昭和59年7月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第7号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

マイコン BASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

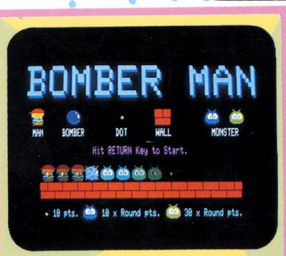
1984 7

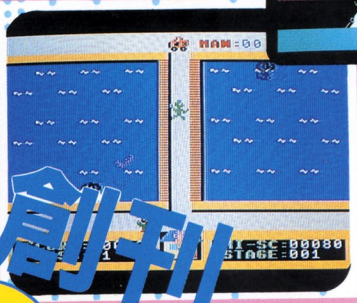
特別定価¥350

50機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

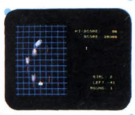
移植マスタ
一大作戦24
ゲームの作りかた教えます!

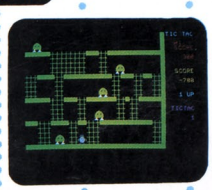
- APPLE II SUBMARINE
- BMJr./L II2 エイリアン・ハウス/CHOP RESCUE
- BML III/MK5 PUSH KANI/うにとり
- コモドール64 PIN PATCHIN
- FM-7/8 BALOON BOMB/BOMBER MAN
- FP-1000/1100 IMAITIKUN
- RX-78 ジライ・トッパ・ゲーム/SSTVゲーム
- JR-100 ICE BERGS/ROBOT FARM
- JR-200 MEMORY DEBUGS/TABLE TENNIS
- MSX しりずもう/BOOMERANG BOY
- M-5 BREAKER/ピカピカの一年生
- MAXMACHINE 移植版メリーポピンズ
- MULTI8 むしたいじ
- MZ-K/1200/700 THE BARBERII/かばやきゲーム/エルドラド
- MZ-80B/2000/2200 小鳥大戦争/VICIOUS BASE/クレイジー・カラス
- MZ-2200 マンガ家A子さん/SECRET
- MZ-5500 ランディング・シミュレーション/EXELIO
- PASOPIA(T)/5 BEAUTIFUL NAME
- PASOPIA7 TIC TAC
- PC-6001/mkII/6601 ダイヤモンド・リバー/TRAIN GAME
- PC-6001mkII/6601 Urano Fadas/コツベー
- PC-8001/mkII テニス/TELEPOT
- PC-8001mkII 死神退治ゲーム/GIRL & FLOWER
- PC-8801/mkII THE SHIP/MIDAS
- PC-9801/E/F MEVIOUS/パートII
- びゅう太 移植版ハンバーガーショップ
- SC-3000 葡萄食い/SUPER JUMPER
- SMC-777 RUNAWAY/快傑ネズミ小僧
- VIC-1001 PANP君
- X1 重力マット/北極物語(がんばれペンちゃん)
- ZX-81 MISSILE
- HC-20 ヒンテンブルクII/アミダマン
- JR-800 BALOON RESCUE
- PC-8201 オセロ・ゲーム
- FX-702P ライオン・キャッチ
- PASOPIAmini 火消し編ちゃんパートII
- PB-100 TECHNO HOLE/バスケットボール
- PC-1245 シェリフ
- PC-1500 MAGICAL BOY
- PC-2001 3Dカーレース





創刊25号
THE BEST PROGRAMMER





キャンペーン

別冊付録
マイコンスーパーソフトマガジン

特集!! XEVIOUS for X1

本気に

パソコンは本気で取り組むと、おもしろさがどんどん深まり、広がります。遊びにも、学習にも、仕事にも、本気で使いこんで行きたい……という方のために、シャープが長年の技術と新しい発想で実現したトライアングル設計のMZ-1500。発展力の違いが、あなたの上達に応え、創造力に火をつけるでしょう。まさにパソコンの新基準をめざすニューマシンです。

新しい発展力を持ったトライアングル設計

1 パソコンの「走り」を変えたQD(クイックディスク)搭載

フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた新しい記憶装置。BASICやアプリケーションのローディングタイムが約8秒、しかも1枚450円という経済性が魅力です。

2 上達に合わせて進化するクリーンコンピュータ

いつでも頭脳部をクリーン(白紙)の状態にもどし、新しい言語やソフトウェアが目的に合わせて自在に扱えるシャープ独創のシステム、将来まで考えた設計です。

3 能力を拡げるRAMファイル*内蔵可能

クイックディスクからRAMファイルにデータを入れれば、リアルタイムアクセスも可能。高度なゲームや複雑な仕事など将来を考えて発想された新しいデバイスです。

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㈱国内産業営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)

SHARP

新開発クイックディスク

QD

させる。

MZ-1500

新発売 パーソナルコンピュータ 標準価格 89,800円

創造力をかきたてるクリエイティブパワー

■グラフィックは320×200ドット8色+24文字のPCG、または1000文字のPCGが使い分けられるクリエイティブ設計■6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル装備■34種の豊富なメッセージを登録したボイスボード*を使えば、MZ-1500がしゃべるパソコンに■漢字ROMボード*、辞書ROMボード*のサポート■漢字対応BASIC(QD)、付属ソフトウェアとして、住所録、パターンエース、ミュージックエース、デモエースその他ユーティリティ装備■アドレス空間64Kバイト、オールRAMのクリーンメモリシステム■家庭用カラーTVも使える3系統のCRT出力

*印はオプションです。

〈主な拡張用オプション〉●14型カラーディスプレイMZ-1D15B 標準価格72,000円●プロッタプリンタMZ-1P09 標準価格39,800円●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10,000円●漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円●辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円●拡張ユニットMZ-1U08 標準価格25,000円●ブランククイックディスクMZ-6F03 標準価格450円

資料請求券 MZ-1500 ベーシックマガジン 14係

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

な、なんと贅沢(ぜいたく)な。

「すぐに誰でも使えるんだって!?」

「ディスクソフトが5枚もついているからね」

フロッピィ内蔵でホームワープロにもなる。

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

●Main CPU/μPD780C-1(4MHz)、Sub CPU/μPD8049(8MHz)●メモリ/ROM96Kバイト、RAM64Kバイト、FD用RAM1Kバイト●スクリーン構成/40文字×20行●CRT/RGB、ビデオ、RF三方式●プリンタインタフェース(セントロニクス社仕様準拠)●カセットインタフェース(600、1200ボー)●キーボード/JIS標準配列準拠●寸法/365×113×380(mm)●重量/4.5kg

NECパーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ
PC-6601

PC-6601……本体標準価格 143,000円
(3.5インチマイクロフロッピィ1台内蔵)
12型カラーディスプレイPC-KD201標準価格59,800円
ディスプレイ置台PC-66M75……標準価格 5,500円
サーマルプリンタPC-PR401……標準価格39,800円

高性能はヒトをやさしくする。

PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkII本体/新発売 PC-6600シリーズ/PC-8000シリーズ PC-8001mkII本体/PC-8200シリーズ/新発売 PC-8800シリーズ PC-8801mkII本体
新発売 PC-100シリーズ/新発売 PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801/新発売 PC-9800シリーズ PC-9801F/N5200 モデル05

●すばやい処理能力で、ひろがる可能性。
マイクロフロッピィディスクドライブ内蔵。
1ドライブ143Kバイトの3.5インチマイクロフロッピィディスクドライブを内蔵。処理能力が大幅にアップしました。ディスクソフトをポン、と入れるだけで、ワープロやアドベンチャーゲームなど複雑なプログラムをらくらくこなします。この価格でこの装備、抜群のコストパフォーマンスです。さらに拡張ドライブユニット(別売)を追加すれば、2ドライブ286Kバイトまで拡張も可能です。

●新鮮なアイディアを、すぐ文字にする。
買ったその日から、たちまちホームワープロ。
本体内に1024文字の漢字ROMを内蔵。さらに添付の日本語ワープロソフトを差しこむだけで、JIS第一水準2965文字の漢字をカバー、強力な編集機能で誰でも簡単に文書がつくれます。日記やレポート、会報、案内状など、様々に役立つホームワープロ。プリンタ(別売)を接続するだけで、美しくプリントアウトできます。

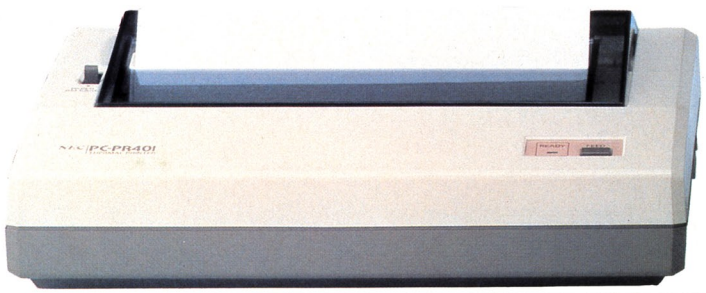
●ぜいたく5枚、ディスクソフトがついています。
1.日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
2.英文カナワードプロセッサ、表計算(パソカルク)、ミュージック、ユーティリティー
3.4.5.アドベンチャーゲーム(小松左京先生監修)

●話すパソコンから、歌うパソコンへ。
音階つきボイスシンセサイザを内蔵。
好きな言葉を音声にできるボイスシンセサイザが2オクターブの音階をマスター、歌も歌えるようになりました。

●色彩あざやかに15色表示。
カラーグラフィック機能。
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示ができます。カラフルな画面で楽しめます。

●TV、ビデオ画面にパソコンの表示を合成。
スーパーインポーズ機能。
本体内にインタフェースを内蔵しているので、スーパーインポーズユニット(別売)を接続するだけで画面の合成ができます。

●パソコンが、ミュージシャンになった。
ミュージックシンセサイザ機能。
ミュージックシンセサイザLSIを内蔵していますから、8オクターブ・三重和音の演奏ができます。



パソコンが
・話せる・
漢字る・
カラフル

●パソコンが言葉を持った。
ボイスシンセサイザ内蔵で、好きな言葉を声にできます。喋るパソコンで、ホットなコミュニケーション。
●パソコンが漢字を覚えた。
1024文字の漢字ROMを内蔵。読みやすい日本語感覚で、パソコンとやさしくつき合えます。
●15色カラーグラフィック機能。
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示。美しく彩ります。
●パソコンがミュージシャンになった。
8オクターブ三重和音のミュージックシンセサイザLSIを内蔵。メロディアスに演奏が楽しめます。
●スーパーインポーズが楽しめる。
インタフェース内蔵なので、ユニット(別売)を接続すればTV、ビデオにパソコン画面を合成できます。
●たっぷり余裕の記憶力。
RAM64KB、ROM96KB実装の大容量メモリ。高い処理能力が、パソコンの応用範囲を広げます。

NECパーソナルコンピュータ
PC-6000シリーズ
PC-6001mkII(マーク) 本体標準価格84,800円

家族の新しい絆を生むパソコン。PC-6600シリーズ

NECのパソコンファミリー 国内実績No.1

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)

PAC-MAN

〔パックマン〕

パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ!

MAPPY

〔マッピー〕

ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ!

Galaxian

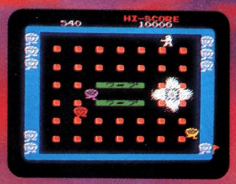
〔ギャラクシアン〕

エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ!

GAME ENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

namcot

05 キング＆バルーン



04 ワープ＆ワープ

06 ラリーX

ナムコット。

WARP WARP

〔ワープ＆ワープ〕
2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。

King & Balloon

〔キング＆バルーン〕
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！

RALLY-X

〔ラリーX〕
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。　■製造元／㈱ナムコ　■発売元／電波新聞社

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

©㈱ナムコ

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 ●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476〈丸井今井〉(011)241-4185●仙台(0222)66-8711●名古屋(052)221-6016●大阪(06)344-7628 341-0486●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

天才は限度を超える。

富士通

パソコンにFM時代を拓いた富士通から、天才肌の新鋭登場。あの名作FM-7を思いきりグレードアップ。その名もFM-77です。目を見はる新機軸、息をのむ多機能、しかも豊富なソフトはそっくりそのまま継承。もう想像力に歯どめのきかないヒラメキの連続です。シンプルで知的なデザインも、一歩限度を超えました。もっとスリリングに、さらにエキサイティングに、いよいよエンターテイニングに。FM-77、いま発進です。

3.5インチマイクロフロッピィディスクを採用。

FM-77は、3.5インチのマイクロフロッピィディスクドライブを2基搭載。ディスクは、これまでの5インチミニフロッピィディスクとソフトコンパチで、しかも320KB/ドライブと、小型・高密度化を実現しました。

漢字ROM(JIS第1水準漢字2,965種)を標準実装。

レポート、手紙など、さまざまな用途に活用できます。

2個のCPUがフル稼動。

CPUの役割を2分するという、汎用コンピュータの設計思想を受け継いだアーキテクチャを採用しました。

メインメモリは64KB。増設は最大256KBまで。

64KBのメインメモリを標準実装のほか、192KB RAMカード*を装着して、最大256KBまでの拡張が可能です。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。

FM-77のプログラム言語は、FM-7と完全互換のF-BASIC V3.0。豊富なソフトがそのまま使えるうえ、パレット機能、サウンド機能など数かずの機能をサポートします。

ユーザフレンドリな言語 FM Logoを標準添付。

スーパーインポーズ*でオリジナルの映像づくり。

テレビやVTRなどの画像と、パソコンの文字やグラフィックパターンがドッキング。VTRへの録画も可能です。

*オプションのスーパーインポーズユニットが必要です。

高性能プラス多才のグラフィック機能。

FM-77は、640×200ドットの高分解能表示が魅力です。カラーモード時は、1ドットごとに8色までの色指定ができるほか、テキストとの混在表示、ドットごとの色交換もOK。400ラインカード*を本体に装着すれば640×400ドットという高精度の表示も可能になります。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。

FM-77は、V RAMのアクセス方式にサイクルスチールを導入。描画速度が最高でなんと2倍(FM-7比)にアップしました。また、高速の漢字表示が、日本語ワープロや漢字端末としての利用価値を高めます。

音にも熱中。8オクターブ、三重和音のサウンド機能。

操作性抜群のキーボード。

レイアウト自在のセパレートタイプ。

大容量1MB/ドライブのフロッピィディスクをサポート。

◆F-BASIC V3.5、OS-9およびCP/M-80にてサポート。

拡張性に優れたカード群。

●400ラインセット
①400ラインカード　②増設用192KB RAMカード
③F-BASIC V3.5　④日本語ワープロ
●各種オプションカード
RS-232C、MIDI、マウスなど。

広がるアプリケーションに対応するソフトウェア体系。

●F-BASIC V3.5(400ラインセットに含まれています)
●OS-9 Level 1/Level 2*(*400ラインセットが必要です)
●CP/M-80®(Z 80カードが必要です)
※CP/M-80®は、デジタルリサーチ社の登録商標です。

新発売

FM-77 セブン セブン

¥228,000(本体価格・FM Logo付)

ディスクドライブ1基タイプ¥198,000もあります。

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

FM-NEW7 ニューセブン **¥99,800**(本体価格)

ソフトは定評あるFM-7と完全互換、しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

'84パソコンFM祭り

池袋 サンシャインシティ・ワールドインポートマート4F(国電・地下鉄 池袋駅)

6月15日㈮12:00~19:00/16日㈯10:00~19:00/17日㈰10:00~17:00

FMシリーズをもりあげる秀作ソフトや周辺機器を総出展。野地朱真先生ほかによるパソコン講演や三遊亭円丈師匠のパソコン落語など、イベントもにぎやかだ。マニアのキミ、ビギナーのキミ、見のがせないぞ、この3日間。

入場無料

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

未来を開発する
三菱電機

未来の先生から、
教室で言えない、
レタスなアドバイス。

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

青春はレタス。君たちのLet us!

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない。首から上もうんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBのオリジナルソフトを内蔵したLetusだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us!

どんなTVも即ディスプレイに。RF出力内蔵。
RF出力内蔵なので、お手持ちのカラーテレビにビデオ端子がなくてもダイレクトに接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。

鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D)
RGB対応カラーテレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。コンピュータ・グラフィックスもコンピュータ・ゲームも、鮮やかに楽しめます。

16KBの簡易言語(C-BOL)内蔵。(ML-F120D/ML-F120)
家計簿、住所録、健康管理など7つのプログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵。ご家庭の情報センターとして活躍します。

RAM・ROM32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)
大容量32KBのMSX-BASICをはじめとして、ROM32KB、三菱独自の簡易言語C-BOL16KBを搭載しています。余裕あるパワフルな設計です。

- **使い方ひろがります。ダブルスロット設計。**
- **システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。**
- **色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。**
- **8オクターブ、3重和音のコンピュータ・サウンド。**

C-BOLとは三菱独自の簡易言語。MSX・BASIC言語を作表し易く使い易く単純化した誰にでも使いこなせるプログラムです。

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。

Letus
三菱ホームコンピュータ

※下の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円

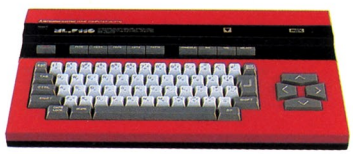
※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。

ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。

ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04群馬県新田郡尾島町岩松800三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。

※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

MSX

カタログ請求券
Letus
MBマガジン 8406

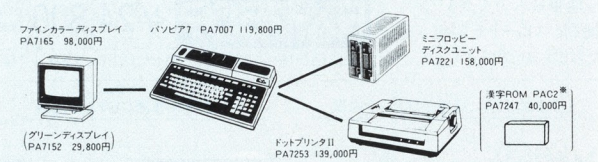
TOSHIBA

学習にも、ビジネスにも。システムアップ自由自在。

使い方に合わせて、思いどおりのシステムが組めるパソピア7。

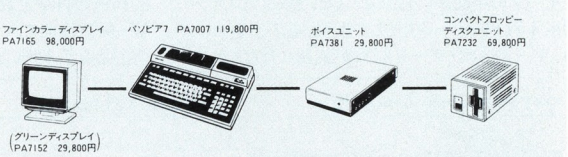
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

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

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

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

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝

CASIO

〈RAMカード〉

LOAD"無用"。変身の切り札。

※写真の表示は、はめこみ合成です。

「RAMカード」で変身。
プログラムが、即、走る。
データが無限に使える。
〈FX-750P〉待望の新登場。

アッという間に専用機。
2スロット方式の「RAMカードシステム」採用。

「RAMカード」は小型で着脱自在。差し換えるだけで即座に別のプログラムを作動させることができます。しかもバッテリー・バックアップ付きだから、本体から外してもプログラムやデータをバッチリ保護でき、ロード・セーブの手間がいりません。また、1枚をプログラム用、もう1枚をデータ用として使うと、組み合わせにより、データ処理・データ収集が無限に行なえます。

統計機能を強化の豊富な66関数機能搭載。

基本的な関数はもちろん、回帰分析・標準偏差など統計機能を充実。さらに光速度や重力定数など、10種の科学定数も内蔵。簡単に入力できるワンキー関数機能で、いっそう便利。スピードを要求される現場で、即戦力としてたちまちお役に立ちます。

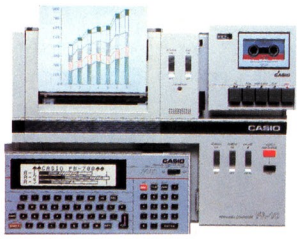
主な仕様●使用言語：BASIC●ROM：約27KB●RAM 標準4KB（RC-4）、最大8KB●表示方式：24桁ドットマトリクス液晶表示●電源：リチウム電池（CR2032）2個 ●サイズ：186×82×16㎜●重さ：252g（電池・RAMカード込み）■オプション●RAMカード：RC-2（2KB）¥5,500／RC-4（4KB）¥10,000 ●カセットインタフェイスつきミニキャラクタープリンタFA-20¥17,800

RAMカードシステムのポケットコンピュータ

FX-750P ¥24,800（本体価格）

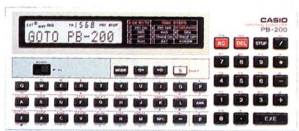
（付属品：RC-4 1枚、ソフトケース、活用ハンドブック付き）

ワイドグラフィックのハンディパソコン



PB-700 ¥34,800（本体価格）

BASIC入門の決定版



PB-200 ¥14,800

小さなボディに高性能プリンタ内蔵

PB-300 ¥29,800

簡易表言語CETL（セトル）を搭載

FP-200 ¥69,800

●ライブラリー〈FX-750P用〉実用プログラムライブラリー¥2,500（技術評論社）/〈PB-700用〉パソコンおもしろゲームIII¥1,200（産報出版）/実践ビジネスプログラム¥1,200（洋々社）/利息・利回り計算プログラム50¥2,200（工学図書）/PBファンブック¥2,500（技術評論社）/〈PB-200・300用〉総合ライブラリーI・II各¥1,800（技術評論社）/パソコンおもしろゲーム¥980、パソコンおもしろゲームII¥1,200（以上、産報出版）/カシオポケコン操縦法¥980（ナツメ社）/ポケットコンピュータプログラミング300題¥1,300（日刊工業新聞社）/実用〔統計・販売管理〕プログラム48¥1,800（青葉出版）/〈FP-200用〉パワフルライブラリー¥1,800 テクニカルブック¥2,000（以上、技術評論社）/ポケッタブル・プログラミング¥1,500（CQ出版） ※お求めは書店にてどうぞ。

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

HX-10DP

比べれば、64Kバイト。
パソピアIQに新機種登場。

●IQの差で選べ。実力だんぜん大容量64KバイトRAM。
群を抜く対応力。ビギナーからマニアまで誰をも満足させる本格派です。

●アウトプットが簡単に。プリンタインタフェース内蔵。
ドットプリンタとの接続も簡単。打って、プリントして。楽しさも一気にアップします。

●システムアップで即ワープロ。周辺機器もさらに充実。
周辺機器を組み合わせてシステムアップすれば、家庭で簡単に日本語ワープロが楽しめます。拡張ユニット、ドットプリンタも新登場。

●やさしいキータッチ。打ちやすいJIS配列キーボード。
●目にも鮮やか16色。迫力の8オクターブ・3重和音。
●RF出力を内蔵。ご家庭のテレビと簡単に接続可能。
●オモシロさも2倍に。2個のジョイスティック端子付。
●多種多彩なソフト。新作も続々。MSX仕様に全対応。

プリンタインタフェース内蔵
実力の64Kバイト
新登場

HX-10DP
67,800円
ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)

FOR BETTER LIFE

鮮明画像の21ピン・
アナログRGB対応機
新登場

文字・図形をクッキリと鮮明表示。
プリンタインタフェースも内蔵。
64Kバイト　HX-10DPN
69,800円●ボディカラーはブラック

FOR BETTER LIFE

夢中で遊べ
夢中で学べ

東芝ホームコンピュータ
PASOPIA IQ

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部☎03(457)3777

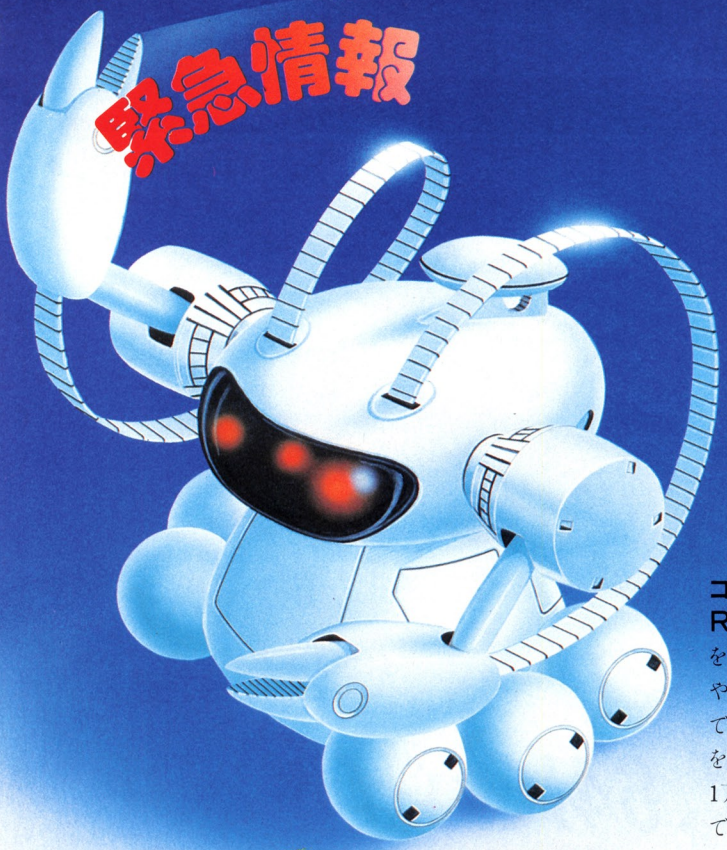
MSX
MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

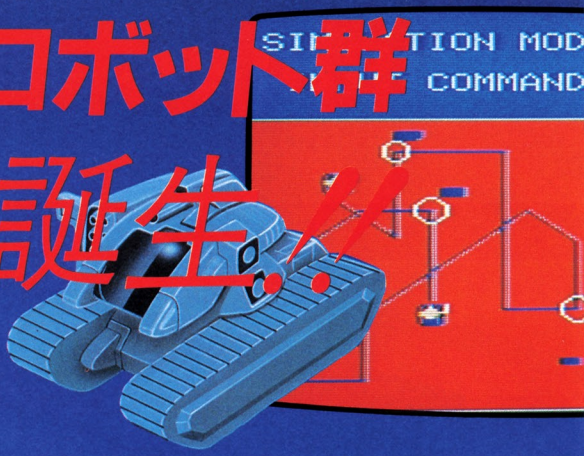
資料請求券
マイコンBASIC
マガジン 7月号

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

遊べるパソコンロボット群 誕生!!

緊急情報





絶賛発売中!

話題騒然 実力派のパソコン

PERSONAL COMPUTER

RX-78

GUNDAM

●本体標準価格¥59,800 ●専用ジョイスティック・コントローラ(2本)別売¥6,800

コンピューターがロボットを動かす時代だから…。RX-78は考えた。 そして、ついにパソコンで動かせるロボットを完成!操作はRX-78だから、もちろん簡単。しかも、メカの走行やアクションが、すべてディスプレイ画面を見ながらシミュレートできます。自由自在に物を運べるロボットをはじめ、走行しミサイルを発射するタンクなど、続々と新登場。さらに価格は、画期的な1万円台(ロボット+送信装置+プログラムテープ)で発売の予定です。ますます面白くなるRX-78。今までにない、まったく新しいパソコン体験を楽しんでください。(PAT. P)

プロが驚いた。この機能にして、この価格。

■驚異の高速3次元グラフィックス
本格的なコンピューター・グラフィックスの世界を広げる、3次元映像機能。独自のオリジナルLSIで驚異の高速処理を実現。

■27色カラー・コーディネーション
1ドット単位で27色の色指定が可能。高度なグラフィック処理に欠かせないプライオリティ機能も備えています。

■待望の高水準漢字ワープロ機能
RX-78の実用性を飛躍的に広げる漢字ワープロ。JIS第一水準(3,418字)の漢字ROMを搭載。文字は、大きく見やすい10文字×8列の配列で表示されます。

■初心者からマニアまでBS-BASIC
スピーディーな処理能力、そしてドットごとに8色の色指定。しかし、3オクターブ、3重和音のプログラミングが可能です。RX-78の実力を示すメモリーは、余裕のRAM30Kバイト、ROM24Kバイト。

■シンセサイザー機能内蔵
「ミュージック・マスター」を使用すれば、画面上の5線譜に音符、休符などを指定して、思いのままに作曲が楽しめます。

■使いやすいオーバーレイ方式
キー操作を簡単にした、本体キーボードにのせる特殊シートのオーバーレイを開発。

多才なソフトが多彩

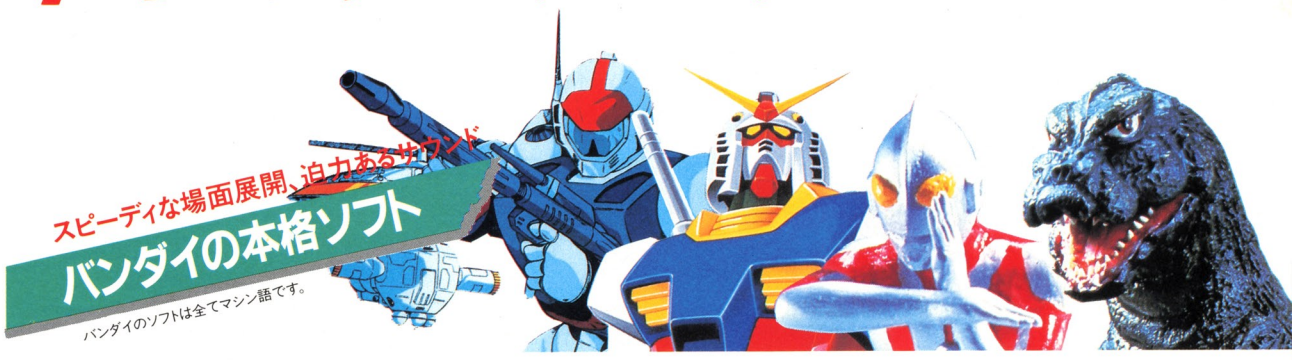
●ミュージック・マスター¥7,800●アニメーション・グラフィックス¥7,800●クリエイティヴ・グラフィックス¥7,800●3Dグラフィックス¥8,600●ABC単語ゲーム¥6,000●エキサイト・ベースボール¥6,000●チャレンジゴルフ¥6,800●エキサイトテニス¥6,000●チャンピオン・レーサー¥6,000●スーパー・モトクロス¥6,000●ザ・プロレス¥6,000●パーフェクト・マージャン¥6,800●ガンダムルナツーの戦い¥6,000●戦え!ウルトラマン¥5,000●零戦¥6,000●連合艦隊¥8,600●関ケ原¥8,600●Z-80システム・プログラム¥28,000 他全31種

株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL(03)842-5151代)

BANDAI

■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

ドラマチック・アクション!!



スピーディな場面展開、迫力あるサウンド

バンダイの本格ソフト

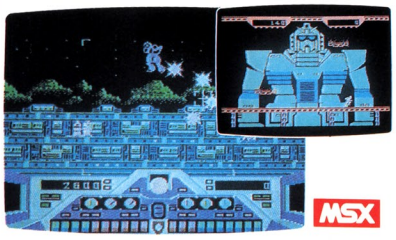
バンダイのソフトは全てマシン語です。

ガンダム、ア・バオア・クーに挑む!

ガンダム

落下物をよけながらガンダムのコックピットに乗り込むアムロ。ジオン公国宇宙要塞ア・バオア・クーに向って発進!ビーム砲を発射し、ドムや敵の砲台を爆破せよ!!

¥4,800　6月発売



©㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ

ビーム砲、炸裂!戦え、ガンダム!!

ガンダム ルナ・ツーの戦い

目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、襲いかかるザクをビームライフルで撃破せよ! 果たして君は、ホワイトベースを守りきり、ニュータイプになれるか!?

¥3,800　5月発売

PC-8801(mkII)、PC-6001mkII X1、FM-7用

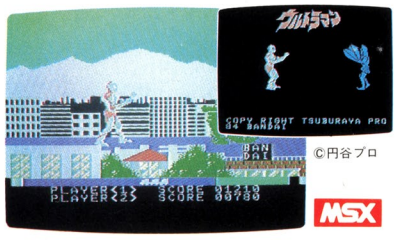
©㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ

シュワッチ!特撮のヒーロー大活躍。

ウルトラマン

超物質を運ぶトラックを、UFOや怪獣、バルタン星人からピートル号で守れ! 敵の攻撃をうけたら、ウルトラマンに変身。キックとスペシウム光線で、さあ反撃だ!!

¥4,800　6月発売



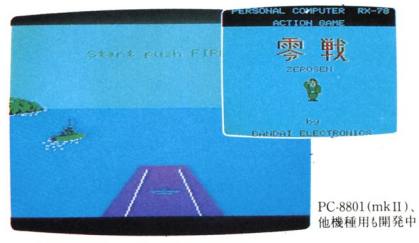
©円谷プロ

史上最強の零戦が大空を舞う!

ゼロファイター零戦

轟音と共に接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。ジグザグ攻撃などのテクニックで、スリリングな空中戦が完全3D画面でリアルに楽しめます。

¥3,800　5月発売



PC-8801(mkII)、他機種用も開発中

ブーム再来。快獣王、ふたたび出現!

ゴジラVS3大怪獣

ゴジラに襲いかかる怪獣たち。メガロが体当りで、クモンガーが強力な糸で、キングギドラが空から引力光線で攻撃。さあゴジラ、放射能火炎で3大怪獣をやっつけろ!!

¥4,800　6月発売

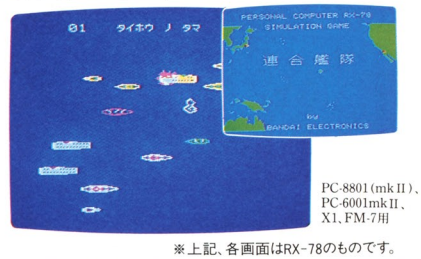
©東宝・東宝映像

勝敗は、すべて戦略にある!

戦略連合艦隊

航路で敵艦隊に遭遇すると、空中戦➡空海戦➡海戦と手に汗にぎる戦闘シーンが展開されます。知脳とテクニックを必要とする、リアルタイム・シュミレーションゲーム。

¥3,800　5月発売



PC-8801(mkII)、PC-6001mkII、X1、FM-7用

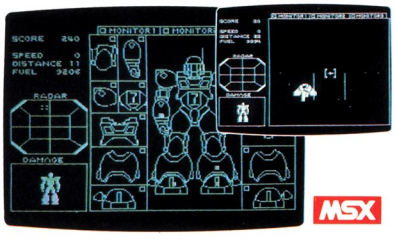
※上記、各画面はRX-78のものです。

迫真きわまる星間戦争が、いま!

銀河漂流バイファム

宇宙船ジェイナス号を操作し、ベルウィック星から惑星Aまで航行するアドベンチャータイプのゲーム。途中、隕石や敵からの攻撃が…。さあ、バイファム出動せよ!

¥4,800　6月発売



©毎日放送・㈱日本サンライズ

MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

おもしろさを徹底追求!豊富なソフト群。

バンダイでは、パソコン・ソフトを幅広く楽しんでいただくために、MSX仕様やPCシリーズ、FMシリーズなどに対応するゲームソフトを開発しました。ガンダムやゴジラなど、テレビ・映画の人気者が活躍するビッグキャラクターゲームから、壮絶な戦闘シーンがリアルに展開されるウォーゲームまで、すべてストーリー性、アクション性を重視した魅力満載のソフト・バリエーションです。

企画進行中ソフト

●関ヶ原●将棋その他

続々発売予定!

ご期待ください。

株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL(03)842-5151代

BANDAI

■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

EPSON

16キーで
漢字まで

タッチ16

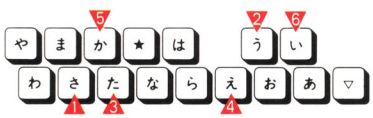
指がおぼえちゃう。

エプソン株式会社 ●本社/〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 TEL0263-52-2552(代表) **エプソン販売株式会社** ●本社/〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル私書箱6109号
秋田営業所/〒010 秋田市中通2-176秋田東京海上ビルディング7F TEL0188-32-4002・仙台営業所/〒980 仙台市本町1-12-12山万ビル6F TEL0222-63-3691・長野営業所/〒390 長野県松本市深志2-2-9加納ビル2F TEL
金沢市彦三町2-3-13明治生命金沢彦三ビル4F TEL0762-62-3216・広島営業所/〒730広島市中区幟町3-1第3山県ビル4F TEL082-223-2811・福岡営業所/〒812福岡市博多区博多駅前3-4-8郵政互助会博多ビル4F TEL092-471

16キーで漢字まで。誰でも3時間で日本語入力が思いのまま。

いざ入力するとなると、漢字、ひらがな、カタカナが複雑に入り混って、日本語は難しい。エプソンの新入力方式タッチ16なら、わずか16個のキー操作を3時間練習するだけでリズミカルに入力。指が勝手におぼえます。スピードに差がでます。

2タッチのキー操作。漢字の変換も文節単位で簡単。



図をご覧ください。たとえば、タッチ16で「素敵」と入力するなら、キーボードの左に配されている子音を左手で、右に配されている母音を右手で、2タッチ。さとう、たとえ、かとい と打って、最後に変換キーを押すだけ。さらに入力スピードをアップしたい方には、漢字をダイレクトに呼び出す方式もあります。

ハンドヘルドで初めて日本語ワードプロセッサを標準装備。

A4サイズの軽量級ながら、デスクトップに匹敵する高性能。日本語ワードプロセッサ(ポータブルシンフォニーワード)、日本語簡易言語(ポータブルスーパーカルク)、日本語CP/M®、日本語BASICなどを標準装備。エプソンならではの、豊富な日本語処理アプリケーション・ソフトも用意。ビジネスからホビーまで幅広い用途にこたえます。

●HC-88には、タッチ16キーボードタイプ(ローマ字入力も可)の他に、JISキーボードタイプもあります。

「文書作成」も「編集」も「通信」も、ハイグレードなハンドヘルドの世界。

小さくて簡単だけれど、情報処理に凄い能力を発揮するのが、エプソンのハンドヘルドコンピュータ。たとえば外出先で得た情報をもとに、日本語ワードプロセッサ機能で文書を作成。それに日本語簡易言語(ポータブルスーパーカルク)でグラフ挿入。見やすいように編集機能で自在にセンタリング、均等割付などなど。さらにカプラを使って、各種データベースから入手した情報を追加。文書をより完全なものに仕上げます。今度はホストコンピュータとつないで、仕上げた文書を送信。ホスト側では、それをプリンタで印刷して受取ります。このように、離れた場所からでも情報をやり取り。エプソンのハンドヘルドは、もはやハンドヘルドの域を超えています。

プリンタ、フロッピー、カプラなどと接続。機能はいちだんとシステムアップ。

いわばデスクトップ型コンピュータがハンディになって一人歩きを始めたような、エプソンのハンドヘルドシリーズ。ペリフェラル群も充実。プリンタもフロッピーも電池駆動の手のひらサイズで登場します。さらにホストコンピュータとも、コミュニケーション。情報まるごとハンドヘルドでおとどけします。

日本語ハンドヘルドコンピュータ	HC-88タッチ16キーボードタイプ	¥298,000
	HC-88 JISキーボードタイプ	¥298,000
	HC-80	¥198,000
	HC-40	¥128,000
	HC-20(除マイクロカセットドライブ)	¥138,600
ポータブルプリンタ	P-80K(予定)	¥104,000
	P-80(予定)	¥ 42,800
	C-40	¥ 28,000
	P-40	¥ 25,000
ポータブルフロッピー	PF-10	¥104,000
ターミナルフロッピー	TF-15(シングル)	¥ 98,000
	(デュアル)	¥138,000
パーソナルカプラ	CP-20	¥ 49,800

※CP/M®は米国デジタルリサーチ社の登録商標です。
※Super Calc T.M.は米国ソーシム社の登録商標です。
※タッチ16は㈱ギャルドのタッチタイプ®を採用。

新入力方式タッチ16採用
日本語ハンドヘルドコンピュータHC-88
新・発・売

TEL03-348-6801(大代表)●大阪支店/〒530 大阪市北区西天満4-14-3住友生命御堂筋ビル11F TEL06-365-5071・札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西2丁目札幌時計台ビル6F TEL011-222-2821 0263-36-7251・新潟営業所/〒950 新潟市東大通1-2-25北越第1ビル6F TEL0252-43-8515・名古屋営業所/〒460 名古屋市中区新栄町2-13栄第一生命ビル9F TEL052-962-7001・金沢営業所/〒920 -0761・鹿児島営業所/〒892 鹿児島市加治屋町18-8三井生命鹿児島ビル4F TEL0992-25-7717●広告についてのお問い合わせは、エプソン販売株式会社本社、または、もよりの支店・営業所までお願いいたします。

HC-88
資料請求券
M.B.M.

スターを使い

ビジネスユースにもホビーユースにも応えます。
幅広い守備範囲もスターの実力のうち。

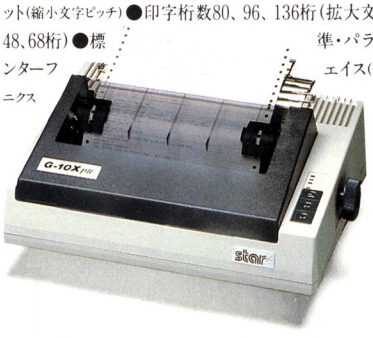
モニター表示だけでは、パソコン機能がパーフェクトに発揮できない。たとえば財務管理やデーター管理などビジネスユースを考えると、どうしてもプリンタが欲しくなる。もちろんゲームプログラム、ワープロにも欠かせない。しかし、どうせ組むならすぐれた性能、高いコストパフォーマンスのプリンタを選んでいただきたい。そこでおすすめしたいのが、国際スター。世界中にその実力を認められたスターのプリンタです。

G-10X pII

¥74,900(新発売)

待望のPCシリーズ対応機。新しいスターのデビューです。

●120桁/秒、60行/分の高速印字●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能●普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット●豊富なグラフィックモード8×640(バイカピッチ)、8×720(エリートピッチ)、8×1280ドット(縮小文字ピッチ)●印字桁数80、96、136桁(拡大文字40、48、68桁)●標準・パラレルインターフェイス(セントロニクス準拠)



卓越のコストパフォーマンス。まさに実力機。

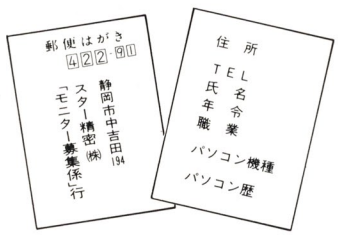
■120桁/秒、60行/分の高速印字■用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式■上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能■普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット■豊富なグラフィックモード8×480(標準)、8×960(倍密度)、8×1920ドット(4倍密度)■印字桁数80、96、136桁(拡大文字40、48、68桁)■標準・パラレルインターフェイス(セントロニクス準拠)

パソコン・ラ

こなせ。

モニター100名さまに新登場G-10Xプレゼント!

- ●応募方法　官製ハガキに右のようにご記入の上、ご応募ください。
- ●期　　間　6月1日(金)～8月31日(金)(当日消印有効)
- ●抽　　選　毎月下旬
- ●発　　表　ご本人への発送をもって発表にかえさせていただきます。
- ●モニター条件　商品到着後6ヵ月間、毎月1回「モニターレポート」を提出していただきます。



star

スター精密株式会社

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

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

G-15XpⅡ…120CPS、136桁　PCシリーズ対応機(新発売)　¥117,000
G-15XfⅡ…120CPS、136桁プリンタ(新発売)　¥117,000
radix-10…超高速200CPS、80桁プリンタ　¥168,000
radix-15…超高速200CPS、136桁プリンタ　¥198,000
DPX510J……漢字プリンタ　¥128,000
PowerType…デイジーホイール・プリンタ(新発売)　¥129,000

イフを熱くする、プリンタのスター。

資料請求券
BASICマガジン
84.7

サイドスロットで差をつけろ。ヤマハ

ヤマハMSXは、マシンの拡張性が違います。拡張用周辺機器やソフトも、断然

ホームパーソナルコンピュータ

YIS503

¥64,800

「リアスロット」も装備して、多彩な機能を楽しめる強力なマシン。

■MSX仕様の豊富なソフトや周辺機器すべてに対応する、極めて強力なMSXマシン。▶①通常のカートリッジスロット、②独自のサイドスロット、③リアスロット、の3種類のスロットを装備。拡張性に断然差が出ます。▶必要十分のRAM32KB実装。▶プリンタポートも装備。▶上位バージョンVDP(TMS-9928A)で色ズレのない鮮明高画質画面。▶RGBユニットの使用でRGBマルチ対応CRTもドライブ可能。▶使い易さ優先のキー配置。▶全てに本格派。

ヤマハのマシンはここが違う。拡張性に差をつける「サイドスロット」と「リアスロット」

本体右上の「**カートリッジスロット**」は、MSXの統一規格に基づいた標準のスロット。だから、「ゲーム」はもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」など市販のMSX用カートリッジソフトがすぐ楽しめます。

「ここが違う」の決定打はこの「**サイドスロット**」。ヤマハ独自の「拡張ユニット」を直接装着、本体内に格納でき、マシンを本格的な「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」へと変身させられます。

そして、さらには「**リアスロット**」。YIS503だけのスロットで、シングルカートリッジアダプタを介して各種カートリッジを接続使用できるため、コンピュータを活用する機能の質と量が大幅に広がります。

MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

YAMAHA

MSX

充実しています。

MUSIC-PERFORMANCE

音楽機能の「核」はFMシンセサイザユニットSFG-01。「FM音源」方式の鮮やかなリアルサウンドで、最大8音の同時発音ができる上に、各音個別に音色設定ができるという有能ぶり。しかも、ミュージックキーボードやYRMシリーズなど、豊富なソフトや周辺機器との組合せで、自動演奏はもちろん、楽しい音作り・曲作りから音声合成まで、様々に、自在に楽しめます。いかにもヤマハです。

FMサウンドシンセサイザユニット
(SFG-01) ¥19,800

FMミュージックマクロ(YRM-11)
¥7,800
本体RAM32KB必要

ミュージックキーボード(YK-10)
¥29,800

FM音色プログラム
(YRM-12) ¥7,800

プレイカードセット
(ZPA-01) ¥12,800

FMミュージックコンポーザ(YRM-15)
¥7,800

ミュージックキーボード(YK-01)
¥17,800

ホームパーソナルコンピュータ
YIS303
¥49,800

「拡張」も楽しめるフレンドリーパソコン

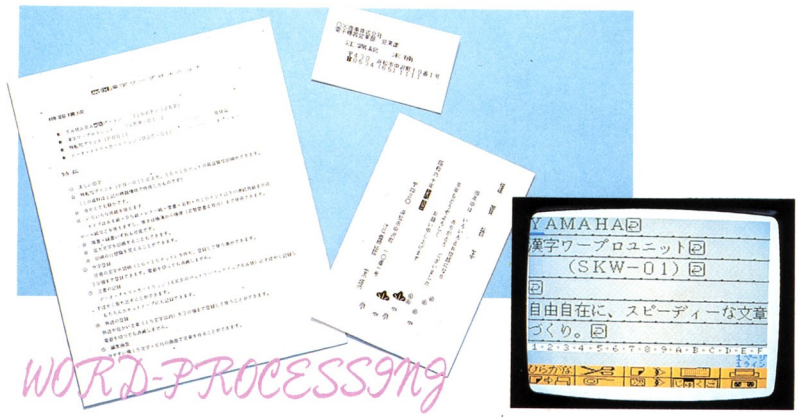
■MSX仕様の豊富なソフトが楽しめます。▶だから、カートリッジポンで、誰もが楽しめるゲームマシンに。「グラフィック」も「教育」もOK。▶その上で、ヤマハ独自の「サイドスロット」を装備。ヤマハならではの「ミュージック」や「ワープロ」の拡張ユニットをダイレクトに接続可能。▶楽しみが広がります。

★ヤマハの拡張ユニットSFG-01、SKW-01は、ユニットコネクタUCN-01を介して各社MSX仕様コンピュータに共通の「ROMカートリッジスロット」に接続することができます。

▶注:但し、本体側の①使用できるスロット数、②実装RAM量、③プリンタI/Fの有無などにより、YRMシリーズ各種ソフトの使用や、データメモリカートリッジの併用が制限されたり、機能の一部が利用できない場合がありますのでご注意下さい。

ユニットコネクタ
UCN-01 ¥7,800

※YIS-503の場合は、SFG-01またはSKW-01と、「RGBユニット」SRG-01¥15,800を併用することができ「音楽」や「漢字」をRGBマルチ対応CRTで楽しめます。



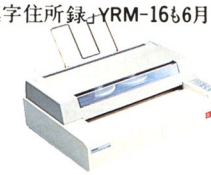
WORD-PROCESSING

新製品「漢字ワープロユニット」SKW-01をサイドスロットに装着するだけで、本格的なワープロシステムが完成。JIS第1水準を含む3564文字種内蔵に加え、特殊文字・記号の作成・登録や熟語・短文の登録も可能で、これらは電源OFFでも消えません。わかりやすい画面表示で入力・編集は実に楽しくスピーディ。しかも、作成文書はデータメモリカートリッジUDC-01(6月発売)に超高速で記憶・読出しが可能。もちろんカセットもOK。「熱転写プリンタ」PN-01は各種用紙対応でハガキや名刺に直接、美しく印字できます。応用ソフト「漢字住所録」YRM-16も6月発売。

漢字ワープロユニット(SKW-01)
¥49,800

データメモリカートリッジ
UDC-01 ¥9,800
(6月下旬発売)

漢字住所録
YRM-16 ¥7,800
(6月下旬発売)



熱転写プリンタ PN-01 ¥89,800
プリンタケーブル CB-01 ¥5,000
サーマルリボン(黒) PN-01RB ¥3,900
サーマルリボン(カラー) PN-01RC ¥4,800

資料請求は〒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。

キャプテン。
その名声を生みだしているのは、むしろクルー達だ。彼らは微妙な風も逃がさない。
その経験からくる勘と海への知識に、チャンピオンカップは与えられる。
コンピュータとその周辺機器も同じ。
コンピュータをフルに生かす名クルー。――――ロジテック。

関東電子株式会社

マイコン営業部 〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 新神田ビル ☎03-257-6221
システム営業部 〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 新神田ビル ☎03-257-6291
大阪支店 〒556 大阪市浪速区日本橋3-3-5 カトウビル ☎06-632-0207代

●札幌営業所 ☎011-832-0131 ●仙台営業所 ☎0222-33-0257 ●長岡営業所 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505
●群馬営業所 ☎0270-23-2301 ●多摩営業所 ☎0423-44-8111 ●町田営業所 ☎0427-28-8882 ●千葉営業所 ☎0472-48-2955
●沼津営業所 ☎0559-51-2888 ●浜松営業所 ☎0534-64-2238 ●名古屋営業所 ☎052-263-1693 ●京都営業所 ☎075-343-0995
●広島営業所 ☎082-227-5536 ●福岡営業所 ☎092-474-5777 ●熊本営業所 ☎0963-26-1166

託された。

the PERIPHERAL only by Logitec

KP-1000：サーマル方式により印字音が静かな各種パソコン対応プリンタ ¥48,000

KP-3000：DIP SW切りかえによる各種パソコン対応プリンタ ¥84,000

KP-5000：印字速度165CPSの高印字品質プリンタ(PC専用機) ¥98,000

K-305PC：PCシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(PC-8001、PC-8001MKII、PC-8801、PC-9801専用機) ¥128,000

K-305FM：FMシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(FM-7・FM-8専用機) ¥128,000

K-124：640×400ドットの高解像度。カラー16色、最大4000文字の表示 ¥115,000

K-114：スーパーハイコントラストブラウン管搭載により、鮮明画像、最大2000文字の表示可能 ¥98,000

K-510：誰にでもスムーズに図形入力でき、高性能、低価格なデジタイザ ¥148,000

K-520：低価格で高性能しかも小型、軽量で正にパソコン向けのコードセレクター ¥148,000

K-702：パソコン・端末間のデータ伝送に外部磁界／電界／静電気の影響を受けない光モデム ¥98,000

M-100A：1チャンネルのRS232Cポートが、4チャンネル以上に拡張可能 ¥68,000

SONY

グラフィック ミュージック

新しいヒット

◀搭載のカラーパレットでグラフィック処理をして描いた松田聖子の顔。
4096色から好みの16色を選びイメージ通りの画像を作れます。

CG(コンピュータ・グラフィックス)とCM(コンピュータ・ミュージック)が自由

①映像を自由に創造する、多機能グラフィックディスク。

豊富な17種類のコマンドにより、直線・円・四角形などの図形が描け、色つけや塗り変えが自在に行えるグラフィックスエディター機能。4096色から好みの16色を選んで使えるカラーパレットと、点1つずつに違った色を指定できることなどにより、中間色・複雑な色の変化が楽しめます。プリントアウトのプログラム、「七色プリン」も装備。

②独創のサウンドが思いのまま。ミュージックディスク。

2種類の楽器に似た音色で演奏できるラッサピアターのプログラム。3和音プラス・ノイズ1音、多重録音、オーバーダビング、などが可能なオルガン機能。パネル画面を操作しながら音を創っていくシンセサイザー機能。エンベロープなどの処理も自由に行え、ユニークなサウンドの世界を創造できます。データのセーブ/ロードも可能です。

③美しい映像。白熱のオリジナルゲーム、「ストリッツb.h.(ビーハー)」

これは目を見はるような映像のゲーム。しかも、搭載のカラーパレットを使って、色を塗り変えたり、グラフィックスエディターで背景を好きな画面に描き直すこともできる。つまり、君だけのオリジナルゲームができる。ソニーなら、ゲームもクリエイティブです。

④Dr.Logo*など8つのソフトウェア。オリジナルディスク。

ソニー独自の777-BASIC、新時代の言語として今、注目のDr.Logo、本格的アセンブラ777-ASSEMBLER、機械語デバッガ777-DEBUGGER、実用型簡易言語777-MEMO、そして3種類のリアルタイムゲームが、このなかに納められています。

⑤絵や音をセーブ。バックアップ作成用の空ディスク。

創ったグラフィックやサウンドのプログラムを自由に書き込み・保存する、空ディスクを用意しました。この5枚のディスクで誰でも、楽しくクリエイティブに自分だけの映像と音楽が創れます。

※Dr.Logo(ドクター・ロゴ)はデジタル・リサーチ社の商標です。

ディスクで描く。
ディスクで創る。

ビット、デビュー。

カミヤスタジオ制作のラッサピアターのスタート画面。さまざまなモードを駆使し、君だけの音を自在に創れる。まさにプロの感覚だ。▶

に楽しめる。付属の5枚のディスクが、パソコンを変えた。

SMC

アナログ/デジタルRGB入力、高密度画像のパソコン専用カラーディスプレイモニターKX-13CD1¥89,800、ソニーパーソナルコンピュータSMC-777C、カラーモニターケーブルSMK-702¥6,800。写真は以上を組み合わせたもの。

SONY PERSONAL COMPUTER

SMC-777C

本体価格¥168,000

HIT BIT

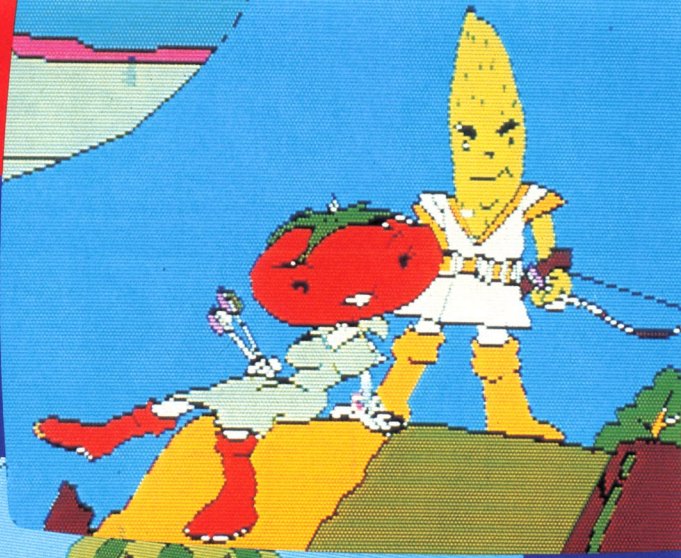
●HIT BITのカタログがあります。ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令・職業・機種名をご記入のうえ、右の宛先にお申し込み下さい。〒108東京都高輪局区内ソニー(株)国内営業本部カタログ係。

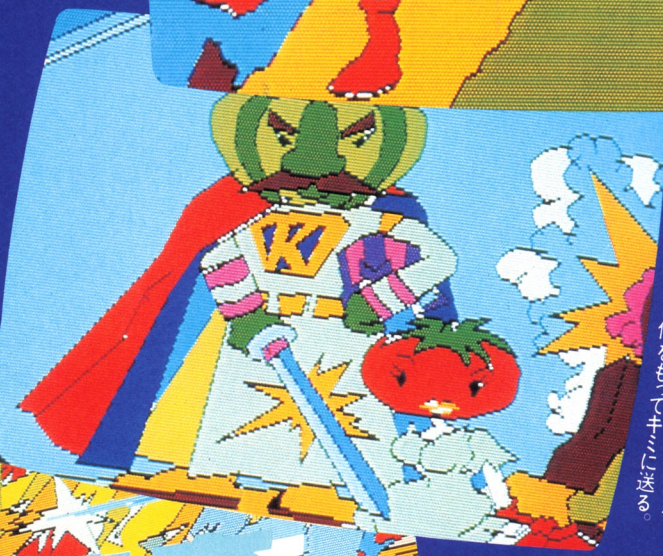
サラダの国のトマト姫

150枚を越えるときめきのファンタジック・アドベンチャー

ハラハラドキドキ ストーリー

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





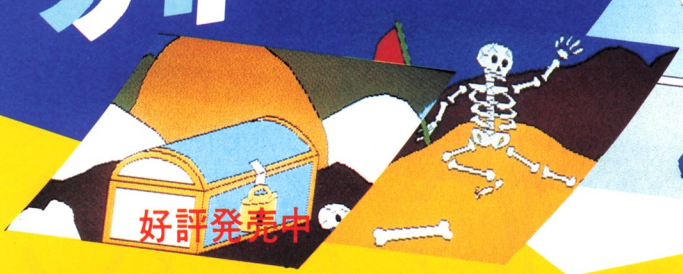
胸踊る数々の冒険、そしてキュートな野菜の主人公が織りなすさすらいのロマン。人気絶頂の竹・中コンビが、壮大なアドベンチャー・ストーリーを自信をもってキミに送る。

適応機種

X1-D	3″FD
X-1シリーズ	T
FM-7	T
	5″FD
PC-8801/MKII	T
	5″FD
PC-9801/F	5″FD

T ¥4,800　FD ¥6,800

思わず興奮アドベンチャー



5つのパビリオンのどこかに、あの秘宝「三月磨臼（ミツキマウス）」が眠っている。ヒントは、114枚の画面すべてに隠されているキーワード。

さて、キミは この謎解きに何日かかるかな。

推理小説にも負けない面白アドベンチャー

デゼーランド

適応機種

PC-6001/MKII	T	X1-C	3″FD
PC-8801/MKII	5″FD	X1-D	T
PC-9801/F	5″FD	FM-7	5″FD、T

T ¥4,800　3″FD ¥5,800　5″FD ¥6,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

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

任天堂とハドソンが手をくんだ!

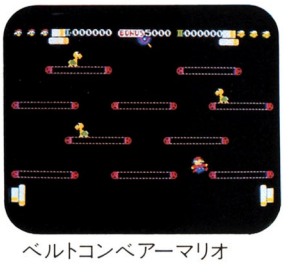
MARIO BROS.
マリオに、夢中。

MARIO BROS.™ SPECIAL

あのマリオブラザースが、ハドソンソフトでハチャメチャ面白ソフトになった!
キミは、マリオを一番上までジャンプさせられるかな。腕前にあわせて登場する亀やカニ、イカなどを遠慮なくけとばせば、得点が入るよ。

スライディングマリオ

トランポリンマリオ


ベルトコンベアーマリオ

適応機種	各￥3,600
X-1	T
FM-7	T
PC-6001／PC-8801シリーズ	T

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

待たせたね。

コンストラクション・ゲーム 完全マシン語

NUTS & MILK

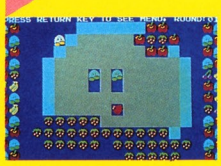
ハドソンソフト、コンストラクション・ゲーム
第1弾、NUTS & MILKの新発売です。
ゲームは24面。
好きな画面からのスタート、
また主人公の数をもとに戻すことも自由自在です。
既存の24面にあきたら、附属のゲームエディタで、
オリジナルのNUTS & MILKを。
もちろんSAVEもLOADもかんたん。
ゲームファン待望の、
参加できるゲームであります。

ゲームエディタは、かんたん。

1 まずどんなカタチにするかを決める。

2 次にミルクとハートの位置を決める。

3 さらにナッツとフルーツを入れる。



4 はい、オリジナル・ゲームのできあがり。

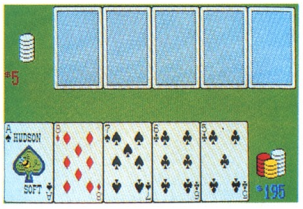
価格¥3,200（カセット版）
●適応機種 PC-8801/PC-8001mkII/X-1 SERIES/FM-7

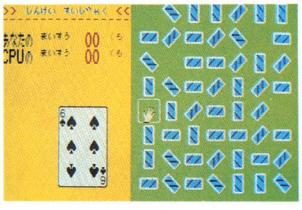
価格¥2,800（カセット版）
●適応機種 PC-6001mkII

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

切り札は、これだ。

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

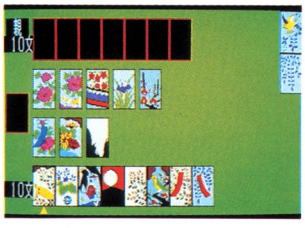




突然、ギャンブラー。

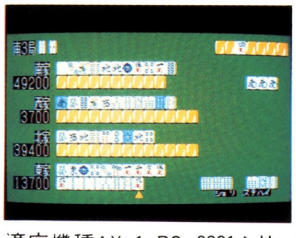
コンピュータも、花見で一杯。

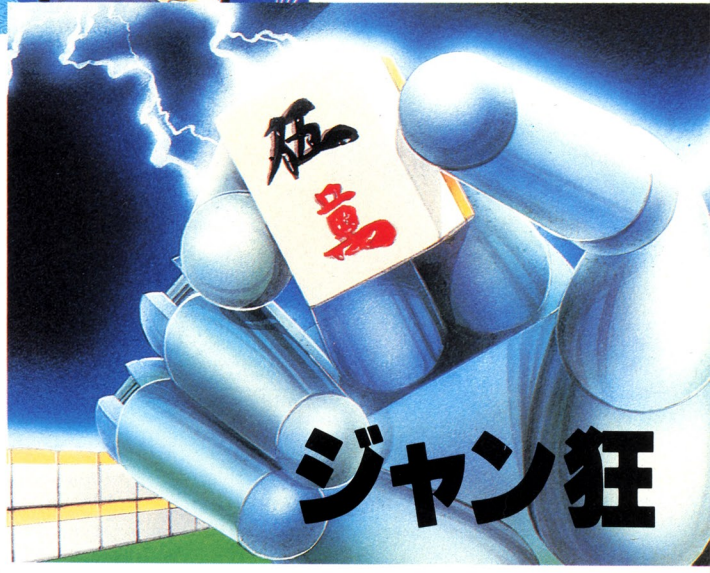
こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。花札通はもちろん、初心者もオープンモードにすれば、大丈夫。さあ、人間のように考えるコンピュータと、勝負！勝負！



役満をねらえ。

まるで実戦さながらの対局感！コンピュータは、ほぼ人間と同じ思考プログラムだから、清一色や混一色への決断はもちろん、国士無双などの役満もねらってくる。さて、ポーカーフェイスの雀友との勝負はいかに。





適応機種：X-1 PC-8801シリーズ PC-9801F PC-9801 FM-7 ●テープ版 ¥4,000 ディスク版 ¥6,800

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

TAITO
TAITRONICS®

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

思う存分ニクたらしい、おもしろニデコムソフト。

新発売

おなじ面白さ、楽しさでも、
ほほえましいのはアマ。
ニクたらしいのはプロ。
㈱ニデコと㈱タイトーのコンビで、
またまた新作テーブルゲーム登場。
こいつは、ニクイ。

ちゃっくんぽっぷ

●PC-8801シリーズ
●PC-6001mk II（カセット版のみ）
●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ
●FM-7

定価4,500円（カセット版）
定価7,500円（5″FD版）

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。天敵"もんすた"につかまると死んでしまいますので要注意。Bombを上手に使って退治してください。一発で2匹をやっつけると"もんすた"を追っかける"スーパーちゃっくん"に変身できます。

あの傑作『フロントライン』にMSX、新登場。

定価4,800円（ROMパック版）

フロントライン

定価4,500円
（カセット版）
定価7,500円
（5″FD版）
●PC-9801シリーズ
※5″FD版は2D、2DD共用タイプです
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ
●FM-7

手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地を目指すウォーゲームの決定版。

スペースクルーザー

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

次々に現われるUFOを撃破しながら、敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。

ワイルドウェスタン

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

馬上のシェリフは拳銃一丁で徹底抗戦。ところかまわず暴う列車強盗を倒す、痛快西部劇。

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シリーズ、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〈X1シリーズ〉／3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

株式会社 ニデコ

■本社 〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代

■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
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／千葉出張所
●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。／ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

資料請求券 SOFT BM 7

Refresh

ラオックス本店3Fパソコンフロア、明るくビッグになってオープン！

新装オープン パソコンフェア

オープニングセールならではの豊富な品揃えと特別価格で大奉仕！

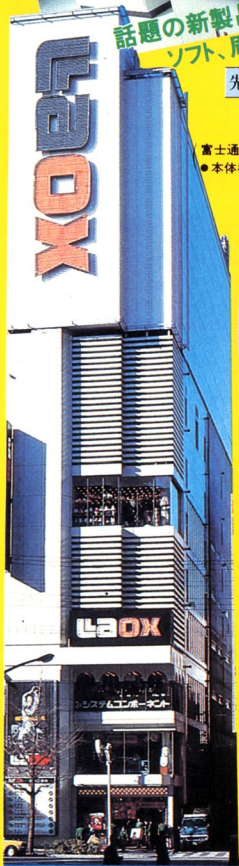
6月8日(金)→6月24日(日)

ゲームからビジネスまでソフト大量展示中！新機種もさらにふえ、ソフトも充実しました。

3Fパソコンコーナー

▲ソフトコーナー

話題の新製品から人気のソフト、周辺機器、ワープロまで。



Basicの家庭教師マイコンラボサービス。

これだけあればBasicもOK！

PC-6600シリーズ

(NEC／PC-6601 ●本体標準価格／¥143,000) セール特価

●マイクロフロッピィディスクドライブ内蔵●余裕の64Kバイト大容量RAM実装。●音階つき新ボイスシンセサイザ搭載。●三重和音のミュージックシンセサイザ搭載。●あざやかカラーグラフィック表示。
※ディスプレーは別売り

先進の機能満載のマルチユース。

FM-NEW7

(富士通／MB25015 ●本体標準価格¥99,800) セール特価

●数かずの機能をサポートするF-BASIC V3.0。●2個のCPU搭載。メインメモリは64KB。●グラフィック画面は、640×200ドットの高分解表示。●強力ラインアップのオプション群。
※ディスプレーは別売り

FM-7のソフトが100%コンパチ

話題のクイックディスクを乗せてデビュー。

シャープX1Cシリーズ2タイプ登場！

システムアップが出来る！

X1Cs

(シャープ／CZ-803C ●標準価格¥119,800) セール特価

●将来のシステムアップが楽しみな拡張I／Oポート2ポート内蔵。※ディスプレーは別売り

ディスクとソフトで差をつける。

QD MZ-1500

(クイックディスク シャープ／MZ-1500 ●本体標準価格¥89,800) セール特価

●320×200ドットの8色フルグラフィック＋24文字のPCG、または1,000文字のPCGが使い分け可能。●6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル内蔵。●豊富なメッセージボイスボード。●漢字対応のQD-BASIC装備。※ディスプレーは別売り

漢字ROM搭載！

X1Ck

(シャープ CZ-804C ●標準価格¥139,800) セール特価

●ホビーも実務もひと味ちがう、漢字ROM、拡張I／Oポート2ポート内蔵。※ディスプレーは別売り

FM-77

(富士通／FM-77 ●本体標準価格¥228,000) セール特価

●3.5インチマイクロフロッピィディスクを採用。しかも320KBの大容量●漢字ROM(JIS第1水準)を標準実装。●2個のCPUがフル稼動●メインメモリは64KB、最大256KBまでの増設が可能。
※ディスプレーは別売り

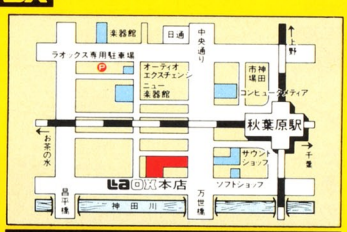
ひとまわり大きな能力を備えたヒットビット。

HB-75

(ソニー／HB-75 ●本体標準価格¥69,800) セール特価

●ゲームからパソコンへMSX統一規格品のラインアップが充実。●周辺機器の充実で、カートリッジプレイヤーからフロッピーディスクプレイヤーまで分かり易い拡張性機能。●低価格4色プロッタープリンター(PRN-C41)。
※ディスプレーは別売り

MSX



お求めは、月々わずかなお支払いのマイコンクレジットをご利用ください。

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をご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄の長期クレジットがご利用頂けます。)各社クレジットカードも取扱っておりますので詳しくは係員にお尋ね下さい。

いまパソコン、ワープロ、コピーいずれかお買いあげの方に記念品進呈！

※但し、数に限りがありますのでお早めにどうぞ。又、機種によっては、記念品が付かない場合もありますのでご了承ください。

ソフト、アクセサリーも豊富に揃え大特価にて販売中！

LAMIC会員募集中！

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

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

★10万円・5万円・1万円が当る！秋葉原電気まつり(秋葉原電気街にてお買上金額5,000円ごとに、抽せん券を1枚進呈「期間6/15～7/31迄」)

LaOX

●秋葉原本店3F☎03-253-7111〈大代表〉
〒101 東京都千代田区外神田1—2—9 駐車場完備

充実！

秋葉原本店●3Fパソコンフロア

秋葉原駅前の白いノッポのビル、ラオックス本店が、装いも新たにオープン！3Fパソコンフロアもハード・ソフト・周辺機器・ワープロ……と、より一層充実した品揃えで皆様のニーズにお応えしていきます。●今、新装オープニングセール実施中！

サウンドショップ●B1パソコンフロア

内容豊富に新装なったサウンドショップ。マイコン好きな販売員が、お客様の身になってお相手いたします。

強力なサポート体制で頑張ります

新しく仲間入り！どうぞよろしく

新顔

小岩店　ニュー楽器館

秋葉原のニュー楽器館、総武線小岩駅近くの小岩店で、新しくマイコン展示販売中！お近くの方、是非のぞいてみて下さい。きっと新しい発見があるはずです。

●

★お求めは、月々わずかなお支払いの クレジットをご利用下さい。

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をご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄のクレジットがご利用頂けます。)各社クレジットカードも取扱っておりますので詳しくは係員におたずね下さい。

●

区域内の配達は無料です

5,000円以上の商品お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します。詳しくは係員におたずねください。

地方発送を承ります

秋葉原本店・新宿店・コンピュータメディアにおいては地方発送承ります。係員に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、皆様のご要望に即お応えできる体制を整えていますのでご安心ください。

●

LAMICラミックに入会しませんか

LAMICとは、Laox Micom Clubの略称です。3,000円以上のマイコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

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

ニューメディアの最先端基地をのぞいた貴重な体験でした

▶楽しかった工場見学会◀

上の写真はラミック会員が、今年3月富士フィルムの調布工場で、フロッピーディスクの製造工程を見学した時のものです。

MI-COM EXC

NEW 話題の新製品登場

X-1cに、将来のシステムアップが楽しみな、拡張I/Oポートがついた X1cs

シャープ/CZ-803C
★本体価格 ¥119,800

●高速、多彩な強力グラフィック機能+スーパーインポーズ機能搭載●X-1の豊富なソフトがそのまま使えます●メインメモリ64KB標準実装

X-1Csに漢字ROMがついた X1Cs も登場
★本体標準価格 ¥139,800

3.5インチフロッピーディスクを2基搭載、漢字ROMを標準実装した本格派パソコン

富士通 FM-77

★本体標準価格 ¥228,000

●1ディスクドライブタイプもあります。(¥198,000)

●RAM64KB標準実装。256KBまで拡張可能●FM-7の豊富なソフトがそのまま使えます●ユニット(別売)を取付ければスーパーインポーズができます。

ラオックスでは、新製品発表会などで、ユーザーの方に納得いただけるようサポートしていきます。お求めは、お近くのラオックスへ。

クィックディスクを搭載したニューMZ

MZ-1500

シャープ/MZ-1500
★本体価格 ¥89,800

QD データレコーダーの入出力時間を大幅に短縮したクィックディスク搭載●メインメモリ64KB標準実装●ボイスボード(別売)をつければ音声メッセージ可能

ハイコストパフォーマンスを実現、興奮パソコン F-NEW7

富士通(MB25015)
★本体標準価格 ¥99,800

FM-7の機能・ソフトをそのまま継承。グラフィック機能もグーンと充実

お買得SET 人気機種に周辺機器を組み合わせたお買得セット。

PC-9801F2セット

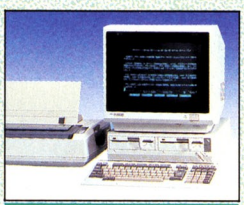
- 本体(NEC/PC-9801F2・フロッピー2台内蔵)……¥398,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
- プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000

★合計価格 ~~¥814,000~~

ボーナス併用48回払いの一例

- 頭金……¥80,000
- 第1回目支払額……¥13,370
- 2回目以降分割払金…¥9,800×47回
- ボーナス時支払額……¥60,000×7回

★お支払総額 ¥973,970 月々¥9,800



PC-8801mkIIセット

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

★合計価格 ~~¥691,000~~

ボーナス併用48回払いの一例

- 頭金……¥70,000
- 第1回目支払額……¥11,140
- 2回目以降分割払金…¥8,400×47回
- ボーナス時支払額……¥50,000×7回

★お支払総額 ¥825,940 月々¥8,400

PC-6601セット

- 本体(NEC/PC-6601)……¥143,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-60M43)……¥65,800
- プリンター(NEC/PC-PR401)……¥39,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格 ~~¥256,000~~

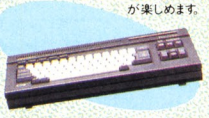
20回払いの一例

- 頭金……¥25,000
- 第1回目支払額……¥13,600
- 2回目以降分割払金…¥12,200×19回
- ★お支払総額……¥270,440

月々¥12,200

MSX 勉強に遊びに、誰でも気軽に家族で楽しめるMSXパソコン勢揃い

AVIO ●アダプター(別売)をポンと取付ければ スーパーインポーズ が楽しめます。



HIT BIT HB-75 ソニー/HB-75 ★標準価格¥69,800 ¥65,800

●RAM64KB●使い易いフルストロークキーボード●住所録・スケジュールなどのソフト付●家庭用テレビにも簡単に接続できます。

WAVY10 サンヨー/MPC-10 ★標準価格¥74,800 ¥69,800

●付属のライトペンソフトを使えば、テレビ画面に直接絵や文字が描けます●RAM32KB●8オクターブ3重和音+特殊効果音●色彩豊かなカラー16色。

ビクター HC-6

●32枚の画面を1度に重ねることができるスプライト機能付●16色、8オクターブ3重和音●スーパーインポーズアダプターは別売です(HC-A602S・¥20,000)

(★標準価格¥64,800) ¥62,000

MSX グラフィックプリンター

セイコー(GP-50MX) ★標準価格 ¥29,800

●低価格で高性能●5インチのロール紙・カット紙などが使用可能

話題沸騰 ゲームセンターで大人気「ハイパーオリンピック」MSX用ソフト入荷！

◀パート1
- 100mダッシュ
- 走り幅跳び
- ハンマー投げ
- 400m競争

¥4,800

パート2▶
- 110mハードル
- ヤリ投げ
- 走り高跳び
- 1500m競争

¥4,800

CITING SALE

マイコンのすべてを結集!!

豊富な品揃えと特別価格で今、好評開催中!

機能豊かに、今評判の
ワープロたち

実際に触れてみて下さい。まず、その使いやすさに驚かされます。

NEC/PWP-100▶

- 12インチモノクロディスプレイ装備
- 3.5インチマイクロフロッピー内蔵
- 使い易い新入力方式キーボード

★システム価格¥349,800

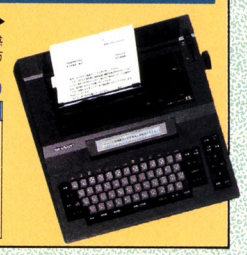
36回払いの一例

- 頭金……¥33,000
- 第1回目支払額……¥12,470
- 2回目以降…¥9,800×35回

★お支払総額……¥388,470

月々¥9,800

シャープ/WD-500▶



- サイズも使いやすさもタイプライター感覚。かな、ローマ字入力。辞書は約8万語にユーザー辞書もプラス

★標準価格¥330,000

36回払いの一例

- 頭金……¥32,000
- 第1回目支払額……¥11,900
- 2回目以降…¥9,500×35回

★お支払総額……¥376,400

月々¥9,500

…お求めはクレジットで

- 4096色カラーパレット内蔵

SMC-777Cセット

- 本体(ソニー/SMC-777C・マイクロフロッピーディスク内蔵)……¥68,000
- カラーディスプレイ(ソニー/KX-13CD1)……¥89,800
- 接続ケーブル(ソニー/SMK-702)…¥7,800

★合計価格 ~~¥265,800~~

20回払いの一例

- 頭金……¥25,000
- 第1回目支払額……¥13,050
- 2回目以降分割払金…¥12,200×19回

★お支払総額……¥269,850

月々¥12,200

周辺機器まつり 実施中

パソコンの機能を最大限に生かすには、やはり周辺機器も良いものを選びたい。プロッピー、ディスプレイ、プリンターなど各社特別価格で大量展示中!

セイコープリンター(GP-550E)
- 多機能・高性能のグラフィック漢字プリンター●ケーブルは別売

★標準価格¥119,800 現金特価¥82,800

NECプリンター(PC-PR401)
- 5(ヨコ)×7(タテ)のドットマトリクスで文字を構成するサーマル方式

標準価格 ~~¥39,800~~

NECデータレコーダー(PC-DR311)

標準価格 ~~¥12,800~~

エプソンプリンター(RP-80II)
- 強調文字・アンダーライン機能など多彩な文字種と豊富なファンクション

★標準価格¥79,000 現金特価¥68,000

スタープリンター(G-10XpII)
- 120桁/秒、60行/分とトータルな高速印字を実現しました。

標準価格 ~~¥74,900~~

サンヨーデータレコーダー(MR-330R)

★標準価格¥12,800 現金特価¥9,980

アクセサリー類も豊富に揃えて特価奉仕

◀フロッピーディスク
(当社指定メーカー)
- 5インチ両面倍密
- 10枚入り

現金特価¥8,500

ディスプレイフィルター▶
- 14インチ用 特価¥5,800
- 12インチ用 特価¥5,400

▲ハシレックスパソコンデスク(TX-301)
- SIZE/幅600×奥行700×高さ660㎜●ホームユースからオフィスとどんな場所でもフィットします。

★標準価格¥28,000

★パソコンデスクは各種取扱っております。係員にお申し付け下さい。

WICO コマンドコントロール▶
- MSX●X-1
- PC-6001用

★標準価格¥9,800 現金特価¥7,800

ラオックスオリジナルディスプレイ台
- SIZE/幅510×高130×奥行320㎜

現金特価¥6,000

プリンター用紙 現金特価¥1,880
- 10×11インチ●1,000枚入

●お求めは、お近くのラオックスマイコン取扱店へ

◉SC・配送センター
●SS・サービススポット

秋葉原本店 国電秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111

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

新宿店マイコンシティ 新宿駅東口・靖国通り・伊勢丹会館並 ☎03-350-1241

東京地区	サウンドショップ	●国電秋葉原駅前、歩いて1分	☎03-253-7111
	ソフトショップ	●国電秋葉原駅、万世橋そば	☎03-253-7111
	ニュー楽器館	●国電秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
	荻窪店	●国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	●錦糸町駅ビル"テルミナ"4F	☎03-634-2131
	蒲田店	●サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
	小岩店	●総武線小岩駅近く、サンロード	☎03-672-1061
	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、京王線線路際	☎0424-84-0211
埼玉地区	浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	●岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	●北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	●わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"ビノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	●東武野田線春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	●小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	●川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
千葉地区	市原店	●五井駅ヨークドー隣り	☎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、専門店街	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	●総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
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	●大和電報電話局隣り	☎0462-61-2011
	戸塚店	●戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	●ファッションランド小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

LAOX

ジェルダII　3Dリアルタイムアクション＋アドベンチャーゲーム

ジェルダ2

JELDA II

新発売

惑星JELDA

ジェルダ戦役（せんえき） 第2弾！
作戦暗号名（オペレーションコード） V

エネルギーシールド装置を強化したヴェルガスを使用し、直径1kmにわたる巨大秘密衛星ガルバを破壊し、敵国に決定的なダメージを与える事が目的である。

作戦行動はステージ1、ステージ2、ステージ3の3段階に分かれています。

ステージ1
惑星ジェルダから発進し、ガルバ前衛部隊をせん滅する。

ヴェルガス

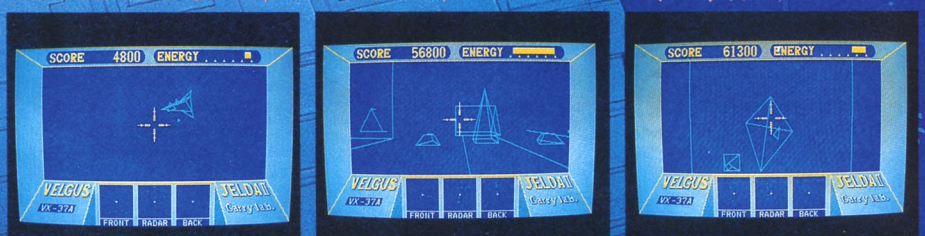
ステージ2
衛星ガルバ上で戦闘し、内部進入路ゲートを発見する。

衛星ガルバ

ステージ3
内部迷路を進み、メインコンピュータ「コア」を破壊する。

マスターコンピュータ コア

PC-9800シリーズ/X-1シリーズ/FM-7シリーズ(CT)各3,800円



王将、ポーラースターII/III、ジェルダ 好評発売中!!

●新しいパートナー
マイコンハウスSPS/マイクロキャビン

Carry soft Carry lab.

㈱キャリーラボ
〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビルIF
TEL096-363-0211
電話ファクシミリ096-363-0235-G2・G3

●全国マイコン販売店で取り扱っています。通信販売／御注文は現金書留が郵便振替を御利用ください。尚、送料として300円加算してください。郵便振替口座／熊本0 18846●カタログおよびマイコン情報誌『チャレンジャーズ』ご希望の方は、氏名、住所、年令、職業を明記の上、切手200円を添えてお申し込み下さい。●サポートコーナー月～金曜14：00～17：00時まで電話にて受け付けます。TEL096-363-0047

「続・黄金の墓 ースフィンクスの謎」
ただいま開発中!!

近くのお店で手に入らない人は、ちょっとめんどくさいけど プログラム名、カセットおよびディスクの別、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でストラットフォード マイコン係までご注文下さい。(郵送料タダ!) 機種名も忘れずにね。

カタログがほしい人は、切手200円分と資料請求券を送って下さい。 ☆スタッフ募集中!? 詳しくは、電話で

資料請求券

COMPTIQ

PC/FMユーザーへ本場アメリカの興奮を!!

THE BEST HITS SERIES

From U.S.A.

VOL.1 & VOL.2

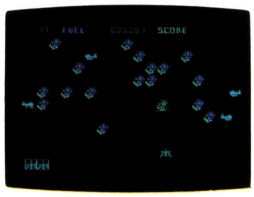
PC-8801・PC-8801mkⅡ/FM-7・FM-8・FM-NEW7・FM-77

Vol. 1

全国各地でデスマッチ展開中!次はキミがチャレンジャーだ。

アクション

バグ・アタック



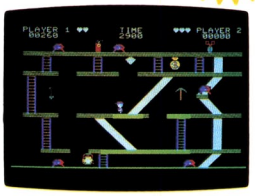
異様な形の昆虫軍団を、武装カブト虫で退治しろ!

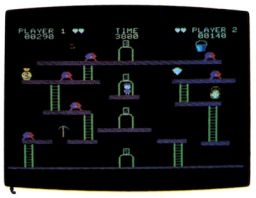
遥か砂漠の彼方から大型害バエやアリ、ムカデが攻めてくる。敵の放つナイフをかわし、ニードル・シュートでやっつけろ。砂漠を脱出してお花畑にたどりつくまでがひと苦労。コーヒーブレークもある痛快アクション。

PC8801&PC8801mkⅡ用・FM7&FM8用
大好評発売中!●定価6,800円/5インチDISK版

リアルタイム・アドベンチャー

マイナー2049





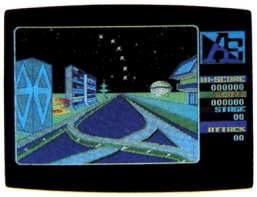
廃鉱深く、ボブのスリリングな追跡は、果てしなく続く。

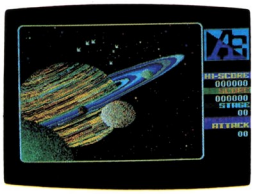
バウンティ・ボブは正義感にあふれたマウンテン・ポリス。彼をコントロールしてウラニウム廃鉱に逃げ込んだ殺人者を逮捕しよう。アドベンチャーとアクションの面白エッセンスを集大成した話題作。キミの腕前に挑戦だ。

PC8801&PC8801mkⅡ用・FM7&FM8用
大好評発売中!●定価6,800円/5インチDISK版

アクション

エー・イー





鮮かな画面に見とれているとやられちゃうからご用心。

日本人の頭脳から生まれ米国で大ヒットした作品が、より華麗になって里帰り。マニアを狂喜させたグラフィックスと、高度なテクを要するスペースファンタジー。突然、悪玉に変身したAEから地球を守るのがキミの任務。

PC8801&PC8801mkⅡ用・FM7&FM8用
大好評発売中!●定価6,800円/5インチDISK版

シミュレーション

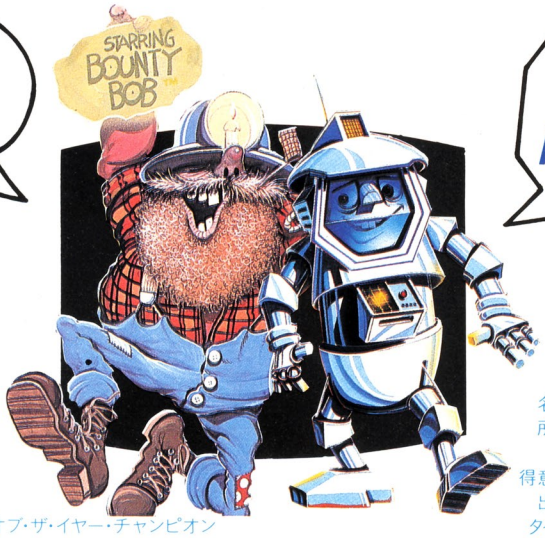
深度40

軽卒な判断は全員の死を招く。腰をすえて索敵せよ!

第2次世界大戦末期の北大西洋。形勢逆転を狙ってナチスドイツは、新鋭Uボートを投入。ヒトラーの特命を受けた艦長のキミは、18本の魚雷を抱いて出撃。歴史に基く壮大なシミュレーション。根気で迫るBASICゲームだ。

PC8801&PC8801mkⅡ用/発売中 ●定価6000円/5インチDISK版/使用言語BASIC

ニポンの
ミナサーマ

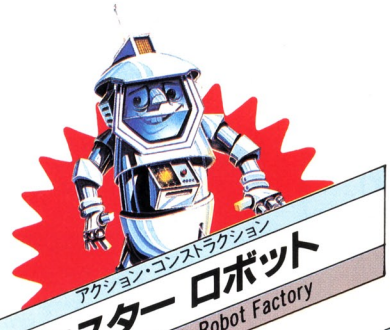


コニーチワ!
NICE TO MEET YOU.

名前：好漢バウンティ・ボブ
所属：From U.S.A. シリーズVol. 1
「マイナー2049」
得意技：ジャンピングキック
出身：アタリ
タイプ：アクション型
タイトル歴：'84全米エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー・チャンピオン

名前：突撃男ミスター ロボット
所属：From U.S.A. シリーズVol. 2
「ミスター ロボット」
得意技：バリア アタック、ファクトリーフォールド
出身：アタリ
タイプ：アクション＋コンストラクション型

Vol. 2
アップル、アタリのヒーロー続々来日！今度の相手もてごわいぞ！



アクション・コンストラクション
ミスター ロボット
mr. Robot and his Robot Factory

幾多の障害乗り越えて、行くぞロボちゃん、元気よく。

僕の住んでいる工場は、忍者屋敷のように、とんでもない仕掛けが到る所にあるんです。で、その中のパワーピルを集めるのが仕事なんですが、エイリアンファイアーが邪魔するんだ。22面の大仕事をキミも一緒に手伝ってほしい。自由にデザインできる26の画面も斬新でーす。

PC8801 & PC8801 mkII用：7月下旬発売予定
FM7 & FM8用：7月下旬発売予定●定価6,800円/5インチDISK版

リアルタイムアドベンチャー
クライシス・マウンテン
CRISIS MOUNTAIN

起爆装置を早く解除しろ！迫真の山岳アドベンチャー。

キミは、某国の依頼により太平洋西北部の島に派遣された、有能なフリーエージェントである。国際テロリスト組織のアジトは洞窟の中にあった。彼等が集めた武器・弾薬庫を捜し、時限爆弾の起爆装置を外さなければならない。先に爆発するのは火山か、爆弾か。危険が迫る！

PC8801 & PC8801 mkII用：7月下旬発売予定
FM7 & FM8用：7月下旬発売予定●定価6,800円/5インチDISK版

アクション
ハイスト
The HEIST

美術品を略奪する華麗なる怪盗団。その目的は…？

手口の鮮かさはもう芸術の域に達しているという華麗な怪盗団グラハムクラッカーズをご存知か。キミは、そこのフレッシュマンなんだ。スパイ組織からの依頼で、博物館に忍び込み、美術品だけを盗みまわる。なぜ……男のロマンをくすぐる、シティ派アクション。

PC8801 & PC8801 mkII用：7月下旬発売予定
FM7 & FM8用：7月下旬発売予定●定価6,800円/5インチDISK版

〈From U.S.A. シリーズ〉のお買い求めは全国のマイコンショップで！（3.5インチ版近日発売予定）

禁断のゲームソフトはクオリティがいのち
COMPTIQ

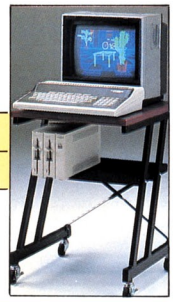
販売 株式会社小西六エニックス

制作 株式会社コンプティーク
〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F電話 (03)234-8041

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

夏のボーナスセール実施中!

6月10日〜7月31日



電話一本 ハガキ一枚 で即納品

テレショップ

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

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!!

★MSXパソコンを除きます。

好評発売中

パーソナル日本語ワードプロセッサー

Canon キヤノワード(ミニ)

さらに使いやすく、小さくなったワープロ登場!

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

標準価格 ¥298,000

YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回7,985円 3,800円×59回ボ1万5千×10回
②頭金0円初回7,051円 5,300円×35回ボ2万5千×6回

SHARP 書院 WD-500

新発売!

パーソナルワープロもついにここまで高機能。鮮明32×32ドットプリンタで官製ハガキへの直接印字も可能。

標準価格 ¥330,000

クレジット例
頭金0円初回7,725円
4,500×59回ボ1万5千×10回 YDKスーパープライス

コース1 NEC PC-6001mkII

本体¥84,800

話せる、漢字る、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。

●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-6601

歌えるパソコン登場!

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

●本体 ●12"カラーディスプレイ
●ディスプレイ置台●データレコーダ

合計標準価格 ¥228,100 ➡ YDKスーパープライス

クレジット例①頭金0円初回5,755円 4,600円×59回
クレジット例②頭金0円初回4,184円 3,800円×47回ボ1万×8回

コース3 NEC PC-100シリーズ

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

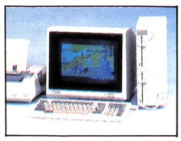
●PC-100モデル30 ●ディスケット10枚サービス
●14"カラーディスプレイ(専用高解像度)

合計標準価格 ¥756,000 ➡ YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回11,140円 8,600円×59回ボ4万×10回
②頭金0円初回15,284円 12,800円×35回ボ6万×6回

コース4 NEC PC-8801mkII

PC-8801の後継機としてさらに高いコストパフォーマンスでコンパクトに登場!5"FDD、漢字ROM内蔵。



●本体PC-8801mk II モデル30(5"FDD×2) ●14"カラーモニタ

合計標準価格 ¥393,000

YDKスーパープライス

クレジット例 ①頭金0円初回11,395円 7,900円×59回
②頭金0円初回6,095円 4,600円×59回ボ2万×10回

コース5 NEC PC-9800シリーズ PC-9801F

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

●本体 PC-9801F2 ●14"高解像度カラーモニタ ●漢字プリンタ

合計標準価格 ¥769,000

YDKスーパープライス

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

コース6 NEC PWP-100

パーソナルワードプロセッサ

パーソナルからビジネスまで幅広く対応。使いやすさを追求した高機能設計です。

▼12インチモノクロディスプレイ装備
▼3.5インチマイクロFDD内蔵
▼新入力方式採用
▼一体化デザインのプリンタ

システム価格 ¥349,800 ➡ YDKスーパープライス

新発売

クレジット例①頭金0円初回12,005円 7,400円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回6,844円 5,500円×48回ボ2万×8回

新発売 SONY HiT BiT HB-75

さらにレベルアップ! ブラック、アイボリーの2色

64KB実装

本体標準価格 ¥69,800

YDKスーパープライス

頭金0円初回4,464円3,500円×19回ボ0円

64KB実装 ★東芝 PASOPIA IQ

●HX-10D ●アンテナ切換器

合計標準価格 ¥67,300

頭金0円初回3,700円
3,700円×17回ボ0円

YDKスーパープライス

ナショナル CF-2000

●本体 ●RFコンバータ

合計標準価格 ¥61,800

頭金0円初回3,916円
3,400円×17回ボ0円

YDKスーパープライス

富士通 FM-X

本体標準価格 ¥49,800

頭金0円初回3,300円
3,300円×14回ボ0円

YDKスーパープライス

Canon V-10

本体標準価格 ¥54,800

頭金0円初回3,723円
3,000円×17回ボ0円

YDKスーパープライス

★日立 H1

●MB-H1 本体標準価格 ¥62,800

頭金0円初回4,915円
3,400円×17回ボ0円

YDKスーパープライス

MICRO TOWER

YDKオリジナルFDD 近日発売!

好評発売中 驚異のグラフィックスで新次元に突入 SHARPパソコンテレビ X1

本体+14"カラーディスプレイテレビ ¥219,600

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

●本体 ●14"カラーディスプレイテレビ
●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

PC-9800シリーズ用

3.5インチフロッピーディスクドライブ

★超高速!超小型!大容量 2DD(640KB×2ドライブ)

★FDD本体¥168,000(システムディスク別売)
インターフェース¥25,000ケーブル¥5,000

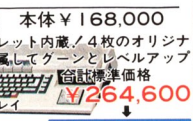
★ただ今 予約受付中!

新発売 SONY HiT BiT

SMC-777C 本体¥168,000

4096色カラーパレット内蔵!4枚のオリジナルディスクを付属してグーンとレベルアップ

●本体
●13"トリニトロンカラーディスプレイ
●ケーブル

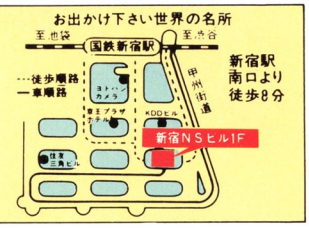


¥264,600

YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回4,680円×47回ボ1万×8回

お出かけ下さい世界の名所



全国無料配送! フルサポートのYDKなら後々安心です。

お申し込み方法 官製ハガキに右の項目をご記入の上、ご郵送下さい。

便利なクレジットをご利用下さい。

クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを!

お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに。★記載のクレジット支払い例以外に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

切手

160
東京都新宿区
新宿NSビル1F
YDK
システムセンター
MB7係

通信販売申し込み希望

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

※標準価格を記入してもYDKスーパープライスのお取り扱いにします

お問い合せ・お申し込みは

NEC マイコンショップ

YDKシステムセンター

MB7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

RAPPORT
ソフトライブラリー

ROLE-VENTURE

REAL-TIME
ROLE-PLAYING
ADVENTURE-GAME

FM-7、PC-8801のハード機能を最大限に生かし、驚異の36色発色を実現した本格派ロールベンチャーゲーム。

©創通エージェンシー・日本サンライズ

PART[1]を凌ぐ、ROLE-VENTURE ゲームの決定版、遂に登場。PART[1]の解答編も付いています。もちろんPART[2]だけでもゲームは進行できます。

機動戦士ガンダム2

「翔べ！ガンダム」

●FM-7 ●PC-8801／mk Ⅱ 各2巻組/定価3,900円

ついにシャアの攻撃は開始された。ガンダム出撃！だが大気圏に突入すれば4分間しかもたない。摩擦のため燃えつきてしまうのだ。ザクとの死闘はつづく。もうオーバータイムだ。君は生きのびることができるか。

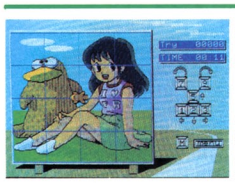
迫真のサウンド・エフェクト！
テレビでは聞けないミライのメッセージを受信せよ！ （白石冬美他豪華スタッフが声の出演）

FRONT COMMAND

●FM-7 ●PC-8801／mk Ⅱ 6月発売予定

軍団を指揮して、自軍をいかに勝利へ導くか。待望の戦争シュミレーションゲーム。

予価/6,000円
（カラーフロッピー版）



クロスパズル TAAKOちゃん

●FM 7 ●PC-8801/mk Ⅱ 好評発売中

今、話題のアニメキャラクター「TAAKOちゃん」マイコンゲームに初登場。16面、64面の2種類のクロスパズルゲームが楽しめます。

定価/2,800円

※全国の有名書店・マイコンショップ等にてお買い求め下さい。

月刊 遊撃手 毎月8日発売

マイコンゲーム、敵か味方か遊撃手、ゲームキラー、ただいま参上!!

遊撃とは、味方を援け護って、敵を討つこと……日米、ジャンル、機種を問わずあらゆるゲームに挑んでみる。粗悪ゲームはなぐって、けって、かみついて、息の根止めるまで堪忍しない。おもしろいゲームに関しては、各界の名士、きわものスタッフが徹底解析、マイコンという小さな世界のなかに、どれだけの多次元的可能性が含まれているかを誌上に再現。ゲームのルーツともいうべき古今東西の迷路追跡、アメリカソフト工房の近況報告、人生というゲームのおはなし、などなど、ゲームのダイゴ味を満載した月刊誌。

ああ、五臓六腑に浸み渡たるゲームよ、何処!?

新発売！ あなたまかせの12色

カラーフロッピー

●**色の種類**／レッド／オレンジ／イエロー／グリーン／ブルー／ブラウン／ベージュ／ブルゴーニュ／ダーク・ブルー／グレー／ホワイト／ブラックの12色。
●**パッケージの種類**／**レインボーパック**：イエロー、グリーン、レッド、オレンジ、ブルーが各2枚ずつ、計10枚入っています。／**ソリッドパック**：単色が10枚入っています。／**カラーパック**：レッド、オレンジ、イエロー、グリーン、ブルー、ブラウン、ベージュ、ブルゴーニュ、グレー、ダーク・ブルーが各1枚ずつ、計10枚入っています。

●**メディア3M製**
5インチ、片面倍密・両面倍密・両面倍密倍トラック。8インチ、両面倍密の4種。
専用のロゴマークを印字することもできます。

販売店募集中！

〈企画・制作・発売元〉
ラポート株式会社
〒160 東京都新宿区新宿2-1-1 ラポートビアビル TEL:03(354)3951(代)

ツクモ サマーボーナス

富士通新製品セット

本体

①FM NEW 7 ……￥ 99,800
②FM77D I ……￥198,000
③FM77D2 ……￥228,000

組合せ例…FM NEW 7 ￥99,800＋Bセット特価￥46,500＝146,300

モニターセット

Aセット
MB27343（富士通）
……￥67,800
CRTケーブル
……￥ 1,800
定価 69,600円

Bセット
TX-12TI（ナショナル）
……￥64,800
CRTケーブル
……￥ 1,800
RQ-8100（データーレコーダー）
……￥13,000
ツクモオリジナルソフト5本
……￥15,000
定価￥94,600
特価 46,500円

Cセット
NH14DL（ニデコ）
……￥59,800
CRTケーブル
……￥ 1,800
RQ-8100（データーレコーダー）
……￥13,000
ツクモオリジナルソフト5本
……￥15,000
定価￥89,600
特価 59,300円

Dセット
C14-VCI（サンヨー）
……￥93,000
CRTケーブル
……￥ 1,800
RQ-8100（データーレコーダー）
……￥13,000
ツクモオリジナルソフト5本
……￥15,000
定価￥122,800
特価 69,800円

＊本体とモニターセットの中からお好きな組み合せをお選び下さい。本体のみの場合は定価販売です。詳しくは店頭係員にお問い合せ下さい。

アスキーのグラフィックワークブック ……￥1,500 サービス中

より簡単に、より経済的に
テープを超えたクィックディスク搭載！
NEW
クリーンコンピューター シャープMZ-1500
新製品 ￥89,800
★8秒待つだけのスピードローディング、クリエイティブ機能充実、
PCG機能、PSG機能、RAMファイルでパワーアップ、ボイスボードetc.

ニュー X1 シリーズ、2タイプ登場！
拡張I/Oボード2ボード内蔵 CZ-803C ￥119,800
漢字RAM拡張I/Oボート2ボート内蔵 CZ-804C ￥139,800

新製品!!
HITACHI MB-S1/10
日立パーソナルコンピュータ S1シリーズを新発売!!
高性能カラーグラフィック機能とIMバイトの大容量メモリー空間を有しながら高速演算等を実現！
￥128,000

新製品!!
音と絵から入るわかりやすいパソコン
SONY SMC-777C
★3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブ1基搭載
★4096色カラーパレット（SMI-733）内蔵
★4枚のオリジナルディスクとブランクディスクを付属
￥168,000

ツクモウルトラシステム

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

★今、お申し込みになればお支払いはあなたのご希望に（但し6ヶ月以内）

★ツクモらくらくクレジットお問い合わせは☎251-9911まで

特選品 大セール 6/10〜7/9

ツクモ イベント スケジュール

企画いろいろ

6/23,24,30,7/1	ロジテック・フェア(北海道・札幌店) KP-3000(プリンター)、K-305PC、K-305FM(ディスク)各10台、限定超特価大奉仕!! メーカー・インストラクターが親切にご説明致します。
6/22,23,24,29,30 7/1, 6, 7, 8	ツクモグレードアップ大作戦 シャープ・ニデコ周辺機器フェア(東京・7号店2階) パソコン、システムアップにツクモが大特価でお手伝。さらにメーカーのインストラクターが親切に、グレードアップへアドバイス!!お待ちしてマース。

東京・秋葉原電気まつり 6/15〜7/31

1等¥100,000プレゼント!!

総額¥60,000,000が当る!!
お買い上げ¥5,000以上の方に
抽選券 進呈中!!

クレジットの取扱いもOK!!

★東京・各店のみ、です。ヨロシク!★

今月の目玉品コーナー

●CZ800C＋CZ800D＋CZ8GR＋ソフトテープ2本(ツクモオリジナル)	台数限定	定価¥306,000➡ 特価¥198,800
●MZ-2000＋1R01＋GRAM2,3＋ソフト5本		定価¥262,000➡ 特価¥99,800
●MZ-2200＋MZ-1T02＋TX-12T1＋ケーブル＋ソフト2本		定価¥220,400➡ 特価¥129,800
●FP-1100	台数限定	定価¥128,000➡ 特価¥49,800

MSXおすすめセット

●HC-6 Aセット

HC-6…MSXパソコン…… ¥64,800
①14C-NIOE シャープモニター… ¥93,000
②CI4-VCI サンヨーモニター… ¥93,000
①,②いずれか1点
ゲームカートリッジ1本…… ¥ 4,800

定価 ¥162,600

特価¥119,800

●HC-6 Bセット

HC-6…MSXパソコン…… ¥64,800
①14C-NIOE シャープモニター… ¥93,000
②C14-VCI サンヨーモニター… ¥93,000
①,②いずれか1点
スーパーインポーズユニット… ¥20,000
ケーブル(21P-21P)…… ¥ 6,000
ゲームカートリッジ1本…… ¥ 4,800

定価 ¥188,600

特価¥138,800

●ML-8000セット

ML-8000 MSXパソコン…¥59,800
ゲームカートリッジ2本……¥ 9,600
ジョイスティック1個…… ¥ 4,200

定価 ¥73,600

特価¥59,800

トレードセンターからのお知らせ＝大好評につき来月号から新制度で再スタート

ツクモトレードセンター開設以来、御好評いただき誠にありがとうございます。現行の制度では処理に限界がありますので、新制度を検討中です。これからもより多くのお客様に御利用いただけるよう、更に便利なトレードセンターにしてゆきたいと考えております。
よろしくお願いいたします

トレードセンタースタッフ一同

通信販売の受付は
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!!
- ●現金特別価格でツクモ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。但し、1回の支払い額は3,000円以上
- ●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
- ●印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です

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

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱ MB7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)0987
名古屋店3F 〒460 名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメ横ビル内 ☎052(263)1681
5号店 〒101 東京都千代田区外神田3-1-14 ☎03(251)0531
7号店 〒101 東京都千代田区外神田1-9-9 ☎03(251)0531-2
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
ビデオセンター店 〒060 札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1-1F ☎011(241)3999

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

★セットの場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

6月号 大好評発売中

毎月18日発売
定価530円

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在——。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。

特集：誰にも作れるマシン語プログラム

■マシン語基礎用語から応用プログラムまで
Z80/6809マシン語プログラムへの招待

特別企画：OS研究

■OS機能と役割を徹底比較
日本語版(PC-9801対応)MS-DOS vs CP/M-86

マイコン最新情報

■天才は限度を超える!/FM-7後継機種　■日本語ハンドヘルドコンピュータ
富士通FM-NEW7,FM-77　エプソン・諏訪精工舎HC-88

■アナログRGB対応，64K RAM実装　■パソコンで初めてクイックディスク搭載
東芝パソピアIQ 2機種　シャープ MZ-1500

■アップル社の逆襲　■コンピュータグラフィックス＆ミュージック機能を追加
アップル APPLE IIC　ソニー SMC-777C

■最新パソコン解析情報
MSX・SMC-777C内部解析＋PC-100・MZ-5500中間コード

ホビーコーナー

■88版で話題騒然!!アイバー君の反撃なるか?　■人喰いエイリアンや爆弾から逃げろや逃げろ
PC-8001mkIIフルーツパーラー　Jumpping Dropper

■バイキン，ガンをたたきつぶし健康な体をとりもどせ
DOCTOR/Micom Jacson and Paul Micomthey

入門コーナー

マシン語でゲームプログラムを作ろう
Z80マシン語プログラム入門⑥

新連載 初歩から初級へ **BASIC活用ABC**

あなたのプログラムテクニックに挑戦 **BASIC基本問題集**＝PRINT USING文＝

あなたの質問にお答えする **Dr. ヒロのマイコン相談室**

ビジネスコーナー

マイコンによる物理の世界
物理学入門＝ステレオ投影放物線・薬品ラベル印字プログラム

これは便利だ!答え一発 **ローン計算早見表作成プログラム**

使いやすさバツグンに!＝PC-8801，PC-9801への移植付＝
PC-8001mkII漢字ワードプロセッサ・バージョンアップ版

マイコンによる **COBOL入門⑱**＝多段階合計の計算＝

セキュリティの思想を具体化
"安全"を身近にしたコンピュータ・オンラインシステムを探る

テクニカルコーナー

小さな印刷屋 **らくらくセッター活用法PartII**＝縦書き印字について＝

16ビットパソコンを使いこなそう
PC-9801E/F活用研究＝エラーと上手に付き合う方法＝

BDS-Cプログラミング講座　Prologue to Prolog Programming
実践C言語　**Prolog入門**

あなたもコンピュータグラフィックの世界へ
グラフィックテクニック入門＝マウスを使いこなそうPARTIII＝

君のパソコンで作曲に挑戦
コンピュータ・ミュージックの世界＝Roland-DG社 MIDIコンポーザ＝

16ビットマイコン活用事例
コムテックBC-1688音声データI/O・SPEECH DISPLAY

OS研究 **UCSD P-System入門⑩**＝P-SystemをMZ-2000に移植する＝

情報コーナー

フロッピーディスクに納められた最新ファッション
アパレル業界最前線 by COMPUTER

深めよう!人間とコンピュータの友好関係
VDTとの上手なつきあい方

日本市場へも参入なるか? IBMのニューマシン
PC Jrのプロフィール

新マイコン西洋事情/マイコン放談室＝日本のソフトウエア市場＝

月刊オーディオビデオを読もう！

AudioVideo

6月号

絶賛発売中!!

付録とも¥650

オーディオビデオ6月号の主な内容

〔特集〕 AVファンのTV対策
ニューメディア／映像ソースのターミナル　モニターテレビ大研究
●モニターテレビを考える
1．モニターテレビの重要性
2．良いモニターテレビを選ぶ方法
〔ビデオ特別企画〕
録画・編集・ダビングに新兵器／
各社ビデオエンハンサ実験レポート
〔読者参加企画〕
防磁型スピーカーは絶対に必要だ！
●AVスピーカーの防磁はスピーカー
全体に問題提起する
〔カラーページ〕スーパーインポーズレッスン③
本格アニメビデオによる“画面作りから録画編集ハイテクニックまで”
『ラムちゃんに♥マークを』
〔ソフト情報〕
●AVクリエイティブ最前線
THE Rokkets“鮎川誠”に直撃インタビュー
●米ビルボード／ミュージックラボ
今月のヒットチャート
〔ニューメディア納得ゼミナール〕
海外の衛星放送の現状

●美しく貼れるTV番組インデックスシール付き

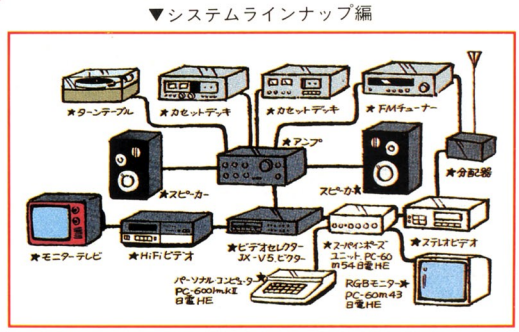
●特別付録（B5判74ページ）

「ビデオソフトカタログ」

▼面白マイコンスーパーインポーズ

▼B5判大型付録ビデオソフトカタログ

▼システムラインナップ編



電波新聞社

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

HAUNTED CAVE

ホーンテッドケイブ(幽霊洞窟)

for PC-8801/mkII

テープ版 4,200円
ディスク版(5FD)5,800円

SCORE TABLE			SPACE
FIRE-BALL	30	30	30
UMBRELLA	X	100	50
LANTERN	X	200	80
FIRE	X	X	0
ONE-EYE BOY	X	X	200
EYE-BEAM	X	X	NO
GHOST	X	X	NO
EXTINGUISHER	30	30	NO
CANDLE	200	200	NO
SENRYO-BOX	1000	1000	NO

僕の名は〝ポックン〟。千両箱の山を求めて、ほら穴の前までやってきた。中には、から傘や提灯や一ツ目小僧などお化けがいっぱい…。でも得意の『延髄斬り』や消火器を使えば、もう大丈夫!!あとは、あなたの腕次第です。

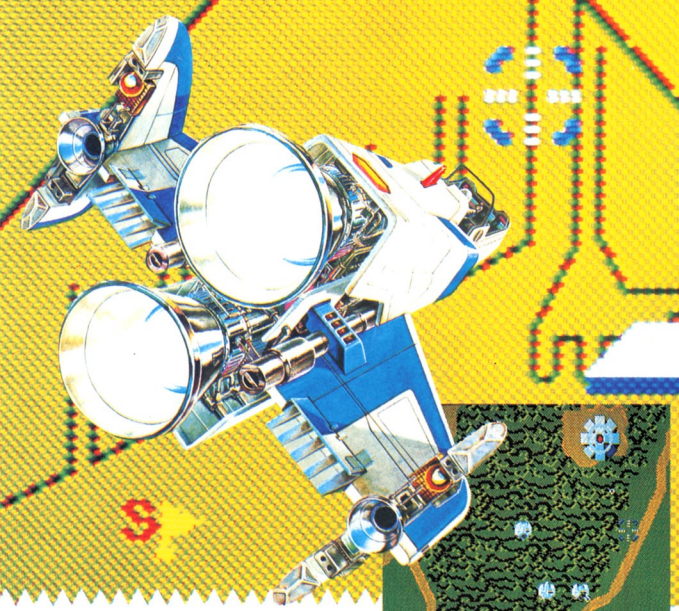
●使用言語/N88-BASIC+機械語(使用RAM:約46Kバイト)
●増設装置/必要なし 反射神経型ゲーム(説明書付)

製造販売:(株)カーメイト ベルソフト事業部 総発売元:電波新聞社
お求めは、本誌巻末にリストされている全国有名パソコンショップまたは電波新聞社各支局でどうぞ

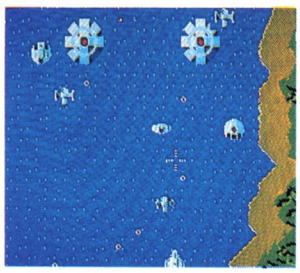
XEVIOUS

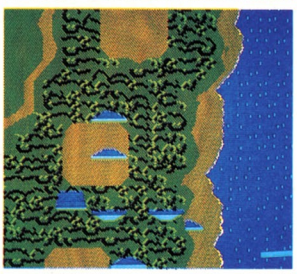
ゼビウス

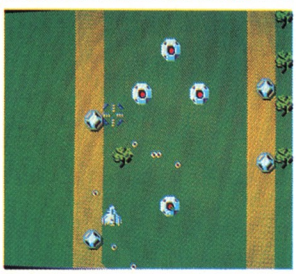
FOR パソコンテレビ X1



© (株)ナムコ

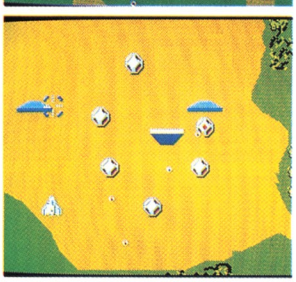






ジョイスティック

ゼビウスの空中攻撃用兵器"ザッパー"と地表攻撃用兵器"ブラスター"を使い分けられる2トリガボタンを装備した本格的な製品です。右手、左手の逆転用スイッチや、クイック・タッチ感覚のボタン、業務用に準じた方向レバーなど、ハイグレードな仕様です。X1の他、MSXパソコンにも使えます。



おわび‥X1用ゼビウス発売にあたり、商品供給が追いつかずお客様にはたいへんお待たせしまして申しわけございませんでした。また、御販売店各位には、充分な商品供給ができず多大なごめいわくをおかけしましたことをおわび申しあげます。

トーロイド、タルケン、ゾシー、ギドスパリオ、ザカート、ジアラ、カピ、テラジ、ブラグザカート、ガルザカート、シオナイト、バキュラ、アンドアジェネシス、ブラグザ、ソルバルウ、バーラ、ガルバーラ、スペシャルフラグ、ゾルバグ、ログラム、デロータ、ドモグラム、ガルデロータ、ボザログラム、グロブダー、ソル、…… フルキャラクター、フル画面、

そして神秘をX1にプログラムしました。 マイコンソフト

XEVIOUS FOR X1

for X1(要G-RAM)‥‥ジョイスティック付5,900円〒350円

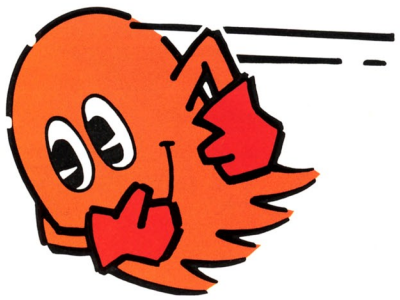
for X1(要G-RAM)‥‥‥‥‥ソフトのみ4,300円〒300円

for X1D(ディスク)‥‥ジョイスティック付7,500円〒350円

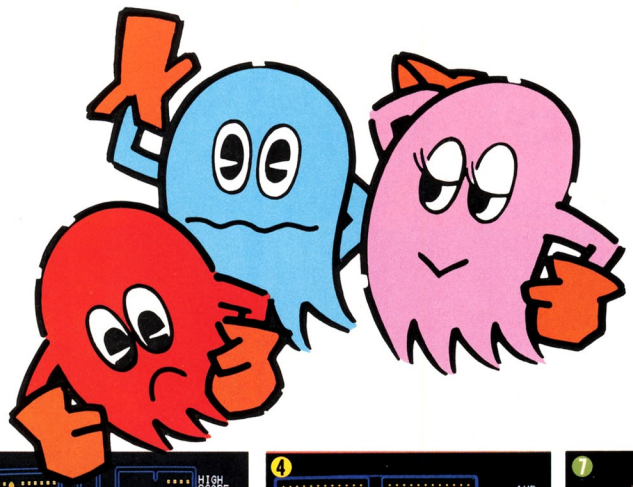
for X1D(ディスク)‥‥‥‥‥ソフトのみ5,900円〒300円

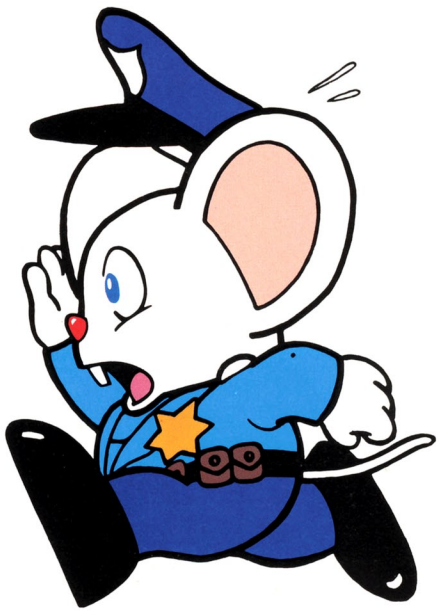
さすがのナムコ

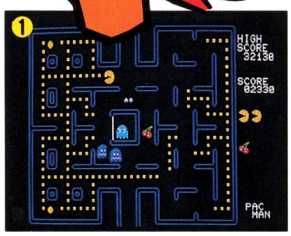
遊気

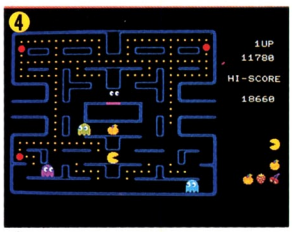


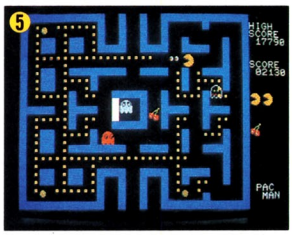
「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。ナムコどの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。心ゆくま



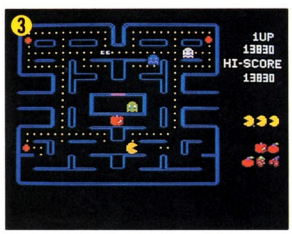


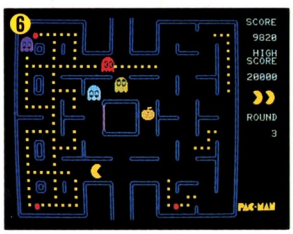






①パックマンfor PC-8801 定価3500円
②パックマンfor FM-7 定価3500円
③パックマンfor PC-6001mkII PC-6601 定価3000円
④パックマンfor X1 定価3500円
⑤パックマンfor PC-8001mkII 定価3500円
⑥パックマンfor MZ-700 PCG共用 (1200/K/C(48K)) 定価3000円
⑦ギャラクシアンfor PC-8801 定価3500円
⑧ギャラクシアンfor PC-6001mkII 定価3000円
⑨ギャラクシアンfor MZ-700/1200 (48K) 定価3000円
⑩ギャラクシアンfor PC-8001mkII 定価3500円
⑪マッピーfor X1 定価3500円
⑫マッピーfor MZ-700 PCG共用 (1200/K/C(48K)) 定価3000円
⑬ディグダグ for X1 定価3500円
⑭ディグダグ for PC-8801 定価3500円
⑮ディグダグ for PC-8001(Nモード) 定価3000円

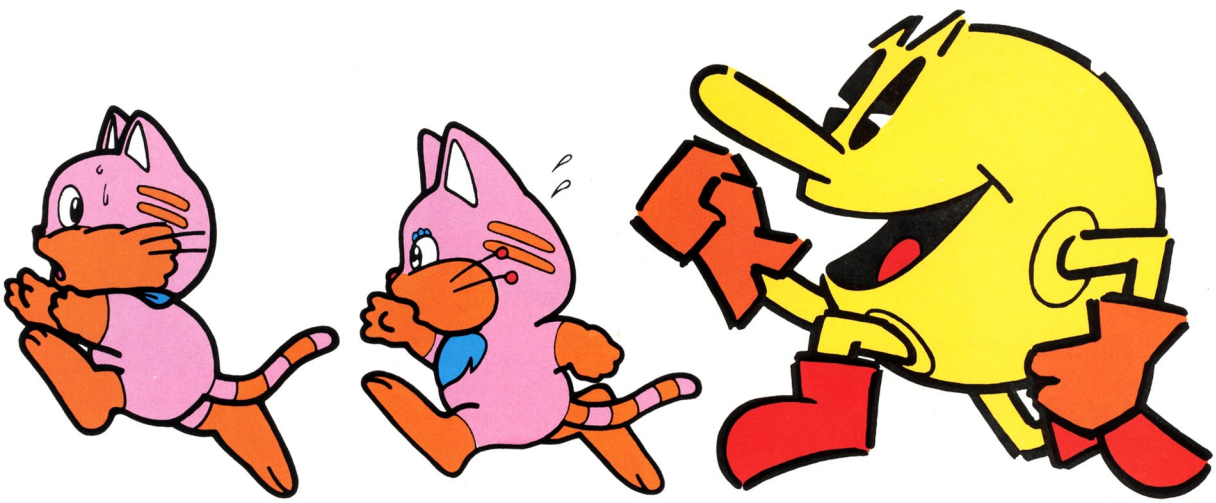


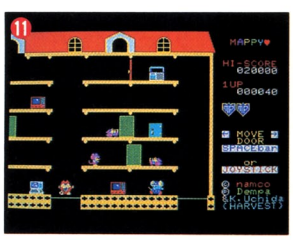


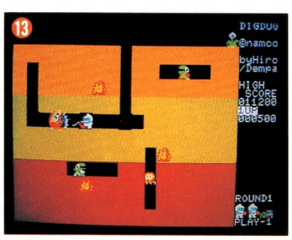
凜 RIN 凜 RIN

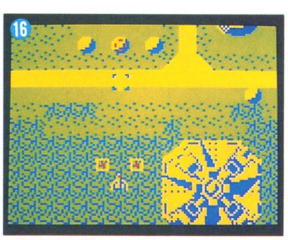
から産みだされた数々のビッグタイトルのゲームをパソコンバージョンでお届けします。
でお楽しみください。

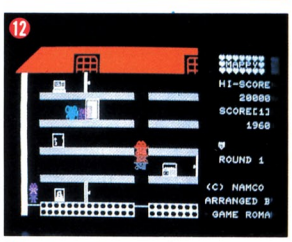
PRESENTED by DEMPA

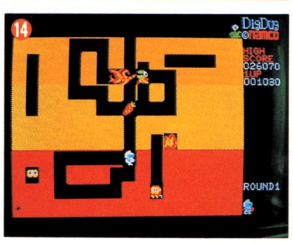


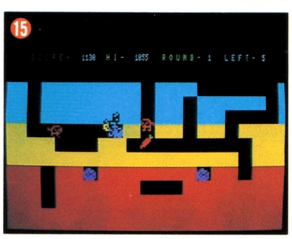












ソフト名＼機種名	FM-7	MZ-700	MZ-700(PCG)	MZ-1200(48K)	MZ-1200(PCG48K)	MZ-80K C(48K)	MZ-80K(PCG48K)	PC-6001(32K)	PC-6001mkII	PC-6601	PC-8001(32K)	PC-8001mkII	PC-8801	PC-8001(N-BASIC)	X1	X1C	X1D(テープ)
ディグダグ※(1)		△	△														
ギャラクシアン		○		○						○	○		○		△	△	△
マッピー	△	○	○	○	○	○	○										
ゼビウス	△															○	※2
タイニーゼビウス								○	○	○							
パックマン	○	○	○	○	○	○							○	○		○	○

○は発売中です。
△は近日発売が予定されています。
※(1)NECのパソコン用ディグダグにはPC-8801専用とN-BASICモードの2種類があります。※(2)メディアはディスクです。

⑯タイニー・ゼビウスfor PC-6001
PC-6001mkII
PC-6601
定価3500円

⑰ゼビウスfor X1C/CS/CK(テープ)
ソフト＋ジョイスティック 定価5900円
ソフトのみ 定価4300円
ゼビウスfor X1D(3インチフロッピー)
ソフト＋ジョイスティック 定価7500円
ソフトのみ 定価5900円

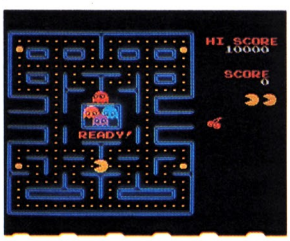
©㈱ナムコ

お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円，2本300円，3本400円，5本以上サービスです。

MOONPATROL

新登場

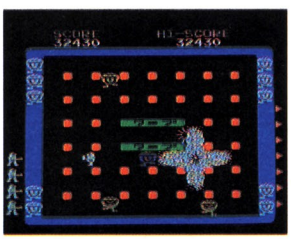
マイコンソフト
スーパー・ゲーム・シリーズ



パックマン

定価4,500円

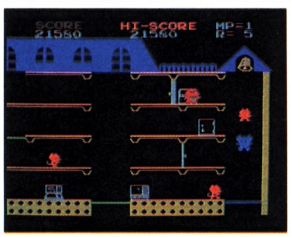
迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！



ワープ&ワープ

定価4,500円

おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。



マッピー

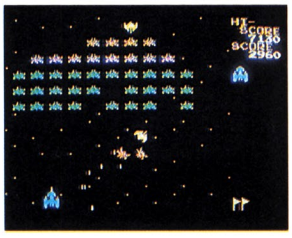
定価4,500円

正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

キング&バルーン

定価4,500円

風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"



ギャラクシアン

定価4,500円

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで迎撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

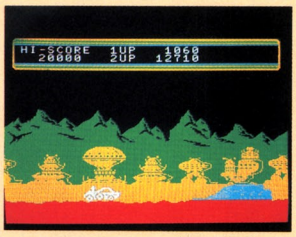
ラリーX

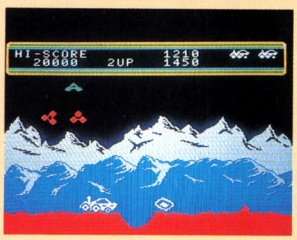
定価4,500円

迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MADE BY PROFESSIONAL MSX GAME

MOON PATROL ムーンパトロール



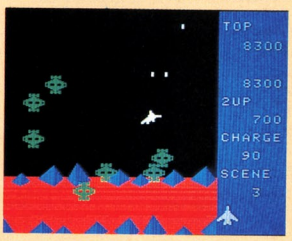


BY アイレム㈱

月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどのスーパー機能を持つ月面車でムーンパトロールに出発。迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め!

定価4,500円

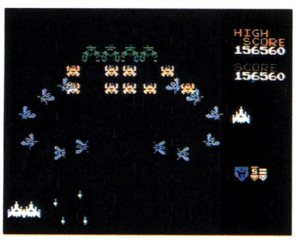
EXERION エクセリオン



BY ジャレコ㈱

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに入気集中!

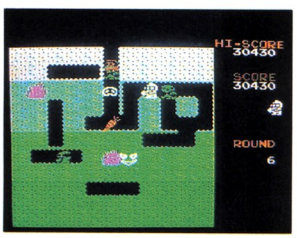
定価4,500円



ギャラガ

定価4,500円

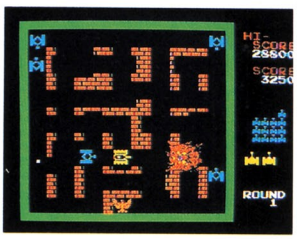
相手は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじい編隊飛行攻撃に油断は禁物!ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身!チャレンジングステージのパーフェクトもユメじゃない!エコー付きサウンドにも感動!!



ディグダグ

定価4,500円

地中にもぐって掘りまくれ!ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・バッチン!上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽!「陰険打ち」、「陰険落とし」、「風船抜き」など、ワザはいっぱい!盛だくさん!ボーナス点はベジタブル。ガッチリ取ろうハイスコア。



タンクバタリアン

7月初旬発売

定価4,500円

地響きをあげ司令部めがけてせまりくる敵戦車軍団との間にくり広げられるすさまじい市街戦。ステージごとに変わる町なみを、す早く読み取り、防衛線を確保するのが勝利への第一歩。危険をおかし肉薄正面攻撃が高得点への道。カラー戦車の正面攻撃でパワーアップもできる。

空間浮遊都市 ゼノン

PC-8801mkII X-1 定価3,800円

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。
戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。
反撃のチャンスは今だ!

シミュレーションゲーム ユーボート

FM-7 PC-8001mkII 定価3,800円

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。
ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

マイコンソフト

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

キリトリ線

郵便はがき

141-□□

40円切手をお貼り下さい

(受取人)
東京都品川区
東五反田1－11－15

電波新聞社出版部

月刊マイコンBASICマガジン
編集部行

25キャンペーン応募用⑦

ご住所(ふりがな) 都・道府・県
〒・　－　TEL　－　－

ご氏名(ふりがな)　・性別　男・女
・年齢

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

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　(　時間　分)

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●ベーマガをどのように活用されてますか？
1.ゲームを楽しむ　2.プログラミングの勉強
3.アイデアを得る　4.SUPER SOFT MAGAZINEが見たい

キリトリ線

マイコンBASICマガジン応募カード

★プログラム投稿応募カード★

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

○　○

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

キリトリ線

25キャンペーン
読者が選ぶ「ザ・ベストプログラマー」のご案内

マイコンBASICマガジンは，1982年6月創刊の7月号以来順調な歩みを続け，本年7月号で3周年目を迎えました。この号は通巻25号目となりますが，この「25」と「発行部数25万部達成」を目標に，「25キャンペーン」を実施することになりました。

この企画の一つである「ザ・ベストプログラマー」は，読者の皆さんにマイコンBASICマガジンのベストワンプログラムを選んでいただこうというものです。

対象は'84年5月号から8月号までに掲載されるプログラムで，まず，毎月のベスト・プログラムを皆さんの投票により選出します。選ばれたプログラムは9月号で最終選考を行ない，マイコンBASICマガジンの「THE BEST PROGRAMER」を決定します。

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

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

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

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑦愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体 _____ ディスプレイ _____ その他 _____

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体 _____ ディスプレイ _____ その他 _____

●任天堂のファミリーコンピュータを……

持っていますか？(Yes・No)　ほしいですか？(Yes・No)

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

BJ①	BJ②	BL①	BL②	FM①	FM②	RX①	RX②	J1①	J1②
J2①	J2②	MS①	MS②	M5①	M5②	MK①	MK②	MK③	MB①
MB②	MB③	M22①	M22②	M55①	M55②	PA①	PA②	P6①	P6②
P6II①	P6II②	P8①	P8②	P8II①	P8II②	P88①	P88②	SC①	SC②
SM①	SM②	X1①	X1②	HC①	HC②	PB①	PB②		

キリトリ線

連絡事項

キリトリ線

25キャンペーン「ザ・ベストプログラマー」エントリー機種紹介

本企画へのエントリー機種は，各メーカーにより決定されています。エントリー機種の作品には，タイトルにキャンペーン・マークとエントリーコードが表示されています。

- BJ　ベーシックマスターJr./LII₂……日立
- BL　ベーシックマスターLIII/MK5……日立
- FM　FM7／8……富士通
- RX　RX－78……バンダイ
- J1　JR－100……松下
- J2　JR－200……松下
- MS　MSX：H1/FM－X/CF－2000/PASOPIA IQ/HB－55/PAXON/YIS－503 ……日立・富士通・松下・東芝・SONY・ゼネラル・ヤマハ
- M5　M5……ソード・タカラ
- MK　MZ－K/1200/700……シャープ
- MB　MZ－80B/2000……シャープ
- M22　MZ－2200……シャープ
- M55　MZ－5500……シャープ
- PA　PASOPIA(T)/5/7……東芝
- P6　PC－6001……NEC
- P6II　PC－6001mkII/6601……NEC
- P8　PC－8001……NEC
- P8II　PC－8001mkII……NEC
- P88　PC－8801/mkII……NEC
- SC　SC－3000……セガ・エンタープライゼス
- SM　SMC－70/777……SONY
- X1　X1/C/D……シャープ
- HC　HC－20……エプソン
- PB　PB－100……カシオ

キリトリ線

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は払込人において記載してください。

口座番号	東京 5	十万千百十番 51961	金額 億千百十万千百十円 *
加入者名	株式会社 電波新聞社	料金	払込み 特殊 円
払込人住所氏名	* （郵便番号 ）	備考	
	■読者整理番号	受付局日附印	

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

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

切り取って郵便局へお出し下さい。

口座番号	東京 5	十万千百十番 51961	
加入者名	株式会社 電波新聞社		
金額	億千百十万千百十円 *		
払込人住所氏名	*		
備考		受付局日附印	

電波新聞社出版物一覧

59. 3. 1 現在

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

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

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

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

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

■ 年間定期購読料

電　気　店	￥ 14,400	マ　イ　コ　ン	￥ 6,240
AudioVideo	￥ 7,200	ラジオの製作	￥ 7,200
季刊ＯＡ情報	￥ 6,000	マイコンBASICマガジン	￥ 4,440
		ＯＡパソコン	￥ 6,000

■ 年間購読の特典

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

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

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

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

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

●電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る－定価 600円〒100円

月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌

月刊 **電気店** 定価1,200 円 〒105円

音と映像のクリエイトマガジン

月刊 **AudioVideo** 定価 600円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌

月刊 **マイコン** 定価 530円 〒135円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

月刊 **マイコンBASIC Magazine** 定価 300円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌

月刊 **OAパソコン** BUSINESS PERSONAL COMPUTER 定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル

季刊 **OA情報** 定価1,800円 〒350円

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

購読申込書

昭和　年　月　日

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年　より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ	産業分類	所属又は職種
送付先 住所 □□□-□□		

フリガナ	電話	年令	性別
送付先 氏名 ㊞		才	男・女

通信欄

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

マイコンBASICマガジン 7月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その㉔
アイデアからプログラミングまで「ゲームの作りかた教えます」の巻……Dr. Dの子分……27
全国ショップガイド……34
全国ショップガイド東海編……37
BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION……40
あくせすROOM……167
特選パソコン・ソフト……

APPLE II	SUBMARINE	魚雷をよけながら敵にむかってズドーン!!……	R O R……52
BM-Jr./L II2	エイリアン・ハウス	エイリアンを四次元にさそいこめ!……	谷口 哲……53
	CHOP RESCUE	森が火事になった!たいへんだー!!……	海野 利樹……55
BM-L III/MK5	PUSH KANI	ナメクジアン、ジョーズをやっつけろ……	トランファム……57
	うにとり	クラゲに気をつけてウニをとれ……	カプリコーン……59
コモドール64	PIN PATCHIN	ギャー!!でっけえボール!……	黒澤 隆……61
FM-7/8	BALOON BOMB	グリーン・サンダーでスパイを殺せ……	QUEEN……63
	BOMBER MAN	キャラクターがかわいいネ!……	植松 義實……65
FP-1000/1100	IMAITIKUN	リンゴを落としてバクダン、ネクラ君をやっつけよう…	たんちゃん……68
RX-78	ジライ・トッパ・ゲーム	地雷に当たらないように……	よろずやよつや……70
	SSTVゲーム	さあ!電波をキャッチしよう!!……	きむらく～ん……71
JR-100	ICE BERGS	モンスターを氷づけにせよ……	MUJINA……73
	ROBOT FARM	リモコン刈りいれロボットを操作して麦を刈ろう!……	篠塚 清孝……75
JR-200	MEMORY DEBUGS	BUGを時間内にやっつけろ!……	林 邦彦……77
	TABLE TENNIS	ラケットに注目!本物そっくり!!……	岡村 剛……79
MSX	しりずもう	ザ・ドンケツ合戦……	小木野 豊……82
	BOOMERANG BOY	モンスターに向かってブーメランを投げます……	稲垣 茂……84
M-5	BREAKER	横スクロールの動きがリアル……	KAZUYAKUN……87
	ピカピカの一年生	画面に注目!……	秋本 和夫……89
MAX MACHINE	移植版メリーポピンズ	おなじみのゲーム、マックスマシンで登場……	国竹 勝……92
MULTI8	むしたいじ	シューッ!殺虫剤でムシをたいじしちゃえ……	吉田 晴俊……93
MZ-K/1200/700	THE BARBER II	ガーガーガー!散髪しましょう……	南 雅晴……95
	かばやきゲーム	急がないとこげつくよ!!……	大西弘太郎……96
	エルドラド	OH!GOOD でもむずかしー……	臼井 義夫……98
MZ-80B/2000	小鳥大戦争	ネコちゃんガンバッテー……	TAKASHI……100
	VICIOUS BASE	敵につかまらないようにネ……	シンクタンク……102
	クレイジー・カラス	カラスにヒモを切られないように……	海藤 忠……104
MZ-2200	マンガ家A子さん	バルーンくんから道具をとり返せ!!……	Chino……106
	SECRET	面ごとにキャラが変わっておもろー……	市橋 祐一……109
MZ-5500	ランディング・シミュレーション	ひとこと!むずかしやー!!……	悪魔 くん……112
	EXELIO	敵をレーダーでキャッチ!発射!!……	斉藤 豊員……113
PASOPIA(T)/5	BEAUTIFUL NAME	家庭訪問をじゃまするのは君かな?……	植田 光一……116
PASOPIA7	TIC TAC	爆弾をよけながらガンバレ!!……	中田 啓明……118
PC-6001/mk II/6601	ダイヤモンド・リバー	淡水産電気クラゲに注意してネ……	篠塚 清孝……120
	TRAIN GAME	デモ画面がバツグン!!……	木嶋 高士……122
PC-6001mk II/6601	Urano Fadas	ウラン鉱を運べ!……	敦 煌……124
	コツベー	ヘソクリをとりにいくのはよかったが……	アフリ太郎……126
PC-8001/mk II	テニス	ポーンポーン!おもろ!!……	本田 恵造……127
	TELEPOT	TELEPOTくん大忙し……	小川真太郎……129
PC-8001mk II	死神退治ゲーム	死神をやっつけろ!!……	住吉 健一……131
	GIRL & FLOWER	火が追っかけてきたゾ!!……	中村 浩士……132
PC-8801/mk II	THE SHIP	おっ船が近づいてきた!バーン!!……	北九州工業地帯……135
	MIDAS	動きがリアル……	山内あきお……136
PC-9801/E/F	MEVIOUSパート2	おなじみのゲームにパート2登場!!……	間嶋 宏文……138
ぴゅう太	移植版ハンバーガーショップ	ぴゅう太コックさんがんばって……	宮田 幸児……139
SC-3000	葡萄食い	グレープの食べ過ぎはダメヨ!……	音 位 磨……141
	SUPER JUMPER	風船バクダンで戦車を破壊せよ!……	角田 理彦……142
SMC-777	RUNAWAY	ダブル宇宙戦闘機で敵をアタック!……	平林 明……144
	快傑ネズミ小僧	私はネズミ小僧。ネコは大キライ!……	金山 幸二……146
VIC-1001	PANP君	PANP君が多勢の敵に挑みます……	藤原 康伸……149
X1	重力マット	ポンポーン!忙しいゲームでんな!……	岩石とおる……151
	北極物語(がんばれペンちゃん)	キャラもかわいい!アイデアもGOOD!!……	まるこちゃん……152
ZX-81	MISSILE	ネライをさだめて、さあ撃て!!……	八木 正樹……155
HC-20	ヒンデンブルクII	進め飛行船!!のんびりしちゃいられない……	杉本 健……156
	アミダマン	アミダババアじゃないんだよ……	松田 浩……157
JR-800	BALOON RESCUE	風に流される風せんを操作する……	宗近尚志・土佐伸一……158
PC-8201	オセロ・ゲーム	おなじみのゲームですが、また楽し!……	高山 雅樹……159
FX-702P	ライオン・キャッチ	ライオンが動物園からにげだした……	根岸 靖典……160
PASOPIAmini	火消し編ちゃんパートII	またまた出ました。編ちゃんゲーム……	山崎 宏文……161
PB-100	TECHNO HOLE	右手と左手をうまく使ってネ……	内匠 進……162
	バスケットボール	ドリブル、シュート!!ハズレかな?……	和気 康裕……163
PC-1245	シェリフ	ワン、ツー、スリー、バキューン!!……	丸山おとうさん……164
PC-1500	MAGICAL BOY	あなたは人気者のマジシャンです……	山上 幸治……165
PC-2001	3D カーレース	爆走カーレースです……	埼玉県人……166

ⓒマイコンBASICマガジン7月号

第3巻 第7号
昭和59年6月25日印刷
昭和59年7月1日発行
特別定価 350円

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

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24

アイデアからプログラミングまで

ゲームの作りかた教えます！の巻

—— サンプルプログラム「みかんを守れ！」付き ——

Dr. Dの子分

ベーマガのプログラムを打ちこんできて，そろそろ自分でプログラムを組んでみたいと思ってる人はいませんか？

今回の移植テク大作戦は，実際に一つのゲームを作りながら，そのポイントと手順について，お話ししてみようと思います。

ここで使用する機種は，シャープのX1シリーズです。ただし，他機種を持っている人にもわかるように解説してるので，ぜひ一度読んでみてください。では，はじめましょう！

さて，では作りましょうか！　とはりきってみても，意外に決まらないのがゲームのアイデアです。

ベーマガの「BLACK　BOX」を担当してる影さんに聞いてみました。

影：アイデアだって??　そんなの，なんだってイイデア!!

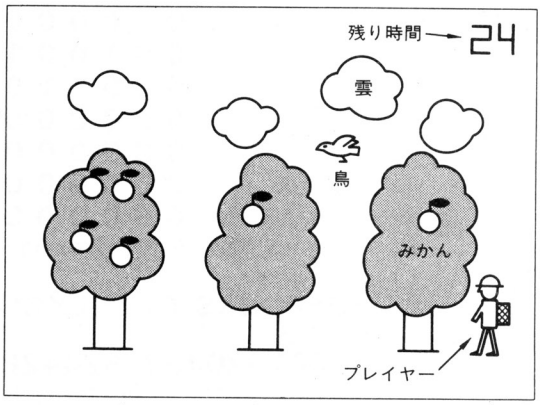
実は私も，影さんの意見には同感なんです。かっこいいアイデアなんてでるわけない！　むしろ身のまわりの題材をゲームにしたほうが，ずーっとおもしろいのです。

ベーマガに掲載された作品がユニークなのも，アイデアとして現実をコミカルに表現してるからじゃないでしょうか。

ということで，私はすぐに今回のテーマを「みかんを守れ！」に決めちゃいました。

「みかんを守れ！」ゲーム (For X1/C/D)

さてタイトルを決めたところで，今度は具体的にどんなゲームにしたいのかを考えます。タイトルのとおり，プレイヤーのやることは，みかんを守ることです。なにから守るかというと，いじ悪な鳥から守るのです。ここまで読むと，なんとなく画面のようすが浮かんできませんか。



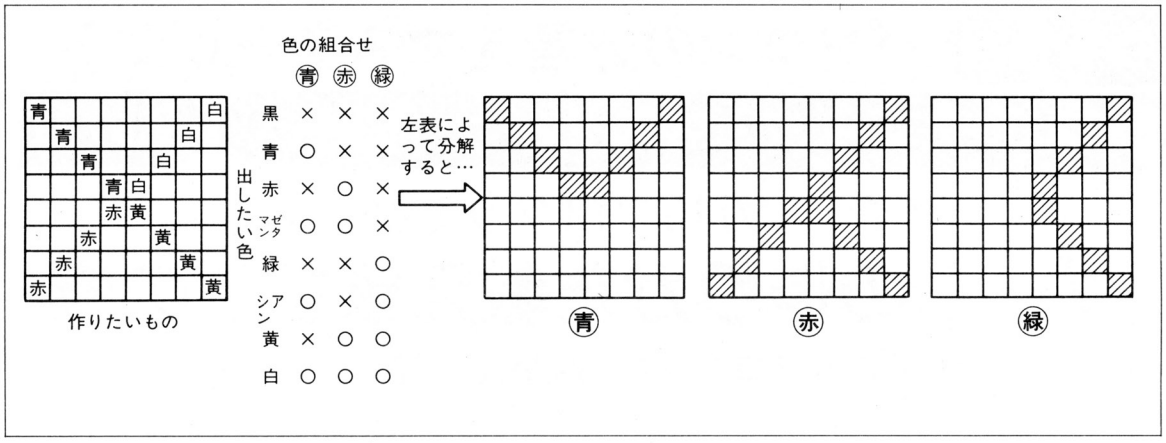
《第1図》ゲーム画面のもと絵

鳥がみかんを落とそうと飛んでくるのを，プレイヤーが追い払ってみかんを守る。鳥は一度は離れていくけれど，また飛んでくる。こんな感じです。

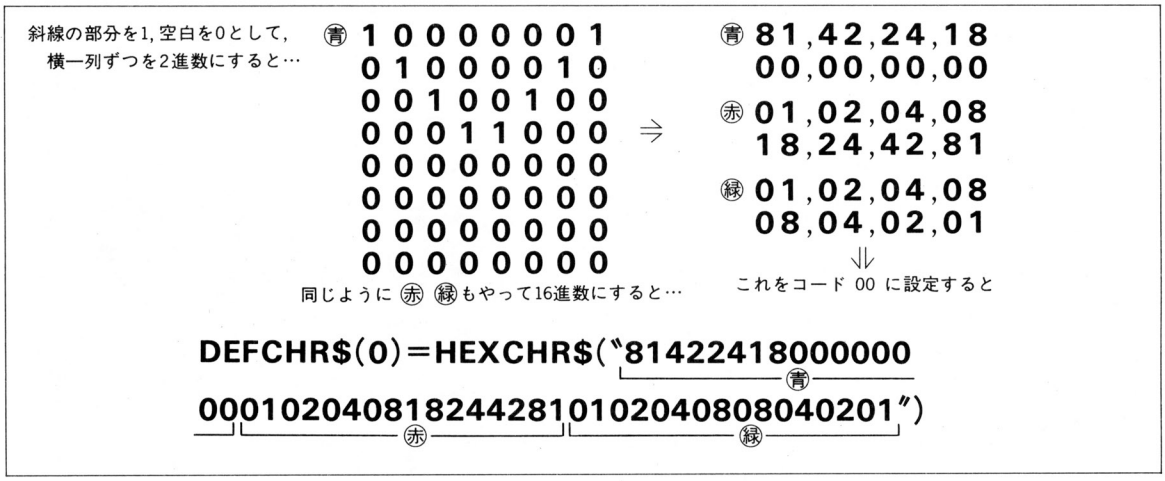
ここで少し考えると，まだはっきりしないところがありますね。どうやって鳥を追い払うのかということと，いつまで守っていたらよいのかということです。

まず追い払う方法です。実際には大声を出すのが一番早いのですが，画面で大声を出すというのはめんどうなので，石を投げることにしましょう。つぎにもう一つの，いつまで守っていたらよいのかということですが，これは制限時間を決めて，その時間だけ守りきればよいということにしましょう。

ところで，ゲームには終りがなければいけませんね。この「みかんを守れ！」が終るのは，制限時間守りきったときと，鳥にみかんを全部落とされたときです。



《第2図》PCGデータの作りかた(1)



《第3図》PCGデータの作りかた(2)

こんな感じのゲームです。それから，ゲーム画面は**第1図**のようにしましょう。

1) キャラクタを作ろう！

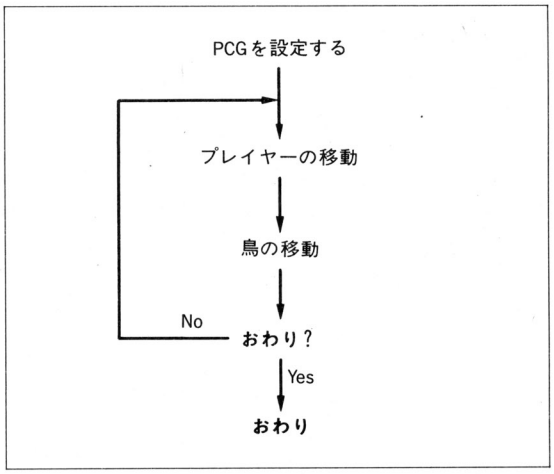
さあ，ゲームの内容は，これで決まりました。今度は，ゲームに出てくるキャラクタを考えましょう。

X1にはPCGという便利なものがあるので，これを使います。グラフィックでやる場合は，3，6月号の移植テクを見てください。

PCGを使ったときの長所は，動きが速くなることと，重なったグラフィック画面がこわれないことです。また，短所は細い動きができないことと，大きさがある程度決まっていることです。

PCGを設定するには，設定するためのプログラム（PCGエディタやDEFCHRツールといったもの）を使ってデータを作ります。これには，DEFCHR文（PCGを設定する命令文）を作る方法と，手書きでデータを作って，そのデータをまた自分で一生懸命DEFCHR文にする方法の二とおりがあります。

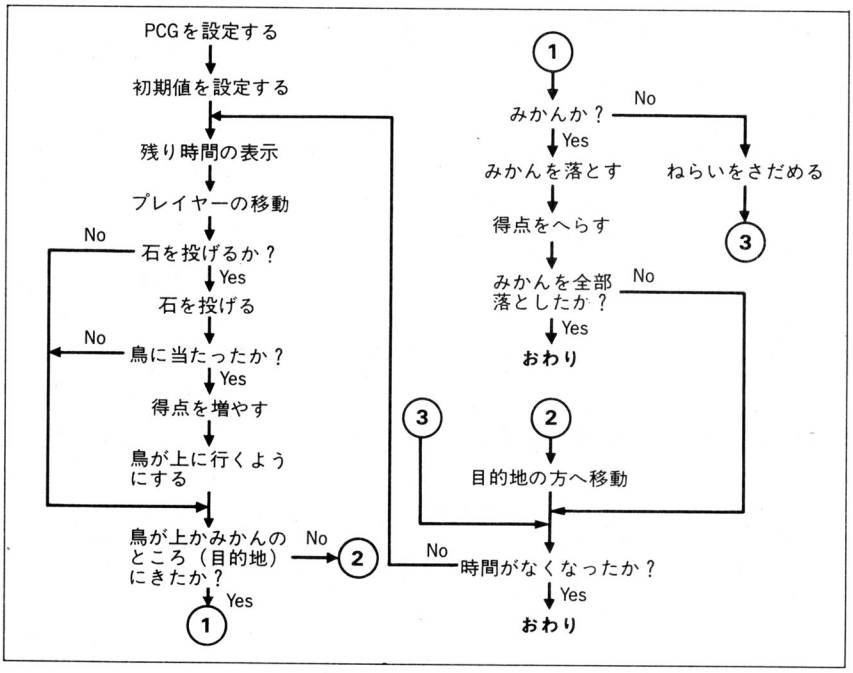
簡単な模様を作る場合には，手書きでやってもたいしたことはありませんが，やはりゲームのキャラクタ



《第4図》ゲームの流れ(1)

となると大変ですので，エディタなどのプログラムを使って作るほうがよいでしょう。手書きで作る人は**第2，3図**を見てください。

それから，大きさは一つ分では小さくて見にくいので，2×2の四つ分の文字の大きさ以上にしたほうがよいでしょう。みかんは2×2，鳥も2×2，プレイヤーは2×4の大きさです。残り時間の数字も作りましたが，このようなオリジナルの文字は，どんな大きさでもよいでしょう(この数字は，1×2の大きさです)。



《第5図》ゲームの流れ(2)

2）グラフィックを描こう

ずっと画面に出ているだけの雲と木は，グラフィック画面に描きます。両方とも円と長方形しか使わないで，簡単に作れました。グラフィック画面に描くものは，なるべく単純な図形にしたほうが，データばかりにならなくてよいでしょう（PCGのデータが多いので，グラフィックを多くしたら，データばかりになってしまいます)。

《第1表》プログラムの説明

10行	配列の宣言
20行	PCGの設定をする
30～100行	各キャラクタを配列に入れる
110～210行	雲と木を書く
220行	ゲーム開始の入力待ち
230～260行	初期値設定
270～290行	残り時間の表示
300～490行	鳥の動き
500～560行	人の動き
570～630行	石を投げる
640行	終わりの画面
650～680行	雲と木のデータ
690行	みかんの位置のデータ
10000～10650行	PCGの設定

《第2表》配列と変数

●配　列

OA……みかんのGET・PUT用
BA……鳥のGET・PUT用
NUM……数字のGET・PUT用
MAN……プレイヤーのGET・PUT用
K……雲のGET・PUT用
L……木のGET・PUT用
CL……空白のGET・PUT用
OA1……みかんの位置

●変　数

M……落ちたみかんの数
MN・MN1……プレイヤーの位置
MD……プレイヤーの方向
BX・BY……鳥の位置
BD……鳥の方向
B……目標のみかんの番号
TX・TY……目標の位置
TE……点数

3）さあ，プログラムしよう！

キー・ボードをたたく前に，これから作るプログラムのだいたいの流れを示しておきましょう（**第4図**）。

でも，これでは簡単すぎていて，どこでどうなるかよくわかりません。そこでもう少しこまかく書いてみると，**第5図**のようになりました。

この図をもとにして作ったプログラムが**リスト1**にあるものです。では，実際にどのようにプログラムしたのかを説明していきます。

4）実際のプログラム

おおまかなプログラムのようすを**第1表**に，おもな変数とその役目を**第2表**に示します。**第5図**と比べると，プレイヤーと鳥の動きのプログラムの順序が違いますが，内容は変りません。ごちゃごちゃに順序が入れ代っては困りますが，まとまったものどうしで入れ代るのは問題ありません。

では，細かい説明をしていきましょう。

10行は，まず配列の宣言をしています。**第2表**を見るとわかるように，ほとんどがＰＵＴ文ＧＥＴ文で使うための配列です。ＰＣＧを使っているので，わざわざＰＵＴ，ＧＥＴを使わなくてもできるのですが，ＰＲＩＮＴ文などでキャラクタを表示すると，たての方向にも2個か4個で一つのキャラクタにしているので，上半分を表示してから下半分を表示するまで少し間があくのです。もし，それを使って横に移動させると，上半分と下半分が別々に動いているように見えてしまうのです。

ＰＵＴ，ＧＥＴを使って表示すると，別々に動いているようには見えなくなります。グラフィック画面に対するときよりも，使うメモリ（配列の大きさ）も少くてすむのでよいと思います。

20～100行までは，ＧＥＴで配列にデータを読み込んでいます。みかんはまるいものとつぶれたもの，鳥は右向きと左向き，それぞれについて羽を上げているものと下げているもの，プレイヤーも右向きと左向きのもの，数字は0から9までと空白などを，それぞれ配列に入れています。同じ種類のものは，同じ配列名で，かっこの中の数字（データの入れはじめの添字）を変えるだけで右向きや左向きを表示できるようにしています。

どれくらいの大きさのデータをとると，どれくらいの配列の大きさが必要なのかは，**第6図**を見てください。

110～210行では，雲と木を描いています。雲は円を四つ組み合せて描いて，できあがったものをＧＥＴでとってＰＵＴで同じものを3か所に描いています。木は，ＬＩＮＥ文で長方形を描いて幹にし，葉は雲と同じように円を組み合わせて描いています。それから，雲と同じようにＧＥＴでとって，ＰＵＴで右側に二つ同じものを描いています。

本当は，うしろに山でも描こうかと思っていましたが，タイリング・ペイントをして中間色をださないと

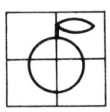
テキスト $(ABS(X_1-X_2)+1)*(ABS(Y_1-Y_2)+1)*2$

グラフィック $INT(((ABS(X_1-X_2)+1)*(ABS(Y_1-Y_2)+1)+7)/8)*m$

0 m=0
1,2,4 m=1
3,5,6 m=2
7 m=3

整数型配列の場合　バイト数を2で割る
単精度型配列の場合　バイト数を5で割る
倍精度型配列の場合　バイト数を8で割る

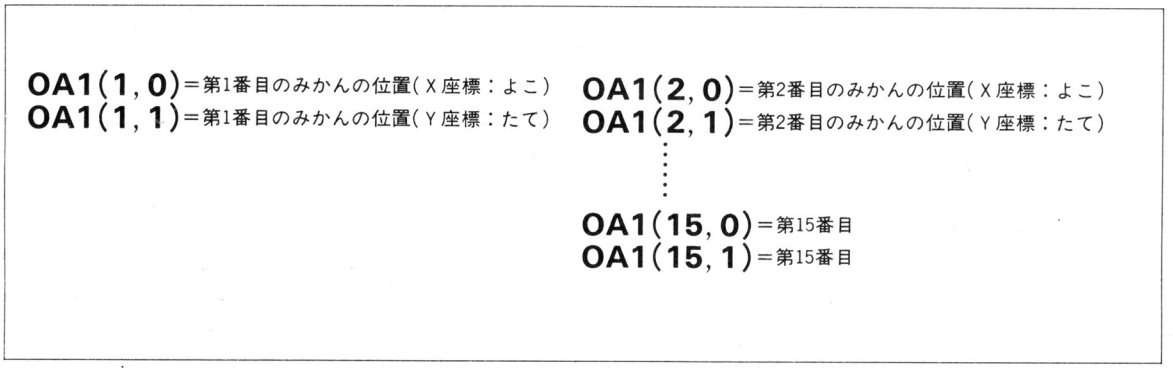
みかんの場合



テキストで2×2
だから $ABS(X_1-X_2)+1=2$
$ABS(Y_1-Y_2)+1=2$

よって，単精度型配列で必要な要素数は $2*2*2/5=1.6$ だから **2**

《第6図》PUT・GETの配列について



《第７図》みかんの位置の配列への入れかた

見やすくできないし，またペイントしている時間も長くなるのではぶきました。

220行は，ゲーム開始の入力を待つところで，↵（リターン・キー）を押すと始まるようになっています。やはり，何かキーを押してから始まるようにしないと，いけませんからね。

230～240行は，みかんの位置を配列に入れています。乱数で決めたほうがおもしろいのですが，空中に出てきてしまっては困るので，乱数でやるにもだいぶ制限がでてきます。ですから，ここでは始めから位置を決めておきました。この位置の入れかたは，**第７図**に示してあります。

250行は，鳥の最初の位置やプレイヤーの最初の位置と，その他のゲーム開始時の値を決めています。変数Ｂは，鳥がねらっているみかんの番号です。

260行は，ねらわれたみかんの位置を，鳥の目標の位置にしています。

270～290行は，残り時間が０になったかどうかの判定と，残り時間の表示です。制限時間は，99秒です。内蔵のタイマーは増えるだけで，残り時間のような減っていくものは，そのままではできません。そこで，内蔵のタイマーは０から始めて，時計の値を99から引くことで，99，98，97，96，…と減っていくものに変えています。それから表示ですが，そのままＰＲＩＮＴで表示するのでは芸がないので，デジタル時計っぽく数字を作って表示させています。

０を表示させたければＮＵＭ(０)を，５を表示させたければＮＵＭ(５)を，それぞれＰＵＴ文で表示すればよいのです（数字一つあたりの配列要素数は１×２文字，単精度配列ということで計算すれば１です）。

《第８図》音の高さ

300～490行は，鳥の動きです。基本的には，鳥は目標に向って飛ぶだけです。始めは１文字分ずつ動かしてみたのですが，だいぶ簡単なゲームになってしまいました。そこで乱数を使い，移動しなかったり１文字分だけ動かしたりしています。

石を当てられたり，目的のみかんを落としたりすると，目標が変って上空のどこかに飛んでいきます。これも，始めは左上の端にもどるようにしていたのですが，もどる前後をねらい打ちにされてしまうので，乱数でもどるところを決めました。

移動するときには，右へ行くときは右向きのキャラクタに，左へ行くときには左向きのキャラクタになるように，それぞれ変数ＢＤを決めました。

鳥の表示のときは，このＢＤと鳥が現在いるＸ座標が奇数か偶数かによって，向きと羽が上がっているか下がっているかを選んで表示します。

鳥が目標に近づいていく方法は，たて・よこそれぞれに，近づく方向に０～２文字分だけ移動させる方法を使いました。

500～560行は，プレイヤーの移動です。テン・キーの状態を見て，4を押していれば左に，6を押していれば右に，それぞれ１文字分ずつ移動させます。

しかし，これだけでは一度に鳥が2文字分動く場合には追いつきません。そこでプレイヤーも，2文字分動くことができるように工夫します。

2文字分動きたいときは，[1]と[3]で，2文字分の左右の移動ができるようにします。

570～630行は，石を投げる部分です。スペース・キーが押されたなら，石をま上に飛ばします。このときに，石を投げ上げるのにどこまでも高く投げ上げられるわけではないので，途中までしか飛びません。

鳥に当たっても石は上に飛んで行きますが，それは鳥にかすって飛んで行ったものとします。

●得点について

ゲームに得点が付いてないと，やっぱりおもしろくありません。そこでこの「みかんを守れ！」ゲームにも，得点という要素を入れてあります。

- ゲーム開始時の得点は0
- 得点が増えるときは，鳥を追い払ったとき
- 得点が減るのは，みかんを落とされたとき

以上のように，得点を決めました。それから，マイナスの得点ということもあります。ただ，鳥を追い払ったときは10点，みかんを落とされたときは－5点というように決めてしまうと，あまり得点に変化が出ないので，点数にも乱数を使って点数を変えられるようにしました。つまり，全部がミステリー・ポイントみたいなものです。

●音について

最近はどのパソコンでも，簡単に「ピー」とか「プー」とか「ピロピロ」とか音を出せるようになりました。

「みかんを守れ！」でも，数か所で音を出すようにしました。

- 石が飛んでいく音
- みかんが落ちる音
- 鳥に石が当たったときの音

の三つです。

音を出すには，二つの方法があります（ＰＳＧを使っている機種の場合）。

ＰＬＡＹ（ＭＵＳＩＣ）は，知ってのとおり，ドレミファなんていう音階を出す命令ですね。

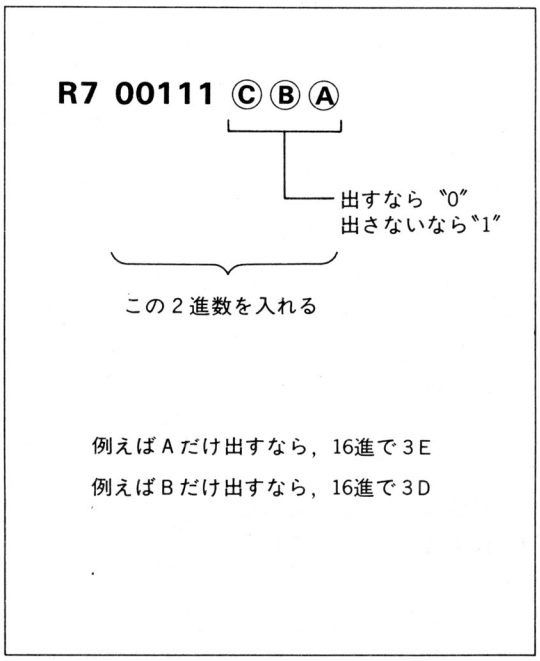
そして，もう一つの**ＳＯＵＮＤ**は，ＰＳＧに直接命令して音を出す命令です。このゲームでは，鳥に当たったときはＭＵＳＩＣで，他の二つの音はＳＯＵＮＤを使いました。

右が飛んで行くときは，右の高さが高くなっていくにつれて，低い音から高い音になります。逆にみかんが落ちる音は，落ちるにしたがって低い音になります。

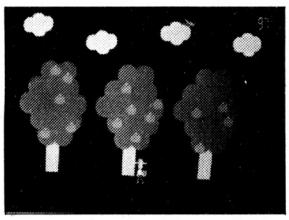
「みかんを守れ！」ゲームの遊びかた

さあ，これでゲームが完成です。最後に，ゲームの遊びかたを説明します。

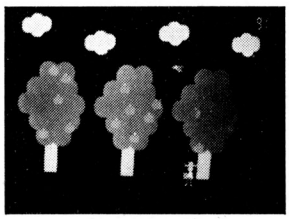
人は，テン・キーの[4]と[6]で左右に1文字分，[1]と[3]で2文字分動きます。そして，スペース・キーで石を投げて，鳥をやっつけます。



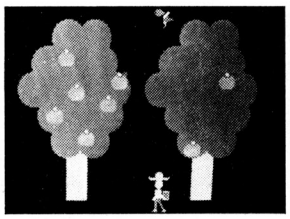
《第9図》PCGの音出しレジスタR7について



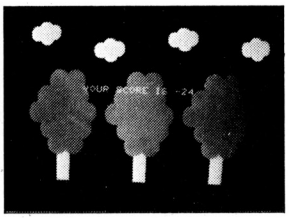
《写真1》 上空に鳥が飛んでいます。さあ，みかんを守れ！



《写真2》 エイッ！ 石を鳥に投げてみました



《写真3》 ヒューッ，やったぜ!! みごと鳥を落としたぞ!!



《写真4》 スコア表示の画面です

```
10 DIM OA(4),BA(8),NUM(10),MAN(12),K(100),L(900),OA1(15,1),CL(2)
20 GOSUB"PCG"
30 INIT:CLICKOFF
40 CLS4:CGEN1:FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 15:PRINT#0 CHR$(I+J*16+&H60);
50 NEXT:PRINT:NEXT
60 CGEN:FOR N=0 TO 1:GET@ (2*N,0)-(2*N+1,1),OA(N*2):NEXT
70 FOR N=0 TO 4:GET@ (2*N+4,0)-(2*N+5,1),BA(N*2):NEXT
80 FOR N=0 TO 9:GET@ (N+1,2)-(N+1,3),NUM(N):NEXT
90 FOR N=0 TO 2:GET@ (2*N+12,0)-(2*N+13,3),MAN(N*4):NEXT
100 CLS:GET@(0,0)-(1,1),CL
110 'HAIKEI
120 READ X,Y:IF X=999 THEN 130 ELSE CIRCLE(X,Y),8,7:PAINT(X,Y),7:GOTO120
130 GET@(90,26)-(138,60),K,7
140 PUT@(270,20)-(310,54),K,PSET,7
150 PUT@(10,10)-(50,44),K,PSET,7
160 PUT@(180,12)-(220,46),K,PSET,7
170 LINE(50,150)-(65,190),PSET,3,BF
180 READ X,Y:IF X=999 THEN 190 ELSE CIRCLE(X,Y),12,4:PAINT(X,Y),4:GOTO180
190 GET@(10,60)-(98,190),L,7
200 PUT@(105,60)-(193,190),L,PSET,7
210 PUT@(200,60)-(288,190),L,PSET,7
220 LOCATE10,10:PRINT"PUSH RETURN KEY !     ":A$=INKEY$(1):IF A$=CHR$(13) THEN CL
S:TE=0 ELSE 220
230 RESTORE"OA1":FOR I=1 TO 15:READ X,Y:OA1(I,0)=X:OA1(I,1)=Y:IF X<>0 THEN PUT@(
X,Y)-(X+1,Y+1),OA(0)
240 NEXT
250 M=0:MN=20:MD=0:MN1=20:BX=INT(RND(1)*37):BY=INT(RND(1)*3):BD=1:TIME=0:B=INT(R
ND(1)*15+1)
260 TX=OA1(B,0):TY=OA1(B,1)
270 T=TIME:IF T>99 THEN "END"
280 T$=RIGHT$("0"+STR$(99-T),2)
290 PUT@(38,0)-(38,1),NUM(VAL(LEFT$(T$,1))):PUT@(39,0)-(39,1),NUM(VAL(RIGHT$(T$,
1)))
300 BOX=BX:BOY=BY:IF BY<5 THEN TX=OA1(B,0):TY=OA1(B,1) ELSE 330
310 FOR I=1 TO 15:X=OA1(I,0):Y=OA1(I,1):IF X<>0 THEN PUT@(X,Y)-(X+1,Y+1),OA(0)
320 NEXT
330 IF TX>BX THEN BD=1:BX=BX+INT(RND(1)*3):IF BX>38 THEN BX=38
340 IF TX<BX THEN BD=0:BX=BX-INT(RND(1)*3):IF BX<0 THEN BX=0
350 IF TY>BY THEN BY=BY+INT(RND(1)*3):IF BY>22 THEN BY=22
360 IF TY<BY THEN BY=BY-INT(RND(1)*3):IF BY<0 THEN BY=0
370 IF TX<>BX OR TY<>BY THEN 480
380 IF BX=TX AND BY=TY AND BY<5 THEN 450
390 PUT@(BX,BY)-(BX+1,BY+1),CL
400 SOUND 7,&H3E:SOUND 8,15:FOR Y=BY TO 22:PUT@(BX,Y)-(BX+1,Y+1),CL:PUT@(BX,Y+1)
-(BX+1,Y+2),OA(0)
410 SOUND 1,1:SOUND 0,Y*10:NEXT:SOUND7,&H3F:SOUND 8,0
420 PUT@(BX,23)-(BX,24),OA(2):FORT=0 TO 10:NEXT
430 PUT@(BX,23)-(BX+1,24),CL:M=M+1:TE=TE-INT(RND(1)*10)*10+10:IFM>14 THEN "END"
440 OA1(B,0)=0
450 B=INT(RND(1)*15+1):IF OA1(B,0)=0 THEN 450 ELSE TX=INT(RND(1)*37):TY=INT(RND(
1)*4)
460 FOR I=1 TO 15:X=OA1(I,0):Y=OA1(I,1):IF X<>0 THEN PUT@(X,Y)-(X+1,Y+1),OA(0)
470 NEXT
480 IF BOX<>BX OR BOY<>BY THEN PUT@(BOX,BOY)-(BOX+1,BOY+1),CL
490 PUT@(BX,BY)-(BX+1,BY+1),BA(BD*4+(BX MOD 2)*2)
500 A=STICK(0)
510 IF A=4 THEN MD=0:MN1=MN-1:IF MN1=0 THEN MN1=1
520 IF A=1 THEN MD=0:MN1=MN-2:IF MN1<1 THEN MN1=1
530 IF A=6 THEN MD=1:MN1=MN+1:IF MN1=39THEN MN1=38
540 IF A=3 THEN MD=1:MN1=MN+2:IF MN1>38THEN MN1=38
550 IF MN<>MN1 THEN PUT@(MN,21)-(MN+1,24),MAN(8)
560 PUT@(MN1,21)-(MN1+1,24),MAN(MD*4):MN=MN1
570 IF STRIG(0)=0 THEN 270
580 SOUND7,&H3E:SOUND8,15:FOR Y=20 TO 6 STEP -1:SOUND1,0:SOUND0,INT(1500/Y)
590 CGEN:LOCATE MN,Y:PRINT" ":CGEN1:LOCATEMN,Y-1:PRINTCHR$(&H80)
600 IF (MN=BX OR MN=BX+1) AND Y=BY+1 THEN TX=INT(RND(1)*37):TY=INT(RND(1)*4):TE=
TE+50+INT(RND(1)*10):MUSIC"C1EG+C"
610 FOR T=1 TO 40:NEXT:NEXT:SOUND7,&H3F:SOUND8,0:CGEN:LOCATEMN,Y:PRINT" "
620 FOR I=1 TO 15:X=OA1(I,0):Y=OA1(I,1):IF X<>0 THEN PUT@(X,Y)-(X+1,Y+1),OA(0)
630 NEXT:GOTO270
640 LABEL"END":CLS:LOCATE10,10:PRINT"YOUR SCORE IS ";TE:FOR T=0 TO 10000:NEXT:GO
TO220
650 'CIRCLE
660 DATA 100,40,110,35,112,44,120,38,999,0
670 'CIRCLE 1
680 DATA 50,75,70,75,35,93,55,93,75,93,25,111,45,111,65,111,85,111,40,129,60,129
,80,129,50,147,70,147,999,0
690 LABEL"OA1":DATA 6,8,8,9,17,10,7,12,18,13,21,14,28,13,32,12,5,17,9,16,16,15,2
9,18,33,14,22,12,19,17,4,18
10000 LABEL"PCG":'PCG ﾃｷｽﾄ
10010 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("00000000010100000000000001010C1F00000000000070A")
10020 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("0000000080808000000000080830F0000001C7E1CD0A8")
10030 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("00000000000000000000000000083C0000000000000028")
10040 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("000000000000000000000000181E00000000048E170A")
10050 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("0000000000C0E0C0000000000CF23C00000001031FF33F")
10060 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("0000102040800000000102040800000000DCB8F0F0FEFF")
10070 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("0000000000C0E0C0000000000C32FC00000000F33FF")
10080 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000FFFEFC")
10090 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("00000804020100000000804020100000003B1D0F0F7FFF")
10100 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("0000000003070300000000003047C0000000C0F0CFFC")
10110 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000FF7F3F")
10120 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("0000000003070300000000003047C3F000000000F0CCFF")
10130 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("00000000000000000003070707FF7F000003070787FF7F")
10140 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("00000000000000000C0E0E0E1FFFE0000C0E0E0E1FFFE")
10150 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("00000000000000003070707FF7F000003070787FF7F")
10160 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("00000000000000000C0E0E0E1FFFE0000C0E0E0E1FFFE")
10170 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("0000000000003F3F3F3F3F1F0F00152A152A150A0500")
10180 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("00000000000000FCFCFCFCFCF8F00054A854A854A85000")
10190 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("0003000300000003E7F7F3F3F1F0F001E2F572F150A0500")
10200 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("1030A0000000003EFFFFFEFCF8F0003CBAF5AA54A85000")
10210 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("00000000000000700000000000007F0700000000000")
10220 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("00C0404080000000C0404080000000F820000000000000")
10230 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("0004010000000003004010000000003F0701000000000")
10240 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("0000006080000000000006080000000F0F0F83E00000000")
10250 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("0003020201000000003020201000001F0400000000000")
10260 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("00000000000000E000000000000FEE0000000000000")
10270 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("0000006010000000000006010000000F0F1F7C00000000")
10280 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("0020800000000000C2080000000000FCE0800000000000")
10290 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("030707070703010703070707070301070000000000000007")
10300 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("C0E0E0E0E0C080C0C0E0E0E0E0C080C0000000000000C0")
10310 DEFCHR$(126)=HEXCHR$("030707070703010303070707070301030000000000000003")
10320 DEFCHR$(127)=HEXCHR$("C0E0E0E0E0C080E0C0E0E0E0E0C080E0000000000000E0")
10330 DEFCHR$(128)=HEXCHR$("142A552A14000000142A552A14000000A150A150A000000")
10340 DEFCHR$(129)=HEXCHR$("0000078848484840000007884848484000007884848484")
10350 DEFCHR$(130)=HEXCHR$("0000000040404040000000004040404800000004040404")
10360 DEFCHR$(131)=HEXCHR$("0000007804040404000000784040404000000784040404")
10370 DEFCHR$(132)=HEXCHR$("0000007804040404000000784040404000000784040404")
10380 DEFCHR$(133)=HEXCHR$("0000000848484840000000848484840000000848484840")
10390 DEFCHR$(134)=HEXCHR$("0000007880808080000007880808080000007880808080")
10400 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("0000007880808080000007880808080000007880808080")
10410 DEFCHR$(136)=HEXCHR$("0000007804040404000000784040404000000784040404")
10420 DEFCHR$(137)=HEXCHR$("0000007804848484000000784848484000000784848484")
10430 DEFCHR$(138)=HEXCHR$("0000007804848484000000784848484000000784848484")
10440 DEFCHR$(139)=HEXCHR$("0000000003030300000000003030300000000003030300")
10450 DEFCHR$(140)=HEXCHR$("070707070F0F1800070707070F0C1800070707070F0C0707")
10460 DEFCHR$(141)=HEXCHR$("DFD5DBF5FBDD1F00DFD5DBF5FB1D1F00C0C0C0E0E000C0C0")
10470 DEFCHR$(142)=HEXCHR$("FBABDBAFDFBBF800FBABDBAFDFB8F8000303030707000303")
10480 DEFCHR$(143)=HEXCHR$("E0E0E0E0F0F01800E0E0E0E0F0301800E0E0E0E0F030E0E0")
10500 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("840848484848478840084848484784000848484848478")
10510 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("040004040404040004040404040004000404040404080")
10520 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("047880808080807804788080808078047880808080878")
10530 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("047804040404047804780404040478047804040404878")
10540 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("847804040404040847804040404084784040404040480")
10550 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("807804040404047807804040404078807804040404878")
10560 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("807884848484847807884848484078807884848484878")
10570 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("040004040404040004040404040004000404040404080")
10580 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("847884848484847884848484847884784848484878")
10590 DEFCHR$(154)=HEXCHR$("847804040404047804780404040478047804040404878")
10600 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("0000003030300000000003030300000000003030300000")
10610 DEFCHR$(156)=HEXCHR$("000000000000E1E0000000000000000060606060606000")
10620 DEFCHR$(157)=HEXCHR$("0000000000001C3C0000000000000000C0606030301800")
10630 DEFCHR$(158)=HEXCHR$("0000000000003830000000000000000030606C0C180000")
10640 DEFCHR$(159)=HEXCHR$("0000000000007070000000000000000060606060606000")
10650 RETURN
```

キャンペーン企画

地元情報をするどくキャッチ!!／全国ショップガイド

今年もまた，「マイクロコンピュータショウ'84」が，東京で開かれました(5/23～5/26)。待ちに待った新製品がズラリと勢ぞろいして，それはもう熱気あふれるショウとなりました。

さて，地方でベーマガを読んでくれてるみなさんには，一日も早くこの情報を届けたいと思いますが—。

そんな方は，ぜひ一度この「全国ショップガイド」で紹介されたお店に行ってみてください。ここに掲載されたお店に行けば，どこよりも早くパソコン新製品の情報を知ることができます。

今回は，北は北海道から南は佐賀県までの9店のショップを紹介しています。ベーマガ読者ならステキなプレゼントがもらえるお店，ソフトならなんでもそろってるお店，通信販売も行ってるお店などなど，行ってみなけりゃわからない，一度行ったらナットクのお店ばかりです。

∞オープン1周年記念∞

ビッグセール 6/23(土)～7/3(日)

なんでもかんでも1割～5割引！ (ソフトは限定)

新製品

(富士通)
●FM-NEW7 ……99,800円
●FM-77D2 ……228,000円
●FM-IIBS……398,000円

(NEC)
●PC-8801MKII(M10)……168,000円
●PC-8801MKII(M30)……275,000円
●PC-9801F2……398,000円

(シャープ)
●X1CS……119,800円
●MZ-1500……89,800円

(SONY)
●64KB MSX HB-75……69,800円
●SMC-777C……168,000円

下取り・クレジットもOK！

超目玉商品

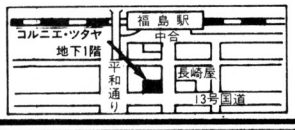
●シャープX1セット(マニアタイプ)
CZ-800C＋CZ-800D＋GRAM
定価300,000円→188,000円

●PC、FM用5インチフロッピーディスクユニット(ディアル)
LFD-550PC(ケーブル付)
定価153,000円→ 95,000円
LFD-550FM(I/Oポート、ケーブル付)
定価163,000円→ 99,800円

●PC、FM用プリンターKP-3000(ケーブル付)
定価 91,000円→ 69,800円

●各メーカー5インチフロッピーディスケット 3割～5割引

▶県内一のソフト量◀最新人気ソフトが1,000本！ ※通信販売OK。送料＝300円(1本)



オリエンタルパソコンショップ

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

HUDSON SOFT ハドソン MEDIA札幌

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

★大好評メディア・メンバーズカード

当店でハードをお買い求めの方にメディア・メンバーズカードを発行。

特典1. ハドソン製ソフトを会員特別価格にて提供。
特典2. 各種クラブ活動へご参加いただけます。

キリトリ線
粗品引換券
通内の御持参のかたに限りステキなプレゼントを差し上げます
BM7

★相談コーナー(毎週火・金曜日開催中)

★お支払い方法

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

クレジットカード ●MIC、丸井クローバ、札信販、札専、北専、HCB、ダイヤモンドカード、住友カード、ミリオンカード、ダイナースカード、ユニオンクレジット

※ハード、ソフト共に各クレジットカードでOK!!

豊富なソフト
最新の機種が勢揃い!!

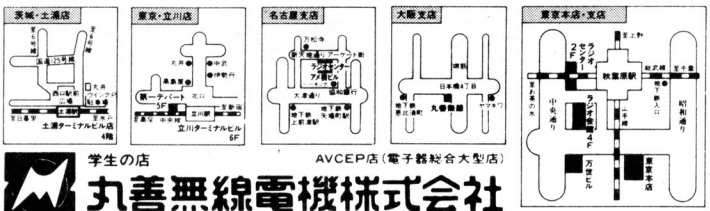
マイコンショップ

高原シャツ工業直営

パートナー

更埴市屋代2451 ☎(02627)2-1817(直)
営業時間AM10:00～PM8:00(水曜定休)

パソコン ロード マルゼン



学生の店
AVCEP店(電子器総合大型店)

丸善無線電機株式会社

本社〒110東京都台東区上野5-8-11☎03-836-4911

直接御来店頂けない方には、通信販売をご利用頂けます。
各種クレジットカード、分割払いも取扱っております。
詳しくは03(255)4911迄

東京秋葉原本店：	☎ 03(255)4911
東京秋葉原ラジオ会館店：	☎ 03(255)4386
東京秋葉原ラジオセンター店：	☎ 03(255)8976
東京秋葉原万世店：	☎ 03(255)6962
大阪日本橋店：	☎ 06(641)0110
名古屋ラジオセンターアメ横ビル店：	☎052(263)1626
東京立川ターミナルビル店：	☎0425(27)6211
東京立川第一デパート店：	☎0425(23)1111(代)
茨城土浦ターミナルビル店：	☎0298(22)7601

どんな小さなことでもお応えします。

ホビーからビジネスまで

パソコンコーナー

デンコードーパソコンコナーにステキな名前考えて下さい。
※官製ハガキでご応募下さい

(裏)
■パソコンコーナーネーミング
■住所
■氏名
■年齢
■ご職業

(表)
〒980-□□
仙台市中央二丁目2-21
電巧堂チェーン㈱本社
パソコンコーナーネーミング募集係

ネーミング募集!

●しめ切り
昭和59年7月31日
(当日消印有効)
●採用の方には
○MSXパソコン(1名様)
○電子英語辞典(1名様)
○音声時計(1名様)を差し上げます。

Eenjoy techno life

Denkodo

電巧堂チェーン株式会社(旧社名 電巧堂チェーン小松電気)

最寄りの電巧堂へお持ち下さい。
粗品引換券
有効期限
7月31日

パソコンショップ **タクト**

原付免許・ヘルメット不要です。……

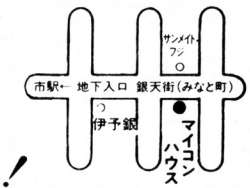
お気軽に御来店ください。

シャープ
NEC
富士通
TACT
エプソン
ソフト
各社

「ベーマガ持参の方に当店オリジナルステッカーを差し上げます」

ナムコのソフト取扱中／ソフト会員制度有り!!
宇治市小倉町南浦30－114
西宇治高校東へ200m ☎0774－20－0784

マイコンを
ビジネスに
それでいて
namco山盛！



マイコンハウス

〒790 松山市湊町4-5-11 ☎0899－47－0765

マイコン & テレホンショップです。

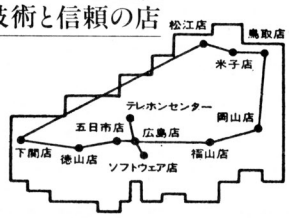
〔NECマイコンショップ〕

電話からコンピュータまで

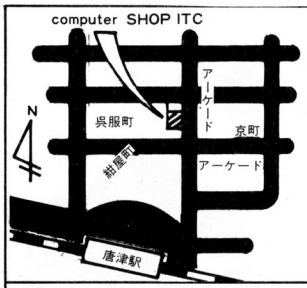
OAセンターヒロケン

広島建設工業株式会社

中国5県11店舗
技術と信頼の店



広島店／〒733 広島市中区十日市町1-1-9 ☎(082)294－0707
五日市店／〒731-51 佐伯郡五日市町海老園 ☎(0829)23－0707
福山店／〒720 福山市笠岡町1-21 ☎(0849)25－0707
岡山店／〒700 岡山市表町1丁目10-8 ☎(0862)24－8001
下関店／〒750 下関市岬之町9-6 ☎(0832)24－0707
徳山店／〒745 徳山市慶万町7-35 ☎(0834)32－0101
松江店／〒690 松江市東朝日町宮ノ沖151-44 ☎(0852)26－0707
鳥取店／〒680 鳥取市若桜街道職人町26 ☎(0857)22－1345
米子店／〒683 米子市旗ヶ崎荒神屋敷下タ398-1 ☎(0859)29－6001
ソフトウェア店／〒734 広島市南区皆実町1丁目10-2 ヒロケン皆実町ビル3F ☎(082)253－3132
テレホンセンター／〒734 広島市南区皆実町1丁目10-2 ヒロケン皆実町ビル3F ☎(082)253－4711



新作ソフト続々入荷！
(ゲーム・教育・ビジネス他)

小西六エニックス・電波新聞社・ボニカ・COMPAC・日本ソフトバンク・メディア他MSX用

各種業務プログラム開発致します。
(ITCソフト開発部)

佐賀県唐津市呉服町アーケード内
computer SHOP ITC
でんわ
09557－4－1588

APPLE DOS入門

●B5判 220頁 定価1,300円 〒250円

アップルユーザーのために、ゲームソフトのカラー紹介や、わかりやすい実践プログラム、またソフトや周辺機器の話題を掲載。自然にアップル知識、情報を修得できるアップルIIのオーナー待望のDOSマスター入門書です。

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(大代)

「パソコンショップガイド」

——東海編

パソコンといえば，何かと話題が豊富な名古屋。三越，栄ビルの間を走る大津通りの，話題の発生源である大須，上前津地区に入ると，〝マイコン・ロード〟，〝パソコン・ロード〟の別名があるほど。パソコンのマニア，ファンなら聞いたことのあるショップ名がザックザクある。このようなショップは，様々な形でとり上げられているので，今回は愛知，三重，岐阜で地元の特色を出しながら活動している有力パソコンショップを紹介します。

東海地方は，暑さ，寒さの季節の特徴がはっきり現れる土地で，すでに暑い夏を思わせます。

これに調子を合わせるように，ハード，ソフトにわたるパソコン熱は確実に高まってきている。

君たちも，この熱をぜひ感じとってほしいな。

岐阜マイコンセンター

岐阜市鹿島町8—43
☎0582—51—6338　坂　力店長

もと錦声電器商会という電器店から枝分かれしてできた同店の特徴は，何といってもソフトが豊富なこと。ざっと数えて1000本はある。もちろん，パソコンについても常時5～6台は展示してある。見逃がせないことがもう一つ。坂店長である。間もなく60歳になるというから，〝ねえ，おじさん〟などと気軽に話ができる。

オガワムセン

大垣市宮町2—29
☎0584—78—7687　小川　仁店長

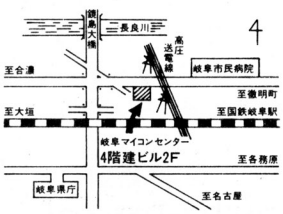
国鉄大垣駅下車。ＯＳ商店街を南に下り，ヤナゲンをみて，そこを右に歩いて約10分のところに同店がある。約30平方㍍の店内には，書籍，パソコン，ソフトがギッシリ。午後4時前後になると，店内はヤングでにぎやかになってくる。店長の小川さんは君達にとってお兄さんタイプの人。気軽に話ができるショップだ。

明音堂

犬山市上野清水町550—3
☎0568—61—0346　福富一馬店長

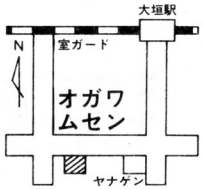
同店は，どちらかというと，ゲームを卒業した人向けの店だ。売上げの60%をビジネス用が占めている。ビジネス用では，1件当たりのシステム価格が100万～200万円。実務指導には，提携先の会計事務所が当たることになっている。一方，ホビー用は1セット当たり30万円前後。購入しやすくするため，クレジットなどの支払い方法を積極的にすすめている。

ゲームソフト
ビジネスソフト
各社パソコン
周辺機器
専門書籍



岐阜マイコンセンター
〒500 岐阜市鹿島町8-43　錦声ビル2F　☎0582(51)6338

西濃唯一！
マイコン・パーツ専門店
パソコン ハードからソフト、書籍まで
大量展示中!!

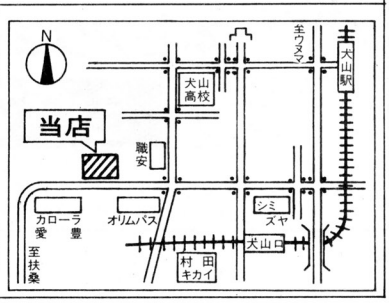


マイコンパーツショップ　オガワムセン
大垣市宮町2丁目29番地
TEL (0584)78-6387(パーツ) 78-7687(マイコン)
定休日　水曜日　　日曜・祭日営業

初めての方でも
お気軽に
是非ご来店下さい。

取扱い品目
●NECパーソナルコンピュータ●工人舎
●富士通●EPSON●SHARP
●ナショナルMSXコンピュータ
●富士フィルムフロッピーディスク
●プリンター用紙、宛名ラベル各種
コンピュータ関連用品及び周辺機器も取扱っております。

様々なニーズにお応えするプロショップ
NECマイコンショップ
明音堂
〒484 愛知県犬山市上野清水550-3
☎0568(61)0346(代)　月曜定休
営業時間 AM10:00～PM7:00



パソコンショップ

シンコー電化　西尾市住崎町経塚30　☎05635—4—3913　神谷久弘店主

同店は，パソコンショップと電器店という二つの顔を持った店。パソコンショップとしては新しく，去る5月（8日）にオープンしたばかり。シンコー電化そのものも次男の久弘さんが昨年10月にオープンした店で新しい。

訪問した日がオープンの翌日ということもあって，増築されたスペースの内装ができ上がったばかり。でも，この7月号が発売されるころには「店内をビシッと決めておく。イベントも月1回くらいのペースでやっていきたい」といっているから楽しみだ。

パソコンショップシグマ/Σ　名古屋市中区大須3—30—37　☎052—251—8334　高橋俊明店長

大須周辺では，書店よりもパソコンショップとして，その名を知られている。発祥は三洋堂の刈谷店。刈谷店への来店客は豊田系企業のエンジニアが多く，技術書が中心。もちろん，時代を反映して，パソコンを手がけることになり，書籍，雑誌のほかソフト販売，ベーシック教室まで行うようになった。

店に入ると，パソコンによるゲームソフトのデモが目に飛び込んでくる。

書籍，ソフトも豊富に揃っている。知らない友達がいたら教えてあげよう。

コンピュータサービス・ロジック　春日井市鳥居松2—263　☎0568—84—2271　首藤紀八郎社長

同店は，どちらかというと大人向けのパソコン専門店。40平方㍍ほどの店内にはミロク経理のスーパーパワー，Xシリーズなどオフコンが大半のスペースを占めている。パソコンは控え目だが，ソフトは約200本程度が置かれている。

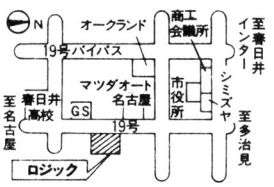
さて首藤社長は，洋品店出身のかわり種。昨年4月にオープン。以後，夏からPRをかねて3～5日コースのパソコン教室を行なったり〝OAフェア〟，〝オフコン，パソコン新製品フェア〟といったイベントを7回にわたって開催した。今後もいろいろ行なう予定だ。

カトー無線　名古屋市中区栄3—32—28　☎052—262—6471

同店は，名古屋市内パソコンショップの草分け。約100平方㍍の売り場は，ハード・ソフトともに豊富な品揃えが特徴。なかでもソフトはMSXから16ビットまでの売れ筋はもちろん，最新版をどこよりも早く展示。ゲームからビジネス用まで何でも応じられると評判。

ソフト同様に周辺機器も何でもOK。最近プリンター，フロッピーディスクからケーブルまで，オプション関連の展示も強化した。ベテランの松本徳造フロア長以下スタッフ4名全員がプロ集団。入門から上級まで，相談にはバッチリだ。

西尾で唯一！
ソフトからハードまで。ひとあじ違った、
パソコンとビデオの専門ショップ。
シンコーメディアイン
シンコー電化情報機器事業部
愛知県西尾市住崎町経塚30番地
〒445　TEL〈05635〉4—3913

N5200モデル05用
流通小売業販売管理システム
パソコン、ビデオ
レコード、カーショップ
紳士、婦人服専門店向け


COMPUTER SERVICE LOGIC
ロジック
鳥居松2丁目名鉄バス停前
（春日井市鳥居松2丁目263）
☎(0568)84-2271

MSX
ソフトテープ
雑誌/書籍など……
本とアクセサリの店
パソコンショップ　シグマΣ
（三洋堂書店グループ）
〒460 名古屋市中区大須3丁目30-37
万松寺駐車場入口横 ☎(052)251-8334代

パソコンのすべてを結集！　特別価格で大奉仕
クレジットもOK！
パソコン・ディスプレイ・プリンター・フロッピーディスク
パソコンソフト・書籍 各種大量展示！
カトー無線　マイコンCITY
〒460 名古屋市中区栄3-32-28　カトー無線パーツ株式会社
☎(052)262-6471（代表）

原田電器　三重郡楠町南五味塚177—3　☎059397—2043　原田芳夫店主

原田電器は電気店だが，売場の一部約10平方㍍のスペースにパソコンコーナーを設けている。

現在，会員は40余名。入会方法は簡単。この店でパソコンを買えばＯＫ。会員になるとパソコンのソフト，ハードオプションが割安な価格で購入できること。このほかマシン語の講習会，各種イベントやゲーム大会にも参加することができる。

ロジック　半田市乙川薬師町２—８　☎0569—21—7675　新美英雄店長

国鉄・乙川駅あるいは名鉄・知多半田駅から知多バスの亀崎，緑が丘，知立方面のバスに乗る。乙川栄町の車内アナウンスがあったら，ここで下車。

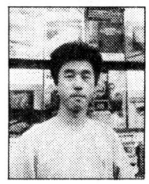
店の広さは約70平方㍍。パーソナル無線とパソコンのコーナーに分かれているが，パソコン関係の展示スペースが圧倒的に広い。ソフトの数はざっと1000本。また，パソコンは20台近く展示してある。

このバス停が目印？

システムハウス・ラム　鈴鹿市神戸1—10—1　☎0593—82—0857　水谷　進店長

同店へは，近鉄・鈴鹿市駅をおりて，大口屋電器商会と聞けば，５～６分で行くことができる。

さて，ラムの特徴だが，ひとつは〝自由にパソコンを操作してもらう〟こと。例えば，使用法を教えてもらったり，オリジナルのプログラムを組立てるのに使用することが可能だ。もうひとつの特徴はパソコン流通情報板である。店内の奥に白板があり，ここにパソコンを売りたい人，買いたい人のことが書かれている。

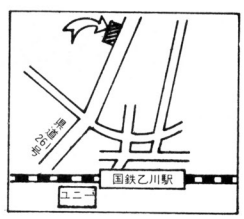


また，近いうちに会員制あるいはクラブ形式の活動を行う予定だ。

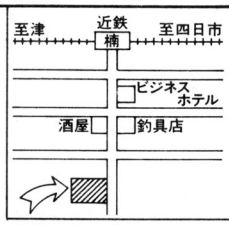
河合ムセン　本部＝伊勢市中須町

同店は，Ｊ＆Ｐ四日市店，Ｊ＆Ｐ津店をメインショップに，テクノ店(伊勢市)，松阪テクノ店(松阪市)の４店があり，ＭＳＸからビジネスまで，ハードとソフトを総合した幅広い層のユーザーを満足させるのがモットー。売り場面積，品揃えとも三重県下最大の四日市店（小川店長）以下各店８名ずつのスタッフが，君たちの来るのを待っている。

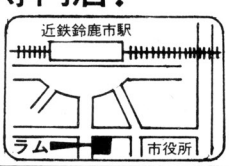
mz MZ PC
PASOPIA
ハード・ソフト大量展示
パソコン & パーソナル無線
ロジック
〒475 乙川栄町知多バス停下車
半田市乙川薬師町２－８
☎ 0569-21-7675



ナショナル　ソニー
富士通　NEC
apple　各種ソフト
コンピュータークラブ
㈱原田電器
RANDOM
〒510-01　三重郡楠町南五味塚177-3
☎(059397)2043



鈴鹿唯一パソコン専門店！
ハードからソフトまで
●PC-8801MKⅡ、SMC-777C等
自由に物触して下さい
●ソフト常時700本展示
●ビジネス・ゲームソフト周辺機器
全メーカー最新機種取扱
SYSTEM HOUSE
RAM
三重県鈴鹿市神戸1－10－1　☎0593－82－0857



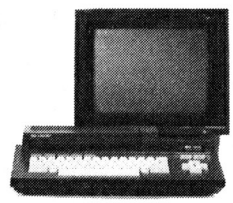
●パソコンの大型専門店
Kawai Computer Store
J&P
四日市店
四日市市鵜ノ森2-1-19
☎(0593)54-3366
津　店
津市丸之内31－20
☎(0592)26-0111
最寄の Kawai もご利用下さいませ
Kawai
KADEN WORLD
河合ムセン

シャープ MZ-1500/X1Cs/X1Ck/を新発売!!

MZ－1500は，フロッピーの高速性とカセットの経済性を兼ね備えた新方式〝クイックディスクドライブQD〟を採用した最新機です。このQDは，データ読み込みが約8秒とフロッピー並みで，1枚の価格が450円という安さです。

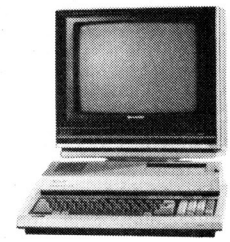
このほか，320×200ドットの8色フルグラフィック＋24文字PCG（1000文字のPCG）が使える機能，2チャンネル6オクターブ3重和音のサウンド機能などが内蔵されています。ソフトはMZ－700用をほぼ活用できて，価格が89,800円です。

X1Cs/Ckは，現行のX1シリーズとソフトコンパチブル。さらに，拡張性と漢字処理能力が加わった新製品。


MZ-1500

X1Csは，拡張I/Oポート内蔵により，フロッピ・ディスク，RS232Cなどのインターフェースを2個までつなげられ，価格は119,800円です。

X1Ckは，拡張I/Oポートのほか，JIS第1水準2,965種の漢字＋各種文字3,707種を収めた漢字ROMを内蔵して，価格139,800円です。


CZ-804C

富士通FMシリーズにFM-NEW7/FM-77が新たに加わる!!

FM－NEW7は，従来のFM－7の機能をそのまま引き継いで，価格99,800円の低価格で新発売となります。ソフトウェアは，FM－7と完全コンパチブルで，周辺機器もそのまま使用できます。

漢字ROMカード，RS－232C，音声合成，マウス，MIDIなどに加えて，同時発売のミニフロッピ・ディスクユニット（デュアル・タイプ）も利用できます。

FM－77は，FM－7をベースに，「使い易さ」「拡張性」を重視して新発売されます。

FM-NEW7

キーボードを分離し，操作性をアップしたほか，3.5インチ両面倍密のフロッピ・ディスクを標準装備，JIS第1水準2,965種の漢字と各種文字453種の漢字ROMも標準実装となりました。

また，拡張I/O用スロット2個が内蔵となり，400ラインセット，1MBフロッピ・ディスクなどのオプションが動かせます。価格198,000円/228,000円。

FM-77

ハンドヘルドのエプソンからHC-40/HC-88登場!!

HC－40は，初めてオプションとしてアイテム・キーボードを採用し，最大62個のユーザー定義を可能にしました。

RAM64KB，ROM96KB（最大），大型LCD（40桁×8行），JIS準拠キーボード，各種インターフェースをA4サイズに収めて，低価格の128,000円です。

HC-40

また，オペレーティング・システムに，国際標準のCP/MをROMで標準実装しており，CP/Mの下で動く各種アプリケーションソフトの利用が可能になりました。

カートリッジ式オプションとしては，RAM16KB，ROM32KB，マイクロ・カセット・ドライブがそろっています。

一方，HC－88は，日本語ワード・プロセッサ〝ポータブルシンフォニーワード〟と，簡易言語の日本語スーパーカルクが標準装備されています。

ハードウェアは，480×64ドットの大型LCDを採用し，ソフトウエアでコントロールされたマイクロ・カセット・ドライブが標準装備。64KBのメイン・メモリに加え，高速アクセス可能な64KBラム・ディスク，国語辞書もROMで内蔵し，しかもA4サイズにコンパクトに収まっています。

HC-88

日本語入力による新方式「タッチ16」の採用により，わずか3時間でキー入力がマスターできます。

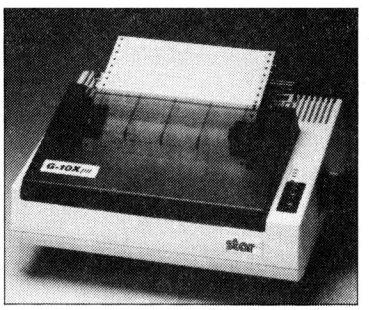
スター精密 高速プリンターG-10XpII/10XfIIが7万円台で!!

高速プリンター「G-10XpII」と「G-10XfII」は，毎秒120桁，毎分60行のプリント能力を持ち，価格が74.900円の低価格プリンターです。

G-10XpIIはひらがな文字種入り，**G-10XfII**はイタリック文字種入りで，用紙送り方式は，可変スプロケットとフリクションフィード方式で，どんな用紙も使えます（送り速度1/6改行で，毎秒10行のプリントが可能）。

また，マクロインストラクション，ダウンロード文字などの独自機能を装備したほか，オプションとして，バッファ・ユニットを内蔵すると最大8KBまで拡張ができます。

インターフェースは，汎用性の高いパラレル・インターフェース（セントロニクス準拠）を装備し，オプションでRS－232Cも用意されています。



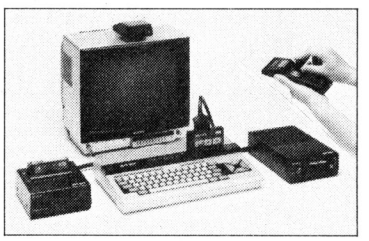
G-10Xp II

ソニーMSX 3.5インチマイクロフロッピ・ディスクHBD-50/スロット拡張ボックスHBI-50/ワイヤレスジョイスティックJS-75 を発売!!

3.5インチマイクロフロッピ・ディスク**HBD-50**は，記憶容量500KBの3.5インチフロッピ・ディスク装置と，ディスク駆動制御用のインターフェースから構成され，すべてのMSX規格パソコンで使用可能です。価格89,800円。

スロット拡張ボックス**HBI－50**は，スロットにさし込むと，一度に2～3個のROMカートリッジが使えるようになります。価格16,800円。

ワイヤレス・ジョイスティック**JS－75**は，赤外線リモコン方式で離れた所から操作できるものです。送信機から発射される赤外線のコード・フォーマットを変えると，2人で遊ぶこともできます。



HBD-50・HBI-50・JS-75

6月15日 秋葉原CVA(ジャスコ)がオープン!!

スーパーのジャスコが，6月15日に秋葉原にパソコン専門店「秋葉原CVA」をオープンします。地下1階から地上2階まで，ビジネス/マイコン/書籍ソフトの各コーナーに分かれ，地下では，光通信を使ったハイテクノロジーのデモも行なわれます。

場所は秋葉原から御徒町方面へ伸びる電器街の，山田ビル（外神田4-4-2）の中にあります。

オープン・セール中にアンケートに答えると，抽選でパソコンが当たるほか，先着500名にプレゼント（6月15，16，17日）もあります。

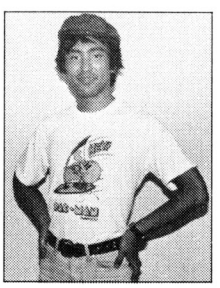
秋葉原CVAのある山田ビル

第2回北関東OA・FAテクニカルフェア開催

コンピュータ・メディアを一堂に集めた「北関東OA・FAテクニカルフェア」が，6月29～30日（AM9:30～PM5:00）に群馬県前橋市の前橋市民文化会館で開かれます。ベーマガやマイコンの書籍や，デンパ・ソフトもズラリと勢ぞろいしますヨ！（前橋市民文化会館：☎0272(21)4321）

パックマンTシャツいよいよ発売！

写真は，ついに発売されたパックマンTシャツです。夏らしく，ウインド・サーフィンをテーマにしたもので，定価は1,800円です。主要なマイコンショップでもあつかっていますが，通信販売を希望される方は，送料240円をそえて，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）までお申込みください。



で・ば・ぐ

影：今月もまた，作ってしまった～。

6月号83ページのMSX用「TAPE READ ERROR!」の2110行の最後に 1, 01 を加えてください。

6月号166ページのPC－1245用「BM保線区は大騒ぎ」で，PC－1251のバージョンの異るもので15行でエラーがでる場合は，FOR～以下を18行として入れてください。

広告さくいん

パソコンメーカー

シャープ……表2，前付カラー1
NEC……前付カラー2～3
富士通……前付カラー6～7
三菱……前付カラー8
東芝……前付カラー9，11
カシオ……前付カラー10
バンダイ……前付カラー12～13
エプソン……前付カラー14～15
ヤマハ……前付カラー18～19
ヤマハ……中付2～3
SONY……前付カラー22～23
セガ……表3
日立……表4

フロッピーディスク

ラボート……前付カラー37

周辺機器

スター精密……前付カラー16～17
関東電子……前付カラー20～21

ソフトハウス

ナムコット(ナムコ)……前付カラー4～5
ハドソン……前付カラー24～27，中付13
ニデコ……前付カラー28
キャリーラボ……前付カラー32
ストラットフォード……前付カラー33
コンプティーク……前付カラー34～35
ラポート……前付カラー37
タカラ……中付12
東海クリエイト……中付16
テクノソフト……後付174

マイコンショップ

北海道・東北
ハドソンメディア札幌……中付34
オリエンタルパソコンショップ……中付34
ムーンベース……記事中154
電巧堂……中付35
庄子デンキ……後付178
関東
ラオックス……前付カラー29～31
YDK……前付カラー36
九十九……前付カラー38～39
トヨムラ……中付4～5
キャットJAPAN……中付6～11
ジャスコ……中付14～15
丸善……中付35
目白マイコンセンター……後付172
マリちゃんのマイコンSHOP……後付173
アコリット……後付175
日本マイコン流通センター……後付176～177
パートナー……中付35
東海
明音堂……中付37
シンコー電化……中付38
ロジック……中付39
カトームセン……中付38
河合無線……中付39
岐阜マイコンセンター……中付37
小川無線……中付37
原田電器……中付39
パソコンショップΣ……中付38
コンピュータサービスロジック……中付38
システムハウスラム……中付39
関西
ワンダーランド……後付170～171
タクト……中付36
ダイヤロイト……記事中159
マイコンハウス……中付36
広島建設工業……中付36
ITC……中付36

自社広告

月刊マイコン……前付カラー8
月刊オーディオビデオ……前付カラー9
ホーンテッドケーブ，ゼビウス…前付カラー10～11
DEMPAマイコンソフト……前付カラー12～15
月刊ラジオの製作……後付169

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

シャープ

〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 「マイコンBASIC」係
MZ－711……79,800円
MZ－721……89,800円
MZ－731……128,000円
MZ－1500……89,800円
MZ－2200……128,000円
MZ－5501……218,000円
MZ－5511……288,000円
MZ－5521……388,000円
MZ－3531……320,000円
MZ－3541……410,000円
X1C……119,800円
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円

シャープビジネス

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 販売推進部 「マイコンBASIC」係
PC－1245……17,800円
PC－1250……22,800円
PC－1251……29,800円
PC－1255……35,800円
PC－1401……29,800円
PC－1260……29,800円
PC－1261……39,800円
PC－1500……59,800円
PC－1501……64,800円

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
M5……49,800円
M5 pro……39,800円
M5 Jr.……29,800円

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
PC－6001mkII……84,800円
PC－6601……143,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8801mkII……168,000円(モデル10)
PC－9801/E/F……215,000円(E)
PC－100……558,000円(モデル10)
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル）宣伝部……「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5…118,000円
MB－H1(MSX)……62,800円
MB－H1E(MSX)……54,800円
MB－S1……128,000円

〒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
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－8……218,000円
FM－X(MSX)……49,800円
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円

富士通

キャノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28 アップル販売企画課……「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……378,000円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 OA機器事業部……「マイコンBASIC」係
パソピア5……99,800円
パソピア7……119,800円
パソピア16……398,000円
パソピアIQ(MSX)……65,800円(64K)
パソピアミニ……54,800円

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－300……159,000円
JR－800……128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部…「マイコンBASIC」係
CF－2000(MSX)……54,800円

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
PB－100……14,800円
PB－200……14,800円
PB－300……29,800円
PB－400……17,800円
PB－700……34,800円
FX－710P……17,800円
FX－750P……24,800円
FX－801P……69,800円
FP－200……69,800円
FP－3000……148,000円(タイプ1)
PV－2000……29,800円

EPSON

〒399－07 長野県塩尻市広丘新田80 「マイコンBASIC」係
HC－20……138,600円
HC－40……128,000円
HC－88……298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10 パソコン事業部……「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY

〒141 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部……「マイコンBASIC」係
SMC－777……148,000円
SMC－777C……168,000円
HB－55(MSX)……54,800円
HB－75(MSX)……69,800円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都太田区羽田1－2－12 「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2－5－4 H.E.D 事業部……「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

ムーミン

〒108 東京都港区芝4－1－14（日本生命赤羽橋ビル7F）……「マイコンBASIC」係
コモドール64……99,800円
VIC－1001……49,800円
MAX MACHINE……34,800円

三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課……「マイコンBASIC」係
PHC－10……24,800円
PHC－20……47,800円
PHC－25……69,800円
PHC－30(MSX)……64,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 パーソナルコンピュータ部 「マイコンBASIC」係
MULTI8……123,000円
ML－8000(MSX)……59,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造(株) AY－XI係 「マイコンBASIC」係
YIS－303(MSX)……49,800円
YIS－503(MSX)……64,800円
CX－5(MSX)……59,800円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4（霞山ビル）……「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)……59,800円
HC－6(MSX)……64,800円

パイオニア

〒153 東京都目黒区目黒1－4－1 広報部 「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……89,800円

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課…「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ+キーボードMSX)……146,500円

全国1,000,000人のユーザーに速報!

ファミリーコンピューター専用

FAMILY BASIC

ファミリーベーシック　セット

新発売

※S.59.6.21.発売予定

HVC-FB
HVC-007
セット価格
¥14,800
(予定価格)
※HVC-001専用

驚異の簡単GAMEBASIC!

○BASICの他に全部で6種のプログラムを内蔵。
　全部で7種類のペーパー・ゲームソフトつき
○下記のお店の各店では、発売と同時に展示致します。ぜひ一度お越し下さい。

上記のセットを
予約受付中

予約特典付!
お早目に
下記のお店で御予約下さい。

予約特典…①ファミリーコンピューターファンクラブ(F.C.F.C.)に無料で入会できます。
②F.C.F.C.主催のコンテスト等に応募することができます。
③会報を定期的に発行致します。

■任天堂ファミリーコンピューター関連商品

HVC-DK ドンキーコング	HVC-TE テニス	※今後続々ゲームカートリッジ発売予定あり
HVC-JR ドンキーコングJR	HVC-PN ピンボール	
HVC-PP ポパイ	HVC-GF ゴルフ	
HVC-MA マリオブラザーズ	HVC-DH ダックハント	
HVC-MJ 麻雀	HVC-CA 算数遊び	
HVC-EN 英語遊び	HVC-BA ベースボール	各¥3800

HVC-001 ファミリーコンピューター本体 ¥14,800
ワイルドガンマンセット ¥7,800　ガン ¥3,000

FAMILY BASIC発売記念
第1回ゲームプログラムコンテスト

特賞……ホームビデオ1名
佳作……カセット収納ラック20名

※詳しくは、下記のお店又は、下記本社迄御問い合わせ下さい。
※コンテストの御応募はF.C.F.C.会員に限ります。締切 S.59.8.31.

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

通信販売

直接店頭にお越しになれない方の為に通信販売も賜っております。御希望の商品名・住所・氏名・TELを明記して、商品代金と共に下記の本社迄、現金書留又は郵便払込にて御申込下さい。30,000円以上まとめて購入なさる場合は分割払もOK!下記本社迄御問い合わせ下さい。

TASTY LIFE FOR YOU

本社:〒550 大阪市西区九条1-14-27 定休日=毎週木曜
㈱メークフレンド TOY SHOP 営業時間=AM10:00～PM 9:00

なかよし

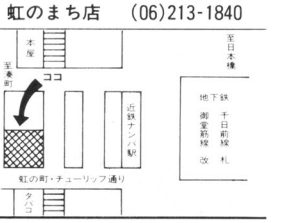
御問い合わせは
06(581)6713

郵便振替口座　大阪 2-37505 (通信欄に注文内容を御書き下さい。)

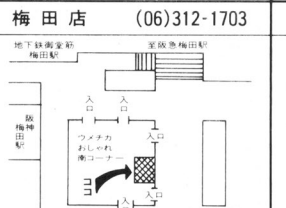
◎資料請求は機種名を明記して 500円分の切手を同封して上記本社迄御申込下さい。
※広告商品を購入予定の方は、資料請求を御勧め致します。
※広告内容が購入動機となる場合は、事前にお確め下さい。

ナンナンタウン店　(06)632-7812

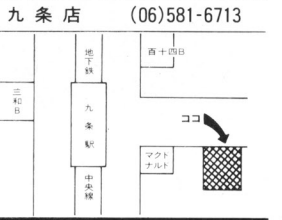
虹のまち店　(06)213-1840



梅田店　(06)312-1703



九条店　(06)581-6713



発売予定・生産予定・仕様等は改良の為予告なく変更されることもございますので御了承下さい。

YAMAHA

いま、ヤマハの拡張機能が、

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

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

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

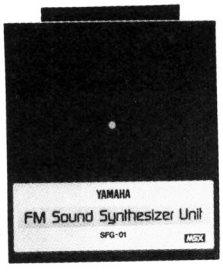
ユニットコネクタ UCN-01 ¥7,800

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

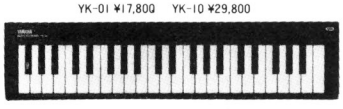
システムの中核はFMサウンドシンセサイザユニット

■FMサウンドシンセサイザユニット(SFG-01)¥19,800

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



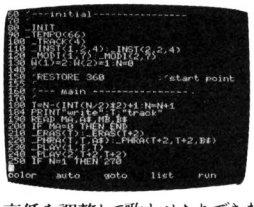
▶専用ミュージックキーボード(別売)を接続するだけで、リズム機能、オートベースコード機能(自動演奏)等を備えたディジタル鍵盤楽器に発展。演奏したデータは本体のメモリ(RAM)に記録し、再生して楽しむことが可能です。▶さらにSFG-01の能力をフルに引き出し、よりいっそう音楽機能を拡張できるように、FMミュージックマクロ、FM音色プログラム、FMミュージックコンポーザ等のソフトが用意されています。多彩なミュージックパフォーマンスをお楽しみください。



ミュージックシステムで利用できる音楽ソフト

●FMミュージックマクロ(YRM-11) ¥7,800(RAM32KB必要)

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



※データメモリカートリッジ(UDC-01)¥9,800

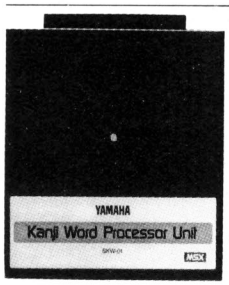
MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

全MSXユーザーに！

お使いになれます。

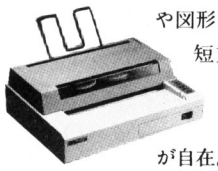
MSX規格コンピュータが漢字ワープロシステムに変身。ワープロ機能は、今やパソコンの条件です。

システムの中核は漢字ワープロユニット

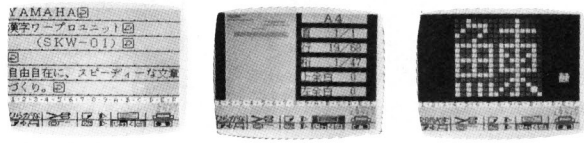


■漢字ワープロユニット(SKW-01)¥49,800

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



PN-01 ¥89,800

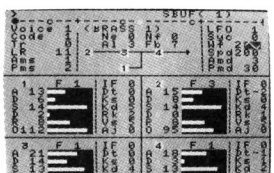


●漢字住所録(YRM-16) ¥7,800

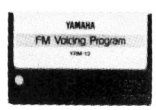
漢字ワープロユニットとしてシステムアップされたMSX規格コンピュータで住所録管理を行なうためのソフトです。▶登録住所の追加・削除・変更が簡単です。▶任意の項目での並べ替え、検索もスピーディ。プリント出力は、住所一覧表・宛名ラベル・葉書・名刺など、多様なフォーマットで印刷可能。▶住所データの保存には、カセットレコーダの他に※データメモリカートリッジも使えます。

お楽しみください。

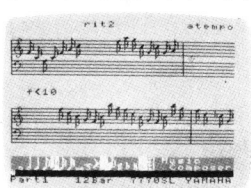
●FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800



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



●FMミュージックコンポーザ(YRM-15) ¥7,800

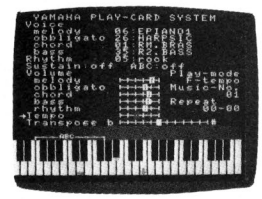


TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏させて楽しむソフトです。もちろん自分で作曲することも可能。▶音符データの入力は、MSX本体のキーボード、専用ミュージックキーボード、どちらからでも簡単にできます。▶8パートによる自動演奏が可能。

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

●プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800

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



■スロットについてのご注意：▶YRM-シリーズを利用するには、SFG-01、SKW-01接続用と合せて計2スロットが必要です。▶UDC-01を、YRM-11、16で使用するには、計3スロットが必要です。▶プリンタポートのないマシンで、YRM-11、12、15のプリントアウト機能を活用するには、インターフェイス用に、もう1スロット必要です。▶YRM-11は、実用上、RAM32KBが必要で、16KBのマシンで使用するには、RAM拡張のために更に1スロットが必要となります。
●ヤマハYIS-503では、全ての機能をフルに活用していただけます。

■ヤマハのMSX規格ソフトウェア及び周辺機器に関する資料のご請求は〒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-X1係まで

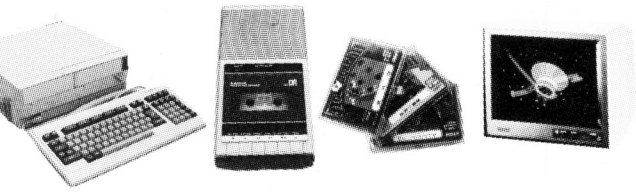
Tmdシステムズ

パソコンの専門店

マニア・ホビー・ビジネスまで専任スタッフがアドバイス

おかげさまで㈱トヨムラは25周年を迎えました

ビッグサマーセール(7月20日まで)



PC8801mkIImodel10＋14インチ0.5mmピッチ実使用2000文字カラーディスプレイ＋データレコーダー

¥217,600

PC8801mkIImodel10＋RFモジュレーター(家庭用テレビ用のアダプター)＋データーレコーダー

¥170,100

PC8801mkIImodel10＋14インチ0.48mmピッチ2000文字チューナー付カラーディスプレイ＋データーレコーダー

¥239,800

PC8801mkIImodel10＋12インチ0.38mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋データーレコーダー

¥247,900

PC8801mkIImodel10＋12インチ2000文字グリーンディスプレイ＋データレコーダー

¥181,100

PC8801mkIImodel20＋15インチ0.39mmピッチ2000文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚

¥308,200

PC8801mkIImodel20＋12インチ0.38mmピッチ2000文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚

¥280,000

PC8801mkIImodel30＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚

¥359,500

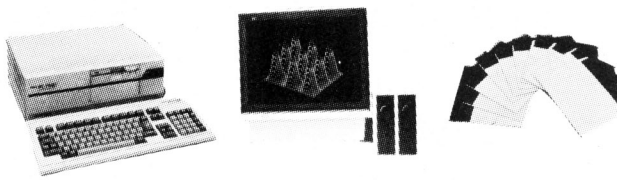
PC8801mkIImodel30＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚

¥361,800

PC8801mkIImodel30＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ＋ディスケット10枚

¥296,500

(上記のPC8801mkIIのパックには、さらにTmd特選ソフトパックが付きます。)



PC9801E＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ

¥286,700

PC9801E＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ

¥223,600

PC9801E＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ

¥284,400

PC9801F1＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚

¥414,000

PC9801F1＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚

¥416,400

PC9801F1＋12インチ0.38mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚

¥401,000

PC9801F1＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ＋ディスケット10枚

¥351,100

PC9801F2＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚

¥461,200

PC9801F2＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚

¥463,500

PC9801F2＋12インチ0.38mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚

¥448,600

PC9801F2＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ＋ディスケット10枚

¥400,400

グレードアップコーナー

TMDシステムズでは新たに、グレードアップコーナーを開設いたしました。お手持ちの機種を、小さなご予算でグレードアップしませんか。

(例) NEC用5インチ両面、8インチフロッピーディスクと8インチパーソナルコンピューターをお持ちの方は、16ビットマシンにグレードアップしませんか。

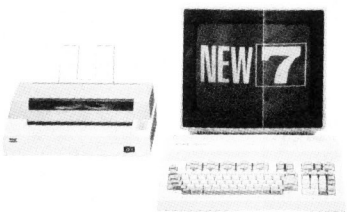
詳しくは直接御来店の上、ご相談下さい。

新製品コーナー

SHARP
CZ-804C
漢字OK。X1CK
ホビーも実務もひと味ちがう。
漢字ROM、拡張I/Oポート2ポート内蔵。
¥139,800
14型カラーディスプレイテレビ
(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D **¥99,800**

SHARP
CZ-803C
発展OK。X1Cs
将来のシステムアップが楽しみだ。
拡張I/Oポート2ポート内蔵。
¥119,800
14型カラーディスプレイテレビ
(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D **¥99,800**

SHARP
MZ-1500
新しい発展力を持ったトライアングル設計
きわだつグラフィック能力
サウンド機能もここまで充実
豊富なメッセージのボイスボード
漢字対応のQD-BASIC装備
¥89,800



富士通
FM-NEW7
評価の決まったFMシリーズ。
とびきりの名作FM7がFM-NEW7としてフレッシュに登場しました。
MB25015 **¥99,800**(本体価格)

富士通
FM-77
メインメモリは64KB
最大256KBまでの増設が可能
操作性抜群のキーボード
レイアウト自在のセパレートタイプ
使いやすさを追求した前面コントロール
MB25250 **¥228,000**(本体価格・FM Logo付)
MB25240 **¥198,000**(本体価格・FM Logo付)

プリンターセット

多目的漢字プリンター
GP-550E＋ケーブル＋紙(1000枚) **¥89,800**

好評のコストパフォーマンス
GP-500M/F＋ケーブル＋紙(1000枚) **¥46,800**

実力派のプリンター
RP-80F/T2＋ケーブル＋紙(1000枚) **大特価中**

フロッピーセット

PC用高性能・低価格ターミナルフロッピー
TF-10PC＋ケーブル＋デモディスケット＋ディスケット10枚
¥119,800

FM用
TF-10FM＋I/F＋デモディスケット＋ディスケット10枚
¥122,800

TmdSoft 新発売ビジネスソフト凄腕(すごうで)シリーズ
PC9801・PC9801F専用5&8インチディスク版

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

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

凄腕(すごうで)シリーズ
■売上請求回収管理 **¥89,000**
■給与賞与年調計算 **¥89,000**
■顧客情報検索 **¥56,000**
(メデイアは5″2DD, 5″2D, 8″2D)

39シリーズ　PC8001, PC8801, PC9801, FM7, FM11用　各￥39,000
■売上管理■在庫管理■請求書発行■顧客管理■仕入管理■給与計算

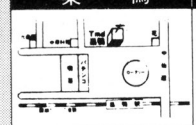
ビジネス分野に
パソコン時代を拓く
Tmdシステムズ®
専任スタッフがアドバイス
パソコンの専門店
トヨムラ®

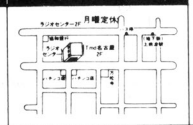
・分割払・クレジット払
最長60回、即決あり印証必要
・各社クレジットカード
MC、JCB、DC、UC、VISA、セントラル、ダイナース・アメックス・日本信販

◦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
◦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

横浜 | 宇都宮 | 大宮 | 秋葉地区各店

巣鴨 | 静岡 | 名古屋





通信販売ご希望の方

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

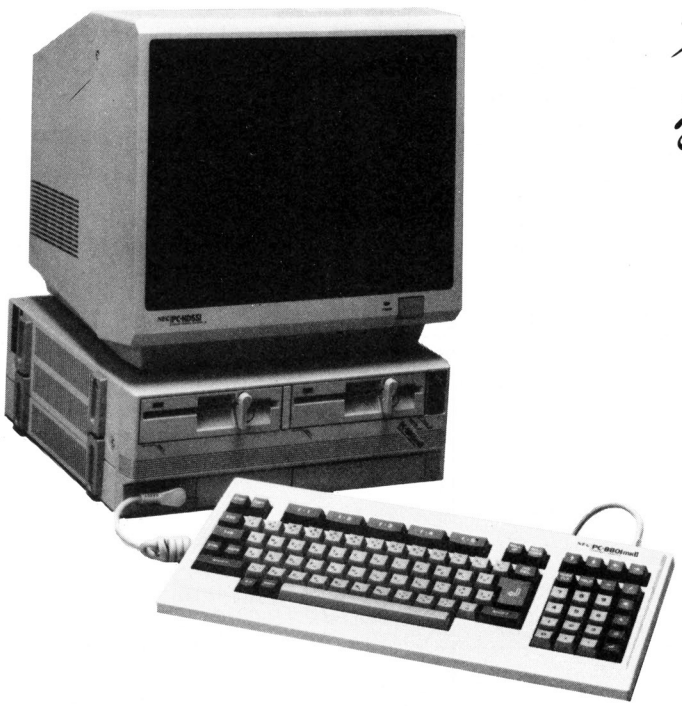
〒101 東京都千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F
Tmdシステムズ 通信販売センター
振込銀行：三菱銀行秋葉原支店
普通口座No.4400641

NEC

PC-8801mkII

限定30台

即納



PC-8801MKII、本体にミニフロッピーを内蔵して新登場!!

CAT JAPAN

マイコンプラザ

プレゼント

JADMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

PC-8801MKII(本体モデル20・30)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。

PC-8801MKII(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。

高額下取りフェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-8801MKIIモデル30	PC-9801	¥164,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8801	¥188,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8001MKII	¥208,000
PC-8801MKIIモデル20	FM-8/MZ-2000	¥168,000
PC-8801MKIIモデル10	PC-8001	¥128,000

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

No.2540	文筆Ver.II(5・8 I企画)	¥ 48,000
No.2541	TOP財務会計システムカナ版(オービック)	¥200,000
No.2542	TOP給与計算システムカナ版(オービック)	¥180,000
No.2543	PLANNER8カナ版(オービック)	¥150,000
No.2544	PLANNER18カナ版(オービック)	¥150,000
No.2545	ユーカラ(5" 東海クリエイト)	¥ 28,000
No.2546	漢字フレンド(5・8 日本ナレッジインダストリ)	¥ 54,800
No.2547	マルチ・レコーダー(5" リットーミュージック)	¥ 12,800
No.2548	営業マンパワー分析(8" 日本マーケティング)	¥ 98,000
No.2549	アンケート集計(8" 日本マーケティング)	¥290,000
No.2550	営業力分析・販促費割当プログラム(8"日本マーケティング)	¥ 98,000
No.2551	給与計算パッケージカナ版(内外データ)	¥160,000
No.2552	株価チャートシステム(内外データ)	¥ 75,000
No.2553	ワードテック(内外データ)	¥ 98,000
No.2554	工数集計パッケージ(内外データ)	¥ 98,000
No.2555	スケジュール管理パッケージ(内外データ)	¥ 30,000
No.2556	成績管理統計ユーシックセレクト(内外データ)	¥ 98,000
No.2557	進路統計ズバコム(内外データ)	¥158,000
No.2558	基本統計システム(NJK)	¥ 85,000
No.2559	日本語サポートプログラム(NJK)	¥ 65,000
No.2560	汎用スケジュール管理システム(NJK)	¥ 55,000
No.2561	ガソリンスタンド販売管理システム(NJK)	¥180,000
No.2562	日本語見積書作成システム(NJK)	¥ 50,000
No.2563	日本語ワープロPC-SWPMKII(5" SBC)	¥ 45,000
No.2564	酒類小売業システム(SBC)	¥250,000
No.2565	塗装面積計算システム(SBC)	¥250,000
No.2566	グラフィック・キャンバス(I企画)	¥ 36,000
No.2567	PMS-I人事管理システム(アドニス)	¥ 79,000
No.2568	漢フロ(5 テクニカルソフト)	¥ 15,000
No.2569	漢字フレンド(5・8 日本ナレッジ)	¥ 54,800
No.2570	漢字フレンド名簿管理(5・8 日本ナレッジ)	¥ 30,000
No.2571	財務会計(5 OAK)	¥ 98,000
No.2572	速筆(5 DAIKEI)	¥ 20,000
No.2573	マイレター88(高電社)	¥ 49,000

GOLDEN SOFTWARE ——SOFT BANK

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

(PC-8801・PC-8001用のハード・ソフトともにコンパチブル)

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

(ミニフロッピーを内蔵)

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

(漢字ROM標準装備)

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

CaT Japan
マイコンプラザ

PC-8801mkII

毎月わずか ¥3,000

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

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

①¥3,000×48回(頭)5万(ボ)3.3万×8回
②¥7,600×60回(頭)3万(ボ)なし
③¥5,000×60回(頭)なし(ボ)2万×10回
④¥12,400×36回(頭)なし(ボ)なし

毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo.182
NEC・PC-8801MKII
入門セット
本体+14"超高解像度カラーディスプレイ+データレコーダ

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

①¥3,000×36回(頭)3万(ボ)3.4万×6回
②¥6,300×48回(頭)5万(ボ)なし
③¥10,000×24回(頭)なし(ボ)22万×4回
④¥7,700×48回(頭)なし(ボ)なし

毎月わずか ¥5,000

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

No.2443 PC-8801MKIIモデル30 ¥275,000
No.2451 PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C(4050文字表示) ¥118,000
No.2449 PC-PR201 ¥298,000
合計標準価格 ~~¥691,800~~

①¥5,000×60回(頭)8万(ボ)4.6万×10回
②¥11,100×60回(頭)15万(ボ)なし
③¥10,000×48回(頭)なし(ボ)44万×8回
④¥14,500×60回(頭)なし(ボ)なし

セットNo.181にNo.2540"ワープロソフト文筆Ver.II ¥48,000を追加した場合¥739,000

①¥5,000×60回(頭)10万(ボ)5万×10回
②¥10,000×60回(頭)なし(ボ)3.3万×10回

セットNo.181のプリンターをNo.2536 GP-550E+(CWO12)¥125,800に変えた場合¥518,800

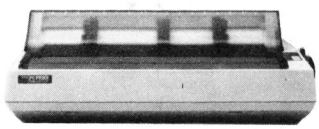
①¥5,000×48回(頭)5万(ボ)4万×8回
②¥8,000×48回(頭)なし(ボ)3万×8回

PC-8801MKIIをより機能的に使う グレードアップ周辺機器!

14インチ超高解像度カラーディスプレイ

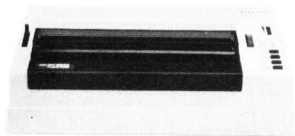
ご注文セットNo.2451 **NEC・PC-KD551**
標準価格 ~~¥118,000~~
①¥3,000×24回(頭)1万(ボ)1.2万×4回
②¥3,840×36回(頭)なし(ボ)なし

日本語シリアルプリンター



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

熱転写漢字プリンター

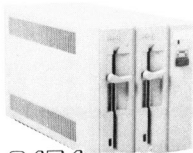


ご注文セットNo.2448 **NEC・PC-8825**
標準価格 ~~¥176,000~~
①¥3,000×36回(頭)なし(ボ)1.6万×6回
②¥5,710×36回(頭)なし(ボ)なし

EPSON 5インチ2MBフロッピー

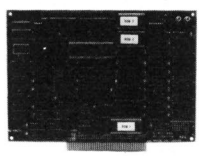
ご注文セットNo.2578 **EPSON・TF-50+#9060**
標準価格 ~~¥200,000~~
①¥3,000×36回(頭)なし(ボ)2.1万×6回
②¥5,000×36回(頭)なし(ボ)9千円×6回

拡張用ミニフロッピーディスクユニット



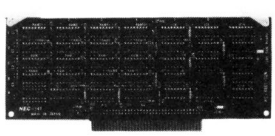
ご注文セットNo.2454 **NEC・PC-80S32**
標準価格 ~~¥155,000~~
①¥3,000×36回(頭)なし(ボ)1.2万×6回
②¥5,000×36回(頭)なし(ボ)なし

16ビットカード



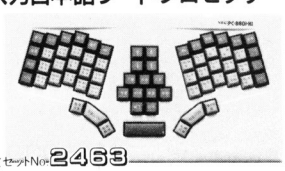
ご注文セットNo.2445 **NEC・PC-8801-16**
標準価格 ~~¥85,000~~
①¥5,000×12回(頭)なし(ボ)1.6万×2回
②¥3,900×24回(頭)なし(ボ)なし

増設RAMボート128KB



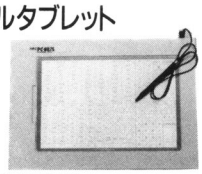
ご注文セットNo.2444 **NEC・PC-8801-02N**
標準価格 ~~¥43,000~~
①¥3,900×12回(頭)なし(ボ)なし

新入力日本語ワードプロセッサー



ご注文セットNo.2463
NEC・PCWORD-M+PC-8801-02×2
標準価格 ~~¥148,000~~
①¥3,000×36回(頭)なし(ボ)1.1万×6回
②¥4,800×36回(頭)なし(ボ)なし

パーソナルタブレット



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

(頭)頭金 (ボ)ボーナス時払い金額 **ご注文はNo.でお願いします。**

NEC

PC-9801F-E パワフルに、より身近に

プレゼント

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

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

限定30台

即納

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801F2	PC-9801	¥278,000
PC-9801F2	PC-8801	¥308,000
PC-9801F2	PC-8001MKII	¥328,000
PC-9801F1	FM-8/MZ-2000	¥268,000
PC-9801F1	PC-8001	¥274,000

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取価格
PC-9801E	PC-9801	¥108,000
PC-9801E	PC-8801	¥138,000
PC-9801E	PC-8001MKII	¥158,000
PC-9801E	FM-8/MZ-2000	¥158,000
PC-9801E	PC-8001	¥168,000

PC-9801F

毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo.185 NEC・PC-9801F
基本セット
本体+14"超高解像度カラーディスプレイ

No.2402 PC-9801F2 ¥398,000
No.2413 PC-KD551 またはNo.2535 14M-I32C(4050文字表示) ¥118,000
合計標準価格 ~~¥516,000~~

1 ¥3,000×69回(頭)10万(ボ)3.3万×10回
2 ¥8,900×48回(頭)15万(ボ)なし
3 ¥10,000×36回(頭)なし(ボ)3.7万×6回
4 ¥10,800×60回(頭)なし(ボ)なし

毎月わずか ¥5,000

ご注文セットNo.186 NEC・PC-9801F
プリンターセット
本体+14"超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンター

No.2402 PC-9801F2 ¥398,000
No.2413 PC-KD551 またはNo.2535 14M-I32C(4050文字表示) ¥118,000
No.2412 PC-PR201 ¥298,000
合計標準価格 ~~¥814,000~~

1 ¥5,000×60回(頭)10万(ボ)5.9万×10回
2 ¥12,500×60回(頭)20万(ボ)なし
3 ¥15,000×48回(頭)なし(ボ)3.3万×8回
4 ¥17,100×60回(頭)なし(ボ)なし

セットNo.186にNo.2632ワープロソフト梅¥68,000を追加した場合¥882,000

1 ¥5,000×60回(頭)12万(ボ)6.5万×10回
2 ¥15,000×48回(頭)なし(ボ)4.3万×8回

セットNo.186のプリンターをNo.2536 GP-550E+(CWO12)¥125,800に変えた場合¥641,800

1 ¥5,000×48回(頭)8万(ボ)5.4万×8回
2 ¥10,000×48回(頭)なし(ボ)3.7万×8回

毎月わずか ¥5,000

ご注文セットNo.187 NEC・PC-9801F
特別お買得セット
本体+SHARP 14"超高解像度カラーディスプレイ+EPSON漢字プリンター

No.2402 PC-9801F2 ¥398,000
No.2574 14M-I14C+(8D-8K)4050文字表示、0.3ドットピッチ 8853Nと同等品 ¥170,200
No.2575 UP-130K(PC対応機) ¥298,000
合計標準価格 ~~¥866,200~~

現金大特価 ¥752,000

1 ¥5,000×60回(頭)10万(ボ)5.9万×10回
2 ¥12,600×60回(頭)20万(ボ)なし
3 ¥15,000×48回(頭)なし(ボ)3.3万×8回
4 ¥17,200×60回(頭)なし(ボ)なし

PC-9801E

毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo.183 NEC・PC-9801E
基本セット
本体+14"超高解像度カラーディスプレイ+CMTインターフェースボード+データレコーダ

No.2467 PC-9801E ¥215,000
No.2490 PC-KD551 またはNo.2535 14M-I32C(4050文字表示) ¥118,000
No.2538 PC-9801-13 ¥15,000
No.2537 PC-DR321 ¥19,800
合計標準価格 ~~¥367,800~~

1 ¥3,000×48回(頭)5万(ボ)2.9万×8回
2 ¥7,100×48回(頭)8万(ボ)なし
3 ¥5,000×48回(頭)なし(ボ)2.5万×8回
4 ¥7,700×60回(頭)なし(ボ)なし

毎月わずか ¥5,000

ご注文セットNo.184 NEC・PC-9801E
フロッピーセット
本体+漢字ROMボード+14"超高解像度カラーディスプレイ+EPSON TF-10デュアル

No.2467 PC-9801E ¥215,000
No.2472 PC-9801-10 ¥30,000
No.2490 PC-KD551 またはNo.2535 14M-I32C(4050文字表示) ¥118,000
No.2539 TF-10デュアル+(#412、PC-98H39-2W(K) ¥142,800
合計標準価格 ~~¥505,800~~

1 ¥5,000×48回(頭)8万(ボ)3.3万×8回
2 ¥9,300×60回(頭)6万(ボ)なし
3 ¥10,000×36回(頭)なし(ボ)3.5万×6回
4 ¥10,600×60回(頭)なし(ボ)なし

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

1 ¥5,000×60回(頭)10万(ボ)5.8万×10回
2 ¥10,000×48回(頭)なし(ボ)6.1万×8回

セットNo.184にNo.2536プリンターGP-550E+(CWO12)¥125,800を追加した場合¥631,600

1 ¥5,000×60回(頭)8万(ボ)3.9万×10回
2 ¥10,000×48回(頭)なし(ボ)3.5万×8回

cat JAPAN
マイコンプラザ

NEC PC-8001mkII

限定100台

即納

毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo.101

NEC・PC-8001MKII
特別入門セット
本体＋SHARP14"高解像度カラーディスプレイ＋データレコーダ＋マイコンティーチャーII入門・基礎編10巻

No.1430	PC-8001MK II	¥123,000
No.2258	14M-141C＋(8D-8K)	¥ 72,000
No.2369	PC-DR321	¥ 19,800
No.2259	マイコンティーチャーII10巻	¥ 43,600
合計標準価格		~~¥258,400~~

現金大特価 ¥199,800

1 ¥3,110×48回(頭)なし(ボ)14万×8回
2 ¥6,140×36回(頭)2万(ボ)なし
3 ¥4,990×36回(頭)なし(ボ)11万×6回
4 ¥5,450×48回(頭)なし(ボ)なし

NEC PC-6601

限定30台

即納

毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo.170 **NEC・PC-6601**

入門セット
本体＋NEC14"カラーディスプレイ(15色)＋ディスプレイ置台

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

1 ¥3,000×36回(頭)2万(ボ)2万×6回
2 ¥4,460×48回(頭)4万(ボ)なし
3 ¥5,000×24回(頭)なし(ボ)3万×4回
4 ¥5,550×48回(頭)なし(ボ)なし

キャットジャパンのテレフォンショッピング

都合の良い時間にいつでもどうぞ。ご注文はお早目に。

24 HOURS

24時間電話受付 年中無休

簡単、便利なキャットジャパンの充実システム。**6月8日より全国一斉受付開始!!**

24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる。
日曜配達可 不在がちの方も大安心です。
保証書付 製品はすべて一年間の保証付です。
カレッジクレジット 18歳以上の学生の方、保証人不用。
頭金なし 電話一本でOK。らくらくクレジットです。
高額下取制度 高額下取りでラクラク買い換え。
製品先取り 製品は即納いたします。
無料配達 全国どこでも配達料は無料です。
支払い約2カ月後 お支払いは、のんびりと。
55カ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。
低金利クレジット 頭金なしで60回までOK。
クレジット自由自在 お支払い回数は1～60回までOK。

北海道地区旭川(0166)25-2556
釧路(0154)46-2022
札幌(011)644-0375
函館(0138)51-3844
東北地区青森(0177)73-2247
秋田(0188)64-8391
山形(0236)31-3999
盛岡(0196)53-5371
仙台(0222)21-3811
関東地区茨城(0292)26-5575
宇都宮(0286)37-1977
高崎(0273)22-8211
大宮(0486)44-0521
千葉(0472)25-2028
横浜(045)712-0402
浦和(0488)87-9521
船橋(0474)67-9115
柏(0471)55-2218
春日部(0487)36-3861
所沢(0429)26-7335
東京地区池袋(03)983-1369
神田(03)861-5700
新宿(03)375-1861
調布(0424)88-9421
八王子(0426)26-7701
町田(0427)29-5731
東海地区静岡(0542)58-6611
沼津(0559)23-2877
浜松(0534)56-7424
中部地区長野(0262)43-7812
北陸地区新潟(0252)31-6398
金沢(0762)22-7011
中京地区名古屋(052)264-4651
春日井(0568)33-1901
岐阜(0582)66-5917
岡崎(0564)25-0080
一宮(0586)72-4691
阪神地区京都(075)255-4637
奈良(0742)22-1048
津(0592)26-1601
大阪(06)365-1706
堺(0722)27-4606
茨木(0726)35-2882
高槻(0726)85-7707
神戸(078)577-7728
山陽地区広島(082)294-6402
岡山(0862)25-2881
四国地区高松(0878)67-4324
松山(0899)52-7600
徳島(0886)25-8866
九州地区北九州(093)522-5346
福岡(092)473-5413
久留米(0942)35-2670
熊本(0963)83-6100
宮崎(0985)29-7515
鹿児島(0992)57-6388

CAT JAPAN
マイコンプラザ

●東京受付本部 03-983-1333
●大阪受付本部 06-365-1706

すでにご注文いただいております商品のお届け時期(納期)や、メンテナンスその他お問い合わせは、テレフォンサービスセンターへお電話ください。
札幌(011)611-8481 仙台(0222)63-4964 東京(03)983-1611 名古屋(052)264-9543 大阪(06)365-9462 広島(082)292-1380 福岡(092)473-6690

●お支払い方法……クレジットの月々のお支払いは①銀行口座のある方は、自動引落。②銀行口座のない方は、お近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関(郵便局の場合は郵便振込)よりクレジット会社宛にご送金いただきます。

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

中古パソコンが、全国ど

全商品5割・6割・7割引より

●24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。

03-983-1729
03-983-1617

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

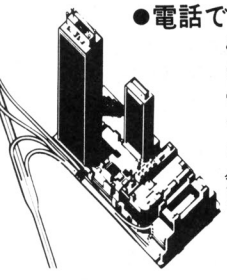
全国どこでも電話で高額査定

本社買い取りデスク **03-983-2464**

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

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

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



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

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

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

こでも電話で買える。

CAT JAPAN

NEC

PC-2001(本体)	¥59,800	¥28,000
PC-6001(本体)	¥89,800	¥28,000
PC-6001+ROM&RAMカートリッジ	¥104,600	¥34,000
PC-6031(フロッピーディスク)	¥89,800	¥48,000
PC-6001MKII(本体)	¥84,800	¥58,000
PC-6041(ディスプレイ)	¥36,800	¥18,000
PC-6042(ディスプレイ)	¥56,800	¥28,000
PC-8001(本体)	¥168,000	¥48,000
PC-8011(拡張ユニット)	¥148,000	¥48,000
PC-8031-IV(フロッピーディスク)	¥168,000	¥48,000
PC-8031-2W(フロッピーディスク)	¥288,000	¥98,000
PC-8033(I/Oポート)	¥17,000	¥7,000
PC-8001MKII(本体)	¥123,000	¥72,000
PC-8801(本体)	¥228,000	¥108,000
PC-8826(プリンター)	¥148,000	¥58,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000	¥122,000
PC-9801(本体)	¥298,000	¥148,000
PC-9801+漢字ROM	¥338,000	¥162,000

SHARP

MZ-80KII(本体)	¥148,000	¥38,000
MZ-1200(本体)	¥148,000	¥52,000
MZ-80B(本体)	¥278,000	¥68,000
MZ-80B+グラフィックラム	¥317,000	¥78,000
MZ-2000(本体)	¥218,000	¥88,000
MZ-2000+グラフィックラム	¥257,000	¥98,000
MZ-721(本体)	¥89,800	¥42,000
MZ-731(本体)	¥128,000	¥58,000
MZ-3541(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	¥683,000	¥398,000
MZ-80DU(ディスプレイ)	¥262,000	¥58,000
MZ-80BP5(プリンター)	¥168,000	¥68,000
MZ-80BP6(プリンター)	¥181,000	¥78,000
MZ-80SFD(フロッピーディスク)	¥158,000	¥58,000
MZ-80BF(フロッピーディスク)	¥244,700	¥98,000
パソコンテレビXI+グラフィックラム	¥300,000	¥58,000

FUJITSU

FM-8(本体)	¥218,000	¥68,000
FM-8+漢字・非漢字キャラクタセット	¥258,000	¥88,000
FM-11AD(本体)	¥338,000	¥178,000

TOSHIBA

パソピア(本体)	¥163,000	¥38,000
パソピア7(本体)	¥119,800	¥72,000

HITACHI

レベル3(本体)	¥198,000	¥38,000
レベル3マーク5	¥119,800	¥72,000

NATIONAL

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

OKI

IF800モデル10(本体、プリンター)	¥370,000	¥68,000
IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	¥698,000	¥358,000

EPSON

MP-80(プリンター)	¥139,800	¥58,000
MP-80K(プリンター)	¥189,000	¥78,000
QC-20(本体、ディスプレイ)	¥1,350,000	¥398,000

APPLE・EXA・MITSUBISHI

アップルII(本体)	¥428,000	¥158,000
LFD-550PC(フロッピーディスク)	¥160,000	¥88,000
マルチ16(本体、カラーCRT、FDD×2)	¥930,000	¥380,000
マルチ16(本体、グリーンCRT、FDD×2)	¥730,000	¥290,000

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

《マイコンメイト》全国どこでも電話1本!もちろんクレジットでもOK!

機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国10ヶ所の注文デスクへ。

24HOURS

24時間電話受付

年中無休

本社注文デスク

03-983-2464
03-988-2105

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

24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる
日曜配達可 不在がちの方も大安心です
保証書付 製品は最低3ヵ月以上の保証付です
10ヵ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制
豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ
高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします

(池袋サンシャインビル57F)

地上228mに
中古パソコンショップが
ビッグに
オープン!!

あそびは文化、あそびは教育

TAKARA

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

ゲームパソコンM5

Game personal computer M5

セット価格 ¥49,800

限定100セットに

3大特典!!

ゲームパソコンM5

その1. キャリングケース
その2. パソコンBASICで遊ぶ本
その3. 全14種のソフトテープ
(オリジナルテープを含めて)

●ゲームカートリッジ(各¥4,800)

①ディグダグ
②タンクバタリアン
③ポスコニアン
④ギャラックス
⑤パワーパック
⑥ワープ&ワープ
⑦スーパーコブラ
⑧ガッタンゴットン
⑨ムーンパトロール
⑩ステップアップ
⑪ブーヤン
⑫ボクシング
⑬リアルテニス
⑭ワードメイズ
⑮ワンダーホール
⑯ワンダーホール
⑰アップルーン
⑱アップアップバルーン
⑲マッピー
⑳ドリームショッパー
㉑エスキモン
㉒ファニーマウス
㉓マージャン

新発売
●マージャン
(6月末発売)
予¥6800

●M5オプション

(別売り)

●BASIC-G	¥ 9,800
●BASIC-F	¥ 9,800
●FALC	¥ 9,800
●拡張BOX	¥17,800
●32KRAM	¥12,000
●プリンター	¥49,800
●フロッピーディスク	¥74,800

マッピー
©NAMCO

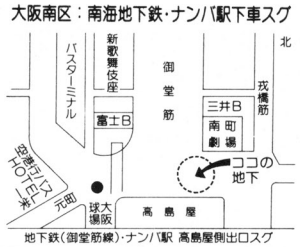
TOY SHOP なかよし で、M5との遭遇!

M5ネットワーク店

TOY SHOP なかよしチェーン店

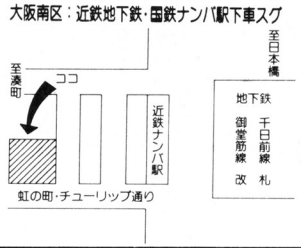
ナンナンタウン店(06)632-7812

大阪南区：南海地下鉄・ナンバ駅下車スグ



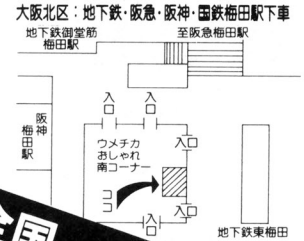
虹の町店　(06)213-1840

大阪南区：近鉄地下鉄・国鉄ナンバ駅下車スグ



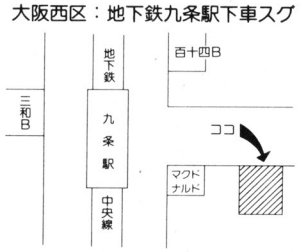
梅田店　(06)312-1703

大阪北区：地下鉄・阪急・阪神・国鉄梅田駅下車



九条店　(06)581-6713

大阪西区：地下鉄九条駅下車スグ



全国 M5ネットワーク店

●第4回オリジナルゲームソフト プレゼントセール!!

左記のなかよしチェーン店で、ゲームパソコンM5商品を¥4,800以上御買い上げの方に限り、新作オリジナルソフトテープ(B-G用・西部戦線)をプレゼント！ 期間S.59.6.7～S.59.8.31

●ゲームプログラムコンテスト実施中!!

●詳しくは、左記チェーン店にお問合せ下さい。

●通信販売御希望の方は！

御希望の商品がございましたら、下記本社まで住所・氏名・TEL・商品名・機種名を明記して商品代金を添えて現金書留又は郵便振込にて御申し込み下さい。(この広告掲載商品に限り送料は無料) 30,000以上御買い上げの場合はローンもOK！下記本社迄御電話下さい。

TASTY LIFE FOR YOU

本社：〒550 大阪市西区九条1-14-27
㈱メークフレンド TOY SHOP
定 休 日＝毎週木曜
営業時間＝AM10:00－PM9:00

なかよし

御問い合わせは 06(581)6713

郵便振替口座 大阪 2－37505 (通信欄に注文内容を御書下さい。)

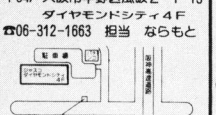
◎資料請求は機種名明記の上、100円切手を同封して下さい。
※広告ケイサイ本体購入予定の方は資料請求を御勧め致します。弊社広告内容が購入動機となる場合は事前に御確め下さい。
※商品は充分に取揃えておりますが、万一品切れの場合は入荷待ちとなりますので御了承下さいませ。

東京　喜屋

〒167 東京都杉並区上荻1-16-16
☎03-391-6468

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
☎06-312-1663 担当 ならもと



香川　ヤマダ

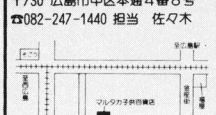
〒763 香川県丸亀市本町1-135
☎08772-2-4666

名古屋　デンマーク

〒483 江南市市役所西 名草線沿
☎05875-4-2626

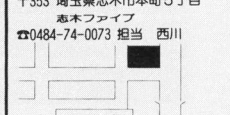
広島 マルタカ子供百貨店

〒730 広島市中区本通4番8号
☎082-247-1440 担当 佐々木



埼玉　キック

〒353 埼玉県志木市本町5丁目
志木ファイブ
☎0484-74-0073 担当 西川



やれば、できる。

FM-7のおしゃべり機能。
HuVOICE™新発売。

FM-7ご愛用の皆さんへニュース。
なくてくやしい、と思っていた機能の新発売であります。
HuVOICE——ついにFM-7が話すことを覚えます。
ハードの改造は一切不要、
しかもBASIC。
いままでつくったプログラムにも、かんたんに組み込むことができます。

- BASICを拡張、TALK文・RECORD文が使用できます。
- TALK文は、TALK "ハドソン"、TALK "エフエムセブン"のように、カタカナで入力するだけでOK。
- 数字を指定するだけで言葉にアクセントをつけることができます。また音階をつけることもできます。
- あなたの声をマイクを通して、FM-7に録音することができます。
- 裏RAMを使用しますので、フリーエリアはまったく損ないません。
- 基本システムのみで使用することができます。

HuVOICE™〈カセットバージョン〉
￥6,800(2本組)
最低必要なシステム——FM-7本体／ディスプレイモニタ／データレコーダ

HuVOICE™〈ディスクバージョン〉
￥9,800
最低必要なシステム——FM-7本体／ディスプレイモニタ／ディスクドライブ／F-BASIC V3.0

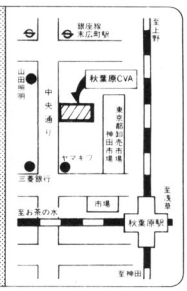
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

※HuVOICEは、FM-7専用です。また音声をFM-7に録音する場合には、マイクとアンプ、またはテープレコーダーが必要となります。

秋葉原CVA 6月15(金)日堂々OPEN!

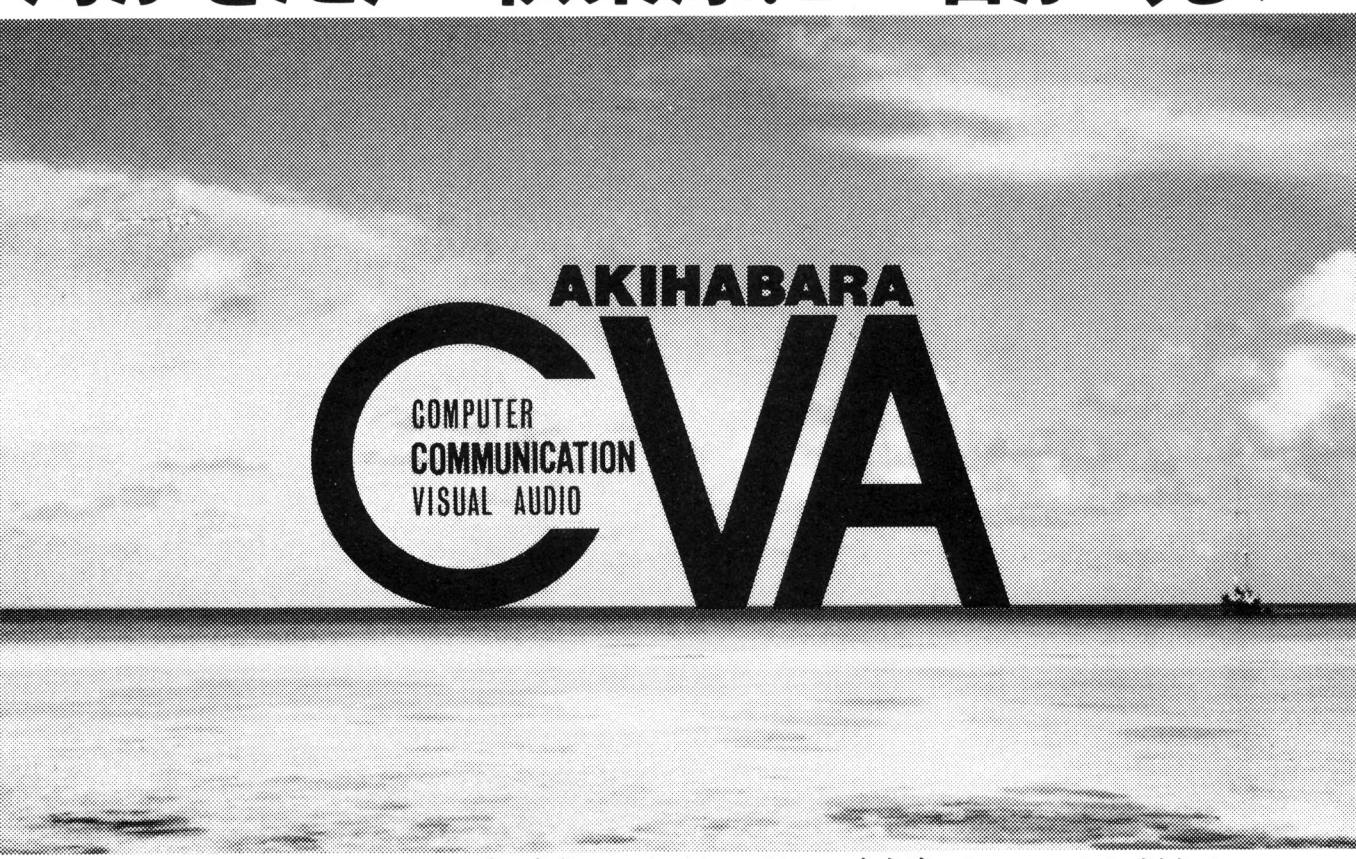
パソコンの専門店「秋葉原CVA」がオープン。パーソナルコンピュータに関するハード・本体はもちろん、書籍・ソフトウェアは、秋葉原随一です。

2F
書籍・ソフトコーナー
1F
マイコン全般
B1F
ビジネスコーナー



※地下では、光通信を使ったハイテクノロジーの実演コーナーも完備。

海がきた! 秋葉原に 君がくる!



パソコン・ソフトと書籍は、秋葉原最大の品揃え!!

オープン記念プレゼント

オープニングセール期間中、アンケートにご記入された方には、抽選で有名各社パソコン本体やMSXが当たるほか、ご来場者先着500名の方に粗品をプレゼント(6/ 15~17)します。また、ハガキでの応募もOKです。発表は店頭表示及び、商品の発送をもってかえさせて頂きます。

ジャスコ株式会社 CVA事業部

〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 TEL.03(258)3711(代表)

オープン記念 特別セール

AKIHABARA 秋葉原 COMPUTER VISUAL & AUDIO CVA マイコン通信販売

SHARP パソコンテレビ X1 CS/K ニューX1シリーズ

①X1Cs
CZ-803C(本体)……119,800円
CZ-801D(14インチディスプレイテレビ)……99,800円
合計価格219,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,400円 ㊎3万円×3回
●48回均等支払例 月々5,300円

②X1Ck
CZ-804C(本体)……139,800円
CZ-801D(14インチディスプレイテレビ)……99,800円
合計価格239,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,700円 ㊎3.5万円×3回
●48回均等支払例 月々5,500円

SHARP mz-1500 QD搭載!

①MZ-1500(本体)……89,800円
14M-141C(14インチCRT)……72,000円
合計価格161,800円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,100円 ㊎2万円×3回
●48回均等支払例 月々3,900円

富士通 FM-NEW7 FM-77

あのFM-7とコンパチブル!

FM-77

①FM-NEW7(本体)……99,800円
NH-14DK(14インチCRT)……69,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格171,400円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,800円 ㊎2.5万円×3回
●48回均等支払例 月々4,100円

②FM-77D2(本体)……228,000円
NH-14DK(14インチCRT)……69,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格299,600円

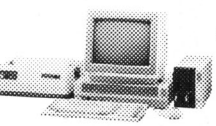
●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,700円 ㊎4.5万円×3回
●48回均等支払例 月々7,400円

③FM-77D1(本体)……198,000円
NH-14DK(14インチCRT)……69,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格269,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々7,900円 ㊎4万円×3回
●48回均等支払例 月々6,700円

HITACHI MB-S1

NEW



①MB-S1/10(本体)……128,000円
C12-2120(12インチCRT)……89,800円
合計価格217,800円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,300円 ㊎3万円×3回
●48回均等支払例 月々5,200円

②MB-S1/20(本体)……178,000円
C14-2198A(14インチCRT)……108,000円
合計価格286,000円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,200円 ㊎4万円×3回
●48回均等支払例 月々6,800円

NEC PC-8801 mkII シリーズ

セット8801シリーズ

①PC-8801mk II model 30(本体)……275,000円
FTC-1208(東映CRT)……129,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格 406,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々11,000円×20回 ㊎5.5万円×3回
●48回均等支払例 月々9,300円×48回

②PC-8801mk II model 20(本体)……225,000円
FTC-1208……129,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格 356,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々10,000円×20回 ㊎4.5万円×3回
●48回均等支払例 月々8,100円×48回

③PC-8801mk II model 10(本体)……168,000円
FTC-1208……129,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格 299,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々7,900円×20回 ㊎4万円×3回
●48回均等支払例 月々6,700円×48回

NEC PC-6601

楽しいゲームや実用的な日本語ワープロなど、すぐ使える5枚のディスケットがついています。

PC-6601(本体)……143,000円
PC-60M43(CRT)……65,800円
合計価格 208,800円

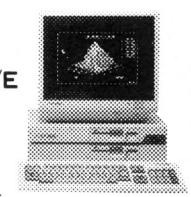
●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,700円×20回 ㊎3万円×3回
●48回均等支払例 月々4,900円×48回

SONY SMC-777C カラーパレットボード実装!

①SMC-777C……168,000円
KX-13CD1……89,800円
CRTケーブル……6,800円
合計価格264,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,200円 ㊎3.5万円×3回
●48回均等支払例 月々6,500円

NEC PC-9801F/E



セット 9801シリーズ

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

●20回支払(ボーナス併用)例
月々14,200円×20回 ㊎7.5万×3回
●48回均等支払例 月々12,300円×48回

②グラフィックセット
PC-9801F2(本体)……398,000円
PC-KD551(CRT)……118,000円
PC-9871(MSマウスセット)……29,500円
Small Candy(アスキーCADセット)……10,000円
合計価格 555,000円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々15,600円×20回 ㊎8万円×3回
●48回均等支払例 月々13,300円×48回

③PC-9801F1(本体)……328,000円
PC-KD551(CRT)……118,000円
合計価格 446,000円

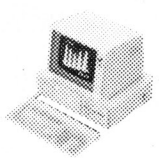
●20回支払(ボーナス併用)例
月々 12,900円×20回 ㊎6万円×3回
●48回均等支払例 月々10,600円×48回

④PC-9801E(本体)……215,000円
PC-KD551(CRT)……118,000円
合計価格 333,000円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々9,600円×20回 ㊎4.5万円×3回
●48回均等支払例 月々7,900円×48回

高密度1ドライブ1Mバイト装備、日本語ワープロソフト付

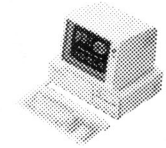
富士通 FM-11 BS



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

●20回支払(ボーナス併用)例
月々14,300円 ㊎7.5万円×3回
●48回均等支払例 月々12,100円

富士通 FM-11 AD2



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

●20回支払(ボーナス併用)例
月々11,400円 ㊎6万円×3回
●48回均等支払例 月々9,900円

MSX

メーカー名	商品名	標準価格	分割支払例
富士通	FM-X	49,800円	3,200円×15回
ナショナル	(キングコング)CF-2000	54,800円	3,400円×15回
東芝	HX-10S	55,800円	3,400円×15回
	HX-10D	65,800円	3,100円×20回
	HX-10DP	67,800円	3,200円×20回
日立	MB-H1	62,800円	3,000円×20回
	MB-H1E	55,800円	3,400円×15回
ソニー	HB-75	69,800円	3,500円×20回
	HB-55	54,800円	3,400円×15回

メーカー名	商品名	標準価格	分割支払例
パイオニア	PX-7	89,800円	4,500円×20回
三洋	PHC-30	64,800円	3,100円×20回
	MPC-10	74,800円	3,500円×20回
	MPC-11	99,800円	5,000円×20回
ゼネラル	PCT50(本体)+PCK-50(キーボード)	146,500円	7,000円×20回
ヤマハ	YIS-303	49,800円	3,200円×15回
	YIS-503	64,800円	3,200円×20回
三菱	ML-8000	59,800円	3,800円×15回

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

東京 (03)258-3710㈹(ベーシックマガジン係)

電話番号が変わりました。お申し込みはコレクトコール<106番>で!!

●資本金105億5,018万円(昭和59年1月現在)●売上高6,951億円(昭和59年2月期)

ジャスコ株式会社 CVA事業部

〒101 東京都千代田区外神田4-4-2

クリエイティブ・サピエンス

家・庭・人のパソコン革命。

遊んではかりじゃ、ただのゲーム機。
できるソフトで、H・Aスタート。

PC-8800シリーズ用 PC-8001mkII用
Xiシリーズ用 PC-6001mkII用

日本語ワードプロセッサ

ユーカラJJ

PC-8800シリーズ・PC-8001mkIIに
機能追加で堂々登場!!

●行間ピッチ自由指定　●通信機能つき
●ディスク版では1ドライブでも使用可能　●ディスク版では単語変換可能

Xiシリーズ・PC-6001mkIIには

チューンアップオプション

ユーカラJJターボ・キット TURBO KIT

●ユーカラJJをさらに強力にするキットです
●行間ピッチ自由指定　●通信機能つき　●漢字ROMをサポート、スピードアップ化

㊟ユーカラJJ本体とあわせて使用できます。PC-6001mkIIのテープ版には、メモリサイズの関係でターボキットはありません。

●価格未定（安価で提供する予定です）

ユーカラJJ本体価格……ディスク版¥19,800
テープ版¥ 9,800

Xiシリーズ用・MZ-700用

簡易表計算プログラム

S・CALGO

X-1シリーズ用S・CALGO好評発売中!

●日常の事務作業にともなう表集計が、だれにでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。●2タイプの表で用途は多彩。家計簿、カロリー計算などのホームユースから、在庫管理、現金出納帳などのビジネスユースまで幅広く活用できます。●指定した計算を、ファンクションキー一発で表全体に対して行います。●ソート、検索、さらには表の中に項目の区切りなしに一行まとめてデータを入力するフリーライン入力機能など、充実したファンクション群だから、使い易くて実用的。

MZ-700用S・CALGOもヨロシク!

X-1シリーズ用……3"ディスク版¥19,800
テープ版¥ 9,800
（5"ディスク版ご希望の方には3"版と交換いたします。）

M-700用……S・CALGOテープ版¥9,800
S・CALGOオプションパックテープ版¥9,800

PC-6001mkII用・MSX用

簡易表計算プログラム

パソカルク

かる〜くカルク、誰でもできる表計算

家計簿、売上管理表など、日常の事務作業にともなう表集計がだれでも簡単にできます。。プログラミングの知識はまったく必要ありません。

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

PC-6001mkII用

英文・カナ・音声出力ワードプロセッサ

DISK パソワード

操作カンタン、おしゃべりワープロ

英文字、ひらがな、カタカナを音声出力。ビジネス文書、レポート、テキスト等の編集印刷に威力を発揮する強力処理機能。

PC-6001mkII用……5"ディスク版¥12,800

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation
〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎03-456-4615
宮崎営業所/〒880 宮崎市高千穂通1-6-35住友生命ビル7F ☎0985-29-1966
インフォメーションセンター TEL03-456-4610
●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·MTHA

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**

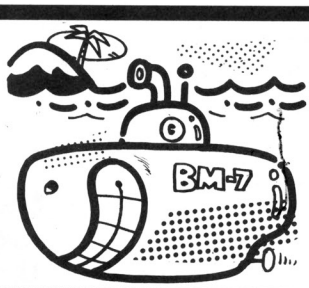
★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

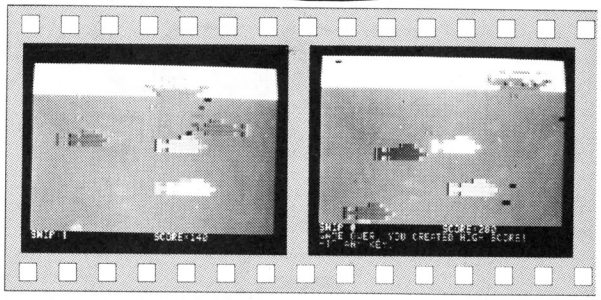
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLE Ⅱ/Ⅱe(6KBASIC)用

SUBMARINE

ROR





《写真１》 動きは単純。しかし，魚雷の追尾は迫力あります！

《写真２》 魚雷に当たった。ズドドーン!!

★ゲームのしかた

戦艦を移動し，敵の魚雷をよけながら，爆雷で敵をやっつけるゲームです。

スコアが高くなると，敵の魚雷に追尾装置がついて戦艦を追いかけてきます。

★キー操作

戦艦は，ＰＤＬ(０)で左右に移動し，ボタン(０)で爆雷を発射します。

SUBMARINE のプログラム・リスト

```
 1 REM TITLE 'SUBMARINE'
 2 REM BY ROR
10 TEXT : CALL -936: GOSUB 1000
   :I=X=Y=C=Z=V=P=N=D: DIM E(3
   ),F(3),G(3),A(3),B(3),K(3),
   L(3):S=J=H=M: DIM A$(5)
20 H=0:M=-16336
30 S=0:J=3: GR : CALL -936: PRINT
   "SHIP:3";: TAB 21: PRINT "SCORE:
   0";
40 N=8:Z=15: FOR I=0 TO 3:B(I)
   =0:K(I)=0: GOSUB 190: NEXT
   I: FOR I=0 TO 39: COLOR=3-(
   I>7): HLIN 0,39 AT I: NEXT
   I: GOSUB 200
50 P= SGN ( PDL (0)-127):X=Z:Z=
   X+P: IF Z<0 OR Z>29 THEN Z=
   X:C=3:D=3: GOSUB 230:X=Z:C=
   15:D=5: GOSUB 230
60 IF PEEK (-16287)<128 THEN 80
   : FOR C=0 TO 3: IF NOT B(C)
    THEN 70: NEXT C: GOTO 80
70 B(C)=8:A(C)=Z+(P>0)*10:N=N-
   2: GOSUB 200: COLOR=0: PLOT
   A(C),8: GOSUB 250
80 FOR I=0 TO 3:X=E(I):Y=F(I):
   V=X+G(I):E(I)=V:C=2: GOSUB
   210: IF V<0 OR V>32 THEN GOSUB
   190:C=I+10:X=E(I):Y=F(I): GOSUB
   210
90 IF RND (10-I) OR K(I) THEN
   100:K(I)=X+3:L(I)=Y-1: COLOR=
   1: PLOT K(I),L(I): POKE M, PEEK
   (M)
100 Y=B(I): IF NOT Y THEN 130:X=
    A(I):V=Y+2: COLOR=2: PLOT X,
    Y: IF V>39 THEN 125:D= SCRN(
    X,V): COLOR=0: PLOT X,V:B(I)
    =V: IF D<10 THEN 130
110 D=D-10:X=E(D):Y=F(D): COLOR=
    1: FOR C=1 TO 12: PLOT RND
    (7)+X, RND (3)+Y: GOSUB 250
    : NEXT C: COLOR=2
120 FOR C=0 TO 3: HLIN X,X+7 AT
    C+Y: NEXT C:C=I:I=D: GOSUB
    190:I=C:S=S+I*10+10: TAB 27
    : PRINT S;
125 B(I)=0:N=N+2: GOSUB 200
130 X=K(I): IF NOT X THEN 150:Y=
    L(I):V=Y-2
135 P=(S>500)* SGN (Z+5-X)*( RND
    (5)=0)+X
138 COLOR=2: PLOT X,Y:K(I)=P:L(
    I)=V
140 COLOR=1: IF V<8 AND P<Z+9 AND
    P>Z+1 THEN 160: IF V<8 THEN
    145: COLOR=1: PLOT P,V: GOTO
    150
145 K(I)=0
150 NEXT I: GOTO 50
160 FOR C=1 TO 24: PLOT RND (10
    )+Z, RND (4)+3: GOSUB 260: NEXT
    C:J=J-1: TAB 6: PRINT J;: IF
    J THEN 40
170 PRINT : PRINT "GAME OVER. "
    ;: IF S<H THEN 175:H=S: PRINT
    "YOU CREATED HIGH SCORE!": GOTO
    180
175 PRINT "HIGH SCORE:";H
180 GOSUB 1030: GOTO 30
190 P= RND (2):G(I)=(C+( NOT C)
    *-1)*( RND (I/2+1)+1):E(I)=
    C+( NOT C)*32:F(I)= RND (27
    )+10: RETURN
200 COLOR=3: HLIN 0,8 AT 1: IF
    NOT N THEN RETURN : COLOR=0
    : FOR D=2 TO N STEP 2: PLOT
    D,1: NEXT D: RETURN
210 COLOR=C: IF G(I)<0 THEN 220
    : HLIN X+4,X+5 AT Y: HLIN X+
    2,X+6 AT Y+1: HLIN X,X+7 AT
    Y+2: HLIN X+2,X+6 AT Y+3: VLIN
    Y+1,Y+3 AT X: RETURN
220 HLIN X+2,X+3 AT Y: HLIN X+1
    ,X+5 AT Y+1: HLIN X,X+7 AT
    Y+2: HLIN X+1,X+5 AT Y+3: VLIN
    Y+1,Y+3 AT X+7: RETURN
230 COLOR=C: PLOT X+3,3: PLOT X+
    5,3: PLOT X+7,3: PLOT X+3,5
    : PLOT X+5,5: PLOT X+7,5: HLIN
    X+4,X+6 AT 4
240 COLOR=D: HLIN X,X+1 AT 5: HLIN
    X+9,X+10 AT 5: HLIN X+1,X+9
     AT 6: HLIN X+2,X+8 AT 7: RETURN

250 P= PEEK (M)- PEEK (M)+ PEEK
    (M)- PEEK (M)+ PEEK (M)- PEEK
    (M)+ PEEK (M)- PEEK (M)+ PEEK
    (M)- PEEK (M)+ PEEK (M)- PEEK
    (M): RETURN
260 D= PEEK (M)- PEEK (M)+ PEEK
    (M)- PEEK (M): FOR D=1 TO 20
    : NEXT D: RETURN
1000 PRINT "SUBMARINE": PRINT : POKE
     50,63
1010 PRINT "PADDLE(0)";: POKE 50
     ,255: PRINT ":LEFT OR RIGHT"

1020 POKE 50,63: PRINT "BUTTON(0)"
     ;: POKE 50,255: PRINT ":BOMB"
     : PRINT
1030 PRINT "HIT ANY KEY.": POKE
     -16368,0
1040 IF PEEK (-16384)<128 THEN 1040
     : RETURN
```


♥ＯＦコーナー……**つぐ美**：編さん。このリストわからないところがあるんですけど。**編**：これはね～♥こうなってるの♥女の子のいる編集部っていいなルン！**影**：ズルン！！**編集長**：遊んでないでコーナーを始めなさい！

エイリアン・ハウス

THE BEST PROGRAMMER
エントリーコード BJ①
谷口　哲

▶STORY

20ＸＸ年地球へエイリアンが侵入した。あなたの使命は，家に接近するエイリアンを4次元穴にさそいこみ，4次元の世界へ追いやることにある。

▶ゲームの説明

4次元穴は，[H][B]で右上と右下が，[F][V]で左上と左下が，それぞれ開きます。

しばらくすると，ＵＦＯが現れ，そこからもエイリアンが侵入してきます。

CHECKER FLAG

Dr.D：コミカルなインベーダの動きと，四つのキーで楽しいゲームができあがってるな。とてもよくできた作品だ。

編：キーの配置に無理がないですね。それに，キャラクタもウマイ！

影：アイデアはすなおだけど，これが意外に難しいゲームになってるんだね。なんといっても，キー操作の妙だね。

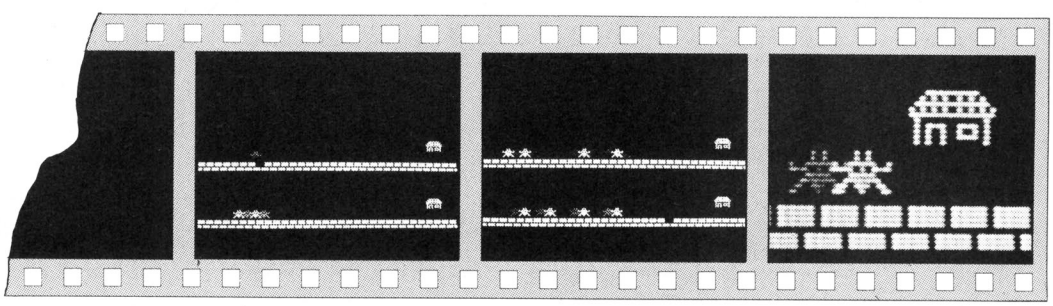
▶テクニックとプログラム

エイリアンをやっつけるときは，できるだけ左の穴でやっつけると高得点が望めるはずです。

どういうわけか，実行中にブレークしてリストを取ると，プログラムがおかしくなりますので注意してください！　横スクロールにマシン語を用いてます。エイリアン，ＵＦＯ，家，レンガと四つのキャラをグラフィックで作りました。

▶注　意

入力前には，必ずＣＡＬＬ＄Ｅ37Ｅとしてリターンしてください。



《写真1》 左から現れるエイリアン。4次元の穴を開け！

《写真2》 強行突破のエイリアン。右の4次元の穴がたよりだ！

《写真3》 エイリアンの拡大画面

★ＦＭ-７を持ってる友達が僕のＭＺ-2000をグリーンだとけなすが，僕はそいつがグリーンモニタを使っていることを知っている。（神奈川県横浜市・**佐野　元14才**）……**【編**：プッ！カラーＢＡＳＩＣを使えば友達に勝っちゃうね!!】

```
 10 POKE &HE890,5,0,1:CLEAR
 20 LET B0=3:LET S1=0:LET S=0:LET O=10:LET Z=0:LET R=1
 30 RANDOMIZE
 40 DIM W(8),E(8),E1(8),H(10),H1(10),E2(10),E3(10)
 50 LET X=&H14E7:LET X1=&H1BG6
 60 GOSUB 540
 70 REM ---------------
 80 GOSUB 620
 90 GOSUB 1040
100 REM ---------------
110 LET TIME=0
120 FOR A=0 TO 31:LET CURSOR=A,12:POKE &HE890,2:PRINT CHR$(&H60)
130 FOR A1=10 TO 11:LET CURSOR=A,A1:POKE &HE890,5:PRINT CHR$(&H60):NEXT A1
140 FOR A1=17 TO 18:LET CURSOR=A,A1:POKE &HE890,4:PRINT CHR$(&H60):NEXT A1
150 LET CURSOR=A,19:POKE &HE890,2:PRINT CHR$(&H60)
160 NEXT A
170 LET CURSOR=7,12:POKE &HE890,3:PRINT CHR$(&H60):LET CURSOR=22,12:PRINT CHR$(&
60)
180 LET CURSOR=7,19:PRINT CHR$(&H60):LET CURSOR=22,19:PRINT CHR$(&H60)
190 REM
200 REM ----- ﾒｲﾝ -----
210 REM
220 CALL &H3000
230 IF (TIME)50)*(O)2) THEN LET O=O-1:LET TIME=0:LET R=R+1
240 IF R=7 THEN LET R=8:LET O=10:GOSUB 1420
250 LET Z=Z+1:ON Z GOSUB 1170,1180,1190
260 FOR A=1 TO 2
270 LET G$=INKEY$:LET X1=X
280 IF G$="F" THEN LET X=&H14E7
290 IF G$="H" THEN LET X=&H14F6
300 IF G$="U" THEN LET X=&H1BE7
310 IF G$="B" THEN LET X=&H1BF6
320 IF X<>X1 THEN GOSUB 1040
330 IF PEEK(X-$40)=&H31 THEN GOSUB 1090
340 IF PEEK(X-$40)=&H18 THEN GOSUB 1130
350 NEXT A
360 IF (PEEK(&H13DC)<>$00)+(PEEK(&H1ADC)<>$00) THEN GOSUB 1230
370 IF B0=0 THEN GOTO 1300
380 LET A=INT(RND(O)):ON A GOSUB 760,820,880,980
390 GOTO 220
400 REM
410 REM ----- DATA -----
420 REM
430 DATA CE,13,BF,DF,3B,CE,14,EE,DF,3D,CE,13,C0,DF,3F,BD,F0,9
440 DATA CE,1A,BF,DF,3B,CE,1B,EE,DF,3D,CE,1A,C0,DF,3F,BD,F0,9,39
450 DATA &02,&80,&02,&80,&27,&C8,&3D,&78,&07,&C0,&0F,&E0,&1B,&B0,&31,&18
460 DATA &FE,&FE,&FE,&FE,&00,&F7,&F7,&F7
470 DATA &1F,&F8,&2A,&54,&7F,&FE,&AA,&55,&FF,&FF,&40,&02
480 DATA &5E,&7A,&52,&4A,&52,&7A,&52,&02
490 DATA &01,&80,&03,&C0,&07,&E0,&0F,&F0,&19,&98
500 DATA &79,&9E,&7F,&FE,&0F,&F0,&1E,&78,&36,&6C
510 REM
520 REM --- DATA ﾖﾐｺﾐ ---
530 REM
540 FOR A=0 TO 36:READ O$:POKE &H3000+A,VAL("&"+O$):NEXT A
550 FOR A=1 TO 8:READ E(A),E1(A):NEXT A
560 FOR A=1 TO 8:READ W(A):NEXT A
570 FOR A=1 TO 10:READ H(A),H1(A):NEXT A
580 FOR A=1 TO 10:READ E2(A),E3(A):NEXT A
590 RETURN
600 REM
610 RESEO ----- ｶﾞﾒﾝ -----
620 REM
630 CALL &E38D
640 POKE &EFE0,&C0
650 FOR A2=&H14E0 TO &H1BE0 STEP &H700
660 FOR A1=0 TO &H1F
670 FOR A=1 TO 8:POKE A2+&H20*A+A1,W(A):NEXT A
680 NEXT A1
690 NEXT A2
700 FOR A=9 TO 0 STEP -1:POKE &H139C-&H20*A,H(10-A),H1(10-A)
710 POKE &H19C-&H20*A,H(10-A),H1(10-A):NEXT A
720 RETURN
730 REM
740 REM ----- 1 -----
750 REM
760 IF (PEEK(&H13C0)<>$00)+(PEEK(&H13C1)<>$00) THEN RETURN
770 FOR A=0 TO 7:POKE &H13C0+A*&H20,E(A+1),E1(A+1):NEXT A
780 RETURN
790 REM
800 REM ----- 2 -----
810 REM
820 IF (PEEK(&H1AC0)<>$00)+(PEEK(&H1AC1)<>$00) THEN RETURN
830 FOR A=0 TO 7:POKE &H1AC0+A*&H20,E(A+1),E1(A+1):NEXT A
840 RETURN
850 REM
860 REM ----- 3 -----
870 REM
880 IF (PEEK(&H13C0)<>$00)+(PEEK(&H13C1)<>$00) THEN RETURN
890 IF (PEEK(&H1AC0)<>$00)+(PEEK(&H1AC1)<>$00) THEN RETURN
900 FOR A=0 TO 7
910 POKE &H13C0+A*&H20,E(A+1),E1(A+1)
920 POKE &H1AC0+A*&H20,E(A+1),E1(A+1)
930 NEXT A
940 RETURN
950 REM
960 REM ----- 4 -----
970 REM
980 IF (PEEK(&H13CC)<>$00)+(PEEK(&H13CD)<>$00) THEN RETURN
981 IF R<8 THEN RETURN
990 FOR A=0 TO 7:POKE &H13CC+&H20*A,E(A+1),E1(A+1):NEXT A
1000 RETURN
1010 REM
1020 REM ----- ﾌｷﾀﾞﾘ -----
1030 REM
1040 FOR A=0 TO 4:POKE X+&H20*A,$00:POKE X1+&H20*A+&H20,W(A+1):NEXT A
1050 RETURN
1060 REM
1070 REM ----- NICE  1 -----
1080 REM
1090 FOR A=0 TO 7:POKE X-&H40-&H20*A,$00,$00:NEXT A:LET S=S+10*R:RETURN
1100 REM
1110 REM ----- NICE 2 -----
1120 REM
1130 FOR A=0 TO 7:POKE X-&H41-&H20*A,$00,$00:NEXT A:LET S=S+10*R:RETURN
1140 REM
1150 REM ----- MUSIC -----
1160 REM
1170 MUSIC P0T1DV:RETURN
1180 MUSIC P0T1D=:RETURN
1190 MUSIC P0T1DH:LET Z=0:RETURN
1200 REM
1210 REM ----- END -----
1220 REM
1230 LET B0=B0-1:MUSIC P1T1U8U5UVUDUEUUUHU9V7ELHD8D5DVD2D=DLDH
1240 FOR A=0 TO 7:POKE &H13DB+&H20*A,$00,$00:POKE &H1ADB+&H20*A,$00,$00
1250 NEXT A
1260 RETURN
1270 REM
1280 REM ----- GAMEOVER -----
1290 REM
1300 POKE &HEFE0,0:CLEAR :POKE &HE890,6
1310 IF S>S1 THEN LET S1=S
1320 LET CURSOR=5,10:PRINT "HI SCORE";S1
1330 LET CURSOR=7,15:PRINT "YOUR SCORE";S
1340 MUSIC P9RRR
1350 IF S=S1 THEN INPUT A$
1360 POKE &HE890,5:LET CURSOR=6,12:PRINT A$
1370 LET CURSOR=5,20:PRINT "START":MUSIC R:PRINT "[S]KEY!"
1380 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1380
1390 LET B0=3:LET S=0:LET R=1:LET O=10:GOTO 90
1400 REM
1410 REM ----- UFO -----
1420 FOR A=9 TO 0 STEP -1:POKE &H3AC-&H20*A,E2(10-A),E3(10-A):NEXT A
1430 RETURN
```

★≡≡≡あっ流れ星だ！みんなでお願いしよう。OFコーナーに載りますように!!(大阪市・山本訓弘13才)……

【編：なるほどね！◎≡≡影：あっ流れハート！(≡≡これは流れカッコ。編≡≡影：あら編くんも流れちゃった!!】

ベーシック・マスターJr.（カラー・アダプター使用）用

CHOP RESCUE

エントリーコード BJ②
海野　利樹

ある日，ベーマガ編集部員は，常連プログラマーをつれて森へキャンプにでかけました。ところが，ベーマガの人気をねたむ売れないマイコン誌の編集部が，森に火を放ったのです。さあ，大変です。どうする？

ゲームのしかた

キミは，森のはずれにあるヘリの発着場から，グッド・サンダーに乗って救助にでかけます。[I][M][J][K]で操縦して，人（ｉ）のま上に降りてください。救助したら，発着場にもどってください。しかし，上空には敵のギルガメスがじゃまをしにやってきます。

得点は，人を救助すると10点，発着場につれていくと50点です。ＬＥＦＴが０になると，１面クリアになって，（助けた人数）×100－（死んだ人数）×50点のボーナスがでます。

CHECKER FLAG

影：常連プログラマーが死んじゃった！

編集長：ナヌ！こりゃ大変だ（顔面まっ白）。

編：編集長，あわてないでください！ゲームでのことですよ。

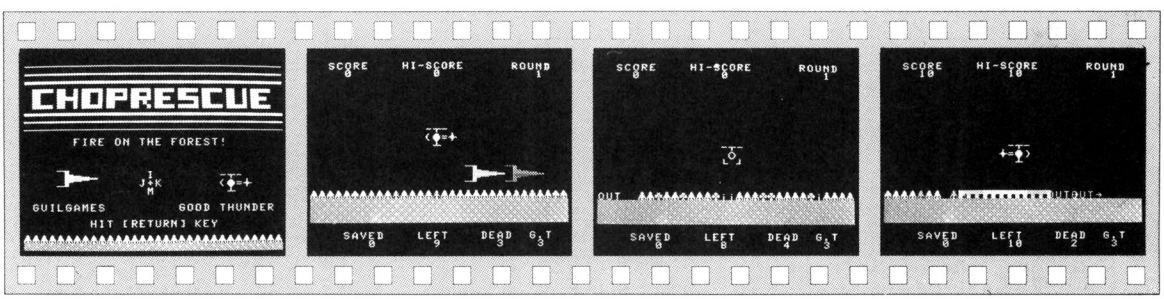
Dr.D：ヘリコプターなどを定義するのにＲＥＡＤ　ＤＡＴＡは使えんのかな？　もう少しスマートにプログラムを作れるように研究してみたまえ。

編：でもプリンターがないと，なかなかむずかしいんですよね。

改造について

LII₂ユーザーおよびカラーなんかいらないという人は，10行のＰＯＫＥ　Ｅ＋２，１と，リスト中のＰＯＫＥ　Ｅ，……のところを削除します。そして，680行を，680　Ｘ＝Ｘ＋ＩＮＴ（Ｘ１）：ＰＯＫＥ　＄３Ｂ，＄36，Ｘ，＄36，Ｘ＋31，３，０：ＣＡＬＬ　＄Ｆ009としてください。

カラーを使う人は，ＤＡＴＡ文をまちがわないように。それから，ＣＡＬＬ　＄Ｅ14Ｆもお忘れなく！



《写真１》　カッコイイな！　タイトルも大切ですね

《写真２》　ギルガメスをよけて火災現場へ急げ!!

《写真３》　パタパタと人の頭上に到着

《写真４》　救助したらぶじ発着場まで運びます

★キャラクタや背景を赤と青で少しずつずらして描き，赤青メガネをかけてＰＬＡＹするとド迫力の３Ｄ－ＧＡＭＥができるんじゃ…？（新潟県新発田市・平山　寛14才）……【編：おもしろそうだね。誰かつくってみて！】

```
 10 CLEAR :RANDOMIZE :LET H=0:LET E=$E890:POKE E+2,1:DIM H$(3),M$(2),A$(5)
 20 REM ¥¥¥¥¥MACHINE LANGUAGE¥¥¥¥¥
 30 FOR A=$358C TO $35BD:READ D$:POKE A,VAL("$"+D$):NEXT A
 40 FOR A=$35FA TO $36A3:POKE A,32:NEXT A
 50 FOR A=$3683 TO $368A:POKE A,1:NEXT A:POKE $368B,9
 60 POKE $360E,$7B,$4F,$55,$54:POKE $368E,$4F,$55,$54,$7C
 70 REM ¥¥¥¥¥CHARACTERS¥¥¥¥¥
 80 LET B$=CHR$(10,8,8,8,8)
 90 LET H$(1)=CHR$(45,$89,45,32)+B$+CHR$(40,$95,61,$87)+B$+CHR$(32,$8B,32,32)
100 LET H$(2)=CHR$(32,45,$89,45)+B$+CHR$(32,32,$94,32)+B$+CHR$(32,$81,32,$82)
110 LET H$(3)=CHR$(32,45,$89,45)+B$+CHR$($87,61,$95,41)+B$+CHR$(32,32,$8B,32)
120 LET A$(1)=CHR$(10,$85,$85,$85,$85)
130 LET A$(2)=CHR$($8F,$85,$85,$8E)+B$+CHR$($86,32,32,$86)
140 LET A$(2)=A$(2)+B$+CHR$($8C,$85,$85,$8D)
150 LET A$(3)=CHR$($FC,$F6,$F6,$FD)+B$+CHR$($F0,32,32,$F3)
160 LET A$(3)=A$(3)+B$+CHR$($FD,$F9,$F9,$FC)
170 LET A$(4)=CHR$($8D,32,32,$8C)+B$+"    "
180 LET A$(4)=A$(4)+B$+CHR$($8E,32,32,$8F)
190 LET H0$="    "+B$+"    "+B$+"    "
200 LET A$(5)=H0$:LET B$=CHR$(10,8,8,8,8,8)
210 LET M$(1)=CHR$($F9,$FA,$FB,1,7,$F6)+B$+CHR$($F6,$F7,$F8,1,10,$F9)
220 LET M$(2)=CHR$($F6,1,5,$FB,$FA,$F9)+B$+CHR$($F9,1,1,$F8,$F7,$F6)
230 LET M0$="    "+B$+"    "
240 REM ¥¥¥¥¥DEMO¥¥¥¥¥
250 CLEAR :FOR V=1 TO 3:FOR X=0 TO 31
260 POKE E,3:LET CURSOR=X,4-V:PRINT CHR$($F9-V);
270 POKE E,2:LET CURSOR=X,6+V:PRINT CHR$($F9-V);
280 NEXT X:NEXT V:POKE E,5
290 POKE $180,0,13,14,6,13,0,9,13,14,9,13,14,9,13,14,9
300 POKE $190,13,14,6,13,14,6,13,14,6,13,0,9,13,14,6
310 POKE E,1:POKE $1A0,0,13,0,0,13,14,9,13,0,9,13,14,6,13,10,6
320 POKE $1B0,13,14,0,14,14,9,13,0,0,13,0,9,13,14
330 POKE $1C0,0,14,14,6,14,0,6,14,14,6,14,0,0,14,0,6
340 POKE $1D0,14,14,6,14,14,6,14,14,6,14,14,6,14,14,6
350 POKE E,7:LET CURSOR=24,14:PRINT H$(1)::LET CURSOR=19,18:PRINT "GOOD THUNDE
R";
360 POKE E,5:LET CURSOR=4,14:PRINT M$(2)::LET CURSOR=1,18:PRINT "GUILGAMES";
370 FOR A=$3C0 TO $3DF:POKE E,4:POKE A,$9E:POKE E,6:POKE A+32,$9D:NEXT A
380 POKE E,11:LET CURSOR=6,10:PRINT "FIRE ON THE FOREST!"
390 POKE E,7:LET CURSOR=15,14:PRINT "I";CHR$(10,8,8);"J+K";CHR$(10,8,8);"M";
400 LET X9=8:LET V9=20:LET T$="HIT [RETURN] KEY":GOSUB 1230
410 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 410
420 MUSIC O2T4P2↓P0↓↓↓P2↓P0↓↓↓RP1↓↓↓↓↓
430 MUSIC U↓P0U↓U↓U↓P2U↓P0U↓U↓U↓RP1U↓U↓U↓U↓U↓
440 REM ¥¥¥¥¥START¥¥¥¥¥
450 LET S=0:LET R=1:LET G=3
460 REM ¥¥¥¥¥FOREST¥¥¥¥¥
470 FOR A=$3614 TO $3680:POKE A,$9E:NEXT A
480 LET L=R*2+10:FOR A=1 TO L
490 LET A1=$3614+INT(RND(108)):IF PEEK(A1)<>$9E THEN GOTO 490
500 POKE A1,$69:NEXT A:LET S1=0:LET D=0
510 REM ¥¥¥¥¥C,R,T¥¥¥¥¥
520 CLEAR :POKE E,5:PRINT "  SCORE    HI-SCORE      ROUND"
530 POKE E,7:LET CURSOR=3,1:PRINT S;:LET CURSOR=14,1:PRINT H;
540 LET CURSOR=27,1:PRINT R;
550 POKE E,6:FOR A=$320 TO $37F:POKE A,$9D:NEXT A
560 POKE E,3:LET CURSOR=4,21:PRINT "SAVED    LEFT    DEAD  G.T"
570 POKE E,7:LET CURSOR=6,22:PRINT S1:LET CURSOR=14,22:PRINT L;
580 LET CURSOR=22,22:PRINT D;:LET CURSOR=27,22:PRINT G;
590 LET X=$78:POKE $358D,X:CALL $3590
600 POKE E,7:LET V=13:LET CURSOR=14,V:PRINT H$(2);
610 LET M=0:LET M1=V:LET X1=0:LET M2=1:LET M3=0:LET M4=V:LET F=0:LET Z=0
620 REM ¥¥¥¥¥INKEY¥¥¥¥¥
630 POKE E,7:LET I=ASC(INKEY$)
640 LET V1=(I=$4D)-(I=$49):LET X1=X1-(I=$4A)/2+(I=$4B)/2
650 LET X1=X1-(X1>3)/2+(X1<-3)/2:IF V1<0 THEN LET CURSOR=14,V:PRINT H0$;
660 LET V=V+V1:LET V=V+(V<2)-(V>13)
670 LET CURSOR=14,V:PRINT H$(2+SGN(INT(X1)));
680 LET X=X+INT(X1):POKE $358D,X:CALL $3590
690 IF (X)$80)+(X<0) THEN GOTO 1060
700 POKE $EE80,$FF,0:LET CURSOR=13,V:LET C=ASC(CURSOR$)
710 PRINT CHR$(9,9,9,9,9);:LET C=C+ASC(CURSOR$)
720 PRINT CHR$(10);:LET C=C+ASC(CURSOR$)
730 PRINT CHR$(8,8,8,8,8);:LET C=C+ASC(CURSOR$)
740 IF C<>$80 THEN GOTO 1080
750 LET CURSOR=16,V+3:LET C=ASC(CURSOR$):IF INT(X1)<>0 THEN GOTO 800
760 IF (C=$69)*(F=0) THEN GOTO 920
770 IF (C=1)*(F=1) THEN GOTO 950
780 IF C=$96 THEN GOTO 1080
790 REM ¥¥¥¥¥GUILGAMES¥¥¥¥¥
800 POKE E,5:LET CURSOR=M3,M4:PRINT M0$;
810 LET M=M+M2*2:IF (M<0)+(M)$98) THEN LET M=M-M2*2:LET M2=-M2:LET M1=V
820 IF (X)M)+(M-X)27) THEN GOTO 850
830 LET M3=M-X:LET M4=M1:LET CURSOR=M3,M1:PRINT M$(SGN(M2+1)+1);
840 REM ¥¥¥¥¥FIRE¥¥¥¥¥
850 POKE $EE80,0,$FF:LET Z=Z+1:IF Z<3 THEN GOTO 630
860 LET Z=0:LET Z1=$3614+INT(RND(108)):IF PEEK(Z1)<>$69 THEN GOTO 900
870 POKE E,7:LET D=D+1:LET CURSOR=22,22:PRINT D;
880 LET L=L-1:LET CURSOR=14,22:PRINT L;" ";
890 MUSIC T1P0#V#↑:IF L=0 THEN GOTO 1000
900 POKE Z1,$96:GOTO 630
910 REM ¥¥¥¥¥MAN¥¥¥¥¥
920 LET F=1:POKE $3610+X,$20:LET S=S+10
930 MUSIC T1P0↑ミV:GOTO 980
940 REM ¥¥¥¥SAVE¥¥¥¥
950 LET F=0:MUSIC T1P0レフラ:POKE E,7:LET S=S+50
960 LET S1=S1+1:LET CURSOR=6,22:PRINT S1;
970 LET L=L-1:LET CURSOR=14,22:PRINT L;" ";:IF L=0 THEN GOTO 1000
980 POKE E,7:LET CURSOR=3,1:PRINT S;:GOTO 800
990 REM ¥¥¥¥¥ROUND¥¥¥¥¥
1000 LET X9=10:LET V9=5:LET T$="ROUND CLRER!":GOSUB 1230
1010 LET X9=11:LET V9=9:LET T$="BONUS":GOSUB 1230
1020 LET B=S1*100-D*50:LET CURSOR=17,9:PRINT B;:LET S=B+S
1030 LET R=R+1:LET CURSOR=3,1:PRINT S;:IF S<0 THEN GOTO 1170
1040 MUSIC O1V5T2P1VVVVVVP2RP4#VP2#VP1VVVVVVRO2U4:GOTO 470
1050 REM ¥¥¥¥¥OVER THE ROUND¥¥¥¥
1060 POKE E,7:LET CURSOR=9,5:PRINT "OVER THE ROUND";
1070 REM ¥¥¥¥¥BOMB!!¥¥¥¥¥
1080 FOR A1=1 TO 10:FOR A=1 TO 5:POKE E,RND(7)+1
1090 LET CURSOR=14,V:PRINT A$(A);
1100 FOR A2=1 TO A1*2:POKE $EE80,$FF,0:NEXT A2:NEXT A:NEXT A1
1110 LET G=G-1:POKE E,7:LET CURSOR=27,22:PRINT G;
1120 IF F=1 THEN LET L=L-1:LET D=D+1
1130 IF G=0 THEN GOTO 1170
1140 IF L=0 THEN GOTO 1000
1150 GOTO 520
1160 REM ¥¥¥¥¥GAMEOVER!¥¥¥¥¥
1170 LET X9=7:LET V9=5:LET T$="THIS GAME IS OVER!":GOSUB 1230
1180 IF S>H THEN LET H=S
1190 LET X9=7:LET V9=9:LET T$="REPLAY=[RETURN]KEY":GOSUB 1230
1200 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 1200
1210 GOTO 450
1220 REM ¥¥¥¥¥WRITE¥¥¥¥¥
1230 FOR A=1 TO LEN(T$):POKE E,RND(7)+1:FOR A1=1 TO 5
1240 LET CURSOR=A+X9-2,V9-1:PRINT A$(A1)::POKE $EE80,$FF,0
1250 NEXT A1:POKE E,7:LET CURSOR=X9,V9:PRINT LEFT$(T$,A);
1260 NEXT A:RETURN
1270 DATA 36,0,3,0,7F,35,8F,FE,35,8C,A6,00
1280 DATA C6,07,81,9E,26,02,C6,04
1290 DATA 81,96,26,02,C6,02,CE,E8
1300 DATA 90,E7,00,FE,35,8E,A7,00
1310 DATA 7C,35,8D,7C,35,8F,B6,35
1320 DATA 8F,81,20,26,D6,39
```

★**伝言A**：ごめん！新居！4月号のBM返すの忘れてた。明日返すから。**伝言B**：ごめん！池原、3月号のBM返すの忘れてた。明日返すよ。（大阪市・**中村雅哉15才**）……**【影**：調子のいいヤツだ。**編**：まるで…ネ！**影**：ハイハイ!!**】**

PUSH KANI

エントリーコード BL①

トランファム

内　容

カニ（バルタン星人ではない）が，マンホールの中に入ってしまいました。そこには，ナメクジアンとジョーズがいるのでした。ナメクジアンはパイプの上，ジョーズはマンホールの水の中にいるのです。それでは，がんばってナメクジアンとジョーズをやっつけましょう。

遊びかた

キー操作は，4で左，6で右，Aでプッシュ，Zでダウンです。ナメクジアンのやっつけかたは，カニさんを移動させてナメクジアンのま下にきたらAを押してください。ただし，ナメクジアンの目の下にパイプがないといけませんよ。ジョーズのやっつけかたは，カニさんを移動させて，適当なところでAで上に行ってください。そしてジョーズがま下にきたら，Zを押してください。するとジョーズがやっつけられます。すばやくすると，2回やっつけることができます。

カニさんのハサミが，ナメクジアンの目に当たるとやられてしまいます。したがって，ナメクジアン攻撃に失敗したら，すばやく下ってください。ジョーズが近づいて来て，カニさんを食べることがあるので気をつけてくださいね。

そのほかには，上の段（パイプのあるところ）でも動けますが，動くとパイプが消えるので注意してください。3回やられると終ります。ナメクジアンを10ぴきやっつけると，1ぴきカニさんがふえ，ゲームがむずかしくなります。

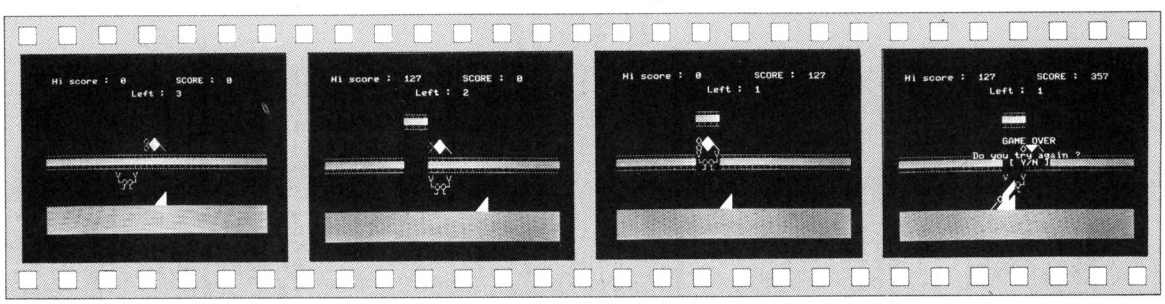
《参考にしたもの》

ベーマガ5月号「WORM　&　GIRL」

CHECKER FLAG

Dr.D：ふふ，まあよろしかろ。楽しいゲームだな。少しプログラムが長くなりすぎた感じだが，これといっておかしなところがなかったのでOK。

編：ベーマガのプログラムの見本的作品ですね。ユニークなゲームを待ってますよ。



《写真1》 上にナメクジアン，下にジョーズがウロウロしてる

《写真2》 パイプをぶつけて，エイッ!!　やったぜ!!

《写真3》 ナメクジアンにつかまったときです

《写真4》 ジョーズに食われてゲーム・オーバー

★友達のA.K君はX1Dを持っていて，僕がキーを少し強く押すだけでおこるんです。影さん何か言ってやって。
（千葉県市川市・**佐藤　康14才**）……**【影：おこってなぐるのかな？ものがものだけにパッ（ソ）コーン!!とね。】**

PUSH KANIのプログラム・リスト

```
10 REM ********** ｾｯﾃｲ **********
20 WIDTH40:SCREEN ,,1:RANDOMIZE(TIME/3)
30 DEFINTA-Z:H=0
40 GOSUB 1150
50 POKE&HFFE0,&H04:COLOR 7,0
60 K1$="  ◢"
70 K2$="  ◢"
80 K3$="  o◢"
90 K4$=" ◢◢"
100 A1$="V  V":A2$="└oo┘":A3$=" ｺﾞﾚ "
110 B1$="o▲":B2$="o◥◤"
120 J1$=" ◢":J2$="◢"
130 S=0:L=3:SL=0:R=0
140 REM ********** STRAT **********
150 AX=RND(1)*34+1:AY=15
160 BX=18:BY=10 :C=RND(1)*1+1
170 J=RND(1)*1+1:JX=RND(1)*30+5:JY=18
180 CLS
190 LINE(1,12)-(39,12),"┬",2
200 LINE(1,13)-(39,13),"■",1
210 LINE(1,14)-(39,14),"┴",2
220 LINE(1,20)-(39,23),"※",5,BF
230 GOSUB 430
240 R=0:Q=0
250 LOCATE 2,1:PRINT"Hi score : ";H;
260 LOCATE 24,1:PRINT"SCORE : ";S;
270 LOCATE 16,3:PRINT"Left : ";L;
280 REM ********** MAIN **********
290 K=PEEK(&HFFE0)
300 IF AX)2 AND K=183 THEN GOSUB 380:AX=AX-1:GOSUB 430
310 IF AX<34 AND K=190 THEN GOSUB 380:AX=AX+1:GOSUB 430
320 IF K=184 THEN 780
330 IF K=200 AND AY=12  THEN GOSUB 380:AY=15:GOSUB430:IF AX+1=JX THEN COLOR 2:GO
SUB 630:GOSUB360: COLOR 7:S=S+100+RND(1)*50:GOSUB990
340 ON RND(1)*2+1-R GOSUB 590,490
350 GOTO 290
360 FOR I=1 TO 10:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:NEXT:RETURN
370 REM ********** TURN OUT **********
380 LOCATEAX,AY:PRINT"    ";
390 LOCATEAX,AY+1:PRINT"    ";
400 LOCATEAX,AY+2:PRINT"    ";
410 RETURN
420 REM ********** KANI **********
430 COLOR 4:LOCATEAX,AY:PRINTA1$;
440 LOCATEAX,AY+1:PRINTA2$;
450 LOCATEAX,AY+2:PRINTA3$;
460 COLOR 7
470 RETURN
480 REM ********** NAME **********
490 COLOR 5:LOCATEBX,BY:PRINT"   ";
500 LOCATEBX,BY+1:PRINT"    ";
510 D=D+1:IF D=4THEN :C=RND(1)*1+1:D=0
520 BX=BX+(C=2)-(C=1)-(BX(2)+(BX)34)
530 LOCATEBX,BY:PRINTB1$;
540 LOCATEBX,BY+1:PRINTB2$;
550 COLOR 7 :Z=SCREEN (BX,BY+2)
560 IF Z=86 THEN 1030
570 RETURN
580 REM ********** JOES **********
590 LOCATEJX,JY:PRINT" ";
600 LOCATEJX,JY+1:PRINT" ";
610 IF JX=2 THEN J=1 ELSE IF JX=37 THEN J=2
620 JX=JX-(J=1)+(J=2)
630 LOCATE JX,JY:PRINTJ1$;
640 LOCATE JX,JY+1:PRINTJ2$;
650 IF JX+3=AX THEN 670
660 RETURN
670 LOCATEJX,16:PRINTK1$;
680 LOCATEJX,17:PRINTK2$;
690 LOCATEJX,18:PRINTK3$;
700 LOCATEJX,19:PRINTK4$;
710 IF AY=15 THEN 1030
720 LOCATEJX,15:PRINT"    ";
730 LOCATEJX,17:PRINT"    ";
740 LOCATEJX,18:PRINT"    ";
750 LOCATEJX,19:PRINT"    ";
760 RETURN
770 REM ********** PUSH **********
780 IF SCREEN (AX,AY-1)=144 AND AY=15 THEN 790 ELSE 830
790 IF AX=BX THEN 870
800 COLOR 2: LOCATE AX,6:PRINT"┬┬┬┬";
810 COLOR 1: LOCATE AX,7:PRINT"■■■■";
820 COLOR 2: LOCATE AX,8:PRINT"┴┴┴┴";
830 GOSUB 380
840 AY=12:GOSUB430
850 GOTO290
860 REM ********** ﾔｯﾂｹﾀ **********
870 S=S+200+RND(1)*50:SL=SL+1
880 FOR P=1 TO 3
890 FOR I=1 TO 7: COLOR I
900 LOCATEAX,10:COLOR 2: PRINT"×";:COLOR I:PRINT"◢◣";
910 LOCATEAX,11:COLOR 2: PRINT"×";:COLOR I:PRINT"◥◤";
920 POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255
930 FOR U=1 TO 10:NEXTU
940 NEXTI,P
950 GOSUB 990
960 FOR I=1 TO 1000:NEXT
970 GOTO 150
980 REM ********** SCORE **********
990 LOCATE 32,1:PRINTS;
1000 IF SL=10 THEN L=L+1:R=1
1010 RETURN
1020 REM ********** ﾔﾗﾚﾀ **********
1030 BEEP:BEEP:L=L-1
1040 FOR I=1 TO 2000:NEXT
1050 IF L=0 THEN 1070 ELSE 150
1060 REM ********** GAME OVER **********
1070 BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
1080 IF S)H THEN H=S
1090 POKE&HFFE0,&H64
1100 LOCATE 18,10:PRINT"GAME OVER";
1110 LOCATE 13,12:PRINT"Do you try again ?";
1120 LOCATE 19,13:PRINT"[ Y/N ]"
1130 IF INKEY$="Y" THEN 50 ELSE IF INKEY$="N" THEN END ELSE 1130
1140 REM ********** ﾀｲﾄﾙ **********
1150 CLS
1160 CONSOLE 0,16,0:LOCATE0,15
1170 BEEP:PRINT"■■■■
```

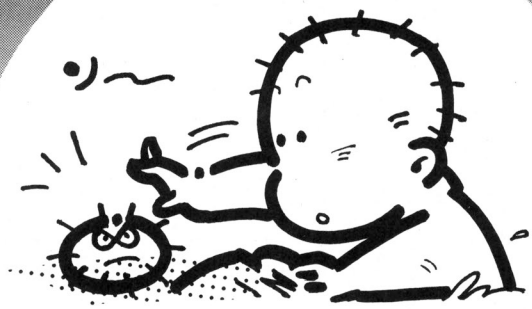
ベーシックマスターL IIIマーク5用

うにとり

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード BL②

カプリコーン



ここは，茨城県日立市沿岸の美しい海の中です。あなたは，海底にいる「うに」を採ってください。

ゲームのしかた

あなたは，中央にいる得体の知れない物体です。[2]，[4]，[6]，[8]で4方向を向き，スペース・キーで「フラワー弾」を発射します。弾を撃つと，体は逆方向に動きます。そして，「うに」は中心を撃たなければなりません。「うに」や「くらげ」に弾が当ると，動く「くらげ」がやってきますので，「フラワー弾」で撃墜してください。

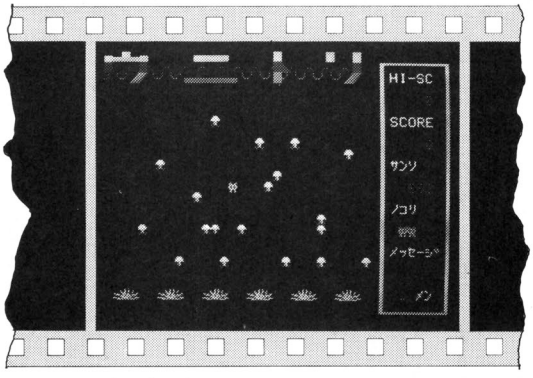
ルール

- 酸素が0になると窒息！
- 「うに」に当ると死亡！
- 「くらげ」に当ると酸素が減少！
- 弾を撃つと酸素が減少！
- 「うに」を五つ取ると面クリア！
- 動く「くらげ」に捕まると死亡！

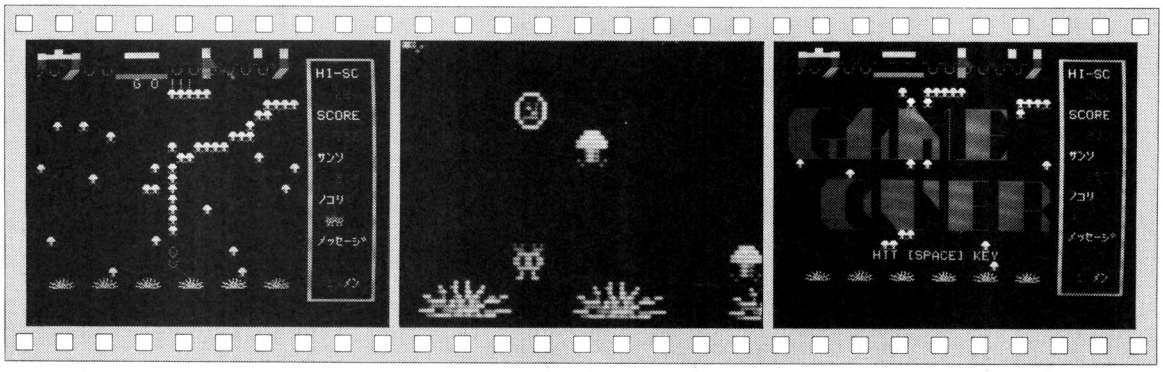
CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，敵とぶつかった時の判定がおもしろいな。SCREEN文を使うのはいいが，問題はそのあとのL≦&H73　THEN　IF……となっている。IF文を使うと遅くなってしまうのに，あえて二つも使う手はない。ここは，OR文を使ってみたらどうかな？

影：あんがと！



《写真1》 フラワー弾を発射すると反動で逆方向に移動します



《写真2》 くらげをやっつけると多勢のくらげが反撃してくる

《写真3》 登場キャラクタの拡大画面

《写真4》 ゲーム・アイデアがスバラシイ！

★友人Kは去年ぴゅう太を買わなかったので「ほらふきぴゅう太」と呼ばれた。今年はFM－7を買うといって買わないので「ほらふきセブン」。（三重県員弁郡・**藤田房之14才**）……**【影：スペースがないんで笑うだけグハハハ!!】**

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 '----------[ I G ]------------------
20 WIDTH40:SCREEN 0,1,1:CLS:COLOR 7:LOCATE12,12:PRINT"Wait a minute":GOSUB30:LOA
D"MAIN",R
30 POKE &HFFE9,1:FOR I=&H70 TO &H7A:FOR  L=1 TO 3:L=L-(L=3):POKE&HFFEA,L:FOR K=&
HA000+8*I TO &HA000+8*I+7:READ C$:POKE K,VAL("&H"+C$):NEXT:NEXT:NEXT:POKE&HFFE9,
0:RETURN
40 DATA 00,01,01,5C,1E,01,FE,0F,   00,00,00,00,00,00,00,00,   00,01,00,60,1E,01,F0
,0E
50 DATA 12,13,B2,F6,EF,FF,FF,FF,   00,00,00,00,0B,24,48,15,   12,12,92,54,25,B1,34
,80
60 DATA 00,20,60,45,7C,F8,0F,FC,   00,00,00,00,00,00,00,00,   00,20,40,05,78,00,CF
,F0
70 DATA 3C,7E,FF,FF,18,18,18,00,   00,0C,02,00,0B,0B,0B,00,   3C,7E,FF,FF,24,24,A5
,42
80 DATA 00,00,00,00,00,00,24,66,   00,00,7E,DB,DB,7E,00,00,   A5,E7,7E,DB,DB,7E,24
,66
90 DATA 66,24,00,00,00,00,00,00,   00,00,7E,DB,DB,7E,00,00,   66,24,7E,DB,DB,7E,E7
,A5
100 DATA 00,01,03,00,00,03,01,00,   18,3C,24,3C,3C,24,3C,18,   DB,7D,E7,3C,3C,E7,7
D,DB
110 DATA 00,80,C0,00,00,C0,80,00,   18,3C,24,3C,3C,24,3C,18,   1B,BE,E7,3C,3C,E7,B
E,1B
120 DATA 3C,42,81,81,81,81,42,3C,   3C,42,8D,8D,91,81,42,3C,   3C,42,A1,A9,B1,BD,4
2,3C
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,   00,00,00,00,00,00,00,00,   00,00,00,00,00,00,0
0,00
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,   91,10,54,38,3C,38,44,01,   91,10,54,38,3C,38,4
4,01
150 POKE278,32:PRINTCHR$(&H79):COLOR 7
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 '----------[ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ]------------
20 DEFINTA-Z:X=15:Y=12:J=3:LEVEL=1:LEVEL1=6:FL1=1:O2=1000:MEN=1:NNN=1:J=3:NN=1:S
C=0:GET=0
30 CLS:RANDOMIZE(TIME):POKE &HFFE0,128
40 GOSUB 260:A$(1)=CHR$(&H74):A$(2)=CHR$(&H75):A$(3)=CHR$(&H76):A$(4)=CHR$(&H77)
:B$=CHR$(&H7B):UNI$=CHR$(&H70)+CHR$(&H71)+CHR$(&H72):KURAGE$=CHR$(&H73):O2=1000
50 '----------[ ｼｮｷ ｶﾒﾝ ]------------
60 LINE(32*16,1*8)-(40*16-1,24*8),PSET,6,B
70 COLOR 7:LOCATE 33,2:PRINT"HI-SC":LOCATE 33,6:PRINT"SCORE":LOCATE 33,10:PRINT"
ｻﾝｿ":LOCATE 33,14:PRINT"ﾉｺﾘ":LOCATE33,18:PRINT"ﾒｯｾｰｼﾞ":LOCATE 36,22:PRINT"ﾒﾝ"
80 COLOR 2:LOCATE33,4:PRINTUSING"#####";HSC:LOCATE33,8:PRINTUSING"#####";SC
90 COLOR 4:LOCATE33,22:PRINTUSING"##";MEN
100 POKE278,32:FOR I=1 TO 20:FOR L=1 TO LEVEL:M=(RND(1)*29)+1:N=(RND(1)*18)+4:LO
CATEM+(M=15),N:PRINT KURAGE$:NEXT:NEXT
110 FOR I=2 TO 28 STEP 5:LOCATEI,22:PRINTUNI$:NEXT
120 LOCATE 34,16:PRINTSTRING$(J-1,CHR$(&H74));CHR$(&H79):O2=1000
130 '----------[ MOVE ]----------------
140 I=PEEK(&HFFE0):IF FL=1 THEN GOSUB210 ELSE IF I=128 THEN GOSUB190
150 GOSUB720:O2=O2-1:I=1-(I=190)*3-(I=183)*2-(I=205)
160 J$=A$(I):X=X+MX:X=X-(X(=0)+(X)=31):Y=Y+MY:Y=Y-(Y(=3)+(Y)=23):L=SCREEN (X,Y):
IF L(=&H73 THEN IF L)=&H70 THEN 320
170 LOCATE X,Y:PRINTJ$:ON FL1 GOTO 140,500,510
180 '----------[ ﾊｯｼｬ ]----------------
190 EXEC&HF7A9:MBX=(J$=A$(3))-(J$=A$(4)):MBY=(J$=A$(1))-(J$=A$(2)):MX=-MBX:MY=-M
BY:BX=X:BY=Y:FL=1:O2=O2-20
200 '----------[ ﾊｯｼｬ....  ｿﾉｺﾟ ]------
210 NNN=NNN+1:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(&H79):LOCATE BX,BY:PRINTCHR$(&H79)
220 IF (BX(=0)+(BX)=31)+(BY(=3)+(BY)=23)(0 OR NNN)1+RND(1)*15 THEN FL=0:MX=0:MY=
0:NNN=0:RETURN
230 BX=BX+MBX:BY=BY+MBY:L=SCREEN (BX,BY):IF L(=&H73 AND L)=&H70 THEN GOSUB370
240 LOCATE BX,BY:PRINTB$:RETURN
250 '----------[ ﾀｲﾄﾙ ]----------------
260 COLOR 6:CLS
270 LOCATE1,0:PRINT"ﾛﾎﾞｵﾛﾎﾞﾛ      ﾛﾛﾛﾛ      ぁ      ぁ  ぁ":COLOR 2
280 LOCATE1,1:PRINT"ぁすしすぁすしすしすしすしすしすしぁなすしすしすしすぁ":COLOR 4
290 LOCATE1,2:PRINT"そせせとぬせせそせホホホホホホホホホせせそぁそせそせそせそとぬ"
300 RETURN
310 '----------[ ｼｮｳﾄﾂ ]----------------
320 BEEP:NNN=20:ON L-111 GOTO 330,330,330,340
330 BEEP:BEEP:Z=2:GOSUB700:GOSUB680:J=J-1:IF J(=0 THEN 460 ELSE LOCATE X,Y:PRINT
CHR$(L):X=15:Y=12:GOTO 120
340 IF X=SKX AND Y=SKY THEN Z=2:GOSUB680:GOSUB 700:J=J-1 ELSE O2=O2-100:Z=4:GOSU
B700:GOTO 170
350 IF J(=0 THEN 460 ELSE X=15:Y=12:GOTO 140
360 '----------[ ｱﾀﾘ ]----------------
370 NNN=20:ON L-111 GOTO 380,390,410,420
380 BX=BX-MBX:BY=BY-MBY:RETURN210
390 LOCATE BX-1,BY:PRINTCHR$(&H79);CHR$(&H7A);CHR$(&H79);:FOR I=1 TO 20:EXEC&HF7
A9:NEXT:LOCATEBX,BY:PRINTCHR$(&H79):GET=GET+1:SC=SC+100:GOSUB680:GOSUB760
400 IF GET)=5 THEN 790 ELSE IF GET)=1 THEN FL1=2:GOSUB650:RETURN 210 ELSE RETURN
 210
410 BX=BX-MBX:BY=BY-MBY:RETURN210
420 LOCATE BX,BY:PRINTCHR$(&H7A);:FOR I=1 TO 8:EXEC&HF7A9:NEXT:SC=SC+50:GOSUB760
:IF FL1=1 THEN FL1=2:RETURN ELSE IF BX=SKX AND BY=SKY THEN GOSUB680:RETURN
430 RETURN
440 COLOR 2:IF SC)HSC THEN HSC=SC
450 '---------[ E N D ]----------------
460 COLOR 2:IF SC)HSC THEN HSC=SC
470 BEEP:LOCATE0,6:PRINT "どぁぁ神えぇ   どぁぁ   ぁぁな   ほぅ ぁぁぁえに "
480 BEEP:LOCATE0,7:PRINT "ぁぁぁ     どぁぁ ぇ ぁぁぁな ほ ぅ ぁぁぁ    "
490 BEEP:LOCATE0,8:PRINT "ぁぁぁ     ぁぁぁ と ぁぁぁぁな ぅ ぁぁぁおい "
500 BEEP:LOCATE0,9:PRINT "ぁぁぁ えぁえぁぁぁぇぁ ぁぁぁ ぁ ぅ ぁぁぁ    "
510 BEEP:LOCATE0,10:PRINT"にぁぁなほぁぁぁぁぁ ぁぇぁぁぁ ぁ ぅぇぁぁぁぇと "
520 BEEP:LOCATE4,13:PRINT"どぁぁ神えぇ  ぁぁぁぁ ぁぁ ぁぁぁええ  ぁぁぁええな"
530 BEEP:LOCATE4,14:PRINT"ぁぁぁ   と ぁぁぁぁ にぁ ぁぁぁ    ぁぁぁ  ぁ"
540 BEEP:LOCATE4,15:PRINT"ぁぁぁ   ぁ ぁぁぁぁ   に ぁぁぁおい ぁぁぁぇぇ神"
550 BEEP:LOCATE4,16:PRINT"ぁぁぁ   に にぁぁぁ   ほ ぁぁぁ    ぁぁぁ  な"
560 BEEP:LOCATE4,17:PRINT"にぁぁなぇほ  にぁぁぇほ  ぁぁぁぇぇ  ぁぁぁ  ぁ"
570 R=RND(1)*15:COLOR R:LOCATE 10,20:PRINT"HIT [SPACE] KEY"
580 I=PEEK(&HFFE0):IF I=128 THEN 20 ELSE 570
590 ----------[ MOVE2 ]----------------
600 GOSUB660:GOTO 140
610 SKXX=-SGN(X-SKX)*(RND(1)(LEVEL1/10):SKYY=-SGN(Y-SKY)*(RND(2))LEVEL1/10):SKX=
SKX+SKXX:SKY=SKY+SKYY:SKY=SKY+(SKY)=22)
620 IF X=SKX AND Y=SKY THEN LOCATE X,Y:PRINTKURAGE$:J=J-1:GOTO 640
630 IF SCREEN (SKX,SKY)=&H78 THEN LOCATE SKX,SKY:PRINTCHR$(&H7A):FOR I=1 TO 8:EX
EC&HF7A9:NEXT:GOSUB680:NNN=20:GOTO 140 ELSE LOCATESKX,SKY:PRINTKURAGE$:GOTO 140
640 Z=2:BEEP:BEEP:GOSUB700:IF J(=0 THEN 460 ELSE X=15:Y=12:NNN=20:FL1=1:GOSUB680
:GOTO 120
650 '----------[ G O !!!]----------------
660 COLOR 6:LOCATE12,3:PRINT"G O !!!":POKE278,32:SKX=RND(1)*30+1:SKY=4:FL1=3:RET
URN
670 '----------[ SK ｱﾀﾘ ]----------------
680 SC=SC+100:GOSUB760:COLOR 7:FL1=1:LOCATE 12,3:PRINT"        ":POKE 278,32:RETU
RN
690 '----------[ ﾒｯｾｰｼﾞ ]----------------
700 BEEP:BEEP:FL1=1:COLOR Z:LOCATE33,20:PRINT"ｲﾀｲ !":FOR I=1 TO 2000:NEXT:LOCATE
33,20:PRINT"     ":POKE 278,32:RETURN
710 '---------[ O2 ]----------------
720 COLOR 2:LOCATE 34,12:PRINTUSING"####";O2
730 IF O2(=0 THEN LOCATE34,12:PRINT"   O":J=J-1 ELSE POKE278,32:RETURN
740 LOCATE33,20:PRINT"ｳﾙｼｲ":BEEP:BEEP:BEEP:FOR I=1 TO 2000:NEXT:LOCATE33,20:PRIN
T"      ":IF J(=0 THEN 460 ELSE POKE278,32:LOCATE X,Y:PRINTCHR$(&H79):X=15:Y=12:F
L1=1:N=20:GOTO 120
750 '---------[ SCORE ]----------------
760 COLOR 2:LOCATE 33,8:PRINTUSING"######";SC
770 POKE278,32:RETURN
780 '----------[ CLEAR ]----------------
790 COLOR 5:LOCATE5,10:PRINT"   ぁ      ぁ ぁぁぁ  ぁ ぁ"
800 COLOR 1:LOCATE5,11:PRINT"ﾛﾛﾛぁﾛﾛﾛ  どぬ   どぬ  ぁ ぁ"
810 COLOR 3:LOCATE5,12:PRINT"   ぁ     どぁ   どぁ   ぁ ぁ"
820 COLOR 2:LOCATE5,13:PRINT"   ぁ    どぬぁ  どぬにな     "
830 COLOR 4:LOCATE5,14:PRINT"  どぬ     ぁ  ぬ  に  ふ ふ"
840 I=VAL(LEFT$(STR$(O2),3)):FOR L=1 TO I:SC=SC+10:GOSUB760:FOR M=1 TO 8:EXEC&HF
7A9:NEXT:NEXT
850 LEVEL=LEVEL+1:LEVEL1=LEVEL1-1:X=15:Y=12:BY=BY-1:GET=0:NNN=20:FL1=1:MEN=MEN+1
:FOR I=1 TO 3000:NEXT:IF MEN)10 THEN 450 ELSE 40
```

★この40円ドロボーめ！こらしめてやつかる。（神奈川県横浜市・瀬沼夏行14才）……【影：ええい！このインローが目に入らぬか！！編：えーい！このウイローが目に…。影：バック！！編：目より先に口に入ってしまった。】

コモドール64用

PIN PATCHIN

黒沢　隆

■ストーリー

N区のはずれに，変ったGAME　CENTERがあると聞いたオレは，ごく普通の住宅街の中に，ぽつんと目立つその店へと入って行った。

店員らしき男に100円を渡すと，その男はだまって長い廊下に数多く並ぶドアのひとつに案内した。周りのドアからはかすかだがうめき声も聞こえる。思いきってドアの中にとび込んだ私を待っていたのは，超巨大なパチンコの台が，ピンボールの台に見えるそれであった。はっと気がつくと，私の目前にも，超巨大な玉がせまっていた。ギャア～！

■ゲーム内容

ディフェンダーをうまく操って，ビッグ・ボールをはね返してください。運が良ければ，得点もかせげるかもしれません。使用するキーは，スペース・キーだけです。

リストどおりに入力してRUNすると，データ読みのあと，画面ができ上って行きます。画面にSCORE表示が出てから，スペース・キーでゲーム・スタートです。

スペース・キーを押すと，そのつどディフェンダーの位置が変りますので，うまくボールをはね返してください。3回ボールを受けそこなうと，GAME　OVERです。GAMEを続ける場合はスペース・キー，やめる場合はSキーを押してください。

ディフェンダーの色は，初めは緑ですが，1回しくじると黄色に，2回しくじると血圧が上がってまっ赤に，最後には血の気がうせて青白くなってしまいます。

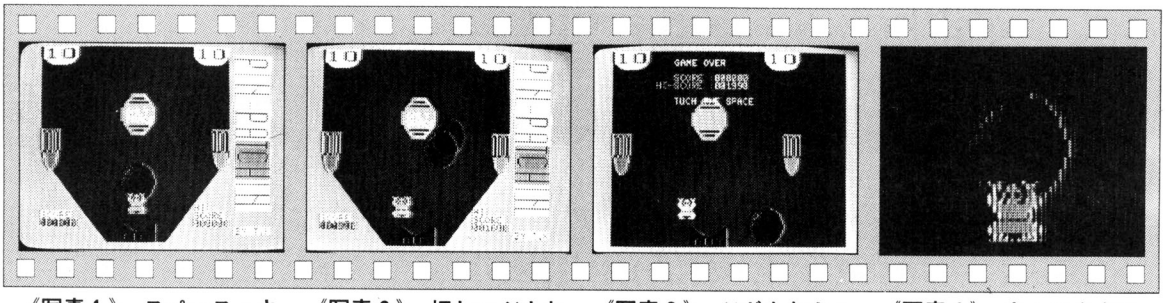
■おわりに

やっぱり64は使いやすいマシンですよ。色は自由に使えるし，リストのスピードも早くてデバッグが楽だし，キーは押しやすいし，コマンドは少々物足りないけど，これは使うほうの腕しだいでいくらでもカバーできるし……。

残念ながら，私のウデではまだ性能の3割ぐらいしか引きだせませんが，他の64ユーザーもぜひがんばって，64のプログラムをレベル・アップさせて行きましょう！

《参考資料》

「森巧尚のBASIC MAGIC」
ベーマガ58年12月号「WARP AND CLEAR」
ベーマガ59年3月号
「ROBOT FIGHT」/「FIGHTING BUGGY」



《写真1》 スペース・キーのみのゲームです

《写真2》 押しつぶされないようにガンバレ！

《写真3》 ぶざまなカッコウでゲーム・オーバー

《写真4》 キャラクタの拡大でーす！

★無線同好会にパソコンがあると書いてあったのにパソコンどころか部室もなかった。聞いたら先輩の家にあるという。サギだ!!(北海道登別市・**浜辺達也15才**)……**【編：実名で載せてまずくない？影：浜辺くん，元気でネ～!!】**

```
0 REM PIN-PATCHIN
10 GOSUB1800
20 GOSUB1000
29 REM MOVING FUNCTION
30 POKESI+4,32:POKESI+4,33
35 POKESI,PEEK(40*64+I):POKESI+1,PEEK(40*64+1+I)
40 I=I+2:IFI=48THENI=0
45 PRINTCHR$(145)CHR$(18)CHR$(156)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),6)
50 P=PEEK(197):IFP=60THENPOKEVI+12,(PEEK(VI+12)+40)AND250
60 POKEVI+14,PEEK(VI+14)+DX:POKEVI+15,PEEK(VI+15)+DY
70 E=PEEK(VI+14):IFE>210ORE<24THENDX=-DX
80 E=PEEK(VI+15):IFE<50THENDY=-DY
90 IFE>208THEN200
100 T=PEEK(VI+30):IFT=192THENDY=-DY
110 IFT=129ORT=130THENSC=SC+100
120 IFT=132ORT=136THENSC=SC+10
130 IFT<>144THEN30
140 SC=SC+INT(RND(1)*100)*10:DY=5+INT(RND(2)*15):GOTO30
200 M=M-1:IFM=0THEN800
210 IFM=2THENPOKEVI+45,7
220 IFM=1THENPOKEVI+45,2
230 POKEVI+15,165:GOTO30
799 REM ENDING
800 POKEVI+45,14:PRINTCHR$(147)CHR$(5)
810 IFSC>HSTHENHS=SC
820 PRINTSPC(10)"GAME OVER":PRINT:PRINTSPC(10)CHR$(150)"SCORE :";
830 PRINTCHR$(153)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),6):PRINTSPC(7);
840 PRINTCHR$(156)"HI-SCORE :";CHR$(158)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(HS),2),6)
850 PRINT:PRINTSPC(10)CHR$(159)"TUCH THE SPACE"
860 IFPEEK(197)=60THENRESTORE:GOTO10
870 FORI=48TO72STEP2:POKESI,PEEK(40*64+I):POKESI+1,PEEK(40*64+1+I)
880 POKESI+4,33:FORJ=0TO150:NEXT:POKESI+4,32:NEXT
890 IFPEEK(197)=13THENPOKEVI+21,0:POKESI+24,0:END
895 GOTO800
999 REM MAKING BOARD
1000 FORI=0TO14STEP2:READQ,D:POKEVI+I,Q:POKEVI+1+I,D:NEXT
1010 SC=0:POKESI+5,9:POKESI+6,0:POKESI+24,15:M=3
1020 FORI=40*64TO40*64+36*2-1:READQ:POKEI,Q:NEXT
1030 POKEVI+21,255:POKEVI+23,147:POKEVI+29,188:POKEVI+27,208
1040 FORI=0TO2:PRINTCHR$(17):NEXT:PRINTCHR$(5)
1050 PRINTSPC(14)"ONLY":PRINTSPC(14)"SPACE
1060 FORI=0TO10:PRINT:NEXT:PRINTCHR$(18)"SCORE"
1070 PRINTCHR$(18)CHR$(156)"000000"
1080 FORI=0TO25:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINTCHR$(145)CHR$(145)CHR$(145);
1090 PRINTCHR$(18)CHR$(153)"HI"CHR$(17)CHR$(157)CHR$(157)"SCORE"CHR$(17);
1100 FORI=0TO4:PRINTCHR$(157);:NEXT
1110 PRINTCHR$(18)CHR$(158)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(HS),2),6)
1120 O=PEEK(197):IFO<>60THEN1120
1130 DX=10:DY=5:I=0
1190 RETURN
1799 REM DATA READING
1800 FORI=0TO64*6-1:READD:POKE32*64+I,D:PRINTI;D,:NEXT
1810 FORI=2040TO2047:READQ:POKEI,Q:PRINTI;Q,:NEXT
1820 VI=53248:SI=54272:VR=1024:CR=55296
1830 FORI=VI+39TOVI+46:READQ:POKEI,Q:PRINTI:0:NEXT
1840 POKEVI+32,14:POKEVI+33,6:PRINTCHR$(154)CHR$(147)
1850 FORI=0TO24:FORJ=0TO7:READQ,D:POKEVR+32+J+I*40,Q:POKECR+32+J+I*40,D:NEXTJ,I
1860 FORI=0TO10:FORJ=0TOI:POKEVR+J+(14+I)*40,160:POKEVR+31-J+(14+I)*40,160
1870 POKECR+J+(14+I)*40,14:POKECR+31-J+(14+I)*40,14:NEXT
1880 POKEVR+I+(14+I)*40,209:POKEVR+31-I+(14+I)*40,249
1890 POKECR+I+(14+I)*40,14:POKECR+31-I+(14+I)*40,14:NEXT
1900 RETURN
1999 REM 100 CHECKER DATA
2000 DATA 255,255,255,199,135,135,247,123,123
2010 DATA 247,123,123,247,123,123,247,123,123
2020 DATA 247,123,123,247,123,123,247,123,123
2030 DATA 247,123,123,247,123,123, 65,135,134
2040 DATA 127,255,254, 63,255,252, 63,255,252
2050 DATA  31,255,248, 31,255,248, 15,255,240
2060 DATA   7,255,224,  1,255,128,  0,126,  0
2070 DATA 32
2099 REM 10 CHECKER DATA
2100 DATA 255,255,255,255,255,255,249,252, 15
2110 DATA 225,249,231,249,249,231,249,249,231
2120 DATA 249,249,231,249,249,231,249,249,231
2130 DATA 249,249,231,249,249,231,121,249,230
2140 DATA  96,124, 14,127,255,252, 63,255,252
2150 DATA  31,255,248, 31,255,248, 15,255,240
2160 DATA   7,255,224,  1,255,128,  0,  0,  0
2170 DATA 33
2199 REM BONUS CHECKER DATA
2200 DATA   1,255,128,  3,255,192,  7,  0,224
2210 DATA  15,255,240, 24,  0, 24, 63,255,252
2220 DATA 127,255,254,255,255,255,255,255,255
2230 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255
2240 DATA 255,255,255,255,255,255,127,255,254
2250 DATA  63,255,252, 24,  0, 24, 15,255,240
2260 DATA   7,  0,224,  3,255,192,  1,255,128
2270 DATA 34
2299 REM BALL DATA
2300 DATA   0,126,  0,  3,255,192, 15,127,240
2310 DATA  28,127,248, 57,255,252, 51,255,252
2320 DATA 127,255,254,103,255,254,239,255,255
2330 DATA 255,255,255,255,255,255,127,255,254
2340 DATA 127,255,254, 63,255,252, 63,255,252
2350 DATA  31,255,248, 15,255,240,  3,255,192
2360 DATA   0,126,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2370 DATA 35
2399 REM DEFENDER DATA
2400 DATA 199,  0,227,126, 60,126, 62,126, 60
2410 DATA  60,255, 28,121,153,158,249,153,159
2420 DATA 252,255, 63,254,126,127,127,255,254
2430 DATA  63,255,252, 31,255,248, 15,255,240
2440 DATA  15,255,240, 13, 90,176, 31,255,252
2450 DATA 127,255,254,255,255,255,255,255,255
2460 DATA 124,  0,126, 63,  1,252,127,199,254
2470 DATA 36
2499 REM OUT CHECKER DATA
2500 DATA 128,  0,  1,192,  0,  3,224,  0,  7
2510 DATA 240,  0, 15,248,  0, 31,252,  0, 63
2520 DATA 254,  0,127,255,  0,255,255,195,255
2530 DATA 255,255,255,255,255,255,227,189,  1
2540 DATA 221,189,239,221,189,239,221,189,239
2550 DATA 221,189,239,221,189,239,221,189,239
2560 DATA 227,195,239,255,255,255,127,255,254
2570 DATA 37
2599 REM INDEX DATA
2600 DATA 32,32,33,33,34,37,36,35
2699 REM SPRITE COLOR DATA
2700 DATA 8,8,7,7,4,0,5,11
2799 REM TITLE DATA
2800 DATA 160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14
2810 DATA 160, 14,229,  7,229,  7,232,  7,229,  7,229,  7,233,  7,160, 14
2820 DATA 160, 14,160,  7,160,  7,255,  7,229,  7,229,  7,203,  7,160, 14
2830 DATA 160, 14,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,160, 14
2840 DATA 160, 14,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,160, 14
2850 DATA 160, 14,160, 13,160, 13,160, 13,217, 13,160, 13,160, 13,160, 14
2860 DATA 160, 14,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,160, 14
2870 DATA 160, 14,160,  1,160,  1,228,  1,160,  1,160,  1,160,  1,160, 14
2880 DATA 160, 14,229,  7,229,  7,232,  7,229,  7,229,  7,233,  7,160, 14
2890 DATA 160, 14,160,  7,160,  7,255,  7,229,  7,229,  7,203,  7,160, 14
2900 DATA 160, 14,229, 15,229, 15,232, 15,229, 15,229, 15,202, 15,160, 14
2910 DATA 160, 14,229, 15,229, 15,238, 15,229, 15,229, 15,203, 15,160, 14
2920 DATA 160, 14,229,  4,229,  4,229,  4,229,  4,229,  4,236,  4,160, 14
2930 DATA 160, 14,252,  8,229,  8,229,  8,229,  8,229,  8,202,  8,160, 14
2940 DATA 160, 14,255,  8,160,  8,160,  8,160,  8,203,  8,160, 14
2950 DATA 160, 14,229, 10,229, 10,232, 10,229, 10,229, 10,229, 10,160, 14
2960 DATA 160, 14,229, 10,229, 10,238, 10,229, 10,229, 10,160, 14
2970 DATA 160, 14,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,160, 14
2980 DATA 160, 14,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,160, 14
2990 DATA 160, 14,160, 13,160, 13,160, 13,217, 13,160, 13,160, 13,160, 14
3000 DATA 160, 14,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,160, 14
3010 DATA 160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14
3020 DATA 160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14
3030 DATA 160, 14,130,  1,153,  1,160,  1,148,  1,174,  1,139,  1,160, 14
3040 DATA 160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14
3099 REM PUT SPRITE DATA
3100 DATA  24,135,255,135, 24, 50,232, 50,130,100,130,230,140,200,130,170
3199 REM SOUND DATA (KAZE NI NALE BY HIROKO TANIYAMA)
3200 DATA  48, 25,198, 23, 46, 21, 46, 21,188, 31, 69, 28,222, 15,222, 18
3210 DATA  46, 21, 46, 21, 48, 25,198, 23,222, 18,222, 15,222, 18, 46, 21
3220 DATA  46, 21, 48, 25, 69, 28,188, 31, 69, 28, 48, 25,198, 23, 46, 21
3230 DATA 222, 15,222, 18,188, 31, 69, 28, 48, 25, 46, 21, 48, 25, 46, 21
3240 DATA 198, 23, 46, 21,222, 18,  0,  0
```

★ホタルイカ～コシヒカリ～ますのすし～富山の名産でした。（富山県小矢部市・**ERROR屋BUGちゃん13才**）……

【編：グゲーッ、昼メシ前にこんなハガキがくるなんて…。**影**：オーイ牛丼屋いくぞ／**編**：ああ現実はキビシイ!!**】**

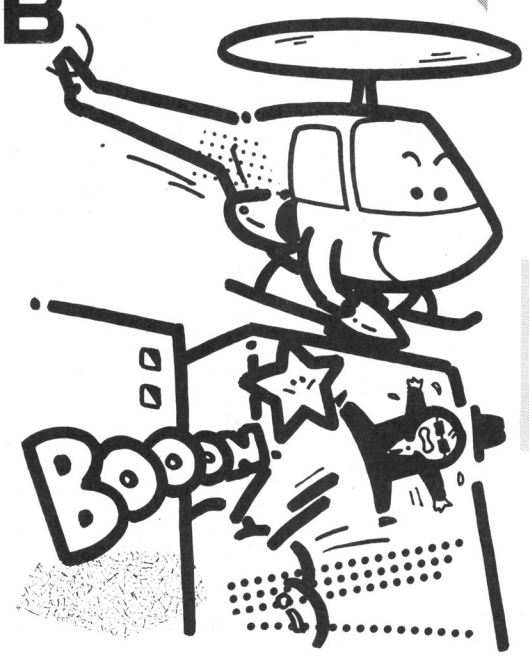
FM-7/(8)用

BALOON BOMB

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード FM①

QUEEN



STORY

ある日，ベーマガ社から影さんが自分で会社を作ると言いだし，独立して影マガジン社を作ったが，売れ行きは悪くなる一方。ついに，ベーマガ社へスパイを送り込んだ。しかし見つかってしまい，ベーマガ社はグリーン・サンダーでスパイを殺しにかかったがうまく飛んでくれない。

CHECKER FLAG

編：ＤＡＴＡが長いですね。

Dr.D：ＱＵＥＥＮくんは，パターン・エディタを使って作ったそうだが，読者は入力するのが大変じゃろう。

編：なんとかならないの？

Dr.D：ふむ，プログラムを作るときに，ＤＡＴＡのムダをださないようにすればいいのだが，これもだいぶめんどうになってしまうんだ。困ったな。

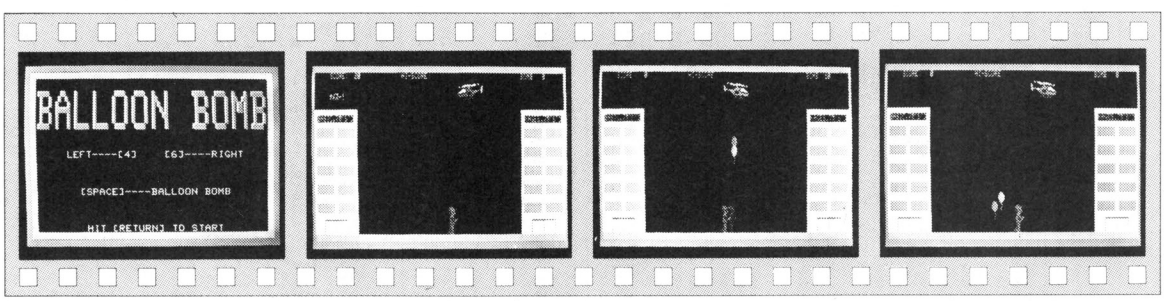
HOW TO PLAY

グリーン・サンダーとスパイは，かってに動きます。スペース・キーでバルーン・ボンブを落として，4 6 キーで左右に操作しスパイに当てます。

爆弾は10個あり，スパイに当たると１個ふえます。０個になると，ゲーム・オーバーです。100点以上になると，グリーン・サンダーが少し下がります。

■参考文献

ベーマガ83年９月号
「ＳＵＰＥＲ　ＢＵＩＬＤＩＮＧ　ＰＡＮＩＣ」
「ＦＭ－７/８ 活用研究」工学社



《写真１》 タイトル画面　**《写真２》** スパイの頭上に近づいたらー　**《写真３》** バルーン・ボンブを落とせ!!　**《写真４》** 5 6 でボンブを操ってスパイに当てる

★ＦＭ－Ｘを買ってスイッチを入れ，カートリッジスロットに50円玉を入れた。ゼビウスはできなかった。（大阪府枚方市・**山戸義幸13才**）……**【影**：ベーマガ的発想だね。しかしキミなら，ほら画面にゼビウスが見えるだろ？**】**

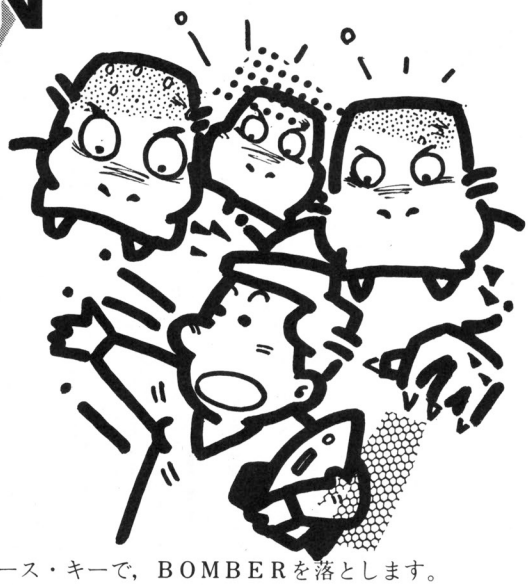
BALOON BOMBのプログラム・リスト

```
10 REM----------ショキセッテイ----------
20 WIDTH40,25:DEFINTA-Z:RANDOMIZE TIME/4
30 GOSUB540:GOSUB710:GOSUB870:GOSUB920:GOSUB1040:GOSUB1160:GOSUB390
40 HX=320:HY=20:SX=320:SY=154:B=10:SC=0:COLOR5
50 REM----------MAIN & ヘリ MOVE----------
60 LOCATE12,1:PRINTUSING"####";SC:LOCATE70,1:PRINTUSING"###";B
70 PLAY"L6401CDEFG":IF RND(1)>.5 AND HX<444 THEN 80 ELSE IF HX>136 THEN 90
80 LINE(HX,HY)-(HX+59,HY+19),PSET,0,BF:HX=HX+16:PUT@A(HX,HY)-(HX+59,HY+19),H2%,P
SET:GOTO110
90 LINE(HX,HY)-(HX+59,HY+19),PSET,0,BF:HX=HX-16:PUT@A(HX,HY)-(HX+59,HY+19),H1%,P
SET
100 IF S=100 THEN 120
110 IF B=0 THEN 340 ELSE IF INKEY$=" " THEN 190 ELSE GOSUB 140:GOTO60
120 LINE(HX,HY)-(HX+59,HY+19),PSET,0,BF:S=0:HY=40:GOTO60
130 REM----------SPY MOVE----------
140 IF RND(1)>.5 AND SX<474 THEN 150 ELSE IF SX>136 THEN 160
150 LINE(SX,SY)-(SX+29,SY+29),PSET,0,BF:SX=SX+16:PUT@A(SX,SY)-(SX+29,SY+29),S1%,
PSET:GOTO170
160 LINE(SX,SY)-(SX+29,SY+29),PSET,0,BF:SX=SX-16:PUT@A(SX,SY)-(SX+29,SY+29),S2%,
PSET
170 RETURN
180 REM----------BALLOON MOVE----------
190 FX=HX+16:FY=HY+30:LOCATE69,4:PRINT"        ":LOCATE6,4:PRINT"        "
200 A$=INKEY$:PLAY"L6406BGEC"
210 IF A$="6" AND FX<489 THEN 230
220 IF A$="4" AND FX>136 THEN 240ELSE 250
230 LINE(FX,FY-10)-(FX+14,FY+9),PSET,0,BF:FX=FX+16:PUT@A(FX,FY)-(FX+14,FY+19),F1
%,PSET:GOTO260
240 LINE(FX,FY-10)-(FX+14,FY+9),PSET,0,BF:FX=FX-16:PUT@A(FX,FY)-(FX+14,FY+19),F1
%,PSET:GOTO260
250 LINE(FX,FY-10)-(FX+14,FY+9),PSET,0,BF:PUT@A(FX,FY)-(FX+14,FY+19),F1%,PSET
260 IF FY=160 AND FX=SX OR FY=160 AND FX=SX+16 OR FY=160 AND FX=FX-16 THEN 290 E
LSE IF FY=160 THEN 270 ELSE FY=FY+10:GOSUB140:GOTO200
270 LOCATE69,4:PRINT"ダスカッター!":LINE(FX,FY)-(FX+14,FY+19),PSET,0,BF:B=B-1:GOTO60
280 REM----------ﾊﾟｸﾘｰ----------
290 LINE(SX,SY)-(SX+29,SY+29),PSET,0,BF:PUT@A(SX-5,164)-(SX+34,183),B1%,PSET
300 SOUND6,9:SOUND7,5:SOUND8,21:SOUND9,21:SOUND10,21:SOUND12,15:SOUND13,0
310 POKE&HFD38,2:FORI=0TO600:NEXT:POKE&HFD38,0:LINE(SX-5,164)-(SX+34,183),PSET,0
,BF:B=B+1:SC=SC+10:S=SC
320 LOCATE6,4:PRINT"ナイス-!":GOTO60
330 REM----------GAME OVER----------
340 SYMBOL(140,120),"GAME OVER",5,2,2:SYMBOL(135,160),"REPLAY (Y/N)",4,2,2
350 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE38,1:PRINTUSING"####";HI
360 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN 370 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN END ELS
E 360
370 LINE(121,20)-(519,183),PSET,0,BF:GOTO40
380 REM----------セツメイ & ガメン----------
390 CLS:LINE(0,0)-(39,24),"■",2,B:LINE(1,1)-(38,23),"■",4,B
400 SYMBOL(30,30),"BALLOON BOMB",6,6,6:SYMBOL(33,31),"BALLOON BOMB",6,6,2
410 COLOR6:LOCATE7,12:PRINT"LEFT----【4】    【6】----RIGHT"
420 LOCATE9,17:PRINT"【SPACE】----BALLOON BOMB"
430 LOCATE10,22:PRINT"HIT 【RETURN】 TO START":PLAY"O5C","O5E","O5G"
440 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 440
450 WIDTH80,25:LINE(0,0)-(79,24),"■",1,B:LINE(1,23)-(78,23),"■",6,B
460 LINE(8,50)-(120,183),PSET,7,BF:LINE(520,50)-(631,183),PSET,7,BF
470 FORI=14TO69STEP55:FORL=70TO150STEP20:CONNECT(I,L)-(I+45,L)-(I+45,L+10)-(I,L+
10)-(I,L),1,PSET:PAINT(I+1,L+1),1:CONNECT(I+512,L)-(I+557,L)-(I+557,L+10)-(I+512
,L+10)-(I+512,L),1,PSET:PAINT(I+513,L+1),1:NEXT:NEXT
480 CONNECT(34,183)-(34,168)-(94,168)-(94,183),0,PSET:LINE(64,168)-(64,182),PSET
,0:PSET(61,176,0):PSET(67,176,0)
490 CONNECT(546,183)-(546,168)-(606,168)-(606,183),0,PSET:LINE(576,168)-(576,182
),PSET,0:PSET(573,176,0):PSET(579,176,0)
500 COLOR6:LOCATE2,7:PRINT"BASIC.マカ"ジン":LOCATE66,7:PRINT"KAGES.マカ"ジン"
510 LOCATE6,1:PRINT"SCORE:":LOCATE29,1:PRINT"HI-SCORE:":LOCATE65,1:PRINT"BOMB:"
520 FORHX=32TO304STEP16:PUT@A(HX,20)-(HX+59,39),H2%,PSET:FORI=0TO400:NEXT:LINE(H
X,20)-(HX+59,39),PSET,0,BF:PLAY"V15L6401CDEFG":NEXT:RETURN
530 REM----------ｷｬﾗｸﾀ DATA----------
540 LOCATE10,13:PRINT"ｲﾏ DATA ｦ ﾖﾐｺﾝﾃﾞｲﾏｽ"
550 DIM H1%(224):RESTORE 560:FOR I=0 TO 224:READ H1%(I):NEXT:RETURN
560 DATA 0,0,0,12288,0,0,16131,0,63,-1,-4096,0,-1,-64,3,3087
570 DATA -16324,0,48,-16384,960,0,3840,0,0,0,-4096,-256,0,15,63,-4096
580 DATA 0,240,4095,0,0,3087,-64,0,0,-15364,0,0,0,0,0,0
590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,-4096,0
610 DATA 960,16383,0,63,255,-4096,0,-16,4032,3,4095,-16384,0,48,-256,0
620 DATA 0,3840,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,240,0,0,960
630 DATA 3072,0,0,12288,-16384,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
640 DATA 0,960,0,0,960,15360,0,0,15363,-16192,0,771,-15361,-4096,0,4095
650 DATA -4096,0,0,0,0,0,0,0,0,0,12288,0,960,16131,0,63,255
660 DATA -4096,0,-16,4032,3,3087,-16384,0,48,-16384,0,0,3840,15,-64,0
670 DATA 0,-193,-256,1008,63,-3073,-1,-16,4095,16383,-4,3087,-49,63,-4096,-15364
680 DATA 1011,13308,0,-16369,-256,16128,15,-1,-1,-16384,63,-1,-976,0,1023,-16384
690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
700 DATA 0
710 DIM H2%(224):RESTORE 720:FOR I=0 TO 224:READ H2%(I):NEXT:RETURN
720 DATA 192,0,0,0,3087,-16384,0,0,255,-1,-16384,3072,63,-1,-4096,-16384
730 DATA 3,-16321,783,0,60,0,12528,0,0,0,3840,0,15,-4096,-4096,0
740 DATA 255,-16381,0,0,4095,48,0,0,16383,0,0,0,1020,0,0,0
750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
760 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,4095
770 DATA -16324,0,0,255,-4081,-16384,3072,63,255,-4096,-16384,0,63,-241,0,0
780 DATA 15,-4096,0,0,0,0,0,0,0,0,-4093,-16384,0,3,60,0,0
790 DATA 48,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
800 DATA 0,15360,0,0,3,-16324,0,0,12348,960,0,0,-4,15372,0,0
810 DATA 255,-256,0,0,0,0,192,0,0,0,3087,-16324,0,0,255,-4081
820 DATA -16384,3072,63,255,-4096,-16384,0,63,783,0,0,0,12288,0,16383,0
830 DATA 252,15,-49,-4096,-1,-1,-769,-16381,1023,-1,-12289,48,255,-16369,16383,0
840 DATA 1020,-13060,1020,0,4032,4095,48,0,16383,-1,-256,0,-15361,-1,-16384,0
850 DATA 0,16380,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
860 DATA 0
870 DIM F1%(56):RESTORE 880:FOR I=0 TO 56:READ F1%(I):NEXT:RETURN
880 DATA 1984,16352,-29,-17,-1,-1,-1,-129,-897,-3969,-16322,16,16,16,32,128
890 DATA 512,2048,2052,1984,16352,-29,-17,-1,-1,-1,-129,-897,-3969,-16322,16,16
900 DATA 16,32,128,512,2048,2052,0,0,384,384,384,0,1536,0,0,0
910 DATA 0,16,16,16,32,128,512,2048,2052
920 DIM S1%(168):RESTORE 930:FOR I=0 TO 168:READ S1%(I):NEXT:RETURN
930 DATA 31,-16384,511,-16384,4095,-512,8191,-32768,0,0,0,0,0,0,0,0
940 DATA 0,0,0,0,0,1364,0,10280,0,20549,20482,-24438,5,16400,42,-32768
950 DATA 85,20480,682,-32768,1364,0,8176,0,24512,3,32512,13,-1024,119,-4096,479
960 DATA -16384,3967,1,22524,2,-21856,0,21824,512,0,0,0,0,0,0,0
970 DATA 43,-512,348,14336,1724,28672,5503,-8192,11262,0,24560,1,-512,2,-22016,2
3
980 DATA -12288,175,-23216,351,18944,2751,-4096,5503,-32768,-21848,1,21824,2,-22
016,0,0
990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,168,0,1365,20480,42
1000 DATA -24574,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11262,1,23608,6,-17296,21,32736
1010 DATA 43,-8192,95,-4096,510,0,1364,0,10280,0,20549,20482,-24438,5,16624,42
1020 DATA -31872,85,20480,682,-32768,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1030 DATA 0,0,0,0,-22528,5,21840,0,10912
1040 DIM S2%(168):RESTORE 1050:FOR I=0 TO 168:READ S2%(I):NEXT:RETURN
1050 DATA 15,-8192,255,-8191,-1,-16384,32766,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1060 DATA 0,0,0,0,0,2728,0,20560,680,-32128,324,5376,512,-22528,5,20480
1070 DATA 682,-32768,1365,0,2728,0,16352,0,-384,3,-1280,15,-5120,63,-18432,254
1080 DATA -8192,1019,-16384,4090,-24576,5461,0,-21888,512,0,0,0,0,0,0,0
1090 DATA 511,20480,1806,-24576,14581,-32767,-86,1,-176,3,-384,1,-512,21,20480,4
7
1100 DATA -24574,-22147,16385,19434,3,-172,7,-1376,5,21824,10,-22016,21,20480,0,
0
1110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1344,42,-21888,341
1120 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,1,-176,7,3744,56,-2688,511,-22016
1130 DATA 31,20480,1022,-32768,510,0,2728,0,20560,680,-32128,324,5376,960,-22528
,1797
1140 DATA 20480,682,-32768,1365,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1150 DATA 0,0,0,0,5,16384,10922,-32767,21760
1160 DIM B1%(149):RESTORE1170:FOR I=0 TO 149:READ B1%(I):NEXT:RETURN
1170 DATA 0,0,0,0,0,0,3,-16384,15,-16,60,-4,-16384,-16,960,963
1180 DATA 15,0,-4096,15360,63,60,0,3840,15360,15,15,0,-1024,960,240,15
1190 DATA 0,-253,-256,243,-15361,0,255,960,0,15360,0,0,0,0,0,0
1200 DATA 0,0,3840,240,16143,-4081,-1,1023,-1,-1021,-1,-1,16383,-1,-1,-1
1210 DATA -1,-1,-1,-769,-1,-16,16383,-1,-16381,-1,-4,1023,-1,-193,-1,-1
1220 DATA 16383,-1,-193,-1,-4,-1,-1,-3841,-1,-4,4095,-1,-241,-15361,-12289,16128
1230 DATA -253,-4,60,15,0,0,0,0,0,0,3,-16384,15,-16,60,-4
1240 DATA -16384,-16,960,963,783,0,-4081,15360,63,16188,0,3903,15360,15,16143,0
1250 DATA -769,-15424,240,12303,0,-205,-256,243,-15361,0,255,960,0,15360,0,0
1260 DATA 0,0,0,0,0,0
```

★そぼくな質問…なぜヘッドクリーニングカセットに誤消去防止用ツメがついているのですか？(福岡県宗像市・橋田朋数14才)……【答：まちがってヘッドを消さないためにさ。ははは、信じる??一同：影と同じで役立たず。??】

BOMBER MAN

エントリーコード FM②
植松　義貴



あなたは，BOMBER　MANです。BOMBERを落として，モンスターをやっつけながらドットを全部たべてください。

ゲームについて

よくあるパターンのゲームです。でも，パワーエサはありません。青ボールはBOMBERです。これをモンスターにふませてください。

モンスターは，それぞれ性質がちがいます。キー操作は，カーソル移動キーとスペース・キーです。スペース・キーで，BOMBERを落とします。

MANは，BOMBERを1面目は10コ，2画目は8コ(あと面をクリアするごとに1コずつへります)のBOMBERを落とせます。BOMBERは，MANの通ったあとにでます。

残りのBOMBER数は，表示されませんので注意してください。

モンスターがBOMBERに当って，バクハツするとそれぞれのモンスターの所定位置にもどります。

CHECKER FLAG

編：わーっ，キャラクタがカワイイ♡

Dr.D：パックマン・タイプのゲームじゃが，大変よくできとる。データを自分で変えられるというのはGOODじゃ。

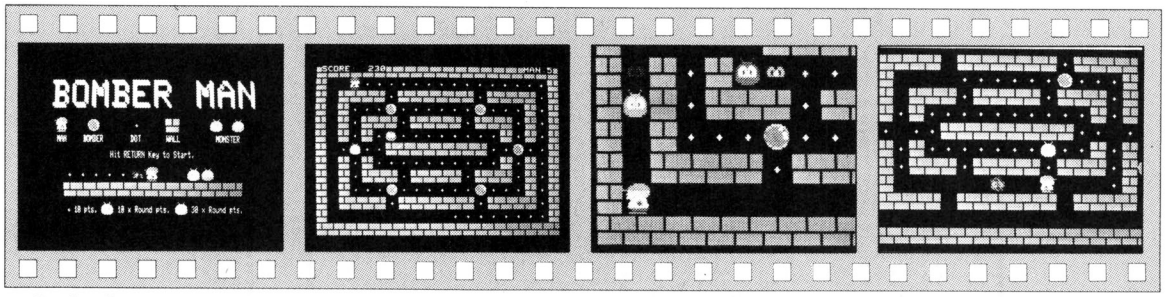
影：Dr.が英語でしゃべった。ポカ！

編：リストが長くなるけど，コンストラクションセットなんかも面白いと思いますね。

編集長：リストが長くても面白ければGOOD(できれば短いほうがよいが)。

プログラムについて

画面のデータが三つあります。はじめのデータから，順に1，4，7…面，2，5，8…面，3，6，9…面用です。データを適当に変えてみてください。0はドット，1はカベ，2はBOMBER，3は空白です。



《写真1》 キレイなタイトル画面ですネ！

《写真2》 ドットを取ってモンスターをおびきよせる

《写真3》 近づくモンスター。スペース・キーを押せ！

《写真4》 ボワ～ン!! やったぜモンちゃん！

★僕のP6mkIIは毎晩他のパソコンの文句を言ってる。みじめ～。(北海道札幌市・**猫宮輝也13才**)……【**影**：みじめ～。**編**：イタイターッ，なんで私の目をひっぱるの!!なら，ばかめ～。**影**：こらこら，人を指さすな！】

■パターンを変えるときの注意

●わくはぜったいに1(カベ)にする

●MANの所定位置(3としてある所)は，ぜったいに3にする

●モンスターの所定位置を，かべにしないむずかしくしたい人は，390行，440行，770行の・をとって，410行～430行に，をいれてください。緑のモンスターが，カベをすりぬけて追っかけてきます。

```
10 GOTO 970
20 REM ●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●
30 A$=INKEY$:IF A$>CHR$(27) THEN ON ASC(A$)-27 GOSUB 60,70,80,90,100
40 GOTO 160
50 '
60 BEEP 1:V=1:W=0:N=2:BEEP 0:RETURN
70 BEEP 1:V=-1:W=0:N=1:BEEP 0:RETURN
80 BEEP 1:W=-1:V=0:BEEP 0:RETURN
90 BEEP 1:W=1:V=0:BEEP 0:RETURN
100 IF S(X-V,Y-W)<>3 OR BAK=0 THEN RETURN
110 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
120 PUT@A(X-V)*32,(Y-W)*15)-((X-V)*32+31,(Y-W)*15+14),BA,PSET
130 S(X-V,Y-W)=2:BAK=BAK-1
140 RETURN
150 '
160 IF X=X1 AND Y=Y1 OR X=X2 AND Y=Y2 THEN 720
170 LINE(X*32,Y*15)-(X*32+31,Y*15+14),PRESET,,BF
180 IF S(X+V,Y+W)<>1 THEN X=X+V:Y=Y+W
190 IF S(X,Y)=0 THEN BEEP 1:SC=SC+10:BEEP 0:GOSUB 490:S(X,Y)=3:Z=Z+1
200 IF S(X,Y)=2 THEN S1=X:S2=Y:GOSUB 530:GOTO 730
210 IF N=2 THEN 230
220 PUT@A(X*32,Y*15)-(X*32+31,Y*15+14),U1,PSET:GOTO 240
230 PUT@A(X*32,Y*15)-(X*32+31,Y*15+14),U2,PSET
240 IF Z=D THEN 590
250 GOTO 270
260 '---------- ALIEN 1 ----------
270 LINE(X1*32,Y1*15)-(X1*32+31,Y1*15+14),PRESET,,BF
280 IF S(X1,Y1)=0 THEN PUT@A(X1*32+13,Y1*15+7)-(X1*32+18,Y1*15+9),DO,PSET
290 IF S(X1,Y1)=2 THEN S1=X1:S2=Y1:GOSUB 530:X1=10:Y1=7:SC=SC+10*R:GOSUB 490
300 V1=SGN(X-X1):W1=SGN(Y-Y1)
310 IF S(X1+V1,Y1)<>1 THEN IF X1=X THEN 320 ELSE X1=X1+V1:GOTO 340
320 IF S(X1,Y1+W1)<>1 THEN Y1=Y1+W1:GOTO 340
330 IF S(X1,Y1-W1)<>1 THEN Y1=Y1-W1
340 PUT@A(X1*32,Y1*15)-(X1*32+31,Y1*15+14),M1,PSET
350 '---------- ALIEN 2 ----------
360 LINE(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),PRESET,,BF
370 IF S(X2,Y2)=0 THEN PUT@A(X2*32+13,Y2*15+7)-(X2*32+18,Y2*15+9),DO,PSET
380 IF S(X2,Y2)=2 THEN S1=X2:S2=Y2:GOSUB 530:X2=10:Y2=5:SC=SC+30*R:GOSUB 490
390 'IF S(X2,Y2)=1 THEN PUT@A(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),WA,PSET
400 V2=SGN(X-X2):W2=SGN(Y-Y2)
410 IF S(X2,Y2+W2)<>1 THEN IF Y2=Y THEN 420 ELSE Y2=Y2+W2:GOTO 450
420 IF S(X2+V2,Y2)<>1 THEN X2=X2+V2:GOTO 450
430 IF S(X2-V2,Y2)<>1 THEN X2=X2-V2
440 'IF RND>.5 THEN X2=X2+V2 ELSE Y2=Y2+W2
450 PUT@A(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),M2,PSET
460 GOTO 30
470 '
480 REM ●●●●●●●●●● PRINT SCORE etc. ●●●●●●●●●●
490 COLOR 5:LOCATE  1,0:PRINT USING"SCORE:#####";SC:RETURN
500 COLOR 6:LOCATE 34,0:PRINT USING"MAN:#";PL       :RETURN
510 '
520 REM ●●●●●●●●●● BOMB ●●●●●●●●●●
530 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
540 PUT@A(S1*32,S2*15)-(S1*32+31,S2*15+14),BO,PSET
550 LINE(S1*32,S2*15)-(S1*32+31,S2*15+14),PRESET,,BF
560 S(S1,S2)=3:RETURN
570 '
580 REM ●●●●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●
590 FOR I=100 TO 0 STEP -10
600 BEEP 1:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 0
610 SC=SC+R*10:GOSUB 490
620 NEXT
630 R=R+1:BAK=10-R:IF BAK<1 THEN BAK=0
640 CLS:COLOR 5:LOCATE 11, 6:PRINT USING"## ROUND CLEAR";R-1
650     COLOR 4:LOCATE 14, 8:PRINT USING"BOMBER:##"      ;BAK
660     COLOR 2:LOCATE 12,10:PRINT      "Hit 'TAB' Key."
670 IF INKEY$<>CHR$(9) THEN 670
680 X=10:Y=11:V=0:W=1:X1=10:Y1=7:X2=10:Y2=5
690 GOTO 1030
700 '
710 REM ●●●●●●●●●● PLAYER -1 ●●●●●●●●●●
720 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:NEXT
730 LINE(X1*32,Y1*15)-(X1*32+31,Y1*15+14),PRESET,,BF
740 LINE(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),PRESET,,BF
750 IF S(X1,Y1)=0 THEN PUT@A(X1*32+13,Y1*15+7)-(X1*32+18,Y1*15+9),DO,PSET
760 IF S(X2,Y2)=0 THEN PUT@A(X2*32+13,Y2*15+7)-(X2*32+18,Y2*15+9),DO,PSET
770 'IF S(X2,Y2)=1 THEN PUT@A(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),WA,PSET
780 IF S(X1,Y1)=2 THEN PUT@A(X1*32,Y1*15)-(X1*32+31,Y1*15+14),BA,PSET
790 IF S(X2,Y2)=2 THEN PUT@A(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),BA,PSET
800 X=10:Y=11:V=0:W=1:X1=10:Y1=7:X2=10:Y2=5:S(X,Y)=3:PL=PL-1
810 GOSUB 500:IF PL=0 THEN 900
820 '
830 REM ●●●●●●●●●● GAME START ●●●●●●●●●●
840 FOR K=1 TO 3
850 BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:FOR I=0 TO 700:NEXT
860 NEXT:BEEP
870 GOTO 30
880 '
890 REM ●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●
900 SYMBOL(70,50),"GAME OVER",7,4,4
910 SYMBOL(200,80),"PUSH 'TAB' KEY.",2,1,3
920 IF INKEY$<>CHR$(9) THEN 920
930 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
940 GOTO 1000
950 '
960 REM ●●●●●●●●●● INITIALIZE ●●●●●●●●●●
970 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME
980 DIM S(19,12),P$(2,12)
990 GOSUB 1340:GOSUB 1810
1000 SC=0:PL=5:R=1:BAK=10:X=10:Y=11:V=0:W=1:N=1:X1=10:Y1=7:X2=10:Y2=5
1010 '
1020 REM ●●●●●●●●●● SCREEN ●●●●●●●●●●
1030 COLOR 7,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0
1040 K(0)=2:K(1)=0:K(2)=1
1050 RESTORE 1190
1060 FOR J=0 TO 12:FOR K=0 TO 2
1070 READ P$(K,J):NEXT:NEXT
1080 L=R MOD 3
1090 D=0:Z=0:FOR J=0 TO 12:FOR I=0 TO 19:S(I,J)=VAL(MID$(P$(K(L),J),I+1,1))
1100 IF S(I,J)=1 THEN PUT@A(I*32,J*15)-(I*32+31,J*15+14),WA,PSET
1110 IF S(I,J)=0 THEN PUT@A(I*32+13,J*15+7)-(I*32+18,J*15+9),DO,PSET:D=D+1
```

★あの「VIDEO GAME MUSIC」を買った。リアラブルは最高ノ(埼玉県久喜市・**久芳隆重12才**)……【**影**：編君はギャラガに感動の涙を流してたよ。**編**：グスッ。**影**：ホラネ!!**編**：レコード盤に傷つけちゃった!!】

```
1120 IF S(I,J)=2 THEN PUT@A(I*32,J*15)-(I*32+31,J*15+14),BA,PSET
1130 NEXT:NEXT
1140 GOSUB 490:GOSUB 500
1150 GOTO 840
1160
1170 REM ●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●
1180 'MAZE -- 1,4,7.. Round -- --- 2,5,8.. Round -- --- 3,6,9.. Round --
1190 DATA 11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
1200 DATA 10000000000000000001,10000000000000000001,12000000000000000021
1210 DATA 10111101111101111101,10110110101011101101,10110101111110101101
1220 DATA 10100020000002000101,10010000121000001001,10100100000000100101
1230 DATA 10101110111101110101,11010111101111101011,10001101111110110001
1240 DATA 10101000000000010101,10000000000000000001,10111000000000011101
1250 DATA 10020011111111002001,10112111111111121101,10002011111111020001
1260 DATA 10101000000000010101,10000000000000000001,10101000000000010101
1270 DATA 10101110111101110101,11010111101111101011,10101111121111110101
1280 DATA 10100020000002000101,10010000012100001001,10100000101000000101
1290 DATA 10111101111110111101,10110111010101101101,10110111000001101101
1300 DATA 10000000003000000001,10000000003000000001,12000000013100000021
1310 DATA 11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
1320 '
1330 '---------- CHARACTER DATA ----------
1340 RESTORE 1360
1350 DIM U1(88):FOR I=0 TO 87:READ U1(I):NEXT
1360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,672,0,1360,0,63,-15376,255,248,511,252,1023
1370 DATA -32260,0,0,0,0,0,0,15,-64,255,-4,1023,-1,-1,-1,1023,-683,4095,-43,703
1380 DATA -172,1367,-32,63,-15376,0,0,511,252,0,32256,0,0,0,0,1023,-16,0,0,0,0
1390 DATA 0,0,0,0,682,-21846,2730,-21846,682,-21848,1362,-21856,63,-5136,0
1400 DATA -22016,511,-21764,0,-10752,341,21844,21,21840
1410 DIM U2(88):FOR I=0 TO 87:READ U2(I):NEXT
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1344,0,2720,4035,-1024,7936,-256,16128,-128
1430 DATA 16257,-64,0,0,0,0,0,0,1023,-4096,16383,-256,-1,-64,-1,-1,-21825,-64
1440 DATA -21505,-16,11007,-704,2047,-1376,4035,-1024,0,0,16128,-128,126,0,0,0
1450 DATA 0,0,4095,-64,0,0,0,0,0,0,0,0,21845,21824,21845,21840,5461,21824,682
1460 DATA -21856,4055,-1024,85,0,16213,-128,84,0,10922,-21888,2730,-22528
1470 DIM WA(60):FOR I=0 TO 59:READ WA(I):NEXT
1480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-2
1490 DATA 32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,0,0,32767
1500 DATA -2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2
1510 DIM M1(80):FOR I=0 TO 79:READ M1(I):NEXT
1520 DATA 0,0,192,768,48,3072,63,-1024,1023,-64,4095,-16,8191,-8,16359,-6148
1530 DATA 16359,-6148,16383,-4,16383,-4,16383,-4,4095,-16,255,-256,0,0,0,0,0,0
1540 DATA 0,0,0,0,0,0,0,124,15872,510,32640,998,26560,998,26560,510,32640,0,0,0,0
1550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,124,15872,510,32640,998,26560,998
1560 DATA 26560,510,32640
1570 DIM M2(88):FOR I=0 TO 87:READ M2(I):NEXT
1580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,124,15872,510,32640,998,26560,998,26560,510,32640
1590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,124,15872,510,32640,998,26560
1600 DATA 998,26560,510,32640,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,768,48,3072,63,-1024
1610 DATA 1023,-64,4095,-16,8191,-8,16359,-6148,16359,-6148,16383,-4,16383,-4
1620 DATA 16383,-4,4095,-16,255,-256
1630 DIM BA(78):FOR I=0 TO 77:READ BA(I):NEXT
1640 DATA 0,0,0,0,63,-1024,981,22464,3754,-16720,5461,21848,10922,-21524,13653
1650 DATA 22004,10922,-21780,5461,21844,2730,-21848,1877,21872,490,-21568,31
1660 DATA -1024,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7168,0,0,0,448,0,224,0,224,0,0,0,0,0,0,0
```

```
1670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7168,0,0,0,448,0,224,0,224
1680 DIM DO(4):FOR I=0 TO 3:READ DO(I):NEXT
1690 DATA 0,51,-3328,13107
1700 DIM BO(88):FOR I=0 TO 87:READ BO(I):NEXT
1710 DATA 0,0,0,12288,62,-5120,3319,-5376,15274,-2368,30549,31408,15349,-5448
1720 DATA 3933,21848,7509,24288,3758,-21544,15357,22384,7354,-20992,478,-18624
1730 DATA 7,-16000,0,0,0,0,12480,13068,3134,-5072,28663,-15424,13186,-3380
1740 DATA 26368,28720,13280,-16360,3608,24,6144,3168,27660,920,13304,1590,6960
1750 DATA 3264,3548,13936,13063,-15988,0,0,0,0,12288,12300,3134,-5072,4087
1760 DATA -5184,15274,-2368,30549,31408,15349,-5448,3933,21848,7509,24288,3758
1770 DATA -21544,15357,22384,8122,-20800,3550,-18576,12295,-15988
1780 RETURN
1790 '
1800 REM ●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●
1810 COLOR 7,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,0
1820 SYMBOL(80,30),"BOMBER MAN",6,4,5
1830 SYMBOL(84,32),"BOMBER MAN",6,4,1,,OR
1840 PUT@A(90,70)-(121,84),U1,PSET
1850 PUT@A(170,70)-(201,84),BA,PSET
1860 PUT@A(283,77)-(288,79),DO,PSET
1870 PUT@A(350,70)-(381,84),WA,PSET
1880 PUT@A(450,70)-(481,84),M1,PSET
1890 PUT@A(500,70)-(531,84),M2,PSET
1900 PUT@A(120,163)-(125,165),DO,PSET
1910 PUT@A(200,155)-(231,169),M1,PSET
1920 PUT@A(370,155)-(401,169),M2,PSET
1930 LOCATE 12,11:PRINT"MAN      BOMBER        DOT        WALL          MONSTER"
1940 COLOR 5:LOCATE 17,20:PRINT"10 pts."
1950         LOCATE 30,20:PRINT"10 × Round pts."
1960         LOCATE 51,20:PRINT"30 × Round pts."
1970 FOR I=110 TO 366 STEP 32
1980 PUT@A(I+13,127)-(I+18,129),DO,PSET
1990 NEXT
2000 FOR I=110 TO 498 STEP 32
2010 PUT@A(I,135)-(I+31,149),WA,PSET
2020 NEXT
2030 COLOR 3:LOCATE 28,13:PRINT"Hit RETURN Key to Start."
2040 FOR I=366 TO 110 STEP -32
2050 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0
2060 PUT@A(I,120)-(I+31,134),U1,PSET
2070 PUT@A(I+96,120)-(I+127,134),M1,PSET
2080 PUT@A(I+128,120)-(I+159,134),M2,PSET
2090 IF I<>174 THEN 2120
2100 FOR K=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2110 PUT@A(I+32,120)-(I+63,134),BA,PSET
2120 IF I<>110 THEN 2150
2130 FOR K=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2140 PUT@A(206,120)-(237,134),BO,PSET:GOTO 2200
2150 FOR J=0 TO 100:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2230 ELSE NEXT
2160 LINE(I,120)-(I+31,134),PRESET,,BF
2170 LINE(I+96,120)-(I+127,134),PRESET,,BF
2180 LINE(I+128,120)-(I+159,134),PRESET,,BF
2190 NEXT
2200 FOR J=0 TO 150:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2230 ELSE NEXT
2210 LINE(110,120)-(270,134),PRESET,,BF
2220 GOTO 1970
2230 RETURN
```

★やったぞ，ついにHAMに合格したぞ！なに，ここはラ製じゃなかったの？ガチョーン！（東京都大田区・めんたいこ）……【あとり：おめでとう！アラ，また影さんたらチバタマ編集部で遊んで！およびじゃないわよ！】

FP-1000/1100用

IMAITIKUN

たんちゃん

はじめに

こんにちは，ぼくはたんちゃんだよ！

ある日，ぼくは「うぎゃー，FPのソフトがすくない～！　く，くえ～！」と，びっくりしたのです。「こ，こうなったら，自分でソフトをつくっぺ！」と，ぼくはさっそく，このGAMEを作りはじめたのどす！

GAMEのせつめい

あなたは，「イマイチ君」です。4 6で左右に動いて，バクダンやネクラ君の攻撃をよけてリンゴを落としてください。

リンゴを落として，バクダンやネクラ君を倒すとSCOREが上ります。

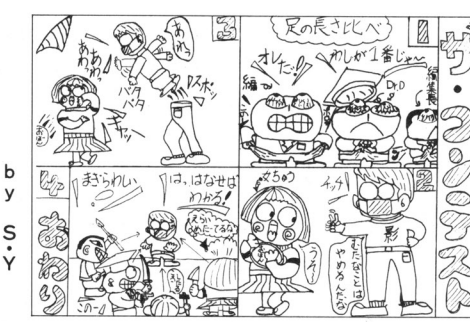
また，3，7，11……面は，BONUS ROUNDです。TIME内に，なるべくたくさんのリンゴを取ってください。BONUS ROUNDをクリアすると，イマイチ君が1人ふえます。

CHECKER FLAG

Dr.D：そう，プログラムとしては，申し分ないと思う。キャラクタもいいぞ！

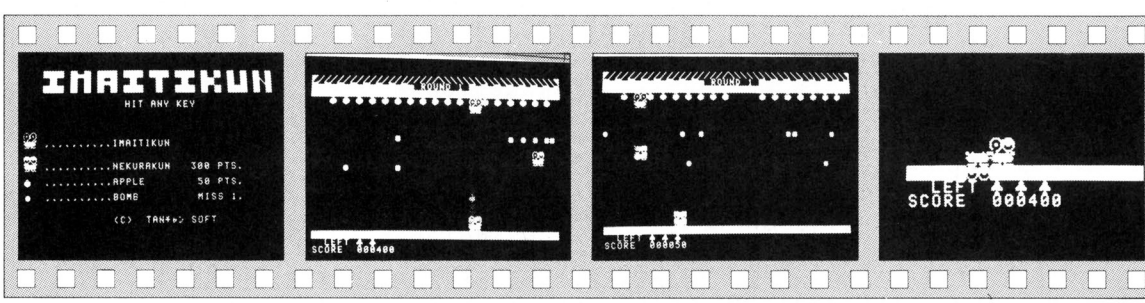
ただし，ゲームをおもしろくするのであれば，敵をもう1人ふやしてみたいな。プログラムにも，まだまだ余裕があったからな。そんなところだ。

編：でも，Dr.がほめてたよ！



by S・Y

評…アハアハ、アハハ!!（クソーッ!!）（影）



《写真1》 タイトル画面　《写真2》 リンゴを落としてネクラ君をねらえ!!　《写真3》 おっ，バクダンに当ってしまった　《写真4》 ズドーン!! やられたー！

★せーの，つ～ぐみちゅわ～ん!!♡♡♡（山形県寒河江市・土屋孝行15才）……【つぐ美：はーい!!うれしいなあ，こんなにたくさんお手紙もらっちゃって！編・影：1通だけだけど……。つぐ美：は，はずかしいー。】

```
  10 DEFINT A-Z:GOSUB 430
  20 CLS:COLOR 7:SC=0:RO=1:IMA=3
  30 TT=0
  40 X=19:Y=19:VY=-1:X1=10:VX1=1:X2=19:VX2=1:COLOR 7,0:VX=0:RANDOMIZE:CLS:COLOR
 6,2
  50 PRINT"◤////////////////////////////////////////////////////////◥":COLOR 5,0
  60 PRINT"■■■■■■■■■■ ROUND";RO;"■■■■■■■■■■":COLOR 4
  70 PRINT"■■■■■■■■■■
```

RX-78用

ジライ・トッパ・ゲーム

THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード RX①

よろずやよつや

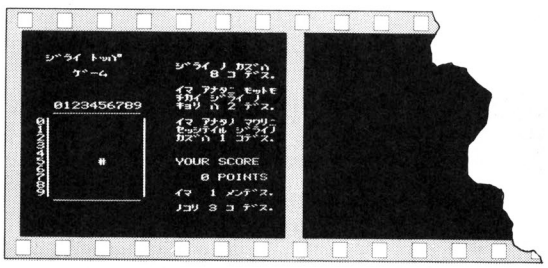
こんにちは，よろずやよつやです。今回は，RX－78に挑戦してみました。ゲームは，「ジライ・トッパ・ゲーム」です。ありきたりのものですが，緊張感のある，スリリングなゲームになってます。

ゲームのしかた

右下にいる自分(＃)を，左上に移動させるだけのゲームです。ただし，途中にジライがあるので，それをよけて進まなければいけません。もしよけられない場合には，ジライをバクハツさせることもできます（3回のみ)。

自分の移動は，ジョイ・スティックで行ないます。また，ボタンを押してバクハツさせたいジライの方向へジョイ・スティックを操作すると，バクハツさせることもできます。

では，ガンバッテください！



《写真１》実行画面

ジライ・トッパ・ゲームのプログラム・リスト

```
 10 C$="↓"+STRING$("◇",12):PRI
NT"■↓↓◇◇ｼﾞﾗｲ ﾄｯﾊﾟ"↓◇◇◇◇◇◇ｼﾞﾗｲ ﾉ
ｶｽﾞﾊ"
 20 PRINT"◇◇◇◇◇ｹﾞｰﾑ";STRING$("
◇",14);"ｺ ﾃﾞｽ.↓";C$;
 30 PRINT"ｲﾏ ｱﾅﾀﾆ ﾓｯﾄﾓ";C$;"ﾁｶ
ｲ ｼﾞﾗｲ ﾉ ";C$;"ﾁｮﾘ ﾊ ﾃﾞｽ.↓
";C$;"ｲﾏ ｱﾅﾀﾉ ﾏﾜﾘﾆ";C$;
 40 PRINT"ｾｯｼﾃｲﾙ ｼﾞﾗｲﾉ";C$;"ｶｽ
ﾍﾞﾊ ｺﾃﾞｽ.↓↓";C$;"YOUR SCORE
↓";C$;"  POINTS ↓";C$;
 50 PRINT"ｲﾏ  ﾒﾝﾃﾞｽ.↓";C$;"ﾉｺﾘ
 ｺﾃﾞｽ.";
 60 FOR I=0 TO 9:CURSOR 3+I,8:
PRINT STR$(I);"↓◇";CHR$(24);ST
RING$("↓",11);"◇";CHR$(24)
 70 CURSOR 1,10+I:PRINT STR$(I
);CHR$(23);STRING$("◇",10);CHR
$(23):NEXT
 80 DIM A$(9,9),B(16),C(16):RO
=1:SC=0:MA=3
 90 CT=0:N=INT((RO-1)/3)*3+8:I
F N>17 THEN N=17
 100 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9
:A$(I,J)=" ":NEXT:NEXT
 110 FOR I=0 TO N-1
 120 X=INT(RND(1)*10):Y=INT(RN
D(1)*10)
 130 IF(A$(X,Y)="*")+(X=9)*(Y=
9)+(X=0)*(Y=0)THEN 120
 140 A$(X,Y)="*":B(I)=X:C(I)=Y
:NEXT
 150 X=9:Y=9
 160 CURSOR 12,19:PRINT"#"
 170 CURSOR 20,4:PRINT USING"#
#";N
 180 CURSOR 17,17:PRINT USING"
#####";SC
 190 CURSOR 20,19:PRINT USING"
##";RO
 200 CURSOR 21,21:PRINT USING"
#";MA
 210 X0=X+(X>0):X1=X-(X<9)
 220 Y0=Y+(Y>0):Y1=Y-(Y<9)
 230 D=0:FOR I=X0 TO X1:FOR J=
Y0 TO Y1
 240 IF A$(I,J)="*" THEN D=D+1
 250 NEXT:NEXT:CURSOR 22,12:PR
INT USING"#";D
 260 E=20:FOR I=0 TO N-1
 270 D=ABS(B(I)-X)+ABS(C(I)-Y)
 280 IF D<E THEN E=D
 290 NEXT:CURSOR 23,8:PRINT US
ING"#";E
 300 JOYS1JS:IF(JS=0)+(JS=9)TH
EN 500
 310 CURSOR 3+X,10+Y:PRINT" "
 320 X=X+(X>0)*(JS>3)*(JS<7)+(
X<9)*((JS=1)+(JS=2)+(JS=8))
 330 Y=Y+(Y>0)*(JS>1)*(JS<5)-(
Y<9)*(JS>5)*(JS<8)
 340 CURSOR 3+X,10+Y:PRINT"#"
 350 IF A$(X,Y)="*" THEN 400
 360 IF(X<>0)+(Y<>0)THEN 210
 370 SC=SC+30-INT(CT/100):RO=R
O+1
 380 CURSOR 3,10:PRINT" ":GOTO
 90
 400 FOR I=0 TO 10 STEP.1
 410 CURSOR 3+X,10+Y:PRINT"X"
 420 SOUND 1,3:SOUND@15,I
 430 CURSOR 3+X,10+Y:PRINT"#":
NEXT:SOUND
 440 PRINT"■":CURSOR 5,5:PRINT
"GAME OVER"
 450 CURSOR 2,10:PRINT"YOUR SC
ORE ";SC
 460 CURSOR 3,14:PRINT"TRY AGA
IN ?"
 470 GET G$:IF G$="Y" THEN RUN
 480 IF G$="" THEN 470
 490 END
 500 FOR I=0 TO 1000:NEXT:IF M
A<1 THEN 210
 510 JOYS1JS:IF JS=10 THEN 510
 520 XX=X+(X>0)*(JS>3)*(JS<7)+
(X<9)*((JS=1)+(JS=2)+(JS=8))
 530 YY=Y+(Y>0)*(JS>1)*(JS<5)-
(Y<9)*(JS>5)*(JS<8)
 540 MA=MA-1
 550 IF A$(XX,YY)="*" THEN 570
 560 GOTO 200
 570 A$(XX,YY)=" ":CURSOR 3+XX
,10+YY:PRINT"@"
 580 FOR I=0 TO N-1:IF(B(I)=XX
)*(C(I)=YY)THEN B(I)=100:C(I)=
100
 590 NEXT:CURSOR 3+XX,10+YY:PR
INT" ":GOTO 200
```

★サスペリア…ある夜の公園に老人と子供がいた。老人は子供をかかえ上げると，すべり台に乗せ「サア　スペリヤ」。……ギャハハ!!(大阪府豊中市・**石井克征11才**)……**【編**：恐怖！**影**：どこが！**編**：公園→こーえんだ！**】**

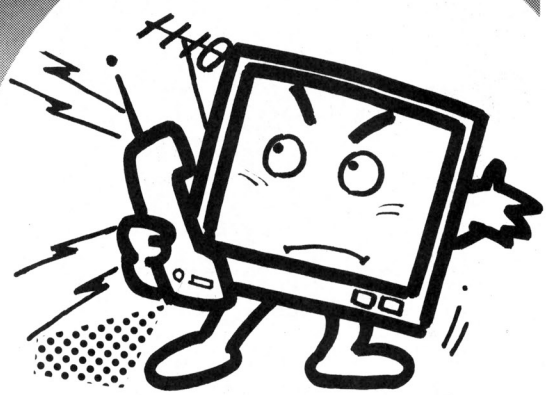
RX-78用

SSTVゲーム

THE BEST PROGRAMMER

エントリーコードRX②

きむらく～ん



アマチュア無線に，ＳＳＴＶというのがあります。ＳＳＴＶとは，スロー・スキャンＴＶの略です。今回は，それをゲーム化してみました。

ゲームについて

君は，リグとローテータのコントローラを操作して，ＳＳＴＶの電波をキャッチしてください。でも，発信源が移動しているし，周波数もふらついているので，なかなかむずかしいですよ。そして，映ったものがなにかを当てます。

CHECKER FLAG

影：ＳＳＴＶってなんじゃらホイ。

編：数秒かかって，１枚の画像を送るテレビのことです。

Dr.D：このゲームは，周波数を合わせてから，アンテナの向きを合わせるほうが良いようじゃ。

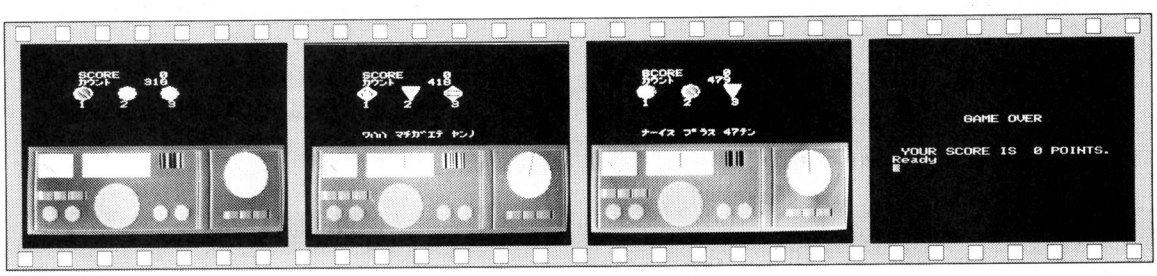
ゲームのしかた

ジョイ・スティックで，周波数とアンテナの向きを合わせます。うまく受信すると，Ｓメータがふれるので，わかります。そして，映ったものが，１～３のうちのどれかわかったら，その番号のキーを押します。正しければ点になり，まちがえたら減点です。

ＳＣＯＲＥがマイナスになったり，残り時間が０になったりしたら，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

ＳＳＴＶゲームのプログラム・リスト

```
  10 GOTO 2800
  20 NO=NO+1:PRINT"■■■■■■■◇◇◇◇◇
":NO;"カイメ."
  30 FOR I=0 TO 3000:NEXT
  40 GOTO 2000
  50 FORI=0TO2:RN(I)=INT(RND(1)
*8):NEXT:IF(RN(0)=RN(1))+(RN(1
)=RN(2))+(RN(0)=RN(2))THEN 50
  60 AN=INT(RND(1)*3):C0=RND(1)
*2*PI:F0=INT(RND(1)*47)
  70 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:
POSITION 32+I*32,24:PATTERN[J*
2-(J=0),W1]2,PA$(J,RN(I))
  80 NEXT:NEXT
  90 C1=PI:F1=23:CT=0
 100 TI=500-CT:IF TI<0 THEN 10
00
 110 CURSOR 11,2:PRINT USING"#
####";TI
 120 LINE[6]41+F1,97,41+F1,112
:LINE[6]160,120,160+SIN(C1)*16
,120+COS(C1)*24
 130 JOYS1S:C1=C1-((S>3)*(S<7)
*(C1<2*PI)+((S=1)+(S=2)+(S=8))
*(C1>0))*.1
 140 F1=F1-(S>1)*(S<5)*(F1<46)
+(S>5)*(S<=8)*(F1>0)
 150 LINE[2]41+F1,97,41+F1,112
:LINE[2]160,120,160+SIN(C1)*16
,120+COS(C1)*24
 160 LINE[6]20,116,20+16*COS(S
```



《写真１》さあ，受信せよ　《写真2》おっと，まちがえた　《写真３》今度はＯＫ!!　《写真４》終わりー

★このたびはＯＦコーナーに顔を出させていただき，ありがとうございます。創刊から買い始めて２年，内容もよくなりました。今度こそマシン語をマスターします。(愛媛県今治市・**森　昌也13才**)……**【影：ガンバレ！】**

```
I/12+4),116+16*SIN(SI/12+4)
 170 DC=ABS(C0-C1):DF=ABS(F0-F
1):IF DC>PI THEN DC=2*PI-DC
 180 SI=INT((DF<4)*(4-DF)*(4-D
C*3)*(DC<1.3))
 190 LINE[2]20,116,20+16*COS(S
I/12+4),116+16*SIN(SI/12+4)
 200 POSITION 96,96:PATTERN[0]
2,STRING$(CHR$(255),32)
 210 G=INT(SI/2)+1:IF G>8 THEN
 G=8
 220 ON G GOTO 230,250,280,310
,330,360,390,420
 230 POSITION 96,96:PATTERN[RN
D(1)*7+1,W1]2,STRING$(CHR$(RND
(1)*255+1),32):GOTO 500
 250 FOR I=0 TO 2:POSITION 96,
96:PATTERN[RND(1)*8,W1]2,PA$(I
NT(RND(3)),RN(AN))
 270 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),32):NEXT:GOTO 500
 280 FOR I=0 TO 2:IF RND(1)>.7
 THEN POSITION 96,96:PATTERN[RN
D(1)*8,W1]2,PA$(I,RN(AN))
 300 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),32):NEXT:GOTO 500
 310 FOR I=0 TO 2:IF RND(1)>.3
 THEN POSITION 96,96:PATTERN[RN
D(1)*8,W1]2,PA$(I,RN(AN))
 320 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),32):NEXT:GOTO 500
 330 FOR I=0 TO 2:IF RND(1)>.3
 THEN POSITION 96,96:PATTERN[I
*2-(I=0),W1]2,PA$(I,RN(AN))
 350 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),31):NEXT:GOTO 500
 360 FOR I=0 TO 2:IF RND(1)>.7
 THEN POSITION 96,96:PATTERN[I
*2-(I=0),W1]2,PA$(I,RN(AN))
 370 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),31)
 380 NEXT:GOTO 500
 390 FOR I=0 TO 2:POSITION 96,
96:PATTERN[I*2-(I=0),W1]2,PA$(
I,RN(AN))
 400 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),32)
 410 NEXT:GOTO 500
 420 FOR I=0 TO 2:POSITION 96,
96:PATTERN[I*2-(I=0),W1]2,PA$(
I,RN(AN))
 430 NEXT
 500 USR($D8):GETA$:IF A$="" T
HEN 520
 510 K=ASC(A$):IF(K>48)*(K<52)
THEN 600
 520 F0=F0+INT(RND(1)*5)-2:C0=
C0+RND(1)/5-.1
 530 IF C0>2*PI THEN C0=C0-PI*
2
 540 IF C0<0 THEN C0=C0+PI*2
 550 IF F0<0 THEN F0=0
 560 IF F0>46 THEN F0=46
 590 GOTO 100
 600 IF K-49=AN THEN 700
 610 CURSOR 5,9:PRINT"ｳﾏｲ ﾏﾁｶﾞ
ｲﾃ ﾔﾝﾉ":FOR I=0 TO 3000:NEXT
 620 SC=SC-100:IF SC<0 THEN 10
00
 630 GOTO 20
 700 CURSOR 5,9:PRINT"ﾅｰｲｽ ﾌﾟﾚ
ｽ";INT(TI/10);"ﾃﾝ":FOR I=0 TO
3000:NEXT
 710 SC=SC+INT(TI/10):GOTO 20
 1000 PRINT"0":CURSOR 8,8:PRIN
T"GAME OVER"
 1010 CURSOR 1,12:PRINT"YOUR S
CORE IS ";SC;" POINTS."
 1020 END
 2000 COLOR,0:CLS:LINE[1]0,88,
191,88:BOX[1]4,92,124,179:BOX[
1]132,92,252,179
 2010 PAINT[]12,90:BOX[6]8,96,
32,120:BOX[6]40,96,88,120:PAIN
T[6]10,100:PAINT[6]50,100
 2020 CIRCLE[6]160,120,24:PAIN
T[6]160,120
 2030 CIRCLE[5]64,152,24:PAINT
[5]64,152
 2040 BOX[2]8,136,40,144:PAINT
[2]10,140:BOX[2]144,160,176,16
7:PAINT[2]150,161
 2050 CIRCLE[5]16,160,8:PAINT[
5]16,160
 2060 CIRCLE[5]32,160,8:PAINT[
5]32,160
 2070 CIRCLE[5]96,160,8:PAINT[
5]96,160
 2080 CIRCLE[5]112,160,8:PAINT
[5]112,160
 2090 PAINT[4]6,100,1,2,5,6:PA
INT[4]185,100,1,2,5,6
 2100 LINE[4]19,136,19,144:LIN
E[4]29,136,29,144
 2110 LINE[4]155,160,155,167:L
INE[4]165,160,165,167
 2120 CURSOR 5,1:PRINT"SCORE "

 2130 CURSOR 5,2:PRINT"ｶｳﾝﾄ"
 2140 CURSOR 11,1:PRINT USING"
######";SC
 2150 CURSOR 5,5:PRINT"1    2
    3"
 2200 GOTO 50
 2800 DIM PA$(2,7),RN(2):PI=3.
141592:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO
2
 2810 A$="":FOR K=0 TO 31:READ
RE:A$=A$+CHR$(RE):NEXT:PA$(J,
I)=A$:NEXT:NEXT
 2820 PRINT"0":CURSOR 8,5:PRIN
T"SSTV GAME !!"
```

```
 2830 PRINT"@@@@◇◇JOYSTICK ヲ ﾀﾃ
ﾆｳｺﾞｶｼﾃ ｼｭｳﾘｽｸ ヲ ｱｳｾﾙ. ﾖｺﾆｳｺﾞ
ｶｽﾄ ｱﾝﾃﾅｶﾞ ﾏﾂﾙ.
 2840 PRINT"@@@@◇◇◇◇◇HIT ANY K
EY TO START"
 2850 USR($D8):GET A$:IF A$=""
THEN 2850
 2860 SC=0:NO=0
 2870 GOTO 20
 3000 DATA0,0,0,0,128,1,224,7,
224,7,216,27,184,29,120,30
 3001 DATA120,30,184,29,216,27
,224,7,224,7,128,1,0,0,0,0
 3002 DATA128,1,224,7,248,31,2
52,63,252,63,252,63,254,127,25
4,127
 3003 DATA254,127,254,127,252,
63,252,63,252,63,248,31,224,7,
128,1
 3004 DATA0,0,0,0,128,1,224,7,
224,7,216,27,184,29,120,30
 3005 DATA120,30,184,29,216,27
,224,7,224,7,128,1,0,0,0,0
 3010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,248,31,248,31
 3011 DATA248,31,248,31,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0
 3012 DATA128,1,224,7,248,31,2
52,63,252,63,252,63,254,127,25
4,127
 3013 DATA254,127,254,127,252,
63,252,63,252,63,248,31,224,7,
128,1
 3014 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,248,31,248,31
 3015 DATA248,31,248,31,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0
 3020 DATA0,0,0,0,128,1,224,7,
224,15,216,31,184,31,120,31
 3021 DATA248,31,248,31,248,31
,240,7,224,7,128,1,0,0,0,0
 3022 DATA128,1,224,7,248,31,2
52,63,124,62,188,61,222,123,22
2,123
 3023 DATA222,96,222,113,220,5
9,220,63,252,63,248,31,224,7,1
28,1
 3024 DATA0,0,0,0,128,1,224,7,
96,14,152,29,152,27,88,27
 3025 DATA216,0,216,17,216,27,
208,7,224,7,128,1,0,0,0,0
 3030 DATA0,0,0,0,128,1,224,7,
224,15,216,31,184,31,120,31
 3031 DATA248,30,248,29,248,27
,240,7,224,7,128,1,0,0,0,0
 3032 DATA128,1,224,7,120,30,2
8,56,28,48,36,32,70,96,134,96
 3033 DATA6,97,6,98,4,36,12,56
,28,56,120,30,224,7,128,1
 3034 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3035 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3040 DATA0,0,0,0,252,63,248,3
1,248,31,240,15,240,15,224,7
 3041 DATA224,7,192,3,192,3,12
8,1,128,1,0,0,0,0,0,0
 3042 DATA254,127,254,127,254,
127,94,113,140,60,92,57,248,31
,248,31
 3043 DATA240,15,240,15,224,7,
224,7,192,3,192,3,128,1,128,1
 3044 DATA0,0,0,0,252,63,88,17
,136,28,80,9,240,15,224,7
 3045 DATA224,7,192,3,192,3,12
8,1,128,1,0,0,0,0,0,0
 3050 DATA0,0,0,0,252,63,4,32,68,3
7,104,21,232,22,16,8,16,8
 3051 DATA32,4,32,4,64,2,64,2,
128,1,0,0,0,0,0,0
 3052 DATA254,127,254,127,254,
127,254,127,252,63,252,63,248,
31,248,31
 3053 DATA240,15,240,15,224,7,
224,7,192,3,192,3,128,1,128,1
 3054 DATA0,0,252,63,4,32,68,3
7,104,21,232,22,16,8,16,8
 3055 DATA32,4,32,4,64,2,64,2,
128,1,0,0,0,0,0,0
 3060 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3061 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3062 DATA128,1,192,3,224,7,24
0,15,248,31,4,32,194,127,194,1
27
 3063 DATA194,127,194,127,4,32
,248,31,240,15,224,7,192,3,128
,1
 3064 DATA128,1,192,3,224,7,24
0,15,248,31,4,32,254,67,254,67

 3065 DATA254,67,254,67,4,32,2
48,31,240,15,224,7,192,3,128,1

 3070 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3071 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3072 DATA128,1,192,3,224,7,17
6,13,184,29,188,61,222,123,238
,119
 3073 DATA238,119,238,119,236,
55,248,31,240,15,224,7,192,3,1
28,1
 3074 DATA128,1,192,3,224,7,17
6,13,184,29,188,61,222,123,238
,119
 3075 DATA238,119,238,119,236,
55,248,31,240,15,224,7,192,3,1
28,1
```

★X1マッピー情報：ニャームコがターゲットに入り1000点がでなかったら，その場でマッピーを左右に動かすと入るよ！(三重県鈴鹿市・吹田伸哉12才)……【影：それっ！おっと，この一!!編：通路にも入らないネ】ネ！】

ICE BERGS

THE 25 BEST PROGRAMMER

エントリーコード J1①

MUJINA

ＪＲとたわむれていたあなたのもとへ，本部からの指令が届いた。

「モンスターを全滅させよ」

そして，あなたはプログラムの打ちこみにあけくれることになった……。

PLAY

KMで上下にマシンを移動させ，モンスターがま下に来たらZでＩＣＥ　ＰＵＭＰ　作動させ，モンスターを氷づけにしてください。

うまくやればスコアとエネルギーがＵＰし，はずればエネルギーがへります。

１面は地中のパターンですが，２面は海中になり，３面以降このくりかえしです。なお，上にある花？は面数です。

他に岩(小魚)もいますが，これをやっつけることはできません。当然，何かにぶつかったりエネルギーがなくなれば１台へります。

PROGRAM

マシン語があるので，入力後ＳＡＶＥしましょう。ＲＥＭははぶけます。キャラクタ・データや変数をいじくって，いろいろ変更してみてください。それから，書き忘れましたが面数＋15匹たおすとクリアです。だんだん岩がふえていきます。

CHECKER FLAG

Dr.D：いろんなキャラが，つぎつぎと登場してくるので楽しいな。この作品のおもしろさは，ここにある。

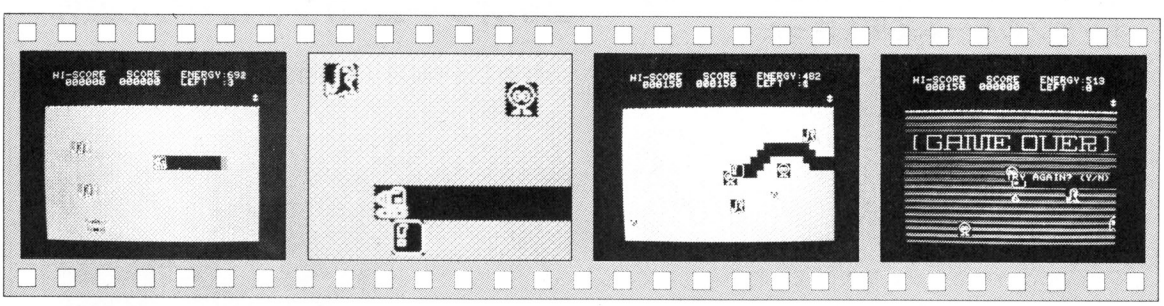
ゲーム・パターンは，横スクロールの穴ほりだ。しかし，プログラムを見ると，タイトル以外ではムダな処理もしてないようだ。ＯＫさ！

エピローグ

あなたは，モンスターを全滅させることができなかった。しかし，人手不足なのか，またも指令が届いた。

「Ｙキーを押せ」

ふたたび，あなたは地下にもぐることになる。



《写真１》横スクロールのゲーム。ぞくぞくとモンスターが登場!!

《写真２》 モンスターの上でICE PUMPを作動します

《写真３》 ボカ～ン！ぶつかってしまった

《写真４》 ゲーム・オーバー

★友達がHIT ANY KEYの意味を聞いてきたので"どのＫＥＹを押してもいいんだよ"と教えたら，リセットボタンを押してしまった。(岩手県盛岡市・**後藤利徳13才**)……**【影：グハ，グハハハ!!笑って許して！】**

```
100 POKE$12,#2F:POKE$13,$FF:OPTIONCMODE1:H=0:DIMC(3)
110 RESTORE1130
120 FORA=#3000TO#302A:READK$:K$="$"+K$:POKEA,VAL(K$):NEXT
130 C(1)=$86:C(2)=$8A:C(3)=$94
140 GOSUB780:CLS
145 REM ## INITIALIZE ##
150 RESTORE
160 FORA=$C000TO#C0BF:READK$:K$="$"+K$:POKEA,VAL(K$):NEXT
170 S=0:E=700:P=1:L=3:G=16
180 GOSUB700
190 X=$C290:A=USR(#301F,X,$31)
200 IFL=0THEN590
210 POKE1,#AA:BEEP
215 REM ## MAIN ##
220 PICKN
230 POKEX,0:POKEX+1,0:POKEX+32,0:POKEX+33,0
240 X=X+((N=77)-(N=75))*32:X=X+((X<$C1A0)-(X>$C3BF))*32
250 A=USR(#3000)
260 IF(PEEK(XX)>$85)+(PEEK(X+32)>$85)GOSUB520:GOTO300
270 A=USR(#301F,X,$81)
280 IFN=90GOSUB340
290 E=E-1:IFE<1GOSUB520:GOTO200
300 LOCATE8,27:PRINTE;" "
310 IFRND(6)<(PTHENPOKE$C1A0+RND(17)*32,$8F
320 IFRND(8)=0THENA=USR(#301F,$C1A0+RND(17)*32,C(RND(3)+1))
330 GOTO220
335 REM ## ICE ##
340 FORA=255TO0STEP-3:POKE1,A:BEEP1:NEXT:BEEP0
350 V1=PEEK(X+64):V2=PEEK(X+65)
360 IF(V1<$86)+(V2<$86)+(V1+1<>V2)THENE=E-150 RET
370 A=USR(#301F,X+64,$90):POKE1,#AA:BEEP
380 S=S+15-(V1=$94)*10:GOSUB410
390 E=E+100:G=G-1:IFG=0GOSUB450
400 RET
405 REM ## PRINT SC & H-SC ##
410 IFH<STHENH=S
420 LOCATE1,3+(H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10):PRINTH
430 LOCATE1,11+(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10):PRINTS
440 RET
445 REM ## CLEAR ##
450 P=P+1:G=15+P
460 FORA=1TO3:FORB=200TO0STEP-8:POKE1,B:BEEP:NEXT:NEXT
470 IFMOD(P,2)=0THENRESTORE1050:GOTO490
480 RESTORE930
490 FORA=$C008TO#C07F:READK$:K$="$"+K$:POKEA,VAL(K$):NEXT
500 POKE#C180-P,$80:POKE1,#AA:BEEP
510 S=S+50:GOSUB410:RET
515 REM ## BOMB SHIP ##
520 A=USR(#301F,X,$90)
530 IFE<1THENLOCATE0,27:PRINT"0 "
540 E=700:X=$C290:L=L-1:G=15+P
550 FORA=0TO255STEP3-(L=0)*2:POKE1,A:BEEP1:NEXT:BEEP0
560 IFL>0THENFORB=1TO32:A=USR(#3000):NEXT
570 LOCATE1,27:PRINTL
580 RET
585 REM ## GAME OVER ##
590 LOCATE8,0
600 PRINT"
610 PRINT"
620 PRINT"
630 LOCATE14,15:PRINT"TRY AGAIN? (Y/N)"
640 A=$C028
650 PICKN:IFN=78THENFORA=1TO32:B=USR(#3000):NEXT:CLS:END
660 IFN=89THEN150
670 POKEA,#FF:POKE1,RND(256):BEEP:POKEA,0
680 A=A+1-(A=$C02F)*8
690 GOTO650
695 REM ## STAGE ##
700 CLS
710 PRINT" HI-SCORE   SCORE   ENERGY ";E
720 PRINT"   000000  000000  LEFT   ";L
730 GOSUB410
740 FORA=$C180TO$C19F:POKEA,$E:NEXT
750 FORA=1TO32:B=USR(#3000):NEXT
760 FORA=1TOP:POKE$C180-A,$80:NEXT
770 RET
775 REM ## TITLE ##
780 CLS:LOCATE2,0
790 PRINT"
800 PRINT"
810 PRINT"
820 PRINT"
830 PRINT"
840 PRINTTAB(10);"-KEY-":PRINT
850 PRINT"          CKJ"
860 PRINT"           ↑"
870 PRINT"           ↓"
880 PRINT"          CMJ CZJ-ICE PONP"
890 LOCATE19,8:PRINT"PUSH CSPACEJ KEY"
900 PICKN:IFN=32THENRET
910 GOTO900
915 REM ## FONT DATA ##
920 DATA 10,38,EE,38,10,92,7C,38
930 DATA 00,00,00,0F,3B,6B,AB,6B
940 DATA 00,7C,8A,F2,02,02,3A,3A,3B,0F,03,3F,73,73,3F,00
950 DATA 02,FE,CF,FE,67,67,FE,00,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55
960 DATA 03,0C,10,20,26,49,48,29,C0,30,08,04,64,92,D2,94
970 DATA 25,10,0C,03,02,0E,1E,00,64,08,30,C0,40,70,78,00
980 DATA 00,03,02,06,02,06,02,06,F8,04,64,72,0E,10,3E,24
990 DATA 02,46,6A,64,7C,58,41,3E,28,18,08,04,04,6E,A1,3F
1000 DATA 00,00,00,00,00,21,EF,18,24,64,82,89,85,E5,7E
1010 DATA 3F,40,9F,91,92,92,92,9E,FC,02,01,01,01,01,01,01
1020 DATA 80,9E,92,9E,80,80,40,3F,01,01,01,01,01,01,02,FC
1030 DATA 07,18,20,40,4C,92,96,96,E0,18,04,02,32,49,69,69
1040 DATA 92,8C,80,80,80,8C,92,61,49,31,01,01,01,31,49,86
1045 REM ## SEA'S DATA ##
1050 DATA 00,00,00,00,01,01,01,3F,C0,40,40,40,F0,10,10,FC
1060 DATA 40,9C,94,9C,40,3F,00,00,02,39,01,39,02,FC,00,00
1070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,03,0C,10,20,26,4A,4E,40
1080 DATA C0,30,08,04,64,52,72,02,7F,05,85,49,31,01,00,00
1090 DATA FE,40,44,28,28,10,00,00,01,02,C4,85,A9,50,90
1100 DATA 00,F0,08,C4,22,62,CE,16,A8,C8,04,04,04,02,01,00
1110 DATA 22,40,22,16,0E,02,FC,FC,00,00,00,38,44,83,00,00
1120 DATA 00,00,00,BC,C3,BC,00,00
1125 REM ## MACHINE DATA ##
1130 DATA CE,C3,FE,A6,00,A7,01,09,8C,C1,3F,26,F5,08,86,85
1140 DATA A7,00,C6,28,5A,08,5D,26,FB,8C,C4,00,26,F2,39,A7
1150 DATA 00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,39
```


ラジオの製作 ELE hobby

マイルームが本格派ゲームセンターに変身！
ホンモノのゲーム基板を使った

ビデオゲーム・コントローラの製作

キミはゲームセンターで使われてるゲームマシンが古くなるとどうなるか，そのゆくえを知ってますか？　悲しいかな，そのほとんどがクズ屋さんにいき，部品取り基板やクズとして処理されてるのです。

ときどき，ジャンク屋さん（使用ずみの基板や部品などを売っているお店のこと）のかたすみに置かれている，こういったゲーム基板に救いの手をさしのべよう（はっきりいって遊んでみよう）というのが，7月号のビデオ・ゲームコントローラなんです…！

ラジオの製作7月号　6月8日発売に載ってます！

特別定価 680円（別冊付録：パーソナル無線マガジン付）

★友達に返してもらった先月号の僕のベーマガに愛読者カードが姿を消したと思っていたら，今月号に友達のハガキがOFコーナーに。（愛知県知多郡・**ほらふき太郎**）……**【影：かしこいなベーマガの読者の友達は!?】**

ROBOT FARM

THE 25 BEST PROGRAMMER

エントリーコード J1②
篠塚　清孝

あなたは，ロボット農場に就職した，トラクター・ロボットのオペレーターです。最新型のリモコン刈り入れ用ロボット「燃える男の赤いさなえJR」を操作して，いろんな形の畑にできた麦をたくさん刈り取ってください。

ただし，トラクター・ロボットは充電式なので，時々充電してください。また畑の回りのサクと畑の中の仕切りのサクにぶつけると，スクラップになりますから注意してください！

遊びかた

1面目の麦畑と，各種表示が現われます。トラクター・ロボットは左下隅から右方向に向って動き出します。

CHECKER FLAG

Dr.D：この作品は，特に目立ったところがないのだが――。

編：どうしたんですか？

Dr.D：いや，画面構成がプロ並みだ。それが採用の理由なんだがね。

編：篠塚さんは，デザイナーなんですって！

操作キーは，I J K Mで上下左右に運転できます。各面の麦を全部刈れば，つぎの面へ進めます。

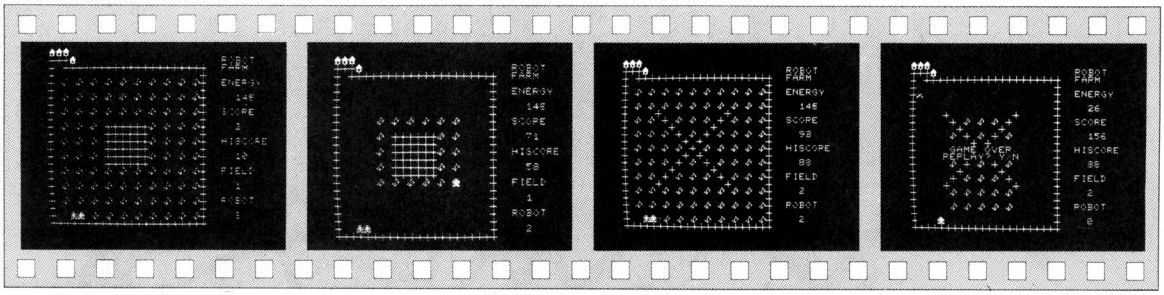
サク(＋)にぶつけると，こわれます。また，運転開始の時〝150〟の電気を持っていますが，どんどん減って0になるとロボットは停止しますから，その前に画面上左隅のサクが一か所へこんだ〝充電スペース〟に，ロボットを運転して充電してください。

ここにロボットを入れたら，充電が終わり，ブザー音がやんでロボットが下に向かって動き出すまで操作キーを押さないでください。

フィールドは全部で5面あり，もし全部クリアできる人は，自分で6面目を作ってください。

改造のアドバイス

330行の〝20〟を増減することで，ロボットのスピードを遅くしたり速くしたりできます。また500～760行が5面までのプログラムですから，全面クリアした人は800～1029行までに前述の5面を参考に，新しい面を作ってください。ただし，各面の麦($82)は，91個ずつ残してください。なお，250行のBの値を，2，3，4，5と変化させれば，各面のようすを見ることはできます。



《写真1》 アイデアがいっぱいのゲーム

《写真2》 サクにぶつからないように麦を刈りましょう

《写真2》 面クリアするとパターンが変ります

《写真4》 おしまい

★つぐ美さんに質問！編集部4人の中でだれが一番まともだと思いますか？(神奈川県藤沢市・沖田総一16才)……
【つぐ美：そうですねー。一同：ゴックン！つぐ美：それはやっぱりー。一同：やっぱり？つぐ美：ワ・タ・シ！】

```
10 OPTIONCMODE1
20 CLS:S=0:B=1:H=0:RESTORE32
25 E=100:R=3:H=0
40 FORA=$C000TO$C01F:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXT
50 DATA3C,5A,FF,BD,FF,18,FF,E7,00,00,20,56,19,3C,E3,C3
60 DATA0C,0A,15,13,51,D4,38,10,18,3C,7E,FF,7E,66,66,7E
220 X=0:Y=0:V=$C04F:M=4:E=150
230 GOSUB1030
240 GOSUB1060
250 GOSUB(500+(B-1)*50)
260 GOSUB1080
265 LOCATE18,26:PRINTB
270 IFPEEK($C3C1+X+Y*32)=$69THEN1110
275 E=E-1
280 IFPEEK($C3C1+X+Y*32)=$82THENS=S+1:LOCATE10,26:PRINTS
291 LOCATE6,26:PRINT"    ":LOCATE6,26:PRINTE
300 POKE$C3C1+X+Y*32,$80
310 POKEV,$00
312 IFS=91*BTHENBEEP:BEEP:B=B+1:CLS:GOTO220
314 IFE=0THEN1110
315 IF$C3C1+X+Y*32=$C141THENE=150:FORI=0TO20:BEEP:NEXTI:M=2
320 V= $C3C1+X+Y*32
330 FORI=0TO20:NEXTI
340 GOSUB350:GOTO270
350 PICKA
360 IFA=74THENM=1:GOTO440
370 IFA=77THENM=2:GOTO450
380 IFA=73THENM=3:GOTO460
390 IFA=75THENM=4:GOTO470
400 IFM=1THEN440
410 IFM=2THEN450
420 IFM=3THEN460
430 IFM=4THEN470
440 X=X-1:GOTO480
450 Y=Y+1:GOTO480
460 Y=Y-1:GOTO480
470 X=X+1:GOTO480
480 RETURN
500 FORI=0TO5
510 FORJ=0TO5:POKE$C248+32*I+J,$69:NEXTJ
520 NEXTI
530 RETURN
550 FORI=0TO10:POKE$C1E5+33*I,$69:POKE$C1EF+31*I,$69:NEXTI
560 RETURN
600 FORI=0TO8:POKE$C221+I,$69:POKE$C30C+I,$69:NEXTI
610 FORI=0TO8:POKE$C2C7+32*I,$69:POKE$C16E+32*I,$69:NEXTI
620 RETURN
650 FORI=0TO10:POKE$C1E5+33*I,$69:NEXTI
660 FORI=0TO9:POKE$C364+I,$69:POKE$C1A9+I,$69:NEXTI
670 FORI=0TO6:POKE$C2E4+I,$69:POKE$C22C+I,$69:NEXTI
680 FORI=0TO4:POKE$C2E4+32*I,$69:POKE$C1B2+32*I,$69:NEXTI
690 RETURN
700 FORI=0TO5:POKE$C1CB+33*I,$69:POKE$C2C5+33*I,$69:NEXTI
710 FORI=0TO5:POKE$C1E9+31*I,$69:POKE$C2B1+31*I,$69:NEXTI
720 FORI=0TO3:POKE$C22A+31*I,$69:POKE$C2AE+31*I,$69:NEXTI
730 FORI=0TO3:POKE$C22B+33*I,$69:NEXTI
740 POKE$C1EA,$69:POKE$C2A5,$69:POKE$C2A7,$69
750 POKE$C2E9,$69:POKE$C30A,$69:POKE$C34B,$69
760 RETURN
800 END
1030 FORJ=0TO10
1040 FORI=0TO10:POKE$C140+J*64+2*I,$82:NEXTI
1050 NEXTJ
1055 RETURN
1060 FORI=0TO21:POKE$C140+I,$69:POKE$C3E0+I,$69:NEXTI
1070 FORJ=0TO21:POKE$C140+J*32,$69:POKE$C155+J*32,$69:NEXTJ
1072 POKE$C141,$00:POKE$C121,$69:POKE$C120,$69:POKE$C122,$69
1074 POKE$C123,$83
1075 FORI=0TO2:POKE$C100+I,$83:NEXTI
1076 RETURN
1080 LOCATE1,24:PRINT"ROBOT"
1082 LOCATE2,24:PRINT"FARM"
1084 LOCATE4,24:PRINT"ENERGY"
1086 LOCATE6,26:PRINTE
1088 LOCATE8,24:PRINT"SCORE"
1092 LOCATE10,26:PRINTS
1094 LOCATE12,24:PRINT"HISCORE"
1096 LOCATE14,26:PRINTH
1098 LOCATE16,24:PRINT"FIELD"
1100 LOCATE18,26:PRINTF
1102 LOCATE20,24:PRINT"ROBOT"
1104 LOCATE22,26:PRINTR
1105 RETURN
1110 R=R-1:LOCATE22,26:PRINTR
1112 FORI=0TO5:BEEP:BEEP:NEXTI
1115 IFR=0THEN1200
1117 IFE=0THEN POKEV,$00:X=0:Y=0:M=4:E=150:V=$C04F:GOTO265
1120 POKEV,$81:X=0:Y=0:M=4:E=150:V=$C04F:GOTO265
1200 IFS>HTHENH=S
1205 S=0:LOCATE12,6:PRINT"GAME OVER"
1210 LOCATE13,5:PRINT"REPLAY? Y/N"
1215 PICKC
1220 IFC=89THENBEEP:B=1:R=3:E=150:CLS:GOTO220
1230 IFC=78THENEND
1240 GOTO1215
```

★婚期を逃した女性を売れ残りというのなら、婚期を逃した男性はなんというのかな？影さんわかる？（東京都板橋区・掘浦和元20才）……【影：買い控えっていうんだよ。鐘：なにそれ？影：いいものしか買わないの。】

JR-200用

MEMORY DEBUGS

エントリーコード J2①
林　邦彦

START

いままでBUGやERORR，暴走などに悩まされ，困りはてて夜も眠れない人のために作られたゲームです。

デバッギー君を操作して，L．BUGをDEBUG薬をかけて石に変身させて，生きかえるまでにS．BUGを15匹やっつけてください。L．BUGを全部変身させ，S．BUGを15匹以上やっつけると，1面クリアとなります。

また，メモリ・マップの横でうろうろしているDATA MANに当たるか，時間切れ，L．BUGに当たると死んでしまいます。

CHECKER FLAG

編：面白いアイデアですね。

Dr.D：JRにはアイデアのあるゲームが多いようじゃ。プログラムはというと，良くまとまっていて見やすい。REM文がいい。

編：こういうのが，はやるかもしれませんよ。

影：－－－影－－－

一同：影がいなくなってよかった。

操作方法

カーソル・キーで4方向に動き，SPCでデバッギーの向いている方向にDEBUG薬をかけられます。

最後に……

改造は**第1表**を参考に。それから，I/Oエリアに入ると，暴走して死んでしまいます。

このゲームは，JR－200を買って，ちょうど1年の記念すべきゲームなのです。

《第1表》変数表

デバッギー	A	座　標	S・BUG	D	位　置	その他	O	カウンタ
	B	方　向		E	消去位置		R	面　数
	C	向　き		F	表示位置		S	スコア
	P	PEEK(V－RAM)		W1	出現数		T	薬命中フラグ
	Q	〃　(アトリビュート)		W2	命中数		XC	1人ふえたフラグ
	U	X座標		X$	キャラクタ		M$	メンクリア・フラグ
	V	Y座標		Y$	〃		A$	データ読み込み
							B$	↓ ←
L・BUG	A(5)	座　標	薬	L	向　き		C$	←
	F(5)	フラグ						
	P(5)	PEEK(V－RAM)	その他	H	ハイ・スコア	定数	Y	アトリビュート変換用　$400
	Q(5)	〃　(アトリビュート)		I	汎　用		Z	COLOR指定　$E
	G	方　向		J	〃			
	N	N番のL．BUG移動		K	キー入力			
	W	ROUND毎 L．BUG数		M	デバッギー数			

★★OFコーナー★……このコーナーは，印刷がしやすく，短かく，しかも楽しい内容のギャグを選んで掲載しています。身近な友達に話して笑わして下さい。（神奈川県横浜市・**ハスヌマ12才**）……**【影：ノーコメント！】**

```
10 REM    for JR.200              E MEMORY ・ DEBUGS ヨ
20 REM    date 8.59 / 04 / 05     memory 6219 bytes
100 REM __START_DECIDE_____
110 CLEAR $7FFF:RANDOMIZE:RESTORE:POKE 0,0:POKE $CA00,0
120 TEMPO 109:DIM R(5),P(5),Q(5),F(5),X$%255,Y$%255,Y=1024-Z*14
130 FOR I=$C000 TO $C09F:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
140 FOR I=$C000 TO $C007:POKE I,0:NEXT
150 FOR I=$C400 TO $C47F:POKE I,0:NEXT
160 FOR I=$C400 TO $C40E:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
170 D=1:C$=CHR$(29):B$=C$+CHR$(31)
180 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 15
190 X$=X$+CHR$(J+64)+B$+C$:Y$=Y$+CHR$(79-J)+B$+C$:NEXT:NEXT
200 REM __TITLE_____
210 POKE Z,6:CLS:LOCATE 0,3
220 PRINT "┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐"
230 PRINT "└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘"
240 PRINT SPC(13);"┌┬┬┬┬┬┐"
250 PRINT SPC(13);"└┴┴┴┴┴┘"
260 PRINT SPC(13);"┌┬┬┬┬┬┐"
270 PRINT SPC(13);"└┴┴┴┴┴┘"
280 POKE Z,1:LOCATE 22,10:PRINT "For JR.200"
290 POKE Z,4:LOCATE 2,22:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒ Hit any key! ▒▒▒▒▒▒▒▒"
300 IF NOT STICK(0) THEN 300
310 S=0:R=1:M=3:X=0
320 A=$C398:C=1:N=0:O=0:W=RND(-TIME)*5+(RND(-TIME)*R)*W:W1=0:W2=0
330 GOSUB 1060:GOSUB 1340
340 REM __MAIN_LOOP_____
350 K=STICK(0):U=MOD(A,32):V=INT((A-$C100)/32)
360 B=(K=28 AND U%2)+(K=29 AND U<29)-(K=31 AND V<21)-(K=30 AND V>2)*32
370 POKE A+Y,0:POKE A,P:A=A+B:P=PEEK(A):Q=PEEK(A+Y):C=C+(K=28 OR K=29)*(K-27-C)
380 IF P=3 OR P=0+128 OR Q=70 THEN 850
390 IF P=4 OR P=19 THEN A=A-B:P=PEEK(A):Q=PEEK(A+Y)
400 POKE A+Y,65+(P%20)*8:POKE A,C
410 IF K=32 AND PEEK(A-1%3 AND PEEK(A+1%3 THEN 600
420 N=N+1-(N%N-1)*N:U=MOD(P,32):V=INT((P-$C100)/32):IF F(N) THEN 500
430 IF RND(1)>.5 THEN G=SGN(U-MOD(R(N),32))+SGN(V-INT(R(N)/32))*32:GOTO 450
440 G=INT(RND(1)*3-1)+SGN(V-INT(R(N)/32))*32
450 U1=MOD(R(N)+G,32):V1=INT((R(N)+G-$C100)/32)*32
460 C=GK(U1%1) AND U1<30 AND V1<21:POKE R(N)+Y,Q(N):POKE R(N),P(N)
470 R(N)=R(N)+GK(PEEK(R(N)+G)<3) AND PEEK(R(N)+G)<4)
480 P(N)=PEEK(R(N)):Q(N)=PEEK(R(N)+Y):IF P(N)=1 OR P(N)=2 THEN 850
490 POKE R(N)+Y,66+(P(N)%20):POKE R(N),3
500 E=D%8:D=D+1-(D)14)*16:F=D%8:POKE $C402+F,56:POKE $C403+F,68
510 POKE $C404+F,254:POKE $C405+F,40:POKE $C406+F,108
520 FOR I=$C402 TO $C406:POKE E+I,0:NEXT:IF F=D+129 THEN 850
530 O=O+1:IF O)300 OR W1)15 THEN 850
540 IF O)248 AND O<252 THEN FOR I=1 TO 10:SOUND 828,2:NEXT
550 W1=W1+(NOT MOD(O,5)):IF MOD(O,5) THEN 590
560 I=$C1B1+INT(RND(1)*10)+INT(RND(1)*7)*31:IF PEEK(I)<17 THEN 560
570 POKE I+Y,99:POKE I,19:SOUND 3000,2
580 F(N)=F(N)-O=F(N):X=F(N):GOTO 350
590 REM __DEBUG_____
600 L=-(C=2)*2+1:T=0.M1=0:IF MOD(A+L,32)<3 OR MOD(A+L,32)>28 THEN 420
610 PP=PEEK(A+L)-P1=PEEK(A+L+Y)-P2=PEEK(A+L*3)-P3=PEEK(A+L*4)
620 QQ=PEEK(A+L)+P)-Q1=PEEK(A+L+Y)-Q2=PEEK(A+L*3)+Q3=PEEK(A+L*4+Y)
630 IF PP=4 OR P1=4 OR P2=4 OR P3=4 THEN 420
640 IF P1=3 OR P1=19 THEN T=(P1)18)+1:O1=P1:P1=17:Q1=67:M1=1
650 IF P2=3 OR P2=19 THEN T=(P2)18)+1:O2=P2:P2=17:Q2=67:M1=2
660 IF P3=3 OR P3=19 THEN T=(P3)18)+1:O3=P3:P3=17:Q3=67:M1=3
670 POKE A+L+Y,65+(PP%20):POKE A+L,C+4
680 POKE A+L+L,C%3+4:POKE A+L*4,C%3+6
690 FOR I=1 TO 8-M:M=7%MOD(I,2):POKE A+L+L+Y,J+(P1%20)*(Q1-64)*8
700 POKE A+L*3+Y,J+(P2%20)*(Q2-64)*8
710 POKE A+L*4+Y,J+(P3%20)*(Q3-64)*8:TEMPO 30:SOUND 350,1:NEXT:TEMPO 109
720 POKE A+L,QQ:POKE A+L+Y,Q1:POKE A+L*3+Y,Q2:POKE A+L*4+Y,Q3
730 POKE A+L,PP:POKE A+L+Y,P1:POKE A+L*3,P2:POKE A+L*4,P3
740 ON T+1 GOTO 420,780,750
750 FOR I=1 TO 10:SOUND 150*I,1:NEXT:I=(O1=19)+(O2=19)+(O3=19)
760 W1=W1-1:W2=W2+1:S=S+I*10:GOSUB 1340:O1=0:O2=0:O3=0:M0=0
770 GOTO 800
780 FOR I=1 TO 50:BEEP 1:POKE A+M1*L+SGN(L),Y+MOD(I,7)*65
790 POKE A+M1*L+SGN(L),3:NEXT:BEEP 0:S=S+100:GOSUB 1340:J=0:MC=0
800 FOR I=1 TO W:F(I)=F(I)-((A+M1*L+SGN(L))=R(I))*(O+(7-W)*12)
810 IF F(I) THEN POKE R(I)+Y,110:POKE R(I),4:MC=MC+1
820 NEXT:I=(MC=W AND W>15)+(O1=19 OR O2=19 OR O3=19)*2+1
830 ON I GOTO 420,930,750
840 REM __ERROR_____
850 POKE A+Y,65+(P%20)*8+(Q-64)*8:POKE A,C:FOR I=1 TO 10:SOUND 0,5:NEXT
860 FOR I=1 TO 55:BEEP 1:POKE A+Y,65+MOD(I,7)*(P%20)*8+(Q-64)*8
870 NEXT:BEEP 0:A$="Error!":FOR I=0 TO 12
880 POKE Z,23:LOCATE (I%5)*(I<6),22:PRINT MID$(A$,(I<6)*(6-I)+1);
890 BEEP:POKE Z,66:LOCATE 0,22:PRINT "----------20":NEXT
900 FOR I=1 TO 1200:NEXT:M=M-1:IF M<1 THEN 950
910 GOTO 320
920 REM __GAME_OVER_____
930 FOR I=3 TO 11:POKE Z,67:SOUND 1000,2
940 LOCATE 21-I,1:PRINT "/111111111111,";B$;"@":NEXT
950 POKE Z,7:LOCATE 1,3:PRINT R;"Round CLEAR":SOUND 5000,3
960 S=S+(500-O)*10:R=R+1:GOSUB 1340:FOR I=1 TO 2400:NEXT
970 GOTO 320
980 REM __GAME_OVER_____
990 A$="◆ GAME OVER ◆":FOR I=1 TO 13
1000 POKE Z,2:LOCATE 9+I,20:PRINT MID$(A$,14-I,1)
1010 FOR J=1 TO 10:SOUND 500*J,2:NEXT:NEXT
1020 FOR I=1 TO 13:LOCATE 10,20:PRINT RIGHT$(A$,I);
1030 PRINT LEFT$(A$,13-I);:SOUND 100,1:NEXT
1040 GOTO 290
1050 REM __FIELD_DECIDE_____
1060 POKE Z,64:CLS
1070 POKE Z,4:PRINT "SCORE  ";SPC(8);:POKE Z,2:PRINT "HI-SCORE  "
1080 POKE Z,8:PRINT "ROUND  ";SPC(8);:POKE Z,1:PRINT "DEBUGEY  "
1090 FOR I=0 TO 16 STEP 4:POKE Z,69
1100 LOCATE I,2:PRINT MID$(X$,INT(RND(1)*32)%4+1,I%4+1);
1110 LOCATE I%2,2:PRINT MID$(Y$,INT(RND(1)*32)%4+1,I%4+1);:NEXT
1120 FOR I=4 TO 16 STEP 4:POKE Z,69
1130 LOCATE 31,1:I=2:PRINT MID$(X$,INT(RND(1)*32)%4+1,-I%4+85);
1140 LOCATE 31,I+2:PRINT MID$(Y$,INT(RND(1)*32)%4+1,-I%4+77);:NEXT
1150 FOR I=2 TO 21
1160 POKE Z,66+(I+2)%2+(I%2 AND I<13)*2+(I%2 AND I<15)%5+(I)16 AND I<20)%4
1170 LOCATE 21-I,1:PRINT "/111111111111,";B$;"@":NEXT
1180 POKE Z,65:LOCATE 22,2:PRINT "SYSTEM"
1190 POKE Z,24:LOCATE 14,12:PRINT "RAM"
1200 POKE Z,16:LOCATE 10,16:PRINT "ROM":LOCATE 5,21:PRINT "ROM"
1210 POKE Z,48:LOCATE 7,19:PRINT "I/O"
1220 FOR I=1 TO W
1230 R(I)=INT(RND(1)*30)+8:C=C181:IF PEEK(R(I))=3 THEN 1240
1240 P(I)=PEEK(R(I)):Q(I)=PEEK(R(I)+Y):F(I)=0
1250 FOR J=1 TO 20:SOUND J%200,1:POKE R(I)+Y,(J)15)%64+2+(Q(I)=67)%24
1260 POKE R(I),(J%6)%165+(J%11 AND J)10)%252+(J)15)%3
1270 NEXT:NEXT
1280 FOR I=0 TO 7:POKE $C000+I,0:NEXT:P=PEEK(A):Q=PEEK(A+Y)
1290 POKE A+Y,65:POKE A,I:RESTORE
1300 FOR I=0 TO 7:SOUND 50,5:READ A$:POKE I+$C000,VAL("$"+A$):NEXT
1310 RETURN
1320 REM __SCORE_____
1330 POKE Z,7:H=H+(S)H)%(S-H)
1340 POKE Z,1:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2),6)
1350 LOCATE 0,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(H),2),6)
1360 LOCATE 12,1:PRINT CHR$((R/10)%48)+MID$(STR$(R),2)
1370 IF S)X$000+4000 THEN X=X+1:M=M+1:SOUND 800,2:SOUND 2000,3:SOUND 500,3
1380 RETURN
1390 POKE Z,65:LOCATE 20,1:PRINT LEFT$("!!!!",M-1)
1400 RETURN
1410 REM __DATA_____
1420 DATA 40,50,7C,3E,1B,3C,A5,E7, 2,1A,3E,7C,D8,3C,A5,E7
1430 DATA C6,28,7C,10,38,28,6C, 0,CE,FA,7E,74,E4,BE,E6
1440 DATA  0, 0,41,FF,E8,78,30, 0, 0,82,FF,1F,E, C, 0
1450 DATA  0, 0,1F,FF,1F, 8, 0, 0,82,FF,1F,E, C, 0
1460 DATA FC,FE,FF,FF,FE,FC, 0, 0, 3,FF,FF,FF,F8, 0, 0
1470 DATA C0,FF,FF,FF,FF,FF,C0, 0,3F,7F,FF,FF,FF,3F, 0
1480 DATA  0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FD,FB,F7,EF,DF,BF,7F
1490 DATA  1, 3, 7, F,1F,3F,7F,FF,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80
1500 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF, 0,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE
1510 DATA 81, 0, 0,5A,24,5A, 0,81
1520 DATA 38,44,FE,28,6C
1530 END  : END  : END  : END  : END  : END  : END  : END  : END
```


《写真1》 DATA MANにぶつからないようにLSIまで行く

《写真2》 ブシューッ!! DEBUG薬をまく

《写真3》 L.BUGが石になった

《写真4》 さあ，急いでS.BUGをやっつけろ

★ベーマガを買ってるのは，この辺では僕だけだと思ってゼビウスのことを言いふらしたら「それ，ベーマガのだろ!」だって。ぐやしいよー。（東京都品川区・**米田孝行12才**）……**【編：よい子はみんなベーマガ党!!】**

TABLE TENNIS

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード J2②
岡村　剛

コンピュータを相手に，卓球をするゲームです。画面は卓球台を上から見た状態で，下のラケットが自分です。カーソル・キー←→と[SPACE]キーを使います。

サーブはカーソル・キーでラケットを移動させ，[SPACE]キーで打ちます。画面右で方向を示す"∫"が動いているので，打ちたい方向になった時に[SPACE]キーを押してください。また，[SPACE]キーで打つ力も決まります。早く手をはなすと球は遠くへ飛ばず，長く押すと飛びすぎます。

サーブは，5球ごとに交替です。ジュースになってからは，1球ごとです。レシーブもサーブと要領は同じですが，方向を示す"∫"は，1往復しかしません。ラケットに当たると，ピッと音がしてボールが消えますが，[SPACE]キーを押すと現れます。レシーブの場合は，長く押しすぎるとあまり飛びません。

21点先取したほうが勝ちです。ジュースになってからは，連続2点先取したほうが勝ちです。

相手に勝つ方法は，相手を右や左へ走らすことです。

プログラムは17行までが画面表示などで，80行までがメイン，199行までがサブ，それからがデータです。

改造は，182行の10を大きく，183行の90を小さくすると相手が弱くなり，その逆だと強くなります。260行からのボールのデータを変えても，おもしろいでしょう。

♥

CHECKER FLAG

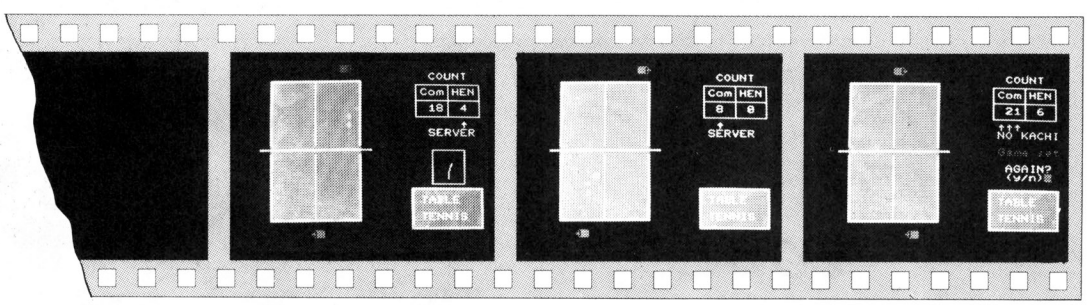
Dr.D：なんじゃ，いまどきテニスゲームか。

編：ちがいます。テーブル・テニスです。わかります？　ピンポンですよ！

Dr.D：そうか，それにしても打つ力を決められるとはなかなかじゃな。

編：ボールの大きさも変わるし，おもしろい作品ですね。

影：立体感もあって，ゲームとして十分に楽しめる作品だ！



《写真1》 右のワクの中の表示によって，ボールのとぶ方向が変ります

《写真2》 バウンド・ボールの表示もリアルです

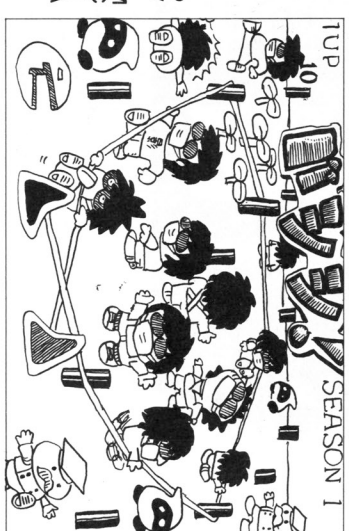
《写真3》 ゲーム・オーバー。よくできたプログラムです

★千円スルメ！千円ほしいか！の意味です。（岐阜県美濃加茂市・MC－A）……【影：いかにも単純ないかのシャレはいかさないのでいかん！とこれでいいか？編：いいかわるいか白黒はっきりとね。影：はい，スミマセン！】

```
 1 REM ************************
 2 PRINT "DATA READING":GOSUB 81
 3 CLEAR:TEMPO 20:RANDOMIZE:POKE 0,0:POKE $CA00,4:COLOR 4,7:CLS
 4 RESTORE 200:FOR A=5 TO 13:READ A$:LOCATE 6,A:PRINT A$:NEXT A
 5 LOCATE 8,18:INPUT "YOUR INITIALS";N$
 6 REM ************************
 7 RESTORE 241:POKE $CA00,5:COLOR 7,0:CLS
 8 FOR A=2 TO 20:READ A$:LOCATE 22,A:PRINT A$;:IF A=15 THEN COLOR ,1
 9 NEXT A:COLOR ,0:LOCATE 27,4:PRINT N$
10 COLOR ,4:LOCATE 5,3:PRINT "ｺｺｺｺｺｺｺｺｺｺｺｺｺｺ"
11 FOR A=4 TO 18:LOCATE 5,A:PRINT "ｷ ｻｻｻｻ ｷｻｻｻｻｲ":NEXT A
12 LOCATE 5,19:PRINT "ﾊ_____ｷ_____ｷ"
13 COLOR ,0:LOCATE 3,11:PRINT "ﾅ                ｴ"
14 COLOR 3:LOCATE 4,11:PRINT "ｺ            ｺ"
15 COLOR ,4:LOCATE 5,11:PRINT "ｺｺｺｺｺｺｺｺｺｺｺ"
16 PLAY "F",$3000
17 REM ************************
18 X=7:R=1:V=0:H=5:B=1:C=.11:DIM B$(20)
19 COLOR 2,0:X1=INT(RND(0)*10+1)+5:LOCATE X,21:PRINT "ｺｼ"
20 LOCATE X1,1:PRINT "ｽﾞ"
21 GOSUB 186
22 COLOR 7:RESTORE 253:FOR A=8 TO 15:READ A$:LOCATE 23,A:PRINT A$:NEXT A
23 ON H GOSUB 88,89,90,91,92,93,94,95,96
24 COLOR 7:LOCATE 26,13:PRINT H$:GOSUB 107:IF V=1 THEN GOTO 29
25 H=H-B:D=D-C
26 IF H=9 THEN C=.11:B=1
27 IF H=1 THEN C=-.11:B=-1
28 GOTO 23
29 T=1:FOR A=1 TO 7:PICK E:IF E=32 THEN T=T+1
30 NEXT A:PLAY "B",$301D:GOSUB 124
31 REM ************************
32 M=1:X2=X:Y2=20:COLOR 6,0:LOCATE X2,Y2:PRINT B$(V)
33 B1=PEEK($C100+X2+D+(Y2-1)*32):I1=PEEK($C500+X2+D+(Y2-1)*32)
34 IF I1=7 THEN COLOR 6,0:GOTO 36
35 COLOR 6,4
36 LOCATE X2+D,Y2-1:PRINT B$(V)
37 POKE $C100+X2+Y2*32,B2:POKE $C500+X2+Y2*32,I2
38 IF B$(V)="ｺ" AND V>2 THEN ON R GOSUB 112,151
39 IF F=1 OR X2<1 THEN F=1:PLAY "B",$3029:GOTO 161
40 IF F=2 THEN PLAY "B",$3020:GOTO 161
41 IF RND(0)>.5 THEN GOSUB 120
42 IF I1=2 AND B1<>32 THEN PLAY "B",$301D:GOSUB 176:GOTO 77
43 X2=X2+D:Y2=Y2-1:B2=B1:I2=I1:V=V+1:GOTO 33
44 REM ************************
45 COLOR 2,0:LOCATE X1,1:PRINT "  "
46 X1=INT(RND(0)*10+1)+5:LOCATE X1,1:PRINT "ｽﾞ":COLOR 7
47 A=0:G=1:LOCATE 24,8:PRINT "ﾅ     ":LOCATE 23,9:PRINT "SERVER "
48 FOR A=11 TO 15:LOCATE 24,A:PRINT "       ":NEXT A
49 GOSUB 179:GOSUB 124:PLAY "B",$301D
50 REM ************************
51 M=-1:V=1:X2=X1:Y2=2
52 LOCATE X2,Y2:COLOR 6:PRINT B$(V)
53 B1=PEEK($C100+X2+D+(Y2+1)*32):I1=PEEK($C500+X2+D+(Y2+1)*32)
54 IF I1=7 THEN COLOR 6,0:GOTO 56
55 COLOR 6,4
56 LOCATE X2+D,Y2+1:PRINT B$(V)
57 POKE $C100+X2+Y2*32,B2:POKE $C500+X2+Y2*32,I2
58 IF B$(V)="ｺ" AND V>2 THEN ON G GOSUB 129,156
59 IF F=1 THEN PLAY "B",$3029:GOTO 161
60 IF F=2 THEN F=2:PLAY "B",$3020:GOTO 161
61 GOSUB 108
62 IF I1=2 AND B1<>32 THEN PLAY "B",$301A:GOSUB 176:GOTO 65
63 X2=X2+D:Y2=Y2+1:B2=B1:I2=I1:V=V+1:GOTO 53
64 REM ************************
65 RESTORE 255:COLOR 7,0:FOR A=11 TO 15:READ A$:LOCATE 23,A:PRINT A$:NEXT A
66 V=0:C=.11:D=.44:B=1:H=9
67 ON H GOSUB 88,89,90,91,92,93,94,95,96
68 COLOR 7:LOCATE 26,13:PRINT H$:PICK L:IF L=32 THEN V=1:GOTO 74
69 H=H-B:D=D-C
```

```
70 IF H=1 THEN C=-.11:B=-1
71 IF H=9 THEN GOTO 73
72 GOTO 67
73 IF V=0 THEN F=1:PLAY "B",$3029:GOSUB 176:GOTO 161
74 T=1:FOR A=1 TO 7:PICK E:IF E=32 THEN T=T+1
75 NEXT A:PLAY "B",$301D:GOSUB 176:GOSUB 146:R=2:J=0:GOTO 32
76 REM ************************
77 COLOR ,0:FOR A=11 TO 15:LOCATE 24,A:PRINT "       ":NEXT A
78 GOSUB 179
79 GOSUB 146:G=2:J=0:GOTO 51
80 REM ************************
81 RESTORE 209:FOR A=$D510 TO $D5EF:POKE $4010+A1,PEEK(A):A1=A1+$1:NEXT A
82 FOR A=$D510 TO $D5EF:READ A$:POKE A,VAL("$"+A$):NEXT A
83 FOR A=$3000 TO $3031:READ A$:POKE A,VAL("$"+A$):NEXT A
84 RETURN
85 REM ************************
86 CLS:A1=0:FOR A=$4010 TO $40EF:POKE $D510+A1,PEEK(A):A1=A1+$1:NEXT A:END
87 REM ************************
88 H$="ｶ":RETURN
89 H$="ｽ":RETURN
90 H$="ｴ":RETURN
91 H$="ｳ":RETURN
92 H$="ｲ":RETURN
93 H$="ｯ":RETURN
94 H$="-":RETURN
95 H$="ｱ":RETURN
96 H$="ｲ":RETURN
97 REM ************************
98 RESTORE 261:RETURN
99 RESTORE 262:RETURN
100 RESTORE 263:RETURN
101 RESTORE 264:RETURN
102 RESTORE 265:RETURN
103 RESTORE 266:RETURN
104 RESTORE 267:RETURN
105 RESTORE 268:RETURN
106 REM ************************
107 PICK L:IF L=32 THEN V=1:RETURN
108 PICK L:IF L=28 AND X<19 THEN COLOR 2,0:LOCATE X,21:PRINT " ｺｼ":X=X+1
109 IF L=29 AND X>1 THEN COLOR 2,0:LOCATE X-1,21:PRINT "ｺｼ ":X=X-1
110 RETURN
111 REM ************************
112 J=J+1:IF J=3 THEN F=2:RETURN
113 IF I1=7 THEN F=1:RETURN
114 ON J GOTO 115,117
115 IF Y2<12 THEN F=1:RETURN
116 GOTO 118
117 IF Y2>11 THEN F=1:RETURN
118 PLAY "B",$3017:RETURN
119 REM ************************
120 IF X1>INT(X2) THEN COLOR 2,0:LOCATE X1-1,1:PRINT "ｽﾞ ":X1=X1-1:RETURN
121 IF X1<INT(X2) THEN COLOR 2,0:LOCATE X1,1:PRINT " ｽﾞ":X1=X1+1
122 RETURN
123 REM ************************
124 ON T GOSUB 98,99,100,101,102,103,104,105
125 A=1
126 READ A$:IF A$="e" THEN B2=32:I2=0:RETURN
127 B$(A)=A$:A=A+1:GOTO 126
128 REM ************************
129 J=J+1:IF J=3 THEN F=1:RETURN
130 IF I1=7 THEN F=2:RETURN
131 ON J GOTO 132,134
132 IF Y2>10 THEN F=2:RETURN
133 GOTO 135
134 IF Y2<11 THEN F=2:RETURN
135 PLAY "B",$3017:RETURN
136 REM ************************
137 RESTORE 270:RETURN
138 RESTORE 271:RETURN
139 RESTORE 272:RETURN
140 RESTORE 273:RETURN
```

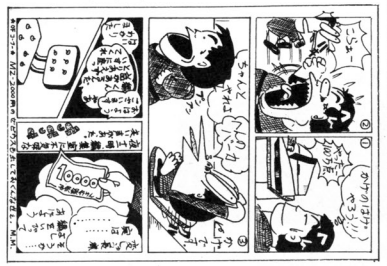
イラスト ありがとう!!



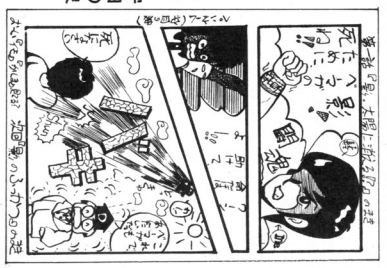
★影さんへ／僕んちのプリンターは活版プリンターです(ウソですよ)。(愛知県岡崎市・へんな顔15才)……【編：活版を知ってるとは、おぬし奥村印刷の……。**やすきよ**：ちは／印刷のことならなんでも奥村印刷へどうぞ!!】

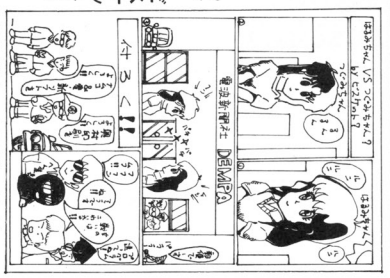
```
141 RESTORE 274:RETURN
142 RESTORE 275:RETURN
143 RESTORE 276:RETURN
144 RESTORE 277:RETURN
145 REM **********************
146 ON T GOSUB 137,138,139,140,141,142,143,144
147 A=1
148 READ A$:IF A$="e" THEN B2=32:I2=0:RETURN
149 B$(A)=A$:A=A+1:GOTO 148
150 REM **********************
151 J=J+1:IF J=2 THEN F=2:RETURN
152 IF I1=7 THEN F=1:RETURN
153 IF Y2>12 THEN F=1:RETURN
154 PLAY "B",$3017:RETURN
155 REM **********************
156 J=J+1:IF J=2 THEN F=1:RETURN
157 IF I1=7 THEN F=2:RETURN
158 IF Y2<10 THEN F=2:RETURN
159 PLAY "B",$3017:RETURN
160 REM **********************
161 COLOR 7,0:IF F=1 THEN S1=S1+1:LOCATE 23,6:PRINT STR$(S1)
162 IF F=2 THEN S=S+1:LOCATE 27,6:PRINT STR$(S)
163 FOR A=0 TO 1000:NEXT A
164 GOSUB 176
165 IF N=1 THEN GOTO 169
166 IF S>19  AND S1>19 AND S=S1 THEN N=1:K=1
167 IF S=21 OR S1=21 THEN GOTO 186
168 GOTO 170
169 IF S-S1=2 OR S1-S=2 THEN GOTO 186
170 J=0:R=1:V=0:H=5:B=1:C=.11:D=0:F=0
171 IF N=1 AND K=1 THEN K=2:GOTO 22
172 IF N=1 AND K=2 THEN K=1:GOTO 45
173 IF MOD(S+S1,10)>=5 THEN GOTO 45
174 GOTO 22
175 REM **********************
176 POKE &C100+X2+D+(Y2-M)*32,B1:POKE &C500+X2+D+(Y2-M)*32,I1
177 RETURN
178 REM **********************
179 IF X1<11 THEN A=INT(RND(0)*4+1):D=A/10+A/100
180 IF X1>10 THEN A=INT(RND(0)*5+1)-5:D=A/10+A/100
181 A=INT(RND(0)*100+1)
182 IF A<10 THEN T=INT(RND(0)*3+1):RETURN
183 IF A<90 THEN T=INT(RND(0)*4+1)+3:RETURN
184 T=8:RETURN
185 REM **********************
186 SOUND 1500,80:COLOR ,0:LOCATE 24,13:PRINT "Ready":FOR A=0 TO 2000:NEXT A
187 SOUND 1500,80:LOCATE 23,13:PRINT "Love all":FOR A=0 TO 2000:NEXT:RETURN
188 FOR A=8 TO 15:LOCATE 23,A:PRINT "          ":NEXT A
189 SOUND 1500,80
190 COLOR 2,0:LOCATE 23,11:PRINT "Game set":FOR A=0 TO 1000:NEXT A
191 COLOR 5,0
192 IF S>S1 THEN FOR A=0 TO 4:PLAY "F",$3020:NEXT:LOCATE 24,8:PRINT "   ↑↑↑"
193 IF S<S1 THEN FOR A=0 TO 4:PLAY "F",$3029:NEXT:LOCATE 23,8:PRINT "↑↑↑   "
194 LOCATE 23,9:PRINT "NO KACHI"
195 COLOR 7:LOCATE 24,13:PRINT "AGAIN?":LOCATE 24,14:INPUT "(y/n)",A$
196 IF A$="y" THEN GOTO 3
197 IF A$="n" THEN GOTO 86
198 IF A$<>"y" OR A$<>"n" THEN GOTO 195
199 REM **********************
200 DATA "
201 DATA "
202 DATA "
203 DATA "
204 DATA
205 DATA "
206 DATA "
207 DATA "
208 REM **********************
```

```
209 DATA f8,e4,e4,ef,e4,e4,f8
210 DATA 1f,27,27,f7,27,27,1f
211 DATA ff,ff,c0,c0,c0,c0,c0,c0
212 DATA ff,ff,00,00,00,00,00,00
213 DATA ff,ff,08,08,08,08,08,08
214 DATA ff,ff,03,03,03,03,03,03
215 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03
216 DATA c0,c0,c0,c0,c0,c0,ff,ff
217 DATA 08,08,08,08,08,08,ff,ff
218 DATA 03,03,03,03,03,03,ff,ff
219 DATA 00,00,00,03,03,00,00,00
220 DATA 00,00,00,ff,ff,00,00,00
221 DATA 00,00,00,c0,c0,00,00,00
222 DATA 04,04,04,04,04,04,08,08
223 DATA 02,02,02,02,04,04,04,04
224 DATA 00,01,01,02,02,04,04,04
225 DATA 00,00,00,01,02,02,04,04
226 DATA 20,20,20,20,20,20,10,10
227 DATA 40,40,40,40,20,20,20,20
228 DATA 00,80,80,40,40,20,20,20
229 DATA 00,00,00,80,40,40,20,20
230 DATA 3c,7e,ff,ff,ff,ff,7e,3c
231 DATA 00,3c,7e,ff,ff,7e,3c,00
232 DATA 00,18,3c,7e,7e,3c,18,00
233 DATA 00,00,18,3c,3c,18,00,00
234 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
235 DATA f0,f8,f8,f8,f8,f8,f8,f0
236 DATA 0f,1f,1f,1f,1f,1f,1f,0f
237 REM ====================
238 DATA 18,1f,18,1b,18,25,18,1e,18,1a,18,31,18,24,18,2c,18,2b,18,1b,18,25,00
239 DATA c,30,0,24,6c,0,c,24,0,c,2c,c,2e,c,30,c,31,0,c,19,c,18,c,16,c,14,0
240 REM **********************
241 DATA "  COUNT"
242 DATA  ┌──┬──┐
243 DATA  |Com|   |
244 DATA  ├──┼──┤
245 DATA  | 0 | 0 |
246 DATA  └──┴──┘,,,,,,,,
247 DATA ,*******y
248 DATA ! TABLE  4
249 DATA !        4
250 DATA ! TENNIS 4
251 DATA ^L_______y
252 REM **********************
253 DATA "     ↑"
254 DATA " SERVER",
255 DATA "  ┌──┐  "
256 DATA "  |  |  "
257 DATA "  | | |  "
258 DATA "  | | |  "
259 DATA "  └──┘  "
260 REM **********************
261 DATA コ,ケ,コ,ケ,コ,e
262 DATA コ,ケ,ク,ケ,コ,ケ,コ,e
263 DATA コ,ケ,ク,ケ,コ,ケ,ク,コ,e
264 DATA コ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,e
265 DATA コ,コ,ケ,ケ,ク,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,e
266 DATA コ,ケ,ク,キ,ク,ケ,コ,ケ,ク,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,ク,ケ,ケ,コ,e
267 DATA コ,コ,ケ,ケ,ク,ク,ケ,ケ,ケ,コ,e
268 DATA コ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,ク,ケ,キ,キ,ク,ケ,コ,e
269 REM **********************
270 DATA コ,ケ,ク,ケ,コ,e
271 DATA コ,ケ,ク,キ,ク,ケ,コ,e
272 DATA コ,ケ,ケ,ク,ク,ク,ケ,コ,e
273 DATA コ,ケ,ケ,ク,ク,キ,ク,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ク,ク,キ,ク,ケ,ケ,コ,e
274 DATA コ,コ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,キ,キ,ク,ク,ケ,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,e
275 DATA コ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,キ,ク,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,キ,ク,ケ,コ,e
276 DATA コ,コ,ケ,ケ,ク,ク,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,e
277 DATA コ,コ,ケ,ク,キ,ク,ケ,コ,e
```



ちゃんとやれ!!





★MSXのゼロファイターで下向きにして角でうちまくるとイイことがおこるよ！(三重県松阪市・中西賢二13才)

……【編：いいことはみんなでしょう。影：発想が10年古い。いいことは――もち私だけの秘密にしよう！】

MSX用

しりずもう

エントリーコード MS①

小木野　豊

遊びかた

RUNすると，〝ナンニンデシマスカ？〟と聞いてくるので，1か2のキーを押して，RETURNキーを押します。1はコンピュータと，2は2人でできます。

1を押した場合，君は黄色の台に乗っている人をカーソル・キーの←で操作して，赤色の台に乗っているコンピュータ側の人をつき落とします。つき落とすには，相手がおしりをつき出しているときに，すかさず自分のおしりをつき出さなければなりません。

2をおした場合は，1人はSPACEキーで赤色の台に乗っている人を，もう1人はカーソル・キーの←で黄色の台に乗っている人を，それぞれ操作します。

コンピュータとする時も，2人でする時も，どちらかが5回勝てば終わりです。勝った数は，それぞれの台の所に表示されます。

CHECKER FLAG

編：気持悪い声出さないでください。なんなんですか。このゲームは？

影：しりずもうさ。やらないかい？

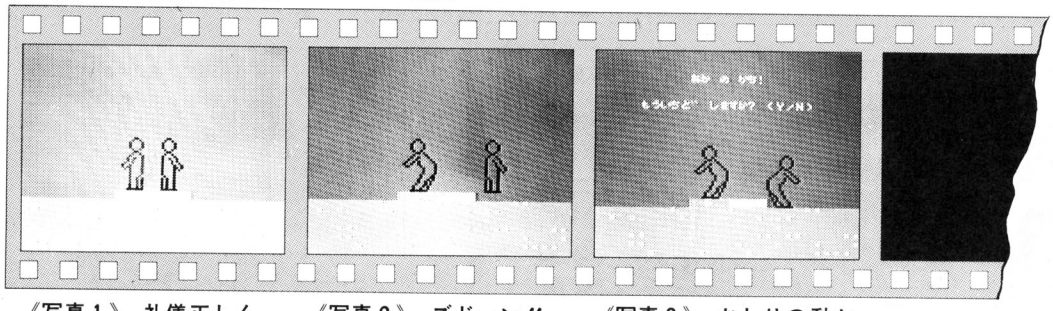
編：よし，それじゃー始めるよ（このまま1時間たつ）。

編集長：コラー!!　なにしとんじゃー

編・影：だって相手がおしりを出さないの！

by 析沢 耕

評…赤城の山もこよいかぎり(編)
なんだ！私の立場がないんとちゃうか!?(影)



《写真1》 礼儀正しく，おしり合いになりましょう！

《写真2》 ズドーン!!　し，しつれいな!!

《写真3》 おしりの動かしかたがリアルですね

★友だちにセーブしたテープを貸りた。よく見るとクリーニングテープ。「もしかしてこのテープにセーブしたの？」。「そうだよ」。（新潟市・**佐藤　毅14才**）……【**編**：あははは，ムリに笑ってしまった。**影**：50点ギャグ。】

```
100 ' ------ ナンニンデ? ------
110 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:KEY
    OFF
120 CLS:INPUT "なんにん で しますか";
    P
130 IF P<>1 AND P<>2 THEN 120
140 KEY ON
150 ' ------ メイン ------
160 SCREEN 2,3,0:COLOR ,4,3:C
    LS
170 GOSUB 780
180 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS
    #1
190 A=RND(-TIME):PLAY "T120S0
    M10000L8"
200 LINE(0,144)-(255,191),3,B
210 FOR I=1 TO 500
220 PUT SPRITE 0,(INT(RND(1)*32)*8,I
    NT(RND(1)*8)+96),1,INT(RND(1)*15)+1
230 NEXT I
240 PRESET(INT(RND(1)*255),INT(RND(1)
    *191)):PRINT #1,CHR$(34)
250 PSET(INT(RND(1)*255),INT(RND(1)*
    191)),INT(RND(1)*15)+1
260 NEXT I
270 X=0:Y=0:GOSUB 580
280 ' ------ メイン ------
290 IF P=1 THEN RS=-(RND(1)<.
    5)*2:GOTO 320
300 IF P=2 THEN RS=-STRIG(0)
310 PUT SPRITE 0,(96,71),1,2
320 PUT SPRITE 1,(96,103),1,2
330 IF RS<>0 THEN 380
340 RS=-STICK(0)*2
350 PUT SPRITE 2,(127,71),1,2
360 PUT SPRITE 3,(127,103),1,2
370 IF RS=0 THEN 480
380 ' ------ ﾒｲﾝ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ------
390 PUT SPRITE 2,(160,71),1,2
400 PUT SPRITE 3,(160,103),1,2
410 PLAY "CEG","CEG"
420 IF P=2 THEN 440
430 PUT SPRITE 2,(160,79),1,2
440 PUT SPRITE 3,(160,111),1,2
450 PLAY "C","C":GOSUB 580
460 RS=0
470 ' ------ ﾒｲﾝ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ------
480 PUT SPRITE 0,(64,71),1,2
490 PUT SPRITE 1,(64,103),1,2
500 PLAY"CEG"
```

```
510 IF PLAY(1) THEN 510
520 PUT SPRITE 0,(64,79),1,2
530 PUT SPRITE 1,(64,111),1,2
540 PLAY"C":GOSUB 580
550 GOTO 550
560 ' ------ ﾋｮｳｼﾞ ------
570 S=0:XS=0
580 LINE(96,136)-(127,143),8,BF
590 LINE(128,136)-(159,143),1
    5,BF
600 COLOR 15
610 DRAW"BM101,136":PRINT #1,"
    "
620 DRAW"BM133,136":PRINT #1,"
    "
630 FOR T=1 TO 500:NEXT T
640 IF R=5 THEN DRAW"BM88,24"
    :PRINT #1,"あかの かち!":RETURN
650 IF Y=5 THEN DRAW"BM88,24"
    :PRINT #1,"きいろの かち!":RETURN
660 RETURN
670 ' ------ オープニング ------
680 PLAY"T105O4CDEFGAB","T105O4CDEF
    GAB"
690 PRINT #1,"
    "
700 PRINT #1,"
    "
710 IF P=1 THEN 730
720 IF I$="Y" OR I$="y" THEN
    730 ELSE IF I$="N" OR I$="n" THEN
    1,1:COLOR 15,4,7:CLS:END
730 ' ------ ﾌﾟﾚｲﾔｰ ｾｯﾄｱｯﾌﾟ ------
740 A$=""
750 FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&
    H"+MID$(I$,I+1,1))):NEXT I:SPRITE$(I)=A$
760 RETURN
```

```
00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
```

MSX用

BOOMERANG BOY

THE BEST PROGRAMMER 85

エントリーコード MS②

稲垣　茂

はじめに★★★

あなたの家が，火事になりました。消防車をよぼうと思っても，家には電話がありません。しかたなく，むこう岸においてある車にのって，消防署まで行くことにしました。しかし，川にはモンスターがいます。

そこでBOOMERANG　BOYのあなたが，橋を渡るあなたの仲間をBOOMERANGで守ってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなかおもしろいぞ！

編：派手さはないけど，こういう作品は“ベーマガ”向きって感じですね。

Dr.D：プログラムは，500行からのＬＩＮＥ文を，ＤＡＴＡ文にしたら簡単になるな。たとえば，ＲＥＡＤ　Ｘ０，Ｙ０，Ｘ１，Ｙ１，Ｃ：ＬＩＮＥ（Ｘ０，Ｙ０）－（Ｘ１，Ｙ１），Ｃ，ＢＦというようにな。

あそびかた★★

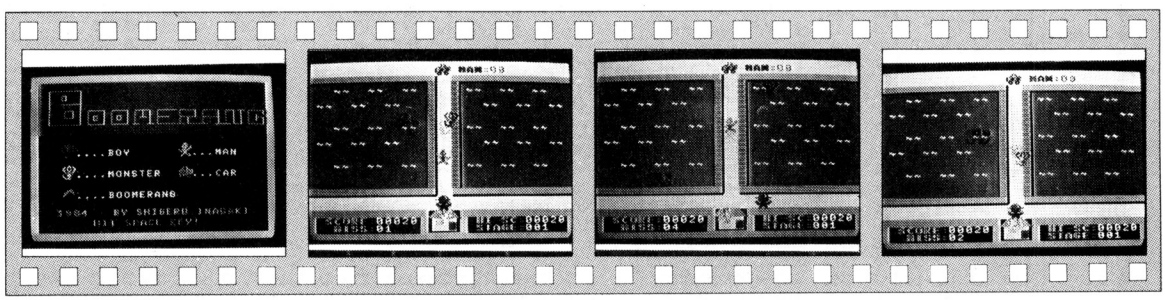
ＢＯＹは，カーソル・キー（→←）で左右に移動し，スペース・キーでＢＯＯＭＥＲＡＮＧを投げます。

１面は，仲間を３人逃してください。そうすると１面クリアで，ボーナスがもらえます。２面からは，逃す仲間の数が３ずつ増えます。モンスターのポイントは，面数×10で，面が進むごとに高くなります。

ＭＩＳＳが５になると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

最後に★★★★

いろいろとつけていたら，少しプログラムが長くなってしまいました。モンスターやブーメランなどは，１枚のスプライトですが，ＢＯＯＭＥＲＡＮＧ　ＢＯＹや車は２枚のスプライトを重ねています。



《写真１》 登場人物の紹介です。スペース・キーでスタート！

《写真２》 橋を渡る仲間に襲いかかるモンスター

《写真３》 ブーメランを投げる。ビューン!!

《写真４》 おっと，失敗しちゃった!!

★この本はＢＡＳＩＣマガジンだ。マシン語なんかやめちまえ（マシン語を知らない人の叫び）！（宮城県白石市・上野幸一18才）……【**Dr.D**：そういう人のためにマシン語寺子屋があるんじゃ。**つぐ美**：私もDr.に習ってまーす!!】

```
10 DEFINT A-Z:KEY OFF:SCREEN 2,2:COLOR1
5,1,1:CLS
20 OPEN "GRP:" AS #1:R=RND(-TIME)
30 FOR J=0 TO 12:G$=""
40 FOR I=0 TO 31:READ CH$:G$=G$+CHR$(VA
L("&H"+CH$)):NEXT I:SPRITE$(J)=G$:NEXT
J
50 '-------------0
60 DATA 03,0F,1F,1F,FF,0A,05,0A,01,00,0
0,00,00,00,0E,1E
70 DATA C0,B0,D8,D8,FF,A0,50,A0,40,00,0
0,00,00,00,70,78
80 '-------------1
90 DATA 00,00,00,00,00,00,15,1A,55,AE,F3,7
F,3F,0F,0F,00,00
100 DATA 00,00,00,00,00,58,A8,5A,B5,CF,
FE,FC,F0,F0,00,00
110 '-------------2
120 DATA 02,36,66,CC,CC,EC,66,31,0E,0D,
09,07,03,05,05,03
130 DATA 40,6C,66,33,33,37,66,8C,70,B0,
96,E2,C6,9E,FC,F0
140 '-------------3
150 DATA 01,1B,3B,72,66,76,33,19,0E,09,
6B,47,63,79,3F,0F
160 DATA 80,D8,DC,4E,66,6E,CC,98,70,90,
D0,E0,C0,A0,A0,C0
170 '-------------4
180 DATA 00,00,00,00,03,07,0F,1E,3D,3A,
74,68,30,00,00,00
190 DATA 00,00,00,E0,F8,F4,7A,9A,0C,00,
00,00,00,00,00,00
200 '-------------5
210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,30,59,5E,
2F,1F,07,00,00,00
220 DATA 00,00,00,0C,16,2E,5C,BC,78,F0,
E0,C0,00,00,00,00
230 '-------------6
240 DATA 03,03,07,04,0E,07,01,47,6F,3B,
1E,03,03,0E,1C,18
250 DATA C0,C0,E0,E6,E6,CE,9C,F8,F0,E0,
C0,C0,F8,7C,1C,0C
260 '-------------7
270 DATA 03,03,07,67,67,73,39,1F,0F,07,
03,03,1F,3E,38,30
280 DATA C0,C0,A0,20,F0,E0,80,E2,F6,DC,
D8,C0,C0,70,38,18
290 '-------------8
300 DATA 80,25,48,84,52,10,05,48,12,40,
24,0A,21,88,42,01
310 DATA 40,04,52,84,28,05,40,8A,20,04,
80,29,02,C9,12,02
320 '-------------9
330 DATA 00,00,00,11,04,00,0A,11,04,0A,
01,04,00,00,00,00
340 DATA 00,00,40,00,80,20,80,10,40,00,
28,40,00,00,00,00
350 '-------------10
360 DATA 00,00,00,07,04,0C,18,7F,5C,78,
58,7F,63,00,00,00
370 DATA 00,00,00,C0,C0,C0,FF,FF,EB,F7,
EB,FE,C0,00,00,00
380 '-------------11
390 DATA 00,00,00,00,02,02,04,00,83,87,
87,80,9C,36,36,1C
400 DATA 00,00,00,00,20,20,00,00,14,08,
14,00,38,6C,6C,38
410 '-------------12
420 DATA 08,0C,14,5A,76,5D,BB,D7,EE,57,
35,2F,7D,3B,0F,02
430 DATA 04,84,25,98,A4,F8,A8,FE,AE,76,
EA,DC,EC,58,B2,10
440 GOSUB1680
450 '-------------SH
460 DIM Q(4),TX(4),TY(4),DX(4),QX(4)
470 S=0:RU=1:MS=0:RM=3
480 FORI=0TO11:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:
CLS
490 '-------------GR
500 LINE(0,16)-(255,24),10,BF:LINE(0,13
6)-(255,144),10,BF
510 LINE(112,16)-(120,144),10,BF:LINE(1
36,16)-(144,144),10,BF
520 LINE(0,0)-(255,16),14,BF:LINE(120,1
6)-(136,144),14,BF
530 LINE(0,144)-(255,160),14,BF
540 LINE(0,184)-(255,191),10,BF:LINE(0,
160)-(112,184),10,BF:LINE(144,160)-(255
,184),10,BF
550 FOR J=24 TO 136 STEP2:LINE(112,J)-(
120,J),6:LINE(137,J)-(144,J),6:NEXT
560 LINE(8,168)-(104,184),1,BF:LINE(152
,168)-(247,184),1,BF
570 LINE(0,24)-(112,136),4,BF:LINE(144,
24)-(255,136),4,BF
580 LINE(120,18)-(121,144),1,BF:LINE(0,
144)-(120,145),1,BF
590 LINE(144,24)-(255,25),1,BF:LINE(144
,24)-(145,136),1,BF
600 LINE(0,24)-(111,25),1,BF:LINE(137,1
44)-(255,145),1,BF
610 DRAW"BM112,168C5E8R16F8L32":PAINT(1
20,165),5
620 LINE(116,169)-(140,182),11,BF
630 LINE(120,171)-(126,175),7,BF:LINE(1
33,173)-(137,181),6,BF
640 COLOR3:FORI=0TO2:PSET(16+I,168),1:P
RINT#1,"SCORE:"
650 PSET(24+I,176):PRINT#1,"MISS:":PSET
(160+I,168):PRINT#1,"HI-SC:"
660 COLOR6:PSET(144+I,7):PRINT#1,"MAN:"
:COLOR3
670 PSET(160+I,176):PRINT#1,"STAGE:":NE
XT
680 COLOR15:FORJ=4TO16STEP5:PSET(152,J*
8):PRINT#1,"^^  ^^  ^^":NEXT
690 FORJ=6TO14STEP5:PSET(168,J*8):PRINT
#1,"^^  ^^  ^^":NEXT
700 FORJ=4TO16STEP5:PSET(24,J*8):PRINT#
1,"^^  ^^  ^^":NEXT
710 FORJ=6TO14STEP5:PSET(8,J*8):PRINT#1
,"^^  ^^  ^^":NEXT
720 PUTSPRITE10,(120,0),8,10:PUTSPRITE1
1,(120,0),1,11
730 X=15:Y=144:VE=0:VX=0:VY=0:MY=20:W=0
:MC=6:ME=-1:MS=0
740 FOR U=3 TO 4:Q(U)=0:NEXT
750 DX(3)=1:DX(4)=-1
760 QX(3)=0:QX(4)=30
770 GOSUB1540:GOSUB1620
780 '-------------MAIN
790 JY=STICK(0)
800 IF(X>0)AND(JY=7)THEN X=X-1 ELSE IF(
X<30)AND(JY=3)THEN X=X+1
810 PUTSPRITE0,((X*8),Y),6,0:PUTSPRITE1
,((X*8),Y),12,1
820 IF(STRIG(0))AND(VE=0)THEN VE=1:VZ=4
:VX=X:VY=18
830 IFVE=1THEN GOSUB1080
840 W=W+1:IFW=2THEN W=0:GOSUB1140
850 GOSUB890
860 IFJP=2THEN JP=3 ELSE JP=2
870 PUTSPRITE5,((120+INT(RND(1)*17)-8),
160+INT(RND(1)*9)-8),9,12
880 GOTO 780
890 '-------------TE
900 FOR U=3 TO 4:IFQ(U)=1GOTO920
910 TY(U)=INT(RND(1)*13)+3:TX(U)=QX(U):
Q(U)=1
920 TX(U)=TX(U)+DX(U)
930 IF(TY(U)>3)AND(TY(U)<15)THEN IF(TX(
U)>13)AND(TX(U)<18)THEN TY(U)=TY(U)+SGN
(MY-TY(U))ELSE TY(U)=TY(U)+INT(RND(1)*3
)-1
940 PUTSPRITEU,((TX(U)*8),TY(U)*8),1,JP
950 IF(TX(U)>30)OR(TX(U)<0)THEN Q(U)=0
960 IF(VX>=TX(U)-1)AND(VX<=TX(U)+1)AND(
VY>=TY(U)-1)AND(VY<=TY(U)+1)THEN GOSUB9
90
970 IF(TX(U)>=14)AND(TX(U)<=16)AND(MY>=
TY(U)-1)AND(MY<=TY(U)+1)GOTO1440
980 NEXT:RETURN
990 '-------------PO
1000 BEEP:GOSUB1050
1010 PUTSPRITEU,((TX(U)*8),TY(U)*8),1,8
:FORI=0TO300:NEXT
1020 PUTSPRITEU,((TX(U)*8),TY(U)*8),1,9
:FORI=0TO300:NEXT
1030 S=S+RU*10:GOSUB1540
1040 Q(U)=0:BEEP:RETURN
1050 '-------------MU
1060 SOUND0,120:SOUND1,54:SOUND6,28:SOU
ND7,7:SOUND8,150
1070 SOUND11,119:SOUND12,32:SOUND13,50:
RETURN
1080 '-------------VU
1090 PLAY"S7M35005L30EDC"
1100 IFVZ=4THEN VY=VY-2 ELSE VY=VY+2
1110 PUTSPRITE2,((VX*8),VY*8),13,VZ
1120 IFVY=2THEN VX=VX-2:VZ=5 ELSE IFVY=
18THEN VE=0:PUTSPRITE2,(0,209)
1130 RETURN
1140 '-------------MA
1150 MY=MY-1:IFMC=6THEN MC=7 ELSE MC=6
1160 PUTSPRITE7,(120,MY*8),2,MC
1170 IFMY=0THEN GOSUB1620
1180 RETURN
1190 '-------------NEXT
1200 FORI=2TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1210 PUTSPRITE0,(15*8,Y),6,0:PUTSPRITE1
,(15*8,Y),12,1
1220 FORJ=YTO0 STEP-4:FORI=1TO100:NEXTI
:PLAY"O4F30"
1230 PUT SPRITE0,(15*8,J),6,0:PUTSPRITE
1,(15*8,J),12,1:NEXTJ
```

★【ＯＦ革命】読者はＯＦを広げることを要求。しかし編集長はこれを受け入れず，1984年 6月読者は影を総司令官として編集部を攻撃。(石川県羽咋市・**宮島吉史13才**)……**【編**：敗因は総司令官にあるか？今月もＯＦ広がらず／】

```
1240 PUT SPRITE0,(0,209):PUTSPRITE1,(0,
209)
1250 FORI=1TO200:NEXT:BEEP
1260 SOUND12,3:SOUND4,220:SOUND5,13:SOU
ND13,10:SOUND6,12:SOUND10,8:SOUND11,3:S
OUND7,8
1270 FORI=15TO-2 STEP-1
1280 PUTSPRITE10,(I*8,0),8,10:PUTSPRITE
11,(I*8,0),1,11
1290 FORJ=1TO150:NEXT J,I:BEEP
1300 PLAY "V1404L15AFEDAFEDAFEDG","O3L7
EFBAF"
1310 FORI=1TO6000:NEXT:SCREEN1:COLOR15:
BEEP:BEEP
1320 LOCATE6,9:PRINT"STAGE ";RIGHT$("00
"+RIGHT$(STR$(RU),LEN(STR$(RU))-1),3);"
 CLEAR!"
1330 FORI=1TO3000:NEXT
1340 BEEP:BEEP:BN=RU*100
1350 P=2:FORI=0TO21
1360 PUTSPRITE3,(I*8,64),9,P:IF P=2THEN
 P=3 ELSE P=2
1370 FORJ=1TO100:NEXTJ:BEEP:NEXTI
1380 LOCATE6,9:PRINT"  BONUS ";RIGHT$("
000"+RIGHT$(STR$(BN),LEN(STR$(BN))-1),4
);"
"
1390 S=S+BN:FORI=1 TO3500:NEXT:PUTSPRIT
E3,(0,209)
1400 LOCATE6,9:PRINT"  NEXT STAGE!"
1410 BEEP:BEEP:FORI=1TO3000:NEXT
1420 RU=RU+1:RM=RM+3:IFRM>=30THENRM=30
1430 SCREEN2:GOTO 490
1440 '----------END
1450 BEEP:GOSUB1050
1460 PUTSPRITE7,(120,MY*8),6,8:FORI=1TO
500:NEXT
1470 GOSUB1050:PUTSPRITE7,(120,MY*8),8,
9:FORI=1TO500:NEXT
1480 MY=19:MS=MS+1:GOSUB1540:BEEP:IFMS<
5THEN GOTO 970
1490 COLOR6:FORI=0TO2:PSET(48+I,64):PRI
NT#1,"G A M E     O V E R":NEXT
1500 COLOR13:FORI=0TO2:PSET(88+I,96):PR
INT#1,"TRY AGAIN?":NEXT
1510 FORI=0TO2:PSET(40+I,112):PRINT#1,"
HIT RETURN KEY TO START":NEXT
1520 IFINKEY$=CHR$(13) GOTO470 ELSE GOT
O 1520
1530 GOTO 1530
1540 '----------SC
1550 IFH<S THEN H=S
1560 LINE(64,168)-(104,184),1,BF:LINE(2
08,168)-(247,184),1,BF
```

```
1570 COLOR15:PSET(64,168):PRINT#1,RIGHT
$("0000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1)
,5)
1580 PSET(64,176):PRINT#1,RIGHT$("0"+RI
GHT$(STR$(MS),LEN(STR$(MS))-1),2)
1590 PSET(208,168):PRINT#1,RIGHT$("0000
"+RIGHT$(STR$(H),LEN(STR$(H))-1),5)
1600 PSET(208,176):PRINT#1,RIGHT$("00"+
RIGHT$(STR$(RU),LEN(STR$(RU))-1),3)
1610 RETURN
1620 '----------MC
1630 PLAY"V1304F8D15F15"
1640 ME=ME+1:LINE(176,7)-(192,15),14,BF
:COLOR4
1650 PSET(176,7):PRINT#1,RIGHT$("0"+RIG
HT$(STR$(ME),LEN(STR$(ME))-1),2)
1660 IF ME=RM GOTO1190
1670 MY=20:RETURN
1680 '----------DM
1690 LINE(0,0)-(255,191),7,B:LINE(8,8)-
(247,183),7,B:PAINT(2,2),7
1700 LINE(9,9)-(246,70),6,BF
1710 PSET(0,16):COLOR10
1720 PRINT#1,"
1730 PRINT#1,"   D  "
1740 PRINT#1,"
1750 PRINT#1,"
"
1760 PRINT#1,"
"
1770 PRINT#1,"
"
1780 COLOR5:FORI=0TO1:PSET(28+I,156):PR
INT#1,"1984   BY SHIGERU INAGAKI":NEXT
1790 PUTSPRITE0,(32,80),6,0:PUTSPRITE1,
(32,80),12,1
1800 PUTSPRITE2,(32,104),9,3:PUTSPRITE3
,(32,128),13,4
1810 PUTSPRITE4,(152,80),3,6:PUTSPRITE5
,(152,104),8,10
1820 PUTSPRITE7,(152,104),12,11
1830 COLOR15:PSET(48,88):PRINT#1,"....B
OY":PSET(48,112):PRINT#1,"....MONSTER"
1840 PSET(48,136):PRINT#1,"....BOOMERAN
G"
1850 PSET(160,88):PRINT#1,"....MAN":PSE
T(160,112):PRINT#1,"....CAR"
1860 PLAY"V1304L3DEDF10L4FGE10","V1203L
3FEFG10L4GAF10"
1870 PLAY"R2B2F8E8D4G3","R2A2E8D8C4F3"
1880 IF PLAY(0)<>0 GOTO 1880
1890 COLOR2:FORJ=0TO1:PSET(64+J,168):PR
INT#1,"HIT SPACE KEY!":NEXT
1900 IFSTRIG(0)THEN RETURN ELSE GOTO 19
00
```

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。

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

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)

★北海道北見市○○町2丁目6－9。女性の方に限りお手紙まってます！あっ，忘れてた！名のるほどのものじゃねーが南方弘樹だ。(北海道北見市・**南方弘樹13才**)……【**影**：男性を無視してるからダメ！**編**：ひがむな！】

BREAKER

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード M5①

KAZUYA KUN

✦ PLAY

BREAKER（はし中央）をカーソル・キー(↑↓)で上下に動かし，地面やバキュラもどきをよけ，2キーでビームを発射して相手ロボットをやっつけてください。なお、地面バキュラもどきにはビームはききません。

相手ロボットの体当りをくらっても，やられてしまいます。3回やられると，おわりです。REPLAYしたい人は1キーを押してください。

《第1表》プログラムの説明

10～260	初期設定　No.1	メイン・ルーチン
270	〃　No.2	
280～290	〃　No.3	
300～320	画面とそのスクロール	
400～440	相手のロボットの動き	
500～510	BREAKERの動き	
520～590	〃　がやられたとき	
600～660	ビーム発射	
700	スコア	
800	GOTO300	
1000～1010	REPLAY	

✦ プログラムについて

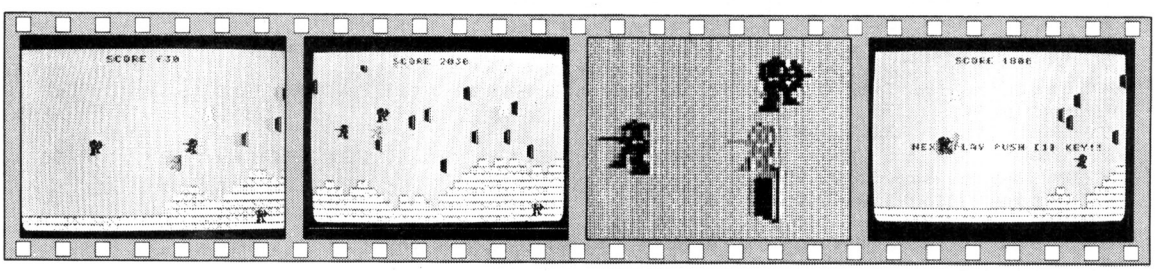
BREAKERの動きは PEEKですが，ビームはＩＮＰなので，ビームを発射しながら動くことができます。

今回のプログラムの目玉は，地面のスクロールにあります。PRINT するのでなく，VIEW と逆方向へのスクロールの組合わせで出しています。ちなみに空はスペース（キャラクタの32）で，地面はなし（キャラクタ0）です。

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムの流れがしっかりしとるな。ＩＮＰ関数を使って，キーの動きと敵の動き，そしてスコア表示に分岐させている。また，単純ながらゲームがおもしろいのもこのルーチンでキーの入力があったかどうかを判定してるからだ。

編：なんとも，ユニークなゲームですね。



《写真1》横スクロールの画面。動きも速いぞ！

《写真2》バキュラもどきは，左端にいくともどってくる

《写真3》キャラクタがカッコイイでしょ！

《写真4》キー操作は簡単だがゲームは難しい

★Little did I think that I would meet "ＫＡＧＥ"here. さあ訳してみよう！入試に役立つノボクン教室でした。（神奈川県横須賀市・**上村　昇16才**）……**【編**：英語を学ぶのもプログラム上達の早道だね。】

```
10 Print "■■":mag 2:dim X(2),Y(2),Q(2),W(2):randomize
20 stchr "060d3f2e2e2f311f" to 0
30 stchr "1f1d0c0e1e1c3c3e" to 1
40 stchr "002030b098fed830" to 2
50 stchr "b0a0c0c0e0f00000" to 3
60 stchr "0000010101f0300" to 4
70 stchr "0101030307f0000" to 5
80 stchr "60b8fc7474f48cf8" to 6
90 stchr "f8b830707838 3c7c" to 7:for I=0 to 2 step 2
100 stchr "0000000000ffff00" to 8+I
110 stchr "0000000000000000" to 9+I:next:for I=12 to 15
120 stchr "5aad7efdbf7eb55a" to I:next
150 scod 0,0:scod 1,4:scod 2,4:scod 3,4:scod 5,8:scod 6,12:s
cod 10,0:scod 11,0
160 scol 0,1:scol 1,4:scol 2,12:scol 3,15:scol 5,6:scol 6,6:
scol 10,1:scol 11,1
200 for I=1 to 3:for I1=32 to 129
210 stchr "0707070707070707" to I1,I+3:next
220 stchr "ffbddbeff7dbbdff" to 0,I
230 stchr "3f3ff3f3f3f3f3f3" to 0,I+3
240 stchr "061a7a7a7a7a7a7a" to 128,I
250 stchr "7a7a7a7a7a7a1a06" to 129,I:next
260 let A$=chr$(128)+"←↓"+chr$(129)
270 let SC=0:let SA=2:loc 10 to 200,170:loc 11 to 220,170
280 cls:let Y1=20:let X=8*8:let Y=12*8:for E=0 to 2:let X(E)
=300:next:Print cursor(10,1);"SCORE ";SC
290 for I=0 to 21:Print cursor(31,I);chr$(32):next:out &20,&
E2:out &20,&F1:goto 660
300 view 0,2,31,23:Print "■":let Y1=Y1+rnd(1)*2-1+(Y1>20)-(Y
1<13):view 31,0,31,Y1:Print "■"
310 let I=rnd(20):if(I<Y1-2 and rnd(2)>1)then Print cursor(0
,I);A$
320 view 0,0,31,23
400 for E=0 to 2:if X(E)<24 then let Q(E)=16:let W(E)=sgn(Y-
Y(E))*20
410 if Q(E)<0 then let W(E)=W(E)*8/9+sgn(Y-Y(E))*3
420 if vPeek(&3800+Y(E)/8*32+X/8+96)<32 then let W(E)=-8
430 if(Y(E)>196 or Y(E)<-16 or X(E)>250)then let X(E)=232:le
t Y(E)=rnd(Y1*8-20):let Q(E)=-16
440 let X(E)=X(E)+Q(E):let Y(E)=Y(E)+W(E):loc E+1 to X(E),Y(
E):next
500 let S=Peek(&702B):let Y=Y+((S=51)-(S=46)+(Y>0)-(Y<168))*
8
510 loc 0 to X,Y:let SC=SC+10
520 let MY=vPeek(&3800+Y*4+X/8+33)+vPeek(&3800+Y/8*32+X/8+1)
550 if MY<64 or MY>100 then goto 570
560 for E=0 to 2:if(X>X(E)-10 and X<X(E)+15 and Y>Y(E)-14 an
d Y<Y(E)+14)then else next:goto 600
570 loc 6 to X,Y+4:for P=150 to 0 step-5:out &20,&86:out &20
,P:next:let SA=SA-1
580 if SA=1 then loc 10 to 300,300 else if SA=0 then loc 11
to 300,300 else if SA<0 then goto 1000
590 loc 6 to 300,300:goto 280
600 if inP(60)=1 then else goto 700
610 for X5=X+8 to X+15*8 step 22:loc 5 to X5,Y
630 for E=0 to 2:if(X5>X(E)-12 and X5<X(E)+12 and Y>Y(E)-14
and Y<Y(E)+12)then else next:next:goto 650
640 loc 5 to 300,300:loc 6 to X5,Y:let X(E)=300:let SC=SC+10
0:goto 660
650 loc 5 to 300,300:goto 700
660 for P=0 to 148 step 4:out &20,&86:out &20,P:next P:out &
20,0:loc 6 to 300,300
700 Print cursor(15,1);SC
800 goto 300
1000 out &20,&9F:out &20,&FF:Print cursor(5,13);"NEXT PLAY P
USH [1] KEY!!"
1010 let S=Peek(&702B):if S=9 then goto 270 else if S=10 the
n end else goto 1010
```


★おい，こらっ，キミたち!!ＯＦコーナーをなんだと思ってるんだ？ギャグやシャレやジョークの発表会じゃないんだぞ。（神奈川県横浜市・**鏡原新也12才**）……**【編集長**：そのとおり！もっと価値あるＯＦにして下さい。】

M5(BASIC-G)用

ピカピカの一年生

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード M5②
秋本　和夫

学校も終り，一年生の帰宅の時刻です。持ち点の500点がなくならないうちに，どれだけ早く家にたどり着くかというゲームです。

あそびかた

家にたどり着く前に，いろいろな障害物があります。校庭や家の回りにある花や，道端にある草に足を入れると，ズボンやくつが汚れてしまい，減点数が倍になります。

また，大根畑や田んぼや池（青色）に入ると，ゲーム・オーバー。田んぼにはカエルがはね回り，家の前の道路には車が走っています。このカエルや車に当ると，ゲーム・オーバーです。

操作方法

カーソル・キー（↑↓←→）で，一年生を歩かせます。一度押すとその矢印の方向にむき，もう一度押すと歩き始めます。タイミングによっては，インプットが無視される場合があるので，あせらないで操作してください。

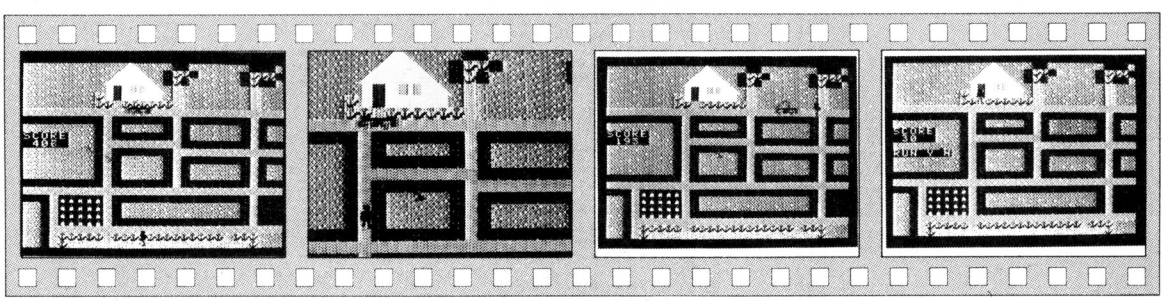
プログラムのしくみ

背景や一年生の位置のチェックは，データ文で行なっています。背景は，0（田んぼ，または池），1（道路），2（草），3（校庭），4（花），5（大根）としています。また，一年生の方向，動き，スプライトの管理は，テーブルで行なっています。

CHECKER FLAG

Dr.D：よくこれだけの画面を作ったな。ウマイぞ！　ワシがいつも言ってるように，ゲームのアイデアは平凡なものでいいんだ。プログラムもかっこつけずに，すなおに表現してくれたほうがいいな。

編：このゲーム，車とカエルをかわすタイミングが，難しいんですね。ただ単に絵がキレイなだけじゃなく，ゲームとしても楽しめるものです。



《写真1》 下からスタートです。トコトコ……！

《写真2》 カエルがピョンピョンとんでいます

《写真3》 右上をみてください。車が一危ない!!

《写真4》 ぶじ上の家にたどり着きました

★グッハッハッ！僕は5月号のX1用ゼビウス予約開始という記事をみて，さっそくソフトとジョイスティックを予約したぞ。えらいだろ！電波新聞社の社員よ，頭が高い！（東京都渋谷区・**中村明浩12才**）……**【一同**：ありがと一!!**開発室**：我々の苦労が実って，ホットしました。】

ピカピカの一年生のプログラム・リスト

```
10 print "URL"
20 console 0
30 dim KDMCNST(7,5)
40 len 16
50 restore $CHRDATA
60 for X=&60 to &65
70      read CHARA7$,CHARA8$
80      stchr CHARA7$ to X,7
90      stchr CHARA8$ to X,8
100 next X
110 stchr rdchr$(&97,1)to &81,7
120 stchr rdchr$(&80,1)to &82,7
130 stchr rdchr$(&80,1)to &80,0
140 color &80,&F0:color &81,&7F:color &82,&60:color &EC,&F5:
color &EE,&F5:color &97,&F5:color &F7,&F5
150 len 35
160 HOME$="``▲```` ▲▲ ``▲▲▲▲▲ `■♠■○○■▲■♠■■■■■"
170 restore $FORMDATA
180 len 31
190 for Y=0 to 23
200      read FORMH$
210      for X=1 to 30
220          print cursor(X,Y);chr$(&60+val(mid$(FORMH$,X,1))
);
230      next X
240 next Y
250 print cursor(10,0);:mprint(7,5);HOME$
260 scod 26,&80:scol 26,&06:loc 26 to 88,32
270 restore $SPKODOMO
280 for X=0 to 11
290      read CHARA7$
300      stchr CHARA7$ to &60+X,0
310      scod X,&60+X
320 next X
330 restore $SPFROG
340 for X=12 to 15
350      read CHARA7$
360      stchr CHARA7$ to &60+X,0
370      scod X,&60+X:scol X,&01
380 next X
390 restore $SPCAR
400 for X=20 to 25
410      read CHARA7$
420      stchr CHARA7$ to &60+X,0
430      scod X,&60+X:scol X,&01
440 next X
450 for X=25 to 21 step(-1)
460      joint X to(X-1),(sgn(X-23)+3)
470 next X
480 restore $KDMCNSTDATA
490 for X=0 to 7
500      for Y=0 to 5
510      read KDMCNST(X,Y)
520      next Y
530 next X
540 SCORE=500:SUBCNST=1
550 print cursor(1,9);"SCORE";
560 print cursor(1,10);SCORE;
570 XX0=150:YY0=176:SPX0=0:SPX1=1
580 for X=0 to 11:scol X,&01:next
590 loc@SPX0 to XX0,YY0:loc@SPX1 to XX0,YY0+8
600 TBLX=0:TBLXOLD=0
610 loc 20 to-8,39
620 SPFG=12:SPFGOLD=12:FGCNST=16:XX1=48:YY1=94
630 on error gosub $NG
640$WALK
650 if status(0)=0 then gosub $CARMOVE
660 if inkey(0)=51 then TBLX=0:goto 710
670 if inkey(0)=46 then TBLX=2:goto 710
680 if inkey(0)=54 then TBLX=4:goto 710
690 if inkey(0)=55 then TBLX=6:goto 710
700 goto 730
710 if TBLX=TBLXOLD then TBLX=TBLX+1
720 TBLXOLD=TBLX
730 for X=0 to 2
740      if X>0 then XX1=XX1+FGCNST
750      erase SPFGOLD:SPFGX=SPFG+(X mod 2)
760      loc SPFGX to XX1,(YY1-8*(X mod 2))
770      SPFGOLD=SPFGX
780      if XX1=176 then SPFG=14:FGCNST=-16
790      if XX1=48 then SPFG=12:FGCNST=16
800      XX0=XX0+KDMCNST(TBLX,0):YY0=YY0+KDMCNST(TBLX,1)
810      SPX0=KDMCNST(TBLX,2):SPX1=KDMCNST(TBLX,3+X)
820      loc@SPX1 to XX0,YY0+8
830      loc@SPX0 to XX0,YY0
840      if SPX1<>SPX1OLD then erase SPX1OLD
850      if SPX0<>SPX0OLD then erase SPX0OLD
860      Y=coinc(SPX1,12,27):if Y>11 then gosub $JUDGE
870      if(SPX1 mod 4)=1 then sleep 3,1:goto 1010
880      if(SPX1 mod 4)=2 then sg 3,4,10 else sg 3,6,10
890      sleep 5,1
900      sg 3,,0
910      Y=(YY0+12)/8
920      if Y<11 then on Y restore 1260,1270,1280,1290,1300,1
310,1320,1330,1340,1350:goto 940
930      on(Y-10)restore 1360,1370,1380,1390,1400,1410,1420,1
430,1440,1450,1460,1470,1480
940      read FORMH$
950      Y=val(mid$(FORMH$,XX0/8,1))
960      if Y=1 or Y=3 then goto 1010
970      if Y=0 or Y=5 then SCORE=0
980      if sprite(SPX1,3)=&04 then goto 1010
990      for Y=1 to 11:scol Y,&01+((sgn(Y mod 4))*3):next
1000      SUBCNST=SUBCNST*2
1010      SPX0OLD=SPX0:SPX1OLD=SPX1
1020      SCORE=SCORE-SUBCNST
1030      print cursor(1,10);SCORE;
1040      if SCORE<1 then gosub $NG
```


★編集部のみなさんの昼食はなんですか？この前行ったら食事中で会えなかった。（神奈川県川崎市・**エリマキトカゲ**）……【**影**：そりゃもう，デリーシャスですよ，ねっ編くん？**編**：えっ??ま，まあね。**影**：えっ，うまくねえ??】

```
1050 next X
1060 goto $WALK
1070 scol SPX1,&06:scol SPX0,&06
1080 print cursor(1,10);"xxxx:";
1090 print cursor(1,12);"RUN Y/N";
1100 if inkey(0)=38 then print cursor(1,12);"THE END";:goto
1130
1110 if inkey(0)=22 then print cursor(1,12);rpt$(7,chr$(&60)
);:erase SPX0,SPX1:goto 540
1120 goto 1100
1130 print "■";
1140 end
1150$CHRDATA
1160 data 0004200200084002,a5a5a5a5a5a5a5a5 :!
1170 data aa55aa55aa55aa55,9b9b9b9b9b9b9b9b :!michi
1180 data 1038fe7edbfe7c18,c0c0c0c0c0c0c0c0 :!kusa
1190 data 0004200200084002,aeaeaeaeaeaeaeae :!kotei
1200 data 387c389193567e38,8e8e8ececececece :!hana
1210 data aa54543838383828,2020202020f0f0f0 :!daikon
1220$FORMDATA
1230!                1         2         3
1240!      123456789012345678901234567890
1250 data 0000000000000000022000000002220:!00
1260 data 0000000000000000244200000024442:!01
1270 data 0000000000000000242000000024220:!02
1280 data 0000000000000000010000000001000:!03
1290 data 0000000040000000010000000001000:!04
1300 data 0000000044144444410000000001000:!05
1310 data 1111111111111111111111111111111:!06
1320 data 2222222221222222212222222221222:!07
1330 data 0000000021200000212000000021200:!08
1340 data 0000000021222222212000000021200:!09
1350 data 0000000021111111112222222221222:!10
1360 data 0000000021222222211111111111111:!11
1370 data 0000000021200000212222222221222:!12
1380 data 0000000021200000212000000021200:!13
1390 data 0000000021200000212000000021200:!14
1400 data 2222222221222222212222222221222:!15
1410 data 1111111111111111111111111111111:!16
1420 data 2221555551222222222222222221222:!17
1430 data 0021555551200000000000000021222:!18
1440 data 0021555551200000000000000021222:!19
1450 data 0021555551222222222222222221222:!20
1460 data 0021111111111111111111111111111:!21
1470 data 0021444441444444444444444444000:!22
1480 data 0021433333333333333333333334000:!23
1490$SPKODOMO
1500! foward back
1510 data 3c3c3c187e7e7eff :! ue
1520 data ffbdbd2424246666 :! shita0
1530 data 7f7f3d2426266060 :! shita1
1540 data fefebc2464640606 :! shita2
1550! left
1560 data 3c7c3c183f3f3f3f :! ue
1570 data 3c3c18381818383c :! shita0
1580 data 7ebd382c6c66e60e :! shita1
1590 data 3c7e18301f1b3b38 :! shita2
1600! right
1610 data 3c3e3c18fcfcfcfc :! ue
1620 data 3c3c181c18181c3c :! shita0
1630 data 7ebd1c3436666770 :! shita1
1640 data 3c7e180cf8d8dc1c :! shita2
1650$SPFROG
1660 data 04071e3c78f4f47a :! 12
1670 data 070f1e3e7a922040 :! 13
1680 data 20e0786c1e2f2f5e :! 14
1690 data e0f0787c5e490402 :! 15
1700$SPCAR
1710 data 000102040c1c1838 :! 20
1720 data fc0a090908080808 :! 21
1730 data 000000008080c0c0 :! 22
1740 data ffff1fdfdf5f6080 :! 23
1750 data ffff7e7c7d7d0101 :! 24
1760 data 3f7ff8f3f7f50706 :! 25
1770$KDMCNSTDATA
1780 data 0,0,0,1,1,1,0,-1,0,1,2,3,0,0,0,1,1,1,0,1,0,1,2,3,0
,0,4,5,5,5,-1,0,4,5,6,7,0,0,8,9,9,9,1,0,8,9,10,11
1790$CARMOVE
1800 X=rnd(5)+2
1810 if sprite(20,1)>50 and sprite(20,1)<255 then move 20 in
 0 to 255,39,X:goto 1850
1820 Y=rnd(100)+51
1830 loc 20 to-8,39
1840 move 20 in 0 to Y,39,X
1850 return
1860$JUDGE
1870 if Y<20 then goto $NG
1880 if Y<23 then return
1890 if Y<26 then goto $CRASH
1900 play "t184s1","t184s1","t184s0"
1910 play "o5co4bagfedc2o4bro5c","o5edco4bao39fe2rrr","o3c2c
2c2c2rgrc"
1920 return 1090
1930$NG
1940 for X=0 to 180 step 2
1950      sg 0,abs(cos(450,X)),15
1960      sg 1,abs(cos(650,X)),15
1970 next X
1980 sg 0,,0:sg 1,,0
1990 return 1070
2000$CRASH
2010 for X=20 to 1000 step 2
2020      sg 0,X,(15-X/100)
2030 next X
2040 sg 0,,0
2050 play "t92s3h8","t92s3h8","t92s3h8"
2060 play "o3f+1","o3a1","o4c1"
2070 return 1070
```

★なんと，わが校のトレーナーの名前は〝VIC-BASIC〟です。思わずVICりしました。（大阪府寝屋川市・**東山聖13才**）……【**編**：ネーミングって難しいんですよね。**影**：さて，私と同じ名前の人は全国に何人いるだろうか？】

MAX MACHINE(ミニ・ベーシック)用

メリーポピンズ

国竹　勝己

プロローグ

これは，ベーマガ'83 7月号高橋はるみさんの「メリーポピンズ」と，'83 10月号高原保法さんの「JUMP BALL」を参考にし，移植したものです。

ゲームの内容

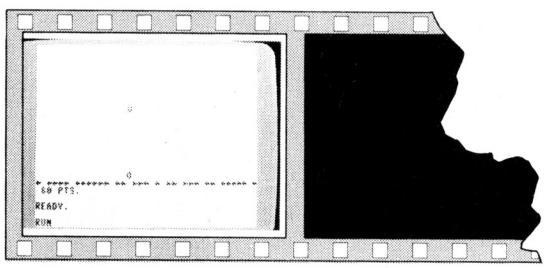
ボール(英文字の「O」)を，穴に落ちないようにしてJUMPさせるゲームです。

RUNさせると，下に「←」の行列が出ます。これを地面と思ってください。ところどころに穴があいていますが，この穴に落ちると一巻の終りです。

ボールは始め上に上がっていき，スペース・キーを押すと下降します。うまく「←」に降り立つと，SCORE に10点プラスされ，また上昇します。

●P・S●

ゲームが終わると，19行のCHR$（131）でREADYの下に「RUN」と自動的に出るようにしてあります。したがって，再ゲームは RETURN だけでOKです。



《写真1》フワリフワリと，ボールがバウンドします

CHECKER FLAG

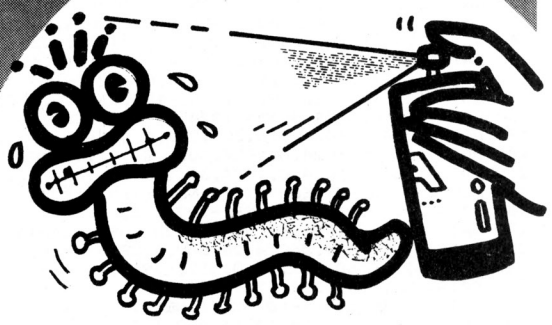
Dr.D：MAXユーザーしょ君！　毎月おもしろい作品を，どうもありがとう。メモリが少なくて，プログラムを組むのも大変だと思うが，アイデアを活かした作品をよろしくな！

メリーポピンズのプログラム・リスト

```
10 A$="←←←← ← ←←← ←←←←← ←← ← ←←←←←← ←← ←
←←←← ←←":D$="←":X=1760:Y=-40:PRINT"■"
11 POKE1400,22:POKEX,15
12 GETG$:IFG$=" "ANDX<1760THENY=40
13 POKEX,32:X=X+Y:POKEX,15:IFX=1400THEN1
9
14 P=PEEK(X+40):IFP=32ANDX<1760THEN19
15 IFP=31THENY=-40:S=S+10
16 IFD$="←"THENIFINT(RND(1)*3)<1THEND$="
 ":GOTO18
17 IFD$=" "THEND$="←"
18 A$=MID$(A$,2,39)+D$:PRINT"HDDDDDDDDDD
DDDDDDDDD"A$:GOTO12
19 PRINTS"PTS."CHR$(131)
```

★ここに何を書こうかと思うと，今月も頭が痛くなる。(滋賀県滋賀郡・**沖　昌哲14才**)……【**編**：みなさんにお願いです。もっとおもしろいOFがこないと返事ができませんよ!!　**影**：今月もまた，頭が痛かったネー!!】

むしたいじ



吉田　晴俊

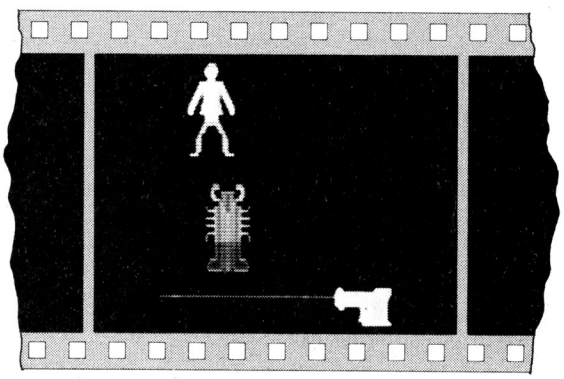
内　容

自分(人間)と水鉄砲(殺虫剤が入っている)を操って，虫をたいじしてください。虫は人間に近づき，しだいに速くなります。

人間が虫にふれると死に，３人死ぬと終りです。

使いかた

2，4，6，8，＋，－とスペース・キーを使います。始めは水鉄砲が動き，スペース・キーで殺虫剤が出ます。＋のキーを押すと，自分を動かせます。－のキーを押すと，鉄砲が動きます。なお，自分が動いている時にスペース・キーを押しても，殺虫剤は出ます。



《写真１》人間とむしと水鉄砲の拡大写真

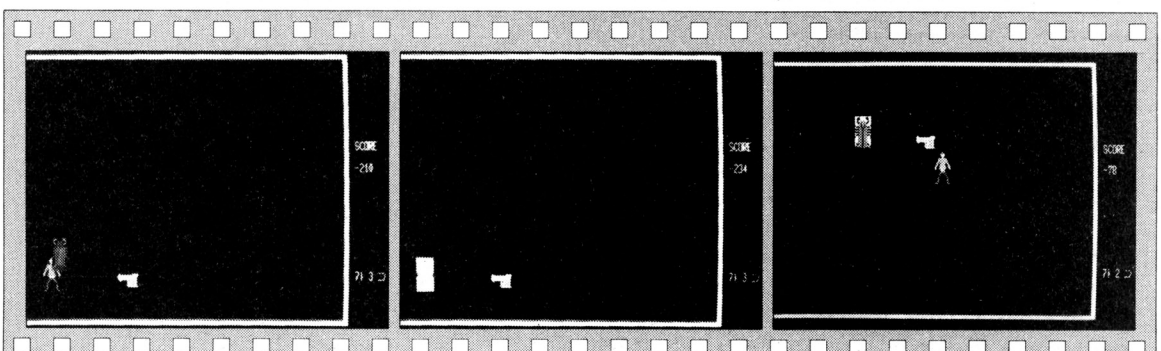
プログラムのしくみ

まずメイン１に行き，鉄砲が動きます。＋のキーを押すとメイン２に行きます。あとは，虫を動かすルーチンや判定ルーチンなどに行きます。

CHECKER FLAG

影：うひゃ，グラフィックのデータ文がいっぱいだね。

Dr.D：PC－8801のユーザーは，このＭＵＬＴＩ８のデータがそっくり使えるってのを知ってたかな？　それと，人間と水鉄砲のキャラを動かすルーチンが二つあるんだ。440～600行がそうだが，ここは変数を共通にして，ひとつにまとめてみてはどうかな？



《写真２》むしは人間をねらって近づいてきます

《写真３》ギャーッ!!　むしにやられたところ

《写真４》シュッシュッ！　こんどはむしをやっつけたぞ!!

★小学校からパソコンをやっているが，中学にはいってやっとエラーの嵐からぬけだした。が，こんどはパソコンやるひまがない!!（奈良県奈良市・**安田知也12才**）……**【編：私も同じで趣味でパソコンやるヒマがないよ!!】**

むしたいじのプログラム・リスト

```
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7:CLS 3:DEFINT A-Z:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,
I):NEXT:PLAY"T255L64O7V12","T255L64O1V13":DIM G%(153),T%(63),M%(153)
110 FOR I=0 TO 153:READ G%(I):NEXT:REM *** ｼﾞﾌﾞﾝ ***
120 DATA 25,25,0,1024,15872,1024,0,1024,0,1024,32512,1024,0,1024,21760,1024
130 DATA 23808,1024,23808,1024,10752,1024,15872,1024,13824,1024,2048,1024
140 DATA 7168,1024,7168,1024,-253,1248,0,1024,0,1024,-249,1264,0,1024,0,1024
150 DATA -241,1272,0,1024,0,1024,-226,1212,0,1024,0,1024,-196,1182,0,1024
160 DATA 0,1024,-136,1167,0,1024,0,1024,-15,-31545,0,1024,0,1024,-31,-31549
170 DATA 128,-31744,128,-31744,-125,-31520,192,-31743,192,-31743,2048,1024
180 DATA 30464,1024,30464,1024,0,1024,-256,1152,0,1024,0,1024,-255,1216,0
190 DATA 1024,0,1024,-16125,1248,0,1024,0,1024,-32761,1264,0,1024,0,1024,14
200 DATA 1080,0,1024,0,1024,30,1084,0,1024,0,1024,30,1084,0,1024,0,1024,30
210 DATA 1084,0,1024,0,1024,30,1084,0,1024,0,1024,0,1024,248,-31729,0,0
220 FOR I=0 TO 63:READ T%(I):NEXT:REM *** ﾃｯﾎﾟｳ ***
230 DATA 30,10,96,-1021,96,-1021,96,-1021,-1,21757,-1,1276,-1,-21250,128,2048
240 DATA 21973,-1921,-1,-1793,128,4096,-21846,4256,-1,-3841,-1,4320,-49,4320
250 DATA -49,-3841,560,4128,560,4128,560,-4033,768,4320,768,4320,768,-3841
260 DATA 512,4160,512,4160,512,-3969,1024,4224,1024,4224,1024,-3841,256,-769
270 DATA 256,-769,256,-769,0,0
280 FOR I=0 TO 153:READ M%(I):NEXT:REM *** ﾃｷ ( ﾑｼ ) ***
290 DATA 25,25,0,1024,15,1144,0,1024,15,1144,-32737,1276,15,1144,31,1148,-32705
300 DATA 1278,31,1148,21784,1036,-200,1166,21784,1036,32540,1052,-32708,1182
310 DATA 30492,1052,32527,1144,-32737,1276,30479,1144,-256,1152,-32753,1272
320 DATA -2304,1152,-121,-31504,-15993,-31504,30596,-31728,-129,1279,-7809
330 DATA 1279,30588,1055,-249,1264,-8953,1264,23812,1040,-1,-31489,-10753
340 DATA -31489,24060,-31713,-249,1264,-11001,1264,23812,1040,-1,-31489,-10753
350 DATA -31489,24060,-31713,-249,1264,-11001,1264,23812,1040,-129,1279,-10881
360 DATA 1279,23932,1055,-121,-31504,-10873,-31504,23940,-31728,-121,-31504
370 DATA -10873,-31504,23940,-31728,-249,1264,-11001,1264,23812,1040,-249
380 DATA 1264,-11001,1264,23812,1040,-249,1264,-11001,1264,23812,1040,-249
390 DATA 1264,-11001,1264,23812,1040,-193,1278,-10945,1278,23868,1054,-129
400 DATA 1279,-10881,1279,23872,1025,-1,-31489,-10753,-31489,23936,-31744
410 DATA -129,1279,-25473,1279,-8833,1279,0,0
420 LINE(0,0)-(550,199),2,B:LINE(8,4)-(542,195),2,B:PAINT(1,1),5,2
430 PUT@(500,150),G%:PUT@(500,130),T%:LOCATE 70,8:PRINT"SCORE":LOCATE 70,10:PRIN
T SC:LOCATE 70,20:PRINT "ﾌﾄ 3 ﾆﾝ"
440 REM ====== ﾒｲﾝ 1 ======
450 S=16:S1=S/2:X=500:Y=130:X2=X:Y2=150:MN=2000:GK=3:R=1:MX=50:MY=25:SC=0
460 A=INP(0):IF A=54 AND X<500 THEN X=X+S:LINE(X-S,Y)-(X-1,Y+9),0,BF:GOTO 520
470 IF A=52 AND X>20 THEN X=X-S:LINE(X+30,Y)-(X+30+S,Y+9),0,BF:GOTO 520
480 IF A=56 AND Y>10 THEN Y=Y-S1:LINE(X,Y+10)-(X+29,Y+10+S),0,BF:GOTO 520
490 IF A=50 AND Y<170 THEN Y=Y+S1:LINE(X,Y-1)-(X+29,Y-S1),0,BF:GOTO 520
500 IF A=32 THEN LINE(X-1,Y+2)-(X-100,Y+2),3:PLAY"E":LINE(X-1,Y+2)-(X-100,Y+2),0
    :SC=SC-3:LOCATE 70,10:PRINT SC:GOSUB 670
510 IF A=43 THEN 540
520 PUT@(X,Y),T%,PSET:GOSUB 620:GOTO 460
530 REM ====== ﾒｲﾝ 2 ======
540 A=INP(0):IF A=54 AND X2<500 THEN X2=X2+S:LINE(X2-S,Y2)-(X2-1,Y2+24),0,BF:
    GOTO 600
550 IF A=52 AND X2>32 THEN X2=X2-S:LINE(X2+25,Y2)-(X2+25+S,Y2+24),0,BF:GOTO600
560 IF A=56 AND Y2>10 THEN Y2=Y2-S1:LINE(X2,Y2+25)-(X2+24,Y2+24+S),0,BF:GOTO600
570 IF A=50 AND Y2<150 THEN Y2=Y2+S1:LINE(X2,Y2-1)-(X2+24,Y2-S1),0,BF:GOTO600
580 IF A=32 THEN LINE(X-1,Y+2)-(X-100,Y+2),3:PLAY"G":LINE(X-1,Y+2)-(X-100,Y+2),0
    :SC=SC-4:LOCATE 70,10:PRINT SC:GOSUB 670
590 IF A=45 THEN 460
600 PUT@(X2,Y2),G%,PSET:GOSUB 620:PUT@(X,Y),T%,PSET:GOTO 540
610 REM === ﾃｷﾉｳｺﾞｷ ===
620 K=RND(7)*9
630 IF K<6 THEN MX=MX+(X2-MX)/MN*100:MY=MY+(Y2-MY)/MN*100
640 PLAY,"A+":PUT@(MX,MY),M%,PSET:LINE(MX,MY)-(MX+24,MY+24),0,BF:MN=MN-R*2
650 GOSUB 710:RETURN
660 REM === ｶ ｶｯﾀｶ ﾊﾝﾃｲ ===
670 IF X-80>MX AND X-80<MX+20 AND Y+2>MY AND Y+2<MY+20 THEN PUT@(MX,MY),M%,PRESE
T:PLAY"L16CEGECEGECEGEGAGAGAGAGAGARFEDCCCC":PLAY"L64":LINE(MX,MY)-(MX+24,MY+24),
0,BF:GOSUB740:MK=MK+1:SC=SC+RND(1)*100+40:LOCATE 70,10:PRINT SC:MN=MN+60
680 IF MK=R THEN R=R+1:MK=0
690 RETURN
700 REM === ｼﾞﾌﾞﾝﾉﾊﾝﾃｲ ===
710 IF POINT(X2+12,Y2)=0 OR POINT(X2,Y2+13)=0 OR POINT(X2+24,Y2+13)=0 OR POINT(X
2,Y2+24)=0 OR POINT(X2+24,Y2+24)=0 THEN PUT@(X2,Y2),G%,PRESET:PLAY"O5L16CCDDCCDD
CCDCDCDCGCGCRCRCDCDCDCDCCCRDRERFRGRCGCGCGCCC":PLAY"O7L64" ELSE RETURN
720 LINE(X2,Y2)-(X2+24,Y2+24),0,BF:MN=2000:GOSUB 740:X2=290:Y2=70:PUT@(X2,Y2),G%
:GK=GK-1:LOCATE 70,20:PRINT "ﾌﾄ";GK;"ﾆﾝ":IF GK=0 THEN 830
730 RETURN
740 Z=RND(1)*8+1:ON Z GOTO 750,760,770,780,790,800,810,800,790
750 MX=10:MY=10:RETURN
760 MX=500:MY=10:RETURN
770 MX=10:MY=170:RETURN
780 MX=500:MY=170:RETURN
790 MX=300:MY=10:RETURN
800 MX=300:MY=170:RETURN
810 MX=250:MY=100:RETURN
820 REM === ｵﾜﾘ ===
830 CLS3:LOCATE 38,10:PRINT "END":LOCATE 8,7:PRINT SC;"ﾃﾝ ﾃﾞｼﾀｸﾞ ﾏｸﾉ ｺﾞｼｮｳ ﾗ ｵﾏﾁ
ｼﾃｵﾘﾏｽ Hit [ RETURN ] or [ N ] key "
840 I$=INKEY$:PLAY"T108L4GR":IF I$=CHR$(13) THEN RUN ELSE IF I$="N" THEN END
    ELSE 840
```

★6月号のOFコーナー県別採用率……1位神奈川県20人，2位東京都14人，3位千葉県11人，4位埼玉県10人，5位兵庫県7人。ちなみに茨城県は4人です。(茨城県水戸市・**渡辺裕道10才**)……**【影：ガンバレ日本!!】**

THE BAR-BER II

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード MK①

南　雅晴

あなたは，床屋の見習いです。今日はじめて，バリカンを持たせてもらいました。あとは，あなたの腕しだいです。

§ あそびかた

W X A D で，上下左右にバリカンを動かし，お客の髪を時間内に刈ってください。

髪以外のところを刈ったり，カベにぶつかると，ゲーム・オーバーです。

1面クリアごとに，制限時間が短くなります。

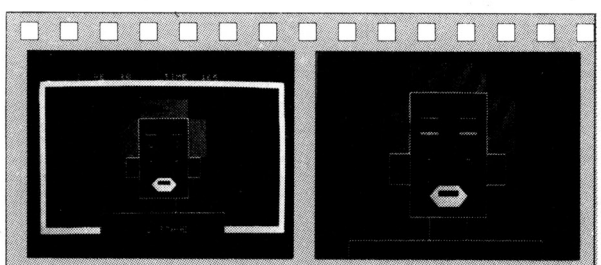
CHECKER FLAG

影：こわそうなオッチャンだね。ほんとビビッちゃうよ。

Dr.D：ワシみたいにやさしいオジサンもいるんだよ。ははは……

一同：シラーケ！

Dr.D：ふん，まあいい。プログラムは，単純そのもの。バリカンの移動と，300行で位置の判定をしてるだけだ。しかし，アイデアがよかったな。



《写真1》 実験台のお客さん，ゴメン！

《写真2》 ガツン！ イテー!!　コワソ～

THE BARBER IIのプログラム・リスト

```
 5 T2=200:P=1
 10 U=53248:X=3:Y=2:S=40:K=0
 15 TI=T2:IFT2=70THENT2=140
 19 REM ====== ｶﾒﾝ ｾｯﾃｲ =====
 20 PRINT"■":TEMPO7
 30 CURSOR16,4:PRINT"▓▓▓
```

MZ-80K/C/1200/700(SP-5030)用

かばやきゲーム

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコードMK②

大西弘太郎

内　容

あなたは，うなぎ屋のアルバイトです。7人のお客がきたので，7枚うなぎを焼かなければいけません。しかし，うなぎをこがしてしまうと，客に文句を言われます。

あそびかた

左右に動いて，煙が五つ出ているうなぎの前にきます。そのとき，SPACEキーを押すと，うなぎがひっくり返されます。もう一度ひっくり返せれば100点が入ります。

煙が五つ出たままでほうっておくと，今度煙が出るときにうなぎがこげてしまいます。三度うなぎをこがしてしまうと，あなたは，クビになってしまいます。

7枚うなぎを焼き終えると，500円のボーナスがもらえて，つぎの客が来ます。

キー操作

右下のキー□と円で左右に移動します。

MZ－700の人は，180行の（K$＝"_"）と（K$＝"円"）を（K$＝"←"）と（K$＝"→"）に変更してください。カーソル・キーで動くようになります。

プログラムの改造

うなぎを焼いたときの得点は，380行の＋100です。面クリアのときのボーナスは，410行の＋500です。

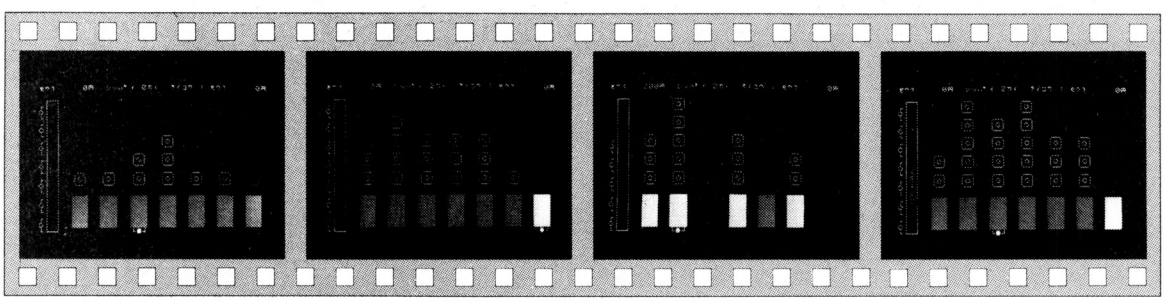
その他にも，時間制限をつける，時間によってボーナスを変える，一度ひっくり返しただけで得点が入るなどと改造してもよいと思います。

CHECKER FLAG

編：ふーむ，忙しそうなゲームですね。

Dr.D：さて，180行の人の動きの判定式がよくできてるな。他機種の場合でも，＊をANDに変えれば，ウマクいくだろう。

あとは，230～240行がウナギを焼くか焼かないかでKEY入力に行くかの判定だが，230行のRNDを8倍にして，ON A GOSUBを使うといい。もちろん，8倍にしたのは，8のときは焼かずにもどるということだ。



《写真1》 ゲーム・スタート！

《写真2》 一丁あがり－!!

《写真3》 ざっとこんな調子で

《写真4》 ああ，こげついちゃった！

★★俺よりBASICを知っているやつは皆ゴロシだ。**仲間**：だいぶん弾がいりますぜ。(埼玉県入間郡・**山本　正** 13才)……【**影**：グハハハ!!迫力あるぜ!!そうだ，俺よりエライやつも皆ゴロシだぜ!!**編集長**：ま，まさか??】

? 最後に

意外と難しいゲームです。3面をクリアする人は，まずいないでしょう。

参 考

PC－6001「はるみのゲーム・ライブラリー」

ベーマガDELUXE 245ページ「リバー・パトロール」

かばやきゲームのプログラム・リスト

```
100 H=0:TEMPO 7:POKE $3CEC,0:POKE $3CED,0:POKE $3CEE,0:POKE $284B,0
110 DIM U(7),H(7)
120 S=0:P=0:Q=100:L=.5
130 C=0:N=3:X=21
140 FOR I=1 TO 7:U(I)=17:NEXT I
150 FOR I=1 TO 7:H(I)= 0:NEXT I
160 GOSUB 630
170 GET K$:IF K$="" GOTO 210
180 W=(((K$="円")*(X<36))-((K$="_")*(X>6)))*5
190 IF K$=" " GOSUB 300:IF R=1 THEN R=0:GOTO 130
200 CURSOR X,23:PRINT "   ":X=X+W
210 CURSOR X,23:PRINT "└●┘"
220 FOR J=1 TO Q:NEXT J
230 O=INT(RND(1)*7)+1
240 IF (RND(1)>L)+(U(O)>17) GOTO 170
250 U(O)=U(O)-3
260 IF U(O)<2 GOTO 430
270 CURSOR O*5+1,U(O):PRINT "┌┐■■■■|o|■■■■└┘"
280 CURSOR 3,0:S$=STR$(S):PRINT SPC(5-LEN(S$));S
290 GOTO 170
300 IF U((X-1)/5)>2 THEN RETURN
310 IF H((X-1)/5)=1 GOTO 360
320 CURSOR X,18:PRINT "■■■■
```

MZ-700(Hu-BASIC)用

エルドラド

エントリーコード MK③

臼井　義夫

内　容

〝19XX年，ある男，エルドラドを発見。そして，そこには……，〟で始まるこのゲームは，反射神経タイプのゲームです。

あそびかた

ゲームには，縦に動く見張り人と，横に動く見張り人がいます。

死ぬ場合を説明しますと，横に動く見張り人の場合，道か建物の階段(H)にいて，その見張り人の右目(画面では左の目）のま上かま下にいるときに死にます。縦に動く見張り人の場合，道か建物の階段(I)にいて，その見張り人の目のま横にいるときに死にます。

つぎは得点のことですが，MAN(自分の動かす人)は，パワー・フード(■)を三つ食べた後，ゴールデン・プレート(◆)を一つとって，それをプレート・ホール(◘)に入れてください。この動作を20回やると，クラウン(⠿)が出ますので，それを手に入れてください。そしたら1面クリアです。

6面クリアまでは，2面クリアごとにMAN(웃)が1人増えます。それ以降は増えません。

《第1表》主な変数表

MX，MY	MANの座標
X1，Y1	横に動く見張り人の座標
X2，X2	縦に動く見張り人の座標
CX，CY	クラウンの座標
HS	ハイ・スコアの数
SC	スコアの数
RO	画面の数
MA	MANの数

操作方法

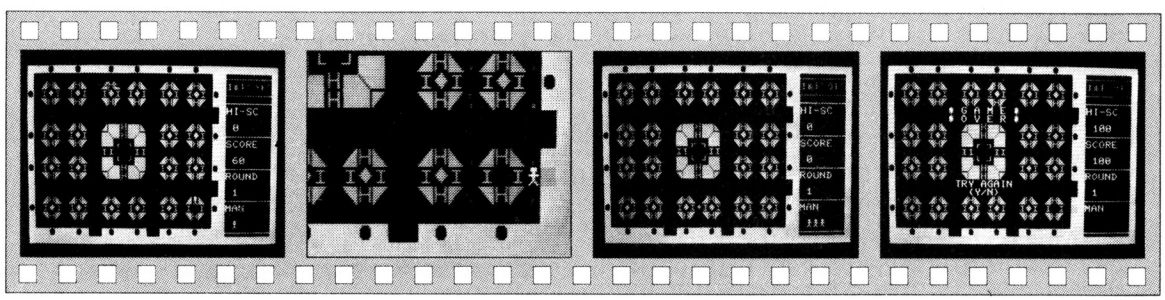
操作のしかたは，本体の右にあるカーソル・コントロール・キーで，上下左右に移動します。

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲーム・アイデアは，万引き少年の応用だな。810～840行が基本パターンだから，よーく見てごらん。

670行のIF文は，なんのためにあるのかな？　別になくてもよさそうだが。たぶんキー入力がないときは，エイリアンの動きのか所にとぶつもりだったのではないかな？

編：未完成プログラムの跡が残ってるんですね。



《写真1》 ゴールデン・プレートを食べました　《写真2》 プレート・ホールに入れます　《写真3》 わっ，見つかったぞ!!　《写真4》 終わっちゃった

★Dr.！オレは全然マシン語がわからん。今だにじんましん語だ!!(愛知県小牧市・**本山喜浩18才**)……【Dr.D：マシン語寺子屋を読んでみたまえ。知らず知らずのうちにマシン語が理解できるようになるさ。**影**：自信あり！】

エルドラドのプログラム・リスト

```
10 CLS:HS=0
20 COLOR7
30 PRINT:PRINT"  ***** ｾﾂﾒｲ *****ｶ":PRINT
40 COLOR4:PRINT"  ."::COLOR7:PRINT"(POWER FOOD)ｦﾀﾍﾂｹﾀﾍﾃ":PRINT
50 COLOR6:PRINT"  ◆"::COLOR7:PRINT"(GOLDEN PLATE)ｦﾀﾍﾂｹﾄｯﾃ":PRINT
60 COLOR5:PRINT"  □"::COLOR7:PRINT"(PLATE HOLE)ﾆﾞ"::COLOR6:PRINT"◆"::COLOR7:PRIN
T"ｲﾚﾙﾄﾙ。":PRINT
70 PRINT"  ｺﾚｦﾀﾍﾞ20ｶｲｸﾘｶｴｽ。":PRINT
80 PRINT"  ﾞ20ｶｲｸﾘｶｴｽﾄ、":PRINT
90 COLOR6:PRINT"  ":POKE53248!+2+13*40,255:COLOR7:LOCATE3,13:PRINT"(CROWN)ｶﾞﾃﾞﾙ
ﾉﾃﾞ、ﾄｯﾁﾀﾞｻｲ。":PRINT
100 PRINT"  ｿｼﾀﾗﾞ1ﾒﾝﾞCLEARﾃﾞｽ。":PRINT
110 PRINT"  ";CHR$(99);"(MAN)ﾊﾞ6ﾒﾝCLEARﾞﾏﾃﾞﾊﾝ、":PRINT
120 PRINT"  ﾞ2ﾒﾝCLEARｸﾙｺﾞﾄﾆﾞｳﾋﾄﾘﾞｶｴﾏｽ。":PRINT
130 PRINT"  ﾞ6ﾒﾝCLEARﾞｲｺｳﾊｺｴﾏｾﾝ。":PRINT
140 PRINT"      *** PUSH ANY KEY ***"
150 Z$=INKEY$:IFZ$<>""THEN170
160 GOTO150
170 SC=0:RO=1:MA=3:M$="-C0-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B"
180 CLS:COLOR5:LOCATE1,2:PRINT"▓▓▓
```

MZ-80B/2000/2200(G-RAM1)用

小鳥大戦争

エントリーコード MB①

TAKASHI

内　容

小鳥たちが，右端の風船を割ろうとするので，ネコを左右に動かして，球（？）を撃ってやっつけてください。

全部やっつけると，1面クリアです。

遊びかた

テン・キーの4，6で左右に動き，スペース・キーで球を撃ちます。

両側にある家は，ワープ・トンネルです。また，家の中では，球は撃てません。

2面目は，画面中央に家が出てきます。3，4，5面目がどうなるかは自分でやってみてください。5面をクリアすると，1面にもどります。

プログラムについて

フロー・チャートなどはよくわからないので，プログラムが雑になってしまいました。が，これでもけっこう努力したつもりですので，かんべんしてください。

5000～5100行の小鳥に球が当たったかどうかを判定する部分は，自分ではよく理解していないのですが，なんとか動きますので変えないでください。

CHECKER FLAG

編：キャラクタが，カワイイ!!

Dr.D：ふむ，キャラクタの定義は，DATAからREADして，定義させるべきだ。このままでは，CHR$ばかりじゃないか。

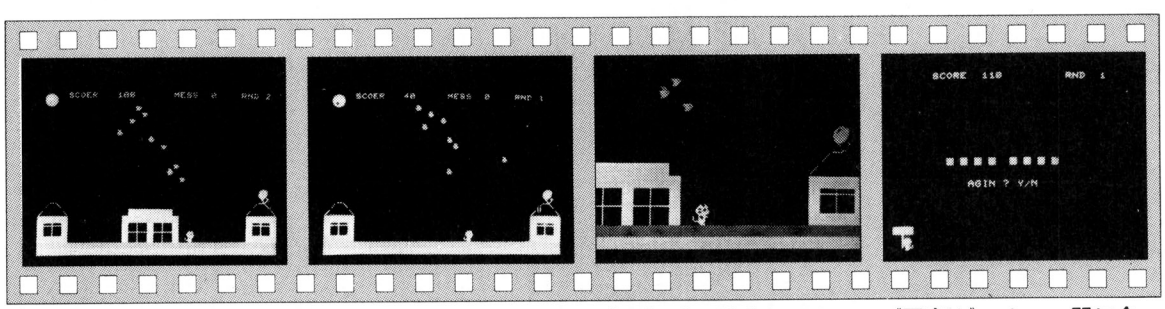
編：わかりましたか？　TAKASHI君。

最後に

ゲームをおもしろくしようとすれば，プログラムが長くなる。かといって，ショート・プログラムではいまいちコルことができない。この問題どうしたらいいでしょう。えっ，長いわりにはおもしろくない？　どうもすみません。

参考にしたもの

SUPER　Soft MAGAZINE　'83年11月号



《写真1》 早くやっつけないと……　**《写真2》** 第2面目です　**《写真3》** 拡大してみるとこのとおり！　**《写真4》** あっ，間に合わなかった

★編集部のみなさん！25キャンペーンによってベーマガも非常に充実してきました。我々読者と編集部が一体となって，ベーマガをさらに発展させましょう！（神奈川県平塚市・**中尾潤一郎13才**）……**【編集長**：ムムム……エライ!!**影・編**：ドキッ!!今日は早く帰ろう。ねねね……。】

```
1 DEF KEY(B)=POKE$952,166?
2 POKE$952,0
10 GOSUB 60000
100 REM
200 GETA$
210 IFA$="4"THENB=B+B(B):M$=M1$(B):POSITIONX*8-8,Y:PATTERN-14,M$:X=X-1:J=-1
220 IFA$="6"THENB=B+B(B):M$=M2$(B):POSITIONX*8-8,Y:PATTERN-14,M$:X=X+1:J=1
230 IF(A$=" ")*(SI=1)GOSUB1000
240 ON RN  GOTO  250,250,3000,250,3000
250 GOSUB2000
260 IFSI=2GOSUB1007
270 IFCHARACTER$(X,20)="+"THENPOSITIONX*8-8,Y:PATTERN-14,D2$:X=X-J*33
500 GOTO100
1000 IFCHARACTER$(X,19)=CHR$(30)THENRETURN
1005 SI=2:XX=X:YY=20:MUSIC"+C0F"
1007 FORI=1TO3
1010 D$=CHARACTER$(XX,YY)
1030 CURSORXX,YY+1:PRINTMM$(CC);:CURSORXX,YY+2:PRINT" ";
1040 IF(YY<1)+(D$="-") THENSI=1:MUSIC"+B0":CURSORXX,YY+1:PRINT" ";:RETURN
1041 IFD$="-"THENCURSORXX,YY+1:PRINT" ";:GOSUB5000:I=3
1050 CC=CC+1:IFCC>4THENCC=1
1051 YY=YY-1
1055 NEXTI
1060 RETURN
2000 CURSORTX(A),TY(A):PRINTO$;:POSITIONTX(A)*8,TY(A)*8:PATTERN-8,T$(D)
2010 IFRND(1)<SP THENTX(A)=TX(A)+1:D=D+B(D):IFTX(A)>35THEN6000
2027 A=A+1
2030 IFA>TTHENA=1:POSITION10,2:PATTERN-16,SU$(C):POSITION288,120:PATTERN-16,BU$
(C):C=C+B(C)
2050 RETURN
3000 CURSORN,22:PRINT" @ ";
3020 IFX=N+1THEN6050
3030 N=N+SGN(N1-N):IFN=N1THENN1=INT(RND(1)*25)+5
3200 GOTO250
5000 I=1:REM----------      ｱﾀｯｸ ?      ----------
5020 IF(XX-1=TX(I))*(YY=TY(I))THEN5040
5030 I=I+1:IFI>T THEN XX=XX+1:GOTO5000
5035 GOTO5020
5040 MUSIC"-C0":SC=SC+10*RN:CURSOR12,0:PRINTSC;
5050 TX(I)=TX(T):TY(I)=TY(T):T=T-1:A=1
5070 CURSORXX-1,YY+1:PRINT"  ";
5080 POSITIONXX*8-8,YY*8:PATTERN-8,STRING$(CHR*(0),16)
5090 CURSOR0,YY:PRINTSTRING$(" ",XX+1)
5095 IFT<1GOSUB62000:GOSUB61000:GOTO100
5100 SI=1:RETURN
6000 REM -------MESS ------
6005 CURSORTX(A),TY(A):PRINT" ";:    M=TY(A):FORI=TY(A)TO14
6010 POSITIONTX(A)*8  ,M*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8):M=M+1
6020 POSITIONTX(A)*8-8,M*8:PATTERN-8,T*(1):MUSIC"-C0D"
6030 NEXTI
6040 POSITION288,120:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32):MUSIC"+C0B"
6050 MS=MS+1:MUSIC"-D4R1-D3-D0R-DR-D5-F4-E0R-E4-D0R-D4-#C1-D7R0"
6060 IFMS>2THEN65000
6070 GOSUB61002:GOTO100
6100 CONSOLEC40:GRAPHC,I1O1:CURSOR15,12:PRINT"RND ";RN:MUSIC"R4"
6230 GOTP62100
60000 TEMPO7:GRAPHC:DIMM1$(2),M2$(2),SU$(2),BU$(2),T$(2),S$(2),MM$(4)
60001 RN=1:MS=0:T=12:SC=0
60005 D$=STRING$(CHR$(0),14):D1$=STRING$(CHR$(0),8):D2$=D$+D$+D$
60006 SP=0.3:REM -------ﾚﾍﾞﾙ----
60010 REM  ｷｺ ﾋﾀﾞﾘｶﾞﾜ 1  ----------
60020 M1$(1)=CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(2)+CHR$(6)+CHR$(15)+CHR$(7)+CHR$(1)+C
HR$(7)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(7)+CHR$(7)+" ﾊ8ｱ!"
60030 M1$(1)=M1$(1)+"ｱ▒▒ｲ<■■ﾄﾚ"+CHR$(24)+D$
60040 REM  ----------
60050 M1$(2)=CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(2)+CHR$(6)+CHR$(15)+CHR$(7)+CHR$(1)+C
HR$(7)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(1)+" ﾊ8ｱ!"
60060 M1$(2)=M1$(2)+"ｱ▒▒ｲ<■■ﾄﾚ"+D$
60070 REM ｷｺ ﾐｷﾞ  1  ----------
60080 M2$(1)=D$+CHR$(4)+CHR$(14)+"▒3>3▒"+CHR$(15)+"ﾄ##ｱ"+CHR$(15)+CHR$(7)+"ﾚ▒▒
▒▒ﾚ▒▒ﾚ▒▒ﾚ"+CHR$(0)+"ﾚ"
60090 REM ｷｺ ﾐｷﾞ  2  ----------
60100 M2$(2)=D$+ CHR$(4)+CHR$(14)+"▒3>3▒"+CHR$(15)+"ﾄ##ｱ"+CHR$(24)+CHR$(24)+"ﾚ▒
▒>▒▒ﾚ▒▒ﾚ▒▒ﾚ▒▒"
60200 REM ｸｲﾖｳ 1  ----------
60210 SU$(1)=CHR$(7)+"▒?smmmmmmmppp?▒"+CHR$(7)+"▒▒▒ﾛﾎｷﾏﾏﾏ
```

VICIOUS BASE

THE BEST PROGRAMMER 85

エントリーコード MB②

シンクタンク

STORY

とつぜんの侵略者たちの攻撃で，星の平和は完全に失われた。侵略者たちは，つぎつぎと進撃し，ベースを築いていった。その強大な力の前に，人々はなすすべもなかった。その時である，1人の戦士が現れたのは……。

PLAY

あなたは，侵略者と戦う戦士です。2 4 6 8 キーで戦士を操作し，エレベーターを利用して，2，3階にあるエネルギー・ユニットの下までいき，スペース・バーで戦士をジャンプさせて破壊してください。

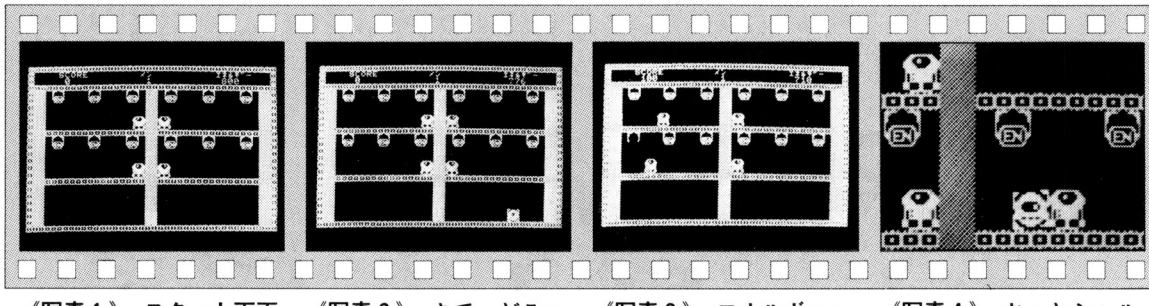
2，3階には見張り兵がいて，戦士がその階につくと動きだします。見張り兵は，階の端から端へ移動します。その際，速度を2段階に変化させますので注意を！ 見張り兵に対して，戦士は 5 キーによりシールドを張ることができます（シールドとはいっても，なにも表示はされません）。シールドを張ると，見張り兵は反転して行ってしまいます。

エネルギーは，画面で800ユニット（以後ユニットは省略）あって，画面が進むと100ずつ減っていきます。戦士を左右に移動させると－2，エレベータは－5，ジャンプは－20，シールドは－50です。また，エネルギー・ユニットを一つ破壊するにつれ，エネルギーは＋100，スコアは＋100，敵を反転させると＋50です。

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなか，よくできたキャラクタだ。ただ，スピードが十分とはいえないな。G-RAMを使っているからしかたがないが，テキスト画面，G－RAM(1)，G－RAM(1，2，3)のそれぞれを比べると，スピードが1倍，8倍，24倍のちがいがあるんじゃ。

編：なるほど!!



《写真1》 スタート画面 キャラクタに注目！

《写真2》 さて，どこへ行こうか

《写真3》 エネルギー・ユニットをとったぞ

《写真4》 おっとシールドをかけそこなった

★今年のプロ野球順位予想――優勝－中日!!（中略）5位－巨人!!，6位－阪神!!（愛知県名古屋市・**くたばれ阪神 13才**）……**【編**：巨人，阪神ファンのみなさん！どうかおこらないでください。フフフ，がんばれドラゴンズ!!**】**

```
10 CLR:CONSOLE40:TEMPO 7
20 GRAPH 1,1,C,0,1:DEF KEY(7)=POKE$952,166?
30 ME=1:E=800:SC=0
40 GOSUB 1120
50 GOSUB 1210:GOTO 350
60 IF (X<16) THEN RETURN
70 IF (Y=64)+(Y=120)+(Y=176)THEN X=X-8
80 E=E-2:RETURN
90 IF (X>288) THEN RETURN
100 IF (Y=64)+(Y=120)+(Y=176) THEN X=X+8
110 E=E-2:RETURN
120 IF (Y<40) THEN RETURN
130 IF (X=8)+(X=152)+(X=296) THEN Y=Y-8
140 E=E-5:RETURN
150 IF (Y>168) THEN RETURN
160 IF (X=8)+(X=152)+(X=296) THEN Y=Y+8
170 E=E-5:RETURN
180 IF (Y=64)+(Y=120)+(Y=176) THEN 200
190 RETURN
200 Y=Y-16:POSITION X,Y:PATTERN-16,RL$:E=E-20
210 IF  POINT(X+8,Y-2)=1 GOSUB 240
220 FOR I=0 TO 20:NEXT I
230 POSITION X,Y:PATTERN-16,CL$:Y=Y+16:RETURN
240 POSITION X,Y-16:PATTERN-16,ES$:E=E+100:SC=SC+100:Z=Z+1
245 IF (Z=12)*(ME=8) THEN 960
250 IF Z=12 THEN 1050
260 RETURN
320 IF (Y>120)+(Y<64) THEN RETURN
330 IF ((X>=24)*(X=<136))+((X>=168)*(X=<280)) THEN S5=1
340 E=E-50:SC=SC+50:RETURN
350 POSITION X,Y:PATTERN-16,CL$
360 GET A$
370 IF A$="4" GOSUB 60
380 IF A$="6" GOSUB 90
390 IF A$="8" GOSUB 120
400 IF A$="2" GOSUB 150
410 IF A$=" " GOSUB 180
420 IF A$="5" GOSUB 320
430 POSITION X,Y:PATTERN-16,LL$:USR(3860):GOSUB 1550
440 IF E<1 THEN 960
450 POSITION X,Y:PATTERN-16,RL$
460 IF (X>15)*(X<152)*(Y=120) THEN SI=1:GOTO 510
470 IF (X>152)*(X<296)*(Y=120) THEN SI=3:GOTO 510
480 IF (X>15)*(X<152)*(Y=64) THEN SI=2:GOTO 510
490 IF (X>152)*(X<296)*(Y=64) THEN SI=4:GOTO 510
500 GOTO 350
510 ON SI GOSUB 530, 630, 730, 830
520 GOTO 350
530 POSITION RX(1),RY(1):PATTERN-16,CL$
540 IF S5=0 THEN 570
550 IF S1$="→" THEN S1$="←":S5=0:GOTO 570
560 IF S1$="←" THEN S1$="→":S5=0:GOTO 580
570 IF S1$="←" THEN RX(1)=RX(1)-XR:POSITION RX(1),RY(1):PATTERN-16,TL$
580 IF S1$="→" THEN RX(1)=RX(1)+XR:POSITION RX(1),RY(1):PATTERN-16,TR$
590 IF (X=RX(1)-16)+(X=RX(1)+16) THEN 960
600 IF RX(1)=24 THEN S1$="→":GOSUB 930
610 IF RX(1)=136 THEN S1$="←":GOSUB 930
620 RETURN
630 POSITION RX(2),RY(2):PATTERN-16,CL$
640 IF S5=0 THEN 670
650 IF S2$="→" THEN S2$="←":S5=0:GOTO 670
660 IF S2$="←" THEN S2$="→":S5=0:GOTO 680
670 IF S2$="←" THEN RX(2)=RX(2)-XR:POSITION RX(2),RY(2):PATTERN-16,TL$
680 IF S2$="→" THEN RX(2)=RX(2)+XR:POSITION RX(2),RY(2):PATTERN-16,TR$
690 IF (X=RX(2)-16)+(X=RX(2)+16) THEN 960
700 IF RX(2)=24 THEN S2$="→":GOSUB 930
710 IF RX(2)=136 THEN S2$="←":GOSUB 930
720 RETURN
730 POSITION RX(3),RY(3):PATTERN-16,CL$
740 IF S5=0 THEN 770
750 IF S3$="←" THEN S3$="→":S5=0:GOTO 770
760 IF S3$="→" THEN S3$="←":S5=0:GOTO 780
770 IF S3$="→" THEN RX(3)=RX(3)+XR:POSITION RX(3),RY(3):PATTERN-16,TR$
780 IF S3$="←" THEN RX(3)=RX(3)-XR:POSITION RX(3),RY(3):PATTERN-16,TL$
790 IF (X=RX(3)-16)+(X=RX(3)+16) THEN 960
800 IF RX(3)=168 THEN S3$="→":GOSUB 930
810 IF RX(3)=280 THEN S3$="←":GOSUB 930
820 RETURN
830 POSITION RX(4),RY(4):PATTERN-16,CL$
840 IF S5=0 THEN 870
850 IF S4$="←" THEN S4$="→":S5=0:GOTO 870
860 IF S4$="→" THEN S4$="←":S5=0:GOTO 880
870 IF S4$="→" THEN RX(4)=RX(4)+XR:POSITION RX(4),RY(4):PATTERN-16,TR$
880 IF S4$="←" THEN RX(4)=RX(4)-XR:POSITION RX(4),RY(4):PATTERN-16,TL$
890 IF (X=RX(4)-16)+(X=RX(4)+16) THEN 960
900 IF RX(4)=168 THEN S4$="→":GOSUB 930
910 IF RX(4)=280 THEN S4$="←":GOSUB 930
920 RETURN
930 R=INT(RND(1)*2)
940 IF R=0 THEN XR=8:RETURN
950 XR=16:RETURN
960 CURSOR 4,18:PRINT"┌──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┐"
970 CURSOR 4,19:PRINT"│  │  │  │  │  │  │  │  │"
980 CURSOR 4,20:PRINT"└──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┘"
990 CURSOR 4,21:PRINT"                Replay Y/N ?    "
1000 GET K$:IF K$="Y" THEN 1040
1010 IF K$="N" THEN 1110
1020 GOTO 1000
1040 GRAPHC:SC=0:E=800:ME=1:GOTO 50
1050 CURSOR 4,18:PRINT"┌──────────────────────┐"
1060 CURSOR 4,19:PRINT"|  ME:  ｽｺｱ  ｸﾘｱｰ  ﾗﾝｸ  Good    |"
1070 CURSOR 4,20:PRINT"└──────────────────────┘"
1080 FOR I=0 TO 900:NEXT:GRAPHC:PRINT CHR$(6)
1090 ME=ME+1:SC=SC+E:E=900-ME*100:GRAPHC:GOTO 50
1110 POKE$952,166:GRAPH C:PRINT CHR$(6):POKE3863,$30:POKE3866,$60:END
1120 FOR I=1 TO 32:READ A:RL$=RL$+CHR$(A):NEXT I
1130 FOR I=1 TO 32:READ A:LL$=LL$+CHR$(A):NEXT I
1140 FOR I=1 TO 32:READ A:EN$=EN$+CHR$(A):NEXT I
1150 FOR I=1 TO 32:READ A:ES$=ES$+CHR$(A):NEXT I
1160 FOR I=1 TO 8:READ A:LS$=LS$+CHR$(A):NEXT I
1170 FOR I=1 TO 32:READ A:TR$=TR$+CHR$(A):NEXT I
1180 FOR I=1 TO 32:READ A:TL$=TL$+CHR$(A):NEXT I
1190 FOR I=1 TO 32:CL$=CL$+CHR$(0):NEXT I
1200 RETURN
1210 POKE$952,0:DIM RX(4),RY(4):S5=0:Z=0:PRINT CHR$(6)
1230 POKE3863,2:POKE3866,60
1240 X=0:X1=0:X2=0:X3=0:X4=0:Y=0:Y1=24:Y2=80:Y3=136:Y4=192
1250 FOR I=1 TO 40
1260 POSITION X,Y:PATTERN-8,LS$:X=X+8
1270 POSITION X1,Y1:PATTERN-8,LS$:X1=X1+8
1280 POSITION X2,Y2:PATTERN-8,LS$:X2=X2+8
1290 POSITION X3,Y3:PATTERN-8,LS$:X3=X3+8
1300 POSITION X4,Y4:PATTERN-8,LS$:X4=X4+8
1310 NEXT I
1320 X=0:Y=0:X1=312:FOR I=1 TO 24
1330 POSITION X,Y:PATTERN-8,LS$
1340 POSITION X1,Y:PATTERN-8,LS$:Y=Y+8
1350 NEXT I
1360 X=8:X1=152:X2=296:Y=80:FOR I=1 TO 4
1370 POSITION X,Y:PATTERN-16,CL$
1380 POSITION X1,Y:PATTERN-16,CL$
1390 POSITIONX2,Y:PATTERN-16,CL$:Y=Y+16
1400 NEXT I
1410 X=1:X1=19:X2=37:Y=4:FOR I=1 TO 20
1420 CURSOR X,Y:PRINT"■":CURSOR X1,Y:PRINT"■":CURSOR X2,Y:PRINT"■"
1430 Y=Y+1:NEXT I
1440 X=32:Y=32:Y1=88:FOR I=1 TO 6
1450 POSITION X,Y:PATTERN-16,EN$
1460 POSITION X,Y1:PATTERN-16,EN$:X=X+48
1470 NEXT I
1480 X=152:Y=176
1490 RX(1)=136:RX(2)=136:RX(3)=168:RX(4)=168:RY(1)=120:RY(2)=64:RY(3)=120:RY(4)
=64:S1$="←":S2$="←":S3$="→":S4$="→"
1500 FOR I=1 TO 2:POSITION RX(I),RY(I):PATTERN-16,TL$:NEXT I
1510 FOR I=3 TO 4:POSITION RX(I),RY(I):PATTERN-16,TR$:NEXT I
1520 MUSIC"G5+C3+C3+C5R8R3+D5+C3R7R9R4G3G3+C3+C3R9R3+D5+C3+G7"
1530 CURSOR 0,1:PRINT TAB(5);"SCORE";TAB(18);"ﾒﾝ";TAB(30);"ｲﾁﾙﾄﾞｰ"
1540 CURSOR 0,2:PRINT TAB(18);ME
1550 CURSOR 30,2:PRINT "      ":CURSOR 5,2:PRINT SC:CURSOR 30,2:PRINT E
1560 RETURN
1570 DATA 0,227,207,159,191,248,240,240,120,127,255,242,159,207,227,248,15,199,
241,249,253,31,111,110,30,255,255,79,249,243,207,0
1580 DATA 240,227,143,159,191,248,246,246,120,127,255,242,159,207,243,0,0,199,2
43,249,253,31,15,14,30,255,255,79,249,243,199,31
1590 DATA 252,224,192,192,192,128,159,176,175,232,238,104,47,48,31,0,63,7,3,3,3
,1,249,13,149,215,247,182,148,12,248,0
1600 DATA 252,224,192,192,192,128,128,128,128,192,192,64,0,0,0,0,63,7,3,3,3,1,1
,1,1,3,3,2,0,0,0,0
1610 DATA 90,255,129,153,153,129,255,90
1620 DATA 31,56,112,240,248,252,127,127,95,95,95,95,225,225,225,31,248,28,206,2
07,31,63,254,254,234,250,234,250,135,135,135,248
1630 DATA 31,56,115,243,248,252,127,127,87,95,87,95,225,225,225,31,248,28,14,15
,31,63,254,254,250,250,250,250,135,135,135,248
```

《第1表》プログラムの説明

10～ 30	初期設定	1050～1090	画面クリアの処理
60～ 340	戦士の移動サブ・ルーチン	1120～1200	READ・DATA
350～ 520	メイン・ルーチン	1210～1560	初期画面サブ・ルーチン
530～ 950	見張り兵移動サブ・ルーチン	1570～1630	DATA
960～1040	ゲーム・オーバー処理		

★影さんはほんとうにこの世に存在するの？（東京都青梅市・**栗村一夫12才**）……**【編：いい質問です。この手紙はふたとおりに解釈できますね。①あんなアホな人間いるわけない ②それでもいるのかな?? 答―いるから迷惑だ!!】**

NM 8801 2001

MZ-80B/2000/2200(G-RAM1)用

クレイジー・カラス

THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード MB③

海藤　忠

ストーリー

山おくに，ＰＣガケとＭＺガケがあったとさ。ペッポ君は，リンゴをとるためにこのガケにやってきた。すると，アホのカラスが〝アホー　アホー〟とじゃましてきたんだ。

遊びかた

8 2 4 6で，ペッポ君が移動します。カラスにつっつかれると，５点ひかれてしまいます(**第１図**)。また，カラスのうしろからたたくと，５点加わります(**第２図**)。

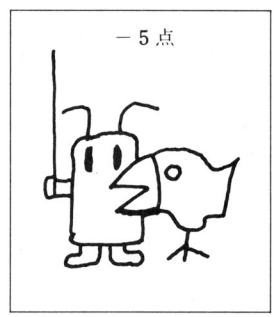
３匹やられると，ゲーム・オーバーで，リンゴを全部とると１面クリアです。再ゲームはY，やめるときはNを押してください。

参考：まんが日本むかしばなし

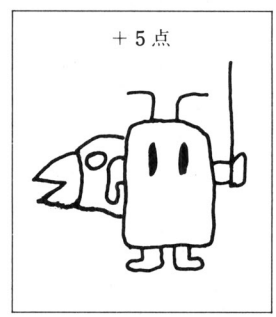
CHECKER FLAG

編：なかなかおもしろい，ユニークなゲームですね！

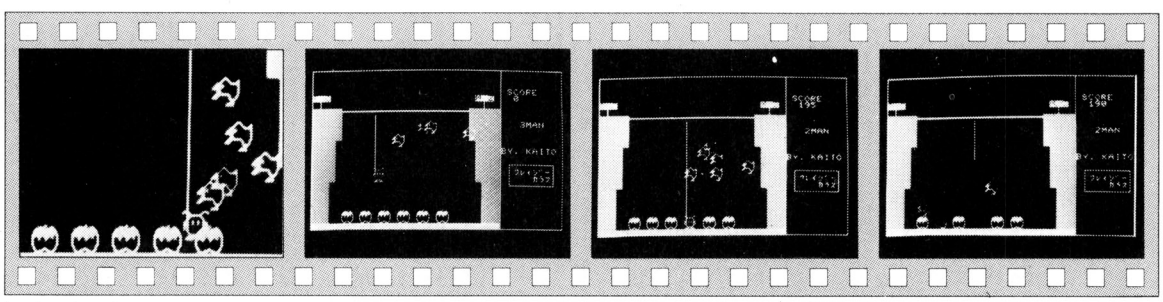
Dr.D：うむ，キャラクタもよくできとるが，リストもすっきりとまとまっとる。ＲＥＭ文で各ルーチンごとに見出しがついているから，それを参考に改良したらいい。こんなにまとまったリストは，めったにないからな！



《第１図》カラスにやられた



《第２図》カラスをたたいた



《写真１》登場キャラクタに注目！

《写真２》下へ降ります

《写真３》うまくリンゴをとりました

《写真４》おっと，ぶつかってしまった

★静岡西高マイコン部バンザーイ!!部活の時間は１時間なので，短いＬＩＳＴを載せておくれ。(静岡市・**海野太孝**15才)……【**編**：はい！ベーマガの人気は，ショートでおもしろい作品を掲載すること。期待してください！】

クレイジー・カラスのプログラム・リスト

```
10 PRINT CHR$(6):CONSOLE0,C40:TEMPO7:GRAPHC,I1,O1
20 DIM C(5),D(5),F(39,25),K$(3),F1(30,25)
30 SC=0:P=3:CT=1
40 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166
100 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(2)=K$(2)+CHR$(Q):NEXT I
110 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(1)=K$(1)+CHR$(Q):NEXT I
120 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(3)=K$(3)+CHR$(Q):NEXT I
130 FOR I=1 TO 32:READ Q:KA$=KA$+CHR$(Q):NEXT I
140 FOR I=1 TO 32:READ Q:S$=S$+CHR$(Q):NEXT I
150 X$=STRING$(CHR$(0),32)
199 REM ―――― PATTERN DATA ――――
200 DATA 112,136,7,8,16,18,114,82,80,80,80,16,8,7,30,62,14,17,224,16,8,72,78,74
,10,10,10,8,16,224,120,124
210 DATA 15,16,7,8,16,22,22,22,22,22,22,16,24,167,79,31,0,128,224,16,8,72,72,72
,8,8,8,8,16,224,248,254
220 DATA 0,1,7,8,16,18,18,18,16,16,16,16,8,7,31,127,240,8,224,16,8,104,104,104,
104,104,104,8,24,229,242,248
230 DATA 1,2,4,24,58,122,248,8,24,63,112,224,0,0,0,0,128,65,35,31,1,1,1,1,1,193
,34,34,28,8,120,168
240 DATA 0,13,63,127,127,255,221,136,136,128,128,128,64,65,38,24,128,24,124,254
,254,253,233,201,129,1,1,1,2,130,100,24
269 REM ――――――――――――――
300 Q=0:LINE0,0,319,0,319,191,0,191,0,0:LINE 240,0,240,191
310 FOR I=6 TO10:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),5):NEXT I
320 FOR I=11TO16:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),4):NEXT I
330 FOR I=17TO22:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),3):NEXT I
340 CURSOR 0,0:CURSOR5,6:PRINTSTRING$("=",20)
350 Q=25
360 FOR I=6 TO10:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),5):NEXT I:Q=26
370 FOR I=11TO16:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),4):NEXT I:Q=27
380 FOR I=17TO22:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),3):NEXT I
390 CURSOR 0,23:PRINTSTRING$(CHR$(30),30)
400 CURSOR 0,0
410 DATA 5,8,11,14,17,20
420 FOR I=1 TO 6:READ Q:F(0,21)=1:POSITION Q*8,21*8:PATTERN-16,S$:NEXT I
430 CURSOR 31,3:PRINT"SCORE"
440 CURSOR 0,4:PRINT"┏";CHR$(30);"┓":CURSOR1,5:PRINT"┃":CURSOR 26,4:PRINT"┗";CH
R$(30);"┛":CURSOR 27,5:PRINT"┃"
450 CURSOR 10,1:PRINT"ガンバッテ!!":CT;"メン"
460 MUSIC"C1D1E1F1G1A1B1R9":CURSOR 10,1:PRINT"                    "
470 CURSOR 30,12:PRINT"BY. KAITO"
480 CURSOR 31,14:PRINT"┌──┐"
490 CURSOR 31,15:PRINT"┃ｸﾚｲｼﾞｰ┃"
500 CURSOR 31,16:PRINT"┃ カラス┃"
510 CURSOR 31,17:PRINT"└──┘"
799 REM ――――――――――――――
800 Y=6:X=10:K=2:POINT=0
810 FOR I=1 TO 5:D(I)=10:C(I)=26:NEXTI
999 REM ――――――――――――――
1000 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,X$
1001 IF F(X-1,Y+1)=1 THEN POSITION(X-1)*8,(Y+1)*8:PATTERN-16,S$
1002 IF F(X+1,Y+1)=1 THEN POSITION(X+1)*8,(Y+1)*8:PATTERN-16,S$
1010 GET K$
1020 IF K$="8" THEN Y=Y-1:K=2:CURSORX,Y+1:PRINT" ":IF Y=5 THEN Y=Y+1
1030 IF K$="2" THEN Y=Y+1:K=2:CURSORX,Y:PRINT"┃":IF Y=22THEN Y=Y-1:CURSORX,Y+1:
PRINT" "
1040 IF(K$="4")*(Y=6)THEN X=X-1:K=3:IF X=4 THEN X=X+1
1050 IF(K$="6")*(Y=6)THEN X=X+1:K=1:IF X=24THEN X=X-1
1055 IF Y=6 THENCURSOR X,Y:PRINT"━"
1060 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,K$(K)
1070 Q=INT(5*RND(1))+1:GOSUB 2010
1080 CURSOR 31,4:PRINTSC
1090 IF F(X,Y)=1 THEN MUSIC"+E1+F1+G2+B1":POINT=POINT+1:SC=SC+200:F(X,Y)=0
1100 IF POINT=6 THEN GOTO 2080
1110 IF F1(X-1,Y)=1 THEN MUSIC"+E1+#D1":SC=SC+5
1120 IF F1(X+1,Y)=1 THEN MUSIC"-D1-#C1":SC=SC-5
1130 IF F1(X,Y)=1 THEN GOTO 2100
1140 CURSOR 32,8:PRINT P;"MAN"
2000 GOTO 1000
2009 REM ―――― カラス ――――
2010 C=C(Q):D=D(Q):F1(C,D)=0
2020 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,X$
2021 IF F(C-1,D+1)=1 THEN POSITION(C-1)*8,(D+1)*8:PATTERN-16,S$
2022 IF F(C+1,D+1)=1 THEN POSITION(C+1)*8,(D+1)*8:PATTERN-16,S$
2030 C=C-1:IF C=2 THEN C(Q)=27:D(Q)=Y:RETURN
2040 IF D<Y THEN D=D+1
2050 IF D>Y THEN D=D-1
2055 IF F(C-1,D)=1 THEN C=C+1
2060 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,KA$
2070 C(Q)=C:D(Q)=D:F1(C,D)=1:RETURN
2079 REM ―――― メンフリア ――――
2080 TEMPO3:MUSIC"C1+F1+E1+#E1B3+D2+#E3+#D3+C1+D1+E1+F1+G1+A1+B1+#B2+#G1+#E1+#C
1B3G4C5":TEMPO 7
2090 RESTORE 410:PRINT CHR$(6):GRAPHC,I1,O1:CT=CT+1:FOR I=1 TO5:F1(C(I),D(I))=0
:NEXT I:GOTO 300
2100 REM ―――― ドラレタ! ――――
2110 POSITION X*8,Y*8:PATTERN16,X$
2120 Y=Y+1:IF Y=24 THEN GOTO 2140
2130 POSITION X*8,Y*8:PATTERN16,K$(2):GOTO 2110
2140 MUSIC"-#C3-#E6-A2-B2-C3-#E1-#F2"
2150 FOR I=1 TO5:POSITION C(I)*8,D(I)*8:PATTERN-16,X$:F1(C(I),D(I))=0:MUSIC"-D2
":NEXT I
2155 P=P-1:IF P=0 THEN GOTO 3000
2160 PRINT CHR$(6):GRAPHC,I1,O1:RESTORE410:GOTO 300
2999 REM ――――――――――――――
3000 CURSOR 8,10:PRINT"GAME OVER";SC
3010 GET K$:IF K$="Y" THEN PRINT CHR$(6):GRAPHC,I1,O1:RESTORE 410:SC=0:CT=1:P=3
:GOTO 300
3020 IF K$="N" THEN POKE$952,166:PRINT CHR$(6):GRAPHC,I1,O1:END
3030 GOTO 3010
```

★素朴な疑問…H1の宣伝に載っている女の子は，H1を学校にもっていって先生にとり上げられないの？（住所不定・**青ちゃん12才**）……**【編集長**：集団生活の難しさだな。**影**：よっ，戦中の学童疎開の経験者らしい発言だね。**】**

MZ-2200(1Z001)用

マンガ家A子さん

エントリーコード M22①

Chino

おはなし

ここは，かの有名なマンガ家A子さんの仕事部屋です。時間は午後1時。ここの地下には〝ばるうん〟と言う風船のお化けが10匹住んでいます。

〝ばるうん〟は，大変ないたずら好きで，夜になるとA子さんの仕事部屋に出てきて，いろいろなものを持って行くのです。そして今日も，仕事道具を一つずつ持って行かれてしまった。

しめ切りは明日の5時なのだが……。1日あればなんとか間に合うので，今日の5時には仕事を始めなければならない。

そこで，アシスタントのTOM君が，勇気をだして取り返しに行くのだった……。

遊びかた

キーは[4]と[6]だけです。

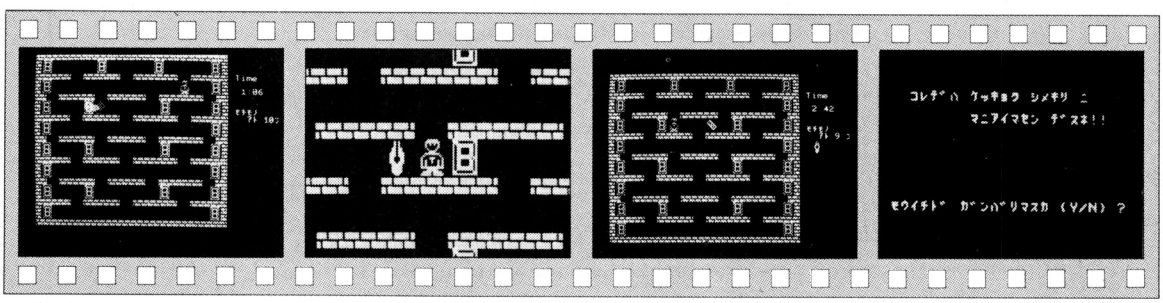
上へ行くには，左右のドアを使います。中にある八つのドアのうち，下から六つは4次元の出入り口で，上の二つは出口のみです。

1匹ずつお化けをやっつけて，道具を拾ってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：IF文が多すぎるな。内容からいって，しかたがないのはわかる。しかし，このIF文は，論理式の性質から等式の数値をその変数に引けばできるはずだ。

そもそも，この方法はマニュアルでは見つけにくい所にあるから，一度研究してみたらいいな。



《写真1》 おっ！ばるうんだ

《写真2》 まずはペン先から

《写真3》 つぎはケシゴムです

《写真4》 結果はこのとおり。ガックリ！

★私はマイコンを愛する一青年として，生涯ベーマガを読み続けることをここに誓います。(愛知県豊橋市・**大坪祥仁15才**)……【**編**：編集長，年間購読をやめて生涯購読にしましょう！**編集長**：私の命がもたない。**影**：メンゴ！】

```
10 REM 1984/3/12~19 by Chino
20 CONSOLE C40,S0,24,N,GN:GRAPH I1,C,I2,C,I3,C,0123:TEMPO 7
30 DEF KEY(3)=POKE$952,166ｱ
40 DIM MM$(11),OO$(3),TT$(2)
50 CURSOR 11,13:PRINT "ｽｺｼ ﾏｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ !!"
60 GOSUB 1410:REM ｷｬﾗｸﾀｰ
70 GOSUB 980:REM ﾙｰﾙ ﾉ ｾﾂﾒｲ
80 GOSUB 1070:REM ｶﾞﾒﾝ
90 CURSOR 32,3:PRINT "Time":CURSOR 32,8:PRINT "ﾓﾁﾓﾉ":CURSOR 34,9:PRINT "ｱﾄ 10ｺ"
100 TI$="000100"
110 F=0:EN=0:MM=0:OO=1:FO=-1:TX=2:TY=1:XT=TX:YT=TY:X0=33:Y0=7
120 REM ﾒｲﾝ
130 REM F=1..ｵﾊﾞｹ ｲﾙ
140 GRAPH I1
150 GOSUB 620:REM Time
160 IF EN THENGOTO 680:REM END
170 IF F=0 THENFX=INT(RND(1)*24)+2:FY=22:F=1
180 GOSUB 770:REM ｵﾊﾞｹ ｲﾄﾞｳ
190 IF OO=1 THENMUSIC "+CO":GOTO 220:REM ｵﾊﾞｹ ﾜｯﾀ!!
200 GOSUB 890:REM Tom ｲﾄﾞｳ
210 GOTO 120
220 REM ｵﾊﾞｹ ﾜｯﾀ!!
230 GRAPH I3
240 MM=MM+1
250 MX=INT(RND(1)*23)+4:IF MX/2<>INT(MX/2) THENMX=MX-1
260 MY=INT(RND(1)*8-1)*3+4
270 IF CHARACTER$(MX,MY)="ﾍ" THENGOTO 250
280 POSITION MX*8,MY*8:PATTERN-16,MM$(MM)
290 GRAPH I1
300 GOSUB 890:REM Tom ｲﾄﾞｳ
310 GOSUB 620:REM Time
320 IF EN THENGOTO 680:REM END
330 IF (TX=MX)*(TY=MY) THENGOSUB 430:REM ﾄｯﾀ!!:GOTO 350
340 GOTO 300
350 IF MM<10 THENGOTO 120
360 T$=TI$:PRINT "@";:GRAPH I1,C,I2,C,I3,C
370 MUSIC "CCDDEEFFGGAABB+C+C+D+D+E+E+F+F+G+G9"
380 CURSOR 12,8:PRINT "ﾖｸ ｱﾂﾒﾃ ｸﾚﾏｼﾀ!!"
390 PRINT:PRINT TAB(14);"ｺﾚﾃﾞ ﾏﾆｱｲ ﾏｽ。"
400 PRINT:PRINT:PRINT TAB(8);"ｶｶｯﾀ ｼﾞｶﾝ ﾊ ";MID$(T$,4,1);":";RIGHT$(T$,2);" ﾏﾃﾞﾃﾞｽ。"
410 PRINT:PRINT TAB(14);"ｺﾞﾛｳ ｻﾏﾃﾞｼﾀ!!"
420 GOTO 730
430 REM ﾄｯﾀ!!
440 GRAPH I3:POSITION MX*8,MY*8:PATTERN-16,MM$(0)
450 MUSIC "+E1+G1+A1+B"
460 Y0=Y0+3
470 IF Y0=25 THENY0=10:X0=37
480 POSITION X0*8,Y0*8:PATTERN-16,MM$(MM)
490 CURSOR 36,9:PRINT 10-MM;" ｺ"
500 RETURN
510 REM 4ｼﾞｹﾞﾝ ﾜｰﾌﾟ
520 OO=INT(RND(1)*(6+Q))+1
530 ON OO GOTO 540, 550, 560, 570, 580, 590, 600, 610
540 X= 8:Y= 7:RETURN
550 X=20:Y= 7:RETURN
560 X= 8:Y=13:RETURN
570 X=20:Y=13:RETURN
580 X= 8:Y=19:RETURN
590 X=20:Y=19:RETURN
600 X=10:Y= 1:RETURN
610 X=19:Y= 1:RETURN
620 REM Time
630 CURSOR 33,5:PRINT MID$(TI$,4,1);":";RIGHT$(TI$,2)
640 IF RIGHT$(TI$,3)="500" THENEN=1
650 V=VAL(RIGHT$(TI$,3))
660 IF V>420 THENMUSIC "-CO":IF V>450 THENMUSIC "-DO"
670 RETURN
680 REM END
690 MUSIC "-C-C-D-D-E-E-F-F-G-G-A-A-B-BCCDDEEFGAB+C+C+F+F9"
700 PRINT "@";:GRAPH I1,C,I2,C,I3,C
710 CURSOR 12,12:PRINT "ｺﾚﾃﾞﾊ ｸｯｷｮｸ ｼﾒｷﾘ ﾆ "
720 PRINT:PRINT TAB(18);"ﾏﾆｱｲﾏｾﾝ ﾃﾞｽﾈ!!"
730 CURSOR 10,22:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｶﾞﾝﾊﾞﾘﾏｽｶ (Y/N) ?"
740 GET N$:IF N$="N" THENPRINT "@":END
750 IF N$="Y" THENGRAPH 0123:GOTO 80
760 GOTO 740
770 REM ｵﾊﾞｹ ｲﾄﾞｳ
780 REM FO=ﾐｷﾞ ｶ ﾋﾀﾞﾘ ｶ?
790 OO=OO+1:IF OO=4 THENOO=2
800 IF (CHARACTER$(FX,FY-1)<>".")*(CHARACTER$(FX+1,FY-1)<>".") THENFY=FY-1:GOTO
820
810 FX=FX+FO
820 IF (FX<=1)+(FX=>28)+(RND(1)<.05) THENFO=FO*-1
830 IF CHARACTER$(FX,FY)="ﾍ" THENQ=0:GOSUB 520:REM ﾜｰﾌﾟ:FX=X:FY=Y
840 IF FY=1 THENF=0
850 IF ((TX=FX)*(TY=FY))+((TX+1=FX)*(TY=FY)) THENF=0:OO=1
860 POSITION XF*8,YF*8:PATTERN-16,OO$(0)
870 POSITION FX*8,FY*8:PATTERN-16,OO$(OO):XF=FX:YF=FY
880 RETURN
890 REM Tom ｲﾄﾞｳ
900 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166
910 IF (CHARACTER$(TX,TY+2)<>".")*(CHARACTER$(TX+1,TY+2)<>".") THENTY=TY+1:GOTO
940
920 IF A$="4" THENTO=1:TX=TX-1:IF TX< 1 THENTX=28:IF TY>1 THENTY=TY-3
930 IF A$="6" THENTO=1:TX=TX+1:IF TX>28 THENTX= 1:IF TY>1 THENTY=TY-3
940 IF (CHARACTER$(TX,TY)="ﾍ")*(TO) THENQ=2:GOSUB 520:REM ﾜｰﾌﾟ:TX=X:TY=Y:TO=0
950 POSITION XT*8,YT*8:PATTERN-16,TT$(0)
960 POSITION TX*8,TY*8:PATTERN-16,TT$(1):XT=TX:YT=TY
970 RETURN
980 REM ｾﾂﾒｲ
990 CURSOR  8, 8:PRINT "DATA ﾉ ﾖﾐｺﾐ ｵﾜﾘ ﾏｼﾀ!!"
1000 CURSOR 10,13:PRINT "ｶﾞﾒﾝ ﾗ ｶｷｵﾜﾙﾄ ｽｸﾞﾝ"
1010 CURSOR 10,14:PRINT "  GAME ｶﾞﾊｼﾞﾏﾘﾏｽ。"
1020 CURSOR 10,18:PRINT "ｷｰ ﾊ 鮴ｷ  →ﾛ ﾃﾞｽ。"
1030 GRAPH I1:POSITION 17*8,18*8-4:PATTERN-16,TT$(1)
1040 CURSOR 13,22:PRINT "Hit any key !!"
1050 GET A$:IF A$="" THEN 1050
1060 PRINT "@";:GRAPH I1,C,I3:RETURN
1070 REM ｶﾞﾒﾝ
1080 PRINT "................................"
1090 PRINT ".ﾄ          ﾄ          ﾄ        ﾄ ."
1100 PRINT ".                              ."
1110 PRINT ".......  .......  ........  ......."
1120 PRINT ".ﾄ                             ﾄ ."
1130 PRINT ".                              ."
1140 PRINT "..  ......  ......  ........  .."
1150 PRINT ".ﾄ      ﾍ          ﾍ        ﾄ ."
1160 PRINT ".                              ."
1170 PRINT ".......  .......  ........  ......."
1180 PRINT ".ﾄ                             ﾄ ."
1190 PRINT ".                              ."
1200 PRINT "..  ......  ......  ........  .."
1210 PRINT ".ﾄ      ﾍ          ﾍ        ﾄ ."
1220 PRINT ".                              ."
1230 PRINT ".......  .......  ........  ......."
1240 PRINT ".ﾄ                             ﾄ ."
1250 PRINT ".                              ."
1260 PRINT "..  ......  ......  ........  .."
1270 PRINT ".ﾄ      ﾍ          ﾍ        ﾄ ."
1280 PRINT ".                              ."
```

★H1のカーソルキーが3回も変ってるぞ！ウソだと思うなら4～6月号を見くらべてみて！（札幌市・木村真悟 13才）……【編：私は知ってました。編集長：もちろん私も。Dr.D：ワシもだ。影：私は……わたしはだれかな??】

MZ-2200

```
1290 PRINT "....... ....... ....... ....."
1300 PRINT ".ﾄ                    ﾄ ."
1310 PRINT ".                       ."
1320 PRINT "........................................."
1330 FOR J=0 TO 24
1340 FOR I=0 TO 31
1350 B$=CHARACTER$(I,J)
1360 IF B$="." THENPOSITION I*8,J*8:PATTERN-8,80$:GRAPH 13
1370 IF B$="ﾍ" THENGRAPH 12:POSITION I*8,J*8:PATTERN-16,TT$(2):GRAPH 13
1380 IF B$="ﾄ" THENGRAPH 12:POSITION I*8,J*8:PATTERN-16,TT$(2):CURSOR I,J:PRINT
" "!:GRAPH 13
1390 NEXT I,J
1400 RETURN
1410 REM ｷｬﾗｸﾀｰ
1420 FOR I=0 TO 11
1430 FOR J=1 TO 32
1440 READ A:MM$(I)=MM$(I)+CHR$(A)
1450 NEXT J,I
1460 FOR I=1 TO 3
1470 FOR J=1 TO 32
1480 READ A:OO$(I)=OO$(I)+CHR$(A)
1490 NEXT J,I
1500 FOR I=1 TO 2
1510 FOR J=1 TO 32
1520 READ A:TT$(I)=TT$(I)+CHR$(A)
1530 NEXT J,I
1540 FOR I=1 TO 8:READ A:B0$=B0$+CHR$(A):NEXT I
1550 FOR I=1 TO 8:READ A:B1$=B1$+CHR$(A):NEXT I
1560 OO$(0)=MM$(0):TT$(0)=MM$(0)+STRING$(CHR$(0),16)
1570 RETURN
1580 REM CLR
1590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1600 REM ﾊﾟﾀｰﾝ#
1610 DATA 0,2,2,2,6,6,14,14,12,12,14,7,7,7,7,3,0,128,128,128,192,192,192,224,224,96
,96,224,192,192,192,128
1620 REM ｱﾀｯﾏﾝ
1630 DATA 0,0,6,15,23,48,45,29,11,7,3,1,0,0,0,0,0,0,0,128,192,224,48,248,44,2
36,24,240,96,0,0
1640 REM ｲﾇ
1650 DATA 0,0,0,0,0,0,7,7,7,3,15,28,57,58,60,63,0,0,0,0,0,0,224,224,224,224,192,240
,184,28,156,188,252
1660 REM ﾚｺｰﾄﾞ
1670 DATA 0,0,0,255,161,161,161,189,179,204,196,180,143,204,180,255,0,0,0,252,2
28,20,230,7,55,207,199,183,142,204,180,252
1680 REM ﾎｰﾙﾄﾞ ｷｰﾌﾟ
1690 DATA 0,0,0,12,19,16,38,38,64,76,63,15,3,0,0,0,0,0,0,192,48,12,98,98,4,
196,200,200,48,0
1700 REM ﾋﾄﾃﾞ
1710 DATA 1,1,1,3,2,4,6,11,10,10,10,10,10,10,15,128,128,128,128,192,64,32,96,208
,80,80,80,80,80,80,240
1720 REM ﾌﾈ
1730 DATA 1,1,3,7,6,8,8,8,4,3,4,4,4,4,4,7,128,128,192,224,224,80,16,16,32,192,3
2,32,32,32,224
1740 REM ﾉｰﾄ
1750 DATA 255,144,144,151,144,160,192,128,128,128,128,159,128,191,128,255,255,254,7
0,70,102,86,70,70,6,6,6,6,230,6,246,6,254
1760 REM ｽﾀｰﾗｲﾄ
1770 DATA 0,0,127,64,255,213,196,255,175,216,170,216,175,216,170,255,0,0,254,2,
255,87,7,255,235,55,171,55,235,55,171,255
1780 REM ｺｰﾋｰ ｶｯﾌﾟ
1790 DATA 0,0,0,0,7,24,119,144,159,148,148,148,84,48,24,7,0,0,0,0,240,12,244,4,
28,164,36,188,36,4,12,240
1800 REM ｼﾞｭｰｽ
1810 DATA 14,113,78,81,84,80,84,68,69,65,67,69,66,56,7,0,0,192,56,198,62,34,42,
34,42,162,42,162,34,34,34,252
1820 REM ﾌｳｾﾝ ﾊﾙﾌﾞ
1830 DATA 0,97,112,57,24,69,245,98,6,55,112,99,37,64,0,0,16,144,198,206,60,184,
130,156,46,100,48,200,128,64,65,62
1840 REM ﾌｳｾﾝ ｷﾞｭｳ
1850 DATA 0,1,7,15,31,31,31,59,63,31,31,15,7,1,0,0,0,0,128,224,240,248,248,220,252
,248,248,240,224,128,64,65,62
1860 REM ﾌｳｾﾝ ﾌﾒｲ
1870 DATA 0,0,0,0,0,3,15,31,59,63,31,15,3,0,0,0,0,0,0,192,240,248,248,220,252,2
48,240,192,64,65,62
1880 REM Tom
1890 DATA 3,7,5,4,2,1,7,8,17,20,20,20,31,3,15,31,224,240,80,16,32,192,240,8,196
,148,148,20,252,224,120,124
1900 REM ﾄﾑ
1910 DATA 63,48,47,47,44,44,44,47,47,44,44,44,47,47,48,63,252,12,244,244,52,52,
52,244,236,52,52,52,244,244,12,252
1920 REM ｶﾒﾗ
1930 DATA 0,251,251,251,0,223,223,223
1940 REM ﾊﾘ
1950 DATA 0,251,251,251,0,231,66,66
1960 REM DATA END
1970 REM ｻﾝﾌﾟﾙ ｶﾗ ｱﾄｶﾗ ｻﾝﾌﾟﾙ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｴﾝﾄﾞ
```

カーソル・コントロール・マーク
(⇩⇧⇨⇦HⒸ●)の出しかた

カーソル・コントロール・マークの，簡単な出しかたをお教えします。

まず，**リスト1**を打ち込んでください。そのあとで一度RUNします。Readyが出たら，NEWします。これでOK！

使いかたは，カーソル・コントロール・マークのか所で[GRAPH][↓]と押すと，"⇩⇧⇨⇦HⒸ●"が表示されます。あとは[DEL]キーで，余分なマークを消せばいいのです。

《リスト1》

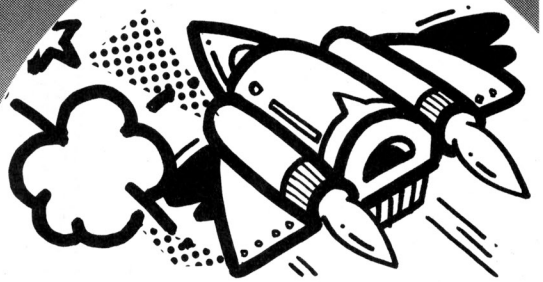
```
10 FORA=0TO9:POKE4350+A,VAL(MID$("001002
00300400500603003114701J",A*3+1,3)):NEXT
:POKE3530,28:POKE1990,48
20 FORA=0TO9:POKE2070+A,VAL(MID$("017254
016000000000000000032003",A*3+1,3)):NEXT
```


★影の頭をたたいてみれば，文明退化の音がする。(三重県鈴鹿市・**稲生卓也12才**)……**【編**：グリグリのグリ～!!

♪カラ～ンコロ～ン♪**影**：こらっ，耳の穴をのぞいてなにをする。**編**：はい，世の中まっくらに見えてます。**】**

MZ-2200(1Z002)用

SECRET



エントリーコード M22②

市橋　祐一

内　容

海の底に眠る秘密の財宝を探すため，シークレット号に乗り込んだあなたは，BOMBから逃げながら，敵機を撃退してください。

遊びかた

2，4，6，8，7，9，1，3のキーとスペース・キーを使います。

入力後，RUNするとタイトルを表示して，音楽が流れだします。この時，適当なキーを押すと，ゲームがスタートします。

画面の下にシークレット号が表示され，敵機が下降してきますので，シークレット号を敵のところまで移動して，敵機と重なったところでスペース・キーを押すと，敵機が破壊されます。

BOMBにぶつかると1機減り，500点SCOREから引かれます。壁に当たっても同じです。敵機を50機逃がすと1機減りますが，SCOREは引かれません。

1面クリアすると，2000点ボーナス点が入ります。2面目と4面目と7面目をクリアすると，1機増えます。8面目からはもとのキャラクタにもどります。

プログラムのしくみ

このゲームは，1面ごとにキャラクタが変るようにしてあります。本当はミサイルを撃って撃退するゲームにしようと思ったのですが，まあこんなふうなゲームでもけっこう楽しめるでしょう。

改造のアドバイス

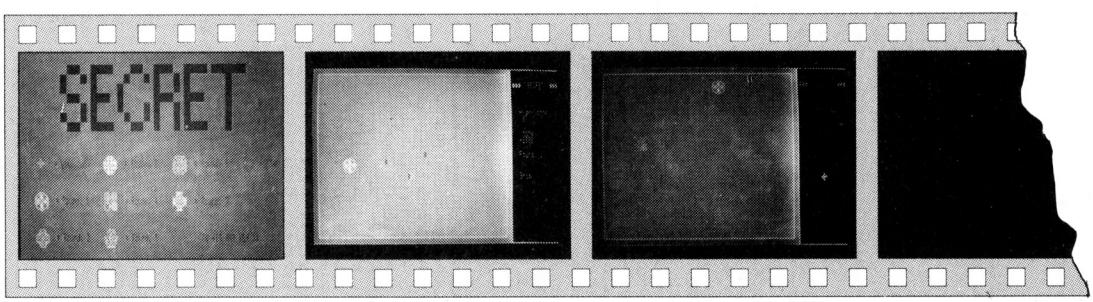
キャラクタを変えたい時は，1240行～1420行を変えるとよいでしょう。

最後に

とにかくむずかしいと思います。コツをつかむまでは，なかなかHI－SCOREは出ないでしょう。ななめに移動するキーをうまく使ってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：470～550行は，VAL(A$)としてからON　GOTOを使ったらどうかな？
編：ASC(A$)としてもいいですね。



《写真1》 タイトル画面。面ごとにキャラクタが変ります

《写真2》 画面は単純だが，面クリアするとオモシロクなる

《写真3》 ドカ～ン!!やったぜ!!

★ワーイ！ナムコのお地蔵さんがあったぞ!!よーく見たら〝南無子地蔵〟って書いてあったよ。(和歌山市・**ブライト・クリスタル13才**)……**【編集長**：おもしろいね。きっとナムコのファンかもね。**影**：そうかもね。オワリ！**】**

SECRETのプログラム・リスト

```
 1 REM          << SECRET >>
 2 REM
 3 REM  1984ネン. シガツ  ミッカ  カンセイ
 4 REM
 5 REM              made by Y.Ichihashi
 6 REM
 10 CONSOLEC80,GN:GRAPHC7:COLOR,07:CCOLOR@2,0
 20 TEMPO6:HI=0:RU=1:DEF KEY(5)=POKE$ 952,166:CCOLOR7,07
 30 FORI=0  TO  7 :READ Y:I$=I$+CHR$(Y)   :NEXT
 40 FORI=8  TO 39 :READ Y:S$=S$+CHR$(Y)   :NEXT
 50 FORI=40 TO 71 :READ Y:J$=J$+CHR$(Y)   :NEXT
 60 FORI=72 TO103 :READ Y:BK$=BK$+CHR$(Y):NEXT
 70 FORI=104TO135 :READ Y:BA$=BA$+CHR$(Y):NEXT
 80 FORI=136TO167 :READ Y:K$=K$+CHR$(Y)   :NEXT
 90 FORI=168TO199 :READ Y:F$=F$+CHR$(Y)   :NEXT
 100 FORI=200TO231:READ Y:L$=L$+CHR$(Y)   :NEXT
 110 FORI=232TO263:READ Y:T$=T$+CHR$(Y)   :NEXT
 120 FORI=264TO295:READ Y:M$=M$+CHR$(Y)   :NEXT
 130 FORI=0TO70    :READU$:MI$=MI$+U$      :NEXT:C$=STRING$(CHR$(255),8):CL$=STRIN
G$(CHR$(255),32):GOSUB 1430
 140 CURSOR63,2:PRINT"●●●  SECRET  ●●●"
 150 CURSOR65,6:PRINT"High-Score"
 160 CURSOR65,9:PRINT"Score"
 170 CURSOR65,12:PRINT"Round."
 180 CURSOR65,15:PRINT"Ship "
 190 BOX[510,0,250,199,F4:BOX[5]250,0,319,199,F0:BOX[5]7,7,243,192,F1
 200 MUSIC"+C5+C3+C6+C5+C3+C6+D5+C3B5A3G7R5+C5+C3+C6+C5+C3+C6+E5+C3+D5B3+C6+C5R5
":X=INT(RND(1)*40+2):Y=2
 210 POKE$952,0:H$=F$:G=6:R=16:M=21:P=3:O=0:SC=0:RN=1:KS=51:Z=1
 220 CURSOR65,7:PRINT;HI
 230 FORI=1TOP:POSITION(34+I)*8,15*8:PATTERNC5,WO]-8,I$:NEXT
 240 A=INT(RND(1)*27+2):C=2:KS=KS-1
 250 CURSOR65,10:PRINT"          "
 260 CURSOR71,12:PRINT;RU
 270 IF KS<=0 THEN P=P-1:CURSORX,Y:PRINT" ⇦⇦⇦⇦⇩⇨ ⇦⇦⇩⇨⇩⇨⇩ ":POSITIONA*8,C*8:PAT
TERNC1]-16,CL$:SC=SC+500:KS=51:GOTO 970
 280 IF Z>=213 THEN Z=1
 290 POSITION A*8,C*8:PATTERNC6,W1]-16,H$:MC$=MID$(MI$,Z,3):MUSIC MC$:Z=Z+3:CURS
ORX,Y:PRINT"●⇦⇦⇦⇦⇩⇨⇩⇦⇦⇩⇨⇩⇨⇩●"
 300 CURSOR65,10:PRINT;SC
 310 POSITION R*8,M*8:PATTERNC4,W1]-8,I$
 320 IF CHARACTER$(R*2,M)="●"    THEN P=P-1:GOTO 970
 330 IF CHARACTER$(R*2+1,M)="●" THEN P=P-1:GOTO 970
 340 CURSORX,Y:PRINT" ⇦⇦⇦⇦⇩⇨⇩ ⇦⇩⇨⇩⇨⇩ ":Y=Y+1
 350 IF X=R*2     THEN 390
 360 IF X+12=R*2 THEN 390
 370 IF X<R*2     THEN X=X+1
 380 IF X+12>R*2 THEN X=X-1
 390 IF X+7<R*2   THEN X=X+1
 400 IF X+7>R*2   THEN X=X-1
 410 IF Y>=23     THEN X=INT(RND(1)*40+2):Y=2
 420 IF X<=1      THEN X=X+1
 430 IF X>=48     THEN X=X-1
 440 IF (Y-1=M)*(X>=R*2)    THEN Y=Y-1:X=X+1
 450 IF (Y-2=M)*(X+11<=R*2)THEN Y=Y-1:X=X-1
 460 GETA$
 470 IF A$="8" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERNC1]-8,C$:M=M-1:GOTO 560
 480 IF A$="2" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERNC1]-8,C$:M=M+1:GOTO 560
 490 IF A$="4" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERNC1]-8,C$:R=R-1:GOTO 560
 500 IF A$="6" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERNC1]-8,C$:R=R+1:GOTO 560
 510 IF A$="7" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERNC1]-8,C$:R=R-2:M=M-2:GOTO 560
 520 IF A$="9" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERNC1]-8,C$:R=R+2:M=M-2:GOTO 560
 530 IF A$="1" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERNC1]-8,C$:R=R-2:M=M+2:GOTO 560
 540 IF A$="3" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERNC1]-8,C$:R=R+2:M=M+2:GOTO 560
 550 IF A$=" " THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERNC1]-8,C$:GOSUB 730
 560 T=INT(RND(1)*10):POSITION A*8,C*8:PATTERNC1]-16,CL$
 570 IF C>=21 THEN 240
 580 IF A<=4  THEN A=A+1
 590 IF A>=24 THEN A=A-1
 600 IF T=0 THEN A=A-1:C=C+2
 610 IF T=1 THEN C=C+2
 620 IF T=2 THEN A=A+1:C=C+2
 630 IF T=3 THEN C=C+1
 640 IF T=4 THEN A=A-1:C=C+1
 650 IF T=5 THEN A=A+1:C=C+1
 660 IF T=6 THEN A=A+1
 670 IF T=7 THEN A=A-1
 680 IF M>=24 THEN M=22:R=16:P=P-1:GOTO 970
 690 IF M<=0  THEN M=22:R=16:P=P-1:GOTO 970
 700 IF R>=30 THEN R=16:M=22:P=P-1:GOTO 970
 710 IF R<=0  THEN R=16:M=22:P=P-1:GOTO 970
 720 GOTO 290
 730 IF (A=R)*(C=M)      THEN 780
 740 IF (A=R)*(C+1=M)    THEN 780
 750 IF (A+1=R)*(C+1=M) THEN 780
 770 RETURN
 780 MUSIC"+A0":SC=SC+200:O=O+1:KS=KS+1:POSITIONA*8,C*8:PATTERNC1]-16,CL$
 790 FORI=0TO2:POSITIONA*8,C*8:PATTERNC2,W1]-16,BA$:MUSIC"-C0-E0-G0-D0-F0-A0"
 800 POSITIONA*8,C*8:PATTERNC2,W1]-16,BK$:MUSIC"-B1-B1-B1":NEXT
 810 POSITIONA*8,C*8:PATTERNC1]-16,CL$
 820 IF O<>5 THEN 240
 830 CURSOR66,18:PRINT"C L E A R."
 840 MUSIC"R5C5D5E5F8E5D8F5G6A3G5F5E8C5D5F5C5C5D5E5F5#A5A8G5F5R9"
 850 SC=SC+2000:RN=RN+1:RU=RU+1:O=0:KS=51:Z=1
 860 IF RN=1 THEN H$=F$:G=6:P=P+1
 870 IF RN=2 THEN H$=K$:G=4
 880 IF RN=3 THEN H$=J$:G=6:P=P+1
 890 IF RN=4 THEN H$=S$:G=4
 900 IF RN=5 THEN H$=L$:G=2:P=P+1
 910 IF RN=6 THEN H$=T$:G=4
 920 IF RN=7 THEN H$=M$:G=6:RN=0
 930 CURSOR65,20:PRINT"HIT ANY KEY!"
 940 GETKY$:IFKY$=""THEN 940
 950 CURSOR66,18:PRINT"          ":X=INT(RND(1)*40+2):Y=2
 960 CURSOR65,20:PRINT"           ":GOTO 230
 970 POSITION(35+P)*8,15*8:PATTERNC0]-8,C$:SC=SC-500
 980 IF P<=0 THEN TEMPO6:MUSIC"R5G6G3B5G5A5A5A7A6A3+C5A5B5B5B7B6B3+D5B5+C5+C5+C5
B3A3D5+C5B5A5G8R5":TEMPO7:GOTO 1040
 990 MUSIC"-G1-F2-G2-C2-D1-G1-F2-G2-C2-D1R1"
 1000 CURSORX,Y:PRINT" ⇦⇦⇦⇦⇩⇨⇩ ⇦⇦⇩⇨⇩⇨⇩ ":X=INT(RND(1)*40+2):Y=2
 1010 POSITION A*8,C*8:PATTERNC1]-16,CL$
 1020 POSITION R*8,M*8:PATTERNC1]-8,C$
 1030 Z=1:GOTO 240
 1040 CURSOR66,18:PRINT"GAME  OVER":GOSUB 1120
 1050 CURSOR63,20:PRINT"TRY  AGAIN?(Y/N)"
 1060 IF HI<SC THEN HI=SC:CURSOR63,19:PRINT"You get hi-score"
 1070 GETKY$
 1080 IF KY$="Y"THEN  1110
 1090 IF KY$="N"THEN POKE$952,166:CCOLOR7,0:GRAPHC7:CONSOLEC80:END
 1100 GOTO 1070
 1110 GRAPHC7:PRINTCHR$(6):RU=1:GOTO 140
 1120 CURSOR 0,5
```

★ポコちゃんが崖から落ちて，心配したペコちゃんが「大丈夫？」と言ったら，ポコちゃんが「不二家」と言った。(愛知県名古屋市・**沢本　稔13才**)……**【影：不死身やのシャレだね。うまいうまいのミルキーでした。】**

```
1130 PRINT TAB(7);"
1140 PRINT TAB(7);"
1150 PRINT TAB(7);"
1160 PRINT TAB(7);"
1170 PRINT TAB(7);"
1180 PRINT TAB(7);"
1190 PRINT TAB(7);"
1200 PRINT TAB(7);"
1210 PRINT TAB(7);"
1220 PRINT TAB(7);"
1230 RETURN
1240 DATA 24,24,36,219,219,36,24,24
1250 DATA 124,214,170,215,171,214,126,25,25,126,130,131,131,130,130,124
1260 DATA 62,85,127,213,255,85,126,152,152,126,127,255,255,127,127,62
1270 DATA 7,14,23,38,70,255,254,165,165,254,255,70,38,23,14,7
1280 DATA 224,112,232,100,98,255,127,165,165,127,255,98,100,232,112,224
1290 DATA 193,209,0,33,12,12,1,192,196,32,12,76,0,16,197,193
1300 DATA 131,147,0,44,176,48,0,75,19,128,50,48,8,163,131
1310 DATA 0,0,0,11,4,11,11,11,11,11,11,4,11,0,0,0
1320 DATA 0,0,208,32,208,208,208,208,208,208,208,32,208,0,0,0
1330 DATA 7,12,13,29,124,253,130,181,181,130,253,124,29,13,12,7
1340 DATA 224,48,176,184,62,191,65,173,173,65,191,62,184,176,48,224
1350 DATA 3,12,51,65,67,165,169,186,186,169,165,67,65,51,12,3
1360 DATA 192,48,204,130,194,165,149,93,93,149,165,194,130,204,48,192
1370 DATA 7,8,22,17,150,200,231,98,126,113,113,110,2,31,31
1380 DATA 224,16,104,136,105,19,231,70,126,142,142,118,64,248,248
1390 DATA 31,48,79,196,165,190,166,169,169,166,190,165,196,79,48,31
1400 DATA 248,12,242,35,165,125,101,149,149,101,125,165,35,242,12,248
1410 DATA 15,3,6,13,153,181,226,221,221,226,181,153,13,6,3,15
1420 DATA 240,192,96,176,153,173,71,187,187,71,173,153,176,96,192,240
1430 CURSOR13,3:PRINT"
1440 CURSOR13,4:PRINT"
1450 CURSOR13,5:PRINT"
1460 CURSOR13,6:PRINT"
1470 CURSOR13,7:PRINT"
1480 CURSOR13,8:PRINT"
1490 CURSOR13,9:PRINT"
1500 BOXL210,0,319,199,F1
1510 POSITION24+1,1348-1  :PATTERN(4,W1)-8,I*
1520 POSITION20+1,1648+4  :PATTERN(6,W1)-16,F*
1530 POSITION20+1,1948+12 :PATTERN(4,W1)-16,K*
1540 POSITION1004+4,1348-3 :PATTERN(6,W1)-16,J*
1550 POSITION1004+4,1648+4 :PATTERN(4,W1)-16,S*
1560 POSITION1004+4,1948+12:PATTERN(2,W1)-16,L*
1570 POSITION180+8,1348-3 :PATTERN(4,W1)-16,T*
1580 POSITION180+8,1648+4 :PATTERN(6,W1)-16,M*
1590 CURSOR11,13:PRINT"= You"
1600 CURSOR11,17:PRINT"= Round. 1"
1610 CURSOR11,21:PRINT"= Round. 2"
1620 CURSOR32,13:PRINT"= Round. 3"
1630 CURSOR32,17:PRINT"= Round. 4"
1640 CURSOR32,21:PRINT"= Round. 5"
1650 CURSOR53,13:PRINT"= Round. 6"
1660 CURSOR53,17:PRINT"= Round. 7"
1670 K=1:MU$=".R5,E3,F3,G5+E5+C5+D3+L3+C5,B5,R5,D3,E3,F5+D5,B5+C3,B3,A5,B5,R5,E
3,G5+C3+D3+E7,A5+D3+E3+F5+E3+D3,G5+F5+E5+D5+C8,R5"
1680 CURSOR55,21:PRINT"(( HIT ANY KEY ))"
1690 H$=MID$(MU$,K,3):MUSIC H$
1700 GETA$:IF A$<>""THEN K=114
1710 K=K+3
1720 IF K>117 THEN TEMPO7:PRINTCHR$(6):GRAPHIC7:RETURN
1730 GOTO 1690
1740 Data .R0,.R0,.R0,.R0,.R0,.E0,.G0,.A0,.B0,.E0,.G0,+C0,.A0,.A0,.
G0,.E0,.C0,.D0,.E0,.R0
1750 DATA .E0,.G0,.A0,.B0,.E0,.G0,+C0,+C0,.A0,.A0,.G0,.E0,.D0,.E0,.C0,.R0
1760 DATA .D0,.E0,.D0,.G0,.A0,.A0,.G0,.A0,+C0,+C0,.B0,.A0,.G0,.G0,.E0,.R0
1770 DATA .E0,.G0,.A0,.B0,.E0,.G0,+C0,+C0,.A0,.A0,.G0,.E0,.D0,.E0,.C0,.R0
```

4コマ
編集部

by 童夢

by BUK

by FAM7

★師いわく「ゼビウスをやってない人は化石だ」。私は井原の化石なのだろうか？(岡山県井原市・**木山一郎15才**)…
…**【編**：この師ってのはだれかな？**影**：もちDr.に決ってる！化石といえばDr.。Dr.といえばピテカントロプス!!**】**

MZ-5500用

ランディング・シミュレーション

エントリーコード M55①

悪魔くん

さて，今月も悪魔くんの登場ですよ。今回は，2月号に出ていたＲＸ－78用の「ランディング・シミュレーション」を移植しました。

遊びかた

まず，プログラムを入力してＲＵＮすると，画面に，タイトルとキー操作が出てきます。5のキーでゲーム・スタート。

プログラムについて

これは，3次元で表現される滑走路を2次元（ＴＶの画面)に表示するところがミソで，プログラムの100～120行で計算しています。このようにすることで，3次元のものが，2次元の世界に入ってくることができるのです。

それと，このゲームは，ものすごく着陸することがむずかしいのです。ただ，250行の数字（８）を大きくしてあげれば，ゲームを簡単にすることができます。

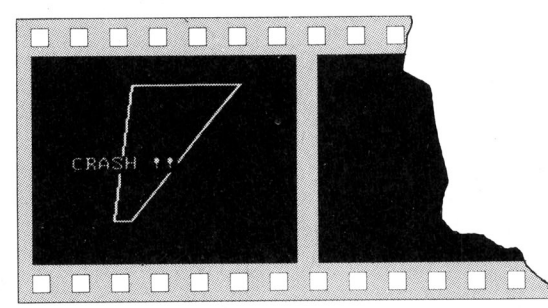
CHECKER FLAG

編：Dr.，200行目は何をやっているんですか？いっぱいＩＦ文がつながっているけど。

Dr.D：そこはじゃな，5500のテン・キーとＲＸ－78のジョイ・スティックを対応させているんじゃよ。こうしておけば，210と220行は何も変えなくてもよくなるからな。

ランディング・シミュレーションのプログラム・リスト

```
1 CONSOLE GN,VH
10 GOTO 400
100 X1=ATN((-A-X)/SQR(Y*Y+Z*Z))*E+C:X2=ATN((A-X)/SQR(Y*Y+Z*Z))*E+C
110 X3=ATN((-A-X)/SQR((Y-B)*(Y-B)+Z*Z))*E+C:X4=ATN((A-X)/SQR((Y-B)*(Y-B))+Z*Z)*E
+C
120 Y1=D+ATN(Z/Y)*E+VZ+C:Y2=D+ATN(Z/(Y-B))*E+VZ*8
130 PRINT CHR$(6):LINE [1,WO] X1,Y1,X2,Y1:LINE [1,WO] X2,Y1,X4,Y2
140 LINE [1,WO] X4,Y2,X3,Y2:LINE [1,WO] X3,Y2,X1,Y1
150 IF RND(1)>.1 THEN 200
160 X=X+INT(RND(1)*20)-10
200 GET F:IF F=6 THEN F=1 ELSE IF F=2 THEN F=7 ELSE IF F=4 THEN F=5 ELSE IF F=8
THEN F=3 ELSE F=0
210 VX=VX-(F=5)*(VX)-5)+(F=1)*(VX<5)
220 VZ=VZ-(F=3)*(VZ)-5)+(F=7)*(VZ<5)
230 X=X+VX:Z=Z+VZ:IF Z<1 THEN 270
240 Y=Y-5:IF Y>8 THEN 100
250 IF (ABS(X)<8)*(Z<8))*-1 THEN CURSOR 10,5:CCOLOR C7:PRINT "LANDING !":GOTO 30
0
260 CURSOR 10,7:PRINT "MISS !!":GOTO 300
270 CCOLOR C2:CURSOR 10,5:PRINT "CRASH !!"
300 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
310 CCOLOR C7:PRINT TAB(8);"TRY AGAIN ?"
320 PRINT TAB(8);"YES[Y] NO[N]"
330 GET F$
340 IF F$="Y" THEN 400 ELSE IF F$="N" THEN END ELSE 330
350 REM
400 A=20:B=100:C=95:D=50:PI=3.14159265:E=180/PI:X=0:Y=300:Z=50:VX=0:VZ=0
410 PRINT CHR$(6):CURSOR 12,4:PRINT "LANDING GAME"
420 CCOLOR C1:CURSOR 13,8:PRINT "10 KEY PAD"
430 CCOLOR C6:CURSOR 15,13:PRINT "DOWNC8]"
440 CCOLOR C5:CURSOR 10,15:PRINT "LEFTC4]+C6]RIGHT"
450 CCOLOR C3:CURSOR 16,16:PRINT "C2]UP":CCOLOR C7
460 GET F:IF F=5 THEN 100 ELSE 460
```



《写真１》 実行画面

by おひごの姉

★デゼニランドが解けていないのに，サラダの国のトマト姫を買ってしまった。私はなんてバカなんだ！（静岡県清水市・**Ｘ1ユーザー**）……**【影**：アドベンチャーゲームのおもしろ味は，自分の能力のなさを悟ることなり！**】**

MZ-5500用

EXELIO

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード M55②

斉藤　豊員

説　明

まず，DEMOをRUNします。DEMOを見たいかたはY，見たくない（GAMEをやりたい）かたはNを入力してください。

Yを押すと，EXELIO，つまり，敵の情報が簡単に出ます。それが終わると，また入力になるので，GAMEをやりたいかたは N を押してください。しばらくすると，コクピットが描かれます。

上にある四角いぼうは敵の残り，左右にあるぼうは時間，左のメーターはBEAMで，右がエネルギーです。まん中の四角はメイン・スクリーン，メーターの間にある四角が，〝バトル・インフォメーション・スクリーン〟で，いろんな（といっても〝やられた〟，〝やっつけた〟など）情報が出ます。

遊びかた

まず，エクセリオをさがします。「バトル…」のところに，「FIND OUT X Y」(X，Yには，＋または－の数が入っている）と出ます。これは，X，Y座標に敵発見。とまあこんな意味です。X，Y共に0になると，エクセリオがスクリーンに出ます。

敵のピンク色になっているところに照準を定め，3回射つと，爆破できます(完全に重ならないとダメ)。1回当てるごとに，音が出ます。

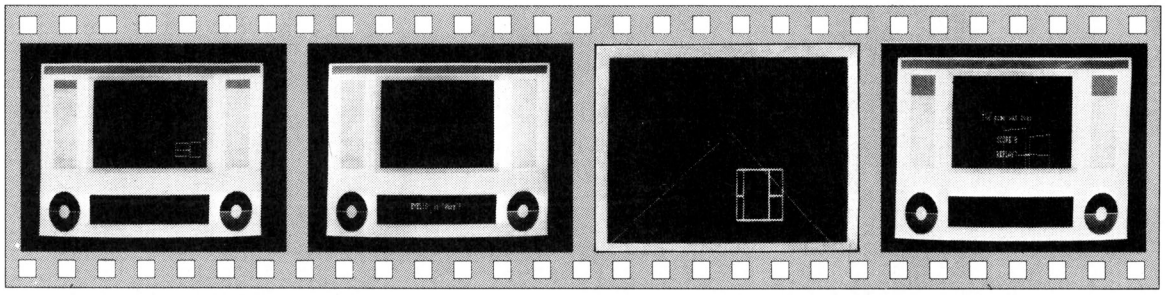
ルール

1．ビーム，エネルギー，時間のいずれかがなくなると終わり。
2．エクセリオにぶつかってもダメ（敵はグルグル右回りに近づいてくる)。

CHECKER FLAG

Dr.D：う〜む，プログラムは別に問題はない。ただ，グラフィックス的なゲームだから，多少式に複雑さが見られるけれど，まあ三角関数の結果をうまく使ってはいるな。この関数の意味は，そのうちに教えよう。

また，しいて言うならば420行のX＝X－2をまずIF文を先にして，ELSE構文としてX＝X－2を入れるといい。



《写真1》 敵発見!!　《写真2》 ワープせよ！　《写真3》 おっとはずれた!!　《写真4》 終わっちゃった！

★毎月たいへん楽しく読ませてもらってます。とてもおもしろくて，ためになる雑誌です。(愛知県名古屋市・荒川貴志14才)……【編：とてもすなおなお便りでした。影：ありがとう！もっともっとおもしろくしちゃうよ!!】

3．3機破壊すると，時間の残り×100がスコアに加算されてクリア。

4．エクセリオを破壊するごとに，エネルギーは増えるが，ぶつかると，そのたびにエネルギーが減る。

5．エクセリオがスクリーン内にいる時だけ，エネルギーが減る。

6．ビームは3回当てる。

7．(ルールではないが)下に進んで行ったのに，いざ発見すると上にいた。なんてことがあるが，バグではない。

8．1機倒すごとに100点。

改造・その他

書き忘れましたが，標的（ピンク色の部分）は変わります。また，ランダムにワープします。

標的の移動速度を変えるには，ＳＰを変えてください(１行)。小さくする（５まで。それ以上小さくしたければ，1180行のところの数を同じにする）と，速くなります。

ワープを多発させたければ，390行の数を変えてください。

ビームの数を変えるには，806行のＰＰ＝ＰＰ＋３の数を変えてください。小さくすると，多くなります。1が最小，90が最大です。

エネルギーのなくなりかたの調整は，1010行のＩＦＶＢ＝10…を変えてください。大きくすると，おそくなります。

参考にしたもの

ベーマガ83年9月号　ＳＭＣ－70用〝ＣＯＤＯＮ〟（キャラ引用）

ベーマガ83年10月号　ジキル博士のアトリエ

評…わっ、こちゃませんベーマガ！(影)

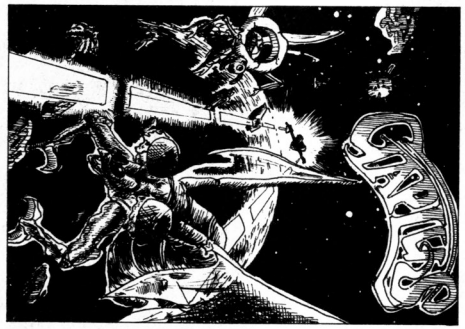
by 古河

EXELIOのプログラム・リスト

```
10 CLR:SP=15:PI=3.1415927
20 A=25:B=1:H=360:I=180:DIM X(50),C(9),EX(90),EY(90):FORIM=0TO9:C(IM)=1:NEXT:AB=
1
30 C=.4:R=PI/180:M=300:N=115:W=50:LL=1
40 TX=COS(90*R)*A:TY=SIN(180*R)*B*C+170:VV=0:FOR IM=180 TO 360 STEP 2:EX(VV)=COS
(IM*R)*45:EY(VV)=SIN(IM*R)*55*C+170:VV=VV+1:NEXT
50 DSMODE P
60 CONSOLE GH,VN:SEL G1,C1:WINDOW 0,S,0,0,0,0,639,199
70 WCON 0,1
80 BOX(1,WOJ)44,15,496,125   :REM 'uchiwaku'
90 BOX(2,WOJ)10,3,630,12,F   :REM 'EXELIO'
100 BOX(1,WOJ)50,150,489,184  :REM 'BOX'
110 FOR M1=0 TO 490 STEP 490
120 CIRCLE(1,WOJ M1+75,170,47,.5:REM 'meter'
130 CIRCLE(1,WOJ M1+75,170,15,.5:REM 'meter'
140 PAINT(1,WOJM1+75,175,1    :REM PAINT
150 LINE(1,WOJM1+28 ,170,122+M1,170:REM 'kyoukaisen'
160 PAINT(4,WOJM1+85,180,1:NEXT :REM PAINT
170 BOX(1,WOJ530,20,600,120,F:REM 'BOX'
180 BOX(1,WOJ40,20,110,120,F  :REM 'BOX'
190 PAINT(3,WOJ1,1,2,1
200 PAINT(1,WOJ150,16,1
210 TEMPO 7
220 REM
230 SEL GO,U1,U2:X=2:PRTY C1
240 FOR U=0 TO 50
250 X(U)=INT(RND(1)*319):NEXT
260 FOR F=0 TO 320 STEP 320
270 FOR Y=0 TO 199:FOR U=0 TO 50:SET(4,U1JX(U)+F,Y:Y=Y+2:NEXT:NEXT
280 NEXT
290 DY=70:DS=1:X=2:Y=10:PRTY U10
300 FOR M1=1 TO 50
310 WINDOW 1,S,X,DY,20,DY,40,DS:WCON 1,0
320 DY=DY-1:DS=DS+2:NEXT:DY=DY+1:DS=DS-2:Y=DY
330 GOTO 1030
340 REM**MOVE**
350 TM=TM+1:IF TM=10 THEN TM=0:GOSUB 1630
360 GET C$
370 SEL GO,GO:BLINE(2,U1JX*8+160,Y+40,X*8+170,Y+40
380 BLINE(2,U1JX*8+165,Y+36,X*8+165,Y+44
390 CC=-1*((C$="1")+(C$="3")*2+(C$="5")*3+(C$=" ")*4+(C$=" ")*5)
400 ON CC GOTO 420,460,440,480,1390
410 GOTO 510
420 X=X-2:IF X<0 THEN X=38:GOTO 900
430 GOTO 490
440 Y=Y-8:IF Y<0 THEN Y=90:GOTO 940
450 GOTO 490
460 X=X+2:IF X>38 THEN X=0:GOTO 920
470 GOTO 490
480 Y=Y+8:IF Y>100 THEN Y=0:GOTO 960
490 IF LL=1 THEN 890
500 SEL GO,CO:WINDOW 1,S,X,Y,20,DY,40,DS:WCON 1,0
510 LINE(2,U1JX*8+160,Y+40,X*8+170,Y+40
520 LINE(2,U1JX*8+165,Y+36,X*8+165,Y+44
530 REM**EXELIO**
540 IF (I>=40)*(I<=60) THEN RU=1:I=240-(60-I):VV=1
550 X1=COS(I*R)*A+H:Y1=SIN(I*R)*B*C+N
560 X2=X1:Y2=SIN((H-I)*R)*B*C+N-G
570 XA=COS((I+W)*R)*A+H:YA=SIN((I+W)*R)*B*C+N
580 XB=XA:YB=SIN((H-(I+W))*R)*B*C+N-G
590 F=I:I=I+180:G=W:W=W+10
600 XH=COS(I*R)*A+H:YH=SIN(I*R)*B*C+N
610 XL=XH:YL=SIN((H-I)*R)*B*C+N-G
620 XX=COS((I+W)*R)*A+H:YX=SIN((I+W)*R)*B*C+N
630 XY=XX:YY=SIN((H-(I+W))*R)*B*C+N-G
640 IF WW=0 THEN C(AB)=1:AB=INT(RND(1)*9):C(AB)=3:WW=SP
650 IF LL=1 THEN 810
660 LINE(C(0),U1JXH,YH,XL,YL
670 LINE(C(1),U1JXX,YX,XY,YY:LINE(C(2),U1JXX,YX,XH,YH:LINE(C(3),U1JXY,YY,XL,YL
680 LINE(C(4),U1JX1,Y1,X2,Y2
690 LINE(C(5),U1JXA,YA,XB,YB:LINE(C(6),U1JXA,YA,X1,Y1:LINE(C(7),U1JXB,YB,X2,Y2
700 YH=INT((YH-YL)/2):YO=INT((YA-YB)/2):YM=YH-YH:YO=YA-YO:LINE(C(8),U1JXH,YH,XA,
YO
710 YS=INT((YX-YY)/2):YT=INT((Y1-Y2)/2):YS=YX-YS:YT=Y1-YT:LINE(C(9),U1JXX,YS,X1,
```


★私はだーれ？　ここは，どこだ??(新潟市・**ザブングル14才**)……**【編**：たまにこんなふうになるときってない？**影**：あるある。**編集長**：キミが仕事をさぼるとき!!**影**：ビロ～ン！シドイ！シドイ!!う～ん，私はだ～れ??**】**

```
YT
720 IF OO=1 THEN OO=0:I=F:W=Q:GOTO 1400
730 REM**'72'**
740 BLINE[C(0),W1]XH,YH,XL,YL
750 BLINE[C(1),W1]XX,YX,XY,YY:BLINE[C(2),W1]XX,YX,XH,YH:BLINE[C(3),W1]XY,YY,XL,Y
L
760 BLINE[C(4),W1]X1,Y1,X2,Y2
770 BLINE[C(5),W1]XA,YA,XB,YB:BLINE[C(6),W1]XA,YA,X1,Y1:BLINE[C(7),W1]XB,YB,X2,Y
2
780 BLINE[C(8),W1]XH,YM,XA,YO
790 BLINE[C(9),W1]XX,YS,X1,YT
800 GOSUB 1580
810 IF VV=1 THEN VV=0:I=RV
820 I=F:W=Q:A=A+1:B=B+1:G=G+1:I=I+2:WW=WW-1
830 IF (INT(RND(1)*100)+1=1)*(LL=0) THEN 1140
840 IF I>360 THEN I=0
850 IF G<36 THEN B=B-1
860 IF B>56 THEN A=25:B=1:G=0:GOTO 1020
870 GOTO 350
880 REM**FIND**
890 ON CC GOTO 900,920,940,960
900 IF HX<>0 THEN HX=HX+1:GOTO 980
910 HX=HX+1:GOTO 990
920 IF HX><0 THEN HX=HX-1:GOTO 980
930 HX=HX-1:GOTO 990
940 IF HY<>0 THEN HY=HY+1:GOTO 980
950 HY=HY+1:GOTO 990
960 IF HY><0 THEN HY=HY-1:GOTO 980
970 HY=HY-1:GOTO 990
980 IF (HX=0)*(HY=0) THEN 1000
990 LL=1:SEL G1,C1:CURSOR 20,20:PRINT"                                    "
:CURSOR 20,20:PRINT"FIND OUT",HX,HY:GOTO 500
1000 SEL G1,C1:BOX[O,WO]151,151,488,183,F:LL=0:GOTO 500
1010 REM**WARP**
1020 IF LL=0 THEN 1280
1030 KT=INT(RND(1)*41)-20:JT=INT(RND(1)*101)-50
1040 ON INT(RND(1)*4)+1 GOTO 1050,1060,1070,1080
1050 JX=KT:JY=JT:GOTO 1090
1060 HX=KT:HY=JT:GOTO 1090
1070 JX=KT:HY=JT:GOTO 1090
1080 HX=KT:JY=JT
1090 LL=1:SEL C1:CURSOR20,20:PRINT"
```




```
1100 CURSOR30,20:PRINT"'EXELIO' is 'Warp'!"
1110 TEMPO 7:FOR S=1 TO 10:MUSIC"-CO";"-EO";"-GO":NEXT
1120 GOTO 890
1130 REM**WARP[IN SCLEEN]**
1140 SEL GO:FM=40:MZ=30
1150 FOR U=1 TO 600 STEP 10
1160 GX=COS((U+180)*R)*FM+M:GY=SIN((U+180)*R)*MZ*C+N-(G/2)
1170 RX=COS(U*R)*FM+M:RY=SIN(U*R)*MZ*C+N-(G/2)
1180 LINE[1,W1]GX,GY,RX,RY
1190 FM=FM+1:MZ=MZ+1:NEXT
1200 FM=40:MZ=30
1210 FOR U=1 TO 600 STEP 10
1220 GX=COS((U+180)*R)*FM+M:GY=SIN((U+180)*R)*MZ*C+N-(G/2)
1230 RX=COS(U*R)*FM+M:RY=SIN(U*R)*MZ*C+N-(G/2)
1240 BLINE[1,W1]GX,GY,RX,RY
1250 FM=FM+1:MZ=MZ+1:NEXT
1260 GOTO 1030
1270 REM**CRASH**
1280 WM=X*8
1290 LINE[2,WO] WM,Y,WM+130,Y+30,WM+140,Y+50,WM+160,Y+60,WM+280,Y+40
1300 LINE[2,WO] WM+160,Y+60,WM+140,Y+80,WM+110,Y+80,WM,Y+100
1310 LINE[2,WO] WM+130,Y+80,WM+110,Y+90
1320 LINE[2,WO] WM+280,Y+40,WM+300,Y
1330 LINE[2,WO] WM+280,Y+40,WM+300,Y+50
1340 LINE[2,WO] WM+160,Y+60,WM+270,Y+100
1350 SEL C1,G1:CURSOR 35,20:PRINT[2J"CRASH!"
1360 MUSIC"-C3R-C3R-C3R";"--A3R--A3R--A3R";"--G3R--G3R--G3R"
1370 PV=10:GOSUB 1600:GOTO 1560
1380 REM**BEAM**
1390 OO=1:A=A-1:B=B-1:G=G-1:I=I-2:GOTO 540
1400 LINE[2,W1]X*8,Y+100,X*8+164,Y+39,X*8+300,Y+100
1410 BLINE[2,W1]X*8,Y+100,X*8+164,Y+39,X*8+300,Y+100
1420 IF POINT(X*8+165,Y+40)=3 THEN TEMPO 7:MUSIC"DO";"-DO";"--DO":WW=0:GOTO 1470
1430 A=A+1:B=B+1:G=G+1:I=I+2:F=I
1440 SEL G1:BLINE[4,W1]TX+75,TY,EX(PP)+75,EY(PP):PP=PP+3:IF PP>=90 THEN 1680
1450 LINE[4,W1]TX+75,TY,EX(PP)+75,EY(PP):SEL GO:GOTO 740
1460 REM**FIRE!**
1470 NN=NN+1:IF NN=3 THEN 1490
1480 GOTO 1430
1490 GX=COS(90*R)*A+M:GY=SIN(180*R)*B*C+N-(G/2)
1500 FOR T=1 TO 80
1510 CIRCLE[2,WO]GX,GY,T,.5:NEXT
1520 FOR T=1 TO 80
1530 CIRCLE[O,WO]GX,GY,T,.5:NEXT
1540 SEL C1:CURSOR 28,20:PRINT"'EXELIO' ON FIRE!!":PV=-10:IF PR-10<0 THEN PV=0
1550 GOSUB 1600:SC=SC+100:FORT=1TO500:NEXT:NN=0:EO=EO+1:GOTO 1750
1560 SEL GO:WCON /1:GRAPH C1,C2,C3,C4:LL=1:GOTO 230
1570 REM**ENELGY**
1580 VB=VB+1:IF VB=10 THEN PV=1:VB=0:GOTO 1600
1590 RETURN
1600 SEL G1:BLINE[4,W1]TX+565,TY,EX(PR)+565,EY(PR):PR=PR+PV:IF PR>=90 THEN 1680
1610 LINE[4,W1]TX+565,TY,EX(PR)+565,EY(PR):SEL GO:RETURN
1620 REM**TIME**
1630 SEL G1:LINE[2,WO]530,20+KK,600,20+KK
1640 LINE[2,WO]40,20+KK,110,20+KK
1650 IF KK=100 THEN 1680
1660 KK=KK+1:SEL GO:RETURN
1670 REM**END**
1680 SEL CO:CURSOR X+10,Y/8+5:PRINT"The game was over."
1690 CURSOR X+15,Y/8+8:PRINT"SCORE";SC
1700 CURSOR X+15,Y/8+10:PRINT"REPLAY?"
1710 GET C$:IF C$="Y" THEN RUN
1720 IF C$="N" THEN CONSOLE GH,VH:DSMODE C:END
1730 GOTO 1710
1740 REM**ROUND**
1750 SEL G1:BOX[3,WO]10,3,10+EO*210,12,F:IF EO=3 THEN 1770
1760 SEL GO:GOTO 1560
1770 ME=ME+1:SEL CO:SC=SC+(100-KK)*10:CURSOR X+13,Y/8+5:PRINT"CLEAR!";ME;"ROUND"
1780 CURSOR X+13,Y/8+7:PRINT"BONUS";SC:MUSIC"++C3RO"
1790 FOR I=1 TO 2000:NEXT:EO=0:PP=0:PR=0:VB=0:PV=0:KK=0:SP=SP-5
1800 IF SP<5 THEN SP=5
1810 WCON/1:GOTO 50
```

★ある日，雨の道ばたにボロボロのベーマガが。かわいそうで，武士の情でトドメをさした。（福岡県 嘉穂郡・パオーン14才）……【一同：グハハハ，影：おもしろいギャグだが，ベーマガをバカにしたから−35点ギャグ!!】

PASOPIA T/5/(7)用※バージョン1.0では動きません

BEAUTIFUL NAME

THE 25 BEST PROGRAMMER

エントリーコード PA①
植田　光一

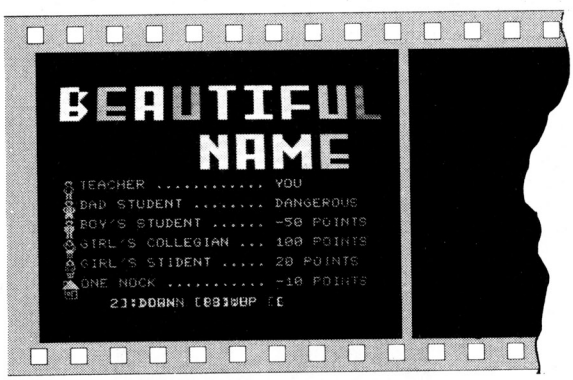
あなたは学校の先生となって，家庭訪問をしなければならない。

✣ゲーム内容

8 2 4 6 で先生を動かして，家庭訪問をするだけです。しかし，家に来られてはまずい不良たちが，あなたの行く手をじゃまします。

家庭訪問のしかたは，まずスペース・キーをおもむろに押し，その後その家の名前(左上に表示してある)を押すと，中から人が出て来てポイントになります。

ところが，動いていくうちに表札（左上）が消えるので，見たい時は SHIFT ＋スペース・キーで3回まで見ることができます。



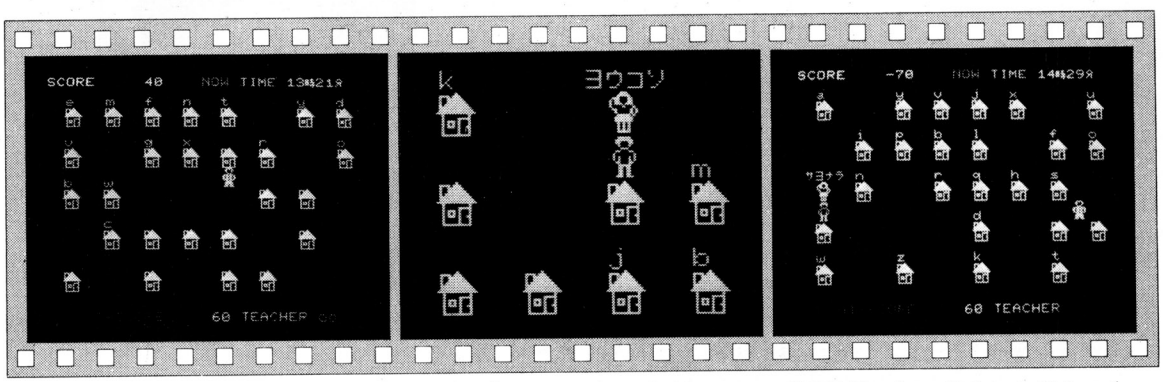
《写真1》 タイトル画面

CHECKER FLAG

編：♡♡♡なゲームだね。それで影さんも，ずいぶんはりきってるんだね。

Dr.D：110行のDATAはなんじゃ？　わざわざDATAにする必要はないはずじゃが。プログラムを能率よく作る勉強をしてくれたまえ。

編集長：こらこら，影くん！　そんなに熱中するもんじゃないぞ!!



《写真2》 モジモジ，どーも照れるナー

《写真3》 こんにちは！ はーい，ようこそ！

《写真4》 わっ，冷たい人だナー！

★提案!!あくせすroomに「つぐ美のお手紙紹介コーナー」をつくろう!!影じゃ色気がない。(三重県名張市・はとぽっぽ13才)……【影：ついにベーマガのヒーローも引退か！編：ヒーロー??影：とほほ，情けない。】

```
10 REM ｶﾞﾝﾝ ﾋｮｳｼﾞ
20 WIDTH 36:SCREEN 2:COLOR 7,0:CLEAR ,&HC7FF:DEFINT A-Y:HI=0
30 IF PEEK(&HC800)<>&HE5 THEN GOSUB 970
31 DIM M$(8,5),P$(3),FX(3),FY(3),C(8),S(8)
32 FOR I=1 TO 3:FX(I)=9:FY(I)=9:NEXT I
33 P$(1)="ﾏｽﾀｰ":P$(3)="ﾃｷｶﾞﾀ"
34 RESTORE 35:FOR I=1 TO 8:READ C(I),S(I):NEXT I
35 DATA 4,-5,3,10,2,2,2,2,3,10,4,-5,2,2,3,10
40 GOTO 1260
50 REM ----- shoki2 -----
60 GA=1:TE=3:Z=.8:SC=0
70 REM ----- shoki3 -----
80 POKE &HFE7F,0:IF GA>6 THEN RESTORE 120:FU=GA-6:ST1=45:POKE &HFE7E,255 ELSE RE
STORE 110:FU=GA/2:ST1=20:POKE &HFE7E,0
90 ST1=ST1+RND(1)*8-4:Z=Z-.08:IF Z<.3 THEN Z=.3
100 FOR J=1 TO 8:FOR I=1 TO 5:READ M$(J,I):NEXT I,J
110 DATA a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p,q,r,s,t,u,v,w,x,y,z,,,,,,,,,,,,,,,,
120 DATA 7,/,?,I,I,?,?,#,#,?,?,J,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
,I,?,?,?
130 FOR I=1 TO 50:A=RND(1)*7+1:B=RND(1)*4+1:C=RND(1)*7+1:D=RND(1)*4+1
135 SWAP M$(A,B),M$(C,D):NEXT I
138 ST=8:MAP=8:TIME$="00:12:00"
140 GOSUB 800:GOSUB 610
150 FOR I=1 TO FU:FX(I)=33:FY(I)=21:NEXT I
160 X=1:Y=1
170 REM ----- main loop -----
180 GOSUB 240:GOSUB 340
190 LOCATE 26,0:PRINT MID$(TIME$,4,2);"ﾌﾝ";MID$(TIME$,7,2);"ﾋﾞｮｳ";
200 IF TIME$>="00:14:30" THEN 650
210 IF ST>ST1 THEN 750
220 GOTO 180
230 REM ----- teacher -----
240 OUT 48,55:K=INP(49):OUT 48,55:K=INP(49) AND K
250 IF K=125 GOTO 610
260 IF K=127 GOTO 440
270 IF K=255 THEN RETURN
280 X1=X-(K=239)*(X)2)*2+(K=191)*(X<32)*2:Y1=Y-(K=254)*(Y>2)*2+(K=251)*(Y<20)*2
290 IF POINT(X1*8+7,Y1*8+7)=1 THEN RETURN
300 A=X:B=Y:C=7:GOSUB 910:X=X1:Y=Y1:A=X:B=Y:C=6:GOSUB 910
310 OUT 48,127
320 RETURN
330 REM ----- furyou -----
340 F=RND(1)*(FU-1)+1:FX=FX(F):FY=FY(F)
350 IF RND(1)>.2 THEN R=SGN(FY>Y)+1 ELSE R=RND(1)*3
360 IF R=1 GOTO 390
370 FY=FY-(R=8)*(FY>2)*2+(R=2)*(FY<20)*2
380 IF POINT(FX*8+7,FY*8+7)=0 GOTO 420
390 FY=FY(F):IF RND(1)>.2 THEN R=SGN(FX>X)+1 ELSE R=RND(1)*3
400 FX=FX-(R=8)*(FX>2)*2+(R=2)*(FX<32)*2
410 IF POINT(FX*8+7,FY*8+7)=1 GOTO 440
420 A=FX(F):B=FY(F):C=7:GOSUB 910:A=FX:B=FY:C=5:GOSUB 910:FX(F)=FX:FY(F)=FY
430 IF X=FX AND Y=FY GOTO 650
440 RETURN
450 REM ----- aisatu -----
460 T$=TIME$:IF POINT(X*8+7,Y*8-9)=0 OR Y<2 OR Y<3 THEN RETURN
470 SOUND 55,4:SOUND 53,5:SOUND 52,6:C$=M$(X-1)/4,(Y-1)/4)
480 WHILE INKEY$<>"":WEND:D$="":WHILE D$="":D$=INKEY$:GOSUB 348:WEND
490 LOCATE X-1,Y-3:PRINT D$"ｻﾝ";:FOR T=1 TO 3:SOUND 52,17:SOUND 48,25:NEXT T
500 LOCATE X-1,Y-3:PRINT"   ";:SC=SC-1
510 IF C$<)D$ OR C$="" OR C$=" " THEN RETURN
520 M$((X-1)/4,(Y-1)/4)=" ":ST=ST+1
530 R=RND(1)*7+1:C=C(R):SS=S(R):A=X:B=Y-2:GOSUB 910
540 FOR I=1 TO 3:IF I=2 THEN P$=STR$(SS*10) ELSE P$=P$(I)
550  LOCATE X-1,Y-3:PRINT P$;:FOR T=1 TO 15:SOUND 25+I,3:SOUND 12,5:NEXT T
560  LOCATE X-1,Y-3:PRINT"    ";
570 NEXT I
580 A=X:B=Y-2:C=1:GOSUB 910:SC=SC+SS:GOSUB 950:TIME$=T$:RETURN
600 REM ----- map -----
610 MAP=MAP+1:IF MAP>4 THEN RETURN
613 SOUND 56,8:SOUND 33,5:SOUND 25,6
615 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 5
620 LOCATE I*4-1,J*4-2:PRINT M$(I,J);
630 NEXT J,I:RETURN
640 REM ----- die -----
650 RESTORE 660:FOR T=1 TO 23:READ A:SOUND A,4:SOUND 0,5:NEXT T
660 DATA 59,57,0,57,55,0,55,53,0,53,52,0,52,50,0,50,48,48,48,48,0,0,0
670 TE=TE-1:IF TE<)0 GOTO 140
680 IF HI$<SC THEN HI$=SC
690 LOCATE 9,10:PRINT"G A M E  O V E R ! !"
700 LOCATE 15,14:PRINT" Try again ?";
710 WHILE INKEY$<>"":WEND
720 I$=INPUT$(1):IF I$="y" THEN 60
730 CLS:LOCATE 5,10:PRINT" ｺﾚﾃﾞ ｺﾝｼｭｳﾃﾞｰｸﾃﾞｽﾄﾗｸﾃﾓ ｼｭｳﾘｮｳｼｬﾃﾓﾅｲﾉﾃﾞｷﾏｽ."
740 END
750 REM ----- clear -----
760 B=9:T$="       NICE !!"+STR$(GA)+"% CLEAR   +500 pts.":GOSUB 1530
770 GA=GA+1:IF GA>9 THEN GA=1
780 SC=SC+50:FOR I=0 TO 2500:NEXT I:GOTO 80
790 REM ----- GAMEN -----
800 GOSUB 890:FOR I=1 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT CHR$(253);:NEXT I
810 FOR I=1 TO 21 STEP 4:LOCATE 0,I:PRINT CHR$(254);:LOCATE 0,I+1:PRINT CHR$(254
);:NEXT I
820 FOR X=3 TO 32 STEP 4:FOR Y=3 TO 20 STEP 4
830 IF M$((X-1)/4,(Y-1)/4)<>"" THEN A=X:B=Y:C=1:GOSUB 910
840 NEXT Y,X
850 LOCATE 1,0:PRINT USING"SCORE ######    NOW TIME 12#00#";SC
860 LOCATE 4,23:PRINT USING" HI-SCORE ###### TEACHER & &";HI$;RIGHT$("OOO",TE-1)
;
870 RETURN
880 REM ----- cls -----
890 FOR I=1 TO 24:LOCATE 0,23:PRINT:SOUND 42,1:NEXT I:RETURN
900 REM ----- PCG -----
910 C1=(C-1)*&H20
920 POKE &HC807,C1:POKE &HC804,B+1:POKE &HC805,A+1
930 AD=&HC800:CALL AD:RETURN
940 REM ----- score print -----
950 LOCATE 6,0:PRINT USING" ######";SC:RETURN
960 REM ----- machine -----
970 CLS:LOCATE 15,9:PRINT"ﾌﾞｷﾐｶﾞﾏｼﾝ"
975 RESTORE 1010:FOR I=&HC800 TO &HC859:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
980 FOR I=&HD800 TO &HD8BF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
990 FOR I=&HD8C0 TO &HD8DF:POKE I,0:NEXT
1000 RETURN
1010 DATA E5,D5,C5,21,00,00,11,00,d8,CD,64,0A,CD,1B,C8,2B
1020 DATA 01,24,00,09,CD,1B,C8,C1,D1,E1,C9,0E,02,C5,06,00
1030 DATA CD,4C,C8,06,08,CD,4C,C8,06,10,CD,4C,C8,06,18,CD
1040 DATA 4C,C8,06,20,CD,4C,C8,06,28,CD,4C,C8,06,30,CD,4C
1050 DATA C8,06,38,CD,4C,C8,C1,23,0D,20,D2,C9,E5,D5,1A,1E
1060 DATA 01,0E,00,CD,2B,00,D1,13,E1,C9
1070 REM ----- HOUSE -----
1080 DATA 01,7B,4F,4F,5F,7F,7F,FF ,00,00,C8,E0,F0,F8,FC,FE
1090 DATA 20,20,2E,2A,2E,20,20,3F ,00,F8,08,08,08,98,88,88,F8
1100 REM ----- JOSHIGAKUSEI -----
1110 DATA 03,07,0C,0C,0E,11,14,14 ,00,C0,60,60,60,E0,18,50,50
1120 DATA 1B,04,08,0F,05,05,07,00 ,B0,40,20,E0,40,40,C0,00
1130 REM ----- JOSHIDAISEI -----
1140 DATA 03,07,1C,2C,2E,21,10,08 ,00,C0,60,60,60,E0,18,28,28
1150 DATA 07,0F,0F,05,05,05,07,00 ,D0,E0,E0,40,40,40,C0,00
1160 REM ----- KOKOSEI -----
1170 DATA 07,0F,0C,04,03,1E,1F,1E ,C0,E0,60,40,80,F0,F0,F0
1180 DATA 1F,0E,07,04,04,06,0E,00 ,F0,E0,C0,C0,C0,C0,E0,00
1190 REM ----- FURYOU -----
1200 DATA 07,0D,0C,04,03,1E,37,36 ,C0,40,60,40,80,F0,D0,D0
1210 DATA 37,1E,07,0F,0F,0E,1E,00 ,D0,F0,C0,E0,E0,E0,F0,00
1220 REM ----- TEACHER -----
1230 DATA 07,0F,0C,04,03,0C,10,14 ,C0,E0,60,40,80,60,10,50
1240 DATA 14,0C,07,06,06,06,0E,00 ,50,60,C0,C0,C0,C0,E0,00
1250 REM ----- title -----
1260 GOSUB 890
1270 B=8:T$="                    ":GOSUB 1530
1280 T$="■ F                     ":GOSUB 1530
1290 T$="■■■
```

PASOPIA 7用

TIC TAC

エントリーコード PA②
中田　啓明

✣ ストーリー

ある日，ティクタクは「あの古い家に武器をもたずに入ったら，賞金5千万$を与える」という広告を見た。そして欲のあるティクタクは，その家へ入った。しかしこの広告は，モンスターが人をおびきだすワナだったのだ。

✣ RUN

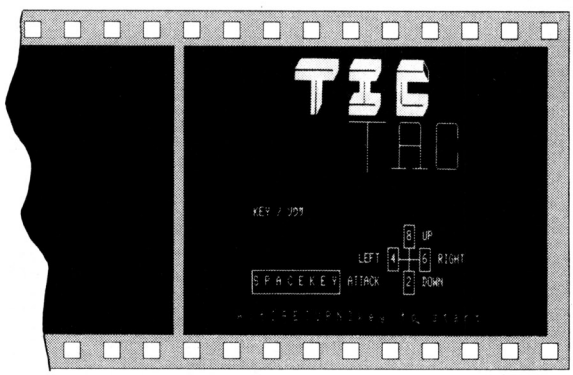
実行すると，まずキャラクタの書き込みが始まります。しばらくするとデモになるので，リターン・キーを押してください。

さてゲームになったら，8 2 4 6のキー操作で上下左右に動きます。往復しているモンスターが下にきたら，スペース・キーを押して，下へ落ちてモンスターをつぶしてください。

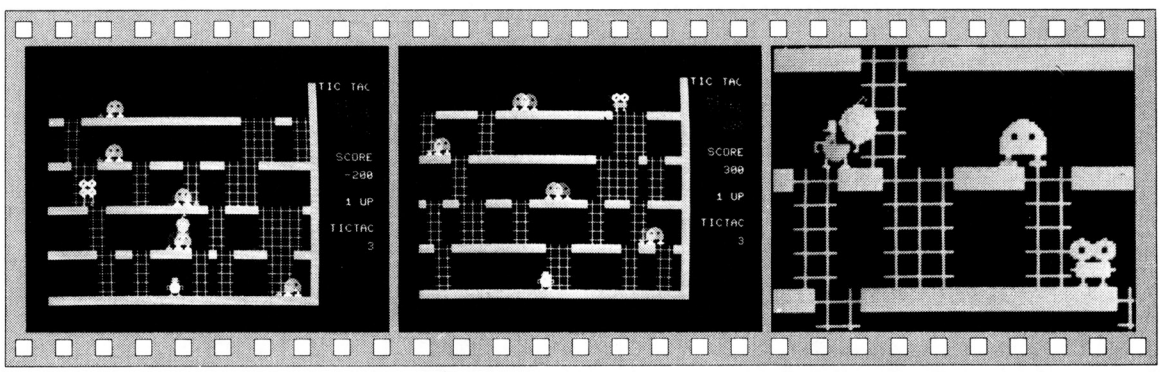
4匹つぶすと，1面クリアです。ただし，追いかけモンスターはつぶせないので，注意してください。あっ，そうそう，アタックは，体の左半分が下の階段にふれているとできません。

✣ OUTになる時

- 2種類のモンスターのどちらかにつかまったとき
- 落ちてきたバクダンに当ったとき
- 往復モンスターは，すぐ上か下にいてもOUTになります



《写真1》 TIC TACとは？



《写真2》 2匹のモンスターにアタック開始！

《写真3》 ヒョイ！ 下のモンスターを押しつぶしたぞ!!

《写真4》 ボッカーン！ イテイテ，バクダンに当った

★オーバー・フロー・コーナーだと，読者が流れてしまう。OVER FREEコーナーにして，自由にみんながでられるようにしたら？（東京都目黒区・**大久保靖明10才**）……**【編**：名案ですネ！**影**：場所がないぞ。**編**：迷案でした。**】**

✣ーロアドバイス

このプログラムは，床の上にＡＳＣＩＩの20Hの空白ではない空白が表示してあります。これでティクタクの移動判定を行っていますが，これをプログラム作りに使うと，けっこう便利ですので利用してみてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：そろそろ，このラダー・タイプのゲームにもあきたな。奇抜なアイデアのゲームは，でてこないものだろうか。

編：ゲーム・アイデアって，ゲーム・センターとか市販のソフトからヒントを得る場合が多いみたいですね。

Dr.D：そうかー。ちょっとさみしいな。

TIC TACのプログラム・リスト

```
10 '**** 'TIC TAC' For PASOPIA-7   By Hiroaki Nakata ****
20 '********************* ｼｮｷｶｰ1 ***********************************
30 CLEAR,&HE9FF:DEFINT A-Z:SCREEN 0,0,0,0,0,0:WIDTH 40:KEY OFF:CONSOLE 0,25,0,0
40 COLOR=(0,0):COLOR=(1,9):COLOR=(2,12):COLOR=(3,15):DIM H(4,6):CLS
50 MI=&HEA00:M2=&HEA50:M3=&HEA80:M4=&HEA98:M5=&HEAA0:HI=0
60 TX=&HEEA2:TY=&HEEA4:EX=&HEEA6:EY=&HEEA8:CX=&HEEAA:CY=&HEEAC:BX=&HEEFE:BY=&HEEFF
70 COLOR 6:LOCATE 7,10:PRINT "Writing data (ﾏｼﾝｺﾞ &'CG)":GOSUB 920
80 '********************* ｼｮｷｶｰ2 ***********************************
90 GOSUB 670:'DEMO
100 SC=0:TI=3:UP=8:RANDOMIZE (TIME/3)
110 '********************* ｼｮｷｶｰ3 ***********************************
120 TM=0:MC=0:FI=0:HI=6-(UP MOD 5):UP=UP+1:POKE BX,255:CLS
130 LINE(240,0)-(255,199),2,BF:COLOR 5:LOCATE 32,0:PRINT "TIC TAC";
140 COLOR 2:LOCATE 34,2:PRINT "HI";:LOCATE 34,3:PRINT "SCORE";
150 LOCATE 33,5:PRINT USING"######0";HI:COLOR 6:LOCATE 34,8:PRINT "SCORE";:GOSUB
650
160 COLOR 5:LOCATE 33,13:PRINT USING"### UP";UP
170 COLOR 3:LOCATE 33,16:PRINT "TICTAC":LOCATE 37,18:PRINT USING"##";TI
180 COLOR 4:FOR I=3 TO 23 STEP 5:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(31,127);:LOCATE 0,I+1:
PRINT STRING$(31,"■");:NEXT
190 FOR I=4 TO 19 STEP 5:FOR J=1 TO H:I=Y:I=(I+1)/5:H(Y1,J)=INT(RND*30):FOR K=1 TO
 I*4:LOCATE H(Y1,J),K:PRINT "+";:NEXT K,J,I
200 POKE TX,14:POKE TY,12:CALL M3:POKE EX,0:POKE EY,2:CALL M4
210 FOR I=&HEE00 TO &HEE09 STEP 2
220 RX=INT(RND*30):IF ABS(RX-14)<5 AND I=&HEE04 THEN 220
230 POKE I,RX:POKE I+1,INT(RND*2):NEXT
240 F2=INT(RBD*H+1):POKE BX,255
250 '********************* MAIN ***********************************
260 'TIC TAC
270 X=PEEK(TX):Y=PEEK(TY):D1=PEEK(&HEE0A-INT((Y+3)/5+.5)*2):X2=PEEK(EX):Y2=PEEK(
EY):X3=PEEK(BX):Y3=PEEK(BY):SOUND 48,2
280 IF ((ABS(D1-X)<2)*(F1=0))+((ABS(X2-X)<2)*(ABS(Y2-Y)<2))+((ABS(X3-X)<2)*(ABS(
Y3-Y)<2)) THEN 510:'?END
290 IF ABS(Y-12)<2 THEN POKE TY,17 ELSE POKE TY,12
300 IF (Y<(19)*(F1=0)*(STRIG(0)) THEN F1=1:SC=SC-10:GOSUB 650
310 IF F1=1 THEN POKE CX,X:POKE CY,Y:CALL M5:Y=Y+1:POKE TX,X:POKE TY,Y:CALL M3:G
OSUB 470:IF MC=4 THEN PLAY"S8M5T120L404CO3GAGO4CO3M255Z":GOTO 120 ELSE 370
320 SI=STICK(0):POKE CX,X:POKE CY,Y:CALL M5
330 X1=X+(SI=3)*(X<29)-(SI=7)*(X>0):Y1=Y+(SI=5)*(Y<24)-(SI=1)*(Y>0)
340 IF SCREEN(X1,Y1+1)=127 OR SCREEN(X1+1,Y1+1)=127 OR SCREEN(X1,Y1+1)=143 OR SC
REEN(X1+1,Y1+1)=143 THEN X=X1:Y=Y1
350 POKE TX,X:POKE TY,Y:CALL M3
360 'MONSTR
370 POKE CX,X2:POKE CY,Y2:CALL M5
380 IF ((Y2+3) MOD 5)>0 THEN 420
390 IF Y=Y2 THEN X2=X2+SGN(X-X2):F2=INT(RND*HI+1):GOTO 430
400 IF Y2)Y THEN D2=INT((Y2+3)/5)-1 ELSE D2=INT((Y2+3)/5)
410 IF X2<>H(D2,F2) THEN X2=X2+SGN(H(D2,F2)-X2):GOTO 430
420 Y2=Y2+SGN(Y-Y2)
430 POKE EX,X2:POKE EY,Y2:CALL M4
440 R2=INT(RND*5):R1=&HEE08-R2*2:IF ABS(PEEK(R1)-X)<2 AND PEEK(BX)=255 THEN POKE
 BX,PEEK(R1):POKE BY,R2*5+2
450 CALL M1:CALL M2:SOUND 36,2:TM=TM+(TM)8):GOTO 270
460 '********************* ﾊﾝﾃｲ ***********************************
470 IF (Y+4) MOD 5=0 AND ABS(PEEK(&HEE0A-(Y+4)/5*2)-X)<2 THEN SC=SC+50*(INT(TM/2
0)+1):TM=100:AD=&HEE0A-(Y+4)/5*2:LINE(PEEK(AD)*8,(Y+1)*8)-STEP(15,15),0,BF:SOUND
 60,5:GOSUB 650:POKE AD,255:MC=MC+1
480 IF SCREEN(X,Y+1)=127 OR SCREEN(X,Y+1)=143 THEN F1=0
490 RETURN
500 '********************* ?GAME OVER ***********************************
510 TI=TI-1:PLAY"S8M502T120L4GCL2CM255"
520 FOR I=0 TO 15:COLOR=(3,I):FOR J=1 TO 200:NEXT J,I:POKE CX,PEEK(TX):POKE CY,P
EEK(TY):CALL M5:PLAY "Z"
530 COLOR 3:LOCATE 37,18:PRINT USING"##";TI
540 IF ABS(Y-12)<2 THEN POKE TY,17 ELSE POKE TY,12
550 F1=0:POKE TX,14:IF TI)0 THEN 270
560 '********************* GAME OVER ***********************************
570 IF SC>HI THEN HI=SC:COLOR 5:LOCATE 8,9:PRINT "Your Hi-score"
580 RESTORE 610:COLOR 7:FOR I=11 TO 13:READ Z$:LOCATE 2,I:PRINT Z$:NEXT
590 COLOR 6:LOCATE 8,15:PRINT "Try again (Y/N)"
600 Z$=INKEY$:IF Z$="Y" OR Z$="y" THEN 90 ELSE IF Z$="N" OR Z$="n" THEN COLOR 7:
CLS 3:END ELSE 600
610 DATA "
620 DATA "
630 DATA "
640 '********************* PRINT SCORE SUB ***********************************
```

```
650 COLOR 6:LOCATE 33,10:PRINT USING"######0";SC:RETURN
660 '********************* DEMO ***********************************
670 CLS 3:WIDTH 80
680 RESTORE 698:COLOR 4:FOR I=2 TO 11:READ Z%:LOCATE 15,I:PRINT Z%:NEXT
690 DATA "
700 DATA "
710 DATA "
720 DATA "
730 DATA "
740 DATA "
750 DATA "
760 DATA "
770 DATA "
780 DATA "
790 COLOR 6:FOR I=15 TO 22:READ Z%:LOCATE 10,I:PRINT Z%:NEXT
800 DATA " KEY ﾉ ｿﾗｦ
810 DATA "
820 DATA "                                  |8| UP
830 DATA "                                  |-|
840 DATA "                            LEFT |4|-|6| RIGHT
850 DATA "                                 |_|
860 DATA " S P A C E K E Y|  ATTACK      |2| DOWN
870 DATA "                                 |_|
880 COLOR 4:LOCATE 8,24:PRINT "H i t [ R E T U R N ] k e y  t o  s t a r t";
890 CRM=0
900 CR=CR+1:CR=CR+(CR=8)*7:COLOR=(15,2)-(65,11),CR
910 Z$=INKEY$:IF Z$=CHR$(13) THEN WIDTH 40:RETURN ELSE 900
920 RESTORE 970:L=970:FOR I=&HEA00 TO &HEB5F STEP &H10:R=0:FOR J=0 TO &HF:READ Z
$:Z=VAL("&H"+Z$):R=R+Z:POKE I+J,Z:NEXT J
930 READ Z$:IF VAL("&H"+Z$)<>R THEN PRINT "Data Error in";L:PRINT "LIST";L:END
940 L=L+10:NEXT I
950 FOR I=&HEF00 TO &HEFFF:READ Z$:POKE I,VAL("&H"+Z$):NEXT:RETURN
960 '********************* ﾏｼﾝｺﾞ Data ***********************************
965 'O.MONSTR GO !!  (EA00H-EA4FH)
970 DATA 06,05,21,00,EE,C5,7E,FE,FF,28,27,57,78,00,00,00,00,6F8
980 DATA 00,3D,3D,3D,5F,D5,CD,F2,EA,23,7E,D1,F5,FE,00,CC,0945
990 DATA 38,EA,F1,FE,01,CC,42,EA,2B,72,E5,21,00,EF,CD,00,0999
1000 DATA EA,E1,23,23,C1,10,CE,C9,7A,FE,1D,28,02,14,C9,36,074B
1010 DATA 01,C9,7A,FE,00,28,02,15,C9,36,00,C9,36,00,C9,00,0548
1015 'BOMB GO !!  (EA50H-EA7FH)
1020 DATA 3A,FE,EE,FE,FF,C0,57,3A,FF,EE,5F,D5,CD,F2,EA,D1,0C17
1030 DATA 1C,7B,FE,19,28,0B,7B,32,FF,EE,21,C0,EF,CD,00,EA,08B2
1040 DATA C9,3E,FF,32,FE,EE,3E,00,32,FF,EE,C9,00,00,00,00,074A
1045 'BASIC - M. PRINT SUB ? (EA80H-EAAFH STEP 10H)
1050 DATA 21,00,EF,3A,A2,EE,57,3A,A4,EE,5F,CD,B0,EA,C9,00,080C
1060 DATA 21,40,EF,3A,A6,EE,57,3A,A8,EE,5F,CD,B0,EA,C9,00,08D4
1070 DATA 3A,AA,EE,57,3A,AC,EE,5F,CD,F2,EA,C9,00,00,00,00,07CE
1075 'M.PRINT SUB ? (EAB0H-EB5FH)
1080 DATA D5,E5,CD,20,EB,E1,F3,3E,04,D3,3C,3E,11,D3,0C,ED,08D2
1090 DATA 5B,B0,EE,01,10,00,ED,B0,ED,5B,B2,EE,01,10,00,ED,078D
1100 DATA B0,3E,22,D3,0C,ED,5B,B0,EE,01,10,00,ED,B0,ED,5B,07CB
1110 DATA B2,EE,01,10,00,ED,B0,3E,44,D3,0C,3E,00,D3,3C,FB,06F7
1120 DATA D1,C9,E5,D5,CD,20,EB,F3,3E,04,D3,3C,3E,33,D3,0C,08C8
1130 DATA 2A,B0,EE,E6,10,3E,00,23,10,FB,2A,B2,EE,E6,10,36,0558
1140 DATA 00,23,10,FB,3E,44,D3,0C,3E,00,D3,3C,FB,D1,E1,C9,0752
1150 DATA 21,00,00,7B,FE,00,28,09,43,C5,01,28,00,09,C1,10,03D6
1160 DATA F8,06,00,4A,09,29,29,29,01,00,00,09,22,B0,EE,01,0417
1170 DATA 40,01,09,22,B2,EE,C9,29,29,29,01,00,00,09,22,B0,044C
1180 DATA EE,01,40,01,09,22,B2,EE,C9,00,00,00,00,00,00,00,03C4
1190 '********************* C.G. Data ***********************************
1200 DATA 07,00,07,00,03,0F,0F,1D,E0,00,E0,00,C0,F0,F0,B8
1210 DATA 1F,1F,1F,0F,0F,00,00,1C,F0,F0,F0,F0,C0,00,10,30
1220 DATA 00,07,00,1F,03,0F,0F,FD,00,E0,00,F0,C0,F0,F0,BF
1230 DATA 9F,9F,DF,0F,0F,03,00,00,F9,F9,F8,F0,F0,C0,00,00
1240 DATA 18,7E,FF,E7,E7,FF,7E,18,18,7E,FF,E7,E7,FF,7E,18
1250 DATA 18,7E,FF,E7,E7,FF,7E,18,1C,00,00,00,00,00,00,38
1260 DATA 18,7E,FF,E7,E7,FF,7E,18,18,7E,FF,E7,E7,FF,7E,18
1270 DATA 3F,3F,F0,3F,3F,00,00,1C,FC,FC,0F,FC,FC,10,10,38
1280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1290 DATA 00,00,00,00,00,30,30,FC,FC,00,00,00,00,0C,3F,3F
1300 DATA 03,0F,1F,3F,7F,73,F3,FF,C0,F0,F8,FC,FE,CE,CF,FF
1310 DATA FF,FF,FF,FF,30,30,FC,FC,FF,FF,FF,FF,0C,0C,3F,3F
1320 DATA 00,00,01,03,0F,1F,3F,3F,40,A0,00,C0,F0,F8,FC,FC
1330 DATA 7F,7F,3F,3F,1F,1F,0F,03,FE,FE,FC,FC,F0,F8,F0,C0
1340 DATA 00,00,01,00,00,04,09,12,40,A0,00,00,00,00,00,00
1350 DATA 0A,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

★

★

★4月号59ページのイラストの答え。「左下のダイナマイトに火をつけて逃げる！」。これで編集部は平和だ。（広島県佐伯郡・**影殺し13才**）……**【編**：たしかアドベンチャーで影さんが寝てる絵だったね。うん，それっきゃない!!**】**

PC-6001/mkⅡ/6601用

ダイヤモンド・リバー

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P6①

篠塚　清孝

内　容

あなたは，南米アマゾン川支流のダイヤモンド・リバー河口付近で，上流から流れてくるダイヤを，潜水して採取するのが仕事のダイバーです。息の続く限りもぐって，ダイヤをたくさん取ってください。ただし，ダイヤといっしょに上流から泳いでくる，淡水産高圧電気クラゲに触れぬように御用心!!

遊びかた

ダイヤは，画面の下の方（川底付近）を，画面左から右へ流れて行きます。上下方向のカーソル・キーで，画面右側の人間を上下させて，ダイヤをキャッチします。キャッチの判定は，ダイヤが人間の左横にきた時にされて，スコア・アップ（1～3点）します。この時，いっしょに泳いでくる電気クラゲにさわると，ゲーム・オーバーとなります。

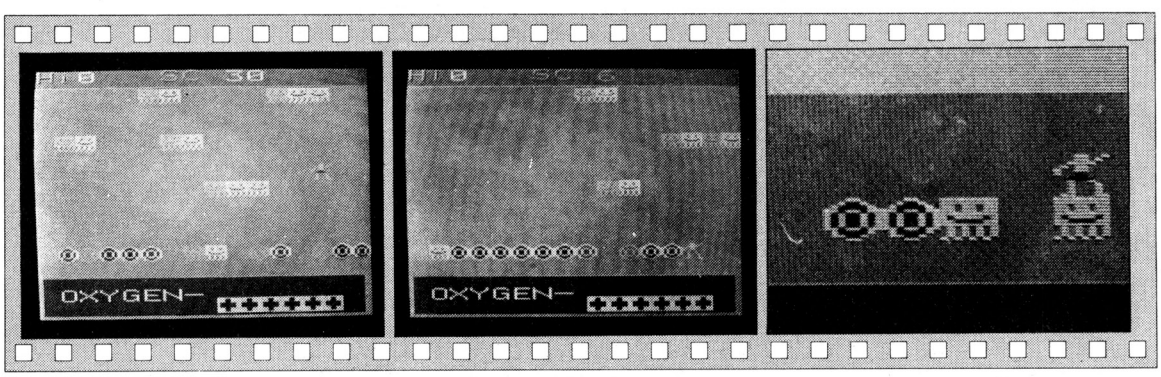
電気クラゲに人間が触れた判定は，人間がクラゲ頭部の左横，上方，右横に位置する時になされます。さらに，人間が潜水できる時間は，限定されています。

画面下のＯＸＹＧＥＮの6個の赤十字表示は，あなたの肺の中の残存酸素量で，画面の青い部分（＝水中）にとどまっていると，つぎつぎに消えて行き，全部なくなるとゲーム・オーバーになります。ゲーム開始時に，人間のいる位置（＝水面上）まで上向きのカーソル・キーを操作して，浮上して酸素を補充してください。ＯＸＹＧＥＮ表示がもとにもどります。ただし，

CHECKER FLAG

Dr.D：まあ，単純なゲームだな。注目したいのは，キャラクタだ。どことなくユーモラスなのがいい。

編：うーん，ＰＣ－6001の作品って，もっともっとスバラシイものができるはずですよ。ユーザーのみなさんも，がんばって送ってくださいね！



《写真１》 水中にもぐります

《写真２》 ダイヤモンドをとります

《写真３》 キャラクタの紹介でーす

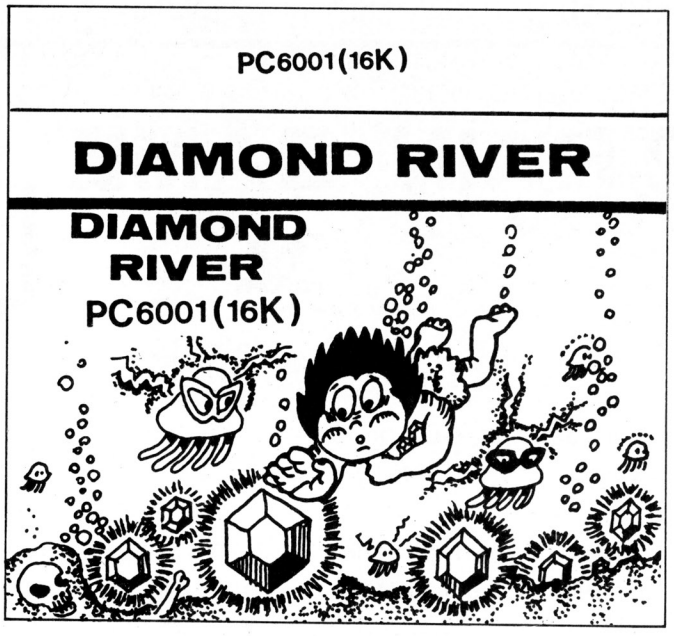
★開発室のなにわコンビ！至急ＭＺ－80Ｂのゼビウスとマッピーを開発せよ！作らなければキミたちはクビになるものと思え。（札幌市・**関本光憲15才**）……**【なにわコンビ**：ガビーン!!おとろしい読者でんな。かなわんわ！】

ゲーム進行にともなってダイバーも疲労(？)すると，潜水時間はだんだん短くなってきますので御注意を！

赤十字表示が全部消えて，肺の中の酸素量がゼロになるとゲーム・オーバーです。

改造のアドバイス

改造は，ＤＢ０Ｂが酸素の初期量ですから，これを増やして潜水時間を増やし，スコアをアップすることができます。24行のＰＯＫＥ＆ＨＤＢ０Ｂ，＆Ｈ20の20を増加させてください。



篠塚さん自作のカセット・レーベル

ダイヤモンド・リバーのプログラム・リスト

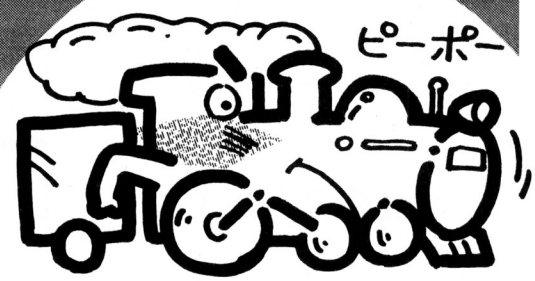
```
10 SCREEN 3,2,2:CLS:CONSOLE0,16,
0,0:COLOR2,2,1:H=0
12 COLOR3:LOCATE1,4:PRINT "DIAMO
ND  RIVER"
14 COLOR3:LOCATE1,11:PRINT "Wait
 a moment!"
16 PLAY "o4s10ggecegcg":PLAY "o4s
10ggecedge"
18 FOR I=0 TO 879 :READA$:POKE&H
D800+I,VAL("&h"+A$)
20 POKE&HF040+I,VAL("&h"+A$):NEX
T
22 POKE&HD8F7,&H00:POKE&HD8F8,&H
1B:POKE&HD8F9,&HF8:POKE&HD8FA,&H
00
24 POKE&HD8FB,&H00:POKE&HD8FC,&H
00:POKE&HDB0B,&H20
26 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,3,1:CLS
28 COLOR1:LINE(0,0)-(256,14),,BF
:COLOR4:LINE(4,160)-(248,188),,B
F
29 COLOR 3:LOCATE0,0:PRINT "Hi":
COLOR 2:LOCATE1,0:PRINT H
30 COLOR3:LOCATE6,0:PRINT "SC":C
OLOR2:LOCATE1,14:PRINT"OXYGEN-"
31 PLAY "c","a","e"
32 EXEC&HD800:EXEC&HD950:EXEC&HD
A78
34 EXEC&HD96D:EXEC&HDA00:EXEC&HD
AA8:EXEC&HDA48
36 EXEC&HD828:EXEC&HD96D:EXEC&HD
A00:EXEC&HDAA0:EXEC&HDA48
38 EXEC&HDAD8:EXEC&HD96D:EXEC&HD
A00:EXEC&HDAA0:EXEC&HDA48
40 EXEC&HD95A:EXEC&HD95A
42 COLOR1:LINE(208,0)-(256,14),,
BF
44 IF PEEK(&HD8FA)=1THEN GOTO 50

46 COLOR2:LOCATE8,0:PRINT PEEK(&
HD8FB)+PEEK(&HD8FC)*256
48 GOTO 34
50 PLAY "o4s8 agfed  "
52 COLOR2:LOCATE8,0:PRINT PEEK(&
HD8FB)+PEEK(&HD8FC)*256
54 SI=PEEK(&HD8FB)+PEEK(&HD8FC)*
256
56 COLOR1:LINE(30,0)-(95 ,14),,B
F
58 IF SI> H THEN H=SI:COLOR2:LOC
ATE1,0:PRINT H
60 COLOR2:LOCATE1,0:PRINT H
74 COLOR 2:LINE(6,60)-(248,106),
,BF
76 COLOR3:LOCATE4,6:PRINT"GAME O
VER"
78 COLOR3:LOCATE3,7:PRINT"REPLAY
?Y/N"
80 B$=INKEY$
82 IF B$="y"THEN GOTO 22
84 IF B$="n"THEN END
86 GOTO 80
200 DATA21,00,ED,CD,10,D8,C9,00,
01,E1,0D,D8,28,A0,1A,1A
210 DATA11,00,D9,06,0C,C5,06,02,
1A,77,13,23,10,FA,01,1E
220 DATA00,09,C1,10,F0,C9,FF,FF,
ED,5F,CB,3F,CB,3F,CB,3F
230 DATACB,3F,FE,00,C2,40,D8,21,
00,E4,22,52,D8,C3,51,D8
240 DATAFE,01,C2,60,D8,21,00,ED,
22,52,D8,C3,51,D8,C9,00
250 DATA00,21,00,E8,CD,10,D8,C9,
21,00,E4,CD,5F,D8,C9,06
260 DATAFE,02,C2,6E,D8,21,80,E8,
22,52,D8,C3,51,D8,FE,03
270 DATAC2,7C,D8,21,00,F3,22,52,
D8,C3,51,D8,21,90,D8,22
280 DATA11,D8,21,00,F3,CD,10,D8,
21,00,D9,22,11,D8,C9,01
290 DATAA9,6A,A7,DA,9F,F6,5D,75,
77,DD,77,DD,77,DD,77,DD
300 DATA5D,75,9F,F6,97,DA,A9,6A,
65,FF,00,00,44,00,00,D8
310 DATA21,10,E2,CD,B7,D8,C9,11,
58,DB,ED,53,11,D8,06,04
320 DATAC5,E5,CD,10,D8,E1,01,02,
00,09,C1,10,F3,21,00,D9
330 DATA22,11,D8,C9,2A,F5,D8,2B,
7E,FE,6A,CA,DF,D8,C9,CD
340 DATAB0,D8,2A,FB,D8,23,22,FB,
D8,CD,CD,1B,C9,00,00,00
350 DATA00,00,00,00,00,9A,E2,07,
1B,F8,00,00,00,30,68,00
360 DATA55,55,55,55,59,65,59,65,
55,55,75,5d,5f,f5,55,55
370 DATA99,99,99,99,99,99,66,66,
A9,69,A9,66,A5,5A,99,6A
380 DATA69,6A,6B,EA,AF,FA,A6,9A,
A6,A6,A6,A6,A6,A6,96,A5
390 DATAAA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,
AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA
400 DATAAA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,
21,14,2A,A0,13,00,FF,12
410 DATA21,9A,E2,22,F5,D8,CD,5A,
D9,C9,21,18,D9,22,11,D8
420 DATA2A,F5,D8,CD,10,D8,21,00,
D9,22,11,D8,C9,CD,61,10
430 DATAFE,04,C2,C0,D9,2A,F5,D8,
00,00,00,00,00,00,01,9A
440 DATAE2,AF,ED,42,CA,AC,D9,2A,
F5,D8,21,30,D9,22,11,D8
450 DATA2A,F5,D8,CD,10,D8,21,00,
D9,22,11,D8,2A,F5,D8,01
460 DATA80,01,AF,ED,42,22,F5,D8,
CD,5A,D9,C9,21,9A,E2,22
470 DATAF5,D8,C9,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
480 DATAFE,08,C2,FA,D9,2A,F5,D8,
01,80,01,ED,4A,01,1A,F6
490 DATA00,ED,42,CA,FA,D9,2A,F5,
D8,21,30,D9,22,11,D8,2A
500 DATAF5,D8,CD,10,D8,21,00,D9,
22,11,D8,2A,F5,D8,01,80
510 DATA01,ED,4A,22,F5,D8,CD,5A,
D9,C9,C9,D8,CD,5A,D8,C9
520 DATA21,30,D9,22,11,D8,2A,F5,
D8,00,00,00,00,00,CD,10
530 DATAD8,21,00,D9,22,11,D8,C9,
C5,06,FF,CD,5A,D9,10,FD
540 DATAC1,C9,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
C5,06,FF,CD,18,DA,10,FD
550 DATAC1,C9,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
C5,06,FF,CD,28,DA,10,FD
560 DATAC1,C9,00,00,01,A0,31,12,
2A,F5,D8,2B,7E,FE,55,CA
570 DATA70,DA,2A,F5,D8,23,23,7E,
FE,55,CA,70,DA,2A,F5,D8
580 DATA01,80,01,ED,4A,7E,FE,55,
CA,70,DA,CD,D4,D8,C9,20
590 DATACD,B8,DA,C9,00,00,00,00,
21,11,F8,CD,7F,DA,C9,11
600 DATAC0,DA,ED,53,11,D8,06,06,
C5,E5,CD,10,D8,E1,01,02
610 DATA00,09,C1,10,F3,21,00,D9,
22,11,D8,C9,FF,FF,FF,FF
620 DATA2A,F5,D8,01,9A,E2,AF,ED,
42,CA,AD,DA,C9,CD,78,DA
630 DATA21,1B,F8,22,F8,D8,C9,FF,
3E,01,32,FA,D8,C9,00,00
640 DATA55,55,57,D5,57,D5,57,D5,
7F,FD,7F,FD,7F,FD,7F,FD
650 DATA57,D5,57,D5,57,D5,55,55,
21,1E,E4,01,20,00,36,AA
660 DATA09,7C,FE,F6,28,02,18,F6,
21,1F,E4,01,20,00,36,AA
670 DATA09,7C,FE,F6,28,02,18,F6,
21,FD,F5,11,FF,F5,01,00
680 DATA12,ED,B8,3A,F7,D8,3C,32,
F7,D8,FE,20,C2,4B,DB,3E
690 DATA00,32,F7,D8,2A,F8,D8,11,
30,D9,ED,53,11,D8,CD,10
700 DATAD8,21,00,D9,22,11,D8,2A,
F8,D8,2B,2B,22,F8,D8,01
710 DATA0F,F8,AF,ED,42,CA,4C,DB,
3A,0B,DB,3D,FE,01,C2,47
720 DATADB,3E,02,32,0B,DB,C9,32,
0B,DB,C9,C9,3E,01,32,FA
730 DATAD8,C9,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
740 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
```

★ERRORと表示されたが，本のプログラムと同じようになっていて，どこがま違えているのかわからない。また直す方法もよくわからない。（広島市・**曽根さん17才**）……**【影：エラーのでたか所のプログラムが違ってるとは限りません。エラーメッセージ表を参考にしてネ♡♡】**

PC-6001/mkⅡ/6601(モード4，2ページ)用

※PC-6001の場合，拡張ベーシック・ユニット(PC-6006，PC-6001，PC-6001R)が必要です

TRAIN GAME



THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード　P6②

木嶋　高士

ある日，ある人間達がＵＦＯをつくった。そこで，早速動かしてみたが，途中で思うように動かなくなってしまった。

そのことは，何とか自分達の仲間には連絡できたが，彼らの工場は，もともと蒸気機関車をつくっていた所で，１機のＵＦＯのために，部品がほとんどなくなってしまったのである。

そこで彼らは，あたりにある部品を集めて「電気機関車」をつくり，追っかけて１人ずつ助けることにしたのである。

しかし，政府はＵＦＯを見て侵略者と錯覚し，まず動作の遅い汽車を攻めてきたのである。

遊びかた

ＲＵＮさせますと，まず，デモが始まります。その後，聞きなれぬ曲が鳴って，ゲーム・スタートです。

下方の汽車は，カーソル・キーの←と→で動きますので，人間（☺）が真上に来るように操作してください。ただし，ミサイルが来た場合，汽車はつぶされます。

ただ，ちょっと気をつけて欲しい点があります。それは，人間は端まで来るとはね返えるのに対し，ミサイルや飛行機は反対側から出てくるということです。

そして，７台目の汽車にミサイルが当たると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

セーブおよびロード

リスト１，**リスト２**の順で入力しセーブしたら，つぎに**リスト３**を入力し，カセットをセーブ状態にしてＲＵＮします。“ＯＫ”がでたら，最後に**リスト４**を入力しセーブしてください。

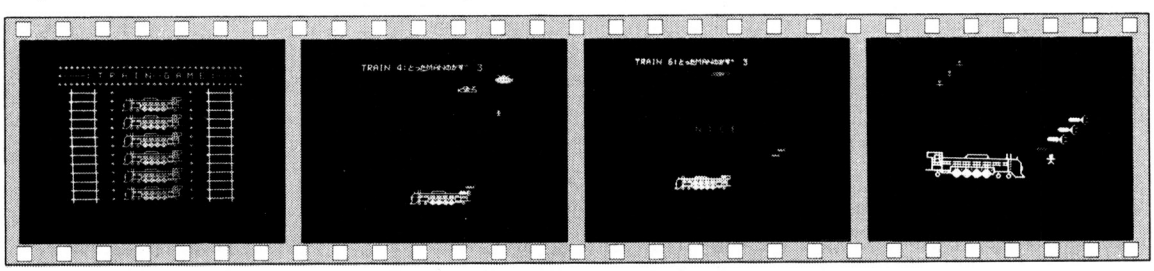
ロードは，**リスト１**をロードのあと，プレイ・ボタンを押したままでＲＵＮすれば，自動的にゲームが始まります。

■参考にしたもの

○ＴＲＡＩＮゲーム
○Ｉ／Ｏ1982年８月号“操作性改良プログラム”
○「ＰＣ－6001活用研究」電波新聞社
○Ｉ／Ｏ別冊「マイコンゲームの本5」“亀は夕日を眺めた”

CHECKER FLAG

影：こんなせまいスペースで，何も言えなくて，結局このゲームは絵もプログラムもスバラシイ！　ということでした。



《写真１》デモ画面。きまってる!!　**《写真２》おっと危ない！**　**《写真３》ナーイス!!**　**《写真４》登場キャラクタの一部**

★ＭＳＸのことをＳＭＸといってしまった僕の頭は，はっきりいって影さん級です。(奈良県大和高田市・**レンズマン**)……**【影**：私でなくともまちがえるわい！ＭＳＸにＭＡＸ，ＦＭＸだって，どれがどれだかはっきりせい!!】

〈リスト1〉マシン語読みこみのリスト

```
10 CLEAR200:SCREEN1,2,2:CLS:PRIN
T"Load of machin-language"
20 FORS=&HF878TO&HF8D1:READK$:PO
KES,VAL("&H"+K$):NEXTS:EXEC&HF87
C
30 F$="train":F$=LEFT$(F$+"
    ",8)
31 INPUT #-1,E$
32 IFLEFT$(E$,8)<>F$THEN31
33 S=VAL(MID$(E$,9,6)):E=VAL(MID
$(E$,15,6))
34 INPUT #-1,B$:M=LEN(B$)/2
35 FORI=0TOM-1:POKES+I,VAL("&H"+
MID$(B$,I*2+1,2)):NEXTI:S=S+M
36 IFS<ETHEN34
39 LOCATE10,12:CLOAD
100 DATA1a,c3,06,1b,cd,9a,25,06
110 DATA05,cd,70,1a,fe,af,20,f7
120 DATA10,f7,21,32,d8,06,06,cd
130 DATA70,1a,77,23,10,f9,cd,06
140 DATA1b,af,32,38,d8,21,76,25
150 DATAcd,cf,30,21,36,d8,cd,cf
160 DATA30,cd,9a,25,2a,32,d8,ed
170 DATA4b,34,d8,1e,00,cd,70,1a
180 DATA57,83,5f,72,23,0b,78,b1
190 DATA20,f3,cd,70,1a,bb,ca,aa
200 DATA1a,cd,aa,1a,21,85,03,c3
210 DATAcf,30
```

〈リスト3〉遊びかた表示のリスト

```
100 CLEAR200:GOSUB6000
110 F$="train":F$=LEFT$(F$+"
    ",8)
120 S$="E200":S=VAL("&H"+S$)
125 S$=RIGHT$("      "+STR$(S),6)
:
130 E$="E37F":E=VAL("&H"+E$)
135 E$=RIGHT$("      "+STR$(E),6)
:
140 PRINT #-1,F$;S$;E$
150 B$="":I=0
160 D=PEEK(S):GOSUB 5000:B$=B$+H
$
166 S=S+1:IF S>E THEN 200
170 I=I+1:IF I<32 THEN 160
180 PRINT #-1,B$:GOTO 150
200 IF B$<>"" THEN PRINT #-1,B$
300 END
5000 H=INT(D/16):L=D-H*16
5010 IF H<0 THEN H=H+16
5020 IF H>9 THEN H=H+7
5030 IF L>9 THENL=L+7
5040 H$=CHR$(48+H)+CHR$(48+L)
5050 RETURN
6000 SCREEN2,2,2:CONSOLE0,16,0,0
:COLOR1,8,1:CLS
6001 PRINT"***  T R A I N-G A M E
  の せつめい  ***";
6002 FORI=0TO31:PRINT"ー";:NEXT
6010 PRINT"1] ひだ゛りしたにあらわれるtrainを
 カーソルキーのみぎ゛    とひだ゛りで"そうさし,うえからおと
されるミサ";
6020 PRINT"イルにあたら    らないように、うえからお
ちてくるMANを つかまえてくだ゛    さい。"
6030 PRINT"2] trainは、7たい よういされて
ます。"
6040 PRINT"3] 7た゛いめのtrainが゛、ミサイル
にあたりますと,GAM    E-OVERになります。"
6045 PRINT"4] が゛んば゛ってくだ゛さい。"
6080 PRINT"=====================
==========":LOCATE18,11
6085 PRINT"BY:きし゛ま たかし"
6090 RETURN
```

〈リスト4〉メイン・プログラムのリスト

```
1 CLEAR50,&HA000:SCREEN4,2,2:COL
OR1,0,2:CONSOLE0,16,0,0:SOUND7,7
:CLS
10 POKE&HA219,&HC8:FORJ=&HE8TO&H
F7STEP3:FORI=0TO11:POKE&HA232,J
15 POKE&HA231,I:LINE(0,48+(J-&HE
8)*8)-(255,64+(J-&HE8)*8),0,BF
16 EXEC&HA230:PLAY"s9m200l1o3e32
e32":FORK=0TO33:NEXTK,I,J
17 POKE&HA219,0:FORI=&HE8TO&HF7S
TEP3:POKE&HA232,I:EXEC&HA230:NEX
T
20 PRINT"************************
**********";
21 PRINT"*-----: T R A I N--G A M
 E :-----*";
22 PRINT"************************
**********":TR=7
23 FORI=9TO22STEP13:FORJ=3TO15:L
OCATEI,J:PRINT"*"::NEXTJ,I
24 FORK=2TO25STEP23:FORJ=3TO15:L
OCATEK,J:PRINT CHR$(20)+CHR$(69)
;
25 FORI=KTOK+2:PRINTCHR$(20)+CHR
$(71)::NEXT:PRINTCHR$(20)+CHR$(6
9);
26 NEXTJ,K:MA=0
29 LOCATE0,0:PRINTCHR$(7);
30 PLAY"o5s12m899l5t50edc.d8edc.
.edc.d8edc1s1m6001t255gg.egegege
gegege"
35 FORI=0TO1000:NEXT
48 CLS:EXEC&HA420:EXEC&HA230
50 LINE(0,0)-(255,12),0,BF
51 LOCATE0,0:PRINT"TRAIN";TR;":と
っとMANのがず゛";MA
70 EXEC&HA450
200 LOCATE11,8:PRINT"N I C E":SO
UND7,0:PLAY"t255s1m6001l8o5eg"
210 MA=MA+1:GOTO50
300 RESTORE900:SOUND7,7:FORI=15T
00STEP-1:SOUND10,I:SOUND6,20
301 READA,B,C,D:LINE(PEEK(&HA231
)*8+A,B)-(PEEK(&HA231)*8+C,D),1:
NEXT
310 TR=TR-1:IFTR=<0THEN400
311 GOTO50
400 SOUND7,0:SOUND6,0:PLAY"v14m6
0l18o5e1","v14m6001l8o6e1"
401 SCREEN3,2,2:COLOR4,3,2:CLS
402 PRINT"***************"
403 PRINT"*   ";:COLOR1:PRINT"GAM
E-OVER";:COLOR4:PRINT"   *"
404 PRINT"***************"
405 LINE(0,48)-(255,191),4,BF:CO
LOR2:LOCATE2,7:PRINT"REPLAY?[Y/N
]"
406 A$=INKEY$
407 IFA$="y"ORA$="Y"THENRUN
408 IFA$="n"ORA$="N"THENPRINT"Go
od by･･･!":FORI=0TO1000:NEXT:END
:
409 GOTO406
900 DATA24,177,0,177,26,175,4,16
6,31,173,23,166,37,173,32,166
901 DATA42,173,47,166,46,174,56,
166,53,174,73,166,60,174,80,169
902 DATA60,179,79,183,54,179,73,
188,48,179,59,189,43,179,49,189
903 DATA39,179,39,189,34,179,29,
189,28,179,19,189,23,179,0,188
```

〈リスト2〉マシン語リスト(モニタから入力)

```
A000:00 12 00 00 00 00 00 00:12
A008:3F FE 00 12 00 03 FF FC:4D
A010:00 00 20 02 02 12 00 04:3A
A018:00 02 00 00 2F 82 02 12:C7
A020:00 04 00 01 00 00 28 82:AF
A028:03 FF FF FF FF FF FF FF:FC
A030:E8 BE 04 04 00 00 00 00:AE
A038:00 00 2F A0 08 14 00 00:EB
A040:00 00 00 00 28 A0 10 07:DF
A048:DF DF DF DF DF DF E8 A0:C2
A050:10 14 00 00 00 00 00 00:24
A058:2F A0 10 07 DF DF DF DF:62
A060:DF DF E0 20 30 14 00 00:02
A068:00 00 00 00 3F E0 30 04:53
A070:00 FF FF FF FF F0 20 20:2C
A078:30 14 00 80 00 00 00 10:D4
A080:20 20 10 04 00 A7 27 27:49
A088:27 10 20 20 10 1F FF 8A:2F
A090:8A 8A 8A 9F FF FF 10 20:6B
A098:00 95 55 55 55 48 10 00:EC
A0A0:20 4C 0C 7A FA FA FA F7:D7
A0A8:E6 00 40 92 12 15 55 55:89
A0B0:55 40 09 00 FF 12 12 0A:CB
A0B8:8A 8A 8A 80 09 00 00 0C:33
A0C0:0C 07 07 07 07 00 06 00:2E
A0C8:7F FC 00 00 00 00 00 00:7B
A0D0:48 00 40 04 00 00 3F FF:CA
A0D8:C0 00 48 00 41 F4 00 00:3D
A0E0:40 00 20 00 48 40 41 14:3D
A0E8:00 00 80 00 20 00 48 40:28
A0F0:7D 17 FF FF FF FF FF FF:8E
A0F8:FF C0 05 F4 00 00 00 00:B8
A100:00 00 20 20 05 14 00 00:59
A108:00 00 00 00 28 10 05 17:54
A110:FB FB FB FB FB FB E0 08:CA
A118:05 F4 00 00 00 00 00 00:F9
A120:28 08 04 07 FB FB FB FB:27
A128:FB FB E0 08 07 FC 00 00:E1
A130:00 00 00 00 28 0C 04 04:3C
A138:0F FF FF FF FF 00 20 0C:37
A140:04 04 08 00 00 00 01 00:11
A148:28 0C 04 04 08 E4 E4 E4:F0
A150:E5 00 20 08 FF FF F9 51:55
A158:51 51 51 FF F8 08 00 08:FA
A160:12 AA AA AA A9 00 04 08:C5
A168:00 67 EF 5F 5F 5F 5E 30:01
A170:32 04 00 90 02 AA AA AA:C6
A178:A8 48 49 02 00 90 01 51:1D
A180:51 51 50 48 48 FF 00 60:E1
A188:00 E0 E0 E0 E0 30 30 00:E0
A190:38 7C 38 04 10 40 03 FF:42
A198:80 05 55 40 0A AA A0 FF:6D
A1A0:FF FF AA AA AA AA AA AA:FA
A1A8:FF FF FF 0A AA A0 15 55:BB
A1B0:50 23 FF 88 00 00 00 00:FA
A1B8:38 38 10 FE 10 10 28 44:0A
A1C0:00 0C 00 10 7F B7 FF F0:41
A1C8:FF F0 7F B7 00 10 00 0C:41
A1D0:00 F8 3F 01 1C 08 02 1E:7C
A1D8:10 9F FF A0 A0 00 7E E0:4C
A1E0:FE 01 A0 00 01 9F FF FF:3D
A1E8:AF 11 00 00 21 00 F7 06:DE
A1F0:16 C5 06 20 77 23 10 FC:A7
A1F8:19 C1 10 F5 C9 C9 00 00:71
A200:AF 11 00 00 21 00 E4 06:CB
A208:98 C5 06 20 77 23 10 FC:29
A210:19 C1 10 F5 C9 C9 C9 C9:03
A218:11 00 A0 06 14 C5 06 0A:A0
A220:1A 77 13 23 10 FA 01 16:E8
A228:00 09 C1 10 F0 C9 C9 C9:25
A230:21 00 F7 CD 18 A2 C9 C9:31
A238:21 0F E4 CD 40 A2 C9 C9:55
A240:11 90 A1 06 0C C5 06 03:22
A248:1A 77 13 23 10 FA 01 1D:EF
A250:00 09 C1 10 F0 C9 C9 C9:25
A258:11 B8 A1 1A A7 C8 77 13:7D
A260:C5 01 20 00 09 C1 10 F3:B3
A268:21 1D E7 CD 70 A2 C9 C9:96
A270:11 C0 A1 06 08 C5 06 02:4D
A278:1A 77 13 23 10 FA 01 1E:F0
A280:00 09 C1 10 F0 C9 C9 C9:25
A288:21 1D E6 CD 90 A2 C9 C9:B5
A290:11 D0 A1 06 08 C5 06 03:5E
A298:1A 77 13 23 10 FA 01 1D:EF
A2A0:00 09 C1 10 F0 C9 C9 C9:25
A2A8:CD 61 10 CB 6F C2 00 A4:DE
A2B0:CB 67 C2 08 A4 C9 3A 31:D4
A2B8:A2 FE 00 C8 3D 32 31 A2:AA
A2C0:CD E8 A1 CD 30 A2 C9 3A:F8
A2C8:31 A2 FE 16 C8 3C 32 31:4E
A2D0:A2 C3 C0 A2 C9 C9 C9 C9:EB
A2D8:3A FF A1 FE 00 CA F3 A2:37
A2E0:3A 39 A2 FE 00 CA FF A2:7E
A2E8:3D 32 39 A2 CD 00 A2 CD:86
A2F0:38 A2 C9 3A 39 A2 FE 1F:D5
A2F8:CA 04 A3 3C C3 E9 A2 AF:AA
A300:32 FF A1 C9 3E C9 32 FF:D3
A308:A1 C9 C9 C9 C9 C9 C9 C9:20
A310:21 0F E6 CD 58 A2 C9 C9:6F
A318:CD D8 A2 3A 39 A2 32 11:9F
A320:A3 3A 12 A3 FE F7 CA 30:81
A328:A3 3C 32 12 A3 C3 10 A3:3C
A330:3E E6 32 12 A3 3A 11 A3:F9
A338:47 3A 31 A2 B8 CA 4F A3:C8
A340:DA 46 A3 C3 10 A3 C6 09:08
A348:B8 CA 4F A3 DA 10 A3 21:22
A350:54 A3 C3 09 07 88 32 30:B4
A358:30 00 88 33 30 30 00 00:4B
A360:3A 89 A2 FE 00 CA E0 A3:B0
A368:3D 32 89 A2 CD 88 A2 3A:CB
A370:89 A2 32 69 A2 C3 10 A4:DF
A378:FE F7 CA 93 A3 00 00 00:F5
A380:00 00 CD 68 A2 3A FE A1:B0
A388:FE 00 CA DA A3 3E C9 32:7E
A390:FE A1 C9 3A 69 A2 47 3A:2E
A398:31 A2 B8 CA D3 A3 3C B8:BF
A3A0:CA D3 A3 3C B8 CA D3 A3:74
A3A8:3C B8 CA D3 A3 3C B8 CA:F2
A3B0:D3 A3 3C B8 CA D3 A3 3C:E6
A3B8:B8 CA D3 A3 3C B8 CA D3:89
A3C0:A3 3C B8 CA D3 A3 3C B8:CB
A3C8:CA D3 A3 3E E7 32 6A A2:A3
A3D0:C3 82 A3 AF 32 FE A1 C3:2B
A3D8:82 A3 21 59 A3 C3 09 07:15
A3E0:3E 1D 32 89 A2 C3 6C A3:8A
A3E8:3A 6A A2 FE F8 CA F3 A3:9C
A3F0:C3 60 A3 3E E7 32 6A A2:29
A3F8:C3 60 A3 C9 C9 C9 C9 C9:B3
A400:3E 00 32 19 A2 C3 B6 A2:46
A408:3E C8 32 19 A2 C3 C7 A2:1F
A410:3A 6A A2 3C 32 6A A2 C3:83
A418:78 A3 C9 C9 C9 C9 C9 C9:D1
A420:AF 32 19 A2 32 31 A2 3E:DF
A428:F7 32 32 A2 3E 0F 32 39:B5
A430:A2 3E 1D 32 69 A2 32 89:F5
A438:A2 3E E7 32 6A A2 3E 0F:52
A440:32 11 A3 3E E6 32 12 A3:F1
A448:C9 C9 C9 C9 C9 C9 C9 C9:48
A450:3E 22 32 FE A1 CD A8 A2:48
A458:CD 18 A3 CD E8 A3 C3 50:F3
A460:A4 C9 C9 C9 C9 C9 C9 C9:23
```

★僕は友人4人と、学級新聞をベーマガを参考にして作っています。編集部のみなさん、これからもよろしく！
(影さんをのぞく)(秋田県大館市・田村 幸99才)……[編集：影さんがおこっています。影：ジグソー・パズル中]

MK-6000

PC-6001mkⅡ／6601（4ページ）用

Urano-Fadas

THE BEST PROGRAMMER

エントリーコードP6Ⅱ①
敦　煌

ゲーム内容

Urano-Fadas（ウラノフェイダス）は，もう10億年も前に活動を停止したといわれる星で，ＲＵＮすると，この星が画面いっぱいに大きく現れます。

中心(核)に見えるのは，埋蔵されている超ウラン鉱で，地中で動いているのは，生き残った星人Ungran（アングラン）です。また，右手に見えるのは宇宙船U-Shipで，ここから派遣された円形Tankを操作して，ウラン鉱を採取するのがこのゲームの目的です。

あそびかた

Ungranが，必死になって追ってきます。運搬中のウランに触れると，ただちに元の核の位置に強制送還され，またTankに触れると，Tankが破壊されて，その面の初めからやり直しです。

Ungranは，地上に出る力はありません。

カーソル・キーでTankを操作し，ウランを採取し，す早く地上に出ればもう安全。その瞬間，ウランはU-Shipに転送されます。

ウランを全部採取すると，2面に移ってUngranが2匹になります。Tankは8機あり，全部破壊されると，ゲーム・オーバーです。その前に，3面をクリアすれば成功！残ったTankを得点として表示します。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，ユニークな作品だな。マシン語をうまく使っとるな。

編：ストーリーも，おもしろいでしょ。それに画面構成もネ！

Dr.D：しっかりとまとまったゲームだ。みんなも，このくらいの作品を送っとくれ！

プログラムについて

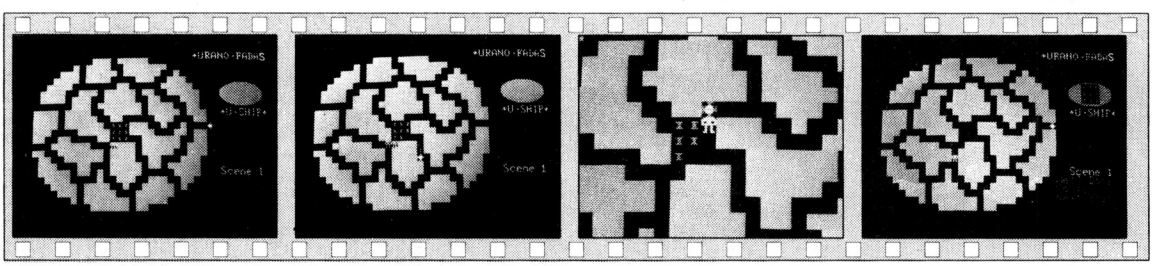
文字どおり反射神経ゲームで，スピードが生命であるため，メイン部分はマシン語です。

また，730行以下のData文は，若干のキャラクタ・データのほか，星の内部の座標を表わすTableで，これをメモリに直接書きこんでDimとして使っています。

とくに3面では，Ungranが3匹で迫ってくるので，私のような熟年(？)がクリアするのは，大変困難です。

なお，710行の終わりから5バイトめの10(＆H16)がスピード調節で，Ungranが動いた瞬間から，ＩＮＫＥＹ＄検出までの間に，16×256回のむだなカウントをさせています。

この10(＆H16)を大きくすれば，なんとか私でもできる程度にスピードを落とせます。



《写真１》ゲーム・スタート!!　《写真２》超ウラン鉱を運搬します　《写真３》ワッと！Ungranにつかまった　《写直４》みごと１面クリアです

★たとえ私が日立のコンピュータを安く買ったからといって，そのすぐあとでＳ１なんぞを発売するとは－私は日立がきらいだ！（茨城県土浦市・**石浜裕幸15才**）……【**編**：新製品がでるといつもこんな手紙が。うらみっこなしよ！】

Urano-Fadasのプログラム・リスト

by やまぐち ひとし

by 走れMTX

★正解は編さんです。では問題はなんでしょう。答えは6月号です。(大阪府河内長野市・**答えなさい**)……【**編**：さて，なんだろう？**影**：そんな悪いことしたのか!?**編**：な，なんですか！おどかさないで!!でも，教えて!!】

コツベー

エントリーコードP6Ⅱ②
アフリ太郎

★ストーリー

あなた（A君）は，朝目がさめると，なぜかガイコツの(コツベー)の部屋の下の部屋へきていました。はるか遠くに，札たばがあります。それは，コツベーのへそくりです。ゲンキンなあなたは，札たばめがけて，無意識のうちに走りだすのでした。

コツベーは，へそくりをとられちゃなんねえべと，あくまのさくらんぼを落としてきます。

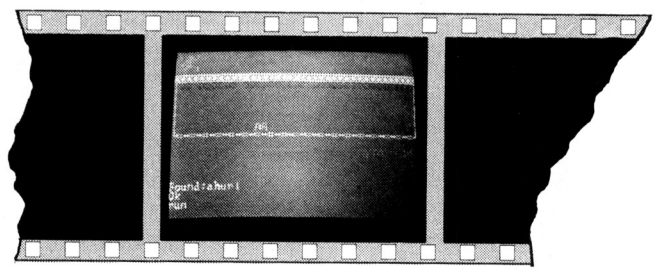
★遊びかた

あなた（A）を操作してください。

あくまのさくらんぼ（Q）に当たらないように，札たば（$）をとってください。$をとると1面クリアになり，つぎの面では天井と床の間がせまくなって，むずかしくなります。書き忘れるところでしたが，時間制限があって，－1になるとゲーム・オーバーです。得点は，$をとったときの残り時間です。

★操作方法

ゲームで使用するのは，スペース・キーだけです。Aは勝手に進むので，Qにぶつかりそうな時はスペース・キーを押してください。うしろにさがります。

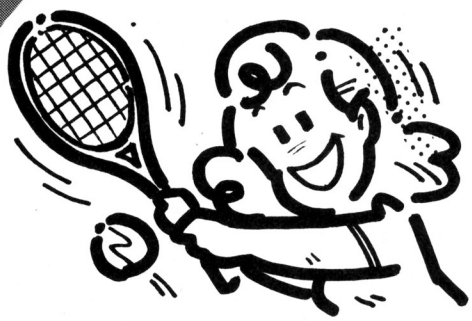


《写真1》実行画面

コツベーのプログラム・リスト

```
10 GOTO 90
20 FOR I=1 TO 22
30 LOCATE 38-I,L:PRINT MID$(A$,1,I);
40 SOUND 8,8:SOUND8,0
50 FOR J=0 TO20:NEXT J
60 NEXT I
70 FOR I=0 TO 500:NEXT I
80 RETURN
90 COLOR11,5,2:CONSOLE0,16,0,0:CLS
100 A$=" [ KOCUBA ] ":L=2
110 GOSUB 20
120 A$="あくまのさくらんぼ... ゐ ":L=5
130 GOSUB 20
140 A$="      あなた     ... A ":L=7
150 GOSUB 20
160 A$="      さつたば   ... $ ":L=9
170 GOSUB 20
180 PRINT " ":PRINT " "
190 PRINT "    START = [スペース キー]"
200 IF STRIG(0)=1 THEN GOTO 460
210 GOTO 200
220 COLOR16,2,1:T=0
230 CLS:PRINT "     * GAME OVER *"
240 PLAY"o6e9c9e9c9e9c9","o7c9e9c9e9c9e9
"
250 PLAY "o6e2","o6c2","o6g2"
260 PRINT A$
270 PRINT "
280 PRINT "    スタート = [ スペース キー ]"
290 IF STRIG(0)=1THEN GOTO 460
300 GOTO 290
310 END
320 E=INT(RND(1)*4)+2:F=4:O=E+X
330 IF O>36 THEN O=36
340 COLOR 10,5,1
350 LOCATE  O,F:PRINT"ゐ"
360 LOCATE  O,F:PRINT" "
370 G=SCREEN(O,F+1)
380 IF G=ASC("A")THEN GOTO 220
390 IF G=ASC("$")THEN GOTO 220
400 F=F+1:IF F=N+6THEN PLAY "03D9","01C9
":GOTO 770
410 GOSUB 820
420 GOTO 340
430 POKE &H9453,&HF7
440 POKE &H8402,&HFE
450 GOTO 320
460 SCREEN2,2,2:COLOR 8,5,1:N=4:R=0
470 CONSOLE0,16,0,0:CLS:A$=" ":B=15
480 POKE &H8402,&HF0
490 POKE &H942A,&HFF
500 POKE &H8429,&HDA
510 POKE &H8403,&HF2
520 POKE &H8451,&HC7
530 POKE &H8453,&HF8
540 PLAY "04D+9R9D+9R9D+2","06D+9R9D+9R9
D+2"
550 PLAY "04D+4E4D+4E4","06D+4E4D+4E4"
560 PLAY"04D+8R9D+8R9A+2","06D+8R9D+8R9A
+2"
570 COLOR 7,4,1
580 LOCATE 0,3:PRINT "□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□"
590 COLOR 12,5,1
600 LOCATE 0,4:PRINT"I
                    I"
610 FOR I=0 TO(N)
620 PRINT"I
                    I"
630 NEXT I
640 PRINT"└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴
┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴
```

テニス



エントリーコード P8①
本田　恵造

内　容

まず，4ポイント（50点）先取すれば1ゲーム勝ち，3対3でジュース，以後2ポイントの差をつけたほうが勝ちです。

ゲーム数は，6ゲーム先にとったほうが勝ち。ただし5対5の時はジュースで，どちらかが7ゲームとれば終了です。

サーブは，初めコンピュータからで，以後1ゲームごとに敗けたほうからサーブします。

遊びかた・操作方法

4，6のキーで左右，8のキーでラケットが前に移動します。

ラケットがうしろのほうにあっても，ボールに当てると打てますが，ボールがとどかない時があるので，8キーを押してうまくボールを打ってください。

《第1表》プログラムのしくみ

10～ 230行	初期画面
240～ 650行	ボールと人の移動
660～ 990行	サーブ権および得点
1000～1200行	DATA，人の絵

入力方法

DATAは，マシン語に変換されるので，特に注意して入力してください。

改　造

2人でプレーする時は，535行を消し，600～620行を変更してください。

```
600　IF INP(2)=253 THEN……
610　IF INP(2)=239 THEN……
620　IF INP(4)=127 THEN……
```

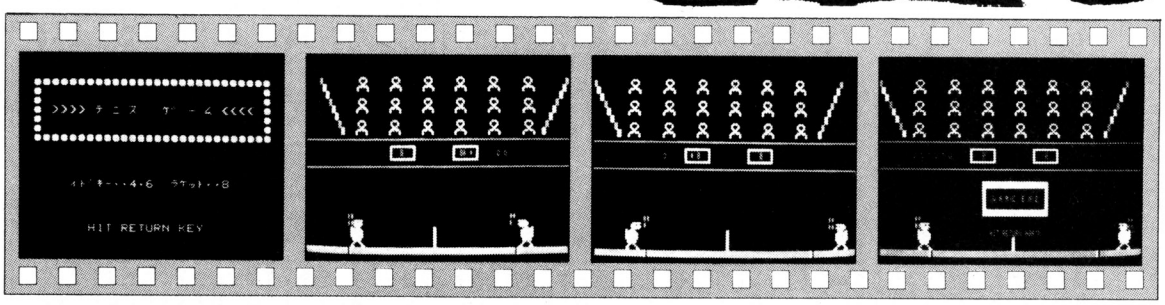
キーは，A，D，W（左の人）になります。

……の部分は同じ。

CHECKER FLAG

Dr.D：テニス・ゲームだな。今月のJR－200のテーブル・テニスに比べると，内容がいまいち。しかし，この作品は，画面の楽しさを強調しているからよかろう。

編：作りかたで，ふんい気も変るんですね。



《写真1》 タイトル画面　《写真2》 おっと，返しそこなった　《写真3》 今度はうまく返しました　《写真4》 負けちゃった!!

★わかる！動かせる！プログラムが組めるマイコン雑誌の王様「月刊マイコン」!!あれ，なんかおかしいかな？（茨城県北相馬郡・**マッピー14才**）……【**マ編**：おかしくない，おかしくない！マイコンの読者はエライ！**編**：ブ～！】

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINTCHR$(12)
20 CLEAR300,&HAFFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HB000
30 FORI=&HB000TO&HB14F:READJ$:POKEI,VAL("&H"+J$):NEXT
40 LINE(6,4)-(33,10),"■",4,B
50 LOCATE8,7:PRINT"》》》》 ﾃﾆｽ　ｹﾞｰﾑ 《《《《"
60 LOCATE10,15:PRINT"ｲﾄﾞｷ･･･4･6　ﾗｹｯﾄ･･8"
70 LOCATE12,20:PRINT"HIT RETURN KEY"
80 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN80
90 WIDTH80,25:PRINTCHR$(12)
100 DAT=&HBFFE:POKEDAT,&H3C:POKEDAT+1,&HB0
110 FORX=10TO60 STEP10
120 Y=0:XY=X*256+Y:U=USR(XY)
130 Y=3:XY=X*256+Y:U=USR(XY)
140 Y=6:XY=X*256+Y:U=USR(XY)
150 NEXT
160 LINE(74,0)-(67,7),"■",5:LINE(0,0)-(7,7),"■",5
170 FORI=34TO49STEP15:LINE(0,I)-(159,I),PSET,2:NEXT
180 LINE(53,38)-(67,45),PSET,7,B
190 LINE(91,38)-(105,45),PSET,7,B
200 LINE(39,21)-(39,23),"■",3:LINE(0,24)-(79,24),"■",4
210 LINE(28,96)-(28,99),PSET,7:LINE(130,96)-(130,99),PSET,7
220 X=8:Y=20:LX=22:MX=55:M=5:L=69:SS=1:ST=0
230 GOSUB860:LOCATE28,10:PRINT"*"
240 F=INT(RND(1)*5+15)
250 D=&HF300+X*2+Y*120:POKED,&HEC
260 X=X+1:IFX=<22THENY=Y-1ELSEY=Y+1
270 IFY=<FTHENY=F
280 POKED,&H0
290 IFY=>23THENBEEP1:BEEP0:GOTO310
300 GOTO 250
310 D=&HF300+X*2+Y*120:POKED,&HEC
320 X=X+1:E=INT(RND(1)*4+1):IFE=2ORE=3THENY=Y-1
330 POKED,&H0:D=&HF300+X*2+Y*120
340 IFPEEK(D)=&H2ATHENFORI=0TO15:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO450
350 IFX=>39THENGOTO660
360 GOSUB370:GOTO310
370 DAT=&HBFFE:POKEDAT,&H4E:POKEDAT+1,&HB0
380 XC=L:YC=19:XCYC=XC*256+YC:U=USR(XCYC)
390 IFINP(0)=191THENL=L+1:IFL=>69THENL=69
400 IFINP(0)=239THENL=L-1:IFL=<58THENL=58
410 IFINP(1)=254THENGOSUB430
420 RETURN
430 DAT=&HBFFE:POKEDAT,&HAA:POKEDAT+1,&HB0
440 XC=L:YC=19:XCYC=XC*256+YC:U=USR(XCYC):RETURN
450 F=INT(RND(1)*6+15)
460 D=&HF300+X*2+Y*120:POKED,&HEC
470 X=X-1:IFX>16THENY=Y-1ELSEY=Y+1
480 IFY=<FTHENY=F
490 POKED,&H0
500 IFY=>23THENBEEP1:BEEP0:GOTO520
510 GOTO 460
520 D=&HF300+X*2+Y*120:POKED,&HEC
530 X=X-1:E=INT(RND(1)*4+1):IFE=2ORE=3THENY=Y-1
535 Y=Y+SGN(BY+1-Y)
540 POKED,&H0:D=&HF300+X*2+Y*120
550 IFPEEK(D)=&H2ATHENFORI=0TO15:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO240
560 IFX=<1THENGOTO740
570 GOSUB580:GOTO520
580 DAT=&HBFFE:POKEDAT,&HD0:POKEDAT+1,&HB0
590 BX=M:BY=19:BXBY=BX*256+BY:U=USR(BXBY)
600 IFBY+2=<YTHENM=M-1:IFM<2THENM=2
610 IFBY+1=>YTHENM=M+1:IFM>10THENM=10
620 IFM=<XANDM+3=>XTHENGOSUB640
630 RETURN
640 DAT=&HBFFE:POKEDAT,&H2C:POKEDAT+1,&HB1
650 BX=M:BY=19:BXBY=BX*256+BY:U=USR(BXBY):RETURN
660 IFSS=0ORSS=1THENSS=SS+1
670 IFSS=2THENGOSUB700
680 LOCATE28,10:PRINT"*":LOCATE47,10:PRINT" "
690 X=9:Y=20:ST=0:GOSUB960:GOTO240
700 UU=UU+1:IFUU=<2THENS=S+15:GOSUB950
710 IFUU=>3THENS=S+10:GOSUB950
720 IFUU=>4THENGOSUB820
730 RETURN
740 IFST=0ORST=1THENST=ST+1
750 IFST=2THENGOSUB780
760 LOCATE28,10:PRINT" ":LOCATE47,10:PRINT"*"
770 X=31:Y=20:SS=0:GOSUB960:GOTO450
780 VV=VV+1:IFVV=<2THENT=T+15:GOSUB950
790 IFVV=>3THENT=T+10:GOSUB950
800 IFVV=>4THENGOSUB830
810 RETURN
820 Z=UU-VV:IFZ=>2THEN840ELSERETURN
830 W=VV-UU:IFW=>2THEN850ELSERETURN
840 LX=LX-2:LOCATELX,10:PRINT"o":GOTO860
850 MX=MX+2:LOCATEMX,10:PRINT"o"
860 L=L+1:GOSUB580:IFL>69THENL=69
870 M=M-1:GOSUB370:IFM=<2THENM=2
880 IFL=>68THEN890ELSE860
890 UU=0:VV=0:S=0:T=0:GOSUB950:LINE(M+9,19)-(M+16,23)," ",BF
900 FORI=1TO32:BEEP1:FORJ=1TO16:NEXTJ:BEEP0:NEXTI
910 IFLX=10ANDMX=<63ORMX=67ANDLX=>14THEN970
920 IFLX=80RMX=69THEN970
930 IFSS=2THEN740
940 IFST=2THEN660
950 LOCATE27,10:PRINT"  ";S:LOCATE46,10:PRINT"  ";T
960 FORI=1TO4:BEEP1:FORJ=1TO2:NEXT:BEEP0:NEXT:RETURN
970 LINE(30,14)-(49,18),"■",3,B:LOCATE32,16:PRINT" G A M E  E N D "
980 LOCATE32,21:PRINT"HIT RETURN AGAIN"
990 IFINKEY$=CHR$(13)THEN90ELSE990
1000 DATA7e,23,66,6f,24,2c,dd,21,fe,bf,dd,4e,00,dd,46,01
1010 DATAc5,dd,e1,dd,4e,00,dd,46,01,c5,e5,c5,e5,dd,23,dd
1020 DATA23,dd,7e,00,cd,f8,04,e1,e5,cd,f3,03,dd,7e,01,77
1030 DATAe1,24,c1,10,e6,e1,c1,2c,0d,20,de,c9,02,04,d8,60
1040 DATAd8,19,d8,69,00,00,f8,2c,f8,12,f8,22,f8,0c,05,09
1050 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,48,2a,48,2a
1060 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,d8,50,d8,df,d8,ff,48,2a
1070 DATA48,2a,00,00,00,00,00,00,00,f8,c0,f8,fe,f8,ef
1080 DATAf8,fe,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,f8,30,f8,ff
1090 DATAf8,ff,f8,3f,00,00,00,00,00,00,00,00,00,d8,c8
1100 DATAd8,12,d8,10,d8,ca,00,00,00,00,02,09,00,00,48,2a
1110 DATA48,2a,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1120 DATA48,2a,48,2a,d8,50,d8,df,d8,ff,d8,06,00,00,00,00
1130 DATA05,09,00,00,28,2a,28,2a,00,00,00,00,00,00,00,00
1140 DATA00,00,00,00,00,00,28,2a,28,2a,d8,ff,d8,fd,d8,05
1150 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,f8,ef,f8,fe,f8,ef
1160 DATAf8,0c,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,f8,f3,f8,ff
1170 DATAf8,ff,f8,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,d8,ac
1180 DATAd8,01,d8,21,d8,8c,00,00,00,00,00,00,02,09,00,00
1190 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,28,2a,28,2a,00,00
1200 DATA00,00,00,00,d8,60,d8,ff,d8,fd,d8,05,28,2a,28,2a
```

★ＯＦコーナーは電話でも受けつけてくれるの？（埼玉県草加市・**浅井英貴13才**）……**【編：そりゃあこまります。とてもまともな応対ができそうもないヨ／影：きっと混乱するだろうな。編：やっぱり手紙にしてヨ／】**

PC-8001/mkⅡ/8801/mkⅡ用

TELEPOT

THE 25 BEST PROGRAMMER

エントリーコード P8②

小川真太郎

STORY

あなたは，勇敢で賢い「テレポット君」です。

ある日，「ギョロベー君」があなたをやっつけようと攻めてきました。そこであなたは，「ギョロベー君」を全滅させることにしました。

しかし，どうやったらやっつけられるのでしょう？実は，「ギョロベー君」は，自分と同色のボールをぶつけられると消えてしまうのです！

ゲームの説明

操作は，8 2で上下移動，4で着色です。しかし，着色すると絵の具が減ってしまうので，むだ使いはしないでください。

そして，6でボールを投げます。この時命中すればその絵の具が増えて点数もあがりますが，ボールが当たらなかったり違う色だったりすると，−100点されちゃいます。

このようにして，下の文字がすべて赤くなる（17匹やっつける）とクリアです。5面クリアすると，「テレポット君」が1人増えて，つぎの面からは絵の具の量が少なくなります。

11面からは，「ギョロベー君」の攻めてくるスピードがあがります。

そうそう！　「ギョロベー君」は遠くでやっつけたほうが高得点ですヨ。

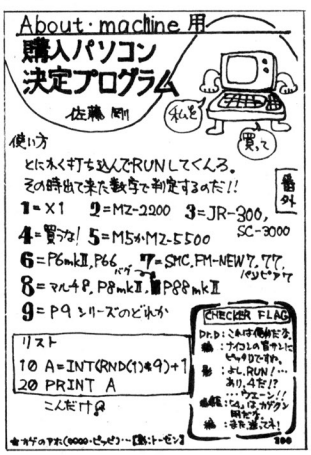
★参考にしたもの

「ＰＩＣ　ＰＯＫ」小川真太郎

「見つめていてね」　伊藤つかさ

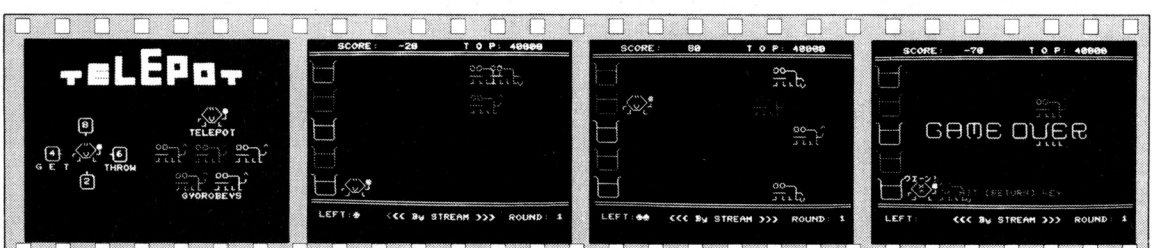
CHECKER FLAG

Dr.D：ふーむ，まずしっかりとまとまったプログラムじゃ。キャラクタに工夫がみられる。よろしかろ！



by 佐藤剛

評…みればみるほど単純なUFOだ！（影）



《写真1》タイトル画面　《写真2》早く移動しなくっちゃ　《写真3》エヘッ！どんなもんだい　《写真4》ウェ〜ン！終っちゃった

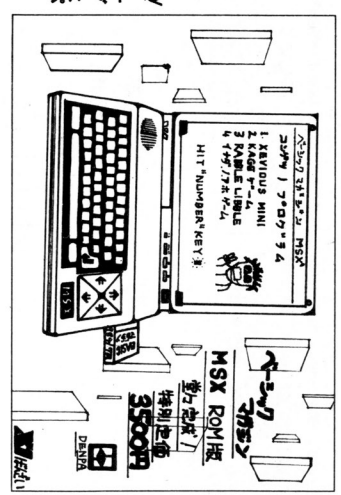
★印刷の奥村印刷がＯＦにでてるのに，製本の堅省堂はなぜでないの？（東京都町田市・**カブちゃん13才**（……

【一同：クスクス！**編**：たしかにそうですね。堅省堂さん，ごめんなさい!!**影**：オモロイ読者だ。】

TELEPOT のプログラム・リスト

```
100 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:PRINTCHR$(12);
110 DEFINTA-Z:TP=4000:DIM G$(1),C$(2),GX(4),C(4)
120 A$=CHR$(31):FORI=0TO3:A$=A$+CHR$(29):NEXT
130 C$(0)="┌  ┌"+A$+"|  |"+A$+"|  |"+A$+"└─┘"
140 C$(1)="┌  ┌"+A$+"|  |"+A$+"├─┤"+A$+"└─┘"
150 C$(2)="┌  ┌"+A$+"├─┤"+A$+"|  |"+A$+"└─┘"
160 A$=A$+CHR$(29)
170 C$   ="      "+A$+"      "+A$+"      "
180 G$(0)="oo─┐ ^"+A$+"─  ┘"+A$+"┘LLL "
190 G$(1)="oo─┐ "+A$+"─  ┐"+A$+"┘LLL┘"
200 T$   =" /"+CHR$(34)+"\●"+A$+" ┌\/┘"+A$+" ┘─└ "
210 REM ----- T I T L E -----
220 TI$(0)="
230 TI$(1)="
240 TI$(2)="
250 TI$(3)="
260 TI$(4)="
270 COLOR7:PRINTCHR$(12);
280 LOCATE7,10:PRINT      "┌─┐";
290 LOCATE7,11:PRINT      "|8|";
300 LOCATE7,12:PRINT      "└┬┘";
310 LOCATE2,14:PRINT "┌─┐        ┌─┐";
320 LOCATE2,15:PRINT "|4|        |6|";
330 LOCATE2,16:PRINT "└─┘        └─┘";
340 LOCATE1,17:PRINT"G E T     THROW";
350 LOCATE7,18:PRINT      "┌┴┐";
360 LOCATE7,19:PRINT      "|2|";
370 LOCATE7,20:PRINT      "└─┘";
380 LOCATE24,12:PRINT"TELEPOT";
390 LOCATE23,21:PRINT"GYOROBEYS";
400 COLOR6:LOCATE6,14:PRINTT$;:LOCATE25,9:PRINTT$;
410 FORI=0TO2:COLORI+1:LOCATE19+I*6,14:PRINTG$(0);:NEXT
420 FORI=0TO1:COLORI+4:LOCATE22+I*6,18:PRINTG$(0);:NEXT
430 COLOR2:LOCATE11,24:PRINT"HIT [RETURN] KEY";:LINE24,1
440 FORI=1TO7:COLORI:FORJ=0TO4:LOCATE5,J+1:PRINTTI$(J);
450 IFINKEY$<>CHR$(13)THENNEXTJ,I:GOTO 440
460 REM ----- S T A R T -----
470 SC=0:LE=3:RO=1
480 REM ----- S T A G E -----
490 COLOR7:PRINTCHR$(12);:IFRO>5THENW=1ELSEW=2
500 LOCATE4,0:PRINTUSING"SCORE:######0        T O P:######0";SC;TP;
510 LOCATE1,24:PRINTUSING"LEFT:     <<< By STREAM >>>  ROUND:##";RO;
520 LINE(0,1)-(38,1),"=",5:LINE(0,22)-(38,22),"=",5
530 FORI=0TO4:COLORI+1:LOCATE0,2+I*4:PRINTC$(W);:NEXT
540 COLOR5:LOCATE6,24:PRINTLEFT$("♣♣♣",LE-1);:COLOR6:LOCATE4,3:PRINTT$;
550 REM ----- R E A D Y -----
560 T=3:P=0:Y=3:C=6:FORI=0TO4:G(I)=0:GX(I)=38:IFRO>5THENC(I)=1ELSEC(I)=2
570 NEXT:FORI=0TO80:BEEP1:FORJ=0TO80-I:NEXT:BEEP0:NEXT:IFRO>10THENT=4
580 REM -----  TELEPOT  -----
590 I0=INP(0):I1=INP(1)
600 IFI1=254ANDY> 3THENF=-4:GOTO650
610 IFI0=251ANDY<19THENF= 4:GOTO650
620 IFI0=239ANDC= 6THEN720
630 IFI0=191ANDC<>6THEN760
640 GOTO 660
650 LOCATE4,Y:PRINTC$;:COLORC:Y=Y+F:LOCATE4,Y:PRINTT$;:BEEP1:BEEP0
660 REM ----- GYOROBEYS -----
670 O=(O+1)MOD5:IFG(O)<>0THEN700
680 IFRND(1)*10<ROTHENG(O)=INT(RND(1)*5)+1:GX(O)=33
690 FORI=0TO60:NEXT:GOTO 580
700 COLORG(O):LOCATEGX(O),O*4+3:PRINTC$;:GX(O)=GX(O)-T
710 LOCATEGX(O),O*4+3:PRINTG$(GX(O)MOD2);:IFGX(O)=9THEN920ELSE580
720 REM -----  G  E  T  -----
730 R=Y*4:IFC(R)=0THENGOTO 660
740 C(R)=C(R)-1:COLORR+1:LOCATE0,Y-1:PRINTC$(C(R));
750 BEEP1:C=R+1:LOCATE4,Y:PRINTT$;:BEEP0:GOTO 660
760 REM ----- T H R O W -----
770 COLORC:LOCATE8,Y:PRINT" ";:LOCATE8,Y+1:PRINT"-";
780 FORI=9TOGX(Y*4)-1:LOCATEI,Y+1:PRINT"●";
790 FORJ=0TO20:NEXT:LOCATEI,Y+1:PRINT" ";:NEXT
800 IFC=G(Y*4)THEN830
810 BEEP1:FORI=0TO20:NEXT:BEEP0:SC=SC-10:GOSUB900
820 C=6:COLOR6:LOCATE4,Y:PRINTT$;:GOTO660
830 COLORC:LOCATEGX(Y*4),Y:PRINT"xx";:SC=SC+GX(Y*4)*3
840 GOSUB900:FORI=0TO50:BEEP1:BEEP0:NEXT
850 C(C-1)=C(C-1)+1:LOCATE0,C*4-2:COLORC:PRINTC$(C(C-1));
860 LOCATEGX(Y*4),Y:PRINTC$;:G(Y*4)=0:GX(Y*4)=38
870 C=6:COLOR6:LOCATE4,Y:PRINTT$;:P=P+1
880 COLOR2:LOCATE11,24:PRINTLEFT$("<<< By STREAM >>>",P);
890 IFP=17THEN1090ELSE660
900 REM ----- S C O R E -----
910 COLOR7:LOCATE10,0:PRINTUSING"######";SC;:RETURN
920 REM -----  O  U  T  -----
930 Q=O*4+3:R=SGN(Q-Y):COLORC:IFR=0THEN950ELSEFORI=YTOQSTEPR
940 LOCATE4,I:PRINTT$;:LOCATE4,I:PRINTC$;:NEXT:LOCATE4,I-R:PRINTT$;
950 COLORG(O):LOCATEGX(O),Q:PRINT"^^"
960 BEEP1:LOCATEGX(O),Q+1:PRINT"∪";
970 COLOR7:LOCATE4,Q-1:PRINT"ウエーン!";
980 COLORC:LOCATE6,Q:PRINT"x";:LOCATE6,Q+1:PRINT"^";
990 FORI=0TO5000:NEXT:BEEP0
1000 LE=LE-1:IFLE>0THEN480
1010 REM ----- GAME OVER -----
1020 TI$(0)="
1030 TI$(1)="
1040 TI$(2)="
1050 FORI=0TO20:COLORIMOD7+1:BEEP1:FORJ=0TO2:LOCATE7,10+J:PRINTTI$(J);
1060 NEXTJ:BEEP0:NEXT:IFSC>TPTHENTP=SC
1070 COLOR2:LOCATE12,20:PRINT"HIT [RETURN] KEY";
1080 IFINKEY$=CHR$(13)THEN210ELSE1080
1090 REM ----- C L E A R -----
1100 COLOR7:LOCATE4,Y-1:PRINT"ｱｯｸｰ!";:COLOR6:LOCATE8,Y:PRINT" ";
1110 LOCATE4,Y+1:PRINT"└";:COLOR5:LOCATE15,15:PRINT"BONUS";RO*500;
1120 SC=SC+RO*50:GOSUB900:FORI=0TO80:BEEP1:FORJ=0TOI*2:NEXT:BEEP0:NEXT
1130 IFRO=5THENFORI=0TO300:BEEP1:BEEP0:NEXT:LE=LE+1
1140 RO=RO+1:GOTO480
```

by 十タ おね ンー



注……これは、パロディです。(編)

by 写真室 I

やっ編!
SC-3000 BASIC III用
プログラムを 毎月2本
のせろ!… さもなくと
影を殺すぞ!
(のせても殺すが……)
SG-1000
SC-3000
SG-1000
SC-3000
SG-1000
SC-3000

死神退治ゲーム

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P8Ⅱ①

住吉　健一

ある日，村に死神がおそってきた。この死神を倒す方法はただ一つ。森にある実を，死神に捕まらないように食べていき，死神が青くなったところを，やっつけるしかない。

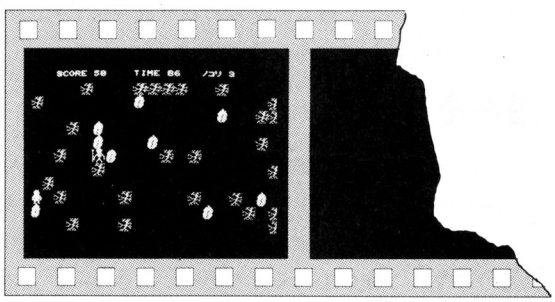
では，がんばって村のために死神をやっつけてください。

†あそびかた

8 2 4 6 で上下左右です。ゲームが始まったら，実を食べていってください。

ある程度実を食べると，死神が青くなって逃げていきますので，追っかけていってやっつけましょう。それから，木にぶつかると，人間が1人死にます。また，タイムが0になるとゲーム・オーバーです。

最初は簡単ですが，面をクリアするごとに，死神のスピードが速くなっていき，木の数が増え，しかもタイムが早く減っていきます。ボーナスは，タイム×10です。



《写真1》　実行画面

死神退治ゲームのプログラム・リスト

```
10 DATA 32,16,0,0,4352,17729,1024,4101,21768,16404,0,325,64,1045,20,21755,16449,
20,5376,1368,16384,4181,85,21840,256,4160,1280,1024,20481,84,16388,65,4356,16388
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,18752,-32598,-22016,-32662,-22278,-24478,-232
50,-24558,21760,-24554,16516,16449,21589,16449,21589,16449,21589,16469,20741,164
69,20741,85,20737,84,21760,88,5376,64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
30 DATA 32,16,512,170,2560,170,10752,-32598,2816,-32717,3840,-16129,768,255,5376
,20565,21760,21589,21761,21845,20737,5461,20737,5461,20993,5546,2560,-32598,2560
,-32766,2560,-32766,10752,-24574,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
40 DATA 32,16,784,255,3940,-16129,3940,-16333,880,255,880,255,32,48,3872,-16129,
12320,12336,-15504,3327,35,816,35,816,35,1020,47,1020,800,3,3104,-16384,3104,-16
384,15392,-4096,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
50 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS3:DEFINTA-Z
60 X=160:Y=112:DX=16:RANDOMIZE(RND(1)*18):DY=16*INT(RND(1)*11)-16:Z=30:U=3:E=0:S=0:J=0
:GOSUB 550
70 DIM GX(49),MX(49),UX(49)
80 FOR I=0 TO 49:READ IX(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 49:READ MX(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 49:READ UX(I):NEXT
110 FOR I=0 TO 49:READ GX(I):NEXT
120 GOSUB 550
130 FOR I=1 TO Z
140 A=16*INT(RND(1)*19):B=16*INT(RND(1)*11)+16
150 CMD PUT@(A,B),#X,PSET
160 NEXT
170 FOR I=1 TO 15
180 A=16*INT(RND(1)*19):B=16*INT(RND(1)*11)+16
190 IF A=X OR B=Y OR A=DX OR B=DY THEN 180
200 CMD PUT@(A,B),#X,PSET
210 NEXT
220 CMD PUT@(160,112),UX,PSET
230 LOCATE3,0:PRINT"SCORE";LOCATE15,0:PRINT"TIME";LOCATE25,0:PRINT"ﾉｺﾘ";U
240 J=J+1
250 G=INP(0):D=INP(1):LOCATE8,0:PRINT S:LOCATE19,0:PRINT T
260 IF G=239 AND X<208 THEN CMDLINE(X,Y)-(X+16,Y+16),0,BF:X=X+16
270 IF G=247 AND X>0 THEN CMDLINE(X,Y)-(X+16,Y+16),0,BF:X=X-16
280 IF D=251 AND Y<176 THEN CMDLINE(X,Y)-(X+16,Y+16),0,BF:Y=Y+16
290 IF D=247 AND Y>0 THEN CMDLINE(X,Y)-(X+16,Y+16),0,BF:Y=Y-16
300 IF STATUSPOINT(X+8,Y+1)=1 THEN 420
310 IF STATUSPOINT(X+8,Y)=3 THEN IF E>=12 THEN 460 ELSE 420
320 IF STATUSPOINT(X+11,Y+7)=2 THEN FOR I=0TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT:E=E+1:S=S+10
330 IF E>=12 THEN CMDSCREEN 2,0,1:BEEP1:BEEP0
340 CMDPUT@(X,Y),UX,PSET
350 IF J=L THEN J=0 ELSE 240
360 CMDLINE(DX,DY)-(DX+16,DY+16),0,BF
370 IF S=Z*2 THEN Z=Z+30:L=J:S=0:E=0
380 IF STATUSPOINT(GX+11,GY+7)<>2 AND GX>=0 AND GX<=294 AND GY>=16 AND GY<=188 T
HEN GX=GX:DY=GY
390 CMDPUT@(DX,DY),GX,PSET
400 T=T-1:IF T=0 THEN 500
410 GOTO 240
420 CMDPUT@(X,Y),UX:FOR I=0 TO 200:BEEP1:BEEP0:NEXT
430 CMDPUT@(X,Y),#X,PSET:FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
440 FOR I=0 TO 300:NEXT
450 X=160:Y=112:CMDPUT@(X,Y),UX,PSET:U=U-1:LOCATE 20,0:PRINT U:IF U=0 THEN 500 E
LSE J=0:GOTO 121
460 X=160:Y=112:Z=Z+10:L=L-1:IF L=1 THEN L=2:Z=Z+5
470 S=TX10+S:CMD PUT@(DX,DY),GX:CMD PUT@(DX,DY),IX:FOR I=0 TO 300:NEXT
480 LOCATE 15,12:PRINT"ｼﾞｭﾝﾋﾞ ﾊ ｼﾞｮｳﾌﾞ":FOR I=0 TO50:BEEP1:FOR U=0 TO10:BEEP1:BEEP0
:NEXT:BEEP0:NEXT:LOCATE 15,12:PRINT"                "
490 CMD CLS2:FOR I=0 TO 500:NEXT:T=100:J=0:E=0:CMDSCREEN 2,0,7:GOTO 130
500 LOCATE 15,12:PRINT "[GAME OVER]"
510 FOR I=0 TO 50:BEEP1:FOR U=0 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT:BEEP0:NEXT
520 LOCATE 16,13:PRINT "REPLEY(s)"
530 I$=INKEY$:IF I$="" THEN RUNELSE 530
540 LOCATE 9,7,1:PRINT"ｷｮｳﾘｭｳﾃﾞｽ ｶｲｼﾞｮｳ---":LOCATE 13,8:PRINT "--[GAME]--"
550 LOCATE 12,10:PRINT "START [s]KEY"
570 CMDPUT@(56,60),UX:CMD PUT@(236,60),GX
580 FOR I=0 TO 200 STEP 16:CMDPUT@(I,21),MX:NEXT
590 FOR I=0 TO 200 STEP 16:CMDPUT@(I,100),IX:NEXT
600 FOR I=0 TO 30:BEEP1:FOR U=1 TO 10:NEXT:BEEP0:NEXT
610 I$=INKEY$:IF I$="s" THEN CMD CLS3:S=0:RETURN:ELSE610
620 END
```

★ノストラダムスの子言では，1999年7月「光の反対のもの」が地球を滅ぼすそうです。早くそいつをこの世からまっ消しましょう。（滋賀県伊香郡・**ガウニハニレッシーのBF**）……**【影：光はベーマガよりじゃないのか？】**

PC-8001mkⅡ用

GIRL & FLOWER

エントリーコードP8Ⅱ②

中村 浩士

■すとーりー

あなたは，彼女と“くれいとす山”の頂上にあるお花畑へ，花をつみにきました。ところがっ！　なんという自然のいたずらか。あちこちに火が燃え広がっていたのです。さあ，あなたは消火器を持ち，こわがる彼女の手を引いて，彼女に何本の花を取らせてあげることができるでしょうか？

■あそびかた

プログラム入力後，SAVE，RUNすると“Wait a moment!!”と出ますので，少し待ってください。キャラクタ定義をしています。それが終わると，DEMOになります。3種類もあるんだぞー。あきたら，音の出てないときにスペース・キーを押してください。たちまち，ゲームがスタートします。

内容は簡単です。火から逃げまわり，花を取ればよいのですから。もちろん，水をかけると，火は消えます。燃えてる花についても同様です。SCREEN＋5本，花を取ると“NICE CLEAR!!”＆“BONUS！”

あっ，それから移動は 2・4・6・8 で水はスペース・キーですっ！

CHECKER FLAG

Dr.D：うーん，mkⅡユーザーは，キャラクタ定義でキレイな作品を作れるので，アイデアをおろそかにしてはいないかな？

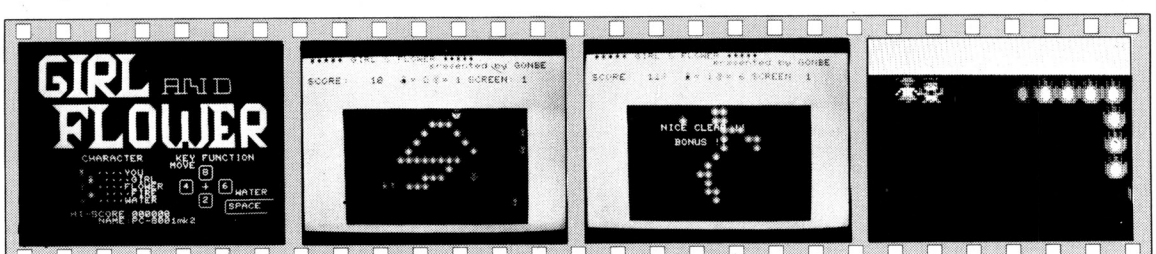
編：そうですね。ＰＣ－8001の作品から比べると，私もそう感じますね。

■改造・移植について

まず，改造についてですが，スピードは，まあ，こんなもんだと思います。他もこれでいいと思うので，火のことだけにしておきます。

第10行のＴＩ＄の値を大きくすると，火が追いかけてくる時間が長くなります。また，ＭＶの値を小さくすると，火がランダム走行しているとき，方向を変える回数が多くなります。大きくすると，その逆です。あと，デモはとってもかまいません。デモの最初に，RETURNとでも打ちこんでください。

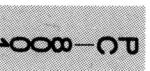
つぎに移植ですが，座標とGRAPHICに気をつければできないことはないでしょう。



《写真１》タイトル画面　《写真２》消火器で火が消えているうちに逃げろ！　《写真３》みごとクリアです　《写真４》登場キャラクタ

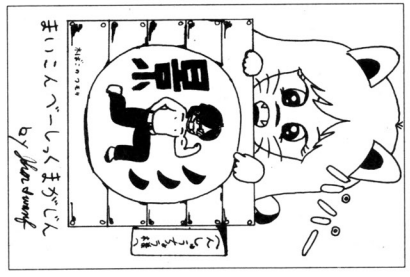
★核兵器反対!!　影も反対!!　I LOVE つぐ美!!（兵庫県神戸市・**反核太郎15才**）……【**影**：ついでにキミの頭をシールドしてみたら？　なんで私が反対されなくちゃいけないの！　なんで新人のつぐ美が愛されるの??】

```
5 ’
6 ’  ┌          ┐
7 ’  └irl and ┴ lower  by GOBE!!
10 DEFINT A-Z:TI$="00:00:04":MU=5:’ ムズカシサ
20 ’ti$･･･"FIRE" カ オイカケテイル ジカン
30 ’mu････"FIRE" ノ RANDOM ヨウ
40 ’       (オオキクスルト ナカナカ マカラナイ)
50   REM    1234567890
60   DATA "0000100000"
70   DATA "0010110100"
80   DATA "0010110100"
90   DATA "1011111101"
100 DATA "1111331111"
110 DATA "1113333111"
120 DATA "1113333111"
130 DATA "1113333111"
140 DATA "0111331110"
150 DATA "0011111100"
160 DATA "0011001100"
170 DATA "0011111100"
180 DATA "0011111100"
190 DATA "0011111100"
200 DATA "2001111002"
210 DATA "2200220022"
220 DATA "0220220220"
230 DATA "0022222200"
240 DATA "0002222000"
250 DATA "0000220000"
260 DATA "0001111000"
270 DATA "0011111100"
280 DATA "0003333000"
290 DATA "0000330000"
300 DATA "0022222200"
310 DATA "0202222020"
320 DATA "2002222002"
330 DATA "0001111000"
340 DATA "0011001100"
350 DATA "0110000110"
360 DATA "1002222000"
370 DATA "0022222200"
380 DATA "0001111000"
390 DATA "0000110000"
400 DATA "0033333300"
410 DATA "0303333030"
420 DATA "3003333003"
430 DATA "0022222200"
440 DATA "0222222220"
450 DATA "0000110000"
460 DATA "0000200000"
470 DATA "0000200000"
480 DATA "0000220000"
490 DATA "0002222000"
500 DATA "0022222222"
510 DATA "2222222200"
520 DATA "0002222000"
530 DATA "0000220000"
540 DATA "0000020000"
550 DATA "0000020000"
560 ’ make character
570 DIM HI%(16),HA%(16),JI%(16),JA%(16),MI%(16)
580 CMD SCREEN 2,0,6:CMD CLS 3
590 CONSOLE 0,25,0,0:WIDTH 40,25
600 LINE(0,0)-(39,24),"■",BF
610 FOR I=1 TO 20:AX=INT(RND(1)*37):AY=INT(RND(1)*22)
620 LOCATE AX,AY:PRINT " ┌┐";:LOCATE AX,AY+1:PRINT "|∩|";:LOCATE AX,AY+2:PRINT "
└┘";
630 NEXT I
640 LOCATE 12,10:PRINT "Wait a moment !!";
650 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 10:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(9,9),HI%
660 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 10:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(9,9),HA%
670 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 10:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(9,9),JI%
680 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 10:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(9,9),JA%
690 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 10:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(9,9),MI%
700 CMD CLS 2
710 CONSOLE ,,,1
720 ’ init
730 HS=0:HN$="PC-8001mk2"
740 S=0:G=3:M=1:T=0
750 ’ demo
760 GOSUB 1540
770 ’ game start
780 SN=0:G=G-1:IF G=-1 THEN 1080
790 CMD CLS 3
800 GOSUB 2280
810 GOSUB 2300
820 GOSUB 2320
830 CMD PUT(116,23),JA%:CMD PUT(156,23),HA%:CMD PUT(200,100),HI%
840 GOSUB 1290
850 X1=200:Y1=100:X=60:Y=60:U=-1:X2=50:Y2=60:TIME$="00:00:00":XM=0:YM=0
860 CMD PUT(X,Y),JI%:CMD PUT(X2,Y2),JA%
870 ’ main
880 GOSUB 1360
890 IF SN=1 THEN 780
900 R=INP(9):IF R=191 THEN GOSUB 1010
910 Q=INP(0):W=INP(1):XM=(Q=239)-(Q=191):YM=(W=254)-(Q=251)
920 IF XM=0 AND YM=0 OR STATUSPOINT(X+XM*10,Y+YM*10)=3 THEN CMD PUT(X,Y),JI%:CMD
 PUT(X2,Y2),JA%:GOTO 960
930 CMD PUT(X2,Y2),JA%
940 X2=X:Y2=Y
950 CMD PUT(X,Y),JI%:X=X+XM*10:Y=Y+YM*10
960 ST=STATUSPOINT(X2+4,Y2+5):IF ST=2 THEN S=S+10:T=T+1:BEEP1:CMD PUT(X2,Y2),HA%
:COLOR0:LOCATE6,3:PRINT USING"#####";S:LOCATE 21,3:PRINT T;:BEEP0:IF T=M+5 THEN
1210
970 CMD PUT(X,Y),JI%
980 IF ST=3 THEN FOR P=1 TO 200:BEEP1:NEXT:BEEP0:GOTO 780
990 CMD PUT(X2,Y2),JA%
1000 GOTO 880
1010 ’ water
1020 X3=X+(X-X2):Y3=Y+(Y-Y2)
1030 ST=STATUSPOINT(X3+4,Y3+5):TS=STATUSPOINT(X3,Y3):CMD PUT(X3,Y3),MI%
1040 IF ST=3 AND TS<>3 OR ST=1 THEN CMD PUT(X3,Y3),HI%
1050 FOR P=1 TO 30:BEEP1:NEXT:BEEP0
1060 IF X3=X1 AND Y3=Y1 THEN U=1:TIME$="00:00:00":MX=-MX:MY=-MY
1070 CMD PUT(X3,Y3),MI%:RETURN
1080 ’ game over
1090 FOR I=1 TO 200:BEEP1:BEEP0:COLOR INT(RND(1)*7)+1
1100 LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER";
1110 NEXT I:COLOR 7
1120 IF HS<S THEN HS=S:LOCATE 14,12:PRINT "HI-SCORE !!";:LOCATE 11,14:PRINT "Ple
ase input name !";:GOSUB 1150
1130 FOR P=1 TO 1000:NEXT P:GOTO 740
1140 ’ input name
1150 NK=0:HN$="":LOCATE 14,16:PRINT "__________";
1160 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13) THEN BEEP:LOCATE 14,18:PRINT "Thank you !";:RET
URN
1170 NK=NK+1:HN$=HN$+A$:LOCATE 14,16:PRINT HN$;
1180 IF NK=10 THEN BEEP:LOCATE 14,18:PRINT "Thank you !";:RETURN
1190 GOTO 1160
1200 NK=NK+1:HN$=HN$+A$:LOCATE 15,16:PRINT HN$;
1210 ’ clear
1220 M=M+1:G=G+1:FOR I=1 TO 100:BEEP1
1230 COLOR RND(1)*7+1:LOCATE 10,10:PRINT "NICE CLEAR !!";
1240 BEEP0:NEXT I
1250 COLOR 7
```



★6月号162ページのOFの終りに】がついてません。さてそこで問題／今回はだれのミスでしょう？ ①奥村印刷②編③影。(神奈川県横浜市・岡田　聡11才)……【編：3番です／影さんが足をのばしすぎたからなのです。】

```
1260 LOCATE 12,12:PRINT "BONUS !!";:COLOR 0:FOR I=1 TO RND(1)*300+200:S=S+1:BEEP
1:LOCATE 6,3:PRINT USING"######";S:BEEP0:NEXT:COLOR7
1270 FOR I=1 TO 200:NEXT I
1280 T=0:GOTO 780
1290 'put flower
1300 FOR I=1 TO M+5-T
1310 X=(RND(1)*22+5):X=X*10:Y=(RND(1)*13+6):Y=Y*10
1320 IF STATUSPOINT(X+4,Y+5)=2 THEN 1310 ELSE CMD PUT(X,Y),HA%
1330 NEXT I
1340 RETURN
1350 ' fire (all)
1360 IF U=1 AND TIME$>"00:00:03" THEN U=-1:TIME$="00:00:00"
1370 IF U=-1 AND TIME$>TI$ THEN U=1:TIME$="00:00:00"
1380 ON U+2 GOSUB 1490,,1410
1390 RETURN
1400 ' fire (random)
1410 A=RND(1)*MU:ON -(A<>0) GOTO 1430
1420 A=RND(1)*4+1:MX=((A=1)-(A=2))*10:MY=((A=3)-(A=4))*10
1430 XX=X1+MX:YY=Y1+MY:IF XX=40 OR XX=270 THEN MX=0
1440 IF YY=50 OR YY=190 THEN MY=0
1450 X1=X1+MX:Y1=Y1+MY:IF STATUSPOINT(X1,Y1)=1 THEN FOR P=1 TO 200:BEEP1:NEXT:BE
EP0:SN=1:RETURN
1460 CMD PUT(X1,Y1),HI%
1470 RETURN
1480 ' fire (???)
1490 MX=SGN(X2-X1)*10:MY=SGN(Y2-Y1)*10
1500 IF MX<>0 AND MY<>0 THEN A=RND(1)*3:IF A=1 THEN MX=0 ELSE IF A=2 THEN MY=0
1510 GOSUB 1430
1520 RETURN
1530 ' demo (1)
1540 CMD CLS 2:LOCATE 0,24
1550 PRINT:GOSUB 2220
1560 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1570 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1580 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1590 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1600 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1610 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1620 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1630 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1640 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1650 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1660 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1670 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1680 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1690 PRINT "                                    ":GOSUB 2220
1700 PRINT "      CHARACTER      KEY FUNCTION   ":GOSUB 2220
1710 PRINT "                     MOVE ┌─┐       ":GOSUB 2220
```



by ジョン

評…見よ，この肉体美を！（影）

```
1720 PRINT "          ····YOU          |8|          ":GOSUB 2220
1730 PRINT "           ····GIRL     ┌─┘ └─┐        ":GOSUB 2220
1740 PRINT "          ····FLOWER    |4| + |6|       ":GOSUB 2220
1750 PRINT "           ····FIRE     └─┐ ┌─┘WATER":GOSUB 2220
1760 PRINT "          ····WATER        |2| ┌──────":GOSUB 2220
1770 PRINT "                           └─┘ |SPACE ":GOSUB 2220
1780 PRINT "     HI-SCORE:00000             └──────":GOSUB 2220
1790 PRINT "          NAME:                       ":GOSUB 2220
1800 CMD PUT(50,127),JI%:CMD PUT(60,135),JA%:CMD PUT(50,143),HA%:CMD PUT(60,151)
,HI%:CMD PUT(50,159),MI%
1810 LOCATE 13,22:PRINT RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(HS),LEN(STR$(HS))-1),6):LOCAT
E 13,23:PRINT HN$;
1820 FC=0
1830 FC=FC+1:IF INP(9)=191 THEN RETURN
1840 IF FC<>1000 THEN 1830
1850 ' demo (2)
1860 SN=0:FOR I=1 TO 10:GOSUB 2220:NEXT
1870 DM=1
1880 CMD CLS 3
1890 X1=200:Y1=100:X=60:Y=60:U=-1:X2=50:Y2=60
1900 GOSUB 2270:GOSUB 2300:GOSUB 1300
1910 CMD PUT(116,23),JA%:CMD PUT(156,23),HA%
1920 X=60:X2=50:Y=60:Y2=60
1930 CMD PUT(X2,Y2),JA%:CMD PUT(X,Y),JI%
1940 GOSUB 1360
1950 IF SN=1 THEN 2030
1960 GOSUB 2320
1970 LOCATE 10,24:COLOR0:PRINT "HIT SPACE KEY !!";:COLOR7:IF INP(9)=191 THEN DM=
0:RETURN
1980 A=RND(1)*4+1:XM=((A=1)-(A=2))*10:YM=((A=3)-(A=4))*10
1990 IF STATUSPOINT(X+XM+4,Y+YM+5)=3 THEN XM=0:YM=0:GOTO 1940
2000 CMD PUT(X2,Y2),JA%:X2=X:Y2=Y:CMD PUT(X,Y),JI%:CMD PUT(X2,Y2),JA%:X=X+XM:Y=Y
+YM:CMD PUT(X,Y),JI%
2010 GOTO 1940
2020 ' demo(3)
2030 CMD CLS 3:LOCATE 10,24:PRINT "HIT SPACE KEY !!";:ZX=0
2040 CMD LINE(0,100)-(319,199),1,BF
2050 LOCATE 0,0
2060 PRINT "▄▀ |                "
2070 PRINT "▀                  "
2080 PRINT "  /                "
2090 PRINT "_                  "
2100 CMD PUT(200,90),JA%:CMD PUT(ZX,90),JI%
2110 CMD PUT(ZX,90),JI%:ZX=ZX+10:CMD PUT(ZX,90),JI%
2120 :FOR I=1 TO 50:NEXT I
2130 IF INP(9)=191 THEN RETURN
2140 IF ZX<>180 THEN 2110
2150 COLOR 3:FOR I=1 TO 20
2160 LOCATE RND(1)*20+10,RND(1)*12:PRINT "♥";
2170 FOR P=1 TO 50:BEEP1:NEXT:BEEP0
2180 NEXT I:I=0:COLOR7
2190 I=I+1:IF INP(9)=191 THEN RETURN
2200 IF I<>500 THEN 2190
2210 GOTO 1540
2220 ' wait
2230 FOR P=1 TO 200:NEXT
2240 BEEP1:FOR P=1 TO 30
2250 NEXT:BEEP0
2260 RETURN
2270 ' screen
2280 CMD LINE(0,0)-(319,199),3,BF:CMD LINE(49,59)-(270,190),0,BF:RETURN
2290 ' tabel
2300 COLOR 0:LOCATE 0,0:PRINT "***** GIRL & FLOWER *****";:LOCATE 0,1:PRINT "
          presented by GONBE ";:LOCATE 0,3:PRINT "SCORE:######    =    =    S
CREEN:";:RETURN
2310 ' score print
2320 COLOR 0:LOCATE 6,3:PRINT USING"######";S:LOCATE 16,3:PRINT G;:LOCATE 21,3:PR
INT T;:LOCATE 31,3:PRINT M;:COLOR 7:RETURN
```

★みなさん！40円でOFコーナーにでるより，料金受取人払いでだいですよね！影さん，ひとはだぬいでください。//（千葉県匝瑳郡・**押尾正一15才**）……【**影**：あぁいいよ！**編**：まさかと思ったけど，やっぱりぬいだよ！】

THE SHIP

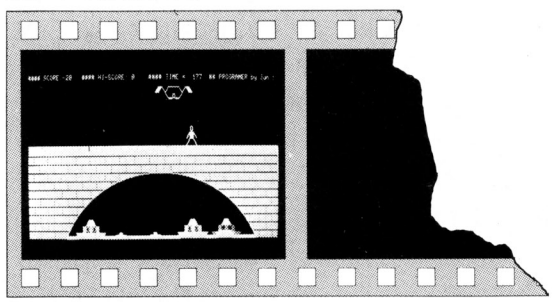
エントリーコード P88①

北九州工業地帯

橋の下を船が通ります。船が橋の下にきたら（船が一番大きくなったら），爆弾を落として，船を沈めてください(50点)。はずれると(−10)点です。

ときどき，上にレーダＳＨＩＰが出現します。これは，ミサイルで破壊します(ＴＩＭＥが５増えます)。はずれると，ゲーム・オーバーです。ゲームは，タイム制です。

船が早く消えます。



《写真１》 実行画面

キー説明

1で左，3で右，5でミサイル，スペース・バーで爆弾発射です。

540 ＩＦ ＳＩ(Ｆ)＝８の８を７にしてください。

THE SHIPのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 H=0:CLS 3,80)-(639,80),2:CIRCLE (320,240),240,2:PAINT (320,91),2
30 FOR A=100 TO 200 STEP -10
40 FOR A=100 TO 200 STEP 10
50 LINE (0,A)-(639,A):NEXT A
60 FOR A=100 TO 200 STEP 20
70 FOR B=15 TO 639 STEP 35
80 LINE (B,A)-(B,A+10),0:LINE (B+15,A+10)-(B+15,A+20),0:NEXT :NEXT
90 CIRCLE (320,240),240,6:LINE (97,196)-(543,196),5:PAINT (320,199),5,6
100 ' GAMEN
110 B$(1)="■ ":B$(2)="  ■ ":B$(3)="  ▄▄ "
120 D=30:SHIP=0:TIME=200:BA(0)=15:BA(1)=25:BA(2)=35:BA(3)=45:BA(4)=55
130 V=0:P=6:I=R=0:J=0:L=0:I=0:FOR T=0 TO 4:SI(T)=0:NEXT
140 CLS:COLOR 4:LOCATE 0,0:PRINT "#### SCORE: 0     #### HI-SCORE:     #### TIME
    = 100 #### PROGRAMER by Jun ' ##"
150 LOCATE 31,0:PRINT H
160 ' MEIN PROGRAM
170 COLOR 7:LOCATE D, 8:PRINT " o"
180 LOCATE D, 9:PRINT "▄\ ":BEEP 1:BEEP 0
190 LOCATE D,10:PRINT "/▄\ ":IF E=253 AND D>21 THEN D=D-10
200 D=D+(INP(6)-(INP(6)=255))*2:IF D<1 THEN D=1
210 IF E=247 AND D<5 THEN D=D+10
220 IF (RND(1)*100)<(TIME/10) THEN GOSUB 500
230 IF J=1 THEN LOCATE M,K:PRINT " ":IF K=23 THEN I=0:J=0
240 IF INP(9)=191 AND I=0 THEN J=1:K=11:L=0:M=G+1:I=1:L=0
250 IF V=0 AND INT(RND(1)*20)=5 THEN V=1:W=59
260 IF J=1 THEN LOCATE M,K:PRINT "O":M1=M:K1=K:K=K+3:IF K=23 THEN GOSUB 540
270 IF INP(0)=223 THEN GOSUB 390
280 TIME=TIME-1:COLOR 4:LOCATE 49,0:PRINT TIME;" "
290 IF TIME =0 THEN 630
300 IF E=247 OR E=253 THEN LOCATE G,8:PRINT "  ":LOCATE G,9:PRINT "  ":LOCATE
G,10:PRINT "  "
310 IF V=0 THEN 170
320 ' レーダー
330 W=W-5
340 IF W<0  THEN 630
350 COLOR 6
360 LOCATE W,2:PRINT "◣◇◢  "
370 LOCATE W,3:PRINT "  ◥▽◤  "
380 GOTO 170
390 FOR X=7 TO 3 STEP -1:LOCATE G+1,X:PRINT "|"
400 FOR X=1 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
410 LOCATE G+1, 30:PRINT " ":NEXT
420 IF W+5<G+1 THEN 630
430 COLOR 1
440 LOCATE W,2:PRINT "//  \ = / \\"
450 LOCATE W,3:PRINT "\\  / = \ //"
460 FOR Y=1 TO 20: BEEP 1:NEXT:BEEP 0
470 LOCATE W,2:PRINT "  "
480 LOCATE W,3:PRINT "  "
490 V=0:TIME=TIME+5:GOTO 550
500 IRO=INT(RND(1)*7)+1:COLOR 3
510 IF SI(F)<4 THEN LOCATE BA(F),25:PRINT B$(SI(F));  ":COLOR 4:LOCATE BA(F),25:PR
520 IF SI(F)=5 THEN LOCATE BA(F),23:PRINT "  ▄▄  ":COLOR 2:LOCATE BA(F),23:PR
INT "  ▄▄  ":COLOR 4:LOCATE BA(F),25:PRINT "  ▄▄  ":LOCATE BA(F),23:PRINT "
    ";:LOCATE BA(F),25:PRINT "    ";:SI(F)=8
530 IF SI(F)=6 THEN LOCATE BA(F),22:PRINT "  ▄▄  ":COLOR 2:LOCATE BA(F),23:PR
INT "  ▄▄  ":COLOR 4:LOCATE BA(F),25:PRINT "  ▄▄  ":LOCATE BA(F),23:PRINT "
    ";:LOCATE BA(F),25:PRINT "    ";:SI(F)=0
540 IF SI(F)=8 THEN LOCATE BA(F),22:PRINT "  ▄▄  ":LOCATE BA(F),23:PRINT "
    ";:LOCATE BA(F),25:PRINT "    ";:SI(F)=0
550 RETURN
560 COLOR 4:W=(G-10)/10:IF SI(N)<6 OR SI(N)>7 THEN SHIP=SHIP-10:LOCATE 11,0:PRIN
T"SHIP:";SHIP:RUN ELSE 570
570 LOCATE 0-4,23:PRINT "◣  ◢":COLOR 4:LOCATE 0-4,25:PRINT "◣  ◢";
:SI(N)=0
580 FOR BI=1 TO 50:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:SHIP=SHIP+50
590 LOCATE 11,0:PRINT SHIP
600 LOCATE 0-4,22:PRINT "                ":LOCATE 0-4,23:PRINT "                ";:COLOR 4:LO
CATE 0-4,25:PRINT "                ";
610 DI(F)=0:RETURN
620 ' ケーム オーバー
630 LOCATE 24,12:PRINT "**********************"
640 FOR F1=13 TO 18:LOCATE 24,F1:PRINT "*";SPC(20);"*":NEXT
650 LOCATE 24,18:PRINT "**********************"
660 COLOR 6
670 LOCATE 26,14:PRINT "┌┬┐┌┬┐┌┐  ┌┐┌┬┐┌┬┐┌┐"
680 LOCATE 26,15:PRINT "└┐ ├┤ ├┴┐ ├┤ ├┤ ├┬┘"
690 LOCATE 26,16:PRINT "└┘ └┘ └┘ └┘ └┘ └┘└─"
700 IF SHIP>H THEN H=SHIP:LOCATE 27,18:PRINT "[[[[[ YOUR HI-SCORE ]]]]]"
710 IF INKEY$="" THEN 110 ELSE 710
```

★飛行機がついらくしました。**パイロット**：ついらくをしてしまって……。あれ，この鯛へんだぞ。た，たいへんだ!!(マイコンなくともベーマガは楽しいネ！)。(福島県伊達郡・MERKAVA14才)……**【影：オモロ！】**

PC-8801/mkⅡ用

MIDAS

THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード P88②
内山　あきお

■ プロローグ

ヒロシは，ある時，世界征服をたくらむ悪の組織「T．O」から逃げ出してきたという男から，人間の皮膚をゴム状にして体にガスを入れて飛ばすという，「MIDAS」計画について聞かされた。その実験のため，T．Oは少女をさらい，異空間「ジンバ」で実験を行うというのだ。

ヒロシは，彼からツイン・ビームを備えた異空間戦闘機「TTY」のありかを聞き，少女を助けるため，ジンバへ向かった。だが，そこにはUFOや飛行機らしきものが，エネルギー弾を出して飛んでいるのだった。

守りぬくんだ!!少女の笑顔を……。

■ あそびかた

4と6で左右，スペース・キーでビーム発射という普通のパターンです。

上から出てくる敵をビームで撃ち，女の子は，その上を通って助けてください。

（面数＋4）人を助けると面クリアで，ボーナスとして面数×1000点が入ります。最初は20000点で1機，それからは，40000点ごとに1機増えます。

味方が，敵かエネルギー弾に当たって，持ち数が0になると終りです。

■ プログラムについて

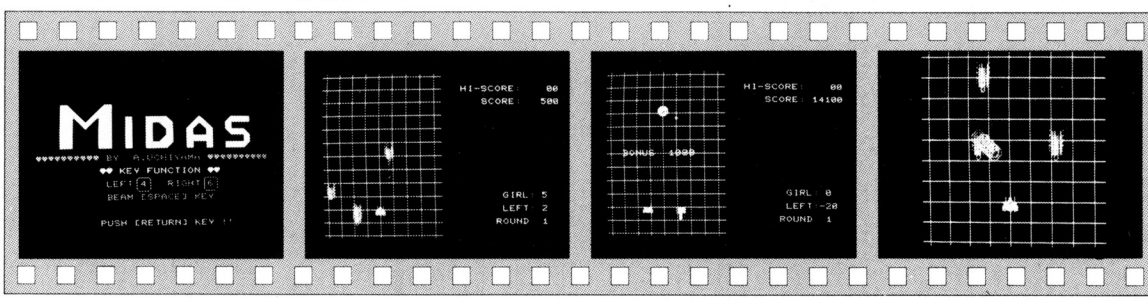
ほとんど機械語なので，とても速くなったと思います。

このプログラムでは，カラー・パレットによる重ね合わせをやっています。これによって，プログラムやグラフィックのデータが少なくなったので助かりました。

CHECKER FLAG

影：おっ，M－5のプログラムだ!!

Dr.D：いや，これはPC－8801のプログラムだぞ。マシン語をうまく使っているので，とてもなめらかな動きだな。しかし，これに使われているサブ・ルーチンを，他人が使うことができんのは残念じゃ。今度は，もっと使いやすく作ってもらおうかな。



《写真1》 タイトル画面　《写真2》 動きがリアルですね!!　《写真3》 ボーナスが入ります　《写真4》 戦闘機TTYに注目!!

★M5のBASIC－Iのプログラムは，BASIC－Gで動きますか？またFM－7のプログラムをM5で入れて，それをFM－7にロードできますか？（札幌市・Woody中曽根）……【Dr.D：初めの答えは○，あとのは×だ。】

■改良点

400行の初めのほうの07を変えると，敵の速さが変わる。

470行の初めのほうの04を変えると，玉の速さが変わる。

610行の初めのほうの09を変えると，自分の速さが変わる。

上の改良を行った場合は，行の終りの数も増減分だけ変えておいてください。

まだ，スピードが遅いと思う人は，ＳＣＲＥＥＮ文の２番目の０を１にしてください。

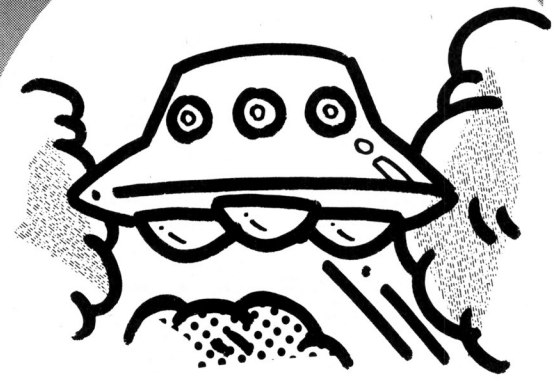
MIDASのプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&H9FFF:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,3:CLS 3
20 CLS:COLOR=(0,0):COLOR=(1,1):COLOR=(2,2):COLOR=(3,3):COLOR=(4,0):COLOR=(5,0):C
OLOR=(6,7):COLOR=(7,7)
30 LOCATE 12,12:PRINT"♥ ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ ♥":GOSUB 320
40 FOR I=36 TO 312 STEP 32:LINE(I,0)-(I,199),1,BF:NEXT:FOR I=4 TO 196 STEP 16:LI
NE(24,I)-(308,I),1,BF:NEXT
50 CLS:COLOR 5:LOCATE 6,2:PRINT"
60 LOCATE 6,3:PRINT"
70 LOCATE 6,4:PRINT"
80 LOCATE 6,5:PRINT"
90 LOCATE 6,6:PRINT"
100 LOCATE 6,7:PRINT"
110 LOCATE 6,8:PRINT"
120 COLOR 2:LOCATE 2,10:PRINT"♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ BY  A.UCHIYAMA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥";
130 COLOR 5:LOCATE 12,12:PRINT"♥♥ KEY FUNCTION ♥♥";
140 COLOR 4:LOCATE 13,13:PRINT"
150 LOCATE 13,14:PRINT"LEFT[4]   RIGHT[6]";
160 LOCATE 13,15:PRINT"
170 LOCATE 12,16:PRINT" BEAM [SPACE] KEY";
180 COLOR 6:LOCATE 12,20:PRINT"PUSH [RETURN] KEY !!";
190 IF INP(1)<>&HFF THEN 190 ELSE CLS
200 L=3:S=0:K=5:M=1:E=2000
210 LOCATE 22,2:PRINT USING"HI-SCORE:######0";HS;:LOCATE 25,4:PRINT USING"SCORE:#
#####0";S;:LOCATE 28,18:PRINT"GIRL:";K;:LOCATE 28,20:PRINT"LEFT:";L;:LOCATE 27,22
:PRINT"ROUND:";M;
220 FOR I=1 TO 2:SCREEN 1,3,I,7:CLS 2:NEXT:SCREEN 0,0
230 FOR I=&HD000 TO &HD040:POKE I,0:NEXT:POKE &HD010,1:POKE &HD011,20:POKE &HD01
2,40:POKE &HD000,1:FOR I=&HD001 TO &HD00D STEP 3:POKE I,INT(RND(1)*3)+1:POKE I+1
,INT(RND(1)*31)+4:POKE I+2,4:NEXT
240 '------------ MAIN ------------
250 A=USR(0):IF A=255 THEN 250  ELSE IF A=1 THEN FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEX
T:S=S+10:GOTO 270
260 IF A=4 THEN FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:K=K-1:LOCATE 33,18:PRINT K;:IF
K=0 THEN GOTO 300  ELSE S=S+50:GOTO 270:ELSE IF A=0 THEN 280 ELSE GOTO 250
270 LOCATE 31,4:PRINT USING"######0";S;:IF S>=E THEN L=L+1:E=E+4000:BEEP 1:FOR I=
0 TO 50:NEXT:BEEP 0:LOCATE 33,20:PRINT L;:GOTO 250 ELSE 250
280 FOR I=1 TO 7:COLOR=(0,I):BEEP 1:FOR J=0 TO 150:NEXT:BEEP 0:NEXT:COLOR=(0,0):
L=L-1:IF L<>-1 THEN LOCATE 33,20:PRINT L;:GOTO 220
290 LOCATE 4,12:PRINT"♥ GAME OVER ♥";:FOR I=0 TO 4000:NEXT:SCREEN ,3:IF HS<S THE
N HS=S:GOTO 50 ELSE 50
300 LOCATE 4,12:PRINT"BONUS ";M*1000;:S=S+M*100:K=M+5:M=M+1:FOR I=0 TO 1000:NEXT
:CLS:GOTO 210
310 '-------------- KIKAI GO ---------------
320 RESTORE 330:FOR I=&HA000 TO &HA3FF STEP 16:D=0:FOR J=0 TO 15:READ D$:C=VAL("
&H"+D$):D=D+C:POKE I+J,C:NEXT:READ C:IF C<>D THEN PRINT"Error !!";STR$(330+(I-&H
A000)/1.6):BEEP:END ELSE NEXT:DEF USR=&HA000:RETURN
330  DATA E5,CD,BC,A1,CD,6E,A8,CD,E3,A8,CD,FE,A1,CD,75,A1,2953
340  DATA E1,7F,D5,7E,23,6E,26,00,29,29,29,29,29,54,1397
350  DATA 5D,29,29,19,16,C8,5F,19,D1,C9,5E,23,56,21,60,F2,1530
360  DATA E5,2B,18,01,E5,F3,F5,C5,CD,13,A8,EB,4E,23,46,23,2048
370  DATA EB,C5,1A,D3,5D,77,D3,5F,13,1A,D3,5E,77,D3,5F,13,1981
380  DATA 23,10,EF,C1,C5,3E,50,90,4F,06,00,09,C1,0D,20,E1,1523
390  DATA FB,C1,F1,E1,C9,D5,11,47,A2,CD,34,A8,D1,C9,21,00,2434
400  DATA D8,06,04,35,C0,36,07,23,7E,B7,20,27,ED,5F,FE,0A,1535
410  DATA 30,10,36,04,23,ED,5F,E6,1F,C6,04,77,23,36,04,10,1188
420  DATA E6,C9,ED,5F,E6,01,28,03,77,18,E9,ED,5F,E6,01,C6,2174
430  DATA 02,18,F5,23,CD,65,A8,3D,20,8F,11,91,A2,23,34,7E,1417
440  DATA FE,2C,30,27,CD,30,A8,18,D6,11,DB,A2,3D,20,0A,35,1598
450  DATA 7E,FE,03,30,E8,2B,34,18,AF,3D,20,0A,34,7E,FE,24,1528
460  DATA 38,DB,2B,35,18,A2,11,25,A3,18,D2,E5,2B,2B,36,00,1377
470  DATA E1,18,AC,21,20,D0,35,C0,36,04,23,0E,04,11,01,D0,1276
480  DATA E5,06,06,C5,ED,5F,FE,5A,38,1F,7E,B7,28,07,23,23,1627
490  DATA 23,10,F7,18,1A,CD,EB,A3,28,0F,34,13,23,1A,3C,77,1317
500  DATA 23,13,1A,77,23,10,04,18,06,13,13,13,0D,20,D5,C1,792
510  DATA E1,7E,B7,23,28,05,23,23,18,F7,C9,11,E5,A3,23,CD,1789
520  DATA 1E,A2,34,7E,FE,2C,38,07,E5,2B,2B,35,E1,18,E8,11,1597
530  DATA DF,A3,CD,1E,A2,18,E8,0E,05,21,01,D0,06,04,D5,7E,1641
540  DATA 23,B7,20,08,23,23,D1,10,F5,3E,FF,C9,1A,C6,02,BE,1732
550  DATA 38,F2,91,BE,30,EE,23,13,1A,C6,02,BE,38,E7,91,BE,2011
560  DATA 30,E3,AF,D1,C9,11,11,D0,CD,47,A1,B7,28,2D,0E,03,1824
570  DATA 21,21,D0,06,06,11,11,D0,CD,4E,A1,B7,C8,11,14,D0,1600
580  DATA 1A,B7,28,02,2F,C9,13,CD,47,A1,B7,C0,1B,12,13,EB,1621
590  DATA CD,A0,EB,2B,2B,77,0E,01,18,0B,2B,2B,7E,FE,04,1424
600  DATA 3E,00,77,0E,04,23,CD,65,A8,79,C9,21,10,D0,35,1524
610  DATA C0,36,09,23,DB,00,FE,FF,28,0E,CD,65,A8,FE,BF,20,2015
620  DATA 24,34,7E,FE,24,20,01,35,11,6F,A3,CD,34,A8,EB,21,1566
630  DATA 14,D0,DB,09,FE,BF,C0,7E,B7,C0,34,23,1A,77,23,13,1080
640  DATA 1A,D6,03,77,C9,35,7E,FE,03,20,DD,34,18,DA,21,14,1599
650  DATA D0,7E,B7,C8,23,23,11,47,A2,CD,1E,A2,35,7E,FE,04,1871
660  DATA 20,05,2B,2B,36,00,C9,11,B9,A3,CD,1E,A2,C9,C5,E5,1767
670  DATA CD,1D,A8,F3,EB,4E,23,46,23,EB,C5,1A,D3,5D,77,2004
680  DATA D3,5F,13,23,10,F6,C1,C5,3E,50,90,4F,06,00,09,C1,1585
690  DATA 0D,20,E8,FB,E1,C1,C9,0C,03,00,00,00,00,00,00,00,1162
700  DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
710  DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
720  DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
730  DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
740  DATA 00,0C,03,60,60,7A,04,06,06,D6,2F,FA,E7,7D,F2,D6,1668
750  DATA 2F,FA,E7,7D,F2,D6,2F,FA,E7,7D,F2,D6,2F,FA,E7,7D,2871
760  DATA F2,D6,2F,FA,FF,7D,F2,D6,2F,FA,FF,5D,F2,D6,2F,FA,2987
770  DATA FF,5D,F2,50,20,FE,82,0C,02,00,00,FE,82,00,00,00,1484
780  DATA 00,FE,82,00,00,00,00,60,78,00,00,0C,03,03,03,FF,884
790  DATA FF,C0,C0,0F,0F,D5,2A,F0,F0,3F,3F,FF,FF,FC,FC,FF,2799
800  DATA FF,FF,C3,FD,FF,FF,CF,FF,20,FD,F3,FF,CC,FF,40,7D,3361
810  DATA B3,FF,CC,FD,02,75,BB,FF,CF,75,8A,D5,FB,FF,FF,D5,3101
820  DATA EB,D5,FF,3F,3F,FF,FF,54,FC,0F,0F,D5,2A,50,F0,03,2283
830  DATA 03,55,FF,40,C0,0C,03,0F,00,FF,00,F0,00,FF,03,FF,1637
840  DATA FF,FF,C0,FF,03,3C,FF,FF,C0,3F,03,FF,FF,FC,C0,00,2742
850  DATA 00,FF,FF,00,00,3F,00,FF,00,FC,00,CF,CC,FF,00,F3,1989
860  DATA 33,CF,CF,FF,FF,F3,F3,FF,C0,FF,00,FF,03,FF,C0,FF,3123
870  DATA 00,FF,03,0F,0F,C3,C3,F0,F0,0F,00,C3,00,F0,00,0C,1620
880  DATA 03,0C,00,00,00,30,00,0C,00,34,3C,30,00,0C,00,34,299
890  DATA 3C,30,00,0C,00,FD,E7,30,00,34,3C,FD,C3,34,3C,35,1377
900  DATA 3F,FD,C3,74,FC,35,3F,F5,FF,74,FC,F5,FF,FD,FF,75,2988
910  DATA FF,F5,FF,FD,FF,75,FF,F5,CF,F5,FF,7D,F3,F4,CC,FD,3656
920  DATA FF,3D,33,30,00,34,00,1C,10,0C,03,0C,00,30,0C,00,606
930  DATA 30,0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,348
940  DATA 0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,04,304
950  DATA 01,3C,FD,F5,34,04,01,00,00,00,00,00,1A,FE,04,C8,B7,1283
960  DATA C8,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,401
```


★ぼくの村にももう１人パソコンユーザーがいました。ぼくはその人にベーマガを勧めるつもりです。（茨城県那珂郡・**佐藤英郎14才**）……**【編：そうですか。ぜひベーマガの読者になってもらえるよう。一同：ヨロシク!!】**

PC-9800/E/F(ROMベーシック)用

MEVIOUS パート2



間嶋　宏文

このゲームは，1983年9月号のベーマガのN－BASIC用の「メビウス」の移植版です。

しかし，ただN－BASICから，N88－BASIC（86）に移植するだけではあまりに芸がなさすぎるので，マシン語を使い，N－BASIC用ではUPスクロールだった部分を，DOWNスクロールに改造しました。

遊びかた

自分のキャラクタは"♠"で，テン・キーの1で左，3で右，2で下，5で上に移動します。

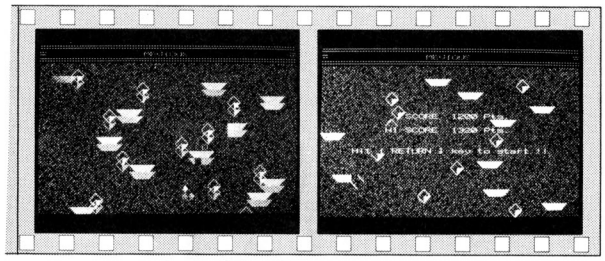
この四つのキーを使って，上から下に降りてくる敵をよけてください。自分が上のほうにいるほど，点数は高くなります。

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむふむ，マシン語を使ってコンパクトにまとめてくれたね。

編：「マシン語寺子屋」を参考に，作ってくれたそうですよ。

Dr.D：そうか，そうか。それで，リストも短いわけだな。



《写真1》カラーで紹介でき《写真2》マシン語は速い!!ないのが残念！

プログラムについて

ほとんどの部分は，9月号の「メビウス」と同じですが，N88－BASIC（86）ではバックのキャラクタの設定ができませんので，緑のG－VRAMにPOKE文で乱数を書きこみ，「ゼビウス」の森の部分のように見えるように工夫しました。そのため，RUNしてから約1～2分しないと，ゲームは始まりません。

60行を消すと，G－VRAMへの書きこみはなくなり，すぐにゲームを始めることができるようになります。

マシン語の部分は，4月号の「Dr.Dのマシン語寺子屋」に出ていたやりかたと，同じような方法を使っています。

MEVIOUSパート2のプログラム・リスト

```
10 '--- MEVIOUS part two --- by Hirofumi Majima --- 1984/4/9 ---
20 CLEAR ,&H1F00:ON STOP GOSUB *FIN
30 STOP ON:RESTORE *MACHINE.LANGUAGE.DATA:DEF SEG=&H1F00:DEF USR=0:FOR I=0 TO 77
:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:NEXT
40 WIDTH 40,25:CONSOLE 3,25,0,1:SCREEN 3,2:CLS 3:SCREEN 0,2:DEFINT A-Z:HS=0:HSC=
0
50 RANDOMIZE (VAL(LEFT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2)))/8
60 LOCATE 13,12:COLOR 5:PRINT "Wait a minute !!";:DEF SEG=&HB800:FOR I=1920 TO 1
5999:A=RND%255:POKE I,A:NEXT:CLS:BEEP
70 '------
80 SCREEN 0,0:COLOR 4:DEF SEG=&HA000
90 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 39:COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT "=";:NEXT X,Y:COLOR 2
100 LOCATE 1,1:PRINT SPC(15);"MEVIOUS";SPC(16);
110 CLS:X=20:Y=21:S=0
120 VX=20:VY=3:B$(0)=CHR$(31)+"▀"
130 DEF FNP(X,Y)=PEEK(&HA0&Y+4X)
140 B$(1)="へ":B$(2)=CHR$(31)+B$(1)+CHR$(29)+CHR$(29)+"へ"
150 FOR T=0 TO 1500:LOCATE RND(1)*36,4:SCROLL=USR(0)
160 COLOR 5:PRINT B$(T MOD 2);:I=INP(&HE0)
170 LOCATE X,Y+1:PRINT " ";:COLOR 7
180 X=X+(I=253)-(I=247)*(X)36)-(X(1)
190 Y=Y+(I=223)-(I=251)*(Y)21)-(Y(4)
200 IF FNP(X,Y)<>32 THEN GOTO 270
210 LOCATE X,Y:PRINT "♠";:VY=VY+2
220 LOCATE VX,VY-1:PRINT " ";
230 VX=VX+SGN(X-VX):C=6+(C=6)*4
240 COLOR C:LOCATE VX,VY:PRINT "o";
250 IF VY)22 THEN VY=4:VX=RND(1)*38
260 S=S+24-Y:BEEP 1:BEEP 0:NEXT T
270 BEEP:COLOR 7:LOCATE 13,10:PRINT USING "SCORE ###### Pts.";S*10
280 IF S*10)HSC THEN HSC=S*10
290 LOCATE 10,12:PRINT USING "HI-SCORE ###### Pts.";HSC;
300 WHILE INKEY$(>"":A$=INKEY$:WEND:LOCATE 5,15:PRINT "Hit [ RETURN ] key to sta
rt !!";
310 IF INKEY$(>CHR$(13) THEN 310 ELSE 110
320 '------
330 *MACHINE.LANGUAGE.DATA
340 DATA 58,53,51,1E,86,56,57,B8,00,A0,E8,0E,00,B8,00,A2
350 DATA E8,00,00,5F,5E,07,1F,59,5B,58,CF,0E,D8,1E,07,B9
360 DATA 15,00,BE,60,0E,BF,00,0F,56,57,51,FC,B9,50,00,F3
370 DATA A5,59,5F,5E,81,EE,A0,00,01,EF,A0,00,E2,EA,B9,A0
380 DATA 00,BB,E0,01,00,20,26,00,07,43,43,E2,FA,C3
390 '--- END OF GAME ---
400 *FIN
410 RETURN *OWARI
420 *OWARI
430 BEEP 0:COLOR 7,0,0,7:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,1,1:SCREEN 0,1:CLS 3:SCREEN 0,
0:STOP OFF:END
```

★《ベーマガ歌合戦》「1番平井友紀人，さんぽの歌を歌います」。♪ポッポッポ～♪（ハトポッポの節で）。（栃木県宇都宮市・**平井友紀人11才**）……【**編**：カーン！残念でした。つぎの方どーぞ！**影**：これでも，ほんとに編集部??】

移植版ハンバーガーショップ

宮田　幸児

●はじめに

賢いベーマガ読者のみなさん，こんにちは!!

このゲームは，ＰＣ－6001用のゲームを移植したものです。Ｐ６ユーザーの友人が，ぴゅう太でこんなことできるかな？といったので，作ったゲームなんです。

●遊びかた

ゲームは単純で，客の注文どおりに材料をのせるだけ。注文材料に対応したキーを，たたいてください。バーガーは[8]，チーズは[9]，ハムは[7]，野菜は[6]，パンは[0]のキーです。

このゲームにはきびしい店長がいて，３回ミスしただけで「クビ」になってしまいます。

ミスは，ちがう材料をのせたときや，キーを押すのが遅かったりしたときに表示されます。

サイゲーム？と表示されたら，ゲームで使うキーを押すとまた始まります。

●プログラムについて

このゲームは，キーを少し長い間押しているとどんどんミスが増えていくので，気をつけてください。

キー入力のことですが，ジョイスティックが各キーに対応しているのがベーマガのおかげで分かりました。だから，キイ文でキーボードの様子もわかるのです。

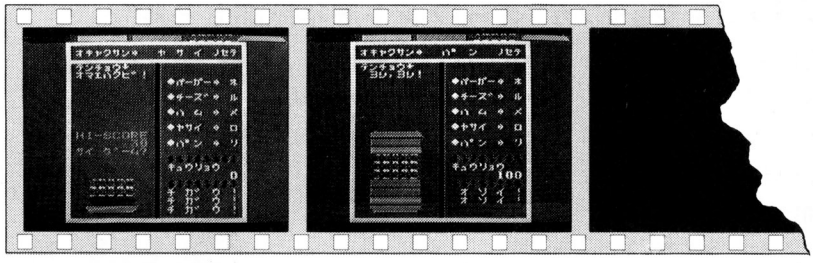
おっと，カケ文の数はぜったいまちがえないように！　せっかくのＧＲＡＰＨＩＣがめちゃくちゃになっちゃいます。

CHECKER FLAG

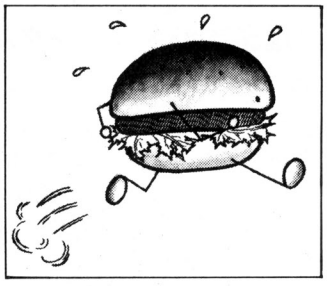
編：83年５月号のＰＣ－6001用「ハンバーガー・ショップ」の移植版です。

Dr.D：ふむ。そういえばあのゲームは，絵がとてもきれいで評判になったな。ぴゅう太で表現したら，もっとステキな画面ができそうだ――というのが宮田くんの発想らしい。結果は，見てのとおりベリー・グッドになっとるぞ！

影：こうやって画面をじっと見てると，はやく昼めしの時間がこ～ないかナー！

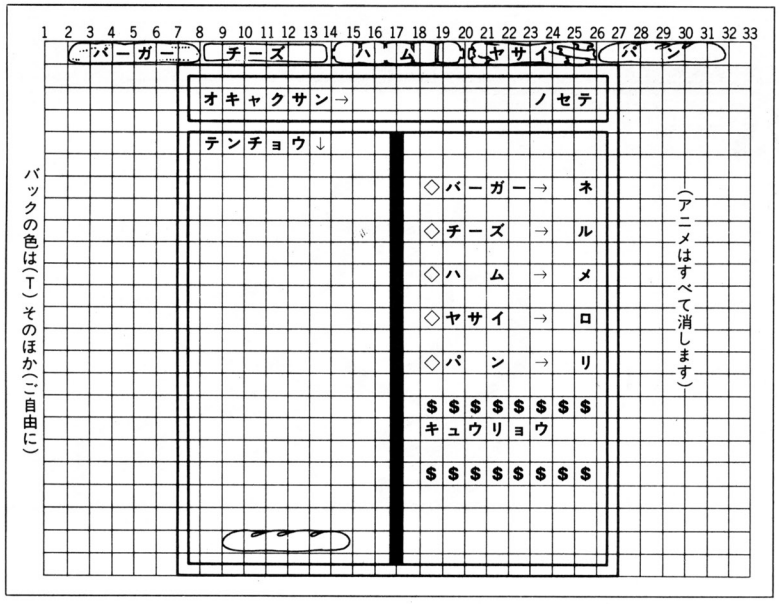


《写真１》さあ，はじめてみようかナ？



《写真２》フー，１コできあがりました

★【影：　　編：　　】影と編の言葉はここに書いて！（埼玉県越谷市・**高梨孝治10才**）……【影：私をとじこめようったってダメさ。ワクにはまらない男なんだから！**編**：ではアミでバサッ！**影**：虫じゃないぞ!!】



▲《第1図》画面の描きかた（セルの位置をまちがえないように）

移植版ハンバーガーショップのプログラム・リスト

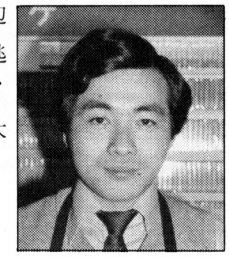
```
 1  モシ HS>Sナラﾊﾞ4 ﾆｲｹ
 2  シｷ HS=S
 4  シｷ M=658
 5  ｶｹ 424,"HI-SCORE"
 6  ｶｹ 456,HS
 7  シｷ S=0
 8  160 ﾗﾖﾍﾞ
 9  シｷ J3=J1+J2+K1+K2
10  モシ J3=0ナラﾊﾞ8 ﾆｲｹ
12  ｶｹ 79,""
13  ｶｹ 594,S
14  ｶｹ 658,""
15  ｶｹ 690,""
16  ｶｹ 722,""
17  ﾏﾜﾚ 19 II=168ｶﾗ680ｶﾝｶｸ32
18  ｶｹ II,""
19  ﾄｼﾞﾙ
20  シｷ I1=681
30  ﾏﾜﾚ 60 TENS=1ｶﾗ10ｶﾝｶｸ1
32  シｷ RN=ﾗﾝｽｳ(4)*6+2
34  128 ﾗﾖﾍﾞ
36  ﾏﾜﾚ 50 LUP2=1ｶﾗ50ｶﾝｶｸ1
38  160 ﾗﾖﾍﾞ
40  モシ J1=1ナラﾊﾞ70 ﾆｲｹ
42  モシ J1=3ナラﾊﾞ74 ﾆｲｹ
44  モシ J2=1ナラﾊﾞ78 ﾆｲｹ
46  モシ J2=3ナラﾊﾞ82 ﾆｲｹ
48  モシ J1=5ナラﾊﾞ86 ﾆｲｹ
50  ﾄｼﾞﾙ
52  ｶｹ M," ｵ ｿ ｲ !"
54  ｵﾄ ﾆｵﾝ
56  モシ M>720ナラﾊﾞ170 ﾆｲｹ
58  シｷ M=M+32
60  ﾄｼﾞﾙ
62  シｷ RN=26
64  34 ﾆｲｹ
70  シｷ I2=2
72  88 ﾆｲｹ
74  シｷ I2=8
76  88 ﾆｲｹ
78  シｷ I2=14
80  88 ﾆｲｹ
82  シｷ I2=20
84  88 ﾆｲｹ
86  シｷ I2=26
88  モシ RN=I2ナラﾊﾞ94 ﾆｲｹ
90  ｶｹ M,"ﾁ ｶﾞ ｳ !"
91  ｵﾄ ﾆｵﾝ
92  56 ﾆｲｹ
94  ﾏﾜﾚ 104 LUP1=1ｶﾗ6ｶﾝｶｸ1
96  シｷ ｾﾙ(I1)=ｾﾙ(I2)
98  ｵﾄ ｲﾁｵﾝ
100 シｷ I1=I1+1
102 シｷ I2=I2+1
104 ﾄｼﾞﾙ
105 シｷ I1=I1-38
106 ﾏﾜﾚ 107 LUP1=1ｶﾗ100ｶﾝｶｸ1
107 ﾄｼﾞﾙ
108 モシ RN<>26ナラﾊﾞ60 ﾆｲｹ
112 ｶｹ 168," ﾖｼ,ﾖｼ!"
114 ﾏﾜﾚ118 LUP1=1ｶﾗ50ｶﾝｶｸ1
116 ｵﾄ ｻﾝｵﾝ
118 ﾄｼﾞﾙ
120 シｷ S=S+TENS*10
122 ｶｹ 594,S
124 ｶｹ 168,""
126 17 ﾆｲｹ
128 モシ RN=2ナラﾊﾞ140 ﾆｲｹ
130 モシ RN=8ナラﾊﾞ144 ﾆｲｹ
132 モシ RN=14ナラﾊﾞ148 ﾆｲｹ
134 モシ RN=20ナラﾊﾞ152 ﾆｲｹ
136 ｶｹ 79,"  ﾊﾟ ﾝ"
138 ｶｴﾚ
140 ｶｹ 79," ﾊﾞｰｶﾞｰ"
142 ｶｴﾚ
144 ｶｹ 79,"  ﾁｰｽﾞ"
146 ｶｴﾚ
148 ｶｹ 79,"  ﾊ ﾑ"
150 ｶｴﾚ
152 ｶｹ 79,"  ﾔ ｻ ｲ"
154 ｶｴﾚ
160 ｷｲ 1 J1,K1
162 ｷｲ 2 J2,K2
164 ｶｴﾚ
170 ｶｹ 168,"ｵﾏｴﾊｸﾋﾞ !"
172 ｵﾄ ｼｵﾝ
174 ﾏﾜﾚ 176 LUP1=1ｶﾗ500ｶﾝｶｸ1
176 ﾄｼﾞﾙ
178 ｶｹ 488,"ｻｲ ｹﾞｰﾑ?"
180 1 ﾆｲｹ
200 ｵﾜﾘ
```

ショップ情報

福島市のオリエンタルパソコンショップが〝オープン1周年感謝セール〟

福島市のコルニエツタヤ地下1階に，オリエンタルパソコンショップができてまる1年。そこでオリエンタルでは，6月23日から7月3日までの10日間〝オープン1周年感謝セール〟を開催します。

期間中は，NECのPC－8801マークIIや富士通のFM－77など人気の新製品をそろえて，みなさんの来るのをお待ちしていますとのこと。ゲームソフトやフロッピーディスクなど，周辺機器の特別割引きセールも見逃せません。土・日は，サテライトスタジオでパソコンゲーム大会を行う予定ですよ。



★ナイコン族なのに毎月ベーマガを買っているなら□□□□□□!!（大阪府泉南郡・X-1D13才）……【編：キミはエライ かな？影：バッジあげる にする？編：影さん責任とってよ!!もう品切れでしょ!!影：スタコラサッ!!】

葡萄食い（グレープイーター）

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード SC①

音位磨

こんにちは，栗廃無津音位無（クリスタルナイツ・ネクライム）の音位磨です。LⅡでVPEEKが使えるなんざ，知らなかったので，それを使ったゲームを作ってみたわけ。

PLAY

I J K Mで細菌（？）を操り，壁とお化けを避けて葡萄を食べるのである。キーは一度押すと，その方向にずっと進み続けるし，速いので指がまごつくであろう。

20行のループの回数で，お化けの数を調節できる。プログラムは，**リスト1**をLOAD，RUN，**リスト2**をLOAD，RUNだ。

CHECKER FLAG

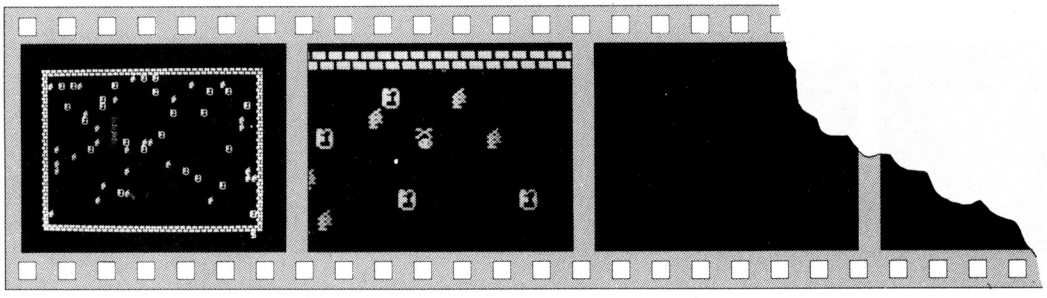
影：プログラムが短いと，CFまで短かくなるのか？：**編**：こういう場合は，OFでもマルチ・ステートメントを使うことにしよう。：**Dr.D**：マルチ・ステートメントも，使いすぎると見づらくなるので，初心者は使わないほうがいいぞ。：**編**：しかし読みづらいなー。

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
1 REM
2 REM  ｸﾞﾚｰﾌﾟ･ｲｰﾀｰ
3 REM
4 REM
5 REM          By Nekuraimer.
9 COLOR13,1
10 READA$,B$:PATTERNC#ASC(A$),B$:GOTO1
0
20 DATA0,F88888E8E8E8F800,1,7010107070
707000
30 DATA2,F81818F8E0E0F800,3,F80808F838
38F800
40 DATA4,8080D0D0F8303000,5,F88080F838
38F800
50 DATA6,F88080F8E8E8F800,7,F808103070
707000
60 DATA8,705050F8C8C8F800,9,F88888F838
38F800
70 DATAD,788484DCDC849C6C,o,4410B844B8
90FC6C
80 DATA♥,3810A850A8502040,X,70B8A87084
4830CC
90 DATA■,F8F8F800DCDCDC00
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 CLS:FORI=0TO36:CURSORI,1:PRINT"■":C
URSOR36-I,23:PRINT"■":NEXT
15 FORI=2TO22:CURSOR0,24-I:PRINT"■":CU
RSOR36,I:PRINT"■":NEXT
20 FORI=1TO25:CURSORRND(1)*35+1,RND(1)
*20+3:PRINT"O":NEXT:FORI=1TO30
30 A=15483+RND(1)*35+INT(RND(1)*20)*40
:IFVPEEK(A)<>32THEN30
40 VPOKEA,246:NEXT:A=15443:T=800:K=1
50 CURSOR0,0:PRINTS:I$=INKEY$:IFNOT(I$
="I"ORI$="M"ORI$="J"ORI$="K")THEN70
60 K=(I$="J")-(I$="K")+((I$="I")-(I$="
M"))*40
70 VPOKEA,32:A=A+K:I=VPEEK(A):VPOKEA,2
35:IFI=32THENGOTO50
80 IFI=246THENBEEP1:BEEP0:S=S+5:IFSMOD
150=0ANDSTHENBEEP:BEEP:GOTO10
90 IFI=246THEN50
100 VPOKEA,145:BEEP2
110 IFINKEY$=""THEN110
120 S=0:GOTO10
```



《写真1》 左右からスタートです。タッタター！

《写真2》 ゴッツーン!! ドクロ・マークがでる

★夜，ベーマガを読んでいたら眠れなくなったので，ベーマガをまくらにして寝た。いい夢が見られますよ！みなさんも，ぜひどうぞ。（群馬県渋川市・**ちゃいろ旅10才**）……【**編**：編集部にも1人いますよ。**影**：ンガピ〜!!】

SC-3000(LEVEL-Ⅲ)用

SUPER JUMPER

THE 25 BEST PROGRAMMER

エントリーコード SC②

角田　理彦

ストーリー&遊びかた

ここは最終防衛線。ここを突破されれば，わが軍は降伏せざるをえない。さいわいなことに，敵国軍はこの前の戦いで，すべての武器を使いはたしていた。そこでわが軍は，『スーパー・ジャンパー』として噂される三人の戦士を，この最終防衛線に送りこんだ。

しかし敵国軍も，最終兵器『風船爆弾』を戦線に使用してきたのだった。

左右のカーソル・キーを使ってジャンプ・マンを動かし，SAで右と左へジャンプします。敵の風船爆弾は，ひたすら基地をねらってきます。ジャンプして風船を割り(200pts.)，爆弾を処理してください。

このとき，爆弾を戦車に当てると 100×当てた回数pts. だけ得点されます。飛行機は下から当たると死にますが，上から乗ると100×ラウンド数pts.だけ得点されます。

戦車に触れたり，爆弾が基地に当たると，ジャンプ・マンが１人減ります。また風船は，左端に達すると自動的に割れます。

CHECKER FLAG

影：キャラクタいいね。

Dr.D：キャラクタの良し悪しが，ゲームを大きく左右する。この場合，タンクのキャラを二つ用意し，キャタピラを動かせば，もっとリアルになるのだが。スプライトを上手に使えば，簡単だぞ。

影：みんな，がんばれ！

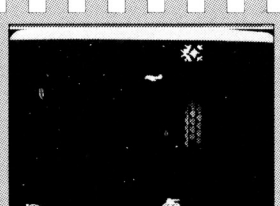
プログラムについて

ＳＣのプログラムとしては，だいぶ長いでしょう。これは，やられかたをたくさん作ったことや，音楽にこったからです。あと，タイトルにも少し手を加えました。

特にテクニックは使っていませんが，ジャンプ・マンの放物線運動は，あらかじめＹ座標を計算しておいて，ＤＡＴＡ化して変数中にとりこんでいます。

《写真１》 タイトルがシャレてるネ！

《写真２》 敵の戦車に爆弾を当てます



《写真３》 風船を割ったぞ！　ドドドーッ

《写真４》 ラウンド・クリアです

★ベーマガ級のジョークをひとつ。〝おじさんが必死で描いていた絵を，クリアした子がいました。おじさんが怒ってクリア!!〟(和歌山市・**西山武志15才**)……**【編：ベーマガ級のジョークね！影：なら，おもろくない！】**

```
10 REM ■■■ super jamper ■■■
20 HC=0:MAG 1
30 GOSUB 1540:GOSUB 1720:GOSUB 1800
40 GOSUB 1190
50 SC=0:LM=3:RD=1:BK=0
60 REM ■■■ ｹﾞｰﾑ ｶﾒﾝ ■■■
70 SCREEN 2,2:COLOR,1:CLS
80 LINE (0,177)-(255,191),5,BF
90 BLINE (12,183)-(249,191),1,BF
100 CURSOR 16,169:COLOR 2:PRINT "▒X+"
110 CURSOR0,184:COLOR3:PRINT"   HIGH
     SCORE          LEFT     ROUND"
120 CURSOR 42,184:PRINT HC
130 GOSUB 660
140 CURSOR180,184:PRINT LM-1
150 CURSOR234,184:PRINT RD
160 FOR I=1 TO 20
170 SX=INT(RND(1)*256)
180 SY=INT(RND(1)*170)
190 C=INT(RND(1)*14)+2
200 PSET (SX,SY),C:NEXT
210 REM ■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■
220 MX=120:MM=0:MM=8:BX=240:BN=24
230 PX=240:PN=28:CX=48:CN=20:TA=0
240 BB=RD*2:IF BB>4 THEN BB=4
250 FP=RD*3:IF FP>16 THEN FP=16
260 CC=RD*4:IF CC>16 THEN CC=16
270 REM ■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ■■■
280 K$=INKEY$
290 IF K$=CHR$(28) AND MX<232 THEN MX=
MX+8:MM=0
300 IF K$=CHR$(29)ﾞAND MX>16 THEN MX=M
X-8:MM=8
310 IF K$="S" THEN MM=8:GOTO 340
320 IF K$="A" THEN MM=-8:GOTO 340
330 GOTO 540
340 J=1:X1=0:BL=0
350 MX=MX+MM
360 IF MX>232 OR MX<16 THEN BEEP:MM=-M
M:MX=MX+MM
370 SPRITE 1,(MX,MY(J)),MN+4,5
380 GOSUB 610:IF BX<20 THEN BX=BX+BB
390 IF J<>5 OR MX>BX+12 OR MX<BX-4 OR
BL=1 THEN 480
400 GOSUB 760:IF BX>CX+16 OR BX<CX-16
THEN 450
410 TA=TA+1:CURSOR CX-12,150:COLOR15:P
RINT "100 X";TA
420 FOR I=1 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXT
430 SC=SC+100*TA:GOSUB 660
440 BLINE (CX-12,150)-(CX+29,158),15,B
F:CC=CC+((CC>0)-(CC<0))*2
450 SC=SC+200:GOSUB 660
460 IF BX<32 THEN 970
470 BK=BK+1:X1=1:MM=-MM:BN=36:BL=1
480 IF MY(J)<>34 OR MX>PX+16 OR MX<PX-
8 THEN 510
490 IF J=3 THEN 860
500 IF J=7 THEN BEEP1:SC=SC+RD*200:GOS
UB 660:J=3:BEEP0
510 J=J+1:IF J<>10 THEN 350
520 IF X1=1 THEN BX=240:BN=24:IF BK=5
THEN 680
530 MX=MX+MM
540 SPRITE 1,(MX,168),MN,5
550 CX=CX+CC:SPRITE 4,(CX,160),CN,10
560 IF CX<48 OR CX>200 THEN CC=-CC:CN=
CN+4:IF CN=24 THEN CN=16
570 IF MX<CX+17 AND MX>CX-9 THEN 910
580 GOSUB 610:IF BX<20 THEN 840
590 GOTO 280
600 REM ■■■ ﾋｺｳｷ ｺｳｾﾝ ﾉ ｳｺﾞｷ ■■■
610 BX=BX-BB:SPRITE 2,(BX,4),BN,8
620 PX=PX-PF:SPRITE 3,(PX,34),PN,14
630 IF PX<=16 OR PX>=240 THEN FP=-FP:P
N=PN+4:IF PN=36 THEN PN=28
640 RETURN
650 REM ■■■ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ■■■
660 BLINE (120,184)-(149,191),15,BF
670 CURSOR114,184:PRINT SC:RETURN
680 REM ■■■ ﾒﾝ ｸﾘｱ ■■■
690 CURSOR 50,80:COLOR15:PRINT "NICE F
IGHT !! ROUND CLEAR !!"
700 FOR I=1 TO 10
710 SOUND 1,C1(I),10
720 FOR T=0 TO CT(I):NEXT T
730 SOUND 0:NEXT
740 RD=RD+1:BK=0
750 GOTO 70
760 REM ■■■ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ｵﾁﾙ ■■■
770 SPRITE 2,(BX,4),36,8
780 FOR I=12 TO 160 STEP 8
790 SPRITE 5,(BX,I),40,4
800 SOUND 1,I*10,10:NEXT
810 SPRITE 5,(0,0),40,0:SOUND0:RETURN
820 CURSOR114,184:PRINT SC:RETURN
830 REM ■■■ ﾃｷﾚﾍﾞﾙ 1 ■■■
840 GOSUB 760:GOTO 970
850 REM ■■■ ﾃｷﾚﾍﾞﾙ 2 ■■■
860 SOUND 1,200,10:SOUND 5,1,10
870 FOR I=48 TO 168 STEP 8
880 SPRITE 1,(MX,I),MN,5
890 NEXT:SOUND0:GOTO 1030
900 REM ■■■ ﾃｷﾚﾍﾞﾙ 3 ■■■
910 FOR I=1 TO 9
920 SOUND 1,N1(I),10
930 IF N2(I)<>0 THEN SOUND 2,N2(I),10
940 FOR T=0 TO NT(I):NEXT T
950 SOUND 0:NEXT:GOTO 1030
960 REM ■■■ ﾃｷﾚﾍﾞﾙ 4 ■■■
970 SOUND 5,2,10
980 FOR I=1 TO 30
990 X=INT(RND(1)*80)
1000 Y=INT(RND(1)*80)+100
1010 C=INT(RND(1)*13)+1
1020 LINE (24,175)-(X,Y),C:NEXT:SOUND0
1030 LM=LM-1:IF LM<>0 THEN 70
1040 REM ■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■
1050 SPRITE 1,(0,0),MN,0
1060 CURSOR MX-6,142:COLOR8:PRINT "ｱｰﾒ
ｼﾞ"
1070 CURSOR MX,161:COLOR7:PRINT "("
1080 CURSOR MX,169:COLOR7:PRINT "("
1090 FOR I=1 TO 11:SOUND 1,A1(I),10
1100 FOR T=1 TO AT(I):NEXT T:SOUND0
1110 NEXT
1120 CURSOR100,80:COLOR5:PRINT "GAME O
VER"
1130 CURSOR80,96:COLOR8:PRINT "TRY AGA
IN ? [Y/N]"
1140 IF HC<SC THEN HC=SC
1150 IF INKEY$="Y" THEN 50
1160 IF INKEY$="N" THEN END:END:END
1170 GOTO 1150
1180 REM ■■■ ﾀｲﾄﾙ ｶﾒﾝ ■■■
1190 SCREEN 2,2:COLOR5,1:CLS
1200 PRINT:PRINT
1210 PRINT SPC(15);"ｻﾙﾏﾝ ｾﾝﾍﾟｲ"
1220 PRINT SPC(13);"ｻﾙﾏﾝ ｾﾝﾍﾟｲ ﾊﾝﾀｰ"
1230 PRINT SPC(13);"ｻﾙﾏﾝ ｾﾝﾍﾟｲ ﾊﾝﾀｰ"
1240 PRINT SPC(13);"ｻﾙﾏﾝ ｾﾝﾍﾟｲ ﾊﾝﾀｰ"
1250 PRINT SPC(13);"ｻﾙﾏﾝ ｾﾝﾍﾟｲ ﾊﾝﾀｰ"
1260 PRINT SPC(13);"ｻﾙﾏﾝ ｾﾝﾍﾟｲ ﾊﾝﾀｰ"
1270 MX=240
1280 FOR J=1 TO 3:FOR I=2 TO 8
1290 BEEP1:SPRITE I,(MX,MY(I)+4),12,5
1300 MX=MX-8:BEEP0:NEXT:NEXT
1310 FOR I=2 TO 7
1320 SPRITE I,(0,0),12,0:NEXT
1330 CURSOR88,72:COLOR5
1340 PRINT " ----- JAMPMAN"
1350 FOR I=240 TO 56 STEP -4
1360 SPRITE 2,(I,88),24,8
1370 SPRITE 3,(I,112),28,14
1380 SPRITE 4,(I,124),16,10
1390 BEEP1:BEEP0:NEXT
1400 CURSOR 72,92:COLOR8
1410 PRINT " ------ BALLOON 200pts."
1420 CURSOR 72,112:COLOR14
1430 PRINT " ------ PLANE 200XRpts."
1440 CURSOR 72,134:COLOR10
1450 PRINT " ----- TANCK 100X?pts."
1460 CURSOR 64,160:COLOR2
1470 PRINT "▒X+ HIT [S] KEY ! ▒X+"
1480 I=1:J=1
1490 IF INKEY$="S" THEN SOUND0:RETURN
1500 SOUND 1,1000,I
1510 I=I+J:IF I=1 OR I=15 THEN J=-J
1520 GOTO 1490
1530 REM ■■■ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ■■■
1540 FOR I=0 TO 43:READ A$
1550 IF A$="0" THEN PATTERN S#I,"00000
000000000000":NEXT
1560 PATTERN S#1,A$:NEXT
1570 FOR I=138 TO 150:READ A$:PATTERN
C#I,A$:NEXT:RETURN
1580 REM ■■■ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ■■■
1590 DATA 1E1F1A1E38182422,0,0,0,1E9F5
A3E18186681,0,0,0
1600 DATA 78F858781C182444,0,0,0,78F95
A7C18186681,0,0,0
1610 DATA 00000001FB0705EF,80B94650282
5100F,0000E0E0F0F050FC,02897402A95102F
C
1620 DATA 000007070F0F0A3F,40912E40958
A403F,000000BFC0E0A0FE,019D620A54A408F
0
1630 DATA 030F1F3FEFEFFFFF,77330F07010
20403,C0F0F8CCEEFEFFFF,FEFCF0C088106880
1640 DATA 003E7FFF0F030000,0,0307FFFF8
0C00000,0
1650 DATA C0E0FFFF01030000,0,007CFEFFF
0C00000,0
1660 DATA 8C58333070E14307,0F83E170305
8989C,0B1C0E878C0E0F8,E0C0C0338E1C1B1
0
1670 DATA 0301030707070773,2170E6E8E8E
87020,800080C0CEC4CE9F,1F1F1F0E0400000
0
1680 DATA 0000000C10242828,2828282410
C0000,000000E010C28282,2828282810E0000
0,2828282828282828,0000000FC00FC0000
1690 DATA 60E6F0C0E34E8F0FC,F00CF0FC0S0
400FC,0000C030C070F0F0,18181818FFFF1818
8,1818387EDBBDFFFF
1700 DATA C0F0FCF3C2838183,18183C3C347
A257A
1710 REM ■■■ ｻｳﾝﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ■■■
1720 DIM N1(9),N2(9),NT(9):FOR I=1 TO
9:READ N1(I),N2(I),NT(I):NEXT
1730 DIM A1(11),AT(11):FOR I=1 TO 11:R
EAD A1(I),AT(I):NEXT
1740 DIM C1(11),CT(11):FOR I=1 TO 10:R
EAD C1(I),CT(I):NEXT:RETURN
1750 REM ■■■ ｻｳﾝﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ ■■■
1760 DATA 331,0,8,277,0,8,139,0,20,247
,349,20,156,0,20,247,349,20,185,0,20,2
33,370,20,233,370,20
1770 DATA 131,20,131,20,131,10,131,40,
165,20,147,20,147,20,131,20,131,20,123
,20,131,50
1780 DATA 220,20,330,20,330,20,330,20,
330,20,330,20,330,20,294,20,247,40,247
,80
1790 REM ■■■ ｼﾞｬﾝﾌﾟ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ■■■
1800 DIM MY(20):FOR I=1 TO 9:READ A:MY
(I)=A:NEXT:RETURN
1810 DATA 110,66,34,14,8,14,34,66,110
```

SC-3000

★ベーマガバッジってなんですか？(東京都町田市・**小田嗣弘12才**)……【**編**：これですよ！**影**：そう，これなんです!!**編**：わかったかな？**影**：わかるわけがない??それじゃ，58年7月号の33ページを見てごらん。】

SMC-777用

RUNAWAY

THE BEST PROGRAMMER 85

エントリーコード SM①

平林　明

昔のインベーダー・ブームに乗ってやって来たインベーダーが，自分達はもう古いと悟って，母星に帰って行くようすをゲーム化したものです。

遊びかた

自分の戦闘機は2機1組で，3組まであります。カーソル・パドルで動かしますが，斜め位置を押すと両方いっしょに動きます。

そこで，スペース・キーを押すと，トライアングル・ビーム発射！　インベーダーに，うまく三角形の頂点を当ててください。TABキーを押すと，三角形の底角が68°⟷50°と変わり，下に表示されます。

一番下にＴＩＭＥと，残りのインベーダーの数が表示されます。これが0になれば面クリアで，ＴＩＭＥが0になれば自分は死んでしまいます。

上のほうで，水色のＵＦＯが飛んでいます。このＵＦＯにインベーダーの破壊されてない部分が触れると，インベーダーはＵＦＯに乗って宅急便で母星へ帰ってしまい，なぜか自分は死んでしまいます。自分たちがぶつかっても，もちろん死んでしまいます。

プログラム

680行で字を太くしちょりますが，時間もかかるし多少見にくいので，それがいやな人はとってください。これは，ベーマガ1月号のＭ5用「ＬＡＳＴ　ＣＨＡＲＧＥ」(出口幸宏さん)のプログラムの一部を使わせてもらいました。

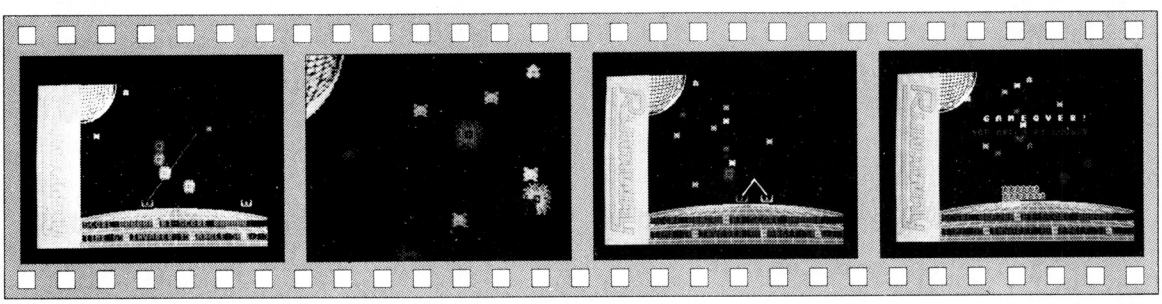
それから，ビームの時の「ショワー」という音は，ピッチをちょっとずらして，ＯＵＴ　83して，アッテネータを上げれば出るんです。

CHECKER FLAG

Dr.D：キレイじゃないか！　どれどれ——ふーむ，動きがいま一歩というところかな。しかし，画面構成がいいね。それに，ダブル戦闘機でビームの角度が変更できるというのもグッドだな。

編：いいですネ！　まとまった作品にしあがっています。

Dr.D：動きはキャラクタを減らしてみたら？



《写真1》 ビームの発射画面。左上にＵＦＯが！

《写真2》 やったぜ!!　戦闘機のコントロールが難しい！

《写真3》 ビーム角度を変えたところ

《写真4》 ゲーム・オーバー

★ベーマガはカラーにならないのでししょうか？ちなみに僕のハガキの字は緑です。(茨城県那珂郡・**かぼちゃだけにうけた人12才**)……【**編**：ちょっとムリですね。**Dr.D**：ワシの子供のころは映画も白黒だった。**影**：それが？】

RUNAWAY のプログラム・リスト

```
 10 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 40,2,16,1:RANDOMIZE:DEF INT A-Y:GOSUB 570:W=1
 20 AX=12:BX=35:UX=22:CONSOLE 40,2,16,1
 30 FOR @=1 TO 10:K=PADDLE:AH=AX:BH=BX
 40 AX=AX+(K=6)+(K=7)+(K=8)-(K=2)-(K=3)-(K=4):AX=AX+(AX=38)-(AX=7)
 50 BX=BX+(K=8)+(K=1)+(K=2)-(K=4)-(K=5)-(K=6):BX=BX+(BX=38)-(BX=7)
 60 CCOLOR 2:PRINT (AX,18)F$(3+AX-AH):CCOLOR 6:PRINT (BX,18)F$(3+BX-BH)
 70 ON -(BX-AX<2) GOTO 350
 80 IF INKEY$=CHR$(9) THEN SWAP G1,G2:CCOLOR 4,2:PRINT (33,23)G1:CCOLOR ,0
 90 ON -(SHOT) GOTO 150
100 NEXT :E=CPOINT(UX,2):IF E<>32 AND E<>180 GOTO 320
110 CCOLOR RND(1)*6+1:PRINT (RND(1)*22+10,17)IN$(RND(1)*4+R)
120 CCOLOR 3:PRINT (UX,1)" ":UX=RND(1)*25+10:PRINT (UX,1)"7"
130 T=T-1:IF T<1 THEN 330
140 CCOLOR 4,2:PRINT (13,23)USING "**",T:CCOLOR ,0:GOTO 30
150 OUT 83,160:OUT 83,15:OUT 83,194:OUT 83,15:OUT 83,176:OUT 83,208
160 LA=AX*8+8:LB=BX*8+8:D=(LB-LA)/2:LY=TAN(Z*G1)*D:T=T-2
170 LINE(LA,144)-(LA+D,144-LY),6:LINE(LB,144)-(LB-D,144-LY),2
180 IF 144-LY<0 THEN 210
190 GX=FIX((LA+D)/8):GY=FIX((144-LY)/8):C=CPOINT(GX,GY)
200 IF C<>32 AND C<>177 AND C<>180 GOTO 230
210 LINE(LA,144)-(LA+D,144-LY),0:LINE(LB,144)-(LB-D,144-LY),0
220 OUT 83,191:OUT 83,223:IF N=0 THEN 270 ELSE 100
230 CCOLOR 4,2:PRINT (GX,GY)"I":C=(C-180)*10
240 OUT 83,228:FOR U=0 TO 15:OUT 83,240+U:FOR I=0 TO 20:NEXT I,U
250 SC=SC+C:PRINT (14,21)USING "******",SC:N=N-1
260 PRINT (24,23)USING "**",N:CCOLOR ,0:GOTO 210
270 CCOLOR 4:PRINT (16,8)R1+1;" ROUND CLEAR !"
280 BO=(R1+1)*50:CCOLOR 2:PRINT (16,10)"BONUS ";BO;" PTS !":SC=SC+BO
290 R1=R1+1:R=R1 MOD 10:CCOLOR 4,2:PRINT (14,21)USING "******",SC:T=99
300 N=R*3+15:PRINT (13,23)T;(24,23)N:CCOLOR ,0
310 PLAY"T12003L8N16N14N11N9N7N9N11d+4":PAUSE 10:CCLEAR 1,20:GOTO 20
320 CCOLOR 5:PRINT (15,5)"UFO TOOK INVADER !":GOTO 340
330 CCOLOR 4,2:PRINT (13,23)"00":CCOLOR 4,0:PRINT (18,5)"TIME OVER !"
340 PLAY"T130L16O3N17N14N11N8N10N6N5N3O2<2N13N12N9N6>":PAUSE 3
350 OUT 83,229:CONSOLE 40,2,16,0:CCOLOR 7
360 FOR U=0 TO 15:OUT 83,240+U:V1=RND(1)*5-2:V2=18+RND(1)*2-1
370 PRINT (AX+V1,V2)"I";(BX+V1,V2)"I":FOR I=0 TO 10:NEXT I,U:T=99
380 F=F-1:CCOLOR 4,2:PRINT (13,23)T;(39,23)F:ON -(F=0) GOTO 420
390 CCOLOR ,0:CCOLOR 5:PRINT (20,10)"FIHGT !"
400 PLAY"T120L16O3<2N1N5N8><2N3N6N10><2N5N8N12>N6N10N1304N3N5N6":PAUSE 5
410 CCLEAR 1,20:GOTO 20
420 CCOLOR 7,0:PRINT (15,7)"G A M E O V E R !":FOR K=13 TO 1 STEP -1
430 PLAY"L16N(K)":NEXT :PAUSE 5:EVAL INKEY$:ON -(SC<HI) GOTO 510
440 PAUSE 5:CCOLOR 4:PRINT (13,9)"YOU ARE A HI-SCORER !":HI=SC:H$=""
450 FOR L=0 TO 2:D=65:CPLOT(22+L,11),65,2
460 S$=INKEY$:D=D-(S$=CHR$(150))*(D>65)+(S$=CHR$(153))*(D<90)
470 CPLOT(22+L,11),D,2
480 IF S$=" " THEN CPLOT(22+L,11),D,6:BEEP:H$=H$+CHR$(D):NEXT ELSE 460
490 CCOLOR 4,2:PRINT (30,21)USING "******",HI:PRINT (37,21)H$
500  PLAY"T15003L16N13N6N1N3N5N10N8N3
510 CCOLOR 2,0:PRINT (16,15)"HIT SPACE KEY !":EVAL INKEY$:SC=0
520 IF INKEY$<>" " THEN 520 ELSE CCLEAR 1,20:PAUSE 3:F=3:R=0:R1=0:T=99:N=15
530 G1=68:G2=50:PLAY"T14003L16N8N5N6N8N12N13N10N6N5N1N10<4N5N6>C4":PAUSE 3
540 CCOLOR 4,2:PRINT (14,21)"000000";(13,23)T;(24,23)N;(33,23)G1;(39,23)F
550 CCOLOR 3,0:PLAY"T140L803":FOR @=0 TO 3:PRINT (19,10)"RUNAWAY !"
560 PLAY"N13":PRINT (19,10)SPACE$(9):PLAY"N1":NEXT :ON W GOTO 20:RETURN
570 DIM F$(4),IN$(11),M1(15),M2(15)
580 FOR P=0 TO 200:GPLOT(IRND(319),IRND(199)),IRND(15):NEXT :Z=PI/180
590 CIRCLE(189,199),200,45,3:PAINT(0,199),1,3:CIRCLE(60,0),50,50,15
600 PAINT(60,0),15,15:FOR P=0 TO 40 STEP 5:CIRCLE(60,0),P,50,0
610 CIRCLE(60,0),50,P,0:CIRCLE(189,199),P*4,45,3:CIRCLE(189,199),200,P,3
620 NEXT :CIRCLE(60,0),50,50,15:BOXF(0,0)-(60,199),11
630 DRAW"Z0m50,20C2":FOR P=1 TO 82:READ LX,LY
640 IF LX=LW AND LY=LQ THEN READ LX,LY:DRAW"m(LX),(LY)" ELSE DRAW"M(LX),(LY)"
650 LW=LX:LQ=LY:NEXT
660 BOXE(30,103)-(34,107),2:BOXE(30,154)-(34,158),2
670 FOR P=1 TO 7:READ PX,PY:PAINT(PX,PY),6,2:NEXT :FONT RESET
680 FOR P=4480 TO 4823:L=VINP(P):VOUT P,L OR L/2 OR L/4:NEXT
690 FOR P=177 TO 198:READ D$:DEF FONT P,D$:NEXT :H=0
700 CCOLOR 4,2:PRINT (8,21)"SCORE:000000HI-SCORE 000000:    "
710 PRINT (8,23)"TIME:99INVADER:00ANGLE:68ｲｳ:3":CCOLOR ,0
720 DEF FONT 42,"3F73777F7B733F00"
730 IN$(0)="ｵ":IN$(1)="ｵ":IN$(2)="ｵ":IN$(3)="ｶｷｸｸ":IN$(4)=IN$(3):W=0
740 IN$(5)="ｽｾｿﾀ":IN$(6)="ｺｻｼ":IN$(7)="ｺｻｼ":IN$(8)=IN$(5):IN$(9)=IN$(5)
750 IN$(10)="  ":IN$(11)="ﾁﾘﾃﾄﾅﾆ":F$(2)="   ｲｳ":F$(3)="ｲｳ":GOSUB 510
760 F$(4)=" ｲｳ":G1=68:G2=50:RETURN
770 DATA 55,25,55,45,50,50,37,48,32,43,32,32,20,55,20,42,29,26,38,27,38,42
780 DATA 49,44,49,26,20,21,20,15,50,20,50,20,26,50,40,52,40,58,29,56,26,63
790 DATA 40,66,40,72,20,69,20,60,26,50,26,50,40,75,40,85,26,87,40,89,40,95
800 DATA 20,92,20,82,34,80,20,78,20,72,40,75,40,75,40,98,40,113,20,113,20,107
810 DATA 24,107,24,102,20,101,20,95,40,98,40,98,40,116,40,122,26,122,40,125
820 DATA 40,137,26,137,40,140,40,146,20,143,20,131,34,131,20,129,20,116
830 DATA 40,116,40,116,40,149,40,164,20,164,20,158,24,158,24,153,20,152
840 DATA 20,146,40,149,40,149,40,167,40,173,26,173,26,179,40,181,40,187,8,182
850 DATA 8,15,14,15,14,176,20,177,20,167,40,167
860 DATA 30,20,25,60,30,90,30,100,30,120,30,150,30,170
870 DATA 183CFF7E66FFFF66,E080C1C1E1E3F47F,0701838387C72FFE,18C6B221456C81DA
880 DATA C3BD7EFFDB7EC300,120D2ADD2F7F9CBD,902CD86EF9F63DB3,5D6CBF4F36592216
890 DATA BC3BF8F6B9D46848,7DE08C90BF80FFE0,8166187E99FFFF66,BE073109FD01FF07
900 DATA 183F6A55D7DFF0C0,0000997EFFBDDB7E,18FC56AAEBFB0F03,3C4299B142422424
910 DATA 00030C1020404182,FF0018245AA55AA5,00C0300804028241,858A8A8A95A5C9D2
920 DATA 5AA5A5A55A5A5A5A,A1515151A9A5934B
930 REM
```

★カネがほしい。カネがほしい。カゲはいらぬがカネがほしい。編部のみなさん，現金書留まってます！（大阪府摂津市・**LOLITA**）……**【影**：努力なくしては報酬は与えられんのだぞ！**編集長**：ブッ，キミが言うとおかしい!!**】**

SMC-777用

怪傑ネズミ小僧

THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード SM②

金山　幸二

「今年こそ，待ちに待ったネズミ年だ」と言いながら，長い間冬眠していた怪傑ネズミ小僧が行動を開始しだしました。ところが，怖い者知らずのネズミ小僧にも，実はニガテなものがあったのです。

無人のビルに忍びこんだネズミ小僧ですが，ナントこのビルにはネコが放しがいされていたのです。

ジャンプしてネコを飛びこえたりして，目的を達してください。

あそびかた

左右の動きはカーソル・キーの←と→です。TABキーを押すと，垂直飛びができます。ネコを飛びこえるときは，カーソル・キーの←と→＋SHIFTキーです。

1階から6階まで行かないといけないのですが，赤色の"＝"の所でカーソル・キーの↑を押すと，上の階にワープできます。また，黄色の"＝"の所でカーソル・キーの↓を押すと，下の階に行くことができます。

"□"を取ると，ボーナスとして100点がスコアに加算されます。このとき，スロット・マシンのネズミ小僧が3人とも同じ方向を向いてたら，ボーナスは200点になります。そして，最上階の右側の白の点滅している

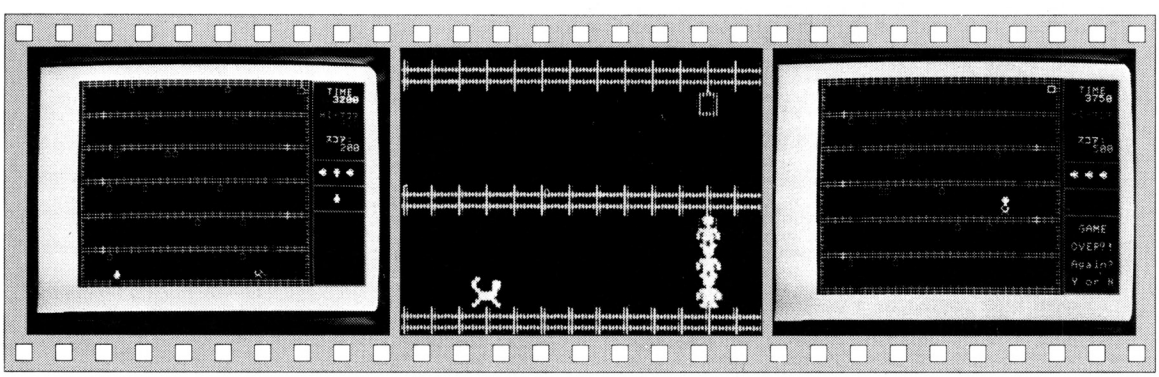
CHECKER FLAG

影：クソーッ!!　む，むずかしいゾ!!

編：ククク，ほんと影さんのゲーム中の顔って，おっかしーんだからネ！

影：モーッ，ネコ大きらい!!

Dr.D：ふふふ，たしかにジャンプでかわすところがむずかしいな。これは，キー入力の受けつけがスムーズでないからなんだ。タイミングをはかってやってごらん！



《写真1》 ネコの攻撃をふりはらってワープのか所へきた

《写真2》 ジャンプ！ どうです，この身の軽さは！

《写真3》 おしい！ つかまってしまった

★愛読者カードの"ベーマガをどのように活用されてますか？"のところに，どうして「ＯＦコーナーを読む」というのがないのだろう。（宮城県刈田郡・**大久保浩宗**）……**【編**：ないこともないんです。**影**：どしどし書いて!!**】**

怪傑ネズミ小僧のプログラム・リスト

```
 10 '----- ｶｲｹﾂ ﾈｽﾞﾐ ｺｿﾞｳ -----
 20 GOTO 1040
 30 '----- ﾒｲﾝ -----
 40 CPLOT (J,K),32:K=Y
 50 IF S=0 OR S=17 OR S=34 THEN 250
 60 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
 70 X1=X:Y1=Y:J1=J:K1=K:Z=7:A=0:B=0
 80 IF K$=CHR$(&H96) AND X>1 THEN X=X-1:Z=5:SOUND"S4L3203N1":GOTO 170
 90 IF K$=CHR$(&H99) AND X<30 THEN X=X+1:Z=6:SOUND"S4L3203N1":GOTO 170
100 IF K$=CHR$(&H87) AND X>3 THEN A=-1:B=-3:Z=5:GOTO 350
110 IF K$=CHR$(&H89) AND X<28 THEN A=1:B=3:Z=6:GOTO 350
120 IF K$=CHR$(&H97) AND X=5 THEN C=-4:GOTO 320
130 IF K$=CHR$(&H97) AND X=26 THEN C=-4:GOTO 330
140 IF K$=CHR$(&H9C) AND X=3 THEN C=4:GOTO 330
150 IF K$=CHR$(&H9C) AND X=28 THEN C=4:GOTO 320
160 IF K$=CHR$(&H9) THEN 490
170 CPLOT (X1,Y1),32:CPLOT (X,Y),Z
180 CPLOT (J1,K1),32:CPLOT (J,K),U,6
190 GOSUB 220:P=CPOINT (X,Y)
200 IF P<>U THEN 250 ELSE 740
210 '----- ｶｳﾝﾄ -----
220 T=T-1:PRINT (34,2)USING "####";T
230 IF T<>0 THEN RETURN ELSE 740
240 '----- ﾈｺﾉ ｳｺﾞｷ -----
250 S=S+1:J1=J:K1=K:READ J,U
260 IF H>10 THEN J=J+10
270 CPLOT (J1,K1),32:CPLOT (J,K),U,6
280 P=CPOINT (X,Y):IF P=U THEN 740
290 IF S=17 OR S=34 THEN 40
300 IF S<>50 THEN 60 ELSE 1600
310 '----- ｶｲﾀﾞﾝﾗ ﾉﾎﾞﾙ -----
320 IF Y=7 OR Y=15 OR Y=23 THEN X=X-2:Y=Y+C:GOTO 170 ELSE 170
330 IF Y=3 OR Y=11 OR Y=19 THEN X=X+2:Y=Y+C:GOTO 170 ELSE 170
340 '----- ｼﾞｬﾝﾌﾟ R.L -----
350 CPLOT (X1,Y1),32
360 CPLOT (X,Y-1),Z
370 SOUND"S18L1602N1"
380 X=X1:Y=Y1:GOSUB 220
390 P=CPOINT (X+A,Y-2)
400 CPLOT (X1,Y1-1),32
410 CPLOT (X+A,Y-2),Z
420 IF P=2 THEN GOSUB 570
430 SOUND"S18L1602N1":GOSUB 220
440 CPLOT (X1+A,Y1-2),32
450 CPLOT (X+B,Y),Z
460 SOUND"S18L1602N1"
470 X=X+B:GOSUB 220:GOTO 170
480 '----- ｼﾞｬﾝﾌﾟ -----
490 FOR I=1 TO 4:X1=X:Y1=Y
500 IF I<3 THEN Y=Y-1 ELSE Y=Y+1
510 P=CPOINT (X,Y)
520 CPLOT (X1,Y1),32:CPLOT (X,Y),Z
530 IF P=1 THEN 610
540 IF P=2 THEN GOSUB 570
550 SOUND"S12L1603N1":NEXT :GOTO 170
560 '----- BONUS -----
570 CCOLOR 6:SC=SC+E
580 PRINT (33,8)USING "######";SC
590 CCOLOR 7:RETURN
600 '----- ROUND CLAR -----
610 CCOLOR 6
620 PRINT (33,19)"ROUND"
630 PRINT (33,21)"CLAR!"
640 FOR I=1 TO 10:BEEP:NEXT
650 WHILE T>0:SOUND"S10L1603N10"
660 IF T>30 THEN T=T-3:SC=SC+3
670 IF T<31 THEN T=T-1:SC=SC+1
```

```
680 CCOLOR 6
690 PRINT (33,8)USING "######";SC
700 CCOLOR 7
710 PRINT (35,2)USING "###";T:WEND
720 GOTO 950
730 '----- GAME OVER -----
740 Z=6:M=M+1
750 IF T=0 THEN D=0 ELSE D=1
760 FOR I=1 TO 7:Z=Z+1
770 IF Z=11 THEN Z=7
780 CPLOT (X,Y-D),Z,7:BEEP NEXT
790 PAUSE 8:IF M<>3 THEN 920
800 SOUND"S16L1603N1,N5,N8"
810 IF HS<SC THEN HS=SC ELSE 840
820 CCOLOR 4
830 PRINT (33,5)USING "######";HS
840 CCOLOR 6
850 PRINT (33,17)" GAME"
860 PRINT (33,19)"OVER!!"
870 PRINT (33,21)"Again?"
880 PRINT (33,23)"Y or N"
890 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
900 IF K$="Y" THEN SC=0:GOTO 940
910 IF K$="N" THEN END ELSE 890
920 IF M=1 THEN CPLOT (36,14),32
930 IF M=2 THEN CPLOT (35,14),32
940 CPLOT (X,Y-D),32
950 CPLOT (J,K),32
960 FOR I=17 TO 23
970 PRINT (33,I)"       ":NEXT
980 FOR I=1 TO 21 STEP 4
990 PRINT (4,I)"            "
1000 PRINT (16,I)"            ":NEXT
1010 CCOLOR 6
1020 IF M=3 THEN 1380 ELSE 1400
1030 '----- FONT ﾃｲｷﾞ -----
1040 DEF FONT  1,"FF8181818181FF00"
1050 DEF FONT  2,"7E424242427E0000"
1060 DEF FONT  3,"408383423E3C4281"
1070 DEF FONT  4,"02C1C1427C3C4281"
1080 DEF FONT  5,"1C5C487F1D7D4447"
1090 DEF FONT  6,"1C1D097F5C5F1171"
1100 DEF FONT  7,"1C1C083E5D5D1436"
1110 DEF FONT  8,"003088FB3FFB8830"
1120 DEF FONT  9,"36145D5D3E081C1C"
1130 DEF FONT 10,"0C11DFFCDF110C00"
1140 '----- ｶﾒﾝ ｻｲｸﾘ -----
1150 WIPE CURSOR OFF :DEF INT A-Z
1160 GCOLOR 0,8,13:GCLEAR:HS=0:SC=0
1170 BOXE (256,0)-(318,199),4
1180 BOXE (257,1)-(317,198),4
1190 BOXF (258,2)-(316,197)
1200 FOR I=79 TO 127 STEP 24
1210 LINE(258,I+1)-(316,I+1),4
1220 LINE(258,I)-(316,I),4:NEXT
1230 FOR I=1 TO 30
1240 FOR L=0 TO 24 STEP 4
1250 CPLOT (I,L),226,2:NEXT L,I
1260 FOR I=0 TO 24
1270 CPLOT (0,I),225,2
1280 CPLOT (31,I),227,2:NEXT
1290 FOR I=8 TO 24 STEP 8
1300 CPLOT (3,I-4),226,6
1310 CPLOT (5,I),226,4:NEXT
1320 FOR I=12 TO 20 STEP 8
1330 CPLOT (28,I-4),226,6
1340 CPLOT (26,I),226,4:NEXT
```

❀❀ 改　造

変数のSは，ネズミ小僧とネコとの階の違いを判断するための移動ピッチです。たとえば，Sを10～50に

"□"をTABキーで取ると，ラウンド・クリアです。残りカウントが，スコアに加算されます。

ゲーム・オーバーは，ネコにつかまったときと，タイムが0になったときが3回になったときです。

★6月号P.58の続き。「逃げ足の速いやつ→タルケン」「けんかの強いやつ→テラジ」「かっこだけのやつ→ボザログラム」。（富山県小矢部市・ERROR屋BUGちゃん）……【彩：結局，キミのペンネームが一番ウケたよ！】

```
1350 CCOLOR 2:PRINT (33,4)"HI-ｽｺｱ"
1360 CCOLOR 3:PRINT (34,7)"ｽｺｱ:"
1370 CCOLOR 6:PRINT (34,1)"TIME"
1380 CPLOT (35,14),7,7
1390 CPLOT (36,14),7,7:M=0
1400 PRINT (33,8)USING "#####0";SC
1410 CCOLOR 4
1420 PRINT (33,5)USING "#####0";HS
1430 CCOLOR 7:T=500
1440 PRINT (34,2)USING "####0";T
1450 FOR I=1 TO 3
1460 FOR G=1 TO 21 STEP 4
1470 F=IRND(22)+4
1480 IF CPOINT (F,G)=2 THEN 1470
1490 CPLOT (F,G),2,4:NEXT G,I
1500 CPLOT (30,1),1,7,0,2
1510 X=30:Y=23:J=10:K=23:Z=0:U=3:E=10
1520 PAUSE 4:GOTO 1890
1530 '----- ｽﾛｯﾄ ﾏｼﾝ -----
1540 FOR I=1 TO 20:SOUND"S12L1604N10"
1550 O=IRND(3)+7:CPLOT (33,11),O
1560 Q=IRND(3)+7:CPLOT (35,11),Q
1570 R=IRND(3)+7:CPLOT (37,11),R:NEXT
1580 IF O=Q AND O=R THEN E=20
1590 '----- READ DATA -----
1600 S=0:H=IRND(12)+1
1610 ON H GOTO *A,*B,*C,*D,*E,*F,*G,*H,*I,*J,*K,*L,*M
1620 *A:RESTORE *A:GOTO 40
1630 *A:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3
,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3
,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3
1640 *B:RESTORE *B:GOTO 40
1650 *B:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,4,4,3,
4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,
14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3
1660 *C:RESTORE *C:GOTO 40
1670 *C:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,19,4,18,4,17,4,
16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3
1680 *D:RESTORE *D:GOTO 40
1690 *D:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7
,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4
1700 *E:RESTORE *E:GOTO 40
1710 *E:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,
16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,21,3,22,3,23,3,24,3,25,3,24,4,23,4,22,4,21,4,20,4,19,4,
18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,14,4,13,4,
12,4,11,4,10,4
1720 *F:RESTORE *F:GOTO 40
1730 *F:DATA 11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,21,3,22,3,23,3,2
4,3,25,3,26,3,27,3,28,3,29,3,30,3,29,4,28,4,27,4,26,4,25,4,24,4,23,4,22,4,21,4,2
0,4,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3
1740 *G:RESTORE *G:GOTO 40
1750 *G:DATA 11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,21,3,22,3,23,3,2
4,3,25,3,24,4,23,4,22,4,21,4,20,4,21,3,22,3,23,3,24,3,25,3,24,4,23,4,22,4,21,4,2
0,4,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3
```

```
1760 *H:RESTORE *H:GOTO 40
1770 *H:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,21,3,22,3,23,3,
24,3,25,3,24,4,23,4,22,4,21,4,20,4,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,
10,4
1780 *I:RESTORE *I:GOTO 40
1790 *I:DATA 11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,19,4,18,4,17,4,1
6,4,15,4,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,21,3,22,3,23,3,24,3,25,3,24,4,23,4,22,4,21,4,2
0,4,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3
1800 *J:RESTORE *J:GOTO 40
1810 *J:DATA 11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,4,19,4,18,4,17,4,1
6,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,
12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,4,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,
12,4,11,4,10,4
1820 *K:RESTORE *K:GOTO 40
1830 *K:DATA 1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,
16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,19,4,
18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4
,0,4
1840 *L:RESTORE *L:GOTO 40
1850 *L:DATA 1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,
14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,19,4,
18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4
,0,4
1860 *M:RESTORE *M:GOTO 40
1870 *M:DATA 1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,
14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,11,3,
12,3,13,3,14,3,15,3,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4
,0,4
1880 '----- START -----
1890 PRINT (34,18)" ** "
1900 PRINT (34,19)"*  *"
1910 PRINT (34,20)"  *  "
1920 PRINT (34,21)"*  *"
1930 PRINT (34,22)" ** "
1940 GOSUB 2130
1950 PRINT (34,18)" ** "
1960 PRINT (34,19)"*  *"
1970 PRINT (34,20)"  *  "
1980 PRINT (34,21)" *  "
1990 PRINT (34,22)"****"
2000 GOSUB 2130
2010 PRINT (34,18)" ** "
2020 PRINT (34,19)"* * "
2030 PRINT (34,20)"  *  "
2040 PRINT (34,21)"  *  "
2050 PRINT (34,22)" ***"
2060 GOSUB 2130
2070 PRINT (34,18)" ** "
2080 PRINT (34,19)"*  *"
2090 PRINT (34,20)"*  *"
2100 PRINT (34,21)"*  *"
2110 PRINT (34,22)" ** "
2120 GOSUB 2130:GOTO 1540
2130 BEEP:PAUSE 4:FOR I=17 TO 23
2140 PRINT (33,I) "      ":NEXT
2150 RETURN
```

すると，ネコはすぐワープして追いかけてきます。

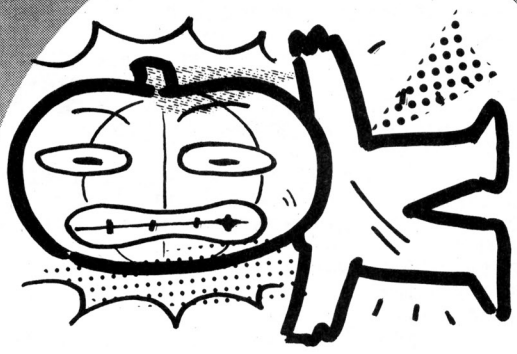
Tは，タイム・カウントです。Eは，ジャンプしたときに取った"□"のボーナス点です。スロット・マシンに連動しています。

ラウンド・クリアしたときに，固定した新しい障害物を作るようにすれば，おもしろくなると思います。

★"ザ・ベスト・プログラマー"っていいですね。やる気がでます。いいアイデアがうかんだので，休みの日にがんばってゲームを作ります。(長野市・EMAGY15才)……**【編集長**：うれしいです。どうもありがとう！**】**

PANP君

藤原　康伸



すとおりい

ある日，パンプ君(あなた)の家は，バウス(敵)に占領され，バクダンをセットされた。パンプ君は，でか顔ロボットに乗り，バクダンをとりのぞかなければいけない！

ゲームの説明

でか顔ロボット〝㊙〟は，ゲーム初めは中央下にいます。キー操作は，左(＜)，右(＞)で，左のシフト・キーでジャンプです。

〝〰〰〰

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
1 CLR:POKE36869,255:POKE36879,238:POKE36878,15:W=3:H=1:GOSUB2000
10 Y$="■■■
```

X1／C／D用

重力マット

エントリーコードX1①

岩石とおる

まわりは深い夜。城の中では，大乱闘が起きていた。

ここは，中世ヨーロッパのある城の中です。あなたは，未来からの訪問者ですが，ちょっとしたことから番兵に見つかり、追われる身となってしまいました。そこで，あなたは重力マットという未来の昇降機を操り，番兵からの攻撃から逃げてください。

○遊びかたおよび規則

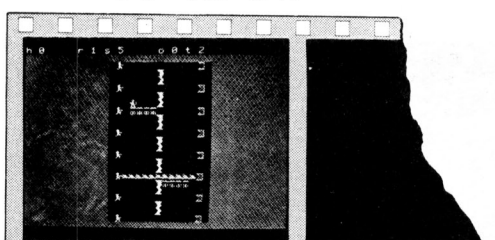
1．左へ行くには4，右へ行くには6のキーを押してください。まん中を中心として，9キャラクタ分×22キャラクタ分の範囲を動きまわることができます。

2．上下方向に動いた座標分だけ得点になります。100秒持ちこたえると，ボーナスが入って面クリアとなります。

3．番兵から発射されるナイフのような矢は，上から順番に下へ下へと進んで行きます。この矢にやられると，アウト数が加算されます。3回アウトになると，力つきたことになり，終わりになります。

4．まん中のベランダの所以外は，人間がいる場所の重力マットの方向に引っ張られます。この機能を利用して上下方向にも自在に動けます。

リストどおりに入力したらCLR：PRINT SIZE↵を実行し，21325前後の数字が出たら，だいたいエラーはないと思います。



《写真1》実行画面

重力マットのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:INIT:DEFINT a-r,v-z:PLAY 250:s=0:o=0:GOSUB 620
20 r=1:TIME=0:GOSUB 370
30 CURSOR 21,w:PRINT"    "i
40 w=w+w1:IF w>22 OR w<4 THEN w1=-w1
50 CURSOR 21,w:PRINT"――"i
60 CURSOR 16,v:PRINT"    "i
70 v=v+v1:IF v>22 OR v<4 THEN v1=-v1
80 CURSOR 16,v:PRINT"――"i
90 IF TIME>100 THEN r=r+1:s=s+INT(r*10*RND*10):FOR i=0 TO 5:PLAY"o4c0defghab:o5c
0defghab":NEXT:GOTO 20
100 CGEN:CURSOR 24,0:PRINT"t";TIME:CGEN 1
110 e=STICK(0):IF e=0 THEN 160
120 xx=x:yy=y
130 x=x+(e=4)*(CHARACTER$(x-1,y)=" ")*(x>16)
140 x=x-(e=6)*(CHARACTER$(x+1,y)=" ")*(x<24)
150 CURSOR xx,yy:PRINT" "
160 CURSOR x,y:PRINT"人"
170 IF x<20 THEN y1=v1
180 IF x>20 THEN y1=w1
190 IF CHARACTER$(x,y+y1)=" " THEN yy=y ELSE 220
200 y=y+y1:CURSOR x,yy:PRINT" "i:CURSOR x,y:PRINT"人":s=s+1:CGEN:CURSOR 13,0:PRINT
 s:CGEN 1
210 IF y1=1 GOTO 190 ELSE 30
220 IF RND(.49 GOTO 30
230 z=z+3:z=z+(z)24)*(z-2)
240 LINE(15,z)-(25,z),"-"
250 PLAY"o3c0deba9e!o4d8#bghae#e"
260 IF z=y THEN o=o+1:CGEN:FOR i=1 TO 9:CURSOR x,y:PRINT MID$("■■■■■■■■■",i,1):P
LAY"o4c!o4e!o4g":NEXT:PAUSE 10:PLAY"o3b5ha9ehbfdfehccc!o4f5ecdfeafdcfecc"
270 LINE(15,z)-(25,z)," "
280 CGEN:CURSOR 21,0:PRINT o
290 IF o<3 THEN CGEN 1:GOTO 30
300 CURSOR 10,8:PRINT"Old high score"it
310 IF s>t THEN t=s
320 CURSOR 10,10:PRINT"S c o r e "is
330 CURSOR 10,12:PRINT"New high score"it
340 CURSOR 10,16:PRINT"PUSH (y/n) KEY"
350 i$=INKEY$:IF i$="y" GOTO 10
360 IF i$="n" THEN END ELSE 350
370 CLS
380 COLOR 7:CGEN
390 CURSOR 0,0:PRINT"h"it
400 CURSOR 8,0:PRINT"r"ir
410 CURSOR 12,0:PRINT"s"is
420 CURSOR 20,0:PRINT"o"io
430 CURSOR 24,0:PRINT"t":TIME:COLOR 1
440 LINE(0,1)-(39,24),"■",b,f:COLOR 7
450 LINE(13,2)-(27,23)," ",b,f:CGEN 1
460 FOR i=14 TO 26 STEP 12:IF i=14 THEN a$="├" ELSE a$="┤"
470 FOR j=2 TO 23 STEP 3
480 CURSOR i,j:PRINT a$:NEXT:NEXT
490 a=INT(RND*2)*10+15
500 b=INT(RND*3)*5+10
510 COLOR 7:z=2
520 x=16:y=2:CURSOR x,y:PRINT"人"
530 v=3:v1=1
540 CURSOR 16,v:PRINT"――"
550 w=23:w1=-1
560 CURSOR 21,w:PRINT"――"
570 FOR i=3 TO 21 STEP 3
580 CURSOR 20,i  :PRINT"="
590 CURSOR 20,i+1:PRINT"*":NEXT
600 PLAY"o4d5ehba9fhbdce9fhf9ecdc!o3a5b9dfecd9efe9dcfe9dec"
610 TIME=TIME-5:RETURN
620 'ーーーHA 501 Bytes
630 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
640 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("00000020380000000C0FBDCC6FFC0000000381C063F0000")
650 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("00000000C5A5A5A5A7EFF0000000000000007E000000000000")
660 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("180C060E0C183CFF180C060E0C183CFF241209!1122442FF")
670 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("FF3C1E0C1E0E1C38FF3C1E0C1E0E1C38FF4221!221!1224")
680 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("FF412101012141FF002A140A140A140000000000000000000")
690 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("3078303830303C24C430780007800000000000303F303C24C4")
700 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("000001F171010000000018F8783C2466183C1808083C2466")
710 RETURN
```

★英語の辞書を見てみたら編さんがいた。よーく見たら"hen…おんどり"だって。思わずふきだしてしまった。（札幌市・**井上　進13才**）……**【編：はは，私がおんどりでつぐ美ちゃんはめんどりかな？影：おんどりゃ!!】**

X1／C／D用

北極物語(がんばれペンちゃん)

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコードX1②

まるこちゃん

○ものがたり

あなたは，お人よし（おペンギンよし）のペンギン「ペン」ちゃんです。

サメの「JOWS」に追っかけられるとわかっていても，おなかをすかせたトリさんに魚をあげるため，今日も冷たい氷の海に飛びこむのでした……。

○ゲームの説明

単純なようで，そうでもないように作ったつもりですが，とにかくRUNさせて，ジョイ・スティックを使うか決めると，ゲームの簡単な説明が出ます。

しばらくすると，いきなり場面は北極になり，ゲーム・スタートです。

テン・キーの8 2 4 6またはジョイ・スティックで，ペンギンを上下左右に動かして，泳いでいる魚を捕まえます。この時，サメに捕まらないように注意してください。

うまく魚を捕まえたら，水面のすぐ下まで浮上します。

その時，トリが画面上部を右から左へ飛んでいきますので，ちょうどペンギンのま上にきた時に，スペース・キーまたはトリガー・ボタンで魚を投げます。

トリにうまく渡せたら，再びペンギンを動かして，最初にペンギンの立ってた位置（氷の上）へ帰ると得点です。

魚を渡しそこねたら，またがんばって捕まえなおしてください。

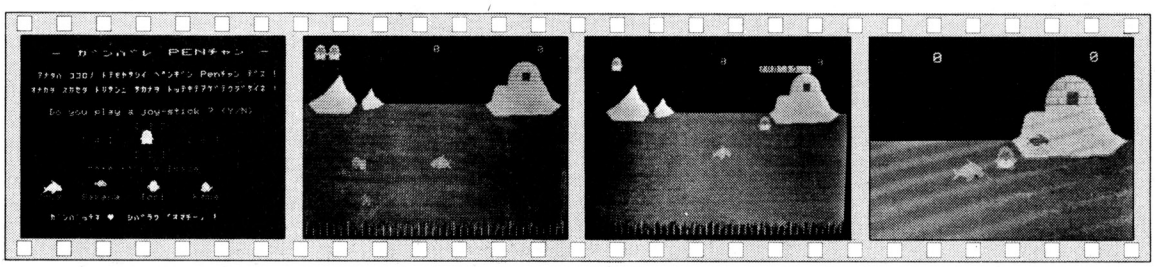
○最後に

このゲームを作る途中で，何度か自分でやってみましたが，一度も1000点をこえませんでしたので，1000点ごとにむずかしくなるように作ってあるつもりですけど，どれくらいむずかしくなるかわかりません。ですから，まあ，一度やってみてください。

それと，一応制限時間がありますので，タイム・オーバーとなると，減点されてしまいます。

CHECKER FLAG

Dr.D：1050行のキー入力の分岐を，1060行のON A GOSUBで処理してるのがいいね!!　変数処理もしっかりしとるから，RND文にINTも不要になっとる。



《写真1》タイトルおよび遊びかたの説明

《写真2》泳いで魚を捕まえます

《写真3》アリガトウ!!トリさんが喜んでいます

《写真4》キャラクタに注目!!

★苦節3か月。ついにマッピーで14面をクリアしたぞ!!ただいまのハイ・スコアは17万点強なり!!（静岡県袋井市・BAK）……【編：BAKはしんぼう強いですね。もっともっとスコアをのばしてまた手紙をくださいね!】

```
1000 '-------- ganbare penchan ♥ 14/03/1984 ♥ by maruKochansoft ------------
1010 WIDTH40:INIT:TEMP0800:PLAY"V1204":DEFINT A-Y:DEFSTR Z:CLICKOFF
1020 LOCATE14,10:PRINT"WAIT !!":GOSUB2440:GOSUB2360:SCREEN1,1,0:GOSUB2080
1030 SCREEN1,0,0:GOSUB2230:SCREEN0,0,0
1040 GOSUB2030:PLAY"G9E4B2R2G3F6B1FEGBC2GFEBC9G8B2R2G5FEBF1EGB3G6"
1050 S=STICK(0):IF S=0 THEN LOCATE X,Y:PRINT ZP
1060 ONS GOSUB 1380,1380,1400,1400,1420,1420,1440,1440,2950
1070 IF POINT(X*8+8,Y*8+8)=7 THEN GOSUB1550
1080 LOCATE EX,EY:PRINT ZKESU:LOCATE X,Y:PRINT ZP:PLAY Z:EX=X:EY=Y
1090 IF CC=1 AND Y=8 AND X<29 THEN GOSUB1670
1100 IF BZ=1 AND Y=3 AND X=29 THEN GOSUB1820
1110 IF TIME>100 THEN GOSUB1940:GOSUB1800
1120 GOSUB1160:GOSUB1200:GOSUB1330
1130 AD=&H3000+Y*40+X:A1=PEEK@(AD):A2=PEEK@(AD+41)
1140 AE=A1-63:GOSUB1150:IF Y=3 THEN1050 ELSE AE=A2-63:GOSUB1150:GOTO1050
1150 ON AE GOSUB 1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,151
0,1510,1510,1510,1530,1530:RETURN
1160 'sakana
1170 IF CC=1 ORBZ=1 THEN LOCATESXK,SYK:PRINT ZKE:LOCATEX,Y:PRINT ZP:RETURN
1180 SX=SX+RND(1)*2+1:SY=RND(1)*4+RND(1)*3+12:IF SX>39 THEN SX=1
1190 LOCATESXK,SYK:PRINTZKE:LOCATESX,SY:PRINT ZSAKANA:SXK=SX:SYK=SY:RETURN
1200 'same
1210 IF LE<2 THEN B=RND(1)*4+1 ELSE B=RND(1)*3+2
1220 ON B GOTO 1230,1240,1250,1260
1230 XX=RND(1)*40:YY=Y+RND(1)*5:E=4:GOTO1270
1240 XX=X+RND(1)*6:YY=Y+1:E=3:IF LE=0 THEN GOTO1290 ELSE 1270
1250 XX=X:YY=Y:E=2:GOTO1270
1260 IF LE<3 THEN RETURN ELSE GOTO1290
1270 IF SAX<XX THEN SAX=SAX+RND(1)*E:ZSAME=ZSAME1:IF SAX>36 THEN SAX=1
1280 IF SAX>XX THEN SAX=SAX-RND(1)*E:ZSAME=ZSAME2:IF SAX<1  THEN SAX=36
1290 IF SAY<YY THEN SAY=SAY+RND(1)*E:IF SAY>22 THEN SAY=9
1300 IF SAY>YY THEN SAY=SAY-RND(1)*E:IF SAY<9  THEN SAY=9
1310 LOCATE SAKX,SAKY:PRINT ZSKESU:LOCATESAX,SAY:PRINT ZSAME
1320 SAKX=SAX:SAKY=SAY:RETURN
1330 'Kame
1340 IF H=1 THEN LOCATE KAX,KAY:PRINT ZKAME:RETURN
1350 KAX=KAX+RND(1)*2:KAY=RND(1)*4+18:IF KAX>37 THEN KAX=1
1360 LOCATE KKAX,KKAY:PRINT ZKESU:LOCATE KAX,KAY:PRINT ZKAME
1370 KKAX=KAX:KKAY=KAY:RETURN
1380 Y=Y+1:ZP=ZPENGIN2:Z="G0":IF Y>21 THEN GOSUB1620
1390 RETURN
1400 X=X-1:ZP=ZPENGIN3:Z="F0":IF X<2  THEN X=38
1410 RETURN
1420 X=X+1:ZP=ZPENGIN4:Z="E0":IF X>38 THEN X=1
1430 RETURN
1440 Y=Y-1:ZP=ZPENGIN1:Z="D0":IF Y<1  THEN Y=1
1450 RETURN
1460 'sameni tukamatta
1470 PALET1,2:PLAY"G2R1GFEDCBABCDEFG":PALET1,PC:PENGIN=PENGIN-1
1480 LOCATE PENGIN*2+3,0:PRINT ZKESU:IF PENGIN=0 THEN 1980
1490 ZP=ZPENGIN1:LOCATEEX,EY:PRINT ZKESU
1500 TIME=0:X=29:Y=3:EX=29:EY=3:CC=0:BZ=0:LOCATEX,Y:PRINT ZP:RETURN
1510 'Kameni atatta
1520 IF CC=0 THEN X=29:Y=3:PLAY"-B3-F-G5":RETURN ELSE RETURN
1530 'sakana o tukamaeta
1540 PLAY"B1RF3GEBCR1EFGC":CC=1:RETURN
1550 'Kouri ni atatta
1560 PLAY"-B3R1-G1":ON S/2 GOTO 1570,1580,1590,1600
1570 Y=Y-1:GOTO1610
1580 X=X+1:GOTO1610
1590 X=X-1:GOTO1610
1600 Y=Y+1:GOTO1610
1610 EX=X:EY=Y:RETURN
1620 'sitahe ikisugi
1630 CGEN:LOCATEX-3,Y:PRINT"GUSYA !!":SOUND4,59:SOUND10,11:PAUSE10
1640 LOCATEX-3,Y:PRINT"      ":CGEN1
1650 REPEAT:Y=Y-1:LOCATEEX,EY:PRINT ZKESU:LOCATEX,Y:PRINT ZPENGIN1:EX=X:EY=Y
1660 PLAY"B2R0C4":UNTILY<9:SAX=X+2:SAY=Y+2:TIME=TIME+30:RETURN
1670 'tori
```

```
1680 FOR I=37TO10STEP-1:LOCATEI+1,1:PRINTZKESU:LOCATEI,1:PRINT ZTORI:PLAY"+#F1"
1690 IF STRIG(0) AND M=0 THEN 1700 ELSE NEXT:GOTO1730
1700 FOR J=6 TO1 STEP-1:LOCATEX,J+1:PRINTZKE:LOCATEX,J:PRINT ZSAKANA:PLAY"+G0"
1710 NEXT:IF X=I THEN PLAY"G1RGRGRF3":BZ=1:GOTO1720 ELSE 1730
1720 CGEN:CFLASH1:LOCATEI,1:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ !":PLAY"G4FEB-C":PAUSE15:CFLASH
1730 CGEN1:CONSOLE1,3,9,31:CLS:CONSOLE:CC=0:IF BZ=1 THEN RETURN ELSE1740
1740 SX=X+3:SY=1
1750 REPEAT:LOCATESXK,SYK:PRINTZKE:LOCATESX,SY:PRINTZSAKANA:PLAY"-#F2"
1760 SXK=SX:SYK=SY:SY=SY+1:IF SY=8 THEN PLAY"-G4-B-F2"
1770 UNTIL SY=20:CGEN:LOCATESX,22:PRINT"ｼｯﾊﾟｲ !":PLAY"G3FEBCGER2F7"
1780 LOCATESX,22:PRINT"       ":CGEN1:RETURN
1790 'tokuten
1800 CGEN:COLOR7:FOR I=1 TO 100
1810 LOCATE14,0:PRINTUSING"###,###";TZ-I:PLAY"-#B1R":NEXT:F=200:GOTO1840
1820 CGEN:F=TIME:CURSOR36,1:PRINTTIME
1830 COLOR7:FORI=1 TO 100-F:LOCATE14,0:PRINTUSING"###,###";TZ+I:PLAY"F1R":NEXT
1840 TZ=TZ+100-F:T=TZ/1000:ON T GOSUB1860,1870,1880,1890
1850 LOCATE0,0:PRINT LE:GOTO1900
1860 LE=1:RETURN
1870 PC=5:PALET 1,PC:RETURN
1880 PC=1:LE=2:PALET 1,PC:RETURN
1890 PC=3:PALET 1,PC:RETURN
1900 IF BZ=1 ANDTIME<36 THENBZ=0:COLOR5:LOCATE12,1:PRINT"BOUNAS (x2)":GOTO1830
1910 IF TZ>HTZ THEN HTZ=TZ:COLOR6:LOCATE29,0:PRINTUSING"###,###":HTZ
1920 LOCATE12,1:PRINT"          ":BZ=0:TIME=0
1930 LOCATE36,1:PRINT"   ":CGEN1:COLOR7:RETURN
1940 'time over
1950 CGEN:CSIZE2:COLOR2:LOCATE8,16:PRINT#0"TIME OVER":PLAY"F2B4F2EDC8A":PAUSE25
1960 CSIZE0:COLOR7:CONSOLE3,21,0,40:CLS:CONSOLE:X=29:Y=3:EX=29:EY=3:CC=0
1970 CGEN1:LOCATE X,Y:PRINT ZP:RETURN
1980 'game over
1990 CGEN:COLOR4:CSIZE2:LOCATE6,12:PRINT#0"GAME OVER":CSIZE0
2000 COLOR6:LOCATE0,14:PRINT"Do you play the game once again ? (Y/N)";
2010 ZS=INKEY$(1):IF ZS="Y" THEN1040 ELSE IF ZS="N" THEN2020 ELSE2010
2020 COLOR7:LOCATE4,15:PRINT"END !!":CLS4:WIDTH80:CLICKON:END
2030 'syoki settei
2040 X=29:Y=3:EX=X:EY=Y:SX=1:SY=20:SAX=1:SAY=13:KAX=10:KAY=22:PENGIN=3:TIME=0
2050 CLS:COLOR2:LOCATE9,0:PRINT"SCORE=      /HISCORE="
2055 COLOR7:LOCATE20,0:PRINT"0":LOCATE29,0:PRINTUSING"###,###";HTZ
2060 ZP=ZPENGIN1:COLOR7:CGEN1:FOR I=3TO7 STEP2:LOCATE I,0:PRINT ZP:NEXT
2070 PC=1:PALET1,PC:TZ=0:LE=0:CC=0:BZ=0:LOCATE X,Y:PRINT ZP:RETURN
2080 'Game setumei
2090 CLS:CSIZE2:COLOR5:PRINT#0"  - ｶﾞﾝﾊﾞﾚ PENﾁｬﾝ -":COLOR7:CSIZE:PLAY"F6EBC"
2100 LOCATE2,3:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ｺﾛﾛﾉ ﾄﾗﾓｱｻｼｲ ﾍﾟﾝｷﾞﾝ Penﾁｬﾝ ﾃﾞｽ !":PLAY"G3E1"
2110 LOCATE1,5:PRINT"ｵﾌｶﾗ ｽｶﾋﾟﾀ ﾄﾘｻﾝﾆ ｻｶﾅﾗ ﾄｯﾁｷﾃﾗｱｹﾞﾃｸﾀﾞｻｲﾈ !":PLAY"E3F1":COLOR6
2120 LOCATE4,8:PRINT"Do you play a joy-stick ? (Y/N)";:COLOR2
2130 IF INKEY$(1)="Y" THEN 0=1 ELSE 0=0:GOTO2160
2140 LOCATE16,10:PRINT"[ UP ]":LOCATE9,12:PRINT"[ REFT ]     [ RIGHT ]"
2150 LOCATE15,14:PRINT"[ DOUN ]":LOCATE10,16:PRINT"ｳｶｶﾗ ｱｹﾞﾙ= Trigger":GOTO2180
2160 LOCATE17,10:PRINT"[ 8 ]":LOCATE9,12:PRINT"[ 4 ]          [ 6 ]"
2170 LOCATE17,14:PRINT"[ 2 ]":LOCATE10,16:PRINT"ｳｶｶﾗ ｱｹﾞﾙ = Space"
2180 CGEN1:COLOR7:LOCATE18,11:PRINT ZPENGIN1:LOCATE3,18:PRINTZSAME1
2190 LOCATE11,18:PRINT ZSAKANA:LOCATE19,18:PRINT ZTORI:LOCATE27,18:PRINT ZKAME
2200 CGEN:COLOR4:LOCATE2,20:PRINT"Jows   Sakana   Tori    Kame"
2210 COLOR3:LOCATE4,23:PRINT"ｶﾞﾝﾊﾞｯﾁﾈ ♥"
2220 COLOR7:LOCATE16,23:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ 「ｵﾏﾁｰ」 !":RETURN
2230 'haikei
2240 COLOR1:LINE(0,60)-(319,60):LINE(0,183)-(319,183):PAINT(0,61),1,1
2250 COLOR7:PAINT(0,184),HEXCHR$("10AA55"),1
2260 COLOR1:FOR I=0TO319:D=INT(RND(1)*11)+183:LINE(I,183)-(I,D):NEXT
2270 COLOR6:RESTORE2850:DIM A1(13),A2(13)
2280 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 13:READ A1(J),A2(J):NEXT
2290 FOR J=2 TO 13:LINE(A1(J-1),A2(J-1))-(A1(J),A2(J)):NEXT
2300 PAINT(A1(1)+5,A2(1)),7,6:NEXT
2310 CIRCLE(265,35),19,5,1,0,180:PAINT(265,30),7,5
2320 COLOR5:RESTORE2910
2330 FOR I=1 TO 16:READ A1,A2,A3,A4:LINE(A1,A2)-(A3,A4):NEXT
2340 LINE(262,35)-(270,27),PSET,1,BF
2350 COLOR7:RETURN
```

★ナイコンのくせにTINYセビウスを買ってしまったノもう実用プログラムのコーナーはないんですか？（鹿児島市・山崎真二14才）……【編：この文章は一つなのだろうか？】彩：つまり実用性がないって言いたいんだノ！

```
2360 'chracter teigi
2370 ZPENGIN1=CHR$(48,49,31,29,50,51):ZPENGIN2=CHR$(52,53,31,29,54,55)
2380 ZPENGIN3=CHR$(56,57,31,29,58,59):ZPENGIN4=CHR$(60,61,31,29,62,63)
2390 ZSAME1  =CHR$(64,65,66,31,29,29,67,68,69)
2400 ZSAME2  =CHR$(70,71,72,31,29,29,29,73,74,75)          :ZTORI  =CHR$(82,83,31,29,29,84,85)
2410 ZKAME   =CHR$(76,77,31,29,29,29,78,79) :ZTORI  =CHR$(82,83,31,29,29,84,85)
2420 ZSAKANA =CHR$(80,81):ZKE=CHR$(32,32):ZKESU  =CHR$(32,32,31,29,29,32,32)
2430 ZSKESU  =CHR$(32,32,31,29,29,29,32,32,32)
2440 RESTORE2460:READ A$:DEFCHR$(32)=HEXCHR$(A$)
2450 FOR I=48 TO 85:READ X$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(X$):NEXT:RETURN
2460 DATA 0000000000000000000000000000000000000000
2470 DATA 030F1F3D3C3020030F1C1803033F3F000000370D0F0F1F
2480 DATA C0F8F8F8BC3C0C04C0F838180CCCFCFC0000C0E0B0F0F0F8
2490 DATA 70FEFF3F3F3F7F07FFFF3F3F3F7F3E0F070F3F3F0F073E
2500 DATA 0E7FFFFCFCFCFE00FE7FFFFCFCFCFE7C0E0F0FCFCF0E07C
2510 DATA 007F3F3F3FFFFE7C703E7F3F3F3FFFFF7F3E070F3F3F0F070F
2520 DATA 00FEFCFCFCFF7F0E7CFEFCFCFF7FFE7C0E0F0FCFCF0E0F0
2530 DATA 20303C3D1F1F0F033F3F333018180C0F031F0F0F0070303000
2540 DATA 040C3CBCF8F8F0C0FCFCCC0C1838F0C0F8F0F0B0E0C00000
2550 DATA 000001E3F7F7FFF0000001E3F410000000000000003E7FFF
2560 DATA 000000000008ADEFEE000000008ADF7F000000000000001B1
2570 DATA FFFF41000000000003E7FFF7F1C00DBFF7F7FFF5D1C00
2580 DATA FEFEFEFE7EFE7E9A3F7FFFFFFFFF7F3BC1811929991017939
2590 DATA 0000000005117B7F0000000005151FBFE000000000000B081
2600 DATA 00000078FCFEFEDB0000007BFC02002400000000000FEDB
2610 DATA 7F7F7F7F7E7F7E5CFCFEFFFFFFFFDC838180C8B849E9C
2620 DATA FFFE82000000000001:07CFEFFFFE3800FFFFFFEFEDBDA3800
2630 DATA 0000000000001430000000000000143000000000000000005
2640 DATA 10180E073FFFFFFF10180E073FFFFFFF00000000000000005
2650 DATA 00000080C0F0FCFE000000080C0F0FCFE000000000000000000
2660 DATA 273F3F1F3870C000273F3F1F3870C000000000000000000000
2670 DATA FFFFFFFFFFFF1F1E18FFFFFFFFFF1F1E180A000000000000000
2680 DATA ECFFFFBF8E000000FFFFFFFE000001200000000000000000
2690 DATA 000000001071F3F000000001071F3F000000000000000000
2700 DATA 020C1C7CFFFFFFFF020C1C7CFFFFFFFF00000000000000000
2710 DATA 000000000C0E2F6000000000C0E2F600000000000000000
2720 DATA 7FFFFFFC7811000FFFFFFFFC7F1F000000000003050A0000
2730 DATA FFFFFFFFFFFFFE060FFFFFFFFFFFE0605028000000000000
2740 DATA FCF8F8FCFC9E0601FCF8F8FCFC9E0601000000000000000
2750 DATA 000000003030C0C13000000000000000000000003070F1F1F
2760 DATA 000000000C0C0300000000000000000000000C0E0F0F0
2770 DATA 130C0C3300000000000000403F3F6300103F3F3F270E0000
2780 DATA 30C9C8300000000003070704F8F0000F0F9F8F8387000000
2790 DATA 0000040400000000338F7F7F7F8F0001030700F000787
2800 DATA 000000000000000000000FCFEFFFF7E000E000F004E000FC80
2810 DATA 000000000000000200001070706F0F7FFF0105070700F0F02F
2820 DATA 000000000000000000040F0F8F8FCFE4050F0F0F8F9FEFF
2830 DATA 000000000000007FFF0F0F0701000F0F0F0F07950100
2840 DATA 000000000000000000FCFEFCF3F04000FEFFFEF9F0564000
2850 DATA 20,60,37,50,45,42,50,36,53,32,56,30,60
2860 DATA 40,63,45,71,52,75,60,68,78,38,70,28,60
2870 DATA 80,66,82,55,85,53,72,44,95,52,100,55,103
2880 DATA 58,106,68,101,62,99,64,86,66,83,66,81,60
2890 DATA 220,60,226,57,230,43,234,40,245,46,245,35,285
2900 DATA 35,289,40,297,54,309,60,294,70,230,72,220,60
2910 DATA 254,20,278,20,250,25,281,25,247,30,283,30,246,35,284,35
2920 DATA 254,20,254,25,261,20,261,25,268,20,268,25,275,20,275,25
2930 DATA 250,25,250,30,257,25,257,30,271,25,271,30,278,25,278,30
2940 DATA 248,30,248,35,255,30,255,35,276,30,276,35,283,30,283,35
2950 RETURN
```

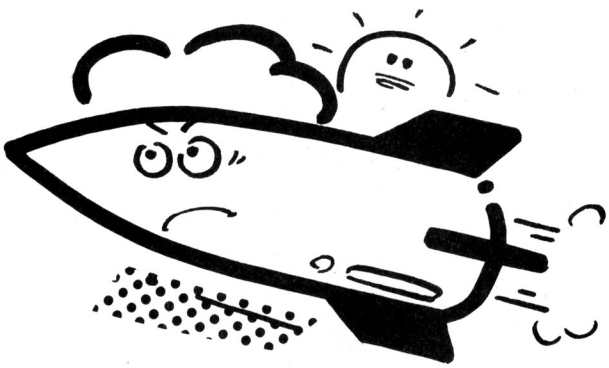
by はとぽっぽ

by メロンソーダ

ハード&ソフト
どちらも
ムーンベース
仙台通町2-15-8 (0222)71-9700
新作ソフトいろいろ

★N君の意見によれば，PCとはポンコツコンピュータの略だそうだ。(岡山市・**N君の友人の友達**)……【**編**：友達の友達の発言では真実かどうか一 。**影**：FMはフールマシンか？BMはボツマシンか??**編**：しーらないっと!!】

ZX-81(16K)用
MISSILE



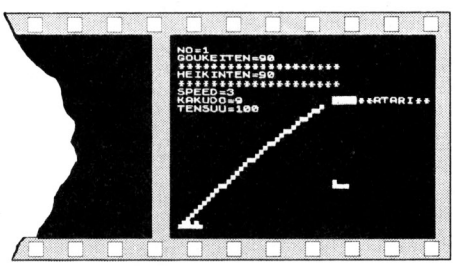
八木　正樹

内容

画面右側から，2機の飛行機が飛んできます。この飛行機を，左下にいる船からミサイルを発射して撃ち落とすゲームです。

遊びかた

画面に，飛行機のスピードが表示されます。このスピードに合うように，ミサイルの発射角度を入力します。まず，10前後の値を入力してみてください（小数点以下がついてもかまいません）。2，3回入力してみると，だいたい見当がつきます。ミサイルが命中してゲームが1回終わるごとに，それまでの合計点と平均点が表示されます。1回で命中すると100点，1回はずれるごとに10点減点されます。飛行機は，2機のうちどちらを打ち落としてもかまいません。ミサイルの軌道は放物線になっているので，低空の飛行機を撃ち落とすほうがむずかしくなっています。



《写真1》編集長がチャレンジ！みごと命中!!

CHECKER FLAG

編：ZX—81も，1Kじゃ楽しいゲームができませんよね。

影：ふむふむ，それでなんじゃらほい？

編：そこで，今月の作品のように16Kで作ったら……。

影：作ったら，どうしたの？

編：おもしろくなった！

Dr.D：ということで，ZX—81のユーザーしょ君！　そろそろプログラムの内容も，レベルアップしようじゃないか！

♥

♥

MISSILEのプログラム・リスト

```
  1 REM "MISSILE"
 10 LET TEN=0
 20 LET A1=0
 30 LET J=0
 40 LET K=0.1+RND
 50 PRINT "SPEED=";INT (K*10)
 60 PRINT "KAKUDO=";
 70 INPUT A
 80 PRINT A
 90 LET A=(10-A)/200
100 PRINT AT 21,0;"■■■"
110 FOR N=1 TO 50
120 LET B=N*(1-A*N)
130 PLOT N,B
140 IF B<=0 OR B>=31 THEN GOTO
220
150 LET C=50-N*K
160 UNPLOT C,10
170 PRINT "▙ "
180 UNPLOT C,30
190 PRINT "▙ "
200 IF ABS (N-C)<=3 AND (ABS (B
-10)<=1 OR ABS (B-30)<=1) THEN G
OTO 250
210 NEXT N
220 CLS
230 LET J=J+1
240 GOTO 50
250 UNPLOT N,B
260 PRINT "■■■**ATARI**"
270 LET TE=100-J*10
280 PRINT "TENSUU=";TE
290 LET TEN=TEN+TE
300 PAUSE 100
310 CLS
320 LET A1=A1+1
330 PRINT "NO=";A1
340 PRINT "GOUKEITEN=";TEN
350 PRINT "**********************
";"HEIKINTEN=";TEN/A1
360 PRINT "**********************
"
370 GOTO 30
```

★ベーマガが創刊25号をはたしたのは誰のおかげでしょう？①影　②編　③Dr.D　④奥村印刷。（茨城県行方群・こうじくん13才）……【一同：もちろん⑤読者のおかげで一す!!　編集長：それはいいとして私の名前がないな。　影：まあまあ，ウヒヒ。】

HC-20用

ヒンデンブルクII

エントリーコードHC①

杉本　健

THE BEST PROGRAMMER

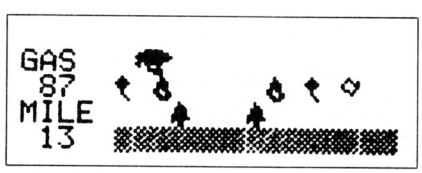
○ STORY

1913年，ドイツ海軍飛行船〝ヒンデンブルクII〟は，敵地にあった。君の任務は，〝ヒンデンブルクII〟を操作して敵地より脱出させることにある。

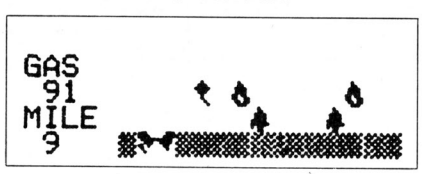
Kで上昇，Mで下降，Lで前進という動作を用い，任務を遂行してほしい。なお，任務終了後君の実力に応じて階級が決定する。最後に操船技術資料を載せておく。

○ 明日の為にその1（キー操作）

キーはすばやく正確に必要な回数だけ打ち，内側にねじりこむようには打つべからず。



《写真1》実行画面



《写真2》キャッ！ツイラクです

○ 明日の為にその2（スウェーおよびエア・トラップ）

戦場では，強い気流がしばしば出現する。このとき，あるタイミングで前進キーを押すと，火の玉はよけることができる。その反面，気流が変化するまで前進以外の操船が不能になるエア・トラップにおちいる可能性があるが，冷静に対処すればきりぬけることも可能である。以上。

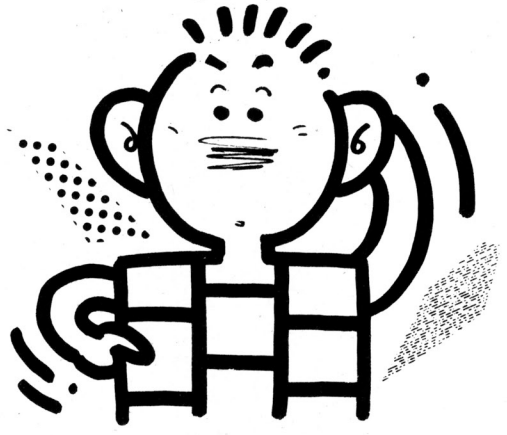
ヒンデンブルクIIのプログラム・リスト

```
5 MEMSET&HB00:WIDTH20,5:
PRINTCHR$(23)
10 GOSUB1000
20 CLS:CLEAR:X=6:Y=1:HM=
100:F=.5:M=0
100 A$=CHR$(8):B$=CHR$(3
1)+CHR$(28)
110 S$(0)=A$+B$+A$+B$+A$
:S$(1)=A$+A$+B$+A$+B$+A$
120 S$(2)=A$+B$+A$+A$+B$
+A$:S$(3)=A$+A$+B$+A$+A$
+B$+A$
130 X$(0)="111":X$(1)="2
11":X$(2)="121":X$(3)="2
21"
140 FORI=5TO19:LOCATEI,3
:PRINT"■":NEXTI
150 LOCATE0,0:PRINT"GAS"
:LOCATE0,2:PRINT"MILE";
160 LOCATE10,1:PRINT"STA
RT!!";
200 REM MAIN
210 A$=INKEY$:XS=X:YS=Y:
U=-1
220 XP=-(A$="L"):YP=(A$=
"K")-(A$="M")
230 IFRND(1)<.1THENZ=INT
(RND(1)*4):S$=S$(Z):X$=X
$(Z)
235 IFXP<>0ORX=6THENELSE
XP=-VAL(MID$(X$,V+1,1))
240 LOCATEX,Y:PRINT"  ";
:X=X+XP:Y=Y+YP
250 IFX>16ORX<6ORY<0THEN
X=XS:Y=YS
255 LOCATE7,0:PRINTS$;:G
OSUB980:CS$=CR$:X=X+1:GO
SUB980:X=X-1
260 LOCATEX,Y:PRINT"■";
265 IFY>20RHM<30ORCR$="♣
"ORCR$="♠"ORCS$="♣"ORCS$
="♠"THEN800
270 IFCR$="↑"ORCS$="↑"TH
ENV=7:SOUND26,1:SOUND27,
1
280 IF RND(1)>.6THENB=-1
95:A=1:GOTO300ELSEIFRND(
1)<.25THENB=0:A=2:GOTO30
0
290 A=INT(RND(1)*2):IFF>
RND(1)THENB=INT(RND(1)*2
)+1ELSE B=3
300 LOCATE18,A:PRINTCHR$
(227+B);
310 M=M+1:HM=HM+V:IFHM>1
00THENHM=100
320 LOCATE0,1:PRINTHM;:L
OCATE0,3:PRINTM;
600 GOTO210
800 LOCATEX,Y:PRINT"■";
810 FORI=1TO100:NEXTI
820 IFHM<30THENA$="OUT O
F GAS"ELSEA$="BUMP TO BA
RRIER"
830 SOUND11,2:SOUND12,2:
SOUND10,3:SOUND9,2:SOUND
8,2:SOUND8,2
840 CLS:LOCATE2,0:PRINTA
$:PRINT"  MILE IS";M
843 IFM>249THEND$="CAPTA
IN":GOTO847
845 RESTORE1100:FORI=0TO
INT(M/50):READD$:NEXTI
847 PRINT"You Are ";D$;
850 LOCATE2,3:PRINT"REPL
AY?";:A$=INKEY$
860 IFA$=""THEN850ELSEIF
A$="Y"THEN20
870 IFA$="N"THENENDELSE8
50
880 CR$=CHR$(PEEK(PEEK(&
H270)*256+PEEK(&H271)+X+
Y*20))
890 RETURN
900 CR$=CHR$(PEEK(PEEK(&
H270)*256+PEEK(&H271)+X+
Y*20))
990 RETURN
999 END
1000 POKE&H11E,10:POKE&H
11F,64:FORI=0TO47
1010 READA:POKE2630+I,A
1020 NEXTI:RETURN
1030 DATA20,62,14,31,127
,95,223,255,223,14,14,4
1040 DATA112,60,255,254,
60,32,4,14,63,78,132,0
1050 DATA12,18,17,34,20,
14,48,124,207,158,252,96
1060 DATA19,55,79,30,12,
4,4,12,30,63,15,3
1100 DATA SWEEPER,P-OFFI
CER,OFFICER,PILOT,SUB-CA
PTAIN
```

★短歌を一つ〝夢の中　パソコン買っておおはしゃぎ　しかし本当は　ふところ寒し〟うーん迷作だ!!（青森県八戸市・**佐藤敬一郎14才**）……【**影**：佐藤君はナイコンだね。私もこの気持ちわかるなあ。**編**：影さん，お金は貸しませんよ。】

HC-20用

アミダマン



エントリーコード HC②

松田　浩二

《GAMING》

「世界は天界，地上界，そしてアミダ界からできている。君はアミダマン(▛)となり，アミダムシ(🐞)をさけてメロディーパック(♪)を拾い集めるのだ」。

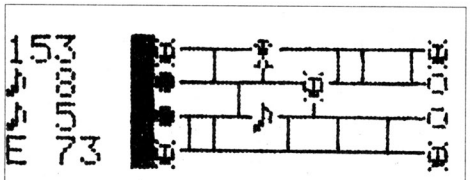
キーは左<，右>の二つ。画面は，アミダを横にしたかたちになっています。左右には自由に動けますが，アミダの分岐点にくると曲がらなくてはなりません。(○)(●)のところにいくと，反対側にワープできます。

敵は自由自在に動き回ります。

100歩以内に規定数の♪を拾ってください。3回つかまるとゲーム・オーバーで，再ゲームはSです。

《入力について》

グラフィック・キャラクタは，グラフィック・モードから打ち込んでください。ユーザ定義キャラは，リストの5行を参考にしてください。



《写真1》アミダババアじゃないんだよ

アミダマンのプログラム・リスト

```
5 REM 1=▚ 2=▜ 3=▙ 4=▛ 5=
▟
10 WIDTH20,4:MEMSET&HB00
:POKE&H11E,10:POKE&H11F,
64:PRINTCHR$(23)
15 FORI=2630TO2659:READD
$:POKEI,VAL("&H"+D$):NEX
TI
20 DIMA$(4),J$(3),X$(3)
25 DATAC0,5E,3E,DA,84,0,
84,DA,3E,DA,84,0,84,DA,3
E,5E,C0,0
30 DATABA,64,7C,64,BA,0,
E1,D4,E0,E2,48,38
40 GOTO1020
50 IF(X=M)AND(Y=N)THEN10
00
55 Z=INSTR("▚▜▙▛",INKEY$)
60 ON Z GOTO65,200,210
65 FORI=0TO50:NEXTI
100 T=T+G:IFT>1THENT=T-1
:GOTO120
105 FORI=0TO10:NEXTI
110 GOTO50
120 LOCATEM+6,N:PRINTN$:
M=M+SGN(X-M):N=N+SGN(Y-
N):N$=MID$(A$(N),M,1)
125 LOCATEM+6,N:PRINT"▜"
:IF(M=X)AND(N=Y)GOTO100
0
130 GOTO50
200 U=-1:GOTO250
210 U=1
250 W=0:J=INSTR("▚▄▜",M
ID$(A$(Y),X,1))
255 IFK+U=0THENK=U:GOTO3
00
260 IF(J=3)OR(K=0)THENK=
U:GOTO300
265 K=0:U=0:W=J-3
300 LOCATEX+6,Y:PRINTJ$(
J-2);:X=X+U:Y=Y+W:Y$=MID
$(A$(Y),X,1)
305 LOCATEX+6,Y:PRINTX$(
U+1);:IFINSTR("▚▄▜",Y$)
<2THEN350
310 E=E-1:LOCATE0,3:PRIN
T"E";INT(E);:IFE>0THEN10
0
315 GOTO1000
350 IFY$="♪"THEN400
355 IFY$="▜"THEN1000
360 IFY$="●"THENLOCATEX+
6,Y:PRINT"●":X=1:LOCATE
X+6,Y:PRINT"▞"
365 IFY$="○"THENLOCATEX+
6,Y:PRINT"○":X=2:LOCATEX
+6,Y:PRINT"▞"
370 GOTO310
400 MID$(A$(Y),X,1)=Q$:Q
=Q-1:S=S+5:LOCATE0,0:PRI
NTS
410 SOUND16-Q,7:LOCATE0,
2:PRINT"♪";Q;" ":IFQ=0TH
EN500
412 QX=INT(RND(1)*5+4):Q
Y=INT(RND(1)*3):IF(X=QX)
OR(M=QX)THEN412
415 Q$=MID$(A$(QY),QX,1)
:MID$(A$(QY),QX,1)="♪":L
OCATEQX+6,QY:PRINT"♪";
420 GOTO310
500 FORI=8TO15:SOUNDI,2:
NEXTI
505 P=P+1:S=S+E:IFP>7THE
NP=1
510 GOTO1100
1000 FORI=1TO9:LOCATEX+6
,Y:PRINTMID$("▚▚▚▚▚▚▚▚▜",
I,1);:SOUND18-I,2:NEXTI
1005 SOUND0,10:B=B-1:IFB
>0THEN1100
1010 CLS:FORI=1TO17:LOCA
TE3,1:PRINTLEFT$("< GAME
 OVER >          ",I):SOUND0
,2:NEXTI:SOUND0,10
1015 IF S>H THEN H=S
1020 CLS:PRINTSPC(6);"▟▙
▜　▛▀▀▀
```

JR-800用

BALLOON RESCUE

宗近　尚志
土佐　伸一

バルーン"●"を操り，一番下にいる人"古"をひろいあげて"■"のところまで運ぶゲームです。

あそびかた

使用するキーは，スペース・キーだけです。キーを押すと，画面右下のＴＥＭＰが上昇してバルーンが上昇します(気球の原理)。

画面左の矢印は風向，風の強さを表わすもので，"→"は右向きの微風，"←"は左向きの強風，なにもないときは無風であることを表しています。

バルーンを人のいるところに持っていくと，音が出て人をひろいます。

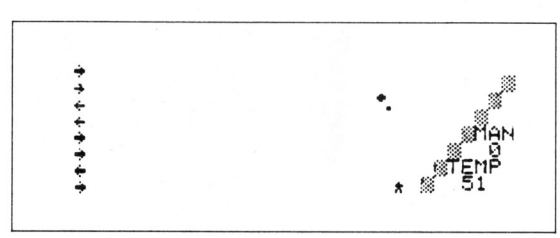
つぎに"■"が出てきますから，バルーンをそこに持っていってください。人を２人"■"に持っていくとカベが出現し，４人持っていけばカベと大型バルーンが出て来てジャマをします。

バルーンが画面から出るか，カベにあたるか，大型バルーンにあたると，ゲーム・オーバーです。

なお，バルーンの温度が47℃以下になれば，バルーンがさがりはじめます。

BALLOON RESCUEのプログラム・リスト

```
 8 POKE&H89,1
 10 D:M W(7)
 20 FOR I=0 TO 83:READ D:POKE&H20
00+I,D:NEXT I
 30 FOR I=1 TO 7:W(I)=INT(RND(1)*
5)-2:NEXTI:W(0)=-1:U=50:R=0:F=0
 40 REM ***** TITLE *****
 50 CLS:LOCATE9,0:PRINT"BALLOON R
ESCUE":PRINT
 60 PRINTCHR$(234);" Waiting man
   ";CHR$(226);" Your balloon"
 70 PRINTCHR$(236);" Return point
":PRINT SPC(19);"Use key"
 80 PRINTCHR$(235);" ▒ Obstacle
     Only ',' Key"
 90 LOCATE10,7:PRINT"Push 'S' key
";
 100 IF INKEY$(0)<>"S" THEN 100
 110 X=31:Y=0:S=55
 120 REM ***** screen *****
 130 CLS:FOR I=0 TO 7:LOCATE0,I:P
RINTCHR$(231+W(I));:NEXTI
 140 LOCATE29,4:PRINT"MAN";:LOCAT
E27,6:PRINT"TEMP";
 150 FOR I=1 TO 7:LOCATE32-I,I:PR
INT"▒";:NEXTI
 160 IF R<2 THEN G=0:GOTO190
 170 G=INT(RND(1)*21)+1:FOR I=0 T
O 7:LOCATE6,I:PRINT"▒";:NEXTI
 180 G1=INT(RND(1)*7):LOCATE6,G1:
PRINT"  ";:LOCATE6,G1+1:PRINT"  ";

 190 G2=INT(RND(1)*23)+1:IF G2=G
THEN 190
 200 LOCATE62,7:PRINTCHR$(234);:L
OCATE29,5:PRINTR;
 210 IF R>3 THEN F=1:X2=6:Y2=G1:L
OCATEX2,Y2:PRINTCHR$(235);
 220 GOTO260
 230 S=55:M=INT(RND(1)*8):IF M=G1
 THEN 230
 240 LOCATE31-M,M:PRINTCHR$(236);

 250 REM ***** start *****
 260 LOCATEX,Y:C=ASC(SCRN$(X,Y,1)
):PRINTCHR$(226+W(Y));:LOCATE27,
7:PRINTS;
 270 IF INKEY$(0)=" " THEN S=S+3:
IF S>99 THEN S=100
 280 S=S-1:X1=W(Y)/2:Z=S-U:Y1=SGN
(Z)*ABS(Z)/10:IF Y1>1 THEN Y1=1
 290 IF F=0 THEN 330
 300 LOCATEX2,Y2:PRINT" ";:F1=SGN
(W(Y2)):IF F1=0 THEN F1=-1:GOTO3
20
 310 X2=X2+F1/2:X2=X2+(X2)31-Y2)-
(X2<1)
 320 LOCATEX2,Y2:PRINTCHR$(236+F1
);
 330 IF RND(1)>.8 THEN J=INT(RND(
1)*8):K=INT(RND(1)*5)-2:W(J)=K:L
OCATE0,J:PRINTCHR$(231+K);
 340 IF C<>32 THEN 390
 350 LOCATEX,Y:X=X+X1:X=X+(X)31)-
(X<1):Y=Y-Y1:IF Y<0 THEN Y=0
 360 IF Y>=8 THEN PRINT" ":Y=7:G
OTO410
 370 PRINT" ";:GOTO 260
 380 REM ***** hit *****
 390 IF C=234 THEN SOUND100,2:LOC
ATEX,Y:PRINT" ":GOTO230
 400 IF C=236 THEN SOUND60,2:R=R+
1:GOTO110
 410 REM ***** out *****
 420 LOCATEX,Y:PRINT"X";
 430 SOUND2000,5:SOUND1500,2:SOUN
D1000,3:SOUND1300,3
 440 LOCATE8,3:PRINT"G a m e  o v
 e r":LOCATE9,5:PRINT"You help";
R;
 450 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO3
0
 460 REM ***** chr data *****
 470 DATA 6,15,15,6,192,192,6,15,
207,199,0,0,0,6,207,207,6,0
 480 DATA 0,0,198,207,15,6,192,19
2,6,15,15,6,24,60,90,24,24,0
 490 DATA 16,56,84,16,16,0,0,0,0,
0,0,0,16,16,84,56,16,0
 500 DATA 24,24,90,60,24,0,0,208,
56,208,0,0,12,18,47,127,158,140
 510 DATA 160,96,32,32,96,160,140
,158,127,47,18,12
```



《写真１》フワリフワリ，バルーンを操つれ！

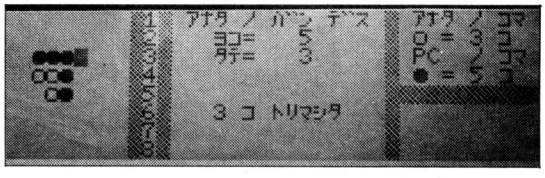
★毎月10日になるたんびにベーマガ買って，そのたんびにＯＦを見てガッカリ。どうもありがとう!!そのうちに武器を持ってお礼に一逃げられませんよ。(千葉県勝浦市・**安島栄祐13才**)……**【一同**：キョーハク!!**影**：今日は食う!?】

PC-8201用 オセロ・ゲーム

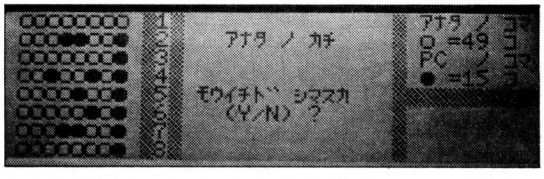
高山　雅樹

あそびかた

まず，先攻ですかと聞いてきます。先攻なら[Y]，後攻なら[N]。[リターン]だけなら，先攻となります。盤が表示されたら，カーソルを打ちたいところに動かして[リターン]キーを押します。あなたが打ったら，つぎはコンピュータが打ち，そのくり返しです。パスするときは[P]を押してください。



《写真１》影さんが頭脳ゲームに挑戦です



《写真２》 どうだ，私のウデを見たかい？(影)

オセロ・ゲームのプログラム・リスト

```
1 GOTO120
2 FORI=4TO6:LOCATE16,I
3 PRINT"            ";:NEXT:RETURN
4 FORI=1TO8:LOCATE1,I-1
5 FORJ=1TO8:PRINTB$(J,I);:NEXT:NEXT
6 LOCATE33,1:PRINTUSING"##";E
7 LOCATE33,3:PRINTUSING"##";F:RETURN
8 H=ABS(H-1):LOCATE14,0
9 PRINTG$(H):RETURN
10 BEEP:BEEP
11 LOCATE16,4:PRINT"ココハ イケマセン"
12 LOCATE16,5:PRINT"  モウイチド゛ "
13 LOCATE16,6:PRINT"インプ゜ット シロ"
14 FORI=1TO1500:NEXT:GOTO2
20 W=0:FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1
21 IFI=OANDJ=0GOTO23
22 IFB$(C+I,D+J)=N$THENGOSUB30:W=W+X
23 NEXT:NEXT:RETURN
30 X=0:Z=0:O$=M$:P$=N$
31 U=0:V=0:Z=Z+1:IFZ=3THENRETURN
32 U=U+I:V=V+J
33 IFB$(C+U,D+V)=P$THENB$(C+U,D+V)=O$:X=X+1:GOTO32
34 IFB$(C+U,D+V)<>O$THENO$=N$:P$=M$:X=-X:GOTO31
35 RETURN
40 W=W+1:LOCATE15,5:PRINTW;"コ トリマシタ"
41 RETURN
100 DATA60,66,66,66,66,60
110 DATA60,126,126,126,126,60
120 SCREEN0,0:CLS:CLEAR256,62300!
130 FORI=0TO11:READD:POKE-3236+I,D:NEXT
140 POKE65215!,92:POKE65216!,243
150 DIMB$(9,9),G$(1)
160 G$(0)="PC ":G$(1)="アナタ"
200 FORI=0TO9:FORJ=0TO9:B$(I,J)=" "
210 NEXT:NEXT:Z$="Y"
220 CLS:LOCATE13,3:PRINT"オセロ ケ゛ーム"
230 LOCATE10,4:INPUT"センコウ テ゛スカ(Y/N)";Z$
240 IFZ$="Y"THENK$="O":L$="●":H=0:GOTO260
250 IFZ$="N"THENK$="●":L$="O":H=1:ELSE220
260 CLS:LOCATE29,4
270 FORI=0TO10:PRINT"■";:NEXT
280 FORI=0TO7:LOCATE28,I:PRINT"■";
290 LOCATE10,I
300 PRINT"■";CHR$(49+I);"■";:NEXT
310 LOCATE18,0:PRINT"ノ ハ゛ン デ゛ス"
320 LOCATE16,1:PRINT"ヨコ="
330 LOCATE16,2:PRINT"タテ="
340 LOCATE30,0:PRINT"アナタ ノ コマ"
350 LOCATE30,2:PRINT"PC  ノ コマ"
360 LOCATE30,1:PRINTK$;" =    ";"コ"
370 LOCATE30,3:PRINTL$;" =    ";"コ"
380 B$(4,5)="O":B$(5,4)="O"
390 B$(4,4)="●":B$(5,5)="●"
400 E=2:F=2:GOSUB4:C=4:D=3
410 IFZ$="N"GOTO700
500 IFE+F>63GOTO900ELSEGOSUB8
510 LOCATEC,D-1:I$=INPUT$(1)
520 IFI$=CHR$(13)GOTO580
530 IFI$=CHR$(28)THENIFC+1<9THENC=C+1
540 IFI$=CHR$(29)THENIFC-1>0THENC=C-1
550 IFI$=CHR$(30)THENIFD-1>0THEND=D-1
560 IFI$=CHR$(31)THENIFD+1<9THEND=D+1
570 IFI$="P"GOTO690ELSE510
580 IFB$(C,D)<>" "THENGOSUB10:GOTO510
590 M$=K$:N$=L$:GOSUB20
600 IFW=0THENGOSUB10:GOTO510
610 LOCATE20,1:PRINTC:LOCATE20,2:PRINTD
620 E=E+W+1:F=F-W:B$(C,D)=K$:S=0
630 GOSUB40:GOSUB4:GOTO700
690 S=1:IFT=1GOTO900
700 IFE+F>63GOTO900
710 GOSUB8:RESTORE780
720 READC,D:IFC=9GOTO870
730 IFB$(C,D)<>" "GOTO720
740 M$=L$:N$=K$:GOSUB20:IFW=0GOTO720
750 LOCATE21,1:PRINTC:LOCATE21,2:PRINTD
760 F=F+W+1:E=E-W:B$(C,D)=L$:T=0
770 GOSUB40:GOSUB4:GOTO500
780 DATA1,8,8,1,1,1,8,8,3,3,6,3,3,6,6,6
790 DATA4,3,5,6,6,5,3,4,6,4,5,3,3,5,4,6
800 DATA3,1,4,1,5,1,6,1,1,3,1,4,1,5,1,6
810 DATA8,3,8,4,8,5,8,6,3,8,4,8,5,8,6,8
820 DATA3,2,4,2,5,2,6,2,3,7,4,7,5,7,6,7
830 DATA2,3,2,4,2,5,2,6,7,3,7,4,7,5,7,6
840 DATA2,2,7,7,7,2,2,7,1,2,2,1,7,1,8,2
850 DATA1,7,2,8,7,8,8,7,9,9
870 T=1:LOCATE16,6:BEEP:PRINT"パス シマス"
880 FORJ=1TO1000:NEXT:GOSUB2
890 IFS=1GOTO900ELSEC=8:D=8:GOTO500
900 FORI=0TO7:FORJ=13TO27:LOCATEJ,I
910 PRINT" ";:NEXT:NEXT:GOSUB4
920 IFE<FTHENZ$="PC  ":GOTO940
930 IFE>FTHENZ$="アナタ "ELSE950
940 LOCATE16,1:PRINTZ$;"ノ カチ":GOTO960
950 LOCATE16,1:PRINT"  ヒキワケ"
960 LOCATE14,4:PRINT"モウイチド゛ シマスカ"
970 LOCATE16,5:PRINT"(Y/N) ?";
980 IFINPUT$(1)="Y"GOTO200
990 CLS:END
```


★ベーマガ買うのをやめようと思います。理由は６月号61ページ。私は野球が大キライなんだ!!（神戸市・吉岡誠24才）……【編集長：それは困りますね。影：そしたら，新聞もテレビもみ〜んな見ないのじゃんかじゃん!!】

FX-702P用

ライオンキャッチ

根岸　靖典

ストーリー

ライオンが4匹，動物園から逃げだしました。ライオンが悪さをしないうちに，全部オリの中にもどしてください。4匹ともつかまえると，キツネ狩りにつれていってもらえます。

Shall we play ?

ラウンド1　ライオンキャッチ

“( )X”があなたです。カッコの中にライオンと入れ，右の“:”までつれてきてください。途中で逃げることもあります。無事つれていくと，ライオンはオリに入ります。ライオンをつかまえると＋10，逃げられると－50，オリに入れると＋100です。

ラウンド2　キツネ狩り

“Y”があなたです。[1]キーを押すと“Y”のいる場所にワナをしかけます。すばやくどいて，キツネがワナにはまったら自分をかさねあわせてください。ワナは一つしかつくれません。

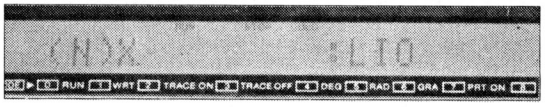
ワナに入ると＋10，逃げられると－50，ぶじつかまえると＋100です。

キー操作は両方とも[4]で左，[6]で右です。

ライオンキャッチのプログラム・リスト

```
P0: 327 STEPS
  1 VAC :$="LION ":
    WAIT 0:PRT "LIO
    N CATCH"
  2 C$=MID(D+1,1):I
    F D=4 THEN #1
  3 A=1:B=9
  4 A=A+INT (RAN#*5
    -2):A=ABS A:IF
    A>9:A=9
  5 GSB 9:GSB 9:PRT
     CSR B;"( )X";C
    SR A;C$;CSR 13;
    ":";G$
  6 IF B+1=A:S=S+10
    :GOTO 12
  7 IF A*B+3 THEN 4
  8 WAIT 50:PRT "GA
    ME OVER","SCORE
    :";S:STOP :GOTO
     1
  9 IF KEY="4";IF B
    >0:B=B-1
 10 IF KEY="6";IF B
    <10:B=B+1
 11 RET
 12 PRT CSR B;"(";C
    $;")X";CSR 13;"
    :";G$
 13 GSB 9:IF RAN#<.
    1:S=S-50:GOTO 4
 14 IF B<10 THEN 12
 15 S=S+100:D=D+1:G
    $=MID(1,D):GOTO
     2

P1: 453 STEPS
 10 WAIT 50:PRT "RO
    NUD 2","SCORE:"
    ;S:F=0:Z=3:Y=1:
    G$="":$="FOX"
 11 WAIT 0
 20 MODE 4:A=1:B=9:
    IF F=3;F=0:Z=Z+
    2:Y=Y+1:G$=""
 30 J$=MID(F+1,1):R
    =10:K=0
 40 A=A+INT (RAN#*Z
    -Y):A=ABS A:IF
    A>9;A=0
 50 IF R=B;K=K+1:IF
     K=3;B=INT (RAN
    #*9):K=0
 60 IF KEY="4";B=B-
    1:IF B<0;B=9
 70 IF RAN#<.1;A=A+
    1:MODE 4:IF A-1
    =R;S=S-50
 80 IF KEY="6";B=B+
    1:IF B>9;B=0
 90 IF KEY="I";R=B
100 PRT "",CSR B;"Y
    ";CSR A;J$;CSR
    R;"$";CSR 10;":
    ";G$;######;S;
110 IF R*A;IF A*B;I
    F B*R THEN 40
120 IF R=A;IF R=B;F
    =F+1:G$=MID(1,F
    ):S=S+100:GOTO
    20
130 IF B=A;WAIT 50:
    PRT CSR B;"$","
    GAME OVER","SCO
    RE:";S:STOP :GO
    TO #0
140 IF A*R THEN 40
150 MODE 5:S=S+10:G
    OTO 60
```

《写真1》ゲーム・スタート!!



《写真2》4匹めをつかまえます

★こんど僕は神戸に転校します。転校してもペーマガはぜったいに読みつづけます。（島根県出雲市・出雲のヒーロー13才）……【編：1冊のペーマガが全国の友達の輪をひろげています。影：転校しても勉強ガンバレよ!】

PASOPIA mini用

火消し編ちゃんパートII

山崎　宏文

STORY

心なき人によって,編ちゃんちが燃やされた!! さあ,たいへん!編ちゃんは必死に消そうとしますが,とんだくわせ者(野次馬の影くん)が,じゃましに来ます。

さあ,どうなることやら!!

あそびかた

RUNすると,左はしから燃えはじめます(F)。右のほうでうろちょろしているのが,影くん(E)です。(H)がわれらの編ちゃんです。4と6で移動して,一番右はしまでいくと(WATER)と出ますから,火にむかってGO! すると火は一つ消えます。うまくやらないと,火にあおられてしまいます。

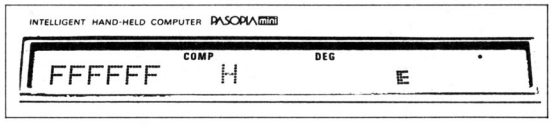
じゃまな影くんはSPACEでワープしましょう。火を全部消すと,GAME　OVERです。

プログラム後記

せまりくる火の速度,パソピアミニにしては早いでしょう。エッヘン!225行として,GOSUB290と入れるともっとスゴイヨ。では,楽しんでネ!!

火消し編ちゃんパートIIのプログラム・リスト

```
100 FOR Z=1 TO 30
110 BEEP 1:PRINT "
    AWAY FIRE GAME":BEE
    P 0
120 NEXT Z
130 F$="FFFFFFFFFFFFFF
    FFFFFFFFF"
140 H$="H":K$="E":H=5:K
    =18:C$=" ":I=0:W=0:
    S=0
150 GOSUB 290
160 S$=INK$
170 IF S$="" THEN GOSUB
     290
180 IF S$="4" THEN GOSU
    B 250:H=H-1:GOSUB 5
    00:GOSUB 260
190 IF S$="6" THEN GOSU
    B 250:H=H+1:GOSUB 5
    00:GOSUB 260
200 IF S$=" " THEN GOSU
    B 410
210 GOSUB 250:GOSUB 260
220 GOSUB 330
230 GOTO 160
250 PRINT TAB(I);C$:RET
    URN
260 PRINT TAB(H);H$:RET
    URN
270 PRINT TAB(K);K$:RET
    URN
290 I=I+1
291 IF I=25 THEN GOTO 7
    00
292 BEEP 1:BEEP 0
293 PRINT MID$(F$,1,I);
294 IF (I=H) AND (W=0)
    THEN GOTO 700
295 IF (I=H) AND (W=1)
    THEN I=I-2:S=S+10
296 RETURN
330 A=INT(RND*2)+1
340 PRINT TAB(K);C$
350 ON AGOSUB 380,390
360 IF K=H THEN GOTO 70
    0
370 RETURN
380 K=K-1:GOSUB 270:RET
    URN
390 K=K+1:GOSUB 270:RET
    URN
410 GOSUB 250:H=H+2:RET
    URN
500 IF H=25 THEN W=1:GO
    SUB 600:RETURN
510 RETURN
600 PAUSE "WATER":RETUR
    N
700 FOR Z=1 TO 20
705 BEEP 1:BEEP 0
710 BEEP 1:WAIT 2:BEEP
    0
720 BEEP 1:BEEP 0
730 PRINT "     GAME OV
    ER"
740 NEXT Z
750 PAUSE "SCORE ";S
760 PRINT "TRY AGAIN ?
    ",
770 RUN
```



《写真1》 実行画面

★僕ははっきりいって,影さんを尊敬します。わけは自分も同じように○○だからです。○○に好きな文字を入れてくれ!(札幌市・**コンちゃん**)……【**影**:スキだろ?**編**:それじゃ目的語がないよ。**影**:利口だ!**編**:アホ!】

PB-100用

TECHNO HOLE

エントリーコード PB①

内匠　進

HOW TO PLAY

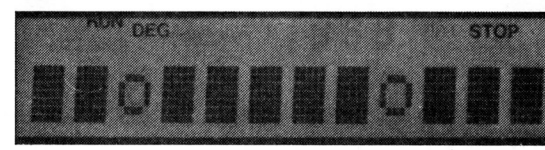
このゲームは，2個のボールを壁にあたらないように操作するというものです。キャラクタは，ボールが〝○〟で，壁が〝■〟です。左のボールは，1で左，2で右に，右のボールは，3で左に，＋で右に動きます。

ボールの速さはだんだんと速くなるので，そう簡単に高得点はだせないと思います。1回でも，どちらかのボールが壁にぶつかると，ゲーム終了です。

キャラクタが限られているけれどＰＢ-100はいろいろなゲームが作れるのでけっこう楽しいパソコンです。みんなもどんどん使おう！

TECHNO HOLEのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "TECHNO H
     OLE","HIGH";L,"
     by ";Q$
  20 B=2:M=2:V=8:Z=8
     :J=0
  30 PRINT :PRINT "■
     ■■■■■■■■■■■";CS
     R B;" ";CSR Z;"
      ";
  40 FOR I=0 TO 100-
     J/2:NEXT I
  50 IF KEY="1";M=M-
     1
  60 IF KEY="2";M=M+
     1
  70 IF KEY="3";V=V-
     1
  80 IF KEY="+";V=V+
     1
  90 PRINT CSR M;"o"
     ;CSR V;"o";:IF
     M=B THEN 190
 100 IF V=Z THEN 190
 110 R=INT (RAN#*2):
     C=INT (RAN#*2):
     C=SGN (C-0.5):G
     OTO 120+10*R
 120 B=B+C:GOTO 140
 130 Z=Z+C
 140 IF B>4;B=4
 150 IF B<1;B=1
 160 IF Z>10;Z=10
 170 IF Z<7;Z=7
 180 J=J+1:GOTO 30
 190 PRINT :PRINT "S
     CORE";J:IF J>L;
     L=J:PRINT :INPU
     T "Name ",Q$
 200 GOTO 20
```



《写真1》実行画面

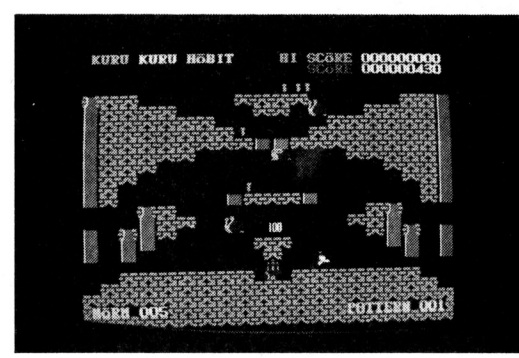
●プレゼント！ くるくるほびっと10本！●

日本マイコン発売のＰＣ－8801(mkⅡ)用のゲームソフト「くるくるほびっと」のカセット版(定価2,900円)を抽選で10本プレゼントします。

このソフト，カセット版では14面，ディスク版では255面もの森林がゲーム・フィールド。つぎつぎにあらわれる敵をふりはらいながら，ホビットたちを助けだすというのがその内容です。

登場キャラクタは右下の図のようにかわいいものばかり。思わず熱中してしまいます。

本プログラムをほしい方は〒160 東京都新宿区新宿7-4-9 盛和ビル2F 日本マイコン販売(株)「ベーシックマガジン7月号」係まで自分の住所，氏名，年令，職業(学年)を書いて送ってください。



★Dr.に質問。マシン語寺子屋の横に「Dr.Dとその子分」とありますが，子分とはだれですか？(東京都練馬区・小林寛之13才)……【Dr.D：どうしよう。教えちゃおうかな。自己紹介しなさい。子分：子分で～す！】

PB-100用

バスケットボール

エントリーコード PB②

和気　康裕

やった！PB版バスケ・ゲーム！

名前のとおりのゲームです。画面上の両端に表示されるのがバスケット（PとQ）で，Ωが自分，♠が敵のプレーヤーです。行動はドリブル及びシュートとディフェンスの二つに分けられます。

まず自分がボールを持っているときには，1と3のキーで左右に移動しつつ，5のキーでシュートしてください。右側のバスケットに近づくほどよくシュートがきまります。

ただし，ドリブルしているときにボールのところに敵♠が現われると，ボールを取られてしまいます。バスケットに近づくほど，よく現われるようになりますから注意してください。

また，シュートがきまらなかったり，敵にボールをとられたりしたときには，敵がボールを持って左端のバスケットに攻めてきます。このときにはディフェンスしてください。

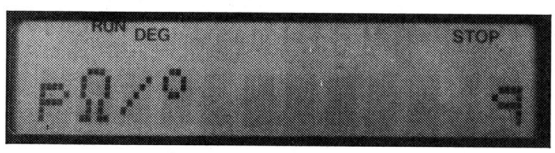
8のキーを押すと←Ω→と表示されます。1と3のキーで左右に移動し，このキャラクタの一部が敵のボールと重なるようにしてください。

これを何回かくり返すと，敵からボールをうばうことができます。もしボールをうばえず敵が左の端までたどりつくと，シュートされてしまいます。

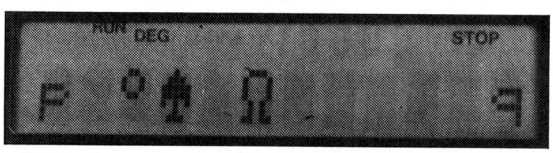
どちらがシュートしたときにも得点が表示されて，10点を先取した方が勝ちです。なお，このゲームのキャラクタには，ベーマガのＰＢ用ゲームのものを参考にさせてもらいました。

バスケットボールのプログラム・リスト

```
P0
   1 GOTO 11
   2 FOR Z=0 TO 5:NE
     XT Z:RETURN
   3 PRINT :PRINT CS
     R 11;"q";CSR 0;
     "p";:RETURN
   4 PRINT :IF P*10;
     IF Q*10 THEN 6
   5 PRINT "GAME OVE
     R ";:GOSUB 6:ST
     OP :GOTO 11
   6 PRINT "POINT";Q
     ;"-";P;:FOR Z=0
      TO 90:NEXT Z:R
     ETURN
   7 A$=KEY
   8 IF A$="1";IF X>
     2;X=X-1
   9 IF A$="3";IF X<
     7;X=X+1
  10 RETURN
  11 P=0:Q=0:PRINT "
     Basket Ball"
  12 X=1:Y=8
  13 GOSUB 7:GOSUB 3
  14 PRINT CSR X;"O_
     .";:GOSUB 2
  15 PRINT CSR X;"Ω/
     o";
  16 C=Y+SGN (X+2-Y)
  17 IF RAN#>.6;IF C
     >1;IF C<10;Y=C
  18 IF RAN#>X/10 TH
     EN 21
  19 PRINT CSR Y;"♠"
     ;:GOSUB 2
  20 IF Y=X+2 THEN 2
     6
  21 IF A$<>"5" THEN
     13
  22 FOR I=X+2 TO 9:
     PRINT CSR I;" o
     ";:GOSUB 2:NEXT
      I
  23 IF RAN#>X/12;PR
     INT CSR 10;".";
     :GOTO 25
  24 P=P+1:GOSUB 4
  25 Y=10
  26 FOR I=Y TO 2 ST
     EP -1
  28 FOR J=0 TO RAN#
     *3
  29 GOSUB 3:PRINT C
     SR I-1;"o♠";CSR
      X+1;"Ω";
  30 GOSUB 7
  31 IF KEY<>"8" THEN
      34
  32 PRINT CSR X;"←"
     ;CSR X+2;"→";:G
     OSUB 2
  33 IF ABS (X-I+2)<
     1;IF RAN#>.8 TH
     EN 13
  34 NEXT J:NEXT I
  35 Q=Q+1:GOSUB 4
  36 GOTO 12
```



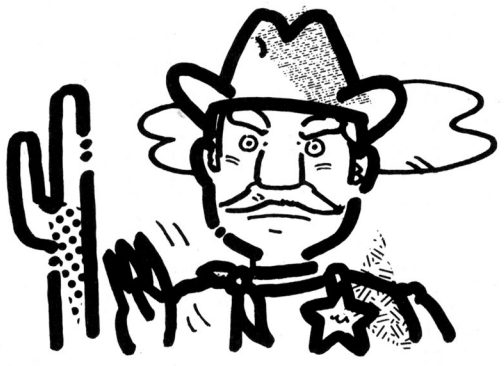
《写真１》 いや！ドリブルするところがリアルなんですね。よく感じを出してまーす



《写真２》 ヤッ！ヤバイ。敵はこちらのバスケットにせまってきた！

★友だちがまじめに「ＯＦコーナーって何？」といってきたので，ぼくは「10月の果物を売っているコーナーだよ」といってしまった。（東京都東久留米市・**神谷貴充**）……**【編**：残念でした。８月の果物です。**影**：？？？？**】**

PC-1245/51用 SHERIFF



丸山おとうさん

あそびかた

DEF A でスタートです。左側に自分と，そのすぐ横に敵が出てきます。

敵は右に向って，何歩か歩いてきます。振りかえったところで銃をかまえ，発射！　相手をやっつけてください。

操作方法

テンキーの 0 で銃をかまえ，・で発射です。相手が振り向く前に銃をかまえると，ＦＯＵＬで２点減点になります。注意してください。

プログラムについて

ＳＣＯＲＥが上がるにつれて，敵が銃をかまえるのが早くなるようにしてあります。難かしいという人は，46行目の６の値を増やしてください。スピードが遅くなります。

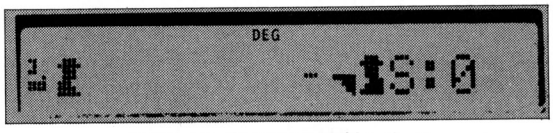
キャラクタは，シンプルですが工夫しています。

特にヤラレの絵はかわいいと評判です。８×８ドットでも，いろいろなものが表現できるので，みなさんもガンバッテみてください。

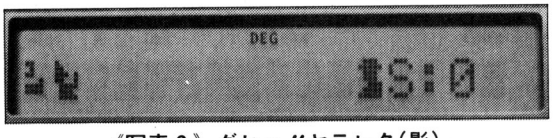
弾のスピードが遅いという人は，改造することができます。54～55行目と60～61行目のＦＯＲ～ＮＥＸＴ文を取ってください。

SHERIFF のプログラム・リスト

```
35:"A"S=0:X=63488:
   RANDOM : WAIT 128
36:PRINT "** SHERIFF
   **"
37:PRINT W$;"  "; STR$
   P;"PTS"
38:Q=0: IF S<0 LET S=0
39:WAIT 0: PRINT "
          S:"; STR$ S:
   IF S>99 THEN 63
40:F= RND 6+4: FOR I=2
   TO F: GOTO 42
41:K=10: NEXT K:I=F:
   NEXT I: WAIT 128:
   PRINT "FOUL ! -2 PTS
   ":S=S-2: GOTO 38
42:POKE X+5,114,127,127
   ,111,66
43:POKE X+5I,0,0,0,0,0,
   114,127,127,111,66:
   CALL 4576
44:FOR K=1 TO 10: IF
   INKEY$ <>"" GOTO 41
45:NEXT K: NEXT I: POKE
   X+5+5I,66,111,127,12
   7,114: CALL 4576
46:J=6- INT (S/5): IF J
   <1 LET J=1
47:FOR K=1 TO J
48:Z$= INKEY$
49:IF Z$="0" POKE X+10,
   104,56,24,8,8:Q=1
50:IF Z$="." AND Q=1
   LET K=J: NEXT K:
   GOTO 59
51:NEXT K: POKE X+5I,8,
   8,24,56,104: CALL 45
   76
52:FOR G=1 TO 10: NEXT
   G
53:FOR L=I TO 2 STEP -1
54:POKE X-5+5L,0,8,8,8,
   0,0,0,0,0,0: CALL 45
   76: FOR G=1 TO 5
55:NEXT G: NEXT L: POKE
   X+5,15,126,116,112,9
   2: CALL 4576
56:FOR G=1 TO 20: NEXT
   G: WAIT 128: PRINT "
   ** GAME OVER **"
57:IF S>P PRINT "HI-SCO
   RE !":P=S: INPUT "NA
   ME : ";W$
58:END
59:FOR L=2 TO I
60:POKE X+5L,0,0,0,0,0,
   0,8,8,8,0: CALL 4576
   : FOR G=1 TO 5
61:NEXT G: NEXT L: POKE
   X+5+5L,92,112,116,12
   6,15: CALL 4576
62:FOR G=1 TO 20: NEXT
   G:S=S+2: GOTO 38
63:WAIT 128: PRINT "***
   GIVE UP ***": GOTO
   56
```



《写真１》敵が弾を発射した!!



《写真２》グヒッ!!ヤラレタ(影)

by ゆたんぽ村

評…やったね！チャレンジャー求む！(影)

★ＮＨＫの天気予報で使用されているアメダスの画面は，なんとＰＣ－9801なんです！(福井県敦賀市・山内政信 15才)……【影：今日の天気です。東京地方ところにより一。一同：アメダス!!影：それを言っちゃダメダス！】

PC-1500用(要4K増設)

MAGICAL BOY

山上　幸治

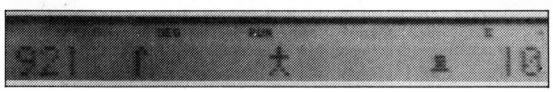
ゲームのやりかた

中央の人間があなたで，人気者の手品師です。[1]で左へ，[3]で右へそれぞれ進みます。マントは[Z]と[C]で左右にひろがります。このマントで，帽子やステッキを消してしまうのですが，このマント，実は物を出すこともできます。

ステージのどこかに手品のタネがあるので，マントをひろげて見つけ，その上にかさなると，ステージ・クリアです。左に表示されているタイムが0になる前に，さがし出して取らないとアウトです。

タネの近くには，悪魔が隠れています。めっぽう強くて，出た位置では消せないので，注意してください。なんどでも出ます。★900点。

タネを六つ集めると，大手品がはじまり，ボーナスが入って1人ふえます。右に表示されているのが集めたタネの数です。⚓(花)1000点 ✙(ハト)3000点 ✥(宝石)6000点 ♚(王冠)10000点。



▲《写真1》実行画面

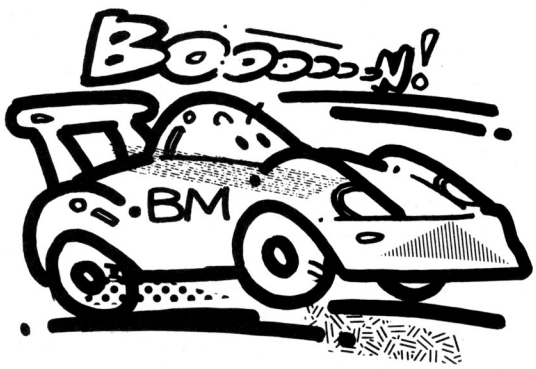
MAGICAL BOYのプログラム・リスト

```
 5:GOTO 660
 9:REM <  MAIN  >
10:CURSOR 0:PRINT
   "T";T;"!":
   CURSOR 24:
   PRINT "!";STR$
   U:CURSOR C:
   GPRINT A$
20:IF L=0AND RND
   5=1LET L=6
30:IF R=25AND RND
   5=1LET R=23
40:ON (R=25)+1
   GOTO 50,60
50:CURSOR R:PRINT
   " ":R=R-(RND 3
   =1):CURSOR R:
   GPRINT B$
60:ON (L=0)+1GOTO
   70,80
70:CURSOR L:PRINT
   " ":L=L+(RND 3
   =1):CURSOR L:
   GPRINT C$
80:ON (R=COR L=C
   OR D=C)+1GOTO
   90,530
90:GOSUB INKEY$
100:ON (D=0)+1GOTO
   110,130
110:CURSOR D:PRINT
   " ":D=D+(RND 5
   =1)*SGN (C-D)*
   RND 5:IF D<20R
   D>23LET D=14
120:CURSOR D:
   GPRINT D$:T=T-
   1
130:ON (W=0)+1GOTO
   140,150
140:CURSOR U:
   GPRINT Z$:IF U
   =CTHEN 500
150:T=T-1:ON (R<=C
   OR L>=COR D=C
   OR T<0)+1GOTO
   10,530
160:"1"CURSOR C:
   PRINT " ":C=C-
   (C>6):RETURN
170:"3"CURSOR C:
   PRINT " ":C=C+
   (C<23):RETURN
180:"Z"FOR I=C*6-1
   TO C*6-6STEP -
   1
190:GCURSOR I:
   GPRINT (255-
   POINT I)
200:BEEP 1,I/2,50:
   NEXT I:IF L=C-
   1GOSUB 320:CLS
210:IF D=C-1AND D<
   >U+1CURSOR D-2
   :PRINT 900:S=S
   +4E3:D=0:BEEP
   4,30:CLS
220:IF U=C-1AND W=
   0GOSUB 430
230:IF U+1=C-1AND
   D=0LET D=U+1:
   GOSUB 420
240:CURSOR C-1:
   PRINT "  ":
   RETURN
250:"C"FOR I=C*6+5
   TO C*6+10
260:GCURSOR I:
   GPRINT (255-
   POINT I)
270:BEEP 1,I/2,50:
   NEXT I:IF R=C+
   1GOSUB 370:CLS
280:IF D=C+1AND D<
   >U-1CURSOR D-2
   :PRINT 900:S=S
   +4E3:D=0:BEEP
   4,30:CLS
290:IF U=C+1AND W=
   0GOSUB 430
300:IF U-1=C+1AND
   D=0LET D=U-1:
   GOSUB 420
310:CURSOR C:PRINT
   "  ":RETURN
320:CURSOR L:
   GPRINT "201008
   040204":CALL M
   :BEEP 1,30,220
330:CURSOR L:
   GPRINT "080808
   080808":CALL M
   :BEEP 1,26,247
340:CURSOR L:
   GPRINT "000408
   102000":CALL M
   :BEEP 1,22,287
350:CURSOR L:
   GPRINT "000018
   000000":CALL M
   :BEEP 1,21,290
360:J=RND 50*10:
   CURSOR L-2:
   PAUSE J:S=S+J:
   L=0:RETURN
370:CURSOR R:
   GPRINT "203838
   3820":CALL M:
   BEEP 1,30,220
380:CURSOR R:
   GPRINT "203030
   3020":CALL M:
   BEEP 1,26,247
390:CURSOR R:
   GPRINT "202020
   2020":CALL M:
   BEEP 1,22,280
400:CURSOR R:
   GPRINT "002020
   2000":CALL M:
   BEEP 1,21,290
410:J=RND 50*10:
   CURSOR R-2:
   PAUSE J:S=S+J:
   R=25:RETURN
420:CURSOR D:
   GPRINT D$:BEEP
   1,200,120:
   RETURN
430:Y=RND 50:ON (Y
   >30)+(Y>40)+(Y
   >45)+1GOSUB 46
   0,470,480,490
440:W=1:CURSOR U:
   GPRINT Z$
450:FOR I=200TO 50
   STEP -9:CALL M
   :BEEP 1,I,9:
   NEXT I:RETURN
460:Z$=E$:X=1E3:
   RETURN
470:Z$=F$:X=3E3:
   RETURN
480:Z$=G$:X=6E3:
   RETURN
490:Z$=H$:X=1E4:
   RETURN
499:REM <  CLEAR  >
500:CURSOR U-2:
   PRINT STR$ X:S
   =S+X
510:FOR I=110TO 5
   STEP -5:BEEP 1
   ,I,5:BEEP 1,60
   ,5:NEXT I:IF U
   =5THEN 550
520:U=U+1:P=P+1:
   CURSOR 6:PAUSE
   " STAGE CLEAR
   !! ":GOTO 710
530:FOR I=0TO 25
   STEP 5:BEEP 1,
   I,20:CALL M:
   NEXT I:IF T<=0
   LET T=100
540:B=B-1:ON (B=0)
   +1GOTO 710,610
550:FOR I=0TO 77:
   GCURSOR 77-1:
   GPRINT (255-
   POINT (77-1)):
   GCURSOR 78+1:
   GPRINT (255-
   POINT (78+1)):
   NEXT I
560:IF D>0CURSOR D
   -1:PRINT 900:
   BEEP 4,30:S=S+
   900
570:IF L>0GOSUB 32
   0
580:IF R<24GOSUB 3
   70
590:CLS :FOR I=0TO
   50:BEEP 1,RND
   80,50:CURSOR
   RND 25:GPRINT
   Z$:NEXT I:BEEP
   1,105,700
600:K=X*(B+10):
   CURSOR 6:PAUSE
   " BONUS= ";
   STR$ K;" ":
   BEEP 5:S=S+K:B
   =B+1:P=P+1:U=0
   :GOTO 710
610:USING :CURSOR
   8:PRINT " GAME
    OVER ":BEEP 3
   ,250,200
620:WAIT 200:PRINT
   P;" SCORE=";S:
   IF S<HITHEN 640
630:BEEP 3:INPUT "
   HI-SCORE !! na
   me=";S$:H=S
640:BEEP 1:INPUT "
    Replay ?  (Y/
   N)";I$:IF I$="
   Y"ITHEN 670
650:END
660:FOR I=1TO 8:
   READ @$(I):
   NEXT I
670:CLS :BEEP 1:
   WAIT 0:CURSOR
   6:GPRINT C$;:
   PRINT " MAGICA
   L BOY ";:
   GPRINT B$:WAIT
   80:PRINT
680:M=30416:POKE M
   ,104,120,106,7
   7,253,98,37,18
   9,255,46,136,6
   ,108,119,147,1
   4,154
690:RANDOM :S=0:B=
   3:U=0:P=1:ON
   ERROR GOTO 100
700:PRINT "HI-SCOR
   E=";H;" by ";S
   $
710:T=100-(T>30)*P
   *2:C=14:L=6:R=
   23:W=0:D=0:U=
   RND 15+7:USING
   :WAIT 80
720:PRINT "SCORE="
   ;S:PRINT "BOY=
   ";B:PRINT "STA
   GE=";P
730:CLS :CURSOR 9:
   PRINT "START !
   "
740:USING "####":
   CLS :WAIT 0:
   GOTO 10
750:DATA "44241F24
   44","203C3C3C2
   0","007E010200
   ","462E1F2E46"
760:DATA "10267C26
   10","08187F1A0
   8","083E633E08
   ","705A6F5A70"
```

★単身赴任していたお父さんが札幌に転勤！いっしょに住める！コンピュータ麻雀やれる!!(北海道札幌市・井上聡一郎12才)……【影：井上クンよかったネ！編：コンピュータで親子のふれ合い!!ベーマガのゲームもやってみて!?】

PC-2001用

3Dカーレース



埼玉県人

はじめに

以前，月刊「マイコン」に載っていたＭＺ用のカーレースをヒントにして，ＰＣ－2001用に作ってみました。

ゲームのしかた

ＲＵＮすると，ゲームのレベルを聞いてきます。ハイ・レベルを選ぶときは[H]を押してください。それ以外では，ロー・レベルになります。

キー操作は，[Z]でスピード・アップ。[Q]でスピード・ダウン。[0]で左，[.]で右です。ゲームのコツとしては，はじによらないで中央でたくみによけてください。スピードは速いほうがいいでしょう。

《写真１》実行画面

3Dカーレースのプログラム・リスト

```
10 GOTO 380
20 C=0:D=0:P=0:T=0:X=1
30 D=D+P:IFD>9THENC=C+1:S=S+1:LOCATE17:PRINTUSING"#####";S;:D=0:IFC>2THENC=0
40 LOCATE2:PRINTCHR$(224+C*2);"    ";CHR$(225+C*2);
50 LOCATE40:PRINTCHR$(224+C*2);"         ";CHR$(225+C*2);
60 N$=INKEY$
70 IFN$="Z"ORN$="z"THENP=P+1:IFP>10THENP=10:GOTO110
80 IFN$="Q"ORN$="q"THENP=P-1:IFP<0THENP=0
90 IFN$="0"THENX=X-1:IFX<1THENX=1
100 IFN$="."THENX=X+1:IFX>8THENX=8
110 LOCATEX+40:PRINTCHR$(231);
120 LOCATE66:PRINTUSING"##";P;
130 IFT<>0THEN150
140 TY=0:TX=4:T=1
150 TY=TY+P/V:IFINT(TY/10)=2THENTX=TX+((TX<4.5)-(TX>4.5))
160 TX=TX+((TX>X)-(TX<X))
170 IFABS(4.5-TX)+.5>INT(TY/10)+1THENTX=TX+1+(TX>4.5)*2
180 IFTY>=40THENT=0:GOTO30
190 IFINT(TY/10)=3ANDX=TXTHEN270
200 ONINT(TY/10)+1GOTO210,220,230,240
210 W=0:B$=CHR$(230):GOTO250
220 W=0:B$=CHR$(231):GOTO250
230 W=40:B$=CHR$(230):GOTO250
240 W=40:B$=CHR$(231)
250 LOCATEW+TX:PRINTB$;
260 GOTO30
270 LOCATEX+40:PRINT"*";:BEEP31,1:L=L-1:IFL<0THEN290
280 GOTO330
290 LOCATE41:PRINT"GAME OVER";:BEEP30,1:BEEP10,1:BEEP20,1
300 IF S>H THEN H=S
310 FOR I=0 TO 1000:NEXT
320 PRINTCHR$(12);:S=0:L=3
330 LOCATE 11:PRINT"SCORE         HI-SCORE";
340 LOCATE 51:PRINT"ノコリ       SPEED";
350 LOCATE 33:PRINT USING"#####";H;
360 IF L<1 THEN 20
370 LOCATE 55:FOR I=1 TO L:PRINT CHR$(231);:NEXT:GOTO 20
380 CONSOLE 1,1,0:DEFINT A-Z
390 FOR I=0 TO 39:READ A:POKE &HFCAE+I,A:NEXT
400 PRINT"LEVEL?";
410 N$=INKEY$
420 IFN$=""THEN410
430 IFN$="H"ORN$="h"THENV=1:GOTO320
440 V=2:GOTO320
450 DATA 80,48,10,6,1,1,6,10,48,80
460 DATA 96,48,12,6,1,1,6,12,48,96
470 DATA 64,56,8,7,1,1,7,8,56,64
480 DATA 0,10,15,10,0,0,80,120,80,0
```


★デザ部の皆さん，表紙の男の子はどうしてパソコンでゲームをしないのですか？（福岡県粕屋郡・**ファントム＆犬**）……**【影**：理由その①デザ部がゲーム画面を描けない。その②デザ部がゲームおんちなので。**デザ部**：来年を見てろ!!**】**

発表!!第2回THEベストプログラマー

編：今月も読者からのアン.ケートはがきがたくさん来ています。どんなゲームに人気が集まっているかな？

Dr.D：やはり，キレイな画面とアイデアのある作品だ。

編：タイトルなども，「あ，ＲＵＮさせてみたいな」と思わせるものってありますよね。

Dr.D：ふむ，これは最終結果がたのしみだぞ!!

影：ところで，この間なんとベーマガの編集長がテレビに出たんだよね（テレビ東京「コンピュートナイト」）。

編：そうです！編集部の様子もちらっと出たし，ＦＭ－７の掲載されたゲームもいくつか紹介したんだよ。

編集長：ふふっ，私もいよいよスター!!つぎはどの番組に出ようかな？

一同：シラ～ッ!!

25キャンペーン記念号はプレゼントどっさり!!

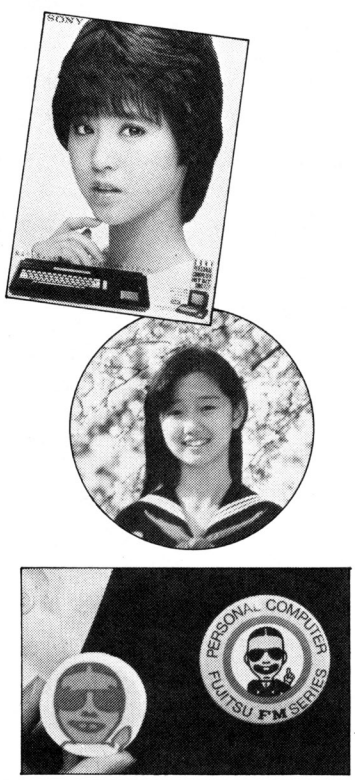
編：さて，今月号で，ベーマガは満２才。通巻25号の記念号として，６，７月号のベスト・プログラマーに投票してくれたかたには，ド～ンとプレゼントがありますよ。

つぐ美：ハイ！まず，私よりちょっとカワイイ「ソニーＨＩＴＢＩＴ」の聖子ちゃんポスター（**一同**：ドターッ!!）。ベーマガの裏表紙に毎号登場して好評の「日立Ｈ１」ポスター（各10名）。「富士通ＦＭシリーズ」のタモリバッジと消しゴムを，セットで20名にさしあげます。

編集長：そして，私のおみやげは，コンピュートナイト出演者全員の色紙です（５名）。

編：みなさん，どしどし投票してね!!

エントリーコード	プログラム名	得票数	エントリーコード	プログラム名	得票数
ＢＪ①	スターダスト／バイク	442	M55①	なわとび	408
ＢＪ②	MISSILE FIGHT	1041	M55②	ルービック・キューブ	1090
ＢＬ①	90秒WARS	965	ＰＡ①	フラフラゲーム	513
ＢＬ②	VOLCANO	535	ＰＡ②	モグ吉クン！	987
ＦＭ①	DUST CLEANER	986	Ｐ６①	SKYER	570
ＦＭ②	金庫やぶり	514	Ｐ６②	CROW & BALLON	930
ＲＸ①	SPACE WAR	552	P6II①	EXCALIBUR	459
ＲＸ②	センタクモノヒロイゲーム	949	P6II②	二人の花園	1039
Ｊ１①	OCTOPUS	1008	Ｐ８①	ペコペコ	729
Ｊ１②	SCOOP-3	492	Ｐ８②	ROAD RUNNER 2	771
Ｊ２①	ROPE FLOG	1046	P8II①	CAMELLIA PANIC	498
Ｊ２②	オイル・パニック	451	P8II②	PROGRAMMING WARS	1002
ＭＳ①	ひとふでがきゲーム	228	P88①	SECOND WAR	648
ＭＳ②	TAPE READ ERROR	1215	P88②	SOCCER	851
Ｍ５①	ワープ・ザ・ヒョウタン	256	ＳＣ①	Dr. Dのサスペンス	287
Ｍ５②	地球最後の日	1188	ＳＣ②	UIDON	1201
ＭＫ①	CRAZY FARMER	257	ＳＭ①	チテイモグラ・パニック	528
ＭＫ②	BATTLE METEOR	810	ＳＭ②	ATTACK！知世GAME	969
ＭＫ③	カイメルス	391	Ｘ１①	DOKURO HOUSE	812
ＭＢ①	FALLMARKS	206	Ｘ１②	田植えゲーム	685
ＭＢ②	BIRD WATCHING2	457	ＨＣ①	THE GREATガンマン	977
ＭＢ③	AIR PLANE	844	ＨＣ②	CUSTOMS TENNIS	474
M22①	TANK GAME3	555	ＰＢ①	大漁船	825
M22②	まみさんSOS	884	ＰＢ②	関西電機保安共会	673



BASIC MAGAZINE あくせすroom

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

――――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――――

BATTLE	大阪府豊中市	清水雅彦君	DRILLER	兵庫県伊丹市	足立善昭君
ラリー	兵庫県伊丹市	秋本康治君	宇宙商人出発編	北海道札幌市	野島彰二君
コンバットドールレイクス	東京都足立区	菱沼武史君	KENちゃん	福岡県北九州市	堀江正彦君
ATTACK GAME	岐阜県可児郡	石井章浩君	クレイジーバルーン	東京都東村山市	斉藤　健君
SPY	北海道札幌市	佐竹克一君	暗黒星英雄伝2	神奈川県小田原市	曽根　潤君
雪合戦	静岡県浜松市	高倉真樹君	PIG FICE	北海道河東郡	山懸和則君
25room	長野県上田市	酒井清吾君	マンマンマルチャン	愛知県名古屋市	山添彰介君
修学旅行の想い出	群馬県高崎市	細川哲夫君	こわし屋X1	高知県室戸市	見津田　寿君
SMILE MAN	東京都多摩市	岡崎正裕君	PIDER	岡山県倉敷市	松下靖和君
DEFLECTION	三重県四日市市	荒木貴久君	GO AWAY	東京都板橋区	森　宏樹君
かせきほり	栃木県宇都宮市	岡田知己君	UMS−99	岐阜県吉城郡	三井伸吾君
POKO POKO	岐阜県郡上郡	西野友弘君	飛べ	長崎県長崎市	小嶺一雄君
B29	千葉県松戸市	鈴木紳吾君	スチュワーデスの教官物語	京都府京都市	赤沢嘉則君
COSMIC RUNNER	東京都杉並区	馬場宏之君	リバーパトロール	三重県鈴鹿市	米倉竜司君
マモレ！エアコン	愛知県知多郡	永留幸治君	モグラたたき	愛知県名古屋市	今井勝次君

投稿ありがとうコーナー

☆59年4月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

佐藤　孝／島野嘉治／桜庭一彦／近藤和幸／西浜昌典／山中俊之／市川正史／仲野孝至／渡部　聡／柄木田　昭／森　健次／市原昌文／船戸和浩／右田博敬／オオタケムネツグ／中村敦彦／定方久延／白垣洋一郎／五十棲幹浩／吉岡明紀／中村正賢／松本憲彦／住田雅志／川並宏治／山崎真義／倉橋智彦／中谷孝幸／城間健一／大村博美／田中　満／大石一郎／霜竹弘一／宮本一宏／窪田隆利／斎藤純和／原田城勲／清水英明／山崎幸信／高木峰康／築山泰典／松本利明／神原知弘／山田武蔵／鈴木敏行／倉橋智彦／和津田啓史／近藤安弘／日野　努／野村修司／中尾憲一郎／畔上佳之／田中　学／大津広敬／佐野雅則／田中浩志／石村文彦／奥村昌和／斉藤不二馬／戸谷量夫／鈴木和明/パーマン／中沢真康／浅賀明広／山本直哉／大場高志／堀越信吾／井上浩一／水谷浩行／黒崎高明／阿部淳史／岩戸里繁／田中仁司／ＭＡＫの雅／浅見克志／加藤正行／白島　賢／草野聖地／佐藤　剛／石戸谷克義／島田信広／中西　功／中野　亮／大田黒俊一／河野高典／小林保貴／鈴木達矢／酒見典大／安岡秀樹／新野恵貴／河野博史／都築征志／森　哲也／佐伯健二／明間聡／荒谷英利／金子一博／鈴木康裕／藤原淳一／近藤吉朗／山登　猛／川上裕司／田村明寛／小林幸樹／田中裕之／宮本拓哉／林　英樹／山根伴紀／今野和浩／山口英司／森　和彦／丹羽健一／藤井秀実／上原忠幸／佐藤博昭／金子修一／栗城　隆／一郎くん／林　壮一／宿島　篤／高木弘樹／保坂晃正／斎藤純一／沢田敏教／ＲＥＳＥＴ／塩田行宏／小出宏／佐藤光弘／原田雅樹／冨田龍一／田中　進／高和　覚／山内紀章／遠藤　剛／伊藤武司／辻田しげお／水野　浩／春日正博／小島寛史／野中巧一／稲葉桂樹／河内正浩／高田信宏／佐野弘明／村岡浩洋／町田忍／中村正茂／金谷英信／村山祐介／荒井総久／武田重之／二宮　哲／池戸健生／男武昌一／塩津拓也／岡本浩孝／天野公洋／清島俊哉／水野健太郎／石田太輔／古谷嘉寛／藤本稔／山下靖典／池田耕治／山口宏一郎／関　公一郎／田中啓一／加藤浩二／江無絶戸／梶原正裕／高井円／平沼一則／中野良信／北川正雄／岡本正規／林　宜保／木村健児／久保田健一／石井　誠／渡辺達哉／

※全員紹介しきれなくてゴメンナサイ！他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう!!

だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作

ハム・マイコン・オーディオ・BCL・エレクトロニクス

ELECTRONICS hobby

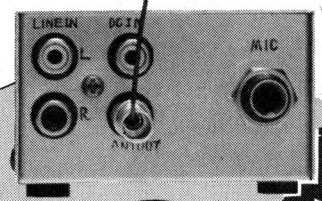
ELECTORNIC HOBBY MAGAZINE

エレホビー

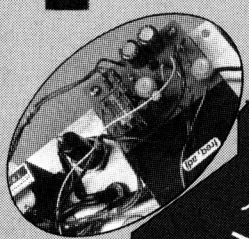
7月号

絶賛発売中!

別冊付録共
特別定価680円



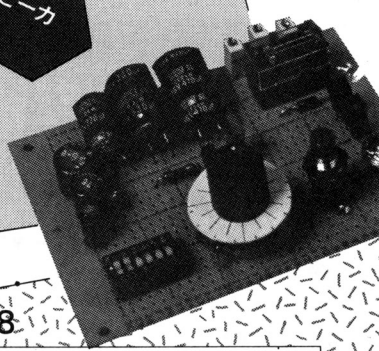
月刊「ラジオの製作」は“だれにでもできる”というテーマをもとにエレクトロニクスの総合誌として，ユニークな製作記事とともに色刷りや大型の実体図を取り入れ，入門者でも実際に製作しながら，エレクトロニクスの技術を身につけていくことができるようになっています。また，アマチュア無線，マイコン，オーディオ，ＢＣＬ，パーソナル無線など，どれもだれもが理解できるよう，詳しい記事内容で一人でも多くの人に，エレクトロニクスのすばらしさを知ってもらうことを目ざしたエレクトロニクス・ホビー誌です。



入門図解製作記事
イコライザかん
ステレオ用バランス・チェッカ
FMバンド用受信プリアンプ
2w+2wヘッドホンステレオアンプ
パソコン活用製作記事
ビデオゲームコントローラ
PC-8001用RAMテレコ(ソフト編)
パソコン温度計
エレホビー製作
ウルトラ万能安定化電源器
スーパー・スタンド・マイクmkII
トランスミッタ“FS-30”
大型実体図付製作記事
シンセサイザ・ドラム
スピーカ自作教室
高性能ブックシェルフ・スピーカ
模型教室
オートロック・システム

今月の特集
●ヘッドホンステレオ使いこなしテクニック●魅力あふれるアマチュア無線の世界⑤（自作するアンテナシリーズ）●カンテナ&ラグブームＺＬスペシャル●素人テレビ局開局ガイド●ミニＦＭマスターコース●ＣＢ8.5大作戦特報●２アマ試験対策大作戦●人気番組拝見 文化放送「サムシングYou」

レギュラーコーナー
音楽情報　ＢＣＬコーナー　無線コーナー　マイコンコーナー　テクニカルコーナー　読者のプラザ



特別付録 パーソナル無線マガジンNo.8

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

MSXパソコン コンピューターゲームの専門店が京都にOPEN!!

時代を先取り!! 今ならMSXパソコン!! OPEN記念全商品特価販売中!

わんだーらんどMSX特選セット

★サウンド・スケッチプログラム内蔵!!
日立MBH1

本体(MBH1)……￥62,800
テレビ(C14-N21)
メーカー希望価格……￥49,800
データレコーダ(MR33DR)……￥12,800
ジョイスティック(1本)……￥ 3,500
ソフト(2本)……￥ 5,600

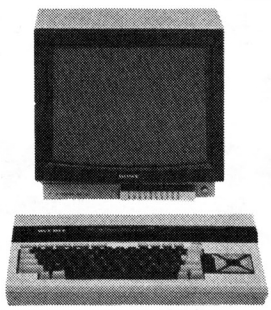
合計 ~~￥134,500~~

⬇

わんだーらんど格価￥110,000

《24回払の例》
頭金￥0　初回￥7,700
残￥5,500×23回

★DISK時代に対応!/内蔵プログラム充実
ソニーHB-75"HiTBiT"



松田聖子の持大
ポスタープレゼント

本体(HB-75)……￥69,800
テレビ(C14-N21)
メーカー希望価格……￥49,800
データレコーダ(MR-33DR)……￥12,800
ジョイスティック(1本)……￥ 3,500
ソフト(2本)……￥ 5,600

~~合計￥141,500~~

⬇

わんだーらんど特価￥116,000

《24回払の例》
頭金￥0　初回金￥8,120
残￥5,800×23回

★

★時代はAV!!/AVコンピュータ
ビクター HC-6

ビクターより粗品進呈中!!

本体(HC-6)……￥64,800
RGBテレビ(AV-MT15)……￥115,000
スーパーインポーズアダプター
(HC-A602S)……￥20,000
データレコーダ(HC-R105)……￥19,800
RGBケーブル(HC-C611R)……￥ 6,000
ジョイスティック(1本)……￥ 3,500
ソフト(2本)……￥ 5,600

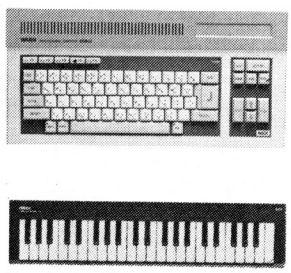
合計 ~~￥234,700~~

⬇

わんだーらんど特価

《30回払の例》
頭金￥0　初回金￥10,700
残￥8,700×29回

★時代が望んだミュージックコンピューター
ヤマハ YIS503



本体(YIS503)……￥64,800
FMシンセサイザユニット
(SFG-01)……￥19,800
ミュージックキーボード
(YK-01)……￥17,800
プレイカードセット
(ZPA-01)……￥12,800
テレビ(C14-N21)
メーカー希望価格……￥49,800
ジョイスティック(1本)……￥ 3,500
ソフト (2本)……￥ 5,600

合計 ~~￥174,100~~

⬇

わんだーらんど特価￥148,000

《36回払の例》
頭金￥0　初回金￥6,900
残￥5,300×35回

ゲームパソコン及TVゲーム

画面起高速処理
RX-78(ガンダム)セット

(本体RX-78)……￥59,800
(BASIC)BS-BASIC……￥ 7,800
(ジョイスティック)2本……￥ 6,800
(ソフト)2本……￥13,600

定価　￥88,000

⬇

わんだーらんど特価

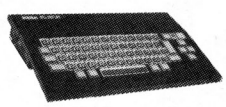
豊富な周辺機器でシステムアップ
ソードM5pro

(本体)M5pro……￥39,800
(BASIC)G BASIC……￥ 9,800
(ジョイスティック)JS-5……￥ 3,500
(ソフト)1本……￥ 4,800

定価　￥57,900

⬇

わんだーらんど特価



ハードキータイプの本格派
セガSC3000Hセット

(本体)SC3000H……￥33,800
(BASIC)BASIC-B……￥ 5,000
(ジョイスティック)SJ-200……￥ 2,000
(ソフト)2本……￥ 8,600

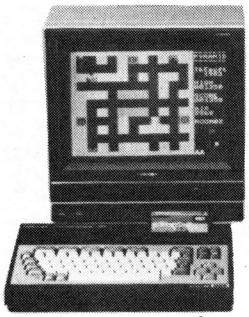
定価　￥49,400

⬇

わんだーらんど特価

★セガSG1000用キーボード新発売
ゲーム専用機からコンピューターへ早変わり!!　SGK1100　定価￥13,800

東芝パソピアIQ HX10D



本体(HX10D)…… ￥65,800
テレビ(C14-N21)
メーカー希望価格……￥49,800
アンテナ切替器(HX-T300)……￥ 1,500
データレコーダ(PA7230)……￥12,800
ジョイスティック(2本)…… ￥ 7,000
ソフト(2本)…… ￥ 5,600

合計 ~~￥142,500~~

⬇

OPEN記念特価 ￥114,000

10セット限り

《24回払の例》

頭金￥0　　初回￥7,980

残￥5,700×23回

●現金特価はTELにてお問い合わせ下さい。
（大特価奉仕中!!）

20回払の例

	定価	初回	残19回
日立MBH1	￥ 62,800	￥3,800	￥3,400
東芝HX-10S	￥ 65,800	￥4,050	￥3,450
東芝HX-10D	￥ 55,800	￥3,000	￥3,000
ソニーHB-55	￥ 54,800	￥3,700	￥2,900
ソニーHB-75	￥ 69,800	￥4,350	￥3,750
ナショナルCF-2000	￥ 54,800	￥3,700	￥2,900
三洋MPC-10	￥ 74,800	￥4,400	￥4,000
三洋MPC-11	￥ 99,800	￥6,100	￥5,300
パイオニアPX-7	￥ 89,800	￥5,050	￥4,850
ゼネラル PCT-50 PCK-50	￥146,500	￥7,800	￥7,800
ビクターHC6	￥ 64,800	￥4,050	￥3,450
ヤマハYIS303	￥ 49,800	￥3,400	￥2,600
ヤマハYIS503	￥ 64,800	￥4,050	￥3,450
富士通FM-X	￥ 49,800	￥3,400	￥2,600

※端数処理の為、若干金額が変わる場合があります。

MSXパソコンお買上特典

●ソフテープ1本進呈（当店指定・リスト参照）
●ブランクテープ1本進呈（PC10）
●ソフトカードの発行（1本に付1点捺印、10点満欄で￥3,000分の商品券）

プレゼントソフトリスト

①UFOインベーダー
②ザ・スクランブル
③ヘリ・パニック
④ペンギンデート
⑤コスモトラベラー
⑥ゴルフカントリー
⑦ゼロファイター
⑧ギャングマン
⑨スカイダイバー
⑩パワーフェイル
⑪ミステリーハウス
⑫ダイヤモンドアドベンチャー
⑬ピコピコ
⑭ウォータードライバー
⑮来なさい
⑯3次元ボンバーマン
⑰ポリスドッグ
⑱スクウェアガーデン
⑲コンテナクイズ
⑳メイロデート

当店ではソフトの通信販売もしております。リストがありますので60円切手同封の上御請求下さい。

◉MSX周辺機器も大特価販売中!!

★★★

目白マイコンプラザ

☎ 989-8020
☎ 988-2503

高価下取 **全国無料配送** **ビデオ機器もOKだ!!**

新　機　種　お楽しみ価格コーナー

〈本体〉	
PC-9801F,F2	特　価
PC-9801E	180,000円
PC-8801mkII model10	142,000円
〃 20	191,000円
〃 30	233,000円
PC-100	特価予約
FM-11 AD2	特価予約受付中
〃 BS	〃
X-1(マニアタイプ)モニターG-RAM付	160,000円
MZ-2200+データーレコーダー	108,000円
MSX　各機種	価格応談
〈CRT〉	
14インチカラー4050文字(高解像)	95,000円
14インチカラー2000文字(中解像)	54,000円
14インチカラー2000文字(中解像)	50,000円
12インチモノクロ2000文字(中解像)	25,000円
〈FDD〉	
5インチ1/4両面倍密デュアルPC用(ケーブル、I/F込)	100,000円
〃 FM用(〃)	105,000円
EPSON5インチ両面倍密デュアルPC用(〃)	105,000円
EPSON 〃 FM用(〃)	113,000円
8インチ両面倍密デュアル 本体価格(PC-9801用)	193,000円
〃 (I/F付)	220,000円
〈プリンター〉	
PC-9800シリーズ適応漢字プリンター(ケーブル付)	90,000円
NM-9400(24ピン)	263,500円
NM-9300RO(〃)	215,000円
〈データレコーダー〉	9,800円
〈ディスケット〉	
5インチ両面生ディスケット10枚組	6,300円

※その他の機種もお問い合せ下さい。

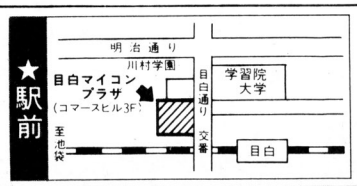
中　古　品　特価コーナー

※数に限りがあります。品切れの際は御了承下さい。

〈本体〉		
NEC	PC-2001 / PC-2021 / PC-2006 / PC-2094 セット価格	68,000円
	PC-6001(ROM、RAMカートリッジ付)	30,000円
	PC-8001	40,000円
	PC-8001	46,000円
	PC-8001	45,000円
	PC-8001mkII	73,000円
SHARP	MZ-2200(テレコ付新品現のみ)	93,000円
	MZ-731	53,000円
	X-1(G・RAM付)	158,000円
	MZ-731	55,000円
	MZ-721(新品現のみ)	54,800円
FUJITSU	FM-8(漢ROM付)	72,000円
	FM-7	83,000円
SORD	M5(新)	25,000円
HITACHI	MB-6892	58,000円
SANYO	WAVY-10(MSX対応・ライトペン付)	62,800円
MITSUBISHI	MULTI16(プリンター、CP/M、ソフト付)	300,000円
NATIONAL	JR-100(新)	25,000円
HITACHI	H-1(MSX・新)	50,000円

〈モニター〉		
NEC	PC-8049N	79,800円
	PC-60m43(PC-6001mkII用)	47,000円
TOSHIBA	PA-7160(中)	55,000円
	PA-7165(中)	65,000円
NIDECOM	NH-12D9(中)12inch	55,000円
〈プリンター〉		
EPSON	MP-80II(PC-8801用)	59,800円
	MP-80F/T(PC-8001用)	45,000円
SEIKOSHA	GP-250F(PC-8001用)	45,000円
	GP-500M(新)	37,500円
MITSUBISHI	MP-02-PRA(MULTI16用)	120,000円
RITEMAN	標準タイププリンター	42,000円
	MSX用プリンター	30,000円
〈カラープリンター〉		
	GP-700M(FM用)	58,000円
〈フロッピー〉		
FUJITSU	MB-27601	80,000円
Logitec	K-305P,C(PC用、5inch両面倍密DU)	79,800円
〈オプション〉		
FUJITSU	FM-8用RS-232Cインターフェイスモジュール MB22204(新)	20,000円
	FM-7用ミニフロッピィインターフェイスカード MB22407(新)	11,500円
NEC	PC-9801-03インターフェイスボード	12,000円

★クレジット・超低金利最高60回まで、毎月1,000円より
★完全保証
★振込先……三井銀行目白支店：普通**5100263**
※只今、アルバイト募集中！お気軽にお電話を。



■営業時間/AM10:00～PM8:00(木曜定休日)　〒171 東京都豊島区目白2-39-3(目白駅前コマースビル3F)

中古パソコンショップ♡

保証付!!

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!

買い取りデスク 03-973-5578

これなら今すぐ

6万円以上 お買上げの方に 松田聖子 最新レコードをプレゼント

ベストセラー機、話題の新製品がズラリ勢揃い!!

NEC

PC-6001(本体)	~~¥89,800~~	¥28,000
PC-6001MKII(本体)	~~¥84,800~~	¥58,000
PC-8001(本体)	~~¥168,000~~	¥48,000
PC-8001MKII(本体)	~~¥123,000~~	¥75,000
PC-8801(本体)	~~¥228,000~~	¥104,000
PC-9801(本体)	~~¥298,000~~	¥158,000
PC-80S31(フロッピーディスク)	~~¥168,000~~	¥98,000

SHARP

MZ-80KII(本体)	~~¥148,000~~	¥36,000
MZ-1200(本体)	~~¥148,000~~	¥56,000
MZ-80B(本体)	~~¥278,000~~	¥68,000
MZ-2000(本体)	~~¥218,000~~	¥78,000
MZ-721(本体)	~~¥89,800~~	¥42,000
MZ-731(本体)	~~¥128,000~~	¥60,000
PC-1500(ポケコン)	~~¥59,800~~	¥24,000
PC-1500+プリンター	~~¥109,600~~	¥36,000

新製品コーナー

PC-6601	¥143,000➡¥120,000
PC-8801mkII/10	¥168,000➡¥147,000
PC-8801mkII/20	¥225,000➡¥198,000
PC-8801mkII/30	¥275,000➡¥240,000

MSX

富士通 FM-X(16K)	¥49,800➡¥44,000
日立 MB-H1(32K)	¥62,800➡¥53,000

FUJITSU

FM-7(本体)	~~¥126,000~~	¥80,000
FM-8(本体)	~~¥218,000~~	¥68,000
FM-11AD(本体)	~~¥338,000~~	¥198,000

TOSHIBA

パソピア(本体)	~~¥163,000~~	¥43,000
パソピア7(本体)	~~¥119,000~~	¥70,000

EPSON

MP-80K(プリンター)	~~¥189,000~~	¥88,000
MP-80II III	~~¥119,000~~	¥75,000
HC-20(本体)	~~¥138,600~~	¥72,000
TF-20(フロッピーディスク)	~~¥142,800~~	¥88,000

NATIONAL

JR-100(本体)	~~¥54,800~~	¥20,000
JR-200(本体)	~~¥79,800~~	¥30,000

SEGA

SC-3000(本体)	~~¥29,800~~	¥16,000

中古パソコンの在庫は毎日変わります
詳しくはお電話でどうぞ。

●豊富な在庫と全国配達

●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。

●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。

機種が決ったら電話で注文

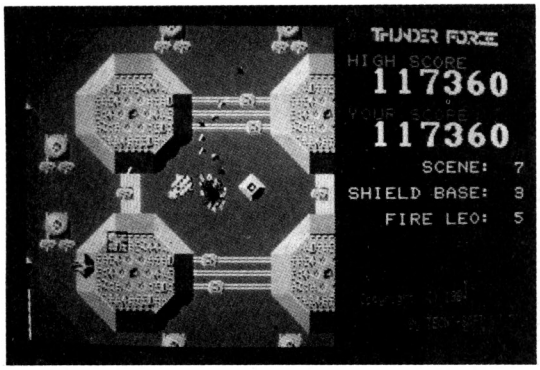
24時間電話受付中

03-973-5578

全商品保証付　高額下取制度

まりちゃんの
マイCON SHOP♥
ワールド IN アオヤマ

株式会社ワールドINアオヤマ
〒171 東京都豊島区要町3—38—1



スクロールゲーム

サンダーフォース

X1C・X1(要G-RAM)　テープ版
PC-8801(PC-8801mkII)、FM-7　各¥4,800

シールドに被い隠され、その姿を容易に現さないという敵本拠地「ダイラデイザー」。これを破壊すべく最新鋭爆撃宇宙艇「ファイアー・レオ」は小惑星敵基地上空を飛行していた。無数のエイリアン戦闘機と地上基地からの迎撃は激しくなるばかり。この敵基地をめぐり、美しい画面にくり広げられる激しい戦い。縦横にスクロールする画面、迫力ある臨場感があなたを未知の戦闘空域へ誘います。
(左画面写真はX1用です)

新発売!!

サンダーフォース コンストラクション

ゲームにあなたのアイデアを生かしてみたい。そう思ったことはないだろうか。そういう人のためにできたのがこのサンダーフォース・コンストラクションです。もちろんプログラムがわからなくたって大丈夫。操作方法もすこぶるカンタン。

●5インチ2D：FM-7、PC-8801／8801MkII、X1C／X1(G-RAM)
●3インチ：X1D
ディスク版　各6,900円

新発売

MZ-1500

QD版　各 4,800円

「サンダー・フォース」

ゲームの効果音がステレオで!!

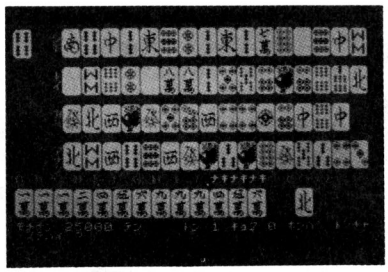
画面はフルカラーの美しいグラフィック。さらに嬉しいのは、MZ-1500にお持ちのオーディオ装置をつなぎますと効果音がステレオとなり、迫力ある臨場感が得られます。

☆　☆

「エキサイト四人麻雀」

オールマシン語による超高速麻雀。
ポン、カン、ロン、リーチ時の待ち牌等は自動判断、捨て牌もカーソル一発でOK。
最強のマイコン雀士を負かせられるか。

☆



四人麻雀 (テープ版)

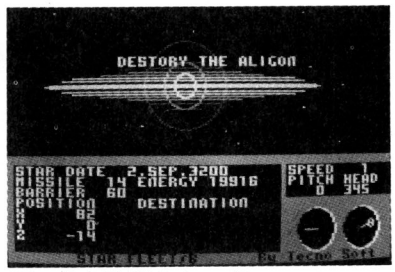
完璧に本物と同じ! 四人麻雀。リーチ、ポン、チー、裏ドラ一発ありで東・南まわしの半荘ジメ。速いスピードと最高にきれいなグラフィック真剣勝負の醍醐味を充分味わって、キミも雀狂にならないか?

●PC-8801、8001MkII、6001MkII、FM-7、X1、MZ-2000 MZ-2200(dB-BASIC、G-RAM1、2、3)用 各 ¥4,000
●MZ-700用 ¥3,500
●PC-6001MkII、はオールマシン語その他はBASIC＋マシン語

スペシャル四人麻雀 (ディスク版)

1枚で数機種に使えます。またカセット版よりバージョンアップされています。　各¥6,800

●5インチ2DD版PC-9801F/E
●5インチ2D版PC-9801(9801E)、PC-8801(8801MkII)
●8インチ2D版PC-9801(9801F/E)、PC-8801(8801MkII)



君はもう体験したか?
3次元ならではのトリップ感。

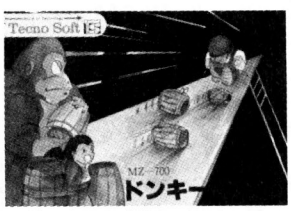
スターフリート/B

3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない!
PC-8001MkII、8801、6001MkII、FM-7・8、X1(G-RAM)、MZ-2000(G-RAM1)用。各¥4,500

ゴルフアイランド・スペシャル

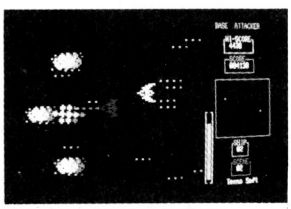
超リアルな演出のグラフィックとサウンド。ディスプレイがそのままカントリークラブ。樹木、池、海、バンカー、風向、風速、様々な状況設定が君のゴルファーの腕を試す!
FM-7、PC-8801、8001MkII、6001MkII、X1(G-RAM)、MZ-2000(Hu-BASIC、G-RAM1、2、3)　各¥5,800
(ゴルファイアランド＋拡張コース4の2本セット)

●拡張コース
(1～4)(18ホールまであります)　各¥2,000



▲ドンキー・ゴリラ

彼女がゴリラに捕まった。何度助けに行っても、ゴリラは彼女を連れて逃げていく。面が進むにつれて難しくなり、5面をクリアするのは至難のワザ!? さあ、彼女を救い を目ざして頑張ろう。
MZ-700/1200　各¥3,300



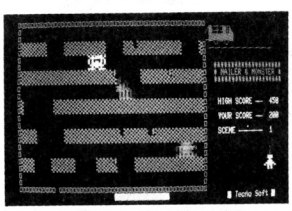
▲ベース・アタッカー /B

これまでのスクロールゲームと言えば、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。
PC-8001(8001MkII 8801 8801MkII N-BASICモード)　¥4,000

好評発売中

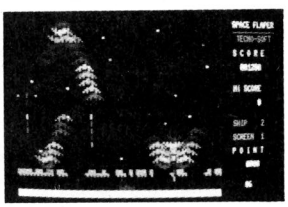
ゴルフアイランド

各¥4,000



▲ネイラー&モンスター/B

ダイヤ鉱の4匹の怪物が襲ってくる。怪物を撃退し、ダイヤを運び出せ。ワープもできるぞ!!
何面までいけるかな?
PC-8001(8001MkII 8801 8801MkII N-BASICモード)　¥4,000



▲スペース・フラッパー/B

宇宙鳥は特殊な動きで迫ってくる。ビーム砲で撃退しよう。16面まであるよ。
PC-8001(8001MkII 8801 8801MkII N-BASICモード)　¥4,000

グラフィック・ツールセット

FM-7/8用2本セット
¥4,500

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

(1)ライン・エディター

●多機能エディターで思い通りの絵が簡単に描けます。
●8原色を同時に異った中間色に変換できます。
●作成した絵をCONNECT、PAINT、LINE、SYMBOL等の文として、あるいはマシン語としてセーブできます。
●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 セーブできます。

●お求めはお近くのマイコンショップか又は直接当社へ現金書留にてお求め下さい。

(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

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-NEW7 ¥99,800
48回分割 ¥2,439 /60回分割 ¥2,078

FM-II〈AD2〉 ¥298,000
48回分割 ¥6,854 /60回分割 ¥5,840

FM-II〈BS〉 ¥398,000
48回分割 ¥9,154 /60回分割 ¥7,800

FM-77 ¥228,000
48回分割 ¥5,572 /60回分割 ¥4,748

NEC PC-9800シリーズ

PC-9801F1 ¥328,000
48回分割 ¥8,015 /60回分割 ¥6,830

PC-9801F2 ¥398,000
48回分割 ¥9,726 /60回分割 ¥8,288

PC-9801E ¥215,000
48回分割 ¥5,254 /60回分割 ¥4,478

NEC PC-100シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCモデル10	本体	398,000→	9,726	8,288
PCモデル20	本体	448,000→	10,948	9,329
PCモデル30	本体	558,000→	13,636	11,621

NEC PC-8800シリーズ

PC-8801mkII/10 ¥168,000
48回分割 ¥4,106 /60回分割 ¥3,499

PC-8801mkII/20 ¥225,000
48回分割 ¥5,499 /60回分割 ¥4,686

PC-8801mkII/30 ¥275,000
48回分割 ¥6,721 /60回分割 ¥5,727

NEC PC-6600シリーズ

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

NEC PC-6000シリーズ

PC-6001mkII ¥ 84,800
48回分割 ¥2,073 /60回分割 ¥1,766

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

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

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

シャープ PC-5000シリーズ

PC-5000 シリーズ ¥350,000
48回分割 ¥8,553 /60回分割 ¥7,288

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

シャープ パソコンテレビX1

CZ-800C/D ¥268,000
48回分割 ¥6,550 /60回分割 ¥5,581

CZ-801C/D ¥219,400
48回分割 ¥5,362 /60回分割 ¥4,569

CZ-802C/D ¥326,000
48回分割 ¥7,967 /60回分割 ¥6,789

シャープ CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
14M-141C	RGB14型カラー	69,800→	1,605	1,368
15M-412C	RGB15型カラー	118,000→	2,714	2,313
12M-314C	RGB12型カラー	128,000→	2,944	2,509
CZ-210D	RGB21型カラー	179,000→	4,117	3,508

EPSON HCシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
HC-88タッチ16	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-88JIS	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-80	ハンドヘルドコンピュータ	198,000→	4,554	3,880
HC-40	ハンドヘルドコンピュータ	128,000→	2,944	2,509
HC-20	ハンドヘルドコンピュータ	138,600→	3,188	2,717
P-80K	プリンタ	104,000→	2,392	2,038
C-40	プリンタ	28,000→	644	549
P-40	プリンタ	25,000→	575	490
PF-10	フロッピィ	104,000→	2,392	2,038
TF-15	フロッピィ(シングル)	98,000→	2,254	1,921
TF-15	フロッピィ(デュアル)	138,000→	3,174	2,705
CP-20	カプラ	43,800→	1,145	976

EPSON QCシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
QC-10II(システム)	日本語ワープロ	795,000→	18,285	15,582
QC-10II(システム)	情報検索部門ワープロ	908,600→	20,898	17,808
QC-10II(システム)	経理部門ワープロ	985,000→	22,655	19,306
QC-10II(システム)	顧客管理ワープロ	905,000→	20,815	17,738
QC-10II(システム)	販売管理部門ワープロ	955,000→	21,965	18,718
QC-10II(システム)	スーパーカルクワープロ	865,000→	19,895	16,954
QC-10II(システム)	データベースワープロ	881,000→	20,263	17,268
QC-10II(システム)	英文ワープロ	987,100→	22,703	19,347
QC-10II(システム)	教育用ワープロ	815,000→	18,745	15,974

日立 ベーシックマスターレベルIII

MB-S1/10 ¥128,000
48回分割¥3,128 / 60回分割¥2,666

MB-S1/20(近日発売) ¥178,000
48回分割¥4,350 / 60回分割¥3,707

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-1435H	14型高解像16色	116,000→	2,800	2,400
FTC-1410H	14型2000文字表示	66,500→	1,600	1,400

●ニデコ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
NH-12DJ	RGB12型カラー	89,800→	1,937	1,650
NH-14DH	RGB14型カラー	99,800→	2,152	1,834
NH-12D9	RGB12型カラー	99,800→	2,152	1,834
NH-14DD	RGB14型カラー	69,800→	1,505	1,283

各社ワードプロセッサ

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
富士通	オアシスライト	220,000→	5,376	4,581
	マイオアシス2	480,000→	11,730	9,996
シャープ	ミニ書院(WD-500)	330,000→	7,875	6,710
	ミニ書院(WD-800)	498,000→	11,884	10,127
東芝	JW-1	648,000→	14,904	12,700
	JW-3	850,000→	19,550	16,660
キャノン	キャノワードミニ	298,000→	7,283	6,206
	キャノワード35E	548,000→	13,392	11,412
NEC	PWP-100	349,800→	8,548	7,285

■以上の他、各メーカーの日本語ワードプロセッサもとりそろえておりますのでお気軽にお問合せ下さい。

ロジテック/ディスクユニット

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
K-305	PC用	128,000→	2,760	2,352
K-305	FM用	128,000→	2,760	2,352

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-50M	汎用プリンタ	25,000→	575	490
GP-500M	PC用	49,800→	1,146	976

プリンタ/NEC

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-PR201	日本語シリアルプリンタ	298,000→	7,282	6,206
PC-PR401	80桁サーマルプリンタ	39,800→	973	829
PC-8826	カラープロッタプリンタ	148,000→	3,617	3,082
PC-8027	ドットマトリックスプリンタ	89,000→	2,175	1,853
PC-PR202	日本語シリアルプリンタ	258,000→	6,305	5,373
PC-8825	熱転写漢字プリンタ	176,000→	4,301	3,665
PC-8024	ドットマトリックスプリンタ	128,000→	3,128	2,665
NM-9300RO	24ピン漢字プリンタ(80桁)	253,000→	6,183	5,269
NM-9400RO	24ピン漢字プリンタ(136桁)	310,000→	7,576	6,456

MSX 特別セール中

★全てジョイスティックとカセットテープ5本付！
★そのほか各社別のプレゼント付！

日本楽器製造		定価/円 15分割
YIS-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
ゼネラルPCT-50(キーボード付)		146,500→9,298
富士通 FM-X		49,800→3,347
東芝"パソピアIQ"	HX-10DPN	69,800→4,691
	HX-10DP	67,800→4,556
日立	MB-H1	62,800→4,220
	MB-H1E	54,800→3,683
三菱	ML-8000	59,800→4,019
ソニー	"HIT-BIT"HB-55	54,800→3,683
	HB-75	69,800→4,691
松下電器	CF-2000	54,800→3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→5,027
	PHC-30	64,800→4,355
	MPC-11	99,800→6,707
キャノン	V-10	54,800→3,683
ビクター	HC-6	64,800→4,355
パイオニア	PX-7	89,800→6,035

※その他周辺機器も全て取扱っております。

周辺機器も全て取扱っております。

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

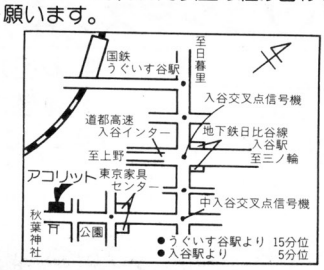
- 他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
- 初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
- 契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

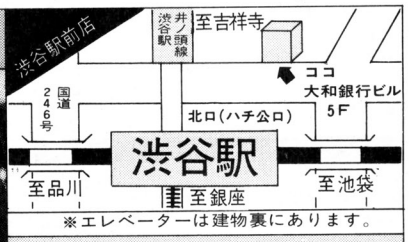
お支払いは楽な長期クレジット

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。



日本マイコン流通センター
中古マイコンショップ



★ワープロ高価下取・買取
中古ワープロ在庫あり

★急募!!★
業務拡張のため
アルバイト・社員
(男・女)
※詳しくは463-2361へ

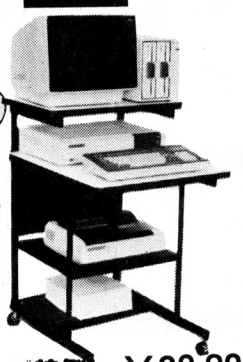
格安

新品 **展示中**

高級パソコンデスク

全機種対応
業務用として開発・設計
強度バツグン
移動自由(キャスター付)

PC-1

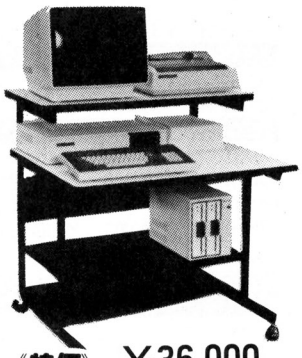


《特価》 ￥29,800
600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

PC-2

《特価》 ￥42,000
1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

PC-3



《特価》 ￥36,000
900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

■お申し込みは今すぐ電話か下記の申込書に記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。到着後、5日以内に商品をお届け致します。

●送り先／**(株)日本マイコン流通センター**
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5Fパソコンデスク係

●**受付/午前10時➡午後7時**
●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

☎03(463)4455 (ヨシココ)

キリトリ線

《**パソコンデスク申込書**》昭和　年　月　日 **日本マイコン流通センター** 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。 ㊞
品　名	特価価格	台数	フリガナ
(例) PC-2	¥42,000	1	氏　名　　☎(　　)
			フリガナ
			住　所

全国どこでもお電話一本を

通信下取販売買取

あなたのマイコンがすばらしい高機能マイコンへかわる！

全国高価下取セール

※お電話一本で高価下取
即、高機能マイコンへ！
中古マイコンへの
買換OK！

※下取差額クレジットOK！
低金利3回～60回まで
月々3,000円より
まずはお電話下さい！

〈特価中古マイコン在庫一例〉

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801	149,000
〃	PC-8801	108,000
〃	PC-8001MKII	72,000
〃	PC-8001(32K)	48,000
〃	PC-6001MKII	58,000
〃	PC-6001	28,000
〃	PC-6021, PC-6022	27,800
〃	コンポBS	24,000
各社	中解像度モニター	39,000より
〃	高解像度モニター	55,000より
〃	超高解像(640×400)モニター	86,000より
〃	グリーンモニター	16,000
シャープ	MZ-2000	89,000
〃	MZ-80B	72,000
〃	MZ-1200	49,000
〃	MZ-80K2・K2E	39,000
〃	MZ-700シリーズ	39,800より
〃	WD-100C(フロッピー、プリンター含、ワープロ)	328,000
〃	PC1500ポケコン	29,000
〃	MZ80DUカラーディスプレイ	68,000
三菱	マルチ8	69,000
東芝	パソピアPA-7010	39,800
〃	パソピアF	69,000
〃	パソピアドットプリンタIPA7250	46,000
〃	パソピアドットプリンタIIPA7251	88,000
日立	ベーシックマスターL3MK5	64,000
〃	ベーシックマスターL3MK2	46,000
富士通	FM-7	86,000
〃	FM-8	68,000
〃	オアシスII	348,000
ソニー	SMC-70テンキー付	99,000
ナショナル	JR-100(RFアダプター付)	26,000
〃	JR-200	39,000
コモドール	VIC-1001	26,000
ソード	M5	24,000より
EPSON	MP100(136桁プリンター)	98,000
〃	FP-80(PC用)	89,000
〃	HC20	84,000
精工舎	GP-80P(ケーブル付)	39,800
〃	GP-550E漢字プリンター(新品同様)	79,800
カシオ	GP-700M	69,800
〃	FP-1100	49,000
〃	桑ぎきPV2000	19,800
〃	FP3000タイプ1	98,000
トミー	ぴゅう太	29,800
SMD	SX85K漢字プリンター	108,000
セ各社	SC3000	19,800
	アップルグラフィックプリンター	68,000

★その他の商品在庫も豊富にあります。

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

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(463)4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F

キリトリ線

《見積申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

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

フリガナ お名前		ご住所		TEL	
購入予定日	年 月	職業	年令	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、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積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。★下取り品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ 7月号

パソコンの大型専門店 庄子デンキ

コンピュータ・中央

個人レベルから企業レベルまで、あなたのビジネスを強力サポート

パソコン個人レッスン
ビジネスコース開講

毎週、月・火・水の午前10時30分から午後7時まで1時間単位でご都合に合わせて受講でき、ビジネス内容にマッチしたソフトを使用、カリキュラムも進度に合わせてと、まさにパーソナルなパソコンレッスンです。ともかくご相談下さい。

受講料 2,000円(1時間)

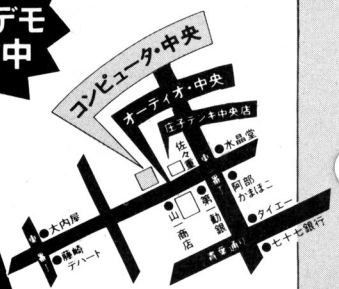
使用機種 NEC・PC-9801F2●NEC・PC-100MODEL10●EPSON・QC-10/II

使用ソフト ●今、最も注目をあびている、統合ソフト・オフィスパック●顧客管理・在庫管理等に便利なデータベースソフトGBS●種々の集計、統計、等に便利なマルチプラン・スーパーカルクII●パソコンソフトのベスセラー・ワープロソフト・JWARD等!! その他目的別に多彩なラインナップ

2F パーソナルビジネスコーナー
本格的ビジネスユーズに鋭く対応
●ワープロ各種ソフト●専門書籍●ワープロ実践コーナー●パッケージソフト(財務・顧客管理・在庫管理etc)●汎用ソフト実践コーナー●16ビットビジネスパソコン●ビジネスパソコン●ハンドヘルド

1F ホビーコーナー
パソコンの楽しみ方、ワイドにグレードアップ
●新製品コーナー●MSXコーナー●ゲームパソコン●コンピュータサウンド●コンピュータ学習●各種ソフト●キーボードコーナー●ディスプレイコーナー●周辺機器コーナー

店頭デモ開催中



ELECTRIC & LIVING

エルタウン
庄子デンキ
コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6 5 ☎24−5591

お問い合せは ●庄子デンキ コンピュータ・中央 (0222) 24-5591

ボクらのパソコン

Personal Computer SEGA SC—3000シリーズ

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

- パーソナル コンピュータ
  SC-3000（本体） ￥29,800
  SC-3000H（本体）￥33,800
- コンピュータ ビデオ ゲーム
  SG-1000（本体） ￥15,000
- SG-1000・キーボード
  SK-1100 ￥13,800

コンパクト・フロッピーディスク内蔵拡張マシンの登場で楽しさまたまたレベルアップ！

スーパーコントロール・ステーションSF-7000 近日発売

- 新発売のスーパーコントロール・ステーションは、SC-3000シリーズ専用のコンパクト・フロッピーディスク・ユニット。
- 高性能コンパクト・フロッピーディスク・ドライブ１基（250Kバイト／末フォーマット時／片面）を内蔵。
- RAM64KB、各種大型プリンタとの接続可能な８ビットパラレル・プリンターボード（セントロニクス準拠）及び各種データの入出力に用いられるRS-232C シリアル・インターフェースポートを装備。
- このＳＦ－7000を用いたシステムの拡張でBASICはもち論、LOGO、マシン語など、ほとんどのソフトが使え、125KBのメモリーを自由自在に。
- モデム、ライトペンを始め、いろいろな応用が効く無限の可能性を秘めた、ALL IN ONETYPEマシン。

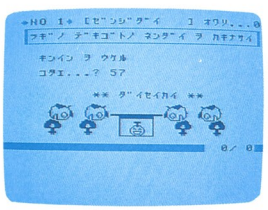
スーパーコントロール・ステーションSF-7000仕様
- 8Bパラレル（セントロニクス準拠）端子
- RS-232C端子（ボーレート300～9600切替え可能）
- RAM 64KB内蔵
- F-BASIC付属

コンパクト・フロッピーディスク・ドライブ部仕様
- 記録方式：倍密度（MFM）
- 記録容量：ディスク片面容量（フォーマット時）
  164KB ユーザーエリア164KB×2
- トラック数：40（4096KB／トラック）
- セクタ数：16セクタ／1トラック（256KB／セクタ）
- 記録媒体：3インチ コンパクト・フロッピーディスク
- サイズ ：350（W）×55（H）×230（D）㎜

学習カートリッジ

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

● 英文法（中学一年生用）



● 日本史年表

レースゲームは今 ジョイスティックから"ハンドルコントロール"へ

セガ・SG-1000用ハンドルコントローラ SH-400 ￥4,000 近日発売

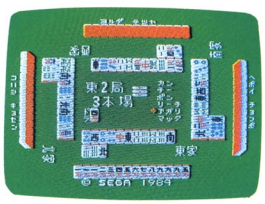
SH-400は、セガ コンピュータ ビデオゲーム機SG-1000（シリーズ）に接続してカーレース・タイプ（サファリレース）のビデオゲームをより楽しむためのハンドルコントローラです。ジョイスティックで遊ぶより実車感覚でよりエキサイティングなプレーが楽しめます。

適用機種
- SEGA SC-3000シリーズ
- SEGA SG-1000シリーズ
- NEC PC-6001
- SHARP X-1
- COMODORE MAX・VIC-64
- ATARI 400・800・2800
- ツクダ オセロマルチビジョン

サファリレース（１人用）近日発売

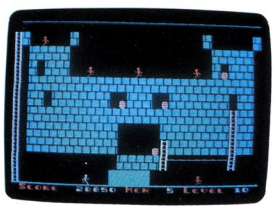
灼熱の大草原。サファリレースが始まった。前方を駆け抜ける数々の野獣をかわし、ライバルを追い抜け！

ホーム麻雀（１～２人用）近日発売



本格派も大満足の四人麻雀の誕生。1人でも、2人でも楽しめ、相手の数多いコンピュータ雀士もセレクトでき面白さ倍増。

ロードランナー（１人用）近日発売



"考える""行動する"の連続がすべて。迷路の謎を解き明かし、宝物を探せ。キーボードで自分だけのオリジナル画面も創れます。
Licensed from Broderbund

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

SEGA®
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742—3171（大代表）
パーソナルコンピュータ事業本部

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

初恋。

H1

ふり向けば、熱い視線。

便利なRFコンバーター標準装備

だから，家庭用カラーテレビに〈H1〉をつなげば，即，パソコンディスプレイとして使用できます。もちろん，スイッチ一つで，簡単にテレビに切り換えることもできます。

楽しい2つの内蔵ソフト

〈H1〉は，スイッチポンで初めての人でもすぐにオルガン演奏や絵がかける2種類のソフト内蔵。

RAM32Kバイトを実装

複雑なゲームや，学習ソフトを走らせるなら，RAM32Kバイトは欲しいものですね。〈H1〉なら，標準実装。発展性が高い将来性のある頼もしいパソコンなのです。

2つのROMスロットを標準装備

ROMスロットは，ゲームソフトなどのROMカートリッジをさし込むほかに外部記憶装置など周辺機器との接続に使います。〈H1〉は，拡張性重視のパソコンです。

HINT

〈らしを豊かに…
日立新技術

日立パーソナルコンピュータ

H1

●本体価格 MB-H1 ¥62,800
14形カラーテレビC14-B20(アンテナ・工事費別)
¥66,800

MSX この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 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

資料請求券 B-6

●カタログのご請求は，資料請求券をハガキに貼り〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル内 日立家電販売株式会社・宣伝部 パソコン係まで。

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18361-7