メカカセットデッキ内蔵〉

＊画面はオプションのグラフィックボードを使用した例です。

シャープ株式会社　本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券
MZ-2200
MZ-700
ベーシックマガジン
12年

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

PC-6001mkII

は

H O T ・

またしても、進歩はNECから。 PC-6001MkIIは、漢字もOK。漢字ROMを内蔵していて、教育漢字をはじめとする1024文字の漢字が表示できます。「ウラニワニハニワニワニハニワニワトリガイル」と分かりづらかった文章も、漢字・ひらがなまじりにすると「裏庭には二羽、庭には二羽ニワトリがいる」と一目瞭然。読みやすさがグッとアップするわけですね。住所録などのデータベースに漢字を使えば、コミュニケーションもスムーズ。NECのPC-6001MkII。とっても愉快なパソコンです。

進歩❶パソコンが言葉を持った。 ボイスシンセサイザ内蔵で任意の言葉を音声にできます。**進歩❷1024文字の漢字が使える。** 内蔵の漢字ROMで教育漢字をはじめとする1024文字の漢字表示ができます。**進歩❸色鮮やかな15色グラフィックス。** 160×200ドットのカラーグラフィックスでドットごとに15色の鮮やかなカラー表示ができます。

国内実績 No.1 NECのパソコンファミリー

PC-2000シリーズ
車内でも、外出先でも、気軽に使えるパソコン。
●本体標準価格……59,800円

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

PC-8000シリーズ PC-8001mkII本体
超ベストセラーの名機、PC-8001の血統を受け継いだ実力派。
●本体標準価格……123,000円

C&C
Creative Life

カン字もOK。

飛び抜けて新発売

N E W

●RAM64KBの大容量メモリを標準実装。●ユニット(別売)を接続するとテレビ画面にスーパーを入れられます。●8オクターブ、三重和音の音楽演奏が可能。●PC-6000シリーズのソフトの大部分が使えます。●すぐに使えるアプリケーションソフト付です。●ミニフロッピィ・インタフェース内蔵で拡張が簡単にできます。●シルバーメタリック(M)とアイボリホワイト(W)の2色があります。

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

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

PC-8200シリーズ
大きさA4サイズの本格派のビジネスパソコン。
●本体標準価格……138,000円

PC-8800シリーズ
パソコンがビジネスまでも 手中におさめた。
●本体標準価格……228,000円

PC-9800シリーズ
8ビットのキャリアを活かせる16ビットパソコン。
●本体標準価格……298,000円

N5200モデル05(ディスプレイ、キーボード、フロッピィディスク2台)
強力なOA用ソフト"LAN"が自慢の16ビット。
●システム標準価格……698,000円

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

National
－技術でひらく 世界の繁栄－

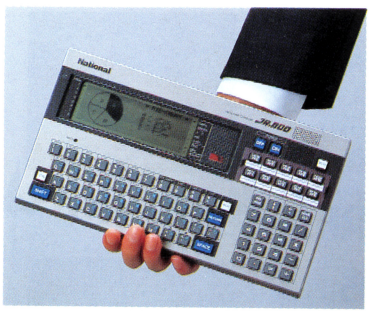
つきあうほど

音声入力もできる（音声認識パナボイス《JH-600》と接続）フロッピーディスクともつなげる限りない発展性を秘めたファミリーパソコン《JR-200》

くっきり8色のカラー表示、3重和音、64種のユーザ定義図形機能…など数かずの特長で大好評のファミリーパソコン《JR-200》。ご家庭のカラーテレビ、専用カラーモニタのどちらにも直結でき、ホビー用に使ってよし、学習用に使ってよし…と、楽しみ方もいろいろ。RAMメモリー32Kバイトの大容量に加え、オプションとして新たに5インチミニフロッピーディスクユニット(320KB、両面倍密度、増設も可能)も用意。ホームユースにはもちろん、広くビジネス用にもお使いいただけます。

JR-200　標準価格 79,800円

●別売専用カラーCRTディスプレイTX-12T1標準価格64,800円 ●別売5インチミニフロッピーディスクユニットJR-F01 標準価格 128,000円 ●JR-F02(増設用) 標準価格118,000円 ●別売プログラムレコーダRQ-8300 標準価格18,000円 ●専用ジョイスティック 2本直結可能



科学技術計算やビジネス用に…携帯に便利なB5サイズに高度な機能を凝縮したハンドヘルドコンピュータ《JR-800》

科学技術計算に、ビジネスの情報処理に、学習・ホビー用に…と幅広く活用できるのがこの本格的ハンドヘルドコンピュータ《JR-800》。いつでもどこでも使える重さ710g（乾電池含む）、B5サイズ（幅260×奥行143×高さ34mm）の小さなボディにパソコンなみの機能を凝縮。たとえば大きな表も描ける大容量8行液晶表示。高度な科学技術計算も正確にこなす単精度10桁、倍精度20桁の高精度。8種類の異ったプログラムの独立管理が可能。さらにRAM16Kバイト、ROM20Kバイトの標準装備など、まさに"持って歩ける高性能"です。

JR-800　標準価格 128,000円

●別売グラフィックプリンタJR-P20 標準価格34,800円 ●この《JR-800》は、新発売の音声認識パナボイス《JH-600》と直接つないで、音声によるプログラムの入力やコントロールが可能です。

パーソナルコンピュータ

に高性能…JRシリーズ。

《JH-600》

●「ひらけゴマ!」がパソコンで…

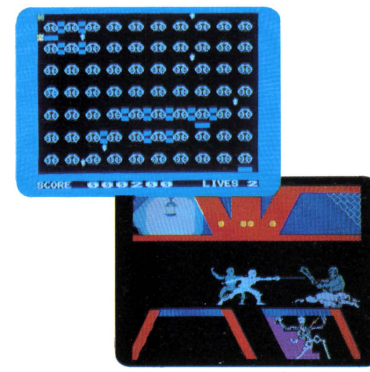
さて、この《JR-200》の新しい発展性をご紹介いたしましょう。新発売の音声認識パナボイス《JH-600》との接続(RS-232Cユニットを使用)で、なんと音声によるプログラム入力やコントロールが可能になったのです。つまり一度、自分の声でプログラムの命令語などを登録しておけば、あとはキーボードにふれることなく"RUN"、"PRINT"…と呼びかけるだけでパソコンを自由にコントロールできるというわけです。

●電子メモ(62項目記憶)、高級音声合成電卓、さらにはシステムコントローラとしても…

ところでこの《JH-600》は、パソコンの音声入力装置(RS-232C適合シリアルコネクタ端子によりパソコンなどと接続。JR-800専用端子によりJR-800と接続)以外にも「電子メモ」や「高級音声合成電卓」としてのアプリケーションも備えた便利な一台。またパラレル(6bit)のBinary出力端子を有し、外部の任意の機器の音声コントロールも可能。「システムコントローラ」としてHA(ホームオートメーション)のさきがけとなるものです。

ナショナル音声認識パナボイス
JH-600 標準価格 **135,000円**(マイクロホン別売)

■美しい画面で、プログラミングも容易



●《JR-200》を使用して作ったプログラム画面例

こちら初心者大歓迎の手軽なBASIC学習機《JR-100》

ナショナル パーソナルコンピュータ

ナショナル 松下電器 松下通信

●お問い合わせは……松下通信工業㈱情報システム事業部 〒226 横浜市緑区佐江戸町600 電話(045)932-1231(代表)
●ナショナルクレジットも、ご利用下さい。●JRシリーズご購入の際は、販売店名など記入事項をご確認のうえ、必ず「保証書」をお受け取り下さい。

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

息もつかせぬ

青少年も、ビジネスマンも、ハードとソフトで、盛りあがる。

富士通の興奮パソコン〈FM-7〉。発売以来、もうクライマックスの連続です。豊富な機能のハードに興奮、ますます充実するソフトに感激。ハードがいいから、ソフトもいい。価格が手頃、と話題集中。全国の青少年を、ビジネスマンを、大いに盛りあがらせています。

感激のソフトが、ますます充実

〈FM-7〉で使えるソフトが、どんどんふえています。いろいろなゲームや、ホビー、ビジネス、教育、話題集中のワープロなど、市販のソフトはもとより、〈FM-8〉用の流通ソフトもその多くが、そのまま使えます。

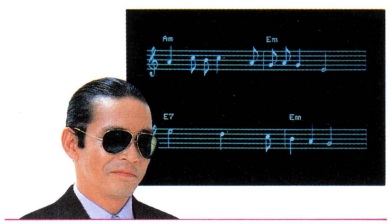
簡易言語がついてくる

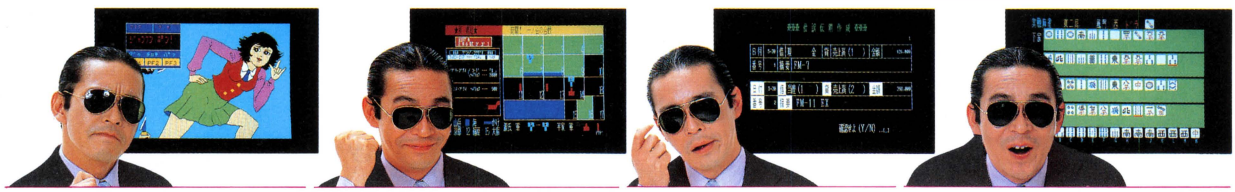
うれしいことに〈FM-7〉には簡易言語が標準装備されています。家庭では住所録や家計簿、またオフィスでは各種資料の作成など実に幅ひろく利用できます。作表や計算、検索や分類、ファイリングなどが自由自在。

●サウンド機能で、ゲーム効果音や8オクターブ、三重和音までの音楽演奏もバッチリ。外部スピーカも接続可能です。

●カラーグラフィック画面は640×200ドットの高分解能。ドット毎に8色まで色指定でき、パレット機能で色交換も簡単です。

●漢字ROMカード(オプション)を装着すれば、漢字、英字、かな、カナ、記号など3,418字種を表示、印字でき、日本語ワープロとしても使えます。





先端技術が夢中にさせる興奮パソコン。

FM-7 セブン

¥126,000
(本体価格・簡易言語ソフト付)

高級ホビーからビジネスまでの多才パソコン。

FM-8 エイト

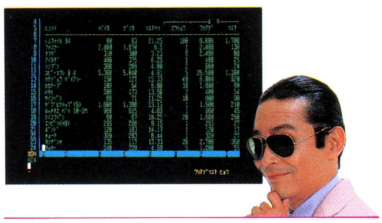
¥218,000(本体価格)

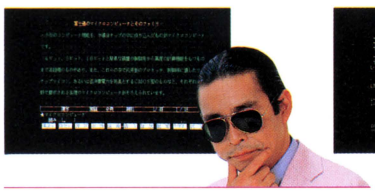
マイコンスカイラブ

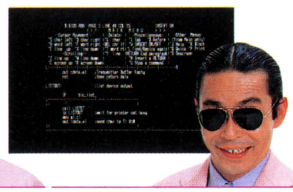
FMシリーズのハードからソフトまで一挙に展示実演。あなたのパソコンのコンサルタントとしてご活用ください。

●東京・虎ノ門(03)591-1091/591-2561 ●東京・秋葉原(03)251-1448/251-1449●大阪(06)344-7628/341-0486●名古屋(052)221-6016●札幌(011)241-4185●広島(082)247-3949●仙台(0222)66-8711 ●福岡(開設準備室)(092)471-7203

盛りあがり。







ディスク搭載、16ビットで、ビジネス盛りあがる。

FMシリーズの高級機種〈FM-11〉は、EX、AD、STの3種類のバリエーションからなり、オフコンにせまる本格派として、EDP部門から現場まで幅広いビジネスユースに対応。
パワフルな機能と使い勝手の良さで、先端派ビジネスマンに、エキサイティングな話題をなげかけています。

簡易言語ソフトFM CALCを標準装備

●FM CALCは、わずか18種類のコマンドで操作でき、うち10種類はファンクションキーに設定されているので、ワンタッチで操作可能。
●作表プログラムとして、会計業務、帳簿作成、統計処理など目的に合わせた処理が可能。本格的なビジネス分野に活用できます。

使い易さで群をぬいています

●本体、キーボード分離のセパレートタイプ。ロープロファイル、シリンドリカル・ステップ・スカルプチャー設計のキーボードなど、操作し易さは抜群です。
●CP/M-86の採用によりCOBOL等の高水準言語でも日本語処理が行えます。漢字の拡大、外字登録可能。(漢字ROMカードはオプション)
●メインメモリ128KBを標準実装し、最大1MBまで拡張できます。これによりCP/M-86、MS-DOS、OS-9などのもとで、大容量メモリの必要な高水準言語も余裕をもって利用できます。
●最大640×400ドットのグラフィック表示は、キャラクタとの混在表示も可能。カラー表示は16色。最大12画面のマルチページ機能。パレット機能、スクロール機能、などCRT表示がより多彩になりました。

ニーズにあわせてお求めやすい3タイプ

	EX	AD	ST
メインCPU	MBL8088-2 MBL68B09E	MBL68B09E	MBL68B09E
ミニフロッピィ	1ドライブ	1ドライブ	オプション
システムソフト	CP/M-86 F-BASIC	F-BASIC	F-BASIC (ROM版)
簡易言語ソフト	FM CALC	FM CALC	———

ビジネス用途を大きく拡げる高級パソコン。

FM-11

イレブン

EX ¥398,000
(本体価格・簡易言語ソフト付)
AD ¥338,000
(本体価格・簡易言語ソフト付)
ST ¥268,000
(本体価格)

(写真はFM-11 EX。フロッピィディスク1ドライブ増設)

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

SORD

兄の手にプロ、弟の手にジュニア新登場。

m5 pro エム・ファイブ CREATIVE COMPUTER

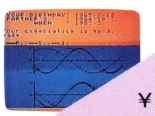
¥39,800〈標準小売価格〉

M5プロ本体仕様 ●CPU Z80A●シンセサイザ機能●ROM 8KB●RAM 20KB●キーボード JIS配列あいうえお順(ひらがなキー)●RF出力●映像出力●音響出力●オーディオカセットインタフェース●プリンタ・インタフェース●カートリッジコネクタ

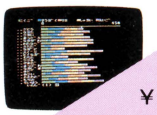
ワイドな機能が大好評のM5に新機種登場!

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

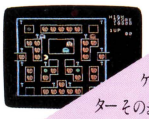
BASIC-G ¥9,800
オリジナルアニメ・ゲームを創るためのソフトです。誰もが簡単にコンピュータグラフィックの夢を実現することができます。



BASIC-F ¥9,800
浮動小数点計算や関数計算などの高度な計算ができます。周辺機器をセットするとビジネスの第一線でも使えるM5です。



FALC ¥9,800
わずか10個の命令語を覚えるだけ。M5を住所録、家計簿、カロリー計算表など便利なノートとして使いましょう。



GAME
ゲームセンターそのままの迫力を部屋で味わってください。
ゲームカートリッジ¥4,800
ゲームカセットテープ¥1,800
シミュレーションゲーム¥5,200
ゲームカートリッジ¥2,800シリーズ¥2,800

m5 Jr. エム・ファイブ SORD COMPUTER SYSTEM M-5 ¥29,800

M5プロと同じソフトがすべて使えてこの価格。
入門用を超えた入門用コンピュータです。

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

お問い合わせは：東京営業所☎03(281)8111代／仙台営業所☎0222(21)6681代／筑波営業所☎0298(52)3131代／新潟営業所☎0252(25)1166代／山梨営業所☎0552(28)2871代／名古屋営業所☎052(562)1663代／大阪営業所☎06(343)0900代／広島営業所☎082(221)1501代／九州営業所☎092(473)7331代／ソードOAシステムズ☎03(295)6322代／ソードビジネスコンサルタント☎03(342)7401代／ソードビジネスシステムズ☎03(498)3696代／ソード札幌☎011(731)6107代

※資料請求ご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、ソード株式会社・本部宛にお送りください。

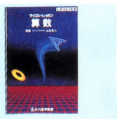
ソード株式会社
本部/〒104 東京都中央区八重洲2-7-12 京橋K・Iビル ☎03(281)8111(代表)

資料請求券 マイコンベーシック・12 M5・P10

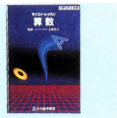
TOSHIBA

"STUDY"ためになるソフトは、パソピア7だともっとためになる。

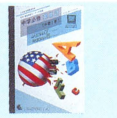
(※写真の大きさは同比率ではありません。)



●算数(4年)
T-2K41……7,500円



●算数(5年)
T-2K51……7,500円



●中学必修英単語
T-2251……3,800円

●中学必修英文法
T-2254……3,800円

●日本史年表
T-2261……3,800円

●世界史年表
T-2262……3,800円

●化学
T-2260……3,800円

●プロタイピスト
T-7602……2,800円

"GAME"おもしろいソフトは、パソピア7だともっとおもしろい。

●ドア・ドア
T-1E01……3,800円

●バルチック艦隊を追え
T-1C03……5,400円

●イエローデブマリン
T-1B01……3,500円

●アルフォス
T-1E03……4,800円

●ザ・スパイダー
T-1H04……3,800円

●ベジタブルクラッシュ
T-1H01……3,800円

●パッキングス
T-1502……3,900円

●詰将棋
T-1604……2,800円

"BUSINESS"&"HOME USE"役に立つソフトは、パソピア7だともっと役に立つ。

●AUTO1
(紹介)JICC・28,000円

●アセンブラ・モニタ
T-1608……9,800円

●EASY-CALC
T-1607……9,800円

●飛鳥(日本語ワープロ)
T-4502……9,800円

●文筆(日本語ワープロ)
T-4174……9,800円

●マイコンアドレスノート
T-7604……2,800円

●実用マイコン家計簿
T-7603……3,800円

●ぱそかん(漢字文書作成)
T-4501……3,000円

ますます凄いぞ、パソピア7

"BOOK"参考書を読めば、パソピア7をもっと楽しく活用できる。

●この他にも多数のソフト・出版物が販売されています。

またまたパソピア7が凄くなった。新発売のオプションで、活躍の場がさらに拡がった。

①カラープリンタ(新発売)カラーグラフィック画面をクッキリとコピーします。7色のカラー印字で美しさあざやか。グラフィックと文字の混在印字ができ、さらに、グラフィックは最大横640ドットの印字が可能です。

②ミニフロッピーディスクユニット(両面倍密)(新発売)厚さは従来の半分、設置面積は30%。場所をとらない。消費電力も重量も従来の約40%という省エネ軽量設計。しかもこれまでのソフトがそのまま使用可能。

PA7232

③コンパクトフロッピーディスクユニット(近日発売)さらに軽量、さらに小さなボディ。しかも記憶容量はA/B面各140KB。増設コンパクトフロッピーディスクユニットを1台接続可能。

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

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

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

ソフト充実 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)東京芝浦電気㈱OA機器事業部(03)507-6758・6759までお申し込みください。●パソピアを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)24-7211/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)711-1915/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝

こちらゲームパソコンM5

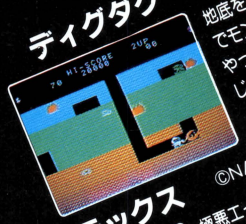
ワードメイズ ©SORD

頭脳派のための強力版。ヒントのない英単語を完成させて出口へ急げ！

ムーンパトロール ©IREM

月面探検は危険がいっぱい。UFOの攻撃を、クレーターをかわせ!!

ディグダグ ©NAMCO



地底を掘り進んでモンスターをやっつけるおなじみの決定版。

アップルーン ©TAKARA

悪漢ブルがアップル城の宝を狙う。正義の弓矢でやっつけろ!!

ステップアップ ©TAKARA

ビルを駆けあがっての脱出作戦。しかしそこはモンスターでいっぱいだ！

ギャラックス ©NAMCO

極悪エイリアン"ギャラガー"を壊滅せよ！未来的スペースアタック!!

2800円シリーズ

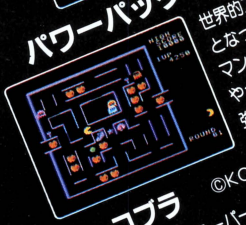
ドラゴンアタック ©TAKARA

最新鋭のファイターロボットで、迫り来るメカドラゴンを向かえ撃て！

プーヤン ©KONAMI

仔豚を救うお母さん。オオカミ軍団の風船攻撃が恐いぞ～。

パワーパック ©NAMCO



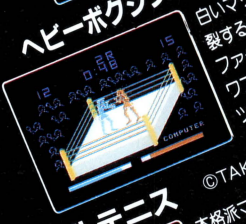
世界的アイドルとなったパックマンの結論。やっぱり面白さ強力!!

2800円シリーズ

フルーツサーチ ©TAKARA

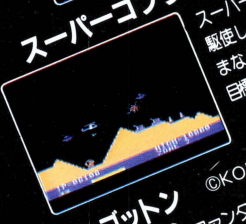
楽しいパーティー。彼女の好きなくだものは何かな？

ヘビーボクシング ©TAKARA



白いマットに炸裂するボクサーファイト!! パワフルなスポーツタイプ。

スーパーコブラ ©KONAMI



スーパーヘリを駆使してさまざまな上空を突破。目標は機密物だ！

リアルテニス ©TAKARA

本格派マニア待望のテニスが登場。他にはない新しいプレイ展開です。

ガッタンゴットン ©KONAMI

ファンタジーメイズの決定版。列車の線路をつないで高得点へ。

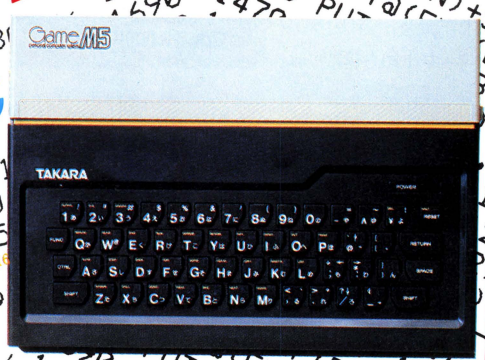
★カートリッジタイプ ¥4,800

カセットテープタイプ¥1,800 (2ゲーム入)

★本格的コンピューター麻雀 発売決定!!

ゲームパソコンM5

Game personal computer



いつの間にかゲームをしている！ちょいと目立ったB5サイズのわるノリ異言万能選手なのだ!!

TAKARA 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
☎(03)603-2131(代表)

M5

こちらゲームパソコンネットワーク M5

ゲームパソコンM5は こちらのお店で扱ってます！

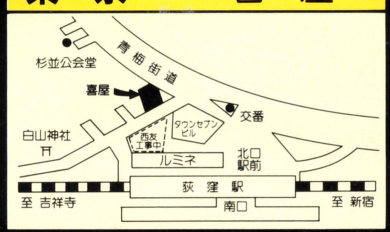
遠隔地の方にはお店の方で便宜をはからいますので、御希望の方は、各店舗まで、住所、氏名、年令、商品名を明記の上、現金書留にて御申し込み下さい。又、ゲームパソコンM5には多数のオプションがありますので、詳しくは60円切手同封の上、下記店舗まで資料請求下さい。

オモチャ屋さんで 見て、ふれて 実感!!

年末年始セール (1/31迄)

下記店舗にて特別プレミアム進呈!!
◎ゲームパソコンM5本体をお買上げの方に、学研出版おもしろクリエイティブを!
◎その他関連商品をお買上げの方はM5ファンクラブに無料で入会できます!

東京 喜屋

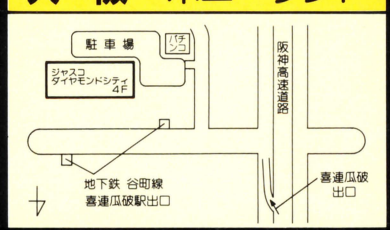


〒167 東京都杉並区上荻1－16－16
☎03－391－6468

大阪 ウメダ なかよし

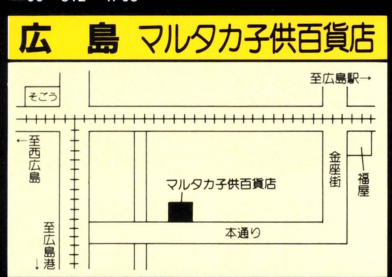
〒550 大阪市西区九条1－14－27
☎06－312－1703

大阪 ポニーランド



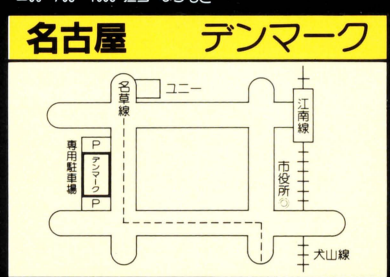
〒547 大阪市平野区瓜破2－1－13 ダイヤモンドシティ4F
☎06－708－1663 担当 ならもと

広島 マルタカ子供百貨店



〒730 広島市中区本通4番8号
☎082－247－1440 担当 佐々木

名古屋 デンマーク



〒483 江南市市役所西 名鉄線沿
☎05875－4－2626

YAMAHA

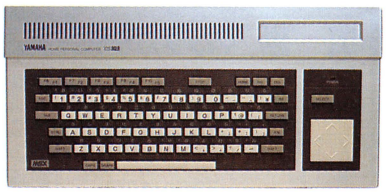
MSXマークの付いているソフト及び周辺機器が全て利用できます。MSX

新しい「自由」を語ろう。ヤマハMSX。

ヤマハが、パソコンをデジタルシンセにした。

パソコンの自由世界が、ついに幕を開ける。ヤマハから、ホーム・パーソナル コンピュータYIS-303、新登場。基本アーキテクチュアは、話題の共通仕様MSX。これまで互換性の有無によって味わった不自由はもう終り。MSX共通の豊富なソフトや周辺機器が全て利用できる。さらに、ヤマハMSX独自の優れた拡張性によって、音楽・ゲーム等のアミューズメントを始め、ワープロ、データ管理、学習サポートから、ニューメディアのインターフェースまで、ニーズに合せて自在に変身。キミの夢の、良きパートナーとなる。高度な音楽拡張機器、多彩な音楽ソフトでシステムアップすれば、YIS-303はもう本格的なデジタルシンセ。自動演奏はもち論、音声合成から、最高8重奏のオーケストレーションまで思いのまま。その他、作曲・楽譜プロセッサ機能、録音機能など、選び方次第でキミの音楽パフォーマンスは無限に拡がる。新しい時代の感性が、いま、誕生する。YIS-303、いよいよ11月新発売。

■資料のご請求は……〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。



YIS303

¥49,800/YIS 503 ¥64,800

*MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

maxell®

脇役たちの情報をフロッピーに入れて主役とストーリーを面白くしたい。

キャラクターたちの情報をインプット。

ちばてつやさんのパソコンは、本格稼動までにもう少し時間がかかりそうです。これからの使い方について、次のように語ってくれました。「僕の漫画は、主役を取り巻く脇役たちがとても重要なんです。時に主役を喰ってしまうような彼らがいるからこそ、ストーリーにふくらみが出る。だから、パソコンに脇役たちの性格とかクセ、好みなどの情報を、いっぱい入れておきたいですね。この場面で、この脇役はどうするか、といった時、その情報が生きると思いますよ」。また、趣味のゴルフにも、コースの特徴などをインプットして活用したいとか。もうすぐ、マクセルのフロッピーディスクが、ちばさんの仕事と趣味の両方に活躍するでしょう。

60℃の高温に耐えるHRジャケット。

マクセルのフロッピーディスクは、世界に先がけてHR(Hjgh-Temperature Resistant)ジャケットを本格採用しました。このHRジャケットは、60℃の高温下でも変形しない耐熱性を確保。もちろん、ディスクそのものもマクセルだけの、全天候型磁気ディスクを採用。こうしたマクセルの先進技術は、コンパクト・フロッピーディスクや、パーソナル・コンピュータカセットにも生かされています。

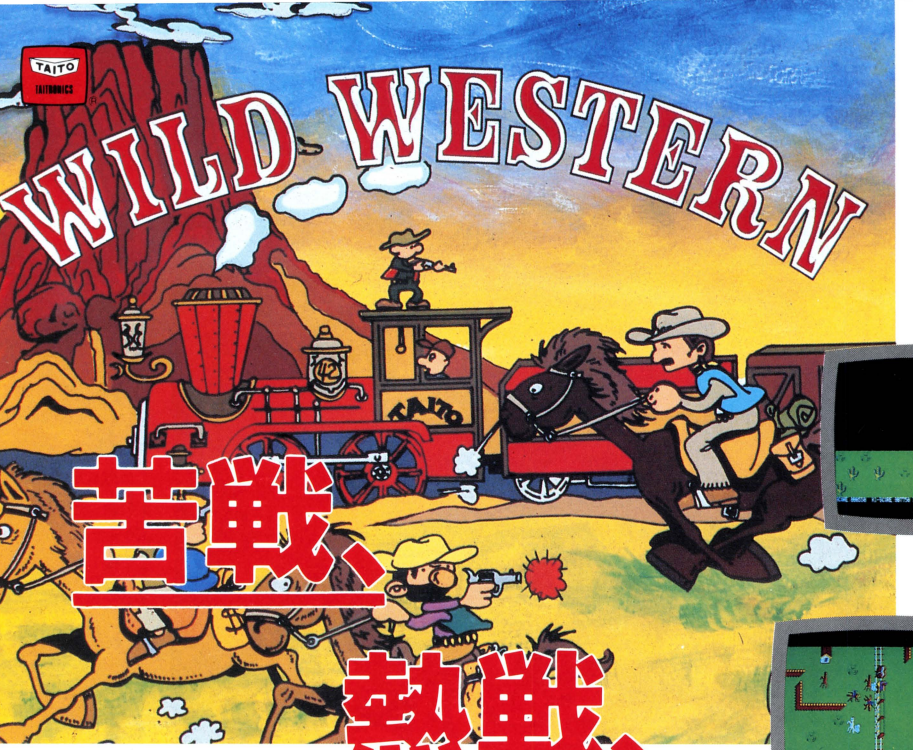
maxell
FLOPPY DISK

マクセル「'84漫画家カレンダー」プレゼント!

6人の人気漫画家(久里洋二・岩本久則・古谷三敏・秋竜山・ちばてつや・ジョージ秋山)が、マクセル・フロッピーディスクのために描いてくれた漫画を来年度のカレンダーにしました。これを抽選で2,000名様にプレゼント。どんどん応募して、部屋に貼ろう!

●応募方法:官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、パソコンの有無(お持ちの方はフロッピーのドライブ装置の有無も)をご記入の上お送りください。●応募期間:昭和58年11月1日～12月20日 ●応募先:〒104 東京都中央区銀座3-3-1日立マクセル株式会社・宣伝グループ「マクセル・'84漫画家カレンダー・プレゼントF・BM係」●当選発表:賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

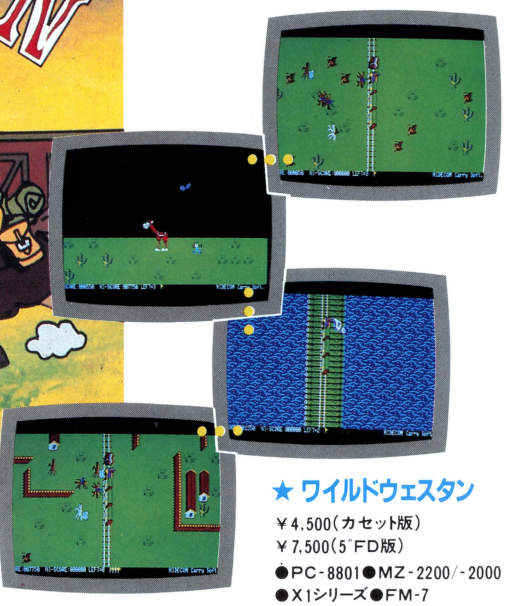
日立マクセル株式会社 営業本部／東京都中央区銀座3-3-1〒104 ☎03-567-6221(代)●資料のご請求は宣伝グループF・BM係へ。



昔戦、熱戦、歯が立つか。

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

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



★ワイルドウェスタン

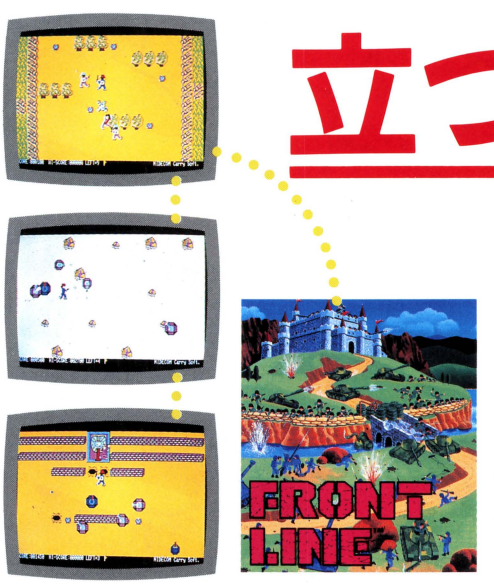
¥4,500(カセット版)
¥7,500(5"FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7

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

★スペースクルーザー

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

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



★フロントライン

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

白兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と打ち勝ち前線を突破して、敵陣地占領でPARTⅠ。つづいてPARTⅡ、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、F.B.I.アンタッチャブル〈X-1〉/三次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3,000　¥3,500

お詫び:「キーボードトレーニング」にバグがありました。交換させて頂きますので、ソフト情報センターまでお問い合わせください。

株式会社ニデコ

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

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

YDK スーパープライス 大奉仕

大好評にお応えして またまたチャンス!

パソコンデスク プレゼント 実施中!!

★掲載商品に限ります★

YDK テレショップ 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。

日本初の フルサポート システムを採用

- パソコン110番 何でも相談室(会員専用) AM10:00~PM8:00
- ハードスピード修理、スペア機も用意
- YDKセミナー、スクール (BASIC入門/初級/中級 上級/ワープロ、ビジネス応用 セミナー〈スケジュールはお問い合せ下さい。〉)

コース1 NEC PC-6001mkII

本体¥84,800

話せる、感字る、カラフる。 パピコンPC-6001が 大変身!シルバーメタリック・アイボリーホワイトの2色。

新発売

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

コース2 NEC PC-8001mkII

本体¥123,000

名機PC-8001を磨きあげて 画期的大改良!

- 本体●12"カラーモニタ●データレコーダ●カラーケーブル
- 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 ¥213,000

クレジット例 ①頭金0円初回10,250円4,700円×59回ボ0円
クレジット例 ②頭金0円初回4,730円3,800円×35回ボ2万×6回

全館FRESHUP全商品スーパープライスで大奉仕中!!

コース3 富士通 FM-7

本体¥126,000

先進技術が 夢中にさせるヒット作!

- 本体 ●12"カラーモニタ ●データレコーダ●カラーケーブル●ソフト5本サービス

YDKスーパープライス ¥213,000

クレジット例 ①頭金0円初回9,440円5,600円×47回ボ0円
クレジット例 ②頭金0円初回5,350円5,200円×23回ボ3万×4回

コース4 SHARP 業界のグラフィックスで、新次元に突入 パソコンテレビ X1C

本体+14"カラーディスプレイテレビ¥219,600

新発売

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テレビ
- ゲームソフト3本サービス

YDKスーパープライス ¥197,000

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

新製品情報

SHARP 16ビットパソコン MZ-5500シリーズ

日本初! マウスの採用でキーボードから解放。マルチ画面で複数の情報を同一画面に。

- 本体●12"カラーディスプレイ●マウス●漢字メモリ●132桁漢字プリンタ●チルトスタンド

合計標準価格 ¥1,100,800

YDKスーパープライス ディスケット10枚サービス

頭金0円初回13,760円 12,700円 ×59回ボ5万×10回

National JR-800音声認識セット

マシンインターフェイスとしてパソコンへ音声プログラミング。音声による計算、音声コントロール、電子メモの機能を搭載。

- ハンドヘルドパソコンJR-800●音声認識パナボイスJH-600●パナボイス用マイク●RS-232C接続ケーブル

合計標準価格 ¥273,500 → YDKスーパープライス

頭金0円初回4,875円4,200円×29回ボ3万5回

SONY HIT BIT SMC-777

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

- 本体 ●13"トリニトロンカラーディスプレイ

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

頭金0円初回5,940円 3,800円×35回ボ 2万×6回

NEC PC-9800シリーズ

NECのキャリアを生かした高性能。パワフルな16ビットパソコン。

- 本体PC-9801 ●14"高解カラーモニタPC-8853N ●漢字プリンタNM9100RO ●ケーブル ●8"FDDPC-988 ●漢字ROMボード

合計標準価格 ¥1,121,500

YDKスーパープライス ディスケット10枚サービス

頭金0円初回16,100円14,500円×59回ボ5万×10回

NEC PC-8800シリーズ

184Kバイトのメモリを標準実装。すべての機能がハイレベル、ビジネスソフトも豊富です。

- 本体PC-8801 ●漢字ROMボード ●TOEI 14"高解カラーモニタFTC-1435 ●カラーケーブル ●プリンタPC-8824 ●5"FDDPC-80S31 ●システムディスク ●漢字ROMボード

合計標準価格 ¥784,800

YDKスーパープライス ¥670,000

マイコンラボ(36,000円の品)サービス

頭金0円初回14,500円10,000円×59回ボ3万×10回

富士通 FM-11EX

先進技術がビジネス用途も大幅拡大!自由自在の16ビット機。

- 本体 ●増設ドライブ ●漢字ROM ●TOEI 14"カラーモニタFTC-1455 ●ケーブル ●エプソンプリンタFP-8 ●プリンタケーブル*CP/M.FBASIC.簡易言語FMCALC付

合計標準価格 ¥806,200

YDKスーパープライス ¥700,000

ディスケット10枚サービス

頭金0円初回10,900円9,900円×59回ボ3万5千×10回

BASF ミニフロッピーディスク LFD-550PC

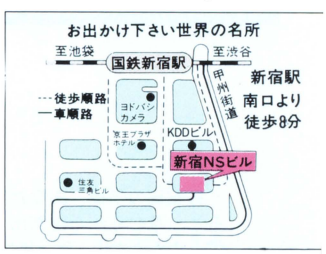
PC-9801用、PC-8801用、PC-8001mkII用

- LFD550PC ●ケーブル ●システムディスケット

合計標準価格 ¥160,000

YDKスーパープライス ¥132,000

頭金0円初回4,460円3,500×47回ボ0円



ホームエレクトロニクス時代がやってきた! MSX パソコンフェア 開催中

全国完全無料配送! フルサポートのYDKなら後々安心です。

お申し込み方法

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

便利なクレジットをご利用下さい。 クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを!

お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに。★記載のクレジット支払い例以外に1回から60回まで可能です。ご遠慮なくお問い合せ下さい。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

お問い合せ・お申し込みは

YDKシステムセンター

MB12係まで

通販受付専用番号

☎03-342-2466

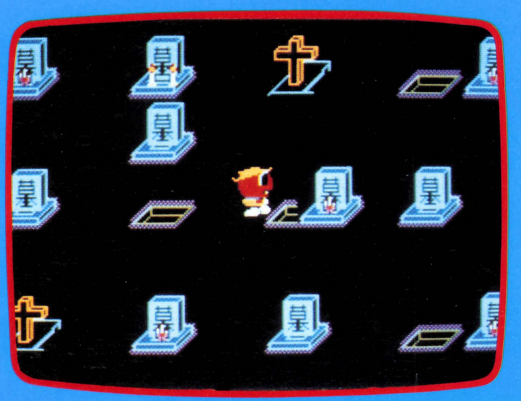
〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階
TEL 03-342-2441(代)

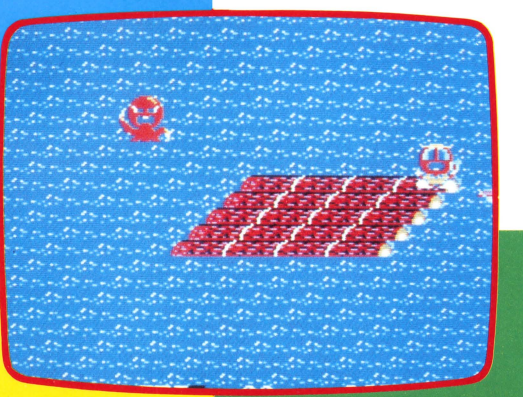
X1D用ソフト新登場

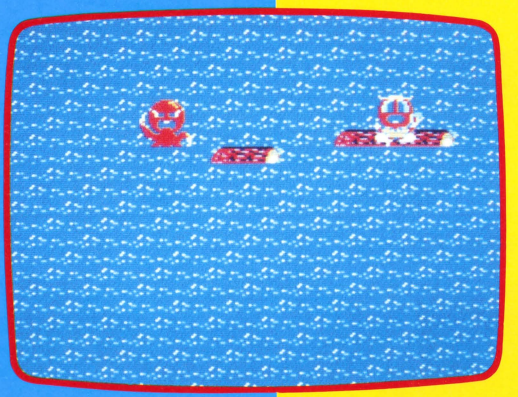
3インチ フロッピーディスク版

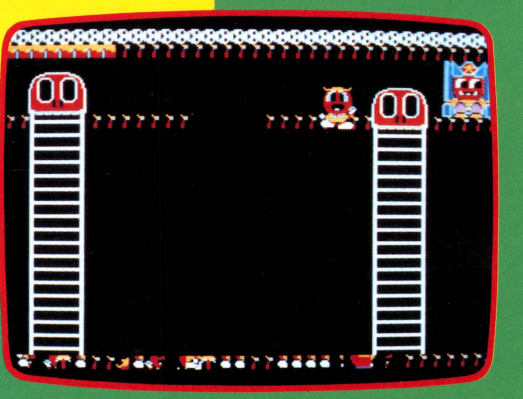
・・・・THE・えんま大王・・・・

言語マシン語 ¥4,800



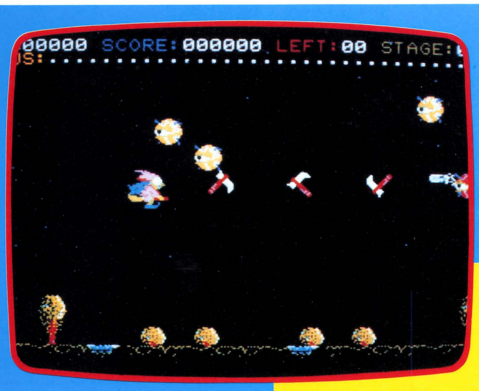




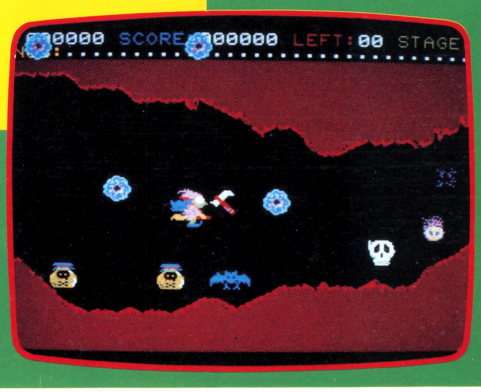


ある日の午後、あなたが彼女と楽しいデートをしていると、草むらから突然出てきた毒ヘビにかまれ、彼女は帰らぬ人となり、深い悲しみにくれていると、天国の神々が、「彼女は今、地獄のえんま大王の下で、天国か地獄に行く審判をうけている。今夜墓地に行き、地獄への道を見つけ、大王から彼女を取りかえせば、２人は再び結ばれる。帰りには天国へ行くが良いだろう？。」という話を聞せた。そして彼は、墓地で地獄への道をオバケの追撃をかわしながら探しあて霊界へ、深い霧の中を過ぎると、三途の川の棧橋があるが、船のかわりにイカダしかなく、そのイカダに乗り三途の川を渡ろうとするが、水中から攻撃してくる海坊主を撃退しないとイカダが沈んでしまう。三途の川を渡ると、そこは地獄城の入口、中はエレベーターガイコツが上下し、その下は血の海、オバケや鬼どもが……やっとの思いで最上階、大王をたおして彼女と再会！そして２人は、天国への階段を……

・・・・魔法使いマハリト・・・・・



マハリトおばさんは魔法使いです。大王様の命令で人間界に住んでいて、年に１度、明け方の午前３時、魔法の国の方角に、金星の見える夜大王様に報告書を持っていかなければなりません。特に今年は、100年に１度の昇進試験、今までの修業の成果を見せれば、毎年、人間界を往復しなくてもすむのです。魔法の国までの道のり多くの難関を、のりきることができるでしょうか？



言語マシン語　¥4,800

・・・・バトル オブ ヒーロー・・・・

人気者のウレトルマンが、鉄骨ビル登り。彼の人気をねたむスッパイダマンは、その妨害を計画し、あみだ戦法で攻撃してくる。ウレトルマンは、シャボン玉爆弾でそれをのがれ、半分まで登ると、スッパイダマンの小グモ攻撃にかわり、ウレトルマンは、スパーク光線でそれをかわす、やっと屋上に登ったウレトルマンは、かっこよく飛び立とうとするが失敗して地上に落ちてやりなおし？

言語マシン語　¥4,800

㊟機種によって画面は異なります。

※通信販売は、ソフト名を明記の上お近くのハドソン・ベーシックマガジン係まで現金書留にてお送り下さい。(送料無料)

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

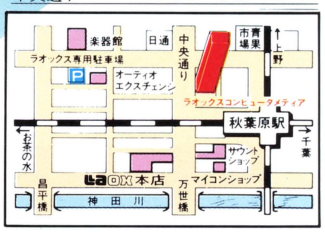
未来を映す　未来と語る

ニューメディアの最新情報を満載して、
秋葉原にまた一つ、新名所が誕生した。

これが話題のラオックス・コンピュータ・メディア！
パソコンからビジネスコンピュータまで、豊富な品揃えで、新しい時代を提案していきます。

パソコンにとって大切なソフトウェアも、ホビーからビジネスまで店内大量展示！

ラオックス コンピュータ メディア
国電秋葉原駅 中央通り ☎03-253-1341



5F アプリケーション専門書籍フロア

ビジネスパソコン・ビジネスソフト・電話機・ビジネスプリンター・プロッター・ハードディスク・ビジネスサプライ・専門書籍

6F ワープロフロア パソコン教室

ワードプロセッサ・ビジネスパソコン・ワープロソフト・ワープロ体験ゾーン・パソコン教室・イベントルーム・クレジットカウンター

3F ホームパソコンフロア

ホームコンピュータ・MSXパソコン・アクセサリー・ゲームソフト・ホビーソフト・教育ソフト・コンピュータミュージック

4F システムアップフロア

パソコン・プリンター・フロッピーディスク・ディスプレイ・ディスケット・アクセサリー・ユーティリティソフト・ポケコン・ハンドヘルドコンピュータ

1F ビジュアルフロア

ビデオデッキ・ポータブルビデオ・ハイファイビデオ・ビデオカメラ・カラーテレビ・ビデオアクセサリー・ビデオテープ・ビデオソフト

2F ニューメディアフロア

カラーテレビ・システムテレビ・マイコンプレイゾーン・レーザーディスク・VHDビデオディスク・ビデオディスクソフト

LaOX

パソコン教室 生徒募集中

初めての方にも、わかりやすくご指導します。

充実したカリキュラムで、女性インストラクターが、わかりやすくご指導いたします。
尚、受講後もよくご理解頂けなかった場合、何回でも無料で受講できます。

カリキュラムの一例		
基礎コース	6時間	5,000円
演習コース	6時間	7,000円
中級コース	6時間	8,000円

新宿マイコン学院
● 新宿店8F ● TEL03-354-8571

ラオックス コンピュータ メディア
● 6F パソコン教室 ● TEL03-253-1341

★案内書は無料送付いたしますので、ラオックスコンピュータ推進事業部〒160新宿区新宿3-15-16・☎03-354-8571までお申し込み下さい。〈但し、関東地区に限らせて頂きます。〉

マイコン無料説明会
毎月第1・3土曜 ● PM6:00～
新宿マイコン学院にて

●期間/11月21日(月)→1月20日(金)●

全店マイコンビッグセール開催

ハードはもちろん、ソフト・周辺機器まで豊富な品揃えとセール特別価格で大奉仕！このチャンスをお見逃しなく!!

日本語OAツール NOAT/1とは

NEC・PC-9801上で動作する、本格的なビジネス利用のための簡易言語です。操作は日本語で対話を行なうだけという手軽さです。

★主な機能/データ形式の登録・情報検索・並べ替え・日本語文書作成・表集計・表作成・リスト作成・データの印刷など

話題の新製品も続々登場！

シャープパソコンテレビX1C

●コンピュータ画像とテレビ映像のドッキングに成功したX1に、グラフィックRAMを内蔵。しかもキーボードとCPUを一体化しより機能的になった新製品です。

本体価格……¥119,800
14型カラーディスプレイ……¥99,800
システム価格……¥219,600

X-1がコンパクトに、そして更に機能アップ

▲SONY
HIT BIT SMC-777
★本体標準価格¥148,000

●8つのソフトを入れたSMC-777オリジナルディスク付属
●4096色(別売カラーバリット使用)から自由に16色選べるカラーグラフィック

ほしいものがまるまる付属。フロッピーディスクを内蔵して、この価格！

プロフェッショナルビジネス98

●本体(NEC/PC-9801)	¥298,000
●カラーディスプレイ(NEC/PC-8853N)	¥168,000
●8インチフロッピーディスク(NEC/PC-9881)	¥388,000
●プリンター(NEC/PC-8822)	¥234,000
●漢字ROM(NEC/PC-9801-01)	¥40,000
●データベースソフト(KPS/NOAT-1)	¥150,000
●ワープロソフト(ニチコン/漢神)	¥45,000
合計価格	~~¥1,323,000~~

ボーナス併用60回払いの一例
●頭金¥110,000 ●初回金¥15,700
●2回目以降分割払金・¥11,500×59回
●ボーナス時支払額……¥77,000×9回
★お支払総額 ¥1,497,200 月々¥11,500

MICOM・EXCHANGE

マイコンエクスチェンジのご案内

グレードアップはエクスチェンジで！

マイコンエクスチェンジとは、不要になったお手持ちのパソコンをあなたの希望価格で売買するために、売場スペースをお貸しするシステムのことです。(尚、展示料金など手数料が必要ですのでご了承下さい。)お申し込みや売価についてのご相談、システムの詳細については、下記取扱店係員にお申し付け下さい。

★エクスチェンジ取扱店/新宿店・マイコンショップ

便利なお支払い方法もいろいろ、クレジットでらくらくショッピング

ボーナス払いや30回払いまでの長期クレジット、又30万円以上のマイコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期で手数料も割安なマイコンクレジットなど便利なお支払い方法いろいろ。もちろん各社クレジットカードもご利用頂けます。詳しくは係員におたずねください。

LAMIC会員募集中！

LAMICとはラオックス・マイコン・クラブの略称です。3000円以上のマイコン製品お買い上げの方ならどなたでもなれます。

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。

マイコン取扱店は首都圏に25店舗

東京地区

秋葉原本店	●秋葉原駅前	☎03-253-7111
新宿店	●新宿駅東口高島屋	☎03-350-1241
サウンドショップ	●秋葉原駅前	☎03-253-7111
マイコンショップ	●秋葉原駅万世橋ビル	☎03-253-7111
三鷹店	●新30m道路沿い	☎0422-32-3741
吉祥寺店	●吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
調布店	●調布駅北口	☎0424-84-0211
荻窪店	●国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
錦糸町店	●錦糸町駅ビル4F	☎03-634-2131

埼玉地区

浦和店	●浦和駅前コルソ5F	☎0488-24-5311
岩槻店	●岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
北浦和店	●北浦和駅西口	☎0488-33-8811
わらび店	●わらび駅東口	☎0484-43-2161
大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"ヒノデ"5F	☎0486-44-3551
春日部店	●春日部駅西口	☎0487-54-4171
川口店	●川口駅東口	☎0482-56-0011

千葉地区

市原店	●五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
稲毛店	●稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
船橋らら ぽーと店	●らら ぽーと2F	☎0474-34-3971

神奈川地区

厚木店オーディオ館	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
大和店	●大和電報電話局	☎0462-61-2011
戸塚店	●戸塚消防署前	☎045-881-3161

栃木

小山駅ビル店	●小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

指定配達区域内は無料配達

●5,000円以上お買い上げの場合無料配達致します。
★本店・新宿店においては、地方発送承りますので、お気軽にお申し付け下さい。

アフターサービスも万全です。

首都圏に網羅したサービススポットで、無線カーによる迅速、ていねいなアフターサービスが受けられます。

会社等でご利用の場合、お得で便利なリースをご利用下さい。ご用命はご遠慮なく係員にお申し込み下さい。

はじめたらとまらない おもしろゲーム

シミュレーションゲーム
「大石油王」

大人も子供も巻きこむおもしろさ。1人から4人まで楽しめる、ハイセンスな頭脳派シミュレーションゲーム。コツコツ行くか、大きく賭けるか、油田オーナーとしての君の手腕の見せどころ。様々なアクシデントを乗りこえて、君は500万$の大石油王になれるか。

¥4,600

対象機種
(テープ版)
●PC-8801
●FM-7
〈新発売〉
●パソピア7
●X-1

リアルタイムゲーム
「GALACTRON」

オールマシン語処理の、スピードとスリルの超ハイテクニックゲーム。縦、横、斜めの敵の攻撃をかわしながら、超高速戦闘機"ジェスター"を駆使し、君は人類最後の砦地球を救えるか。

¥3,600

対象機種
●パソピア7
●PC-8801
(テープ版)

アドベンチャーゲーム
「THE FAR WAY」

ある日、散歩のため外に出たするとそこには、これまで見たこともない別の世界が広がり、自分の家は消えうせた。この時、出口への道を求めて君のアドベンチャーが始まった。ジグソーパズルや迷路よりおもしろい、本格派アドベンチャーゲーム。

¥5,800

対象機種
●PC-8001MKII
●PC-8001
●PC-8801
(N-BASIC)
(DISK版)

Brain Media ブレーンメディア

ブレーンメディアでは、ソフトウェアのうもれた傑作を世に出すお手伝いをいたします。

★発売元/ラオックス株式会社コンピュータ推進事業部☎03-354-8571

選び方いろいろ 魅力いっぱ

新製品続々入荷！特別拡販中!!

富士通FM-7 組み合わせ

Aセット FM-7＋家庭TV用アダプター＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥165,800→特価**￥125,800**

Bセット FM-7＋14インチカラーモニターTV＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥220,400→特価**￥154,800**

Cセット FM-7＋NH-14DD(14インチ2000文字￥69,800)＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥225,400→特価**￥167,800**

Dセット FM-7＋NH-12D9(12インチ高解像2000文字￥99,800)専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥253,000→特価**￥191,800**

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

NEC PC-8001MKII 組み合わせ

本体標準価格￥123,000

Aセット PC-8001MKII＋家庭TV用アダプター＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥162,800→特価**￥122,800**

Bセット PC-8001MKII＋14インチカラーモニターTV＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥217,400→特価**￥153,800**

Cセット PC-8001MKII＋NH-14DD(14インチ2000文字￥69,800)＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥222,400→特価**￥166,800**

Dセット PC-8001MKII＋NH-12D9(12インチ高解像2000文字￥99,800)＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥250,600→特価**￥189,800**

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

新製品

NEC16ビットパソコン
PC-100

マウスの標準実装で操作が簡単
縦にも横にも使える高解像度ディスプレイ(720×512ドット)
ディスプレイの縦置き、横置きが自由自在。
CPUにはPD8086-2を採用。

model-10 標準価格 ￥398,000
model-20 標準価格 ￥448,000
model-30 標準価格 ￥558,000

NEC 8Bitパソコン
PC-6001MKII 組み合わせ

本体標準価格￥84,800

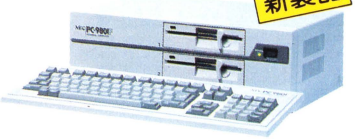
Aセット PC-6001MKII＋ツクモオリジナルソフト5本(￥12,500)＋ジョイスティック(￥4,800)＋ASCIIゲームパック(￥2,800)
＝合計定価￥104,900
→特価**￥84,800**

Bセット PC-6001MKII＋VISION 1MK-II(12インチカラー￥64,000)＋ジョイスティック＋ツクモオリジナルソフト5本＋ASCIIゲームパック
定価￥168,900→特価**￥128,000**

NEC 16Bit、パワフルに、より身近に
PC-9801F 組み合わせ

PC-9801F1(1フロッピィモデル)……￥328,000
PC-9801F2(2フロッピィモデル)……￥398,000

新製品



Aセット PC-9801F1＋K124P(14インチ640×400ドット高解像度カラーモニターTV￥115,000)＋接続ケーブル
＝合計定価￥444,800→特価**￥386,000**

Bセット PC-9801F1＋FTC-1455H(14インチ640×400ドット高解像度カラーモニターTV￥138,000)＋接続ケーブル
＝合計定価￥467,800→特価**￥400,000**

Cセット PC-9801F2＋K124P＋接続ケーブル
＝合計定価￥514,800→特価**￥448,000**

Dセット PC-9801F2＋FTC-1455H＋接続ケーブル
＝合計定価￥537,800→特価**￥468,000**

NEC 8Bitパソコン 漢字ROMカード付
PC-8801 組み合わせ

Aセット PC-8801＋14インチカラーモニターTV(￥67,800)＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモオリジナルソフト5本(￥15,000)
＝合計定価￥335,600→特価**￥223,000**

Bセット PC-8801＋TX-12M2(高解像度カラーモニターTV￥99,800)＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥367,600→特価**￥254,000**

Cセット PC-8801＋K124P(高解像度カラーモニターTV640×400ドット￥115,000)＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥398,800→特価**￥269,000**

PC-6082をお求めの方には、もれなく専用生テープ10本(￥3,000)を**プレゼント!!**

ビジネスに、学習に、ホビーに
そしてニューメディアライフにフル活用
新製品
ナショナル JR-300

(本体・キーボード)
標準価格￥159,000

ツクモが選ぶディスクシリーズウルトラ大特価!

工人舎 KD-290A ￥148,000

東京電子科学機材
LFD-550PC
￥148,000

関東電子
K-305PC ￥128,000

工人舎 KD-390
￥148,000

PC-8001コース

DISK(LFD-550、KD-290A、KD-390の内1点)＋秀和32Kマルチカード＋ケーブル＋PC-8034-2W(システム)＋TS-2D(10枚)＝定価￥221,100→特価**￥168,000**
★マルチカードをPC-8033に変更した場合は＝定価￥190,000→特価**￥145,000**

PC-8801コース

DISK(LFD-550、KD-290A、KD-390の内1点)＋PC-8834(システムディスケット)＋ケーブル＋TS-2D(10枚)＋C-DOS 定価￥184,800→特価**￥138,000**

FM-7・FM-8コース

DISK(LFD-550、KD-290、TF-20の内1点)＋コントローラー＋ケーブル＋F-BASIC(システム)＋TS-2D(10枚) 定価￥190,000→特価**￥148,000**
※TF-20(PC用￥166,000)の場合は、各組み合わせに￥3,000を加算して下さい
※K-305(PC用￥128,000)の場合は、各組み合わせより￥3,000減額して下さい

PC-8001MKIIコース

DISK(LFD-550、KD-290A、KD-390の内1点)＋ケーブル＋PC-8037-2W(システム)＋TS-2D(10枚)＋マシン語ローダー 定価￥184,800→特価**￥138,000**

い新製品勢揃い！

MSXコーナー開設中!!

新登場
天才のヒットビット

ソニー8Bitパソコン
SMC-777 組み合わせ
本体標準価格￥148,000

新発売

Aセット　本体＋ディスプレイKX-13CD1（￥89,800）＋ウルトラ四人麻雀（Disk版￥5,800）＋実戦囲碁（Disk版￥5,800）
＝合計定価￥249,400

サンヨーミニF.D.D.標準搭載・16ビットCP/M
MBC-55 組み合わせ
本体標準価格￥178,000
※松下TH14-N25G￥84,800
（家庭用テレビ＋RGB入力＋ビデオ入力）

新発売

Aセット　本体MBC-55（￥178,000）＋TR-120T1（松下グリーンモニタ　￥34,800）＝定価￥212,800→特価**￥178,000**

Bセット　本体＋TH14N25G（松下14インチTV付￥84,800）
合計定価￥262,800→特価**￥198,000**

カシオ16ビットパソコン
FP-3000
本体標準価格　￥198,000

新製品

640×400ドットのカラーグラフィック
高速フルカラーグラフィック、高精度演算処理能力を装備。時代の先端をいく最新機能充実、快速16ビット・パソコン。

シャープ16Bitパソコン
MZ-5500 シリーズ

- **MZ-5501**　標準価格￥218,000
  128KバイトRAM標準装備、MZ-550IIは従来のMZシリーズ用ミニフロッピーMZ-1F07、MZ-1F02、MZ-80BFをお持ちの方のためのモデルです。
- **MZ-5511**　標準価格￥288,000
  128KバイトRAM標準装備、ミニフロッピー1基内蔵
- **MZ-5521**　標準価格￥388,000
  256KバイトRAM標準装備、ミニフロッピー2基内蔵。

新製品

カーソル(＋)を自在にコントロールします。
簡易入力装置
MZ-1X10
標準価格￥19,800

Aセット　MZ-5501＋K124P（モニターTV640×400ドット￥115,000）
合計定価￥333,000→特価**￥282,000**

Bセット　MZ-5511＋K124P
合計定価￥403,000→特価**￥342,000**

Cセット　MZ-5521＋K124P
合計定価￥503,000→特価**￥429,000**

シャープMZ-700組み合わせ

Aセット　MZ-721（￥89,800）＋ツクモオリジナルソフト10本（￥25,000）＝合計定価￥114,800→特価**￥69,800**

Bセット　MZ-721＋14インチカラーモニターTV（￥67,800 接続ケーブル￥1,800）＋ツクモオリジナルソフト5本（￥12,500）
合計定価￥171,900→特価**￥99,000**

上記組み合わせをMZ-731に変更ご希望の方は￥28,000を加算した額が各セット価格になります。

今月のスペシャルセット

各送料￥2,000

スペシャル1　PC-8001MKII＋TH14-N25G＋接続ケーブル＋サンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥237,400
→特価**￥166,800**

スペシャル2　FM-7＋TH14-N25G＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価￥240,400
→特価**￥168,800**

※松下TH14-N25G￥84,800
（家庭用テレビ・RGB入力・ビデオ入力）

いいものいっぱい　安さいっぱいアキハバラ電気まつり

●期間：11/25(金)～1/16(月)
●賞金：1等　10万円
　　2等　5万円
　　3等　1万円
　　賞金総額6,600万円

●発表及び引替〆切
発表：1/29(日)……朝日・読売
〆切：3/31(土)

ツクモ全店 冬のボーナスセール

11/20～12/20

クリスマスプレゼント おねだりコース

感謝の気持ちをこめて
店頭品限定　先着3名様

三菱マルチ8
マルチ8（￥123,000）＋家庭TV用モジュレーター
＝合計定価￥136,500　特価お問い合わせ下さい。

SEGA SC-3000
本体標準価格￥29,800
→特価**￥24,800**

Max・Machine
台数限定
特価**￥19,800**

本体のみ→特価**￥29,800**

コモドール64
コモドール64（￥99,800）＋カセットレコーダーC2N（￥14,800）＋BASIC独習パック（￥9,800）＋ゲームカートリッジ（￥2,800）
＝合計定価→￥127,200　特価**￥39,800**

組み合わせ 49%OFF

カシオ FP-1100
FP-1100（￥128,000）＋家庭TV用アダプター（￥12,000）＋FP-1100ペーパーウェア（￥1,300）＋ツクモオリジナルソフト5本（￥15,000）
＝合計定価￥156,300→特価**￥59,800**

通信販売のお問い合わせは 03(251)9911へ

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

富士銀行　神田支店
普通口座　No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

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

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

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

九十九電機 株式会社

ニューセンター店　〒101 東京都千代田区外神田1-16-10 ☎03(251)0986～8
名古屋店3F　〒460 名古屋市中区大須3-30-86
　ラジオセンター・アメ横ビル内 ☎052(263)1684
5号店　〒101 東京都千代田区外神田3-1-14 ☎03(251)0531～2
7号店　〒101 東京都千代田区外神田1-9-9 ☎03(253)4199
札幌店　〒060 札幌市中央区南二条西3-15-1
　さっしんビルB1 ☎011(241)2299

■定休日　東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日

池袋東口に待望のマイコン大型サービス店　良心的営業方針は熱烈大好評！

マイコンセンター60

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

夢のジョイント価格

〝RGB14〞カラーディスプレイ
データーレコーダー
●頭金なし、ボーナスなし

品　名	合計標価	特　価	月々(×48回)
NEC PC8001mk II	207,400円	179,000円	4,900円
富士通FM-7	210,400円	182,000円	5,000円
東芝PASOPIA 7	204,200円	164,000円	4,500円
日立MARK 5	202,400円	170,000円	4,600円
三菱マルチ8	210,600円	179,000円	4,900円
NEC PC-6001mk II	167,400円	150,000円	4,100円
シャープX-1C	228,100円	199,000円	5,400円

フロッピーディスク、プリンター　ウィンターセール

●ディスクドライブ		定　価	特　価
TF-20	PC用セット	¥178,000	→¥134,000
	FM用セット	¥182,000	→¥137,000
LFD550	PC用セット	¥160,000	→¥129,400
	FM用セット	¥170,000	→¥137,000
K305	PC用(新製品)	¥140,000	→¥124,000
NH200F	FM用(新製品)	¥159,800	→¥137,000

●プリンター		定価	特価
PR201		¥305,500	→¥271,000
FP-80K	PC用	¥201,300	→¥167,000
	標準型	¥196,600	→¥164,000
RP-80FT	PC用	¥111,500	→¥ 92,000
	標準型	¥110,800	→¥ 91,500
RP-80	PC用	¥ 96,500	→¥ 79,500
RITEMAN	FM用	¥ 92,300	→¥ 73,800

フロッピーディスクには、ケーブル・システムディスク付、又、ディスケット5枚サービス　プリンターはケーブル付、プリンター用紙1,000枚サービス！

シャープ MZ-5500

見せかけだけではなく、まさに必然性のある16ビットパソコンMZ。あなたの知的ワークを強力にサポートする革新のマシンです。

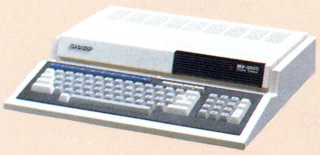
本体(256Kバイト・FDD2基)	MZ-5521
漢字メモリー	MZ-1R10
12型カラーディスプレイ	MZ-1D11
チルトスタント	MZ-1S08G
80桁漢字プリンター	MZ-1P06
プリンターケーブル	MZ-1C32
マウス	MZ-1X10

合計特価 801,600円

ウィンター特価
721,000円

頭金0円　月々19,500円×48回(ボ)0円

シャープ MZ-2200



グリーンか、カラーか。
カセットか、
フロッピーか……。

自由に組めるコンポタイプMZ、登場。

- 本体…… 128,000
- モニター(MZ-1D15) 72,000
- DR(MZ-1 2)…… 19,800

標準合計　¥219,800

ウルトラプライス

頭金0円(ボ)0円
月々6,700円×36回

シャープ パソコンテレビ X1C

いまコンピューターと映像のクロスオーバー　アクティブタイプ

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。さらに、カラープロッタプリンタも装着可能。

本体	CZ-80IC
14型カラーモニター	CZ-80ID
チルト台	CZ-81T
合計標価	228,100円

ウィンター特価
199,000円

富士通 FM-11

ROM
16ビット・8ビット両用機
(CP　M実装)

- FM11-EX(CP/M-86,F-BASIC、簡易言語(FMCALC)
- 専用高解カラー(MB27311)
- プリンター(MB27403)●増設FDドライブ(MB27609)●漢字

合計標価854,400円

ウルトラプライス

頭金0円月々9,900円×60回(ボ)5万×10回

バンダイ RX-78 GUNDAM

- 本体
  59,800円
- ソフト
  (エキサイト・ベースボール)
  6,000円

合計標価 65,800円 ➡ ウルトラプライス

クレジット例 頭金0 10,000円×6回 (ボ)0

SEGA SC-3000

- 本体
  29,800円
- BASICレベルII
  5,000円

合計標価 34,800円➡ 31,000円

お電話1本、お葉書1枚で!! 全国即納システム（配送料は完全無料）

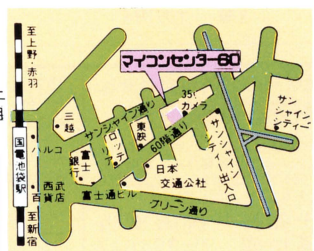
理想の機種や組合せが決まりましたら、さっそくお電話か、お葉書で、お申し込み下さい。

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

お申し込み方法

❶商品名(メーカー、型番)❷合計金額❸お支払方法(クレジット　現金又はリース)❹クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望❺お名前❻年令❼ご住所❽電話番号❾お職業❿他、ご意見、ご希望などを官製葉書に、ご記入の上下記宛ご郵送下さい お金のやりとりは1円もなしても、お手元に全品が揃います。(頭金0円のとき)●銀行振込ご利用の方は住友信託銀行池袋支店　普通口座№2706052にお振込下さい

＊送金手数料は差引OK　＊口座名：㈱マイコンセンター



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

11月10日

NEW FACE 新発売!!

愛してください
恋してください

SOFTOP のゲームソフト

ソフトテープ

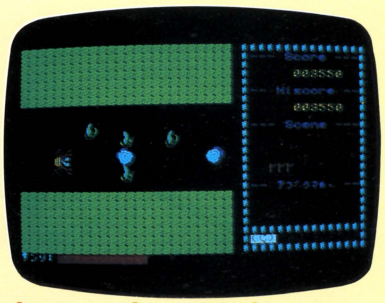
生テープ

生テープ１本サービス中!!

スーパーボウル

(FM-7) 型番 SF-001
(X1シリーズ)G-RAM 型番 SX-003
¥3,500

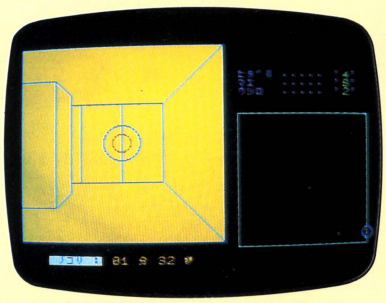
ハイゲーム賞はだれの手に……



あぶく丸の冒険PART 2

(X1シリーズ) IPL. G-RAM
型番 SX-002 ¥3,500

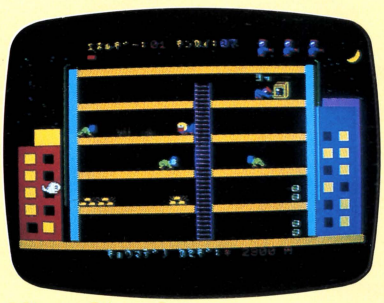
１面クリアーするごとに向きが変わる
宙返りしたあぶく丸を、君は見れるか



エイリアン・メイズ

(X-1シリーズ) IPL. G-RAM
型番 SX-004 ¥3,300

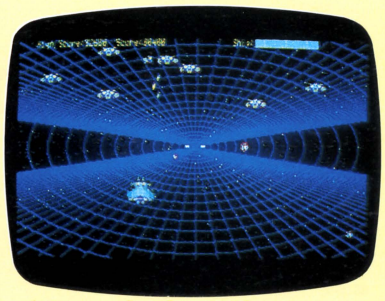
迷路の中に３個のコイン。全部拾ったら出口へ急げ!!おっと、次はエイリアンが待ちかまえてる。



ザ・ガードマン

(X-1シリーズ) IPL. G-RAM
型番 SX-005 ¥3,500

きみは９個のキー操作を、どこまでこなせるかな
金塊を運ぶきみを待ちうける者は……



ブラックホール

(X-1シリーズ) G-RAM
型番 SX-006 ¥3,300

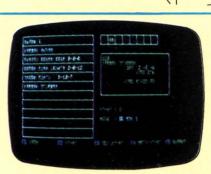
きみのすごいうでに、エイリアンもおもわずむしゃぶるい。ブラックホールの向うにあるものは…

あぶく丸の冒険 PART1

(X-1シリーズ)IPL. G-RAM
型番 SX-001 ¥3,500

たっ.弾が曲がる!?

次々とおそってくるタコのペトリゴンに立ち向かうあぶく丸。
落ちてくる岩のクッションを使ってペトリゴンをたおせるか。



宛名書き専用ソフト
ゆうびん屋さん

(FM-7・8) 型番 SF-501
(X1シリーズ) 型番 SX-501
¥3,00 12月10日発売

■お求めは……（商品送料はサービスいたします）
全国パソコンショップまたは直接右記へお申し込みください。
●現金書留でご注文の場合は商品名、住所、氏名、電話番号をはっきり書いてお送りください。
●銀行振込みでご注文の場合は商品名、住所、氏名、電話番号をハガキまたは電話でご連絡ください。

企画・製作
ソフトップ

発売元
エイト電気株式会社
〒110 東京都台東区上野5-3-4 ☎03-831-5632(代)
振込銀行：北陸銀行 上野支店 （普）No4032110
三栄電子株式会社
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-2 ☎06-643-3833(代)
振込銀行：三和銀行 恵美須支店 （普）No189879

代理店：㈱日本ソフトバンク・03-263-3599・06-644-0191，㈱ニデコ・03-253-0761，近畿システムサービス㈱・06-644-6625，大江㈱・052-851-725

ロードランナー　☎03-981-3462(代)

ROAD RUNNER

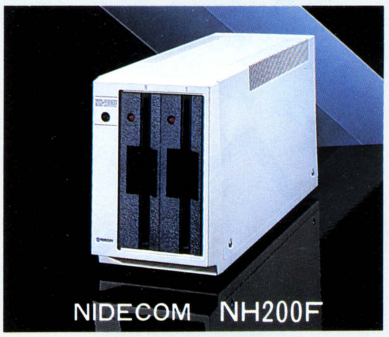
ハードから、ソフトまで大量品揃え、技術サポートも万全!!

©WARNER BROS. INC. 1983

フロッピーディスク・プリンター

		定価	特価
●ディスクドライブ			
TF-20	PC用セット	¥178,000	→¥134,000
	FM用セット	¥182,000	→¥137,000
LFD550	PC用セット	¥160,000	→¥129,400
	FM用セット	¥170,000	→¥137,000
K305	PC用(新製品)	¥140,000	→¥124,000
NH200F	FM用(新製品)	¥159,800	→¥137,000
●プリンター		¥	
PR201		¥305,500	→¥271,000
FP-80K	PC用	¥201,300	→¥167,000
	標準型	¥196,600	→¥164,000
RP-80/FT	PC用	¥111,500	→¥ 92,000
	標準型	¥110,800	→¥ 91,500
RP-80	PC用	¥ 96,500	→¥ 79,500
RITEMAN	FM用	¥ 92,300	→¥ 73,800

フロッピーディスクには、ケーブル・システムディスク付、
又、ディスケット5枚サービス／プリンターはケーブル付、
プリンター用紙1,000枚サービス!



NEC PC-9801

本格派フルセット（月々23,000円）

- PC-9801　●漢字ROM PC-9801-01
- 専用カラー PC-8853n　●標準FDD PC-9881
- 24ドット漢字プリンター　PC-PR201
- 98ラックテクニカルサプライ　TSR-421
- ディスケットプリンター　用紙サービス

標準価格 **1,241,800円**

オープニング大特価 ➡ **1,007,000円**

クレジット(例)
❶ 頭金 0 円　月々23,000×60回
❷ 頭金 0 円　月々17,200×60回　ボ35,000円×10回

お買得フルセット（月々15,900円）

- PC-9801　●漢字ROM PC-9801-01
- 高解カラーロジテック　●8 FDD IOデータ機器
- 漢字プリンター　SEIKOSHA GP550E

標準価格 **799,400円**

オープニング大特価 ➡ **695,000円**

クレジット(例)
❶ 頭金 0 円　月々15,900円×60回
❷ 頭金 0 円　月々10,000円×60回　ボ35,000円×10回

シャープ MZ-2200

グリーンか、カラーか、
カセットか、フロッピーか……。

学習セット（月々7,300円）

- MZ-2200　●MZ-1T07
- CZ-1D15　●MZ-1E08
- MZ-1T02　●MZ-1C35

標準価格 **316,400円**

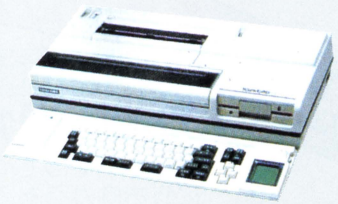
➡ **269,000円**

クレジット例
❶ 頭金 0 円　月々7,300円×48回
❷ 頭金 0 円　月々5,000円×48回　ボ13,700円×8回

基本セット	品名	合計標価	特価	月々(×48回)
	NEC PC-8001mkII	207,400円	179,000円	4,900円
	富士通FM-7	210,400円	182,000円	5,000円
	東芝PASOPIA7	204,200円	164,000円	4,500円
	日立MARK5	202,400円	170,000円	4,600円
	三菱マルチ8	210,600円	179,000円	4,900円
	NEC PC-6001mkII	167,400円	150,000円	4,100円
	シャープX-1C	228,100円	199,000円	5,400円

新しいオフィスを創造する
東芝 日本語
ワードプロセッサ

東芝 TOS WORD JW-1



標準価格
648,000円 ➡ 特価 **495,000円**

頭金 0 円　月々7,900円×60回　ボ 2 万 5 千×10回

お問い合せ・お申し込みは

ROAD RUNNER

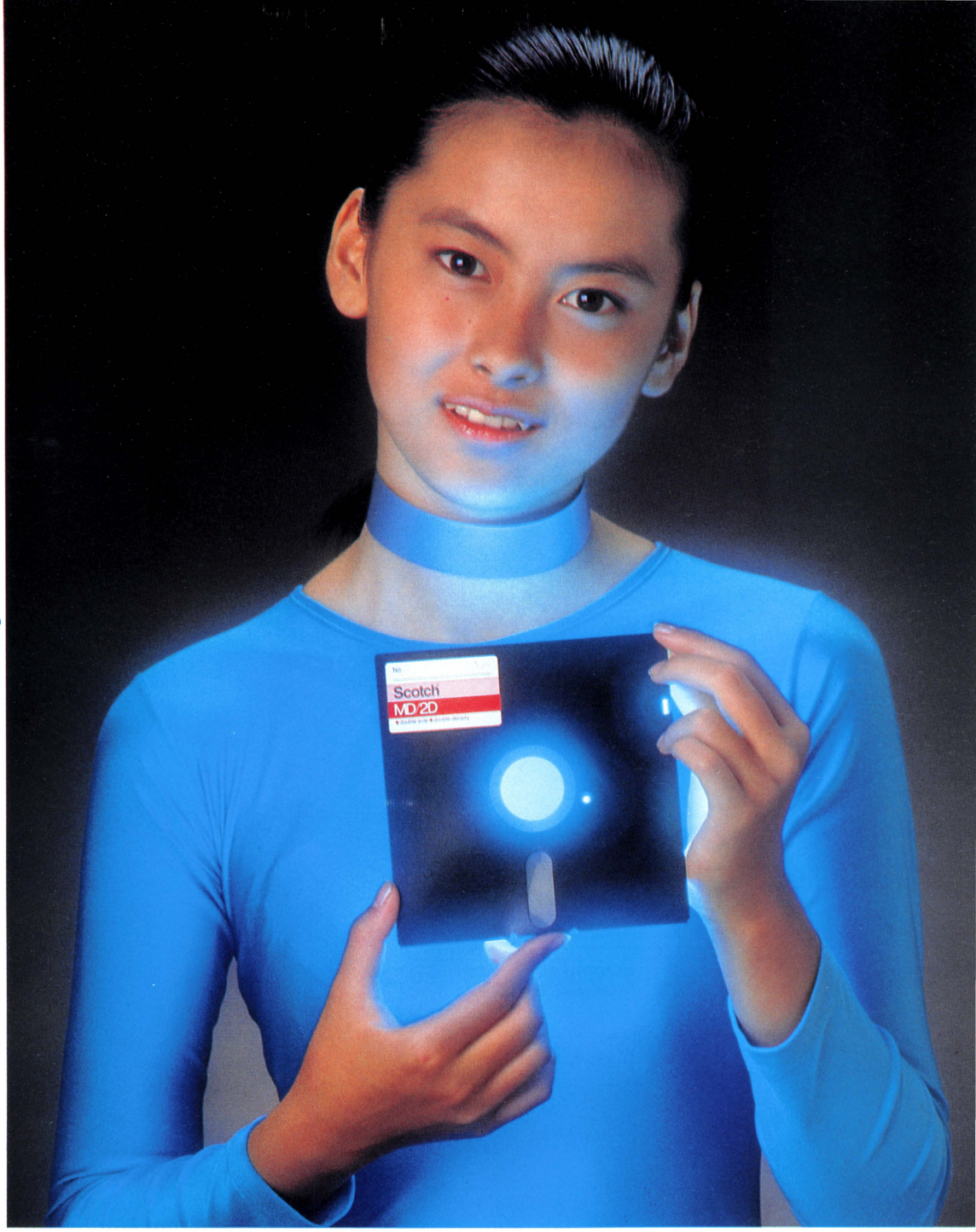
ロードランナー　BL係

MC-60ファミリー
マイコンセンター
サポートセンター内
ショウルーム・セミナールーム

☎03-981-3462(代)

〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5
サンシャインシティー出入口前

私タチハ、デジタルDJ。



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

●耐久性、電磁変換特性、コーティングの均一性、トラック位置精度、ヘッド摩耗、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 ■■■■■

新発売

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　大阪支店☎(06)305-3133　仙台営業所☎(0222)61-2811
横浜支店☎(045)312-5521　福岡支店☎(092)531-4333　広島営業所☎(082)247-2200
名古屋支店☎(052)332-2411　札幌営業所☎(011)644-7411　沖縄連絡事務所☎(0988)77-8799

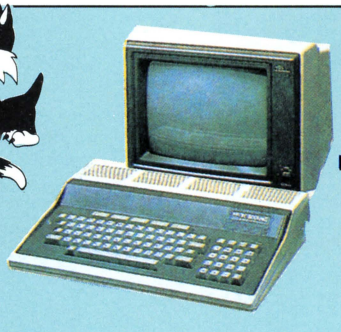
3M

シルベスタージャパン　☎03-981-3563(代)

SYLVESTER JAPAN

ハードから、ソフトまで大量品揃え、技術サポートも万全!!

©WARNER BROS. INC. 1983



(入門セット)　月々僅か￥3,100

入門書プレゼント

本体 ＋ 14型カラーディスプレイ ＋ データレコーダ

PC-8001mkII	標価 123,000円
NH-14DD(ニデコ)＋ケーブル	標価 71,600円
MR-11DR(三洋)	標価 12,800円
システム合計標価	207,400円

オープニング大特価➡ **177,000円**

大特価クレジット

頭金０円　月々3,100円×48回 ㊍ 1万円×８回

驚異のグラフィックスで新次元に突入

パソコンテレビ X1C

アクティブタイプ

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。
さらに、カラープロッタプリンタも装着可能

パーソナルコンピュータ CZ-801C	119,800円
14型カラーディスプレイテレビ CZ-801D	99,800円
チルト台 CZ-81T	8,500円
合計標価	228,100円

➡オープニング大特価

頭金０円　月々9,600円×24回 ㊍ ０円

ソニー新製品情報

「ヒットビット」シリーズ

電源を入れると、モニターの画面にソフトウェアのメニューが出てきます。

わずらわしい「ロード」作業をシャットアウト!!

❶パーソナル・コンピュータ「スリーセブン」SMC-777
(8種類のソフトウェア・3.5インチディスク内蔵)

■本体 SMC-777	148,000円
■カラーモニター KX-13CD1	89,800円
■カラーケーブル SMK-702	6,800円
合計標価	244,600円

❷MSXホームコンピュータ HB-55　標準価格　54,800円

楽しみながら学習、作曲もできる　SEGA SC-3000

標準価格**29,800円**

オープニング大特価

➡ **26,800円**

バンダイ RX-78　高速３次元カラーグラフィック

標準価格**59,800円**

オープニング大特価

➡ **54,000円**

お申し込み方法

無料配達　完全保証　頭金なし　日曜配達可

❶商品名（メーカー、型番）❷合計金額❸お支払方法（クレジット／現金又はリース）❹クレジットの時……月払い、ボーナス払のご希望額❺お名前❻ご住所❼電話番号❽年令❾職業❿その他ご意見、ご希望などを官製ハガキにご記入の上ご郵送下さい。

銀行振込みは住友信託銀行池袋支店　普通口座No4823034
シルベスター・ジャパン㈱へお願いします。

年中無休!!

電話でOK!

お問い合せ・お申し込みは

SYLVESTER JAPAN

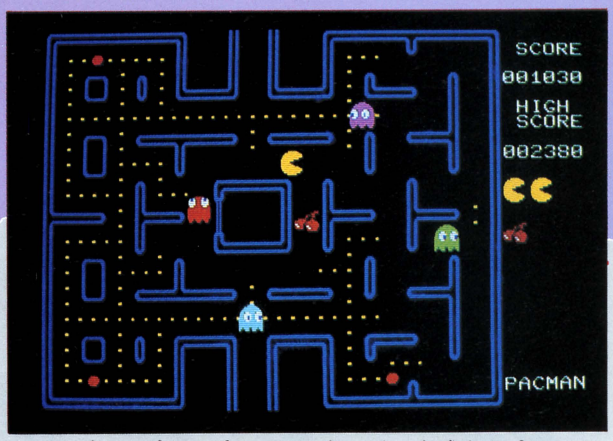
シルベスタージャパン BL係

MC-60 ファミリー
マイコンセンター
サポートセンター内
ショウルーム・セミナールーム

☎03-981-3563(代)

〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5
サンシャインシティー出入口

▲売切れ続出!! これがPC-8001/8801(N-BASIC)のディグダグだ!



▲パク，パク，パク……。危い! 点滅するパワーエサを食べろ!!

激烈・デッドヒート
宿命のライバル「パックマン」・「ディグダグ」

Dempa マイコンソフト BEST20

10月度販売ランキングベスト20位

当社・発売ソフトの月間ランキング

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

順位	タイトル	メーカー	機種	価格(円)	順位	タイトル	メーカー	機種	価格(円)
1	ディグダグ	電波新聞社	PC-8001	3,000	11	ミッドウェイ	電波新聞社	PC-8001(mkII)	3,800
2	パックマン	電波新聞社	FM-7	3,500	12	実戦プロ野球ゲーム	電波新聞社ラシャーヌ	PC-8801	3,800
3	ディグダグ	電波新聞社	X-1	3,500	13	フロントライン	ニデコ	PC-8801	4,500
4	パックマン	電波新聞社	X-1	3,500	14	BASIC TEXT PC-8001 CONVERTER →X1	BASIC HOUSE	X-1	3,800
5	ぽんこつ船サバイバル	電波新聞社ラシャーヌ	PC-8801	3,000	15	三次元カーレース	電波新聞社ラシャーヌ	MZ-700	3,500
6	ギャラクシアン	電波新聞社	PC-8001(mkII)	3,500	16	BASIC TEXT PC-8801 CONVERTER →X1	BASIC HOUSE	X-1	3,800
7	システムソフトウェア コンバーター MZ-2000→X1	BASIC HOUSE	X-1	3,800	17	実戦・花札(コイコイ)	電波新聞社ラシャーヌ	FM-7	3,800
8	ギャラクシアン	電波新聞社	MZ-700	3,000	18	スーパーグラフィック四人麻雀	富士音響	PC-8001(mkII)	3,000
9	実戦グラフィック麻雀	電波新聞社	FM-7	3,800	19	BASIC TEXT MZ-2000 CONVERTER →X1	BASIC HOUSE	X-1	3,800
10	実戦プロ野球ゲーム	電波新聞社ラシャーヌ	FM-7	3,800	20	フロントライン	ニデコ	MZ-2200	4,500

◎お求めは全国書店・マイコンショップでどうぞ。

スクープ！

ナムコがMSX カートリッジを発売！

ＭＳＸパーソナル・コンピュータ用のゲーム・カートリッジを(株)ナムコが12月から発売します。新ブランドは「namcot」。おなじみの〝パックマン〟，〝マッピー〟，〝ギャラクシアン〟，〝ディグダグ〟などのゲーム10数種類が続々登場します。

定価などは次号でお知らせできると思いますが，とりあえず画面をご紹介しておきます。ＭＳＸの機能をフルに使い，高品位のソフトにしあがっています。アルゴリズムもそのまんま！なお，画面のゲームはうる星あんず氏によるものです。

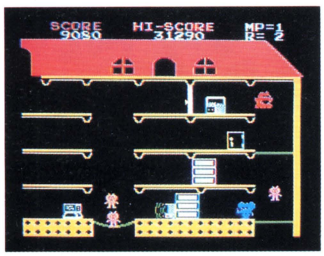
電波新聞社では(株)ナムコのライセンスを得て，マイコン・ソフトウエア開発室で，同社のゲームをパソコン用に映像複製していますが，スタッフ全員，ナムコのこのゲームを見て口をアングリ！「さすが！」という声があがっていました。

「負けてられへん。ガンバルゾ！」とさけんだのは開発室の浪速コンビ。

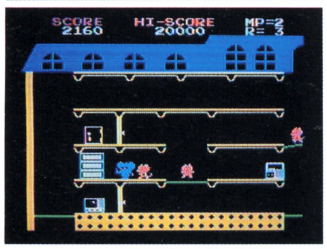
現在〝マッピー〟（Ｘ１，88，6001用），〝ゼビウス〟（Ｘ１，ＦＭ７，6001他用）のプログラミングに取り組んでいます。ご期待ください。

マッピー　マッピー

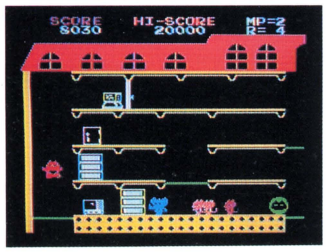
マッピーの画面



②２面の画面

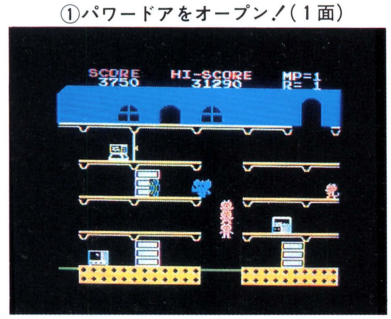


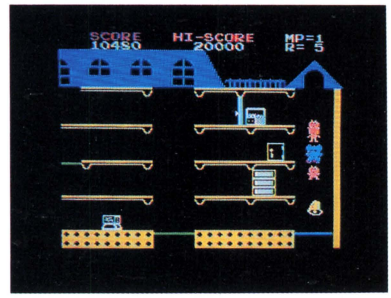
③オットあぶない。ドア飛ばしができるか！（３面）



④ご先祖が出た～！（４面）

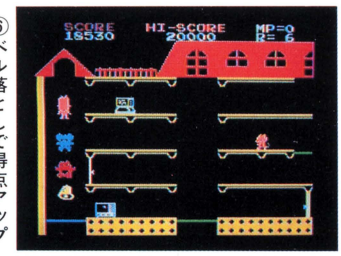
①パワードアをオープン！（１面）



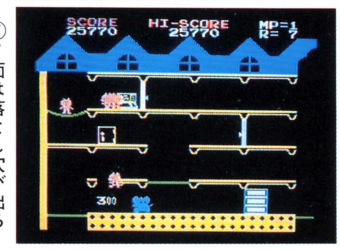


⑤５面ではベルも登場

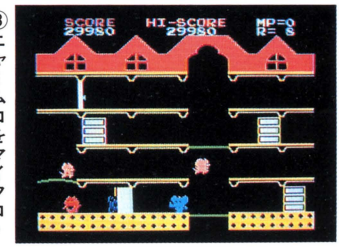
⑥ベル落としで得点アップ（６面）



⑦７面は落とし穴が出る



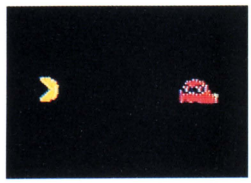
⑧ニャームコをマイクロ・ウエーブでやっつけろ！

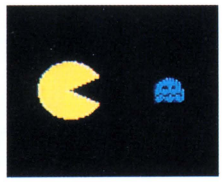


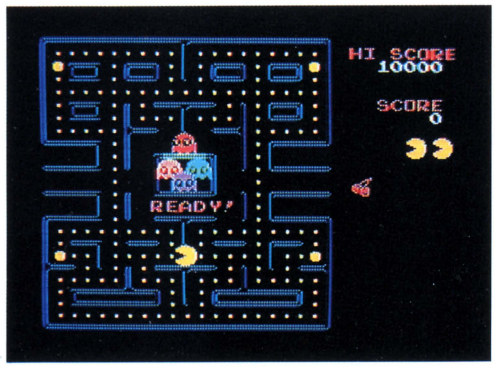
パックマン　パックマン

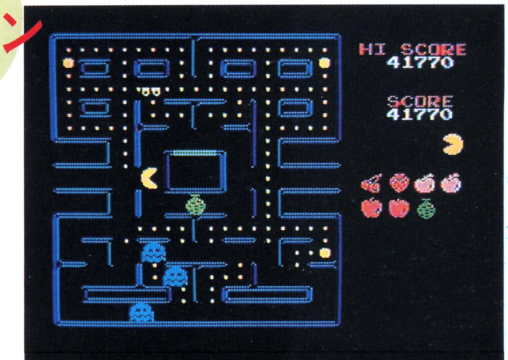
アルゴリズム，コーヒーブレイクも本物のまま！　リアルサウンドで，十分楽しめます。

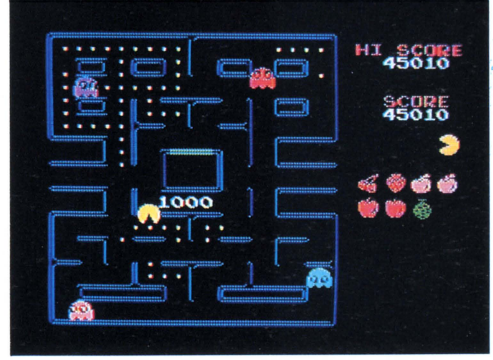
パックマン









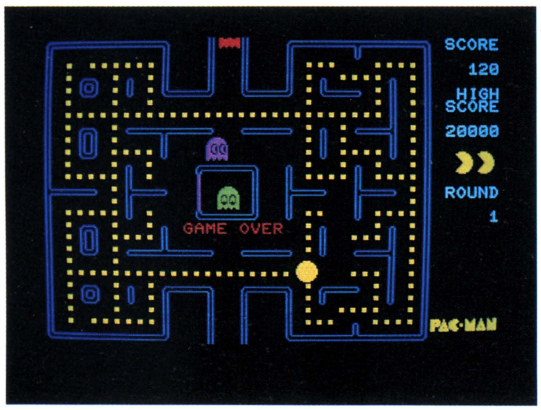


MZ-1200/KC/700ファン におすすめソフト登場!!

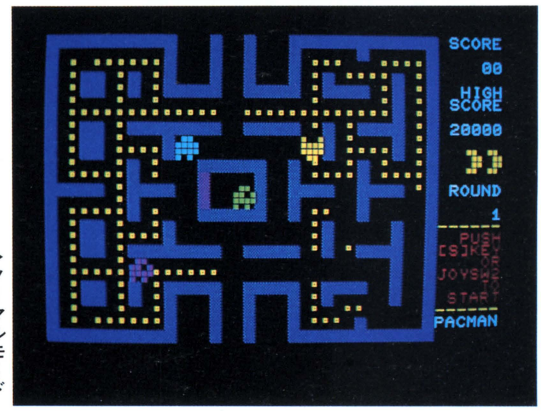
写真は電波新聞社から発売された「パックマン」のソフトです。価格は3,000円，MZシリーズのK／C／1200／700で使え，PCGを持っている人は，よりリアルな画面が楽しめます。もちろんマシン語。十分に楽しめるスーパー・ソフトです。

◀PCG

▶ノーマル



◀PCG使用モード



▶ノーマルモード

追いつけ追いこせ！

apple

ゲームスタート

全国十万名のアップル・ユーザーと？万名の？ユーザーのみなさん，今月も，「Ａｐｐｌｅのスーパーソフト」のコーナーです。

最近，多くのみなさんから，「アドベンチャーや，ロールプレイ」を見せてくれという手紙をもらいました。そこで，湯島のおばさんから，「ＵＬＴＩＭＡⅢ」を借りてきて，紹介しようとしたのです。このゲームは「ＭＯＣＫＩＮＧ　ＢＯＡＲＤ」を入れると，豪華な音楽が流れ，思わず，夜の２時まで，熱中という日が毎日，続きました。ゲームのためにＡｐｐｌｅを買った人は，絶対に「ＭＯＣＫＩＮＧ　ＢＯＡＲＤ」を買うべきだなと思ったしだいです。

ところが！ゲームが，難しすぎて，12月号に問に合わなくなってしまいました。そこで今月は，お茶ノ水の「パイナップル」の提供による，「ＣＡＶＥＲＮ　ＯＦ　ＣＡＬＩＳＴＯ」になってしまいました。

このゲームは，五つある洞窟の中から，自分の宇宙船の部品を回収するというゲームです。回収するのは，船の装甲板と，イオンエンジンで，洞窟から洞窟への移動には，鍵が必要です。その鍵は，フェイザーを発する敵に守られており，たいへんだぞ！

鍵を取ったら，次の洞窟へ行くときに，自動的に道が，開くようになっている！そして，ディスクが回り，次の面へ行くことができます。なお，バリアーと，燃料補給を忘れると，たいへん！　さて，やさしい，ベーマガ編集部より無料ＣＭ：（編：だめだよそれじゃ。影：まあ，どっかの店が，一回，ただ乗りしたんだから。）お茶ノ水のパイナップル(☎ 03−294−6502）では開店セール中です。ぜひＴＥＬを！

（編集長：こういうサービスは今回限りです！）

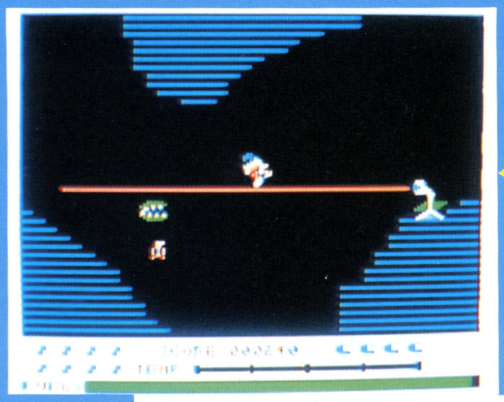
（川島：ハーイ！）

さて，今月は，湯島のおばさんから，なんと，合計20名に，クリスマスプレゼントとして「Ａｐｐｌｅネックレス，Ａｐｐｌｅタイピン，Ａｐｐｌｅ胸章，Ａｐｐｌｅシール」をプレゼント！さあー，どんどんリクエストを書こう。

なお，今月号の当選者は，東京の大橋君，名古屋の越川君，大阪の浜崎君，京都の山田君，静岡の藤田君，埼玉の木村君，青森の生田君，取鳥の内田君，岩手の水越君，そして，東京の北沢君の10名です。

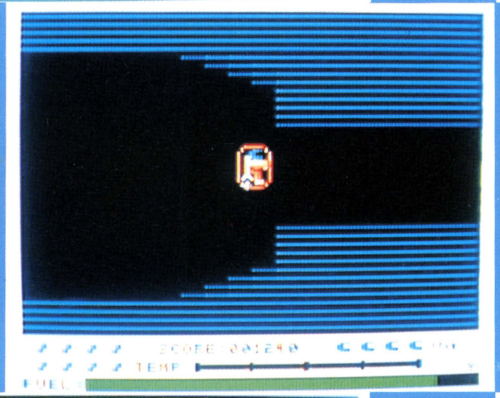
のSuper Soft

by 川島秀行

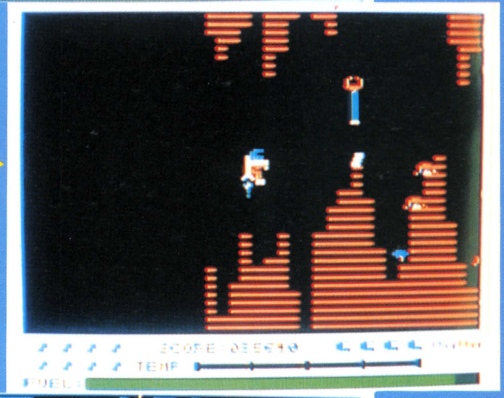


フェイザーが発射された。あぶないゾ！

カギがあった！うまく取れるかな！

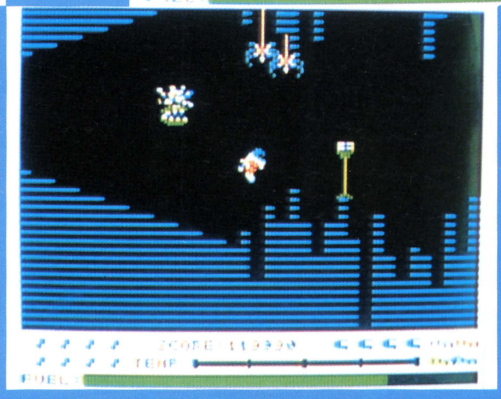


バリアで囲めば安心です



部品があった！

カラスがせめてくる



バケグモの登場！

第3回アップルフェスト開催！

●12月10日(土)・11日(日)，AM10：00～PM 5：00

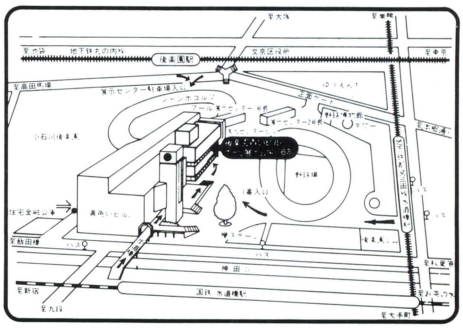
●後楽園展示場6階（青いビル）

★ますます充実のアップルフェスト。新製品や即売品もお楽しみに！

★招待状をご自参の方には記念品をさしあげます！

招待状は最寄りのアップル販売店またはアップルフェスト事務局までご請求下さい。

アップルフェスト事務局：㈱イーエスディラボラトリ内 TEL (03)816－4401



マイコンBASICマガジン 12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⑰
プログラム㊙テクニック公開シリーズ第1弾!!

たなけんの「さすらいのエイリアン」……27

連載　コンピュータ・グラフィックス「ジキル博士のアトリエ」……34
津久井ひろしの「COMPUTER SOUNDコーナー」……38
BASIC MAGAZINE HOTINFORMATION……41

特選パソコン・ソフト

APPLEII	ローカルゲーム	鉄砲かかえて鳥撃ちにでる	RINGO 52
BM Jr./LII$_2$	ごんべいさん	これもまたローカルなゲームだ	山田一弘 54
	ILLUMINATION	灯りをたよりに上へ登れ!	森　巧尚 56
BMLIII/MK5	ルパン5世	ついにルパンが5世になった!?	鮫島浩二 58
	スペース・パトロール	パトロール隊発進せよ!!	ドメル 61
コモドール64	WARP &CLEAR	次元を越えてワープ!	ミスターMAX 64
FM-7/8	THE SECRET AGENT	秘密情報部員の活躍	村田正輝 66
	おばけたいじ	キーを押しておばけをやっつけろ!	井上　優 68
FP-1100	SKY DEFENDER	画面構成がスパラシイねえ!	山田和夫 71
GUNDAM	巡航ミサイル	またもや知的ゲームを作っちゃった	きむらく〜ん 75
JR-100	ホネホネ・ロック	ユニーク，ユニーク!そのひと言だけ!!	馬嶋賢治 76
	MAN EATER	人間を食べるエイリアンのお話	田沢和治 78
JR-200	GALAXY ONE	ショート・プログラムで一す!	木村浩二 80
	HI SPEED INVADER	速い!スリル満点のゲーム	ドメル 81
	FUTURE号の冒険	マイコン編集部の推薦をうけたゲーム	SUGURU & AHQ^4 83
MSX	オリエンテーリング	これをやると心身ともに健康になります	埼玉県人 85
M5	CROW & BALLON	アホ，アホー!カラスと風船がぶつかるよ!	池上政広 87
	クラッシュ・ロード	グワーン!!ハイ・スピード・ゲームだぞ	トモダンゴ 89
MAX MACHINE	SOSヘリパニック	バラバラバラ!みごと着陸できるか?	周山克己 92
MULTI 8	影チャンの飛行機野郎	エッグポイポイ機に挑む影さん	山崎宏文 93
MZ-K/1200/700	ウルトラ・ウーマン	ショワッチ!ウルトラ婦人の闘い	TIME PINE 95
	移植版BEAT OFF!	エイ!ポカ!クラゲをやっつけます	蓮沼　勝 97
	移植版ALIEN JUNGLE	エイリアン・ジャングルへ忍び込む	平沼一則 99
MZ-80B/2000	エンタープライズを破壊せよ	ビビッ!エンタープライズの攻撃は	越智麻男 102
	THE BOAT	音楽が楽しいゲームです	青山栄進 104
	ABCクレーン	英単語に自信のない人はどーぞ!	山下重明 106
MZ-2200	風になれ	メルヘンチックな物語で一す!	ウイングマン 109
MZ-5500	航空ショー	グワーン!急上昇せよ!!	よろずやよつや 111
PASOPIA(T)/5	雷おとし	ゴロロゴロ!雷さんを落としましょ!	曹全坊尉 112
PASOPIA 7	ミスっちゃった	なに，ミスった?旗あげゲーム	川町兼弘 115
PC6001/MKII	シンタックス・デリート	これは楽しいプログラムの勉強	舞今部隊カスタリア 117
	はちの巣	はちの子を食べにでかけたが	水谷嘉宏 119
	デュアル・レース	2台の車を同時に動かせるか?	秋本康治 121
	クレプス君の大冒険その1　カニとカタツムリ	チョキチョキと木を切る	ジム・ケーシー 122
PC8001/MKII	EARTH PROTECT	地球を救え!すべては君の手に	川口知久 125
	ダイビング	ヒューンと海へ飛び込めるかな?	菅沼政貴 127
	ペーマガを救え	た，たいへん!書類がどっかへ	横浜大洋 128
	移植版オーラ・バトル	スペース戦争の決定版!	田中仁司 130
PC8801	がんばれドンキー	ドンキーって女の子だったんですネ!	BARO 132
PC9801	スーパー・スクランブル	スクランブルとは一ゲームで確かめて!	兵頭啓治 134
ぴゅう太	TRAPIX	パネルクイズですが，絵はあなたが描いて!	ソフトウエアケンネル 136
SC-3000	ピエロ／アブスタクル	ショート・プログラム二題	聖戦士 138
	BOOYAN	プワーとおにぎりをはきだします	HIROSHIMAN 139
SMC-70	COMUNICATION	オートメーション工場での物語	新井隆浩 141
VIC-1001	ポパイとはるみちゃん	君ははるみちゃんのハートをとれるか?	小野光昭 143
X1	キンチョール	シュッ，シュッ!まさかそんな—	橿森久勝 146
	レスキューX1	助けて!!さてその運命はいかに	斉藤正美 148
ZX-81	MOON LANDER	月着陸ゲーム。あなたのテクニックは?	NASA 151
HC-20	地下室探険	暗い地下室に潜入。その先はだれも	竹内信治 152
JR-800	UFOランド	UFOがいっぱい!恐怖のゲーム	武藤一弘 153
PC-8201	UNDER'GROUND PANIC	地下でくり広げられるパニック・ゲーム	当波和彦 155
PC-702P	パクパクマン	なんでも食べればいいというものではない	真木徳幸 157
PASOPIA mini	時をかけるアヒル	時をかける少女ならぬアヒルの物語	二宮敬史 158
PB-100	だるまさんがころんだ	鬼のスキをねらって一歩また一歩	長　忠義 159
	NECLEUS & ENEMY	もうハチャメチャにやっつけて!	PB軍団 160
PC-1211	CHAMPION BASE BALL	日本シリーズの結果はいかに	ゲーム狂 161
PC-1500	ガビウス	ガビウス?変な名前だけどオモロ!	1500 163
PC-2001	ALIEN CATCH	エイリアンを網でとります	大牟田のルンペン 164

実用プログラム・コーナー

PASOPIA mini	SCIENCE IS INTERESTING	水の化学式を書けって?	波田賢也 166
PC-6001/MKII	入力判定	これで君の欲しいプログラムをチェックしよう	横田　啓 167
MZ-80B/2000	日本史の勉強	はい，答えて!なに，わからない?	Mr. MbR 168

©マイコンBASICマガジン12月号

第2巻　第12号
昭和58年11月25日印刷
昭和58年12月1日発行
特別定価 350円

電波新聞社 1983Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

特別企画　パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦　その17

プログラム㊙テクニック公開シリーズ第1弾!!

たなけんの「さすらいのエイリアン」

―ユーザ定義とキャラクタの移動法―

田辺 健二

みなさん，こんにちは！　田辺健二です。今回は，私の㊙テクニック「ユーザ定義とキャラクタの移動法」についてご紹介したいと思います。タイトルはと――そうだ「さすらいのエイリアン」なんてのはどうでしょうか？　エイリアンが1匹，2匹とつぎつぎに登場し，最後にはエイリアンの民族大移動みたいになっていくというものです。それでは，大まじめに――。

この技術を利用するとどうなるの？

このプログラム技術をリアルタイム・ゲームに使用すると，画面中の移動するキャラクタが10個とか20個とかに多くなります。当然のことながら，BASICでハデなゲームが作れます。ただし，万能と言うわけではなく，一部のマシン語ゲームが代替可能となる程度です。したがって，マシン語ゲームをコピーするには不利で，むしろこのプログラム技術に向いたゲームを創作するほうがベストです。

使用するマシン

使用するマシンは，ＪＲ－200です。ＪＲ－100の人は，掲載リストを参考に移植してください。他機種の人も，マシンにＰＣＧ機能（キャラクタ作成機能）があって，プログラムがＲＵＮしている最中に書き換えが可能で，割り当て文字が使用できる場合は多分ＯＫですから，記事とリストを参考に各自試してみてください。

原　理

ノーマル・プログラムでキャラクタを移動させる場合は，1歩進んで後を消去，1歩進んで後を消去ですね。プログラム技術では，ゲーム画面にあらかじめ割り当て文字「01234」をプリントしておきます。そして，割り当て文字「0」にエイリアン，割り当て文字「1234」にスペースを定義します。つづいて，「1」にエイリアン定義，「0」にスペース定義，「2」にエイリアン定義，「1」にスペース定義，「3」にエイリアン定義，「2」にスペース定義，「0」にエイリアン定義，「3」にスペース定義というふうにします。これでエイリアンが，左→右へ移動するように見えます。プログラムでは，一連のキャラクタのユーザ定義を，順序よく書き換えることになります。

ところで，割り当て文字「0～4」を，画面へ沢山プリントしておいたらどうなるでしょう？

サンプル・プログラム

原理をそのままプログラム化すると，**リスト1**のようになります。説明しましょう。

130行：割り当て文字「0～4」へ，スペースのパターン・コード(**第1図**)を定義

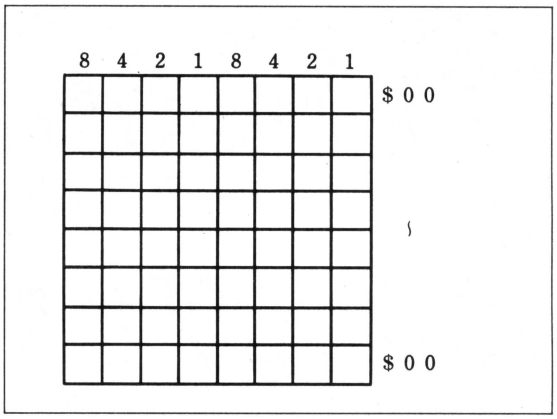
140行：割り当て文字「0」に，エイリアンのパターン・コード(**第2図**)を定義

150行：エイリアンのパターン・コード

160行：変数Ｆは，どの割り当て文字にエイリアンが

《リスト１》エイリアンのパターンのリスト

```
100 REM ++++ LIST1/JR200 ++++++
110 REM ---- ｼｮｷｾｯﾃｲ ---------
120 COLOR 7,0,0:CLS
130 FOR I=$C080 TO $C0A7:POKE I,0:NEXT
140 FOR I=$C080 TO $C087:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT
150 DATA  00,bd,7e,db,db,7e,c3,00
160 F=$10
170 REM ---- ｶﾞﾒﾝ ------------
180 COLOR 7,0,1
190 LOCATE 5,10:PRINT "01234"
200 REM ---- ｴｲﾘｱﾝ ｲﾄﾞｳ ------
210 F=F+1
220 IF F=$14+1 THEN F=$10:Q=F*8:R=$14*8:GOTO 240
230 Q=F*8:R=(F-1)*8
240 POKE Q+$C000,$0:POKE Q+$C001,$BD:POKE Q+$C002,$7E
250 POKE Q+$C003,$DB:POKE Q+$C004,$DB:POKE Q+$C005,$7E
260 POKE Q+$C006,$C3:POKE Q+$C007,$0
270 FOR I=$C000 TO $C007:POKE R+I,$0:NEXT
280 FOR J=0 TO 100:NEXT
290 GOTO 210
```



《第１図》スペースのパターン・コード

《第１表》ディスプレイ・コード比較表（JR－200用）

割り当て文字	キャラクタコード	一般文字ディスプレイコード	ユーザ定義ディスプレイコード	メモリ番地
（SP）	$20	$20	$00	$C000～$C007
!	$21	$21	$01	$C008～$C00F
"	$22	$22	$02	$C010～$C017
#	$23	$23	$03	$018～$C01F
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
?	$3F	$3F	$1F	$C0F8～$C0FF
ⓐ	$40	$40	$80	$C400～$C407
A	$41	$41	$81	$C408～$C40F
B	$42	$42	$82	$C410～$C417
C	$43	$43	$83	$C418～$C41F
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
―	$5F	$5F	$9F	$C4F8 ～ $C4FF

《第２表》ディスプレイ・コード比較表（JR－100用）

割り当て文字	キャラクタコード	一般文字ディスプレイコード	ユーザ定義ディスプレイコード	メモリ番地
（SP）	$20	$00	$80	$C000～$C007
!	$21	$01	$81	$C008～$C00F
"	$22	$02	$82	$C010～$C017
#	$23	$03	$83	$C018～$C01F
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
?	$3F	$1F	$9F	$C0F8～$C0FF

定義されたかをメモします。ですから割り当て文字「０」のユーザ定義用ディスプレイ・コード$10を入力します。ここで注意しておきますが，一般キャラクタのディスプレイ・コードとユーザ定義用ディスプレイ・コードは異なり，前者の$20～$3Fは，後者では$00～$1Fとなり，$40～$5Fは，$80～$9Fとなりますから，まちがいをおこさないようにしてください(**第１表**)。

180－190行：座標X＝５，Y＝10へ，割り当て文字「01234」を表示する。ここで画面をみると，**第３図-a**のように，「０」のところへエイリアンが表示され，「1234」のところは無表示となります。

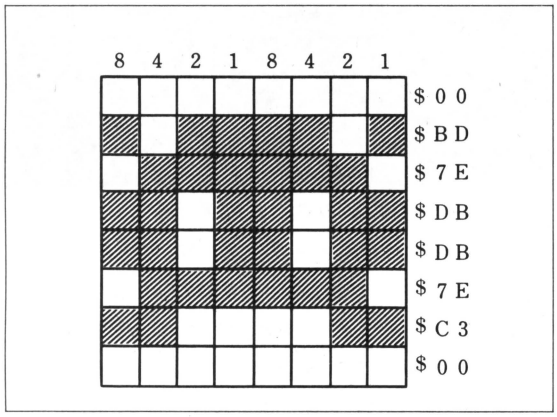
210行：変数Fを＋１する（F＝$11となる）

220－230行：使用している割り当て文字は「０－４」だから，変数Fの値は，$10～$14の範囲です。$14＋１，すなわち$15になったら，$10に再設定します。

変数Q，Rは，パターン・コードをメモリへセットするとき，８ブロックで変化しますから，そのステップをとるためです。こうすると変数Fが独立して使用できますから，あとでエイリアンと他のキャラクタの

《第３表》変数とメモリの関係

割り当て文字	F	Q	R	Qで指定されるメモリ番地	Rで指定されるメモリ番地
0	$10	$80	$A0	$C080～$C087	$C0A0～$C0A7
1	$11	$88	$80	$C088～$C08F	$C080～$C087
2	$12	$90	$88	$C090～$C097	$C088～$C08F
3	$13	$98	$90	$C098～$C09F	$C090～$C097
4	$14	$A0	$98	$C0A0～$C0A7	$C098～$C09F



《第２図》エイリアンのパターン・コード

《リスト２》２匹のエイリアンのリスト

```
195 LOCATE 5,11:PRINT "43210"
```

衝突チェックがやりやすくなるんです。変数ＦとＱ，Ｒの関係は**第３表**をみてください。

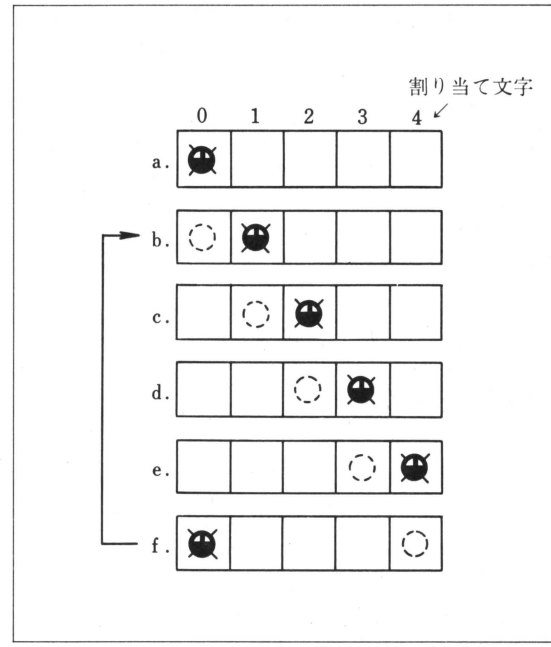
240－260行：変数Ｆ（Ｑ）で指定された８個のメモリへ，パターン・コードをセットする（「１」にエイリアンがでる）

270行：変数Ｆ（Ｒ）で指定された８個のメモリへ，スペースをセットする（「０」のエイリアンが消える）（**第３図－b**）

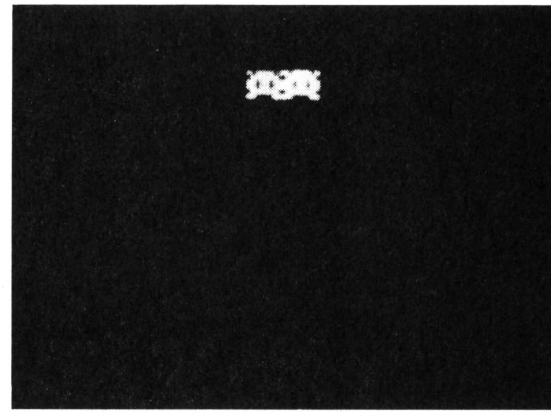
280行：ゲームを想定したタイマー

290行：210行へとぶ

……以下順にくり返すことになる。**第３図a～f**をみてください……



《第３図》エイリアンの移動



《写真１》リスト１の実行画面

動作テスト

リスト１の入力が終ったら，テープへＳＡＶＥしたのちＲＵＮさせてください。エイリアンが右→左へ移動しますね。正しく動作することを確認したら，**リスト１**へ**リスト２**を追加入力してください。ＲＵＮすると２匹のエイリアンが左→右，右→左へ移動してますか？

つぎに，**リスト２**を消去し，**リスト３**を追加入力してください。どうですか，エイリアンがなん匹も動くでしょう。エイリアンが沢山増えましたが，スピードはどうですか？　移動速度は，なんにも変化なかったでしょう。これがユーザ定義（ＰＣＧ機能）を利用したキャラクタ移動の特徴なんです。

《リスト３》エイリアンをふやすリスト

```
185 FOR I=0 TO 22 STEP 2
190 LOCATE 0,I:PRINT "01234012340123401234"
195 NEXT
```

《リスト４》ゲームへの応用リスト

```
100 REM ++++ LIST4/JR200 ++++++
110 REM ---- ｼｮｷｾｯﾃｲ ----------
120 COLOR 7,0,0:CLS
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=$30 TO $3F
140 L$=L$+CHR$(J):NEXT :NEXT
150 FOR I=$C080 TO $C0FF:POKE I,0:NEXT
160 FOR I=$C081 TO $C086:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT
170 DATA  bd,7e,db,db,7e,c3
180 F=$10
190 REM ---- ｶﾞﾒﾝ -------------
200 FOR I=2 TO 18 STEP 2
210 COLOR INT(RND(1)*7+1),0,1:LOCATE 1,I
220 PRINT MID$(L$,INT(RND(1)*12+1),20):NEXT
230 COLOR 7,0,0
240 FOR I=0 TO 22:LOCATE 22,I:PRINT " !":NEXT
250 REM ---- ｴｲﾘｱﾝ ------------
260 F=F+1:IF F=$20 THEN F=$10:Q=F*8:R=248:GOTO 280
270 Q=F*8:R=(F-1)*8
280 POKE Q+$C001,$BD:POKE Q+$C002,$7E:POKE Q+$C003,$DB
290 POKE Q+$C004,$DB:POKE Q+$C005,$7E:POKE Q+$C006,$C3
300 FOR I=$C001 TO $C006:POKE R+I,0:NEXT
310 FOR J=0 TO 100:NEXT :GOTO 260
```

実用プログラム

リスト１は，基本プログラムなので不適当なところもあり，実際にゲームへ利用するときは**リスト４**のようになります。このプログラムでは，割り当て文字「０12……？」の16個を使用します。進行方向は左→右で，エイリアンがバラバラに移動します。リストを少し説明しましょう。

130－140行：割り当て文字「０～？」の16文字×２，合計32文字がＬ＄となります

150行：割り当て文字「０～？」のメモリへ，スペース定義（クリアと思えばよい）

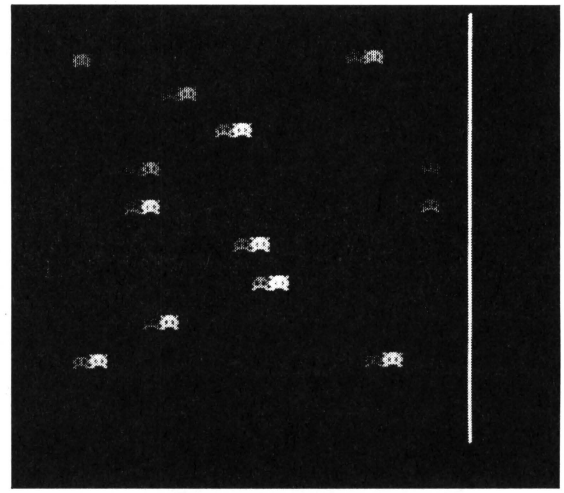
160行：割り当て文字「０」に，エイリアン定義。パターン・コード中，＄00はセットする必要がないのでカットされています

200～220行：Ｌ＄より20文字をディスプレイに表示しますが，そのときＬ＄の１文字から12文字を乱数で選びます。これで，エイリアンがバラバラに動きます

260行：Ｆ＝＄20は，割り当て文字「？」が＄１Ｆだから，＄１Ｆ＋１→＄20となります。変数Ｒは，＄１Ｆ×８→248となります

280－290行：ＰＯＫＥ２個が不足してますが，先にも言ったとおりで，不要部分をカットしてあります。これでゲーム速度が少し早くなります

300行：同様に不要部分をカットしてます。数値に注意してください



《写真２》リスト４の実行画面

ＪＲ－100へ移植するとき，変数Ｆ，Ｑ，Ｒがわかりずらいと思いますが，180行はＦ＝＄90，260行がＦ＝＄Ａ０，Ｑ＝（Ｆ－＄80）＊８，Ｒ＝（＄９Ｆ－＄80）＊８，270行がＱ＝（Ｆ－＄80）＊８，Ｒ＝（Ｆ－1－＄80）＊８となります。**第１表**と**第２表**をくらべてみてください。

サンプル・リスト

リスト５をＲＵＮすると，左→右進行エイリアンと右→左進行エイリアンが横幅いっぱいにバラバラ動きます。

リストの入力が終わりましたら，テープにＳＡＶＥしたのち動作テストしてください。正しく動作することを確認したら，ＢＲＥＡＫしてリストを出してください。

130行：配列の最大文字列長を，100字に設定します

140行：Ｐ＄（０）に，割り当て文字「／〝＃‥‥？／〝＃‥‥？」の62文字を入力

150行：Ｐ＄（１）に，割り当て文字「？＞＝‥‥／？＞＝‥‥／」の62文字を入力

160行：割り当て文字「／〝＃‥‥？」のメモリ番地へ，スペースのパターン・コードをセットする（要するにクリアと思えばよい）

170行：割り当て文字「／」に，エイリアン定義

190行：割り当て文字「／」のユーザ定義用ディスプレイ・コードは，＄01だからＦ＝＄01としておく。変数Ｆは，どの割り当て文字にエイリアンが定義されたかをユーザ定義用ディスプレイ・コードでメモしている

210－240行：Ｐ＄（０）またはＰ＄（１）より，29文字を取り出し画面に表示する。このとき，文字列の１文

《リスト５》エイリアンを多量に動かすリスト

```
100 REM ++++ LIST5/JR200 ++++++
110 REM ---- ショキセッテイ ----------
120 COLOR 7,0,0:CLS
130 DIM P$(1)*100
140 FOR I=0 TO 1:FOR J=$21 TO $3F:P$(0)=P$(0)+CHR$(J):NEXT
150 FOR J=$3F TO $21 STEP -1:P$(1)=P$(1)+CHR$(J):NEXT :NEXT I
160 FOR I=$C008 TO $C0FF :POKE I,0:NEXT
170 FOR I=$C009 TO $C00E:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT
180 DATA BD,7E,DB,DB,7E,C3
190 F=$1
200 REM ---- ｶﾞﾒﾝ -------------
210 FOR I=2 TO 21
220 COLOR INT(RND(1)*7+1),0,1
230 LOCATE 1,I
240 PRINT MID$(P$(MOD(I,2)),INT(RND(1)*30+1),29):NEXT
250 REM ---- ｴｲﾘｱﾝ ------------
260 F=F+1:IF F=$20 THEN F=$1:Q=F*8:R=248:GOTO 280
270 Q=F*8:R=(F-1)*8
280 POKE Q+$C001,$BD:POKE Q+$C002,$7E:POKE Q+$C003,$DB
290 POKE Q+$C004,$DB:POKE Q+$C005,$7E:POKE Q+$C006,$C3
300 FOR I=$C001 TO $C006:POKE R+I,0:NEXT
310 FOR I=0 TO 100:NEXT :GOTO 260
```

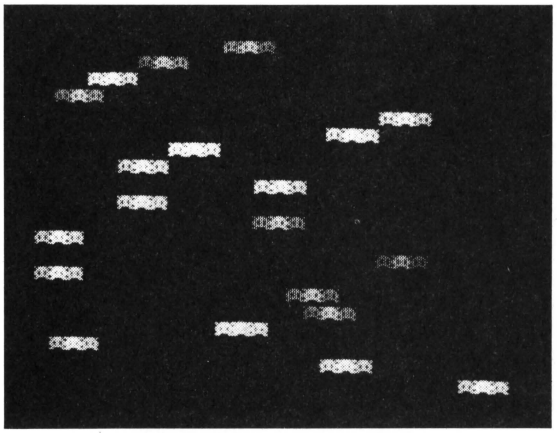
字目～30文字目を乱数で選ぶ。

260行：変数Ｆを＋1する。割り当て文字「？」(＄１Ｆ)より大きくなったとき，すなわちＦ＝＄20になったら，Ｆ＝＄01へ再設定する。

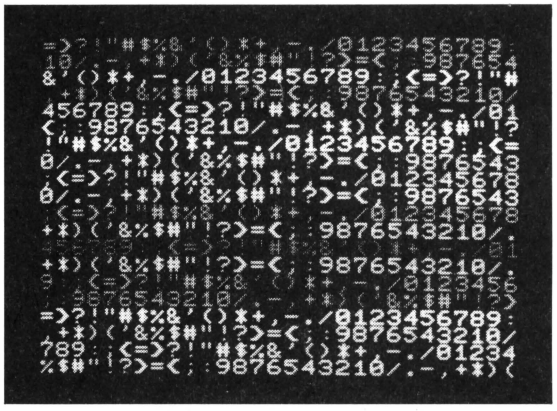
280－300行：エイリアンの移動

310行：ゲームを想定したタイマー

なお，**リスト５**は，そのままＪＲ－100へ移植できません。理由は文字別の配列が使えないのと，文字列長32文字の規制があるためです。ＪＲ－100で**リスト５**を作るには，別の方法があります。



《写真３》リスト５の実行画面



《写真４》リスト５の変更画面

問題点

ユーザ定義文字を利用して，キャラクタを移動させるプログラムは，**リスト５**を走らせてわかるとおり，多量のキャラクタを動かせます。しかし，マシン語プログラムのような自由度はありません。かなりの制約がありますが，その理由はおいおいわかると思います。それでは，問題点をピックアップしてみましょう。

① この部分の処理時間が長い

リスト５に305行ＧＯＴＯ　260と追加入力して，ＲＵＮしてください。エイリアンが連続で移動します。この速度が，周辺プログラムを持たない状態のＭＡＸ速度です。一般のＰＥＥＫ，ＰＯＫＥで移動するキャラクタで換算して２個くらいに相当します。ただし，２個相当でエイリアンが20匹動くんですから，損得かんじょうして，はたして「長い」と言えるかどうかはみなさんの判断にまかせます。

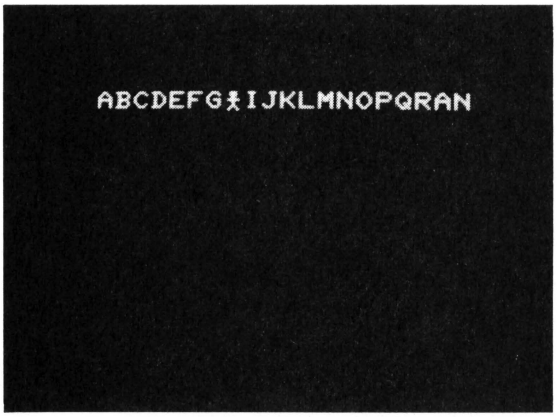
実際にゲーム化する場合，試案の段階でなるべく周辺プログラムが速く抜けられそうなものとか，簡単でおもしろそうなものを選ぶ必要があります。

② プログラムの性質上、同一パターンがくり返し出る

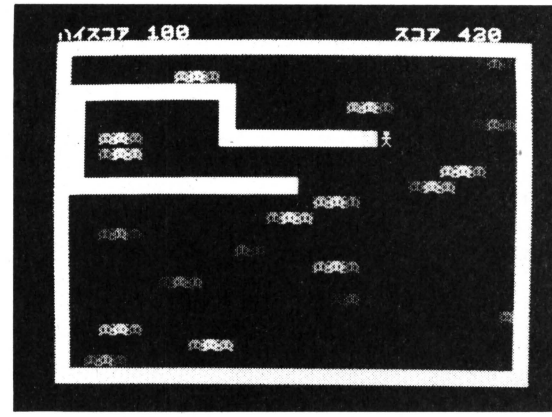
リスト５をＲＵＮして，しばらく画面をみてください。同一パターンがくり返し出るでしょう。普通はこれでも良いのですが，ゲーム上級者はものたりないと言うでしょう。ですから，なんらかの方法で変化をつける必要があります。たとえば，１面クリアや再ゲームのとき，別のパターンに書き換える。パターンはそのままでも，前進と後退を乱数でバラバラやる。場合によっては，ゲームの最中に適当なタイミングをねらって割り当て文字列を書き換えるとか，おもい切った手法を取り入れてください。一方消極的な方法としては，くり返しパターンが目立たないゲームに応用するのも名案でしょう（なんと，後で出てくるゲームはこれ！）。

③ 画面の特殊性により、ミサイルとかビーム等の移動プログラムに工夫が必要

リスト５の220行ＣＯＬＯＲ～，０，１をＣＯＬＯＲ



《写真５》リスト６の実行画面



《写真６》リスト７の実行画面

～，０，０としてＲＵＮしてください。画面は割り当て文字でいっぱいになりますね。元のリストの画面で一見スペースにみえたところが，実はこんな画面だったんです。

プレーヤ側のミサイルとかビーム等は，この画面の中を移動しなければなりません。普通の移動プログラムでは，１コマ移動したら元の位置へ「スペース」または「なにもない」をプリントします。しかし，この画面のときは，元の位置へ「以前そこにあったキャラクタ」をおいてゆかなければなりません。

特殊画面中の移動プログラム

前項③で説明しましたが**リスト６**であらためて説明します。**リスト６**をＲＵＮすると，アルファベットが１行出ます。文字列中に「☆」がいますが，カーソル・キー←→で左右へ動きます。移動させてみてください。文字を消さずに移動しますね。

ＢＲＥＡＫしてリストを出してください。130行で，「☆」は「Ｈ」の位置にあります。140行で初期値をＶＭ＝＄48，つまりＨのディスプレイ・コードを設定しておきます。仮に，右へ１コマ移動するとしましょう。プログラムでは160行でキー入力を検知し，200行へとびます。ここで「☆」のアドレスＡに，＋１された右隣りアドレスのＶ－ＲＡＭデータを変数Ｖに入力します。そして，230行へ行きます。230行でアドレスは更新され（＋１され），新アドレスに＄８Ａ「☆」をＰＯＫＥします。元のアドレスへは，Ｖ－Ｍ（＄48在中）をＰＯＫＥします。そのあと，変数ＶＭには変数Ｖ（＄49‥‥「Ｉ」在中）を移します。

左へ移動する場合も同様です。

なお，**リスト５**のようなカラー画面の場合には，アトリビュート・エリアのデータも，たとえば変数Ｃ変数ＣＭを用いて処理しなければなりません。したがって，周辺プログラムの処理時間が長くなります。でもゲームによってはなくて良い場合があり，当然そのようなゲームは，スピードを早くすることができますね。

エイリアンとの衝突チェック

つぎは，エイリアンと他キャラクタの衝突チェックをどうするかです。この辺までくると，サンプルよりも実物ゲームプログラムのほうが説明しやすいし，みなさんもピンとくるのではないでしょうか。そこで**リスト７**を作成いたしました。

《リスト６》人間の移動のリスト

```
100 REM ++++ LIST6/JR200 ++++++
110 REM ---- ｼｮｷｾｯﾃｲ --------
120 COLOR 7,0,0:CLS:TEMPO 109
130 LOCATE 0,5:PRINT "ABCDEFG☆IJKLMNOPQRAN"
140 A=$C1A7:VM=$48:BEEP
150 REM ---- ｷｰｽｷｬﾝ ----------
160 PICK G:IF G=28 THEN W=1:GOTO 200
170 IF G=29 THEN W=-1:GOTO 200
180 GOTO 160
190 REM ---- ｲﾄﾞｳ ------------
200 SOUND 440,5:V=PEEK(A+W)
210 IF V=$52 THEN A=A+W:POKE A-W,VM:POKE A,$E:VM=$52:BEEP:GOTO 160
220 IF V=$41 THEN 160
230 A=A+W:POKE A,$8A:POKE A-W,VM:VM=V:GOTO 160
```

★ゲーム内容★

エイリアンは，**リスト５**と同じパターンで動きます。この画面の中で，エイリアンや壁に衝突しないようにしてペイントをぬりたくるゲームです。もちろん，自分で描いたペイントに触れてはいけません。人間「☆」は，カーソル・キーで上下左右へ移動します（方向

を変えるときにキー・インするとよいでしょう)。ゲームは，カーソル・キーを押した瞬間にスタートします。

スコアは，普通2000点位でるでしょう。ハイ・スコアは，4500点位が限界かな？　もし，300～500点どまりの人は，ぬりかたが悪いんです。モニタＴＶを90°傾けてＰＬＡＹしてみましょう。

まず**リスト７**の190行をみてください。ここでは，「웃」が１コマ移動するときの衝突チェックがあります。変数Ｖには，180行で新アドレスのＶ－ＲＡＭデータが入力されています。エイリアンは，割り当て文字「！＝＃～？」のどれかに定義されています。どれかと言うと，変数Ｆにそのユーザ定義用ディスプレイ・コードがメモされているのですから，Ｖ＝Ｆとすれば，人間→エイリアンの衝突チェックができます。

リスト７の270行をみてください。ここではエイリアンが１コマ移動したので，人間「웃」に衝突してないかどうかをチェックします。「웃」が現在位置している場所に前にあったキャラクタがＶＭにメモされていますから，Ｆ＝ＶＭとすればエイリアン→人間の衝突チェックができるわけです。

さいごに

これで，ユーザ定義文字を利用した多量キャラクタ移動プログラムの原理編を終わります。難かしかったでしょうか？　一応，リアルタイム・ゲームを作るのに必要な最少限は紹介したつもりですから，あとはみなさんのゲーム・アイデア，プログラム・アイデアを生かして実際に作ってみることです。１～２本作ってみれば，このプログラム技術のカンどころといいますか，要領が自然とわかってきます。なお，ＪＲ－100で**リスト５**をテストしてみたい人は，**リスト７**の420～430行，620～660行を参考に移植してください。

参考文献　JR－200 取扱説明書
〃　プログラミング入門書
JR－100 ユーザーズマニュアル

《リスト７》エイリアン＆人間の戦いのリスト

```
90  REM ++++ LIST7/JR200 +++++
100 POKE $CA00,0:POKE 0,0:TEMPO 40:RANDOMIZE
110 HS=0:GOSUB 430
120 SC=0:GOSUB 480 :GOSUB 550
130 REM ---- ｷｰﾆｭｳﾘｮｸ --------
140 PICK G:IF G<28 OR G>31 THEN SOUND RND(1)*800+800,5:GOTO 140
150 SC=SC+10:COLOR 7,0,0:LOCATE 25,0:PRINT SC
160 PICK G :IF G<28 OR G>31 THEN 180
170 W=G(G-27)
180 V=PEEK(B+W)
190 IF V=F OR V=$8C OR PEEK(B+W+$400)=$78 THEN 310
200 B=B+W:POKE B,$8A:POKE B+$400,$7:POKE B-W,VM:POKE B-W+$400,$78:VM=V
210 REM ---- ｴｲﾘｱﾝ ｲﾄﾞｳ ------
220 F=F+1:IF F=$20 THEN F=$1:Q=F*8:R=248:GOTO 240
230 Q=F*8:R=(F-1)*8
240 POKE Q+$C001,$BD:POKE Q+$C002,$7E:POKE Q+$C003,$DB
250 POKE Q+$C004,$DB:POKE Q+$C005,$7E:POKE Q+$C006,$C3
260 FOR I=$C001 TO $C006:POKE R+I,0:NEXT
270 IF F=VM THEN 320
280 IF E=0 THEN 150
290 GOTO 390
300 REM ---- ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ---------
310 POKE B+$400,$78:POKE B,VM:B=B+W
320 CM=$57:IF V=$8C THEN CM=$12
330 FOR I=0 TO 10:SOUND 440,5:POKE B+$400,$7:POKE B,$8A
340 SOUND 660,5:POKE B+$400,CM:POKE B,V:NEXT
350 IF HS<SC THEN HS=SC:COLOR 7,0,0:LOCATE 0,0:PRINT "ﾊｲｽｺｱ";HS
360 COLOR 7,1,0:LOCATE 0,23:PRINT " ﾏﾀﾔﾙﾙｶ? (Y/N) ";
370 E=1:VM=0:GOTO 220
380 REM ---- ｷｰﾏﾁ ------------
390 PICK G:IF G=$79 THEN 120
400 IF G=$6E THEN COLOR 7,0,0:CLS:TEMPO 109:POKE 0,$40:END
410 FOR I=0 TO 50:NEXT:GOTO 220
420 REM ---- ｽﾄﾘﾝｸﾞｽ ---------
430 FOR J=$21 TO $3F:L$=L$+CHR$(J):NEXT
440 FOR J=$3F TO $21 STEP -1:R$=R$+CHR$(J):NEXT
450 FOR I=1 TO 4:READ A:G(I)=A:NEXT :RETURN
460 DATA 1,-1,-32,32
470 REM ---- ﾕｰｻﾞｰﾃｲｷﾞ --------
480 COLOR 7,0,0:CLS
490 FOR I=$C000 TO $C0FF:POKE I,0:NEXT
500 RESTORE 520
510 FOR I=$C009 TO $C00E:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT
520 DATA  BD,7E,DB,DB,7E,C3
530 RETURN
540 REM ---- ｹﾞｰﾑｶﾞﾒﾝ --------
550 F=$1:E=0
560 COLOR 7,0,0:LOCATE 0,0:PRINT "ﾊｲｽｺｱ";HS
570 LOCATE 22,0:PRINT "ｽｺｱ";SC
580 COLOR 1,7,0:FOR I=0 TO 30
590 LOCATE I,1:PRINT "▒":LOCATE I,22:PRINT "▒":NEXT
600 FOR I=2 TO 21
610 LOCATE 0,I:PRINT "▒":LOCATE 30,I:PRINT "▒":NEXT
620 FOR I=2 TO 21:A=INT(RND(1)*28+1)
630 COLOR INT(RND(1)*6+1),0,1
640 IF MOD(I,2)=0 THEN P$=MID$(R$,A)+MID$(R$,1,A):GOTO 660
650 P$=MID$(L$,A)+MID$(L$,1,A)
660 LOCATE 1,I:PRINT MID$(P$,1,29):NEXT
670 B=$C24F
680 IF F=PEEK(B) THEN B=B+1:GOTO 680
690 VM=PEEK(B):POKE B+$400,$7:POKE B,$8A
700 RETURN
```

新連載☆コンピュータグラフィクス☆

ジキル博士のアトリエ

青山コンピュータスクール・メロン

なぜ，コンピュータで絵を？

いやいや，先月号はあまりの忙しさに，私生活まで犠牲にしてしまったが，今回は時間とスペース(？)もあるから，じっくりと私の話を聞いてもらおうかな。

私は画家だから，毎日といっていいほどアトリエに閉じこもって絵を描いているんだ。でも，ときには仕事のことを忘れてアトリエから飛びだしたくなることがあるんだな。そんなときは必ずといっていいほど，自分の気にいった風景を眺めに散歩を楽しむんだ。もちろん，これは間接的に私の仕事に関係してくることなんだが。

そこでふと考えたんだが，マイコンをいじってる人達はどうなんだろうか？　もちろん，このコーナーを読んでいる人は，絵を描いてみたいという願望があるだろうから聞いてるんだが——。

絵を描くことはとても楽しいことさ。その理由はなにかな？　そこには，創造するという喜びがあるからなんだ。例えば風景の写生なども，ただありのままに描くのであればカメラで撮ったほうがずっと正確なものができる。絵を描くことで，その作品に自分なりの感情表現ができる，これがつまり絵を描くことの喜びなんだ。

では，コンピュータで絵を描く作業はどうなんだろうか？　これには，私も自信を持って答えられるものがないんだ。ただ，いまのところわかってるのは，一度作った作品の部分修正や色の変更，そして移動もできる。たしかに，これは便利だ！

いずれにしても，私の言いたいことは，コンピュータで絵を描く場合も，君たちの独創性を活かしてほしいということだ。でなければ，単なる物まね，単純作業のくり返しにすぎないからね。

とまあ，なんだかんだと言ってるうちに眠くなってきたわい。それでは……ＺＺＺＺ。

CG10ポイント・コーナー(FM-7/8用)　ハイド氏

グハハハ……，また私の出番がやってきたようだな。ところで，どうだこのコーナーは？　いつもはワンポイント・コーナーでささやかにやってるが，今回は特にだいじな部分だから，こうして編集長をだましてコーナーを拡大してしまったわい。ウヒヒヒ……

では，いくぞ——!!　ん，返事がないではないか？

ハイド氏：いよいよ立体図形に入るぞ！　今回の説明は特に大切なものばかりだから，注意してもらいたい。

ROUND 6　底面を描く

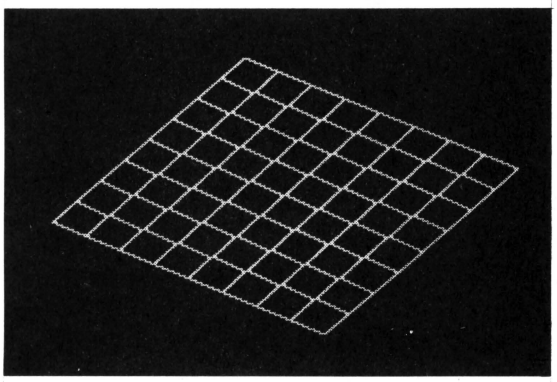
ハイド氏：まず最初は，画面上に基準となる平面（底面）を描いてみる。底面の縦横はＡ，Ｂを用いて表わす（**注**：Ｘ，Ｙは画面の座標）ものとすると，ＡＢの与えかたで底面上の位置が決まる。このＡ，ＢをＦＯＲ～ＮＥＸＴで発生させれば，底面上の各位置を指定できるんだ。20～30行がそれで，底面を描

いているのさ。

ROUND 7 線で面を描く

ジキル博士：なるほど！　で，この描きかたのテクニックはどうなっているんだね？

ハイド氏：それは，ある間隔で点をとって，線を描く時は縦横のとなり合う点との間に線を描く。こうすることによって，小さい4角形がたくさんできるね。この一つ一つの4角の形で，曲面のゆがみを表わす描きかたがこれだ！　いずれブラック・ホール等もとりあげてみるが，それもこの方法で描いているんだ。



《写真1》底辺と小さな4角形を描く

ROUND 8 高さはどう表現する？

ジキル博士：ところで，基準面はなぜ必要なんだ？

ハイド氏：立体にある角度から光を当てて，影をつくった状態がこの底面なんだ。そして立体は，この影からある距離をおいた所に存在する。このことを頭において，40行を見てみたまえ。

F(　)，G(　)が底面の位置，H(　)が底面からの高さだ。つまりは，これらは実際の点の位置を表わそうとしているんだ。

ジキル博士：しかしこのリストでは，G(　)－H(　)というY軸の変化しか見られないぞ。

ハイド氏：そのとおり！　底面からの位置は，底面のY座標から高さHをひいただけさ。これによって，立体の位置関係をはっきりさせているんだ。そして，底面は画面のY軸と垂直に見えるように設定してあるから，X軸はそのままでいいんだ。40行では底面と立体の位置関係がわかるように，その間を線で結んでいる。

ROUND 9 立体を面で表現する

ジキル博士：もうわかったぞ。つまり，さっき求めた点を結べば立体的に見えるんだな。

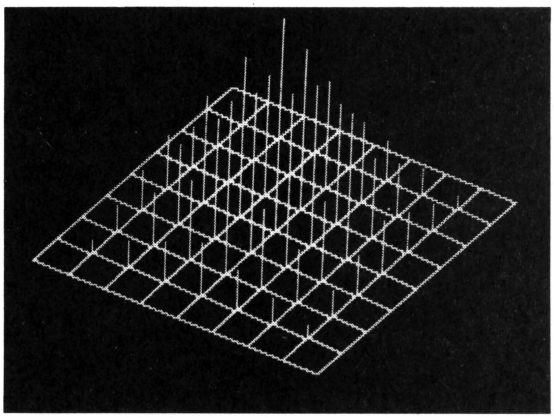
ハイド氏：そうだ。50行では，底面を描いた時と同じ方法で線を描いている。

ジキル博士：RUN！　おっ，ピラミッドだ。しかし，なんだこの底面や高さを表わす線は？　それに，配色もあまり良くないな。

ハイド氏：フフフ，これは説明のために，わざと底面や高さを描いたのさ。補足の部分が目立たなくては，描きかたもよく理解できないと思ってね。まあ，芸術的にはあまりよくないかもしれないが，そこはかんべんしてほしい。

ジキル博士：たしか，カラー・パレットというのがあったな。それで色を変えられないのかい？

ハイド氏：もちろん，できるさ。ただし，この図形は単純な計算式で作ってあるから，あまりきれいではないぞ。



《写真2》立体感は高さをだしてから

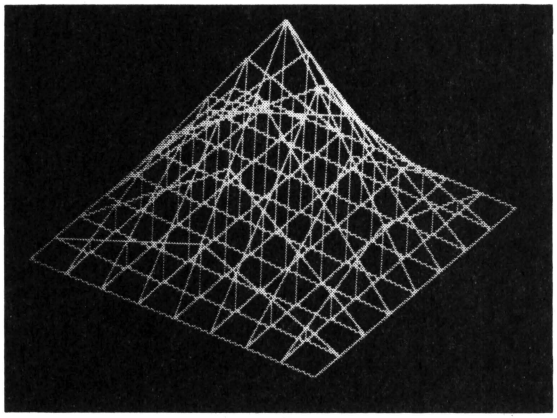
ROUND 10 高さには計算式を用いる

ジキル博士：えーと，高さは10行で計算しているのか。ん，ABSとはなんだ？

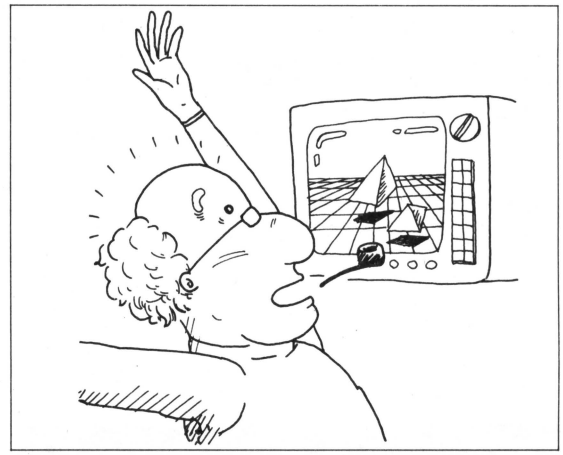
ハイド氏：絶対値関数といって，数値の＋や－の符号をとった形にするものなんだ。このプログラムでは，ピラミッドの頂点で傾きを変えるのに使っているんだ。このように，底辺の位置によって高さの決まるような計算式が，立体図形を描くときに重要なんだよ。計算式さえ変えれば，このリストで色々な図形を描けるぞ。だが，計算式にも色々あるから，また今度紹介するとしよう。

ジキル博士：ところで，この図形を他の位置から見ることはできないのかね？

ハイド氏：もちろんできる。三角関数を使うのさ。特に今回は，複雑になるのをさけて数値を使用したが，本来はSIN，COSで計算しているんだ。



《写真３》完成品



《リスト１》立体図形のプログラム・リスト

```
10 DIM F(9,9),G(9,9),H(9,9):FOR A=1 TO 9:FOR B=1 TO 9:F(A,B)=(A*1.5+B)*30-40:G(A
,B)=(A*.6-B)*10+150:H(A,B)=(4-ABS(5-A))*(4-ABS(5-B))*6:NEXT:NEXT:CLS:C=1
20 LINE(F(1,1),G(1,1))-(F(1,9),G(1,9)),PSET,C:LINE-(F(9,9),G(9,9)),PSET,C:LINE-(
F(9,1),G(9,1)),PSET,C:LINE-(F(1,1),G(1,1)),PSET,C
30 FOR A=2 TO 8:FOR B=2 TO 8:X0=F(A,B):Y0=G(A,B):X01=F(A,B-1):Y01=G(A,B-1):X02=F
(A,B+1):Y02=G(A,B+1):X10=F(A-1,B):Y10=G(A-1,B):X20=F(A+1,B):Y20=G(A+1,B):GOSUB70
:NEXT:NEXT
40 FOR A=1 TO 9:FOR B=1 TO 9:LINE(F(A,B),G(A,B))-(F(A,B),G(A,B)-H(A,B)),PSET,6:N
EXT:NEXT:C=3
50 FOR A=2 TO 8:FOR B=2 TO 8:X0=F(A,B):Y0=G(A,B)-H(A,B):X01=F(A,B-1):Y01=G(A,B-1
)-H(A,B-1):X02=F(A,B+1):Y02=G(A,B+1)-H(A,B+1):X10=F(A-1,B):Y10=G(A-1,B)-H(A-1,B)
:X20=F(A+1,B):Y20=G(A+1,B)-H(A+1,B):GOSUB70:NEXT
60 NEXT:END
70 LINE(X0,Y0)-(X01,Y01),PSET,C:LINE(X0,Y0)-(X02,Y02),PSET,C:LINE(X0,Y0)-(X10,Y1
0),PSET,C:LINE(X0,Y0)-(X20,Y20),PSET,C:RETURN
```

さて，いかがなもんかな？　ついに立体図形まで来たが，この先はもっと複雑な図形に挑戦してみようと思う。そこで君たちにお願いだが，機種は問わないので，グラフィックのあの手この手，君たちの高度なグラフィック・テクニックを私まで知らせてほしい。

あて先は，〒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」ジキル博士のアトリエ係**だ。では，よろしく！

☆

☆

CGの歴史その②

第2期はコンピュータ・アートの開花期

ジキル博士：やあ，久しぶりだなあ。この前は，どうもありがとう！　あれ以来，私も以前よりずーっとコンピュータに興味を持てるようになったよ。

ハイド氏：そうかそうか，まあ今日の話を聞いてくれれば，もっと興味がわいてくるだろうよ。

ジキル博士：で，今日の話はなんなのかな？

ハイド氏：もちろん，第２期コンピュータ・グラフィックスの話さ。第2期には，すでにCAD(Computer Aided Design:キャドと読む)が登場しているんだ。

ジキル博士：もう，ＣＡＤがでてくるのかい？　すごいなあ！　ＣＡＤの力は偉大だからなあ。

ハイド氏：そうだ。ＣＡＤがでてきたことで，第２期の発展ぶりはものすごかったんだ。

オッホン！　第２期，それは1960年代に始まるんだ。第１期の素子が真空管だったのに対して，第２期には，トランジスタやダイオードの半導体が台頭してくるんだ。

ジキル博士：ふむふむ，では今日のコンピュータ産業の基盤を作ったのは，この時期なのかい？

ハイド氏：当たり。1960年には，すでにボーイング社によって，ジェット旅客機ボーイング737の設計に採用されている。そして，63年にはMITによっ

て，それまでコンピュータ処理の欠点とされていた，対話型処理を実現してるんだ。

これによって，画面に出力された図形や画像を，ライトペンやジョイ・スティックなどで簡単に修正や加筆が可能になったんだ。

ジキル博士：それは，実にすばらしいことだ！　すると，この時期からコンピュータ・アートの世界の第1歩がふみだされたといえるね。すでに，感性の時代が始まったと――。

ハイド氏：ああ，もうこの頃には，グラフィック・ディスプレイ・メーカーが続々と誕生してるんだ。ただし，実際にはＸＹプロッタを使った初期のものなんだがね。

CG集団が相次ぐ!!

ジキル博士：その頃の有名な作品は？

ハイド氏：コンピュータ専門誌の「COMPUTER AND AUTOMATION」に，具象形体の作品が発表されはじめている。なかでも，1963年にM.ハレによる「コンピュータ・アートと絵画の比較実験」や，K.ノールトンの「コンピュータ・ヌード」，日本ではコンピュータ・アート集団「C.T.G」の結成などが相次いでいるんだ。

ジキル博士：へーっ，日本でもねえ。60年代はコンピュータ・アート花ざかりといったところか。

ハイド氏：アートの類いをあげてみても，キネティック・アート，ライト・アート，オプチカル・アート，エレクトロ・ミュージックなど，さまざまな活動が展開されていたんだ。しかも，展覧会やイベントという形式までとられていたんだよ。

ジキル博士：驚いた！　で，どんなイベントがあったのかな？

ハイド氏：1964年の「ニューヨーク万国博」や1967年の「モントリオール万国博」，そして1970年にわが国で開かれた「大阪万国博」もその仲間に入るな。そういえば，1966年に「E.A.T」という集団が発足されてるんだが，これは芸術プラス技術による作品の創作をポリシーにうたったことで注目されたんだ。

ジキル博士：なんだ，そこまでいってたのか!!

ハイド氏：60年代は，コンピュータによる空間芸術の開花期と称される。つまり，光と動き，そして音を加えた新芸術の始まりだ。

ジキル博士：そうか，第2期は芸術とテクノロジー結合期なんだね。すると第3期は，どうなるのだね？

ハイド氏：それは，次回のお楽しみさ。どうだ，またまたおもしろくなってきただろう？

第1回 マイコンソフトウェアコンテスト結果発表について

電波新聞社が行なった「第1回マイコンソフトウェアコンテスト」に対し，234通の応募をいただき，まことにありがとうございました。

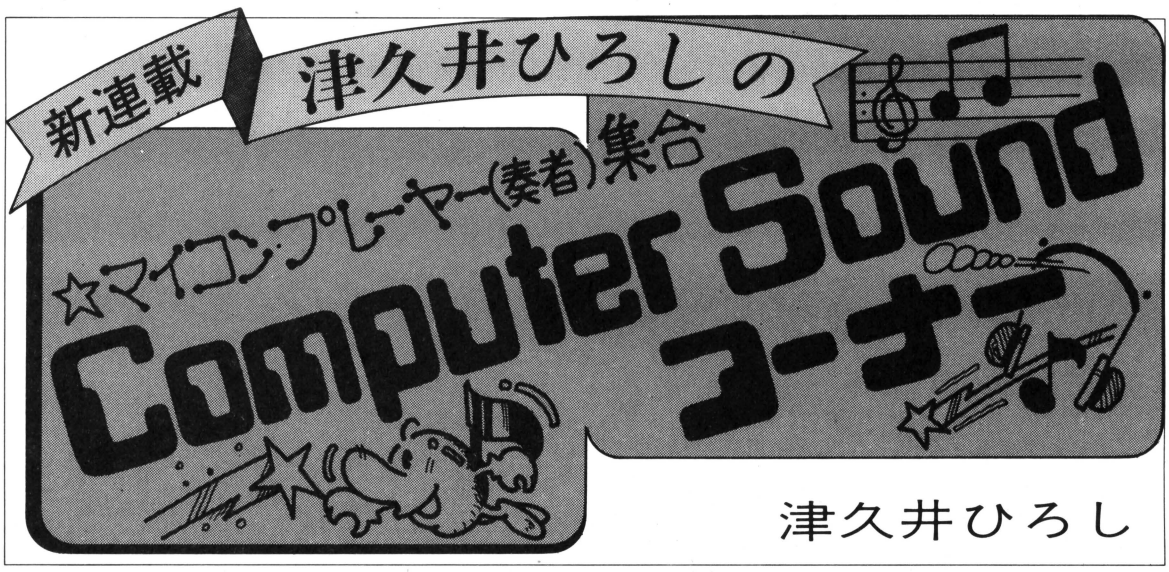
内容的には，予想をはるかにこえた，優秀なものが多く，特に生活に密着した，パーソナルＯＡともいえるユニークなプログラムがたくさんありました。

パソコンがいよいよ現代社会にしっかりと根をおろしはじめたことをはっきり物語っているようです。

さて，賞の発表は，12月号誌上で行なう予定となっておりましたが，応募作品の質，量とも短時間では対処できないため，発表をおくらせ，各誌の1月号で行なうことといたしました。

応募された方には，まことに申しわけありませんが，応募作品については十分にチェックし選考させていただきますので，何とぞご了承のほどよろしくお願いいたします。

電波新聞社
「第1回マイコンソフトウェアコンテスト」
選考委員会



マイコン界では，今新しい風がふいています。そう，ＭＳＸマシーンのことです。「ＢＡＳＩＣの統一」という目的でつくられたこのパソコンには，うれしいことにＰＬＡＹ文があるのです。それも３重奏ですよ。このＭＳＸが普及すれば，またまた音楽プログラムがふえてきますね。

さて，今月はＭ５のプログラムの登場です。Ｍ５には３重和音まで出せるＰＳＧが内蔵され，ＰＣ－6001やＦＭ－７のようなすばらしい音楽演奏をたのしむことができます。では，今月もはりきってスタート！

プログラマーから一言

モルダウ
For　Ｍ－５（ＢＡＳＩＣ－Ｇ）
Programmmed by
葉山　則久　15才

このごろのマイコンは，音楽が演奏できていいですね。私は音楽が好きなもんで，演奏できるマイコンをと思い，ＰＣ－6001やＦＭ－７がほしかったのですが，お金のつごうでＭ－５を買いました。Ｍ－５も他機種にもまけないくらいすばらしい音が出ますよ。

さて今回作った「モルダウ」は，今学校で歌っている曲です。コマーシャルなどで，みなさんも何回か聞いたことがあるでしょう。なかなかのもんですよ。曲だけではさびしいので，絵を入れましたが、下手なのでスミマセン。いらない人ははぶいてください。このプログラムは，ＰＣ－6001やＦＭ－７などにも簡単に移植できますよ。

《第１表》ＬＩＳＴの説明

10～90　ＲＥＭ文
100　　サブルーチンへジャンプ
110～490ＭＡＩＮルーチン
500～660サブルーチン　絵
570～740サブルーチン　効果音
音楽だけという人は，100と500～740をとってください。

Ｍ-５も３重奏ができるぞ！

「モルダウ」と聞くと「なつかしいなァー」って感じですね。実は，中学生の時合唱コンクールでモルダウを指揮し，みごと“優勝－１”だったことがあるんです。

さて，Ｍ５で音楽演奏を楽しむには，ベーマガのビバ・ミュージックでのＰＬＡＹ文のプログラムテクニックだけでＯＫなのです。現在主流になっているＰＬＡＹ文のプログラム法そのままといったほうがよいかもしれません。たとえば，ドミソの和音を出すには

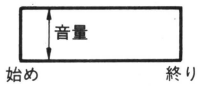
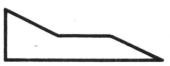
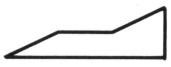
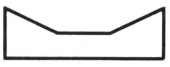
ＰＬＡＹ〝ｃ〞，〝ｅ〞，〝ｇ〞

でＯＫです。音符の長さの指定も，ＰＣ－6001やＦＭ－７と同じように

ＰＬＡＹ〝ｄ２ｆ８ｅ16ｇ16ｃ32ｒ32〞

とすれば，２分音符のレ，８分音符のファ，16分音符のミ，16分音符のソ，32分音符のド，そして休符(ｒ)の32分休符となります。

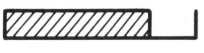
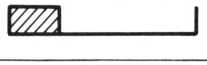
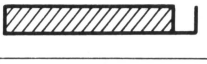
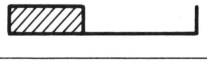
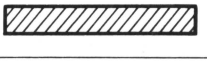
音のオクターブもＯの指定を使いますが，Ｍ５の場

S	鳴り方	特徴	S	鳴り方	特徴
0		平坦で変化なし。次の音とつながってしまう	4		アコーディオンのような音
1		ピアノのような音	5		はずむような音
2		短い音符だと音が大きくなる前に終ってしまう	6		
3		鳴り終りで大きくなる	7		

※ S 指定 0 以外の音色では，V 指定はきかなくなります（設定しても無視される）。

（M5 BASIC-G TEXT より転載）

《第1図》音色の指定方法(S指定)

H	音長	H	音長
0		5	
1		6	
2		7	
3		8	
4			

※ □ 指定は電源を"ON"にした時は H 7 の状態にセットされています。また，一度セットすると，あらたに指定し直すか，リセット（ SHIFT ＋ RESET ）されるまで有効となります。

（M5 BASIC-G TEXT より転載）

《第2図》スタッカートの指定方法(H指定)

合O5がデフォルト（電源ONのときにO5になっている）になっているため，他機種に移植するときには注意してください。

さて，PLAY文の音色の変化法は，多少他機種のマイコンと異なってきます。まず初めはS指定です。これはM5専用のもので，《第1図》のようになっています。PLAY文中でS5と指定すると，音がはずんだ感じになります。

つぎにH指定です。これもまたM5専用で，スタッカートのしかたを指定します。Hは0～8までで，PLAY文中でH指定をすると《第2図》のように音を切ってくれます。

また，M5には移調指定Oa＊があります。aというところを0～11にセットすると移調してくれます。これは，おもしろい機能ですね。

M5のミュージック・ソフトを他機種に移植するときは，以上のことを頭に入れておいてくださいね（HやS指定は無視してOKですよ）。

——★おわび★

先月号のC．S．コーナのプログラム・リストで，6780～67FF番地の音楽データが抜けてしまいました。JR－200のユーザのみなさん，ごめんなさい。

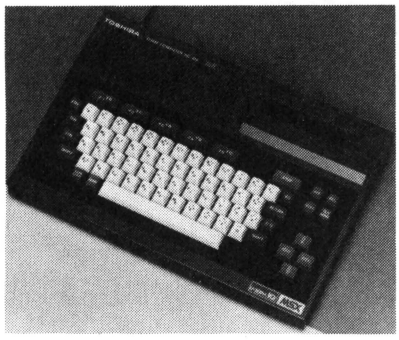
```
10! **********************
20! *  SORD M-5 MUSIC(1)  *
30! *     by N.HAYAMA     *
40! *    こうきょうし [わかﾞそこく]   *
50! *    (2)もるたﾞう   すめたな    *
60! * P.S.                *
70! *  M-5 たﾞって これくらい かんたん*
80! *    みんなも ｶﾞんばﾞろう !!!   *
90! **********************
100 gosub 500
110 play "v11","v11","v10"
120 play "t150","t150","t150"
130 play "o4c8fg8a-b-8o5cc8c.","o4c8fc8fg8a-a-8a-.","o3c8ff8
ff8ff8f."
140 play "v13","v13","v12"
150 play "d-d-8d-d-8h8c.ch7","ff8ff8h8e-.e-h7","a-a-8a-a-8h8
a-.a-h7"
160 play "v11","v11","v10"
170 play "c8o4b-.b-b-8a-b-8a-","a-8g.gg8e-g8e-","a-8b-.b-b-8
o4cc8c"
180 play "a-8g.gg8h8f.h7f","e-8e.ee8h8f.h7f","c8c.cc8o3h8f.h
7f"
190 if I=1 then goto 210
200 I=1:goto 130
210 play "v13","v13","v12"
220 play "c8d-e-8fg8a-b-8o5c","c8d-e-8fg8a-b-8o5c","rrrrrr"
230 play "v14","v14","v13"
240 play "d-8e-.o4b-o5d-8h8c.h7c","o4b-8g.gg8h8a-.h7a-","o4d
-8o3b-.e-e-8h8a-.h7a-"
250 play "v13","v13","v12"
260 play "o4c8o3b-o4c8d-e-8fg8a-","o4c8o3b-o4c8d-e-8fg8a-","
rrrrrr"
270 play "b-8o5c.o4gb-8h8a-.h7a-","g8e.ee8h8f.h7f","b-8g.o4c
c8o3h8f.h7f"
280 play "v11","v11","v10"
290 play "a-8a-.fa-8o5c.r","f8f.df8e.r","o4c8o3b.bb8o4c.r"
300 play "v13","v13","v14"
310 play "c8o4b.bb8o5c.o4g","e8f.df8e.e","c8o3a-.fa-8o4c.c"
320 play "g8o5c.v13ff8h8e2.h7e.r","e8f.v13a-e8h8g2.h7g.r","o
3b-8a-.v14fa-8o4h8c2.h7c.r"
330 if L=1 then goto 350
340 I=0:L=1:goto 110
350 play "v13","v13","v12"
360 play "o4c8fg8ab-8o5cc8c.","c8fc8fg8aa8f.","o3c8ff8ff8ff8
a."
370 play "d-d-8d-d-8h8c.h7c","ee8ee8h8f.h7f","b-b-8b-b-8h8a.
h7a"
380 play "v14","v14","v13"
390 play "c8h6d.d.c.ch7","f8h6f.f.f.fh7","a8h6b-.b-.b-.bh7"
400 play "v13","v13","v12"
410 play "c8o4b-.b-b-8ab-8a","f8d.gg8fg8f","a8b-.b-b-8o4cc8c
"
420 play "a8g.gg8o5c.c","f8e.ee8e-.e-","c8c.co3b-8a.a"
430 play "v14","v14","v14"
440 play "c8o4b-.b-b-8ab-8a","e-8d.gg8fg8f","a8b-.b-b-8o4cc8
c"
450 play "a8ga8g8f","f8ef8ee8f","c8cc8co3b-8a"
460 play "l8gargfrgaro5dfrffrfh8e2.h7e4.","l8efrefrefrfaraar
ah8g2.h7g4.","l8o4ccrcdrddrdcrccrch8c2.h7c4."
470 play "v15","v15","v14"
480 play "h6c4ch8f2.f2.","h6b-4b-h8a2.a2.","h6c4co3h8f2.f2."
485 if play<>0 then goto 485
490 print "■":end
500 print "URL"
510 ginit:gmode
520 draw 0,50,255,50
530 gmove 200,50
540 circle 50,10,,180,360
550 draw 120,50,10,191
560 draw 130,50,255,191
570 gmove 100,20
580 circle 10
590 gmove 40,50
600 circle 48,14,,180,360
610 fcol &03:Paint 200,45:Paint 40,45
620 fcol &05:Paint 0,0
630 fcol &06:Paint 100,20
640 fcol &02:Paint 0,150:Paint 200,53
650 fcol &04:Paint 100,150
660 fcol &0F
670 for F=0 to 2
680  sg 0,256,15
690  sleep 10,1:sg 0,,0
700  sleep 50,1:next F
710 sg 0,127,15:sleep 1
720 sg 0,,0
730 for I=1 to 300:next I
740 print "■":return
```

東芝＆富士通 MSX仕様機を発売

先月号でも紹介したＭＳＸ仕様機ですが，今回も二つのメーカーからの発売をお知らせします。

まず，東芝は「パソピアＩＱ」２機種を発売します。64Ｋバイトの「ＨＸ－10Ｄ」と，16Ｋバイトの「ＨＸ－10Ｓ」で，値段は，それぞれ65,800円と55,800円です。

また，日本語ワード・プロセッサ用ソフト，漢字ＲＯＭ，増設Ｉ／Ｏスロットなども同時発売されます。



▲東芝　HX-10S

富士通のＭＳＸは，「ＦＭ－Ｘ」というネーミングで発売されています。ＦＭ－７とつなげば，32Ｋバイトに拡張でき，ＦＭ－７のスピード感あふれるスプライト機能が実現できます。

両者とも三重和音が出せますから，つないでステレオ・サウンドを楽しむことも可能ですね。本体価格は49,800円です。

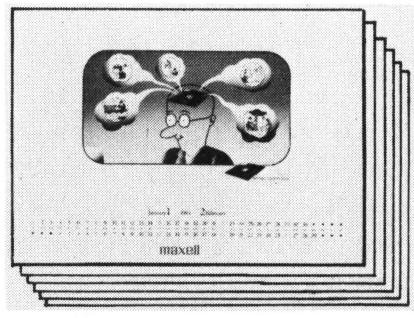
▲富士通　FM-X

マクセル「'84漫画家カレンダー」プレゼント!

マクセルが，人気漫画家６人（久里洋二，古谷三敏，ちばてつや他）のオリジナル漫画を来年度カレンダーにしました。フロッピー・ディスクとキャラクタをからみ合わせたユニークな漫画カレンダーです。

マクセルでは，このカレンダーが抽せんで2,000名に当たるプレゼント・キャンペーンを実施中。特別に本誌読者10名にもプレゼントしてくれます。

ご希望の方は，**〒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マガジンマクセルカレンダープレゼント」**係へ，**11月30日**まで。



▲マクセルの楽しい「漫画家カレンダー」

TAKARAの「ゲームパソコンM5テキスト」もプレゼントしちゃうぞ!!

10月号のＨＯＴ　ＩＮＦＯＲＭＡＴＩＯＮでご紹介したタカラの「ゲームパソコンＭ５・ベーシックＩテキスト」を，抽選で５名のかたにプレゼントします。全編モンキー・パンチの漫画による解説で，Ｍ５ユーザ

★FM-X　富士通株式会社半導体統轄営業部　〒105 東京都港区虎ノ門2-3-13マイコンBASIC係
★パソピアIQ　東京芝浦電気OA事業部　〒105 東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)マイコンBASIC係

一に大好評のたのしいテキストです。

ご希望のかたは，**〒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Ｍ５テキストプレゼント」係まで。**しめ切りは11月30日です。

▶ゲームパソコンM5テキスト

㈱ソードのM5にPro（プロ）とJr.（ジュニア）が新登場

㈱ソードが，Ｍ５シリーズとして「M5Pro（プロ）」と「M5Jr.（ジュニア）」を発売します。

コンパクト・フロッピー・ディスクに接続ができ，システム構成が可能な「M5 Pro」は，価格39,800円。拡張性を排した「M5 Jr.」は価格29,800円で，入門者用といえます。どちらも従来のＭ５用ソフトが使えます。

▲「M5Pro」と「M5Jr.」

で・ば・ぐ

★11月号P.39ＪＲ-200のプログラムで，6780～68Ｆ８までのリストがぬけてしまいました。

```
6780 18 1B 18 17 17 16 01 00
6788 16 16 17 18 1A 01 00 16
6790 16 16 14 17 18 19 19 19
6798 19 19 14 14 17 18 1A 18
67A0 19 19 00 00 1E 18 17 19
67A8 19 19 01 00 00 18 19 19
67B0 00 00 00 00 17 00 1C 1C
67B8 00 00 00 00 00 00 1E 1E
67C0 00 00 00 00 17 00 1C 1C
67C8 00 00 00 00 14 00 1E 1E
67D0 00 00 00 00 17 00 1C 1C
67D8 00 00 00 00 14 00 1E 1E
67E0 00 00 00 00 17 00 1C 1C
67E8 00 00 00 00 14 00 1E 1E
67F0 00 00 00 00 17 00 1C 1C
67F8 01 00 00 00 17 17 1B 01
```

★11月号P.134 ぴゅう太用「セールスマン」では，おばさんの絵をセル607と639に，ドアをセル672と704に，￥をセル20に描いてください。また，セールスマンはアニメ１と３を重ねて２色で描いています。説明不足で申し訳ありませんでした。

★P.108ＭＺ-2200用「ＮＥＷ　ＡＣＬＭ」で，リストのつぎのか所を訂正してください。

10行：↓7：↓，０７，を：CCOLOR7：COLOR，０７，にする，1110行↓7をCCOLOR7にする。

160行，1000行，1100行，1200行のASC（をCIRCLEに変える。

170行のSTR$（をPAINTに，CHR$（をBOXに変える。

1120行のCHR$（をBOXに変える。

また「ＢＲＥＡＫ」で，

10行　ＴＥＭＰＯ７：↓，０７：↓７，をＴＥＭＰＯ７：COLOR，０７：CCOLOR７，に，

70行，500行，600行のＡＳＣ（をＣＩＲＣＬＥに変えてください。

70行のSTR$（をPAINTに変えてください。

おわび

「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」11月号に掲載のベーシックマスターJr.用「マダムヤン」の記事は，徳間書店発行の「テクノポリス」10月号掲載の同名記事と，同一のものでした。編集部のチェック不足により，徳間書店をはじめ読者各位に御迷惑をかけましたことを，おわび申しあげます。

月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」編集部

（171ページにつづく）

ソフトのオリジナル

PCG又はロータスゲームボード用ソフトとノーマルソフトの1本化！

《PC-8001用》

●PC花札〔グラフィック、マシン語〕
（対コンピュータコイコイです。PCでここまでできる。）……￥3,000
●スーパーペンギン(いたずらモンスターをアイスブロックで粉砕。)……￥3,000
●スパイダー＆フライ(PCG共用/蜂をさけながらハエを取る。ボーナスもあるぞ！)……￥2,500
●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ、別売コースも有ります)…￥3,000
●ホールカセットI（カントリーゴルフの別売コース、上級者用です）……￥2,000
●ホール2＋V・UP(さらに上級版、しかもゴルフゲーム自身拡張させます)…￥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命占星学で鑑定)……￥3,000
●暗剣殺＆恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)……￥3,000
●四人麻雀(マシン語＋BASIC、高速ですグラフィック版/アマ・プロモード)…￥3,000
●潜水艦撃沈ゲーム(海底のサブマリンをやっつけよう)……￥2,500
●原子炉爆破作戦(地下原子炉をスパイに見つからないように爆破)……￥3,000
●リバーパトロール(川をさかのぼって人を救助)……￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)……￥2,500
●スーパーゴリラ(PCG共用タイプ「ゴリラが美女をさらってビルの屋上へ」)…￥3,500
●ジック・ザックI(PCG共用 スゴーク本物そっくり！リアル～！)……￥3,000
●スペースフェニックス(PCG共用タイプ/不死鳥をやっつけろ！)……￥3,000
●タロット占い(あなたの運勢や相性をズバリ鑑定！カラーグラフィック)……￥3,000
●エッグワンズ・オン(PCG共用タイプ/悪いハンターに殺されないように鳥を保護しよう！)……￥2,500
●ゴーストキャッスル(3D-MAZEアドベンチャーゲーム) カセット￥3,500/ディスク￥4,500
●スクェア16(16タイプのエイリアン攻撃)……￥2,500

《PC-8001mkII用》

●アップルジャム(カラーグラフィックマシン語 リンゴがスイカに食べられないようにドットエサを食べて下さい)……カセットベース￥3,500 ディスクベース￥4,000
●スーパーグラフィック4人麻雀(ハイレゾグラフィック/アマ・プロモード)…￥3,000

《PC-8801用》

●グラフィック・ジャン機(リアルタイムマージャン)……￥3,000
●ファイングラフィックマージャン(32×24ドットの牌、マシン語の点数計算)…￥3,500
●どんぐりくん(うさぎを全てとじこめろ！)…… カセット￥3,000/ディスク￥4,000
●スーパーダンジェオン(ロールプレイングゲーム)…… カセット￥4,000/ディスク￥5,000
●漢字4人麻雀
役表示は漢字で、リアルです 漢字ROM必要(アマチュア、フロモード有り)…￥4,000
●漢字四人麻雀(DISK版4人麻雀)……5インチ用￥4,500：8インチ用￥4,800

《PC-9801用》

●雀荘(リアルさ抜群の4人マージャン！相手の表情が楽しい /640×400ドットカラーモニター必要)……カセット用￥4,800 5インチ用￥5,500 8インチ用￥6,000
●レッド・ペンシル(あなたはえんぴつ、全てのドットをぬりかえる！)……カセット￥4,000/ディスク￥5,000
●PR-2(スーパーダンジェオン+レッド・ペンシル)……8インチディスク￥7,000

《MZ-700／1200用》

●のソフトは5030使用で、白丸のソフトはそのままMZ-700で動きます
○●ガタ・ゴト(PCG共用タイプ 駅に無事到着できるか！)……￥2,500
○●3Dスペースドライブ(PCG共用タイプ 3Dのドライブを楽しもう！)……￥3,000
○●バトミントンMZ(PCG共用タイプ かわい子ちゃんのバトミントン 700はカラーです)……￥3,000
○ PCG-4人マージャン(ロータスかPCGが必要 本格派カラーマージャン)…￥3,000
○ MMOS-700(RAMディスクシステム)……￥9,800
○●「地図を探せ！」(グラフィック・アドベンチャー シャーロック・ホームズになったつもりで地図を探そう！)……〔アドベンチャーゲーム〕￥3,000
○●ヘリファイヤー(山火事を消せ！)……￥2,500
○●NEWコスモファイト(PCG共用タイプ/スクランブルゲーム)……￥3,000
○●バルーンボンバー(風船爆弾をやっつけよう)……￥2,500
○●スーパーゴリラ(ゴリラが美女をさらって屋上へ)……￥3,000
●ポラリス(あなたは潜水艦のキャプテン)……48K ￥2,500
○●レーザーコマンド(PCG共用タイプ/レーザー砲で都市を守る)……￥3,000
●暗剣殺＆恋占い(HUBASICソフト、恋人との相性や危険な方向は)……￥3,000
●ザ・ワープ(エイリアンをやっつけながら次の面へワープ)……￥2,500
●バトルスコープ(4種のインベーダーがせまってくる)……￥2,500
○●ザ・ハルサー(エイリアン撃滅装置を組みたてろ)……￥2,500
●アステロイド・フォール(隕石を撃ち落とせ)……￥2,500
●マシン語ヒンポール(フリッパーゲームをマイコンで)……￥2,500
○●MZグランフリ(スリップゾーン、ふたまた有りのカーレース)……￥2,500
○●スペースビーII(巨大な宇宙蜂が襲ってきた)……48K ￥2,500
●●ザ・ギャンブラー(あなたは4種のギャンブルで金持ちになれるか)……48K ￥3,000
●CLALA-I(50種以上のコマンドを持つマシン語モニター)……￥8,500
●ザ・ピクチャー(画面のロード、セーブ編集が出来る、PCG対応)……￥4,000
●●PCG4人麻雀(牌そっくり、本格的です/要PCG)……￥3,500
○●アステロイド(PCG共用タイプ/四方から迫ってくる隕石を爆破せよ。)……￥2,500
○●タワーリングマウス(PCG共用タイプ/化けネズミの大群から逃げながら、階上へ)……￥2,500
○●トマホーク(PCG共用タイプ/カラーです。/四方八方からのエイリアン攻撃)￥2,500
○●スーパーペンギン(PCG共用タイプ/アメーバーをアイスブロックで粉砕)……￥2,500
○●スネークインデザート(PCG共用タイプ/ヘビ・サソリのいる砂漠であなたは？)￥2,500
○●ニューハングリーマン(ハックマン以上のリアルさ)……￥3,000
○●コスモファクター(面数が増すごとに強くなるエイリアン)……￥2,500
○●PCGパクパクレスキュ(要PCG/川をさかのぼってモンスターを食べる。)48K ￥2,500
○●スーパーゴリラパートII(スーパーゴリラにあきた人はどうぞ)……￥2,500
○●ジッグ・ザッグ(PCG共用/スゴーク本物そっくり！リアル～！)……￥3,000
○●銀河戦争I（宇宙船で帝国軍ステーションを破壊！）……48K ￥2,500
○●銀河戦争II(帝国軍を迎え撃ち、スペースドームを守れ！)……￥2,500
○●銀河戦争III(行く手に岩山、空に帝国軍！進め探険隊)……￥2,500
○●銀河戦争IV(革命軍の逆襲、4つのパターンを貴方は越せるか)……48K ￥3,000
○●ギャラオ(PCG共用タイプ/カラーです。エイリアンの多数編隊攻撃)…48K ￥3,000
○●スクラムジェット(PCG共用タイプ/カラーです スクランブルゲーム2)……￥3,000
○●本将棋(実践式本格派)……￥3,500

《MB-6891マークII》

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

《MB-6885Jr》 ○印は1200ボーROMが必要、その他は両用

●ミュージック・メーカー(キーボードの曲がBASICのデータ文に変換)……￥2,500
●インベーダートレック(宇宙船の艦長になって、敵を全滅)……￥3,000
●平安京エイリアン(エイリアンを埋め殺せ、BASIC＋マシン語)……￥3,000
●ルナーレスキュー(貴方は何人救助出来るか、BASIC＋マシン語)……￥2,500
●麻雀(対コンピューター2人麻雀)……32K ￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)……￥2,500
●バグバグモンスター(モンスターにつかまらないようにドットを消そう)……￥2,500

＊上記のソフトはI・II共用版です。/ではカラーで、I・IIでは6881では白黒モードで動きます

〔HIRES版ゲーム〕10種

○●グラフィック・ジャン機(コンピュータと対決！マシン語による本格的思考ルーチン内蔵。)……64K ￥3,000
○●ドラゴンハンティング(マシン語+BASIC チルゴンをつかまえろ！ペアゴンにはつかまるな！)……￥2,500
○●スペース・ヘイディーズ(マシン語/インベーダー・アステロイド帯、さらに母星を撃破せよ！)……￥2,500
○●コンピュータ将棋盤(将棋盤データベース、楽しい将棋のお勉強！)……￥3,000
●エイリアンアタック(マシン語HIRESです。せまりくるインベーダー)……￥3,000
●キャラクシーウォーズ(オールマシン語、隕石をぬってUFOに)……￥3,000
●グレートフィッシング(マシン語、魚釣りゲーム)……￥2,500
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつける。マシン語です)……￥3,000
●カーレース(マシン語です 高速です。)……￥2,500
●ボンバークラッシュ(爆弾を落とされないようにUFOを撃て)……￥3,000

《MZ-2000／80B》

●コスモスワー(スタートレックを超越した宇宙戦争シミュレーション/共用)…￥3,000

《FM-7》

●ペンギーランド(りんごと氷でモンスターをやっつけろ) カセット￥3,000/ディスク￥4,000
●ブラックホールI(デビルファイト＋ウインギーアタック) カセット￥3,500/ディスク￥4,500
●ブラックホール2(ハイパーソニック＋スペースコンバット)……カセット￥3,000/ディスク￥4,000

《FM-8》 白丸のソフトはFM-7で動きます。

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

《PC-6001》

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

《PC-6001mkII用》

●ルーレット麻雀ジョング(ルーレット＋麻雀のおもしろさ)……￥2,500

オリジナルソフト募集中！／高額にて買い取ります。☎03(255)7846 ☎03(255)7820

（担当：加藤） **買取金額／￥50,000～￥500,000**

■JCB・UC・DC・MC・各社クレジット、1～60回取扱い(地方もOK) ●地方の方には通信販売致します。オリジナルソフトは送料無料● ご注文は現金書留にて住所・氏名・品名・個数を明記。●銀行振込み先／住友銀行神田駅前支店：268118(株)富士音響。

クレジットで!!

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

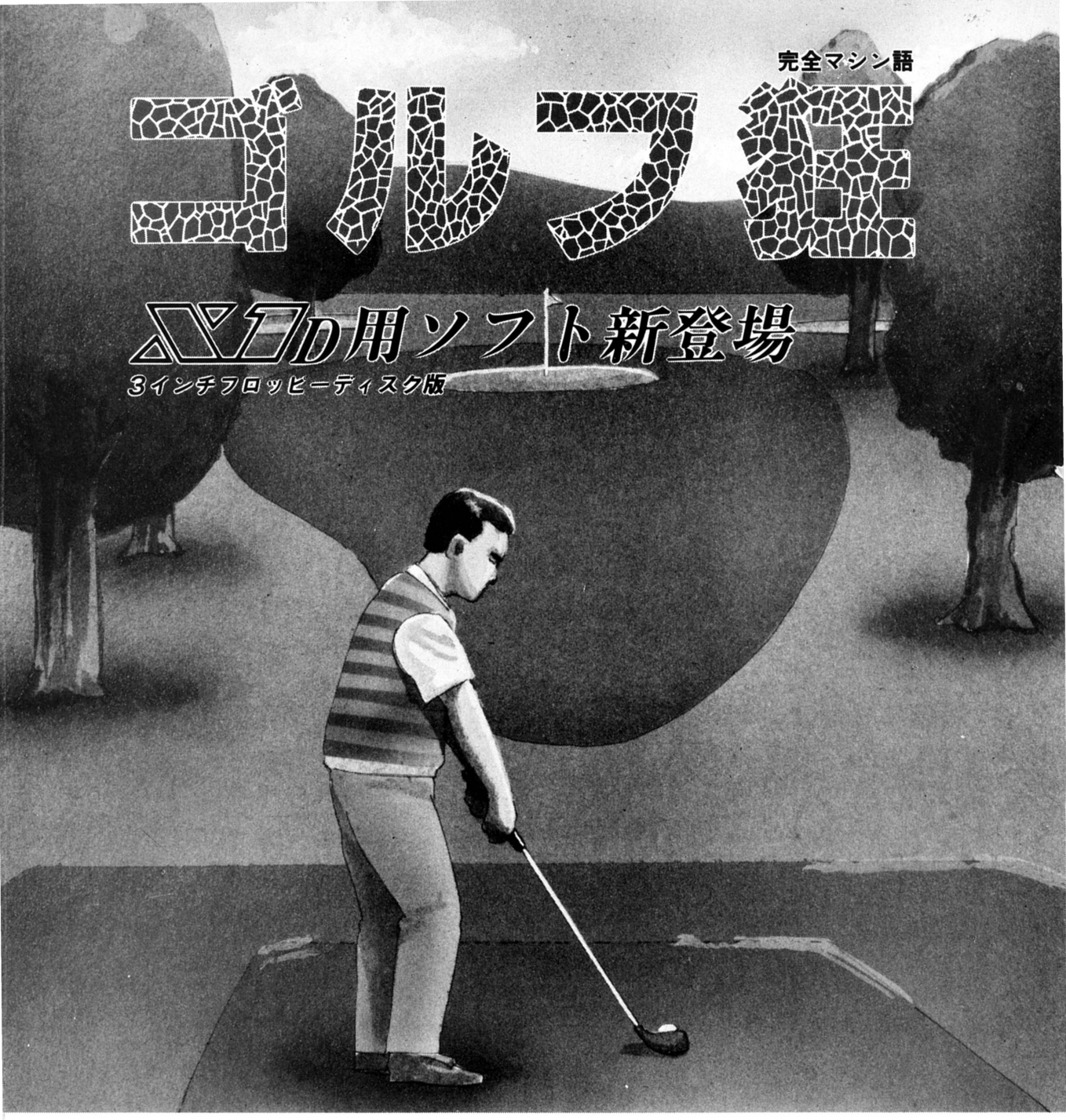
☎(03)255-7846

(株)富士音響マイコンセンターRAM

東京都千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F) 年中無休
〒101/TEL.(03)255-7820・4857・4858

(株)富士音響マイコンセンターRAMII

東京都千代田区神田須田町1-5(KSビルIF)〒101/TEL.(03)255-2644



3インチフロッピーディスク版

タイトル		言語	PRICE	タイトル		言語	PRICE
HuWP	好評のHuWPのバージョンアップ版	M	予¥29,800	インディアンの冒険	ジェロニモJrはおじいさんに会えるでしょうか？	M	予¥4,800
HuCAL(簡易言語)	最高級ビジネス用簡易言語	M	¥19,800	スターダスト	落ちてくる人工衛星を破壊できるか！	M	¥4,800
HuCAL(アプリケーションパッケージ)	A給与計算、B固定資産管理、C経営分析	M	各¥4,800	エクスライシス	地球を救うためタイムマシンで出発だ	M	予¥4,800
財務会計	日計表、残高試算表……が印刷	B	¥44,800	かみなりぼうや	かみなりぼうやは上手く雷を落とせるか？	M	¥4,800
顧客営業管理	売上日計表、請求書発行……が印刷	B	¥24,800	忍者・影	隠された財宝を奪いに敵天守閣へ	M	¥4,800
教育パック	高校進学用英単語・英文法問題集	B	¥4,800	デゼニランド	秘宝「磨臼」を探し出そう！本格的アドベンチャーゲーム	M	¥5,800
幼児用教育パック(予定)				タイム・マシン	あなたの好きな時代への旅に出発	M	予¥5,800
爆撃隊ラディックス	敵機をかわし敵司令部を破壊せよ！	M	¥4,800	ゴルフ狂	完全三次元処理のゴルフゲームの決定版	M	¥6,800
魔法使いマハリト	マハリトおばさんの年に1度の里帰り	M	¥4,800	ジャン狂(四人麻雀)	リアルタイム処理のスピード感あふれる麻雀です	M	¥6,800
THE・えんま大王	地獄へ行って彼女を救い出せ	M	¥4,800	フライトシミレーション	練習用と空中戦の2つのプログラム	M	予¥6,800
BEAN'S JACK	豆の木を登って巨人の宝物をもってこい！	M	¥4,800	詰将棋	これでますますプロに近づけるぞ！	M	¥6,800
バトルオブヒーロー	時の人ウルトルマンVS人気落ち目のスッパイダマン	M	¥4,800	スーパーボール	ボールゲームの3本立てです	M	¥4,800
スペースウォーズ・ベジックス	ベジタブル星人を全滅せよ！	M	¥4,800	メルヘンシリーズPART1	ひつじとめだか君はどちらを選ぶ？	M	¥4,800
ガンマIII	今や戦いは遠隔操作のアンドロイドの時代	M	¥4,800	メルヘンシリーズPART2	三匹の子ぶたの大冒険STEP1.2.3	M	¥4,800
銀行強盗	街中の銀行の金を盗み出せ！	M	¥4,800	戦争パック	バブルクンド1999、ゼロファイター	M	¥4,800
暴走特急SOS	君は暴走特急を止めることが出来るか？	M	¥4,800	ゲームパック1	イタサンドリアス、ポリスドッグ	M	¥4,800
ファイヤーレスキュー	君は勇敢なレスキュー隊員	M	¥4,800	ゲームパック2	GANG MAN、パワーフェイル	M	¥4,800
三次元ボンバーマン	あのボンバーマンが三次元で登場!!	M	¥4,800	ゲームパック3	カエルシューター、ザ・スパイダー	M	¥4,800

完全マシン語

ジャン狂

(4人マージャン)

ゴルフ狂

先週のゴルフは風もなく、薄曇りで絶好のゴルフ日和でした。スコアはイマイチでしたが、ナイスショットが連続して気分をよくしています。ところが今日のゴルフは雨。それもドシャ降りです。そこで今日は雨の日でもナイターでもできるので有名なX－1Dカントリークラブにやってきました。コースは18ホールパー72、フラットな林間コースで、チャンピオンコースの風格があります。クラブをお持ちでない方のために、貸クラブを用意しています。ウッドはドライバー、スプーン、クリーク。アイアンは3・5・7・9番までのハーフセットにPW、SW、パターです。さあ、コースに出てみましょう。まず打つ方向を決めて下さい。方向が決まったらプレーヤーの向きを変えて、使うクラブを決めて下さい。一度素振りをしたあと、本格的にスウィングします。風向き、打つ強さなどを考えバーディを狙おう。

ジャン狂

待望の本格的なマージャンゲームの登場です。あなたのジャン力が確実にアップし、気がつかないうちに勝負カンが養われています。ルールはハドソンルールで、細かくきめられています。東南まわし。場にリャンハンつけます。2万7千点持ちの3万点返し。あがりはもちろん一飜しばりで、五本場からはリャンシ(二飜しばり)になります。ドラは次の牌で、裏ドラありですが、カン裏はありません。食いタンはなし、先ヅケありで、2人同時ロンの場合は、頭ハネです。ノーテン罰ありで場3千点、東場は親流れあり、南場は親流れなしで一本積み3百点、またいわゆる形式聴牌は認められます。あたり牌のうち、ひとつでも捨牌中にあればもちろんフリテンとみなされ、国士無双のナシ面チャンもこれに従います。ライバルには絶対負けたくない君、もっと勝ちたい君、秘密の特訓にはピッタリの一台ですヨ。

※通信販売は、ソフト名を明記の上お近くのハドソン・ベーシックマガジン係まで現金書留にてお送り下さい。(送料無料)

㊟機種によって画面は異なります。

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

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

Tmoシステムズ

パソコンの専門店

第2弾

全店同時開催中
特価パソコンパック

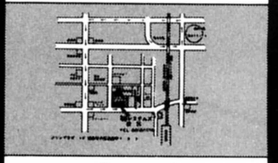
中古品 棚ズレ品 特価品 パソコン

およびび関連機器の

お買得大処分

各店別の処分品は店別にご確認のうえでお買求め下さい。売切れの場合はご了承下さい。

横浜



新宿

展示品処分価格

名古屋

NEC	• PC8822 プリンター	¥130,000	• PC8824 プリンター	¥96,000
	• PC8826 プリンター	¥112,500	• PC8058 CRT	¥69,900
	• PC6011 拡張ユニット	¥ 14,980	• PC8052 CRT	¥84,900
	• PC6031 フロッピー	¥68,500		
シャープ	• MZ1D01 CRT	¥75,000	• MZ1D09	¥72,000
	• MZ80BF	¥99,800		
	• MZ2000(GRAM1, 2, 3I/Oボード付)	¥119,800		
	• CZ800F +I/F	¥134,800		
	• MZ721	¥42,000	• CE150	¥29,800
			• PC1500	¥31,000
東芝	• パソピア7	¥79,800	• PA7170(液晶)	¥29,800
	• I4VI4	¥52,000		
エプソン	• HC-20	¥19,000	• TF20S	¥79,800
	• MP80F/TIIIL-3用	¥99,800		
セイコー	• GP80DB	¥56,000	• GP250F	¥42,000
カシオ	• FP1003 CRT	¥118,000	• FP1020FD フロッピー	¥149,000
	• FP1036RF	¥9,450		
サンヨー	• CMT140M CRT	¥64,800		
日立	• MP9780	¥15,000	• C14-1180	¥39,800
富士通	• MB27303CRT	¥76,000	タンデイ • カセットテープレコーダ	¥14,900
三菱	• MT1430A	¥79,800		
コモドール	• コモドール64	¥59,800	SMD • SX85K プリンタ	¥132,000

大宮

NEC	• PC6001(中古)+ジョイスティック+ソフト5種	¥39,800
東芝	• パソピア(中古)+I4インチ準高解像カラーモニタ	¥69,800
NEC	• PC8001(中古)+I2インチグリーンディスプレイモニタ	¥69,800
シャープ	• MZ731+ソフトとテキストブックなどの7点セット	¥89,800
	• MZ711+ソフトとテキストブックなどの7点セット	¥55,800
	• MZ2200+MZ1D02カラーモニタ+LOGOソフト	¥121,800
	• X-1(CZ800D+CZ800Cセット)+ソフト5種	¥209,800
NEC	• PC 8062(RS232C) ¥14,900	• BASIC-ROM01(V1.1) ¥3,000
日立	• TRQ359 カセットテレコ ¥7,980	• TRQ2400 カセットテレコ ¥9,980
東芝	• PA7370(RFモジュ) ¥5,800	• PA7580 RAM ¥3,600
シャープ	• CZ8SRISラック ¥23,800	フェアメイト • CS665 カセットテレコ ¥7,980

静岡

NEC	• PC9801+PC9801-01(漢字ROM)+PC9801-03(CMT I/F)	¥239,800
	• PC6051 デジタイザー ¥15,900	
シャープ	• X-1(CZ800DS+CZ800CSセット)+ソフト5種	¥209,800

ゲームソフト各種

ハドソン・エニックス・フィルコム・ポニカ・コンパック・アスキーソフト大量

在庫販売中

各種新作ゲームソフト入荷中

- エニックス
  激戦南太平洋
  アルフォス
  女子寮パニック
  ライトフリッパー
- フィルコム
  仁義なき戦い
  Dr.スランプ・アラレ
  徳川家康
  大奥㊙物語
- ポニカ
  南極物語
  ゴルゴ13
  国士無双
  バルジ大作戦

☆バックナンバーあります

マイコン雑誌各誌
電波新聞「マイコン」……新宿
〃 「BASICマガジン」
工学社「I/O」……東ラジ
〃 別冊各誌
アスキー「ASCII」……名古屋
ソフトバンク「Oh! PC」……新宿
「Oh! MZ」
お問合せ下さい。号数

展示品処分価格

横浜

NEC	• PC8001(中古)	¥39,800	• PC6001(中古)	¥13,800
	• PC6031(中古)フロッピー+PC6011拡張ユニット+BASIC	¥49,800		
セイコー	• GP250F(中古)	¥19,800		
NEC	• PC9801(CMT I/F付)	¥219,800	• PC8801(漢字ROM付)	¥159,800
	• PC8001mk II	¥88,000	• MZ711+ハドソンゲームソフト	¥ 99,800
シャープ	• MZ731+ハドソンゲームソフト	¥89,800	• MZ711+ハドソンゲームソフト	¥49,800
	• X-1(CZ800C+CZ800D+GRAM)一式	¥209,800		
	• MZ2200+ゲームソフト	¥89,800		
カシオ	• FP1100(ワープロ・ゲーム付)	¥59,800	東芝 • パソピア7(ゲームソフト付)	
三菱	• マルチ8(ゲームソフト付)	¥89,800		¥89,800

—CRT—

シャープ	• I2MI8B(640グリーン)	¥29,000	• XMI40A(コンポジット)	¥49,000
	• 20M202C(20インチ)	¥128,000	• I4MI32C(640カラーモニタ)	¥79,800
	• MZ1D01(640×200)	¥69,800	• I2M212C(640×200)	¥69,800
東映	• FTC1425(640×200)	¥69,800	東芝 • PA7160(640×200)	¥69,800
富士通	• MB27303(640×200)	¥69,800	菱洋 • RT1420C(640×200)	¥69,800
	グリーンモニタ(640×200)	¥13,800		

—プリンター—

NEC	• NK3618-22(漢字)	¥179,000	タンディー • ブロッタプリンタ(4本ペン)	¥29,000
セイコー	• GP250F(10インチ)	¥39,800	エプソン • RP-80(10インチ)	¥69,800

—フロッピー—

エプソン • TF20N(8801用) ¥109,800

宇都宮

セイコー	• GP250X	¥29,800	アイシー • FGU8200	¥15,000
• PCS4800カセットインターフェイス		¥ 6,000	• PC8001用倍精度関数ROM	¥4,800
• RTTY DES-R2000		¥73,000	• RTTY DESRIA(TE)	¥56,000
富士通	• MB22401(FM8用Z80カード)	¥6,800		

新宿

NEC	• PC6031 フロッピー	¥68,000		
富士通	• FM8バブルホルダユニット	¥66,000	• FM8バブルカセット	¥30,000
	• MB27307(カラーCRT)	¥120,000		
エプソン	• MP80IIIF/T(88用)	¥107,000	三菱 • マルチ8(本体)	¥86,000
東芝	• PA7161(カラーCRT)	¥118,000	菱洋 • RT1420C(カラー)	¥68,800
日立	• C14-452(カラーCRT)	¥54,800	サンヨー • CMT140M(カラー)	¥89,000
シャープ	• I4M-114C(超高解)	¥114,000	カシオ • FP1012PRプリンタ	¥108,000
セイコー	• GP700M(カラープリンタ)	¥73,000	タンディー • カラーブロッタプリンタ	¥29,800
カシオ	• OP-2フロッピーディスク	¥159,800	• OP-1(オプションボード)	¥24,800
シャープ	• CE152 カセットテレコ	¥11,000		
エプソン	• MP-80K 漢字プリンタ	¥124,800	• MP-130K 15インチ漢字プリンタ	¥358,900
NEC	• PC6081 テレコ	¥9,800	• PC6082 カセットテレコ	¥14,800
	• PC8031-IV フロッピ	¥69,800		

秋葉

サンヨー	• PHC25 パソコン	¥29,800	• PHC20 パソコン	¥19,800
	• PHC10 パソコン	¥ 9,800	• MBC2000/7 CP/M SFDDX2	¥198,000
シャープ	• MZ1D01 カラーCRT	¥74,800	• I4MI14C カラーCRT	¥99,800
	• 20M202C 20インチカラー	¥97,800	• XMI46A カラーCRT	¥44,800
	• PC3200S パソコン	¥69,800		
ソード	• M223マークIII	¥248,000	ナショナル • C-18パソコン	¥248,000
工人舎	• KD280D(MZ用)	¥88,000	NEC • PC8032(IW)フロッピー	¥59,800
インベック	• 85A	¥27,500	• I/Oデータの基板類	
ボード型	• 85AP	¥39,800		50%引より各種あります。

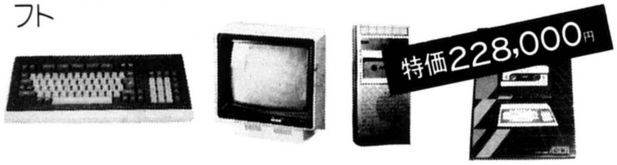
注意 ディスプレイモニターやカセットテレコやプリンター等を組合せ以外の商品に変更することも自由です。
店頭で係員にお申し出下さい。
指定がないときはバック品をお届けします。
●広告の写真とバック品が一部ちがっている品もあります、ご了承願います。

バック販売品は全て現金、現金一括払の特別価格です。発送時は着日ガ、または分割払及びクレジット払品はそれぞれ別途手数料が必要です。

パソコンPACK PC6001マークIIも組合せパック特価中！

PC8801のお買得パック

PC8801+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+漢字ROM+テープレコーダ+ハドソンソフト(ゲーム用4本)又は同額他ソフト



PC9801の展示現品特価

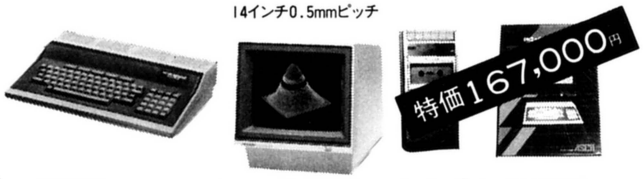
88セット

88-4	PC8801+12インチグリーンモニタ(640・400ドット)+ット)+テープレコーダ+ソフト8種	㊨209,800円
88-5	PC8801+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+テープレコーダ+ソフト8種	㊨214,900円
88-6	PC8801+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+テープレコーダ+ソフト8種+漢字ROM	㊨228,000円
88-7	PC8801+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+漢字ROM	㊨285,000円
88-8	PC8801+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+プリンタRP-80+プリンタ用紙1000枚	㊨332,500円
88-9	PC8801+14インチ超高解像カラーモニタ(640×400ドット)+漢字ROM(PC8801-01)	㊨344,000円

10台限りですお早めに！(各店1台のみ)

PC8001マークII+2000文字表示カラーモニタ+テレコ+ソフト8種

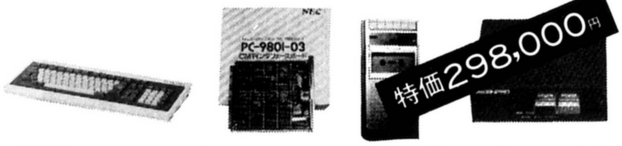
14インチ0.5mmピッチ



マークIIセット

80-2	PC8001マークII(123,000円)+RFモジュレータ+テープレコーダ+ソフト8種(KZ8000)	㊨123,000円
80-3	PC8001マークII+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+テープレコーダ+ソフト8種 0.42mmピッチ	㊨178,800円
80-4	PC8001マークII+12インチグリーンモニタ+プリンタRP-80+プリンタ用紙1000枚	㊨189,800円
80-5	PC8001マークII+14インチ準高解像カラーモニタ(1000文字)+テープレコーダ+ソフト8種	㊨154,500円
80-6	PC8001マークII+シャープパソコン用テレビ(CZ140DS, 2000文字)+テープレコーダ+ソフト29種(No.1～4)	㊨189,800円
80-7	PC8001マークII+14インチ高解像カラーモニタ+プリンタRP-80+プリンタ用紙1000枚+ディアルフロッピー+ケーブルI/F+ディスケット10枚	㊨354,800円

PC9801+CMT I/F+テープレコーダ+RFモジュレータ



98セット

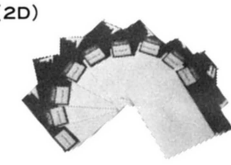
98-2	PC9801(298,000円)+12インチグリーンモニタ(2000文字)+テープレコーダ+CMTインターフェイス(PC9801-03)	㊨314,400円
98-3	PC9801+12インチグリーンモニタ(640×400ドット)+テープレコーダ+CMTインターフェイス(PC9801-03)	㊨318,400円
98-4	PC9801+14インチ超高解像カラーモニタ(640×400ドット)+漢字ROM(PC9801-01)	㊨416,800円
98-5	PC9801+14インチ超高解像度カラーモニタ(640×400ドット)+テープレコーダ+CMTインターフェイ(PC9801-03)	㊨413,000円
98-6	PC9801+12インチグリーンモニタ(640×400ドット)+漢字ROM+テープレコーダ+漢字プリンタSX85K2+CMT I/F	㊨509,000円
98-7	PC9801+14インチ高解像カラーモニタ(640×400ドット)+漢字ROM+フロッピーTF20N一式+プリンタPC8822	㊨744,000円

PC6001マークII
+PC60M43+テープレコーダ
㊨146,900円
他の組合せパックもあります。

フロッピーディスク ビジネス利用のあなたへお薦めします

K-305PC(ロジテックフロッピー) 128,000円(2D)

ディスケット10枚サービス付



LFD550(EXA) 128,000円

PC8801の方

FD-2	PC8801+RFモジュレータ+TF20Nミニフロッピー+ケーブル+ディスケット10枚	㊨309,000円
FD-3	PC8801+準高解像カラーモニタCMT140RN+TF20Nミニフロッピー+ディスケット10枚	㊨339,000円
FD-4	PC8801+高解像カラーモニタFTC1423H+TF20Nミニフロッピー+ケーブル+ディスケット10枚	㊨364,800円
FD-5	PC8801+超高解像カラーモニタFTC1455(640×400ドット)TF20Nミニフロッピー+ケーブル+ディスケット10枚	㊨407,000円
FD-6	PC8801用漢字ROM+エプソンプリンターRP80+ケーブル+用紙1000枚+TF20N+ケーブル+FD10枚	㊨218,000円
FD-7	PC8801用漢字ROM+エプソンプリンタFP-80+ケーブル+プリンタ用紙1000枚+TF20N+ケーブル+FD10枚	㊨259,000円

PC9801の方

FD-20	TF20N(PC9801専用)+接続ケーブル+ディスケット10枚組	㊨142,000円
FD-21	PC9801+RFモジュレータ+TF20Nミニフロッピー+ケーブル+ディスケット10枚組	㊨379,000円
FD-22	PC9801+グリーンモニターI2M18B(640×400ドット)ケーブル+ミニフロッピーTF20N+ディスケット10枚組	㊨399,000円
FD-23	PC9801+高解像カラーモニタFTC1423H+ミニフロッピーTF20N+ディスケット10枚	㊨429,000円
FD-24	PC9801+超高解像カラーモニターFTC1455+ミニフロッピーTF20N+ケーブル+ディスケット10枚	㊨479,000円
FD-25	PC9801用漢字ROM+プリンタPC8822+ミニフロッピーTF20N+ケーブル+ディスケット10枚	㊨346,000円

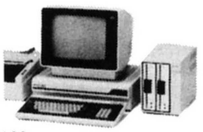
新製品 新製品でのパソコンパックもあります。問い合せ下さい。

カシオ16ビットパソコン

FP3000 タイプI 148,000円
タイプII 198,000円

NEC 16ビットパソコン

PC9801 F1 328,000円
F2 398,000円

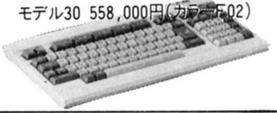


SONY 3.5インチドライブ搭載

SMC777 148,000円
HB55 54,800円

PC100

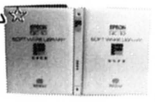
モデル10 398,000円(モノクロ)
モデル20 448,000円(モノクロF02)
モデル30 558,000円(カラーF02)



エプソン ハンドヘルドから本格的漢字パソコンまで

QC-10日本語ワープロパソコン
398,000円(本体)
ワープロソフト付(キーボード・CRT別) カナ漢字/ローマ字変換も可能!!

☆Tmdオリジナルプログラム☆
顧客管理 65,000円
営業管理 65,000円
給与計算 100,000円



ビジネスソフト 39シリーズ
売上管理プログラム 39,000円
請求明細書・請求書・商品別担当者別得意先別各管理
NEC PC9801・PC8801・PC8001・富士通 FM7・11 各種用
8インチ・5インチフロッピーディスク版
39シリーズは他に仕入管理・請求書発行・在庫管理・給与計算・顧客管理の各種がありますお問合せ下さい。

TmdSoft

ビジネス分野にパソコン時代を拓く

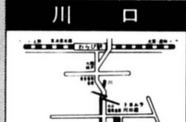
Tmdシステムズ® 専任スタッフがアドバイス パソコンの専門店

トヨムラ®

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

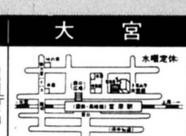
- 宇都宮：宇都宮市宿郷町365-7 ☎0286-36-5315
- 大　宮：大宮市宮原町3丁目515-2 ☎0486-52-1831
- 川　口：埼玉県川口市芝2丁目25-3 ☎0482-68-7826
- 巣　鴨：豊島区巣鴨1丁目12-6 ☎03-941-8621
- 新　宿：新宿区西新宿2丁目4-1 新宿NSビル5F ☎03-342-1571
- 中　央：千代田区外神田4丁目4-1 北原ビル ☎03-253-5754
- 秋葉西口：千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F ☎03-253-5755
- 東ラジ：千代田区外神田1丁目10-1 東京ラジオデパートB1 ☎03-253-4693
- 横　浜：横浜市中区松影町1丁目3-7 ☎045-641-7743
- 静　岡：静岡市八幡1丁目4-36 ☎0542-83-1331
- 名古屋：名古屋市中区大須3丁目30-86 ラジオセンター2F ☎052-263-1661

川口



宇都宮

大宮

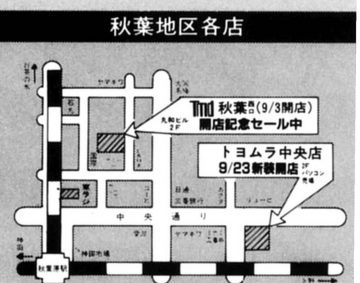


巣鴨

静岡

名古屋

秋葉地区各店

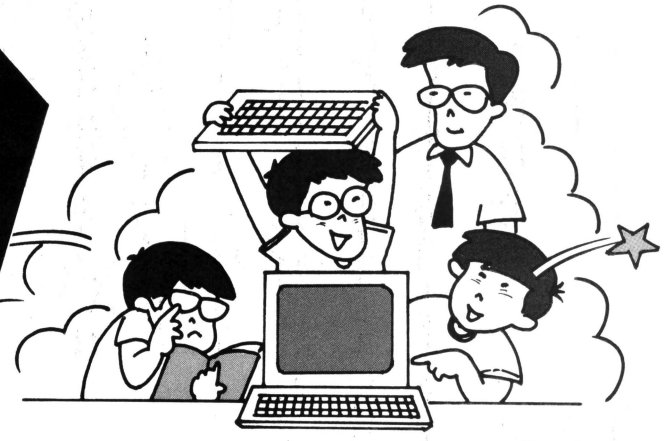


通信販売ご希望の方

広告記載品のお問合せ、ご注文は、商品代金に送料を含んだ金額を送金して下さい。送料は地域によって異なりますので、お問合せ下さい。
〒160 東京都新宿区 新宿NSビル私書箱6003 振込銀行：住友銀行新宿新都心 普通口座No.101500
Tmdシステムズ 通信販売センター気

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、

全国どこでも



中古パソコンが

全国どこでも電話で買い取り

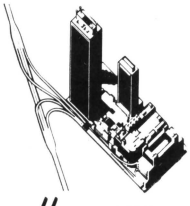
即、現金の簡単システム。どのメーカーでも、どの製品でもOK!

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

●**電話で査定・買い取りいたします** 《マイコンメイト》に来られない方のために、電話で査定・買い取りいたします。買い取りデスクへお電話ください。現品を確認後、すぐに代金をお振り込みいたします。

本社買い取りデスク **03-983-2464**

仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552 横浜045-311-6811 名古屋052-581-1565 大阪06-365-1873



池袋サンシャインビル24F

《マイコンメイト》

中古専門ショップ

日本初の中古パソコン専門ショップ 《マイコンメイト》

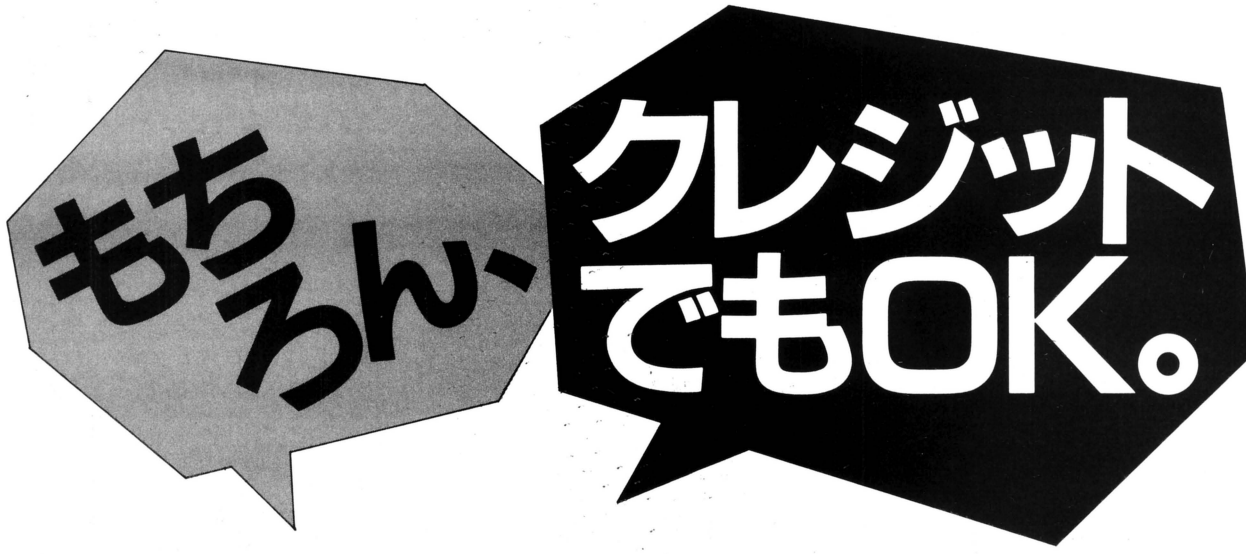
《マイコンメイト》は日本で初めての中古専門ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。

●営業時間10:30～19:00
(水曜定休)

cat Japan キャットジャパンリミテッド株式会社《マイコンメイト》

〒170 東京都豊島区池袋サンシャインビル24F●営業時間10:30～19:00(水曜定休)

大反響を呼んだ中古専門ショップ《マイコンメイト》



電話で買える!!

ベストセラー機、話題の新製品がズラリ勢揃い!!

全商品5割・6割・7割引より

NEC	PC-6001	¥89,800→	¥38,000
NEC	PC-6001+PC-6006	¥104,600→	¥42,000
NEC	PC-8001	¥168,000→	¥58,000
NEC	PC-8801	¥228,000→	¥142,000
NEC	PC-8801+PC-8801-01	¥266,000→	¥164,000
NEC	PC-9801	¥298,000→	¥198,000
NEC	PC-9801+PC-9801-01	¥338,000→	¥218,000
SHARP	MZ-2000	¥218,000→	¥98,000
SHARP	MZ-2000+IR01	¥257,000→	¥108,000
SHARP	MZ-731	¥128,000→	¥68,000
SHARP	MZ-721	¥89,800→	¥48,000
SHARP	PC-1500	¥59,800→	¥32,000
SHARP	PC-1211	¥44,800→	¥14,000
FUJITSU	FM-8	¥218,000→	¥88,000
FUJITSU	FM-7	¥126,000→	¥88,000
TOSHIBA	パソピア	¥163,000→	¥48,000

保証付

頭金なし月々3,000円からのクレジット

●NEC PC-8001→¥58,000
¥3,000×12回ボ 1,4万×2回

●NEC PC-6001+PC-6006 →¥42,000
¥3,000×12回ボ 5千円×2回

●SHARP MZ-2000→¥98,000
¥3,000×24回ボ 1万円×4回

●SHARP MZ-731→¥68,000
¥3,000×12回ボ 2万円×2回

日本最大の在庫量、全国組織の《マイコンメイト》だからできる超便利システム

●**24時間中古情報** 中古パソコンは人気が高いので、すぐに売れてしまいます 雑誌や印刷物で紹介されていても、その時にはすでに売れてしまっている場合がほとんど。そこで日変り情報を24時間・年中無休で提供

●**全国どこでも電話で買える** 全国6ヶ所の注文デスクで受付。お近くのデスクへお電話ください。

●**全国どこでもクレジットでOK** 頭金なし、月々3,000円からのクレジットは1回～60回まで自由自在です。

●**全商品保証書付** 製品はどれも最低3ヵ月以上の保証書付。アフターサービスも万全です。

●**豊富な在庫と全国配達** 全メーカーの製品がラインアップ、豊富な在庫商品はその場でお持ち帰りできます。もちろん全国どこでも迅速配達。日曜配達もOK!

●**高額下取り制度** 中古を下取りに出して、さらに中古、新品を買う。こんな買い方も可能です。

①24時間中古情報へTEL

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。
(年中無休)

03-983-1617
03-983-1729

②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。
(10:30～19:00年中無休)

本社注文デスク
03-983-2464
仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552 横浜045-311-6811
名古屋052-581-1565 大阪06-365-1873

1,800台の大駐車場完備
《マイコンメイト》から直通エレベーターで駐車場まで

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) ぜひご覧ください。

電話で深めようマイコンの世界

IC6 IC6 IC6 IC6 IC6 無料 IC6 IC6 IC6 IC6 IC6 無料 IC6 IC6 IC6 IC6 IC6

アコリットマイコン最新カタログ

富士通 FMシリーズ

FM-7(MB25010) ¥ 126,000
48回分割 ¥ 3,100／60回分割 ¥ 2,600

FM-II<ST>(MB25030) ¥ 268,000
48回分割 ¥ 6,700／60回分割 ¥ 5,700

FM-II<AD>(MB25040) ¥ 338,000
48回分割 ¥ 8,400／60回分割 ¥ 7,200

FM-II<EX>(MB25050) ¥ 398,000
48回分割 ¥ 9,900／60回分割 ¥ 8,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MB-27312	グリーンディスプレイ	49,800→	1,200	1,000
MB-27302	グリーンディスプレイ	46,800→	1,200	900
MB-27304	グリーンディスプレイ	29,800→	700	600
MB-27331	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27301	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27307	カラーディスプレイ	155,000→	3,900	3,300
MB-27303	カラーディスプレイ	99,800→	2,500	2,100
MB-27305	カラーディスプレイ	64,800→	1,600	1,400
MB-22602	家庭用TVアダプタ	13,500→	300	300
MB-27402	ビジネスプリンタ	350,000→	9,000	7,400
MB-27501	データレコーダ	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

PC9801F2 ¥398,000
48回分割 ¥9,726 ／ 60回分割 ¥8,288

PC-9801-06	GB-IB I/Fボード	68,000→	1,600	1,400
PC-9801-07	5"ディスク I/Fボード	20,000→	400	400
PC-9805	増設RAM	30,000→	700	600
PC-98H31	5"ディスクユニット	478,000→	11,400	9,700
PC-98H32	5"ディスクユニット	398,000→	9,400	8,000

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-80S31	ミニディスクユニット	168,000→	4,000	3,400
PC-80S32	拡張用ミニディスク	155,000→	3,600	3,100
PC-8853-N	14型カラーディスプレイ	168,000→	4,000	3,400
PC-8054	14型カラーディスプレイ	65,800→	1,600	1,300
PC-8048-N	12型カラーディスプレイ	59,800→	1,400	1,200
PC-8052	カラーディスプレイ	118,000→	2,800	2,300
PC-8053	カラーディスプレイ	198,000→	4,700	4,000
PC-8058	カラーディスプレイ	99,800→	2,300	2,000

NEC PC-100シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCモデル10	本体	398,000→	9,726	8,288
PCモデル20	本体	448,000→	10,948	9,329
PCモデル30	本体	158,000→	3,861	3,290
PC-MD651	専用ディスプレイ(モノクロ用)	59,800→	1,461	1,245
PC-KD651	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-8800 ¥ 228,000
48回分割 ¥ 5,400／60回分割 ¥ 4,600

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8801-01	漢字ROMボード	38,000→	900	700
PC-8801-02	RAMボード	58,000→	1,300	1,100
PC-8821	マトリクスプリンタ	198,000→	4,700	4,000
PC-8822	漢字プリンタ	234,000→	5,500	4,700
PC-8821-02	漢字ROMボード	38,000→	900	700
PC-8851	モノクロディスプレイ	58,800→	1,400	1,100
PC-8853K	カラーディスプレイ	168,000→	4,000	3,400

NEC PC-6000シリーズ

PC-6001MKII ¥ 84,800
48回分割 ¥ 2,000／60回分割 ¥ 1,700

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-6006	ROM/RAM·Cart	14,000→	300	200
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
PC-6041	グリーンディスプレイ	36,800→	800	700
PC-6042K	カラーディスプレイ	56,800→	1,300	1,100
PC-6051	タッチパネル	19,800→	400	400
PC-6053	ボイスシンセサイザー	14,800→	300	300
PC-6082	データレコーダ	19,800→	400	400

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-1T02	データレコーダ	19,800→	500	400
MZ-1F07	ミニフロッピディスク	158,000→	3,800	3,200
MZ-1P07	80桁ドットプリンタ	79,800→	1,900	1,600
MZ-1M01	16ビットボードキット	78,000→	1,800	1,500
MZ-1R08	漢字ROMボード	29,000→	700	500
MZ-1D06	カラーディスプレイ	102,000→	2,400	2,000
MZ-1D09	14型TVモニタ	110,000→	2,600	2,200
MZ-80P4B	136桁ドットプリンタ	281,000→	6,700	5,700

シャープ MZ-3500シリーズ

MZ-3541 ¥ 410,000
48回分割 ¥ 9,800／60回分割 ¥ 8,300

MZ-3531 ¥ 320,000
48回分割 ¥ 7,600／60回分割 ¥ 6,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1P0	漢字プリンタ	540,000→	12,900	10,900
CE-330P	136桁ドットプリンタ	159,000→	3,800	3,200
CE-333P	136桁ドットプリンタ	310,000→	7,400	6,300
MZ-6P01	I/Oカード	12,000→	300	200
MZ-1F02	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
MZ-1F03	増設フロッピディスク	90,000→	2,100	1,800

シャープMZ5500シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-5521	本体	388,000→	9,481	8,080
5511	本体	288,000→	7,038	5,998
5501	本体	218,000→	5,327	4,540
MZ ID10	12型モノクロディスプレイ	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	増設ビデオRAMボード	35,000→	855	729
MZ IF02	ミニフロッピーディスクドライブ	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	カラーインジェットプリンタ	228,000→	5,572	4,748
MZ IP06	80桁漢字プリンタ	234,000→	5,718	4,873

シャープ PC-5000シリーズ

PC-5000 ¥350,000

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

シャープ パソコンテレビX1

CZ-800C/D ¥ 268,000
48回分割 ¥ 6,400／60回分割 ¥ 5,400

CZ-800C ¥ 155,000
48回分割 ¥ 3,700／60回分割 ¥ 3,100

CZ-800D ¥ 113,000
48回分割 ¥ 2,700／60回分割 ¥ 2,300

CZ-801 C ¥119,600
48回分割 ¥2,927 ／ 60回分割 ¥2,494

CZ-801 D ¥ 99,800
48回分割 ¥2,438 ／ 60回分割 ¥2,078

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ- 8GR	グラフィックRAM	32,000→	800	600
CZ-8EP	拡張I/Oポート	11,800→	300	200
CZ-8KP	漢字ROM	38,000→	900	700
CZ-8FA	フロッピI/F	24,000→	600	500
CZ-800F	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
CZ-800P	ドットプリンタ	142,800→	3,400	2,900
CZ-8VC	RFビデオコンバータ	15,800→	400	300
CZ-8DT	デジタルテロッパー	89,800→	2,100	1,800
CZ-8R1	システムラック	29,800→	700	600
CZ-8R2	システムラック	29,800→	700	600

シャープ CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-140DS	RGB14型カラー	89,800→	2,000	1,700
14M-131C	RGB14型カラー	69,800→	1,600	1,400
14M-142C	RGB14型カラー	99,800→	2,300	2,000
14M-132C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
12M-212C	RGB12型カラー	99,800→	2,300	1,900
14M-111C	RGB14型カラー	67,800→	1,600	1,300
14M-112C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
14M-114C	RGB14型カラー	168,000→	3,900	3,200
XM-140A	コンポジット14型C	74,800→	1,700	1,400
20M-202C	RGB20型カラー	175,000→	4,000	3,400
12M-15B	コンポジット12型G	29,800→	700	500
12M-13B	コンポジット12型G	39,800→	900	800
12M-18B	コンポジット12型G	44,800→	1,000	900

EPSON

HC-20 ¥138,600
48回分割 ¥ 3,200／60回分割 ¥ 2,700

QC-10 ¥398,000
48回分割 ¥ 9,100／60回分割 ¥ 7,800

EPSON プリンタ/フロッピディスク

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FP-80	汎用プリンタ	149,800→	3,400	2,900
FP-80	PC-8001専用	152,800→	3,500	2,900
FP-80	PC-8801/9801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
FP-80K	PC-8001専用	192,800→	4,300	3,700
MP-130K	JIS第1水準装備	510,000→	11,700	9,900
MP-130K	JIS第1,2水準装備	550,000→	12,600	10,700
TF-20 #2000	標準タイプ	142,000→	3,200	2,600
TF-20 #2010	HC-20専用	177,000→	4,000	3,300
TF-20 #2020	PC-8000/8801専用	166,000→	3,800	3,100
TF-20 #2030	FM-8専用	163,000→	3,700	3,000
TF-20 #9020	FDDI/Fセット	38,000→	800	700

コモドール 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	エクスパンションM	29,800→	700	600
VIC-1111	RAMカートリッジ	14,800→	400	300
VIC-1211M	S·エクスパンダー	14,800→	400	300
VIC-1541	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	カラーディスプレイ	72,800→	1,800	1,500

ソード M68/343/243/23

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M-68MK41	カラーモニタ付	873,000→	21,300	18,200
M-68MK5	カラーモニタ付	1,173,000→	28,600	24,400
M-343MK41	カラーモニタ付	1,298,000→	31,700	27,000
M-343MK V	カラーモニタ付	1,548,000→	37,800	32,200
M-343MK X	カラーモニタ付	1,698,000→	41,500	35,400
M-243MK41	カラーモニタ付	1,108,000→	27,100	23,100
M-243MK V	カラーモニタ付	1,208,000→	29,500	25,100
M-243MK X	カラーモニタ付	1,398,000→	34,200	29,100
M-23KMIII	カラーモニタ付	748,000→	18,300	15,600
M-23KMK41	カラーモニタ付	828,000→	20,200	17,200
M-23KMK V	カラーモニタ付	1,088,000→	26,600	22,600
M-23KMK X	カラーモニタ付	1,178,000→	28,800	24,500
M-23P	カラーモニタ付	598,000→	14,600	12,500
M-23PK	カラーモニタ付	698,000→	17,000	14,500
M-5	コンパクトタイプ	49,800→	1,100	900

ソニー HIT BIT シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
SMC-777	本体	148,000→	3,829	3,263
KX-13CD1	ディスプレイ	89,800→	2,328	1,980

各社周辺機器/CRT

○東映　CRTシリーズ

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

○加賀電子　TAXAN CRTシリーズ

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

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

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PASOPIA	MINI (IHC-8000)	54,800→	1,300	1,000
KT-P22	カセットレコーダー	13,800→	300	200
PA-7152	グリーンディスプレイ	29,800→	700	500
PA-7165	カラーディスプレイ	98,000→	2,300	1,900
PA-7171	液晶ディスプレイ	60,000→	1,400	1,100

三菱　MULTI

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MULTI-8	MULT-8	123,000→	2,800	2,400
MP-210GM	グリーンディスプレイ	39,800→	900	700
MP-410CM	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,100
MP-420CM	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,100
MP-80FDUS	5"ディスク	98,000→	2,300	1,900
MP-80FDU	ミニフロッピディスク	78,000→	1,800	1,500

日立　ベーシックマスターレベルIII

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

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
K12-2070P	モノクロディスプレイ	41,900→	1,000	800
C14-1190	カラーディスプレイ	64,800→	1,500	1,200
C14-2191	カラーディスプレイ	98,000→	2,200	1,900

SEIKO　プリンタ/プロッタ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
GP-700M	グラフィックカラーP	99,800→	2,300	1,900
GP-550E	グラフィック漢字P	119,800→	2,800	2,300
GP-80M	汎用プリンタ	59,800→	1,400	1,100
GP-80D	MZ-1200、700、80専用	79,800→	1,800	1,500
GP-250FA	MZ-80B/2000用	79,800→	1,800	1,500
GP-80DB	MZ-80B専用	79,800→	1,800	1,500
GP-80P	PC-6001専用	65,800→	1,500	1,200
GP-100M	PC、APPLE-II用	59,800→	1,400	1,100
GP-250F	FM-7、8/PC用	59,800→	1,400	1,100
GP-250X	PC-8001用	69,800→	1,600	1,300

各社周辺機器/ディスクユニット

○アイテム disk-PC M160/disk-80MK IIシリーズ

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

○工人舎　KD290シリーズ

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

○東京電子科学　LFD-550シリーズ

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

○HAL研究所　PCGシリーズ他

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCG-8800	PC-8801対応	44,800→	1,100	900
PCG-8100	PC-8001対応	49,800→	1,200	1,000
PCG-700	MZ-700対応	29,800→	700	600
PCG-1200	MZ-80K2/K2E/C	29,800→	700	600
PCG-8200	PC-8001/II対応	29,800→	700	600
GTX8800	PC-8801対応	39,800→	1,000	800
GTX1001	VIC-1001対応	33,800→	800	700
GSX8800	6和音、PLAY	14,800→	400	300

○アムデック

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CMU-800	コンピューミュージック	65,000→	1,600	1,300

注目のMSX対応各社パソコン　好評受付中!

日本楽器製造		定価/円	15分割
YIS-303		49,800→	3,347
YIS-503		64,800→	4,355
SFG-01	FMサウンドシンセサイザユニット	19,800→	1,330
SMD-01	MIDIユニット	12,800→	860
ZPA-01	プレイカードセット	12,800→	860
YK-01	ミュージックキーボード	17,800→	1,196
RF-01	家庭用カラーTVアダプタ	7,800→	530
YRM-11	FMミュージックマクロ	7,800→	530
YRM-12	FM音色プログラム	7,800→	530
YRM-15	FMミュージックコンポーザ	7,800→	530
東芝 パソピアIQ HX-10D		65,800→	4,422
	HX-10S	55,800→	3,750
日立	MB-H1	62,800→	4,220
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
ソニー	HIT-BIT HB-55	54,800→	3,683
松下電器	CF2000	54,800→	3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027

おもしろコンピュータ

アタリ	ビデオコンピュータシステム2800 ¥19,800→¥15,800
セガ	コンピュータビデオゲーム SG-1000 ¥15,000→¥12,000 SC-3000 ¥29,800→¥23,800
任天堂	ファミリーコンピュータ ¥14,800→¥11,800

RGB対応テレビ/各社

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

RGB対応テレビ/NEC

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

日本語ワードプロセッサ

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

お買得コーナー

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

チェンジアップコーナー

購入機種	下取機種	下取差額
NEC		
PC-6001MK II	PC-6001	¥55,000
PC-6001MK II	PC-8001	¥42,000
PC-6001MK II	MZ-731	¥46,000
PC-8001MK II	PC-8001	¥75,000
PC-8001MK II	PC-6001	¥81,000
PC-9801	PC-8801	¥160,000
PC-9801	PC-8801	¥217,000
富士通		
FM-7	PC-6000	¥91,000
FM-7	PC-8001	¥72,000
FM-11EX	PC-8801	¥270,000
FM-11EX	PC-8001	¥315,000
シャープ		
CZ-800C/D	PC-6001	¥178,000
CZ-800C/D	PC-6001 6042K	¥168,000
CZ-800C/D	PC-8001 12M-212C	¥168,000

●下取り価格は、ご使用期間及びご使用状態によって多少変わります。

■オーディオ・キーボード・パーソナル無線もお問い合わせください。

大好評のビックリプレゼント継続中!!

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

豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください——

Acolyte
(アコリット)

〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間/午前11時～午後7時　年中無休
☎03(844)3361

●掲載以外の商品もお問い合わせください。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。

この他にも新製品があります。

お支払いは楽な長期クレジット

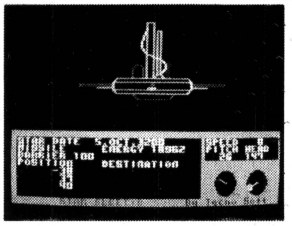
48回/60回

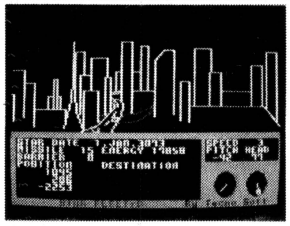
●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。

君はもう体験したか？
3次元ならではのトリップ感。

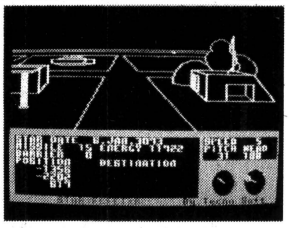
スターフリート/B

各¥4,500

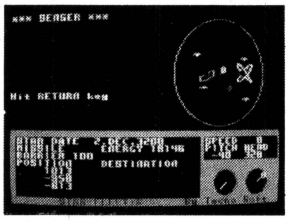

宇宙基地


惑星の都市

巨大惑星


高等生命体のいる星に着陸

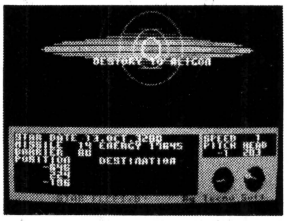
■この他、いろいろな場面があります。



センサーにて敵を探す

敵を発見、敵の攻撃

プロトン砲発射



敵を破壊する

☆この画面はPC-6001MKII用です。

驚異の3次元グラフィックが、リアルなコントロール感覚を君に教える。X-Y平面とZ軸をそれぞれ座標で解析、傾きと方向を即座にメーター標示。そして各種センサー、オートパイロット機構が、君の乗るエンタープライズ号を、縦横無尽に操らせてくれる！ 宇宙空間を高速で迫りくるエイリゴンの攻撃を避けながら、君のテクニックで撃破せよ！体が宙に浮かぶ感覚が、君を新体験に導く。

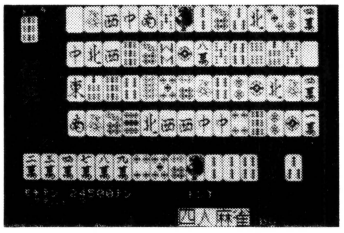
発売機種
PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001MKII、FM7 8、X-1(G-RAM)、MZ-80B(G-RAM1)、MZ-2000(G-RAM1)。

ゴルフ・アイランド

ショット時に必要な情報は全て表示されます表現もリアルです。(木に当れば木の葉が落ちる。水に入れば水しぶきや水音がする等)。また高速です。樹木、池、バンカーの位置、風向、風速はランダムに表示されますから同一ホールでも違ったゲームが楽しめます。

発売機種
FM-7、X1、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001MKII、MZ-2000(G-RAM1、2、3)Hu-BASIC…各¥4,000
■「拡張コース」1、2、3(各¥2,000)も好評発売中。

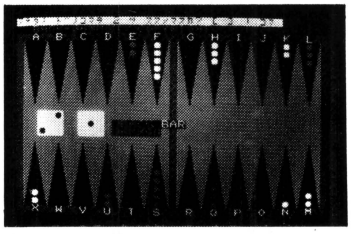
四人麻雀



究極のグラフィック化(PCG)マージャン完成！トナン回しの半チャンジメで、リーチ、ポン、チー、裏ドラ一発あり。コンピューター側の思考はマシン語を採用。(BASIC+マシン語)。

発売機種
FM-7、PC-8801、PC-8001MKII、X1、PC-6001MKII、MZ-2200(dB-BASIC用)……各¥4,000　MZ-700……¥3,500

バック・ギャモン



古い歴史をもつこのゲームはルールも簡単で世界的に親しまれています。麻雀、チェスなどとは一味違う変り種知的ゲームで、あなたの勘と知性が勝負の決め手です。

発売機種
FM-7/8、PC-8801、PC-8001MKII、PC-8001、PC-6001、X1、MZ-2000、MZ-80B、MZ-700、MZ-1200、パソピア、レベル3、FP-1100…各¥4,000

㈱テクノソフト
AM10:00～PM6:00
日曜定休
〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555

World of Technology → Tecno Soft 15

■皆様からの御意見・御希望をお寄せ下さい。
■お求めは、お近くのマイコン・ショップか、又は直接当社へ、マイコン機種名、品名と電話番号を記入の上現金書留にてお送り下さい。(全種 送料無料)
■Tecno Soft代理店
東京：日本ソフトバンク……☎03-263-3690
大阪：日本ソフトバンク……☎06-644-0191
東京：コムパック……☎03-375-3401
大阪：近畿システムサービス……☎06-644-6625

グラフィック ツール セット

2種のグラフィック・ツールで、精密なグラフィック画面が、
さらに簡単に描けるようになりました。

(1)ライン・エディター

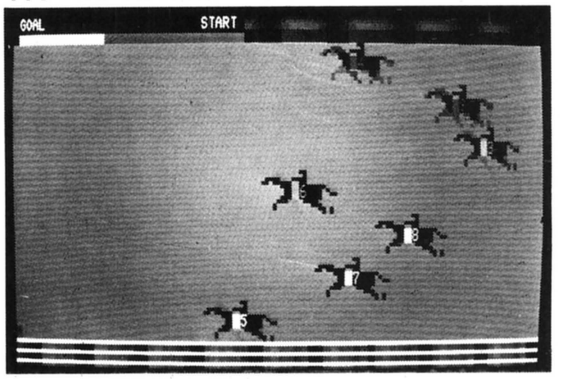
- 対話式のエディターによって絵を描きます。
- 8つの原色を同時に異なった中間色に変換できます。
- 作成した絵をCONEECT、PAINT、LINE、SYMBOL等の文として、あるいはマシン語として出力します。
- BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディトする逆変換機能もあります。

(2)パターン・エディター

- 100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
- 1ドット毎の色つけができます。
- 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。
- 出力方法は画面に表示されます。

FM7/8用
2本セット
¥4,500

科学的な15項目データ入力による勝馬予想。



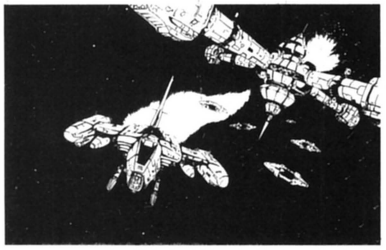
万馬券/ダービー(B面)

万馬券 この競馬予想プログラムは、競馬予想紙を参考に、又あなたの勘を働かせて、データの入力を行ないます。
〈入力データ〉①レースの種類、②コースの種類、③コンディション、④出頭数、⑤馬の名前、⑥馬令、⑦脚質、⑧人気度、⑨調教度、⑩S/M、⑪騎手適正、⑫斤量、⑬得意な馬場、⑭最高時計、⑮過去3戦の時計。

ダービー データ入力は行なわず、着順を予想します。グループで楽しめる競馬ゲーム。

発売機種 各￥5,000(ブックタイプ)
PC-8001(PC-8001MKII、PC-8801でも使用できます。)X1、FM7、PC-8201

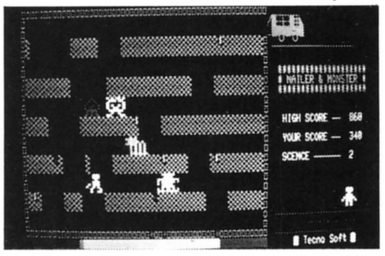
ベース・アタッカー PC-8001 ¥3,300



これまでスクロールゲームと言えば、画面が上から下へ流れるだけ。しかしこの「ベース・アタッカー」は、上下左右またナ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。

スクロールムーゲ

ネイラー&モンスター PC-8001 ¥3,300



ダイヤモンド鉱に住みついているモンスターを撃退しながら、あなたはいくつのダイヤを運び出せるか。ワープもできるぞ。

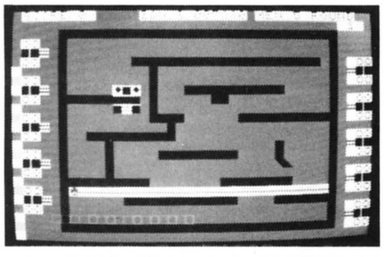
タンク・タンク MZ-700 ¥3,300

前線に偵察に出たところ大部隊とはちあわせ!! 気づいたときは、あなたの戦車は回りをずらりと敵にかこまれ、対戦車ミサイルで狙われていたのだ!!

ドンキー・ゴリラ MZ-700 ¥3,300

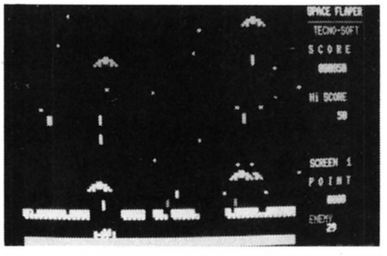
彼女がゴリラに捕まった。何度助けに行っても、ゴリラは彼女をつれて逃げていく。面が進むにつれて難しくなり、5面をクリアするのは至難のワザ!? さあ、彼女を救いだすを目ざして頑張ろう。MZ-700ファンの君にはぜひ、一度はやってほしいゲームだ。

プリンセス・レスキュー PC-8001 ¥3,300



古城の一室に王女が捕われている。ロープを上下左右、ナナメにうまく操り忍び込まなければならない。しかし、中には3つの部屋があった。パターンがいろいろ変わり、一味違ったゲームだよ。

スペース・フラッパー PC-8001 ¥3,300



こうもりのような宇宙鳥(フラッパー)が、地球を目ざしてやってくる。ビーム砲で撃退しなければ…。宇宙鳥の動きに注目。

お求めは近くのマイコンショップ、または、テクノソフトへ。

カタログを御希望の方は200円切手を同封の上、本社へお申し込み下さい。

(株)テクノソフト AM10:00～PM6:00 日曜定休
〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555

World of Technology → Tecno Soft

■皆様からの御意見・御希望をお寄せ下さい。
■お求めは、お近くのマイコン・ショップか、又は直接当社へ、マイコン機種名、品名と電話番号を記入の上現金書留にてお送り下さい。(全種 送料無料)
■Tecno Soft代理店
東京：日本ソフトバンク……☎03 263 3690
大阪：日本ソフトバンク……☎06 644 0191
東京：コムバック……☎03 375 3401
大阪：近畿システムサービス……☎06 644 6625

誰でもが、コンピュータのスペシャリストになるために、門戸を開いた実践教育の場。1984年4月開校。

生徒5人に、先生ひとり。

ミロク先端技術専門学院は、限りなく展望が開けたコンピュータ社会の旗手である、ソフトウェア技術者を育成するために設立され、1984年4月に開校されます。そこでは、真の教育に徹するため、生徒1人1人の個性に応じて、専門分野の一流実務家が直接生徒を指導します。いわば江戸時代における寺小屋的なマン・ツー・マン教育。ヒューマニズムを重んじた革新的な教育システムは、これまでの専門学院とは全く異なった教育の場を実現しています。これからの時代に求められるスペシャリスト技能を修得し、21世紀に向けて、自身の人生を大きく切り拓いてみませんか。

現代版《寺小屋》教育

主な教育体制

●実社会の最先端技術による実践教育。
ソフトウェア開発現場における技術者の経験と知識を活かした実践教育。先生と生徒の人間的ふれ合いを重視します。

●先生ひとりに生徒5人の少数精鋭指導。
1クラスは、ひとりの先生と5人の生徒の単位で4グループ。さらに専任講師が配置され、生徒の能力に応じた丁寧な指導を行います。

●志望に合わせて選べる専攻コース。
専門分野別に専攻コース(課程)を設置。それぞれの目的に応じたカリキュラムが組まれています。事務管理コース、科学技術コースのほか、システムシニア・生産工学・芸術学・次世代コンピュータ・バイオテクノロジー・ロボット・通信制御システム設計・宇宙開発システム設計・原子力関係システム設計・海洋開発システム設計などのコースを順次、開設してまいります。

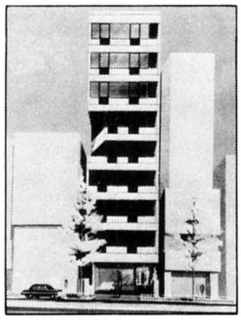
●第一線実務家のみの講師・先生陣。
講師・先生は、自ら多くの企業で使用されるソフトウェアの開発を手がけ、技術の進歩に敏感な実社会の現場に精通した実務家です。

●短期間、集中教育。
1年制の密度の濃い教育(9:00～17:00)。技術と知識の習得のほか、ソフトウェア技術者の素質として欠かせない集中力をも育成します。

4月生徒募集中

完全就職保障

コンピュータ業界で大手のソフトウェア開発会社3社の完全協賛体制と、我国有力コンピュータ関連企業数社の協力を得て、完全就職保障システムを確立しました。就職先は自由に選べます。(卒業生の初年度年俸は180万円から280万円。)



●学院所在地
東京都渋谷区恵比寿西1丁目20番5号
恵比寿東邦生命ビル(3階～7階)
国電・地下鉄「恵比寿」駅より徒歩3分

教育理念＝自ら体験し　創造の喜びを知り　真に自立する人間を育てる

ミロク先端技術専門学院

■募集要項

●**入学時期**／昭和59年4月。
●**入学資格**／高等学校卒業(見込み)、もしくは同等以上の学力を有する者。
●**選考方法**／定員制。出願順に書類審査のうえ、入学を許可。
●**願書受付**／昭和58年11月1日より昭和59年3月31日まで。
●**修業課程**／昼・1年制、共学。

■専攻課程

●**情報処理実務コース**
事務管理コース(COBOLプログラマーの育成)
事務管理SEコース(事務分野のSE育成)
科学技術コース(FORTRANプログラマーの育成)
科学技術SEコース(科学技術分野のSE育成)

お問い合わせは/募集案内・学院案内書は、電話または右記の請求券をハガキに貼って、お申し込みください。(案内書は無料です。)

案内書
資料請求券
Bマガジン

●**事務局**／〒105 東京都港区西新橋3-8-3 ランディック新橋ビル2F
ミロクソフトウェア株式会社内 ☎03(433)3611 《担当》星野・佐藤

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

全国にFLEX店が続々!!
高額下取りで新機種も買い安く!!

11月 尼ヶ崎店大分店 続々OPEN!

FLEX 大分店 ☎0475 32-0044
FLEX 大阪店 ☎06-446-1591
OPEN 予定 FLEX 京都店
OPEN 1月 FLEX 秋田店
FLEX 小田原店 ☎0465 35-5591
FLEX 仙台店 ☎0222 24-0921
FLEX 尼ヶ崎店 ☎06 416-4416

ビッグな100坪 東京・青山 中古コンピューター会場

本社 青山店

貴方のコンピューターを買取りいたします。

中古マイコンの在庫がラインナップ!

最新HOT情報

シャープ X1C
本体価格 ¥119,800

NEC PC-9801F
本体価格 FI ¥328,000 / FH ¥398,000

NEC PC-100
本体価格 model 10 ¥388,000 / model 20 ¥448,000 / model 30 ¥558,000

NEC PC-6001MK-II
本体価格 ¥84,800

NEC PC-8801-K1
本体価格 ¥82,000 (ソフト付)
PC-8801用ワープロ・キーボード

只今、PC-6001下取り中

チャンス 人気新商品も大量入荷! その他機種勢揃い!

社員募集中!

フレックスでは、コンピューターに興味のあるフレッシュな社員を募集しています 下記本社人事課迄お問い合せ下さい

ソフト開発はおまかせ下さい SOFT&SYSTEM開発室 簡単な業務処理
プログラム、事務・科学計算の委託によるプログラム開発まで、専任SEをチーフとするプロジェクトチームを組み、ご相談に応じます

PC-8801+漢字ROM	PC-8001+高解像モニター	FUJITSU FM-7	SORD
★ビジネス・ホビー共に最適 当社人気No.1 ●本体+PC-8801-01 保証書・マニュアル付 新品¥266,000 中古特価 ¥165,000	★本体 32K CRT 2000文字 ●PC-8001+RC-8052 +6082 中古特価 ¥139,000	★人気No.1商品! ★3重和音グラフィック機能 パレット機能付 ●新品¥126,000 中古特価 ¥85,000	大量入荷 全てカンター付 M241マークII(グリーン) ¥750,000 M223マークII(グリーン) ¥530,000 M2K マークII カラー ¥880,000

NEC PC-6001	パソコンテレビX1	SHARP MZ-721	FUJITSU FM-8	Apple Jplus	i f800-M20
大量入荷 ★パピコン ★入門機に最適! ソフト、書籍類も豊富 ●新品¥89,800 中古特価 ¥38,000	★コンピュータ画像とテレビ映像のクロスオーバー クラフィック RAM付 ●本体+GRAM付 新品¥300,000 中古特価 ¥218,000	★711・731もあり! ★カセットドライブ付 ●新品¥89,800 中古特価 ¥43,000	★CRT 2000文字対応 漢字ROM付 ●本体+カラーCRT 保証書・マニュアル付 中古特価 ¥176,000	APPLE APPLE用 ●新品¥358,000 新同価格 ¥258,000	★ビジネス用 CPM マシン MODEL 30も有 ●新品¥698,000 中古特価 ¥390,000

周辺機器

PC-8023C 新品¥153,000 中古特価 ¥98,000	MP-80K 中古特価 ¥88,000	MB-27601 新品¥315,000 中古特価 ¥118,000 ★FM-8用 フロッピーディスク	PC-1402K トラクターフィード付 新品¥250,000 中古特価 ¥180,000	TF-20 (PC-8R-9L用) ケーブル付 新品¥125,000 中古特価 ¥105,000	中古特価 ¥130,000 ★パソピア用フロッピーディスク

◎上記の商品は在庫のほんの一例です。その他の機種ご希望の方は、お気軽にお問い合せ下さい。
(尚、商品の使用程度等による価格の変更や品切れの場合もありますので、御了承下さい。)

貴方のコンピューターを無料で査定中

切手 107 東京都港区北青山3-3-13 フレックス・ジャパン MBマガジン⑪係

「コンピューター無料査定希望」
①購入年月日
②本体会社・機種名
③メモリー容量
④周辺機器名
⑤各機種の購入金額及び売希望価格
⑥住所・氏名・年令・TEL
⑦会社名・TEL

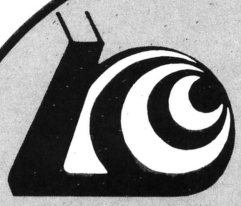
FLEX JAPAN (東京・青山) 月間イベント情報

11月	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	12月	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
旧バージョンソフト即売会																														
新機種比較フェア																														
				フレックス週間																										
				DISスーパーエディター活用研究会																										
																デモ機即売会														

知は力なり（ソフト）

S・CALGO（エスカルゴ）

MZ-700用 H・Aソフト（ホーム・オートメーション）〔簡易表計算プログラム〕



好評発売中!!

テープ版
¥9,800

家庭で、オフィスで、商店で、学校で、表集計作業はたいへん多いものですね。家庭では家計簿や住所録、オフィスや商店では売上集計表や在庫一覧・顧客名簿、そして学校では成績一覧表やスケジュール表等々。これまで、紙と鉛筆、電卓（そろばん）で行なっていた作業をMZ-700を使って手軽に、スピーディに行なうソフトが、このS・CALGOです。H・Aに、スモールビジネスに威力を発揮します。

特　長

- データ入力、演算、印刷等の操作が、ファンクションキー、画面メッセージにしたがって、簡単にできます。
- オールマシン語により、処理が高速です。
- 用途に合わせて、2タイプの表が選択できます。
- ソート、検索などの機能も充実しています。

処理機能

S・CALGO
- F1 DEFINE（演算定義）
- F2 JUMP（指定行へのカーソル移動）
- F3 IN/DEL（行、列の挿入・削除）
- F4 FILE（表の呼出し、保管）
- F5 EXEC（演算実行）
- F6 GETPUT（項目のコピー、クリア）
- F7 SEARCH（検索）
- F8 SR/LK（ソート・ロック）
- F9 PRINT（印刷）
- F10 OPTION（宛名印刷、グラフ作成等のユーティリティプログラム・別売）

S・CALGO料理の決め手!!

S・CALGOオプションパック　テープ版¥9,800

新発売!!

"S・CALGOオプションパック"は、S・CALGOにさらに多彩な機能をもたせ、より活用範囲を広げるプログラムです（A面）。さらにB面には、事例データファイルが入っています。

機能・特長

- 郵便の宛名印刷
- 入力した文章をそのままプリンタに出力し、タイプライター的に使う機能。
- 棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの作成（プロッタ・プリンタ要）
- 住所録、売上管理表の事例データファイルによって、S・CALGOの操作方法がより容易に理解できます。

近日発売予定!

X1用 〔簡易表計算プログラム〕 S・CALGO（エスカルゴ）

近日発売予定!

X1用 日本語ワードプロセッサ ユーカラ JJ

CIC 株式会社 東海クリエイト

〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎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

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

資料請求券
B・M12

北海道ショップガイド⑤

北海道には，オリジナル・ソフトを開発・販売しているマイコン・ショップが数多くある。どこも，親切なスタッフが質問や疑問に応えてくれる。

今回は，マイコン入門者からベテランまでが，納得して訪れるショップを紹介しまーす!!

HDSパソコンランド帯広をヨロシク!!

9月にオープンした「HDSパソコンランド帯広は，帯広市のイトーヨーカ堂の3階にあります。親会社は，北海道データーサービスという計算センターで，技術的にも充分なものを持ち，パソコン・ユーザを親切にサポートしてくれます。

ホビーからビジネスまで，幅広いハード・ソフトをとりそろえ，同時に「OAスクール帯広」もオープン。ユーザ・サイドに立ったOA志向のパソコン教室を開講しています。パソコンは，入門・応用の2コースに分け，わかり易く指導。ワープロなども入門・応用の2コースでマンツーマン指導しています。家庭教師の派遣も行ない，企業や自宅やその他の指定の場所へ伺います。

今後は，北海道地区へも随時ショップをオープンする予定です。11月末には釧路に2店舗，12月には北見と根室に1店ずつオープンします。また，来年度中には，20店舗まで増やす予定です。

なお，同店では積極的にサークル活動も進めており，会員にはいろいろな特典を計画しています。

あなたをOAビジネスのスペシャリストに……。

ホビーからビジネスまで
各メーカー
ハード・ソフト多数展示

パソコン教室
ワープロ教室

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

HDSパソコンランド帯広
〒080 帯広市西3条南9丁目 イトーヨーカドー3F
☎(0155)26-2111(代)

すべての機種に対応

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

今年のニューショップ紹介

今年オープンしたマイコン・ショップをあげてみると，札幌市の丸井百貨店に「北海道パソコンセンター」，室蘭市に「マイコンショップMCC」，札幌市に「コンピュータランドジャパン札幌中央店」「パスコットイン札幌」「FOR NEXT」「富良野市ICランドユアサ」，旭川市に「ICランドエンドー」，札幌市に「丸友パソコンランド」となります。こうした出店ラッシュの中で，各店のオリジナリティを活かしたPR合戦が展開中！　来年はもっとユニークなショップが登場するかもね？

かしこい3匹。精鋭ソフト。

好評発売中!!

PC-6001mkIIに H・Aソフト

ホーム・オートメーション

日本語ワードプロセッサ

ユーカラ JJ

このクラスで驚き機能

●かな・ローマ字漢字変換 ●連続変換（一文字単位）●簡単操作、しかも高速処理 ●ディスク版では、JIS第一水準漢字もサポート ●上位機種用ワープロに劣らない多彩な機能 ●漢字プリンタ不要●下線・罫線機能あり

テープ版　¥ 9,800
ディスク版　¥ 19,800

●文例集（ディスク・テープ版共通）も同時発売!!

DISK TAPE パソカルク

かる〜くカルクの簡易表計算プログラム

●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

テープ版¥9,800　ディスク版¥19,800

●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。

DISK パソワード

英文・カナ 音声出力 ワードプロセッサ

●TAPE・パソワード（PC-6001mkII添付）で作成した文書もそのままつかえます。
●文書の編集・管理・印刷に強力処理機能
●英文字、ひらがな、カタカナを音声出力

ディスク版¥12,800

知は力なり（ソフト）

インフォメーションセンター
（専用）**TEL 03-456-4610**
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ。

CTC 株式会社 東海クリエイト
〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎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

特選プログラム・コーナー

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

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

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

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

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

●プログラム投稿者へのお願い●

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

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

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

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

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

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

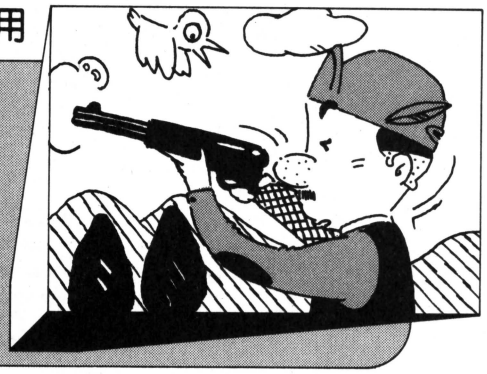
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

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

APPLEII／IIe(48K,10KBASIC)用

ローカル・ゲーム



RINGO

とあるS県のいなかに，ハンターが銃をもって鳥を撃ちにでかけます。鳥がパタパタと飛ぶこの情感をお楽しみください。

使いかた遊びかた

はじめ人は何も持っていませんが，KかMキーを押すと一本の線が表われます。これは剣ではなくて銃です。Kで銃口は上の方に向き，Mで下がります。そして SPACE キーで弾が発射します。しかし，この銃は火縄銃なので(!?)連発はできません。

《第1表》変　数　表

A	キー入力
B	打つ間隔
K	銃の傾き，K1，Kのデータ保持
N1－N3	鳥のはばたき
M1－M3	鳥のX座標、D1-D3,M1-M3のデータ保持
TA	残り時間
SC	スコア
T	弾が発射してからの時間
SI：SIN，CO：COS	
J　弾のX座標	L　弾のY座標

上の鳥に当たれば＋30点，中は20点，下は10点です。このゲームは制限時間があり，300秒で終わってしまうのですが，鳥を一匹落とすと10秒残り時間が増え，はずれると5秒減ります。

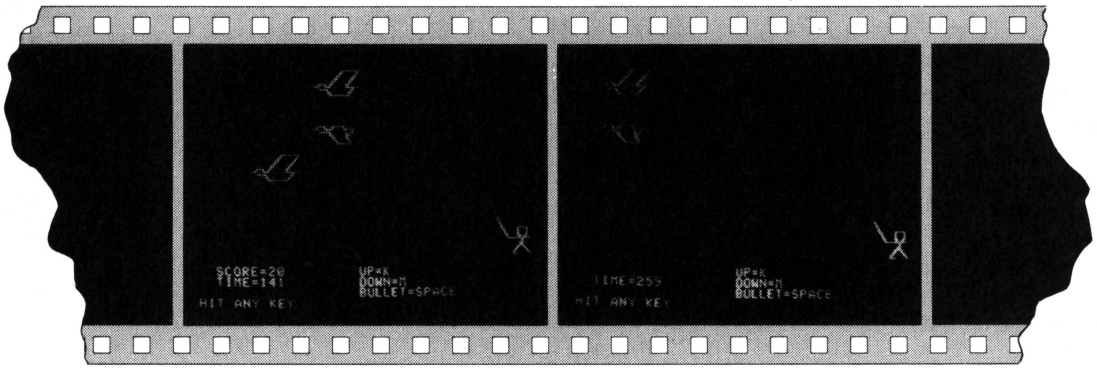
なお1525，1625，1725行のPRINT文には CTRL ＋Gを1回ずつ入れてください。

プログラムの改造について

キー入力ルーチンの50行のBの不等式の値を変化させると，弾をうてる最小限の間隔が変化し，1200～1220行の判定の不等式を変化させて甘くすることも辛くすることも可能です。また1300，1130行のTに加える値を細かくすれば，完全な判定が可能です。

このプログラムはほとんどストリング関数を使っていないので，10行は不必要かもしれません。

★
★



《写真1》ズドーン!!
ヒュルルル……

《写真2》ストーン!!　あわれ
鳥は地上へまっさかさま

★物体によって光がさえぎられるとき現われる黒い形（影）さん，ベーマガは不滅です。僕のハガキさえ載れば。（鳥取県東伯郡・**森田健司15才**）……**【影：だから載せたとは言わないけど，事実は載せなくちゃいかんのだ！】**

CHECKER FLAG

編：ＡＰＰＬＥの作品も質がよくなりましたね。
　これも川島君のおかげです。
川島：ありがとう。でも，某雑誌の記事にベーマガにはＡＰＰＬＥの作品が載ってないって書かれていたのにはまいったな。
影：そうだ，絶対におかしいぞ!!　ベーマガが一番紹介してるのにね。
川島：いいんです。地道な努力が，やがて実を結ぶはず。この作品もその一つ，これＳＩＮとＣＯＳは配列式にあらかじめ入れておくと速くなるよ。

```
5 B = 4
10  HIMEM: 45000
20  GOSUB 5000
30  GOSUB 10000
40  GOTO 300
49  REM --KEY--
50  IF A = 160 AND B > 3 THEN B =
    0: GOTO 1000: REM    SPACE
55  IF A = 203 THEN K = K + 1: REM
    K
60  IF A = 205 THEN K = K - 1: REM
    M
70  IF K > 3 THEN K = 3
80  IF K < 1 THEN K = 1
90  HCOLOR= 0
100  SCALE= 20: ROT= 3 * K1 + 4
110  DRAW 5 AT 260,140
120  HCOLOR= 3
130  ROT= 3 * K + 4
140  DRAW 5 AT 260,140
145 K1 = K
150  GOTO 300
199  REM --MAIN--
200 A =  PEEK ( - 16384): POKE  -
    16368,0
210  IF A > 128 THEN 50
220  REM
299  REM --BIRD CLEAR--
300  HCOLOR= 0: ROT= 0: SCALE= 2
310  DRAW N1 AT D1 *  - 25 + 270,
    30
320  DRAW N2 AT D2 *  - 25 + 270,
    60
330  DRAW N3 AT D3 *  - 25 + 270,
    90
400 M1 = M1 + 1:M2 = M2 + 1:M3 =
    N3 + 1
410  IF M1 > 10 THEN M1 = 0
420  IF M2 > 10 THEN M2 = 0
430  IF M3 > 10 THEN M3 = 0
440 D1 = M1:D2 = M2:D3 = M3
450 N1 = 3 - N1:N2 = 3 - N2:N3 =
    3 - N3
499  REM --BIRD PLOT--
500  HCOLOR= 3: ROT= 0: SCALE= 2
510  DRAW N1 AT M1 *  - 25 + 270,
    30
520  DRAW N2 AT M2 *  - 25 + 270,
    60
530  DRAW N3 AT M3 *  - 25 + 270,
    90
550  VTAB 22: HTAB 3: PRINT "TIME
    ="TA"  "
560 TA = TA - 1
570  IF TA < 1 THEN 4000
580 B = B + 1
600  GOTO 200
999  REM --BULLET--
1000 CO =  COS (K * 23 * 3.14 / 1
    80)
1020 SI =  SIN (K * 23 * 3.14 / 1
    80)
```

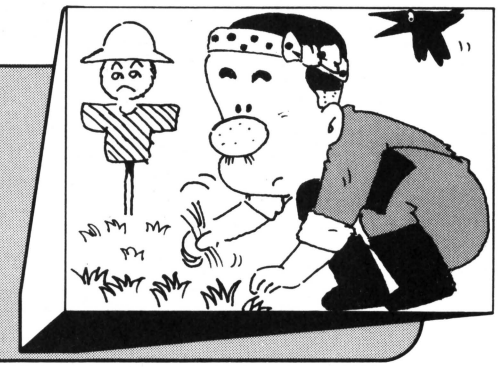
```
1030 T = 0
1100 J = 7 * CO * T
1110 L = (7 * SI * T - 2.5 * T *
    T) * 30
1125  IF L < 0 THEN TA = TA - 5: GOTO
    300
1130  IF L > 120 THEN T = T + 0.2
    : GOTO 1100
1140  HCOLOR= 3
1150  DRAW 3 AT 260 - J * 25,120 -
    L
1160  HCOLOR= 0
1170  DRAW 3 AT 260 - J * 25,120 -
    L
1200  IF (D3 =  INT (J + 1.5)) *
    (L < 35) * (L > 20) THEN 150
    0
1210  IF (D2 =  INT (J + 1.5)) *
    (L < 65) * (L > 55) THEN 160
    0
1220  IF (D1 =  INT (J + 1.5)) *
    (L < 95) * (L > 85) THEN 170
    0
1300 T = T + 0.2
1310  GOTO 1100
1500 SC = SC + 10
1515  HCOLOR= 0: DRAW N3 AT D3 *
    - 25 + 270,90
1517  ROT= 48
1520  FOR II = 2 TO 5
1525  PRINT "";
1530  HCOLOR= 3: DRAW 1 AT D3 *  -
    25 + 270,90 + 15 * II
1540  HCOLOR= 0: DRAW 1 AT D3 *  -
    25 + 270,90 + 15 * II
1550  NEXT
1560 M3 = 0
1570  GOTO 1800
1600 SC = SC + 20
1615  HCOLOR= 0: DRAW N2 AT D2 *
    - 25 + 270,60
1617  ROT= 48
1620  FOR II = 2 TO 7
1625  PRINT "";
1630  HCOLOR= 3: DRAW 1 AT D2 *  -
    25 + 270,60 + 15 * II
1640  HCOLOR= 0: DRAW 1 AT D2 *  -
    25 + 270,60 + 15 * II
1650  NEXT
1660 M2 = 0
1670  GOTO 1800
1700 SC = SC + 30
1715  HCOLOR= 0: DRAW N1 AT D1 *
    - 25 + 270,30
1717  ROT= 48
1720  FOR II = 2 TO 9
1725  PRINT "";
1730  HCOLOR= 3: DRAW 1 AT D1 *  -
    25 + 270,30 + 15 * II
1740  HCOLOR= 0: DRAW 1 AT D1 *  -
    25 + 270,30 + 15 * II
1750  NEXT
1760 M1 = 0
```

```
1770  GOTO 1800
1800  ROT= 0: VTAB 21: HTAB 3: PRINT
    "SCORE="SC:TA = TA + 10: GOTO
    300
3999  REM --END--
4000  HOME : VTAB 21: HTAB 3
4005  PRINT "END YOURSCORE="SC
4010  INPUT "HIT RETURN KEY";A$: RUN
    30
4999  REM --SHAPE POKE--
5000 S = 45056
5010  READ A: IF A = 300 THEN 510
    0
5020  POKE S,A
5030 S = S + 1
5040  GOTO 5010
5100  POKE 232,0: POKE 233,176
5110  HCOLOR= 3
5120  ROT= 0
5130  SCALE= 2
5200  RETURN
9999  REM --BEGIN--
10000  HGR
10005  HOME
10010 N1 = 1:N2 = 2:N3 = 1
10015 K = 1
10017  HCOLOR= 3: ROT= 0: SCALE=
    2
10020  DRAW 6 AT 260,140
10030 TA = 300
10040  VTAB 21: HTAB 20
10050  PRINT "UP=K": HTAB 20
10060  PRINT "DOWN=M": HTAB 20
10070  PRINT "BULLET=SPACE"
10080  PRINT "HIT ANY KEY";: GET
    A$
11000  RETURN
19900  DATA 6,0,14,0,84,0,139,0,1
    49,0,204,0,207,0
20000  DATA 5,5,4,5,5,5,6,5,5,4,5
    ,4,5,4,5,4,5,4,5,5,5,5,5,5
    ,5,5,5,7,6,7,6,7,6,7,6,7,6,7
    ,6,5,5,5,5,5,5,7,7,7,6,7,6,7
    ,6,7,7,7,7,7,7,7,4,7,4,7,7
    ,7,7
20010  DATA 0
20020  DATA 5,5,4,5,5,5,6,5,5,5,4
    ,5,5,5,5,5,6,5,5,5,5,5,7,6,7
    ,6,7,7,4,6,6,5,6,5,6,7,7,7,7
    ,7,7,4,7,4,7,4,7,4,7,7,7,7,7

20030  DATA 0
20040  DATA 5,5,5,6,6,7,7,4,4,0
20060  DATA 5,5,1,1,1,1,1,1,5,5,1,1
    ,1,1,1,5,5,2,2,2,2,3,3,7,7,3
    ,3,3,3,3,3,7,7,2,2,2,3,7,7,5
    ,5,1,1,1,1,5,5,1,1,1,1,1,1,5
    ,7,0
20080  DATA 3,7,0
20100  DATA 5,5,5,5,5,5,4,7,4,4,4
    ,5,5,5,5,6,6,6,7,6,5,5,5,5,5
    ,7,7,7,7,7,7,6,6,6,5,6,5,6,5
    ,6,5,3,3,3,3,3,3,7,7,4,5,4,5
    ,4,5,4,5,4
20110  DATA 0,300
```

★影さん英語しゃべれますか？中国語しゃべれますか？そんなことでまごついてはいけません。友ＡＹ．Ｈはマシン語がペラペラです。（千葉県八千代市・**卓をかける少年**）……**【影**：…。**編**：!?**影**：これ無語（ナシン語）ネ／**】**

ベーシックマスターJr./LII2用

ごんべいさん
(草取りの巻)



山田　一弘

ストーリー

春です(ちょっと季節はずれかな？)。ひさしぶりに，ごんべいさんは畑にでかけました。すると，畑は草でいっぱいです。

ゲームの内容

あなたはごんべいさんです。ヘビや鳥のうんちに注意しながら，足もとの草を取ってください。

キー操作は，Aで左にSで右に動きます。草を取るときは スペース を押してください。鳥のうんちにあたると，ごんべいさんはしびれてしまいます。あ！そうそう，ときどき早いヘビが出てきますから注意！注意！　この早いヘビは，ゲームが進むにつれて出やすくなります(30面になると，こわ～い！)。

おわりに

プログラムを短かくしようと思ってあちこちつめたので，わかりにくいと思います(ごめんなさい)。

ちなみに，ぼくの夢はこのベーマガで金をためて，別のマイコンかカラー・モニタを買うことです。

最後に，日立さんに一言「どうしてベーシックマスターJrは，こんな良いマイコンなのにジョイスティックがないんですか？」。

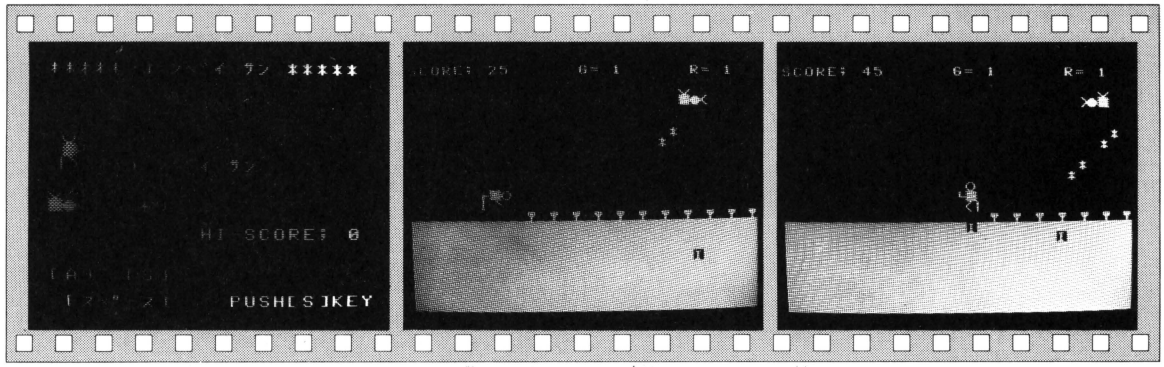
CHECKER FLAG

Dr.D：タイトルが気にいった！　それにプログラムもしっかりまとまっているぞ。

編：ほら，またＣＡＬＬ＄ Ｆ009が使われてますよ。

Dr.D：便利だから，覚えておきたまえ。それと，Jr用のジョイ・スティックはあるんだよ。ただ，持っていない読者が多いからベーマガには登場させていないだけなんじゃ!!

影：ゲームにはジョイスティックは欠かせないからね。



▲《写真１》ゲームの説明　▲《写真２》草を取ってるところ　▲《写真３》ヘビにかまれたところ。イテッ!!

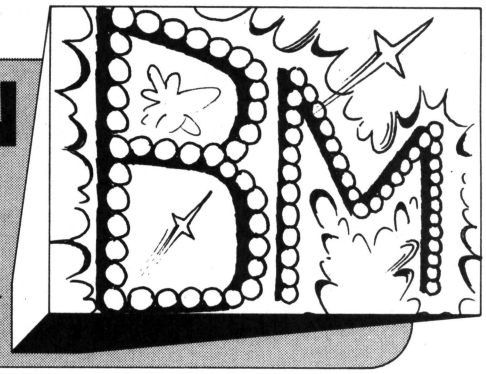
★富士通からFM-7をモデルにしたマイコンが発売されました。名前は「ウルトラセブン」。(東京都杉並区・**飯田哲也12才**)……【**影**：ゾフィー，ウルトラマン，ウルトラセブン，ウルトラマン太郎!!**編集長**：なんだ？】

```
   10 DIM G$(5),B$(3):RANDOMIZE :LET H=0
   20 LET G$(1)=CHR$($94,$A,8,$9D,$82,$A,8,8,8,$F3,$92)
   30 LET G$(2)=CHR$($94,$A,8,8,$81,$9D,$A,8,$90,$F0)
   40 LET G$(3)=CHR$($A,8,$84,$9D,$94,$A,8,8,8,$86,$8C)
   50 LET G$(4)=CHR$($A,$8,$94,$9D,$83,$A,8,8,$8D,$86)
   60 LET G$(5)=CHR$(8,$20,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
   70 LET B$(1)=CHR$($91,$A,8,$9D,$95,$90)
   80 LET B$(2)=CHR$($91,$A,8,8,8,$92,$95,$9D)
   90 LET B$(3)=CHR$($20,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$20,$20)
  100 GOSUB 690
  110 LET S=0:LET R=1:LET G=3
  120 LET X=1:LET X1=0:LET X2=1:LET B=30:LET B1=-1:LET D=0:LET N=16
  130 REM >>> ｶﾞﾒﾝ <<<
  140 CLEAR :FOR I=0 TO 30:FOR J=15 TO 23:LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($60);:NEXT J
:NEXT I
  150 FOR I=0 TO 30 STEP 2:LET CURSOR=I,14:PRINT CHR$($1A):NEXT I
  160 LET CURSOR=X,11:PRINT G$(1):LET CURSOR=B,2:PRINT B$(2)
  170 LET CURSOR=0,0:PRINT "SCORE;";S:LET CURSOR=15,0:PRINT "G=";G:LET CURSOR=25
,0:PRINT "R=";R
  180 MUSIC T2V3P3ｼP2RP3ｼP2RP7ﾗP4RP3ｼP2RP3ｼP2RP7ﾐ
  190 REM >>> ﾒｲﾝ <<<
  200 GOSUB 240
  210 GOSUB 370
  220 GOSUB 430
  230 GOTO 190
  240 REM >>> ｺﾞﾝﾍﾞｲ <<<
  250 IF D>0 THEN LET D=D-1:MUSIC P0Uﾐ:GOTO 330
  260 LET Z$=INKEY$:IF Z$=CHR$(0) THEN GOTO 340
  270 IF Z$="A" THEN LET X1=-1*(X>1):LET X2=2
  280 IF Z$="S" THEN LET X1=1*(X<29):LET X2=1
  290 IF Z$<>" " THEN GOTO 330
  300 LET X2=X2+(X2<3)*2:LET A=$2C0+X+(X2=3)-(X2=4)
  310 IF PEEK(A)=$1A THEN POKE A,$20:LET N=N-1:LET S=S+5:LET CURSOR=6,0:PRINT S:
MUSIC P1#####ﾄ
  320 IF N=0 THEN GOTO 640
  330 LET CURSOR=X,11:PRINT G$(5):LET X=X+X1:LET CURSOR=X,11:PRINT G$(X2):LET X1
=0:MUSIC P0Dﾐ
  340 IF PEEK($240+X)=$2A THEN LET D=10
  350 IF PEEK($2E0+X-(X2=3)+(X2=4))=$49 THEN GOTO 510
  360 RETURN
  370 REM >>> ﾄﾘ <<<
  380 POKE $3B,1,$80,2,$3F,1,$A0:CALL $F009
  390 LET B1=B1-(B=29)*(B1=1)*2+(B=2)*(B1=-1)*2
  400 LET CURSOR=B,2:PRINT B$(3):LET B=B+B1:LET CURSOR=B,2:PRINT B$(2-(B1=1))
  410 IF RND(1)<.4 THEN LET CURSOR=B,5:PRINT "*"
  420 RETURN
  430 REM >>> ﾍﾋﾞ <<<
  440 POKE $3B,3,0,3,$BF,2,$E0:CALL $F009
  450 IF RND(1)<R/10 THEN LET CURSOR=INT(RND(30)),20:PRINT "I"
  460 IF RND(1)>R/30 THEN RETURN
  470 LET I=21:LET Q=X-(X2=3)+(X2=4)
  480 LET CURSOR=Q,I:PRINT "I";CHR$($A,$A,8,$60);:GOSUB 240
  490 IF I>15 THEN LET I=I-2:GOTO 480
  500 RETURN
  510 REM >>> ｶﾏﾚﾀ <<<
  520 MUSIC P2ﾄ#ﾄP2ﾄ#ﾄP2ﾄ#ﾄP2ﾄ#ﾄP5R
  530 LET G=G-1:LET CURSOR=17,0:PRINT G:IF G=0 THEN GOTO 580
  540 LET CURSOR=X,11:PRINT G$(5):LET X=1:LET X1=0:LET X2=1:LET D=0
  550 LET CURSOR=X,11:PRINT G$(1)
  560 MUSIC T2V3P3ｼP2RP3ｼP2RP7ﾗP4RP3ｼP2RP3ｼP2RP7ﾐ
  570 RETURN
  580 REM >>> ｵﾜﾘ <<<
  590 IF H<S THEN LET H=S
  600 LET CURSOR=10,4:PRINT "GAME OVRE":LET CURSOR=7,6:PRINT "HI-SCORE;";H:LET C
URSOR=10,8:PRINT "SCORE;";S:LET CURSOR=11,10:PRINT "[Y/N]"
  610 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 100
  620 IF INKEY$="N" THEN END
  630 MUSIC P2UﾄUﾚ:GOTO 610
  640 REM >>> ﾗｳﾝﾄﾞ <<<
  650 MUSIC P9R
  660 LET R=R+1:CLEAR :LET CURSOR=10,10:PRINT "ﾎﾞｰﾅｽ":LET CURSOR=12,15:PRINT "ｽﾍ
ﾟｰｽ"
  670 LET A=INT(RND(100)):LET CURSOR=16,10:PRINT A:IF INKEY$=" " THEN MUSIC R:LE
T S=S+A:GOTO 120
  680 GOTO 670
  690 REM >>> ｾﾂﾒｲ <<<
  700 CLEAR :LET CURSOR=5,3:PRINT "***** ｺﾞﾝﾍﾞｲ ｻﾝ *****"
  710 LET CURSOR=6,8:PRINT G$(1);" = ｺﾞﾝﾍﾞｲ ｻﾝ":LET CURSOR=5,12:PRINT B$(1);" =
ﾄﾘ"
  720 LET CURSOR=5,18:PRINT "[A]--[S]":LET CURSOR=6,20:PRINT "[ｽﾍﾟｰｽ]":LET CURSO
R=15,15:PRINT "HI-SCORE;";H
  730 LET CURSOR=17,20:PRINT "PUSH[S]KEY":IF INKEY$="S" THEN RETURN
  740 GOTO 730
```

★トシちゃんの歌を録音してパソコンにロードしたら，プログラムが入った!?(新潟県南蒲原郡・**寺沢幸雄11才**)
……**【編**：ハッとしてグーですね。**影**：ニンジン娘ですね。**Dr.D**：トシちゃんですね。**編・影**：トシなんですよ!!**】**

ベーシックマスターJr.／L II用

ILLUMINATI☆N



森　巧尚

ILLUMINATI☆N

宇宙から，ＦＩＬＬＹ君たちがまちがって地球にやって来ました。かがやいている星々に飛びのって，さあ宇宙へ帰りましょう。

GAMING!!

使うキーは，Ⓝ Ⓗ Ⓚ Ⓜ。ＦＩＬＬＹ君は，ななめにしか移動できません。ついたり消えたりする星々を飛びこえて，ダイヤの上へまでつれてゆきます。星のないところや，のっている星が消えるとＦＩＬＬＹ君は落ちてしまいます。３回落ちるとゲーム・オーバーですが，８人ダイヤにのせるとつぎの面へ行けます。

PROGRAM

ＰＯＫＥ　＄３Ｂ，＄01，＄00，＄03，＄ＦＦ，＄30，＄00↵

ＣＡＬＬ　＄Ｆ009　↵

これで，現在の画面が＄3000番地以降に記憶できます。これを使って画面を２面用意し，それを交互に画面に移しかえたので，星を１度にたくさん点滅できたんです。

―参考にしたもの―

Ｉ／Ｏ　1981年１月号　パックマン

ＴＶゲーム　コナミ『Ｑ＊ＢＥＲＴ』

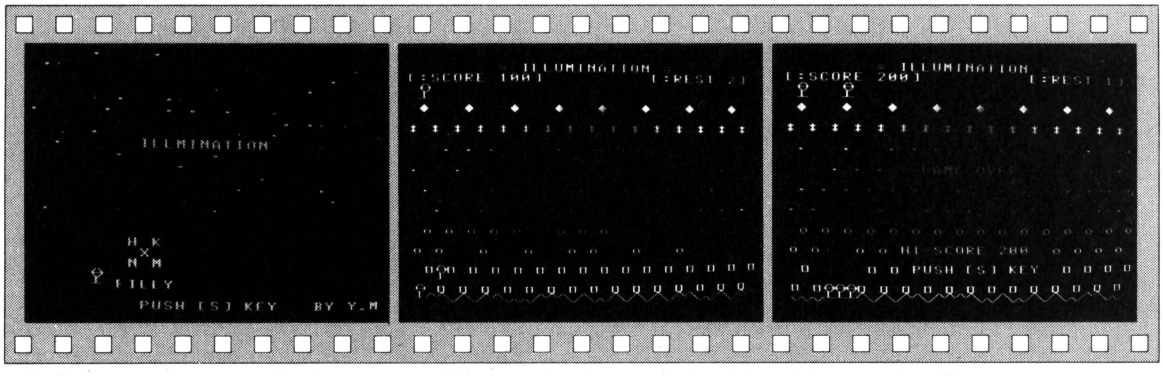
CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，なかなか難しいゲームのようだな。それに，先月号でもちょっとふれたが，ＣＡＬＬ＄Ｆ009というのが使われている。これは，画面をＲＡＭ上に転送しておくことで，多数の画面ページを持つことができるんだ。

編：そしたら，迷路ゲームなんかはこの手を使えばかなり大きな物ができるのでは？

Dr.D：まあ，そうだな。一度挑戦してみたらどうかな？

影：考えただけで，私はギブ・アップです。



《写真１》タイトル画面　《写真２》左下から上のダイヤまで移動します　《写真３》オワリ

★Ｍくんはパソコン教室でオナラをしてしまい，「ＢＥＥＰ音が出た」とごまかしていた。（富山県新川郡・ドンベ13才）……【影：ビープ!!編：ほら，またやった!!影：悪いか？編：べつに。影：ビープ!!なんとか言え!!】

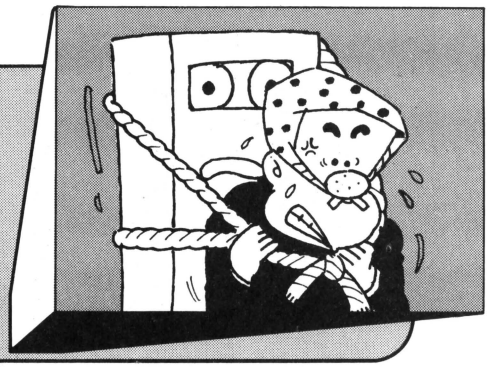
```
 70 CLEAR :RANDOMIZE
 80 DEF FNP(Y)=PEEK($100+X+Y1*32)
 90 DIM L$(2):LET H=0
100 LET L$(1)=CHR$($14,$A,8,$8B)
110 LET L$(2)=CHR$($14,$A,8,$93)
120 LET C$=CHR$($20,$A,8,$20)
130 REM *+++* T I T L E *+++*
140 CLEAR :LET M=$30
150 FOR I=$30 TO $32 STEP 2
160 FOR J=1 TO 30
170 LET CURSOR=RND(32),RND(15):PRINT "･"
180 NEXT J
190 LET CURSOR=10,8:PRINT "ILLMINATION"
200 POKE $3B,1,0,2,$FF,I,0
210 CALL $F009
220 NEXT I
230 LET CURSOR=6,20:PRINT L$(1);" FILLY "
240 LET CURSOR=9,17:PRINT "H K"
250 LET CURSOR=9,18:PRINT " X "
260 LET CURSOR=9,19:PRINT "N M"
270 LET CURSOR=10,23:PRINT "PUSH [S] KEY   BY Y.M";
280 POKE $3B,M,0,M+1,$FF,1,0
290 CALL $F009
300 MUSIC T2P3R
310 IF INKEY$="S" THEN GOTO 330
320 LET M=M+(M=$30)*4-2:GOTO 280
330 REM *+++* S T A R T *+++*
340 LET S=0:LET R=3:LET F=0:LET T=6:LET Z=$14
350 REM *+++* SCREEN *+++*
360 MUSIC T2Q2P1RP4ソP3UソUB≡P0U#トP2ULP1UトUトP6RP1RソP3UソUB≡P0U#トP2ULP1UトUト
370 MUSIC P6RP1RソP3UソUB≡P0U#トP6ULP3UトULP1UB≡UフRUBシRUソ
380 CLEAR
390 FOR I=1 TO 29 STEP 4
400 LET CURSOR=I,4:PRINT CHR$($97);
410 NEXT I
420 FOR I=0 TO 30 STEP 2
430 LET CURSOR=I,6:PRINT "*"
440 NEXT I
450 FOR I=8 TO 22 STEP 2
460 FOR J=0 TO 30 STEP 2
470 LET CURSOR=J+(I/4=INT(I/4)),I
480 IF I>18 THEN PRINT "□":GOTO 510
490 IF RND(1)<.5 THEN GOTO 510
500 PRINT "･";:IF I>14 THEN PRINT CHR$($7F,$6F);
510 NEXT J
520 NEXT I
530 FOR I=$3E0 TO $3FF
540 POKE I,$91+(RND(1)<.5)*2
550 NEXT I
560 POKE $3B,2,0,3,$7F,$30,0
570 CALL $F009
580 FOR I=8 TO 18 STEP 2
590 FOR J=0 TO 30 STEP 2
600 LET CURSOR=J+(I/4=INT(I/4)),I
610 IF I>14 THEN PRINT CHR$($6F);:GOTO 640
620 IF CURSOR$=" " THEN PRINT "･":GOTO 640
630 IF RND(1)<.7 THEN PRINT " "
640 NEXT J
```

```
650 NEXT I
660 POKE $3B,2,0,3,$7F,$32,0
670 CALL $F009
680 LET CURSOR=8,0:PRINT "= ILLUMINATION ="
690 LET CURSOR=0,1:PRINT "[:SCORE";S;"]"
700 LET CURSOR=22,1:PRINT "[:REST";R;"]"
710 LET X=2:LET Y=20:LET T1=T:LET CURSOR=X,Y:PRINT L$(1);
720 MUSIC T1P0シUトシU#トシULシU#レシUミシUフシU#フシUソシU#ソシUラシU#ラシUシシP7U#シ
730 REM *+++* F I L L Y *+++*
740 LET A=ASC(INKEY$)
750 IF A=0 THEN MUSIC T1P0###############シ:GOTO 850
760 IF ((A=$4D)+(A=$4E))*(Y=20) THEN GOTO 850
770 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$;:LET Y1=Y-2
780 IF A=$48 THEN LET Y=Y-2*(X>0):LET X=X-(X>0):LET Z=FNP(X)
790 IF A=$4B THEN LET Y=Y-2*(X<31):LET X=X+(X<31):LET Z=FNP(X)
800 IF A=$4E THEN LET Y=Y+2*(X>0):LET X=X-(X>0)
810 IF A=$4D THEN LET Y=Y+2*(X<31):LET X=X+(X<31)
820 LET CURSOR=X,Y:PRINT L$(2);:MUSIC T1P0Uシラシ
830 LET CURSOR=X,Y:PRINT L$(1);
840 IF (Y=2)*(Z=$14) THEN GOTO 1030
850 LET Y1=Y+2:LET Z=FNP(X)
860 IF Z=$20 THEN GOTO 1030
870 IF Z=$97 THEN LET F=F+1:IF F=8 THEN GOTO 980
880 IF Z=$97 THEN LET S=S+100:GOTO 690
890 REM *+* ILLUMINATION *+*+
900 POKE $3B,M,0,M+1,$7F,2,0
910 CALL $F009
920 LET CURSOR=X,Y:PRINT L$(1);
930 LET T1=T1-1:IF T1>0 THEN GOTO 950
940 LET M=M+(M=$30)*4-2:LET T1=T
950 LET Z=FNP(X)
960 IF Z=$20 THEN GOTO 1030
970 GOTO 730
980 REM *+++* R O U N D *+++*
990 LET T=T-2*(T>2):LET S=S+300
1000 MUSIC T2P1BシRUトBシRP3UトP1BシP7RP1BシRUBトBシRP3UBトP1BシP5RP3BシBラ
1010 MUSIC P4ソP1ソP3RソP4ソP1ソP5ソP1ソP3ソP1ソP5R
1020 LET F=0:GOTO 350
1030 REM *+++* F A L L ! *+++*
1040 FOR I=Y TO 22
1050 LET CURSOR=X,I-1:PRINT " ";
1060 LET CURSOR=X,I:PRINT L$(1);
1070 NEXT I
1080 MUSIC T1P0シU#シシUシシU#ラシURラシU#ソシUソシU#フシUフシUミシU#レシULシU#トシP3UトトP5Dト
1090 LET R=R-1:IF R>0 THEN GOTO 700
1100 REM *+++* GAME OVER *+++*
1110 FOR I=50 TO 0 STEP -5
1120 LET CURSOR=12,10:PRINT "          "
1130 FOR J=1 TO I:NEXT J
1140 LET CURSOR=12,10:PRINT "GAME OVER":MUSIC T1P0###############シ
1150 FOR J=1 TO I:NEXT J
1160 NEXT I
1170 IF H<S THEN LET H=S
1180 LET CURSOR=10,18:PRINT "HI-SCORE";H;" "
1190 LET CURSOR=11,20:PRINT "PUSH [S] KEY "
1200 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1200
1210 GOTO 130
```

★友人が「今日のタ方誰もいなくなるから遊びにこいや」と言ったので遊びにいったらそいつもおらんかった。（香川県高松市・**荒井俊之13才**）……**【編**：グハハ、オモロ!!**影**：私もさっそく一。**編**：居留守の影がどうしたの？**】**

BMLIII/マーク5用

ルパン5世



鮫島　浩二

内　容

あなたはルパン5世となって銀行に忍びこみ，ガードマンをよけながらお金を盗んで，下におりていってください。

あそびかた

♡があなたで♤がガードマンです。

ルール

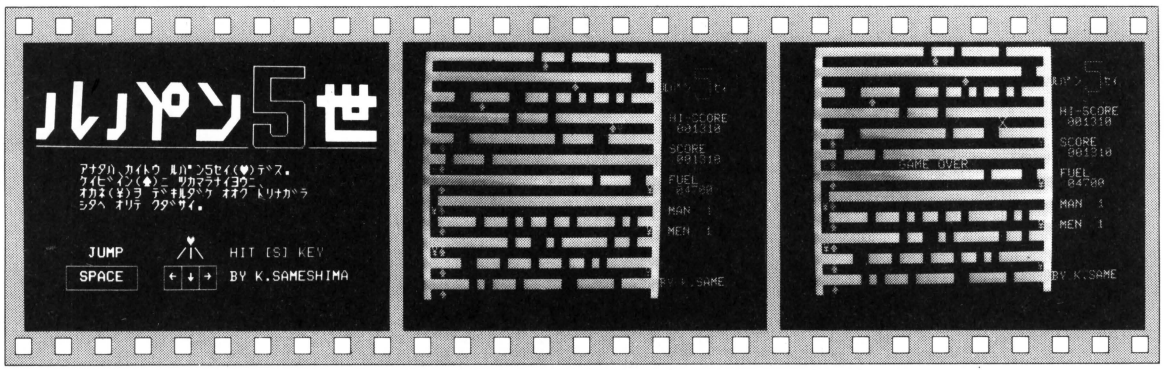
- ♤につかまったらOUT
- FUELがなくなったらOUT
- 3回OUTになるとGAME OVER
- ジャンプをするとFUELが100へる
- ¥は，色，面数，とった¥の数によって得点がちがう
- 1面クリアすると，FUELがSCOREに加算される
- ¥をぜんぶ盗むと，パーフェクトで10000点
- 1面クリアするごとにFEELが1000ふえる
- 〃　穴の数がへる
- ♤をジャンプしてとびこえたら，100点（面数によってふえる）
- 1階の¥はとらなくてもいい
- 上が壁だとジャンプできない

などです。ゲームを途中でやめたいときは ESC キーを押してください。もし BREAK キーを押すとキーをうけつけなくなります（RESETボタンで回復できるが，あまり好ましくないとある本に書いてあった）。なお，念のため書いておきますが，上にはいけません。

CHECKER FLAG

Dr.D：動きが遅いが，まずまずの作品だ。BREAKキーを押すとキーを受けつけなくなると書いてあるが，これは380行でキーバッファに押したキーのキャラクタがたまらないようにしてるからさ。INKEY$では先行入力がたまるので，FFE0番地から直接キースキャン・コードを読みこんで使用するために，こんなPOKE文があるんじゃ!!

編：なるほどね！



▲《写真1》タイトル画面　▲《写真2》スペードにつかまったらオシマイだ！　▲《写真3》ほらね，オシマイ!!

★だ，誰だ!!私がMB－6890と添い寝していると言いふらしたやつは。クソ，バレたか。（北海道旭川市・**佐藤則－17才**）……**【影**：北海道はシバレルからね。マイコンもかわいそうだ。**編**：でも添い寝とは異常ですよ！**】**

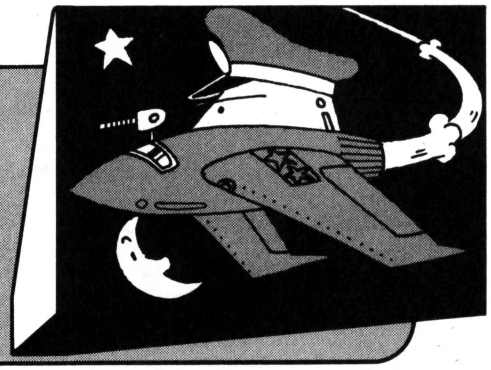
```
10 'ショキセッテイ
20 WIDTH40:SCREEN0,,1:CONSOLE0,25,0
30 CLEAR:RANDOMIZE(TIME/3):HS=0
40 DIM EN(1),OV$(8):POKE &HFFD4,128
50 EN(0)=1:EN(1)=29:FOR I=0 TO 8
60 READ OV$(I):NEXT
70 'タイトル
80 CLS:LINE(0,8)-(38,8),"-",1:COLOR5:LOCATE0,3
90 PRINT"    ■  ■■■
```

```
890 OT=1:GOTO1370 ' OUT ｼｮﾘ
900 GOTO 1190 ' ♠ﾉ ｳｺﾞｷ
910 ' ｼﾀ
920 RY=SCREEN(X,Y+1):RC=SCREEN(X,Y+1,1)-64
930 IF RY()32 THEN 980 ELSE ' ¥ﾉ ﾊﾝﾀﾞﾝ
940 LOCATEX,Y:PRINT" ";:Y=Y+1:IF Y=23 THEN 1480
950 IF B=1 THEN KY=KY+2:KX=2:B=0:KH=1 ELSE B=1
960 COLOR2:LOCATEX,Y:PRINT"♥"
970 SC=SC+MEN*10:GOSUB 1270:GOTO 1190 ' ♠ﾉ ｳｺﾞｷ
980 IF RY()ASC("¥") THEN 1020 '♠ﾉ ﾊﾝﾀﾞﾝ
990 KIN=KIN+1:BEEP
1000 SC=SC+RC*100+KIN*10+MEN*10:LOCATE X,Y+1:PRINT" ";
1010 GOSUB1270:GOTO1190 '5100 SCORE ﾋｮｳｼﾞ:3000 ♠ﾉ ｳｺﾞｷ
1020 IF RY()ASC("♠") THEN 1190 ' ♠ ﾉ ｳｺﾞｷ
1030 OT=3:GOTO 1370 ' OUT ｼｮﾘ
1040 ' ｼﾞｬﾝﾌﾟ
1050 IF JM()0 OR Y-1(0 OR (Y MOD 2)()1 THEN 1190
1060 IF SCREEN(X,Y-1)()32 THEN 1190
1070 POKE &HFFD3,128:JM=3:LOCATE X,Y:PRINT" "
1080 COLOR2:Y=Y-1:LOCATEX,Y:PRINT"♥"
1090 POKE &HFFD3,0:FU=FU-100:GOTO 1190
1100 ' ｼﾞｬﾝﾌﾟ (ｵﾁﾙ)
1110 COLOR2:RY=SCREEN(X,Y+1)
1120 IF RY=ASC("♠") THEN OT=4:Y=Y+1:GOTO 1370
1130 LOCATE X,Y:PRINT" ":Y=Y+1:LOCATE X,Y:PRINT"♥"
1140 JM=0:GOTO 1190
1150 ' ｼﾞｬﾝﾌﾟ (♠ﾗ､ﾊﾋﾟｺｴﾙ)
1160 IF SCREEN(X,Y+1)()ASC("♠") THEN 1180
1170 BEEP:SC=SC+MEN*100:GOSUB 1270' SCORE ﾋｮｳｼﾞ
1180 ' ♠ﾉ ｳｺﾞｷ
1190 KS=SCREEN(KX+KH,KY)
1200 IF KS()32 THEN 1230
1210 LOCATE KX,KY:PRINT" ";:KX=KX+KH
1220 COLOR1:LOCATE KX,KY:PRINT"♠";:GOTO660 ' ♥ﾉ ｳｺﾞｷ
1230 IF KS=ASC("♥")THEN OT=2:GOTO 1370
1240 IF KH=1 THEN KH=-1 ELSE KH=1
1250 GOTO 660 ' ♥ﾉ ｳｺﾞｷ
1260 ' SCORE ｿﾉﾀ ﾋｮｳｼﾞ
1270 IF SC)HS THEN HS=SC
1280 SC$=STR$(SC):HS$=STR$(HS):FU$=STR$(FU):COLOR6
1290 LOCATE 33,7:PRINTRIGHT$("000000"+RIGHT$(HS$,LEN(HS$)-1),5)
1300 LOCATE 33,10:PRINTRIGHT$("000000"+RIGHT$(SC$,LEN(SC$)-1),5)
1310 LOCATE 33,13:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(FU$,LEN(FU$)-1),5)
1320 LOCATE 36,15:PRINTMAN
1330 LOCATE 36,17:PRINTUSING"##";MEN
1340 RETURN
1350 '
1360 ' OUT ｼｮﾘ
1370 IF OT=1 THEN OX=KX:SO=X:OY=Y:SY=Y
1380 IF OT=2 THEN OX=X:SO=KX:OY=Y:SY=KY
1390 IF OT=3 THEN OX=X:SO=X:SY=Y:OY=KY
1400 IF OT=4 THEN OX=X:SO=X:SY=Y-1:OY=Y
1410 LOCATE SO,SY:PRINT" "
1420 COLOR3:POKE &HFFD4,0:FOR I=0 TO 10
1430 LOCATE OX,OY:PRINT"+";CHR$(29)+"X";:BEEP
1440 NEXT:MAN=MAN-1:X=14:KX=2:FU=4000+MEN*1000
1450 POKE &HFFD4,128:IF MAN=0 THEN 1600
1460 LOCATE OX,OY:PRINT" ":COLOR2:LOCATE X,Y:PRINT"♥":GOTO620
1470 ' 1ﾒﾝ ｸﾘｱ
1480 COLOR3:LOCATE 11,11:PRINT"B O N U S"
1490 SFU=FU:FOR I=0 TO SFU-10 STEP 10
1500 SC=SC+10:FU=FU-10:GOSUB 1270:BEEP
1510 NEXT:IF KIN)10 THEN 1520 ELSE 1570
1520 FOR I=0 TO 1000:NEXT:COLOR2:LOCATE32,19:PRINT"PERFECT":COLOR6
1530 PE=10000:FOR I=0 TO 10000 STEP 1000
1540 PE$=STR$(PE):COLOR6
1550 LOCATE 33,20:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(PE$,LEN(PE$)-1),5)
1560 BEEP:GOSUB 1270:PE=PE-1000:SC=SC+1000:NEXT
1570 MEN=MEN+1:X=15:Y=0:KX=2:KY=1:FU=4000+MEN*1000:B=0:KIN=0
1580 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO400
1590 ' GAME OVER
1600 LOCATE 11,11:FOR OV=0 TO 8
1610 COLOR5:PRINTOV$(OV);:IF OV=4 THEN 1620 ELSE BEEP
1620 FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT
1630 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 80
1640 DATA "G","A","M","E"," ","O","V","E","R"
1650 '   BREAK ( [ESC] KEY )
1660 BEEP:CLS:FOR I=0 TO 5
1670 LINE (I,I)-(39-I,24-I),"♥",INT(RND*7+1),B:NEXT
1680 COLOR INT(RND*7+1):LOCATE15,7:PRINT"HIGH SCORE"
1690 COLOR INT(RND*7+1):LOCATE15,10:PRINT"YOUR SCORE"
1700 SC$=STR$(SC):HS$=STR$(HS):COLOR INT(RND*7+1)
1710 LOCATE 17,8:PRINTRIGHT$("000000"+RIGHT$(HS$,LEN(HS$)-1),5)
1720 LOCATE 17,11:PRINTRIGHT$("000000"+RIGHT$(SC$,LEN(SC$)-1),5)
1730 COLOR INT(RND*7+1):LOCATE13,14:PRINT"BY K.SAMESHIMA"
1740 COLOR INT(RND*7+1):LOCATE16,17:PRINT"THE END"
1750 POKE &HFFE0,&H74:POKE &HFFD4,0:END
```


★父にＯＦコーナーをＯＬＤ　ＦＡＴＨＥＲコーナーだと言ったら，そんな本もう買うなと言われた。（愛知県名古屋市・**小出重幸13才**）……**【編：ＯＦとは…。影：オー・フレッシュの略ではないんだよネー。編……。】**

ベーシックマスターLIIIマーク5用

スペース・パトロール



ドメル

ゲームの説明

リスト1～**4**をそれぞれ順にLOAD，RUNしてください。任意のキーで始まり，つぎに1～7のキーでライトをつけます。甲板から離陸，エネルギー充てんが済むと，瞬間物質移送機でワープし，時空が乱れて時間の止まった戦場へ行きます。

そこで敵を破壊しながら，救命カプセルを拾います。敵やガス生命体，爆発の中へつっ込むとダメージが増え，エネルギー・ゲージよりもダメージ・ゲージのほうが左へ来ると，ゲーム・オーバーです。

プログラムの説明

リスト1は音楽演奏サブルーチン群，**リスト2**は従来のIG定義（8月号）に新たに1ドット単位のIGデータ（8×8ドット×2キャラ）を，4方向を向いたキャラ（計8キャラ）に変換する機能がつきました。50行のPOKE文をプリント文にすれば，初心者にもデータが作れます。

リスト3の410行は，RAM上のデータをBASICのデータ文にして表示するもので，データは，すべて410行を用いて作ってあります。

リスト4は170行のFOR～NEXTをとれば，超高速にできます。それから，LIIIの人は，870行のL3をとると，なんとかゲームができます。

※注意　リスト1は，LOAD，RUNすると自動的にマシン語部をSAVEMします。カセットをセットしてセーブしておいてください（ゲームには関係ない）。

《リスト1》MSR（音楽演奏サブルーチン群）のリスト

```
200 DIM MZKUN(16),SASABARA(16):NIGORI=0:FOR A=0 TO14:FORB=0TO15:READ X$:X=VAL("&
H"+X$):POKE&H7E00+A*16+B,X
210 MZKUN(A+1)=MZKUN(A+1)+X:SASABARA(B+1)=SASABARA(B+1)+X:NIGORI=NIGORI+X*(-1)^(
A*16+B):NEXT:READX$:IF X$<>HEX$(MZKUN(A+1))THENPRINT"ﾃﾞｰﾀ ERROR IN";A*10+1000;"ﾁ
ｮｳﾒ":BEEP:BEEP
220 NEXT:FORA=1TO16:READ X$:X=VAL("&H"+X$):IF X<>SASABARA(A)MOD256THEN PRINT"ﾃﾞｰ
ﾀ ERROR IN";A;"ﾚﾂ":BEEP:BEEP
230 NEXT:READTOKI:IFNIGORI<>TOKI THEN PRINT"ﾃﾞｰﾀ ERROR ﾃﾞｽ。 ﾓｳｲﾁﾄﾞ DATA ヲ カクﾆﾝ シ
ﾃｸﾀﾞｻｲ":FOR HIDE=1TO10:BEEP:BEEP:NEXT:STOP
240 PRINT"CASSETE ヲ ﾛｸｵﾝｼｮｳﾁｲ ﾆ ｼﾃｶﾗ、[RETURN] KEY ヲ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ!":INPUT X$:SAVEM "M
SR",&H7E00,&H7F00,&H7000:'ﾍﾝｿｳ=ｷｮｳﾘｮｸｼｬ ﾉ ﾅﾏｴ
999 '      0  1  2  3  4  5  6  7   8  9  A  B  C  D  E  F  CHECK
1000 DATA EE,8C,77,8D,52,37,02,4D, 26,04,8D,58,20,F5,8D,25,  62C
1010 DATA 20,F1,CE,66,FE,37,06,10, 83,00,00,26,05,EE,8C,5A,  612
1020 DATA 20,F3,33,5E,8D,31,37,02,  4D,26,04,8D,37,20,02,8D,  485
1030 DATA 04,EF,8C,DF,39,1F,02,20,  10,12,12,12,12,12,12,12,  366
1040 DATA 12,12,12,12,12,12,12,12,  12,4A,26,FD,1F,20,53,F7,  398
1050 DATA FF,D3,30,1F,26,DF,39,37,  04,4F,58,89,00,48,58,89,  5F3
1060 DATA 00,1F,01,39,8C,00,00,26,  03,32,62,39,86,80,1F,02,  302
1070 DATA 4A,26,FD,1F,20,30,1F,26,  F5,39,65,00,D3,FF,05,A7,  632
1080 DATA 8C,FA,B6,FF,CA,A6,8C,F4,  20,04,F2,2B,01,3B,6A,8C,  89E
1090 DATA ED,27,01,3B,34,76,CE,2B,  13,37,04,4F,1F,01,5D,26,  433
1100 DATA 05,EE,8C,E7,20,F3,37,02,  8D,8B,37,02,A7,8C,CF,68,  76D
1110 DATA 8C,CB,6C,8C,CB,EF,8C,DF,  35,76,3B,30,8D,FF,41,10,  864
1120 DATA AE,8C,0A,C6,FF,A6,80,A7,  A0,5A,26,F9,39,6A,00,86,  818
1130 DATA 80,B7,FF,D4,30,8C,A8,BF,  01,10,AE,8C,AE,AF,8C,B7,  918
1140 DATA 39,86,80,B7,FF,D4,8E,E1,  31,BF,01,10,39,00,00,00,  672
1150 DATA FE,2C,7C,B7,0E,E3,7E,5B,  DB,A5,25,1D,5A,DC,5F,AE,-2478
30000 FORA=1TO255:POKE&H65FD+A*3, 5:POKE&H65FD+A*3,255-A:POKE&H65FF+A*3,20:NEXT
```

▲《写真1》コックピットの画面　　▲《写真2》実行画面

★私，結婚6ヵ月目のパソコン3ヵ月目，バグは主人が退治してくれるのよ♡（三重県鈴鹿市・**政章さんの妻えりこちゃん20才**）……**【編・影**：よかったネ！ほんとやさしいご主人ですヨ！ホント！（ああ，さみしい生活！）**】**

《リスト2》新IG定義のリスト

```
10 SCREEN0,1,1:WIDTH40:CONSOLE0,25,0:DEFINT A-Z:DIM F(8,8,2),C(8),Z(64):POKE &H1
15,&H27:FORA=1TO8:READ X$:C(A)=VAL("&H"+X$):PRINTCHR$(C(A));" ";:NEXT:FORA=1TO8:
PRINTCHR$(A+&H30);" ";:NEXT:POKE&HFFE9,1:POKE&H115,7
20 FORA=1TO64:READ Z(A):NEXT
30 FORC=0TO2:CL=2^C:GOSUB80:NEXT
40 FORA=1TO8:V=1:FORB=1TO8:GOSUB90:NEXT:V=2:FORB=1TO8:GOSUB90:NEXT:NEXT
50 FORC=0TO2:CL=2^C:POKE&HFFEA,CL:FORVEC=1TO4:FORV=1TO2:N=VEC*2+V-2:FORA=1TO8:D=
Z(N+16)+(Z(N+32)-2)*(A-1):DT=0:BIT=1:FORB=Z(N+40)TOZ(N+48)STEPZ(N+56)-2:P(1)=0:P
(2)=B:DT=DT-((F(P(Z(N)),P(Z(N+8)),V)AND CL)=CL)*BIT:BIT=BIT*2:NEXT:POKE&HA000+(N
+&H30)*8+A-1,DT
60 LOCATE0,15:PRINTA;N;V;VEC;C;POKE&HFFE9,0:FORB=1TO100:NEXT:POKE&HFFE9,1:NEXT:N
EXT:NEXT:NEXT
70 POKE&HFFEA,7:FORA=0TO7:POKE&HA000+A,0:POKE&HA100+A,0:NEXT: POKE&HFFE9,0:END
80 POKE&HFFEA,CL:FORA=1 TO 8:FORB=0TO7:READX$:POKE&HA000+C(A)*8+B,VAL("&H"+X$):N
EXT:NEXT:RETURN
90 READ F(A,B,V):RETURN
100 ' CHARACTER CODE DATA **************************************************
110 DATA EA,E9,E8,2A,EC,EB,A5,8F
120 ' SYSTEM DATA **********************************************************
130 DATA 1,1,2,2,1,1,2,2,  2,2,1,1,2,2,1,1
140 DATA 1,1,8,8,8,8,1,1,  8,8,1,1,1,1,8,8,  3,3,1,1,1,1,3,3
150 DATA 1,1,1,1,8,8,8,8,  8,8,8,8,1,1,1,1,  3,3,3,3,1,1,1,1
160 '*****************    IG  CHARACTER   BLUE      *****************************
170 DATA FE,10,20,51,63,01,28,7C,  00,3C,00,00,00,00,00,00
180 DATA 00,1E,04,01,1F,01,00,00,  00,00,00,00,00,00,00,00
190 DATA 18,3C,7E,FF,AA,7E,00,00,  3C,99,DB,7E,3C,18,18,18
200 DATA 00,00,00,20,00,20,80,00,  24,66,E7,00,00,E7,66,24
210 '*****************    IG  CHARACTER   RED       *****************************
220 DATA FE,10,18,1D,1F,7D,28,7C,  00,3C,00,00,42,00,00,00
230 DATA 00,DE,C4,FF,FF,1F,04,00,  3B,7E,7E,FF,FF,DE,7E,1C
240 DATA 08,04,06,03,55,02,00,00,  3C,DB,DB,7E,66,42,18,18
250 DATA 10,00,00,28,10,00,00,00,  3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C
260 '*****************    IG  CHARACTER   GREEN     *****************************
270 DATA FE,10,38,7D,7F,7D,28,7C,  00,3C,18,FF,BD,18,18,3C
280 DATA 00,00,00,01,01,01,00,00,  00,3B,26,5A,5A,64,1C,00
290 DATA 18,3C,7E,FF,FF,7E,00,00,  00,42,00,00,5A,5A,00,00
300 DATA 00,00,00,08,10,10,02,00,  24,66,E7,00,00,E7,66,24
310 '*****************   IG CHARACTER   ("カイテン" DATA/DOT)    *****************
320 DATA 0,0,0,1,7,0,0,0,  7,7,0,0,0,7,0,0
330 DATA 0,0,0,1,7,0,0,0,  1,7,7,0,5,1,7,0
340 DATA 0,0,0,1,7,0,0,0,  0,1,7,7,7,5,1,7
350 DATA 0,0,5,1,7,7,0,0,  0,0,1,7,7,7,5,7
360 DATA 0,7,5,1,7,5,1,0,  0,7,5,1,7,7,0,0
370 DATA 7,7,5,1,7,5,1,7,  7,7,7,5,1,0,0,0
380 DATA 7,7,5,1,7,5,1,7,  0,7,7,7,0,0,0,0
390 DATA 7,0,0,1,7,0,0,7,  0,0,7,7,0,0,0,0
400 '     [   ウI       ],[  ﾐｷｰ ﾅﾅﾒ ウI   ]
410 POKE&HFFE9,0:POKE&H116,7
```

《リスト3》ミュージック・データのリスト

```
10 CLEAR 300,&H6FFF:DEFINT A-Z
20 FOR A=0 TO 299:READ X$:X=VAL("&H"+X$):Z=Z+X:POKE &H7000+A,X:NEXT
30 FOR A=0 TO  81:READ X$:X=VAL("&H"+X$):      POKE &H7150+A,X:NEXT
40 FOR A=0 TO 199:READ X$:X=VAL("&H"+X$):Y=Y+X:POKE &H7900+A,X:NEXT
50 IF Z()&H7697 THEN PRINT"ﾏｼﾝｺﾞ DATA ｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ!!":BEEP
60 IF Y()&H3A44 THEN PRINT"MUSIC DATA ｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ!!":BEEP
70 FOR A=1 TO 255:POKE &H74FE+A*2,4:POKE &H74FF+A*2,255-A:NEXT
80 INPUT "M.S.R ヲ LOADM ｼﾏｼﾏｶ ?",X$:INPUT "ﾘｽﾄ 1 ヲ LOAD,RUN ｼﾏｼﾏｶ ?",X$:END
90 ' MACHINE LANGUAGE DATA
100 DATA 33,8D,01,3C,AE,C8,0B,A6,C8,0A,AF,C8,12,30,85,AF,C8,08,E5,84
110 DATA C1,20,27,08,E6,89,03,E8,C1,20,26,06,6C,C4,6C,41,20,00,E6,89
120 DATA 02,1C,27,0F,6C,C4,12,C1,8F,26,05,6C,43,12,20,03,6C,42,12,E6
130 DATA 4B,12,27,3B,1F,02,AE,4C,12,6F,84,30,85,A6,84,26,06,30,85,A6
140 DATA 84,27,14,81,99,26,05,6C,C4,6C,44,12,12,86,2A,A7,84,12,12,12
150 DATA 12,20,10,86,A5,A7,84,A6,4E,AF,4C,4A,A7,4E,26,05,8F,84,12,6F
160 DATA 4B,1F,20,F6,FF,E0,2B,08,F6,FF,E0,2B,03,F6,FF,E0,AE,48,C1,80
170 DATA 26,0F,16,00,89,12,E7,4E,31,89,02,1C,31,A6,10,AF,4C,C1,AF,26
180 DATA 06,6C,C4,12,6C,45,12,A6,4F,12,C1,C7,26,02,85,06,C1,CD,26,02
190 DATA 86,05,C1,CE,26,02,86,04,C1,B7,26,02,86,07,C1,BE,26,02,86,03
200 DATA C1,9D,26,02,86,08,C1,8D,26,02,86,01,C1,8E,26,02,86,02,C6,08
210 DATA 3D,EB,4F,31,CB,20,A6,A5,A7,4F,31,A8,48,E6,A6,E7,4A,8B,30,A7
220 DATA CB,11,AE,C8,12,6F,89,02,1C,AE,48,1F,10,C6,0C,F7,FF,C6,B7,FF
230 DATA C7,1F,10,86,0D,B7,FF,C6,F7,FF,C7,30,89,02,1C,E6,C8,11,E7,84
240 DATA 39,8C,6D,4B,10,26,FF,7D,A7,4B,C6,0B,16,FF,5B,00,00,00,00,00
250 ' VECTOR DATA
260 DATA 1,1,2,3,6,7,8,0,2,1,1,2,3,6,7,8,1,2,2,2
270 DATA 3,4,7,8,1,2,3,3,3,4,5,8,1,2,3,4,4,4,5,6
280 DATA 1,2,3,4,5,5,5,6,7,8,3,4,5,6,6,6,7,8,1,4
290 DATA 5,6,7,7,7,8,1,2,5,6,7,8,8,D8,D9,1,29,28,27,FF,D7,D7
300 ' MUSIC DATA
310 DATA 9A,7F,0F,AB,1D,70,1F,6A,9B,5E,BF,6A,B4,6A,16,BE,22,5E,26,4E
320 DATA AB,4E,A6,53,28,45,2A,3C,F0,00,28,45,2A,3C,F0,00,1E,7F,1E,7F
330 DATA 1E,7F,1E,7F,1E,7F,00,00,70,53,05,70,53,05,70,53,05,70,53,05
340 DATA 70,53,1E,70,4E,14,70,4E,0A,70,53,05,70,53,05,70,53,05,70,53
350 DATA 05,70,53,1E,70,7F,14,70,7F,0A,00,00,00,70,53,05,12,FF,14,12
360 DATA FA,14,12,F5,14,12,F0,14,12,EB,14,12,E6,14,12,E1,14,12,DC,14
370 DATA 12,D7,14,12,D2,14,12,CD,14,12,C8,14,12,C3,14,12,BE,14,12,B9
380 DATA 14,12,B4,14,12,B4,14,12,B4,14,12,B4,14,00,00,00,12,7F,05,12
390 DATA 09,FF,12,7F,09,FF,12,7F,09,FF,12,7F,09,FF,12,7F,09,FF,12,7F
400 DATA 09,FF,12,7F,00,00,00,FF,0A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
410 FOR A=0 TO 15:PRINTA*10+1150;"DATA";:FOR B=0 TO 19:PRINTHEX$(PEEK(A*20+B+&H7
000));",";:NEXT:PRINTCHR$(13);CHR$(31);:NEXT:END
420 FOR A=0 TO 20:FOR B=0 TO 19:READY$:Y=VAL("&H"+Y$):X=PEEK(A*20+B+&H7900):IF X
=Y THENNEXT:NEXT ELSE BEEP
```

《リスト4》メイン・プログラムのリスト

```
10 ' MAIN ROUTINE PROGRAM LIST Ver 4.18
20 WIDTH40:R=1:GOSUB610:GOSUB850:GOTO500
30 ' TAKE OFF **************************************************************
40  COLOR 15:FOR A=25 TO 8STEP-1:FOR B=1 TO 7:LOCATE10+B,15-B:X$=SPACE$(B-8):X=9
-B:PRINTLEFT$(DEK$(A-B+1)+X$,X);"!";RIGHT$(X$+DEK$(A-B*33),X);:NEXT:NEXT
50  FOR A= 7 TO 1STEP-1:FOR B=1 TO A:LOCATE10+B,15-B:X$=SPACE$(B-8):X=9-B:PRINTL
EFT$(DEK$(A-B+1)+X$,X);"!";RIGHT$(X$+DEK$(A-B*33),X);:NEXT:LINE(10+A,15-A)-((8-A
)*2+12+A,15-A),"■",0:NEXT:COLOR 7
60 LOCATE15, 8:PRINT"TAKE OFF";FOR A=1 TO 1000:NEXT:GOSUB750:LOCATE11,8:PRINT"ﾋﾟ
ﾃﾞｵ ﾊﾟﾈﾙ ﾁｪｯｼﾞ";:GOSUB750:GOSUB970
70 GOSUB810:FOR A=1 TO 2000:NEXT:SCREEN,1:LOCATE13,8:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ ｼｭｳﾃﾝ";
80 GOSUB 950:RANDOMIZE(TIME):X1=17:C=&H795:FOR A=1 TO 77:X=&H800+A*&HE7+INT(RND(
1)*5-2)*40+INT(RND(1)*5-2):POKE &HFFDB,&H11+RND(1)*6:GOSUB840:GOSUB730:NEXT
90 POKE &HFFDB,&HA7:FOR A=1 TO 80:POKE &H800+A,32:POKE &H3E00+A,32:GOSUB730:NEXT
:GOSUB730:FOR A=1 TO 100:POKE &H800+&H3800*RND(1),FIX(RND(1)*5+&HE8):GOSUB730:NE
XT:FOR A=1TO15:WP(A)=0:NEXT:GOSUB830
```

★えっOFコーナーに載ったって!?そんならそうと早く言え!まったく、化粧だ!化粧だ!!（京都市・堀貴 剛13才）……【影：パタパタパタと、編君!編：ん、－ギョッ!!なんですかその顔は!?影：これぞバックマンだ!!】

```
100 GOSUB930:GOSUB 940:LOCATE18,20:PRINT"WARP !";:FOR A=1 TO 15
110 RN=FIX(RND(1)*15+1):IF WP(RN))0 THEN 110 ELSE WP(RN)=A:NEXT:POKE &HFFDC,&H85
120 GOSUB800:FORA=0TO&H12:POKEA+&H7140,0:NEXT:POKE &H7149,&H20:SCREEN,5:PRINT"ﾀｲﾄﾙ
ｺｰﾙ-BASIC-ｶｶﾞﾐﾀﾞﾝ";:FOR A=1 TO 100:SCREEN,RND(1)*13+2:NEXT
130 POKE &HFFE0,4:SCREEN,1:GOSUB750:POKE &H7054,&HE8+R MOD 5:LOCATE14,5:PRINT"WA
RP ﾚﾍﾞﾙ"R"":GOSUB750:LOCATE11,8:PRINT"ﾋﾟﾁｵｽ ﾊﾟﾈﾙ ﾁｪﾝｼﾞ":GOSUB750
140 POKE &HFFD8,IG+&H80:FOR A=1 TO V:POKE &H800+&H3000*RND(1),&H8F:NEXT
150 'LOCATE0,9:POKE &HFFE0,&H44:STOP
160 'MAIN ROUTINE ************************************************************
170 FOR A=1 TO V:NEXT:EXEC&H7000:IFPEEK(&H7140)=0THEN170
180 IF PEEK(&H7144)=1 THEN 320
190 IF PEEK(&H7143)=1 THEN 280
200 IF PEEK(&H7142)=1 THEN 250
210 IF PEEK(&H7141)=1 THEN 360
220 IF PEEK(&H7145)=1 THEN 340
230 POKE &HFFD8,IG+&H80:P=PEEK(&H7140):POKE&H7140,P-1:IF PEEK(&H7140)=0 THEN 170
 ELSE 180
240 ' DIE ? ******************************************************************
250 POKE &H7142,0:POKE &HFFD8,&H92:DMG=DMG+1:C=&H747+DMG*2:GOSUB720:GOSUB780
260 IF DMG(ENG THEN 230 ELSE 440
270 ' SAVE *******************************************************************
280 POKE &H7143,0:WK=WK+3:S=S+3:GOSUB1000
290 LOCATE 31,5:PRINTS*10;:WK=WK+1:LOCATE 34,10:PRINTWK;CHR$(29);"X"
300 IF WK(100 THEN 230  ELSE 400
310 ' BREAK ******************************************************************
320 POKE &H7144,0:WK=WK+1:S=S+1:GOTO 290
330 ' MONITOR SCREEN *********************************************************
340 POKE &H7145,0:SCREEN ,1:FOR A=1 TO 5000:NEXT :GOTO 230
350 ' STREAM *****************************************************************
360 POKE &H7141,0:LOCATE15,8:PRINT"STREAM!!":GOSUB790:POKE &H7148,&H20
370 COLOR 2:FOR A=1 TO 40:POKE ADDR,A MOD 8 +&H31:NEXT:COLOR,0
380 SCREEN,1:GOSUB 990:ENG=ENG-1:POKE &HFFD8,&H11:C=&H6F8+ENG*2::GOSUB720:GOSUB7
50:GOTO 260
390 ' CLEAR ******************************************************************
400 SCREEN,1:LOCATE12,10:PRINT"ﾃｷﾉ* ﾎｶﾝ ﾃﾞ  !";FOR A=1 TO 2000:NEXT:SCREEN,15:CL
S:GOSUB810:POKE &HFFD8,IG+&H80:FOR A=1 TO 15:POKE PTR(A),&H31:NEXT
410 FOR A=1 TO 15:POKE PTR(15)-A+16,&H37:POKE PTR(16)-A+17,0:NEXT:POKE PTR(15),&
H31:GOSUB1020:R=R+1:WK=0:GOSUB830
420 LOCATE 9,0:PRINT"RETURN TO THE WHITE  BASE !":POKE &HFFD8,&H55:GOSUP940:GOSU
B800:GOSUB610:GOTO 540
430 'DIE *********************************************************************
440  SCREEN,1:LOCATE15,  8:PRINT"DANGER":POKE&HFFD8,&H92:C=&H6F8:GOSUB720:FORA=1T
O14:FORB=0TO2:C=&H6F8+A*2+B*79:GOSUB720:NEXT:NEXT:C=C+2:GOSUB720
450 GOSUB1010:GOSUB 1030:G=16:CL=2:CLB=6:FOR A=1 TO 7:COLOR,6:P=A*3+7:GOSUB790:S
WAP CL,CLB:NEXT:GOSUB 1050
460 POKE &HFFD8,1:FOR B=1 TO 4:A=MET(B):POKEA,239:POKEA+1,238:POKEA+40,238:POKEA
+41,239:NEXT
470 POKE &HFFD8,IG+&H80:FOR A=0 TO 6:POKE A*3+&H68A,&H2A:NEXT:SCREEN,15:CLS:COLO
R 7,0:LOCATE10,10:PRINT"PATROLL ﾀｲ ﾂｲﾆ ﾃｷﾉ ﾀﾏﾓﾘ ﾃﾞｽ !":FOR A=1 TO 2000:NEXT
480 SCREEN,1:LOCATE10,10:PRINT"G A M E  O V E R":IF H(S THEN H=S
490 POKE &HFFE0,&H44:A$=INPUT$(1):S=0:WK=0:R=1:GOSUB610
500 FOR A=1 TO 10:LOCATE11,A+2:PRINTDEM$(A);:NEXT
510 IF IG=&H27 THEN POKE &H116,IG:LOCATE12,4:PRINT"812";Z$;"7 3";Z$;"654";
520  LOCATE11,8:PRINT"♠ ♥ ♦ ♣ ●";:POKE &H529,&HA5:POKE &H46B,&HBF:POKE &H116,7:P
OKE &HFFD8,&H93:X=&H6C4:GOSUB840
530 POKE &HFFE0,&H44:A$=INPUT$(1):S=0:D%0=0:GOSUB750:R=1:GOSUB940
540 POKE &HFFE0,&H44:ENG=15:COLOR 15:A=25:FOR B=1 TO 7:LOCATE1C+B,15-B:X$=SPACE$
(8-B):X=8-B:PRINTLEFT$(DEX$(A-B+1)+X$,X);"!";RIGHT$(X$+DEX$(A-3433),X);:NEXT:V=-
(14-R)*(R(10)*10-(R-9)*40-70*(R=1)
550 COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE10,15:FOR A=1 TO 7:X$=INPUT$(1):GOSUB920:PRINT"●
";CHR$(29);CHR$(29);:NEXT:DMG=DMG-3:POKE &HFFE0,4:IF DMG(0 THEN DMG=0
560 GOSUB 910:FOR A=0 TO 230:GOSUB 920:LINE(A*2,0)-(A*2,16),PSET,7:NEXT
570 GOSUB940:POKE&HFFD8,&H97:C=&H6F6:FORA=1TO15:C=C+2:GOSUB720:GOSUB920:NEXT
580 IF DMG)0 THEN C=&H747:POKE &HFFD8,&H92:FOR A=1 TO DMG:C=C+2:GOSUB 720:GOSUB
920:NEXT
590 LOCATE13,  3:PRINT"ROUND";R;"ｽﾀｰﾄ":GOSUB 950:GOTO 40
600 ' MONITOR SCREEN *********************************************************
610 SCREEN0,1,1:LINE(0,0)-(480,14),PSET,7,B:LINE(160,14)-(480,118),PSET,7,B:LINE
(0,152)-(480,200),PSET,1,B:PAINT(0,20),5
620 LINE(1,3)-(7,8),"  ",10,BF:FORA=1TO3:LINE(A*2,4)-(A*2,7),"|",10:NEXT:POKE&HFF
D8,&H8C:POKE&H4A2,&H42:POKE&H4A4,&H47:POKE&H51E,&H45
```

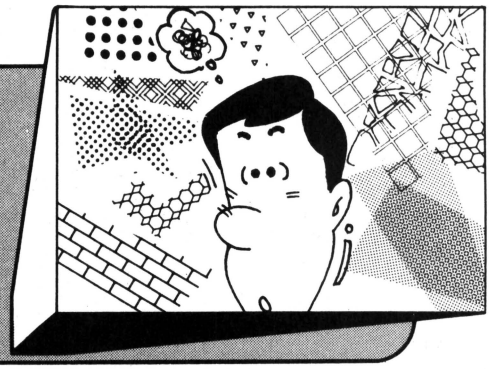
```
630 LINE(1,10)-(4,12),"■",2,BF:LINE(5,10)-(7,11),"■",7,BF:FORA=0TO2:POKE&HFFD8,&
HB0+2^A:POKE&HEEE+A,&HFE:NEXT
640 COLOR13:LOCATE10,15:PRINT"●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●";:LOCATE10,17:PRINT"HI DP R  M
G SP X1 SWI"
650 COLOR7:A=32:GOSUB700:A=112:GOSUB700:A=528:GOSUB700:A=608:GOSUB700
660 C=0:X$="H-SCORE":B=0:GOSUB710:X$="SCORE":B=4:GOSUB710:X$="ROUND":B=8:GOSUB71
0:X$="WORK":B=10:GOSUB710:X$="For MK-5":B=12:GOSUB710:LOCATE30,2:PRINTH*10;:LOCA
TE30,6:PRINTS*10;:LOCATE35,8:PRINTR;:LOCATE34,10:PRINTWK;CHR$(29);"X";
670 POKE&HFFD8,&H91:FORA=1TO14:FORB=0TO2:C=&H6F8+A*2+B*79:GOSUB720:NEXT:NEXT:C=C
+2:GOSUB720:C=&H6F8:GOSUB720:POKE&HFFD8,&H95:POKE&H7DE,12:POKE&H715,1:POKE&H73E,
8:POKE&H755,&HFF:POKE&H78E,&H7F:POKE&H7B5,0
680 POKE&H748,&HC0:POKE&H770,&H30:C=2:B=19:X$="ENERGY":GOSUB710:COLOR2:B=21:X$="
DAMAGE":GOSUB710:COLOR6:B=23:X$="CHARGER":GOSUB710:RETURN
690 ' SUB ROUTINE ｸﾘｴ ***********************************************************
700 LINE(A+30,126)-(A,112),PRESET:LINE(A-30,126)-(A-8,112),PRESET:LINE(A+30,128)
-(A,140),PRESET:LINE(A-30,128)-(A-8,140),PRESET:RETURN
710 LOCATE 30+C,B:PRINTX$;:RETURN
720 POKEC,&HC:POKEC+1,&HFC:POKEC+40,3:POKEC+41,&HF3:RETURN
730 X1=X1+1:IF X1(18 THEN RETURN
740 CL=PEEK(&HFFDB):POKE &HFFD8,&H96:X1=0:C=C+2:GOSUB720:POKE &HFFD8,CL:RETURN
750 FOR A=1 TO 1000:NEXT:POKE &HFFD8,0:LINE(160,14)-(480,118),PRESET,0,BF:LINE(1
60,14)-(480,118),PSET,7,B:RETURN
760 X=PTR(WP(A)):POKE X-1,149:POKE X,248:POKE X+1,149:POKE X-40,150:POKE X+40,15
0
770 X=PTR(WP(A-1)):POKE X-1,0:POKE X,0:POKE X+1,0:POKE X-40,0:POKE X+40,0:RETURN
780 COLOR,2:ADDR=PEEK(&H7148)*256+PEEK(&H7149)+&H21C:POKE &HFFD8,IG+&H80:GOSUB 9
40:FOR A=1 TO 40:POKE ADDR,A MOD 8 +&H31:GOSUB920:NEXT:POKE ADDR,0:COLOR,0:RETUR
N
790 COLOR,CLB:X=RND(1)*11:LINE(P,0)-(P-X,0-X),"＼",CL:LINE(P,0)-(P,RND(1)*16),"|"
,CL:LINE(P,0)-(P+X,0-X),"／":GOSUB920:RETURN
800 FOR A=2 TO 15:GOSUB 920:GOSUB760:NEXT: A=17:GOSUB770:RETURN
810 SCREEN,16:COLOR 7:LOCATE0,20:FOR A=1 TO 7 STEP 2:PRINTTFR$(A);SPC(25);TFR$(A
+1):NEXT:LINE(32,158)-(90,158),PSET,7:LINE(530,158)-(590,158),PSET,7
820 POKE &HFFD8,IG+&H80:FOR A=1 TO 15:POKE PTR(A),&H31:NEXT:FOR A=1 TO 2000:NEXT
:RETURN
830 SCREEN,16:LINE(0,60)-(510,158),PSET,7:LINE(260,0)-(590,158),PSET,7:LINE(539,
60)-(115,158),PSET,7:LINE(380,0)-(32,158),PSET,7:RETURN
840 FORB=X TOX+5:POKE B,&HFF:POKE B-40,RND(1)*255:POKE B+40,RND(1)*255:NEXT:POKE
 X-1,RND(1)*255:POKE X+6,RND(1)*255:RETURN
850 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ***************************************************************
860 RESTORE1050:DEFINT A-Z:DIM TFR$(8),DEM$(10),PTR(16),DEX$(64),WP(16):FOR A=1
TO 10:READ DEM$(A):NEXT:FOR A=1 TO 8:READ TFR$(A):NEXT
870 X=&H4129:FOR A=1 TO 15:READ PTR(A):PTR(A)=PTR(A)+X:NEXT:Z$=CHR$(29):Z$=Z$+Z$
+Z$+CHR$(31):IG=&H27:'L3 IG=7
880 FOR A=1 TO 8:B=A*3:X$=CHR$(A+48)+"0":DEX$(B)="◤"+X$:DEX$(B+1)="▔▔":DEX$(B+2
)="◥ ":DEX$(B+32)=X$+"◹":DEX$(B+33)="▔▔◹":DEX$(B+34)="  ◹":NEXT:X$="◤  ":X1$="
 ◹":FOR A=1 TO 2:DEX$(A)=X$:DEX$(A+32)=X1$:NEXT
890 FOR A=1 TO 4:READ MET(A):NEXT:RETURN
900 ' M.S.R. ｿﾌﾄ ROUTINE ｸﾘｴ ****************************************************
910 POKE &H7E7A,&H75:POKE &H7E7B,0:POKE &H7E13,&H75:POKE &H7E14,0:GOTO930
920 EXEC &H7E12:RETURN
930 POKE &HFFD4,128:RETURN
940 POKE &H7E7A,&H79:POKE &H7E7B,&HB8:POKE&H7E13,&H79:POKE&H7E14,&HB8:GOTO930
950 POKE &HFFD4,0:RETURN
960 POKE &H7E8B,&H79:POKE &H7E8C,&H30:EXEC &H7ECF:GOTO 950
970 POKE &H7E83,&H79:POKE &H7E8C,&HBD:POKE&H7E97,&H79:POKE&H7E98,&H60:RETURN
980 POKE &H7E7A,&H79:POKE &H7E7B,&HA0:GOSUB930:RETURN
990 GOSUB980:POKE &H724B,&HEF:EXEC &H7E00:POKE &H724B,&HFD:RETURN
1000 GOSUB980:EXEC &H7E00:RETURN
1010 GOSUB980:POKE &H7E13,&H79:POKE &H7E14,&HA0:RETURN
1020 POKE &H7E7A,&H79:POKE &H7E7B,0:POKE &H7E4B,&HF8:EXEC &H7E00:POKE &H7E4B,&HF
D:RETURN
1030 POKE &H7E4B,&HEF:RETURN
1040 ' DATA ******************************************************************
1050 POKE &H7E4B,&HFD:RETURN
1060 DATA"7 8 9   -ｶﾅﾛｯｸ-","  ","4 5 6  SHIFTﾛｯｸ-","  ","1 2 3    -(SPACE)-","  ",
"   ---ｷｰ","  ","  ","  ","  GUS ｾｲｲｷｲ"
1070 DATA"／  ／\","／\  ＼","▀▀▀▀","▀▀▀▀▀","▀▀▀▀▀","▀▀▀▀▀","  ＼","  ／"
1080 DATA 0,2,4,79,81,83,85,158,160,162,164,166,238,241,243,245
1090 DATA 1625,1630,1656,1661
```

BMマニュアル MK-5

★友人は11月号を買おうとしたが，足りなくて，本屋の前の交番へ行き「50円落ちてませんでしたか？」(新潟県・渡部重樹14才)……【影：たしかこの辺に50円があったはずだけど。■：人のポケットに手を入れるな!!】

コモドール64用

WARP & CLEAR



ミスターMAX

ストーリー

時限振動弾により，二つの世界が交り合ってしまった。君は(¥)，二つの世界をワープ可能なマシンを使い，これらの世界のサーキットを走破するのだ。

ただし，このマシンはときたま勝手にワープするので注意が必要だ。また"♠"は敵なので，つかまらないように，マシンは3台ある。LET'S GO!!

ゲームのしかた

[I]で上，[J]で左，[L]で右，[SPACE]で下に移動，そして[Z]でWARPだ。くれぐれも敵につかまらないように注意しよう。

プログラムについて

BASICは，メイン・ルーチン，マシン語DATA，サーキットDATA，画面表示ルーチンとなっている。マシン語については，ディス・アセンブラをつけるべきでしたが，誌面の都合で省略しました。

おわりに

MR，MAXの久しぶりのプログラムですが，まあ入力して遊んでください。残念ながら音は出ませんが，割り込みを利用した音出しプログラムをマシン語で開発中ですので，完成したら発表したいと思います。

ところで，コモドール64はアメリカやヨーロッパでは大変人気があり，あのアップルのソフトがさらに強力になって売り出されています。日本のユーザーもガンバって外国に負けないようなソフトをつくろう!!

CHECKER FLAG

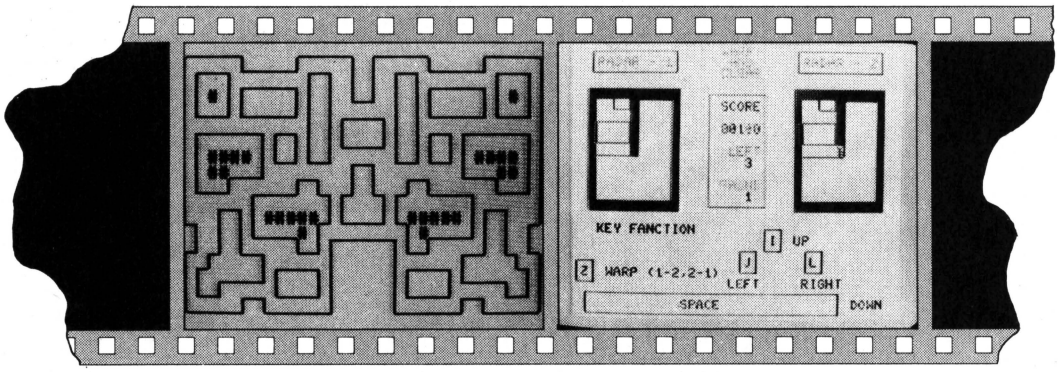
編：3500～3700は，なにをやっているんでしょうかねー。

影：地図じゃないの？

Dr.D：これは，一度画面に表示させて，DATAをメモリに取り込んでいるんだ。こうすると，DATA文のかたまりがなくなって，プログラムの入力がしやすいというわけだな。

編：ふーん，ユーザー思いのプログラムなんですね！

影：？？？？？



▲《写真1》マップを画面に表示します。

▲《写真2》実行画面

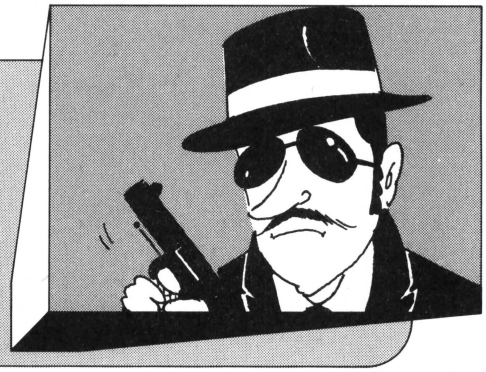
★しかたない，僕がもらってやるか，影さんのサイン。(東京都小平市・SC－3000 12才)……【編：そう簡単にはあげられません。影：そうだ!!編：保健所に連絡してクレゾールで消毒して火で焼いてから！影：アホ！】

WARP & CLEARのプログラム・リスト

```
10 GOTO3000
100 A=AD+X+Y*40-1:HB=INT(A/256):LB=(A/256-HB)*256:POKE249,HB:POKE248,LB
110 SYS50200:POKEVR+367+WA*25,28
120 IFCL=256THEN2600
1000 I=0
1010 PE=PEEK(AD+164+X(I)+Y(I)*40+XX(I)+YY(I)*40)
1020 IFPE=32ORPE=96ORPE=160THEN1500
1030 RN=RND(1)*2-1:Z=XX(I)
1040 IFRN>0THEN1060
1050 XX(I)=YY(I):YY(I)=Z:GOTO1100
1060 XX(I)=-YY(I):YY(I)=-Z
1100 PE=PEEK(AD+164+X(I)+Y(I)*40+XX(I)+YY(I)*40)
1110 IFPE=32ORPE=96ORPE=160THEN1500
1120 XX(I)=-XX(I):YY(I)=-YY(I):GOTO1100
1500 X(I)=X(I)+XX(I):Y(I)=Y(I)+YY(I)
1510 IFX=X(I)ANDY=Y(I)ANDWA=INT(I/2)THEN1800
1520 IFABS(X-X(I))>4ORABS(Y-Y(I))>4THEN1540
1530 POKEVR+367+INT(I/2)*25+X(I)-X+Y(I)*40-Y*40,65
1540 I=I+1:IFI<4THEN1010
1550 IFRND(1)<.1THENWA=-(WA=0)
1560 GOTO2000
1800 PRINT"■■■■■■■■■■■■"SPC(5+WA*25)"GIYA!"
1810 FORI=0TO3000:NEXT:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■GAME OVER"
1820 LE=LE-1:IFLE>0THEN3500
1830 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■GAME OVER"
1840 PRINT"■■■■■■■YOUR SCORE "SC
1850 PRINT"■■■■■■■TRY AGAIN ?"
1860 PE=PEEK(197)
1870 IF PE=25 THEN RUN
1880 IF PE=39 THEN END
1890 GOTO 1860
2000 IN=PEEK(197):IFIN=12THENWA=-(WA=0)
2010 XX=(IN=34)-(IN=42):YY=(IN=33)-(IN=60)
2500 PE=PEEK(AD+164+X+Y*40+XX+YY*40):IFPE=160THEN2550
2510 IFPE<>32ANDPE<>96THEN100
2520 POKEAD+164+X+Y*40+XX+YY*40,160:SC=SC+10
2530 PRINT"■■■■■■■■■"SPC(18)RIGHT$("0000"+MID$(STR$(SC),2),5)
2540 CL=CL+1
2550 X=X+XX:Y=Y+YY:GOTO100
2600 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■"SPC(12)RO"RAUND  CLEAR"
2610 FORI=1TO100*RO:SD=SC+I
2620 PRINT"■■■■■■■■■"SPC(18)RIGHT$("0000"+MID$(STR$(SD),2),5)
2630 NEXT:SC=SC+100*RO:RO=RO+1
2640 FORI=0TO2000:NEXT
2690 GOTO 3500
3000 A=0:FORI=0TO63:READ R:POKE50200+I,R:A=A+R:NEXT
3010 IFA<>10123THEN PRINT"DATA ERROR":END
3020 SC=0:RO=1:LE=3:DIM X(3),XX(3),Y(3),YY(3)
3100 DATA 169,4,133,251,133,253,169,202,133,250,169,227,133,252,162,9
3110 DATA 160,9,177,248,145,250,145,252,136,208,247,169,40,24,101,248
3120 DATA 133,248,144,2,230,249,169,40,24,101,250,133,250,144,2,230
3130 DATA 251,169,40,24,101,252,133,252,144,2,230,253,202,208,209,96
3500 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

FM-7／8用

THE SECRET AGENT



村田正輝

STORY

おはよう××××くん。さて今回の君の使命は，某国の軍事施設にあるコンピュータを破壊することである。このコンピュータには，地球を滅ぼしてしまうプログラムが入っているのだ。幸いにも，このプログラムのコピーはまだ作られていない。いまのうちにコンピュータごと破壊しておかなければ，世界の終りがおとずれることになるであろう。そこで君には，セットしてから2分後に爆発する爆弾を与えよう。成功を祈る!!

遊びかた

障害の壁と，レーダーをよけて，左上にあるコンピュータのところまでいってください。すると爆弾がSETされ，右上に出口ができます。爆弾は2分たつと爆発しますから，それまでに出口から外に出てください。

障害に当たったかどうかはPOINTでやっているので，当たっているのにやられなかったり，当たっていないのにやられたりしますが，そこは何回かやってコツをつかんでください。

プログラムについて

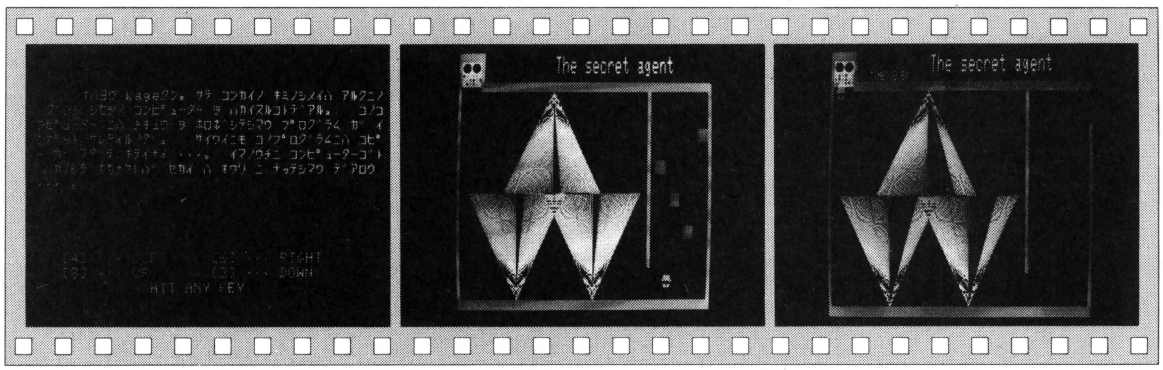
このプログラムはFM－8倍速，FM－7用です。FM－8のみのかたは制限時間を長くする，REM文をとる，マルチステートメントにする，空白をなくすなどをして改造してください。これは，レーダーを書くところが倍速でないと，ちょっとおそすぎるためです。また，早くするためにマルチステートメントを多用したり，段づけをなくしたりして読みにくいプログラムにしたくなかったからです（それでも読みにくい…すみません）。

参考資料

Ｉ／Ｏ　FM－8活用研究　106ページ
「パターンエディタ」　工学社
ベーマガ　2月号　METEOR PANIC

CHECKER FLAG

編：モアレ・デモをうまく使ったゲームです。
Dr.D：そうだな，ワシにも思いつかなかったアイデアだ。
影：ゲームのスピードはいまいちだね。でもオモシロイからいいとしよう。
編：プログラムも，問題はありませんでした。



《写真1》ゲームの説明

《写真2》右上からスタートして左上のコンピュータへ

《写真3》爆弾をセット！　ぶじ脱出できるか!?

★9月号の井上君!!　あたりがあるならはずれもなくちゃ!!　ハズレ　（岐阜県恵那郡・**玉木聖文13才**）……**【編**：スカって知ってます？**Dr.D**：ふふふ，駄菓子屋でよくやったもんだ。**影**：語源はなんなの？**編**：カスでは？**】**

THE SECRET AGENTのプログラム・リスト

```
10 '**************** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ **********************
20 DEFINT A-Z
30 ON TIME GOSUB 520:TIME "00:02:00"
40 DIM SU%(58),RA(2),RX(2),RY(2),MAX(2),WA(3)
50 FOR I=0 TO 58:READ SU%(I):NEXT
60 GOSUB 1140 ' DEMO
70 '------------  ｺｺ ﾆ REPLAY ｶﾞ ﾄﾝﾃﾞｸﾙ ---------------------
80 RESTORE 1110
90 FOR I=0 TO 2: READ RA(I),RX(I),RY(I) :NEXT
100 FOR I=0 TO 3: READ WA(I) :NEXT
110 SW=1:BO=0:X=448:Y=33
120 '------------  ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ------------------------------
130 WIDTH80,25:COLOR 7,0
140 LINE (0,0)-(6,3),"■",4,B
150 LINE (0,3)-(66,25),"■",4,B
160 LINE (1,3)-(5,3)," ",4
170 LINE (50,4)-(50,20),"■",4
180 LINE (8,8)-(47,27),PSET,7,BF
190 CIRCLE (17,12),9,,,,,F,PRESET
200 CIRCLE (37,12),9,,,,,F,PRESET
210 FOR IX=0 TO 5: FOR IY=0 TO 2
220    LINE (9+IX*7,18+IY*3)-(12+IX*7,19+IY*3),PSET,INT(RND(1)*7),BF
230 NEXT:NEXT
240 SYMBOL (200,3),"The secret agent",2,2,7
250 PUT@A(X,Y)-(X+29,Y+9),SU%,XOR
260 FOR I=0 TO 30
270   GOSUB 770:GOSUB 840
280 NEXT
290 '************** MAIN ************************
300 WHILE  X<536
310   A$=INKEY$:OY=Y:OX=X
320   IF A$="2" THEN Y=Y+5
330   IF A$="4" THEN X=X-10
340   IF A$="6" THEN X=X+10
350   IF A$="8" THEN Y=Y-5
360   PUT@A(OX,OY)-(OX+29,OY+9),SU%,XOR
370   PUT@A(X,Y)-(X+29,Y+9),SU%,XOR
380   IF 410<X AND X<450 AND 168<Y AND Y<180 THEN SW=2:IF BO=1 THEN SW=1
390   ON SW GOSUB 770,840 'ｶﾍﾞ OR ﾚｰﾀﾞｰ
400   IF Y<31 AND BO=0 THEN GOSUB 980 'BOMB SET
410   IF BO=1 THEN LOCATE 10,2: PRINT "TIME  ";RIGHT$(TIME$,4);:BEEP1:BEEP0
420   FOR IX=0 TO 1:FOR IY=0 TO 1
430      IF POINT (X+4+IX*23,Y+IY*9)=-1 THEN GOSUB 600 'GAME OVER
440   NEXT:NEXT
450 WEND
460 TIME OFF
470 ME$="":ME$=SPACE$(5)+"ﾖｸｬｯﾂｸ !!"+SPACE$(28)+"ｺﾚﾃﾞ ﾍｲﾜ ﾊ ﾀﾓﾀﾚﾝｿｳﾀﾞ"+SPACE$(21)
+"ｱﾘｶﾞﾄｳ ....... ."
480 GOSUB 910
490 END
500 '************** SUB  ****************************
510 '--------------  TIME UP !  -------------------------
520 FOR SI=0 TO 10:FOR SJ=0 TO 100
530    BEEP1: BEEP0
540 NEXT:NEXT
550 FOR SI=0 TO 10
560   IX=INT(RND(1)*500+10):IY=INT(RND(1)*150+35):COL=INT(RND(1)*7+1)
570   LINE (10,25)-(IX,IY),PSET,COL
580 NEXT
590 '--------------  GAME OVER  -----------------------
600 TIME OFF
610 FOR SI=0 TO 50
620    BEEP1: CIRCLE (X+15,Y+5),SI,7,,,,N,XOR: BEEP0
630 NEXT
```

```
640 FOR SI=0 TO 50
650    CIRCLE (X+15,Y+5),SI,,,,,,PRESET
660 NEXT
670 ME$=""
680 IF BO=0 THEN ME$=SPACE$(5)+"ｺﾉｵﾛｶﾓﾉﾒ  !!"+SPACE$(27)+"ﾊｶｲｾｽﾞﾆ ｺﾛｻﾚｵｯﾃ"+SPACE
$(25)+"ｺﾝﾅ ｼｭｳﾖｳﾅ ｼｺﾞﾄ ﾗ"+SPACE$(22)+"ｱﾀｴﾅｹﾚ ﾊﾞ ﾖｶｯﾀﾜｲ .....。"
690 IF BO=1 AND TIME<120 THEN ME$="ｾｯｶｸ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ﾗ ｼｶｹﾀﾉﾆ ﾐﾂｶﾘｵｯﾃ"+SPACE$(11)+"ﾊﾞｸ
ﾀﾞﾝ ﾊ ｶｲｼｭｳ ｻﾚﾃｼﾏｯﾀｿﾞ"+SPACE$(16)+"ﾂﾞﾒｶﾞ ｱﾏｲﾉﾀﾞ ﾂﾞﾒｶﾞ !!"
700 IF BO=1 AND TIME>=120 THEN ME$=SPACE$(5)+"ﾖｸﾔｯﾀ!!"+SPACE$(30)+"ｵﾏｴ ﾊ ﾊﾞｸﾌｳﾃﾞ
ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀｶﾞ"+SPACE$(16)+"ｾｶｲ ﾊ ﾀｽｶﾘｿｳﾀﾞ。"+SPACE$(25)+"ﾏﾀｳｽﾞ ｼﾞｮｳﾌﾞﾂｼﾀﾏｴ 。"
710 GOSUB 910
720 LOCATE 15,16:COLOR 5:PRINT "TRY AGAIN (Y/N) ?"
730 A$="":WHILE A$="" OR INSTR("YyNn",A$)=0: A$=INKEY$:WEND
740 IF A$="Y" OR A$="y" THEN RETURN 80
750 END
760 '----------------  WALL  -------------------------
770 FOR SI=0 TO 3
780   WA(SI)=WA(SI)+1
790   IF WA(SI)>526 THEN WA(SI)=409
800   LINE (WA(SI),SI*25+60)-(WA(SI),SI*25+70),XOR,2
810 NEXT
820 RETURN
830 '----------------  ﾚｰﾀﾞｰ  ------------------------
840 FOR SI=0 TO 2
850   RA(SI)=RA(SI)+4
860   IF RA(SI)>RX(SI)+100 THEN RA(SI)=RX(SI)-100
870   LINE (RX(SI),RY(SI))-(RA(SI),110),XOR,5
880 NEXT
890 RETURN
900 '--------------  TYPE  -------------------------
910 WIDTH40,20:LOCATE 5,5:COLOR7
920 FOR SI=1 TO LEN(ME$)
930   PRINT MID$(ME$,SI,1);
940   IF MID$(ME$,SI,1)<>" " THEN BEEP1:BEEP1: BEEP0:FOR SJ=0 TO 250: NEXT
950 NEXT
960 RETURN
970 '----------------  BOMB SET  ----------------------
980 BO=1
990 TIME$="00:00:00":TIME ON:BEEP
1000 LINE (8,24)-(15,27),PSET,1,BF
1010 LINE (66,4)-(66,6)," ",0
1020 RETURN
1030 '****************  DATA  **************************
1040 '----------------  ｽﾍﾟｲ  DATA  --------------------
1050 DATA 511,-512,2047,-2048,8191,-8191,-1,-16321,-1,-4092,8,16
1060 DATA 32,126,8064,248,31744,511,-8192,0,0,0,0,0
1070 DATA 0,0,0,0,4,8,16,12320,127,-128,255,-1024
1080 DATA 511,-8192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1100 '----------------  ﾚｰﾀﾞｰ DATA  --------------------
1110 DATA 201,201,31,126,126,191,285,285,191
1120 '--------------  WALL DATA  ----------------------
1130 DATA 408,438,468,498
1140 '****************  DEMO  **************************
1150 INPUT "WHAT YOUR NAME";NA$
1160 ME$="ｵﾊﾖｳ "+NA$+"ｸﾝ。 ｻﾃ ｺﾝｶｲﾉ ｷﾐﾉｼﾒｲﾊ ｱﾙｸﾆﾉ ｸﾞﾝｼﾞｾﾝﾉ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ ﾗ ﾊｶｲｽﾙｺﾄﾃﾞｱ
ﾙ。  ｺﾉｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ ﾆﾊ ﾁｷｭｳ ﾗ ﾎﾛﾎﾞｼﾃｼﾏｳ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｶﾞ ｲﾝﾌﾟｯﾄ ｻﾚﾃｲﾙﾉﾀﾞ。  ｻｲﾜｲﾆﾓ ｺﾝﾌﾟﾛｸﾞ
ﾗﾑﾆﾊ ｺﾋﾟｰ ｶﾞ ﾏﾀﾞﾃﾞｷﾃｲﾅｲ ･･･。  ｲﾏﾉｳﾁﾆ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｺﾞﾄ ﾊｶｲｼﾃ ｵｶﾅｹﾚﾊﾞ ｾｶｲ ﾊ ｵﾜﾘ ﾆ ﾅｯﾃｼﾏ
ｳ ﾃﾞｱﾛｳ ･･･ 。"
1170 GOSUB 910
1180 COLOR 1:LOCATE 3,16:PRINT "[4] ･･･ LEFT      [6] ･･･ RIGHT"
1190 LOCATE 3,17:PRINT "[8] ･･･ UP        [2] ･･･ DOWN"
1200 COLOR 6:LOCATE 13,18:PRINT "HIT ANY KEY"
1210 A$=INPUT$(1)
1220 RETURN
```

★姉をおこそうとしたらベーマガでなぐられてしまった。おーイタ!!（愛知県名古屋市・小林和史10才）……【編：来月からベーマガは鉄板製になります。影：ギョッ!!鉄版ベーシックマガジンで……ゴッ～～ン!!コワイワ。】

FM-7／8(8は要改造)用

おばけたいじ

井上　優

ストーリー

ある日，街にたくさんのオバケ達がやって来ました。そして，可愛いマユミちゃんを誘拐して行きました。

オバケ達を退治して，マユミちゃんを助けてください。うまく助けられると，マユミちゃんが現われてあなたにお礼を言ってくれます。

ゲームの方法

1面で30のオバケが現われます。「1～9」のキーでオバケをたたきます。ただし，女の子をたたくと減点されます。

面をクリアするごとに，オバケの現われてる時間が短くなっていきます。3面クリアするとゲーム終了です。

《第1表》変　数　表

X，Y	＝オバケの座標
AX，AY	＝女の子の座標
MX，MY	＝押されたキーの座標
TT	＝オバケの現われている時間
OBAK	＝オバケの数
SC，HSC	＝スコア，ハイ・スコア

CHECKER FLAG

Dr.D：なんたって，この作品は絵のウマサが採用の理由になってるな。

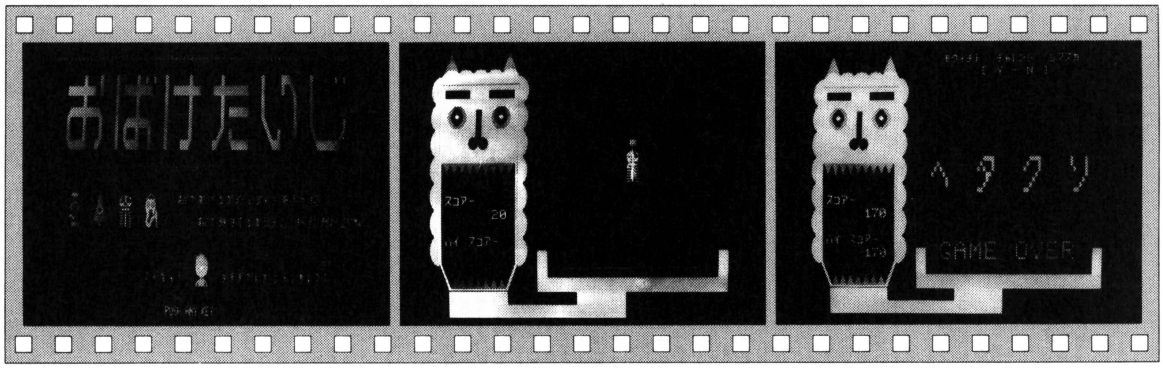
編：なんでも，レタリング関係の仕事をされてるとかで，FM－7を仕事にも使われてるそうです。

Dr.D：ほほう，それで作画がウマイんだな。ところで，ゲームというよりもグラフィックに重点を置いた作品の投稿が増えてきてるそうだな。

編：グラフィック作品もどしどし載せます。

★

★



《写真1》タイトル画面　**《写真2》絵がとてもキレイだ!!**　**《写真3》ゲーム・エンド**

★昨年のお年玉切手で送ります。しかし影さんはいつも正月気分かな？（北海道・**大坂義紀14才**）……**【影**：♪もういくつ寝ると～♪**編集長**：ずーっと寝てろ!!**影**：♪もういくつ寝ても仕事がない♪**編**：それでいいのだ!!**】**

おばけたいじのプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
20 CLS:WIDTH80,25:DIM OB1%(118),OB2%(118),OB3%(118),OB4%(118),HI%(118),GE%(5)
30 C=2:TT=35:PIT=0
40 LINE(0,0)-(79,10),"■",2,B
50 COLOR 4:LOCATE5,2:PRINT "    ■  ■  ■   ■ ● ■    ■       ■         ■
 ■■     ■     ● ●"
60 LOCATE5,3:PRINT "■■■■■ ■   ■ ■■■■■   ■ ■■■■■   ■■■■■■■■■   ■   ■ ■
■"
70 LOCATE5,4:PRINT "    ■       ■   ■     ■   ■       ■       ■       ■
■"
80 LOCATE5,5:PRINT "■■■■■■   ■   ■     ■   ■     ■ ■■■■■   ■       ■
■"
90 LOCATE5,6:PRINT "■   ■   ■   ■ ■■■■■   ■     ■       ■         ■
■       ■"
100 LOCATE5,7:PRINT "■   ■   ■   ■ ■   ■   ■     ■       ■■   ■     ■   ■
 ■■     ■■"
110 LOCATE5,8:PRINT "■■■■■   ■■■   ■■■■■   ■   ■■■     ■■■   ■■■■■     ■■■
  ■■■■■■■"
120 SYMBOL(10,100),"ｵﾊﾞｹｶﾞ ﾏﾁﾆ ﾔｯﾃ ｷﾃﾞ",3,1,6
130 SYMBOL(50,120),"ｶﾜｲｲ ﾏｭﾐﾁｬﾝ ﾗ ｻﾗｯﾃ ｲｷﾏｼﾀﾈ",3,1,6
140 SYMBOL(100,150),"ﾊﾔｸ ﾀｽｹﾃ !!",5,3,7
150 GOSUB 330
160 GOSUB1430:BEEP:PUT@A(50,103)-(74,127),OB1%,PSET
170 GOSUB1480:BEEP:PUT@A(100,103)-(124,127),OB2%,PSET
180 GOSUB1520:BEEP:PUT@A(150,103)-(174,127),OB3%,PSET
190 GOSUB1560:BEEP:PUT@A(200,103)-(224,127),OB4%,PSET
200 COLOR7:LOCATE32,13:PRINT" ｵﾊﾞｹ ｶﾞ ｢ 1 ｶﾞﾒﾝ ｣ ｺﾄ ﾆ 30 ﾃﾞﾃ ｷﾏｽ"
210 LOCATE38,15:PRINT"ｵﾊﾞｹ ﾀﾁ ﾗ [ 1 ｶﾗ ﾜ ] ﾉ ｷｰ ﾃﾞ ﾜﾀｲﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
220 LOCATE25,20:PRINT"ﾏ ﾁ ｶﾞｯ ﾃﾞ";
230 GOSUB1600:BEEP:PUT@A(300,145)-(324,169),HI%,PSET
240 GOSUB 1640
250 LOCATE44,20:PRINT "ﾗ ﾀ ﾀ ｸ ﾄ ｹﾞ ﾝ ﾃ ﾝ ｻ ﾚ ﾏ ｽ"
260 GOSUB 330
270 LINE(0,95)-(639,199),PSET,0,BF
280 LOCATE15,12:PRINT"A ｸﾗｽ  ｶﾗ  C ｸﾗｽ  ﾏﾃﾞ ｱﾘ  ｵﾊﾞｹ ｶﾞ ﾀﾞﾝﾀﾞﾝ ﾊﾔｸ ﾃﾞﾃ ｷﾏｽ"
290 SYMBOL(30,113),"800 ﾃﾝ ｲｼﾞｮｳ ﾃﾞ",3,1,3
300 SYMBOL(150,132),"ﾏｭﾐﾁｬﾝ  ﾗ ﾀｽｹ ﾗﾚﾏｽ",3,1,3
310 SYMBOL(120,155),"ﾃﾞﾜ  ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾞ",4,2,1
320 GOSUB 330:GOTO 370
330 LOCATE30,23:PRINT"PUSH ANY KEY !!"
340 A$=INKEY$ :IF A$="" THEN 330 ELSE 350
350 LINE(0,95)-(639,199),PSET,0,BF:RETURN
360 END
370 CLS:WIDTH40,20
380 CONNECT(20,20)-(40,0)-(60,20)-(20,20),2:CONNECT(140,20)-(160,0)-(180,20)-(14
0,20),2:PAINT(40,3),2,6:PAINT(160,4),2,2
390 CONNECT(20,25)-(180,25)-(180,160)-(160,180)-(40,180)-(20,160)-(20,25),2:CONN
ECT(25,85)-(175,85)-(175,160)-(155,178)-(45,178)-(25,160)-(25,85),2:PAINT(21,26)
,1,2
400 FOR I=150TO 30 STEP-20:CIRCLE(19,I),20,4,.6,.25,.75,F:NEXTI
410 FOR I=40 TO 160 STEP30:CIRCLE(I,24),25,4,,.5,1,F:NEXT
420 FOR I=30 TO 150STEP 20:CIRCLE(181,I),20,4,.6,.75,.25,F:NEXTI
430 LINE(30,30)-(80,35),PSET,0,BF:LINE(120,30)-(170,35),PSET,0,BF
440 CIRCLE(55,50),20,2,,,,F:CIRCLE(145,50),20,2,,,,F
450 CIRCLE(55,50),12,0,.55,,,F:CIRCLE(145,50),12,0,.55,,,F
460 CIRCLE(55,50),5,6,,,,F:CIRCLE(145,50),5,6,,,,F
470 LINE(95,45)-(105,70),PSET,0,BF:CIRCLE(90,70),10,0,,,,F:CIRCLE(110,70),10,0,,
,,F
480 LINE(40,181)-(160,199),PSET,1,BF
490 CONNECT(161,190)-(300,190)-(300,180)-(220,180)-(220,150)-(240,150)-(240,170)
-(586,170)-(586,150)-(606,150)-(606,180)-(400,180)-(400,199)-(161,199),1:PAINT(1
61,191),1,1
500 SYMBOL(29,86),"▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼",1,1,2
510 SYMBOL(45,170),"▲▲▲▲▲▲▲▲",1,1,2
520 FOR I=263 TO 563 STEP100:LINE(I,13)-(I,163),PSET,C:NEXT
530 FOR I=13 TO 163STEP50:LINE(263,I)-(563,I),PSET,C:NEXT
540 COLOR7:LOCATE2,11:PRINT"ｽｺｱｰ":COLOR6:LOCATE2,14:PRINT"ﾊｲ ｽｺｱｰ"
550 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
560 ' ﾒｲﾝ
570 OBAK=OBAK+1:IF OBAK=31 THEN 950
580 COLOR7:LOCATE6,12:PRINT USING"####";SC
590 X=INT(RND(1)*3)*100+300
600 Y=INT(RND(1)*3)*50+25
610 AA=RND(1):IF AA>.7 THEN 630ELSE 620
620 AX=231:AY=0:GOSUB 790:GOTO650
630 AX=INT(RND(1)*3)*100+300:AY=INT(RND(1)*3)*50+25
640 PUT@A(AX,AY)-(AX+24,AY+24),HI%,PSET:OBAK=OBAK-1
650 FOR I=0 TO TT
660 A$=INKEY$
670 IF A$="1" THEN MX=300:MY=125:GOSUB850
680 IF A$="2" THEN MX=400:MY=125:GOSUB850
690 IF A$="3" THEN MX=500:MY=125:GOSUB850
700 IF A$="4" THEN MX=300:MY=75:GOSUB850
710 IF A$="5" THEN MX=400:MY=75:GOSUB850
720 IF A$="6" THEN MX=500:MY=75:GOSUB850
730 IF A$="7" THEN MX=300:MY=25:GOSUB850
740 IF A$="8" THEN MX=400:MY=25:GOSUB850
750 IF A$="9" THEN MX=500:MY=25:GOSUB850
760 NEXT I
770 LINE(X,Y-10)-(X+24,Y+24),PSET,0,BF:LINE(AX,AY)-(AX+24,AY+24),PSET,0,BF
780 GOTO 560
790 PO=INT(RND(1)*100):IF PO<25 THEN 800 ELSE IF PO<50 THEN 810 ELSE IF PO<75 TH
EN 820 ELSE IF PO>76 THEN 830
800 PUT@A(X,Y)-(X+24,Y+24),OB1%,PSET:RETURN
810 PUT@A(X,Y)-(X+24,Y+24),OB2%,PSET:RETURN
820 PUT@A(X,Y)-(X+24,Y+24),OB3%,PSET:RETURN
830 PUT@A(X,Y)-(X+24,Y+24),OB4%,PSET:RETURN
840 RETURN
850 PUT@(MX+5,MY-7)-(MX+20,MY-1),GE%,PSET,6
860 IF X=MX AND Y=MY THEN 880 ELSE IF AX=MX AND AY=MY THEN 930 ELSE 870
870 LINE(MX,MY-10)-(MX+24,MY-1),PSET,0,BF:RETURN
880 PLAY"l8o5fr8o7f":FOR I=0 TO 15:OX=INT(RND(1)*24)+X:OY=INT(RND(1)*24)+Y
890 LC=LC+1:IF LC=8 THEN LC=1
900 LINE(X+12,Y)-(OX,OY),PSET,LC
910 NEXT
920 SC=SC+10:GOSUB 870:GOTO 770
```

★うちの文鳥はマイコンの音楽を開くと鳴きだします。（東京都文京区・岡田弘介11才）……【編：珍しい鳥ですね。なんで鳴くんでしょうか。彩：文鳥だからプンチョーかな？編：そんなアホな。彩：ピッピピ～～かな？】

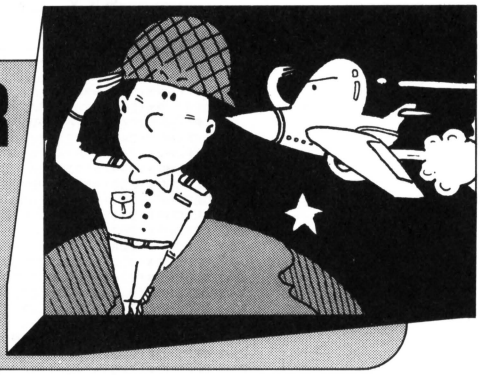
```
930 SC=SC-10:FOR I=20 TOO STEP-3:BEEP1:CIRCLE(AX+12,AY+12),I,0,.7,,,N:BEEP0:NEXT
I
940 GOSUB870:GOTO 770
950 LOCATE6,12:PRINT USING"####";SC
960 IF SC<=250+PIT THEN 1090 ELSE970
970 TT=TT-9:PIT=PIT+270:C=C+2:OBAK=0:GOSUB1170
980 IF TT=<8 THEN 1210 ELSE GOSUB 1040:GOSUB1070:GOSUB1070:GOSUB1180
990 GOSUB1010:GOSUB 1170
1000 GOTO 520
1010 FOR I=0 TO 15:COLOR=(1,2):COLOR=(4,2)
1020 FOR K=0 TO 100:NEXT K:COLOR=(1,1):COLOR=(4,4):FOR J=0 TO 100:NEXT J
1030 NEXTI:RETURN
1040 IF SC=>530 THEN SYMBOL(245,80),"B ｸﾗｽ",6,4,5:RETURN
1050 IF SC=>260 THEN SYMBOL(245,80),"C ｸﾗｽ",6,4,3:RETURN
1060 IF SC<=250 THEN SYMBOL(245,80),"ﾍﾀｸｿ",6,4,4:RETURN
1070 IF SC=>530 THEN LOCATE18,12:PRINT"ﾂｷﾞﾊ A ｸﾗｽ ﾃﾞｽ":RETURN
1080 IF SC=>260 THEN LOCATE18,12:PRINT"ﾂｷﾞﾊ B ｸﾗｽ ﾃﾞｽ":RETURN
1090 GOSUB 1170:GOSUB1180:GOSUB1040
1100 SYMBOL(265,145),"GAME OVER",4,2,2:GOSUB1010
1110 COLOR4:LOCATE17,0:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾁｬﾚﾝｼﾞ ｼﾏｽｶ"
1120 LOCATE22,1:PRINT"[ Y - N ]"
1130 AS$=INKEY$
1140 IF AS$="y" THEN C=2:TT=35:SC=0:PIT=0:OBAK=0:GOSUB 1170:GOTO520
1150 IF AS$="n" THEN END
1160 GOTO 1130
1170 LINE(242,0)-(579,163),PSET,0,BF:RETURN
1180 IF SC=>HSC THEN HSC=SC
1190 COLOR6:LOCATE6,15:PRINT USING"####";HSC
1200 RETURN
1210 IF SC=>800 THEN 1230 ELSE 1090
1220 GOTO1040
1230 GOSUB 1170:GOSUB 1180:GOSUB 1240:GOSUB 1010:GOTO 1110
1240 CONNECT(490,87)-(480,94)-(470,98)-(465,98)-(450,93)-(435,88)-(430,84)-(428,
81)-(423,74)-(412,64)-(424,66)-(418,62)-(415,57)-(425,62)-(437,64)-(432,56)-(435
,50)-(440,57)-(457,60)-(450,50)-(460,56)-(470,58),1
1250 CONNECT(470,58)-(480,59)-(475,53)-(485,57)-(492,65)-(488,70)-(493,74)-(496,
65)-(491,58)-(495,54)-(500,55)-(505,60)-(501,69)-(505,77)-(503,88)-(494,95)-(508
,102)-(520,105)-(532,105)-(542,100)-(548,90),1
1260 CONNECT(548,90)-(540,77)-(545,65)-(540,58)-(533,55)-(530,45)-(520,38)-(500,
35)-(490,36)-(480,32)-(458,31)-(440,35)-(432,40)-(413,44)-(403,51)-(400,60)-(408
,70)-(418,78)-(428,81),1
1270 CONNECT(435,88)-(435,93)-(425,98)-(435,103)-(450,107)-(470,104),1
1280 CONNECT(470,97)-(470,104)-(465,110)-(450,113)-(435,115)-(425,114)-(417,117)
-(410,123)-(404,140)-(520,140),1
1290 CONNECT(532,105)-(541,107)-(547,114)-(550,120)-(545,132)-(540,140)-(520,140
)-(524,130)-(524,122),1
1300 CONNECT(524,130)-(505,123)-(493,123)-(474,128)-(464,128)-(443,125)-(430,127
)-(425,133)-(428,140),1
1310 PAINT(525,139),7,1:PAINT(450,130),3,1:PAINT(450,38),6,1:PAINT(450,95),6,1
1320 CONNECT(447,88)-(455,87)-(470,84)-(468,86)-(462,92)-(453,88)-(447,88),2
1330 CONNECT(422,69)-(433,67)-(440,69)-(445,72)-(443,81)-(452,84),0
1340 CONNECT(450,63)-(473,60),0
1350 CIRCLE(432,73),9,0,.5,,,F:CIRCLE(467,68),10,0,.6,,,F
```

```
1360 PSET(436,72,7):PSET(470,66,7)
1370 CONNECT(420,90)-(375,95)-(375,118)-(282,118)-(282,30)-(375,30)-(375,85)-(42
0,90),3
1380 COLOR 5:LOCATE19,4:PRINT"ﾌ ﾀ"
1390 LOCATE19,5:PRINT"ﾘ ｽ":LOCATE19,6:PRINT"ｶﾞｹ":LOCATE19,7:PRINT"ﾄ ﾃ"
1400 LOCATE19,8:PRINT"ｳ ｸ":LOCATE19,9:PRINT"! ﾚ":LOCATE19,10:PRINT"  ﾃ"
1410 SYMBOL(265,145),"A ｸﾗｽ",5,2,2
1420 RETURN
1430 FOR J=0 TO 118:READ OB1%(J):NEXT J:RETURN
1440 DATA 2047,-4093,-8,511,-1024,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,512,0,0,0,0,0,0,0,0,1587
2,122,-29696,60,0,0,0,0,0
1450 DATA 31,-64,4095,-8185,-16,0,0,0,0,0,127,-1023,-1,-15873,-16,-1,-1793,510,3
0720,4080,1,-4094,124,0,32640,255,-1017,-1,-2,1023,-194
1460 DATA 1023,28812,1920,15615,-32705,-63,-1,-16353,-256,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,254,7,-15888,3968,15887
1470 DATA -32241,-31776,3968,31775,3,-2048,0,0,0,15872,112,-19696,60,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1480 FOR J=0 TO 118:READ OB2%(J):NEXT J:RETURN
1490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,952,3,-512,1023,-32767,-64,511,-4096,-8,248,15872,-190
5,-32642,4032,32767,-4033,-8,15872,15935,-3585,-24584
1500 DATA -33,-897,-1,-8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-32
768,0,0,0,0,1,-64,14,0,1792,3,-32768,0,0,-8192,112,0,14336,28,0,62,0,7936,15,-32
768,1984,7,-4096
1510 DATA 3142,0,0,0,0,0,0,0,3968,24,12288,14478,6,3072,248,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
224,0,28672,56,0,7168,0
1520 FOR J=0 TO 118:READ OB3%(J):NEXT:RETURN
1530 DATA 0,0,1024,255,-2041,-31869,-14463,-16137,224,4352,28679,-57,-129,-32513
,8191,-256,0,477,-8832,-4370,-16384,3,-911,-512,14336,-228,32640,3584,16327
1540 DATA 8160,896,4081,-14344,224,1020,29182,56,255,7295,-32768,0,0,0,0,0,0,0,4
,1024,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1024
1550 DATA 255,-2041,-31869,-14463,-16137,1252,4352,28679,-57,-129,-32513,8191,-2
56,0,477,-8832,-4370,-16384,3,-911,-512,14336,-228,32640,3584,16327,8160,896,408
1,-14344,224,1020,29182,56,255,7295,-32768
1560 FOR J=0 TO 118:READ OB4%(J):NEXT J:RETURN
1570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,-1,255,-64,-1,-3969,-8,16383,-993,-2,4095,-253,-4065,8
696,4024,31751,-25058,543,8064,-113,-30725,-12413,-3601,-31776,-2109,-8069,-3104
,255,-8192,16352,15,-8192,0,0,0,0,0,0,0,0
1580 DATA 255,-256,-15904,-16192,24632,16897,2096,6156,7198,3599,-1,1023,-233,-1
,-18305,-98,8190,7967,-32513,-28793,-1073,-31759,-4221,-7945,-15392,31731,-8132,
-32,7743,-8177,4064,1920,124,0,-1152,978,28679,4238,4095,-64,-1
1590 DATA 193,-8000,-16288,12354,264,12312,3100,7694,4095,-253,-4065,8696,4024,3
1751,-25058,543,8064,-113,-30725,-12413,-3601,-31776,-2109,-8069,-3104,15615,-81
62,16368,3855,-8185,-32768
1600 FOR J=0 TO 118:READ HI%(J):NEXT J:RETURN
1610 DATA 0,0,1024,7,-4096,6652,262,-64,15487,-3969,-4,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-
1,-1,-7,-1540,-897,14844,8163,-1024,32704,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,52,56,32752,
5119,-1011,-1,-15361,-15,-1,-769,-1,-1,-1,-1,-1,-2,2016
1620 DATA-1,-1,-225,-1537,-4,32767,-993,-4,127,-16384,0,0,2049,-1,-15873,-15,-12
289,-25113,-49,-3073,-6208,0,0,12288,14456,19,-6656,3321,3,-15488,384,0,0,0,0,0
1630 DATA 63,-1,-4601,-7961,-1,-3585,8176,31228,-4065,14832,2019,-4096,32704,63,
-8192,8184,511,-63,-1,-3633,-99,-6145,-12301,-25,-16384
1640 FOR I=0 TO 5:READ GE%(I):NEXT I:RETURN
1650 DATA 16383,32767,-16385,-16385,13107,13107
```

★ベーマガバッジをカバンにつけて学校に持っていったら、「なんやそれ、夜店のスカカ」と言われた。クソッ!!
(大阪府泉大津市・**丸山武史18才**)……**【一同**：ガックリ。**編**：こんど作る時はスゴイやつを作るぞ!!**】**

FP-1100用

SKY DEFENDER



山田和夫

この物語は，ベーマガ7月号の「エイリアン・ジャングル」の続編です。エイリアンの住むジャングルから脱出したあなたは，新型衛星ＳＤ－Ⅱに乗り，飛来するエイリアンから地下都市を守ります。

ゲームの説明

キー操作は，8246で上下左右，5で静止です。ミサイルは，7913で発射されます。なお，0を押すと1回だけ追尾ミサイルが発射できます。得点は，地下都市をねらって落ちてくるエイリアンが100点，自由に落下してくるエイリアンは60点です。

左下にある〈ＦＩＧＨＴ〉が0になるとドームが開くので，すみやかに基地に帰還してください。

CHECKER FLAG

編：ストーリーに凝った作品ですね。そのぶんリストが長くなってしまったようです。

Dr.D：ふむ，メイン・ルーチンはさして長くないからな。まあ，アイデア賞といったところかな。

影：ミサイルの発射のしかたとか，どくろマークが表示されるところなんかは，カッコイイと思うけどね。

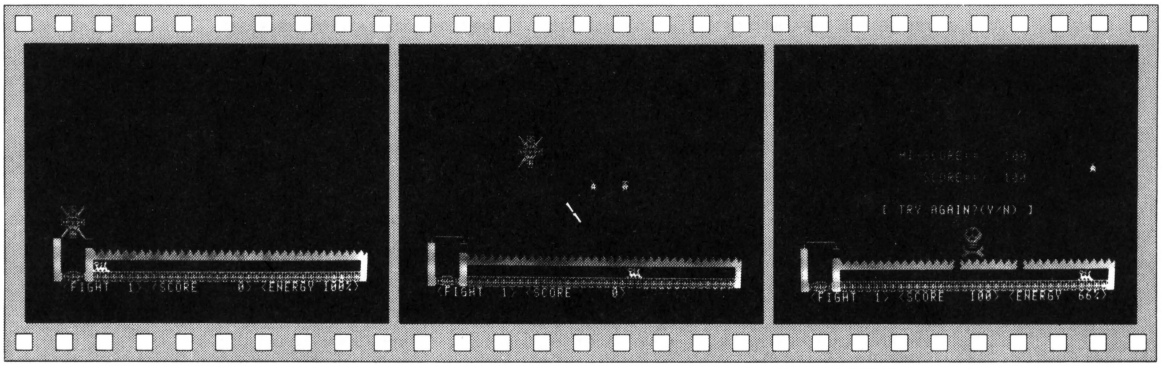
編：できたら，もう少し短かくネ！

評…編集部予想図だね。毎月楽しみにしてるんだ。（編）

東京都大田区　林田範芳12才

評…どわ――っ，ぎ・ぎもぢわる～～～グエッ!!（影）

鳥取県東伯郡　ケーシー・ランク



《写真１》ＧＯ！　基地から出撃する

《写真２》ズ，ズワーン!!　ミサイルを発射します

《写真３》墜落するとドクロ・マークが表示される

★友人のマクセルのテープには，１回しか入れてないプログラムが何度も入ってた。いい音しか残れないのでたらい回しにしてるうちにしみついてしまったのだ!!（長野県諏訪市・**磯谷俊幸12才**）……**【編：にゃ～るほど!!】**

```
  10 DEFCHR$(242)="C0E070381C0F0706"
  20 DEFCHR$(243)="01AFD1B7B7D1AF01"
  30 DEFCHR$(244)="06070F1C3B70E0C0"
  40 DEFCHR$(253)="00003CE7E73C0000"
  50 DEFCHR$(245)="FF99BDE7BD99A5DB"
  60 DEFCHR$(246)="FF1824BD5A1866FF"
  70 DEFCHR$(247)="FF425A5AFF5AA57E"
  80 DEFCHR$(249)="03070E1C38F0E060"
  90 DEFCHR$(250)="80F58BEDED8BF580"
 100 DEFCHR$(251)="60E0F0381C0E0703"
 110 DEFCHR$(241)="FF818181818181"
 120 DEFCHR$(252)="FF000000000000FF"
 130 DEFCHR$(224)="CCCC3333CCCC3333"
 140 DEFCHR$(225)="3333CCCC3333CCCC"
 150 DEFCHR$(226)="CCCC333300000000"
 160 DEFCHR$(227)="3333CCCC00000000"
 170 DEFCHR$(234)="81A3E7F7FFFFFFFF"
 180 DEFCHR$(235)="800381C18003C180"
 190 DEFCHR$(237)="001118090B153FF3"
 200 DEFCHR$(236)="001CA21C88D8FC33"
 210 DEFCHR$(228)="000107070E1E1F1F"
 220 DEFCHR$(229)="0F070100002030F0"
 230 DEFCHR$(230)="7B3F0F1F7FFC3020"
 240 DEFCHR$(231)="7FFF9C080B081CFF"
 250 DEFCHR$(238)="EBC9FFFF94FF94FF"
 260 DEFCHR$(239)="0000FFFF81000000"
 270 DEFCHR$(254)="00C0F070383C7CFC"
 280 DEFCHR$(248)="F8F0C0B0B848C8F"
 290 SCREEN 2:WIDTH40:BEEPOFF:RANDOMIZE:CLS:HI=0
 300 COLOR 2:PRINT"  ┌──┐ ┬  ┬  ┬  ┬"
 310 COLOR 3:PRINT"  │  ┴ │  ／ │  │"
 320 COLOR 4:PRINT"  └──┐ ├┤  └─┬┘  ○  ○  ○  ○  ○  ○  ○  ○ ";
 330 COLOR 5:PRINT" ┬  │ │ ＼  ||   ○  ○  ○  ○  ○  ○  ○  ○ ";
 340 COLOR 6:PRINT"  └──┘ ┴  ┴  ┴┴┴"
 350 COLOR 2:PRINT"  ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌─┬┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐";
 360 COLOR 3:PRINT"  │  │ │  │ │  │ │  │ │  ||  │  │ │  │ │  │";
 370 COLOR 4:PRINT"  │  │ ├┤  ├┤  ├┤  │  ||  │  │ ├┤  ├─┘";
 380 COLOR 5:PRINT"  │  │ │  │ │  │ │  │ │  ||  │  │ │  │ │ ＼";
 390 COLOR 6:PRINT"  └──┘ └──┘ ┴  ┴  └──┘ ┴  ┴  └──┘ └──┘ ┴  ┴";:PRINT
 400 COLOR 4:PRINT"   < KEY FUNCTION >":PRINT
 410 COLOR 6:PRINT"   * MOVE SATELLITE *      * MISSILE *":COLOR 5
 420 PRINT"          ┌┐                    ┌┐                ┌┐"
 430 PRINT"         |8|                   |7|──┬┬──┬──┬──|9|"
 440 PRINT"          └┘                    └┘  ||  └┘  └┘"
 450 PRINT"  ┌┐  ┌┐  ┌┐      |  |  ┌┐  ||  ┌┐"
 460 PRINT"  |4|──|5|──|6|<┐ ﾎｳｺｳ ┼>|1|──┴┴──┴┴──|3|"
 470 PRINT"  └┘  └┘  └┘  └┘ ｼﾞﾕｳ |  └┘            └┘"
 480 PRINT"          ┌┐          ｻﾝ8 |        AND       "
 490 PRINT"         |2|                |  ┌──────┐    "
 500 PRINT"          └┘                └─>|  0   |    "
 510 PRINT"                               └──────┘     ";COLOR 1
 520 PRINT"          [ HIT A RETURN KEY  ]";
 530 IF INKEY$<>CHR$(13)THEN530
 540 BEEP:CLS
 550 LOCATE 8,0:COLOR 2:PRINT"***** SKY DEFENDER *****"
 560 PRINT:COLOR 5
 570 PRINT"* ｱﾅﾀﾊ ｿﾗｶﾗﾄﾝﾃﾞｸﾙALIENｶﾗ ｺｳｹﾞｷｴｲｾｲﾗ ﾂｶｯﾃ";
 580 PRINT"ﾁｶﾄｼﾗ ﾏﾓｯﾃｸﾀﾞｻｲ。 ﾐｻｲﾙﾊ ﾅﾝﾊﾟﾂﾃﾓ ｳﾃﾏｽｶﾞ"
 590 PRINT"ﾂｲｾｷﾐｻｲﾙﾊ 1ｶｲｼｶ ｳﾃﾏｾﾝ。"
 600 PRINT" ｷﾁﾉ ﾄﾞｰﾑｶﾞﾋﾗｲﾀﾗ ｽﾐﾔｶﾆ ｷｶﾝｼﾃｸﾀﾞｻｲ。"
 610 PRINT"10ﾒﾝﾗ ｸﾘｱｰｽﾙﾄ ALIENﾊ ｺｳｻﾝｼﾏｽ。"
 620 PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰｶﾞ 0ﾆﾅﾙｶ ALIEN､ﾁｼﾞｮｳﾆ ｼｮｳﾄﾂ ｽﾙﾄ"
 630 PRINT"GAME OVERﾃﾞｽ。(ｴﾈﾙｷﾞｰﾊ ALIENﾗ ﾀｵｽﾄ ｶｲﾌｸ"
 640 PRINT"ｼﾏｽ。)":PRINT:COLOR 6
 650 PRINT"   < ｷｬﾗｸﾀｰ ﾉ ｾﾂﾒｲ >                          ";:PRINT:COLOR 4
 660 PRINT"   ﾎｼ                                          ";
 670 PRINT"   ﾂｷ ･･･････････････････ ｺｳｹﾞｷｴｲｾｲ    ";
 680 PRINT"   ｻﾝ8                                         ";:PRINT
 690 PRINT"    ･･･････････････････ ﾕｳﾄﾞｳﾐｻｲﾙ    ";:PRINT
 700 PRINT"   ● ･･･････････････ ALIEN (3ｼｭﾙｲ ｱﾘﾏｽ)    ";:PRINT
 710 PRINT"   ●○ ･･･････････････････ ﾁｶﾄｼ    ";:PRINT:COLOR 2
 720 PRINT"          [ HIT A RETURN KEY ]"
 730 IF INKEY$<>CHR$(13)THEN730
 740 BEEP:CLS
 750 SC=0:R=0:Z=0
 760 MP=0:MO=-1:M1$="ﾎｼ":M2$="ﾂｷ":M3$="ｻﾝ8":TX=5:K=0:E=100:F=0:MX=1:MY=20:TP=1:Q
5=0:W5=0:UY=0:GY=0:MH=1:MJ=3:I=0
 770 DEFCHR$(240)="001824BD5A186600"
 780 IF R=0 THEN DEFCHR$(233)="2214083E553E5522":DEFCHR$(232)="3649142A7F361422
"
 790 IF R=1 THEN DEFCHR$(233)="2214083E553E5522":DEFCHR$(232)="63142A553E142277
"
 800 IF R=2 THEN DEFCHR$(233)="3649142A7F361422":DEFCHR$(232)="63142A553E142277
"
 810 IF R=3 THEN DEFCHR$(233)="2214083E553E5522":DEFCHR$(232)="2214083E553E5522
"
 820 IF R=4 THEN DEFCHR$(233)="3649142A7F361422":DEFCHR$(232)="3649142A7F361422
"
 830 IF R>4 THEN DEFCHR$(233)="63142A553E142277":DEFCHR$(232)="63142A553E142277
"
 840 '■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■
 850 COLOR 1:LOCATE0,19:PRINT"┌──┐"
 860 LOCATE0,20:PRINT"■    "
 870 LOCATE0,21:PRINT"■    ■◆◆◆
```

```
  960 PRINTCSR(16,10)"          ";
  970 R=R+1:COLOR 4:FORA=1TO6:R$=MID$("ROUND ",A,1):PRINTCSR(15+A,10);R$;:IFR$<>
" "THENBEEP
  980 FORS=0TO50:NEXTS,A:PRINT R;:BEEP:FORA=0TO1000:NEXTA:COLOR 6:PRINTCSR(16,10
);"          ";:FORA=1TO10:R2$=MID$("READY !!  ",A,1):PRINTCSR(15+A,10);R2$;:IF
R2$<>" "THENBEEP
  990 FORS=0TO50:NEXTS,A
 1000 COLOR 4:FOR A=39TO5STEP-1:PRINTCSR(A,20);"×";:BEEP:FORS=0TO50:NEXTS:PRINTC
SR(A,20);" ";:NEXTA
 1010 COLOR 1:PRINTCSR(4,20);"☆";:BEEP:FORA=0TO50:NEXTA:PRINTCSR(4,20);"";:BEEP:
COLOR 4:PRINTCSR(1,21);M2$;
 1020 FORA=0TO4:PRINTCSR(4-A,19);" ";:BEEP:FORS=0TO200:NEXTS,A:COLOR 2:PRINTCSR(
16,10);"          ";:FORA=1TO8:R3$=MID$("ATTACK!!",A,1):PRINTCSR(15+A,10);R3$;:I
F R3$<>" "THENBEEP
 1030 FOR S=0TO50:NEXTS,A
 1040 COLOR 4:FOR A=0TO4:PRINTCSR(MX,MY);"   ";CSR(MX,MY+1);"   ";CSR(MX,MY+2);"
   ";
 1050 FORS=0TO50:NEXTS:PRINTCSR(MX+1,MY+3);" ";:COLOR1:PRINTCSR(2,23);"♠";:MY=MY
-1
 1060 COLOR4:PRINTCSR(MX,MY);M1$;CSR(MX,MY+1);M2$;CSR(MX,MY+2);M3$;
 1070 COLOR 2:PRINTCSR(MX+1,MY+3);"ﾋ";:FORS=0TO50:NEXTS:PRINTCSR(MX+1,MY+3);"ﾆ";
:FORS=0TO50:NEXTS:NEXTA
 1080 COLOR 1:PRINTCSR(0,19)"ﾍ――ﾍ";CSR(16,10);"          ";
 1090 UX=INT(RND(1)*39)+1:GX=INT(RND(1)*39)+1
 1100 '■■■■ ｴｲｾｲ ■■■■
 1110 C$=INKEY$:CALL&H703
 1120 IF C$="8"THENMP=0:MO=-1:F=0:MH=1:MJ=3:GOTO1170
 1130 IF C$="6"THENMP=1:MO=0:F=0:MH=-1:MJ=1:GOTO1170
 1140 IF C$="2"THENMP=0:MO=1:MH=1:MJ=3:F=1:GOTO1170
 1150 IF C$="4"THENMP=-1:MO=0:F=0:MH=3:MJ=1:GOTO1170
 1160 IF C$="5"THENMP=0:MO=0:MH=1:MJ=3:F=2
 1170 PRINTCSR(MX,MY);"   ";CSR(MX-1,MY+1);"      ";CSR(MX,MY+2);"   ";CSR(MX+1,M
Y+3);" ";
 1180 MX=MX+MP:MY=MY+MO:IFMX<1THENMX=1
 1190 IFMX>36THENMX=36
 1200 IFMY<0THENMY=0
 1210 IFMY>24THENMY=24
 1220 COLOR 4:PRINTCSR(MX,MY);M1$;CSR(MX,MY+1);M2$;CSR(MX,MY+2);M3$;
 1230 H=MX+MH:J=MY+MJ
 1240 MF=PEEK(&H9000+H+J*40):IFMF<>0 AND MF<>32THEN1660
 1250 MF1=PEEK(&H9000+MX+(MY+3)*40):IFMF1<>0AND MF1<>32THEN1660
 1260 IFF=1THEN1290
 1270 IFF=2THENCOLOR 2:PRINTCSR(H,J);"ｷ";CSR(H,J);"ｺ";:GOTO1290
 1280 COLOR 2:PRINTCSR(H,J);"ﾋ";CSR(H,J);"ﾆ";
 1290 E1=INT(RND(1)*6)+1:E=E-E1:IFE<0THENE=0:COLOR 2:LOCATE26,24:PRINTUSING"<ENE
RGY ###%>";E;:GOTO1660
 1300 IF E<20 THEN COLOR 2:GOTO1320
 1310 COLOR 6
 1320 LOCATE26,24:PRINTUSING"<ENERGY ###%>";E;
 1330 '■■■■ ﾐｻｲﾙ ■■■■
 1340 B$=INKEY$:CALL&H703
 1350 IF B$="7"THEN A$="":AP=-1:AO=-1:BEEP:GOTO1920
 1360 IF B$="9"THEN A$="ﾉ":AP=1:AO=-1:BEEP:GOTO1920
 1370 IF B$="3"THEN A$="ﾛ":AP=1:AO=1:BEEP:GOTO1920
 1380 IF B$="1"THEN A$="":AP=-1:AO=1:BEEP:GOTO1920
 1390 IF B$="0"THEN IF W5=0 THENW5=1:BEEP:GOTO2050
 1400 '■■■■ UFO ■■■■
 1410 PRINTCSR(UX,UY);" ";
 1420 UY=UY+1:UX=UX+(SGN(TX-UX))
 1430 IFUX<0THENUX=0
 1440 IFUX>39THENUX=39
 1450 U5=PEEK(&H9000+UX+UY*40):IFU5<>0 AND U5<>32THENK=1:GOTO2360
 1460 COLOR 5:PRINTCSR(UX,UY);"ﾛ";
 1470 '■■■■ ﾒﾃｵ ■■■■
 1480 PRINTCSR(GX,GY);" ";
 1490 G1=INT(RND(1)*3)
 1500 IF G1=0THENGX=GX+1:GOTO1520
 1510 IF G1=1THENGX=GX-1
 1520 GY=GY+1
 1530 IFGX<0THENGX=0
 1540 IFGX>39THENGX=39
 1550 U5=PEEK(&H9000+GX+GY*40):IFU5<>0 AND U5<>32THENK=2:GOTO2360
 1560 COLOR 5:PRINTCSR(GX,GY);"ﾍ";
 1570 '■■■■ ﾁｶﾄｼ ■■■■
 1580 IFG5=1THEN1100
 1590 PRINTCSR(TX,22);"  ";
 1600 TX=TX+TP:T1=PEEK(&H9000+(TX-1)+22*40):T2=PEEK(&H9000+(TX+2)+22*40)
 1610 IF T1=135THENTP=1:Z=Z-1:COLOR 6:LOCATE1,24:PRINTUSING"<FIGHT###>";Z;
 1620 IFZ=0THEN FORA=0TO4:PRINTCSR(4-A,19);" ";:FORS=0TO200:NEXTS:BEEP:NEXTA:G5=
1
 1630 IF T2=135THENTP=-1
 1640 COLOR 3:PRINTCSR(TX,22);"●○";
 1650 GOTO1100
 1660 '■■■■ ｴｲｾｲ ﾉ ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ ■■■■
 1670 IF MF<>247THEN 1830
 1680 COLOR 1:PRINTCSR(0,19);"ﾍ――ﾍ";CSR(0,20);"■   ";:COLOR 4:PRINTCSR(1,20);M1
$;
 1690 IF R=1THEN Q$="You are a GOOD!!":GOTO1760
 1700 IF R=3THENQ$=" VERY  GOOD ! ! ":GOTO1760
 1710 IF R=5THENQ$="M A X I M U M !!":GOTO1760
 1720 IF R=7 THEN Q$="You are a HERO!!":GOTO1760
 1730 IF R<>10 THEN 1760
 1740 COLOR 7:FORA=1TO17:T$=MID$("ALIENﾊ ｺｳｻﾝ ｼﾏｼﾀ。",A,1):PRINTCSR(10+A,9);T$;:I
F T$<>" " THEN BEEP
 1750 FOR S=0TO50:NEXTS,A:GOTO 2530
 1760 COLOR 6:FORA=1TO16:R6$=MID$(Q$,A,1):PRINTCSR(10+A,10);R6$;:IF R6$<>" "THEN
BEEP
 1770 FOR S=0TO50:NEXTS,A
 1780 FORA=0TO1000:NEXTA:PRINTCSR(11,10);"                    ";
 1790 COLOR 6:FORA=1TO11:R4$=MID$(" BONUS·····",A,1):PRINTCSR(10+A,10);R4$;:IF R
4$<>" "THENBEEP
 1800 FORS=0TO50:NEXTS,A
 1810 B=R*500:FORS=1TO((R*500)/50)+1:LOCATE11,10:COLOR 6:PRINTUSING" BONUS·····#
####";B;:BEEP:B=B-50:LOCATE12,24:PRINTUSING"<SCORE #####>";SC;:SC=SC+50:NEXTS:SC
=SC-50
 1820 FORA=0TO1000:NEXTA:CLS:GOTO760
```

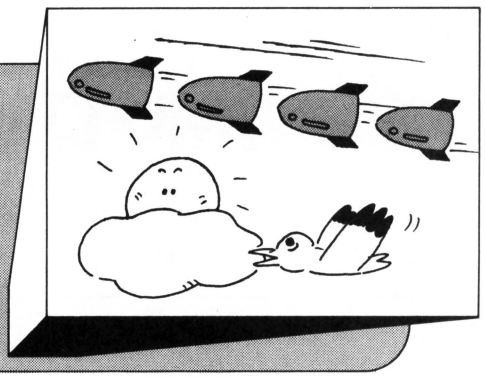
★金魚を買って影と名付けていたら，ある日水そうから飛びだして死んでしまった(実話)。(静岡県御殿場市・**清水秀和15才**)……**【影**：……グウェ～～ン!!私が死んだんだって!!**編**：飛びだしたってのがリアルですね。**】**

```
 1830 FOR MA=MY TO 18
 1840 COLOR 2
 1850 PRINTCSR(MX,MA);M1$;CSR(MX,MA+1);M2$;CSR(MX,MA+2);M3$;
 1860 PRINTCSR(MX,MA);"    ";CSR(MX-1,MA+1);"      ";CSR(MX,MA+2);"    ";:NEXTMA
 1870 DEFCHR$(240)="1E7CF0F8FE3F0C04"
 1880 COLOR 2:PRINTCSR(MX-1,17);"BANG!!";CSR(MX,18)"◤◢";CSR(MX,19);"◢◣";CSR(MX,2
0);"><";:FORA=0TO50:BEEP:NEXTA
 1890 LOCATE39,24:PRINT
 1900 FOR A=0TO20:PRINTCHR$(16);:FORS=0TO10:NEXTS:PRINTCHR$(01);:FORS=0TO10:NEXT
S,A:PRINTCHR$(16);
 1910 BEEP:FORA=0TO200:NEXTA:BEEP:FORA=0TO100:NEXTA:BEEP:FORA=0TO100:NEXTA:BEEP:
FORA=0TO200:NEXTA:BEEP:FORA=0TO400:NEXTA:BEEP:FORA=0TO200:NEXTA:BEEP:GOTO2530
 1920 '■■■■■ ﾐｻｲﾙ ﾊｯｼｬ ■■■■■
 1930 AX=MX+1:AY=MY+1
 1940 PRINTCSR(AX+AP,AY+AO);" ";
 1950 FOR A=0TO40
 1960 AX=AX+AP:AY=AY+AO
 1970 IF AX<0 OR AX>39 THEN1400
 1980 IF AY<0 OR AY>24 THEN1400
 1990 MG=PEEK(&H9000+AX+AY*40)
 2000 IF MG<>0THENIFMG<>32THEN2180
 2010 COLOR 4:PRINTCSR(AX,AY);A$;
 2020 FORS=0TO10:NEXTS
 2030 PRINTCSR(AX,AY);" ";:NEXTA
 2040 GOTO 1400
 2050 '■■■■■ ﾕｳﾄﾞｳ ﾐｻｲﾙ ■■■■■
 2060 IFI=1THEN1400
 2070 BX=MX+1:BY=MY
 2080 M1$="FE":COLOR 4:PRINTCSR(MX,MY);M1$;
 2090 FORA=0TO40
 2100 BX=BX+(SGN(UX-BX)):BY=BY+(SGN(UY-BY))
 2110 IF BX=0ORBX=39ORBY=0ORBY=24THENI=1:GOTO1400
 2120 MG=PEEK(&H9000+BX+BY*40)
 2130 IF MG>=232ANDMG<=235THENI=1:GOTO2180
 2140 COLOR 4:DEFCHR$(253)="18183C24243C1818":PRINTCSR(BX,BY);"";:FORA=0TO10:NEX
TA
 2150 DEFCHR$(253)="00003CE7E73C0000":PRINTCSR(BX,BY);"";:FORA=0TO10:NEXTA
 2160 PRINTCSR(BX,BY);" ";:BEEP:NEXTA
 2170 I=1:GOTO1400
 2180 '■■■■■ ﾐｻｲﾙ ﾉ ﾊﾝﾃｲ ■■■■■
 2190 IF MG=234 THEN2240
 2200 IF MG=235 THEN2260
 2210 IF MG=232 THEN2330
 2220 IF MG=233 THEN2340
 2230 GOTO 1400
 2240 COLOR 2:FORA=0TO5:PRINTCSR(AX,AY);"ﾋ";:FORS=0TO20:NEXTS:PRINTCSR(AX,AY);"ﾆ
";:FORS=0TO20:NEXTS:BEEP:NEXTA
 2250 COLOR 1:PRINTCSR(AX,AY);"♣";:GOTO 1400
 2260 AX=AX+AP:AY=AY+AO
 2270 AE=PEEK(&H9000+AX+AY*40)
 2280 IF AE=135 THEN1400
 2290 IFAE<>237THENIFAE<>236THENCOLOR 4:PRINTCSR(AX,AY);A$;:FORS=0TO10:NEXTS:PRI
NTCSR(AX,AY);" ";:GOTO1400
 2300 FOR A=0TO10
 2310 COLOR 2:PRINTCSR(TX,22);"ﾋﾋ";:FORS=0TO20:NEXTS:PRINTCSR(TX,22);"ﾆﾆ";:FORS=
0TO20:BEEP:NEXTS,A
 2320 GOTO2530
 2330 UG$="♠":SC=SC+100:XX=UX:YY=UY:GOSUB2640:UX=XX:UY=YY:GOTO2350
 2340 UG$="♥":SC=SC+60:XX=GX:YY=GY:GOSUB2640:GX=XX:GY=YY:GOTO2350
 2350 E=100:COLOR 6:LOCATE12,24:PRINTUSING"<SCORE #####> <ENERGY ###%>";SC;E;:GO
TO1400
 2360 '■■■■■ ﾒﾃｵ or UFO ﾉ ﾊﾝﾃｲ ■■■■■
 2370 IF U5=>242 AND U5=<251THEN 1660
 2380 IF U5<>232 AND U5<>233 THEN2400
 2390 XX=UX:YY=UY:UG$="♠":GOSUB2640:UY=YY:UX=XX:XX=GY:YY=GY:UG$="♥":GOSUB2640:GX
=XX:GY=YY:GOTO1400
 2400 IF U5<>234 THEN 2430
 2410 IF K=1 THEN COLOR 2:FORA=0TO5:PRINTCSR(UX,UY);"ﾋ";:FORS=0TO20:NEXTS:BEEP:P
RINTCSR(UX,UY);"ﾆ";:FORS=0TO20:NEXTS,A:COLOR 1:PRINTCSR(UX,UY);"♣";:COLOR 5:UG$=
"♠":GOSUB2670:UX=XX:UY=YY:K=0:GOTO1400
 2420 IF K=2 THEN COLOR 2:FORA=0TO5:PRINTCSR(GX,GY);"ﾋ";:FORS=0TO20:NEXTS:BEEP:P
RINTCSR(GX,GY);"ﾆ";:FORS=0TO20:NEXTS,A:COLOR 1:PRINTCSR(GX,GY);"♣";:COLOR 5:UG$=
"♥":GOSUB2670:GX=XX:GY=YY:K=0:GOTO1400
 2430 IF U5=235 THEN2480
 2440 IF U5=235 THEN2480
 2450 IF K=1THEN YY=UY:XX=UX:UG$="♠":GOSUB2670:UY=YY:UX=XX:GOTO1400
 2460 IF K=2THENYY=GY:XX=GX
 2470 K=0:UG$="♥":GOSUB2670:GY=YY:GX=XX:GOTO1400
 2480 IF K<>1 THEN 2510
 2490 UY=UY+1:UU=PEEK(&H9000+UX+UY*40):IFUU=236ORUU=237THEN2300
 2500 XX=UX:YY=UY:UG$="♠":COLOR 5:GOSUB2670:UX=XX:UY=YY:K=0:GOTO1400
 2510 GY=GY+1:GG=PEEK(&H9000+GX+GY*40):IFGG=236ORGG=237THEN2300
 2520 XX=GX:YY=GY:UG$="♥":COLOR 5:GOSUB2670:GX=XX:GY=YY:K=0:GOTO1400
 2530 COLOR 2
 2540 LOCATE0,4:PRINT"┌─┐ ┌─┐ ┌─┐┌─┐  ┌─┐┬ ┬ ┬ ┌─┐ ┌─┐"
 2550 LOCATE0,5:PRINT"│   │ │ │ ├┤ │    │ ├┬┘ │ │   │ │"
 2560 LOCATE0,6:PRINT"└─┘ ┴ └─┘ └─┘└─┘  └─┘┴ └─ ┴ └─┘ ┴└─"
 2570 LOCATE0,7:PRINT"└─┘ ┴ ┴ ┴ ┴ └─┘  └─┘ └─┘ └─┘ ┴ └─┘"
 2580 IF SC>HI THEN HI=SC
 2590 COLOR 4:LOCATE12,11:PRINTUSING"HI-SCORE==>#####";HI:LOCATE15,13:PRINTUSING
"SCORE==>#####";SC
 2600 COLOR 5:LOCATE10,16:PRINT"[ TRY AGAIN?(Y/N) ]"
 2610 D$=INKEY$:IFD$="Y"THENBEEP:CLS:GOTO750
 2620 IFD$="N"THENCLS:COLOR 7:PRINT"THANK YOU FOR YOUR PLAY!!!":END
 2630 GOTO 2610
 2640 '■■■■■ WARP ■■■■■
 2650 COLOR 2:PRINTCSR(XX,YY);"+";:BEEP:FORA=0TO50:NEXTA:PRINTCSR(XX,YY);"X";:BE
EP:FORA=0TO50:NEXTA:PRINTCSR(XX,YY);"+";:BEEP
 2660 FORA=0TO50:NEXTA:PRINTCSR(XX,YY);"x";:BEEP:FORA=0TO50:NEXTA:PRINTCSR(XX,YY
);"･";:BEEP:FORA=0TO20:NEXTA:PRINTCSR(XX,YY);" ";:BEEP:FORA=0TO20:NEXTA
 2670 YY=0:XX=INT(RND(1)*39)+1
 2680 COLOR 5:PRINTCSR(XX,YY);"･";:BEEP:FORA=0TO50:NEXTA:PRINTCSR(XX,YY);"x";:BE
EP:FORA=0TO50:NEXTA:PRINTCSR(XX,YY);"+";:BEEP
 2690 FORA=0TO50:NEXTA:PRINTCSR(XX,YY);"X";:BEEP:FORA=0TO50:NEXTA:PRINTCSR(XX,YY
);"+";:BEEP:FORA=0TO50:NEXTA:PRINTCSR(XX,YY);UG$;:BEEP
 2700 RETURN
```

★友達の P 6 mk II にゴキブリが入った!!（大阪府寝屋川市・**野村博樹14才**）……**【編**：ゲジゲジが入ったということはＬＳＩが１個ふえたってことだから喜んだほうがいいよ！**影**：編君もたまにはおかしなこと言うネ！】

PX-78(GUNDAM)用

巡航ミサイル



きむらく～ん

無限力をもつイデオンを奪いたいバッフクランは，イデオン，ソロシップを誘い出すために地球の植民星アジアンに対し準光速ミサイルで攻撃を仕掛けてきた。

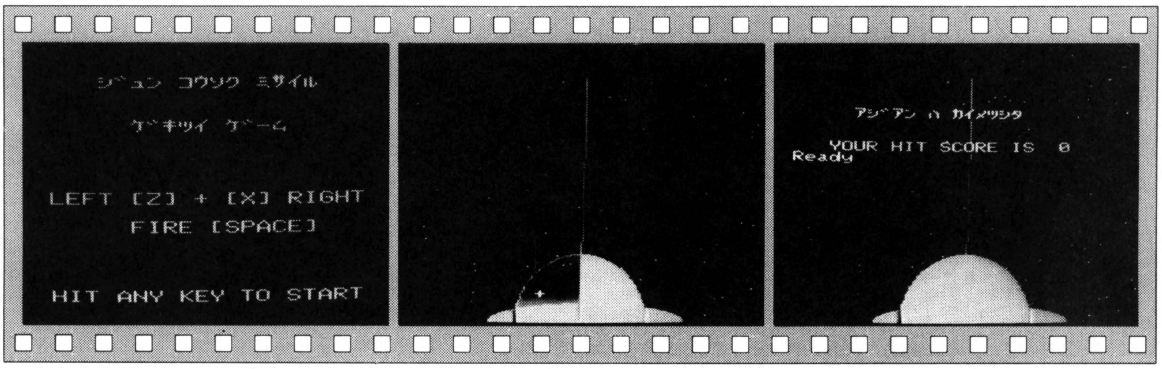
ゲームのしかた

次元探査衛星から送られる信号音の変化（ドップラー効果による）のみによってミサイルの飛んでくる地点を推測します。残念ながら左右のどちらにくるかはカンだけがたよりです。また発射のタイミングは，ミサイルを十分にひきつけてから発射することです（目に見えない）。

★

巡航ミサイルのプログラム・リスト

```
10 GOTO 2000
100 GOUND0,3:: C=ABS(X-95)
110 SOUND215,SGN(A-30)*(60-C)/
    6+400000000
120 A=A+1:IF A=100 THEN 400
130 GET G$:IF G$="" THEN UX=0
    ELSE IF G$="X" THEN UX=3
    ELSE IF G$="Z" THEN UX=-3
    ELSE LINE(0,W0)XX-2,160,XX+2,16
    0 100 LINE(0,W0)XX,158,XX,162
    110 XX=XX+UX:XX=XX+(XX>180)-
    (XX<1)*5
    120 LINE(7,W0)XX-2,160,XX+2,1
    60 130 LINE(7,W0)XX,158,XX,162
    140 GOTO 30
    1000 CIRCLE(3,W0)XX,160,10
    1100 PAINT(XX,159
    1200 IF (A>80)*(ABS(XX-X)<8) T
    HEN 500 ELSE LINE(2,W0)95,0,X,180
    1300 SOUND SCIRCLE(2,W0)X,180,50:PAIN
    T(X,183)
    1400 PRINT"□□□□□□□□□□□□アジアン ハ カイ
    メツシタ"
    1500 PRINT"□□□□YOUR HIT SCORE
    IS ";SC
    1510 IF SC>10 THEN PRINT"□□□□
    ARE NEW TYPE!!"
    1520 END
    1600 LINE(2,W0)95,0,X,160
    1700 SOUND:SC=SC+1
    1800 PRINT"□□□□□□□□アジアン ハ スク
    ラン"
    1900 FOR I=0 TO 3000:NEXT
    2000 PRINT"□":COLOR,0
    2010 CIRCLE(1,W0)95,183,50,,3
    2020 PAINT(195,183
    2030 FOR I=0 TO 30:X=INT(RND(1)*
    180+5):C=INT(RND(1)*8)
    2040 Y=INT(RND(1)*10)+173:SET
    (X,Y,C):NEXT Y:FOR I=0 TO 99:X=INT(RND(
    1)*180+5):C=INT(RND(1)*7)+1
    2050 Y=INT(RND(1)*184):SET(X,Y,C)
    :NEXT:X=INT(RND(1)*100)+45:A=0
    2055 X=X-7:IF X<0 THEN X=0
    2060 SC=0:GOTO 1000
    2100 CLS:PRINT"□□□□□□□□□□□□ジュン
    コウソク ミサイル":PRINT"□□□□□□□□□□□□ゲキツイ ゲーム"
    2110 PRINT"□□□□□□□□□□LEFT [Z] +
    [X] RIGHT":PRINT"□□□□□□□□□□FIRE [SP
    ACE]":PRINT"□□□□□□□□□□HIT ANY KE
    Y TO START"
    2120 GET G$:IF G$="" THEN 2050
    2130 GOTO 1000
```

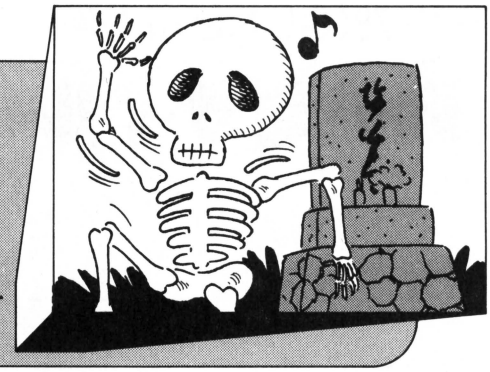


〈写真1〉キー操作　〈写真2〉攻撃の画面　〈写真3〉ヤラレタ!!

★僕はFM-7を持っています。でも友人は宝の持ちぐされといいます。どうしたらよいのでしょう？（三重県四日市市・**田中浩二12才**）……**【影**：どうしたらって，私に聞くこと自体おかしいのだ。そ，そうだろう？ン？**】**

JR-100用

ホネホネ・ロック



馬嶋賢治

ここは，こわーいこわーいのろいの墓場です。骨がうようよと動いています。その骨をよけながら，お墓に花をおいてください。

遊びかた

I J K Mで，上左右下に動きます。お墓のま下にきて，スペース・キーを押すと，花を置くことができます。一度花を置いたところは，再び置けません。

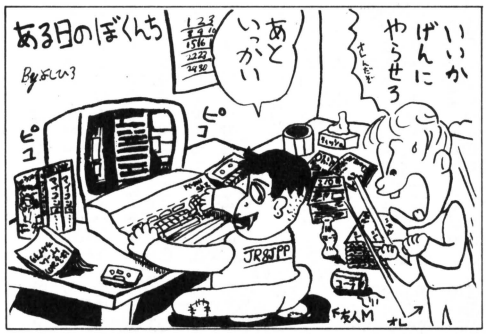
参考資料

はるみのゲーム・ライブラリー

CHECKER FLAG

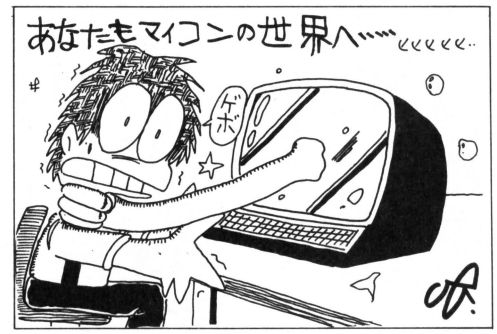
編集長：実にゆかいなゲームだね。ちょっと気持ちが悪いけど，ガイコツのおどりを見ていると，こちらもつられてカタカタとおどりだしそうになるね。

Dr.D：ワシの歩きかたにそっくりだなんていってたのはだれかな？　しかし，よくまあこんなアイデアを思いつくものだ。感心！　感心！　プログラムについても，特に問題はない。この調子で，また送ってほしい。



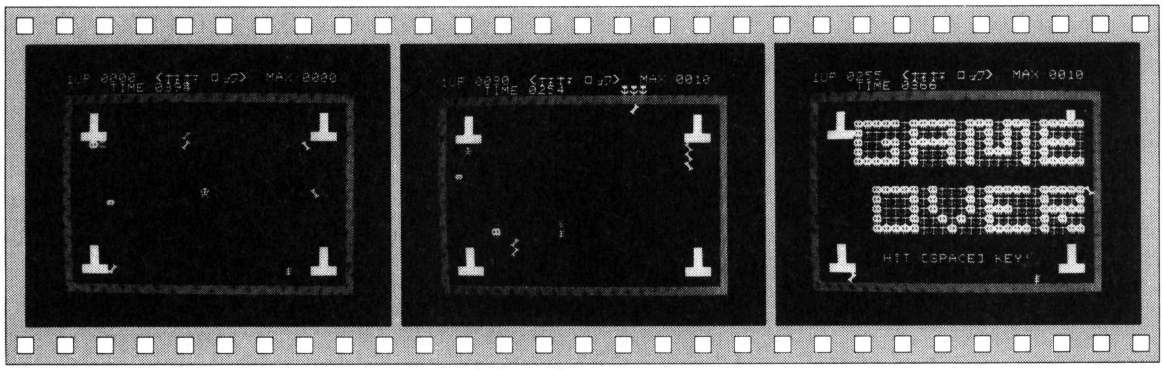
評…まるで影さんと私の会話のようだ（編）

北海道小樽市　よしひろ



評…前の晩に悪い夢でも見たのかな？（編）

広島市中区　　OF



《写真１》墓の下まで移動しまーす！　ブルブル～～

《写真２》はい，ここでスペース・キーを――ピッ！

《写真３》おしまい。不気味な文字だ

★ぼくのＰ６は夜遅くなると「カチッカチッ」という音がします。どうして!?（岐阜県揖斐郡・**藤川貴史13才**）

……【**影**：それがわかる位なら編集部になんかいないよ。**編**：ひどい!!**影**：きっといびきでもかいてるんだよ。】

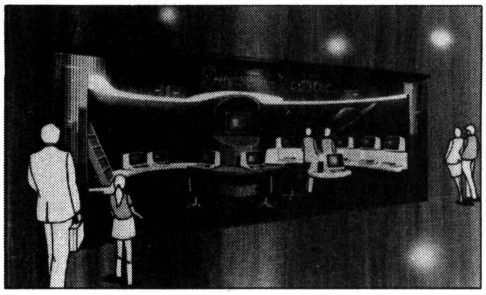
ホネホネ・ロックのプログラム・リスト

```
100 GOSUB 10000
105 POKE 1,$AA
110 CLS
120 DIM V(7)
130 H=0
150 S=0 :S1=10
170 V1=$C100+12*32+15 :U=0
175 F=-1 :F1= 1 :O=20
176 K=$C100+ 7*32+ 3
177 M=$C100+ 7*32+28
178 N=$C100+21*32+ 3
179 G=$C100+21*32+28
180 V(1)=$C100+ 7*32+ 4
183 V(2)=$C100+ 7*32+26
186 V(3)=$C100+20*32+ 5
189 V(4)=$C100+20*32+26
192 V(5)=$C100+12*32+ 2
195 V(6)=$C100+12*32+30
198 V(7)=$C100+ 3*32+15
200 REM ---- CRT PRINT SUB ----
210 CLS
220 PRINT "1UP:      <        > MAX:      "
230 GOSUB 260
240 GOTO 350
250 REM ---- SCORE PRINT ----
260 LOCATE 0,4
270 IF S<  10 PRINT "0";
280 IF S< 100 PRINT "0";
290 IF S<1000 PRINT "0";
300 PRINT S
310 RETURN
340 REM --- HI-SCORE PRINT ---
350 LOCATE 0,26
360 IF H<  10 PRINT "0";
370 IF H< 100 PRINT "0";
380 IF H<1000 PRINT "0";
390 PRINT H
400 REM --- TAITORU PRINT ---
410 LOCATE 0,11
420 PRINT FLD(1);" ! !";FLD(0);" ";FLD(1);"'"#$'
430 REM ---- TIME PRINT ----
440 LOCATE 1,5
450 PRINT "TIME:0399"
460 REM ---- SCREEN PRINT ----
480 FOR I=1 TO 21
490 PRINT "                                                  ";
500 NEXT I
510 FOR I=21 TO 3 STEP -1
520 LOCATE I,1
530 PRINT SPC(30);
540 NEXT I
545 RESTORE 610
550 FOR I=1 TO 4
560 READ A,B
570 LOCATE A  ,B :PRINT " ■"
580 LOCATE A+1,B :PRINT " ■"
590 LOCATE A+2,B :PRINT "■■■"
600 NEXT I
610 DATA 4,2,4,27,18,2,18,27
620 REM ---- HOKA PRINT ----
630 POKE V1,$BD
640 FOR I=1 TO 7
650 POKE V(I),I+$84
660 NEXT I
700 REM ---- MAIN LOOP ----
710 FOR T=399 TO 0 STEP -1
715 BEEP 1 :BEEP 0
720 PICK L
725 IF L=  0 THEN 840
730 IF L=$4A F= -1
740 IF L=$4B F=  1
750 IF L=$49 F=-32
760 IF L=$4D F= 32
770 IF L=$20 GOSUB 4000
790 POKE V1,0
800 V1=V1+F
810 P=PEEK(V1)
820 IF (P=$85)+(P=$86)+(P=$87)+(P=$88)+(P=$89)+(P=$8A)+(P=$8B) THEN 5000.
830 IF (P=$4C)+(P=$4E) V1=V1-F
840 POKE V1,$BD
860 REM --- HONE HONE ROOK  ---
870 FOR V=1 TO 7
880 Z=RND(4)
890 IF Z=0 F1= -1
900 IF Z=1 F1=  1
910 IF Z=2 F1=-32
920 IF Z=3 F1= 32
930 POKE V(V),0
940 V(V)=V(V)+F1
950 P=PEEK(V(V))
960 IF (P=$4C)+(P=$4E) V(V)=V(V)-F1
970 IF P=$BD THEN 5000
975 POKE V(V),V+$84
980 NEXT V
990 LOCATE 1,10
992 IF T<  10 PRINT "0";
994 IF T< 100 PRINT "0";
996 IF T<1000 PRINT "0";
998 PRINT T
999 NEXT T
1000 GOTO 5000
3990 REM ---- HANA O OKU ----
4000 IF (V1<>K)*(V1<>M)*(V1<>N)*(V1<>G) RETURN
4010 IF V1=K K=0 :LOCATE 1,O :PRINT FLD(1);"," :O=O+1 :U=U+1
4020 IF V1=M M=0 :LOCATE 1,O :PRINT FLD(1);"," :O=O+1 :U=U+1
4030 IF V1=N N=0 :LOCATE 1,O :PRINT FLD(1);"," :O=O+1 :U=U+1
4040 IF V1=G G=0 :LOCATE 1,O :PRINT FLD(1);"," :O=O+1 :U=U+1
4045 BEEP
4050 S=S+S1
4060 GOSUB 260
4070 IF U>=4 S1=S1+10 :GOTO 6000
4080 RETURN
4990 REM --- GAME OVER SUB ---
5000 FOR I=1 TO 10 :BEEP 1 :BEEP 0 :NEXT I
5010 LOCATE 5,5 :PRINT FLD(1);"%%%%% %%%%% %%% %%% %%%%%"
5020 LOCATE 6,5 :PRINT FLD(1);"%     %   % % % % % %     "
5030 LOCATE 7,5 :PRINT FLD(1);"%  %% %%%%% % % % % %%% "
5040 LOCATE 8,5 :PRINT FLD(1);"%   % %   % % %%% % %     "
5050 LOCATE 9,5 :PRINT FLD(1);"%%%%% %   % %     % %%%%%"
5060 LOCATE 12,7 :PRINT FLD(1);"%%%% %   % %%%%% %%%%"
5070 LOCATE 13,7 :PRINT FLD(1);"%   % %   % %     %   %"
5080 LOCATE 14,7 :PRINT FLD(1);"%   % %   % %%%   %%%%"
5090 LOCATE 15,7 :PRINT FLD(1);"%   %  % %  %     % %  "
5100 LOCATE 16,7 :PRINT FLD(1);"%%%%%   %   %%%%% %  %%"
5110 LOCATE 19,8
5120 PRINT "HIT [SPACE] KEY!"
5130 PICK L :IF L<>0 THEN 5130
5140 PICK L :IF L =0 THEN 5140
5150 IF H<S H=S
5160 FOR I=1 TO 1000 :NEXT
5170 GOTO 150
5990 REM ---- NEXT PATTRN ----
6000 FOR I=20 TO 23
6010 LOCATE 1,I :PRINT " ";
6020 FOR X=1 TO 20
6030 POKE 1,RND(256)
6040 BEEP 1 :BEEP 0
6050 NEXT X
6060 NEXT I
6070 POKE 1,$AA
6075 S=S+T
6080 GOTO 170
10000 OPTION CMODE1
10005 RESTORE 10100
10010 FOR I=$C000 TO $C05F
10020 READ A$ :A$="$"+A$
10030 POKE I,VAL(A$) :NEXT I
10040 RETURN
10100 DATA 0,08,7F,08,08,2A,49,18
10110 DATA 10,0,7C,08,10,38,54,10
10120 DATA 0,7E,42,42,42,42,7E,0
10130 DATA 0,0,0,0,15,15,01,0F
10140 DATA 0,3F,21,41,82,02,04,38
10150 DATA 7E,FF,DB,DB,FF,7F,2A,2A
10160 DATA 30,F0,F0,38,1C,0F,0F,0C
10170 DATA 0C,0F,0F,1C,38,F0,F0,30
10180 DATA 08,49,3E,08,3E,08,3E,08
10190 DATA 0,0,7C,FE,D6,FE,6C,0
10200 DATA 30,F0,F0,38,1C,0F,0F,0C
10210 DATA 0C,0F,0F,1C,38,F0,F0,30
10220 DATA 54,7C,7C,10,92,D6,7C,10
10230 DATA 1C,5D,49,7F,08,3E,22,63
```

秋葉原にナショナルJRセンターがOPEN!

㈱カクタ3FのK&Tパソコンセンター（東京都千代田区外神田3－13－8）に，10月26日「ナショナルJRセンター」がオープンしました。

JRシリーズのプログラミングを説明したビデオが設置され，周囲にはJR-200／100／800などのJRシリーズが展示されています。JRファンならば必ず行くべし！　☎03－253－8131

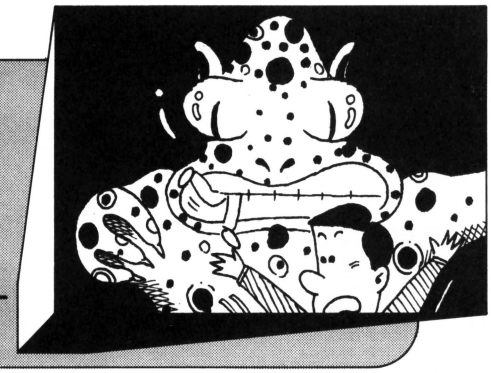


▲宇宙感覚のセンターの予想図

★友達に聞いたんだけど，あんまりマイコンばっかりやってると関節炎になるって本当？（埼玉県川越市・**桑名慎悟16才**）……【Dr.D：なにごともやり過ぎると故障が起きるものなんだ。**影**：Dr.の場合は体全体が関節炎だ！】

JR-100用

MAN EATER



田沢　和治

物　語

星新一氏のショート・ショートに『人類が冷凍人間を作り出すのに成功し，管理人1人を残してみんな冷凍人間になってしまった。ある日，宇宙人が来て管理人に「食料はどこだ 」と言ったが，管理人は言葉が分からず、「あの人たちに聞いてくれ 」といって冷凍人間を指した 』という話がありました。あなたは，その宇宙人（㊙）です。あなたは空腹のため，よろこんでその冷凍人間を食べていました。ところが，あなたを食料とする影星人（㊙）が地球にやって来たのです。

ゲーム説明

IMJKで上下左右です。あなたが通った跡を通ると，あなたや影星人は死んでしまいます。しかし，影星人の死体（㊙）を食べれば得点になります。人間を全部食べると1面終了し，ボーナスが入ってつぎの面に進みます。3回死ぬとゲーム・オーバーです。影星人の死体に影星人が来ると死体は生き返るので，注意してください。

参考資料　JR－100　ユーザーズ　マニュアル

CHECKER FLAG

Dr.D：そうだな，この手のプログラムは過去なん度も登場してるからな。わりとまとまったプログラムになってると思うよ。キャラクタもしっかりしてるしな。

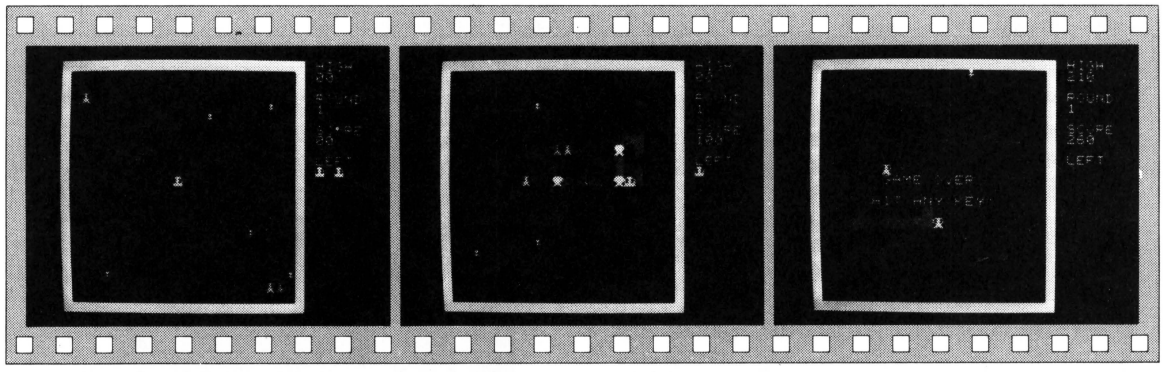
編：ゲーム・ストーリーからすれば，もう少し工夫が必要でしたね。でも，プログラムの長さからすれば，合格でした。

影：カタカタと，ほらこれでグーンとゲームが楽しくなっただろう？

編：なにこれ？　初めから跡ができてるの？

評……みごとなオチでした！（影）

石川県加賀市　山下浩二



▲《写真1》スタート!!
敵が近づいてくる

▲《写真2》うまく敵を
つかまえて得点アップ！

▲《写真3》ゲーム・オーバー

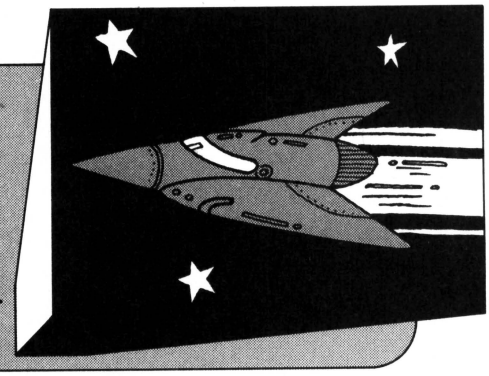
★編さん，パックマンは男ですよ。なぜならUSAには「ミスパックマン」があるでしょう。(茨城県水戸市・杉本　忍10才)……【編：なるほど！影：そうビックリしなくてもいいよ。編：ええ。影：……ワッ!!編：アホか！】

```
10 OPTIONCMODE1
20 FORZ=$C080TO$C097
30 READA$:A$="$"+A$
40 POKEZ,VAL(A$)
50 NEXT
60 DATA7E,99,BD,99,7E,3C,7E,E7
70 DATA3C,7E,99,BD,99,FF,FF,FF
80 DATA7E,FF,FF,FF,7E,3C,7E,E7
200 DIMH(2),I(2),V(27,2):GOTO300
210 LOCATE7,25:PRINTC;"0":RET
220 POKE$C100+F*$20+G,$91:RET
230 POKE$C100+H(Z)*$20+I(Z),$90:RET
300 B=1:C=0:D=3
310 E=B*5
320 F=11:G=11:H(1)=1:H(2)=22:I(1)=1:I(2)=22:CLS
330 FORZ=0TO23
335 POKE1,Z*10:BEEP1:POKE1,230-Z*10
340 POKE$C100+Z*$20,$4E
350 POKE$C3F7-Z*$20,$4E
360 POKE$C100+Z,$4E
370 POKE$C3F7-Z,$4E
380 NEXT:BEEP0
390 LOCATE0,25:PRINT"HIGH"
400 LOCATE1,25:PRINTA;"0"
410 LOCATE3,25:PRINT"ROUND"
420 LOCATE4,25:PRINTB
430 LOCATE6,25:PRINT"SCORE"
440 GOSUB210
450 LOCATE9,25:PRINT"LEFT"
460 IFD-1=0THEN500
470 FORZ=24TOD+23STEP2
480 LOCATE10,Z:PRINT" ";FLD(1);"1"
490 NEXT:POKE1,$AA
500 GOSUB220:BEEP
510 FORZ=1TO2
520 GOSUB230:BEEP
530 NEXT
540 POKE1,$AA:FORZ=1TOE
550 X=RND(22)+1:Y=RND(22)+1:W=PEEK($C100+Y+X*32)
560 IF(W=$00)+(W=$40)THENBEEP:POKE$C100+X*$20+Y,$4A:NEXT:GOTO580
570 GOTO550
580 PICKJ:GOTO600
590 POKE$C100+F*$20+G,$4C:RET
600 IFJ=73THENGOSUB590:F=F-1:GOTO650
610 IFJ=74THENGOSUB590:G=G-1:GOTO650
620 IFJ=75THENGOSUB590:G=G+1:GOTO650
630 IFJ=77THENGOSUB590:F=F+1:GOTO650
640 GOTO700
650 W=PEEK($C100+G+F*32)
660 IF(W=$4C)+(W=$4E)THEN910
665 IFW=$90THEN910
670 IFW=$92THENC=C+3:GOSUB220:POKE1,150:BEEP:POKE1,120:BEEP:GOTO700
680 IFW=$4ATHEN870
690 GOSUB220:POKE1,100:BEEP1:BEEP0
700 POKE1,$AA:FORZ=1TO2
705 POKE$C100+H(Z)*$20+I(Z),0
710 X=H(Z):Y=I(Z):IFF=H(Z)THEN770
720 IFG=I(Z)THEN740
730 IFRND(2)=0THEN770
740 IFF>H(Z)THENH(Z)=H(Z)+1:GOTO800
750 H(Z)=H(Z)-1:GOTO800
770 IFG>I(Z)THENI(Z)=I(Z)+1:GOTO800
780 I(Z)=I(Z)-1
800 W=PEEK($C100+I(Z)+H(Z)*32)
810 IFW=$4CTHENBEEP1:GOSUB230:GOTO837
820 IFW=$4ATHENH(Z)=X:I(Z)=Y:GOTO840
830 IFW=$91THEN900
835 GOTO840
837 POKE$C100+H(Z)*$20+I(Z),$92
838 H(Z)=RND(22)+1:I(Z)=RND(22)+1:IFPEEK($C100+I(Z)+H(Z)*32)=$4CTHEN838
839 IFPEEK($C100+I(Z)+H(Z)*32)=$4ATHEN838
840 BEEP0:GOSUB230
850 NEXT
860 GOSUB210:GOTO580
870 POKE1,120:BEEP:POKE1,70:BEEP:GOSUB220
880 E=E-1:C=C+5
890 IFE=0THEN897
895 GOTO860
897 GOSUB210:FORZ=255TO0STEP-1
899 POKE1,Z:BEEP1:NEXT:BEEP0:C=C+B*10:B=B+1:GOTO310
900 GOSUB230
910 POKE1,255:BEEP:FORZ=0TO300:NEXT:GOSUB1200
920 D=D-1
930 IFD=0THEN950
940 GOTO320
950 FORZ=0TO255
960 POKE1,Z:BEEP1
970 NEXT:BEEP0
980 LOCATE11,7:PRINT"GAME OVER"
985 IFC>ATHENA=C
990 LOCATE13,6:PRINT"HIT ANY KEY!"
1000 PICKJ:IFJ=0THEN1000
1010 GOTO300
1200 POKE$C80B,$E0
1210 RESTORE2000:FORZ=1TO27:READV(Z,2),V(Z,1):NEXT
1500 RESTORE2100:FORZ=1TO10000
1510 READS,T
1520 IFS=99THEN1560
1530 IFS=0THENGOSUB1570:NEXT
1540 POKE$C804,V(S,1):POKE$C805,V(S,2):GOSUB1600
1550 NEXT
1560 POKE$C80B,0:RET
1570 POKE$C80B,0:GOSUB1600:POKE$C80B,$E0:RET
1600 FORO=1TO8*T:NEXT:RET
2000 DATA4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
2010 DATA2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
2020 DATA1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
2100 DATA18,20,18,20,18,20,18,20,0,5,22,15,20,10,20,10,0,1
2200 DATA18,10,18,10,0,1,17,10,18,20,99,99
```

★LOAD CR。MZにNHKラジオ中国語教室を聞かせています。やっぱりクリーンコンピュータはすばらしい!?(東京都板橋区・魚住博記16才)……【影:私のアパートにもクリーニングコンピュータがあるんですよ。】

JR-100用

GALAXY ONE

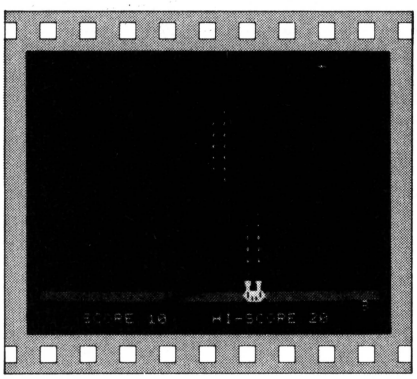


木村　浩二

遊びかた

,と.で左右に移動し，Zで機関砲発射です。再スタートはSです。

帝国軍の侵略を機関砲で防いでください。敵が5回下にくるか，敵にぶつかるとゲーム・オーバーです。



◀《写真1》実行画面

CHECKER FLAG

Dr.D：これもまた，基本的なプログラムだ。弾の動きが速いのがいい。

編：そういえば，ＰＥＥＫ文やＰＯＫＥ文がところどころに使われてますね。

Dr.D：そこがミソなんだ。

影：♪ミソミソミソシ……♪

編：わかった，わかった。あーあ，疲れた!!

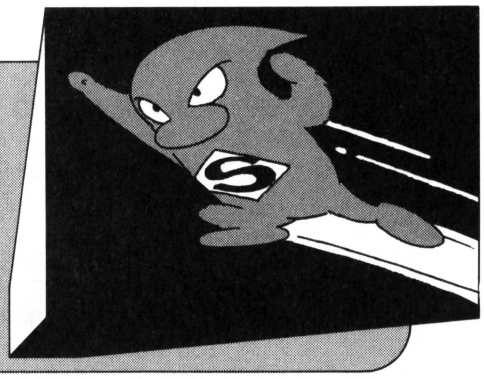
GALAXY ONEのプログラム・リスト

```
100 OPTIONCMODE1:GOSUB420
110 CLS:X=$C36F:S=0:Y=0:L=16
120 FOR I=$C380TO$C39F:A=USR($3000):POKEI,$4C:NEXT
130 LOCATE22,4:PRINT"SCORE ";S;TAB(16);"HI-SCORE ";S1
140 REM■■MAIN■■
150 LOCATE21,30:PRINTY:IFY=5THEN370
160 F=RND(2):IFRND(6)=0THENP=1-2*F
170 L=L+P*F:M=M+F:L=L+(L<1)-(L>30)
180 B=$C100+L+M*32:IF(PEEK(B)<>$00)THENGOTO280
190 POKEB,$85:PICKK
200 X=X+(K=$2E)-(K=$2C)
210 X=X+(X<$C360)-(X>$C37C)
220 A=USR($3031,X)
230 IFK=$5ATHENGOSUB310
240 POKEB,$00:A=USR($3000)
250 IFM>17THEN340
260 GOTO160
270 REM■■START■■
280 POKEB,$0A:BEEP:S=S+10:LOCATE22,10:PRINTS:M=0:L=RND(22)+5
290 POKEB,$00:GOTO150
300 REM■■GUN■■
310 W=W+(W=0)-(W=1):BEEP1:BEEP0
320 POKEX-($1F-W),$82:POKEX+1+W,$84:RET
330 REM■■UNDER SCAN■■
340 M=0:Y=Y+1:FORI=150TO170:POKEI,1:BEEP1:NEXT:BEEP0
350 IF($4C<>PEEK(B+$40))THENPOKEB+$20,$6D:GOTO370
360 GOTO150
370 REM■■END■■
380 S1=(S>S1)*S+(S<=S1)*S1:LOCATE22,25:PRINTS1
390 LOCATE11,9:PRINT"GAME OVER. [SJ]":PICKK:IFK=$53THEN110
400 GOTO390
410 REM■■DATA KAKIKOMI■■
420 FORI=$3000TO$304A:READJ$:J$="$"+J$:POKEI,VAL(J$):NEXT
430 FORI=$C000TO$C02F:READJ$:J$="$"+J$:POKEI,VAL(J$):NEXT:RET
440 DATACE,C0,FF,FF,33,00,CE,C1,1F,FF,33,02,FE,33,02,08,A6,00
450 DATAFF,33,02,FE,33,00,08,A7,00,FF,33,00,8C,C3,3F,26,E9,CE
460 DATAC3,3F,86,00,08,A7,00,8C,C3,5F,26,F8,39,4F,A7,00,A7,03
470 DATA86,4C,A7,20,A7,23,86,83,A7,01,A7,02,86,30,A7,21,86,31
480 DATAA7,22,39
490 REM■■CHARA DATA■■
500 DATA7F,6F,EF,EF,ED,7D,3D,1F,FE,F6,F7,F7,B7,BE,BC,F8
510 DATA00,00,18,18,00,00,00,00,7C,7C,38,38,38,38,38,38
520 DATA10,82,00,7C,7C,38,38,38,00,42,81,99,FF,99,81,42
```


★閉店セールの本屋でベーマガを20円安く買い，学校に持っていってみんなに「付録がついてない」といわれもらいに行ったらすでに閉店していた。(埼玉県上福岡市・**僕も付録がほしい**)……【**編**：結局ソンしたのかな？】

JR-200用

HI-SPEED INVADER



ドメル

ゲームの説明

飛来する隕石をミサイルで破壊するものですが，効果音と隕石の高速移動に圧迫されて，なかなか難しいゲームです。

カーソル・キーで左右移動，スペース・キーでミサイル発射です。隕石11個破壊で1面クリアし，隕石が右下まで来ると，ゲーム・オーバーです。

プログラムの説明

まず，マシン語は隕石の移動，効果音のデータ書き込み，ゲーム・オーバーのフラグ作りに使用しています。高速化を考えて，隕石の表示＆移動範囲は画面全体の1/3にしました(マシン語でも時間はかかる！)。初期設定の時間を短くするため，効果音のデータ＄6000～＄６ＦＦ０は初めの16個をＰＯＫＥで書き込み，それをマシン語でコピーして増やしたりしました。

また，効果音の速度は，ＴＥＭＰＯ文に計算式（破壊した隕石の数によって速さが変わる式）を用いてコントロールしています(ビーム砲の色も同様)。ゲーム・オーバー時の音もまた，同じ方法で点に応じた音を出しています。

なお，使用している主なキャラクタはキャラクタＲＡＭに書き込んでいるので，元のキャラクタに戻したい時はＲＵＮ1000 RETURN を実行してください。

《第１表》変数表

K	番　地
S	点　数
A＄	ビーム砲
X	ビーム砲の位置
B	Ｂ＝１　ミサイル発射中
	Ｂ＝０　発射してない
C	Ｃ＞＝＄ＦＦ００…隕石が右下に来た
	Ｃ＜＝＄ＦＦ００…隕石が右下に来てない
N	表示する(した)隕石の数
D	破壊した隕石の数
M	ミサイルの位置

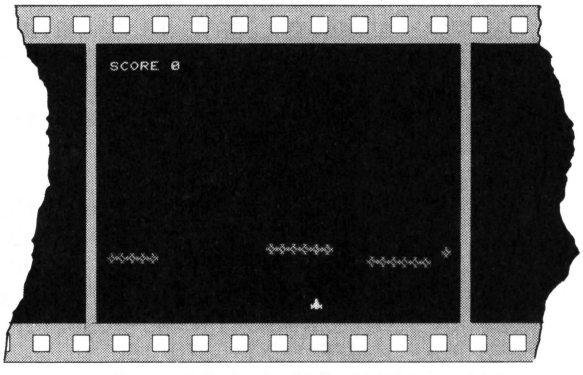
《第２表》キャラクタ・コード表

＄２０	空　白
＄ＦＣ	ビーム砲
＄ＦＥ	爆　発
＄Ａ０	空　白(上限判定用)
＄ＦＤ	ミサイル
＄ＦＦ	隕　石

CHECKER FLAG

影：ウワー，速い！速すぎる!!(またも０点)

Dr.D：画面構成がさびしいが，スピード，効果音は十分だな。キャラクタ定義ができる機種は，キャラクタコードをＶＲＡＭに書き込むだけで表示ができる。キャラクタ書き変えと併用すれば，高速処理できてＰＵＴ，ＧＥＴよりはるかに有利なんじゃ。ただＪＲ-200の場合，ユーザー定義でなくキャラクタＲＡＭをいじってしまうと，通常のキャラクタが破壊されてしまうから，元のデータを他に保存しておく必要があるぞ!!



《写真１》スピードが速いのが特徴です

★まったく11月号は発売日は遅れるし値段は高いし，おまけに愛機BM-Jr.のプログラムには問題あるし。その怒りで「T.I.G.」なるプログラムを完成させてしまった。(東京都世田谷区・**白居易**)……**【一同**：グスッ！**】**

```
10 REM チェックサム
20 X=0:RESTORE 490:FOR A=1 TO 36:READ X$:X=VAL("$"+X$)+X:NEXT
30 IF X=3494 THEN 50
40  PRINT "マシンゴ"テ"ータカ" マチカ"ッテイマス";SPC(64);"モウイチト" テ"ータヲ カクニンシテクタ"サイ":STOP
50  PRINT "OK";" マシンゴ"テ"ータカ" アッテイマス";TAB(64);"list 10-50 ヲ ケシテクタ"サイ":STOP
60 REM ショキ セッテイ
70 RESTORE 420:RANDOMIZE:CLEAR $5FFF:A$=" ● ":S=0:POKE 0,0
80 K=$D7E0:IF PEEK(K)=24 THEN RESTORE 490:GOTO 110
90  FOR A=0 TO 31:POKE A+$7A00,PEEK(K+A):READ X:POKE K+A,X:NEXT
100 FOR A=1 TO 255:POKE $70FE+A*2,1:POKE $70FF+A*2,A:NEXT
110 K=$7000:FOR A=0 TO 35:READ X$:POKE A+K,VAL("$"+X$):NEXT
120 FOR A=0 TO 15:READ X:POKE A+$6000,X:NEXT:C=USR($7019,$6000)
130 REM スタート
140 FOR A=16 TO 21:COLOR 2:LOCATE 0,A:PRINT SPC(32);:NEXT A
150 CLS:N=3:D=0:B=0:FOR A=1 TO N:GOTO 520
160 FOR A=0 TO 32:POKE A+$C2E0,$A0:NEXT
170 X=15:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE";S:POKE $CA00,0
180 TEMPO 109:COLOR 1:LOCATE X-1,22:PRINT A$;:PLAY "B",$6000
190 REM メイン ルーチン
200  PICK I:IF I=0 THEN 250
210 IF I=28  THEN X=X+(X<29):GOTO 240
220 IF I=29  THEN X=X-(X>2):GOTO 240
230  IF B=0 THEN B=1:M=$C3C0+X:GOTO 250
240 COLOR D/2+1:LOCATE X-1,22:PRINT A$;:PICK J:IF J>I+1 THEN 230
250 C=USR($7000,$C3BE):IF B=1 THEN 300
260 IF C>=$FF00 THEN 410
270  IF PEEK($30)>=$6F THEN PLAY "B",$6000
280 IF B=1 THEN POKE M,$20
290 GOTO 200
300 REM ミサイル
310 M=M-$20:P=PEEK(M):IF P=$A0 THEN B=0:GOTO 260
320 IF P=$FF THEN POKE M,$FE:GOTO 340
330 POKE M,$FD:GOTO 260
340 S=S+30:LOCATE 5,0:PRINT S:D=D+1:N=N+1:B=0:IF D>=11 THEN 380
350 IF N<10 THEN A=$C302+RND(1)*$40:IF PEEK(A)=$FF THEN 340
360 POKE A,$FF:POKE M,$20:TEMPO 100-N*5:PLAY "B",$6000:GOTO 260
370 REM rem クリア
380 LOCATE 10,10:PRINT "GOOD":PLAY "F",$7180
390 GOTO 140
400 REM オワリ
410 POKE $CA00,2:LOCATE X,22:PRINT " ":TEMPO D*8+10:PLAY "B",$7100
420 POKE $CA00,0:LOCATE 10,10:PRINT "E N D";SPC(88);"Play [space] key"
430 PICK I:IF I=$20 THEN CLS:S=0:GOTO 140
440 GOTO 430
450 DATA $18,$18,$18,$3c,$bd,$ff,$ff,$99
460 DATA 8,8,8,8,$1c,$1c,0,0
470 DATA $12,$d2,$24,3,$c0,$24,$4b,$48
480 DATA $3c,$5a,$bd,$ef,$f7,$bd,$5a,$3c
490 DATA e6,00,a6,00,a7,01,09,8c,c3,00,26,f6,de,30,39,6f,00,28
500 DATA 05,ce,60,00,df,30,39,a6,00,a7,10,08,8c,6f,f0,26,f6,39
510 DATA 6,$c,6,0,6,$a,6,0,6,8,6,0,6,7,6,0
520 RANDOMIZE:X=RND(1)*$40+$C302:IF PEEK(X)=$FF THEN 520
530 POKE X,$FF:NEXT:GOTO 160
1000 K=$D7E0:FOR A=0 TO 31:POKE A+K,PEEK($7A00+A):NEXT:POKE 0,$40:END
2000 FOR I=1 TO (10-D)*10:NEXT:PICK I:IF I=0 THEN 250
```

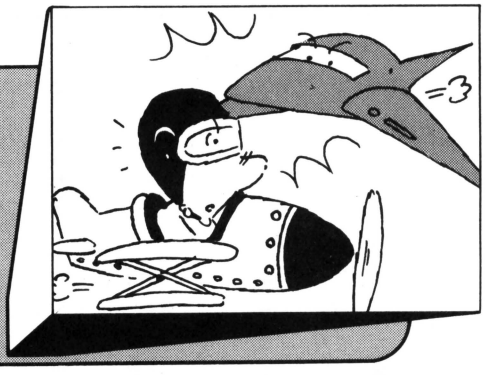
★結婚したというので友人の家へ遊びにいったら，ＰＣ－8001がホコリをかぶっていた。(兵庫県明石市・**上条正登** 29才)……**【編集長**：うんうん，それでいいんだ。**編・影**：オッ，子持ちシシャモの無気力な発言〃】

JR-200用

移植版

FUTURE号の冒険

SUGURU and AHO[4]



このプログラムは，83年月刊マイコン１月号に掲載された「ＦＵＴＵＲＥ号の冒険」をＪＲ-200に移植したものです。

あそびかた

目の前に現れる３機のゼロ戦を，ミサイルで撃ち落とすという，古典的なゲームです。FUTURE号の移動は［カーソル］KEY，ミサイルの発射は［SPACE］KEYです。

CHECKER FLAG

編：この作品は，月刊マイコンに掲載されたものの移植版です。マイコン編集部のみなさん，ご協力ありがとさんです！

マイコン編集部：いやいや，我々は心が広いから，そのくらいのことで怒ったりはしませんぞ！　ウハ，ウハハハ……

影：さすがマイコン誌No.１の部数を誇るマイコン編集部！ウチの編集部とは質の面でも月とスッポン，ギョーザにライスだ。

編集長：私も編集部員を移植したいよ！

ゼロ戦を１機落とすと10点で，ボールに当たるとPLANEが１機減ります。３回ボールに当たるか，TIME UPするとGAME OVERです。

プログラムについて

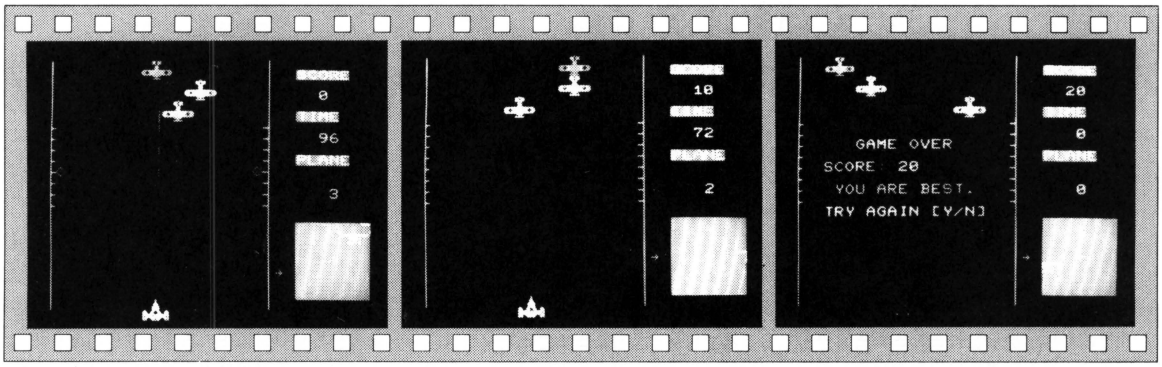
つぎのことを実行してからＲＵＮしてください。

```
FORI=$C000TO$C007：POKEI，０：NEXT
```

308行のINTの(　)の中を小さくすると，当りやすくなります。253行のINTの(　)の中を大きくすると，ボールの数が減ります。小さくすればむずかしくなります。

参考

83年マイコン１月号　磯　利光〝FUTURE号の冒険〟P.255～P.258



▲《写真１》ミサイルを発射!!　▲《写真２》ボールの攻撃です!!　▲《写真３》や・ら・れ・ま・し・た

★表紙がつるつるなので手をすべらしベーマガをドブに落としてしまった。（東京都武蔵野市・**山本光茂13才**）…

【**影**：拾わなかっただろうな？なに，拾ったって？それはいかん!!落とし物は必らず編集部へ届けなさい!!】

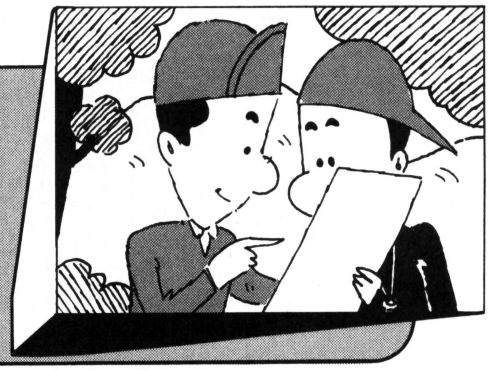
移植版FUTURE号の冒険のプログラム・リスト

```
230 FOR I=$C000 TO $C007:POKE I,0:NEXT I
231 COLOR 6,0,0:TEMPO 21:CLS:POKE $CA00,0:POKE 0,0:LOCATE 5,13
232 PRINT "Wait for a minute!":CLEAR $6FFF:GOSUB 335
233 COLOR 5,0,0:LOCATE 24,3:PRINT S;:LOCATE 25,12:PRINT N;:LOCATE 24,7:PRINT T;
234 COLOR 4:LOCATE 21,(15+Y1):PRINT "→":Y9=Y1
235 FOR I=1 TO 3:COLOR 3+I,0,1
236 LOCATE X(I),I*2-2:PRINT "#";:LOCATE X(I)-1,I*2-1:PRINT "$%&";
237 E(I)=X1-X(I):D(I)=ABS(E(I)):F(I)=Y1-Y(I):H(I)=ABS(F(I)):R(I)=0
238 IF H(I)>3 OR D(I)>4 THEN 245
239 IF D(I)<3 THEN P$="'()":GOTO 244
240 IF E(I)=3 THEN P$="()":R(I)=1:GOTO 244
241 IF E(I)=4 THEN P$=")":R(I)=2:GOTO 244
242 IF E(I)=-3 THEN P$="'(":GOTO 244
243 IF E(I)=-4 THEN P$="'(":GOTO 244
244 LOCATE 25-E(I)+R(I),18-F(I):COLOR 3+I,1:PRINT P$;:G(I)=LEN(P$):COLOR ,,0
245 NEXT I
246 LOCATE 26,18:COLOR 3,1,1:PRINT "/";
247 COLOR 2,0:LOCATE 1,B:PRINT ".";:LOCATE 19,B:PRINT ".";
248 COLOR 7,0:LOCATE X1,22:PRINT "*";:LOCATE X1-1,23:PRINT "+)-";
249 IF Z=0 THEN 253
250 COLOR 6,0,0:LOCATE 4,14:PRINT "START [RETURN]";
251 PICK P:IF P=13 THEN Z=0:LOCATE 4,14:PRINT "                ":GOTO 253
252 GOTO 251
253 RANDOMIZE:L=0:R1=0:V5=0:IF INT(RND(4)*8)<>2 THEN 274
254 FOR I=B TO 23:L=L+1:W1=PEEK($C100+L+I*32):W2=PEEK($C100+(20-L)+I*32)
255 LOCATE L,I:COLOR 2,,1:PRINT ".";
256 LOCATE 20-L,I:PRINT ".";:PLAY "B",$7000,$7010,$7020:COLOR 6,,0
257 IF W1>9 AND W1<14 THEN R1=I:GOTO 266
258 IF W2>9 AND W2<14 THEN R1=I:GOTO 267
259 IF I<>18 THEN 271
260 PICK V:X3=X1
261 IF (V=$1D)*(X1>2) THEN X1=X1-1
262 IF (V=$1C)*(X1<18) THEN X1=X1+1
263 LOCATE X3,22:PRINT " ";:LOCATE X3-1,23:PRINT "  ";
264 LOCATE X1,22:COLOR 7,,1:PRINT "*";:LOCATE X1-1,23:PRINT "+,-";:COLOR ,,0
265 GOTO 271
266 COLOR 2,0,1:LOCATE L,R1:PRINT "0";:GOTO 268
267 LOCATE 20-L,R1:COLOR 2,,1:PRINT "0";
268 LOCATE X1,22:PRINT "0";:LOCATE X1-1,23:PRINT "000";:COLOR ,,0
269 BEEP:X2=X1:X1=10:N=N-1:IF N=0 THEN 315
270 V5=1
271 LOCATE L,I:PRINT " ";:LOCATE 20-L,I:PRINT " ";
272 IF V5=1 THEN I=23
273 NEXT I:IF R1<>0 THEN 296
274 X2=X1:PICK P
275 IF (P=$1E)*(Y1>1) THEN Y1=Y1-1:GOTO 296
276 IF (P=$1F)*(Y1<7) THEN Y1=Y1+1:GOTO 296
277 IF (P=$1D)*(X1>2) THEN X1=X1-1:GOTO 296
278 IF (P=$1C)*(X1<18) THEN X1=X1+1:GOTO 296
279 IF P<>$20 THEN X2=X1:GOTO 296
280 A=0:FOR I=3 TO 1 STEP -1
281 IF (X2-2<X(I))*(X1+2>X(I))*(Y1=Y(I)) THEN A=I:I=1
282 NEXT I
283 FOR I=21 TO A*2 STEP -1
284 LOCATE X1,I:PRINT "↑";:LOCATE X1,I:TEMPO 6:SOUND 880,1:SOUND 700,1
285 PRINT " ";:SOUND 988,1:NEXT
286 TEMPO 21
287 IF A=0 THEN 296
288 LOCATE X1,A*2-1:COLOR 2,,1:PRINT "0";:LOCATE 26,18:PRINT "0";:SOUND 899,4
289 LOCATE X(A),A*2-2:PRINT "0";
290 LOCATE X(A)-1,A*2-1:PRINT "000";
291 COLOR ,1:LOCATE 25-E(A),18-F(A):PRINT "000";
292 SOUND 556,9:SOUND 990,2:COLOR ,0,0
293 LOCATE X(A),A*2-2:PRINT " ";:LOCATE X(A)-1,A*2-1:PRINT "   ";
294 LOCATE X1,I*2-1:PRINT " ";:COLOR ,1:LOCATE 25-E(A),18-F(A):PRINT "   "
295 S=S+10
296 FOR I=1 TO 3:COLOR 6,0,0
297 LOCATE X(I),I*2-2:PRINT " ";:LOCATE X(I)-1,I*2-1:PRINT "   ";
298 IF (D(I)>4)+(H(I)>3) THEN 301
299 COLOR ,1,0
300 LOCATE 25-E(I)+R(I),18-F(I):PRINT SPC(G(I));
301 NEXT
302 COLOR ,0,0
303 LOCATE 1,B:PRINT " ";:LOCATE 19,B:PRINT " ";
304 LOCATE X2,22:PRINT " ";:LOCATE X2-1,23:PRINT "   ";
305 LOCATE 21,(15+Y9):PRINT " ";
306 B=B+1:IF B=14 THEN B=6
307 T=T-1:IF T=0 THEN 315
308 FOR I=1 TO 3:RANDOMIZE:X(I)=X(I)+INT(RND(2)*5-2):Y(I)=Y(I)+INT(RND(2)*5-2)
309 IF X(I)<2 THEN X(I)=2
310 IF X(I)>18 THEN X(I)=18
311 IF Y(I)<1 THEN Y(I)=1
312 IF Y(I)>7 THEN Y(I)=7
313 NEXT I
314 GOTO 233
315 LOCATE 26,12:COLOR 5,,0:PRINT "0";:LOCATE 25,7:PRINT " 0";
316 LOCATE 6,8:PRINT "GAME OVER";:LOCATE 3,10:PRINT "SCORE:";S;
317 IF S<H1 THEN 319
318 LOCATE 4,12:COLOR 6,,0:PRINT "YOU ARE BEST.";:H1=S:GOTO 320
319 LOCATE 3,12:PRINT "Hi-SCORE:";H1;
320 FOR I=1 TO 5:SOUND 2000,4:SOUND 1223,2:SOUND 1740,5:NEXT
321 COLOR 7,0,0:LOCATE 3,14:PRINT "                ";
322 LOCATE 3,14:PRINT "TRY AGAIN [Y/N]";
323 PICK P:IF P=$79 THEN GOSUB 338:GOTO 233
324 IF P=$6E THEN 333
325 GOTO 323
326 DATA 10,EE,EE,EE,28,38,38,38,7F,F7,E3,F7,7F,0,0,0
327 DATA FF,FF,FF,FF,FF,7C,10,FE,FC,DE,8E,DE,FC,0,0,0
328 DATA FF,7F,0,1,0,1,1,1,FF,BB,6C,93,6C,39,c7,1
329 DATA fe,fc,0,0,0,0,0,0,10,10,10,38,38,7c,7c,7c
330 DATA 10,38,38,3f,2f,2f,38,28,6c,c6,c6,d7,ff,ff,ee,6c
331 DATA 10,38,38,f8,e8,e8,38,28,19,7e,66,db,db,66,7e,18
332 DATA 10,10,0,D6,0,10,10,0,26,49,82,91,64,83,91,66
333 COLOR 7,0,0:PRINT CHR$(12):LOCATE 10,12:PRINT "MATANE ":END
334 REM
335 RESTORE 345:FOR I=$7000 TO $702F:READ O$:POKE I,VAL("$"+O$):NEXT
336 RESTORE:FOR I=$C018 TO $C087:READ O$:POKE I,VAL("$"+O$):NEXT
337 DIM X(3),Y(3),D(3),E(3),F(3),G(3),H(3),R(3):Q5=1
338 X1=10:Y1=4:S=0:N=3:Z=1:B=6:COLOR 6,0,0:T=100
339 FOR I=1 TO 3:X(I)=10:Y(I)=1:NEXT:CLS:FOR I=1 TO 24:PRINT "|";SPC(19);"|
340 NEXT:FOR I=6 TO 13:LOCATE 0,I:PRINT "|";SPC(19);"|":NEXT
341 FOR I=1 TO 7:LOCATE 23,I+14:COLOR ,1,0:PRINT "       ";:NEXT
342 COLOR 7:LOCATE 23,1:PRINT "SCORE";:LOCATE 23,9:PRINT "PLANE";
343 LOCATE 23,5:PRINT "TIME";
344 RETURN
345 DATA 30,1,8,0,30,1,8,0,30,5,0,0,0,0,0,30,d,8,0,30,5,8,0,30,A,0,0,0,0,0,0
346 DATA 30,d,8,0,30,8,8,0,30,E,0,0,0,0,0,0
```

★へんとくあてそかばへんしゆうちようでさいんふおなごはっはっはっあめつかれたちつてと。（新潟県長岡市・山屋光伸14才）……【彰：パソコンのしすぎかな。編：山屋くんゆっくり休みなさいすせそ。彰：…編君もね。】

MSX用

オリエンテーリング



埼玉県人

こんにちは，埼玉県人でーす!!　この間，誌面に登場したら，ちまたでは私のことを「サイタマケンジン」と呼んでるそうですが，これは大きなまちがい!!「サイタマアガト」と呼んでください。どうぞよろしく。

ところで，今回は編集部のご要望でピカピカのＭＳＸにチャレンジしてみました。アイデアは，11月号106ページのＭＺ－2000用「オリエンテーリング」を参考にしました（決して，アイデアが乏しいというわけではありません。編さんと影さんに急げとおどされたので……）。編集部のみなさん，お世話になりまーす！（社交辞令！）

ゲームのしかた

自分(Ｏ)を動かして，見えないハタを取ってください。右上のコンパスの表示に〝｜〟か〝―〟のマークがでたら，その方向にハタがあるということです。

キー操作

カーソル・キーでーす。

CHECKER FLAG

編：Dr. ＭＳＸはいつごろ発売になるんでしょうか？

Dr.D：この本がでるころには，店頭に並んでることだろう。

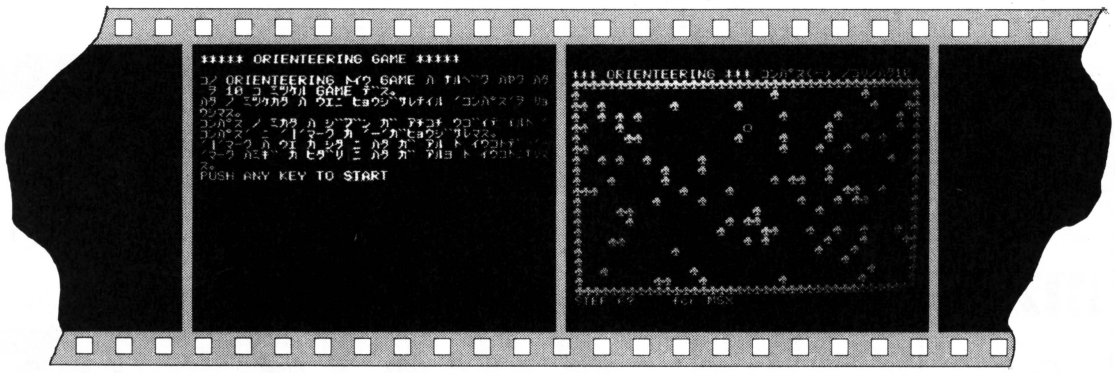
編：すると，しばらくは編集部でプログラムを作らないといけないですね。

埼玉県人：ちょ，ちょっと待ってください！　また私に作れなどと……(心細いなあ)

影：昨日おごったラーメン・ライスはどうなるの？　わかってるね？

★

★



▲《写真１》ゲームの説明　▲《写真２》実行画面。ステップ数が表示されるようになっています。

★きれいな装丁，豊富な内容に喜びつつも，不勉強のせいかわかんないことだらけ…。(大阪府交野市・**別役昌子20才**)……【**影**：前略お手紙拝見しました。……。**編集長**：コラコラ，勘違いするな！**影**：♡♡♡】

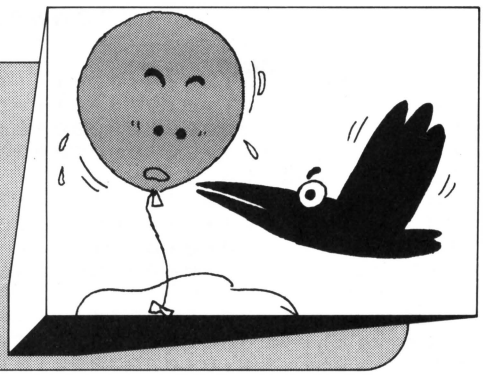
```
5 SCREEN 0,,0:DIM CH$(39,23)
10 X=19:Y=13:H=10:ST=0
15 FOR I=0 TO 39:FOR J=0 TO 23:CH$(I,J)
=" ":NEXT J,I:GOSUB 350
20 GOSUB 350
30 FOR I=0 TO 39:LOCATE I,1:PRINT"■":LO
CATE I,21:PRINT"■";
40 CH$(I,1)="■":CH$(I,21)="■":NEXT
50 FOR I=1 TO 20:LOCATE 0,I:PRINT"■":LO
CATE 38,I:PRINT"■"
60 CH$(0,I)="■":CH$(38,I)="■":NEXT:LOCA
TE 35,0:PRINT H
70 LOCATE 11,22:PRINT"for MSX";:LOCATE
0,0:PRINT"*** ORIENTEERING *** ｺﾝﾊﾟｽ( )
ﾉｺﾘﾉﾊﾀ"
75 FOR I=1 TO 100:V=INT(RND(1)*37)+1:W=
INT(RND(1)*19)+2
80 LOCATE V,W:PRINT"■":CH$(V,W)="■":NEX
T:GOSUB 210
90 K=STICK(0):LOCATE X,Y:PRINT " ":ST=ST
+1
100 IFK=5ANDCH$(X,Y+1)<>"■"THENY=Y+1
110 IFK=7ANDCH$(X-1,Y)<>"■"THENX=X-1
120 IFK=3ANDCH$(X+1,Y)<>"■"THENX=X+1
130 IFK=1ANDCH$(X,Y-1)<>"■"THENY=Y-1
140 LOCATE 0,22:PRINT"STEP";ST;:LOCATE
X,Y:PRINT"O":PLAY"V15T255O5E9F9"
150 GOSUB 230:IF X=XP AND Y=YP THEN GOS
UB 280
160 GOTO 90
200 REM ***** ﾊﾀ *****
210 XP=INT(RND(1)*37)+1:YP=INT(RND(1)*1
9)+2:IF CH$(XP,YP)="■" THEN 210
220 RETURN
225 REM *** ｺﾝﾊﾟｽ ****
230 IF XP=X THEN C$="|"
240 IF YP=Y THEN C$="-"
245 IF XP<>X AND YP<>Y THEN C$="+"
250 LOCATE 27,0:PRINT C$:RETURN
260 REM **** ﾐｯｹﾀ ****
280 PLAY"V12T255O4E2E4D2D4C1E2R3":GOSUB
 210:LOCATE 35,0:H=H-1:PRINT H:IF H=0 T
HEN 300
290 RETURN
295 REM ***** ｵﾜﾘ *****
300 PLAY"V12T255O5O6G4F2F4E1G2R3":CLS:L
OCATE 10,10:PRINT"your step";ST
320 LOCATE10,16:PRINT"play again ?(y/n)
":KE$=INKEY$:IF KE$="y" OR KE$="Y" THEN
KE$="":GOTO 10
330 IF KE$="n" OR KE$="N" THEN CLS:PRIN
T"ﾏﾀﾈｯﾐﾏﾃﾈ!":END
340 GOTO 320
350 CLS:PRINT"***** ORIENTEERING GAME *
****":PRINT
360 PRINT"ｺﾉ ORIENTEERING ﾄｲｳ GAME ﾊ ﾅﾙ
ﾍﾞｸ ﾊﾔｸ ﾊﾀ ｦ 10 ｺ ﾐﾂｹﾙ GAME ﾃﾞｽ｡"
370 PRINT"ﾊﾀ ﾉ ﾐﾂｹｶﾀ ﾊ ｳｴﾆ ﾋｮｳｼﾞｻﾚﾃｲﾙ ｺﾝ
ﾊﾟｽｲｦ ﾘｮｳｼﾏｽ｡"
380 PRINT"ｺﾝﾊﾟｽ ﾉ ﾐｶﾀ ﾊ ｼﾞﾌﾞﾝ ｶﾞ ｱﾁｺﾁ ｳ
ｺﾞｲﾃ ｲﾙﾄ ｺﾝﾊﾟｽ ﾆ ｸﾞﾝﾏｰｸ ｶ ﾍﾞｰｼﾞｶﾞﾋｮｳｼﾞｻ
ﾚﾏｽ｡"
390 PRINT"ｸﾞﾝﾏｰｸ ﾊ ｳｴ ｶ ｼﾀ ﾆ ﾊﾀ ｶﾞ ｱﾙﾄ
 ｲｳｺﾄﾃﾞ ｸﾞﾝﾏｰｸ ﾊﾐｷﾞｶ ﾋﾀﾍﾟﾘ ﾆ ﾊﾀ ｶﾞ ｱﾙﾖ
ﾄ ｲｳｺﾄﾆﾅﾘﾏｽ｡"
400 PRINT"PUSH ANY KEY TO START"
410 IF INKEY$="" THEN 410
420 CLS:RETURN
```

★大阪見本市で一日立のキレイなお姉さんはバッジを2個もくれた。男だけの電波新聞社はベーマガ買っても……バカヤロー！(大阪府東大阪市・**紺屋憲児16才**)……【影：我が社にも女性は沢山いるんだ！なっ？…**返事がない!!**】

M-5(BASIC-Ⅰ)用

移植版

CROW & BALLON



池上　政広

ウハウハ!!　このプログラムは，ベーマガ７月号P.45の宮田大輔さんの作品をそっくりまねて作ったものなんです。風船の移動にスクロールを用いるなど，できるだけ簡素（そのわりにはリストが長くなってしまった!）に作ってみました。

遊びかた

カーソル移動キー↑，↓で，カラス（画面の都合で水色のカラス）を上下にあやつります。くちばしの先端で風船をつつくと得点になり，それ以外の部分が風船に触れると，カラスは落ちて死んでしまうんです。

風船は緑・青・赤・黄色があり，それぞれ順番に10・20・30・10～100点です。また，100点単位でカラスが一匹増えますが，風船の数も多くなりむずかしくなってしまうんです。

《第１表》主な変数

SC	スコア
HS	ハイスコア
X, Y	カラス座標
CRO	カラスの数
FS	カラス増加フラグ

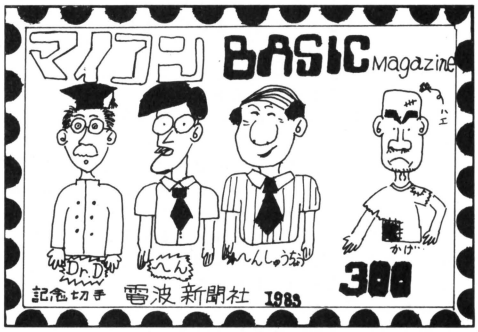
CHECKER FLAG

Dr.D：このリストを見てごらん。こんなに簡単なプログラムで，ほら，これだけのゲームができちゃうんだからな。

編：スクロール機能とキャラクタ定義が優れてるからでしょ。

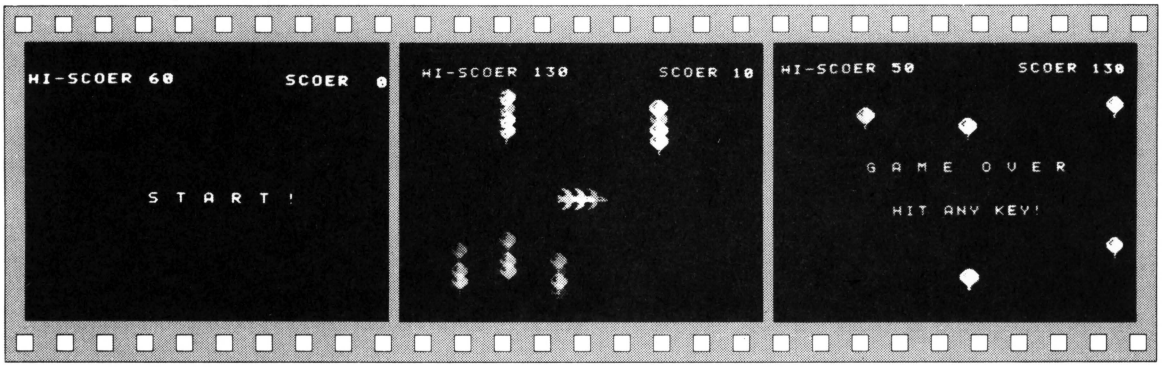
影：動きもスムーズ!　さすがＭ５だね!

Dr.D：正直なところ，このＭ５のプログラムだけは，やっかいなテクニックも必要がないから，だれでもそれなりの作品ができちゃうんだよな。



評…ついに記念切手になった!!　でも，これじゃだれも買ってくれないのでは？（影）

宮城県仙台市　安海正伸12才



▲《写真１》スタート!!

▲《写真２》左上の風船を割ったところです

▲《写真３》エンド

★ＪＲ－200でプログラムを組むんですが，全部し終ってＲＵＮするといつも……ここから先ははずかしくて書けません。（大阪府寝屋川市・**吉川浩司13才**）……**【影**：はずかしがってたら何もできなくなるぞ!!】

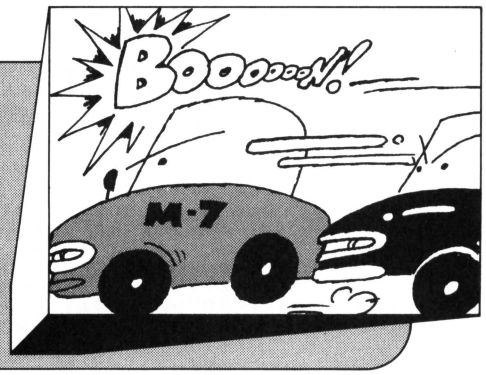
CROW&BALLONのプログラム・リスト

```
10 Print "■■■":mag 2
30 stchr "381e0f0f07cfffff" to 228,0
40 stchr "7fffcf070f0f1e38" to 229,0
50 stchr "0000008080f8dc" to 230,0
60 stchr "fffe8080800000" to 231,0
70 for I=1 to 3
80 stchr "0805070e018b1f2f" to 228,I
90 stchr "0e0f0703000101" to 229,I
100 stchr "c0e0f0f8fcfcfcfc" to 230,I
110 stchr "f8f0e0c080800080" to 231,I
120 next I
130 for I=232 to 244 step 4:for J=1 to 3
140 stchr "03070d1b373b3f3f" to I,J
150 stchr "1f0f07030001010l" to I+1,J
160 stchr "c0e0f0f8fcfcfcfc" to I+2,J
170 stchr "f8f0e0c080800080" to I+3,J
180 next J:next I
190 for I=0 to 3:for J=4 to 6
195 stchr "2020202020202020" to 232+I,J
200 stchr "5050505050505050" to 236+I,J
210 stchr "8080808080808080" to 240+I,J
220 stchr "b0b0b0b0b0b0b0b0" to 244+I,J
230 next J:next I
240 dim BA$(5),BX(15):let A$="↓←":let B$="↑"
250 for I=0 to 3:scod I,228+I:scol I,7:next I
260 for I=228 to 244 step 4:let T=T+1:let BA$(T)=chr$(I)+A$+
chr$(I+1)+B$+chr$(I+2)+A$+chr$(I+3):next I
270 for J=2 to 30 step 2:let BX(J/2)=J:next J
290 Print cursor(11,9)"S T A R T !"
300 for I=0 to 5000:next I:cls
310 let SC=0:let X=0:let Y=80:let FS=0:let CRO=3
320 Print cursor(2,0)"HI-SCOER";HS
330 Print cursor(21,0)"SCOER";SC
340 view 0,1,31,23
360 Print "■":let X=X+8:let M=Peek(&702B)
370 if(M=51)*(Y>8)then let Y=Y-8
380 if(M=46)*(Y<160)then let Y=Y+8
390 loc 0 to X,Y
400 let VP1=vPeek(&3800+(Y/8+3)*32+X/8+1):let VP2=vPeek(&380
0+(Y/8+2)*32+X/8+1)
410 let VP3=vPeek(&3800+(Y/8+3)*32+X/8):let VP4=vPeek(&3800+
(Y/8+2)*32+X/8)
420 if(VP1>231)*(VP2>231)*(VP3<228)*(VP4<228)then gosub 500
430 if(VP3>231)*(VP4>231)then goto 600
440 if rnd(10)<4+SC/100 then else goto 470
450 let BO=rnd(14)+1:let B=rnd(3)+2
460 Print cursor(BX(BO),19)BA$(B)
470 if X=>240 then let X=0
480 goto 360
500 Print "■":Print cursor(X/8+1,Y/8)BA$(1)
510 if VP1>231 and VP1<236 then let S=10:goto 540
520 if VP1>235 and VP1<240 then let S=20:goto 540
530 if VP1>239 and VP1<244 then let S=30 else let S=(rnd(9)+
1)*10
540 let FS=FS+S:let SC=SC+S:view:Print cursor(26,0)SC
550 if FS>100 then let CRO=CRO+1:let FS=0
560 view 0,1,31,23:return
600 for I=Y to 250:loc 0 to X,I:for J=0 to 5:next J:next I
610 let X=0:let CRO=CRO-1:if CRO<1 then goto 700
620 Print "■":Print cursor(10,9)"CHANCE  :";CRO
630 for J=0 to 5000:next J
640 Print "■":goto 440
700 view:Print cursor(8,9)" G A M E  O V E R ";tab(139);"HIT
 ANY KEY!"
710 if SC>HS then let HS=SC
720 if Peek(&702B)=0 then goto 710 else cls:goto 290
```

★僕がボソッと言った。パソコンが欲しいと。親がボソッと言った。あまったれるなと。(千葉県成田市・**及川直志13才**)……**【編**：欲しいものがあっても手に入らない時は一。**影**：そうだな，男らしくあきらめよう。】

M-5(BASIC-G用)

クラッシュ・ロード



トモダンゴ

むだばなし

なぜこのプログラムを作ったかと言うと，あのナムコのポール・ポジションに心を打れてしまって……，あっちはＣＰＵ７個，Ｍ５は１個，でも負けないよ！

遊びかた

キーは⊡と⊡で左右に車を動かし，敵の車（スターウォーズみたい）をよけてとにかくすすんでください。千点を超えるとすごいよ！

CHECKER FLAG

編：どうです？　すばらしいでしょう？

Dr.D：うーむ，11月号の「ＦＵＥＬ　ＬＩＦＴＥＲ」といい，Ｍ５のプログラムはキャラクタ定義とスプライトでずいぶん得してるな。

影：動きの速さと絵のウマサ！　やっぱりゲームはこの二つが重要ですね。

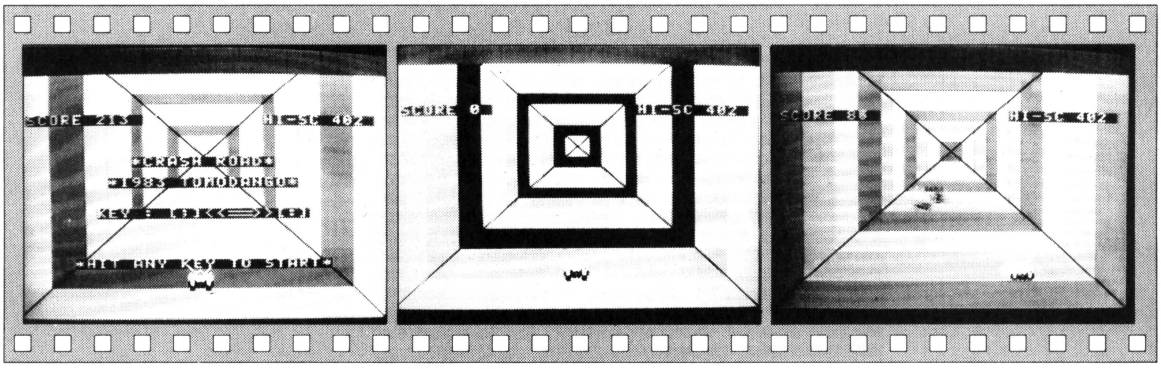
編：いいえ，音楽とストーリー性も無視できません。そこで「ＳＵＰＥＲ　ｓｏｆｔ　ＭＡＧＡＺＩＮＥ」が役に立つのです。

プログラム

少し長くなってしまいましたが，自分の車や敵の車に影（アホな方ではない）をつけたり，敵がだんだん近づいてくるように見せたり，サウンドやデモに凝っているので，大目に見てやってください。背景も３次元的に作ったのでよく見てくださいね。

おしゃべり

Ｍ５はすごい！スピードは速い，16色，サウンド，四つの割り込みｅｔｃ.（そうそう，このプログラムでもＥＶＥＮＴを使ってます）。まあとにかくＭ５をＢＡＳＩＣ－Ｉだけで使うなんて非常にもったいないですよ！そんじょそこらのパソコンには負けないぜ！ごちゃごちゃ言ってごめんなさい。



《写真１》キー操作の説明　《写真２》GO!!前方に注意せよ！《写真３》グワーッと敵がせまってくる

★読んだベーマガはまきといっしょに風呂釜へ！ベーマガでたいた風呂はいい湯だな。（福島県白河市・**高橋英樹　13才**）……**【影**：さぞかしいい湯だろうネ！**編**：なにをのん気なことを!!**影**：オナラがBug. Bug！】

クラッシュ・ロードのプログラム・リスト

```
100 Print "URL":gosub $INIT.
110 event 15,1:on event gosub $COLOR:event on
120 erase:cls:gosub $SCREEN
130 loc 0 to 117,150:loc 4 to 117,155
140 gosub $MUSIC.A
150 locate 10,8:MOJ$="*CRASH ROAD*":gosub $MOJI
160 locate 8,10:MOJ$="*1983 TOMODANGO*":gosub $MOJI
170 locate 7,13:MOJ$="KEY : [:]<<==>>[:]":gosub $MOJI
180 locate 5,18:MOJ$="*HIT ANY KEY TO START*":gosub $MOJI
190 if inkey(0)then goto 200 else goto 190
200!!!!!! はじまるよ !!!!!!
210 SCORE=0:CAR=3:SPEED=1
220 erase:cls:gosub $SCREEN
230 X=118:SOUND=200:for I=0 to 2:TT(I)=0:next
240 loc 0 to X,150:loc 4 to X,155:gosub $MUSIC.B
250 sg 3,3,15:sg 2,200,0
260!!!!!! MAIN !!!!!!
270 X=X+(inkey(0)=54)*(5-SPEED)-(inkey(0)=55)*(5-SPEED)
280 move 0 to X,150,1:move 4 to X,155,1
290 if coinc(0,1,3)<>-1 or X>210 or X<25 then goto $CRASH
300 SCORE=SCORE+1:locate 6,4:Print SCORE;:if SPEED=1 and SCO
RE>1000 then SPEED=0
310 SOUND=SOUND+(SOUND>(50+SPEED*20)):sg 2,SOUND,0
320!!!!!! てきの うごき !!!!!!
330 for I=0 to 2
340 if status(I+1)=1 then goto 410
350 scod I+1,4+TT(I)*4:scod I+5,4+TT(I)*4
360 if TT(I)=0 then loc I+1 to 120,55:loc I+5 to 120,60
370 XX=TX(TT(I))+rnd(TM(TT(I)))
380 move I+1 to XX,TY(TT(I)),6-TT(I)+SPEED
390 move I+5 to XX,TY(TT(I))+5,6-TT(I)+SPEED
400 TT(I)=TT(I)+1:if TT(I)=6 then TT(I)=0
410 next
420 goto 270
430$CRASH
440 scol 0,2:sg 3,5,15
450 sleep 20,1:erase
460 mag 1:scod 0,28:loc 0 to X,150
470 sg 3,6,15:for I=0 to 100:scol 0,rnd(13)+2:next
480 erase:mag 0:for I=8 to 14:loc I to X+rnd(8),150+rnd(8):n
ext:sg 3,7,15
490 move 8 in 5 step-1,0,1
500 move 9 in 6 step-2,-1,1
510 move 10 in 7 step-1,-2,1
520 move 11 in 8 step 0,-1,1
530 move 12 in 9 step 1,-2,1
540 move 13 in 10 step 2,-1,1
550 move 14 in 11 step 1,0,1
560 for I=10 to 150:sg 2,I,0:sleep 1,1:next
570 sg 3,,0:sleep 1:erase:mag 2:scod 0,0:scol 0,15
580 CAR=CAR-1:if CAR then goto 220
590!!!!!! げーむ おーばー !!!!!!
600 locate 10,8:MOJ$="*GAME OVER*":gosub $MOJI
610 locate 8,11:MOJ$=">YOUR SCORE "+num$(SCORE):gosub $MOJI
620 if SCORE>HISCORE then play "S1T20005L8EE16F16G4.FGFE1","
S1T20004L8CC16C16C4.DEDC1":sleep 2:HISCORE=SCORE
630 locate 8,13:MOJ$=">HIGH SCORE "+num$(HISCORE):gosub $MOJ
I
640 locate 5,20:MOJ$="PLEASE PRESS A ANY KEY":gosub $MOJI
650 if inkey(0)+inkey(1)then goto 120 else goto 650
660!!!!!! さぶるーちん !!!!!!
670$MOJI
680 for I=1 to len(MOJ$)
690 Print mid$(MOJ$,I,1);:sleep 4,1
700 sg 2,rnd(150)+50,15:next
710 sg 2,,0:return
720$SCREEN
730 cls
740 Print "
750 Print "
760 Print "
770 Print "
780 Print "
790 Print "
800 Print "
810 Print "
820 Print "
830 Print "
840 Print "
850 Print "
860 Print "
870 Print "
880 Print "
```

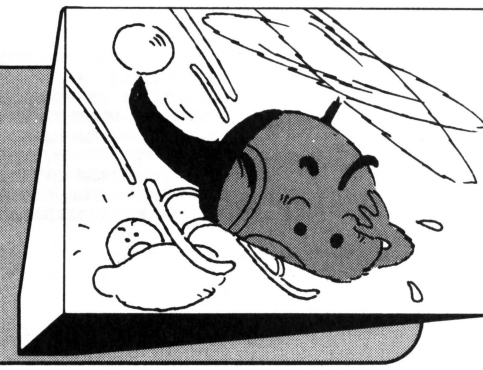
★月刊マイコンを買いにいき，ずいぶん安くなったなと思って読んでいたらベーマガだった。（埼玉県南埼玉郡・ふでなまえ12才）……【編：それがベーマガです！影：なにが？編：つまりその安いってこと。影：日本の常識!?】

```
890 print "
900 print "
910 print "
920 print "
930 print "
940 print "
950 print "
960 print "
970 print "
980 bcol 12
990 locate 1,4:Print "SCORE";SCORE
1000 locate 21,4:Print "HI-SC";HISCORE
1010 return
1020$COLOR
1030 COLD=COLA:COLA=COLB:COLB=COLC:COLC=COLD
1040 color 240,COLA+&10:color 241,COLB+&10:color 242,COLC+&1
0
1050 color 243,COLA+&10:color 244,COLB+&10:color 245,COLC+&1
0
1060 color 246,COLA*&10:color 247,COLB*&10:color 248,COLC*&1
0
1070 return
1080$INIT.
1090 stchr "004020110A4468FF" to 0
1100 stchr "FFFA8F7772707000" to 1
1110 stchr "0002048850221 6FF" to 2
1120 stchr "FF5FF1EE4E0E0E00" to 3
1130 stchr "0000000000000203" to 4
1140 stchr "0301000000000000" to 5
1150 stchr "00000000000080C0" to 6
1160 stchr "C080000000000000" to 7
1170 stchr "0000000000040507" to 8
1180 stchr "0705040000000000" to 9
1190 stchr "00000000020A0E0" to 10
1200 stchr "E0A0200000000000" to 11
1210 stchr "00000000000090B0E" to 12
1220 stchr "0E0E0B0B00000000" to 13
1230 stchr "0000000000090D070" to 14
1240 stchr "70F0D010000000000" to 15
1250 stchr "0000001011131 61C" to 16
1260 stchr "1E131111000000000" to 17
1270 stchr "0000000888C86838" to 18
1280 stchr "70D0901000000000" to 19
1290 stchr "0000202123262C3C" to 20
1300 stchr "3E27232120200000" to 21
1310 stchr "00040484C464341C" to 22
1320 stchr "7CF4E4C484040400" to 23
1330 stchr "808083878FDFFCF8" to 24
1340 stchr "FCDE8F8783808080" to 25
1350 stchr "0101C1E1F17B3F1F" to 26
1360 stchr "3F7BF1E1C1010101" to 27
1370 stchr "994218A5A5184299" to 28
1380 for I=0 to 2
1390 stchr "0102040810204080" to 240+I,7
1400 stchr "8040201008040201" to 243+I,7
1410 stchr "FFFFFFFFFFFFFFFF" to 246+I,7
1420 next
1430 COLA=&09:COLB=&04:COLC=&0B:COLD=0
1440 gosub $COLOR
1450 scod 0,0:scol 0,15:scod 4,0
1460 scol 1,13:scol 2,11:scol 3,7
1470 for I=4 to 7:scol I,1:next
1480 for I=8 to 14:scod I,28:scol I,8:next
1490 console 0,1,1,0,0
1500 mag 2:len 25:dim TY(5),TX(5),TM(5),TT(2)
1510 TY(0)=70:TY(1)=80:TY(2)=90:TY(3)=108:TY(4)=135:TY(5)=19
2
1520 TX(0)=108:TX(1)=90:TX(2)=80:TX(3)=80:TX(4)=50:TX(5)=10
1530 TM(0)=12:TM(1)=60:TM(2)=80:TM(3)=80:TM(4)=150:TM(5)=245
1540 return
1550$MUSIC.A
1560 event off
1570 Play "S1T200L405CEGC8EGC8E8E8GFA06C05F8A06C05F8A8A806C"
,"S1L404C.C8C.C8C.C8C.C8F.F8F.F8F.F8F.F8"
1580 Play "L806C05BAGFEDCDEFGAB06C4L4","L8G4E4C4F4AGFEDGE4L4
"
1590 if Play then goto 1590 else event on:return
1600$MUSIC.B
1610 event off
1620 Play "S1T200L405GG8G8BGF8E8D8E8C2","S1L404CC8C8GCC8C803
B804C8E2"
1630 if Play then goto 1630 else event on:return
```

★せ，世間が寒い……。（岡山市・**村上幸一郎12才**）……**【影**：気象庁のお天気相談所の話によりますと，今年の冬は暖冬だそうです。よかったネ／**編**：なんもわかっとらん／**影**：なーにが？世間よりもフトコロの方かな？**】**

MAX MACHINE用

S.O.S ヘリ・パニック



周山　克己

GAME内容

このゲームはVIC IIのスプライト機能を，ミニ・ベーシックで用いました。ゲームは単純なもので，飛行中のヘリコプターのパイロットが操縦できなくなり，同乗のあなたが代わって操縦しなくてはなりません。さあ A :左，D :右，W :上，Z :下の四つのキーでヘリを操縦し，島の上にうまく着陸してください。なおときどき，突風のためヘリは左右に流されますから注意してください。カウントが0，または島以外に着水したときは，ヘリとともに消滅します。

プログラムについて

プログラムは**リスト1，2**の2本あります。**リスト1**はスプライト・グラフィックを定義するものです。**リスト1**を入力しRUN後，NEWを実行し，**リスト2**を入力してください。

参考資料：C－64ユーザーズ・ガイド

EHECKER FLAG

編：ほら，Dr.見てください！　ミニ・ベーシックでもここまでカワイイ作品が登場するんですよ。

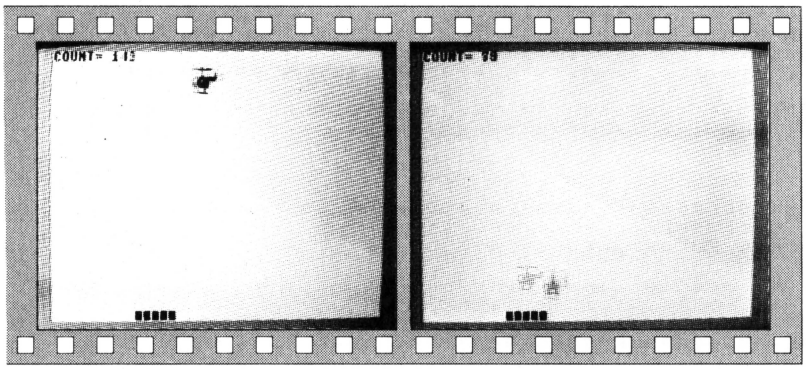
Dr.D：いや，問題はキャラクタじゃなくて，原稿にもあったようなスプライト・グラフィックの定義にある。この(リスト1)プログラムは，これからもゲームの中に役立つものだから，じっくりと分析してごらん。そんなに難しくないはずだ。

《リスト1》スプライト定義のプログラム・リスト

```
10 POKE49,190:POKE50,3:CLR:V=53248
20 POKE2040,15:POKEV+21,0:POKEV+39,5
30 FORI=0TO63:READA:POKE960+I,A:NEXT
40 DATA 0,0,0,0,0,0,0,224,0
50 DATA 255,255,224,0,64,0,0,64,0
60 DATA 0,64,3,0,64,7,0,240,7
70 DATA 63,255,255,71,255,254,135,255,25
2
80 DATA 135,255,0,255,255,0,255,255,0
90 DATA 127,255,0,63,254,0,4,8,0
100 DATA 4,8,0,68,8,0,63,254,0,0
110 END
```

《リスト2》
メイン・プログラム・リスト

```
10 V=53248:X=140:Y=60:PRINT"■"
20 FORI=1994TO1998:POKEI,71:NEXT:I=150:F
OKEV+21,1
30 PRINT"■COUNT=";I:R=INT(RND(1)*9):GETA
$
40 IFA$="W"THENY=Y-4
50 IFA$="Z"THENY=Y+4
60 IFA$="A"THENX=X-6
70 IFA$="D"THENX=X+6
80 IFR>7THENX=X+24
90 IFR<1THENX=X-24
100 IFX>255THENX=255
110 IFX<24THENX=24
120 POKEV,X:POKEV+1,Y
130 IFI=0THEN200
140 IF(Y>224)AND(X<1040RX>144)THEN200
150 IFY>220ANDX>104ANDX<144THENPRINT"SAF
E !":END
160 I=I-1:GOTO30
200 PRINT"GAME OVER !":POKEV+21,0:END
```



▲《写真1》カウント・ダウン！　降下用意!!

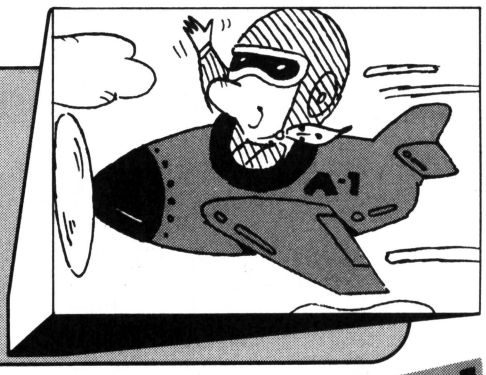
▲《写真2》緊張の一瞬。ランディングは難しいぞ

★プログラムを投稿したはずなのにOFコーナーに載ってしまった。あれっ？(東京都町田市・**田中　仁15才**)……

【**編**：あれっ？たしかボツのはずだったのに。**影**：ボツも採用も紙一重だ。**編**：影さんの場合は神ひどいえ～！】

MULTI8用

影チャンの飛行機野郎



山崎　宏文

1か月のごぶさたです。お元気ですか？　またまた影ちゃんが登場してしまいました。

今回の敵は，戦闘機に手がはえたエッグポイポイ機です。あなたは影チャンに代わり，相手の手に気をつけながら SPACE キーで弾を撃ってください。移動は 4 ，6 キーです。

プログラムについて

今回は，自分の弾の動きにおもしろさがあります。ゲームの中には，ビームを撃つと相手の動きがSTOPしてしまうものがありますね。しかし画面の真ん中でスクロールさせる（メイン・ルーチンの最後にPRINT文でスクロールさせる）ことによって判定を配列に入れず，敵の動きに処理を入れることができるのです。FMのようにグラフィックも一緒にスクロールしてしまうのでは…という問題も，スクロール範囲を考えれば，できるでしょう。また逆に，FMではグラフィック・ミサイル移動が可能になるし，敵からの攻撃では配列を利用すればよいでしょう。

最後に

影チャンシリーズでは，ずっとグラフィックを重視してきましたが，どうだったでしょうか？ 今月号移植テクニックのGET，PUT特集などを加え，わりとグラフィックの勉強になったのではないかと思います。次号からは，徹底的にメイン・ルーチン――つまりゲームのおもしろさを重視してみたいと思っています。

次号からは，編チャンが大かつやくしますよ!!

CHECKER FLAG

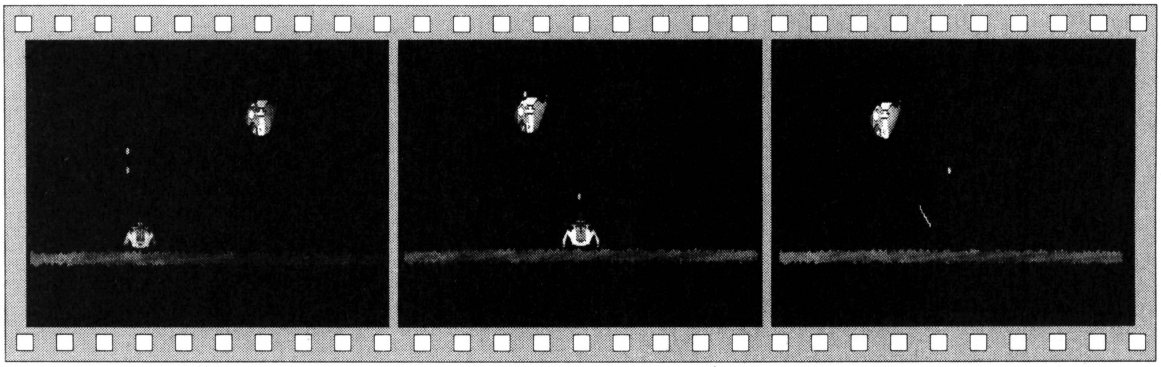
影：今月でシリーズが終わっちゃったよ～。

編：まあ，あとは私にまかせてくださいよ。

影：フン!!

Dr.D：やれやれ，困ったもんだ。プログラム内容は彼のいってるとおりじゃ。あとはしめ切りを守ることと，もっとコンパクトにまとめることだね。

編集長：次回に期待しましょ！



▲《写真1》ビショーン!!というよりもスポンスポン!!　▲《写真2》むむっ，命中しそうだ―　▲《写真3》ポイポイがポーイ!!

★11月号P.164は私のハガキですが，私は16才です。字がきたないのでまちがえました？スイマセン（16の平あやまり）（北海道江別市・**佐々木拓也16才**）……**【編**：いいえ私の目が悪いのでスンマセン。23の平あや…。**影**：!?**】**

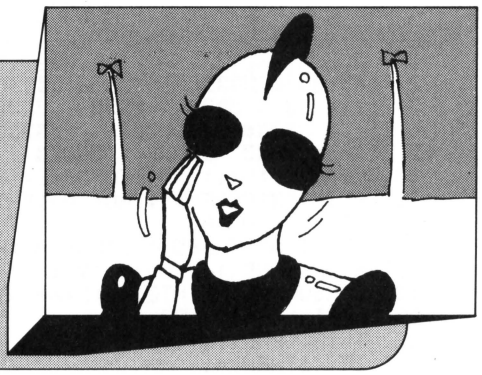
影チャンの飛行機野郎のプログラム・リスト

```
10 DATA 60,30,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0
20 DATA 2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0
30 DATA 0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0
40 DATA 2304,0,0,0,2305,8,0,0,0,0,0,0,2305,8,0,0,-1791,248,0,0,0,0,0,0,-1791
50 DATA 248,0,0,2305,8,0,0,0,0,0,0,2305,8,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0
60 DATA -14077,60,0,0,0,0,0,0,0,-14077,60,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304
70 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,-4095,248,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0
80 DATA 0,-4095,248,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,-4095,248,0,0,2304,0,0,0,2304,0
90 DATA 0,0,-4095,248,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,-4095,248,0,0,2304,0,0,0,3840
100 DATA 0,0,0,-4095,248,0,0,3840,0,0,0,2304,0,0,0,-2559,248,0,0,2304,0,0,0
110 DATA 3840,0,0,0,-4095,248,0,0,3840,0,0,0,0,0,0,0,-255,248,0,0,0,0,0,0,0
120 DATA 0,0,0,-255,248
130 RESTORE 10:DIM HOU3%(400):FOR I=0 TO 284:READ A:HOU3%(I)=A:NEXT I
140 DATA 60,30,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0
150 DATA 2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0
160 DATA 0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0
170 DATA 2304,0,0,0,10496,64,0,0,0,0,0,0,10496,64,0,0,14592,192,0,0,0,0,0,0
180 DATA 14592,192,0,0,10496,64,0,0,0,0,0,0,10496,64,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0
190 DATA 2304,0,0,1792,-13825,-449,0,0,0,0,0,1792,-13825,-449,0,4096,2344,16385
200 DATA 128,0,16,-32768,0,4096,2344,16385,128,14336,-1749,16893,192,4096,16
210 DATA -32768,128,14336,-1749,16893,192,14336,-1749,16893,192,4096,16,-32768
220 DATA 128,14336,2346,16645,192,32000,-17,31743,224,14336,16,-32512,192,32000
230 DATA 4078,31495,224,32000,-1537,-1025,224,14336,1732,12546,192,32000,2558
240 DATA -1273,224,-256,-1537,-1,240,31744,1788,-3325,224,-256,2558,-249,240
250 DATA -256,-1537,-1,240,31744,1788,-3325,224,-256,2558,-249,240,-255,-1537
260 DATA -1,248,-4352,1660,-4349,112,-255,2558,-249,248,-255,-1537,-1,248,-4352
270 DATA 1660,-4349,112,-255,2558,-249,248,-4349,-1,-1,124,-14591,124,-4605,56
280 DATA -4349,4094,-249,124,-6397,-1,-257,124,-15615,124,-5117,56,-6397,254
290 DATA -505,124,-6393,-1,-257,126,-15613,-131,-4869,60,-6393,-1,-257,126
300 DATA -15609,-1,-769,62,-32509,124,-6141,28,-15609,-1,-769,62,-16121,-7937
310 DATA -1921,62,-32767,-8193,-3905,24,-16121,-7937,-1921,62,-16123,-1,-1793
320 DATA 58,-32766,-16129,-4033,20,-16123,-1,-1793,58,-32508,-1,-1793,18,3,-253
330 DATA 252,12,-32508,-1,-1793,18,-32764,-253,252,18,3,0,0,12,-32764,-253,252
340 DATA 18,-16377,0,0,62,0,0,0,0,-16377,0,0,62
350 RESTORE 140:DIM HOU2%(400):FOR I=0 TO 361:READ A:HOU2%(I)=A:NEXT
360 DATA 60,30,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0
370 DATA 2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0
380 DATA 0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0,2304,0,0,0,2304,0,0,0,0,0,0
390 DATA 2304,0,0,0,10496,64,0,0,0,0,0,0,10496,64,0,0,14592,192,0,0,0,0,0,0
400 DATA 14592,192,0,0,10496,64,0,0,0,0,0,0,10496,64,0,0,2304,0,0,0,0,0,0,0
410 DATA 2304,0,0,1792,-13825,-449,0,0,0,0,0,1792,-13825,-449,0,0,2344,16385
420 DATA 0,0,16,-32768,0,0,2344,16385,0,0,-1749,16637,0,0,16,-32768,0,0,-1749
430 DATA 16637,0,0,-1749,16637,0,0,16,-32768,0,0,2346,16389,0,-16128,-17,30975
440 DATA 48,0,16,-32768,0,-16128,4078,30727,48,-3839,-1537,-1793,248,-16384
450 DATA 1732,12290,48,-3839,2558,-2041,248,-765,-1537,-1025,252,-4095,1788
460 DATA -4093,248,-765,2558,-1273,252,-249,-1537,-1,254,31747,1788,-3325,236
470 DATA -249,2558,-249,254,32527,-1537,-1,239,16134,1660,-4349,198,32527,2558
480 DATA -249,239,16159,-1537,-1,-32561,7950,1660,-4349,135,16159,2558,-249
490 DATA -32561,7998,-1,-1,-16249,3868,124,-4349,-32765,7998,4094,-249,-16249
500 DATA 3966,-1,-1,-8185,1852,124,-4605,-16381,3966,254,-249,-8185,2044,-1
510 DATA -257,-4093,888,124,-5117,-8191,2044,254,-505,-4093,1020,-1,-769,-4093
520 DATA 376,124,-6141,-8191,1020,-1,-769,-4093,504,-7937,-1921,-4095,48,-8193
530 DATA -3905,-16384,504,-7937,-1921,-4095,440,-1,-1793,-12287,80,-16129
540 DATA -4033,-24576,440,-1,-1793,-12287,400,-1,-1793,-28672,96,-253,252
550 DATA 24576,400,-1,-1793,-28672,144,-253,252,-28672,96,0,0,24576,144,-253
560 DATA 252,-28672,248,0,0,-4095,0,0,0,0,248,0,0,-4095
570 RESTORE 360:DIM HOU1%(400):FOR I=0 TO 361:READ A:HOU1%(I)=A:NEXT
580 DATA 60,36,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-16377,0,0,0,-16377,0,0,0
590 DATA 0,0,0,0,3,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,-255,255,0,0,-255,255,0,0,0,0,0,-253
600 DATA -16129,0,0,-253,-16129,3,0,0,0,0,0,-249,254,0,0,-249,254,6,256,192,0
610 DATA 0,256,-57,248,0,256,-41,-1799,15,1792,192,0,0,1792,-61,240,0,1792,-37
620 DATA -9,31,3840,128,0,0,3840,-127,224,0,3840,-67,-17,-32513,0,0,0,0,-256
630 DATA 192,0,12288,-130,-33,-32513,0,0,0,0,0,0,0,32512,247,-193,-32513,0
640 DATA 7680,0,0,0,0,0,0,-3327,-8457,-1,255,3072,7680,0,0,3072,0,0,0,-13311
650 DATA -8457,-1,254,16128,7680,0,0,16132,4,0,0,-16639,7796,-249,254,15104
660 DATA -255,224,0,15116,12,0,0,-17663,-131,-17,252,32512,-127,192,0,32540
670 DATA 156,0,0,32513,-67,-33,248,32512,-127,128,0,32572,140,0,0,32513,-67
680 DATA -65,248,16128,0,0,0,16188,4,0,0,-16639,116,-129,240,16128,0,0,0
690 DATA 16252,0,0,0,-16639,-137,-1,224,3072,7936,128,0,3196,0,0,0,-13311,-9
700 DATA -1,224,0,7936,128,0,124,0,0,0,-3327,-9,-1,192,0,7936,128,0,60,0,0,0
710 DATA -255,-1,-1,128,0,7936,192,0,60,0,0,0,-255,-1,-1,128,0,7680,192,0,28
720 DATA 256,0,0,-2047,-385,-1,0,0,7936,192,0,1804,128,0,0,-4095,-193,-257,0
730 DATA 0,1792,192,0,3844,192,0,0,-8191,-225,-257,0,0,-16639,192,0,7936
740 DATA -16415,128,0,-16383,-241,-769,0,0,-16639,128,0,16128,-16447,128,0,1
750 DATA -16631,-1793,0,0,-30943,128,0,-256,-93,128,0,0,-30935,-1793,0,0
760 DATA -30879,128,0,32512,-157,128,0,0,-30871,-3841,0,0,-30783,128,0,15872
770 DATA -61,128,0,0,-30759,-7937,0,256,-127,128,0,7424,-125,128,0,256,-71
780 DATA -16129,0,256,-255,128,0,1280,-255,128,0,256,-135,255,0,0,-255,128,0
790 DATA 0,-255,128,0,0,-7,248,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-241,128
800 RESTORE 580:DIM HIKO1%(500):FOR I=0 TO 420:READ A:HIKO1%(I)=A:NEXT
810 DATA 21,10,2046,240,-4089,-2,-776,-2033,3840,-520,-1793,-511,56,14350
820 DATA -253,8184,6398,3840,-8,6398,-257,24,-2033,-257,-488,6398,3841,-264
830 DATA 6398,-1,152,-26609,-1,-104,-32753,3840,-128,-32753,255,0,0,255
840 DATA -1024
850 RESTORE 810:DIM HIKO2%(300):FOR I=0 TO 112:READ A:HIKO2%(I)=A:NEXT
860 DATA 9,22,252,0,-32513,252,0,-32513,252,0,-32513,254,0,-32513,254
870 DATA 0,-32513,254,0,-32513,254,0,-32513,126,0,-32513,127,0,-32513,27
880 DATA 4,-32517,31,0,-32513,31,0,-32513,31,0,-32513,-32737,-32737
890 DATA -32513,-32737,-32737,-32513,-32641,-32641,-32513,-32641,-32641
900 DATA -32513,-32761,-32761,-32761,-32761,-32761,7,231,7,6,230
910 DATA 6,6,230,6,0,224
920 RESTORE 860:DIM HIKO3%(300):FOR I=0 TO 69:READ A:HIKO3%(I)=A:NEXT
930 ON ERROR GOTO 1340
940 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,15,0,1:DEFINT A-Z
950 HX=630:HY=20
960 GOSUB 1070
970 S$=INKEY$
980 IF S$="4" THEN IF X-10<0 THEN GOTO 970 ELSE                X=X-10
990 IF S$="6" THEN IF X+10>630 THEN GOTO 970 ELSE          X=X+10
1000 IF S$=" " THEN GOSUB 1040:GOSUB 1260
1010 IF W=0 THEN PUT@ (X,120),HOU1%:W=1:LINE (X,120)-(X+59,149),PSET,0,BF
1020 IF W=1 THEN PUT@ (X,120),HOU2%:W=0:LINE (X,120)-(X+59,149),PSET,0,BF
1030 PRINT:GOSUB 1120:GOTO 970
1040 PUT@ (X,120),HOU1%:LINE (X+22,120)-(X+37,144),PSET,0,BF
1050 FOR I=0 TO 10:NEXT I
1060 PUT@ (X,120),HOU3%:RETURN
1070 A=0:B=150:LINE (A,B)-(A,B),PSET,4:FOR A=0 TO 640 STEP 2
1080 B=INT(RND(1)*10)+150:IF B>153 THEN GOTO 1080 ELSE LINE -(A,B),PSET,4:NEXT A
1090 A=0:B=160:LINE (A,B)-(A,B),PSET,4:FOR A=0 TO 640 STEP 2
1100 B=INT(RND(1)*10)+160:IF B>163 THEN GOTO 1100 ELSE LINE -(A,B),PSET,4:NEXT A
1110 PAINT (0,155),4,4:RETURN
1120 LINE (HX,HY)-(HX+79,HY+55),PSET,0,BF
1130 HX=HX-10:IF HX<0 THEN HX=630
1140 PUT@ (HX,HY),HIKO1%:GOSUB 1160
1150 RETURN
1160 DO=RND(1)*20
1170 IF DO=10 THEN GOSUB 1190
1180 RETURN
1190 LINE (HX+21,HY+25)-(HX+33,HY+33),PSET,4,BF
1200 PUT@ (HX+27,HY+19),HIKO2%,PSET
1210 PUT@ (HX,HY),HIKO1%,PSET
1220 PUT@ (HX+27,HY+19),HIKO3%,PSET
1230 GOSUB 1270
1240 LINE (HX,HY)-(HX+79,HY+55),PSET,0,BF:PUT@ (HX,HY),HIKO1%,PSET
1250 RETURN
1260 Q=X/8+3:LOCATE Q,14:COLOR 3:PRINT "■":RETURN
1270 FX=HX+30:FY=HY+36
1280 FOR I=85 TO 130
1290 LINE (FX,FY)-(FX+5,FY+5),PSET,6,BF
1300 LINE (FX,FY)-(FX+5,FY+5),PSET,0,BF
1310 FX=FX+5:FY=FY+5
1320 NEXT I:' THANK YOU ! ARAI kun
1330 RETURN
1340 CLS 3:PRINT "PROGRAM NO INPUT":END
```

★我々取材班はベーマガ山の奥に住むという幻の珍獣「影」を求め第1歩を踏み入れた。「川口隊長ーっ!!」そこには想像もできないような世界が待っていた。ジャーン!!(東京都多摩市・佐伯　準13才)……【影：つづく。】

MZ-80K／1200／700(SP-5030)用

ウルトラ・ウーマン



TIME PINE

このゲームは，アイスラッガーを発射させて敵をたおすという，ごく簡単なものです。

遊びかた

RUNすると，キーの説明がでてきます。Sのキーではじまりです。すると上から「バルタン婦人」がでてきます。はじめはなにもしないので，自信をもってやっつけられるはずです。2匹目からは，敵も反撃してきます。ウーマンが，その婦人にビビッとくらわされちゃうと，ENDになります。

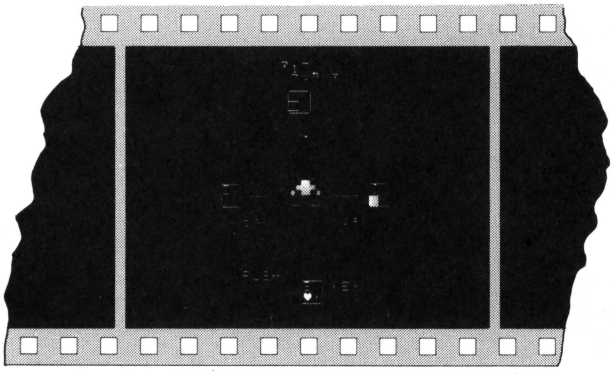
また，時間がくると（3分ではない）ショワッと空へとんでいき，ボーナス（たおした敵×1000）がもらえます。

おわりに

バルタン婦人は右手（自分たちから見て左）からビビッとだしてくるので，右のほうからせめるのがよいでしょう。

注意

MZ－700のユーザーは，165行の"－"を"？"にして?で，アイスラッガーを発射させてください。また，キー説明の画面も変更したほうがいいでしょう（直接ゲームには関係ありませんが）。



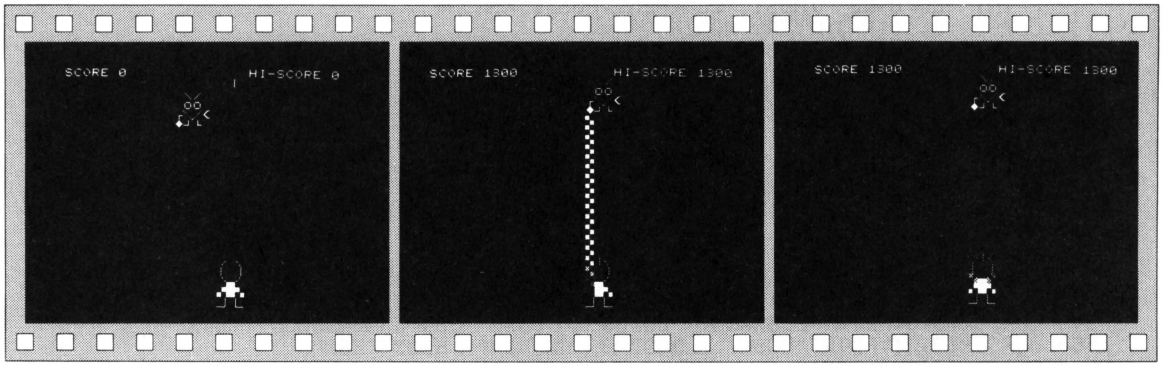
《写真1》キーの説明

CHECKER FLAG

Dr.D：いや，実にシンプルなゲームでけっこうだ！　これといって高度なテクニックは使っていないが，そこがまたこのプログラムの良さでもあるんだ。

編：キャラクタもカワイイけど，バルタン婦人がやられた後の処理は特徴がありますね。そうでしょ，Dr.？

Dr.D：これは，265～285行のPRINT文を使ってるんだ。ちょっとの工夫で，とても効果が上がってるな。



《写真2》出たー，ショバッー!!

《写真3》ビビーッ!!
あっ，危ない!!

《写真4》ビロビロビロ～～～ン。
負けた!!

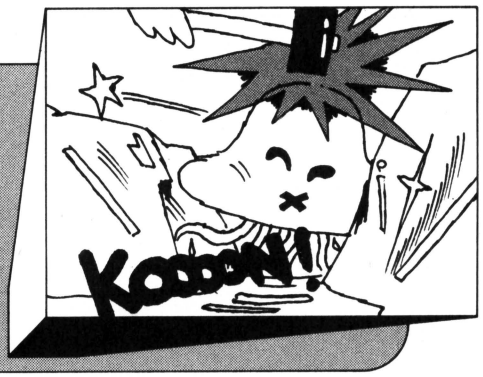
★いつも弟がベーマガを買ってくるのでたまには自分で買おうと思ったら，運悪く350円になっていた。(千葉県四街道市・**大石正彦15才**)……**【編**：決して正彦君が悪いんじゃありません。すべての責任は編集長にある!!**】**

```
1 CLR:H=0:FORI=0TO2:POKE15596+I,0:NEXTI:POKE$3D05,0:POKE$299A,1:POKE$284B,0
2 R$="■■■
```

MZ-80K/1200/700(SP-5030)用

移植版

BEAT OFF!

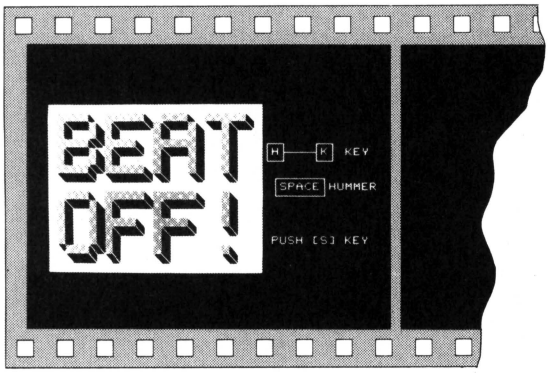


蓮沼　勝

ストーリー

1989年，南極で続けて行なわれた核実験の結果，突然変異のクラゲが大発生してしまった。このクラゲは空気呼吸ができ，氷をつきやぶって人間におそいかかって，その毒で殺してしまうのだった。あなたは，生き残ることができるだろうか……。(ベーマガ6月号PC－8001用「BEAT OFF!」から)

この作品は，ベーマガ6月号の栗原　滋さんの「BEAT OFF!」を移植したものです。



《写真1》タイトル画面。Sでスタートです

ゲームのしかた

Hと Kで人間を動かし，スペース・キー でハンマーを振り降ろして，下からはいあがってくるクラゲをたたきつぶしてください。

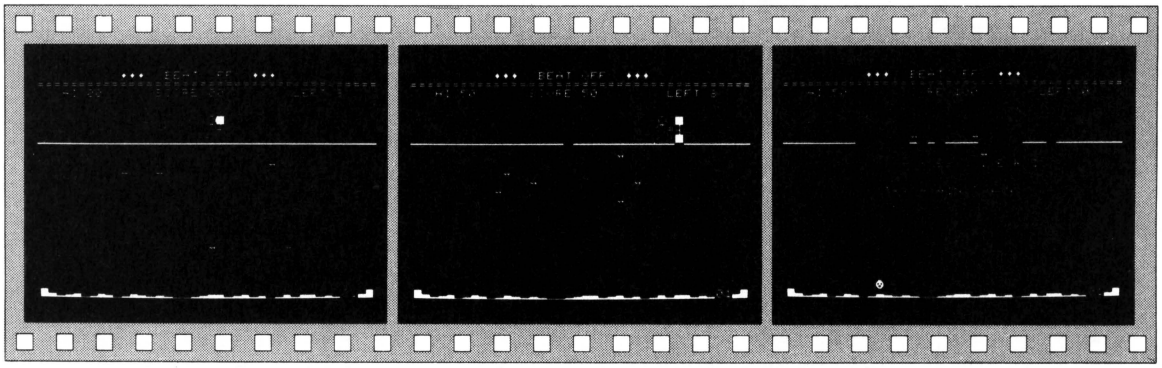
クラゲは，下のほうから人間に向かって浮かんできて，氷をやぶると人間に向かってはいずってきます。クラゲが氷をやぶったときか，氷よりも上にいるときに，ハンマーで打つと死にます。

ハンマーの下の氷には，穴があきます。クラゲにさされるか，足もとの氷がなくなると，人間が海に落ちて死にます。3人死ぬと，ゲーム・オーバーです。

ちなみに，私のHI-SCOREは12450点でした。

評…ウマイ！　4コマまんがはこういうふうに描かんとネ！(編集長)

北海道札幌市　太秦康志16才



《写真2》下から浮きあがってくるクラゲ。トットット…

《写真3》エイ!!　ポカッ!!　ハンマーを振り降ろす

《写真4》ヒュルル～～～。ゲーム・エンド

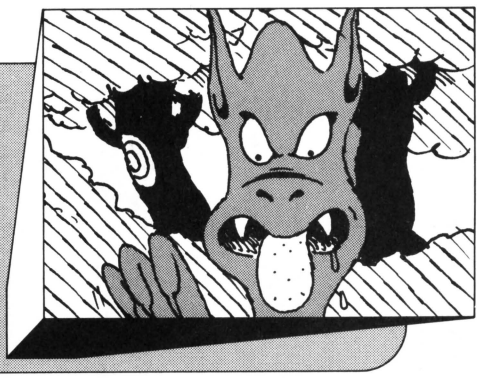
★きのう骨とう屋へ行ったらMZ－80Kがあった。(東京都世田谷区・**天野純一13才**)……**【編集長**：ふーん，骨とう屋にマイコンが並べられる時代になったか。**影**：そのとなりにDr.の置き物があったとか。だれも買わん!!**】**

移植版 BEAT OFF のプログラム・リスト

```
4 REM ■■■■■■■■■■ ｺﾒﾝﾄ ﾋｮｳｼﾞ
5 TEMPO 7:POKE $284B,0
10 FOR I=0 TO 2:POKE 15596+I,0:NEXT
20 DIM A$(4),X(50),Y(50),S(50),A1(4),A2(4)
25 A0$=CHR$(103):A1$=CHR$(104):T$= "ゟ"
30 A$(0)= "  "+A1$+"■ ■■■■■■  ■H ■■■■■■ ﾚ) "
40 A$(1)= " ■"+A1$+"  ■■■■■■ ■■  ■■■■■■ (ｺ  "
50 A$(2)= "  "+A1$+" ■■■■■■■  ■=H■■■■■■ ﾉ)■■■ "
60 A$(3)= "■ "+A1$+"  ■■■■■■H=■■  ■■■■■■H(ﾚ ■■■■■■ "
70 A$(4)= "     ■■■■■■ ( ) ■■■■■■  ■  ■■■■■■ ノ"+A0$+"＼ "
75 S$= "    ■■■■■    ■■■■■     "
80 FOR I=1 TO 4:READ A1(I),A2(I):NEXT
85 GOSUB 500
90 M=0:S=0:N=3:X=18:K=0:O=1
100 M=M+1:T=M*2+5:R=0:IF T>=50 THEN T=50
109 REM ■■■■■■■■■■ SCREEN
110 PRINT "■";TAB(10);"***  BEAT OFF  ***";
120 FOR I=0 TO 39:CURSOR I,1:PRINT "=";:NEXT
130 CURSOR 3,2:PRINT "HI";H;"0";TAB(14);"SCORE";S;"0";TAB(30);"LEFT";N;
140 FOR I=0 TO 39:CURSOR I,8:PRINT "▀";:NEXT
150 CURSOR 0,24:PRINT "■▄▄▄
```

MZ-700(Hu-BASIC)用

移植版 ALIEN JUNGLE



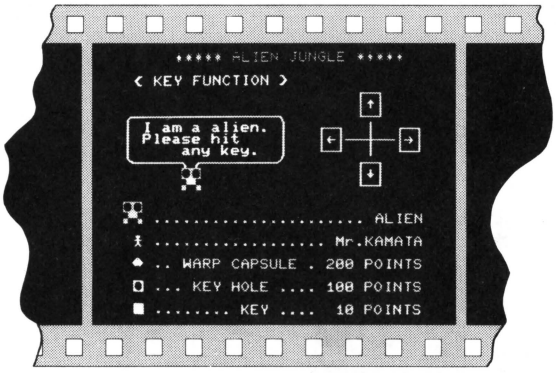
平沼 一則

このプログラムは，ベーマガ７月号で発表されたＦＰ－1100用の移植版です。知らない人のために，内容を説明します。

遊びかた

カーソル・コントロール・キーで，左下にいるカマタ君（原作では，ＤＥＳＥＲＴＥＲ）を動かして，トビラの下にある回数以上のカギを取り，カギ穴にさすと，左下にある扉が開き，そこから出られます。

また，散らばってるＵＦＯに乗るとワープでき，エイリアンに見つかると，ヘビを投げられて死にます。



《写真１》タイトル画面

プログラムについて

このプログラムは，マルチ・ステートメントをたくさん使い，同じことを何回もくりかえしたりしているので，工夫しだいでもっと短かいプログラムになると思います。

また，ＣＨＡＲＡＣＴＥＲ$のところをＰＥＥＫにして，その後のＩＦ文を変えれば，もう少しスピードが速くなると思います。

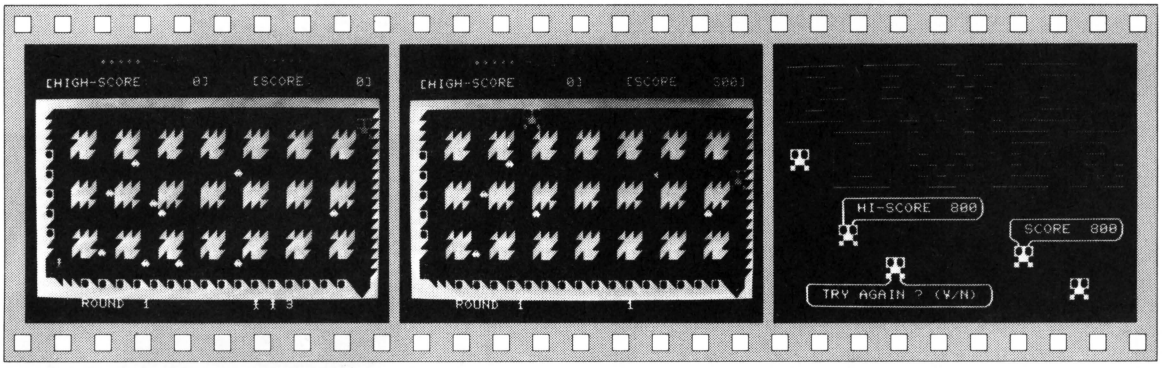
エイリアンのキャラクタは，ＤＩＧ ＭＯＮＳＴＥＲから使わせてもらいました。またＰＬＡＹ文はＡＣＲＯＢＡＴから，キャラクタ・コードの違いは，ＦＭ－７を参考にさせてもらいました。

最後に

プログラムの流れは，原作と全く同じですが，スピードは速くなったと思います。

おまけ

ぼくがこのプログラムを作ろうと思った理由は，ＭＺ－700はグラフィックが弱いが，ＦＰ－1100は，あの値段にしてすばらしいグラフィック。ということは，もしＦＰのプログラムをＭＺに移植したら，僕はＭＺ



《写真２》左下からスタートです。エイリアンに注意！

《写真３》ワッ，ワ――ッ!! やられてしまった

《写真４》おわり

★影さん見てください!!葉書を出してから１ヶ月もたったので字がだんだん大きくなってしまいました。（栃木県佐野市・**永吉国数13才**）……【**影**：わーっ，で，でっかくなっちゃったよこの葉書き!!**編**：わかってない。】

移植版ALIEN JUNGLEのプログラム・リスト

```
10 COLOR,0:CONSOLE:PLAY7:DEFINTA-Z:CLS
20 COLOR2:LOCATE8,1:PRINT"***** ALIEN JUNGLE *****"
30 COLOR6:PRINT"  〈 KEY FUNCTION 〉":COLOR1
40 PRINTTAB(27);"  ┌─┐"
50 PRINTTAB(27);"  |↑|"
60 COLOR5:PRINTSPC(3);CHR$(219);"──────────";CHR$(220);:COLOR1:PRINTSPC(7);
   "└─┘"
70 COLOR5:PRINTSPC(3);"| I  AM A ALIEN.  |";:COLOR1:PRINTSPC(3);"┌─┼─┐"
80 COLOR5:PRINTSPC(3);"| P LEASE HIT     |";:COLOR1:PRINTSPC(3);"|←|→|"
90 COLOR5:PRINTSPC(3);"|      ANY KEY.  |";:COLOR1:PRINTSPC(3);"└─┼─┘"
100 COLOR5:PRINTSPC(3);CHR$(234);"──────";CHR$(220,219);"──────";CHR$(235);:COL
OR 1:PRINTSPC(7);"  ┌─┐"
110 COLOR2:PRINTSPC(9);"  |↓|":COLOR1:PRINTSPC(16);"└─┘"
120 COLOR2:PRINTSPC(9);CHR$(222,223);:COLOR1:PRINTSPC(16);"┌─┐"
130 COLOR2:PRINTSPC(9);"  |↓|"
140 PRINTSPC(3);CHR$(222,223);:COLOR4:PRINT"  ..... ALIEN"
150 COLOR5:PRINTSPC(4);CHR$(99);:COLOR4:PRINT" ..... M R.KAWATA"
160 COLOR5:PRINTSPC(4);CHR$(96);:COLOR4:PRINT" ... WARP CAPSULE . 200 POINTS"
170 COLOR6:PRINTSPC(4);CHR$(204);:COLOR4:PRINT" .... KEY HOLE .... 100 POINTS"
180 PRINTTAB(4);:COLOR1,4:PRINTCHR$(127);:COLOR4,0:PRINT" ..... KEY .... 10
POINTS"
190 IFINKEY$=""THEN190
200 BEEP
210 '********** S C R E E N **********
220 M=3:N=0:SC=0
230 MX=2:MY=20:RX=37:RY=5:K=0:P=0:O=0:U=0:COLOR2,0:CLS:PRINTTAB(7);"***** ALIEN
JUNGLE *****";
240 COLOR6:LOCATE1,2:PRINTUSING"[HIGH-SCORE:######]";HI:LOCATE25,2:PRINTUSING"[
SCORE:######]";SC
250 N=N+1:IFN=4THENM=M+1
260 GOSUB270:GOTO280
270 LOCATE5,24:COLOR6:PRINT"ROUND ";N:LOCATE24,24:PRINTLEFT$(CHR$(32,99,32,99,3
2,99,32,99,32,99,32,99),(M-1)*2):M:RETURN
280 COLOR1:LOCATE0,4:PRINTSTRING$(40,"▒");
290 FORA=5T021:LOCATE0,A:PRINT"▒▒";:LOCATE39,A:PRINT"▒";:NEXT
300 PRINT"▒▒";STRING$(37,"▒");
310 PRINTSTRING$(40,"▒");
320 LOCATE36,22:PRINT"▙ ";:LOCATE37,23:PRINT"▙▄";
330 COLOR4:FORA=7T017STEP5:FORS=4T035STEP5:LOCATES,A:PRINT"▟▟▟";:LOCATES,A+1:PRI
NT"▟▛";:LOCATES,A+2:PRINT"▜▛";:NEXTS,A
340 COLOR1,4:FORA=5TO39STEP5:LOCATEA,9:PRINTCHR$(127);:LOCATEA,19:PRINTCHR$(127
):NEXT
350 FORA=4TO35STEP5:LOCATEA,13:PRINTCHR$(127);:NEXT:COLOR,0
360 COLOR6:FORA=9TO18STEP2:LOCATE1,A:PRINT"D";:NEXT:FORS=5TO35STEP2:LOCATES,22:P
RINT"D";:NEXT
370 COLOR2:LOCATE1,20:PRINT"┣";:LOCATE1,21:PRINT"┃";
380 FORA=1TO10
390 KX=RND*34+2:KY=RND*14+8
400 P$=CHARACTER$(KX,KY)
410 IFP$<>" "THEN390
420 COLOR5:LOCATEKX,KY:PRINTCHR$(96);:NEXT
430 PLAY"+E1B4B5RB1+E3+D1+D+D5R7+E3B1B1B5RB3+E+#F1+G1+#F+#F3+D1+D+D3+C+C1B
3A4G1AB7RB3E4B3A6G1#F1E3E7R"
440 COLOR2:LOCATERX,5:PRINT"▒▒▒▒";:CHR$(222,223);
450 LOCATE37,RY:PRINT"▒▒▒▒";CHR$(222,223);
460 COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99);
470 U=N*5:IFU>21THENU=21
480 COLOR6,1:LOCATE0,22:PRINTUSING"##";U:COLOR7,0
490 RX=37:RY=5:MX=2:MY=20:P=0:O=0
500 GOSUB270:PRINT"  ";
510 '********** MR. KAMATA **********
520 COLOR3:LOCATEMX,MY:COLOR4:PRINTCHR$(99);
530 COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINT" ";
540 A$=INKEY$(0)
550 IFA$="▒"THENP= 0:O=-1:GOTO600
560 IFA$="▒"THENP= 1:O= 0:GOTO600
570 IFA$="▒"THENP= 0:O= 1:GOTO600
580 IFA$="▒"THENP=-1:O= 0:GOTO600
```

ファンに尊敬され，ヒーローになるのではないか…？と思ったからです。このプログラムが掲載されたら，僕は，もっとプログラミングにはげみ，投稿するようになると思います。

参考資料

ベーマガ4月号　ACROBAT

ベーマガ7月号　ALIEN JUNGLE

ベーマガ7月号　DIG MONSTER

FM－7とMZ－700のマニュアル

CHECKER FLAG

編：これも移植版ですが，スピードも速くなって，もとの作品よりちょっぴり良くなってると思います。

影：動きは，たしかに速いね。ワープしたときなんか，ちょっと目をはなすとあっという間にやられちゃうんだよね。

Dr.D：そうだな，画面を見てもUFOやエイリアンとかたくさん動くものがあるけど，そのわりにスピードが速いんだな。これがこの作品のいいところさ。

静岡県清水市　清水ランジェリー

評…ち、ちがう!!(タラ〜りとひや汗が…)な、なんかのまちがいだ(編集長)

福岡県筑紫野市　りん

評…ご、ごめんなさい!!ホント気がつかなかったんです(編)

★ある日，僕がマイコンをやっていると僕の後ろにはりついている影が首をしめるんです（ぐえ〜）（三重県鈴鹿市・**安福昭浩14才**）……【**影**：必殺しおき人!!悪いことをする奴は私がおしおきを—実は私もやられてんの！】

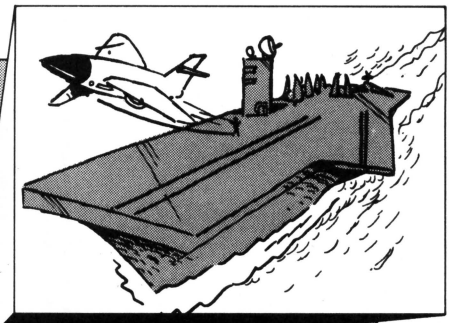
```
590 IFA$="" THENP= 0:O= 0
600 MX=MX+P:MY=MY+O
610 IFMX>36THENMX=36
620 IFMX<0 THENMX=0
630 IFMY>22THENMY=22
640 IFMY<7 THENMY=7
650 G$=CHARACTER$(MX,MY)
660 IF(G$="■")+(G$="▼")+(G$="◣")+(G$="◢")+(G$="◥")+(G$="▒")+(G$="ト") THEN MX=MX-
P:MY=MY-O
670 IFG$="*"THENMX=MX-P:MY=MY-O
680 IFG$<>" "THEN1180
690 COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99);:BEEP1:BEEP0
700 ´ ********** A L I E N **********
710 LOCATEAX,5:PRINT"  ";:LOCATEAX,6:PRINT"  ";
720 T$=CHARACTER$(AX-1,5):D$=CHARACTER$(AX+2,5)
730 IFT$="▼"THENAP=1
740 IFD$="◢"THENAP=-1
750 AX=AX+AP
760 COLOR2:LOCATEAX,5:PRINT"■■■■";CHR$(222,223);
770 R$=CHARACTER$(AX,7)
780 IFAX=MX AND R$=" "THEN900
790 IFR$=CHR$(99) THEN900
800 ´********** A L I E N 2 **********
810 W=RND*5+1
820 IFW<>1THEN860
830 LOCATE37,AY:PRINT"  ";:LOCATE37,AY+1:PRINT"  ";
840 AY=AY+SGN(MY-AY)
850 COLOR2:LOCATE37,AY:PRINT"■■■■";CHR$(222,223);
860 E$=CHARACTER$(36,AY)
870 IF AY=MY AND E$=" " THEN1040
880 IF E$=CHR$(99) THEN1040
890 GOTO510
900 FORA=2TO MY
910 COLOR2:LOCATEMX,A:PRINTCHR$(105);:PLAY"-C0":PRINT "■ ";
920 COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99);:LOCATEMX,MY:COLOR4:PRINTCHR$(99);
930 NEXT
940 COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINT"+";:PLAY"-DR":LOCATEMX,MY:PRINT"X";:PLAY"-ER"
950 LOCATEMX,MY:PRINT"+";:PLAY"-FR":LOCATEMX,MY:PRINT" X■";:PLAY"-GR"
960 LOCATEMX,MY:PRINT".";:PLAY"-AR":LOCATEMX,MY:PRINT" ";:PLAY"-BR"
970 LOCATEMX,MY:PRINT" ";:PLAY"#C0#D#E#F#G#A#B"
980 FORS=0TO1000:NEXT
990 M=M-1:IFM=0THEN1500
1000 LOCATEAX,5:PRINT"  ";:LOCATEAX,6:PRINT"  ";
1010 LOCATE37,AY:PRINT"  ■■■  ";
1020 IFK=0THEN490
1030 COLOR1,4:LOCATEH,J:PRINTCHR$(127);:K=0:COLOR,0:GOTO490
1040 FORA=36TO MX STEP-1
1050 COLOR2:LOCATEA,MY:PRINTCHR$(105);:PLAY"-C0":PRINT"■ ";
1060 COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99);:LOCATEMX,MY:COLOR4:PRINTCHR$(99);
1070 NEXT
1080 COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINT"+";:PLAY"+DR":LOCATEMX,MY:PRINT"X";:PLAY"+ER"
1090 LOCATEMX,MY:PRINT"+";:PLAY"+FR":LOCATEMX,MY:PRINT" X■";:PLAY"+GR"
1100 LOCATEMX,MY:PRINT".";:PLAY"+AR":LOCATEMX,MY:PRINT" ";:PLAY"+BR"
1110 LOCATEMX,MY:PRINT" ";:PLAY"+#C0+#D+#E+#F+#G+#A+#B"
1120 FORS=0TO1000:NEXT
1130 M=M-1:IFM=0THEN1500
1140 LOCATEAX,5:PRINT"  ■■■  ";
1150 LOCATE37,AY:PRINT"  ■■■  ";
1160 IFK=0THEN490
1170 COLOR1,4:LOCATEH,J:PRINTCHR$(127);:K=0:COLOR,0:GOTO490
1180 IFG$=CHR$(96) THEN1240
1190 IFG$=CHR$(127)THEN1310
1200 IFG$=CHR$(204)THEN1360
1210 IFG$=CHR$(200)THEN1450
1220 COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99);:FORS=0TO50:NEXT:GOTO700
1230 ´**********  W A R P  **********
1240 LOCATEMX,MY:PRINT" ";:PLAY"-#B0#B-#B+#B-#B"
```

```
1250 SC=SC+200:COLOR6:LOCATE25,2:PRINTUSING"[SCORE:######]";SC;
1260 C=RND*33+3:Q=RND*14+7
1270 IFCHARACTER$(C,Q)<>" "THEN1260
1280 MX=C:MY=Q
1290 COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99);:GOTO510
1300 ´**********  K E Y  **********
1310 IFK=1THENMX=MX-P:MY=MY-O:COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99);:GOTO700
1320 COLOR1,4:LOCATEMX,MY:PRINT"*";:PLAY"+F0-#F#F+#F":COLOR,0
1330 H=MX:J=MY:K=1
1340 SC=SC+10:COLOR6:LOCATE25,2:PRINTUSING"[SCORE:######]";SC;
1350 MX=MX-P:MY=MY-O:COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99);:GOTO700
1360 ´**********K E Y H O L E**********
1370 IFK=0THENMX=MX-P:MY=MY-O:COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99);:GOTO700
1380 K=0:U=U-1:IFU<0THENU=0:V=1
1390 COLOR6:LOCATEMX,MY:PRINT"▒";:PLAY"+#C0-#C#C+C":MX=MX-P:MY=MY-O:COLOR3:LOCAT
EMX,MY:PRINTCHR$(99);
1400 SC=SC+100:COLOR6:LOCATE25,2:PRINTUSING"[SCORE:######]";SC;
1410 COLOR6,1:LOCATE0,22:PRINTUSING"##";U;:COLOR7,0
1420 IFU<>0THEN700
1430 IFV=1THEN700
1440 PLAY"+E4+F1+G3+E+C7+G3+E+A+F+C7+F3+AR0+A3+G+F+ER0+E3+D+CBB+CG7+G4":LOCATE1,
21:PRINT" ■■ ";:PLAY"+G1R0+G3+A1+G+F3+E3R0+E3+D+CBR0B5+C5":GOTO 700
1450 ´**********R O U N D E N D**********
1460 B=N*500:A=(N*500)/10
1470 COLOR6:LOCATE12,13:PRINTUSING"BONUS,,,,,#####";B;:PLAY"+C3RGR0G3R0A5R0G5RBR
0+C3R7"
1480 FORI=1TOA:B=B-10:SC=SC+10:COLOR6:LOCATE12,13:PRINTUSING"BONUS,,,,,#####";B;
:PLAY"+#B0":LOCATE25,2:PRINTUSING"[SCORE:######]";SC;:PLAY"-#B":NEXT:FORA=0TO500
:NEXT
1490 GOTO230
1500 CLS:PRINT:COLOR 2
1510 ´**********  E N D  **********
1520 PRINT" ┌──┐ ┌──┐ ┌┐ ┌┐ ┌──┐"
1530 PRINT" │┌┐│ │┌┐│ ││ ││ │┌┐│"
1540 PRINT" ││└┘ ││└┘ ├└─┘┤ ││└┘"
1550 PRINT" ├┤┌─ ├┤┌┐ ├┐└┘┌┤ ├┤┌─"
1560 PRINT" │└┴─┐ ├┤└┘ ├┤  ├┤ │└┴─┐"
1570 PRINT" └──┘ └┘└──┘ └┘  └┘ └──┘"
1580 PRINT"      ┌──┐ ┌┐    ┌┐ ┌──┐"
1590 PRINT"      │┌┐│ ├┤    ├┤ │┌┐│"
1600 COLOR 1:PRINT " ■■";:COLOR 2:PRINT"  │ │ │ │└┐  ┌┘│ │ └┐   │ └─┘"
1610 COLOR 1:PRINT SPC(2);CHR$(222,223);:COLOR 2:PRINT"  │ │ │ └┐└┘┌┘ │ ┌┘
  │ ┌┐ ┌┘"
1620 PRINT"      │ └─┘  └┐┌┘  │ └──┐ │ │└┐└┐"
1630 PRINT"      └──┘   └┘   └──┘ └─┘ └─┘"
1640 FOR A=0 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1650 COLOR 5:PRINT SPC(7);CHR$(219);STRING$(14,"-");CHR$(220)
1660 PRINT SPC(7);"|";SPC(14);"|"
1670 PRINT SPC(7);CHR$(253,219);STRING$(13,"-");CHR$(235);"  ";CHR$(219);STRING$
(11,"-");CHR$(220)
1680 COLOR 4:PRINT SPC(7);"■■";:COLOR 5:PRINT SPC(16);"|";SPC(11);"|"
1690 COLOR 4:PRINT SPC(7);CHR$(222,223);:COLOR 5:PRINT SPC(16);CHR$(234,220,219)
;STRING$(9,"-");CHR$(235):COLOR 3
1700 PRINT SPC(26);"■■"
1710 PRINT SPC(12);"■■";SPC(12);CHR$(222,223)
1720 PRINT SPC(12);CHR$(222,223):COLOR 5
1730 PRINT SPC(3);CHR$(219);STRING$(8,"-");CHR$(235,234);STRING$(9,"-");CHR$(220
);:COLOR 6:PRINT SPC(8);"■■":COLOR 5
1740 PRINT SPC(3);"|";:COLOR 6:PRINT " TRY AGAIN ? (Y/N)";:COLOR 5:PRINT " |";:C
OLOR 6:PRINT SPC(8);CHR$(222,223):COLOR 5
1750 PRINT SPC(3);CHR$(234);STRING$(19,"-");CHR$(235)
1760 IF SC>HI THEN HI=SC
1770 COLOR 6:LOCATE 9,14:PRINT USING "HI-SCORE#####";HI;:LOCATE 27,16:PRINT USIN
G "SCORE#####";SC;
1780 Z$=INKEY$:IF Z$="Y" OR Z$="y" OR Z$="\" THEN BEEP:GOTO 220
1790 IF Z$="N" OR Z$="■" OR Z$="5" THEN COLOR 7:CLS:PRINT "THANK YOU FOR YOUR PL
AY !!":END
1800 GOTO 1780
```

★みんなもパソコンのソフトをもっとたくさん送って、量を増やそうではないか〜〃（東京都品川区・池田秀生 13才 ……【編：昨今の傾向〃プログラムが長くなりすぎる。350行で100本も載ったら1本3.5行になる。】

MZ-80B/2000/2200(1Z001)用
(G-RAM1)(X1用システムソフトウェア
コンバータ使用可)

エンタープライズを破壊せよ



越智　麻男

内容・操作

“モグラタタキゲーム”と“シューティングゲーム”を合わせたようなゲームです。

RUNすると，エンタープライズ号が現われます。

X軸（Z，X，C，V，B，N，M）

Y軸（1，2，3，4，5）

をKEY入力します。

SPACE　KEYを押すと，レーザがX，Yの中心に向かって発射されます。E号はジクザク運動をしますので，うまくX，Yの中心に来たときに発射してください。

E号からの攻撃を受けてダメージが100パーセント以上になると，ゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：うむ，いま一歩かな。SHIPの動きがぎこちないのがたまにキズだ。もっとも，モグラタタキ・タイプのゲームだから，座標をすみやかにイン・プットしないと命中しないという難しさがポイントにはなってるがな。

編：シミュレーション的なゲームですね。

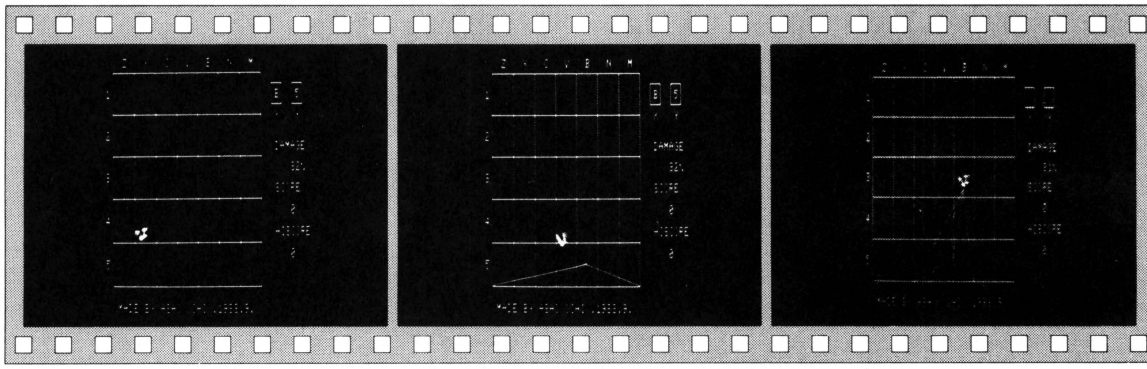
Dr.D：ふむ，それと240～350行のIF文は，KEYコードの連番号でまとめれば，ずっと短くなるぞ。

プログラムのしくみ

メインをGETではなく，E号の動きにしています。220行からのGET文，スコアの表示のしかたなどは，もっとすっきりとさせなければいけなかったと思ってます。

評…どうだ，カッコいいだろう！
フフッ(影)

岐阜県美濃加茂市　MC-A



《写真1》エンタープライズ号がランダムに動く

《写真2》攻撃せよ!!　ビ，ビーッ!!

《写真3》ガ，ガガ――ン!!　攻撃を受けた

★ウィングマンさんも影さんもきたないぞ！谷山浩子ばっか応援して!!火よう日の中島みゆきもよろしく。（東京都大田区・**中島みゆきファン12才**）……【編：私もみゆきさんの大ファンなんだ!!影：私もネッネッネー！】

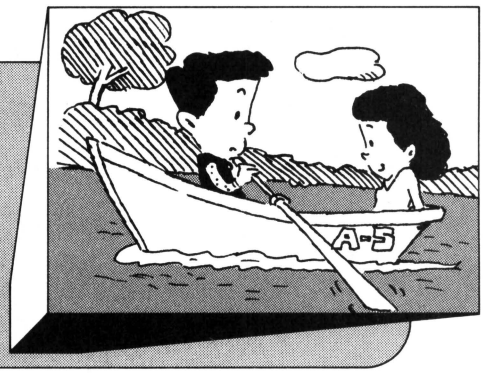
```
10 PRINTCHR$(6)
20 REM **** DATA READ ****
30 FOR I=1 TO 39
40 READ Z:E$=E$+CHR$(Z)
50 NEXTI
60 FOR I=1TO 72
70 READ Z:B$=B$+CHR$(Z)
80 NEXTI
90 FOR I=1TO 72
100 READ Z:M$=M$+CHR$(Z)
110 NEXT I
120 REM **** SHOKI ****
130 S=0:DA=0
140 PRINTCHR$(6):GOSUB840
150 REM **** MAIN ｳｺﾞｷ ****
160 GRAPHI1,C,01
170 Q=0:W=0
180 IFRND(1)>0.5THEN PX=20:W=2:GOTO200
190 PX=212:PY=168*RND(1)+10
200 PX=PX-1+W
210 PY=PY+(SIN(Q)<0)*2+1
220 REM **** GET ****
230 GET K$
240 IF K$="Z" THEN AX=36 :CURSOR33,4:PRINTK$
250 IF K$="X" THEN AX=68 :CURSOR33,4:PRINTK$
260 IF K$="C" THEN AX=100 :CURSOR33,4:PRINTK$
270 IF K$="V" THEN AX=132 :CURSOR33,4:PRINTK$
280 IF K$="B" THEN AX=164 :CURSOR33,4:PRINTK$
290 IF K$="N" THEN AX=196 :CURSOR33,4:PRINTK$
300 IF K$="M" THEN AX=228:CURSOR33,4:PRINTK$
310 IF K$="1" THEN AY=36:CURSOR37,4:PRINTK$
320 IF K$="2" THEN AY=68:CURSOR37,4:PRINTK$
330 IF K$="3" THEN AY=100:CURSOR37,4:PRINTK$
340 IF K$="4" THEN AY=132:CURSOR37,4:PRINTK$
350 IF K$="5" THEN AY=164:CURSOR37,4:PRINTK$
360 IFK$=" " GOTO 550
370 REM **** MAIN ﾊﾝｲ ****
380 IF(PX<20)+(PX>212)THEN160
390 IF(PY<20)+(PY>168)THEN160
400 POSITIONPX,PY:PATTERN-13,E$
410 IF RND(1)<0.01  GOSUB 700
420 IF DA=>100 GOTO460
430 BX=PX+12:BY=PY+6
440 Q=Q+RND(1)*0.1:GOTO200
450 REM **** END ****
460 GRAPHC:IF HS<S THEN HS=S:CURSOR35,19:PRINTHS
470 POSITION88,88:PATTERN-24,M$
480 MUSIC"E5D2C2E2D2C3+C3A2+C4G5E3C3D6"
490 CURSOR7,14:PRINT"ﾓｳｲｯﾁｮｳ ｺﾘｽﾞﾆ ｱｿﾋﾞﾏｼｮｳ!  "
500 CURSOR7,16:PRINT"(YES→Y KEY.NO→ANY KEY)"
510 GET K$:IF K$=""GOTO 510
520 IF K$="Y"THEN 130
530 END
540 REM **** ﾚｰｻﾞｰ ****
550 GRAPHI1,01:USR($0F14)
560 LINE44,180,AX,AY
570 LINE212,180,AX,AY
580 BLINE44,180,AX,AY
590 BLINE212,180,AX,AY
600 REM **** ﾊﾞｸﾊﾂ ****
610 IF (AX-BX)*(AX-BX)>25 GOTO380
620 IF (AY-BY)*(AY-BY)>15 GOTO380
630 USR($0F14):USR($0F14):USR($0F14)
640 POSITIONAX-12,AY-12:PATTERN-24,B$
650 FORJ=1 TO 1000 :NEXT J
660 S=S+1
670 CURSOR35,15:PRINT S
680 GOTO160
690 REM **** Eｺﾞｳ ｺｳｹﾞｷ ****
700 POSITION PX,PY:PATTERN-13,E$
710 LX=PX+11:LY=PY+12
720 LINELX,LY,84,180:LINELX,LY,108,180
730 LINELX,LY,140,180:LINELX,LY,180,180
740 MUSIC"+B0-CE+G-EFA"
750 FOR I=1TO500:NEXT I
760 FORI=1TO5:CONSOLER:USR($0F14)
770 FOR J=1 TO20
780 CONSOLEN
790 NEXT J,I
800 GRAPHC
810 DA=DA+INT(RND(1)*18+9)
820 CURSOR35,11:PRINT DA;:PRINT"%"
830 RETURN
840 REM **** GAMEN ****
850 CURSOR4,1:PRINT"Z   X   C   V   B   N   M"
860 CURSOR2,2:PRINT"┌───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┐"
870 FOR I=3 TO21STEP2
880 CURSOR2,I:PRINT"|   |   |   |   |   |   |   |":NEXT
890 X=1:FOR I=4 TO20STEP4
900 CURSOR0,I:PRINTX;:PRINT"|   |   |   |   |   |   |   |"
910 X=X+1:NEXT
920 FOR I=6TO18STEP4
930 CURSOR2,I:PRINT"├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤"
940 NEXT
950 CURSOR2,22:PRINT"└───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┘"
960 CURSOR32,3:PRINT"┌┐ ┌┐"
970 CURSOR32,4:PRINT"| | | |"
980 CURSOR32,5:PRINT"└┘ └┘"
990 CURSOR33,6:PRINT"X   Y"
1000 CURSOR33,9:PRINT"DAMAGE"
1010 CURSOR35,11:PRINT DA;:PRINT"%"
1020 CURSOR33,13:PRINT"SCORE"
1030 CURSOR35,15:PRINT S
1040 CURSOR33,17:PRINT"HISCORE"
1050 CURSOR35,19:PRINTHS
1060 CURSOR3,24:PRINT"MADE BY ASAO OCHI .1983.9.";
1070 RETURN
1080 REM **** DATA ****
1090 DATA0,0,0,12,63,31,14,4,0,1,0,0,0
1100 DATA0,0,31,15,131,131,195,103,255,254,252,0,0
1110 DATA0,0,252,224,0,0,0,248,224,0,0,0,0
1120 DATA0,0,0,1,7,31,31,63,127,127,255,255,255,255,127,127,63,31,31,7,1,0,0,0
1130 DATA0,0,60,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,60,0,0
1140 DATA0,0,0,128,224,248,252,252,254,254,255,255,255,255,254,254,252,248,248,224,192,0,0,0
1150 DATA0,0,3,4,9,9,4,2,6,8,17,18,17,44,66,65,64,64,33,39,39,33,16,31
1160 DATA56,254,1,0,239,41,170,238,0,254,1,108,1,254,0,195,36,60,128,224,224,128,0,255
1170 DATA0,0,128,64,32,32,64,128,192,64,32,160,32,112,72,132,4,4,8,8,8,8,16,240
1180 REM E$---ｴﾝﾀｰﾌﾟﾗｲｽﾞｺﾞｳ
1190 REM B$---ﾊﾞｸﾊﾂ
1200 REM S ---ｽｺｱ
1210 REM DA---ﾀﾞﾒｰｼﾞ
1220 REM HS---ﾊｲ ｽｺｱ
1230 REM PX---E$ Xｻﾞﾋｮｳ
1240 REM PY---E$ Yｻﾞﾋｮｳ
1250 REM W.Q---ﾍﾝｽｳ
1260 REM AX.AY---X.Y ﾉ ﾁｭｳｼﾝ
1270 REM BX.BY---E$ ﾉﾁｭｳｼﾝ
1280 REM LX.LY---E$ ﾉ ﾚｰｻﾞｰ ｺｳ
1290 REM M$--- ?
```

★友人は「ベーマガ買うんだ」といいながらそのお金で肉まんを食べていた。（山形県酸海船・渋谷武蔵12才）

……【彩：肉まん食べてもエラクなれないぞ。ムシャムシャ…蘭：なに食べてんの？彩：これあんまん。】

MZ-80B/2200/2200(1Z001)用
(G-RAM1)(X1用システムソフトウェア
コンバータ使用可)

THE BOAT



青山 栄進

ボートを操作して川の岸や岩をよけていくという，かなりオーソドックスなゲームですが，バックに軽快なBGMが流れるようにしてあります。

LET'S GAME

テン・キーの4と6を使って操作します。はじめはかなりむずかしいと思いますが，そのほうがやりがいがあるでしょう。

途中にフルーツなどがでてきます。どれを拾っても1個500点です。種類はサクランボ，リンゴ，せんべい，アイスキャンデー，いかの五つです(書かないとわからないのがなさけない)。

横のステップが全部なくなると，1面クリアです。面クリアするごとに，ボーナスとフルーツの点数分とスコアがでてきます。

BGMは，川がスクロールするごとに，データ文から音楽データを取ってきて，1音ずつ流しているものです。

それから，BREAKを押した場合は，ファンクション・キーのF4を押してください。

参考資料

パソコンサンデー　楽しく学ぶプログラミング
パソコンジャーナル編集部編
新紀元社　P48～P51　(Les6，パソコンカラオケ大会)

★

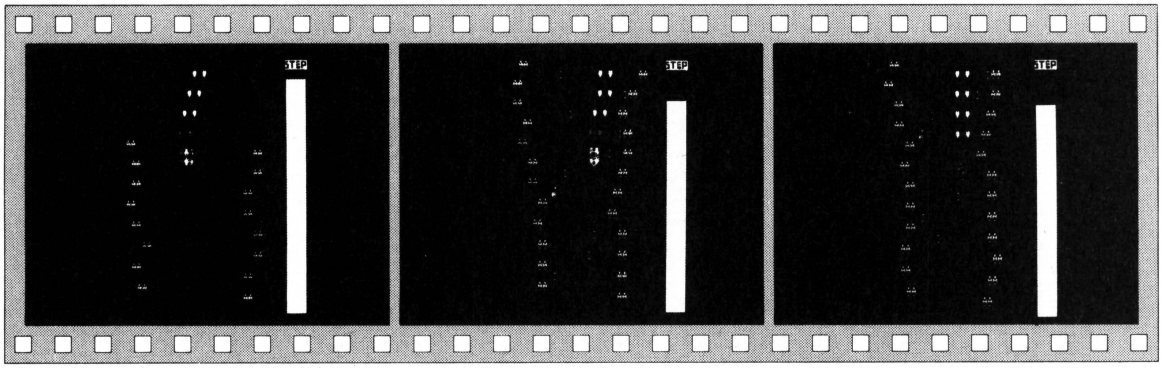
★

CHECKER FLAG

編：音楽がキレイな作品です。ボートのたてる波もカワイイですね。

Dr.D：どれどれ，プログラムは簡単なようだが，キャラクタ・データに相当使っていてリストが長くなってるようだ。メインだけだと5分の1くらいにまとまりそうだな。

それと衝突の判定は，その場でキャラクタ・コードの判定により，ONGOTO文で処理番号へ飛ばすようにしたらいいな。そうすれば，余分なIF文は使わずに済む。



《写真1》スタート!! 上下スクローを使ってます

《写真2》フルーツが見えてきました

《写真3》よそ見をしているとこうなります

★不思議！僕のプログラムがベーマガからラ製へ流れていった。ベーマガは上流でラ製は下流にあるのでしょうか？(神奈川県厚木市・SE)……【**ラ製編集長**：ちがいます。**影**：私は知っている。クックッ，その実態は——。】

THE BOATのプログラム・リスト

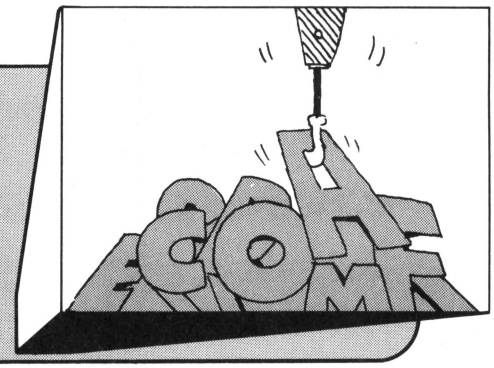
```
10 GRAPH I1,O1,C:WF=29:X=148:WG=1:CB=0
20 PRINT CHR$(6)
30 TEMPO 7
40 POKE$ 952,0:DEF KEY(4)=POKE$ 952,166
100 REM DEMO
110 CURSOR 10,10:PRINT "**  THE BOAT  **":MUSIC"+D4+D4+C4+D4+D4+D4+C4"
120 CURSOR 10,13:PRINT "Made by Yuichi.Aoyama":MUSIC"R4+D4+D4+C4+D6+F4+E9"
130 CURSOR 14,16:PRINT "FIGHT !!"
140 WG=WG+0.5:CU=0:YB=199:FR=0:DIMB$(5):B=0:GOSUB960
150 PRINT CHR$(6)
160 IF WG=3.5THEN WG=1.5
170 REM River Data
180 WA=INT(RND(1)*3)
190 MB=INT(RND(1)*2)
200 IF MB=0 THEN WA=-WA
210 W1=(W1=0)
220 IF W1=0 THEN 300
230 WC=WA+WC
240 IF WC<WG THEN WC=WC+2
250 IF WC>8 THEN WC=WC-2
255 SA=INT(RND(1)*30)+5
260 IF (SA<=WC+1)+(SA>=WF) THEN 280
270 CURSOR SA,23:PRINT"o"
280 CURSOR WC,24:PRINT "■■"
290 GOTO 180
300 WF=WA+WF
310 IF WF<17 THEN WF=WF+2
320 IF WF>30-WG THEN WF=WF-2
330 CURSOR WF,24:PRINT "■■"
340 CU=CU+1
350 BLINE 273,7+CU,303,7+CU
360 IF CU=191 THEN 800
370 IF CB=1 THEN 430
380 IF (CU<>20)*(CU<>55)*(CU<>90)*(CU<>125)*(CU<>160) THEN 500
390 MUSIC"BO+CO+DO":B=B+1
400 XB=INT(RND(1)*220)+50
410 IF (XB<(WC+2)*8)+(XB>(WF-2)*8) THEN 400
420 CB=1
430 POSITION XB,YB:PATTERN -8,CB$
440 YB=YB-16
450 IF YB<0 THEN 480
460 POSITION XB,YB:PATTERN -8,B$(B)
470 GOTO 500
480 CB=0:YB=199
500 REM BOAT
510 IF (X<XB+8)*(X+16>XB)*(YB=71) GOSUB 670
520 READM$
530 IF M$="O" THEN RESTORE
540 MUSIC M$
550 GET A$
560 POSITION X,71:PATTERN -16,CB$
570 IF A$="4" THEN X=X-8
580 IF A$="6" THEN X=X+8
590 POSITION X,71:PATTERN -16,BA$
600 CURSOR X/8,7:PRINT"♥ ♥"
610 FOR C=0 TO 2
620 IF CHARACTER$(X/8+C,10)="■" THEN 690
630 IF CHARACTER$(X/8+C,11)="■" THEN 690
640 IF CHARACTER$(X/8+C,11)="O" THEN 690
650 NEXT C
660 GOTO 170
670 MUSIC"BO#AA#GG#FFE#DD#CC":CB=0:FR=FR+1:YB=199
680 POSITION XB,71:PATTERN -8,CB$:RETURN
690 POSITION X,71:PATTERN -16,BD$
700 MUSIC"A5A5A5A5G5F5F5E5D5D5F5A9":EN=1:WG=0
800 REM Score / ﾋｮｳｼﾞ
810 PRINT CHR$(6):CURSOR 12,12:PRINT"BONUS !!":BO=1000*WG:CURSOR 12,14:PRINT BO
820 MUSIC "R6G4B+C+D9G4B+C+D9"
830 CURSOR 12,16:PRINT"FRUIT !!!":CURSOR12,18:PRINT FR*500
840 MUSIC"G4B+C+D6BGBA8"
850 CURSOR 12,20:PRINT"Score : ":SC=BO+SC+FR*500
860 CURSOR 20,20:PRINT SC
870 MUSIC"R4BBAG8B6+D+D4+C7R4+CB+C+D6BGAG8"
880 WC=0:WF=30
890 IF EN=1 THEN 910
900 RESTORE:GOTO 140
910 GRAPH C:PRINT CHR$(6):CURSOR 8,10:PRINT"Do you play again ? [Y/N]"
920 POKE$952,166
930 GET EN$:IF EN$="" THEN 930
940 IF EN$="N" THEN END
950 RUN
960 LINE 260,0,260,199:LINE 264,0,264,199
970 FOR FB=0 TO 32 :LINE 272+FB,8,272+FB,199:NEXT FB
1000 REM FRUIT DATA
1010 B$(1)=CHR$(15)+CHR$(6)+CHR$(10)+CHR$(18)+"1■■1"
1020 B$(2)=CHR$(8)+CHR$(16)+"ﾆﾊﾊﾊ~<"
1030 B$(3)="<B■■■■B<"
1040 B$(4)="~~~~~~"+CHR$(24)+CHR$(24)
1050 B$(5)="■■ﾆ■■ｵ*5"
1060 ST$="ｵｰｿﾝ■■ｺｰﾊﾊ"+CHR$(0)+"■■■■ﾊﾊ`■■■■ﾊﾊ`■gggg■"+CHR$(24)+"└┘"+CHR$(24)+"■■■":POSITION 270,0:PATTERN -8,ST$
1070 BA$="‖‖1ﾆ■■0■ｰ■ﾆ■‖"+CHR$(7)+CHR$(1)+">>&ﾊ//)ﾙ?ｵｺ>x■‖"
1080 CB$=STRING$(CHR$(0),32)
1090 REM BOAT GA SHIBUNDA !
1100 BD$="‖‖↓↓↓HHII "+CHR$(16)+CHR$(15)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(7)+"■"+CHR$(15)+"‖"+CHR$(0)+"■"+CHR$(8)+"ﾄ**)\"+CHR$(10)+CHR$(17)+"!ﾁ"+CHR$(1)+CHR$(1):RETURN
1200 DATA "EO","CO","-GO","-#GO","-AO"
1210 DATA "CO","FO","AO","GO","EO","EO"
1220 DATA "GO","#FO","FO","EO","DO"
1230 DATA "CO","DO","EO","CO","CO"
1240 DATA "RO","AO","AO","AO","FO"
1250 DATA "AO","GO","#FO","GO","FO"
1260 DATA "EO","EO","EO","EO","DO"
1270 DATA ""CO","GO","GO","O"
```

★11月号P.107の右下の写真の「GOODRACK」とは「よい網だな」という意味になりますよ！（愛知県名古屋市・浦田大輔15才）……【編：どひぇ～、かっ、かっちょわり～～。】

MSX 80 BOOK 200

MZ80B/2000/2200(1Z001)用
(X1用システムソフトウェア・コンバータ使用可)

ABCクレーン



山下　重明

ゲーム内容

Dr.Dがあなたに10問の単語を出題します。あなたはそれを英語に直して答えるのですが，ゴチャまぜになっている26文字のアルファベットの中からスペル順にクレーンで取りだして，Dr.Dにわたさなければなりません。制限時間は10分！さあ，がんばれ！

ゲームのやりかた

クレーンは [4] で左，[6] で右にレールをすべりま

CHECKER FLAG

影：なかなか，おもしろそうじゃないか。ところで，このゲームはどうやるの？

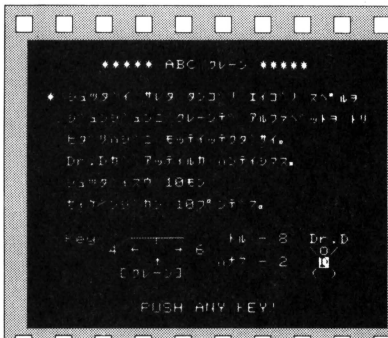
編：英単語を楽しく学ぼうというゲームです。例えば「オトコノコ」と表示されたら，ＢＯＹという文字を拾ってくるんです。

影：なるほど，それじゃRUNと――「オンナノコ」？　ウヒヒ，知ってるよ。え～と，HARUMIチャーン!!

Dr.D：先天性単細胞型人間め！　プログラムはアイデアのウマサが目立ったね。

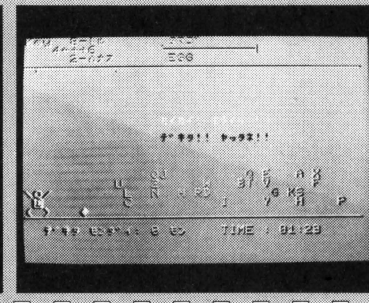
す。画面上中央に日本語で単語が出題されますから，それを英語に訳してスペル順に必要なアルファベットをクレーンで取り出します。[8] を押すと，クレーンのロープが下に降りて行きます。ただしDr.Dのいるところは，Dr.Dの安全のためロープは降りません。ロープは降りている途中でアルファベットにぶつかると，自動的にまきもどされ，ぶつかったアルファベットをいっしょに持ってきます。もしそれが必要でない物だったら，[2] を押しアルファベットを切り離しましょう。また，それが必要なアルファベットの上にあったもの(つまり障害物)なら [4]，[6] で少し移動してからポイしましょう。こうして必要なアルファベットがクレーンで取れたら，[4] を押し左はじに行ってください。左はじに行くと，自動的にアルファベットは切り離され，Dr.Dのちょうど真上に落ちます。Dr.Dは，そのアルファベットで良かったか判定します。良いとつぎのアルファベットへ，だめだとやり直しです。このようにして英単語を一つ完成させると，ファンファーレが鳴ります。10分以内に10問解けばすてきな音楽が，10分すぎると暗い音楽が流れて，おしまいです。

参考：I/O誌の居候VALZA氏のドングハンターとダイニングキッチンのMUSIC



▲《写真１》ゲームの説明

▲《写真２》タマゴはEGGだから…



▲《写真３》ヤッタゼ!!

★ベーマガとｓｏｆｔマガジンを机の上に置いてたら母に「むだ使いして２冊も買った」とおこられてしまった!!
(神奈川県逗子市・**田中雄一14才**)……**【影**：おかーさーん！それは付録でーす！**編**：ハナマルキ♪**】**

ABCクレーンのプログラム・リスト

```
100 REM ■■ ショキ セッテイ 1 ■■
110 DIM EN$(20),JA$(20),AT(10,
120 TEMPO 7:GOSUB 1380
130 DEF KEY(5)=POKE$952,166:
140 REM ■■ ショキ セッテイ 2 ■■
150 FOR I=1 TO 10:AT(I)=0:NEXT
160 GOSUB 1010:GOSUB 1180:GOSUB 750
170 X=0:C$=" ":QN=0:TI$="000000"
180 REM ■■ クレーン ■■
190 CURSOR X,3:PRINT"┬"
200 CURSOR X,4:PRINT " ";C$;" "
210 IF (C$<>" ")*(X=0) GOTO 400
220 POKE$952,0:GET K:POKE$952,166
230 IF (K=2)*(X>5)*(C$<>" ") GOTO 400
240 IF (K=8)*(X>5)*(C$=" ") GOTO 300
250 IF (K=4)*(X>0) THEN X=X-1
260 IF (K=6)*(X<35) THEN X=X+1
270 CURSOR 29,21:PRINT MID$(TI$,3,2);":";RIGHT$(TI$,2)
280 IF TI$=>"001000"THEN GT=2:GOTO 820
290 MUSIC"R0":GOTO 180
300 REM ■■ トル ■■
310 MUSIC"C0":Y=4:DW=0:C$="|"
320 CURSOR X+1,Y:PRINT C$:MUSIC"R0"
330 IF DW=0 GOTO 370
340 CURSOR X+1,Y+1:PRINT" "
350 Y=Y-1:IF Y<4 THEN GOTO 180
360 GOTO 320
370 A$=CHARACTER$(X+1,Y+1):C$=A$:DW=1
380 IF A$=" " THEN DW=0:Y=Y+1:C$="|":IF Y>17 THEN DW=1:C$=" "
390 GOTO 320
400 REM ■■ ハナス ■■
410 MUSIC"+C0":Y=4
420 CURSOR X+1,Y:PRINT" "
430 Y=Y+1
440 CURSOR X+1,Y:PRINT C$
450 A$=CHARACTER$(X+1,Y+1)
460 IF A$="0" GOTO 490
470 IF (A$<>" ")+(Y>17) THEN C$=" ":GOTO 180
480 MUSIC"R0":GOTO 420
490 REM ■■ ハンテイ ■■
500 CURSOR 1,16:PRINT" "
510 IF C$=MID$(EN$(NO),AN+1,1)GOTO 580
520 CURSOR 15,9:PRINT"ｺﾗ! ﾁｶﾞｳﾉﾀﾞ!"
530 CONSOLE R
540 MUSIC"C3CC-#G7-#A3-#A-#A-G7"
550 CONSOLE N
560 CURSOR 15,9:PRINT"
```

《第1表》変数表

NO	10問の英単語のうちのどれにするか
FH	出題された問題の答えは何文字か
AN	当てた文字数
QN	当てた問題数
X	クレーンのX座標（左右移動の時使用）
Y	クレーンのY座標（上下移動の時使用）
DW	クレーンの状態
AT(1～10)	出題されたか調べるスイッチ
EN$(1～10)	英語(単語)
JA$(1～10)	日本語(単語)
TI$	スタートしてからプログラムに関係なく秒数を数える
C$	クレーンにくっついている物

《第2表》プログラムのしくみ

100～ 130	初期設定1
140～ 170	〃 2
180～ 290	クレーン
300～ 390	取る
400～ 480	はなす
490～ 740	判定とその後の処理
750～ 810	出題
820～1005	ゲーム・オーバー
1010～1170	説明
1180～1370	画面設定
1380～1490	DATA

★

★

★毎月10日になると本屋のおじさんは僕にベーマガと喜びを与え，300円をうばう。（宮城県玉造郡・大場　満13才）……【影：ふーん。編：大場君はロマンチストだね。影：ラーメンライスなんか食べないね。】

```
570 GOTO 620
580 CURSOR 15,9:PRINT"ｾｲｶｲ! ｴﾗｲｯ !"
590 MUSIC"C3EGARG5R"
600 CURSOR 15,9:PRINT"                "
610 CURSOR 16+AN,2:PRINT C$:AN=AN+1
620 A=INT(RND(1)*25)+10
630 B=INT(RND(1)*4)+15
640 IF CHARACTER$(A,B)<>" " GOTO 620
650 CURSOR A,B:PRINT C$:MUSIC"C0"
660 IF AN<>FH GOTO 740
670 CURSOR 15,11:PRINT"ﾃﾞｷﾀ!! ﾔｯﾀﾈ!!"
680 CONSOLE R:MUSIC"+#D7+#C4+C6#A"
690 CONSOLE N:MUSIC"+#C4+#D+#C+C#A6"
700 CURSOR 15,11:PRINT"                "
710 QN=QN+1:CURSOR 13,21:PRINT QN
720 IF QN=10 THEN GT=1:GOTO 820
730 C$=" ":GOSUB 750:GOTO 180
740 C$=" ":GOTO 180
750 REM ■■■ ﾓﾝﾀﾞｲ ■■■
760 NO=INT(RND(1)*10)+1:IF AT(NO)=1 GOTO 760
770 FH=LEN(EN$(NO))
780 AT(NO)=1:AN=0
790 CURSOR 16,0:PRINT JA$(NO)
800 CURSOR 16,2:PRINT"          "
810 MUSIC"C3E+CR":RETURN
820 REM ■■■ GAME OVER ■■■
830 IF GT=2 GOTO 910
840 CURSOR 10,6:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!!"
850 MUSIC"C2FA+C7+D+CR5"
860 CURSOR 10,8:PRINT"ｷﾐﾊ 10ﾓﾝﾉ ﾓﾝﾀﾞｲﾗ"
870 MUSIC"A2+CA+F5+E+D7+CR5"
880 CURSOR 10,10:PRINT"ﾐｺﾞﾄ ﾔｯﾃﾉｹﾀ!!!"
890 MUSIC"A2+CA+G7+F+G+A+G5+F+E+D+C#AAG"
900 GOTO 970
910 CURSOR 10,6:PRINT"ﾓｳｼｱｹﾞﾆｸｲ ﾉ ﾃﾞｽｶﾞ.."
920 MUSIC"F5EGFA9"
930 CURSOR 10,8:PRINT"TIME OVER ﾃﾞｽ.."
940 MUSIC"A5G#AAD9"
950 CURSOR 10,10:PRINT"ﾏﾀ ﾄﾞｳｿﾞ....."
960 MUSIC"G5FAGF7"
970 CURSOR 10,12:PRINT"ﾃﾞｷﾀ ﾓﾝﾀﾞｲ =";QN;"ﾓﾝ"
980 CURSOR 10,14:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾙ? ( Y/N )"
990 GET A$:IF A$="Y" THEN 140
1000 IF A$="N" THEN PRINTCHR$(6):END
1005 GOTO 990
1010 REM ■■■ ｾﾂﾒｲ ■■■
1020 CONSOLE S0,24,C40,N
```

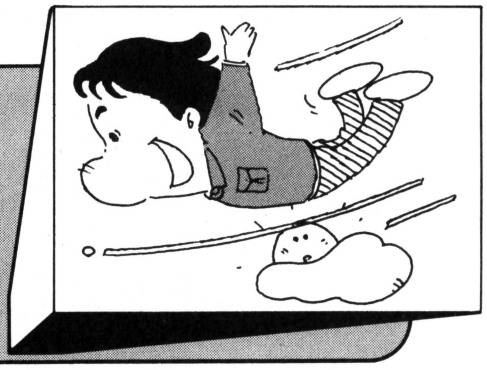
```
1030 PRINT"          ***** ABC ｸﾚｰﾝ *****":PRINT:PRINT
1040 PRINT"     * ｼｭﾂﾀﾞｲ ｻﾚﾀ ﾀﾝｺﾞﾉ ｴｲｺﾞﾉ ｽﾍﾟﾙﾗﾞ":PRINT
1050 PRINT"       ｼﾞｭﾝｼﾞｭﾝﾆ ｸﾚｰﾝﾃﾞ ｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄﾗ ﾄﾘﾒ":PRINT
1060 PRINT"       ﾋﾀﾞﾘﾊｼﾞﾆ ﾓｯﾃｲｯﾃｸﾀﾞｻｲ。":PRINT
1070 PRINT"       Dr.Dｶﾞ ｱｯﾃｲﾙｶ ﾊﾝﾃｲｼﾏｽ。":PRINT
1080 PRINT"       ｼｭﾂﾀﾞｲｽｳ 10ﾓﾝ":PRINT
1090 PRINT"       ｾｲｹﾞﾝｼﾞｶﾝ 10ﾌﾟﾝﾃﾞｽ。":PRINT
1100 PRINT"
1110 PRINT"       Key   ―┬―     ﾄﾙ - 8  Dr.D"
1120 PRINT"           4 ←  → 6          \o/ "
1130 PRINT"             ↑     ﾊﾅｽ - 2   ▮  "
1140 PRINT"          [ｸﾚｰﾝ]             ( ) "
1150 CURSOR 13,22:PRINT"PUSH ANY KEY!"
1160 GET A$:IF A$="" THEN 1160
1170 RETURN
1180 REM ■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■
1190 CONSOLE S0,24,C40,N
1200 FOR I=1 TO 24:PRINT SPACE$(38):NEXT I
1210 CURSOR 0,3:PRINT STRING$("―",39)
1220 CURSOR 0,20:PRINT STRING$("￣",39)
1230 CURSOR 2,21:PRINT"ﾃﾞｷﾀ ﾓﾝﾀﾞｲ: 0 ﾓﾝ"
1240 CURSOR 22,21:PRINT"TIME : 00:00"
1250 CURSOR 0,0:PRINT"Key  8-ﾄﾙ"
1260 CURSOR 0,1:PRINT"    4←+→6"
1270 CURSOR 0,2:PRINT"      2-ﾊﾅｽ"
1280 CURSOR 15,1:PRINT"├―――――┤"
1290 CURSOR 0,17:PRINT"\o/"
1300 CURSOR 0,18:PRINT" ▮ "
1310 CURSOR 0,19:PRINT"( )    ◆"
1320 CURSOR 0,3:PRINT"―┬―"
1330 FOR I=1 TO 26
1340 A=INT(RND(1)*25)+10
1350 B=INT(RND(1)*4)+15
1360 IF CHARACTER$(A,B)<>" " GOTO 1340
1370 CURSOR A,B:PRINT CHR$(64+I):NEXT
1380 REM ■■■ DATA ■■■
1390 EN$(1)="APPLE":JA$(1)="ﾘﾝｺﾞ    "
1400 EN$(2)="BOX"  :JA$(2)="ﾊｺ      "
1410 EN$(3)="CAR"  :JA$(3)="ｼﾞﾄﾞｳｼｬ"
1420 EN$(4)="CAT"  :JA$(4)="ﾈｺ      "
1430 EN$(5)="BOY"  :JA$(5)="ｵﾄｺ ﾉ ｺ"
1440 EN$(6)="FISH" :JA$(6)="ｻｶﾅ     "
1450 EN$(7)="GIRL" :JA$(7)="ｵﾝﾅ ﾉ ｺ"
1460 EN$(8)="DOG"  :JA$(8)="ｲﾇ      "
1470 EN$(9)="EGG"  :JA$(9)="ﾀﾏｺﾞ    "
1480 EN$(10)="BOOK":JA$(10)="ﾎﾝ      "
1490 RETURN
```

★毎月ＯＦコーナーを見ます。よくこれだけバカげたことがでるもんだと感心します。（大阪市・**西尾 勉26才**）

……**【編：バカげたですと？じょ，じょう談じゃない。私は真剣です／影：ええ，私はバカげたはいてます。】**

MZ-2200(1Z002)用

風になれ



ウィングマン

最初に

こんどは，谷山浩子の新曲にゲームの名前にこじつけて，願わくばなんかもらおーとゆー，これまたずーずーしいゲームです。

ゲームのやりかた

まず人をテン・キーで動かし，きたろーのおやじなどからよけながら，0で空気の流れ（画面中の線）をぜんぶ横にします。すると線が長くなって，風になります。

その後，2面目は風につかまって進みます。線につかまっていないと，下に下がっていき，また長い間つかまっていないと，ほかのところにとばされてしまいます。

しばらくすると2面が終わり，1ラウンド・クリアです。

20行について

20行はプリント・ルーチンですが，これはマシン語を使い，キャラクタをG-RAMに書き込んでいます。これを使うことによってパターン文の数倍の速さでキャラクタをプリントしています。

2200のユーザーへ

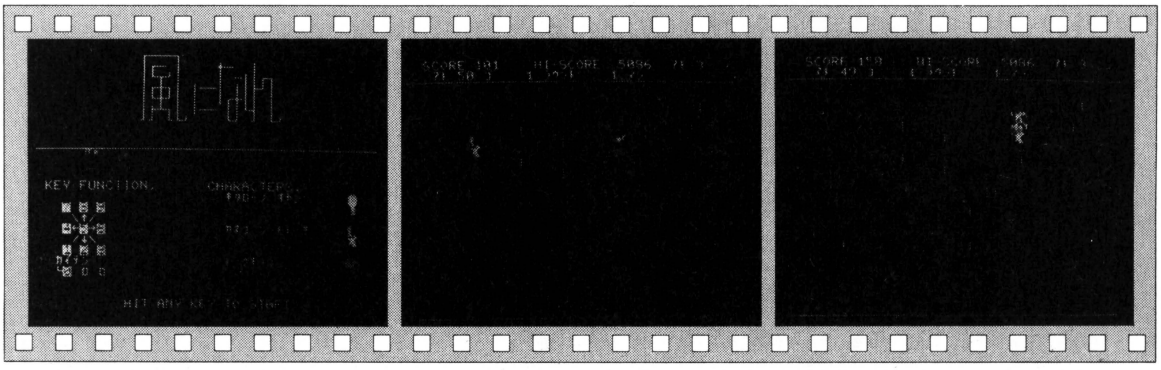
こらっ，もっとプログラム送れ！　2200のプログラムが，ぜんぜんこないってゆーじゃないか。1人でプログラムのっけてても，はりあいがないんだよ！　とにかく送れ！

CHECKER FLAG

編：誌面を借りて，ウイングマンさんにお礼を言わせてもらいます。ほんとにありがとうございます。MZ－2200のプログラムがなかなか届かないので，毎月のように無理いってプログラムを作ってもらってるのです。

Dr.D：毎月かね？　ふーむ，それにしてもいつも立派な作品を届けてくれるな。

影：どこに，そんなアイデアがあるんだろう。私もビックリしましたよ。



▲《写真1》タイトル画面　▲《写真2》0キーで，風を横にします。　▲《写真3》つかまると，1人減ります

★編さん，僕のMZ-721には本当に住んでいるんですよ，本物の蚊が。ひどいときはゴキブリなんかね…。（奈良市・T.R.U.13才）……【編：失礼しました。それでは必殺ゴキブリ退治法をーホイホイを仕掛けておきます。】

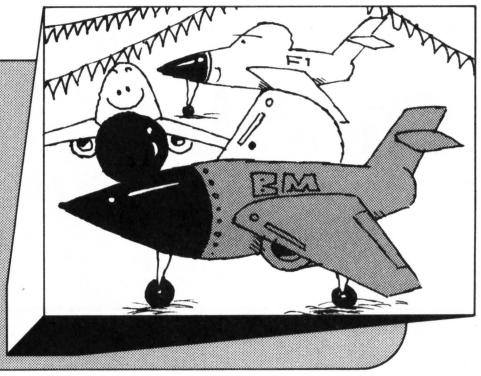
```
 10 CONSOLE40,GH,N:DIMP$(7,2):TEMPO7:COLOR@7,07:CCOLOR7,0:GOSUB9000:FORI=0TO21:
SC$=SC$+CHR$(7)+CHR$(1)+CHR$(3):NEXT:SC$=SC$+CHR$(7):GOTO30
 20 CURSORXX,YY:FORI=1TO3:OUT@$F7,I:USR($AF80,P$(K,I-1)):NEXT:RETURN
 30 GOSUB7000:SC=0:D=50:KK=3:RO=1:ME=1:D$="0"
 40 PRINTCHR$(6):CURSOR2,0:PRINT" SCORE          HI-SCORE ";HI;TAB(31);"ﾌﾙ";KK;" ﾆﾝ
":PRINT"   ｱﾄ    ｺ    ";RO;"  ﾗｳﾝﾄﾞ   ";ME;"  ﾒﾝ":CURSOR0,24:PRINTSTRING$("",39);
 50 FORI=1TO50:X=RND(1)*35+4:Y=RND(1)*19+3:IFCHARACTER$(X,Y)<>CHR$(0)THENI=I-1
 60 CURSORX,Y:PRINTA$(RND(1)*3+2):NEXT:CURSOR0,2:PRINTSTRING$("",39):LL=0
 70 GRAPHC:X=0:Y=2:PX=0:PY=0:XX=X:YY=Y:K=0:GOSUB20:MUSIC"C5BGBCAFACBGBA3ECAF7"
 80 D=D+(ME=2):IFME=2THENCURSOR1,2:PRINTSC$:FORI=2TO21:CURSOR35,I:PRINTSTRING$(
CHR$(-95*(RND(1)>.9)),3):NEXT:CURSOR38,24:PRINTCHR$(RND(1)*2+30);
 85 POKE$952,0:GETG$:POKE$952,166:XA=(G$="7")+(G$="4")+(G$="1")-(G$="9")-(G$="6"
)-(G$="3"):YA=(G$="7")+(G$="8")+(G$="9")-(G$="1")-(G$="2")-(G$="3")
 90 IF(X+XA<0)+(Y+YA<2)+(X+XA>38)+(Y+YA>22)THENXA=0:YA=0
 100 C$=CHARACTER$(X+XA+1,Y+YA):Q=0:FORI=1TO4:Q=-(C$=A$(I))*I+Q:NEXT
 105 AY=-Y*(G$<>"")-AY*(G$="");IF(ME=2)*(Y=AY)*(C$=CHR$(0))THENLL=LL+1:IFLL=50TH
ENXX=X:YY=Y:K=7:GOSUB20:X=INT(RND(1)*36+2):Y=INT(RND(1)*19+2):LL=0
 110 XX=X:YY=Y:K=7:GOSUB20:X=X+XA:Y=Y+YA+(C$=CHR$(0))*(ME=2)+(Y>21):K=KO:XX=X:YY
=Y:GOSUB20:KO=KO+(ME=2)*(C$<>CHR$(0)):IFKO=4THENKO=0
 120 IF(G$=D$)*(D<>0)THEND=D+(Q=4)-(Q=1):Q=-Q*(Q<4)+1:CURSORX+1,Y:PRINTA$(Q);:SC
=SC+10-(Q=1)*10-(INT(D/4)=D/4)*30
 130 CURSOR7,0:PRINTSC:CURSOR5,1:PRINTD;" "
 140 IFPX=0THENPX=38:PY=INT(RND(1)*19+3):SP=INT(RND(1)*3+1):PB=-1:AP=22
 150 ONSPGOTO200,230
 160 IF(AP=22)+(PY=AP)+(PY=22)+(PY=2)THENAP=INT(RND(1)*19+3):PB=-PB
 170 IFRND(1)>.5THENMUSICCHR$(RND(1)*3+43)+CHR$(RND(1)*8+65)+"0-C0"
 180 GOTO300
 200 IFAP=22THENPB=-1:AP=0
 210 IF(CHARACTER$(PX,PY)<>CHR$(0))+(CHARACTER$(PX,PY+2)<>CHR$(0))THENPB=-PB:MUS
IC"-C0+B"
 220 GOTO300
 230 PB=(Y<PY)-(Y>PY)+INT(RND(1)*2):IFRND(1)>.5THENMUSICCHR$(RND(1)*3+43)+CHR$(R
ND(1)*8+65)+"0+B0"
 240 GOTO300
 300 XX=PX:YY=PY:K=7:GOSUB20:PX=PX-ME/1.5:PY=PY+PB:IF(PX<1)+(PY<2)+(PY>22)THENPY
=PY-PB:IFPX<1THENPX=0:GOTO330
 310 XX=PX:YY=PY:K=SP+3:GOSUB20:IF(X<PX)*(X+2>PX)*(Y-2<PY)*(Y+2>PY)THEN1500
 320 IFD=0THEN500
 325 IF(SP=3)+(SP=1)THENIF(CHARACTER$(PX,PY)="-")*(RND(1)>.7)THENPRINTA$(RND(1)*
2+2):D=D+1:MUSIC"C0+BAD"
 330 SC=SC+1-(ME=2)*2:GOTO80
 500 IFME=2THEND=50:GOTO550
 510 MUSIC"A1B+CB+C+D+C+D+E+D+E+F+#B7":D=300:ME=2:FORI=3TO39:FORJ=2TO23:IFCHARAC
TER$(I,J)="-"THENCURSORABS(I-3),J:PRINT"-------":MUSIC"+#B0"
 520 NEXTJ,I:GOTO70
 550 CURSOR15,12:PRINTRO;" ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱｰ":MUSIC"C3BGAFEDBGF+F7R7":PRINTTAB(15);"BON
US";RO/4*2000:D$="0":RO=RO+1:ME=1:MUSIC"R9R9":GOTO40
 1500 XX=X:YY=Y:K=0:GOSUB20:X=X%16:Y=Y%8:FORI=1TO120:CC=RND(1)*7+1:XX=RND(1)*33:
YY=RND(1)*17:BOX[CC]X+XX,Y+YY,X+XX+2,Y+YY+1,FCC:MUSIC"-"+CHR$(RND(1)%6+67):NEXT
 1510 MUSIC"B3AGBFDAGFAFDGFEGEC":KK=KK-1:CURSOR33,0:PRINTKK:IFKK<>0THENX=0:Y=2:G
RAPHC:LL=0:GOTO80
 1520 MUSIC"R5":CURSOR15,12:PRINT"GAME OVER":MUSIC"C3GB+F+CBGFEDC-B-A-G-F-E-D-C"
:CURSOR15,14:PRINT"TRY AGAIN ?":IFHI<SCTHENHI=SC
 1530 GETG$:IFG$="Y"THEN30
 1540 IFG$<>"N"THENMUSIC"A0":CCOLORRND(1)*8,RND(1)*8:COLOR,ORND(1)*8:GOTO1530
 1550 PRINTCHR$(6):GRAPHC:CCOLOR7,0:END
 7000 CCOLOR7,0:PRINTCHR$(6):CURSOR0,0:PRINTTAB(12);"┌──┐":PRINTTAB(12);"|┌ |
  ├ |":PRINTTAB(12);"|└┘|    | ┴|┌┐":PRINTTAB(12);"|┌┐|  |┴|  ||└|"
 7010 COLOR@7,07:PRINTTAB(12);"|└┘|  |  |┌┐||  |":PRINTTAB(12);"|└┐|  |┴ ||┌ |"
:PRINTTAB(12);"└┘  └┘    └┘ └┘"
 7020 CURSOR0,9:PRINTSTRING$("",40);:CURSOR0,12:PRINT"  KEY FUNCTION.":CURSOR3,1
4:PRINT"■■■":PRINT"    \↑/":PRINT"  ←■→":PRINT"    /↓\":PRINT"  ■■■"
 7030 PRINT"  ｶｲｼﾞﾝ":PRINT"  ｷｮｸﾛ ｺﾏ":CURSOR20,12:PRINT"CHARACTERS.":CURSOR22,13:P
RINT"ｷﾀｰﾉ ｵﾔｼﾞ":CURSOR22,16:PRINT"ｶｵｺﾞﾝ ﾓﾄﾏｷ":CURSOR22,19:PRINT"ﾄﾞﾗﾈｺﾞ":GRAPHC
 7040 CURSOR10,23:PRINT"HIT ANY KEY TO START":XX=36:FORYY=13TO19STEP3:K=(YY-1)/3
:MUSIC"R3A0":GOSUB20:NEXT:YY=9
 7050 FORX=0TO37STEP4:FORJ=0TO3:XX=X+J:K=J:GOSUB20:MUSIC"-C0+#B0R3":GETG$:IFG$="
"THENK=7:GOSUB20:NEXTJ,X:GOTO7050
 7060 GRAPHC:RETURN
```

```
 9000 FORI=0TO2:FORK=0TO2:FORJ=1TO64:READA:P$(I,K)=P$(I,K)+CHR$(A):NEXTJ,K,I:FOR.
I=0TO2:P$(3,I)=P$(1,I):P$(7,I)=STRING$(CHR$(0),64):NEXT
 9010 FORI=4TO6:FORK=0TO2:FORJ=1TO64:READA:P$(I,K)=P$(I,K)+CHR$(A):NEXTJ,K,I
 9020 RESTORE10560:LIMIT$AF80:FORI=0TO98:READA:POKE44928+I,A:NEXT:DIMA$(4):FORI=
1TO4:READA$(I):NEXT:RETURN
 10000 DATA40,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,248,252,188,188,184,128,0,0
 10010 DATA0,0,252,252,252,254,255,255,31,63,10,10,10,9,35,70,70,70,127
 10020 DATA127,239,247,251,251,40,20,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3
 10030 DATA56,120,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,224,224,0,0,0,0,0
 10040 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,31,31,31,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,56,60,0,0,0,0
 10050 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10060 DATA56,120,240,224,192,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,225,227,103
 10070 DATA255,254,252,252,0,0,0,0,0,255,0,0,31,31,159,198,156,57,57,57
 10080 DATA0,0,0,0,0,251,56,60,30,15,7,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,3
 10090 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,120,124,60,60,56,0,0,0,0,0,252
 10100 DATA252,252,248,248,248,29,61,8,8,8,8,16,32,32,32,127,127,127,63
 10110 DATA63,127,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10120 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192,32,32,32,0,0,0,0,0,0
 10130 DATA0,0,0,0,0,3,3,28,28,28,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10140 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
 10150 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192,224,224,224,224,216,220
 10160 DATA252,252,0,0,0,0,0,0,248,3,3,31,31,31,3,43,91,95,95,0,0,0,0,0,127
 10170 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10180 DATA40,40,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,248,252,188,188,184,128,200
 10190 DATA100,100,100,252,252,246,238,238,239,31,63,10,10,10,1,0,0,0,0
 10200 DATA127,127,127,255,255,255,255,40,40,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
 10210 DATA56,120,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,224,224,0,0,0,0,0
 10220 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,31,31,31,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,56,60,0,0,0,0
 10230 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10240 DATA56,120,240,224,192,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,225,227,103
 10250 DATA51,153,152,152,0,0,0,0,0,0,239,0,0,31,31,159,206,255,255,127,127
 10260 DATA0,0,0,0,0,255,56,60,30,15,7,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
 10270 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,254,253,251,246,246,251,253
 10280 DATA254,240,64,64,64,16,0,64,31,127,255,255,255,255,255,255,31
 10290 DATA21,85,21,20,85,85,0,0,1,3,3,3,3,1,0,0,0,0,0,5,0,0,0
 10300 DATA0,0,0,128,128,128,128,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,254,253,251,247,247
 10310 DATA251,253,254,240,192,192,192,176,128,192,31,127,255,255,255,255
 10320 DATA255,255,255,31,31,255,31,62,125,253,0,0,1,3,3,3,3,1,0,0,0,0,15
 10330 DATA0,0,0
 10340 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,254,253,251,246,246,251,253
 10350 DATA254,240,192,192,192,176,128,192,31,127,255,255,255,255,255,255
 10360 DATA255,31,31,255,31,62,125,253,0,0,1,3,3,3,3,1,0,0,0,0,0,15,0,0,0
 10370 DATA0,128,128,128,0,0,0,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,45,170,170,170,45,42,42,160
 10380 DATA170,0,170,168,192,160,80,40,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,170,160,170,170,42
 10390 DATA170,170,168,170,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,10,10,10,0,0,0,0,2,10
 10400 DATA0,128,128,0,0,0,0,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,61,250,250,61,58,58,244
 10410 DATA255,128,255,252,192,224,80,40,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255
 10420 DATA63,255,255,253,250,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,15,15,0,0,0,0,0,3,15
 10430 DATA0,128,128,0,0,0,0,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,61,250,250,61,58,58,244
 10440 DATA255,0,255,252,192,224,80,40,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,240,255,255,63
 10450 DATA255,255,253,250,0,0,0,0,0,0,0,0,3,15,15,0,0,0,0,3,15
 10460 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10470 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10480 DATA0,0
 10490 DATA0,64,80,84,87,255,252,0,0,0,128,128,160,160,128,0,84,85,85,85
 10500 DATA85,85,255,255,168,170,170,170,170,170,170,168,21,85,85,85,85
 10510 DATA85,85,127,254,42,42,170,170,42,42,2,0,1,5,21,21,85,85,245,63
 10520 DATA0,0,0,0,0,0,0
 10530 DATA0,192,240,252,254,170,168,0,0,0,0,0,0,0,0,0,252,255,255,255,255
 10540 DATA255,170,170,0,0,0,0,0,0,0,0,63,255,255,255,255,255,255,42,170
 10550 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,3,15,63,63,255,223,160,42,0,0,0,0,0,0,0,
 10560 DATA219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,1
89,25,16,253,203,32,203,33,9,209
 10570 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 10580 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 10590 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 10600 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
 10610 DATA219,232,203,247,211,232,201
 10620 DATA"-","\","|","/"
```


★影さんのお父さんはDr.Dだというわさは本当ですか？(東京都武蔵野市・山本光度13才)……【影：すると私とDr.は親子になるわけだ。お父ちゃん、お金ちょうだい。// Dr.D：悲惨な話だ。お金だけで親子になるとはな。】

MZ-5500用

航空ショー



よろずや よつや

11月号のＲＸ－78用「航空ショー」を移植してみました。

キー操作

2でＵＰ，8でＤＯＷＮ，0でスモーク，.でスモークをストップです。

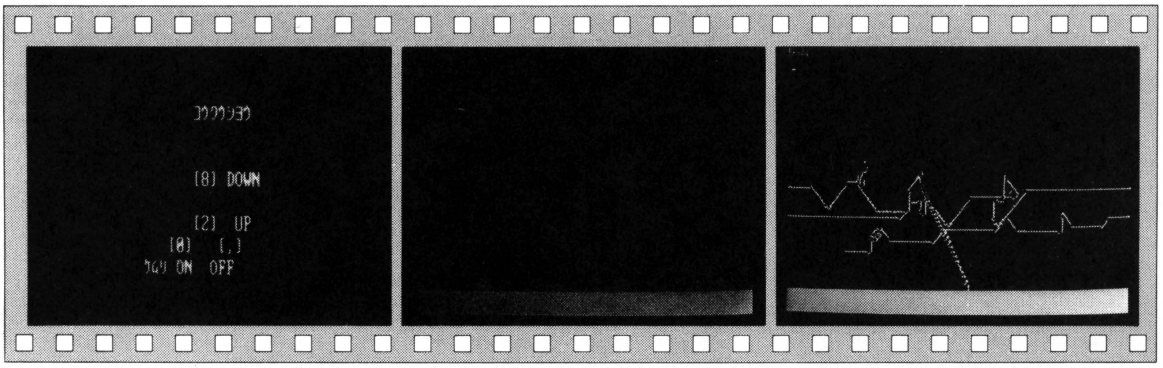
スピードが上がりすぎると，空中分解するので注意しましょう。

プログラムについて

ＲＸ－78とＭＺ－5500は，ＢＡＳＩＣがよく似ているので移植も楽でした。

航空ショーのプログラム・リスト

```
10 GOTO700
100 GET K$:R2=R1:R1=R1+(K$="2")-(K$="8")
105 R1=R1+((R1=8)-(R1=-1))*8
110 C=C+((C=0)*(K$="0")-(C=3)*(K$="."))*3
120 POSITION#X,Y:PATTERN(0)8,A$(R2)
130 POSITION#XX,YY:PATTERN(1)8,A$(R1)
140 ONR1+1GOSUB200,250,300,350,400,450,500,550
150 X=XX:Y=YY:XX=XX+X:YY=YY+Y
155 XX=XX+((XXX631)-(XXX631)*631
160 IFYY<8THENYY=8:Y=0
170 IFYY>368THEN600
180 IFX*X+Y*Y>200THEN650
190 GOTO100
200 IFR2<>8THEN220
205 IFY<>8THEN240
210 X=X+((XX-4)-(XX-4))*.2:RETURN
220 IF-X<>ABS(Y)THEN240
230 X=-SQR(X*X+Y*Y):Y=0:RETURN
240 Y=Y+.2:GOTO210
250 IFR2=8THEN270
255 IFR2=2THEN290
260 X=X-(XC8)*.2:Y=Y+.2:RETURN
270 IFY<>8THENRETURN
280 X=-SQR(X*X+Y*Y)/2):Y=X:RETURN
290 IFY>8THENRETURN
295 GOTO280
300 IFR2<>2THEN320
310 X=X+((XD8)-(XC8))*.2:Y=Y+.4:RETURN
320 IF-Y<>ABS(X)THENRETURN
330 Y=-SQR(X*X+Y*Y):X=0:RETURN
350 IFR2=2THEN370
355 IFR2=4THEN380
360 X=X+(XD8)*.2:Y=Y+.2:RETURN
370 IFY>8THENRETURN
375 GOTO390
380 IFY<8THENRETURN
390 X=SQR(X*X+Y*Y)/2):Y=-X:RETURN
400 IFR2<>4THEN420
405 IFY<>8THEN440
410 X=X+((XX>4)-(XX<4))*.2:RETURN
420 IFX<>ABS(Y)THEN440
430 X=SQR(X*X+Y*Y):Y=8:RETURN
440 Y=Y+.2:GOTO410
450 IFR2=4THEN470
455 IFR2=6THEN480
460 X=X+.3:Y=Y+.3:RETURN
470 IFY<>8THENRETURN
480 X=SQR((X*X+Y*Y)/2):Y=X:RETURN
500 IFR2<>6THEN520
510 X=X+((XD8)-(XC8))*.2:Y=Y+.5:RETURN
520 IFY<>ABS(X)THENRETURN
530 Y=SQR(X*X+Y*Y):X=8:RETURN
540 Y=Y+.2:GOTO510
550 IFR2=8THEN570
555 IFR2=6THEN580
560 X=X-.3:Y=Y+.3:RETURN
570 IFY<>8THENRETURN
580 X=-SQR((X*X+Y*Y)/2):Y=-X:RETURN
600 PRINT"ﾁﾋﾞｯｺ ﾆ ﾒｯｺﾁｶﾗ!!":END
650 PRINT"ｳﾗﾔﾏｼｲ ｿﾗﾃﾞｽ!!":END
700 PAL:PRINTCHR$(6):CURSOR17,12:PRINT[5]"ｺｳｸｳｼｮｳ"
710 CURSOR17,15:PRINT[5]"[8] DOWN"
720 CURSOR17,17:PRINT[5]"[2]  UP"
730 CURSOR14,18:PRINT[5]"[0]   [.]"
740 CURSOR11,19:PRINT[5]"ｽﾓｰｸ ON  OFF"
790 FOR1=8TO1000:NEXT:DIMA$(7)
800 FOR1=8TO7:FORJ=8TO7:READC:A$(I)=A$(I)+CHR$(C)
810 NEXTJ,I:PRINTCHR$(6):CCOLORC2,W8
820 XX=18:YY=368:CX=10:CY=360:X=4:Y=8:R1=4:R2=4:C=8
830 BOX[4]8,363,639,399:PAINT[4]1,398,4:GOTO100
900 DATA 8,8,112,1,255,64,8,8,2,1,2,36,72,144,32,80
910 DATA 24,8,8,8,48,48,44,8,64,160,16,8,5,18,9,4
920 DATA 8,8,2,255,128,14,8,8,18,4,9,18,36,64,128,64
930 DATA 16,52,28,28,16,16,16,24,32,144,72,160,16,8,5,2
```



《写真１》キーの説明　《写真２》ブルル～～ン！テイク・オフ　《写真３》ああ，ツイラク!!

★ＪＲ－100，200で使われるユーザー定義文字のパターンは全部で18446744023709551616種類もできるんだ!!（これは本当に計算したものです）（岡山市・**片田　徹15才**）……**【影：エライ!!けどこの数はなんて読むんだろう？】**

PASOPIA(T)/5用

雷おとし

曹全　坊尉

雷のシーズンは過ぎ去ってしまいましたが，ここに一つ平凡なゲームを発表します。

遊びかた

例によってテン・キーの4と6でどこかで見たような大砲を動かし，スペースで雲をつきやぶり，暴れているカミナリ小僧を落としてください。7面まで微妙に変化をしますが，ここでは伏せておきます。

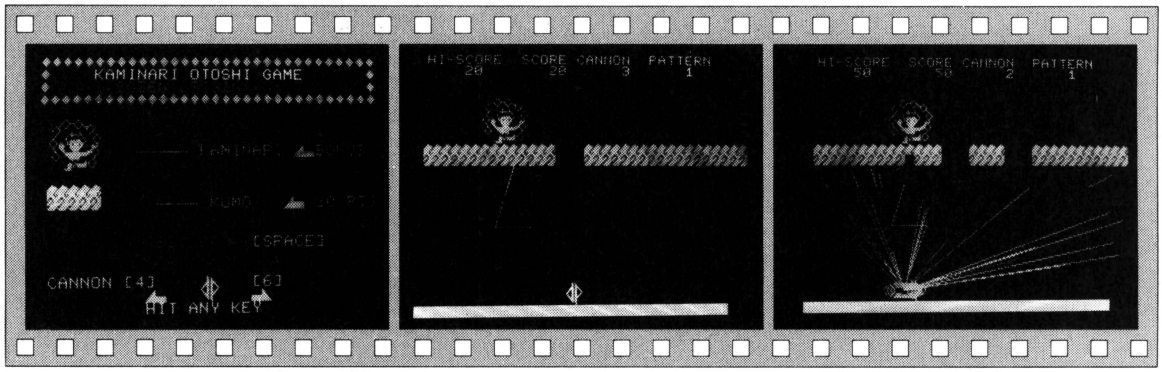
プログラムについて

リスト1にマシン語を，**リスト2**にメイン・プログラムを入れました。RUNするときは，**リスト1**をLOADしRUNのあと一度リセットがかかります。つぎに**リスト2**をLOADし，RUNしてください。なお，このゲームは，途中でリセットをかけた後で画面をスクロールすると，キャラクタ表示がおかしくなるのでくれぐれも注意してください。

改造について

CANONの数は120行で行なっており，時間制限は270行です。

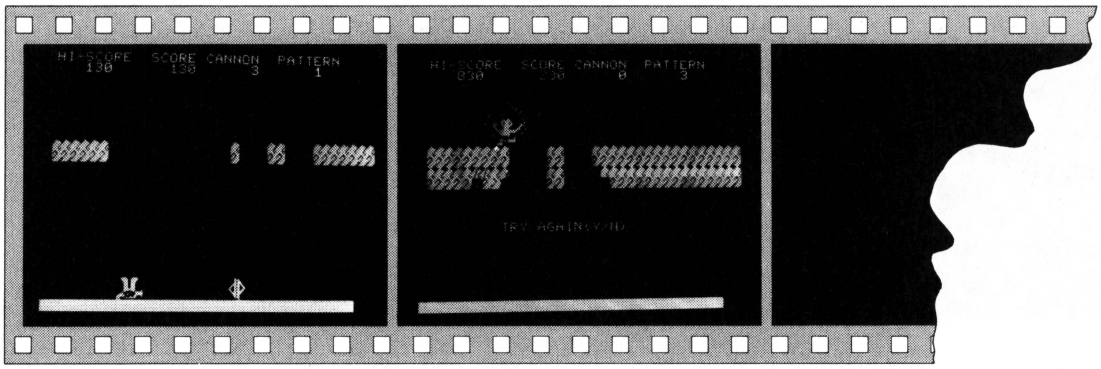
パソピアは，バンク切り替えでV－RAMをアクセ



▲《写真1》キーの説明

▲《写真2》大砲で雲をつきやぶります

▲《写真3》カミナリにやられた!!



▲《写真4》やった!!カミナリが落ちた

▲《写真5》ゲーム・エンド

★11月号P.112のMC－A君，答えは簡単。中国語でどうだ!!「諸賊仁破衣乱過!」（愛知県瀬戸市・**子泉今日小19才**）……**【編**：ああ，私はバカだ!!ぜんぜん意味がわからん。日本語もまともにしゃべられられ，れれれ？】

スすることができません。その上PCGはむろん，PUT@もGET@もPOSITTION，PATTARNもありません。そのため，マシン語がとても長くなってしまいました。このルーチンはROM内ルーチンを一切使ってないので，VER1.0，1.1のどちらでも動きます。

CHECKER FLAG

Dr.D：パソピアには珍しくキャラのキレイな作品だ。はて，どこかで見たようなキャラがあるぞ。

影：私は知りません!!

ボカッ!!

編集長：このマークを，なんと心得るか。これこそは，わが社のマスコットじゃなかった，マークだぞ。

編：ほんでもって，この作品は編集長が採用したんすヨ！

《リスト1》マシン語データ・プログラム

```
10 REM AD+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F:Sum
20 DATA CD,0D,E0,CD,5B,E0,CD,9D,E0,CD,C0,E0,C9,F3,3E,12:'85
30 DATA D3,30,DB,31,FE,BF,20,0E,2A,02,E3,23,3E,28,BD,28:'77
40 DATA 05,22,02,E3,18,10,FE,EF,20,0C,2A,02,E3,2B,3E,09:'CE
50 DATA BD,28,03,22,02,E3,3E,21,D3,30,DB,31,FB,FE,7F,C0:'95
60 DATA 3A,08,E3,B7,20,10,2A,02,E3,11,25,00,ED,52,22,06:'B8
70 DATA E3,3E,01,32,08,E3,3E,7F,D3,30,C9,2A,00,E3,11,6A:'50
80 DATA E1,06,04,C5,CD,F7,E0,06,05,CD,10,E1,23,10,FA,CD:'17
90 DATA F7,E0,C1,D5,11,1E,00,19,D1,10,E8,C9,2A,00,E3,11:'65
100 DATA 36,E2,06,02,C5,CD,F7,E0,06,03,CD,10,E1,23,10,FA:'7D
110 DATA CD,F7,E0,D5,11,20,00,19,D1,C1,10,E8,C9,2A,02,E3:'25
120 DATA 11,12,E2,06,02,C5,CD,F7,E0,06,02,CD,10,E1,23,10:'6F
130 DATA FA,3E,FF,CD,F8,E0,D5,11,21,00,19,D1,C1,10,E6,C9:'4D
140 DATA 3A,08,E3,B7,C8,2A,06,E3,23,3E,20,CD,F8,E0,11,27:'15
150 DATA 00,ED,52,22,06,E3,11,7A,E2,CD,F7,E0,CD,10,E1,23:'3C
160 DATA CD,F7,E0,C9,2A,04,E3,11,6A,E2,CD,10,E1,D5,11,25:'A4
170 DATA 00,19,D1,CD,10,E1,C9,1A,E5,C5,06,09,D5,1E,00,F5:'2C
180 DATA CD,26,E1,F1,11,00,08,19,D1,10,F1,C1,E1,23,13,C9:'6A
190 DATA C5,E5,06,08,1A,D5,1E,02,CD,26,E1,11,00,08,19,D1:'9E
200 DATA 13,10,F1,E1,C1,C9,C5,F5,D5,CD,55,E1,19,F3,CD,46:'30
210 DATA E1,7D,D3,00,D1,7B,0F,0F,B4,D3,0A,F1,D3,01,CD,46:'04
220 DATA E1,D3,0A,FB,C1,C9,DB,09,DB,09,E6,40,20,FA,DB,09:'2F
230 DATA E6,40,28,FA,C9,3E,0C,D3,10,DB,11,57,3E,0D,D3,10:'AF
240 DATA DB,11,5F,3E,07,B7,BA,38,FA,C9,FE,00,00,00,00,06:'00
250 DATA 09,10,10,0C,12,21,61,92,0C,80,80,06,09,F0,10,09:'7F
260 DATA 06,00,41,00,00,80,C3,3C,08,08,04,00,00,00,00,80:'5A
270 DATA 40,40,C0,FF,FE,09,06,04,08,18,24,42,42,00,01,02:'1B
280 DATA 04,04,02,62,F3,41,FD,42,00,57,FF,FF,DE,03,80,40:'D5
290 DATA 20,10,90,E0,C0,20,18,24,42,42,24,18,48,FF,FE,24:'E5
300 DATA 18,08,04,06,09,10,10,F8,F0,70,38,1F,0F,87,81,FF:'18
310 DATA FF,7F,3E,FF,FF,FF,FF,C0,80,01,07,FF,FE,F8,00,F8:'ED
320 DATA F0,C8,84,84,48,30,20,FF,FE,09,06,00,00,00,00,00:'64
330 DATA 00,00,00,00,01,01,01,0F,07,FF,22,88,E7,DB,D3,C0:'17
340 DATA C0,00,09,1A,FA,F9,F8,00,00,C0,20,10,10,20,C0,00:'AE
350 DATA 00,FF,FB,02,03,03,03,07,0F,1B,33,00,40,60,70,78:'F1
360 DATA 6C,66,63,FF,FB,63,33,1B,0F,07,03,01,00,66,6C,78:'44
370 DATA 70,60,60,60,20,FF,FE,07,0F,07,03,01,01,01,01,C3:'94
380 DATA E7,E7,E7,E7,E7,E7,E7,E0,F0,E0,C0,80,80,80,80,FF:'C0
390 DATA FE,01,01,02,0E,3E,FF,70,50,FF,F7,81,14,A1,04,FF:'3C
400 DATA 00,80,82,7E,7F,7E,C2,80,00,FF,18,3E,7F,FE,FD,FB:'89
410 DATA FA,FD,CF,B7,77,EF,DF,3F,FE,7C,FA,18,24,42,24,66:'7D
420 DATA 81,42,3C,FE:REM♥♥,♥♥,♥♥,♥♥,♥♥,♥♥,♥♥,♥♥,♥♥,♥♥,♥♥:'F7
430 WIDTH 36:CLS
440 LOCATE 7,9:PRINT"ｲﾏ ﾏｼﾝｺﾞｦ ﾖﾐｺﾝﾃﾞﾏｽ。
450 LOCATE 7,11:PRINT"ﾓｳ ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ。
460 FOR I=&HE000 TO &HE283:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT
470 SOUND 70,21
480 LOCATE 7,9:PRINT CHR$(251)"ｺﾚｶﾗ RESETｼﾏｽ!!      "
490 LOCATE 5,11:PRINT"RESETﾉｱﾄ BASICﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｦ     "
500 LOCATE 5,12:PRINT"LOADｼﾃｸﾀﾞｻｲ。
510 LOCATE 8,14:PRINT CHR$(254)"HIT ANY KEY
520 FOR I=1 TO 5000:IF INKEY$=""THEN NEXT ELSE A=0:CALL A
530 SOUND 60,9:A=0:CALL A
```

★名前を出さないで！（三重県鈴鹿市・A.Y 14才）……**【影**：安福君そんなこと言ったって…。**安**：こら名前を出すな！（**安福昭浩14才**）……**【編**：本当は目立ちたいんだな。はくよう書店でベーマガを買う安福クン!!**】**

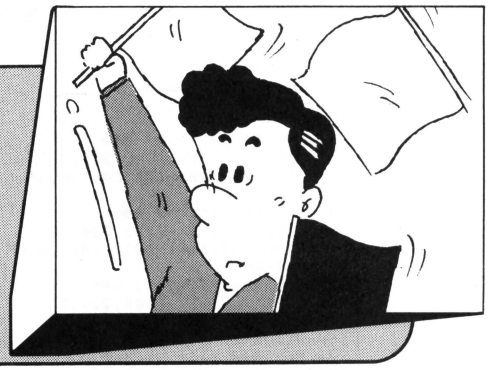
《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
100 CLEAR,&HDFFF:SCREEN 2:WIDTH 36:COLOR 7,0:DEFINT A-Z
110 HIS=0:W=&HE300:E000=&HE000:GOSUB 310
120 SC=0:SP=3:PA=1
130 CLS:LOCATE 0,1:PRINT CHR$(251)"HI-SCORE"CHR$(253)" SCORE"CHR$(251)"CANNON  P
ATTERN"
140 GOSUB 460:GOSUB 810:GOSUB 780
150 FOR I=13 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT CHR$(254);:NEXT:LOCATE 0,23:PRINT STRING$(34
,"■");
160 REM ○○○○○ MAIN ○○○○
170 IF SP=0 GOTO 830
180 CALL E000:IF BE<>0 THEN GOSUB 550ELSE IF RND<RN!THEN BE=1:GOSUB 550
190 IF BON THEN GOSUB 630
200 IF SP=0 GOTO 830ELSE KX=PEEK(W)+INT(RND*3)-1
210 IF KX<188 THEN KX=188ELSE IF KX>215 THEN KX=215
220 POKE W,KX:IF PEEK(W+8)=0 GOTO 170
230 M=(PEEK(W+7)*256+PEEK(W+6)):MX=M MOD 37:MY=M¥37
240 IF POINT(MX*8+4,(MY-1)*8+7)=1 THEN POKE W+8,0:LOCATE MX,MY:PRINT CHR$(253):L
OCATE MX,MY-1:PRINT CHR$(253):SC=SC+1:GOSUB 780:SOUND 70,3
250 IF M<184 THEN POKE W+8,0:LOCATE MX,MY:PRINT" "
260 IF POINT(MX*8+3,(MY-1)*8+5)=1 AND M<369 THEN GOSUB 690:GOTO 270
270 IF TIME$<"00:01:00"GOTO 170ELSE LOCATE 8,14:PRINT CHR$(249)"TIME OVER!!"
275 FOR I=5 TO 8 LOCATE PEEK(W)-184,I:PRINT"        ":NEXT
280 SOUND 30,120:SOUND 0,2:LOCATE 8,14:PRINT SPACE$(12):GOSUB 630
290 GOSUB 460:A=PEEK(W):B=PEEK(W+1):POKE W,A:POKE W+1,B:GOTO 170
300 REM ○○○○ OPENING ○○○○
310 CLS:FOR I=1 TO 4:LOCATE 1,I:PRINT CHR$(249);STRING$(32,"◆"):NEXT
320 LOCATE 3,2:PRINT CHR$(255)"   KAMINARI OTOSHI GAME      "CHR$(249)
330 LOCATE 3,3:PRINT CHR$(250)"      SOZEN ORIGIN' No.7      "CHR$(249)
340 LOCATE 10,8:PRINT CHR$(252)"——— KAMINARI ◢▬BONUS!!"
350 POKE W,225:POKE W+1,0:A=&HE05B:CALL A
360 LOCATE 12,12:PRINT CHR$(249)"—— KUMO   ◢▬ 10 PTS"
370 FOR I=1 TO 5:POKE W+4,154+I:POKE W+5,1:A=&HE0E4:CALL A:NEXT
380 LOCATE 10,15:PRINT CHR$(250)"MISSILE——"CHR$(251)"[SPACE]
390 LOCATE 2,18:PRINT CHR$(255)"CANNON"CHR$(253)"[4]";SPC(8);CHR$(253)"[6]"
400 LOCATE 11,19:PRINT CHR$(254)"◢▬";SPC(7);CHR$(254)"▬◣"
410 POKE W+2,171:POKE W+3,2:A=&HE09D:CALL A
420 LOCATE 11,20:PRINT" HIT ANY KEY "
430 FOR I=40 TO 54 STEP 2:SOUND I,9:SOUND 0,2:SOUND I,9:NEXT
440 WHILE INKEY$="":WEND:RESTORE 890:FOR I=1 TO 4:READ A,B:SOUND A,B:NEXT:RETURN
450 REM ○○○○ SET OF START ○○○○
460 POKE W+4,78:POKE W+5,1:IF PA=1 THEN PP=9ELSE PP=11
470 FOR I=9 TO PP STEP 2:FOR J=0 TO 36
480 A=&HE0E4:CALL A:POKE W+4,PEEK(W+4)+1:NEXT J
490 LOCATE 0,I:PRINT CHR$(253):LOCATE 0,I+1:PRINT CHR$(253)
500 POKE W+4,PEEK(W+4)+36:NEXT I
510 POKE W+2,25:POKE W+3,3:POKE W,188:POKE W+1,0:POKE W+8,0:TIME$="00:00:00"
520 IF PA=1 THEN RN!=.3ELSE IF PA<=5 THEN RN!=PA/10-.1ELSE RN!=.5
530 RETURN
540 REM ○○○ ATTACK OF "KAMINARI" ○○○
550 IF PA<7 THEN B1=(PEEK(W)-182)*8+4ELSE B1=INT(RND*33)*8+22
560 ON BE GOTO 570,580,590,600
570 BX=B1:LINE(BX,88)-(BX-15,130):BE=BE+1:GOTO 610
580 LINE(BX-15,130)-(BX+15,130):BE=BE+1:GOTO 610
590 LINE(BX+15,130)-(BX,165):IF POINT(BX,178)=1 THEN BON=1:BE=0:RETURN ELSE BE=B
E+1:GOTO 610
600 LINE(BX,88)-(BX-15,130),0:LINE-(BX+15,130),0:LINE-(BX,165),0:BE=0
610 SOUND 36,3:RETURN
620 REM ○○○○ BROKEN SHIP ○○○○
630 SX=PEEK(W+2)-9:FOR I=9 TO 18 STEP 3:CIRCLE(SX*8,176),I,,,,.3:NEXT
640 FOR I=1 TO 20:LINE(SX*8,176)-(INT(RND*277)+10,INT(RND*70)+90):SOUND INT(RND*
20)+5,3:NEXT
650 FOR I=1 TO 10:OUT 8,129:SOUND INT(RND*50)+30,9:OUT 8,130:SOUND INT(RND*50)+3
0,9:NEXT
660 BON=0:OUT 8,128:POKE W+8,0:SP=SP-1:GOSUB 810:TIME$="00:00:00
670 LINE(8,104)-(287,183),0,BF:RETURN
680 REM ○○○○ DEATH OF KAMINARI ○○○○
690 FOR I=5 TO 9:LOCATE PEEK(W)-184,I:PRINT"        ":NEXT
700 SO=80:DX=PEEK(W)-186:CL$=SPACE$(5):FOR I=5 TO 20
710 LOCATE DX,I:PRINT CL$
720 P1=PEEK(W+1)*256+PEEK(W):P1=P1+37:POKE W+1,P1¥256:POKE W,P1 MOD 256
730 A=&HE07C:CALL A:SOUND SO,6:SO=SO-3:NEXT
740 FOR I=1 TO 2:RESTORE 900:FOR J=1 TO 8:READ A,B:SOUND A,B:NEXT J,I:SOUND 48,3
0
750 GOSUB 670:SC=SC+PA*10:PA=PA+1:GOSUB 810:GOSUB 460
760 RETURN
770 REM ○○○○ SCORE PRINT ○○○○
780 IF SC>=HIS THEN HIS=SC
790 LOCATE 0,2:PRINT USING"#######0";HIS:LOCATE 8,2:PRINT CHR$(254);USING"#######0
";SC
800 RETURN
810 LOCATE 20,2:PRINT CHR$(255);SP:LOCATE 27,2:PRINT USING"###";PA:RETURN
820 REM ○○○○ GAME OVER ○○○○
830 LOCATE 7,14:PRINT CHR$(250)"YOUR GAME IS OVER
840 LOCATE 8,16:PRINT CHR$(255)"TRY AGAIN(Y/N)
850 RESTORE 910:FOR I=1 TO 4:READ A,B:SOUND A,B:SOUND 0,2:NEXT
860 WHILE INKEY$<>"":WEND
870 A$=INKEY$:IF A$=""GOTO 870ELSE IF A$="N"OR A$="n"THEN SCREEN 0:END ELSE 120
880 REM ○○○○ MUSIC DATA ○○○○
890 DATA 62,9,69,9,64,9,72,30
900 DATA 36,9,36,9,40,9,36,9,38,9,41,9,40,9,38,9
910 DATA 31,12,31,12,31,15,43,42
```

★すもうゲーム(2人用)…画面のまん中にカーソルをおき，左右のカーソル・キーをたたいて画面のはしに押し出した方が勝ち。(大阪市・**行　倫太郎14才**)……**【編**：そんなことしてこわれないかな？**影**：やるしかない！**】**

パソピア7用

ミスっちゃった



川町　兼弘

画面上の人間を，命令どおりに動かすゲームです。

KEY操作

KEY操作は，A，Zで白旗の上下，]，=で赤旗の上下です。

注　意

例えば，赤をあげているときに「アカアゲテ」と命令された場合は，何もしなくていいです(Aを押してもよい)。白旗など，関係ないKEYを押すと，ゲーム・オーバーです。

RUNする前に，大文字にしてください。

得点があがると，KEYの待ち時間が早くなってきます。

ミスったところ

KEYを押すのが遅くてゲーム・オーバーになったときは，つぎの命令が出てからENDになります。

音楽が重なって，音がずれることがありますが，気にしないでください。

参考：ベーマガ10月号「旗あげゲーム」

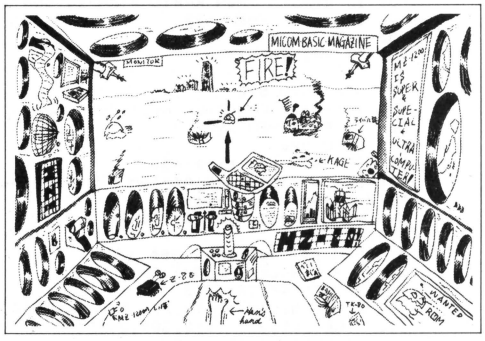
CHECKER FLAG

Dr.D：なにがおもしろかったって，この顔と音楽にだまされてしまったようだ。

編：ユニーク！　そのひと言で，このゲームの評価が決まりました。

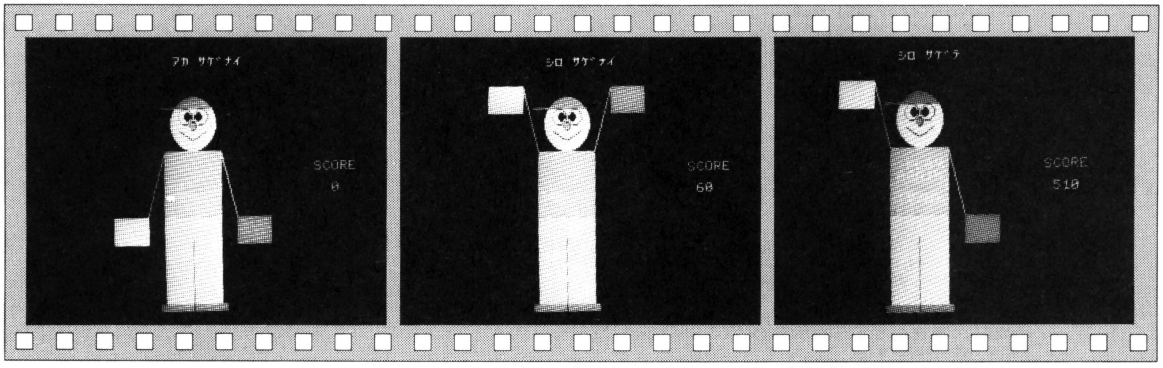
影：ねえ，Dr.！　パソピア7の機能は，やはりグラフィックと音楽機能ですか？

Dr.D：そうだな。この間も言ったが，ゲームとはストーリーあり，音楽あり，グラフィックありと，目と耳で楽しめるもの，それがユニークな作品の条件なんだ。



評……ごちゃごちゃと、ん？私がいた！(影)

宮城県仙台市　ジャバ・ザ・ハット



▲《写真1》リズムに乗っていこう，ハイ!!

▲《写真2》シロサゲナイ!!

▲《写真3》1回でもミスすると，ゲーム・オーバー

★〔　＋　〕⊟⊟　ゲームをお楽しみください(？)(京都市・**フーさん14才**)……【**影**：新作ペーパー・ゲームかな？**編**：そ，そういえばこの絵は影さんのアパートの壁と同じ。**影**：ゴキブリの死骸かな？】

ミスっちゃったのプログラム・リスト

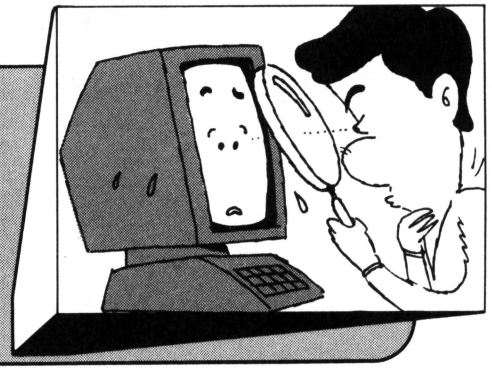
```
10 DEFINT A-Z
20 RANDOMIZE TIME/3
30 A=5/4:PRINT A
40 GOTO 360
50 REM ♣♣♣ ﾋﾀﾞﾘﾃ ｼﾀ ♣♣♣
60 LINE(115,71)-(100,120),C
70 LINE(100,120)-(70,140),W,BF
80 RETURN
90 REM ♣♣♣ ﾐｷﾞﾃ ｼﾀ ♣♣♣
100 LINE(165,71)-(180,120),C
110 LINE(180,120)-(210,140),R,BF
120 RETURN
130 REM ♣♣♣ ﾋﾀﾞﾘﾃ ｳｴ ♣♣♣
140 LINE(115,71)-(100,22),C
150 LINE(100,22)-(70,42),W,BF
160 RETURN
170 REM ♣♣♣ ﾐｷﾞﾃ ｳｴ ♣♣♣
180 LINE(165,71)-(180,22),C
190 LINE(180,22)-(210,42),R,BF
200 RETURN
210 REM ♣♣♣ ﾒｲﾚｲ ♣♣♣
220 U=RND(1):O=RND(1)*3
230 IF U=0 THEN F$=A$ ELSE F$=B$
240 IF O=0 THEN G$=C$ :GOTO 270
250 IF O=1 THEN G$=D$ :GOTO 270
260 IF O=2 THEN G$=H$ ELSE G$=I$
270 IF F$=A$ AND (G$=C$ OR G$=I$) THEN H=1:GOTO 300
280 IF F$=B$ AND (G$=C$ OR G$=I$) THEN M=1:GOTO 300
290 IF F$=A$ THEN H=0 ELSE M=0
300 PLAY"S2M504C","S2M504E","S2M504G"
310 LOCATE 15,0:COLOR 5:PRINT F$;G$
320 RETURN
330 REM ♣♣♣ ｱﾀﾘ or ﾊｽﾞﾚ ♣♣♣
340 IF J=H AND K=M THEN 350 ELSE P=1:RETURN
350 S=S+10:PLAY"L16S0M5CEG":LOCATE 31,12:PRINT S;
355 IF (S MOD 100)=0 THEN Q=Q-1
356 IF Q=30 THEN Q=50
357 RETURN
360 REM ♣♣♣ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ♣♣♣
370 GOSUB 520:GOSUB 560
380 GOSUB 210
390 K$=INKEY$
400 IF K$="A" THEN J=1:C=0:W=0:GOSUB 50:C=1:W=7:GOSUB 130
410 IF K$="Z" THEN J=0:C=0:W=0:GOSUB 130:C=1:W=7:GOSUB 50
420 IF K$="]" THEN K=1:C=0:R=0:GOSUB 90:C=1:R=2:GOSUB 170
430 IF K$="=" THEN K=0:C=0:R=0:GOSUB 170:C=1:R=2:GOSUB 90
440 IF K$="" THEN 490
450 GOSUB 330
460 IF P=1 THEN 790
470 GOSUB 210
480 O=0:GOTO 510
490 O=O+1:IF O=Q THEN O=0:GOSUB 330:GOSUB 210
500 IF P=1 THEN 790
510 GOTO 390
520 REM ♣♣♣ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ♣♣♣
530 C=1:W=7:R=2:S=0:A$="ｼﾛ ":B$="ｱｶ ":C$="ｱｹﾞﾃ ":D$="ｱｹﾞﾅｲ":O=0:J=0:K=0:P=0:H$="
ｻｸﾞﾃ ":I$="ｻｸﾞﾅｲ":Q=60
540 WIDTH 40:SCREEN 2:COLOR=(3,2,7)
550 RETURN
560 REM ♣♣♣ ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ♣♣♣
570 CLS:CIRCLE(140,50),20,3
580 PAINT(140,50),3,3
590 LINE(156,39)-(110,39),0:PAINT(154,38),2,0
600 LINE(157,39)-(110,38),2,BF
610 CIRCLE(133,45),6,0
620 CIRCLE(147,45),6,0
630 PAINT(135,45),7,0
640 PAINT(147,45),7,0
650 CIRCLE(135,45),3,0
660 CIRCLE(145,45),3,0
670 PAINT(135,45),0,0
680 PAINT(145,45),0,0
690 CIRCLE(140,52),3,0
700 PAINT(140,52),2,0
710 LINE(128,56)-(140,63),0
720 LINE(152,56)-(140,63),0
730 LINE(115,71)-(165,120),1,BF
740 LINE(115,120)-(165,185),6,BF
750 LINE(110,185)-(170,190),2,BF
760 LINE(140,135)-(140,190),0
770 LOCATE 31,10:PRINT"SCORE":LOCATE 32,12:PRINT S;:GOSUB 50:GOSUB 90
780 RETURN
790 PLAY"L8FFEDCCC","L8AAGFEEE"
800 LOCATE 16,10:COLOR 6:PRINT"PLAY"
810 LOCATE 15,11:PRINT"AGAIN"
820 LOCATE 15,13:PRINT"(Y/N)"
830 K$=INKEY$
840 IF K$="Y" THEN RUN
850 IF K$="N" THEN END
860 GOTO 830
```


★編さん，採用してくださいよー！うっ，なんなんだその目は。（東京都目黒区・**堀内　力15才**）……【**編**：ウインク3回×××。**影**：おい，なんだその目は？**編**：仕事のしすぎ。**編集部**：一部ではゲームのしすぎという声も！】

プログラミング・バグ

シンタックス・デリート

舞今部隊カスタリアNo.20 榎本隆人



このゲームは，初心者向けに作った新種のゲームで，名前は「プログラミングバグ・シンタックスデリート」と言いまする。

近頃，X1などと言う化け物や，P6に対してmkIIなる類似の物などが出まわり，元祖P6のかげが薄らいできておるのは，横田啓さん('83 9月号P.170)のおっしゃるとおりでありま〜す。

特に，グラフィックは256×192ドットしかないので，とくに薄れて来ている方向にあります。

そこで，ノー・グラフィックスというゲームを思いついたのである。

使用方法

RUNするとデモが出ますので，それをごらんください。

?が出たら，エラーの出ていた行を正しく書きなおしてやってください。行番号はいりませぬ。まちがったリストは10〜150まで，最初に出ますので念のため！

改造のアドバイス

560〜700行に，データとして正解リストがありますので，そこは自分の好きにしてください。

あと，これが簡単になってしまったら，150行の後のFOR文のTOの後の数字を小さくしてください。リストの出てくる時間が短くなります。

あと，グラフィックスを使用してないので，他機種への移植も簡単だと思います。

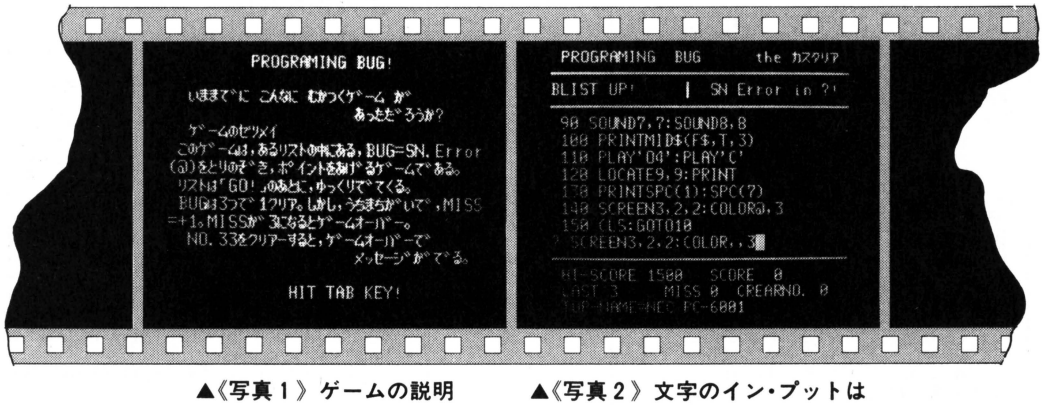
CHECKER FLAG

Dr.D：榎本君は，アイデアマンかな？　なかなかおもしろいプログラムだね。

編：実はこの作品，実用プログラムとして届いたんですが，ゲーム性のほうが強いもので，こちらのコーナーで採用しました。

Dr.D：そうか，まあ，プログラムは非常に簡単なものだが，初心者にはゲームをしながらプログラミングの勉強にもなるという，一挙両得の作品になってるな。

影：インプットは大文字だよ！



▲《写真1》ゲームの説明　　▲《写真2》文字のイン・プットは大文字です

★ベーマガがくるころ僕らは修学旅行。でも福岡書店は夜遅くまで店を開けて僕のベーマガを売らずに待っていてくれたんです！(広島県豊田郡・**仁井内　明14才**)……**【一同**：広島に向かって最敬礼！パンパンパン！**】**

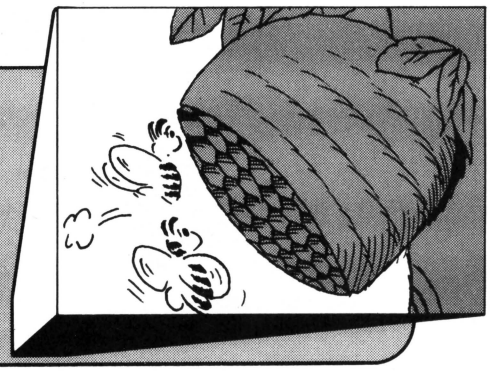
シンタックス・デリートのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 500
20 REM ♥♥ PROGRAMING  BUG ♥♥
30 GOSUB 240:REM ﾃﾞﾓｻﾌﾞへ
40 GOSUB 420:REM ｽﾀｰﾄｻﾌﾞへ
50 REM ♥♥ GAME START ♥♥
60 REM ♦♦ もんだﾞい ていぎﾞ ♦♦
70 FORI=1TO15:READU$:Q$(I)=U$:NE
XT:RESTORE
80 Z=INT(RND(1)*15)+1
90 EE$=Q$(Z):SE$=Q$(Z)
100 FOR I=1 TO LEN(EE$):G$(I)=MI
D$(EE$,I,1):NEXT I
110 P=INT(RND(1)*LEN(EE$)+1)
120 G$(P)="@";PP$=""
130 FOR I=1TO LEN(EE$):PP$=PP$+G
$(I):NEXT I
140 EE$=PP$:O=0
150 Q$(Z)=EE$:FORI=1TO15:O=O+10:
PRINTO;"  ";Q$(I):FORY=1TO300:NEX
T:NEXT
160 PRINT CHR$(7);
170 LOCATE 0,11
180 REM ♦♦ ｷｰ･INPUT ♦♦
190 INPUT AN$
200 GOSUB 720:REM はんだﾞAｻﾌﾞ1へ
210 GOSUB 840:REM はんだﾞんｻﾌﾞ2へ
220 REM ♥♥ GAME OVER ♥♥
230 GOTO 880:REM ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞｻﾌﾞへ
240 REM ♦♦ ﾃﾞﾓ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ♦♦
250 SCREEN 1,2,2:CLS:CONSOLE,,0:
LOCATE10,7
260 PRINTCHR$(7);"? SN Error!!"
270 FOR I=1 TO 550:NEXT:CLS
280 HS=1500:PRINT "          PROGR
AMING BUG!"
290 PRINT:PRINT "  いままﾃﾞに ｺﾞBASIC むかつくｹﾞｰﾑ がﾞ"
300 PRINT "                          あっ
たﾞろうか?"
310 PRINT "  ｹﾞｰﾑのｾﾘﾌｲ":PRINT "
このｹﾞｰﾑは,あるﾘｽﾄの中にある,";
320 PRINT "BUG=SN.Error(@)をとりのぞき,ポイントをあげるｹﾞｰﾑでﾞある。"
330 PRINT " リストは「GO!」のあとに,ゆっくりでてくる。";
340 PRINT ""
350 PRINT " BUGは3つでﾞ1ｸﾘｱ。しかし,うちまちがﾞいでﾞ,MISS=+1。MISSが3になるとｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ。"
360 PRINT "  NO.33をｸﾘｱｰすると,ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰでﾞ"
370 PRINT "                          ﾒｯ
ｾｰｼﾞがでﾞてﾞる。":PRINT
380 PRINT "              HIT TAB K
EY!";
390 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 390
400 IF ASC(A$)<>9 THEN 390
410 RETURN
420 REM ♦♦ ｽﾀｰﾄｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ♦♦
430 CLS:L=3:C=0:MI=0:HN$="NEC PC
-6001":SC=0:DIM Q$(15)
440 DIM G$(50)
450 LOCATE9,7:PRINT "しばﾞらくおまちくだﾞさい":SCREEN 1,1,2:CONSOLE4,8,0,1
460 LOCATE0,0:PRINT" PROGRAMING
 BUG
25960  /SGNUSRFRENOT"
470 FORI=1TO32:PRINT"ｰ";:NEXT:LO
CATE1,2
480 PRINT"LIST UP!      |  SN Err
or in ?!"
490 FORI=1TO32:PRINT"ｰ";:NEXT:LO
CATE0,12
500 FORI=1TO32:PRINT"ｰ";:NEXT:LO
CATE1,13
510 PRINT"HI-SCORE";HS;"    SCORE
 ";SC:LOCATE1,14
520 PRINT"LAST";L;"      MISS";MI
:"  CLEARNO.";C:LOCATE0,15
530 PRINT" TOP-NAME=";HN$;:FOR I
=1 TO 400:NEXT:LOCATE 0,5
540 SCREEN 1,2,2:CLS:LOCATE13,7:
PRINT "GO!":FORI=1TO399:NEXT
550 SCREEN 1,1,1
560 DATA"SCREEN1,1,1"
570 DATA"PRINT'';INT(RND(1)*5)"
580 DATA"LOCATE2,2:PRINT"
590 DATA"FORI=1TO9:NEXT"
600 DATA"INPUT F$"
610 DATA"INPUT T"
620 DATA"H=POS(0):V=CSRLIN
630 DATA"PRINTCHR$(1)"
640 DATA"SOUND7,7:SOUND8,8"
650 DATA"PRINTMID$(F$,T,3)"
660 DATA"PLAY'O4':PLAY'C'"
670 DATA"LOCATE9,9:PRINT"
680 DATA"PRINTSPC(1):SPC(7)"
690 DATA"SCREEN3,2,2:COLOR,,3"
700 DATA"CLS:GOTO10"
710 RETURN
720 REM はんだﾞA ｻﾌﾞ1
730 IF AN$=SE$ THEN GOTO 800
740 CLS:LOCATE 10,7
750 PRINT"ANSER=ERROR!"
760 PRINT"                MISS=+1!"
770 FORI=1TO400:NEXT:MI=MI+1:LOC
ATE17,14:PRINT MI:PLAY "cc"
780 IF MI=>3 THEN GOTO 230
790 GOTO 60
800 CLS:LOCATE 7,7
810 TI=INT(RND(1)*9)+1:PRINT"SCO
RE= +";TI*10:SC=SC+TI*10
820 PLAY"t200o4dr64t150def":FORI
=1TO455:NEXT
830 SCREEN 1,1,1:LOCATE22,13:PRI
NT SC:GOTO 210
840 REM♦♦ はんだﾞんｻﾌﾞ 2♦♦
850 L=L-1:LOCATE6,14:PRINTL:IF L
>0 THEN 60
860 C=C+1:IFC<33THENL=3:LOCATE29
,14:PRINTC:GOTO60
870 RETURN
880 REM ♦♦ ｹﾞｰﾑ･ｵｰﾊﾞｰ ｻﾌﾞ♦♦
890 SCREEN3,2,2:COLOR2,3,1:CLS
900 PRINT:PRINT"     GAME*OVER"
910 PRINT"  SCORE";SC
920 PRINT "  HIGH=";HS
930 IF HS>SC THEN 990
940 P1$="t80l32o5refg-gr16efr16d
er16cdr16o4bo5cr8o6cr8o5c"
950 P2$="t80l32o3refg-gr16efr16d
er16cdr16o2bo3cr8o4cr8o3c"
960 P3$="t80l32o3rr16r32ggggaaaa
bbbbggggr64o4co3r8go4r8c"
970 PLAY P1$,P2$,P3$
980 HS=SC:INPUT"What your name";
HN$
990 SCREEN 3,2,2:FORI=1TO500:NEX
T
1000 COLOR,,2:CLS
1010 PRINT"   PLAY AGAIN?  "
1020 PRINT:PRINT" (YES = RETURN)
 "
1030 PRINT:PRINT" (NO! = TAB !!)
 "
1040 PRINT:PRINT"   PUSH  KEY!!
 "
1050 PU$=INKEY$:IFPU$=""THEN1050

1060 IF ASC(PU$)=13 THEN MI=0:C=
0:L=3:SC=0:GOTO 450
1070 IF ASC(PU$)=9 THEN 1090
1080 GOTO 1050
1090 SCREEN 1,1,1:CONSOLE0,16,1,
1:CLS
1100 PRINT"     NEW しても,いいかな?"
1110 PRINT:PRINT"  いいともォー!!=RETU
RN"
1120 PRINT:PRINT"  たﾞめともーっ!=TAB!
!"
1130 PU$=INKEY$:IFPU$=""THEN1130

1140 IF ASC(PU$)=13 THEN PRINT"ま
た あそぼﾞっ!...":NEW
1150 IF ASC(PU$)=9 THEN PRINT"また
いつか...ネッ!":END
1160 GOTO 1130
```


★「影のバーカ」さてこれと同じ内容の葉書は①今月は10通②来た葉書全部③そんな分かりきったこと誰も書かない。(福岡市・**岩崎健司16才**)……**【影：ボツ！ボツ!!ボーツ!!絶対にボツだ!!ないない，絶対にないぞー!!】**

PC-6001/mkII(32K,4ページ)用

はちの巣



水谷　嘉宏

① 遊びかた

画面のはちの巣にある「はちのコ」を全部食べ，3人が続けて完食(？)すれば成功です。

はちが追っかけて来ますので，つかまればGAME OVERで食べたはちのコ(点数！)がでます。ほかにもう1匹眠っているはちがおり，近づくと目をさましてすぐにせめて来ますので注意!!これにつかまっても，GAME　OVER！

② プログラムについて

マシン語は，はちの巣，はち，はちのコ，人（追ッカケマン）を書くためだけに使っています。それ以外は全てBASICを使ったので，はちが2匹になったとき少しスピードがおちます。

はちは一定の確率で追って来ます。530行のIF RND(1)>.5の.5を例えば.8にすると，さらにシツコク追って来ます。

CHECKER FLAG

編：バグだと言われる前にお断わりしておきますが，ゲーム画面の左下に表示される人は，あくまでも飾りであります。やられたら1人減るということはありません。ホッ！さて，Dr.，どーぞ！

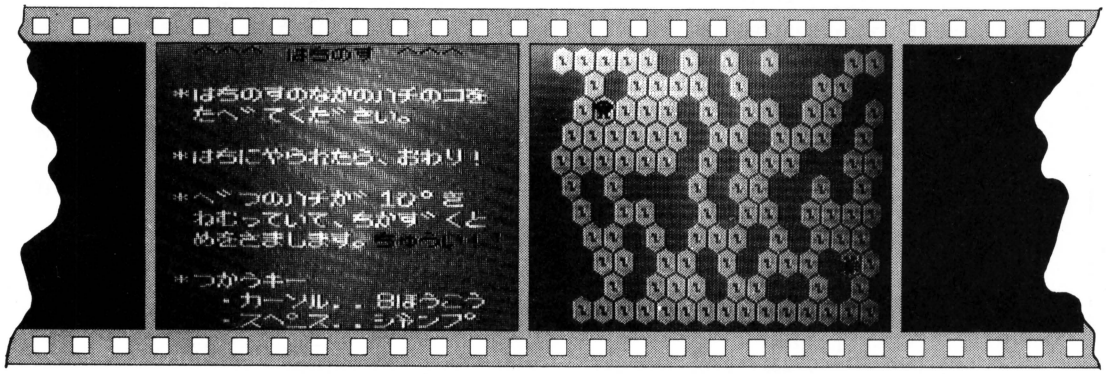
Dr.D：ハハハハ……。たしかにこのゲームはゲーム・オーバーがあるようでないようだし，編君の指摘のか所もあいまいだな。

影：でも，いいネ！　そうだネ？

編：ん！

秋田市　KEI

評……なぜかベーマガのイラストには女性が多い(編)



▲〈写真1〉タイトル画面　　▲〈写真2〉実行画面

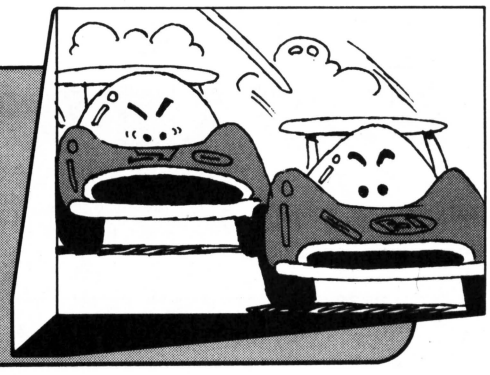
★スーパー Soft マガジンにマッピーやディグダグなどのキャラクター・シールをつけてよ。(広島市・武内　洋 14才)……【**編**：おっ，グッド・アイデア！さっそく拳闘しましょう。ねっ，編集長？**編集長**：検討ちがい！】

```
60 GOSUB1040:DIMG(30,20):E=&HE2:
L=1:M=2:F=4:CONSOLE,,,0
70 DEFFNR(X)=INT(RND(L)*X):B$="o
3c64e64":C$="o5c64"
80 FORI=&HDD00TO&HDDE1:READA$:PO
KEI,VAL("&H"+A$):NEXT
90 HX=&HDD02:HY=&HDD03:BX=&HDD04
:BY=&HDD05:CX=&HDD06:CY=&HDD07
100 MX=&HDD08:MY=&HDD09:KH=&HDD0
A:KC=&HDD14:KB=&HDD1E:KM=&HDD28
110 S=3:T=0
120 REM<しょきかﾞめん>
130 N=0:CLS
140 FORJ=0TO20STEP4:FORI=0TO30ST
EP2:IFRND(1)>.7THENG(I,J)=0:GOTO
160
150 G(I,J)=2:N=N+1:POKEHX,I:POKE
HY,E+J:EXECKH
160 NEXTI,J
170 FORJ=2TO18STEP4:FORI=1TO29ST
EP2:IFRND(1)>.6THENG(I,J)=0:GOTO
190
180 G(I,J)=2:N=N+1:POKEHX,I:POKE
HY,E+J:EXECKH
190 NEXTI,J:NT=N
200 IFS=1THEN230
210 POKEMX,1:POKEMY,&HF8:EXECKM:
IFS=2THEN230
220 POKEMX,3:EXECKM
230 A=FNR(15):B=M*FNR(6):IFG(A,B
)=0THEN230
240 POKEMX,A:POKEMY,E+B:EXECKM
250 C=FNR(15)+16:D=M*FNR(6)+10:I
FG(C,D)=0THEN250
260 POKEBX,C:POKEBY,E+D:EXECKB
270 P=FNR(30):Q=M*FNR(11):H=0
280 IF(G(P,Q)=0)+((P=A)*(Q=B))+(
(P=C)*(Q=D))THEN270
290 PLAY"o4e64c64"
300 REM<manいどう>
310 AA=A:BB=B:U=1:K=STICK(0):IFS
TRIG(0)=1THENU=2
320 ONKGOTO340,350,360,370,380,3
90,400,410
330 GOTO530
340 B=B-F:GOTO420
350 A=A+U*L:B=B-U*M:GOTO420
360 A=A+U*M:GOTO420
370 A=A+U*L:B=B+U*M:GOTO420
380 B=B+F:GOTO420
390 A=A-U*L:B=B+U*M:GOTO420
400 A=A-U*M:GOTO420
410 A=A-U*L:B=B-U*M
420 IF(A<0)+(A>30)+(B<0)+(B>20)T
HEN460
430 IFH THEN450
440 IF(A=P)*(B=Q)THENPLAYB$:H=1:
POKEBX,P:POKEBY,E+Q:EXECKB:GOTO4
60
450 IFG(A,B)THEN470
460 A=AA:B=BB:GOTO530
470 EXECKM:POKEMX,A:POKEMY,E+B:E
XECKM:IFG(A,B)=1THEN500
480 N=N-1:IFN=0THEN850
490 PLAYC$:G(A,B)=1:POKECX,A:POK
ECY,E+B:EXECKC
500 IF(A=C)*(B=D)THEN830
510 IFH=1THENIF(A=P)*(B=Q)THEN83
0
520 REM<ﾊﾁいどう>
530 CC=C:DD=D:IFRND(1)>.5THEN560

540 C=C+SGN(A-C):D=D+M*SGN(B-D):
IFG(C,D)THEN650
550 C=CC+M*SGN(A-C):IFG(C,DD)THE
ND=DD:GOTO650
560 ONFNR(6)+1GOTO570,580,590,60
0,610,620
570 C=CC+L:D=DD-M:GOTO630
580 C=CC+M:GOTO630
590 C=CC+L:D=DD+M:GOTO630
600 C=CC-L:D=DD+M:GOTO630
610 C=CC-M:GOTO630
620 C=CC-L:D=DD-M
630 IF(C<0)+(C>30)+(D<0)+(D>20)T
HENC=CC:D=DD:GOTO680
640 IFG(C,D)=0THENC=CC:D=DD:GOTO
680
650 POKEBX,CC:POKEBY,E+DD:EXECKB

660 POKEBX,C:POKEBY,E+D:EXECKB:I
F(C=A)*(D=B)THEN830
670 REM<ﾍﾞつのﾊﾁいどう>
680 IFH=0THEN310
690 PP=P:QQ=Q:ONFNR(7)+1GOTO700,
710,720,730,740,750,760
700 P=P+SGN(A-P):Q=Q+M*SGN(B-Q):
GOTO770
710 P=P+L:Q=Q-M:GOTO770
720 P=P+L:Q=Q+M:GOTO770
730 P=P-L:Q=Q+M:GOTO770
740 P=P-L:Q=Q-M:GOTO770
750 P=P+M:GOTO770
760 P=P-M
770 IF(P<0)+(P>30)+(Q<0)+(Q>20)T
HEN820
780 IFG(P,Q)=0THEN820
790 POKEBX,PP:POKEBY,E+QQ:EXECKB

800 POKEBX,P:POKEBY,E+Q:EXECKB:I
F(P=A)*(Q=B)THEN830
810 GOTO310
820 P=PP:Q=QQ:GOTO310
830 PLAY"o2c64":LOCATE0,15:PRINT
"!!しっぱﾟい!!";
840 T=T+(NT-N):PRINTT:"てん";:GOTO
880
850 PLAY"o5ggg","o5r4ee","o5r4r4
c":LOCATE0,15:PRINT"*せﾞんぶﾟたﾍﾞた!"
:
860 T=T+NT:S=S-1:IFSTHENFORI=0TO
1000:NEXT:GOTO130
870 PRINT" CONGRATULATION!"
880 FORI=0TO1000:NEXT:GOTO110
890 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,2A,02,DD,11,4E,DD
900 DATACD,32,DD,C9,2A,06,DD,11,
76,DD,CD,32,DD,C9,2A,04
910 DATADD,11,9A,DD,CD,32,DD,C9,
2A,08,DD,11,BE,DD,CD,32
920 DATADD,C9,22,00,DD,0E,02,06,
12,1A,AE,77,13,C5,01,20
930 DATA00,09,C1,10,F4,0D,C8,2A,
00,DD,23,C3,37,DD,00,01
940 DATA05,15,15,15,14,14,15,15,
15,15,15,15,15,05,01,00
950 DATA40,50,54,55,55,55,15,15,
15,15,05,05,55,55,55,54
960 DATA50,40,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,01,01,00,00
970 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,40,40
980 DATA40,40,50,50,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,0A,0A
990 DATA02,20,2A,02,2A,02,2A,22,
02,02,00,00,00,00,00,00
1000 DATA28,28,A0,82,AA,A0,AA,AE
,AA,A2,A0,20,00,00,00,00
1010 DATA00,02,0A,28,2A,2A,0A,0F
,02,02,02,0A,00,00,00,00
1020 DATA00,00,00,A0,A8,8A,AA,AA
,28,A8,A0,20,20,28,00,00
1030 DATA00,00
1040 REM<せつめい>
1050 SCREEN3,2,2:CLS
1060 COLOR3:PRINT" ^^^ はちのす ^^^"
:PRINT
1070 COLOR2:PRINT"*はちのすのなかのハチのコを

1080 PRINT" たﾍﾞてくだﾟさい。":PRINT
1090 PRINT"*はちにやられたら、おわり!":PRINT

1100 PRINT"*ﾍﾞつのハチがﾞ1ひﾟき
1110 PRINT" ねむっていて、ちかずﾞくと
1120 PRINT" めをさまします。":COLOR4:PR
INT"ちゅうい!!":COLOR2
1130 PRINT:PRINT"*つかうキー
1140 PRINT"  ・カーソル、、8ほうこう
1150 PRINT"  ・スﾍﾟ"+CHR$(29)+"_ス.
.ｼﾞ"+CHR$(29)+"ャンプ
1160 RETURN
```


★フロッピーをみんなが買う→安くなる→僕が買う。ハッハッハ。（広島県世羅郡・**前大道浩之12才**）……【**Dr.D**：そうだ！その精神が大切だ。みんなで買えば安くなる!!**影**：みんなで買えば怖くない！**編**：買う気あるの？】

PC-6001 mkII用

デュアル・レース



秋本　康治

ストーリー

A国の王さまから，1通の手紙が届いた。

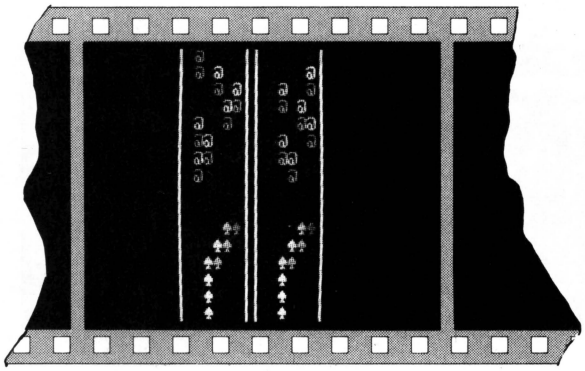
ニール君。君に，B国から物質Cuを運んでもらいたい。物質Cuはトラックに2台分ある。そこで，片方のトラックをリモコンにして，トラック2台をいっぺんに運転してもらいたい。そうすれば，時間が半分に短縮されるだろう。ルートは，今回の運転に合っている「デュアル・ルート」を使おう。大きな岩がたくさんあるが，気をつけて運転してくれたまえ。

遊びかた

カーソル・キーで「♠(トラック)」を動かします。うまく，「@(岩)」をよけてください。片方ばかり見ていると，すぐぶつかりますよ。

参考資料

Oh！PC　82年9月号「Z-80OPコード表」
マイコン機械語入門　電波新聞社



▲《写真1》　実行画面

デュアル・レースのプログラム・リスト

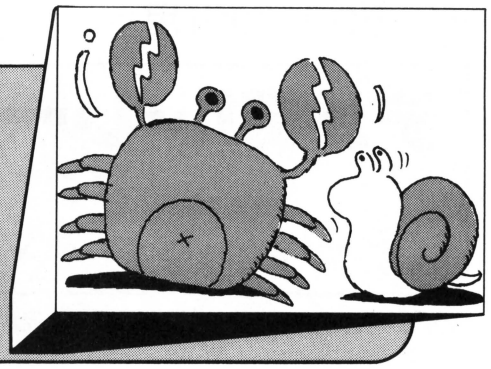
```
10 GOTO 220
20 SCREEN 1,1,1:CONSOLE,,0,0:HS=
0
30 A=&HFAEB:POKEA,&H18:POKEA+1,&
HD0
40 S=0:A=&HD100:POKEA,&H4A:POKEA
+1,&HC3:CLS
50 FORI=1TO17:EXEC&HD000:EXEC&HD
028:NEXT
60 EXEC&HD069:LOCATE10,14:PRINT
"HIT RETURN";
70 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN70
80 EXEC&HD028:A=INT(RND(1)*6)+8:
A=USR(A)
90 A=INT(RND(1)*6)+16:A=USR(A):E
XEC&HD000
100 EXEC&HD040:B=PEEK(&HD100)
110 C=&HC300+B:IFPEEK(C)=&H40ORP
EEK(C+8)=&H40THEN130
120 EXEC&HD069:S=S+10:GOTO80
130 RESTORE210:FORI=1TO7:READA,B
:SOUNDA,B:NEXT
140 FORI=1TO500:NEXT:LOCATE9,4:C
OLOR3:PRINT "SCORE";S
150 IFS>HSTHENHS=S
160 COLOR1:LOCATE7,6:PRINT "HI-S
CORE";HS
170 LOCATE7,8:PRINT "ONCE MORE (
y/n)"
180 A$=INKEY$:IFA$="y"THEN40
190 IFA$<>"n"THEN180
200 END
210 DATA 6,15,7,7,8,16,9,16,10,1
6,12,15,13,0
220 CLEAR50,&HD000:RESTORE260
230 FORI=&HD000TO&HD07F
240 READA$:POKEI,VAL("&h"+A$)
250 NEXT:GOTO 20
260 DATA 21,df,c3,11,ff,c3,01,e0
,01,ed,b8,23,54,5d,13,01
270 DATA 1f,00,af,77,ed,b0,c9,00
,cd,41,07,6b,26,c2,36,40
280 DATA c3,16,0d,00,00,00,00,00
,21,07,c2,36,16,21,0e,c2
290 DATA 36,16,23,36,16,21,16,c2
,36,16,c9,00,00,00,00,00
300 DATA 00,00,cd,61,10,d6,10,c2
,5a,d0,2a,00,d1,f5,7d,d6
310 DATA 4d,ca,78,d0,23,22,00,d1
,f1,c9,d6,10,c0,2a,00,d1
320 DATA 7d,d6,48,c8,2b,22,00,d1
,c9,2a,00,d1,36,80,01,08
330 DATA 00,09,36,80,c9,00,00,00
,f1,c9,00,00,00,00,00,00
```

★没のハガキは投げ捨ててるの？みんな，これからは接着剤を塗って送ろう!!(福岡県行橋市・**遠藤克典15才**)……
【編：とんでもない!!ちゃんと倉庫にしまってあるよ。**影**：この間もきちんと整理したんだ。あ～疲れた!!**】**

PC-6001 mkII用

クレプス君の大冒険

その1 カニとカタツムリ



ジム・ケーシー

ゲームの内容

赤いカニのクレプス君は，木こりのアルバイトをしました。森の木を，自慢のハサミで全て切り倒すのです。けれど，苦手なカタツムリがじゃましてきます。

ゲーム方法

カニはカーソル・キーで移動します。

木の根元の横へ行き，木のほうへカーソル・キーを押せば木が切れ，4回で倒せます。カタツムリのそばにいくと，やられてしまいますよ。全部切り倒すと，1面クリアです。

スクリーン2だけでなく1も使用しているので，画面設定にやや時間がかかります。

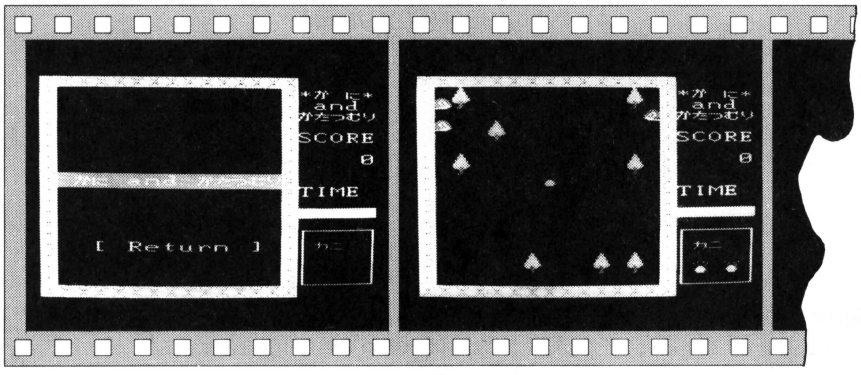
ゲームは時間制で，残り時間はボーナス・ポイントになります。あとは，ゲームをやってみて考えてください。

その他

このゲームはあまり難しくありませんが，それでもうまくいかない人はＳＥＴ２の変数(Ｋ，ＫＫなど)のところを変えてやってみてください。

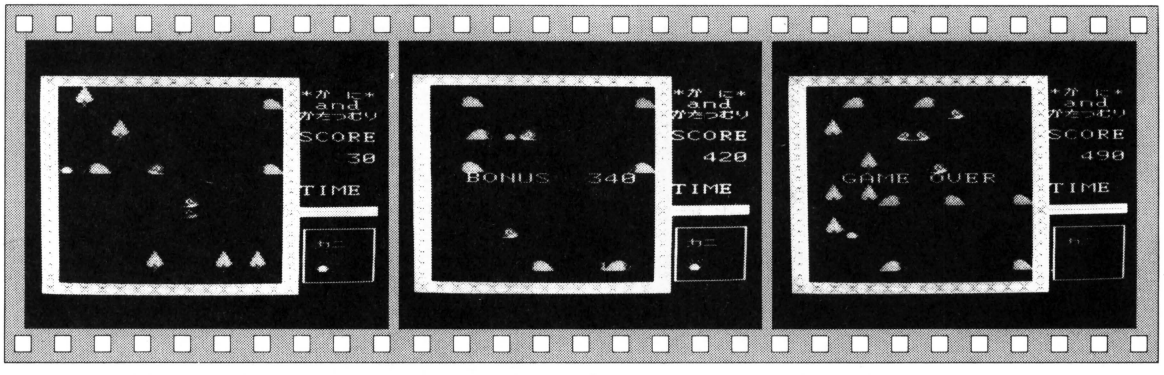
マシン語はプリント・ルーチンとカタツムリの移動だけで，残りはキャラクタ・データです。画面設定は，省メモリ化のため乱数にしました。

プログラムの入力は，ＭＯＤＥ５，ＰＡＧＥ４を指定してください。モニタによりマシン語にデータを入力し，その後BASICを入力します。



▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタート！

▲《写真2》スタート！　1面はカタツムリが3匹です



▲《写真3》チョキチョキチョッキン!!　木を倒します

▲《写真4》1面クリア!!　ボーナス340点

▲《写真5》ゲーム・オーバー

★P.93の答えはＬＯＧＯです。ＬＯＧＯも知らないなんてダメですよ!!ほらカミナリが落ちた。ピカ！ロゴロゴロゴ…。(奈良市・T.P.U. SUGI)……【影：ワオッ，読者のカミナリコワーイ!!編：へーそうですか？】

CHECKER FLAG

編：どうです，なかなかおもしろいでしょう?

Dr.D：ふむ，動きもまずまず，というよりもこのゲームのいいところは，キャラクタのウマサかな。

影：クレプス君って，なんなのかな？　ジム・ケーシーさんは，ロマンチストなんだね。

私と似ているナ！

編：ウソウソ！　とてもそんなじょう談，思いもつかない！

ボカッ!!

影：静かにしなさい！オッホン！

編：その2の作品に期待しまーす。イテーッ！

《リスト1》マシン語プログラム・リスト

```
DEF00,F37F
 EF00: 2A 03 F0 E5 29 CB 14 D1
 EF08: CB 1B ED 5A A7 22 03 F0
 EF10: 7D E6 07 C9 00 00 FF FF
 EF18: 00 00 FF FF 00 00 FF FD
 EF20: 21 00 EE 3A 07 F0 47 C5
 EF28: FD 7E 00 32 00 F0 FD 7E
 EF30: 01 32 01 F0 6F 3E 0F 32
 EF38: 02 F0 CD E7 EF FE 0A F2
 EF40: 47 EF 3E 00 FD 77 02 FD
 EF48: 7E 02 FE 0A F2 55 EF C2
 EF50: D9 EF 00 00 00 CD 1B F0
 EF58: DD 21 00 F0 CD 00 EF 20
 EF60: 0D DD 35 00 DD 35 00 3E
 EF68: 0B FD 77 02 20 3E 3D 20
 EF70: 0D DD 34 00 DD 34 00 3E
 EF78: 0A FD 77 02 20 2E 3D 20
 EF80: 05 DD 35 01 20 26 3D 20
 EF88: 05 DD 34 01 20 1E CB 47
 EF90: 20 0D 3A 05 F0 DD BE 00
 EF98: 28 12 F2 71 EF 20 C2 3A
 EFA0: 06 F0 DD BE 01 28 05 F2
 EFA8: 89 EF 20 D5 CD E7 EF FE
 EFB0: 0C FA B8 EF FE 0E 20 0C
 EFB8: FD 7E 00 DD 77 00 FD 7E
 EFC0: 01 DD 77 01 DD 7E 00 FD
 EFC8: 77 00 DD 7E 01 FD 77 01
 EFD0: FD 7E 02 DD 77 02 CD 1B
 EFD8: F0 FD 23 FD 23 FD 23 A7
 EFE0: C1 10 01 C9 C3 27 EF 3A
 EFE8: 01 F0 6F CD 10 F0 06 C4
 EFF0: 3A 00 F0 4F 09 7E C9 FF
 EFF8: 00 00 FF FF 00 00 FF FF
 F000: 0E 03 0A 14 C7 0E 03 03
 F008: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F010: 26 00 E5 29 29 C1 09 29
 F018: 29 29 C9 3A 01 F0 6F CD
 F020: 10 F0 06 C4 3A 00 F0 4F
 F028: 09 3A 02 F0 77 47 3A 65
 F030: F0 D6 02 28 03 23 23 70
 F038: 3A 02 F0 6F CD 10 F0 3E
 F040: F1 84 67 E5 DD E1 3A 01
 F048: F0 87 6F 87 87 85 6F CD
 F050: 10 F0 06 A0 00 3A 00 F0
 F058: 4F 09 7C E5 D1 26 20 94
 F060: 67 06 0A C5 0E 02 DD 7E
 F068: 00 77 DD 7E 01 12 23 13
 F070: DD 23 DD 23 0D 20 EF 01
 F078: 26 00 EB 09 EB 09 C1 10
 F080: E2 C9 3E 1E 32 00 F0 3E
 F088: 07 32 01 F0 3E 0F 32 02
 F090: F0 FD 21 00 F0 06 04 C5
 F098: CD 1B F0 FD 34 00 FD 34
 F0A0: 00 C1 10 F3 C9 FF 00 00
 F0A8: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F0B0: FF FF 00 11 14 FF 00 00
 F0B8: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F0C0: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F0C8: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F0D0: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F0D8: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F0E0: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F0E8: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F0F0: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F0F8: FF FF 00 00 FF FF 00 00
 F100: 00 03 00 00 00 03 00 C0
 F108: 00 03 00 C0 00 0F 80 40
 F110: 02 0D 00 F0 00 0F 80 70
 F118: 02 3D 20 D0 2A 15 80 7C
 F120: 08 37 A0 5C 2A D5 20 DC
 F128: 22 DD A8 57 8A 75 20 DF
 F130: 22 DC 88 77 2A D4 A0 1C
 F138: 02 3C 80 30 02 00 80 00
 F140: 02 00 80 00 02 00 80 00
 F148: 0A 00 80 00 0A 00 20 00
 F150: 22 DD A8 57 8A 75 20 DF
 F158: 22 DC 88 77 2A D4 A0 1C
 F160: 02 3C 80 30 02 00 80 00
 F168: 02 00 80 00 00 00 80 00
 F170: 0A 00 80 00 0A 00 20 00
 F178: 22 DD A8 57 8A 75 20 DF
 F180: 22 DC 88 77 2A D4 A0 1C
 F188: 02 3C 80 30 02 00 80 00
 F190: 02 00 00 00 02 00 80 00
 F198: 0A 00 80 00 0A 00 20 00
 F1A0: 22 DD A8 57 8A 75 20 DF
 F1A8: 22 DC 88 77 2A D4 A0 1C
 F1B0: 02 3C 80 30 02 00 80 00
 F1B8: 00 00 80 00 02 00 00 00
 F1C0: 0A 00 80 00 0A 00 20 00
 F1C8: 22 DD A8 57 8A 75 20 DF
 F1D0: 22 DC 88 77 2A D4 A0 1C
 F1D8: 02 3C 80 30 00 00 80 00
 F1E0: 02 00 00 00 00 00 80 00
 F1E8: 0A 00 80 00 0A 00 20 00
 F1F0: 00 00 00 3F 00 00 00 00
 F1F8: 00 00 2A D5 00 C0 00 00
 F200: 00 03 08 F7 00 F0 00 00
 F208: 02 0D AA 55 28 C0 00 00
 F210: 02 0D 88 77 A8 40 00 00
 F218: 08 37 A2 5D AA 40 80 00
 F220: 02 3D 8A 75 02 F0 80 00
 F228: 08 F7 A0 5F 82 70 80 00
 F230: 2A D5 2A D5 0A F0 80 00
 F238: 28 D7 80 7F 0A C0 20 00
 F240: 00 00 00 00 00 FC 00 00
 F248: 00 00 00 03 28 D7 00 00
 F250: 00 00 00 0F A8 57 00 C0
 F258: 00 00 2A 01 22 DD 80 70
 F260: 00 00 2A 01 A8 57 80 70
 F268: 02 00 AA 01 22 DD A0 5C
 F270: 02 00 82 0D AA 55 20 DC
 F278: 02 00 80 0F 88 77 88 77
 F280: 0A 00 82 0D 2A D5 20 DF
 F288: 0A 00 20 03 8A 75 80 7F
 F290: 0A 0A 80 80 2A 2A A0 A0
 F298: AB A9 A8 A8 AE A6 E8 A8
 F2A0: AE AA E8 68 AE A6 AA BB
 F2A8: AB AA AC AC AA AA FF 7F
 F2B0: 2B 2B FC FC FF FF F0 F0
 F2B8: 02 02 A0 A0 0A 0A A8 A8
 F2C0: 2A 2A EA 6A 2B 2A BA 9A
 F2C8: 2B 29 BA AA AA EE BA 9A
 F2D0: 3A 3A EA AA FF FD AA AA
 F2D8: 3F 3F E8 E8 0F 0F FF FF
 F2E0: 88 88 22 22 88 88 22 22
 F2E8: 88 88 22 22 20 20 08 08
 F2F0: 21 23 48 48 0F 0A F0 A0
 F2F8: AF AA FA AA 3F 2A FC A8
 F300: 2F 2A F8 A8 8F 8A F2 A2
 F308: 00 00 00 00 0A 0A A0 00
 F310: 22 22 88 00 28 28 28 00
 F318: 21 21 08 48 8F 0A F2 A0
 F320: 2F 0A F8 A0 3F 2A FC A8
 F328: AF 0A FA A0 0F 0A F0 A0
 F330: FF 55 AF 55 DF 6F F7 F9
 F338: F5 79 5F 6D F5 76 5F 9D
 F340: F6 75 9F 5D F6 75 9F 5D
 F348: F5 76 5F 9D F5 79 5F 6D
 F350: DF 6F F7 F9 FF 55 FF 55
 F358: 00 00 00 00 00 00 00 00
 F360: 00 00 00 00 00 00 00 00
 F368: 00 00 00 00 00 00 00 00
 F370: 00 00 00 00 00 00 00 00
 F378: 00 00 00 00 00 00 00 00
```

★A君がOFコーナーのことをOFコーナーといっていたからOFコーナーじゃなくOFコーナーだよと言ってあげた。（大阪府枚方市・**吉岡　満11才**）……**【影：OFはオーバー・フローなの！なんど言わせるの？モーッ】**

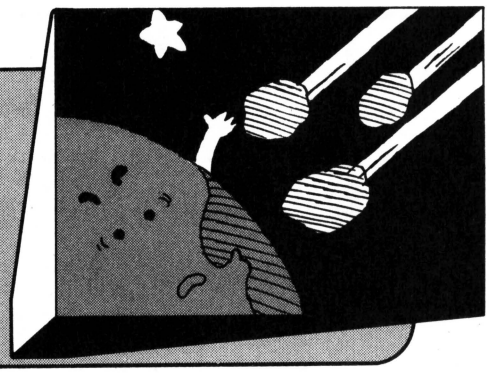
《リスト2》カニとカタツムリのメイン・プログラム・リスト（カナのところはひらがなで入力してください）

```
10 CLEAR300,&HEDFF
20 T=&HF000:U=&HF065:V=&HF078
30 SCREEN2,1,3:CONSOLE0,20,0,0:CLS:SCREEN3,2:COLOR6,1,1:CLS
40 REM---GAMEN SAKUSEI 1
50 LINE(240,30)-(303,39),1,BF
60 LOCATE15,1:PRINT"ｶﾆ ﾆｹ":LOCATE16,2:PRINT"and":LOCATE15,3:PRINT"ｶﾀﾂﾑﾘ
70 COLOR5:LOCATE16,15:PRINT"ｶﾆ"
80 LINE(244,140)-(316,189),14,B
90 COLOR16:LOCATE15,10:PRINT"TIME"
100 LINE(240,120)-(319,128),8,BF
110 LOCATE15,5:PRINT"SCORE":PRINTTAB(15);"     0"
120 POKET+2,14:FORY=0TO19STEP19:POKET+1,Y:FORX=0TO14
130 POKET,X*2:EXEC&HF01B:NEXT:NEXT
140 FORX=0TO28STEP28:POKET,X:FORY=0TO19
150 POKET+1,Y:EXEC&HF01B:NEXT:NEXT
160 REM----SET 1
170 SCREEN,,2:LINE(16,88)-(222,101),2,BF
180 LOCATE2,9:PRINT"ｶﾆ and ｶﾀﾂﾑﾘ"
190 LOCATE3,15:PRINT"[ Return ]":EXEC&H1058
200 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN200
210 K=4:KA=3:SC=0
220 POKET+1,17:POKET+2,12
230 POKET,32:EXEC&HF01B:POKET,36:EXEC&HF01B
240 EXEC&HF082
250 UT=0:RESTORE
260 REM----SET 2
270 READA$,B$:PLAY"r1","v9t99"+A$+B$
280 UT=UT+1:IFUT=7THENRESTORE900:UT=0
290 X=14:Y=9:Z=12:K=K+4:IFK>32THENK=32
300 KK=K:SCREEN,2:LINE(16,10)-(222,189),1,BF
310 SCREEN,1:LINE(16,10)-(222,189),8,BF:FORI=1TOK
320 B=INT(RND(1)*6)*3+1:A=INT(RND(1)*6)*4+4:IFSCREEN(A,B)<>15THEN320
330 POKET+2,0:POKET,A:POKET+1,B:EXEC&HF01B
340 POKET+2,1:POKET+1,B+1:EXEC&HF01B:NEXT
350 FORI=0TOK/2-2:POKE&HEE00+I*3,(IAND1)*24+2:POKE&HEE01+I*3,I+2
360 POKE&HEE02+I*3,10+(IAND1):POKET+2,10+(IAND1)
370 POKET,(IAND1)*24+2:POKET+1,I+2:EXEC&HF01B:NEXT:POKET+7,K/2-1
380 POKET,X:POKET+1,Y:POKET+2,Z:EXEC&HF01B
390 TI=395:FORI=0TO299:NEXT:SCREEN,2:LINE(240,124)-(319,124),4
400 SOUND7,241:SOUND6,4:PLAY"v9t200","v5o6t200l16"
410 REM-----main
420 POKET,X:POKET+1,Y:POKET+2,15:Y1=Y:X1=X:TI=TI-1:SCREEN,2
430 PSET(TI/5+240,124),16:SCREEN,1:IFTI=0THENEXEC&HF01B:GOTO760
440 POKET+5,X:POKET+6,Y:A=SCREEN(X,Y):IFA=10ORA=11THEN760
450 ONSTICK(0)+1GOTO590,460,460,510,470,470,470,520,460
460 Y=Y-1:GOTO480
470 Y=Y+1
480 A=SCREEN(X,Y):IFA=15THEN570
490 IFA=10ORA=11THEN760
500 Y=Y1:GOTO590
510 X=X+2:GOTO530
520 X=X-2
530 A=SCREEN(X,Y):IFA>0ANDA<6THENPOKET,X:ONAGOTO610,620,620,630,640,650
540 IFA=15THEN570
550 IFA=10ORA=11THEN760
560 X=X1:GOTO580
570 PLAY"r64","cdc":EXEC&HF01B
580 POKET,X:POKET+1,Y:Z=25-Z:POKET+2,Z:EXEC&HF01B
590 EXEC&HEF1F:GOTO420
600 REM---"" cut
610 PLAY"c16":POKET+2,2-(X1>X):EXEC&HF01B:GOTO560
620 PLAY"c8":POKET+2,4:EXEC&HF01B:GOTO560
630 PLAY"c8.":POKET+2,5:EXEC&HF01B:GOTO560
640 PLAY"c4.":POKET,X:POKET+1,Y-1:EXEC&HF01B:POKET+1,Y
650 POKET+2,6-(X1<X)*2:POKET,X+(X1>X)*2
660 POKEU,4:POKEV,36:EXEC&HF01B:POKEV,38:POKEU,2
670 SC=SC+10:SCREEN,2:EXEC&HF082
680 LOCATE15,7:PRINTRIGHT$("     "+STR$(SC),5):SCREEN,1
690 KK=KK-1:IFKK>0THEN560
700 REM--- 1 men owari
710 A=INT(TI/10+11)*10:SCREEN,2:LOCATE3,9:PRINT"BONUS ";A
720 SC=SC+A:EXEC&HF082
730 LOCATE15,7:PRINTRIGHT$("     "+STR$(SC),5):SCREEN,1
740 FORI=0TO2000:NEXT
750 GOTO260
760 REM---dead
770 A=SCREEN(X,Y):EXEC&HF01B:POKET,X:POKET+1,Y:POKET+2,Z:EXEC&HF01B
780 SOUND7,248:PLAY"l8t150o3"
790 PLAY"o3gao4ce4d+e4.ra4ge4e16..r64edc...r64co3ao4e16..r64e4d2dr8"
800 KA=KA-1:IFKA=0THEN860
810 X=INT(RND(1)*13)*2+2:Y=INT(RND(1)*18)+1:IFSCREEN(X,Y)<>15THEN810
820 POKET+2,A:EXEC&HF01B:POKET,X:POKET+1,Y
830 FORI=0TO5:POKET+2,15:EXEC&HF01B:FORJ=0TO29:NEXT
840 POKET+2,Z:EXEC&HF01B:FORJ=0TO29:NEXT:NEXT
850 POKET+2,15:POKET,28+KA*4:POKET+1,17:EXEC&HF01B:GOTO390
860 PLAY"o3l8gao4ceed+ee4ro5c4o4ag4a4c2..r8o3ao4cdecd16..r64d4.c1."
870 SCREEN3,2:LOCATE3,9:PRINT"GAME OVER"
880 FORI=0TO1500:NEXT
890 GOTO160
900 DATAl8o3b-4b-16..r64b-o4d4f4gf16..r64fd16f.rg4.ag4dgfd16..r64dc16
910 DATAd.rcdco3g16o4c.rcdco3g16o4c.r4cdcdfdc16..r64co3b-2.r
920 DATAo4116d..r64d8e-8d8d2r8b-..r64b-..r64b-8a8g8g8e-8e-1r1d..
930 DATAr64d8e-8d8d2r4a..r64a8g8f+4g1...r
940 DATAr8l8o4cfe16..r64e4d4c4.ef4a4b-4.agf4f16..r64f6e6d614crdfgd8
950 DATAe.rab-ab-ab-a.g16..r64gro5c2o4f6g6a6b-agf8...r64f2
960 DATAl16o4c8r64cfe-8o3b-8o4c4ro3b-8r64b-8o4e-8fe-c4ro3b-8r64b-a-b-8
970 DATAo4e-8c4ro3b-8o4co3b-a-b-8a-o4c4r8ce-f4a-418fe-co3b-o4cce-16g.f1
980 DATAo418ef+gef+gaf+gabgb..r64b4ef+gef+gaf+gabgr8
990 DATAo5e16.r32e16.
1000 DATAo418d2.co3b-o4c2rcde-2d16..r64d16..r64d16c16o3b-4.r8ro4co3b-
1010 DATAo4g2.fe-f2re-fe-16d16cc1
1020 DATAo318g4.r8gbo4edd2r8gf+o3bo4e2er8egababagedo3g4.r8gbo4edd2r8
1030 DATAgf+b3bo4e2regababageg4.
```

★←このマークはいつも★だからたまには●にして///（神奈川県横浜市・安部晋広12才）……【編：手にしてますのは1枚のハンカチ。タネもしかけもございません。それでは、サ――――――

PC-8001/mkII/8801(N-BASIC)用

EARTH PROTECT



川口　知久

内容

1979年に大流行したインベーダーが，また地球侵略に来た。このインベーダー2は頭がよく，とうとうあと一歩で地球侵略というところまできた。

地球防衛隊である君は，最後の武器（強力ミサイル砲）でインベーダー2をやっつけてください。なお，このミサイル砲はミサイルの性能はいいのだが発射装置が悪く，3回動くとミサイルがセットされて自動的に発射される。

《第1表》プログラムのしくみ

10～ 200	初期設定と画面作り
210～ 330	メイン・ルーチン
380～ 440	ミサイル砲表示
450～ 600	インベーダー2の移動と表示
610～ 630	インベーダー2表示設定
640～ 800	ミサイル発射
810～ 870	インベーダー2死ぬ
880～ 910	1面クリア
920～ 960	ミサイル砲やられた
970～1000	ハイスコア設定
1010～1160	ゲーム・オーバー
1170～1440	タイトルと説明

遊びかた

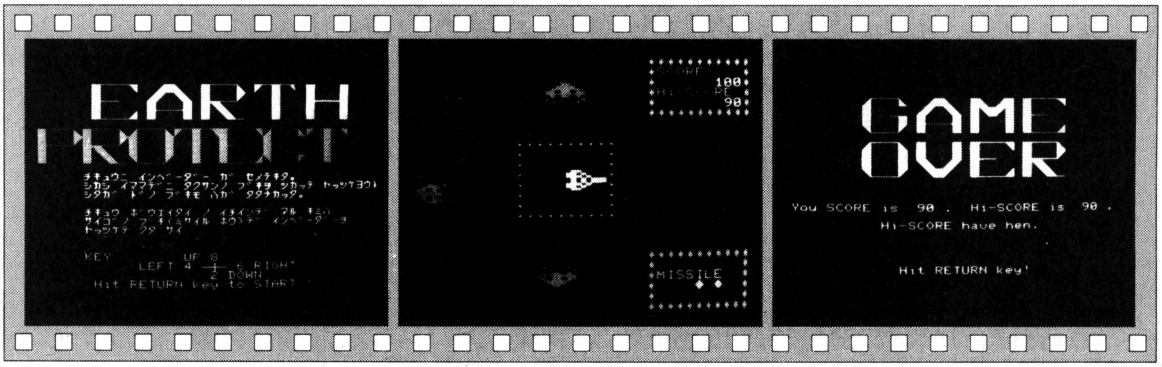
ミサイルを撃ってインベーダー2をやっつけてください。1匹やっつけるごとに，得点が30点加算されます。30匹やっつけると1面クリアで，スコアの2分の1がボーナスとしてスコアに加算されます。

CHECKER FLAG

編：このプログラムには，ＰＵＴ文が使われてるけど，ＧＥＴ文がないんですね。

Dr.D：390～420，460～490行をみてごらん。ここの配列の中に，グラフィック・データが入ってるんだな。ただし，この作品では配列を使用するのにDIM文が使われてない。これは余分なメモリまで必要とするから良くないんだ。

編：配列宣言は忘れないように，ということですね。



▲《写真1》タイトルとキー説明　▲《写真2》3回移動してビーッ!!　▲《写真3》おしまい

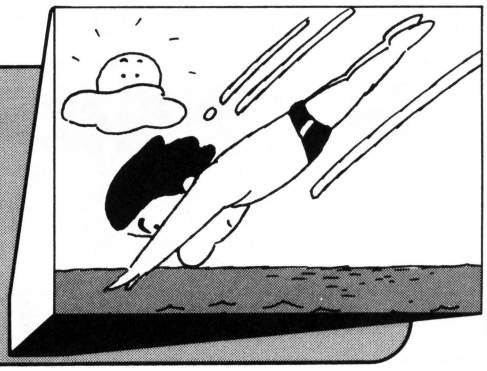
★PB-100のプログラムもっと載せて!!さてここまでは前文，本文は切手をはがしたところにあります。(石川県金沢市・**西能嘉一14才**)……**【影**：ピリピリゴシゴシ…(必死)**編**：？？**影**：何にもないじゃないか!!もう!!】

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
20 COLOR 7,0,0:DEFINT A-Z:HS=0:S=0
30 HN$="T.K":GOTO 1170
40 O=0:MN=1:MF=37:MB=3:HX(4)=0:HY(4)=0
50 HX(0)=2:HX(1)=-2:HX(2)=2:HX(3)=-2
60 HY(0)=2:HY(1)=-2:HY(2)=2:HY(3)=-2
70 BX(0)=36:BX(1)=36:BX(2)=32:BX(3)=40
80 BY(0)=36:BY(1)=52:BY(2)=44:BY(3)=44
90 U=0:FOR I=0 TO 3:TS(I)=99:NEXT
100 GOSUB 340:GOSUB 350:GOSUB 360
110 GOSUB 370:A=0:BM=0:PRINT CHR$(12);
120 A%(0)=64:GOSUB 380
130 LINE(28, 0)-(38, 5),"¥",1,B
140 LINE(28,19)-(38,24),"¥",1,B
150 LINE(15, 8)-(24,15),"・",6,B
160 COLOR 4:LOCATE 29,1:PRINT "SCORE"
170 LOCATE 29,3:PRINT "Hi-SCORE"
180 COLOR 7:LOCATE33,4:PRINTUSING"#####";HS
190 COLOR3:LOCATE29,21:PRINT "MISSILE"
200 COLOR5:FORI=93TOMFSTEP2:LOCATEI,22:PRINT "◆";:NEXT
210 FOR I=0 TO 3
220 I0=INP(0):I1=INP(1)
230 IF I1=254 THEN BM=0:GOTO280
240 IF I0=251 THEN BM=1:GOTO280
250 IF I0=239 THEN BM=2:GOTO280
260 IF I0=191 THEN BM=3:GOTO280
270 GOTO 310
280 IF A<>BM THEN U=U+1
290 K=A:GOSUB380:IFU=3THENGOSUB640
300 A=BM
310 IF TS(I)<>0  THEN GOSUB 610'
320 IF TS(I)<>99 THEN GOSUB 450
330 COLOR 7:LOCATE33,2:PRINTUSING"#####";S:NEXT I:A=BM:GOTO 210
340 TX(0)=36:TY(0)= 0:C(0)=36:RETURN
350 TX(1)=36:TY(1)=92:C(1)=36:RETURN
360 TX(2)= 0:TY(2)=45:C(2)=45:RETURN
370 TX(3)=72:TY(3)=45:C(3)=45:RETURN
380 ON BM+1 GOTO 390,400,410,420
390 B%(0)=64:B%(1)=  6168:B%(2)= 9240:B%(3)=-23206:B%(4)=26367:GOTO 430
400 B%(0)=64:B%(1)=  -154:B%(2)=23205:B%(3)=  6180:B%(4)= 6168:GOTO 430
410 B%(0)=64:B%(1)=-12192:B%(2)=22504:B%(3)= -6057:B%(4)=24784:GOTO 430
420 B%(0)=64:B%(1)=  2822:B%(2)=-5609:B%(3)=  6122:B%(4)= 1547:GOTO 430
430 PUT@(BX(K),BY(K))-(BX(K)+7,BY(K)+7),A%,PSET
440 COLOR 5:PUT@(BX(BM),BY(BM))-(BX(BM)+7,BY(BM)+7),B%,PSET:RETURN
450 ON I+1 GOTO 460,470,480,490
460 T%(0)=64:T%(1)= 15384:T%(2)=-9346:T%(3)=23295:T%(4)=17025:GOTO 500
470 T%(0)=64:T%(1)=-32446:T%(2)= -166:T%(3)=32475:T%(4)= 6204:GOTO 500
480 T%(0)=64:T%(1)=-17320:T%(2)=16150:T%(3)= 5695:T%(4)=22716:GOTO 500
490 T%(0)=64:T%(1)= 15642:T%(2)= -920:T%(3)=26876:T%(4)= 6717:GOTO 500
500 PUT@(TX(I),TY(I))-(TX(I)+7,TY(I)+7),A%,PSET
510 IF I=0 OR I=1 THEN R=INT(RND(1)¥5):TY(I)=TY(I)+HY(I) ELSE 560
520 IF TY(I)>24 AND TY(I)<63 THEN 920
530 IF ABS(C(I)-(TX(I)+HX(R)))>7 THEN R=4
540 TX(I)=TX(I)+HX(R)
550 COLOR 2:PUT@(TX(I),TY(I))-(TX(I)+7,TY(I)+7),T%,PSET:RETURN
560 R=INT(RND(1)¥5):TX(I)=TX(I)+HX(I)
570 IF TX(I)>23 AND TX(I)<49 THEN 920
580 IF ABS(C(I)-(TY(I)+HY(R)))>9 THEN R=4:
590 TY(I)=TY(I)+HY(R)
600 COLOR 2:PUT@(TX(I),TY(I))-(TX(I)+7,TY(I)+7),T%,PSET:RETURN
610 RS=INT(RND(1)¥(10-INT(S/100)))
620 IF RS=0 THEN TS(I)=0  ELSE TS(I)=99
630 RETURN
640 U=0:ON BM+1 GOTO 650,660,670,680
650 D=20:E= 7:F= 0:ST=-1:G$="| ":GOTO 690
660 D=20:E=16:F=24:ST= 1:G$="| ":GOTO 690
670 D=11:E=13:F= 0:ST=-1:G$="_":GOTO 750
680 D=11:E=25:F=38:ST= 1:G$="_":GOTO 750
690 FOR M=E TO F STEP ST
700  P=PEEK(&HF302+M¥120+D¥2)
710  IF P>32 THEN 810
720  LOCATE D,M:PRINT G$;:BEEP1:BEEP0
730 LOCATE D,M:PRINT " ";:NEXT M
740 LOCATE D,F:PRINT " ";:RETURN
750 FOR M=E TO F STEP ST
760  P=PEEK(&HF302+D¥120+M¥2)
770  IF P>32 THEN 810
780  LOCATE M,D:PRINT G$;:BEEP1:BEEP0
790 LOCATE M,D:PRINT " ";:NEXT M
800 LOCATE D,F:PRINT " ";:RETURN
810 PUT@(TX(BM),TY(BM))-(TX(BM)+7,TY(BM)+7),A%,PSET
820 BEEP1:FOR S1=0 TO 30:NEXT:BEEP0
830 ON BM+1 GOSUB 340,350,360,370
840 TS(BM)=99:S=S+30
850 O=O+1:IF O=30 THEN 880
860 BEEP1:FOR S1=0 TO 30:NEXT:BEEP0
870 RETURN
880 BEEP:LOCATE 2,1:PRINT MN;"ﾒﾝ ｸﾘｱ";
890 BEEP1:MN=MN+1:BO=INT(S/2)
900 LOCATE 1,3:PRINT "BONUS  ";BO
910 BEEP0:S=S+BO:O=0:FORZ=1TO3000:NEXT:GOTO 50
920 MB=MB-1:IF MB=0 THEN 970
930 BEEP:FORS1=0TO50:BEEP1:FORS2=0TO25:NEXTS2:BEEP0:NEXTS1
940 ON MB GOTO 950,960
950 MF=33:GOTO 50
960 MF=35:GOTO 50
970 PRINT CHR$(12);
980 IF S>HS THEN HS=S:HN$="" ELSE 1010
990 LOCATE 10,11:INPUT"You are Hi-SCORE."
1000 LOCATE 10,11:INPUT"Input your name!!";HN$
1010 PRINT CHR$(12);
1020 COLOR 1
1030 LOCATE 8,3:PRINT"
1040 LOCATE 8,4:PRINT"
1050 LOCATE 8,5:PRINT"
1060 LOCATE 8,6:PRINT"
1070 COLOR 5
1080 LOCATE 8,8:PRINT"
1090 LOCATE 8,9:PRINT"
1100 LOCATE 8,10:PRINT"
1110 LOCATE 8,11:PRINT"
1120 LOCATE 0,15:PRINT"You SCORE is ";S".";
1130 LOCATE 20,15:PRINT"Hi-SCORE is ";HS;".";
1140 LOCATE 10,17:PRINT"Hi-SCORE have ";HN$;".";
1150 LOCATE 12,22:PRINT"Hit RETURN key!";
1160 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1170 ELSE 1160
1170 PRINT CHR$(12);
1180 COLOR 1
1190 LOCATE 6,2:PRINT "
1200 LOCATE 6,3:PRINT "
1210 LOCATE 6,4:PRINT "
1220 LOCATE 6,5:PRINT "
1230 COLOR 2
1240 LOCATE 0,7:PRINT "
1250 LOCATE 0,8:PRINT "
1260 LOCATE 0,9:PRINT "
1270 LOCATE 0,10:PRINT "
1280 COLOR 5
1290 LOCATE 5,12:PRINT "ﾁｷｭｳﾆ ｲﾝﾍﾞｰﾀﾞｰ ｶﾞ ｾﾒﾃｷﾀ｡"
1300 LOCATE 5,13:PRINT "ｼｶｼ ｲﾏﾏﾃﾞﾆ ﾀｸｻﾝﾉ ﾌﾞｷｦ ﾂｶｯﾃ ﾔｯﾂｹﾖｳﾄ"
1310 LOCATE 5,14:PRINT "ｼﾀｶﾞﾄﾞﾉ ﾌﾞｷﾓ ﾊｶﾞ ﾀﾀﾅｶｯﾀ｡"
1320 COLOR 6
1330 LOCATE 5,16:PRINT "ﾁｷｭｳ ﾎﾞｳｴｲﾀｲ ﾉ ｲﾁｲﾝﾃﾞ ｱﾙ ｷﾐﾊ "
1340 LOCATE 5,17:PRINT "ｻｲｺﾞﾉ ﾌﾞｷ(ﾐｻｲﾙ ﾎｳﾃﾞ ｲﾝﾍﾞﾀﾞｰｦ "
1350 LOCATE 5,18:PRINT "ﾔｯﾂｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
1360 COLOR 2
1370 LOCATE 5,19:PRINT "ﾁｭｳｲ => ｺﾉﾌﾞｷﾊ ｺｳﾚﾃｲﾃ 3ｶｲ ｳｺﾞｶﾅｲﾄ"
1380 LOCATE 5,20:PRINT "ﾐｻｲﾙﾊ ﾃﾞﾏｾﾝ"
1390 COLOR 4
1400 LOCATE 5,21:PRINT "KEY         UP 8"
1410 LOCATE 5,22:PRINT "       LEFT 4 ┼ 6 RIGHT
1420 LOCATE 5,23:PRINT "            2 DOWN"
1430 LOCATE 5,24:PRINT " Hit RETURN key to START !";
1440 IF INKEY$=CHR$(13) THEN S=0:GOTO 40 ELSE 1440
```

★ほしがりません／戦るまでは!!(大分市・菊地高雄12才)……【編：戦ったからには，何をほしがってもいいの？影：え～と，私のほしいものはと～。編集長：聞かんでもわかっとる／影：靴とカバンと時間に電車賃。】

PC-8001/mkII/8800(N-BASIC)用

ダイビング



菅沼　政貴

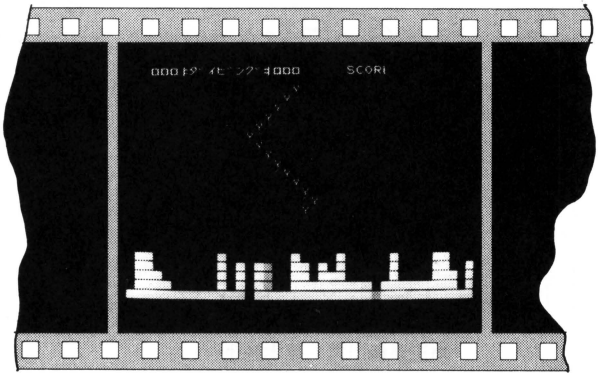
ここは，もの凄い絶壁。あなたは友達3人とやってきました。その時，1人が「こんな所から飛びおりれるやつなんていないよな」と言って，あなたをにらみつけた。「そんな事ないぞ，今すぐ俺が飛びおりてやる」とあなたは思わず言ってしまった。下では，白波が騒いでる。あなたの足が，地面から離れた。そして，このゲームが始まる。

ゲームの説明

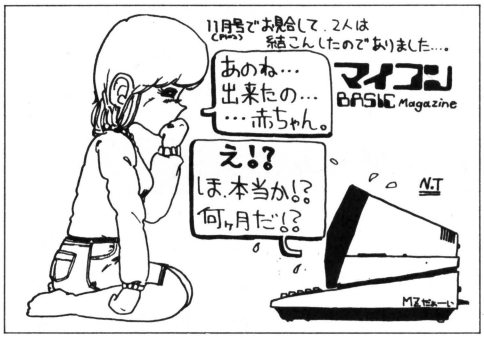
RUNすると，画面上にいるのがあなたです。風が吹いているので，あなたはどんどん左側に，流れながら落ちていきます。そこで，[スペース]をおすと右側に落ちていきます。

こうして，波の低い所に飛びこんでください。

注：50行の■は，GRAPH＋Mで入力してください。



▲《写真1》実行画面



評：はーん，NT君もヒマですナー。でもオモシロイ！（影）

長野県長野市　N.T

CHECKER FLAG

編：ショート・プログラムの投稿をありがとうございます。そこで，採用のポイントを――**それはアイデアがあるかないかなのです!!**

Dr.D：こらこら，あまり興奮するでない。おちついてこの作品を見ようじゃないか。このプログラムのポイントは，100行にある。つまり，OUT 81，33は画面のリバース，OUT 81，32は画面をノーマルに戻してるわけさ。

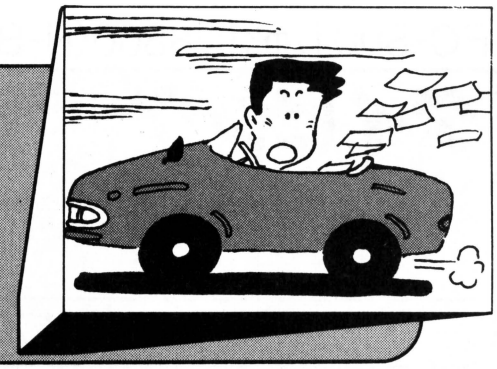
ダイビングのプログラムリスト

```
5 '□□□□ﾀﾞｲﾋﾞﾝｸﾞ□□□□ ver 1.1 No.2  by M.Suganuma
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:S=0
20 Y=2:O=18:X=19:C$="Y"+CHR$(31)+CHR$(29)+"^":PRINT CHR$(12);
30 FOR Y=Y TO O
40 COLOR 7:LOCATE 3,0:PRINT USING"□□□ﾄﾀﾞｲﾋﾞﾝｸﾞﾖ□□□      SCORE ######0";S
50 FOR N=0 TO 7:L=RND(1)*39:LINE(L,19)-(L,24)," ",5:LINE(L,25-RND(1)*5)-(L,24),"
■",5:NEXT
60 K=INP(9):IF K=255 THEN M=-1 ELSE M=1
70 X=X+M:COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT C$:S=S+1
80 NEXT:IF Y=22 THEN 100 ELSE IF PEEK(&HF302+X*2+(Y+2)*120)=134 THEN 90 ELSE O=3
:GOTO 30
90 COLOR 4:LOCATE 13,11:PRINT "GAME OVER":FOR I=0 TO 200:BEEP1:BEEP0:NEXT:END
100 OUT 81,33:BEEP:BEEP:BEEP:S=S+RND(1)*10:FOR I=0 TO 100:NEXT:OUT 81,32:GOTO 20
```

★2学期の通信簿の点数がよければＳＣ－3000のカートリッジゲームを2本買ってくれるので影さん応援して！
（東京都練馬区・**手島浩行14才**）……**【影**：フレー！フレー！応援!!どうだ，買ってくれたかな？**編**：ダメだ!!】

PC-8001/mkII/8800(N-BASIC)用

ベーマガを救え!!



横浜　大洋

プロローグ

ある日，影さんとDr.Dはドライブへ出かけた。しかしその車のトランクには，大変重要な月刊ベーマガの書類が入っていた。落としているのを知らずに走る影さんとDr.D。君の使命は，この書類を拾うことにある。

ゲームの方法

4 6 2 8 で動きます。しかし，影さんとDr.Dと君の車の3台は，ともに性能がよくないので，交差点でしか曲がれません。それから，自分の車だけ左端へ行くと，右端へ現われます。他の上下と右は，行き止まりで引き返します。それから〝.〟は10点で，3回ぶつかるとGAME　OVERです。

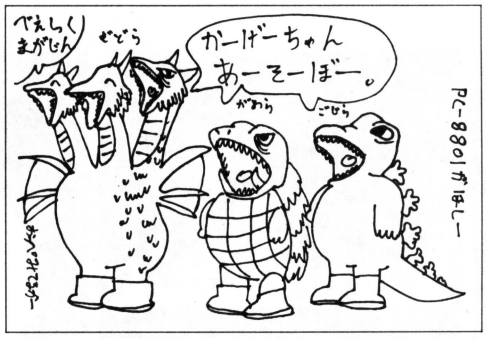
最後に

3か月位前にPC－8001mkIIを買いました。何とかゲームらしいものが出きたので送りました。もし載ったらはげみになると思うから，ぜひ載せてください。

CHECKER FLAG

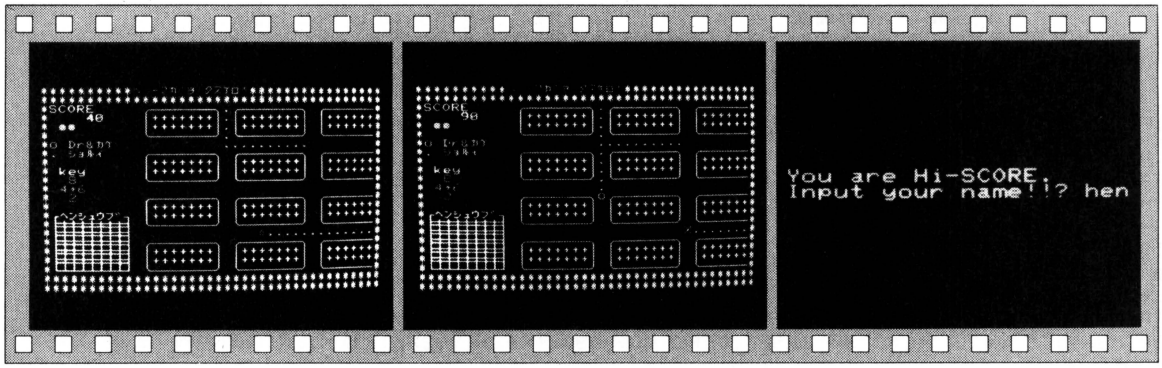
Dr.D：このプログラムは，ON～GOSUBや配列変数を用いて，スピード・アップがはかられている。しかしだ，350～360行や410～420行は，X(1)，Y(1)のカッコ内の数字を，FOR～NEXTで発生させたほうがいいな。2回も同じ文を使うよりは，短くしかもEOR～NEXTの範囲を広げることにより，〝□〟を増やすこともできるからな。

影：？？？……



評…グハハハ……、おかしくて(編)

埼玉県桶川市　榎本勝也



▲《写真1》めちゃくちゃに走り回わる3台の車

▲《写真2》あっ，危ない!!ぶつかってしもうた

▲《写真3》これ、編君の得点です

★弟に10月号を見せてやらなかったら，弟も買ってきた。これで1冊売れたぞ！(山梨市・高橋博樹13才)……【編：うれしいけど，ムダ使いだよ！お兄ちゃんなんだから，もっと弟を可愛がろうネ！影：兄と弟は兄弟なのだ！】

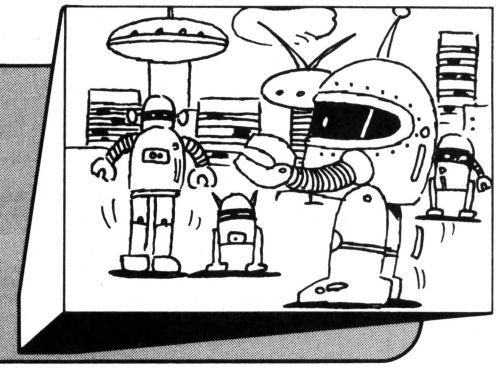
```
10 REM ¥¥ HELP THE BAMAGA GAME ¥¥¥¥
20 A$(1)="  ┌──────┐  ┌──────┐  ┌──────"
30 A$(2)="  |+++++++|  |+++++++|  |++++++"
40 A$(3)="  └──────┘  └──────┘  └──────"
50 SC=0:K=3
60 IF K=0 THEN GOTO 770ELSE X=20:Y=4:AX=0:AY=1:X(1)=20:Y(1)=18:AX(1)=1:AY(1)=0:X
(2)=30:Y(2)=8:AX(2)=-1:AY(2)=0
70 PRINT CHR$(12):WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1
80 COLOR3:LINE (0,2)-(39,24),"¥",B
90 LINE (0,3)-(39,23),"¥",B
100 COLOR4:LOCATE10,2:PRINT "ﾍﾞｰﾏｶﾞﾗ ﾀｽｸﾛ!"
110 COLOR6:LOCATE1,8:PRINT "o Dr&ｶｸﾞ "
120 LOCATE 1,9:PRINT ". ｼｮﾙｲ"
130 GOSUB640:GOSUB720
140 COLOR5
150 FOR I=4TO21 STEP5
160  LOCATE 10,I:PRINT A$(1)
170 NEXT
180 FOR I=5TO22 STEP5
190  LOCATE 10,I:PRINT A$(2):LOCATE 10,I+1:PRINT A$(2)
200 NEXT
210 FOR I=7TO24 STEP5
220  LOCATE 10,I:PRINT A$(3)
230 NEXT
240 LOCATE X,Y:PRINT " "
250 IF X<12 THEN X=38:GOTO280ELSE IF X>36 THEN AX=-1:GOTO 280
260 IF Y<5 THEN AY=1:GOTO 280 ELSE  IF Y>21 THEN AY=-1:GOTO 280
270 IF X MOD 10=0 THENIF Y MOD 5=3 THENGOSUB 480
280 IF X(1)<12 THEN AX(1)=1:GOTO 310 ELSE IF X(1)>36 THEN AX(1)=-1:AY(1)=0:GOTO
310
290 IF Y(1)<5 THEN AY(1)=1:GOTO 310:ELSE  IF Y(1)>21 THEN AY(1)=-1:GOTO 310
300 IF X(1) MOD 10=0 THEN IF Y(1) MOD 5=3 THEN GOSUB 540
310 IF X(2)<12 THEN AX(2)=1:GOTO 340:ELSE IF X(2)>36 THEN AX(2)=-1:GOTO 340
320 IF Y(2)<5 THEN AY(2)=1:GOTO 340:ELSE IF Y(2)>21 THEN AY(2)=-1:GOTO 340
330 IF X(2) MOD 10=0 THEN IF Y(2) MOD 5=3 THEN GOSUB 590
340 X=X+AX:Y=Y+AY:X(1)=X(1)+AX(1):Y(1)=Y(1)+AY(1):X(2)=X(2)+AX(2):Y(2)=Y(2)+AY(2
)
350 COLOR6:LOCATE X(1),Y(1):PRINT "o"
360 LOCATE X(2),Y(2):PRINT "o"
370 C=PEEK(&HF300+X¥2+2+Y¥120)
380 IF C=237 THEN FOR I=0TO30:LOCATEX,Y:PRINT "X":BEEP1:FOR J=0TO20:NEXT:BEEP0:L
OCATE X,Y:PRINT " ":NEXT:K=K-1:GOTO 60
390 IF C=46THEN BEEP1:BEEP0:SC=SC+10
400 COLOR4:LOCATE X,Y:PRINT "●"
410 COLOR6:LOCATE X(1),Y(1):PRINT "."
420 LOCATE X(2),Y(2):PRINT "."
430 COLOR7
440 LOCATE 1,4:PRINT "SCORE"
450 LOCATE 1,5:PRINT USING"  ####";SC
460 COLOR4:LOCATE 2,6:PRINT STRING$(K-1,"●")
470 GOTO 240
480 IN=INP(0):IM=INP(1)
500 IF IN=251THENAX=0:AY=1:RETURN
510 IF IN=239THENAX=-1:AY=0:RETURN
520 IF IN=191THENAX=1:AY=0:RETURN
530 IF IM=254THENAX=0:AY=-1:RETURN
535 RETURN
540 ON INT(RND(1)¥4)+1 GOSUB 550,560,570,580:RETURN
550 AX(1)=0:AY(1)=1:RETURN
560 AX(1)=-1:AY(1)=0:RETURN
570 AX(1)=1:AY(1)=0:RETURN
580 AX(1)=0:AY(1)=-1:RETURN
590 ON INT(RND(1)¥4)+1 GOSUB 600,610,620,630:RETURN
600 AX(2)=0:AY(2)=1:RETURN
610 AX(2)=-1:AY(2)=0:RETURN
620 AX(2)=1:AY(2)=0:RETURN
630 AX(2)=0:AY(2)=-1:RETURN
640 COLOR7:ABC$=" ┼┼┼┼┼┼┼┼"
650 LOCATE1,16:PRINT " ┌┬┬┬┬┬┬┬┐"
660 FOR I=17 TO21
670 LOCATE 1,I:PRINT ABC$
680 NEXT
690 LOCATE1,22:PRINT " └┴┴┴┴┴┴┴┘"
700 LOCATE 2,16:PRINT "ﾍﾝｼｭｳﾌﾞ"
710 RETURN
720 COLOR4:LOCATE 2,12:PRINT " 8 "
730 LOCATE 2,13:PRINT "4+6"
740 LOCATE 2,14:PRINT " 2 "
750 COLOR7:LOCATE 2,11:PRINT "key"
760 RETURN
770 PRINT CHR$(12)
780 LOCATE 5,10
790 FOR I=1TO25
800  PRINT MID$("Your Score is "+STR$(SC)+" Pts.",I,1);
810 BEEP1:BEEP0:FOR J=0TO100:NEXT
820 NEXT
830 COLOR 4:LOCATE4,15:PRINT "¥GAME OVER¥":COLOR2:PRINT "       Do you want repl
ay?";
840 A$=INPUT$(1):IF A$<>"n" THEN RUN
850 END
```


★私は動物が大好きです。動物愛護週間ですから影さんをいじめないでね♡（愛知県名古屋市・**ちいたん11才**）
……【**影**：うん，僕ちゃんお猿さんでーす！などと調子に乗ってる場合ではない。**私は人間!!編**：と思う猿だ！】

PC-8001mkII用

移植板

オーラ・バトル



田中　仁司

内　容

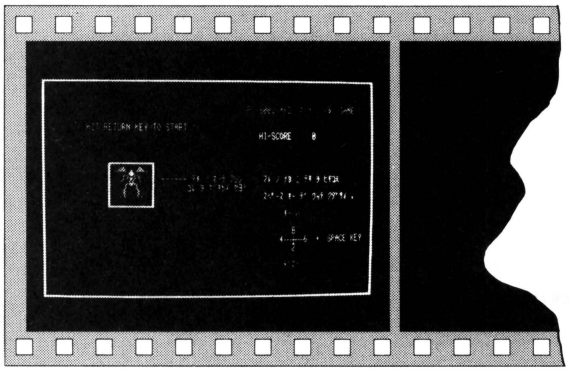
これは，ベーマガ5月号ぴゅう太「オーラバトル」のmkII版です。バイソンウェルに降り立った君は，敵のオーラマシンをたおしていってください。

遊びかた

使用キーは，テン・キーの[2]，[4]，[6]，[8]とスペース・キーです。テン・キーを使い敵を照準器におさめて，スペース・キーで撃墜です。1機撃墜するごとに，基本点の100点プラス10～50点の乱数点が入ります。

敵からの攻撃はミサイルですが，これは一つの動きごとに10分の1の確率で落とされます。このミサイルが照準器と同じX軸で発射されると，やられてGAME OVERです。

参考文献　ベーマガ5月号 オーラ・バトル



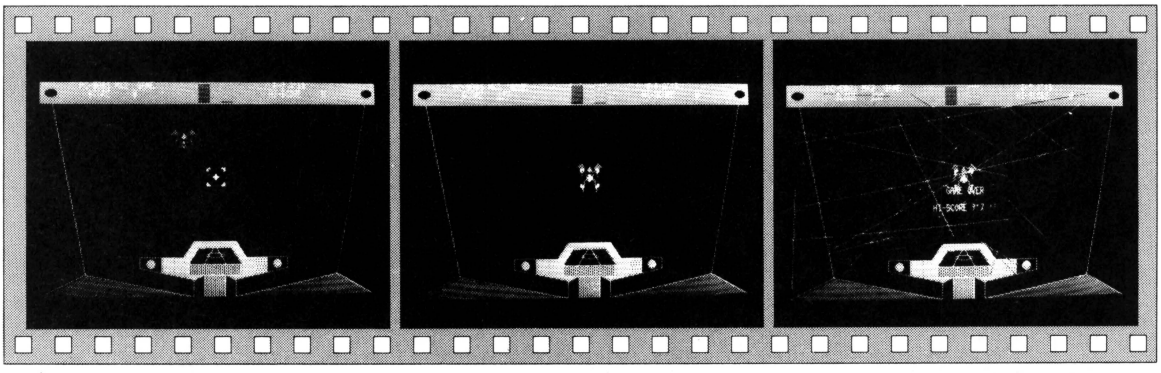
▲《写真1》キーの説明

CHECKER FLAG

影：あっ，ダンバインだ！

Dr.D：なるほど，人気のあったゲームの移植版か。コクピットがよくできていてゲームのふんい気をもりあげていて，キャラクタもおもしろい。だが，ゲーム・オーバーの時のガラスのわれる感じが良くないな。これは，われかたのパターンを良く研究したほうがよい。

編：SFものは，ストーリーがしっかりしていていいですね！



▲《写真2》中央のターゲットに敵を追い込め

▲《写真3》気をゆるめると敵が反撃してくる

▲《写真4》おわり

★まぶたの上を押すと，ベーマガが2冊になる!?(ケチな人はどうぞ)(大阪市・**佐野　彰10才**)……【**影**：やったけどダメだった。目が赤くはれちゃったじゃないか!!**編**：やりかたが悪いんです。こうして――ビエーン!!】

オーラ・バトルのプログラム・リスト

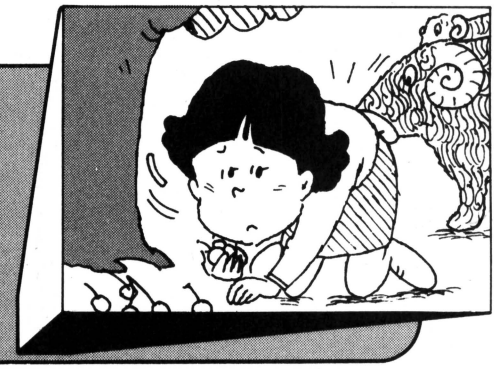
```
10 DATA 1,76,80,77,80,78,80,91,80,92,80,93,80,75,81,76,81,77,81,78,81
11 DATA 1,91,81,92,81,93,81,94,81,74,82,75,82,76,82,77,82,78,82,79,82
12 DATA 1,90,82,91,82,92,82,93,82,94,82,95,82,73,83,74,83,75,83,76,83
13 DATA 1,77,83,78,83,79,83,90,83,91,83,92,83,93,83,94,83,95,83,96,83
14 DATA 1,70,84,71,84,72,84,73,84,74,84,75,84,76,84,77,84,78,84,79,84
15 DATA 1,80,84,81,84,88,84,89,84,90,84,91,84,92,84,93,84,94,84,95,84
16 DATA 1,96,84,97,84,98,84,99,84,79,86,90,86,79,87,90,87,77,88,78,88
17 DATA 1,79,88,80,88,81,88,82,88,87,88,88,88,89,88,90,88,91,88,92,88
18 DATA 1,77,89,78,89,82,89,87,89,91,89,92,89,77,90,78,90,91,90,92,90
19 DATA 1,76,91,77,91,78,91,91,91,92,91,76,92,77,92,92,92,93,92,74,93
20 DATA 1,75,93,76,93,92,93,93,93,93,94,80,95,81,95,82,95,83,95,86,95
21 DATA 1,87,95,88,95,89,95,79,96,80,96,81,96,82,96,83,96,86,96,87,96
22 DATA 1,88,96,89,96,90,96,79,97,80,97,89,97,90,97,79,98,80,98,89,98
23 DATA 1,90,98,79,99,80,99,89,99,90,99,78,100,79,100,80,100,89,100,90,100
24 DATA1,91,100,77,101,78,101,79,101,90,101,91,101,92,101,77,102,78,102,79,102
25 DATA1,90,102,91,102,92,102,77,103,78,103,79,103,90,103,91,103,92,103,77,104
26 DATA1,78,104,79,104,90,104,91,104,92,104,77,105,78,105,79,105,90,105,91,105
27 DATA1,92,105,76,106,78,106,79,106,90,106,91,106,93,106,75,107,78,107,79,107
28 DATA1,90,107,91,107,94,107,78,108,79,108,90,108,91,108,,,,,,
29 DATA 2,84,83,85,83,84,84,85,84,83,85,84,85,85,85,86,85,82,86,83,86
30 DATA 2,84,86,85,86,86,86,87,86,83,87,84,87,85,87,86,87,84,88,85,88
31 DATA 2,81,90,88,90,81,91,88,91,82,92,87,92,83,93,86,93,83,94,86,94
32 DATA 2,84,95,85,95,84,96,85,96,84,97,85,97,75,108,94,108,,,,
33 DATA 3,83,86,86,86,83,90,84,90,85,90,86,90,84,91,85,91,84,92,85,92
34 DATA 0,0,1,0,3,0,4,0,1,1,3,1,1,2,3,2
100 DEFINTA-Z:CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:CMD SCREEN2,1,1:CMD CLS3
110 DIM A%(123):DIM B%(14):RESTORE10
120 FORJ=1TO24:READ C:FORI=1TO10:READ X,Y:CMD PSET(X,Y),C:NEXT
130 NEXT:CMD PSET(93,95),3:CMD PSET(0,0),0:FORI=1TO8:READ X,Y:CMD PSET(X,Y),3:NE
XT:FORI=0TO4:CMD PSET(2,I),1:NEXT:CMD GET(0,0)-(4,4),B%:CMD LINE(0,0)-(4,4),0,BF
:CMD GET(70,80)-(99,108),A%:CMD CLS3
140 '
150 CMD SCREEN2,0,1
160 CMD PUT(70,80),A%,PSET:COLOR6:LOCATE27,11:PRINT "------ ﾃｷ ﾉ ｵｰﾗ ﾏｼﾝ"
170 LOCATE33,12:FRINT "ｺﾚ ﾗ ｶﾞｷﾏｲ ｾﾖ!":LINE(0,0)-(159,99),PSET,5,B:LINE(30,38)-(
50,58),PSET,3,B
180 COLOR4:LOCATE47,3:PRINT "PC-8001 MK2  ｵｰﾗ ﾊﾞﾄﾙ  GAME "
190 COLOR7:LOCATE50,6:PRINT USING"HI-SCORE #####";HS
200 COLOR2:LOCATE55,9:PRINT "  ﾙｰﾙ "
210 COLOR5:LOCATE50,11:PRINT " ﾏﾄ ﾉ ﾅｶ ﾆ ﾃｷ ﾗ ﾋｷｺﾖ"
220 LOCATE50,13:PRINT " ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ ﾃﾞ ｳｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ ｡"
230 COLOR6:LOCATE55,15:PRINT " ｷｰ ﾊ"
240 LOCATE55,17:PRINT "   8   "
250 LOCATE55,18:PRINT "4---+---6  +  SPACE KEY"
260 LOCATE55,19:PRINT "   2   ":LOCATE55,21:PRINT " ﾃﾞｽ!"
270 COLOR2:LOCATE49,23:PRINT " ﾃｷ ﾉ ﾐｻｲﾙ ｶﾞ ｱﾀﾚﾊﾞ GAME OVER"
280 C=7:C1=0
290 COLOR C:LOCATE10,5:PRINT "HIT RETURN KEY TO START !"
300 P$=INKEY$:IFP$=CHR$(13)THEN320 ELSE SWAPC,C1
310 GOTO 290
320 '
330 CMD CLS3:CMD LINE(0,0)-(319,20),3,BF
340 CMD LINE(144,2)-(154,18),1,BF:CMD LINE(155,2)-(165,18),3,BF:CMD LINE(166,2)-
(176,18),2,BF
350 COLOR7:LOCATE8,0:PRINT "PC-8001 MK2  GAME";TAB(53);"ｵｰﾗ ﾊﾞﾄﾙ"
360 CMD LINE(10,10)-(40,180),3:CMD LINE(310,10)-(280,180),3
370 CMD LINE(40,180)-(140,199),3:CMD LINE(140,199)-STEP(0,-15),3
380 CMD LINE -STEP(-50,-10),3:CMD LINE -STEP(0,-10),3
390 CMD LINE -STEP(40,0),3:CMD LINE -STEP(10,-15),3
400 CMD LINE -STEP(40,0),3:CMD LINE -STEP(10,15),3
410 CMD LINE -STEP(40,0),3:CMD LINE -STEP(0,10),3
420 CMD LINE -STEP(-50,10),3:CMD LINE -STEP(0,15),3
430 CMD LINE (180,199)-(280,180),3
440 CMD CIRCLE(10,10),5,0,,,.6:CMD CIRCLE(310,10),5,0,,,.6
450 CMD PAINT(10,10),0,0:CMD PAINT(310,10),0,0
460 CMD LINE(0,199)-(40,180),3:CMD LINE(319,199)-(280,180),3
470 CMD PAINT(10,199),1,3:CMD PAINT(300,199),1,3:CMD PAINT(160,180),2,3
480 CMD LINE(110,164)-(110,178),3:CMD LINE(210,178)-(210,164),3
490 CMD CIRCLE(100,170),4,3:CMD PAINT(109,165),0,3
500 CMD CIRCLE(220,170),4,3:CMD PAINT(211,165),0,3
510 FORI=150TO170STEP2:CMD LINE(I,180)-(I,199),1:NEXT
520 FORJ=111TO209 STEP88:FORI=165TO177 STEP2:CMD LINE(J,I)-(J+10,I),3:NEXTI:NEXT
J
530 CMD LINE(145,155)-(135,170),3:CMD LINE(175,155)-(185,170),3
540 CMD LINE(145,155)-(175,155),3:CMD LINE(135,170)-(185,180),3,B
550 CMD PAINT(146,156),0,3:CMD PAINT(136,171),1,3
560 FORI=136TO184STEP2:CMD LINE(I,170)-(I,180),3:NEXT
570 FORI=146TO150STEP2:CMD PSET(I,156),2:NEXT
580 FORI=174TO184STEP2:CMD PSET(I,169),1:NEXT:CMD CIRCLE(160,162),9,2,,,.2
590 CMD LINE(150,169)-(158,156),3:CMD LINE(170,169)-(162,156),3
600 CMD LINE(150,180)-(140,185),3:CMD LINE(170,180)-(180,185),3
610 CMD LINE(150,180)-(150,199),3:CMD PAINT(145,199),0,3
620 CMD LINE(170,180)-(170,199),3:CMD PAINT(175,199),0,3
630 DATA 77,44,76,44,78,44,77,43,77,45
640 DATA 74,40,73,40,73,41,73,47,73,48
650 DATA 74,48,80,48,81,48,81,47,81,41,81,40,80,40
660 RESTORE630:FORI=1TO17:READ X,Y:PSET(X+1,Y,7):NEXT
670 '
680 X=56:Y=45:S=0
690 CMD PUT(X,Y),A%,PSET
700 FORI=0TO200:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT
710 LOCATE10,1:PRINTUSING"SCORE ######";S:LOCATE52,1:PRINTUSING"HI-SCORE ######";H
S
720 P=INP(0):P1=INP(1):SP=INP(9)
730 VX=RND(1)*2:VY=RND(1)*2
740 IFVX=0THENVX=-1
750 IFVY=0THENVY=-1
760 IF P=239 THENVX=1
770 IF P=191 THENVX=-1
780 IF P=251 THENVY=-1
790 IF P1=254 THENVY=1
800 IF VX=1 THEN XV=30:GOTO 820
810 XV=-30
820 IF VY=1 THEN YV=30:GOTO 840
830 YV=-30
840 CMD LINE(X,Y)-(X+30,Y+30),0,BF
850 X=X+XV:Y=Y+YV
860 IF X<56 THEN X=56
870 IF X>236 THEN X=236
880 IF Y<45 THEN Y=45
890 IF Y>105 THEN Y=105
900 CMD PUT(X,Y),A%,PSET
910 IF SP=191 THEN BEEP1:CMD LINE(161,90)-(140,149),1:CMD LINE(161,90)-(181,149)
,1:BEEP0:CMD LINE(161,90)-(140,149),0:CMD LINE(161,90)-(181,149),0:IF X=146 AND
Y=75 THEN 940
920 I=RND(1)*10:IFI=8THEN970
930 GOTO 710
940 FORI=0TO10:BEEP1:FORJ=0TO50:BEEP1:BEEP0:NEXTJ:BEEP1:NEXTI:BEEP0
950 AS=RND(1)*41+10:S=S+100:S=S+AS
960 GOTO 710
970 FORU=Y+30 TO 140 STEP5:CMD PUT(X+12,U),B%,PSET:CMD LINE(X+12,U)-STEP(5,5),0,
BF:NEXTU
980 IF X=146 THEN 1010
990 GOTO 710
1000 '
1010 BEEP:FORI=0TO150:BEEP1:BEEP0:NEXTI:BEEP
1020 LOCATE35,12:PRINT "GAME OVER"
1030 IF S>HS THEN HS=S:LOCATE 32,14:PRINT "HI-SCORE ﾃﾞｽ !!"
1040 FORT=0TO30:X1=RND(1)*320:X2=RND(1)*320:Y1=RND(1)*200:Y2=RND(1)*200:C=RND(1)
*3+1
1050 CMD LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C
1060 NEXTT
1070 FORI=0TO2000:NEXTI:CMD CLS3:GOTO 150
```

PC-8001 MK II

★来月号のベーマガがほしくて今月号といっしょに寝た。つぎの日小さい来月号が生まれていた。（北海道札幌市・ベーマガの父12才）……【影：この手紙は、いろいろな意味にとれるな。編：いやらしいネ！】

PC-8801用

がんばれドンキー



BARO

いつも鈍くてやることなすこと何でも遅いドンちゃんは，妹の朝子ちゃんやクラス・メイトのランちゃん，先輩の海潮くんに迷惑をかけてばかりいます。

そこで，ドンちゃんはせめてものおわびにと，サクランボ取りに出かけるのでした。

ゲームのしかた

ドンちゃんを 1 2 3 5 のキーで移動させ，サクランボを取ってください。サクランボを取るのを邪魔するイジワルな羊に当たると，ゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：おかしいな？　どうしても460行でFCエラーがでるぞ。

編：ということで，BAROさんにTELしたところ，BAROさんはV.1.0のマシンとのことです。編集部のはV.1.1で，これがエラーの原因かもしれません。

Dr.D：そこで，一応460行をCOLOR 4，0，0としておいたが，V.1.0の人はCOLOR 4，0，3でやると背景色がピンクになるそうだ。ためしてごらん！

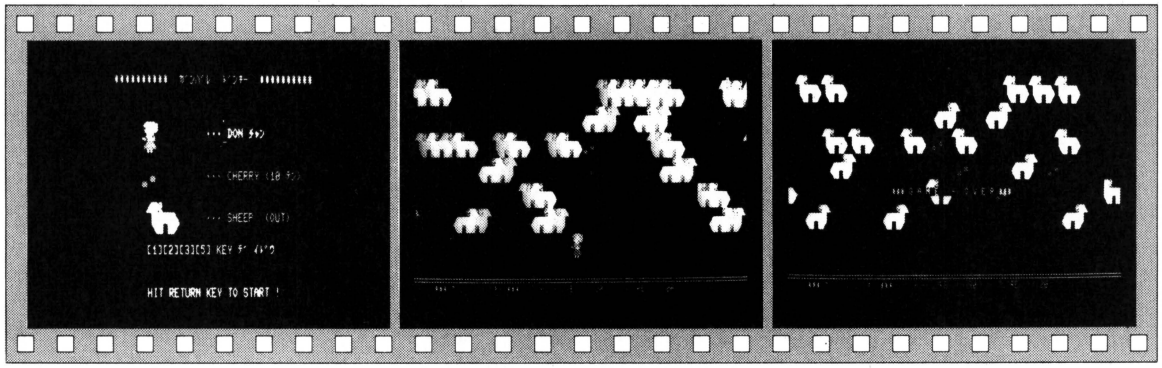
プログラムについて

Mの値は，羊とサクランボの数を決めています。簡単すぎるという人は，590行のMの値を大きくするか，プログラムののINTを取ってください。マシン語は，USR 0とUSR 1でドンちゃんの表示および消去，USR 2で羊の移動となっています。

あとがき

羊とドンちゃんを，縦横3キャラクタを1区画として移動させていますが，思ったほど気になりません。時々，首なし羊が出没しますが，ゲームにはあまり関係ありませんのでそのままにしておきました。

参考文献　吾妻ひでお作「翔べ翔べドンキー」



《写真1》キー操作　　《写真2》ゲームは楽しい！　　《写真3》ゲーム・オーバー

★ゼビウスクイズです。ソルは全部で何本でしょう。（宮崎県延岡市・**甲斐正人15才**）……【**影**：今月号のSUPER Soft MAGAZINEをよく読んで——ふむふむ，ではさっそく，カタカタ，ビシューン!!でた——44本】

がんばれドンキーのプログラム・リスト

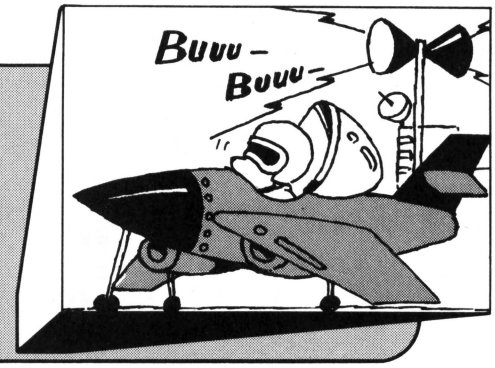
```
10 CLEAR ,&HAFFF
20 DEFINT A-Z:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
30 LOCATE 32,12:PRINT "WAIT A MOMENT !"
40 SCREEN 0,2:CLS 2:SCREEN 0,0
50 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOSUB 640
60 B$(0)="▟▙@   ":B$(1)=" ▟▀▀▙":B$(2)="▜▟▛"
70 B$(3)="   @▙ ":B$(4)="▟▀▀▙ ":B$(5)="▜▛ "
80 CLS:GOTO *ST
90 *MAIN
100 I=INP(0):X=X+(I=253)-(I=247):X=X+(X>25)-(X<0)
110 Y=Y+(I=223)-(I=251):Y=Y+(Y>6)-(Y<0)
120 DX=X*3+1:DY=Y*3
130 G=&HC000+DX+DY*640
140 Z=USR1(VG):Z=USR0(G):VG=G
150 IF W(X,Y)=1 THEN BEEP 1:C=C+1:S=S+1:W(X,Y)=0:BEEP 0
160 IF PEEK(&HF3C8+DX+DY*120+121)=135 THEN *OVER
170 COLOR 4:LOCATE 57,25:PRINT USING "#####0";S;:COLOR 5
180 IF C=M THEN FOR I=0 TO 50:BEEP 1:FOR J=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:NEXT:GOTO *CLR
190 Z=USR2(0):Z=USR2(0):Z=USR2(0)
200 IF PEEK(&HF3C8+DX+DY*120+121)=135 THEN *OVER
210 GOTO 100
220 *OVER
230 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,2):NEXT
240 FOR I=1 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
250 COLOR 6:LOCATE 25,13:PRINT "*** G A M E   -  O V E R ***"
260 CLS 2:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
270 IF HS<S THEN HS=S
280 GOTO *ST
290 *CLR
300 C=0:M=M+2:X=12:Y=6:CLS:Z=USR1(G):G=&HED25:VG=G
310 IF M>50 THEN M=50
320 FOR I=1 TO M
330 DX=INT(RND*12):DY=INT(RND*6)
340 DX=DX*6+1:DY=DY*3:K=(DY MOD 2)*3
350 LOCATE DX,DY   :PRINT B$(K)
360 LOCATE DX,DY+1:PRINT B$(K+1)
370 LOCATE DX,DY+2:PRINT B$(K+2)
380 NEXT
390 FOR I=1 TO M
400 DX=INT(RND*25):DY=INT(RND*6)
410 IF W(DX,DY)=0 THEN W(DX,DY)=1 ELSE 400
420 DX=DX*24+8:DY=DY*24
430 BEEP 1:PUT(DX,DY),A:BEEP 0
440 NEXT:GOTO *MAIN
450 *ST
460 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 4,0,0:CLS:LOCATE 17,2
470 PRINT "**********  ｶﾝﾊﾞﾚ ﾄﾝｷｰ  **********"
480 Z=USR0(&HD006):PUT(175,80),A:COLOR 5
490 LOCATE 23,14:PRINT B$(0)
500 LOCATE 23,15:PRINT B$(1)
510 LOCATE 23,16:PRINT B$(2)
520 COLOR 3:LOCATE 34,7 :PRINT "･･･ DON ﾁｬﾝ "
530 COLOR 2:LOCATE 34,11:PRINT "･･･ CHERRY (10 ﾃﾝ)"
540 COLOR 4:LOCATE 34,15:PRINT "･･･ SHEEP  (OUT)"
550 COLOR 6:LOCATE 23,18:PRINT "[1][2][3][5] KEY ﾃﾞ ｲﾄﾞｳ "
560 COLOR 7:LOCATE 23,22:PRINT "HIT RETURN KEY TO START !"
570 IF INKEY$<> CHR$(13) THEN 570
580 Z=USR1(&HD006):Z=USR1(&HD826):CONSOLE 0,25,0,1:CLS
590 M=18:S=0:G=&HED25:ERASE W:DIM W(25,6)
600 COLOR 6:LOCATE 0,24:PRINT STRING$(80,"=");:COLOR 4:LOCATE 0,25
610 PRINT "     *** ｶﾝﾊﾞﾚ ﾄﾝｷｰ ***      Hi-SCORE      0      SCORE      00";
620 LOCATE 40,25:PRINT USING"####0";HS;:CONSOLE 0,23,0,1:COLOR 5
630 GOTO *CLR
640 '--- IN DATA ---
650 FOR I=0 TO 168:READ A$:POKE &HB000+I,VAL("&H"+A$):NEXT I
660 FOR I=0 TO 217:READ A$:POKE &HB500+I,VAL("&H"+A$):NEXT I
670 DEF USR0=&HB000:DEF USR1=&HB038:DEF USR2=&HB05C
680 DIM A(230):DIM W(25,6)
690 LINE(14,1)-(6,18),2:LINE(14,1)-(18,14),2
700 CIRCLE(5,18),4,2:CIRCLE(17,14),4,2
710 PAINT(4,18),2:PAINT(16,14),2
720 GET(0,0)-(24,24),A:LINE(0,0)-(30,30),0,BF:RETURN
730 '--- Grafic ﾉ ﾏｼﾝ ｺｰﾄﾞ ---
740 DATA 7E,23,66,6F,11,00,B5,1A,47,13,1A,4F,13,E5,C5,F3
750 DATA 1A,13,D3,5C,77,D3,5F,1A,13,D3,5D,77,D3,5F,1A,13
760 DATA D3,5E,77,D3,5F,23,0D,20,E7,C1,E1,05,FB,C8,D5,11
770 DATA 50,00,19,D1,E5,C5,18,D7                    '(USR0)
780 DATA 7E,23,66,6F,0E,18,AF,E5,F3,06,03,D3,5C,77,D3,5D
790 DATA 77,D3,5E,77,23,10,F4,D3,5F,FB,11,50,00,E1,19,0D
800 DATA C8,E5,18,E4                                '(USR1)
810 DATA 0E,07,06,03,21,CA,F3,11,C9,F3,C5,E5,01,4D,00,7E
820 DATA ED,B0,12,E1,11,78,00,19,E5,D1,1B,C1,10,EC,0D,C8
830 DATA 06,03,11,4B,00,19,E5,D1,13,C5,E5,01,4D,00,7E,ED
840 DATA B8,12,E1,11,78,00,19,E5,D1,13,C1,10,EC,11,4B,00
850 DATA B7,ED,52,E5,D1,1B,06,03,0D,C8,18,BE,00         '(USR2)
860 '--- DON ﾁｬﾝ ﾉ Grafic DATA ---
870 DATA 18,03,03,00,00,FF,00,00,E0,00,00,0F,00,00,FF,00
880 DATA 00,FE,00,00,1F,00,00,FF,00,00,FF,00,00,3F,00,00
890 DATA FF,06,06,FF,00,00,1B,00,00,FE,1F,1F,1F,E0,E0,03
900 DATA 00,00,FF,FC,FC,1F,E0,E0,1F,00,00,FF,FE,FE,FF,00
910 DATA 00,0F,00,00,FE,3E,3E,FE,00,00,07,00,00,7E,7E,81
920 DATA 7C,00,80,00,00,01,3C,3C,C3,00,00,C0,00,00,03,00
930 DATA 00,FF,00,00,60,00,00,03,00,00,FF,00,00,70,70,70
940 DATA 7D,00,00,FF,00,00,70,60,60,7E,0F,0F,FF,00,00,F0
950 DATA 00,00,0E,07,07,FF,00,00,F0,00,01,00,00,FF,00,00
960 DATA C0,00,00,03,00,00,FF,00,00,F0,00,00,07,00,00,BF
970 DATA 40,00,78,80,00,07,08,00,5E,A1,00,B8,44,00,04,1B
980 DATA 00,99,66,00,24,D8,00,1F,00,00,FF,00,00,FC,00,00
990 DATA 00,00,E7,E7,E7,00,00,00,00,00,00,E7,E7,E7,00,00
1000 DATA 00,00,00,00,00,00,E7,00,00,00
```

★みなさん，こんにちは！器用貧乏のレベルIIIです。(北海道旭川市・佐藤則一17才)…【編：みなさん，こんにちは！器用貧乏の編です！器用貧乏は損ですよ．必ず不器用な奴が近づいてくる。ジーッ！影：ん？】

AC-8800

PC-9801用

スーパー・スクランブル



兵頭　啓治

ＰＣ－9800用，インベーダータイプのゲームを作ってみました。敵はめちゃんこ攻めてきて，こちらが攻めあぐんでいるととめどなく〝Ｙ〟が降ってきます。

当たると地面が序々に破壊され，青い穴があいてしまうとそこより先に移動できなくなります。敵のほうはというと，右に左にと移動し高度を下げて攻めてきます。下がるにしたがってスピードが増し，下がりきると上に戻って１ラウンド減り，全部やっつけると多少スピードが上がって１ラウンドプラスされます。ゼロになればゲーム・オーバーどえす。ときおり〝＋○＋〟が出現しますが，これを撃つと〝Ｙ〟が降ってくる間隔が長くなります。地面に穴があいてしまっている場合にはもと通りになります。

操作方法

〝⊥〟が自分，[1]と[3]のキーで左右に移動し，[SPC]で弾を撃ちます。移動しないで撃っていると集中して攻めてくるので，たちまち穴ポコがあいてしまいます。注意してください。

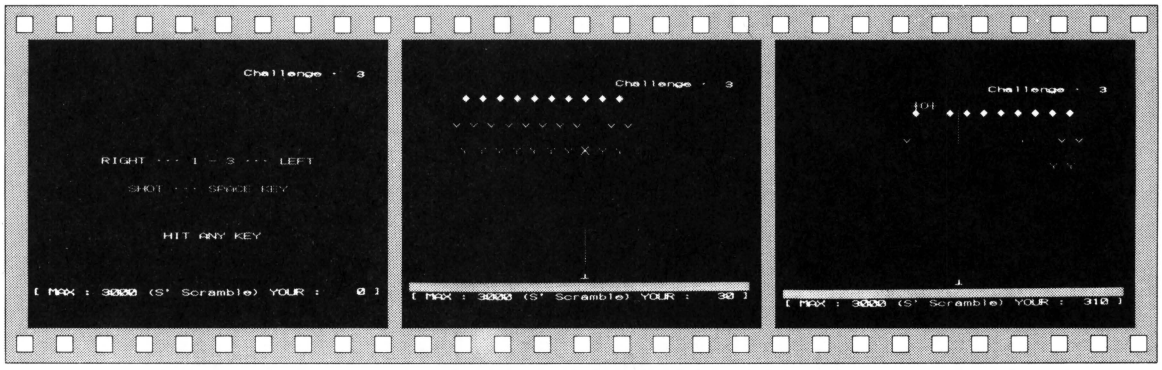
▲《写真１》タイトル画面

CHECKER FLAG

Dr.D：ほー，一見つまらなそうなゲームのようだが，プログラムもしっかりしてるし動きもいいぞ。

編：キャラクタが単純だから，Ｂクラスかと思ったけど，敵の動きもいろんなパターンがあってこの長さですからね。

Dr.D：ただし，敵の攻撃がすべてミサイルめがけてくるようだ。だから，弾を射ちっぱなしにしておくと完全にやっつけられる。これは改良したほうがいいな。



▲《写真２》キー操作

▲《写真３》キャラは単純だが，ゲームは楽しい！

▲《写真４》敵母艦も登場する

★11月号のP.120で42回間違えたのはもしかして影さん？記録的な間違えかたですね！（愛知県知多郡・**原爆固め14才**）……【**影**：なんでも私のせいにするな。**編**：実は老眼鏡を忘れたDr.がやりました。**Dr.D**：（コソコソ）】

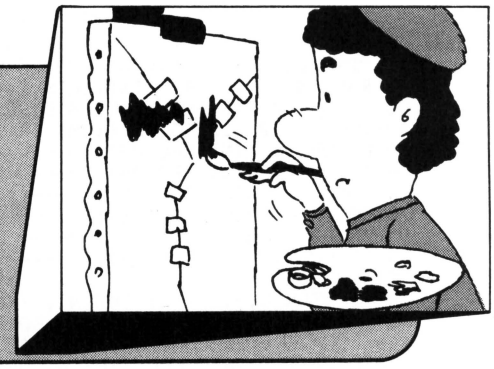
```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:DEFINT A-Z:DEF SEG=&HA000:H=300
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))+VAL(MID$(TIME$,4,2))*VAL(LEFT$(TIME$,2))
30 LOCATE 0,7:GOSUB 40:LOCATE 28,12:COLOR 5:OM$="ｽ - ﾊﾟ -  ｽｸﾗﾝﾌﾞﾙ":GOSUB
*OM:LOCATE 26,22:COLOR 6:OM$="* * * Pliking  Brand * * *":GOSUB *OM:GOTO 100
40 COLOR 5:PRINT SPC(25);"
50 COLOR 7:PRINT SPC(25);"
60 COLOR 6:PRINT SPC(25);":LOCATE 0,15
70 COLOR 4:PRINT SPC(16);"
80 COLOR 2:PRINT SPC(16);"
90 COLOR 3:PRINT SPC(16);"
RETURN
100 SCREEN 0,3:CLS 2:SCREEN ,0:FOR I=0 TO 400:BEEP 1:PSET(RND*639,RND*199),INT(R
ND*7)+1:BEEP 0:NEXT:WIDTH 40:CONSOLE 1,22
110 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "[ MAX :      (S' Scramble) YOUR :    0 ]";
120 LOCATE 7,24:COLOR 7:PRINT USING "####0";H;
130 LOCATE 24,0:COLOR 7:PRINT "Challenge ·  3"
140 LOCATE 8,10:COLOR 6:OM$="RIGHT ··· 1 - 3 ··· LEFT":GOSUB *OM
150 LOCATE 11,13:COLOR 4:OM$="SHOT ··· SPACE KEY":GOSUB *OM
160 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 15,18:COLOR 5:OM$="HIT ANY KEY":GOSUB *OM
170 IF INKEY$="" THEN 170 ELSE CLS:GOSUB *B
180 D$="  ":F$="  ":G$="Y":H$="  ":GOSUB *G:GOSUB *CA:S=0
190 CC=0:X=19:Q=3:K=0:U=0:E=0:T=1:EX=60:CLS
200 *ST:A=1:B=2:V=1:R=0:IF Q<1 THEN CLS:GOTO *O
210 R=R+1:IF R MOD (17-B)/T=0 THEN 220 ELSE 270
220 A=A+V:IF A>17 OR A<2 THEN V=-V:B=B+1:CLS
230 IF B>14 THEN Q=Q-1:GOSUB *Q:GOTO *ST
240 COLOR 5:LOCATE A,B:PRINT A$:COLOR 6:LOCATE A-1,B+3:PRINT B$:COLOR 4:LOCATE A
,B+6:PRINT C$
250 IF INT(RND*80)=1 AND CC=0 THEN CC=1:CX=1
260 IF CC=1 THEN CX=CX+1:COLOR 3:LOCATE CX,B-1:PRINT H$:IF CX=>36 THEN CC=0:LOCA
TE 37,B-1:PRINT "  "
270 I=INP(&HE0):M=0
280 IF I=&HFD THEN M=-1
290 IF I=&HF7 THEN M=1
300 IF INP(&HE9)=&HBF AND K=0 THEN K=1:J=X+1:L=21 ELSE P=0
310 IF K=1 THEN L=L-1:P=PEEK(J*4+L*160):POKE J*4+L*160,150:POKE J*4+L*160+8192,1
93 ELSE 380
320 IF K=1 THEN POKE J*4+(L+1)*160,32
330 IF L<B THEN K=0:POKE J*4+L*160,32
340 IF P=89 AND E=0 THEN K=0:S=S+T:GOSUB *AC:GOSUB *S
350 IF P=118 THEN K=0:S=S+2*T:GOSUB *AB:GOSUB *S
360 IF P=234 THEN K=0:S=S+4*T:GOSUB *AA:GOSUB *S
370 IF P=237 THEN GOSUB *B:EX=60:S=S+10*T:CC=0:GOSUB *S:CLS:IF GL=1 THEN EX=60:G
OSUB *G
380 IF U>=31 THEN T=T+1:U=0:Q=Q+1:FOR O=1 TO 5:S=S+10*T:GOSUB *S:NEXT:GOSUB *Q:G
OSUB *CA:IF T>6 THEN T=6
390 X=X+M:IF X<1 OR X>36 THEN X=X-M
400 IF INT(RND*EX)=1 AND E=0 THEN E=1:GOSUB *EK
410 IF E=1 THEN POKE W*4+G*160,32:G=G+1:VX=SGN(X+1-W):W=W+VX:IF G>=22 THEN E=0:Y
=PEEK(W*4+3680):GOSUB *Z:S=S-T:GOSUB *S
420 IF P=89 AND E=1 THEN E=0:K=0:S=S+5*T:GOSUB *S
430 IF E=1 THEN POKE W*4+G*160,89:POKE W*4+G*160+8192,129
440 IF PEEK((X+1)*4+3680)=128 THEN X=X-M
450 COLOR 7:LOCATE X,22:PRINT D$;:GOTO 210
460 *AA:POKE J*4+L*160,240:MID$(A$,J-A+1,1)=F$:U=U+1:RETURN
470 *AB:POKE J*4+L*160,240:MID$(B$,J-A+2,1)=F$:U=U+1:RETURN
480 *AC:POKE J*4+L*160,240:MID$(C$,J-A+1,1)=F$:U=U+1:RETURN
490 *S:IF S<-500 THEN *O ELSE BEEP 1:LOCATE 33,24:COLOR 7:PRINT USING "####";S;:
BEEP 0:RETURN
500 *CA:A$="  ":B$="  "
510 C$="  ":RETURN
520 *B:FOR D=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
530 *O:CLS:GOSUB *B:COLOR 3:LOCATE 16,10:OM$="GAME OVER":GOSUB *OM:IF S>H THEN H
=S:GOTO 560
540 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 13,18:COLOR 6:OM$="HIT RETURN KEY!":GOSUB *OM
550 IF INKEY$=CHR$(13) THEN WIDTH 80:GOTO 30 ELSE 550
560 COLOR 5:LOCATE 11,13:OM$="HI - SCORE   ":GOSUB *OM:PRINT H*10;:GOTO 540
570 *EK:F=INSTR(2,C$,G$):IF F<>0 THEN U=U+1:MID$(C$,F,1)=F$:G=B+6:W=A-1+F:RETURN
 ELSE GOSUB 510:GOSUB *B:U=U-10:E=0:GOSUB 590:RETURN
580 *Z:IF Y>129 THEN COLOR 2:LOCATE W,23:PRINT CHR$(Y-1);:RETURN ELSE GOSUB *B:C
OLOR 1:LOCATE W,23:PRINT "_";:S=S-100:GOSUB *S:GL=1:EX=10:RETURN
590 EX=EX-5:IF EX=<10 THEN EX=10:RETURN ELSE RETURN
600 *Q:COLOR 7:LOCATE 36,0:PRINT Q;:RETURN
610 *G:COLOR 2:LOCATE 0,23:PRINT "                                                ";:GL=
0:RETURN
620 *OM:FOR OM=1 TO LEN(OM$):PRINT MID$(OM$,OM,1);:GOSUB *B:FOR I=0 TO 30:NEXT I
,OM:RETURN
```

★11月号 P.146 の山下君は間違っている。人類を麺類に変えよう。（東京都町田市・PB-100 14才）……【編：人類は麺類！影：麺類はカップラーメンが最高！編集部にはカップラーメンタワーが立っているのだ。汚ないだと？】

ぴゅう太用

TRAPIX

ソフトウェア・ケンネル



パズルの好きな君に…

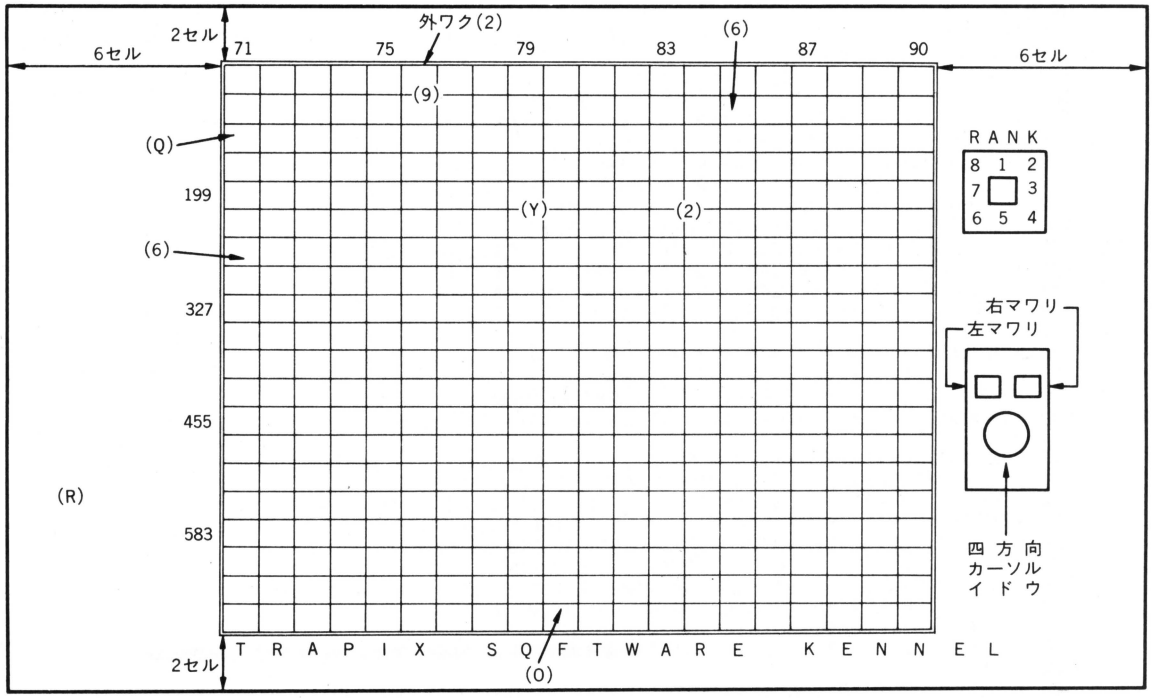
ソフトウェア・ケンネルが，満を持してお届けするコンピュータ・パズルの決定版!!（なあんちゃって）画面上の絵が5×5の画素に細分されていて，となり合った4個の絵の位置が回転するようになっている。ぴゅう太クンが与えられた難易度に従って，ランダムに回転を繰り返し絵をくずしてしまうので，これを元通りに復元するというパズルだ。昔からあった15パズルの変形版だが，一度に4個の画素が回転するので，ひとすじなわではいかないよ。

どうして遊ぶのか…

実行すると，まず〝ENTER RANK〟と表示されるので，1から8までの難易度をコントローラで入力してほしい。ランク×5の回数だけランダムなか所で絵が回転する。あとはコントローラでカーソルを回転したい画素の中心に移動し，SL，SRボタンを押して左まわり，右まわりに回転させて絵を復元して

CHECKER FLAG

編集長：編君！写真1がぬけとるゾ！
編：実は，ラムちゃんの絵だったんですが小学館の許可がおりなくて空けちゃいました。ケンネルさんごめんなさい。
Dr.D：各出版社にとって人気キャラクターは財産だからしかたないか。でもラムちゃんの絵は他誌で見たゾ。
編：10月から許可しないことになったそうです。これからグラフィックのデータが載る可能性があるマイコン誌は……。1誌だけ，ナルホドネ。



《第1図》ワクのセル番号を間違えないようにね。ここに好きな画を書こう。

★なぜどのイラストを見てもDr.Dはハゲなのだ。編集長や影だってアデランスかもしれないのに。（神奈川県小田原市・**配島正和15才**）……**【影**：実はこの間編集長がヘルメットを取ったら肩にバサッと。**編集長**：ニ3】

くれ。SL，SRボタンを同時に押すと，またランク入力状態に戻るよ。

絵にこりたい人のために…

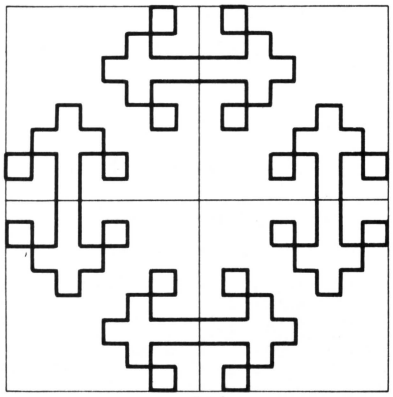
ラムちゃんとレイちゃんの絵を描いてみたが，オリジナルな絵を描くという楽しみもあるね。北斎やピカソなども参考にすると楽しいだろう。ふられた恋人の顔をくずしていくというのも，ネクラな楽しみかただよな。

パズルだけでは物足りないというむきは，200行か460行のあとに，カウンタを設けて表示するといい。復元に要した時間や回転の数を競うゲームとしても，きっと楽しめると思うよ。

〈参考〉

LOGIN　　'83年9月号

アニメージュ　'82年12月号

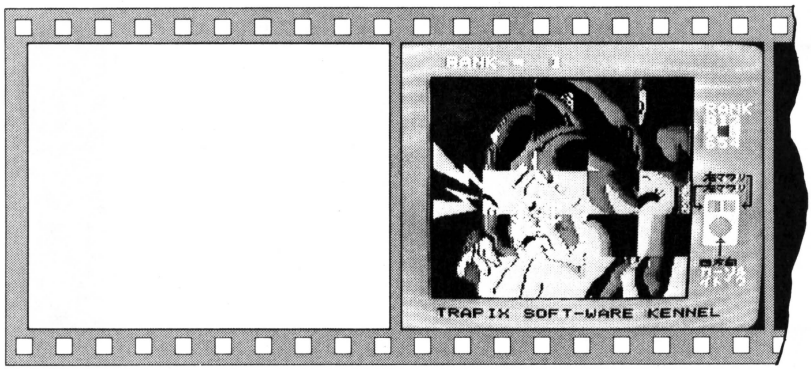


4（白）

アニメ1

アニメ2はR（青）（絵かくし）
3，4は1（透明）

《第2図》アニメ1にカーソルを描きます



▲写真1》完成画面はつごうにより載せません。ゴメン！

▲《写真2》さあ、写真1のようにできるかな？（シラーッ）

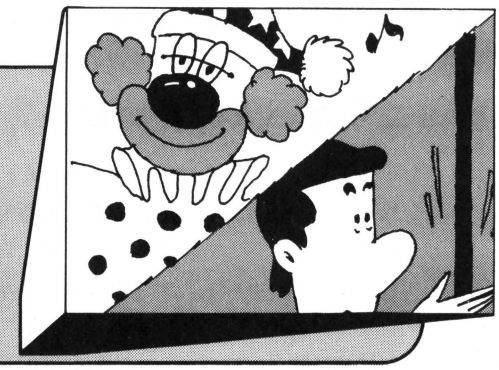
▶TRAPIXのプログラム・リスト

```
 10  オト イチオン
 15  シキ アニメ2=イチ(161,1)
 16  シキ アニメ1=イチ(33,1)
 20  カケ 9,"        NK"
 30  カケ 7,"ENTER RA"
 40  シキ DS1=4
 50  シキ DS2=128
 60  キイ 1 T,K
 70  モシ T=0ナラハ゛60 ニイケ
 80  カケ 9,T
 90  カケ 7," RANK ="
100  シキ T=T*5
110  シキ T=T-1
120  シキ XC=4*ランスウ(3)+11
130  シキ YC=4*ランスウ(3)+7
140  900 ヲヨヘ゛
150  600 ヲヨヘ゛
160  モシ T>0ナラハ゛110 ニイケ
200  キイ 1 T,K
210  モシ K=3ナラハ゛10 ニイケ
215  モシ K<>0ナラハ゛400 ニイケ
220  モシ T<>3ナラハ゛240 ニイケ
230  シキ XC=XC+4
240  モシ T<>5ナラハ゛260 ニイケ
250  シキ YC=YC+4
260  モシ T<>7ナラハ゛280 ニイケ
270  シキ XC=XC-4
280  モシ T<>1ナラハ゛300 ニイケ
290  シキ YC=YC-4
300  モシ XC>10ナラハ゛320 ニイケ
310  シキ XC=11
320  モシ XC<24ナラハ゛340 ニイケ
330  シキ XC=23
340  モシ YC>6ナラハ゛360 ニイケ
350  シキ YC=7
360  モシ YC<20ナラハ゛380 ニイケ
370  シキ YC=19
380  900 ヲヨヘ゛
385  マワレ 386 K=1カラ100カンカク1
386  トジ゛ル
390  200 ニイケ
400  モシ K=1ナラハ゛440 ニイケ
410  シキ DS1=4
420  シキ DS2=128
430  460 ニイケ
440  シキ DS1=128
450  シキ DS2=4
460  600 ヲヨヘ゛
470  200 ニイケ
600  シキ SA=YC*32+XC-164
610  シキ DS=641-SA
620  800 ヲヨヘ゛
630  シキ SA=SA+DS1
640  シキ DS=-DS1
650  800 ヲヨヘ゛
660  シキ SA=SA+DS2
670  シキ DS=-DS2
680  800 ヲヨヘ゛
690  シキ SA=SA-DS1
700  シキ DS=DS1
710  800 ヲヨヘ゛
720  シキ DS=SA-641
730  シキ SA=641
740  800 ヲヨヘ゛
750  カエレ
800  マワレ 860 I=1カラ4カンカク1
810  シキ S1=1*32+SA-32
820  マワレ 850 J=1カラ4カンカク1
830  シキ S2=S1+J-1
840  シキ セル(S2+DS)=セル(S2)
850  トジ゛ル
860  トジ゛ル
870  オト サンオン
880  カエレ
900  シキ X=XC*8-23
910  シキ Y=YC*8-23
920  シキ アニメ1=イチ(Y,X)
930  カエレ
1000  オワリ
```

★6月号P.67の絵と11月号のP.82の絵はまったく同じですね!!まったくおーちゃくなんだから!!（埼玉県蓮田市・増田　純13才）……【**編集長**：ジロッ。**編**：ジロジロッ。**デザ部**：ジロッ。**影**：にらむと鏡が割れちゃうよ!!】

SC-3000(LEVEL II)用

ピエロ/アブスタクル



聖　戦士

ピエロ

内容　画面の左下から，手のひらに長い棒をのせたピエロが出てきます。棒を倒さないようにして，ピエロを右側の“♠”までつれていってあげてください。

使いかた　ピエロはローラースケートをはいているため止まることができません。SPACEキーを押すと進行方向が変わります。棒を前方にかたむけたまま進まないとすぐに倒れてしまいますよ。

得点・その他　“♠”まで来ると 300点プラス。ピエロが動くたびに得点が減ります。得点が 0 になるか，棒がたおれるとゲーム・オーバーです。

アブスタクル

内容　宇宙船に乗って，飛んでくる障害物をよけるゲームです。

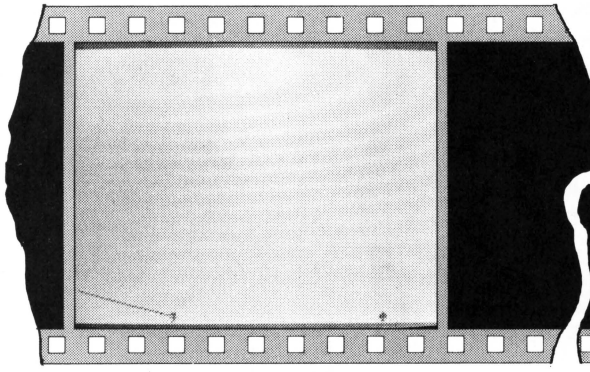
使いかた　中央付近にあなたの宇宙船が現われます。すぐに障害物が飛んで来るので←と→で上手によけてください。宇宙船は動かずに，障害物が動きます。得点は飛行時間が長いほど高くなります。5 回障害物に当たるとゲーム・オーバー。再ゲームはYキーです。

《リスト 1》ピエロのプログラム・リスト

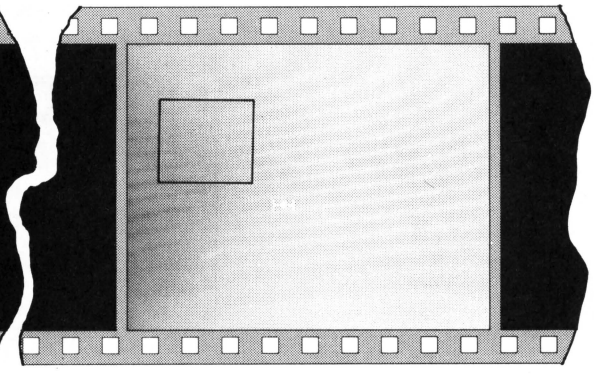
```
1 L=12
2 SCREEN2,2:X=9:A=100:Y=15:L=ABS(L)-2:
S=S+300:IFL<1THENL=1
3 CLS:LINE(X,185)-(Y,A),7:COLOR3:CURSO
R200,184:PRINT"♠"
4 COLOR8:CURSORX,184:PRINT"*":IFINKEY$
=" "THENL=L*-1:BEEP
5 X=X+L:Y=Y+(X-Y)*(X-Y)/200*SGN(Y-X):A
=100+ABS(X-Y):IFX<9THENX=9
6 IFX>200THENCOLOR1:CURSOR50,60:PRINT"
ナイスプレイ!!":FORI=0TO20:BEEP:NEXT:GOTO2
7 IFA>191THENCOLOR1:CURSOR50,60:PRINT"
ヘタクソ!! スコア";S:GOTO12
8 IFY<10THENY=15
9 IFY>255THENY=255
10 S=S-(12-ABS(L)):IFS<0THENBEEP2:GOTO
13
11 GOTO3
12 FORI=15TO0STEP-1:SOUND4,1,I:NEXT
13 CURSOR70,70:PRINT"モッカイヤル? Y/N":IFIN
KEY$="Y"THEN1
14 IFINKEY$<>"N"THEN13
```

《リスト 2》アブスタクルのプログラム・リスト

```
1 FORI=1TO5:SCREEN2,2:COLOR,5:SOUND4,1
,5:CLS
2 X=RND(1)*191:A=X:S=0:P=(RND(1)*3-1)*
3
3 S=S+1:BLINE(Y,Y)-(B,B),,B:Y=X:B=A:LI
NE(X,X)-(A,A),1,B
4 COLOR14:CURSOR99,99:PRINT"|=|":IFX-A
>43ANDA<99ANDX>109THEN9
5 IFINKEY$=CHR$(28)THENA=A-10:X=X-10
6 IFINKEY$=CHR$(29)THENA=A+10:X=X+10
7 X=X+S*S*2+P:A=A-S*S*2+P:IFX>191ORA<0
ORX-A>99THEN2
8 T=T+10:GOTO3
9 COLOR9:CURSOR99,99:PRINT"XXX":SOUND4
,0,15
10 FORP=0TO150:NEXT:SOUND0:COLOR15:CUR
SOR80,60:NEXT:PRINT"Score";T
11 CURSOR60,160:PRINT"Play Again! Y/N"
:IFINKEY$="Y"THENT=0:GOTO1
12 IFINKEY$<>"N"THEN11
```



▲《写真 1》ピエロの実行画面



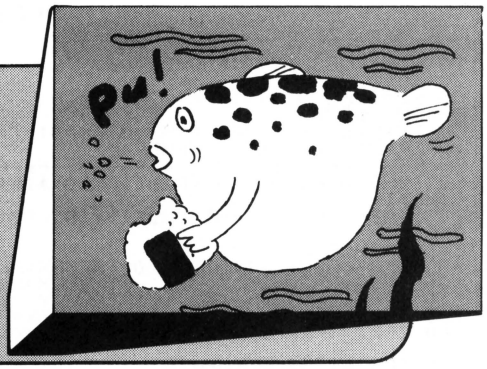
▲《写真 2》アブスタルクルの実行画面

★友人の小西は毎月10日近くになると，電波新聞社がつぶれたのでベーマガは来ないと言う。(滋賀県神崎郡・平佐公敏13才)……【影：ハハッ，私がいる限りつぶれるはずないのにねえ，へらへら…ん？一同：ぐったり。】

SC-3000(LEVELⅢ)用

BOOYAN

HIROSHIMAN



はじめに

ブーヤンはフグです。そしてハゼゴンは悪友で，人魚のスーランを2人でいつも取り合っています。アンコドンに当たらぬよう，ハゼゴンにオムスビ爆弾をぶつけてください。

PLAY方法

ブーヤンの移動は，カーソル・キーです。スペース・キーを押すと，オムスビが発射されます。

ハゼゴンに命中するとそこにカニが表示され，もう一度当てると10点加算されます。

ハゼゴンを10匹やっつけると1面クリアで，ボーナスとして1000×面数が加算されます。アンコドンにオムスビをぶつけたり，ブーヤン自身にぶつかるとブーヤンが一匹減ります。ブーヤンが0になるか，ハゼゴンが20－面数以上降下すると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

スイッチ変数を多く用いて，各サブ・ルーチンとの連絡を行なっています。スピードは落ちるかもしれませんが，かんべんしてください。

スプライト同志の接触は座標で判定しています。カニに命中したかどうかの判定のみ，ＶＰＥＥＫを使用しています。

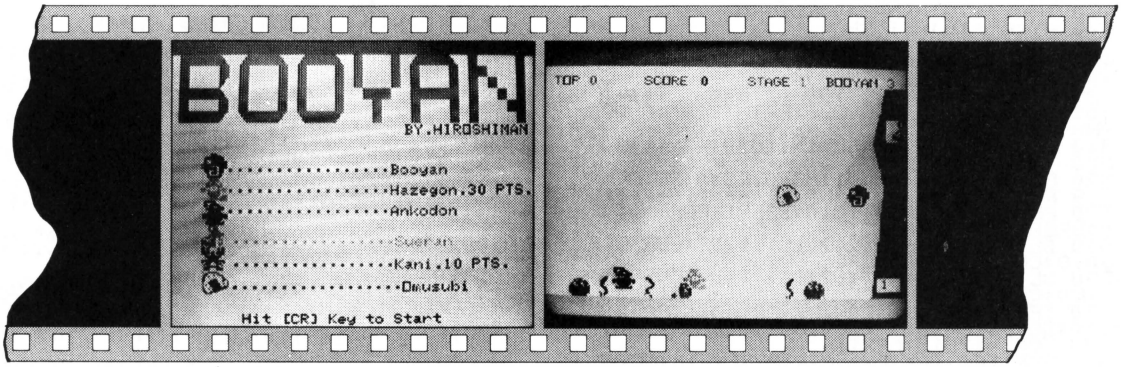
参考：コナミ「ブーヤン」
10年位前に放映されたＴＶアニメ「ハゼドン」

CHECKER FLAG

編：なかなかユニークなプログラムだね。

Dr.D：確かにそうだ。4キャラクタで一つの大きなキャラクタを定義しているんだ！これは，カーソルで指定して上，下を表示するより，文字変数中にカーソル移動を表すコードとキャラクタを入れ，いっぺんに表示したほうが速いぞ！

影：キャラクタ定義によって，リスト中のキャラクタの形が変わることがあるのでご注意ください!!ピンポンパンポン……



▲《写真1》タイトル画面　　▲《写真2》プワーとおにぎりを出す

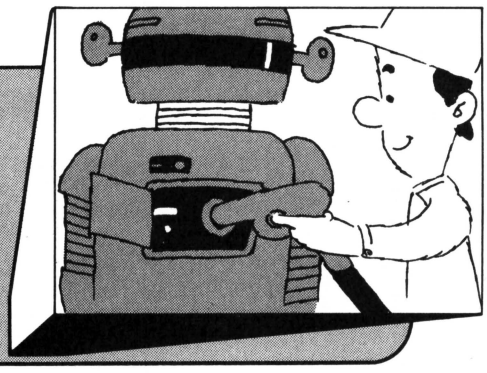
★うむ！新しい人種ができたのか。（岐阜県羽鳥市・**今井田和重12才**）……【**編**：そういえばベーシックマガ人というイラストがきてた。コンピュータ世代は新人類とも言われるね。**影**：ニンジン類だって!? **編**：ﾓｰｰ。】

```
10 MAG1:GOSUB770:GOSUB880
20 HC=0
30 SC=0:PL=3:ST=1:SX=235:SY=40
40 GOSUB270
50 PX=208:PY=88:RS=0:HS=0:AS=0:HT=0:E2
=0:ER=20-ST:IFER<5THENER=5
59 REM <<< MAIN LOOP <<<<<<<<<<<<<<<<
60 IFHS=0THENHX=INT(RND(1)*10)*16:HY=2
4:HS=1
70 IFAS=0THENAX=INT(RND(1)*10)*16:AY=2
4:AS=1
80 K$=INKEY$
90 IFK$=CHR$(28)ANDPX<208THENPX=PX+16
100 IFK$=CHR$(29)ANDPX>-1THENPX=PX-16
110 IFK$=CHR$(30)ANDPY>24THENPY=PY-16
120 IFK$=CHR$(31)ANDPY<129THENPY=PY+16
130 IFK$=" "ANDRS=0THENRS=1:RX=PX:RY=P
Y
140 IFHS=1THENGOSUB420
150 IFAS=1THENGOSUB460
160 IFRS=1THENGOSUB480
170 SPRITE0,(PX,PY),8,4
180 SPRITE1,(HX,HY),0,7
190 SPRITE2,(AX,AY),4,1
200 SPRITE3,(RX,RY),12,5
210 IFRX=HXANDRY=HYTHENGOSUB500
220 IF(PX=AXANDPY=AY)OR(RX=AXANDRY=AY)
THENGOSUB530
230 V=VPEEK(INT(RY/8)*256+INT(RX/8)*8+
RYMOD8):IFV<>0THENGOSUB590
240 IFHT>10THENGOTO640
250 IFE2>ERORPL<1THENGOTO660
260 GOTO60
269 REM <<< GAME ﾊｲﾗｲ <<<<<<<<<<<<<<<<
270 SCREEN 2,2:COLOR1,15:CLS
280 LINE(0,176)-(255,176),11:PAINT(1,1
77),11
290 LINE(255,16)-(234,16),6:LINE-(226,
56),11
300 LINE-(234,88),11:LINE-(226,175),11

310 PAINT(250,40),6
320 COLOR6:CURSOR20,160:PRINT"✦❁":CURS
OR20,168:PRINT"✠✧"
330 CURSOR88,160:PRINT"¤✱":CURSOR88,16
8:PRINT"¤÷"
340 CURSOR180,160:PRINT"✦❁":CURSOR180,
168:PRINT"✠✧"
350 CURSOR40,160:COLOR12:PRINT"8":CURS
OR40,168:PRINT"ﾑ"
360 CURSOR70,160:PRINT"✱":CURSOR70,168
:PRINT"ｵ"
370 CURSOR167,160:PRINT"8":CURSOR167,1
68:PRINT"ﾑ"
380 CURSOR8,8:COLOR4:PRINT"TOP      S
CORE      STAGE    BOOYAN"
390 CURSOR25,8:COLOR6:PRINTHC:CURSOR10
0,8:COLOR1:PRINTSC
400 CURSOR170,8:COLOR3:PRINTST:CURSOR2
30,8:COLOR13:PRINTPL
410 BLINE(SX,SY)-(SX+18,SY+16),1,BF:CU
RSORSX+4,SY:COLOR9:PRINT"○✱":CURSORSX+
4,SY+8:PRINT"●月":RETURN
419 REM <<< HAZEGON MOVE <<<<<<<<<<<<<
420 IFHY>175THENE2=E2+1:GOSUB440:HS=0:
RETURN
430 HY=HY+16:RETURN
439 REM <<< ﾊｾﾞｺﾞﾝ ｺｳｶ ｽｸ ﾋｮｳｼﾞ <<<<<
440 BLINE(230,160)-(248,170),1,BF
450 CURSOR227,161:COLOR4:PRINTE2:RETUR
N
459 REM <<< ANKODON MOVE <<<<<<<<<<<<<
460 IFAY>175THENAS=0:RETURN
470 AY=AY+16:RETURN
479 REM <<< ｵｳｽﾋﾞ MOVE <<<<<<<<<<<<<<
480 IFRX<1THENRX=0:RS=0:RETURN
490 RX=RX-16:RETURN
499 REM <<< ﾊｾﾞｺﾞﾝ ｱﾀﾘ ｶﾆ ﾋｮｳｼﾞ <<<<<
500 CURSORHX,HY:COLOR6:PRINT"❁♣":CURSO
RHX,HY+8:PRINT"±♥":SC=SC+30:RX=0
510 SOUND1,131,15:FORI=1TO50:NEXTI:SOU
ND0
520 GOSUB620:HT=HT+1:HS=0:RS=0:RETURN
529 REM <<< ﾌﾞｰﾔﾝ ﾔﾗﾚﾀ <<<<<<<<<<<<<<
530 PL=PL-1:FORI=1TO10:BEEP1:FORL=1TO2
0:BEEP0:NEXTL:NEXTI
540 BLINE(230,8)-(242,15),1,BF:CURSOR2
30,8:COLOR13:PRINTPL
550 BLINE(80,80)-(167,88),1,BF:CURSOR8
0,80:COLOR6:PRINT"Oh! Miss Take!!"
560 IFPY<1THENPX=208:PY=88:AS=0:HS=0:R
S=0:BLINE(80,80)-(167,88),1,BF:RETURN
570 FORI=1TO15:NEXTI
580 SPRITE0,(PX,PY),8,4:PY=PY-16:GOTO5
60
589 REM <<< カニ アタリ <<<<<<<<<<<<<<<<<<
590 BLINE(RX,RY)-(RX+15,RY+15),1,BF

600 SOUND4,2,15:FORI=1TO20:NEXTI:SOUND
4,2,10:FORI=0TO50:NEXTI:SOUND0
610 SC=SC+10:GOSUB620:RETURN
619 REM <<< Stage ｸﾘｱｰ <<<<<<<<<<<<<<<
620 BLINE(100,8)-(135,15),1,BF
630 CURSOR100,8:COLOR1:PRINTSC:RETURN
640 CURSOR80,80:COLOR8:PRINT"NICE CLEA
R!!":FORI=1TO5:BEEP2:NEXTI:SC=SC+1000
*ST:GOSUB620
650 ST=ST+1:E2=0:GOTO40
659 REM <<< ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ <<<<<<<<<<<<<<<
660 SCREEN 2,2:COLOR15,1:CLS:FORI=1TO1
00:BEEP1:BEEP0:NEXT
670 IFSC>HCTHENHC=SC
680 CURSOR64,40:PRINT"GAME OVER"
690 CURSOR64,56:COLOR6:PRINT"TOP SCORE
is";:COLOR10:PRINTHC
700 CURSOR64,72:COLOR4:PRINT"YORE SCOR
E is";:COLOR15:PRINTSC
710 CURSOR48,96:COLOR4:PRINT"TRY AGAIN
 HIT [CR] KEY"
720 CURSOR48,112:COLOR6:PRINT"ﾓｵ II. H
IT [E] KEY"
730 A$=INKEY$
740 IFA$=CHR$(13)THENGOTO30
750 IFA$="E"THENEND
760 GOTO730
769 REM <<< ｷｬﾗｸﾀ ﾊﾟﾀｰﾝ DATA ﾖﾐｺﾐ <<<
770 FORI=0TO15:READA$:PATTERNS#I,A$:NE
XTI
780 FORI=235TO254:READA$:PATTERNC#I,A$
:NEXTI:RETURN
790 DATA 070707091B1F1CE5,FCEF0F0F0703
0300,E0E0E090D8F838A7,3FF7F0F0E7CFFF1F
800 DATA 3F203336071F0500,0F7E7F6D0F06
131F,8080E0303CFC7070,F8FFFFFBF8F0E4FC

810 DATA 03031F3F233323FF,3CFF3F331B0B
080F,C0F0FCFCFCFFFFFF,1FDFDCDCDCD818F0

820 DATA 8F30614840C1C78F,8FA78783CB41
673C,C0E038080C86CDC1,E5E1F3FEF8E08000

830 DATA 070F0D0D0F060300,0F3985E3FFFF
BF0F,F0F07070F8FCFFFF,FC28AEC0EAEEE4E0

840 DATA 0C1C3878707060E0,38180C0C8C5C
5050,E078181C0E0E0E0C,386060607080180B

850 DATA D8D8D8FAFA23F0E,0FFE8C38481F
7878,0B0B0B5F5F44FC70,F07F311C12F81E1E

860 DATA 0000071B1F276D70,FFFFFFFFFF7F
3F3F,0000E0E87CDECEFD,EFFFFFFFFFFFFCFC

870 DATA 0000000000030206,0707060767F7
F3E3,00000000F8FCDCFA,FFEFE7FFFFFFFEFC

879 REM <<< ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ <<<<<<<<<<<<<<<<
880 SCREEN2,2:COLOR1,15:CLS:COLOR8
890 PRINT"
900 PRINT"
910 PRINT"
920 PRINT"
930 PRINT"
940 PRINT"
950 CURSOR166,49:COLOR4:PRINT"BY.HIROS
HIMAN"
960 SPRITE0,(40,68),8,4:CURSOR55,76:PR
INT"..................Booyan"
970 SPRITE1,(40,84),0,11:CURSOR55,90:P
RINT"..................Hazegon.30 PTS."
980 SPRITE2,(40,100),4,1:CURSOR55,104:
PRINT"..................Ankodon"
990 CURSOR40,117:COLOR9:PRINT"○✱":CURS
OR40,125:PRINT"●月 ..................Sue
ran"
1000 CURSOR40,133:COLOR6:PRINT"❁♣":CUR
SOR40,141:PRINT"±♥ ..................Ka
ni.10 PTS."
1010 SPRITE3,(40,149),12,5:CURSOR45,15
7:COLOR4:PRINT"....................Omu
subi"
1020 CURSOR64,180:COLOR1:PRINT"Hit [CR
] Key to Start"
1030 IFINKEY$=CHR$(13)THENRETURN
1040 GOTO1030
```


★こら10月号P.108の肇！ちゃっかり載るな。VICりしたぞ!!(埼玉県浦和市・**西田晴幸14才**)……【影：VICりね。それで西田君が載ったら肇君はどうなるの？きっとコモルドールだろうな。編：きっと64しますよ！】

SMC-70/777用

COMMUNICA-TION



新井　隆浩

この作品は，ベーマガ8月号122ページの森 巧尚さんのプログラムの移植です。

ゲームの説明

ここに，シンセサイザー製造用の産業ロボットがあります。形式は，多関節型ロボット2SC372型です。

いまこの工場でまじめに働いていますが，ときどきオイルがきれて動きを停止してしまいます。そこであなたは，その停止したロボットにオイルをさしてください。ただし，ロボットが停止してからあまり長い間オイルをささないと，ロボットが痛がります。それとオイルがきれていないのにオイルをさそうとすると，仕事のじゃまをされたロボットがおこってしまいます。失敗は3度までゆるされます。

キー操作は，移動がカーソル・キー，OILはスペース・キーです。

参考資料

ベーマガ8月号「COMMUNICATION」

CHECKER FLAG

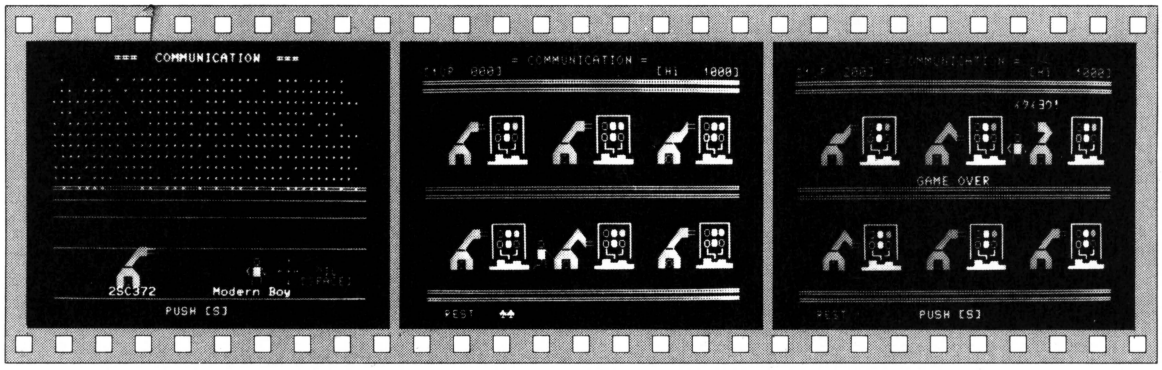
Dr.D：移植だな。SMCは投稿数が少ないから，移植でもよいからどしどし投稿してもらいたいものだ。でないとレベルが上がらず，他機種に遅れをとるぞ!!

影：見たことのない命令が多いなあ。

Dr.D：SMCのグラフィックが，かなり強力だからさ。しかし，慣れればたいしたことはない。このプログラムには，ほとんどマルチ・ステートメントがないが，もう少しつめられるぞ。

大阪府守口市　貴子

評…編集部員はみな、あなたより年上ですぞ。(編集長)
年上といっても、編集長はちょっと――(編)



▲《写真1》タイトル画面　▲《写真2》エネルギー補給！　▲《写真3》ゲーム・オーバー

★おばあさんがフロに入っていた。オーバーフロー。（静岡県焼津市・**こにしのうまれ14才**）……【**編**：あのねー，そこまでギャグを考えなくとも。**影**：おばあさんがフロからでてきた。オーバーフラフラ！……つまらん！】

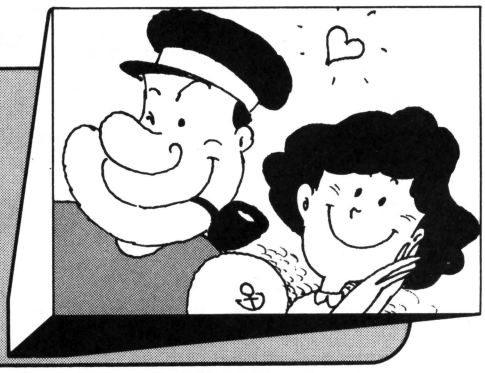
COMMUNICATIONのプログラム・リスト

```
   10 DEF INT A-Z:HI=10:CURSOR OFF
   20 DEF FNN(X)=(X¥2+1)*(X MOD 2)*-(X>0)
   30 '
   40 CONSOLE 40,,25,1
   50 DIM SY%(12),F(6),M$(2),RO$(4),AY%(12)
   60 BK$=CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(22)
   70 BK$=BK$+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)
   80 RO$(0)="  "+CHR$(228)+CHR$(135)+CHR$(224)+BK$+" "+CHR$(228)+CHR$(231)+"  "
   90 RO$(1)="  "+CHR$(228)+CHR$(229)+" "+BK$+" "+CHR$(228)+CHR$(231)+CHR$(230)+
CHR$(224)
  100 RO$(2)="   "+CHR$(228)+CHR$(224)+BK$+" "+CHR$(228)+CHR$(135)+CHR$(231)+" "
  110 RO$(3)=CHR$(228)+CHR$(135)+CHR$(224)+"  "+BK$+CHR$(230)+CHR$(229)+"   "
  120 RO$(4)=">"+CHR$(135)+CHR$(229)+"  "+BK$+" "+CHR$(228)+CHR$(231)+"  "
  130 BK$=RIGHT$(BK$,4)
  140 M$(1)=" "+CHR$(237)+" "+BK$+"<"+CHR$(135)+"V"+BK$+CHR$(151)+" "+CHR$(136)
  150 M$(2)=" "+CHR$(237)+" "+BK$+" "+CHR$(135)+CHR$(239)+BK$+CHR$(156)+CHR$(159
)+CHR$(136)
  160 R$=CHR$(228)+CHR$(134)+CHR$(229)+BK$+CHR$(135)+CHR$(237)+CHR$(135)
  170 C$="   "+BK$+"   "+BK$+"   "
  180 FOR I=0 TO 12:READ SY%(I):NEXT
  190 FOR I=0 TO 12:READ AY%(I):NEXT
  200 '** TITLE **
  210 CCOLOR 3:GCLEAR:PRINT CHR$(14)
  220 CCOLOR 7:LOCATE(8,0)
  230 PRINT "===  COMMUNICATION  ==="
  240 DRAW"S1C1m0,98M319,98m0,100M319,100m0,108M319,108m0,121M319,121m0,145M319,
145m0,185M319,185"
  250 PRINT ( 7,22);"2SC372"
  260 PRINT (20,22);"Modern Boy"
  270 CCOLOR 4
  280 PRINT ( 8,20);R$;
  290 PRINT ( 8,18);RO$(0);
  300 CCOLOR 2
  310 PRINT (24,19);M$(1);
  320 CPLOT (29,19),1
  330 CPLOT (28,20),4:PRINT (29,20);"+":CPLOT (30,20),3:PRINT (33,20);"OIL"
  340 CPLOT (29,21),2:PRINT (31,21);"[SPACE]"
  350 CCOLOR 5
  360 PRINT (14,24);"PUSH [S]";
  370 CCOLOR 3
  380 LOCATE(RND(1)*38,RND(1)*10+2)
  390 PRINT CHR$(&HA5*-(RND(1)>.95));
  400 IF INKEY$(2)<>"s" THEN 380 ELSE BEEP
  410 '** START **
  420 SC=0:R=3:LV=1
  430 '** STAGE **
  440 CCOLOR 2:GCLEAR:PRINT CHR$(14);
  450 DRAW"m0,18M319,18m0,20M319,20m0,24M319,24m0,26M319,26m0,96M319,96m0,98M319
,98m0,102M319,102m0,104M319,104m0,176M319,176m0,178M319,178m0,182M319,182m0,184M
319,184"
  460 PRINT "           = COMMUNICATION ="
  470 PRINT USING "[1UP###00]                    [Hi  ###00]";SC;HI;
  480 FOR I=1 TO 6
  490  F(I)=IRND(6)+1
  500 NEXT I:CCOLOR 4:I=1
  510 FOR X=3 TO 31 STEP 13
  520  FOR Y=6 TO 16 STEP 10
  530   APUT (X+5,Y-1)-(X+9,Y+3),AY%(0):CPUT (X+5,Y-1)-(X+9,Y+3),SY%(0)
  540   PRINT (X,Y+2);R$;
  550   F=FNN(F(I))
  560   PRINT (X,Y);RO$(F);:I=I+1
  570  NEXT Y
  580 NEXT X
  590 X=0:Y=7:CCOLOR 2
  600 PRINT (X,Y);M$(1);
  610 PRINT (0,24);"  REST :";LEFT$(" "+CHR$(235)+CHR$(235),R);
  620 '** Modern Boy **
  630 EVAL INKEY$: IO$=INKEY$(2)
  640 IF IO$=CHR$(156) AND Y= 7 THEN VX=  0:VY= 10:GOTO 900
  650 IF IO$=CHR$(151) AND Y=17 THEN VX=  0:VY=-10:GOTO 900
  660 IF IO$=CHR$(150) AND X> 0 THEN VX=-13:VY=  0:GOTO 900
  670 IF IO$=CHR$(153) AND X<26 THEN VX= 13:VY=  0:GOTO 900
  680 IF IO$=" " THEN 950
  690 '** [2SC372] **
  700 CCOLOR 4:I=1
  710 FOR RX=3 TO 29 STEP 13
  720  FOR RY=6 TO 16 STEP 10
  730   IF F(I)<0 THEN F(I)=F(I)-2:IF F(I)<-10 THEN GOTO 830
  740   F(I)=F(I)+1
  750   IF F(I)>6 THEN F(I)=1
  760   IF F(I)>0 AND RND(1)*50<LV THEN F(I)=-1
  770   F=FNN(F(I)):I=I+1
  780   PRINT (RX,RY);RO$(F);
  790  NEXT RY
  800 NEXT RX
  810 PLAY"t200o4l64N12"
  820 GOTO 630
  830 PRINT (RX,RY);RO$(4);
  840 CCOLOR 6
  850 PRINT (RX-2,RY-2);"ｲﾀｲﾖｳ!"
  860 FOR I=250 TO 100 STEP -1:PLAY"t(i)o5L32N6":NEXT I
  870 FOR I=1 TO 2000:NEXT
  880 R=R-1:IF R>0 THEN GOTO 430
  890 GOTO 1100
  900 '** MOVE Boy **
  910 CCOLOR 2
  920 PRINT (X,Y);C$:X=X+VX:Y=Y+VY
  930 PRINT (X,Y);M$(1);
  940 GOTO 690
  950 '** OIL **
  960 CCOLOR 2
  970 PRINT (X,Y);M$(2);
  980 FOR I=150 TO 255 STEP 2:PLAY"t(i)o4l16N15":NEXT I
  990 Z=2*(X/13+1)+(Y=7)
 1000 IF F(Z)>0 THEN GOTO 1050
 1010 F(Z)=2:SC=SC+LV:LOCATE(0,1)
 1020 PRINT USING "[1UP###00]";SC;
 1030 IF SC/5=INT(SC/5) THEN LV=LV+1
 1040 GOTO 690
 1050 CCOLOR 4
 1060 PRINT (X+3,Y-1);RO$(4);
 1070 CCOLOR 6
 1080 PRINT (X+2,Y-3);"ｼﾞｬﾏﾀﾞ!"
 1090 GOTO 860
 1100 '** GAME OVER **
 1110 CCOLOR 5
 1120 PRINT (15,11);"GAME OVER"
 1130 PRINT (15,24);"PUSH [S]";
 1140 IF HI<SC THEN HI=SC
 1150 IF INKEY$<>"s" THEN 1150
 1160 GOTO 210
 1170 '** CHARACTER DATA **
 1180 DATA -27240,-27243,-26983,-4883
 1190 DATA -26900,-4714,-4628,-26986
 1200 DATA -26214,-26981,-30846,-31100
 1210 DATA 131,1799,1799,1799,1538
 1220 DATA 1796,456,518,1799,771
 1230 DATA 1795,1542,1542,6
```

★なぜシャープのポケコンはクリーン設計ではないの？(千葉県鴨飾郡・**同後正和12才**)……**【彩：いいや。ほら，逆さにしてポンポンとーねっ，こわれただろう？そこでシャープのクリーンナでクリンクリン♪】**

VIC-1001用

ポパイとはるみちゃん



小野　光昭

ストーリー

今日は「はるみちゃん」の誕生日です。ポパイは，あこがれの「はるみちゃん」から招待状をもらいました。はるみちゃんの家は高い丘の上にあります。ポパイが丘のふもとまで行くと，「はるみちゃん」がハートを投げてきました。ポパイはそれを取ろうとするのですが，にっくきライバル「カゲ」がじゃまをするんです。

あなたは，ポパイをうまく動かして「はるみちゃんのハート」をキャッチしてください。

プログラム

プログラムは2本あります。1本目の「キャラ定義」をRUNすると「LOAD」と表示されますので，RETURNキーをおしてください。2本目がロードされます。

遊びかた

ポパイは[:]と[;]で左右に動き，[SPACE]でワープします。ハートは面数×5個とってください。5個落とすか，カゲにつかまるとゲーム・オーバーです。

ハートを全部（面数×5）取ると「はるみちゃん」がKISSをくれて，祝婚曲が流れますよ。

ワープ

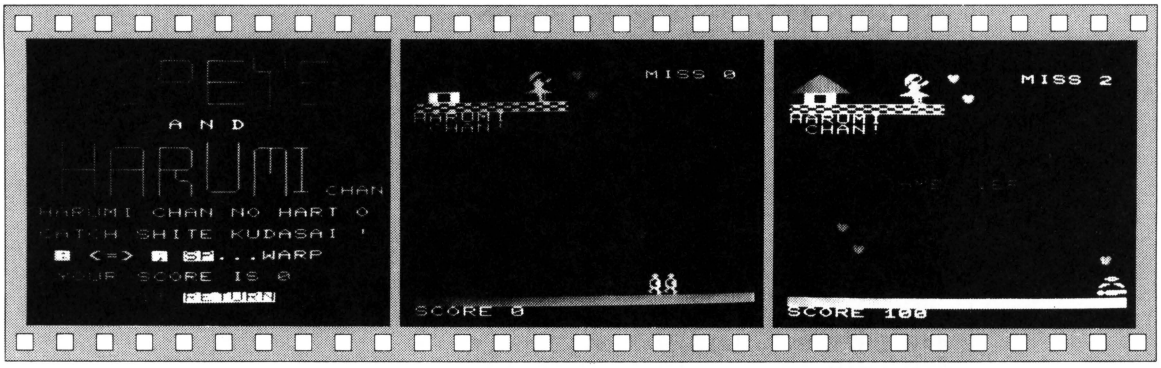
スペースを押すと，ポパイがワープします。もしポパイのX位置が11以下なら右に5個，12以上なら左へ5個，それぞれワープします。

改造

ミュージック（ジングルベルと祝婚曲），デモ（KISSの場面），タイトルなどをつけたので，メモリはほぼ限界です。改造はメモリを食わないように注意してください。

☆

☆



▲《写真1》タイトル画面　▲《写真2》うまくハートをキッチして！　▲《写真3》ゲーム・オーバー

★定期購読のばか。なんで中間テストの前日にとどいたんだ一!!（長野県松本市・**菊地紀彦13才**）……**【影：そうか，それでテストの点が悪かったといいたいんだな。ウヒッ，ウヒヒヒ！編：読者を大切にしよう一ボッカーン!!】**

CHECKER FLAG

編：タイトルが，いいですね。ポパイとはるみちゃんって，いったいどういう関係があるんだろう？

影：そんなのどうだっていいから，さっさとゲームを動かしなさい!!

編：シブシブ……RUN!!

影：ピロ～～～ン!!　ど，どれがポパイなの？どこがはるみちゃんなのよ――！

Dr.D：まあ，そんなに怒らないで！　小野君が苦労して標準メモリのぎりぎりまで使って完成させてくれとるんだ。決して，プログラムはおそまつではないぞ。

影：……ゴメンチャイ!!

編：物わかりがいい影さん！　今晩は雨？

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム。これを先に入力し，セーブしておく

```
0 POKE51,255:POKE52,26:POKE55,255:POKE56,26:CLR
5 FORI=7168TO7679:POKEI,0:NEXT
10 FORI=7168TO7367:READA:POKEI,A:NEXT
20 FORI=7368TO7417:READA:POKEI,A:NEXT
30 FORI=7418TO7433:READA:POKEI,A:NEXT
40 FORI=7434TO7469:READA:POKEI,A:NEXT
50 PRINT"■■LOAD:RUN":CLR:NEW
60 REM*** CHR DATA ***
70 DATA 24,60,60,24,60,102,114,114
80 DATA 114,102,126,60,54,99,230,96
90 DATA 24,60,60,24,60,102,78,78
100 DATA 78,102,126,60,108,198,103,6
110 DATA 60,126,126,60,24,255,189,189
120 DATA 189,189,36,36,66,66,36,102
130 DATA 54,127,127,127,62,62,28,8
140 DATA 3,7,15,31,30,28,27,25
150 DATA 192,224,144,16,16,34,199,142
160 DATA 19,23,7,7,3,3,7,31
170 DATA 220,232,224,224,192,192,224,248
180 DATA 127,255,1,1,0,0,0,0
190 DATA 254,255,208,208,208,208,208,232
200 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
210 DATA 1,3,7,15,31,63,127,255
220 DATA 128,192,224,240,248,252,254,255
230 DATA 255,248,248,248,248,248,248,255
240 DATA 255,31,31,31,31,31,31,255
250 DATA 255,60,60,195,195,60,60,255
260 DATA 3,12,3,96,56,30,0,0
270 DATA 192,48,192,6,28,120,0,0
280 DATA 0,0,103,255,255,103,0,0
290 DATA 0,0,255,255,255,224,0,0
300 DATA 3,12,3,0,0,30,56,96
310 DATA 192,48,192,0,0,120,28,6
320 REM*JINGLE BELLS*
330 DATA 198,50,221,50,217,50,213,50,198,150
340 DATA 198,13,198,13
350 DATA 198,50,221,50,217,50,213,50,204,150
360 DATA 204,50,223,50,221,50,217,50,227,50
370 DATA 227,50,227,50,227,50,230,50,227,50
380 DATA 223,50,217,50,213,150
390 REM** SHUKUKON **
400 DATA 227,100,234,75,234,25,234,200
410 DATA 227,100,237,75,233,25,234,150
420 REM***** HART ****
430 DATA8,10,7,9,7,11,7,8,7,12
440 DATA 8,7,8,13,9,7,9,13
450 DATA 10,7,10,13,11,8,11,12
460 DATA 12,8,12,12
470 DATA 13,9,13,11,14,10
```

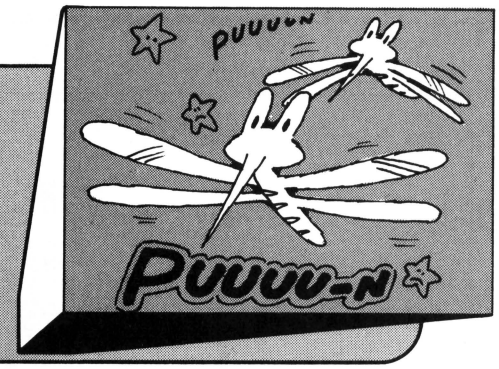

★「付録」って影さんがついてくるのかと思ったよ。あーよかった！（三重県久居市・**藤枝　茂15才**）……【**影**：するとなにかい，私の体を18万個に切りきざんで読者に配ばれとでも？じょう談じゃない。影も形もなくなるぜ。】

《リスト2》メイン・プログラム

```
10 GOSUB1000:POKE36869,255
20 Y$="■■■
```

X1(G-RAM使用)

キンチョール



榧森　久勝

内　容

上でバタバタ飛んでいる虫を，キンチョールダブルノズルで殺す宇宙版のゲームです。

遊びかた

4 と 6 のキーでキンチョールを動かし，SPACE キーで薬を発射します。ずっと押していると，連続発射できます。

虫は，両方の薬があたらないと死にません。1ぴき殺すと100点で，500点・1000点・1500点でむずかしくなります。

虫もランダムに攻撃してきます。まん中にある本体のキンチョールにあたると，薬がもれて1つキンチョールがへります。

3つやられると，GAME　OVERです。

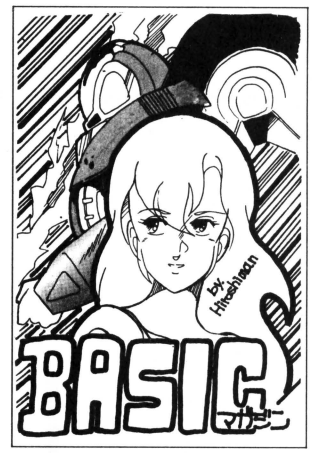
キンチョールが1つやられると，バックの赤い星が消えてしまいますが，気にしないでください。

CHECKER FLAG

影：へえっ，宇宙にも蚊がいるのかね？　英語で言うと「SPACE MOSQUITO」になるのかな？　どれどれ——　ふーん，いかにも宇宙蚊というふんい気だ。でも，この赤いまるっこいものはなんだ？　蚊のフンかな？　それとも，蚊のオシッコかな？　ブツブツ……

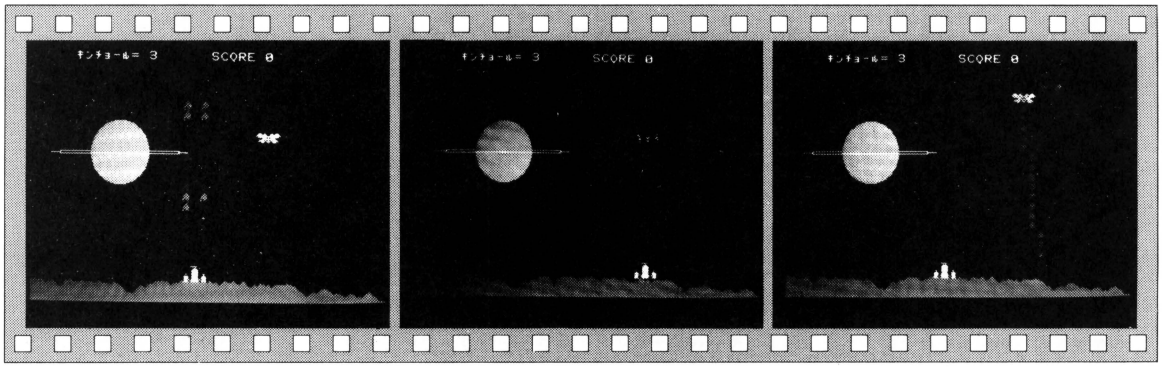
Dr.D：影君が真剣に考えてる(？)間に，ひと言！　ゲーム・スピードはまずまずだが，攻撃のパターンが単純なようだ。

編：当たりの判定も。



評……描きなれてるな！　バックの処理は工夫が必要だね。(編)

東京都国分寺市　HIROSHIMAN



▲《写真1》ビームを発射!!
敵の動きはすばやいぞ!!

▲《写真2》命中!!

▲《写真3》敵も負けじと
攻撃してきます

★11月号に森君のプログラムが載らなかった。没になったの？もしや影さんが食べたのでは？(高知市・池　貴広　12才)……【**影**：ムシャムシャ。**編**：ギクッもしや…。**影**：これオセンベ!!森君はちょっと忙しかったそうです。】

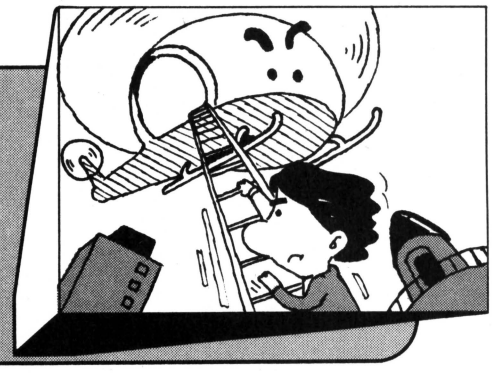
キンチョールのプログラム・リスト

```
50 TEMPO3000:CLEAR:CLICKOFF:DEFINTA-Z
60 WIDTH 40:SCREEN 0,0,0:GOSUB 870
70 U=3:SC=0:K=15:XA=12:H=3:HH=5:CLS 4:GOSUB 520:GOSUB720
80 SCREEN0,0,0
90 X=INT(RND*24+3):Y=INT(RND*10+2)
100 J=INT(RND*7-H):V=INT(RND*11-HH)
110 COLOR 7:LOCATE 5,0:PRINT "ﾎﾝﾁｮｰﾙ=";U
120 FOR B=0 TO 10
130 LOCATE20,0:PRINT "SCORE";SC
140 LOCATE X,Y:PRINT"   "
150 IF X+V<30 AND X+V>1 THEN X=X+V ELSE V=-V
160 IF Y+J>1 AND Y+J<20 THEN Y=Y+J ELSE J=-J
170 SOUND 6,0:SOUND 7,7:SOUND 8,31:SOUND 9,31:SOUND 10,31:SOUND 12,1:SOUND 13,0
180 CGEN1:LOCATE X,Y:PRINT">▚<":CGEN
190 S=STICK(0)
200 IF S=4 THEN GOSUB 230
210 IF S=6 THEN GOSUB 240
220 GOTO 250
230 XA=XA-1:RETURN
240 XA=XA+1:RETURN
250 CGEN1:LOCATE XA+3,21:PRINT"  ^  "
260 LOCATE XA,22:PRINT"    ▟▙    ":CGEN
270 IF XA<2 THEN XA=2
280 IF XA>24 THEN XA=24
290 B=INT(RND*K):IF B=1 THEN 300 ELSE 330
300 PLAY"O7D":XB=INT(RND*38):COLOR 2:LINE(X+1,Y+1)-(XB,22),"●"
310 FORA=0TO500:NEXTA:COLOR 7
320 LINE(X+1,Y+1)-(XB,22)," ":GOTO 440
330 IF STRIG(0) THEN 380
340 IF SC>400   THEN K=10:H=2:HH=4
350 IF SC>900   THEN K=6:H=1:HH=2
360 IF SC>1400  THEN K=2:H=0:HH=0
370 NEXT B:GOTO 100
380 SOUND 7,7:SOUND 8,31:SOUND 9,31:SOUND :0,31:SOUND 11,185:SOUND :2,20:SOUND 13,9
390 A=19:FOR I=0 TO 17
400 CGEN 1:LOCATE XA+4,A:PRINT"o o":CGEN
410 LOCATE XA+4,A+1:PRINT"   "
420 A=A-1:NEXT:LINE(6,2)-(33,2)," "
430 IF X-2=XA+2 THEN SC=SC+100:GOTO680:ELSE GOTO100
440 IF XA+6=XB+1 THEN 450 ELSE 140
450 GOSUB560:U=U-1:IF U=0 THEN GOSUB630:GOSUB460 ELSE FOR I=0 TO 3000:NEXT I:CLS:GOTO 100
460 COLOR 2:IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 11,5:PRINT "You Are HI-SCORE!"
470 LOCATE 12,10:PRINT"HI-SCORE ";HI
480 LOCATE 15,15:PRINT"SCORE ";SC
490 LOCATE 13,20:CFLASH1:PRINT"Push Y/N Key":CFLASH0
500 Z$=INKEY$:IF Z$="Y" THEN 70
510 IF Z$="N" THEN CLS 4:COLOR7:END:ELSE 500
520 FOR I=0 TO 200
530 X=INT(RND*320):Y=INT(RND*200):C1=INT(RND*6+1)
540 PSET(X,Y,C1)
550 NEXT I:RETURN
560 SOUND 0,0:SOUND 1,0
570 SOUND7,200:SOUND 8,65:SOUND 9,255:SOUND :0,255:SOUND12,100:SOUND :3,0
580 CGEN 1:LOCATE XA,21:PRINT"    人    "
590 LOCATE XA,22:PRINT"   ▟▙   ":CGEN
600 FOR C=0 TO 3:COLOR,2:COLOR,0:NEXT C
610 SCREEN0,0,2
620 Z=(XA+4)*8.3+6:FOR I=0 TO 10:GOSUB 650:LINE(Z,180)-(XL,XM):NEXT:CLS2:RETURN
630 SCREEN 0,0,0:Z=(XA+4)*8.3+6
640 FOR I=0 TO 20:GOSUB650:LINE(Z,180)-(XL,YL),PSET,C2:NEXT I:RETURN
650 XL=INT(RND*320):YL=INT(RND*180):C2=INT(RND*7):XM=INT(RND*30)+150:RETURN
660 SCREEN0,0,0:X1=INT(RND*50)+(XA+4)*8.3+6:X2=INT(RND*20+170)
670 FOR T=0 TO 50:PSET (X1,X2,6):NEXT T:RETURN
680 CGEN1:LOCATEX,Y:PRINT"◢◣":CGEN
690 SOUND 1,20:SOUND 7,220:SOUND 8,21:SOUND 9,11:SOUND 10,0:SOUND 12,65:SOUND 13,0
700 FORI=0TO2000:NEXT
710 LOCATE X,Y:PRINT"   ":GOTO 80
720 SCREEN0,0,0
730 X=1:Y=182
740 FOR I=0 TO 329
750 KK=INT(RND*2)+1
760 IF Y>198 THEN Y=Y-1
770 IF KK=2   THEN Y=Y-1
780 IF Y<182 THEN Y=Y+1
790 IF KK=1   THEN Y=Y+1
800 LINE (X,Y)-(X,200),PSET,4
810 X=X+1:NEXT
820 CIRCLE(80,80),25,1,1
830 PAINT (80,80),1,1
840 CIRCLE (80,80),60,5,.01
850 LINE(54,79)-(105,79),PSET,1
860 COLOR 7:RETURN
870 DEFCHR$(ASC(">"))=HEXCHR$("1C3F7F1F010F1F03 00010:0000000000 1C3E7E1F010F1F03")
880 DEFCHR$(ASC("▚"))=HEXCHR$("C3E7E7C30000S100 C3E77EC3FF00BD00 0000:83CFFFFBD18")
890 DEFCHR$(ASC("<"))=HEXCHR$("38FCFEF8C0F0F8E0 0008080000000000 387C7EF8C0F0F8E0")
900 DEFCHR$(ASC(" "))=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
910 DEFCHR$(ASC("^"))=HEXCHR$("000000FC003C7E42 000000FC003C4E3E 00000000183C7E7E")
920 DEFCHR$(ASC("┣"))=HEXCHR$("0018003C3C38383C 001800240C0F0F3C 0000183C3C38383C")
930 DEFCHR$(ASC("□"))=HEXCHR$("3C4200003C7E7E7E 5E7E7E7E7EFFFF7E 7E7E7E7E7E7E7E7E")
940 DEFCHR$(ASC("┫"))=HEXCHR$("0018003C3C1C1C3C 001800240CECEC3C 0000183C3C1C1C3C")
950 DEFCHR$(ASC("人"))=HEXCHR$("0000003498003800 000080200A002808 0000800F1808180")
960 DEFCHR$(ASC("◢"))=HEXCHR$("0014200A001C0084 08:1418008C0C000C 000038:8045C028")
970 DEFCHR$(ASC("▒"))=HEXCHR$("3625501211947410 7C3118122D125C46 3234321610BA045")
980 DEFCHR$(ASC("◣"))=HEXCHR$("1028100A20042008 0A28001818040024 0000001A280C902")
990 DEFCHR$(ASC("o"))=HEXCHR$("183C7E7EFEDDD544 183C7E7EFEDDD544 183C7E7EFEDDD544")
1000 RETURN
```

★ある店で「BASIC－Gありますか」と聞いたら一生けん命BASIC－Gというパソコンをさがしてた。（神奈川県相模原市・**ケロヨン14才**）……【**編**：店員さん，勉強不足ですよ!!**彰**：洗剤のことなんですよ―!!】

X1(G-RAM使用)用

レスキューX1



斉藤　正美

STORY

20××年，Hu国とPC国は全面戦争に突入した。PC国の前戦基地を抜け出した捕虜を救おうと，Hu国では特別レスキュー隊が編成された。

《第1表》使用変数の定義

HX，HY	ヘリの位置
MX，MY	人の位置
BX，BY	クラッシュボールの位置
TX，TY	タンクの位置
SC	スコア
HS	ハイスコア
F	燃料
D	ヘリの数
HP	ヘリの向き
HA	はしごの段数
MA	救助の状態
TA	タンクの状態
BA	クラッシュボールの位置
MH	はしごの状態
その他ワーク変数	

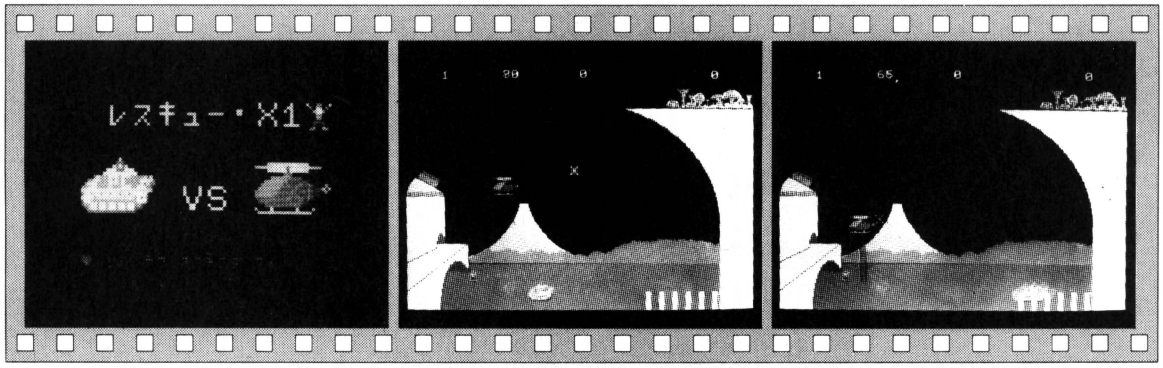
PLAY

捕虜が，PC国の前戦基地を抜け出してきます。Hu国にあるジェットヘリ「X-1」をテン・キーの 2 4 6 8 で動かし，捕虜の上空に持っていきます。SP ACE キーを押すとはしごが出るので，助けあげHu国まで運んでください。

燃料は150ℓ与えられ，救助するごとに100ポイントと，燃料の残量に対してリッター当り1ポイントが支給されます。また得点が500ポイント増すごとに，画面は夜から深夜，朝，昼，夕方と変化します。2500ポイントで1日が過ぎ，このときジェットヘリが1機増員されます。

ATTENTION

燃料がなくなると失速し，壁や地面，飛んでくる「クラッシュボール」やタンクの「波動ビーム」に当たると爆発します。タンクの「波動ビーム」には射程距離がありますが，1日を終えるごとに増しますから注意が必要です。全滅すると，ゲーム・オーバーとなります。



▲《写真1》タイトル画面。しばらくお待ちを－

▲《写真2》右上から離陸して、人を救助にでかける

▲《写真3》スペース ではしごが降ります

★影さんと編さんの相性を調べたらなんと79%という数字!!2人がそんな仲だったなんて…。(埼玉県大宮市・望月　均13才)……【影：編くん，洗たく物がたまってね。それに久しぶりに君の手料理が。編やめてよもう!!】

```
5 REMXXXXﾚｽｷｭｰX1ﾉXXXｶﾞ､S.XXX83ﾈ7ｶXXX
10 CLS4:INITWIDTH40:PRX32:ICK OFF:GOSUB620:SCREEN1,1,0:CSIZE3:CLS:GOEN1
20 GOSUB490:PAUSE10:LOCATE24,0:PRINT#0"ｼJK":PAUSE9:LOCATE24,0:PRINT#0"FGH":LOCAT
E24,2:PRINT#0"IJK":PAUSE8:I=0
30 REPEAT:LOCATE24,I:PRINT#0"ZZZ":I=I+2:LOCATE24,I:PRINT#0"FGH":LOCATE24,I+2:PRI
NT#0"IJK":PAUSE8:UNTIL I=10:SOUND6,30:PAUSE:LOCATE0,10:PRINT#0"MN":LOCATE0,12:PRINT#0"PQ":PAUSE8:LOCATE
40 PRINT#0"Q":PAUSE8:LOCATE0,10:PRINT#0"MN":LOCATE0,12:PRINT#0"OPQ":PAUSE8:FOR I=0 TO 9 STEP2:LOCATE1,10:P
RINT#0"ZLMN":LOCATE1,12:PRINT#0"ZOPQ":PAUSE8:NEXT
50 PAUSE10:GOSUB500:GOEN:LOCATE18,12:PRINT#0"VS":DIM T$(14):FOR I=0 TO5:T$(I)=""
:NEXT:PAUSE10
60 T$(6)="ﾚ"+T$(7)="Z"+T$(8)="ｷ"+T$(9)="ｭ"+T$(10)="-"+T$(11)="､"+T$(12)="X"+T$(1
3)="1":CGEN:SOUND7,63:TEMPO1600
70 FOR I=0 TO14:LOCATE1*2,I:PRINT#0"(":PLAY"V1205CEG":LOCATE1*2,6:PRINT#0"=":PLA
Y"BGE":COLOR3:CGEN:LOCATE1*2,6:PRINT#0"$"(I):COLOR7:CGEN1:NEXT:CGEN:PAUSE10:BEEP
80 LOCATE10,7:COLOR2:CSIZE2:PRINT"●":COLOR4:PRINT" ｼﾊﾞｰｸ ｵﾏｹﾀｶﾞﾀｲﾍﾝﾀﾞｧ!":COLOR7:SCRE
EN1,0,0:GOSUB930:SCREEN0,0,0
90 LOCATE15,:0:PRINT"HIT ANY KEY!"
100 IF INKEY$(0)="" THEN100
110 CLS:TEMPO100:PLAY"V1204C3RCR-BR-BRC5-B3-A-G7:V1204E3RERDRDRF5E3DC7:S3R3R3R3R
A5G3FE7":SC=8:D=3:DX=2500:SY=13:BY=18
120 CLS:COLOR2:PRINT"HERI FUEL SCORE HI-SCORE":LOCATE4,0:COLOR7:PRINT
USING"#"*D:LOCATE:0,0:PRINT"150":LOCATE19,0:PRINTSC:LOCATE34,0:PRINTHS:GOSUB52
130 COLOR,C:MN=INT(RND*6):MX=-1:MY=17:TEMPO1400:SOUND7,30:REPEAT:MX=MX+1:LOCATE0
,MY:CGEN:PRINTTAB(MX)":CGEN1:PRINT"=":PLAY"V1204CEG":UNTIL MX=6:IF MN=0 THEN170
140 REPEAT:LOCATE MX,MY:PRINT"Z":MX=7:MY=MY+1:LOCATE MX,MY:PRINT"=":PLAY"O5E#D":
UNTIL MY=21:IF MN=1 THEN 170
150 IF MN=3 THEN K=34 ELSE K=INT(RND*25)+8
160 REPEAT:MX=MX+1:GOSUB480:LOCATE0,MY:CGEN:PRINT TAB(MX)":CGEN1:PRINT"=":UNTIL
MX=K
170 HX=25:HY=2:TA=0:HA=0:BA=0:MH=0:HP=8:F=150:MA=0:GOSUB490
180 CGEN:F=F-1:LOCATE10,0:PRINT USING"###":F:CGEN1:LOCATEMX,MY:IF MA=1 THEN:90 E
LSE IF FRAC(F/2)=0 THEN PRINT"<" ELSE PRINT"="
190 IF HA>0 AND F>0 THEN270
200 LOCATEHX,HY:PRINT"ZZZ":LOCATEHX,HY+1:PRINT"ZZZ":IF F=0 THEN F=F+1:HY=HY+1:GO
TO230
210 SK=STICK(0):IF SK=2 THEN HY=HY+1:GOTO230 ELSE IF SK=4 THEN HX=HX-1:HP=0 ELSE
 IF SK=6 THEN HX=HX+1:HP=1 ELSE IF SK=8 THEN HY=HY-1
220 IF HY=0 THEN HY=1 ELSE IF HX<0 THEN HX=0 ELSE IF HX>37 THEN HX=37
230 IF HP=1 THEN LOCATEHX,HY:PRINT"AB":LOCATEHX,HY+1:PRINT"CDE" ELSE LOCATEHX,H
Y:PRINT"FGH":LOCATEHX,HY+1:PRINT"IJK"
240 IF HY>19 THEN430 ELSE IF POINT(HX*8,HY*8+15)=5 THEN430 ELSE IF POINT(HX*8+2,
HY*8+1)=5 THEN430 ELSE IF POINT(HX*8+22,HY*8+9)=5 THEN430
250 IF HY=2 AND HX>24 AND MA=1 THEN440
260 IF STRIG(0)=0 OR MA=1 THEN330
270 IF MH=0 THEN300 ELSE LOCATEHX+1,HY+HA+1:PRINT"Z"
280 IF MH=1 THEN LOCATEHX+1,HY+HA:PRINT"="
290 HA=HA-1:IF HA=0 THEN MH=0:GOTO330 ELSE330
300 IF HY+HA+2=MY AND HX+1=MX THEN MH=1:HA=HA+1:MA=1:GOTO330
310 IF HY+HA>20 OR HA=5 THEN MH=2
320 HA=HA+1:LOCATE HX+1,HY+HA+1:PRINT"="
330 IF BA=0 THEN BA=1:B=INT(RND*3)+1:BX=3
340 LOCATE BX,BY:PRINT"Z":BX=BX+1:BY=INT(.09*(BX*8X-(2*BX-6)*8-9)+10):LOCATEBX,B
Y:PRINT">":IF HX>BX OR BX>HX+2 THEN350 ELSE IF HY=BY OR HY+1=BY THEN430
350 IF BY>19 THEN LOCATEBX,19:PRINT"X":LOCATEBX,20:PRINT"Y":COLOR,2:GOSUB95:0:LOC
ATEBX,19:PRINT"Z":LOCATEBX,20:PRINT"Z":BA=0:LOCATEBX,BY:PRINT"Z"
360 IF TA=0 THEN T=INT(RND*20):IF T=0 THEN TA=1:TX=6 ELSE180
370 CGEN:TX=TX+1:LOCATE0,22:PRINT TAB(TX):CGEN1:PRINT"LMN":CGEN:LOCATE0,23:PRIN
T TAB(TX)::CGEN1:PRINTOPQ":IF TX<6 THEN180
380 TL=INT(RND*4):IF TL>0 THEN420 ELSE IF TX-8>HX THENPX=TX-8:GOTO400
390 IF TX+8>HX THEN PX=HX ELSE PX=TX+8
400 IF SY<HY THEN PY=HY ELSE PY=SY
410 CGEN:COLOR2:LINE(TX+1,21)-(PX+1,PY+1),"O"::BEEP:LINE(TX+1,2)-(PX+1,PY+1)," "
:COLOR7:IF PX=HX AND PY=HY THEN 430
420 IF TX=36 THEN TA=0:GOTO180 ELSE :80
430 GOSUB500:LOCATEHX,HY:CGEN1:PRINT"RST":LOCATEHX,HY+1:PRINT"UVW":CGEN:PAUSE30:
COLOR,C:D=0:LOCATE4,0:PRINT USING"#":D:GOTO450
```

CHECKER FLAG

Dr.D：こりゃまた，フル・グラフィックを使ったゲームだな！　なかなか凝っていて，おもしろいゾ！

グワ――ン!!　ガガガ――ッ!!

影：おや，めずらしくDr.がゲームに熱中していますね。Dr.！……Dr.？

Dr.D：な，なるほど！　そうか，タンクの波動ビームさえよければ，高得点も夢じゃないぞ。……れれれっ，もう夜になってしまったのか？

影：バカだね！　ゲームで夜になったのかと思ったら，ほんとに夜までゲームに夢中になってしまうんだから！

編：とつぜん，**編集部にゼビウスがあるよ!!**

★新刊案内★

ゲームからマシン語・新言語まで

FM-7 活用研究

ＦＭ－７ユーザー必携の新刊書。本書は，全５編（第１編「保存版ゲーム・プログラム」，第２編「Ｆ－BASICの研究」，第３編「6809マシン語入門」，第４編「日本語対応ＦＯＲＴＨ９－Ｊ」，第５編「ＦＭ－７ミニ・プログラム集」）からなり，ゲームからマシン語，そして話題のＦＯＲＴＨ言語までを詳しく紹介したものです。

第１編では，ナムコ・オリジナルの「パックマン」をはじめ，「グラフィック・ヨットシミュレーション」など，５本の本格的プログラムを掲載。また第３編では，6809のマシン語の基礎から応用までを紹介しています。

Ｂ５判 240 ページ，定価1500円で発売中!!

★生後１か月くらいの小猫を拾った。身のこなしが非常に速いのでマシンゴと名づけた。ほかの猫とじゃれても勝つ。マシンゴは強い!!（兵庫県明石市・**上条正登29才**）……**【編**：編集部には魔神の子の影さんがいるもんネ！**】**

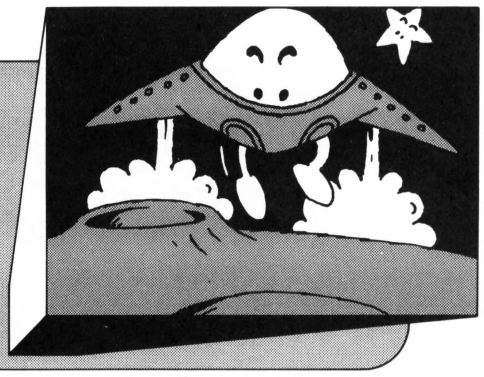
```
440 SOUND7,30:CGEN:TEMPO7200:FOR I=1 TO100:PLAY"V1205CE":SC=SC+1:LOCATE19,0:PRIN
T SC:NEXT:REPEAT:PLAY"DG":SC=SC+1:F=F-1:LOCATE10,0:PRINT USING"###":F:LOCATE:9,0
:PRINT SC:UNTIL F=0
450 IF D>0 T=EN 120 ELSE IF SC>HS THEN HS=SC
460 LOCATE34,0:PRINT HS:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER"
470 SOUND7,255:TEMPO80:PLAY"V1204A8+EG+EF+E+D+C:V1203A8RARAR6":PLAY"V1204+C5B3A#
G7:V1004E5D3CB7:V1003A5G3FE7":GOTO90
480 SOUND0,0:SOUND1,4:SOUND7,30:SOUND8,16:SOUND12,14:SOUND13,1:PAUSE1:RETURN
490 SOUND6,1:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12,1:SOUND13,14:RETURN
500 SOUND6,5:SOUND12,20:SOUND13,6:COLOR,2:PAUSE4:SOUND6,30:SOUND13,0:COLOR,0:PAU
SE8:SOUND6,2:SOUND12,80:SOUND13,0:RETURN
510 SOUND12,60:SOUND13,0:PAUSE2:GOSUB490:COLOR,C:RETURN
520 IF SC/DK>1 THEN DK=DK+2500:D=D+1:SY=SY-1:LOCATE4,0:PRINTUSING"#";D ELSE540
530 TEMPO100:PLAY"05-A3C5E5D6-A3C5E2R0E7:04R3C3R5C3-G3R5-G3-F3R5C6":PAUSE20
540 SP=VAL(RIGHT$(STR$(FIX(SC/500)),1))+1:ON SP GOTO550,560,570,580,590,550,560,
570,580,590
550 C=0:PALET:PALET5,7:RETURN
560 C=0:PALET1,1:PALET2,1:PALET3,1:PALET4,0:PALET5,0:PALET6,2:PALET7,1:RETURN
570 C=1:PALET1,1:PALET2,0:PALET3,5:PALET4,3:PALET5,0:PALET6,6:PALET7,7:RETURN
580 C=5:PALET1,3:PALET2,2:PALET3,1:PALET4,4:PALET5,6:PALET6,6:PALET7,7:RETURN
590 C=3:PALET1,3:PALET2,0:PALET3,2:PALET4,0:PALET5,1:PALET6,6:PALET7,6:RETURN
600 FOR I=60 TO90:A$="":FOR J=1 TO24:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT:DEF CHR$(I)=A$:NE
XT
610 DATA 24,0,60,90,24,0,0,102,0,24,24,0,129,60,36,0,0,24,0,0,129,0,0,0
620  DATA 24,66,60,24,24,0,0,102,129,24,24,0,0,60,36,0,129,24,0,0,0,0,0,0
630  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,219,255,126,255,255,126,255,219,195,195,0,24,24,0,195,
195
640  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,66,126,66,126,66,126,66,126,0,0,0,0,0,0,0,0
650  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,31,1,0,0,1,68,0,1,31,1,0,0,0,67
660  DATA 0,0,0,0,0,7,3,1,0,255,251,255,14,120,252,186,0,255,255,251,0,0,0,68
670  DATA 0,0,0,0,0,224,248,252,0,240,255,240,0,0,0,0,0,240,255,240,0,0,0,0
680  DATA 0,0,0,0,0,0,4,3,189,125,29,5,1,0,4,3,226,66,2,2,0,0,0,0
690  DATA 0,0,0,0,0,0,32,255,215,111,215,187,255,127,32,255,40,144,40,68,0,0,0,0
700  DATA 254,127,63,0,0,0,33,254,0,128,192,255,254,248,33,254,0,0,0,0,0,0,0,0
710  DATA 0,0,0,0,0,7,31,63,0,15,255,15,0,0,0,0,15,255,15,0,0,0,0
720  DATA 0,0,0,0,0,224,192,128,0,255,223,255,112,30,63,93,0,255,255,223,0,0,0,3
4
730  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,248,128,0,0,128,34,0,128,248,128,0,0,0,194
740  DATA 127,254,252,0,0,0,132,127,0,1,3,255,127,31,132,127,0,0,0,0,0,0,0
750  DATA 0,0,0,0,0,0,4,255,235,246,235,221,255,254,4,255,20,9,20,34,0,0,0,0
760  DATA 0,0,0,0,0,0,32,192,189,190,184,160,128,0,32,192,71,66,64,64,0,0,0,0
770  DATA 0,0,0,0,1,15,63,127,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,4,12,56
780  DATA 0,0,0,227,255,136,171,139,8,28,62,28,0,119,84,116,8,0,42,227,255,119,8
4,116
790  DATA 0,0,0,128,192,250,255,247,0,0,0,0,0,4,0,8,0,0,0,128,192,10,30,20
800  DATA 255,255,125,255,127,127,63,0,0,255,237,247,224,155,91,63,56,0,98,240,9
6,27,27,0
810  DATA 184,255,182,255,255,255,255,0,71,255,182,255,0,109,109,255,71,0,73,0,0
,109,109,0
820  DATA 254,254,248,232,248,224,128,0,0,254,252,188,60,152,240,192,56,0,56,40,
56,128,128,0
830  DATA 64,0,0,0,0,0,0,4,4,248,248,247,103,7,15,207,239,120,96,179,5,5,14,206,17
5
840  DATA 64,0,0,0,0,0,0,16,0,67,231,255,255,255,255,255,255,64,67,255,157,126,231
,219,255
850  DATA 16,0,0,0,0,0,0,0,0,31,143,143,240,248,248,240,248,30,10,6,224,216,120,96
,240
860  DATA 4,0,0,0,0,0,0,64,64,255,255,239,79,15,215,241,240,223,166,238,71,11,197,
80,112
870  DATA 0,0,0,0,0,0,48,0,0,255,255,255,255,255,255,247,0,255,219,231,126,188,247
,208,0
880  DATA 32,64,0,1,0,0,0,0,252,252,248,241,239,207,143,31,240,120,120,97,231,13
8,14,24
890  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,73,41,170,170,180,213,90,126,73,40,42,162,180,149,90,1
26
900  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,110,189,189,219,126,126,60,60,110,181,189,154,126,118,
36,36
910  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

```
920 RETURN
930 COLOR3:CIRCLE(185,96),76,3,.83,195,270:CIRCLE(31,96),76,3,.83,270,346:LINE(1
04,111)-(112,111),PSET:LINE(0,160)-(319,160),PSET,1
940 LINE(96,128)-(101,125)-(98,131)-(104,125)-(104,132)-(108,126)-(110,131)-(112
,125)-(116,132)-(115,126)-(119,128):PAINT(105,112),7,3:PAINT(100,135),3,3,1:PAIN
T(0,161),4,1
950 Y=148:FOR I=0 TO 319:P=INT(RND*3)-1:IF Y=158 THEN P=-1 ELSE IF Y=140 THEN P=
1
960 Y=Y+P:PSET(I,Y,1):NEXT:PAINT(0,159),1,1
970 COLOR2:LINE(0,104)-(35,104)-(35,144):LINE(27,144)-(56,144)-(56,168)-(38,167)
:LINE(27,148)-(0,160):LINE(0,184)-(56,144)
980 CIRCLE(31,148),4,2,3,17,180:CIRCLE(46,199),16,2,2.5,50,180:PAINT(0,159),5,2:
PAINT(0,183),5,2:PAINT(0,198),5,2:PAINT(32,140),2,2:PAINT(50,165),2,2
990 LINE(200,32)-(319,32):CIRCLE(160,128),123,2,.78,0,72:LINE(288,128)-(288,199)
:PAINT(300,199),5,2:FOR I=0 TO5:LINE(222+12*I,185)-(225+12*I,199),PSET,5,BF:NEXT
1000 FOR I=16 TO31:FOR J=240 TO319:READ C:PSET(J,I,C):NEXT:NEXT
1010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,3,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,2,1,1,1,1,6,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1,1,1,1,6,1,1,6,6,1,3,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1,1,1,7,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,6,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1,1,1,1,1,7,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,2,1,0,7,1,1,6,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,6,1,3,0,0,0,0,0,0,1,1,
1,1,2,1,1
1060 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,1,6,1,0,1,1,1,2,1,1,1,1,7,1,1,2,1,1,7,7,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,7,1,1,1,1,6,1,1,1,1,7,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,6,1,1,1,1,1,1,3,3,0,0,0,0,0,0,1,
6,1,1,1,0
1070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,6,1,1,1,1,6,7,1,1,1,1,1,1,1,6,1,2,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,2,1,1,6,1,1,1,1,1,7,2,1,6,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,0,0,0,0,0,0,1,
1,1,1,1,0
1080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,1,2,1,1,6,1,2,1,6,1,2,1,6,1,
0,0,0,0,0,0,7,1,1,1,1,1,1,6,1,1,2,1,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,1,1,0,0,0,0,
1,6,1,0,0
1090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,7,2,1,6,1,2,1,6,1,2,
0,6,2,6,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,7,1,1,1,6,1,0,0,0,
1,1,1,0,0
1100 DATA 0,0,0,0,0,1,1,2,1,0,0,0,0,0,0,6,1,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,7,1,1,1,1,1,1,2,1,1,
0,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,1,1,0,0,0,7,1,6,1,1,2,1,1,0,0,
1,1,1,0,0
1110 DATA 0,0,7,1,1,1,2,1,1,7,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,6,1,0,0,7,6,1,2,1,1,1,1,1,0,
0,0,1,0,0,0,0,2,0,0,2,1,1,3,3,0,0,0,0,0,0,1,1,1,2,0,3,4,4,4,4,4,4,4,4,0,
1,2,1,0,0
1120 DATA 0,7,7,1,2,1,1,1,7,7,0,0,0,1,1,1,0,0,3,3,0,1,1,0,3,0,1,1,1,1,6,1,0,0,
0,0,1,0,0,0,0,3,0,0,3,1,1,1,3,2,0,0,0,3,3,3,0,1,1,1,1,0,3,3,3,0,0,1,1,0,0,0,0,0,
1,6,1,0,0
1130 DATA 0,7,1,1,1,6,6,1,1,1,1,1,0,0,0,2,1,1,0,3,6,3,3,1,6,3,3,3,0,4,4,4,4,0,0,0,
2,0,1,0,0,0,0,3,0,0,3,1,6,1,3,3,0,3,3,6,3,3,3,6,1,1,1,3,6,3,3,0,3,6,1,3,6,3,3,0,0,
1,1,1,3,0
1140 DATA 7,1,1,2,1,1,1,1,1,2,1,1,0,0,1,1,1,4,4,4,4,4,4,4,4,3,0,0,1,1,0,0,0,3,
3,0,1,0,0,3,3,3,3,2,1,1,1,3,3,0,0,3,3,3,2,3,3,1,1,3,3,3,3,3,
1,1,1,3,2
1150 DATA 1,1,1,1,1,1,6,1,1,1,1,6,0,4,1,6,1,4,6,6,4,4,2,6,6,4,4,2,2,1,1,3,3,6,3,
3,3,3,2,3,3,6,3,3,3,1,1,1,3,3,3,2,3,3,3,3,1,1,1,1,6,1,3,3,3,3,3,1,1,3,3,3,6,3,
1,1,1,6,3
1160 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,1,6,1,2,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,3,1,1,3,3,3,2,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,1,1,1,1,1,3,3,3,3,3,3,3,1,1,1,1,1,1,1,3,3,3,1,1,1,1,3,3,3,3,
1,1,1,3,3
1170 COLOR4:LINE(15,82)-(31,90)-(27,98)-(11,90)-(15,82):PAINT(20,90),4,4:COLOR2:
LINE(13,83)-(31,92)-(27,97)-(10,88)-(13,83):PAINT(20,90),HEXCHR$("AA550055AA00")
,2
1180 LINE(0,101)-(33,103),PSET,BF,HEXCHR$("CC0033"):LINE(8,89)-(31,100),PSET,3:C
IRCLE(18,103),17,3,1,125,170:PAINT(10,96),3,3,1,4:RETURN
```

★マイコンをさわらせてくれない店で一句「マイコンも電源入れなきゃただのゴミ」。(神奈川県藤沢市・**熊田修之14才**)……【**影**：ちょっとMZ借りてくよ。**編**：へえプログラムの勉強ですか？**影**：漬け物石がなくってね。】

ZX-81用

MOON LANDER



NASA

ゲームについて

カプセル1，2，3を着陸地点“▀▀”にうまくランディングさせてください。コントロール・キーは“0”一つで，移動している方向の逆方向に動きはじめます。3回ランディングするとおしまいです。

ＺＸではメモリが少ないため，画面をスクロールさせ基地のほうを動かしています。

ＺＸユーザーのみなさん，もっとベーマガに参加しましょう!!数多いマイコン誌の中で，ＺＸを載せているのは本誌しかありません!!Dr，ぜひCHECKER FLAGお願いします。

CHECKER FLAG

影：あれっ，このゲーム地面が上に動いちゃうぞ。

Dr.D：ふむ，ＮＡＳＡくんの苦肉の策とでもいおうか。17，18行でカーソル位置を決め，19行で判断をしている。これは着地判断の上手なテクニックなんじゃがね。

編：地面をそのままで，カプセルを降下させるには，どうしたらいいんでしょうか？

Dr.D：そうだね。まず，11行を消そう。

12行　AT　0，X;　　→AT　H，X;
17行　AT　1，X−2;　→AT　19，X−2;
19行　AT　1，X+2;　→AT　19，X+2;
20行　AT　0，X;　　→AT　19，X;
22行　AT　2，X;　　→AT　20，X;

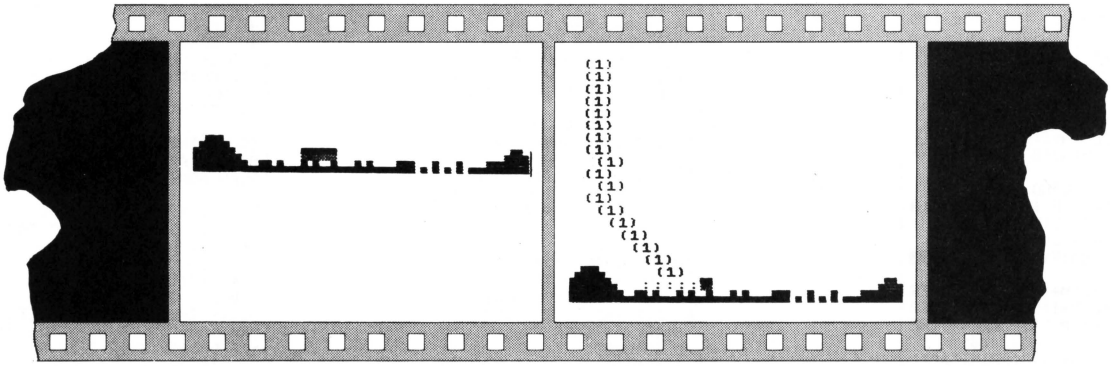
これでどうかな？これは一つの例にすぎないから，みんなも自分で改良してみるといいよ。

影：Dr. も年を考えずに頑張りますね。

Dr.D：君は一言多いんじゃ!!

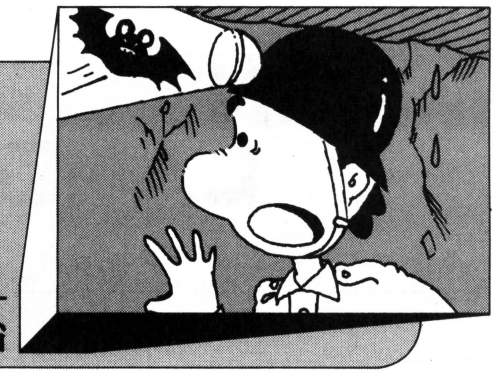
MOON LANDERのプログラム・リスト

```
   1 LET L=0
   2 PAUSE 60
   3 CLS
   4 PRINT AT 18,0;"▀▀▀";,,"▀▀▀▀▀"
;TAB RND*10+5;"▀▀▀";TAB 26;"▀▀▀";
"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
   5 LET X=0
   6 LET X2=0
   7 FOR H=1 TO 18
   8 IF X<=0 AND INKEY$="0" THEN
 LET X2=1
   9 IF X>0 AND INKEY$="0" THEN
LET X2=-1
  10 LET X=X+X2
  11 SCROLL
  12 PRINT AT 0,X;
  13 IF NOT L THEN PRINT " (1)"
  14 IF L=1 THEN PRINT " (2)"
  15 IF L=2 THEN PRINT " (3)"
  16 NEXT H
  17 IF X<0 THEN PRINT AT 1,X-2;
  18 IF X>=0 THEN PRINT AT 1,X+2
;
  19 IF PEEK (PEEK 16398+PEEK 16
399*256)=137 THEN GOTO 22
  20 PRINT AT 0,X;":::::"
  21 GOTO 2
  22 PRINT AT 2,X;"NICE."
  23 LET L=L+1
  24 IF L<>3 THEN GOTO 2
```


(1)
(1)
(1)

HC-20用

地下室探険

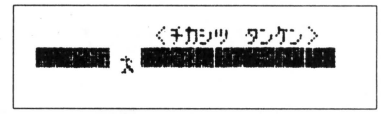


竹内　信治

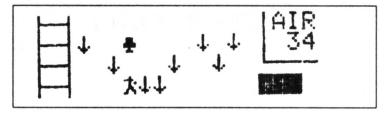
ストーリー

ある日，君はベーマガを買おうと道を急いでいた。しかしあんまりあわてていたので，地下室に落ちてしまった。そこは単なる地下室ではなかった。なんと，大金庫がおいてあるではないか。

君は，限られた空気の中でできるだけ多くの財宝を取り，地下室から脱出しなければならない。



《写真1》タイトル画面——人も歩けば穴に落ちる!?



《写真2》クギに当たらぬようカギを取る

遊びかた

カーソル・キー（←，→）で，人を左右にうごかします。天井から釘，シャボン玉，鍵がふってきます。鍵をうけとって金庫の扉を開け，財宝を取ってください。釘にぶつかると，体力が消耗してＡＩＲが半分になります。シャボン玉を食べると，ＡＩＲは10増えます。

ＡＩＲが０になればＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ。そうなる前にはしごから脱出してください。回を重ねるごとにジワジワと難しくなっていきます。

地下室探険のプログラム・リスト

```
5 WIDTH20,4:PRINTCHR$(23
);
6 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(T
IME$,2))
7 DIM X(15),Y(15),T(15):
SC=0:QQ=6
10 RESTORE570
20 CLS:FORU=0TO19:LOCATE
U,2:PRINT"■":NEXT
30 LOCATE5,2:PRINT"  "
40 FORU=1TO14:LOCATE20-U
,1:PRINTLEFT$("太 〈チカシツ タ
ンケン〉 ",U);
50 READU1,U2:SOUNDU1,U2
60 NEXT
70 SOUND20,3:LOCATE6,1:P
RINT" "
80 FOR I=0 TO30:NEXT:SC
=0
90 FOR U=3 TO 15
100  X(U)=U:Y(U)=0:T(U)=
0:NEXT
110 CLS:A=3:B=3:AIR=51:P
=0:A1=0:A$(0)="↓":A$(1)=
"♣"
120 GOSUB560
130 LOCATE 15,0:PRINT"|A
IR":LOCATE15,1:PRINT"|":
LOCATE15,2:PRINT"└──"
140 LOCATE15,3:PRINT"■■
";
150 TM=TM+1:IF TM=4 THEN
 AIR=AIR-1:LOCATE16,1:PR
INTAIR:TM=0:IF AIR=0 THE
N SOUND1,8:GOTO490
160 LOCATEA,3:PRINT"太";:
IF A=2 THEN450
170 I$=INKEY$:IF I$=""TH
EN220
```

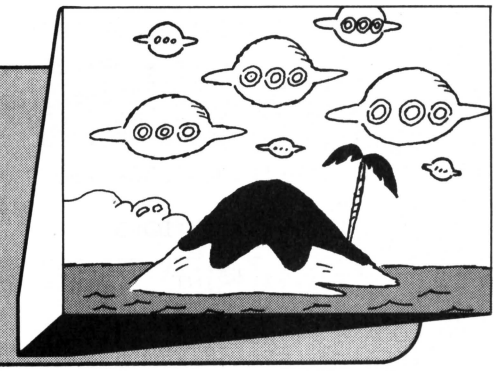
```
180 LOCATEA,3:PRINT" ";:
SOUND20,1
190 IF I$=CHR$(29)THEN A
=A-1:IFA<B THENA=B
200 IF I$=CHR$(28) THEN
A=A+1:IF A>14 THEN A=14:
IF A1=1 THEN SOUND17,2:S
OUND15,2:SC=SC+10:B=2:GO
TO220
210 IF T(A)=1 THEN T(A)=
0:Y(A)=0:GOTO380 ELSE 15
0
220 Q=INT(RND(1)*QQ):IF
Q=0 THEN I=1
230 R=INT(RND(1)*12)+3:I
F R=P THEN I=1:GOTO250
240 IF P=0 AND I=1 AND Y
(R)=0THEN 250 ELSE I=0
250 IFT(R)=1THEN320
260 IF Y(R)<1 THEN 280
270 LOCATE X(R),Y(R)-1:P
RINT" ";
280 LOCATE X(R),Y(R):PRI
NT A$(I);:Y(R)=Y(R)+1
290 IF Y(R)>3 THEN Y(R)=
3:LOCATE X(R),3:PRINT A$
(I);:GOTO320
300 IFI=1 THEN P=R:GOTO2
30
310 GOTO 150
320 S=INT(RND(1)*1)
330 IF S=0 AND T(R)=1 TH
EN T(R)=0:Y(R)=0:LOCATEX
(R),3:PRINT" ":ELSE360
340 IF I=1 THEN P=0
350 GOTO150
360 T(R)=1
370 GOTO210
380 IF A=P ANDA1=1 THEN
AIR=AIR+11
```

```
390 IF A=P THEN A1=1:P=0
:A$(1)="o":LOCATE15,3:PR
INT"コ":ELSE 410
400 SOUND19,1:SOUND21,1:
SOUND23,2:GOTO150
410 FOR U=0 TO 1
420 SOUND3 ,3:LOCATE X(A
),3:PRINT"X";
430 SOUND30,3:LOCATE X(A
),3:PRINT" ";
440 NEXT:AIR=INT(AIR/2)+
1:GOTO150
450 FOR U=0 TO 3
460 GOSUB560:LOCATE1,3-U
:PRINT"太";:SOUND20,1
470 NEXT
480 SOUND 20,4
490 IF HH<=SC THEN HH=SC
500 CLS:PRINT"HIGH SCORE
 ";HH
510 PRINT"YORE SCORE ";S
C
520 PRINT
530 IF AIR<1THEN PRINT"
PLAY AGAIN?(Y/N)";:ELSE 5
50
540 I$=INKEY$:IF I$="Y"
THEN 10 ELSE IFI$="N" TH
EN CLS:END ELSE540
550 FOR U=0 TO2000:NEXT:
QQ=QQ+3:CLS:GOTO90
560 FOR I=0 TO 3:LOCATE
0,1:PRINT"├┤";:NEXT:RET
URN
570 DATA12,3,12,2,10,3,1
2,2,15,3,15,2,14,3,13,2,
12,3,12,2,13,3,13,2,12,2
,0,4
```

★ピーガーピガピガピーガー!!（群馬県高崎市・**石井有10才**）……【**影**：高崎ではこういう会話がはやってるのか？**編**：訳すと「私はベーマガの大ファンです。特に編さんは大好きです」。**影**：恥を知れ！**編**：ピーガピー！】

JR-800用

UFOランド



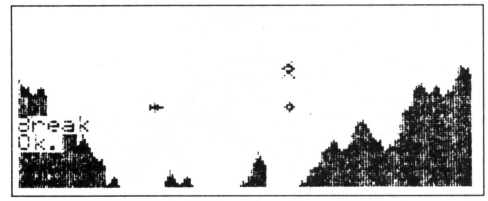
武藤　一弘

7月号ＰＣ－8200用「ＵＦＯランド」の移植です。

キー操作

2で下，4で左，6で右，8で上に動きます。ミサイルはQで発射です。

改造は，610行の乱数によって，機雷の動きを変えられます。



《写真１》実行画面――なかなか速いぞ!!

ＵＦＯランドのプログラム・リスト

```
10 CLS:POKE&H89,1:DEFINT A,B,C,D
,E,F,G,H,I,J,K,L,P,Q,S,T,U,V,W,X
,Y,Z:DIM A(25,2):KEY0,"W,32,80"+
CHR$(13)+"goto 20"+CHR$(13):END
20 LOCATE 3,4:PRINT "one moment,
please":GOSUB 1210
30 X=5:Y=3:A=21:B=1:D=3:E=1:F=1:
G=1:S=3 :Z=0:R=0
40 GOSUB 1050
50 LOCATE 7,4:PRINT "PUSH ANY KE
Y";
60 Z$=INKEY$(1):IF Z$="" GOTO 60

70 LOCATE 7,4:PRINT SPC(12);:LOC
ATE 8,2:PRINT SPC(12);:FOR AA=1
TO 10:SOUND 20,5:SOUND 80,6:NEXT
:SOUND60,28
80 B$=INKEY$(0):IF (B$="Q")+(B$=
"q")<=-1 GOSUB 700
90 IF E=0 GOSUB 700
100 A$=INKEY$(0)
110 IF A$="4" GOTO 160
120 IF A$="6" GOTO 180
130 IF A$="8" GOTO 200
140 IF A$="2" GOTO 220
150 ON J GOTO 160,200,180,220
160 LOCATE X,Y:PRINT " ";:X=X-1:
D=1:IF X<0 X=31
170 GOTO230
180 LOCATE X,Y:PRINT " ";:X=X+1:
D=3:IF X>30 X=0
190 GOTO230
200 LOCATE X,Y:PRINT " ";:Y=Y-1:
D=2:IF Y<0 Y=0
210 GOTO230
220 LOCATE X,Y:PRINT " ";:Y=Y+1:
D=4:IF Y>7 Y=0
230 IF SCRN$(X,Y,1)=" " LOCATE X
,Y:PRINT CHR$(223+D);:GOTO 300
240 IF SCRN$(X,Y,1)=CHR$(240) G=
1:GOSUB 850:GOSUB 270:GOTO 70
250 IF SCRN$(X,Y,1)=CHR$(241) F=
1:GOSUB 850:GOSUB 270:GOTO 70
260 GOSUB 850:GOSUB 270:GOTO 70
270 S=S-1:IF S<=0 GOTO 1460
280 LOCATE 8,2:PRINT "ﾉｺﾘ";S;"ｷ
ﾐ";:FOR BB=1 TO 1100:NEXT:LOCA
TE8,2:PRINTSPC(12);:RETURN
290 REM moving for UFO
300 IF G=0 GOTO 430
310 Z=Z+1:A=21:B=1:G=0:IF Z>6 Z=
1
320 ON Z GOTO 330,340,350,360,37
0
330 RESTORE 990:GOTO 380
340 RESTORE 1000:GOTO 380
350 RESTORE 1010:GOTO 380
360 RESTORE 1020:GOTO 380
370 RESTORE 1030
380 READ P:Q=P
390 FOR H=1 TO P
400 FOR J=1 TO 2
410 READ A(H,J)
420 NEXT:NEXT:K=0:H=1
430 K=K+1:IF A(H,2)<=K H=H+1:K=0
:IF H>Q H=1
440 ON A(H,1) GOTO 450,490,470,5
10
450 LOCATE A,B:PRINT " ";:A=A-1:
IF A<0 A=30:GOTO 520
460 GOTO 520
470 LOCATE A,B:PRINT " ";:A=A+1:
IF A>30 A=0:GOTO 520
480 GOTO520
490 LOCATE A,B:PRINT " ";:B=B-1:
IF B<0 B=7:GOTO 520
500 GOTO 520
510 LOCATE A,B:PRINT " ";:B=B+1:
IF B>7 B=0
520 IF SCRN$(A,B,1)=" " LOCATE A
,B:PRINT CHR$(240);:SOUND 50,1:S
OUND10,1:GOTO 590
530 IF SCRN$(A,B,1)=CHR$(241) LO
CATE A,B:PRINT CHR$(240);:SOUND
50,1:SOUND10,1:GOTO 590
540 IF ((SCRN$(A,B,1)=CHR$(228))
+(SCRN$(A,B,1)=CHR$(229))+(SCRN$
(A,B,1)=CHR$(230))+(SCRN$(A,B,1)
=CHR$(231)))>-1 GOTO 560
550 H1=H1+50:G=1:GOSUB 880:GOTO
590
560 IF((SCRN$(A,B,1)=CHR$(225))+
(SCRN$(A,B,1)=CHR$(224))+(SCRN$(
A,B,1)=CHR$(226))+(SCRN$(A,B,1)=
CHR$(227)))>-1 GOTO 580
570 H1=H1+50:G=1:GOSUB 940:GOSUB
270
580 REM bomb
590 IF F=0 GOTO 610
600 A1=A:B1=B:F=0
610 L=INT(RND(1)*3)+1:IF L=2 GOT
O 630
620 LOCATE A1,B1:PRINT " ";:A1=A
1+SGN(X-A1):B1=B1+SGN(Y-B1)
630 IF SCRN$(A1,B1,1)=CHR$(32) L
OCATEA1,B1:PRINT CHR$(241);:GOTO
680
640 IF ((SCRN$(A1,B1,1)=CHR$(228
))+(SCRN$(A1,B1,1)=CHR$(229))+(S
CRN$(A1,B1,1)=CHR$(230))+(SCRN$(
A1,B1,1)=CHR$(231)))>-1 GOTO 660
```

★人にベーマガを買わせたと言ってる人。僕はベーマガを売ってる本屋の人にマイコンを買わせてしまったぞ!!
（秋田県山本郡・**加藤　悟14才**）……**【影：月刊マイコン？編：機械のことさ。その人ベーマガを読みだした？】**

```
650 H1=H1+20:F=1:E=1:GOSUB 880:G
OTO 80
660 IF((SCRN$(A1,B1,1)=CHR$(224)
)+(SCRN$(A1,B1,1)=CHR$(225))+(SC
RN$(A1,B1,1)=CHR$(226))+(SCRN$(A
1,B1,1)=CHR$(227)))=-1 GOTO 680
670 H1=H1+20:F=1:GOSUB 850:GOSUB
 270:GOTO 80
680 SOUND 250,1:SOUND250,1:GOTO
80
690 REM ﾐｻｲﾙ
700 IF E=1 X1=X:Y1=Y:DD=D
710 E=0:FOR I=1 TO 2
720 ON DD GOTO 730,770,750,790
730 LOCATEX1,Y1:PRINT " ";:X1=X1
-1:IF X1<0 E=1:RETURN
740 GOTO 800
750 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";:X1=X
1+1:IF X1>31 E=1:RETURN
760 GOTO 800
770 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";:Y1=Y
1-1:IF Y1<0 E=1:RETURN
780 GOTO 800
790 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";:Y1=Y
1+1:IF Y1>7 E=1:RETURN
800 IF SCRN$(X1,Y1,1)=CHR$(32) L
OCATE X1,Y1:PRINT CHR$(DD+227);:
SOUND 80,3:SOUND 200,1:GOTO 840
810 IF SCRN$(X1,Y1,1)=CHR$(240)
H1=H1+50:E=1:G=1:GOSUB 880:GOTO
840
820 IF SCRN$(X1,Y1,1)=CHR$(241)
H1=H1+20:E=1:F=1:GOSUB 910:GOTO
840
830 E=1:GOSUB 910:RETURN
840 NEXT:RETURN
850 REM EXPLOSION OF PLAN
860 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(233);:
FOR II=1 TO 2:SOUND 3500,15:SOUN
D 5000,30:NEXT
870 LOCATEX,Y:PRINT CHR$(232);:S
OUND 3000,5:SOUND 5500,25:LOCATE
X,Y:PRINT " ";:RETURN
880 REM explosion of ﾐｻｲﾙ
890 LOCATEX1,Y1:PRINT CHR$(233);
:FOR U=1 TO 4:FOR V=30 TO 200 ST
EP 20:SOUND V,1:NEXT:NEXT
900 LOCATEX1,Y1:PRINT CHR$(232);
:FOR U=1 TO 4:FOR V=30 TO 200 ST
EP 20:SOUND V,1:NEXT:NEXT:LOCATE
X1,Y1:PRINT " ";:RETURN
910 REM explosion of bomb
920 LOCATE X1,Y1:PRINT CHR$(233)
;:FOR U=1 TO 4:FOR V=30 TO 200 S
TEP 20:SOUND V,1:NEXT:NEXT
930 LOCATEX1,Y1:PRINT CHR$(232);
:FOR U=1 TO 4:FOR V=30 TO 200 ST
EP 20:SOUND V,1:NEXT:NEXT:LOCATE
X1,Y1:PRINT " ";:RETURN
940 REM explosion of UFO
950 LOCATEA,B:PRINT CHR$(233);:S
OUND3500,15:SOUND5000,30:SOUND35
00,5:SOUND5000,25
960 LOCATEA,B:PRINT CHR$(232);:S
OUND3000,5:SOUND5500,25:RETURN
970 LOCATEX1,Y1:PRINT CHR$(232);
:FOR U=1 TO 4:FOR V=30 TO 200 ST
EP 20:SOUND V,1:NEXT:NEXT:LOCATE
X1,Y1:PRINT " ";:RETURN
980 REM data of UFO
990 DATA 4,1,14,4,3,3,14,2,3
1000 DATA 3,1,21,3,28,1,7
1010 DATA 5,1,4,2,1,3,22,4,9,3,1
3
1020 DATA 14,4,3,1,2,2,3,1,2,4,1
2,1,3,4,2,1,2,2,5,1,5,4,5,3,2,2,
6,3,12
```

```
1030 DATA 17,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1
,4,1,1,1,4,1,1,4,2,1,1,1,2,1,1,1
,2,1,1,1,2,1,3,11
1040 REM  make a display & data
1050 CLS:RESTORE 1130:LOCATE30,1

1060 FOR I=1 TO 7
1070 READ P
1080 FOR L=1 TO P
1090 READ M,N:PRINT STRING$(M,N)
;
1100 NEXT
1110 IF P<>11 THEN PRINT
1120 NEXT
1130 DATA 1,1,236
1140 DATA 7,1,236,1,235,25,32,1,
234,1,235,1,237,1,239
1150 DATA 4,2,239,24,32,1,237,4,
239
1160 DATA 6,2,239,1,236,20,32,1,
234,2,32,5,239
1170 DATA 9,4,239,1,234,16,32,1,
235,1,238,1,239,1,236,1,237,5,23
9
1180 DATA 7,5,239,1,236,10,32,1,
234,3,32,1,238,10,239
1190 DATA 11,6,239,1,235,3,32,1,
234,1,235,3,32,1,237,1,239,2,32,
1,237,11,239
1200 RETURN
1210 REM character define
1220 RESTORE 1260
1230 FOR C=&H2000 TO &H206B
1240 READ CC:POKE C,CC
1250 NEXT
1260 DATA 16,16,56,124,16,56
1270 DATA 0,16,88,126,88,16
1280 DATA 56,16,124,56,16,16
1290 DATA 0,8,26,126,26,8
1300 DATA 0,16,16,16,16,0
1310 DATA 0,0,0,126,0,0
1320 DATA 0,16,16,16,16,0
1330 DATA 0,0,0,126,0,0
1340 DATA 66,36,24,24,36,66
1350 DATA 0,84,186,124,186,84
1360 DATA 224,248,255,252,240,19
2
1370 DATA 128,192,240,248,240,12
8
1380 DATA 255,252,248,240,248,19
2
1390 DATA 0,128,224,192,248,255
1400 DATA 0,128,128,224,255,255
1410 DATA 255,255,255,255,255,25
5
1420 DATA 136,93,54,54,93,136
1430 DATA 0,16,56,108,56,16
1440 DATA 0,0,84,42,0,0
1450 RETURN
1460 REM end
1470 IF O<H1 THEN O5=04:04=03:03
=02:02=0:O=H1:GOTO1510
1480 IF O2<H1 THEN O5=04:04=03:0
3=02:O2=H1:GOTO1510
1490 IF O3<H1 THEN O5=04:04=03:0
3=0:GOTO1510
1500 IF O5H1 THEN O5=H1
1510 CLS:FOR W=0 TO 1000:NEXT
1520 LOCATE5,1:PRINT "H:(1)";O
1530 LOCATE5,2:PRINT "H:(2)";O2
1540 LOCATE5,3:PRINT "H:(3)";O3
1550 LOCATE12,5:PRINT "your scor
e=";H1
1560 LOCATE5,7:PRINT "try again
??";
1570 B$=INKEY$(1):IF (B$="n")+(B
$="N")=-1 END ELSE IF (B$="y")+(
B$="Y")=-1 GOTO 30
1580 GOTO 1570
```

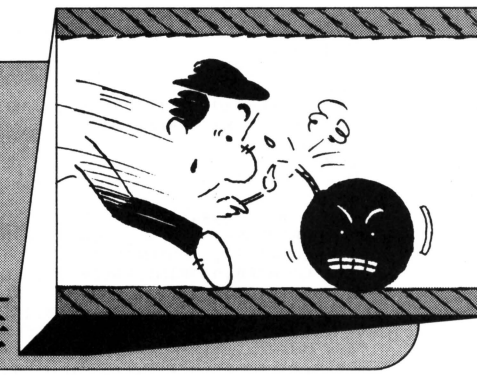
☆

☆

★信じられます？何とＰ６が9,800円で売っていた。他にはＭ５が9,800円ぴゅう太が5,000円。前日から150人ほど並んだそうです。(愛知県岩倉市・**上條善則14才**)……**【編集長：買いに行ってこーい!!影：ムチャな話！】**

PC-8201用

移植版 UNDERGROUND PANIC



当波　和彦

福井さんの"UNDERGROUND　PANIC"を移植してみました。

ストーリー

地下深くの工場で，火災が発生。100人の仲間のうち99%が脱出し，残ったのはあなたと3台の欠陥ロボットだけです。火を消して右側へにげてください。

ゲームのしかた

カーソル・キー←，→で左右に動き，Aで吸水，Xで放水します。水の量は，中央上の「WATER」で示されています(0か100)。火のすぐ左まで動かして，WATER100のときXを押すと，100点プラス。タイムも100加わります。一つ火を消したら，左まで戻ってAで吸水してください。

火を消すごとに機械のスピードが早くなります。1面クリアでロボットが1台増え，最高で9台になります。

このロボットは不良品なので，すぐこわれてしまいます。つぎのことに注意してください。

○すぐ上に機械のピストンが下がってきた
○火，壁にぶつかった
○ＴＩＭＥが0になった
○ＷＡＴＥＲが0なのに放水キーを押す
○ＷＡＴＥＲが100なのに吸水キーを押す
○左はし以外の場所で吸水しようとした

ロボットがみんなこわれると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。ＰＣ作曲のサウンドがきこえてきますよ。やめたい時はＳＴＯＰキーを押してください。

兵庫県多紀郡・東浦慎一郎　15才

移植版UNDERGROUND　PANICのプログラム・リスト

```
1000 GOTO1370
1010 ' sub ルーチン
1020 ' ロボット キャラ セット
1030 MY$=CHR$(143)+CHR$(141)+CHR$(142):RETURN
1040 ' キカイ トウサ
1050 SOUND1000,1¥SO:PI=RND(8)¥100MOD5:PX=10+PI¥4:L=MA(PI,0)+MA(PI,1):LOCATEPX,2:
PRINTRIGHT$(MA$,4+(L-1)¥9):IFMA(PI,1)=-1THENLOCATEPX,MA(PI,0)+1:PRINT"    "
1060 MA(PI,0)=L:IFL=10RL=3THENMA(PI,1)=-MA(PI,1)
1070 IFL<>3THENRETURN
1080 ' ツフ サレタカナ
1090 P2=PEEK(64928!+X):P3=PEEK(64930!+X):IFP2=132ORP3=132THENER=1
1100 RETURN
1110 ' ミス カウ
1120 IFWA=0THENBEEP:ER=1:RETURN
1130 P=PEEK(64971!+X):WA=0:LOCATEX,5:PRINTMY$:MY$=CHR$(143)+CHR$(136)+CHR$(142)
1140 FORI=1TO6:LOCATEX+3,5:PRINTCHR$(146):LOCATEX+1,5:PRINTMID$(M2$,I,1):SOUNDI¥
2000,I¥SO:LOCATEX+3,5:PRINT" ":NEXT:IFP=131THENWW=WW-.2:S=S+100:W=W+100
1150 LOCATE15,0:PRINTUSING" Water ###    SCORE ######";WA¥100,S:RETURN
1160 ' ミス クミ
1170 P=PEEK(65008!+X):IFP=134THENER=1:RETURN
1180 IFWA=0THENLOCATEX,5:PRINTMY$STRING$(3,29)CHR$(144)ELSEER=1:RETURN
1190 WA=1:FORI=1TO6:LOCATEX+1,5:PRINTMID$(M1$,I,1):SOUND14000-I¥2000,I¥SO:NEXT:W
A=1:GOSUB1030:GOTO1150
1200 ' イトウ ヨキヘ
1210 P=PEEK(64971!+X):IFP<>32THENER=1:RETURN
```

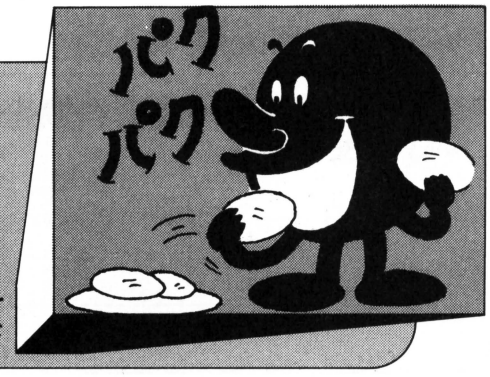
★もしもし，かつ丼と天重とうな重の上，それと影さん1人出前おねがいしま～す。ガチャン！（千葉県印旛郡・平鹿邦明13才）……【編：おいしいものといっしょなら，影さんも本望だね。影：商品の保証はいたしません!!】

```
1220 X=X+1:IFX=30THENS=S+500+(W-TI)*(RND(8)*3+1)/2-(WA=1)*1000:MA=MA-(MA<>9):RET
URN1620
1230 GOTO1090
1240 ' ｲﾄﾞｳ ﾋﾀﾞﾘﾍ
1250 P=PEEK(64967!+X):IFP<>32THENER=1:RETURN
1260 X=X-1:IFX<4THENER=1
1270 GOTO1090
1280 ' ﾋ ﾗ ｶｸ
1290 Y=RND(8)*20+10:P=PEEK(64968!+Y):IFP=32THENLOCATEY,5:PRINTCHR$(131):RETURNEL
SE1290
1300 ' ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ
1310 PRINTCHR$(27)"V":LOCATE0,0:PRINTSTRING$(90,135):LOCATE30,2:PRINTSTRING$(20,
135):LOCATE30,3:PRINTSTRING$(10,135)
1320 LOCATE0,4:PRINTSPACE$(39):LOCATE30,3:PRINTSTRING$(20,135):LOCATE30,4:PRINTS
TRING$(14,135)
1330 LOCATE0,6:PRINTSTRING$(5,145)STRING$(35,134):LOCATE0,7:PRINTSTRING$(5,145)S
TRING$(35,134):LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)"W"
1340 MA$=" "+STRING$(2,133)+" ":MA$=MA$+CHR$(31)+STRING$(4,29)+MA$+CHR$(31)+STRI
NG$(4,29)+MA$+CHR$(31)+STRING$(4,29)+STRING$(4,132)
1350 LOCATE4,5:PRINTCHR$(144)+CHR$(141)+CHR$(142):FORI=0TO4:MA(I,0)=2:MA(I,1)=1:
LOCATE10+I*4,2:PRINTRIGHT$(MA$,13):NEXT:RETURN
1360 ' ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｽﾀｰﾄ
1370 CLEAR256,61970!:SCREEN0,0:DEFINTA-Z:DIMMA(4,1):GOSUB1710
1380 HI=5000:M1$="":M2$="":FORI=1TO6:M1$=M1$+CHR$(135+I):M2$=M2$+CHR$(142-I):NEX
T
1390 ' ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ
1400 PRINT:PRINT" Sound ON <> OFF = S key":SO=1:FORI=0TO2000:NEXT:PRINT" ｾﾂﾒｲ (y
/n)";
1410 A$=INPUT$(1):IFA$<>"y"ANDA$<>"n"THEN1410ELSEIFA$="y"THENGOSUB1850
1420 S=0:SC=0:MA=5
1430 CLS:SC=SC+1:X=4:FA=SCMOD6+3:WA=1:TI=0:W=2000-(SCMOD6)*200:WW=13-(SCMOD4)*2:
L=0
1440 GOSUB1310:ER=0:GOSUB1030
1450 FORI=1TOFA:GOSUB1290:NEXT:BEEP
1460 LOCATE1,0:PRINTUSING" LEFT ROBOT #";MA:LOCATE31,2:PRINT"SOUND":LOCATE0,2:PR
INTUSING" ROUND ##";SC:GOSUB1150
1470 ' ﾄﾞﾉｷｰ ｵｼﾃﾝﾉｶﾅ
1480 IFPEEK(65104!)AND2THENSO=ABS(SO-1)
1490 TI=TI+1:P1=PEEK(65109!)AND12:P2=PEEK(65103!)AND2:P3=PEEK(65104!)AND1:IFP1+P
2+P3=0THEN1550
1500 SOUND2000,1*SO:IFP1THENLOCATEX,5:PRINT"   "
1510 IFP2THENGOSUB1120
1520 IFP3THENGOSUB1170
1530 IFP1AND8THENGOSUB1210
1540 IFP1AND4THENGOSUB1250
1550 IFER=1THENLOCATE0,3:PRINT"CRUSH":SOUND1000,50*SO:LOCATEX,5:PRINT"   ":WA=1:
X=4:GOSUB1030:MA=MA-1:ER=0:GOSUB1310:BEEP:GOTO1460
1560 IFMA<1THEN1640
1570 LOCATEX,5:PRINTMY$:L=L+1:IFWW<LTHENGOSUB1050:L=0
1580 LOCATE30,1:PRINTUSING" TIME ####";W-TI:IFTI>WTHENLOCATEX,5:PRINT"   ":X=4:G
OSUB1290:TI=0:ER=1
1590 LOCATE37,2:IFSOTHENPRINT"ON"CHR$(135)ELSEPRINT"OFF"
1600 GOTO1480
1610 ' ｲﾁﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ
1620 LOCATE5,3:PRINT"   Nice ! You are great !   ":FORI=0TO80:SOUNDI*100,2*SO:SO
UNDI*200,1*SO:NEXT:GOTO1430
1630 ' ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
1640 POKE65128!,0:FORI=1TO50:L=I^.5*RND(8)*2062+50:LL=RND(8)*6+1:SOUNDL,LL*SO:NE
XT
1650 BEEP:LOCATE8,1:FORI=1TO13:KY$=MID$(" GAME OVER !!",I,1):PRINTKY$" ";:SOUNDA
SC(KY$)*150,2*SO:FORR=0TO50:NEXT:NEXT:IFS>HITHENHI=S
1660 LOCATE10,3:PRINTUSING"    HISCORE #####    ";HI:LOCATE12,5:PRINTUSING"
YOUR SCORE ######    ";S
1670 LOCATE15,7:PRINT" REPLAY [s] KEY";
1680 A$=INPUT$(1):IFA$="s"THEN1420ELSEIFA$<>"n"THEN1680
1690 GOTO1400
1700 ' ｷｬﾗ ｾｯﾄ
1710 POKE65215!,18:POKE65216!,242:RESTORE1720:FORI=0TO95:READD:POKE61970!+I,D:NE
XT:RETURN
1720 DATA13,94,247,188,110,25,248,248
1730 DATA255,255,248,248,0,0,255,255
1740 DATA0,0,241,255,145,145,255,241
1750 DATA255,3,251,251,3,255,251,92
1760 DATA64,64,92,251,251,124,96,96
1770 DATA124,251,251,124,112,112,124,251
1780 DATA251,124,120,120,124,251,251,124
1790 DATA124,124,124,251,251,126,126,126
1800 DATA126,251,120,48,48,16,24,8
1810 DATA8,16,32,112,112,120,128,64
1820 DATA32,112,112,120,246,189,254,221
1830 DATA118,253,12,134,85,171,86,168
1840 ' ｾﾂﾒｲ
1850 PRINT:PRINT"   UNDERGROUND PANIC  [ X1 => PC8201]":PRINT:PRINT"  KEY
        ﾁｶ 1000 Km ﾄｺﾃﾞ""
1860 PRINT"         A ･WATER      ｶｻｲｶﾞ ﾊｯｾｲｼﾀ｡":PRINT"LEFT          DRAW      ｱﾅﾀﾊ
ﾛﾎﾞｯﾄﾗ ｷｰ"
1870 GOSUB1030:PRINT"   < "MY$" >            ﾃﾞ ｱﾔﾂﾘ ｼｮｳｶﾗ ｼ":PRINT"         RIGHT
        ｴｷﾞｶﾗ ﾆｹﾞﾛ !"
1880 PRINT" X ･PUT OUT THE FIRE ***** Push any key";:A$=INPUT$(1):RETURN
```

★電波ニュース。このところボツがふえています。良いアイデアを考えてからハガキを出しましょう。(神奈川県横浜市・**タコ&タコ**)……**【編**：ホント。お願いしますヨ。**影**：おもしろくないとつまんないからね!?**】**

FX-702P用

パクパクマン



真木　徳幸

ゲームの内容

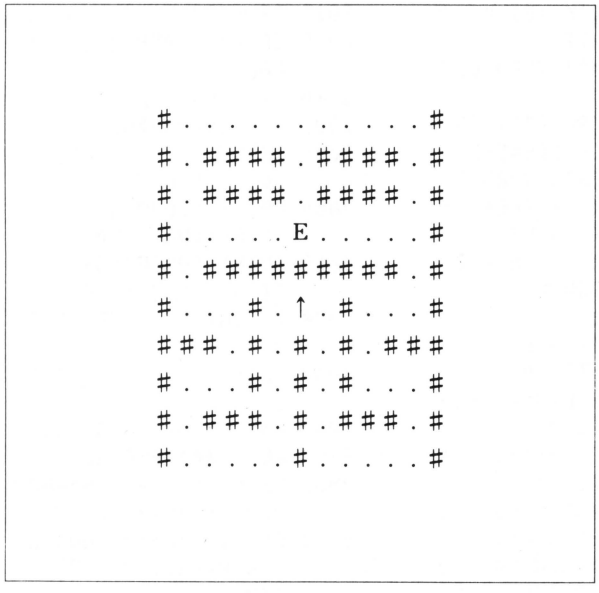
ポケコンでパックマンのようなものをつくろうと思ったのがこのプログラムです。メモリの半分以上を変数として使っているので，パワーエサがなく、エイリアンも一匹しかいません。でもこのエイリアンは壁があっても通りぬけてきます。ランダムに動くときと動かないときがありますが，確実に追ってくるので注意してください。

ゲームの説明

道は，《**第１図**》を見てください。Eがエイリアンで↑があなた。#が壁で.がエサです。ＫＥＹ操作は2，4，6，8で上下左右です。

エイリアンにつかまると，得点を表示して終りです。エサを全て食べるとつぎの面にすすみます。

このプログラムを入れる前に，ＤＥＦＭ11を実行してください。



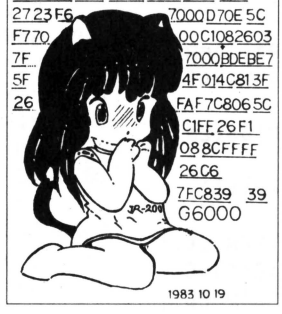
《第１図》迷路図

パクパクマンのプログラム・リスト

```
P0: 347 STEPS
   5 VAC
  10 WAIT 0:X=5:Y=X:
     V=X:W=3:U=X:Z=6
     :N=N+5:L$="#":M
     $=" ":K=N*65+S
  20 FOR I=0 TO 10:F
     OR J=0 TO 9:A$(
     I,J)=".":NEXT J
     :NEXT I
  30 FOR I=1 TO 4:FO
     R J=1 TO 2:A$(I
     ,J)=L$:NEXT J:N
     EXT I
  40 FOR I=6 TO 9:FO
     R J=1 TO 2:A$(I
     ,J)=L$:NEXT J:N
     EXT I
  50 FOR I=1 TO 9:A$
     (I,4)=L$:NEXT I
  60 FOR I=3 TO 7 ST
     EP 4:FOR J=5 TO
      8:A$(I,J)=L$:N
     EXT J:NEXT I
  70 FOR J=6 TO 9:A$
     (5,J)=L$:NEXT J
  80 FOR I=0 TO 1:A$
     (I,6)=L$:NEXT I
  90 FOR I=9 TO 10:A
     $(I,6)=L$:NEXT
     I
 100 FOR I=1 TO 2:A$
     (I,8)=L$:NEXT I
 110 FOR I=8 TO 9:A$
     (I,8)=L$:NEXT I
 130 GSB 1:GOTO 10

P1: 432 STEPS
  10 A$=KEY:IF A$=""
     THEN 140
```

```
  20 IF A$="4":IF X>
     0:Q=-1:R=0:X=X-
     1
  30 IF A$="6":IF X<
     10:X=X+1:Q=1:R=
     0
  40 IF A$="2":IF Y<
     9:Y=Y+1:Q=0:R=1
     :U=5:PRT
  50 IF A$="8":IF Y>
     0:Y=Y-1:Q=0:R=-
     1:PRT :U=5
 140 IF A$(X,Y)=".":
     A$(X,Y)=M$:S=S+
     N:IF S≥K:PRT :G
     OTO 250
 150 IF A$(X,Y)=L$:X
     =X-Q:Y=Y-R
 160 IF U=5:PRT "&";
     :FOR I=0 TO 10:
     PRT A$(I,Y)::NE
     XT I:PRT L$;:U=
     0
 170 PRT CSR Z;M$;CS
     R X+1;"↑";:Z=X+
     1
 180 O=RAN#:IF O≥.8;
     V=V+SGN (X-V)
 190 IF O≤.2;W=W+SGN
      (Y-W)
 200 IF W=Y;PRT CSR
     T;M$;CSR V+1;"E
     ";:P=5:T=V+1
 210 IF P=5;IF V=X;P
     RT :WAIT 50:PRT
      "GAME OVER","S
     CORE";S:END
 220 P=0:GOTO 10
 250 WAIT 0:PRT "CLE
     AR":RET
```

JR200-machine-P(mon.M6000)
5F F7 70 00 86 02 B7 C8 3A 86 0C BD
EB E7 86 06 B7 C8 39 CE FE 70 A6 00
B7 C8 3B 81 07 27 2B 81 0C 27 27 81 16
27 23 F6 7000 D7 0E 5C
F7 70 00 C1 08 26 03
7F 7000 BD EB E7
5F 4F 01 4C 81 3F
26 FA F7 C8 06 5C
C1 FF 26 F1
08 8C FF FF
26 C6
7F C8 39 39
G6000



1983 10 19

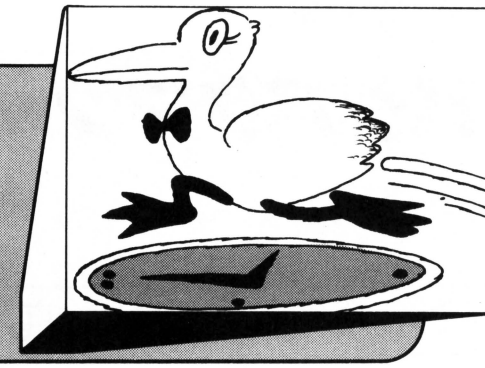
評…サンプル・プログラム付きのイラストです―わっ、かわいい!!ＪＲの精かな？（編）

滋賀県栗太郎　松沢　剛

★みすずちゃーん元気？どうだ今までこんなのあったか。これ絶対載る。世の中そうなっている！（北海道千歳市・**金田一和彦15才**）……**【編：こんなのはいっぱいあったけど，ここまで自信持ってるのは今までなかった!!】**

PASOPIAmini用

時をかけるアヒル

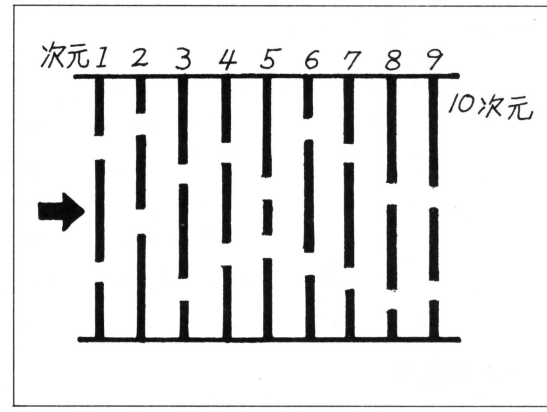


二宮　敬史

1羽のアヒルが時間迷路に閉じ込められています。このアヒルをうまく誘導して，現在（第10次元）まで脱出させてください。

ゲームの内容

はじめアヒルは第1次元にいます。アヒルを4，6のキーで左右に動かし，ワープエリア（空白部）に誘導してワープさせてください。途中1次元に戻ると，時間迷路が新しくなります。第10次元へのワープは第9次元にのみ存在します。1面クリアすると，エネルギーの残量に 100加えたエネルギーでつぎの面に向います。



《第1図》迷路パターン例

PASOPIAmini用のプログラム・リスト

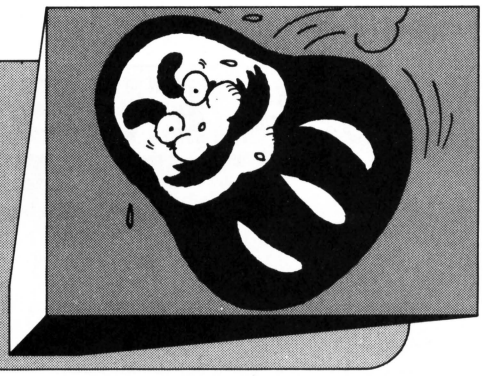
```
 9 REM ########TITLE
10 BEEP 1:PRINT "&& TO
   KIO KAKERU AHIRU &&
   ":WAIT 15:BEEP 0
20 BEEP :PRINT "KEY <=
   =(4)*&*(6)==>":P=1:
   WAIT 15
29 REM ########GAMEN
30 DIM A$(9):DIM B$(9)
   :DIM A(9):DIM B(9):
   DIM C(9):DIM D(9)
40 GOSUB 2000
50 E=100:Z$="123456789
   "
60 FOR I=1 TO 9:X=INT(
   RND*6)+3
70 C(I)=I:D(I)=I
80 FOR J=1 TO 9
90 IF J=X THEN A$(I)=A
   $(I)+"*":A(I)=X:B(I
   )=X+8:NEXT J
100 A$(I)=A$(I)+MID$(Z$
   ,I,1)
110 NEXT J:B$(I)=A$(I)
120 NEXT I
130 IF RND>0.45 THEN C(
   9)=10:D(9)=1:C(1)=9
   :GOSUB 1000:GOTO 20
   0
```

```
140 D(9)=10:C(9)=1:D(1)
    =9:GOSUB 1000
199 REM ########MAIN
200 T=10:K=1
210 BEEP 1:PRINT TAB(T)
    ;"&":WAIT 1:BEEP 0
220 PRINT A$(K);B$(K);"
     E";E:WAIT 1
230 IF INK$="" THEN GOT
    O 210
240 T=T+(INK$="4")+(INK
    $="6")*(-1):E=E-P
250 IF E<0 THEN 9000
260 IF T=A(K)-1 THEN K=
    C(K):GOTO 3000
270 IF T=B(K) THEN K=D(
    K):GOTO 3000
280 GOTO 210
999 REM ########SE.
1000 FOR I=1 TO 20
1010 R1=INT(RND*8)+1:R2=
     INT(RND*8)+1
1020 R3=INT(RND*8)+1:R4=
     INT(RND*8)+1
1030 S=D(R1):S1=C(R3):D(
     R1)=D(R2):C(R3)=C(R
     4):D(R2)=S:C(R4)=S1
     :NEXT I:RETURN
```

```
1999 REM ########SUB
2000 PRINT "  STAGE  ";P
     -1:RETURN
2999 REM ########WARP
3000 PRINT "WARP => => =
     > => => &":BEEP
3010 IF K=10 THEN 9900
3015 IF K=1 THEN GOSUB 1
     000
3020 T=10:GOTO 210
8999 REM ########G.OVER
9000 PRINT "       GAME
     OVER !":BEEP
9005 PRINT "YOUR STAGE=
      ";P-1:WAIT 20
9010 PRINT "ONCE MORE  H
     IT ANY KEY !":BEEP
9020 IF INK$="" THEN 902
     0
9030 PRINT " WAIT A LITT
     LE !!"
9040 P=1:E=100:GOTO 130
9999 REM ########GOAL
9900 PRINT "**********GO
     AL*********":BEEP
9910 P=P+1:E=E+100:GOSUB
      2000:WAIT 20:GOTO
     130
```


★愛読者カードの性別のところで・に○をしたらおかまになるのだろうか。(鳥取県米子市・松田剛志15才)……【編：…ムムッ。影：アハハッ編君が悩んじゃってるよ。ジョークさジョーク，ベーマガマってぐらいだからね。】

だるまさんがころんだ



長 忠義

内容

子供の頃に，「だるまさんがこ～ろんだ!!」と叫んで遊んだことがあると思います。このゲームは，その遊びと同じです（ちょっと違いますが…）。

遊び方＆操作方法

鬼 □ 子供移動ゾーン ： スコア ←画面

“〈”“〉”は鬼の目の向きです。鬼が“〉”の時，KEYを押してください。子供が移動します。IF鬼が“〈”THEN“OUT”であることは，言うまでもありません。3OUTでGAME OVERです。

子供が“□”に着くと“BONUS”として，5～15点スコアに加算されます。スコアが999点になると（ここまでいったら異常ですね），あなたは新人類として認められ，GAME OVERになります。

P・S

作ってから気がつきましたが，ベーシックマスターJr.の“君にムネキュン”のPB版です。プログラムの長さが**短く**，しかも**内容**のあるものを送ったつもりです。最後に，東陽中のみんな!!ベーマガに一番のりしたぞ!!

★

★

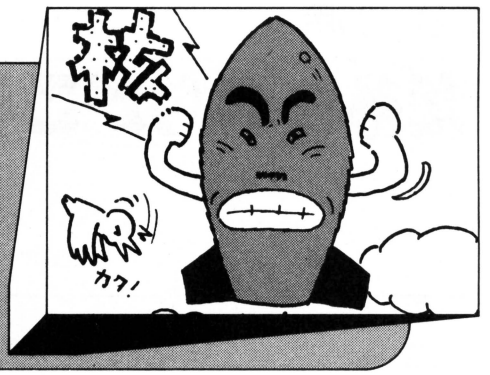
だるまさんがころんだのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "♥♥Daruma
     san ga coronda♥
     ♥";A$="〉"
  20 PRINT "High:";H
  30 PRINT "by  :";$
  40 S=0:B=3:M=466
  50 X=?
  60 P=INT (RAN#*10)
     +1
  70 IF P=4;A$="〉"
  80 IF P=8;A$="〈"
  90 PRINT CSR 0;A$;
     CSR X;"O ";CSR
     3;S;CSR 1;"[";C
     SR 3;"]";
 100 PRINT CSR X;"Q
     ";
 110 K$=KEY
 120 IF K$="" THEN 6
     0
 130 IF A$="〈" THEN
     170
 140 X=X-1:IF X=1;PR
     INT CSR 2;" ";:
     S=S+INT (RAN#*1
     0)+5:GOTO 50
 150 S=S+1:IF S≥999;
     PRINT :PRINT "!
     Very good!":GOT
     O 190
 160 GOTO 60
 170 PRINT CSR X;"X"
     ;:B=B-1:IF B=0
     THEN 190
 180 FOR I=1 TO 100:
     NEXT I:PRINT CS
     R X;" ";:GOTO 5
     0
 190 FOR I=1 TO 100:
     NEXT I:PRINT :P
     RINT "♥Game Ove
     r♥"
 200 IF S>H;H=S:PRIN
     T "You are high
      score":GOTO 22
     0
 210 GOTO 230
 220 INPUT "Name ";$
 230 INPUT "REPLAY(Y
     /N)",C$
 240 IF C$="Y" THEN
     20
```

★長いプログラムをやっと入力し，テープにセーブしたらCLOADとCSAVEをまちがえてオジャン。ムム…無念!!（東京都世田谷区・**リトマル！**）……**【影**：ガンバレ!!そこでくじけては君の明日はない!!**編**：スゴイ!!**】**

PB-100用

NUCLEUS & ENEMY



PB軍団

はじめに

僕たちＰＢ軍団は，昭和58年８月18日に結成されました。団員は二名です。これからもっと増やしたいと思いますが，入ってくれる人がいません。でも二人でがんばっていきます。

ストーリー

1999年，独立軍とアメリカ軍との間で核戦争が始まった。アメリカ軍はどんどんせめてくる。独立軍はシグマ砲(Σ)で撃って攻撃を阻止しながら，大きくなっていく核をレバー(／)を引いて小さくしていかなければならない。もしレバーを引き忘れると核が爆発してしまい，自分たちはやられてしまう。それでは無事をいのります。

ゲームの説明

(▼)があなたで(Σ)がシグマ砲。(Ω)が敵で，いちばん左側でだんだん大きくなっているのが核です。自分は4，6で動きます。ビーム発射はR，レバーを引くキーはWです。ビーム発射は，シグマ砲の横にいなければできません。レバーを引くときも同じことです。

敵がシグマ砲につっこんできたらミス，核が爆発してもミス。ミス３回でゲーム・オーバーです。

最後に

僕たちは目立ちたがり屋なので，団員の名前を出します。一人は桜井淳志(13才)，もう一人は伊藤勇輝(12才)です。よろしく！

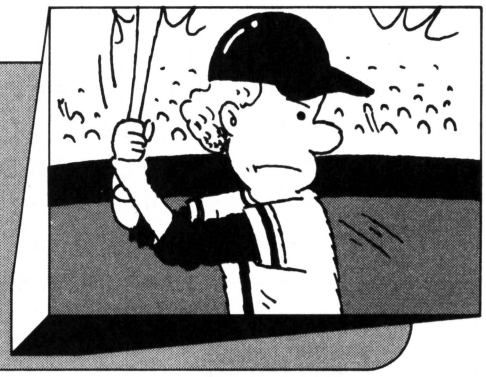
NUCLEUS&ENEMYのプログラム・リスト

```
P0
  1 $="･ooO":R=0:C=
    0:D=11:E=1:F=10
    :H=3:V=0:J=3
 10 PRINT "N'S & En
    emy"
 15 F=F-1:IF F<2;F=
    5
 20 A$=KEY:B=B+1:C=
    C+1
 21 IF B>F:B=0:E=E+
    1
 22 IF C>F:C=0:D=D-
    1
 26 IF E=5 THEN 70
 29 IF A$="4";H=H-1
    :IF H<3:H=3
 30 IF A$="6":H=H+1
    :IF H>6:H=6
 35 PRINT CSR 0;" )
    /    Σ    ";CSR
     0;MID(E,1);CSR
     H;"▼";CSR D;"Ω
    ";
 36 IF D=7 THEN 120
 40 IF A$="R";IF H=
    6 THEN 150
 50 IF A$="W";IF H=
    3;PRINT CSR 2;"
    _";:E=1
 60 GOTO 20
 70 FOR I=1 TO 11
 80 PRINT CSR 0;"*"
    :CSR I;")";:NEX
    T I
 90 FOR I=0 TO 100:
    NEXT I
100 J=J-1:IF J<0:PR
    INT :PRINT "SCO
    RE=";V:END
110 E=1:GOTO 20
120 PRINT CSR 0;"((
    (((((*)))))";:FO
    R I=0 TO 100:NE
    XT I
130 J=J-1:IF J<0 TH
    EN 100
140 D=11:GOTO 20
150 FOR I=8 TO D
160 PRINT CSR I;"=
    ";:NEXT I
170 PRINT CSR D;"*"
    ;:FOR I=0 TO 10
    0:NEXT I
180 V=V+10:D=11:GOT
    O 15
```

★体操します!!みなさん並んで，あっDr.左に出すぎ，あっ右にも出すぎ!!(大阪府交野市・**はまちゃん14才**)……

【**編・影**：ククッ，笑っちゃいます！あっ，Dr.が来た!!**Dr.D**：こんに…，あれ，いつの間に入口を狭くしたのだ？】

CHAMPION BASEBALL GAME



ゲーム狂

今ゲーム・センターではやっているBASE BALLゲームを，ポケット・コンピュータで作りました。

ゲーム内容

ゲーム・センターと同じく，1回1回が勝負です。先攻はいつも君で，バッターになり，回の裏はピッチ

《第1表》レベル表

LEVEL－1	リトルリーグチーム
LEVEL－2	高校野球チーム
LEVEL－3	社会人野球チーム
LEVEL－4	プロ野球チーム
LEVEL－5	アメリカ・大リーガーチーム

《第2表》ゲーム操作

表示	解説
＊BASE BALL＊	ENTERをおす
LEVEL＝1.	コンピュータのレベルの力の表示。ENTERをおす
1．KAI　YOU＝0．　COM＝0	ゲームの初め，得点と回を表示。ENTERをおす
↑1回　↑君＝0点　↑コンピュータ＝0点 1.5＝1回の裏　総合得点	
S＝0．　B＝0．　O＝0，　SO＝0，　＊0．0．0．	打者のボールカウント，アウトカウント
↓　↓　↓　↓　〈走者塁上〉　3．0．1．＝3 ストライク　ボール　アウトカウント　今回の得点　塁，1塁に走者がいる	今回の得点と走者を表示 ENTERをおす
HIT－0　SEE－1　_（守備の場合　STRIKE－0　BALL－1　_） ボールを打つ場合－0　見送る場合－1をおす（ストライク＝0，ボール投げるとき＝1）	相手がボールを投げてくるので0 or 1をINPUTする
（HITした場合 BEEP 1，はずれた場合“KARABURI”，見送る“BALL”） ↓　カラブリ　ボール	フォアボールあり
HIT	ボールが当たった時　BEEPとHITの表示
B－－　（キャッチされると“OUT”になります）　1	グラフィック機能 1～5へ変化します
B－－1　1塁打　2	
B－－1－－2　2塁打　3	
B－－1－－2－－3　3塁打　4	
＊＊HOME RUN＊＊　ホームラン　5	
NEXT	次のバッターへ
得点 ADD 1	ADD1＝1点追加 1点追加ごとに表示します
CHANGE　SC＝4 （チェンジ，今回の得点）	攻撃が終るとチェンジ表示 ENTERをおす

★友達はJRのユーザーですが，この間MZのソフトのリストをくれといいました。まだよくわかってないようです。（和歌山県那賀郡・**米山　努13才**）……**【影：くれといったらすぐにあげなさい。ねっ編君！編：オカネナイ！】**

ャーになります。ピッチャーは，ストライクとボールだけです（あまり複雑にするとおもしろくない）。バッターは，ＳＥＥ(見送り)とＨＩＴ(打つ)を選択します。

勝負は，回ごとコンピュータが１点でも多く点を取ると，君の負けです。１回終了ごとに５点以上の点差があればコールド・ゲームになり，引分け（１ゲーム５回まで）なら君の勝ちです。つぎのレベルに自動的に上ります。

コンピュータのレベル

コンピュータのレベルは，１～５段階あります《**第１表**》。君はレベル１から勝ち進んで，大リーガーチームに勝てば優勝です。レベルチームに勝てない場合は，何回も対戦しなければなりません。

CHAMPION BASE BALL GAMEのプログラム・リスト

```
 1:PRINT "*BASE
    BALL*":L=1:
   FOR T=5TO 10
   :A$(T)="-":
   NEXT T
 2:V=0:W=0:X=2:
   D=1:M=1:IF L
   >5BEEP 5:
   PRINT "YOU-C
   HAMPION!!":
   END
 3:PRINT "LEVEL
   =";L:IF (W-V
   >4)+(D>5.4)
   BEEP 3:PRINT
   "YOU WIN ";W
   ;V:L=L+1:
   GOTO 2
 5:A=0:B=0:C=0:
   K=0
 6:D=X/2:PRINT
   D;"KAI  YOU=
   ";W;"COM=";V
   :IF MGOTO 41
 8:P=0:R=0:S=0:
   Q=0:Y=0
 9:PRINT "S=";R
   ;"B=";S;"O="
   ;P;" SO=";Y;
   "*";A;B;C
10:GOSUB 40
11:INPUT "STRIK
   E-O BALL-1 "
   ;T
12:IF T=0IF (Z<
   L)+(Z>(12-L)
   )LET N=1:
   GOTO 15
13:IF Z>6LET N=
   1:GOTO 15
14:N=0
15:IF NIF T=0
   BEEP 1:PAUSE
   "HIT":GOTO 2
   2
16:IF NIF T
   PAUSE "KARAB
   URI":R=R+1:
   GOTO 19
17:IF N=0IF T=0
   PAUSE "STRIK
   E":R=R+1:
   GOTO 19
18:PAUSE "BALL"
   :S=S+1
19:IF R=3LET P=
   P+1:BEEP 2:
   PAUSE "OUT":
   GOTO 28
```

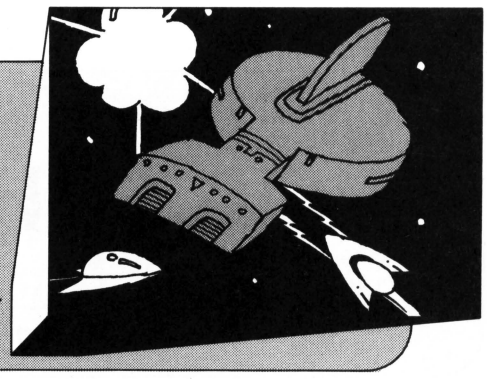
```
20:IF S=4LET Q=
   1:PAUSE "FOU
   R BALL":K=K+
   1:GOSUB 94:
   GOTO 31
21:GOTO 9
22:GOSUB 40
25:IF Z<3PAUSE
   "B";E$;F$:P=
   P+1:PAUSE "O
   UT":GOTO 28
26:GOSUB 89:IF
   Y+V>WBEEP 5:
   PRINT "YOU M
   AKE":GOTO 2
28:IF P=3BEEP 3
   :PRINT "CHAN
   GE SCO=";Y:V
   =Y+V:X=X+1:M
   =1:GOTO 3
31:PAUSE "NEXT"
   :R=0:S=0:
   GOTO 9
40:O=O+Π:O=OO-
   INT OO:Z=INT
   (100+1):
   RETURN
41:P=0:R=0:S=0:
   Q=0:Y=0
42:PRINT "S=";R
   ;"B=";S;"O="
   ;P;" SO=";Y;
   "*";A;B;C
45:GOSUB 40
47:INPUT "HIT-O
    SEE-1 ";T
48:IF T=0IF 13-
   L<ZLET N=0:
   GOTO 64
49:IF Z>6LET N=
   1:GOTO 60
50:N=0
60:IF NIF T=0
   BEEP 1:PAUSE
   "HIT":GOTO 7
   4
62:IF NIF T
   PAUSE "STRIK
   E":R=R+1:
   GOTO 68
64:IF N=0IF T=0
   PAUSE "KARAB
   URI":R=R+1:
   GOTO 68
66:PAUSE "BALL"
   :S=S+1
68:IF R=3LET P=
   P+1:BEEP 2:
   PAUSE "OUT":
   GOTO 82
```

```
70:IF S=4LET Q=
   1:PAUSE "FOU
   R BALL":K=K+
   1:GOSUB 94:
   GOTO 86
72:GOTO 42
74:GOSUB 40
76:IF Z<3PAUSE
   "B";E$;F$:P=
   P+1:PAUSE "O
   UT":GOTO 82
80:GOSUB 89
82:IF P=3BEEP 3
   :PRINT "CHAN
   GE SCO=";Y:W
   =Y+W:X=X+1:M
   =0:GOTO 5
86:PAUSE "NEXT"
   :R=0:S=0:
   GOTO 42
89:K=K+1:IF Z>2
   PAUSE "B";E$
   ;F$:PAUSE "B
   ";E$;F$;"1":
   BEEP 1:Q=1
90:IF Z>5PAUSE
   "B";E$;F$;"1
   ";G$;H$;"2":
   BEEP 1:Q=2
91:IF Z>7PAUSE
   "B";E$;F$;"1
   ";G$;H$;"2";
   I$;J$;"3":
   BEEP 1:Q=3
92:IF Z>9FOR T=
   1TO 3:BEEP 1
   :PAUSE "**HO
   ME RUN**":
   NEXT T:Q=4:Y
   =Y+1:K=27
94:IF ALET A=A+
   Q:IF A>3BEEP
   1:PAUSE "ADD
    1":A=0:Y=Y+
   1
95:IF BLET B=B+
   Q:IF B>3BEEP
   1:PAUSE "ADD
    1":B=0:Y=Y+
   1
96:IF CLET C=C+
   Q:IF C>3BEEP
   1:PAUSE "ADD
    1":C=0:Y=Y+
   1
97:A(K)=Q:IF K>
   2LET K=0
98:RETURN
```

★うん！それはいいことだそうしよう。(鹿児島県姶良郡・Mr.中尾13才)……【**編集長**：編君！こんなのを載っけるのかね？**編**：でも編集長の大ファンよりって……。**編集長**：うん！それはいいことだそうしよう。】

PC-1500用

ガビウス



1500

1 プロローグ

君はガビ号のパイロットです。

いつものようにパトロールをしていると，突然わけのわからん世界に入ってしまい，ウスが襲ってきました。がんばって，ビームとバクダンを使ってウスや基地をやっつけてください。

2 ガビ号の操作法

ガビ号→⊹，ウス→⊹，基地→✥，レーダ→＋

ウスは，ビーム（SPACE KEY）で殺してください。FILEがないので，ガビ号のとなりに来たときに撃たないと死にません。

基地はバグダン（ENTER KEY）で殺してください。これは，レーダーの位置でないと死にません。もし，ウスや基地を撃ち忘れるとガビに当って死んでしまいます。

1000点ぴったしになると，デモがあります。GAME START前に，LEVELとパスワードを入力してください。

3 プログラム

このプログラムは，横スクロールを使ってます（横スクロールとはいえないかな？）。

60行のIF INKEY$<>"R"で，パスワードを決めていますので，好きなように変えてください。

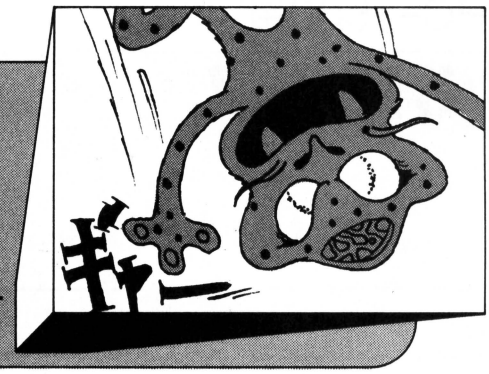
カビウスのプログラム・リスト

```
 9:REM  SHOKI SET
   TEI
10:CLEAR :S=0:
   WAIT 0:RESTORE
11:INPUT "LEVEL(1
   -5)";SO:SO=SO*
   5
20:DIM X(6),G$(6)
   ,CH$(6)
30:RESTORE :FOR I
   =1TO 6:READ CH
   $(I):NEXT I
40:FOR I=1TO 6:
   READ X(I):NEXT
   I
49:REM  TITLE
50:CLS :FOR I=1TO
   15:CURSOR 5:
   PRINT LEFT$ ("
     G A V E U S
    ", I):FOR J=1
   TO 50:NEXT J:
   NEXT I
60:PRINT "HIT PAS
   SWORD KEY TO G
   O !":IF INKEY$
   <>"R"GOTO 60
70:REM GAME START
80:WAIT 30:CLS :
   FOR I=6TO 1
   STEP -1:
   GCURSOR X(I):
   GPRINT CH$(1):
   GCURSOR X(I):
   GPRINT "000000
   00000000":BEEP
   1, I:NEXT I:
   WAIT 0
 90:RESTORE 3000:
   FOR I=1TO 11:
   READ MU:BEEP 1
   , MU, 500:NEXT I
100:REM  GAME MAIN
110:WAIT SO:
   GCURSOR X(1):
   GPRINT CH$(1):
   GCURSOR X(3):
   GPRINT CH$(2)
115:GCURSOR 90:
   GPRINT 255:
   CURSOR 18:
   PRINT "GAVEUS"
120:G$(6)=CH$(RND
   3+2)
130:FOR I=1TO 6:
   GCURSOR X(I):
   GPRINT G$(I):
   NEXT I
140:IF INKEY$ =" "
   AND G$(2)=CH$(
   3)LET S=S+10:
   BEEP 1, 10, 20:Q
   =2:GOSUB 200
150:IF INKEY$ =
   CHR$ 13AND G$(
   3)=CH$(4)LET S
   =S+50:BEEP 1, 1
   0, 40:Q=3:GOSUB
   200
160:IF G$(1)=CH$(3
   )OR G$(1)=CH$(
   4)GCURSOR X(1)
   :GPRINT CH$(6)
   :GOTO 220
170:G$(0)=G$(1):G$
   (1)=G$(2):G$(2
   )=G$(3):G$(3)=
   G$(4):G$(4)=G$
   (5):G$(5)=G$(6
   )
180:IF S=1000GOSUB
   300
190:GOTO 110
200:REM  ALIEN KIL
   L SUB
210:GCURSOR X(Q):
   GPRINT CH$(6):
   GCURSOR X(Q):
   GPRINT CH$(5):
   G$(Q)=CH$(5):
   RETURN
220:REM  GAME OVER
230:BEEP 1, 21, 1000
   :BEEP 1, 21, 100
   0:BEEP 1, 21, 10
   00:BEEP 1, 29, 3
   000
240:BEEP 3:PAUSE "
     GAME OVER   S
   C=";S:PRINT "H
   IT ANY KEY TO
   AGEIN ":IF
   INKEY$ =""THEN
   240
250:GOTO 10
300:REM   DEMO
310:WAIT 0:FOR I=1
   TO 18:PRINT
   LEFT$ (" NICE
   !  FIGHT OH!",
   I):BEEP 1:NEXT
   I
320:RETURN
999:REM CHR & X &
   MU. DATA
 1000:DATA "495D7F
      55550808", "0
      0000081C08000
      0", "08081414
      3E2A2A", "081
      C3A7D3E1C08"
 1001:DATA "000000
      00000000", "4
      92A0063002A49
      "
 2000:DATA 0, 10, 20
      , 30, 40, 50
 3000:DATA 21, 27, 2
      7, 21, 27, 27, 2
      5, 25, 25, 27, 2
      7,
```

★ベーマガのBUGをとるためパラゾールとキンチョールを使ってます。影さんにもあげようか。（埼玉県和光市・**佐久間良一12才**）……**【編：影さーん！Dr.D：クレゾールにつかっとるよ。編：ということです。ご安心を!!】**

PC-2001用

ALIEN CATCH



大牟田のルンペン

ゲームについて

上で動いているエイリアンとバクダンを取ってください。1で左，3で右，5で網のようなものが出ます。エイリアンを取るとスコアに10点プラスされ，バクダンを取ってから右の弾薬庫に行くと2点もらえます。

バクダンは放っておくとだんだん導火線が短かくなり，2分の1の確率で爆発します。エイリアンとバクダンをいっしょに取ったり，爆発したとき真下にいたりすると，GAME　OVERです。

このGAMEにはまだまだ改良点があるので，みなさんそれぞれやってみてください。

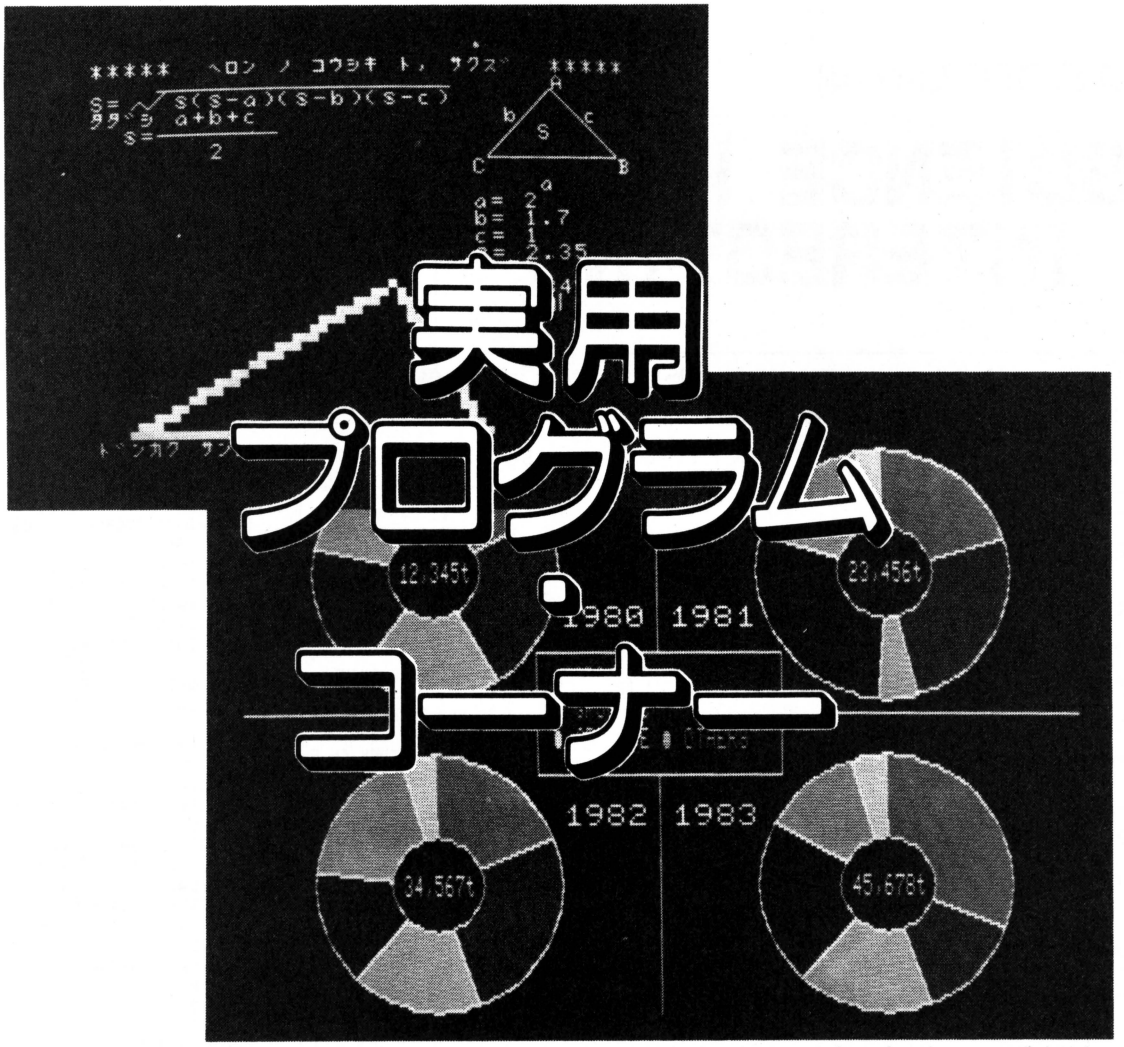
評…ほんと、何時間もやってると疲れるネ（編）

北海道滝川市　安井博幸12才

ALIEN CATCHのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300
20 DEFINTA-Y
30 E=20:R=E:O=15:A$=CHR$(225):B$=CHR$(224):D$=CHR$(230):F=(RND(1)*24)+1:N=40+F
40 FORJ=0TO2:C$(J)=CHR$(226+J):NEXT
50 FORJ=0TO34:READX$:POKE&HFCAE+J,VAL("&H"+X$):NEXT
60 LOCATE40+F:PRINT B$;
70 LOCATE0:PRINT ":";:LOCATE40:PRINT ":";:LOCATE26:PRINT "BONB = 0";:LOCATE66:PR
INT "SCORE = 0";:LOCATE25:PRINT ":";:LOCATE65:PRINT CHR$(229);
80  LOCATER:PRINT" ";
90  LOCATEO:PRINTC$(Z);:LOCATEE:PRINT D$;:R=E
100 Z=Z+.1:IFZ>2.9THENIFRND<.5THEN320ELSEIFZ>2.9THENGOSUB290
110 Y$=INKEY$
120 A=VAL("&H"+Y$):ONAGOTO 150,80,170,80,190
130 E=E+RND(1)*5-2:IFE<1THENE=24ELSEIFE>24THENE=1
140 GOTO 80
150 F=F-1:IFF<1THENF=1
160 GOTO 200
170 F=F+1:IFF>24THENF=24:LOCATE32:PRINT S;:GOSUB280
180 GOTO 200
190 IFA$<>""THENGOSUB230
200 LOCATEN:PRINT " ";
210 LOCATE40+F:PRINTB$;:N=40+F:R=E
220 GOTO 80
230 LOCATEF:PRINT A$;:BEEP1,1:LOCATEF:PRINT " ";
240 IFF=OTHENO=E:Z=0:S=S+1:LOCATE32:PRINT S;
250 IFF=OANDE=FTHENBEEP1,5:GOTO 320
260 IFF=ETHENBEEP31,1:SC=SC+10:LOCATE73:PRINTSC;:E=RND(1)*24+1
270 RETURN
280 SC=SC+2*S:S=0:LOCATE73:PRINTSC;:LOCATE32:PRINT S;:RETURN
290 Z=0:S=S-3:LOCATE32:PRINTS;:LOCATEO:PRINT "*";:LOCATE40+O:PRINT "#";:BEEP3,1
300 LOCATEO:PRINT " ";:LOCATE40+O:PRINT " ";:IFS<0THEN320ELSEIFF=OTHEN320
310 O=E:LOCATEO:PRINT C$(Z);:RETURN
320 BEEP31,1:BEEP1,1:BEEP29,1:BEEP3,1:BEEP2,5
330 LOCATE13:PRINT "scoer =";SC;:END
340 DATA CE,A8,9C,A8,CE,15,A,F5,A,15,B8,FC,FE,FD,B8,B8,FC,FE,FC,B8,B8,FC,FC,FC,B
8
350 DATA FC,56,57,56,FC,EE,9B,8E,9B,EE
```

★みなさん！「大橋照子のラジオはアメリカン」って番組を知ってますか？なんと提供はナムコ！TBS系で日曜深夜午前0時30分からで～す。（群馬県前橋市・**橋内隆浩15才**）……**【影：そんな時間まで起きてられんヨ！】**



本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

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

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

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

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

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

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

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

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

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

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

PASOPIA mini用

SCIENCE IS INTERESTING

波田　賢也

出てくる物質を化学式に直すというテストで，レベルが2種類あります。

使いかた

RUNするとレベルを聞いてきます（1…簡単，2…むずかしい）。レベル1なら25問で，2なら20問です。化学式は，H_2O→H2O，Na→NAというふうに入れるようになっています。

化学式を物質名に直すのは，文字が長くなるのでしませんでした。適当に変えてください。

DATA文の中にローマ字で書いてある物質名はとても読みにくいので，その中の物質名を書いておきます。

★レベル1

水，酸素，水素，硫黄，アンモニア，メタン，メタノール，鉄，塩化ナトリウム，コウ素，二酸化炭素，チッ素，炭素，カリウム，亜鉛，金，銀，水銀，アルミニウム，マグネシウム，銅，ナトリウム，バリウム，マンガン，オゾン。

★レベル2

塩化亜鉛，硫酸，塩化金，塩化銀，水酸化銅，ホウ酸，過酸化水素，塩化マンガン，グリセリン，アセチレン，エタン，エタノール，エーテル，エチレン，酢酸，ショ糖，プロパン，ベンゼン，塩化アンモニウム，硝酸銀。

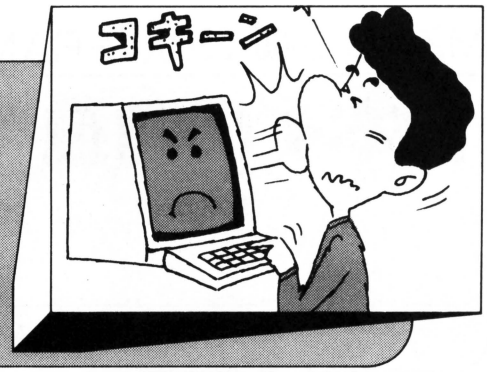
参考…カラー資料集〔吉野教育図書〕P37～P39。

SCIENCE IS INTERESTINGのプログラム・リスト

```
 1 MODE #2:D$="K"
 2 REM "OREGENAL IDEA
   BY K,HADA
 3 REM "PASOPIA MINI I
   S BEAUTEFUL
 5 D=25:L0=4
10 INPUT "LEVEL 1 OR 2
   ";F
15 IF F<1 OR F>2 THEN
   10
20 IF F=2 THEN D=20:L0
   =5:RESTORE 6000
25 IF D$="Y" THEN ON F
   GOSUB 7000,7100
110 A=0:B=0:A0$="GOOD":
   B0$="HAZURE"
115 FOR G=1 TO D
120 READ A$,B$
130 IF F=1 THEN PRINT B
   $:WAIT 30:INPUT "SH
   IKI";C$
135 IF F=2 THEN PRINT B
   $:WAIT 50:INPUT "SH
   IKI";C$
140 IF A$=C$ THEN PAUSE
    A0$:A=A+L0:BEEP 1:
   WAIT 1:BEEP 0
150 IF A$<>C$ THEN PAUS
   E B0$::PRINT "KOTAE
   =";A$:WAIT 20
160 B=B+1:IF B>=25 THEN
    1000
165 IF F=2 AND B>=20 TH
   EN 1000
170 NEXT
1000 PAUSE :PAUSE "TENSU
   U=";A;"/100 TEN"
1010 IF A=100 THEN PRINT
    :TAB(2);"OH ! VERY
    GOOD !!"
1020 IF A<100 AND A>50 T
   HEN PRINT " G O O D
   !"
1030 FOR I=0 TO A/2
1040 BEEP 1:WAIT 1:BEEP
   0:NEXT
1050 INPUT "AGAIN (Y/N)"
   ;D$
1060 IF D$="Y" THEN 2
1070 END
4980 REM "DATA PART 1
5000 DATA "H2O","MIZU
5010 DATA "O2","SANSO
5020 DATA "H2","SUISO
5030 DATA "S","IOU
5040 DATA "NH3","ANMONIA
5050 DATA "CH4","METAN
5060 DATA "CH3OH","METAN
   OORU
5070 DATA "FE","TETSU
5080 DATA "NACL","ENKANA
   TORIUMU
5090 DATA "I2","YOUSO
5100 DATA "CO2","NISANKA
   TANSO
5110 DATA "N2","CHISSO
5120 DATA "C","TANSO
5130 DATA "K","KARIUMU
5140 DATA "ZN","AEN
5150 DATA "AU","KIN
5160 DATA "AG","GIN
5170 DATA "HG","SUIGIN
5180 DATA "AL","ALUMINIU
   MU
5190 DATA "MG","MAGUNESI
   UMU
5200 DATA "CU","DOU
5210 DATA "NA","NATORIUM
   U
5220 DATA "BA","BARIUMU
5230 DATA "MN","MANGAN
5240 DATA "O3","OZON
5900 REM "DATA PART 2
6000 DATA "ZNCL2","ENKAA
   EN
6010 DATA "H2SO4","RYUUS
   AN
6020 DATA "AUCL3","ENKAK
   IN
6030 DATA "AGCL","ENKAGI
   N
6040 DATA "CU(OH)2","SUI
   SANKADOU
6050 DATA "H3BO3","HOUSA
   N
6060 DATA "H2O2","KASANK
   ASUISO
6070 DATA "MNCL2","ENKAM
   ANGAN
6080 DATA "HOCH2CH(OH)CH
   2OH","GURISERIN
6090 DATA "C2H2","ASECHI
   REN
6100 DATA "C2H6","ETAN
6110 DATA "C2H5OH","ETAN
   OORU
6120 DATA "C2H5OC2H5","E
   ^TERU
6130 DATA "C2H4","ECHIRE
   N
6140 DATA "CH3COOH","SAK
   USAN
6150 DATA "C12H22O11","S
   YOTOU
6160 DATA "CH3CH2CH3","P
   UROPAN
6170 DATA "C6H6","BENZEN
6180 DATA "NH4CL","ENKAA
   NMONIUMU
6190 DATA "AGNO3","SYOSA
   NGIN
6200 K$="K,HADA
7000 RESTORE 5000:RETURN

7100 RESTORE 6000:RETURN
```


★APPLEを買ったぞ！えっ影さんも持ってるって？なんだ山形産か！僕のは青森産です。（北海道札幌市・**曳地正毅14才**）……【**影**：ピロ～ン!!♪私はまっ赤なりんごです～♪**編**：まっ赤なウソつく影さんでしょ？】

入力判定



横田　啓

最近，雑誌・単行本に発表されるソフトの数が増えて，どれから入力していいか目移りしてしまいます。

これは，それがあなたにとって必要なソフトかどうか判断を下すソフトです。

このプログラムでは特別な命令はひとつも使っていないので，ほとんどの機種でそのまま走らせることができます。

操作方法

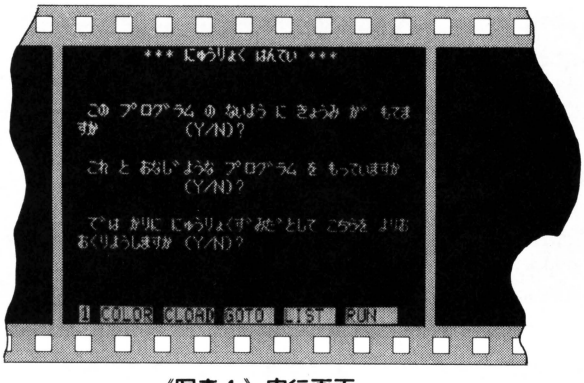
画面に表示される質問にⓎかⓃキーで答えてください。何回か質問を繰り返した後，コンピュータが独断による判定を下します。判定のあとⓎⓃキー，どちらからでもはじめの質問に戻れます。

プログラムのしくみ

配列文字変数を用い，それぞれの文字列の左4字につぎの質問，または判定文のデータを入れてあります。その右側が質問（判定）文で，スペースも意味を持つので文字数は正しく入れてください。

入力判定のプログラム・リスト

```
10 DIM Q$(12):Q=0
20 PRINT CHR$(12)
30 PRINT "        *** にゅうりょく はんてい
***":PRINT:PRINT
40 FOR I=0 TO 12:READ A$:Q$(I)=A
$:NEXT
50 PRINT RIGHT$(Q$(Q),48)
60 PRINT CHR$(7);CHR$(7):IF Q>7
THEN PRINT CHR$(7);CHR$(7)
70 A$=INKEY$
80 IF A$="y" OR A$="Y" THEN Q=VA
L(MID$((Q$(Q)),1,2)):GOTO 50
90 IF A$="n" OR A$="n" THEN Q=VA
L(MID$((Q$(Q)),3,2)):GOTO 50
100 GOTO 70
110 DATA "0102 この ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ の ないよう
に きょうみ が ﾓてますか          (Y/N)?"
120 DATA "0304 これ と おなじ ﾖうな ﾌﾟﾛｸ
ﾗﾑ を もっていますか              (Y/N)?"
130 DATA "0612 あなたは この ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ を
 くつうなく にゅうりょく ﾃﾞきますか    (Y/N)?"
140 DATA "0506 ﾃﾞは かりに にゅうりょくﾃﾞｰﾀ
ﾀﾞとして こちらを よりおおくりようしますか (Y/N)?"
150 DATA "1108 このていど の ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
なら しﾞふﾞんで も つくれますか          (Y/N)?"
160 DATA "0706 この ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ は しはん
されていますか                    (Y/N)?"
170 DATA "1110 あなたは この ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ を
 よみとることが ﾃﾞきますか          (Y/N)?"
180 DATA "0908 もし あなたが 1つだﾞけ ソフ
ト を かうとしたら これ を えらびﾏすか (Y/N)?"
190 DATA "0000 ぜひ にゅうりょくしましょう。
あなた の きたい を うらぎﾞうない はずﾃﾞす ！  "
200 DATA "0000 おかね に よゆう が あれば
 かったほう が らくﾃﾞす。                "
210 DATA "0000 ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ の へんき
ょう の つもりﾃﾞ いれても いいﾃﾞすね。          "
220 DATA "0000 こんなもの を いれる ひま が
 あったら オリｼﾞﾅﾙ を しﾞさく しなさい          "
230 DATA "0000 はっきり いって あなた には ひ
つようない ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾃﾞす。                "
```

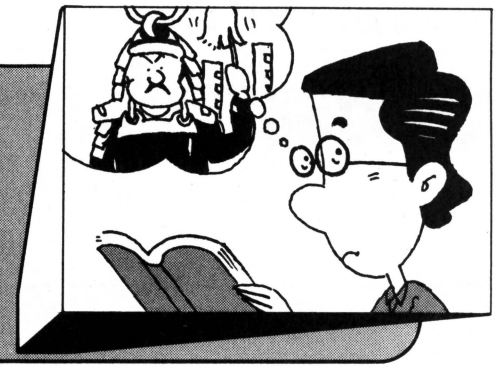


《写真1》実行画面

★S君はマイコンショップ＝お金のかからないゲームセンターだと思っている。影さん教えてやって!!（東京都東久留米市・**伊野敏之13才**）……**【影**：私には言えない。なぜならベーマガ編集部こそお金のかからない……。**】**

MZ80B/2000/2200(G-RAM1)用

日本史の勉強



Mr. MbR

はじめに

このプログラムは，中学３年で高校受験が控えているので,少しでも勉強に役立たせるために作りました。

学習のしかた

画面に問題を表示しますので，テン・キーより年号を入力してください。10問出題が終了したら，採点します。得点表示とともに暖かい（？）言葉が表示されますので，めげないように…。

《第１表》変数表

変　数	内　　容
Q$	問題
A	答
M$	選択された問題
MA	選択された問題の答
YA	解答者の答
H$	不正解となった問題
H1	不正解となった問題の答
H2	不正解となった解答者の答
AY$	各種Y／N判断
MB	乱数による問題と答えの番号
S	正解数
H	不正解数
P	得点
HK$	採用時の言葉
HK	Hの数を一時的に受け持つ変数

変更点

★問題を増減させるとき

- 70　ＤＩＭ　Ｑ$（86），Ａ（86），…
  の〝86〟を変える
- 390　ＦＯＲ　Ｉ＝０　ＴＯ　85：…
  の〝85〟を変える
- 460　ＭＢ＝ＩＮＴ（ＲＮＤ(１)＊86)
  の〝86〟を変える

☆Ｇ－ＲＡＭ　１のない人

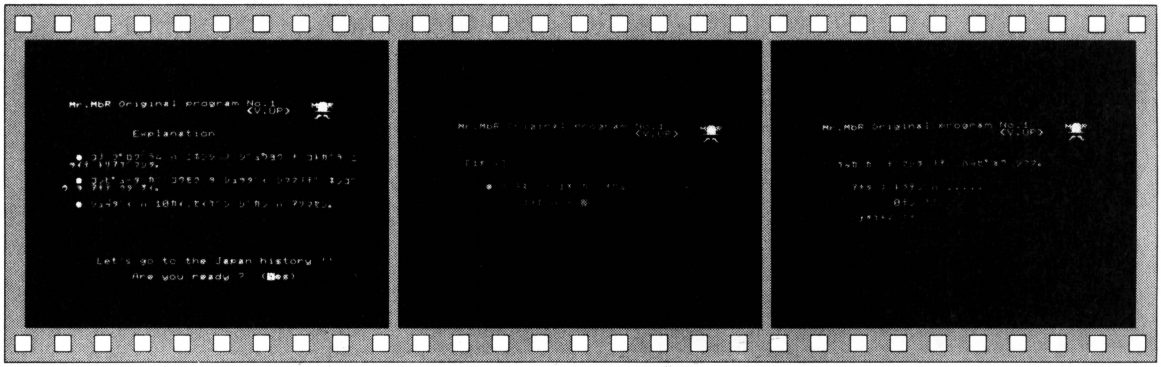
- 30行～60行･110行･241行を削除する

☆できるだけ短く入力したい人

- 30行～340行を削除する

参考

- 浜島書店　新編　資料カラー歴史
- 教育出版　中学社会〔歴史的分野〕
- 東京法令出版　中学歴史地図・年表

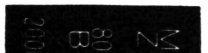


▲《写真１》ゲームの説明。よーく読んでからネ！　▲《写真２》さあ，問題でーす！　▲《写真３》な，０点だろ？

★10月号Ｐ.153 ＮＥＴ　ＭＡＮのカットのモデルはもしかして影さん？(大阪府豊中市・ＮＥＷＴＯＮ13才)……
【影：ヒ，ヒドイ!!デザ部：ヒド～イ!!編：悲愴感からいってデザ部の勝ち。ということは…イテテ!!】

日本史の勉強のプログラム・リスト

```
10 REM *** ショキ セッテイ ***
20 CONSOLE C40,S0,24,N:PRINT CHR$(6):CLR:TEMPO 6
30 FOR I=0 TO 71:READ A:MR$=MR$+CHR$(A):NEXT I
40 DATA 0,0,132,205,253,181,133,133,1,1,1,31,0,0,0,1,3,3,22,12,0,0,0,0
50 DATA 0,126,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,0,0,0,231,231,0,0,0,0,0,0
,0
60 DATA 0,0,62,161,190,168,164,162,128,129,128,248,0,0,0,128,192,192,104,48,0,0
,0,0
70 DIM Q$(86),A(86),M$(9),MA(9),YA(9),H$(10),H1(10),H2(10)
80 REM *** デモ No.1 ***
90 MUSIC"+A1+CGB":CURSOR 3,1:PRINT"Mr.MbR Original program No.1"
110 GRAPH I1,C,O1:POSITION 260,0:PATTERN-24,MR$
130 CURSOR 8,7:PRINT"Japan history study program"
131 CURSOR 25,2:PRINT"<V.UP>"
140 CURSOR 12,9:PRINT"(ニホンシ ノ ベンキョウ)"
150 CURSOR 10,20:PRINT"Next demo see ? (◢es)"
160 GET AY$:IF AY$="" THEN 160
170 IF AY$="Y" THEN 190
180 IF AY$<>"Y" THEN MUSIC"-A0":GOTO 160
190 REM *** デモ No.2 ***
200 MUSIC"+A1+CGB":PRINT CHR$(6)
210 CONSOLE C40,S4,24,N
220 CURSOR 1,0:PRINT"Mr.MbR Original program No.1"
221 CURSOR 25,1:PRINT"<V.UP>"
241 GRAPH I1CO1:POSITION 270,0:PATTERN-24,MR$
250 CURSOR 10,4:PRINT"Explanation"
260 CURSOR 2,7 :PRINT"● コノ プログラム ハ ニホンシ ノ ジュクヨウ ナ コトガラ ニ ツイテ トリアグマシタ。"
270 CURSOR 2,10:PRINT"● コンピュータ ガ コウモク ヲ シュツダイ シマスノデ ネンゴウ ヲ アテテ クダサイ。"
280 CURSOR 2,13:PRINT"● シュツダイ ハ 10カイ,セイゲン ジカン ハ アリマセン。"
300 CURSOR 5,20:PRINT"Let's go to the Japan history !!"
310 CURSOR 10,22:PRINT"Are you ready ?  (◢es)"
320 GET AY$:IF AY$="" THEN 320
330 IF AY$="Y" THEN 350
340 IF AY$<>"Y" THEN MUSIC"-A0":GOTO 320
350 REM *** モンダイ ノ ヨミコミ ***
360 MUSIC"+A1+CGB":PRINT CHR$(6)
370 CURSOR 10,8:PRINT"モンダイ ヲ ヨミコンデ イマス。"
390 FOR I=0 TO 85:READ A(I),Q$(I):NEXT I
400 REM *** モンダイ ノ セッテイ ***
410 MUSIC"+A1+CGB"
420 CURSOR 10,8:PRINT"モンダイ ヲ セイサク シテマス。 "
450 FOR I=0 TO 9
460 MB=INT(RND(1)*86)
470 M$(I)=Q$(MB):MA(I)=A(MB)
480 NEXT I:FOR I=1 TO 3000:NEXT I
490 REM *** モンダイ ノ シュツダイ ***
500 MUSIC"+A1+CGB":PRINT CHR$(6)
510 CURSOR 0,5:PRINT"モンダイ ガ キマリマシタ。 オト ガ ナッタラ スタート デス。"
520 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
530 CURSOR 0,5:PRINT SPACE$(39)
540 FOR I=0 TO 9
550 CURSOR 0,8:PRINT SPACE$(78)
560 CURSOR 0,10:PRINT SPACE$(78)
570 MUSIC"+A0"
571 CURSOR 2,5:PRINT"[";STR$(I+1);"モンメ]"
580 CURSOR 5,8:PRINT"● ";M$(I)
590 CURSOR 10,10:PRINT"コタエ ハ ";:INPUT YA(I)
591 IF (YA(I)<500)+(YA(I)>2000) THEN MUSIC"-A0":CURSOR 0,10:PRINT SPACE$(40):MU
SIC"+A0":GOTO 590
600 NEXT I
610 REM *** モンダイ シュツダイ ノ オワリ ノ デモ ***
620 MUSIC"+A1A1A1A1A1A1A1A1A1":PRINT CHR$(6)
630 CURSOR 10,5:PRINT"コレデ ゼンブ オワリマシタ。"
640 CURSOR 10,7:PRINT"アト ハ ケッカ ヲ オタノシミニ。":FOR I=1 TO 3000:NEXT I
650 REM *** サイテン ***
660 MUSIC"+A1+CGB"
670 CURSOR 0,5:PRINT SPACE$(39):CURSOR 0,7:PRINT SPACE$(39)
680 CURSOR 10,5:PRINT"コレカラ サイテン ヲ シマス。"
700 FOR I=0 TO 9
710 IF MA(I)=YA(I) THEN S=S+1
720 IF MA(I)<>YA(I) THEN H=H+1:H$(H)=M$(I):H1(H)=MA(I):H2(H)=YA(I)
730 NEXT I:P=S*10:FOR I=1 TO 2000:NEXT I
740 REM *** ケッカ ハッピョウ ***
750 MUSIC"+A1+CGB":PRINT CHR$(6)
760 CURSOR 3,5:PRINT"ケッカ ガ デマシタ ノデ ハッピョウ シマス。"
770 CURSOR 5,8:PRINT"アナタ ノ トクテン ハ ....."
780 FOR I=1 TO 10:MUSIC"+A0+C":NEXT
790 CURSOR 10,10:PRINT P;"テン !!"
800 IF P=100 THEN HK$="オメデトウ !! ヨク ガンバッタ !!"                :GOTO 860
810 IF (P=90)+(P=80) THEN HK$="オメデトウ ! モウ スコシ ダッタノニ ネ !!":GOTO 860
820 IF (P=70)+(P=60) THEN HK$="モウ ヒトイキ ダッタノニ ネ !!"           :GOTO 860
830 IF (P=50)+(P=40) THEN HK$="ツギ ハ ガンバレ !"                      :GOTO 860
840 IF (P=30)+(P=20) THEN HK$="マダ マダ ファイト スル ベキ !"          :GOTO 860
850 IF (P=10)+(P= 0) THEN HK$="ナサケナイ !!"                          :GOTO 860
860 CURSOR 6,12:PRINT HK$:FOR I=0 TO 10:CONSOLE R:MUSIC"+A0":CONSOLE N:MUSIC"-A
0":NEXT:MUSIC"R9R5"
870 IF H=0 THEN 1040
880 PRINT CHR$(6):MUSIC"+A1+CGB":CURSOR 10,20:PRINT"ハズレ カショ ヲ ミタイ デスカ ? (◢es/
◢o)"
890 GET AY$:IF AY$="" THEN 890
900 IF AY$="Y" THEN 930
910 IF AY$="N" THEN 1040
920 MUSIC"-A0":GOTO 890
930 REM *** ハズレ カショ ヲ ミル ***
931 HK=H:H=1
940 PRINT CHR$(6):CURSOR 10,5:PRINT"(Questuon the error)"
950 CURSOR 2,7:PRINT"<Questuon>":CURSOR 4,9:PRINT"● ";H$(H)
960 CURSOR 2,11:PRINT"<You of answer>":CURSOR 4,13:PRINT"● ";H2(H)
970 CURSOR 2,15:PRINT"<Ture answer>":CURSOR 4,17:PRINT"● ";H1(H)
980 IF HK=H THEN 1040
990 CURSOR 10,20:PRINT"ツギ モ ミマスカ ? (◢es/◢o)"
1000 GET AY$:IF AY$="" THEN 1000
1010 IF AY$="Y" THEN H=H+1:GOTO 940
1020 IF AY$="N" THEN 1040
1030 MUSIC"-A0":GOTO 1000
1040 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1370 REM *** オワリ ? ***
1380 MUSIC"+A1+CGB":PRINT CHR$(6)
1390 CURSOR 3,5:PRINT"コレデ コノ プログラム ハ オワリ デスガ..."
1400 CURSOR 3,7:PRINT"モウ イチド ヤリタイナラ ◢es ヲ ヤラナインナラ ◢o ヲ オシテクダサイ。"
1410 GET AY$:IF AY$="" THEN 1410
1420 IF AY$="Y" THEN PRINT CHR$(6):H=0:T=0:P=0:GOTO 400
1430 IF AY$="N" THEN 1450
1440 MUSIC"-A0":GOTO 1410
1450 REM *** ホントウ ノ オワリ ***
1460 MUSIC"+A1+CG":PRINT CHR$(6)
1470 CURSOR 10,5:PRINT"コレデ オワリマス。"
1480 CURSOR 10,7:PRINT"サヨウナラ....."
1510 MUSIC"+A1+CGB+A1+CGB+A1+CGB":FOR I=0 TO 3000:NEXT I
1520 CONSOLE C40,S0,24,N:END
2000 REM *** モンダイ & コタエ ***
2001 DATA 593,ショウトクタイシ ガ スイコテンノウ ノ セッショウ ト ナル
2002 DATA 604,17ジョウケンポウ ヲ セイテイ スル。
2003 DATA 645,タイカ ノ カイシン。
2004 DATA 672,シンシン ノ ラン
2005 DATA 701,タイホウリツリョウ ノ セイテイ
2006 DATA 743,コンデンエイネンシザイホウ ノ セイテイ
2007 DATA 794,ミヤコ ヲ ヘイアンキョウ ニ ウツス
2008 DATA 866,フジワラノヨシフサ ガ セッショウ ト ナル
2009 DATA 887,フジワラノモトツネ ガ カンパク ト ナル
2010 DATA 894,ケントウシ ノ ハイシ
2011 DATA 1016,フジワラノミチナガ ガ セッショウ ト ナル
2012 DATA 1062,セントネン ノ エキ ガ オワル
2013 DATA 1086,シラカワジョウコウ ガ セイム ヲ オコナウ
2014 DATA 1087,ゴネン ノ エキ ガ オワル
2015 DATA 1156,ホウゲン ノ ラン
2016 DATA 1159,ヘイジ ノ ラン
2017 DATA 1167,タイラノキヨモリ ガ ダジョウダイジン ト ナル
```



★売ります買いますコーナーを作らないと私のP6の命はないと思え〃（東京都小金井市・土屋 忍14才）……

【私のP6：えっ今まで働いたのにポイされちゃうんですか？くすっ。影：土屋君とよく話し合ってごらん？】

```
2018 DATA 1185,ﾀﾞﾝ ﾉ ｳﾗ ﾉ ﾀﾀｶｲ
2019 DATA 1192,ｶﾒﾗ ﾊﾞｸﾀﾞ ｦ ﾋﾗｸ
2020 DATA 1221,ｼﾞｮｳｷｮｳ ﾃﾝ
2021 DATA 1232,ｺﾞﾋｬｸﾒｰﾄﾙｷﾛ ﾉ ｾｲﾃｨ
2022 DATA 1274,ｱﾝｺｸｲ ﾉ ｴｷ (ｸﾞﾝｺｳ)
2023 DATA 1281,ｺｳｱﾝ ﾉ ｴｷ (2ﾄﾞﾒ ﾉ ｸﾞﾝｺｳ)
2024 DATA 1333,ｶﾒﾗ ﾊﾞｸﾀﾞ ｶﾞ ﾄｳﾊﾞﾂ
2025 DATA 1378,ﾑﾛﾏｷ ﾊﾞｸﾀﾞ ｦ ﾋﾗｸ
2026 DATA 1428,ｼｮｳﾒｯｷｮ ﾉ ﾄﾞｲﾂｷ
2027 DATA 1467,ｵｳﾆﾝ ﾉ ﾃﾝ (~77)
2028 DATA 1485,ﾄﾏｿﾛ ﾉ ｸﾆｲｯｷ
2029 DATA 1488,ｶﾒﾗ ｲｯｺﾌｲｯｷ
2030 DATA 1543,ﾎﾙﾄｶﾞﾙﾀﾞﾝ ｶﾞ ﾃｯﾎﾟｳ ｦ ﾂｶｴﾙ
2031 DATA 1549,ﾌﾗﾝｽｺｰｻﾞﾋﾞｴﾙ ｶﾞ ｷﾘｽﾄｷｮｳ ｦ ﾂｶｴﾙ
2032 DATA 1573,ﾑﾛﾏｷ ﾊﾞｸﾀﾞ ｶﾞ ﾄｳﾊﾞﾂ
2033 DATA 1582,ﾎﾝﾉｳｼﾞ ﾉ ﾍﾝ
2034 DATA 1582,ﾀｲﾌｳｸﾝｷ ｶﾞ ﾊｯﾋﾟｰﾙ (~98)
2035 DATA 1588,ｶﾀｶﾞﾘﾉﾚｲ ｦ ﾀﾞｽ
2036 DATA 1590,ﾄﾖﾐﾐﾃﾞﾖﾝ ｶﾞ ｾﾝｺｸ ｦ ﾄｳｲﾂ ｽﾙ
2037 DATA 1592,ｱﾝｺﾛｸﾞ ﾉ ｴｷ
2038 DATA 1597,ｸｲｷｮｳ ﾉ ﾀﾀｶｲ
2039 DATA 1600,ﾋｶﾘﾊﾞ ﾉ ｾｲｲﾀｲｼｮｳｸﾞﾝ ﾄ ﾅﾙ
2040 DATA 1603,ﾄｳｶﾞｳｲｴｽ ｶﾞ ｾｲｲﾀｲｼｮｳｸﾞﾝ ﾄ ﾅﾙ
2041 DATA 1615,ｵｵｻｶ ﾅﾝﾊﾞﾝﾃﾞ ﾄﾖﾐﾐﾃﾞﾖﾝ ｶﾞ ｼﾎﾞｳ
2042 DATA 1615,ｱﾒﾘｶﾊｯﾄ ﾉ ｾｲﾃｨ
2043 DATA 1615,ｷﾝｷｮｳ ﾅﾗﾋﾞﾆ ｸﾀﾞ ｼｮﾊｯﾄ ﾉ ｾｲﾃｨ
2044 DATA 1633,ｻｺﾌﾚｲ ﾉ ﾊﾘﾚｲ
2045 DATA 1637,ｼﾏﾊﾗ ﾉ ﾗﾝ (~38)
2046 DATA 1716,ﾄｳｶﾞﾗｶﾒﾗ ｶﾞ ｷｮｳﾐｳ ﾉ ｶｲｶｸ ｦ ｽﾙ (~45)
2047 DATA 1732,ｷｮｳﾐｳ ﾉ ﾀﾞｲｷﾎﾝ ｶﾞ ｵｺﾙ
2048 DATA 1782,ﾃﾝﾒｲ ﾉ ﾀﾞｲｷﾎﾝ ｶﾞ ｵｺﾙ (~87)
2049 DATA 1787,ﾏﾂﾀﾞｲﾗｸﾀﾞ ｶﾞ ｶﾝｾｲ ﾉ ｶｲｶｸ ｦ ｽﾙ (~93)
2050 DATA 1833,ﾃﾝﾎﾟｳ ﾉ ﾀﾞｲｷﾎﾝ ｶﾞ ｵｺﾙ (~39)
2051 DATA 1837,ｵｵｻﾝｶｲｷﾛ ﾉ ﾗﾝ
2052 DATA 1841,ﾐｽﾞﾉﾀﾀﾞｸﾆ ｶﾞ ﾃﾝﾎﾟｳ ﾉ ｶｲｶｸ ｦ ｽﾙ (~43)
2053 DATA 1854,ﾆｼﾍﾞｲ ｼﾞｮｳｸｳ ｦ ﾑｽﾌﾞ
2054 DATA 1858,ﾆｼﾍﾞｲ ｼｮｳｺｸ ﾂｳｼｮｸ ｼﾞｮｳｸｳ ｦ ﾑｽﾌﾞ
2055 DATA 1867,ｵｵﾓﾘ ﾌﾐｺ
2056 DATA 1868,ｺﾞｶﾝﾖｳ ﾉ ｺﾞﾄｲﾓﾝ ﾉ ｾｲﾒｲ
2057 DATA 1881,ｺﾝﾊﾙ ｶｲｾﾂ ﾉ ﾁｮｳｺ ｶﾞ ﾃﾞﾙ
2058 DATA 1889,ﾀﾞｲﾆｯﾎﾟﾝﾃｨｺｸｻﾝﾎﾟｳ ﾉ ﾊｯﾌﾟ
2059 DATA 1890,ﾀﾞｲｲﾁｶﾞ ﾃｨｺｸｷﾞｶｲ ｦ ﾋﾗｸ
2060 DATA 1894,ｷﾀﾞｲｶｲｹﾝ ﾉ ﾊｲﾀｲ
2061 DATA 1894,ﾆｯｼﾝｾﾝｿｳ ﾎﾞｯﾊﾟﾂ (~95)
2062 DATA 1895,ｻﾝｺﾞｳ ｶﾝｼｮｳ ｶﾞ ｵｺﾙ
2063 DATA 1902,ﾆｷｴｲ ﾄｳｼﾞｮｳ ｦ ﾑｽﾌﾞ (~21)
2064 DATA 1904,ﾆﾁﾛ ｾﾝｿｳ ﾎﾞｯﾊﾟﾂ (~05)
2065 DATA 1910,ﾀﾞｲﾎﾞｸ ｼﾞｹﾝ
2066 DATA 1910,ｶﾝｺｸ ﾊｲｺｳ
2067 DATA 1918,ｼﾍﾞﾘｱ ﾆ ｼｭｯﾍﾟｲ (~22)
2068 DATA 1918,ｺﾒ ｿｳﾄｳ
2069 DATA 1918,ﾊﾗﾀｶｼ ﾆ ﾖﾙ ｾｲﾄｳ ﾅｲｶｸ ｼﾞｯｹﾝ.
2070 DATA 1923,ｶﾝﾄﾄﾞﾀﾞｲｼﾝｻｲ
2071 DATA 1925,ﾁｬﾝｲﾁﾎﾞｳ ﾉ ｾｲﾃｨ
2072 DATA 1925,ﾌﾘｳｾﾝｷｮﾎﾝ ﾉ ｾｲﾃｨ
2073 DATA 1927,ｷﾝｺｺ ｷｮｳｺｸ ｶﾞ ｵｺﾙ
2074 DATA 1932.5.15 ｼﾞｹﾝ ｶﾞ ｵｺﾙ
2075 DATA 1936.2.26 ｼﾞｹﾝ ｶﾞ ｵｺﾙ
2076 DATA 1940,ﾆﾁﾍﾞｲ ｻﾝｺﾞｳﾄﾞｳﾒｲ ｦ ﾑｽﾌﾞ
2077 DATA 1945,ﾋﾛｼﾏ ﾆ ｹﾞﾝﾊﾞｸ ﾄｳﾊ
2078 DATA 1945,ﾅｶﾞｻｷ ﾆ ｹﾞﾝﾊﾞｸ ﾄｳﾊ
2079 DATA 1945,ﾎﾟｯﾀﾞﾑ ｾﾝｹﾞﾝ ｦ ｼﾞｺｸ (ﾊｲｾﾝ)
2080 DATA 1945,ｺｳｱﾝ ﾌﾞﾝｼｮｳ ﾆ ｷｮｳｲﾝ
2081 DATA 1945,ｻﾝｲﾝﾘｯｶﾀｲ ﾉ ｼﾚｲ
2082 DATA 1945,ﾉｳﾁ ｶｲｶｸ ﾉ ｼﾚｲ
2083 DATA 1945,ﾀﾞﾝｼﾞｮ ﾋｮｳﾄﾞｳ ﾌｯｳｾﾝｷｮ ｦ ｼﾞｭｯｼ
2084 DATA 1951,ｻﾝﾌﾗﾝｼｽｺ ﾍｲﾜ ｼﾞｮｳﾖｸ ｦ ﾌｧｽﾌﾞ
2085 DATA 1951,ﾆｷﾍﾞｲ ｱﾝｾﾞﾝ ﾎｼｮｳ ｼﾞｮｳﾖｸ ｦ ﾑｽﾌﾞ
2086 DATA 1960,ﾆｷﾍﾞｲ ｱﾝｾﾞﾝ ﾎｼｮｳ ｼﾞｮｳﾖｸ ﾉ ｼｾﾝ ｶｹﾂ
```

パソコン少年が核戦争を引き起こす!?

WAR GAME（ウォー・ゲーム）—CIC配給

パソコン・フリークのデビットは，新種のビデオ・ゲームの内容を知ろうとゲーム会社とのアクセスを試みるうちに，正体不明のプログラムに出くわす。それは，米国防省の核戦略プログラムだった。彼がゲームの中で発射したミサイルは，そのまま国防省のレーダーにうつし出され，大混乱をまきおこす……。

コンピュータ社会の恐しさとともに，戦争の無益を訴えるエキサイティングな映画です。12月10日より東宝系で全国一斉ロードショーになります。

・★森巧尚先生が5億円で月刊マイコンにひきぬかれたって本当ですか？（大阪府南河内郡・田中○栄15才）……
【編：そんなバカな！マイコン編集部：ひきぬいてなんかいないよ！ただ森君と仲良くなっただけ！編：フン！】

★11月号P.104MZ80B／2000用「TIME LIMIT」で，キャラクタがぬけていました。以下の行を直してください。

```
440 CURSOR12,3:PRINT"Ⅱ
820 CURSOR4,10:PRINT"
830 CURSOR5,11:PRINT"
840 CURSOR4,12:PRINT"
930 C$(4)=CHR$(7)+CHR$(28)+CHR$(25)+"
940 C$(5)=CHR$(0)+CHR$(7)+CHR$(7)+CHR$(2)+CHR$(29)+"
+CHR$(29)+"
960 C$(6)=CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(4)+CHR$(26)+"
```

★11月号P.136 SC－3000(LEVELⅡ)用「FIGHTER PILOT」で，140行の最後のTHEN GOTO 190 を 160 に直してください。

★11月号P.148 X1用「PANEL GAME」で，↓←などのキャラクタがぬけていました。つぎのやりかたで，ぬけたか所を右のリストのように訂正してください。

編：本当にごめんなさい!!

①ダイレクトで

PRINT＃0，CHR$（31，29，29，29，……）〔CR〕　（と入力する）

②↓←←←……　（プリントされる）

③　　↓←←←……（インサート・キーでずらす）

④10　A$＝“ABC↓←←←……”　（行番号をつけてPRINT文をつけ“ ”でくくる）

これらは，ファンクション・キーでのダイレクト表示はできません。

```
150 IF M=3 THEN X=X+1:IF X>36 OR CHARACT
ER$(X,Y)="□" THEN X=X-1:M=4:IF CHARACTER
$(X+1,Y)="ｺ" THEN 330 ELSE 190
350 FOR I=1TO5:CGEN1:PRINT"↓←O←";:MUSIC"
C2E":CGEN:PRINTMID$("◆GOAL",I,1);:NEXT
390 A$(0)="
400 A$(1)="
410 A$(2)="
460 COLOR7:CURSOR1,5:PRINT#0"→":Y=INT(RN
D#4)#5+5:CURSOR37,Y:PRINT#0"→"
530 CGEN:PRINT"
###秒",BS;:PRINT"
```

★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- **シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソード**：〒104 東京都中央区八重洲２－７－12京橋Ｋ－１ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８販推部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日本電気**：〒108 東京都港区芝５－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立家電**：〒105 東京都港区西新橋２－15－12（日立愛宕別館）……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13 半導体統轄営業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **Ｅ．Ｓ．Ｄラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4－1－11 南山堂ビル3Ｆ……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松　1-1-11 住友東新橋ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川１－44－１……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門1－26－5（第17森ビル）ＯＡ事業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **松下通信工業**：〒226神奈川県横浜市緑区佐江戸町600……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋２－11－５……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三洋電機特機情報機器事業部ＯＡ企画課**：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25業務課「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿２－６　新宿住友ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ＥＰＳＯＮ**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石７－９－10……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座３－３－１……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川６－７－35ＭＣ営業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三菱電機**：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **セガ**：〒144 東京都大田区羽田１－２－12「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **バンダイ**：〒111 東京都台東区駒形1－4－8 第５ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係

■メーカー別主要機種名

- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／PC－1500／PC－1211／PC－5000／MZ－2200／MZ－5500（ポケコン：シャープビジネス担当）
- **日本電気**：ＰＣ－6001／ＰＣ－8001mkⅡ／ＰＣ－8801／ＰＣ－2000／ＰＣ－9800／ＰＣ－8200／ＰＣ－6001mkⅡ
- **日立家電**：MB－6890(レベルⅢ)／ＭＢ－6885(ベーシックマスタ・ジュニア)／マーク５
- **富士通**：FM－7/8
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドール64
- **タンディラジオシャック**：ＴＲＳ－80
- **東芝**パソピア(PA－7010/7012)／パソピアミニ／パソピア5/7
- **松下通信工業**：ＪＲ－100／ＪＲ－200／ＪＲ－300
- **三井物産**：ZX－81
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100／FP-200
- **三洋電機**：PHC-10／PHC-20／PHC-8000／MBC-55／PHC-25
- **ＥＰＳＯＮ**：HC－20
- **トミー**：ぴゅう太
- **ソード**：M－５
- **ソニー**：ＳＭＣ－70／ＳＭＣ－777
- **セガ**：ＳＣ－3000
- **三菱電機**：MULTI 16／MULTI 8
- **バンダイ**：GUNDAM

ナショナル　パーソナルコンピュータ
JRシリーズプログラム大募集!!

ナショナルパーソナルコンピュータ，ＪＲシリーズをご愛用の皆さまへ，ビックなプレゼント。ゲームから実務まで幅広いジャンルのオリジナル・プログラムを募集いたします。

●応募期間

昭和58年７月１日～12月末日（当日消印有効）

●部門

①ホビー・ゲームの部

②実務実用の部

●対象機種

ナショナル・パーソナルコンピュータＪＲシリーズ

ＪＲ－100，ＪＲ－200，ＪＲ－800

●応募方法

①応募作品は１人何点でも出品できますが，できるだけ所定の「応募用紙」（ナショナル電器店に用意されています）に必要事項を記入して，１点につき１枚添付してください。

②応募作品の返却はできません。あらかじめ，コピーを取るなどしてください。

③作品送付の封筒のウラ側には，機種名，タイトル，ご自分の住所，氏名，電話番号，年令を記入してください。

●作品内容についてのお願い

①プログラムの説明を 400字詰の原稿用紙２枚～４枚くらいに，以下の内容を中心にまとめてください。

㋑内容，㋺使いかた，遊びかた，㋩操作方法，㋥プログラムのしくみ，㋭プログラムの入力方法，㋬改造へのアドバイス

②原稿にはⒶ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

③プログラムはできるだけテープ（ディスク）にセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐため，２～３回入れていただければ安心です。

④プリンタをお持ちのかたは，出力したリストも同封してください。

⑤原稿用紙には，住所，氏名，年令，職業（学校名）学年，電話番号をかならず記入してください。

テープ（ディスク）のラベルにはプログラムのタイトル，自分の住所，氏名，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

☆応募作品は特定企業の権利に属さぬ未発表の創作（オリジナル）になるものとします。

☆応募作品の版権は松下通信工業，電波新聞社に帰属するものとします。

●特典

	JR-100／200グループ			JR-800グループ		
	特　　典	ホビー・ゲームの部	実務実用の部	特　　典	ホビー・ゲーム部	実務実用の部
グランプリ賞	記念盾とナショナルフロッピーディスク又はJR-800	1	1	記念盾と音声認識	1	1
優秀賞	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P01	3	3	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P20とI/OユニットJR-U20	2	2
優良賞	記念盾とカラーCRTディスプレイTX-12T1又は記念盾とモノクロCRTディスプレイTR-120M1C	5	5	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P20又はI/OユニットJK-U20	3	3
特別賞	記念盾とプログラムレコーダ RQ-8300	5		記念盾とRAM／ROMパック	5	
参加賞	参加記念カードとカセットテープ１巻					

●選考，発表

選考は松下通信工業（株）電卓事業部，電波新聞社出版部で構成する選考委員により実施します。

結果は月刊「マイコン」，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」誌上及び，ナショナル電器店店頭，全国ナショナルショールームにて発表いたします。

●応募先

電波新聞社出版部「ナショナルＪＲシリーズプログラム大募集」係

〒141 東京都品川区東五反田１－11－15

●主催

松下通信工業（株）電卓事業部

〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600番地

電話045－932－1231（大代表）

●共催

電波新聞社出版部　　月刊「マイコン」，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」，月刊「ラジオの製作」各編集部

●その他

★応募作品を雑誌，機関紙などで発表させていただいたり，ソフトテープとして商品化させていただく場合があります。

★記事掲載，ソフト商品化の場合には，著作権使用料をお支払いいたします。

★代表作をまとめた「プログラム集」の発刊も予定されています。

マイコンBASIC講座③

☆本誌でおなじみの丹治佐一先生が書いたＢＡＳＩＣ学習の決定書。
☆400本を越すサンプル・プログラムを満載。実行させながら知らず知らずのうちに実力が付く！
☆対象は全機種！移植テクニックも同時にマスターできる！

定価 1,400円

プログラム・マスター編 好評発売中！

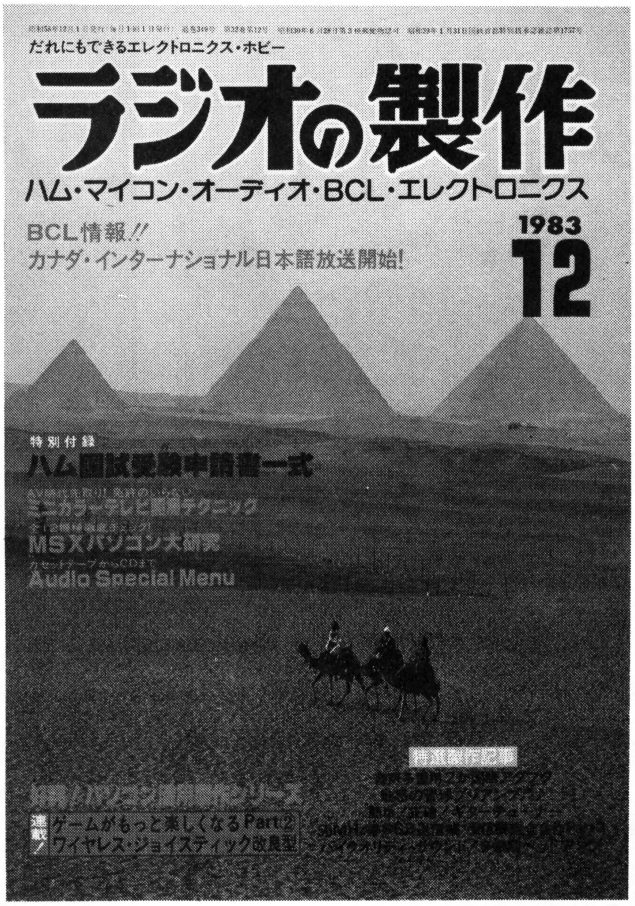
電波新聞社
東京本社 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 ☎(03)445－6111(大代表) 〒141
大阪本社 大阪市北区中之島3 2 4朝日新聞ビル内 ☎(06)203－3361(大代表) 〒530
西部本社 福岡市博多区博多駅前2 13 23扇寿ビル ☎(092)431 7411(大代表) 〒812

テクノ時代のエレクトロニクス総合誌！

ラジオの製作

12月号 絶賛発売中 特別定価630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
- 全12機種徹底調査！ ＭＳＸパソコン大研究

☆パソコン関連製作記事
- ゲームがもっともっと楽しくなる！赤外線ワイヤレス・ジョイスティック改良編

☆パソコン連載記事
- マイコンBASIC教室：マイコンに関するすべての基礎知識を勉強します。
- マイコン早わかり道場：プログラムを組むなど実践的にマイコンを理解していけます。
- オリジナルソフト発表コーナー：楽しいゲーム・プログラムを紹介しながら、プログラム内容が理解できます。

☆特別企画
- ＡＶ時代先取り！免許のいらないミニカラーテレビ開局テクニック
- オーディオ特集、カセットテープからＣＤまでオーディオ・スペシャル・メニュー
- ぼくらはみんなＦＭピープル!! ミニＦＭ放送局スタジオ作りマスター編
- ＢＣＬ情報！ カナダインターナショナル日本語放送開始！

☆特選製作記事
- あこがれの管球アンプをキミの手で！ 真空管プリアンプ
- 音声多重用２ヵ国語アダプタ
- 簡単！正確！ギター・チューナー
- 50MHz帯SSBトランシーバー完全自作No.2
- ハイクオリティ・サウンド！多機能ヘッドアンプ

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。

BCOM

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

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を持ってる君，まだパソコンを持っていない君，待っています!!

National
JPC JR Personal Computer Club MEMBER'S CARD
MEMBER No.
MEMBER'S NAME
SEIEI. JPC.

〈会員特典〉

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

の他の各種特典を用意いたします。

〈入会方法〉
郵便番号、住所、年令、職業（学生）電話番号等を記入して会費を現金書留、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

あなたのパソコンを
うつくしくよそおう

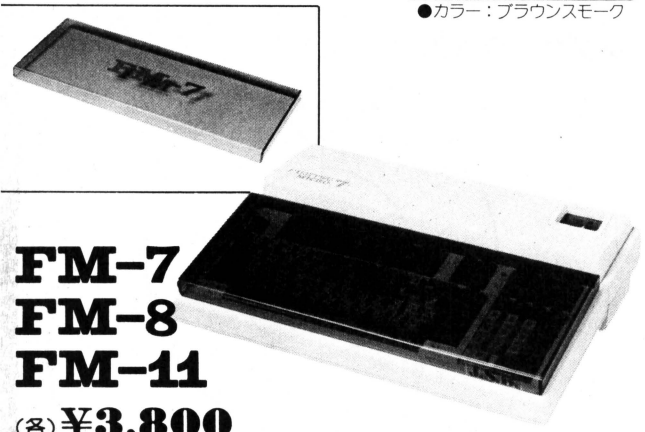
SOFTOP

キーボードカバー

●美しくキーボードをカバーします
●デモ中に他の人の手が触れるのを
ガードします
●アクリル製

富士通パソコン用

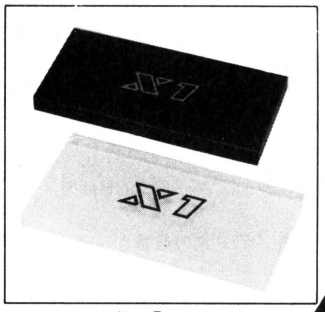
●カラー：ブラウンスモーク



FM-7
FM-8
FM-11
(各)**¥3,800**

シャープX-1用

X1 ¥3,800



●カラー：無　色
：ブラウンスモーク

MZ-2200 ¥3,800
(カラーはブラウンスモークのみ)

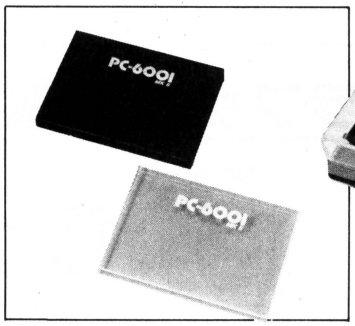
マイコンとキーボードカバーはおともだち。
マイコン買ったらキーボードカバーも買おう

PC-9801
PC-8801
PC-8001
PC-8001 MK II
PC-6001
PC-6001 MK II
(各)**¥3,800**

イニシャルプレゼント
キーボードカバーお買いあげの方に
もれなくイニシャルシートをプレゼ
ントいたします

NECパソコン用

●カラー：ブラウンスモーク
(PC-6001MK II は、
ブラウンスモークの
他に無色もあります。)



写真は透明の
カバーをかけたものです

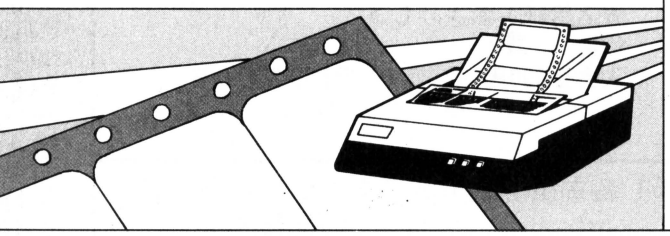
(東芝)PASOPIA 7．(日立)ベーシックマスターL3用(M2.M5)もあります。(各)**¥3,800**

マイコン用

宛名 **タックシール**

●4インチ幅トラクタフィールド用紙　(型番 TC-10)
●1ケース・1ロール500枚入×2コ入
●シールサイズ(タテ)36mm×(ヨコ)86mm

¥3,200

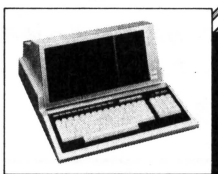


シャープMZ用

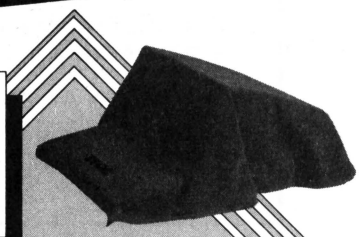
●あなたのマイコンをドレスUP!

マイコンカバー

¥3,000　●材質：純100%　●カラー：黒



MZ-2000, MZ-80B



MZ-1200にも掛けられます

■お求めは……　(商品送料はサービスいたします)
全国パソコンショップまたは直接右記へお申し込みください。
- 現金書留でご注文の場合は商品名、住所、氏名、電話番号をはっきり書いてお送りください。
- 銀行振込みでご注文の場合は商品名、住所、氏名、電話番号をハガキまたは電話でご連絡ください。

ソフトップ

改良のため予告なしに仕様が変わることがあります。あらかじめ御了承ください。

総発売元 **エイト電気株式会社**
〒110 東京都台東区上野5-3-4 ☎03-831-5632(代)
振込銀行：北陸銀行 上野支店 (普)No.4032110

西日本発売元 **三栄電子株式会社**
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-2 ☎06-643-3833(代)
振込銀行：三和銀行 恵美須支店 (普)No.189879

全国どこでも 通信下取販売・買取

各社新製品特価セール中！

TOKYO 在庫 03(994)5744 日本一 日本マイコン流通センター

クレジットOK！（月々3,000円から）

★ワープロ高価下取・買取
★中古ワープロ在庫あり

人気機種から周辺機器まですべてがそろう！

《特価中古マイコン在庫一例》

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC9801 本体	198,000	シャープ	PC 1500 ポケコン	29,800
〃	PC8801 本体	138,000％	〃	CE 150 ポケコンカラープリンタ	28,000
〃	PC8001MK II	89,000	〃	MZ 80DU カラーディスプレイ	78,000
〃	PC8001 本体(32K)	58,000	日立	MB6885J パ 本体	29,000
〃	PC6001 本体	34,000	〃	ベーシックマスターレベル2	24,000
	PC8001MK II(新品同様)	67,800		ベーシックマスターレベル3 M2・M5	77,000
〃	PC8201(新品同様)	96,800	富士通	FM 7 本体	89,000
〃	PC6021	29,800	〃	FM-8	78,000
〃	PC2001	39,800	ナショナル	JR-100(TVアダプタ・ソフト2本付)	29,800
〃	NM9200RO136桁（新品同様）	249,000	〃	JR-200	46,000
各社	中解像度ディスプレー	39,000台	アップル	アップルII, PLUS, J PLUS	150,000
〃	高解像度ディスプレー	55,000台	〃	アップルディスクII	118,000
〃	グリーンディスプレー	19,000	コモドール	VIC1001 専用レコーダ付	32,000
シャープ	CZ-800 ×1	179,000	EPSON	MP80IIIFT	79,000
〃	MZ-2000 本体	108,000	〃	FP-100(新品同様)	139,000
〃	MZ-1200 本体	59,000	〃	FP-80プリンタ(新品同様)	104,000
〃	MZ-80B 本体	88,000	カシオ	FP1100K(新品同様)	58,000
〃	MZ-80 K2E/C 本体	39,000	トミー	ぴゅう太(新品同様)	29,800
〃	MZ-700シリーズ	39,800％	精工舎	GP-700M・550E	69,800％
			各社	フロッピーディスク(PC用・他)	56,000％

★その他の商品在庫も豊富にあります。

★社員・アルバイト募集中（男・女）

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

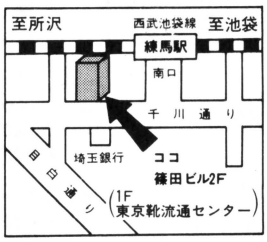
- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(994)5744（コ コ ヨ ココ ナラ ヨ シ）

日本マイコン流通センター

〒176東京都練馬区練馬1-6-3篠田ビル2F☎03(994)5744



全国ネットで、あなたのマイコンを

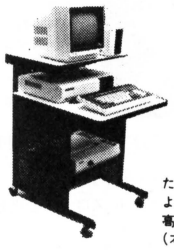
高価下取・買取

中古マイコン

中古マイコン展示中

格安 パソコンデスク入荷

特価 ￥29,800　　特価 ￥42,000



たて 70cm
よこ 60cm
高さ 70cm
（本台まで）

たて 70cm
よこ 120cm
高さ 70cm
（本台まで）

キャスター付
★全機種対応

★移動も簡単
★強度抜群

キリトリセン

《資料請求申込書》昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター 御中

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

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

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

信用第一 JUSCO CVA COMPUTER VISUAL AUDIO マイコン通信販売 低金利・低価格

※その他いろいろの御支払い方法がございますのでご相談下さい ※1回目のお支払は若干の端数金額がプラスされます

NEC PC-6001mkII

①PC-6001mk II …… 84,800円

●20回支払例
月々4,100円

PC-6001mk II（本体） …… 84,800円
PC-60M43(M)（15色カラーCRT・14インチ） …… 65,800円
CS-665（フェアメイトデータレコーダー） …… 20,600円
・さらにソフト3本サービス 合計価格 171,200円

●20回支払（ボーナス併用）例
月々 4,200 ㊊2.5万×3回
●48回均等支払例 月々 3,800円

富士通 FM-7

①FM-7（本体）……126,000円

●20回支払（ボーナス併用）例
月々 3,000円 ㊊2万×3回

②FM-7（本体）……126,000円
NH-14DD（ニデコ14インチカラー） …… 69,800円
MR11（サンヨーデータレコーダ） …… 12,800円
カラーCRTケーブル …… 1,800円
合計価格 210,400円

●20回支払（ボーナス併用）例
月々 5,200 ㊊3万×3回
●48回均等支払例 月々 4,700

③ 本体にフロッピーディスク・プリンターをつけて

FM7（本体）…… 126,000円
NH14-DD（14インチカラーモニター）……69,800円
精工舎GP-550E（プリンター） …… 119,800円
NH200F（ミニFDユニットドライブ） …… 138,000円
FDC-F01（I／Oユニット）……14,800円
プリンターケーブル…… 6,800円
システムディスク…… 7,000円
漢字ROM……35,000円
カラーCRTケーブル…… 1,800円
コピー用ROM…… 5,000円
合計価格 524,000円

●20回支払（ボーナス併用）例
月々16,100 ㊊6万×3回
●48回均等支払例 月々 12,100

SHARP MZ-2200

①MZ-2200（本体）……128,000円

●20回支払（ボーナス併用）例
月々 3,000円 ㊊2万×3回

②MZ-2200（本体）……128,000円
MZ1D15（14インチカラーモニター） …… 72,000円
MZ-IT02（データレコーダー）…… 19,800円
カラーCRTケーブル …… 1,800円
合計価格 221,600円

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

NEC PC-8001mkII

①PC-8001mk II（本体）……123,000円

●20回支払（ボーナス併用）例
月々 3,000円 ㊊1.9万×3回

②PC8001mk II（本体）……123,000円
NH-14DD（ニデコ14インチカラーCRT）…… 69,800円
CS665（フェアメイトデータレコーダー） …… 20,600円
カラーCRTケーブル …… 1,800円
・さらにソフト3本サービス 合計価格 215,200円

●20回支払（ボーナス併用）例
月々 5,400 ㊊3万×3回
●48回均等支払例 月々 4,800

SHARP パソコンテレビ X1 大特価

① X-1本体にグラフィックRAMをつけて

CZ-800C（本体）……155,000円
CZ-800D（CRT） ……113,000円
CZ-8GR（グラフィックラム） …… 32,000円
合計価格 300,000円

●20回支払（ボーナス併用）例
月々 6,900円 ㊊3万×3回
●48回均等支払例 月々 5,500円

MSX

マイクロソフト社と㈱アスキーが提案した互換性を持ったホームパーソナルコンピュータシステムであり、国内外15社の賛同を得て低価格帯コンピュータの仕様標準。ホビー用からスモールビジネス程度までカバーしている。

富士通FM-X 友達みたいなパソコンFMX!! ￥49,800

●支払例 15回支払
初回4,587円 2回目以降3,200円

新登場

SONY HB-55 遊びのアイドルのヒットビット ￥54,800
●支払例 15回支払 初回4,641円 2回目以降3,400円

ナショナル CF-2000 ダブルスロット拡張自在 ￥54,800
●支払例 15回支払 初回3,706円 2回目以降3,600円

東芝 HX-10D 16KバイトRAMを標準装備 ￥65,800
●支払例 15回支払 初回4,772円 2回目以降4,300円

〃 HX-10S ワープロとしてすぐ使える ￥55,800
●支払例 15回支払 初回4,229円 2回目以降3,500円

三洋 MPC-10 本体付属のライトペンタッチが魅力 ￥74,800
●支払例 20回支払 初回5,050円 2回目以降3,600円

日立 HB-H1 ￥62,800
●支払例 15回支払 初回4,608円 2回目以降4,100円

SHARP パソコンテレビ
X1C CZ801CS/R ￥119,800
CZ801DS/R ￥99,800
合計 ￥219,600
●支払例 20回 初回6,858円 2回目以降6,000円 ㊊30,000円×3回 合計210,858円

X1D 3インチIFDD内蔵
CZ802CS/R ￥198,000
CZ802DS/D ￥128,000
合計 ￥326,000
●支払例 20回 初回9,023円 2回目以降8,900円 ㊊45,000円×3回 合計313,123円

SONY SMC-777（3インチIFDD内蔵）
SMC-777 ￥148,000
KX-13CD1 ￥89,800
合計 ￥237,800
●支払例 20回 初回7,620円 2回目以降6,800円 ㊊35,000円×3回 合計241,820円

NEC PC-9801F
PC-9801F2 ￥398,000
NH14-DE（14インチカラーモニター）￥118,000
合計 ￥516,000
●支払例 20回 初回19,450円 2回目以降14,000円 ㊊40,000円×3回 合計525,450円

お申し込みは コレクトコール〈106番〉で!!

★東京(03) 246-8948(代表)・マイコンベーシック係 迄

※都内の方はコレクトコールはできません。

信用第一 創業宝暦8年(1785年) 資本金／80億8,210万円 売上高／6,518億円(昭和58年2月期)

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

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

正月三箇日は休みます。

使えなければ意味がない。

RX-78は 本格パーソナル・コンピュータ。高速3次元グラフィック、27色カラーコーディネーションといった話題の先進機能を満載して、59,800円というコストパフォーマンスを達成しました。拡張システムも、ごらんのとおりの将来性。そして独自のノウハウで開発された高度なソフト群も魅力です。パソコンは手に入れた日から使いこなしたい。RX-78なら、いままでにないパソコン体験が期待できます。

ひろがるRX-78

●高速3次元グラフィック

高速3次元処理、27色カラーコーディネーションというRX-78ならではの機能。まさに注目のグラフィックスです。

●BS-BASIC

スピーディーな処理能力、ドットごとに8色の色指定。しかも3オクターブ、3重和音のプログラミングが可能です。

●オーバー・レイで操作簡単

パソコンを使うひとをわずらわしいキー操作から解放しました。これまでにない発想からうまれた使いやすさの新工夫です。

●漢字ワープロ

JIS第一水準(3,418文字)の漢字ROMを搭載。大きく見やすい10文字×8列の文字配列。レイアウト画面でたしかめながら思いどおりに文章を作成。市販のプリンタに接続でき、手紙から一般文書まで簡単に作成できます。(11月発売)

●プリンタ・インターフェイス

セントロニクス規格に準じたオリジナル・プリンタ・インターフェイスです。漢字ワープロ、市販のプリンタと組み合わせれば、RX-78の世界が飛躍的に広がります。(11月発売)

SOFT

実用ソフト 9本
- ●BS-BASIC
- ●クリエイティヴ・グラフィックス
- ○ミュージック・マスターなど

学習ソフト 6本
- ●ABC単語ゲーム
- ○算数つまづきチェックシリーズ
- ○おもしろスタディ・シリーズなど

ゲームソフト 19本
- ●チャレンジ・ゴルフ
- ●パーフェクト・マージャン
- ●エキサイト・ベースボールなど

〔注〕●：発売中　○：近日発売予定
発売中のソフト価格 ¥5,000～¥7,800

●主なハードウェア仕様 ■CPU/Z-80A(4.1MHz) ■RAM/30Kバイト(VRAMおよびデータ用、2KバイトスタティックRAM×15コ) ■ROM/8Kバイト(モニターROM、8KバイトROM×1コ) ■カスタムLSI/(ATC、I/O、VRAMコントローラ)3コ ■ディスプレイ/●家庭用TV使用 ※RFコンバーター内蔵 ※アンテナ端子またはビデオ入力端子に直接接続 ●表示可能文字30文字×23行 ●グラフィック表示192×184ドット ●カラー表示27色1ドット単位で色指定可 ■サウンド機能/3重和音・4オクターブ1ノイズ発生器 ■キーボード/JIS配列準拠61キー(英・数字、カナ・記号・特殊文字)

使えるパソコンRX-78

PERSONAL COMPUTER
RX-78
GUNDAM

新発売

¥59,800(本体標準価格)

BANDAI
株式会社バンダイH.E.D.事業部

●RX-78のお問合せは
バンダイエレクトロニクスサービスセンター

●本部　東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号　第百生命ビル4F　☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434
●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

●RX-78取扱代理店
(北海道地区)㈱コンピューターランド北海道☎011(222)1088　(東北地区)明和電器産業㈱☎0222(94)3221　(関東・甲信越地区)㈱ニデコ☎03(253)0761
(中部地区)大江㈱☎052(851)7251　(近畿・四国地区)近畿システムサービス㈱☎06(644)6625　(中国・九州地区)㈱ダイリン☎06(967)6331

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

初恋

H1 エッチ・ワン

情報通なら、もう知っていますね。MSXはソフトとハードのさまざまな仕様を共通化。互換性をもたせた話題のパソコンです。学習やゲームはもちろん、お父さんやお母さんのためのホームユースのソフトまで、あらゆるソフトが用意されているのも、うれしいことですね。このMSXをベースにして日立ならではの魅力を満載したH1。いま、街角で若者たちの熱い視線を浴びています。

- 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。
- 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ン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。

日立パーソナルコンピュータ

くらしを豊かに…
日立新技術
HINT

手軽にプレイ
日立のパソコン

H1

● 本体 MB-H1 ¥62,800 ● 14形カラーテレビ C14-B20 ¥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マークはマイクロソフト社の商標です。

生活と技術をむすぶ

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

HUMANICATION

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-12