

わかる!動かせる!プログラムが組める雑誌

定価 300円

10

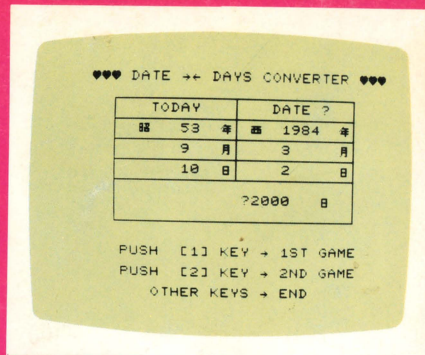
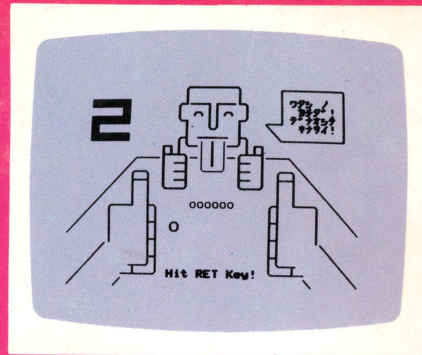
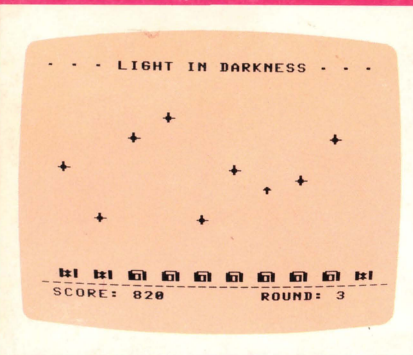
マイコン BASIC Magazine



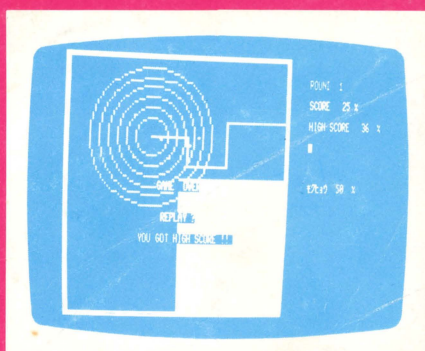
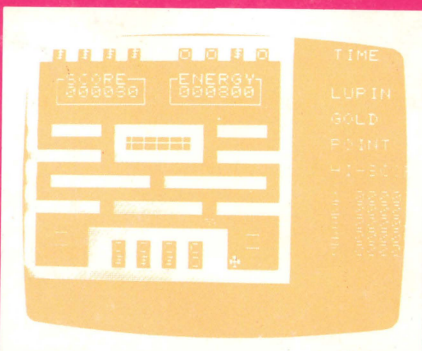
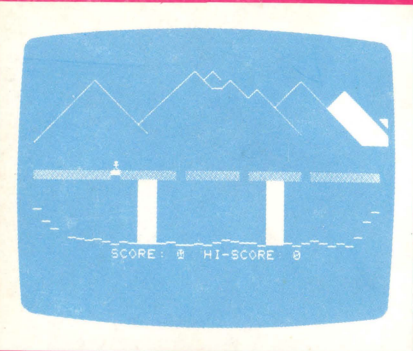
パソコン・ソフト15機種35本を一挙掲載

BMJr.LII₂ ライト・イン・タークネス / 正義の味方ゲーム BM-III カー・レース MZ-K 1200 BASE DEFEND
橋渡しゲーム MZ-B 2000 羊飼いゲーム / ルパン三世 PC-6001 ワード・プロセッサ / GOLDほりゲーム PC-8001
オエツプ君の親指ゲーム / バグ・アタック / RAIN BOW FIGHT FM-8 CLOCK / Dr.Dのウウサ JR-100 オバ
ケビル / 日付け・日数・変換機 PASOPIA ノスラVSヘドラ……他 VIC-1001 メガフォース / ROLLER PAINT /
BATTLE IN THE SEA ZX-81 反転ゲーム / DOWING SKI PC-1500 SPACE ATTACK / ALIEN LAND
FX-702P 大貧民 / ポーカー PC-1211 ニュー・サイモン・ゲーム / マイ・ポーカー2 HC-20 コンピュータ・オセロ

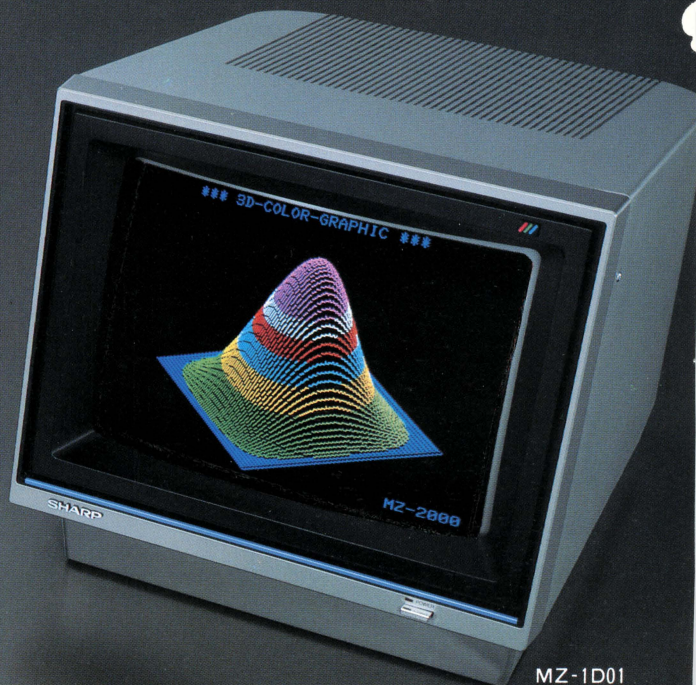
移植マスター大作戦④ 各機種のPOKE文を知る



速報! パソコン専用カセット・テープ・レコーダ CS-665 / PC-6001用
低価格ジョイスティック / MZ用マルチスタンド他



SHARP



MZ-1D01



MZ-2000

パソコン・サンデー

毎週日曜、以下の放送局で絶賛放映中!!

- テレビ東京(アサ)9:30-10:00 ● テレビ大阪(アサ)9:30-10:00
- 奈良テレビ(午後)16:30-17:00 ● テレビ和歌山(午前)11:00-11:30
- びわこ放送(午前)11:25-11:55 ● 札幌テレビ(ヨル)24:25-24:55
- 東北放送(ヨル)24:00-24:30 ● 山梨放送(ヨル)24:25-24:55
- 新潟放送(ヨル)24:00-24:30 ● 信越放送(ヨル)24:00-24:30
- 石川テレビ(ヨル)24:25-24:55 ● 東海テレビ(アサ)6:20-6:50
- 山陽放送(ヨル)24:05-24:35 ● 広島テレビ(アサ)7:00-7:30
- テレビ西日本(ヨル)24:26-24:56

司会:萩尾みどり/小倉智昭 ● 講師:宮永好道(Dr.パソコン)
テキスト:楽しく学ぶBASIC(新紀元社980円)発売中!!

先見のクリーンコン。ピュータが

新しい可能性を手に入れた。

将来性を考えるならMZです。日進月歩のコンピュータ世界では、より優れた新しいプログラム言語や周辺機器が続々と開発されています。MZクリーンコンピュータはこうした進化に対応できる独創的な設計。応用自在のメモリー構成で、各種言語の変換、システムチェンジを可能にしました。時代を読めば、未来のアプリケーションへの可能性を秘めたMZです——。MZ-2000は、こうした「クリーン思想」を極めた上で、さらにカラーグラフィック対応など一段と充実したグラフィック機能(オプション)を誇るソフィスティケートされた新鋭機。磨きぬかれたその性能は、まさに未来対応設計と呼ぶにふさわしい新たな次元をひらいています。

MZ-2000

パーソナルコンピュータ 標準価格 218,000円<新製品>

<10型クリーンCRT・電磁メカセットデッキ標準装備>

<先進のクリーンコンピュータにふさわしい種々の特長> ● 高機能・高速CPU Z-80A (4MHz)搭載 ● アドレス空間64Kバイト、オールRAM、応用自在のクリーンメモリーシステム ● 鮮やかな8色カラー表示、白黒時3両面を駆使できる強力なグラフィック機能(各オプション) ● 2000文字表示の高解像度グリーンCRT、ソフトコントロールも可能な電磁メカセットデッキ標準装備 ● MZ-80Bの豊富なベーシックソフト(ベーシックだけを使用したプログラム)やフロッピーディスク、プリンタも使える優れた汎用性 ● PASCAL、システムプログラム、など多彩なソフトウェアサポート。(発売予定)

姉妹機<新製品> **MZ-1200** 標準価格148,000円

MZ-2000 ベリフェルファミリー

| | | | |
|--------------------------|----------|------|----------|
| ● 拡張ユニット | MZ-1U01 | 標準価格 | 37,000円 |
| ● グラフィックボード(ページ1・コントローラ) | MZ-1R01 | 標準価格 | 39,000円 |
| ● グラフィックメモリー(ページ2または3) | MZ-1R02 | 標準価格 | 8,000円 |
| ● ユニバーサルI/Oカード | MZ-8BI01 | 標準価格 | 16,700円 |
| ● RS-232Cシリアルインターフェイスカード | MZ-8BI03 | 標準価格 | 50,000円 |
| ● GP-IBインターフェイスカード | MZ-8BI04 | 標準価格 | 45,000円 |
| ● 136桁多機能ドットプリンタ | MZ-80P4B | 標準価格 | 281,000円 |
| ● 80桁ドットプリンタ | MZ-80BP5 | 標準価格 | 142,000円 |
| ● 80桁多機能ドットプリンタ | MZ-80P6 | 標準価格 | 155,000円 |
| ● フロッピーディスク | MZ-80BF | 標準価格 | 298,000円 |
| ● 拡張用フロッピーディスク | MZ-80BFK | 標準価格 | 301,000円 |
| ● マークカードリーダー | MZ-80MCR | 標準価格 | 198,000円 |

*各オプション機器との接続には、I/Oカード、接続ケーブル等のアダプタ類(別売)が必要です。

MZ-1001 RGB方式14型カラーディスプレイ

標準価格 124,000円<新製品>

鮮明2000文字表示、640ドットの高解像度カラーディスプレイ。黒・赤・緑・青・黄・シアン・マゼンタ・ホワイトの鮮やかな8色表示。より完全なコンピュータとの対話をめざしたビジュアル時代の新鋭機です。

*カラーディスプレイの接続には、グラフィックボード、グラフィックメモリー(※)、拡張BASIC(各別売)が必要で、また両面のグラフィックは、これらを使用した例です。

シャープ株式会社 本社〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) ● お問い合わせは…本社内 商品信頼性本部 特機販売部 および以下シャープエンジニアリングへ ● 北海道(011)642-4649・東北(0222)96-4649・関越(0286)35-1151・東京(03)893-4649・北陸(0762)49-4649・中部(052)322-4649・近畿(06)643-4649・中国(082)874-4649・四国(0878)33-4649・九州(092)572-4649・沖縄(0988)62-2231またはシャープビジネス株式会社 販推部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表) ● 札幌(011)641-3631・山形(0236)33-3215・仙台(0222)94-3247・新潟(0252)83-1795・宇都宮(0286)37-3576・埼玉(0486)63-5159・千葉(0472)63-4043・東京(03)625-5111・横浜(045)751-3215・金沢(0762)49-1240・福井(0776)27-1800・名古屋(052)332-2631・京都(075)681-4361・大阪(06)631-1181・神戸(078)431-4361・広島(082)874-4925・高松(0878)33-4255・福岡(092)572-2611・沖縄(0988)61-7360 ※ご購入の際は、購入年月日・販売店名など所定の事項を記入した保証書を必ずお受けとってください。★シャープ東京支社・市ヶ谷ショールームでは、「MZマイコン教室」を常時開講しています。

資料請求
MZ-2000
ベリフェル
ファミリー

マイコン入門はツクモから...



NEC PC-8801 組み合わせシリーズ

- Aセット** PC-8801(¥228,000)+Z-800(スーパー-UHF MOD ¥19,800)+ツクモオリジナルソフト5本(¥15,000)
= ¥262,800 → ¥228,000
- Bセット** PC-8801+ツクモ特選中解像度カラーモニター-TV(¥69,800 接続ケーブル¥1,800)+ツクモオリジナルソフト5本= ¥314,600 → ¥257,000
- Cセット** PC-8801+ツクモ特選高解像度カラーモニター-TV(¥118,000 接続ケーブル¥1,800)+ツクモオリジナルソフト5本= ¥362,800 → ¥295,000
- Dセット** PC-8801+東映無線CDM-1480RX(¥182,800 接続ケーブル付)+ツクモオリジナルソフト5本
= ¥425,800 → ¥360,000



富士通 マイクロ-8 組み合わせシリーズ

- Aセット** マイクロ-8(¥218,000)+Z-800(スーパー-UHFモジュレーター ¥19,800)+漢字非漢字(¥40,000)+JOY-88(ジョイスティック ¥8,800)+MR2200(三洋テープレコーダー ¥11,000)+ツクモオリジナルソフト5本(¥15,000)= ¥312,600 → ¥227,000
- Bセット** マイクロ-8+シクモ特選中解像度カラーモニター-TV(¥69,800 接続ケーブル¥1,800)+漢字非漢字+JOY-88+MR-2200+ツクモオリジナルソフト5本= ¥364,400 → ¥257,000
- Cセット** マイクロ-8+ツクモ特選グリーンモニター-TV(¥34,800)+漢字非漢字+JOY-88+MR-2200+ツクモオリジナルソフト5本= ¥327,600 → ¥229,000
- Dセット** マイクロ-8+ツクモ特選高精細度カラーモニター-TV(マイクロ-8専用¥118,000 接続ケーブル¥1,800)+漢字非漢字+JOY-88+MR-2200+ツクモオリジナルソフト5本= ¥412,600 → ¥295,000

売り切れの場合はご容赦下さい。



NEC PC-8001 組み合わせシリーズ

- Aセット** PC8001 32K(¥168,000 16Kメモリ ¥9,800)+Z-800(スーパー-UHFモジュレーター ¥19,800)+JOY-99(ジョイスティック ¥9,800)+ツクモオリジナルソフト5本(¥15,000)= ¥222,400 → ¥175,000
- Bセット** PC8001 32K+有名メーカーグリーンモニター-TV(¥34,800)+JOY-99+ツクモオリジナルソフト5本= ¥237,400 → ¥178,000
- Cセット** PC-8001 32K+ツクモ特選中解像度カラーモニター-TV(¥69,800 接続ケーブル¥1,800)+JOY-99+ツクモオリジナルソフト5本= ¥274,200 → ¥207,000
- Dセット** PC-8001 32K+ツクモ特選高精細度カラーモニター-TV(¥118,000 接続ケーブル¥1,800)+JOY-99+ツクモオリジナルソフト5本= ¥320,600 → ¥245,000



東芝 パンピア 組み合わせシリーズ

- Aセット** パンピア本体(¥163,000)+Z-800-②(スーパー-UHFモジュレーター ¥19,800)+JOY-パンピア(専用ジョイスティック ¥9,800)+ソフト1本(¥3,000)= ¥195,600 → ¥173,000
- Bセット** パンピア本体+ツクモ特選中解像度カラーモニター-TV(¥69,800 接続ケーブル¥1,800)+JOY-70+ソフト1本= ¥247,400 → ¥205,000
- Cセット** パンピア本体+ツクモ特選高精細度カラーモニター-TV(¥118,000 接続ケーブル¥1,800)+JOY-70+ソフト1本= ¥295,600 → ¥243,000

NEC PC-6001 組み合わせシリーズ



- Aセットは、BASIC入門用の組み合わせです。
Bセットは、ユーザズエリアを32Kまで増設したBASIC派の方々に最適です。
Cセットは、エディアセンブラまで装備したマシン語派の方々に最適です。
- Aセット** PC-6001(¥89,800)+ジョイスティック(¥8,800)+楽しく学ぼうBASIC教本(¥2,500)+ASKI製ゲームパック1本(¥2,800)+ツクモオリジナルソフト5本(¥12,500)= ¥116,400 → ¥89,800
 - Bセット** PC-6001+PC-6006(ROM RAMカートリッジ ¥14,000)+ツクモオリジナルソフト5本= ¥116,300 → ¥88,000
 - Cセット** PC-6001+PC-6006+SEAM60(Z-アセンブラROM、アスキーコンシューマ製 ¥14,800)+ツクモオリジナルソフト5本= ¥131,100 → ¥99,800

ナショナル JR-100 組み合わせシリーズ



- Aセット** JR100(¥54,800)+Z-100(スーパー-UHFモジュレーター ¥7,800)+ツクモオリジナルソフト3本= ¥67,100 → ¥54,800

コモドルVIC-1001 組み合わせシリーズ



台数に限り有

- Aセット** VIC1001(¥69,800)+VIC1530(¥14,800)(専用カセットテレコ)+JOY-100 ¥8,800(ツクモオリジナルジョイスティック)+ゲームROMカートリッジ1本(¥4,800)= ¥98,200 → ¥69,800

シャープMZ-1200 組み合わせシリーズ



- Aセット** MZ-1200(¥148,000)+16KダイナミックRAM(¥9,800)+JOY-1200(ジョイスティック ¥9,800)+ツクモオリジナルソフト10本(¥15,000)= ¥182,600 → ¥148,000

シャープのマイコンは取扱説明書が懇切丁寧に書かれている事で有名です。入門から実務まで幅広くご利用いただけます。

シャープMZ-2000 組み合わせシリーズ



- Aセット** MZ-2000(¥218,000)+JOY-2000(ジョイスティック ¥9,800)+ツクモオリジナルソフト5本(¥15,000)= ¥242,800 → ¥205,000

PC-8000シリーズ システムアップ作戦

640KB 超薄型 (工人舎) **KD280D/PC**
ミニフロッピーディスクシステム

■対応機種: NEC PC-8001 PC-8801 ¥228,000(640KB)
¥148,000(320KB)

●特長

従来モデルの約1/2という超薄型設計で、パソコンの上部又は下部にセッティングすることでスペースファクターを大幅に向上させます。従来のKD276A/PCと完全な互換性があり同時にNEC PC8031-2Wと互換性があります。磁気ヘッドの位置決定にバンドポジションナーを採用し、トラック間移動速度が6mSの高速アクセスを実現しています。

Aセット (PC8001用) KD280D/PC(工人舎デュアルフロッピーディスク ¥228,000)+マルチカード(ディスクI/O+32K RAM搭載 ¥48,000)+両面倍密ディスクセット(¥25,000) ¥301,000⇒¥250,000

Bセット (PC8801用) KD280D/PC+接続ケーブル(¥7,500)+両面倍密ディスク ¥260,500⇒¥213,000



PC-8801システムアップ作戦 KD175D/PC

2メガバイト (工人舎) **思い切って8インチはいかがですか?**

—PC8881コンパチブル KD175D/PC ¥390,000—

パーソナルコンピューターをビジネスの世界まで広げる、大容量高速の標準フロッピーディスクです。スリムタイプで設置場所をとりません。DCモーター採用の最新メカ、インターフェースカードも標準装備です。

Aセット KD175D/PC+標準サイズディスク10枚=¥404,000
(¥380,000) (¥24,000) ⇒¥342,000



apple-II システムアップ作戦



apple-II用
超薄型ミニフロッピーディスク(コントローラ付)¥98,000
インターフェース ナシ ¥88,000

●フロッピーシステムを使用する時の
DOS3.2, DOS3.3自動判別機能付

SFD-05はAPPLE II のために開発されたシングルドライブのミニフロッピーディスクユニットです。基本的な仕様はAPPLE社製のフロッピーディスクとフルコンパチブルですが、厚さは1/2と超薄型で小形・軽量です。



富士通 マイクロ-8 システムアップ作戦

Aセット AFD-328(両面倍密328Kバイトシングルミニフロッピーディスク ¥98,000)+FMDC-4(フロッピーディスクコントローラ ¥80,000)+両面倍密ディスク10枚(¥25,000)=¥203,000⇒¥128,000

Bセット AFD-328×2台(合計656Kバイト)+FMDC-4+両面倍密ディスク10枚
=¥301,000⇒¥213,000

CP.ムコース AFD-328×2台(合計656Kバイト)+FMDC-4+Z-80カード(¥11,700)+CP/MソフトV2.2(¥65,000)+両面倍密ディスク10枚=¥377,700⇒¥282,000

ソフト情報 FMワード ¥28,000

FM-8用漢字ワードプロセッサ新発売!

製造元 総合資料研究所
発売元 九十九電機株



仕様

- 印字: JIS第一水準漢字2,965字・非漢字435字・外字5字
- 文書作成エリア: 50桁×36行最大
- 漢字入力: 漢字読み2桁による変換
- 印刷: 条件の初期設定を行なうが、印刷時に変更も可能。縦書・横書・関連した文書の連続印刷も可能。
- 宛名書きソフト標準実装。

システム構成

●FM-8本体 漢字ROM装備 ●ミニフロッピーディスク 1~4台 ●CRTディスプレイ ●MP-80K 漢字プリンタ

●MZ-1200 MZ-80K II, C用BASIC同居マシンランゲージ
説明書付 ¥3,000

メモリ領域高位(5CBφ)に位置し、SP5030等からUSR命令で使用出来るもので、BASICと同居可能なモニターです。ロード、セーブ、ベリファイに関しては、従来になかったテープの金属性を表示させる機能及びオブジェクトレベルでオートスタートテープ作成の機能を持っています。従って内容のわからなくなったテープの整理や2回に分けてロードする必要があるシステムプログラムのパラチ、アペンドプログラムを1回のロードにまとめ、オートスタートにする事が出来ます。

●PC8801用スーパー五目並新発売 ¥3,800

- 秀和 PC-8001 BASIC SOURCE PROGRAM LISTINGS ¥9,800 千400
- 秀和 マシン語活用ハンドブック(内部サブルーチンのすべて) ¥2,800 千300

ハード情報 HAL研究所製 PCG8800+ツクモオリジナルソフト5本 = ¥45,800 千共

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

富士銀行 上野支店
普通口座 No.261869

即決クレジット・ツクモ全国クレジットOK!

- ★現金特別価格で各種クレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- ★60回払いまで出来ます。但、1回の支払い額は3,000円以上。
- ★その場で、お持ち帰りができるクレジットもあります。
- ★印かん、身分証明書(免許証など)、学生の方および未成年者は、ご両親の保証が必要です。
- ★各種クレジットカード取扱。日本信販、JCB、DC、UC、VISA

■通信販売は、〒101東京都千代田区外神田135九十九電機株マイコン係へ

ツクモ 九十九電機 株式会社

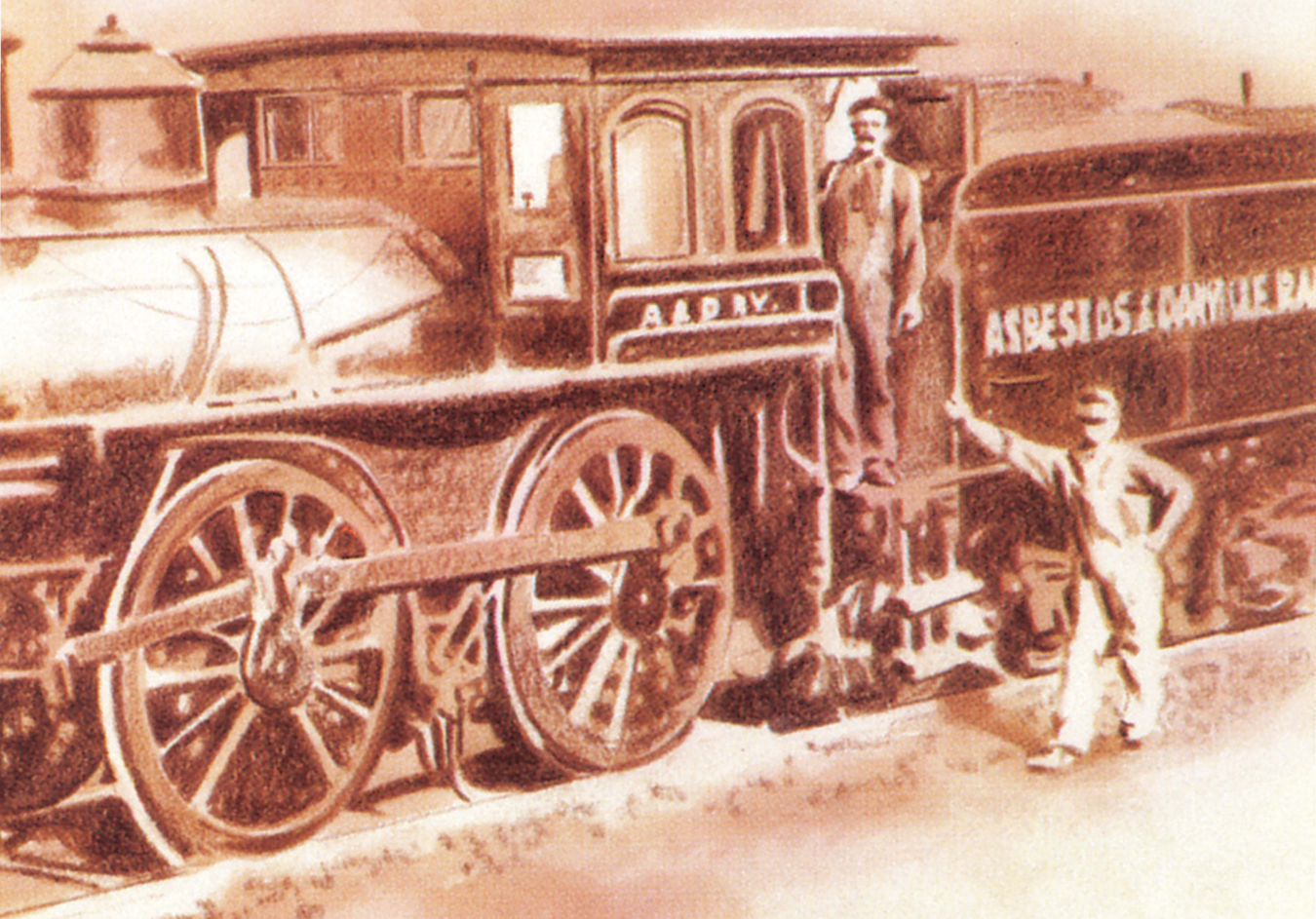
ニュー秋葉原センター店 〒101 東京都千代田区外神田1 16 10 ☎03(251)0986-8
名古屋店3F(マイコン) 〒460 名古屋市中区大須3-30 86 ☎052(263)1681
5号店 〒101 東京都千代田区外神田3 1-14 ☎03(251)0531-2
7号店 〒101 東京都千代田区外神田1 9-9 ☎03(253)4199
■定休日 東京各店は毎週水曜日と第3水曜日、名古屋店は毎月曜日

通信販売の場合は、すべて送料着払いでお送り致します。お電話番号も必ず御記入下さいませ。

見知らぬ町を見たかった。

一度でいい、地平線の彼方にあるまだ知らない世界を見たい。という思いが広大な荒野に二本のレールを敷かせた。そして、未知の世界へむかって走る努力が、くる日もくる日も続けられた。この機関士たちの夢魂が、現代の鉄道を与えてくれた。夢は可能性。文明の進化は夢を見ることから始まり実現するらしい。コンピューターの頭脳をつくる私たちが、あらゆる夢に可能性を持ち、実現にむかってチャレンジを続けるように。





はじめに夢がある

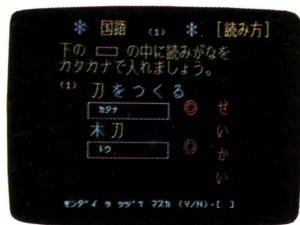


あらゆるメディアに人間性を

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT

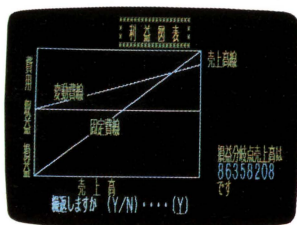
多彩なソフトで 「パソピア」はますます輝いてくる。



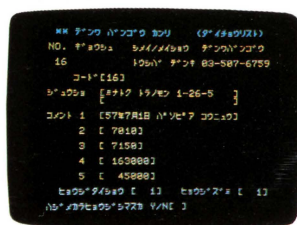
「国語練習(漢字の読み方)」



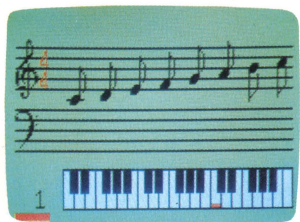
「ビンゴ-25」



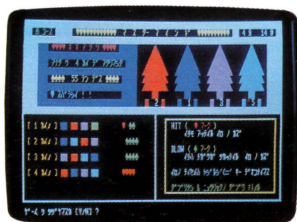
「損益分岐点算出プログラム」



「電話番号管理プログラム」



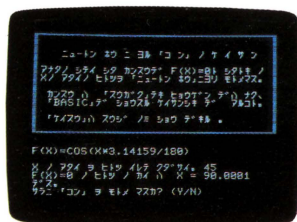
「音楽練習」



「マスターマインド」



「見積プログラム」



「ニュートン法」

これが欲しい。これも欲しい。
「パソピア」で使えるソフト・カタログ。

- 学習・教育に使いたい
国語練習、英会話レッスン、英単語レッスンなど。
- ゲームを楽しみたい
スーパースタートレック、ベースボール、スーパースポーツ、ポイントゲッターなど。
- ビジネスに活用したい
OA-BASICのもとで使えるユーティリティとしてマトリックス、グラフパッケージ、ファイルマネージャ、カナ漢字入力パッケージなど各種充実。また損益分岐点算出、仕入管理、販売管理、在庫管理などのパッケージを用意。

- 家庭でいろいろ利用したい
電話番号管理プログラム、住所録管理プログラム、音楽練習、家計管理など。
- 技術計算に応用したい
ニュートン法、多元連立方程式、測量計算など。このほかにもパソピアのソフトは着々と充実。すぐれた機能性がさらに発揮できます。

東芝パソコンサロン

全国に著々広がる東芝パソコンサロンで「パソピア」をお試しください。

東芝パソコンサロン・札幌
〈札幌ティール〉 TEL(011)221-5023

東芝パソコンサロン・仙台
〈丸倉倉庫機〉 TEL(0222)75-2203

東芝パソコンサロン・大宮
〈立之システムリサーチ機〉 TEL(0486)51-1100

東芝パソコンサロン・秋葉原
〈田中電気機〉 TEL(03)255-0901

東芝パソコンサロン・銀座
〈緑屋電気機〉 TEL(03)574-0941

東芝パソコンサロン・渋谷
〈日本情報通信システム機〉 TEL(03)499-5571

東芝パソコンサロン・名古屋
〈日本ビジネスオートメーション機〉 TEL(052)202-1048

東芝パソコンサロン・大阪
〈大阪パソピア機〉 TEL(06)344-0765

東芝パソコンサロン・広島
〈東芝ビジネスコンピュータ機〉 TEL(082)249-6762

東芝パソコンサロン・福岡
〈九州電子機器サービス機〉 TEL(092)711-1915



- パーソナルコンピュータ「パソピア」
PA7010/7012 163,000円(本体価格)
- ファインカラーディスプレイ PA7161 168,000円
- ミニフロッピーディスク ユニット PA7200 290,000円
OA DISK-BASIC, T DISK-BASICは別売(各18,000円)
- ドットプリンタII PA7251 153,000円

東芝パーソナルコンピュータ

PASOPIA

Toshiba
東芝

池袋東口に待望のマイコン大型サービス店。

マイコンセンター60



ハードからソフトまで大量品揃え、
技術サポートも万全!

パソコン
特選組合せ
セット一例

Aコース

話題の新機種!!
富士通ワードプロセッサ
マイオアシス

5年リースで
月々14,950円

定価 750,000円
現金価格=応相談

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 9,400円×50回
ボーナス 50,000円×8回

Bコース

3割引、
4割引はもはや常識
本格プログラミング派向き
カシオFX-9000P

定価 148,000円を
特価 98,000円に

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 3,300円×36回
ボーナス 0円

Cコース

高性能化
しかも低価格!!
シャープMZ-2000

定価 218,000円
現金価格=応相談

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 3,500円×50回
ボーナス 10,000円×8回

Dコース

NEC PC-8801
NEC 超高解14"カラーCRT
データレコーダーPC-6082

合計 425,000円

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 3,100円×50回
ボーナス 50,000円×8回

Eコース

NEC PC-8801
NEC 超高解
モノクロ14" CRT
データレコーダー

合計 280,000円

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 4,100円×50回
ボーナス 20,000円×8回

Fコース

NEC PC-8001
カラー14" CRT
データレコーダー

合計 238,000円

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 3,800円×50回
ボーナス 15,000円×8回

Gコース

富士通マイクロ-8
カラー12" 高解CRT
データレコーダー

合計 400,000円

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 5,600円×50回
ボーナス 30,000円×8回

Hコース

東芝 パソピア本体
専用ファインカラーCRT
データレコーダー

合計 330,000円

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 3,800円×50回
ボーナス 30,000円×8回

Iコース

初心者向き経済機!
ナショナル JR-100
9" グリーンCRT

合計 88,000円

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 3,500円×30回
ボーナス 0円

Jコース

本体、カセット、
CRT一体の入門機
シャープ MZ-1200

定価 148,000円
現金価格=応相談

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 3,500円×50回
ボーナス 0円

Kコース

入門機、2台目にも最適
エプソン HC-20
専用マイクロカセット

合計 145,000円

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 4,100円×50回
ボーナス 0円

Lコース

ビジネス向けフルセット、
ソフトでワープロも可能!
NEC PC-8801
漢字ROM
超高解14" カラーCRT
8" 標準フロッピー
専用漢字プリンター

合計 1,060,000円

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 11,700円×50回
ボーナス 100,000円×8回
又は5年リースで月々わずか23,540円

Mコース

時代の先端、
16ビットの高性能機
三菱 MULTI-16(カラー)
漢字プリンター
(インターフェース、ケーブル付)

合計 1,420,000円

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 21,200円×50回
ボーナス 100,000円×8回
5年リースで月々わずか31,530円

Nコース

ゲームソフト
ビジネス用ソフトも豊富!

プリンタ、フロッピーディスク
ドライブ、データレコーダーも
各社・各機種取りそろえて有
ります。3年~5年のリースも
御利用出来ます。

その他組合わせも
自由自在!

ご希望の機種が決まりましたら、さっそくお電話か、お葉書でお申込み下さい。

お申込み方法 ①商品名(メーカー、型番) ②合計金額 ③お支払い方法(クレジット/現金又はリース) ④クレジットの時...月払い及びボーナスご希望額 ⑤ボーナス払い額 ⑥お名前 ⑦ご住所 ⑧電話番号 ⑨職業 ⑩他、ご意見、ご希望などを官製葉書にご記入の上、右記宛て郵送下さい。

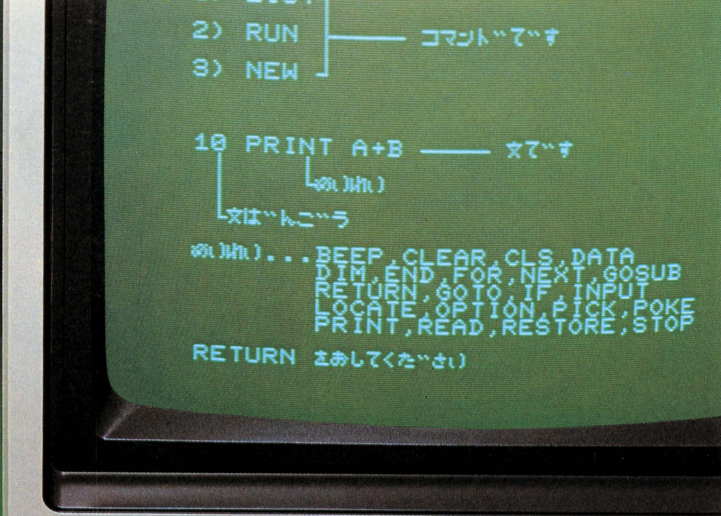
日本一安いクレジット!
マイコンの新名所
池袋東口。



お問い合わせ・お申し込みは
マイコンセンター60
☎03-980-1360代
〒170 豊島区東池袋1-21-5 BM-9係
サンシャインシティ出入口前

National

—技術でひらく 世界の繁栄—



※モニターテレビの画面は当社が発売しているプログラムテープJR-T07「BASICレッスン」を使用した画面です。



新発売

54,800円の手軽なBASIC学習機。

ご家庭のテレビにつなぐだけで、どなたでもコンピュータの基礎が学べます。

初めてパーソナルコンピュータを勉強しようという方がたに向けて、ナショナルから54,800円の手軽なBASIC学習機《JR-100》が登場しました。BASIC言語入門のための教科書も付いていますので、読み進むうちに、自然にコンピュータの基礎が学べます。

- RAM16Kバイトを実装し、32Kバイトまで増設できます。
- 豊富なグラフィック記号を採用しました。
- 34種類ものコマンドをワンキーで入力することができます。
- ユーザー定義文字機能でパターン・文字が自由に作れます。

JR-100 標準価格 **54,800円** ●ACアダプタ、録音ケーブル、ディスプレイケーブル、デモンストラーションプログラムテープ、ユーザーズマニュアル付き ●寸法：幅29.6×高さ4.5×奥行15.4cm 重さ：約700g(本体) ※ビデオ接続端子のないご家庭のテレビと接続する場合は、別売 RFコンバータ(JR-R01 標準価格7,500円)が必要です。 ●別売 専用CRTディスプレイ(TR-120MIC 標準価格47,800円) ●別売 プログラム記憶用テープレコーダ(RQ-2739 標準価格10,600円)

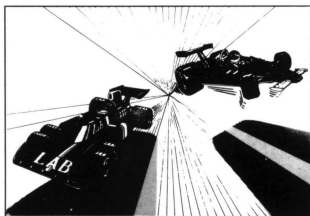
ナショナル パーソナルコンピュータ



●お問い合わせは……松下通信工業株式会社 電卓事業部
〒226 横浜市緑区佐江戸町600番地 電話(045)932-1231(代表)

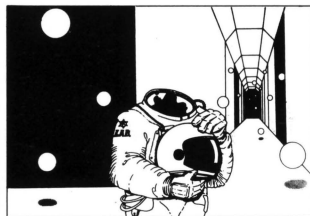
おもしろ・ザ・ワールド

キャリーソフトが君の視・指神経・脳髓に挑む! さあ、迎え撃て——なるほど面白いキャリーソフト



コード番号 CG-68

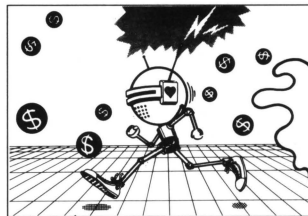
●スクランブルチェイサー
PC-8001/2人で楽しみ3倍増
¥3,000



コード番号 CG-69

●エイリアン
PC-8001/反射神経ゲーム
¥3,000

この他、各機種に合わせた、充実のキャリーソフトラインナップからお選び下さい。新しいソフトウェアも続々発売中。お問い合わせ、ご注文も、お気軽に!!



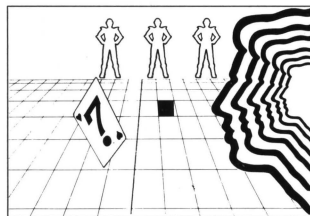
コード番号 CG-70

●ストリートランナー
PC-8001/反射神経ゲーム
¥3,000



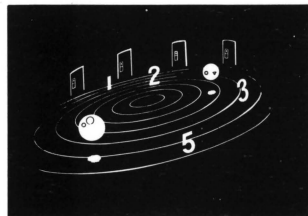
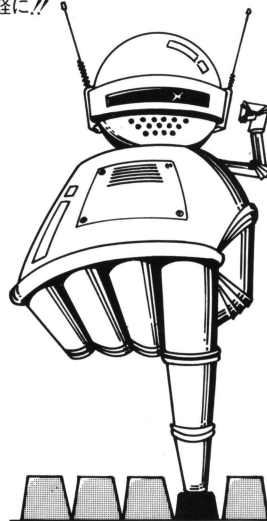
コード番号 CG-61

●クレイジークラッシュ
PC-6001/反射神経ゲーム
¥3,000



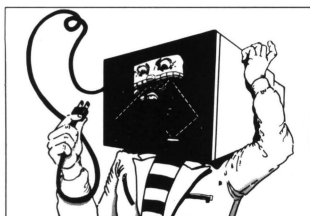
コード番号 CG-62

●7ならべ
PC-6001/知能ゲーム
¥3,000



コード番号 CG-63

●ミステリアン
PC-6001/知能ゲーム
¥3,000



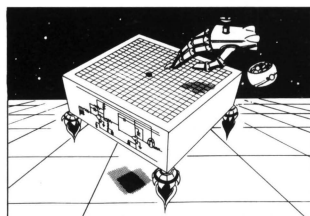
コード番号 CG-64

●ブロックずし
PC-6001/反射神経ゲーム
¥3,000



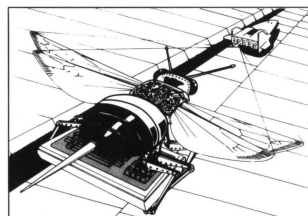
コード番号 CG-65

●UFOくずし
PC-6001/反射神経ゲーム
¥3,000



コード番号 CG-66

●ごもくならべ
PC-6001/知能ゲーム
¥3,000



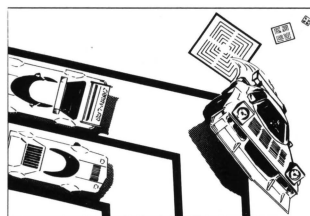
コード番号 CG-67

●スペースビー
PC-6001/反射神経ゲーム
¥3,000



コード番号 CG-71

●スネッキー
PC-6001/反射神経ゲーム
¥3,000



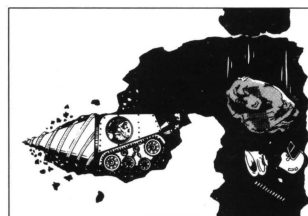
コード番号 CG-72

●ヘッドオン
PC-6001/反射神経ゲーム
¥3,000



コード番号 CG-73

●エクセリアン
PC-6001/反射神経ゲーム
¥3,000



コード番号 CG-74

●ディグバグ
PC-6001/反射神経ゲーム
¥3,000

各種パーソナルコンピュータ販売中!!是非御来店下さい。

(有) Carry lab. キャリーラボ

熊本市保田窪本町1004-2/三州ハイツビル1F/TEL0963(82)8527

郵便振替口座/熊本18846 御注文は現金書留か郵便振替を御利用下さい。なお、送料として300円加算して下さい。富士音響/ネオデコ/※近畿システムサービス/上新電機/タイチ産業 などで販売中です。



時代の先どり
あなたと共に!!

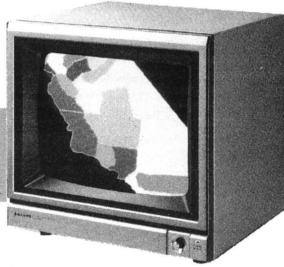
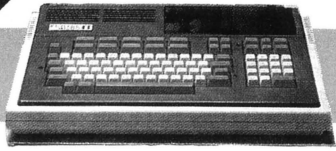
ラーメン豚平 西原中学校
マツジ パイパス店 ●イレブオーダー 熊本店
●熊本相互銀行
東パイパス

Tmdシステムズ新宿オープン記念

富士通

FM8+高解像カラーモニター+カセットレコーダ+ソフト29本

FUJITSU MICRO 8



特価 304,000円



ソフト29本

FM8=218,000円

14インチ高解像カラーCRT

シャープカセット=19,800円

- FM-2 セット FM8+RFモジュレータ+シャープカセットレコーダ+ソフト29本 **特 219,000円**
- FM-3 セット FM8++DDMI20CI+シャープカセットレコーダ+ソフト29本 **特 238,000円**
12"ロングレアモニタ
- FM-4 セット FM8+THI4NM2G+シャープカセットレコーダ+ソフト29本 **特 267,000円**
14インチ準高解像カラー
- FM-5 セット FM8+GP250F+CMTI40M+シャープカセット+ソフト29本 **特 390,000円**
セイコープリンタ
- FM-6 セット FM8+MP-80タイプIII+CMTI40M+シングルフロッピーディスク **特 559,000円**
+ディスク10枚+ペーパー1000枚

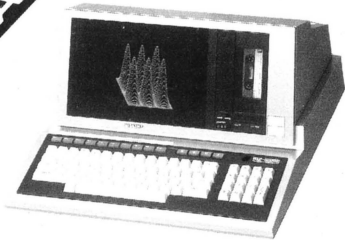
特製 RFモジュレータ KZ-8000

13,500円

PC8001、PC8801、FM8、パンビア、Jr対応
家庭用カラーTVにて鮮明な画像が見られます。

SHARP

MZ-2000



MZ-2000=218,000円

シャープポケコンPC1500

特価 102,900円

PC1500+CE152+CE150
カセットレコーダ プリンタ

MZソフト多数
プレゼント中

MZ-1200
148,000円



EPSON

HC20

ハンドヘルド
コンピュータ

HC20=138,600円

日立

レベル3マークII+BMCALC

簡易ソフト

ゲームソフトプレゼント **特 198,000円**

ベーシックマスタJr+特製RFモジュレータ

特 89,800円

ベーシックマスタJr+DDMI20CI **99,800円**
12"ロングレアモニタ

Tmd

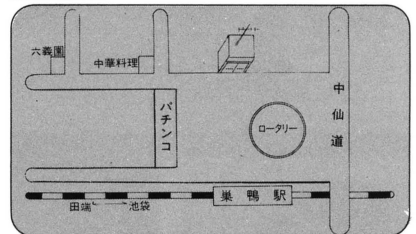
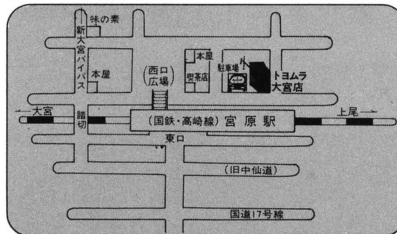
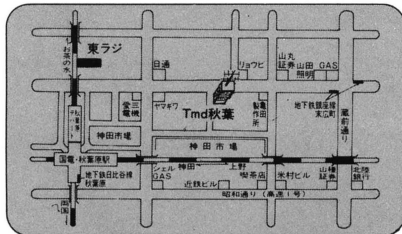
分割払・クレジット(最長60回まで)即お持帰り可、要身分証明

マニアからビジネスまで……パソコン専門店

秋葉 03-253-5754
東京都千代田区外神田4丁目4-1

大宮 0486-52-1831
大宮市宮原町3丁目515-2

巣鴨 03-941-8621
東京都豊島区巣鴨1丁目12-6



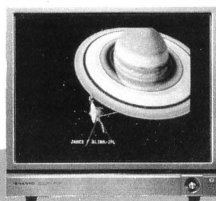
お願い：上記バック販売品は全て店頭渡し現金一括払の特価です。発送時は送料が分割及びカード支払時は手数料が必要です。

便利で
お買得な

パソコンPACK₅

NEC

PC8801+準高解カラーモニター+カセットレコーダ+ソフト29本 強力なパソコン



特価 273,000 円



PC-8801=228,000円

14インチ準高解像カラーCRT

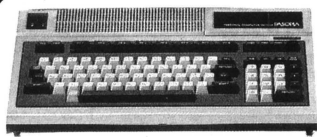
日立カセット=12,800円

- | | | | | | |
|------|---|------------|------|--|------------|
| 88-2 | セット PC8801+RFモジュレータ+日立カセット+ソフト29本 高解像カラー | 特 228,000円 | 80-1 | セット PC8801+準高解像カラー+日立カセット+ソフト29本 (32K) | 特 217,000円 |
| 88-3 | セット PC8801+CMT140M+日立カセット+ソフト29本 超高解像カラー | 特 313,800円 | 80-2 | セット PC8801+RFモジュレータ+日立カセット+ソフト29本 (32K) | 特 174,000円 |
| 88-4 | セット PC8801+CDM1480RX+漢字ROM 超高解像カラー | 特 419,800円 | 80-3 | セット PC8801+DDMI20CI+日立カセット+ソフト29本 (32K) グリーンモニタ | 特 178,000円 |
| 88-5 | セット PC8801+CDM1480RX+PC8881+ディスケット10枚 | 特 779,800円 | 80-4 | セット PC8801+CMT140M+日立カセット+ソフト29本 (32K) 高解像カラー | 特 254,000円 |
| | | | 80-5 | セット PC8801+CMT140M+MP80タイプIIIペーパー100枚 (32K)+レコーダ+ソフト29本 | 特 383,000円 |

東芝

パソピア

PA7010+準高解像カラーモニター+カセットレコーダ+ダストカバー+ソフト3本



特価 214,000円



PA7010=163,000円(T-BASIC)
PA7012=163,000円(OA-BASIC)

14インチ準高解像カラーCRT

専用ダストカバー
¥1,500

- | | | |
|--------|---------------------------------------|------------|
| パソピア-2 | セット パソピア+RFモジュレータ+日立カセット +ソフト5本 | 特 179,800円 |
| パソピア-3 | セット パソピア+CMT140M+日立カセットレコーダ 高解像カラー | 特 252,800円 |

パシオ

卓上形パソコン(限定10台) CASIO FX9000+テキストブック(マスタードリル)

—全国送料サービス— 特価 98,000円

最新AX-6

パシオ

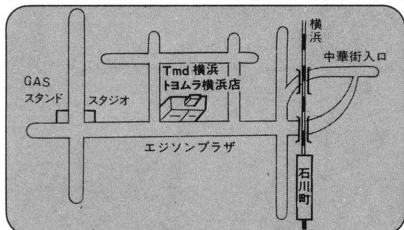
PC6001+PC6006+日立カセット+ソフト4本
特価 97,800円

各種クレジットカード取扱：ミリオン・DC・UC・住友・信販・ジャックス・アメックス・ダイナース

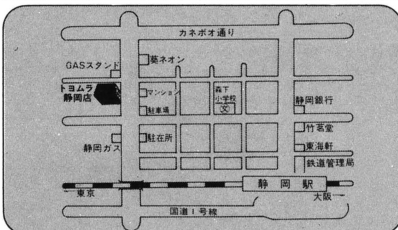
……… 専任スタッフがアドバイスする

Tmdシステムズ

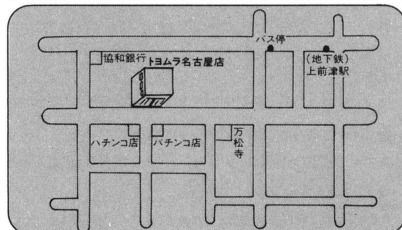
横浜 045-641-7743
横浜市中央区松影町1丁目3-7



静岡 0542-83-1331
静岡市八幡1丁目4-36



名古屋 052-263-1661
名古屋市中区大須3丁目30-86



お願い：上記パック販売品は全て店頭渡し現金一括払の特価です。発送時は送料が分割及びカード支払時は手数料が必要です。



電話1本でクレジット。

オリジナル学習ソフト・マイコンティーチャーで**落ちこぼれなし!**



『マイコンティーチャー』

入門編(5巻)プレゼント!!

標準価格 ¥21,800

マイコン操作が思いのまま。誰でも簡単に使いこなせるようになる驚異のオリジナル学習ソフト

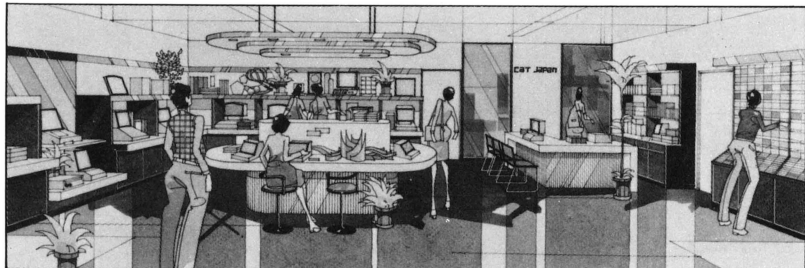
マイコンティーチャーは、BASICを自然に、誰にでも簡単にマスターできるような、音と画像で解説します。通信教育・講習会はもちろん、製品についているマニュアルを読む必要もありません。ソフトをテレコに入れるだけで、その日から簡単に使いこなせるようになります。入門編・基礎編・応用編・高級テクニック編と4編ありますが、このうち本体お買い上げの方には入門編をプレゼントします。なお、マイコンティーチャーは、PC8001、PC8801、マイクログの3機種にそれぞれ専用として使用できます。

※開発・製造元 株式会社マイクロテクノロジー研究所

落ちこぼれなし

マイコンが安い!!

マイコン買うなら絶対お得なマイコンプラザの新システム。安い/早い/便利/に加えて、さらに新しいシステムの登場で、ますますお求め易くなりました。



ショップ・サンシャイン堂々OPEN!!

8月28日(土)に堂々オープンしたスーパーショールーム「ショップ・サンシャイン」池袋サンシャイン60ビルの24階には連日数多くのマイコンファンでいっぱいです。

最新鋭のマイコンや、数多くのソフト類をはじめ、オーディオ、ビデオ、カメラなど、ライフスタイルを彩る夢の製品が展示販売されております。

見て、触れて、実感/どうぞお気軽においで下さい。

簡単・便利なキャットジャパングレジットシステム。

●月々、3,000円からの均等払い。配送料は無料。

頭金なしでお求めになれます。お支払いは約2ヶ月後から。製品は全国をネットした配送システムによりお申込みされてから2週間以内にお届けします。納期を要する商品はそのむね御通知いたします。全国どこでもすべて配送料は無料です。

●高額下取りシステムでさらにお安く。

あなたの愛機を高額で下取りします。ご予算に合わせてご利用下さい。

●カレッジクレジットスタート

大好評のクレジットに加えてカレッジクレジットをスタート。20歳以上の方は原則として保証人不要。電話1本で即クレジットOK。お支払い開始前に、あなたのお手元に製品が届きます。

●完璧のアフターサービスは大安心。

製品は全てメーカー保証付。全国ネットのメーカーサービスの他、キャット独自のテレフォンサービスセンター等2重、3重の万全フォロー。



頭金なしで製品先取り!!

PC-8001、8801&マイクロ8に、マイコンティーチャープレゼント!!

プレゼント

マイコンティーチャーソフト5巻をプレゼント。

MERIT

標準価格 ¥21,800

マイコンティーチャー入門編プレゼント
これでPC-8001が完全にあなたの手と足になります。講習会も通信教育も必要ありません。

「マイコン入門」プレゼント
NHKのパソコン講座のテキストブックを無料でプレゼントいたします。放送は(毎週水曜日PM7:30-8:00、再放送は毎週日曜日PM5:30-6:00)

16Kの増設ラムをプレゼント
PC-8001を32Kでご使用になれます。

お買得セット新登場!!

32K本体、カラーディスプレイ、プリンター、フロッピーのセットで ¥529,160
セット例③

NEC PC-8001



●即納

NEC PC-8001 セット例—③④

32K本体+TVアダプタ+専用テレコ
No.1201 PC-8001 32K本体 ¥168,000
No.1202 PC-8044 ¥13,500
No.1219 PC-6082 ¥19,800
〔キャットプライス〕— ¥201,300
¥3,400×36回 ④2万×6回

お買得セット

NEC PC-8001 セット例—④④

32K本体+カラーディスプレイ+プリンター+専用テレコ
No.1201 PC-8001 32K本体 ¥168,000
No.1145 14M-111C(8D-8K付) ¥70,000
No.1241 SEIKOSHA GP-250F ¥96,500
No.1144 PC-6081 ¥12,800
〔キャットプライス〕— ¥347,300

¥4,530×36回 ④4万×6回

お買得セット

NEC PC-8001 セット例—④③

32K本体+カラーディスプレイ+プリンター+フロッピーディスク
No.1201 PC-8001 32K本体 ¥168,000
No.1245 PC-8048K+(8091付) ¥69,660
No.1241 SEIKOSHA GP-250F ¥96,500
PC-8001仕様
No.1142 Disk-80P+(Disk-I O、8034-2W、CBL-1) ¥195,000
〔キャットプライス〕— ¥529,160
¥5,580×48回 ④5万×8回

SHARP MZ-2000



プレゼント

盛りだくさんのプレゼント
MZ-2000ご購入の方にソフトテープ5本。MZ-1200ご購入の方に16K増設RAM。本体と、フロッピー、プリンターご購入の方に、フロッピーにはブランクディスク10枚、プリンターにはプリンター用紙1000枚。

SHARP クリーンコンピューター
MZ-2000

No.1322 MZ-2000— <標> ¥218,000

① ¥4,000×48回 ④1万×8回

② ¥7,100×36回

プレゼント

標準価格 ¥21,800

マイコンティーチャー入門編プレゼント
講習会・通信教育不要の画期的なオリジナル学習ソフト5巻をプレゼントいたします。ディスク&プリンター用紙プレゼント
8801とフロッピーディスクやプリンターをご購入の方に、フロッピーにはブランクディスク10枚、プリンターにはプリンター用紙1000枚をプレゼント。

MERIT 1

ビジネスユースの最高級機

PC-8001の各種周辺機器がそのまま利用可能で、なおかつ新たな周辺機器を加えてアプリケーションの可能性がさらに拡大。漢字ROMの使用により、日本語の文書作成が容易です。

MERIT 2

お買得セット新登場!!

本体、14型カラーディスプレイ、プリンター専用テレコのセットで ¥405,800
セット例④

NEC PC-8801



お買得セット

●即納

NEC PC-8801 セット例—④④

本体+カラーディスプレイ+プリンター+専用テレコ
No.1221 PC-8801 ¥228,000
No.1145 14M-111C(8D-8K付) ¥70,000
No.1147 SEIKOSHA GP-250F ¥95,000
PC-8801仕様
No.1144 PC-6081 ¥12,800
合計標準価格 ¥405,800
¥3,790×48回 ④5万×8回

プレゼント

漢字・非漢字
キャラクタセット
大プレゼント実施中!!

キャラクタセット(漢字) ¥30,000とキャラクタセット(非漢字) ¥10,000を、本体お買い上げの方に大プレゼント。
3418字の日本語表示が実現します。

MERIT

標準価格 ¥21,800

マイコンティーチャー入門編プレゼント
キャットオリジナルの驚異の学習ソフト5巻で、実戦マイコンがすぐ身につきます。

漢字・非漢字キャラクタセットプレゼント
3418字の日本語表示が実現。マイクロ8の機能がフルに活用できます。

どの店よりも安い超特価
本体と高解像度カラーディスプレイ、そしてキャラクタセットの組み合わせの標準価格 ¥447,800を、超特価のキャットプライス ¥379,330でご奉仕。

お買得セット新登場!!

本体、14型カラーディスプレイ、プリンターフロッピーのセットで ¥558,500
セット例④③

FUJITSU マイクロ8



お買得セット

FUJITSU セット例—④③

MICRO8+14型カラーディスプレイ+プリンター+フロッピーディスク+キャラクタセット(漢字・非漢字)

No.1701 MB2502 ¥218,000
No.1729 14M-111C+(8D-8K) ¥70,000
No.1722 SEIKOSHA GP-250F ¥96,500
FM-8仕様
No.1737 Disk-80F(Disk-I O、CBL-2付) ¥192,000

No.1703 MB22003 ¥30,000
No.1702 MB22002 ¥10,000
合計標準価格 ¥616,500
〔キャットプライス〕— ¥558,500

¥6,900×48回 ④5万×8回

9月10日より全国一斉受付開始。雑誌名(マイコンBASICマガジン)、受付開始日を必ず書いてお申込みください。受付時間9:30~20:00(年中無休)

札幌(011)644-0375 仙台(0222)21-3811 千葉(0472)25-2028 横浜(045)712-0402 池袋(03)983-1369 新宿(03)375-1861

静岡(0542)58-6611 長野(0262)43-7812 新潟(0252)31-6398 名古屋(052)264-4651 京都(075)255-4637 大阪(06)365-1706

広島(082)294-6402 岡山(0862)25-2881 松山(0899)52-7600 福岡(092)473-6690

なお電話が大変こみあう場合があります。お急ぎの方は下記の本社受付本部にお電話ください。お返しお電話をさしあげますので通話料のご心配はありません。本社受付本部03-983-1333キャットジャパンリミテッド株式会社 〒170 東京都豊島区池袋サンシャイン60-24F

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のお問い合わせは、下記の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)983-1412 ●名古屋(052)452-2481 ●大阪(06)365-1705 ●広島(082)292-1380 ●福岡(092)473-5413

お支払い方法……クレジットの月々のお支払い、ボーナス時払い、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。



プログラムレス言語のベストセラーVIPを生み出したコンピュータ

魔法の杖<セブンステッキ>をたずさえた

セブンスターキーが 「激難」難位度Aクラス

PC-6001で戦う君に贈る難攻不落の
ゲームシリーズ



全種類 2,800円

①このマークのついたゲームはジョイスティックでも遊ぶことができるゲームソフトです。

②このマークのついたゲームはROM-RAMカードリッジ仕様のゲームソフトです。



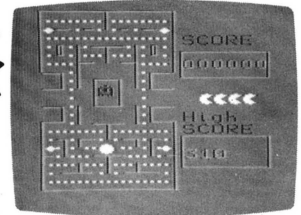
★★★★★★★★★
遂に出た！待望の4ゲーム

新発売！！

HOT GAME SOFT

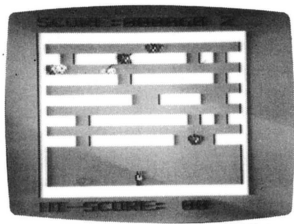
B-6016
キングタイガー III

ヨーロッパ戦線も終幕へ。しかしドイツ軍も高性能戦車キングタイガーで反攻開始。シャーマン戦車との市街戦が続く。建物を破壊して進め敵の背面に回ることもできる。しかも秘密兵器の誘導ミサイルはコントロールだけで強力な武器に。サア戦車隊長の君は、どう作戦をたてるか？頭脳プレーが必要だ。



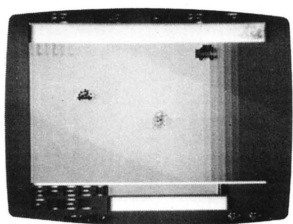
B-6011
ばぐごん

バックマンの敵は「赤べえ」だ。エネルギーカプセルを次々食べて突進。しかし最後に勝つにはスーパーカプセルを手に入れなければ。が、そうこうする内にせまる赤べえ。



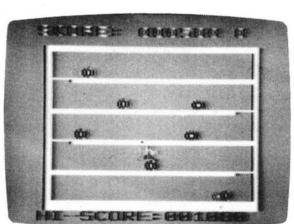
B-6017
クレージーニュートン

リンゴの木の下で実の落ちるのを待つニュートン。リンゴが1個、また1個……ややがなどとその中に爆弾が混入。しかし、エイリアンまで降ってきた！サアニュートン博士は大混乱。君はどうする？



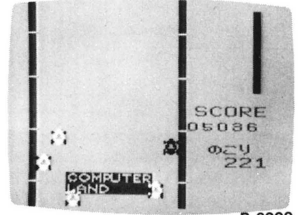
B-6004
街道レーサー

快音を轟かせて走る街道レーサー。並み居る車をかわして疾走するマシン。街道の途中にセットしたオイルを補給しながら、チェックフラッグをクリアして点数を稼げ。スリッパゾーンにも要注意。



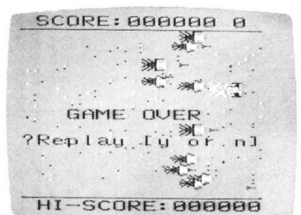
B-6010
ビルディング・ホッパー

シティー・ジョッカーが迷い込んだ謎のビルディング。逃げる道は屋上だけだ。駆け上がる先からゴロゴロ転ってくる障害物。飛びはねてやりすこせば得点だ。



B-6009
モナコ・グランプリ

フォーミュラカーの国際グランプリ。強豪レーサーがデットヒート。スリッパゾーンも待ちうける。が、遂にヤック！5,000マイル突破。CLマークが祝福のサインを贈る。



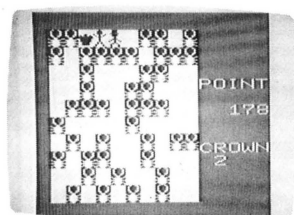
B-6008
ギャラクティカ PART I

宇宙戦艦ギャラクティカに悪名高きゴモラがミサイル攻撃をしかけてきた。迎え撃つは最新ビーム砲。イン石嵐を避けながらゴモラ退治。…が10回戦目に思わぬ伏兵が！



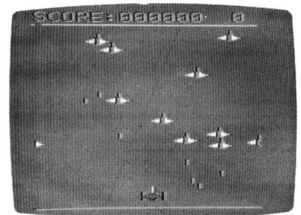
B-6015
ディープ・スキャン

我戦艦が敵国の水域に入ってしまった。ソナーで狙い定めて爆雷投下。敵の指揮艦を撃沈すれば戦果は大きい。魚雷攻撃をかわしながら潜水艦のせん滅作戦開始！



B-6012
バグ・パニック

ム帝国の「王冠」が隠された宝島。しかし奇怪な虫が島のあちこちに出没。その上強暴な土人が襲ってくる。王冠を手に入られるか…それとも…。冒険者は前進せよ。



B-6006
UFOゲーム

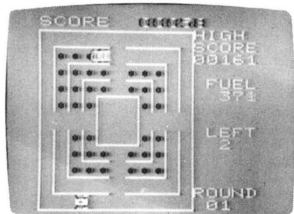
イプシロン星人が遂に地球を襲ってきた。敵円盤は高性能ランダム走行メカを備えている。狙いがなかなか定まらない。当たれビーム砲！立て地球防衛軍！！

全国通信販売 全国の皆様へ当社の最新オリジナルソフト・ハードウェアを通信販売しています。ご注文は現金書留か銀行振込でお願いします。尚振込の場合住所、氏名、個数、電話番号、マイコン機種名をハガキであらかじめご連絡下さい。振込先 北海道拓殖銀行札幌駅前支店 口座番号(普通924-778) (郵送料) カセット1本200円(VIPは300円)、2~3本300円。但しお買い上げ金額が1万円を超える場合は、郵送料をサービスします。

コンピューターランド北海道のミラクル頭脳集団<謎の七面鳥>

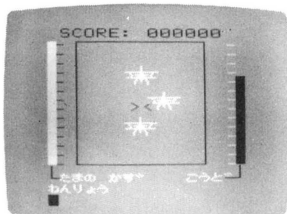
日本中のゲームキラーに挑戦状!!

全ゲーム マシン語使用で抜群のスピードを達成!!



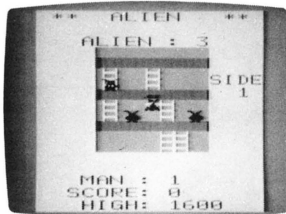
クラッシュ・ラリー B-6003

ラリー用トラックに96個のポイントマークが用意された。邪魔カーのしつこい追跡をかわしながら、何個のポイントマークをとることができるか。準備はOK。さあ出発!!



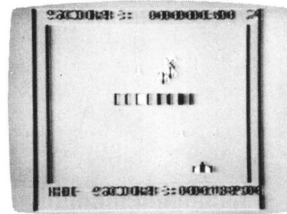
スピット・ファイヤー B-6007

大英帝国の新鋭機にドイツ空軍の複葉機が襲いかかる。限られた弾数と燃料で君はどう戦うか?そして君は第1次大戦の撃墜王になることができるか。



エイリアン B-6013

7階建てのエイリアン屋敷。君の武器は如意棒とずばぬけたジャンプ力だけ。天井に落し穴をつくってエイリアンを誘い込め。穴に落ちたらハシゴを登って必殺ジャンプ!!



フォボス B-6014

火星衛星フォボスに4コの異次元の穴。ラムダ星人の侵入口はここだった。レーザー砲で地球を守れ!しかし敵の動きはランダム。その簡単には当たらない。かなりの苦戦だ。

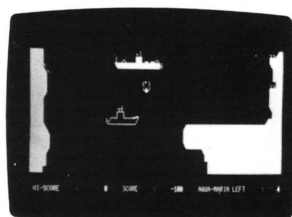
PC-8001で戦う君に贈る

手に汗にぎるゲームシリーズ

新作ゲームもゾクゾク開発中!!

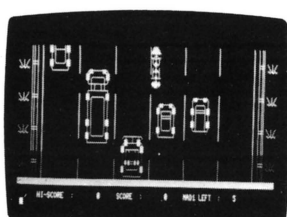
全種類 3,000円 32

このマークのついたゲームは32K-RAM仕様のゲームソフトです。



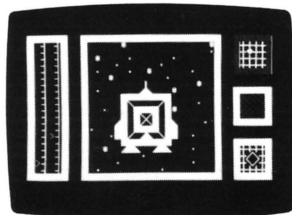
アスロック B-3011

日本海溝で敵の潜水艦と遭遇した。上には戦艦、機雷が雨のように降ってくる。爆雷投下か魚雷発射か。海底には敵潜水艦の残骸が無気味に横たわっている。



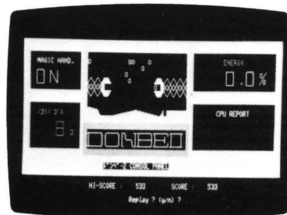
ワイルド・スワット B-3012

爆音を轟かせながら我が物顔で駆け抜けていく暴走族。パトロール指令が下った。君は装甲バトカー「MAD-X」に乗り込んで暴走族絶滅に立ち上られ。



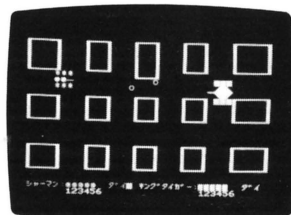
スペース・ランディング B-3029

宇宙パイロットの訓練機が母艦から飛び立った。が、やがてアストロ・ショックに遭遇し細かく揺れる訓練機が母艦に無事着艦するのは至難のワザ。君の操縦にかかっている。



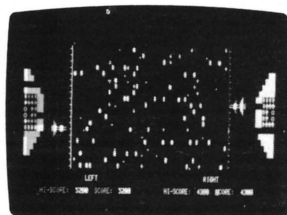
マリンどんべえだあII B-3022

海洋ゴミ回収潜水艦どんべえは汚染の海を清掃中。しかし回収のゴミの中に時々不発弾も交っている。しかも、ここは海底火山銀座、いつ爆発するか。厳しい任務は続く。



キングタイガーIII B-3005

ドイツの最強タンク*キングタイガー。迎え撃つシャーマン戦車。狭い道が縦横に走る市街で戦端が開かれた。一発必殺。戦車隊長同士が激突する。(2人でも遊べる)



プラネット・バルカン B-3013

宇宙歴2999年。アルファ一星系とベーター星系が遂に惑星間戦争に突入してしまった。それぞれの命運をかけて壮烈な戦いが続く。最後に宇宙に生き残るのはいずれか……?

プログラムレス時代のパイオニア

VIP

シリーズ続々

VIP-1000
(MZ-80B-PC-8001用)

初めてでも操作でき、用途を選ばない驚異の使い易さ。9,800円

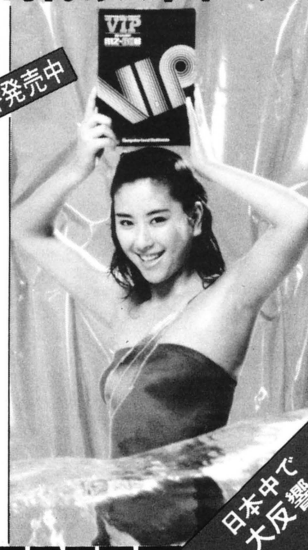
VIP-1100
(MZ-80B用)

VIP-1000の機能を更に拡充した自由自在VIP。14,800円

VIP-1001
(MZ-80B-PC-8001用)

豊富なソフト機能でVIPシリーズを強力サポート。9,000円

■詳しい説明書ご希望の方は、600円(送料込)を添えて当社VIP係へ。



日本中で大反響

お申し込み・お問い合わせ

インテリジェント・システムハウス

コンピューターランド北海道

〒060 札幌市中央区北3条西2丁目カミヤビル ☎011(222)1088

■販売特約店

●電波新聞社(出版販売部)

☎東京03(445)6111

および支店

●(関東地区)株ニテコ

☎東京03(253)0761

●(関西地区)近畿システムサービス株

☎大阪06(644)6611

発売元

「マイコン」月刊誌1年分宅配無料サービス!!

電話一本で即納クレジット!!

日本一安い!!
金利30%引
一流銀行系です!

価格は秋葉原並み、アフターサポートはイレブン並み!!

全国無料配送・損害保険付・全国ネットのメーカーサービスとP&P開発室で完全メンテナンス!!

★月々3,000円から、すぐお手もとへ!!お支払いは2ヶ月後!!

NEC
PC-8801
月々¥3,500
価格相談可!!

話題のPC8801特価OK!!

専用カセットコーダーソフトプレゼント!!

| 商品No | 商品名 | 特別価格 | セット | | | |
|------|---------------|---------|-----|---|---|---|
| | | | ① | ② | ③ | ④ |
| A01 | PC8801本体 | 228,000 | ● | ● | ● | ● |
| A02 | グリーンモニタ2000文字 | 39,000 | | ● | | |
| A03 | 高精細カラー1,600文字 | 78,000 | | ● | | |
| A04 | 純正と同じOEMプリンター | 140,000 | | | ● | ● |
| A05 | 8インチフロッピーディスク | 446,000 | | | | ● |

- ①セット 頭金0円...月々¥4,500 36回 ② 2万×6
- ②セット 頭金0円...月々¥4,200 36回 ③ 3万×6
- ③セット 頭金0円...月々¥3,500 48回 ④ 3万×8
- ④セット 頭金0円...月々¥12,700 60回 ⑤ 5万×10

- 漢字ROMボード..... ¥38,000
 - 高解像カラー8853..... ¥215,000
 - 18ピンプリンタ8822..... ¥234,000
 - PC8001 32K..... ¥168,000
 - SOFARD漢字・グラフィック対応カラー高精細1600文字カラー..... ¥68,000
 - 5インチミニフロッピー..... ¥268,000
 - PC6001 本体..... ¥89,800
 - 40行サーマルプリンタ..... ¥49,800
 - データコーダー..... ¥19,800
 - TVアダプター..... ¥420
- ※ソフト、周辺、全商品取扱っております。

SHARP
MZ-2000
月々¥4,200
価格相談可!!

新登場 本格的キーボード 超低価格でMZ-2000が登場!!

MZ-2000 ¥218,000 価格相談

ソフト多数プレゼント!!

| 商品No | 商品名 | 特別価格 | セット | | |
|------|-----------------------|---------|-----|---|---|
| | | | ① | ② | ③ |
| I01 | MZ2000本体 | 218,000 | ● | ● | ● |
| I02 | プリンタ(BP5+BPI+BP5C) | 168,000 | | ● | |
| I03 | フロッピー(BFI+BFC+BDM+FB) | 357,100 | | ● | |
| I04 | グラフィックRAM(BG) | 39,000 | | ● | |
| I05 | 拡張I/Oボード(BK) | 37,000 | | ● | |

- ①セット 頭金0円...月々¥4,200 36回 ② 2万×6
- ②セット 頭金0円...月々¥9,000 48回 ③ 2万×8
- ③セット 頭金0円...月々¥9,000 60回 ④ 6万×10

新登場 MZ-1200
48K増設済 ¥148,000 価格相談

ゲームソフト多数プレゼント

- SEIKOプリンター直結式
- GP80DNEX..... ¥89,000

※ソフト、周辺、全商品取扱っております。

EPSON
HC-20
専用ソフト40本!!
ソフト5本サービス
月々¥3,000ヨリ
価格相談可!!

ハンドヘルドコンピュータ

性能はPC8001より上位です。
¥138,600 価格相談

- ハンディなコードレスACアダプタ
- マイクロソフト社BASIC
- 標準タイプライターキーボード
- 音響カプラ使用可
- RS232C・高速シリアル
- 大型液晶モニター
- マイクロカセットコーダー ¥25,000

| EPSON HC-20 ¥138,600 | | | | |
|----------------------|--------|--------|--------|--------|
| 頭金 | 0円 | 0円 | 3万円 | 5万円 |
| 回数 | 24回 | 48回 | 12回 | 12回 |
| ボーナス | 0円 | 0円 | 2万円×2 | 0円 |
| 月々 | ¥6,800 | ¥3,800 | ¥6,700 | ¥8,200 |

HC-20アプリケーションソフト一覧表

| パッケージ名称 | 標準小売価格 | パッケージ名称 | 標準小売価格 | パッケージ名称 | 標準小売価格 |
|--------------|--------|--------------|--------|------------|--------|
| マトリクス分析 | ¥3,500 | 資金繰り定表 | ¥3,500 | 多元連立方程式 | ¥2,500 |
| 売上・客単価分析 | ¥3,500 | 預金利息の計算 | ¥3,000 | 多角計の面積計算 | ¥2,500 |
| 財務分析 | ¥3,500 | 需要予測 | ¥3,000 | 英会話レッスン | ¥2,500 |
| 利益貢献度分析 | ¥3,500 | 損益分岐点分析 | ¥3,000 | 英単語レッスン初級用 | ¥2,500 |
| 給与計算 | ¥3,500 | 度数分析 | ¥3,000 | 英単語レッスン中級用 | ¥2,500 |
| ABC分析 | ¥3,000 | パートタイマーの給与計算 | ¥3,000 | 英単語レッスン上級用 | ¥2,500 |
| 手形割引の計算 | ¥3,000 | 集金計 | ¥3,000 | ワードクワック | ¥3,000 |
| Zチャートと季節変動指数 | ¥3,500 | 日計・累計計 | ¥3,000 | バイオリズム | ¥2,500 |
| 固定資産の現在価値計算 | ¥3,000 | 金種計算 | ¥2,500 | 逆アセンブラ | ¥3,500 |
| 減価償却費の計算 | ¥3,500 | 標準偏差 | ¥3,000 | | |

富士通
FUJITSU
MICRO 8
超特価!!
月々¥5800
価格相談可!!

日本で初めての本格派
F-BASICコンパイラ ¥39,000

漢字キャラクタープレゼント!!

| 商品No | 商品名 | 特別価格 | セット | | | |
|------|--------------------|----------|-----|---|---|---|
| | | | ① | ② | ③ | ④ |
| ウ01 | FM-8本体(相談可) | ¥218,000 | ● | ● | ● | ● |
| ウ02 | 漢字キャラクター | ¥30,000 | | ● | | |
| ウ03 | 非漢字キャラクター | ¥10,000 | | ● | | |
| ウ04 | 1,600文字 カラー漢字OK | ¥78,000 | | ● | | |
| ウ05 | グリーンモニタ2000文字 | ¥39,000 | | ● | | |
| ウ06 | ミニフロッピー(シングル) | ¥148,000 | | | ● | |
| ウ07 | EPSON MP-III(1/F付) | ¥129,800 | | | ● | |

- ①セット 頭金0円...月々¥5,800 24回 ② 3万×4
 - ②セット 頭金0円...月々¥6,900 36回 ③ 2万×6
 - ③セット 頭金0円...月々¥6,300 48回 ④ 4万×8
 - ④セット 頭金0円...月々¥8,300 60回 ⑤ 4万×10
- 大特価 ミニフロッピー(2W)純正..... ¥259,800

MICRO 8用 即納 F-BASICコンパイラ

¥39,000 新発売

シングルフロッピー ¥148,000

新ソフトF-BASICコンパイラ

初めて本格派F-BASICコンパイラ ¥39,000市販のBASICビジネスソフトも実行速度が2倍-4倍となり、操作は非常に簡単に、コンパイルする知識もありません。コンパイルしたプログラムは他人に読まれる心配は絶対ありません。

近日発売 シングル用F-BASICコンパイラ

全メーカー取扱いで、機種のご組合せは自由自在。ソフトも即決クレジットで自由自在!!

信頼は4,000台の保守販売実績から!!

頭金なしで楽しさ先取り!!

全2,500種ソフト説明BOOK進呈!!

◎4,000台の販売・実績と保守実績を持った総合企業 株式会社日本ソフト&ハード社 直営の通信販売会社です。(コンピュータイレブン兄弟会社)

買つて安心パソコンプラザ
P & R
パソコンプラザ
☎03-209-5266代

選択された市販の実用ソフトとオリジナルソフトも販売・低金利30%offで1回~60回までOK!!

★全国どこからでも、手続きカンタン!!便利で!!お得!!

※用紙1枚記入で即決・商品先渡です。

apple II J-PLUS カラーモニタープレゼント

●フロッピーディスク (I/F付) ディスケツト10枚 サービス!!

●アップルのゲームソフト300種何でも用意しております。

月々¥6,000 (価格相談可)

J-PLUS 定価¥422,800
¥358,000

| 商 品 | 頭金 | 回数 | ボーナス | 月々 |
|--------------|-----|-----|------|--------|
| 本体(カラーモニター付) | 0円 | 48回 | 2万×8 | ¥6,600 |
| フロッピーのみ | 0円 | 36回 | — | ¥6,000 |
| 本体+フロッピー | 5万円 | 48回 | 3万×8 | ¥8,300 |

アップルソフトは世界一!

- ビジュアルク……¥60,000
- フライトシミュレータ ¥13,000
- ビジプロット……¥53,000
- スリーマイル島……¥13,000
- ビジデックス……¥60,000
- ROBOT WAR……¥13,000
- ビジタム……¥44,000
- ABM……¥7,500
- ビジファイル……¥80,000
- ハイレズアドベンチャー
- アップルワールド ¥24,000
- ……………¥5,900
- グラフィックエディター
- IFRシミュレータ ¥17,000
- ……………¥13,000
- スターナビゲータ ¥9,000

特別価格相談OK!!

日立 16ビットに变身!!

レベル3マークII

ゲームソフト多数プレゼント

月々¥3,700 (価格相談可!!)

ビジネスコースにはレベル3が一番!! オフコンソフト多数有

●16ビットカード……………¥80,000

●高精細カラー1,600文字+本体=……………(価格相談可) ¥258,000

●グリーンモニター+カセットコーダー+本体……………¥224,800

●ミニフロッピーディスク (特) ¥268,000

●日立ベーシックマスター ジュニア (ゲームソフト10本付)……………¥84,800

※レベル3の周辺が超特価です。

SOFARD カラーモニター

RGB方式

●高精細カラー(8色) 1,600文字漢字グラフィック対応OK!!

定価¥98,000 (各メーカー直結可)

30% OFF **¥68,000**

マイコンはやっぱり専用カラーモニター

(SOFARD) ¥68,000

特別価格

| | |
|------|--------|
| 頭 金 | 0円 |
| 回 数 | 24回 |
| ボーナス | 0円 |
| 月 々 | ¥3,300 |

東芝 PASOPIA

プロが創った本格派!!

相価 談格 可

ゲームソフト10本プレゼント!!

●PASOPIA本体……(相談) ¥163,000

●グリーンモニター……………¥39,000

●高精細カラー漢字OK 1,600文字 (バックグラウンド・ポーターカラー) ¥79,800

●ミニフロッピー (ディスケツト10枚付)……………(価格相談可) ¥298,000

●GP80プリンター (I/F付) ¥69,800

※その他全商品を取揃えております。

月々¥3,400 (価格相談可!!)

SHARP PC3100

業務用 コンピュータ

限定50台

MZ上位機種 ¥250,000 → **¥87,500**

事務パッケージソフト

- 伝票発行 ●名簿管理
- 給与計算 (カセット版)
- 数字パッケージソフト
- 行列編・微分編
- 統計パッケージソフト
- データ処理 ●検定編 ●帰編
- 分散分析編
- 測量パッケージソフト (全てカセット版ソフトです)

モニター付です

大特価 65%引

フロッピー&プリンターも超ディスカウント!!

★★★★★ パソコンも住宅と同じに環境を買う時代です!! ★★★★★

★今までは、パソコン・マイコンはマニアのものでした。価格面でのサービスが最優先でしたが、これからはアフターサービスの時代です。これからは、初めてマイコンを操作する人々がほとんどですので、パソコンプラザでは、価格はもちろんですが、アフターサービス・サポートなどのマイコン環境の提供を第一に考えています。開発室がフル稼働している「コンピュータ・イレブン」の兄弟会社ですからできるのです。

★**テレジット**★

ゲームソフト・業務ソフトの通販OK!!

自由自在のクレジット

☎03-209-5266代

買つて安心パソコンプラザ

☎03-209-5266(代)

受付時間10:00~19:00

株日本ソフト&ハード社直営

木曜定休

PASOCOM PLAZA

東京都新宿区高田馬場 2-19-7 TAK 11ビル3F

ハガキで申し込みの方は必ず☎ TEL番号を記入してください。

お支払い方法は現金支払とクレジット支払(ボーナス一括~60回)

[現金支払]ハガキ又は電話で連絡の上で現金書留が銀行振込

[振込先]富士銀行高田馬場支店(☎208-685422)

[クレジット支払]ハガキ又は電話で連絡した上で手続き下さい。月々のお支払いは、ご自身の銀行口座から自動引落で、ボーナス時払いは(1月と8月です。)20才以上は保証人不要です。

銀行口座のない方はお近くの銀行・信金・郵便局よりクレジット会社宛にご送金下さい。(金利10回払8.5%と非常に安い)

パソコンプラザの親会社株日本ソフト&ハード社は「マイショップ」への卸業務を行っております。☎03-232-0541 担当/高橋・平井

マイコンBASICマガジン

10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④

| | | |
|--|--------------------------------------|----------------|
| メモリを直接アクセスする命令 POKE | 丹治佐一..... | 19 |
| マイコンでミュージックを ヒロとミドリのビバ！ミュージック | 津久井ひろし..... | 24 |
| キミは知ってるか！ APPLE IIの魅力 | 丹治佐一..... | 28 |
| BASIC MAGAZIN HOT INFORMATION | | |
| PC-6001用 低価格ジョイスティック | | |
| ソニー トリニトロンカラーモニター KH-13HG 1 | | |
| パソコン専用カセット・テープ・レコーダ CS-665 他 | | |
| パソコン・メーカー問合わせ先一覧 | | 34 |
| 特選パソコンソフト | | |
| BM-Jr/L II₂ | ライト・イン・ダークネス.....ま夜中に突然君を襲ってくる..... | 森 巧尚.....36 |
| | 正義の味方ゲーム.....どこからともなく現われる..... | 杉江 正.....38 |
| BM-III | カー・レース.....なんとも珍妙なレース！..... | 秦野雅弘.....41 |
| MZ-80K C E 1200 | BASE DEFEND.....地球を悪者から守れ..... | 鈴木和幸.....43 |
| | 橋渡しゲーム.....タイミングが勝負だ！..... | 黒沢 誠.....47 |
| MZ-80B/2000 | 羊飼いやゲーム.....逃げまわる羊を追いつめろ！..... | 土屋浩一.....49 |
| | ルパンIII世.....有名なルパンが登場します..... | 古谷義純.....53 |
| PC-6001 | ワード・プロセッサ.....ワート便利..... | 久松宏道.....56 |
| | GOLDほりゲーム.....これであなたも大金持ち..... | 田辺健二.....58 |
| PC-8001 | オエップ君の親指ゲーム.....この指とまれ..... | 佐々木浩之.....62 |
| | バグ・アタック.....憎きバグをたいじせよ..... | 岡野正明.....65 |
| | RAINBOW FIGHT.....はるか宇宙の彼方へ飛べ！..... | 天野勝広.....68 |
| FM-8 | CLOCK.....チク・タク・チク・タクてのは古い..... | 堀部美彦.....72 |
| | Dr. D のウワサ.....本当はDr. ってエライですよ..... | 大嶽三郎.....74 |
| JR-100 | OBAKE BILL.....オバケだぞ〜..... | 田辺健二.....78 |
| | 日付け、日数、変換機.....実用プログラムですゾ..... | 水島 渡.....81 |
| PASOPIA(T) | NON QIX.....これで土地成り金になれそう..... | 信田亜一郎.....85 |
| | ノストラVSヘドラ.....ミニプログラムその1..... | 斉藤照男.....88 |
| | モグラ・タタキ.....ミニプログラムその2..... | 斉藤照男.....88 |
| | ブロック・クズシ.....ミニプログラムその3..... | 斉藤照男.....88 |
| VIC-1001 | メガ・フォース.....ナウイゲームなのだ..... | 丸山武史.....91 |
| | ROLLER PAINT.....地面に色を塗ります..... | 小野光昭.....94 |
| | BATTLE IN THE SEA.....潜水艦が出てきます..... | 漆間文俊.....96 |
| ZX-81 | 反転ゲーム.....どんなゲームなの？..... | 原 真一.....100 |
| | DOWING SKI.....ちょっと滑べてみませんか..... | 豊田直幸.....102 |
| PC-1500 | SPACE ATTACK.....おなじみの宇宙ゲーム..... | 布田資治.....104 |
| | ALIEN LAND.....あなたもALIEN LANDへ..... | 三浦恒幸.....106 |
| FX-702P | 大貧民.....キミにピッタリのゲームです..... | 斉藤栄一郎.....108 |
| | ポーカー.....ポーカーと勝負じゃだめ！..... | 南 浩.....110 |
| PC-1211 | ニューサイモン・ゲーム.....記憶力はどうか？..... | 月夜のかえる.....112 |
| | マイ・ポーカー・2.....どちらが先にギブ・アップ..... | 大崎康雄.....113 |
| HC-20 | コンピュータ・オセロ.....グラフィックがきれいですね..... | 森 源明.....115 |

©マイコンBASICマガジン10月号

電波新聞社 1982 Printed in Japan / 編集発行人：平山秀雄

第1巻 第4号
昭和57年9月25日印刷
昭和57年10月1日発行
定価 300円

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

〈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④

メモリを直接アクセスする 命令POKE

丹治 佐一

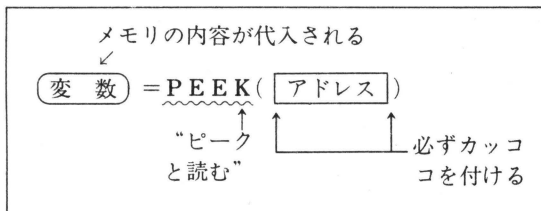
前号に引き続いて、「メモリを直接アクセスする命令」について解説します。その前に、前号を見ていない方のために、前号で紹介した「PEEK文」について、簡単にまとめてみます。

★PEEK文とは？

パーソナル・コンピュータに使われているメモリには、2種類ありました。RAMとROMがそれです。RAMは読み書きのできるメモリで、ROMは読みだけのメモリです。

これらメモリには、アドレス（番地）があって、ここにいろいろなデータが記憶されています。

PEEK文は、メモリの、あるアドレスの内容を読み出すための命令です。その使い方は、次のようになります。



アドレスは、10進値で表わす機種と16進値で表わす機種の2種類がありました。表わしかたの違いを、表にします。

| 機種 | アドレスの表わし方 |
|---------------------------|-----------------------|
| NEC PC-8001 PC-6001 | 16進で表わし、アドレスの頭に&Hを付ける |
| 東芝 PASOPIA (T-BASIC) | " |
| 富士通 FM-8 | " |
| 日立 ベーシックマスター レベル3 | " |
| シャープ MZ80K/C/K2E MZ80B | 16進で表わし、アドレスの頭に\$を付ける |
| 日立 ベーシックマスター Jr | " |
| 松下 JR-100 | " |
| アップル社 APPLEII | 10進値でアドレスを示す |

さて、それでは今月は「POKE文」について説明します。

★POKE文について

PEEK文はメモリの内容を見る命令でしたがその逆で、データをメモリに書き込む命令を見てみましょう。命令は「POKE」文で、ポークと読みます。

この方法を使えば、BASICプログラムの他に、機械語プログラムを保存する必要はなくなります。

┌10進値または16進値┐

POKE (書き込むアドレス), (書き込むデータ)

↑ ↑ ↑

ポーク文 10進値で0~255までの値

アドレスの表わしかたは、PEEKで使った方法を使います。

この命令は、データをアドレスに書き込みます。一つのアドレスは8ビット・1バイトですから、10進値で0~255までの値しか書き込めません。

```

LIST
10 FOR A = 4096 TO 4100
20 READ F
30 POKE A, F
40 NEXT A
50 END
100 DATA 1,2,3,4,5
  
```

ループ

スタートアドレス

エンドアドレス

もちろん16進で表わしてもよい

← 読んだ値をアドレスに書込む

← 読まれる

例1000番地に99を書き込む

```

POKE &H1000, 99
  
```

↓

\$1000や4096

↑

16進で表わすのなら &H63または\$63

例キャラクタをメモリに書き込む

メモリに書き込むことができるのは数値のみですから、キャラクタ(文字)をメモリに書き込むためにはキャラクタをキャラクタ・コードなどの数値に直し、その数値を書き込むといったことが必要です。そのためには、文字をアスキー・コード(キャラクタ・コードとほぼ同じ)に直すため、ASC(アスキー)関数というものを使います。

この関数の逆は、CHR\$(キャラクタ)関数です。

★POKE文を使うときの注意

POKE文は、メモリの内容(RAMの内容)を自由に変わることができます。それだけに、間違えて値を書き換えてしまうと、プログラムがこわれたり、パソコンが暴走したりしますから、書き込むアドレスには十分な注意が必要です。まずは取扱説明書の中にある“メモリ・マップ”を見て、自分が自由に使うことのできるメモリ・アドレス領域を使用してください。

また先ほど書いたように、書き換えることのできるメモリは、RAMの入っているアドレスだけで、ROMの入っているアドレスは書き込んでも書き換えることはできません。

```

JPOKE 4096, ASC("A")
JPRINT PEEK(4096)
65 ← "A"のアスキーコード
JPRINT CHR$(PEEK(4096))
A ← キャラクタに直す
文字(キャラクタ)になって出た
  
```

書き込むアドレス

文字を" "で囲むか文字変数を使う

アスキーコードに直す

← 読んだ内容を見える

← アドレスの内容

例メモリにデータを書き込んでみる

書き込む前のアドレスの内容と、書き込んだ後の内容を見る。

```

JPRINT PEEK(4096)
65 ← 4096(10進)番地
書き込む前のメモリの内容(これ以外の値が出るかもしれない)
JPOKE 4096, 0
0を書き込む
JPRINT PEEK(4096)
0 ← 前の値65が0に書替わっている
  
```

パソコンが出すプロンプト(入力要求マーク)ですから自分で入れる必要はない。出ないマシンの方が多い

例キー・ボードから入力した文字列をメモリに書き込む

前の例を応用して、メモリに書き込みます。ポイントは、入力した文字列の長さを調べ、その分だけ1文字ずつメモリに書き込むことです。また書き込んだ文字の数がわからなくては、再びメモリを読んで、文字に直すことはできませんから、文字列の長さもメモリに書き込んでおきます。

例データ文で定義したデータをメモリに書き込む

この方法は、あらかじめ機械語プログラムをデータ文のデータに定義しておき、それをBASICプログラムのスタート時に、メモリに書き込むといった方法で使います。

```

LIST
10 INPUT A$
30 POKE 4096, LEN(A$)
40 F = 1
50 FOR A = 4097 TO 4097 + LEN(A$) - 1
60 POKE A, ASC(MID$(A$, F, 1))
70 F = F + 1
80 NEXT A
90 END
IRUN
?SAICHI-TANJI
  
```

文字列を入力する

文字の長さを書込む

書き込むスタートアドレス

アスキーコードに直す

文字をアスキーコードに直し、アドレスAのメモリに書込む

文字を取出す位置を1つ増す

1文字ずつ取出して

← 名前の文字列を入力してみる

メモリを読んでキャラクタで表示するプログラムは次のとおりです。CHR\$関数を使ってキャラクタに直します。

```

ル プ 3LIST
100 F = PEEK (4096)
110 FOR A = 4097 TO 4097 + F - 1
120 PRINT CHR$(PEEK(A));
130 NEXT A
140 END
JRUN
SAICHI-TANJI

```

文字列の長さを書込んだアドレス
書込んだスタートアドレス
メモリを読む
セミicolon";"で表示をくっつける
データの長さ-1のアドレスまで実行
書込んだ内容が出てきた

書き込んだ値を元に戻すには、次のようにします。

```

3LIST
100 A = PEEK (4096) + PEEK (4097) * 256
110 PRINT A
120 END
JRUN
65535

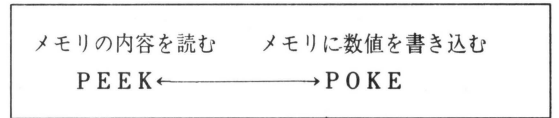
```

下位を書込んだアドレス
上位を書込んだアドレス
上位の値に256を掛ける
書込んだ内容が出てきた

以上でPOKE文の説明は終わりです。

★最後に

2回にわたって説明してきた「メモリを直接アクセスする命令 PEEKとPOKE」ですが、つまりPEEKとPOKEは、まったく逆の関係にあるわけです。



この二つの命令語はメモリ間のデータのやり取りを可能にし、機械語をベーシックで扱う上で特に重要です。ぜひマスターしましょう！

- ★
- ★
- ★

★255以上の数をメモリに書き込む

8ビット・1バイトでは、0～255までの値しか表わすことができません。そこで2バイトを使い、より大きな値を書き込んでみようというものです。

2バイトが使えると、256*256⇒65535。よって0～65535までの値を表わすことができます。

POKE文では、1バイト255までの値しか書き込めませんから、工夫が必要です。

```

H = INT ( 値 / 256 )
L = 値 - H * 256

```

とします。①を入れ計算すれば、2バイトの値HとLが出てきます。これをアドレスを変えて、一つずつ書き込めばよいのです。

```

3LIST
10 INPUT A
20 H = INT (A / 256)
30 L = A - H * 256
40 POKE 4096, L
50 POKE 4097, H
60 END
JRUN
765535
JRUN
765536
?ILLEGAL QUANTITY ERROR IN 50

```

値を入力
1バイトずつのデータに分ける
上1バイト, 下1バイトになる
2バイトのアドレスに書き込む
上位を書込む
下位を書込む
値を入れる
値は0~65535までです。それ以上では、さらにメモリが必要

★各社・パソコンのV-RAMアドレスとキャラクタ・コード表

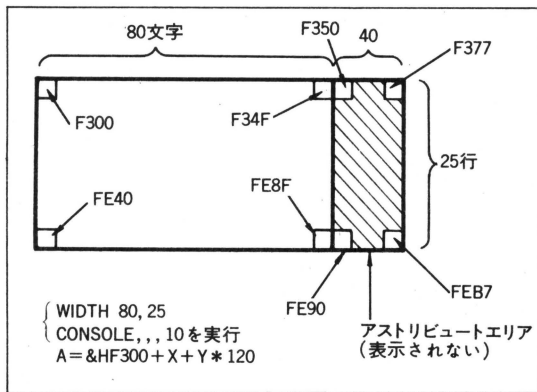
V-RAMのアドレスと、キャラクタ・コード表を以下に示します。

パソコンによって、これらのアドレスとキャラクタ・コードはまちまちなので、十分に気を付けてください。

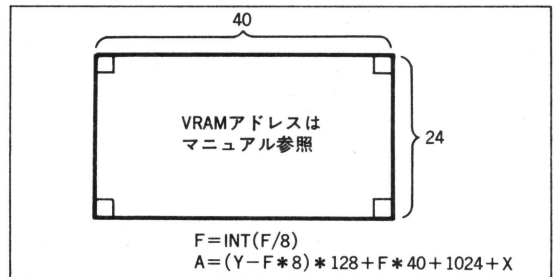
V-RAMについては、ある画面のある部分のアドレスを求めようとしたとき、カーソル・コントロール命令同様に、水平、垂直方向の二つの値から求める方が便利なので、求めるための式も載せておきます。

アドレスを求める式に、求めたい位置の水平・垂直の二つの値を代入すれば、その位置のアドレスが出てきます。

● NEC PC-8001



●アップル社 APPLE II/
PLUS/J-PLUS

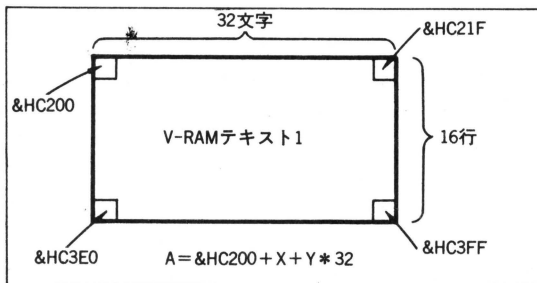


● NEC PC-8001

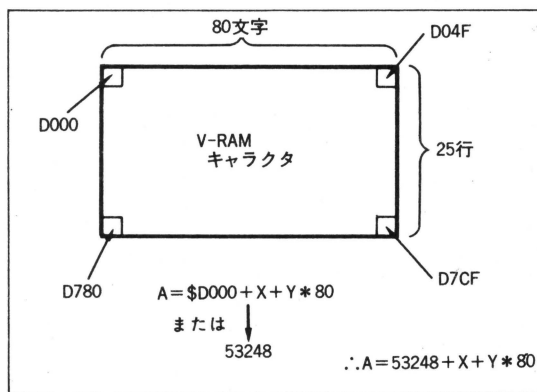
キャラクタ・コード表

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | C | D | E | F |
|---|-----|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | D E | 0 | @ | P | p | ♠ | ↑ | | 一 | タ | ミ | 二 | × | | | |
| 1 | S H | D 1 | : | 1 | A | Q | a | q | ♠ | ↑ | . | ア | チ | ム | ト | 円 |
| 2 | S X | D 2 | | 2 | B | R | b | r | ♠ | ↑ | 「 | イ | ツ | メ | ト | 年 |
| 3 | E X | D 3 | # | 3 | C | S | c | s | ♠ | ↑ | 」 | ウ | テ | モ | コ | 月 |
| 4 | E T | D 4 | \$ | 4 | D | T | d | t | ♠ | ↑ | , | エ | ト | ヤ | ▲ | 日 |
| 5 | F Q | N K | % | 5 | E | U | e | u | ♠ | ↑ | ・ | オ | ナ | ユ | ▲ | 時 |
| 6 | A K | S N | & | 6 | F | V | f | v | ♠ | ↑ | | ヲ | カ | ニ | ヨ | 分 |
| 7 | B L | E B | ▼ | 7 | G | W | g | w | ♠ | ↑ | | ア | キ | ヌ | ラ | 秒 |
| 8 | R S | C N | (| 8 | H | X | h | x | ♠ | ↑ | 「 | イ | ク | ネ | リ | ♠ |
| 9 | H T | E M |) | 9 | I | Y | i | y | ♠ | ↑ | 」 | ウ | ケ | ノ | ル | 日 |
| A | L F | S B | * | : | J | Z | j | z | ♠ | ↑ | 」 | エ | コ | ハ | レ | ◆ |
| B | H M | E C | + | : | K | [| k | | ♠ | ↑ | 」 | オ | サ | ヒ | ロ | ♠ |
| C | C L | → | < | L | Y | l | : | : | ♠ | ↑ | 」 | ヤ | シ | フ | ワ | ● |
| D | C R | ← | = | M |] | m | | : | ♠ | ↑ | 」 | ユ | ス | ヘ | ン | ○ |
| E | S O | ↑ | > | N | ^ | n | ~ | : | ♠ | ↑ | 」 | ヨ | セ | ホ | ° | ◇ |
| F | S I | ↓ | / | ? | O | _ | o | : | ♠ | ↑ | 」 | ソ | マ | ° | ◇ | ◇ |

● NEC PC-6001



● シャープ MZ-80K/C/E

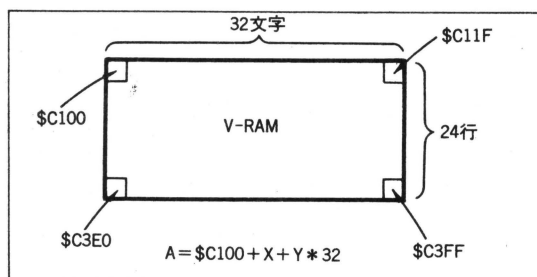


● NEC PC-6001

キャラクタ・コード表

| | | 上位 4 ビット | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---|----------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | D | E | F | |
| 下 位 4 ビ ット | 0 | π | | 0 | @ | P | p | ♠ | | | | 一 | タ | ミ | た | み | |
| | 1 | 月 | ! | 1 | A | Q | a | q | ♥ | あ | 。 | ア | チ | ム | ち | む | |
| | 2 | 火 | " | 2 | B | R | b | r | ♠ | い | 「 | イ | ツ | メ | つ | め | |
| | 3 | 水 | # | 3 | C | S | c | s | ♠ | う | 」 | ウ | テ | モ | て | も | |
| | 4 | 木 | \$ | 4 | D | T | d | t | ○ | え | , | エ | ト | ヤ | と | や | |
| | 5 | 金 | % | 5 | E | U | e | u | ● | お | . | オ | ナ | ユ | な | ゆ | |
| | 6 | 土 | & | 6 | F | V | f | v | ♠ | を | か | ヲ | カ | ニ | よ | な | |
| | 7 | 日 | ' | 7 | G | W | g | w | ♠ | あ | き | ア | キ | ヌ | ら | ぬ | |
| | 8 | 年 | (| 8 | H | X | h | x | い | く | 「 | イ | ク | ネ | り | ぬ | |
| | 9 | 円 |) | 9 | I | Y | i | y | う | け | 」 | ウ | ケ | ノ | ル | の | |
| A | 時 | * | : | J | Z | j | z | こ | こ | 」 | エ | コ | ハ | レ | は | | |
| B | 分 | + | : | K | [| k | | さ | さ | 」 | オ | サ | ヒ | ロ | ひ | | |
| C | 秒 | x | < | L | Y | l | : | し | し | 」 | ヤ | シ | フ | ワ | ふ | | |
| D | 百 | - | = | M |] | m | : | ゆ | ゆ | 」 | ユ | ス | ヘ | ん | へ | | |
| E | 十 | . | > | N | ^ | n | ~ | よ | よ | 」 | ヨ | セ | ホ | わ | ほ | | |
| F | 万 | / | ? | O | _ | o | : | つ | つ | 」 | ソ | マ | ° | ま | ま | | |

● 松下 JR-100



●松下 JR-100

●シャープMZ-80K/C/E

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | C | D | E | F |
| 0 | | 0 | @ | P | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | ! | 1 | A | Q | | | ♥ | | | | | | | | |
| 2 | | ▼ | 2 | B | R | | | ♦ | | | | | | | | |
| 3 | | # | 3 | C | S | | | ♠ | | | | | | | | |
| 4 | | \$ | 4 | D | T | | | ♣ | | | | | | | | |
| 5 | | % | 5 | E | U | | | ♠ | | | | | | | | |
| 6 | | & | 6 | F | V | | | ♠ | | | | | | | | |
| 7 | | ▼ | 7 | G | W | | | ♠ | | | | | | | | |
| 8 | | (| 8 | H | X | | | ♠ | | | | | | | | |
| 9 | |) | 9 | I | Y | | | ♠ | | | | | | | | |
| A | | * | : | J | Z | | | ♠ | | | | | | | | |
| B | | + | : | [| + | | | ♠ | | | | | | | | |
| C | | , | < | L | / | | | ♠ | | | | | | | | |
| D | | = | M |] | = | | | ♠ | | | | | | | | |
| E | | . | > | N | ^ | | | ♠ | | | | | | | | |
| F | | / | ? | O | - | | | ♠ | | | | | | | | |

| コード | 文字 | コード | 文字 | コード | 文字 | コード | 文字 | コード | 文字 | コード | 文字 | コード | 文字 | コード | 文字 | コード | 文字 |
|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|
| 0 | | 37 | ☑ | 74 | J | 111 | ☑ | 148 | ☑ | 185 | ☑ | 222 | ☑ | | | | |
| 1 | | 38 | & | 75 | K | 112 | ☑ | 149 | ☑ | 186 | ☑ | 223 | ☑ | | | | |
| 2 | | 39 | ! | 76 | L | 113 | ☑ | 150 | ☑ | 187 | ☑ | 224 | ☑ | | | | |
| 3 | | 40 | ① | 77 | M | 114 | ☑ | 151 | ☑ | 188 | ☑ | 225 | ☑ | | | | |
| 4 | | 41 | ! | 78 | N | 115 | ☑ | 152 | ☑ | 189 | ☑ | 226 | ☑ | | | | |
| 5 | | 42 | ! | 79 | O | 116 | ☑ | 153 | ☑ | 190 | ☑ | 227 | ☑ | | | | |
| 6 | | 43 | ! | 80 | P | 117 | ☑ | 154 | ☑ | 191 | ☑ | 228 | ☑ | | | | |
| 7 | | 44 | ! | 81 | Q | 118 | ☑ | 155 | ☑ | 192 | ☑ | 229 | ☑ | | | | |
| 8 | | 45 | ! | 82 | R | 119 | ☑ | 156 | ☑ | 193 | ☑ | 230 | ☑ | | | | |
| 9 | | 46 | ! | 83 | S | 120 | ☑ | 157 | ☑ | 194 | ☑ | 231 | ☑ | | | | |
| 10 | | 47 | ! | 84 | T | 121 | ☑ | 158 | ☑ | 195 | ☑ | 232 | ☑ | | | | |
| 11 | | 48 | ! | 85 | U | 122 | ☑ | 159 | ☑ | 196 | ☑ | 233 | ☑ | | | | |
| 12 | | 49 | ! | 86 | V | 123 | ☑ | 160 | ☑ | 197 | ☑ | 234 | ☑ | | | | |
| 13 | CR | 50 | ! | 87 | W | 124 | ☑ | 161 | ☑ | 198 | ☑ | 235 | ☑ | | | | |
| 14 | | 51 | ! | 88 | X | 125 | ☑ | 162 | ☑ | 199 | ☑ | 236 | ☑ | | | | |
| 15 | | 52 | ! | 89 | Y | 126 | ☑ | 163 | ☑ | 200 | ☑ | 237 | ☑ | | | | |
| 16 | | 53 | ! | 90 | Z | 127 | ☑ | 164 | ☑ | 201 | ☑ | 238 | ☑ | | | | |
| 17 | | 54 | ! | 91 | [| 128 | ☑ | 165 | ☑ | 202 | ☑ | 239 | ☑ | | | | |
| 18 | | 55 | ! | 92 |] | 129 | ☑ | 166 | ☑ | 203 | ☑ | 240 | ☑ | | | | |
| 19 | | 56 | ! | 93 | [| 130 | ☑ | 167 | ☑ | 204 | ☑ | 241 | ☑ | | | | |
| 20 | | 57 | ! | 94 |] | 131 | ☑ | 168 | ☑ | 205 | ☑ | 242 | ☑ | | | | |
| 21 | | 58 | ! | 95 | [| 132 | ☑ | 169 | ☑ | 206 | ☑ | 243 | ☑ | | | | |
| 22 | | 59 | ! | 96 |] | 133 | ☑ | 170 | ☑ | 207 | ☑ | 244 | ☑ | | | | |
| 23 | | 60 | ! | 97 | ☑ | 134 | ☑ | 171 | ☑ | 208 | ☑ | 245 | ☑ | | | | |
| 24 | | 61 | ! | 98 | ☑ | 135 | ☑ | 172 | ☑ | 209 | ☑ | 246 | ☑ | | | | |
| 25 | | 62 | ! | 99 | ☑ | 136 | ☑ | 173 | ☑ | 210 | ☑ | 247 | ☑ | | | | |
| 26 | | 63 | ! | 100 | ☑ | 137 | ☑ | 174 | ☑ | 211 | ☑ | 248 | ☑ | | | | |
| 27 | | 64 | ! | 101 | ☑ | 138 | ☑ | 175 | ☑ | 212 | ☑ | 249 | ☑ | | | | |
| 28 | | 65 | ! | 102 | ☑ | 139 | ☑ | 176 | ☑ | 213 | ☑ | 250 | ☑ | | | | |
| 29 | | 66 | ! | 103 | ☑ | 140 | ☑ | 177 | ☑ | 214 | ☑ | 251 | ☑ | | | | |
| 30 | | 67 | ! | 104 | ☑ | 141 | ☑ | 178 | ☑ | 215 | ☑ | 252 | ☑ | | | | |
| 31 | | 68 | ! | 105 | ☑ | 142 | ☑ | 179 | ☑ | 216 | ☑ | 253 | ☑ | | | | |
| 32 | SP | 69 | ! | 106 | ☑ | 143 | ☑ | 180 | ☑ | 217 | ☑ | 254 | ☑ | | | | |
| 33 | ! | 70 | ! | 107 | ☑ | 144 | ☑ | 181 | ☑ | 218 | ☑ | 255 | ☑ | | | | |
| 34 | ! | 71 | ! | 108 | ☑ | 145 | ☑ | 182 | ☑ | 219 | ☑ | | | | | | |
| 35 | ! | 72 | ! | 109 | ☑ | 146 | ☑ | 183 | ☑ | 220 | ☑ | | | | | | |
| 36 | ! | 73 | ! | 110 | ☑ | 147 | ☑ | 184 | ☑ | 221 | ☑ | | | | | | |

●シャープ MZ-80B

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | C | D | E | F |
| 0 | ML | | 0 | @ | P | | | | | | | | | | | |
| 1 | ! | 1 | A | Q | a | q | | | | | | | | | | |
| 2 | ! | 2 | B | R | b | r | | | | | | | | | | |
| 3 | ! | 3 | C | S | c | s | | | | | | | | | | |
| 4 | ! | 4 | D | T | d | t | | | | | | | | | | |
| 5 | ! | 5 | E | U | e | u | | | | | | | | | | |
| 6 | ! | 6 | F | V | f | v | | | | | | | | | | |
| 7 | ! | 7 | G | W | g | w | | | | | | | | | | |
| 8 | ! | 8 | H | X | h | x | | | | | | | | | | |
| 9 | ! | 9 | I | Y | i | y | | | | | | | | | | |
| A | ! | * | : | J | Z | j | z | | | | | | | | | |
| B | ! | + | : | [| + | [| + | | | | | | | | | |
| C | ! | , | < | L | / | , | < | | | | | | | | | |
| D | ! | = | M |] | = |] | = | | | | | | | | | |
| E | ! | . | > | N | ^ | . | > | | | | | | | | | |
| F | ! | / | ? | O | - | / | ? | | | | | | | | | |

(注)表中で「SP」はスペース、空白を表わすものとし
ます。コードは10進数で表わしています。

●アップル社 APPLE II/PLUS/J-PLUS

| Desimal | Inverse | | | | Flashing | | | | Control | | | | Normal | | | | Lower case | |
|---------|---------|------|------|------|----------|------|------|------|---------|------|------|------|--------|------|------|------|------------|--|
| | 0 | 16 | 32 | 48 | 64 | 80 | 96 | 112 | 128 | 144 | 160 | 176 | 192 | 208 | 224 | 240 | | |
| 16進 | \$00 | \$10 | \$20 | \$30 | \$40 | \$50 | \$60 | \$70 | \$80 | \$90 | \$A0 | \$B0 | \$C0 | \$D0 | \$E0 | \$F0 | | |
| 0 | \$0 | Ⓜ | P | 0 | Ⓜ | P | 0 | 0 | Ⓜ | P | 0 | Ⓜ | P | ! | ! | ! | | |
| 1 | \$1 | A | Q | ! | A | Q | ! | 1 | A | Q | ! | I | A | Q | ! | I | | |
| 2 | \$2 | B | R | " | B | R | " | 2 | B | R | " | 2 | B | R | " | 2 | | |
| 3 | \$3 | C | S | # | C | S | # | 3 | C | S | # | 3 | C | S | # | 3 | | |
| 4 | \$4 | D | T | \$ | D | T | \$ | 4 | D | T | \$ | 4 | D | T | \$ | 4 | | |
| 5 | \$5 | E | U | % | E | U | % | 5 | E | U | % | 5 | E | U | % | 5 | | |
| 6 | \$6 | F | V | & | F | V | & | 6 | F | V | & | 6 | F | V | & | 6 | | |
| 7 | \$7 | G | W | , | G | W | , | 7 | G | W | , | 7 | G | W | , | 7 | | |
| 8 | \$8 | H | X | (| H | X |) | 8 | H | X | (| 8 | H | X | (| 8 | | |
| 9 | \$9 | I | Y |) | I | Y | (| 9 | I | Y |) | 9 | I | Y |) | 9 | | |
| 10 | \$A | J | Z | * | J | Z | * | : | J | Z | * | : | J | Z | * | : | | |
| 11 | \$B | K | [| + | K | [| + | ; | K | [| X | ; | K | [| + | ; | | |
| 12 | \$C | L | \ | , | L | \ | , | < | L | \ | , | < | L | \ | , | < | | |
| 13 | \$D | M |] | = | M |] | = | | M |] | = | | M |] | = | | | |
| 14 | \$E | N | ^ | . | N | ^ | . | > | N | ^ | . | > | N | ^ | . | > | | |
| 15 | \$F | O | - | / | O | - | / | ? | O | - | / | ? | O | - | / | ? | | |



ハイ!みなさん、お元気ですか。今月から始まったこのコーナーでは、今話題のミュージック・シンセサイザーに、マイコンで挑戦してみよう!という企画で作られました。題して「ヒロとミドリのビバ!ミュージック」。

登場人物は、“ヒロ”こと筆者の津久井ひろし君と、BM(ベーマガ)のアイドル・ガール、ミドリちゃんです。使用するマイコンは、NECのPC-6001。このマイコンには、最大3音まで出せる機能と、PLAY文という便利なコマンド(命令)が備わっています。

PC-6001を持ってない人でも、音楽機能のあるマイコンであれば、参考になることも多いかと思えます。なお、回を重ねるごとに、みなさんにも参加していただけるように考えてますので、ミュージックに関する意見や質問がありましたら、このコーナー宛に送ってください。お願いします。(編)

それでは、さっそく始めましょうか——。

始業式

まず、はじめに!たいへん言いにくいんだけど注意をひと言しゃべっちゃおう!これからいろいろ説明していくなかで、簡単なプログラムと共に進行するんだけど、このプログラムは必ずPC-6001で実行させてくださいね! でないとよくわからないと思うよ。だ

から絶対実行させてネ!

「ミドリちゃん わかったかなア?」

「ハ——イ」

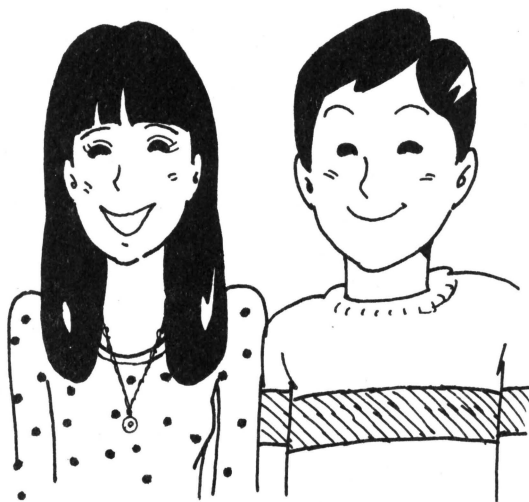
「元気イイネ! その調子!」

第1時間目:ドレミとPLAY文

「ミドリちゃん、いつまでペラペラ話をしてるの?もう授業中ですよ」

「ハイ、すみません」

さて、PC-6001の音楽関係のBASICの命令に



は、PLAY文とSOUND文の二つの命令があるんです。SOUND文はチョットむずかしいので、PLAY文から説明していきましょう。

このPLAY文では、音階をドレミとプログラムするのではなく、ドレミをCDEと変えて入力するのです。このCDEというのは、ドイツ語のドレミに相当するんですね。一般にはこのC、D、Eを音名とよんでるんです。じゃー実際にやってみよう。

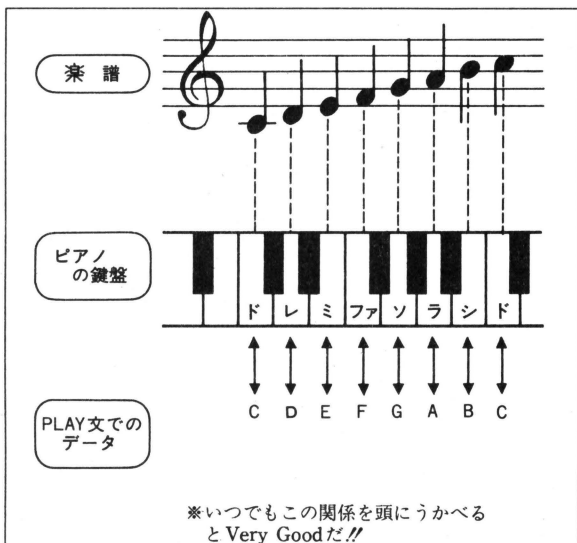
PLAY "CDE"

どう？ドレミと演奏したでしょ。入力するCDEは、小文字でも大文字でもかまわないよ。じゃーもう一つ

PLAY "CDERCDERGEDCDED"

どうだった？ さいたさいた…… でしたね。ところで、ここでRが出てきました。このRは休符を表わすんです。

それではもう少し、詳しく説明しましょう。楽譜とピアノの鍵盤、そして実際に入力するデータを図で示すからよーく見て覚えてネ！

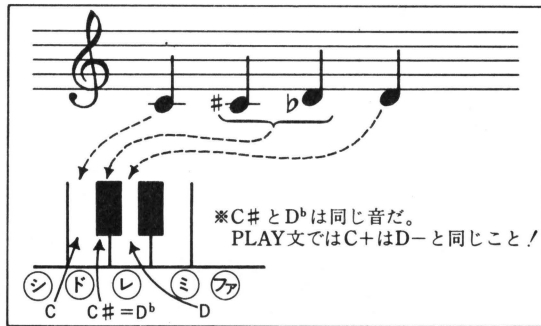


《第1図》楽譜・鍵盤・データの図

このように、楽譜とピアノの鍵盤を対応させて、PLAY文のデータを作っていくと、楽になるんだ。

ところで、楽譜によっては、半音上がったり、下がったりする音があるよね。このことについて詳しく説明すると、b（フラット）は半音下がって、#（シャープ）は半音上がることは、小学校で習ったでしょう。では鍵盤を見てちょ！

PC-6001のPLAY文では、#を+に、bを一に



《第2図》#、bと鍵盤

変えて入力します。

ドの#は黒鍵であるド#つまりC+だよ。じゃあレのbつまりD-の鍵盤を見つけてごらん。どうかな？

前のド#と同じ鍵盤だったでしょ！これでわかったかな？ C+D-は同じ音なんだよ。そうそう、まだ同じようなものがあるね。表にしてみよう。

《第1表》#、bと鍵盤の関係

| 楽 譜 | PLAY文 |
|----------------------|-------------|
| ド# = レ ^b | → C + = D - |
| レ# = ミ ^b | → D + = E - |
| ファ# = ソ ^b | → F + = G - |
| ソ# = ラ ^b | → G + = A - |
| ラ# = シ ^b | → A + = B - |

また、ミの#がファであることや、ファのbがミであることも覚えていてほしいんだ。つまり、E+ = F, F- = E なんだ。これも表にしてみよう。

《第2表》#、bと鍵盤の関係

| 楽 符 | PLAY文 |
|---------------------|----------------------|
| ミ# = ファ | → E + = F |
| ファ ^b = ミ | → F - = E |
| シ# = ド | → B + = C |
| ド ^b = シ | → C ^b = B |

これで、音階に関するテクニックは、OKでしょう。とにかく、PLAY文のデータを作るときには、ピア



ノの鍵盤を想像してもらいたいっチャ!!

「ミドリちゃん わかったかな？」

「なんとなくネ！」

「だんだんムズカシクなるから、ガンバッテ勉強してよ」

「ハイ!!」

2時間目：音符の長さとおPLAY文

「さあ、2時間目ですよ。ミドリちゃん なにしてんの？」

「んー プログラム作ってんのよ。あ！できたわ」

「じゃあRUNして」

《第3表》ミドリさんのプログラム

```

10 PLAY "odofe"
20 PLAY "odogf"
30 END
OK

```

RUN

「あれ？誰かの誕生日？」

「ん、私の」

「本当？」

「ウッソ！」

「なーんだ。でもこの曲、少し変だね」

「ん~~~~。チョットネ！ 音符の長さがうましくないの」

「そうみたいだね。では2時間目は音符の長さを勉強することにしよう。」



音符には、いろいろな長さがあるのは知っているよね。実は、1時間目で勉強した時に使った長さは、全て4分音符だったんだ。だから、ミドリちゃんの作った曲が少し変だった原因は、ここにあったわけだね。PLAY文で長さを指定しないで入力すると、全て4分音符になってしまうんだね。

みんなが知ってるように音符の長さには、いろいろあるよね。チョット表にしてみようか。

《第4表》音符の長さのいろいろ

| | | | | | | | |
|------------|-----|------|------|------|-------|-------|-------|
| 楽 譜 | | | | | | | |
| 名まえ | 全音符 | 2分音符 | 4分音符 | 8分音符 | 16分音符 | 32分音符 | 64分音符 |
| PLAY文でのデータ | 1 | 2 | 4 | 8 | 16 | 32 | 64 |

だいたい、この七つが一般的に使われているんだ。この他に、たまに付点音符や3連符という特殊なものがあるけど、これは後で説明しよう。ではPLAY文でドの8分音符を演奏させてみよう。

PLAY "C 8"

これで8分音符が演奏できるんだ。つまり、CやDの後ろに、音符の長さを数字をつけて入力すればOKなんだ。簡単でしょう。では、みんながよく知っている家路という曲を演奏してみよう。楽譜をみてごらん。

一番最初の音符に・がついてるのに気づいたかな？これが付点音符というものなんだ。最初の音符は4分音符に・がついてるから付点4分音符と呼んでいるんだよ。この・(付点)には、付いた音符の長さが1.5倍になるという約束があるんだ。だから、4分音符に・が付くと、実際の音符の長さは、4分音符+8分音符となるんだね。計算でいうと $\frac{1}{4} + \frac{1}{8} = \frac{3}{8}$ ということになる。つまり1.5拍分だね。

さて、PLAY文ではどうだろう。実は、PLAY文には付点の機能がちゃんとあって、いちいち1.5倍にしなくてもいいんだ。入力するデータのCやDの後に・(ピリオド)をつければそれでOK！ちゃんと付点音符になる。付点8分音符の時はC 8・やF 8・のように、また#やbがあるときには、G + 8・やA - 16・などのようにすればいいんだよ、これも簡単だよ。それじゃあ、家路を演奏してみよう。

《第5表》家路の楽符

家 路



《第6表》家路のプログラム

家路

e. d8 c2 d. e8 g. e8 d1

プログラムを書くとき……

LIST

```

10 REM いえし A. Dvorak
20 REM BY ミドリ
30 PLAY "e. g8g2e. d8c2"
40 PLAY "d. e8g. e8d1"
50 END
OK

RUN
OK

```

※30と40を一しょにしてもかまわないよ!

「ミドリちゃん、プログラムしてみて！」
 「どう？ 今度はうまくいったでしょう」
 「でも、1か所少しおかしいわよ」
 「どこがおかしいんだ？」
 「ほら、第1節めの2音めと3音めが区別つかないのよね」
 「そうだね。いいところに気がついたね(笑)。じゃあ、その所を次のように、変えてみてごらん」



PLAY "e. g8g....."

↓
 PLAY "e. g16r16g....."

このようにすれば、区別が付くよ。でも、この時、必ず音符の長さが等しいようにすることだ。つまり、~~~~線部の音符の長さが、等しくなるようにするんだ。こうしないと、音楽性が失われて、汚い音楽になってしまうから注意しよう。

「ねえー。rってなんなの？」

「さっきもちょっと教えただけど、rは休符のことなんだ。休符には音階がないから、長さだけが関係してくる。だから、8分休符のときは、r8などとなるわけ。ピンとこないかな。では、3時間めには休符や3連符などについて学ぶことにしよう」

「ミドリちゃん 授業はどうだった？」

「なんとか わかったわ」

「そう！ じゃあ 今日これでオワリだ。家に帰ったら 必ず復習してネ！」

「ハイ！ では、何か1曲プログラムしてきますね。でもできるかなア？……」

「きっとできるよ ガンバッテね！」

「ハイ!! アリガトウゴザイマシタ！」

では また来月のこの時間!!

キミは知ってるか？

マイコンのロールス・ロイス

APPLE IIの魅力

みなさんの中で、APPLE IIを知らない人はいないですよね。なんとといっても、マイコンのロールス・ロイスと呼ばれるほどの性能を誇っているマイコンなのですから。

低価格のマイコンが登場する中で、また新製品が相次ぐ中で、このAPPLE IIは5年間も、トップの座を他機に許していないのです。その性能はもち論のこと、シンプルなデザインは、今でも少しの古くささも感じさせません。

いったいどこにその魅力があるのか、その生い立ちから機能について、これから紹介してみようと思います。

APPLE II の登場

APPLE IIは1977年3月、サンフランシスコで開かれた「第1回ウェスト・コースト・コンピュータ・フェア」に、初めて登場しました。この時に発表されたマイコンは、APPLE IIと米コモドル社のPET 2001だけでした。

その他のメーカーから出品されたマイコンの多くはハンダ付けや配線組立てが必要なキットでしたから、卓上サイズの完成品コンピュータの登場には誰もが驚かされたことと思います。

そして今も、APPLE IIの性能は、他のマイコン

に見劣りすることなく、活躍しているのです。

例えば、あのスペース・シャトルの宇宙実験室“NASA SPACE LAB”に、APPLE IIが積み込まれているのは知ってましたか？無重力下における植物の、成長に関する実験を、コントロールしているのです。植物の“らせん巻き”や、成長スピードと重力の関係などをビデオに収める他、周囲の温度や光量などに関するデータを、電波で地球へ送る際にも活躍しているのです。

三つのAPPLE II

APPLE IIが発売された当時は、BASICが走



〈写真1〉APPLE II と周辺機器

マイコンのロールスロイス

〈第1表〉APPLE IIの種類

| | APPLE II | APPLE II PLUS | APPLE II J-PLUS |
|----------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| システム・コントロール プログラム (モニタ) | システムモニタROM | オートスタートROM | オートスタートROM |
| BASIC | 整数BASIC (6Kバイト) プログラマーズ・エイド#1 | APPLE Soft 拡張浮動 小数点BASIC (10K) | APPLE Soft 拡張浮動 小数点BASIC (10K) |
| ディスプレイ表示文字 | 英数大文字 | 英数大文字 | 英数大文字, カタカナ |
| マニュアル | 英文 | 英文 | 和文 |
| 本体価格 (48K) | 378,000円 | 378,000円 | 378,000円 |

〈第2表〉主な仕様

| | |
|---|--|
| <p>■寸法 387mm(W)×457mm(D)×133mm(H)</p> <p>■マイクロプロセッサ 6502 1MHz クロック</p> <p>■ビデオ・ディスプレイ テキスト・モード</p> <ul style="list-style-type: none"> ●40字24行 ●5×7アッパーケース ●ノーマル, 逆転, フラッシング可 ●1000CPSの高速表示 <p>カラー・グラフィックス</p> <ul style="list-style-type: none"> ●40H×48Vの分解能または40×40+4行のテキスト ●15色 <p>高分解能グラフィックス</p> <ul style="list-style-type: none"> ●280H×192Vまたは280H×160V+4行のテキスト | <ul style="list-style-type: none"> ●黒, 白, 紫, 緑, 青, 橙の6色表示 ●8Kバイトを表示 <p>■メモリ</p> <p>16~48Kバイトまで同一ボードにRAMは増設可能。 12KバイトのBASICおよびモニタROMは組込まれている。</p> <p>■I/O</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ASCIIキーボード ●オーディオカセット1500 bps ●スピーカ ●ゲームI/Oスティック入力×4 TTL入力×3, TTL出力×4 ●I/Oインタフェ イス用スロット8, バスラインバッファ, タイミング 付。デジーチェーンのインタラプトおよびDMA優 先度方式。 |
|---|--|

ることだけでも、大変な人気を呼びました。この時のAPPLE IIは、整数(6K)BASICと4KRAMを内蔵した、8KROM+4KRAMシステムでした。その後、いく度かの改良を重ねて、現在では内蔵するファーム・フェア(ROM)の違いにより、三つのタイプに区別できます。

整数(6K)BASICが内蔵されたAPPLE IIスタンダード、実数(10K)BASICのAPPLE II PLUS、そして日本向けのカナが出せるAPPLE II J-PLUSです。

ところが、この三つのAPPLE IIも、周辺機器を接続することによって、どれも同じ性能を発揮することができるのです。例えば整数(6K)BASICには、10KのROMカードを接続する、などのように。このため、APPLE IIには拡張用のスロットが8カ所もあるのです。

これでわかりのように、APPLE IIの最大の特徴は、拡張性にすぐれていること、そしてそのための周辺機器が豊富にそろっていることにあるのです。

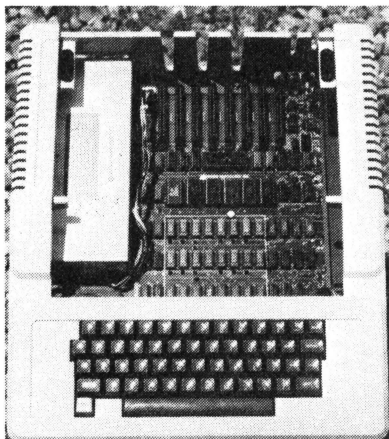
ビデオ・ディスプレイ

APPLE IIのモニタ画面の表示には3種類あります。一つはテキスト・モードです。40字×24行、960文字/頁、5×7ドット・マトリクス、画面反転、フラッシングが可能です。もう一つはローリゾリューション・グラフィックス・モードです。40×48ドット、または40×40ドット+4行テキストのミックスド・モード、16色の配色が可能です。そして、ハイリゾリューション・グラフィックス・モードです。280×192ドット、または280×160ドット+4行テキストのミックスド・モード、6色の配色が可能です。

これらの機能をフルに活かしたグラフィック画面は今でも他機にひけをとらない美しさと彩やかさを楽しませてくれます。

最後に

このようにすぐれた機能を持つマイコンが、今から5年前にあったという事実は、APPLE IIのユーザ



〈写真2〉APPLE IIの内部

一である私にも、ただただ驚かされるばかりです。

マイコン・ユーザーにとって、一度は触ってみたいマイコン、それがAPPLE IIなのではないでしょうか。



参考資料：アップル通信

アップル操縦法入門 近藤龍太郎著

ラジオ技術社

アップル製品総合カタログ

APPLE II (6K BASIC) 用 サンプル・プログラム RACER II

土門 幸平

あまりうまいプログラムとは思っていませんが、読者の参考になればと思い、少し解説します。

このゲームは、基本的にローリゾリューション・グラフィックを使用していますが、画面の上方への移動を、テキスト・スクロール・アップ CALL -912 (モニタ内のルーチン) で行なっています。

ご存知のように、APPLE IIのローリゾリューション・グラフィックの画面は、テキスト画面と同じメモリ領域なのです。

LINE80: 1行のスクロール・アップが行なわれると、最下段から上がってくる行(実際はグラフィック画面)は、ブランクとなり、そのデータは\$A0です。そこで、これをすかさず消すわけですが、HLIN命令で消さないところがミソです。

LINE100: 最下段にA\$とB\$をPRINTしています。このA\$は980行で変数エリア内にとられたQ\$に対して、直接POKEされた値をその内容としています。

RACER IIのプログラム・リスト

```
>LIUSTST
10 GOTO 960
20 TR= RND (3)-1:C=0
30 X=X+TR: IF X<1 THEN X=1: IF
  X>R THEN X=R
40 S= PEEK (-16336): IF M=0 THEN
  60
50 COLOR=0: HLIN P,P+2 AT L: HLIN
  P,P+2 AT L+1: GOTO 80
60 COLOR=0: HLIN P,P+2 AT L-1:
  HLIN P,P+2 AT L: HLIN P,P+
  2 AT L+1
70 COLOR=1: HLIN P,P+2 AT L+2:
  PLOT P+1,L+3
80 CALL -912
90 COLOR=1: HLIN P,P+2 AT L+2:
  PLOT P+1,L+3
100 S= PEEK (-16336): VTAB 24: TAB
```

```
2: PRINT A$: TAB X: PRINT
  B$:
110 Y= PDL (0)
120 IF Y>85 THEN 150: IF P=0 THEN
  220
130 P=P-1: COLOR=0: VLIN L,L+2 AT
  P+3: VLIN L,L+3 AT P+2
140 GOTO 190
150 IF Y<170 THEN 220
160 IF P>36 THEN 220
170 COLOR=0: VLIN L,L+2 AT P:P=
  P+1: VLIN L,L+3 AT P
180 VLIN L+1,L+3 AT P
190 COLOR=1:Y= PEEK (-16336)
200 VLIN L,L+3 AT P+1: HLIN P,P+
  2 AT L+2
210 HLIN P,P+2 AT L
220 IF SCR(N(P,L+3))+ SCR(N(P+2,L+
```



```

3) > 0 THEN 440
230 M=M+1: IF M<4 THEN 250
240 M=0:L=L+1: IF L>42 THEN 650

250 T=T-1: IF T<0 THEN 560
260 S= PEEK (-16336)- PEEK (-16336)
)
270 C=C+1: IF C< RND (10) THEN
30
280 IF RND (3)=2 THEN GOSUB 720

290 GOTO 20
300 POKE -16304,0: POKE -16302,
0: POKE 34,0: POKE 50,63
310 X=35-W- RND (10):L=1
320 P=X+2
330 TR=0: GOTO 350
340 TR= RND (3)-1
350 C=0
360 VTAB L: TAB 2: PRINT A#:
370 VTAB L: TAB X: PRINT B#:
380 L=L+1: IF L>24 THEN 400
390 X=X+TR: IF X<1 THEN X=1: IF
X>R THEN X=R:C=C+1: IF C< RND
(10) THEN 360: GOTO 340
400 COLOR=8: HLINE P,P+2 AT 0: HLINE
P,P+2 AT 2: VLINE 1,3 AT P+1

410 L=0:M=1
420 VTAB 24: TAB 2: PRINT A#: VTAB
24: TAB X: PRINT B#:
430 GOTO 20
440 IF SCRIN(P,L+3)<>0 THEN 450:
PP=P+2: GOTO 460
450 PP=P
460 IF PP>38 THEN PP=38: IF PP<
1 THEN PP=1: FOR N=1 TO 6
470 COLOR=15: GOSUB 550: COLOR=
0: GOSUB 540
480 FOR II=I TO 10:X= PEEK (-16336
)- PEEK (-16336): NEXT II
490 COLOR=0: GOSUB 550: COLOR=15
: GOSUB 540
500 FOR II=1 TO 10:X= PEEK (-16336
): NEXT II
510 NEXT N
520 HITS=HITS+1
530 GOTO 300
540 PLOT PP,L+3: PLOT PP+1,L+2:
PLOT PP+1,L+4: PLOT PP-1,L+
2: PLOT PP-1,L+4: RETURN
550 FOR I=L+2 TO L+4: HLINE PP-1
,PP+1 AT I: NEXT I: RETURN

560 POKE -16301,0: POKE 34,20
570 IF L>15 THEN POKE 34,0
580 VTAB 24: TAB 2: PRINT A#
590 PRINT : PRINT : PRINT : POKE
50,255
600 PRINT "GAME OVER":
610 TAB 18: PRINT "CRASHES = "
:HITS
620 PRINT "MADE IT TO THE END "
:MADEIT;" TIMES"
630 PRINT "SKILL LEVEL = ";SKILL:

640 END
650 POKE -16301,0: POKE 34,20: CALL
-936: POKE 50,255

```

```

660 VTAB 21: TAB 8: PRINT "Y A T T A
N E !":
670 PRINT : FOR I=1 TO 700: NEXT
I
680 MADEIT=MADEIT+1
690 POKE 50,63
700 GOTO 300
710 REM DRAW SCENERY
720 S= PEEK (-16336): IF X>(39-
X-W) THEN 740
730 S=X+W+ RND (35-X-W)+2: GOTO
750
740 S=3+ RND (X-6)
750 IF RND (7)>4 THEN 860: COLOR=
4
760 IF RND (3)>1 THEN 800
770 HLINE S,S+3 AT 47: VLINE 41,46
AT S+1
780 VLINE 41,46 AT S+2: VLINE 41,
44 AT S: VLINE 41,44 AT S+3
790 RETURN
800 REM DRAW BUSH
810 COLOR=12
820 HLINE S,S+2 AT 47
830 VLINE 43,46 AT S+1
840 VLINE 43,45 AT S: VLINE 43,45
AT S+2
850 RETURN
860 REM DRAW FLOWERS
870 COLOR=4: VLINE 45,47 AT S+1
880 VLINE 42,46 AT S-1
890 VLINE 45,47 AT S-3: VLINE 46,
47 AT S-2
900 COLOR=9: PLOT S+1,44
910 PLOT S,43: PLOT S,45: PLOT
S+2,45: PLOT S+2,43
920 COLOR=1: PLOT S-1,41
930 COLOR=8: PLOT S-3,44
940 COLOR=14: PLOT S-2,45
950 RETURN
960 REM DRIVER
970 REM
980 TEXT : CALL -936:Q#="X": REM Q#
MUST BE THE FIRST VARIABLE
990 POKE 2053,162: REM DOUBLER QUO
TE
1000 PRINT : TAB 14: POKE 50,63:
PRINT "R A C E R II": POKE
50,255
1010 VTAB 7: PRINT "TEST YOUR DRIVING
SKILL."
1020 PRINT : PRINT : PRINT "DON'T WAT
CH THE ROADSIDE SCENERY."
1030 VTAB 11: PRINT "STEER WITH PADDL
E ZERO."
1040 VTAB 13: PRINT "WHAT IS YOUR SKI
LL LEVEL"
1050 VTAB 15: INPUT "1=BEGINNER, 10=E
XPERT (1-10)",SKILL
1060 TIME=700:T=TIME
1070 W=17-SKILL
1080 DIM A$(38),B$(W)
1090 FOR I=1 TO 38:A$(I)=0#: NEXT
I
1100 FOR I=1 TO W:B$(I)="0": NEXT
I
1110 GR : POKE -16298,0:R=40-W: GOTO
300

```

パソコン専用テープ・レコーダ登場! フェアメイトCS-665

パソコンの外部記憶装置として、一般的に使われているのが、カセット・テープ・レコーダですね。しかし、ロード・セーブの際、相性が悪いのか、どうしてもトラブルが起き、うまくありません。

そこで登場したのが、フェアメイト (☎102 東京都千代田区平河町2-4-15)のCS-665 (価格20,600円)です。パソコンのデータおよびプログラムを確実に保存するために、特別に設計、製作されたものです。パ



▲フェアメイトのカセット・レコーダCS-665

ソコンのどんな機種とも接続できる高い信頼性を確立しました。

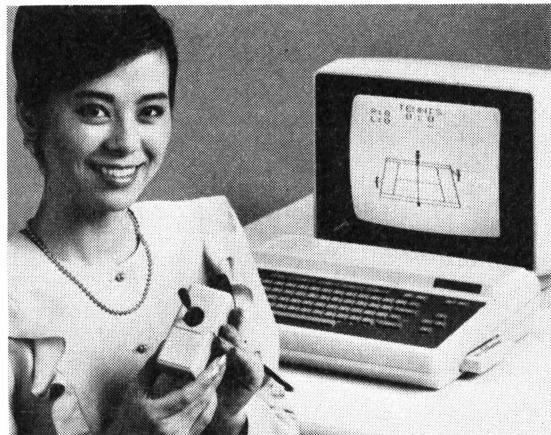
これでキミもロード、セーブ・ミスをシャット・アウトできるよ!

ゲームをもっと楽しく! PC-6001用ジョイ・スティック

PC-6001にジョイ・スティック端子が付いているのは知っているよね。ジョイ・スティックを使えば、ゲームが一層リアルに楽しめるのも知っているよね。

そうです。NECからPC-6001対応のジョイ・スティックPC-6052 (価格3,900円)が発売されました。操作部はスティック・レバーとトリガ・ボタンがありディスプレイ画面上のカーソルを自由自在に移動させることができます。スティック・レバーは8方向に操作でき、本機を2個を使用すると、2種類のカーソル入力ができます。

また、ご覧のように軽量・コンパクトで優れた操作



▲NECのジョイ・スティックPC-6052

性を持っております。

マイコンBM編集部でも、さっそく使ってみました。今までのゲームが、生きかえったようにリアルな動きをします。みなさんもジョイ・スティックを使ってみませんか。お気に入りの女の子をさそってテニス・ゲームでもやってみましょう。このリアルな動きに彼女はもうキミ? (パソコンPC-6001)のトリコになってしまうこと受けあいです。

sinclair

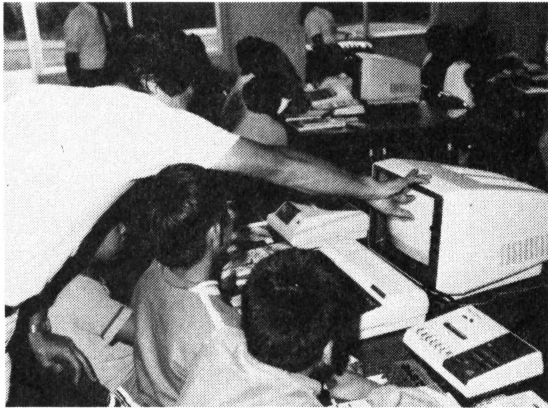
を全国の有力書店で販売

三井物産では、昨年来より英国のシンクレア・リサーチ社と販売契約を結び、シンクレアZX-81の販売を行なっています。

38,700円の超低価格と操作のやさしさから、しだいにユーザーが増えつづけていますが、この度全国の有力書店を通じてZX-81の販売に乗り出しました。

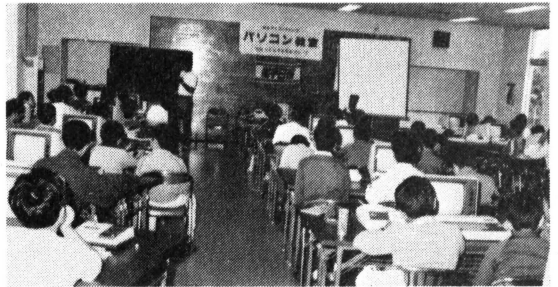
コンピュータ・ニーズの高まりから、関連書籍の売れ行きが順調で、書店にはコンピュータ専門コーナーが設置されています。パソコンユーザー層をみても、年代・職種ともに幅広いものがあり、書籍の延長商品として、パソコンの販売が可能であることなどが主な理由です。ZX-81の特徴として、①小型で軽量なため、気軽に楽しめる②初心者にはもってこいの価格と機能の充実③付属の説明書はわかりやすく解説されており、初めてマイコンにふれる人にも理解できる——などがあげられる。

和賀マイコン・キャンプ 70名の仲間が参加!



▲和賀マイコン・キャンプの実習風景

キャンプ生活をしながらパソコンをマスターしようというユニークで楽しい催しが岩手県利賀郡和賀町岩



▲みんな真剣にとりくんでいましたHi!

沢8-6羽山荘で行なわれました。

「和賀マイコン・キャンプ」と名付けられたこの催しは、東北新幹線開業を記念して、和賀町が企画したもので(日本電気グループ協賛)、PC-6001を使って小中学生にBASICを理解しプログラムを組んでマスターしてもらおうというものです。7月28日~30日(3泊4日)の期間で行なわれ、パソコン・マスターの他に、レクリエーション、郷土伝統芸能の鑑賞などのスケジュールを盛りこんだ楽しいものでした。

コモドールの会報誌「VIC!」を 20名にプレゼント!

VIC-1001のコモドール・ジャパンでは、コモドール全商品の情報を満載した隔月刊誌「VIC!」を発行しています。VIC-1001の情報やプログラムを掲載しているほか、トピックスやイベント、そしてコモドール・ブランド商品の紹介など盛りだくさんの内容です。VIC-1001を持っているみなさんには、欠



▲コモドールの会報誌
「VIC!」

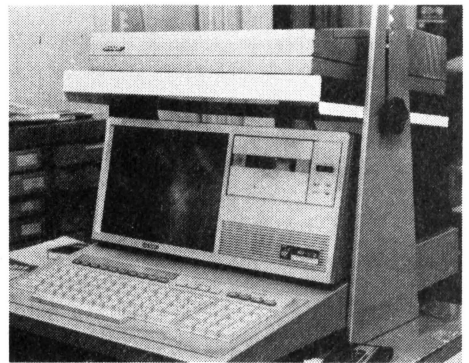
かせない、インフォメーション・マガジンですね。

そこで、本誌をご覧のみなさんに20冊プレゼントのお知らせです。VIC-1001を持っているみなさんはもちろんのこと、パソコンをホビーにしている人は、ぜひお申込みください。〒105 東京都港区浜松町1-1-11 住友東新橋ビル コモドール・ジャパン BM係まで。

シャープMZ用マルチスタンド 紹介!

写真をご覧ください! MZがスッポリ、かっこよくおさまっていますね。大興電機製作所から発売になったマルチスタンド・ラッキーMZ(価格9,800円)です。立体的空間利用ができ、とても調法ですね。

お問合わせは、栃木県矢板市扇町2-13-1(株)大興電機製作所まで。



▲ラッキーMZにおさまったMZ-80B。バッチリ!

ソニーが多目的対応の カラーモニターを発売

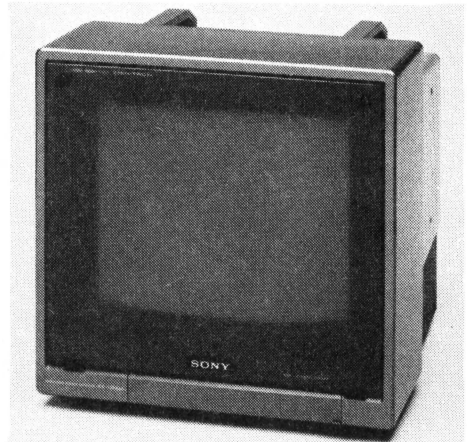
文字多重放送やキャプテン・システム（電話とテレビとコンピュータを結びつけた文字図形情報ネットワーク・システム）が近い将来、実施予定されていることに伴って、ソニー(株)から、プロフィールKX-13HG1（価格149,000円）が発売されました。

本商品はアナログ/デジタルRGB端子装備により高画質で、あざやかな色の再生が実現しました。またビデオ入力、オーディオ入力端子もあり、キャラクター・ディスプレイとビデオ・モニターとしても最適です。

特にRGBマルチ入力端子（34ピン）で、マイクロコンピュータに簡単に接続でき、2000文字表示ができます。

みなさんの家庭にも、多目的カラーモニターのプロフィールKX-13HG1を1台置いてみたら……。

カタログ請求先は、☎144 東京都大崎局区内 ソニー(株)マイコンBM係まで。



▲ソニーの多目的カラーモニターKX-13HG1

★パソコン・メーカー問合わせ先住所一覧★

- シャープ：☎545 大阪市阿倍野区長池町22-22商品信頼性本部……………「マイコンBASIC」係
- シャープビジネス：☎162 東京都新宿区市谷八幡町8販推部……………「マイコンBASIC」係
- 日本電気：☎108 東京都港区芝5-33-7(徳栄ビル)パソコン事業部……………「マイコンBASIC」係
- 日立家電：☎105 東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)……………「マイコンBASIC」係
- 富士通：☎105 東京都港区虎ノ門2-3-13「マイコンBASIC」係
- 東レ：☎103 東京都中央区日本橋室町2-2…「マイコンBASIC」係
- コモドルジャパン：☎105 東京都港区浜松町1-1-11住友東新橋ビル……………「マイコンBASIC」係
- タンディラジオシャック：☎182 東京都調布市多摩川1-44-1……………「マイコンBASIC」係
- 東京芝浦電気：☎105 東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)OA事業部……………「マイコンBASIC」係
- 松下通信工業：☎226 神奈川県横浜市緑区佐江戸600……………「マイコンBASIC」係
- 三井物産電子販売(株)：☎105 東京都港区西新橋2-11-5……………「マイコンBASIC」係
- 三洋電機ビジネス機器販売：☎570 大阪府守口市京阪本通2-18システム機器販売課「マイコンBASIC」係

- カシオ：☎160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル……………「マイコンBASIC」係
- EPSON：☎399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 信州精器……………「マイコンBASIC」係
- アムデック：☎559 大阪市住之江区新北島5-2-65……………「マイコンBASIC」係
- トミーパソコン事業部：☎124 東京都葛飾区立石7-9-10……………「マイコンBASIC」係
- 日立マクセル：☎104 東京都中央区銀座331……………「マイコンBASIC」係

■メーカー別主要機種名

- シャープ：MZ-80B/MZ-80K2E/MZ-2000/PC-1211(ポケコン：シャープビジネス担当)
- 日本電気：PC-6001/PC-8001/PC-8801
- 日立家電：MB-6890(レベルIII)/MB-6885(ペーシックマスター・ジュニア)
- 富士通：MICRO8
- コモドル・ジャパン：VIC-1001
- タンディラジオシャック：TRS-80
- 東芝：パソピア(PA7010/7012)
- 松下通信工業：JR-100
- 三井物産：シンクレア
- カシオ：FX-9000P/FX-702P/FX-602P/FX-502P
- 三洋電機：PHC-10/PHC-20/PHC-25/PHC-8000
- EPSON：HC-20
- アムデック：コンピュミュージャック
- トミー：びゅう太

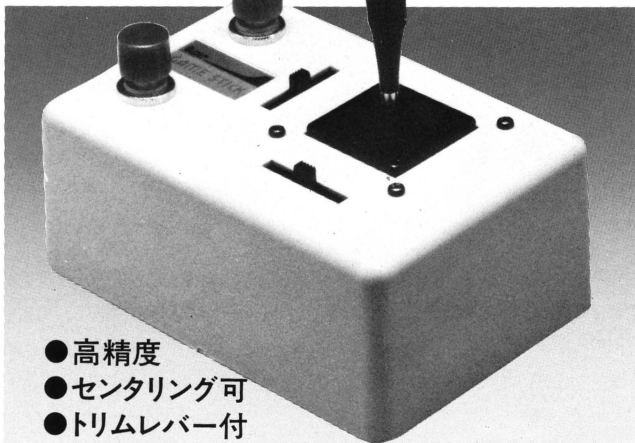
RAM

Super Game Stick

大好評!

新発売!

スーパーパドル (2本組)



- 高精度
- センタリング可
- トリムレバー付



Apple II用 ¥12,800 FM-8用 ¥12,800
 PC-6001 PC-8001用 ¥9,800

¥9,800 (APPLE II FM-8用)
 ¥4,800 (FM-8用ソフト カラーアート)

オリジナルソフト

新発売

《PC-8801用》

- ファイングラフィック麻雀Aタイプ…… ¥3,500
- ファイングラフィック麻雀Bタイプ(漢字ROM用) …… ¥4,000

《PC-8001用》

- 原子炉爆破大作戦…… ¥3,000
- カントリーゴルフ…… ¥3,000
- 天中殺占い…… ¥3,000
- 潜水艦撃沈ゲーム…… ¥2,500
- ザ・バクダン…… ¥2,500
- ゴルフ用オプションコース…… ¥2,000
- 4人マージャン…… ¥3,000
- 暗剣殺&恋占い…… ¥3,000
- ガンダム…… ¥2,500

* PC用オリジナルカタログ 〒150にて郵送します。

《MB-6890 マークII用》

- カントリーゴルフ…… ¥3,000
- 天中殺占い…… ¥3,000
- ゴルフ用オプションコース…… ¥2,000
- 4人マージャン…… ¥3,000
- ディープスキャン(HIRES)…… ¥3,000
- ギャラクシーウォーズ(HIRES)…… ¥3,000
- カーレース(HIRES)…… ¥3,000
- スクールインベーダー(HIRES)…… ¥3,000
- 暗剣殺&恋占い…… ¥3,000

《ベーシックマスターJr用》

- スタートレック…… ¥3,000
- インベーダートレック…… ¥3,000
- 平安京エイリアン(マシン語)…… ¥3,000
- ルナーレスキュー(マシン語)…… ¥2,500
- マージャン…… ¥3,000
- ブロックくずし…… ¥1,500
- HIRESエイリアンアタック(マシン語)…… ¥3,000
- HIRESグレートフィッシング(マシン語)…… ¥2,500
- ギャラクシーウォーズ…… ¥3,000

《MZ-1200/K2E用》

- ザ・ワープ(マシン語)…… ¥2,500
- ザ・バルサー(マシン語)…… ¥2,500
- レーザーコマンド(PCG共用ソフト)…… ¥3,000
- アステロイドフォール(マシン語)…… ¥2,500
- バルーンボンバー(マシン語)…… ¥2,500
- ポラリス(マシン部)…… ¥2,500
- スペースビーII(マシン語)…… ¥2,500
- ドンキーコング(マシン語)…… ¥3,000
- コスモファイト(マシン語)…… ¥2,500
- ザ・ギャンブラー(マシン語)…… ¥3,000
- DIS ASSEMBLER(マシン語)…… ¥3,000
- ローダー&セーバー(マシン語)…… ¥3,000
- マシン語ピンボール(マシン語)…… ¥2,500

- バドルスコープ(マシン語)…… ¥2,500

《PCG-8000》

- PCGバトルスコープ…… ¥3,000
- PCGコスモファイト…… ¥3,000
- PCGアステロイドフォール…… ¥3,000
- PCG4人麻雀MZ-80K2 HU-BASICソフト …… ¥3,500
- 暗剣殺&恋占い…… ¥3,000

《MZ-80B》

- アステロイドフォール(マシン語)…… ¥3,000
- * MZ-80B 1200-K2Eのオリジナルソフトカタログ 〒150にて郵送

《APPLE用》

- オートログコントロール…… ¥3,500
- ザ・エイリアン(マシン語、超高速)…… ¥3,000

《FM-8用》

- カラーアート…… ¥4,800 (パドル・その他のアナログ入力により、かんたんに画面にいろいろな絵がかけます。画面のロードセーブも出来ます。)

《パソコン用》

- グラフィックマージャン } 発売予定
- ゴルフ }
- 天中殺 }

TIP製品

OS-α PC-8001, PC-8801用 ●ファイルに日付時間が入る。●MOUNT/REMOVEがいない。●強力なエディタ・リンカー等。●64Kシステムではエリアが増加。 ¥39,800

ファンタスティック PC-8001用 ¥29,600

《OS-α用パッケージ》 ●Cコンバイラ…… ¥29,800

●拡張ファイルハンドラ…… ¥9,800 ●スプラー&コマンド…… ¥9,800

(03)255-7846

(株)富士音響マイコンセンターRAM

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

(株)富士音響マイコンセンターRAMII

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

- JCB・UC・DC・MC・日本信販クレジット、1~30回取扱い(地方もOK)
- 地方の方には通信販売致します。指定のないものは、5,000円未満(送料500円)。
- ご注文は現金書留にて住所・氏名・品名・個数を明記。
- 銀行振込みの方 振込先 → 住友銀行神田駅前支店 268118 株富士音響
- 尚、ブライズリスト希望の方は、その品名・品名を明記のうえお申込みください。



たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

C&C
コンピュータ・コミュニケーション



やさしい顔をしてやってきたパピコン。PC-6000シリーズ。コンピュータは難しいものという先入観をいともあっさりくつがえしてしまうカジュアルなコンピュータです。ワンタッチのカートリッジで楽しめるゲームソフト、学習用ソフトから、N60BASICによる高度なプログラミングまで応用自在。目を見はる高性能を驚くべき価格で実現しました。●ご家庭のテレビにそのまま接続して使えます。●プログラム入力ROMカートリッジで簡単に。●従来のコンピュータの文字・記号に加え、読みやすいひらがなの表示可能。●ROM

16Kバイト、RAM16Kバイト実装。ROM&RAMカートリッジによりそれぞれ32Kバイトまで拡張可。●2個のCPUを使用し、グラフィック機能が充実。作画も容易。●三重和音までの音楽演奏ができるシンセサイザ機能。●ロードミスをなくした専用データレコーダ、気軽に使えるサーマルプリンターなど充実した周辺機器。

●パピコンの応用範囲を飛躍的に広げるミニフロッピーディスク、拡張ユニット、拡張BASICカートリッジとトリオで新登場。

★さらにワイドな用途に対応できる充実した周辺機器。

- 12型カラー・ディスプレイPC-6042…69,800円
- 12型グリーン・ディスプレイPC-6041…36,800円
- データレコーダPC-6081……………12,800円
PC-6082……………19,800円
- 40桁専用サーマルプリンターPC-602149,800円
- タッチパネルPC-6051……………19,800円
- ROM&RAMカートリッジPC-6006…14,000円
- ミニフロッピーディスク・ユニットPC-603189,800円
- 拡張ユニットPC-6011……………19,800円
- 拡張BASICカートリッジPCS-6001R9,800円

誰でも使える、すぐに使える。

NEC パーソナルコンピュータ パピコン PC-6000 シリーズ

PC-6001 本体標準価格89,800円

●寸法=416(W)×273(D)×90(H)mm ●重量=約4.3kg

NEC日本電気グループ

日本電気株式会社・パーソナルコンピュータ販売推進本部 〒108 東京都港区芝5丁目1133-7(徳栄ビル) ☎(03)453-5511(大代)

新日本電気株式会社・パーソナルコンピュータ・ディスプレイ事業部販売部 〒108 東京都港区芝5丁目1137-8(住友三田ビル) ☎(03)454-5111(大代)



僕が選ぶ。

未来が見えるから、

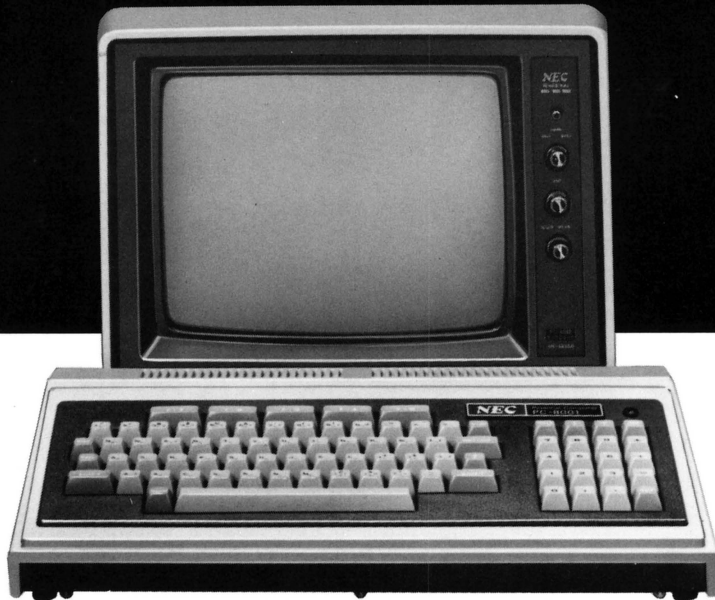
何を選んだらいいのか直感でわかる。

コンピュータが僕たちの

分身なんだって知っているから、自分で選ぶ。

やさしい顔してる、僕のコンピュータ。

Buying & Selling USED COMPUTERS



実務性抜群
オリジナルソフト



「転換社債投資法」
「アパ・マン経営管理」
「商店経営管理」

今、時代の要望に応じて

「最初から新製品では……………」

「折角高い値段で買ったのに安く手放すのでは…」

とお考えの貴方

《まずは、お電話下さい!!》

貴方のマイコン買います

完動品、無改造のものなら引取ります。
本体、ディスプレイ、その他周辺機器とのセットもOK。保証書、パッキン（購入時）の有無は問いません。

中古マイコン好評発売中

☎03

(994)-8071(代)

(994)-8072

(994)-2905

下取歓迎

扱いメーカー：NEC、シャープ、日立、東芝、富士通、沖電気、エプソン、Apple、etc.

分割払(3~30回)OK!

毎週日曜日定休

マイコン・プール

M.P.JDS

株式会社 日本流通サービス

〒176 東京都練馬区練馬3-1-2

特選 プログラム コーナー

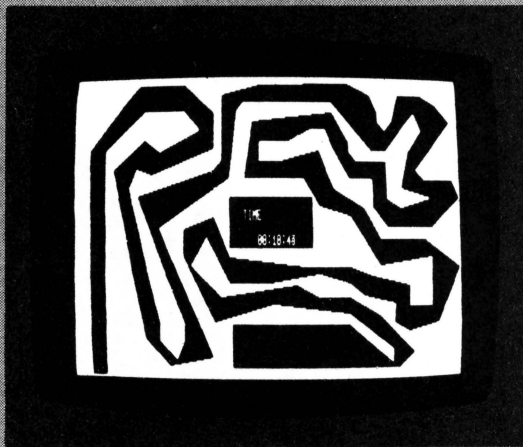
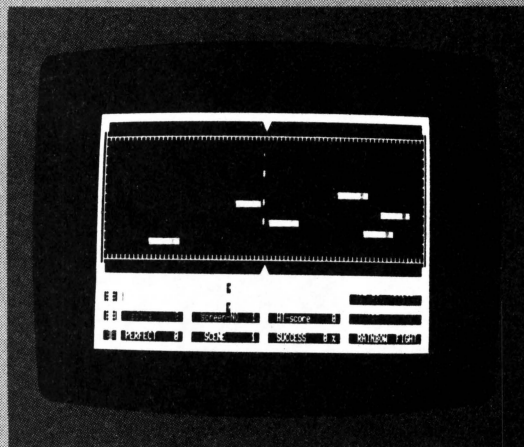
本コーナーは、ロードがしやすい、短く、しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

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

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

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

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



プログラム投稿者へのお願い

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

また、プログラムの説明を400字ずめの原稿用紙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。

④使用機種名、⑧言語、⑨メモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし、2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベ

ルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

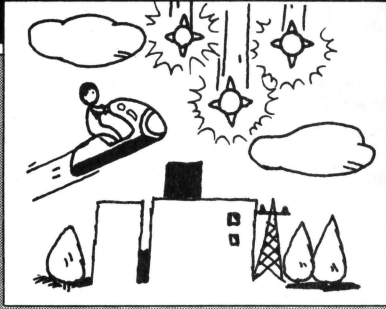
内容は、オリジナルのもので、未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。

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

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

機種は何でもOKです。プログラムの長さが短く、しかも内容のあるものを希望しています。みなさんのアイデアあふれるプログラムの投稿をお待ちしています。

編集部



ライト・イン・ ダークネス

森 巧尚

GAMEについて

真夜中に、突然ライターが落ちてきました。下には、バッテリー・センターがあります。あなたは、ライターを回収するために、ダーケンをベーシック・マスターでモニターを見ながら操作してください。

ルールについて

矢印がダーケンです。上から落ちてくる点が、ライターです。ライターが空から20個落ちてくると、輝いてきます。この輝いているライターをどれか一つ回収

すると、1面終了となります。

もしバッテリー・センターにライターが落ちると、爆発してモニターで見ている我々でさえ、その閃光に目がくらむほどです。

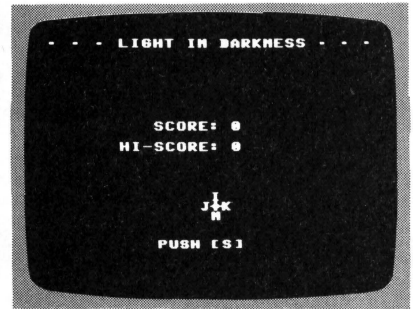
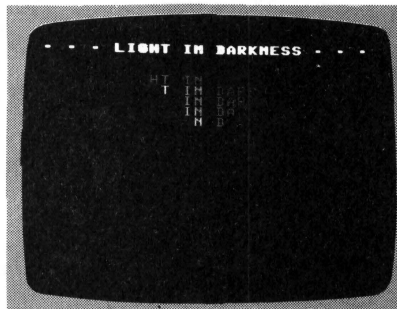
ライターが五つバッテリー・センターに落ちて爆発すると、GAME OVERです。

また空の果てがないので、一番端を通って反対側の端に出ることができます。

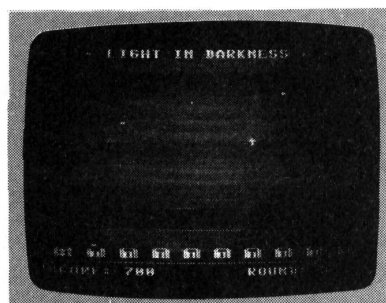
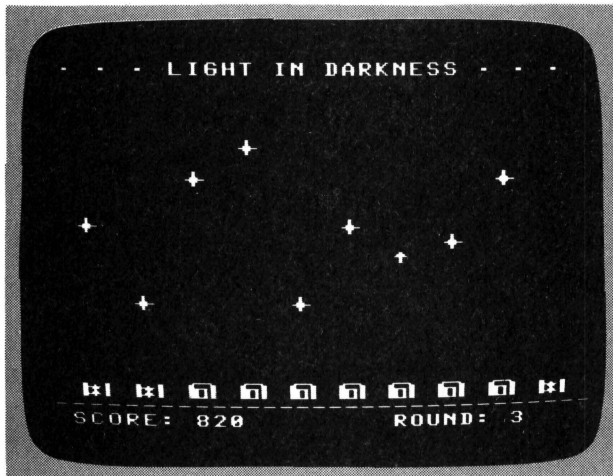
プログラムについて

POKE文の後の\$FFや0の数をまちがえると、光りかたが変わってきます。

▶ 《写真1》 スタート画面



▲ 《写真2》 キー操作の説明



▲ 《写真4》 バッテリー・センターに落ちて爆発!!

◀ 《写真3》 落ちてくるライターを↑印で回収する

```

10 CLEAR :RANDOMIZE :DIM F(10),L(10):LET H=0:LET S=0:LET T$=" . . . LIGHT IN
DARKNESS . . ."
20 PRINT T$:FOR I=1 TO 7:FOR J=7 TO 1 STEP -1:LET CURSOR=7+J,J:PRINT MID$(T$,
J,17-J*2);
30 LET CURSOR=7+J,J:PRINT SPC$(17-J*2):NEXT J:NEXT I:LET B0#=CHR$(#F9,#A,8,8
,#F4,#DB,#F1)
40 LET CURSOR=10,8:PRINT "SCORE:";S:LET CURSOR=7,10:PRINT "HI-SCORE:";H:LET C
URSOR=10,20:PRINT "PUSH [S]"
50 LET CURSOR=15,15:PRINT CHR$(#49,#A,8,8,#4A,#87,#4B,#A,8,8,#4D);
60 IF INKEY#<>"S" THEN GOTO 60
70 CLEAR :PRINT T$:MUSIC T200P9U#P5#P3U#P8U#P9#502
80 LET S=0:LET N=3:LET D=#7E:LET R=1:FOR I=1 TO 100:POKE #EE40,#FF,#FF,#FF,0,
0,0,0:NEXT I
90 FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,22:PRINT "-":NEXT I:FOR I=2 TO 29 STEP 3:LET C
URSOR=I,20:PRINT B0#:NEXT I
100 FOR I=1 TO 10:LET L(I)=#11F+I*3:LET F(I)=0:NEXT I:LET F(RND(10)+1)=5
110 LET R1=0:LET X=#351:LET B=10:LET Z=0:LET F1=0:LET CURSOR=1,23:PRINT "SCORE
:";S:LET CURSOR=20,23:PRINT "ROUND:";R;
120 REM *** DARKEN ***
130 FOR J=1 TO N
140 LET I#=INKEY#:IF I#=CHR$(0) THEN GOTO 200
150 POKE X,#20
160 IF I#="I" THEN IF X#140 THEN LET X=X-#20:LET D=#7E
170 IF I#="M" THEN IF X#360 THEN LET X=X-#20:LET D=#7D
180 IF I#="K" THEN IF X#380 THEN LET X=X+1:LET D=#7C
190 IF I#="J" THEN IF X#120 THEN LET X=X-1:LET D=#7B
200 LET P=PEEK(X):IF P=#20 THEN GOTO 230
210 FOR I=1 TO 10:IF X=L(I) THEN LET F1=I:LET F(I)=0:IF P=#87 THEN LET R1=1
220 NEXT I
230 POKE X,D
240 NEXT J
250 REM *** LIGHTER ***
260 FOR I=1 TO 10
270 IF F(I)>4 THEN GOTO 300
280 IF RND(1)<R/10 THEN LET F(I)=F(I)+1:IF F(I)>4 THEN LET Z=Z+1
290 GOTO 370
300 POKE L(I),#20:LET L(I)=L(I)+#20:LET P=PEEK(L(I))
310 IF (P#7A)*(P#7F) THEN LET F1=I:IF Z#19 THEN LET R1=1
320 IF L(I)#3A0 THEN GOTO 350
330 POKE L(I),#A5:IF Z#19 THEN POKE L(I),#87
340 GOTO 370
350 LET CURSOR=I*3-1,21:PRINT "*":FOR J=1 TO 300:POKE #EE40,#FF,#FF,#FF,0,0,0
:NEXT J:LET B=B-1
360 FOR J=1 TO 10:POKE #EE80,#FF,0,#FF,0:NEXT J:LET L(I)=#11F+I*3:LET F(I)=0
370 NEXT I
380 IF F1#0 THEN LET L(F1)=#11F+F1*3:LET F(F1)=0:LET S=S+R*10:LET CURSOR=7,23:
PRINT S;
390 IF F1#0 THEN LET F1=0:POKE #EE80,#FF,0,#FF,0,#FF,0,#FF,0,#FF,0
400 IF B<8 THEN GOTO 450
410 IF R1=0 THEN GOTO 120
420 MUSIC Q0P7U#P5#P3U#P5#P3R#P5#P3U#P8U#P3R#P5U#P3U#P5#P502
430 LET R=R+1:IF R#9 THEN LET N=2
440 CLEAR :PRINT T$:GOTO 90
450 REM *** GAME OVER ***
460 LET CURSOR=10,10:PRINT "GAME OVER"
470 MUSIC T202P5#P4#P1#P5#P4U#P1U#P3U#P4#P1#P5P7#
480 FOR I=1 TO 1000:POKE #EE40,#FF,0,#FF,0:NEXT I
490 IF H<8 THEN LET H=S
500 CLEAR :GOTO 20
    
```

変 数

- D = DARKENの形
- L(x) = LIGHTERの座標
- F(x) = 落ちるFLAG
- X = DARKENの座標
- B = バッテリーの数
- Z = 落ちた個数
- F1 = 爆発FLAG
- T\$ = タイトル
- H = HI-SCORE
- S = SCORE
- R = ROUND

CHECKER FLAG

Dr.D: 森君の作品はたしか8月号にも載ったよ
うな気がするが――。

編: ええ、「FIRE CRACKER」というゲ
ームです。あのカタカタっていう音とともに、
画面が揺れるシーンがなんとも言えず――。

Dr.D: そのなんとも言えない画面(フラッシュ
画面)が、またこのゲームにも使われているん
だな。森君の作品には、一つのパターンがある
ようだ。前作同様にゲームのアイデアもいいが、
なんといっても短いプログラムの中でキャラ
クタの使いかた、動かしかがまとまっている。
すっきりとした作品だから、読者諸君にはため
になると思うよ。

正義の味方ゲーム

杉江 正



□はじめに

君は正義の味方である。そこで世の中の悪を減ぼすために、君は悪者のアジトに乗りこんだ。ところが頭の悪い君は、なんと悪者の罠にはまって、やくざと戦うはめになった。

□遊びかた

敵をパンチ、キックでやっつけよう!

Keyは

| | |
|------|-----------|
| 腕の上下 | ↓“,” “.”↑ |
| 移動 | ←“X” “C”→ |
| キック | “Z” |
| パンチ | スペース・バー |

□グラフについて

MEは自分のエネルギーで、やくざのパンチを受けるとYPEのふんを引かれ、0になるとGAME OVERです。PEとKEはやくざのエネルギー(YE)からパンチ、キックが当たったときに引く数です。またYEが0になると、次のやくざがでてきます。

参考にしたもの

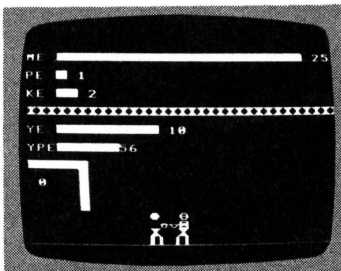
ゲーム電卓

APPLE CATCH GAME

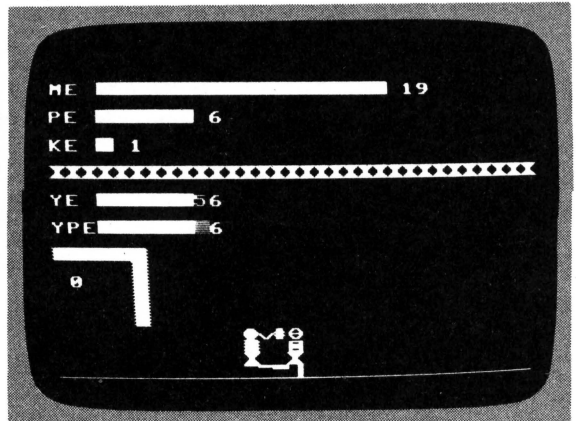
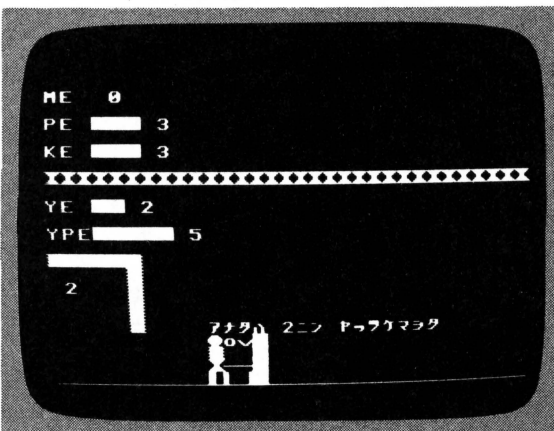
隅田 聡

★

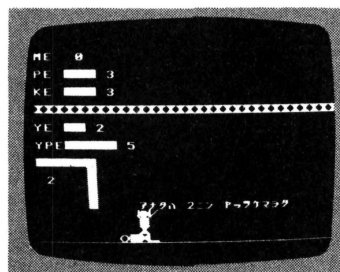
▶〈写真1〉両者向かい合ってジャブの応酬



▼〈写真3〉エネルギーがゼロになってKO負け



▲〈写真2〉な、なんと回わしげりですぞ!!



◀〈写真4〉手をふって喜ぶヤクザ(カッコワルイヨネ)


```

490 LET V5=V5+INT(RND(3)-1):LET V5=V5-(V5>21)+(V5<19)
500 LET CURSOR=X6+1,V6:PRINT " "":LET CURSOR=X5+1,V5:PRINT CHR#($91);"#";
510 LET CURSOR=X6,19:PRINT Y1#:
520 LET CURSOR=X5,19:PRINT Y#:
530 LET X6=X5:LET V6=V5:RETURN
540 LET X6=X5:RETURN
550 REM ..... 印刷機 PRINT 実行 .....

560 LET CURSOR=X1+2,19:PRINT G1#:
570 LET CURSOR=X1,P1:PRINT " ";
580 LET CURSOR=X+2,19:PRINT G#:
590 LET CURSOR=X,P:PRINT CHR#($6F,$91);
600 LET X1=X:LET P1=P
610 RETURN
620 REM ..... 印刷機実行 .....
630 LET G#=CHR#($14,$A,8,$ED,$A,8,$FF,$A,8,8,$F4,$F4)
640 LET G1#=CHR#($32,$A,8,32,$A,8,32,$A,8,32,$A,8,32,$F2)
650 FOR I=0 TO 31:LET E#=E#+CHR#($60):NEXT I
660 LET Y#=CHR#($95,$A,8,$9D,$A,8,$FF,$A,8,$F1)
670 LET Y1#=CHR#($32,$A,8,32,$A,8,32,$A,8,32,$F2)
680 RETURN
690 REM ..... 印刷機実行 .....
700 LET CURSOR=0,1:PRINT "ME ";LEFT$(E#,E);E:SPC$(32-E)
710 LET CURSOR=0,3:PRINT "PE ";LEFT$(E#,D);D:SPC$(32-D)
720 LET CURSOR=0,5:PRINT "KE ";LEFT$(E#,D1);D1:SPC$(32-D1)
730 LET CURSOR=0,9:PRINT "YE ";LEFT$(E#,E5);INT(E5);SPC$(32-E5)
740 LET CURSOR=0,11:PRINT "VPE":LEFT$(E#,D5);D5:SPC$(32-E5)
750 RETURN
760 REM ..... 印刷機実行 .....
770 LET D=D+SGN(RND(5)-1):LET D=D-(D>10)+(D<3)
780 LET D1=D1+INT(RND(3)-1):LET D1=D1-(D1>3)+(D1<1)
790 LET D5=D5+SGN(RND(4)-1):LET D5=D5-(D5>20)+(D5<5)
800 RETURN
810 REM ..... 印刷機実行 .....
820 LET CURSOR=X5+3,V5:LET P#=CURSOR#
830 LET CURSOR=X5+1,V5:PRINT CHR#($85,$85);"#";
840 MUSIC 1=>:IF P#<>" " THEN IF V5<>P THEN GOSUB 1060
850 LET CURSOR=X5+1,V5:PRINT SPC$(3);
860 LET D5=3:LET CURSOR=X5+3,V5:PRINT P#::RETURN
870 REM ..... 印刷機実行 .....
880 MUSIC 1=>:IF V5=V5:GOTO 890
890 LET X5=0:LET N=N+1:LET E5=15+INT(RND(5)+1):IF N>=10 THEN LET E5=25
900 LET D5=1:LET E=25
910 IF N>=30 THEN LET E=15
920 LET CURSOR=0,15:PRINT N;
930 RETURN
940 REM ..... 印刷機実行 .....
950 MUSIC D#VDVDBV
960 LET E5=E5-D:IF E5<=0 THEN LET E5=0
970 GOSUB 690
980 IF E5<=0 THEN GOSUB 670
990 RETURN
1000 REM ..... 印刷機実行 .....
1010 MUSIC DE=DED#E
1020 LET E5=E5-D1:IF E5<=0 THEN LET E5=0
1030 GOSUB 690
1040 IF E5<=0 THEN GOSUB 670
1050 RETURN
1060 REM ..... 印刷機実行 .....
1070 MUSIC U#LUEU#
1080 LET E=E-D5:IF E<=0 THEN LET E=0
1090 GOSUB 690
1100 IF E<=0 THEN GOTO 1120
1110 RETURN
1120 REM ..... 印刷機実行 .....
1130 LET CURSOR=10,18:PRINT "77777":N1="11111"
1140 FOR I=0 TO 100
1150 LET CURSOR=X+2,19:PRINT CHR#($FF,$A,8,$FF,$A,8,$FF,$A,8,$FF);
1160 LET CURSOR=X+2,19:PRINT CHR#($FE,$A,8,$FE,$A,8,$FE,$A,8,$FE);
1170 NEXT I
1180 FOR I=19 TO 22:LET CURSOR=X,I:PRINT " ";NEXT I
1190 LET CURSOR=X-3,22:PRINT CHR#($94,$9D,$FE,$FA);
1200 FOR I=0 TO 30
1210 LET CURSOR=X5-1,19:PRINT CHR#($FD,9,$FC);
1220 FOR J=0 TO 100:NEXT J
1230 LET CURSOR=X5-1,19:PRINT CHR#($F3,9,$F0);
1240 FOR J=0 TO 100:NEXT J
1250 NEXT I
1260 LET CURSOR=0,15:PRINT "印刷機実行確認?":INPUT A#
1270 IF A#="Y" THEN GOTO 10
1280 END
1290 REM .....
1300 REM • 印刷機実行 .....
1310 REM • 1982/8/1 AM 9:30
1320 REM • SUGIE TADASHI
1330 REM • MB-6885
1340 REM • BASIC
1350 REM .....

```

ベーシックマスターLIII用

カー・レース

秦野 雅弘

はじめに

このゲームはなんとなくひまだったので、半日ぐらいで作った物です。

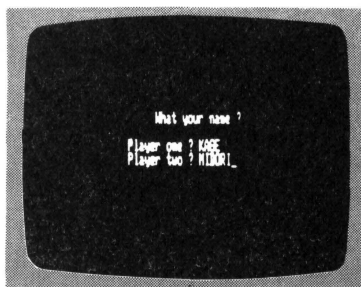
遊びかた

2人でプレイします。RUNさせると name を聞いてくるので、自分の名前を入れてください。コースが書き終わると、中央に“HIT/[PF5]KEY”と出るので、始める時に押してください。

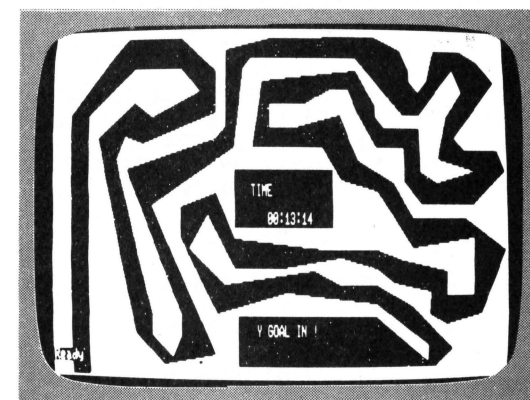
自分の車は左下で2台ならんでいます。プレイヤー1はテンキーの[2], [4], [6], [8]で、プレイヤー2は[SHIFT], [CAPSLOCK], [KANAHIRA], [A]で動かしします。早くゴールへ行った方が勝ちです。岩や壁に当たるとしばらく動けなくなります。

改造方法

①DATA文でコースが変えられます。X座標、Y座標の順でならんでいます。



▲〈写真1〉初めに2人の名前を聞いてくる



▲〈写真3〉ゴール・インの画面。車は点で表わされている

◀〈写真2〉コースが描かれる

②CA・CBの数を変えれば停止している時間が変わります。

おわりに

必らずNEWON 7を実行してください。

CHECKER FLAG

Dr.D: カー・レースか。ずいぶんオーソドックスなゲームじゃな。

編: ははあーん。Dr.はこのゲームをバカにしていますね。ところがですよ、ほら、こうしてRUNしてみると……。

Dr.D: ありゃりゃ、なんだこりゃあ!? ハッハッハッハッおもしろいなこれは!! 今までのカー・レースとは一風変わった作品だな。このコースといい、車が点というのもユニークじゃ。

編: そのとおり!! このゲームの良さはそこにあるんですよ。わかりましたかDr.??

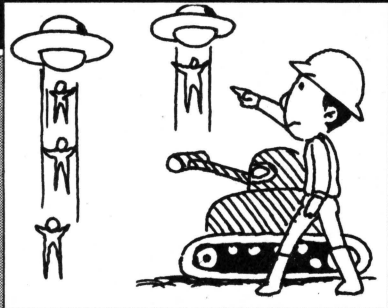
Dr.D: なんだか立場が逆になってしまったようじゃな。

カー・レースのプログラム・リスト

```

10 WIDTH80:SCREEN , ,0:CLS:CO=7
20 LOCATE30,10:PRINT"What your name ?"
30 LOCATE25,12:INPUT"Player one ";P1$
40 LOCATE25,13:INPUT"Player two ";P2$
50 POKE &HFFE0,&H04:CLS
60 LINE(0,0)-(639,199),PSET,CO,B
70 LINE(24,199)-(24,49),PSET,CO
80 FOR I=1 TO 124
90 READ LX,LV
100 LINE-(LX,LV),PSET,CO
110 NEXT I
120 PAINT(1,1),CO
130 FOR J=1 TO 300
140 RANDOMIZE(TIME):BNX=INT(RND(1)*160)*4+1:BNY=INT(RND(1)*100)*2
150 PSET(BNX,BNY,CO)
160 NEXT J
170 XA=33:XA1=33:YA=190:YA1=190:XB=41:XB1=41:YB=190:YB1=190:PSET(XA,YA,CO):PSET(XB,YB,CO)
180 LINE(250,80)-(388,112),PRESET,BF
185 LOCATE34,11:PRINT"HIT ":LOCATE37,13:PRINT"PF5 KEY!"
190 S=PEEK(&HFFE0)
200 IF S=212 THEN 210 ELSE 190
210 TIME$="00:00:00"
220 LOCATE34,11:PRINT "TIME"
230 LOCATE37,13:PRINT TIME$
240 A=PEEK(&HFFE0)
250 IF CA>0 THEN CA=CA-1:GOTO 330
260 IF A=135 THEN YA1=YA+2:GOSUB 300:GOTO 330
270 IF A=137 THEN XA1=XA-4:GOSUB 300:GOTO 330
280 IF A=184 THEN XA1=XA+4:GOSUB 300:GOTO 330
290 IF A=138 THEN YA1=YA-2:GOSUB 300:GOTO 330 ELSE 340
300 PRESET(XA,YA)
310 IF XA1=253 AND YA1>162 THEN CH#=P2$:GOTO 430
320 IF POINT(XA1,YA1) THEN COLOR,2:CA=8:BEEP:FOR I=0 TO 70:COLOR ,0:NEXTI:BEEP:X
A1=XA:YA1=YA:RETURN ELSE RETURN
330 XA=XA1:YA=YA1:PSET(XA,YA,CO)
340 IF CB>0 THEN CB=CB-1:GOTO 420
350 IF A=205 THEN YB1=YB+2:GOSUB 390:GOTO 420
360 IF A=183 THEN XB1=XB-4:GOSUB 390:GOTO 420
370 IF A=190 THEN XB1=XB+4:GOSUB 390:GOTO 420
380 IF A=141 THEN YB1=YB-2:GOSUB 390:GOTO 420 ELSE 230
390 PRESET(XB,YB)
400 IF XB1=253 AND YB1>162 THEN CH#=P1$:GOTO 430
410 IF POINT(XB1,YB1) THEN COLOR,2:CB=8:BEEP:FOR I=0 TO 70:COLOR ,0:NEXTI:BEEP:X
B1=XB:YB1=YB:RETURN ELSE RETURN
420 XB=XB1:YB=YB1:PSET(XB,YB,CO):GOTO 230
430 FOR I=0 TO 5:LOCATE35,21:PRINT CH#" GOAL IN !":BEEP:NEXTI
440 POKE&HFFE0,&HC4:END
450 DATA 100,5,174,5,224,24,224,49,124,66,100,62,88,74,136,162,136,174,162,186
460 DATA 174,174,174,162,100,79,224,62,236,56,236,12,300,5,450,4,488,12,500,24
470 DATA 500,30,512,36,524,30,536,12,574,12,600,18,624,30,562,62,576,68,624,68
480 DATA 636,80,588,99,512,99,488,86,488,68,450,68,424,49,424,49,412,36,388,36
490 DATA 350,44,300,44,300,56,336,56,400,49,424,74,474,86,500,106,576,106,636,12
4
500 DATA 600,162,550,168,524,162,526,149,474,144,450,136,400,130,318,136,250,136
,212,106
510 DATA 188,124,236,144,362,136,400,144,450,144,500,156,562,182,536,193,253,193
,253,162
520 DATA 450,162,524,188,524,180,450,156,324,150,224,162,174,118,174,100,224,92,
250,118
530 DATA 378,124,412,124,450,124,488,130,550,136,550,150,588,150,588,118,500,124
,450,92
540 DATA 400,86,374,68,274,68,288,30,424,24,450,44,450,50,462,56,512,56,512,80
550 DATA 536,86,588,80,536,74,550,50,574,36,562,24,512,50,487,50,424,18,274,18
560 DATA 262,24,250,68,136,100,224,186,150,192,112,174,62,62,112,42,136,50,200,3
6
570 DATA 174,24,112,24,50,50,50,199

```

MZ-80K/C/E/1200用

BASE DEFEND

鈴木 和幸

MZ-80K E

プログラムについて

このプログラムは、6年生のぼくが2度目に作ったプログラムで、作るのに時間がかかり、付けたり取ったりのでくり返しなので、行番号がひどいですが、その程度はまあゲームにさしつかえはないのでかんべんしてちょよ！（RENUMが使えたら……）

メモリも3.7KBと少ないので、ヒマな人はぜひ組んでみましょう。

ストーリー

2003年（もち西暦）、異星人との戦いが始まってからすでに1年たっていた。一方、日本ではH.W兵器のある基地（ベース）があり、基地からのビームの発射が5回で、敵の地上部隊をやっつける事ができる。

しかし、発射には5分の時間があるのだ。その間、空軍は基地を襲う！そこで、君は最新のビーム砲を用いて、それを防いでもらいたい。

ゲームの説明

(Z)Keyで左、(C)Keyで右です。なおKeyを押す時間の長さで、ビーム砲は3～1マス分進みます。

BEAM(SPACE)で発射され、続けて何発でも発射できます。

地上部隊はUFOが地上に落ちるか、衛星が一周すると進み、地上部隊が基地に着くと、GAME OVERになります。また降下モビル・スーツにレーザー・パイプ(~~~~)を6か所破られると、GAME OVERです。

5分たつと1ROUNDクリアで、5ROUNDクリアで1面をクリアする事ができます（まあ、1面クリアするには約30分の時間が必要だが）もちろんボーナス付きです。

改造のアドバイス

いくらがんばっても、30分くらいやって1面クリアはきびしいので、ROUNDをなくすか、または3ROUND位におさえるとよいでしょう。

またKeyの説明の次にストーリーを付け加えると分かりやすくなります。UFOがビームを出しても面白い。

余談（読まなくてもよい）

先日デパートでMZ-1200をいじくりました。いやあ、おどろきましたねえ。なんと、一度も成功しなかったフロッガ・ゲームが、なんと1発で成功したんですよ。Keyの押しやすさはMZ-80Bほどですよ。

テン・キーがついたと聞いていたけど、右側4列のKeyが離れただけですよ。

しかしK2Eを買ってしまった皆さん、かわいそうですねえ。シャープの意地悪!!

最後に

まあまあ、よくできたと思います（6年生だから）あとSAVEする前にPOKE\$299A,1をしてください。LOADした後に感心させられます。

今度は上下スクロールを利用したゲームを作ろうかな。

参考にした本

今までのBASICマガジン

CHEKCR FLAG

DrD: このプログラムについて、特に言うことはないな。小学6年生だそうだね。君の作品は良くできているよ。ストーリーも立派なものだ。それにこのゲームは完全なオリジナル作品といえるんじゃないかな。でも一つだけアドバイスをすると、君の実力ならば、次の作品はテーマを戦争モノ以外に見つけてほしいね。

編: これはまた、最初から真剣なお話ですね。小学生の作品としては立派すぎるんじゃないでし

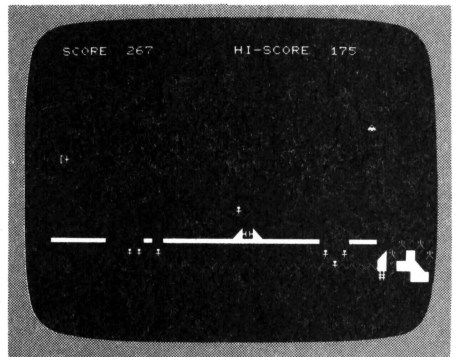
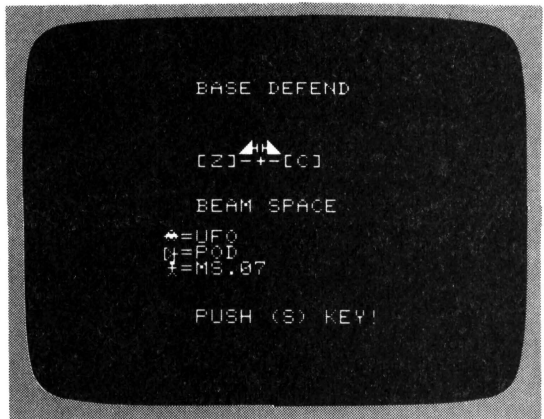
ょうか。

Dr.D: そうさ。だからこそ、次の作品はもっと自分のアイデアをいかしたものに、チャレンジしてほしいんだよ。

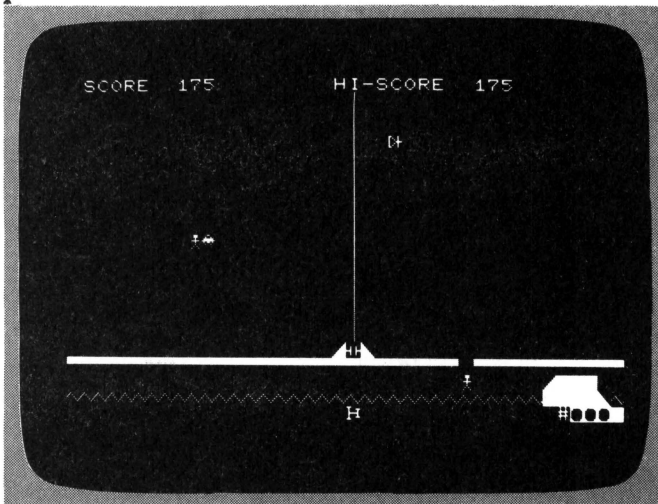
編: アイデア作品については、私も感じるところがあるんです。それは、投稿プログラムの中に同名あるいは内容の似たものが非常に多いんです。移植プログラムもけっこうですが、オリジナルなところもだしてほしいですね。

▶ 〈写真2〉キー操作の説明

▼ 〈写真1〉タイトル画面



▲ 〈写真4〉基地が破壊された!!



◀ 〈写真3〉ビーム発射したが、衛星に当たらず

BASE DEFENDのプログラム・リスト

```

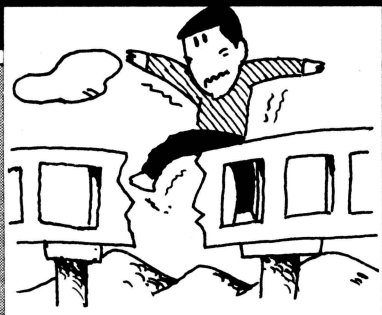
1 DIM M$(4):M$(1)="GOOD!":M$(2)="VERY GOOD!":M$(3)="NICE!":M$(4)="FUNTA STICK"
2 DIM B(4):B(1)=16:B(2)=12:B(3)=16:B(4)=12
5 TEMPO4:GOSUB 830:S=0:R=1:LU=1
10 GOTO 700:TI$="000000"
15 REM ■■■ MAIN ■■■
20 CURSOR1,J:PRINT " "
25 I=I+INT(RND(1)*2)+LU
30 IF I>38 THEN I=1:J=J+1:CURSOR D,22:PRINT " ":D=D+1:GOSUB160
35 CURSOR1,J:PRINTCHR$(106)
40 CURSOR12,J2:PRINT " "
45 CURSOR11,J1:PRINT " "
50 IF C=1 THEN I1=I1+INT(RND(1)*3)-1)*LU:J2=J2+LU
55 IF C=2 THEN I2=I2+INT(RND(1)*3)-1:GOTO 65
60 J1=J1+1:IF J1>18 THEN 170
65 IF I2<1 THEN I2=1
70 IF I2>30 THEN I2=30
75 CURSOR12,J2:PRINTCHR$(99)
80 IF J2>19 THEN J2=J+1:I2=I:IF J2=21 THEN D1=D1+1
85 IF I1<1 THEN I1=1
90 IF I1>38 THEN I1=38
95 CURSOR11,J1:PRINTCHR$(96)
100 IF TS>0 THEN TS=TS-1:GOTO 125
102 CURSORX,Y:PRINT " "
105 FOR A=1 TO 3
110 GET C$:POKE17828,0
115 IF(C$="Z")*(X>0)THEN X=X-1
120 IF(C$="C")*(X<37)THEN X=X+1
122 NEXT
123 CURSORX,Y:PRINT"▲":CHR$(110):"▲"
125 GET C$:POKE17828,0
130 IF C$=" " THEN GOSUB 230
135 C=INT(RND(1)*2)+1
140 IF(D>33)+(D1>5)THEN 450
145 IF VAL(TI$)>500 THEN GOTO 710
150 GOTO 20
155 REM ■■■ CAR SUB ■■■
160 CURSOR D,22:PRINTCHR$(97):RETURN
165 REM ■■■ トツクキ ■■■
170 IF(I1=X+2)+(I1=X+1)+(I1=X)THEN 180
175 GOTO195
180 CURSOR X,Y:PRINT"\U/":MUSIC"60"
185 CURSOR X,Y:PRINT"_"
190 CURSOR D,22:PRINT " ":D=D+2:TS=20:GOSUB160
195 I1=INT(RND(1)*38)+1:J1=2
200 FOR A=1 TO 500:NEXT A
205 CURSOR X,Y:PRINT " "
210 CURSOR1,J:PRINT " "
215 CURSOR D,22:PRINT " ":D=D+1:GOSUB160
220 GOTO 20
225 REM ■■■ BEAM SUB ■■■
230 B$="I":B=17:F=X+1:MUSIC"C1"
240 FOR A=17 TO 1 STEP -1
250 CURSOR F,A:PRINT B$
260 NEXT A
270 IF B$="I"THEN B$=" ":GOTO240
280 IFF=I THEN CURSOR I-1,J:PRINT"(●)■■■■>0<■■■■ ":GOTO320
290 IFF=I1 THEN CURSOR I1-1,J1:PRINT"-●-■■■■(0)■■■■!&■■■■ ":GOTO 330
300 IFF=I2 THEN CURSOR I2,J2:PRINT"火■■■//■■■ ":GOTO 340
310 GOTO 350
320 S=S+INT(RND(1)*101)+150:I=0:GOTO 290
330 S=S+100-J1:I1=INT(RND(1)*39)+1:J1=1:GOTO 300
340 S=S+50:J2=1:I2=1
350 CURSOR7,0:PRINT S:RETURN
450 REM ■■■ GAME OVER ■■■
460 CURSOR 35,22
470 FOR A=1 TO 10
480 PRINT " ":MUSIC"C0"
490 PRINT"■■■":MUSIC"C0"
500 NEXT A:MUSIC"_B0"
505 CURSOR 34,19:PRINT"/火火/"
510 CURSOR 34,20:PRINT"▲火▲"
520 CURSOR 34,21:PRINT"■ ■■/"
530 CURSOR 34,22:PRINT"#/ ■■ "
540 MUSIC"C4D4E6D1C1R7"
550 CURSOR 0,0
560 FOR A=1 TO 25

```

```

570 PRINT"#####";
580 NEXT A
590 FOR A=1 TO 25
600 PRINT
610 NEXT A
620 MUSIC"C4"
630 CURSOR 13,10:PRINT"GAME OVER"
640 CURSOR 13,12:PRINT"YOUR SCORE ";S
645 IF S>H THEN H=S
650 CURSOR 13,14:PRINT"HIGH SCORE ";H
660 CURSOR 13,17:PRINT"HIT ANY KEY"
670 MUSIC"C2RC2R_B2_A2_G2_B2RC2R2_B6"
680 GET A$:IF A$="" THEN 680
690 GOTO 10
700 REM ### ROUND START ###
710 PRINT"0":MUSIC"C1D1E1D1E1C1R7"
715 CURSOR 0,0
720 PRINT" SCORE ";S
725 PRINTTAB(19):"HI-SCORE ";H
730 FOR A=0 TO 39
740 CURSOR A,19:PRINT""
750 POKES4088+A,227
760 NEXT A
770 CURSOR34,20:PRINT"#####"
780 D=18:X=19:I=2:J=3:J1=3:I1=INT(RND(1)*38)+1:D1=0:J2=1:I2=11
785 IF R=6 THEN 1060
790 CURSOR 16,10:PRINT"ROUND ";R
795 FOR A=1 TO 1000:NEXT A
800 CURSOR 16,10:PRINT" "
810 R=R+1:MUSIC"E7C1"
820 TI$="000000":GOTO 20
830 REM ### TITOL ###
835 PRINT"0000":X=15:Y=18
840 PRINT"  █  █  █  █  █  "
850 PRINT"  █  █  █  █  █  "
860 PRINT"  █  █  █  █  █  "
870 PRINT"  █  █  █  █  █  "
880 PRINT"  █  █  █  █  █  "
885 PRINT"  █  █  █  █  █  "
890 PRINT"  █  █  █  █  █  "
895 CURSOR16,10:PRINTCHR$(96):"0"
900 PRINT"  █  █  █  █  █  "
910 PRINT"  █  █  █  █  █  "
920 PRINT"  █  █  █  █  █  "
930 PRINT"  █  █  █  █  █  "
935 CURSOR X,Y:PRINT"█":CHR$(110):"█"
940 MUSIC"D2E2F2E2D2C2R2D2E2F2E2D2C2~F2E2D2"
945 GOSUB 230
950 FOR A=1 TO 2000:NEXT A
960 PRINT"0000"
970 PRINTTAB(15):"BASE DEFEND"
980 PRINT:PRINT:PRINT
990 PRINTTAB(18):"█":CHR$(110):"█"
1000 PRINTTAB(15):"[Z]--[C]█"
1010 PRINT:PRINTTAB(15):"BEAM SPACE"
1020 PRINT:PRINTTAB(13):CHR$(96):"UF0"
1025 PRINTTAB(13):CHR$(106):"POD"
1026 PRINTTAB(13):CHR$(99):"MS.07██"
1027 PRINTTAB(15):"PUSH (S) KEY!"
1030 GET S$:IF S$="" THEN 1030
1040 IF S$="S" THEN RETURN
1050 GOTO 1030
1060 REM ### CLEAR ###
1070 ME=LV:IF ME>4 THEN ME=4
1075 CURSOR B(ME),7:PRINT M$(ME)
1080 CURSOR 15,9:PRINT"CLEAR!"
1085 S=S+1000-(D*10)-(D1*100)
1090 CURSOR 14,12:PRINT"BONUS":1000-(D*10)-(D1*100)
1095 LV=LV+1
1100 CURSOR 14,15:PRINT"LEVEL":LV;" GO!"
1110 MUSIC"R7R7R7"
1120 CURSOR B(ME),7:PRINT" "
1130 CURSOR 15,9:PRINT" "
1140 CURSOR 14,12:PRINT" "
1150 CURSOR 14,15:PRINT" "
1160 R=1:GOTO 790

```



橋渡しゲーム

黒沢 誠

はじめに

ゲーム&ウォッチのマンホールと似ていますが、少し(だいぶ?)違います。知らない人のために言うと、橋があります。この橋は、一部こわれているので、あなたがこわれている所をつぶして、人を渡します。

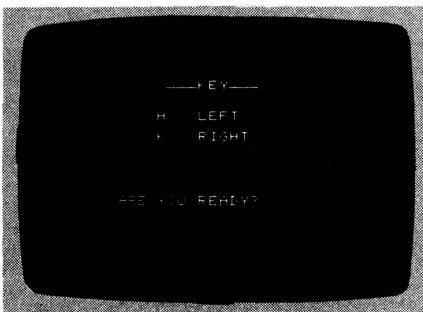
ゲームについて

ゲーム内容は前で言ったので言うことはほとんどありませんが、キー操作は、**◁**で左、**▷**で右に動きます。1回押すと一つ隣りに動くだけです。

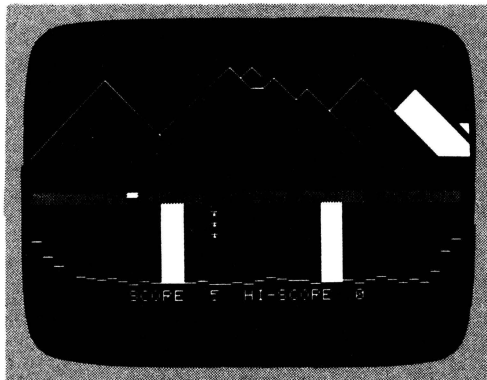
プログラム

一部マシン語を使っています。データはくれぐれも間違えないように、それと作ったらすぐセーブすることです。このマシン語は人間を動かすために使われて

▶〈写真1〉キー操作の説明



▼〈写真3〉アリヤー、どうなってんの!?

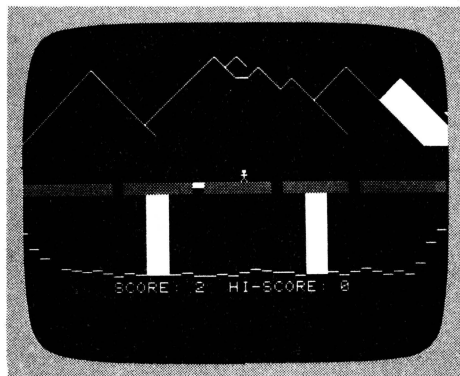


います(これが、そもそもの間違いであった)。このマシン語は、スピードを速くするために作ったのですが、そのために人が一度に2人以上落ちようとすると、1人助けただけでほかの人も助けたことになる、というBUGが出た。力のある人は直してください(お~なさない)。

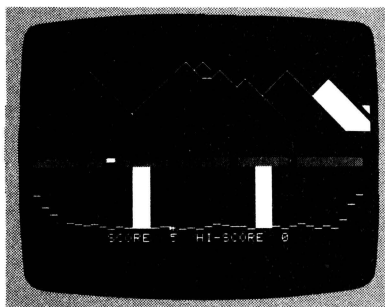
このくらいプログラムでも、ずいぶん速さが必要のようでして、点が高くなって速くなると、さすがにキー・スキャンの回数が少くなるので、キーの効きが悪くなります。

さいごに

このくらいのゲームだったら、やはりすぐにあきますね。今度からは実用になるプログラムも作ってきたいと思います。



▲〈写真2〉左から右へ橋を渡って行くが……



◀〈写真4〉ムザン!!

CHECKER FLAG

編：とても単純なゲームですが、画面のおもしろさと足音のテンポが、このゲームの雰囲気をもり上げています。

Dr.D：リストの短かさもさることながら、リズムのおもしろさがゲームのポイントだな。この種のゲームは、アイデアが勝負だよ。プログラムも難しくないし、ちょっと勉強すればすぐにでも作れると思う。

影：アイデアなら私にまかせてください。こんなのはどうですか。シーソー・ゲームなんですが、

片方には岩が上から落ちてくるんです。すると、人間がつり合いを取るために動くわけで、失敗すると谷底に落ちて行く——どうです。すばらしいでしょう。

編：影さんにしたら上でできですね。それでは、私の考えたアイデアを——皿回しゲームなんですけど、特に説明はいらないですね。何枚皿を回せるかを競うのです。

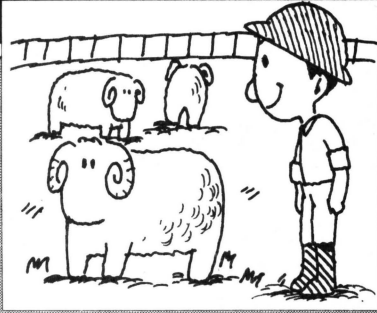
影：編君にしたらまずまずのアイデアだな。でも君にピッタリなのは“サル回しゲーム”だね。

橋渡しゲームのプログラム・リスト

```

5 GOTO290
10 N=53777:GOSUB270:TEMP07
15 PRINT"◎":S=0
20 POKE53688,202:GOSUB65
25 USR(24576)
30 FORA=1TO15-(S/8):GOSUB170:NEXTA
35 GOSUB155:IFF=1THENF=0:GOTO60
40 IFPEEK(53697)=202THENIFN<>53777THENL=53697:GOTO215
45 IFPEEK(53704)=202THENIFN<>53784THENL=53704:GOTO215
50 IFPEEK(53711)=202THENIFN<>53791THENL=53711:GOTO215
55 IFPEEK(53718)=202THENIFN<>53798THENL=53718:GOTO215
60 MUSIC"00":GOTO25
65 PRINT"0000"
70 PRINT"
75 PRINT"
80 PRINT"
85 PRINT"
90 PRINT"
95 PRINT"
100 PRINT"
105 PRINT"
110 POKE4466,12
115 PRINT"
120 FORZ=1TO6:PRINTTAB(12);"███";SPC(12);"███":NEXTZ
125 POKE4466,16:PRINT"~";TAB(38);"~"
130 PRINT"  ~";TAB(37);"  ~"
135 PRINT"   ~";TAB(36);"   ~"
140 PRINT"
145 POKE4466,20:PRINTTAB(9);"SCORE:";S;" HI-SCORE:";Q
150 RETURN
155 R=INT(RND(1)*(10+(20/(S+1))))
160 IFR=1THENCK=CK+1:IFCK/7=INT(CK/7)THENPOKE53688,202
165 RETURN
170 REM
175 GETG$
180 IFG$="H"THENIFN<>53777THEN205
185 IFG$="K"THENIFN<>53798THEN210
190 IFPEEK(N-80)=202THENIFF=0THENMUSIC"~E1":S=S+1:GOSUB145:F=1
195 POKEN-40,122
200 RETURN
205 POKEN-40,0:N=N-7:POKEN-40,122:GOTO190
210 POKEN-40,0:N=N+7:POKEN-40,122:GOTO190
215 I=0:FORK=LTO1+320STEP40:POKEK,205:I=I+1:POKE4514,I:USR(68)
220 FORX=1TO10:POKEK,0:NEXTX,K
225 POKE57359,0
230 POKEK-40,203:FORI=9TO254:POKE4514,I:USR(68):NEXT:USR(71)
235 POKE57359,0
240 POKE4466,4:PRINTTAB(13);"GAME OVER0000000000--TRY?(Y/N) --0000";
245 USR(2483)
250 GETT$:IFT$="N"THENPRINT"◎":END
255 IFS>QTHENQ=S
260 IFT$="Y"THEN15
265 GOTO245
270 FORA=24576TO24592:READJ:POKEA,J:NEXT:RETURN
275 DATA62,0,33,220,209,17,221,209,1,37,0,237,184,50,184,209,201
280 FORI=1TO5:POKE4514,(S+6)/5:USR(68):FORD=1TO2:NEXT:USR(71):NEXT:RETURN
290 PRINT"00000", " —KEY—":PRINT"00", "H : LEFT"
295 PRINT"0", "K : RIGHT"
300 PRINT"0000000000ARE YOU READY? / 0000":USR(2483):GOTO10

```



羊飼いゲーム

土屋 浩一

遊びかた

森の中の羊♥をあなた♠が群れのある地点■に追い込むゲームです。木♣は羊のみ通れます。ちなみに木に近づくだけで、あなたは影響をうけます(木の横ではまっすぐ進めない)。

最初、エネルギーは2500カロリー、移動すると10カロリー、移動しなくても2カロリーずつ減少して行きます。しかしグリコ○をたべると、800カロリーUPします。なお1面クリア毎に、500カロリー増えます。

その他、3面に2コの割で宝石が出てきます。この上を通った羊は、さらに150ポイントの価値があります。羊は1匹につき、100ポイントもらえます(もし人が宝石の上を通ると、宝石は砕けてしまい消滅します)。木はスコアに比例して増加します。

操作方法

⑧で上、②で下、④で左、⑥で右です。

ゲームのコツ

必勝法は特にありませんが、羊のすぐ後をついて行くと、木をす通りできます。また、宝石はダミーもあるので要注意です。

なお、このプログラムの中心的存在であるCHARACTERS\$のない方は、それなりに考えてください(POKE等や最初から座標を決めておく等々)。

改造の注意として、なぜかCHARACTER\$は外部入力を受けつけない様な所があるので(僕のSB-5520ではそうです)、注意してください。

あと書き

『何か他人と違うゲームを作ってみよう』ということでできた2作目のプログラムです。1作目よりは、わかりやすいと思います。

参考

マイコンBASICマガジンパソコンゲーム大全集II「PACKandPACK」

変数表

S = スコア
 HS = HIスコア
 E = エネルギー
 Q = 木の本数
 F = 宝石のポイント数
 M, G, W = 判別用
 JX, JY = 羊飼いの座標
 FX, FY = 羊の座標
 BX, BY = 群れの座標
 J1 ~ J3 = グリコおよび宝石の出る確率
 WX, WY = 直前に通過した木の座標

CHECKER FLAG

Dr.D: 画面を見てもらえばわかるように、特別なキャラも使用していない。それでも、このゲームがおもしろいのは、羊と羊飼いという設定のおもしろさだからだ。

編: 羊を追って羊飼いが動く、あたかも羊飼いで逃げないように羊が動くのがかわいいですね。キー操作で思うように動かさない羊が、ゲームの興味をひいています。

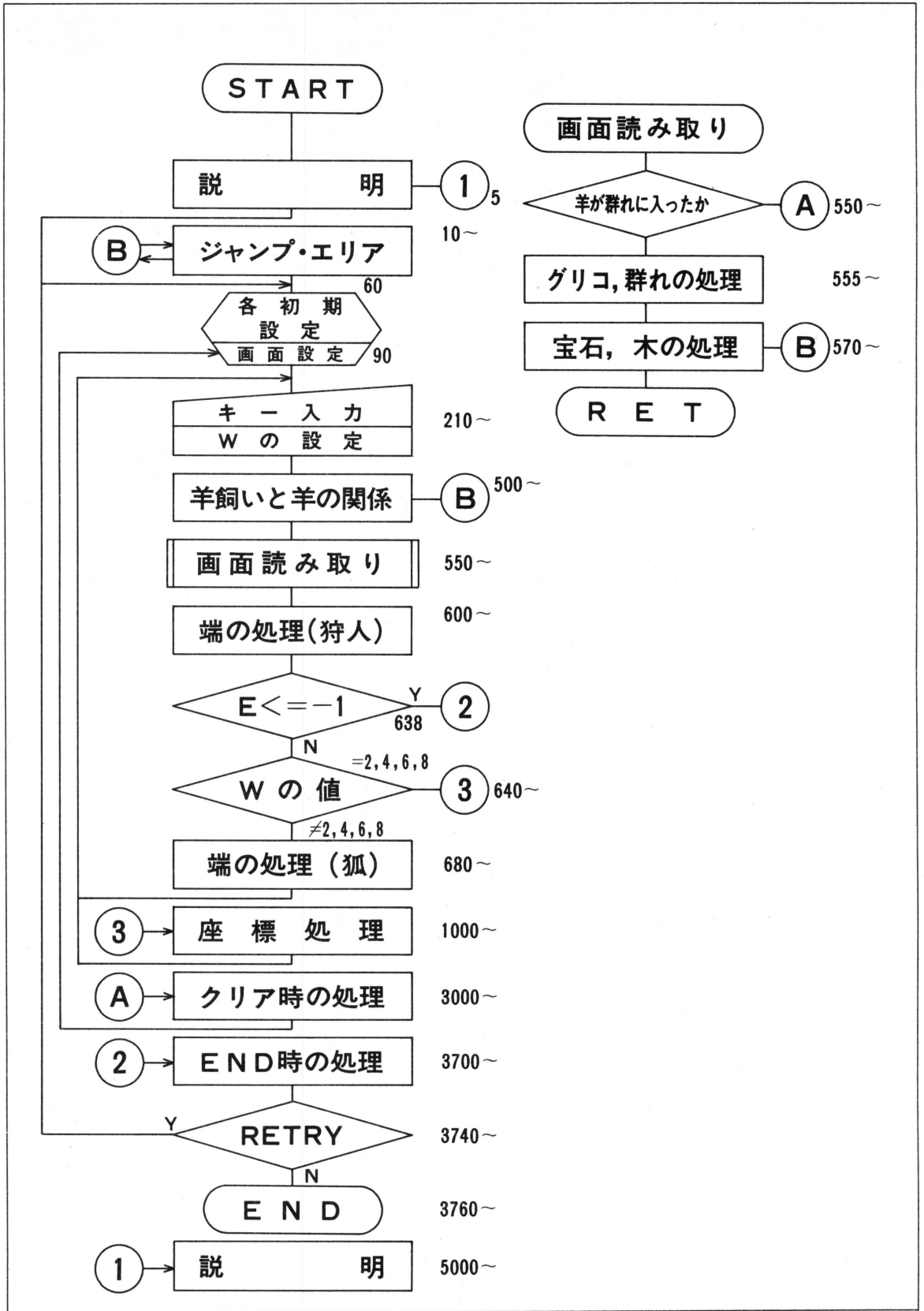
Dr.D: 土屋君はフローチャートも付けてくれたが、非常にわかりやすく助かるな。

編: 読者の多くはフローチャートを十分に書けないようですので、近いうちに簡単なフローチャートの書きかたを教えてあげようかと考えてます。

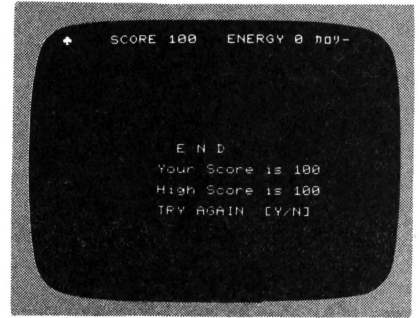
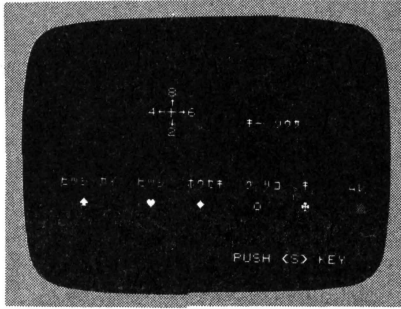
Dr.D: えっ? 君がかね?

編: いいえ、Dr.がですよ。

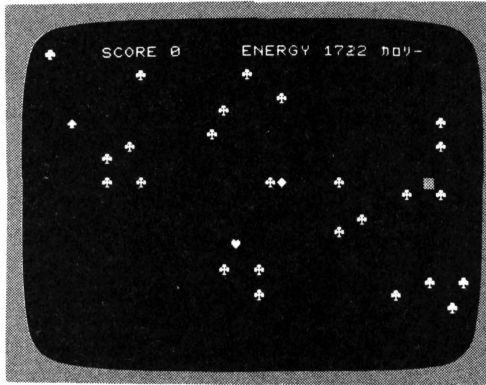
Dr.D: 調子いいんだから。



◀◀写真1▶▶ キー操作の説明



▲◀写真3▶ ゲーム・エンド



◀◀写真2▶▶ ヒツジカイ (♠) がヒツジ (♥) を追って行く

羊飼いのゲームのプログラム・リスト

```

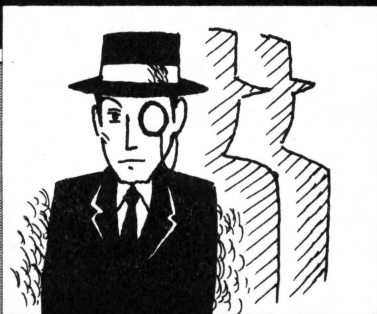
1 REM *****
2 REM *** ヒツジ かい GAME ***
3 REM *** K. TSUCHIYA ***
4 REM *****
5 GOSUB 5000
6 HS=0
7 GOTO 60
20 CURSORJX,JY:PRINT" "; :RETURN
25 Q=25+INT(S/100) :RETURN
30 CURSORJX,JY:PRINT" "; :CURSORFX,FY:PRINT" ";:RETURN
40 CURSORFX,FY:PRINT" ";:TEMPO7:MUSIC"A" :RETURN
45 CURSORWX,WY :PRINT"♠";:RETURN
60 POKE$952,0
70 S=0:E=2500:Q=25:F=0:M=0
80 DEF KEY(S)=POKE$952,1667
85 GX=0:GY=0
90 PRINTCHR$(6):TEMPO 6:G=1
120 JX=INT(RND(1)*37)+2
121 FX=INT(RND(1)*37)+2
122 BX=INT(RND(1)*36)+2
124 GX=INT(RND(1)*36)+2
125 JY=INT(RND(1)*22)+2
126 FY=INT(RND(1)*22)+2
127 BY=INT(RND(1)*21)+2
128 GY=INT(RND(1)*21)+2
130 J1=INT(RND(1)*3)
133 J2=INT(RND(1)*3)
135 J3=INT(RND(1)*3)
180 FORA=1TO Q
185 CURSORINT(RND(1)*35)+2,INT(RND(1)*20)+2:PRINT"♠";:NEXT
187 IF J1=0 THEN CURSORINT(RND(1)*35)+2,INT(RND(1)*20)+2:PRINT"♠";
188 IF J2=0 THEN CURSORINT(RND(1)*35)+2,INT(RND(1)*20)+2:PRINT"♠";
190 IF J3=0 THEN CURSOR GX,GY:PRINT"0";
195 CURSOR BX,BY:PRINTCHR$(31);
198 CURSOR S,0:PRINT"SCORE";S;
200 CURSORJX,JY:PRINT"♠";:CURSORFX,FY:PRINT"♠";:CURSOR17,0:PRINT"ENERGY";E;" 加
リ- ";
205 E=E-2
210 GETA$ :W=0
220 IF A$="2" THEN W=2
221 IF A$="4" THEN W=4
222 IF A$="6" THEN W=6

```

```

223 IF A$="8" THEN W=8
500 IF (JX>=FX)*(JX<=FX+3)*(JY=FY) GOSUB 30 :FX=FX-1:GOTO 550
510 IF (JX<=FX)*(JX>=FX-3)*(JY=FY) GOSUB 30 :FX=FX+1:GOTO 550
520 IF (JY>=FY)*(JY<=FY+3)*(JX=FX) GOSUB 30 :FY=FY-1:GOTO 550
530 IF (JY<=FY)*(JY>=FY-3)*(JX=FX) GOSUB 30 :FY=FY+1
540 IF W>0 GOSUB 30
550 IF (FX=BX)*(FY=BY) THEN S=S+100+F :F=0 :GOTO 3000
555 IF (JX=BX)*(JY=BY) THEN CURSORBX, BY :PRINTCHR$(31);
560 IF (FX=GX)*(FY=GY) THEN G=0
565 IF (JX=GX)*(JY=GY)*(G=1) THEN G=0 :E=E+800:MUSIC"C1D1F1"
570 IF CHARACTER$(FX, FY)="" THEN TEMPO7 :MUSIC"CEG" :F=F+150
575 IF CHARACTER$(FX, FY)="" THEN WX=FX :WY=FY :GOSUB40
580 IF CHARACTER$(JX+1, JY)="" THEN WX=JX+1:WY=JY :GOSUB20:JX=JX-1
581 IF CHARACTER$(JX-1, JY)="" THEN WX=JX-1:WY=JY :GOSUB20:JX=JX+1
582 IF CHARACTER$(JX, JY+1)="" THEN WX=JX :WY=JY+1:GOSUB20:JY=JY-1
583 IF CHARACTER$(JX, JY-1)="" THEN WX=JX :WY=JY-1:GOSUB20:JY=JY+1
595 GOSUB 45
600 IF JX<=2 THEN JX=2
610 IF JX>=37 THEN JX=37
620 IF JY<=2 THEN JY=2
630 IF JY>=23 THEN JY=23
635 GOSUB 45
637 IF E<=100 THEN MUSIC"G"
638 IF E<=-1 THEN POKE$952,166:GOTO 3700
640 IF W=2 THEN E=E-8 :GOTO 2200
650 IF W=4 THEN E=E-8 :GOTO 2400
660 IF W=6 THEN E=E-8 :GOTO 2600
670 IF W=8 THEN E=E-8 :GOTO 2800
680 IF FX<=1 THEN FX=3
690 IF FX>=38 THEN FX=36
700 IF FY<=1 THEN FY=3
710 IF FY>=24 THEN FY=22
730 IF S>=1000THEN GOSUB 25
800 GOTO 200
1000 CURSORJX, JY:PRINT" ";CURSORFX, FY:PRINT" ";:GOTO 200
2200 IF (JY<=23)*(FY<=23) THEN JY=JY+1
2250 IF JY>23 THEN JY=23
2255 IF FY>23 THEN FY=22
2300 GOTO 1000
2400 IF (JX>=2)*(FX>=2) THEN JX=JX-1
2450 IF JX<2 THEN JX=2
2455 IF FX<2 THEN FX=3
2500 GOTO 1000
2600 IF (JX<=37)*(FX<=37) THEN JX=JX+1
2650 IF JX>37 THEN JX=37
2655 IF FX>37 THEN FX=36
2700 GOTO 1000
2800 IF (JY>=2)*(FY>=2) THEN JY=JY-1
2850 IF JY<2 THEN JY=2
2855 IF FY<2 THEN FY=3
2900 GOTO 1000
3000 TEMPO 5
3010 MUSIC"CCEGGFEDCCDEEDC
3015 CURSOR5,0:PRINTS:E=E+500
3020 GOTO 90
3700 PRINTCHR$(6):POKE$952,166
3710 CURSOR 12,11:PRINT"E N D"
3720 CURSOR 10,13 :PRINT"Your Score is";S
3725 IF HS<S THEN HS=S
3727 CURSOR 10,15 :PRINT"High Score is";HS
3730 CURSOR 10,17:PRINT"TRY AGAIN [Y/N]
3740 GETA$
3750 IF A$="Y" THEN 60
3760 IF A$="N" THEN CONSOLE50,24:PRINTCHR$(6):END
3770 GOTO 3740
3900 END
5000 PRINTCHR$(6):CONSOLE51,24,C40
5010 CURSOR 13,6:PRINT"8":CURSOR13,7:PRINT"↑":CURSOR11,8:PRINT"4←+6":CURSOR13,
9:PRINT"↓":CURSOR13,10:PRINT"2 " ;CHR$(2);"キ- ソウサ"
5020 CURSOR 2,15:PRINT"ヒツシ"カイ ヒツシ" ホウセキ ク"リコ キ Δレ"
5030 CURSOR 4,17:PRINT"▲ ♡ ◆ 0 ♣ " ;CHR$(31);
5040 CURSOR 20,22:PRINT"PUSH <S> KEY
5050 GET A$
5060 IF A$="S" THEN RETURN
5070 GOTO 5050

```



ルパンIII世

古谷 義純

ゲームについて

ポリ公“m”に捕まらないように、上の金庫まで行き、そこで金“\$”を取って、下の所（左右どちらでもよい）へ運んで行ってください。金は、その前に行けば取ることができます。キーは②, ④, ⑥, ⑧で上下左右に動き, ⑤でワープします。この時, ⑤を押しっぱなしにしておくと, ワープをし続けるのでご注意ください。

ルパンは3人捕らえられると、ゲーム・オーバーです。スコアが500点を超えると、ルパンが1人増えます（ルパンそのものは1人しかいないはずだが?）。

プログラムについて

特に高級なテクニックは使っていないと思うので、眺めればわかるでしょう。

改造について

音楽が多少長いと思うのですが、変えたい人は勝手に変えてください。

時間は5分以内（あっ書き忘れてた!）ですが、長くしたい人は470行のTI\$を増やしてください。

ルパンのスピードが遅いと思う人は、100行、510行を次のように変更してみると、多少は速くなります。

```
100 DIM SC(5):FOR I=1 TO 5:SC
(I)=0:NEXT:FOR I=1140 TO 1143
:READ A:POKE I,A:NEXT
510 GET E$:USR(1140)
1150 DATA 175, 195, 1, 9
```

おわりに

このゲームは、おなじみ（といってもかなり古いが）のルパン・ゲームをMZ80B用にアレンジしてあるものですが、K/C/E用にも変更可能です。

このゲームは、スクリーンが小さいですが、もっとワイドにしたV1.1も、もうすぐできます。またこのグラフィック版も開発中です。

以前にも似たような物が（PC用のが）これに発表されていたらしいですが、一切参考にしていません。

最後に、リナンバーをやらせてくれたTECNO SOFTの吉村さん、富沢仁司くん、どうもありがとうございました。

CHECKER FLAG

Dr.D:わりと見慣れたゲームだが、それなりにおもしろさがあるな。この作品は、コンパクトにまとまっていて、派手さはないものの、しっかりしたプログラムだ。

影:Dr.このプログラムね、そんなにおもしろくないですよ。ルールそのものも単純だし、特に変化がないし、どこがおもしろいんだろうか。

編:分かってないなあ、影さんは。確かにゲーム内容は平凡かもしれないけれど、画面の設定のうまさは影さんにも理解できるでしょ。

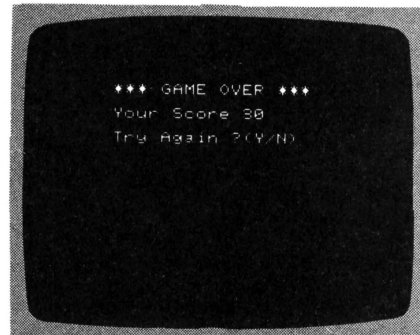
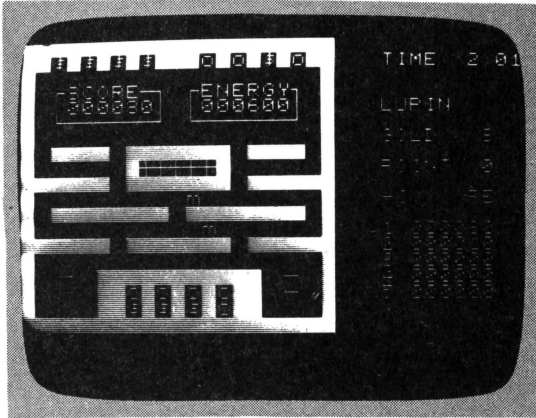
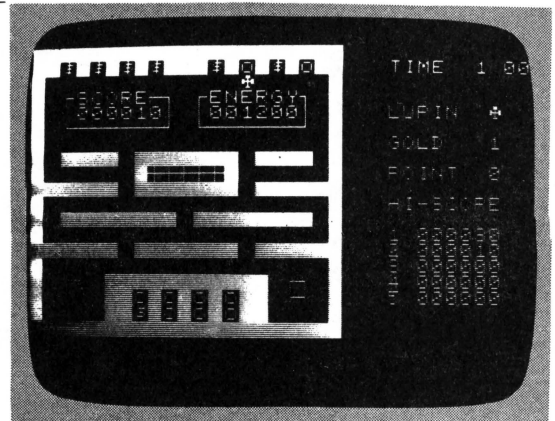
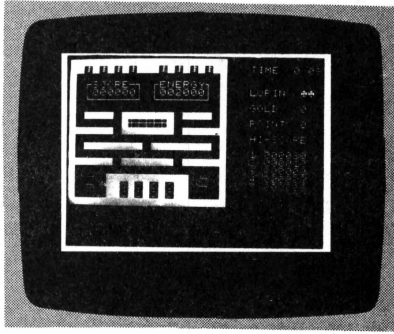
影:なるほどね。そう言われればそうかもね。まあこの種のゲームはほとんど内容が似かよってるからな。そうか、そうか、ワカッターゾー

編:ああ、馬鹿にした態度//その態度が死を招く//

Dr.D:影君の言いたいことも、わたしには良くわかる。そうだな、古谷君には次の作品で影君をアッといわせてもらおうじゃないか。

▼(写真3)ポリ公に捕まった!!
(音がしてルパンは消える)

▶(写真1)ゲーム・スタート直
後の画面



◀(写真4)ゲーム・オーバー

▲(写真2)上の金庫にたどりついて、金を取った

ルパン三世のプログラム・リスト

```

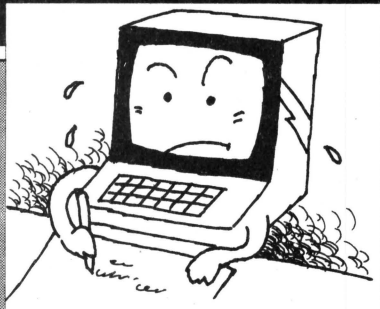
5 DIMSC(5):FORI=1TO5:SC(I)=0:NEXT
10 CONSOLEC40:TEMPO5:S=0:G1=0:E=2000:L=3:S2=0:L=3:H=1:TI$="000000":P=1
20 K$=CHR$(30):K1$="*":K2$=" ":K3$="0":K4$="m":GH=0:IU=33
30 X1=7:Y1=17:S1=0
40 CURSOR0,0:PRINTSTRING$(K$,21)
50 PRINTK$:FORI=1TO4:PRINTK$:K2$:NEXT:PRINTK$:K$:FORI=1TO4:PRINTK$:K2$:NEXT
:PRINTK$:K$
60 FORI=1TO16:PRINTK$:SPACE$(19):K$:NEXT
70 PRINTSTRING$(K$,21)
80 CURSOR24,1:PRINT"0:00"
90 CURSOR2,3:PRINT"ENERGY":PRINTTAB(2);"000000|000000";TAB(24);"
LUPIN ***":PRINTTAB(2);" "
100 CURSOR12,4:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(E),LEN(STR$(E))),6)
105 CURSOR3,4:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))),6)
110 CURSOR0,6
120 FORI=1TO4:PRINT:PRINTSTRING$(K$,21):NEXT
130 PRINT:PRINTTAB(2);" " ;STRING$(K$,11);" "
140 PRINTTAB(2);" " ;K$:FORI=1TO4:PRINTK$:K3$:NEXT:PRINTK$:K$;" "
150 PRINTTAB(5);K$:FORI=1TO4:PRINTK$:K3$:NEXT:PRINTK$:K$
160 CURSOR1,7:PRINT" ";TAB(6);" ";TAB(14);" ";TAB(19);" "
170 PRINTTAB(7);K$;"++++";K$
180 PRINTTAB(6);" ";TAB(14);" ":PRINT:PRINTTAB(1);" ";TAB(10);" ";TAB(19);" "
190 PRINT:PRINTTAB(6);" ";TAB(14);" "
200 CURSOR24,6:PRINT"GOLD":PRINT:PRINTTAB(24);"POINT"
205 PRINT:PRINTTAB(24);"HI-Score ":PRINT
206 FORI=1TO5
207 PRINTTAB(23);I;" ";RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(SC(I)),LEN(STR$(SC(I))))),6)
208 NEXT
210 CURSOR3,6:PRINTTAB(30);S1:PRINT:PRINTTAB(30);G1
220 IFGH=1GOTO285
230 TEMPO7
240 MUSIC"#F5D-B-AA3E#FG#FEDR#F5D-B-A#G3AB+#C+E+D2R0+D3R"
250 MUSIC"G7A3+CBA+D5+D5R0+D3+EB+CA5A5R0A3+CBAG+G+#F+E+D+CBA"
260 MUSIC"G7A3+CBA+D5+D5R0+D3+EB+CA5A5R0A3+CBAG+DABGR+GR":TEMPO5
270 DIMD1(2),D2(2):X=4:Y=16:D2(0)=3:D2(1)=10:D2(2)=14
280 D1(0)=1:D1(1)=18:D1(2)=18:TI$="000000"

```

```

285 CURSOR0,4:PRINTTAB(IU);" "
290 B1#=CHARACTER$(X+1,Y):B2#=CHARACTER$(X-1,Y)
300 B3#=CHARACTER$(X,Y+1):B4#=CHARACTER$(X,Y-1)
310 IFTI$="000501" THEN710
320 IF(B4#=K2#)*(H=1)GOSUB700
330 IF(B1#=K4#)+(B2#=K4#)+(B3#=K4#)+(B4#=K4#)GOTO890
340 CURSORX,Y:PRINT" "
350 POKE$0953,0:GETE$=POKE$0953,$73
360 IFE$="6" GOTO420
370 IFE$="4" GOTO440
380 IFE$="2" GOTO460
390 IFE$="8" GOTO480
400 IFE$="5" GOSUB790
410 GOTO490
420 IFB1$=" " THENX=X+1:GOTO490
430 GOTO490
440 IFB2$=" " THENX=X-1:GOTO490
450 GOTO490
460 IFB3$=" " THENY=Y+1:GOTO490
470 GOTO490
480 IFB4$=" " THENY=Y-1
490 CURSORX,Y:PRINTK1$
500 FORK=0TOP:CURSORD1(K),D2(K):PRINT" "
510 A1#=CHARACTER$(D1(K)+1,D2(K)):A2#=CHARACTER$(D1(K)-1,D2(K))
520 A3#=CHARACTER$(D1(K),D2(K)+1):A4#=CHARACTER$(D1(K),D2(K)-1)
530 SE=INT(RND(1)*3):ONSEGOTO550,560,570
540 IF(D1(K)<X+2)*(A1$=" ") THEND1(K)=D1(K)+1:GOTO580
550 IF(D1(K)>X-2)*(A2$=" ") THEND1(K)=D1(K)-1:GOTO580
560 IF(D2(K)<Y)*(A3$=" ") THEND2(K)=D2(K)+1:GOTO580
570 IF(D2(K)>Y)*(A4$=" ") THEND2(K)=D2(K)-1
580 CURSORD1(K),D2(K):PRINTK4$:NEXT
590 IF(X=4)*(Y=17)*(G=1) THEN650
600 IF(X=16)*(Y=17)*(G=1) THEN650
610 CURSOR30,1:PRINTMID$(TI$,4,1)+" "+RIGHT$(TI$,2)
620 IFS1>7GOTO780
630 IFS2>500THENL=L+1:MUSIC"AO":S2=0:P=P+1:IU=IU+1:CURSORIU-1,4:PRINTK1$
640 GOTO290
650 G=0:S=S+10:IFX1>13THENX1=7:Y1=Y1-1
660 CURSORX1,Y1:PRINTK2$:MUSIC"C3EG+C"
670 X1=X1+2:S1=S1+1:H=1:S2=S2+10
680 CURSOR3,4:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))),6)
690 CURSOR30,6:PRINTS1:GOTO290
700 H=0:G=1:CURSORX,Y-1:PRINTK3$:MUSIC"C1F":RETURN
710 PRINTCHR$(6)
715 TEMPO6
720 CURSOR10,6:PRINT"*** GAME OVER ***"
730 PRINT:PRINTTAB(10);"Your Score";S:PRINT:PRINTTAB(10);"Try Again?(Y/N)"
731 FORI=1TO5
732 IFSC(I)<8GOTO735
733 NEXT
734 GOTO739
735 FORJ=4TO1STEP-1:SC(J+1)=SC(J):NEXTJ:SC(I)=S
739 MUSIC"-85-A4C1E5D4C1E5D4C1D5C4-G1-A5C4-G1-A5-A5"
740 GETE$
750 IFE$="Y" THEN10
760 IFE$="N" THENCONSOLEC40:END
770 GOTO740
780 S=S+INT(E*0.1):G1=G1+1:TI$="000000":E=2000:GH=1:MUSIC"C1D1E1F1G1A1B1":GOTO3
0
790 IFE<100THENRETURN
800 CURSORX,Y:PRINT" "
810 X=INT(RND(1)*19)+1:Y=INT(RND(1)*17)+2
820 IFCHARACTER$(X,Y)=" " THEN840
830 GOTO810
840 MUSIC"C1DEF"
870 E=E-200
880 CURSOR12,4:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(E),LEN(STR$(E))),6):RETURN
890 CURSORX,Y:PRINT" ":TEMPO7
900 MUSIC"+A5R1+F5+R1+G5R1+C7R5+C5R1+G5R1+A5R1+F7R7"
910 MUSIC"+F5R1+A5R1+G5R1+C7R5+C5R1+G5R1+A5R1+F7":L=L-1:TEMPO5
920 IFL<1GOTO710
930 IU=IU-1:CURSORIU,4:PRINT" ":X=4:Y=17:GOTO290

```



ワード・プロセッサ

久松 宏通

内 容

ワード・プロセッサが、たくさん出てきましたが、6001用のものはありません。漢字はありませんが、L COPYを使ってディスプレイ上に出るものは、すべてプリンタに打ち出せます。

表を作ったり、英文を書く時に使えらと思います。

操作方法

ディスプレイの指示どおりに打ちこめば、プリンタに打ち出せます。

文章の打ち込み、訂正は、プログラムを打ち込むの

と全く同じ方法で行ないます。

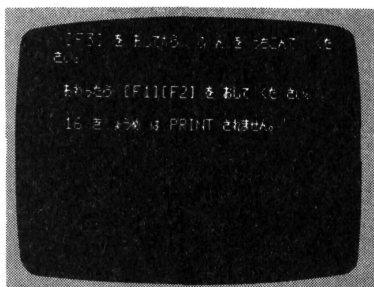
プログラムのしくみ

文章は、15行32桁です。16行目に入ると、その部分はL COPYの時に消えてしまいます。全体がスクロールして、最初の1行が消えてしまわないためです。

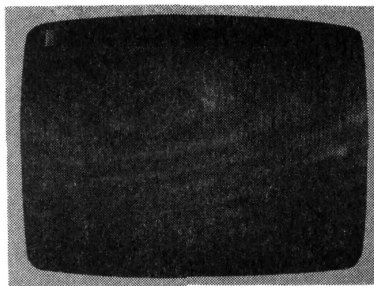
最後に

プログラムが短いので、もっといろいろな画面が選べるようにするのもいいと思います。RAMを拡張して、3ページ連続コピーという方法もあります。

▶〈写真1〉スタート画面

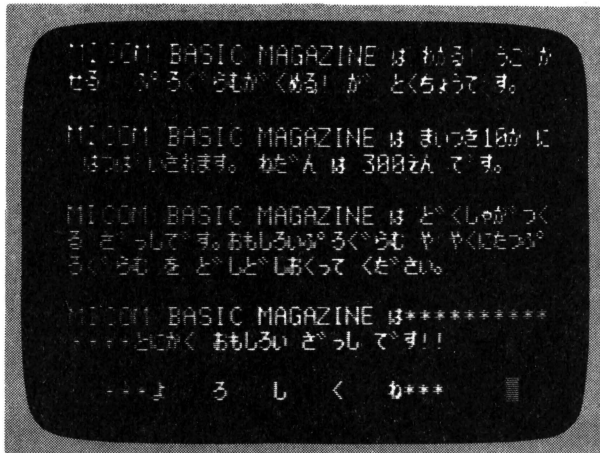


◀〈写真2〉使いかたの説明



▲〈写真3〉[F3]を押すとカーソルが表われる

▶〈写真4〉この後[F1][F2]と押すと、プリンタが動き出す



| | |
|---------|---------------|
| 10~35 | ファンクション・キーの指定 |
| 50~70 | 文章のコピー |
| 100~160 | 文章作成 |
| 200~310 | プログラムの説明 |

CHECKER FLAG

編：実用プログラムがしだいに多くなっています。この作品は、会社員の方がちょっとした工夫で考え出したワード・プロセッサです。

Dr.D：どれどれ。なるほどワード・プロセッサというよりも、ミニ・ミニ・ワード・プロセッサといったところだな。しかしLCOPY命令を利用して、わずか3つのキーで文章が作れるようにしたのはグッド・アイデアだ。

編：プログラムも短かくできてるし、これを基にしていろいろな機能を付け加えていくと、おもしろいですね。

Dr.D：実用ソフトといえば、NECからも教育用のソフトが発売されてるそうじゃないか。編君、ちょっと説明してくれたまえ。

編：「たのしいどうぶつ村のかずのがっこう」のことですね。このソフトは、3~4歳児の2年間に望まれる①10までの数の多さとしての意味②10までの数の分解と合成③10までの順序の表し方が家庭で楽しみながら習得できるというものです。

“どうぶつむら”を中心にくり広げられる身近なストーリーを通して親と子、先生と生徒が仲良くコンピュータと対話しながら、いろいろなことを体験し発見する中で、楽しく数の基本が学習できるようになっています。

Dr.D：ほほう、さすがはパピコンだな。これまでのパソコンは、ゲームがほとんどだったから、子供たちが使うとなると遊びのためというイメージが強いからな。これで教育ママも納得してパソコンを子供に与えるようになるのではなからうか。

編：それだけではないですよ。お母さんやお父さんも、それによってパソコンに興味を持ち始めるってことも十分に考えられますから。

```

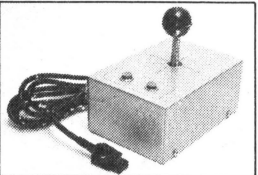
1 REM
2 REM      ワード プロセッサ
3 REM      1982.6.27
4 REM      k. hisamatsu
5 REM
10 KEY1,CHR$(254)
20 KEY2,"goto50"+CHR$(13)
30 KEY3,"a"+CHR$(30)+CHR$(28)+CHR$(28)+CHR$(8)+CHR$(8)
35 GOTO 200
50 SCREEN 2,2,2:CONSOLE15,1:CLS
60 LCOPY
70 GOTO100
100 REM*****MAIN
110 SCREEN 2,2,2:CONSOLE0,16,0,1:CLS:COLOR0
120 PRINT " [F3] を おしてから、 ひん を
うちこんで くたさい。"
125 PRINT :PRINT " おわったら [F1][F2]
] を おして くたさい。"
126 PRINT :PRINT " 16 きょうめ は PR
INT されません。"
130 B#=INKEY$:IFB#=""THEN130
135 CONSOLE0,16:CLS
140 CONSOLE15,1:COLOR 2
150 COLOR0:LOCATE0,0
160 END
200 REM*****せつめい
210 SCREEN 1,1,1:CLS
220 PRINT "
"
230 PRINT "      [ワード プロセッサ]"
240 PRINT "
"
250 PRINT "      1. ひんしょう を プリンター に
うちたす"
260 PRINT "      ための プログラム です。"
270 PRINT "      2. よこ 32 もじ、 たて 15
きょうめ"
280 PRINT "      です。"
290 PRINT:PRINT :PRINT "
SPACE KEY"
300 A#=INKEY$:IFA#=""THEN300
310 GOTO 100
    
```

PC-6001

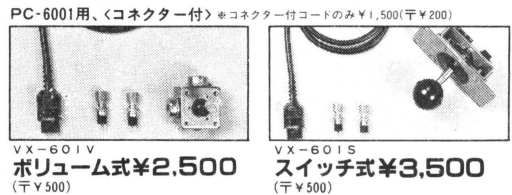
ジョイスティック
〈PC-6001用〉

ゲームが楽しくなってきた!!

- 完全キット
〈ケース付〉
¥6,500
(千¥500)
- 完成品
¥7,500
(千¥500)



新発売
ジョイスティック
キット



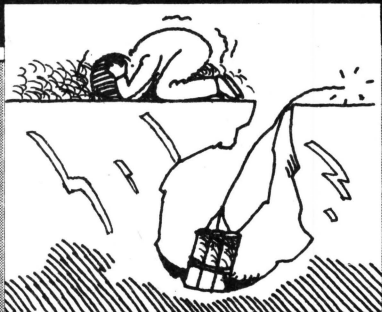
PC-6001用、〈コネクター付〉※コネクター付コードのみ¥1,500(千¥200)
 VX-601V ボリューム式 ¥2,500 (千¥500)
 VX-601S スイッチ式 ¥3,500 (千¥500)

kamadon 株式会社 カマデン

本社：〒144 東京都大田区西蒲田5-27-15 ☎03-732-3618-9 ●営業AM10:00~PM7:00
 名古屋営業所：名古屋市中区大須3-30-86名古屋ラジオセンター1階 ☎052-263-0446 ●営業AM10:00~PM7:00
 エレクトロプラザ店：〒144 東京都大田区西蒲田6-37-8 ☎03-731-1776

※通信販売の場合は、現金書留にて
 当社通帳へお振り致します

PC-6001用



GOLDほり ゲーム2

田辺 健二

はじめに

涼しげで熱くないゲームを作ってみました。南極の大氷原を思いうかべながら遊んでください。

ゲーム内容

ここは南極“金ヶ沢”大氷原です。CO₂が増加したか、地底マグマの上昇があったためか、氷底の一部がとけて空洞ができ、かなり危険な状態になっています。小さな落盤、氷原大陥没、そして重度の落盤が予想されます。それでも、あなた（角型パックマン）は金を求めて氷底へ降り、まちぶせる幾多の危険を切り抜け生きて帰還しなければなりません。

残エネルギーと氷の厚さをにらみ合わせながらできるだけ多くの金を採取し氷原へもどってください。うまくいったらバンザイとさけびながら画面最上段までジャンプしてください。（それでMPUがENDを検知します）。

成功すると、エネルギーが補給され追加ゲームができ、得点は1回目と2回目が合計されます。

ゲームのしかた

画面中央の白い部分が氷です。ここはダイナマイトで爆破し進まなければなりません。上部の水色は地上です。角型パックマン風の“ほり手”がみえますね。下方をみてください。最下部の赤いところは岩盤です。その上に山吹色の金があり、その付近は水色の空洞になっています。氷原には3か所ほどクレバスがあり、ここを利用すると少ないエネルギーで氷底へ行けます。

ゲーム・スタートはカーソル・キーにさわったとき、以後角型パックマンはこれで上下左右に動くことができます。ダイナマイトの使用法は、まず設置すべき場所へ移動し **[SPC]** キーを軽くポンと打ってください。ダイナマイトが表われ、パックマンは進行方向の逆へ1コマずれます（落盤等で退路がとぎされたときは右又は左へずれます。めったにないと思うが、どうしても設置されないときは、上又は下へ場所を変えてみてください）。

設置を確認したら、数コマそこからはなれてください。そして再度 **[SPC]** キーを打てば爆破できます。

得点その他

金は1個当り50点です。スコアはそれと残エネルギーが加算されます。ただし、ミスするとガックリと悪くなります。通常追加ゲームを合計したスコアは、2000~3700点位になるでしょう。

エネルギー消費は、金を取る前は-1で、金を一つでも取ると-3されます。ダイナマイトは1回使用すると-10されます。

アクセシント

①軽度の落盤

つぶされることはありませんが、頭の上で発生すると無気味です。

②重度の落盤

軽度の落盤をくり返えすと発生し、下の岩盤の所まで落ちます。

③氷原大陥没

金の採取にかかったところに“ドカーン”と来ます。進入ルートがつぶされて、使えなくなります。

CHECKER FLAG

編集長：(ひさびさの登場です) オイッ! 編はどこだ!? (と言いながらマイコン・ルームへ)

編：はい、なんでしょう?

編集長：このプログラムだけどな、ちょっと長すぎるぞ! あまり長いプログラムはだめだ。ペーマガは短かくて、わかりやすいプログラムを載せるのがモットーだからな。

編：はあ、確かにそのとおりです。しかし、読者アンケートでは、たまにはしっかりしたプログラムも載せてほしいという意見が多いんです。

編集長：ウム、そうか。でも、ペーマガのモットーだけは忘れるなよ! (マイコン・ルームから

ら去る)

編：ああ、びっくりした! また失敗でもしたかと思っただよ。

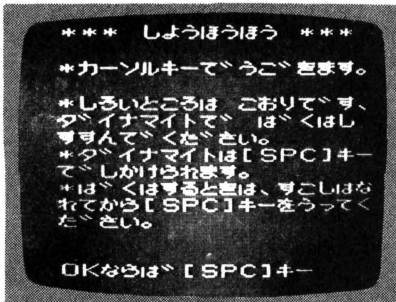
Dr.D: はっはっは、編君も大変だな。ところで、この作品は田辺君のものだね。いつもながら彼の作品は、アイデアとオリジナリティがあふれていて感心させられるよ。

編：ええ、読者からも同様な意見が寄せられています。今回はゲーム・プログラムの手本としてとり上げてみました。少しプログラムが長いかも知れませんが、おもしろいゲームです。

Dr.D: そうだな。

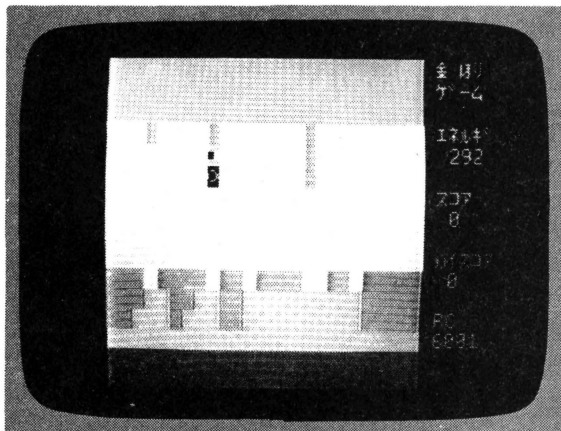


▲〈写真1〉ゲーム説明 ①

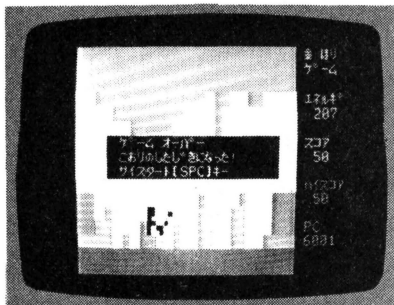
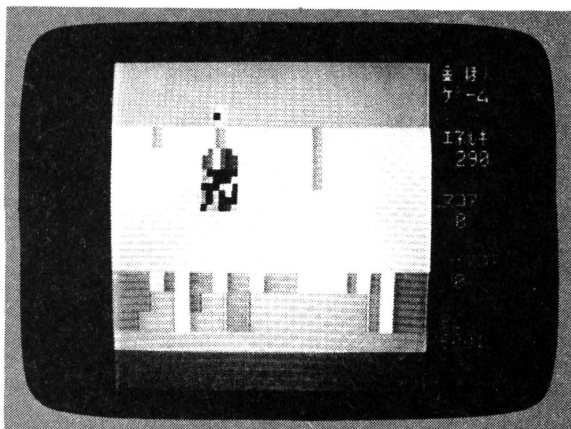


◀〈写真2〉ゲーム説明 ②

◀〈写真3〉ダイナマイトをセット



▼〈写真4〉爆発



◀〈写真5〉氷のしたじまになつてしまった

```

100 REM *** GOLD ほりゲーム2 ***
Ok
110 SCREEN3,2,2:CLS
120 S=0:G=0:Q=0:E=0
130 GOSUB2000:DIM F$(6):GOSUB114
0
140 IFSTRIG(0)=0THEN140
150 SCREEN 2,1,1:CLS:CONSOLE,,0,
0:J=&HC24D:R=1:T=300
160 G=0:D=0:H=0:I=0:P=0:M=0:U=0:
N=0:L=0:F=0
170 LINE(0,0)-(204,36),6,BF
180 LINE(0,36)-(204,120),5,BF
190 LINE(0,120)-(204,156),6,BF
200 LINE(0,156)-(204,168),8,BF
210 LINE(0,168)-(204,190),4,BF
220 A=&HC382
230 IFA>&HC398THEN280
240 IFINT(3*RND(1))=0THEN270
250 POKEA,&HFF:IFINT(3*RND(1))=0
THEN270
260 POKEA-&H20,&HFF
270 A=A+1:GOTO230
280 Z=&HC262+INT(3*RND(1))
290 POKEZ,&H7F:Z=Z+&HE0
300 X=PEEK(Z):IFX=&HFFTHEN320
310 POKEZ,&H3F:Z=Z+&H20:GOTO300
320 Z=&HC266+INT(6*RND(1))
330 FORA=0TO2:POKEA*&H20+Z,&H7F:
NEXTA:Z=Z+&HE0
340 X=PEEK(Z):IFX=&HFFTHEN360
350 POKEZ,&H3F:Z=Z+&H20:GOTO340
360 Z=&HC26F+INT(8*RND(1))
370 FORA=0TO2:POKEA*&H20+Z,&H7F:
NEXTA:Z=Z+&HE0
380 X=PEEK(Z):IFX=&HFFTHEN400
390 POKEZ,&H3F:Z=Z+&H20:GOTO380
400 POKEJ,&HB7
410 LOCATE27,0:PRINT"金 ほり":LOCAT
E27,1:PRINT"ゲーム"
420 LOCATE27,3:PRINT"レベル+":LOCA
TE27,4:PRINTT
430 LOCATE27,6:PRINT"スコア":LOCATE
27,7:PRINTS
440 LOCATE27,9:PRINT"ハイスコア":LOCA
TE27,10:PRINTS0
450 LOCATE27,12:PRINT"PC":LOCATE
27,13:PRINT"6001"
460 IFSTICK(0)=0THEN460
470 Z=STICK(0)
480 ON Z+1 GOTO 490,500,510,520,
530,540,550,560,570
490 GOTO690
500 H=-&H20:U=PEEK(J):GOTO580
510 GOTO690
520 H=1:U=&HBB:GOTO580
530 GOTO690
540 H=&H20:U=PEEK(J):GOTO580
550 GOTO690
560 H=-1:U=&HB7:GOTO580
570 GOTO690
580 Z=PEEK(J+H)
590 IFZ=&H7FTHEN670
600 IFZ=&H3FTHEN690

```

```

610 IFZ=&H84THEN680
620 Y=PEEK(J+H-&H200)
630 IF(Z=&HFF)*(Y=&H62)THEN650
640 GOTO690
650 R=3:G=G+50:T=T-R:POKEJ+H,U:P
OKEJ,&H7F
660 SOUND8,9:SOUND7,62:J=J+H:I=H
:SOUND8,16:GOTO690
670 T=T-R:POKEJ+H,U:POKEJ,&H7F:J
=J+H:I=H:GOTO690
680 GOSUB1250:E=2:GOTO1030
690 IFSTRIG(0)=0THEN780
700 IFD<>0THENGOSUB1250:T=T-10:G
OTO780
710 IFPEEK(J-I)=&H7FTHEN750
720 Z=PEEK(J+1):IF(Z=&H7F)+(Z=&H
FF)THEN760
730 Z=PEEK(J-1):IF(Z=&H7F)+(Z=&H
FF)THEN770
740 GOTO780
750 POKEJ-I,U:POKEJ-&H200,&H20:P
OKEJ,&H84:D=J:J=J-I
755 IF(D>&HC2FF)*(D<&HC31A)THENW
=D:GOTO 780
756 GOTO 780
760 I=-1:GOTO750
770 I=1:GOTO750
780 P=P+1:IFP<10THEN950
790 P=0:IFN>10THEN870
800 X=INT(22*RND(1))+&HC342:Z=PE
EK(X)
810 IFZ=&H7FTHENPOKEZ,&H3F:X=X+&
H20:Z=PEEK(X):GOTO830
820 GOTO800
830 IFZ=&H7FTHENPOKEZ,&H3F:X=X+&
H20:Z=PEEK(X):GOTO850
840 N=N+1:GOTO950
850 IFZ=&H7FTHENPOKEZ,&H3F
860 N=N+1:GOTO950
870 IFL=1THEN900
880 K=INT(20*RND(1))+&HC344:M=K
890 M=M-&HE0:Z=PEEK(M):IFZ=&H3FT
HENPOKEZ,&H7F:L=1:GOTO950
900 IFK>&HC308THENL=0:GOTO950
910 Z=PEEK(K)
920 IFZ=&H84THENGOSUB1250:GOTO95
0
930 IF(Z=&HB7)+(Z=&HBB)THENPOKEK
,&H3F:GOSUB1740:E=3:GOTO1030
940 POKEK,&H3F:K=K+&H20:GOTO900
950 IF(F=0)*(J>&HC3A0)THEN1360
960 IFJ<&HC228THENQ=Q+1:GOTO1000

970 IFE<>0THEN1030
980 IFT>0THENLOCATE27,4:PRINTT:"
":GOTO470
990 LOCATE27,4:PRINT"0 ":E=4:Q=
2:G=G/5:GOTO1030
1000 IFG=0THENS=0:Q=2:E=6:GOTO10
30
1010 S=S+T:IFQ>1THENE=5:GOTO1030

1020 E=0
1030 S=S+G:LOCATE27,7:PRINTS
1040 IFS>S0THENS0=5

```

```

1050 LOCATE27,10:PRINT$0
1060 LINE(30,74)-(190,104),0,BF
1070 LOCATE5,6:PRINT"ゲームオーバー"
1080 LOCATE5,7:PRINTF$(E)
1090 LOCATE5,8:PRINT"サスタート[SPC]
+-"
1100 IFQ>1THENQ=0:S=0
1110 IFSTRIG(0)=0THEN1110
1120 E=0:GOTO150
1130 REM
1140 SOUND0,125:SOUND1,0
1150 SOUND6,15:SOUND8,16:SOUND12
,16
1160 FORA=0TO6:READF$(A):NEXTA
1170 DATA"GOOD! つかゲーム"
1180 DATA"はくはまきこまれた!"
1190 DATA"クイナマイトをみんすけた!"
1200 DATA"こおりのしたしきになった!"
1210 DATA"エネルキ一がきれた!"
1220 DATA"せいこう おめでとう!"
1230 DATA" "
1240 RETURN
1250 SOUND6,15:SOUND7,55:SOUND12
,16:SOUND13,0:POKED-&H200,&H62
1260 FORC=1TO2:FORB=-1TO1:FORA=-
1TO1
1270 POKEB*&H20+A+D,INT(255*RND(
1))
1280 NEXTA:NEXTB:NEXTC
1290 FORB=-1TO1:FORA=-1TO1
1300 POKEB*&H20+A+D-&H200,&H62:P
OKEB*&H20+A+D,&H7F
1310 NEXTA:NEXTB:D=0
1320 IFPEEK(J)=&H7FTHENENT=0:Q=2:G
=G/5:E=1
1330 RETURN
1360 REM **** たしきかんぱつ ****
1370 X=W-&HC300:SOUND6,30:SOUND7
,55:SOUND12,64:SOUND13,0
1380 IFX<6THEN1630
1390 IFX>19THEN1530
1400 Z=W-&HA0
1410 FORA=ZTOZ-6STEP-1:POKEA-&H2
00,&H62:POKEA,&H7F:NEXTA
1420 FORA=ZTOZ+6:POKEA-&H200,&H6
2:POKEA,&H7F:NEXTA
1430 Z=W-2:GOSUB1730:Z=Z+&H20:GO
SUB1730
1440 Z=W-&H80
1450 FORA=ZTOZ-4STEP-1:POKEA-&H2
00,&H62:POKEA,&H7F:NEXTA
1460 FORA=ZTOZ+4:POKEA-&H200,&H6
2:POKEA,&H7F:NEXTA
1470 Z=W-&H22:GOSUB1730
1480 Z=W-&H60
1490 FORA=ZTOZ-2STEP-1:POKEA-&H2
00,&H62:POKEA,&H7F:NEXTA
1500 FORA=ZTOZ+2:POKEA-&H200,&H6
2:POKEA,&H7F:NEXTA
1510 Z=W+&H3E:GOSUB1730:Z=Z+&H20
:GOSUB1730
1520 F=1:GOTO 960
1530 Z=W-&H9F
1540 FORA=ZTOZ-7STEP-1:POKEA-&H2
00,&H62:POKEA,&H7F:NEXTA

```

```

1550 Z=W-3:GOSUB1730:Z=Z+&H20:GO
SUB1730
1560 Z=W-&H7F
1570 FORA=ZTOZ-5STEP-1:POKEA-&H2
00,&H62:POKEA,&H7F:NEXTA
1580 Z=W-&H23:GOSUB1730
1590 Z=W-&H5F
1600 FORA=ZTOZ-4STEP-1:POKEA-&H2
00,&H62:POKEA,&H7F:NEXTA
1610 Z=W+&H3D:GOSUB1730:Z=Z+&H20
:GOSUB1730
1620 F=1:GOTO 960
1630 Z=W-&HA1
1640 FORA=ZTOZ+7:POKEA-&H200,&H6
2:POKEA,&H7F:NEXTA
1650 Z=W-1:GOSUB1730:Z=Z+&H20:GO
SUB1730
1660 Z=W-&H81
1670 FORA=ZTOZ+5:POKEA-&H200,&H6
2:POKEA,&H7F:NEXTA
1680 Z=W-&H21:GOSUB1730
1690 Z=W-&H61
1700 FORA=ZTOZ+3:POKEA-&H200,&H6
2:POKEA,&H7F:NEXTA
1710 Z=W+&H3F:GOSUB1730:Z=Z+&H20
:GOSUB1730
1720 F=1:GOTO 960
1730 FORA=ZTOZ+4:POKEA-&H200,&H6
2:POKEA,&H3F:NEXTA:RETURN
1740 SOUND6,15:SOUND7,55:SOUND12
,16:SOUND13,9
1750 FORC=1TO2:FORB=-1TO0:FORA=-
1TO1
1760 POKEB*&H20+A+J,INT(255*RND(
1)):NEXTA:NEXTB:NEXTC
1770 FORA=J-&H60TOJ-&H20STEP&H20
:POKEA,&H3F:NEXTA
1780 Q=2:G=G/5:RETURN
2000 REM *****START DISPLAY****
2010 PRINT"***GOLDほりゲーム 2**"
2020 PRINT
2030 PRINT"*こおりのしたにある金をとってくるゲーム
です。"
2040 PRINT"*エネルキ一のあるうちに こおりのうえへ
もとってきたさい。"
2050 PRINT"*もとのおたし いちばんうえまでシヤ
ンプしてきたさい。"
2060 PRINT"*せいこうするともういちどゲームかて
き スコアがプラスされます。"
2070 PRINT"OKからは[SPC]キー"
2080 IFSTRIG(0)=0THEN2080
2090 REM
2100 PRINT"*** しょうほうほう ***"
2110 PRINT:PRINT"*カーソルキーでうごきます
。"
2120 PRINT"*しろいところは こおりでです、クイナマ
イトで はくはし すずんできたさい。"
2130 PRINT"*クイナマイトは[SPC]キーでしかけ
られます。"
2140 PRINT"*はくはするときは、すこしはなれてから[
SPC]キーをうってきたさい。"
2150 PRINT:PRINT
2160 PRINT"OKからは[SPC]キー"
2170 RETURN
2180 REM..... 1982,5,25

```



オエツプ君の 親指ゲーム

佐々木 浩之

はじめに

このゲームのルールを知っている人も多いことだと思いますが（地方的な遊びだったりして）、知ってますか？ 3～4人で順番に数字を言って、その時に親指が上っている数とその数字が合えば、言った人の勝ちというものです。

遊びかた

本当は3～4人で誰か1人だけ犠牲者を出す時に遊ぶものですが、今回はオエツプ君と2人だけで、テーブルに向かい合って遊ぶことにしましょう。

まず、親指の動かしかたについて説明しましょう。右の親指は回、左の親指は□（両方ともSHIFTの隣りです）で動きます。実際にやってみるとすぐにわかります。指の状態を変えたくない時は□を押してください。

Runすると、あなたが数を指定する所から始まります。画面の左上で数字が0→4と変化するので、自分の指定したい数字が表示されたら、先に説明した方法で指を動かしてください。指定した数と、あなたの指とオエツプ君の指の数の和が同じになると、あなたの勝ちになり、テーブルの上に、青いあめ玉が表示されます。

次はオエツプ君が数字を指定する番です。ブザーが鳴ったら、その時の数字をオエツプ君が指定したわけなのです。うまく指を操作して数が等しくならないようにしてください。オエツプ君が勝つと、赤いあめ玉が表示されます。

左上の数字が青の時はあなたが指定する番で、赤の時はオエツプ君の番です。先にあめ玉を6個集めた方が勝ちです。

プログラムについて

プログラムの半分以上が画面に関するものですから、解読するのは比較的簡単でしょう（中味の薄いゲーム

でもあるし）。数字や指は初期設定1で文字型変数に換え、後で表示しやすくしました（配列を使用しているのに注意）。オエツプ君の表情は、940行からのオエツプ表情ですが、RESTORE文でその度DATA文から読みとって表示するようにしました。

590行等で使用している $T1 = -1 * T1 + 1$ の形の式は、0と1を入れ変えるものです。オエツプ君の指の移動のアルゴリズムは560～580, 630～690です。自分なりに変えてみてください。しかし、あまりアルゴリズムを研究するとゲームの楽しさが半減してしまいますよ。

最後に

参考にしたものと言ってはなんですが、オエツプ君です。オエツプ君は悪友の小笠原氏によって生まれたキャラクタであり、今回はそれに少し変更を加えてこのゲームに登場させました。他の友人はオエツプ君をキモチワルク思っております。オエツプ君をヨロシク!!

変数表

| | |
|-----------|----------------------|
| N \$(S) | 数字 |
| L \$() | プレイヤーの指 |
| S \$() | オエツプ君の指 |
| T 1, T 2 | プレイヤーの左右の指の状態 |
| T 3, T 4 | オエツプ君の〃 |
| MS | プレイヤーの得点数 |
| YS | オエツプ君の〃 |
| I・II・I \$ | カウンタ及びオエツプ君の表情表示等に使用 |

CHECKER FLAG

編：影さん、影さん、このゲーム知ってますか？東北地方の遊びらしいんですが、私にはさっぱり理解できないんです。

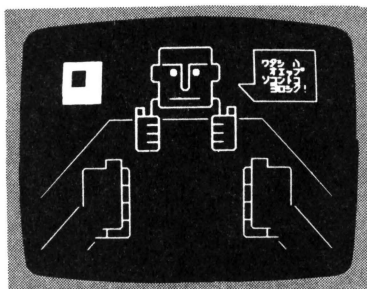
影：遊びのことならまあかしてよ。どれどれ、なるほどなるほど分かった。これはジャンケン的一种でね、ある人が「4」と言った瞬間に全員が親指を立てるか折り曲げるかします。そして、その時に立ってる親指の数のトータル数が4になったら、言った人の勝ちになるんだよ。

編：すると、2人でやる時は当然のこと、指定する数は0から4までになりますね。だって2人の親指の数は4本ですからね。

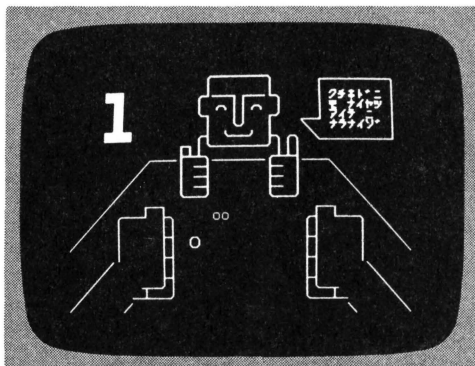
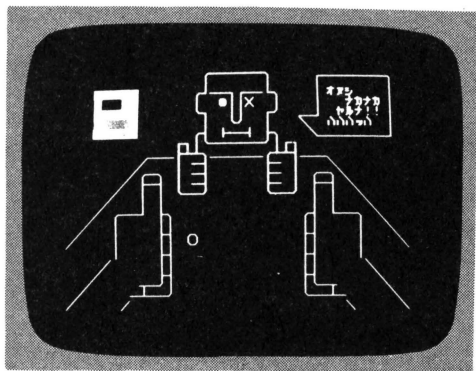
影：そうだよ。こうして勝った人が抜けていって最後まで残った人が負けというわけさ。

編：単純な遊びだけど、ジャンケンよりもおもしろそうですね。読者のみなさんも、地方の遊びをプログラムして送って下さいね。

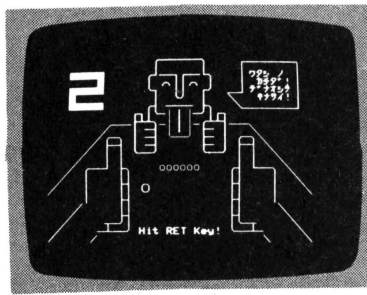
▶〈写真1〉スタート画面



▼〈写真3〉ざまあみろ！



▲〈写真2〉この表情がなんとニコライ



◀〈写真4〉負け

オエップ君の親指ゲームのプログラム・リスト

```

10 REM 親指ゲーム
20 REM オエップ君のゲーム
40 REM -----
50 REM  for PC-8001
60 REM  by H. Sasaki
70 REM  S57年 7月 11日
80 REM -----
90 REM ----- ショウキョウテイ1 -----
100 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:CLEAR400
110 FOR I=0 TO 4:FOR II=1 TO 5:READ I$:N$(I)=N$(I)+I$+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):NEXT II,I
120 DATA "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  "
130 DATA "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  "
140 DATA "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  "
150 DATA "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  "
160 DATA "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  "
170 FOR I=0 TO 1:FOR II=1 TO 4:READ I$:L$(I)=L$(I)+I$+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
+CHR$(29):NEXT II,I
180 DATA "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  "
190 FOR I=0 TO 1:FOR II=1 TO 2:READ I$:S$(I)=S$(I)+I$+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
:NEXT II,I
200 DATA "  ", "  ", "  ", "  ", "  ", "  "
210 REM ----- ショウキョウテイ2 -----
220 PRINT CHR$(12):T1=0:T2=0:T3=0:T4=0:MS=0:VS=0
230 REM ----- ショウキョウテイ -----
240 COLOR4:LINE(0,17)-(8,9),"/:LINE(9,8)-(28,8),"_:LINE(29,9)-(37,17),"\"
250 COLOR3
260 LOCATE28,0:PRINT "          "
270 FOR I=1 TO 3:LOCATE 28,I:PRINT " |          |":NEXT I
280 LOCATE26,4:PRINT " |          |"

```

```

290 LOCATE 26,5:PRINT "\      !"
300 LOCATE 27,6:PRINT "\      !"
310 COLOR5
320 LOCATE14,0:PRINT "      "
330 LOCATE14,1:PRINT "      "
340 LOCATE14,2:PRINT "      "
350 LOCATE14,3:PRINT "      "
360 LOCATE14,4:PRINT "      "
370 LOCATE14,5:PRINT "      "
380 LOCATE14,6:PRINT "      "
390 LOCATE12,7:PRINT "      "
400 LOCATE12,8:PRINT "      ":LOCATE22,8:PRINT "      "
410 FOR I=9 TO 11:LOCATE12, I:PRINT " | ";TAB(22); " | " :NEXT
420 LOCATE12,12:PRINT "      ":TAB(22); "      "
430 COLOR6
440 LOCATE8,13:PRINT "      ":TAB(27); "      "
450 LOCATE5,14:PRINT "      " :TAB(26); "      "
460 FOR I=0 TO 1:LOCATE5,15+I*2:PRINT " | | " :TAB(26); " | | "
470 LOCATE5,16+I*2:PRINT " | " :TAB(26); " | " :NEXT
480 PRINT "      " :TAB(26); "      "
490 PRINT "      " :TAB(26); "      "
500 PRINT "      " :TAB(26); "      "
510 PRINT "      " :TAB(26); "      "
520 PRINT "      " :TAB(31); "      "
530 RESTORE1050:GOSUB 1000
540 REM ---- 2nd 1st ----
550 C=1:GOSUB750
560 IF S=2 THEN T3=INT(RND(1)*2):T4=INT(RND(1)*2)
570 IF S=0 OR S=1 THEN T3=1:T4=1
580 IF S=3 OR S=4 THEN T3=0:T4=0
590 IF INP(5)=251 THEN T1=-1*T1+1
600 IF INP(7)=127 THEN T2=-1*T2+1
610 IF INP(5)=255 AND INP(7)=255 THEN 550 ELSE GOSUB790:IF S=T1+T2+T3+T4 THEN 830
620 REM ---- 1st 2nd ----
630 C=2:FOR I=1 TO 5*(INT(RND(1)*3)+2)+T1+T2+T3+T4-S+INT(RND(1)*3)-1
640 GOSUB 750:NEXT:BEEP1:FOR I=1 TO 500:NEXT:BEEP0
650 IF RND(1)>.3 AND S=T1+T2+T3+T4 THEN 700
660 IF S=0 THEN T3=0:T4=0
670 IF S=1 THEN T3=0:T4=INT(RND(1)*2)
680 IF S=2 OR S=3 THEN T3=INT(RND(1)*2):T4=INT(RND(1)*2)
690 IF S=4 THEN T3=1:T4=1
700 IF INP(5)=251 THEN T1=-1*T1+1
710 IF INP(7)=127 THEN T2=-1*T2+1
720 GOSUB790:IF S=T1+T2+T3+T4 THEN 880
730 IF INP(5)=255 AND INP(7)=255 THEN 550 ELSE 730
740 REM ---- 2nd 2nd ----
750 IF S=4 THEN S=-1
760 COLORC:LOCATE 3,2:S=S+1:PRINT N$(S):FOR II=0 TO 500:NEXT
770 RETURN
780 REM ---- 1st 2nd ----
790 COLOR6:LOCATE8,10:PRINT L$(T1):LOCATE 27,10:PRINT L$(T2)
800 COLOR5:LOCATE12,6:PRINT S$(T3):LOCATE 24,6:PRINT S$(T4)
810 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
820 REM ---- 2nd 1st ----
830 BEEP1:COLOR1:LOCATE 13+MS*2,16:PRINT " \":LOCATE13+MS*2,17:PRINT " /":MS=MS+
1
840 BEEP0:IF MS<>6 THEN GOSUB 950:GOTO 630
850 RESTORE1090:GOSUB1000:COLOR1:LOCATE20,4:PRINT "*" :LOCATE20,5:PRINT "*"
860 GOTO 1120
870 REM ---- 1st 2nd ----
880 BEEP1:COLOR2:LOCATE 16+VS,14:PRINT "o":VS=VS+1
890 BEEP0:IF VS<>6 THEN GOSUB 950:GOTO 550
900 RESTORE1100:GOSUB1000
910 COLOR2:FOR I=7 TO 9:LOCATE 17,I:PRINT " | | " :NEXT
920 LOCATE17,10:PRINT "      "
930 GOTO 1120
940 REM ---- 1st 2nd ----
950 IF VS>MS THEN RESTORE1040
960 IF VS=MS THEN RESTORE1050
970 IF VS+1=MS THEN RESTORE1060
980 IF VS+2=MS THEN RESTORE1070
990 IF VS+3=MS THEN RESTORE1080
1000 COLOR7:FOR I=2 TO 5:READ I$:LOCATE 29,I:PRINT I$:NEXT
1010 COLOR5:READ I$:LOCATE 16,3:PRINT I$:READ I$:LOCATE26,3:PRINT I$
1020 READ I$:LOCATE17,6:PRINT I$
1030 RETURN
1040 DATA "  ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " "
1050 DATA " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " "
1060 DATA " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " "
1070 DATA " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " "
1080 DATA " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " "
1090 DATA " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " "
1100 DATA " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " "
1110 REM ---- 2nd 1st ----
1120 BEEP1:FOR I=1 TO 2000:NEXT:COLOR7:LOCATE13,22:PRINT "Hit RET Key!":BEEP0
1130 IF INKEY#=#CHR$(13) THEN 220 ELSE 1130

```

GOTO
BASIC
PRTI

BUG ATTACK

岡野 正明

特徴

- その1：非常に現実的なゲームである。
- その2：使用するキーは二つである。
- その3：BASICを始めたばかりの初心者向き。

遊びかた

遊びかたはとても簡単で、上部から降りてくるプログラムの中からバグを捜し、それをミサイルで打てばいいのです。

キー操作のしかた

SPACEBAR・・・押すとミサイルが発射されます。ただし右上のMISSILEの所に白丸がでている時でないと発射できません。

GRAPHKEY・・・押すと約3分の1の確率で、進む方向を変えます。使いかたが難かしいので、初めのうちは使わないほうがいいでしょう。

その他のルール

砲台は右端と左端を行ったり来たりしますが、時々何もしなくても方向を変えることがあります。

降りてくるプログラムの速度は、タイプとレベルが変わるごとに早くなっていきます。

プログラムの解説及び改良

プログラムは大部分がBASICできていて、砲台と降りてくるプログラムを画面に書く所はマシン語を使っています。

改良点としては、出てくるプログラムのデータを変

えることです。データは590行から740行で作成しています。A\$は正常なプログラムのデータで、これにB\$のバグのデータから1文字を乱数で抜き出し、これをA\$に当てはめることによって、バグ入りのプログラムのデータがで上がります。

改良にはA\$とB\$を変えてやればOKです。なお改良の際にA\$とB\$は必ず80文字の長さにして下さい。

終わりに

このプログラムは、オール・マシン語プログラムの作成に努力している私が、相次ぐ暴走にめげてだんだんとBASIC化していったなれの果てです。しかしアイデアだけは、今までにない新しいタイプだと自負しています(画期的かどうかは別として)。

協力：マイコンスクウェア・アライ
ゲンゴロークラブ

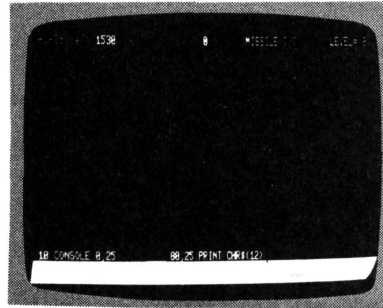
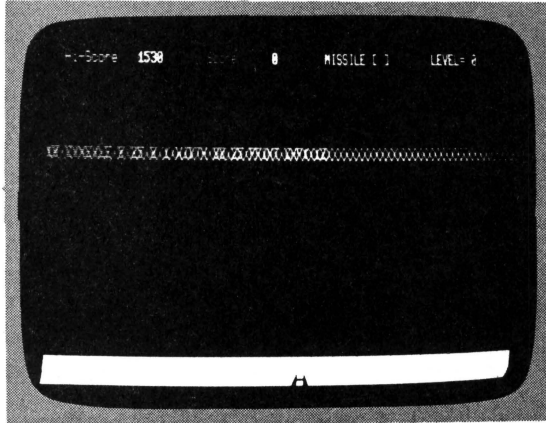
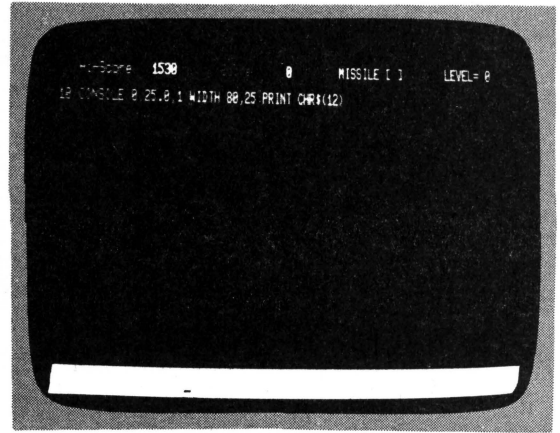
参考：バグファイア・BUG9000

プログラムの説明

| | |
|---------|-------------|
| 100~130 | 初期設定 |
| 150~280 | メインルーチン |
| 290~390 | GAME OVER処理 |
| 400~440 | ミサイル処理 |
| 450~480 | 爆発処理 |
| 490 | 得点書き |
| 500~570 | マシン語読み込み |
| 580~740 | バグ有りプログラム作成 |
| 750~850 | タイトル表示 |

▼〈写真3〉当たった!!

▶〈写真1〉タイトル表示



▲〈写真2〉画面上から問題が降りて来る。下のミサイルで打ち落とす
 ▲〈写真4〉墜落すると、基地が爆発する

CHECKER FLAG

編：ひさびさのアイデア賞作品が登場です。ゲーム名も「バグ・アタック」と、ペーマガ愛読者向けのゲームですね。

Dr.D：まったくだ。このアイデアは実にすばらしいぞ。プログラムそのものは、いわゆるインベータ型で、そう難しくはないがね。

問題は5種類あり、1か所がミス・タイプされている。また降下する速度も2段階に分かれていて、けっこう難しいぞ。

編：この手のゲームでは、タイプ・トレーニングというのがありますがね。でもこのゲームでは短時間に間違いのか所を見つけるのですから、こ

れに強くなったら、バグ捜しも楽になりますね。
 影：バグ捜しもいいけれど、初めからバグのあるプログラムは載せない方がいいよ。ネッ 編君!

編：それは影さんに言われなくとも、十分承知しています。ついでにひと言いわせてもらうと、ペーマガで載せているプログラムは、RUNした時の写真とリストを載せていますから、正確に打ち込んでもらえば動くんですよ。これは自信を持って言わせてもらいます。

Dr.D：そうだな、わしも立ち合っているから、その辺は安心してもらいたいな。

BUG ATTACKのプログラム・リスト

```

10 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
20 REM X
30 REM X BUG ATTACK VER 1.0 X
40 REM X
50 REM X by M.OKANO 57*8月10日 X
60 REM X
70 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
100 CLEAR 300,&HDEF:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25
110 GOSUB 500
120 DEFUSR0=&HDF00:DEFUSR1=&HDF40
130 DEFINT A-Z:POKE &HE9FC,&HE8:HS=0
140 GOSUB 750
150 LO=1:LV=0
160 GOSUB 580
170 COLOR 7,0,0:PRINT CHR*(12):Z=INT(50/(LV*2+1))-LO:IF Z<1 THEN Z=1
180 FOR K=23 TO 24:LINE K,2:NEXT
190 GOSUB 490
200 X=40:F=1:A=0:B=0
210 B=B+1:POKE &HE9FC,INT(RND(1)*6+1)*32+8:ZZ=USR0(256*B+A)
220 J=0
230 IF X>75 THEN F=-1 ELSE IF X<1 THEN F=1 ELSE IF INP(8)=239 AND RND(1)<.3 OR R
ND(1)<.01 THEN F=-F

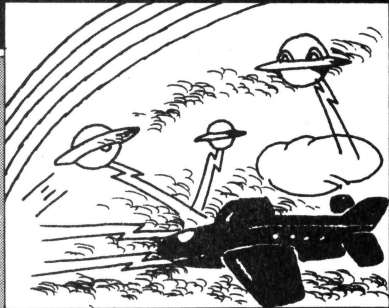
```



```

240 IF RND(1)<.05 THEN T=1:COLOR 7:LOCATE 54,0:PRINT"●":
250 X=X+F:ZZZ=USR1(X)
260 IF INP(9)=191 AND T=1 THEN T=0:LOCATE 54,0:PRINT " ":GOTO 400
270 IF J<Z THEN J=J+1:GOTO 230
280 IF A<21 THEN ZZZ=USR0(A):A=A+1:ZZZ=USR0(256*B+A):GOTO 220
290 FOR I=0 TO 100:BEEP1:LOCATE B(B),22:PRINT"+":BEEP0:LOCATE B(B),22:PRINT"X":
:NEXT
300 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:LINE (B(B)*2,22*4+2)-(X*2,24*4+2),PSET,INT(RND(1)*6+1):
BEEP0:GOSUB 390:LINE (B(B)*2,22*4+2)-(X*2,24*4+2),PRESET:FOR J=0 TO 10:NEXT J,I
310 LOCATE 20,10:PRINT"
320 LOCATE 20,11:PRINT"
330 LOCATE 20,12:PRINT"
340 LOCATE 20,13:PRINT"
350 LOCATE 20,14:PRINT"
360 IF S>HS THEN LOCATE 30,18:COLOR 4:PRINT"Hi-Score !!":S:HS=S
370 COLOR RND(1)*6+1:LOCATE 30,20:PRINT"REPLAY ? (Y/N)":A$=INKEY$:IF A$="" THEN
370
380 IF A$="" THEN END ELSE 140
390 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):LOCATE X-1,23:COLOR INT(RND(1)*6+1):P
RINT"xxx"+A$+"xxx":FOR L=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT:LOCATE X-1,23:PRINT" "+A$+
" ":RETURN
400 V=0:BEEP1
410 Q=&HFD51+X-120*Y:IF PEEK(Q)=0 THEN POKE Q,150:POKEQ+120,0:V=V+1:GOTO410
420 POKE Q+120,0
430 IF X=B(B) THEN 450
440 BEEP0:GOTO 270
450 FOR K=0 TO 50:BEEP 1:ZZZ=USR0(256*B+A):BEEP0:ZZZ=USR0(256*6+A):NEXTK:ZZZ=USR
0(A)
460 S=S+100-A*5:GOSUB 490:IF B<5 THEN A=0:GOTO210
470 IF L0<5 THEN L0=L0+1:LOCATE 35,12:PRINT"NEXT TYPE":GOSUB 590:LOCATE 35,12:PR
INT" ":GOTO 170
480 L0=1:LV=LV+1:LOCATE 35,12:PRINT"NEXT LEVEL":GOSUB 590:LOCATE 35,12:PRINT"
":GOTO 170
490 COLOR 3:LOCATE 3,0:PRINT"Hi-Score ":COLOR 7:PRINTUSING"#####":HS:COLOR 4:L
OCATE 25,0:PRINT"Score ":COLOR 7:PRINTUSING"#####":S:COLOR 6:LOCATE 45,0:PRINT
"MISSILE [ J]":COLOR 5:LOCATE 63,0:PRINTUSING"LEVEL=##":LV:RETURN
500 FOR I=&HDF00 TO &HDF6F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I:RETURN
510 DATA FE,02,C0,4E,23,46,04,21,B0,DF,11,50,00,19,10,FD
520 DATA ES,41,21,01,F3,11,78,00,04,00,00,00,00,19,10,FD
530 DATA EB,E1,06,4F,7E,12,23,13,10,FA,13,13,3E,01,12,13
540 DATA 3A,FC,E9,12,13,3E,50,12,13,3E,E8,12,C9,00,00,00
550 DATA FE,02,C0,4E,DD,21,C8,FD,06,00,DD,09,DD,36,00,20
560 DATA DD,36,01,96,DD,36,02,20,DD,36,77,20,DD,36,78,E4
570 DATA DD,36,79,8F,DD,36,7A,E5,DD,36,7B,20,C9,00,00,00
580 FOR J=&HE000 TO &HE04F:POKE J,0:NEXT:FOR J=&HE1E0 TO &HE230:POKE J,240:NEXT
590 ON L0 GOSUB 650,670,690,710,730
600 FOR K=1 TO 5
610 FOR I=1 TO 80:POKE &HFFF+80*K+I,ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT
620 I=INT(RND(1)*78+1):M$=MID$(B$,I,1):IF M$="" THEN 620
630 B(K)=I-1:POKE &HFFF+K*80+I,ASC(M$)
640 NEXT K
650 A$="10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:PRINT CHR$(12)
"
660 B$=" KAMARUT30.59.7.7:V1BFU190.48:RP1MP GUP%I J
":RETURN
670 A$="20 COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT "+CHR$(34)+"BUG ATTACK"+CHR$(34)+"
"
680 B$=" KOR0L 8:R0KE-Y110,10:RP1MY '
":RETURN
690 A$="30 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
"
700 B$=" E0L 0=0 V0 100:PVY U :PVY U0:MYSV 1
":RETURN
710 A$="40 X=10:Y=10:IF X=10 THEN 20 ELSE GOSUB 50:GOTO 20
"
720 B$=" 0=10:0=10:1 0=10 YEAM 10 HR U H 0 10:INV0 10
":RETURN
730 A$="50 READ A,B:INPUT "+CHR$(34)+"C=?"+CHR$(34)+":C:PRINT A*B/C:RETURN:DATA
50,25
"
740 B$=" LVW 0, #:1M 0V ' ' :#:RIMNV # ^ +:L V PM:GUVU
":RETURN
750 PRINTCHR$(12)
760 S=0:COLOR RND(1)*6+1
770 LOCATE 10,2:PRINT"
780 LOCATE 10,3:PRINT"
790 LOCATE 10,4:PRINT"
800 LOCATE 10,5:PRINT"
810 LOCATE 10,6:PRINT"
820 COLOR 5:LOCATE 20,10:PRINT"MISSILE ..... SPACE BAR
830 COLOR 6:LOCATE 20,12:PRINT"REVERSE ..... GRAPH KEY
840 COLOR RND(1)*6+1:LOCATE 20,20:PRINT"HIT RETURN KEY TO START !!
850 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 840

```



PC-8001用

RAINBOW FIGHT

天野 勝広

はじめに

ワープ出現するレインボー艦隊を、光子ミサイルで打ち落とすゲームです。

ゲーム内容

1スクリーンに10機の艦隊が出現し、次々にワープして消えていきますから、その前に打ち落とす必要があります。1シーンは5スクリーンで、計50機が現われます。

最初は50%のノルマ、つまり25機以上打ち落とす必要があります。このノルマを達成できないと、ゲーム・オーバーです。またノルマは、1シーンごとに5%ずつアップして行きます。光子ミサイルの命中率が悪いため、ノルマは70%位が限界かと思います。

1スクリーンの10機すべてを打ち落とすと、パーフェクト・ポイントが100点加算されますが、かなり困難です。

注意

レインボー艦隊は、先頭の赤いレーダー部分に光子ミサイルが命中しないと破壊できません。

キー操作

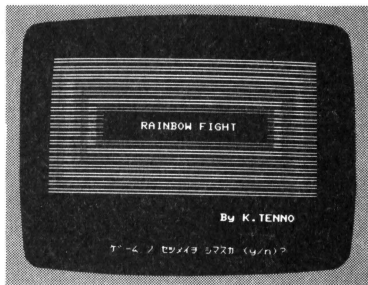
キー操作は、スクリーン・パネルの光子ミサイル照準をテンキーの[4]で左、[6]で右に移動させ、スペースキーでミサイルを発射させます。情報パネルを見ながらゲームを進めてください。

CHECKER FLAG

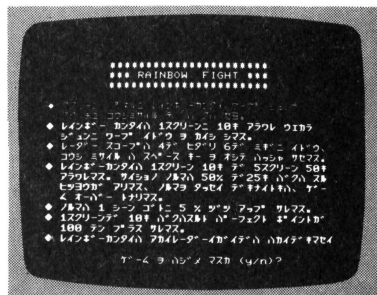
Dr.D: 画面が非常にきれいなゲームだな。情報パネルによって状況を理解しながら進めるらしい。と、ここまではいいんだが――。

編: 敵艦隊の動きがおそまつだと、いいたいんでしょ。それに光子ミサイルが残ったままで、いま一つ迫力に欠けるようですね。

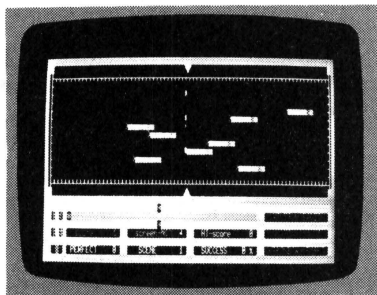
Dr.D: そんなところだ。リストを見てみると、やたらPRINT文が多いな。画面構成に使っているようだが、メインのプログラムがちよっといただけない。次回の作品はこの点を気を付けてほしいな。



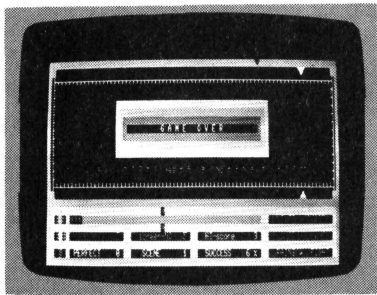
《写真1》タイトル表示。説明が必要かどうかを聞いてくる



《写真2》説明の画面



《写真3》光子ミサイルが命中!!



《写真4》ゲーム・オーバー

RAINBOW FIGHT のプログラム・リスト

```

10 ?
20 ?
30 ?   オリジナル ゲーム
40 ?
50 ?   R A I N B O W   F I G H T
60 ?
70 ?   PC-8001
80 ?
90 ?   By KATUHIRO TENNO
100 ?
110 ?
120 ?
130 ?
140 ?===== タイトル 画面 =====
150 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1
160 PRINT CHR$(12)
170 FOR I=1 TO 7:F=RND(1)*7+1
180 COLOR F:W=4:GOSUB 2340
190 LOCATE 14,8:PRINT "RAINBOW FIGHT"
200 LINE(9-I,7-I)-(30+I,9+I),"=",B
210 NEXT I
220 LOCATE25,19:COLOR 7
230 PRINT "By K. TENNO"
240 COLOR4:LOCATE10,23
250 PRINT "ゲーム ) テキスト マスカ (y/n)?"
260 A$=INKEY$
270 IF A$="y" THEN GOTO 300
280 IF A$="n" THEN GOTO700 ELSEGOTO260
290 ?===== ゲーム ルール テキスト =====
300 LINE(39,23)-(0,0)," ",BF
310 WIDTH40,20:CONSOLE0,20,0,1:COLOR4
320 LOCATE 8,0:PRINT "*****"
330 LOCATE 8,1:PRINT "*** RAINBOW FIGHT ***"
340 LOCATE 8,2:PRINT "*****"
350 COLOR 2
360 LOCATE0,4
370 PRINT "◆ スクリーン の中に レインボ-カンダイ ワ-フ シュツゲン!!"
380 LOCATE0,5
390 PRINT "   ヲウチニ コウシサレテ ナルノヲ セヨ。   "
400 LOCATE0,6:COLOR5
410 PRINT "◆ レインボ- カンダイ 1スクリーン 10キ アラウ ウエカ   "
420 LOCATE0,7
430 PRINT "   シュツシ ワ-フ   トウヲ カイシ シラス。   "
440 LOCATE0,8:COLOR6
450 PRINT "◆ レ-ダ- スコ-プの 4チン ヒョウリ 6チン ミキニ イトウ、"
460 LOCATE0,9
470 PRINT "   コウシ サレバ ナスノ-ス キ-ヲ オシテ ヲシテ サセラス。"
480 LOCATE0,10:COLOR5
490 PRINT "◆ レインボ-カンダイ 1スクリーン 10キ チン 5スクリーン 50キ"
500 LOCATE0,11
510 PRINT "   アラワラス。 サイヨノ ジルヲ 50% チン 25キ ナルノヲ スル"
520 LOCATE0,12
530 PRINT "   ヒツヨウカ アラス、 ジルヲ ヲシテ チンナレバ、ゲー-"
540 LOCATE0,13
550 PRINT "   ム オ-ン-トナラス。   "
560 LOCATE0,14
570 PRINT "◆ ジルヲ 1 シ-ン コトニ 5 % ツツ アツク サセラス。   "
580 LOCATE0,15
590 PRINT "◆ 1スクリーンチン 10キ ナルノヲ スル ナ-フェクト ナ-イントカ"
600 LOCATE0,16
610 PRINT "   100 チン フラス サセラス。   "
620 LOCATE0,17
630 PRINT "◆ レインボ-カンダイ アカレ-ダ-イカ-イテナク ナレバキマセヨ"
640 COLOR6:LOCATE10,19
650 PRINT "ゲーム ) テキスト マスカ (y/n)?"
660 A$=INKEY$
670 IF A$="y" THEN GOTO 700
680 IF A$="n" THEN GOTO150 ELSE GOTO660
690 ?===== ゲーム START =====
700 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1
710 DIM RX(10),RY(10)
720 DEFINT A-Z
730 DEFUSR=&HA000
740 FOR A=&HA000 TO &HA010
750 READ B$:POKE A,VAL("&H"+B$)
760 NEXT A
770 Q=0:X1=38:T=20:SN=1:CC=0:SC=0
780 HS=0:NL=50:WP=0:PF=0:SE=1:SU=0
790 PRINT CHR$(12)
800 COLOR1:LINE(1,0)-(76,2),"■",B
810 LOCATE1,16:PRINT"■"
820 LOCATE76,16:PRINT"■"
830 LINE(0,17)-(77,24),"■",B
840 LINE(0,0)-(0,17),"■",B

```

```

850 LINE(77,0)-(77,17),"■",B
860 COLOR7:LINE(1,2)-(76,2),"+",B
870 LINE(76,2)-(76,15),"4",B
880 LINE(75,15)-(1,15),"4",B
890 LINE(1,2)-(1,15),"+",B
900 COLOR6:LOCATE38,16:PRINT "▲"
910 LOCATE39,16:PRINT "▲"
920 LOCATE38,1 :PRINT "▲"
930 LOCATE39,1 :PRINT "▲"
940 COLOR3:LINE(76,23)-(1,19),"■",BF
950 COLOR6:LINE(75,14)-(2,3)," ",BF
960 COLOR4:FOR E=6 TO 56
970 LOCATE E,19:PRINT "■"
980 NEXT E
990 NM=(50*NL/100)
1000 LOCATE 59,19:PRINT " JUD ";
1010 PRINT USING"###(SC)###" :NL:NM
1020 MM=(50*(NL-5)/100)+5
1030 LOCATEMM,18:COLOR 3:PRINT "■"
1040 LOCATEMM,20:PRINT "■"
1050 LOCATE5+NM,18:COLOR 2:PRINT "◆"
1060 LOCATE5+NM,20:PRINT "◆"
1070 LOCATE6,21:COLOR4:PRINT" score ";
1080 PRINT USING"####":SC
1090 LOCATE2,19:COLOR1:PRINT "■■"
1100 LOCATE2,21:COLOR6:PRINT "■■"
1110 LOCATE2,23:COLOR2:PRINT "■■"
1120 LOCATE6,23:COLOR7:PRINT" PERFECT";
1130 PRINT USING" ## ":PF
1140 LOCATE22,23:COLOR7
1150 PRINT" SCENE ";
1160 PRINT USING"###":SE
1170 LOCATE40,23:COLOR7
1180 PRINT" SUCCESS ";
1190 PRINT USING" ## %":SU
1200 LOCATE59,23:COLOR7
1210 PRINT" RAINBOW FIGHT "
1220 LOCATE22,21:COLOR6
1230 PRINT" screen-NO ";
1240 PRINT USING" ## ":SN
1250 LOCATE40,21:COLOR5
1260 PRINT" HI-score ";
1270 PRINT USING"####":HS
1280 LOCATE59,21:COLOR2
1290 PRINT" WARP ";
1300 PRINT USING" ## ":WP
1310 GOSUB 2000:COLOR6
1320 '=====  *~*~*  =====
1330 IF INP(0)=&HEF THEN X1=X1-1:GOSUB2170:
LOCATEX1+1,1:PRINT " ":LOCATEX1,1:PRINT"▼":
LOCATEX1+1,16:PRINT " ":LOCATEX1,16:PRINT"▲"
1340 IF INP(0)=&HEF THEN X1=X1+1:GOSUB2170:
LOCATEX1-1,1:PRINT " ":LOCATEX1,1:PRINT"▼":
LOCATEX1-1,16:PRINT " ":LOCATEX1,16:PRINT"▲"
1350 Q=Q+1:IF Q>T*10 THEN GOTO1540
1360 IF Q MOD T=0 THEN XC=Q/T:GOTO 1370
ELSE GOTO 1410
1370 LOCATE RX(XC),RY(XC):PRINT " ":
IF RX(XC)=2 THEN RX(XC)=0:RY(XC)=0
ELSE RX(XC)=0:RY(XC)=0:WP=WP+1
1380 LOCATE59,21:COLOR2
1390 PRINT" WARP "":PRINT USING" ## ":WP
1400 COLOR 6
1410 IF INP(9)=&HEF THEN GOTO 1420 ELSE GOTO 1330
1420 V1=(RND(1)*10+4)
1430 LOCATEX1,V1:PRINT "*"
1440 BEEP1:BEEPO
1450 FOR U=1TO10
1460 IF X1=RX(U) THEN GOTO1470 ELSE NEXTU :GOTO1330
1470 IF V1=RY(U) THEN GOTO1480 ELSE NEXTU :GOTO1330
1480 RX(U)=2:RY(U)=3:SC=SC+1:CC=CC+1:C=USR(0)
1490 LOCATE 5+CC,19:COLOR2:PRINT "●"
1500 LOCATE 6,21:COLOR4
1510 PRINT" score ";
1520 PRINT USING"####":SC
1540 '===== 1screen010va05  =====
1550 LOCATE59,23:COLOR SN+1
1560 PRINT" RAINBOW FIGHT ":COLOR6
1570 LINE(75,14)-(2,3)," ",BF
1580 IF SN= 5 THEN 1670
1590 IF WP= 0 THEN GOSUB 2200

```

```

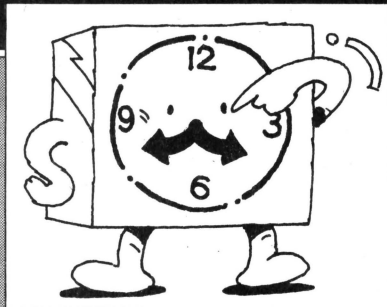
1600 SN=SN+1:LOCATE22,21
1610 COLOR6:PRINT " screen-NO ";
1620 PRINT USING " ## ";SN
1630 LOCATE59,21:COLOR2:WP=0
1640 PRINT " WARP ";
1650 PRINT USING " ## ";WP
1660 GOSUB2080:Q=0:COLOR6:GOTO1330
1670 '===== 1 scene 51079979' =====
1680 SU=CC*100/50
1690 LOCATE40,23:COLOR7
1700 PRINT " SUCCESS ";
1710 PRINT USING " ## % ";SU
1720 IF CC<INT(50*NL/100)THEN GOTO1820
1730 NX=(NL/5-10+1)*2
1740 IF WP=0 THEN GOSUB 2200
1750 FOR D=0 TO NX
1760 C=USR(0):NEXT D
1770 NL=NL+5:SN=1:Q=0:WP=0:CC=0
1780 LOCATE22,23:COLOR7
1790 PRINT " SCENE ";
1800 PRINT USING " ### ";SE:SE=SE+1
1810 GOTO 950
1820 '===== G A M E O V E R =====
1830 BEEP1
1840 IF SC=>HS THEN HS=SC
1850 LOCATE40,21:COLOR5
1860 PRINT " HI-score ";
1870 PRINT USING " ##### ";HS
1880 COLOR6
1890 LINE(18, 5)-(58,11),"■",B
1900 COLOR1
1910 LINE(19, 6)-(57,10),"■",B
1920 COLOR2
1930 LINE(20, 7)-(56, 9),"■",B
1940 LOCATE30,8
1950 COLOR7:PRINT"G A M E O V E R "
1960 LOCATE 5,13:COLOR4
1970 PRINT"カ - 4 マッパ カマスカ? ";
1980 PRINT " Yes ナ 5(Y)ヲ No ナ 5(N)ヲ オシテクワ サイ"
1990 FOR TV=0 TO 200:NEXT TV:BEEP0
2000 AS#=INKEY$
2010 IF AS#="y" THEN GOTO 2030
2020 IF AS#="n" THEN GOTO 2070 ELSE GOTO2000
2030 NL=50:SN=1:SC=0:CC=0:Q=0
2040 LOCATE5+NM,18:COLOR 3:PRINT "■"
2050 LOCATE5+NM,20:PRINT "■"
2060 SE=1:WP=0:PF=0:SU=0:GOTO 950
2070 END
2080 '===== カマイ ヒロウ' SUB =====
2090 FOR L=1 TO 10
2100 X=(RND(1)*65+11)
2110 FOR I=1 TO 7
2120 COLOR I:LOCATE X-I,L+3:PRINT "■";
2130 NEXT I
2140 COLOR 2:LOCATE X-8,L+3:PRINT ">";
2150 RX(L)=X-8:RV(L)=L+3
2160 NEXT L:RETURN
2170 '===== X マッパ ノマイ SUB =====
2180 IF X1<=3 THEN X1=3 ELSE
IF X1>=74 THEN X1=74 ELSE X1=X1
2190 RETURN
2200 '===== P E R F E C T S U B =====
2210 COLOR 5
2220 LOCATE 23, 7
2230 PRINT "P e r f e c t S h o o t i n g"
2240 LOCATE 27,10
2250 PRINT " P r e s e n t !!!"
2260 PF=PF+1:SC=SC+100
2270 LOCATE6,23:COLOR7:PRINT " PERFECT";
2280 PRINT USING " ## ";PF
2290 LOCATE6,21:COLOR4:PRINT " score";
2300 PRINT USING " ##### ";SC
2310 W=40:GOSUB 2340
2320 COLOR6:LINE(75,14)-(2,3)," ",BF
2330 RETURN
2340 '===== B E E P S U B =====
2350 FOR I1=0 TO W:BEEP1
2360 FOR I2=0 TO W:BEEP0:NEXT I2
2370 NEXT I1:RETURN
2380 '===== マッパ ノ J DATA =====
2390 DATA 1e,01,0e,01,43,3e,20,d3
2400 DATA 40,10,fe,43,3e,00,d3,40
2410 DATA 10,fe,0d,20,ef,1c,20,ea,c9

```

FM-8用

CLOCK

堀部 美彦



内容

このプログラムは、TV画面にグラフィックでアナログ時計をシミュレートするものです。

使いかた

プログラムをRUNさせると、“TIMER SET?”と聞いてきますので、ある時刻にブザーを鳴らしたい場合は“Y”と入力し、“WHAT TIME?”と聞いてきますので、鳴らしたい時刻をhh:mm:ssと入力します。鳴らしたくない場合は“N”と入力します。

すると画面に時計が描かれ、時を刻み始めます。

言い忘れましたが、初めてプログラムをRUNさせる場合は、その前にダイレクトモードで「TIME \$ = “hh:mm:ss”」というように、現在の時刻を入れます。

プログラムの説明

三角関数を使って針の角度を求め、画面に表示しています。高校生以下の読者に説明しても、意味がわか

らないと思うので説明はやめておきます(Dr.Dさん、高校生以下の諸君にもわかるよう説明してやってください!)

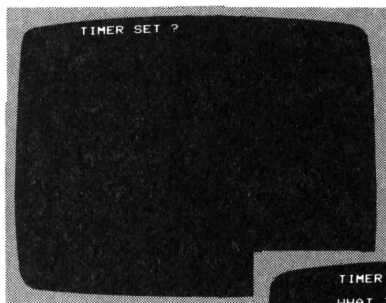
終わりに

このようなプログラムを発表するのはどうかと思いましたが、あえて発表しました。みなさんもたまにはこんなプログラムを作りましょう。

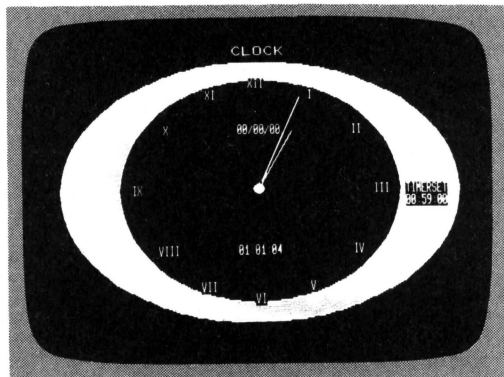
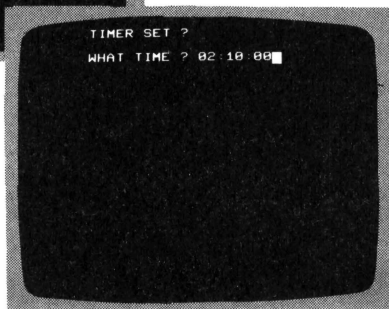
ところで話は代って、ぼくのクラスにPC-8801を買ったやつがおりまして、PAINT機能など目を見張るものがありますね。しかし速度の点では、FM-8より劣るようです。(全く関係ないことを書いてしまいました)。

いい忘れがもう2点ありました。この時計には、時報機能があります。日付けもできますので、先ほど述べたようにダイレクト・モードに入れてください。

参考 NEC PCシリーズのデモ・テープ



◀ 〈写真1〉TIMER SET?と聞いてくる。YかNを入力する



▲ 〈写真3〉時計の画面

◀ 〈写真2〉「Y」と入力すると、WHAT TIME?と聞いてくる

```

10 * ██████████
20 * █████ CLOCK █████
30 * █████ By Y.Horibe █████
40 * ██████████
50 COLOR7,0:WIDTH40,20:CONSOLE,,0
60 PRINT "TIMER SET ?":A#=INPUT$(1):IF A#="Y" OR A#="y" THEN PRINT:LINEINPUT "WH
AT TIME ? ";B#:TIME B#:ON TIME GOSUB 420:TIME ON
70 DEFINT A-Z:DIM TIM!(2),SX!(2)
80 PI!=3.14159:PI2!=PI!*2:DA=0
90 WIDTH 80,25
100 SYMBOL(280,0),"CLOCK",2,1,5
110 FOR I=0 TO 2: SX!(I)=319:SY!(I)=99:NEXT
120 CIRCLE(319,99),210,7,.4495*.8
130 CIRCLE(319,99),300,7,.4495*.66
140 PAINT(50,99),6,7
150 PAINT(0,0),0,7:GOSUB 340
160 CIRCLE(319,99),8,7:PAINT(319,99),7,7
170 K=((((327-311+1)*(103-95+1)+7)/8)*3+2-1)/2:DIM A%(K):GET @A(311,95)-(327,103
),A%,G
180 IF A#="Y" THEN LOCATE 67,12:PRINT "TIMERSET":LOCATE 67,13:PRINT B#:
190 IF DA=VAL(RIGHT$(DATE$,2)) GOTO 210
200 LOCATE 36,7:PRINT DATE$;:DA=VAL(RIGHT$(DATE$,2))
210 TIM!(0)=VAL(RIGHT$(TIME$,2))-15:SW=0:CL=7:K=150:GOSUB 300
220 LOCATE 36,17:PRINT TIME$:LOCATE 36,7:PRINT DATE$;
230 PUT @A(311,95)-(327,103),A%,PSET
240 TIM!(1)=VAL(MID$(TIME$,4,2))-15:SW=1:CL=4:K=125:GOSUB 300
250 TIM!(2)=((VAL(LEFT$(TIME$,2)) MOD 12)+(TIM!(1)+15)/60)*5-15
260 SW=2:CL=3:K=100:GOSUB 300
270 T=INT(TIME/3600):T=TIME-T*3600:IF T=0 THEN GOSUB 390
280 T=INT(TIME/1800):T=TIME-T*1800:IF T=0 THEN POKE &HFD03,&H41
290 IF TIM!(0)<>VAL(RIGHT$(TIME$,2))-15 GOTO 190 ELSE GOTO 290
300 X!=K*COS(PI2!*TIM!(SW)/60)+319:Y!=K*SIN(PI2!*TIM!(SW)/60)*.4495+99
310 IF (SX!(SW)<>X! OR SY!(SW)<>Y!) THEN LINE(319,99)-(SX!(SW),SY!(SW)),PSET,0
320 LINE(319,99)-(X!,Y!),OR,CL: SX!(SW)=X!:SY!(SW)=Y!:RETURN
330 *
340 LOCATE 38,3:PRINT "XII":LOCATE 30,4:PRINT "XI":LOCATE 49,4:PRINT "I"
350 LOCATE 22,7:PRINT "X":LOCATE 57,7:PRINT "II":LOCATE 16,12:PRINT "IX"
360 LOCATE 61,12:PRINT "III":LOCATE 21,17:PRINT "VIII"
370 LOCATE 57,17:PRINT "IV":LOCATE 29,20:PRINT "VII":LOCATE 49,20:PRINT "V"
380 LOCATE 39,21:PRINT "VI":RETURN
390 N=INT(TIME/3600):N=N MOD 12:IF N=0 THEN N=12
400 FOR I=1 TO N:FOR I1=1 TO 300:NEXT I1:FOR J=0 TO 1
410 FOR K=0 TO 30:POKE &HFD03,&H81:POKE &HFD03,&H80:NEXT: NEXT: NEXT:RETURN 290
420 FOR I=1 TO 1500:BEEP1:BEEP0:NEXT:RETURN

```

CHECKER FLAG

編: このプログラムは、NECのPCシリーズの
デモ・テープをFM-8に移植したものです。

ただし、時報機能とアラーム機能は、オリジナ
ル・アイデアになっています。

Dr.D: すっきりした画面はマネているんだね。と
ころで、これも実用プログラムなんだろうね?

影: それは時計屋さんに行って、目覚し時計を買
って比べてみたらいいですよ。確か電池1個で
動く時計もあったよネ??

編: わあーっ、ヒニクに聞こえる。そういう影さ
んは時計を持ってたっけ?



Dr. Dのウワサ

大嶽 三郎

★ ストーリー

Dr.Dが、会社の金庫からお金を盗んでいる、といううわさが会社じゅうに広まっていた。ある日、仕事もろくにしないひま人（影）が、それを確かめるためにビルに登って、盗んでいる所を写真に撮った。

それを知ったDr.Dは、影を殺すために必至に追いかけた。ところが、逃げる影は途中で写真を落としてしまった。

あわてて影は、それを拾いに戻るのだが――。

★ ゲームのやりかた

RUNすると、影がビルによじ登ります。リターン・キーを押すと、簡単な説明がでてきて、さらにリター

ン・キーを押すと、ゲーム・スタートです。

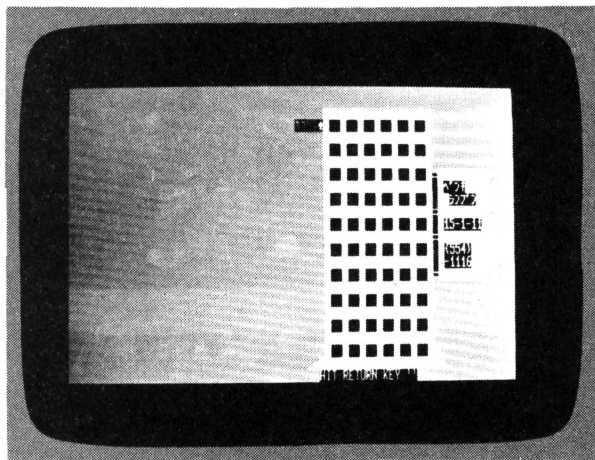
Dr.Dはレーダを使って追いかけて来ますが、Dr.Dと影の間に壁があると、その反対側で立ち止っています。その代わりに、追いかけられると、しつこく追って来ます。

赤い●（写真）を拾ってください。Dr.Dは追う時に、1円を落としながら動きます。10000点をこえると、影はさらに3匹?増えます。

★ さいごに

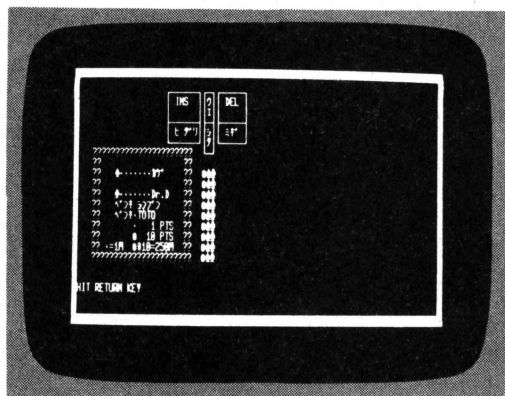
今度は、V1.2のKコンパイラや、短いプログラムを作ってみようと思います。

今は奇怪語?魔神語!?マシゴを勉強していますが、レジスタやわけのわからん言葉がでてきて困っているところです。



▲ 〈写真1〉スタート後の画面。影がビルをよじ登る

▼ 〈写真2〉ゲームの説明



CHECKER FLAG

影：みなさん!!ワタクシこと「全国Dr.Dをやっける連盟」の会長であります影は、各支部のみなさんの活動に、非常に感謝しております。なかでも、東京の世田谷支部の大嶽君は、身の危険を承知の上でこのようなプログラムを送って来ています。

Dr.D：ちょっと待ちたまえ。

影：えー、どうかみなさん!この「全国Dr.Dをやっける連盟」に参加して、一刻も早くこの世から本当のワル者を追放しようではありませんか!!

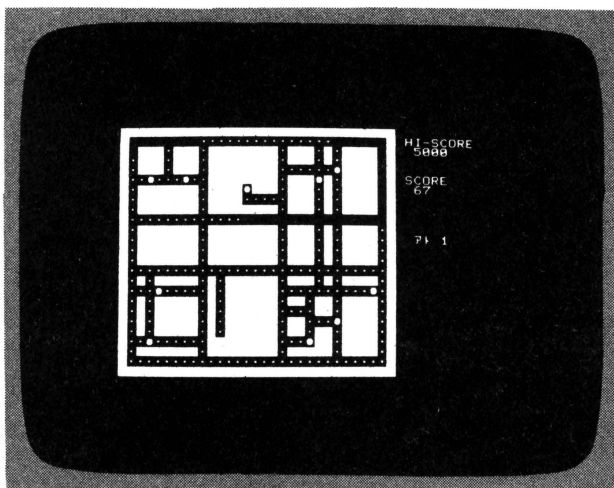
Dr.D：コラコラ、なんてことを言うんだ。それにしても、最近の中学生は実にけしからん。こんなにやさしいオジサンをワル者扱いするんだからな。

影：オジサン?オジサン?——オジン!!

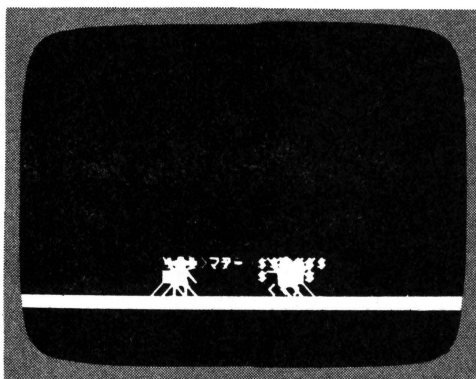
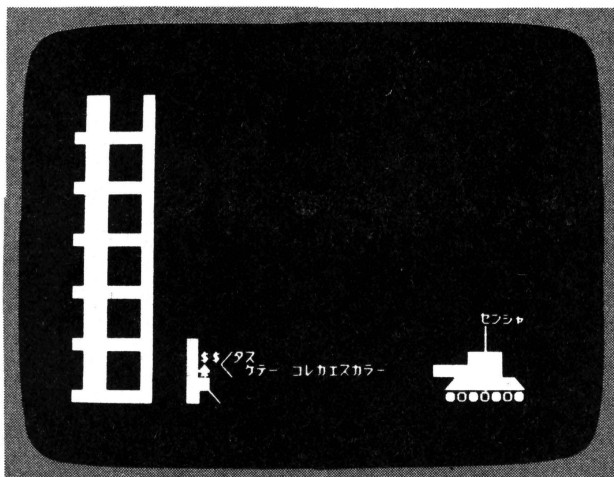
Dr.D：困ったもんだ。だからわしは、こんなプログラムは載せたくないんだ。

編：まあそう言わずに。読者の支持は、圧倒的にDr.Dなんですから。

Dr.D：困ったもんだ。



◀ 〈写真3〉 ゲーム中の画面



▲ 〈写真4〉 逃げる影と追っかけるDr.D

◀ 〈写真5〉 なんと、Dr.Dは戦車まで持ちだしてきた

Dr.Dのウワサのプログラム・リスト

```

10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:DEFINT A-Z
20 COLOR7,0:CLS:RANDOMIZE TIME
30 SC=0:A=0:GG=3:HS=5000:GOSUB 1110
40 GOSUB720
50 GOTO80
60 SC=0:GG=3:A=0:GOSUB 720
70 *■ カク *■
80 X=1:Y=1:XX=11:YY=20
90 A$=INKEY$
100 IF A$=CHR$(&H1D) THEN X=X-1:IF SCREEN(X,Y)=135 THEN X=X+1
110 IF A$=CHR$(&H1C) THEN X=X+1:IF SCREEN(X,Y)=135 THEN X=X-1
120 IF A$=CHR$(&H1E) THEN Y=Y-1:IF SCREEN(X,Y)=135 THEN Y=Y+1
130 IF A$=CHR$(&H1F) THEN Y=Y+1:IF SCREEN(X,Y)=135 THEN Y=Y-1
140 *■ Dr.D *■
150 IF XX>X THEN XX=XX-1:IF SCREEN(XX,YY)=135 OR SCREEN(XX,YY)=&HF0 OR SCREEN(XX,YY)=&HEC THEN XX=XX+1
160 IF XX<X THEN XX=XX+1:IF SCREEN(XX,YY)=135 OR SCREEN(XX,YY)=&HF0 OR SCREEN(XX,YY)=&HEC THEN XX=XX-1
170 IF YY>Y THEN YY=YY-1:IF SCREEN(XX,YY)=135 OR SCREEN(XX,YY)=&HF0 OR SCREEN(XX,YY)=&HEC THEN YY=YY+1
180 IF YY<Y THEN YY=YY+1:IF SCREEN(XX,YY)=135 OR SCREEN(XX,YY)=&HF0 OR SCREEN(XX,YY)=&HEC THEN YY=YY-1
190 *■ *■
200 IF SCREEN(X,Y)=&HEC THEN BEEP:BEEP1:BEEP0:BEEP:SC=SC+10:MZ=MZ-1:IF MZ=0 THEN 270
210 IF SCREEN(X,Y)=&HA5 THEN BEEP1:BEEP0:SC=SC+1:IF A=0 AND SC>10000 THEN FOR I=0 TO 200:BEEP1:BEEP0:BEEP:BEEP1:BEEP0:NEXT:GG=GG+3:A=A+1
220 IF X=XX AND Y=YY THEN BEEP:GG=GG-1:FOR I=0TO20:BEEP1:BEEP0:BEEP:BEEP1:BEEP0:COLOR7:LOCATEX,Y:PRINT"#":COLOR4:LOCATEX,Y:PRINT"o":COLOR2:LOCATEX,Y:PRINT"x":NEXT:COLOR7:LOCATE35,11:PRINTGG-1:IF GG=0 THEN GOTO450ELSE80
230 COLOR3:LOCATEX,Y:PRINT"▲":LOCATEX,Y:PRINT" ";COLOR7:LOCATE32,6:PRINTSC
240 COLOR2:LOCATEXX,YY:PRINT"◆":COLOR5:LOCATEXX,YY:PRINT"・"
250 GOTO90
260 *■ 1000円 *■
270 CLS:COLOR7,0
280 LINE(0,24)-(39,24),"■",4
290 FOR I=0 TO 25:BEEP1:BEEP0
300 LOCATEI+8,21:PRINT" $ \ / $ "
310 LOCATEI+8,22:PRINT" ■ "
320 LOCATEI+8,23:PRINT" < \ "
330 BEEP1:BEEP0:LOCATEI,21:PRINT" * > マター "
340 LOCATEI,22:PRINT" ( ■ "
350 LOCATEI,23:PRINT" | | "
360 BEEP1:BEEP0:LOCATEI+8,21:PRINT" ▲ "
370 LOCATEI+8,22:PRINT" $ ■ $ "
380 LOCATEI+8,23:PRINT" \ "
390 BEEP1:BEEP0:LOCATEI,21:PRINT" \ * "
400 LOCATEI,22:PRINT" ■ \ "
410 LOCATEI,23:PRINT" / \ "
420 NEXT:SC=SC+250
430 GOTO40
440 *■ シガイ *■
450 CLS:COLOR7,0
460 LINE(0,0)-(6,24),"■",7,BF
470 FOR I=1 TO 23 STEP 4:LINE(3,I)-(5,I+2)," ",0,BF
480 NEXT
490 FOR I=1 TO 23 STEP 4:LINE(0,I)-(0,I+2)," ",0:NEXT
500 LINE(10,20)-(10,24),"■",3:LINE(34,21)-(36,22),"■",6,BF:LINE(31,22)-(33,22),"■",3:LOCATE32,23:PRINT"■■■■■■■■":LOCATE32,24:PRINT"●●●●●●"
510 LOCATE11,20:PRINT"$ $ / $ $ "
520 LOCATE11,21:PRINT"▲ \ クター コレカエカラー "
530 LOCATE11,22:PRINT"■"
540 LOCATE11,23:PRINT"| \ "
550 LOCATE35,17:PRINT"センシタ"
560 LOCATE35,18:PRINT"|"
570 LOCATE35,19:PRINT"|"
580 FOR I=0 TO 3000:NEXT
590 LINE(13,20)-(26,21)," ",0,BF
600 LINE(35,17)-(38,19)," ",0,BF
610 FOR I=30 TO 11 STEP-1
620 LOCATEI,21:PRINT"●":LOCATEI,21:PRINT" "
630 NEXT
640 FOR I=10 TO 7 STEP-1
650 LOCATEI,21:PRINT"▲":LOCATEI,21:PRINT" "
660 NEXT
670 FOR I=0 TO 1000:NEXT
680 IF SC>=HS THEN HS=SC
690 CLS:PRINT"モウイキト? カム?"
700 IF INPUT$(1)="Y" THEN GOTO60 ELSE IF INPUT$(1)="N" THEN END ELSE 700
710 *■ カメン *■
720 WIDTH40,25:MZ=10:LINE(0,0)-(30,24),"■",7,B
730 LINE(2,2)-(28,22),"■",4,BF:LINE(1,1)-(29,23),"・",5,B
740 LINE(9,2)-(9,22),"・",5
750 LINE(18,2)-(18,22),"・",5
760 LINE(2,9)-(28,9),"・",5

```

```

770 LINE(2,14)-(28,14),".",5
780 LINE(5,2)-(5,5),".",5
790 LINE(2,5)-(8,5),".",5
800 LINE(14,7)-(17,7),".",5
810 LINE(24,8)-(24,2),".",5
820 LINE(22,8)-(22,2),".",5
830 LINE(2,16)-(8,16),".",5
840 LINE(19,4)-(24,4),".",5
850 LINE(2,21)-(8,21),".",5
860 LINE(3,15)-(3,21),".",5
870 LINE(11,15)-(11,20),".",5
880 LINE(18,18)-(21,21),".",5,B
890 COLORS:LOCATE21,17:PRINT"."
900 LINE(22,10)-(22,15),".",5
910 LINE(24,10)-(24,15),".",5
920 LINE(28,16)-(19,16),".",5
930 LINE(24,22)-(24,16),".",5
940 LINE(22,19)-(24,19),".",5
950 COLOR2:LOCATE3,5:PRINT"●"
960 LOCATE7,5:PRINT"●"
970 LOCATE14,6:PRINT"●"
980 LOCATE22,5:PRINT"●"
990 LOCATE21,21:PRINT"●"
1000 LOCATE24,19:PRINT"●"
1010 LOCATE28,16:PRINT"●"
1020 LOCATE3,21:PRINT"●"
1030 LOCATE4,16:PRINT"●"
1040 LOCATE24,4:PRINT"●"
1050 COLOR7,0
1060 LOCATE32,1:PRINT"HI-SCORE":LOCATE32,2:PRINTHS
1070 LOCATE32,5:PRINT"SCORE"
1080 LOCATE33,11:PRINT"7↑":LOCATE35,11:PRINTGG-1
1090 RETURN
1100 *■ DEMO ■
1110 CLS
1120 WIDTH80,25
1130 COLOR7:FOR I=1 TO 20STEP2
1140 LOCATE40,I+3:PRINT"██████████"
1150 LOCATE40,I+4:PRINT"███"
1160 LOCATE40,I+3:PRINT"██████████"
1170 COLOR7:LOCATE65,8:PRINT"███"
1180 COLOR7:LOCATE65,9:PRINT"███"
1190 COLOR7:LOCATE65,10:PRINT"███"
1200 COLOR7:LOCATE65,11:PRINT"███"
1210 COLOR7:LOCATE65,12:PRINT"███"
1220 COLOR7:LOCATE65,13:PRINT"███"
1230 COLOR7:LOCATE65,14:PRINT"███"
1240 COLOR7:LOCATE65,15:PRINT"███"
1250 COLOR7:LOCATE65,16:PRINT"███"
1260 PAINT(0,0),1,7
1270 FOR I=20 TO 4 STEP-1
1280 COLOR4:LOCATE41,I:PRINT"カゲ">▲"
1290 BEEP1:BEEP0:COLOR1:LOCATE41,I+1:PRINT"███"
1300 FOR J=0 TO 500:NEXT:NEXT
1310 COLOR6:LOCATE45,24:PRINT"HIT RETURN KEY !!"
1320 IF INPUT$(1)=CHR$(13) THEN 1330 ELSE 1320
1330 FOR I=0 TO 25:PRINT:NEXT
1340 *■ セツメイ ■
1350 CLS
1360 LINE(0,0)-(79,24),".",7,B
1370 COLOR7,0:LOCATE1,1:PRINT"
1380 LOCATE1,2:PRINT"
1390 LOCATE1,3:PRINT"
1400 LOCATE1,4:PRINT"
1410 LOCATE1,5:PRINT"
1420 LOCATE1,6:PRINT"
1430 LOCATE1,7:PRINT"
1440 LOCATE1,8:PRINT"
1450 LOCATE1,9:PRINT"
1460 LOCATE1,10:PRINT"
1470 LOCATE1,11:PRINT"
1480 LOCATE1,12:PRINT"
1490 LOCATE1,13:PRINT"
1500 LOCATE1,14:PRINT"
1510 LOCATE1,15:PRINT"
1520 LOCATE1,16:PRINT"
1530 LOCATE1,17:PRINT"
1540 LOCATE1,18:PRINT"
1550 LOCATE1,19:PRINT"
1560 LOCATE1,20:PRINT"
1570 LOCATE1,21:PRINT"HIT RETURN KEY
1580 LOCATE1,22:PRINT"
1590 LOCATE1,23:PRINT"
1600 IF INPUT$(1)=CHR$(13) THEN RETURNELSE 1600

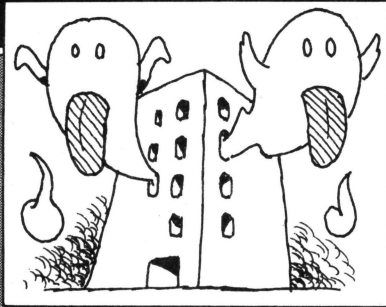
```

| | | |
|-----|----|-----|
| INS | ウ | DEL |
| | E | |
| | タリ | ミキ |
| | ク | |

```

????????????????????
??          ??
??  ★.....カゲ  ??
??          ??
??  ★.....Dr.D  ??
??  ^ンキ シンファン  ??
??  ^ンキ.TOTO  ??
??      .   1 PTS  ??
??      ●  10 PTS  ??
??  -=1円  ●*10=250円  ??
????????????????????

```



JR-100用

OBAKE BILL

田辺 健二

はじめに

JR-100でユーザ定義文字が使用できますが、ゲームにこれを使うと、おもしろい効果ができます。興味ある人は、このプログラムを入力してみてください。

遊びかた

まずロケーションからですが、8階建てのOBAKE BILLがあります。この8階から1階へ、どれだけ早く脱出できるかというゲームです。各階には12か所のドアがあり、このうち3か所が順に開いたり閉じたりします。

ビルにはオバケが住んでいて、脱出する人をおそいます。あなたは \square , \square , \square , \square のキーでうまくよけながら、下へ脱出してください。

変数表

| | |
|---|-----------------|
| E | オバケのアドレス |
| D | オバケのフラグ(進行方向) |
| F | プレイヤーのアドレス |
| G | プレイヤーのフラグ(進行方向) |
| I | ドアの開閉(タイミング) |
| J | どのドアを開くか |
| R | 現在開いているドア |
| K | READ |
| P | PICK |
| S | スコア |
| H | ハイ・スコア |
| T | エネルギー |
| Q | キャラクター・メモリ |
| N | プレイヤーの垂直位置メモリ |
| V | BEEP |
| W | BEEP |
| X | 汎用メモリ |
| Y | " |
| Z | " |
| A | " |
| B | " |

プログラム関係

エネルギーは200に設定してありますが、最初のうちは300~400ほどにしてみてください(150行にT=200がある)。

オバケのでかたを変えるには、420行の“X<8”を“X>8”に変えてみてください。私のハイ・スコアはX<8のとき6970点(エネルギーは141)、X>8のとき8230点(エネルギーは159)でした。プログラムの上では、X<8の時はオバケが弱く、X>8でオバケが強くなるはずなのですが、なぜか先のような結果になっています。

最後に

ドアの開閉にユーザ定義を使っているのですが、この速度は予想外に早く、6段3か所の計18か所のドアを瞬時に開閉します。この機能は他のゲームにも使えそうです。

CHECKER FLAG

Dr.D: うまいクさすが田辺君の作品だ。プログラム・リストもムクがみつからない。ゲームのアイデアもおもしろいし、合格だ!

編: さすがのDr.もお手あげですね。田辺さん、今度プログラムを送ってもらう時には、必ず詳しいプログラムの解説をお願いします。

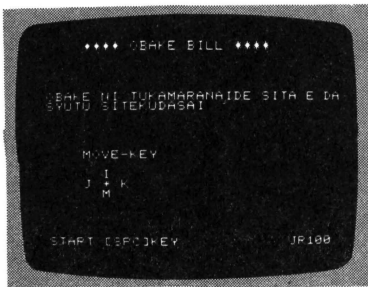
Dr.D: 編君、彼にはプログラムの解説だけでなく、ゲームの作り方などもお願いしたらどうかね?

編: そうですね。それじゃあ、これからすぐに帰ってきます。

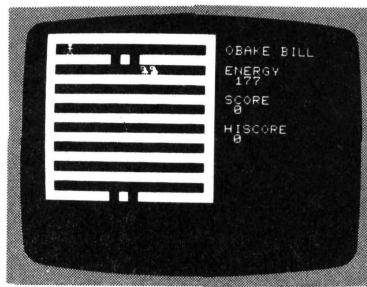
Dr.D: 行くなって、どこまで?

編: ええ、青森ですよ。

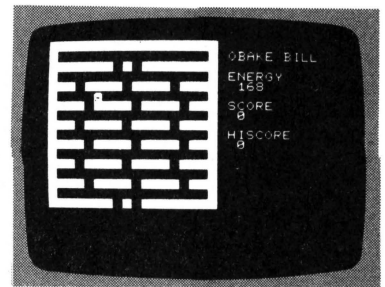
Dr.D: ナニ!?



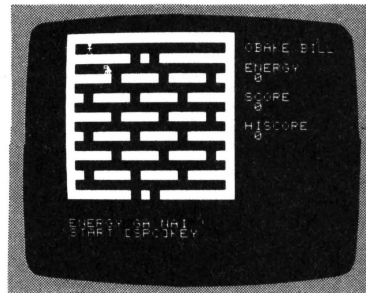
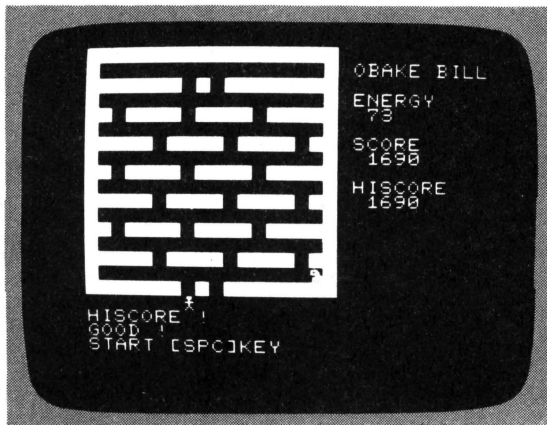
▲ 〈写真1〉 ゲームの説明。スタートはスペース・キー



▲ 〈写真2〉 スタート！ オバケの動きをよく見て、下の階へ降りる



▲ 〈写真3〉 オバケにつかまった！



▲ 〈写真5〉 エネルギーが切れてもダメ

◀ 〈写真4〉 無事に1階へたどり着いた

OBAKE BILLのプログラム・リスト

```

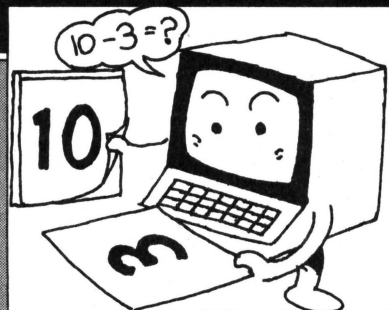
100 REMCCCCOBAKE BILLJJJJJJ
110 OPTIONCMODE1:CLS:GOSUB830
120 H=0:GOSUB920
130 LOCATE20,0:PRINT"START [SPACE]KEY"
140 PICKP:IFP<>32THEN140
150 S=0:F=#C122:R=#90:Q=#40:I=0:J=0:E=0:T=200
160 GOSUB930:GOSUB660
170 REM
180 PICKP:IFP=77THENENG=#20:GOTO230
190 IFP=75THENENG=1:GOTO230
200 IFP=74THENENG=-1:GOTO230
210 IFP=73THENENG=-#20:GOTO230
220 GOTO280
230 Z=PEEK<(F+G):IFZ=#40THEN260
240 IFZ=RTHEN270
250 GOTO280
260 POKEF+G,#4A:POKEF,Q:Q=#40:F=F+G:GOTO280
270 POKEF+G,#4A:POKEF,Q:Q=Z:F=F+G
280 IFI<>3THEN300
290 FORA=0TO7:POKE<R-#80>#8+#C000+A,#FF:NEXT:I=4:R=#90:GOTO340
300 IFI<4THENI=I+1:GOTO340
310 FORA=0TO7:POKEJ#8+#C000+A,#00:NEXT:R=#80+J:J=J+1:I=0
320 IFJ>3THENJ=0
330 REM
340 IFE=0THEN400
350 Z=PEEK<(E+D):IFZ=#40THEN390
360 IFZ=#4ETHEN380
370 POKEE+D,#85:POKEE,#40:GOSUB510:POKEE+D,#40:E=0:GOTO500
380 POKEE,#40:E=0:GOTO440

```

```

390 POKEE+D,$85+D:POKEE,$40:E=E+D:GOTO440
400 Y=( $\langle F-\$C100 \rangle / \$40 \rangle * 2 + 1$ :N=Y:X=MOD(F-$C100,$20):IFY<3THENY=3
410 IFY>14THENY=15
420 IFX<8THENE=(Y*$20)+$C110:POKEE,$84:D=-1:GOTO440
430 E=(Y*$20)+$C102:POKEE,$86:D=1
440 U=( $\langle F-\$C100 \rangle / \$40 \rangle * 2 + 1$ :IFU<NTHENPOKEE,$40:E=0
445 T=T-1:LOCATE4,20:PRINT T;" "
450 IFT<1THEN480
460 IFF>$C31FTHEN590
470 GOTO180
480 LOCATE19,0:PRINT"ENERGY GA NAI !"
490 LOCATE7,20:PRINT"0 " :GOTO130
500 LOCATE19,0:PRINT"OBAKE NI TUKAMATTA !":GOTO490
510 V=0:W=255:POKE$C80B,$C0
520 IFV>3THENBEEP0:RET
530 IFW<1THENW=255:V=V+1:GOTO520
540 POKE$C804,W:POKE$C805,$00:W=W-10:GOTO530
550 V=0:W=0:POKE$C80B,$C0
560 IFV>3THENBEEP0:RET
570 IFW>255THENW=0:V=V+1:GOTO560
580 POKE$C804,W:POKE$C805,$00:W=W+10:GOTO570
590 GOSUB550:LOCATE19,0:PRINT"GOOD !"
600 IFT>140THENS=S+T+T-140
610 IFT>100THENS=S+T+T-100
620 IFT>50 THENS=S+T+T-50
630 S=(S+T)*10:LOCATE7,20:PRINT S
640 IFK<STHENH=S:LOCATE10,20:PRINT H:LOCATE18,0:PRINT"HISCORE
650 GOTO130
660 CLS
670 FORA=0TO17:FORB=0TO16 STEP2
680 POKEB*$20+A+$C100,$4E:NEXTB:NEXTA
690 FORA=0TO16:POKEA*$20+$C100,$4E:POKEA*$20+$C111,$4E:NEXTA
700 LOCATE1,19:PRINT"OBAKE BILL"
710 LOCATE3,19:PRINT"ENERGY":LOCATE4,20:PRINT T
720 LOCATE6,19:PRINT"SCORE":LOCATE7,20:PRINT S
730 LOCATE9,19:PRINT"HISCORE":LOCATE10,20:PRINT H
740 FORB=0TO2:FORA=0TO3
750 POKEB*$80+$C182+A,$80+A:POKEB*$80+$C187+A,$80+A
760 POKEB*$80+$C18C+A,$80+A:NEXTA:NEXTB
770 FORB=0TO2:FORA=0TO3
780 POKEB*$80+$C1C2+A,$83-A:POKEB*$80+$C1C7+A,$83-A
790 POKEB*$80+$C1CC+A,$83-A:NEXTA:NEXTB
800 POKEF,$4A
810 FORA=0TO1:POKEA*$2+$C147,$40:POKEA*$2+$C307,$40:NEXT
820 RET
830 PRINTTAB(4);"**** OBAKE BILL ****":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
840 PRINT"OBAKE NI TUKAMARANAIDE SITA E DASYUTU SITEKUDASAI"
850 REM
860 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
870 PRINTTAB(4);"MOVE-KEY":PRINT
880 PRINTTAB(4);" I"
890 PRINTTAB(4);"J + K"
900 PRINTTAB(4);" M":LOCATE20,26:PRINT"JR100"
910 RET
920 FORA=0TO$17:READK:POKE$C020+A,K:NEXT
930 FORA=$C000TO$C01F:POKEA,$FF:NEXT
940 RET
950 DATA$00,$78,$4C,$7C,$0E,$3F,$3F,$2A
960 DATA$00,$7C,$D6,$FE,$8A,$C6,$FE,$8A
970 DATA$00,$1E,$32,$3E,$70,$FC,$FC,$52
980 REM..... 1982 7 4

```



日付け・日数・ 変換機

水島 渡

はじめに

今年の始めにJR-100を長男に買い与え、昭和ヒトケタもたまにはBASICに挑戦！月並みなゲームにあきた人のために、暦みのあの日とこの日の間の日数を正確に計算するプログラムを作りました。人生は毎日の積み重ね、日数換算はナニカト便利デス。

ゲームの説明

ゲームは二つにわかれます。

第1ゲームは「誕生から今日まで何日生きたか？」という題名です。

例えば、左の欄にあなたの誕生日を入力し、右の欄に今日の日付けを入力すると、誕生の翌日から今日までの生存日数が表示されます。その他、今日から2001年1月1日まで何日あるか？、あの日（結婚、別れ、事件など）から今日までいく日たったとか、使い方はいろいろ。

また、過去と現在の日付けを入力する順序を逆にすると、日数はマイナスで表示されます。

第2ゲームは「日数から日付けを出す」ものです。まずある日付けを入力し、次に日数を入力すると、その日数分たった日付けが右の欄に表示されます。例えば、誕生や結婚した日付けと10000を入力すると1万日過ぎた日付けが出力されますから、その日は盛大な祝賀パーティをやったらいかがですか。

但し、数字の大きさに制限があるため、日数が32300日以上になると、オーバー・フローになることがあります。

使いかた

RUNすると、キー操作の説明が出ます。①キーは

第1ゲーム、②キーは第2ゲームです。

DATEは年号、年の数字、月の数字、日の数字の順に入力します。入力ごとにRETを押してください。

年号は西暦→Aキー、昭和→Sキー、大正→Tキー、明治→Mキーを押し、他のキーでは聞き直して来ます。

第1ゲームの例：今年9月10日から2001年1月1日までの日数を求めるには次の順でキーを押します。

S → RET → 5 → 7 → RET → 9 → RET → 1 → 0 → RET → A → RET → 2 → 0 → 1 → RET → 1 → RET → 1 → RET → T

第2ゲームの例：昭和30年4月25日に結婚した夫婦の1万日後の日付けです。

S → RET → 3 → 0 → RET → 4 → RET → 2 → 5 → RET → 1 → 0 → 0 → 0 → RET

プログラムの構成

| | |
|-----------|-------------------------|
| 40-90 | ユーザー定義文字設定 |
| 110-170 | 使い方の説明文の表示 |
| 200-385 | 表示欄の画面作り |
| 500-514 | 年号の入力 |
| 518-670 | 左、右の順でDATEを入力 |
| 700-850 | 入力された年の中の経過日数計算 |
| 880-910 | 全日数の計算（S0は年差を日数に換算した変数） |
| 920 | 第2ゲームへ移る |
| 930-970 | 計算結果を表示 |
| 980-999 | TRY AGAINか否か |
| 1000-1260 | 日本元号年を西暦年へのサブ |
| 1269-1290 | うるう年の数とS10計算のサブ |
| 1299-1540 | 第2ゲームの日数入力と計算 |
| 2000-2100 | ユーザー定義文字のデータ |
| 2120 | 1月から12月までの各日数 |

CHECKER FLAG

編：実用プログラムの中から、この作品を選んでみました。マイコンの計算処理速度の速さを利用したもので、画面表示もまとまっています。

Dr.D：手紙によると昭和1ケタ生まれの方だそうだが、ペーマガ愛読者も年令層が幅広いんだな。

編：ペーマガはゲーム集だという人もいるけれど、決してそんなことはないですよ。マイコンを何に使うか迷っている人も多い。ペーマガではそういう人のために、わかりやすいプログラムの紹介をしているのです。大人も子供も、入門者には変わりがないですからね。むしろ年輩の

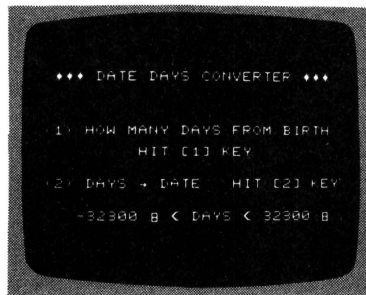
方々にこの本をもっと可愛いがってほしいですね。

Dr.D：まさにそのとおりだ。だから、わしも老体にムチ打って頑張っているんだよ。子供達の発想はユニークなものが多い。しかし、われらにはひとつの文法をマスターすれば、それを多方面に役立てるだけの知恵があるからな。

編：体が思うようにならずとも、頭のサエで勝負するのですか？

Dr.D：バカ！

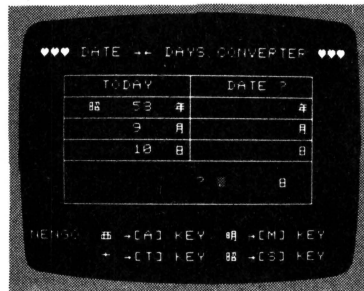
▶ 〈写真1〉ゲームの説明文



▼ 〈写真3〉何日生きたかが下に表示される



▲ 〈写真2〉第1ゲーム。誕生日、今日の日付けの順に入れる



◀ 〈写真4〉第2ゲーム。今日の日付け、何日後の順で入れる

日付け・日数・変換機のプログラム・リスト

```

20 REM *****
21 REM *
22 REM * DAYS DATE CONVERTER *
23 REM *
24 REM * BY W.MIZUSHIMA *
25 REM *
26 REM * JUNE 13 1982 *
27 REM *
28 REM *****
30 REM
40 REM *****KANJI*****
50 DIM N(8):OPTION CMODE1
60 V=#C080
70 FOR I=1TO10:FORJ=1TO8
80 READ N(J):POKEV,N(J)
90 V=V+1:NEXT J:NEXT I
110 CLS
120 LOCATE2,4:PRINT"*** DATE DAYS CONVERTER ***"
130 LOCATE7,3:PRINT"(1) HOW MANY DAYS FROM BIRTH"
135 LOCATE9,12:PRINT"HIT [C1] KEY"
140 LOCATE12,3:PRINT"(2) DAYS → DATE HIT [C2] KEY"
145 LOCATE15,6:PRINT"-32300 < DAYS < 32300"
146 LOCATE15,13:PRINTFLD(1);"0"
    
```



```

147 LOCATE15,30:PRINTFLD(1);"0"
150 PICK 0:IF0=49THEN GOTO 180
160 IF 0=50 THEN GOTO 180
170 GOTO 150
180 REM ==== SHOKI STEI ====
190 DIMD(12),U(12)
200 REM ===== GAMEN =====
210 CLS
220 PRINT:PRINT" ♥♥♥ DATE ← DAYS CONVERTER ♥♥♥"
230 LOCATE3,3:PRINT" _":LOCATE3,27:PRINT"_"
240 LOCATE15,3:PRINT" L":LOCATE15,27:PRINT" L"
250 FORI=3TO11STEP2:FORJ=4TO26:LOCATEI,J:PRINT"-":NEXTJ:NEXTI
260 FORI=4TO10STEP2:FORJ=3TO27STEP12:LOCATEI,J:PRINT"-":NEXTJ:NEXTI
270 FORI=12TO14:FORJ=3TO27STEP24:LOCATEI,J:PRINT" I":NEXTJ:NEXTI
280 FORJ=4TO26:LOCATE15,J:PRINT"-":NEXT
290 FORI=5TO11STEP2:LOCATEI,3:PRINT" L":LOCATEI,15:PRINT" L"
300 LOCATEI,27:PRINT" L":NEXT
310 LOCATE3,15:PRINT" _":LOCATE11,15:PRINT"_"
320 IF 0=50 THEN GOTO 350
330 LOCATE4,5:PRINT"BIRTH DAY"
340 LOCATE4,19:PRINT" TODAY " :GOTO370
350 LOCATE4,5:PRINT" TODAY "
360 LOCATE4,19:PRINT"DATE ?"
370 LOCATE6,14:PRINTFLD(1);"2"
371 LOCATE6,26:PRINTFLD(1);"2"
375 LOCATE8,14:PRINTFLD(1);"1"
376 LOCATE8,26:PRINTFLD(1);"1"
380 LOCATE10,14:PRINTFLD(1);"0"
381 LOCATE10,26:PRINTFLD(1);"0"
385 LOCATE13,24:PRINTFLD(1);"0"
500 REM ===== NENGO KEYS =====
502 LOCATE18,0:PRINT"NENGO →[CA] KEY: →[CM] KEY"
503 LOCATE20,0:PRINT" →[CT] KEY: →[CS] KEY"
504 LOCATE22,5:PRINT" "
505 FORI=6TO10STEP2:LOCATEI,6:PRINT" "
506 LOCATEI,17:PRINT" " :NEXT
507 LOCATE13,16:PRINT" "
508 LOCATE18,7:PRINTFLD(1);"6"
510 LOCATE 18,19:PRINTFLD(1);"9"
512 LOCATE20,7:PRINTFLD(1);"8"
514 LOCATE20,19:PRINTFLD(1);"7"
518 REM ==== BIRTHDAY INPUT ====
520 Y=4:GOSUB1000:A=H
530 LOCATE8,8:INPUT B
540 LOCATE8,8:PRINT" "
550 IF(B<1)+(B>12)THENLOCATE8,9:PRINT" " :GOTO530
560 LOCATE10,8:INPUT C
570 LOCATE10,8:PRINT" "
580 IF(C<1)+(C>31)THENLOCATE10,9:PRINT" " :GOTO560
590 IF 0=50 THEN 700
600 REM =====INPUT TODAY=====
610 Y=16:GOSUB1000:E=H
620 LOCATE8,20:INPUT F
630 LOCATE8,20:PRINT" "
640 IF(F<1)+(F>12)THENLOCATE8,21:PRINT" " :GOTO620
650 LOCATE10,20:INPUT G
660 LOCATE10,20:PRINT" "
670 IF(G<1)+(G>31)THENLOCATE10,21:PRINT" " :GOTO650
700 REM ===== BIRTH YEAR =====
710 D=0:P=0
720 IFMOD(A,4)=0THENIF MOD(A,100)<>0THEN IF B>2 THEN P=P+1
725 IFMOD(A,400)=0THEN IF B>2 THEN P=P+1
730 FOR I=1 TO B:READ D(I)
740 D=D+D(I):NEXT
750 R=D-D(B)+C+P
780 IF 0=50 THEN 1300
800 REM ===== THIS YEAR =====
810 RESTORE2120:U=0:Q=0
820 IFMOD(E,4)=0THENIF MOD(E,100)<>0THEN IF F>2 THEN Q=Q+1
825 IFMOD(E,400)=0THEN IF F>2 THEN Q=Q+1
830 FOR J=1 TO F:READ U(J)
840 U=U+U(J):NEXT
850 T=U-U(F)+G+Q
870 REM
880 REM === TOTAL DAYS S ===

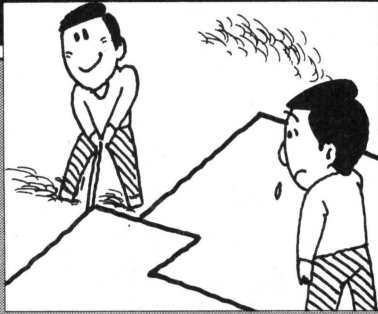
```

```

890 IFA=E THEN S=T-R:GOTO920
900 IFE-A>=1THENI1=A:I2=E:GOSUB1269:S=S0+T-R:GOTO920
910 IFA-E>=1THENI1=E:I2=A:GOSUB1269:S=-(S0+R-T)
920 IFO=50THEN 1400
930 LOCATE13,17:PRINT"          ":LOCATE13,17:PRINT S
950 LOCATE18,0:PRINT"          PUSH [1] KEY → 1ST GAME "
960 LOCATE20,0:PRINT"          PUSH [2] KEY → 2ND GAME "
970 LOCATE22,7:PRINT"OTHER KEYS → END"
980 PICK0:IFO=0 THENGOTO980
990 IF(0=49)+(0=50)THEN RESTORE2120:GOTO 320
999 END
1000 REM ***** NENGO → A.D.*****
1010 LOCATE6,Y:INPUT#
1020 LOCATE6,Y:PRINT" "
1030 IF A#="A" THEN LOCATE6,Y+2:PRINTFLD(1);"6":GOTO1250
1040 IF A#="M" THEN LOCATE6,Y+2:PRINTFLD(1);"9":GOTO1100
1050 IF A#="T" THEN LOCATE6,Y+2:PRINT FLD(1);"8":GOTO1150
1060 IF A#="S" THEN LOCATE6,Y+2:PRINTFLD(1);"7":GOTO1200
1070 LOCATE6,Y:PRINT"          ":GOTO1010
1100 LOCATE6,Y+4:INPUT N
1110 IF(N<1)+(N>45)THENLOCATE6,Y+5:PRINT"          ":GOTO1100
1120 H=1867+N:GOTO1260
1150 LOCATE6,Y+4:INPUT N
1160 IF(N<1)+(N>15)THENLOCATE6,Y+5:PRINT"          ":GOTO1150
1170 H=1911+N:GOTO1260
1200 LOCATE6,Y+4:INPUT N
1210 IFN<1THENLOCATE6,Y+5:PRINT"          ":GOTO1200
1220 H=1925+N:GOTO1260
1250 LOCATE6,Y+4:INPUT H
1260 LOCATE6,Y+4:PRINT" ":RET
1268 REM
1269 REM >>> S0 KEISAN SUB <<<<
1270 S0=0:FORI=11TO12-1:K=0
1280 IFMOD(I,4)=0THEN IFMOD(I,100)<>0THEN K=1
1285 IFMOD(I,400)=0THEN K=1
1290 S0=S0+365+K:NEXT I:RETURN
1298 REM
1299 REM <<<<>>> 2ND INPUT <<<<>>>
1300 LOCATE13,16:INPUTX
1310 C=C+X
1320 A1=C/365:B1=MOD(C,365)/31
1330 C1=MOD(MOD(C,365),31)
1340 E=A+A1:F=B+B1:G=C1
1350 IF G<0THENG=G+31:F=F-1
1355 IF F<0THENF=F+12:E=E-1
1360 IF G>31THEN G=G-31:F=F+1
1370 IF F>12THEN F=F-12:E=E+1
1380 GOTO800
1400 X1=X-S
1420 IFX1<>0THENG=G+X1:GOTO1350
1430 IF F=2 THEN 1500
1440 IF(F=4)+(F=6)+(F=9)+(F=11)THEN W=30:GOSUB1520
1450 LOCATE6,17:PRINTFLD(1);"6"
1460 LOCATE6,20:PRINT E
1470 LOCATE8,20:PRINT F
1480 LOCATE10,20:PRINT G
1490 GOTO 930
1500 IFMOD(E,4)=0THENIFMOD(E,100)<>0THENW=29:GOSUB1530:GOTO1450
1510 IF MOD(E,400)=0 THEN W=29: GOSUB 1530:GOTO 1450
1520 W=28:GOSUB1530:GOTO1450
1530 IFG>WTHENG=G-W:F=F+1:RET
1540 RETURN
2000 REM >>>> KANJI <<<<<
2010 DATA #00,#3E,#22,#22,#3E,#22,#22,#3E
2020 DATA #3E,#22,#3E,#22,#3E,#22,#22,#46
2030 DATA #10,#3F,#44,#BF,#24,#7F,#04,#04
2040 DATA #14,#3F,#44,#BF,#04,#04,#7F,#00
2050 DATA #20,#5F,#C1,#5D,#55,#5D,#41,#43
2060 DATA #7E,#42,#7E,#42,#7E,#42,#42,#7E
2070 DATA #00,#FF,#24,#FF,#A5,#A5,#FF,#00
2080 DATA #EF,#A5,#A5,#EA,#AF,#A9,#EF,#00
2090 DATA #10,#10,#FE,#10,#28,#44,#82,#00
2100 DATA #0F,#E9,#AF,#E9,#AF,#E9,#09,#13
2120 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31

```

NON QIX



信田 亜一郎

ゲーム内容について

手本にしたのは、QIXという陣取りゲームですが、作ってみたらあまりにノロイのでNONQIXにしました。

キーの操作

緑点の動作は②, ④, ⑥, ⑧のキーです。再ゲームの時は、適当なキーを押してください。

遊びかた

緑点を走らせて、目標値まで陣地を広げてください。1面クリアするごとに、目標値は上がります。緑点は3個までで、右に表示されます。

緑点の動き

1度キーを押せば、その方向へ走り続けます。また後戻りはできません。

白点の動き

緑点とぶつかるか、陣内に取りこまれると爆発します。また、青線（緑点の走った後にできる）に触れる

CHECKER FLAG

Dr.D: QIXモドキゲームだね。最近のマイコンは、PAINT命令が付くようになってきたようだから、そろそろBASIC マガジンにも現われるんじゃないかと思っていたよ。

編: なかなか短くていいですね。

Dr.D: そう、短かさは買えるが、どうも領域判定やPAINT始点の決定が甘いようだね。

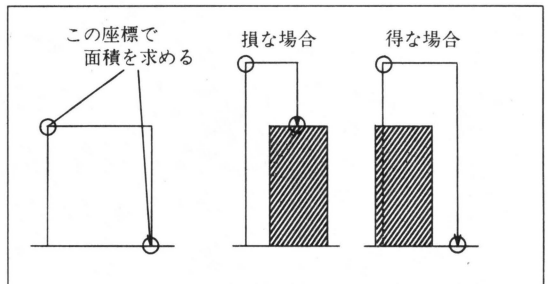
編: 信田君も書いているようですが、面積計算も甘いようですね。

Dr.D: 以上を考えて、NEWバージョンも期待してるよ。

と、ジャンプします。

面積の算出について

実はこれが半ばでたためなのです。5面めからは目標値が100%を越えますが、これは、いかにでたためを生かすかに、かかっています。詳しくは、下図を参考にしてください。



〈第1図〉面積の算出方法

プログラムについて

リマーク文もなく、グチャグチャしています。これは、僕がマイコンを持っていないので、店頭で作った為です。

改造のアドバイス

60, 500行でB, Pが白点の数を決めています。適当に変えてください。ただ、数が増えると動きが遅くなるので、110~260行の間に何度かGOSUB 400を加えてください。

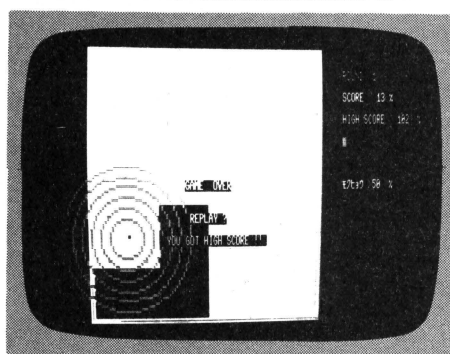
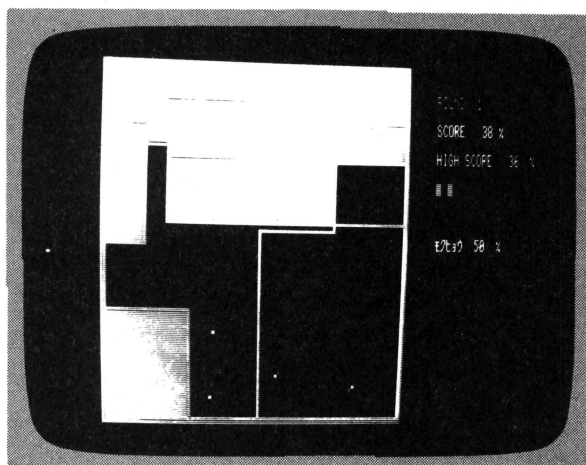
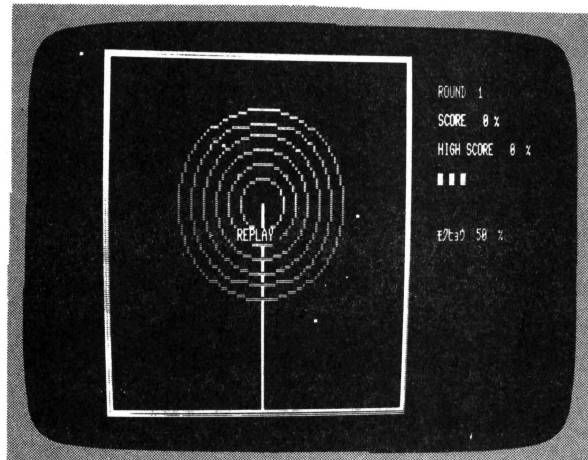
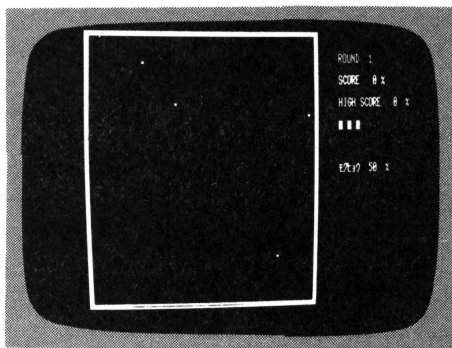
参考: 野尻君の助言

プログラムの説明

| | |
|---------|--------------|
| 10~100 | 初期設定 |
| 110~260 | 緑点の移動 |
| 270~390 | 画面塗りつぶし、面積算出 |
| 400~510 | 白点の動き |
| 520~590 | アウト |
| 600~710 | 画面表示 |

▶〈写真2〉白点とぶつかった時

▼〈写真1〉下のラインの中央にある緑点を操作する



▲〈写真4〉ゲーム・オーバー

◀〈写真3〉38%まで塗りつぶした

編と影のヒソヒソばなし

影：いや～、どうもどうも。いつも迷惑かけちゃって。

編：シーッ！声大きいよ。さっきドクターが出たからって、壁に耳あり障子に目あり、ドクターがどこできき耳たてているかわからないからね。

影：アレーッ！ドクターがいちゃまずいことなの？

編：また大声で！もう…。教えてやらないから。

影：（急に小声で）わかりましたよ…。それでどうしたの？

編：あのね……（ヒソヒソヒソ）。

影：エーッ、東芝がハンドヘルド・コンピュータを出すの

編：コノコラ！ドクターが聞いたらどうするんだ。また、アーク・コードさわぎまくるに決まっているんだから、さわらぬ神にたたりなしなのに。

Dr.D：さわらぬ神ってだれのことだね。

影：いやー、それはですねー東芝がですね…アワワ！（編が影の口をふさぐ）

Dr.D：東芝がどうしたんだい？

編：エッ…。パ・パソピアをね……売っているんですよ。

Dr.D：なにを、あたり前のこと言っているんだ、馬鹿馬鹿しい…（といつつ外に出ていく）。

編：あ～よかった。ドクターのいないうちに、こっそりとみなさんにお話ししましょうね。

今回の発表では、パソコンとほぼ同等の能力を持ち、通信分野（公衆回線、つまり電話などにつないでDATAのやりとりをすることなど）にも優れ、かつ持ち運びの便利な形のものを開発、商品化するそうです。

NON QIXのプログラム・リスト

```

10 SCREEN 1:WIDTH 80:COLOR 7,0
20 HI=0
30 ME=1:H=0:R=3
40 CLS:S=0:RANDOMIZE(0):RANDOMIZE(ME):GOSUB 640
50 S=0
60 FOR B=1 TO 4
70 X(B)=INT(RND(1)*98+11):Y(B)=INT(RND(1)*96+2):PSET (X(B),Y(B))
80 NEXT B
90 X1=60:X2=60:XB=60:Y1=98:Y2=98:YB=98
100 PSET(XB,YB),4
110 A#=INKEY$:A1=A:A=VAL(A#):IF A#="" OR A<>2*INT(A/2) THEN 110
120 XA=XB:YA=YB:GOSUB 400
130 ON A/2 GOTO 140,150,160,170
140 YB=YA+1:GOTO 180
150 XB=XA-1:GOTO 180
160 XB=XA+1:GOTO 180
170 YB=YA-1:GOTO 180
180 IF POINT(XB,YB)=4 THEN XB=XA:YB=YA
190 IF A+A1=10 THEN XB=XA:YB=YA:A=A1
200 IF POINT(XB,YB)=7 THEN X(P)=XB:Y(P)=YB:GOTO 520
210 IF POINT(XB,YB)=1 THEN GOSUB 270
220 PSET(XA,YA),1:PSET(XB,YB),4
230 B#=INKEY$:IF B#="" OR B#=A# THEN GOTO 120
240 B=VAL(B#):IF B<>2*INT(B/2) THEN GOTO 120
250 X1=X2:X2=XB:Y1=Y2:Y2=YB:A1=A:A=B:A#=B#
260 GOTO 120
270 S1=ABS((XB-X1)*(YB-Y1))/100
280 IF S1=0 THEN RETURN
290 S=S+INT(S1+.5):H=H+INT(S1+.5)
300 IF XB=X1 THEN XP=(XB+X1)/2:GOTO 320
310 M=ABS(XB-X1)-1:XP=(M*XB+X1)/(M+1)
320 IF YB=Y1 THEN YP=(YB+Y1)/2:GOTO 350
330 N=ABS(YB-Y1)-1:YP=(N*YB+Y1)/(N+1)
340 PSET(XA,YA),1:PSET(XB,YB),4
350 PAINT(XP,YP),4,1:FOR D=36 TO 48:SOUND D,5:NEXT D:GOSUB 700
360 GOSUB 400
370 IF S>=40+10*ME THEN ME=ME+1:GOTO 630
380 X1=X2:X2=XB:Y1=Y2:Y2=YB
390 RETURN
400 PRESET(X(P),Y(P))
410 IF X(P)=XB THEN GOTO 430
420 X(P)=X(P)+ABS(XB-X(P))/((XB-X(P))
430 IF Y(P)=YB THEN GOTO 450
440 Y(P)=Y(P)+ABS(YB-Y(P))/((YB-Y(P))
450 IF POINT(X(P),Y(P))<>1 THEN GOTO 490
460 X(P)=INT(RND(1)*100+10):Y(P)=INT(RND(1)*97+2)
470 IF POINT(X(P),Y(P))=4 THEN GOTO 460
480 GOTO 450
490 IF POINT(X(P),Y(P))=4 THEN GOTO 520
500 PSET(X(P),Y(P)):P=P+1:IF P=5 THEN P=1
510 RETURN
520 FOR Q=1 TO 6
530 CIRCLE(X(P),Y(P)),3+4*Q,2:SOUND 47-Q,5
540 NEXT Q
550 R=R-1:IF R<>0 THEN GOTO 630
560 LOCATE 25,12:COLOR 5:PRINT"GAME OVER":COLOR 7
570 IF H<HI THEN GOTO 590
580 HI=H:LOCATE 20,17:COLOR 6:PRINT" YOU GOT HIGH SCORE !! ":COLOR 7
590 GOSUB 680
600 LOCATE 25,15:COLOR 5:PRINT " REPLAY ?":COLOR 7
610 C#=INKEY$:IF C#="" THEN GOTO 610
620 GOTO 30
630 LOCATE 25,12:COLOR 5:PRINT" REPLAY ":FOR C=1 TO 700:NEXT C:GOTO 40
640 LINE(10,1)-(109,98),1,B:LINE (9,0)-(110,99),4,B
650 LOCATE 60,8:COLOR 4:PRINT" ■ ■ ■ "
660 LOCATE 60+2*R,8:PRINT" "
670 LOCATE 60,2:COLOR 4:PRINT"ROUND ";ME
680 LOCATE 60,6:COLOR 6:PRINT"HIGH SCORE ";HI:" %"
690 LOCATE 60,12:COLOR 7:PRINT"スコア ";40+10*ME:" %"
700 LOCATE 60,4:COLOR 5:PRINT"SCORE ";S:"%":COLOR 7
710 RETURN

```



ノスラVSヘドラ モグラ・タタキ ブロック・クスシ

齋藤 照男

はじめに

プログラムは、すべて4行と短かく簡単です。SCREEN1のグラフィック機能を多く使用しています。

◆ノスラVSヘドラ

ゲームの内容

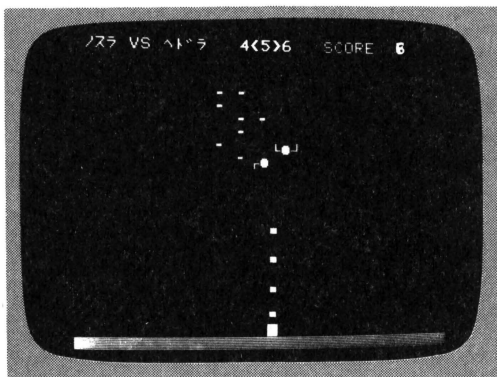
宇宙怪鳥ヘドラが大気を汚しながら、地球怪獣ノスラめがけて攻撃して来ます。④と⑥でノスラを左右(ヘドラは正面からは攻撃して来ませんから、常にノスラをヘドラの正面へ移動させ、ヘドラを隅に追い込んで攻撃すると、高得点が出ます)に移動させ⑤でヘドラ

4行にした理由は、パソコン版4コマ漫画(ゲーム)のつもりです。

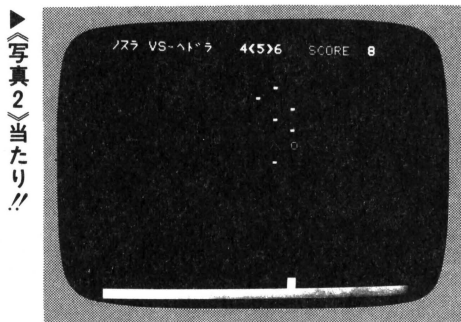
を撃つゲームです。ヘドラに攻撃されるとGAME OVER。

<改造>

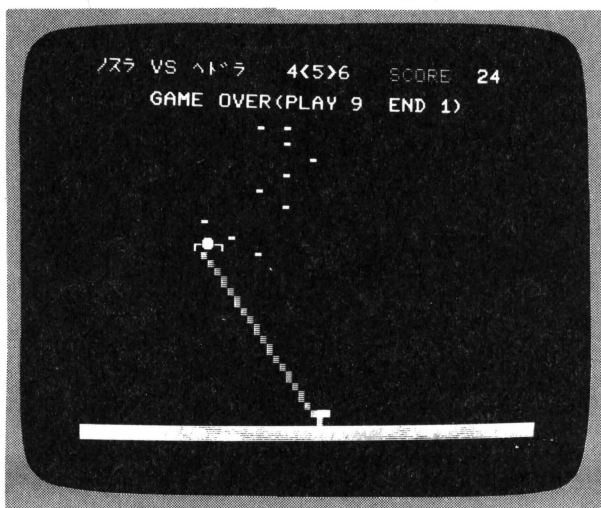
BM 8月号 特別企画 移植テクニック・マスター 一大作戦 その②を参考に、改良したら良いと思います。



▲<写真1>ビーム発射!



▶<写真2>当たり!!



▶<写真3>おわり!!

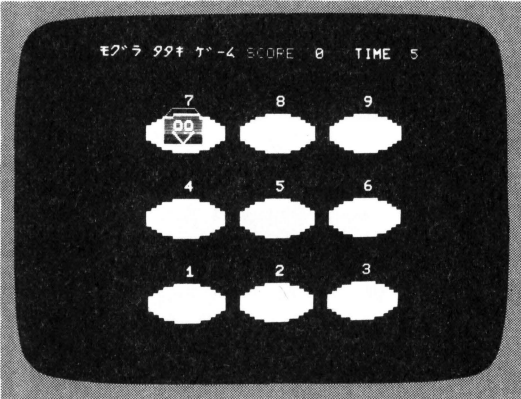
(リスト1)ノストラVSヘドラのプログラム・リスト

```

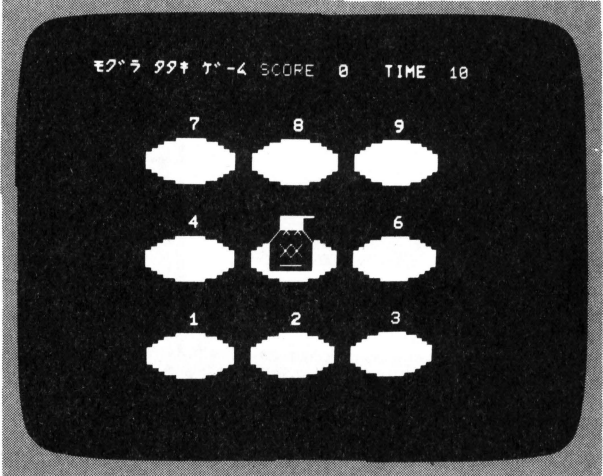
10 WIDTH 36:SCREEN 1:RANDOMIZE TIME MOD 99:DEFINT A-Z:Y=17:H=18:U=5:S=0:C=1:G=4:
A$=" ":B$=" ":CLS:PRINT CHR$(254):"ノストラ VS ヘドラ":CHR$(253):"4<5>6. ":CHR$(25
50):"SCORE":CHR$(251):LINE(0,92)-(71,95),4,BF
20 N=H-1:M=U:H=H+SGN(RND-.5)*2+(H=32)*2-(H=2)*2:V=U+SGN(RND-.5)+(U=20)-(U=4):X=X
-(K=239)*(X>2)+(K=191)*(X<32):LOCATE 29,0:PRINT S:COLOR 3:LOCATE X,22:PRINT "■
":LOCATE N,M:PRINT " ":PSET(N*2,M*4),C:COLOR 5:LOCATE H,V:PRINT A$:SWAP A$
,B$
30 OUT 48,127:K=INP(49):V=ABS(X-H):IF V>8 THEN LINE(H*2+2,U*4+4)-(X*2+2,91),2:FOR
R I=50 TO 10 STEP -10: SOUND I,30:NEXT:COLOR 7:LOCATE 5,2:PRINT"GAME OVER(PLAY 9
END 1)":WHILE K<>1:K=VAL(INKEY$):IF K=9 THEN 10 ELSE WEND:END ELSE J=-<V=0>VU-<
Y<>0)*4
40 Z=X*2+2:IF K=223 THEN SOUND 60,2:FOR I=22 TO J STEP -4:PSET(Z,I*4-2),6:NEXT:L
INE(Z,86)-(Z,J*4-2),0:IF V=0 THEN COLOR 2:LOCATE H-1,U:PRINT"\ O \":FOR I=10 TO
50:SOUND I,1:NEXT:S=S+10:C=RND*5+1:GOTO 20 ELSE 20 ELSE S=S+1:SOUND 25+G,10:G=-G
:GOTO 20
    
```

◆モグラ・タタキ

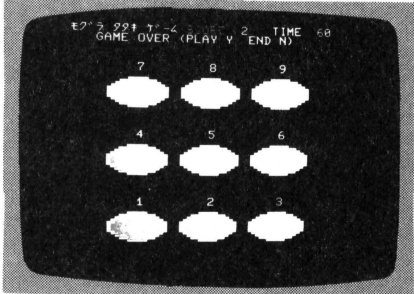
おなじみのゲームです。ゲーム時間は60秒で、モグラの出現する番号はテンキーに対応しています。



▲(写真1)にこっと笑ってモグラが出現



▲(写真2)ポカッとたたいて洗い顔



◀(写真3)おしまい

(リスト2)モグラ・タタキのプログラム・リスト

```

10 WIDTH 36:SCREEN 1:RANDOMIZE TIME MOD 99:DEFINT A-Z:W=4:DIM A$(3),B$(3):CLS:PR
INT CHR$(253):"モグラ タタキ ゲーム":CHR$(250):"SCORE":CHR$(254):S:TAB(25):CHR$(251):"T
IME":CHR$(252):N:FOR X=1 TO 3:READ A$(X),B$(X):FOR Y=1 TO 3:GOSUB 40:NEXT Y,X:L=
TIME
20 T=RND*90:FOR I=0 TO T:Y=RND*3+.5:V=RND*3+.5:D=RND*70:NEXT:WHILE INKEY$<>"":WE
ND:FOR I=1 TO 3:LOCATE Y*9-2,V*7+1-I:PRINT A$(I):NEXT:FOR I=0 TO D:K=VAL(INKEY$
):IF K=9-V*3+Y THEN W=1:S=S+1:LOCATE X*9-1,V*7-3:PRINT"■" ELSE NEXT
30 GOSUB 40:N=TIME-L:LOCATE 21,0:PRINT S:LOCATE 31,0:PRINT(N*.5)*5:IF .59<N THEN
PRINT" GAME OVER (PLAY V END N)":WHILE K<>"N" AND K$<>"n":K$=INKEY$:IF K$=
"y" OR K$="v" THEN CLEAR:GOTO 10 ELSE WEND:END ELSE 20
40 WHILE W<4:COLOR 2:LOCATE Y*9-2,V*7-3+W:PRINT S$(W):W=W+1:SOUND 15*W,20:WEND:C
OLOR 7:LOCATE X*9-1,V*7-2:PRINT " ":CIRCLE(X*18,V*28),7,3...S:PAINT(X*18,V*28
),1,3:LOCATE X*9-1,V*7-3:PRINT 9-V*3+X:RETURN:DATA 1 \ b ^ ^ \ 00 b \ x b ^ \ 1 - |
    
```

パ
レ
リア

◆ブロック・クズシ

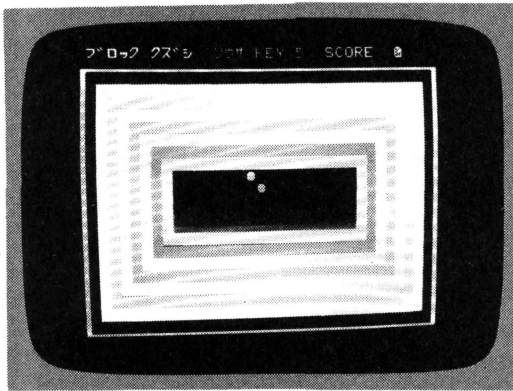
普通のブロック・クズシと少し違います。テンキー⑤で直接ボールをコントロールして全部クリアしてください。ボールが外壁を破るとゲーム・オーバーです。

隅にボールが行ったら、素早くKEYを2度連続して押して、ボールをバックさせて中央で方向転換させた方が高得点が得られます。

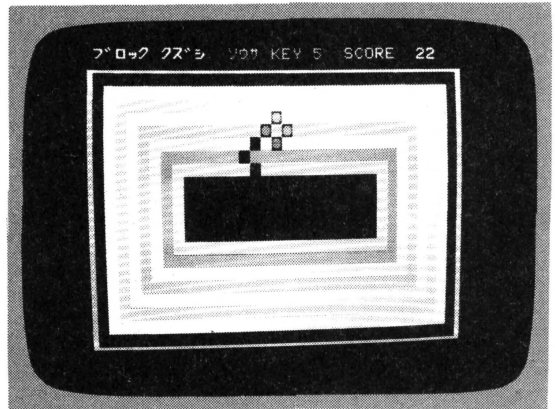
得点は青が1、白が7とカラーコードがそのまま得点に加えられます。得点が高くなると、ボールのスピードが速くなります。SOUND文で変えています。

<改造>

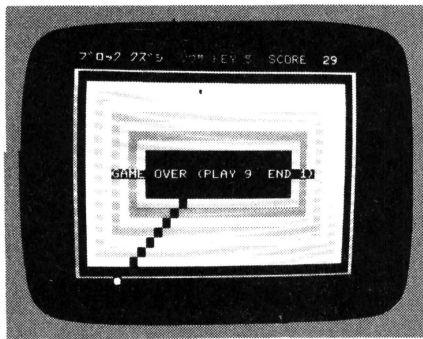
非常に簡単なゲームですので（これより簡単なゲームは無いのでは）改造がしやすいと思います。



◀(写真1)画面が描かれた後、中央からボールが飛び出す



▲(写真2)⑤のキーを押しつづけると、ボールは円を描く

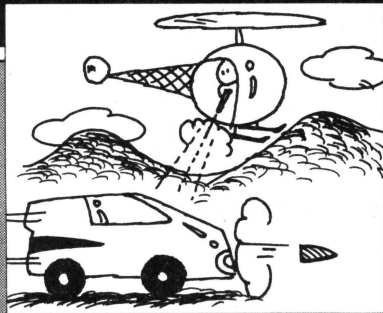


◀(写真3)ボールが外に出ると、ゲーム・オーバー

<リスト3>ブロック・クズシのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 36:SCREEN 1:DEFINT A-Z:S=0:X=17:Y=11:H=X:U=Y:Z=INT(RND*4+1):CLS:COLOR 7
:PRINT CHR$(253);"ブロック クズシ";CHR$(250);" ヲウ KEY 5 ";CHR$(252);"SCORE";CHR$(254)
):S:LINE(1,7)-(70,92),1,B:FOR I=2 TO 9:LINE(I*2,I*4+4)-(71-I*2,99-I*4-4),9-I,BF:
NEXT
20 K=VAL(INKEY#):Z=Z-(K=5):Z=Z+(Z=5)*4:IF(X=19 OR Y=18)AND Y=13 THEN X=H
30 LOCATE H,U:PRINT " ":LOCATE X,Y:PRINT "●":H=X:U=Y:X=X+(Z<3)-(Z>2):Y=Y+(Z=2)+(
Z=3)-(Z=1)-(Z=4):IF H=0 OR H=35 OR U=1 OR U=23 THEN LOCATE 5,12:PRINT"GAME OVER
(PLAY 9 END 1)":WHILE K<>1:K=VAL(INKEY#):IF K=9 THEN 10 ELSE WEND:END
40 P=POINT(X*2,Y*4):IF P=0 THEN 20 ELSE S=S+P:IF S>2321 THEN 10 ELSE T=10-(S ¥
230):SOUND P*10,T:LOCATE 30,0:PRINT S:GOTO 20
```


VIC-1001用



メガフォース

丸山 武史

はじめに

このゲームは、TVゲームの『ムーン・パトロール』というゲームを参考にして作ったものですが、僕はまだこのゲームをしたことがありません。ゲーム名は、車の形を考えている時に、『メガフォース』に出てきた車(タックコム)を思い出し、ずばり映画と同じ題にしました。

ゲームについて

あなたが車に乗って、砂漠を走り抜けるだけですが、空には敵のヘリコプターが飛んでいて、時々ミサイルを落とします。落とし穴にはまったり、岩にぶつかりると、車が1台減ります。

人の上をジャンプすると50点、人をひき殺してしまうと-100点、ヘリコプターにミサイルを当てると100点、基地の上をジャンプすると500点です。

▲でジャンプ、□で上ミサイル、▣で右ミサイル、▤でななめミサイルです。

プログラムについて

VIC本体のみの場合、メモリがぎりぎりなので、このとおり入力してください。3KRAMパックがある人は、行番号をすべて10倍して入力すると、あとで楽でしょう。

このゲームの特徴は、左ヘスクロールしている事ですが、これはただVRAMを1つ小さな番地に書き換えているだけです。マシン語がわかる人は、マシン語に変えるといいでしょう。

バックの山は、ただのかざりですが、この山がないときびしいような気がします。(注)3KRAMパックを付ける人は、0行を、POKE51, 0:POKE52,

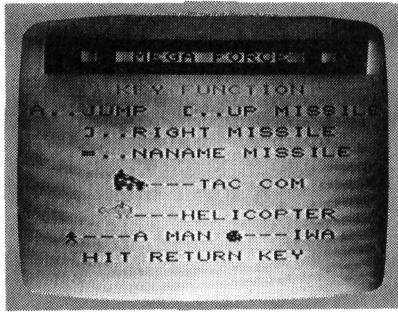
27:POKE55, 0:POKE56, 27としてください。

おわりに

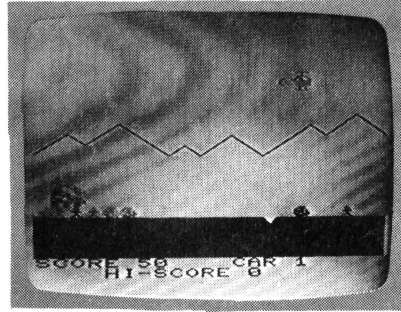
VICのスピードは、PC-8001なみの早さだから、オールBASICのゲームでもかなり速いですね。ところでコモドル-64の性能はすごい一言!なんでも8枚の絵が、重ね合わせられるとか。これができる、このゲームのバックをもっときれいにできるのに。しかし、またもマシン語モニタが付いていないようです。

変数表

| 行番号 | 内容 |
|-------|-----------|
| 0 | リミット |
| 1~4 | 初期設定 |
| 5~7 | ゲーム画面 |
| 8~13 | キースキャン |
| 14~15 | 左ヘスクロール |
| 16~37 | 何かあるか |
| 38~41 | 敵のミサイル |
| 42~44 | ジャンプ |
| 45~48 | 右ミサイル |
| 49~52 | 上ミサイル |
| 53~57 | ななめミサイル |
| 58~61 | 何かあるか |
| 62~65 | +SCORE |
| 66~67 | SCORE表示 |
| 68 | ヘリコプター |
| 69~73 | GAME OVER |
| 74~77 | タイトル |
| 78~88 | 音のDATA |



◀「写真1」ゲームの説明



◀「写真2」ジャンプ!

▶「写真3」ヘリコプターを撃墜



▶「写真4」ゲーム・オーバー



CHECKER FLAG

編：ガルルル!ブーン!ドカーン!
 Dr.D：どうしたんだい?
 編：ピー!バキューン!
 Dr.D：どうも夏休みの後にさばりすぎて、頭にきて
 いるようだな。

このプログラムは、少しGOTO文が多すぎる
 ようだな。めざわりなGOTO文が気になる
 よ。
 編：ゴトゴト (GOTOのつものようだ:影)
 Dr.D：どうしようもない……。ダメダコリャ!!

《リスト1》先にこれを入力し、セーブしておく

```

10 REM*****
20 REM# =MEGA FORCE#
30 REM# NO.8 #
40 REM# 1982/8/2/MON #
50 REM# T. MARUYAMA #
60 REM*****
70 :
80 FORA=7168TO 7327:READB:POKEA,B:NEXT:FORA=7424TO7431:READB:POKEA,B:NEXT
90 DATA16,48,48,120,254,121,191,207,0,0,0,0,128,192,224,213,248,189,255,255
100 DATA99,247,99,144,252,126,189,255,24,188,24,255,255,255,255,255,255,255,255
110 DATA129,195,195,231,247,255,255,255,128,192,192,240,248,252,254,255,1,7,7
120 DATA15,15,15,63,255,60,124,218,254,187,239,126,122,16,40,16,124,16,16,40,68
130 DATA0,0,0,0,99,223,181,254,16,16,124,242,177,255,255,218,111,0,0,0,0,0
140 DATA255,255,126,36,165,126,0,0,28,0,8,8,8,8,16,56,16,16,16,16,56,0
150 DATA130,255,130,0,0,0,1,7,15,31,42,63,127,127,128,224,240,248,84,252,254
160 DATA254,7,3,5,8,16,160,64,32,0,0,0,0,0,0,0
170 CLR:POKE631,131:POKE198,1
  
```

《リスト2》リスト1をロードし、RUNしてからこのリストを入力する

```

0 POKE51,0:POKE52,30:POKE55,0:POKE52,30
1 Y$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX":R=7680:P=36875:POKEP+3,15:POKEP-6,255
2 YA$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX":Z$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3 CA$="XXXXXXXXXXXX":C$="XXXXXXXXXXXX":H$="XXXXXXXXXXXX":GOTO74
4 SC=0:Q=0:CA=2:GOSUB68
5 PRINT" ":FORI=1TO44:POKE 38753+I,2:NEXT
6 PRINTLEFT$(Y$,11)YA$:FORI=0TO3:PRINTLEFT$(Y$,18+I)Z$:NEXT:GOSUB66
7 PRINTLEFT$(Y$,16)CA$:PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)H$:FORI=1TO500:NEXT
8 IFJ<>0GOTO42
9 GETK$:K=PEEK(197):IFK=17GOTO42
10 IFK=22GOTO46
11 IFK=45GOTO49
12 IFK=46GOTO53
13 PRINTLEFT$(Y$,16)C$
14 FORI=8034TO8053:POKE(I-1),PEEK(I):NEXT
15 FORI=8056TO8074:POKE(I-1),PEEK(I):NEXT
  
```

```

16 IFJ=0THEN N=PEEK(8034):L=PEEK(8056):IFN<>32ORL<>4GOTO58
17 IFJ=0THENPRINTLEFT$(Y$,16)CA$
18 IFJ<>0 GOTO 62
19 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X) "  "
20 ON<INT<RND<1>#5>+1>GOTO21,23,25,27,28
21 X=X+1:IFX>18THENX=18
22 GOTO28
23 X=X-1:IFX<0THENX=1
24 GOTO28
25 Y=Y+1:IFY>15THENY=15
26 GOTO28
27 Y=Y-1:IFY<1THENY=2
28 PRINTLEFT$(Y$,11)YA$;
29 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)H$
30 IF<INT<RND<1>#(30-0)>>=1THEN GOSUB38
31 I=INT<RND<1>#20>
32 IFI=10THENPRINTLEFT$(Y$,18)SPC<19>"ED":GOTO8
33 IFI=11THENPRINTLEFT$(Y$,18)SPC<18>"FGD":GOTO8
34 IFI=12THENPRINTLEFT$(Y$,17)SPC<20>"H ":GOTO8
35 IFI=13THENPRINTLEFT$(Y$,17)SPC<20>"I "
36 I=INT<RND<1>#100>:IF I=1THEN PRINTLEFT$(Y$,17)SPC<19>"QR "
37 GOTO8
38 XX=X+1:YY=Y+2:FORI=YYTO17:PRINTLEFT$(Y$,I)SPC<XX>" "
39 POKE P,220+I:FORL=1TO10:NEXT:PRINTLEFT$(Y$,I)SPC<XX>" ":NEXT
40 IF XX=10R XX=2 GOTO59
41 PRINTLEFT$(Y$,I)SPC<XX>"E":POKE P,0:RETURN
42 J=J+1:IFJ=1THENPRINTLEFT$(Y$,16)C$:PRINTLEFT$(Y$,15)CA$:POKEP+1,240:GOTO14
43 IFJ=2THENPRINTLEFT$(Y$,15)C$:PRINTLEFT$(Y$,14)CA$:POKEP+1,241:GOTO14
44 IFJ=3THENPRINTLEFT$(Y$,14)C$:PRINTLEFT$(Y$,15)CA$:POKEP+1,240:GOTO14
45 PRINTLEFT$(Y$,15)C$:J=0:POKEP+1,0:GOTO14
46 FORI=2TO19:K=PEEK(8033+I):IFK=9THEN SC=SC-50:GOSUB66:GOSUB68
47 POKE8033+I,16:POKE P,230+I:FORL=1TO10:NEXT:POKE8033+1,32:NEXT
48 POKE P,0:GOTO13
49 FORI=15TO 1STEP-1:K=PEEK<7681+22*(I-1)>:IFK=120RK=13THEN SC=SC+100:POKE P+1,2
50
51 PRINTLEFT$(Y$,I)" "":POKEP,254-I:FORL=1TO10:NEXT:PRINTLEFT$(Y$,I)" "":NEXT
52 GOSUB66:POKE P,0:POKE P+1,0:GOTO13
53 K=2:FORI=15TO1STEP-1:II=PEEK<R+22*(I-1)+K>:IFII=12ORII=13THENS=SC+100:POKE P
+1,250
54 :PRINTLEFT$(Y$,I)SPC<K>" "":POKEP,254-I:FORL=1TO10:NEXT
55 PRINTLEFT$(Y$,I)SPC<K>" "":K=K+1:NEXT
56 IF<PEEK<P+1>>=250THEN GOSUB68
57 POKEP,0:POKEP+1,0:GOSUB66:GOTO13
58 IFN=9THENPOKE P-1,230:SC=SC-100:GOSUB66:POKE P-1,0:GOTO17
59 PRINTLEFT$(Y$,16)" "":FORI=170TO220:POKEP-1,I:POKEP,I:NEXT:POKEP-1,0:P
OKEP,0
60 CA=CA-1:IFCA=-1 GOTO69
61 GOT05
62 I=PEEK<8034>:IF I=9THENS=SC+50:POKE P,240:FORL=1TO30:NEXT:POKE P,0
63 IFI=17THENS=SC+500:FORL=1TO30:POKE P,INT<RND<1>#50>+200:NEXT:POKEP,0
64 Q=Q+1:IFQ=20THENQ=19
65 GOSUB66:GOTO19
66 PRINTLEFT$(Y$,22)" " "PRINT" "SCORE"SC" "CAR"CA
67 PRINT"HI-SCORE"HS":RETURN
68 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X) " " "X=INT<RND<1>#19>:Y=INT<RND<1>#10>+1:RETURN
69 PRINTLEFT$(Y$,0)SPC<4>" " "GAME OVER "
70 IF SC>HS THEN PRINT"YOUR SCORE IS HI-SCORE":HS=SC
71 FORI=1TO1000:NEXT
72 FORI=1TO7:READA:POKEP+1,A:FORL=1TO250:NEXT:NEXT:POKEP+1,0:RESTORE
73 FORI=1TO4000:NEXT
74 I=INT<RND<1>#2>:IFI=1THEN POKEP+4,59:GOTO76
75 POKE P+4,93
76 PRINT"MEGA FORCE "
77 PRINT"MEGA FORCE "
78 PRINT"KEY FUNCTION"
79 PRINT"JUMP [.]UP MISSILE":PRINT"RIGHT MISSILE"
80 PRINT"NAME MISSILE"
81 PRINTLEFT$(Y$,13)SPC<4>CA$ "TAC COM"
82 PRINT"HELICOPTER"
83 PRINT"MAN IWA"
84 PRINT"HIT RETURN KEY"
85 GETA$:IFA$<>CHR$(13)GOTO85
86 FORI=1TO6:READA:POKEP+1,A:FORL=1TO250:NEXT:NEXT:POKEP+1,0:GOTO4
87 DATA170,170,179,187,170,170
88 DATA159,159,153,159,141,153,128

```



ROLLERPAINT

小野 光昭

内容

ローラーを使い、迷路をペンキで塗りつぶすゲームです。

入力法

まずDATAを入力し、セーブしてからメインプログラムを入力し、セーブします。次にNEWをしてから、DATAをロードします。それをRUNしてメインプログラムをロードし、RUNします。

遊びかた

中央下にあるローラー（ほうき？）をG, J, Y, Nキーで操作し、ペンキを塗ります。岩や敵にぶつくと、ゲーム・オーバーです。

プログラムのしくみ

ゲームの速度をあげるために、プリント文を使わずPOKE文を使用しています。

最後に

これは僕の第1作目のゲームですので、ムダがあると思いますが、けっこうおもしろいのでぜひ遊んでみてください。

《リスト1》キャラクタの設定プログラム。まずこれを入力し、テープにセーブしておく

```

10 POKE55,0:POKE56,28
20 FORI=0TO511:POKE7168+I,PEEK(32768+I):NEXT
30 FORI=7384TO7431
40 READA:POKEI,A:NEXT
50 CLR:NEW
60 DATA60,24,24,24,36,90,165,165
70 DATA60,66,153,129,66,36,24,36
80 DATA254,231,251,255,253,255,255,127
90 DATA170,85,170,85,170,85,170,85
100 DATA40,126,124,222,255,251,255,191
110 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
  
```

CHECKER FLAG

Dr.D: おっ！だいぶん短かくできているな!!しかし、もっと短かくできる部分がいぶん見られるな!!

編: へっ！どこです。

Dr.D: 今回はその一例を示しておくか。

改造例のリストのように、320行~410行は、

ナ！ナ！ナント、2行に取まるんだ。

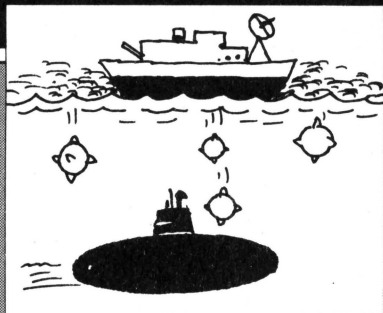
編: へーん？

影: しゃれのつもりかね、ダサイねー。編の運命にもカゲリが見えているな!?

Dr.D: 2人ともそこに立っとれ!!

```

311 ? *****
312 ?
313 ?      320 キョウ カウ、410 キョウ マチン、ワキヨウニ スルイ" ミヨカナルヨ!!
314 ?
315 ?
316 ?      Dr. D
317 ? *****
320 ? U=(2+U-INT(U/2)*4-1)*(U>3)*22+(U<=2):V=PEEK(T(U)+U)
330 ? IFX<>30ANDX<>31THEN(U)=T(U)+U:POKET(U)-U,32:POKET(U),28:POKET(U)+C,6
340 ?      コウ !!
350 ?      イラナイ !!
360 ?      イラシ !!
370 ?      カスリ !!
380 ?      トシ !!
390 ?      ナカチ !!
400 ?      トリナシ !!
410 ?      ナシ !!
  
```

BATTLE IN THE SEA

漆間 文俊

はじめに

このゲームは、非常にスピードが遅いので、スピーディなゲームを好む人は、このプログラムを入力しない方がいいかもしれません。なお、このゲームで遊んでいてストレスがたまって、責任を持たせませんから、よろしく。

遊びかた

RUNすると、タイトル、キーの操作方法、ハイスコアなどが表示されます。ここで[RETURN]キーを押すと、いよいよゲーム・スタートです。

[↑]・[↓]キーを使って、自分の船を移動させます。また[←]キーは、下に爆弾を落とすのに使います。

海底を横切っているサメみたいな潜水艦に爆弾を命中させてください。

潜水艦は浮遊機雷を発射して、あなたの攻撃をじゃましてきます。なお、この浮遊機雷は決して水中では爆発しません(空気に触れると爆発するという新兵器?です)。

この浮遊機雷に、あなたの船を接触させないようにうまく操作して、高得点をねらってください。ただし船は一隻しかないので慎重に。

プログラムの説明

プログラムはすべてベーシックで書かれているので、変数表を見れば理解できると思います。しかし、ぼくはいつもフローチャート、変数表などを作らずに、ぶっつけ本番で作るので、どうしてもプログラムがタコ

の足みたいになってしまいます。

サブルーチンからまたサブルーチンに飛ぶということもやっています。決してこんなことは真似しない方がいいと思います。リスト1は、キャラクタ定義用プログラムです。なお自動的に、NEWがかかるようになっているので、入力したら間違いがないか確認して、RUNする前にセーブしておいてください。

リスト2はメインプログラムです。(注)リスト1をRUNすると、SYNTAX ERROR IN265が出ますが、そのままで大じょうぶです。

改造について

ぼくのモニターは、音声回路が内蔵されていないので、サウンドは付けていません。また、白黒のためにカラーも付けていません。バックを黒にすると、色がよく出ないようです。カラー・モニターを持っている人は、バックを水色にしたなら、海らしくなるのではないかと思います。恐れいりますが、各自で追加してください。(注)3 KRAMのない人はメモリーに気をつけること。

変数表

| 変数名 | 内容 |
|--------|------------|
| A % | 船のアドレス |
| S%(SE) | 潜水艦のアドレス |
| T1%(T) | 爆弾のアドレス |
| T2%(G) | 浮遊機雷のアドレス |
| S E | 画面上の潜水艦数 |
| T | 画面上の爆弾数 |
| G | 画面上の浮遊機雷数 |
| P % | キースキャン |
| S | スコア |
| T(SE) | 潜水艦の消滅アドレス |
| Y \$ | カーソルのY軸操作 |
| H S | ハイスコア |

必勝法

潜水艦を命中させた時の得点は、下に行けば行くほど高くなります。また爆弾は、同時に3発までしか発射できないので、注意しましょう。

得点が増えるにしたがって、浮遊機雷の数も増えるので、注意しましょう。以上のことに気を付ければ、3000点は楽に行くでしょう。ちなみに、私のハイスコアは、10800点です。

終わりに

マシン語を勉強しているのですが、さっぱりわかりません。このゲームも、マシン語とリンクすればおもしろくなると思います。

このプログラムを入力していると、むだが見つかり、かつ苦勞して入力したのに全然面白くないと、怒りがこみ上げてくるかもしれませんが、その怒りを、他の人や物にぶつけないでください。みんな私が悪いのです。すみません。

CHECKER FLAG

編：なかなかすっきりとまとまったゲームですよ。余計な飾りも付いていないし、見ていると楽しく感じます。

Dr.D：色や音が付いていないと書いてあったが、立派に付いているじゃないか。撃沈される時の表現もうまいぞ。

編：でも潜水艦の表示の場面で、バグがあるような気がするんですけど。

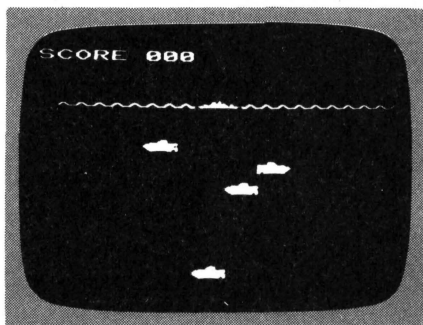
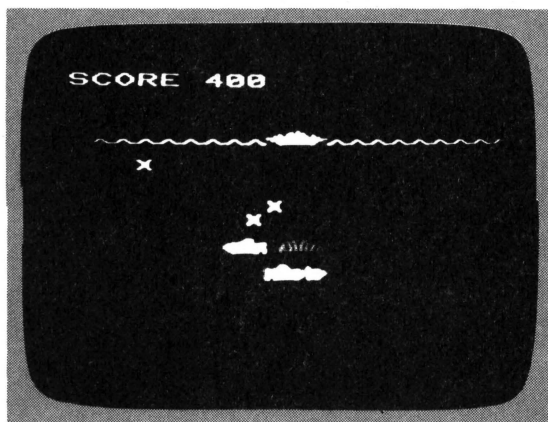
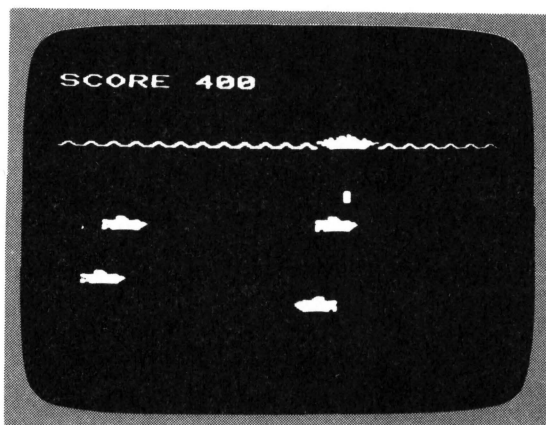
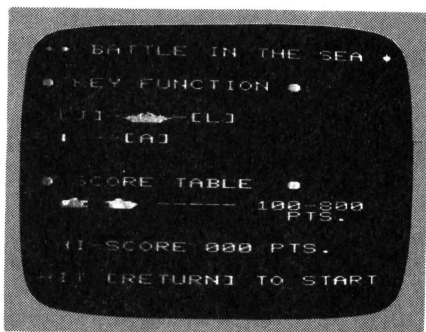
Dr.D：ははあ、あれはバグだったのか。

編：だったのかじゃないですよ。なんとかしてください。

Dr.D：なんとかしないほうが勉強になるときもあるさ。自分でバンバンしなさい。

▼〈写真3〉撃沈！

▶〈写真1〉キー操作の説明



▲〈写真2〉爆弾投下！
◀〈写真4〉撃沈されちゃった！

《リスト1》キャラクタ設定のプログラム。はじめにこれを入力し、セーブしておく

```
10 FORI=7168T07351:READA:POKEI,A:NEXT
15 FORI=7424T07431:POKEI,0:NEXT:POKE52,28:POKE56,28
20 DATA0,0,0,0,0,24,36,195
30 DATA0,0,4,31,255,63,15,7
40 DATA8,110,219,255,255,255,255,255
50 DATA0,0,32,248,255,252,240,224
60 DATA0,24,24,24,24,24,24,0
70 DATA224,224,255,255,252,253,255,249
80 DATA0,1,31,127,255,127,63,31
90 DATA7,7,255,255,63,191,255,159
100 DATA0,128,248,254,255,254,252,248
110 DATA0,0,2,18,10,5,37,21
120 DATA34,162,148,85,85,85,85,85
130 DATA0,128,160,36,40,72,82,84
140 DATA8,137,8,73,74,42,42,42
150 DATA0,68,40,24,24,40,68,0
160 DATA0,0,0,0,4,31,255,63
170 DATA0,0,8,110,219,255,255,255
180 DATA0,0,0,0,32,248,255,252
190 DATA0,0,0,0,0,4,31
200 DATA0,0,0,0,0,110,219,255
210 DATA0,0,0,0,0,32,248
220 DATA0,0,0,0,0,0,0
230 DATA0,0,0,0,0,0,8,110
240 DATA0,0,0,0,0,0,0
250 FORI=631T0639:READA:POKEI,A:NEXT:POKE198,9
260 DATA67,76,82,13,78,69,87,13,131
265 =====
270 : COPY RIGHT
280 : BY
290 : F.URUMA 7/20
300 : HAYABUSA CLUB
305 =====
```

《リスト2》メイン・プログラム。リスト1をロードし、RUNしてからこのリストを入力する

```
5 Y$="00000000000000000000000000000000":DIME2%(20):POKE36878,15
10 GOSUB1000
20 PRINT"JSCORE";S"000":PRINTLEFT$(Y$,5)"0000000000ABC00000000000":SE=0
50 GETA$:P%=PEEK(203):IFP%=17ANDT<3THENT=T+1:T1%(T)=A%+1:GOTO90
60 IFP%=20ANDP%>7769THENP%=A%-1:GOTO80
70 IFP%=21ANDP%<7786THENP%=A%+1:GOTO80
75 GOTO90
80 POKEA%+1,0:POKEA%,1:POKEA%+1,2:POKEA%+2,3:POKEA%+3,0
90 IFT<>0THENGOSUB500
100 R=0:IFSE<4ANDRND(1)>.6THENSE=SE+1:GOSUB300
101 IFSE=0GOTO50
103 G1=3+INT(S/10):IFG1>20THENG1=20
104 IFG<G1ANDRND(1)>.3THENG=G+1:GOSUB400
105 II=0:FORI=1TOSE
106 IFS%(I)=T(I)THENII=I
107 NEXT:IFII=0GOTO110
108 POKES%(II),32:POKES%(II)+H%(II),32:SE=SE-1:GOSUB800
110 FORI=1TOSE:S%(I)=S%(I)+H%(I):POKES%(I),6+H%(I):POKES%(I)+H%(I),7+H%(I)
120 POKES%(I)-H%(I),32:NEXT
125 IFG>0THENGOSUB420
130 GOTO50
300 HI=INT(RND(1)*8)+1
305 IFINT(HI/2)=HI/2THENH%(SE)=-1:S%(SE)=7701+(4+HI*2)*22:T(SE)=S%(SE)-20:RETURN
310 H%(SE)=1:S%(SE)=7680+(4+HI*2)*22:T(SE)=S%(SE)+20:RETURN
400 R=INT(RND(1)*SE)+1
410 T2%(G)=S%(R)+H%(R)*2:RETURN
420 FORJ=1TOG:Y=PEEK(T2%(J)):IFY=13THENY=32
423 POKET2%(J),Y:T2%(J)=T2%(J)-22:NEXT
424 J=0
425 J=J+1:IFT2%(J)<7790THENC=PEEK(T2%(J)):GOTO430
```

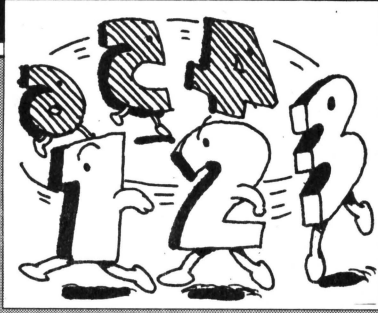


```

428 IFJ<GTHEN425
429 GOTO465
430 IFC<>0ANDC<>32THENPOKET2%(J),12:GOTO700
435 POKE36877,208:POKET2%(J),12:FORI=1TO25:NEXT:POKET2%(J),0:G=G-1:J=J-1:POKE368
77,0
440 IFG=JTHEN465
445 FORI=J+1TOG:T2%(I)=T2%(I+1):NEXT:GOTO425
465 IFG=0THENRETURN
466 FORI=1TOG:Y=PEEK(T2%(I)):IFY=32ORY=4THENY=13
468 POKET2%(I),Y:NEXT:RETURN
500 E=0:JJ=0:II=0:FORI=1TOT:Z=PEEK(T1%(I)):IFZ=4THENZ=32
501 POKET1%(I),Z
502 T1%(I)=T1%(I)+22
503 IFT1%(I)>8166THENT1%(I)=T1%(I)-22:E=I
505 IFPEEK(T1%(I))>4ANDPEEK(T1%(I))<9THENJJ=I
506 NEXT:IFJJ=0THEN515
508 GOSUB600:RETURN
515 IFE<>0ANDT=1THENT=0:RETURN
518 IFE<>0THENT=T-1:FORI=ETOT:T1%(I)=T1%(I+1):NEXT:E=0
520 IFE=0THENFORI=1TOT:POKET1%(I),4:NEXT:RETURN
530 RETURN
600 FORJ=1TOSE
603 IFT1%(JJ)=S%(J)ORT1%(JJ)=S%(J)+H%(J)THENII=J:Q=S%(II):POKEQ-1,9:POKEQ,10:POK
EQ+1,11
604 NEXT:FORLL=1TO25:POKE36877,189:NEXT:POKEQ-1,32:POKEQ,32:POKEQ+1,32
605 S=S+INT((Q-7746)/44):B=B+1:POKET1%(JJ)-22,32:PRINT"  "SPC(5)S:"  "T=T-1
606 IFT=0GOTO610
607 FORI=JJTOT:T1%(I)=T1%(I+1):NEXT:FORI=1TOT:Z=32:Q=T1%(I):POKEQ,4
608 IFPEEK(Q-22)<>32ANDPEEK(Q-22)<4THENZ=PEEK(Q-22)
609 POKET1%(I)-22,Z:NEXT
610 POKES%(II),32:POKES%(II)+H%(II),32:SE=SE-1:IFSE=0THENRETURN
611 IFII=SE+1GOTO615
612 GOSUB800
615 II=0:FORI=1TOSE:IFS%(I)=T(I)THENPOKES%(I),32:POKES%(I)+H%(I),32:II=I
618 NEXT:IFII=0THENRETURN
620 SE=SE-1:IFSE=0THENRETURN
625 GOSUB800:RETURN
700 FORI=1TO500:NEXT:FORJ=0TO2:POKEA%+J,9+J:NEXT:FORI=1TO500:NEXT
701 FORJ=0TO2:POKEA%+J,1+J:NEXT:FORI=1TO500:NEXT
702 FORL=0TO2:FORJ=0TO2:POKEA%+J,14+J+L*3:NEXT:FORI=1TO500+L*250:NEXT:NEXT
703 FORI=0TO2:POKEA%+I,0:NEXT
704 FORI=1TO3000:NEXT:POKE36869,240
705 PRINT"  ";LEFT$(Y$,10)    GAME OVER ":IFS>HSTHENHS=S:PRINT"  YOU TOOK H
I-SCORE
710 FORI=1TO5000:NEXT:GOTO10
800 FORJ=IITOSE:S%(J)=S%(J+1):T(J)=T(J+1):H%(J)=H%(J+1):NEXT:RETURN
1000 A%=7777:S=0:SE=0:FORI=1TO5:T1%(I)=0:T2%(I)=0:S%(I)=0:H%(I)=0:NEXT:T=0:B=0:G
=0
1010 POKE36879,8:POKE36869,255
1020 PRINT"  * BATTLE IN THE SEA *"
1030 PRINT"  KEY FUNCTION ."
1040 PRINT"  [J]-[ABC]-[L]"
1050 PRINT"  D---[A]"
1060 PRINT"  SCORE TABLE ."
1070 PRINT"  FE GH 100-800"
1080 PRINTSPC(15)"PTS."
1090 PRINT"  HI-SCORE";HS"PTS."
1100 PRINT"  HIT [RETURN] TO START"
1110 GETG$:IFG$<>CHR$(13)THEN1110
1120 RETURN

```

ZX-81用



反転ゲーム

原 真一

まえがき

え〜と、6月号の別冊ペーマガを見たときから、出そうと思っていたのですが、テストやらなにやらでだいぶのびてしまいました。

1Kバイトのゲーム作りは、まったくメモリとの戦いですね。それから、8月号の編さんのひとりごとを小耳にはさんだので、すてれおのあんぷとでつきを、使いましたで〜。編さんも使ったらよろしいと思います（アンプのトーンと、LOUDNESSなどを……）。

ゲームの内容

え〜とこれは、1〜9まででたらしめにならんだ数を、

1 2 3...9 とならべかえて、回数を競うものです。やり方ですが、図を見てください。

| | |
|-------------------|---------|
| 4 6 8 9 7 1 5 3 2 | ④を入力すると |
| 9 8 6 4 7 1 5 3 2 | ⑨を入力すると |
| 2 3 5 1 7 4 6 8 9 | |

《図》キー操作

まあその〜、ぼくの〜ですねえ、最高は〜ですねえ、5回であります。

395128647 KOSUU

▲《写真1》ゲーム開始。③のキーを押すと、左から3番目までが反転する

▼《写真2》9回めで成功!!

123456789 OK GOOD
9 KAI DE SEIKOU

CHECKER FLAG

編： こう数字ばかり並んでいると、学生時代の授業を思い起こします。

影： えーっ、学生？ そんな時代あったのか？

編： ちょっと…、それじゃ何ですか、僕は生れてすぐこんな所で仕事しとるとでも？

Dr.D： こんな所とはなんだ？ また編集長に伝えるぞ。

影： 僕は、ただひたすら仕事に…。

編： ところでDr？ 350行のGOTO999とは何ですか

影： そんなことも知らんのか？ やっぱり学校へ行ってないんだろう。それは999に乗って機械の体を得るために…。

Dr.D： 何を言っとるんだ！

本来ならGOTO999とは当然999行進むことであるが、このプログラムには999行はないね。エラーが出ない限り、ENDと同じ意味で取ってかまわんのじゃ。

編： 信じていいのかなー？ (さあ 皆さんはどう思いますか？)

反転ゲームのプログラム・リスト

```
1 REM "HANTEN"
2 LET T=0
100 DIM A(9)
110 FOR I=1 TO 9
115 LET A(I)=0
118 NEXT I
120 FOR I=1 TO 8
130 LET R=INT (9*RND)+1
140 IF A(R)>0 THEN GOTO 130
150 LET A(R)=I
155 NEXT I
160 FOR I=1 TO 9
170 IF A(I)=0 THEN LET A(I)=9
180 NEXT I
190 GOSUB 500
200 LET T=T+1
210 PRINT " KOSUU"
220 INPUT X
225 CLS
230 IF X>9 THEN PRINT "DAME"
235 IF X>9 THEN GOTO 210
240 FOR I=1 TO INT (X/2)
250 LET Y=A(I)
252 LET A(I)=A(X-I+1)
255 LET A(X-I+1)=Y
260 NEXT I
270 GOSUB 500
280 FOR I=1 TO 9
290 IF A(I)<>I THEN GOTO 200
300 NEXT I
310 PRINT " OK GOOD"
315 PRINT
320 PRINT T;" KAI DE SEIKOU"
350 GOTO 999
500 PRINT
505 FOR I=1 TO 9
510 PRINT A(I);
520 NEXT I
530 RETURN
```



ZX-81用

DOWING SKI

豊田 直幸

はじめに

このプログラムは、ぼくの友達からZX-81を借りて作成したプログラムです。そのため、少しムダな点があるかもしれませんが、あまり気にしないでください。

ゲームの内容・遊びかた

以前発表された、スキヤ・ゲームなどと全く同じで、旗(I)にぶつからないように、その間(-)を通ればよいのです。ただ、時々長いゲート(■)がありますが、それにぶつかると死にます。得点は旗の間を通ると100点、1スクロールするごとに1点です。キー操作は左が□、右は○キーです。

プログラムの説明

別に変った事はしていません。130行で旗に当たったかを調べています。300行以降のゲートをなくし、そ

れによって、出てくる不要な部分、CLSやREPLACE部分などを消せば、1Kバイトでも走るかもしれません。

最後に

このゲームは、ほんとに単純なゲームです。しかし、これ以上付け加えると、スピードが遅くなりすぎて、ゲームになりません。マシン語を使えばなんとかなりそうですが、モニタ・サブルーチンが全く非公開なので、手のつけようがありません。だれか調べたらベーマガ誌で発表してください。最後に、ZX-81を借してくれた原口君に感謝します。

(参考にしたゲーム)

スキヤ・ゲーム、^{スペース}SPACE ^{タクシー}TAXI

CHECKER FLAG

編：あの一、ゴールがないんですけど…。

影：あっほんとだ!!もう少しスキヤのキャラクタにも工夫が必要だね。

編：これじゃ、ヘビカミミズみたい…。

Dr.D：こら!!おまえたち、何をいうか!!こんなに短いプログラムなのに…。

編：Dr、ところでここだけの話ですけど…。影さんたら、今年の春にスキーで足を骨折したんだって…。

影：お、おいっ!!ちょっと…よせよ。

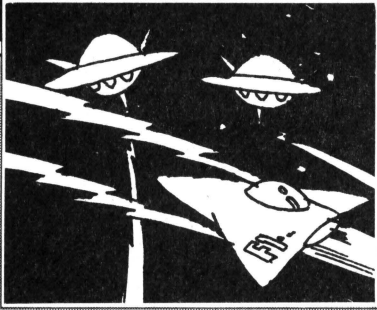
Dr.D：ほー。確か今年は休みはなかったんじゃないかな?これは編集長に伝えねば…。

影：ちょちょっと待ってください。せひとも、それだけは…、何でもします。デバッグでも何でも。

Dr.D：よく言ったねー。それじゃ、この画面に雪を降らせて、さらにゴールでも作ってごらん。

影：えー?私がですか?

Dr.D：もちろん、スキーに作ってごらん!



PC-1500用

SPACE ATTACK

布田 資治

内容

今まで数字とのにらめっこだったポケコンゲームですが、このゲームは、PC-1500の演算の速さを利用し、スピード感を出し、また“INKEY\$”を利用し画面を表示したまま（実際には点滅している）必要な事を入力できるようにしました。

ゲームの設定

あなたは、宇宙船の砲撃手になり、画面の中央にあるスコープに砲を移動させて、敵機を追い込み撃破します。

敵機は直接攻撃はしてきませんが、あなたの宇宙船のエネルギーを、だんだんと吸い取っていきます。また敵機にはいろいろな速度があり、速度が遅いほど多くのエネルギーを奪います。

あなたの船のエネルギーは、始め5000あり、砲を移動させるのに5必要とします。また、砲を射っても命中しなかった時は、500減少します。しかし、みごと命中した時は、敵機のエネルギーを奪い1000プラスされます。

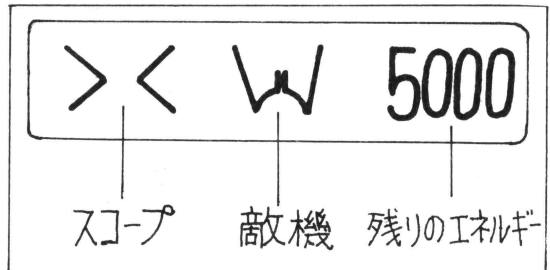
敵機は25機いて、それを全部撃破するか、あなたの船のエネルギーが0になると、ゲーム・オーバーとなります。

操作

始めに [DEF] [A] でスタートすると、ゲーム・タイトルハイ・スコアが表示されます。

次に敵機発見のアラーム（ブーと3回）が鳴り、画面上に敵機発見のサイン（3本線が左から右に走る）が出ます。

画面に次のような表示が出ます。



敵機は、ブツという音を出しながら移動しますが、そのたびにある量のエネルギーが減少します。

次に砲を移動させます。①のキーを押すと左、③のキーを押すと右に砲が移動します。ただし、画面には敵機と砲の相対的な位置が表示されるので、敵機はキーと逆の方向に動きます。また敵機と砲の1回の移動距離は同じです。砲が1回移動するたびにエネルギーを5ずつ消費し、ピツという音で知らせます。

砲撃は [SPACE] キーで行ないます。

敵機が“> [W] <”のようにスコープの中央部に入ったら、[SPACE] キーを押します。命中すれば、エネルギーが1000増え、ピー3回で知らせ、はずれた時はエネルギーが500減少して、ピツ5回で知らせます。

敵機をうまく落とすには、多少のコツが必要です。

エネルギーが0になるか、25機(※)を見事に撃破すると、ゲーム・オーバーとスコア（残りのエネルギー

《変数表》

F: FOR TO NEXTループ用
 G: スコア
 H: 敵機的位置
 P: エネルギー
 T: 撃破数
 V: 敵機の移動方向
 Y: 乱数
 Z: ハイ・スコア
 A\$: } INKEY\$用
 B\$: }
 C\$: リプレイ判定用

+撃破数)を表示し、もしハイ・スコアならば、その事を表示します。

次に“トライ アゲイン?”と聞いてくるので、Yと入力すれば再ゲームとなります。

(※)20機を撃破すると、ピッ5回で知らせます。

プログラムについて

プログラムはととても簡単なので、変数について記述

しておきます。

改造のアドバイス

敵機やスコープをドットマトリクスで表示すれば、もっとおもしろいと思います。ひまな人は、挑戦してください。

SPACE ATTACKのプログラム・リスト

```
1:"A"CLS :RANDOM
:P=5000:T=0
2:BEEP 5,5,400:
CURSOR 6:PAUSE
"SPACE ATTACK
!"
3:BEEP 3,10,500:
CURSOR 3:PAUSE
"High score is
";Z;"",
15:H=RND 19:Y=(
RND 6)-1
17:CLS :BEEP 3,70
,300:WAIT 0:
FOR F=25TO 100
STEP 3:GOCURSOR
F
18:GPRINT "000000
2A2A2A2A2A2A2A
2A2A2A2A":NEXT
F
20:CLS :WAIT Y:
CURSOR 9:PRINT
"> <":CURSOR 2
0:PRINT P
21:A$=INKEY$ :IF
A$="1"OR A$="3
"GOSUB 80
23:B$=INKEY$ :IF
B$=" "GOSUB 10
6
30:GOSUB 50
40:CURSOR H:PRINT
"W"
41:A$=INKEY$ :IF
A$="1"OR A$="3
```

```
"GOSUB 80
43:B$=INKEY$ :IF
B$=" "GOSUB 10
6
45:BEEP 1,10,5:
GOTO 20
50:V=2-RND 3
60:IF H=1LET V=1
65:IF H=19LET V=-
1
70:H=H+V:P=P-(Y+1
)*5
75:IF P<=0LET P=0
:CLS :BEEP 4,2
55,150:GOTO 20
0
77:RETURN
80:IF A$="1"LET H
=H+1
90:IF A$="3"LET H
=H-1
93:IF H<1LET H=1
97:IF H>19LET H=1
9
100:P=P-5:IF P<=0
LET P=0:CLS :
BEEP 4,255,150
:GOTO 200
105:BEEP 1,20,80:
RETURN
106:IF H<>10GOTO 1
17
110:CLS :BEEP 3,10
,800
112:P=P+1000:T=T+1
113:IF T=25GOTO 20
```

```
0
114:IF T=20BEEP 5,
15,100
116:GOTO 15
117:BEEP 5,230,20
120:P=P-500:IF P<=
0LET P=0:CLS :
BEEP 4,255,150
:GOTO 200
140:RETURN
200:CURSOR 7:PAUSE
"GAME OVER!":
BEEP 3,5,800
210:G=P+T*10
220:CLS :CURSOR 3:
PAUSE "Your Sc
ore is";G;"",
230:IF G>ZLET Z=G:
BEEP 4,10,1000
:CLS :CURSOR 2
:PAUSE "Your s
core is best."
240:BEEP 1,25,1500
:INPUT "Try ag
ain? (Y or N)"
:C$
250:IF C$="Y"BEEP
1,25,1500:GOTO
1
260:END

STATUS 1
```

975



ALIEN LAND

三溝 恒幸

プログラム・マップ

★はじめに

私はPC-6000シリーズのユーザーです。友人がPC-1500を購入したので見せてもらって、その時頼まれて作った物です。当時はRAMがまだ増設されておらず、1.8K程度ですが、気にいってもらえたので投稿しました。

★内容

ゲームは、現われるエイリアンを、BEAM砲で消して行くものです。

★ゲームのやりかた

プログラムを入力した後、又はHI-SCOREを消す時は[DEF]・[C]、その他は[DEF]・[A]でスタートします。タイトル、キー操作の説明が出ますので、どれかキーを押すと、すぐ始まります。

4匹のエイリアンを、0と[]によりビームを動かし、[SPACE]で発射し、倒します。再ゲームは[RCL]を押してください。1画面で4匹全部倒すこと6回で、ボーナスとして500点、TIME、玉数が増えます。

なお1分位の間に第1回めボーナスを出さないと、すぐゲーム・オーバーになります。TIME表示が消えるか、玉数がなくなると、ゲーム・オーバーになります。玉数の表示はしていません（RAMの不足のため、タイトルを表示させなければ出せる）。

★プログラムについて

簡単な物なので、リストを見ればわかると思います

| | |
|----------|----------------------|
| 10~40 | タイトル・説明etc表示 |
| 50~55 | 初期設定(1) |
| 60~75 | 表示及び初期設定(2) |
| 80~100 | キー入力のチェック |
| 110 | エイリアンを消す |
| 114~115 | BONUSのチェック |
| 120~130 | 残り時間表示、GAME OVERチェック |
| 200~260 | スコープ移動 |
| 300~370 | 命中チェック及びSCORE表示 |
| 400~480 | BONUS処理 |
| 500~550 | GAME OVER処理 |
| 900~1040 | タイトル表示ルーチン |
| 9999 | RESETルーチン |

(プログラムマップ参照)。

★改造について

RAMが増設されてあれば、残弾の表示をさせるとおもしろくなります。

ゲームに慣れるまで、ボーナスがなかなか取れず、すぐGAME OVERが出ますから、80行の…TO 40…の40を増やすか、115行のP=6の6を減らすか、50行の,.0075を増やしてください。

★

★

★お願い

またまた投稿が増えてきて、うれしい悲鳴どころの騒ぎじゃすまされなくなってます。

封筒をあけて、やれPCのテープだ、ポケコンだ

などと、ワイワイ、ガヤガヤ、もう大変なものです。

そこで読者の皆さんにお願い!!封筒の裏に機種名と、プログラム名を書いて下さい。

ALIEN LANDのプログラム・リスト

```

5:"A":WAIT 0:CLS
10:GCURSOR 30:
GOSUB 900:
CURSOR 14:
PRINT "LAND":
CLS :WAIT 80:
CURSOR 8:PRINT
"HI-SCORE ";H
20:CLS :CURSOR 5:
PRINT "Name
";N$:CLS :WAIT
100:PRINT " LE
FT--< 0 >,RIGH
T--< = >"
30:CLS :PRINT "
BEEM----< SP
ACE >"
40:I$=INKEY$ :IF
I$="" THEN 40
50:CLS :WAIT 0:B=
7:S=0:D=22:TI=
TIME +.0075:P=
0:E$="00000000
00"
55:CURSOR 17:
PRINT "SCR";
60:GCURSOR 80:
GPRINT "7F";:
GCURSOR 81+B:
GPRINT "78";:
GCURSOR 94:
GPRINT "7F";:
GCURSOR 20:
CURSOR 20:
USING "#####"
:PRINT S
65:T=INT ((TI-
TIME +.005)/.0
05):M=(2^T-1):
GCURSOR 96:
GPRINT M:Q=0
70:E0=RND (10)+1:
E1=RND (10):E2
=RND (10):E3=
RND (10):
GCURSOR E0*6:
GPRINT "2C5E1F
5E2C":GCURSOR
E1*6
75:GPRINT "773C3E
3C77":GCURSOR
E2*6:GPRINT "6
91E3C1E69":
GCURSOR E3*6:

```

```

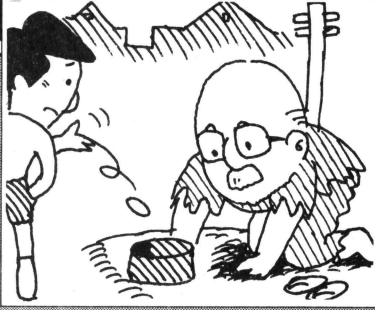
GPRINT "327E19
7E32"
80:FOR I=0TO 40:G
=ASC (INKEY$ )
85:IF G=48THEN
GOSUB 200
90:IF G=61THEN
GOSUB 250
100:IF G=32LET D=0
-1:GOSUB 300
110:NEXT I:GCURSOR
E0*6:GPRINT E$
:GCURSOR E1*6:
GPRINT E$:
GCURSOR E2*6:
GPRINT E$:
GCURSOR E3*6:
GPRINT E$
114:IF Q=4LET P=P+
1
115:IF P=6LET P=0:
GOSUB 400
120:E0=0:E1=0:E2=0
:E3=0:IF TIME
>TITHEN 500
130:T=INT ((TI-
TIME +.005)/.0
05):M=(2^T-1):
GCURSOR 96:
GPRINT M:GOTO
65
200:B=B-1:IF B<1
LET B=1
210:GOTO 260
250:B=B+1:IF B>11
LET B=11
260:GCURSOR 80+B:
GPRINT "007800
":RETURN
300:BEEP 1:GCURSOR
B*6:GPRINT "55
36773A49"
310:IF B=E0LET S=S
+10:BEEP 1,200
,60:E0=0:L=L+1
:Q=Q+1
320:IF B=E1LET S=S
+30:BEEP 1,200
,60:E1=0:L=L+1
:Q=Q+1
330:IF B=E2LET S=S
+50:BEEP 1,200
,60:E2=0:L=L+1
:Q=Q+1
340:IF B=E3LET S=S
+(RND (6)+5)*1
0:BEEP 1,200,1
00:E3=0:Q=Q+1:
D=D+2
350:GCURSOR B*6:
GPRINT E$:
CURSOR 20:

```

```

PRINT S:IF D<=
0THEN 500
370:RETURN
400:WAIT 90:TI=TI+
.006:BEEP 6:
CURSOR 2:PRINT
"BONAS!!":
S=S+500:D=18
410:CURSOR 20:
PRINT S
420:WAIT 0:CURSOR
2:PRINT "
"
480:RETURN
500:WAIT 80:CLS :
CURSOR 5:PRINT
" GAME OVER
"
510:IF H<SLET H=S:
CLS :CURSOR 5:
INPUT "YOUR Na
me ?";N$
520:CLS :CURSOR 8:
PRINT "HI-SCOR
E ";H:CLS :
CURSOR 5:PRINT
"Name ";N$:
CLS
530:PRINT "YOUR SC
ORE";S
535:PRINT " Age in?
(RCL) !"
540:I$=INKEY$ :IF
ASC (I$)=25
THEN 50
550:GOTO 540
900:RESTORE 1000:
FOR I=1TO 48:
READ A:GPRINT
A;:NEXT I:WAIT
80:RETURN
1000:DATA &40,&60
,&30,&38,&2C
,&26,&23,&7F
,&7F,&7F,&00
,&00
1010:DATA &7F,&7F
,&7F,&40,&40
,&40,&40,&40
,&00,&00
1020:DATA &41,&7F
,&7F,&7F,&41
,&00,&00
1030:DATA &7F,&7F
,&7F,&49,&49
,&41,&41,&01
,&01
1040:DATA &7D,&7D
,&7D,&05,&09
,&11,&21,&41
,&7D,&7D,&7D
9999:"C":CLEAR :H
=-1500:N$="P
C-1500":GOTO
5

```



大貧民

齋藤栄一郎

ゲームの説明

基本的なルールは、トランプによる大貧民と同じですが、702P流のルールがあります。

①使用するカードは、1～9までの9種類（マークなし）で、9が最強。

②プレイヤーは5人だが、そのうちの4人分は702Pがそれぞれ担当。1人あたりのカードは最初10枚。

③各カードが何枚あるかは、わからない。つまり、全体で9が7枚あったり、1が2枚しかないなどということもある。

④単独で出したり、2枚組、3枚組……と出すのは可能だが、続いているもの（例：123）は出せない。

⑤年貢の取引は、大富豪、大貧民間で2枚。富豪、貧民間で1枚。平民はなし。（この操作は勝手にやってくれる）。

HOW TO PLAY

ゲーム・スタートは、**[F1]** **[R]**です。タイトルを表示しながら、約20秒程でカードを配り終えます。そして自分の手持ち札を表示した後、ゲームに入りますので、電卓の表示に従ってください。人は必ず1PLです。

表示例

1. PL FIRST CARD

先導権が誰かを表示。この場合は1PL。

REST 10 7 8 9 10

各人の残りの手札数。左から1PL, 2PL, 3PL……。

CARD 3 4 5 7 7 7 9 9 9 ?

手持ち札を表示。同時に出すカードの入力待ち。出したいカードをそのまま入力すればよい。（3なら、3 **[EXE]**。777なら、777 **[EXE]**。パスするなら、0 **[EXE]**。）

2. PL CARD 11

各プレイヤーが出したカードの表示。この場合は2PLが1の2枚組を出した。

3. PL FINISH !!

上がったプレイヤーを表示。

5. PL PASS

パスしたプレイヤーを表示。

4人上がるとゲーム終了です。ここでやめるなら**[S]** **[EXE]** を、続けるなら**[C]** **[EXE]** と操作します。続けてやる場合、上がった順位に応じて、地位がランキングされ、年貢交換後ゲーム・スタートします。

プログラミングにおける注意

メモリは、20個増設してからプログラミングしてください。プログラム中に点在するWAIT文は、処理速度に影響しますので削ったり、数値を変えたりしないように。

近頃ラ製の編集部を見ても、ベーマガの編集部を見ても、たいへん忙しい毎日が続いている。

私がちょっとでも夏休みをとろうものなら、この調子だからこの先どうなることやら（ウルサイ、影君が夏休みの時の平和なことといったら、もうたいへんなもんだったぞ！：Dr.D）。

まあ、そんなことはさておき、読者の皆さん、ベーマガと、ラ製をよろしく（エライ！：編集部一同）。

CHECKER FLAG

Dr.D: しかし、よくここまでFXを活用しているね。これくらいの基本から、あらゆる機種に発達することを願うよ。

編: ですが、同じ数字が5枚も6枚もあるなんてトランプというものは4枚ずつでしょう?

Dr.D: それくらい許してあげなさい! それに、ハートのAをH1などと略してプログラムを組

むと、やってるうちに頭がおかしくなるゾ。

編: それもそうですね。

Dr.D: ちょっと欲をいうなら、HI-SCOREなんかが出せればいいんだかね。

編: 自分が、もし先に上がっても、他の4人でゲームを続けてるなんて、見てもあきませんね。

大貧民のプログラム・リスト

LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 46 PRG: 1520

P0: 886 STEPS

```

1 WAIT 0:PRT " *
  *GREAT PAUPER**
  ":A6=0:B0=1
2 FOR M=1 TO 5:A(
  M)=0:A(M+14)=10
3 FOR N=0 TO 9:A(
  M)=A(M)+10↑INT
  (RAN#9):NEXT N
  :NEXT M:WAIT 30
4 IF A6=0 THEN 8
5 PRT A6:".PL MIL
  LIONAIRE",A7:".
  PL RICH MAN",A8
  :".PL COMMONER"
6 PRT A9:".PL POO
  R PEOPLE",B0:".
  PL GREAT PAUPER
  ":GSB #2:GSB #3
7 GSB #4:WAIT 8:P
  RT CSR 4:"YEARL
  Y TRIBLE":A7=A6
  :A9=B0:GSB #4:G
  SB #4
8 GSB #2:GSB #3:W
  AIT 8:PRT CSR 4
  :"*GAME START*"
  :L=B0:S=B0:V=6:
  GOTO 10
9 L=L+1:IF L>5:L=
  1:IF A1=0:GSB #
  7
10 IF L=S THEN 28
11 IF A(L)=0 THEN
  9
12 IF L=1:GSB #5:G
  OTO 24
13 0=A(L):M=U
14 M=M+1:GSB #1:IF
  M=T:IF T>0 THE
  N 21
15 IF M<9 THEN 14
16 M=U:0=A(L)
17 M=M+1:GSB #1:IF
  
```

N> THEN 20

```

18 IF M<9 THEN 17
19 WAIT 5:PRT L:".
  PL PASS":GOTO 9
20 IF T=0:T=N
21 GSB #9:WAIT 20:
  PRT L:".PL CARD
  ":Q:IF A(L)=0 T
  HEN 33
22 IF U=9 THEN 10
23 GOTO 9
24 IF T=R THEN 9
25 0=A1:GSB #1:IF
  M=R:IF U=M:T=R:
  GSB #6:GSB #2:I
  F A1=0 THEN 33
26 IF U=9 THEN 10
27 GOTO 9
28 IF A(L)>0:WAIT
  25:PRT L:".PL
  FIRST CARD":GOT
  0 31
29 S=S+1:IF S>5:S=
  1
30 GOTO 9
31 IF L=1:GSB #5:T
  =R:U=0:GOTO 25
32 T=0:U=0:GOTO 16
33 WAIT 25:PRT L:".
  .PL FINISH !!"
  A(V)=L:V=V+1
34 IF V>9:B0=0:WAI
  T 10:PRT CSR 4:
  "**GAME OVER**"
  :GSB #8:GOTO 40
35 GOTO 9
40 IMP "CONTINUE 0
  R STOP ",A$
41 IF A$="C":WAIT
  5:PRT " WAIT
  A MOMENT !":GOT
  0 2
42 END
P1: 35 STEPS
  1 N=INT ((FRAC (0
  /10↑M))*10):Q=1
  0↑(M-1):RET
P2: 64 STEPS
  3 P=0:0=A1:M=0
  4 M=M+1:GSB #1:IF
  M=10:RET
  
```

```

5 IF N=0 THEN 4
6 N=M-1:P=10*P+M:
  GOTO 5
  
```

P3: 23 STEPS

```

1 WAIT 50:PRT "1.
  PL HAND":P:RET
  
```

P4: 129 STEPS

```

8 M=9:0=A(R)
9 GSB #1:IF N=0:M
  =M-1:GOTO 9
10 A(R9)=A(A9)-Q:A
  (A7)=A(A7)+Q:M=
  0:0=A(A7)
11 GSB #1:IF N=0:M
  =M+1:GOTO 11
12 A(A7)=A(A7)-Q:A
  (A9)=A(A9)+Q:RE
  T
  
```

P5: 79 STEPS

```

1 GSB #7:WAIT 0:P
  RT "CARD":P;" "
  :=INP M
2 IF M=0:WAIT 5:P
  RT CSR 8:"PASS"
  :M=.1
3 R=INT LOG M+1:M
  =INT (M/10↑INT
  LOG M):RET
  
```

P6: 44 STEPS

```

1 S=L:U=M:A(L)=A(
  L)-T*Q:A(L+14)=
  A(L+14)-T:RET
  
```

P7: 31 STEPS

```

1 WAIT 35:PRT "RE
  ST":B5:B6:B7:B8
  :B9:RET
  
```

P8: 28 STEPS

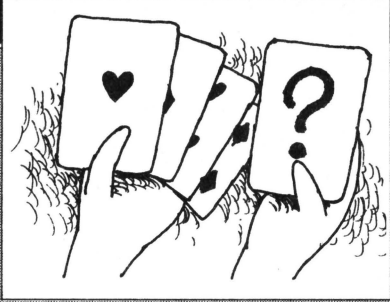
```

5 FOR W=1 TO 5:B0
  =B0+SGN A(W)*W:
  NEXT W:RET
  
```

P9: 28 STEPS

```

5 GSB #6:Q=INT (1
  /9*10↑T):Q=Q*M:
  RET
  
```



ポーカー

南 浩

ゲーム内容

おなじみのポーカーを、ポケコン版にしたものです。お金をかけてスコアをのばすゲームです。ローヤル・ストレート・フラッシュを出すことができるか。がんばってください。

遊び方

[E] **[0]** か **[RUN]** でスタートします。タイトル、トップ・スコア、セカンド・スコア表示後、**[\$100]** **[HOW BET?]** のように今の持ち金を表示し、いくらかけるか要求してきます。かけ金は持ち金以内でかけてください。かけ金を入力した後、**[#10 \$10 π2 *4]** のように5枚カードが配られます。それぞれの左の模様(#, \$, π, *)はトランプのマークだと思ってください。

手札の交換は1回できます。5枚とも交換することもできます。交換の方法は、交換したい手札が左から何番目の手札か、その位置の数のKEYを押してください。上の例で、**[π]** を交換する時は **[3]** を、**[*4]** を交換する時は **[5]** を押します。その交換する手札は捨てられ、**[?]** が表示されます。なおKEY入力は“GRD”モードのときに行ってください。

KEY入力ができれば“DEG”モードに変わります。そして交換し終えたら、**[0]** のKEYを押して、どんな手札になったか見てください。また交換したくない時も、**[0]** を押してください。

次に役を表示し、かけ金の何倍もらえるか表示します。(ワン・ペアは0倍でもらえないので、これは表示しない)そして、持ち金、かけ金の入力要求を表示し、あとはこのくり返しです。なお、はじめの持ち金は、100ドルです。

役と倍率

ワン・ペア..... 0倍

ツウ・ペア..... 1倍
スリーカード..... 3倍
ストレート..... 4倍
フラッシュ..... 5倍
フル・ハウス..... 8倍
フォアカード..... 10倍
ストレート・フラッシュ..... 20倍
ロイヤル・ストレート・フラッシュ..... 50倍
役がないとき

持ち金がなくなれば、ゲーム・オーバーです。トップ・スコア、セカンド・スコアなら、7文字まで名前が入ります。

プログラムについて

入れかたは“WRT”モードにして、入れてください。そして、**[DEFMI]** とするのを忘れないでください。また、プログラムエリア(P0~P3)を4つ使うので、間違えないように入力してください。P0の44行はワンキー・コマンドで入力していると入りきらないので、それを使わずに入力してください。

このプログラムは表示上、同じカードは2枚出ないようにになっています。(あたりまえ)。かけ金入力の時にマイナスでかけて、わざとまけて金をかせこうとしても、無理なのであしからず。

このプログラムの役の倍率を変えたい人は、P0の44行から58行の変数Gの値を変えてください。

おわりに

このゲームを作るのに、金園社のトランプの遊びかた72種の106ページを参考にしました。それによるとストレートは「K-A-2」のようには続けられないので、このプログラムもそうになっています。

このゲームを見てつまらんとする人は、プログラムを見て楽しんでください。理解できるかな。勉強になると思います。

LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 36 PRG: 1600

P0: 1010 STEPS

```

1 $="A234567890JQ
  K##*x12345":A=1
  00:Z=A:F=72
2 WAIT 35:PRT CSR
  8:"POKER","TOP
  $":H:"":N$,"2
  ND $":S:"":Y$
6 PRT "$":A:"/HOW
  BET":INP R:R=
  INT ABS R:IF R>
  A THEN 6
10 FOR I=0 TO 4
12 GSB #3:A(I)=B:A
  (I+5)=C:IF I=0
  THEN 18
14 FOR J=0 TO I-1:
  IF A(J)=A(I):IF
  A(J+5)=A(I+5)
  THEN 12
16 NEXT J
18 NEXT I:GSB #2
20 MODE 6
22 K$=KEY:IF K$=""
  THEN 22
24 MODE 4:IF K$=""
  THEN 32
26 FOR T=0 TO 4
28 IF K$=MID(T+18,
  1):PRT CSR T*4:
  "?? ":GSB #1:A
  (T)=B:A(T+5)=C
30 NEXT T:GOTO 20
32 GSB #2:WAIT 0:P
  RT "":FOR J=0 T
  0 3
34 FOR I=J+1 TO 4:
  IF A(J)<A(I):E=
  A(J):A(J)=A(I):
  A(I)=E
36 NEXT I:NEXT J:D
  =0:IF A5=A6:IF
  A6=A7:IF A7=A8:
  IF A8=A9:D=1
38 L=0:IF A0-A1=1:
  IF A1-A2=1:IF A
  2-A3=1:L=2:IF A
  3-A4=1:L=1
40 M=0:FOR J=0 TO
  3:FOR I=J+1 TO
  4:IF A(J)=A(I):
  
```

```

M=M+1
42 NEXT I:NEXT J:W
  AIT 35
44 IF D=1:IF L=2:I
  F A3-A4=9:PRT "
  ROYAL STRAIGHT
  FLASH":G=50:GOT
  O F
46 IF D=1:IF L=1:P
  RT " STRAIGHT
  FLASH":G=20:GO
  TO F
48 IF M=6:PRT CSR
  5:"FOUR CARDS":
  G=10:GOTO F
50 IF M=4:PRT CSR
  5:"FULL HOUSE":
  G=8:GOTO F
52 IF D=1:PRT CSR
  8:"FLASH":G=5:G
  OTO F
54 IF L=1:PRT CSR
  6:"STRAIGHT":G=
  4:GOTO F
56 IF M=3:PRT CSR
  5:"THREE CARDS"
  :G=3:GOTO F
58 IF M=2:PRT CSR
  6:"TWO PAIRS":G
  =1:GOTO F
60 IF M=1:PRT CSR
  6:"ONE PAIR":GO
  TO 6
62 PRT CSR 5:"-$":
  R:"* 3":A=A-R*3
  :IF A>0 THEN 6
64 PRT CSR 6:"NO M
  ONEY","MAX $":Z
66 IF Z>H:Y$=N$:S=
  H:H=Z:INP "TOP:
  NAME",N$:END
68 IF S<Z:S=Z:INP
  "2ND:NAME",Y$
70 END
72 PRT CSR 5:"+$":
  R:"*":G=A+A*R*6
  :IF A>Z:Z=A
74 GOTO 6
  
```

P1: 40 STEPS

```

1 GSB #3:FOR I=0
  TO 4:IF A(I)=B:
  IF A(I+5)=C THE
  N 1
2 NEXT I:RET
  
```

P2: 60 STEPS

```

1 FOR I=0 TO 4:PR
  T CSR I*4:MID(A
  (I+5),1):IF A<
  I)=10:PRT "1":
  2 PRT MID(A(I),1)
  :NEXT I:RET
  
```

P3: 26 STEPS

```

10 B=INT (RAN#*13+
  1:C=INT (RAN#*4
  +14:RET
  
```

*** VAR LIST

VAR: 36 PRG: 1600

```

A = 100
B = 4
C = 14
D = 0
E = 8
F = 72
G = 4
H = 128000
I = 5
J = 4
K = 0
L = 0
M = 0
N$ = MINAMI
O = 0
P = 100
Q = 1
R = 100
S = 8600
T = 5
U = 0
V = 1000
W = 0
X = 0
Y$ = MINAMI
Z = 100
A0 = 1
A1 = 8
A2 = 10
A3 = 7
A4 = 4
A5 = 15
A6 = 14
A7 = 16
A8 = 15
A9 = 14
  
```

```

$
A234567890JQK##*x123
45
  
```



ニュー・サイモン ・ゲーム

月夜のかえる

内容

このゲームは知ってると思いますが、ちょっと異っている所もありますので、説明します。“0000”の点めつした所の数値を覚えておいて、判定時に入力してスコアをかせぐゲームです。コースは五つ、それぞれに点減回数が多い。絶対あきないゲームです！
(ほんと！)

使いかた。遊びかた

シフトAでプロクラス。点減回数は11回、すべて当たたら10*11点が加算。シフトSで上級クラス。点減回数は10回。10*10点加算。シフトDは中級クラス。8回の点減で8*10点加算。シフトFで初級クラス。6回の点減で60点加算。シフトGでアマクラス。5回の点減で+50点。

サイモンの点減した所の数値は、左端が1、左から2番めが2、左から3番めが3、右端が4となっています。全て点減し終わったら、あなたの番！と表示されますので、今まで出て来た数値を入れていく。

もし全て当てていけば、10*点減回数がスコアに加算されます。ちょっとしたコツさえつかめば、上級ま

これを使って日本語に変えてください。でたらめな日本語でもよろしい。

- 1 = イ, ヒ, ワン, ヒト, ボー, 1円玉...など
- 2 = フ, ツ, ニ, ニコチャン, ニン...など
- 3 = ミ, サ, サム, サンチャン, サン, スリー, ポイン(H!)...など
- 4 = シ, シツ, ヨ, ヨーカン, ランプ(♠♣♦♥とネ。) ...など

(例) 22413 = フウフヨイサン(夫婦よいサン)
2342124 = ニイサンヨルニヒトリフトシ(兄さん夜に1人フ...と死)
でたらめでもよいから、覚えやすいように使ってください。

ではどうにか出来るようになりますが、よほどの記憶力がないと、プロクラスはまずムリと思います。

だから、出来るクラスから記憶力をつけていって、少しずつ上のクラスへ進んでください。上級へ進むヒントとしては、数字を日本語に変えちゃうんです。第1図のようにね。そうすれば、記憶力がグーンと増します。

第2図に点減した所の数値を書いておきますので、覚えてください。それと、BEEP音を入力する事ができます。学校でやる時は、0にしてネ。

おわりに

なおハイスコアなど、クリアしたい時はシフトXを押ししてください。

《 ① # ② # ③ # ④ 》

《第2図》点減した所の数値

ニュー・サイモン・ゲームのプログラム・リスト

```

1: "A"E=11:
   PRINT "PROFE
   SSIGNAL-CLAS
   S":GOTO 40
2: "S"E=10:
   PRINT "JOU K
   YU-CLASS":
   GOTO 40
3: "D"E=8:PRINT
   "CHU KYU-CLA
   SS":GOTO 40
4: "F"E=6:PRINT
   "SHO KYU-CLA
   SS":GOTO 40
5: "G"E=5:PRINT
   "AMATEUR-CLA
   SS":GOTO 40
10: Y=K**L
20: X=Y-INT (Y/M
   )*M
30: O=INT (X/M**4
   +1):RETURN
40: K=1979:L=216
   S3:M=65537:F
   =O+N=0
50: PRINT "*****
   EW=SAIMON GA
   ME*****":
   INPUT "BEEP=
   ":P:PRINT "H
   I-SCORE="IG:
   "BY."I:I:
   BEEP P
60: FOR Z=1TO 4:
   A(Z)=" "
   :NEXT Z:N=N+
   1:IF N=10
   GOTO 210
70: FOR Z=2TO E
   +26
80: GOSUB 10:A#(
   O)="0000":
   PAUSE "<<":A
   #:"#":B#:"#
   :C#:"#":D#:"
   >>"
90: A(Z)=O:A#(O)
   =" "
100: NEXT Z: BEEP
   P
110: PAUSE "ANATA
   NO BAN!"
120: FOR Z=51TO E
   +50
130: INPUT A(Z)
140: NEXT Z: BEEP
   P: PAUSE "HAN
   TEI SIMAS."
150: R=27:S=51:T=
   0
160: FOR Z=1TO E
170: IF A(Z)=A(S)
   LET T=T+1:
   BEEP P
176: R=R+1:S=S+1
180: NEXT Z
190: IF T=EBEEP 3
   P: PAUSE "SAI
   MON DOWN!":F
   =F+E*10:
   PAUSE "SCORE
   =":F:GOTO 60
200: PAUSE "HAZUR
   E MASITA...
   ":GOTO 60
210: BEEP 5P:
   PAUSE "*****
   *****"
220: IF F=G:LET H
   =G:F=F:H=H:
   BEEP P: PAUSE
   "YOUR HI-SCO
   RE!":J#=I#:
   INPUT "YOUR
   NAME=":I#
230: PRINT "HI-SC
   ORE=":G:"BY.
   ":I#
240: PRINT "SCORE
   =":F:"BY."J
   $
250: END
260: ?"X" CLEAR
    
```



マイ・ポーカー2

大崎 康雄

ゲームの説明

これは、1人又は、数人で交互に行ない、総得点を競いあう、と言うものです。本当のポーカーと違うので、ゲーム名の前に「マイ」を。前作のものを少々改良した為、ゲーム名の後に「2」を付けました。

まず、がんばってプログラムを入力してください。正しく入力すると、残りが0STEPS 0MEMORIESとなります。プログラム入力直後、又はメモリを全てクリアする時は、**[SHIFT][N]**で、ビープ音の指定から始めるときは、**[SHIFT][=]**で、普通は、**[SHIFT][A]**でスタートします。

ハイ・スコアの時、7文字までの名前などが入力出来ます。また、ゲームが終了しますと「もう一度するかどうか」聞いてきます。この時とビープ音の指定の

《第1表》強さ、得点などの説明

| 強さ | ビープ音 | 役 | 得点[点] |
|----|--------|-----------|-----------|
| 1 | 8 or 0 | ファイブカード | 1000～ 880 |
| 2 | 7 or 0 | ロイヤルストレート | 840 |
| 3 | 6 or 0 | フォアカード | 800～ 680 |
| 4 | 5 or 0 | フルハウス | 640～ 530 |
| 5 | 4 or 0 | ストレート | 500～ 420 |
| 6 | 3 or 0 | スリーカード | 400～ 280 |
| 7 | 2 or 0 | ツーペア | 260～ 150 |
| 8 | 1 or 0 | ワンペア | 130～ 10 |
| 9 | 0 or 0 | 役なし | 0 |

《第2表》メモリの内容

| | |
|---------------|-----------------|
| A～E | トランプのカード用 |
| F, G, O, Q, S | チェンジカード用 |
| H, I | 並びかえ用 |
| J | 1回ごとの得点用 |
| K | 得点用 |
| L | 残りの回数の表示用 |
| M | ゲーム中のハイ・スコアの表示用 |
| N \$ | もう一度するかどうか |
| P \$ | ハイ・スコア保持者名 |
| R | ハイ・スコア得点 |
| T \$, U | ビープ音用 |
| V, X | 乱数用 |
| W, Y, Z | FOR・NEXTループ用 |

時、YESのときは**[Y]**を、NOのときは**[N]**をそれぞれ入力してください。

ゲームのルール

- ポーカーを5回行ない、総得点が多い方が良い。
- カードは、1回につき3回まで変えられる。
- 左のカードから順に1, 2, 3, 4, 5と番号がついているものと考え、変えるときには、その番号を入力します(例:左とまん中のカードを変えるときは、13と入力します)。
- カードを変える必要のない時は、0を入力します。
- サブルーチンを前に置いています(DEFモードで使用してください)。
- 乱数使用のため、同じ数字が4回以上出ることもあります。
- ロイヤル・ストレートは、1, 10, 11, 12, 13で、ストレートは、例えば1, 2, 3, 4, 5で、フラッシュはありません(もちろん、ロイヤル・ストレート・フラッシュもありません)。

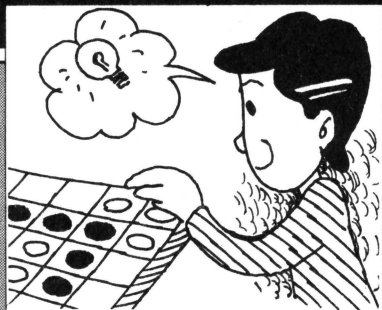
《第3表》プログラムの内容

| 行番号 | おもな内容 |
|-------|-------------|
| 1, 2 | サブルーチン |
| 3～7 | 初期設定用 |
| 8 | カードを決める |
| 9～18 | カードを変える |
| 19～21 | 並びかえ |
| 22～34 | 役の判定 |
| 35～38 | 得点表示とゲーム終了用 |
| 39 | ハイ・スコア用 |
| 40～43 | もう一度するかどうか |

```

1:V=V+π:V=VVV:
X=V-INT V:V=
X:A(Z)=1+INT
13X:RETURN
2:PRINT " ";A;
" ";B;" ";C;
" ";D;" ";E:
RETURN
3:"N":CLEAR:P
$="PC-1211"
4:"=":INPUT "0
TO ? ";T$:IF
T$="N"LET U=
0:GOTO 7
5:IF T$="Y"LET
U=1:GOTO 7
6:GOTO 4
7:"A":J=0:K=0:
M=0:PAUSE "M
Y POKER 2":
PAUSE "HISCO
RE=";R;"BY "
:P$
8:FOR W=1TO 5:
FOR Z=1TO 5:
GOSUB 1:NEXT
Z:GOSUB 2
9:FOR Y=1TO 3:
INPUT "CHANG
E CARDS NO. ?
";F
10:IF (F=0)+(F
<>INT F)GOTO
17
11:G=INT (F/E4)
:IF G>0IF G<
6LET Z=G:
GOSUB 1:F=F-
E4G
12:O=INT (F/E3)
:IF O>0IF O<
6LET Z=O:
GOSUB 1:F=F-
E3O
13:Q=INT (F/E2)
:IF Q>0IF Q<
6LET Z=Q:
GOSUB 1:F=F-
E2Q
14:S=INT (F/10)
:IF S>0IF S<
6LET Z=S:
GOSUB 1:F=F-
10S
15:IF F>0IF F<6
LET Z=F:
GOSUB 1
16:GOSUB 2:NEXT
Y
17:FOR Z=1TO 5:
IF A(Z)=1LET
A(Z)=14
18:NEXT Z
19:H=0:FOR Z=1
TO 4
20:IF A(Z)>A(Z+
1)LET I=A(Z+
1):A(Z+1)=A(
Z):A(Z)=I:H=
1
21:NEXT Z:IF H=
1GOTO 19
22:IF A=EBEEP 8
U:PAUSE " FI
VE CARDS":J=
860+10A:GOTO
35
23:IF A=10IF B=
11IF C=12IF
D=13IF E=14
BEEP 7U:
PAUSE " ROYA
L STRAIGHT":
J=840:GOTO 3
5
24:IF (A=D)+(B=
E)BEEP 6U:
PAUSE " FOUR
CARDS":J=66
0+10B:GOTO 3
5
25:IF A=BIF C=E
BEEP 5U:
PAUSE " FULL
HOUSE":J=51
0+10*INT ((A
+B+C+D+E)/5)
:GOTO 35
26:IF A=CIF D=E
LET D=C:A=E:
B=A:E=C:GOTO
25
27:IF A=B-1IF B
=C-1IF C=D-1
IF D=E-1BEEP
4U:PAUSE " S
TRAIGHT":J=4
10+10A:GOTO
35
28:IF A=2IF B=3
IF C=4IF D=5
IF E=14LET A
=1:B=2:C=3:D
=4:E=5:GOTO
27
29:IF (A=C)+(B=
D)+(C=E)BEEP
3U:PAUSE " T
HREE CARDS":
J=260+10C:
GOTO 35
30:IF A=BIF (C=
D)+(D=E)BEEP
2U:PAUSE " T
WO PAIRS":J=
130+10*INT (
(A+D)/2):
GOTO 35
31:IF B=CIF D=E
LET A=C:GOTO
30
32:IF (A=B)+(B=
C)BEEP U:
PAUSE " ONE
PAIR":J=10B-
10:GOTO 35
33:IF (C=D)+(D=
E)BEEP U:
PAUSE " ONE
PAIR":J=10D-
10:GOTO 35
34:PAUSE " YAKU
NASHI":J=0
35:K=K+J:L=5-W:
IF L=0PAUSE
"OWARI TEN =
";J:GOTO 37
36:PAUSE "ATO "
;L;"KAI TEN
=";J
37:PAUSE "YOUR
SCORE = ";K:
IF M=0IF K>R
PAUSE "HISCO
RE !":M=1
38:NEXT W:PAUSE
"GAME OVER":
PRINT "YOUR
SCORE = ";K
39:IF K>RPAUSE
"YOU MADE HI
SCORE":R=K:
INPUT "YOUR
NAME ? ";P$
40:INPUT "MOU I
CHI DO SURU
? ";N$
41:IF N$="Y"
PAUSE "GOOD
LUCK !":GOTO
7
42:IF N$="N"
PAUSE "MATA
DOUZO !":END
43:GOTO 40

```

コンピュータ ・オセロ

森 源明

コンピュータ・オセロのプログラム・リスト

はじめに

これは、以前に本誌に発表された、PC-6001用コンピュータ・オセロを、パソコン用に移植したものを、HC-20に移植したものです。後者を参考にしましたが、変わったところは、画面構成ぐらいで、アルゴリズム等はそっくりそのままいただきました。

遊びかた

ルールは、オセロと同じです。(実はこれは、オセロゲームなのでした)。RUNすると、先手にするかを聞いてくるので、又はで答えてください。駒の置き方は、で横軸、で縦軸の座標が、それぞれ増加します。(座標は、各辺上にある2コのドットで表示されます)。座標が決まれば、ドットの交わる位置に駒が置かれます。パスはですが、このプログラムでは回数を数えていません。そして、両方がパスをしなくてはならなくなると、自動的にゲーム・エンドとなります(プログラム中で、プレイヤーが駒を置けるかどうかを判断していないので、パスは良心的に行なってください)。またパソコン版にあった、途中でやめるコマンドは、備わっていません。

おわりに

64個もの駒をドットに収めるのは、非常に困難なことでした。駒どうしがくっつきあって終盤になると、何が表示されているのかわからないだろうと思います。

秘密の対策をお教えしましょう。HCを心から愛するのです。そうすれば、自然と駒と駒との間にすきまが見えてくるはずです。ついでに言いますと、僕は駒が真円に見えます。さあ、みなさんも努力してください(さあ~て、眼科へ行ってこーっと!)

OTHELLO GAME FOR HC-20 BY M.MORI

```

10 REM
20 REM  |○●|B|V|○●|
30 REM  | | | | |
40 REM  |●|Othello|○|
50 REM  | | | | |
60 REM  |○|M|O|R|I|●|
70 REM
80 WIDTH 20,4
90 DEFINT A-Z
100 REM
110 DIM A<7,7>:CLS:GOTO
920
120 KK=0:GC=4
130 FOR I=0 TO 7:FOR J=0
  TO 7:A<I,J>=0:NEXT J,I:
CLS
140 REM
150 LOCATE 6,3:PRINT"Com
=● You=○";
160 GOSUB 1190
170 CC=-1:VK=3:TT=3:GOSU
B 990:VK=4:TT=4:GOSUB 99
0:A<3,3>=-1:A<4,3>=1
180 CC=1:VK=4:TT=3:GOSUB
990:VK=3:TT=4:GOSUB 990
:A<3,4>=1:A<4,4>=-1
190 IF SE=1 THEN 430 ELS
E GOTO 350
200 REM
210 X=0:Y=0
220 X=(X-8)*SGN(X)+7:Y=(
Y-8)*SGN(Y)+7:GOSUB 1090
230 X=(X+1)*SGN<7-X>:Y=(
Y+1)*SGN<7-Y>
240 GOSUB 1060
250 GOSUB 1150:IF P3$=CH
R$(13) THEN 300
260 IF P3$="R" THEN X=(X
+1)*SGN<7-X>:GOTO 220
270 IF P3$="D" THEN Y=(Y
+1)*SGN<7-Y>:GOTO 220
280 IF P3$="P" THEN GOSU
B 1140:LOCATE 8,2:PRINT"
Pass !!":PASS=1:FOR I=1
TO 1500:NEXT I:GOTO 350
290 GOTO 220
300 GOSUB 1090
310 IF A<X,Y><0 THEN KK
=0:GOTO 330
320 KX=X:KY=Y:CC=0:KK=0:
K=-1:GOSUB 460
330 IF KK=0 THEN GOSUB 1
140:LOCATE 10,2:PRINT"ワ
マシ !!":GOTO 210 ELSE GC
=GC+1:IF GC=64 THEN 420
340 REM
350 GOSUB 1130:GOSUB 114
0:LOCATE 6,1:PRINT"Compu
ter ":LOCATE 7,2:PRINT"i

```

```

s thinks."
360 RESTORE 620
370 READ C,D:IF C=9 AND
D=9 THEN GOSUB 1140:LOCA
TE10,2:PRINT"Pass !!":IF
PASS=1 THEN GC=64:GOTO
420 ELSE GOTO 430
380 IF A(C,D)<>0 THEN 37
0
390 KX=C:KY=D
400 KK=0:K=1:CC=1:GOSUB
460
410 IF KK=0 THEN 370
420 GC=GC+1:IF GC>=64 TH
EN GOSUB 1130:GOSUB 1140
:LOCATE 8,1:PRINT"Game e
nd.":FOR I=0 TO 1500:NEX
T I:GOTO 730
430 GOSUB 1130:GOSUB 114
0:SOUND 25,2:LOCATE 6,1:
PRINT"アタリハントス。"
440 PASS=0:GOTO 210
450 REM
460 FOR AX=-1 TO 1:FOR A
Y=-1 TO 1
470 IF AX=0 AND AY=0 THE
N 600
480 N=2
490 A=KX+AX*N:B=KY+AY*N
500 IF A<0 OR A>7 THEN 6
00
510 IF B<0 OR B>7 THEN 6
00
520 IF KX+AX<0 OR KX+AX>
7 THEN 600
530 IF KY+AY<0 OR KY+AY>
7 THEN 600
540 IF A(KX+AX*(N-1),KY+
AY*(N-1))<>-K THEN 600
550 IF A(A,B)=K THEN 570
560 N=N+1:GOTO 490
570 KK=1:FOR I=0 TO N:VK
=KX+AX*I:TT=KY+AY*I:IF C
<>1 THEN Y3=VK:T3=TT:VK
=Y3:TT=T3
580 REM
590 GOSUB 990:A(KX+AX*I,
KY+AY*I)=K:NEXT I:VK=KX:
TT=KY:GOSUB 990
600 NEXT AY,AX:RETURN
610 REM
620 DATA 0,7,7,0,0,0,7,7
,2,2,5,2
630 DATA 2,5,5,5,3,2,4,5
,5,4,2,3
640 DATA 5,3,4,2,2,4,3,5
,2,0,3,0
650 DATA 4,0,5,0,0,2,0,3
,0,4,0,5
660 DATA 7,2,7,3,7,4,2,7
,3,7,5,7
670 DATA 2,1,3,1,4,1,5,1
,2,6,3,6
680 DATA 4,6,5,6,1,2,1,3
,1,4,6,2
690 DATA 6,3,6,4,6,5,1,1
,6,6,6,1
700 DATA 1,6,0,1,1,0,6,0
,7,1,0,6
710 DATA 1,7,6,7,7,6,9,9
720 REM
730 GOSUB 840
740 GCLS:GOSUB 1190
750 GN=0:GC=0
760 CC=0:FOR I=1 TO YO:VK
=GN:TT=GC:GOSUB 990:GN=G
N+1:IF GN>7 THEN GN=0:GC
=GC+1
770 NEXT I
780 CC=1:FOR I=1 TO CO:VK
=GN:TT=GC:GOSUB 990:GN=G
N+1:IF GN>7 THEN GN=0:GC
=GC+1
790 NEXT I

```

```

800 LOCATE 7,2:PRINTN$:I
F N$="ヒキワケ" THEN 810 EL
S LOCATE 11,2:PRINT"Jカ
キチス。";
810 LOCATE 10,3:PRINTUSI
NG"###":CO:=LOCATE 17,3:P
RINTUSING"###":YO;
820 LOCATE 6,1:PRINT"
Push "Y"
830 IF INKEY$="Y" THEN C
L3:=GOTO 920 ELSE 830
840 CO=0:YO=0:FOR I=0 TO
7:FOR J=0 TO 7
850 IF A(I,J)=1 THEN CO=
CO+1:GOTO 870
860 IF A(I,J)=-1 THEN YO
=YO+1
870 NEXT J,I
880 IF CO<YO THEN N$="Yo
u":RETURN
890 IF CO>YO THEN N$="Co
m":RETURN
900 IF CO=YO THEN N$="ヒキ
ワケ"
910 RETURN
920 LOCATE 0,0,0:PRINT"■
■■■■■"
930 PRINT"■■■■■"
"
940 PRINT"■■■■■"
"カ-4"
950 PRINT"ヒキキス?<Y
or N)":
960 SE=0:IF INKEY$="Y" T
HEN SE=1:GOTO 120
970 IF INKEY$="N" THEN G
OTO 120
980 GOTO 960
990 VK=YK*4:TT=TT*4
1000 LINE(VK+1,TT)-(VK+2
,TT),PSET:LINE(VK,TT+1)-
(VK+3,TT+1),PSET
1010 LINE(VK,TT+2)-(VK+3
,TT+2),PSET:LINE(VK+1,TT
+3)-(VK+2,TT+3),PSET
1020 IF CC=1 THEN 1040
1030 LINE(VK+1,TT+1)-(VK
+2,TT+1),PSET:LINE(VK+
1,TT+2)-(VK+2,TT+2),PRE
SET
1040 RETURN
1050 REM
1060 PSET(X*4,0):PSET(X*
4+3,0)
1070 PSET(0,Y*4):PSET(0,
Y*4+3)
1080 RETURN
1090 PRESET(X*4,0):PRESE
T(X*4+3,0)
1100 PRESET(0,Y*4):PRESE
T(0,Y*4+3)
1110 RETURN
1120 REM
1130 LOCATE 6,1:PRINT"
":RETURN
1140 LOCATE 6,2:PRINT"
":RETURN
1150 P3$=INKEY$:IF P3$="
" THEN RETURN
1160 P1$=INKEY$:IF P1$<>
"" THEN 1160
1170 RETURN
1180 REM
1190 FOR YK=0 TO 7:FOR T
T=0 TO 7
1200 PSET(YK*4+1,TT*4+1)
1210 NEXT TT,YK
1220 LOCATE 6,0:PRINT"Co
mpu. Othello";
1230 RETURN
..... Compu. Othello
..... アタリハントス。
.....
..... Com= You=0

```

中学数学マスターシリーズ

全 13 巻

3
大
特
長

- ◎例題で解き方を学習
- ◎問題数は原則として無数
- ◎繰り返し学習により計算力がつく

| プログラム名・内容 | | FM-8 PC-8001 | PC-6001 |
|-----------|---|-----------------|---------|
| 1 | 連立方程式： 例題で加減法、代入法をマスターし、整数解、分数解を選択択。 | 3,000 | 2,700 |
| 2 | 図形1：平行線と三角形の性質 同位角、錯角、対頂角と三角形の内角の和の性質を学習。 | 3,000 | 2,700 |
| 3 | 式の展開：多項式の展開 カッコの計算と同種類の整理を学習。 | 3,500 | 2,700 |
| 4 | 一次関数とグラフ(1)：座標とグラフ 比例と反比例点の座標とグラフでの対応関係をマスター。 | 3,500 | 2,700 |
| 5 | 一次関数とグラフ(2)：一次方程式とグラフ 直線の方程式を理解したうえで、一次方程式の解を求める。 =近日発売= | 3,500 | 2,700 |
| 6 | 一次関数とグラフ(3)：一次不等式とグラフ 直線の方程式を用いて領域(定義域)を表示、グラフから不等式を理解。 | 3,500 | 2,700 |
| 7 | 一次方程式： さまざまな未知数の方程式を解くことで変数に慣れ、中学数学の関門を突破。 =近日発売= | 3,000 | 2,700 |
| 8 | 一次不等式：一元、 直線上での定義域、領域をマスター。グラフによる解法を確固にする。 | 3,000 | 2,700 |
| 9 | 図形2：面積計算 三角形、四角形、円の組合わせからできる図形の面積を求める。 =近日発売= | 3,000 | 2,700 |
| 10 | 最大公約数と最小公倍数、その応用： 因数分解など式の整理の準備。 | 3,000 | 2,700 |
| 11 | 因数分解： | 3,000 | 2,700 |
| 12 | 二次方程式： | 3,000 | 2,700 |
| 13 | 統計とグラフ： =近日発売= | 3,000 | 2,700 |

★★★中学英語マスターシリーズ★★★

教育ソフト・英語シリーズ

第1弾!!

マイ単語レッスン

中学一年生用

発売!!

FM-8, PC-8001用3,500円

PC-6001用3,000円

中2用, 中3用 近日発売予定!!

特長

- ①必修英単語180語
- ②連語、短文20～60
- ③アクセントの問題
- ④発声練習

※④の発声練習は本邦初の、画面の単語を見ながら、テープに録音してある米人講師の発音に合わせレッスンします。
企画製作：データーポップ

| テープ名 | 内 容 | 定価 | 機種名 | 言語 | コード ナンバー | 注文 数 |
|---------------------------|--|--------|-------------------------|----------|-------------|---------|
| 月刊マイコン オリジナル・ソフト | | | | | | |
| リアルタイム SUPER STAR TREK | 今までのTREKゲームの常識をうち破った傑作。ワープ航法、長距離レーダー始動 防御スクリーン作動、積載コンピュータをフル活用して、クリゴンと頭脳戦争だ！ | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1735 | |
| みみずの滝のぼり | 迫りくるゲジゲジの大群に果敢に立ち向かうミミズの勇士。でもゲジゲジにつかまると、 ゲジゲジが次々と成長し状況悪化。ゆけミミズ戦士よボーンナスの日まで！ | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1736 | |
| コードネーム自動表示 | ピアノ・ギター楽譜のコード進行チャート、コード修正をスピーディに！ピアノとギ ターが同時に表示され、またコードを楽譜化して見ることが出来ます。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1737 | |
| インデアン・ポーカー | PCとあなたのしごきを削る賭け金の競い合い。強気になったり、弱気になったり、 いかにも人間らしくふるまうPC。あなたとPC、どちらが破産？ | 3,000円 | PC-8001(32K) | M B | 1738 | |
| SUPER卓球ゲーム | 本物そっくりの卓球ゲーム。ラケットスイングができ、打球角度を自由にコントロール できます。コンピュータ相手にパーフェクト試合ができたならあなたは天才！ | 3,000円 | PC-8001(32K) | M B | 1739 | |
| エイリアンビリヤード | エイリアン相手にビリヤード！あなたのたくみなスティックさばきで見事にエイリア ンを撃退してください。マシン語&BASICオートスタートです。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | M B | 1740 | |
| 少年とエイリアン | 宇宙元年8001年、月面基地に生き残った少年3人と異星人との激しい戦い。勝ち残っ た少年だけが、栄光のエイリアンレースに参加できます。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | M B | 1742 | |
| 成績処理 | ①集計表(合計、平均、標準偏差)、②ヒストグラム各種、③素点表(順位、偏差値を 含む)、④偏差値表(各教科の偏差値とその散らばり)、⑤個人向けカード、⑥順位表以 上の処理が出来ます。1クラス45名で最大7クラスまで可能。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1743 | |
| ピラミッドとミイラ | オセロとルービックキューブを組合せた様なゲームで、系統的に考えていかないとな かなか完成しません。たとえ完成出来ずGIVE UPしてもあとはPC-8001が考え て完成させてくれます。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | M B | 1790 | |
| ALIAN LAND | 人類の平和を守るため、ロボットをうまく操縦して下さい。エイリアンを避けて、エ ネルギー鉱石を一つでも多く取って下さい。アタックエイリアンに要注意。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | M B | 1957 | |
| スーパームビングブロック | ワーピング・ラケット、攻撃するエイリアン、天ジャステーションが突いている。ワ ザ有り、運有り、度胸有り、オールマシン語でスピードも抜群。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | B M | 1958 | |
| ウッドベッカー | 緑の木立ちにウッドベッカーがやって来て次々と木を倒してしまいます。さあ、あな たはどれだけウッドベッカーを生け捕りにできるか？ | 3,000円 | PC-8001(32K) | B M | 1959 | |
| 二次方程式解法テクニック | 四則計算から正負の計算、文字式、一次二次方程式にいたるまでの解法を、計算の仕 方と基本を重視して展開表示します。式を設定するのはあなたです。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1961 | |
| SUPERバルーン | ご存知バルーンボンバーのオールマシン語によるハイスピード版。ビーム砲とバリ ヤを駆使して飛行機と風船爆弾を迎撃して下さい。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | M | 1987 | |
| SUPERサブマリン | MICRO-8のグラフィック機能をフルに活用したすばらしいカラー画面です。各種のイ ンジケータを読み取りながら、潜望鏡をのぞいて、敵艦艇20隻を魚雷で撃沈させて下さい。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 3030 | |
| オイチョ・カブゲーム | 日本古来のカードゲーム。胴元はもろろんマイコンです。よく考えて勝負して下さい。 熱くなって身ぐるみはがされないように。 | 3,000円 | MZ-80B | B | 1744 | |
| 家 計 簿 | 奥様の帳簿作成の効率アップが誰でも簡単に使える実用プログラム。月に7650件のデ ータ入力が可能。毎日カセットテープへデータ保存。月末にプリントアウトでOK。 | 3,000円 | MZ-80K/C | B | 1733 | |
| 在庫管理(SP-6110) | 扱い易い実用プログラム。指定項目のみの在庫表、入出庫明細表、出庫計算書などが プリントアウト可。まだディスクを増やすことで商品管理数は無限です。 | 4,000円 | MZ-80K/C | ディ スク | 1741 | |
| THE ケンドウ | あなたとマイコンとの剣道試合。上段のかまへ、下段のかまへでマイコン剣士をやっ つけろ。ハイスピード・ローススピード調整OK。BASIC & マシン語。 | 3,000円 | ベーシッ ク マスタ ーL2 | B M | 1458 | |
| THE ギャング | 大金が眠る豪邸の金庫へたどりつくには、数々の迷路のワープトンネルを利用して突 破しなければならぬ。超一流のギャングである君の行く手を待っているのは、大金持ちへの 道か、冷たい牢獄か、はたまた大暴発か！ | 3,000円 | PA-7010 パソピア | T B | 1961 | |
| SUPER DEFLECTION | あるいは ①の反射板でボールをはねかえしてターゲットに当てるゲーム。□キーは タイプIで、5個のターゲットを1個づつ面変わりで消します。②のキータイプIIは反 射板がそのまま残るよりむずかしいゲームです。 | 2,500円 | JR-100 | B | 1060 | |
| MICRO METEO | 地球侵略を狙うメテオ星より隕石群の攻撃がはじまりました。 あなたはJR号を操って地球を守ることができるか！ | 2,500円 | JR-100 | B | 1061 | |
| J R 一月面着陸 | あなたは月面着陸船のパイロットです。加速度、水平方向速度、降下速度、燃料をよ く考えて着陸船を提従して下さい。失敗すると…………… | 2,500円 | JR-100 | B | 1062 | |
| JR-パルルンボンパー | 風船バクダンを撃ち落とすゲーム。弾丸を連続で撃ち込まないと地面が爆破され動き にくくなる。味方の飛行機を撃つとオソロシイことが…………… | 3,000円 | JR-100 | B | 1063 | |
| JR- BLACK SPACE | 暗黒星雲にまぎれ込んだサイロンの戦闘機を撃破せよ！①でレーダー、②で赤外線温 度計が作動する。二つの情報をもとにSPACEキーでミサイルを発射！マゴマゴするとキラレスゾ | 2,500円 | JR-100 | B | 1064 | |
| ジャンケンゲーム | ZX81はガキ大将です。キミはガキ大将と何回戦しますか。 | 2,000円 | ZX81 | B | 3150 | |
| カードアタック | オーソドックスな神経衰弱ゲームです。さてキミの記憶力は。 | 2,000円 | ZX81 | B | 3151 | |
| Mini Trek | ワープを駆使して小宇宙に点在するクリンゴンをやっつけよう。 | 2,000円 | ZX81 | B | 3152 | |
| スペースシップ | 反乱をおこしたサーキットボードをさしかえる手に汗にぎるゲーム | 2,300円 | ZX81 | B | 3153 | |
| 3次元迷路 | 前後左右へさまよう君。はたしてこの立体迷路から脱出できるかな。 | 2,300円 | ZX81 | B | 3154 | |

| テープ名 | 内 容 | 定価 | 機種名 | 言語 | コード ナンバー | 注文 数 |
|--------------|--|--------|---------|----|-------------|---------|
| THE BASEBALL | 投手はスロー、スピードボールを選択して投球します。またチェンジアップも可能です。また打球もフライ、テキサス性のヒット、ゴロなど、さまざまです。FM8のすばらしいカラーグラフィック画面で楽しんで下さい。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 3031 | |
| THE GOLF | あちこちに点在する池と林を計算して、方向と飛距離を決定して下さい。池に落ちたり林に当たったり、コースからはずれると、打数が加算されます。うまくグリーンをとらえられるかな? | 2,800円 | PC-6001 | B | 1048 | |
| クラッシュ クリーン | 2匹のエリアンをさけながらあなたの住む町をきれいにしてく(白く塗ってゆく)ものです。ワーフトンネルを利用して、何面までクリーンに出来るかな?でもエリアンもワーブするから御用心。 | 2,800円 | MZ-1200 | B | 1897 | |

実務トレーニング・ソフトシリーズ for MZ-80B、MZ-2000

| | | | | | | |
|-------------|---|---------|--------|---|------|--|
| 価値判断 | マイコンなら入力されたデータにより色付けなしの価値判断が可能。 | 3,000円 | MZ-80B | B | 1701 | |
| ローン計算 | 世はまさにローン一色。マイコンに算出させるのがナウイ方法。 | 2,800円 | MZ-80B | B | 1704 | |
| 多角形の面積計算 | もっともポピュラーな多角点測定のデータを計算しデータを求めるプログラム。 | 3,000円 | MZ-80B | B | 1705 | |
| 多元連立方程式 | 二元以上、27元までの連立一次方程式を消去法で解答します。 | 2,800円 | MZ-80B | B | 1706 | |
| 表集計 | 表作成に必要な数値を入力し、XYの表計を計算してくれるソフトウェア。 | 2,800円 | MZ-80B | B | 1707 | |
| ニュートン法 | 方程式f(X)=0の近似値解を求めるために、微分を使って算出するソフトウェア。 | 2,800円 | MZ-80B | B | 1708 | |
| 顧客管理 | マシン語を使い、高速で正確な顧客管理のできるあらゆる商店に向けたプログラム。 | 4,000円 | MZ-80B | M | 1782 | |
| DATA BASE | 身のまわりのデータ整理に使える応用範囲の広い実用プログラム。 | 3,000円 | MZ-80B | M | 1783 | |
| QSO整理 | QSO(交信)記録を手書で整理する時代は、このソフトの登場で終わった! | 3,500円 | MZ-80B | M | 1784 | |
| 成績処理(4本組) | 1ページ最大20項目×50人×10ページの格納が可能/5段階変換、偏差値変換、生徒番号順一覧、成績順一覧、ヒストグラム、クラス別一覧、クラス別成績順一覧、全クラス総合一覧、個人表など19種類の表が作成可能です。 | 24,000円 | MZ-80B | B | 3335 | |
| S-P表作成(2本組) | S-P原表(1.0得点、重みつき誤答分析)、注意係数、平均正答率、信頼性係数、差異係数、標準偏差、S-P表、項目(問題)分析、目次指数、各係数、クロス表、ツマズ係数、ヒストグラム、部分S-P表、多肢選択式誤答分析、ヒストグラム、クロス表、集中度係数、平均情報量、相対エントロピー実質選択肢数、偶然得点など。 | 12,000円 | MZ-80B | B | 3336 | |
| アンケート集計 | 1ページ最大250人×10ページのDATA入力が可能、項目(問題)の選択肢数の最大は35、集計結果一覧表、ヒストグラムクロス分析表、クロス分析ヒストグラムがプリントされます。 | 6,000円 | MZ-80B | B | 3337 | |
| 校内模試(3本組) | クラス数は最大11クラス、1クラス50人です。各科目別ヒストグラム、各科目別得点、偏差値、学年順位一覧、各科目別成績順位一覧表、各クラス別偏差値一覧、クラス別成績順位一覧、学年総合成績順、全クラスの個人成績表出力など。 | 18,000円 | MZ-80B | B | 3338 | |
| DM発行プログラム | 会員・顧客管理機能を持ったDM発行プログラムです。ランク別ソートも可能です。市販のラベルに2列同時にプリントアウトしますので、処理時間も早く、経済的です。 | 5,000円 | MZ-80B | B | 3340 | |

言語・ソフト for MZ-80B

| | | | | | | |
|----------------|---|---------|------------|-----|------|--|
| FORM-B | Tiny FORTRAN「FORM(フォーム)」がおさめられたソフト。この言語はBAS Cに比べて高速処理能力があり多目的に使えます。(マニュアル付) | 6,000円 | MZ-80B* | F | 1710 | |
| HU-G BASIC | グラフィック仕様のHU BASICのソフト。話題のHU-BASICでグラフィック機能を強化。表現力バツグンのグラフィックプログラムが組める。 | 10,000円 | MZ-80B*(G) | HUG | 1786 | |
| Z80 TRACER | Z80の命令をインタープリティブに実行します。1ステップ・レジスタダレプ可能。マシンランゲージモニターはこれ1本ですべてOK。 | 6,000円 | MZ-80B* | M | 1793 | |
| プリンター用画面コピー | キャラクターとグラフィックを同時にコピー。40/80文字どちらでもOK。 | 3,800円 | MZ-80B*(G) | B | 1794 | |
| HuGキャラクター&メーカー | HuGBASICのPRINT #2命令のためのキャラジェネ作成用プログラム。 | 3,800円 | MZ-80B*(G) | HUG | 1795 | |

ゲーム・ソフト for MZ-80B、MZ-2000

*印はMZ-2000には使用不可。

| | | | | | | |
|-------------|--|--------|------------|---|------|--|
| スタートレック | マイコンゲームの古典的名作、スタートレックのMZ-80B版。 | 2,800円 | MZ-80B | B | 1714 | |
| 殿様ゲーム | あなたはエゴの国の大将。10年間国家の運営をまかされた。 | 2,500円 | MZ-80B | B | 1715 | |
| スーパーバリエード | 宇宙空間には、安全航行のさまたげになる宇宙塵がいっぱい。 | 3,400円 | MZ-80B* | M | 1086 | |
| スーパーオセロ | マイコンを相手にオセロゲームはいかが?相手は決して熱くはならない。 | 3,400円 | MZ-80B* | M | 1083 | |
| アニマルレッスン | マイコンは動物の知識を増やそうと必死。マイコンを動物学者にしてみよう。 | 2,800円 | MZ-80B | B | 1718 | |
| 4人マージャン | うっかりすると振り込みますゾ。マイコン相手の4人マージャンが楽しめる。 | 6,000円 | MZ-80B*(G) | B | 1799 | |
| 陣取りゲーム | 手に汗にぎるスリル満点のゲーム。マイコンに取られるか、あなたが取るか。 | 2,600円 | MZ-80B* | B | 1720 | |
| ブラックジャック | マイコンが親。子はあなた。親にエースかジャックがでたら要注意。 | 3,000円 | MZ-80B | B | 1722 | |
| ダービー | 出走!ディスプレイ左側から馬が走る。ゴールすると当り馬券と配当金が出る。 | 2,800円 | MZ-80B | B | 1723 | |
| スーパーゴルフ(#2) | ラフ、池なども複雑に配置され、本格的なインドア・ゴルフが楽しめる。 | 4,600円 | MZ-80B*(G) | B | 1798 | |
| ハンゲーム | マイコンが指定するシークレット・ワードをあなたが当てるゲームです。 | 2,800円 | MZ-80B* | B | 1725 | |
| 株式売買ゲーム | 札幌証券取引所の有名5銘柄の相場を5日間取引する。 | 3,000円 | MZ-80B | B | 1726 | |
| 姓名判断 | 画面7面にわたる項目別の判断がズラリと表示される本格的な姓名判断プログラム。 | 3,800円 | MZ-80B | B | 1727 | |

| テープ名 | 内 容 | 定価 | 機種名 | 言語 | コード ナンバー | 注文 数 |
|--------------|---|--------|------------|----|-------------|---------|
| 頭の体操 No. 1 | 計算能力、判断力、敏速性、記憶力の四つのジャンルをテストします。 | 3,000円 | MZ-80B | B | 1728 | |
| モールスレッスン | ランダムに打ってくるモールス符号をキーで答えていくトレーニング用プログラム。 | 2,800円 | MZ-80B | B | 1729 | |
| スペースシューティング | 画面上のUFOをレーダー・スクリーンでとらえ撃破するオーソドックスなゲーム。 | 2,800円 | MZ-80B | B | 1730 | |
| パチンコ | パチンコ台はオール10。50発の玉を持ってスタートする。 | 3,000円 | MZ-80B※ | B | 1731 | |
| チェッカー | 相手のコマを飛びこすとコマが取れる“チェッカー・ゲーム”のマイコン版。 | 2,800円 | MZ-80B※ | B | 1757 | |
| 頭の体操 No.2 | 頭の体操No.1の内容を中級クラスまでアップしたプログラム。 | 3,200円 | MZ-80B※ | B | 1758 | |
| 頭の体操 No.3 | 頭の体操No.1、No.2では物足りないという天才向け。 | 3,400円 | MZ-80B | B | 1759 | |
| バレーボール | 消える魔球もある三次元バレーボールゲームの80B版。 | 4,200円 | MZ-80B (G) | B | 1760 | |
| TEXAS AREA | 宇宙船のハッチが開くと、宇宙空間にはたくさんの敵が! | 4,200円 | MZ-80B (G) | B | 1761 | |
| とりうちゲーム | あなたは迷ハンター?山の中を歩くより、家の中でこのゲームを楽しんでください。 | 3,800円 | MZ-80B (G) | B | 1762 | |
| 占 星 術 | 占いは大流行。中でもホロスコープを使った占いは伝統のある人気の高いもの。 | 4,600円 | MZ-80B (G) | B | 1763 | |
| 銀河を守れ! | グラフィック画面でスリルあふれる宇宙戦が楽しめる。 | 3,800円 | MZ-80B (G) | B | 1764 | |
| 医は算術なり | 良心的経営をするか、ガッポリかせくかはあなた次第。医学生必携のゲーム? | 3,600円 | MZ-80B | B | 1765 | |
| キャッチベビー | 空からおりてくる赤ちゃんをベビー・ベッドでキャッチするゲーム。 | 3,800円 | MZ-80B (G) | B | 1766 | |
| 宝 さ が し | 砂漠で宝さがしをしよう。金属探知機を使って、しんちょうに! | 3,800円 | MZ-80B (G) | B | 1767 | |
| プロファイター No.1 | あなたは、地球を守る宇宙基地のプロ戦闘員。UFO撃墜に全力をあげよ! | 2,800円 | MZ-80B (G) | B | 1768 | |
| プロファイター No.2 | ムムム……さすがはNo.2 戦闘地区。UFOの搭乗員もベテランばかり。 | 3,800円 | MZ-80B (G) | B | 1769 | |
| バルーンボンバー | 風船を操って爆弾を処理せよ! | 2,800円 | MZ-80B (G) | B | 1770 | |
| アーチェリー | 18の的をねらってポイントを競いあうゲーム。グラフィック画面でおもしろく遊べる。 | 3,200円 | MZ-80B (G) | B | 1771 | |
| プロレーサー | ハンドル操作とスピード・コントロール・テクニックを駆使してゴールを目ざせ! | 3,000円 | MZ-80B (G) | B | 1772 | |
| エスケープ大作戦 | 先生の目をぬすんで学校からエスケープしよう。あのスリルは何ともいえないもの。 | 3,600円 | MZ-80B (G) | B | 1773 | |
| うちわでホイホイ | 子供のころを思い出しますなあ。うちわで紙をあおいでプレーするゲーム。 | 2,800円 | MZ-80B (G) | B | 1774 | |
| ICBM迎撃作戦 | 迎撃ミサイルを上手に操作して防衛作戦を完遂に行なってほしい。 | 3,600円 | MZ-80B※(G) | B | 1775 | |
| 君はターゲット | キミの使命は、どこかの部屋にかくされているマイクロ・フィルムを発見することだ。 | 3,200円 | MZ-80B (G) | B | 1776 | |
| 大戦車突破作戦 | 地雷が埋没された戦場を進む戦車の操縦士はあなた。ガンバレ! | 3,200円 | MZ-80B※(G) | B | 1777 | |
| 太陽系一周レース | 42.195kmのマラソンどころではない、スケールのデカい大レース。 | 3,400円 | MZ-80B (G) | B | 1778 | |
| 吸血鬼撲滅作戦 | ドラキュラのきらいな十字架とニンニクを使って撲滅作戦を展開するゲーム。 | 3,800円 | MZ-80B※(G) | B | 1779 | |
| ターゲットライセンス | プロの射手の道はけわしい。キミはターゲット・ライセンスを得られるか? | 3,000円 | MZ-80B (G) | B | 1780 | |
| 蚊取り線香は死の臭い | ねているときにワンスとおそってくる蚊をやっつけるゲーム。 | 3,000円 | MZ-80B (G) | B | 1781 | |
| スキー・ゲーム | 直滑降、回転/10のスキーコースをすべて滑りこなせれば、あなたは名スキーヤー。 | 3,600円 | MZ-80B※(G) | B | 1788 | |
| 海賊ゲーム | 逃げまどいながら、海賊船を3回撃破しないと乗りうつられますゾ! | 3,800円 | MZ-80B (G) | B | 1789 | |
| 鮫うちゲーム | あなたは、スキンのダイバー。しかももっとも危険なサメ打ちのプロハンター。 | 3,800円 | MZ-80B (G) | B | 1791 | |
| ビンゴゲーム | 交互にマス目をつぶしていき、先につぶした数字の列が5列できた方が勝ち。 | 3,800円 | MZ-80B | B | 1792 | |
| オカルトハウス | 怪人に捕ったり部屋に閉じ込められない様に注意して財宝を拾いあげて下さい。 | 3,600円 | MZ-80B※(G) | B | 1080 | |
| プレイボーイゲーム | 箱入り娘を外へつれだすゲームです。時間オーバーすると泣いてしまいます。 | 3,800円 | MZ-80B (G) | B | 1081 | |
| 水戸黄門ゲーム | 攻めてくる悪漢どもを助さん、角さんを動かして、やっつけてください。 | 3,600円 | MZ-80B※(G) | B | 1082 | |
| 神経衰弱 | 6人までの人数で遊べます。1人の時は80Bがお相手!さあ、あなたの記憶力は? | 3,400円 | MZ-80B (G) | B | 1084 | |
| タコタコあがるな | 穴から飛び出たタコを網で捕えるゲーム。油断すると、すぐ逃げられてしまいますよ。 | 3,600円 | MZ-80B (G) | B | 1085 | |
| スーパーブロックずし | DOWN BLOCK、MOVING BLOCK、CRAZY BLOCKの3種類が楽しめる。 | 3,400円 | MZ-80B※ | M | 1087 | |
| 駆逐艦撃沈ゲーム | 魚雷を発射して駆逐艦を撃沈して下さい。ただし魚雷は20発しかないので正確に。 | 3,600円 | MZ-80B (G) | B | 1088 | |
| アステロイドベルト | 宇宙の墓場アステロイドベルト!小惑星を破壊せよ! | 4,000円 | MZ-80B※(G) | M | 3320 | |
| ミサイルコマンド | “飛来するミサイル群”から都市を守れ! | 4,000円 | MZ-80B※(G) | M | 3321 | |
| ポラリス | “海中から敵飛行部隊をせん滅せよ!” | 4,000円 | MZ-80B※(G) | M | 3322 | |

| テープ名 | 内 容 | 定価 | 機種名 | 言語 | コード ナンバー | 注文 数 |
|------------|---|--------|------------------|----|-------------|---------|
| スペースウォーズ | 打って、打って、打ちまくれ!! 2人でも遊べます。 | 3,000円 | MZ-80B※ Ⓒ | M | 3323 | |
| スネーキー | 栄養満点のカエルを喰べて、どんどん大きくなります。 | 3,000円 | MZ-80B Ⓒ | B | 3324 | |
| エイリアン | 迫るエイリアンを巧妙に避けろ! ボンベを集めて脱出だ。 | 3,000円 | MZ-80B※ | B | 3325 | |
| スペースビー | 宇宙バチが襲ってきた。打ねて! ハチの巣を狙え。ギャラクシアンゲーム。 | 3,000円 | MZ-80B※ | M | 3326 | |
| パックマンファイト | 逃げろ! エサを喰べ残すな! パワーエサを喰べたらそれ逆襲だ。 | 3,000円 | MZ-80B | M | 3327 | |
| バクテリア | 突然出現した猛毒バクテリア!! 容器を破らないうちに退治せよ。 | 3,000円 | MZ-80B※ Ⓒ | M | 3328 | |
| 恐怖のエイリアン | エイリアンの執ような攻撃を君はどこまで防ぎきれるか!? | 3,000円 | MZ-80B※ | B | 3329 | |
| クレージーダンゴ | ダンゴを求めて死地を走りまわろ。これはもう狂気の世界だ!! | 3,000円 | MZ-80B※ | M | 3330 | |
| ドッグファイト | 華麗なる空中戦、敵機に弾丸を20発打ち込め!! 2人でも遊べます。 | 3,000円 | MZ-80B※ Ⓒ | M | 3331 | |
| レーダーパックマン | 迷路ゲームの決定版。レーダースコープを見ながらモンスターをやっつけろ! | 3,000円 | MZ-80B※ Ⓒ | M | 3332 | |
| アステロイドウォーズ | なんと80Bが言葉をしやるべし! 「燃料切れ」の声を聞きたくなければ早く敵を射て! | 3,000円 | MZ-80B※ Ⓒ | B | 3333 | |
| バグファイヤー | 迷路の中を恐怖のバグと、ハンマー片手に闘いつつ、出口めがけて一直線! | 3,000円 | MZ-80B※ Ⓒ | M | 3334 | |
| バイオリズム | あなたのバイオリズムは、いつが調子良いか、一目わかります。 | 3,500円 | MZ-80B Ⓒ | B | 3341 | |
| ミステリーハウス | 大好評ミステリーハウスのカセット・バージョン。 | 5,200円 | MZ-80B Ⓒ | M | 3343 | |

ゲーム・実務トレーニング・ソフト for MICRO-8

| | | | | | | |
|-----------|---|--------|---------|---|------|--|
| ダ ー ビ ー | 単勝馬券で5名まで参加OK! 賭金と対象馬が決まると予想配当金が表示される。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 1900 | |
| オ セ ロ | マイコンを相手にオセロゲームはいかが? 相手ははけて熱くはない。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 1901 | |
| 月 面 着 陸 | あなたは月面着陸船の操縦士。安全着陸させるには高度なテクニックと計算が必要だ。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 1902 | |
| アルデバラン #1 | スタートレックをしのぐBASICゲームの決定版。 | 3,600円 | MICRO-8 | B | 1903 | |
| スタートレック | マイコンゲームの古典的名作、スタートレックのMICRO-8版。 | 3,600円 | MICRO-8 | B | 1904 | |
| アニマルレッスン | マイコンは動物の知識を増やそうと必死。マイコンを動物学者にしてみよう。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 1905 | |
| 頭の体操 No.1 | 計算能力、判断力、敏速性、記憶力の四つのジャンルのテストをします。 | 3,200円 | MICRO-8 | B | 1906 | |
| ニュートン法 | 方程式f(X)=0の近似値解を求めるために、微分を使って算出する。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 1907 | |
| 多角形の面積計算 | 測量用の実用ソフトウェア。ポピュラーな多角点測量のデータを計算します。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 1908 | |
| 多元連立方程式 | 二元以上、27元までの一次方程式をディスプレイ上に数値を置いただけで計算出来ます。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 1909 | |
| 表 集 計 | 表作成に必要な数値を入力することにより、XYの表計を計算してくれます。 | 3,600円 | MICRO-8 | B | 1910 | |
| S S 計 算 | 学校などで使われる成績処理プログラム平均点、順位、偏差値などのお手伝いをします。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 1911 | |
| 英会話レッスン | マイコンがランダムに出題してくる設問にキーボードで解答。 | 3,000円 | MICRO-8 | B | 1912 | |
| 価 値 判 断 | マイコンなら入力されたデータにより色付けなしの価値判断が可能。 | 3,400円 | MICRO-8 | B | 1913 | |

実務トレーニング・ソフト for PC-8001

| | | | | | | |
|-----------------|---|--------|---------|---|------|--|
| (32K) 機械語データベース | コンピュータをデータ・バンクとして利用するためのプログラム。コマンドを使い分けることにより、ワード・プロセッサとしても活用することが可能。(マニュアル付) | 6,000円 | PC-8001 | M | 1745 | |
| (32K) 財務管理 | 日常業務で発生する勘定科目の貸借に応じた金額を仕訳してカセット・テープにデータをたくわえ、月末に試算表を計算し、プリンタに打出すプログラム。(マニュアル付) | 8,000円 | PC-8001 | B | 1746 | |
| (32K) 在庫管理 | 総合的な在庫管理を行なうためのプログラム。日常の商品の入出庫を管理し、発注の指示もだす。在庫総額、仕入総額、売上総額のプリント・アウトも可能。(マニュアル付) | 4,000円 | PC-8001 | B | 1747 | |
| 給 与 計 算 | 社員数50名までの給料計算ができる。さらに支給に必要な紙幣、硬貨の枚数を計算し、社員用及び会社用の明細書の作成も行なうプログラム。(マニュアル付) | 4,000円 | PC-8001 | B | 1748 | |
| (32K) 顧客管理 | 顧客数250、項目数は1~8まで可能。自店の使用目的に合わせて使用できる汎用ソフト。プリンターによる宛名印刷も可能。家庭の住所録としても便利。(マニュアル付) | 4,000円 | PC-8001 | B | 1749 | |
| (32K) 仕入管理 | 毎日の仕入データを商品別、仕入先別に入力すると、月間の累計を計算し、プリントアウトする。商品は最大100、仕入先は20社までOK。カラー表示。(マニュアル付) | 3,500円 | PC-8001 | B | 1750 | |
| (32K) 販売管理 | 100品目の商品、20件の得意先を対象として、商品の販売を管理する。当月売上げを商品別、顧客別に分類し、プリンタに出力することも可能。(マニュアル付) | 3,500円 | PC-8001 | B | 1751 | |
| (32K) 請求・納品書作成 | 販売管理プログラムと組合わせて使うプログラム・販売管理」で作成したデータをもとに、各先別の納品書及び請求書を一般的フォーマットでプリント。(マニュアル付) | 3,500円 | PC-8001 | B | 1752 | |
| (32K) 見積書作成 | あらかじめ登録された20品目以内の商品の中から、任意に100品目指定選びだし見積書を作成する。品目指定のみで単価や合計はマイコンにおまかせ。(マニュアル付) | 4,000円 | PC-8001 | B | 1753 | |

| テープ名 | 内 容 | 定価 | 機種名 | 言語 | コード ナンバー | 注文 数 |
|----------------------------|---|--------|--------------|----|-------------|---------|
| 連立方程式計算 | 26元までの複雑な方程式をたどころに計算してくれるプログラム。計算結果はプリンタに打出しできる。 | 3,000円 | PC-8001 | B | 1754 | |
| KEY INPUT トレーニング | パソコン時代を迎え、スピーディーで正確なキー・インプットは、どうしても必要なテクニック。ノーマル・カナ・シフトの各モードで練習ができるプログラム。 | 3,000円 | PC-8001 | B | 1755 | |
| 売掛金管理 (32K) | このプログラムは、100件までの客先の貸日、支払日、売上額、入金額を登録しておき入金状況を管理することを目的としています。(マニュアル付) | 3,500円 | PC-8001 | B | 1944 | |
| 買掛金管理 (32K) | このプログラムは、100件までの仕入先の貸日、支払日、仕入金額、支払金額を登録し支払状況を管理することを目的としています。(マニュアル付) | 3,500円 | PC-8001 | B | 1945 | |
| 金 種 計 算 | 最大500人、1人、三億円までの金額についてそれぞれの金種を計算して、CRT画面又はプリンタに出力できます。(32K実装時) | 3,500円 | PC-8001 | B | 1946 | |
| クレジット計算 | クレジット計算をパソコンで計算させてみませんか。各回数に応じた手数料の率を登録しておいて商品データと回数、ボーナスを入力し毎月の支払額を計算する。 | 3,500円 | PC-8001 | B | 1947 | |
| 手形管理 (32K) | 100件の得意先に対して、手形の起算日、支払日、額面金額を登録しておき、支払日までの残り日数、支払期日を管理し、不渡りを防止することを目的としています。(マニュアル付) | 3,500円 | PC-8001 | B | 1948 | |
| 受注管理 (32K) | 100件の得意先それぞれの注文明細を登録しておき、納品済の品物、未納の品物に分類して、納入日、納入予定日、所要納期等をCRT画面又はプリンタに出力できます。(マニュアル付) | 3,500円 | PC-8001 | B | 1949 | |
| 発注管理 (32K) | 100件の仕入先それぞれの発注明細を登録しておき、受領済みの商品と、そうでない商品に分類して、納入日、納入予定日、納期のかかりすぎるものをCRT画面又はプリンタに出力します。(マニュアル付) | 3,500円 | PC-8001 | B | 1950 | |
| クロス集計 (32K) | 横最大10項目、縦20行までの表を5ページまで登録ができ、表の縦計、横計の集計を行う簡単なタテ、ヨコ計算で出来る多種多様の用途に応用が可能です。(マニュアル付) | 3,500円 | PC-8001 | B | 1951 | |
| カナ・ローマ字変換プログラム | カタカナで入力した文章を、ローマ字に変更してCRT画面又はプリンタに出力する。(マニュアル付) | 2,800円 | PC-8001 | B | 1952 | |
| ローマ字・カナ変換プログラム | ローマ字で入力した文章を、カタカナに変換してCRT画面又はプリンタに出力する。(マニュアル付) | 2,800円 | PC-8001 | B | 1953 | |
| 車 輛 管 理 (32K) | 50台までの車輛をそれぞれの走行距離、目的地、燃料補給回数、補給量等を登録して、車輛の管理をする企業の総務課向けのプログラムです。プリンタに上記データも出力することもできます。 | 3,500円 | PC-8001 | B | 1954 | |
| 工 数 計 算 (32K) | 1ヶ月ごと、あるいは一週間ごとの各作業員の労働時間、作業内容を入力して各作業の工数を計算する。 | 3,500円 | PC-8001 | B | 1955 | |
| 原 価 計 算 (32K) | 登録してある部品表の中から、必要な品物のみを引出して一つの作業の製造原価を計算する。 | 3,500円 | PC-8001 | B | 1956 | |
| DM発行システム | DMを多く出される商店や会社用に製作したのですが、家庭の住所録・電話帳がわりにもなります。顧客のランクを登録してランク別にDMをプリントアウトすることもできるため、会員・顧客管理にも使えます。顧客数250以内。 | 5,000円 | PC-8001 | B | 3750 | |
| DM発行システム | DMを多く出される商店や会社用に製作したのですが、家庭の住所録・電話帳がわりにもなります。顧客のランクを登録してランク別にDMをプリントアウトすることもできるため、会員・顧客管理にも使えます。顧客数250以内。 | 5,000円 | PC-8801 | B | 3600 | |
| ゲーム・ソフト for PC-8001 | | | | | | |
| レーダーサーチ | オアシス島にたてこもり、わずかに残されたレーダーを使って敵を攻撃します。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1914 | |
| ばぐごん | ばぐごんに見つからない様に、「ビッグミン君を誘導して助け出してあげてくれ。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1915 | |
| シリウスF | 未知の空間へ放り出されてしまった。異次元センサーを使い君は地球へ帰ることが出来るか。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1916 | |
| エアライフル | CRT画面の標的を、11発の弾丸で君は何点かせげけるかな? | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1917 | |
| キングタイガーⅢ PART1 | ドイツの最強タンク「キングタイガー」。迎え撃つシャーマン戦車。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1918 | |
| バトルバルカン | 君は宇宙パトロールの隊員だ。今日も地球を守るためイプシロン星の侵入を防げ! | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1919 | |
| ビッグアステロイド | アステロイドベルトへ迷い込んでしまった君!無事に地球へ帰還出来るか。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1920 | |
| ブラックホール | 新兵器プロトン砲を使い、様々な困難を乗り越え、ホワイトホールへ脱出しろ。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1921 | |
| 戦艦大和 | 第二次大戦も終りに近づき、特命を受けた戦艦大和は、沖繩に向け出発する。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1922 | |
| ドキドキすいか割り | 海水浴にやって来た君は、すいか割りを楽しんでいる。ところが…。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1923 | |
| アスロツク | 日本海溝で敵の潜水艦と遭遇した。上には戦艦、機雷が雨のように降ってくる。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1924 | |
| ワイルドスワット | 爆音を轟かせながら、暴走族絶滅の為、今日もパトロールに出なければならぬ。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1925 | |
| プラネットバルカン | 宇宙歴2999年。アルファ星系とベータ星系が遂に惑星間戦争に突入してしまった。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1926 | |
| ギャラクティカ 1 | ゴモラ軍との壮絶な闘いが始まる。スクリュウカノン砲で敵を破壊しろ! | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1927 | |
| ギャラクティカ 2 | 惑星イユリスの反乱だ。反乱軍は侵入者に対して無差別攻撃を加えてくる。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1928 | |
| ギャラクティカ 3 | 惑星デュオベータは太陽の重力変化の為絶滅の危機に瀕していた。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1929 | |
| バトルファイアー | せまりくる敵大船団。ターゲットスコープオープン! | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1930 | |
| CRTチェイサー PART1 | 宇宙警備艇は、今日も10ヶのチェックポイントを周らねばなりません。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1931 | |

| テープ名 | 内 容 | 定価 | 機種名 | 言語 | コード ナンバー | 注文 数 |
|-----------------|--|--------|--------------|----|-------------|---------|
| CRTチェイサー PART2 | 宇宙雷雷と目に見えない境界線に注意しながらチェックポイントを回って下さい。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1932 | |
| CRTチェイサー PART3 | 5000年も前の人類の埋蔵金が眠っている。探査装置をかついて、埋蔵金を探し当てて下さい。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1933 | |
| CRTチェイサー PRRT4 | 埋蔵金探しの途中で、あなたは地底の迷路に迷い込んでしまいました。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1934 | |
| マリンどんべえだあPART1 | 海洋ゴミ回収潜水艦は汚染の海を清掃中。しかし回収のゴミの中に時々不発弾も交っている。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1935 | |
| マリンどんべえだあPART2 | どんべえII世は外洋掃除の任務につきました。ところが何と、周りは海底火山が! | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1936 | |
| スカイドンべえだあPART1 | 大気汚染調査隊は、今日も調査に出かける。アッ!その雲はオキシダントのかたまりだ!! | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1937 | |
| スカイドンべえだあPART2 | 2機で回ることになったスカイドンべえ。うっかりするとニアミスを起こしますよ。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1938 | |
| スペースどんべえだあPART1 | エイリアンは惑星の陰にかくれています。目を皿の様にしてエイリアンを探して下さい。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1939 | |
| スペースどんべえだあPART2 | エイリアンはどんべえ1号を攻撃して来ます。奴らのミサイルはなかなか強力です。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1940 | |
| タマツキゲーム | クッションは全て計算したか?角度と強さが決ったら、さあGO!! | 3,000円 | PC-8001 | B | 1941 | |
| スペースランディング | 基地に戻って来た君は、これから宇宙ステーションザーIに着艦しなければならぬ。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1942 | |
| フューチャー | 突如出現するブラックホール、吸い込まれたら2度と生きては帰れない。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 1943 | |
| 侵略ゲーム | 大集団で迫ってくるガスト星人。直射、斜撃砲を使って撃ち抜き防戦するが、さて……。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1989 | |
| 大脱走ゲーム | サーチライトをうまくくり抜けても第2の難関が……。ランクも3段階と充実。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1990 | |
| 脱獄ゲーム | 矢や不気味に動く壁を飛びこえ、何人を脱獄させることができるか! | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1991 | |
| 七並べトランプ | トランプゲームの操作を3人のコンピュータ相手に楽しもう。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1993 | |
| 迷探偵ゲーム | 悪者3人の似顔絵をたよりに、通り過ぎる犯人をつかまえよう。 | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1994 | |
| ファイアー・インフェルノ | ビルが大火事さあたいへん。煙でだんだん通路が見えなくなる。さあ、どうする! | 3,000円 | PC-8001(32K) | B | 1995 | |
| スクランブルチェイサー | 追いつ追われつ、2人で楽しみ3倍増! | 3,000円 | PC-8001(32K) | BM | 3763 | |

言語・ソフト編 for MZ-80B

| | | | | | | |
|----------------------|--|---------|----------|---------|------|--|
| FORM-B | Tiny FORTRAN「FORM(フォーム)」がお認められたソフト。B面にはサンプルギャラクシーフォームが入っている。(マニュアル付) | 8,000円 | MZ-80K/C | F | 1709 | |
| HUBASIC | 16桁の倍精度演算、オートラインナンバー、高速演算ルーチンを採用、16進-8進が手軽に操作可能等々。強化BASIC言語のソフト(マニュアル付) | 8,000円 | MZ-80K/C | HUB | 1771 | |
| HU-BASIC COMPILER | 高性能言語HU-BASIC用の32Kバイトマシン語コンパイラ。120行分のコンパイル可能。最優化機能により実行時間が最少です。(マニュアル付) | 10,000円 | MZ-80K/C | M | 1785 | |
| HU-DBASIC | MZ80K/Cユーザー待望のHU-BASICプロシージャのスピーディなローディングで高性能上語HU-BASICを思うままに活用できる。(マニュアル付) | 16,000円 | MZ-80K/C | HU D | 1787 | |
| BASICテキストコンバータ | MZ-80BのBASICプログラムを80K/C用に交換します。80Bにあって80K/Cにないスタートメントはエラー表示されてLIST UPされます。またキャラクター関係や英小文字リバーヌ英文字は英大文字に自動的にコンバートされます。また1行80文字を越える場合も自動的にエラー表示されますので容易に修正が出来るようになっております。 | 3,500円 | MZ-80K/C | M | 1896 | |

ゲーム・実務トレーニング・ソフト for パソピア PA-7010

| | | | | | | |
|-------------|--|--------|-----------------|---|------|--|
| SS計算 | 学校などで使われる成績処理プログラム平均点、順位、偏差値などの統計をマイコンが処理してくれる。プリンタに打出すこともOK。 | 2,800円 | PA-7010 パソピア | B | 1200 | |
| 金種計算 | 経理課の悩みの種「金種計算」もこれで楽々!給料、ボーナスなどの計算はもちろん外勤社員の交通費立替分の支払いなど日常業務の合理化ができる。 | 2,800円 | PA-7010 パソピア | B | 1201 | |
| アルデバラ #1 | スタートレックをしのぐBASICゲームの決定版。 | 3,600円 | PA-7010 | B | 1202 | |
| スーパースタートレック | マイコンゲームの古典的名作、スタートレックのパソピア版。 | 3,800円 | PA-7010 | B | 1203 | |
| ピンゴ 25 | たて、横、ななめ、早く5列にならべた方が勝ち、あなたが勝つかパソピアが勝つか? | 3,600円 | PA-7010 | B | 1204 | |
| アニマルレッスン | マイコンは動物の知識を増やそうと必死。マイコンを動物学者にしてしまおう。 | 3,000円 | PA-7010 | B | 1205 | |
| 頭の体操 No.1 | 計算能力、判断力、敏速性、記憶力の四つのジャンルをテストします。 | 3,000円 | PA-7010 | B | 1206 | |
| 頭の体操 No.2 | 頭の体操No.1の内容を中級クラスまでアップしたプログラム。 | 3,200円 | PA-7010 | B | 1207 | |
| 頭の体操 No.3 | 頭の体操No.1、No.2では物足りないという天才向け。これで高得点が取れたら尊敬します。 | 3,400円 | PA-7010 | B | 1208 | |
| キーボードレッスン | スピーディに正確なインプットをするためのトレーニング用ソフトウェア。 | 3,200円 | PA-7010 | B | 1209 | |
| ハンゲーム | マイコンが指定するシークレット・ワードをあなたが当てるゲームです。 | 2,800円 | PA-7010 | B | 1210 | |
| 殿様ゲーム | あなたはエゾの国の大将。10年間国家の運営をまかされた。 | 2,800円 | PA-7010 | B | 1211 | |
| 株式売買ゲーム | 札幌証券取引所の有名5銘柄の相場を50日間取引する。 | 2,800円 | PA-7010 | B | 1212 | |
| チェッカー | 相手のコマを飛びこすとコマが取れる「チェッカー・ゲーム」のマイコン版。 | 3,000円 | PA-7010 | B | 1213 | |

| テープ名 | 内 容 | 定価 | 機種名 | 言語 | コード ナンバー | 注文 数 |
|----------------|--|--------|-----------------|----|-------------|---------|
| 業務用金種計算 | 最大500人、1人、三億円までの金額についてそれぞれの金種を計算して、CRT画面又はプリンタに出力できます。 | 4,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1262 | |
| クレジット計算 | クレジット計算をパソコンで計算させてみませんか。各回数に応じた手数料の率を登録しておいて商品データと回数、ボーナスを入力し毎月の支払額を計算する。 | 4,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1263 | |
| 手形管理 | 100件の得意先に対して、手形の起算日、支払日、額面金額を登録しておき、支払日までの残り日数、支払期日を管理し不渡り防止することを目的としています。(マニュアル付) | 4,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1264 | |
| 受注管理 | 100件の得意先それぞれの注文明細を登録しておき、納品済の品物、未納の品物に分類して、納入日、納入予定日 所要納期等をCRT画面又はプリンタに出力できます。(マニュアル付) | 4,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1265 | |
| 発注管理 | 100件の仕入先それぞれの発注明細を登録しておき、受領済みの商品と、そうでない商品に分類して、納入日、納入予定日、納期のみをCRT画面又はプリンタに出力します。(マニュアル付) | 4,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1266 | |
| クロス集計 | 横最大10項目、縦20行までの表を5ページまで登録ができ、表の縦計、横計の集計を行う簡単なタテ、ヨコ計算が出来る多種多様な用途に応用が可能です。(マニュアル付) | 4,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1267 | |
| カナ・ローマ字変換プログラム | カタカナで入力した文章を、ローマ字に変換してCRT画面又はプリンタに出力する。(マニュアル付) | 3,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1268 | |
| ローマ字・カナ変換プログラム | ローマ字で入力した文章を、カタカナに変換してCRT画面又はプリンタに出力する。(マニュアル付) | 3,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1269 | |
| 車輛管理 | 50台までの車輛をそれぞれの走行距離、目的地、燃料補給回数、補給量等を登録して車輛の管理をする企業の総務課向きのプログラムです。プリンタに上記データを出力することもできます。 | 4,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1270 | |
| 工数計算 | 1ヶ月ごと、あるいは一週間ごとの各作業員の労働時間、作業内容を入力して各作業の工数を計算する。 | 4,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1271 | |
| 原価計算 | 登録してある部品表の中から、必要な品物のみを引出して一つの作業の製造原価を計算する。 | 4,000円 | PA-7010 パソピア | B | 1272 | |

ゲーム・ソフト for PC-6001

| | | | | | | |
|--------------|---|--------|--------------|----|------|--|
| ピンゴゲーム | コンピューター相手にマス目つぶし。 | 3,200円 | PC-6001 | BM | 1000 | |
| アルデバラン #1 | SFストーリー・ゲームのPC-6001版。 | 3,200円 | PC-6001 | BM | 1001 | |
| チェッカー | 相手のコマを飛びこすとコマが取れるチェッカーゲーム。 | 3,000円 | PC-6001 | BM | 1003 | |
| 株式売買ゲーム | 相場師としてのウデマエをためすいいチャンス! | 3,000円 | PC-6001 | BM | 1006 | |
| スペースシューティング | UFOをレーダースクリーンでとらえて撃破。ジョイスティック可。 | 3,400円 | PC-6001 | BM | 1007 | |
| 医は算術なり | ハタで見るほどお医者さんも楽ではないですね。 | 3,000円 | PC-6001 | BM | 1009 | |
| 大戦車突破作戦 | マシン語によるタンクゲーム。ジョイスティック可。 | 3,800円 | PC-6001 | BM | 1010 | |
| バルチック艦隊 | バルチック艦隊接近!砲台を死守せよ。ジョイスティック可。 | 3,200円 | PC-6001 | BM | 1042 | |
| アステロイドエクスプレス | 飛交う小惑星をかいくぐり、どこまで行けるかな。ジョイスティック可。 | 3,400円 | PC-6001 | BM | 1043 | |
| プロレーサー | ゲームセンターでおなじみのカーレーサー。ジョイスティック可。 | 3,200円 | PC-6001 | BM | 1044 | |
| タイタンファイター | タイタンの侵入者から地球を守れ!地球の運命は? | 3,200円 | PC-6001 | BM | 1045 | |
| F X 空中戦 | バリエーションの中で何機コアファイターを破壊出来るか。ジョイスティック可。 | 3,200円 | PC-6001 | BM | 1046 | |
| スーパーブロックくずし | ブロックくずしの超高速版。パドルの大きさと、球速は調整可。 | 3,000円 | PC-6001 | BM | 1025 | |
| U・F・Oくずし | ブロックに囲まれたUFOを撃破して下さい。 | 3,000円 | PC-6001 | BM | 1026 | |
| 五目ならば | パピコン相手に五目ならばはかが。 | 3,000円 | PC-6001 | BM | 1027 | |
| クラッシュ・ラリー | 邪魔カーの追跡をかわしながら、何個のポイントマークをとることができるか。 | 2,800円 | PC-6001 | BM | 3102 | |
| UFOゲーム | 敵円盤は高性能ランダム走行メカを備えている。当たればビーム砲! | 2,800円 | PC-6001 | BM | 3105 | |
| スピット・ファイヤー | 新鋭機にドイツ空軍の複葉機が襲いかかる。撃墜王になることができるか。 | 2,800円 | PC-6001 | BM | 3106 | |
| ギャラクティカ① | 宇宙戦艦ギャラクティカに悪名高きゴモラがミサイル攻撃をしかけてきた。 | 2,800円 | PC-6001 | BM | 3107 | |
| モナコ・グランプリ | 強豪レーサーがデットヒート。スリッパゾーンも待ちうける。 | 2,800円 | PC-6001 | BM | 3108 | |
| ディープ・スキャン | 我戦艦が敵国の戦闘水域に入ってしまった。水面下は敵潜水艦ばかり。 | 2,800円 | PC-6001 | BM | 3109 | |
| ばくごん | 敵は“赤べえ”だ。エネルギーカプセルを次々食べて突激! | 2,800円 | PC-6001(32K) | BM | 3110 | |
| バグ・パニック | 奇怪な虫が島のあちこちに出没。その上強暴な土人が襲ってくる。 | 2,800円 | PC-6001 | BM | 3111 | |
| エイリアン | そびえる7階建てのエイリアン屋敷。君の武器は如意棒とずばぬけたジャンプ力だけ。 | 2,800円 | PC-6001(32K) | BM | 3112 | |
| フォボス | 火星衛星フォボスに隠された4つの異次元の穴。地球を襲うラムダ星人の侵入を防げ。 | 2,800円 | PC-6001 | BM | 3113 | |
| ビルディング・ホッパー | 逃げる道は屋上だけだ。駆け上がる先からゴロゴロ転ってくる障害物。 | 2,800円 | PC-6001 | BM | 3114 | |
| ブラックボックス | 不思議な箱にかくされたボールをレーザービームでうまく発見できるか! | 2,500円 | PC-6001 | BM | 3104 | |

Dempa マイコンソフト for MZ-1200

K2E・K・K2・Cにも使用出来ます。

| ソフト名 | 定価 | 言語 | 注文数 |
|-------------------------|-------|-----|-----|
| ボーリング 1841 | 2,500 | B | |
| スロットマシン 1842 | 2,500 | B | |
| スタートレック 1843 | 2,800 | B | |
| ヤシの実落とし 1844 | 2,500 | B | |
| 価値判定 1845 | 3,000 | B | |
| 金種計算 1846 | 2,500 | B | |
| パチンコ 1847 | 3,000 | B | |
| ベースボール 1848 | 2,800 | B | |
| 殿様ゲーム 1849 | 2,500 | B | |
| バリケード 1850 | 2,500 | B | |
| 水泳 1851 | 2,500 | B | |
| ブロックズシ 1853 | 2,500 | B | |
| アニマルレッスン 1854 | 2,800 | B | |
| マーじゃん 1855 | 3,000 | B | |
| 陣取りゲーム 1856 | 2,600 | B | |
| さるも木から落ちる 1857 | 2,600 | B | |
| チェッカー 1858 | 2,800 | B | |
| ポーカー 1859 | 3,000 | B | |
| 雀球 1860 | 3,000 | B | |
| 野球拳 1861 | 2,800 | B | |
| ブラックジャック 1862 | 3,000 | B | |
| ダービー 1863 | 2,800 | B | |
| 英会話レッスン 1864 | 2,800 | B | |
| スーパーゴルフ 1865 48K | 3,800 | B | |
| ハングマン 1866 | 2,800 | B | |
| D-DAY 1867 | 3,000 | B | |
| アルデバラン #1 1868 | 3,000 | B | |
| アルデバラン #2 1869 48K | 3,500 | B | |
| 戦国軍団 1870 | 3,000 | M | |
| 月面着陸 1871 | 2,800 | B | |
| カンニング大作戦 1872 48K | 3,000 | B | |
| スクランブル 1873 | 3,000 | B | |
| モンタージュ 1874 | 2,500 | B | |
| 株式売買ゲーム 1890 | 3,000 | B | |
| アステロイド 1891 | 3,000 | F | |
| QSO整理 1877 | 3,500 | M | |
| RAM TEST 1878 | 2,500 | M | |
| NEW テンキー&ファンクションキー 1879 | 3,800 | M | |
| MZ-TONE 1880 | 3,000 | F | |
| 在庫管理 1881 | 3,000 | B | |
| 多角形の面積計算 1882 | 3,000 | B | |
| ローン計算 1883 | 2,800 | B | |
| 多元連立方程式 1884 | 2,800 | B | |
| 表集計 1885 | 2,800 | B | |
| SS計算 1886 | 2,800 | B | |
| ニュートン法 1887 | 2,800 | B | |
| Z-80/TRACER 1888 | 6,000 | M | |
| 顧客管理 1889 | 4,000 | M | |
| バレーボール 1756 48K | 4,200 | HuB | |

| | | | |
|---------------------|-------|---|--|
| スネーキー 3450 | 3,000 | M | |
| エイリアン 3451 | 3,000 | M | |
| バグファイヤー 3452 | 3,000 | M | |
| パックマンファイト 3453 | 3,000 | M | |
| 恐怖のエイリアン 3454 | 3,000 | M | |
| クレージーダンゴ 3455 | 3,000 | M | |
| ポラリス 3456 | 3,000 | M | |
| レーダーパックマン 3457 | 3,000 | M | |
| ドッグファイト 3458 | 3,000 | M | |
| UFOくずし 3459 | 3,000 | M | |
| スターファイヤー 3460 | 3,000 | M | |
| ダンゴ 3461 | 3,000 | M | |
| DON'Tストップ 3462 | 3,000 | M | |
| ニューラリーX 3463 | 3,000 | M | |
| アルカディア、アルカディウム 3464 | 3,000 | M | |

for PC-6001

入門者向けアプリケーションソフト

| ソフト名 | 定価 | 言語 | 注文数 |
|--------------------|-------|----|-----|
| 金種計算 1801 | 2,800 | B | |
| ローン計算 1802 | 2,800 | B | |
| SS計算 1803 | 2,800 | B | |
| ニュートン法 1804 | 2,800 | B | |
| 多元連立方程式 1805 | 2,800 | B | |
| 測量計算 1806 | 2,800 | B | |
| 数学レッスン 1807 | 2,800 | B | |
| アルファベットのおけいこ 1810 | 2,800 | B | |
| キーボードレッスン 1811 | 2,800 | B | |
| 9×9レッスン 1812 | 2,800 | B | |
| たし算引き算 1813 | 2,800 | B | |
| デジタル時計 1818 | 2,800 | B | |
| 世界時計 1819 | 2,800 | B | |
| マイコン・キューブ 1821 | 2,800 | B | |
| 殿様ゲーム 1822 | 2,800 | B | |
| ハングマン 1823 | 2,800 | B | |
| 陣取りゲーム 1824 | 2,800 | B | |
| ベシク・レッスン No.2 1829 | 2,800 | B | |
| ベシク・レッスン No.3 1830 | 2,800 | B | |
| 英単語レッスン 中1用 1833 | 2,800 | B | |
| 英単語レッスン 中3用 1835 | 2,800 | B | |
| 英単語レッスン 初心者 1836 | 2,800 | B | |
| 頭の体操 No.1 1837 | 2,800 | B | |
| 頭の体操 No.2 1838 | 2,800 | B | |
| 頭の体操 No.3 1839 | 2,800 | B | |
| バリケード 1840 | 2,800 | B | |

DEMPAマイコンソフト全国取

北海道・東北

名寄ラジオ商会
システムインITSUKU旭川
メディア旭川
フックス本 和店
富貴堂
そうご電器 旭川店
つうけんテレコンショップ旭川
文房具ショップなかもる
つうけんテレコンショップ釧路
光洋無線電機北見店
マイコンセンター 函館店
ニチイ室蘭店
長崎屋函館店
長崎屋室蘭中央店
長崎屋苫小牧店
そうご電器ニューチカ店
㈱三城事務機
マイコンプラザビックベン
パソコンソフト札幌
ニチイ藻田店
ニチイ手稲店
㈱中原電気商会
旭屋 札幌店
紀国屋 札幌店
㈱電巧堂 新町プラザ店
青森電子サービス
電巧堂チェーン㈱八戸店
電巧堂チェーン㈱弘前店
秋田コミュニケーション㈱
電巧堂チェーン㈱秋田本店
マイコンショップ東名電子
菅原デンキ
ホビーショップメカーノ
ハムショップTCS
マイコンショップコマツ
仙台バイトショップ
ヒロセマイコンプラザ
庄子デンキ長町本店
そうご電器 仙台店
アムス西武 仙台店
石巻マイコンセンター
アルダン
マイコンショップラカミ
精工堂
イワテマイコンセンター
東高電機
電巧堂チェーン㈱
システムイン福島
若松ラジオセンター
いわきマイコンショップ
新栄堂書店
マニ書房
モリタ
郡山西武ブックセンター
南ヤマト無線
若松電子
アベックス
マイコンセンター会津
㈱長崎屋福島店
㈱長崎屋会津若松店

01654-2-2385
0166-26-2250
0166-33-3300
0166-23-6211
0166-25-3515
0166-22-0661
01232-6-3466
0154-52-1161
0157-22-2111
0138-51-8717
0143-45-1414
0138-45-3810
0143-29-3810
0144-36-3810
011-231-4133
011-271-9311
011-271-2321
011-222-2969
011-571-4121
011-684-2121
011-261-6511
011-241-3007
011-231-2131
0177-23-2356
0177-43-6175
0178-44-4111
0172-34-2606
0186-49-3733
0188-34-3151
0236-41-1101
0236-22-3355
0198-22-4183
0222-66-7681
0222-25-5290
0222-33-0256
0222-25-3073
0222-48-1156
0222-66-6212
0222-64-0111
0225-94-1124
022294-3-4430
0226-24-3125
0193-22-3495
0196-54-3359
0196-54-2772
0425-22-2621
0424-26-2711
0426-23-0513
0426-22-1191
0426-23-3481
02443-5-4336
0249-34-6161
0249-22-2262
0242-28-0149
0245-58-5523
0242-24-0213
0245-21-3810
0242-28-3810

計測技研
オフィスオートメーション研究所
橋本デンキ販売㈱
㈱クリマデンキ 本店
東芝パソコンサロン大宮
㈱マツダ商事
南山形電器商会
神戸楽器
㈱ニューライフ
南大竹文具店
群産産業
群馬システム通信
㈱クリマデンキ デンキセンター
㈱クリマデンキ太田店
㈱クリマデンキ本庄店
スガヤ電機
プログラムバンク
山三事務機㈱ 高崎営業所
イソノ技研㈱
㈱伊勢崎Byteショップ
伊藤商事㈱ 前橋店
㈱広広
関東スペースコントロールズ南
サカキ
アサヒ商会
たけのうち電器
伊勢崎Byteショップ
サカキ駒形ハイパス伊勢崎店
伊藤商事㈱ 前橋支店
タ・カーボ
南上岡テレビサービス伊勢崎店
両毛通信㈱
光栄マイコンシステム
山三事務機㈱ 高崎営業所
細田電器学園店 マイコン部
松山田電機
SIS-IN 水戸
マイコンショップ ユニカ
デンケン
勝田オーディオセンター
マイコンショップCAT
マイエスデイトラブリ 筑波事業所
マイコンショップ ベース
㈱システムポート 筑波
南北島電気商会
井沢電器
パソコンコンピュータプラザ
サシショー
㈱中島無線電機
㈱カナデン
㈱クラブ南口店
坂田サービスストア
三協電機工業㈱
柳田OAショップ
㈱大崎電機商会
㈱島商会
南モリタ無線
民生電気㈱
㈱ヌマニウ
システムイン宇都宮
㈱アツマ家電
東京北電気㈱新潟店
マイコンハスアルファ
OAランドCEO
紀伊国屋 新潟店
㈱雄電社
㈱エスエフシー新潟
㈱エスエフシー新潟長岡営業所
南昭和商会
システムエース
コンピュータシステム
ニエズ
長岡ハムセンター
コスモス新潟
システムイン新潟
㈱吉野屋商店
マルカ電機機
㈱新屋商店
㈱NSI 本町店
㈱NSI 木田店
㈱小松電機
新潟ハイムセンター
新潟マイクロコンピュータ
BSNOA プラザ
川又書店
十字屋電子システムセンター

0286-24-5010
0286-24-5010
0286-22-0301
0495-24-3219
0486-51-1100
0277-47-1231
0277-2-1415
02748-2-3059
02976-4-2031
0270-25-5550
0270-23-4818
0272-33-8626
0272-32-0110
0276-46-0394
0495-24-3219
0272-63-2559
0273-63-3234
0273-61-8848
0272-24-8890
0270-23-2302
0272-51-5255
0270-25-1415
0277-43-0132
0272-62-1500
0273-63-1111
0278-2-3653
0270-23-2302
0270-23-5151
0272-51-5255
02737-2-1671
0270-44-4397
0284-41-8695
0284-21-2108
0284-44-1581
0273-61-8848
0298-51-2667
02876-2-1536
0292-31-0022
0292-26-9198
0292-26-1927
0292-21-9674
0292-74-8111
0294-24-2777
0298-51-8070
0292-26-3867
0298-52-4141
02962-8-0050
0283-3-2690
0283-4-8313
02876-2-1536
0284-41-3327
0276-63-5806
0276-45-4835
0276-45-1321
0282-22-0968
0284-44-1586
0284-62-0357
02973-5-8380
02974-2-2657
0283-3-1611
0273-61-4540
02858-2-3375
0286-21-1162
0283-3-1224
0252-43-1400
0252-71-9035
0252-43-5101
0252-41-5281
0258-32-2646
0252-66-2233
0258-35-0189
02595-7-3121
02563-5-5431
02563-5-5795
02555-2-0514
02543-3-2234
0258-32-8661
0252-44-6328
0252-25-0895
02572-3-3171
02575-2-0346
02565-2-1580
02572-4-7895
0255-22-0283
0255-22-2441
02577-2-2252
0252-45-4939
0252-43-0818
0252-43-0334
0292-24-2047
0263-35-3471

関東・甲信越

アサヒ電子部品
そめや無線
藤岡電機
アルコジャパン
第一無線工業
データコントロール吉村
マイコンセンター茅野
マイコンプラザ上田
マイコンショップ松本
鈴木電興 長野支店
システムイン信州 長野OAセンター
松本OAセンター
松本OAセンター
松本電子部品商会 長野店
松本電子部品商会 飯田店
マイコンシティ飯田
㈱倉沢科学
中央無線商会
マイコンショップ諏訪
マイコンセンター九信
エムシステムズ
システムズ
神戸無線

0262-26-045
0262-24-1629
02627-3-1507
02664-2-2022
0268-27-6624
02657-8-6448
02667-3-5270
0268-27-8778
0263-27-1903
0263-26-8662
0262-27-6136
0263-36-5301
02676-8-2777
0262-44-2050
0265-24-6871
0265-52-2195
0262-34-5661
02657-8-7628
02 67-3-3248
02665-2-3287
0552-32-1451
0552-32-1391

宇都宮市桜2-1-30
宇都宮市桜3-2-17
宇都宮市馬場通り1-1-10
本店市七件町2701-74
大宮市御引2丁目285-1 立之ビルF
桐生市福寿町3-20
山田郡大間々町6 914
群馬県甘楽郡下仁田町大字下仁田360-13
宇都宮市出山145
伊勢崎市本町1番18号
伊勢崎市日及出町76
前橋市三俣町2-17-10
前橋市本町1-2-21
太田市飯田町市民会館前
本庄市七件町2701-74
前橋市天川町1667-22
高崎市飯塚町17-1 高義ビルF
高崎市間屋町2-8-11
前橋市西片貝町5-15-21
伊勢崎市今井町755
伊勢崎市間屋町2丁目1-1
伊勢崎市今泉町2-401
桐生市福寿町4-16
高崎市間屋町1-10-26
高崎市間屋町2-8-2
沼田市東原町1820
伊勢崎市今井町755
伊勢崎市蓮取町464-3
前橋市間屋町2丁目1-1
群馬県群馬町金古415-3
伊勢崎市波志江町1-4233 4133
足利市西砂原後町1199
足利市今福町215
足利市伊勢町2-1-15
高崎市間屋町2-8-11
新潟市東区吉妻3丁目 筑波研究学園都市
黒根町高砂町4-17
水戸市泉町1-2-4
水戸市城南町3丁目16-21
水戸市城南3-3-26
水戸市水戸1-66-1
勝田市東山川3山1446 1426
日立市鹿沼市1-14-7 銀座通り永井ビル2F
筑波郡谷田郡小野崎町小池180-1
水戸市南町1-2-22 みとサントピア6F
新潟市桜花村久保1-18-3
下館市女方5番地
佐野市伊賀町635-2
佐野市天神町778
黒根町高砂町4-17
足利市大町442
邑楽郡大泉町小泉2182
太田市南1 善衝
太田市小舞木町297
栃木県日之出町4-10
足利市家富町2330大貫学園1F
足利市兼重町581
岩井市岩井2879
結城郡石下町新石下298
佐野市万町2891
高崎市間屋町2-4-5
真岡市並木町3-2-5
宇都宮市本町13-17 塚田ビル4F
佐野市植木町1166
新潟市東大通1-8-32
新潟市牡丹山3-2-9
新潟市鏡2-10-6
新潟市万代町1-3-30
長岡市表町2-3-3
新潟市間屋田町1丁目13
長岡市表町上町2丁目5-14
佐野郡佐和田町東大通り
三条市北保2-1-40
三条市荒町1-12-30
三条市寺町331-1
北蒲原郡加治川村下坂町436
長岡市柏町5丁目3-32
新潟市花園町1-3-7 花園ビル2F
新潟市東中通2番町291 司ビル2F
柏崎市茨目2-1-2
北蒲原郡小出町大字小出島519
加茂市仲町2-3
上越市本町1310 木田ビルF
新潟県南魚沼郡六日町76-19
新潟市堀の内45
新潟市鏡1丁目1-7 田辺ビル2F
新潟市東大通1丁目3-1 帝石ビル別館
水戸市泉町2-2-31
松本市中央3-2-7

取扱店一覧表

お求めは当社、特約販売店でどうぞ。

マイコン HAT
 ベルコム
 システムポート 筑波
 なみき書店
 マルスマ電機株式会社
 ムラウチ
 久美堂本店
 久美堂 小田急店
 シンガール
 コンピュータランド立川
 システムインテグレーション 立川
 ひまわり電機
 LAOX 吉祥寺店
 柳ミックシステム
 LAOX 三鷹店
 京葉システム株式会社
 京葉システム販売部
 関口商事
 株式会社アサノ
 アーネネ市川
 LAOX 船橋ららぽーと店
 東京旭屋書店 船橋店
 ジャスコ成田店
 イトーヨーカドー船橋店
 LAOX 市原店
 家電のササキ
 ナショナルの田島
 新光事務機株式会社
 マイコンショップ 狹山
 福岡無線機
 ケンツマイクロコンピュータシステムズ
 柳杉本電器
 コクサイパソコンセンター
 日本マイコンセンターと野
 ハナック
 パソコンロービー NTK 品川
 富久無線
 三省書店
 旭屋書店 渋谷店
 コンピュータブックセンター
 大盛堂書店
 紀伊国屋 新宿店
 紀伊国屋書店アドホック店2F
 書泉グランデ
 COM
 マイコンコンピュータ SHINKO
 ワールドゼア
 LAOX 新宿店
 LAOX 本店
 真光無線機
 ロケット本店
 ロケット 3号店
 水谷電機工業株式会社
 音電子 電機01
 普賢電子
 小沼電気
 KOYO バイトショップ
 関東Byteショップ
 角田無線電気パーツガーデン
 テックハイコンセンター
 垂土電子
 第一家庭電器マイコン相談室
 " マイコン相談室
 旭屋書店 池袋店
 袋武西武マイコンコーナー
 ヤマキワ テクニカ店
 " 世田谷店
 電化スーパー太陽 用賀店
 九善徳
 八重洲ブックセンター
 東武デパートマイコンコーナー
 電文堂書店 駅ビル店
 日本インターナショナル整流器
 一清電気
 電化スーパー太陽 戸越店
 東急ハンズ
 かまくら書店
 丸井 新宿本店
 丸井 中野本店
 丸井 渋谷店
 丸井 池袋西口店
 丸井 吉祥寺店
 丸井 町田店 町田店
 丸井 藤沢店
 丸井 横浜店
 丸井 横浜須賀店
 テック
 渡辺家庭電器商会
 緑屋 渋谷店
 緑屋 北千住
 緑屋 藤沢店
 平安堂書店
 藤屋 平塚店

東茨城郡美野里町 羽鳥5276
 日立市千石町1-3
 新治郡桜村 天久保1-18-3
 鹿島郡神栖 知手すずらん通り
 取手市新町5-17-17
 八王子市大和田11-5-121
 町田市原町6-11-10
 町田市原町6-12-20 小田急8F
 八王子市中町7-7 西川ビル3F
 立川市堀町1-19-3
 立川市錦町1-1-23
 武蔵町山市大南2-47-19
 武蔵野市吉祥寺南町1-20-3
 船橋市吉祥寺南町2-2-4
 三鷹市野崎198
 千葉市新千葉2-1-5 小川第一ビル
 流山市江戸川台東2-7
 千葉県柏市旭町1-3-3
 夷隅郡大多喜町大多喜駅前通り
 市川市市川1-4-10
 船橋市浜町2-1-1 ららぽーと2F
 船橋市本町7-1-1 船橋東武V5V5F
 成田市東町151-1
 船橋市本町7-6-1
 市原市五井町2343-1
 鴨川市横濱292
 行田市行田3-3
 熊谷市新島148
 狭山市入川3143-48
 川越市蓮雀町3-2
 ケンツマイクロコンピュータシステムズ 大里 江城南村押切3632-1
 埼玉県富士見市鶴間2662
 上福野町上福野1-2-4
 与野市上落合601
 港区西新橋2-3-2 ニュー栄和ビル
 港区高輪3-25-29 前川ビルF
 千代田区外神田1-13-1 2F
 千代田区神田神保町1-1
 渋谷区宇田川町
 渋谷区渋谷2-22-10 タキサワビル8F
 渋谷区神南1-22-4
 新宿区新宿3-17-7
 新宿区新宿3-17-7
 千代田区神田神保町1-3
 千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル
 千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル
 新宿区西新宿1-16-10
 新宿区西新宿3-15-16
 千代田区外神田1-2-9
 千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F
 千代田区外神田1-14-1
 千代田区外神田1-4-6
 千代田区外神田1-15-6
 千代田区神田駿河台2-4
 中野区中野3-34-24 千野ビル3F
 千代田区外神田1-15-16
 千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館
 千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館4F
 千代田区外神田3-13-8 3F
 千代田区外神田1-8-1
 千代田区外神田3-10-7 第2北沢ビル
 千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F
 新宿区西新宿1-26-2 新宿野村ビル82F
 豊島区西池袋1-1-25 東武デパート10F
 豊島区南池袋1-28-1 西武百貨店内
 世田谷区千歳台3-20-1
 世田谷区用賀4-14-22
 中央区日本橋2-3-10
 中央区八重洲2-5-1
 豊島区西池袋1-1-25 東武デパート7F
 大田区山王2-1-5
 品川区西五反田7-22-17 TOCBF
 品川区戸越2-5-5
 品川区戸越1-19-15
 渋谷区宇田川町12-18 東急ハンズ6F
 鎌倉市大船1-24-1
 鎌倉市新宿3-30-16
 中野区中野3-34-27
 渋谷区神南1-22-6
 豊島区池袋3-28-13
 武蔵野市吉祥寺南町1-7-1
 町田市原町6-11-6
 藤沢市藤沢559
 横浜市中区伊勢崎町1-3-3
 横浜須賀野村2-4
 足立区関原3-6
 中野区上高田2-40-4
 渋谷区道玄坂2-29-5
 足立区千住2-25
 藤沢市藤沢391
 葛飾区新小岩1-48-2
 平塚市紅谷町2-3

02994-6-3511
 0294-37-1331
 0298-52-4104
 02999-6-1855
 02977-4-1311
 0246-42-6211
 0427-23-7088
 0426-25-9960
 0425-27-7037
 0425-27-3211
 0425-64-8165
 0422-21-3437
 0422-46-7407
 0422-32-3741
 0472-46-2194
 0471-54-1111
 0471-44-3355
 04708-2-2647
 0473-26-3311
 0474-34-3971
 0474-24-7331
 0476-74-2311
 0436-21-5331
 04709-2-1323
 0485-56-2623
 0485-24-5051
 0429-58-1151
 0429-22-0362
 0485-36-1155
 0492-51-3111
 0492-66-5591
 0488-52-1213
 03-595-1057
 03-445-5071
 03-255-1721
 03-293-3441
 03-476-3971
 03-499-3064
 03-463-0511
 03-354-0131
 03-354-0131
 03-295-0011
 03-251-8951
 03-251-1523
 03-342-8523
 03-350-1241
 03-253-7111
 03-253-5085
 03-257-0606
 03-257-0347
 03-253-4341
 03-293-9711
 03-382-8800
 03-251-2311
 03-255-6504
 03-253-5264
 03-253-8121
 03-255-2741
 03-255-9515
 03-253-7948
 03-346-2381
 03-986-0311
 03-981-0111
 03-253-2111
 03-483-3111
 03-709-0981
 03-272-7211
 03-281-1811
 03-775-3851
 03-494-2411
 03-783-9301
 03-787-6481
 03-464-4604
 0467-46-2619
 03-354-0101
 03-382-0101
 03-464-0101
 03-989-0101
 0422-48-0101
 0427-28-0101
 0466-27-0101
 045-661-0101
 0468-25-0101
 03-887-9592
 03-387-0569
 03-463-3411
 03-882-6301
 0466-25-7511
 03-655-5988
 0463-21-5200

リンカーン
 サンライツビル店
 サンライツ立川店
 中本無線
 株式会社
 ベーシックシステム
 株式会社 西口鶴屋町店
 栄光マイコンシステム 日吉店
 トヨムラ 横浜店
 LAOX 厚木店オーディオ館
 株式会社マサキヤ
 足柄ハムセンター
 緑ハムセンター
 ヤマギワ 横浜店
 工人舎
 L 商会 横浜西口店
 L 商会 上大岡店
 L 商会 藤沢店
 L 商会 南部市場店
 L 商会 小田急相模原店
 株式会社デンキ
 ウエムラオーディオ
 日蓮機
 L 商会長者町店
 多田屋セントラルプラザ店
 アイブックス
 ヤマト書房西館店

相模原市上鶴間2888竹梅ビル
 千代田区九ノ内2-4-1 丸ビル2F
 立川市曙町2-7-20 カメヤビル
 神奈川県津久井郡城山町川原1007
 横浜市緑区中山町632-2
 横浜市西区南幸2-7-12 石辺ビル5F
 横浜市神奈川区鶴屋町1-1
 横浜市港北区日吉本町1876
 横浜市中区松影町1-3-7
 厚木市中町4-16-6
 茅ヶ崎市新栄町12-3
 神奈川県足柄上郡大井町金子1624-3
 横浜市緑区つつし丘36-10
 横浜市中区羽衣町2-5
 横浜市中区松影町2-7-21
 横浜市神奈川区鶴屋町1-1
 横浜市港南区上大岡西1-10
 藤沢市藤沢92
 横浜市金沢区富岡2555
 相模原市相模原4-24-32
 新座市東北2-31-15
 小田原市内城2-21
 横浜市西区南幸2-15-5
 横浜市中区磯町1-5
 千葉市中央3-17-1
 品川区上大崎3-1-4 コスミビル1階
 田原市蒲田駅ビル西館6階
 静岡市紺屋町6-7
 福井市中央1-4-18
 富山市総輪3-2-24
 金沢市片町2-1-7
 静岡県藤枝市日沼1-15-46
 静岡市八幡1-4-36
 沼津市上本通8号
 浜松市板屋町390 0
 浜松市鍛冶町15 西武百貨店浜松店5F
 浜松市青木町286
 信濃県重信町東横町山下19-3
 静岡市清水区2-5
 沼津市新宿町17-4
 名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンター1F
 名古屋市碧南中央駅2F
 愛知県市錦町2-3
 愛知県金山町5-88
 一宮市栄2-3-6
 名古屋市中区栄2-13 タカラビル5F
 四日市市諏訪栄町3-7
 四日市市九の城町4-20
 四日市市磯の森1-12
 津市九の内31-20 2F
 名古屋市中区栄3-32-28
 名古屋市中区栄3-17-15 PAXビル
 名古屋市中区大須3-30-86
 名古屋市中区大須3-27-7 サンサカエビル
 名古屋市中区大須3-30-86
 名古屋市中村区名駅4-23-11
 岡崎市本町通2-10
 岡崎市矢作町寿59-12
 豊田市土橋町7-89-1
 名古屋市中区錦3-15-13 セントラルパーク
 名古屋市中村区名駅1-2-2 近鉄ビル6F
 名古屋市中村区東山通4-2-1
 名古屋市昭和区準人町7-1
 名古屋市中区大須3-30-86
 名古屋市中区香呑町6-56
 小牧市曙町115
 春日井市藤川町7-1
 刈谷市桜町1-24
 豊橋市広小路1-6
 大垣市栄町56-1
 美濃加茂市太田町2736-1
 高山市下一之町124
 恵那市大井町291-13
 岐阜市鹿島町8-43 錦声ビル2F
 岐阜市金宝町2-6 森森ビル2F
 岐阜市神田町4-9
 岐阜市金町7-8
 岐阜市加納清水町2-11-3 常川ビル
 各務原市那加信長町3
 各務原市藤原三柿野町2-10
 岩倉市本町下市場125
 松阪市黒田町106
 福井市学園2-1-5
 富山市室通通り1-3-8
 金沢市高岡町7-22
 小松市御堂町62
 福井市東米町2-31
 越前市若原町二丁目4目605
 福井市千代288

0427-45-8257
 03-201-4451
 0435-25-4641
 0427-82-5774
 045-934-5115
 045-314-4649
 045-312-2055
 044-661-6861
 045-641-7741
 0462-22-2722
 0467-83-4501
 045-983-8211
 045-261-2111
 045-662-0688
 045-312-2055
 045-844-2055
 0466-26-7655
 045-771-1911
 0427-48-3399
 0484-73-1511
 0465-23-3591
 045-314-5111
 045-251-1055
 0472-24-1233
 03-473-4791
 03-735-0513
 0542-45-5151
 0766-24-0428
 0764-24-4166
 0762-21-6136
 0546-35-1584
 0542-83-1321
 0559-63-0350
 0534-54-2366
 0534-55-0111
 05358-77-0253
 0542-54-0388
 0559-24-0109
 052-263-1629
 0566-48-2323
 05667-5-3706
 0566-42-1305
 0586-73-0167
 0593-51-6482
 0593-51-0711
 0593-51-1651
 0593-51-3364
 0592-26-0111
 052-261-2555
 052-262-6471
 052-251-6771
 052-263-1660
 052-581-1231
 0564-22-0243
 0564-31-1716
 0565-27-3088
 052-971-1231
 052-582-3411
 052-782-6666
 052-832-8202
 052-263-1623
 052-523-1414
 0568-73-8177
 0568-32-7806
 0566-24-1136
 0532-54-2345
 0584-78-6378
 05742-6-2882
 0577-32-5665
 05732-55-5421
 0582-51-6338
 0582-66-5911
 0582-65-4301
 0582-65-3378
 0582-73-5891
 0583-83-4511
 0583-89-2288
 0587-66-7070
 0598-23-4993
 0776-23-4302
 0764-91-1282
 0762-21-1812
 0761-24-1166
 0778-52-4623
 07768-7-5525
 07633-33654

★人気機種をフルカバー★楽しいショート・プログラムを満載!

マイコンBASICマガジン

バックナンバーのご紹介……★定価はすべて300円です。送料は1冊250円 3冊まで300円

マイコン BASIC Magazine 創刊号 7

パソコン・ゲーム大特集

12機種33本のおもしろソフトを満載! マシン語によるボール・ゲームの作り方他

★M2-2000 ラーメン
★M2-2001 コンピュータ
★PC-8010 カマキリタン
★JH-100 ロケットゲーム

★VIC-1001 LANDER
★ZAC-1 HIA-000
★PC-1201 宇宙エレベーター
★FX-100P プロコメファーム

特別企画
連載 7 2万円台のパソコン PHC-10紹介

12機種33本のおもしろソフトを満載! マシン語によるボール・ゲームの作り方他

マイコン BASIC Magazine 8

パソコン・ソフト15機種36本を一挙掲載

14機種33本のゲーム・ソフトを満載! エラーメッセージの意味とデバックを特集

★M2-2000 ラーメン
★M2-2001 コンピュータ
★PC-8010 カマキリタン
★JH-100 ロケットゲーム

★VIC-1001 LANDER
★ZAC-1 HIA-000
★PC-1201 宇宙エレベーター
★FX-100P プロコメファーム

特別企画
連載 7 2万円台のパソコン PHC-10紹介

14機種33本のゲーム・ソフトを満載! エラーメッセージの意味とデバックを特集

マイコン BASIC Magazine 9

パソコン・ソフト15機種36本を一挙掲載

月刊化第1号! 15機種36本のソフトと移植テクニック大作戦の連載をスタート

★M2-2000 ラーメン
★M2-2001 コンピュータ
★PC-8010 カマキリタン
★JH-100 ロケットゲーム

★VIC-1001 LANDER
★ZAC-1 HIA-000
★PC-1201 宇宙エレベーター
★FX-100P プロコメファーム

特別企画
連載 7 SONY SMC-77 EPC-1000 MZ-2000等紹介

月刊化第1号! 15機種36本のソフトと移植テクニック大作戦の連載をスタート

マイコン BASIC Magazine 10

パソコン・ソフト15機種34本を一挙掲載

15機種34本のソフトを掲載。移植テクニックでは各機種でUFOゲームを作成!

★M2-2000 ラーメン
★M2-2001 コンピュータ
★PC-8010 カマキリタン
★JH-100 ロケットゲーム

★VIC-1001 LANDER
★ZAC-1 HIA-000
★PC-1201 宇宙エレベーター
★FX-100P プロコメファーム

特別企画
連載 7 TRS48,000円の色グラフ16ビット「ビークス」

15機種34本のソフトを掲載。移植テクニックでは各機種でUFOゲームを作成!

マイコン BASIC Magazine 11

パソコン・ソフト15機種35本を一挙掲載

15機種35本のソフトを満載。移植テクニックはPEEK文について解説!

★M2-2000 ラーメン
★M2-2001 コンピュータ
★PC-8010 カマキリタン
★JH-100 ロケットゲーム

★VIC-1001 LANDER
★ZAC-1 HIA-000
★PC-1201 宇宙エレベーター
★FX-100P プロコメファーム

特別企画
連載 7 TRS48色グラフ16ビット「ビークス」

15機種35本のソフトを満載。移植テクニックはPEEK文について解説!

今回ご紹介したものの以前のバックナンバーは、月刊「ラジオの製作」付録として発刊されています。入手したいかたは、特別定価650円(本誌共)送料100円をお送りください。なお付録版のBASICマガジンは、1981年5、6、7、8、9、10、11、12月号、1982年1、2、3、5月号の月刊「ラジオの製作」に付きました

電波新聞社出版販売部

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

月刊「ラジオの製作」はエレクトロニクス・ホビーのあらゆる分野をわかりやすく解説している入門誌です。ソフトとハード両面の知識を幅広く得られる、最新の情報を毎月掲載しています。

月刊 ラジオの製作

10月号絶賛発売中

定価600円

10月号の主な内容

- ★特集：マイコン通信＝RTTY入門 / パソコン+ソフトウェアで世界中のテレタイプによるニュース通信をキャッチ / コミュニケーション専用コンピュータによるCW/RTTY受信テクニック / ……………
- ★製作記事：FMラジオ用高感度VHFコンバータ ▶ ミニモジュール時計 ▶ カラオケ用5石ボイスチェンジャー ▶ ICスイッチング式電子オルゴール ▶ アンピエンス入りカラオケマシン ▶ シングル・ジェネレータ ▶ 1石テレビ送信機 ……他
- ★オーディオ：最新ポータブル・コンポ。ボクが選んだこれが1番 / ……………
- ★BCL/CB：7.25全国CBer大移動作戦レポート

新連載 ホーム・コンピュータ・システム製作!



6月号より、パソコンを利用したホーム・コンピュータ・システムの連載を開始しました。応用範囲が広く、だれにでもチャレンジできるユニーク記事が毎月載っています。

★TVへの信号混入をふせぐパソコン TVフィルター
2チャンネル、8チャンネルなどにシマもようがでてしまっ
てこまっている人は、本機を使っ
てください(予算約1,000円)。

★PC-6001を使ったフィーリング・カップル5×5
テレビでおなじみのゲームをキ
ミの学校の文化祭でやってみよ
う / ソフト付 / (予算約15,000
円)。

★PC-6001を使ったナワトピカ
ウンタ
音を数えて、ナワトピの回数を
チェックします。規定回数をこ
なすと、パソコンが知らせてく
れますよ。

AUTOMATIC DATA RECORDER

CS-665

condenser mic

STOP/EJECT

RE

PLAY

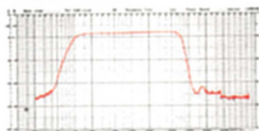
rev

REW

新発売

DATA RECORDER CS-665

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



1. 周波数特性は、100~8000Hzまでフラットな設計ですから、カンサスシティ規格ソフトキーイング方式、トーンバースト方式のどのパソコンともマッチングできます。
2. リモートジャックを差し込んだまま FF REW 操作ができます。
3. SAVE(REC)LOAD(PLAY)のどちらでも、モニターランプが光り、入力出力が確認できます。

プログラム運用は、フェアメイトテープをご利用下さい。



CFD-10
CFD-15
CFD-30
各 ¥350

いいパートナーを選んでますか。

外部記憶装置には、相性のよいカセットテープレコーダーをお選びください。



標準価格 ¥20,600

パソコン対応カセットテープレコーダー CS-665

- 電源 DC6V、UM-3×4個、カーバッテリー12V、ACアダプター
- 消費電力 3W(AC) ●実用最大出力 370mW
- 外形寸法 114×32×197mm ●重量 530g(本体のみ)

<付属品>

イヤホン/アダプター(AD-620(6V)) ヘッドクリーナー綿棒

Sound For New Family

FAIR MATE

フェアメイト 株式会社

本社 〒102 東京都千代田区平河町2-4-15 朝日通商ビル
☎03(265)1311(代)・03(264)5205(直)
東京営業所 〒101 東京都千代田区外神田6-7-2 真田ビル
☎03(836)0671(代)
神奈川営業所 〒220 横浜市西区花咲町4-1-2 8
☎045(242)6262(代)
大阪営業所 〒540 大阪市東区内本町1-35 朝日通商ビル
☎06(943)1434(代)

名古屋営業所 〒461 名古屋市東区代官町19-19 朝日通商ビル
☎052(935)8288(代)
仙台営業所 〒980 仙台市上杉5-5-26
☎0222(22)9075(代)
福岡営業所 〒812 福岡市博多区古門戸町4-22
☎092(291)0551(代)
鹿児島出張所 〒890 鹿児島市鶴池1-33-10
☎0992(58)2761

親子で。パソコン

日立が提案します。



息子がボソツと言った
パソコンが欲しい、って。
興味は伸ばしてやろう。
やりたいと思ったときから
人生は輝きたすものだ。
どうせなら欲ばってほしい、
新しい自分をみつけられるかも。
父さんも負けないぞ
頑張れ、新しいライバル。

成長するパソコン。Jr.は基本からはじめます。

ベーシックマスターJr. HINT
MB-6885 ¥89,800

カラーディスプレイC14-1180… ¥98,000
カラーアダプターMP-1710… ¥10,000
拡張RAM MP-9785 …… ¥30,000



くらしを豊かに…
「日立新技術シリーズ」

日立の新技術、新アイデアから生まれた、代表商品です。この基本技術は日立パーソナルコンピュータに共通して生かされています。

★商品のお問い合わせ、クレジットのご相談、カタログのご請求はお近くの日立の家電取扱販売店へお気軽にどうぞ。
★日立ベーシックマスターには保証書がついています。ご購入の際には、必ず記入事項をご確認のうえ、お受取りになり、大切に保存してください。

品質を大切にすく技術の日立

日立パーソナルコンピューター

HITACHI

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