

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

1984

12



特別定価 ¥350

53機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

移植マスタ マシン語に強くなろう

一大作戦(29) (機種別モニタ・コマンド使いかたマニュアル)

APPLE II RED WATER
BM-Jr/L II2 WILWESP/グラフィックOPA
BM-L III MK5 移植版 MELHEN/SKATING
C1 カニさんの旗運び
コモドール64 ザ・チャレンジャー
FM-7/77 WATERチュウ/魚つりゲーム
FP-1000/1100 がんばれけしゴムくん
JR-100 BALL GAME/LIBBLE
JR-200 移植版 テラス/FRUIT MONSTER
M5 TOMATO LANDER/ROBOT PANIC
MAXMACHINE GALAMIN
MSX RESCUE APPLE RUNNER/かっぱまん
MULTI8 BASE
MZ-K/1200/700 KIMUCHI GAME/奪回/スクランブルレベル
MZ-1500 SPARROW
MZ-80B/2000/2200 DEVIL OF STONE/ドラドラドライブ/ファルファス・ワグンの謎Part2
MZ-2200 MONSTA PANIC
MZ-5500 ルマゲドン・ゲーム
PASOPIA(T) 5 あみだの中のイモムシ君
PASOPIA7 Fighting Heri
PC-6001 mk II 6601 ハム&チェリー/CRUSH CIRCLES
PC-6001 mk II 6601 狼の住む家
PC-8001 mk II WARP DOOR
PC-8001 mk II TREE PYON PYON
PC-8801 mk II BASEクンブロック
PC-9801 E/F ドルガノの塔
ひゅう太 MINILIFTER
RX-78 三太苦勞すゲーム
S1 SUPER VF-S1 PART II
SC-3000 キャッチ・バズル/要塞
SMC-777 GOLD ATTACKER
VIC-1001 COSMO ZERO
X1 SATELLITE/PLANE WARS
ZX-81 移植版 オリエンテーリング
HC-20 Road On!
JR-800 QUENT CRISIS(クエント星の危機)
PC-8201 THE PYUN
FX-702P サンダー・ウォーズ
PASOPIAmini 小僧さんと止まらずの鐘
PB-100 カイジユウ ハウス/River Tring
PC-1245 PC空手道
PC-1500 DOCKING
PC-2001 STAR AMONG WAR
実用プログラム・コーナー
JR-100 平均点棒グラフ
PASOPIA7 中1用数学
PC-8001 mk II 不規則&規則動詞
PC-1500 分子量計算



マイコンスーパーソフトマガジン NEW GAME! SUPER PUNCH OUT他

QDって、 速いから速てき。

あの話題のロードランナーも16秒足らずでスピードスタート!

そうでしょう、そうでしょう、やはり感じましたね。
MZ-1500は“走り”の違うQDを頂点に
上達に応じてどんどん発展するトライアングル設計、
さらに創造力に火をつけるクリエイティブパワーも手応え十分。
夢中にさせてくれるニューパソコンの登場です。



ドクターパソコン宮永好道



クイックディスク フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えたこれからの記憶装置 QD(クイックディスク)をパソコンで初めて搭載しました。プログラムやデータを読み取るスピードがなんと約8秒、待つ時間も気になりません。しかも1枚450円という使いやすさ、さらにパーソナルプログラムやデータの整理に適した両面128KBというごろな容量です。

TV提供番組「パソコンサンデー」

10月より毎週日曜、MZ-1500を使った楽しい講座がスタートしました。

■講師：Drパソコン宮永好道 ■司会：下条アトム/坂上味和

●テレビ大阪9:30～10:00 ●テレビ東京9:30～10:00 ●テレビ愛知9:30～10:00
●秋田テレビ8:30～9:00 ●福島テレビ23:00～23:30 ●テレビ静岡24:35～25:05 ●びわ湖放送9:30～10:00 ●奈良テレビ12:00～12:30 ●テレビ和歌山9:30～10:00 ●西日本放送7:00～7:30 ●南海放送7:00～7:30 ●沖縄テレビ8:30～9:00 ●熊本県民テレビ8:30～9:00……………※以下の放送局ではMZ-5500を使った講座放送中 ●北海道放送23:40～24:10 ●東北放送23:45～24:15 ●新潟放送7:00～7:30 ●長野放送9:30～10:00 ●石川テレビ24:35～25:05 ●KBS京都17:30～18:00 ●広島テレビ7:00～7:30 ●テレビ西日本24:36～25:06 ●山梨放送10:30～11:00

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)

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

資料請求券
MZ-1500
へ12枚

SHARP

新登場

QD

新しい発展力をもったトライアングル設計

MZ-1500

パーソナルコンピュータ 標準価格89,800円

写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15B 標準価格72,000円はオプションです。

RAM
ファイル

CLEAN

く創造力をかきたてるクリエイティブワー→●グラフィックは320×200ドット8色+24文字のPCG、または1000文字のPCGが使い分けられるクリエイティブ設計●6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル装備●34種のメッセージを登録したボイスボード(オプション)を使えば、MZ-1500がしゃべるパソコンに●漢字対応BASIC(OD)装備、「住所録」などすぐに使えるソフト付(主なオプション)●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10,000円●漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円●辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円



※画面はハメコミ合成で、ユニバース(コスモス岡山)制作の「ロードランナー」より。
※ロードランナーはUSA Broderbund Software Inc.の登録商標です。

ターボな走りが 始まった。

いまX1ターボの誕生。多彩なグラフィック能力で定評あるパソコンテレビを新しい実務能力を含めトータルにバージョンアップ。日本語処理能力を充実した漢字BASIC。漢字1,000文字、そして高速で緻密なグラフィックス表現ができる640×400ドットフルカラー表示。ビデオをつないでそのままスーパーインポーズ録画できるデジタルテロップを内蔵。最大約80Kバイトのユーザーエリア。RAM172Kバイトの大容量メモリ。さらにマウス、RS-232Cなどユーザーインターフェイスの強化。X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できる上位コンパチブル設計など、実務はもちろんホビー領域も含めたパソコンの新しい世界を拓きます。

高速・高漢度 **X1 turbo** パソコンテレビ **新登場** シリーズ



11月中旬発売

■新開発の漢字BASICでワードプロセッシング
●漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでも可能●PRINT文やDATA文などにも直接漢字が書き込み、プログラムの修正、訂正もきわめて容易●JIS第一水準漢字ROM標準実装●漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示●アトリビュートによる拡大機能●音調変換機能●ヘルプ機能装備●50音順キー配列への変換スイッチ付

■バージョンアップにより一気に飛躍した基本機能
●最大約80Kバイトのユーザーエリア、大容量172KバイトRAM標準実装(Model 30, Model 20)●5インチ倍トラックミニフロッピー(640Kバイト、1Mバイト)、8インチフロッピー(標準フォーマット可)、10MバイトハードディスクをBASICでサポート●マウス、RS-232Cなど多彩なインターフェイス内蔵(Model 30, Model 20)●CPU:Z-80A、サブCPU2個搭載

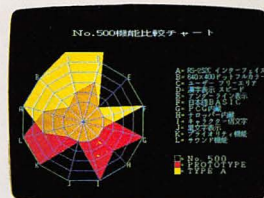
■640×400ドットフルカラー(基本8色)
●画期的なタテ400/200ライン自動切換え表示、320×400ドット/640×200ドット/320×200ドット選択可能(Model 30、Model 20)●高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレーター●ヨコ2倍、タテ2倍、タテヨコ2倍の3通りに拡大できるアトリビュート機能●フライオリティ機能●高速ペイント機能●座標変換機能●パレット機能

■"3 in 1"を実現した15型SQカラーディスプレイテレビ
●世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現、2台分のディスプレイ機能とテレビ機能を1台に集約した"3 in 1"の画期的なデジタルショットビジョン搭載●デジタルサイン内蔵●RGB8ピン入力端子装備●ビデオ入力・テレビ出力端子、モニター出力端子装備

■新開発SSS*方式のデジタルテロップ内蔵(特許出願中)
●ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画●黒色インポーズ機能●セパレートサブキャプションシステムの略●Model 10ではデジタルテロップはオプション●スーパーインポーズはタテ200モード以下で使用できます●ビデオ編集時(デジタルテロップ機能使用時)には、320×200モード以下でご利用ください。

■多機能・薄型キーボード採用
●カナ付ASCII準拠、キー配列を50音順に変換可能

豊富なフルライン X1シリーズ、
X1Ck・X1Cs・X1D・X1V
も好評発売中。



パーソナルコンピュータ	Model 30 (CZ-852C)	Model 20 (CZ-851C)	Model 10 (CZ-850C)
標準価格	278,000円	248,000円	168,000円
ミニフロッピーディスクドライブ	2ドライブ内蔵	1ドライブ内蔵	オプション
データレコーダ	オプション	オプション	内蔵
カラーディスプレイテレビ	CZ-850D 標準価格 129,800円		

●カラーはそれぞれオフィスグレー、ローズレッドの2色があります。

新しい実務フィールドへ。

ニューメディア時代を見据え、
VI(ビジュアル・インテグレーション=映像統合)をすすめるシャープが、
先進のアーキテクチャで拓く新しい実務領域。
パーソナルビジネス、企画・調査、デザイン、教育、研究、販売促進など、
さまざまな分野で存分に活用できます。

BASICで即ワードプロセッシング

プログラミング感覚で報告書や案内書が作成できます。企画・調査、販売レポート、さらに教育、研究分野の各種レポートなど幅広く活かせる新機能です。プリンタ(オプション)をつなげば、美しい文書が作成できます。

説得力に差をつけるグラフィックス

ビジネスデータをグラフ化したり、要点を図式化したわかりやすいチャートを作成するなど密度の高いコミュニケーションを実現、ハイレベルな640×400ドットフルカラー。アニメーション、テキストスタイルといったアートやデザイン分野にも活かれます。

実務ニューメディアとしてのビデオ編集

映像カタログ、映像マニュアル、ビデオPOPなど販売促進に……ビデオテープを新しいメディアとして実務に活かれます。さらに実写の映像とコンピュータ画像との合成によるビデオ教材作りにも最適。もちろん自作ビデオの編集も一気に身近になりました。



写真はModel 30、マウスはオプションです。
●画面はハメコミ合成です。

さっそうデビュー記念プレゼント

パソコンテレビX1 Turboのデビューを記念し、クイズにお答えいただいた方のなかから抽選で素敵な賞品をプレゼントいたします。

問題 下記の①にあてはまる漢字をお答えください。

日本語処理機能を充実し、グラフィックを強化した、デジタルテロップ内蔵のシャープニューパソコンテレビは、

高速・高①度△△turbo

賞品 シャープHiFiビデオ(VC-300F)……3名様
シャープドットプリンタ(CZ-8PD2)……5名様
情報誌「それ行けX1」1年間無料購読……300名様

クイズ応募要項

- 応募方法:官製ハガキに、①クイズの答え②氏名③住所④年齢⑤職業⑥パソコン歴を明記の上、下記宛て先までご応募ください。
〒545 大阪市阿倍野区長池町22-22 シャープ株式会社
X1 Turbo さっそうデビュー記念プレゼント係
- 締切:昭和59年12月31日(当日消印有効)
- 抽選発表:締切後厳正な抽選の上、賞品発送をもって発表にかえさせていただきます。

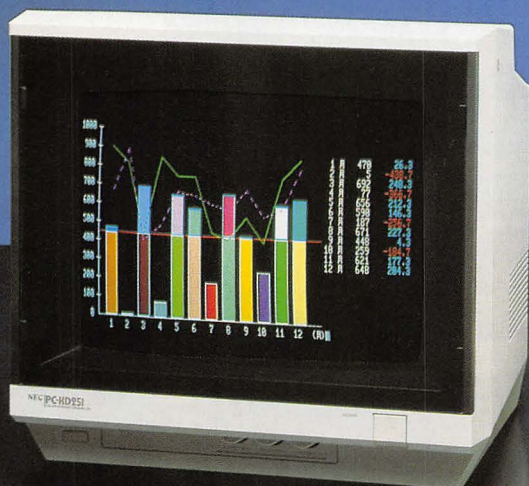
たしかに技術で世界をむすぶ

NEC

パソコン

ディスプレイ

それぞれの頭脳に、それぞれの顔。

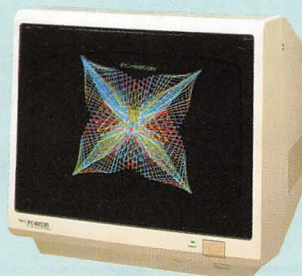


②14型カラーディスプレイ
PC-KD251
標準価格.....67,800円

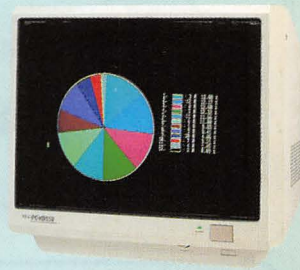


①14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD551
標準価格.....118,000円

優れた頭脳には、それにふさわしい顔があります。
.....
コレと思うパソコンを選んだら、
.....
ピッタリくるディスプレイを選びましょう。
.....
NECでは、すべての人が自分に合った機種を見つけられるように、
パソコン、ディスプレイとも豊富なラインナップを用意しています。
.....
あなたに合った、最適の組み合わせを見つけてください。
.....



③14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8853N
標準価格.....168,000円



④14型カラーディスプレイ
PC-KD552
標準価格.....112,000円

新発売



高性能はヒトをやさしくする。

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

優れたパソコンを選んだら、
それにふさわしいディスプレイを選びたい。



⑬14型高解像度カラー
ディスプレイ PC-KD551
標準価格…… 198,000円



⑭14型高解像度カラー
ディスプレイ PC-KD351
標準価格…… 99,800円



⑮14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格…… 65,800円



⑯12型高解像度カラー
ディスプレイ PC-KD301
標準価格…… 89,800円



⑩12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格…… 59,800円



⑪12型カラーディスプレイ
PC-6042K
標準価格…… 56,800円



⑫14型高解像度モノクロ
ディスプレイ PC-MD651
標準価格…… 59,800円



⑬14型高解像度モノクロ
ディスプレイ PC-8851
標準価格…… 58,800円



⑭12型高解像度モノクロ
ディスプレイ PC-8841
標準価格…… 44,800円



⑮12型グリーンディスプレイ
PC-8050N
標準価格…… 29,800円



⑯12型アンバーイエロー
ディスプレイ PC-8047
標準価格…… 46,800円



⑰9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格…… 35,800円



⑱12型グリーンディスプレイ
PC-6041
標準価格…… 36,800円

型 式	サイ ズ	ブラ ウン 管色	表 示 文 字 例			入 力 信 号 方 式	ド ット ピ ッチ	適 応 機 種						☆ は 高 解 像 度	標準価格 (円)
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E/F	PC-8801mk II	PC-8001mk II	PC-6601	PC-6001mk II		
① PC-KD551	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.39		○	○				☆	118,000
② PC-KD251	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.48		○1.2	○1	○	○	○		67,800
③ PC-8853N	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.31		○	○				☆	168,000
④ PC-KD552	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.43		■	○					112,000
⑤ PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ RGB	0.31	○						☆	198,000
⑥ PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.39		○1.2	○1	○	○	○	☆	99,800
⑦ PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.7		△1.2	△1	△	●	●		65,800
⑧ PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.36		○1.2	○1	○	○	○	☆	89,800
⑨ PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.63		△1.2	△1	△	●	●		59,800
⑩ PC 6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンボジット	0.63					○	○		56,800
⑪ PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期 セパレート	—	○						☆	59,800
⑫ PC-8851	14	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンボジット	—		○	○				☆	58,800
⑬ PC-8841	12	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンボジット	—		○	○				☆	44,800
⑭ PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンボジット	—		○1.2	○1	○	○	○		29,800
⑮ PC-8047	12	アンバー イエロー	2000	80×25	5×7	コンボジット	—		○1.2	○1	○	○	○		46,800
⑯ PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンボジット	—		○1.2	○1	○	○	○		35,800
⑰ PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンボジット	—		○1.2	○1	○	○	○		36,800

(注1) △印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2) ●印は15色表示が可能です。(注3) ■印は漢字を表示した場合、文字が見えにくくなる事があります。
1. ……縦200ライン表示です。 2. ……Text画面での漢字の取扱いはできません。

新しいパソコンライフを鮮明に映し出すNECのディスプレイ群。



愛されて100万台。
NECのパソコンファミリー



日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)…… ☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。



天才は限度を超える。

富士通

パソコンにFM時代を拓いた富士通から、天才肌の新鋭登場。あの名作 FM-7 を思いきりグレードアップ。その名も FM-77 です。目を見はる新機軸、息をのむ多機能、しかも豊富なソフトはそっくりそのまま継承。もう想像力に歯どめのきかないヒラメキの連続です。シンプルで知的なデザインも、一步限度を超えました。もっとスリリングに、さらにエキサイティングに、いよいよエンターテインングに。FM-77、いま発達です。

3.5インチマイクロフロッピーディスクを採用。

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

漢字ROM(JIS第1水準漢字2,965種)を標準実装。

レポート、手紙など、さまざまな用途に活用できます。

2個のCPUがフル稼働。

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

メインメモリは64KB。増設は最大256KBまで。

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

*オプション(400ラインセットに含まれています)

F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。

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

ユーザフレンドリーな言語

FM Logoを標準添付。

スーパーインポーズ*でオリジナルの映像づくり。テレビやVTRなどの画像と、パソコンの文字やグラフィックパターンがドッキング。VTRへの録画も可能です。

*オプションのスーパーインポーズユニットが必要です。

高性能 プラス多才のグラフィック機能。

FM-77は、640×200ドットの高分解能表示が魅力です。カラーモード時は、1ドットごとに8色までの色指定ができるほか、テキストとの混在

表示、ドットごとの色交換もOK。400ラインカード*を本体に装着すれば640×400ドットという高精度の表示も可能になります。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。

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

音にも熱中。8オクターブ、三重和音のサウンド機能。

操作性抜群のキーボード。

レイアウト自在のセパレートタイプ。

大容量1MB/ドライブのフロッピーディスクをサポート。

◆F-BASIC V3.5、OS-9およびCP/M-80にてサポート。

拡張性に優れたカード群。

●400ラインセット

①400ラインカード ②増設用192KB RAMカード

③F-BASIC V3.5 ④日本語ワープロ

●各種オプションカード

RS-232C、MIDI、マウスなど。

広がるアプリケーションに対応するソフトウェア体系。

●F-BASIC V3.5(400ラインセットに含まれています)

●OS-9 Level 1/Level 2*(400ラインセットが必要で)

●CP/M-80®(Z 80カードが必要で)

* CP/M-80®は、デジタルリサーチ社の登録商標です。



FM-77

セブン セブン
¥228,000 (本体価格・FM Logo付)

ディスクドライブ1基タイプ ¥198,000もあります。

新発売



すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

FM-NEW 7

セブン
¥99,800 (本体価格)

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

SONY

全身、マニア

CPU CPUは基本命令が豊富で、ビット操作などの命令も持つZ-80A。クロックはソニー新開発のタイミングジェネレータLSIで4,028MHzの高速クロック。

System ROM ROM16Kバイトは、RAM/ROMの切り換えが行えるシャドフROM形式。IPL、PCGのフォントやグラフィックI/Oのシステムコール、BASICの浮動小数点演算ルーチン内蔵。

RAM SMC-777CのメインメモリーのRAM64Kバイトは、アドレス空間が単純な1枚メモリー構成になっているので、フルにユーザーエリアとして活用することが可能。

Kanji Unit

SMC-777Cに組込むオプションの漢字ROMユニット。JIS第1水準の漢字をサポートしています。これを組込むことで、日本語ワードプロセッサのソフトが使用可能。

PCG Programmable Character Generatorの略称。表示する文字や記号のパターンを256文字分(2Kバイト)記憶。この他、コードを記憶しているCRAM(2Kバイト)、属性を記憶しているARAM(2Kバイト)実装。

Graphic RAM 32KバイトのGraphic RAMを実装。これと合わせCRAM、ARAM、PCGで大容量38KバイトのビデオRAMを装備。これらは、すべてZ-80AのI/O領域にマッピング。バンク切り替えなしに命令でき、高速グラフィックのアクセス可能。

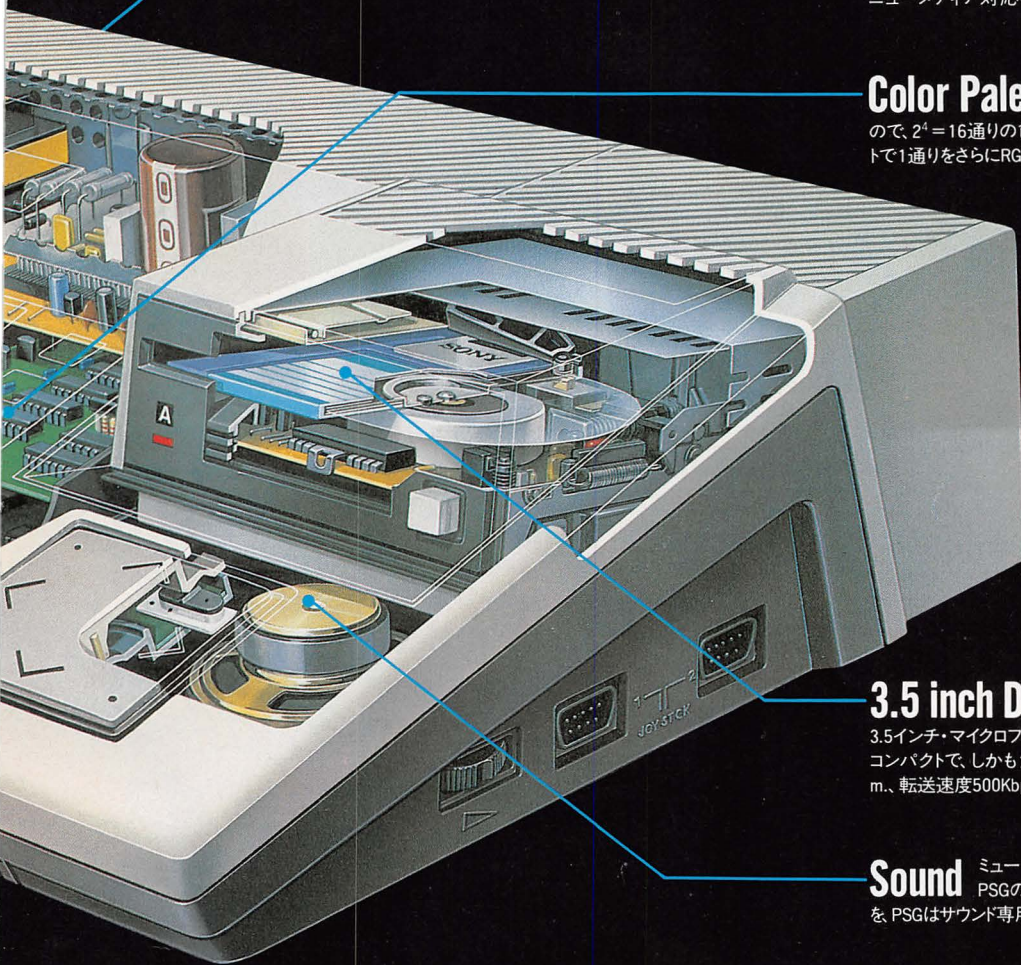
4096 Color SMC-777Cは、内蔵のカラーパレットにより、なんと4096色から任意の16色を選び表示することが可能。ソニーならではの美しいコンピュータグラフィックの世界を楽しむことができます。320×200ドット(16色時のモード)の画面に、ドット単位で16色から1色1色を選んで色指定。単色を選んだ場合でも、その単色の16輝度表示ができるため、球面などのなめらかな質感やグラデーションを表現でき、本格的な3次元グラフィックをリアルに描けます。しかも、このミニコンなみの強力なグラフィック機能を誰でも容易に使いこなせるよう、3.5インチのグラフィックディスク「グラフィックエディター」も付いています。

Dr. Logo * 付属のオリジナルディスクには、ソニー独自の777-BA SICや次世代の言語Dr.Logo、本格的アセンブラ777-ASSEMBLER、機械語デバッガ777-DEBUGGER、簡易言語777-MEMOなど8種類のソフトを装備。特に、Dr.Logoは簡単なコマンドとメッセージで、新しい可能性を創造できる言語として注目されています。また、これらは、3.5インチのドライブから呼び込まれ起動、すべてSony FilerというCP/Mバージョン1.4と互換性をもつOSのもとで作動するようになっています。

CP/M * SMC-777Cは、CP/Mディスク(別売)を使用すると、システム全体が高性能CP/Mマシンとなります。このCP/Mは、BIOS

We are Professional,

のメカニズム。



Analog RGB デジタルRGBに加え、EIAJの21ピンアナログRGBも装備。ニューメディア対応のカラーディスプレイに接続可能。

Color Palette 画素が1pixel(ドット)当り4ビットで構成されているので、 $2^4 = 16$ 通りの色指定が可能。しかもカラーパレットで1通りをさらにRGB16通り($16^3 = 4096$)に指定可能。

Software 3.5インチフロッピーディスクが5枚付属。①音楽にミュージックディスク②図形にグラフィックディスク③8つのソフト入りオリジナルディスク④宇宙ゲーム、ストリップb.h.⑤バックアップディスク。

Interface 外部バス用インターフェース、拡張ドライブ用インターフェース、プリンターインターフェース、ジョイスティックインターフェース、テンキーインターフェースなど各種のインターフェースを内蔵。

3.5 inch Drive ソニーが開発し、いま世界の主流になりつつある3.5インチ・マイクロフロッピーディスクドライブを1基搭載。コンパクトで、しかも大容量280Kバイト。回転数600r.p.m.、転送速度500Kbpsとアクセスも速く高速処理が可能。

Sound ミュージック出力装置は、サウンド出力とPSGの2種類を用意。サウンド出力は単音を、PSGはサウンド専用LSIにより3重和音+1ノイズを出力。

部を強化、高度なグラフィック操作が可能。トランジェントコマンドには、BACKUP.COM、SETUP.COMも装備しています。またCP/Mマシンになることで、FORTRAN、COBOL、PL/I、LISPなどの言級言語やビジネス用CP/Mパッケージソフトも使用でき、汎用マシンとしても活躍します。

Graphic, Music コマンドで様々な図形を描いたり、画面を2倍・4倍・8倍に拡大し緻密なグラフィック処理ができるグラフィックディスク。そして、多重演奏やONE VOICE SYNTHESIZERとして音を創れるミュージックディスク。これら付属のディスクで、SMC-777Cは映像と音の世界を容易に創造します。

ひとひとのヒットビット。

HIT BIT

右の写真は、トリニトロン・カラーディスプレイ4KX-13CD1/ソニー・パーソナルコンピュータSMC-777C ¥168,000/カラーモニターケーブルSMK-702 ¥6,800のセット。

*CP/MおよびDr.Logoは、デジタルサーチ社の登録商標です。



SMC-777C

キング・オブ・コンピュータ
 キング・オブ・コンピュータ
 やさしい。



●ナショナルクレジットもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。

National

-技術でひらく 世界の繁栄-

このやさしさは、ただのやさしさではない。

どう、やさしいのかと言えば。RAM32KBを標準装備。多彩なソフトを、思いのままに楽しめます。ビデオ出力はもちろん、RFコンバータも内蔵。いまご家庭でお使いのテレビに、直接つなぐことができます。プリンタインターフェイスを内蔵。プロッタやプリンタと接続すれば、図形や文字が簡単にプリントアウトできます。拡張性を満足させるダブルスロット。しかも、ご覧のような新感覚のデザインです。たたきやすいステップタイプのキーボード。ボディには新色テクニクスブラックを採用。これで、59,800円。なるほど、ただのやさしさではないのだ。

RAM **32KB**

CF-2700

標準価格 **59,800円** ▶付属品=音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書 (写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円)

新発売



このキングコングは、キングコングみたいに、たくましい。

●本体とキーボードをセパレートにした高級タイプ ●大容量RAM64KB ●16色マルチRGB対応 ●RF・ビデオ出力内蔵 ●独立10キー ●スロット部に新開発ソフトインサートコネクタ ●プリンタインターフェイス、スーパースター端子付

RAM **64KB**

CF-3000

標準価格 **79,800円** ▶付属品=音声ケーブル、映像ケーブル、取扱説明書、BASIC説明書、グラフィック記号シール

●RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル (別売CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。 (写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円)



RAM16KBのパソコン入門機CF-2000 標準価格54,800円もよろしく!

MSX パーソナルコンピュータ

キングコング™



未来の先生から、
教室で言えない、
レタスなアドバイス。

青春はレタス。君たちのLet us! **Letus**。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない。首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLet usだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんなやさしい機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! **Letus**。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりたくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。

RGB出力を内蔵。(ML-F120D)

RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。

●RAM・ROM各32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)

- 使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
- システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
- 色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
- 8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
- ジョイスティック2個、マシン語モニター内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱が独自に開発した簡易言語。作表がしやすく、誰にでも使いやすいよう工夫されています。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。

Letus
三菱ホームコンピュータ



ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

三機種
デビュー
三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円
※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。
■商品に関するお問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。
■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。



TOSHIBA



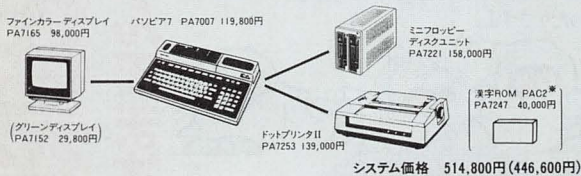
システムで
ひろがる
ね。



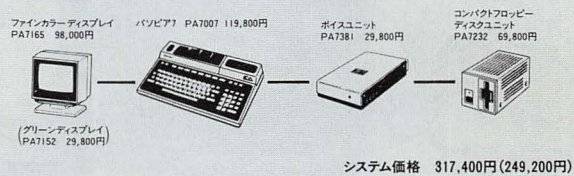
岡田有希子

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

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



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

PASOPIA シリーズ

- パソピア1600 ●パソピア16
- パソピア7 ●パソピアミニ
- パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター (03) 457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝 パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA 7

●資料請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1 株式会社 東芝 OA機器事業部 (03) 457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌 (011) 221-5023 / 仙台 (0222) 67-5018 / 大宮 (0486) 51-1100 / 秋葉原 (03) 255-0901 / 銀座 (03) 574-0941 / 渋谷 (03) 499-5571 / 名古屋 (052) 202-1048 / 大阪 (06) 344-0765 / 広島 (082) 249-6762 / 福岡 (092) 481-0522 / パソピア富山 (0764) 91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

エネルギーとエレクトロニクス

先端技術をくらしの中に… E&Eの東芝



NIDECOM
for Better
Computer
Living **SOFT**

タイトーテーブルゲームシリーズ



Chack'n Pop™



ちゃっくんぽぷ

定価 4,500円 (カセット版)
定価 7,500円 (5" FD版)

- PC-8801シリーズ
- MZ-2200/2000
- X1シリーズ
- FM-7シリーズ

●PC-6001mk II (カセット版のみ)
定価 3,800円 (近日発売)

いつも一人でしょんぼりしている元気のない友だち
いませんか。そんな人かいたら、ぜひ“ちゃっくん”
を紹介してやってください。カラフルなMazeをところ
せましと飛びまわり、ひたすら恋人“Missちゃっくん”
のためにガンバる心優しい熱血漢。とっても可愛
らしいのです。いつも爆弾を持ち歩くというちょっと
過激な面もあるのですが、そこは天性のほろから
かなキャラクターのせいか、ちっともイヤミじゃないん
です。“ちゃっくん”を知ったら、友だちはきっと元気
になってくれるはず。もちろんそんな友だち思いのキ
ミにもびったりですよ。

今日も日飛んでいます。
ちゃっくんは元気です。



かわいい“ちゃっくん”を動かしてオリに囲われ
た“ハート”を取り返す楽しいアーケードゲーム。
天敵“もんすた”につかまると死んでしまいます
ので要注意。Bombを上手に使用して退治して
ください。うまくするとスーパーハートが出現。
そのエネルギーを吸収すれば、“もんすた”を
追っかける“スーパーちゃっくん”に変身できま
す。カセット、ディスクとも全14画面!!



まだです。
もうちょっとです。
MSX

予価 4,800円 (11月発売)

新作ソフト待機中! タイトーテーブルゲームシリーズ。

「雀フレンド」予価 4,800円 (11月発売)

「サイソログ」予価 4,800円 (11月発売)

「チョコロク」予価 4,800円 (11月発売)

MSX

TOSHIBA

有希子のポエム、初体験。
わたしの想いづづります。

岡田有希子

ワープロソフト内蔵の
MSX新・登場

わたしの気持ちちが活字になって出てくるなんてステキじゃない。詩も打ってみよう、ラブレターも打ってみよう……。こんな夢がカンタンにかなえられる日本語ワープロソフト内蔵。——MSXの新しい波は、いつもパソピアIQから。



東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ¥79,800

だから漢字ROM+プリンタで即、ワープロに変身。

●日本語ワープロソフト内蔵

日本語ワードプロセッサ「漢字君」が内蔵されているので、漢字ROMとプリンタを組み合わせるだけで即、日本語ワープロに変身。漢字まじり文章や表の作成など、充実した機能も思いのまま。

- 臨場感も迫力もダブルサイズで満喫。ステレオ音声出力装備。
 - 画像が選べる。RGB・RF・コンポジットの映像3出力内蔵。
 - 64Kバイトがフルに使えるマルチ機能。拡張BASIC搭載。
 - コミュニケーションが広がるRS-232Cインタフェース装備。
 - システムアップがさらに便利に。上・背面のダブルスロットタイプ。
 - AV志向の先進デザイン。操作性にすぐれた本格的キーボード。
 - ゲームに学習にホームユースに、多彩に揃ったソフトコレクション。
- ※映像3出力はHX-21、22に内蔵。RS-232CインタフェースはHX-22に装備。

新登場 (HX-20シリーズ)

64Kバイト HX-20 ¥69,800	64Kバイト HX-22 ¥89,800
64Kバイト HX-21 ¥79,800	

●64Kバイト HX-10DPN ¥69,800	●64Kバイト HX-10D ¥65,800
●64Kバイト HX-10DP ¥67,800	●16Kバイト HX-10S ¥55,800



漢字ROMカートリッジ HX-M200 ¥29,800 ドットプリンタ HX-P550 ¥84,800

ワープロ初体験
漢字ROMが
当たる! 当たる!! 1,000個

HX-20 シリーズをお買い上げの方の中から抽選で毎月300名様(12月は400名様)に漢字ROM(¥29,800相当品)をプレゼント。詳しくは店頭で。

期間: 昭和59年11月1日 ~ 昭和60年1月31日

MSXマークは
マイクロソフト社の
商標です。 **MSX**

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

先端技術をくらしの中に… **E&Eの東芝**

資料請求券
マイコンBASIC
マガジン
12月号

Logitec

コンピュータをフルに生かす名クルー。——ロジテック。



バルーンに乗ることのない、勝利者たち。
 風の中で競うバルーンパイロット。
 彼の輝かしい記録は、むしろクルー達が造りあげた。
 彼らの生みだす最高のコンディションに、勝利の女神は微笑む。
 コンピュータとその周辺機器も同じ。
 コンピュータをフルに生かす名クルー。——ロジテック。



the PERIPHERAL only by Logitec

プリンタ：サーマル方式により印字音が静かな各種パソコン対応 ——— KP-1000S ¥ 39,800
 DIP SW切替による各種パソコン対応 ——— KP-3000 ¥ 84,000
 印字速度 165CPSの高印字品質 (PC専用機) ——— KP-5000 ¥ 98,000

ディスクドライブ：PCシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計 (PC-8001、PC-8001MKII、PC-8801、PC-9801 専用機) ——— K-305PC ¥ 128,000
 FMシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計 (FM-7、FM-8 専用機) ——— K-305FM ¥ 128,000

カラーディスプレイ：マスクピッチ0.39mm、640ドット×400ラインの高解像度表示。カラー16色、最大4,050文字表示。PC/FM切替可能 ——— K-124S ¥ 105,000
 マスクピッチ0.31mm、640ドット×400ラインの高解像度表示。カラー16色、最大4,050文字表示。PC/FM切替可能 ——— K-134 ¥ 128,000

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

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

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

マルチプレクサ：1チャンネルのRS-232Cポートが4チャンネル以上に拡張可能 ——— M-100A ¥ 68,000

※その他、各種ソフトウェアも取扱っております。

光モデムパック K-741-1P

外部からのノイズを一切シャットアウトし、
 時分割多重通信により、必要な信号す
 べてを1組の光ケーブルで送受信で
 できる超小型フルライン光モデム。
 インターフェイスはRS-232C。
 通信距離は最大80m、通信速度
 0-20Kbps。パック内容：K-741-1 2個、
 光コネクタ—4個付プラスチックファイバー—5m。



le 関東電子株式会社

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

●札幌営業部 ☎011-832-0131 ●仙台営業部 ☎022-33-0257 ●長岡営業部 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業部 ☎0286-34-7505
 ●群馬営業部 ☎0270-23-2301 ●多摩営業部 ☎0423-44-8111 ●神奈川営業部 ☎0427-45-6511 ●千葉営業部 ☎0472-48-2955
 ●沼津営業部 ☎0559-51-2888 ●浜松営業部 ☎0534-64-2238 ●名古屋営業部 ☎052-263-1693 ●京都営業部 ☎075-343-0995
 ●広島営業部 ☎082-227-5536 ●福岡営業部 ☎092-474-5777 ●熊本営業部 ☎0963-26-1166

コンピュータを最大限に生かす周辺機器

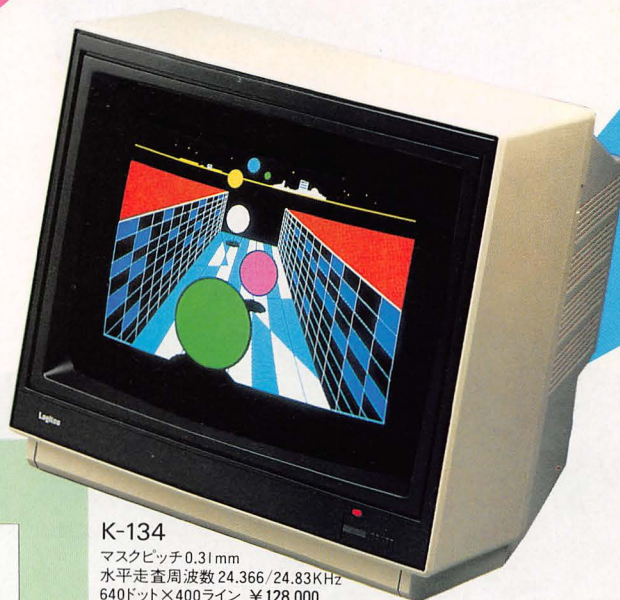
Logitec

綺麗。



K-124S

マスクピッチ 0.39mm
水平走査周波数 24.366 / 24.83KHz
640ドット×400ライン ¥105,000

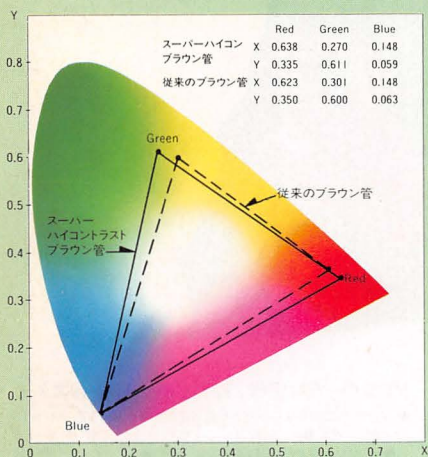


K-134

マスクピッチ 0.31mm
水平走査周波数 24.366 / 24.83KHz
640ドット×400ライン ¥128,000

あざやかな魔法だね。
ロジテックが描く巧緻の世界。

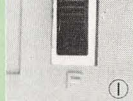
ブラウン管色度図 色度図表 (CIE 1931)



※この表でGreenやRedがより原色に近いことがわかります。

スーパーハイコントラストブラウン管で、色鮮明

●マスクピッチ 0.31mm (K-124Sは0.39mm) の高精細画像 ●640ドット×400ラインの高解像度表示 ●NEC PC-9801, 8801シリーズ、富士通FM-11シリーズにスイッチの切替で対応 (写真①)



①



②

●カラーは16色 (Pモード時は8色) ●水平位置調整・明るさ調整 (写真②)、フォーカス調整、スクリーン調整機能付 ●最大4,050文字まで表示 ●画面角度の切替可能なアームスタンド付

le 関東電子株式会社

本社 東京都千代田区外神田 1-11-5 〒101

●札幌営業所 ☎011-832-0131
●神奈川営業所 ☎0427-45-6511
●名古屋営業所 ☎052-263-1693

●仙台営業所 ☎0222-33-0257
●多摩営業所 ☎0423-44-8111
●京都営業所 ☎075-343-0995

●長岡営業所 ☎0258-32-8888
●千葉営業所 ☎0472-48-2955
●広島営業所 ☎082-227-5536

マイコン営業部 東京都千代田区外神田 2-15-2 〒101 TEL 03(257)6221(代)
大阪支店 大阪市浪速区日本橋 3-3-5 〒556 TEL 06(632)0207(代)

●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505
●沼津営業所 ☎0559-51-2888
●福岡営業所 ☎092-474-5777

●群馬営業所 ☎0270-23-2301
●浜松営業所 ☎0534-64-2238
●熊本営業所 ☎0963-26-1166



鈴木清順

今や時代を表現する呼び名、それがパソコンライフ。ソフトも多種多彩に開発され、使用目的もぐんとひろがりました、たのしく便利になりました。そこで必要になるのが、おすすめしたいのが、実力と人気のスタープリンタ。たと

えば、ワープロソフトとスタープリンタと組めばパソコンは、たちまちワープロに。ビジネスソフトと組めば、顧客管理や財産管理なども完璧にこなします。パソコンライフの花を咲かせたい、ならプリンタのスターと、組んで咲こうよ。

とことん組むなら、スター・プリンタ。

PCシリーズ対応機、名実ともにプリンタのスター。

●このクラスでは群を抜く毎秒120桁の高速印字 ●主観機なみのマクロインストラクション機能 ●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフールド方式 ●ひらがな、カタカナも打てる豊富な文字種類 ●オプションにより、8Kバイトまでの拡張やシリアル(RS-232C)接続が可能

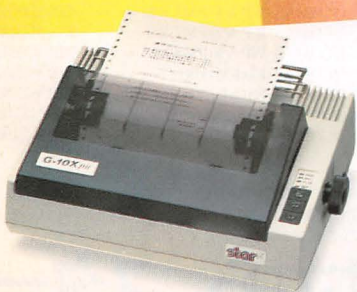
G-10XpII

¥74,900

組
んで



美保純



FMシリーズを中心にワイドに対応する実力スター。

●毎秒120桁の高速
印字 ●土級機なみの
マイクロインストラクション
機能 ●用紙を選ばない
可変スプロケット&フリ
クションフィード方式 ●
カタカナ・イタリク文字も
打てる豊富な文字種類

G-10XfII
¥74,900



star

スター精密株式会社

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



美保純

パソコンと

主演か、助演か、共演か、
組んで咲こうよ、パソコン諸君。

スター・プリンタパソコン対応表

	G-10XpII G-15XpII G-10XpJ ST-80	DPX510P DPX515P	G-10XfII G-15XfII DPX510F DPX515F DPX510J radix-10 radix-15
MSX	○ ₁ *	*	*
PC-6001mkII	◎ ₂	◎ ₂	*
PC-6601	◎ ₃	◎ ₃	*
PC-8001	◎◎ ₄	○	☆
PC-8001mkII	◎◎	◎◎	☆
PC-8801/mkII	◎◎	◎◎	☆
PC-9801/E/F	◎◎	◎◎	☆
FM-7/NEW7	☆	☆◎ ₅	◎◎
FM-77	☆	☆◎ ₅	◎◎
FM-8	☆	☆◎ ₅	◎◎
FM-11/AD2/BS	☆	☆◎ ₅	◎◎
PASOPIA5/7	◎◎	◎◎	☆
FP1000/1100	☆	☆	◎◎
APPLEII	*	*	◎ ₆
SMC70/777	*	*	*
MULTI-8	*	*	*

○/グラフィックキャラクターがすべて一致。

☆/年、月、日、人、以外、のグラフィックキャラクターがすべて一致。

◎/CRTハードコピーがとれます。

* /リストをとることが可能。

注) 1) ST-80のみ 2) N60m-BASICの時のみ有効です。 3) N66m-BASICの時のみ有効です。 4) PC-8001本体にハードコピーコマンドがありませんが、専用ROMを使用することによりできます。 ネオローグ PC-8023用 ¥8,000 5) DIPSW-3 ONにすればできます。 6) グラフスター (INTERFAC E) が必要になります。



ソフトと

増えて、咲いて、百花繚乱
いずれのソフトと組んでみるか。

スター・プリンタ対応 アプリケーションソフトウェア

<G-10XpII/G-15XpII対応>

- ◎日本語ワードプロセッサ・PC66用 (3.5D 本体標準品)
- ◎ " PS-80-1012-2W・PC80用 (5D) ¥56,000
- ◎ " PS-88-1013-2W・PC88用 (5D) ¥48,000
- ◎ " PS-88-1009-2W・PC88用 (5D) ¥45,000
- ◎簡易 " PSC-008・PC88用 (5D) ¥38,000
- 漢字 BASIC PC-8037-2W(K)・PC80用 (5D) ¥20,000
- " PC-8087(K)・PC80用 (8D) ¥22,000
- " PC-8834-2W(K)・PC88用 (5D) ¥20,000
- " PC-8884(K) (8D) ¥22,000—以上 NEC
- ◎ユーカラJJ・PC60II, 80II, 88用 (5D) ¥19,800 (C) ¥9,800
- ◎ユーカラ・PC88用 (5D) ¥28,000
- ◎パスワード98 (英文ワープロ)・PC98用 (5/8D) ¥38,000
- 以上東海クワイエ
- ◎ワードランサー・PC80II用 (5D) ¥36,800—アイシー
- △CANDY・PC98用 (5/8D) ¥40,000—アスキー
- ◎PC-KANJIMK2・PC80II用 (5D) ¥19,800
- ◎PC-KANJI V2・PC80用 (5D) ¥24,000
- ◎PC-KANJIS8・PC88用 (5/8D) ¥19,800
- ◎PC-KANJIS8C・PC88用 (5D) ¥9,800
- 漢字 EDITOR88・PC88用 (5/8D) ¥12,800
- 漢字 EDITOR98・PC98用 (5/8D) ¥20,000
- ◎アドレスノート88・PC88用 (5D) ¥14,800
- 以上 PC-KANJI ユーザズクラブ

- ◎自給自足・PC80, 80II, 88用 (5D) ¥9,800 ICランドラスター
- ◎いろは・PC80, 80II, 88用 (5D) ¥29,800—光栄マイコン
- ◎漢字8001・PC80, 80II用 (5D) ¥18,000
- ◎P-漢日本語WP・PC80, 80II用 (5D) ¥7,500
- 以上日本コンピュータ設計
- ◎連筆NE200-PR02・PC88用 (5D) ¥20,000
- ◎ " NE400-PR02・PC88用 (5D) ¥20,000
- ◎ " NE500-PR02・PC88用 (C) ¥8,800—以上大啓
- ◎SIMPLE WORD・PC80II用 (5D) ¥18,000 (C) ¥9,800
- △SIMPLE ARTIST・PC80II用 (5D) ¥14,800 (C) ¥8,000
- 以上コーラル

- △The 葉書・PC88, 98用 (5/8D) ¥38,000—ジャコム
- ◎Super Writer・PC88用 (5D) ¥25,000—ツクモ
- ◎Word Mate (英文ワープロ)・PC80II, 88, 98用 (5D) ¥39,000
- ◎パラム/2 (縦横計算)・PC80II, 88, 98用 (5D) ¥39,000
- ◎パラム/3 (グラフ作成)・PC80II, 88, 98用 (5D) ¥39,000
- ◎GRAPH/mKI・PC80II用 (5D) ¥19,000
- ◎GRAPH/98・PC98用 (5D) ¥19,000
- 以上高電社

- ◎印刷工房・PC88用 (5D) ¥14,000—モーリン
- ◎漢字ワープロP6-WT1.0・PC66用 (C) ¥7,000
- ◎ " P6-WT1.2・PC60II, 66用 (C) ¥8,000
- ◎ " P6-W1.0・PC66用 (C) ¥10,100
- 以上 YK エレクトロニクスアカデミー

<DPX510P/DPX515P対応>

- ◎日本語ワードプロセッサ (※)・PC66用 (3.5D, 本体標準品) —NEC
- ◎ユーカラJJ (※)・PC60II, 80II, 88用 (5D) ¥19,800 (C) ¥9,800
- ◎ユーカラ (※)・PC88, 98, 100用 (5/8D) ¥28,000 —以上東海クワイエ
- ◎PC-KANJIMK2・PC80II用 (5D) ¥19,800

- ◎PC-KANJI V2・PC80用 (5D) ¥24,000
- ◎PC-KANJI 88・PC88用 (5/8D) ¥19,800
- ◎PC-KANJI 88C・PC88用 (C) ¥9,800
- 以上 PC-KANJI ユーザズクラブ

- ◎自給自足・PC80, 80II, 88用 (5D) ¥9,800
- ICランドラスター

- ◎いろは・PC80, 80II, 88用 (5D) ¥29,800—光栄マイコン
- ◎COMAS WPM2・PC80II用 (5D) ¥49,800
- ◎COMAS WPN1・PC88用 (5D) ¥49,500
- ◎COMAS WPN2・PC88用 (5D) ¥75,000
- ◎COMAS WPN8・PC88用 (8D) ¥75,000
- 以上コス株式会社

- ◎P-漢日本語WP・PC80, 80II用 (5D) ¥7,500
- 日本コンピュータ設計

- ◎連筆NE200-PR02・PC88用 (5D) ¥20,000
- ◎連筆NE400-PR02・PC88用 (5D) ¥20,000
- ◎連筆NE500-PR02・PC88用 (C) ¥8,800
- 以上大啓

- ◎SIMPLE WORD・PC80II用 (5D) ¥18,000 (C) ¥9,800
- △SIMPLE ARTIST・PC80II用 (5D) ¥14,800 (C) ¥8,000
- 以上コーラル

- ◎STAT80・PC80用 (5D) ¥148,000
- ◎STAT80mkII・PC80II用 (5D) ¥148,000
- ◎電子カードIRIS80・PC80, 80II用 (5D) ¥39,800
- ◎GRAPH8・PC80II用 (5D) ¥35,000
- 以上 パーソナルメディア

- ◎The PC漢字・PC80II, 88用 (5D) ¥48,000
- ソフト&ハード社

- ◎Super Writer・PC88用 (5D) ¥25,000—ツクモ
- △スーパーホロスコープ漢字版・PC88用 (5D) ¥7,800 (C) ¥6,800
- 日本ファルコム

- ◎JET-8801A・PC88用 (5D) ¥38,000—Carry lab.
- 漢字 BASIC (※)・PC88用 (5D) ¥9,800
- 株式会社システムソフト

- ◎SMW7040K・SMC70, 777用 (3.5D) ¥49,800
- ◎SMW7040L・SMC70, 777用 (3.5D) ¥59,800
- 以上 SONY

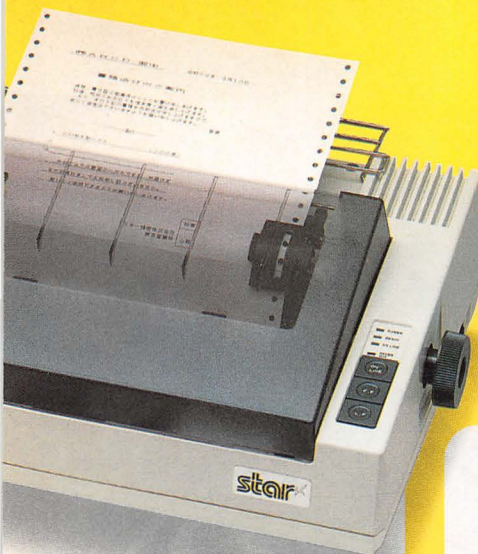
- ◎PN-101・FM7, 8, 11用 (5D) ¥18,000・¥30,000・¥40,000
- ◎PN-102 (PN-101辞書Utility)・FM7用 (5D) ¥12,000
- ◎FM-JWP/11・FM11用 (5D) ¥150,000
- ◎FM-JWP/C・FM7, 8用 (C) ¥12,500
- ◎FM-JWP/S・FM7, 8用 (5D) ¥39,800
- ◎FM-JWP/7・FM7用 (5D) ¥20,000
- ◎FM-PLAIN/7・FM7用 (5D) ¥20,000
- ◎FM-KOKYAKU・FM7, 8用 (5D) ¥30,000
- ◎FM-ZAIMU・FM7, 8, 11用 (5/8D) ¥150,000
- ◎FM-ZAIMU II・FM7, 8, 11用 (5/8D) ¥180,000
- ◎FM-ZAIMU Option・FM7, 8, 11用 (5/8D) ¥50,000
- 以上三和ビジネ

- ◎COMAS-WP V1・FM7, 8用 (5D) ¥49,800
- ◎COMAS-WP V2・FM7, 8用 (5D) ¥75,000
- ◎COMAS-WP V8・FM8用 (8D) ¥75,000
- ◎COMAS-E1・FM11用 (5D) ¥55,000
- ◎COMAS-E5 (AD2用)・FM11用 (5D) ¥75,000
- ◎COMAS-K2 (楽譜)・FM7, 8用 (5D) ¥119,800 (8D) ¥155,000
- ◎COMAS-P2・FM11用 (5D) ¥75,000

〔ソフトの分類〕◎:ワープロ ○:簡易言語・データベース □:OS・言語関係 △:その他
〔略記号〕PC60II=PC6001mkII, PC66=PC-6601, PC80=PC-8001, PC80II=PC-8001mkII,
FM7はNEW7.77を含みます。 (※)=DIP-SW3 ON

とことん組むなら、スター

組んで咲きます。
スターの顔ぶれ。
実力と人気のスターたち
ミトな花を咲かせます。

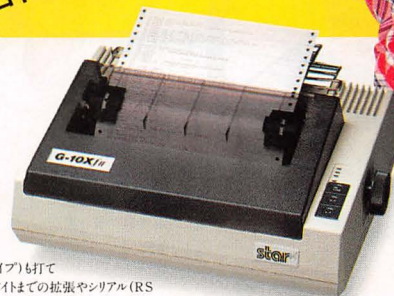


PCシリーズと
FMシリーズと組んで
ワイドに活躍するスター。

G-10XpII / G-10XfII

¥74,900

●このクラスでは群を抜く毎秒120桁の高速印字 ●上級機なみのマクロインストラクション機能 ●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式 ●ひらがな(pIIタイプ)、カタカナ、イタリック文字(fIIタイプ)も打てる豊富な文字種類 ●オプションにより、8Kバイトまでの拡張やシリアル(RS-232C)接続が可能



G-15XpII / G-15XfII 120CPS、136桁ビジネスプリンタ、オプションで8Kバイト拡張可能 ¥117,000

DPX510P / DPX510F 120CPS、80桁パーソナルプリンタ、豊富なグラフィック機能装備 ¥85,000

DPX515P / DPX515F 120CPS、136桁ビジネスプリンタ、ソフト充実のベストセラー機 ¥128,000

◎COMAS-WP77E・FM77用

.....(3.5D) ¥38,000

◎COMAS-WP77G・FM77用(3.5D) ¥55,000

◎WPサポートソフト・FM7.8.11用(5/8D) ¥25,000

◎漢字データベースCOMAS K2E・FM7.8.11用

.....(3.5/5D) ¥55,000(8D) ¥85,000

○ " COMAS K2G・FM7.8.11用

.....(3.5/5D) ¥85,000(8D) ¥120,000

○ " COMAS K2S・FM7.8.11用

.....(3.5/5D) ¥99,800(8D) ¥135,000

△Letter Bank・FM7.8.11用

.....(3.5/5D) ¥33,000 (8D) ¥38,000 以上コムス株式会社

◎F-漢日本語WP・FM7.8用(C) ¥7,500

.....日本コンピュータ設計

○スーパー漢字住所録・FM7用 (5D) ¥16,500(C) ¥12,500

△スーパーホロスコープ漢字版・FM7用 (5D) ¥7,800(C) ¥6,800

.....以上日本ファルコム

○グラフ8簡易グラフィックパッケージ・FM7.8用(5/8D) ¥35,000

○電子カードRIS80・FM7.8用(5D) ¥58,000(8D) ¥60,000

.....以上パーソナルメディア

○FMCALC・FM7.8.11用 (5D) ¥48,000(C) ¥15,000

○漢字FMCALC・FM11用(5D) ¥58,000

□日本語FLEX・FM7.8用(5D) ¥63,000

.....以上ソフトマート

◎文々II・FM7.8用(5D) ¥18,800—関東電子株式会社

◎WORD KING・FM7用(5D) ¥18,000

◎文太・FM7用(C) ¥9,800—以上CSK

◎会話例文集・FM7.8用(5D) ¥29,800

.....データポップ

◎FM-WORP V2・FM7.8用(5/8D) ¥60,000

.....富士通興業

△The葉書・FM7用(5D) ¥38,000

.....ジャコム

◎The FM漢字・FM7.8用 (5D) ¥68,000(C) ¥48,000

.....ソフト&ハード社

◎文典・FM7.8用(C) ¥9,800

◎清書納言・FM7.8用(C) ¥9,800

◎JMAX・FM7用(3.5/5D) ¥9,800

.....以上Wonder Soft(発売元コムバック)

◎JET-FM・FM7.8用(5D) ¥26,800

.....Carry lab

○・パラム/K1(データベース)・FM7.8.11用

.....(5D) ¥49,000

○・パラム/2(縦横集計)・FM8用(5D) ¥39,000

○・パラム/3(グラフ作成)・FM8用 (5D) ¥39,000

.....以上高電社

◎Sure Sura・FM7.8用(5D) ¥18,000

.....経沢ソフト研

◎不知火・FP1000/1100用(5D) ¥24,800

.....和知電子

◎純漢・FP1000/1100用(5D) ¥42,000

.....技術評論社

新発売



日本語処理に実力発揮。

PCシリーズ対応、漢字プリンタのスター。

G-10XpJ ¥104,900

●JIS第一水準漢字2965文字種ほか、豊富な文字種類、●テキストモード毎秒120桁、漢字モード毎秒約20桁印字 ●双方向印字可能 ●漢字縦書きモード時の右サイドライン可能 ●半角文字、倍高文字印字可能 ●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式 ●接続ケーブル標準装備

DPX510J JIS第一水準漢字装備、80桁漢字プリンタ、テキストモード120CPS、漢字モード約20CPS ¥128,000

MSX、
PCシリーズ対応。
音の静かな
ホームユース・
プリンタのスター。

ST-80

¥39,800

MSX 対応

●音の静かなサーマルプリント方式 ●高速60CPSの双方向印字が可能 ●話題のMSXと人気のPCシリーズに対応 ●押えに押えた魅力のプラス ●接続ケーブル標準装備

MSX マークはマイクロソフト社商標です。



新発売

超高速200CPS、
スター・プリンタの頂点に立つスター。

radix-10 ¥168,000

●驚異の超高速印字、毎秒200桁を実現 ●リバースフード機構装備 ●オートペーパーセットなど、親切機能もふんだんに搭載 ●NLQ(ニアレターオリティ)96桁のプリントが可能 ●パラレルはもちろん、シリアルインターフェイスも標準装備 ●16Kバイトの大容量プリントバッファを標準装備 ●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式

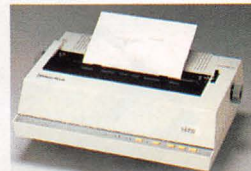
radix-15 超高速200CPS、136桁プリンタ、パラレル、シリアルインターフェイス、16Kバイトプリントバッファ標準装備 ¥198,000

鮮明な
アウトプット、
デジタイザ・
プリンタのスター。

PowerType

¥129,000

●印字速度18CPS、双方向印字可能 ●1ホール96文字種、100以上のホールが選択可能 ●キユーエ用ソフト、ドットプリンタ用ソフトが使用可能 ●パラレル、シリアルインターフェイス標準装備



PC88=PC-8801/mkII, PC98=PC9801

・プリンタ

star

スター精密株式会社

本社/静岡市中吉田194 〒422-91 ☎0542-63-1118(営業直通)

東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウェ/エストビル 〒110 ☎03-833-1101

大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550 ☎06-535-1122

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

資料請求
BASICマガジン
84/12



YIS503には、さらに「リアスロット」も装備。シングルカートリッジアダプタを介して、各種カードリッジを接続可能。活用機能の質と量が広がります。

ゲームだけでは、もったいない。

3スロットで、面白度は加速

本体右上の「ROMカートリッジスロット」は、MSXの標準スロット。ゲームはもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」などの市販のROMソフトをすべて楽しめます。

ヤマハ独自の「サイドスロット」。ここに「拡張ユニット」を直接装着して、本体内に格納。YISを本格的「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」に変身させます。



ヤマハならではのシステムパソコン。お好きなタイプから始められます。

音楽自在のデジタルシンセに music system 503M

MSXが、アッという間にデジタルシンセに変わる。48の楽器音・効果音から同時に2音色、さらに6つのリズムパターンから1つを選択して、自動伴奏も可能なシンセサイザの誕生だ。さらにオプションと組んで、自動演奏やプレイカードの演奏、音声合成、オリジナルの音色作りなどが楽しめます。(最大拡張時には、3スロット使用。)

●ミュージックシステム503M組合せ合計価格¥115,500
/YIS503(本体) ¥64,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01 ¥19,800、ミュージックキーボードYK-10(49鍵) ¥29,800、ビデオケーブル*VC-01 ¥1,100



本格的日本語ワープロもOK word processing system 503W

MSXが、本格的日本語ワープロに变身。JIS第1水準の漢字を含む3,564文字を内蔵。さらに特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能です。仮名/ローマ字入力で文書作成はスピードアップ。用紙サイズが自由なプリンタは、名刺やハガキにも直接プリント可能。オプションと組んで住所録作りも。(最大拡張時は、3スロット使用。)

●日本語ワープロシステム503W組合せ合計価格 ¥210,500
/YIS503(本体) ¥64,800、漢字ワープロユニットSKW-01 ¥49,800、熱転写プリンタPN-01 ¥89,800、プリンタケーブルCB-01 ¥5,000、ビデオケーブル*VC-01 ¥1,100



楽しき拔群。グラフィックの世界 graphic system 503G

グラフィックカードをカードリーダーに通すだけで、素晴らしいコンピュータグラフィックの世界が。付属の12枚のカードには合計70種類の模様・パターンやキャラクターが用意され自由に使える他、ライン、サークル、ボックスなどが自由に描け、16色での塗り分けもOK。描いた順に自動再生も可能。

●グラフィックシステム503G組合せ合計価格 ¥85,700/
YIS503(本体) ¥64,800、グラフィックカードセットZGA-01 ¥19,800(新発売)、ビデオケーブル*VC-01 ¥1,100



*ディスプレイモニタは家庭用カラーTVをご使用下さい。ビデオ端子がないTVは、ビデオケーブルVC-01のかわりに、家庭用カラーTVアダプターRF-01 ¥7,800が必要です。
●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。



ホーム パーソナル コンピュータ

YIS 503

熱転写プリンタPN-01 ¥89,800

漢字ワープロユニットの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型でA4・B5紙や連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度の16ドットヘッドによりバスの(行程)で美しく静かな印字。ワープロをはじめ、楽譜のプリントアウトにもOK。MSX仕様のプリンタとして、広く使えます。
●プリンタケーブルCB-01 ¥5,000 ●サーマルリボンPN-01RB ¥3,900(黒)、PN-01RC ¥4,800(カラー)

オプション(音楽システム用)：●SFG-01をBASICでコントロール FMミュージックマクロYRM-11 ¥7,800 ●目で見ながら自由な音創りが楽しめる FM音色プログラムYRM-12 ¥7,800
●自分で作った曲をコンピュータが自動演奏 FMミュージックコンポーザーYRM-15 ¥7,800 ●ボタサウンドのプレイカードで自動演奏が可能なプレイカードセットZPA-01 ¥12,800(プレイカード別売) ●44鍵ミュージックキーボードYK-01 ¥17,800 / (日本語ワープロシステム用)：●漢字の住所録作成やラベル印刷に 漢字住所録YRM-16 ¥7,800 ●作成文書の記憶、読出しにデータメモリーカードUDC-01 ¥9,800 / (その他)：●SFG-01、SKW-01をROMスロットに接続 ユニコネクタUCN-01 ¥7,800 ●リアスロットでROMカートリッジを使うために シングルカートリッジアダプターCA-01 ¥3,800 ●アナログRGB対応RGBユニットRG-01 ¥9,800 (YIS503専用) ●家庭用カラーTVアダプターRF-01 ¥7,800

● ¥64,800 / ヤマハだけの3スロットで高度な発展自由自在。● 上級VDPでクリア鮮明画面。● プリンタが直接つなげる親切設計。● 2本のジョイスティックが使って、面白さ2倍。● 8オクターブ3重和音。オプションで本格的な8重和音。● オフコンと同じ高級ステップスカルプチャーキーボード。● ゲームでも使いやすいカーソルキー。
★ だれでも使えるコンピュータ入門機。RAM16KBのYIS503 ¥49,800もあります。

32K RAM/RGBユニット

SRM-01 ¥12,800新発売(YIS503用)
● YIS503をRAM容量64KBに拡張。
● MSX-DOS対応。● アナログRGB出力回路内蔵。鮮明でキレイのいい画像表現。
● 別売RGBケーブルRC-01 ¥5,500



熱転写プリンタ
PN-01 ¥89,800

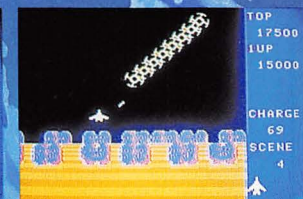
さん しん
斬新な飛行感覚に人気集中!

EXERION

エクセリオン

MSX用ROMでついに発売

定価4,500円 制作著作(株)コナミ 発売元:電波新聞社



コナミ
スーパー・ゲーム・シリーズ

RAMカードで アツという間に専用機。

CASIO®



データの収集・処理に威力。2スロットの「RAMカード」方式採用。

ロード・セーブに手間をかける時代は、もう終わりました。プログラムやデータが保存でき、すぐに使える、画期的な「RAMカード」システムを採用した即戦力型ポケコンの登場です。2スロット方式だから、カードの組み合わせ方次第で、データ収集・処理も無限に可能。たとえば、多量のデータ分析を行なう場合、数式・実験式をプログラムカードとし、もう1枚をデータカードとして使えば、次々と差し換えるだけでスピーディーに処理が行なえます。その上、このシリーズ初のカタカナ入力方式採用でより見やすく使いやすくなった〈PB-500〉。また、統計機能を強化した、豊富な66関数搭載の〈FX-750P〉。スピードを要求される現場で、たちまちお役に立ちます。

●新登場/使いやすい、見やすいカタカナ入力。



PB-500 ￥24,800(本体価格)

(付属品: RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース)

●高度な科学技術計算をこなす豊富な関数機能。



FX-750P ￥24,800(本体価格)

(付属品: RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース)



主な仕様 ●使用言語: BASIC ●ROM: 約27KB ●RAM: 標準4KB(RC-4)、最大8KB ●表示方式: 24桁ドットマトリクス液晶表示 ●電源: リチウム電池(CR2032)2個 ●サイズ: 186×82×16mm ●重さ: 243g(電池・RAMカード込み) ●オプション ●RAMカード: RC-2(2KB) ￥5,500/RC-4(4KB) ￥10,000 ●カセットインタフェースミニキャラクタープリンタ FA-20 ￥17,800

データバンク機能搭載。最先端の「RAMカード」コンピュータ。

電話番号や住所などメモデータの記憶や呼び戻し(検索)が簡単にできるデータバンク機能を搭載。複雑計算をなんなくこなすポケコン機能はもちろんのこと、スケジュール表や製品リスト、単価表、家計簿など、必要な情報を記憶させた「RAMカード」を差し込めば、アツという間に専用機。様々なデータやプログラムがすぐにスタートします。また、よく使う命令語の入力がワンタッチでできるワンキーコマンド機能を装備。関数の入力もワンキーでラクラクです。FX-720P・FX-820P。

●命令語の入力が簡単なワンキーコマンド機能。



※写真は、PB-410、FX-720Pは、ワンキー関数タイプです。

PB-410 ￥15,800(本体価格)

(付属品: RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース)

FX-720P ￥16,800(本体価格)

(付属品: RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース)

●新発売/プリンタ搭載の最新鋭機。



FX-820P ￥29,800(本体価格)

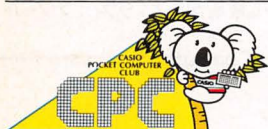
(付属品: RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、キャリングケース)



主な仕様 ●使用言語: BASIC

●RAM: 標準2KB(RC-2)最大4KB(RC-4) ●表示方式: 12桁ドットマトリクス液晶表示 ●電源: リチウム電池(CR2032)2個 ●サイズ: 〈PB-410・FX-720P〉165×82×14.3mm、〈FX-820P〉173×95×26mm ●重さ: 〈PB-410・FX-720P〉177g、〈FX-820P〉335g(電池・RAMカード込み) ●オプション ●RAMカード: RC-2(2KB) ￥5,500/RC-4(4KB) ￥10,000 ●カセットインタフェース FA-3 ￥7,900 ●PB-410・FX-720P用ミニキャラクタープリンタ FP-12S ￥16,500

▲使う人、使う目的で選べるカシオのポケットコンピュータ。▲



CPC (カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ) 会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいっぱい。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●入会方法: カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用法を明記の上、封書にてお送りください。●特典: CPC会員証が送られます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が1年間無料送付されます。●優秀作品に選ばれるプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●宛先: 〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電算企画部CPC係



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

資料請求券
MM-12

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

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



ホビーコーナー

気になるゲーム大集合

- MZ-1500パックマン
- MSXギャラガ
- X1ゼビウス



特集:X1turbo & 24ピンプリンタ研究

■限界を超えた手こたえ! 高速・高濃度//

シャープX1turbo 最新レポート

■最新プリンタの感度を探る/(PC-9800シリーズ用)

24ピン漢字プリンタ6機種徹底比較

特別企画: パソコン最新情報

■ゆるやかな変化がはじまっている

岐路に立つ米国パソコン界の現状

■新世代OS・言語の基本構造をマスターしよう! マイコン誌上初!

BASICによるオブジェクトオリエンテッドの手法実現

ホビーコーナー

■暴風、暴雨何のその! 台風を丸ごとキャッチ!?

TYPHOON CATCH DOOR(ドア)

■ついに完成FM-7版ゼビウス ■マイコン将棋リーグへの招待②

FM-7 XEVIUSのすべて 迷譜戦から名譜戦へ

■ロールプレイング・アドベンチャーゲームを作ろう!

ゲームデザイナー養成講座

入門コーナー

マシン語ゲームを作ろう

Z80マシン語プログラム入門①=細かなサブルーチン=

マシン語なんて恐くない

6809マシン語入門(テクニック編)=パラメータの渡し方=

初歩から初級へ

BASIC活用ABC=INKEY\$を使った画面入力=

ビジネスコーナー

コンピュータが演じる近未来社会

ニューメディアは自宅にオフィスを持ち込むか?

パソコン操作からビジネスプログラミングまで! 計画的な生産で図る効率アップ!

マイコン・ビジネスBASIC教室 生産管理プログラム

ビジネスソフト作成のポイント③ マイコンによる

ファイル設計の基礎 COBOL入門=索引順ファイルと順次ファイル=

めざすは現場の保安と工事の正確化

働く建設・土木ロボット最前線

テクニカルコーナー

マイコンによる物理の世界

物理学入門=LCD画面上の高速移動表示と2球の衝突CAI=

カセットベースで手軽に使えるGAME用高速コンパイラ第3弾!!

Pコンパイラ Version2.0=OCTドットイゲーム=

FM-77対応のOS 9TMLEVEL1

BDS-Cプログラミング講座

OS-9の構造と活用方法=BASIC09=

実践C言語⑨

SHARP MZ-1500徹底研究

スタート前「沈黙」時間を半減!!

PCGエディタの上手な使い方 ラベル付高速I.P.L

カメラによる画像入力装置とグラフィックソフトがシステムになった

パーソナル画像処理システム「CAMERA ENGINE」

君のパソコンで作曲に挑戦

コンピュータ・ミュージックの世界=MSX機ヤマハCX-5ソフトウェア大紹介=

FM-77でスーパーインポーズ!!

ビデオプロセッサVP-77の利用方法

マニュアルにない命令の活用法②

PC-8801/mkII拡張命令の作り方と応用プログラム

SUPERなるほど・エッセイ

メジャーなゲーム作家になるため(PartIII)=キャラクタ作成リスト付=

作った画面がそのままソフトに

簡易言語IBASE-1-2-3紹介

情報コーナー

こちらアップル情報局

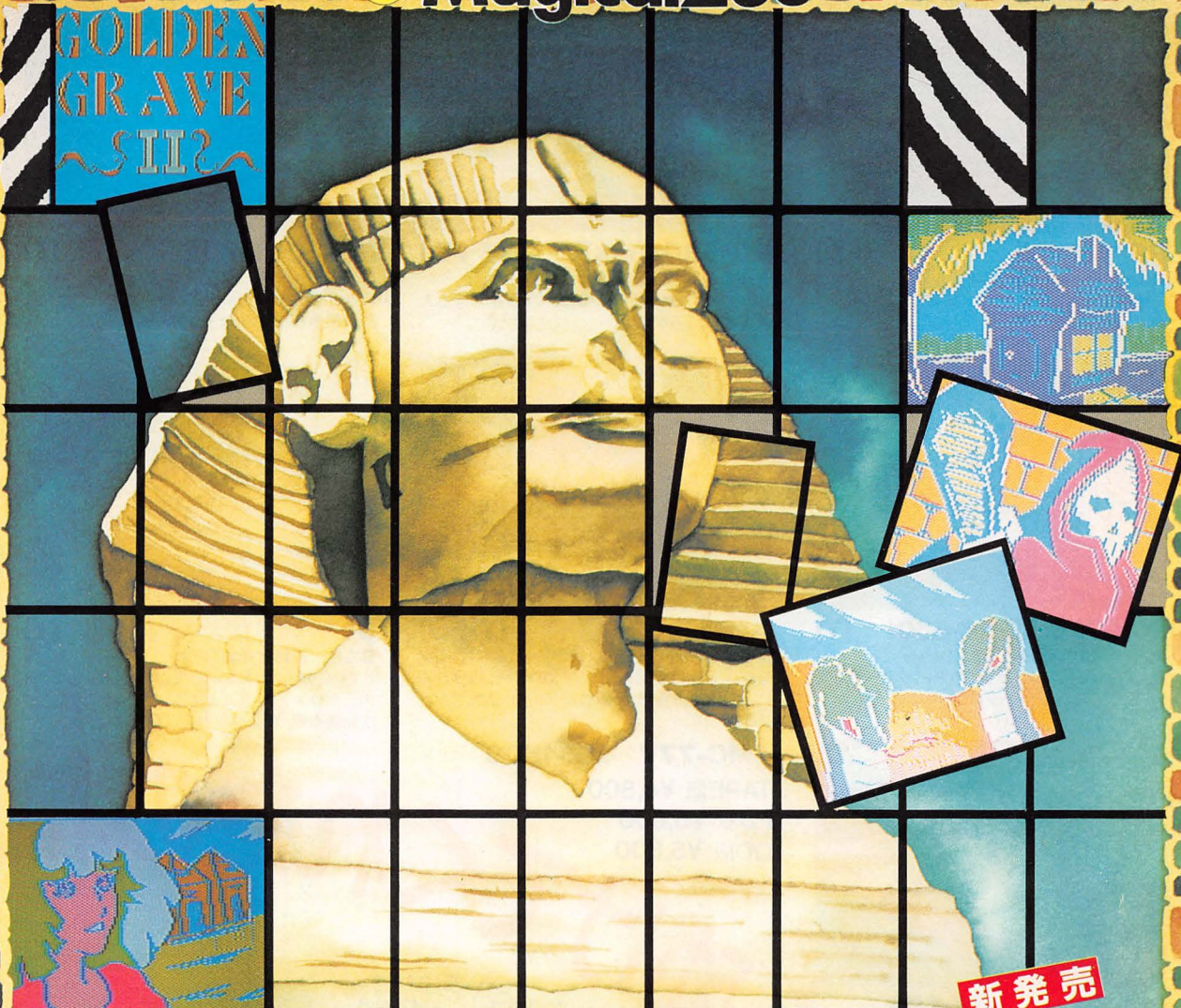
マッキントッシュ最新情報とグラフィックツール

米国ホームコンピュータ界No.1

パソコンソフト・ランキング in USA

C64のツールをたどる ビルボードComputer Softwareチャート

GOLDEN
GRAVE
SII?



新発売

続 黄金の墓

スフィンクスの謎

MSX  4,800円 PC-6001MKII/6001  4,800円

黄金の墓

ムー大陸の謎

ピラミッドの謎

	続・黄金の墓	黄金の墓	ムー大陸の謎	ピラミッドの謎
MSX				
PC-6001MK II PC-6001				
PC-6601		 3.5		
PC-8801MKII PC-8801				
FM-7/NEW7				
XI Cs.k	開発予定			
SMC-70/777		 3.5	 3.5	

 カセット ¥4,800

 5FD ¥5,800

 3CF  3.5FD ¥6,200 (SMC用「黄金の墓」は¥5,800)

資料請求券
BASICマガジン
12月号

* MSX は、マイクロソフト社の商標です。

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 〒336埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

★購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種名・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、現金書留で当社BASICマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)

★当社ソフトフェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業・ご使用機種を明記の上、資料請求券と70円切手2枚同封して当社カタログ係までご注文下さい。

スタッフ募集中! ●開発部/システムエンジニア、プログラマー……教育用ソフト・ビジネスソフト・言語等の企画開発 ●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ

●編集部/編集スタッフ……マイコン雑誌・単行本の企画編集(応募)詳細は電話でお問合わせ下さい。(応募の秘密は厳守します。)



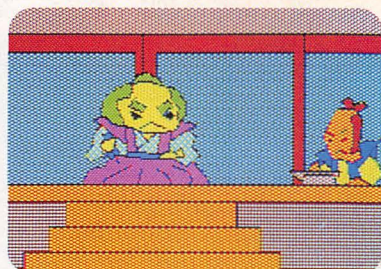
PC-9801/F (FD)

調布市 稲垣尚史君 (19才)
画面描写がとても速いので、気持ちよくプレイできました。



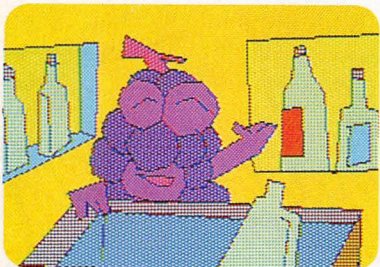
PC-8801/mkII (T・FD)

愛知県丹羽郡 高橋保幸君 (13才)
ストーリーが面白い、英語でも日本語でも入
力できるところがいい。



PC-8001mkII (T)

静岡県富士宮市 井出一章君 (14才)
絵がとてもきれいです。PC-8001mkII で、これだけ
の中間色が出せるのかと、びっくりしました。



PC-6001mkII・PC-6601 (T)

神戸市 川内和子さん (23才)
なんといっても、トマト姫などのキャラクターが可愛
い。カセットの色もイメージにぴったり。



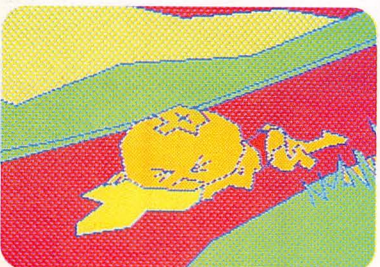
X1シリーズ (T・FD)

渋谷区 長谷川一義君 (12才)
デゼニランドは全部終わったが、このゲームは今が
んばっているところだ。画面数が150枚以上だなんて、
スゴイ!



S1 (T)

日立市 高橋宣孝君 (15才)
とてもやりがいのあるソフトでした。最後、カボチャ
大王がロケットで逃げたあと、トマト姫や野菜たち
が見送る時、音楽が流れるんですね。



FM-7 (T・FD)

横浜市 中野正樹さん (34才)
アドベンチャーがやりたい、FM7
を購入し、同時にこのソフト
も買いました。その日は徹
夜になってしまいました。
今だにガンコなミカン
のアンケートに答
えられず、本が
買えません。

SMC-777 MZ-1500

TAPE版 ¥4,800

FD版 ¥6,800

QD版 ¥5,800

みんなが、助けてくれたのね。
カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。
キュウリ戦士になったキ三は、姫を無事に救出できるかな。



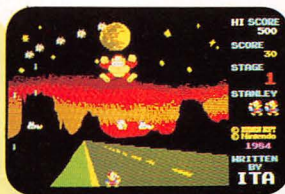
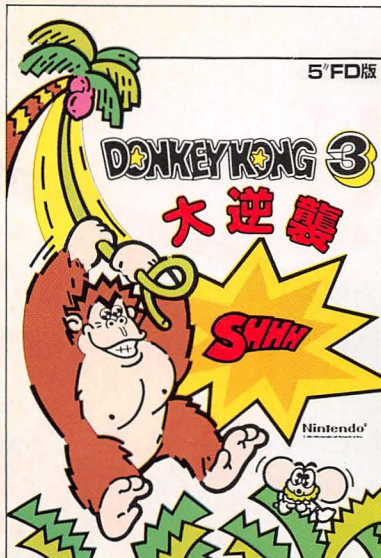
サラダの国のトマト姫



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソン面白カレンダープレゼント/250円切手同封の上、東京営業所まで。

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



DONKEY KONG 3

大逆襲

宇宙やジャングルを舞台に、ハチのバズビーやおじやま虫クリーピーたちを引き連れたドンキーコングが大暴れ! さあ、お得意のスプレーで、負けるな、スタンリー。



パンチボール

マリオブラザーズ

カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさず蹴とばすと点数が入るよ。ちょっとかわいいような気がするけど、遠慮なくやろうね。

テープ版

PUNCH BALL MARIOBROS.™

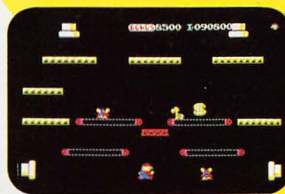
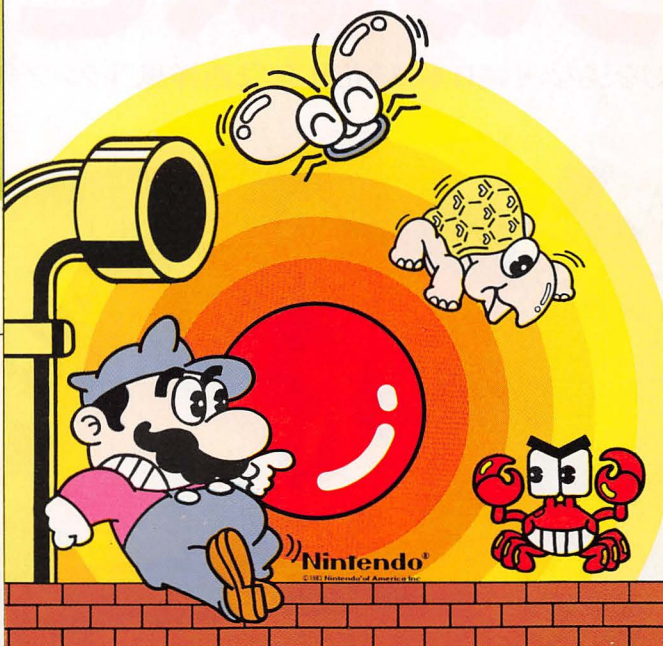
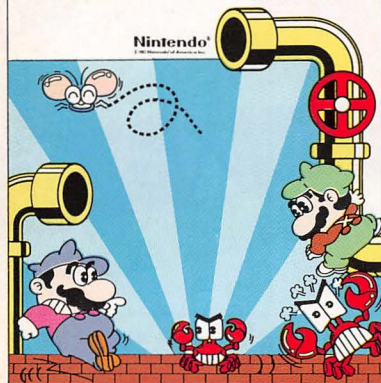
	パンチボール	マリオブラザーズ	マリオブラザーズ	ドンキーコング 3
	T	FD	T	FD
PC-6001 MK II	●	●	●	●
PC-6601	●	●	●	●
PC-8801	●	●	●	●
PC-8801 MK II	●	●	●	●
X-1	●	●	●	●
FM-7	●	●	●	●
PC-8001 MK II	●	●	●	●
MZ-22	●	●	●	●
MZ-15	●	●	●	●
S-1	●	●	●	●
SMC-777	●	●	●	●

TAPE 版 ¥3,600 FD 版 ¥5,800

完全マシン語テープ版

MARIOBROS.™ SPECIAL

Nintendo®



マリオブラザーズ スペシャル

敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、彼らを蹴飛ばして、最上階までジャンプできるかな。

面白すぎて、ボク、恐い。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



トランプ狂 トランプ狂は、5種類のゲームが自由に選べる興奮ソフトだ。まずは、カジノでブラックジャックとファイブカードポーカー。お次は、アメリカで流行中のジンラミー。マーじゃんによく似た楽しいゲームだ。コンピュータと記憶力を競う神経衰弱、反射神経を競うスピードゲームも面白い。
ポーカーフェイスだけで、人間のように考え、行動するコンピュータ。君も、きっとトランプ狂の虜になるぞ。

狂うのは、どっち。

面白さではひけをとらない、純日本風“花札狂”と西洋風“トランプ狂”。さあ、キミはどっちに夢中？



花札狂 オールマシン語による超高速プログラム。本物よりも鮮やかな色彩の札。花札狂は、スピーディで楽しく美しいゲームだ。種類は、こいこい、ばっかっ花、おいちよかぶ。コンピュータは、人間と同じように考えるので、ギャンブル気分もバッチリ。初心者なら、オープンモードにして、じっくりルールをお勉強。一度始めたらやめられない。この面白さこそ、花札狂だ。



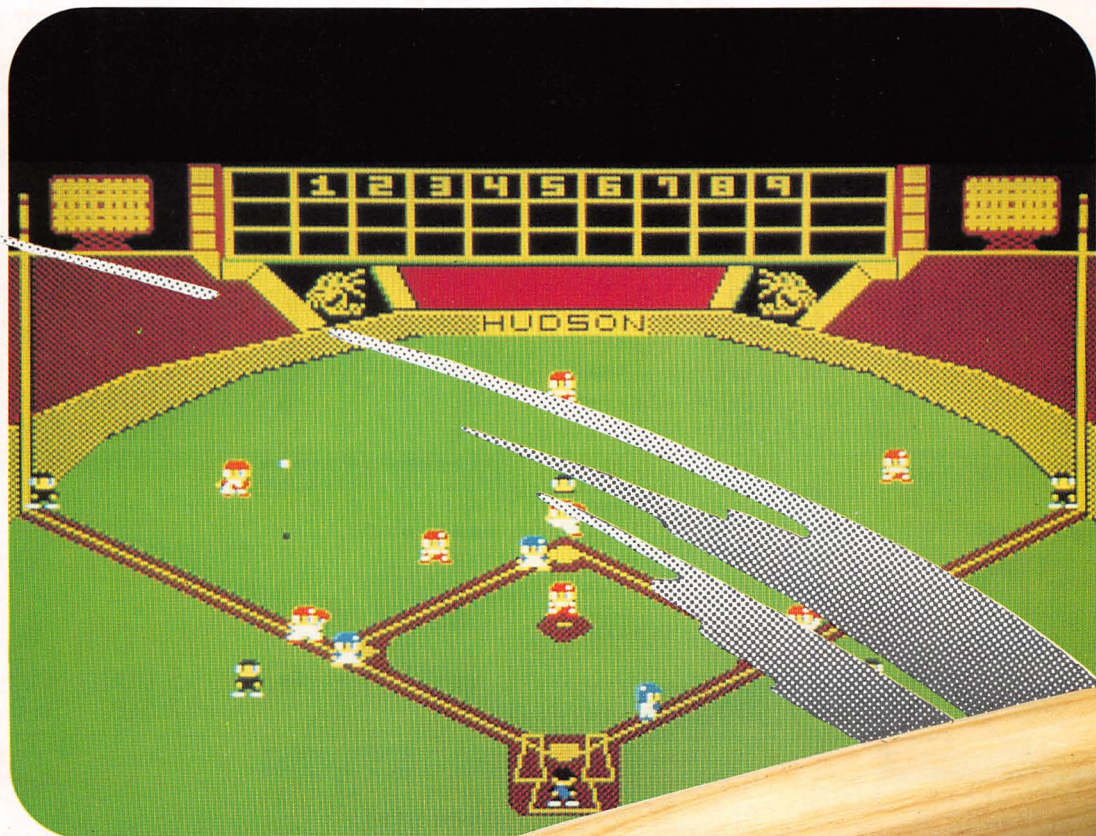
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

		X-1	PC-8801 PC-8801mkII	PC-9801F	MZ-22	FM-7
トランプ狂	T FD	○ ●	○ ●			
花札狂	T FD	○ ●	○ ●	●	○	○

TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800

ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。



適応機種 X-1 PC-60mkII 66 PC-88/mkII FM-7 TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800

好評発売中

部屋は、ホームグラウンド
野球狂



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
だから、僕がさっそくかたき討ち。
まるで、テレビの野球中継みたいに、選手も
審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、
草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手
それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って
動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、
父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。



関連記事、モノ黒ページに掲載

本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸11201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

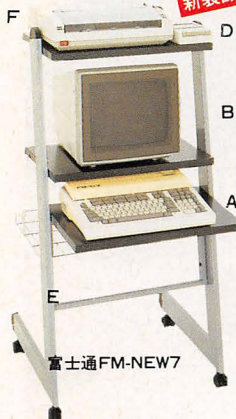
その日から使えるパソコン入門セットが、

FM-NEW7 フルセット

商品番号 P-001

現金価格 381,000円

新製品



富士通FM-NEW7

名機FM-7の豊富なソフトが、そのまま使える実力派フルセット。傑作FM-7の伝統を継いだFM-NEW7を、その日から使える72NicoHオリジナルに組みました。実用性の高いワープロソフトや入門にぴったりのオリジナルパソコンマスターソフトつきだから、扱い方やベーシック言語もラクラクとマスターできます。

- A FM-NEW7 本体 MB25015
- B ディスプレイ MB27343
- C 2000文字表示のカラーディスプレイ
- D CRTケーブル MB26512
- E データレコーダ MB27502
- F パソコンラック
- G 幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
- H シリアルドットプリンタ MB27409
- I 漢字ROMカード MB22405
- J 2965文字の漢字ROMを内蔵したカード
- K プリンタケーブル MB26514
- L ワープロソフト F漢
- M 二光オリジナルソフト(全10巻)
- N 0からの完全BASICマスターテープ

コース① 2,500円 ×36回 ボーナス63,100円 ×6回

コース② 5,000円 ×36回 ④8,100円 ×6回

コース③ 7,500円 ×36回 ④33,100円 ×6回

FM-NEW7 スタンダードセット

商品番号 P-002

現金価格 206,000円



上記のFM-NEW7フルセット以外にA、B、C、D、Jを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。オリジナル学習ソフトつきですので、その日から家族みんなで楽しくお使いいただけます。

コース① 2,500円 ×36回 ボーナス27,200円 ×6回

コース② 5,000円 ×36回 ④12,200円 ×6回

コース③ 7,500円 ×24回 ④15,200円 ×4回

MZ-1500 フルセット

商品番号 P-018

現金価格 336,000円

新製品



シャープ・MZ-1500

クイックディスク搭載、ワープロも使えるニューマシンのフルセット！パソコンで初めてクイックディスクを搭載したトライアングル設計のMZ-1500が、72NicoHの特選フルセットで新登場。ワープロやオリジナルの学習プログラムなど、ソフトも充実。このセットなら、初めての人にもその日からパソコンの魅力が十分に味わえます。

- A MZ-1500 本体
- B 経済性に優れたクイックディスク搭載
- C ディスプレイ 14M-511C
- D 2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
- E データレコーダ MZ-1T03
- F シリアルプリンタ MZ-1P08
- G パソコンラック
- H 幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
- I 漢字ROMボード MZ-1R23
- J プリンタケーブル MZ-1C26
- K ワープロソフト ユーカラJJ
- L 二光オリジナルソフト(10巻)
- M 0からの完全BASICマスターディスク

コース① 2,500円 ×36回 ボーナス53,800円 ×6回

コース② 5,000円 ×36回 ④38,800円 ×6回

コース③ 7,500円 ×36回 ④23,800円 ×4回

MZ-1500 スタンダードセット

商品番号 P-017

現金価格 187,000円



上記のMZ-1500フルセット以外にA、B、C、Iを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。もちろん、ビギナーに最適なパソコン学習ソフトつき。

コース① 2,500円 ×36回 ボーナス23,300円 ×6回

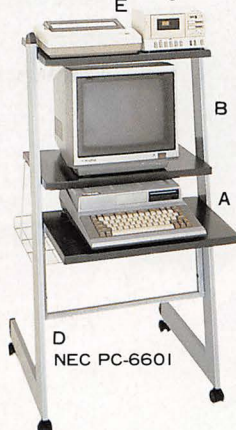
コース② 5,000円 ×36回 ④8,300円 ×6回

コース③ 7,500円 ×24回 ④9,600円 ×4回

PC-6601 フルセット

商品番号 P-004

現金価格 323,000円



NEC PC-6601

フロッピーではしるワープロ・パソコンフルセット！

初心者の方でも、その日からパソコンが自由に楽しめる72NicoHのオリジナルPC-6601フルセット。独特のパソコンマスターソフトの他、ワープロソフト、表作成ソフト、ミュージックソフト、ゲームソフトなどをすぐに使える便利なソフトが5枚(3.5インチF・D)ついています。

- A PC-6601 本体
- B 143KB/ドライブの3.5インチフロッピー内蔵
- C ディスプレイ PC-60M43
- D 14インチの色彩あざやかな15色カラー専用ディスプレイ
- E データレコーダ PC-DR330
- F パソコンラック
- G 幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
- H サーマルプリンタ PC-PR401
- I 音の静かなサーマル方式採用
- J プリンタケーブル PC-6094
- K 二光オリジナルソフト(全10巻)
- L 0からの完全BASICマスターテープ

コース① 2,500円 ×36回 ボーナス51,200円 ×6回

コース② 5,000円 ×36回 ④36,200円 ×6回

コース③ 7,500円 ×36回 ④21,200円 ×6回

PC-6601 スタンダードセット

商品番号 P-005

現金価格 245,000円



上記のPC-6601フルセット以外にA、B、C、Gを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。すぐ使える便利なディスクソフト5枚つき。

※但し、Bのディスプレイは、シャープ14M-511C(2000文字表示)に変わります。

コース① 2,500円 ×36回 ボーナス35,200円 ×6回

コース② 5,000円 ×36回 ④20,200円 ×6回

コース③ 7,500円 ×24回 ④26,600円 ×4回

FM-77 スタンダードセット

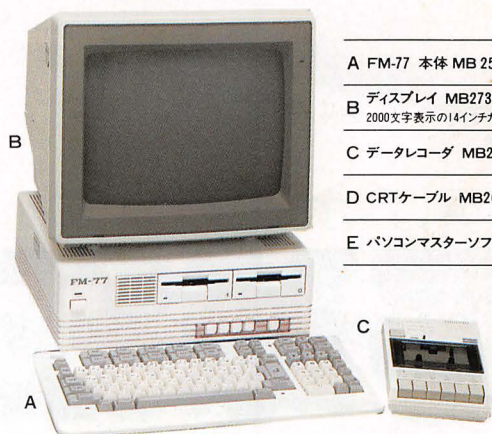
商品番号 P-008

現金価格 329,000円

ディスクソフトで差をつける、天才パソコンをセッティング。

人気のFM-7を思いきりグレードアップしたFM-77新登場。本体に3.5インチマイクロフロッピーディスク2基内蔵、データ処理スピードはグンとアップ。また漢字ROM標準実装をはじめ、高性能グラフィック機能、スーパーインポーズ機能など、息をのむ多機能ぶり。この本体に周辺機器、オリジナルパソコンマスターソフトを組み合わせ、入門スタンダードセットにしました。

富士通 FM-77



- A FM-77 本体 MB 25250
- B ディスプレイ MB27343
- C 2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
- D データレコーダ MB27502
- E CRTケーブル MB26512A
- F パソコンマスターソフトテープ

コース① 2,500円 ×36回 ボーナス52,400円 ×6回

コース② 5,000円 ×36回 ④37,400円 ×6回

コース③ 7,500円 ×36回 ④22,400円 ×6回

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番！)

セブツ・ニコ 72Nicoh ならどれでも月2,500円より。

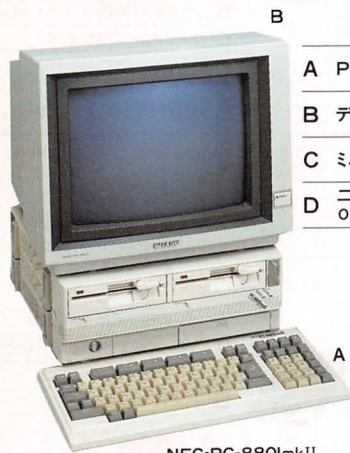
PC-8801mkII基本セット

商品番号 P-038

現金価格 398,000円

実績と使いやすさで定評のある魅力いっぱいの基本セット。

誰でも気軽に使える本格派パソコンPC-8801の後継機、PC-8801mkIIを中心にした基本セットです。実力の拡大とシステムの洗練を目標につくられた8801mkIIは、フルコンパチブルなミニフロッピーディスクを2基も搭載しているほか、多彩な表現を可能にするグラフィック機能、漢字ROMを標準実装。ビジネスコースからホビーまで、あらゆる方面で高い実力を発揮。



- A** PC-8801mkII モデル30
B ディスプレイ 14M-522C
C ミニフロッピーディスク10枚
D 二光オリジナルソフト(全10巻)
0からの完全BASICマスターテープ

【別売】

- パソコンラック
(商品番号:0-036)
36,800円
- データレコーダ・DR-321
(商品番号:0-010)
19,800円

NEC-PC-8801mkII

コース①2,500円×36回 コース②5,000円×36回⑤51,500円×6回
ボーナス66,500円×6回 コース③7,500円×36回⑥36,500円×6回

エプソン・ハンドヘルドコンピュータ

商品番号 P-041

現金価格 121,000円

HC-40



専用機にも、汎用機にも変身するハンドヘルド。

小さなボディにパワフルな実力を備えた、ハンドヘルドコンピュータの本命がこれ。わずかA4判サイズに、大容量メモリを標準装備。もちろん持ち運び自由自在。

- ROM:64KB/RAM:64KB
- EPSON-BASIC搭載
- 幅29.7×高さ3.4×奥行21.6cm
- 重さ1.6kg

コース①2,500円×36回 コース②5,000円×18回④15,700円×3回
ボーナス9,800円×6回 コース③7,500円×12回⑤21,500円×2回

シャープ・X1turbo基本セット

商品番号 P-037

現金価格 398,000円

漢字自由自在/漢字ベーシック対応の先進のパソコンテレビ。

グラフィック機能の素晴らしさで人気のパソコンテレビをトータルにバージョンアップして生まれたX1ターボ。処理機能に優れたワープロをはじめ、高速で緻密なグラフィック表現がでる640×400ドットフルカラー表示、家庭用ビデオを継ぐだけでスーパーインポーズ録画ができるデジタルテロップなど、パソコンに求められるすべてを搭載。まさに新時代のパソコンです。

- A** 本体 CZ-852C
B ディスプレイテレビ CZ-850D
C ミニフロッピーディスク10枚

【別売】

- プリンタ・CZ-8PD2
(商品番号:0-052)
87,600円
- パソコンラック
(商品番号:0-036)
36,800円

新製品

シャープ・X1turbo



コース①2,500円×36回 コース②5,000円×36回⑤51,500円×6回
ボーナス66,500円×6回 コース③7,500円×36回⑥36,500円×6回

シャープ・X1Cスタンダードセット

商品番号 P-014

現金価格 261,000円

CZ-804C

漢字が使える、システムアップができる。うれしいパソコンX1C。

ホビーも実務も、これがあればひと回りビッグに。X1Cは、漢字ROMと拡張I/Oポート2ポートを内蔵。漢字が使い、システムアップも簡単です。

- A** CZ-804C 本体
B ディスプレイテレビ CZ-801D
C 二光オリジナルソフト(全10巻)
0からの完全BASICマスターソフト

コース①2,500円×36回 コース②5,000円×36回④23,500円×6回
①ボーナス38,500円×6回 コース③7,500円×36回⑤8,500円×6回

※実質年率は、12回-17.25%、18回-16.0%、24回-15.5%、36回-14.0%、48回-13.5%にそれぞれなります。年率による支払総額の端数は第1回目の分割金に加算されます。

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で! ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番!)

このページのとじ込みハガキでお申込みください。

■お支払い方法は

- 分割払いはすべてクレジット会社扱いとなります。
- 現金一括払いは商品配達時にお支払いください。(代引発送)
- 分割払いは次の要領で指定のクレジット会社宛にご送金いただきます。①銀行口座のある方は自動引落②銀行口座のない方は近隣の都市銀行・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)から。
- お手持のクレジットカードによるお支払いもできます。ただしその場合のお支払いは、カード会員規約によります。くわしくは係までお問い合わせください。

電話でのご注文は24時間受付(年中無休)
0337係とってご注文ください。

東京 03(659)7272 横浜 045(861)7272 広島 082(245)7272
大阪 06(624)7272 札幌 011(865)7272 浜松 0534(52)7272
名古屋 052(561)7272 福岡 092(712)7272 仙台 0222(65)7272

※ダイヤルは正確にお越し下さい

- 18歳未満の方がご注文の際は、保護者のお名前でお申込みください。
- 主婦の方はご主人のお名前でお申込みください。
- ハガキは必要事項をはっきりご記入ください。
- ご注文受付後2週間前後でお届け致します。

●ご希望商品のカタログをお送りします。商品名記入の上、切手300円を同封してポストへ。

- 商品先渡し ●頭金不要
- 無料配送 ●日曜配達OK
- 全品メーカー保証書付

※18歳以上の学生の方なら保証人のいらないカレッジクレジットが利用できます。

社団法人 J-SMA
日本通信販売協会 会員
二光通販株式会社
セブツ・ニコ

72Nicoh
東京都千代田区外神田
1-11-6 小暮ビル6F

お問い合わせは
サービスセンターへ

ご注文以外のお問い合わせまたはお買い上げ商品のアフターサービスは、全国8カ所の各サービスセンターへお電話ください。(AM9:30~PM5:30、日曜・祭日休み) ●札幌011(271)5991 ●仙台0222(24)7781 ●東京03(254)2515
●静岡0542(52)4821 ●名古屋052(561)2541 ●大阪06(773)4191 ●広島082(263)0021 ●福岡092(281)0251

お楽しみはいますぐお支払いは後から

ソニー・HITBITパソコンポ

商品番号 P-034

現金価格 112,000円
HB-P200



“パソコンポ”だから、その日から誰でもMSX丸かじり。

ファッショナブルなデザインとお求めやすい価格が魅力のMSXコンポセット。人気のHITBITがその日から使いこなせるビギナーにぴったりのセットです。

- A 本体 HB-101
- B プロッタプリンタ PRN-C41
- C データレコーダ SDC-500
- D お書庫ワープロソフト

コース① 2,500円×24回 ポーナス17,700円×4回
コース② 5,000円×18回 ③ 12,300円×3回
コース③ 7,500円×12回 ④ 16,600円×2回

ナショナル・ニューキングコング

商品番号 P-043

現金価格 175,000円
CF-3000



新製品

使いやすさも性能もさらに成長したキングコングの新鋭機。

MSXの人気者、キングコングがさらに充実して新登場。本体とキーボードを分離したセパレートタイプになったほか、メモリも拡充。使う楽しさがいっそう広がった。

- メモリ:64KB、独立10キー、16色RGB対応、前面ダブルスロット設計
- 幅42.8×高さ9.6×奥行28.5cm(本体)
- 重量4.9kg(本体)1.9kg(キーボード)

- A 本体 CF-3000
- B テレビ&ディスプレイ TH14-N29G
- C データレコーダ RQ-8300

コース② 5,000円×18回 ③ 36,200円×3回
コース③ 7,500円×24回 ④ 5,100円×4回

ソニー・HITBITスタンダードセット

商品番号 X-003

現金価格 192,000円
HB-75



ソフトが豊富で面白さ200%！親しみやすいみんなのパソコン。

聖子のパソコンで話題のHITBITを、ニューメディア対応のディスプレイテレビをつけてシステム化しました。住所録やスケジュールメモもOK。初めのての人でも安心のパソコンマスターソフトつき。

- A HIT BIT本体 HB-75
- B ディスプレイ シャープ14CD31
- C データレコーダ TCM-3000D
- D パソコンマスターソフト

コース① 2,500円×36回 ポーナス24,300円×6回
コース② 5,000円×36回 ③ 9,300円×6回
コース③ 7,500円×24回 ④ 11,100円×4回

ナショナル・キングコングスタンダードセット

商品番号 X-001

現金価格 178,000円
CF-2000



遊びに勉強に、楽しみ方無限大！誰でも楽しめるMSXパソコン。

使いやすくて人気のキングコングが、ニューメディア対応のディスプレイテレビをつけてシステム化しました。難しい専門書がいらない入門ソフトつき。

- A キングコング本体 CF-2000
- B シャープディスプレイテレビ14CD31
- C データレコーダ RQ-8300
- D パソコンマスターソフト

コース① 2,500円×36回 ポーナス21,400円×6回
コース② 5,000円×36回 ③ 6,400円×6回
コース③ 7,500円×24回 ④ 7,000円×4回

富士通・OASYSライト

商品番号 W-002

現金価格 220,000円



重さわずか3.5kg。持ち運び自由自在のパーソナルワープロ。

コンパクトなボディに高級機オアシスの機能を凝縮した画期的なパーソナルワープロ。強力なビジネスツールとして、いつでもどこでも大きな実力を発揮します。

- 液晶ディスプレイ・熱転写プリンタ内蔵
- 幅34.0×高さ8.0×奥行32.5cm
- 重量3.5kg
- 操作説明カセットつき

コース① 2,500円×36回 ポーナス30,100円×6回
コース② 5,000円×36回 ③ 15,100円×6回
コース③ 7,500円×24回 ④ 19,300円×4回

シャープ・ミニ書院

商品番号 W-004

現金価格 330,000円



美しい文字が印象的なタイプライター感覚のワープロ“ミニ書院”。

キーボード、ディスプレイ、プリンタを一体化したフル装備。タイプライター感覚の使いやすさと多彩なワープロ機能が自慢。使う人を選ばないやさしさの一台です。

- 液晶ディスプレイ・熱転写プリンタ内蔵
- 幅39.5×高さ10.7×奥行40.4cm
- 重量6.0kg

コース① 2,500円×36回 ポーナス52,600円×6回
コース② 5,000円×36回 ③ 37,600円×6回
コース③ 7,500円×36回 ④ 22,600円×6回

キヤノン・キャノワードミニ

商品番号 W-003

現金価格 194,000円

CM-3



美しいゴシックも簡単に打てる、本格的なパーソナルワープロ。

ヨコ書き、タテ書きもワンタッチでOK！操作しやすいローマ字・カナの2ウェイ入力方式を採用。ワープロ独習カセットつきなので、初めての方でも安心して使えます。

- 液晶ディスプレイ・熱転写プリンタ内蔵
- 幅39.6×高さ10.7×奥行37.0cm
- 重量5.8kg
- ワープロ独習カセットつき

コース① 2,500円×36回 ポーナス24,700円×6回
コース② 5,000円×36回 ③ 9,700円×6回
コース③ 7,500円×24回 ④ 11,700円×4回

シャープ・ポータブルコンピュータ

商品番号 P-036

現金価格 79,000円

PC-2500



オフィス出張先で、手軽に使えるジャストA4サイズの新鋭機。

薄さ4.55cm。A4判のハンディサイズなのに、紙幅114mmとワイドな用紙が使えるオールインワンタイプの実力派。表作成などすぐ役立つソフトを搭載して、新登場。

- 大型液晶ディスプレイ・4色カラー・プロットプリンタ内蔵
- 幅29.7×高さ4.55×奥行21.0cm
- 重量1.3kg

コース① 2,500円×24回 ポーナス8,100円×4回
コース② 5,000円×12回 ③ 13,400円×2回

ご注文は、今すぐ前ページのハガキかお電話で！ ●年中無休 ●24時間電話受付中

2,500円からの72Nicolのクレジットで

セブンスター・ニコ

シャープ・ディスプレイテレビ

商品番号 T-008

現金価格 99,800円
14C-D3I

新製品



このテレビならパソコンもTVもおまかせです。

ニューメディア時代に対応したディスプレイテレビ。パソコン、ビデオと兼ければ、新しい映像の世界が広がります。

- 14型ディスプレイテレビ、2000文字表示
- 着脱自在19機能デジタルシフトビジョン
- 幅38.6×高さ35.3×奥行40.7cm
- 重量13.1kg

コース① 2,500円×24回 ポーナス14,100円×4回

シャープ・高解像度ディスプレイテレビ

商品番号 O-044

現金価格 123,000円
CZ-850D

新製品



情報ステーションになるニューメディア対応型

ビデオからパソコンまで、話題のニューメディアに対応できる15型。タテ400/200両モード自動切替。

- タテ400/200ドット自動切替
- 幅39.3×高さ36.6×奥行39.0cm
- 重量13.6kg

コース① 2,500円×36回 ポーナス10,200円×6回

シャープ・高解像度ディスプレイ

商品番号 O-001

現金価格 99,800円
14M-522C

新製品



イメージを正確に伝える洗練されたフォルム。

すっきりしたデザインが特色のフォルム。各種16ビットパソコンに接続対応可能な信号入力切替スイッチを装備しています。

- 高解像度4050字/16色カラー表示
- 幅39.0×高さ32.0×奥行40.1cm

●対応モデル/PC-8801シリーズ、PC-9801シリーズ、MZ-5500、FM-11、その他

コース① 2,500円×36回 ポーナス5,400円×6回

シャープ・ディスプレイ

商品番号 O-043

現金価格 56,000円
14M-511C

新製品



鮮明画像の2000文字対応。お求めやすさも特色。

鮮明画像のハイコントラスト管採用で、2000文字表示をみごとクリア。操作性に優れたレイアウトも新鮮な魅力です。

- 2000文字表示、ハイコントラスト管採用
- 幅39.0×高さ32.0×奥行40.1cm
- 重量12.5kg

■本体14M-511C ■ケーブル8D-8K

コース① 2,500円×18回 ポーナス6,100円×3回

エプソン・漢字プリンター

商品番号 O-045

現金価格 136,000円
RP-80F/T11K

新製品



各種対応機に素早く変身する、経済派の新鋭機。

ハイコストパフォーマンスがうれしい経済派の漢字バージョン。あらゆるジャンルにフレキシブルに対応!

- 漢字JIS第1水準
- ロール紙/レター紙使用可
- 幅37.2×高さ13.4×奥行30.3cm
- 重量6.0kg

■本体RP-80F/T11K ■ケーブル8223

コース① 2,500円×36回 ポーナス12,800円×6回

LOGITEC・シリアルドットプリンタ

商品番号 O-046

現金価格 79,000円

お手持ちのパソコンにぴったりの高性能シリアルドットプリンタ。カセット式のプリンタリボンにより、手を汚さずリボン交換ができます。

KP-3000PC



- 印字速度120字/秒、印字桁数80桁
- 幅39.0×高さ11.5×奥行28.6cm
- 重量6.8kg

■本体KP-3000
■ケーブルCV88-02
FM-7、FM-8対応
モデルもあります。
(商品番号:O-047)

コース① 2,500円×24回 ポーナス8,100円×4回

ブラザー・パーソナルプリンター

商品番号 O-048

現金価格 53,000円
M-1009/PC

新製品



重量わずか3kg。小さなボディで大きな機能。

世界最小サイズのシリアルドットインパクトプリンタ。オプションの拡張ペーシックで楽しさ120%。

- 印字桁数80桁
- 幅33.3×高さ7.0×奥行19.0cm
- 重量3.0kg
- NEC及びMSX用
- 富士通FM用もあります。

(商品番号:O-049)

■本体M-1009 ■ケーブルCV-88-02

コース① 2,500円×18回 ポーナス5,000円×3回

LOGITEC・ミニフロッピーディスクドライブセット

商品番号 O-050

現金価格 126,000円
K-305PC



メカトロニクスの頂点を究めたデュアル設計

PC-8001、8001MKII、8801、9801の専用機。PCシステムとの調和は抜群。バックアップを行なうデュアル設計がポイント。

- 本体K-305PC
- ケーブルK-305-02
- システムディスク(PC-8801用)

●幅12.2×高さ18.1×奥行36.0cm ●重量5.6kg

コース① 2,500円×36回 ポーナス10,800円×6回

パソコンラック

商品番号 O-036

現金価格 36,800円



愛機の収納に最適なスチール製堅牢設計の1台。

システムアップに欠かせないパソコン用ラック。スチール製だから、耐久性も抜群。

- スチール製、主にPC-6601、8801MKII、8001、FM-NE W7、77、MZ-1500に対応。
- 幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm

コース① 2,500円×12回

ポナス5,200円×2回

バラエティ豊かに揃った自信のソフトウェア。

東海クリエイト・ユーカラ

商品番号 SP-501

現金価格 28,000円

人気のワープロソフト。文節変換と入力効率を追求した力作。(5'2D)

●対応機種/NEC-PC8801MKII



アスキー・PRESSE-88

商品番号 SP-518

現金価格 45,000円

ビジネスデータのすべてを「表」の形でとらえられる。

●日本語データベース(5'2D)

●対応機種/NEC-PC8801MKII



LOGITEC・ミニフロッピーディスクドライブセット

商品番号 O-051

現金価格 137,000円
K-305FM



信頼性の高さがうれしいFMシステム対応型。

富士通純正システムディスクのついたFM-7、FM-8専用機。もちろんデュアル設計。

- 本体K-305FM
- ケーブルK-305-03
- FDD I/FカードK-305-12
- システムディスク(FM用)

●幅12.2×高さ18.1×奥行36.0cm ●重量5.6kg

コース① 2,500円×36回 ポーナス13,000円×6回

パソコンラック

商品番号 O-037

現金価格 39,800円



対応機種が豊富なスチール製パソコンラック。

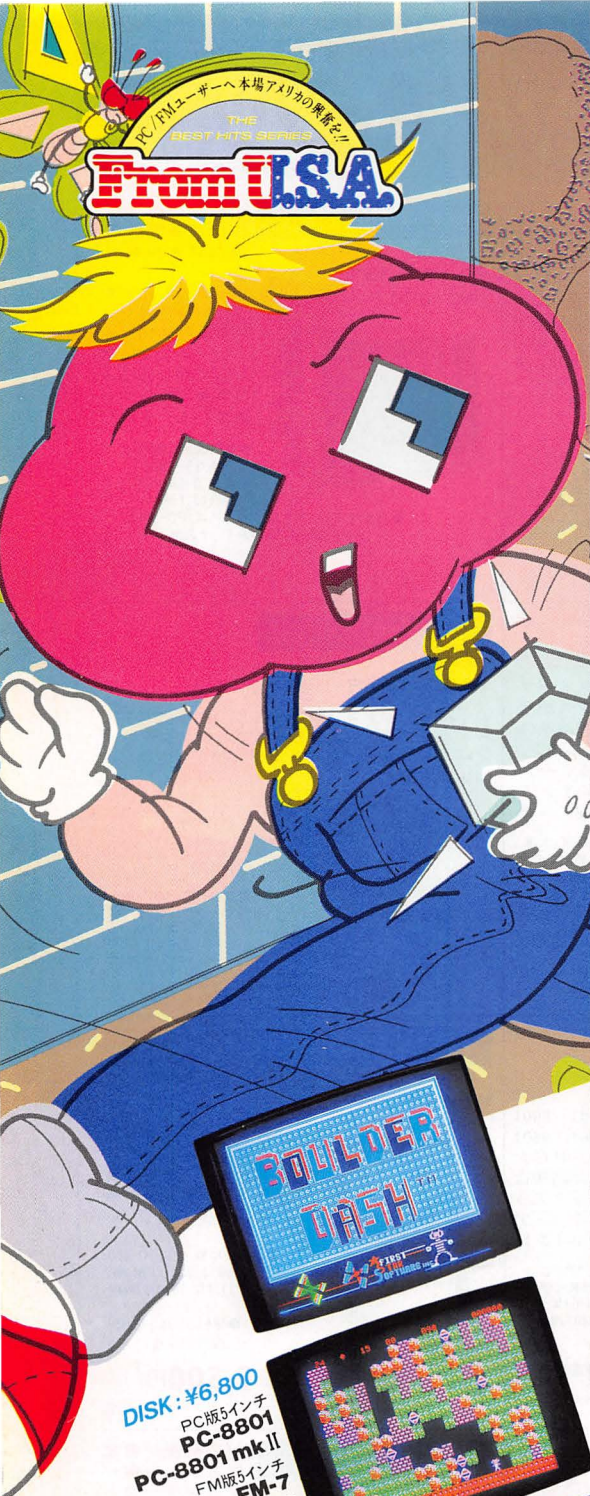
がっちりしたつくりが自慢のスチール製。対応機種も豊富です。

- スチール製、PC、FM、MZ、XI対応モデル
- 幅60.0×高さ126.0×奥行60.0cm

コース① 2,500円×12回

ポナス6,800円×2回

ご注文は、今すぐ2ページ前のハガキかお電話で! (電話はどこでも7272番!)



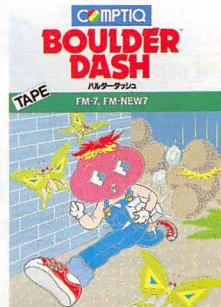
ニュートンの法則的ゲーム考察

引力は度重なる侵入者の宝石奪取を、如何に阻止し地下の安寧を図ったか。

バルダー ダッシュ BOULDER DASH

模倣を嫌いオリジナリティを大切にする、アメリカ産らしいゲームがひさびさに登場。アクションゲームの常識は、このバルダーダッシュで完全に覆されてしまうでしょう。上にある物は下に落ちるという引力の法則と、落下物はベクトルの概念の支配下にあるという物理学的なシミュレーションまで体験できるというドキドキものの世界です。地下を支配するものたちとの駆引きの多彩さが試されるゲームの決定版です。

ゲームの興奮が伝わる
ニューパッケージで
11月新登場!!



DISK: ¥6,800

PC版5インチ
PC-8801
PC-8801 mk II

FM版5インチ
FM-7
FM-8
FM-NEW 7

FM版3.5インチ
FM-77

TAPE: ¥4,800
PC-8801
FM-7

新登場! 断絶のゲームソフトはタオリティカいのち

COMPTIQ

株式会社 コンプティーク

〒102 東京都千代田区千代田3-19 清水ビル4F
電話 = (03)234-8041

★NEW★ 11月新登場!!

DISK: ¥6,800

TAPE: ¥4,800

PC版5インチ

PC-8801

PC-8801 mk II

FM版5インチ

FM-7

FM-8

FM-NEW 7

FM版3.5インチ

FM-77

FM-7

禁断のゲームソフトはクオリティが高い

COMPTIQ



ゲームだけは、中味の濃いアメリカン。

ものみなソフト&マイルドになっていくなかで、ゲームソフトだけは過激に面白くあってほしい。

そんな思いがそれぞれに一味違う個性をもたせました。

冒険があり、見果てぬ夢がある。さあ、今夜はどれで酔いましょうか?



FM-7用
テープ版
発売中

●アクション●

ブルース・リー

手ごわいニンジャとスモウレスラーと闘いワナをかかわして、地下の財宝殿にたどりつく...追いつ追われつのカンフーアクション。動きは文句なしの楽しさです。

PC・FM版ともに大好評発売中

*FM-8版は発売いしません。

●リアルタイムアドベンチャー●

アステック

アップルファンの間で人気の高い、幻のゲームついに登場。キャラクターのリアルな宝探しの面白さ、どれを取っても第一級のエンタテイメントの資格があります。

PC版大好評発売中

FM版近日発売予定

*83 エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞

●思考型アクション●

ハイライズ

極度のバランス感覚で、複雑な形をした物体をみごとに構築できれば拍手。女性も夢中にさせる新感覚のコンピューターゲーム。家族でも遊べます。

PC・FM版ともに12月末発売予定

●リアルタイムアクション●

スワッシュ・バックラー

これもまたアップルファンには名の知れたリアルなキャラクターの冒険活劇ドラマ。あなたが演じる役は無敵の剣士か、あえなくやられる悲劇の剣士か。

PC・FM版ともに近日発売予定

▲実際の画面とは多少異なることがあります

シリーズますます充実。絶賛好評発売中!

FM-7用
テープ版
発売中

A.E.
エイ・イー
グラフィックスの鮮やかな
スペースファンタジー。

MINER 2049er
マイナー2049
エレクトロニック・ゲーム・12月中旬
オブ・ザ・イヤー受賞作。新登場!
(FM-7用テープ版好評発売中)

the QUEST
ハイスト(FM版近日発売予定)
ゲームのみに許された、
男の危険なロマン全開。
RAVENS 40
深度40(PC版のみ)
BASICなれど本格派。
シミュレーションの決定版。

FM-7用
テープ版
発売中

CRISIS MOUNTAIN
クライシスマウンテン
手に汗にぎるリアルな動き。
アクションの名作。

BUG
バグ・アタック
コーヒーブレークもできる
痛快アクション。



おやじ ワーズは

"88"フェア

今、PC-8801MKIIお買い上げの方には、かわい
いパソコン型のデジタルウォッチをプレゼント!



ワープロセット

- フロッピーディスク
(5インチ)……10枚
- プリンター用紙
……1000枚



ぼくゲーム

- 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30、
フロッピー2台内蔵)……¥275,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD552)
……¥112,000
- ジョイスティック(スピタルJOY-800MK)……¥11,000
- ゲームソフト(ニコロパッド)……¥7,500

★合計価格¥405,500



- 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30、フロッピー
2台内蔵)……¥275,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD552)
……¥112,000
- プリンター(セイコー/GP-550M)……¥89,800
- ワープロソフト(東海クリエイト/ユーカラ)……¥28,000
- フロッピーディスク(5インチ、両面倍速、10枚)……¥6,000
- プリンター用紙(10×11、1000枚)……¥1,480

★合計価格¥512,280

ボーナス併用30回払いの一例

- 頭金……¥50,000
- 第1回目支払額……¥10,475
- 2回目以降分割払金……¥9,500×29回
- ボーナス時加算額……¥40,000×4回
- ★お支払総額……¥495,975

月々¥9,500

ホビーセット

仕事に遊びに大活躍のオールラウンドパソコンPC-8801MKIIが今こんなに
お求め易くなった!ビジネスセットとホビーセット、目的に合わせてお選びください。

みんなそろってパソコンタイム

ボーナス併用30回払いの一例

- 頭金……¥40,000
- 第1回目支払額……¥8,050
- 2回目以降分割払金……¥7,300×29回
- ボーナス時加算額……¥30,000×4回
- ★お支払総額……¥379,750

月々¥7,300

NEC PC-9801F₂ セット

幅広いソフトウェア充実
した機能と使いやすさで
人気の16ビットマシン。



★固定ディスク
ユニットは別売です。

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

★合計価格¥814,000

ボーナス併用48回払いの一例

- 頭金……¥70,000
- 第1回目支払額……¥12,082
- 2回目以降分割払金……¥8,100×47回
- ボーナス時加算額……¥50,000×7回

★お支払総額
¥812,782 月々¥8,100

SHARP turbo セット

新製品



日本語処理機能を
充実した漢字BA
SICビデオをつな
いでスーパーイン
ポーズ録画ができ
るデジタルロッ
カ内蔵)など高
機能を搭載。

X-1ターボは、3タイプ………
目的に合わせて、お選びください。

- Model 30(CZ-8520/ミニフロッピー2台内蔵)¥278,000
- Model 20(CZ-8510/ミニフロッピー1台内蔵)¥248,000
- Model 10(CZ-8500/カセットリコーダー内蔵)¥168,000
- 15型カラーディスプレイテレビ(CZ-8500)¥129,800

富士通 FM- NEW7 セット

ソフトも豊富、
FMシリーズ
のどびつり
の名作。



- 本体(富士通/MB25015)……¥99,800
- カラーディスプレイ(富士通/MB27343)……¥67,800
- データレコーダ(サンヨー/MR-330R)……¥12,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格¥188,400

20回払いの一例

- 頭金……¥25,000
- 第1回目支払額……¥7,820
- 2回目以降分割払金……¥7,600×19回

★お支払総額
¥177,220 月々¥7,600

MSX パソコン

カラフルに、ファッショナブルに新登場
SONY/HB-101★標準価格¥46,800

- 2スロットで、ゲームに便利なボイスボタン付
- RAM16KB(32・64KBに拡張可能)
- HIT BIT機能も更に充実
- 色は、赤・黒・747の3色です。



手軽に持ち運べる
キャリングハンドル付

付属のカーソルジョイスティックを
さしこんでゲームが楽しめます

店内には、MSXパソコン
のハードからソフト・周辺
機器まで各種集中展示!



ハードからソフトまで、
品揃え豊富/情報満載/
パソコンのハードソフトはもちろん、周辺
機器・アクセサリにいたるまで、話題
の品、人気の品がズラリ勢揃い!用
途に合わせて、お選びいただけます。

お支払いは ボーナス払いで!

今、パソコン、ワープロお買い上げの方は、
下記ボーナス払いがご利用頂けます。

冬のボーナス一括払い

今年の冬2分の1・来年の夏2分の1
ボーナス2回払い

●取扱期間/11月30日まで ●取扱メーカー
はNEC・富士通(オアシスを除く)シャープ・キャン

パソコンクレジット 取扱中

30万円以上のパソコン製品お求めの場合、36・48・60回の
長期で手数料も格安なパソコンクレジット取扱中。もちろん30
万円以下の場合でも、30回までのクレジットがご利用いただけます。
各社クレジットカードも取扱っておりますので、お気軽
に販売員にお申し付けください。

お支払い方法
いろいろ。ご予算に合
せて、お選びください



LAMICとは、Laos Micom
Club(ラオックス・マイコン
クラブ)の略称です。
3000円以上のパソコン製
品お求めの方なら、とな
でも入会できます。

LAMIC会員募集中

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

会員
特典

こんなに手軽に美しく ワードプロセッサ

実際に触れてお試しください。
機能豊富に、よりお求め易くなったワード
プロセッサ。ビジネスにプライベートに、その便
利さで注目を集める、話題の機種勢揃い!



シャープ/WD-500 ミニ全統
官製ハガキへの直接印字も可能
鮮明32×32ドットプリンター装備
●キーボードも使いやすいタイプライター感覚●排
書は約8万語●音の静かな熱転写プリンター
●ローマ字とかなの2ウェイト入力●B5・A4・B4
(縦)の用紙が使える★標準価格¥330,000



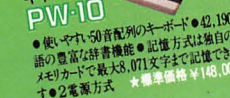
富士通 オアシス・ライト

- キーボードとプリンターを一体にまとめた、LPジャケット
なみのコンパクトサイズ ●辞書機能は約40,000語 ●
本体内にA4判2ページ分の記憶が保存可能 ●印
字は24ドットの鮮明な文字で、音の静かな熱転写プ
リント ●日本語ワープロのほかに、欧文ワープロ機能を
備えた国際派 ●乾電池60K ●標準価格¥220,000



NEC/NWP-5N 文豪

- 読み手によって、使う場所によって、キーボード
ヒューズを自由に組み合わせたおどろき
ディスプレイ ●A4判250ページの文書が記
憶できます ●24ドットの熱転写プリンター ●5イン
チフロッピーディスクシステム価格¥398,000から



キャン
ン PW-10
●使いやすさ、50音配列のキーボード ●42,190
語の豊富な辞書機能 ●記憶方式は独自の
メモリーカードで最大8,071文字まで記憶でき
ます ●2電源方式 ●標準価格¥148,000

区域内の配達無料です。

5000円以上の商品お買い上げの場合、当社配達区域内
は無料配達致します。詳しくは係員におたずねください。

アフターサービスは万全です。

首都圏に網羅したサービススポットで、皆様のご要望に即、
お応えできる体制を整えていますので、ご安心下さい。

地方発送承ります。

秋葉原本店・新宿店・コンピュータメディアにおいては、地
方発送承ります。係員にお気軽にお申し付け下さい。

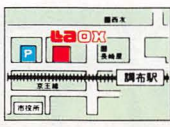
調布店パソコンコーナーが グーンと充実!

一度のぞいてみませんか。パ
ソコンのハード・ソフトからワー
プロまで、豊富な品揃えと最新
情報を満載して、グーンとワイド
に充実しました。パソコン好きな
販売員が、皆様のご来店をお
待ちしています。



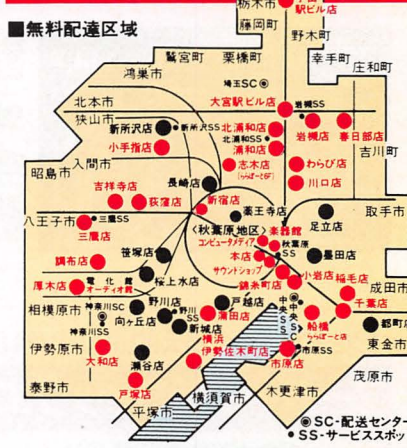
調布店

●調布駅北口、京王線線路
調布銀座入口⑨駐車場完備
☎0424-84-0211



●お求めは、お近くのラオックス

パソコン取扱店へ



秋葉原本店 国電秋葉原駅歩いて2分
☎03-253-7111

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

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

東京地区
サウンドショップ ●国電秋葉原駅歩いて1分 ☎03-253-7111
ニュー楽器館 ●国電秋葉原駅歩いて4分 ☎03-258-4141
荻窪店 ●国鉄荻窪駅北口、青橋街道沿い ☎03-398-5100
錦糸町店 ●錦糸町駅ビル「テナミ」4F ☎03-634-2131
蒲田店 ●サンライズカマタ通り ☎03-734-5171
小岩店 ●総武線小岩駅近く「サンロード」 ☎03-672-1061
三鷹店 ●新30m道路沿い、大沢交差点そば ☎0422-32-3741
吉祥寺店 ●吉祥寺駅北口、近鉄百貨店並び ☎0422-21-3471
調布店 ●調布駅北口、京王線線路際 ☎0424-84-0211

千葉地区
市原店 ●五井駅一カ所隔り ☎0436-21-5331
稲毛店 ●国鉄総武線稲毛駅東口そば ☎0472-53-2136
船橋らぼーと店 ●らぼーと2F、専門店街 ☎0474-34-3971
千葉駅ビル店 ●総武線千葉駅ビル3F ☎0472-27-5318

神奈川地区
厚木店オーディオ館 ●小田急線厚木駅前 ☎0462-22-2722
横浜伊勢佐木町店 ●伊勢佐木町通り ☎045-261-1251
大和店 ●大和電報電話局隣り ☎0462-61-2011
戸塚店 ●国道1号線沿い、戸塚消防署前 ☎045-881-3161

埼玉・栃木地区
浦和店 ●浦和駅南口コソツF ☎0488-24-5311
岩槻店 ●沼南駅北口、沼南消防署 ☎0487-57-2561
北浦和店 ●北浦和駅西口、東横線、徒歩2分 ☎0488-33-8811
わらび店 ●わらび駅東口、歩いて2分 ☎0484-43-2161
大宮駅ビル店 ●大宮駅ビル「ビル」5F ☎0486-44-3551
春日部店 ●東武野田線春日部駅西口 ☎0487-54-4171
小手指店 ●小手指駅北口、駅南大通り(角) ☎0429-23-1851
川口店 ●川口駅東口、銀座通り ☎0482-56-0011
志木店 ●ららぽーと志木6F ☎0484-74-9041
小山駅ビル店 ●ファッションランド小山駅ビル2F ☎0285-23-4652



もう画面数なんて関係ない!

ゲームをしながら
コンストラクション

新製品
絶賛発売中



上の4匹の怪物たちは下への出口はない。
左下のミイラ男は完全密閉したので高得点

パラノイア88



あなたはブロックを持っていて→ ミイラ男を閉じ込め、そのすきに宝をさがす。

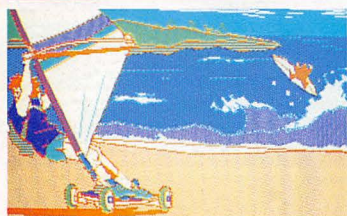
PC-8801/mkII

5FD版 ¥6,800 テープ版 ¥4,000

- 頭を使って迷路を変更し、ミイラ男を封じ込め、ピラミッドの秘宝を探索。
- もちろん初期画面作成エディターも付いていて、簡単に変更できます。(5FD版のみ)

スターアーサー伝説Ⅲ「テラ4001」用に新たに開発された高速スーパーグラフィックエディター

スーパーグラフィックエディター PC-6001mkII/PC-6601

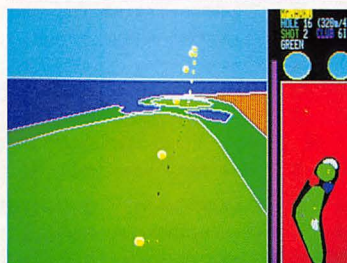


詳細取扱説明書およびアドベンチャーゲーム製作テクニック集付き!

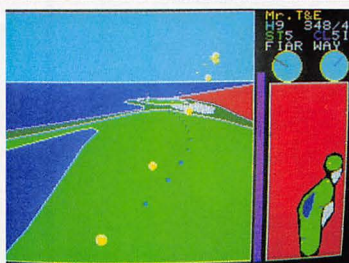
スターアーサー伝説「テラ4001」のグラフィック画面作成用に新たに開発された超高性能グラフィックエディターです。LINE、CONNECT LINE、BOX、BOXFULL (中間色も含む)、PSET、CIRCLE、PAINT (中間色も含む)、SYMBOL、漢字SYMBOL、DELETE、データのロード・セーブ等、作画に必要なすべての機能を備えています。中間色のグラフィック命令 (PAINT、BOXFULL) は特に強化されており、BASICコマンドに比べて画面ペイントは40倍 (2.6秒)、画面ボックスフルは3.5倍 (1秒) で塗り終ります。

絶賛発売中! テープ版 ¥4,000/3.5FD版 ¥6,800

3Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン



日立S1



MZ-1500

新製品絶賛発売中

FM-77 3.5FD版 ¥6,800

12月発売予定PC-6001mkII/6601版

日立S1 テープ版 ¥4,000、MZ1500 QD版 ¥4,000

全18ホール、全長6063メートル、パー72の美しい海岸コース。ワンショットごとにショット位置からの立体視視野画面を作成し、その中をボールが影をおとして飛んで行きます。4人での同時プレイ、機械語による高速表示等、新機能も充実しました。

3DゴルフシミュレーションPart2

FM-7/NEW7/77 テープ版 ¥4,000

ニューコース! 完全機械語版

新機能充実 (一括ロード、2人プレイ、ボール拡大、プラクティス、ステップ、オートリビート、ゲーム中断)

3-Dゴルフシミュレーション

	FM-7/8	X1/C	PC8801/mkII	PC-9801/E	PASOPIA7
テープ版 ¥4,000	○	○	○	○	○
5FD版 ¥6,800	○	○	○	○	○



PC-6001mkII/6601
テープ3本組 ¥4,800



FM-77
3.5FD版 ¥6,800

絶賛発売中

FM-7/NEW7/77
テープ3本組 ¥4,800、5FD版 ¥6,800



FM-77
3.5FD版 ¥6,800

5FD版 ¥6,800 FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII
テープ版 (3本組) ¥4,800 FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII、
PC-6001mkII/6601、X1/C、S-1

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

T&EマガジンNo.4

12月5日
発行 (非売品)

特集

●テラ4001
●ハイドライド

III テラ4001

1年間温めた T&E の技術と創造をここに結集!!

- ★新開発、高速3-Dピクチャーエディター（中間色ペイントを含む図形の拡大、縮小、回転、合成が自由にできる）によるニュー画面。
- ★同じ場所に、同じ人物が同じ格好でいるという不自然さは無くなりました。（マップの中を登場人物が個別に移動しているのです。）
- ★画面数、コマンド、会話語数も前2作より大幅アップ。
- ★登場人物は、お馴染みのキャラクターはもちろん、全20キャラ以上が登場。
- ★リアルタイムシーンは、ワイヤーフレームによる高速リアルタイム3-Dシミュレーター（残念ながら、ストーリーの展開上内容は公開できません）。
- ★ロールプレイングゲームの要素も加え、シーン1（カセット1）だけでも60以上の地区（画面）を自由に移動できます。

3作を通じての壮大なストーリーは、今クライマックス

遂にクラブトンIIは、ジャミルの本星の引力圏へ突入した。しかし、中枢コンピューター“テス”が大気圏進入コースをプログラムした直後、ジャミル戦闘機の大編隊による総攻撃を受けた。進入コースをはずれたクラブトンIIは焼けただらけながら落下して行った。からうじて不時着に成功したクラブトンIIであったが機体は大破、修復は絶望となった。スターアーサーとルナ、そしてボブは船外へ脱出したが、そこには武器を持った多数のエイリアンが待ちかまえていた。物語は“シージャ”と呼ばれるこの廃墟の都市から始まる。

スターアーサー伝説ストーリーブック付

スターアーサー伝説の完結を記念して、銀河1000年戦争、惑星メフィウス、暗黒星雲、テラ4001序章の4部からなる。イラスト入りストーリーブックが付いています。



12月末
同時発売

F-M-7/NEW7/テープ3本組、3.5FD版、5FD版)
PC-6001mkII/6601(テープ3本組、3.5FD版)
テープ3本組 ¥4,800、5FD、3.5FD版 ¥6,800

Active Role- Playing Game



X-1/C テープ版 ¥4,800
8801/mkII 5FD版 ¥6,800

12月中旬発売

- ★画面瞬時切り換え(X-1は四方向スクロール)……………無論!
- ★64Kフルメモリー、オールマシン語……………勿論!
- ★一括ロード、アクセス無し……………当然!
- ★さらに加えて、華麗なグラフィックスと高度な重ね合わせ処理による立体的画面。水に没し、木にかくれ、なめらかに動くキャラクターは、広大なマップ上を駆け巡ります。

LEGENDS OF HYDLIDE IN FAIRYLAND……………(ハイドライドの伝説)

これは、私達が住んでいる世界とは別次元、別空間でのお話です。そこは妖精と人間が共存している美しい王国“フェアリーランド”。ここには3種類の宝石があり、この3つの宝石がある事でこの王国の平和は保たれていました。ところがある日、悪しき者によって3つの宝石が王国のいずこかへと持ち去られてしまったのです。宝石の光を失った王国は退廃し、遂に神話伝説最強の悪魔“パラリス”が蘇生してしまったのです。“パラリス”の魔力によって王国は滅ぼされ、王家の次女“アン”もその魔力で妖精にされてしまいました。そして王国のあちこちには邪悪な怪物が放たれたのです。この悪魔の仕業に耐えかねた若者が1人立ち上がりました。彼の名はジム……。ジムは王国再建のために、たった1人で怪物達に挑戦していったのです……。

構想から1年 ロールプレイングゲームの
リアルタイム化を実現!



デザイナー新ノ(三ツ折6ページ) T&E SOFTの新しいカタログNo.3ができました。

製造・販売 株式会社ティーアンドエソフト ☎(052)773-7770
新住所: 千465 名古屋市中東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

カタログ
No.3請求券
ページ12

T&Eマガジン
No.4請求券
ページ12

- ※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の当社宛お送りください。(送料サービス・遠達希望の方は300円プラス)
- ★T&EマガジンNo.4ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、この頁の請求券をお送りください。
- ★T&E SOFTの新しいカタログ(No.3)ができました。ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。

東京

名古屋

札幌

ツクモ 全店冬のボ

本気で選んだツクモスペシャルセット

FMNEW7
スペシャルセット

12インチモニター	14インチモニター
FM NEW 7 ¥99,800	FM NEW 7 ¥99,800
TX-12M2 ¥99,800 (ナショナル12インチ 2000文字モニター)	NH14D7 ¥118,000 (ニデコ14インチ2000文字モニター)
モニターケーブル... ¥1,800	モニターケーブル付属
データレコーダー } サービス品 ソフト6本	データレコーダー } サービス品 ソフト6本
定価 ¥201,400	定価 ¥217,800
合計特価 ¥139,800	合計特価 ¥139,800

MZ-1500
スペシャルセット

MZ-1500	¥89,800
TX12T1	¥67,800 (ナショナル12インチ1000文字モニター)
モニターケーブル.....	¥1,800
なんでもかんでもゲームパック (QD版2枚組)	} サービス品
クイックディスク10枚	
定価	¥159,400
合計特価	¥99,800

X1
スペシャルセット

CZ-800C ...	¥155,000
CZ-800D ...	¥113,000
CZ-8GR.....	¥32,000

ソフトサービス!!

定価 ¥300,000

合計特価 ¥139,800

MSXスペシャル —クリスマスプレゼントに—

スペシャルセット	Aセット	Bセット	Cセット
カシオ PV-7..... ¥29,800 ソフト1本サービス	ナショナル CF-3000 ¥79,800 JoyメカI型 ソフト } サービス品	ソニー HB-75 ¥69,800 JoyメカI型 ソフト } サービス品	MITSUBISHI MLF-120 ... ¥64,800 JoyメカI型 ソフト } サービス品
合計特価 ¥26,800	合計特価 ¥71,800	合計特価 ¥63,800	合計特価 ¥57,800



九十九電機 株式会社

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機株式会社 B M12係

5 号 店
7 号 店
ニューセンター店
名古屋店 3 F
札幌店
ビデオセンター店

〒101 東京都千代田区外神田3-1-14
〒101 東京都千代田区外神田1-9-9
〒101 東京都千代田区外神田1-16-10
〒461 名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメモビル内
〒060 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1
〒060 札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1・1F

☎03(251)0531~2
☎03(253)4199
☎03(251)0987
☎052(263)1681
☎011(241)2299
☎011(241)3999

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

一ナスセール 11/10~12/20

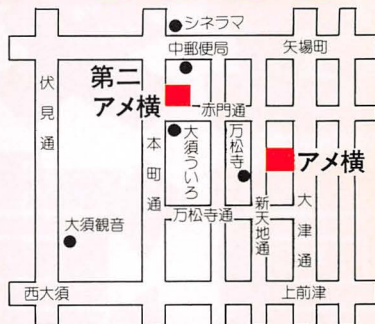
名古屋

☎052-251-3399

ニューメディアプラザ ツクモ

名古屋第2アメ横ビルに
11月3日(土)オープン!!

オープン記念セール 11月3日~11月30日



名古屋市中区大須3-14-43
第2アメ横ビル1F・2F
※第1アメ横から歩いて5分!

札幌

☎011-241-2299

札幌1号店

開店2周年記念セール 12月1日~12月23日

東京

通販部 **☎03-251-9911**

秋葉原電気まつり 11月23日~1月15日

—お買い上げ5000円以上の方に抽選券を進呈 総額8000万円が当たります—

明るく元気な専門店ツクモからあなたへ

今月の
イベント
スケジュール
(東京各店)

12月1・2日
プリンターフェア
12月8・9日
モニターフェア
12月15・16日
フロッピーフェア
12月22・23日
MSXフェア

ラジオセンター店 ☎03-251-2657
ポケットコンピュターズスペシャルセット

PC-1251	PC-1260	PC-1261
シャープ ポケット コンピューター(4.2K) PC-1251 …… ¥29,800	シャープ ポケットコンピューター PC-1260 …… ¥29,800	シャープ ポケット コンピューター(4.4K) 2段表示カナ文字OK / PC-1261 …… ¥39,800
マイクロカセット & サーマルプリンター CE-125S …… ¥36,800	マイクロカセット & サーマルプリンター CE-125S …… ¥36,800	マイクロカセット & サーマルプリンター CE-125S …… ¥36,800
プリンター用紙 EA-1250 2本	プリンター用紙 EA-1250 2本	プリンター用紙 EA-1250
ライブラリー	ライブラリー	ライブラリー
サービス品	サービス品	サービス品
合計特価 ¥39,500	合計特価 ¥49,000	合計特価 ¥54,000

通信販売の受付は **03(251)9911へ**

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

富士銀行 神田支店 普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

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

●取扱いクレジットカード
日本信販 JCB、DC、UC、VISA、
MC、CF、ジャックス

(尚、クレジットカードご使用の
場合は店頭員にご相談下さい)

■定休日 ●東京各店は毎週木曜日と第3水曜日 ●名古屋店は毎週月曜日 ●札幌店(マイコン・ビデオ店)は第3木曜日 ★セットの場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。

さすかのナムコ

遊氣凜凜

「遊びをクリエイトすること」

情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界に

ギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。

PRESENTED by DEMPA

X1turbo(5インチFD)新登場



DISK 新発売
フロppyディスク版
VERSION

FOR PC-8801/mkII・FM-77・MZ-1500・X-1

パックマン

MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
FM-77 3.5インチ…定価5,800円
X-1D 3インチ…定価5,800円
X-1turbo 5インチ…定価5,800円

ディクダグ

MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
X-1D 3インチ…定価5,800円
X-1turbo 5インチ…定価5,800円

ギャラクシアン

PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
X-1D 3インチ…定価5,800円
X-1turbo 5インチ…定価5,800円

マッピー

MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
X-1D 3インチ…定価5,800円
X-1turbo 5インチ…定価5,800円

ラリーX

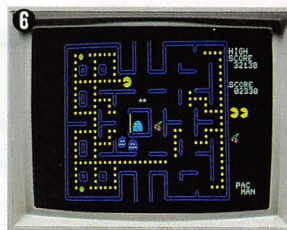
MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
FM-77 3.5インチ…定価5,800円

PAC-MAN



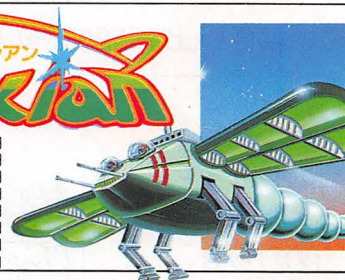
パックマン

①PC-6001mkII PC-6601(テープ) 定価3,000円
②PC-9001mkII(テープ) 定価3,500円
③PC-8801mkII(テープ) 定価3,500円
④PC-8801mkII(5インチ) 定価5,800円
⑤X-1(テープ)…定価3,500円
⑥X-1D(3インチ)…定価5,800円
⑦X-1turbo(5インチ) 定価5,800円
⑧MZ-1500(OD)…定価4,300円
⑨新登場、MZ-2000/MZ-2200(テープ) 定価3,500円



ギャラクシアン

①MZ-700 1200(48K)(テープ)…定価3,000円
②PC-6001 mkII(テープ)…定価3,000円
③PC-8001 mkII(テープ)…定価3,500円
④PC-8801 mkII(テープ)…定価3,500円
⑤PC-8801 mkII(5インチ)…定価5,800円
⑥X-1 C CS CK D(テープ)…定価3,500円
⑦X-1D(3インチ)…定価5,800円
⑧X-1turbo(5インチ)…定価5,800円



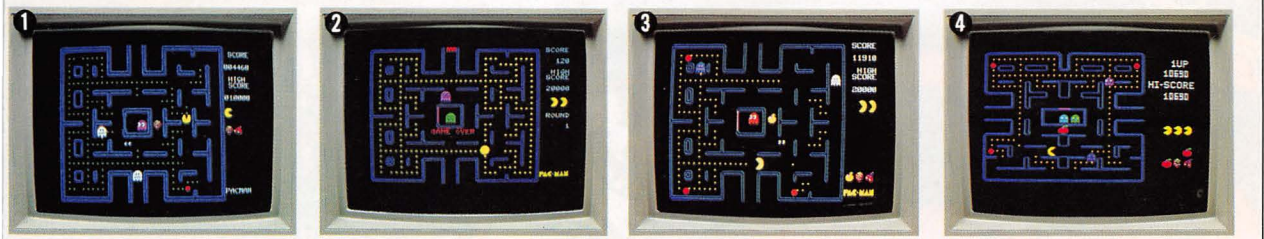
LET'S PLAY NAMCO GAMES
PRESENTED by DEMPA



お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載

namco オリジナル・ゲーム・シリーズ

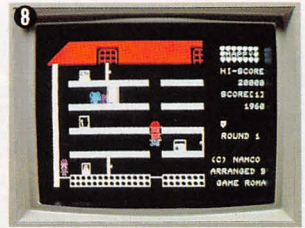
©(株)ナムコ



MAPPY

マッピー

①MZ-700(1200 K C (48K))
PGC共用(テープ)・定価3,000円
②MZ-1500(OD)……定価4,300円
③X-1(テープ)……定価3,500円
X-1D(3インチ)……定価5,800円
X-1turbo(5インチ)……定価5,800円



ロバロバ

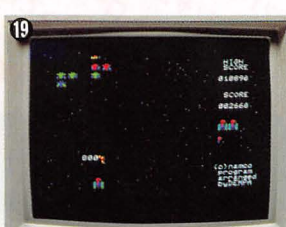
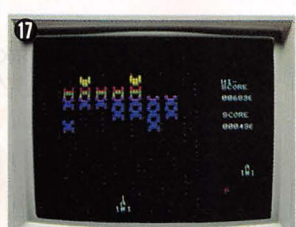
①MZ-1500(OD)……定価4,300円
②PC-8001(Nモード)(テープ) 定価3,000円
③PC-8801 mkII(テープ)……定価3,500円
PC-8801 mkII(5インチ)……定価5,800円
④X-1 C CS CK(テープ)……定価3,500円
X-1D(3インチ)……定価5,800円
X-1turbo(5インチ)……定価5,800円



RALLY-X

ラリー-X

⑤FM-7/NEW7(テープ)……定価3,500円
FM-77(3.5インチ)……定価5,800円
⑥MZ-1500(OD)……定価4,300円



XEVIOUS

ゼビウス

FM版(ディスクのみ)近日発売ノ
⑦タイニーゼビウス PC-6001 mkII 6601(テープ) 定価3,500円
⑧ゼビウス X-1C CS CK(テープ)
ソフト+ジョイスティック 定価5,900円 ソフトのみ 定価4,300円
X-1D(3インチフロッピー)
ソフト+ジョイスティック 定価7,500円 ソフトのみ 定価5,900円
X-1turbo(5インチ) ソフト+ジョイスティック 定価7,500円



全国の全有カパソコンショップ 電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本240円、2本340円、(ただしジョイスティック付X1ゼビウスは1本350円)5本以上サービスです。



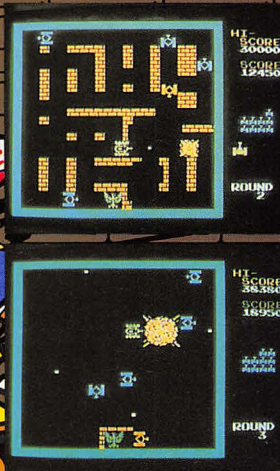
電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大坂本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東支局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

新登場

Tank Battalion

©株ナムコ



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、
彼らの総攻撃をくい止め、司令部を救済する
壮絶な市街戦。危険をおかして爆撃隊と戦わねばならぬ。
正面攻撃をかけるスリル。運射砲と射撃隊の連携。
勇気と不屈の闘志を要求される。激戦は戦車ゲームだ。

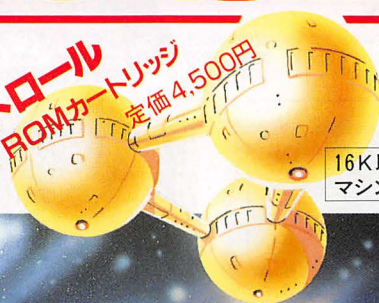
namcot
タンクバタリアン
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円

MADE BY PROFESSIONAL



月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、
障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどの
スーパー機能を持つ月面戦車でムーンスウンドに乗って進め進め！
マイコンコンピュータサウンドにのって進め進め！

moon patrol
ムーンプアトル
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円



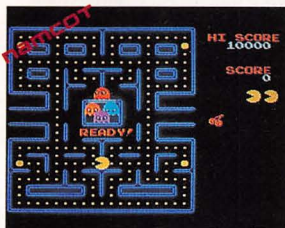
16K以上に対応8K
マシンでは動きません

©アイレム株

MOON PATROL



MSX GAME SERIES



パックマン



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

定価4,500円

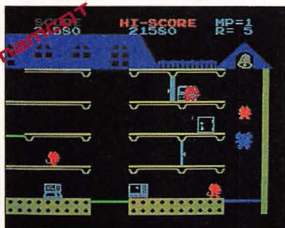


ラリーX

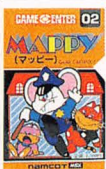


迷路に隠されたチェッポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

定価4,500円



マッピー



正義感あふれる元気がボリス、マッピー / 盗品さがして行ったり来たり追いかけて。うろうろしてるとニヤムコやムーキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円



ギャラガ



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動！！

定価4,500円

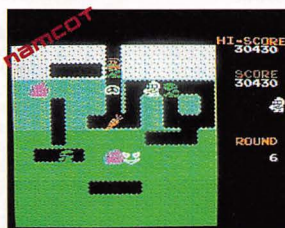


ギャラクシアン



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

定価4,500円

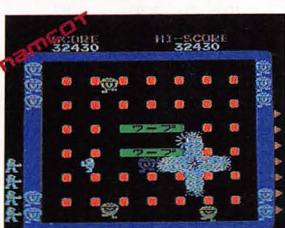


ディグダグ



地中にもぐって掘りまくれ / ジャマするブーカやファイガーはモリでさしてボブでアブク / パッテン / 上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

定価4,500円



ワープ&ワープ



おもしろキャラクターの突しと、思考性の高いゲームソフトがミックス / 2つの戦場をワープで移動。トコトコせまってくるペロペロたちをやっつけろ。

定価4,500円



ボスコニアン



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたりに敵基地を破壊するスペースゲームの決定版。驚異の音声合成付き！！

定価4,500円



キング&バルーン



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

定価4,500円



エクセリオン

「ソル二軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能なシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フリーリングに人気集中！

BYジャレコ 定価4,500円

DEMPA ORIGINAL GAME SERIES

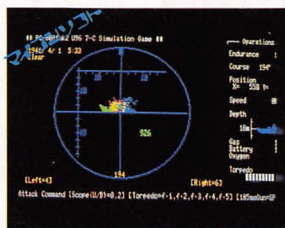


空間浮遊都市 ゼノン

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

PC-8801mkII/X-1 定価3,800円

PC-8801mkII(5)/X-1D(3) 定価5,800円



シミュレーション ゲーム ユーボート

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

FM-7/PC-8001mkII 定価3,800円

好評発売中

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



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

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-64-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部支局092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

マイコンBASICマガジン

12月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その②⑨

「マシン語に強くなろう！」機種別モニタ・コマンド使いかたマニュアル	四方田 等	27
連載企画：「周辺機器使いこなしマニュアルその3」エラーをなくせ/データレコーダの機能フル活用	丹治 佐一	32
コンピュータグラフィックス「ジキル博士のアトリエ」	青山コンピュータスクールメロン	38
BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION		40
あくせすROOM		166

特選パソコンソフト

APPLE II	RED WATER	赤い水の怪獣に食べられないように	ROR	52
BM-Jr/LII	WILWESP	恐怖のせまりかべ通りに挑むあなた	ORANGE JUICE	54
	グラフィックOPA	のんびりとつりを楽しもうじゃありませんか	一 夜	56
BM-LIII/MK5	移植版 MELHEN	浜辺で桜貝をひろうカニくんの物語	めぞん一刻	58
	SKATING	氷上の氷のかたまりをブルドーザーでかたづけろ	玉田 元昭	59
C1	カニさんの旗運び	カニさんは無事、向こう岸へ旗を5本運べるか?	西山 和之	61
コモドール64	ザ・チャレンジャー	ランディング・ゲームです。迫力満点	富士並立ツ美	62
FM-7/77	WATERチュウ!	ネズミにかじられたパイプから水がピューッ! 魔法使いサリーちゃん		64
	魚つりゲーム	ひまなときにピッタリのリアルなつりゲームです	知 多 冠	66
FP-1000/1100	がんばれけしゴムくん	机の上でいたずら書きをするえんぴつくんをやっつけろ	佐々木基貴	69
JR-100	BALL GAME	かべにははねるボールをうまく返して得点アップ!	渡部 聡	71
	LIBBLE	リブとブルの名コンビ! エイリアンをバシシせよ!	高見沢雄一郎	72
JR-200	移植版 テラズ	高速戦闘機テラズの攻撃をかわせ!	SEIZI	74
	FRUITE MONSTER	フルーツがとぜん怪獣に変身。さあ、大変だ!	菊地 誠	75
M5	TOMATO LANDER	トマト星人が宇宙空間でフラフラと泳ぎだす	うちだのやーさん	78
	ROBOT PANIC	自分の作ったロボットに裏切られた。クソッ、やっつけてやる	波川 也末	79
MAXMACHINE	GALA MIN	小さいながらも立派なギャラミン?	AMISOFT	81
MSX	RESCUE	探険隊が川でおぼれてしまった。助けるのはキミだ!	HX-10D	82
	APPLE RUNNER	アップル求めて迷路を行ったり来たり。疲れるなー!	鈴木 一輝	84
	かっぱまん	クモの落としたエサを食べるかっぱくんのおはなし	横田ひろし	86
MULTI8	BASE	宇宙に浮かぶ巨人の敵のステーションめがけて、ミサイル発射!	田中 学	89
MZ-K 1200/700	KIMUCHI GAME	ゲームに目のないキムチ君。ゲームセンターについて足が!	YAA	91
	奪回	ロボット鳥が少女を! 君は少女を助けろ!	倉永 利明	93
	スクランブル・パズル	15ゲームです。三つのパターンがあります	小笹 由貴	95
MZ-1500	SPARROW	風船大好きなすずめ君。風船をすべて割れるかな?	へのへのへ太郎	97
MZ-80B 2000/2200	DEVIL OF STONE	いろんなテクニックを使います。むすかしい!	鈴木 滋雄	99
	ドラドラ ドライブ	かべを撃ちこわし、進め進め!	中村 雅彦	101
	フォルクス・ワーゲンの旅Part2	ビヨーン! ジャンプをしながらワーゲンの旅は続く!	さくらんぼ	102
MZ-2200	MONSTA PANIC	ボーッ! ファイアでモンスターを焼き殺せ!	ち む	104
MZ-5500	ルマガゲン・ゲーム	ロボット王国のコンピュータ・センターを破壊せよ!	島津 悪志	107
PASOPIA(T)/5	あみだの中のイモムシ君	のんびり屋のイモムシ君をゴールに誘導せよ!	岩永 敏秀	108
PASOPIA 7	Fighting Heri	ヘリポートに着地せよ! ヘリコプターの影が見もの!	青柳 靖	110
PC-6001/mkII/6601	ハム&チェリー	ニャーッ! チュウ・チュウ! ねことねずみのゲーム!	宮崎 沢男	112
	CRUSH CIRCLES	これは速い! 息もつかないおもしろさ!	POM	114
PC-6001mkII/6601	狼の住む家	かわい子ちゃんが狼の住む家に!	水谷 嘉宏	116
PC-8001/mkII	WARP DOOR	五つのへやをワープしながらダイヤを取ります	KAMIDORA	118
PC-8001mkII	TREE	ブーッ! カメムシ君のおならはクサイ!	小川真太郎	120
	PYON PYON	ビヨビヨはねながら、箱をつぶしていきます	MAISON	122
PC-8801/mkII	BASEクンブロック	バット・ミサイルが降ってきた! 気ををつけろ!	小黒 直樹	124
PC-9801/E/F	ドルガーノの塔	迷路ゲームの決定版! キミは15面をクリアできるか?	秋山 和好	126
びゅう太	MINILIFTER	ヘリコプターで人を助けるおなじみのゲーム	高橋 淳史	129
RX-78	三太 苦勞すゲーム	むかし話シリーズPART1。おなじみきむらくーんです	きむらくーん	131
SI	SUPER VF-SI PART II	S1の機能をフルに使ったゲームです	ホワイト・エンゼル	133
SC-3000	キャッチ・パズル	ランダムに動きまわる敵をキャッチング!	福島 敦則	136
	要 塞	カギを六つ取って要塞をぶっつぶせ!	日野 義敬	137
SMC-777	GOLD ATTACKER	金塊を植んだトラローラーを襲うのがあなたの仕事? です	右田 博敬	139
VIC-1001	COSMO ZERO	広大な宇宙のパノラマにくり広げられる戦闘に参加しよう!	河江 真人	141
X1	SATELLITE	影さんのまわりには人工衛星が! これで金をとります	堀内 豊司	143
	PLANE WARS	いん石や機雷が! ミサイル発射!	高杉 淳	145
ZX-81	移植版 オリエンテーリング	旗をさがしてあっちこっちと歩きます	横内 一志	147
HC-20	Road On!	敵にぶつからぬよう、ポイントをクリアしていこう	スタジオBUG	148
JR-800	QUENT CRISIS(クエント星の危機)	敵がパラシュートで降下! うまくねらって高得点	北川 陽一	149
PC-8201	THE PYUN	ビュン! ビュン! コンピュータと君の一騎うち	神田ひろし	150
FX-702P	サンダー・ウォーズ	せまりくる敵にミサイル・アタック!	根岸 靖典	151
PASOPIA mini	小僧さんと止まらずの鐘	うるさいよう、鳴りつづける鐘を止めて!	保岡 一志	152
PB-100	カイジュウ ハウス	ギョギョッ、カイジュウの館に入っちゃった	野村 一造	153
	River Tring	川さらいは大変。ペーマがもたれてきます	FKFK & BPC	154
PC-1245	P C 空手道	ウリャー! ノット、何段までいけるかな?	磯野 猛	155
PC-1500	DOCKING	これはむすかしいランディング・ゲーム	野沢 真	156
PC-2001	STAR AMONG WAR	久々のシミュレーション・ゲームのヒット作	増田 純	158
実用プログラム・コーナー				
JR-100	平均点棒グラフ	テストの平均点がひと目でわかるぞ	栃木 勝	161
PASOPIA 7	中1用数学	中1用、正負の数について勉強しましう!	太田 英樹	162
PC-8001mkII	不規則&規則動詞	英語のお勉強! ○○の過去・過去分詞形は?	鈴木 達夫	164
PC-1500	分子量計算	めんどろな分子量計算もこれ1本でOK!	川合 史浩	165

©マイコンBASICマガジン12月号

第3巻 第12号

昭和59年11月25日印刷

昭和59年12月1日発行

特別定価 350円

電波新聞社 1984Printed in Japan/編集発行人: 平山秀雄

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

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

〈本誌掲載の記事、プログラムの無断使用を禁止します〉

マシン語に強くなろう!

機種別モニタ・コマンド使いかたマニュアル

四方田 等

先日、読者のアンケート・ハガキを見ていたら、マシン語に興味をもっている人が多いのにビックリしました。

そういえば、ペーマガのプログラムにも、ちょくちょくマシン語のプログラムが登場してますね。

ところが、意外にこのマシン語のプログラムの入れかたを知らない人が多いようです。

そこで今回の移植テクは、各機種のモニタ・コマンドを紹介し、マシン語の入れかた、動かしかたについてマスターしてもらおうと思います。

マシン語の使われかた

ひとくちにマシン語といっても、いろいろありますが、ペーマガで使われるマシン語というのは、BASIC上でDATA文で表示する形式のものと、ダンプ・リストといって、数字とアルファベットで表示される形式のもの二とおりがあります。

どちらもマシン語を動かすことについては同じですが、DATA文はBASICで入力しますから、BASICになれた人なら、特に問題はありませぬ。

そこで、みなさんが一番気をつけなければならないのが、ダンプ・リストの形で表示されたマシン語プログラムなのです。

これを入力するには、BASICではダメで、モニタ・モードにしてからでないと入力することはできないのです。

今回は、このモニタ・モードからのマシン語の入力について、説明することにします。

マシン語の注意点

マシン語というのは、とてもぶっきらぼうで、BA

SICのように、まちがったことをしても“エラー!”なんて教えてくれないのです。このことは、BASIC上のDATA文も同じで、RUNしてもなんの反応もしない場合は、ほとんどマシン語領域でエラーしてると考えてよいのです。

そこで、マシン語を動かすときの注意点を、つぎにあげてみました。

1. 入力は慎重に、動かす前にもう一度プログラムをチェック!
2. まちがったまま動かすと、ぜんぶのデータがおかしくなる
3. まちがって動かした場合は、テープにセーブしてあるプログラムをロードしなおし、そのプログラムをチェックしよう!

以上の注意点をしっかりと守って、あとは自分の機種のコマンド表を見て、カチャカチャといじってみましょう。

FM-7/77のモニタ・コマンド

●モニタ・モードへ移る……MONコマンド

FUJITSU F-BASIC Version 3.8
Copyright (C) 1981 By FUJITSU/MICROSOFT
38538 Bytes Free

Ready
MON

●マシン語を入力する……Mコマンド

書式 M <先頭アドレス>[CR]

説明 先頭アドレスに現在入っているデータが表示され、新しいデータを入力したらリターンすると、つぎのアドレスのデータが表示される


```
#MC000
C000 08-FF
C001 9F-FF
C002 70-1F
C003 9E-X
```

● ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式 D <先頭アドレス>[CR]

説明 先頭アドレスから64バイトのデータを表示する

```
#DC000
```

```
C000 08 9F 70 9E D9 9F 72 86
C008 80 97 6F 96 6F 97 1A 9D
C010 D8 BD 94 FD 25 B9 BD 95
C018 0F 9F 5A 9E D9 96 6F 27
C020 26 E6 84 C0 28 26 28 5C
C028 BD C0 F4 81 22 26 09 BD
C030 C0 F4 81 22 27 F2 28 F7
C038 81 28 27 EB 81 29 26 EB
```

● マシン語をセーブする…SAVEMコマンド

書式 SAVEM <"装置名:ファイル名">, <先頭アドレス>, <最終アドレス>, <実行アドレス>

説明 装置名にはカセット・テープかディスクかを指定する。実行アドレスは、プログラムをロードしたときに実行を開始する番地になる

例 SAVEM "CAS0:OBA", &H5000, &H5100, &H5000

ファイル名OBAで、カセット・テープにセーブします。

● マシン語をロードする…LOADMコマンド

書式 LOADM <"装置名:ファイル名">, <オフセット値>, <R>

説明 オフセット値を指定すると、SAVEMの先頭アドレスにオフセット値を加えた番地にロードされる。省略すると、先頭アドレスにロードされ、Rを指定すると、ロードのあとで、実行アドレスから実行し、省略するとBASICコマンドにもどる

例 LOADM "CAS0:SUB1", &H500
カセット・テープからファイル名SUB1のプログラムをロードし、&H500バイト加えたアドレスへロードする

● BASICモードへ移る…BREAK, CTRL+C, CTRL+X

《ROMモニタ》

● モニタ・モードへ移るには

- ① [M]+リセット・スイッチ
(本体うしろ)
 - ② [M]+電源ON
 - ③ 起動時に[M]を押す
- } *表示になる

```
Make ready QD
Please push key
F: Floppy disk
Q: Quick disk
C: Cassette tape
M: Monitor
```

● マシン語の入力…Mコマンド

書式 M <先頭アドレス>

説明 指定アドレスに現在入っているデータが表示されるので、書きかえの場合は新しいデータを入力してリターンする。すると、つぎのアドレス内容が表示になる

```
** MONITOR 92-502M **
#MC000
C000 08 9F 70 9E D9 9F 72 86
C008 80 97 6F 96 6F 97 1A 9D
C010 D8 BD 94 FD 25 B9 BD 95
C018 0F 9F 5A 9E D9 96 6F 27
C020 26 E6 84 C0 28 26 28 5C
C028 BD C0 F4 81 22 26 09 BD
C030 C0 F4 81 22 27 F2 28 F7
C038 81 28 27 EB 81 29 26 EB
```

● ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式 D <先頭アドレス><終了アドレス>

説明 先頭アドレスから終了アドレスまでの内容を表示する

```
*DC000C003
C000 FF FF FF
*
```

● マシン語をセーブする…S(QS)コマンド

書式 S (カセット・テープを使用)

QS (クイック・ディスクを使用)

説明 指定アドレス内のデータを、ファイル名をつけてセーブする

例 *S[CR]

Filename? MFILE[CR]

Top adrs? 6000 [CR]

End adrs? 60A3 [CR]

Exc adrs? 6050 [CR]

注 Exc adrsは、プログラムをロードした場合に、自動的に指定アドレスより実行される

● マシン語をロードする…L(QL)コマンド

書式 L (カセット・テープを使用)

QL (クイック・ディスクを使用)

—MZ-1500のモニタ・コマンド—

MZ-1500には、ROMモニタとBASICモニタの2種類があります。また、コマンドのキャンセルは、[SHIFT]+[BREAK]です。

説明 Lの場合は“PLAY”と表示されたら、レコードを再生し、QLの場合はFilenameを入力する

例 *QL[CR]

Filename? MFILE[CR]

《BASICモニタ》

●モニタ・モードへ移る…BYEコマンド

BASIC起動時にモニタに入るコマンドです

●マシン語の入力…Mコマンド

書式 M<先頭アドレス>

説明 先頭アドレスのデータが表示されるので、書きかえたらリターンする

●ダンプ・リストをだす…Dコマンド

書式 D<先頭アドレス><最終アドレス>

説明 指定アドレスのデータが表示される。ここでデータを変えるには、カーソル移動で変更しリターンする

●マシン語をセーブする…Sコマンド

書式 S<先頭アドレス><最終アドレス><実行アドレス>:“装置名:ファイル名”

●マシン語をロードする…Lコマンド

書式 L<先頭アドレス>:“装置名:ファイル名”

MZ-80B/2000/2200のモニタ・コマンド

●モニタ・モードへ移る…MONコマンド

```
## MONITOR MZ-12001M ##  
  
BASIC interpreter MZ-12001 V1.0a  
Copyright 1982 by SHARP Corp.  
  
43588 Bytes  
Ready  
MON
```

●マシン語の入力…Mコマンド

書式 M[CR]<先頭アドレス>[CR]

説明 M[CR]を入力すると画面に“M-ADR. \$”と表示されるので、先頭アドレスを入力し[CR]を押す。すると、先頭アドレスの現在のデータが表示されるので、新しいデータを入力し、[CR]を押す。と、つぎのアドレスへ移る。また、16進数以外の文字を入力すると、コマンドを中断する。[BREAK]を押すと、コマンドを入力する前の状態にもどる

```
M  
M-ADR. $70A0  
70A0 00 FF  
70A1 00 FF  
70A2 00
```

●ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式 D[CR]<先頭アドレス>[CR]<最終アドレス>[CR]

説明 Dコマンドを与えると、画面に“S-ADR. \$”と表示されるので、先頭アドレスを入力し[CR]を押す。つぎに“E-ADR. \$”と表示されるので、最終アドレスを入力したら[CR]を押す。すると、指定された範囲のデータが表示される。スペース・キーを押すと、押し続ける間は表示がストップする

```
#D  
S-ADR. $70A0  
E-ADR. $70A1  
70A0 FF FF  
#D
```

●マシン語をセーブする…Sコマンド

書式 S[CR]<ファイル名>[CR]<先頭アドレス>[CR]<最終アドレス>[CR]<実行アドレス>[CR]

説明 Sコマンドを与えると、画面に“FILE NAME”と表示されるので、16文字以内でファイル名を入力し[CR]を押す。“S-ADR. \$”と表示されるので、先頭アドレスを入力し、[CR]を押す。つぎに、“E-ADR. \$”と表示されるので、最終アドレスを入れて[CR]を押す。すると、“J-ADR. \$”と表示され、ロードするときに実行させたいアドレスを入れ、[CR]を押す。これで、カセット・テープにセーブされる。

●セーブしたマシン語データを確認…Vコマンド

書式 V[CR]<ファイル名>[CR]

説明 Vコマンドを与えると、“FILE NAME”と表示されるので、ファイル名を入力する。これで、テープに書かれた内容とメモリの内容が比べられる

●マシン語をロードする…Lコマンド

書式 L[CR]<ファイル名>[CR]

説明 Lコマンドを与えると、画面に“FILE NAME”とでるので、ファイル名を入力。Sコマンドで指定した実行アドレスから、ローディング後に実行する

●BASICモードへ移る…Jコマンド

書式 J[CR] 1300[CR]

説明 Jコマンドで“J-ADR. \$”とでるので、1300を入力し[CR]

PC-6001mkII/6601のモニタ・コマンド

●モニタ・モードへ移る…MONコマンド


```
N60m-BASIC Ver.1.7
By Microsoft (c) 1981
Modified by NEC 1983
12436 Bytes free
Ok
mon
```

READY

●マシン語の入力…Sコマンド

書式 S <先頭アドレス> [SPACE]

説明 先頭アドレスの現在のデータが表示される。新しいデータを入力し、スペース・キーを押すと、つぎのアドレスに移る。スペース・キーだけ押すと、データは変更されない。また、Sコマンドの実行を終えるには、[RETURN]キーを押す

```
SC000 0F-FF 0F-C9 0F-1F 0F-FF 0F-
READY
```

●ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式 D <先頭アドレス>,<最終アドレス> [RETURN]

説明 指定された範囲のデータが表示される。表示の一時停止と再開は[ESC]キーを押す。表示を一時停止させたあと[FI]キーを押すと、1バイトずつ表示される。また、[STOP]を2回押すと、Dコマンドの実行を中止する

```
DC000,C003
C000: FF C9 1F FF
```

READY

●マシン語をセーブする…Wコマンド

書式 W <先頭アドレス>,<最終アドレス> [RETURN]

説明 指定された範囲のデータを、カセット・テープにセーブする

●マシン語をロードする…Rコマンド

書式 R <オフセット値> [RETURN]

説明 Wコマンドの先頭アドレスに、オフセット値を加えた番地にロードされる

例 R-0000 [RETURN]

Wコマンドでカセット・テープに書き込んだときと同じ番地にロードする場合

●BASICモードへ移る…Bコマンド

書式 B [RETURN]

```
NEC PC-8001 BASIC Ver 1.1
Copyright 1979 (C) by Microsoft
```

Ok

mon

●マシン語の入力…Sコマンド

書式 S <先頭アドレス> [CR]

説明 先頭アドレスの現在のデータが表示され、新しいデータを入力すると、つぎのアドレスに移る。データを変えない場合は、スペース・キーを押す。前のアドレスにもどるには、[INSDEL] (8801/mkIIは[←])を押す

```
*SC000
C000 FF-01 FF-1F FF-FF FF-1F
C004 FF-
```

●ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式 D <先頭アドレス>,<最終アドレス> [CR]

説明 指定アドレス内のデータが表示される。表示の中断と再開は[ESC] (8801/mkIIはCTRL+C)で、中止する場合は[STOP]を押す

```
*DC000,C004
C000 01 1F FF 1F FF
*
```

●マシン語をセーブする…Wコマンド

書式 W <先頭アドレス>,<最終アドレス> [CR] (8001/mkII)

W <ファイル名>,<先頭アドレス>,<最終アドレス> [CR] (8801/mkII)

説明 指定アドレス内のデータを、カセット・テープにセーブする

●セーブしたマシン語データを確認する…LVコマンド

書式 LV [CR] (8001/mkII)

V <ファイル名> [CR] (8801/mkII)

説明 テープに書かれた内容と、メモリの内容を比べる

●マシン語をロードする…Lコマンド

書式 L [CR] (8001/mkII)

R <ファイル名> [CR] (8801/mkII)

説明 テープに書かれているデータを、メモリに読み込む

●BASICモードへ移る…CTRL+Bコマンド

S1のモニタ・コマンド

S1は、CLEAR文を使って、あらかじめマシン語のユーザー・エリアを確保する必要があります (例 CLEAR, &HA000)

●モニタ・モードへ移る…MONコマンド

PC-8001/mkII/8801/mkIIのモニタ・コマンド

●モニタ・モードへ移る…MONコマンド


```
HITACHI S1 BASIC Version 1.0
Copyright (C) 1984 By Hitachi, Ltd.
Copyright (C) 1980 By Microsoft
36K Bytes Free
BASIC User Area 36K Bytes

Ready
CLEAR, &HA000

Ready
MON
F
```

●マシン語を入力する…M、MLコマンド

書式 M <先頭アドレス> ☐

ML <先頭アドレス> ☐ (S1-BASIC)

説明 先頭アドレスからのデータを16バイト表示する。新しいデータを1バイトごとに入力していく。リターンすると先頭アドレスからの書き換えられた16バイトのデータが表示され、コマンド入力状態にもどる

```
*M A000
A000 FF FF 00 00 FF FF 00 00 - FF FF 00
00 FF FF 00 00
AB CD AB CD AB CD AB CD 12 34 56
78 90 AB CD EF
A000 AB CD AB CD AB CD AB CD - 12 34 56
78 90 AB CD EF
*
```

●ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式 D <先頭アドレス>, <表示桁数> ☐ (S1)

D <先頭アドレス> ☐ (L3)

説明 先頭アドレスからのデータを1行16バイトで表示桁数分表示する(S1)。先頭アドレスから、64バイトのデータを、8バイトごとに改行して表示する(L3)

```
*D A000,2
A000 AB CD AB CD AB CD AB CD - 12 34 56
78 90 AB CD EF (EB) *11101111.4V*1111\
A010 FF FF 00 00 FF FF 00 00 - FF FF 00
00 FF FF 00 00 (FB) .. .. ..
*
```

●マシン語をセーブする…SAVEMコマンド

書式 SAVEM <装置名:ファイル名>, <先頭アドレス>, <最終アドレス>, <実行アドレス> ☐

説明 装置名は、カセット・テープかディスクかを指定する。実行アドレスは、ロードしたときの実行を開始するアドレスです。

例 SAVEM"CAS0:SOUND", &H17D00, &H7FFF, &H7D00
ファイル名SOUNDで、カセットにセーブ

●マシン語をロードする…LOADMコマンド

書式 LOADM <装置名:ファイル名>, <オフセット値>, <R> ☐

説明 オフセット値を指定したとき、SAVEMの先頭アドレスにオフセット値を加えたアドレスにロードされる。省略すると、先頭アドレスにロードされる。Rを指定すると、ロード終了後、実行アドレスから実行する

例 LOADM"CAS0:PROG1",R
カセット・テープから、ファイル名PROG

1のプログラムを、先頭アドレスにロードし、実行する

●BASICモードへ移る…Qコマンド(S1), ☐BREAK, ☐CTRL+C, ☐CTRL+D(L3)

X1/C/Dのモニタ・コマンド

●モニタ・モードへ移る…MONコマンド

```
SHARP-HuBASIC C2-8CB81 V1.0
Copyright (C) 1982 by SHARP/Hudson

23536 Bytes free

Ok
MON
```

●マシン語の入力…Mコマンド

書式 M <先頭アドレス> ☐

説明 アドレスと現在入っているデータが表示されて、カーソルはデータの上にくるので、新しいデータを入力する。☐SHIFT+☐BREAKで、このモードからぬける

```
*MC000
: C000=FF
: C001=1F
: C002=1F
: C003=00
*
```

●ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式 D <先頭アドレス>, <最終アドレス> ☐

説明 指定の範囲のデータを表示する。最終アドレスを省略すると、先頭アドレスから128バイトを表示する。☐BREAKで一時表示がストップし、スペース・キーで再開。☐SHIFT+☐BREAKを押すとコマンド待ちへもどる

```
*DC000 C003
: C000=FF 1F 1F 00 00 00 00 00 /テ.....
```

●マシン語をセーブする…Sコマンド

書式 S<先頭アドレス>, <最終アドレス>, <実行アドレス>:<ファイル名> ☐

説明 指定した範囲内のデータを、カセット・テープにセーブする。実行アドレスは、ロードしたときの先頭アドレス。

●セーブしたマシン語データを確認…Vコマンド

書式 V:<ファイル名> ☐

説明 指定のファイルをカセット・テープから読みとり、メモリの内容と比べる

●マシン語をロードする…Lコマンド

書式 L <先頭アドレス>:<ファイル名> ☐

説明 指定のファイルを、カセット・テープからロードする。先頭アドレスを指定しないと、セーブのとおりロードする

●BASICモードへ移る…Rコマンド

エラーをなくせ！ データ・レコーダの機能フル活用

丹治佐一



パソコンに入力したプログラムやデータは、電源を切ってしまうと、当然のことながら消えてしまいます。

そのため、残しておきたいプログラムやデータは、なんらかの方法で保存しなければなりません。

パソコンには、プログラムやデータを保存するための手段として、カセットが使えるようになっています。

今回は、このカセット（データ・レコーダ）について、説明することにしましょう。

■カセットはプログラムに便利

ペーマガに載っているプログラムを打ち込んで、それを保存しておく方法として、ほとんどの人がカセットを利用しているのではないのでしょうか。

ペーマガに送られてくるたくさんのプログラムも、すべてカセットに記録されています（カセットでなければいけないという、きまりがあるためですが）。

パソコンは、カセットのほかにフロッピー・ディスクも保存の手段として使えますが、安くなったとはいえ、まだまだ高価です。その点カセットは、安くてだれもが持っているため、プログラムを保存するのにピッタリなのです。

ディスクが使えなくても、カセットなら、だれでも使えるというわけですね。それに、カセットは、持ち運びや郵送するときにも、特に気を使う必要がないのもうれしいですね。

ディスクを使っている人にはよくわかると思うのですが、ディスクはちょっとしたことで読めなくなってしまうことが多いのです。1枚のディスクにたく

さんのプログラムが入っていた場合、それらがすべてダメになってしまった、なんてこともないとはかぎりません。その点で、ディスクは扱いに注意しないと恐いのです。

ところが、カセットなら、そう簡単にすべてのプログラムが読めなくなるなんてこともありません。たとえウカメテープになったとしても、その部分のプログラムがダメになるだけですむわけですから。

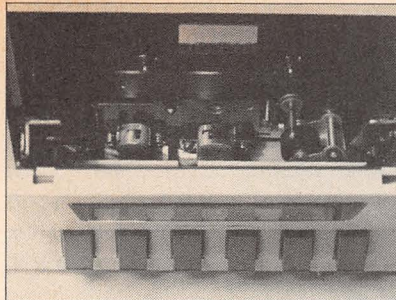
■データ・レコーダ

カセット版のゲーム・プログラムを買ってきて、プログラムをロードさせようと思ったけれど、なかなか読んでくれなかったという経験はありませんか？

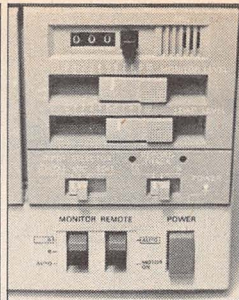
カセットは手軽である反面、パソコン本体との相性がよくないと、しばしば読み込みエラーが生じるのでたいへんです（これは、ラジカセなどを使った場合にいえます）。



《写真1》機能もスタイルもアップした
データ・レコーダ



《写真2》ヘッド部分はいつも
キレイにしておこう



《写真3》いろんな機能
がついた操作部



《写真4》内部をのぞくとフライ・
ホイールが見えます

では、どうして、読んでくれないのかというと、記録された音が正しく再生されていないという、単純な理由からなのです。つまり、正確に録音された波長が、再生されたときには変化してしまい、正しく読んでくれないからなのです。つまりそれだけ、プログラムのデータは精密に作られているのです。

そこで登場するのが、パソコン用に作られたデータ・レコーダなのです。データ・レコーダには、いろいろの工夫がされています。

その一つに、データ・レコーダには、必ずリモート端子という端子がついています。この端子は、カセットのスタートとストップを、パソコン側からコントロールするためのものなのです。これを利用すると、あらかじめ録音もしくは再生をセットしておくだけで、パソコン側からカセットを自動的に動かすことができます。

データ・レコーダの各部の特徴は、写真で紹介しておきました。

■データを音に変換して記録

さて、パソコンは1と0という、デジタルの世界で活躍しています。パソコン内部は、このような0と1によってすべて処理されているのです。

ところで、この世界で作られたプログラムやデータをカセットに記録するというのは、ふしぎなことだと

思いませんか？

僕がはじめてマイコンに触れたころも、やはりカセットにプログラムを入れることはできたのですが、でもどうして記録できるのかが、とてもふしぎでした。みなさんは、どうですか？

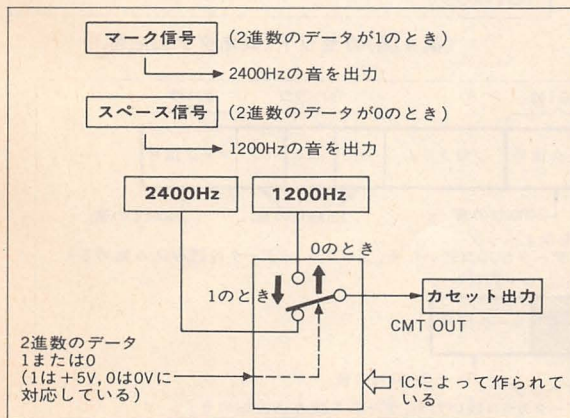
パソコンからカセットに入れたプログラムの音を聞くと、ピーガーッと、まるで雑音のような無意味な音が入っています。でも実際は、あの音がとても意味のある音なんです。

このプログラムの音を、よく聞いてみると、2種類の音がでているのがわかります。一つは2400Hzの音、もう一つは1200Hzの音なのです。

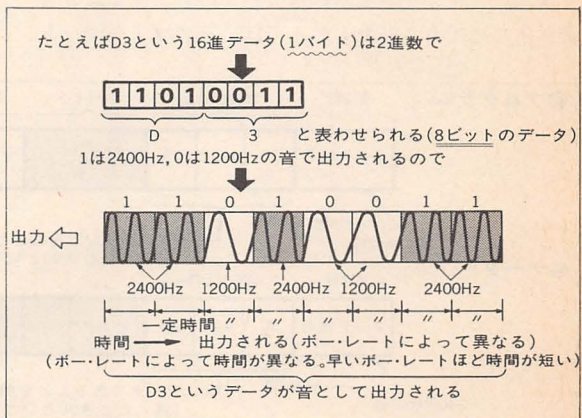
この2種類の音のうち、なにも記録していないときにピーとでる音を、マーク信号といいます。これが、2400Hzの音なのです。また、もう一方の1200Hzの音をスペース信号といいます。実際のデータは、このマーク信号とスペース信号で作られているのです(第1図)。

では、そのデータの出力のしかたですが、出力しようというデータ(1バイト)があるとすると、その数を2進数(8ビット)として、頭から1ビットずつとりだしていきます(第2図)。

このとき、各1ビットずつのデータが、1であるか0であるかによって、それぞれ音が変わるようにします。つまり、データが1のときは2400Hzを、0のときは1200Hzを、それぞれ一定時間ずつ出力するのです。



《第1図》2種類の音でデータを表す



《第2図》16進データを音として出力する

よって、1バイトのデータは、八つの部分が2種類の音で表わされて出力されていることになります。

ところで、パソコンには、600"ボー"とか1200"ボー"などという、カセットの記録スピード表示が使われていますが、この"ボー"とは、1秒間になんビット出力されるかを表わしたもので、単位はビット/秒です。

このスピードによって変わるものが、各1ビットを出力するための時間で、早くなればなるほど、出力時間は短くなります。そのため、使用するテープやレコーダがしっかりしていないと、短い時間に出力される音が記録できず、読んだときにエラーとなってしまうわけです。

ちなみに、600ボーは1秒間に600ビット、つまり75バイト出力され、1ビットの出力時間は約1.66ミリ秒、また1200ボーだと1秒間で150バイト出力され、1ビットの出力時間は約0.83ミリ秒になります。

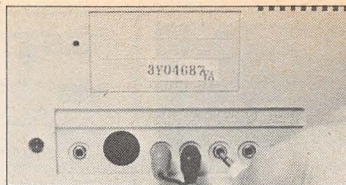
■記録のしかた

こんどは、カセットへのデータの記録のしかたについて、少し説明します。もしカセットにでたらめにデータが記録されていたとしたらどうでしょう。読むときにどこから読んでいいのか、さっぱりわからないし、どこで読み終えてよいのかもわかりません。そこでパソコンには、そんなことのないように、記録する方法が、あらかじめ決められているのです。

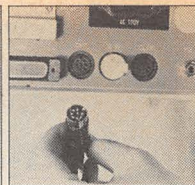
第3図は、PC-8801/mkII、PC-8001/mkIIの記録フォーマットです。これらは、機種によっても異なっているため、別の機種で記録したものは、自分の機種で読もうとしても読んでもくれないのです。当然、その逆もだめです。

このフォーマットに従ったデータが、2400Hzと1200Hzの音となって出力されます。

また、プログラムを入れたものと、データを自分で書き込んで出力させたものとは、そのフォーマット



《写真5》カセット・ケーブルの接続はまちがえないで！



《写真6》パソコンのCMTにカセット・ケーブルをつなぎます

も異なってきます。

■ピン・コネクション

カセットに接続するためのコードには、赤、白、黒の三つのプラグがでています。

赤のプラグは、パソコンからカセット・レコーダへ出力されるコードで、レコーダのマイク端子に接続します。

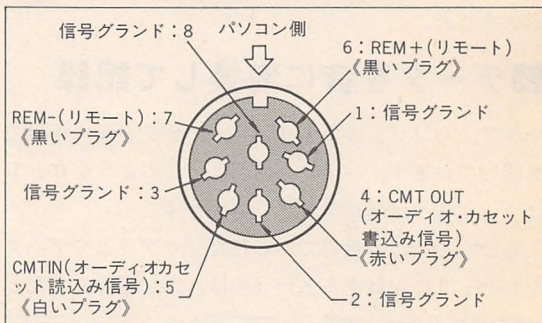
白のプラグは、カセット・レコーダからパソコンへデータを入れるためのコードで、レコーダのイヤホン端子へ接続します。

黒のプラグは、リモート・プラグで、レコーダのリモート端子に接続します。

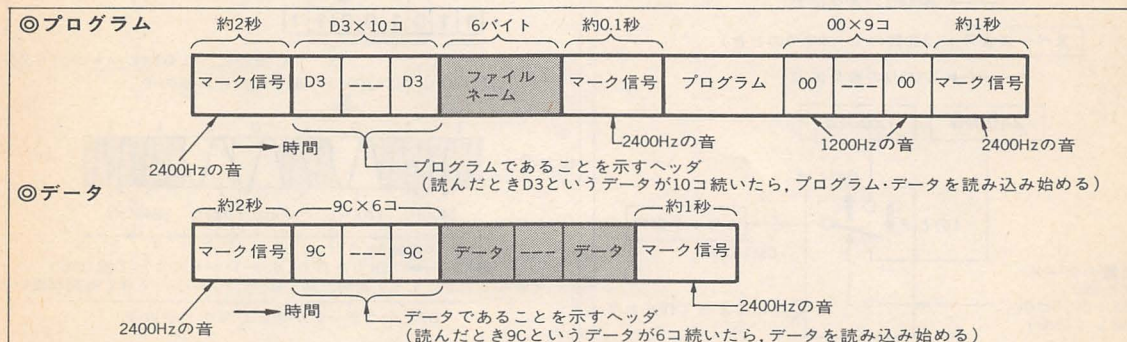
これによって、レコーダのモーターのON/OFFを、パソコン側からコントロールすることができるようになります。

パソコン側に接続するためのコードは、8ピンのプラグになっています。各接続は、第4図のとおりです。

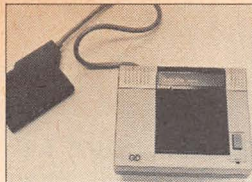
■エラーを起こさないために



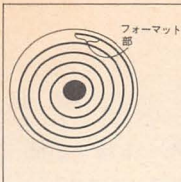
《第4図》カセット・コネクタの名称



《第3図》PC-8001/8801/mkIIのカセット・フォーマット



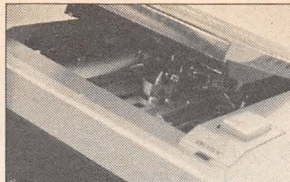
《写真7》QDの
本体とケーブル



《第5図》QDディ
スクの記録方式



《写真8》Q
Dディスク



《写真9》QDのヘッド部の
動作はFDによく似ている



《写真10》アイワのDR-1

なんどもエラーして読んでくれないときには、ほんとに頭にきてしまいますね。そこで、プログラムのロード／セーブのときには、以下の注意事項を守って記録してみてください。

●短いテープを使い、最初の部分は使わない

利用するテープは、長時間録音できるものではなく、なるべく短めのテープを使いましょう。長いものを使うと、テープの厚さが薄くなって、ウカメテープになりやすいのです。長くても、30分ぐらいのものを使いましょう。市販のパソコン用カセットなどを使えば、さらにGOODです。

また、テープの最初の部分はテープがいたみやすいので、5秒以上進めてから使いましょう。

●片面に1本のプログラムを

1本のカセットに、ものすごく多くのプログラムを入れている人がいますが、音を聞いただけではなにが入っているのかわからないので、管理するのにとても不便ですし、まちがって消してしまうことがあります。

そこで、片面に1本のプログラムを入れるようにします。それも、2回以上同じものを入れておけば、さらに安全です。

プログラムを作っているときは、そのときどきにカセットに、セーブしておきましょう。それも、A面のつぎはB面、そしてふたたびA面というようにして、必ず一つ前のプログラムは保存しておくようにします。

そうすれば、最新版のプログラムが読めなくても、一つ前の旧プログラムが読めれば、最新版のプログラムに変更することも、はじめから作り直すよりは、ずっと楽ですよ。

●記録したレコーダを必ず使う

記録に使用したテープ・レコーダは、パソコンにデータを入れるときにも、必ず同じものを使います。

別のテープ・レコーダだと、スピードが変わってしまったり、音質などが変わってしまうためです。

また、読ませるときは、音質は普通に、ボリュームは大きめにします。高域が出過ぎると、エラーする場合があります。

●保存は磁気のないところで

ディスクでも同じですが、保存する場所は、磁気のあるTVの近くや、日光が当たって温度が上がったり、湿度が多い場所には、絶対に置かないようにします。

★機能別データ・レコーダの紹介

ここでは、従来のデータ・レコーダからさらに機能アップされた、変わりダネの製品を紹介してみようと思います。

MSX用QD(クイック・ディスク)

MSX用のクイック・ディスクが、登場しました。このクイック・ディスクは、カセットとフロッピー・ディスクの中間的なもので、フロッピー・ディスクのように高速でセーブ、ロードができるのです(8秒!!)。

●QD(クイック・ディスク)のしくみ

QDは、2.8インチの両面記録可能なディスクを使用します。一見するとマイクロ・フロッピー・ディスクのようですが、データの書込みかながディスクとは異なっていて、フロッピー・ディスクは同心円状に書込むのに対して、QDは外周から内周へとうず巻状に書込まれます。つまり、カセットが円板になったと考えられます。

このQDの動作は、その書込みかたのために、データの読出し書込みは、必ず最外周より行なわれます。

動作していないときには、ヘッドは一番内周にありますが、パソコンから信号がくると、メディアは回転を開始し、それに合わせて、カムの作用でヘッドはすばやく外周に移動します。そのあと、最外周から内周にヘッドが移動しながら読み書きが行なわれるわけです。

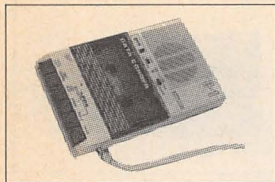
QDは、その書込みかたから、フロッピー・ディスクのようにランダム・アクセスは使えませんし、前のプログラムを修正し、同一ファイル名でセーブし直すということもできません(最後のファイルのみ消せる)。

つまり、データ・レコーダの高速版と考えることができます。

●QD用拡張BASICについて

QDの使いかたは簡単で、MSXのカートリッジ・スロットにインタ・フェースをさし込み、電源をONするだけでQDの拡張BASICがプラスされ、オート・スタート化してあるQDが入れてあれば、それを自動的に読んでスタートさせることができます。

拡張BASICがスタートすると、画面下のファンクション・キーの表示がQD用に変わるため、動作したことを知れます。また、このファンクション・キー



《写真11》
フェアメイトのC-1

を押すことで、QD用の命令が使えます。

●追加された命令は

SAVE, LOAD, BSAVE, BLOAD, RUN, MERGE, QD FORMAT, QD FILES, QD KILL, CASQD, OPEN, CLOSEです。

●特徴のある命令

ここで、QD用の命令として、特徴のあるものを紹介しましょう。

・画面全体をQDに入れる

BSAVE命令を利用して、画面のデータをQDに入れることができます。

CALL BSAVE("SCRNI", 0, &H3FFF, S)

・QD最後のファイルを消す

QDに入っているデータは、一度に全部消したりすることはできませんが、この命令を使うことで、最後のファイルのみ消すことができます。

CALL QDKILL("[QD(n):]最後のファイル名")

nは、QDのドライブ番号(省略することができる)

・データ・レコーダからQDへファイルの転送をする

データ・レコーダのファイルを、QDに入れることができます。

CALL CASQD("[CAS:]ファイル名")

[, "[QD(n):] [ファイル名]")]

※[]は省略できることを示す

《規格》

▶ディスク：2.8インチ(メカは片面ですがカセットのようにして両面使える)▶記録方式：MFМ▶記録容量(アンフォーマット時)：128Kバイト(片面64Kバイト)▶データ転送速度：101KBPS▶トラック数：1(スパイラル)▶ディスク回転数：423RPM▶消費電力：CC5V, 0.6A(外)0.4A, (内)0.2A▶リードライト時間：64K▶8秒(ヘッド移動時間をふくむ)▶重量：1,300g

なお、このMSX用QDは、11月下旬に関東電子株式会社より、Logitecブランドで発売になります。電話にて予約も受けつけているということです。くわしくは本誌掲載広告のマイコン営業部、もしくは大阪支店に問い合せてください。

デジタル・データ・レコーダ アイワ DR-1

●DR-1の特徴

・RS-232Cインタ・フェース内蔵で、最高9600ボーの高速セーブとロードが可能(メタル・テープ使用)

一般のカセット端子を使ってロード、セーブするのではなく、RS-232Cという通信方式を利用して、高速でセーブ、ロードをさせることができます。

・目的のファイルを自動的に探し出す、オートファイル・サーチシステム

テープを回した状態で、プログラムを待つのではなく、自動的に早送り状態になって、目的のプログラムを探してくれます。そのため、すばやくプログラムを探して、ロードさせることができます。

・セーブ終了後、自動的に6秒間の無録音部分を作るオートレック・ミュート機構

・波形の位相を反転するフェイズ・スイッチ機能

《規格》

テープ・スピード：4.75cm/秒、早送り、巻きもとし時間：約80秒(60分カセット使用時)、使用テープ：ノーマル(CMT)、メタル(RS-232C)

フェアメイト データ・レコーダ C-1

●C-1の特徴

・自動頭出し(APDS)機構

自動頭出し機構は、プログラムとプログラムとの間の、なにも録音されていない部分を見つけ出して、頭出しをするものです。

使いかたは簡単で、ロード(再生)ボタンと早送り、または巻きもとしボタンを同時に押します。すると、テープは早送り(巻きもとし)され、つぎのプログラムの頭でロード状態になります。

これを利用すれば、セーブ後のベリファイ時に、いまセーブしたプログラムを探しださなくても、簡単に探しだせます。

・マイク録音/データ録音の切換スイッチ付き

・波形の位相を変えるフェイズ・コントロール・スイッチ付き

・テープにデータおよびプログラムが入力されていると点灯する、ロード/セーブモニタ付き

・テープが終わると自動的にストップする、オート・ストップ機構

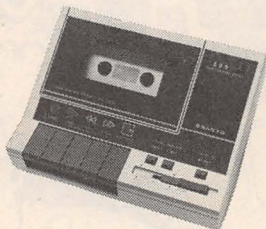
《規格》

実用最大出力：300mW(EIAJ/DC)、周波数特性：250~6300Hz、ワウ・フラッタ：0.2(WRMS)、SN比：40dB、電源：DC6V(SUM-3×4個、カー・バッテリー12V、ACアダプタ)、消費電力：3W(ACアダプタ使用時)、外形寸法：幅114×高さ32×奥行197(mm)、重量：570g

サンヨー MR-33DR (価格12,800円)

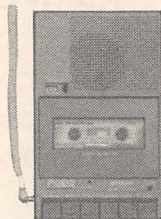
《特徴》位相を変えるフェイズ・スイッチ, 出力レベルを一定にするフィックス・スイッチ, オート・ストップ機構

《主な規格》▶トラック方式: 2トラック1チャンネルモノラル▶データ伝送速度: 最大2400ボー▶周波数特性: 200~10kHz▶モニタ可▶電源: AC100V



シャープ CE-152 (価格19,800円)

《特徴》シャープのポケット・コンピュータ「PC-1245/51」シリーズ, 「PC-1500」シリーズ専用 《主な規格》▶トラック方式: 2トラック1チャンネルモノフォニック▶周波数特性: 200~6000Hz▶電源: AC100V (乾電池単3×4)



ソニー SDC-500 (価格12,800円)

《特徴》ロードレベル調整機構, ロード位相切換スイッチ, 頭出しOK, データ間にブランクをつくるなどの編集機能つき, ほとんどのパソコンに接続可能

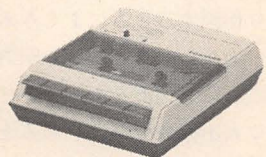
《主な規格》▶トラック方式: 2トラック2チャンネルモノラル▶データ伝送速度: 最大2400ボー▶周波数特性: 90~8000Hz (-10dB)▶電源: AC100V (乾電池単3×4)▶モニタ可



東芝 HX-C800 (価格12,800円)

《特徴》軽量小型(119(幅)×166(奥行)×32(高さ)mm, 重量: 450g)で, スピーカ・モニタつき

《主な規格》▶トラック方式: 2トラック2チャンネルモノラル▶データ伝送速度: 最大2400ボー▶周波数特性: 125~6300Hz▶モニタ可▶電源: AC100V (乾電池単3×4)



NEC PC-DR330 (価格19,800円)

《特徴》プログラムの頭出しができるNSPS機構やフルオート・ストップ機構, A, Bチャンネル・セパレート・コントロール, 位相切換スイッチつき

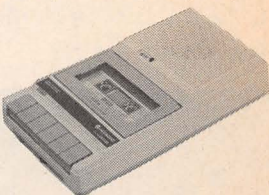
《主な規格》▶トラック方式: 2トラック2チャンネル▶周波数特性: 300~8000Hz▶電源: AC100V▶データ伝送速度: 最大2400ボー▶モニタ可



日立 TRQ-1500 (価格13,800円)

《特徴》倍速モーター採用で倍速ロード可能, 位相反転スイッチ・自動録音調整機構でいろいろな信号レベルに対応, パソコンからのリモート信号解除機能つき

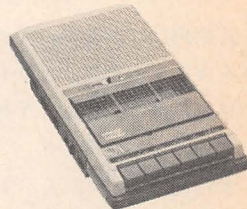
《主な規格》▶トラック方式: 2トラック2チャンネルモノラル▶データ伝送速度: 最大2400ボー▶周波数特性: 100~6000Hz▶電源: AC100V▶モニタ可



富士通 MB2750I (価格12,800円)

《特徴》FMシリーズ専用で確実なロード可。セーブ・モニタON/OFFスイッチ, 位相反転スイッチつき

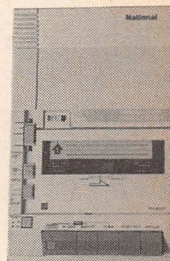
《主な規格》▶トラック方式: 2トラック1チャンネルモノラル▶データ伝送速度: 最大2400ボー▶周波数特性: 250~6300Hz▶モニタ可▶電源: AC100V (乾電池単2×4)



松下 RQ-8085 (価格12,800円)

《特徴》データの位相ズレを自動的に補正, 調整するエラー・リダクション・システムを内蔵しており, 2400ボーにも対応できる安定ロード・マシーン

《主な規格》▶トラック方式: モノラル▶データ伝送速度: 最大2400ボー▶周波数特性: 200~8000Hz (EIA J)▶モニタ可▶電源: AC100V



ジギル博士の アドレ

青山コンピュータスクールメロン

さて、今月もさらに楽しいグラフィック作品を紹介してみました！ 今回の作品は、なんと、3次元感覚のグラフィックです。

3-Dグラフィックス(ベーシックマスターJr.用)

岩田政二

なんとPLOT命令で、3次元感覚を表現しました。

デモ

初期角度は、X軸、Y軸に対しての角度です。0、0を入力すると真正面から見た形になります。

移動角度は、X軸、Y軸に対して何度ずつ回転移動していくかの角度です。

表示回数は、何回表示するかの回数です。たとえば、初期角度X=0、Y=0。移動角度X=5、Y=5。表示回数30を入力してみてください。

新しくデータを作る

線分データを1本分ずつ入力していきます。始点の座標(X, Y, Z)と終点の座標(X, Y, Z)を入力すればよいのです。入力し終わったら、最後の(X, Y, Z)に(100, 0, 0)を入力します。すると、END ADDRESS\$××××とでできます。これは、\$2000~\$××××までにDATAが入ったと

いうことを示しています。このEND ADDRESSは、必ず覚えておいてください。データ入力以降の操作は、DEMOのときと同じです。

データのセーブ

新しくデータを作ると、以前入っていたデータが消されてしまいます。そこでデータのセーブですが、

- MON[CR]でモニタにします
- \$2500~END ADDRESSをPコマンドでセーブします
- セーブし終わったら、G\$B000でBASICにもどります

データのロード

- MON[CR]でモニタにします
- Lコマンドでロードします
- G\$B000でBASICにもどります
- デモを何度動かしても、自分で作ったデータは消えません
- データをロードすると、以前に入っていたデータは消えてしまいます
- 作画するときによく考えないと、回転のうちに、画面からはみでることがあるので、なるべく画面の中心に、図形をもってきてください。
- 表示回数分だけ終わるとBASIC中でループに入

拡張性豊か! カシオの低価格MSX「PV-7」

MSXで、ナムコットのゲームがしたい! でも貯金はいまいち…なんていう人に、うれしいお知らせ。

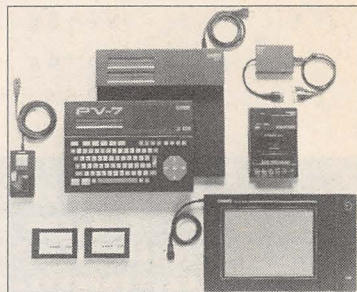
カシオから、29,800円のMSXパソコンが発売になりました。「PV-7」がそれで、実装RAMは8Kバイト。同時発売の拡張ボックス「KB-7」(14,800円)をつければ、16KBになります(電波新聞社から出しているMSXソフトは、ムーンパトロールを除き、全

てのものが8KBの本体のみで楽しめますよ)。

プリンタ、フロッピー・ディスクなど各種周辺機器も同時発売になり、機能拡張も十分可能。

この「PV-7」については、次号でくわしくご紹介しましょう。

資料請求: ☎160 東京都新宿区西新宿2-6-1(新宿住友ビル)カシオ計算機(株)マイコンBASICマガジン係



▲周辺機器もとりそろったカシオ「PV-7」

ゼネラルからMSXテレビ「PAXON」の第二弾

MSXパソコンを内蔵したカラーテレビ「PAXON」の第二弾が、ゼネラルから発売されました。

この「PCT-55(S)」では、第一弾PAXONに、つぎの点で機能が強化されています。

★32KバイトRAM標準実装

★一般のパソコン接続用に、角形8ピンRGB端子を装備。

★VTRなどのAV機器からダイレク

ト入力できる、映像・音声入力端子を装備。

また、メモリーホールドスイッチや電源「ON」状態でROMカートリッジを抜き差ししたときのトラブル(これがよくあるんですね!)防止スイッチなど、使いやすさもいろいろと考慮されています。

資料請求: ☎213 神奈川県川崎市高津区末長1116(株)ゼネラル ペーマガ係



▲ますます機能充実のゼネラル「PCT-55(S)」

MSXでグラフィックを 楽しめるカードセット

ヤマハから、MSXパソコン対応16KB以上のグラフィックカードセット「ZGA-01」が発売されました。

パソコンのカートリッジ・スロットにROMをさし込み、付属のカードリーダーで図柄を記録したカードを読ませることにより、グラフィック・プログラムを楽しめます。

プログラム上では、各種モード設定

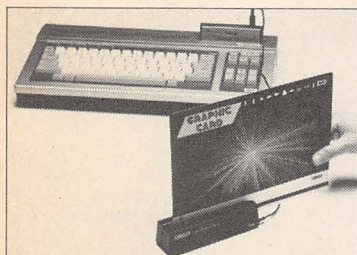
「ZGA-01」

—ヤマハ—

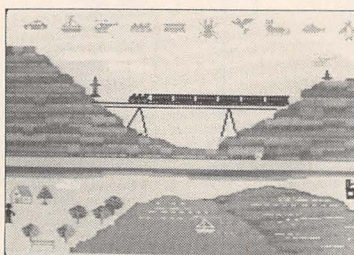
により、図案やデザインのシミュレーションを行ない、それをカセット・テープに保存、プリンタ印刷することもできます。

価格は、12枚のカードがセットになって、19,800円です。

資料請求: ☎430-91 静岡県浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造(株)マイコンBASICマガジン係



▲ヤマハ「ZGA-01」



▲プログラム実行画面

NECパソコンフェア'84

in 東京・大阪

NECのパソコンやその周辺機器、ソフトウェアなどが一堂に会する「NECパソコンフェア'84」が東京と大阪で開かれます。

東京 11月15日(木)~17日(土)

時間 AM10:00~PM5:00(17日のみ4:00)

会場 ホテル パシフィック(港区高輪3-13-3 (03)445-6711)国電品川駅前です。

大阪 11月28日(水)~29日(木)

時間 AM10:00~PM5:00

会場 財団法人 大阪城ホール(大阪市東区大阪城3-1 (06)941-0345)

もちろん、電波新聞社もブースを出し、新発売のPC-6001mkII/6601用「タイニーセビウスmkII」や開発中のPC-9801用「ギャラガ」ほか、ソフト、書籍の展示とデモを行います。

ワープロ・通信機能

内蔵でグレードアップ

東芝のMSX「HX-20」シリーズ

読者のみなさんには、横山やすしさん親子の広告でおなじみの、東芝のMSX「パソピアIQ」に新種機が登場しています。

新発売の「HX-20」シリーズは普及機「HX-20」、標準機「HX-21」、高級機「HX-22」の三種類で、いずれも64K RAM、日本語ワープロソフト、RAMユーティリティなどを標準装備しています。

このRAMユーティリティにより、MSX-BASICでサポートしていない32Kバイトをプリンタ用バッファとして使用したり、RAMディスクと

して使ってフロッピー・ディスクと同様の命令で高速にプログラム、ファイルの保存や読み込みができるようになります。

また、ステレオ対応出力でステレオ

《第1表》機能及び価格表

映像出力	R F	コンポジット	RGB
HX-20 (価格: 69,800円)	○	○	×
HX-21 (価格: 79,800円)	○	○	○
HX-22 (価格: 89,800円)	○	○	○

(RS-232C端子付き)



▲東芝のMSX「HX-20」シリーズ

で ・ ば ・ ぐ

今月も、またこのコーナーを作ってしまった。皆さん、本当にごめんなさい //

★11月号107ページ、MZ-2200用「SUPER FIGHT」のプログラム・リスト中に抜けがありました。23行とし、以下のように入力してください。

23 T1\$=„ $\angle \pi < \angle$ ” <math>\pi”……

★11月号 131ページ、びゅう太用「バー
ゴン」のプログラム・リスト中に抜け
がありました。右リストをつけたして
ください。

★11月号144ページ、X1用「ザ・ビル

ディング オブ モンスター」で、キャラクター定義のプログラム・リストが抜けてしまいました。まず下のリスト1を入力し、テープにSAVEし、メインリストをSAVEしておいてください。このとき、リスト1のファイル・ネームは、「THE BUILD OF MON」としてください。リスト1をLOAD・RUNすると、自動的にメイン・リストをLOAD・RUNするようになっています。

★11月号149ページ、HC-20用「SPEED CARD」で、プログラム・

ザ・ビルディング オブ モンスターのリスト1

リストの13行を以下のようにてい正してください。

```
13  FOR I = 0 TO 29 : READ A$ : POKE 2630 + I : VAL ( "&H" + A$ ) : NEXT I
```

バーゴンのプログラム・リスト

1 シキ S=O
3 シキ G=セル(2)
4 シキ H=セル(4)
5 シキ I=セル(6)
6 シキ L=セル(1)
7 キイ 1 J,K
8 モシ K=Qナラハ"7 ニイケ

```

61010 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("0000AFFF7F3F36001C3EAABE010136771C3EAABE01013600")
61020 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("000055FFFEFC6C00387C557D08086CEE387C557D080806C00")
61030 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("0001ABFF7E7E24001C3FABBE00C3E7661C3FABBE00422400")
61040 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("00805FFF7E7E240038FC6D57D00C3E76638FD57D00422400")
61050 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("3C7EFFED7E0000003C7EFFED7EE7E7E70000362400660000")
61060 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("3C7EFFB77E0000003C7EFFB77EE7E7E700006C2400660000")
61070 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("3C7EFFB77E81E7E700006C24006600003C7EFFB77E660000")
61080 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("3C7EFFED7E81E7E700003624006600003C7EFFED7E660000")
61090 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("00003624006600003C7EFFED7E6600003C7EFFED7E81E7E7")
61100 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("00006C24006600003C7EFFB77E6600003C7EFFB77E81E7E7")
61110 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("00247E7EFFAB010066E7C300BEAB3F1C00244200BEAB3F1C")
61120 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("0000000000000000427E42427E42427E427E42427E42427E42")
61130 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("000000000000000000007E42427E42427E427E42427E42427E42")
61140 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("7EBDFFFFFFFBD7E004200181800420000003C3C3C3C0000")
61150 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000000000")
61160 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("0000000000000000AA54AA54AA54AA00000000000000000000")
61170 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("000000FFDBE77E3C000000FFFFFFF7E3C3C4242FFDBE77E3C")
61180 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("387CD6FF83806C00387CD6FFFFFFC6CEE0000547D83806CEE")
62000 RUN"THE BUILD OF.MON"

```

ティンダーホールA（ワールドインポートマート4F）各種イベントやFM-77によるパソコン教室、ゲームコーナーなど。電波新聞社では、FM-7/77用「ゼビウス」（ディスク版）その他を出展します。

広告さくいん

パソコンメーカー

シャープ	表2, 前付カラー1-3
NEC	前付カラー4-5
富士通	前付カラー6-7
ソニー	前付カラー8-9
松下	前付カラー10-11
三菱	前付カラー12
東芝	前付カラー13, 15
ヤマハ	前付カラー22-23
カシオ	前付カラー25
セガ	表3
日立	表4

周辺機器

関東電子	前付カラー16-17
スター精密	前付カラー18-21
東映無線	中付1
フェアメイト	後付170

ソフトハウス

ニデコ	前付カラー14
ストラットフォード	前付カラー27
ハドソン	前付カラー28-31, 中付4-5
コンプティーク	前付カラー36-37
T & E	前付カラー40-41
テクノソフト	後付177
ポニカ	付表2, 付カラー1
コナミ	付表3
バンダイ	付表4

マイコンショップ

北海道・東北	
オリエンタルパソコンショップ	後付167
電巧堂	後付169
庄子デンキ	後付178
関東・甲信越	
二光通販	前付カラー32-35
ラオックス	前付カラー38-39
九十九	前付カラー42-43

トヨムラ	中付2-3
キャットジャパン	中付6-11
マツモト電器	中付12
アコリット	中付13
ジャスコ	中付16
ニューライフタカハシ	後付167
パソコンランド21	後付168
関口電機	後付169
パソコンワールド	後付171
日本マイコン流通	後付172-173
マリちゃんのマイコンショップ	後付174-175
AVCフタバ	後付176
関西	
問道へらんど	中付14-15
タクト	後付167

自社広告

ナムコ他MSXソフト	前付カラー24, 44-47
月刊マイコン	前付カラー26
DEMPAマイコンソフト取扱店一覧	付29-32

★パソコンメーカー カatalog 請求先と現行機種一覧★

シャープ

●162 東京都新宿区市谷八幡町8	シャープ
国内産機営業本部「マイコンBASIC」係	
MZ-711	79,800円
MZ-721	89,800円
MZ-731	128,000円
MZ-1500	89,800円
MZ-2200	128,000円
MZ-5501	218,000円
MZ-5511	288,000円
MZ-5521	388,000円
MZ-3531	320,000円
MZ-3541	410,000円
●545 大阪市阿倍野区長池町22-22	シャープ
アール電子機器システム機器営業部	
「マイコンBASIC」係	
X1C	119,800円
X1Cs	119,800円
X1Ck	139,800円
X1D	198,000円
X1turbo	248,000円(モデル20)
C1(マイコンビュータテレビ)	93,000円
※要ファミリーベシク	

シャープビジネス

●162 東京都新宿区市谷八幡町8	シャープ
ビジネス機販売推進部	
「マイコンBASIC」係	
PC-1245	17,800円
PC-1250	22,800円
PC-1251	29,800円
PC-1255	35,800円
PC-1401	29,800円
PC-1402	34,800円
PC-1260	29,800円
PC-1261	39,800円
PC-1500	59,800円
PC-1501	64,800円

ソード

●104 東京都中央区八重洲2-7-12	京橋
K-1ビルソド(株)「マイコンBASIC」係	
M5	49,800円
M5Pro	39,800円
M5Jr.	29,800円

日本電気

●108 東京都港区三田3-14-10	日本電気
NECパソコンインフォメーションセンター	
「マイコンBASIC」係	
PC-6001mkII	84,800円
PC-6601	143,000円
PC-8001mkII	123,000円
PC-8801mkII	168,000円(モデル10)
PC-9801/E/F	215,000円(E)
PC-100	558,000円(モデル10)
PC-2001	59,800円
PC-8201	138,000円

日立家電

●105 東京都港区西新橋2-35-6	(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベシクマスターレベル3MK5	118,000円
MB-H1(MSX)	62,800円
MB-H1E(MSX)	54,800円
MB-H2(MSX)	79,800円
MB-S1	128,000円

富士通

●105 東京都港区虎ノ門2-3-13	富士通
半導体統括営業部「マイコンBASIC」係	
FM-7	126,000円
FM-11	298,000円(AD2)
FM-8	218,000円
FM-X(MSX)	49,800円
FM-NEW7	99,800円
FM-77	198,000円

キヤノン

●108 東京都港区三田3-11-28	キヤノン
販売部計算機営業部「マイコンBASIC」係	
APPLE IIe	378,000円
V-10(MSX)	54,800円

東芝

●105 東京都港区芝浦1-1-1	(株)東芝OA機器事業部
「マイコンBASIC」係	
パーソリア5	99,800円
パーソリア7	119,800円
パーソリア16	398,000円
パーソリアミニ	54,800円
●105 東京都港区芝浦1-1-1	(株)東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX-10D(MSX)	65,800円(64K)
HX-20/21/22(MSX)	79,800円(21)

松下

●223 神奈川県横浜市中区北区綱島4-3-1	情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR-100	54,800円
JR-200	79,800円
JR-300	159,000円
JR-800	128,000円
●571 大阪府門真市大字門真1006	松下電器産業(株)情報機器部「マイコンBASIC」係
CF-2000(MSX)	54,800円
CF-2700(MSX)	59,800円
CF-3000(MSX)	79,800円

カシオ

●160 東京都新宿区西新宿2-6	(新宿住友ビル)カシオ計算機(株)営業本部
「マイコンBASIC」係	
PB-100	14,800円
PB-200	14,800円
PB-300	29,800円
PB-400	17,800円
PB-401	15,800円
PB-500	24,800円
PB-700	34,800円
FX-710P	17,800円
FX-750P	24,800円
FX-801P	69,800円
FP-200	69,800円
FP-3000	148,000円(タイプ1)
FP-2000	29,800円
FP-7(MSX)	29,800円

EPSON

●399-07 長野県塩尻市広丘新田80	エプソン(株)宣伝部「マイコンBASIC」係
HC-20	138,000円
HC-40	128,000円
HC-88	298,000円

TOMY

●124 東京都葛飾区立石7-9-10	(株)トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係
びゅう太	59,800円

SONY

●131 東京都品川区大崎局内ソニー(株)国内営業本部	「マイコンBASIC」係
SMC-777	148,000円
SMC-777C	168,000円
HB-55(MSX)	54,800円
HB-75(MSX)	69,800円
HB-101(MSX)	46,800円
HB-701(MSX)	99,800円
HB-701FD(MSX)	148,000円

サカイ

●144 東京都大田区羽田1-2-12	(株)サカイエニタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC-3000	29,800円
SC-3000H	33,800円

バンダイ

●111 東京都台東区駒形2-5-4	(株)バンダイH.E.D.事業部「マイコンBASIC」係
RX-78	59,800円

三洋電機特機

●550 大阪府西淀川区戸塚2-7-25	情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
PHC-10	24,800円
PHC-20	47,800円
PHC-25	69,800円
PHC-30(MSX)	64,800円
●570 大阪府守口市大田東町100	三洋電機(株)営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY10(MSXライトペン付)	74,800円

三菱電機

●100 東京都千代田区丸の内2-3-3	三菱電機(株)パソコン部「マイコンBASIC」係
MULTI8	123,000円
ML-8000(MSX)	59,800円
●370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800	三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML-F110(MSX)	54,800円
ML-F120(MSX)	64,800円
ML-F120D(MSX)	74,800円

ヤマハ

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

ビクター

●100 東京都千代田区霞が関3-2-4	(霞山ビル)日本ビクター(株)インフォメーションセンターPCM
「マイコンBASIC」係	
HC-5(MSX)	59,800円
HC-6(MSX)	64,800円

パイオニア

●142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号	パイオニアカタログセンター
「マイコンBASIC」係	
PX-7(MSX)	89,800円

ゼネラル

●213 神奈川県川崎市高津区末長1116	国内営業事業部開発商品課「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビキーボードMSX)	
PCT-55(テレビキーボードMSX)	146,500円
	138,000円

任天堂

●605 京都市東山区福稲上高松町60	任天堂(株)「マイコンBASIC」係
ファミリーベシク	14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)	14,800円

※あのIBMから、なんとプライベート16ビット誕生ノシンセサイザー、ジョイスティック機能付

JXシリーズ……………一六万六千円(JX1)

カラーRGBモニター50万台突破記念セール!!

安さ・サービス・丁寧

秋葉原の東映無線



今回掲載のシステムはほんの一例です。
詳細は左記までご連絡ください。

各社ソフト勢揃い!

東映オリジナル
特選システム

東映カラーモニター「FTC」シリーズ				FTC-1410H			
12"	FTC-1201	¥69,800	0.47mm ストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz	14"	FTC-1410H	¥59,600	0.52mm ストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
	FTC-1203	¥87,000	0.38mm ドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz		FTC-1423H	¥84,500	0.42mm ファインストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
	FTC-1208	¥129,800	0.28mm ドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色		FTC-1428H	¥88,500	0.39mm ドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
					FTC-1435H	¥99,500	0.39mm ドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
					FTC-1455H	¥138,800	0.31mm ドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色

- ① NEC PC-9801F1 + FTC-1208 + カラーケーブル + 特選ドライブ1台 ¥539,600 → **26%OFF** ¥399,800
- ② 富士通 FM-NEW7 + TX-12M2 (12" 0.42mm ドットピッチ、カラーモニター) + カラーケーブル + MR-11DR (データレコーダ) ... ¥214,200 → **34%OFF** ¥142,800
- ③ NEC PC-6601 + TX-12M2 (12" 0.42mm ドットピッチ、カラーモニター) + カラーケーブル ¥244,600 → **34%OFF** ¥163,800
- ④ 日立 MB-S110 + TX-12M2 (12" 0.42mm ドットピッチ、カラーモニター) + カラーケーブル + RQ-8100 (データレコーダ) ... ¥242,600 → **35%OFF** ¥159,800

FM-NEW7 FM77シリーズ

- ① FM-NEW7 + RF モジュレーター + RQ-8100 (データレコーダ) ¥126,300 → **21%OFF** ¥99,800
- ② FM-NEW7 + TX-12M2 (ナショナル, 12" 0.42mm ドットピッチ、カラーモニター) + カラーケーブル + LF-D550FM (ミニプロセッサ) + 10ポート/7ポートケーブル + GP-500F (ドットプリンター) + プリンターケーブル + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥446,000 → **38%OFF** ¥279,800
- ③ FM-77D1 + TX-12M2 (ナショナル, 12" 0.42mm ドットピッチ、カラーモニター) + カラーケーブル + HR-5 (熱転写プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥371,500 → **26%OFF** ¥276,800
- ④ FM-77D2 + TX-12M2 (ナショナル, 12" 0.42mm ドットピッチ、カラーモニター) + カラーケーブル + NEW RITEMAN (ドットプリンター) + プリンターケーブル + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥441,500 → **26%OFF** ¥329,800

FM-11シリーズ

- ① FM-11 (AD2) + FTC-1435H + カラーケーブル + RP-8011 (ドットプリンター) + プリンターケーブル + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥510,100 → **20%OFF** ¥409,800
- ② FM-11 (BS) + FTC-1208 + カラーケーブル + MB27407 (熱転写プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥641,200 → **19%OFF** ¥524,800
- ③ FM-11 (BS) + FTC-1455H + カラーケーブル + MB27410A (漢字プリンター) + プリンターケーブル + MB22440 (マウス) + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥970,200 → **23%OFF** ¥749,800

PC-8801MK IIシリーズ

- ① PC-8801MK II model 10 + TX-12M2 (ナショナル, 12" 0.42mm ドットピッチ、200ライン、カラーモニター) + カラーケーブル + RQ-8100 (データレコーダ) ¥282,600 → **30%OFF** ¥199,800
- ② PC-8801MK II model 10 + FTC-1435H + カラーケーブル + RP-8011 (ドットプリンター) + プリンターケーブル + RQ-8100 (データレコーダ) + プリンター用紙1,000枚 ¥371,800 → **20%OFF** ¥299,800
- ③ PC-8801MK II model 20 + FTC-1208 + カラーケーブル + 特選ドライブ1台 + ディスケット10枚 ¥438,600 → **25%OFF** ¥329,800
- ④ PC-8801MK II model 20 + FTC-1455H + カラーケーブル + 特選ドライブ1台 + GP-550M (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥547,900 → **26%OFF** ¥410,800
- ⑤ PC-8801MK II model 30 + FTC-1208 + カラーケーブル + M1009PC (ドットプリンター) + プリンターケーブル + ユーカラJJ (ワープロソフト) + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥508,700 → **22%OFF** ¥399,800
- ⑥ PC-8801MK II model 30 + FTC-1435H + カラーケーブル + GP-550M (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥498,600 → **21%OFF** ¥396,800
- ⑦ PC-8801MK II model 30 + FTC-1455H + カラーケーブル + RP-80F/TII K (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥577,100 → **21%OFF** ¥456,800

PC-9801Fシリーズ

- ① PC-9801E + FTC-1208 + カラーケーブル + PC-9801-13 (カセットインターフェース) + MR-33DR (2400ボート高速データレコーダ) ¥374,400 → **20%OFF** ¥299,800
- ② PC-9801E + FTC-1435H + カラーケーブル + PFD-3 (標準70ピンディスク) + 高速インターフェースボード + PC-PR201 (漢字プリンターケーブル付) + システムディスク + ディスケット20 (10枚 + プリンター用紙 (15x11) 1,000枚) ¥895,800 → **18%OFF** ¥742,800
- ③ PC-9801F1 + FTC-1435H + カラーケーブル + 特選ドライブ1台 + ディスケット (2DD) 10枚 ¥531,300 → **23%OFF** ¥413,800
- ④ PC-9801F1 + FTC-1208 + カラーケーブル + 特選ドライブ1台 + RP-80F/TII K (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット (2DD) 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥701,100 → **23%OFF** ¥541,800
- ⑤ PC-9801F1 + FTC-1455H + カラーケーブル + 特選ドライブ1台 + PC-PR101 (漢字プリンターケーブル付) + ディスケット (2DD) 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥809,800 → **20%OFF** ¥648,800
- ⑥ PC-9801F2 + FTC-1208 + カラーケーブル + RP-80F/TII K (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット (2DD) 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥691,100 → **19%OFF** ¥559,800
- ⑦ PC-9801F2 + FTC-1435H + カラーケーブル + NK3618-22 (漢字プリンターケーブル付) + ディスケット (2DD) 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥758,300 → **21%OFF** ¥599,800
- ⑧ PC-9801F2 + FTC-1455H + カラーケーブル + PC-PR201 (漢字プリンターケーブル付) + ディスケット (2DD) 10枚 + プリンター用紙 (15x11) 1,000枚 ¥862,100 → **19%OFF** ¥699,800

製品限定特別価格

- ＜カラーモニター＞ 東映FTC-1430 (640×400ドット) ¥136,000 → ?
- ＜DOS＞ 富士通 OS-9LEVEL II (EX, AD, ST用) ... ¥58,000 → ?
- ＜漢字ROM＞ NEC PC-8001MKII-01 ¥32,000 → ?



東映無線株式会社

ラジオセンター店 東京都千代田区外神田 1-14-2
ラジオパート店 東京都千代田区外神田 1-10-11
秋葉原駅前店 東京都千代田区外神田 1-15-6
ショールーム 東京都千代田区外神田 1-5-8

〒101 (253) 0987 (251) 2763 木曜定休日
〒101 (251) 1014 - 5 火曜定休日
〒101 (253) 5741 (代) 無 休
〒101 (253) 9896 (代) 無 休



トヨムラ

売り出し中!

マイコ

FM-NEW7

14インチカラーCRT(0.5mm)
データーレコーダー

特価 ¥ 139,000

GP-500M PC用/F FM用

プリンターケーブル
用紙 1,000枚
プリンター台

特価 ¥ 49,800

PC-8801Mk IIM10

14インチカラーCRT(0.5mm)
データーレコーダー

特価 ¥ 190,000

M-1009・M-1009X

プリンターケーブル
用紙 1,000枚

特価 ¥ 49,800

MZ-1500

14インチカラーCRT(0.5mm)
クイックディスク 5枚

特価 ¥ 118,000

NEC対応データーレコーダー

FM対応データーレコーダー

各種特価

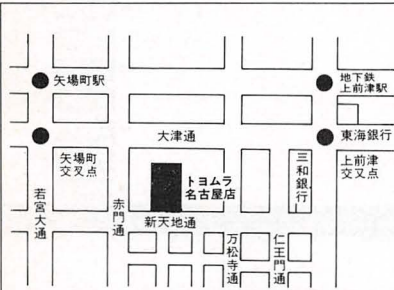
CZ-803C

14インチカラーCRT(0.5mm)
カセットソフト 3本

特価 ¥ 158,000

ゲームカセット

各メーカーソフト、いろいろ
そろっています。
店頭にて、ぜひご覧下さい。
通信販売もご利用下さい。



名古屋店 ☎(052)263-1660
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
(ラジオセンター名古屋2F)



横浜店 ☎(045)641-7741
〒232 横浜市松影町1-3-7



大宮店 ☎(0486)52-1831
〒330 大宮市宮原町3-515-2



ンパレード

通信販売 フィルコムソフトの在庫は電話でお問い合わせ下さい。(送料は1本につき300円)

PC-8001MkII用

日本海大海戦-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
徳川家康-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
探偵物語PART1-----	定価 ¥ 4,200	特価 ¥ 2,940
198X年-----	定価 ¥ 3,900	特価 ¥ 2,730
ゴルゴ13PART1-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
緋牡丹お竜-----	定価 ¥ 3,900	特価 ¥ 2,730
仁義なき戦いシリーズ1-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
大奥秘物語-----	定価 ¥ 3,900	特価 ¥ 2,730
ゴルゴ13PART3-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360

PC-8801用

日本海大海戦-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
徳川家康-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
探偵物語PART1-----	定価 ¥ 4,200	特価 ¥ 2,940
198X年-----	定価 ¥ 3,900	特価 ¥ 2,730
ゴルゴ13PART1-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
緋牡丹お竜-----	定価 ¥ 3,900	特価 ¥ 2,730
仁義なき戦いシリーズ1-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
大奥秘物語-----	定価 ¥ 3,900	特価 ¥ 2,730
ゴルゴ13PART3-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360

X-1用

日本海大海戦-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
198X年-----	定価 ¥ 3,900	特価 ¥ 2,730
ゴルゴ13PART1-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360

PC-6001用

Dr. スランプ中1英 I-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
Dr. スランプ中1英 II-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
Dr. スランプ中1英 III-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
Dr. スランプ中2英 I-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
Dr. スランプ中2英 II-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
Dr. スランプ中2英 III-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570

FM-7/8用

Dr. スランプ中1英 I-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
Dr. スランプ中1英 II-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
Dr. スランプ中1英 III-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
Dr. スランプ中2英 I-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
Dr. スランプ中2英 II-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
Dr. スランプ中2英 III-----	定価 ¥ 5,100	特価 ¥ 3,570
日本海大海戦-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
徳川家康-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
探偵物語PART1-----	定価 ¥ 4,200	特価 ¥ 2,940
198X年-----	定価 ¥ 3,900	特価 ¥ 2,730
ゴルゴ13PART1-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
緋牡丹お竜-----	定価 ¥ 3,900	特価 ¥ 2,730
仁義なき戦いシリーズ1-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
大奥秘物語-----	定価 ¥ 3,900	特価 ¥ 2,730
あしたのジョー-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360
ゴルゴ13PART3-----	定価 ¥ 4,800	特価 ¥ 3,360

その場でクレジット

最長60回払いまでできます。1回の支払額は3,000円以上です。印鑑と身分証明書(免許証等)をご持参下さい。

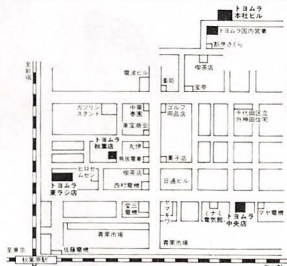
各社カードも取り扱ってます。MC, JCB, VC, VISA, セントラル, ダイナース, アメックス, 日本信販, DC, ジャックス。下取りも行ってます。印鑑と身分証明書が必要です。

通信販売

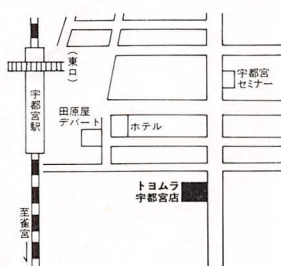
通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上、現金封筒にてお申し込み下さい。詳しくは下記まで。

☎ 03-251-1477

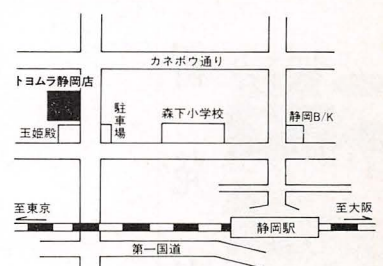
◎東京都千代田区外神田1-8-6(丸和ビル2F) 〒101
トヨムラ通販B係



中央店 ☎(03)253-5751
東ラジ店 ☎(03)253-4693
秋葉店 ☎(03)251-1477



宇都宮店 ☎(0286)36-5315
〒320 宇都宮市宿郷町365-7



静岡店 ☎(0542)83-1331
〒422 静岡市八幡1-4-36

TALK ABOUT MY SELF

- 名前 川口佳之
- 生年月日 昭和38年1月24日
- 年齢 21歳
- 血液型 O型
- 最終学歴 北海道北見柏陽高校
- 所有パソコン MZ-80C

TALK ABOUT OTHER GAMES

プログラムをつくる前に、もちろん他のゲームもやってみました。打率、防御率とデータを入れることによってチームを作成。そしてそのデータが実際にゲームとなる展開は面白いな、と思いました。でも、なんかイマイチっていうのかな、こう何かが足りないんだよね。で、考えたんだけど、ゲームをやっている人が選手というよりは、監督というかスコアラーというか、第3者の立場にあることがいけない、ということに気付いた。だから、のめりこめない。野球ゲームをもっと面白くするカギは、こちら辺だな、ということをまず頭に入れたのです。



TALK ABOUT BASEBALL

他のゲームを検討すると同時に、野球のことも研究。ルールブックを手に入れて、細いルール、歴史、球場…すべて読みました。知らなかったこと、たくさんありましたよ。一応大体のことをチェックしたら、それをコンピュータに走らせるために、それをコンピュータ的に考える。ここでもんたんなフローチャートも書きちゃう。そうしていくうちに、やっぱり実際のゲーム展開との距離も大きくなるから、こんな点も何度もチェックします。それから野球を見て、どんなシーンに興奮するのか、自分だけでなく、他の人に聞いたり、アンケートしたりして、プログラムづくりの参考にしました。ちなみに僕は巨人ファン。でもゲームは公平ですよ。



TALK ABOUT MY PROGRAM

実際の作成期間は、約半年。その前後にプログラミングとデバックが入っているから、正しくは9か月くらいかかってます。本当は2年くらい前からつくろうという気はあったんですけど、なかなかね。でも、いいタイミングだったんじゃないかな、と思っています。作成中、最も苦しんだのは、プログラムの容量のこと。入らないんだよね。ついつい大きくなってちゃって。ルールとかできるだけ細かく入れようと思ったから。これにカラーでの高速化がからんでくるから、もう大変だった。プログラムが1Byte増えるたびに気を使いましたよ。完成前の2か月くらいは、こればかりでした。でも、まあこれだけ苦しんだだけあって、ゲームの完成度は、満足いくものとなった。当初の課題、つまりゲームをやっている人が、そのゲ

作者自身が 「野球狂」をく**広**



新
発
売



ームに対して第3者の立場でない、っていうことがちゃんと生かされたんだよね。それには、具体的に言えばフルカラー化とか、高速化とかがうまくいっているという事実が裏付けとしてあるのだけれど。というわけで、このプログラム、世に出て間もないけれど、嬉しい意見がゾクゾクと戻ってきていて、ホント、よかった、よかった、という感じです。

さて、ここでまだ野球狂未体験の人に、軽く説明を。

操作方法——実際のプレーの動きに近くするため、動作を大まかに指定しました。ピッチャーの投球は、2ケタの数字で指定しますが、これはすぐ慣れます。

画面——すべてをグラフィックで書いてあります。色は全色を出すため、かなりのプログラムの高速化がなされています。



付録 SAY TO EGGS

サウンド——かなり派手にしようと当初は考えていたのですが、スポーツゲームという性格上、やり過ぎも考えもの。肝心なところだけにとどめました。以上が、僕自身が語る野球狂について。より多くの人がこのゲームで楽しんでくれば、と願っています。最後まで読んでくれて、どうもありがとう。

ハドソンがつくと、野球ゲームはこうなる。

野球狂

- 適応機種……X-Iシリーズ・FM-7シリーズ・PC-8801シリーズ・PC-6601・PC-6001MKII
- 価格……TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800

最後に、これからプログラマーになろうと思っている人たちへ。とにかく妥協をしないことが大切。ここが不満、と思ったら、とことん考え抜いて、なんとかする。いいプログラムをつくるいいプログラマーになるには、この方法しかないのです。で、人材募集と続きます。

ゾク 天才募集!

ハドソン・ソフトでは、優秀なプログラマーを募っています。腕に自信のある人は、遠慮なく履歴書を送ってください。待ってます。

- 年齢・性別等、まったく不問です。
- 履歴書送付先 〒102 東京都千代田区麹町4-7-5 麹町ロイヤルビル2F
ハドソン東京人材募集係



いままでにない面白さ、「野球狂」。
さすがソフトのハドソン。
こんな野球ゲームを待っていた、という声しきりで、
早くもファンは急増中でありま
す。で、その面白さをまだ未体験の人にも、正確に伝えたい。
というわけで、作者登場。自ら語ってもらって、
「野球狂」の広告となるのです。

告 します。

ハドソン札幌 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸11201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台 〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢 〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京 〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪 〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 左野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソン福岡 〒816 福岡県福岡市博多区博多駅東2丁目4番301号 いわきビル103号 PHONE:092-441-4568
ハドソン沖縄 〒901-21 沖縄県浦添市大平8番10号 PHONE:0988-79-3361



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

新製品NEC PC-9801F3

特別限定販売開始!!

創業 **10** 周年記念



PC-9801F3

PC-9801F3

PC-9801F3本体

毎月 ¥5,000

ご注文セットNo. **G-25** NEC
PC-9801F3本体

No. 2709 PC-9801F3 (標準) ¥758,000

- ① ¥5,000 × 60回 (額) 20万 (ホ) 4.1万 × 10回
- ② ¥9,600 × 60回 (額) 30万 (ホ) なし
- ③ ¥15,000 × 48回 (額) なし (ホ) 2.8万 × 8回
- ④ ¥16,400 × 60回 (額) なし (ホ) なし

PC-9801F3システム1

毎月 ¥5,000

ご注文セットNo. **G-26** NEC
PC-9801F3本体+14"超高分像度カラーディスプレイ

No. 2709 PC-9801F3 ¥758,000
No. 2710 PC-KD551 ¥118,000
合計標準価格 ¥876,000

- ① ¥5,000 × 60回 (額) 25万 (ホ) 4.9万 × 10回
- ② ¥12,000 × 60回 (額) 30万 (ホ) なし
- ③ ¥15,000 × 48回 (額) なし (ホ) 4.5万 × 8回
- ④ ¥18,800 × 60回 (額) なし (ホ) なし

セットNo. C-26にPC-PR101 ¥238,000を追加した場合、合計標準価格 ¥1,114,000

- ① ¥10,000 × 48回 (額) 25万 (ホ) 1.7万 × 8回
- ② ¥15,000 × 60回 (額) なし (ホ) 5.3万 × 10回
- ③ ¥23,800 × 60回 (額) なし (ホ) なし

PC-9801F3システム2

毎月 ¥5,000

ご注文セットNo. **G-27** NEC
PC-9801F3本体+14"超高分像度カラーディスプレイ+日本語シリアルプリンタ

No. 2709 PC-9801F3 ¥758,000
No. 2710 PC-KD551 ¥118,000
No. 2412 PC-PR201 ¥298,000
合計標準価格 ¥1,174,000

- ① ¥5,000 × 60回 (額) 25万 (ホ) 8.6万 × 10回
- ② ¥17,100 × 60回 (額) 35万 (ホ) なし
- ③ ¥20,000 × 48回 (額) なし (ホ) 6万 × 8回
- ④ ¥25,100 × 60回 (額) なし (ホ) なし

PC-9801F3システム3

毎月 ¥5,000

ご注文セットNo. **G-28** NEC
PC-9801F3本体+14"超高分像度カラーディスプレイ+日本語シリアルプリンタ+拡張用ミニフロッピーディスクユニット

No. 2709 PC-9801F3 ¥758,000
No. 2710 PC-KD551 ¥118,000
No. 2412 PC-PR201 ¥298,000
No. 2711 PC-9832-4W ¥170,000
合計標準価格 ¥1,344,000

- ① ¥5,000 × 60回 (額) 30万 (ホ) 10万 × 10回
- ② ¥20,700 × 60回 (額) 35万 (ホ) なし
- ③ ¥15,000 × 60回 (額) なし (ホ) 8.2万 × 10回
- ④ ¥28,600 × 60回 (額) なし (ホ) なし

NEC

PC-8801mkII



組み合わせ自由自在▶▶

広告に掲載されている組み合わせは、当社が自信をもってお勧めするほんの一例にすぎません。お客様の使用目的に合わせてご自由に組み合わせて下さい。もちろんお支払いは、お求め易い価格と自由自在のクレジットでOKです。

PC-8801mkII

基本セット

毎月 **¥3,000** (55,000円引)

ご注文セットNo. **C-006** NEC

PC-8801MKII/30本体+
14"超高解像度カラーディスプレイ+
ブラントディスク

No.2443 PC-8801MKIIモデル30 ¥275,000
No.2691 14M-522C+(8D-8K) ¥102,000
No.2681 ブラントディスク10枚 ¥17,000
合計標準価格 ¥394,000

現金大特価 **¥339,000**

- ① **¥3,000** ×48回(頭)5万(中)2.9万×8回
- ② **¥7,100** ×60回(頭)3万(中)なし
- ③ **¥5,000** ×48回(頭)なし(中)2.6万×8回
- ④ **¥11,600** ×36回(頭)なし(中)なし

セットNo.C-06にプリンターPC-PR101 ¥238,000
を追加した場合、合計標準価格 ¥632,000

- ① **¥5,000** ×48回(頭)10万(中)4.5万×8回
- ② **¥10,000** ×48回(頭)なし(中)3.1万×8回
- ③ **¥15,200** ×48回(頭)なし(中)なし

特別入門セット

毎月 **¥3,000** (66,000円引)

ご注文セットNo. **C-118** NEC

PC-8801MKII/10+14"高
解像度カラーディスプレイ+
データレコーダ+マイコン
ティーチャーII入門編・基礎
編・応用編・高級テクニック
編20巻

No.2441 PC-8801MKIIモデル10 ¥168,000
No.2693 14M-511C+(8D-8K) ¥62,000
No.2537 PC-DR321 ¥19,800
No.2700 マイコンティーチャー20巻 ¥66,000
合計標準価格 ¥315,800

現金大特価 **¥249,800**

- ① **¥3,000** ×48回(頭)2万(中)2万×8回
- ② **¥6,800** ×36回(頭)5万(中)なし
- ③ **¥5,000** ×36回(頭)なし(中)2.1万×6回
- ④ **¥6,800** ×48回(頭)なし(中)なし

ワープロセット

毎月 **¥3,000** (80,200円引)

ご注文セットNo. **C-24** NEC

PC-8801MKII/30本体+
15"超高解像度カラーディスプレイ+漢字プリンター+
ブラントディスク+プリ
ンター用紙

No.2443 PC8801MKIIモデル30 ¥275,000
No.2699 15M-422C(ケーブル付) ¥118,000
No.2705 RP-80F TII K+(≠8223) ¥136,000
No.2681 ブラントディスク10枚 ¥17,000
No.2674 プリンター用紙1000枚 ¥2,200
合計標準価格 ¥548,200

現金大特価 **¥468,000**

- ① **¥3,000** ×60回(頭)10万(中)3.2万×10回
- ② **¥9,500** ×48回(頭)12万(中)なし
- ③ **¥10,000** ×36回(頭)なし(中)3.6万×6回
- ④ **¥12,800** ×48回(頭)なし(中)なし

セットNo.C-24のプリンターをPC-PR201 ¥298,000
に変えた場合、合計標準価格 ¥710,200

- ① **¥5,000** ×60回(頭)8万(中)4.5万×10回
- ② **¥10,000** ×48回(頭)なし(中)4.3万×8回
- ③ **¥14,400** ×60回(頭)なし(中)なし



組み合わせ自由自在▶▶

広告に掲載されている組み合わせは、当社が自信をもってお勧めするほんの一例にすぎません。お客様の使用目的に合わせて自由に組み合わせてください。もちろんお支払いも、お求めやすい価格と自由自在のクレジットでOKです。

創業10周年記念
10万人突破！全商品特別限定大特価セール



PC-9801F

基本セット

毎月 **¥3,000** (72,200円引)
わずか

ご注文セットNo. **G-03 NEC**

**PC-9801F2本体+14"超
高解像度カラーディスプレイ
+blankディスク**

No.2402 PC-9801F2 ¥398,000
No.2691 14M-522C+(8D-8K) ¥102,000
No.2694 blankディスク10枚 ¥22,000
合計標準価格 ~~¥522,000~~

現金大特価 ¥449,800

① **¥3,000** ×60回 (10万) 3万×10回

② **¥8,200** ×48回 (15万) なし

③ **¥10,000** ×36回 (15万) 3万×6回

④ **¥10,300** ×60回 (15万) なし

ワープロセット

毎月 **¥5,000** (111,400円引)
わずか

ご注文セットNo. **G-25 NEC**

**PC-9801F2本体+14"超
高解像度カラーディスプレイ+
NEC日本語シリアルプリン
タ+ワープロソフト+松+ブ
ランディスク+プリンタ
ー用紙**

No.2402 PC-9801F2 ¥398,000
No.2413 PC-KD55I ¥118,000
No.2412 PC-PR20I ¥298,000
No.2631 ワープロソフト松 ¥98,000
No.2694 blankディスク10枚 ¥22,000
No.2674 プリンター用紙1000枚 ¥2,200
合計標準価格 ~~¥936,200~~

現金大特価 ¥824,800

① **¥5,000** ×60回 (15万) 3万×10回

② **¥13,100** ×60回 (25万) なし

③ **¥15,000** ×48回 (15万) 4万×8回

④ **¥18,800** ×60回 (25万) なし

特別お買得セット

毎月 **¥5,000** (92,200円引)
わずか

ご注文セットNo. **G-25 NEC**

**PC-9801F2本体+14"超
高解像度カラーディスプレイ
+漢字プリンター+blank
ディスク+プリンター用
紙**

No.2402 PC-9801F2 ¥398,000
No.2691 14M-522C+(8D-8K) ¥102,000
No.2705 RP-80F T11K+(±8223) ¥136,000
No.2694 blankディスク10枚 ¥22,000
No.2674 プリンター用紙1000枚 ¥2,200
合計標準価格 ~~¥660,200~~

現金大特価 ¥568,000

① **¥5,000** ×60回 (10万) 3万×10回

② **¥9,600** ×60回 (15万) なし

③ **¥10,000** ×48回 (15万) 3万×8回

④ **¥15,500** ×48回 (15万) なし

セットNo.C-25のプリンターをPC-PR10I ¥238,000
に交換した場合、合計標準価格 ¥762,200

① **¥5,000** ×60回 (16万) 4万×10回

② **¥10,000** ×60回 (15万) 3万×10回

③ **¥15,300** ×60回 (15万) なし

高額下取フェア

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

上記は参考価格です。
どこよりも高く下取ります。

FM-77 FM-NEW7



FM-77プリンターセット

毎月 **¥3,000** (39,000円引)
わずか

ご注文セットNo. **G-20 FUJITSU**

**FM-77本体+14"高解像度
カラーディスプレイ+熱転写
プリンタ+blankディス
ケット+プリンター用紙**

No.2652 MB25250 D2 ¥228,000
No.2671 14M-511C+(MB26512A) ¥62,200
No.2683 MB27407+(26524) ¥86,600
No.2673 blankディスク10枚 ¥18,000
No.2674 プリンター用紙1000枚 ¥2,200
合計標準価格 ~~¥397,000~~

現金大特価 ¥358,000

① **¥3,000** ×48回 (15万) 3万×8回

② **¥7,600** ×48回 (8万) なし

③ **¥5,000** ×36回 (15万) 4万×6回

④ **¥9,800** ×48回 (15万) なし

FM-77特別セット

毎月 **¥3,000** (57,000円引)
わずか

ご注文セットNo. **G-21 FUJITSU**

**FM-77本体+14"超解像
度カラーディスプレイ+漢
字プリンター+400ライン
セット+blankディス
ケット+プリンター用紙**

No.2652 MB25250 D2 ¥228,000
No.2677 14M-522C+(MB26512A) ¥102,200
No.2704 MB27411+(26524) ¥204,800
No.2678 MB2812I ¥99,800
No.2673 blankディスク10枚 ¥18,000
No.2674 プリンター用紙1000枚 ¥2,200
合計標準価格 ~~¥655,000~~

現金大特価 ¥598,000

① **¥3,000** ×60回 (15万) 4万×10回

② **¥10,900** ×48回 (20万) なし

③ **¥10,000** ×36回 (15万) 3万×6回

④ **¥13,700** ×60回 (20万) なし

FM-NEW7特別セット

毎月 **¥3,000** (37,400円引)
わずか

ご注文セットNo. **G-22 FUJITSU**

**FM-NEW7本体+14"高解
像度カラーディスプレイ+
データレコーダ+マイコン
ティチャー入門編・基礎編10
巻**

No.2656 MB25015 ¥99,800
No.2675 14M-511C+(8D-8K) ¥62,000
No.2676 SANYO MR-55DR ¥20,600
No.2659 マイコンティチャー10巻 ¥33,000
合計標準価格 ~~¥215,400~~

現金大特価 ¥178,000

① **¥3,000** ×24回 (2万) 2万×4回

② **¥5,100** ×36回 (3万) なし

③ **¥5,000** ×24回 (15万) 2万×4回

④ **¥4,900** ×48回 (15万) なし



マイコンプラザ

キャットジャパンのテレフォンショッピング



日本通信販売協会正会員

Apple

IIc アップルの新製品IIc、
新発売!!



基本セット

毎月 ¥3,000
わすか

ご注文セットNo. ③ Apple

IIc本体+14"カラーディスプレイテレビ

No.2707 アップルIIc ¥298,000

No.2708 CZ-142DS ¥74,800

合計標準価格 ¥372,800

① ¥3,000 × 36回(頭)2万(中)4.9万×6回

② ¥10,100 × 36回(頭)5万(中)なし

③ ¥10,000 × 24回(頭)なし(中)4.1万×4回

④ ¥9,500 × 48回(頭)なし(中)なし

創業 10 周年記念
10万人突破! 全商品特別限定大特価セール

今がチャンス! 今回限りの大バーゲン!



キャットジャパンのテレフォンショッピング

都合の良い時間にいつでもどうぞ。ご注文はお早目に。

24時間電話受付

年中無休

簡単、便利なキャットジャパンの充実システム。 11月8日より全国一斉受付開始!!

24時間受付

カレジットクレジット

製品先取り

55カ所の電話受付

日曜配達可

頭金なし

無料配達

低金利クレジット

保証書付

高額下取制度

支払い約2ヵ月後

クレジット自由自在

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

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

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

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



マイコンプラザ

●東京
受付本部
03-

983-1333

●大阪
受付本部
06-

365-1706

〈お客様相談室〉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合せはテレフォンサービスセンターへお電話下さい。
札幌(011)611-8481 仙台(0222)63-4964 東京(03)983-1611 名古屋(052)264-9543 大阪(06)365-9462 広島(082)292-1380 福岡(092)473-6690

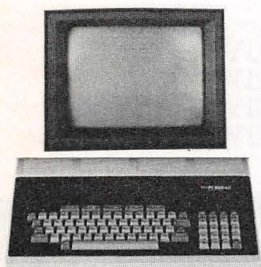
〈本社〉〒170 東京都豊島区池袋サンシャイン60・24F キャットジャパンリミテッド株式会社

中古パソコンが、全国

全商品 5割・6割・7割引き

●24時間中古情報へTEL 03-983-1729・03-983-1617

中古パソコンの在庫と価格は日替りて毎日流しています。



PC-8001MK II (本体)
¥123,000 → ￥ 58,000



FM-8 (本体)
¥218,000 → ￥ 52,000



MZ-2000 + グラフィックラム
¥257,000 → ￥ 68,000



MZ-721 (本体)
¥ 89,800 → ￥ 28,000



PC-8001 (本体)
¥168,000 → ￥ 35,000

NEC

PC-6001 (本体)	¥ 89,000	→ ￥ 28,000
PC-6001 + ROM&RAM カードリッジ	¥104,600	→ ￥ 34,000
PC-6001MK II (本体)	¥ 84,800	→ ￥ 48,000
PC-8001 (本体)	¥168,000	→ ￥ 35,000
PC-8001MK II (本体)	¥123,000	→ ￥ 58,000
PC-8801 (本体)	¥228,000	→ ￥ 98,000
PC-8801 + 漢字ROM	¥266,000	→ ￥112,000
PC-9801 (本体)	¥298,000	→ ￥148,000
PC-9801 + 漢字ROM	¥338,000	→ ￥162,000
PC-6042 (カラーディスプレイ)	¥ 56,800	→ ￥ 28,000
PC-8048 (カラーディスプレイ)	¥ 59,800	→ ￥ 38,000
PC-8049 (カラーディスプレイ)	¥158,000	→ ￥ 55,000
PC-8050 (グリーンディスプレイ)	¥ 29,800	→ ￥ 18,000
PC-8031-IV (フロッピーディスク)	¥168,000	→ ￥ 48,000
PC-8031-1W (フロッピーディスク)	¥198,000	→ ￥ 58,000
PC-8032-2W (フロッピーディスク)	¥249,000	→ ￥ 68,000
PC-80S32 (フロッピーディスク)	¥155,000	→ ￥ 68,000
PC-8023 (プリンター)	¥153,000	→ ￥ 58,000

PC-8822 (漢字プリンター)	¥234,000	→ ￥138,000
PC-6011 (拡張ユニット)	¥ 19,800	→ ￥ 8,000
PC-6053 (ボイスシンセサイザ)	¥ 14,800	→ ￥ 6,000
PC-8033 (I/Oポート)	¥ 17,000	→ ￥ 7,000
PC-8240 (CRTアダプタ)	¥ 98,000	→ ￥ 28,000
PC-8045 (ライトペン)	¥ 45,000	→ ￥ 18,000
PC-8062 (RS232C ケーブル)	¥ 18,700	→ ￥ 8,500
PC-8097 (GP-IB インターフェース)	¥ 56,000	→ ￥ 28,000
PC-9801-03 (CMT インターフェース)	¥ 15,000	→ ￥ 6,800
PC-9801-05 (ODA インターフェースボード)	¥ 22,000	→ ￥ 10,000
N5200 セット (本体、プリンター、ソフト)	¥1778,000	→ ￥780,000

FUJITSU

FM-8 (本体)	¥218,000	→ ￥ 52,000
FM-8 + 漢字・非漢字キャラクタセット	¥258,000	→ ￥ 62,000
FM-11EX (本体)	¥398,000	→ ￥198,000
MB27402 (プリンター)	¥350,000	→ ￥198,000
MB27406 (プリンター)	¥ 89,000	→ ￥ 48,000
MB26201 (フロントインサーター)	¥ 89,000	→ ￥ 28,000

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

日本初の
中古パソコン
ショップ



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

どこでも電話で買える。

TOSHIBA・HITACHI

パソピア(本体).....	¥163,000	→	¥28,000
パソピア7(本体).....	¥119,800	→	¥48,000
PA7160(カラーディスプレイ).....	¥79,000	→	¥38,000
PA7250(プリンター).....	¥69,000	→	¥25,000
PA7200(フロッピーディスク).....	¥290,000	→	¥88,000
ベーシックマスターJr.(本体).....	¥89,800	→	¥20,000
レベルII(本体).....	¥198,000	→	¥20,000
レベルIIIマーク2(本体).....	¥198,000	→	¥38,000
レベルIIIマーク5(本体).....	¥119,800	→	¥52,000
MB16003(本体).....	¥650,000	→	¥198,000

SHARP

MZ-80K II(本体).....	¥148,000	→	¥38,000
MZ-80B(本体).....	¥278,000	→	¥48,000
MZ-80B+グラフィックラム.....	¥317,000	→	¥58,000
MZ-1200(本体).....	¥148,000	→	¥42,000
MZ-2000(本体).....	¥218,000	→	¥58,000
MZ-2000+グラフィックラム.....	¥257,000	→	¥68,000
MZ-2000+グラフィックラム※新品.....	¥257,000	→	¥78,000
MZ-2200(本体).....	¥128,000	→	¥58,000
MZ-2200+データレコーダ※新品.....	¥147,800	→	¥78,000
MZ-711(本体).....	¥79,800	→	¥22,000
MZ-721(本体).....	¥89,800	→	¥28,000
MZ-721(本体)※新品.....	¥89,800	→	¥38,000
MZ-731(本体).....	¥128,000	→	¥38,000
パソコンテレビX1.....	¥268,000	→	¥134,000
パソコンテレビX1+グラフィックラム.....	¥300,000	→	¥148,000
パソコンテレビX1+グラフィックラム※新品.....	¥300,000	→	¥168,000
MZ-354I(本体、カラーCRT、FDDX2、プリンター).....	¥683,000	→	¥298,000
PC-1245(本体).....	¥17,800	→	¥7,000
MZ-80BP5(プリンター).....	¥168,000	→	¥68,000
MZ-80BP6(プリンター).....	¥181,000	→	¥78,000
MZ-80SFD(フロッピーディスク).....	¥158,000	→	¥58,000
MZ-80BF(フロッピーディスク).....	¥244,700	→	¥98,000
MZ-IT02(データレコーダ).....	¥19,800	→	¥9,800

NATIONAL・OKI・EPSON

JR-100(本体、RFモジュレーター).....	¥54,800	→	¥15,000
JR-200(本体).....	¥79,800	→	¥25,000

JR-200(本体)※新品.....	¥79,800	→	¥38,000
IF800モデル10(本体).....	¥378,000	→	¥58,000
IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDDX2、プリンター).....	¥698,000	→	¥258,000
HC-20(ハンドヘルド).....	¥138,000	→	¥72,000
QC-10(本体、グリーンCRT、プリンター).....	¥795,000	→	¥450,000
QC-20(本体、ディスプレイ).....	¥1,350,000	→	¥258,000
TP-80(プリンター).....	¥139,800	→	¥38,000
MP-80(プリンター).....	¥139,800	→	¥45,000
MP-80K(漢字プリンター).....	¥189,000	→	¥78,000
MP-100(プリンター).....	¥192,800	→	¥72,000
MP-80F/T(プリンター).....	¥189,000	→	¥48,000
MP-80II(プリンター).....	¥142,000	→	¥48,000
MP-80III F/T(プリンター).....	¥149,000	→	¥58,000
RP-80(プリンター).....	¥89,000	→	¥55,000

SEIKOSHA・CASIO・MITSUBISHI・その他

GP-80P(プリンター).....	¥65,800	→	¥28,000
GP-250X(プリンター).....	¥69,800	→	¥38,000
GP-250F(プリンター).....	¥59,800	→	¥38,000
GP-250FA(プリンター).....	¥79,800	→	¥38,000
FP-1100(本体).....	¥128,000	→	¥38,000
FP-1004(カラーディスプレイ).....	¥98,000	→	¥48,000
FP-3052RF(TVアダプター).....	¥12,000	→	¥7,800
マルチ16(本体、カラーCRT、FDDX2).....	¥930,000	→	¥298,000
SORD M23KマークV(本体、カラーCRT、8インチFDDX2).....	¥1,088,000	→	¥580,000
SORD M5(本体).....	¥49,800	→	¥18,000
TOMYびゅう太(本体).....	¥59,800	→	¥18,000
COMMODORE VIC-1001(本体).....	¥49,800	→	¥18,000
APPLEアップルII(本体).....	¥428,000	→	¥118,000
APPLEアップルIIプラス(本体).....	¥398,000	→	¥128,000
APPLEアップルディスク(フロッピーディスク).....	¥116,000	→	¥62,000
EXALFD-550PC(フロッピーディスク).....	¥160,000	→	¥78,000
VICTOR HC-6(MSX本体)+TVアダプター+ジョイスティック+ソフト.....			
.....	¥84,900	→	¥39,800
KD-275(フロッピーディスク).....	¥278,000	→	¥38,000
KD-276D(フロッピーディスク).....	¥218,000	→	¥38,000
KD-280D(フロッピーディスク).....	¥188,000	→	¥78,000
TI-99H(本体).....	¥218,000	→	¥48,000

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

《マイコンメイト》全国どこでも電話1本!もちろんクレジットでもOK!

機種が決ったら電話で注文



24時間電話受付

本社注文デスク

03-988-1121

札幌011-644-0380

大宮0486-44-8067

大阪06-365-1873

仙台0222-24-2606

横浜045-311-6811

広島082-295-5936

千葉0472-24-0552

名古屋052-581-1565

福岡092-473-6730

地上228mに
中古パソコンショップが
ビッグにオープン!!

(池袋サンシャインビル57F)

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。

03-988-2105

仙 台 0222-21-3812 名 古 屋 052-264-4180
千 葉 0472-25-2059 大 阪 06-361-2832

保証書付 製品は最低3ヵ月以上の保証付です。

豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ。

高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします。

10ヵ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。

24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる

日曜配達可 不在がちな方も大安心です。

でっかい電器の専門店

マツモトデンキ
上福岡店

11月(金)
30日

OPEN!



東武東上線、上福岡駅下車

待望の上福岡店が
いよいよオープン!
11月30日(金)に
全員集合!
何が飛び出するか……?
ご期待ください。

最新情報に満ちあふれた楽しい店づくりにしました。

サウンドコーナー

今話題のコンパクトディスクもハードからソフトまで大量陳列。人気のオーディオもミニコンからラジカセ、コンボまでいっそう充実!

ビデオディスクソフトコーナー



メディアコーナー

今話題の衛星放送やキャプテンシステム、またレーザーディスクやVHDなどの新映像システムまで、幅広く陳列しました。もちろんソフトも400タイトル用意しましたので、お好きなものを選べます。

パソコンコーナー

MSXから8ビット、16ビットパソコンを各種用意しました。ワープロやフロッピー、プリンターなどの関連機器も大量展示。ソフトは1,000本用意しました。



CDソフト、各ジャンル大量陳列

マツモト

マツモトデンキ

上福岡店

入間郡大井町亀久保31-1

(0492)62-1656

ヤングに人気のメンバーズカード



●テープメイト…各種生テープが当社特価より1割引きでお求めいただける他、各種お買物セールにご案内させていただきます。



●ビデオメンバーズ…ビデオテープが当社特価より1割引きでお求めいただけます。

●ソフト……パソコン・コンパクトディスク・ビデオディスクのソフトを買えば、1,000円毎に1ヶ所捺印され、18ヶ所全部捺印されると次回お買い上げの時に1,000円割引いたします。

入会金は無料です。詳しくは係員まで。



P 屋上駐車場70台

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

FM-NEW7	¥99,800
48回分割 ¥2,439	／60回分割 ¥2,078
FM-11<AD2>	¥298,000
48回分割 ¥6,854	／60回分割 ¥5,840
FM-11<BS>	¥398,000
48回分割 ¥9,154	／60回分割 ¥7,800
FM-77	¥228,000
48回分割 ¥5,572	／60回分割 ¥4,748

PC-9801F3	¥758,000
48回分割 ¥18,524	／60回分割 ¥15,786
PC-9801F1	¥328,000
48回分割 ¥8,015	／60回分割 ¥6,830
PC-9801F2	¥398,000
48回分割 ¥9,726	／60回分割 ¥8,288
PC-9801E	¥215,000
48回分割 ¥5,254	／60回分割 ¥4,478

PC-8801mk II /10	¥168,000
48回分割 ¥4,106	／60回分割 ¥3,499
PC-8801mk II /20	¥225,000
48回分割 ¥5,499	／60回分割 ¥4,686
PC-8801mk II /30	¥275,000
48回分割 ¥6,721	／60回分割 ¥5,727

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

PC-6001mk II	¥ 84,800
48回分割 ¥2,073	／60回分割 ¥1,766

CZ-850C (モデル10) / CZ-850D	¥297,800
48回分割 ¥7,277	/ 60回分割 ¥6,202
CZ-851C (モデル20) / CZ-850D	¥377,800
48回分割 ¥9,232	/ 60回分割 ¥7,867
CZ-852C (モデル30) / CZ-850D	¥407,800
48回分割 ¥9,965	/ 60回分割 ¥8,550

XICs(CZ-803C/CZ-801D)	¥219,600
48回分割 ¥5,367	/ 60回分割 ¥4,573
XICk(CZ-804C/CZ-801D)	¥239,600
48回分割 ¥5,855	/ 60回分割 ¥4,989
CZ-802C/D	¥326,000
48回分割 ¥7,967	/ 60回分割 ¥6,789

MZ-1500 ¥89,800
48回分割 ¥2,066 / 60回分割 ¥1,760

日本楽器製造	定価/円	15分割
YIS-303	49,800→	3,347
YIS-503	64,800→	4,355
SFG-G-01 FMサウンズンセイズユニット	19,800→	1,330
SKW-01 漢字ワープロユニット	49,800→	3,347
YRM-16 漢字住所録	7,800→	524
PN-01 熟転写プリンタ	89,800→	6,035
UCN-01 ユニコトコネクタ	7,800→	524
ゼネラルPCT-50 (キーボード付)	146,500→	9,298
富士通 FM-8	49,800→	3,347

	MB-H1E	54,800 → 3,683
三菱	ML-8000	59,800 → 4,019
	ML-F120	64,800 → 4,355
	ML-F120D	74,800 → 5,027
	ML-F110	54,800 → 3,683

	HB-75	69,800→4,691
松下電器	CF-2700	59,800→3,800

三洋電機	MPC-10	74,800→5,027
	PHC-30	64,800→4,355

キヤノン	V-10	54,800→3,683
ビクター	HC-6	64,800→4,355

日立 ベーシックマスターIIベル川

MB-SI/10	¥128,000
48回分割 ¥3,128	60回分割 ¥2,666
MB-SI/20	¥178,000
48回分割 ¥4,350	60回分割 ¥3,707

型 名	品 名	定 価 円	48分割	60分割
HC-88タッチ16	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-88JIS	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-80	ハンドヘルドコンピュータ	198,000→	4,554	3,880
HC-40	ハンドヘルドコンピュータ	128,000→	2,944	2,505
HC-20	ハンドヘルドコンピュータ	138,600→	3,188	2,717
P-80K	プリンタ	104,000→	2,392	2,038

型 名	品 名	定価	円 48分	60分
QC-10(11システム)	日本語ワープロ	795,000	-18,285	15,558
QC-10(11システム)	経理電算用ワープロ	908,600	-22,698	78,806
QC-10(11システム)	経理電算用ワープロ	985,000	-22,555	85,908
QC-10(11システム)	顧客管理用ワープロ	905,000	-20,815	77,738
QC-10(11システム)	販売管理用ワープロ	955,000	-21,965	81,718
QC-10(11システム)	スーパーカルクレータ	865,000	-19,895	76,958
QC-10(11システム)	データベースワープロ	881,000	-20,263	78,164
QC-10(11システム)	英作文ワープロ	987,100	-22,703	93,947
QC-10(11システム)	教育用ワープロ	815,000	-18,745	75,374

型 名	品 名	定価/円 48分制60分制
RP-80 II	ターミナルプリンタ	79,000→1,817 1,540
RP-80F/T II	ターミナルプリンタ	89,000→2,047 1,740
RP-100	136行プリンタ	134,000→3,082 2,620
FP-80	高速プリンタ	149,800→3,455 2,930
FP-100	136行プリンタ	189,800→4,365 3,720
FP-80K	漢字プリンタ	189,800→3,455 3,720
JP-80	ドットマトリクスプリンタ	158,000→3,634 3,090
UP-130K(第2水)	高速・高印字漢字プリンタ	290,000→6,670 5,680
	高速・高印字漢字プリンタ	310,000→7,130 6,070
(P C用・第2水)	高性能漢字プリンタ	298,000→6,854 5,840
	高性能漢字プリンタ	318,000→7,314 6,230
DP-100(バレット シリアル)	デジیحボールプリンタ	140,000→3,220 2,740
	デジیحボールプリンタ	150,000→3,450 2,940
TF-10	F M用(デジリアルタイプ)	125,800→2,893 2,460
	F M用(シリアルタイプ)	86,800→1,955 1,660
TF-20	アップII用(デジリアルタイプ)	128,000→2,944 2,500
	アップII用(シリアルタイプ)	83,000→1,909 1,620
TF-50	ターミナルシリアルタイプ	180,000→4,140 3,520
CP-20	パーソナルカプラ	49,800→1,145 970
TF-10	P C用(デジリアルタイプ)	129,800→2,986 2,540
	P C用(シリアルタイプ)	89,000→2,047 1,740

ナショナル	NV-630	¥169,800	¥3,613	¥3,202
〃	NV-870HD	¥219,800	¥5,056	¥4,300
〃	NV-270	¥125,000	¥2,875	¥2,450
ソニー	SL-FR660	¥158,000	¥3,634	¥3,093
〃	SL-FH300	¥189,000	¥4,347	¥3,700
〃	SL-F33	¥104,000	¥2,392	¥2,033
日立	VTX-4	¥129,000	¥2,967	¥2,522
〃	VT-87	¥229,000	¥5,267	¥4,480
ビクター	HR-D225	¥195,000	¥4,373	¥3,720
〃	HR-D725	¥298,000	¥6,854	¥5,840
〃	HR-D625	¥238,000	¥5,474	¥4,660
〃	HR-D130	¥138,000	¥3,174	¥2,700
パイオニア	VX-7	¥249,800	¥5,746	¥4,890
〃	VX-5	¥189,000	¥4,347	¥3,700

バイオニア	CLD-9000	¥249,800	¥6,105	¥5,200
//	LD-7000	¥198,000	¥4,839	¥4,120
ビクター	HD-7800	¥153,000	¥3,519	¥2,990

ナショナル	コンサイズ6W	¥184,000	¥4,232	¥3,60
ビクター	クエシオンW3TV	¥175,500	¥4,037	¥3,44
〃	クエシオンW1TV	¥153,000	¥3,519	¥2,99
パイオニア	プライベートCD7W	¥267,800	¥6,160	¥5,24
〃	プライベートCD5W	¥225,800	¥5,194	¥4,42

●この他の新製品の御予約も受付けます。

全国初のMSX 専門店だからお求め

全セットソフト1本サービス!!

★わんだ〜らんどMSX特選セット★

日立MBH1

スケッチサウンド
プログラム内蔵。
手軽さNo.1

本体(MB-H1)..... ¥62,800
ビデオ端子付リモコン(C-14VX)..... ¥69,800
データレコーダ(MR33DR)..... ¥12,800
ジョイスティック(2本)..... ¥7,000
ソフト(2本)..... ¥5,600

合計 ¥158,000

わんだ〜らんど特価 ¥133,000



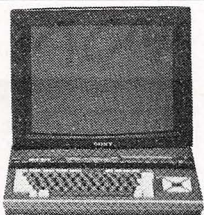
36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥4,900
残 ¥4,800
×35回

ソニーHB75

本体(HB75)..... ¥69,800
ビデオ端子付リモコン(C-14VX)..... ¥69,800
データレコーダ(MR33DR)..... ¥12,800
ジョイスティック(2本)..... ¥7,000
ソフト(2本)..... ¥5,600

合計 ¥165,000

わんだ〜らんど特価 ¥139,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥5,700
残 ¥5,000
×35回

フロッピー直接接続
可能、74実力派54KB

サンヨーMPC-10

本体(MCP-10)..... ¥74,800
ビデオ端子付リモコン(C-14VX)..... ¥69,800
データレコーダ(MR33DR)..... ¥12,800
ジョイスティック(2本)..... ¥7,000
ソフト(2本)..... ¥5,600

合計 ¥170,000

わんだ〜らんど特価 ¥142,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥6,100
残 ¥5,100
×35回
コンピュータグラフィック
が手軽に描ける

東芝HX-10D(64K)

本体(HX10D)..... ¥65,800
ビデオ端子付リモコン(C-14VX)..... ¥69,800
データレコーダ(MR33DR)..... ¥12,800
ジョイスティック(2本)..... ¥7,000
ソフト(2本)..... ¥5,600

合計 ¥161,000

わんだ〜らんど特価 ¥135,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥7,500
残 ¥4,800
×35回

64KBの最先端
マシン



C-14VX

特選セットのテレビ
ビデオ端子付リモコンテレビ
ビクターC-14VX
"Magazine2"
定価 ¥69,800
(色) レッド、シルバー、
ブルー、グリーン、ピンク

ソニーHITBIT
パソコンポ新発売

パソコンの新しい商品形態"パソコンポ"登場。「ゲーム」「お家書ワープロ」をパソコンのわかりやすい使い易い商品のセットとして一体化。



HB-P100は
本体HB-101
データレコーダ
(SDC-500)
ジョイスティック
(JS-55)
定価74,800

はかに、ゲーム入門ソフト(¥9,800) MSXマニュアル(¥1,300)付

ソニー
BLACK TRINTRON

KV-14G11 ¥59,800

テレビの前面で、直接
パソコンやビデオが
なげらるAV(Hit)
端子搭載



KV-14G11

※専用接続ケーブルVMC-611MS ¥1,500



PB-P200は
本体HB-101
データレコーダ(SDC-500)
カラープロッタープリンター
(PRN-C41)
定価118,000
はかに、MSXプリントアウト
入門ソフト(¥1200)プロ
ットソフトROMカートリッ
ジ(¥6,800) フロッピー太
便りソフト(¥2,000)が付
いている。

MSX パソコンお買上げ特典

- ゲームソフト1本進呈 (セットお買上げの方)
・ビークンキング・リアルテニス・ドラゴンアタック・ボンバーマン各4,800円(ROM版)
- 入門書進呈 (お買上げの方全員)
- プランクテープ2本進呈
- 当店より粗品進呈
- ソフトカードの発行 (1本に付1点捺印10点で3,000円相当の商品と交換)

◎ 当店ではMSXソフトの通信販売もしております。リストがありますので100円切手同封の上御請求下さい。

東芝HX10DPN

本体(HX10DPN)..... ¥69,800
RGB21ピンテレビ(15X47N)..... ¥89,800
データレコーダ(MR33DR)..... ¥12,800
ジョイスティック(2本)..... ¥7,000
ソフト(2本)..... ¥5,600

合計 ¥185,000

わんだ〜らんど特価 ¥158,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥5,900
残 ¥5,700
×35回

アナログRGBで
鮮明画像

ビクターHC-8 ★粗品進呈

本体(HC6)..... ¥64,800
RGBテレビ(AV-MT15)..... ¥115,000
スーパーインボーズ(HC-A602S)
アダプター..... ¥20,000
データレコーダ(HC-R105)..... ¥19,000
RGBケーブル(HC-C611R)..... ¥6,000
ジョイスティック(1本)..... ¥3,500
ソフト(2本)..... ¥5,600

合計 ¥234,700

わんだ〜らんど特価 ¥204,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥9,700
残 ¥7,300
×35回

パイオニアPX-7

本体(PX-7)..... ¥89,800
テレビ(C-14VX)..... ¥69,800
データレコーダ..... ¥12,800
(MR-33DR)
ジョイスティック(2本)..... ¥7,000
ソフト(2本)..... ¥5,600

合計 ¥185,000

わんだ〜らんど特価 ¥160,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥8,500
残 ¥5,700
×35回

オーディオメーカー
パイオニアならではの
機能装備

ミュージックコンピュータ
ヤマハYIS-503

本体(YIS-503)..... ¥64,800
ビデオ端子付リモコン(C-14VX)..... ¥69,800
プレイカードセット(ZPA-01)..... ¥12,800
ジョイスティック(2本)..... ¥7,000
ソフト(2本)..... ¥5,600

合計 ¥160,000

わんだ〜らんど特価 ¥138,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥7,900
残 ¥4,900
×35回

MSX パソコン+データレコーダ (サンヨー MR33DR)

(全て頭金ナシ 20回払の例)

★新製品

	RAM	合計価格	初回	残19回
	日立MBH1(32K).....	¥ 75,600	¥ 5,600	¥ 4,000
★	日立MBH2(64K).....	¥ 92,600	¥ 5,100	¥ 5,100
	東芝HX-10S(16K).....	¥ 68,600	¥ 4,100	¥ 3,700
	東芝HX-10D(64K).....	¥ 78,600	¥ 4,200	¥ 4,200
★	東芝HX-10DP(64K).....	¥ 80,600	¥ 4,700	¥ 4,300
★	東芝HX10DPN(64K).....	¥ 82,600	¥ 5,200	¥ 4,400
	ソニーHB-55(16K).....	¥ 67,600	¥ 3,600	¥ 3,600
	ソニーHB-75(64K).....	¥ 82,600	¥ 5,200	¥ 4,400
	サンヨーMPC-10(32K).....	¥ 87,600	¥ 6,200	¥ 4,600
★	サンヨーMPC-11(32K).....	¥ 112,600	¥ 7,200	¥ 6,000
	ゼネラルツクソン(16K).....	¥ 159,300	¥ 8,900	¥ 8,500
	ビクターHC-6(32K).....	¥ 77,600	¥ 4,200	¥ 4,200
	ヤマハYIS-303(16K).....	¥ 62,600	¥ 4,500	¥ 3,300
	ヤマハYIS-503(32K).....	¥ 77,600	¥ 4,200	¥ 4,200
	富士通FM-X(16K).....	¥ 62,600	¥ 4,500	¥ 3,300
	ナショナルCF-2000(16K).....	¥ 67,600	¥ 3,600	¥ 3,600
★	ナショナルCF-2700(32K).....	¥ 92,600	¥ 5,420	¥ 4,300
★	ナショナルCF-3000(64K).....	¥ 87,600	¥ 5,100	¥ 5,100
★	三菱MFL-120D(64K).....	¥ 72,600	¥ 6,200	¥ 4,600
★	三菱MFL-120(32K).....	¥ 77,600	¥ 4,200	¥ 4,200
	パイオニアアパルコム(32K).....	¥ 102,600	¥ 6,400	¥ 5,600
★	カシオPV-7(8K).....	¥ 42,600	¥	¥

※端数処理の為、若干金額が違ふ場合があります。

現金特価はTELにてお問い合わせ下さい(大特価奉仕中)

ご好評につき延長開催(11月30日まで)

やすいこの価格このサービス!

新製品 発売前から予約殺到!
64KB RAM, 16色マルチRGB
10キー搭載
ナショナル CF-3000
"キングコング"フルセット
★ゲームソフト1本サービス!!

(本体) CF-3000 ¥79,800
(RGBディスプレイ) KX-13CD1 ¥89,800
(RGBマルチケーブル) SMK-702 ¥6,800
(ジョイスティック) CF-2201 (2本) ¥7,000
(データレコーダー) MR-33DR ¥12,800
合計 ¥196,200
わんだ〜らんと特価 ¥170,000

※以上のセット、単品価格および色々な組合わせはご相談下さい。

大人気パソコン取扱い開始!!

NEW 話題のクイック・ディスク搭載!!
シャープMZ-1500 新発売

(本体) MZ-1500 ¥89,800
(RGBディスプレイ) KX-13CD1 ¥89,800
(接続ケーブル) ¥6,000
(データレコーダー) MR33DR ¥12,800
合計 ¥198,400
わんだ〜らんと特価 ¥166,000
さらに ¥5,000分のソフトサービス

MSX DISK時代到来!! 高速アクセスで待ち時間がなくなった。聖子の
MSX DISKシステム
★ブランクディスクサービス!!

ソニー HB-75 フロッピーセット

(本体) HB-75 ¥79,800
(フロッピー) HBD-50 ¥89,800
(ビデオ端子付テレビ) KV-14G11 ¥59,800
(ジョイスティック) JS-55 (1本) ¥4,500
(データレコーダー) TCM-3000D ¥14,800
合計 ¥248,700
わんだ〜らんと特価 ¥216,000

※以上のセット、単品価格および色々な組合わせはご相談下さい。

MSX ワープロセット(本格的日本語ワードプロセッサを2種類セット価格で)
東芝ワープロセット★プリンタ用紙サービス!!

(本体) HX10DP ¥67,800
(増設I/Oスロット) BK-E600HX ¥9,800
(漢字ROMカートリッジ) HX-M200 ¥29,800
(ドットプリンタ) HX-P550 ¥84,800
(プリンタケーブル) HX-P501 ¥5,000
(ソフト) 日本語ワードプロセッサ ¥12,800
(ビデオ端子付テレビ) C14-VX ¥69,800
(データレコーダー) MR33DR ¥12,800
合計 ¥292,600
わんだ〜らんと特価 ¥250,000

ヤマハワープロセット

★プリンタ用紙サービス!!
(本体) YIS-503 ¥64,800
(漢字ワープロユニット) SKW-01 ¥49,800
(漢字化所録) YRM16 ¥7,800
(熱転写プリンタ) RN-01 ¥89,800
(プリンタケーブル) CB-01 ¥5,000
(ビデオ端子付テレビ) C14-VX ¥69,800
(データレコーダー) MR-33DR ¥12,800
合計 ¥299,800
わんだ〜らんと特価 ¥260,000

NEW 天才少年を興奮させるFM-7と完全互換

富士通 FM-NEW 7
(本体) FM-NEW 7 ¥99,800
(RGBディスプレイ) KX-13CD1 ¥89,800
(接続ケーブル) ¥6,000
(データレコーダー) MR33DR ¥12,800
合計 ¥208,400

わんだ〜らんと特価 ¥178,000
さらにソフト ¥5,000分サービス
36回払いの例
頭金 ¥0 初回 ¥7,400
残 ¥6,400 × 35回

新製品 3.5インチMFOD 2基 FM-77
定価 ¥228,000 → わんだ〜らんと特価

NEW 驚異のコンピュータグラフィック内蔵ソフトも充実

ソニー SMC-777C
(本体) SMC-777C ¥168,000
(RGBディスプレイ) KX-13CD1 ¥89,800
(接続ケーブル) ¥6,000
(データレコーダー) MR33DR ¥12,800
合計 ¥277,400

わんだ〜らんと特価 ¥234,000
さらにソフト ¥6,000分サービス
36回払いの例
頭金 ¥0 初回 ¥10,200
残 ¥8,400 × 35回

ソニー SMC-777
定価 ¥148,000 → わんだ〜らんと特価

11月15日 セガSG1000用キーボード新発売!!
本体 (SG1000) ¥15,000
キーボード (SK-1100) ¥13,800
BASIC (レベル II) ¥7,000
ソフト (2本) ¥8,600
合計 ¥44,400
わんだ〜らんと特価 ¥36,000
この商品に限り送料ご負担下さい

ハードキータイプの本格派セガ3000Hセット
(本体) SC3000H ¥33,800
BASIC (BASIC-B) ¥5,000
ジョイスティック (SJ-200) ¥2,000
ソフト (2本) ¥8,600
合計 ¥49,400
わんだ〜らんと特価 ¥42,000

画面超高速処理RX-78(ガンダム)セット
本体 (RX-78) ¥59,800
BASIC (BS-BASIC) ¥7,800
ジョイスティック (2本) ¥6,800
ソフト (2本) ¥13,600
合計 ¥88,000
わんだ〜らんと特価 ¥75,000

豊富な周辺機器でシステムアップ
ソッド (M5 Jr) ¥29,800
BASIC (G BASIC) ¥9,800
ジョイスティック (JS-5) ¥3,500
ソフト (1本) ¥4,800
合計 ¥47,900
わんだ〜らんと特価 ¥41,000
M5pro ¥39,800 → ¥36,000
M5 ¥49,800 → ¥45,000

★今月の目玉商品

アタリ2800 10セット限り
本体+ゲームソフト2本
定価 ¥25,000 → ¥17,500

NEC PC-6001MK II 新品 2セット限り
定価 ¥84,800 → ¥64,000

ビュータMK II ソフト2本付
定価 ¥39,400 → ¥30,000

◎下記の商品には送料ご負担下さい。

製品先取り、お支払は1ヶ月後
らくらくローン3回〜36回
注文はコレクトコール(106)で
全商品1年間無料保証
全国無料配達

お急ぎの方は下記銀行へ御振込み下さい。
1〜2日で商品即納、夜間受付 TEL 075 (313) 6958 (PM8:00以降)



わんだ〜らんとクラブ発足!!

全号でご紹介した通り11月1日よりわんだ〜らんとクラブを発足いたしました。いままでに当店にてパソコンをお買い上げになった方には順次会員証並びに特典を記載した用紙を送らせていただきます。

★ソフトテープオール1割引!!★

11月10日〜14日
(地方の方も受け付けております。電話でソフトの在庫をお問合わせ下さい。)

〒600 京都市下京区七条御所ノ内本町2〜2(下京区八条春日上ル)
振込先 伏見信用金庫西八条支店(普通)355881

MSX パソコン・コンピューターゲームの専門店
■MSX/パソコン■コンピューターゲーム■ビデオ

Wonderland

わんだ〜らんと

営業時間 平日10:00〜20:00
日祭日 10:00〜19:00
年中無休
☎075(314)5182

National CF-3000

スタンダード
システム



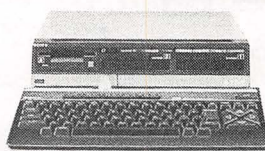
本体+データレコーダ+ジョイスティック

標準価格 103,700円

- 20回支払(ボーナス併用)例 月々3,600円 ⑤1万×3回
- 36回均等支払例 月々3,100円

SONY HB-70FD

フロッピー
システム



本体+ディスク10枚

標準価格 161,500円

- 20回支払(ボーナス併用)例 月々5,000円 ⑤2万×3回
- 48回均等支払例 月々3,800円

東芝 HX-20

ワープロ
システム



本体+漢字ROM+プリンター+データレコーダ

標準価格 203,700円

- 20回支払(ボーナス併用)例 月々6,000円 ⑤2.5万×3回
- 48回均等支払例 月々4,700円

MSXシステム
(家庭用テレビ接続用)

YAMAHA YIS 503

ミュージック
システム



本体+シンセサイザーユニット+ミュージックコンポーザー

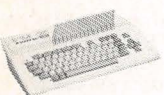
標準価格 100,200円

- 20回支払(ボーナス併用)例 月々3,400円 ⑤1万×3回
- 36回均等支払例 月々3,000円

MSX



MB-H2



FM-X

■新製品

メーカー名

ソニー

ナショナル

東芝

日立

東芝

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

ソニー

型番

HB-101

CF-2700

HX-20

HX-21

MB-H2

HX-22

HB-701

HB-701FD

FM-X

MB-H1

HC-6

ML-F120

YIS-503

HX-10DP

MPC-10mkII

CF-3000

PX-7

標準価格

16,800円

59,800円

69,800円

79,800円

79,800円

89,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

118,800円

均等支払例

4,300円×10回

3,800円×15回

3,300円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

3,800円×20回

スペシャルセール

Canon

V-10 54,800円→特価39,800円

●10回均等支払例 月々3,900円

V-20 64,800円→特価56,800円

●15回均等支払例 月々3,600円



キャンノン V-20

NEC PC-9801F

本体(F2)+PC-KD551 標準価格516,000円



PC-8801mkII

現金特価
438,000円

PC-8801mkII

本体(モデル30)+PC-KD551 標準価格393,000円

現金特価
334,000円

- 20回支払(ボーナス併用)例 月々13,400円 ⑤6.5万×3回
- 48回均等支払例 月々11,200円

富士通 FM-NEW7

本体+MB27343+データレコーダ



FM-77

- 20回支払(ボーナス併用)例 月々5,200円 ⑤2.5万×3回
- 48回均等支払例 月々4,300円

FM-77

本体(D2)+MR27343

- 20回支払(ボーナス併用)例 月々8,900円 ⑤4万×3回
- 48回均等支払例 月々7,200円

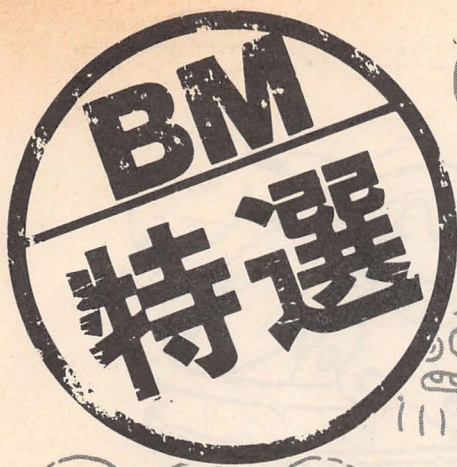
SHARP turbo



モデル 30

CZ-852C(本体:モデル30).....278,000円

CZ-850D(1



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、デバッグ博士こと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。

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

「マイコンBASICマガジン」係
電波新聞社出版部
あて先 141 東京都品川区東五反田 1-11-15

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

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚(4枚くらい)にまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)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。(A)使用機種名、(B)言語、(C)メモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

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。ミスを防ぐためにならずチェックし、二、三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、未発表のものにすぎません。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。

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

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

プログラム投稿者へお願い

APPLE II
PASOPIA5
FX-702P

BM-Jr/L II
PASOPIA7
PASOPIAmini

BM-L III/mk5
PC-6001
PB-100

C 1
PC-8001/mk II
PC-1245

コモドール64
PC-8801/mk II
PC-1500

FM-7/77
PC-9801/E/F
PC-2001

FP-1100
びゅう太

JR-100
RX-78

JR-200
S 1

M 5
SC-3000

MAXMACHINE
SMC-777

MSX
VIC-1001

MULT18
X 1

MZ-700/1500
ZX-81

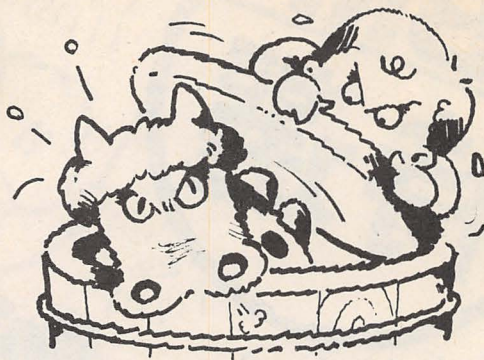
MZ-80B/2000
HC-20

MZ-2200
JR-800

MZ-5500
PC-8201

RED WATER

ROR



★ストーリー

赤い地下水が、こみ上がってきます。あなたは、それにフタをしなければなりません。もしフタができなかったら、赤い地下水は怪物となり、あなたを食べようとするでしょう。

★ゲームのしかた

プログラムをスタートさせると、デモが始まって“INSERT COIN”と表示してきますので、[C]キーを押してください。コインを入れたことになります。

そのつぎに、BUTTON (0)を押してください。これで、ゲームがスタートします。

カーソルは、PADDLE (0)で動き、BUTTON (0)を押すと、その位置に人が出てフタがしまります。

赤い地下水は、フタをして止めるごとに、速さを増してきます。

このゲームは、10000点をだすとGIVE UPとなりますが、まともにやって10000点をだすのは難しいのです。しかし、なんの苦勞もせずに10000点だす方法があります。頭のよい読者なら、わかるでしょ？

CHECKER FLAG

編・影：うーん、困ったね。

編集長：なぜだ？ 投稿が少なければ、休載もしかたあるまい。

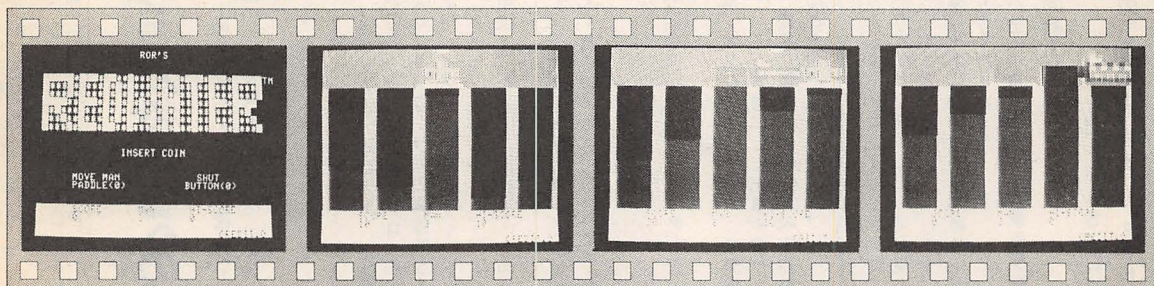
編：しかし、APPLEのプログラムが載っているのは、ペーマガだけです。つまり、APPLEユーザーは、ペーマガだけがたよりなんです。

編集長：うーむ、しかしなあ——。

影：APPLEユーザー、メーカーしょくん!! 危機がおとずれたのだ。求む、投稿プログラム。でないと、ほんとに休んじやうぞー!



評…寝るときの歌—こうもり歌(影)



《写真1》タイトル画面。
[C]を押すとスタート!

《写真2》赤い水が上まで
こないうちにフタをする

《写真3》パクッ!! 怪物
があなたを襲う!

《写真4》ワーツ、ついに
食べられてしまった

RED WATERのプログラム・リスト

```

10 REM TITLE 'RED WATER'
20 DIM RV(4),RD(4):HS=0:CR=0
30 :FOR I=770 TO 790:READ J
   :POKE I,J: NEXT
35 DATA 173,48,192,136,208,5,206
   ,1,3,240,7,1202,208,245,174,0
   ,3,76,2,3,96
40 SC=0:MS=3:GOSUB 3000
50 GR:FOR I=0 TO 39:COLOR=
  12-(I>9):*2:HLIN 0,39 AT
  I: NEXT :COLOR=8:FOR I=
  1 TO 33 STEP 8:FOR J=0 TO
  5:VLIN 10,39 AT I+J: NEXT
   : NEXT
60 COLOR=1:FOR I=0 TO 4:X=
  1*B+1:Y=I*4+14:RV(
  I)=Y:RD(I)=1:FOR J=X TO
  X+5:VLIN Y,39 AT J: NEXT
   : NEXT:RC=0:MX=100
70 GOSUB 1000
80 COLOR=12:HLIN CX,CX+1 AT
  0: CX=INT(PDL(0)/51.2
  )*8+3:COLOR=3:HLIN CX
  ,CX+1 AT 0:IF PEEK(-1
  6287)<128 OR MX=CX-3 THEN
  100
85 IF MX<>100 THEN I=12:J=
  12:GOSUB 2000
90 I=6:J=13:MX=CX-3:GOSUB
  2000
100 RC=(RC+1)*(RC<4):X=
  RC*8+1:Y=RY(RC):I=RD
  (RC):J=Y+1:IF J>39 THEN
  J=Y:RD(RC)=-1:GOTO 17
  0
120 K=SGN(I):IF J>9 THEN 1
  50
130 IF X<>MX+1 THEN 500
135 FOR P=1 TO 100 STEP 30:L=
  4:GOSUB 9000: NEXT:SC=SC
  +ABS(I)*10:IF SC>10
  000 THEN 7000
140 GOSUB 1010:J=Y:RD(RC)=-
  SGN(I)*(ABS(I)+1):GOTO
  170
150 L=K<0:COLOR=8-L*7:FOR
  I=Y-L TO J-NOT L STEP
  K:HLIN X,X+5 AT I: NEXT
170 RV(RC)=J:GOTO 80
500 COLOR=1:FOR I=X TO X+5
  :VLIN 5,9 AT I: NEXT
505 K=-1:IF X=33 THEN 520
510 IF X=1 OR RND(1)<.5 THEN
  K=1:X=X+5
520 K1=X+K:K3=X+K*3:K4=
  X+K*4:K9=X+K*9
530 FOR Y=2 TO 0 STEP -1
540 COLOR=1:VLIN 5,7 AT K1:VLIN
  5-Y,7+Y AT X+K*2
550 HLIN K9,K3 AT 5-Y:HLIN K9

```

```

560 :K3 AT 7+Y
   :FOR I=K9 TO K3 STEP -K*
   R=COLOR=15:PLOT I,6-Y:COLOR
   2:10:IF I<>K3 THEN PLOT I
   -K
   ,6+Y
565 NEXT
570 COLOR=15:PLOT K3,3-Y:HLIN
  K4,K3 AT 4-Y:COLOR=0:PLOT
  K4,3-Y
580 P=(Y+1)*10+10:L=10:
  GOSUB 9000
590 COLOR=12:FOR I=1 TO 9:HLIN
  K9,K1 AT I: NEXT
600 X=X-(K=1)*5:COLOR=1
  2:FOR I=X TO X+5:VLIN
  5,9 AT I: NEXT
610 RD(RC)=-RD(RC):IF X+
  7-(K=-1)*16<>MX THEN
  80
615 FOR P=1 TO 200 STEP 50:L=
  10:GOSUB 9000: NEXT
620 MS=MS-1:GOSUB 1010:IF M
  S THEN MX=100:GOTO 80
630 HTAB 17:VTAB 23:FLASH:PRINT
  "GAME OVER":NORMAL:GOTO 7
  020
1000 FOR I=40 TO 47:COLOR=((
  I/2)-INT(I/2))<0
  )*2:HLIN 0,39 AT I: NEXT
1010 INVERSE:HTAB 32:VTAB 24:
  PRINT "CREDIT."CR:HTAB 7:
  VTAB 21:PRINT "SCORE":HTAB
  18:PRINT "MAN":HTAB 27:PRINT
  "HI-SCORE"
1020 HS=HS+(SC-HS)*(SC>
  HS):HTAB 7:PRINT SC:HTAB
  18:PRINT MS:HTAB 27:PRINT
  HS:NORMAL:RETURN
2000 COLOR=1:VLIN 3,7 AT MX+
  3:VLIN 3,7 AT MX+4:HLIN
  MX+1,MX+6 AT 5:PLOT MX+
  1,6:PLOT MX+6,6
2010 HLIN MX+1,MX+2 AT 8:HLIN
  MX+5,MX+6 AT 8:COLOR=J
  :HLIN MX,MX+7 AT 9:RETURN
3000 SW=0:TEXT:HOME:GOSUB
  1000:HTAB 18:VTAB 2:PRINT
  "ROB'S"
3010 HTAB 7:VTAB 17:PRINT "MOV
  E MAN":HTAB 28:PRINT "SHU
  T":HTAB 7:PRINT "PADDLE(O
  )":HTAB 26:PRINT "BUTTON(O
  )"
3020 GOSUB 4000:HTAB 39:VTAB 5
  :PRINT "TM":W=5
3030 VTAB 14:IF CR THEN HTAB 9
  :PRINT "FUSH BUTTON(O) TO S
  TART.":GOTO 3050

```

★ベーマガは雑誌の飲ドンです。みなさまのおはがきでなりたっているから。おけらけらけら、おけらけら。(滋賀県野洲郡・楠 和美15才)……[編：プログラムもそうです。つまり、ベーマガはパソコンユーザーの会報誌。]



WILWESP

ORANGE JUICE

▶はじめに

CORICは、運送屋へアルバイトにやってきました。そして仕事の内容を聞いて、ビックリ!!なんと、まだ誰も生きて帰ったことのないプレス通りを、荷物を運んで通ることだった。

CORICは、「え〜い、しかたがない」と出かけていったが……。

▶説明

MEADYにつぶされないようにしながら、左の荷物を右へ運ぶだけです。

◁と▷で左右に動き、左はしにくると荷物を持ち、右

CHECKER FLAG

影：ん、BM-Jrは、1行が80文字しか書けなかったんじゃないかな？

Dr.D：そのとおり。だが、270〜310行は、80文字をこえているな。これは省略形で打ちこんだからだ。たとえばPRINTは？でOKだったな。それと、20〜200行は、よくできたプログラムだ。



はしにくると荷物を置くようになってます。

MEADYにつぶされると、CORICは天国へ行ってしまう。そして、5人天国へ行くと、GAME OVERです。

あと、キーを押さないでほっとくと、KILLERがでてきて、CORICは天国へ行ってしまう。

なお、荷物をラウンド×2+1個運ぶと、ラウンドクリアです。

▶PROGRAM

音楽にこったため、MUSIC文がうじゃうじゃあります。効果音も、面ごとに変わります。

ERROR 2がでたときは、その行全部を省略形にして、空白はいっさい入れないで打ってください。

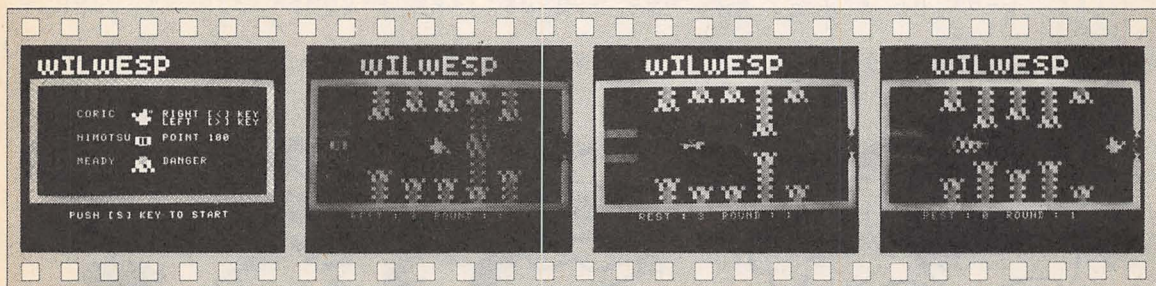
作るのに苦労したわりには、さほど長くないプログラムになりました。

▶おわりに

う〜ん、なぜかいつもアルバイトのゲームになってしまう。12本作って、そのうちの8本がアルバイト……。考えかたが単純なんだろうか？

参考

ベーマガ83年9月号のX1用「UNDERGROUND PANIC」



《写真1》タイトル画面。

◻でスタートです！

《写真2》左はしの荷物を

取りに行きます

《写真3》荷物を持って右

へもどる。あいてっ!!

《写真4》ギャーツ、K I

L L E Rが襲ってくる!!

グラフィック OPA

一夜

お話し

ブラジルの日系人のお誘いで、私はアマゾン川へとつりにきたんですよ。

はやる心をおさえて、船の上で1日中、ルアーつりを楽しもうかな。

遊びかた

タイトル画面で[S]を押すと、ゲームが始まります。船は[I][M][J][K]で水路を進みます。魚が近くにいと、ソナーが音を立てます。つれそうな所でスペース・キーを押して、さおを降ろします。

魚がかかるとさおを引くから、その間に、もう一度スペース・キーを押してください。

つり上げれば、10×ラウンドのポイントです。もし、つりそこなうと、そのさおには魚はよらないので、そのときは、さおをふり直してください。

こうして、3回さおを上げ下げすると、魚がルアーを覚えてつれなくなるんです。だから、そのときは、近くの小屋までとりかえにもどれば、つりは再開できます。

右に並んだ数だけつり上げたら、その日は終わります。でも、日が暮れたらダメ。



3回ダメだと、OPAと言って、日本へ帰りましょうね。

なお、タイトルで[E]を押すと、おしまいです。

遊ぶ前に

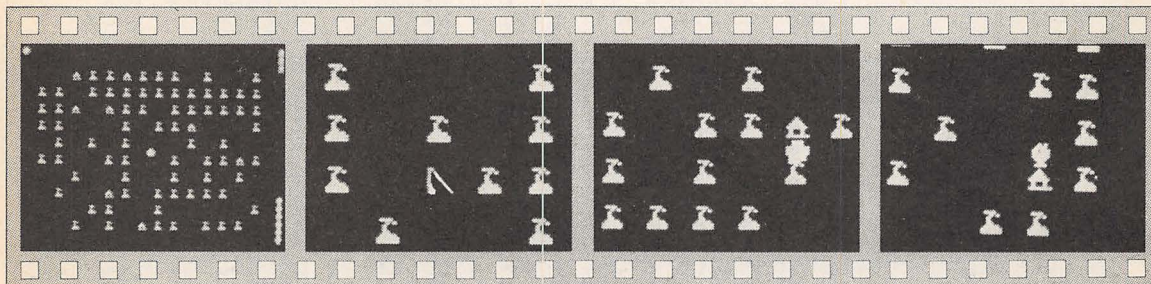
入力やロード前には、必ずCALL \$E37Eを実行しましょう。

また、プログラムが止まってるときにテキスト画面にもどすには、GOTO 40を実行しましょう。

CHECKER FLAG

編：BM-Jrのグラフィック作品が増えました。

Dr.D：ポイントは、当たり判定をどうしたらいいかだが、BM-Jrは、グラフィック画面表示時にテキスト画面は表示されないから、画面も同じ位置のテキスト画面に仮のキャラを書き込み、ゲーム進行はテキスト画面で行なうとよい。



《写真1》中央にいるのが、あなたの船です

《写真2》さおを降ろして、じっと待ちます

《写真3》失敗したら、近くの小屋に行きます

《写真4》ググッ、おおっ、つれました!!


```

640 FOR V9=0 TO 30:POKE A,X9,1,7:CALL A1:POKE A,X9,23,7:CALL A1:NEXT V9
650 FOR V9=2 TO 22:POKE A,0,V9,7:CALL A1:POKE A,30,V9,7:CALL A1:NEXT V9
660 POKE A,X,V,0:CALL A1:POKE A,X2,0,8:CALL A1
670 FOR I=1 TO 80
680 LET V9=INT(RND(14))<2+2:LET V9=INT(RND(10))<2+3
690 IF PEEK(100+V9*20)<20 THEN GOTO 680
700 POKE A,X9,V9,5<1>8:CALL A1:NEXT I
710 FOR V9=23 TO 24-F STEP -1:POKE A,31,V9,4:CALL A1:NEXT V9
720 FOR V9=0 TO 2:POKE A,31,V9,9:CALL A1:NEXT V9
730 FOR I=1 TO N
740 LET X1(I)=INT(RND(29)+1):LET V1(I)=INT(RND(21)+2)
750 IF PEEK(100+X1(I)+V1(I)*20)<20 THEN GOTO 740
760 LET T1(I)=0:NEXT I:RETURN
770 REM --- TITLE ---
780 CLEAR:POKE #FEF0,0:LET CURSOR=13,6:PRINT "O P A !"
790 LET CURSOR=7,10:PRINT "SCORE :";S
800 LET CURSOR=7,14:IF H=5 THEN PRINT "BEST: ";H:H=GOTO 820
810 INPUT "NAME ",H:H=LET H:LET C(H,16):LET H=S
820 LET CURSOR=7,10:PRINT "HI SCORE: ";H
830 LET CURSOR=7,20:PRINT "PUSH [LSJ] OR [EJ] ?"
840 LET K=ASC(INKEY#):IF K=55 THEN RETURN
850 IF K<245 THEN GOTO 840
860 END
870 REM --- READ DATA SUB ---
880 LET D1=0:FOR I=3310 TO 3380:READ D$:LET D=DVAL("&"+D$)
890 POKE I,D:LET D1=D+D:NEXT I:IF D1<3370 THEN LET E$="M.L":GOTO 930
900 LET D1=0:FOR I=3380 TO 3394:READ D$:LET D=DVAL("&"+D$)
910 POKE I,D:LET D1=D+D:NEXT I:IF D1<3400 THEN LET E$="CHR":GOTO 930
920 FOR I=3400 TO 3407:POKE I,0:NEXT I:RETURN
930 PRINT "DATA :";E$: "ERROR: ";CHR$(7):END
940 REM --- DATA M.L ---
950 DATA 4F,F5,38,01,58,49,58,49,58,49,58,49,58,49,58,01
960 DATA F8,38,00,87,38,04,87,38,05,FE,38,04,86,38,02,07
970 DATA 00,88,05,88,38,01,78,38,00,97,43,07,44,4E,FE,33
980 DATA 02,58,49,58,49,58,49,58,49,58,49,58,49,58,49,58
990 DATA 00,0E,43,A7,00,0E,43,A6,01,DE,43,A7,20,DE,43,A6
1000 DATA 02,DE,43,A7,00,0E,43,A6,03,DE,43,A7,60,DE,43,A6
1010 DATA 04,DE,43,A7,80,DE,43,A6,05,DE,43,A7,A0,DE,43,A6
1020 DATA 06,DE,43,A7,C0,DE,43,A6,07,DE,43,A7,E0,39
1030 REM --- DATA CHR ---
1040 DATA 00,3C,3C,3C,FE,FE,FE,7E,00,3C,3C,7E,7E,3C,18
1050 DATA C0,A0,90,98,8C,86,87,83,00,00,00,3C,4E,87,83,83
1060 DATA 14,3C,6E,7E,7E,3C,18,3C,00,10,38,7C,FE,44,44,FF
1070 DATA 78,14,20,20,3C,7C,FE,00,00,00,00,00,00,00,00
1080 DATA 24,18,80,7E,7E,80,18,24,10,36,3E,3E,10,49,36,00

```



```

10 REM --- OPA ---
20 REM --- ONNAHOKO SOFT 4/6 ---
30 GOTO 50
40 POKE #FEF0,0:END
50 REM --- INITIALIZE ---
60 CLEAR:RANDOMIZE:LET A=#3800:LET A1=#310:DIM X1(2),V1(2),T1(2)
70 LET S=0:LET H=0:LET H$="NAHOKO.K":PRINT "READ DATA:GOSUB 880"
80 GOSUB 720
90 LET S=0:LET R=1:LET N=2:LET M=3:LET F=6:LET F1=6
100 LET X1=1:LET V1=1:LET B=0:LET C=98:LET E=3
110 LET X2=0:LET T2=0:LET U=0:GOSUB 630
120 MUSIC TIPS#F79P39P70H
130 REM --- MAIN LOOP ---
140 REM --- MOVE ---
150 LET K=ASC(INKEY#):IF (K=20)<(E>0) THEN ON B+1 GOTO 230,280,240,280
160 IF B=0 THEN GOTO 320
170 LET V=(K=40)<(K=48):LET M=(K=49)<(K=54)
180 LET P=PEEK(100+X1+V*10+H*10):IF P=20 THEN GOTO 290
190 IF (P>5)<(E>0) THEN GOTO 320
200 FOR V9=0 TO 2:POKE A,31,V9,9:CALL A1:NEXT V9
210 MUSIC TIPS#A1:LET E=3:GOTO 320
220 REM --- ANGLING ---
230 MUSIC TIPS#A:LET B=1:LET C=2:POKE A,31,E=1,20:CALL A1:GOTO 300
240 POKE A,X,V,4:CALL A1:MUSIC TIPS#A:LET S=10*H
250 LET F=1:POKE A,31,23-F,20:CALL A1:IF F=0 THEN GOTO 540
260 FOR I=1 TO N:IF (X=X1(I))<(V=V1(I)) THEN LET F2=1:LET I=N+1
270 NEXT I:LET X1(F2)=INT(RND(29)+1):LET V1(F2)=INT(RND(21)+2):LET T1(F2)=0
280 MUSIC TIPS#A:LET B=0:LET C=0:LET E=1:GOTO 300
290 POKE A,X,V,20:CALL A1:LET X=X+V:LET V=V+M:LET C=RES(M)
300 POKE A,X,V,C:CALL A1
310 REM --- FISH MOVE ---
320 FOR I=1 TO N:IF T1(I)>0 THEN GOTO 430
330 IF B=1 THEN GOTO 350
340 LET U=INT(RND(3))-1:LET M=INT(RND(3))-1:GOTO 380
350 LET U=X-X1(I):LET M=Y-V1(I):IF (ABS(U)>7)<(ABS(M)>7) THEN GOTO 460
360 IF (ABS(U)<ABS(M)) THEN LET U=SIGN(U):LET M=0:GOTO 380
370 LET U=0:LET M=SIGN(M)
380 IF P=PEEK(100+X1(I)+V1(I)*10+H*10)<20
390 IF (P<4)<(F=20) THEN LET X1(I)=X+U:LET V1(I)=V1(I)+M
400 IF (B=0)<(ABS(X-X1(I))<5)<(ABS(Y-V1(I))<5) THEN LET U=1
410 IF (P<2)<(E>0) THEN GOTO 460
420 LET B=1:LET C=3:LET T1(I)=1:INT(RND(11)-R):GOTO 450
430 LET T1(I)=T1(I):IF T1(I)>0 THEN GOTO 460
440 LET B=3:LET C=2
450 POKE A,X1(I),V1(I),C:CALL A1
460 NEXT I:IF U=1 THEN MUSIC TIPS#0:LET U=0
470 REM --- SUN MOVE ---
480 LET T2=T2+1:IF T2=30 THEN GOTO 150
490 POKE A,X2,0,20:CALL A1:LET X2=X2+1:POKE A,X2,0,8:CALL A1
500 LET T2=0:IF X2=30 THEN GOTO 570
510 GOTO 150
520 REM --- LOOP RETURN ---
530 REM --- ROUND CLEAR SUB ---
540 MUSIC TIPS#F79P70H:CLEAR:LET CURSOR=8,6:PRINT "ROUND: ";R: "CLEAR"
550 LET R=R+1:LET F1=F1+2-12*(F1=20):LET F=F1:GOTO 590
560 REM --- NOT ANGLE SUB ---
570 LET M=N-1:IF M=0 THEN MUSIC TIPS#F79P39P70H:GOTO 80
580 MUSIC TIPS#F79P60H:CLEAR:LET CURSOR=9,6:PRINT "YOUR BOAT :";N
590 POKE #FEF0,0:LET CURSOR=7,10:PRINT "SCORE :";S
600 LET CURSOR=7,12:PRINT "HI SCORE: ";H
610 LET CURSOR=7,14:PRINT "NEXT ROUND: ";R:FOR I=1 TO 3500:NEXT I:GOTO 100
620 REM --- DRAW SUB ---
630 CLEAR:CALL #E380:POKE #FEF0,0:0

```


移植版

MELHEN

めぞん一刻

このプログラムは、84年の9月号の「MELHEN」を移植したもので、ルールはすべて同じです。

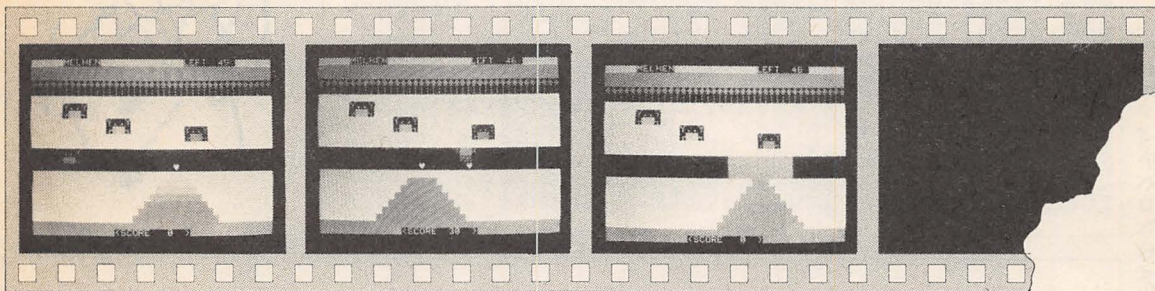
遊びかた

赤いカニさんを歩かせて、波の贈り物である桜貝を



食べるゲームです。

カニさんの移動は、カーソルの□と□で、貝を食べるのは□です。ところで、このカニさんはもう秋だというのにいまだに泳げず、押し寄せる波をうけると、おぼれ死んでしまいます。



《写真1》押し寄せる波が桜貝を運んできました

《写真2》チョッキン！桜貝を食べました

《写真3》ぐわ〜ん、波にのまれてしまった！

移植版 MELHEN のプログラム・リスト

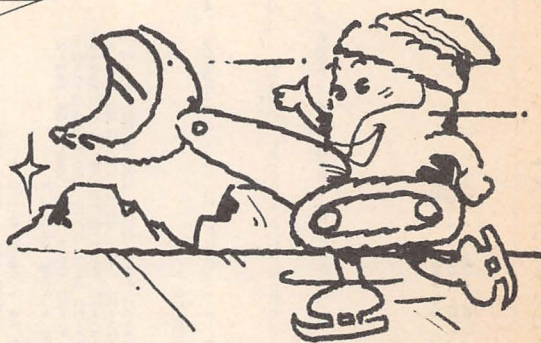
```

10 * ****
20 [ MELHEN ]
30 AD 1984.09.11
40 MAISON IKKOKU
50 * ****
60
70 COLOR 5:WIDTH 40:SCREEN 0,1:RANDOMIZE TIME:POKE&HFFEO,&HOC:X=3:L=50
80 PRINT"*****MELHEN*****LEFT 50 *****"
90 LINE(0,1)-(39,21):" ",1,B
100 LINE(0,3)-(39,3):" ",1,B
110 LINE(0,5)-(39,5):" ",1,B
120 LINE(0,7)-(39,7):" ",1,B
130 LINE(0,9)-(39,9):" ",1,B
140 LINE(0,11)-(39,11):" ",1,B
150 LINE(0,13)-(39,13):" ",1,B
160 LINE(0,15)-(39,15):" ",1,B
170 LINE(0,17)-(39,17):" ",1,B
180 LINE(0,19)-(39,19):" ",1,B
190 LINE(0,21)-(39,21):" ",1,B
200 LINE(0,23)-(39,23):" ",1,B
210 LINE(0,25)-(39,25):" ",1,B
220 LINE(0,27)-(39,27):" ",1,B
230 LINE(0,29)-(39,29):" ",1,B
240 LINE(0,31)-(39,31):" ",1,B
250 LINE(0,33)-(39,33):" ",1,B
260 LINE(0,35)-(39,35):" ",1,B
270 LINE(0,37)-(39,37):" ",1,B
280 LINE(0,39)-(39,39):" ",1,B
290 LINE(0,41)-(39,41):" ",1,B
300 LINE(0,43)-(39,43):" ",1,B
310 LINE(0,45)-(39,45):" ",1,B
320 LINE(0,47)-(39,47):" ",1,B
330 LINE(0,49)-(39,49):" ",1,B
340 LINE(0,51)-(39,51):" ",1,B
350 LINE(0,53)-(39,53):" ",1,B
360 LINE(0,55)-(39,55):" ",1,B
370 LINE(0,57)-(39,57):" ",1,B
380 LINE(0,59)-(39,59):" ",1,B
390 LINE(0,61)-(39,61):" ",1,B
400 LINE(0,63)-(39,63):" ",1,B
410 LINE(0,65)-(39,65):" ",1,B
420 LINE(0,67)-(39,67):" ",1,B
430 LINE(0,69)-(39,69):" ",1,B
440 LINE(0,71)-(39,71):" ",1,B
450 LINE(0,73)-(39,73):" ",1,B
460 LINE(0,75)-(39,75):" ",1,B
470 LINE(0,77)-(39,77):" ",1,B
480 LINE(0,79)-(39,79):" ",1,B
490 LINE(0,81)-(39,81):" ",1,B
500 LINE(0,83)-(39,83):" ",1,B
510 LINE(0,85)-(39,85):" ",1,B
520 LINE(0,87)-(39,87):" ",1,B
530 LINE(0,89)-(39,89):" ",1,B
540 LINE(0,91)-(39,91):" ",1,B
550 LINE(0,93)-(39,93):" ",1,B
560 LINE(0,95)-(39,95):" ",1,B
570 LINE(0,97)-(39,97):" ",1,B
580 LINE(0,99)-(39,99):" ",1,B
590 LINE(0,101)-(39,101):" ",1,B
600 LINE(0,103)-(39,103):" ",1,B
610 LINE(0,105)-(39,105):" ",1,B
620 LINE(0,107)-(39,107):" ",1,B
630 LINE(0,109)-(39,109):" ",1,B
640 LINE(0,111)-(39,111):" ",1,B
650 LINE(0,113)-(39,113):" ",1,B
660 LINE(0,115)-(39,115):" ",1,B
670 LINE(0,117)-(39,117):" ",1,B
680 LINE(0,119)-(39,119):" ",1,B
690 LINE(0,121)-(39,121):" ",1,B
700 LINE(0,123)-(39,123):" ",1,B
710 LINE(0,125)-(39,125):" ",1,B
720 LINE(0,127)-(39,127):" ",1,B
730 LINE(0,129)-(39,129):" ",1,B
740 LINE(0,131)-(39,131):" ",1,B
750 LINE(0,133)-(39,133):" ",1,B
760 LINE(0,135)-(39,135):" ",1,B
770 LINE(0,137)-(39,137):" ",1,B
780 LINE(0,139)-(39,139):" ",1,B
790 LINE(0,141)-(39,141):" ",1,B
800 LINE(0,143)-(39,143):" ",1,B
810 LINE(0,145)-(39,145):" ",1,B
820 LINE(0,147)-(39,147):" ",1,B
830 LINE(0,149)-(39,149):" ",1,B
840 LINE(0,151)-(39,151):" ",1,B
850 LINE(0,153)-(39,153):" ",1,B
860 LINE(0,155)-(39,155):" ",1,B
870 LINE(0,157)-(39,157):" ",1,B
880 LINE(0,159)-(39,159):" ",1,B
890 LINE(0,161)-(39,161):" ",1,B
900 LINE(0,163)-(39,163):" ",1,B
910 LINE(0,165)-(39,165):" ",1,B
920 LINE(0,167)-(39,167):" ",1,B
930 LINE(0,169)-(39,169):" ",1,B
940 LINE(0,171)-(39,171):" ",1,B
950 LINE(0,173)-(39,173):" ",1,B
960 LINE(0,175)-(39,175):" ",1,B
970 LINE(0,177)-(39,177):" ",1,B
980 LINE(0,179)-(39,179):" ",1,B
990 LINE(0,181)-(39,181):" ",1,B
1000 LINE(0,183)-(39,183):" ",1,B
1010 LINE(0,185)-(39,185):" ",1,B
1020 LINE(0,187)-(39,187):" ",1,B
1030 LINE(0,189)-(39,189):" ",1,B
1040 LINE(0,191)-(39,191):" ",1,B
1050 LINE(0,193)-(39,193):" ",1,B
1060 LINE(0,195)-(39,195):" ",1,B
1070 LINE(0,197)-(39,197):" ",1,B
1080 LINE(0,199)-(39,199):" ",1,B
1090 LINE(0,201)-(39,201):" ",1,B
1100 LINE(0,203)-(39,203):" ",1,B
1110 LINE(0,205)-(39,205):" ",1,B
1120 LINE(0,207)-(39,207):" ",1,B
1130 LINE(0,209)-(39,209):" ",1,B
1140 LINE(0,211)-(39,211):" ",1,B
1150 LINE(0,213)-(39,213):" ",1,B
1160 LINE(0,215)-(39,215):" ",1,B
1170 LINE(0,217)-(39,217):" ",1,B
1180 LINE(0,219)-(39,219):" ",1,B
1190 LINE(0,221)-(39,221):" ",1,B
1200 LINE(0,223)-(39,223):" ",1,B
1210 LINE(0,225)-(39,225):" ",1,B
1220 LINE(0,227)-(39,227):" ",1,B
1230 LINE(0,229)-(39,229):" ",1,B
1240 LINE(0,231)-(39,231):" ",1,B
1250 LINE(0,233)-(39,233):" ",1,B
1260 LINE(0,235)-(39,235):" ",1,B
1270 LINE(0,237)-(39,237):" ",1,B
1280 LINE(0,239)-(39,239):" ",1,B
1290 LINE(0,241)-(39,241):" ",1,B
1300 LINE(0,243)-(39,243):" ",1,B
1310 LINE(0,245)-(39,245):" ",1,B
1320 LINE(0,247)-(39,247):" ",1,B
1330 LINE(0,249)-(39,249):" ",1,B
1340 LINE(0,251)-(39,251):" ",1,B
1350 LINE(0,253)-(39,253):" ",1,B
1360 LINE(0,255)-(39,255):" ",1,B
1370 LINE(0,257)-(39,257):" ",1,B
1380 LINE(0,259)-(39,259):" ",1,B
1390 LINE(0,261)-(39,261):" ",1,B
1400 LINE(0,263)-(39,263):" ",1,B
1410 LINE(0,265)-(39,265):" ",1,B
1420 LINE(0,267)-(39,267):" ",1,B
1430 LINE(0,269)-(39,269):" ",1,B
1440 LINE(0,271)-(39,271):" ",1,B
1450 LINE(0,273)-(39,273):" ",1,B
1460 LINE(0,275)-(39,275):" ",1,B
1470 LINE(0,277)-(39,277):" ",1,B
1480 LINE(0,279)-(39,279):" ",1,B
1490 LINE(0,281)-(39,281):" ",1,B
1500 LINE(0,283)-(39,283):" ",1,B
1510 LINE(0,285)-(39,285):" ",1,B
1520 LINE(0,287)-(39,287):" ",1,B
1530 LINE(0,289)-(39,289):" ",1,B
1540 LINE(0,291)-(39,291):" ",1,B
1550 LINE(0,293)-(39,293):" ",1,B
1560 LINE(0,295)-(39,295):" ",1,B
1570 LINE(0,297)-(39,297):" ",1,B
1580 LINE(0,299)-(39,299):" ",1,B
1590 LINE(0,301)-(39,301):" ",1,B
1600 LINE(0,303)-(39,303):" ",1,B
1610 LINE(0,305)-(39,305):" ",1,B
1620 LINE(0,307)-(39,307):" ",1,B
1630 LINE(0,309)-(39,309):" ",1,B
1640 LINE(0,311)-(39,311):" ",1,B
1650 LINE(0,313)-(39,313):" ",1,B
1660 LINE(0,315)-(39,315):" ",1,B
1670 LINE(0,317)-(39,317):" ",1,B
1680 LINE(0,319)-(39,319):" ",1,B
1690 LINE(0,321)-(39,321):" ",1,B
1700 LINE(0,323)-(39,323):" ",1,B
1710 LINE(0,325)-(39,325):" ",1,B
1720 LINE(0,327)-(39,327):" ",1,B
1730 LINE(0,329)-(39,329):" ",1,B
1740 LINE(0,331)-(39,331):" ",1,B
1750 LINE(0,333)-(39,333):" ",1,B
1760 LINE(0,335)-(39,335):" ",1,B
1770 LINE(0,337)-(39,337):" ",1,B
1780 LINE(0,339)-(39,339):" ",1,B
1790 LINE(0,341)-(39,341):" ",1,B
1800 LINE(0,343)-(39,343):" ",1,B
1810 LINE(0,345)-(39,345):" ",1,B
1820 LINE(0,347)-(39,347):" ",1,B
1830 LINE(0,349)-(39,349):" ",1,B
1840 LINE(0,351)-(39,351):" ",1,B
1850 LINE(0,353)-(39,353):" ",1,B
1860 LINE(0,355)-(39,355):" ",1,B
1870 LINE(0,357)-(39,357):" ",1,B
1880 LINE(0,359)-(39,359):" ",1,B
1890 LINE(0,361)-(39,361):" ",1,B
1900 LINE(0,363)-(39,363):" ",1,B
1910 LINE(0,365)-(39,365):" ",1,B
1920 LINE(0,367)-(39,367):" ",1,B
1930 LINE(0,369)-(39,369):" ",1,B
1940 LINE(0,371)-(39,371):" ",1,B
1950 LINE(0,373)-(39,373):" ",1,B
1960 LINE(0,375)-(39,375):" ",1,B
1970 LINE(0,377)-(39,377):" ",1,B
1980 LINE(0,379)-(39,379):" ",1,B
1990 LINE(0,381)-(39,381):" ",1,B
2000 LINE(0,383)-(39,383):" ",1,B
2010 LINE(0,385)-(39,385):" ",1,B
2020 LINE(0,387)-(39,387):" ",1,B
2030 LINE(0,389)-(39,389):" ",1,B
2040 LINE(0,391)-(39,391):" ",1,B
2050 LINE(0,393)-(39,393):" ",1,B
2060 LINE(0,395)-(39,395):" ",1,B
2070 LINE(0,397)-(39,397):" ",1,B
2080 LINE(0,399)-(39,399):" ",1,B
2090 LINE(0,401)-(39,401):" ",1,B
2100 LINE(0,403)-(39,403):" ",1,B
2110 LINE(0,405)-(39,405):" ",1,B
2120 LINE(0,407)-(39,407):" ",1,B
2130 LINE(0,409)-(39,409):" ",1,B
2140 LINE(0,411)-(39,411):" ",1,B
2150 LINE(0,413)-(39,413):" ",1,B
2160 LINE(0,415)-(39,415):" ",1,B
2170 LINE(0,417)-(39,417):" ",1,B
2180 LINE(0,419)-(39,419):" ",1,B
2190 LINE(0,421)-(39,421):" ",1,B
2200 LINE(0,423)-(39,423):" ",1,B
2210 LINE(0,425)-(39,425):" ",1,B
2220 LINE(0,427)-(39,427):" ",1,B
2230 LINE(0,429)-(39,429):" ",1,B
2240 LINE(0,431)-(39,431):" ",1,B
2250 LINE(0,433)-(39,433):" ",1,B
2260 LINE(0,435)-(39,435):" ",1,B
2270 LINE(0,437)-(39,437):" ",1,B
2280 LINE(0,439)-(39,439):" ",1,B
2290 LINE(0,441)-(39,441):" ",1,B
2300 LINE(0,443)-(39,443):" ",1,B
2310 LINE(0,445)-(39,445):" ",1,B
2320 LINE(0,447)-(39,447):" ",1,B
2330 LINE(0,449)-(39,449):" ",1,B
2340 LINE(0,451)-(39,451):" ",1,B
2350 LINE(0,453)-(39,453):" ",1,B
2360 LINE(0,455)-(39,455):" ",1,B
2370 LINE(0,457)-(39,457):" ",1,B
2380 LINE(0,459)-(39,459):" ",1,B
2390 LINE(0,461)-(39,461):" ",1,B
2400 LINE(0,463)-(39,463):" ",1,B
2410 LINE(0,465)-(39,465):" ",1,B
2420 LINE(0,467)-(39,467):" ",1,B
2430 LINE(0,469)-(39,469):" ",1,B
2440 LINE(0,471)-(39,471):" ",1,B
2450 LINE(0,473)-(39,473):" ",1,B
2460 LINE(0,475)-(39,475):" ",1,B
2470 LINE(0,477)-(39,477):" ",1,B
2480 LINE(0,479)-(39,479):" ",1,B
2490 LINE(0,481)-(39,481):" ",1,B
2500 LINE(0,483)-(39,483):" ",1,B
2510 LINE(0,485)-(39,485):" ",1,B
2520 LINE(0,487)-(39,487):" ",1,B
2530 LINE(0,489)-(39,489):" ",1,B
2540 LINE(0,491)-(39,491):" ",1,B
2550 LINE(0,493)-(39,493):" ",1,B
2560 LINE(0,495)-(39,495):" ",1,B
2570 LINE(0,497)-(39,497):" ",1,B
2580 LINE(0,499)-(39,499):" ",1,B
2590 LINE(0,501)-(39,501):" ",1,B
2600 LINE(0,503)-(39,503):" ",1,B
2610 LINE(0,505)-(39,505):" ",1,B
2620 LINE(0,507)-(39,507):" ",1,B
2630 LINE(0,509)-(39,509):" ",1,B
2640 LINE(0,511)-(39,511):" ",1,B
2650 LINE(0,513)-(39,513):" ",1,B
2660 LINE(0,515)-(39,515):" ",1,B
2670 LINE(0,517)-(39,517):" ",1,B
2680 LINE(0,519)-(39,519):" ",1,B
2690 LINE(0,521)-(39,521):" ",1,B
2700 LINE(0,523)-(39,523):" ",1,B
2710 LINE(0,525)-(39,525):" ",1,B
2720 LINE(0,527)-(39,527):" ",1,B
2730 LINE(0,529)-(39,529):" ",1,B
2740 LINE(0,531)-(39,531):" ",1,B
2750 LINE(0,533)-(39,533):" ",1,B
2760 LINE(0,535)-(39,535):" ",1,B
2770 LINE(0,537)-(39,537):" ",1,B
2780 LINE(0,539)-(39,539):" ",1,B
2790 LINE(0,541)-(39,541):" ",1,B
2800 LINE(0,543)-(39,543):" ",1,B
2810 LINE(0,545)-(39,545):" ",1,B
2820 LINE(0,547)-(39,547):" ",1,B
2830 LINE(0,549)-(39,549):" ",1,B
2840 LINE(0,551)-(39,551):" ",1,B
2850 LINE(0,553)-(39,553):" ",1,B
2860 LINE(0,555)-(39,555):" ",1,B
2870 LINE(0,557)-(39,557):" ",1,B
2880 LINE(0,559)-(39,559):" ",1,B
2890 LINE(0,561)-(39,561):" ",1,B
2900 LINE(0,563)-(39,563):" ",1,B
2910 LINE(0,565)-(39,565):" ",1,B
2920 LINE(0,567)-(39,567):" ",1,B
2930 LINE(0,569)-(39,569):" ",1,B
2940 LINE(0,571)-(39,571):" ",1,B
2950 LINE(0,573)-(39,573):" ",1,B
2960 LINE(0,575)-(39,575):" ",1,B
2970 LINE(0,577)-(39,577):" ",1,B
2980 LINE(0,579)-(39,579):" ",1,B
2990 LINE(0,581)-(39,581):" ",1,B
3000 LINE(0,583)-(39,583):" ",1,B
3010 LINE(0,585)-(39,585):" ",1,B
3020 LINE(0,587)-(39,587):" ",1,B
3030 LINE(0,589)-(39,589):" ",1,B
3040 LINE(0,591)-(39,591):" ",1,B
3050 LINE(0,593)-(39,593):" ",1,B
3060 LINE(0,595)-(39,595):" ",1,B
3070 LINE(0,597)-(39,597):" ",1,B
3080 LINE(0,599)-(39,599):" ",1,B
3090 LINE(0,601)-(39,601):" ",1,B
3100 LINE(0,603)-(39,603):" ",1,B
3110 LINE(0,605)-(39,605):" ",1,B
3120 LINE(0,607)-(39,607):" ",1,B
3130 LINE(0,609)-(39,609):" ",1,B
3140 LINE(0,611)-(39,611):" ",1,B
3150 LINE(0,613)-(39,613):" ",1,B
3160 LINE(0,615)-(39,615):" ",1,B
3170 LINE(0,617)-(39,617):" ",1,B
3180 LINE(0,619)-(39,619):" ",1,B
3190 LINE(0,621)-(39,621):" ",1,B
3200 LINE(0,623)-(39,623):" ",1,B
3210 LINE(0,625)-(39,625):" ",1,B
3220 LINE(0,627)-(39,627):" ",1,B
3230 LINE(0,629)-(39,629):" ",1,B
3240 LINE(0,631)-(39,631):" ",1,B
3250 LINE(0,633)-(39,633):" ",1,B
3260 LINE(0,635)-(39,635):" ",1,B
3270 LINE(0,637)-(39,637):" ",1,B
3280 LINE(0,639)-(39,639):" ",1,B
3290 LINE(0,641)-(39,641):" ",1,B
3300 LINE(0,643)-(39,643):" ",1,B
3310 LINE(0,645)-(39,645):" ",1,B
3320 LINE(0,647)-(39,647):" ",1,B
3330 LINE(0,649)-(39,649):" ",1,B
3340 LINE(0,651)-(39,651):" ",1,B
3350 LINE(0,653)-(39,653):" ",1,B
3360 LINE(0,655)-(39,655):" ",1,B
3370 LINE(0,657)-(39,657):" ",1,B
3380 LINE(0,659)-(39,659):" ",1,B
3390 LINE(0,661)-(39,661):" ",1,B
3400 LINE(0,663)-(39,663):" ",1,B
3410 LINE(0,665)-(39,665):" ",1,B
3420 LINE(0,667)-(39,667):" ",1,B
3430 LINE(0,669)-(39,669):" ",1,B
3440 LINE(0,671)-(39,671):" ",1,B
3450 LINE(0,673)-(39,673):" ",1,B
3460 LINE(0,675)-(39,675):" ",1,B
3470 LINE(0,677)-(39,677):" ",1,B
3480 LINE(0,679)-(39,679):" ",1,B
3490 LINE(0,681)-(39,681):" ",1,B
3500 LINE(0,683)-(39,683):" ",1,B
3510 LINE(0,685)-(39,685):" ",1,B
3520 LINE(0,687)-(39,687):" ",1,B
3530 LINE(0,689)-(39,689):" ",1,B
3540 LINE(0,691)-(39,691):" ",1,B
3550 LINE(0,693)-(39,693):" ",1,B
3560 LINE(0,695)-(39,695):" ",1,B
3570 LINE(0,697)-(39,697):" ",1,B
3580 LINE(0,699)-(39,699):" ",1,B
3590 LINE(0,701)-(39,701):" ",1,B
3600 LINE(0,703)-(39,703):" ",1,B
3610 LINE(0,705)-(39,705):" ",1,B
3620 LINE(0,707)-(39,707):" ",1,B
3630 LINE(0,709)-(39,709):" ",1,B
3640 LINE(0,711)-(39,711):" ",1,B
3650 LINE(0,713)-(39,713):" ",1,B
3660 LINE(0,715)-(39,715):" ",1,B
3670 LINE(0,717)-(39,717):" ",1,B
3680 LINE(0,719)-(39,719):" ",1,B
3690 LINE(0,721)-(39,721):" ",1,B
3700 LINE(0,723)-(39,723):" ",1,B
3710 LINE(0,725)-(39,725):" ",1,B
3720 LINE(0,727)-(39,727):" ",1,B
3730 LINE(0,729)-(39,729):" ",1,B
3740 LINE(0,731)-(39,731):" ",1,B
3750 LINE(0,733)-(39,733):" ",1,B
3760 LINE(0,735)-(39,735):" ",1,B
3770 LINE(0,737)-(39,737):" ",1,B
3780 LINE(0,739)-(39,739):" ",1,B
3790 LINE(0,741)-(39,741):" ",1,B
3800 LINE(0,743)-(39,743):" ",1,B
3810 LINE(0,745)-(39,745):" ",1,B
3820 LINE(0,747)-(39,747):" ",1,B
3830 LINE(0,749)-(39,749):" ",1,B
3840 LINE(0,751)-(39,751):" ",1,B
3850 LINE(0,753)-(39,753):" ",1,B
3860 LINE(0,755)-(39,755):" ",1,B
3870 LINE(0,757)-(39,757):" ",1,B
3880 LINE(0,759)-(39,759):" ",1,B
3890 LINE(0,761)-(39,761):" ",1,B
3900 LINE(0,763)-(39,763):" ",1,B
3910 LINE(0,765)-(39,765):" ",1,B
3920 LINE(0,767)-(39,767):" ",1,B
3930 LINE(0,769)-(39,769):" ",1,B
3940 LINE(0,771)-(39,771):" ",1,B
3950 LINE(0,773)-(39,773):" ",1,B
3960 LINE(0,775)-(39,775):" ",1,B
3970 LINE(0,777)-(39,777):" ",1,B
3980 LINE(0,779)-(39,779):" ",1,B
3990 LINE(0,781)-(39,781):" ",1,B
4000 LINE(0,783)-(39,783):" ",1,B
4010 LINE(0,785)-(39,785):" ",1,B
4020 LINE(0,787)-(39,787):" ",1,B
4030 LINE(0,789)-(39,789):" ",1,B
4040 LINE(0,791)-(39,791):" ",1,B
4050 LINE(0,793)-(39,793):" ",1,B
4060 LINE(0,795)-(39,795):" ",1,B
4070 LINE(0,797)-(39,797):" ",1,B
4080 LINE(0,799)-(39,799):" ",1,B
4090 LINE(0,801)-(39,801):" ",1,B
4100 LINE(0,803)-(39,803):" ",1,B
4110 LINE(0,805)-(39,805):" ",1,B
4120 LINE(0,807)-(39,807):" ",1,B
4130 LINE(0,809)-(39,809):" ",1,B
4140 LINE(0,811)-(39,811):" ",1,B
4150 LINE(0,813)-(39,813):" ",1,B
4160 LINE(0,815)-(39,815):" ",1,B
4170 LINE(0,817)-(39,817):" ",1,B
4180 LINE(0,819)-(39,819):" ",1,B
4190 LINE(0,821)-(39,821):" ",1,B
4200 LINE(0,823)-(39,823):" ",1,B
4210 LINE(0,825)-(39,825):" ",1,B
4220 LINE(0,827)-(39,827):" ",1,B
4230 LINE(0,829)-(39,829):" ",1,B
4240 LINE(0,831)-(39,831):" ",1,B
4250 LINE(0,833)-(39,833):" ",1,B
4260 LINE(0,835)-(39,835):" ",1,B
4270 LINE(0,837)-(39,837):" ",1,B
4280 LINE(0,839)-(39,839):" ",1,B
4290 LINE(0,841)-(39,841):" ",1,B
4300 LINE(0,843)-(39,843):" ",1,B
4310 LINE(0,845)-(39,845):" ",1,B
4320 LINE(0,847)-(39,847):" ",1,B
4330 LINE(0,849)-(39,849):" ",1,B
4340 LINE(0,851)-(39,851):" ",1,B
4350 LINE(0,853)-(39,853):" ",1,B
4360 LINE(0,855)-(39,855):" ",1,B
4370 LINE(0,857)-(39,857):" ",1,B
4380 LINE(0,859)-(39,859):" ",1,B
4390 LINE(0,861)-(39,861):" ",1,B
4400 LINE(0,863)-(39,863):" ",1,B
4410 LINE(0,865)-(39,865):" ",1,B
4420 LINE(0,867)-(39,867):" ",1,B
4430 LINE(0,869)-(39,869):" ",1,B
4440 LINE(0,871)-(39,871):" ",1,B
4450 LINE(0,873)-(39,873):" ",1,B
4460 LINE(0,875)-(39,875):" ",1,B
4470 LINE(0,877)-(39,877):" ",1,B
4480 LINE(0,879)-(39,879):" ",1,B
4490 LINE(0,881)-(39,881):" ",1,B
4500 LINE(0,883)-(39,883):" ",1,B
4510 LINE(0,885)-(39,885):" ",1,B
4520 LINE(0,887)-(39,887):" ",1,B
4530 LINE(0,889)-(39,889):" ",1,B
4540 LINE(0,891)-(39,891):" ",1,B
4550 LINE(0,893)-(39,893):" ",1,B
4560 LINE(0,895)-(39,895):" ",1,B
4570 LINE(0,897)-(39,897):" ",1,B
4580 LINE(0,899)-(39,899):" ",1,B
4590 LINE(0,901)-(39,901):" ",1,B
4600 LINE(0,903)-(39,903):" ",1,B
4610 LINE(0,905)-(39,905):" ",1,B
4620 LINE(0,907)-(39,907):" ",1,B
4630 LINE(0,909)-(39,909):" ",1,B
4640 LINE(0,911)-(39,911):" ",1,B
4650 LINE(0,913)-(39,913):" ",1,B
4660 LINE(0,915)-(39,915):" ",1,B
4670 LINE(0,917)-(39,917):" ",1,B
4680 LINE(0,919)-(39,919):" ",1,B
4690 LINE(0,921)-(39,921):" ",1,B
4700 LINE(0,923)-(39,923):" ",1,B
4710 LINE(0,925)-(39,925):" ",1,B
4720 LINE(0,927)-(39,927):" ",1,B
4730 LINE(0,929)-(39,929):" ",1,B
4740 LINE(0,931)-(39,931):" ",1,B
4750 LINE(0,933)-(39,933):" ",1,B
4760 LINE(0,935)-(39,935):" ",1,B
4770 LINE(0,937)-(39,937):" ",1,B
4780 LINE(0,939)-(39,939):" ",1,B
4790 LINE(0,941)-(39,941):" ",1,B
4800 LINE(0,943)-(39,943):" ",1,B
4810 LINE(0,945)-(39,945):" ",1,B
4820 LINE(0,947)-(39,947):" ",1,B
4830 LINE(0,949)-(39,949):" ",1,B
4840 LINE(0,951)-(39,951):" ",1,B
4850 LINE(0,953)-(39,953):" ",1,B
4860 LINE(0,955)-(39,955):" ",1,B
4870 LINE(0,957)-(39,957):" ",1,B
4880 LINE(0,959)-(39,959):" ",1,B
4890 LINE(0,961)-(39,961):" ",1,B
4900 LINE(0,963)-(39,963):" ",1,B
4910 LINE(0,965)-(39,965):" ",1,B
4920 LINE(0,967)-(39,967):" ",1,B
4930 LINE(0,969)-(39,969):" ",1,B
4940 LINE(0,971)-(39,971):" ",1,B
4950 LINE(0,973)-(39,973):" ",1,B
4
```


SKATING

(氷すべり)

玉田 元昭



B
M
I
L
I
I
I
MK5

内容

画面の上からすべり落ちてくる氷を、ブルドーザで受けとめて、もとにもどすと+100点のゲームです。しかし、受けとめられなかったときは、氷がたまってきて、ブルドーザの移動場所がせまくなっていきます。

50コたまると、ゲーム・オーバーです。

操作方法

[8][2][4][6]で、ブルドーザが上下左右に移動します。また、[5]を押すと、ゆっくりと下に移動します。

プログラムの説明

入力前に、必ずNEWON7を実行してください。遊びかたは、リスト1をLOAD、RUNしたら、リスト2をLOAD、RUNしてください。



CHECKER FLAG

Dr.D: 短いリストだが、スピードがおそいな。

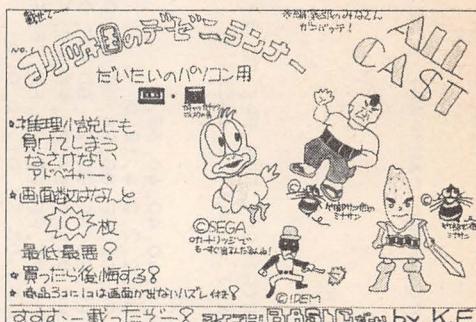
POKE&HFFEB, 2でリターン!

編: あれっ、急に速くなりましたね。

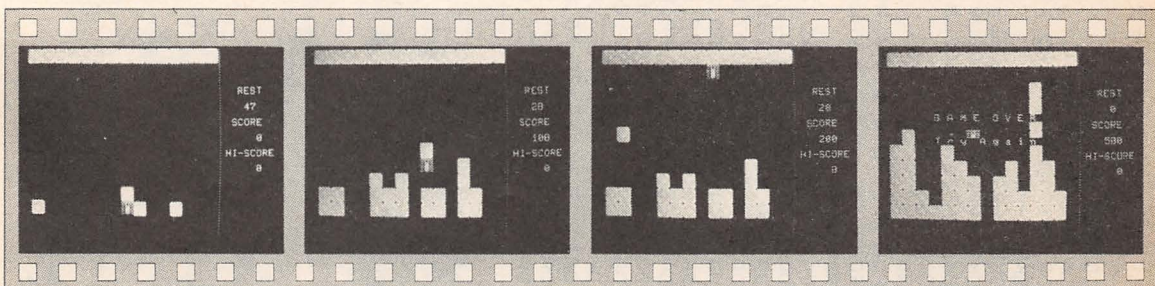
Dr.D: このマーク5のプログラムが、S1のレベルⅢモードに入っていたから、CPUを2MHzにして倍速にしたのさ。これではとんどのLⅢゲームが、倍速で楽しめるぞ。

編: S1のユーザーへのワン・ポイントでした。LⅢ/マーク5の人はゴメン!

評…パロディのアドベンチャーね! (つく美)



by K. E



《写真1》上から落ちてくる氷をキャッチ!

《写真2》一番上まで運んでいきます

《写真3》これで得点が増えます

《写真4》受けそこなうと動けなくなってアウト!

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```

10 WIDTH 80
20 DIM CHR(8)
30 FOR A=1 TO 8 : READ X$ : CHR(A)=VAL("&H"+X$) : NEXT A
40 POKE &HFEA,1
50 POKE &HFEA,2 : GOSUB 100
60 POKE &HFEA,1 : GOSUB 100
70 POKE &HFEA,4 : GOSUB 100
80 POKE &HFEA,0
90 END
100 FOR A=1 TO 8 : X=&HA000+CHR(A)*8 : FOR B=X TO X+7
110 READ X$ : POKE B,VAL("&H"+X$) : NEXT B : NEXT A
120 RETURN
130 DATA 21,22,23,24,25,26,27,28
140 DATA 0,38,40,0,0,0,2,0,0,0,0,40,40,40,38,0
150 DATA 0,C,2,2,80,40,0,50,80,2,2,4,18,0
160 DATA 80,FE,05,FE,07,F4,05,FE,05,F4,05,F3,0,0
170 DATA 01,FE,50,FE,02,FE,05,FE,50,FE,50,FE,0,0
180 DATA 7F,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE
190 DATA FE,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE
200 DATA 0,0,0,F0,0,F3,03,F3,03,F3,01,F0,0,0
210 DATA 0,0,0,FE,0,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF
220 DATA 7F,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE
230 DATA FE,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE
240 DATA FF,FE,05,07,07,07,07,07,07,07,07,07,07,07
250 DATA FF,FE,50,50,50,50,50,50,50,50,50,50,50,50

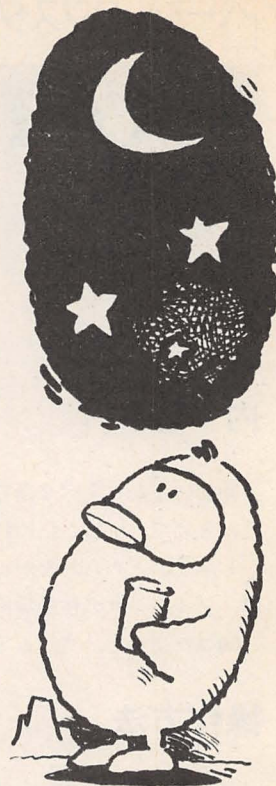
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

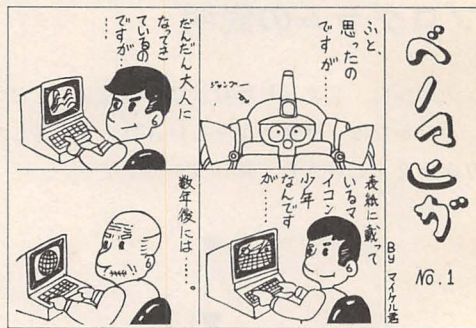
```

10 SCREEN 1 : WIDTH 40
20 AS$="": BS$="": CS$=""
30 FOR I=1 TO 7 : READ X$ : AS$=AS$+CHR$(VAL("&H"+X$)) : NEXT I
40 FOR I=1 TO 7 : READ X$ : BS$=BS$+CHR$(VAL("&H"+X$)) : NEXT I
50 FOR I=1 TO 7 : READ X$ : CS$=CS$+CHR$(VAL("&H"+X$)) : NEXT I
60 DATA 21,23,1D,1D,1F,22,24
70 DATA 25,27,1D,1D,1F,26,28
80 DATA 20,20,1D,1D,1F,20,20
90 RANDOMIZE(TIME)
100 HI=0
110 X=14 : Y=20 : YV=4 : SC=0 : T=50
120 POKE &H115,&H20 : FOR I=0 TO 28 STEP 2 : LOCATE I,0 : PRINT AS$ : NEXT I : PO
KE &H116,7
130 LINE &BS,0)-(485,199),PSET,2
140 COLOR 3 : LOCATE 33,5 : PRINT "REST" : LOCATE 32,9 : PRINT "SCORE" : LOCATE
31,13 : PRINT "HI-SCORE"
150 GOSUB 400
160 K$=INKEY$
170 COLOR 6 : LOCATE 34,7 : PRINT USING "##";T : LOCATE 32,11 : PRINT USING "####"
";SC
180 LOCATE 32,15 : PRINT USING "#####";HI : COLOR 7
190 IF T=0 THEN GOTO 410
200 LOCATE X,Y : PRINT C$
210 IF K$="B" AND Y<0 THEN IF SCREEN(X,Y-2)=33 THEN GOTO 220 ELSE Y=Y-2
220 IF K$="5" AND Y<0 THEN IF SCREEN(X,Y-2)=33 THEN GOTO 230 ELSE Y=Y+2
230 IF K$="2" AND Y<18 THEN IF SCREEN(X,Y+4)=33 THEN GOTO 240 ELSE Y=Y+4
240 IF K$="4" AND X<0 THEN IF SCREEN(X-2,Y)=33 THEN GOTO 250 ELSE X=X-2
250 IF K$="6" AND X<18 THEN IF SCREEN(X+2,Y)=33 THEN GOTO 260 ELSE X=X+2
260 POKE &H115,&H20 : LOCATE X,Y : PRINT B$ : POKE &H116,7
270 LOCATE X,Y : PRINT C$
280 LOCATE X,Y : POKE &H115,&H20 : PRINT AS$ : POKE &H116,7
290 YV=YV+2 : IF YV=22 THEN YV=4 : T=T-1 : GOSUB 400 : GOTO 150
300 IF SCREEN(X,Y)=33 THEN YV=4 : T=T-1 : GOSUB 400 : GOTO 150
310 IF SCREEN(X,Y)=33 THEN YV=4 : T=T-1 : GOSUB 400 : GOTO 150
320 IF X=X AND Y=Y THEN LOCATE X,Y : PRINT B$ : YV=YV-2 : GOTO 350
330 GOTO 150
340 POKE &H115,&H20 : LOCATE X,Y : PRINT B$ : LOCATE X,Y : PRINT AS$ : POKE &H1
15,7
350 LOCATE X,Y : PRINT C$
360 IF INKEY$="B" THEN IF Y<2 THEN Y=Y-2 : LOCATE X,Y+2 : PRINT C$
370 LOCATE X,Y : PRINT C$
380 IF Y=2 THEN SC=SC+100 : LOCATE XX,YV : POKE &H115,&H20 : PRINT AS$ : POKE &H1
15,7 : GOSUB 400 : GOTO 150
390 GOTO 340
400 YV=4 : XX=INT(RND*14)*2 : RETURN
410 IF SC=HI THEN HI=SC
420 COLOR 3 : LOCATE 6,8 : PRINT "GAME OVER"
430 LOCATE 6,11 : PRINT "TRY AGAIN"
440 IF INKEY$="Y" THEN CLS : GOTO 110
450 IF INKEY$="N" THEN COLOR 7 : CLS : END
460 GOTO 440

```

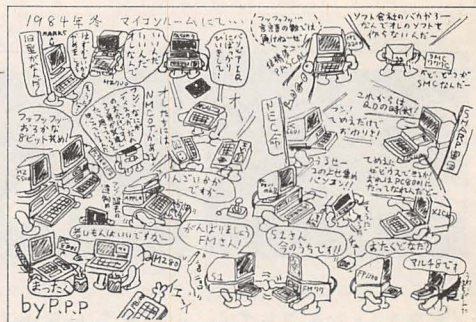


評…これじゃDr.少年になっちゃう(編)



by マイケル君

評…ひいふうみいよっと(Dr.D)



by P.P.P

ザ・チャレンジャー

富士並 立ッ美

■はじめに

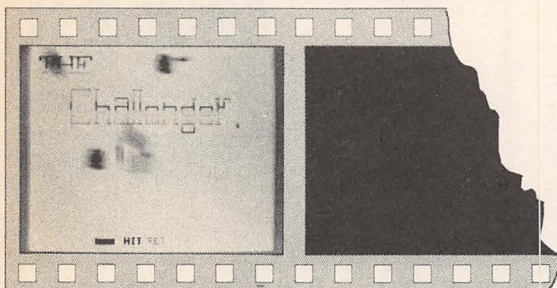
このゲームは、コモドル64のプログラムが不足してきたと言われたので、急いで作りました。マシン語を使っているので、速さは、そんじょそこのパソコンとは違うよ!

■How to Play

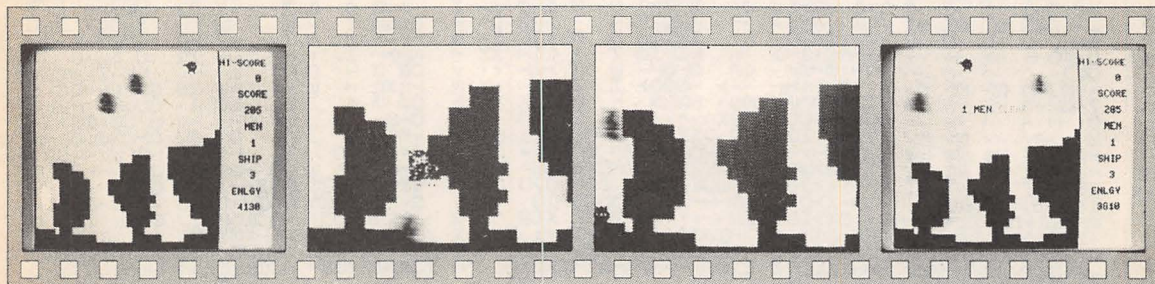
チャレンジャー号で、目的地に着陸するという、まあよくあるパターンのぐえーむです。

■動かしかた

[J]で左, [L]で右, スペース・キーで、とび降りとおん射です。



〈写真1〉タイトル画面。
リターン・キーでGO!



〈写真2〉いん石がじゃまをするようにとぶ!

〈写真3〉グワーン!! 岩場に触れて失敗だ

〈写真4〉着陸成功。しかし、ゲームは続く!

〈写真5〉飛行機にもどって、はじめて面クリア!



■プログラムのしくみ

BASIC+マシン語でできています。マシン語は、割込みをして、いん石やキー入力をしています。

■改造のアドバイス

- 1 音を変えてみる
 - 2 判定ルーチンをマシン語で組む
 - 3 キャラクタを変えてみる
- などです。

CHECKER FLAG

影：おお、動きがなめらかだ!

Dr.D:これがスプライトの長所だ。スプライトのない機種だと、キャラクタが重なったときの処理ルーチンなどが必要になってくる。スプライトは、すべてハード機能で備わってるからな。さらにこのプログラムでは、マシン語を使ってるので、実になめらかな動きになるのさ。

WATER チュウ!

魔法使いサリーちゃん

■内 容

左側のメイン・タンクにある水を、右側のサブ・タンクに入れてください。ただし、ネズミがパイプをかじって、なかなか水を入れさせてくれません。

■遊びかた

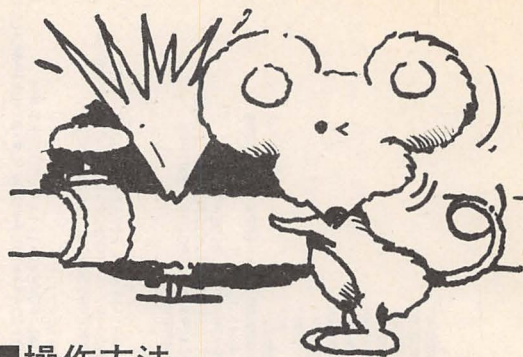
パイプは、一度に5本持てます。ネズミが食ったパイプから、水がもれます。あなたは、そこへ移動してパイプを修理してください。

CHECKER FLAG

Dr.D: データだらけだが、このほうが、たしかにわかりやすく、PUTやGETのDATAよりも、改造がしやすいかもな。

編: データを短くする方法ってのは、ほかにはないのですか?

Dr.D: あるぞ。たとえば、すべてのキャラクタを8×8ドットで作り、それを拡大表示させてからGETさせるのさ。こうすれば、データは少なくてすむ。



■操作方法

[4][6] であなたは、左右に移動できます。オート・リビートは消したほうが、ゲームが楽しくなるでしょう。なお、再ゲームはスペース・キーです。

■プログラムと改造

はっきりいって、データがほとんどです。メイン・ルーチンは、800行からです。

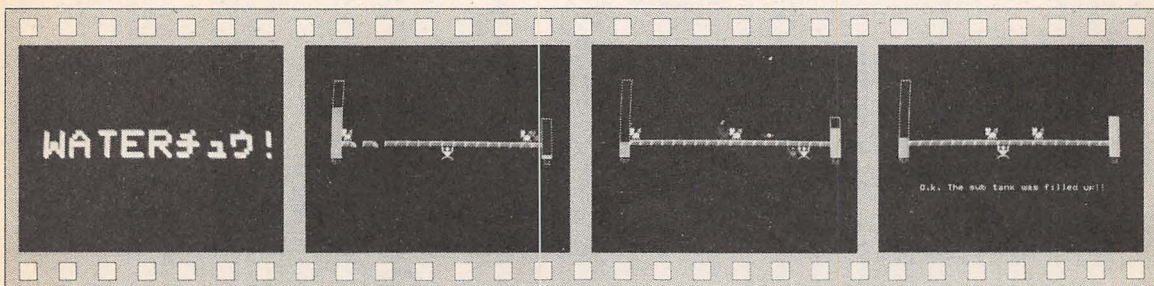
改造は、この程度なら、どの機種でも動くのではないのでしょうか。

参考

ゲーム・ウォッチの「フリスキー・トム」



評: 長い間どうもありがとう (一同)



《写真1》タイトル画面

《写真2》スタート! パイプから水がもれます

《写真3》よし、これで左から右へ水が移動できる

《写真4》はい、成功! でも、難しいゲームだ

[illegible]

- NEWS

大阪の旭屋書店で
「DEMPAマイコンフェア」開催中！

恒例の「DEMPAマイコンフェア」が、大阪の旭屋書店本店（大阪市北区曽根崎2-12-6 ☎ 06-313-1191）で開催中です。期間は、11月いっぱい。ペーマガをはじめ、電波新聞社発行のマイコンOA関連雑誌がずらりとせいぞろい。もちろん、マイコン・ソフトのNAMCOT MSXソフトや、ナムコ・オリジナル・ゲームシリーズも、たくさんならんでいます。創刊誌「コンピュータデザイン」も、ぜひ一度ご覧ください。



魚つりゲーム

知多 冠

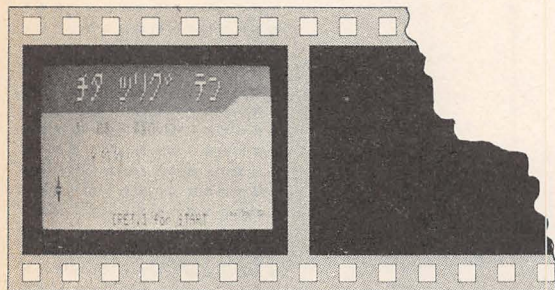
反射神経だけのピコピコ・ゲームにあきた君、それに、子供に負けてばかりでくやしいお父さん。のんびりと、魚つりでもしませんか？

遊びかた

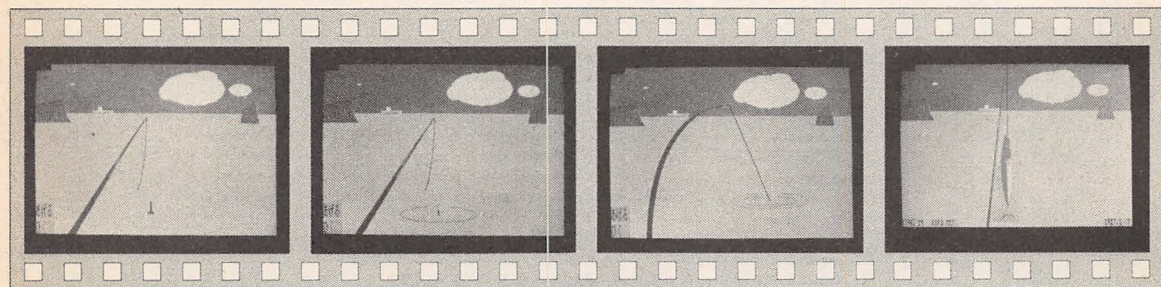
タイトル画面で、「RETURN for START」とでるのをまって、[RETURN]を押すと始まります。[TAB]でエサをつけ、スペース・キーでおろします。あとは、ウキを見ていて、魚がひいたら[PF1]であたりをとります。

つれたかつれないかは、サオが上がってからのおたのしみ。つれた魚は、[RETURN]ではずします。

もちろん、魚がエサをつつくのをなんども見のがす



《写真1》あの一、魚つりの絶好の場所——



《写真2》エサをつけたら、さあ、はじめるぞ！

《写真3》ピクン！ おおっ、くいはじめたかな？

《写真4》ググッ、むむっ、かなりの手ごたえ！

《写真5》さすが、つり名人だね！



と、エサはとられてしまいます。[PF6]で調べてみましょう。ただし、サオを上げれば、よっていた魚も逃げてしまいますのであしからず。

もちろん、よくつれる日もあれば、さっぱりつれない日もあります。また、しだいにつれなくなったり、魚が回ってきたりもします。

もう少しゲームらしくしたい人は、スタートの[RE TURN]のかわりに、スペース・キーを押してください。上の左スミに、点数が表示されます。

また、同じところで[L]ならLISTが、[S]ならディスクにSAVEされます。改造のときに、利用してくださいね。

CHECKER FLAG

編：グラフィック命令が多いですね。

Dr.D：きれいな画面だからしかたないが、たとえばLINE文は1、CIRCLE文は2、PAINT文は3として、DATA文に命令を区別する数字と座標をいれたらどうだろう。これだけでも、かなりリストが短くなるぞ。

編：グラフィック処理のポイントですね。


```

10 '-----
20 '
30 '
40 '
50 '
60 '
70 '
80 '
90 '
100 '
110 '
120 '
130 '
140 '
150 '
160 '
170 '
180 '
190 '
200 '
210 '
220 '
230 '
240 '
250 '
260 '
270 '
280 '
290 '
300 '
310 '
320 '
330 '
340 '
350 '
360 '
370 '
380 '
390 '
400 '
410 '
420 '
430 '
440 '
450 '
460 '
470 '
480 '
490 '
500 '
510 '
520 '
530 '
540 '
550 '
560 '
570 '
580 '
590 '
600 '
610 '
620 '
630 '
640 '
650 '
660 '
700 '
710 '
720 '
730 '
740 '
750 '
760 '
770 '
780 '
790 '
800 '
810 '
820 '
830 '
840 '
850 '
860 '
870 '
880 '
890 '
900 '
910 '
920 '
930 '
940 '
950 '
960 '
970 '
980 '
990 '
1000 '
1010 '
1020 '
1030 '
1040 '
1050 '
1060 '
1070 '
1080 '
1090 '
1100 '
1110 '
1120 '
1130 '
1140 '
1150 '
1160 '
1170 '
1180 '
1190 '
1200 '
1210 '
1220 '
1230 '
1240 '
1250 '
1260 '
1270 '
1280 '
1290 '
1300 '
1310 '
1320 '
1330 '
1340 '
1350 '
1360 '
1370 '
1380 '
1390 '
1400 '
1410 '
1420 '
1430 '
1440 '
1450 '
1460 '
1470 '
1480 '
1490 '
1500 '
1510 '
1520 '
1530 '
1540 '
1550 '
1560 '
1570 '
1580 '
1590 '
1600 '
1610 '
1620 '
1630 '
1640 '
1650 '
1660 '
1670 '
1680 '
1690 '
1700 '
1710 '
1720 '
1730 '
1740 '
1750 '
1760 '
1770 '
1780 '
1790 '
1800 '
1810 '
1820 '
1830 '
1840 '
1850 '
1860 '
1870 '
1880 '
1890 '
1900 '
1910 '
1920 '
1930 '
1940 '
1950 '
1960 '
1970 '
1980 '
1990 '
2000 '
2010 '
2020 '
2030 '
2040 '
2050 '
2060 '
2070 '
2080 '
2090 '
2100 '
2110 '
2120 '
2130 '
2140 '
2150 '
2160 '
2170 '
2180 '
2190 '
2200 '
2210 '
2220 '
2230 '
2240 '
2250 '
2260 '
2270 '
2280 '
2290 '
2300 '
2310 '
2320 '
2330 '
2340 '
2350 '
2360 '
2370 '
2380 '
2390 '
2400 '
2410 '
2420 '
2430 '
2440 '
2450 '
2460 '
2470 '
2480 '
2490 '
2500 '
2510 '
2520 '
2530 '
2540 '
2550 '
2560 '
2570 '
2580 '
2590 '
2600 '
2610 '
2620 '
2630 '
2640 '
2650 '
2660 '
2670 '
2680 '
2690 '
2700 '
2710 '
2720 '
2730 '
2740 '
2750 '
2760 '
2770 '
2780 '
2790 '
2800 '
2810 '
2820 '
2830 '
2840 '
2850 '
2860 '
2870 '
2880 '
2890 '
2900 '
2910 '
2920 '
2930 '
2940 '
2950 '
2960 '
2970 '
2980 '
2990 '
3000 '
3010 '
3020 '
3030 '
3040 '
3050 '
3060 '
3070 '
3080 '
3090 '
3100 '
3110 '
3120 '
3130 '
3140 '
3150 '
3160 '
3170 '
3180 '
3190 '
3200 '
3210 '
3220 '
3230 '
3240 '
3250 '
3260 '
3270 '
3280 '
3290 '
3300 '
3310 '
3320 '
3330 '
3340 '
3350 '
3360 '
3370 '
3380 '
3390 '
3400 '
3410 '
3420 '
3430 '
3440 '
3450 '
3460 '
3470 '
3480 '
3490 '
3500 '
3510 '
3520 '
3530 '
3540 '
3550 '
3560 '
3570 '
3580 '
3590 '
3600 '
3610 '
3620 '
3630 '
3640 '
3650 '
3660 '
3670 '
3680 '
3690 '
3700 '
3710 '
3720 '
3730 '
3740 '
3750 '
3760 '
3770 '
3780 '
3790 '
3800 '
3810 '
3820 '
3830 '
3840 '
3850 '
3860 '
3870 '
3880 '
3890 '
3900 '
3910 '
3920 '
3930 '
3940 '
3950 '
3960 '
3970 '
3980 '
3990 '
4000 '
4010 '
4020 '
4030 '
4040 '
4050 '
4060 '
4070 '
4080 '
4090 '
4100 '
4110 '
4120 '
4130 '
4140 '
4150 '
4160 '
4170 '
4180 '
4190 '
4200 '
4210 '
4220 '
4230 '
4240 '
4250 '
4260 '
4270 '
4280 '
4290 '
4300 '
4310 '
4320 '
4330 '
4340 '
4350 '
4360 '
4370 '
4380 '
4390 '
4400 '
4410 '
4420 '
4430 '
4440 '
4450 '
4460 '
4470 '
4480 '
4490 '
4500 '
4510 '
4520 '
4530 '
4540 '
4550 '
4560 '
4570 '
4580 '
4590 '
4600 '
4610 '
4620 '
4630 '
4640 '
4650 '
4660 '
4670 '
4680 '
4690 '
4700 '
4710 '
4720 '
4730 '
4740 '
4750 '
4760 '
4770 '
4780 '
4790 '
4800 '
4810 '
4820 '
4830 '
4840 '
4850 '
4860 '
4870 '
4880 '
4890 '
4900 '
4910 '
4920 '
4930 '
4940 '
4950 '
4960 '
4970 '
4980 '
4990 '
5000 '
5010 '
5020 '
5030 '
5040 '
5050 '
5060 '
5070 '
5080 '
5090 '
5100 '
5110 '
5120 '
5130 '
5140 '
5150 '
5160 '
5170 '
5180 '
5190 '
5200 '
5210 '
5220 '
5230 '
5240 '
5250 '
5260 '
5270 '
5280 '
5290 '
5300 '
5310 '
5320 '
5330 '
5340 '
5350 '
5360 '
5370 '
5380 '
5390 '
5400 '
5410 '
5420 '
5430 '
5440 '
5450 '
5460 '
5470 '
5480 '
5490 '
5500 '
5510 '
5520 '
5530 '
5540 '
5550 '
5560 '
5570 '
5580 '
5590 '
5600 '
5610 '
5620 '
5630 '
5640 '
5650 '
5660 '
5670 '
5680 '
5690 '
5700 '
5710 '
5720 '
5730 '
5740 '
5750 '
5760 '
5770 '
5780 '
5790 '
5800 '
5810 '
5820 '
5830 '
5840 '
5850 '
5860 '
5870 '
5880 '
5890 '
5900 '
5910 '
5920 '
5930 '
5940 '
5950 '
5960 '
5970 '
5980 '
5990 '
6000 '
6010 '
6020 '
6030 '
6040 '
6050 '
6060 '
6070 '
6080 '
6090 '
6100 '
6110 '
6120 '
6130 '
6140 '
6150 '
6160 '
6170 '
6180 '
6190 '
6200 '
6210 '
6220 '
6230 '
6240 '
6250 '
6260 '
6270 '
6280 '
6290 '
6300 '
6310 '
6320 '
6330 '
6340 '
6350 '
6360 '
6370 '
6380 '
6390 '
6400 '
6410 '
6420 '
6430 '
6440 '
6450 '
6460 '
6470 '
6480 '
6490 '
6500 '
6510 '
6520 '
6530 '
6540 '
6550 '
6560 '
6570 '
6580 '
6590 '
6600 '
6610 '
6620 '
6630 '
6640 '
6650 '
6660 '
6670 '
6680 '
6690 '
6700 '
6710 '
6720 '
6730 '
6740 '
6750 '
6760 '
6770 '
6780 '
6790 '
6800 '
6810 '
6820 '
6830 '
6840 '
6850 '
6860 '
6870 '
6880 '
6890 '
6900 '
6910 '
6920 '
6930 '
6940 '
6950 '
6960 '
6970 '
6980 '
6990 '
7000 '
7010 '
7020 '
7030 '
7040 '
7050 '
7060 '
7070 '
7080 '
7090 '
7100 '
7110 '
7120 '
7130 '
7140 '
7150 '
7160 '
7170 '
7180 '
7190 '
7200 '
7210 '
7220 '
7230 '
7240 '
7250 '
7260 '
7270 '
7280 '
7290 '
7300 '
7310 '
7320 '
7330 '
7340 '
7350 '
7360 '
7370 '
7380 '
7390 '
7400 '
7410 '
7420 '
7430 '
7440 '
7450 '
7460 '
7470 '
7480 '
7490 '
7500 '
7510 '
7520 '
7530 '
7540 '
7550 '
7560 '
7570 '
7580 '
7590 '
7600 '
7610 '
7620 '
7630 '
7640 '
7650 '
7660 '
7670 '
7680 '
7690 '
7700 '
7710 '
7720 '
7730 '
7740 '
7750 '
7760 '
7770 '
7780 '
7790 '
7800 '
7810 '
7820 '
7830 '
7840 '
7850 '
7860 '
7870 '
7880 '
7890 '
7900 '
7910 '
7920 '
7930 '
7940 '
7950 '
7960 '
7970 '
7980 '
7990 '
8000 '
8010 '
8020 '
8030 '
8040 '
8050 '
8060 '
8070 '
8080 '
8090 '
8100 '
8110 '
8120 '
8130 '
8140 '
8150 '
8160 '
8170 '
8180 '
8190 '
8200 '
8210 '
8220 '
8230 '
8240 '
8250 '
8260 '
8270 '
8280 '
8290 '
8300 '
8310 '
8320 '
8330 '
8340 '
8350 '
8360 '
8370 '
8380 '
8390 '
8400 '
8410 '
8420 '
8430 '
8440 '
8450 '
8460 '
8470 '
8480 '
8490 '
8500 '
8510 '
8520 '
8530 '
8540 '
8550 '
8560 '
8570 '
8580 '
8590 '
8600 '
8610 '
8620 '
8630 '
8640 '
8650 '
8660 '
8670 '
8680 '
8690 '
8700 '
8710 '
8720 '
8730 '
8740 '
8750 '
8760 '
8770 '
8780 '
8790 '
8800 '
8810 '
8820 '
8830 '
8840 '
8850 '
8860 '
8870 '
8880 '
8890 '
8900 '
8910 '
8920 '
8930 '
8940 '
8950 '
8960 '
8970 '
8980 '
8990 '
9000 '
9010 '
9020 '
9030 '
9040 '
9050 '
9060 '
9070 '
9080 '
9090 '
9100 '
9110 '
9120 '
9130 '
9140 '
9150 '
9160 '
9170 '
9180 '
9190 '
9200 '
9210 '
9220 '
9230 '
9240 '
9250 '
9260 '
9270 '
9280 '
9290 '
9300 '
9310 '
9320 '
9330 '
9340 '
9350 '
9360 '
9370 '
9380 '
9390 '
9400 '
9410 '
9420 '
9430 '
9440 '
9450 '
9460 '
9470 '
9480 '
9490 '
9500 '
9510 '
9520 '
9530 '
9540 '
9550 '
9560 '
9570 '
9580 '
9590 '
9600 '
9610 '
9620 '
9630 '
9640 '
9650 '
9660 '
9670 '
9680 '
9690 '
9700 '
9710 '
9720 '
9730 '
9740 '
9750 '
9760 '
9770 '
9780 '
9790 '
9800 '
9810 '
9820 '
9830 '
9840 '
9850 '
9860 '
9870 '
9880 '
9890 '
9900 '
9910 '
9920 '
9930 '
9940 '
9950 '
9960 '
9970 '
9980 '
9990 '
10000 '

```

★指令 1 ……つぎの略号文を解説せよ。「カニンチクラノラスニモチミチ」[JIS]。(群馬県新田郡・H₂O₁₇才)……

【編：さあ、みなさんの優秀な頭脳で考えてみてください。影：わからんから略号じゃないのか？】

★お逆言葉：ドルアーガがあると。(滋賀県彦根市・菱田和秀15才)……【影：うーん、逆言葉か……。編：よく考えますね。えらいと思います。影：うーむ、さかさかのさかさ。なるほど、さかさもさかさなんだねえ！】

```

1940 CIRCLE(KX,KY),30,7,,25,,,F: RETURN
1950 #H
1960 CIRCLE(520,120),20,1,,2,,8,,7 : CIRCLE(560,120),40,1,,5,,5,,0
1970 CIRCLE(520,120),20,5,,2,,8,,7 : CIRCLE(600,120),20,1,,2,,8,,7
1980 CIRCLE(560,120),40,5,,5,,5,,0
1990 CIRCLE(600,120),20,5,,2,,8,,7: RETURN
2000 #X<LEFT
2010 CIRCLE(50,150),20,1,,2,,8,,7: CIRCLE(50,150),20,5,,2,,8,,7: RETURN
2020 #Y<J
2030 CIRCLE(186,140),18,1,,9,,35,,63: CIRCLE(175,122),16,1,1,,15,,35
2040 CIRCLE(166,140),18,1,,9,,85,,12: CIRCLE(176,175),16,1,3,,65,,84
2050 CIRCLE(175,199),16,1,3,,65,,84: CIRCLE(175,173),16,1,1,,65,,84
2060 CONNECT(174,137)->(172,142)->(177,142)->(178,138),1
2070 CONNECT(183,137)->(188,138)->(186,146)->(181,151)->(180,143),1
2080 PSET(178,134,2):PRINT(177,134),0,1,2:PRINT(177,154),0,1:PRINT(177,144),0,1
2090 RETURN
2100 #>#
2110 IF RND<.5 THEN KE0=KE0+1,SELSE KE0=KE0#.7
2120 IF KE0>10000 THEN KE0=10000ELSEIF KE0<500 THEN KE0=500
2130 RETURN
2140 #PRINT
2150 IC(0)=IC#100:IC=IC MOD100:IC(1)=IC #10:IC(2)=IC MOD10:FOR I=IY1 TO IY2
2160 K=L MOD3:L=L+1:FOR J=JY1 TO JY2:PSET(J,I,IC#K MOD3):K=K+1:HEXTJ,I: RETURN
2170 #>#
2180 IF TEN<0 THEN COLOR1:PRINT(30,100),&H3A23,&H467C,&H244F,&H2121,&H2462,&H24
26,&H2121,&H2464,&H2461,&H245E,&H2437,&H2467,&H2426,&H2123:END
2190 LOCATE0,0:COLORHT:PRINTTEN:RETURN

```

評…ぐひぐひぐひゃらほ/(影)



by 前田邦雄

評…編集部の仕事みたいだ(編)



by シャドー

```

1290 GOSUB1050
1300 CONNECT(241,199)->(298,0)->(247,199),2,PSET:PRINT(245,199),2
1310 PUT(K(290,100)->(310,130),UKI,PSET:LINE(298,125)->(302,127),PSET,0,BF
1320 LINE(300,0)->(300,170),PSET,0
1330 ONKE=1 GO TO 1340,1350,1360,1370,1380,1410
1340 E=0:PUT(K(295,170)->(307,188),HARI,PSET:RETURN
1350 PUT(K(296,170)->(316,188),ESA,PSET:RETURN
1360 PUT(K(292,160)->(312,192),FISH,PSET:RETURN
1370 PUT(K(270,159)->(330,199),FISH2,PSET:RETURN
1380 PUT(K(270,193)->(310,199),FISH,PSET
1390 CONNECT(241,199)->(298,0)->(247,199),2,PSET
1400 CONNECT(242,199)->(298,0)->(246,199),2,PSET:PRINT(244,199),2:RETURN
1410 PUT(K(280,170)->(315,195),NRG,PSET:RETURN
1420 #>#1:#F
1430 MR=1:CIRCLE(310,175),50,1,1,,8,,7:CIRCLE(310,175),70,1,1,,8,,7
1440 CIRCLE(310,175),50,5,1,,8,,7:CIRCLE(310,175),70,5,1,,8,,7
1450 MR=0:RETURN
1460 #>#F
1470 MR=1:CIRCLE(310,175),50,1,1,,8,,7 : CIRCLE(310,175),50,5,1,,8,,7
1480 MR=0:RETURN
1490 #KEY=>#
1500 LINE(0,163)->(54,180),PSET,6,BF:COLOR0:PRINT(0,164),&H2432,&H246B
1510 LINE(0,193)->(54,199),PSET,6,BF:PRINT(0,190),&H2452,&H243F,&H2121
1520 COLOR7:RETURN
1530 #KEY 1
1540 IF MR=0 THEN RETURNELSE KEY (1)<OFF:KEY (6)<OFF:INTERVAL OFF:MR=0
1550 CIRCLE(310,175),50,5,1,,8,,7
1560 CIRCLE(310,175),70,5,1,,8,,7:CIRCLE(310,175),100,5,1,,8,,7
1570 GOSUB1710
1580 KE=INT(RND*15):ONKE+1 GO TO 1590,1590,1590,1590,1540,1510,1510,1510,15
10,1620,1620,1620,1630,1630,1590
1590 KE=0:GO TO 1650:#I#>#
1600 KE=1:GO TO 1650:#J#>#
1610 KE=2:GO TO 1650:#Y#>#
1620 KE=3:GO TO 1650:#M#>#
1630 KE=4:GO TO 1650:#E#>#
1640 KE=5:GO TO 1650:#J#>#
1650 #KEY 6
1660 LINE(0,163)->(54,199),PSET,5,BF:MIS=0
1670 KEY (1)<OFF:INTERVAL OFF:RETURN1010
1680 #>#
1690 CIRCLE(100,25),E,4*3#DR,.2,R=DR:IFR=>90 OR R<0 THEN DR=DR*-1
1700 RETURN
1710 #I>#
1720 PRINT(100,199),5
1730 LINE(300,160)->(320,175),PSET,5,BF:CIRCLE(250,65),50,5,2,0,,15
1740 LINE(250,85)->(270,105),PSET,5,BF : CIRCLE(300,199),200,2,75,,5,,75
1750 CIRCLE(317,199),203,2,75,,5,,75 : PRINT(109,199),2
1760 K= RND*5+1:IF KE=4 THEN K=7
1770 FOR J=0 TO K:Y=400+J*20:Y=150-J*4 : LINE(320,47)->(Y,Y),PSET,0
1780 CIRCLE(Y,Y),50,1,1,,8,,7:CIRCLE(Y,Y),70,1,1,,8,,7
1790 CIRCLE(Y,Y),100,1,1,,8,,7:CIRCLE(Y,Y),50,5,1,,8,,7
1800 CIRCLE(Y,Y),70,5,1,,8,,7:CIRCLE(Y,Y),100,5,1,,8,,7
1810 LINE(320,47)->(Y,Y),PSET,5,BF:LINE(320,47)->(350,59),PSET,1,BF
1820 NEXT J:LINE(215,45)->(340,59),PSET,1,BF:PRINT(109,199),0,2,1
1830 PRINT(109,199),5,1,3
1840 LINE(330,60)->(Y,Y),PSET,5 : LINE(329,60)->(Y,Y),PSET,5
1850 RETURN
1860 #H
1870 CONNECT(250,199)->(330,199)->(330,62)->(285,62)->(250,199),0,PSET
1880 PRINT(256,196),1,0:LINE(200,60)->(430,60),PSET,5 : PRINT(256,198),5
1890 KE=0:GOSUB1280:RETURN
1900 #>#2
1910 CIRCLE(KX,KY),30,1,,25 : CIRCLE(KX,KY),29,1,,25
1920 KX=KX+OKX:KY=KY+OKY:IFKX=639 OR KY=530 THEN DKX=DKX+1
1930 IFKY=0 OR KY=36 THEN DKY=DKY+1

```


がんばれ けしゴムくん

佐々木 基貴



ストーリー

ある日、えんぴつくんが、マーくんのノートにらくがきをしていました。それを見ていた、正義感の強いけしゴムくんは、えんぴつくんの書いたらく書きを消していきます。しかし、けしゴムくんは、だんだん減っていきます。かわいそうだけど、それがけしゴムの運命なのです。

あなたは、けしゴムくんになって、えんぴつくんのらくがきを消してください。そして、ナイフくんは、あなたの味方です。

CHECKER FLAG

Dr.D: たしかFP-1100は、PRINT文で表示される文字はすべてグラフィック画面に表示されるはずだから、130～420行は、PRINT文を使うより、LINE文を使うほうがいいな。それから580～640行は、スピード・ダウンの原因になるから、B\$に定義するキャラクタを、ほかの配列変数から読み込むようにしたほうがいいな。

遊びかた

左上の青いけしゴムくんを、**[8][2][4][6]**で動かして、えんぴつくんのらく書きを消してください。そして、右側のふでばこの中に入っているけしゴムの中の数が0になると、1面クリアです。

えんぴつくんにつかまると、さされて死んでしまいます。えんぴつくんは、2本追いかけてきます。しかし、歩くのが遅いのです。

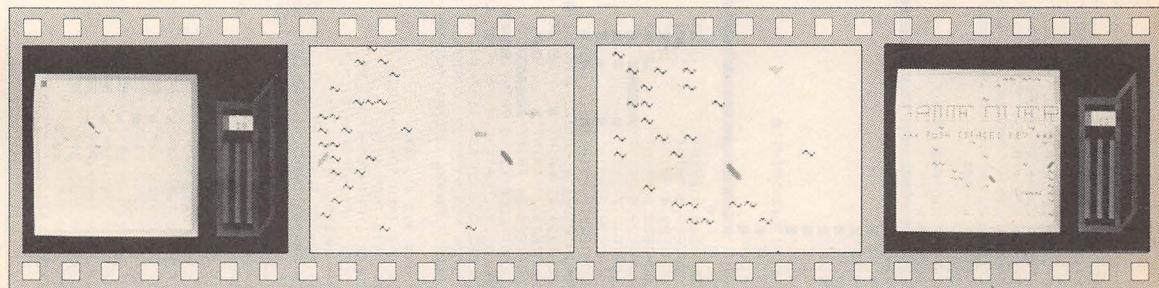
そしてナイフくんをとると、なぜかけしゴムくんがナイフくんになり、えんぴつくに反撃できます。そして、ナイフくんとえんぴつくんがぶつかると、えんぴつくんのしんを折ることができます。

けしゴムくんにもどる前に、2本のえんぴつくんをやっつけてください。1本しかやっつけられないと、やっつけたほうのえんぴつくんももどってしまいます。

あなたは、けしゴムくんがすり減る前に、えんぴつくんのらく書きを、早く消してください。



FP
1000
/
1100



《写真1》左上からゲーム
がはじまります

《写真2》動くとしだいに
すり減っていきます

《写真3》ナイフくんをつ
かまえて反撃せよ!

《写真4》らくがきを全部
消すのは大変です!

★影さんがチェッカーズ・カットしてるってほんと?(岡山市・バレー太田16才)……【影:こんな頭かな?編:チェックじゃないんですよ。ほら、歌手のチェッカーズ!影:ああ、あの髪型ね。編:…知ってんの?影:いや。】

[illegible]

```

600 IF P=126 THEN BEEPON:BEEPPOFF:E=E-1:LOCATE31,9:PRINT#
630 IF E=0 THEN E=25:GOTO 110
700 IF P=234 THEN 1020
710 , *** I'E=??? ***
720 IF Q=1 THEN 910
730 A=INT(RND(1)*2).D=D+1
740 COLOR0:IF A=0 THEN D$="" ELSE D$=" "
750 PRINTCSR(X,AY,D$)
760 IF D=4 THEN B=INT(RND(1)*3)-1:D=D=0
770 AX=AX+B:AY=AY+C
780 IF AX>24 THEN AX=24
790 IF AX<1 THEN AX=1
800 IF AY>23 THEN AY=23
810 IF AY<3 THEN AY=3
820 COLOR4,7:PRINTCSR(X,AY)"="
830 IF (AX-X)*RAY=Y THEN IF O<>0 THEN 1270 ELSE 1020
835 IF O<>0 THEN 910
940 , *** I'Z=??? ***
950 PRINTCSR(G,H)"":I=I+1
960 IF I<5 THEN G=INT(RND(1)*24)+1:H=INT(RND(1)*21)+3:I=0
970 COLOR 6:PRINTCSR(G,H)"+"
980 IF (X-G)*(Y-H) THEN 1100
990 IF Q=0 THEN NEXT N
990 , *** I'E=??? 2 ***
910 IF R=1 THEN 1100
920 A=INT(RND(1)*2)
930 COLOR0:IF A=0 THEN D$="" ELSE D$=" "
940 PRINTCSR(X,AY,D$)
950 J=BX-X:K=BY-Y
960 BV=BX+J:BV=J+J
970 BV=BY+K+K-(K<0)
980 COLOR 4:PRINTCSR(X,BV)"#"
990 IF (BX-X)*(BY=Y) THEN IF O<>0 THEN 1280 ELSE 1020
1000 GOTO 440
1010 , *** I'E=??? 2 ***
1020 COLOR 0:PRINTCSR(X,Y)"*":FOR I=1050:BEEP:NEXT:PRINTCSR(X,Y)" "
1030 COLOR 1:LOCATE 0,7:PRINT#
1040 COLOR 2:LOCATE 0,7:PRINT#
1050 COLOR 3:LOCATE 0,9:PRINT#
1060 COLOR 4:LOCATE 1,1:PRINT"*** PUSH [SPACE] KEY ***"
1070 A$=INKEY$
1080 IF A$=" " THEN 100 ELSE 1070
1090 , *** I'E=??? 2 ***
1100 IF D=0 THEN FOR I=1070:COLOR ,,,I:BEEP:FOR J=10150:NEXTJ:I:COLOR ,,,0:E$="":

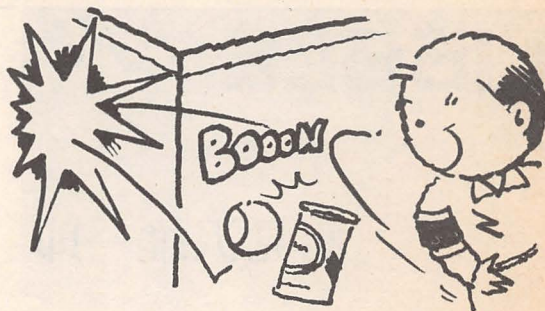
```


BALL GAME

渡部 聡

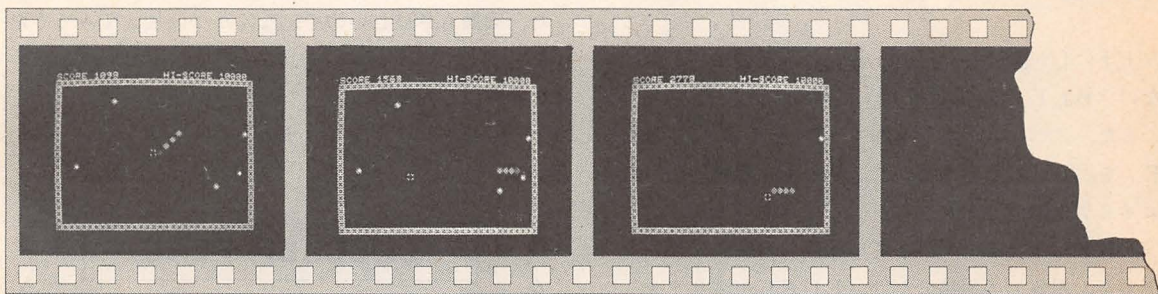
遊びかた

ラケット"〈"をIJKMのキーで移動して、ボールをうまくあやつって、"●"にぶつけて消してください。スコアが少ないほど、よいのです。



プログラムについて

130~170行がメイン・ループで、画面の判定はPEEKを利用した配列に、行き先きの行番を入れているので、IF文などを使わないようになっています。みなさんも、この方法を利用してみてはどうでしょうか？



《写真1》中央のラケットで、ボールをはね返す

《写真2》うまくコントロールして●にぶつける

《写真3》あと1個です。ガンバレ！

BALL GAME のプログラム・リスト

```
10 REM BALL
20 CLS:OPTIONMODE1:H=1000:DIMV(5),Z(5),X(5),Y(14),W(67)
30 FORA=1T05:READV(A):READZ(A):READX(A):NEXT
40 FORA=1T014:READY(A):NEXT:FORA=1T08:READA0:READA1:W(A0)=A1:NEXT
45 FORA=#C000T0#C027:READA#A#=#"+A#:POKEA,VAL(A#):NEXT
50 CLS:S=0:Y=1:Z=#C28F:X=#C290:J=7:PRINT"SCORE ";S:LOCATE0,17
60 PRINT"HI-SCORE ";H:FORA=#C141T0#C30E:POKEA,#80:NEXT
70 FORA=#C120T0#C13F:POKEA,#84:POKEA+#2C0,#84:NEXT
80 FORA=#C140T0#C30STEP#20:POKEA,#84:POKEA+#1F,#84:NEXT
90 POKE1,#70:POKE2,#83:POKEA,#81:FORA=1T0J
100 A0=RND(#2BE)+#C141:IFPEEK(A0)<#80THEN100
110 POKEA0,#82:NEXT
120 REM OOP
130 PICKK:IF(K<#4D)+(K<#49)THEN160
140 K=K-#48:V=W(K):P=PEEK(Z+V):GOTOZ(P-#7F)
150 POKEZ,#80:Z=Z+V:POKEZ,#83
160 P=PEEK(X+Y):GOTOX(P-#7F)
170 POKEA,#80:X=X+Y:POKEA,#81:S=S+1:LOCATE0,6:PRINTS:GOTO130
180 BEEP1:Y=Y(RND(3)+W(Y+34)):BEEP0:GOTO160
190 J=J-1:IFJ=0POKEA,0:POKEA+Y,#81:GOTO210
200 GOTO170
205 BEEP1:Y=-Y:BEEP0:GOTO130
210 FORA=0T0#FF:POKE1,A:BEEP1:NEXT:BEEP0:CLS:PRINT"GAME OVER":IFH>SH=S
220 PRINT"YOUR SCORE ";S:PRINT"HI-SCORE ";H:PRINT"PUSH [S] KEY"
230 PICKK:IFK=#53THEN50
240 GOTO230
250 REM DATA
260 DATA-32,150,170,-1,180,170,1,160,190,1,150,180,32,160,205
270 DATA-33,-32,-31,1,33,32,31,-1,-33,-32,-31,1,33,32
280 DATA1,4,2,5,3,6,33,3,35,7,65,10,66,9,67,8
290 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,38,7C,FE,FE,FE,7C,38,0
300 DATA10,44,38,8A,38,44,10,0,44,82,0,0,0,82,44,0
310 DATAFE,92,82,D6,82,92,FE,0
320 REM CATOSHI, W
330 REM 1984.1/20
```

CHECKER FLAG

Dr.D: サブ・ルーチンの処理が、くふうされていておもしろいな。JR-100は、GOTO文のとび先に変数を指定できるからな。

編: つまり、移植も大変だということですね。

Dr.D: いや、PEEKするとび先の行番号の代わりに、1~10位の数をPOKEしておき、その数をPEEKしてON GOTO文を使えば、問題は無いはずだ。



LIBBLE

高見沢雄一郎

村に異常発生したエイリアンを、伝説の魔法の道具「LIBとBLE」を使ってやっつけて、村を救ってください。

内容

上下にしか動けない「LIB」と、左右にしか動けない「BLE」を、[A][Z][.]で動かしてください。

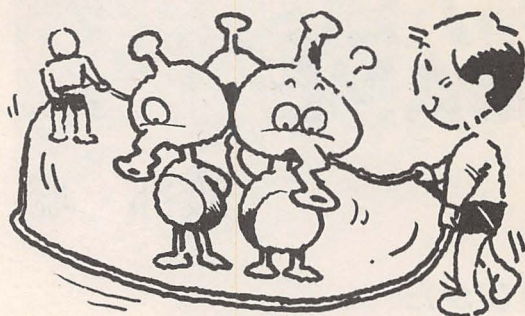
また、スペース・キーを押すと、「LIB」と「BLE」を頂点とした四角形ができて、その四角内にいたエイリアンは、どっかへワープしてしまいます。

FUELはだんだん減っていき、スペース・キーを押すと、四角形の面積分だけ、FUELが減ります。FUELが0になったり、「LIB」または「BLE」がエイリアンにつかまるとミスとなり、ミス3回でゲーム・オーバーです。

ちなみに、エイリアンを10匹やっつけると、面クリアです。そしてエイリアンをやっつけると、FUELが少し増えます。

プログラムについて

今回は、タイトルに重点をおきました。自分でも、タイトルは、まあまあきれいだなと思っています。



改造について

メモリは、4.6Kぐらい使いましたので、残りの11K以内で、ミュージックをつけるなりしてください。また、画面もさびしいので、なんかつけ加えてみてください。

○参考にしたもの

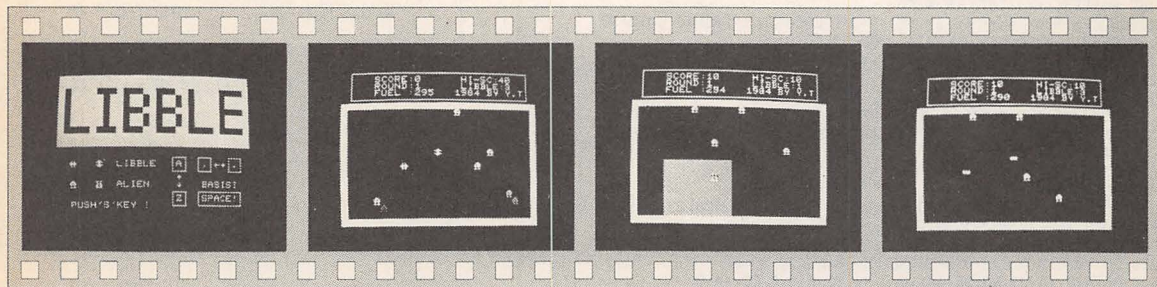
「リブル・ラブル」(ナムコ)

CHECKER FLAG

Dr.D: FUELの処理に、面積が関係しているようだ。JR-100は整数BASICだから問題はないが、グラフィックを使って他機種へ移植した場合は、問題がでると思う。

そのときは、DEFSNG文を使うとか、FUEL0の判定をくふうするとかしなければならないな。

それから全機種とも、DATA文はリストの最後へおいたほうがいいぞ。



《写真1》LIBとBLEの楽しいゲームです

《写真2》中央にいるのがあなたです

《写真3》スペース・キーでALIENをつかまえる!!

《写真4》ALIENにつかまると消滅です


```

10 OPTIONMODE1:DIMK(5),Y(5),V(5),AK(5)
11 FORI=1TOS:R1=RNK(2):R2=RNK(2):IFR1=1THENV(1)=-1:WK(1)=-1
12 IFR1=0THENV(1)=1:WK(1)=1
13 NEXTI
15 REM ***** CHR DATA
20 FOR I=#C018TOS#C037:READR#
30 R#=#"+R#":R#=#VAL(R#)
40 POKEI,R#NEXTI
50 DATA 38,7C,D6,D6,FE,44,44,EE
60 DATA EE,44,44,7C,D6,D6,FE
70 DATA 24,24,66,FF,66,24,24
80 DATA 18,3C,FF,18,18,FF,3C,18
90 FOR I=#C001TOS#C017:POKEI,I
95 REM ***** TITLE
100 NEXT I:FOR I=#C088TOS#C0BF
110 POKEI,I:255:NEXT I:CLS
120 FOR I=2T012:FOR J=1T030
130 LOCATEI,J:PRINT" "
140 NEXT J:NEXT I:RESTORE190
145 LOCATE0,0:PRINT"PLEASE WAIT."
150 FOR I=1T07
160 READ R:IF R=99 THEN NEXTI:GOTO30S
170 LOCATEI+3,R:PRINTFLD(1):I)
180 GOTO160
190 DATA02,07,08,09,11,12,13,16
200 DATA17,18,21,26,27,28,29,99
210 DATA02,08,11,14,16,19,21,26
220 DATA99,02,08,11,14,16,19,21
230 DATA26,99,02,08,11,12,13,16
240 DATA16,17,18,21,26,27,28,29
250 DATA99,02,08,11,14,16,19,21
260 DATA26,99,02,08,11,14,16,19
270 DATA21,26,99,02,08,04,05,07
280 DATA08,09,11,12,13,16,17,18
290 DATA21,22,23,24,26,27,28,29
300 DATA99
305 LOCATE0,0:PRINTSPC(12)
310 FORI=1T013:READ X,Y,Z,R#
320 LOCATEY,X:PRINTFLD(Z):R#
330 BEEP1:BEEP0:NEXTI
340 DATA03,15,01,"%!!!"
350 DATA03,18,01,"%!!!"
360 DATA10,15,00,"LIBBLE"
370 DATA10,18,00,"ALIEN"
380 DATA03,21,00,"PUSH'S'KEY!"
390 DATA18,14,00," "
400 DATA18,15,00,"[A] [1+][1]"
410 DATA18,16,00,"[ ] [ ] [ ] [ ]"
420 DATA18,17,00,"[ ] [ ] [ ] [ ]"
430 DATA18,18,00,"[ ] [ ] [ ] [ ]"
440 DATA18,19,00,"[ ] [ ] [ ] [ ]"
450 DATA18,20,00,"[ ] [ ] [ ] [ ]"
460 DATA18,21,00,"[ ] [ ] [ ] [ ]"
470 FORI=#C088TOS#C0BF:POKEI,I
480 BEEP
490 NEXTI
500 PICKK:IFK<>83THEN500
510 FORI=#C0BF0TOS#C088STEP-1
520 POKEI,255:BEEP1:BEEP1:BEEP1
530 BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXTI
540 FORI=1T028STEP2
550 FORJ=200T0100STEP-1
560 POKEI,J:BEEP1:NEXTJ:NEXTI
570 POKEI,888:BEEP0
575 REM ***** SHOKI SETTEI
580 S=0:R=1:M=3:K1=0
585 REM ***** MAIN
590 CLS:F=300:POKEI,888:BEEP0
600 FORI=1T030:LOCATE5,I:PRINT" "
610 FORI=5T022:LOCATE1,I:PRINT" "
620 FORI=3T028:LOCATE0,I:PRINT" "
630 FORI=1T04:LOCATE1,2:PRINT" "
640 LOCATE0,2:PRINT" "
650 LOCATE4,2:PRINT" "
660 LOCATE1,6:PRINT"SCORE:";TAB(19);"HI-SC:";H
670 LOCATE2,6:PRINT"ROUND:";TAB(19);"LIBBLE:";M
680 LOCATE3,6:PRINT"FUEL:";TAB(18);"1994 BY Y.T"
690 X1=15:Y1=12:X2=18:Y2=14

```

```

700 FORI=1T05
710 X(I)=RNK(20)+5:Y(I)=RNK(15)+8:IFPEEK(X(I)+Y(I)*32+#C100)<>64THEN710
715 O1=ABS(X1-X(I)):O2=ABS(X2-X(I)):IF(O1<5)<(O2<5)THEN710
720 LOCATEY(I),X(I):PRINTFLD(1);"##":POKEI,888:BEEP:BEEP
730 NEXTI
735 REM ***** KEY
740 PICKK
750 IFK=44*(X2<2)THENLOCATEY2,X2:PRINT" "
760 IFK=46*(X2<29)THENLOCATEY2,X2:PRINT" "
770 IFK=65*(Y1<6)THENLOCATEY1,X1:PRINT" "
780 IFK=50*(Y1<21)THENLOCATEY1,X1:PRINT" "
785 IFPEEK(#C100+X1+Y1*32)=131THEN2000
786 IFPEEK(#C100+X2+Y2*32)=131THEN2000
790 LOCATEY1,X1:PRINTFLD(1);"##":LOCATEY2,X2:PRINTFLD(1);"##"
795 REM ***** ALIEN MOVE
800 FORI=0TOS:O=RNK(5)+1
810 LOCATEY(O),X(O):PRINT" "
820 X(O)=X(O)+W(O)
830 Y(O)=Y(O)+W(O)
840 P=PEEK(#C100+X(O)+Y(O)*32)
850 IFP=70THENW(O)=W(O):W(O)=W(O)+W(O):Y(O)=Y(O)+W(O)
870 IFK=133+(P=134)THEN2000
880 LOCATEY(O),X(O):PRINTFLD(1);"##":NEXTI
882 F=F-R:LOCATE3,12:PRINTF;" "
884 IFK=32THEN1000
890 BEEP1:BEEP0:GOTO740
995 REM ***** BASISI
1000 X=ABS(X1-X2):Y=ABS(Y1-Y2)
1010 IFY1<Y2THENV=Y2:W=Y1
1020 IFY1=Y2THENV=Y1:W=Y1
1025 IFY1>Y2THENV=Y1:W=Y1
1030 B#=""
1040 B#=""
1050 IFX1<X2THENV=X2
1060 IFX1=X2THENV=X1:B#=""
1070 FORI=VTOW
1080 LOCATEI,V1:PRINTB#
1090 BEEP:NEXTI
1100 FORI=1TOS:P1=PEEK(#C100+X(I)+Y(I)*32)
1110 TP1=76THENLOCATEY(I),X(I):PRINTFLD(1);"##":S=S+10:GOSUB5000
1120 NEXTI
1130 FORI=1T050:BEEP1:BEEP0:NEXTI
1140 B#=""
1150 NEXTI
1160 FORI=VTOW
1170 LOCATEI,V1:PRINTB#
1180 NEXTI
1190 LOCATEF,12:PRINTS
1200 FORI=1T05
1210 LOCATEY(I),X(I):PRINTFLD(1);"##":NEXTI
1220 Z1=X*Y:F=F-Z1
1230 LOCATE3,12:PRINTF;" "
1240 IFK<1THEN2000
1250 GOTO740
1995 REM ***** YARRARETAI
2000 S#=""
2010 FORI=1T0LEN(S#)
2020 LOCATEY1,X1:PRINTMID$(S#,I,1):BEEP
2025 LOCATEY2,X2:PRINTMID$(S#,I,1):BEEP:NEXTI
2030 M=M-1:IFM<0THEN 590
2035 REM ***** GAME OVER
2040 B#=""
2050 FORI=5T0LEN(B#)
2060 LOCATE10,I:PRINTMID$(B#,I,1):BEEP:NEXTI
2070 LOCATE12,9:PRINT"PUSH 'S' KEY!"
2080 PICKK:IFK<>83THEN2000
2090 IFK=83THENH=S
2100 GOTO580
4995 REM ***** ALIEN SUB
5000 BEEP:BEEP:BEEP:K1=K1+1
5010 X(I)=RNK(20)+5:Y(I)=RNK(15)+8:IFPEEK(X(I)+Y(I)*32+#C100)<>64THEN5010
5015 IFK1>9THEN6000
5020 F=F+20:LOCATE3,12:PRINTF:RET
6000 LOCATE10,8:PRINTR;" ROUND CLEAR "
6010 FORI=200T058STEP-1:POKEI,I:BEEP1:NEXTI:BEEP0:POKEI,888
6020 K1=0:GOTO590

```

評…かっこいいぜ、MZ-1500ノ (編)



by GALVION

評…影さんはスサナダ黒スだねノ (編)



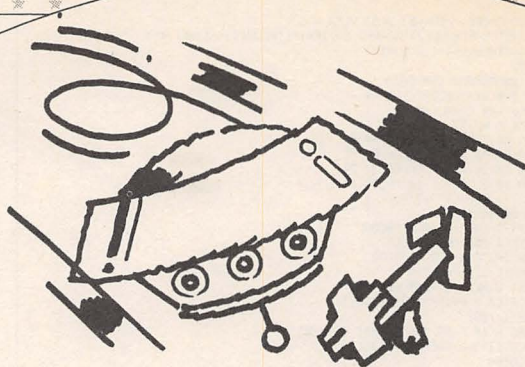
by MC-A

★PC-1350で、シフト・キーを押してカーソル・キーを押すと、その行や計算式の左右の端まで、カーソルが いっぴに移動します。(愛知県豊田市・山上幸治17才)……【影：では、私もーテレポートノ編：また逃げた!!】

移植版

テラズ

SEIZI



移植版 テラズのプログラム・リスト

はじめに

ベーマガ84年4月号の、BM-Jr用「テラズ」を移植してみました。

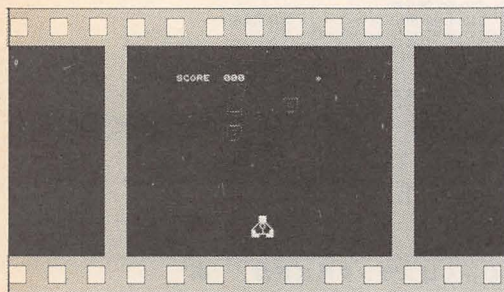
丰一操作

◀▶で左右に移動し、スペース・キーで敵を撃ちます。もちろん敵も攻撃してきますから、うまくよけてください。

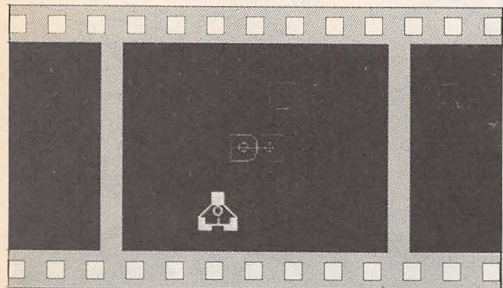
敵を1機やっつけると、700点が入ります。私のハイ・スコアは、115,500点でした。

参考

ベーマガ84年4月号「テラズ」



《写真1》敵のすばやい動きについていけるか？



《写真2》あっ、危い!!

```

2 REM MACHINE
2 FOR I=0 TO 20 TO $7800: READ A$: POKE I,VHL:"$"+A$:NEXT
3 DATA ce,cl,00,86,20,a7,00,88,8c,c4,00,26,f8,39
10 REM 000 # 5 7" 000
15 POKE 0,0;LOCATE 7,0,0
20 RANDOMIZE:DIM T$(5),C$(2),B$(4):S1=2:S=0
30 S$="" : " +CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" /\\" +CHR$(31)+CHR$(29)
31 S$=S$+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
40 T$(1)= " " +CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" | O | " +CHR$(31)+CHR$(29)
41 T$(1)=T$(1)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
50 T$(2)= " " +CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" | O | " +CHR$(31)+CHR$(29)
51 T$(2)=T$(2)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
60 T$(3)= " "
70 T$(4)= " " +CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" | O | " +CHR$(31)+CHR$(29)
71 T$(4)=T$(4)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
80 T$(5)= " " +CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" | O | " +CHR$(31)+CHR$(29)
81 T$(5)=T$(5)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
90 C$(1)= " " +CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" " +CHR$(31)+CHR$(29)
100 C$(2)= " " +CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
110 B$(1)= " " +CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" | " +CHR$(31)+CHR$(29)
111 B$(1)=B$(1)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
120 B$(2)= " " +CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" " +CHR$(31)+CHR$(29)
121 B$(2)=B$(2)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
130 B$(3)= " " +CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" | " +CHR$(31)+CHR$(29)
131 B$(3)=B$(3)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
140 B$(4)= " " +CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+" | " +CHR$(31)+CHR$(29)
141 B$(4)=B$(4)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
150 CLS:COLOR 6:LOCATE 10,7:PRINT " T E R R A Z U ":LOCATE 6,22:COLOR 1
151 PRINT "PRELUDE FROM VEXIOUS":PICK P
160 P=USR($E88C)
170 Q=1:Z=0:A=15:Y=1:X=INT(RND(0)*9)+1:V=0:W=0
180 US=USR($7000)
181 COLOR 5:LOCATE 4,0:PRINT "SCORE ":STR$(S):"00"
190 COLOR 2:LOCATE 24,0:FOR I=1 TO S1:PRINT " ":NEXT I
200 IF S1=0 THEN LOCATE 24,0:PRINT " "
210 COLOR 4:FOR I=0 TO 60:LOCATE 7,10:PRINT STR$(S):"ZOLVALOU LEFT":NEXT I
220 LOCATE 7,10:PRINT " " :BEEP
230 PICK D:COLOR 3
240 IF D=0 THEN 260
250 IF D=32 THEN SOUND 300,2:GOTO 470
260 IF D=20*$(A2) THEN Z=1:LOCATE A,21:PRINT C$(1):GOTO 290
270 IF D=29*$(A9) THEN Z=1:LOCATE A+2,21:PRINT C$(1):GOTO 290
280 A=A+Z:LOCATE A,20:PRINT S$:Z=0:GOTO 290
290 ON 0 GOTO 300,360,380,410
300 LOCATE X,Y:PRINT C$(2):Y=Y+2:IF Y>13 THEN 320
310 LOCATE X,Y:PRINT T$(1):GOTO 230
320 LOCATE X,Y:PRINT " " :X=X+1:LOCATE X,Y:PRINT T$(2):Q=2
330 IF X=A-1 THEN P=1:V=X+2:W=17:GOTO 230
340 IF X=A-1 THEN P=-1:V=X+2:W=17:GOTO 230
350 P=0:V=X+2:W=17:GOTO 230
360 LOCATE X,Y:PRINT C$(2):X=X+1:Y=Y+1:LOCATE X,Y:PRINT T$(3):Q=3
370 COLOR 2:LOCATE V,W:PRINT "o":GOTO 230
380 LOCATE X,Y:PRINT " " :X=X+1:Y=Y+1:LOCATE X,Y:PRINT T$(4):Q=4
390 LOCATE V,W:PRINT " " :V=V+P:W=W+1:COLOR 2:LOCATE V,W:PRINT "o"
400 LOCATE X,Y:PRINT C$(2):X=X+1:Y=Y+2:LOCATE X,Y:PRINT T$(5):Q=4:GOTO 230
410 LOCATE X,Y+1:PRINT C$(2):Y=Y+2:IF Y<3 THEN 460
420 LOCATE X,Y:PRINT T$(5):
430 LOCATE V,W:PRINT " " :IF W=22 THEN V=W-W/2:GOTO 230
440 V=V+P:W=W+1:LOCATE V,W:IF PEEK($C100+W*$(32)*32) THEN 530
450 COLOR 2:PRINT "o":GOTO 230
460 Q=1:LOCATE X,Y+2:PRINT " " :X=INT(RND(0)*9)+1:GOTO 230
470 IF (A+1)*X*$(A-1)=X+2 THEN 490
480 GOTO 290
490 GOTO 290:FOR I=1 TO 4:LOCATE X,Y:PRINT B$(1):SOUND 100,2:NEXT I:SOUND 300,10
500 LOCATE X,Y:PRINT C$(2):LOCATE X,Y+1:PRINT C$(2):X=INT(RND(0)*9)+1
510 LOCATE V,W:PRINT " " :Q=1:Y=1:S=$47
520 COLOR 5:LOCATE 10,0:PRINT STR$(S):"00":GOTO 230
530 COLOR 2:FOR I=1 TO 4:LOCATE A,20:PRINT B$(1):SOUND I*10+100,1:NEXT I
540 S1=S1-1:IF S1=-1 THEN 560
550 GOTO 170
560 G$="GAME IS OVER "
570 FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO 14:LOCATE S,I:PRINT MID$(G$,I):LEFT$(G$,I-1)
580 FOR P=1 TO 50:NEXT P:LOCATE S,I:PRINT SP$(14):NEXT I:NEXT J
590 LOCATE 5,I:PRINT G$
600 PRINT "HIT ANY KEY TO REPLAY. END-H"
610 PICK P:P=USR($E88C):S=0:S1=2:IF P<10 THEN 50
611 COLOR 0:CLS:BEEP:LOCATE 0,10:PRINT "LIST 620-":COLOR 7:LOCATE 0,0
612 PRINT "HIT RETURN KEY"
614 LOCATE 0,0:END

```


FRUIT MONSTER

菊地 誠

このゲームは、少し古くなりますが、83年10月号のMZ用「CHERRY ALIEN」と、84年7月号のJR-200用「TABLE TENNIS」を参考に、作らせてもらいました。

遊びかた

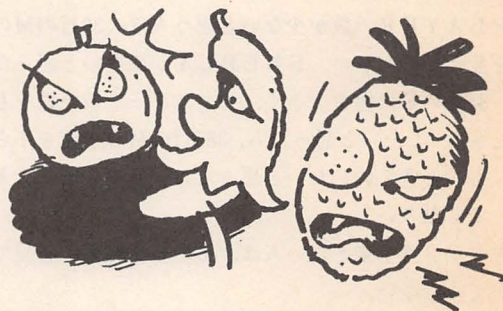
フルーツを落としてモンスターをつぶしたり、バクダンを投げてモンスターを爆死させたりして得点を上げる、いたって平凡なゲームですが、僕なりにがんばったので、一度やってみてください。

操作方法

カーソルで上下左右に移動し、[Z]でフルーツを落下、[X]でバクダンを投げますが、押す時間によって遠くに投げたり近くに投げたりできます。ただし、長く押しすぎると、投げてもないのに爆発して、PLAYERが1人死にます。

その他のルール

PLAYERは3人で、ぜんぶ死ぬとGAME OVER。ENERGYがなくなっても、GAME OVERです。



フルーツは5機類ありますが、ROUNDごとに代わります。

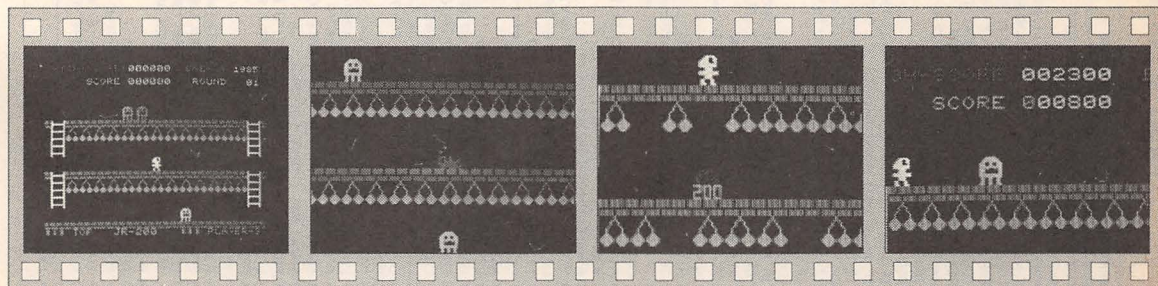
面クリアは、モンスターを5匹以上殺しフルーツを全部落とすか、モンスターを15匹以上殺したときです。

得点

フルーツを落とす…………… 100～700点
 フルーツでモンスターを殺す…… 200～1000点
 バクダンでモンスターを殺す……1000～3000点

CHECKER FLAG

Dr.D: 1005～1050行だが、IF文を数回重ねるよりも、このようにON GOTO文を使ったのはよいことだ。だが、A\$()などと、せっかく配列変数に代入させてあるのだから、C、F、FF、F\$, F1\$, F2\$の全部を、配列変数から読み込んだら、もっと短く、かつ速くなるのではないかな？しかし、プログラム全体をみれば、なかなかよくできているぞ。



《写真1》上と下にモンスターがいます。GO!

《写真2》バクダンを投げようとして失敗!

《写真3》チェリーを落として、はい200点です

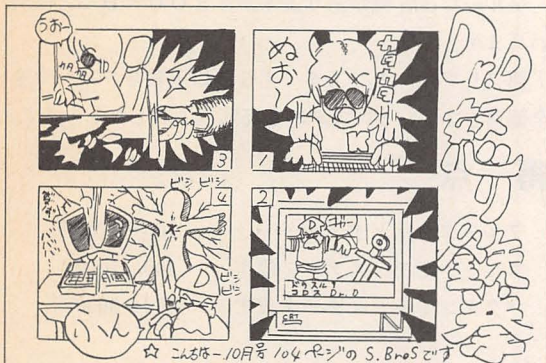
《写真4》えーい、バクダンを投げたけど――

プログラムの改造

PLAYERの数が少ないと思う人は、30行のMの値を変えてください。ENERGYが少ないと思ったら、34行のEの値を大きく、モンスターを殺す数をもっと少なくしたいと思ったら、385行のMOの値を小さく、もっと多く殺したいと思ったら、MOの値を大きくしてください。

キャラクタを変えたい人は、1万行からあとを見て
変えてください。

評…どうだ、カッコイイだろ？(Dr.D)



by S. Bros

《第1表》变数表

H	ハイ・スコア
S	スコア
R	ラウンド数
M	プレーヤーの数
FU	フルーツの数
MO	モンスターを殺した数
E	残りのエネルギー
C, CO, CC	色の指定
F	フルーツを落としたときの得点
FF	フルーツでモンスターを殺したときの得点
BS	バクダンで "
X, Y	プレーヤーのX軸, Y軸
X(?), Y(,)	モンスターの "
BX, BY	バクダンの "

評…太い足だ!! いや、健康的な足だね!(影)



by Y. K

FRUIT MONSTERのプログラム・リスト

```

10 REM ***** SET 1 *****
15 H=0:DTM X(2),Y(2),K(2),A(18)=0:RESTORE 10000
20 FOR I=0 TO 50000 IF @D05F7:REDO:POKE I,VHL(1)*A(18):NEXT I:GOSUB 10240
30 S=0:R=0:R=0:R=0:R=0:POKE 0,0
32 POKE $F800,0:COLOR 0:CLS:R=+1:RR=+1:IF R=6 THEN RR=1
34 FLS=0:NM=0:E=2000:GOSUB 1000:GOSUB 1000:GOSUB 300
36 COLOR 7:LOCATE X,Y-1:PRINT A(6):SOUND 3000,100
38 FOR I=1 TO 2:COLOR 5:LOCATE 20,20:PRINT A(6):SOUND 500,10
40 FOR I=1 TO 2:COLOR 2000,20:NEXT I:LOCATE 0,0:SOUND 3000,50
42 ***** PLAYER MOVE *****
45 REM *****
50 H=+1:Y=+E:5:COLOR 7:LOCATE 27,0:PRINT RIGHT$(STR$(10000+E),4)
55 IF E(1) THEN 1200
60 POKE K,I:IF K=0 THEN 180
65 IF K=28 THEN X=X+2:AR=0:IF X>29 THEN X=1
67 IF K=29 THEN X=X-2:AR=0:IF X<1 THEN X=29
70 IF (PEEK($C100+X+Y-2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
72 IF (PEEK($C100+X+Y-2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
74 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
76 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
78 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
80 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
82 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
84 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
86 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
88 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
90 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
92 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
94 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
96 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
98 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
100 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
102 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
104 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
106 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
108 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
110 FOR V=1 TO 2:IF T(V)=0 THEN T(V)=1:GOTO 180
112 FOR V=1 TO 2:IF T(V)=0 THEN T(V)=1:GOTO 180
114 FOR V=1 TO 2:IF T(V)=0 THEN T(V)=1:GOTO 180
116 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
118 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
120 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
122 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
124 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
126 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
128 GOTO 140
130 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
132 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
134 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
136 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
138 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
140 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
142 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
144 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
146 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
148 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
150 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
152 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
154 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
156 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
158 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
160 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
162 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
164 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
166 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y+7
168 IF (PEEK($C100+X+Y+2)*X32=218*(X-K=30)) THEN Y=Y-7
170 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
172 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
174 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
176 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
178 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
180 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
182 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
184 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
186 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
188 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
190 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
192 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
194 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
196 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
198 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
200 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
202 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
204 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
206 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
208 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
210 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
212 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
214 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
216 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
218 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
220 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
222 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
224 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
226 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
228 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
230 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
232 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
234 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
236 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
238 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
240 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
242 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
244 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
246 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
248 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
250 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
252 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
254 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
256 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
258 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
260 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
262 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
264 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
266 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
268 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
270 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
272 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
274 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
276 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
278 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
280 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
282 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
284 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
286 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
288 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
290 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
292 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
294 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
296 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
298 FOR S=1 TO 5:LOCATE X,Y:V=1:PRINT A(6):S
300 FOR S=1 TO 5
```



```

1040 C=2:F=PK(4):F=100:FF=500:F1=PK(13):F2=PK(14):RETURN
1050 C=4:F=PK(5):F=500:FF=700:F1=PK(14):F2=PK(15):RETURN
1060 REM ***** SET 2 *****
1070 FOR I=1 TO 2:XI I=15:TI I=0:NEXT I:X=15:Y=14:Y I=7:Y=21
1080 AA=1:RETURN
1090 REM ***** SET 2 *****
1100 REM ***** SET 2 *****
1110 RESTORE 5000:BS=3000:BS=PK(17):C0=3:RETURN
1120 RESTORE 5010:BS=2000:BS=PK(16):C0=5:RETURN
1130 RESTORE 5020:BS=1000:BS=PK(15):C0=5:RETURN
1140 RESTORE 5030:BS=1000:BS=PK(15):C0=5:RETURN
1150 RESTORE 5040:BS=2000:BS=PK(16):C0=6:RETURN
1160 RESTORE 5050:BS=3000:BS=PK(17):C0=3:RETURN
1170 REM ***** SET 2 *****
1180 REM ***** SET 2 *****
1190 REM ***** SET 2 *****
1200 REM ***** SET 2 *****
1210 FOR I=1 TO 20:LOCATE 0,0:COLOR 0,2,3:POKE SC000,2:SOUND 80,2
1220 LOCATE 0,0:COLOR 0,1,3:POKE SC000,1:SOUND 150,2:NEXT I
1230 BEEP:COLOR 1,7
1240 LOCATE 2,4:PRINT "
1250 LOCATE 2,5:PRINT "
1260 LOCATE 2,6:PRINT "
1270 IF S>H THEN GOSUB 1320
1280 LOCATE 7,11:PRINT "TRY AGAIN C/V/N/T "
1290 PICK K:IF K=121 THEN 30
1300 IF K=110 THEN CLS:END
1310 GOTO 1230
1320 LOCATE 14,11:PRINT "
1330 IF LEN(H)>10 THEN BEEP:GOTO 1320
1340 RETURN
1350 REM ***** SET 2 *****
1360 REM ***** SET 2 *****
1370 REM ***** SET 2 *****
1380 REM ***** SET 2 *****
1390 REM ***** SET 2 *****
1400 REM ***** SET 2 *****
1410 REM ***** SET 2 *****
1420 REM ***** SET 2 *****
1430 REM ***** SET 2 *****
1440 REM ***** SET 2 *****
1450 REM ***** SET 2 *****
1460 REM ***** SET 2 *****
1470 REM ***** SET 2 *****
1480 REM ***** SET 2 *****
1490 REM ***** SET 2 *****
1500 REM ***** SET 2 *****
1510 REM ***** SET 2 *****
1520 REM ***** SET 2 *****
1530 REM ***** SET 2 *****
1540 REM ***** SET 2 *****
1550 REM ***** SET 2 *****
1560 REM ***** SET 2 *****
1570 REM ***** SET 2 *****
1580 REM ***** SET 2 *****
1590 REM ***** SET 2 *****
1600 REM ***** SET 2 *****
1610 REM ***** SET 2 *****
1620 REM ***** SET 2 *****
1630 REM ***** SET 2 *****
1640 REM ***** SET 2 *****
1650 REM ***** SET 2 *****
1660 REM ***** SET 2 *****
1670 REM ***** SET 2 *****
1680 REM ***** SET 2 *****
1690 REM ***** SET 2 *****
1700 REM ***** SET 2 *****
1710 REM ***** SET 2 *****
1720 REM ***** SET 2 *****
1730 REM ***** SET 2 *****
1740 REM ***** SET 2 *****
1750 REM ***** SET 2 *****
1760 REM ***** SET 2 *****
1770 REM ***** SET 2 *****
1780 REM ***** SET 2 *****
1790 REM ***** SET 2 *****
1800 REM ***** SET 2 *****
1810 REM ***** SET 2 *****
1820 REM ***** SET 2 *****
1830 REM ***** SET 2 *****
1840 REM ***** SET 2 *****
1850 REM ***** SET 2 *****
1860 REM ***** SET 2 *****
1870 REM ***** SET 2 *****
1880 REM ***** SET 2 *****
1890 REM ***** SET 2 *****
1900 REM ***** SET 2 *****
1910 REM ***** SET 2 *****
1920 REM ***** SET 2 *****
1930 REM ***** SET 2 *****
1940 REM ***** SET 2 *****
1950 REM ***** SET 2 *****
1960 REM ***** SET 2 *****
1970 REM ***** SET 2 *****
1980 REM ***** SET 2 *****
1990 REM ***** SET 2 *****
2000 REM ***** SET 2 *****

```

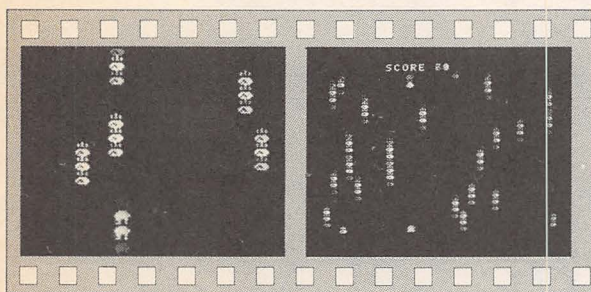

TOMATO LANDER

うちだのやーさん

遊びかた

RUNすると、「LEVEL?」とM5様が聞いてく
るので、0～5までの数を入力してください。すると、
TOMATO(みたいな者)がLANDERを襲うので、
当たらないようにあやつってください。

KEYは[←][→]で左右移動、[SIFT]でふん射です。
なにもしないと、どんどん下にいっちゃうので、気を
つけてください。



《写真1》スクロール画面。 《写真2》ふん射して、い
左下があなたです つきに上昇しませう！

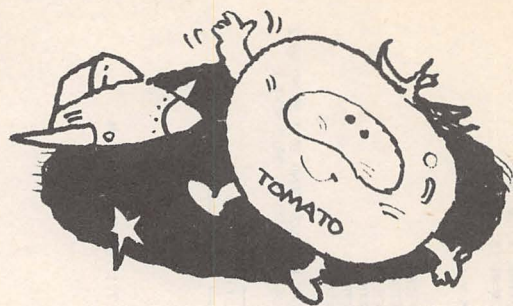
CHECKER FLAG

編：スクロール・ゲームですね。

Dr.D：うむ、この手のゲームは、リストが短
く、スピードもけっこうでるからなんだが、
自分のキャラクタは、スプライトで表示し
たほうがいいぞ。たとえテキスト画面がス
クロールしたとしても、座標の変化はない
からな。

編：スプライト機能は、有効に使うべきで
すね。とても、すぐれた機能なんだから。

Dr.D：それから、141～144行は、ON V
GOTOを使ったほうが速くなる。



うまくあやつれない人は、83年5月号の「MOON
LANDER」でも入力して、練習してください。

参考：ペーマガ83年5月号「MOON LANDER」
と「アステロイド・ファイター」

TOMATO LANDERのプログラム・リスト

```
5 poke $7010,144
10 print "LEVEL?":input $
12 stchr "3c7effff7e662466" to $80
14 stchr "092a2003e6f573e" to $225,1
16 stchr "103c37eff7e1800" to $4
18 stchr "8142241818244281" to $0
20 scod 0,$80:$col 0,$1:scod 1,$4:$col 1,1
22 print "LEVEL (0-4) ?"
24 let $=inkey:if $<"0" or $>"4" then goto 24
26 let LE=val($):poke $7010,$
30 let X=100:let V=60:let SC=0:let U=0
40 let UX=0:let UV=-1:view:cls
50 if LE=0 then for I=0 to 20:print cursor(rnd(30)+1,rnd(21)+1):next
60 view:print cursor(10,0):"SCORE=":sciview 0,1,31,23
70 for I=0 to 50:next
80 let $=peek($7020)
90 if peek($7020)=4 then gosub $B000:goto 130
100 if $=54 then let UX=UX+1
110 if $=55 then let UX=UX+1
120 let UV=UV-1:loc 1 to 300,300
130 let X=X+UX:let V=V-UV
135 if LE=0 then goto 150
140 if rnd(30)=0 then let V=rnd(LE):let U=U-1:if U=-1 then 1
let U=0
141 if U=0 then print cursor(rnd(30)+1,0):"●"
142 if U=1 then print cursor(rnd(30)+1,22):"●"
143 if U=2 then print cursor(0,rnd(21)+1):"●"
144 if U=3 then print cursor(31,rnd(21)+1):"●"
150 let SC=SC+1
155 if peek($7020)=0 then out $20,$FF
160 if vpeek($3800+X/8+V/8*32+32)=225 or vpeek($3800+X/8+V/8+
+32+1*32)=225 then goto $5H
170 if X<1 then let X=240
180 if X>240 then let X=1
190 if V<1 then let V=180
200 if V>180 then let V=1
205 out $20,rnd(255)
210 loc 0 to X,V:to 60
220 $B000:let UV=UV+1
230 loc 1 to X,V+8
232 out $20,$FF
240 return
250 $EN:print cursor(10,10):"GAME OVER"
260 out $20,$E7:out $20,$F0:scod 0,0:scod 1 to 300,
300
270 for I=0 to 30:out $20,$C0:out $20,1:for J=0 to 60:next:in
ev:
280 out $20,$FF:out $20,$F1:out $20,$BF
290 out I=0 to 1000:let $=inkey:next:trun
```

評…なんぞなもし? (影)



by フーさん

ROBOT PANIC

波川 也末

あなたは、世界最強のロボット“ロボ”と“ボット”を作った。ところが、起動させると、言うことをきかずに、かってに行動しはじめたのだ。そこで、ロボットを解体しようとしたら、なんとやつらは、あなたを襲ってきたのだ。

あなたは、金属性のスーツを着て、そいつらを気のすむまでいためつけてほしい。

HOW TO PLAY

あなたは、カーソル・キーを使って左右に動き、左のシフト・キーでジャンプをすることや画面のはしへ行って、反対側へワープしたりすることができます。

ロボは画面を往復して、あなたのジャンプキックでやつつけられ、ボットは段の中を自由に動きまわり、下からつきあげるといいのです。

やつらはがんじょうなので、2回まではもどってきますが、3回目にはダウンしてもどってこれなくなります。

このようにして全部のロボットをやっつけると、ボーナスがもらえ、つぎのロボットにアタックします。

それからあなたは、金属製スーツを予備に3枚持っていて、それが全部なくなるか、ボーナスが0になると、ゲーム・オーバーとなります。

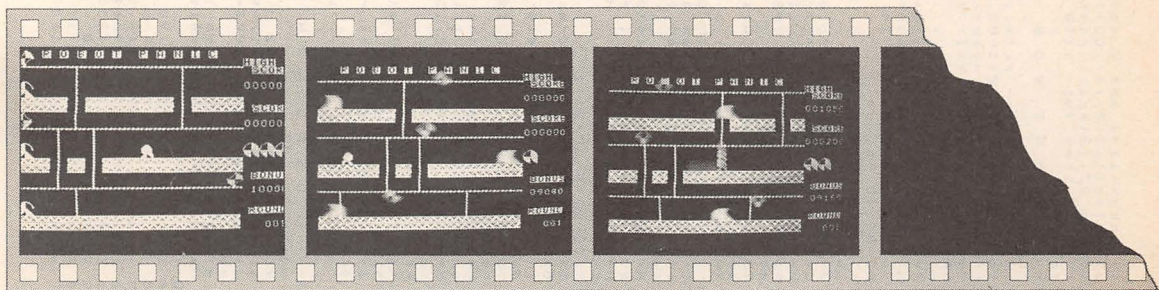


ROBOT PANICのプログラム・リスト

```

100: print "ROBOT PANIC"
110: dim X(8),Y(5),F(5),S(15)
120: gosub 1460
130: event 25,300: on event gosub 470: event on
140: event 25,300: on event gosub 470: event on
150: event 25,300: on event gosub 470: event on
160: for I=0 to 2
170: F(I)=31F(I+3)=31: scol I+2,15: scol I+5,5
180: next I
190: gosub 1200
200: for I=0 to 2
210: X(I)=193,71,Y(I)=#64+79
220: X(I)=193,71,Y(I)=#64+79
230: X(I)=193,71,Y(I)=#64+79
240: X(I)=193,71,Y(I)=#64+79
250: if F(I)=31 then local 5 to X(I+3),Y(I+3)
260: next I
270: scol 0,0: scol 1,14
280: X=S:Y=13: local 0 to X+S-1,Y+S-1: local 1 to X+S-1,Y+S-1
290: if U<3 then goto 320
300: play "20021802fdfdfdfdfdfdfdfdfdfd"
310: if play then goto 310
320: event 25,6: move on
330: - MOVE M N -
340: K=ink(90):N=0
350: Z=N<(K=54)<(K=55)):Y=mod 85 or Y mod 8=1
360: Y=-(K=51)<(K=52)<(K=53)):X=mod 85 or X mod 8=1
370: Y=-(K=51)<(K=52)<(K=53)):X=mod 85 or X mod 8=1
380: S=1<(Z=1)<(Z=2)<(Z=3)):X=mod 85 or X mod 8=1
390: if S then scol 5,5: if S then scol 5,5
400: X=X<(X<1)<(X<2)<(X<3)):Y=Y mod 85 on X+S-1,Y+S-1

```



《写真1》嵐の前の静けさ
——緊張しましょう！

《写真2》むむっ、とつじ
よ襲ってくる敵軍団

《写真3》は、はい！
ジャンプでかわせ！

GALAMIN

AMISOFT

◎ゲームのやりかた

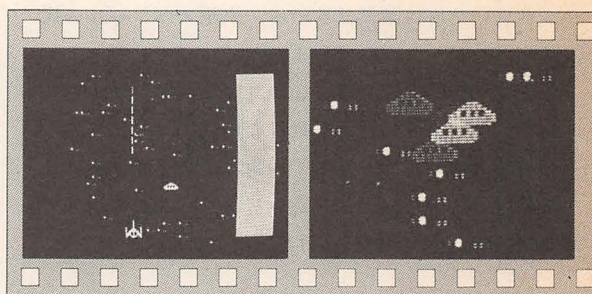
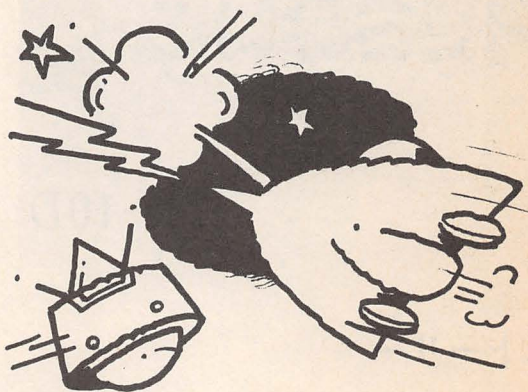
とても簡単です。[L]と[;]でSHIPを動かし、[A]でミサイル発射です。

敵は1匹ですが、ころころと降りてくるのでなかなかだと思ひます。また、敵のUFOははしのほうほど弱く作られており、中心の近くは3、4発ミサイルを当てなければなりません。

はじめてRUNしたときは、どのKEYでもよいから音がしなくなるまで押してください。

ミサイルは、1発撃つと1点スコアが減ります。

敵のUFOが下に降りて来たら終わりで、再ゲームはSです。また、UFOは両はしまでいくと、画面の中央にワープします。



《写真1》左右に動きながら敵が降下してくる

《写真2》ショット!! なかなか当たらないぞ

GALAMINのプログラム・リスト

```

5 HI=0
10 RESTORE VIC=13*4096:PRINT"X":X=160:K
L=0
15 GOSUB1000:POKE53280,0:POKE53281,0
20 POKEVI+21,0
21 POKEVI+6,0:POKEVI+7,0
22 FORI=0TO50:POKE1024+INT(RND(1)*999),4
6:NEXT SC=0
25 POKEVI+39,6
30 T=10:Y=160
35 FORI=1TO23:PRINTTAB(32)"I"
36 NEXT:POKEVIC+21,15
40 SID=13*4096+4*256
41 FORI=0TO28:POKEI+I,0:NEXT
42 POKESI+24,15
43 POKESI+5,0
44 POKESI+6,0
100 POKEVI,X:POKEVI+1,220
110 POKEVI+2,Y:POKEVI+3,T
120 K=PEEK(197)
130 IFK=42THENX=X-9
140 IFK=50THENX=X+9
150 IFK=10THENS=SC-1:GOTO280
160 IFK<1THENX=1
170 IFK>255THENX=255
180 T=T+INT(RND(1)*5)+2
190 Y=Y+INT(RND(1)*16)*(INT(RND(1)*5)-2)
200 IFV>255ORY<1THENY=160
210 IFT>240THENZ40
215 POKESI+4,33
216 POKESI,118
217 POKESI+1,140
220 POKESI+4,16
230 GOTO100
240 PRINT"SCOREDDIGAME OVER !!!"
250 PRINT"YOUR SCORE IS"SC
255 IFSC>HITHENHI=SC:PRINT"YOUR HI-SCORE
111"
256 PRINT" HI-SCORE IS"HI
260 K=PEEK(197):IFK=13THEN10

```

[illegible]

RESCUE

HX-10D

ストーリー

アマゾン川の水がはんらんした。そのとき、ワニ狩りにきていた川口隊長ひきいる、水曜スペシャルの探検隊の隊員が、おぼれてしまった。

そこで、君が彼らを助けなければならないが、ボートは1人乗り用で、君しか乗れない。

しかたがないので、1人ずつ適当に休ませてあげてください。しかし、上から毒ヘビがしっぽから落ちてくるんですね。それをよけて、がんばってください。

CHECKER FLAG

Dr.D: ゲーム・パターンからすれば、よくあるパターンのゲームだな。しかし、ベーマガのMSX用としては、この作品が初めてじゃなかったらうか。

編: 最近の投稿プログラムは、リストの長いものが多くなってきています。そこで、できるかぎり1000~1500行くらいの長さで、楽しい作品を送ってください。

影: ちょうど、この作品のようにな!



キー操作

カーソルの◀と▶で、左右に動きます。そして、スペース・キーで休ませます。

休ませると色が変わりますが、あまり1人ばかり休ませると、他の者が弱っていきます。そして、1人でもおぼれて死ぬと、ゲーム・オーバー。また、ヘビに3回当たっても、ゲーム・オーバーです。

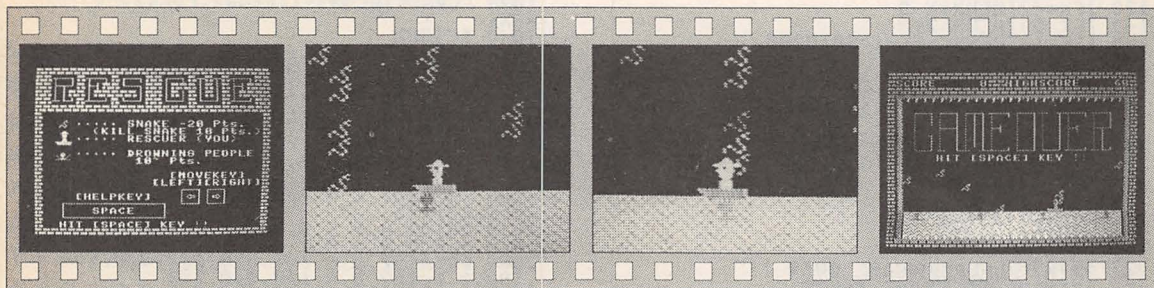
しかし船の先で当てると、ヘビを殺せます。ヘビに当たると、あなたの色変化します。

プログラムの説明

このプログラムのキャラクタは、自作のツールで作りました。また、VRAMの&H2000からのカラー・テーブルに、色を設定しています。

マシン語は、逆スクロールと川の流れに使い、原理は画面のスクロールさせたい部分を、メモリにブロック転送して、また画面(VRAM)に1行ずらして転送しています(これなら、横スクロールにも楽に改造できる)。

川の流れは、キャラクタ・データを回転させています。



《写真1》川でおぼれる人を救うゲームです

《写真2》毒ヘビをよけて救助に向かう

《写真3》スペースを押して休ませたとたんに一

《写真4》ガツーン、毒ヘビにかまれた!

APPLE RUNNER

鈴木 一輝



あなたは、アップル村のあっぷらんです。いま、アップル村は、飢饉のためにあっぷらんの好物のりんごがなくなっていました。

やがて、あっぷらんなは、りんごを求めて走り始めた……。

HOW TO PLAY

あなたは、あっぷらんなを操作（カーソル・キーで上下左右に動かす）して、右上にあるドアまで行ってください。ただし、このドアは、りんご14個と左上にあるカギを取らないと開きません。それから、あっぷらんなは、ハシゴのあるところでないと上下に動けません。また、ハシゴの中で、下の部分がカベについていないものは、下の部分に行くと下に落ちます。

敵のぶっくんは、カベのない所は、どこでも動けます。ぶっくんにつかまったり、あっぷらんなの下になにもないとき、またはTIMEが0になったときは、下に落ちて死んでしまいます。

PROGRAM

特別変わったところはありませんが、このゲームは、モード2ではTIME表示に時間がかかるため、モード1を使用しています。面のパターンは、二つ(3面で

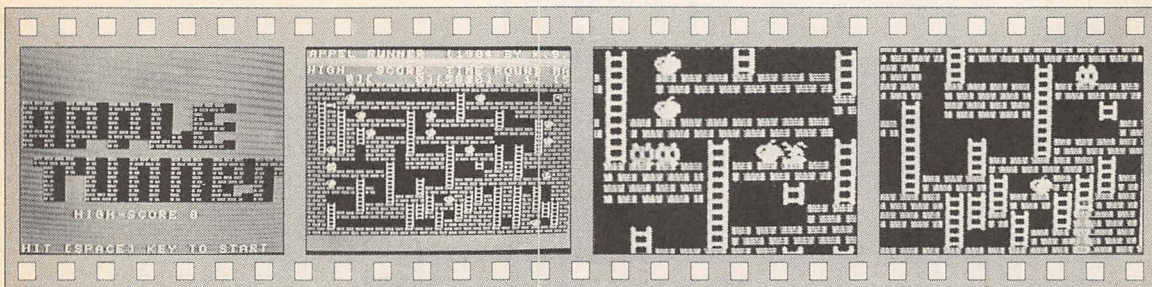
変わる)しかありませんが、PRINT文なので、好きなパターンに直してください。

《第1表》変数表

X	あっぷらんなの横座標
Y	縦座標
U	ぶっくんの横座標
V	縦座標
TI	TIME
AP	りんごの残りの数
K	あっぷらんなの残りの数
SC	SCORE
HS	HIGH SCORE
RO	ROUND
KE	カギを取ったか? (Yes=1, No=0)

CHECKER FLAG

編：絵がとてもキレイです。それに、登場キャラクターもかわいいね。ちょっと見ただけでは、市販ソフトとまちがえそうですよ。
影：しかし、ゲームが難しく、面クリアできないわい！



《写真1》タイトル画面。
スペースでスタート！

《写真2》ゲーム画面の全
景です。わかるかな？

《写真3》左がぶっくん、
右があっぷらんなです

《写真4》イテッ！ぶ
っくんにけ落とされた

かっぱまん

横田ひろし



《第1表》変数表

内容

わたしは、はらぺこ「かっぱまん」。エサを求めて、えっちらおっちら。大きらいな虫たちの目を盗んで、腹いっぱいエサを食べたいものです。

遊びかた

かっぱまんは、カーソル・キーで4方向に移動できます。ただし、通ったあとは赤い壁になり、通り抜けることができなくなります。敵（クモ、チョウ、トンボ）につかまると、かっぱまんは死んでしまいます。敵の通ったあとは青い壁になり、かっぱまんがまた通れるようになります。

なおチョウとトンボは、クモにぶつかる初めの位置に押し返されます。クモが置いていったエサを食べ、右に示されるかっぱまんの腹をふくらませてください。かっぱまんは、4人までです。

プログラムのしくみ

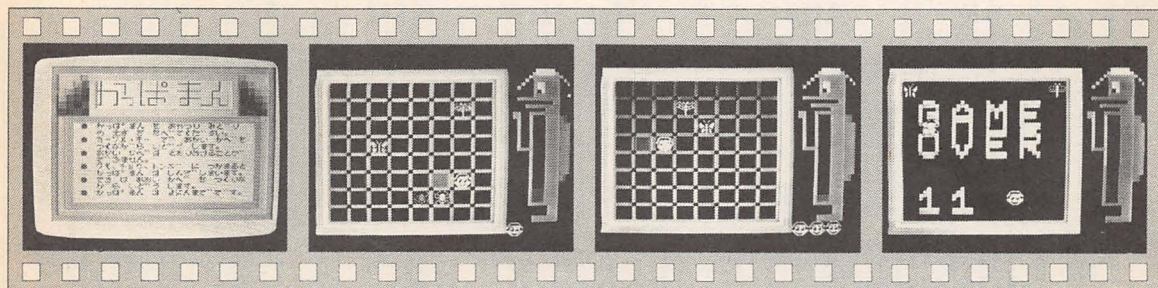
REMを見れば、何をやっているのかわかると思います。ただスプライトの設定は、SPRITE\$を使わずに、&H 3800からのスプライト・ジェネレータ・テーブルに直接データを書き込んでいます。

X(), Y()	移動テーブル
X, Y	かっぱまんの位置
PX, PY	壁の位置
X1, Y1	クモの位置
X2, Y2	チョウの位置
X3, Y3	トンボの位置
Q, Q1, Q2, Q3	キャラクタ・パターンの切りかえ用
SC	スコア
K	かっぱまんの数+10
E	食べたエサ表示用
I, J	ループ・カウンタ
A, A\$	汎用

CHECKER FLAG

編：おなじみの、横田さんの作品です。いつも、すてきなアイデアで私たちを楽しませてくれます。ほんとに、どうもありがとうございます。

Dr.D：横田さんは、ベーマガの特徴をよくつかんでくれる。みんなも、ものまねばかりせずに、オリジナルに挑戦してほしいな。



《写真1》登場キャラクターのかわいいゲームです

《写真2》クモのおいていったエサを食べます！

《写真3》クエツ、つかまってしまうた！

《写真4》右のかっぱの腹が得点表示です

また、SCREEN 1で2色以上使うためにカラー・テーブルをいじっているの、リストの表示がおかしくなったときは「COLOR 15, 4, 7」をダイレクトに実行してください。

プログラムの具体的な入力方法

720行を実行すると、正しいリストが取れなくなるの

で、完成するまでは頭にREMを入れておいたほうが、デバッグが楽です。

改造のアドバイス

パズルの要素があるため、敵の移動を遅めにしています。もっと早くしたい人は、230, 320, 440行の I F THEN文をいじってみてください。

かっぱまんのプログラム・リスト

```

10 REM ●● ショボ ムツイ ●●
20 OPEN "GRP:" AS #1:DEFINT A-Z:DIM X(8),Y(8):A=RND(-TIME)
30 ON SPRITE GOSUB 570
40 FOR I=0 TO 8:READ X(I),Y(I):NEXT
50 DATA 0,0,0,-20,0,0,20,0,0,0,0,20,0,0,-20,0,0,0
60 FOR I=2 TO 10:READ A:SOUND 1,A:NEXT:DATA 0,0,0,0,56,0,2
,2
70 GOSUB 710:SCREEN 3,2:COLOR 15,1,1:CLS:GOSUB 1250
80 GOSUB 1040:K=14:SC=0
90 GOSUB 1130:E=151:LINE(X(2),52)-(220,148),1,BF
100 REM ●● メイン ル-フ ●●
110 IF K=10 OR E<52 THEN 630
120 IF POINT(X,Y)=12 THEN PLAY "s9m900o5g8":LINE(X,Y)-STEP(1
2,12),1,BF:LINE(X(2),E)-(220,E),12:E=E-4:SC=SC+1:GOSUB 1210
130 REM ●● カップ 1ト"2 ●●
140 S=STICK(0):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
150 ON S+1 GOTO 210,160,210,170,210,180,210,190,210
160 PX=X:PY=Y+16:IF POINT(PX,PY)=4 THEN LINE(PX,PY)-STEP(12,
0),6:GOTO 210 ELSE 200
170 PX=X-4:PY=Y:IF POINT(PX,PY)=4 THEN LINE(PX,PY)-STEP(0,12
),6:GOTO 210 ELSE 200
180 PX=X:PY=Y-4:IF POINT(PX,PY)=4 THEN LINE(PX,PY)-STEP(12,0
),6:GOTO 210 ELSE 200
190 PX=X+16:PY=Y:IF POINT(PX,PY)=4 THEN LINE(PX,PY)-STEP(0,1
2),6:GOTO 210 ELSE 200
200 X=X(S):Y=Y(S)
210 Q=9-Q:PUT SPRITE 3,(X,Y),15,Q:SOUND 2,X:SOUND 4,Y:SPRITE
ON
220 REM ●● クエ 1ト"2 ●●
230 IF RND(1)>.4 THEN 300
240 R=INT(RND(1)*8):X1=X1+X(R):Y1=Y1+Y(R):IF X1<16 OR X1>156
OR Y1<16 OR Y1>156 THEN X1=X1-X(R):Y1=Y1-Y(R):GOTO 300
250 ON R+1 GOTO 300,260,300,270,300,280,300,290,300
260 LINE(X1,Y1+16)-STEP(12,0),4:GOTO 300
270 LINE(X1-4,Y1)-STEP(0,12),4:GOTO 300
280 LINE(X1,Y1-4)-STEP(12,0),4:GOTO 300
290 LINE(X1+16,Y1)-STEP(0,12),4:GOTO 300
300 Q1=5-Q1:PUT SPRITE 1,(X1,Y1),11,Q1:SOUND 2,X+2:SOUND 4,Y
+2
310 REM ●● クョ 1ト"2 ●●
320 IF RND(1)>.1 THEN 420
330 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 340,350
340 A=SGN(X-X2):IF A=0 THEN 330 ELSE A=5-2*A:GOTO 360
350 A=SGN(Y-Y2):IF A=0 THEN 330 ELSE A=3+2*A
360 X2=X2+X(A):Y2=Y2+Y(A)
370 ON A+1 GOTO 420,380,420,390,420,400,420,410,420
380 LINE(X2,Y2+16)-STEP(12,0),4:GOTO 420
390 LINE(X2-4,Y2)-STEP(0,12),4:GOTO 420
400 LINE(X2,Y2-4)-STEP(12,0),4:GOTO 420
410 LINE(X2+16,Y2)-STEP(0,12),4:GOTO 420
420 Q2=1-Q2:PUT SPRITE 0,(X2,Y2),13,Q2:SOUND 2,X+4:SOUND 4,Y
+4
430 REM ●● トン" 1ト"2 ●●
440 Z3=Z3+1:IF Z3<10 THEN 540 ELSE Z3=0
450 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 460,470
460 A=SGN(X-X3):IF A=0 THEN 450 ELSE A=5-2*A:GOTO 480
470 A=SGN(Y-Y3):IF A=0 THEN 450 ELSE A=3+2*A
480 X3=X3+X(A):Y3=Y3+Y(A)
490 ON A+1 GOTO 540,500,540,510,540,520,540,530,540
500 LINE(X3,Y3+16)-STEP(12,0),4:GOTO 420
510 LINE(X3-4,Y3)-STEP(0,12),4:GOTO 420
520 LINE(X3,Y3-4)-STEP(12,0),4:GOTO 420
530 LINE(X3+16,Y3)-STEP(0,12),4:GOTO 420
540 Q3=13-Q3:PUT SPRITE 2,(X3,Y3),7,Q3:SOUND 2,X+6:SOUND 4,Y
+6
550 GOTO 110
560 REM ●● ショフトツ チェック ●●
570 SPRITE OFF:IF (X1=X2)*(Y1=Y2) THEN X2=16:Y2=16:PLAY "s12
m10o5e32d16"
580 IF (X1=X3)*(Y1=Y3) THEN X3=156:Y3=16:PLAY "s12m10o5e32d1
6"
590 IF PLAY(1)=-1 THEN 590 ELSE SOUND 9,2:SOUND 10,2
600 IF (X=X1)*(Y=Y1) OR (X=X2)*(Y=Y2) OR (X=X3)*(Y=Y3) THEN
PLAY "s9m6000o1c4e4d8c8c4":PUT SPRITE K,(0,0),0:K=K-1:GOSUB
1130
610 RETURN
620 REM ●● GAME OVER ●●

```

★ある日、おでこひろし君が、僕のX1ゼビウスをやってソルバルウがやられたら、「あつ、くわれた」と、彼は、バックマンばかりやっている。(新潟県三島郡・佐野浩二14才)……【編：私もいつも影さんにくわれている！】


```
60 LINE(16,16)-(168,168),1,BF
840 IF E<52 THEN PLAY"s9m30007crl6der8cr16de":COLOR 7:PRESE
T(32,40):PRINT #1,"NEXT":TAB(11):SC:GOTO 80
650 PLAY"s9m3000164o3gfedccc4"
660 FOR I=0 TO 4:PRESET(32,40-I):COLOR 4+I:PRINT #1,"GAME
OVER "TAB(10):SC:NEXT
670 LINE(16,16)-(168,168),1,BF
680 PRESET(32,40):COLOR 7:PRINT #1,"PUSH
BAR!"
690 IF STRIG(0)=0 THEN 690 ELSE GOTO 80
700 REM ●● ツツイ ●●
710 SCREEN 1,,0:COLOR 2,15,15:CLS:KEY OFF
720 RESTORE 730:FOR I=&H2005 TO &H200F:READ A$:UPOKE I,VAL("
&H"+A$):NEXT
730 DATA 44,77,BB,F4,F4,F4,F4,33,22,CC,99
740 RESTORE 750:FOR I=0 TO 22:READ A$:PRINT A$:NEXT
750 DATA "*****"
760 DATA "x000:|||||||000x"
770 DATA "x00:x|| |O | |a:00x"
780 DATA "x0:ah|| | | | |ha:0x"
790 DATA "x:ahp|| | | | |pha:x"
800 DATA "x:ahph|| | | | |hpha:x"
810 DATA "x:hphp|| | | | |phph:x"
820 DATA "x0:|||||||0x"
830 DATA "x0: ● かっぱまん を あやつり みどり :0x"
840 DATA "x0: の えさ を たべ てくたせい。 :0x"
850 DATA "x0: ● カートル・キー で あかい かへ を :0x"
860 DATA "x0: つくなか ら いと う しませう。 :0x"
870 DATA "x0: ● あかい かへ は とおりぬけることか? :0x"
880 DATA "x0: て きません。 :0x"
890 DATA "x0: ● クモ、チョウ、トンキ に つかると :0x"
900 DATA "x0: かっぱまん は しんて しまいます。 :0x"
910 DATA "x0: てき は あかい かへ を つくりな :0x"
920 DATA "x0: か ら いと う しませう。 :0x"
930 DATA "x0: ● かっぱまん は よにきて て す。 :0x"
940 DATA "x0: :0x"
950 DATA "x0:|||||||0x"
960 DATA "x00000000000000000000000000000000x"
970 DATA "*****"
980 A$="t120s9m300011604crl6ccr8cr16ccr8dr16ddr8dr16ddr8"
990 B$="t120s9m30001166fgggggef9gggdgaaaaaabba8"
1000 PLAY A$:PLAY A$,B$
1010 IF PLAY(0)<>0 THEN 1010 ELSE LOCATE 5,20:PRINT "ahpPUSH
hANYhKEYpha"
1020 IF INKEY$="" THEN 1020 ELSE RETURN
1030 REM ●● カメン ツツリ(1) ●●
1040 X=192:LINE(X+4,20)-(X+20,4),10:LINE-(X+44,4),10:LINE-(X
+60,20),10
1050 RESTORE 1060:FOR I=0 TO 16:READ A,B,C,D,E:LINE(X+A,B)-
(X+C,D),E,BF:NEXT
1060 DATA 24,0,40,4,15,20,10,44,28,3,4,32,44,32,3,40,36,44,3
6,3
1070 DATA 12,40,44,40,3,32,44,44,44,3,16,48,44,152,3,20,52,2
8,148,12
1080 DATA 48,52,52,124,6,56,60,56,116,8,1,48,4,52,3,4,58,4,8
8,3
1090 DATA 4,88,12,88,3,36,156,44,172,3,20,168,32,172,3,24,16
,28,24,15,24,24,24,24,1
1100 A=10:FOR I=188 TO 240 STEP 17:A=A+1:PUT SPRITE A,(I,175
),15,4:NEXT
1110 RETURN
1120 REM ●● カメン ツツリ(2) ●●
1130 X=156:Y=156:Q=4:X2=16:Y2=16:Q2=0:Q1=2:X3=156:Y3=16:Q3=6
1140 LINE(16,16)-(168,168),1,BF
1150 FOR J=16 TO 174 STEP 20:FOR I=12 TO 170 STEP 20
1160 LINE(I,J)-STEP(0,12),4:LINE(I+4,J-4)-STEP(12,0),4
1170 NEXT I,J
1180 RESTORE 1200:FOR I=0 TO 12 STEP 4
1190 READ A:LINE(I,I)-<(187-I,187-I),A,B
1200 NEXT DATA 5,7,15,8
1210 X1=20*INT(RND(1)*6)+36:Y1=20*INT(RND(1)*6)+36:LINE(X1,Y
1)-STEP(12,12),12,BF
1220 SOUND 9,2:SOUND 10,2
1230 RETURN
1240 REM ●● スプライト セットアップ ●●
1250 RESTORE 1270:FOR I=&H3800 TO &H38FF:READ A$:A=VAL("&H"+
A$):UPOKE I,A:NEXT
1260 RETURN
1270 DATA 00,04,44,E2,F2,F9,F0,7D,3D,01,30,7D,7D,79,31,40
1280 DATA 00,20,22,47,4F,9F,BF,BE,BC,08,BC,BE,9E,8C,02
1290 DATA 00,04,04,02,62,71,79,7D,7D,31,0D,1D,1D,10,19,10
1300 DATA 00,20,20,40,46,8E,9E,BE,BC,8C,B0,88,E8,B8,98,08
1310 DATA 06,08,10,51,48,47,43,3F,03,07,09,16,26,41,21,11
1320 DATA 30,08,04,05,E9,F1,E1,FE,0F,08,B4,82,C1,42,44
1330 DATA 10,20,40,41,23,1F,43,4F,53,67,19,26,26,11,0A,12
1340 DATA 04,02,01,C1,E2,FC,E1,F9,E5,F3,CC,B2,B2,C4,28,24
1350 DATA 0F,10,20,25,4F,03,9D,1D,11,F1,FF,6F,33,18,0C,07
1360 DATA 0F,08,04,54,FA,98,E9,E8,88,8F,FB,6F,6C,18,30,E0
1370 DATA 0F,10,20,25,4F,03,9D,1D,11,71,7F,7F,33,1C,0F,03
1380 DATA 0F,08,04,54,FA,98,E9,E8,88,8E,FE,FE,CC,38,F0,C0
1390 DATA 00,66,96,49,25,73,8D,63,1D,03,01,01,01,01,01,01
1400 DATA 00,66,69,92,A4,CE,B1,C6,B8,C0,80,80,80,80,80,80
1410 DATA 00,06,06,01,7D,83,81,7F,81,7F,01,01,01,01,01,01
1420 DATA 00,60,60,80,BE,C1,81,FE,81,FE,80,80,80,80,80,80
```


BASE

田中 学



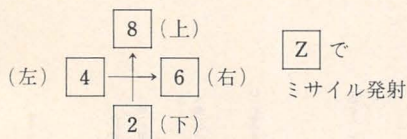
このゲームは、敵のBASEからでてくる敵4機を、撃ち落とすものです。自分をうまく動かして、敵のBASEをたたきこわしてください。

BASEからでた敵はぶつかってくるので、自分をうまく動かして、それをよけてください。

その敵にミサイルを発射して当たると、最初の高さにもどって、また追ってきます。

ミサイルは、1画面に1発しかでないで、しんちょうに入力してください。そして、内部のむらさき色のところに、ミサイルを当ててください。そうすると、1面がクリアできて、多少難しくなっています。

9面まであり、9面をこすと1面にもどります。



《第1図》キー操作

❖入力の注意

40行のCOLOR=(Z, 0)……は、最初にはぶいて、キャラクタのできぐあいを見て、最後に40行を入れてください。



by BUK

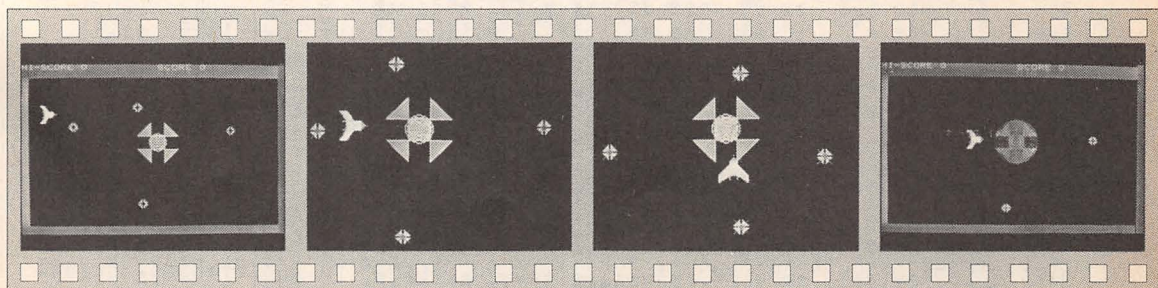
評：つく美の子供のころ。(つく美)

CHECKER FLAG

編：マルチ8のユーザーのみなさんへ！ 投稿プログラムが不足のため、毎号掲載が難しくなっています。

影：そうならないためにも、マルチ8のユーザーでペーマガを読んでも人は、すぐにプログラムを編集部まで送ること。なお、これは義務というよりも強制である（カッコイイ！）。

編・影：ぜひぜひ、お願いしま〜すう!!



《写真1》敵BASEから敵機がでて襲ってくる

《写真2》敵機をよけてBASEへミサイル発射!

《写真3》敵BASEに接触してもダメです

《写真4》ズガガへん!! やったぜ!!

BASEのプログラム・リスト

[illegible]

```

6540 IF CE>A-20 AND CE<A+40 AND CF>B-10 AND CF<B+20 THEN S90
6550 IF CF1/70 THEN C=1
6560 IF C2=0 THEN LINE C,C,D,3-STEP(20),0,BF:CG=CC-10:PUTB (C,C,D).EX:GOTO 710
6570 IF B<0 THEN LINE C,C,D,3-STEP(20),0,BF:CG=CC-10:PUTB (C,C,D).EX:GOTO 710
6580 D=C2+THEN/236
6590 D=C2+THEN/236
6600 D=C2+THEN/236
6610 D=C2+THEN/236
6620 D=C2+THEN/236
6630 D=C2+THEN/236
6640 D=C2+THEN/236
6650 D=C2+THEN/236
6660 D=C2+THEN/236
6670 D=C2+THEN/236
6680 D=C2+THEN/236
6690 D=C2+THEN/236
6700 PUTB (C,C,D).EX:CG=CC-10:PUTB (C,C,D).EX:GOTO 710
6710 IF CC>A-20 AND CC<A+40 AND CD>B-10 AND CD<B+20 THEN S90
6720 IF CC1/60 THEN C=1
6730 IF C4=0 THEN LINE C,C,D,3-STEP(20),10,BF:CG=CG+10:PUTB (C,C,D).EX:GOTO 780
6740 IF C4=0 THEN LINE C,C,D,3-STEP(20),10,BF:CG=CG+10:PUTB (C,C,D).EX:GOTO 780
6750 IF C4=0 THEN LINE C,C,D,3-STEP(20),10,BF:CG=CG+10:PUTB (C,C,D).EX:GOTO 780
6760 D=C2+THEN/236
6770 D=C2+THEN/236
6780 D=C2+THEN/236
6790 IF CG>A-20 AND CG<A+40 AND CH>B-10 AND CH<B+20 THEN S90
6800 IF CG1/50 THEN C=1
6810 IF C6=0
6820 IF C6=0
6830 IF C6=0
6840 IF C6=0
6850 IF C6=0
6860 IF C6=0
6870 IF C6=0
6880 IF C6=0
6890 IF C6=0
6900 IF C6=0
6910 IF C6=0
6920 IF C6=0
6930 IF C6=0
6940 IF C6=0
6950 IF C6=0
6960 IF C6=0
6970 IF C6=0
6980 IF C6=0
6990 IF C6=0
7000 IF C6=0
7010 IF C6=0
7020 IF C6=0
7030 IF C6=0
7040 IF C6=0
7050 IF C6=0
7060 IF C6=0
7070 IF C6=0
7080 IF C6=0
7090 IF C6=0
7100 IF C6=0
7110 IF C6=0
7120 IF C6=0
7130 IF C6=0
7140 IF C6=0
7150 IF C6=0
7160 IF C6=0
7170 IF C6=0
7180 IF C6=0
7190 IF C6=0
7200 IF C6=0
7210 IF C6=0
7220 IF C6=0
7230 IF C6=0
7240 IF C6=0
7250 IF C6=0
7260 IF C6=0
7270 IF C6=0
7280 IF C6=0
7290 IF C6=0
7300 IF C6=0
7310 IF C6=0
7320 IF C6=0
7330 IF C6=0
7340 IF C6=0
7350 IF C6=0
7360 IF C6=0
7370 IF C6=0
7380 IF C6=0
7390 IF C6=0
7400 IF C6=0
7410 IF C6=0
7420 IF C6=0
7430 IF C6=0
7440 IF C6=0
7450 IF C6=0
7460 IF C6=0
7470 IF C6=0
7480 IF C6=0
7490 IF C6=0
7500 IF C6=0
7510 IF C6=0
7520 IF C6=0
7530 IF C6=0
7540 IF C6=0
7550 IF C6=0
7560 IF C6=0
7570 IF C6=0
7580 IF C6=0
7590 IF C6=0
7600 IF C6=0
7610 IF C6=0
7620 IF C6=0
7630 IF C6=0
7640 IF C6=0
7650 IF C6=0
7660 IF C6=0
7670 IF C6=0
7680 IF C6=0
7690 IF C6=0
7700 IF C6=0
7710 IF C6=0
7720 IF C6=0
7730 IF C6=0
7740 IF C6=0
7750 IF C6=0
7760 IF C6=0
7770 IF C6=0
7780 IF C6=0
7790 IF C6=0
7800 IF C6=0
7810 IF C6=0
7820 IF C6=0
7830 IF C6=0
7840 IF C6=0
7850 IF C6=0
7860 IF C6=0
7870 IF C6=0
7880 IF C6=0
7890 IF C6=0
7900 IF C6=0
7910 IF C6=0
7920 IF C6=0
7930 IF C6=0
7940 IF C6=0
7950 IF C6=0
7960 IF C6=0
7970 IF C6=0
7980 IF C6=0
7990 IF C6=0
8000 IF C6=0
8010 IF C6=0
8020 IF C6=0
8030 IF C6=0
8040 IF C6=0
8050 IF C6=0
8060 IF C6=0
8070 IF C6=0
8080 IF C6=0
8090 IF C6=0
8100 IF C6=0
8110 IF C6=0
8120 IF C6=0
8130 IF C6=0
8140 IF C6=0
8150 IF C6=0
8160 IF C6=0
8170 IF C6=0
8180 IF C6=0
8190 IF C6=0
8200 IF C6=0
8210 IF C6=0
8220 IF C6=0
8230 IF C6=0
8240 IF C6=0
8250 IF C6=0
8260 IF C6=0
8270 IF C6=0
8280 IF C6=0
8290 IF C6=0
8300 IF C6=0
8310 IF C6=0
8320 IF C6=0
8330 IF C6=0
8340 IF C6=0
8350 IF C6=0
8360 IF C6=0
8370 IF C6=0
8380 IF C6=0
8390 IF C6=0
8400 IF C6=0
8410 IF C6=0
8420 IF C6=0
8430 IF C6=0
8440 IF C6=0
8450 IF C6=0
8460 IF C6=0
8470 IF C6=0
8480 IF C6=0
8490 IF C6=0
8500 IF C6=0
8510 IF C6=0
8520 IF C6=0
8530 IF C6=0
8540 IF C6=0
8550 IF C6=0
8560 IF C6=0
8570 IF C6=0
8580 IF C6=0
8590 IF C6=0
8600 IF C6=0
8610 IF C6=0
8620 IF C6=0
8630 IF C6=0
8640 IF C6=0
8650 IF C6=0
8660 IF C6=0
8670 IF C6=0
8680 IF C6=0
8690 IF C6=0
8700 IF C6=0
8710 IF C6=0
8720 IF C6=0
8730 IF C6=0
8740 IF C6=0
8750 IF C6=0
8760 IF C6=0
8770 IF C6=0
8780 IF C6=0
8790 IF C6=0
8800 IF C6=0
8810 IF C6=0
8820 IF C6=0
8830 IF C6=0
8840 IF C6=0
8850 IF C6=0
8860 IF C6=0
8870 IF C6=0
8880 IF C6=0
8890 IF C6=0
8900 IF C6=0
8910 IF C6=0
8920 IF C6=0
8930 IF C6=0
8940 IF C6=0
8950 IF C6=0
8960 IF C6=0
8970 IF C6=0
8980 IF C6=0
8990 IF C6=0
9000 IF C6=0
9010 IF C6=0
9020 IF C6=0
9030 IF C6=0
9040 IF C6=0
9050 IF C6=0
9060 IF C6=0
9070 IF C6=0
9080 IF C6=0
9090 IF C6=0
9100 IF C6=0
9110 IF C6=0
9120 IF C6=0
9130 IF C6=0
9140 IF C6=0
9150 IF C6=0
9160 IF C6=0
9170 IF C6=0
9180 IF C6=0
9190 IF C6=0
9200 IF C6=0
9210 IF C6=0
9220 IF C6=0
9230 IF C6=0
9240 IF C6=0
9250 IF C6=0
9260 IF C6=0
9270 IF C6=0
9280 IF C6=0
9290 IF C6=0
9300 IF C6=0
9310 IF C6=0
9320 IF C6=0
9330 IF C6=0
9340 IF C6=0
9350 IF C6=0
9360 IF C6=0
9370 IF C6=0
9380 IF C6=0
9390 IF C6=0
9400 IF C6=0
9410 IF C6=0
9420 IF C6=0
9430 IF C6=0
9440 IF C6=0
9450 IF C6=0
9460 IF C6=0
9470 IF C6=0
9480 IF C6=0
9490 IF C6=0
9500 IF C6=0
9510 IF C6=0
9520 IF C6=0
9530 IF C6=0
9540 IF C6=0
9550 IF C6=0
9560 IF C6=0
9570 IF C6=0
9580 IF C6=0
9590 IF C6=0
9600 IF C6=0
9610 IF C6=0
9620 IF C6=0
9630 IF C6=0
9640 IF C6=0
9650 IF C6=0
9660 IF C6=0
9670 IF C6=0
9680 IF C6=0
9690 IF C6=0
9700 IF C6=0
9710 IF C6=0
9720 IF C6=0
9730 IF C6=0
9740 IF C6=0
9750 IF C6=0
9760 IF C6=0
9770 IF C6=0
9780 IF C6=0
9790 IF C6=0
9800 IF C6=0
9810 IF C6=0
9820 IF C6=0
9830 IF C6=0
9840 IF C6=0
9850 IF C6=0
9860 IF C6=0
9870 IF C6=0
9880 IF C6=0
9890 IF C6=0
9900 IF C6=0
9910 IF C6=0
9920 IF C6=0
9930 IF C6=0
9940 IF C6=0
9950 IF C6=0
9960 IF C6=0
9970 IF C6=0
9980 IF C6=0
9990 IF C6=0
10000 IF C6=0
10010 IF C6=0
10020 IF C6=0
10030 IF C6=0
10040 IF C6=0
10050 IF C6=0
10060 IF C6=0
10070 IF C6=0
10080 IF C6=0
10090 IF C6=0
10100 IF C6=0
10110 IF C6=0
10120 IF C6=0
10130 IF C6=0
10140 IF C6=0
10150 IF C6=0
10160 IF C6=0
10170 IF C6=0
10180 IF C6=0
10190 IF C6=0
10200 IF C6=0
10210 IF C6=0
```


KIMUCHI GAME

YAA

§ STORY

キムチは、GAMEセンターが大好きです。入口までくるとついふらふらと入ってしまい、帰るのがおそくなってママにしかられてしまいます……。

§ Let's Play

キムチを操作して、ゲーム・センターの前を通らないようにしながら、家（左下の矢印）まで行くという簡単なGAMEです。

KEY操作は、**T**で進行方向にむかって左へ曲がります。右へは**Y**です。曲がれるところは交差点のみで、一度通ったところは通れません。**U**は、押している間

CHECKER FLAG

Dr.D：キムチ君のキャラを250～264行で配列変数に定義し、FOR～NEXTで表示したのはよろしい。これだと、キムチ君のキャラの任意の部分をぬきだして、表示することができるから、写真1のような表示も簡単なわけだ！



だけ、キムチの動きが止まります。**H**は、どうしても家まで行けないときや、曲がるのをまちがえて、ゲーム・センターの前を通ってしまいそうになったときに押します。そうすると、そのラウンドの最初にもどります。

§ ゲームのコツ

コツは、曲がる場合のキーを押すタイミングです。これは、なれるまでちょっとこまるでしょう。それと、曲がりそこねたときに、すかさず**H**を使うことです。

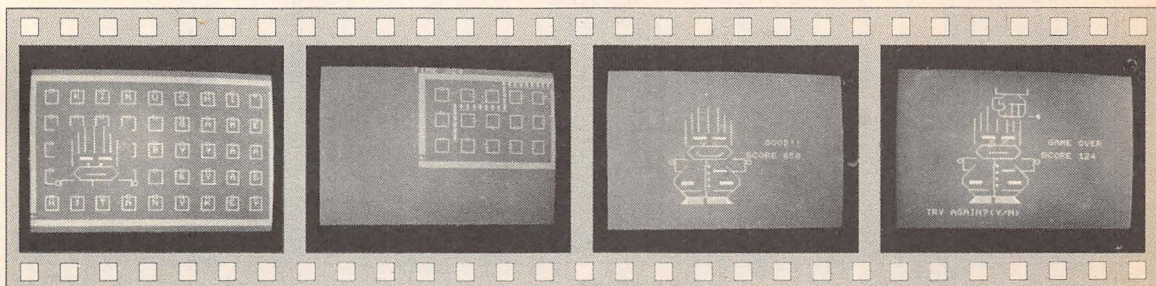
§ GAME OVERになるとき

キムチが、ゲーム・センターの前を通ったとき。または、上に表示してあるタイムが、0になったときです。

§ プログラムについて

内容は、REM文のとおりです。なお、マルチ・ステートメントを多用してしまいました。ゴメンナサイ。

なお、“タイトルも見たくねーや”という人は、28行のGOTO300をGOTO170にすれば、300行から後ろは入れなくて結構です。



《写真1》タイトル画面。
キムチを操作！

《写真2》これは、2画面
の画面。うまい！

《写真3》成功するとニコ
ニコ顔のキムチが

《写真4》失敗！ 頭をゴ
ツン

★10月号P99の堀君へ。じゃあ、振替休日に出せばOFに載るんですか？ ちなみにこのハガキは、その日に出しています。（神奈川県川崎市・佐々木大介13才）……【影：今回のOFはすべて振替休日に出したものであったりして！】

奪回 (だっかい)

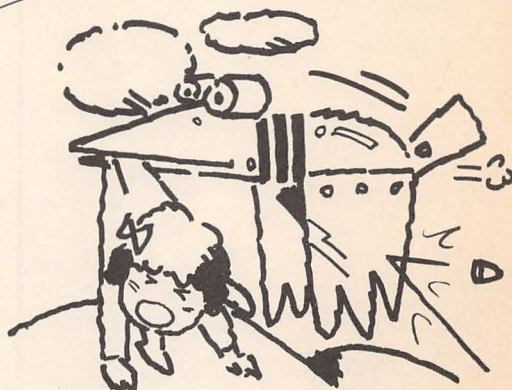
倉永 利明

★STORY

機械伯爵のロボット鳥が、少女をさらってこうと
しています。あなたは銃をとり、レスキュー隊を指揮
して、少女をぶじに助けてください。

★ゲームの説明

はじめは、で銃を動かし、スペース・キーで弾
を撃ってください。うまくロボット鳥の下クチバシに



当たると、少女が落っこちてきます。そしたら、で、レスキュー隊を動かし、落っこちてきた少女を、
うまくキャッチしてください。

なお、下クチバシ以外のところに当たっても、ロボ
ット鳥は強力なので、ききめはありません。

少女に、弾が当たったり、キャッチしそこなったり、
ロボット鳥につれていかれたりすると、少女は死んで
しまいます。5人死んだら、GAME OVER…。

点数は、下の段80点、中の段50点、上の段20点です。

CHECKER FLAG

編：おや？ このプログラムは、やけにPOK
E文が多いですね！

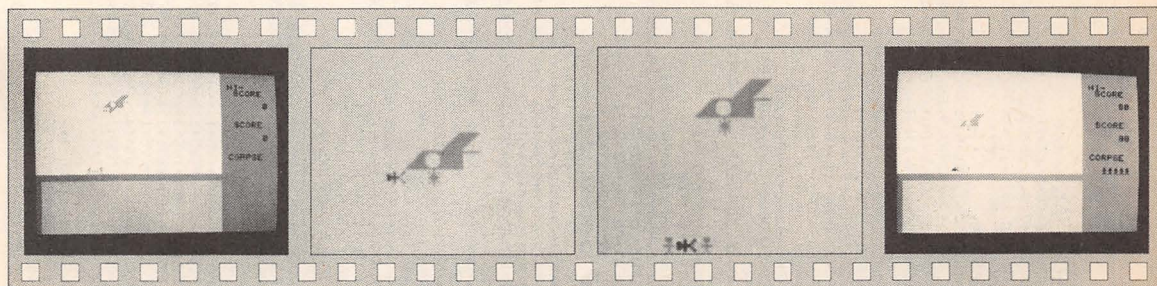
Dr.D：てつてい的に、PRINT文をきらっ
ているようだな！ 確かに、POKE文のほ
うが速い！ しかし、カーソル移動命令でつ
ないだ文字変数を表示するのと、どちらが
いいだろうか。Hu-BASICは速いのだから、無理にPOKE文を使う必要もあるま
い。

★最後に

銀河鉄道999のアニメ・コミックス（古本屋で100円
で買ったやつ）を読んでいて思いつきました。案はよ
かったと思うんですが、僕の……では、これが限度。
もっと勉強して……。

★

★



《写真1》ロボット鳥に少
女が！

《写真2》下のクチバシに
弾を当てます

《写真3》ナイス・キャッ
チ！ 少女を救助

《写真4》少女が5人死ぬ
とゲーム終了

★FM-77の長所を親に話して15時間、やっと買ってもらった。ラーメンを1本1本かみしめて食べたら、3時
間15分かかった。(東京都八王子市・秋山太一15才)……【影：朝、ごはんを一つ一つ食べてたら、ハラヘった！】


```

10 DIMP(10),LC(30)
20 REM *** SCREEN ***
30 COLOR0:4:CONSOLEPRINT"0"
40 CONSOLEPRINT"8,1,28:COLOR1,5:PRINT"0"
50 CONSOLE0,16:0,29:COLOR1,5:PRINT"0":X2=2:A=0:S=1:XX=2:100=0:SS=0:X3=3:X4=3
60 REM *** MAIN ***
70 GOSUB630
80 IF INT(RND(1)*11-5)*X3+X4=X4+R
90 IF (X3*26)+(X3*0) THENX3=X4-24R:XX=X4-24R
100 PRINT"6:GOSUB410:FORV1=8TO2STEP-3
110 POKE8H0000+(V1-1)*40+X3+1,0,0
120 POKE8H0000+(V1-1)*40+X3+1,0,0,0,0
130 POKE8H0000+(V1-1)*40+X3+1,0,0,0
140 FORX1=25TO2STEP-1
150 POKE8H0000+(V1-1)*40+X3+1,78,86
160 POKE8H0000+(V1-1)*40+X3+1,78,74,67,114
170 POKE8H0000+(V1-1)*40+X3+1,203,86
180 POKE8H0000+(V1-1)*40+X3+2,0
190 POKE8H0000+(V1-1)*40+X3+2,0
200 POKE8H0000+(V1-1)*40+X3,0
210 X=X1:V=V1
220 GOSUB230:NEXTX1,V1:DO=DO+1:MUSIC"A2":FORI=1TO20:NEXTI:GOTO60
230 REM *** GUN ***
240 A=A+1:FORF=1TO3
250 A$=INKEY$(0)
260 POKE8H0000+21*40+X2,31
270 POKE8H0000+22*40+X2-1,30,229,94
280 IF A$="0" THENX2=X2+1
290 IF A$="0" THENX2=X2-1
300 IF X2<3 THENX2=3
310 IF X2>26 THENX2=26
320 IF (A$="0")*(A$="2") THENX300
330 POKE8H0000+21*40+XX,0
340 POKE8H0000+22*40+XX-1,0,229,0:XX=X2
350 POKE8H0000+21*40+X2,31
360 POKE8H0000+22*40+X2-1,30,229,94
370 NEXT F:RETURN
380 GOSUB390:IFX1=X2 THENBEEP:GOTO520
390 IFX1=X2+1 THENMUSIC"A2":DO=DO+1:GOTO60
400 A=0:MUSIC"E1":RETURN
410 REM *** RESCUE ***
420 A$=INKEY$(0)
430 A=A+1:FORI=1TO100:NEXTI
440 POKE8H0000+15*40+X3,202,120,202
450 IF A$="0" THENX3=X3+1
460 IF A$="0" THENX3=X3-1
470 IFX3<0 THENX3=0
480 IFX3>26 THENX3=26
490 POKE8H0000+15*40+X4,0,120,0:X4=X3
500 POKE8H0000+15*40+X3,202,120,202
510 X=X3+2:RETURN
520 REM *** MAIN ***
530 V5=V1:X5=X1-1:POKE8H0000+40*(V1+1)*X1-1,0
540 POKE8H0000+(V5+1)*40+X5-1,203
550 POKE8H0000+(V5+1)*40+X5-1,133
560 POKE8H0000+(V5+1)*40+X5-1,0
570 POKE8H0000+(V5+1)*40+X5-1,5
580 POKE8H0000+(V5+1)*40+X5-1,203
590 IF (X6=X5)*(V5=14) THENMUSIC"C1":SS=SS+10*V1:FORJ=1TO500:NEXTJ:GOTO60
600 IFV5=14 THENMUSIC"B2":DO=DO+1:GOTO60
610 V6=V5:V5=V5+1:GOSUB410
620 GOTO540
630 REM *** SCORE ***
640 IFHS<SS THENHS=SS
650 POKE8H0000+2*40+30,8,9,8H24
660 POKE8H0000+3*40+31,19,3,15,18,5

```

```

670 B$=STR$(HS)
680 AA=LEN(B$)
690 FORI=1TOAA:B$(I)=MID$(B$,I,1):NEXTI:HI=AA+1
700 FORI=1TOAA:H$(I)=ASC(B$(I))-16:NEXTI
710 FORI=1TOAA:I=POKE8H0000+5*40+37-1,H$(I):NEXTI
720 POKE8H0000+8*40+31,19,3,15,18,5
730 A$=STR$(SS)
740 AA=LEN(A$)
750 FORI=1TOAA:A$(I)=MID$(A$,I,1):NEXTI:AI=AA+1
760 FORI=1TOAA:A$(I)=ASC(A$(I))-16:NEXTI
770 FORI=1TOAA:I=POKE8H0000+10*40+37-1,A$(I):NEXTI
780 POKE8H0000+13*40+30,3,15,18,16,19,5
790 FORI=1TOAA:DO=POKE8H0000+15*40+37-1,202:NEXTI
800 IFDO=5 THEN820
810 RETURN
820 REM *** GAME OVER ***
830 CURSOR12,10:PRINT"GAME OVER"
840 CURSOR10,12:PRINT"TRY AGAIN (Y/N)?":C$=INKEY$
850 IF C$="N" THENEND
860 IFC$="Y" THEN840
870 GOTO20
880 REM *** BULLET ***
890 L(21)=31:Z(1)=0:Z(2)=107:C=1
900 FORI=20TO1STEP-1
910 L(I)=PEEK(8H0000+I*40+X2):IF(L(I)=78)+(L(I)=74) THENC=2:GOTO950
920 POKE8H0000+I*40+X2,46
930 POKE8H0000+(I+1)*40+X2,L(I+1)
940 NEXTI
950 POKE8H0000+(I+1)*40+X2,Z(C)
960 RETURN

```

評…頭のちがいだよ、へへへ！(影)



by 原田

評…これは、影ロボットだ！(編)



by A. ODA

スクランブル・パズル

小笹 由貴



《第1表》他機種への移植表

■内 容

15ゲームの改良されたものです。プログラムの1000行以降にあるパターン図を、画面に描き、それをコンピュータが読み取り、右下にバラバラにして描きます。1か所だけ空白がありますから、この空白(赤わく)をカーソル・キーで移動させ、左上の完成見本どおり、ならべ変えます。

最後に、**[E]**のキーを押すと、空白にコンピュータが乱数でぬいたパターンをもどします。

1000行以降のパターン図を、適当に書き変えと、その書き変えたパターン図がゲームのパターン図になります。

CHECKER FLAG

Dr.D: 15パズルか。むしろパソコンには、こういうゲームをさせたほうがいいな! パズルは一定のフローチャートがあるから、**第1図**をよく見て理解するべきだ! 1000~1270行をDATA文にすると、表示するキャラクタも多くできるな。それから、80~90行のカーソル移動マークは、A1\$で代用できるぞ!

少々、特殊な命令

○A\$=SCRN\$(A, B, C)

X軸のAとY軸のBの位置からC個をA\$にに入れる

○SWAP, A, B

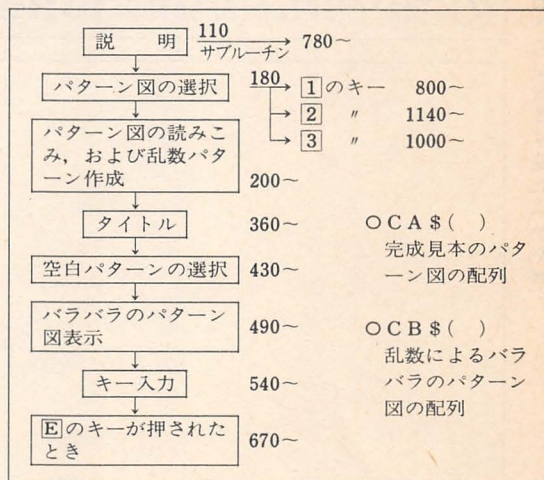
AとBの内容をいれかえる

○IF~THEN~ELSE

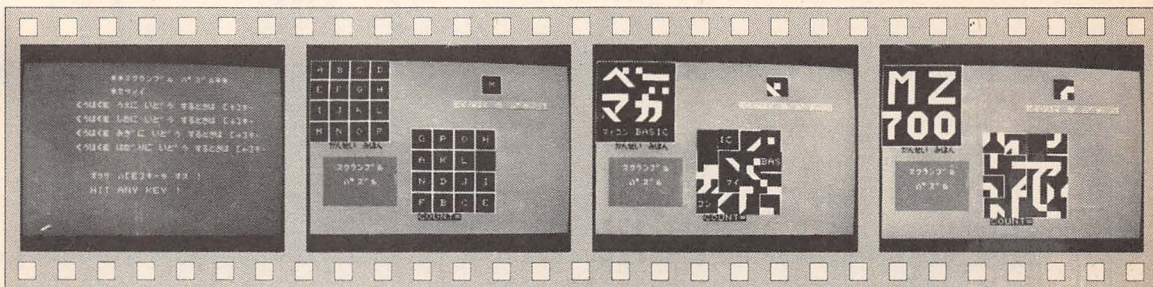
ELSEはIF~THENがなりたたないときに実行される

○GOSUB"MZ-700"

ラベル機能。上記の場合はLABEL "MZ700"のか所へ飛ぶ



《第1図》プログラムの流れ



《写真1》ゲームの説明。
パターンは三つです

《写真2》パターン1は
A-P

《写真3》パターン2は
ベーマガ

《写真4》パターン3は
MZ-700

[illegible]

★

★

MZ-1500用

SPARROW

へのへのへ太郎

◇こんにちは

ちぐじょー、ペーマガでMZ-1500の1番のりをねらっていたのに、ウイングマンさんに、先をこされてしまった！ぐやじー。

◇お元気してる？

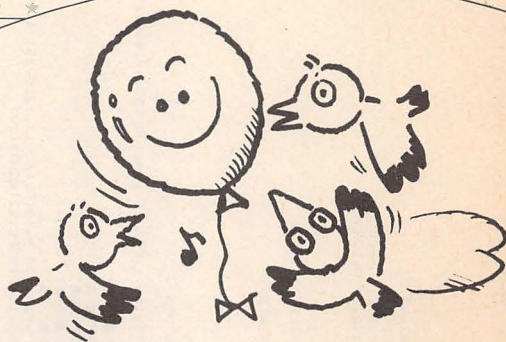
風船と宝物が大好きなすずめです。風船は、なんとなく夢があるからね（宝物はなんとなく欲がでるからねえ）！

◇私は、もち元気だよ！

風船が各面10個です。みんな拾うと空中キンコが開いて、宝物がでできます（ダイヤ、ナイフ、ルビー

CHECKER FLAG

Dr.D: 7色のフル・カラー・キャラクタを表示できる分だけ、DATAが多くなる。できるだけ、DATAは計算式で作るよう心がけてもらいたいものだ！ゲームは、超大作だな！



の指輪のどれか)。それを取って、面クリアです。

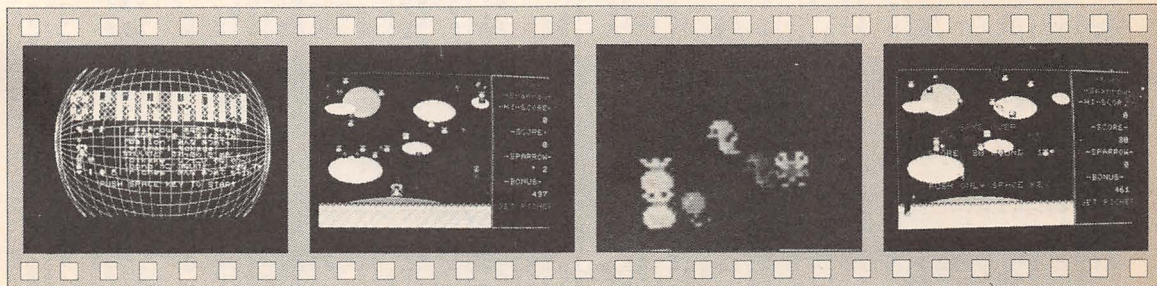
水の入ったBOMBや、しつこく追いかけてくるOIKAKEに当たると、羽がぬれます。またERIMAKI TOKAGEにつかまると、ショックで飛べなくなって、おぼれてしまいます。すずめは、始めは3羽います。宝物を全種集めると、1羽増えます。TIME BONUSがなくなると、1羽なくなります。全部なくなったらGAME OVERです。

◇アッハッハ！

得点は、1個の風船が10点で、つぎに島に降りたり死んだりせずに風船を取ると、20点。つぎも同じようにして取ると40, 80, 160…。このように、1個の風船が、5000点以上になることもあります。キー操作は、カーソルの□□で左右、スペース・キーでDOWN、ANY KEYで直進です。

◇それじゃ、また！

PCGは、どうやってPEEKするのかわからなかったの、普通の画面と重ねて表示して、ごまかしています。PCGのDATAは何番地から始まっているのでしょうか？



《写真1》タイトル画面。
こってるねー

《写真2》なんとにぎやかな画面ですねー

《写真3》まん中が風船大好きなすずめです

《写真4》すずめが3羽やられちゃった

★影さん影さん、手のなるほうへ。ドッポーン！（こえだめに落ちた音）（香川県大川郡・木村光輝15才）……【影：編くん編くん、へのなるほうへ。編：おい、なんで私がそんなほうへ……。でも、ひきこまれそうな音。】

98

★スーパーソフトも1才ですね。誕生日にはケーキでもあげましょう。(東京都新宿区・高橋直規12才)……【編：どうもありがとう。影：スーパーソフト君もお礼をいいなさい。スーパーソフト：ありがとうノ。一同：まっ??】

[illegible]

DEVIL OF STONE

鈴木 滋雄



STORY

谷間に悪魔がよみがえった。この悪魔の魔力により、地に眠る悪霊たちがよみがえろうとしている。この魔力をふうじるには、『デビル・ストーン』を使い悪魔を『ストーム・ワールド』に閉じこめるしか方法がない。

特徴

このゲームには、思考的要素が含まれていて、面のクリアが困難です。何回もプレイしてください。

内容

④⑥で、つり橋の上にいる人を左右に動かします。つり橋の上には悪霊がいるので、ロープをはって逃げてください。ロープをはって逃げるとき、ブロックなどに触れると、1人減ります。

⑦か①で左に、⑨か③で右にロープをはれます。キーを押した時間で、ロープのはられる距離が決まります。キーを離せば自然に逃げてくれます。デビル・ストーンは、左右どちらかのはしへ突っこめば手に入り、②⑧でデビル・ストーンを上下に動かせます。デビル・ストーンがブロックなどに接触すると、自分とデビル・ストーンの連結光線が切れ、わざと切るには、ス

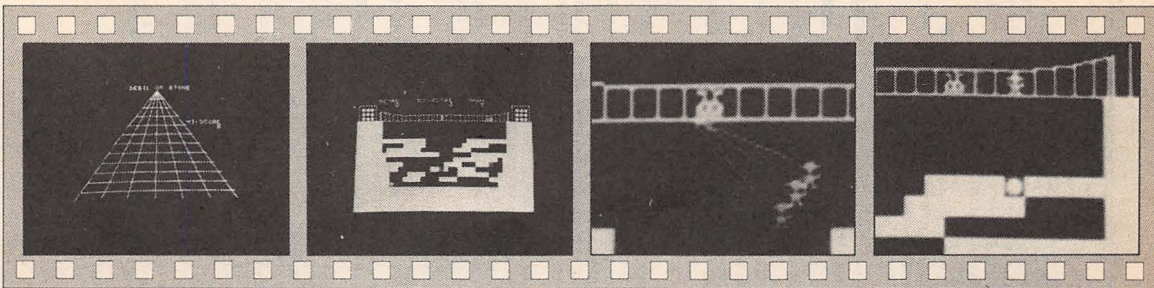
ペース・キーを押してください。また、じゃまなデビル・ストーンを消すには、**TAB** キーで、ま下に光線を出します。この光線は、デビル・ストーン以外は、すりぬけていきます。谷間の悪魔を、ストーム・ワールドに閉じこめれば、面クリアです。悪魔は、デビル・ストーンがあると、上に登る性質があります。

★参考文献

映画『インディ・ジョーンズ』

CHECKER FLAG

Dr.D: このプログラムのように動くキャラクタはグラフィック画面に、動かない地底はキャラクタ画面に書きこむように、プログラムすると効率が良く、スピードもでるぞ。それから、90行等は“+”(十字)と“+”(プラス)のようにちょっとまちがえると、キャラクタが全タチがってしまうから、キャラクタ・コードをDATA文から読みこむようにしてくれたまえ!



〈写真1〉最初の画面。

CR キーでスタート

〈写真2〉悪魔をストーム・ワールドの中へ

〈写真3〉ロープを使ったテクニク

〈写真4〉デビル・ストーンをおいたところ

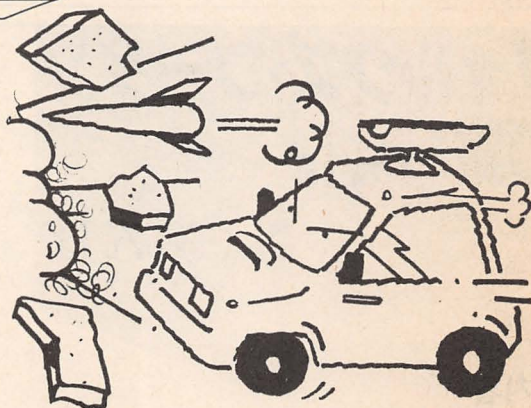
★僕の友人T.Nがベーマガ10月号のbyぬりかべさんの字と似ているといって、ぬりかべさんと同一人物にするんです。僕は何かをかくそうマッピーⅢ世なのだが(大分県宇佐市・マッピーⅢ世12才)……【影：ほんとかな?】

[illegible]

★つぐ美さんにクイズ：エレベータに1人の女の子が乗っていました。その子は、上がるか、下がるか？——答は、
a girl（ア・ガール）（千葉県市原市・渡辺由武12才）……【つぐ美：教養のあるところ見せられちゃった！】

ドラドラ ドライブ

中村 雅彦



★内容

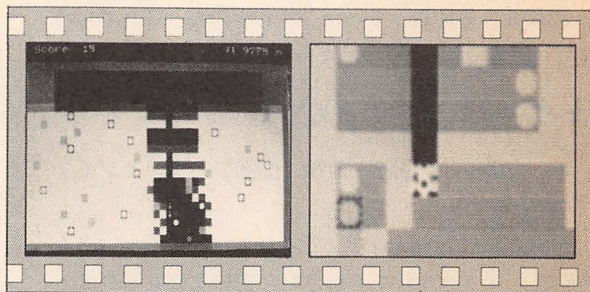
えっ、内容なんか「ないよ」。

★遊びかた

④と⑥で左右に動かし、スペース・キーでミサイルを撃って、カベをこわしながら前へ進んでいってください。ミサイルを1回撃つごとに、10点ひかれます。

点数が、0点になるとGAME OVERです。

●を取ると、メートルがプラスされます(損)。■を取ると、点数がプラスされます(得)。



《写真1》スクロール・ゲームです

《写真2》カベにぶつかってはいけません

ドラドラ ドライブのプログラム・リスト

```

10  CONSOLEGNC40S3,24R:GRAPHI101C:DIM X(1):TEMPO7:POKE$952,0
20  MU$="C4ROC4ROC2ROC4RO#D4ROD2ROD3CROC4-B1ROC4":DEF KEY(5)=POKE$952,1667
40  FORA=16TO24:LINE0,A,319,A:LINE0,200-A+16,319,200-A+16:NEXT:FORA=0TO32:LINEA,
16,A,200:LINE319-A,16,319-A,200:NEXT
60  GET Z$:CURSOR10,12:PRINT"Score: 15"
65  IF Z$=" " THEN 80
70  GOTO 60
80  CURSOR17,13:PRINT"START"
90  MUSIC "+C5R6+C5R6+C5R6+B8":KS$=STRING$(CHR$(0),8):KD$="カベ"
110 X=X+INT(RND(1)*3-1)
120 CURSOR1,0:PRINT"Score: ";SC;" " :CURSOR 30,0:PRINT "アト";10000-FK;" m "
130 IF X<4 THEN X=4
140 IF X>24 THEN X=24
150 CURSOR0,24:PRINT"■";STRING$( "■",X+2);TAB(X);SPACE$(MI);STRING$( "■",28-X)
160 GET Z$:IF Z$="4" THEN X1=X1-1
170 IF Z$="6" THEN X1=X1+1
175 IF Z$=" " THEN X(1)=X1:GOSUB 10000
180 IF CHARACTER$(X1+1,13)="■" THEN GOTO 760
190 IF CHARACTER$(X1+1,13)="●" THEN SC=SC+50:MUSIC "+B0":CURSOR X1+1,13:PRINT " "
200 IF CHARACTER$(X1+1,13)="●" THEN FK=FK+100:MUSIC "-C0":CURSOR X1+1,13:PRINT " "
220 POSITION X1*8,12*8:PATTERN -8,KS$+KD$+KS$:CURSOR X1+1,12:PRINT " "
230 S=INT(RND(1)*5):IF S=3 THEN CURSOR 0,23:PRINT STRING$( "■",39)
240 X2=INT(RND(1)*38):CURSORX2,23:PRINT"■":IFSC<-5THEN GOTO760
250 X2=INT(RND(1)*38):CURSORX2,23:PRINT"●":IF SC>2500 THEN MI=6
260 X2=INT(RND(1)*38):CURSORX2,23:PRINT"●":SC=SC+5:FK=FK+15:IFSC>1000THENMI=7
280 IFFK>10000THENPRINTCHR$(6):FOR KS=5TO34:POSITIONKS*8,12*8:PATTERN-8,KS$:CURSOR12,12:PRINT"メロクリアマダ"ツツツ":MUSIC"A1BCDEFAGDFGAGECBGDEFG":GOTO60
290 GOTO 110
760  CONSOLE S3,24:MUSIC MU$:CURSOR 12,4:PRINT "GAME OVER"
770  FORKS=5TO34:POSITION KS*8,12*8:PATTERN -8,KS$:NEXT:GOTO 60
10000 SC=SC-10:FOR Y=12TO20:CURSORX(1)+1,Y:PRINT"↓":CURSORX(1)+1,Y-1:PRINT " "
10030 IF CHARACTER$(X(1)+1,Y+1)="■" THEN MUSIC"+A0":CURSOR X(1)+1,Y:PRINT " ":CURSORX(1)+1,Y+1:PRINT " ":RETURN
10040 NEXT:RETURN

```

★聖子のマイコンに続いて、麻衣子(伊藤麻衣子)のマイコンというのは、どうでしょう。(香川県坂出市・久保田真司15才)……【影：麻衣子ちゃんて、かわいいもね。ええ、編集長ノ編集長：ん？そ、そうだね。ハハハ！】

フォルクス・ワーゲンの旅 Part2

さくらんぼ

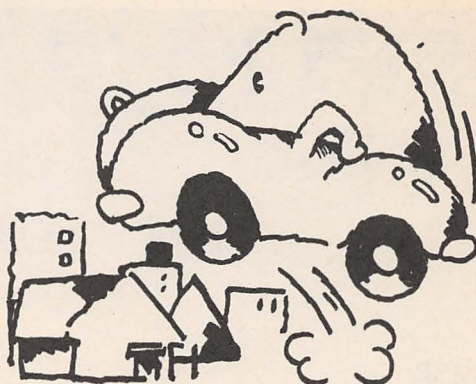
★内容

'83年6月号に載っていた「フォルクス・ワーゲンの旅」に、「雲」、「金」をつけてみました。

★ゲームの遊びかた

キーの操作は、[4][6]で前後、[2][8]でダウンとジャンプです。

地面にある金(\$)\$はつぶしてください。雲の上にある金□は、体当たりしてください。雲の上にある金ほど



点が高いです。

星や地面の金に当たったり、池にはまるとゲーム・オーバーになります。

なお、ある程度前進すると、それ以上は前に行けません。

★さいごに

このプログラムのカラー・バージョンを作ったのですが、キャラクタごとのぬりかえができないので、「モノクロ・バージョンに毛のはえた」ようなものしかできませんでした。力のあるかたぜひ直してみてください。

参考にしたもの：ペーマガ83年6月号「フォルクス・ワーゲンの旅」

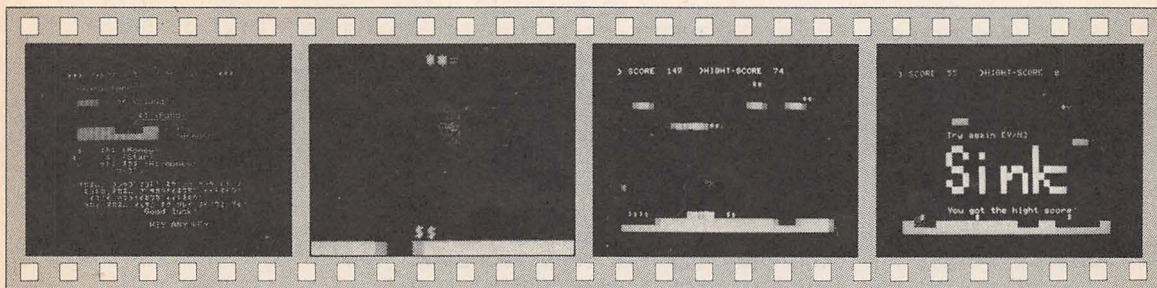
CHECKER FLAG

Dr.D: このゲームも、タイトルにこっているな！いつも思うのだが、タイトルというのは、空白と■の二つの組み合わせだから、論理演算のビットに空白と■のどちらを入れるか、0と1で区別させたほうがよい。例えば、“■□■□■□■□”等は、16進数で\$ABと表してしまうのさ！

影：ということです。ハイ！

★

★



〈写真1〉タイトル画面。
ゲームの説明です

〈写真2〉ジャンプもできるぞ！

〈写真3〉金をうまくつぶ
していこう

〈写真4〉お池にはまっ
てゲーム・オーバー

★信じられないと思いますが、僕の家はバキューラでできています。証拠にバキューラの絵を送ります。■■■■(三重県鈴鹿市・KNIGHT15才)……【影：僕の家はニャームコ家敷なんだぜ！編：ねずみやネコが走り回ってるってこと？】

MZ-2200(1Z001)用

MONSTA PANIC

ち む

ストーリー

あなたは、有名な探険隊の一員です。

山おくへ、山おくへと進んでいくうちに、あなたは、みんなからはぐれてしまいました。そのとき、とつぜん、モンスタとファイア・ボールが、あなたに向かっておそってきたのです。あなたは勇気をだして、モンスタたちに、たち向かっていくのでした。

使いかた・遊びかた

テン・キーの④と⑥で左右に動き、⑧でジャンプ、スペース・キーでファイアです。

モンスタのやつつけかたは、下からファイアで、モンスタを焼いてください。すると、モンスタが黒こげになるので、食べてください。

でも、ファイア・ボールは、やつつけられません。ただひたすら逃げてください。モンスタをすべてやつつけると、1面クリアです。

モンスタは2種類あって、ハエのようなモンスタは、ジャンプしながらせめてきます。

ミスは、ボーナスが0になったときと、モンスタ、ファイア・ボールにつかまったときで、3回ミスすると、GAME OVERです。



プログラムのしくみ

キャラクタ・プリントに、マシン語を使用しています。マシン語は、ちょっとしかわからないので、ペーマガ3月号の「DOUKUTSU GAME」を参考にしました。

ラウンド3まであり、3面をクリアすると、また1面にもどります。

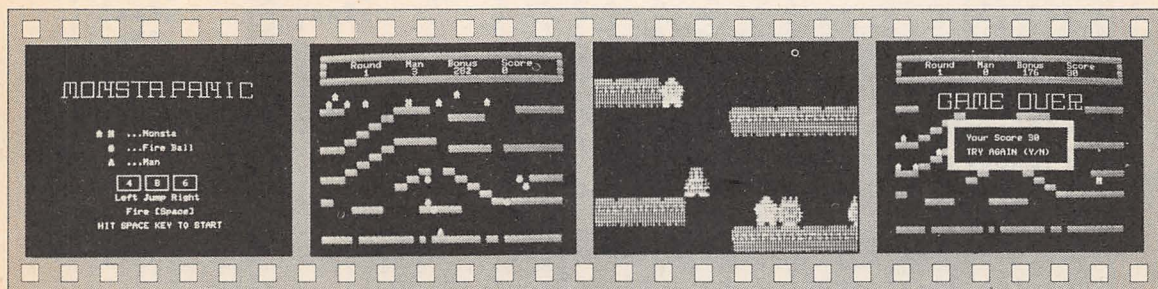
それと、1面クリアするごとに、モンスタやファイ

CHECKER FLAG

Dr.D: パタン・データが大変見やすいな！
最大桁の数値に合わせてあるからだ。だが、パターン・データやマシン語は16進数にしないとわかりづらいから、今度は&Hをとった16進数で書いてもらいたかったな！

それと、1430～1445行は、論理式を使って短くしたほうがよい。リスト短縮と高速化には、必要不可欠なものだからな！

編: 最後に、MZ-2200のユーザーに一言。
最近カラー・ペーシックを使った投稿が少なくなってきてますよ。がんばろう。



〈写真1〉タイトル画面。
キャラの説明

〈写真2〉これは、むずかしそうですネー

〈写真3〉ジャンプもできます

〈写真4〉3人死ぬと、ゲーム・オーバー

ア・ボールの色が変わっていきます。

データが長くなったので、データを読みこんでいる間に、タイトルを表示しています。

改造のアドバイス

モンスターの数を変えたい人は、8010行の $\Pi = 8$ の 8 の数を変えてください。

ファイア・ボールの数を変えたい人は、8020行のI1
= 5 の数を変えてください。

モンスターが黒こげになっている時間が、短いという

評……いつもこうなんだよねー(編)



by 木平 英一

人は、1020行のB (I) < > 7 の7の数を増やしてください。

ゲーム中のミュージックを変えたい人は、8090行の MU\$ の内容を変えてください。

自分でラウンドのデータを作りたい人は、10000行からのデータをいじってみてください。

最後に

MZ-2000で使用するには、G-RAM 1, 2, 3
が必要です。

評……イエイ、いかしているぜ！（影）



by 山下 晃弘

MONSTA PANICのプログラム・リスト

```

10  CONSOLE C40:GOSUB 20:TEMP07=LIMIT#P0:GOSUBB0000:GOTO 1000
20  GOTO 11:CH=ZAC:CF=0:G123=RETURN
30  IF P(X1,Y1)=0 THEN GOTO 100
40  IF P(X1,Y1)=0 THEN GOTO 100
50  IF P(X1,Y1)=0 THEN GOTO 100
60  IF P(X1,Y1)=0 THEN GOTO 100
70  IF P(X1,Y1)=0 THEN GOTO 100
80  IF P(X1,Y1)=0 THEN GOTO 100
90  IF P(X1,Y1)=0 THEN GOTO 100
100 GOTO 100
110  GOTO 100
120  GOTO 100
130  GOTO 100
140  GOTO 100
150  GOTO 100
160  GOTO 100
170  GOTO 100
180  GOTO 100
190  GOTO 100
200  GOTO 100
210  GOTO 100
220  GOTO 100
230  GOTO 100
240  GOTO 100
250  GOTO 100
260  GOTO 100
270  GOTO 100
280  GOTO 100
290  GOTO 100
300  GOTO 100
310  GOTO 100
320  GOTO 100
330  GOTO 100
340  GOTO 100
350  GOTO 100
360  GOTO 100
370  GOTO 100
380  GOTO 100
390  GOTO 100
400  GOTO 100
410  GOTO 100
420  GOTO 100
430  GOTO 100
440  GOTO 100
450  GOTO 100
460  GOTO 100
470  GOTO 100
480  GOTO 100
490  GOTO 100
500  GOTO 100
510  GOTO 100
520  GOTO 100
530  GOTO 100
540  GOTO 100
550  GOTO 100
560  GOTO 100
570  GOTO 100
580  GOTO 100
590  GOTO 100
600  GOTO 100
610  GOTO 100
620  GOTO 100
630  GOTO 100
640  GOTO 100
650  GOTO 100
660  GOTO 100
670  GOTO 100
680  GOTO 100
690  GOTO 100
700  GOTO 100
710  GOTO 100
720  GOTO 100
730  GOTO 100
740  GOTO 100
750  GOTO 100
760  GOTO 100
770  GOTO 100
780  GOTO 100
790  GOTO 100
800  GOTO 100
810  GOTO 100
820  GOTO 100
830  GOTO 100
840  GOTO 100
850  GOTO 100
860  GOTO 100
870  GOTO 100
880  GOTO 100
890  GOTO 100
900  GOTO 100
910  GOTO 100
920  GOTO 100
930  GOTO 100
940  GOTO 100
950  GOTO 100
960  GOTO 100
970  GOTO 100
980  GOTO 100
990  GOTO 100
1000 GOTO 100

```

★だれか、僕のさいふ知りませんか？あつ！たぶんOFコーナーに忘れてきたんだ。だから載せて♡（神奈川県川崎市・曾我昌義12才）……【編：そういえば、なんか落ちてけど、ゴミ箱にすてちゃった！影：それ！さがせ！】

ルマゲドン・ゲーム

島津 恵志

あそびかた

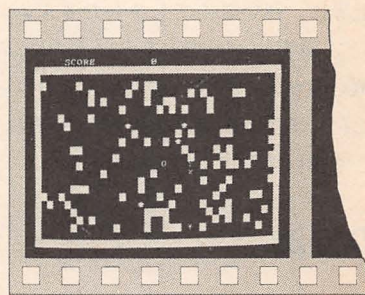
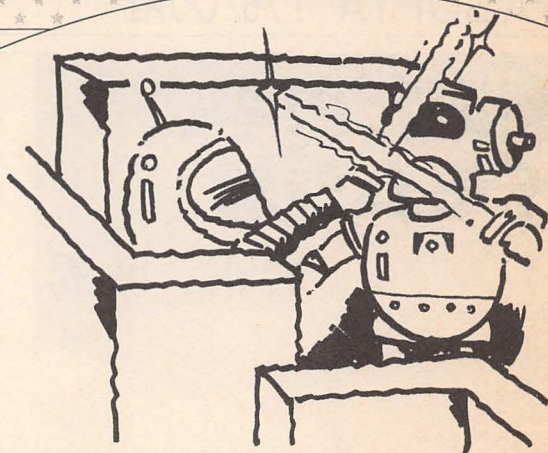
あなたは、ロボットの守っているコンピュータ・コアを、マイクロ・アトミック・ボムで破壊してください。

“≡”が自分で、“Ⓐ”がロボットです。テン・キーで操作してください。

スペースで、ミサイルが発射されます。ロボットは破壊しても、また生まれてきます。

画面中央下の“□”の中に入ったらスペースを押すと、コアが破壊されます。

その後、死の灰がふってきます。ぶじ左上の出口に出られると、ボーナスがもらえます。



《写真1》実行画面

ルマゲドン・ゲームのプログラム・リスト

```

10  CONSOLE GN,VH:DIM X(3),Y(3)
20  POINT CURSOR(4),CURSOR(5),PRINT "SCORE";
30  AS=STRING$(0,"0");CURSOR(0,1);PRINT AS;
40  FOR I=2 TO 99:CURSOR(0,1);PRINT " ";TAB(39);" ";NEXT
50  FOR I=0 TO 99:CURSOR(0,1);PRINT " ";TAB(39);" ";NEXT
60  CURSOR 18,19:PRINT " ";
70  CURSOR 18,20:PRINT " ";
80  CURSOR 18,21:PRINT " ";
90  X=37;Y=2;BA=0
100 XX=0;YY=0;GET AS;IF AS=" " THEN GOSUB 500
110 IF AS="2" THEN YY=1;GOTO 150
120 IF AS="8" THEN YY=-1;GOTO 150
130 IF AS="4" THEN XX=-1;GOTO 150
140 IF AS="6" THEN XX=1
150 AS=CHARACTER$(XX+XX,YY+YY)
160 IF AS=" " THEN 400
170 IF (AS=" ") AND (AS=" ") THEN XX=0;YY=0
180 CURSOR X,Y;PRINT " ";X=X+XX;Y=Y+YY;CURSOR X,Y;PRINT " ";I=0
185 IF X=0 THEN 450
186 CURSOR 15,0;PRINT USING"#####";SC
190 IF X(1)=0 THEN X(1)=INT(RND(1)*20)+10
200 IF Y(1)=0 THEN Y(1)=INT(RND(1)*10)+5
210 IF X(1)>X THEN XX=-1 ELSE XX=1
220 IF Y(1)>Y THEN YY=-1 ELSE YY=1
230 AS=CHARACTER$(X(1)+XX,Y(1)+YY)
240 IF AS=" " THEN 400
250 IF AS=" " THEN XX=0;YY=0
260 CURSOR X(1),Y(1);PRINT " ";X(1)=X(1)+XX;Y(1)=Y(1)+YY;CURSOR X(1),Y(1);
PRINT " ";
270 IF BA=0 THEN 300
280 V=INT(RND(1)*38)+1;U=INT(RND(1)*20)+3
290 IF CHARACTER$(U,U)=" " THEN CURSOR V,U;PRINT " ";
300 I=1;IF I<4 THEN 190
310 GOTO 100
400 CURSOR 8,8;PRINT"GAME OVER !!"
410 CURSOR 12,12:PRINT"TRY AGAIN ?"
420 GET AS;IF AS="N" THEN END
430 IF AS="Y" THEN RUN
440 GOTO 420
450 CURSOR 12,8;PRINT"YOU ARE WINNER !!";SC=SC+100
460 FOR I=0 TO 1000:NEXT GOTO 20
500 IF ((X=19)+(X=20))*((Y=20)+(Y=21)) THEN BA=1;CURSOR 0,2;PRINT " ";:RETURN
510 MX=X;MY=Y;XX=X;YY=Y
520 GET AS
530 IF AS="2" THEN YY=1;XX=0;GOTO 570
540 IF AS="8" THEN YY=-1;XX=0;GOTO 570
550 IF AS="4" THEN XX=-1;YY=0;GOTO 570
560 IF AS="6" THEN XX=1;YY=0
570 AS=CHARACTER$(MX+XX,MY+YY)
580 CURSOR MX,MY;PRINT " ";IF AS=" " THEN 620
590 IF (AS=" ") AND (AS=" ") THEN RETURN
600 MX=MX+XX;MY=MY+YY;CURSOR MX,MY;PRINT " ";GOTO 520
620 FOR I=0 TO 3:IF (X(1)=MX+XX)*(Y(1)=MY+YY) THEN X(1)=0;Y(1)=0;SC=SC+10
630 NEXT:RETURN

```



あみだの中の イモムシ君

岩永 敏秀



あみだくじの世界に、迷いこんでしまったイモムシ君。前方に、どんどん障害物が出てくるというのに、のんびりと鼻歌を歌いながら、進んで行くのです。

あなたは、のんびりイモムシ君を障害物から守り、あみだくじの向こう岸へ渡してあげてください。

◆ゲームの方法

あなたは、“@”です。最初は、まん中あたりに表示されています。8[2]4[6]で上下左右に動きます。

イモムシ君は、あみだくじの線に沿って、左から右に進みます。あなたは、上に向けて線を伸ばすなら、[2]キー、下に向けて線を伸ばすなら、[4]キーを押し、イモムシ君を障害物“◆”から、守ってください。また、線を伸ばして、障害物を消すこともできます。

“♥”が表示されている場所がゴールなので、それ以外の場所へ行ってもだめです。

イモムシ君が、1歩進むごとに1点、面クリアで、ボーナス（面×100）点が加えられます。

また、画面下は左上から、「イモムシ君の進むスピード」「障害物“◆”の出方のスピード」「面数」「得点」「最高得点」です。障害物“◆”のスピードは、1面で20です。面クリアごとに、3ずつ減っていきます。イモムシ君

のスピードは、1面で9です。8面で6になり、スピード・アップ。16面で3になるといった感じです。

イモムシ君が、障害物にぶつかったり、ゴールでない場所へ行ってしまったら、ゲーム・オーバーです。

最後になりましたが、“@”は“◆”を飛びこして進みます。

CHECKER FLAG

編：あみだくじの線を引いて誘導するというアイデアは……。

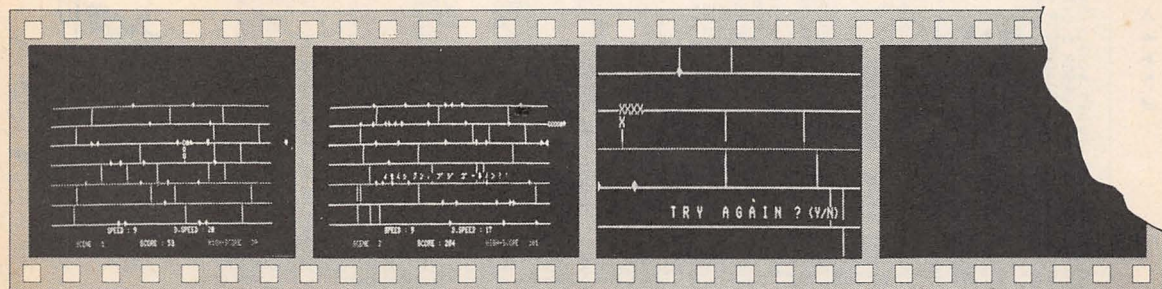
影：どっかのビデオ・ゲームにあったような……。

Dr.D：しかし、プログラムはオリジナルだ。

編：で、アドバイスは？

Dr.D：130～160行は論理式にしたほうがよいな！論理式の中味が真ならー1、偽なら0となるから注意して改造してみよう！

★



108 〈写真1〉あみだの線を
伸ばして誘導します

〈写真2〉イモムシ君、
無事ゴール・イン

〈写真3〉障害物にぶつ
かっちゃった

今度、PC-6001mk IIのtalk文を使って影さんに脅迫電話かけたろか／＼／＼。 (埼玉県久喜市・横田吉永15才)
……【影：それはムダなていこうだ。編：電話がないんだろ？影：料金が払えず、電話がとまってるんです。】


```

10 ***** IMOMUSHI KUN *****
30 WIDTH 80:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4:DIM MU(48)
35 HSC=0
40 M:=1:SP=0:USP=20:SC=0
45 CL:GOSUB 700:X=10:Y=1:SS=ASC("-"):J=0:CO=0:C1=0:GOSUB 880:GOSUB 890:GOSUB 9
60 RN=(INT(RND*7))+3+2
70 FOR W=0 TO 4:X1(20)=5-20
80 Y1(20)=RN:NEXT
90 FOR Z=0 TO 4:S1(22)=SCREEN(X1(4-22),Y1(4-22)):NEXT
100 <<<<<< MAIN >>>>>>
110 <<<<<< MOVE "g" >>>>>>
120 OUT 48,127:I=INP(49):OUT 48,127:I=1 AND INP(49)
130 IF X2 AND I=239 THEN UX=-1:GOTO 250
140 IF X2 AND I=259 THEN UX=1:GOTO 250
150 IF X2 AND I=279 THEN UX=3:GOTO 250
160 IF Y2 AND I=251 THEN VY=3:GOTO 250
170 IF I=127 AND Y3 THEN 210
180 IF I=223 AND Y3 THEN 230
190 FOR W=0 TO 10:NEXT
200 GOTO 280
210 LOCATE X,Y:PRINT "L":SS=ASC("L"):LOCATE X,Y-1:PRINT "L":LOCATE X,Y-2:PRINT
"1"
220 LOCATE X,Y-3:PRINT "L":GOTO 290
230 LOCATE X,Y:PRINT "L":SS=ASC("L"):LOCATE X,Y+1:PRINT "L":LOCATE X,Y+2:PRINT
"1"
240 LOCATE X,Y+3:PRINT "L":GOTO 290
250 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(SS):X=X+UX:Y=Y+VY:SS=SCREEN(X,Y)
260 IF SS=ASC(" ") THEN X=X+UX+VY/3:SS=SCREEN(X,Y):GOTO 260
270 UX=0:VY=0
280 LOCATE X,Y:PRINT "3"
290 CO=CO+1:IF CO=SP THEN CO=0 ELSE 48
300 SOUND MU(J),SP/3:J=J+1:IF J=32 THEN J=0
310 <<<<<< MOVE "ooooo" >>>>>>
320 FOR Z1=0 TO 4
330 LOCATE X1(Z1),Y1(Z1):PRINT IM$(Z1):NEXT:SC=SC+1:GOSUB 880
340 IF X1(0)>74 THEN 570
350 IF GO=0 THEN 380
360 IF SCREEN(X1(0),Y1(0)-1)=ASC(" ") THEN GO=3:K=-1:GOTO 380
370 IF SCREEN(X1(0),Y1(0)+1)=ASC(" ") THEN GO=3:K=1:GOTO 380
380 LOCATE X1(4),Y1(4):PRINT CHR$(S1(0))
390 FOR Z4=3 TO 0 STEP -1:X1(24+1)=X1(24):Y1(24+1)=Y1(24):NEXT
400 IF GO=0 THEN X1(0)=X1(0)+1 ELSE GO=GO-1:Y1(0)=Y1(0)+K
410 FOR Z3=0 TO 3:S1(23)=S1(23+1):NEXT
420 S1(4)=SCREEN(X1(0),Y1(0))
430 IF SCREEN(X1(0),Y1(0))=ASC(" ") THEN 510
440 C1=C1+1:IF C1=OSP THEN C1=0 ELSE 120
450 <<<<<< PRINT " " >>>>>>
460 XB=INT(RND*5)+X1(0)+5:YB=(INT(RND*7))+3+2
470 IF XB>48 THEN 490
480 LOCATE XB,YB:PRINT " "
490 GOTO 120
500 <<<<<< GAME OVER ? >>>>>>
510 LOCATE 1,Y1(0):PRINT CHR$(249+INT(RND*6)):
520 FOR Z6=4 TO 0 STEP -1:LOCATE X1(24),Y1(24):PRINT "X":
530 SOUND 70,7:SOUND 50,3:NEXT:FOR Z7=0 TO 20:SOUND 70-2,10:COLOR INT(RND*8),IN
T(RND*8):NEXT:Z7=Z7+1:IF SC>HSC THEN HSC=SC
540 SOUND 80,20:LOCATE 72,19:LOCATE 32,16:PRINT "T R Y A G A I N ? (Y/N)"
550 I=INKEY$:IF I="Y" THEN 40 ELSE IF I<"N" THEN 550
560 WIDTH 36:END
570 IF Y1(0)<>GOAL THEN 510
580 <<<<<< GOAL IN ! >>>>>>
590 RESTORE 610:FOR S0=0 TO 16:READ MV,MW
600 SOUND MV,MW:NEXT
610 DATA 60,30,40,10,50,20,60,20,50,20,50,20,40,20,0,20
620 DATA 48,20,48,10,50,10,52,20,55,20,52,20,50,20,48,20,0,20
630 ME="イモシ君、おめでとう！"
640 LOCATE 5,13:PRINT CHR$(251):

```

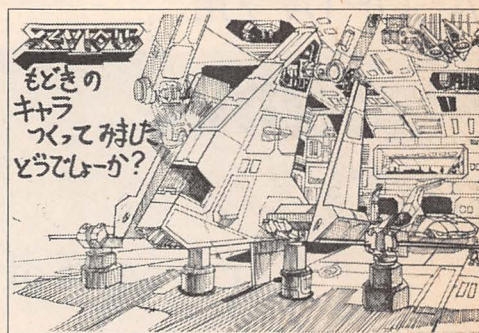
★11月号P111の人へ……みんなの前でシオナイトごっこをしてからというものの、友達や先生からも白い目で見られてる。(東京都西多摩郡・中村光輝13才)……【影：僕なんか、あきれて見向きもされなかったんだよ！】

```

540 FOR W0=1 TO 37:LOCATE 20+W0,13:PRINT MID$(M$,W0,1):
550 SOUND 50,2:SOUND 47,2:SOUND 43,1
560 FOR W1=0 TO 50:NEXT W1:W0
570 DSP=DSP-3:SC=SC+100*M1*M+1:IF M=8 THEN SP=SP-3:DSP=20
580 GOSUB 880:GOSUB 900:FOR W9=0 TO 4000:NEXT:GOTO 50
590 <<<<<< SUB >>>>>>
700 LOCATE 0,2
710 FOR W3=2 TO 20 STEP 3:LOCATE 0,W3:PRINT CHR$(INT(RND*6)+250)
720 FOR W4=3 TO 70
730 LOCATE W4,W3:PRINT " ";
740 NEXT W4
750 NEXT W3
760 FOR W5=2 TO 17 STEP 3:FOR W6=1 TO 3:BAR=INT(RND*50)+10
770 LOCATE BAR,W5:PRINT " ":LOCATE BAR,W5+1:PRINT "1":
780 LOCATE BAR,W5+2:PRINT "1":LOCATE BAR,W5+3:PRINT "1":
790 NEXT W6,W5
800 IM$(0)=" ":FOR Z=1 TO 4:IM$(Z)="O":NEXT
810 GOAL=(INT(RND*7))+3+2:LOCATE 74,GOAL:PRINT " ";
820 RESTORE 830:FOR S0=0 TO 31:READ MU(S0):NEXT
830 DATA 48,48,48,50,52,55,55,0
840 DATA 57,53,40,57,55,57,52,0
850 DATA 52,52,50,48,50,55,55,0
860 DATA 57,57,55,48,52,50,48,0
870 RETURN
880 LOCATE 30,23:PRINT CHR$(251)"SCORE ":";SC:RETURN
890 LOCATE 50,23:PRINT CHR$(250)"HIGH-SCORE ":";HSC:RETURN
900 LOCATE 10,23:PRINT CHR$(252)"SCENE ":";JM
910 LOCATE 20,21:PRINT CHR$(253)"SPEED ":";SP
920 LOCATE 40,21:PRINT CHR$(254)"D.SPEED ":";DSP
930 RETURN

```

評……これはすごい！（編）



by 童夢

評……レンズマンおもしろかったね（つぐ美）



by 前頭葉

Fighting Heri

Keroyon Soft

●How To Play

[2][4][6][8]で、ヘリポートへ降りてください。ミサイル(!)が追ってきます。そのミサイルをかわしていきましょう。

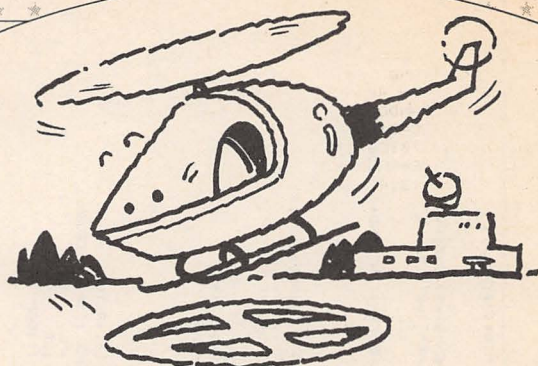
●このゲームのいいところはここだ!! (BEST 5)

1. リアルなヘリコプタのサウンド!
2. リアリなヘリコプタの飛行!!
3. 2発目以後のミサイルの発射される場所!!
4. 自分で勝手に気に入っているMUSIC!!
5. ヘリコプタとミサイルの影!!

●注意するところ

40行は、デバッグのときには、REM文にしておいて、パーフェクトになったら、REMをはずしてください。ストップがきかなくなります。

はじめの1回は、わざと死んでください。画面の色の変化が激しいので、長時間プレイすることはやめましょう。GAME OVERのときの夕やけは、必ず感動してください。



《第1表》変数表

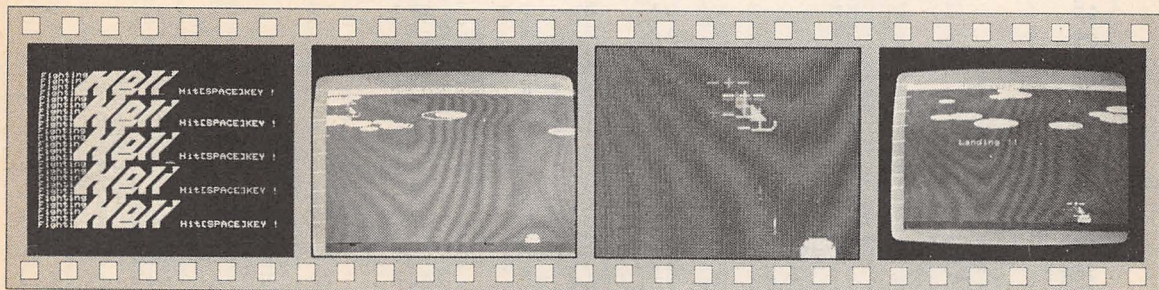
SC	スコア
C	ヘリポートの座標
X	ヘリコプタのX座標
Y	" Y "
SE	ミサイルの X座標
YY	" Y "
I	ループ用
	他は、乱数用

●最後に

僕は、マイコンを買って半年ですが、一応マシン語ならできます。しかし、部分的でゲームにはなりません。それで今回はオールBASICになってしまいました。

パソピア7のゲームは、フル・グラフィックが多くて、だすのがはずかしかったのですが、思いきってだしました。これからは、できるだけ、マシン語をとり入れたゲームを、作っていきと思っています。

それから、Keroyon Softをよろしく。



《写真1》タイトル画面。
スクロールします

《写真2》さあ、ヘリポートへ着陸させよう

《写真3》ミサイルがおそってきます

《写真4》大成功、無事着陸しました

★僕の友人は、FM-7を持っていると、いばっているが、キー操作もわからない。しかも、READYをER RORとまちがえて、エラーがでたとおこるバカなヤツです。(栃木県矢板市・マッシー手塚)……【編：勉強してね。】


```

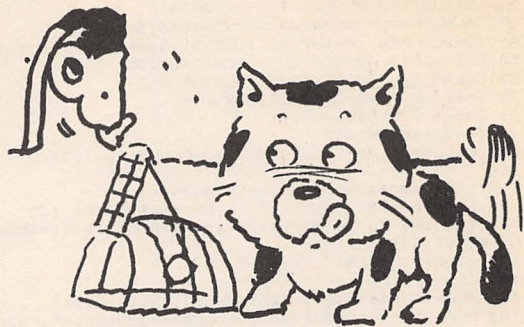
10 '-----+-----+
20 'FIGHTING HERI# for PASOPIA 7 #
30 '-----+-----+
40 'WHILE A=0 :A=INP(48):OUT 51,3:A=A*INP(48):WEND:'----->Don't stop!!
50 CLS:WIDTH 40:SCREEN 0:PLAY"1st255"
60 CLEAR:RANDOMIZE(TIME):DEFINT A-2
70 T=100:SC=0:X=0:Y=1:COLOR 7,0
80 GOSUB 770:COLOR 7,1
90 YY=23:SE=RND*39
100 COLOR=(3,4,0):COLOR=(2,7):COLOR=(1,1,0)
110 '
120 '◆◆◆LANDING SPACE◆◆◆
130 LINE(0,188)-(319,199),3,BF:PAINT(0,0),1,3
140 FOR I=0 TO 10:R=RND*20+10:X1=RND*319:Y1=RND*50+10:CIRCLE(X1,Y1),R,2,,.2:PAI
NT(X1,Y1),2:NEXT
150 LINE(0,0)-(319,7),2,BF
160 '---music-----
170 PLAY"T255s0m3z","T255s0m3z","t255s2m3z"
180 PLAY"o419ccdddeedddccdddeedddo5ccc","o3p1618ccdddeedddccdddeedddo4cc
c","o218ccccccccccccccccccccccccccccccz"
190 '---place-----
200 C=INT(RND(1)*230)+32
210 LINE(C,180)-(C+16,187),2,BF
220 CIRCLE(C+8,180),8,7,,,4 :PAINT(C+8,180),2,7:CLS 1
230 '
240 '◆◆◆MAIN PROGRAM◆◆◆
250 FOR I=0 TO 8:SOUND=(0,1):SOUND=(1,0):NEXT
260 LOCATE SE,YY:PRINT " ";
270 LOCATE SE,23:PRINT " ";
280 YY=YY-2:SE=SE+SGN((X+3)-SE)
290 IF YY<=0 THEN YY=23:SE=C/8-1:NOISE"d":COLOR 7:LOCATE SE,YY:PRINT"◆";
300 COLOR 5:LOCATE SE,YY:PRINT"!";
310 COLOR 0:LOCATE SE,23:PRINT". ";
320 IF YY=Y+2 THEN IF SE=>X+1 AND SE<=X+4 THEN 530
330 LOCATE X+2,23:PRINT " ";
340 A=STICK(0):T=T-1
350 H=H-(A=3)+(A=7):X=X+SGN(H)
360 X=X-(X<0)+(X>32)
370 G=G-(A=5)+(A=1):Y=Y+SGN(G)
380 Y=Y-(Y<1)+(Y>20)
390 '---WRITE HERI-----
400 LOCATE X,Y:PRINT " ";
410 COLOR 7:LOCATE X,Y+1:PRINT " = ";
420 COLOR 4:LOCATE X,Y+2:PRINT " *~^~";COLOR 5:PRINT"▲ " ;COLOR 7
430 LOCATE X,Y+3:PRINT " ~^~ ";
440 LOCATE X,Y+4:PRINT " ";
450 LOCATE X+2,Y+1:PRINT"--+-";
460 COLOR 4:LOCATE X+1,Y+2:PRINT"+ ";
470 COLOR 0:LOCATE X+2,23:PRINT"---";
480 COLOR 1:LOCATE 10,0:PRINT USING"TIME <##> SCORE <####>";T;SC
490 PX=(X+4)*8
500 IF Y=19 THEN IF POINT(PX,180)=2 THEN BEEP:GOTO 690
510 IF Y=20 OR T=<0 THEN 530
520 GOTO 240
530 '
540 '◆◆◆GAME OVER◆◆◆
550 NOISE"s0m10":FOR MM=0 TO 10:COLOR 2,RND*7:COLOR=(1,RND*7):COLOR=(2,RND*7)
560 LOCATE X,Y :PRINT " *I \ / ";
570 LOCATE X,Y+1:PRINT " ~\nxw~ ";
580 LOCATE X,Y+2:PRINT " ~^~\0~ ";
590 LOCATE X,Y+3:PRINT " ~?~^~X~ ";
600 NOISE"o1116d":NEXT MM
610 COLOR=(1,6,2):COLOR=(2,6):COLOR=(3,4,2):COLOR,2
620 PLAY"m5o518fedcdefedcdeoc6c","m5o118fedcdefedcdeo2cc
630 COLOR 6:LOCATE 10,10:PRINT"G A M E O V E R"
640 COLOR 4:LOCATE 12,12:PRINT"YOUR SCORE:";SC
650 COLOR RND*7:LOCATE 13,14:PRINT"REPLAY=>[RETURN]"
660 OUT 48,22:K=INP(49):IF K=127 THEN 50 ELSE 650
670 '
680 '◆◆◆LANDING!!◆◆◆
690 COLOR 5:LOCATE 10,10:PRINT"Landing !!"
700 COLOR=(2,5)
710 PLAY"05T240s0m518EDEDEGGz"
720 SC=SC+T*10:T=100:X=0:Y=1
730 H=0:G=0:CLS 1:COLOR=(2,7):COLOR 3
740 LINE(C,187)-(C+16,170),1,BF:BEEP
750 FOR II=50 TO 70:C=RND*7:COLOR C,C:LOCATE 10,12:PRINT"NEXT STAGE GO!!"
760 SOUND 11,0:NEXT:GOTO 200
770 '
780 '◆◆◆TITLE◆◆◆
790 I=1:PLAY"03CEG","01CCC":IF I>=8 THEN I=1
800 COLOR 1:PRINT"Fighting"
810 PRINT"Fighting"
820 PRINT"Fightin"
830 PRINT"Fighti"
840 PRINT"Fighti" Hit[SPACE]KEY !"
850 FOR II=0 TO 100:NEXT
860 IF STRIG(0) THEN RETURN
870 GOTO 790

```

★僕の友達、佐藤「やす」ひで君は、「ポートピア殺人事件の犯人」と言うと、おこります。(東京都港区・やすじゃ)……【影：犯人といえは、私のカロリー・メイト食べたの誰？編：だめだよ、影さんの朝食なんだから。】

ハム&チェリー

宮崎 沢男



ねこねずみのゲームです。自分はねこです。

《第1表》変数表

使いかた・遊びかた

プログラムをRUNすると、説明がでます。少し時間がたつと音楽が流れ、ゲームが始まります。

まん中あたりにねこが現れて、ねずみがランダムにできますから、カーソル・キーで8方向にねこを操って、ねずみをとらえてください。ねずみをとらえるごとに、ねずみのでるペースが上がります。

スペース・キーを押すと、ねずみとりを置くことができます。でも、画面にはできません。なぜならば、ねこのいる場所でねずみとりを置いたからで、ねこを移動させれば、ねずみとりが表示されます。ねずみとりは、10個しかありません。

ランダムにでてくるねずみがねずみとりにひつかかると、ねずみは青くなって消えます。このとき、ねずみとりも消えます。なお、ねこは、ねずみとりの上を歩くことができないようにしてあります。

ねずみを1匹やっつけると10点です。画面上にねずみが5匹現れると、ゲーム・オーバーです。



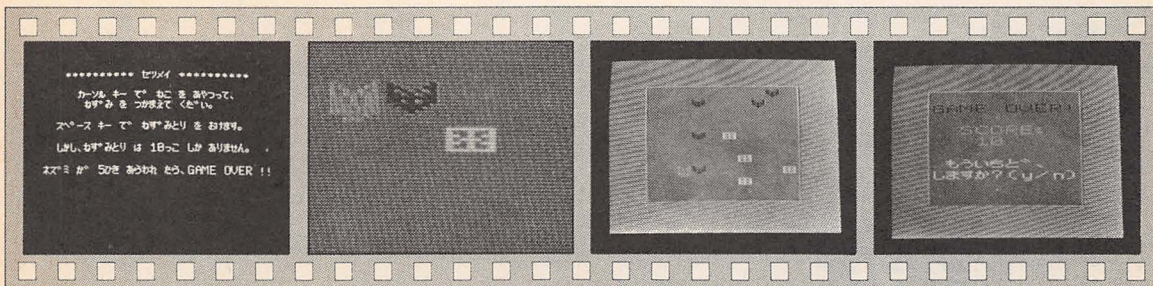
C \$	ねこの形
M \$	ねずみの形
N \$	ねずみとりの形
C X	ねこのX座標
C Y	ねこのY座標
X	C Xの補助
Y	C Yの補助
M X	ねずみのX座標
M Y	ねずみのY座標
N T	スペース・キーが押されたら、ねずみとりを置くために1がはいる
S	スコア
M	画面上にでているねずみの数
N	画面上にでているねずみとりの数
S T	カーソルの値
T	タイムの計算に使う
R	ねずみのペース。Tと関連している
L \$	カーソル左

CHECKER FLAG

編：リストが1行きざみになっていますね。

たしがPC-6001にはRENUM命令がなかったから、後からつけ加えた行は一切ないということになりますね！Dr.！

Dr.D：いや、6001のプログラムはmkIIでロードできるから、mkIIでRENUMをかけて6001で再LOADすればできるぞ！！



《写真1》ゲームの説明画面です

《写真2》ねこ、ねずみ、ねずみとりのキャラ

《写真3》ねずみが5匹現れると終わります

《写真4》スコアは何点だったかな？

★びゅう太君とSC子ちゃん、恋人どうしなのに、RX君やS1君が来たため、はなればなれになってしまった。なんて悲しいお話なんでしょう。(山形県酒田市・土門浩二15才)……【編：新しい生命が誕生したんだよ。】


```

1 REM
2 REM      TOM and JERRY
3 REM      for PC-6001
4 REM      by Mr.TAKUO MIYAZAKI
5 REM
6 SCREEN1,1,1:COLOR 1:CLS:CONSOL
7 PRINT "      ***** セリヌイ *****"
8 PRINT "      カンソル キー で おこ を あや
9      づつて、"
10 PRINT "      おずみ を つまえて くだい
11      。”:PRINT
12 PRINT "      スペース キー で おずみとを
13      おます。”:PRINT
14 PRINT "      しかし、おずみと は 10っこ し
15      ありません。”:PRINT
16 PRINT "      ネズミ が 5ひき あらわれ たら、GA
17      ME OVER !!”
18 REM == ショキ セッテイ =====
19 SCREEN 3,2,1:COLOR ,2:CLS
20 FOR Y=0 TO 191 STEP 2
21 LINE(0,Y)-(255,Y),4:NEXT
22 LINE(45,34)-(211,157),3,B
23 LINE(47,35)-(209,156),1,BF
24 CX=7:CY=7:X=CX:Y=CY:S=0:NT=0:
25 N=0:M=0:R=2500:L$=CHR$(29)
26 M$="U"+L$+"v"+L$+"¥":C$="M"+L
27 $+"W"+L$+"o":N$="o"+L$+"*”
28 REM == START =====
29 SCREEN 3,2,2
30 PLAY "v0","v0":GOSUB 55:PLAY
31 "v","v"
32 PLAY "l16o4er64er64dr64dr64er
33 64er64gr64gr64er64er64dr64cr64o3
34 a
35 FOR I=0 TO 600:NEXT
36 GOSUB 55
37 IF TIME-T<R THEN 34
38 MX=INT(RND(1)*10+3):MY=INT(RN
39 D(1)*10+3)
40 IF POINT(MX*16,MY*12+2)=4 THE
41 N 28
42 IF MX=CX AND MY=CY THEN 28
43 COLOR 4:LOCATE MX,MY:PRINT M$
44 :PLAY "l16o7bb-64":M=M+1
45 IF M=5 THEN 43
46 T=TIME
47 X=CX:Y=CY
48 REM == おずみとりに かかったか ? ====
49 IF POINT(MX*16+6,MY*12+3)=2 T
50 HEN GOSUB 71
51 REM == スペース おされたか ? =====

```

```

38 IF STRIG(0)=1 THEN NT=1
39 REM == カンソル にゆりよく あるか ? ==
40 ST=STICK(0)
41 ON SGN(ST) GOTO 61
42 GOTO 27
43 PLAY "o3c1":FOR I=0 TO 1000:N
44 EXT
45 LINE(47,35)-(209,156),1,BF
46 LOCATE 3,4:COLOR 4:PRINT "GAM
47 E OVER!"
48 LOCATE 5,6:COLOR 3:PRINT "SCD
49 RE":SPC(10):S
50 LOCATE 4,9:COLOR 2:PRINT "もうい
51 ちど、":SPC(8):"しますか?(y/n)"
52 EXEC&H1058
53 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 49
54 IF A$="N" OR A$="n" THEN END
55 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 4
56 8
57 LINE(47,35)-(209,156),1,BF
58 GOTO 19
59 REM == おこ と おずみとを ショリ =====
60 LINE(CX*16,Y*12)-(CX*16+15,Y*12
61 +11),1,BF
62 COLOR 3:LOCATE CX,CY:PRINT C$
63 :PLAY "l16o4c","l16o5c"
64 IF NT=0 OR N>9 OR CX=X AND CY
65 =Y THEN RETURN
66 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT N$:N
67 =N+1:NT=0
68 RETURN
69 REM == おこ の いちいど =====
70 CX=CX-(C(ST>1)AND(CST<5)AND(CX<
71 12))+(C(ST>5)AND(CST<9)AND(CX>3))
72 ST=ST+(ST=8)*8
73 CY=CY-(C(ST>3)AND(CST<7)AND(CY<
74 12))+(C(ST>0)AND(CST<3)AND(CY>3))
75 64 IF POINT(CX*16,CY*12+2)=2 THE
76 N CX=X:CY=Y
77 P=POINT(CX*16,CY*12+2)
78 IF P<4 THEN 26
79 LINE(CX*16,CY*12)-(CX*16+15,C
80 Y*12+11),1,BF:M=M-1:S=S+10:R=R-1
81 0
82 PLAY "sl16o2dw"
83 GOTO 26
84 REM == おずみとりに ひかかった ショリ =
85 71 COLOR 3:LOCATE MX,MY:PRINTM$
86 LINE(CX*16,MY*12)-(CX*16+15,M
87 Y*12+11),1,BF
88 PLAY "l16o2do6d
89 M=M-1:S=S+10:R=R-10:N=N-1:NT=
90 0:RETURN

```

ラジオの製作 12月号 今月のパソコン周辺機器製作コーナーより

PC-6001(mkII)、MSX用

ジョイ・グリップの製作

ジョイ・グリップは、動かしたい方向に手を傾けるだけで、その方向が指定できるという。より人間的、革新的なパソコン周辺機器です。手首を動かす運動にもなり、健康運動器具に

も使えるのです。

製作のほ
うも簡単で
すから、キ
ミも作って
みませんか。



ラジオの製作12月号 (11月8日発売)

特別定価630円

★あ！影さんだ！つっついてみよう。ほれ、つんつん……。 (東京都港区・富田周-12才)……【影：そんなとこつ
つっつちゃだめだよ。くすぐったいだろ！一同：これはおもしろい！つんつん。影：アハ、アハ、アハ！】

CRUSH CIRCLES

P O M

●遊びかた

おそいかかるUFOを、ビーム砲でつぎつぎと撃ち落としてください。UFOは撃ち落とされるまで画面から出ていきません。画面のはしに当たるとはねかえり、画面の中をぐるぐると移動します。そして、撃ち落とすと新しいUFOが出てきます。15機撃ち落とすと、1面クリアとなります。

UFOは面につき、1機ずつ増えていき、6面目でまた1機というふうに1～5機をくり返します。また、点数は最初10点で、面をクリアすると10点ずつ上がっていきます。

操作方法は、カーソル・キーで左右、スペース・キーで、ビーム発射です。

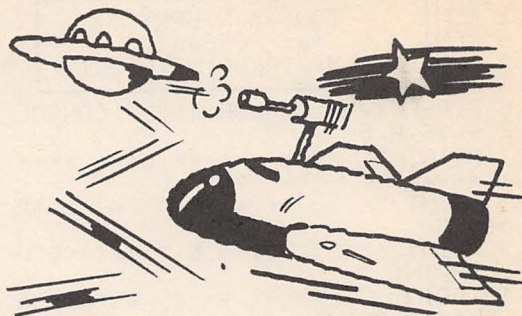
●プログラムの入力について

16Kの人は、520行までと、530行～1010行までとの二つのプログラムに分けて、入力してください。

32Kの人は、そのまま入力してください。

●その他

スピードが速すぎる、という人は、560行と860行のSPの値を大きくすれば遅くなります。



その他の所は変数表を見てもらえばわかると思います。

音楽がなくて少々さびしい感じなので、好きな人は、つけたしてみたらどうでしょうか。

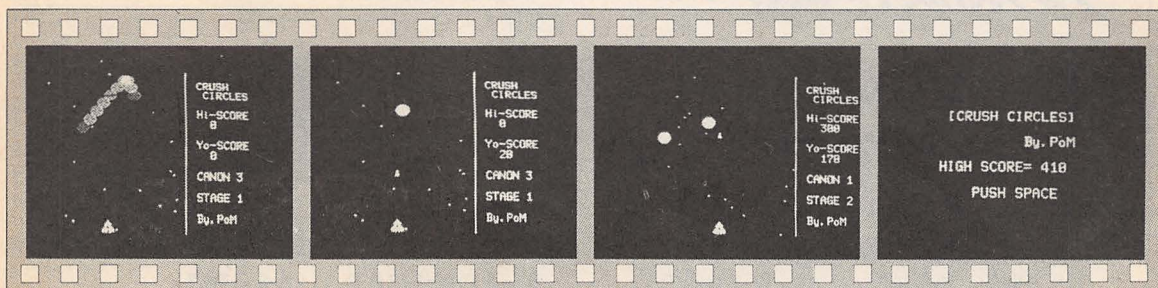
CHECKER FLAG

影：ワーッ、データの山だ！

Dr.D：うむ、リストの最初にデータがあるからそう感じるんだ！メイン・ルーチンはマシン語でかなり高速のようだが、データをリストの初めにおいたために、本来可能な速さより遅くなっているぞ！特にオールBASICでは目立つから気をつけよ！！



評…あ、い、う、え、お！(影)



《写真1》この動きの速さに注目！

《写真2》ビームを発射したところ

《写真3》2面ではUFOが2機になります

《写真4》スペース・キーで再ゲーム

★この前、ゲームを入力していたら、Over Flow(OF)エラーばかりでたので、OFにハガキをだした。(宮城県泉南市・浜中貴信14才)……【編：このOFコーナーは文字がはみだしているということなんですよ。】

《第1表》アドレス・マップ

D6E0	～	キャラクタ・データ
D750	～	キャラクタを表示
D7B7	～	ワーク・エリアをクリア
D7C5	～	ビーム砲を動かす
D7EF	～	ビーム弾の初期化
D806	～	ビーム弾を動かす
D827	～	UFOを動かす
D8A4	～	UFO初期
D8D8	～	ビームが当たったときの処理
D925	～	ビーム砲爆発
D94B	～	スコア表示
D96C	～	UFO反射処理
D97D	～	Y方向反射
D986	～	X方向反射
D98F	～	メイン・ルーチン
D9C2	～	各SOUND

《第2表》ワーク・エリア

DA00, DA01	ビーム砲のXとY
DA02	ビーム・フラグ
DA03, DA04	ビームのXとY
DA05	敵の数
DA06, DA07	スコア
DA08	ビーム砲死フラグ
DA10～	UFO

《第3表》プログラム・マップ

10～20	マシン語書き込み
30～520	マシン語DATA
530～560	初期
570～680	初期画面
690～760	メイン
770～830	ビーム砲爆発処理
840～890	ステージ・クリア処理
900～930	GAME OVER処理
940～1010	タイトル画面

《第4表》変数表

HS	ハイ・スコア
E1	敵の出現数
E2	敵の総数
CA	ビーム砲の数
SP	スピード
SC	スコア
S1	スコア下位
S2	スコア上位
ST	ステージ数
T	敵の点数
X	星のX値
Y	星のY値

CRUSH CIRCLESのプログラム・リスト

```

38,28,AF,DD,77,00,EB,0E
378 DATA02,CD,50,D7,2A,06,DA,11,
14,00,19,22,06,0A,CD,4B
380 DATA03,8A,09,DA,3D,32,09,DA,
76,32,02,DA,CD,D9,C3
382 DATA05,D8,C3,45,D5,ED,5B,00,
384 DATA06,0F,95,30,17,7C,C6,07,
386 DATA07,06,00,95,30,17,7C,C6,07,
388 DATA08,7D,0E,00,95,30,17,7C,C6,07,
390 DATA09,3E,01,32,08,DA,C1,C9,
392 DATA10,3E,01,32,08,DA,C1,C9,
394 DATA11,00,19,16,FF,1,21
420 DATA12,06,06,AF,77,23,10,FB,
422 DATA13,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
424 DATA14,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
426 DATA15,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
428 DATA16,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
430 DATA17,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
432 DATA18,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
434 DATA19,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
436 DATA20,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
438 DATA21,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
440 DATA22,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
442 DATA23,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
444 DATA24,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
446 DATA25,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
448 DATA26,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
450 DATA27,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
452 DATA28,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
454 DATA29,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
456 DATA30,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
458 DATA31,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
460 DATA32,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
462 DATA33,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
464 DATA34,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
466 DATA35,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
468 DATA36,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
470 DATA37,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
472 DATA38,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
474 DATA39,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
476 DATA40,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
478 DATA41,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
480 DATA42,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
482 DATA43,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
484 DATA44,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
486 DATA45,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
488 DATA46,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
490 DATA47,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
492 DATA48,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
494 DATA49,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
496 DATA50,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
498 DATA51,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
500 DATA52,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
502 DATA53,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
504 DATA54,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
506 DATA55,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
508 DATA56,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
510 DATA57,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
512 DATA58,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
514 DATA59,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
516 DATA60,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
518 DATA61,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
520 DATA62,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
522 DATA63,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
524 DATA64,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
526 DATA65,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
528 DATA66,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
530 DATA67,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
532 DATA68,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
534 DATA69,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
536 DATA70,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
538 DATA71,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
540 DATA72,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
542 DATA73,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
544 DATA74,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
546 DATA75,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
548 DATA76,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
550 DATA77,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
552 DATA78,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
554 DATA79,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
556 DATA80,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
558 DATA81,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
560 DATA82,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
562 DATA83,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
564 DATA84,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
566 DATA85,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
568 DATA86,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
570 DATA87,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
572 DATA88,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
574 DATA89,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
576 DATA90,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
578 DATA91,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
580 DATA92,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
582 DATA93,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
584 DATA94,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
586 DATA95,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
588 DATA96,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
590 DATA97,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
592 DATA98,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
594 DATA99,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
600 DATA00,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
602 DATA01,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
604 DATA02,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
606 DATA03,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
608 DATA04,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
610 DATA05,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
612 DATA06,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
614 DATA07,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
616 DATA08,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
618 DATA09,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
620 DATA10,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
622 DATA11,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
624 DATA12,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
626 DATA13,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
628 DATA14,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
630 DATA15,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
632 DATA16,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
634 DATA17,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
636 DATA18,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
638 DATA19,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
640 DATA20,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
642 DATA21,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
644 DATA22,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
646 DATA23,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
648 DATA24,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
650 DATA25,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
652 DATA26,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
654 DATA27,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
656 DATA28,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
658 DATA29,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
660 DATA30,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
662 DATA31,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
664 DATA32,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
666 DATA33,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
668 DATA34,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
670 DATA35,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
672 DATA36,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
674 DATA37,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
676 DATA38,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
678 DATA39,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
680 DATA40,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
682 DATA41,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
684 DATA42,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
686 DATA43,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
688 DATA44,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
690 DATA45,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
692 DATA46,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
694 DATA47,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
696 DATA48,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
698 DATA49,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
700 DATA50,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
702 DATA51,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
704 DATA52,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
706 DATA53,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
708 DATA54,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
710 DATA55,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
712 DATA56,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
714 DATA57,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
716 DATA58,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
718 DATA59,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
720 DATA60,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
722 DATA61,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
724 DATA62,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
726 DATA63,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
728 DATA64,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
730 DATA65,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
732 DATA66,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
734 DATA67,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
736 DATA68,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
738 DATA69,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
740 DATA70,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
742 DATA71,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
744 DATA72,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
746 DATA73,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
748 DATA74,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
750 DATA75,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
752 DATA76,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
754 DATA77,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
756 DATA78,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
758 DATA79,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
760 DATA80,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
762 DATA81,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
764 DATA82,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
766 DATA83,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
768 DATA84,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
770 DATA85,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
772 DATA86,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
774 DATA87,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
776 DATA88,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
778 DATA89,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
780 DATA90,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
782 DATA91,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
784 DATA92,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
786 DATA93,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
788 DATA94,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
790 DATA95,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
792 DATA96,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
794 DATA97,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
796 DATA98,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
798 DATA99,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
800 DATA00,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
802 DATA01,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
804 DATA02,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
806 DATA03,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
808 DATA04,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
810 DATA05,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
812 DATA06,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
814 DATA07,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
816 DATA08,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
818 DATA09,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
820 DATA10,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
822 DATA11,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
824 DATA12,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
826 DATA13,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
828 DATA14,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
830 DATA15,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
832 DATA16,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
834 DATA17,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
836 DATA18,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
838 DATA19,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
840 DATA20,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
842 DATA21,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
844 DATA22,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
846 DATA23,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
848 DATA24,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
850 DATA25,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
852 DATA26,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
854 DATA27,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
856 DATA28,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
858 DATA29,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
860 DATA30,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
862 DATA31,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
864 DATA32,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
866 DATA33,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
868 DATA34,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
870 DATA35,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
872 DATA36,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
874 DATA37,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
876 DATA38,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
878 DATA39,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
880 DATA40,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
882 DATA41,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
884 DATA42,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
886 DATA43,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
888 DATA44,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
890 DATA45,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
892 DATA46,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
894 DATA47,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
896 DATA48,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
898 DATA49,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
900 DATA50,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
902 DATA51,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
904 DATA52,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
906 DATA53,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
908 DATA54,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
910 DATA55,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
912 DATA56,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
914 DATA57,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
916 DATA58,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
918 DATA59,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
920 DATA60,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
922 DATA61,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
924 DATA62,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
926 DATA63,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
928 DATA64,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
930 DATA65,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
932 DATA66,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
934 DATA67,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
936 DATA68,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
938 DATA69,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
940 DATA70,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
942 DATA71,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
944 DATA72,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
946 DATA73,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
948 DATA74,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
950 DATA75,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
952 DATA76,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
954 DATA77,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
956 DATA78,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
958 DATA79,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
960 DATA80,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
962 DATA81,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
964 DATA82,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
966 DATA83,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
968 DATA84,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
970 DATA85,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
972 DATA86,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
974 DATA87,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
976 DATA88,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
978 DATA89,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
980 DATA90,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
982 DATA91,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
984 DATA92,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
986 DATA93,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
988 DATA94,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
990 DATA95,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
992 DATA96,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
994 DATA97,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
996 DATA98,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
998 DATA99,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1000 DATA00,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1002 DATA01,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1004 DATA02,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1006 DATA03,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1008 DATA04,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1010 DATA05,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1012 DATA06,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1014 DATA07,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1016 DATA08,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1018 DATA09,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1020 DATA10,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1022 DATA11,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1024 DATA12,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1026 DATA13,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1028 DATA14,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1030 DATA15,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1032 DATA16,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1034 DATA17,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1036 DATA18,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1038 DATA19,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1040 DATA20,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1042 DATA21,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1044 DATA22,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1046 DATA23,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1048 DATA24,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1050 DATA25,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1052 DATA26,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1054 DATA27,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1056 DATA28,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1058 DATA29,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1060 DATA30,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1062 DATA31,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1064 DATA32,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1066 DATA33,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1068 DATA34,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1070 DATA35,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1072 DATA36,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1074 DATA37,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1076 DATA38,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1078 DATA39,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1080 DATA40,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1082 DATA41,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1084 DATA42,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1086 DATA43,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1088 DATA44,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1090 DATA45,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1092 DATA46,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1094 DATA47,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1096 DATA48,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1098 DATA49,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1100 DATA50,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1102 DATA51,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1104 DATA52,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1106 DATA53,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1108 DATA54,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1110 DATA55,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1112 DATA56,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1114 DATA57,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1116 DATA58,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1118 DATA59,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1120 DATA60,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1122 DATA61,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1124 DATA62,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1126 DATA63,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1128 DATA64,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1130 DATA65,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1132 DATA66,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1134 DATA67,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1136 DATA68,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1138 DATA69,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1140 DATA70,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1142 DATA71,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1144 DATA72,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1146 DATA73,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1148 DATA74,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1150 DATA75,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1152 DATA76,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1154 DATA77,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1156 DATA78,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1158 DATA79,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1160 DATA80,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1162 DATA81,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1164 DATA82,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1166 DATA83,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1168 DATA84,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1170 DATA85,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1172 DATA86,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1174 DATA87,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1176 DATA88,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1178 DATA89,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1180 DATA90,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1182 DATA91,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1184 DATA92,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1186 DATA93,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1188 DATA94,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1190 DATA95,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1192 DATA96,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1194 DATA97,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1196 DATA98,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1198 DATA99,0A,CD,6D,11,2A,06,DA,
1200 DATA00,0A,
```


狼の住む家

水谷 嘉宏



●情景

青くて気味の悪い家が見えますが、これが狼の住んでいる家です。壁に黄色のツタの葉がはっています。

高いほうの窓にときどき狼が顔を見せると、黒いものがバラバラと降ってきますが、これは農薬をまいているのです。

さて、この家には最近1人のかわいい子ちゃん(ひろ子でも知世でもいい)が閉じこめられています。あなたは、テントウムシに化けてツタの葉をよじ登り、窓から入って彼女を救いだしてください。テントウムシは8匹です。彼女が窓にいるときに侵入しないと効果はありません。3匹入れれば成功で、つぎの面へ。3面クリアすれば大成功です。

なお、雨のように降ってくる農薬をうまくよけてください。当たると即死です(農薬の落ちてこないひなん所が設けてあります)。

●プログラムについて

壁の様子はヨコ16×タテ22で、これだけの配列が必要ですが、今回はツタがある(1)、ない(0)のパターンを八つ1組で2進数とみて、これを16進で表してみました。

1390行~1440行がそれで、データ量としては1/8ですんでいます。このパターン・データを最初に読んで、16×22のDIMを作りだしているわけです。

このように、できるだけプログラムを短縮しましたが、どうしてもキョウフのマシン語DATAがならんでしまいます。でもそれだけP6が構造もわかりやすく、マシン語も書きやすいのですから、ごかんべんください(8801やX1などでは、こうはいきませんぞ!)

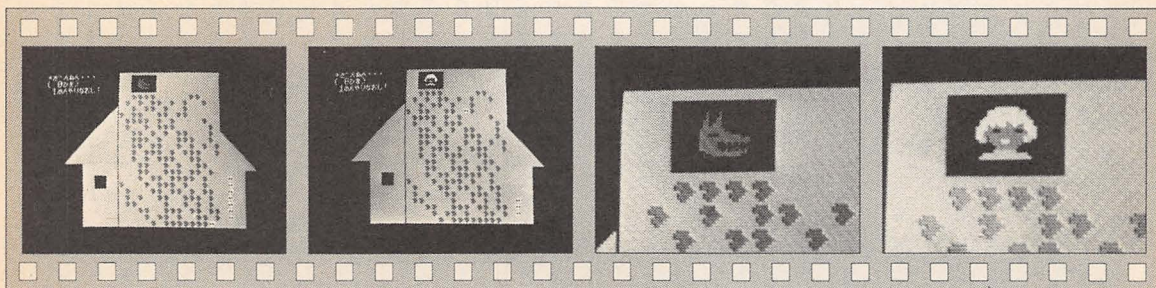
●最後に

なお3匹入れれば1面成功としましたが、これをより難しく5匹とするには、600行の一部を602行のように変え、同時に右はしのチェックサムも変えます。また、180行のS>2をS>4と変えます。

CHECKER FLAG

編：またもや登場、水谷さんの作品です。

影：アイデアが最高なんですよ。なにに、ツタのはった狼の住む家なんて、ブキミ〜。かわい子ちゃん! 今、助けに行くぞー。



《写真1》テントウムシは最初8匹います

《写真2》ツタの葉をよじ登っていきます

《写真3》窓から顔をだした狼です

《写真4》閉じこめられている女の子です

[illegible][illegible]

WARP DOOR

KAMIDORA

○STORY

P8を持っているキミ。そう、キミですよ。DigDugがほしくてたまらないんだけど、お金がないのよね。どうにかして買いたい！と思ってたら、知らない家の前にキミが立ってたのよ。ドアを開けてみるとダイヤが！そこで、ダイヤをたくさん取ってDigDugを買おうとするんだけど……。

○Let's Play!

RUNさせるとデモが表示されます。[S]キーを押すとスタート。

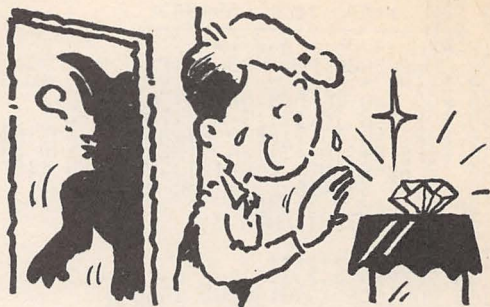
1画面には、五つの部屋があって、一つの部屋には、三つのドアがあります。

ダイヤを取ればいんだけど、こわいエイリアンが1匹いるので、注意しなければなりません。同じ部屋に入ると死ぬのですから……。

エイリアンもダイヤを取ります。そこんとこ注意してください。

[1]と[3]で左右に動き、スペース・キーでワープします。

ワープについてですが、もしその位置でワープしたら、どこの部屋にワープするかはドアの上に表示してあります。例えば、自分のいるドアの上に“4”と書



いてあると、そこでワープしたとき、4の部屋にワープするのです。

もちろん、エイリアンもワープします。ワープする直前に形が変わるので、注意しておきましょう。

そして、4+面数×2のダイヤを取ると面クリア。

敵にダイヤを取られて、GET DIAMONDの数が-5になるか、敵と同じ部屋でそうぐうするか、TIMEがなくなるとOUT!

3回OUTで、ゲーム・オーバーです。

○プログラムについて

REMARKをつけましたので、少しは解読できるでしょう。

また、マルチ・ステートメントを多用しました。人、エイリアンの表示はPUT@文を使っています。

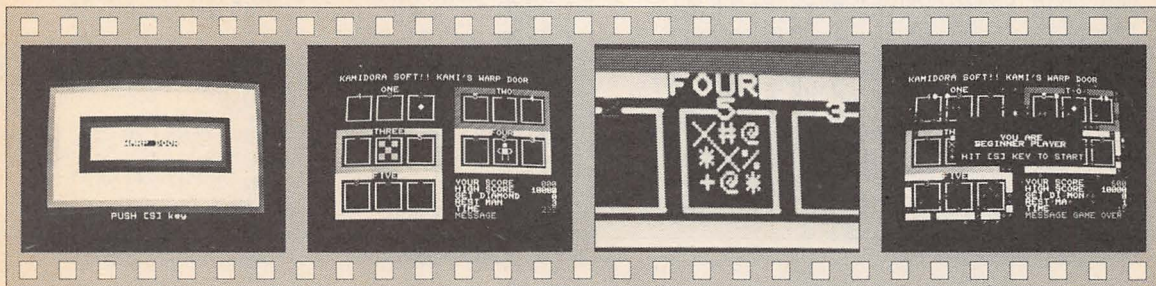
○その他

画面が見にくい人は、860~940行のDATAを変えてください。文字列のすぐ後の数字が、カラー・コードです。

WIDTH80□とすると、プログラムが打ちこみやすくなります。

参考：はるみのゲームライブラリー

アニメ「スターザンS」



《写真1》タイトル画面。

[S]キーでスタート

《写真2》ワープしながら

ダイヤを取るぞー

《写真3》エイリアンにつ

かまってしまった

《写真4》君はビギナー・

プレイヤー?

TREE

小川真太郎

§ STORY

ここは、真夏の夜の大きな木です。星がきれいでしょ？
しかし、のんびりとすずんでいるわけにはいきません。
あなたはカメムシとなって、クワガタやクモを退治し
なければならないのです。

§ PLAY

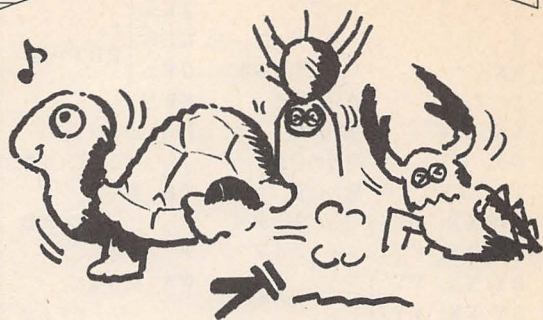
カメムシの操作は、[2][4][6][8]で移動、スペース・キ
ーで下からくる虫に、おならをかけます。得点は、下

CHECKER FLAG

編：なかなかきれいなゲームですね！

Dr.D：うむ、それだけでなく、リストもきれ
いな仕上がりが！ 例えばREM文等。そ
れにキャラクタ・データを16進数にして、
4桁ごとに区切ってくれたのも感心だ！
もっとよくするには、デモ画面のデータを
16進数にしたらい。

影：このカメムシのおなら、画面の外まで、
におってきそー。



で殺すほうが高く、さらに、クモは糸をだして、カメ
ムシを通れなくしてしまうので、2倍の得点です。こ
のように、虫をラウンド+15匹殺すと、ラウンド×1
万点のボーナスが加算され、面クリアとなります。な
お、3面クリアごとに、カメムシが1匹増えます。

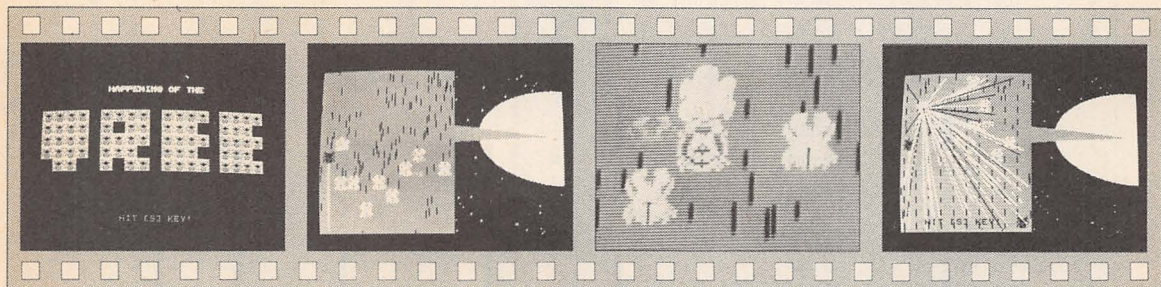
もちろん、虫や糸に触れるか、虫が最上部までく
ると、ミスになります。そうそう！ クモの出現率は、
だんだん高くなります。あと、何もいないのにおなら
をすると、-100点されちゃうんだよ。

§ LAST!

上級ラウンドは、クモの糸だらけになってしまうの
で、おならで消しましょう。ちなみに僕のハイ・スコ
アは、123,900点です。それから、「これがカメムシな
のか〜！」と納得してる君！ 病院へどうぞ。



評：そんなに見つめない
でよーボツ♡(影)



《写真1》タイトル画面。
クモがいっぱい！

《写真2》君はカメムシで
す。他の虫を退治！

《写真3》おならをかけた
ところ。クサー！

《写真4》カメムシが全滅
したー

TREEのプログラム・リスト

```

10 REM
20 REM
30 REM
40 REM STREAM ORIGINAL
50 REM 1984年 8月 18日
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,7:COLOR 7,32,0:CMD CLS 3
110 DEFINT A-Z:TP=10:DIM C%(33,2),CL%(33),X(9),Y(9)
120 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 33:READ A$:C%(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXT J,I
130 REM
140 SC=10:RO=1:LE=3:CMD CLS 3:FOR I=3 TO 7:READ A$:FOR J=1 TO 19
150 A=VAL(MID$(A$,J,1)):IF A=1 THEN CMD PUT(J*16-8,I*16),C%(0,2)
160 NEXT J,I:COLOR 7:LOCATE 11,2:PRINT "HAPPENING OF THE":COLOR 3:LOCATE 13,23
170 PRINT "HIT [SJ] KEY!":LINE 23,1:WAIT 4,8,255:CMD CLS 3
180 REM
190 FOR I=0 TO 100:CMD PSET(RND(1)*148+169,RND(1)*200),RND(1)*3+1:NEXT
200 CMD CIRCLE(319,80),120,2,,.5:CMD PAINT(319,80),2,2
210 FOR I=70 TO 90:CMD LINE(300,80)-(168,I),1:NEXT
220 COLOR 7:CMD LINE(0,0)-(167,199),1,BF:LINE(0,0)-(19,24),,,7,BF
230 FOR I=0 TO 200:X=RND(1)*167:Y=RND(1)*192:CMD LINE(X,Y)-(X,Y+8),0:NEXT
240 LOCATE 32,5:PRINT "SCORE":LOCATE 31,6:PRINT USING "#####00";SC;
250 LOCATE 32,8:PRINT "T O P":LOCATE 31,9:PRINT USING "#####00";TP;
260 LOCATE 32,11:PRINT "ROUND":LOCATE 33,12:PRINT USING "##";RO;
270 LOCATE 32,14:PRINT USING "/コリ:#";LE;:CMD GET(4,4)-(19,19),CL%
280 REM
290 X=0:Y=0:DE=0:FOR I=0 TO 9:X(I)=1:Y(I)=18:NEXT:CMD PUT(4,4),C%(0,0),PSET
300 X(0)=2:FOR I=0 TO 80:BEEP 1:FOR J=0 TO 80-I:NEXT:BEEP 0:NEXT
310 REM
320 IO=INP(0):FX=0:FY=0:IF INKEY$="" THEN 450
330 IF IO=251 THEN FY=1 ELSE IF INP(1)=254 THEN FY=-1 ELSE 350
340 IF Y+FY>10 OR Y+FY<0 THEN 390 ELSE Y=Y+FY:GOTO 360
350 IF IO=255 THEN 390 ELSE FX=SGN(200-IO):IF X+FX>9 OR X+FX<0 THEN 390
360 X=X+FX:VX=X*16+4:VY=Y*16+4:BEEP 1:S=STATUS POINT(VX+7,VY):BEEP 0
370 CMD PUT(VX-FX*16,VY-FY*16),CL%,PSET:CMD PUT(VX,VY),C%(0,0),PSET
380 IF S=3 OR Y(X)=Y THEN 510
390 REM
400 R=INT(RND(1)*10):Y(R)=Y(R)-1:I=R*16+4:IF Y(R)>10 THEN 440
410 CMD PUT(I,Y(R)*16+20),CL%,PSET:CMD PUT(I,Y(R)*16+4),C%(0,X(R)),PSET
420 IF X(R)=2 THEN CMD LINE(I+7,Y(R)*16+20)-(I+7,Y(R)*16+35),3
430 IF (X=R AND Y=Y(R)) OR Y(R)=0 THEN 510 ELSE 310
440 IF Y(R)=11 THEN CMD PUT(I,180),C%(0,X(R)),PSET:GOTO 310 ELSE 310
450 REM
460 VX=X*16+4:FOR I=0 TO 3:BEEP 1:CMD CIRCLE(VX+7,Y*16+28),I*2+1,(IMOD2)*2
470 FOR J=0 TO 1*20:NEXT:BEEP 0:NEXT:IF Y(X)<>Y+1 THEN SC=SC-1:GOTO 500
480 SC=SC+X(X)*Y(X):Y(X)=RND(1)*10+15:IF RND(1)*10<RO THEN X(X)=2 ELSE X(X)=1
490 FOR I=0 TO 100:BEEP IMOD2:NEXT:DE=DE+1:IF DE>14+RO THEN 600
500 LOCATE 31,6:PRINT USING "#####";SC;:CMD PUT(VX,Y*16+20),CL%,PSET:GOTO 390
510 REM
520 X=X*16+4:Y=Y*16+4:CMD PUT(X,Y),C%(0,0),PSET:CMD PUT(X,Y),C%(0,1)
530 FOR I=0 TO 100:BEEP 1:CMD LINE(X+8,Y+8)-(RND(1)*167,RND(1)*200),RND(1)*4
540 BEEP 0:NEXT:LE=LE-1:IF LE>0 THEN FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 220
550 REM
560 POKE &HF9DA,48:FOR I=1 TO 53:COLOR IMOD7+1:LOCATE 4,IMOD23:PRINT SPC(10);
570 LOCATE 4,(I+1)MOD23:PRINT "GAME OVER":BEEP 1:FOR J=0 TO I*2:NEXT:BEEP 0
580 NEXT:COLOR 1:LOCATE 3,18:IF TP<SC THEN TP=SC
590 SC=10:RO=1:LE=3:LOCATE 3,23:GOTO 170
600 REM
610 B=RO*100:COLOR 1:LOCATE 3,15:PRINT USING "BONUS #####00";B;:FOR I=0 TO 70
620 CMD SCREEN IMOD2+2,0,7:BEEP 1:FOR J=0 TO I*5:NEXT:BEEP 0:NEXT:SC=SC+B
630 COLOR 7:LOCATE 31,6:PRINT USING "#####";SC;:IF ROMOD3=0 THEN LE=LE+1
640 FOR I=0 TO 5000:NEXT:RO=RO+1:CMD SCREEN 2,0,7:GOTO 220
650 REM
660 DATA 0020,0010,5A55,5595,7255,5535,B255,5539,BE55,55F9,6A65,6DA5,6FAD,ABE5
670 DATA A6AA,AA7E,99A6,5A9F,669A,D667,9959,D59B,665A,D567,9969,ED9B,66AA,EB67
680 DATA 99A6,6A9B,A6B5,5A6D,5A6D,5995,0020,0010,B556,556B,D55A,955A,955A,D55A
690 DATA A596,596B,B295,5939,7265,6535,BE65,65F9,AA59,95A9,2A56,55A2,8056,550A
700 DATA A85A,95AB,A866,65AB,A896,59AA,A899,96AD,A865,65A9,5865,9595,0020,0010
710 DATA 5555,5555,5551,4555,5554,1555,1141,4144,4454,1511,1055,5504,0050,0500
720 DATA 4045,5101,1015,5404,4554,1551,1051,4504,0545,5150,1045,5104,0545,5150
730 DATA 4055,5501,5555,5555,111101111011110111,11110101101110011100
740 DATA 1111011110111101111,1111011100111001110,0110010110111101111

```


PYON PYON

MAISON

† 紹介

3日前、ついに僕はゲーム・センターで、50円ゲームを2回しました。一つは、ゼビウス(3500点だった)で、もう一つは、このプログラムみたいなものです。が、内容はだいぶちがいます。

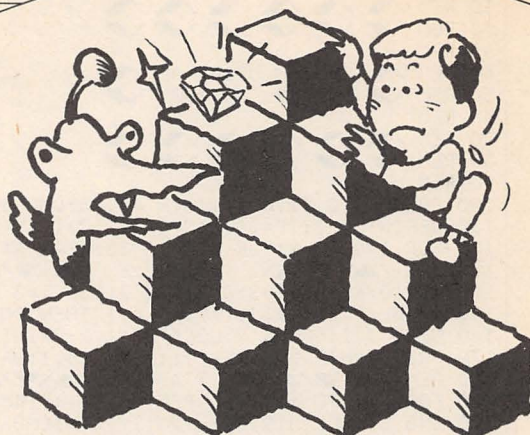
† How To Play

RUNして25秒待ち、**[RETURN]**を押しましょう。そして、スタート！自分は、一番上にいます。キーは、テン・キーの**[1][2][4][5]**です。

敵は、3種います。一つ目は、ダイやみたいなもので、食べたら100点入りますが、食べられると1匹死にます。二つ目は、目が四角いので、これは食べても食べられても死にます。最後の三つ目は、偶数面のとき右下にでる点滅するアスタリスクで、ついているときに食べると、死にます。

結局、それらの敵をよけながら、15個の箱をすべてつぶせばよいのです。じっとしていると、スコアが減ります。

面をクリアしたときのボーナスは、1面で200点、2面で300点…というふうになっていて、それと、最後につぶした箱の高さによって、いくらか加算されます。



また、1、4、9、19、29面をクリアすると自分が1匹増えます。

とにかく遊んでみてください。

参考

マシン語による音出し (E500~E52B) PONY C Aのスパイ大作戦より、抜きだして解析して作らせていただきました。

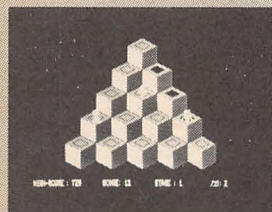
CHECKER FLAG

Dr.D: このゲームは言うことがたくさんあるな！

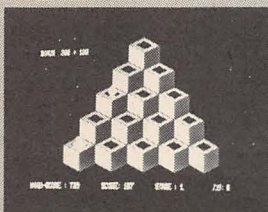
編: ごく普通のゲームですけど。

Dr.D: LINE文の座標のデータ化、キー入力処理、および、変数計算の論理式化、キャラクター表示時に、カーソル移動命令を使っているリスト短縮と高速化、LOCATE文を減らす等の改造をしなくてはならん！

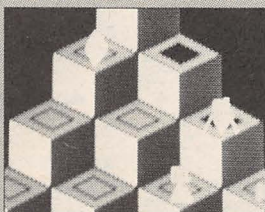
影: Dr. きびしいー！



《写真1》立体的な画面。
おもしろそー！



《写真2》15個つぶすと、
左上にボーナスが！



《写真3》偶数面でのキャラクターです



《写真4》ゲーム・オーバー。もう1回挑戦


```

100 REM --- INI.
110 CLEAR300,&HE4FF:WIDTH40,25:CONSOLE,25,0,1:CHDSGREEN2,1:CHDCOLOR3,0
120 COLOR7,32,0:CHDCLS3:DEFINT A-Z:DEFNSGS,H:INDY(8,4)
130 DEFUSR=&HE500:RESTORE130:FOR I=&HE5000T&HE528:READA:POKEI,VAL("&H"+A&S):NEXT
140 DATA &AF,&OE,&AD,&BE,&23,&16,&20,&57,&21,&00,&09,&ED,&41,&CD,&21,&E5,&ED,&79,&CD,&21,&E5,&B7,&ED,
152,&30,&F1,&C9,&1C,&47,&18,&E8,&D5,&16,&01,&15,&20,&FD,&10,&20,&F8,&D1,&C9
160 LOCATE10,3:PRINT"PYON PYON PYON I"
170 LOCATE10,4:PRINT"PYON PYON PYON I"
180 LOCATE10,5:PRINT"PYON PYON PYON I"
190 LOCATE17,11:PRINT"X"
200 LOCATE17,12:PRINT"X"
210 LOCATE17,12:PRINT"X"
220 LOCATE17,12:PRINT"X"
230 LOCATE17,12:PRINT"X"
240 LOCATE17,12:PRINT"X"
250 LOCATE17,12:PRINT"X"
260 LOCATE17,12:PRINT"X"
270 LOCATE17,12:PRINT"X"
280 LOCATE17,12:PRINT"X"
290 LOCATE17,12:PRINT"X"
300 LOCATE17,12:PRINT"X"
310 LOCATE17,12:PRINT"X"
320 LOCATE17,12:PRINT"X"
330 LOCATE17,12:PRINT"X"
340 LOCATE17,12:PRINT"X"
350 LOCATE17,12:PRINT"X"
360 LOCATE17,12:PRINT"X"
370 LOCATE17,12:PRINT"X"
380 LOCATE17,12:PRINT"X"
390 LOCATE17,12:PRINT"X"
400 LOCATE17,12:PRINT"X"
410 LOCATE17,12:PRINT"X"
420 LOCATE17,12:PRINT"X"
430 LOCATE17,12:PRINT"X"
440 LOCATE17,12:PRINT"X"
450 LOCATE17,12:PRINT"X"
460 LOCATE17,12:PRINT"X"
470 LOCATE17,12:PRINT"X"
480 LOCATE17,12:PRINT"X"
490 LOCATE17,12:PRINT"X"
500 LOCATE17,12:PRINT"X"
510 LOCATE17,12:PRINT"X"
520 LOCATE17,12:PRINT"X"
530 LOCATE17,12:PRINT"X"
540 LOCATE17,12:PRINT"X"
550 LOCATE17,12:PRINT"X"
560 LOCATE17,12:PRINT"X"
570 LOCATE17,12:PRINT"X"
580 LOCATE17,12:PRINT"X"
590 LOCATE17,12:PRINT"X"
600 LOCATE17,12:PRINT"X"
610 LOCATE17,12:PRINT"X"
620 LOCATE17,12:PRINT"X"
630 LOCATE17,12:PRINT"X"
640 LOCATE17,12:PRINT"X"
650 LOCATE17,12:PRINT"X"
660 LOCATE17,12:PRINT"X"
670 LOCATE17,12:PRINT"X"
680 LOCATE17,12:PRINT"X"
690 LOCATE17,12:PRINT"X"

```

```

700 IF V1<TVX0 OR V1<TVX4 OR X1+TX+V1+TV=2 OR X1+TX-V1-TV=6 THEN RETURN
710 LOCATE18+X1*5,V1+4:PRINT" ":LOCATE18+X1*5,V1+4+1:PRINT" ":
720 X1=X1+TV:V1=V1+TV:J=USR(200)
730 LOCATE18+X1*5,V1+4:PRINT"DD":LOCATE18+X1*5,V1+4+1:PRINT"AA":
740 IF X1=X AND V1=Y THEN 920 ELSE RETURN
750 REM --- T2
760 TX=SGN(SGN(X-X2)*.5):TV=SGN(SGN(Y-Y2)*.5)
770 IFY2+TV<0 OR Y2+TV>4 OR X2+TX+Y2+TV=2 OR X2+TX-Y2-TV=6 THEN RETURN
780 LOCATE18+X2*5,Y2+4:PRINT" ":LOCATE18+X2*5,Y2+4+1:PRINT" ":
790 X2=X2+TX:Y2=Y2+TV:J=USR(99)
800 LOCATE18+X2*5,Y2+4:PRINT"AA":LOCATE18+X2*5,Y2+4+1:PRINT"AA":
810 IF X2=X AND Y2=Y THEN 920 ELSE RETURN
820 REM --- T3
830 L3=(L3+1)*MOD100:LOCATE18+X3*5,Y3+4+1
840 T3=0:IF L3=50 THEN PRINT" ":RETURN ELSE IF L3>50 THEN RETURN
850 T3=1:PRINT"AA":IF X3=X AND Y3=Y THEN 920 ELSE RETURN
860 REM --- CLEAR
870 CHDPAINT(X*20+80,Y*32+6),2,3:HE=HE+1:FORL=1T03:CHDSGREEN, L+4:J=USR(50):J=US
R(100):J=USR(200):J=USR(8):NEXTL:CHDSGREEN2
880 LOCATES,2:COLOR6:PRINT"BBBB":HE=100:"(5-Y)*100:COLOR7
890 IF HE=3 THEN TL=6 ELSE IF HE=6 THEN TL=5 ELSE IF HE=11 THEN TL=4
900 IF HE=2 OR HE=5 OR HE=10 OR HE=20 OR HE=30 THEN HA=HA+1:J=USR(200):J=USR(1)
910 SC=SC+HE+100*(5-Y)*100:GOSUB1100:GOTO340
920 REM --- DIE 0
930 BEEP
940 REM --- DIE 1
950 LOCATEH,V:PRINT" ":LOCATEH-1,V+1:PRINT" ":
960 FORX=V+1T020:LOCATEH-1,0X-1:PRINT" ":LOCATEH-1,0X:PRINT"AA":
970 LOCATEH,0X+1:PRINT"xx":J=USR(50+0X*10):NEXT0X
980 LINE(H-1,0X-1)-(H+2,0X):BF:HA=HA+1:IFHA=0THEN1000
990 GOSUB1080:FORL=1T05:J=USR(20):J=USR(8):NEXTL:GOTO380
1000 REM --- END
1010 OUT81,0:FORX=1T032:J=USR(RX*7):CHDSGREEN0,&RD07+1:NEXT:CHDSGREEN2:WIDTH,
1020 COLOR6:LOCATE0,0:PRINT" ":
1030 COLOR6:LOCATE0,1:PRINT" ":
1040 COLOR2:LOCATE0,2:PRINT" ":
1050 IF HS<SC THEN HS=SC:COLOR3:LOCATE2,4:PRINT"YOU GOT A HIGH SCORE !":J=USR(1)
1060 LOCATE7,6:COLOR7:PRINT"REPLAY ? [Y/N]":
1070 IF INP(5)=253THEN330 ELSE IFINP(3)=191THENCHDCLS:END ELSE1070
1080 REM --- PRINT
1090 LOCATE3,23:PRINT"HIGH-SCORE : "HS
1100 LOCATE6,23:PRINT"JW: "HA-1
1110 LOCATE43,23:PRINT"STAGE : "ME
1120 LOCATE26,23:PRINT"SCORE: "SC
1130 RETURN

```

評…かわいい〜〜 (影)



by みはこ

BASEクン ブロック

小黑 直樹

§ ストーリー

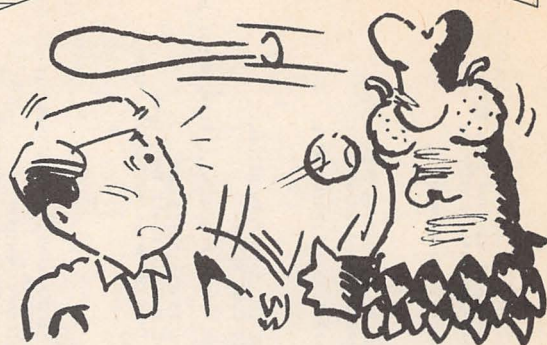
20XX年、地球軍にエイリアンが、1匹だけ攻めてきた。そのエイリアンは、なかなか強く、地球軍は危機におちいった。生き残ったのは、ドジな連合軍だけであった。

ドジな連合軍は、高性能の戦車を作ろうとしたが(もともと作れるはずがない)、野球用ロボットBASEクンを開発してしまった。敵のボール爆弾を受け取ってから投げて、ブロックをくずし、エイリアンをやっつけてください。(ただし、ボール爆弾は、ななめにしか投げられません。

CHECKER FLAG

影：ずいぶん動きが遅いなあー。

Dr.D: PUT, GETで表示を行っているから仕方がないんだ！ X1やS1のように、キャラクタ定義できないからな。だが、アルゴリズムを考えて、PUT@をできれば最少限にとどめれば高速化が期待できるぞ！
編：88のユーザーよ、ゲームをたくさん送ってね！



§ 遊びかた

④と⑥で左右に動き、ボール(四角いボールです)を取ったら、Xで左、Zで右に投げてください。上から降ってくるバット・ミサイルに当たると、1機なくなります。ボールを取るには、ボールに体当たりすればよいのです。

言い忘れましたが、エイリアンに当たると100点、ボールを受けそこなうと、1機なくなります。

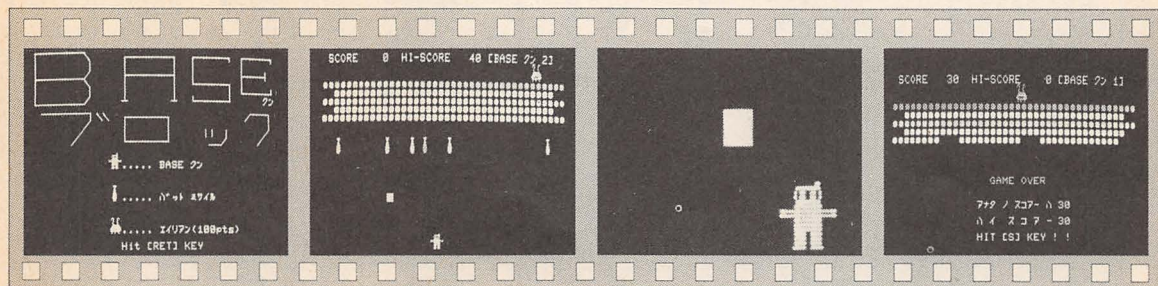
§ プログラムについて

オールBASICで、特にむずかしくないので、移植は簡単だと思います。あとバット・ミサイルが、一番左のはしにでると、動かないのでごかんぺんを…。



by
多田
裕

評：影さんの影がしゃべってる！
アワワ！(編)



《写真1》タイトル画面。
でっかい文字！

《写真2》バット・ミサイルには気をつけて

《写真3》ボールはななめに動きます

《写真4》ゲーム・オーバー！ 君の点数は？

ドルガーノの塔

秋山 和好

STORY

この塔は、魔力を持っているといわれる、ドルガーノに支配されていた。ドルガーノに捕えられた「カアイ」は、騎士「ギイル」が助けに来てくれる日を夢見ていた。

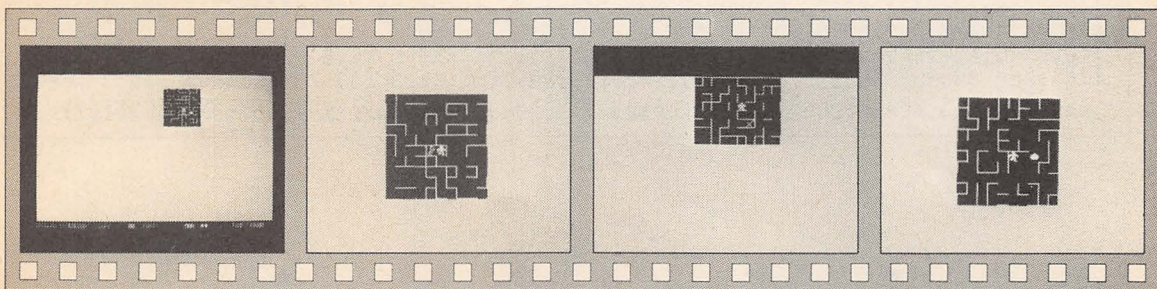
遊びかた

まず、タイトル画面があらわれ、つぎに、好きなキーで、ゲームが始まります。画面を描くのが少しおそいですが、がまんしてください。画面を描き終わると、ゲーム・スタートです。

あなたは、迷路を通りぬけ、カギを見つけて出口から脱出し、つぎの階へと進んでいきます。また、ゲー



〈写真1〉適当なキーを押すと、画面が作られる

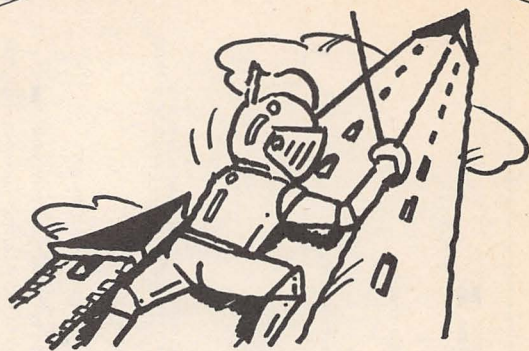


〈写真2〉1面目は、ドアに行くところはしがでる

〈写真3〉カギを見つけた。これを取って……

〈写真4〉2面目は、あることをすると剣がでる

〈写真5〉剣を取ったらスラームをやっつけよう!



ム中にあることをすると、宝物が出現します。必要な宝物を取り、最上階にいる「ドルガーノ」を倒し、さらに「カアイ」を救出して、この塔から脱出してください。

なお、宝物は全部で五つ、宝の出しかたは全部で6とおりあり、くり返されます。

また、面は全部で15面あります。15面すべてをクリアすると、ゲーム終了です。ただし、15面にいく前に宝をそろえないと、1面にもどされるので気をつけてください。

キー操作

[2][4][6][8]で自分が上下左右に動き、スペース・キーで剣を抜きます。また、[XFER]キーでカベをこわせます(ただし、つるはしがないと使えません)。

剣を持っていると、スラームを殺すことができます。スラームを殺すと、ハイパー・スラーム(カベを通りぬける)やワープ・スラームなどが出現することがあります。

最後に

少しリストが長くなりましたが、そのぶん内容ももしろいはずですよ。まちがいのないように入力してください。なお、タイトル表示中にあるキーを押しながらスペースを押すと、一度だけ継続プレイができます。


```

10 REM ***** N'W'-' / b' by EXEZOO *****
20 DATA 11,1,0,1024,2560,2048,1024,512,2560,1024,256,0,11,11,0
30 DATA 331,32,3213,-16093,-3237,779,1066,1554,2311,0,11,11,0
40 DATA 3846,2057,-38712,-38202,2569,2572,2866,12872,3876,0,11,11,0,-32449
50 DATA -31968,-29488,-28376,-28376,-32472,-32480,-32480,-32449,0,11,11,0
60 DATA 4,14,-32715,18580,17732,516,1284,2052,4100,0,11,11,0
70 DATA 16384,-32800,1025,2082,7956,4184,4116,7970,64,0,11,11,0
80 DATA -15691,-13276,20769,20862,-28696,3139,894,0,11,11,0
90 DATA 768,782,-29647,24388,21319,22336,-31183,3598,0,11,11,0
100 DATA 782,782,-28647,-8321,21326,1887,1563,1595,-29181,0,11,11,0
110 DATA 782,782,-28647,-8321,21326,22303,1563,-29157,56,0,11,11,0
120 DATA 782,782,-28685,-8321,21326,1887,1563,1595,-29181,0,11,11,0
130 DATA 782,782,-31681,-12417,22374,17183,1563,-29669,3640,0,11,11,0
140 DATA 780,782,1040,-31937,-15506,18198,795,1843,-30917,0,11,11,0
150 DATA 268,782,16,3854,6926,4895,1551,1566,3615,0,11,11,0
160 DATA 262,782,-31937,-15506,1870,1819,-31975,-30917,0,11,11,0
170 DATA 6,14,1,14,14,31,30,15,31,0,11,11,0,6,-31969,-14529
180 DATA -14529,-14529,-31969,0,0,11,11,0,6,-31969,-14529
190 DATA -32737,15,0,0,11,11,0,1052,-31987,3993,7788,-25585,4124,6270,3183
200 DATA 0,0,11,11,0,18,12,63,-32645,-32655,-32704,-32671,51,5,6,7,8,2
210 DATA 0,0,11,11,0,390,100,320,120,320,50,300,0,270,160,520,250,190,10,150
220 DATA 170,130,170,210,170,280,130,240,170,320,210,280,150,120,320,380,270
230 DATA 290,160,330,160,280,130,320,160,480,160,570,280,160,620,330,0,10
240 DATA 320,120,340,280,310,190,430,210,1210,140,1210,110,0,6,620,330,0,330
250 DATA 210,180,240,60,1240,70,60,480,450,330,520,60,490,1240,370,50,10,330
260 IF COUNTER=1 THEN 310 ELSE CLEAR:DEFIN A:=DIM GAMX(286)
270 IF COUNTER=1 THEN 310 ELSE CLEAR:DEFIN A:=DIM GAMX(286)
280 SCREEN 3:LINE (0,399)-(639,399),0:ROLL 399:GAMX(1)=CLS
290 FOR A=13 TO 283:READ GAMX(A):NEXT A
300 FOR A=0 TO 4:READ PARTS(A):NEXT A
310 SCREEN 2:0,0:CONSOLE ,0,0:COLOR 0:WIDTH 80,25:MAN=2:SCORE=0
320 PRINT SPACES(37);T H E :PRINT SPACES(33);T O U R O F .
330 COLOR 1:LOCATE 0,6:FOR A=1 TO 2000:NEXT A
340 PRINT SPACES(32);
350 PRINT SPACES(32);
360 PRINT SPACES(32);
370 PRINT SPACES(32);
380 PRINT SPACES(32);
390 PRINT SPACES(32);
400 PRINT SPACES(32);
410 PRINT SPACES(32);
420 PRINT SPACES(32);
430 LOCATE 0,6:'ABCDEFGHIJKLMNQRSTUWXYZ ABCDEFGHIJKLMNQRSTUWXYZ TM
440 PRINT .
450 PRINT .
460 PRINT .
470 PRINT .
480 PRINT .
490 PRINT .
500 PRINT .
510 PRINT .
520 PRINT .
530 FOR A=1 TO 39:COLOR@((A+39,5)-(A+39,15),0:COLOR@((40-A,5)-(40-A,15),0
540 FOR B=1 TO 150:NEXT B:COLOR 0
550 LOCATE 20,18:PRINT 'B:COLOR 0
560 LOCATE 16,20:PRINT 'M C M L X X I V
570 LOCATE 32,22:PRINT 'b . y .
580 LOCATE 65,23:PRINT 'Hit any key,IF INKEY$="" THEN 580
590 BEEP 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEEP 0:CONSOLE 0,24,0,1
600 COLOR 1:LOCATE 36,24:PRINT 'PARTS':COLOR 7:LOCATE 50,24:PRINT 'MAN';
610 COLOR 1:LOCATE 0,24:PRINT 'DRUGANU by :':COLOR 3:PRINT 'EXEZOO';
620 COLOR 4:LOCATE 20,24:PRINT 'SCORE':COLOR 5:LOCATE 31,24:PRINT '00';
630 COLOR 6:LOCATE 66,24:PRINT 'TIME':COLOR 5
640 LOCATE 72,24:IF ROUND=15 THEN PRINT '40000'; ELSE PRINT '20000';

```

```

650 IF COUNTER=1 AND INP(&HE0)=#H7F THEN 740 ELSE ROUND=1:RAN=0
660 LOCATE 72,24:IF ROUND=15 THEN PRINT '40000'; ELSE PRINT '20000';
670 LOCATE 31,10:PRINT 'GAMEN 777 710';:COLOR 5
680 RANDOMIZE RAN:FOR A=1 TO 2000:X=INT(RND*63)*10:Y=INT(RND*34)*10
690 IF RND>5 THEN LINE (X,Y)-(X+10,Y),1 ELSE LINE (X,Y)-(X,Y+10),1
700 NEXT A:LINE (0,0)-(630,340),1:B:SCREEN ,2:RANDOM=(RAN MOD 6)+1:TAKARA=0
710 FOR A=1 TO 3:TX(A)=INT(RND*43)*10+100:TY(A)=INT(RND*14)*10+100
720 PUT (TX(A),TY(A)),GAMX(221):NEXT A:SCREEN ,0:COUN=0:TEKI=3:FKNIFE=KNIFE
730 READ MX,MY,DX,DY,KX,KY:PUT (DX,DY),GAMX(52):PUT (KX,KY),GAMX(39)
740 GOSUB *MAN:SCREEN ,1,0:LINE (0,0)-(639,380),1:BF:COLOR 6:CLS
750 LOCATE 30,10:PRINT 'R O U N D';:FOR A=1 TO 3000:NEXT A
760 PRINT USING '###';ROUND:BEEP 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEEP 0
770 FOR A=1 TO 3000:NEXT A:LOCATE 33,12:PRINT 'R e a d y'
780 FOR A=1 TO 3000:NEXT A:COLOR 7:CLS:FOR A=1 TO 3000:NEXT A:SCREEN ,1,7
790 FOR A=1 TO 3000:NEXT A:FOR A=0 TO 50:LINE (MX-A,MY-A)-(MX+A,MY+A),0,B
800 FOR B=1 TO 150:NEXT B:A:PUT (MX,MY),GAMX(117):COLOR 5
810 SCREEN ,0:X=MX:Y=MY:CTIME=0:COU=0:DOU=7:KAI=2
820 IF ROUND=15 THEN TIME=400 ELSE TIME=200
830 IF K=1 AND DX=X AND DY=Y THEN *DOOR.OPEN
840 ON RANDO GOSUB *ONE,*TWO,*THREE,*FOUR,*FIVE,*SIX
850 IF K=0 AND KX=X AND KY=Y THEN GOSUB *KEY.GET
860 IF TAKARA=1 AND MX=X AND MY=Y THEN GOSUB *TAKARA.GET
870 IF KAI=1 AND X=100 AND Y=100 THEN GOSUB *KAI.GET
880 IF INP(&HE9)=&HBF AND KNIFE>0 THEN KEN=(KEN MOD 3)+1 ELSE KEN=1
890 FOR I=1 TO 22:IF WALL>0 AND INP(&HEC)=&HFD THEN GOSUB *WALL
900 IF INP(&HE0)=&HBF THEN 950
910 IF INP(&HE0)=&HBF THEN 1000
920 IF INP(&HE0)=&HBF THEN 1050
930 IF INP(&HE0)=&HBF THEN 1100
940 NEXT I:GOSUB *TEKI:GOSUB *TIME:GOTO 890
950 SCREEN ,0:IF POINT (X+5,Y+10)>0 THEN 940
960 SCREEN ,1:FOR A=1 TO 10:LINE (X-50,Y+50)-(X+50,Y+50),0:C=(C MOD 2)+1
970 LINE (X-50,Y-50)-(X+50,Y-50),1:Y=Y+1:PUT (X,Y),GAMX(13*(C+8)),PSET
980 IF A=3 OR A=7 THEN GOSUB *TEKI
990 NEXT A:GOSUB *TIME:GOTO 830
1000 SCREEN ,0:IF POINT (X,Y+5)>0 THEN 940
1010 C=1:SCREEN ,1:FOR A=1 TO 10:LINE (X-50,Y-50)-(X+50,Y-50),0:C=(C MOD 2)+1
1020 LINE (X+50,Y-50)-(X+50,Y+50),1:X=X-1:PUT (X,Y),GAMX(13*(C+14)),PSET
1030 IF A=3 OR A=7 THEN GOSUB *TEKI
1040 NEXT A:GOSUB *TIME:GOTO 830
1050 SCREEN ,0:IF POINT (X+10,Y+5)>0 THEN 940
1060 C=1:SCREEN ,1:FOR A=1 TO 10:LINE (X+50,Y-50)-(X+50,Y+50),0:C=(C MOD 2)+1
1070 LINE (X-50,Y-50)-(X-50,Y+50),1:X=X+1:PUT (X,Y),GAMX(13*(C+12)),PSET
1080 IF A=3 OR A=7 THEN GOSUB *TEKI
1090 NEXT A:GOSUB *TIME:GOTO 830
1100 SCREEN ,1:IF POINT (X+5,Y)>0 THEN 940
1110 SCREEN ,1:FOR A=1 TO 10:LINE (X-50,Y-50)-(X+50,Y-50),0:C=(C MOD 2)+1
1120 LINE (X-50,Y+50)-(X+50,Y+50),1:Y=Y-1:PUT (X,Y),GAMX(13*(C+10)),PSET
1130 IF A=3 OR A=7 THEN GOSUB *TEKI
1140 NEXT A:GOSUB *TIME:GOTO 830
1150 *TEKI COUN=(COUN MOD 10)+1:IF COUN=1 THEN GOSUB *MOVE
1160 TX(TEMEN)=TX(TEMEN)+X:TY(TEMEN)=TY(TEMEN)+Y
1170 SCREEN ,2:CS=(CS MOD 2)+1:PUT (TX(TEMEN),TY(TEMEN)),GAMX(13*(16+CS)),PSET
1180 IF POINT (X+5,Y+5)=1 THEN *MAN.END ELSE SCREEN ,1:RETURN
1190 *MOVE SCREEN ,0:CS=1:TEMEN=INT(RND*3)+1
1200 ON INT(RND*4)+1 GOTO 1220,1240,1260,1280
1210 RETURN
1220 IF POINT (TX(TEMEN),TY(TEMEN)+5)=0 THEN XX=-1:YY=0 ELSE 1240
1230 RETURN
1240 IF POINT (TX(TEMEN)+5,TY(TEMEN))=0 THEN XX=0:YY=-1 ELSE 1260
1250 RETURN
1260 IF POINT (TX(TEMEN)+10,TY(TEMEN)+5)=0 THEN XX=1:YY=0 ELSE 1280
1270 RETURN
1280 IF POINT (TX(TEMEN)+5,TY(TEMEN)+10)=0 THEN XX=0:YY=1
1290 RETURN

```



```

1300 *MAN.END KNIFE=KNIFE-1
1310 IF KEN<2 THEN *MAN.KILL
1320 IF KNIFE<1 THEN SCREEN **,0:KEN=1:PUT (366,387),GAM$(78),GAM$(65);SCREEN **,2
1330 FOR B=1 TO 3:IF ABS(TY(B)-X)<10 AND ABS(TY(B)-Y)<10 THEN 1350
1340 NEXT B:GOTO *MAN.KILL
1350 LINE (TX(B)+1,TY(B)+1)-(TX(B)+9,TY(B)+9),0,BF:BEET 1:SCREEN **,1
1360 TX(B)=INT(RND*43)*10+100:TY(B)=INT(RND*14)*10+100:BEET 0
1370 IF POINT (TX(B),TY(B))=0 THEN 1360 ELSE SCREEN **,2:SCORE=SCORE+6
1380 PUT (TX(B),TY(B)),GAM$(221):SCREEN **,1:TEKI=TEKI-1:GOSUB *SCORE:RETURN
1390 *MAN.KILL *MAN=MAN-1
1400 FOR Z=1 TO 25:BEET 1:BEET 0:FOR Z1=1 TO 60-Z*8:NEXT Z1,Z
1410 FOR A=1 TO 5000:NEXT A:SCREEN **,1:LINE (X,Y)-(X+10,Y+10),0,BF
1420 FOR A=1 TO 3000:NEXT A:IF TAKARA=0 THEN 1400
1430 SCREEN **,0:RANDO=(RAN MOD 6)+1:TAKARA=0:GAME.OVER
1440 IF MAN<0 THEN COLOR 5:GOTO *GAME.OVER
1450 IF KNIFE<1 THEN KNIFE=KNIFE
1460 COLOR 5:LOCATE 72,24:IF ROUNDO=15 THEN PRINT "40000"; ELSE PRINT "20000";
1470 SCREEN **,0:FOR A=1 TO 4000:NEXT A:GOSUB *MAN:TEKI=3:GOTO 740
1480 *TIME **,0:FOR A=1 TO 4000:NEXT A:GOSUB *MAN:TEKI=3:GOTO 740
1490 ON TIME GOTO 1520
1500 IF TIME<1 THEN CTIME=1:COLOR 2:TIME=60:GOTO 1520
1510 LOCATE 72,24:PRINT USING "####0";TIME:TIME=TIME-1:RETURN
1520 COU=(COU MOD 2)+1:IF COU=2 THEN RETURN
1530 LOCATE 72,24:PRINT USING "##";TIME:TIME=TIME-1
1540 IF TIME<0 THEN *MAN.KILL ELSE RETURN
1550 *TIME1 CO=(CO MOD 2)+1:ON CO GOSUB *TIME
1560 RETURN
1570 SCREEN **,0:CD=(CO MOD 2)+1:PUT (320,150),GAM$(13*(18+CD)),PSET
1580 IF X=320 AND Y=150 THEN 1590 ELSE RETURN
1590 IF INP(&HE9)=&HBF THEN 1600 ELSE *MAN.KILL
1600 IF KNIFE<1 THEN 1640 ELSE DORU=DORU-1:KNIFE=KNIFE-1
1610 IF DORU=0 THEN RETURN ELSE SCREEN **,0
1620 BEET 1:FOR A=1 TO 100:NEXT A:BEET 0:LINE (320,150)-(330,160),0,BF
1630 KAI=1:DORU=0:KNIFE=1:PUT (100,100),GAM$(273):RETURN
1640 SCREEN **,0:LINE (366,387)-(376,397),0,BF:KNIFE=0:FKNIFE=0:GOTO *MAN.KILL
1650 *KEY.GET SCREEN **,0:PUT (340,387),GAM$(39):PUT (X,KY),GAM$(39):K=1
1660 BEET 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEET 0:RETURN
1670 *DORU.OPEN SCREEN **,0:PUT (340,387),GAM$(39):PUT (DX,DY),GAM$(52):K=0
1680 IF CTIME=0 THEN TIME=TIME+1:SCORE=SCORE+TIME*10:GOSUB *SCORE:GOSUB *TIME
1690 RAN=RAN+1:FOR A=1 TO 8:BEET 1:FOR B=1 TO 50:NEXT B:BEET 0:FOR C=1 TO 70
1700 NEXT C:A:FOR A=1 TO 6000:NEXT A:SCREEN **,2:FOR A=1 TO 3000:NEXT A:COLOR 6
1710 LOCATE 28,8:PRINT USING "R O U N D ##";C L E A R ROUNDO
1720 LINE (0,0)-(630,340),0,BF:FOR A=1 TO 3000:NEXT A:ROUND=ROUND+1
1730 IF ROUNDO=15 THEN IF SPECIAL=0 OR KNIFE<10 THEN ROUNDO=1:GOTO 1760
1740 IF ROUNDO<16 THEN 1770
1750 IF DORU=0 OR KAI>8 THEN ROUNDO=1 ELSE 1770
1760 RAN=0:RESTORE 220:KNIFE=0:SPECIAL=0:ROLL 399
1770 IF ROUNDO=16 THEN *EXIT
1780 SCREEN **,2:ROLL 399:SCREEN 2,0,0:COLOR 5:GOTO 660
1790 *WALL SCREEN **,0:WALL=WALL-1:IF WALL=0 THEN PUT (353,387),GAM$(65)
1800 IF INP(&HE0)=&HBF THEN LINE(X+1,Y+10)-(X+9,Y+10),0
1810 IF INP(&HE0)=&HBF THEN LINE(X,Y+1)-(X,Y+9),0
1820 IF INP(&HE0)=&HBF THEN LINE(X+10,Y+1)-(X+10,Y+9),0
1830 IF INP(&HE0)<>&HBF THEN LINE(X+10,Y+1)-(X+10,Y+9),0
1840 IF INP(&HE1)=&HFE THEN LINE(X+1,Y)-(X+9,Y),0
1850 LINE (0,0)-(630,340),1,B
1860 FOR Z=1 TO 20:BEET 1:BEET 0:FOR Z1=1 TO 30-Z*5:NEXT Z1,Z:RETURN
1870 *ONE IF X=DX AND Y=DY THEN *TAKARA ELSE RETURN
1880 *TWO IF INP(&HE9)=191 AND Y=0 THEN *TAKARA ELSE RETURN
1890 *THREE IF TEKI<1 THEN *TAKARA ELSE RETURN
1900 *FOUR IF TIME<50 THEN *TAKARA ELSE RETURN
1910 *FIVE IF TEKI=2 AND X=DX AND Y=DY THEN *TAKARA ELSE RETURN
1920 *SIX IF K=1 AND X=KX AND Y=KY THEN *TAKARA ELSE RETURN
1930 *TAKARA SCREEN **,0:TAKARA=1:RANDO=0:PUT (MX,MY),GAM$(13*PARTS:(RAN MOD 5))
1940 FOR A=1 TO 20:BEET 1:BEET 0:NEXT A:RETURN

```

```

1950 *TAKARA.GET SCREEN **,0:TAKARA=0:PUT (MX,MY),GAM$(13*PARTS:(RAN MOD 5))
1960 IF RAN MOD 5=0 THEN PUT (353,387),GAM$(65),PSET:WALL=3
1970 IF RAN MOD 5=1 THEN PUT (366,387),GAM$(78),PSET:KNIFE=10:FKNIFE=10
1980 IF RAN MOD 5=2 THEN PUT (379,387),GAM$(91),PSET:SPECIAL=1
1990 IF RAN MOD 5=3 THEN 2020
2000 IF RAN MOD 5=4 THEN 2050
2010 BEET 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEET 0:RETURN
2020 TIME=200:CTIME=0:SCREEN **,5:BEET 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEET 0
2030 IF SPECIAL=1 THEN SCREEN **,0:GOSUB *SCORE
2040 FOR A=1 TO 8000:NEXT A:SCREEN **,7:COLOR 5:GOTO 2010
2050 MAN=MAN+1:GOSUB 2090:IF ROUNDO=15 THEN DORU=1:DORU=7
2060 IF SPECIAL=1 THEN SPECIAL=0:PUT (379,387),GAM$(91):SCORE=SCORE+5000
2070 GOSUB *SCORE:GOTO 2010
2080 *MAN SCREEN **,0:LINE (430,387)-(500,397),0,BF
2090 FOR A=1 TO MAN:PUT (450+A*10,387),GAM$(195),PSET:NEXT A:RETURN
2100 *SCORE COLOR 3:LOCATE 72,24:PRINT USING "####0";SCORE;
2110 IF CTIME=1 THEN COLOR 2
2120 RETURN
2130 *KAI.GET KAI=0:SCREEN **,0:PUT (100,100),GAM$(273)
2140 BEET 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEET 0:RETURN
2150 *GAME.OVER SCREEN 2,0,0:LOCATE 30,10:PRINT "G A M E O V E R ."
2160 FOR Z=1 TO 5000:AS=INKEY$:NEXT Z:COUNTER=COUNTER+1
2170 IF COUNTER<1 THEN RUN ELSE 270
2180 *EXIT CLS:RESTORE 2360:FOR A=1 TO 8:READ C(A):NEXT A
2190 FOR A=1 TO 5000:NEXT A:READ D1$,S1,D2$,S2
2200 D3$="":FOR A=1 TO LEN(D1$):D3$=D3$+CHR$(ASC(MID$(D1$,A,1))-1)+":NEXT A
2210 D4$="":FOR A=1 TO LEN(D2$):D4$=D4$+CHR$(ASC(MID$(D2$,A,1))-1)+":NEXT A
2220 D3$=SPACE$(S1)+D3$:D4$=SPACE$(S2)+D4$:C=0
2230 LOCATE 15,11:PRINT SPACES$(LEN(D3$))
2240 LOCATE 15,11:PRINT SPACES$(LEN(D4$))
2250 COLOR C(C):LOCATE 15,8:PRINT D3$:LOCATE 15,11:PRINT D4$
2260 C=C+1:IF C<9 THEN FOR A=1 TO 70:NEXT A:GOTO 2230
2270 FOR A=1 TO 9000:NEXT A:C=8
2280 LOCATE 15,8:PRINT SPACES$(LEN(D3$))
2290 LOCATE 15,11:PRINT SPACES$(LEN(D4$))
2300 COLOR C(C):LOCATE 15,8:PRINT D3$:LOCATE 15,11:PRINT D4$
2310 C=C+1:IF C<9 THEN FOR A=1 TO 70:NEXT A:GOTO 2280
2320 LOCATE 15,8:PRINT SPACES$(LEN(D3$)):LOCATE 15,11:PRINT SPACES$(LEN(D4$))
2330 FOR A=1 TO 4000:NEXT A:READ D1$:IF D1$="end" THEN 2350
2340 READ S1,D2$,S2:GOTO 2280
2350 FOR A=1 TO 4000:AS=INKEY$:NEXT A:RUN
2360 DATA 1,1,2,3,5,6,6,7,U,IF U*P*F*P*O:IESVHOP,1,Tupsz,ufyul,11
2370 DATA CFI:bwfe:joupi,ui,f,uxfs/r,11,f,ifixou:puu,11
2380 DATA CFI:bwfe!ejfe!p!Hpe!,5,Boe!ui,f!uxfs!hbw!f!xbz!/'',1
2390 DATA Baur!uibu!//,12,1,Cf!oef!u!f!vmp!pg,5
2400 DATA Esvhob/r,17,U!f!f!dm!pg!b,5,Esvhob/r,25
2410 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2420 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2430 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2440 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2450 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2460 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2470 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2480 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2490 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2500 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2510 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2520 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2530 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2540 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2550 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2560 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2570 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2580 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2590 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2600 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2610 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2620 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2630 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2640 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2650 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2660 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2670 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2680 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2690 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2700 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2710 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2720 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2730 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2740 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2750 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2760 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2770 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2780 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2790 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2800 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2810 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2820 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2830 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2840 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2850 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2860 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2870 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2880 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2890 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2900 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2910 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2920 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2930 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2940 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2950 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2960 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2970 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2980 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
2990 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25
3000 DATA Baur!uibu!pg!b,5,Esvhob/r,25

```



MINI LIFTER

高橋 淳史

●遊びかた

ヘリコプターを操作して、家から走ってくる人を救出してください。人は[SL]・[SR]キーを押すと、1人ずつ出てきます。人が走ってきたときにヘリコプターが着陸していないと、ミスになります。ときどき戦車や戦闘機が出てくるので、よけてください。1面のうちにミスを10回するか、戦車・戦闘機にぶつくとゲーム・オーバーです。家の中には24人の人質がいて、全員が出てくると1面クリア。面数×1000点が加算されて、つぎの面がスタートします。

●改造について

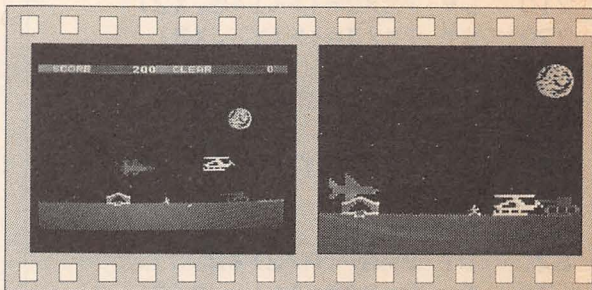
メモリぎりぎりまで使っているので、プログラムの追加はできません。

人質の数は、



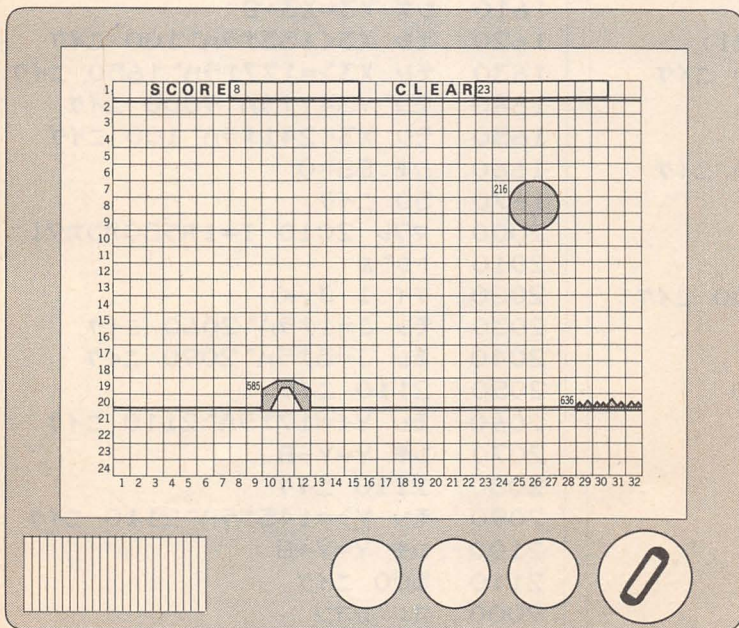
760行 モシ H<>[24]ナラバ1000ニイケ
の24の値で変更られます。

参考：ペーマガ83年5月号アップルのスーパーソフト・
コーナーの「CHOPLIFTER」

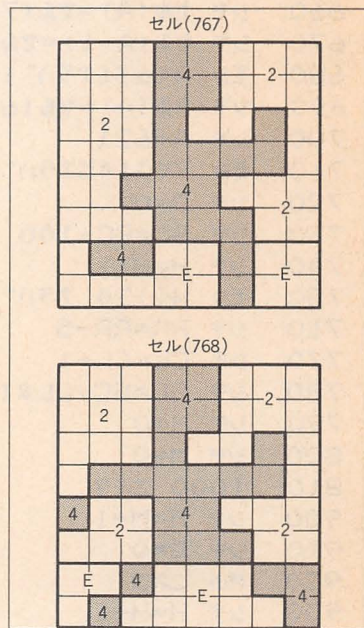


《写真1》ヘリコプターで
降下して人を助ける

《写真2》うしろから敵が
せまってくる、急げ!!

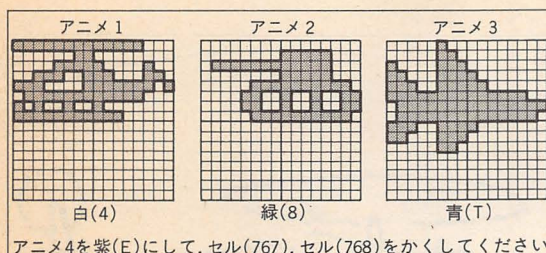


《第1図》バックの画面



《第2図》セルの描きかた

★MSXの4階建てのマッピーに目が慣れてしまって本物のマッピーを見ると高所恐怖症になるのは僕だけだろう
うか。(北海道小樽市・小前 収12才)……【影：私は平気だよ。Dr.D：ほう、何とかとケムリは高い所というがな。】



《第3図》アニメの描きかた

MINI LIFTER のプログラム・リスト

```

10 シキ A=621
20 シキ Y=41
30 シキ X2=249
40 シキ RR=20
50 シキ Y3=200
60 シキ X3=1
100 カケ B,SC
110 カケ 23,CL
200 シキ アニメ1=イチ(Y,169)
210 シキ アニメ2=イチ(145,X2)
220 シキ アニメ3=イチ(Y3,X3)
230 2000 ニケ
500 モシ D=1ナラハ 600 ニケ
510 キイ 1 J,K
520 モシ K<1ナラハ 1000 ニケ
600 シキ D=1
610 シキ A=A+1
620 シキ B=A-(A/2)*2
630 モシ B=0ナラハ 660 ニケ
640 シキ セル(A)=セル(767)
650 670 ニケ
660 シキ セル(A)=セル(768)
670 シキ セル(A-1)=セル(621)
680 モシ A<631ナラハ 1000 ニケ
690 シキ セル(A)=セル(621)
700 シキ A=621
710 モシ Y<>145ナラハ 900 ニケ
720 シキ D=0
730 シキ SC=SC+100
740 シキ H=H+1
750 モシ H<>24 ナラハ 1000 ニケ
760 シキ RR=RR-5
770 シキ CL=CL+1
780 シキ SC=SC+CL*1000
790 シキ H=0
800 シキ M=0
810 1000 ニケ
900 シキ M=M+1
910 シキ D=0
920 オト ニオン
930 シキ H=H+1
940 モシ M=10ナラハ 9000 ニケ

```

```

950 モシ H=24ナラハ 760 ニケ
1000 モシ S=1ナラハ 1040 ニケ
1010 シキ R=ランスウ(RR)
1020 モシ R<>0ナラハ 1500 ニケ
1030 シキ S=1
1040 シキ X2=X2-B
1050 モシ X2>185ナラハ 1500 ニケ
1060 モシ Y=145ナラハ 9000 ニケ
1070 モシ X2<>169ナラハ 1500 ニケ
1080 シキ X2=249
1090 シキ S=0
1500 モシ SS=1ナラハ 1550 ニケ
1510 シキ R=ランスウ(RR)
1520 モシ R<>0ナラハ 100 ニケ
1530 シキ SS=1
1540 シキ Y3=Y
1550 モシ D=1ナラハ 1590 ニケ
1560 モシ Y3<=Yナラハ 1610 ニケ
1570 シキ Y3=Y3-B
1580 1610 ニケ
1590 モシ Y3>=Yナラハ 1610 ニケ
1600 シキ Y3=Y3+B
1610 シキ X3=X3+B
1620 モシ X3<153ナラハ 100 ニケ
1630 モシ X3>=177ナラハ 1650 ニケ
1640 モシ Y3=Yナラハ 9000 ニケ
1650 モシ X3<241ナラハ 100 ニケ
1660 シキ SS=0
1670 50 ニケ
2000 マフレ 2010 I=1カラ50カンカ71
2010 トシール
2020 キイ 1 J,K
2030 モシ J=1ナラハ 2060 ニケ
2040 モシ J=5ナラハ 2090 ニケ
2050 2110 ニケ
2060 モシ Y<=17ナラハ 2110 ニケ
2070 シキ Y=Y-B
2080 2110 ニケ
2090 モシ Y>=145ナラハ 2110 ニケ
2100 シキ Y=Y+B
2110 500 ニケ
9000 オト シオン
9999 オフリ

```


RX-78用

むかし話シリーズ PART1

三太苦勞すゲーム

きむらく〜ん

お話し

むかしむかしある村に、大馬鹿三太郎というアホが住んでいたそう。サンタクロースの大ファンだった三太郎は、今年こそはサンタのまねをしようと、準備していたそう。しかし、馬と鹿の区別もつかない三太郎に、トナカイがわかるわけがなかった。

クリスマスの夜、三太郎は気球にぶらさがり、プレゼントをくばろうとガンバッテいたのだが、赤射したカラスが気球を割ろうとするため、大変だったそう。それを見ていた村人は、「三太、苦勞すてらだ」と言ったそう。三太郎は、聞きまちがえて、「サンタクロ



スだ！」と思いこみ、いい気になって毎年サンタのまねをしたそう。そんな三太郎を村人たちは、「三太苦勞す！」と言っては、笑っていたそう。

ゲームについて

ジョイ・スティックで、三太郎を動かします。ボタンを押すと、向いているほうに飛びおります。

電気のついていない家のえんとつに、おりたときだけ点が入り、TIMEが増えます。失敗すると、TIMEがよけい減ってしまいます。TIMEが0になると、TIME OVERでゲーム・エンド。カラスにやられても、GAME OVERです。高いところから飛びおりたほうが点になります。では、ガンバッテください。

CHECKER FLAG

Dr.D: カラスが赤いのはどうしてじゃ？

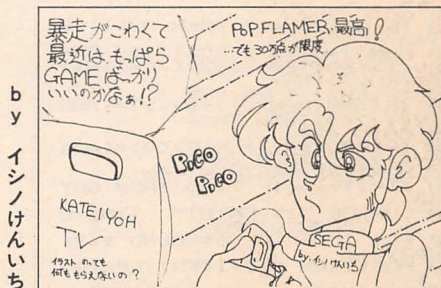
影: 赤射してるからでしょ！

Dr.D: なんじゃ？ 赤射とは？？？

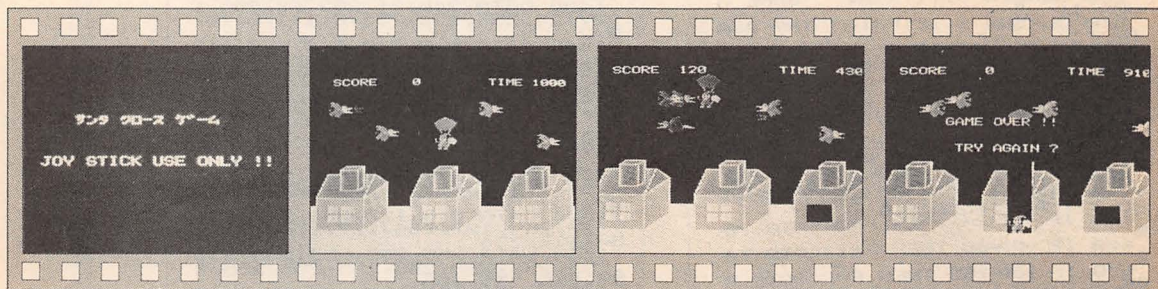
影: 太陽のプラズマ・エネルギーを、ソーラメタルに変換するんですよ。

Dr.D: まったくわけがわからん。しかし、ゲームと何の関係があるのじゃろう。

きむらく〜ん: ワッハハハ(笑ってごまかす)



評: ゲームは楽しいもね!
(編)



《写真1》ジョイ・スティック用のゲームです

《写真2》サンタのプレゼントうれしいな！

《写真3》電気が消えた！今だ飛びおりろー

《写真4》おっと！カラスに当たってしまった

★この世にあったらこわいもの：バキュラでできたアンドアジェネシスのコア、テレポートするガルザカート、バックアタックするギドスバリオ！（静岡市・鈴木秀幸14才）……【編：ついでに、まじめに仕事している影さん！】


```

10 CLEAR:DIM S$(1,2),BA$(1,2),
20 WI$(2),BL$(2),WF(2),BX(3),BY
30 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2:
40 GOSUB 800:S$(I,J)=A$:NEXT:JEX
50 FOR I=0 TO 2:GOSUB 800:BL$(
60 I)=A$:NEXT:J
70 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2:
80 GOSUB 800:BA$(I,J)=A$:NEXT:JEX
90 FOR I=0 TO 2:GOSUB 800:WI$(
100 I)=A$:NEXT:J
110 FOR I=0 TO 1:CLS
120 CURSOR 8,8:PRINT"マツ 20-2
130 CURSOR 5,12:PRINT"JOY ST
140 USE ONE
150 JOYS1 S1:IF S1=10 THEN 90
160 CLS:GOSUB 900:TI=1000:SC=
170 X=88:Y=48:H0=0:BH=0:YA=0
180 BX(1)=16:BX(1)=48:BX(2)=112:BX
190 (3)=160
200 BY(0)=24:BY(1)=48:BY(2)=3
210 GOTO 810
220 FOR I=0 TO 2:IF(WF(I)=0)*
230 (RND(1)<.1)THEN WF(I)=1
240 IF RND(1)<.2 THEN WF(I)=0
250 IF WF(I)=0 THEN 180
260 POSITION 16+I*64,136:PATT
270 ERN012,CL$:GOTO 190
280 FOR J=0 TO 2:POSITION 16+
290 I*64,136:PATTERNIJ*2-(J=0),W11
300 2,W112,CL$:NEXT
310 POSITION X,Y:PATTERNI012,
320 CL$
330 POSITION X,Y+16:PATTERNI0
340 12,CL$
350 JOYS1 S1:IF(S1=0)+(S1=9)T
360 HEN 600
370 IF((S1=1)+(S1=2)+(S1=8))*
380 (X<16)THEN X=X+8:H0=1
390 IF((S1=4)+(S1=5)+(S1=6))*
400 (X>8)THEN X=X-8:H0=0
410 IF((S1=6)+(S1=7)+(S1=8))*
420 (Y<60)THEN Y=Y+8
430 IF((S1=2)+(S1=3)+(S1=4))*
440 (Y>16)THEN Y=Y-8
450 FOR I=0 TO 2:POSITION BX<
460 I>,BY(I):PATTERNIJ*2-(I=0),W112,BL$(I)
470 :PATTERNI*2-(I=0),W112,BL$(I)
480 :PATTERNI*2-(I=0),W112,S
490 $(H0,I):NEXT
500 FOR I=0 TO 3:POSITION BX<
510 I>,BY(I):PATTERNI012,CL$
520 10 INT(RND(1)*4) GOTO 340
530 IF BY(I)>8 THEN BX(I)=BX
540 (I)-8:BH=1
550 GOTO 390
560 IF BX(I)<168 THEN BX(I)=
570 B$(I)+8:H0=1
580 GOTO 390
590 IF BY(I)<56 THEN BY(I)=B
600 Y(I)+8
610 GOTO 390
620 IF BY(I)>32 THEN BY(I)=B
630 Y(I)-8
640 OR J=0 TO 2:POSITION BX<
650 I>,BY(I):PATTERNIJ*2-(J=0),W11
660 2,BA$(BH,J):NEXT
670 IF BH=1 THEN 420
680 IF(ABS(X-BX(I)-8)<9)*<ABS
690 (X-BX(I)-8)THEN YA=1
700 GOTO 430
710 IF(ABS(BX(I)-X-8)<9)*<ABS
720 (Y-BY(I)-9)THEN YA=1
730 NEXT:IF YA THEN 460
740 TI=TI-10:IF TI>0 THEN GO
750 TO 80
760 CURSOR 5,5:PRINT"TIME 0
770 VER"
780 GOTO 500
790 FOR I=16 TO 96:SOUND 1,3:
800 SOUND15,I
810 POSITION X,Y+I:PATTERNI01
820 2,CL$
830 POSITION X,Y+I+1:PATTERNI
840 012,CL$
850 FOR J=0 TO 2:POSITION X,Y
860 +I+1:PATTERNIJ*2-(J=0),W112,S$
870 :PATTERNI*2-(J=0),W112,S$
880 CURSOR 5,7:PRINT"GAME 0
890 VER"
900 CURSOR 8,10:PRINT"TRY AGA
910 IN?"
920 JOYS1 S1:IF S1=9 THEN 70
930 IF S1=9 THEN END
940 GOTO 520
950 VV=Y+16:XX=X
960 IF VV=80 THEN 650
970 POSITION XX,VV:PATTERNI01
980 2,CL$
990 VV=VV+8:XX=XX+(H0=0)+H0)
1000 *8:IF XX<0 THEN XX=0
1010 IF XX>175 THEN XX=175
1020 FOR I=0 TO 2:POSITION XX,
1030 VV:PATTERNI*2-(I=0),W112,S$(
1040 H0,I):NEXT:GOTO 610
1050 IF XX=24 THEN F=0:GOTO 70
1060 IF XX=88 THEN F=1:GOTO 70
1070 IF XX=152 THEN F=2:GOTO 7
1080 0
1090 TI=TI-100:MUSIC"C0":GOTO
1100 750
1110 IF WF(I)=0 THEN 680
1120 SC=SC+INT((64-Y)/8)*10

```

[illegible]

S1用

SUPER VF-S1

PART II

ホワイト・エンゼル

☆ ゲームの説明

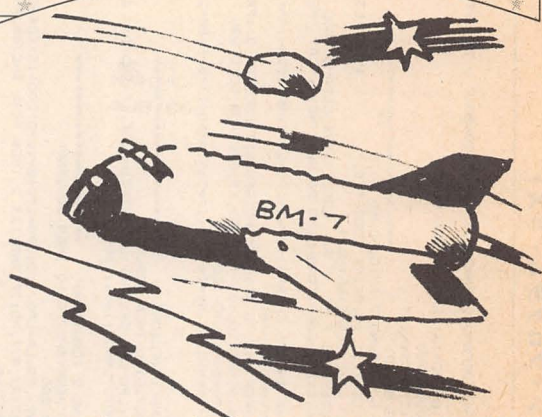
××年××月××日、本艦の進路上に敵の機動部隊が出現した。そして、ホワイト大佐ひきいるVF-S1エンゼル小隊は、特命により出撃した。だが、わが隊の主力戦闘機に、対宇宙空間用補助ブースタを装着したスーパーVF-S1は、非常にGが強く、操縦が困難なため、リモート・コントロールでの操縦をしいられた。

[2][4][6][8]のキーで自機を操縦し、いん石や機雷をよけて、スペース・キーでビームを発射し、敵を破壊してつき進んでください。自機も敵もビームに当たるとダメージが多くなり、100%を超えると爆発します。自機は、いん石や機雷に衝突しても同様で、小隊が全滅するとゲーム・オーバーです。ゲームは4面構成で、再ゲームがスペース・キー。各面スタートが[1]~[4]のキーです。

では、アルマゼントラン・フォルトガドラ!!

☆ 慣性飛行とは

各方向への速さVX, VYは、押したキーの方向へ加速され、増減することにし、通常の8×8ドット単位のキャラ移動の代わりに、この速度VX, VYを使

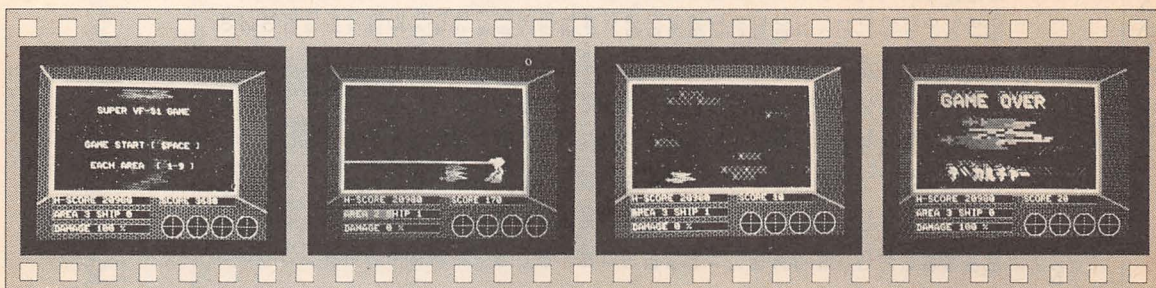


ったらどうでしょう。放物運動のような物理学的な動きをみせますね。この、あたかもなめらかで速く、リアルな移動により、エクセリオンのような難しさを表現することができるのです。

このルーチンをマシン語で組み、伝説の高速スクロール・ルーチンとスペアで、高速移動させたのがこのプログラムです。慣性飛行は、スプライトのある機種では、多大な効果をみせると思うので、ぜひためしてみましよう!!

☆ 高速ゲームを作るには

グラフィック⇄PCG間のデータ転送が自在なS1は、LINE文等で描いた図形を、IMAGE文でPCGにとりこんだり、PCGキャラをSYMBOL文で拡大表示させたりできます。これらをうまく使って、16×16ドット以上のPCGキャラを作り、PUT@Cという命令でテキスト画面のほうへ表示させると、かなり大きなキャラでも高速表示できます。相手はキャラなので、キャラをSCREEN関数で読んで調べたりもできます。さらに、グラフィック画面2枚に背景を描いて重ね合わせれば、キャラの大きな、きれいな、高速ゲームがいつも簡単にできるのです。



《写真1》各面スタートもできます

《写真2》2面での敵との戦闘です。負けるな!

《写真3》これは3面。機雷をよけて進みます

《写真4》ダメージ100%でゲーム・オーバー

★今月号で一番おもしろかった記事というのに、「で・ば・ぐ」と書いてあげました。(長野県下高井郡・斉藤 博 14才)……【影：どうもありがとう。編集長：どうもじゃないノで・ば・ぐコーナーはなくさないといけない!】

(リスト1)マシンのプログラム・リスト

MON	*E	C000	BE	C7	00	5F	03	C5	B0	B5	-	FF	50	2B	03	5A	25	F8	A1	(EF)
C010	04	27	12	A1	05	27	1A	A1	-	06	27	22	A1	07	27	2A	A1	(AE)		
C020	08	27	32	20	34	A5	03	B8	-	02	B1	11	2A	2C	A7	03	20	(9D)		
C030	28	A5	03	B0	02	B1	F0	2B	-	20	A7	03	20	1C	A5	02	B0	(1D)		
C040	02	B1	F0	2B	14	A7	02	20	-	10	A6	02	B8	02	B1	11	2A	(7C)		
C050	08	A7	02	20	04	6A	09	1A	-	AE	A6	02	A4	03	4C	20	(54)			
C060	27	03	4A	A7	02	A5	03	2A	-	03	4C	20	03	27	04	4A	A7	(7E)		
C070	03	12	A5	B4	02	B1	01	-	2B	06	B1	80	2A	02	A7	B4	(F7)			
C080	A6	01	A5	03	2B	07	A1	0A	-	2A	03	A7	01	12	CE	B8	00	(AF)		
C090	CC	07	07	FD	FE	20	10	AE	-	B8	40	D5	10	34	04	1F	20	(CB)		
C0A0	30	C5	A5	B5	0C	B5	5C	1F	-	02	CC	00	00	ED	B1	80	(03)			
C0B0	ED	84	35	04	5A	25	E5	12	-	BE	C7	00	CE	B8	00	ED	B4	(7C)		
C0C0	E7	0C	C6	20	3D	A7	0B	C5	-	08	3D	E8	84	E7	0D	58	CB	(56)		
C0D0	10	10	AE	B5	0C	B5	ED	B8	-	40	EC	0D	ED	B8	42	CC	07	(B2)		
C0E0	0F	FD	FE	20	E5	0C	B5	10	-	30	C5	AE	B5	34	05	F5	C7	(D1)		
C0F0	0B	30	B5	A5	B1	A7	80	A5	-	B1	A7	80	A5	B1	A7	80	A5	(E0)		
C100	B1	A7	80	A5	B1	A7	80	A5	-	B1	A7	80	A5	B1	A7	80	A5	(E0)		
C110	D7	39	BE	C7	00	6F	B8	25	-	EC	0B	B8	05	A7	B8	21	CB	(25)		
C120	1C	B5	20	3D	A7	B8	22	C5	-	28	3D	10	BE	40	00	31	AB	(35)		
C130	A5	B8	21	31	A5	A5	A4	A7	-	B8	43	27	03	6A	B8	25	39	(5D)		
C140	12	BE	C7	00	A5	B8	27	C5	-	28	3D	C3	40	90	1F	02	AB	(41)		
C150	B8	44	31	A5	10	AF	B8	28	-	05	0B	33	B8	2A	34	04	37	(37)		
C160	05	BD	A5	25	02	E7	A5	35	-	04	5A	26	F1	39	12	FE	C7	(B8)		
C170	0E	B6	C7	45	8A	B0	B7	FF	-	D8	F5	C7	20	34	04	37	32	(E6)		
C180	4F	33	5F	35	32	33	45	37	-	32	33	5F	35	32	33	45	37	(D5)		
C190	36	33	5F	35	33	47	37	-	36	33	5F	35	36	33	47	37	(CA)			
C1A0	35	33	5F	35	33	47	37	-	35	33	5F	35	36	33	47	37	(DA)			
C1B0	35	33	5F	35	33	47	35	-	04	5A	26	00	20	00	6F	5F	(15)			
C1C0	39	B8	C7	00	7E	C0	7E	39	-	00	00	00	00	00	00	00	(B3)			
C1D0	53	55	50	45	20	56	45	-	2D	53	31	20	47	41	4D	45	(35)			
C1E0	50	41	52	54	20	32	20	-	20	20	20	20	20	20	20	20	(D9)			
C1F0	42	79	20	57	48	54	45	-	20	41	4E	47	45	4C	20	20	(23)			
C200	01	43	00	00	CD	BD	B7	BE	-	80	00	70	00	43	04	2B	(B2)			
C210	CA	00	CA	00	CB	80	CC	40	-	CD	00	CD	00	CE	80	CF	40	(52)		
C220	11	05	0B	01	01	00	0C	-	42	75	2A	BF	02	01	03	02	(D9)			
C230	29	03	2B	04	2C	05	52	06	-	53	07	00	00	00	00	00	(3E)			
C240	00	43	01	00	05	F7	00	-	FF	FF	00	00	FF	FF	00	00	(3D)			

*G

(リスト2)メイン・プログラム・リスト

```

10 GOSUB 1330
20 CLEAR 300, &HC000:DEFVAR=1:DEFTNT A-Z:DEFSNG S:RANDOMIZE TIME:CONSOLE 0,25,0:P
30 GOTO 100
40 UNTIL &H0000:PRINT "MAIN PROGRAM START":GOTO 100
50 UNTIL &H0000:PRINT "MAIN PROGRAM END":GOTO 100
60 UNTIL &H0000:PRINT "MAIN PROGRAM END":GOTO 100
70 UNTIL &H0000:PRINT "MAIN PROGRAM END":GOTO 100
80 UNTIL &H0000:PRINT "MAIN PROGRAM END":GOTO 100
90 UNTIL &H0000:PRINT "MAIN PROGRAM END":GOTO 100
100 GOTO 100
110 GOTO 100
120 GOTO 100
130 GOTO 100
140 GOTO 100
150 GOTO 100
160 GOTO 100
170 GOTO 100
180 GOTO 100
190 GOTO 100
200 GOTO 100
210 GOTO 100
220 GOTO 100
230 GOTO 100
240 GOTO 100
250 GOTO 100
260 GOTO 100
270 GOTO 100
280 GOTO 100
290 GOTO 100
300 GOTO 100
310 GOTO 100
320 GOTO 100
330 GOTO 100
340 GOTO 100
350 GOTO 100
360 GOTO 100
370 GOTO 100
380 GOTO 100
390 GOTO 100
400 GOTO 100
410 GOTO 100
420 GOTO 100
430 GOTO 100
440 GOTO 100
450 GOTO 100
460 GOTO 100
470 GOTO 100
480 GOTO 100
490 GOTO 100
500 GOTO 100

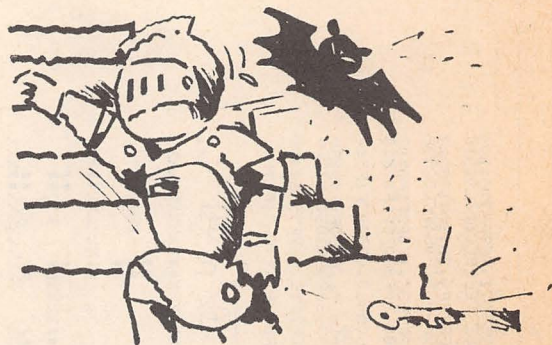
```


★マイコン・ショップでFM-77をさわっていて、FILESをしたら勝手に暴走したので、逃げてきた。(大阪府堺市・泉谷浩二12才)……【影：そら、逃げろ！ 編：こら、待てー！ 影：おかしいな！ なんか悪いことしたっけかな？】

135

要塞

日野 義敬



すとおりの

♪ま向こうに立つ悪魔の要塞 見張る男はでかいの
なんの 君が捕われの身なんて たとえ夢にも思えな
い…♪ーと、サザン病ですねえ。

このぐえーむは、この歌のとおり、君が要塞『バブル』に、彼女を助けるため、身をのりだすものです。

ぐえーむ

各階にあるKeyを六つ、番人につかまらないように取れば、つぎの面へ移れます(番人とは、座標が同じにならない限り、死にません。そうしないと、むず

かしすぎるので…)

面ごとに、番人の速さと要塞の色が変わり、TIMEが短くなります。

3面目からは、コウモリも出てきます。

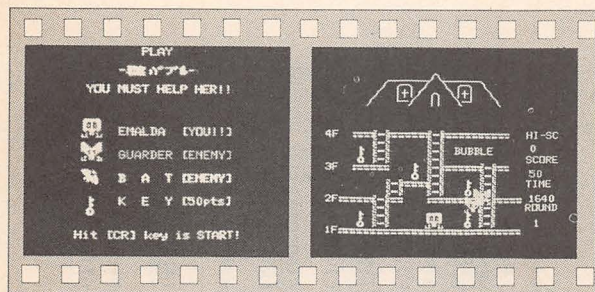
♪“わっ、どうしよう”オノ持ったいやな番人 顔はこわもて、目はうつろ 今ここで、オレ捕まっちゃあ ミイラ捕りまでミイラかも…♪

CHECKER FLAG

Dr.D: よく考えたプログラムだな。ゲーム・ルーチンがしっかりできとるぞ。それに、キャラクタもオリジナルでいい。

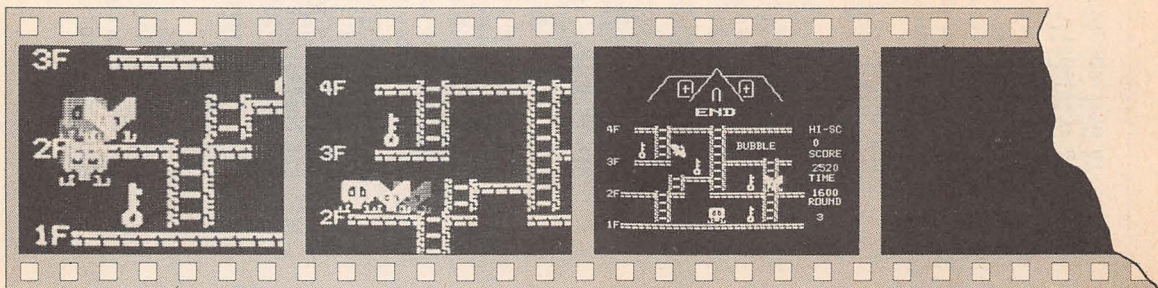
編: よく考えたというのは、カギをとる順序というのが決まっていて、そのとおりにとっていくと、つかまらずに面クリアできるというわけです。

影: 私もなん度もうくり返して、必勝法を見つけたんだ。みんなも、ガンバッてみろや!



《写真1》ゆかいなキャラクタが登場します

《写真2》1面では六つのカギを取りましょう



《写真3》おっと、つかまってはダメですよ!

《写真4》あと1コ。しかし、敵が近くに――

《写真5》2面目ではコウモリも追いかけてくる

★11月号P.85の箕田君、リセットされないアドレスもあるんですよ。ちなみに、絶対リセットされる方法は“電源”です。(埼玉県大宮市・もんきいず)……【影: なるほどザ悪だな! 編: とかなんとかいって自分だって…。】

[illegible]

★ワンテック…P6のリストロックを伝授する！ POKE&HFA90,000^①（静岡県富士宮市・諏訪一彦16才）……
【影：ロックするのはいいけど、これを解除する方法も教えてくれなくちゃね／たのむぜ、諏訪君／編：スワ急げ！】

GOLD ATTACKER

右田 博敬

ロード・ランナーのように、金塊^{きんかい}をうばって逃げるゲームですが、自分を追いつめるのは、動けば動くほど増えてゆく自分の足あとなのです。

ストーリー

あなたは、ドロボーです。金塊が山積みされたトレーラーが集まってくる倉庫街が、今夜のあなたの仕事場です。さて、あなたはどれほどの金塊を手にするか？

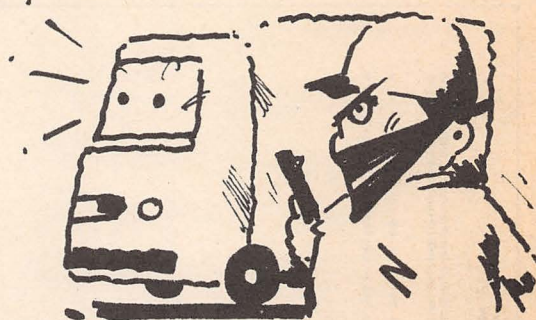
ルール

あなたは、かくれるのがとてもうまく、だれにも見えませんが、足あとだけはしっかり残してゆきます。足あととは、トレーラーといっしょになって動きます。

一度通った足あとの上を、むりに進もうとしたり、壁にぶつかったりすると、「×」がつきます。

最初は、左上にあなたがいます。倉庫街をぬけるには、右のはしにぬけ道があるので、そこからでてください。完全にぬけでると、画面がクリアされ、GAME OVERです。

時間は音楽が鳴っている間ですが、音楽は同じメロディを10回くり返しますので、数えるか、あらかじめ覚えておくかしてください。



ゲームの説明

タイトル画面でスペース・キーを押すと、ゲーム画面に変わり、ゲームが始まります。GAME OVERや時間内にぬけでれなかったときも、スペース・キーでまたゲームを始めることができます。

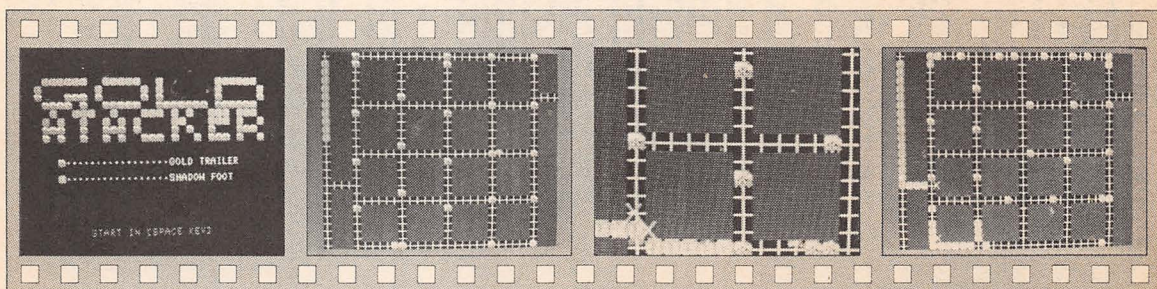
ゲーム中にスペース・キーを押すと、画面がクリアされ、また新しく始まりますが、これは、どうにも動きがとれなくなったときや、倉庫街に入るのに失敗したときに使ってください。

移動については、カーソル・キーを使います。

CHECKER FLAG

Dr.D: ゲーム・オーバーの条件が、ユニークだぞ。ギブ・アップする前に、ぬけ道からでなくてはならないから、つまりカンをはたらかせて、自分でゲームを終了するというものだ。実におもしろいな。

編: おもしろいところを申しわけありませんが、プログラムの投稿が少ないですよ!!



《写真1》スペース・キーでゲームが始まります

《写真2》左上からスタートしてトレーラーを追う

《写真3》一度通ったあとバックすると×が表示

《写真4》右上のぬけ道へでるまでがタイヘン!

140

★僕はマシン語を覚えるためにマシン語をSAVEしたテープを聞いているが全然覚えんない。(愛知県碧南市・杉浦淳吉14才)……【影：レベルが高すぎるんだよ！ 編：音が大きいってこと？ 影：そのとおり！！ 一同：ガクッ！】

[illegible]

COSMO ZERO

河江 真人

銀河歴1024年、銀河連合軍はアルバート帝国に対し最後の攻撃を加えるべく、ダンスタン区域へと向かった。

そこで今回の君の任務は、陽動作戦G-9に従って、新造戦艦コスモ・ゼロでQXTからQTTまでを突破することである。

PLAY

コスモ・ゼロを操作して、ビームで敵を撃破してください。何機かやっつけると1面クリアで、残り燃量

CHECKER FLAG

Dr.D: 背景の星のスクロールが、このプログラムの特徴だ。実によく、プログラムを組んでいるぞ。

編: すごいですね! なんとって、国産のマイコンだって、これだけのことをやろうとすると、高度なテクニックが必要なんですよ。

影: ゲーム・センターのゲームと同じだな。とてもリアルで、ゲームが楽しくなるよ。



がBONUSになります。敵は3種類で、それぞれ得点、攻撃力、速さが違います。

コスモ・ゼロが、アステロイド、敵、ミサイル、バリア、ビーム、爆煙に当たると、爆発します。

ビームは、敵とアステロイドには有効ですが、バリアと爆煙には吸収されてしまいます。

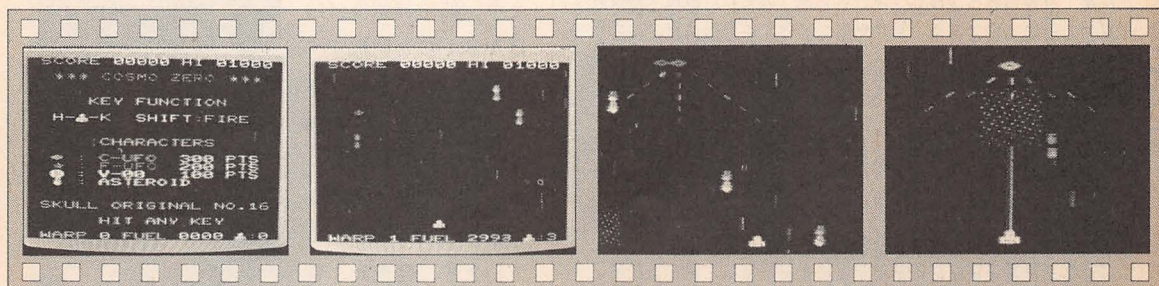
コスモ・ゼロが3機やられると、ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

このゲームの一番の見どころは、なんといっても背後の流れる星でしょう。この星は、1/30秒の割り込みを利用して、BASICと関係なく動いています。ただし、これで問題だったのはSYSでマシン語を呼び出すと、少しの間割り込み停止(SEI)がかかってしまうことでした。

そこで今回は、USRを使って、これを防ぎました。ほかはごく一般的な処理ですので、特に説明することはないと思います。

改造をする場合は、敵が単純な動きしかしないので、DATA文で読み出したりするのもいいのではないのでしょうか。



《写真1》タイトル画面。
背景の星がキレイだ

《写真2》LET'S GO!
やがて敵が――

《写真3》ぶきみに現れた
敵。おそろしや!

《写真4》ビシューン!
当たりませぬ

★編集部のみなさん、マツタケの季節です。僕は毎年たくさん食べますがみなさんはどうですか? (神奈川県川崎市・田村元栄15才)……【影: 私のアパートには年中マツタケがはえている。編: 別名をコケという。影: コケにすな!】

X1/C/D(G-RAM1)用

SATELLITE

堀内 豊司

●ストーリー

電波新聞社の金庫には、金ののべぼうが、いっぱいつまっていた。

しかし、ある日エイリアンが住みつき、そこにあった金を、ほとんど食べてしまった。

電波新聞社の社員のだれが、金を取りもどしにいくかということで、話はもつれたが、BASICマガジン編集部影さんが行くことになった。

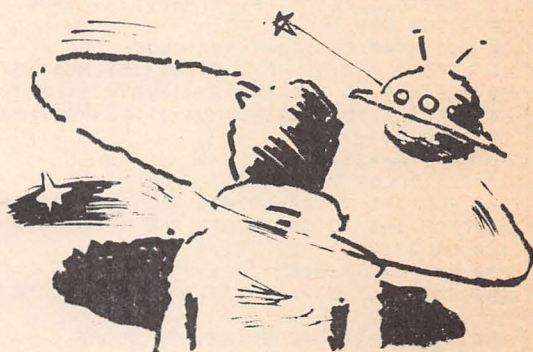
Dr.Dに作ってもらった人間用人工衛星をつけて、影さんは、大金庫の部屋へむりやり押しこめられた。

CHECKER FLAG

編：このゲームは、自分のまわりを回っている人工衛星で金を取っていくという、ひとあじちがったゲームです。むずかしい！

影：でも、Dr.が作った人工衛星なんでしょう！どうも、安心できないなあ。ポカッぽほら、人工衛星があばれだした！

編：そんなことはないですよ。プログラムがしっかりしているからね。



●ゲームの説明

テン・キーの[8][4][2][6]で、影さんを動かして金を取ってください。

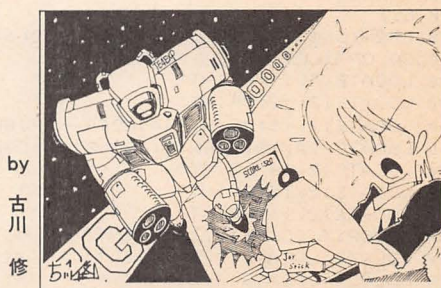
影のまわりを回っているのが衛星で、たえず自分にくっついてきます。この衛星をエイリアンに当てると、金をはきだします。金に当てると、金は消滅します。壁に当てると衛星がこわれてしまうので、気をつけてください。衛星は、3個持っています。

衛星をタイミングよく動かすと、壁を一つ分ワープすることができます。

●プログラムについて

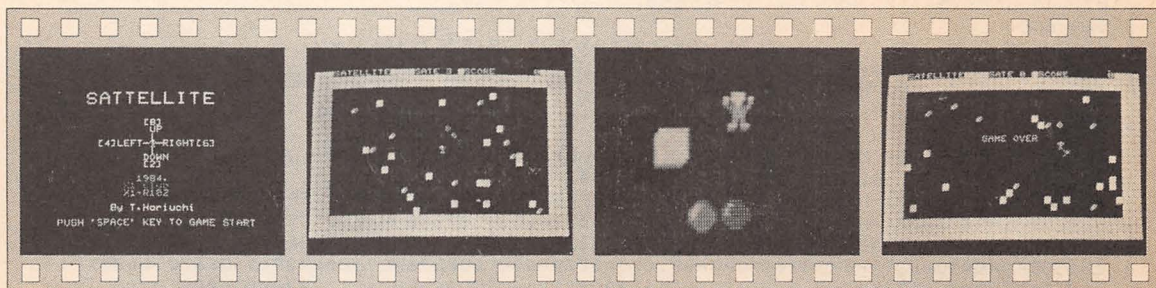
P.C.G.を使ってあるのできれいです。

それに、B.G.M.が流れます。



by
古川
修

評：どうだ、この迫力は！(影)



《写真1》タイトル画面。
スペースでスタート

《写真2》エイリアンに人工衛星を当てます

《写真3》まわりを回っているのが人工衛星！

《写真4》三つ人工衛星を失うとゲーム終了

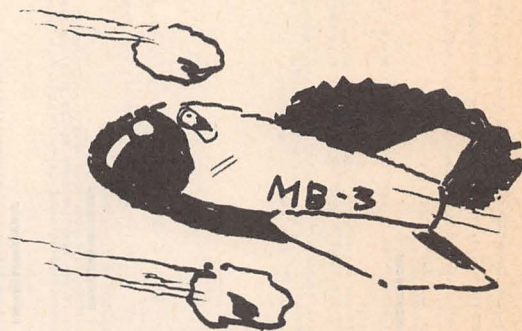
★ここで、コントを一つ。先生：きみ、授業中にいぬむりしたらだめじゃないか！生徒：あれ？また先生寝ごと言ってる。(東京都練馬区・グレート松村君13才)……【編集長：影君！…。影：起きてます！私の顔見るとすぐこれだ！】

SATELLITE のプログラム・リスト

[illegible]

PLANE WARS

高杉 淳



★内 容

あなたは、今タイタンで戦っているパイロットです。横スクロールでどんどん進んでいき、敵を撃ちながら、得点をかせぎます。パターンは五つあって、それをクリアするとレベルがアップして、1パターンへもどります。あとは、このくり返しです。

★遊びかた

まず、RUNするとタイトルがでるので、ジョイ・スティックかキー・ボードかを1か0で入力してください。そして、リターン・キーを押すと、ゲーム・スタートです。うまく敵をかわし、スペース・キーで弾を発射します。

1パターンは楽でしょうが、2、5パターンは、少々むずかしく作ってあります。なれると簡単です。3、4パターンは、運があるかないか、それだけです。それに、5面でようさいがでてきますが、これはあるところ10回弾を当てないと、やつつけられません。

操作は、[5]をのぞく、[1]～[9]のキー。それに、スペースです。それから、ときどき“BP”という旗がでますが、これを取ると……。

面をクリアするには、基地に着陸します。ちなみに、地面すれすれで、ずっと飛んでいると死にます。

★プログラムのしくみ

しくみなんていっても、あまりめずらしいことはしてません。まず、PCGの定義をして、タイトル画面にとぶ。そして、メイン・ルーチンです。ここから、ON～GOSUBで、パターン・コールしています。そして、死んだらENDルーチンへ。マシン語は、スクロールのためのものです。

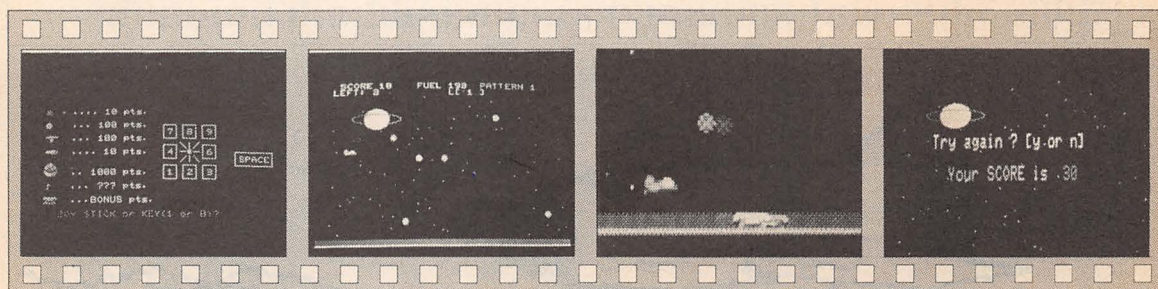
★改造など

これは、パターンをahoという変数を使って、ON～GOSUBしているの、そのへんをちょっといじれば、簡単にパターンを増やしたり、パターンを変えたりできます。それから、プログラムを作る人は、なるべくLABELを使わないほうがいいですよ。スピードが、ぜんぜんちがってきます。

★最後に

このゲームには、まだ秘密があります??? それから、このゲームを作るにあたって、いろいろ助言をしてくれた杉ヤン、それにシグマ君、KM君、どうもありがとう。

X
1



《写真1》タイトル画面。
キャラがいっぱい

《写真2》敵をかわしながら弾を撃ちます

《写真3》基地に着陸すると面クリアです

《写真4》ゲーム・オーバー。君は何面まで？

★ゼビウス・ファン用語…テラジル＝突然話にわりこんできて、文句だけ言って逃げていくこと。(千葉県野田市・PC-M13オ)……【一同：昨日さ……ワイワイ…。影：僕も話に入れてー。ドスン なかなかテラジれない！】

[illegible]

移植版

オリエンテーリング

横内 一志



内容と遊びかた

ベーマガ'83年11月号に載っていたMZ-2000用「オリエンテーリング」を移植し、改造したものです。

プログラムを入力し、RUNして1分ほどすると、
タイトルが画面に現れます。

そして、何かのキーを押すとゲーム・スタートです。

しばらくすると画面中央に“O”があらわれます。これがあなたで、下にある長い線はブレイ時間の残りを示しています。線がなくなるまでに10個の見えない旗をキーの[5]左、[6]下、[7]上、[8]右で“O”を動かして取っていきます。取れると面クリアです。もちろん時間がなくなるとGAME OVERです。

画面上部左側に“CON
PAS()”が表示されて
います。()の中が“I”の
ときには、自分のいる縦の
方向に旗があることを示し

CONPAS (I) : NOKOLI=10 (1 MEN)

A diagram of a rectangular field with a grid of points. The points are marked with asterisks (*). A single point on the left side is marked with a square (□). The points are arranged in a somewhat regular grid pattern, with some clusters and some gaps.

《写真1》見えない旗というのがユニークだが
画面写真を撮るにはコマりますね…ハハハ。

ています。()の中が“—”のときには、自分のいる横方向に旗があります。このコンパスを見ながら、できるだけ早く旗を取りましょう。

"＊"は木です。ここは通れません。

さいごに

ZXのユーザーのみなさん、もっとプログラムを送りましょう。そして、まだ1Kのメモリ容量でプログラムを作っている人は“16K RAMパック”を手に入れることをおすすめします。

移植版・オリエンテーリングのプログラム・リスト

```

1 REM *** ZX-81(16K) ***
2
3 PRINT AT 10,10;"PLEASE WAIT
4
5 LET MEN=1
6 DIM A$(20,32)
7 LET X=16
8 LET Y=10
9 LET H=10
10 LET ST=0
11 FOR I=1 TO 20
12 FOR J=1 TO 32
13 LET A$(I,J)=CHR$ 0
14 NEXT J
15 NEXT I
16 GOSUB 350
17 FOR I=1 TO 20
18 PRINT AT I,0;CHR$ 23;TAB 31
19 ;CHR$ 23
20 LET A$(I,1)=CHR$ 23
21 LET A$(I,32)=CHR$ 23
22 NEXT I
23 FOR I=1 TO 32
24 PRINT AT 1,I-1;CHR$ 23
25 PRINT AT 20,I-1;CHR$ 23
26 LET A$(1,I)=CHR$ 23
27 LET A$(20,I)=CHR$ 23
28 NEXT I
29 PRINT AT 0,17;H
30 FOR G=0 TO 63
31 PLOT G,0
32 NEXT G
33 PRINT AT 0,0;"CONPAS(:)NOK
34
35 PRINT AT 0,20;("";MEN; MEN
36
37 FOR I=1 TO 100
38 LET W=INT (RND*18)+2
39 LET V=INT (RND*30)+1
40 PRINT AT V,U;CHR$ 23
41 LET A$(V,U+1)=CHR$ 23
42 NEXT I
43 GOSUB 210
44 LET K$=INKEY$
45 PRINT AT V,X;CHR$ 0
46 LET ST=ST+1
47 LET I=63-INT (ST/(25-(MEN*5
48 ))
49 UNPLOT I,0
50 IF I=0 THEN GOTO 300
51 IF K$=CHR$ 33 AND A$(Y,X) <>
52 CHR$ 23 THEN LET X=X-1
53 IF K$=CHR$ 35 AND A$(Y-1,X)
54 <> CHR$ 23 THEN LET Y=Y-1

```

```

120 IF K$=CHR$ 34 AND A$(Y+1,X+
130 )<CHR$ 23 THEN LET Y=Y+1
130 IF K$=CHR$ 36 AND A$(Y,X+2)
140 )<CHR$ 23 THEN LET X=X+1
140 IF Y=10 OR X=10, Y,X;CHR$ 52
150 GOSUB 230
151 IF Y=YP AND X=XP THEN GOSUB
200
160 GOTO 90
200 REM ***(<HATA>);***
210 LET YP=INT (RND*18)+2
211 LET XP=INT (RND*30)+1
220 IF A$(YP,XP+1)=CHR$ 23 THEN
GOTO 210
220 RETURN
225 REM ***(<CONPAS>);***
230 IF XP=X THEN LET C$=CHR$ 46
240 IF YP=Y THEN LET C$=CHR$ 47
245 IF YP<Y AND XP<X THEN LET
C$=CHR$ 0
250 PRINT AT 0,7;C$
251 RETURN
260 REM ***(<HITSUKETA>);***
260 GOSUB 210
280 LET H=H-1
282 PRINT AT 0,17;H;CHR$ 0
283 IF H=0 THEN GOTO 500
290 RETURN
295 REM ***(<END>);***
300 CLS
301 PRINT AT 10,10;"YOUR SCORE =
";10*(MEN-1)+10-H
320 PRINT AT 16,0;"PLAY AGAIN ?
(Y/N)
330 IF INKEY$=CHR$ 62 THEN RUN
340 IF INKEY$=CHR$ 51 THEN STOP
340 GOTO 320
350 CLS
360 PRINT AT 0,0;"***** ORIENTE
ERING GAME *****"
400 PRINT AT 10,10;"PUSH ANY KE
Y TO START"
410 IF INKEY$="" THEN GOTO 410
420 CLS
421 RETURN
500 LET MEN=MEN+1
505 CLS
506 PRINT AT 10,10;MEN-1;" MEN
CLEAR"
507 PRINT AT 12,10;"PLEASE WAIT
510 GOTO 10

```


Road on!

スタジオBUG



●ゲームについて

昔むかしの「ヘッド・オン」というゲームに、ヒントを得たゲームです。

グラフ・モードで[1]キーに入っているのが、左右のワープ・トンネルで、[2]キーには敵キャラ、[3]には自分のキャラクタが入っています。ルールは、マイナス記号です。プレイヤーもしくは敵は、レールの切れ目にくると、レールを乗り換えることができます(プレイヤーは2列まで、敵は1列のみ)。

各面につき、3回敵にやられる前に、レールの上の数字をすべて0にしましょう。数字は、通過すると1減ります。操作キーは、上が[*]で下が[?]です。ちょっと難しいですが、ときどき敵をすり抜けるので、運がよければ助かります。

短いプログラムなので、改造してみても楽しいと思います。僕自身も、好評だったらMSXなどに移植してみようかなと思っています。

Road on! のプログラム・リスト

```

10 WIDTH20,4:MEMSET&H100
0:POKE&H11E,10:POKE&H11F
,64:PRINTCHR$(23)
15 FORI=0TO17:READA$:POK
E2630+I,VAL("&H"+A$):NEX
TI
20 DATA08,1C,36,36,1C,08
,22,2A,3E,2A,22,22,08,1C
,5D,77,5D,08
25 DIMA$(3),M(2),N(2),L$
(2),A(4):H=0
30 A$(0)="◆--- ---
"
35 A$(1)=" ◆ --- ---
"
40 A$(2)=" ◆--- ---
"
45 A$(3)="◆--- ---
"
50 A(0)=1:A(1)=3:A(2)=2:
A(3)=1
55 S=0:P=1
60 CLS:FORI=0TO3:MID$(A
$(I),8,1)=CHR$(48+P)
65 LOCATE1,1:PRINTA$(I);
:NEXTI
70 X=12:Y=3:M(1)=2:M(2)=
2:N(1)=0:N(2)=3
75 U$="-":L$(1)="-":L$(2
)=" "
80 T=1:C=P*4:U=3
85 LOCATE17,0:PRINTS:LOC
ATE16,2:PRINT"***"
100 Z$=INKEY$:IF(Y>0)AND
(Z$=":")GOTO200
105 IF(Y<3)AND(Z$="/")GO
TO220
110 LOCATEX,Y:PRINTU$;X
=X-1:IFX<A(Y)THENX=14
115 W$=MID$(A$(Y),X,1):L
OCATEX,Y:PRINTW$;
120 IFX<>8GOTO150
125 Q=VAL(MID$(A$(Y),8,1
)):IFQ<16GOTO150
130 C=C-1:IFC=0GOTO400
135 Q=Q-1:MID$(A$(Y),8,1
)=CHR$(48+Q):W$=CHR$(48+
Q)
140 SOUND20,1:S=S+1:LOCA
TE17,0:PRINTS
150 IF(M(T)=X)AND(N(T)=Y
)THEN300
155 LOCATEM(T),N(T):PRIN
TL$(T):M(T)=M(T)+1
157 IFM(T)=50RM(T)=10THE
NN(T)=N(T)+SGN(Y-N(T))
158 IF(M(T)=50RM(T)=10)A
NDN(1)=N(2)THENN(T)=N(T)
+SGN(2-N(T))
160 IFM(T)=14THENM(T)=A(
N(T))
165 L$(T)=MID$(A$(N(T)),
M(T),1):LOCATEM(T),N(T):
PRINT" ";
170 IF(M(T)=X)AND(N(T)=Y
)THEN300
175 IFT=1THEN T=2:GOTO100
180 T=1:GOTO100
200 IFW$<>" "GOTO110
205 LOCATEX,Y:PRINT " ";
X=X-1:Y=Y-1:GOTO115
220 IFW$<>" "GOTO110
225 LOCATEX,Y:PRINT " ";
X=X-1:Y=Y+1:GOTO115
300 SOUND10,2:U=U-1:LOCA
TE16,2:PRINTLEFT$( "***",
U)+" ";:IFU=0GOTO100
305 FORI=8TO1STEP-1:SOUN
D1,1:NEXTI
307 IF S>H THEN H=S
310 CLS:PRINT"Road ON !
> ◆":PRINT " Score":S
:PRINT"TOP":H
312 LOCATE3,3:PRINT"Repl
ay<S> ◆":
315 IFINKEY$="S"THENCLS:
GOTO308:ELSE315
400 LOCATE2,1:PRINT" NI
CE PLAY ":FORI=1TO8:SOU
ND1,1:NEXTI
405 FORI=1TO300:NEXTI:S=
S+P*10+U*S:P=P-(P<9):GOT
O60

```

◆ --- -1- ---◆ 26
◆ --- -2- ---◆
◆ --- 1 20 ---◆◆◆
◆ --- -2- ---◆

《写真1》数字をどんどん減らしていこう

<Road ON !> ◆
Score 27
TOP 27
Replay<S> 1

《写真2》やった、トップだ! (影)

b y
ふく
の
天
ぷ
ら



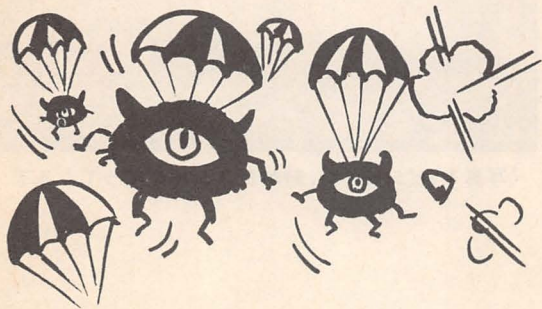
b y
ル
ル



JR-800用

QUENT CRISIS

北川 陽一



STORY

クエント星に重大危機が起こった。パララントとギルガメスの連合軍が、このクエントに向かって侵攻し

てきたのだ。また、敵のATには、味方が人質になっているらしい。

How To Play

上空から降下してくるATを捕えるか、撃ちおとすゲームです。キー操作は砲台が[A][Z]で上下、[S]で発砲、ATを捕えるカゴが[2][3]で左右に動きます。

得点は降下中のATの上にあるパラシュートの形をしたブースタを狙撃すると+50点、そして落ちてくるATをカゴで捕えると、+300点になります。ブースタ付きのATがカゴの上に降りたり、カゴの右からATがぶつくと、ATと共にカゴも破壊されます。ATをねらったときは、どんな場合でも-100点です。カゴを四つ失うか、ATにとりでまで攻められるとゲーム・オーバーです。

このゲームは、敵を生け捕りにしなければならないのです。



《写真1》降りてくるパラシュートをねらってSHOT!

QUENT CRISIS のプログラム・リスト

```
10 DEFINTT,C,K,A,P,F,I,J,B,X,S,M
20 DIM TB(6),TX(6),YT(6),CD(31,7)
30 KA=3:POKE&H93,1:POKE&H89,1
40 FOR I=0 TO 9
50 READ A$:A$=VAL("&H"+A$)
60 POKE&H2000+I,A:NEXT I
70 CANON$=CHR$(&HE0):KAGO$=CHR$(&HE1)+CHR$(&HE2)
80 HT$=CHR$(&HE3):BUSTER$=AT$+CH
90 (29)+CHR$(30)+CHR$(&HE4)
100 CLS
110 LOCATE8,1:PRINT"* QUENT CRISI
120 PRINTSPC(7)"key function for
130 PRINT" A"
140 PRINT" +S<fire>):CANON ,<
150 +KAGO"
160 PRINT" Z"
170 PRINTSPC(10)"Hit any key";
180 B$=INKEY$(1)
190 PRINT" "
200 PRINT" "
210 PRINT" "
220 PRINT" "
230 PRINT" "
240 PRINT" "
250 PRINT" "
260 PRINT" "
270 PRINT" "
280 PRINT" "
290 PRINT" "
300 PRINT" "
310 PRINT" "
320 PRINT" "
330 PRINT" "
340 PRINT" "
350 PRINT" "
360 PRINT" "
370 PRINT" "
380 PRINT" "
390 PRINT" "
400 PRINT" "
410 PRINT" "
420 PRINT" "
430 PRINT" "
440 PRINT" "
450 PRINT" "
460 PRINT" "
470 PRINT" "
480 PRINT" "
490 PRINT" "
500 PRINT" "
510 PRINT" "
520 PRINT" "
530 PRINT" "
540 PRINT" "
550 PRINT" "
560 PRINT" "
570 PRINT" "
580 PRINT" "
590 PRINT" "
600 PRINT" "
610 PRINT" "
620 PRINT" "
630 PRINT" "
640 PRINT" "
650 PRINT" "
660 PRINT" "
670 PRINT" "
680 PRINT" "
690 PRINT" "
700 PRINT" "
710 PRINT" "
720 PRINT" "
730 PRINT" "
740 PRINT" "
750 PRINT" "
760 PRINT" "
770 PRINT" "
780 PRINT" "
790 PRINT" "
800 PRINT" "
810 PRINT" "
820 PRINT" "
830 PRINT" "
840 PRINT" "
850 PRINT" "
860 PRINT" "
870 PRINT" "
880 PRINT" "
890 PRINT" "
900 PRINT" "
910 PRINT" "
920 PRINT" "
930 PRINT" "
940 PRINT" "
950 PRINT" "
960 PRINT" "
970 PRINT" "
980 PRINT" "
990 PRINT" "
1000 PRINT" "
1010 PRINT" "
1020 PRINT" "
1030 PRINT" "
1040 PRINT" "
1050 PRINT" "
1060 PRINT" "
1070 PRINT" "
1080 PRINT" "
1090 PRINT" "
1100 PRINT" "
1110 PRINT" "
1120 PRINT" "
1130 PRINT" "
1140 PRINT" "
1150 PRINT" "
1160 PRINT" "
1170 PRINT" "
1180 PRINT" "
1190 PRINT" "
1200 PRINT" "
1210 PRINT" "
1220 PRINT" "
1230 PRINT" "
1240 PRINT" "
1250 PRINT" "
1260 PRINT" "
1270 PRINT" "
1280 PRINT" "
1290 PRINT" "
1300 PRINT" "
1310 PRINT" "
1320 PRINT" "
1330 PRINT" "
1340 PRINT" "
1350 PRINT" "
1360 PRINT" "
1370 PRINT" "
1380 PRINT" "
1390 PRINT" "
1400 PRINT" "
1410 PRINT" "
1420 PRINT" "
1430 PRINT" "
1440 PRINT" "
1450 PRINT" "
1460 PRINT" "
1470 PRINT" "
1480 PRINT" "
1490 PRINT" "
1500 PRINT" "
1510 PRINT" "
1520 PRINT" "
1530 PRINT" "
1540 PRINT" "
1550 PRINT" "
1560 PRINT" "
1570 PRINT" "
1580 PRINT" "
1590 PRINT" "
1600 PRINT" "
1610 PRINT" "
1620 PRINT" "
1630 PRINT" "
1640 PRINT" "
1650 PRINT" "
1660 PRINT" "
1670 PRINT" "
1680 PRINT" "
1690 PRINT" "
1700 PRINT" "
1710 PRINT" "
1720 PRINT" "
1730 PRINT" "
1740 PRINT" "
1750 PRINT" "
1760 PRINT" "
1770 PRINT" "
1780 PRINT" "
1790 PRINT" "
1800 PRINT" "
1810 PRINT" "
1820 PRINT" "
1830 PRINT" "
1840 PRINT" "
1850 PRINT" "
1860 PRINT" "
1870 PRINT" "
1880 PRINT" "
1890 PRINT" "
1900 PRINT" "
1910 PRINT" "
1920 PRINT" "
1930 PRINT" "
1940 PRINT" "
1950 PRINT" "
1960 PRINT" "
1970 PRINT" "
1980 PRINT" "
1990 PRINT" "
2000 PRINT" "
2010 PRINT" "
2020 PRINT" "
2030 PRINT" "
2040 PRINT" "
2050 PRINT" "
2060 PRINT" "
2070 PRINT" "
2080 PRINT" "
2090 PRINT" "
2100 PRINT" "
2110 PRINT" "
2120 PRINT" "
2130 PRINT" "
2140 PRINT" "
2150 PRINT" "
2160 PRINT" "
2170 PRINT" "
2180 PRINT" "
2190 PRINT" "
2200 PRINT" "
2210 PRINT" "
2220 PRINT" "
2230 PRINT" "
2240 PRINT" "
2250 PRINT" "
2260 PRINT" "
2270 PRINT" "
2280 PRINT" "
2290 PRINT" "
2300 PRINT" "
2310 PRINT" "
2320 PRINT" "
2330 PRINT" "
2340 PRINT" "
2350 PRINT" "
2360 PRINT" "
2370 PRINT" "
2380 PRINT" "
2390 PRINT" "
2400 PRINT" "
2410 PRINT" "
2420 PRINT" "
2430 PRINT" "
2440 PRINT" "
2450 PRINT" "
2460 PRINT" "
2470 PRINT" "
2480 PRINT" "
2490 PRINT" "
2500 PRINT" "
2510 PRINT" "
2520 PRINT" "
2530 PRINT" "
2540 PRINT" "
2550 PRINT" "
2560 PRINT" "
2570 PRINT" "
2580 PRINT" "
2590 PRINT" "
2600 PRINT" "
2610 PRINT" "
2620 PRINT" "
2630 PRINT" "
2640 PRINT" "
2650 PRINT" "
2660 PRINT" "
2670 PRINT" "
2680 PRINT" "
2690 PRINT" "
2700 PRINT" "
2710 PRINT" "
2720 PRINT" "
2730 PRINT" "
2740 PRINT" "
2750 PRINT" "
2760 PRINT" "
2770 PRINT" "
2780 PRINT" "
2790 PRINT" "
2800 PRINT" "
2810 PRINT" "
2820 PRINT" "
2830 PRINT" "
2840 PRINT" "
2850 PRINT" "
2860 PRINT" "
2870 PRINT" "
2880 PRINT" "
2890 PRINT" "
2900 PRINT" "
2910 PRINT" "
2920 PRINT" "
2930 PRINT" "
2940 PRINT" "
2950 PRINT" "
2960 PRINT" "
2970 PRINT" "
2980 PRINT" "
2990 PRINT" "
3000 PRINT" "
3010 PRINT" "
3020 PRINT" "
3030 PRINT" "
3040 PRINT" "
3050 PRINT" "
3060 PRINT" "
3070 PRINT" "
3080 PRINT" "
3090 PRINT" "
3100 PRINT" "
3110 PRINT" "
3120 PRINT" "
3130 PRINT" "
3140 PRINT" "
3150 PRINT" "
3160 PRINT" "
3170 PRINT" "
3180 PRINT" "
3190 PRINT" "
3200 PRINT" "
3210 PRINT" "
3220 PRINT" "
3230 PRINT" "
3240 PRINT" "
3250 PRINT" "
3260 PRINT" "
3270 PRINT" "
3280 PRINT" "
3290 PRINT" "
3300 PRINT" "
3310 PRINT" "
3320 PRINT" "
3330 PRINT" "
3340 PRINT" "
3350 PRINT" "
3360 PRINT" "
3370 PRINT" "
3380 PRINT" "
3390 PRINT" "
3400 PRINT" "
3410 PRINT" "
3420 PRINT" "
3430 PRINT" "
3440 PRINT" "
3450 PRINT" "
3460 PRINT" "
3470 PRINT" "
3480 PRINT" "
3490 PRINT" "
3500 PRINT" "
3510 PRINT" "
3520 PRINT" "
3530 PRINT" "
3540 PRINT" "
3550 PRINT" "
3560 PRINT" "
3570 PRINT" "
3580 PRINT" "
3590 PRINT" "
3600 PRINT" "
3610 PRINT" "
3620 PRINT" "
3630 PRINT" "
3640 PRINT" "
3650 PRINT" "
3660 PRINT" "
3670 PRINT" "
3680 PRINT" "
3690 PRINT" "
3700 PRINT" "
3710 PRINT" "
3720 PRINT" "
3730 PRINT" "
3740 PRINT" "
3750 PRINT" "
3760 PRINT" "
3770 PRINT" "
3780 PRINT" "
3790 PRINT" "
3800 PRINT" "
3810 PRINT" "
3820 PRINT" "
3830 PRINT" "
3840 PRINT" "
3850 PRINT" "
3860 PRINT" "
3870 PRINT" "
3880 PRINT" "
3890 PRINT" "
3900 PRINT" "
3910 PRINT" "
3920 PRINT" "
3930 PRINT" "
3940 PRINT" "
3950 PRINT" "
3960 PRINT" "
3970 PRINT" "
3980 PRINT" "
3990 PRINT" "
4000 PRINT" "
4010 PRINT" "
4020 PRINT" "
4030 PRINT" "
4040 PRINT" "
4050 PRINT" "
4060 PRINT" "
4070 PRINT" "
4080 PRINT" "
4090 PRINT" "
4100 PRINT" "
4110 PRINT" "
4120 PRINT" "
4130 PRINT" "
4140 PRINT" "
4150 PRINT" "
4160 PRINT" "
4170 PRINT" "
4180 PRINT" "
4190 PRINT" "
4200 PRINT" "
4210 PRINT" "
4220 PRINT" "
4230 PRINT" "
4240 PRINT" "
4250 PRINT" "
4260 PRINT" "
4270 PRINT" "
4280 PRINT" "
4290 PRINT" "
4300 PRINT" "
4310 PRINT" "
4320 PRINT" "
4330 PRINT" "
4340 PRINT" "
4350 PRINT" "
4360 PRINT" "
4370 PRINT" "
4380 PRINT" "
4390 PRINT" "
4400 PRINT" "
4410 PRINT" "
4420 PRINT" "
4430 PRINT" "
4440 PRINT" "
4450 PRINT" "
4460 PRINT" "
4470 PRINT" "
4480 PRINT" "
4490 PRINT" "
4500 PRINT" "
4510 PRINT" "
4520 PRINT" "
4530 PRINT" "
4540 PRINT" "
4550 PRINT" "
4560 PRINT" "
4570 PRINT" "
4580 PRINT" "
4590 PRINT" "
4600 PRINT" "
4610 PRINT" "
4620 PRINT" "
4630 PRINT" "
4640 PRINT" "
4650 PRINT" "
4660 PRINT" "
4670 PRINT" "
4680 PRINT" "
4690 PRINT" "
4700 PRINT" "
4710 PRINT" "
4720 PRINT" "
4730 PRINT" "
4740 PRINT" "
4750 PRINT" "
4760 PRINT" "
4770 PRINT" "
4780 PRINT" "
4790 PRINT" "
4800 PRINT" "
4810 PRINT" "
4820 PRINT" "
4830 PRINT" "
4840 PRINT" "
4850 PRINT" "
4860 PRINT" "
4870 PRINT" "
4880 PRINT" "
4890 PRINT" "
4900 PRINT" "
4910 PRINT" "
4920 PRINT" "
4930 PRINT" "
4940 PRINT" "
4950 PRINT" "
4960 PRINT" "
4970 PRINT" "
4980 PRINT" "
4990 PRINT" "
5000 PRINT" "
5010 PRINT" "
5020 PRINT" "
5030 PRINT" "
5040 PRINT" "
5050 PRINT" "
5060 PRINT" "
5070 PRINT" "
5080 PRINT" "
5090 PRINT" "
5100 PRINT" "
5110 PRINT" "
5120 PRINT" "
5130 PRINT" "
5140 PRINT" "
5150 PRINT" "
5160 PRINT" "
5170 PRINT" "
5180 PRINT" "
5190 PRINT" "
5200 PRINT" "
5210 PRINT" "
5220 PRINT" "
5230 PRINT" "
5240 PRINT" "
5250 PRINT" "
5260 PRINT" "
5270 PRINT" "
5280 PRINT" "
5290 PRINT" "
5300 PRINT" "
5310 PRINT" "
5320 PRINT" "
5330 PRINT" "
5340 PRINT" "
5350 PRINT" "
5360 PRINT" "
5370 PRINT" "
5380 PRINT" "
5390 PRINT" "
5400 PRINT" "
5410 PRINT" "
5420 PRINT" "
5430 PRINT" "
5440 PRINT" "
5450 PRINT" "
5460 PRINT" "
5470 PRINT" "
5480 PRINT" "
5490 PRINT" "
5500 PRINT" "
5510 PRINT" "
5520 PRINT" "
5530 PRINT" "
5540 PRINT" "
5550 PRINT" "
5560 PRINT" "
5570 PRINT" "
5580 PRINT" "
5590 PRINT" "
5600 PRINT" "
5610 PRINT" "
5620 PRINT" "
5630 PRINT" "
5640 PRINT" "
5650 PRINT" "
5660 PRINT" "
5670 PRINT" "
5680 PRINT" "
5690 PRINT" "
5700 PRINT" "
5710 PRINT" "
5720 PRINT" "
5730 PRINT" "
5740 PRINT" "
5750 PRINT" "
5760 PRINT" "
5770 PRINT" "
5780 PRINT" "
5790 PRINT" "
5800 PRINT" "
5810 PRINT" "
5820 PRINT" "
5830 PRINT" "
5840 PRINT" "
5850 PRINT" "
5860 PRINT" "
5870 PRINT" "
5880 PRINT" "
5890 PRINT" "
5900 PRINT" "
5910 PRINT" "
5920 PRINT" "
5930 PRINT" "
5940 PRINT" "
5950 PRINT" "
5960 PRINT" "
5970 PRINT" "
5980 PRINT" "
5990 PRINT" "
6000 PRINT" "
6010 PRINT" "
6020 PRINT" "
6030 PRINT" "
6040 PRINT" "
6050 PRINT" "
6060 PRINT" "
6070 PRINT" "
6080 PRINT" "
6090 PRINT" "
6100 PRINT" "
6110 PRINT" "
6120 PRINT" "
6130 PRINT" "
6140 PRINT" "
6150 PRINT" "
6160 PRINT" "
6170 PRINT" "
6180 PRINT" "
6190 PRINT" "
6200 PRINT" "
6210 PRINT" "
6220 PRINT" "
6230 PRINT" "
6240 PRINT" "
6250 PRINT" "
6260 PRINT" "
6270 PRINT" "
6280 PRINT" "
6290 PRINT" "
6300 PRINT" "
6310 PRINT" "
6320 PRINT" "
6330 PRINT" "
6340 PRINT" "
6350 PRINT" "
6360 PRINT" "
6370 PRINT" "
6380 PRINT" "
6390 PRINT" "
6400 PRINT" "
6410 PRINT" "
6420 PRINT" "
6430 PRINT" "
6440 PRINT" "
6450 PRINT" "
6460 PRINT" "
6470 PRINT" "
6480 PRINT" "
6490 PRINT" "
6500 PRINT" "
6510 PRINT" "
6520 PRINT" "
6530 PRINT" "
6540 PRINT" "
6550 PRINT" "
6560 PRINT" "
6570 PRINT" "
6580 PRINT" "
6590 PRINT" "
6600 PRINT" "
6610 PRINT" "
6620 PRINT" "
6630 PRINT" "
6640 PRINT" "
6650 PRINT" "
6660 PRINT" "
6670 PRINT" "
6680 PRINT" "
6690 PRINT" "
6700 PRINT" "
6710 PRINT" "
6720 PRINT" "
6730 PRINT" "
6740 PRINT" "
6750 PRINT" "
6760 PRINT" "
6770 PRINT" "
6780 PRINT" "
6790 PRINT" "
6800 PRINT" "
6810 PRINT" "
6820 PRINT" "
6830 PRINT" "
6840 PRINT" "
6850 PRINT" "
6860 PRINT" "
6870 PRINT" "
6880 PRINT" "
6890 PRINT" "
6900 PRINT" "
6910 PRINT" "
6920 PRINT" "
6930 PRINT" "
6940 PRINT" "
6950 PRINT" "
6960 PRINT" "
6970 PRINT" "
6980 PRINT" "
6990 PRINT" "
7000 PRINT" "
7010 PRINT" "
7020 PRINT" "
7030 PRINT" "
7040 PRINT" "
7050 PRINT" "
7060 PRINT" "
7070 PRINT" "
7080 PRINT" "
7090 PRINT" "
7100 PRINT" "
7110 PRINT" "
7120 PRINT" "
7130 PRINT" "
7140 PRINT" "
7150 PRINT" "
7160 PRINT" "
7170 PRINT" "
7180 PRINT" "
7190 PRINT" "
7200 PRINT" "
7210 PRINT" "
7220 PRINT" "
7230 PRINT" "
7240 PRINT" "
7250 PRINT" "
7260 PRINT" "
7270 PRINT" "
7280 PRINT" "
7290 PRINT" "
7300 PRINT" "
7310 PRINT" "
7320 PRINT" "
7330 PRINT" "
7340 PRINT" "
7350 PRINT" "
7360 PRINT" "
7370 PRINT" "
7380 PRINT" "
7390 PRINT" "
7400 PRINT" "
7410 PRINT" "
7420 PRINT" "
7430 PRINT" "
7440 PRINT" "
7450 PRINT" "
7460 PRINT" "
7470 PRINT" "
7480 PRINT" "
7490 PRINT" "
7500 PRINT" "
7510 PRINT" "
7520 PRINT" "
7530 PRINT" "
7540 PRINT" "
7550 PRINT" "
7560 PRINT" "
7570 PRINT" "
7580 PRINT" "
7590 PRINT" "
7600 PRINT" "
7610 PRINT" "
7620 PRINT" "
7630 PRINT" "
7640 PRINT" "
7650 PRINT" "
7660 PRINT" "
7670 PRINT" "
7680 PRINT" "
7690 PRINT" "
7700 PRINT" "
7710 PRINT" "
7720 PRINT" "
7730 PRINT" "
7740 PRINT" "
7750 PRINT" "
7760 PRINT" "
7770 PRINT" "
7780 PRINT" "
7790 PRINT" "
7800 PRINT" "
7810 PRINT" "
7820 PRINT" "
7830 PRINT" "
7840 PRINT" "
7850 PRINT" "
7860 PRINT" "
7870 PRINT" "
7880 PRINT" "
7890 PRINT" "
7900 PRINT" "
7910 PRINT" "
7920 PRINT" "
7930 PRINT" "
7940 PRINT" "
7950 PRINT" "
7960 PRINT" "
7970 PRINT" "
7980 PRINT" "
7990 PRINT" "
8000 PRINT" "
8010 PRINT" "
8020 PRINT" "
8030 PRINT" "
8040 PRINT" "
8050 PRINT" "
8060 PRINT" "
8070 PRINT" "
8080 PRINT" "
8090 PRINT" "
8100 PRINT" "
8110 PRINT" "
8120 PRINT" "
8130 PRINT" "
8140 PRINT" "
8150 PRINT" "
8160 PRINT" "
8170 PRINT" "
8180 PRINT" "
8190 PRINT" "
8200 PRINT" "
8210 PRINT" "
8220 PRINT" "
8230 PRINT" "
8240 PRINT" "
8250 PRINT" "
8260 PRINT" "
8270 PRINT" "
8280 PRINT" "
8290 PRINT" "
8300 PRINT" "
8310 PRINT" "
8320 PRINT" "
8330 PRINT" "
8340 PRINT" "
8350 PRINT" "
8360 PRINT" "
8370 PRINT" "
8380 PRINT" "
8390 PRINT" "
8400 PRINT" "
8410 PRINT" "
8420 PRINT" "
8430 PRINT" "
8440 PRINT" "
8450 PRINT" "
8460 PRINT" "
8470 PRINT" "
8480 PRINT" "
8490 PRINT" "
8500 PRINT" "
8510 PRINT" "
8520 PRINT" "
8530 PRINT" "
8540 PRINT" "
8550 PRINT" "
8560 PRINT" "
8570 PRINT" "
8580 PRINT" "
8590 PRINT" "
8600 PRINT" "
8610 PRINT" "
8620 PRINT" "
8630 PRINT" "
8640 PRINT" "
8650 PRINT" "
8660 PRINT" "
8670 PRINT" "
8680 PRINT" "
8690 PRINT" "
8700 PRINT" "
8710 PRINT" "
8720 PRINT" "
8730 PRINT" "
8740 PRINT" "
8750 PRINT" "
8760 PRINT" "
8770 PRINT" "
8780 PRINT" "
8790 PRINT" "
8800 PRINT" "
8810 PRINT" "
8820 PRINT" "
8830 PRINT" "
8840 PRINT" "
8850 PRINT" "
8860 PRINT" "
8870 PRINT" "
8880 PRINT" "
8890 PRINT" "
8900 PRINT" "
8910 PRINT" "
8920 PRINT" "
8930 PRINT" "
8940 PRINT" "
8950 PRINT" "
8960 PRINT" "
8970 PRINT" "
8980 PRINT" "
8990 PRINT" "
9000 PRINT" "
9010 PRINT" "
9020 PRINT" "
9030 PRINT" "
9040 PRINT" "
9050 PRINT" "
9060 PRINT" "
9070 PRINT" "
9080 PRINT" "
9090 PRINT" "
9100 PRINT" "
9110 PRINT" "
9120 PRINT" "
9130 PRINT" "
9140 PRINT" "
9150 PRINT" "
9160 PRINT" "
9170 PRINT" "
9180 PRINT" "
9190 PRINT" "
9200 PRINT" "
9210 PRINT" "
9220 PRINT" "
9230 PRINT" "
9240 PRINT" "
9250 PRINT" "
9260 PRINT" "
9270 PRINT" "
9280 PRINT" "
9290 PRINT" "
9300 PRINT" "
9310 PRINT" "
9320 PRINT" "
9330 PRINT" "
9340 PRINT" "
9350 PRINT" "
9360 PRINT" "
9370 PRINT" "
9380 PRINT" "
9390 PRINT" "
9400 PRINT" "
9410 PRINT" "
9420 PRINT" "
9430 PRINT" "
9440 PRINT" "
9450 PRINT" "
9460 PRINT" "
9470 PRINT" "
9480 PRINT" "
9490 PRINT" "
9500 PRINT" "
9510 PRINT" "
9520 PRINT" "
9530 PRINT" "
9540 PRINT" "
9550 PRINT" "
9560 PRINT" "
9570 PRINT" "
9580 PRINT" "
9590 PRINT" "
9600 PRINT" "
9610 PRINT" "
9620 PRINT" "
9630 PRINT" "
9640 PRINT" "
9650 PRINT" "
9660 PRINT" "
9670 PRINT" "
9680 PRINT" "
9690 PRINT" "
9700 PRINT" "
9710 PRINT" "
9720 PRINT" "
9730 PRINT" "
9740 PRINT" "
9750 PRINT" "
9760 PRINT" "
9770 PRINT" "
9780 PRINT" "
9790 PRINT" "
9800 PRINT" "
9810 PRINT" "
9820 PRINT" "
9830 PRINT" "
9840 PRINT" "
9850 PRINT" "
9860 PRINT" "
9870 PRINT" "
9880 PRINT" "
9890 PRINT" "
9900 PRINT" "
9910 PRINT" "
9920 PRINT" "
9930 PRINT" "
9940 PRINT" "
9950 PRINT" "
9960 PRINT" "
9970 PRINT" "
9980 PRINT" "
9990 PRINT" "
```

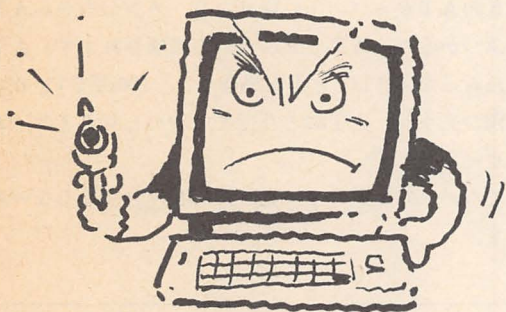
```
370 SOUND100,2:CD(I,PC)=0
380 IFF#AT$=SC-100:YT(F)=0:SO
UND1000,5:IFTB(F)=0:LOCATE1,PC-1:
PRINT" ":CD(I,PC-1)=0
390 IFF#<>AT$TB(F)=1:SOUND50,5:S
C=SC+50
400 GOTOT420
410 NEXTI
420 FOR J=2 TO I
430 LOCATEJ,PC:PRINT" "
440 SOUND80+10*J,1:NEXTJ
450 GOTOT510
460 IFAC=0GOTOT490
470 LOCATE1,PC:PRINT" ":PC=PC+A
C
480 LOCATE1,PC:PRINTKA$:
LOCATEPK,6:PRINT" ":PK=PK+
1
490 LOCATEPK,6:PRINTKA$:
IFL=560T0530
500 IFL=560T0530
510 I=VAL(MID$(TIME$,7,1))
520 FOR I=1 TO L+1
530 B=TB(I):X=TX(I):Y=YT(I)
540 IFY=0ELSE600
550 B=0:X=RND(8)*21+2
560 CD(X,0)=1
570 LOCATEX,1:PRINTBU$:CD(X,1)=
Y
580 GOTOT900
590 IFB=0ELSE760
600 IFY=560T0670
610 LOCATEX,Y-1:PRINT" ":CD(X,Y
-1)=0
620 Y=Y+2
630 LOCATEX,Y:PRINTBU$:
CD(X,Y-1)=I:CD(X,Y)=I
640 GOTOT900
650 IF(X=PK)+(X=PK+1)ELSE710
660 LOCATEX,Y
670 PRINT" CHR$(29)CHR$(30)" " "
:CD(X,Y)=0:CD(X,Y-1)=0
680 Y=0GOTOT900
690 B=1:LOCATEX,Y-1
700 PRINT" CHR$(29)CHR$(31)" " "
:CD(X,Y-1)=0
710 CD(X,Y)=0
720 Y=6:LOCATEX,6:PRINTAT$:CD(X
,6)=I
```

```
750 GOTOT900
760 IFY=6ELSE860
770 IFPK+2=XELSE820
780 CD(X,6)=0
790 Y=0:LOCATEPK,6:PRINT" "":S
OUND1000,5:PK=16
800 SC=SC-100:KA=KA-1
810 LOCATEPK,6:PRINTKA$:GOTOT900
820 IFFX=1GOTOT960
830 X=X-1
840 LOCATEX,6:PRINTAT$" "":CD(X
,5)=I:CD(X+1,6)=0
850 GOTOT900
860 IF(PK=X)+(PK+1=X)*(Y=5)EL
SE880
890 LOCATEX,5:PRINT" "":CD(X,5)=
0:SC=SC+300:SOUND50,10:Y=0GOTOT9
00
900 LOCATEX,Y:PRINT" "CHR$(31)CH
R$(29)AT$:CD(X,Y)=0
910 Y=Y+1:CD(X,Y)=I
920 TB(I)=B:TX(I)=X:YT(I)=Y
930 NEXTI
940 IFSC<0SC=SC:LOCATE26,2:PR
INTRIGHT$(STR$(SC),4):IFSC<-900
GOTOT960
950 IFKK<>KA KK=KA:LOCATE28,4:PR
INTRIGHT$(KA,4)
960 GOTOT900
970 SC=SC+SC*(VAL(MID$(TIME$,4
,2))*2)+(1000*VAL(MID$(TIME$,4,2
)))
980 LOCATE8,0
990 PRINT" GAME OVER *":
1000 LOCATE7,2:PRINT" SCORE="SC:
1010 LOCATE7,4:PRINT" 残り時間 [V]
ロス:"
1020 A$=INKEY$(1):IFA$="Y"RUNELS
EIFA$="N"ENDELSE1010
1030 DATA 2E,22,1C,08,08
1040 DATA 2E,22,1C,08,08
1050 DATA 09,04,02,09,04,02
1060 DATA 4E,08,08,08,08,08
1070 DATA 1C,0E,04,04,0E,1C
```


PC-8201用

THE PYUN!

神田ひろし



THE PYUN! のプログラム・リスト

```

10 *** INITIAL ***
20 CLS: SCREEN 0,0
30 DIM BOX(30,8)
40 TREE=5: LE=3: SN=1: RAT=9
50 MV=3: CV=4: LOCATE 3,CV: PRINT "G": BOX(3,CV)=9: LOCATE 24,MV: PRINT "g": BOX(24,MV)=5
100 FOR V=0 TO 7: LOCATE 0,V: PRINT "V": LOCATE 25,V: PRINT "<***>: NEXT
110 LOCATE 28,0: PRINT "L THE PYUN J":
120 LOCATE 29,2: PRINT "SCORE": LOCATE 34,3: PRINT SC:
130 LOCATE 29,5: PRINT "SCREEN LEFT": LOCATE 32,6: PRINT SN: LOCATE 37,6: PRINT LE:
140 FOR P=300 TO 2000 STEP 30: SOUND P,1: NEXT
150 FOR P=2000 TO 100 STEP 30: SOUND P,1: NEXT
300 *** Make a screen ***
310 FOR P=0 TO TREE
320 X=INT(RND(8)*18)+4: Y=INT(RND(8)*8)
330 BOX(X,Y)=1: LOCATE X,Y: PRINT "#":
340 SOUND 800,1: NEXT
400 *** KEY IN ***
405 IF RND(8)>RAT THEN GOSUB 610
410 AS=INKEY$: IF AS<>" " THEN KY=ASC(AS): ELSE GOTO 405
415 LOCATE 24,MV: PRINT " ": BOX(24,MV)=0
420 IF KY=30 THEN MV=MV-1: IF MV<0 THEN MV=0
430 IF KY=31 THEN MV=MV+1: IF MV>8 THEN MV=8
440 IF KY=29 THEN GOSUB 510
450 LOCATE 24,MV: PRINT "g": BOX(24,MV)=5
455 IF SU=1 THEN SU=0: SC=SC+100: BOX(CX,MV)=0: SOUND 300,3: RAT=RAT-.05: TREE=TREE+.3
: SN=SN+1: LOCATE 32,6: PRINT SN: GOTO 310
490 GOTO 405
500 *** HASSHQ ***
510 MX=23
520 LOCATE MX,MV: PRINT "<":
530 IF BOX(CX,MV)=1 THEN SC=SC+10: LOCATE 34,3: PRINT SC: BOX(CX,MV)=0: SOUND 500,3: GOTO 550
535 IF BOX(CX,MV)=9 THEN FORP=0: T020: SOUND RND(8)*1000,1: NEXT: SU=1
540 MX=MX-1: IF MX=2 THEN GOTO 550 ELSE GOTO 520
550 LOCATE MX,MV: PRINT " ": IF MX=23 THEN RETURN ELSE MX=MX+1: GOTO 550
600 *** Computer move ***
610 IF RND(8)>.5 THEN Z=1 ELSE Z=-1
620 LOCATE 3,CV: PRINT " ": BOX(3,CV)=0: CV=CV+Z: IF CV>7 OR CV<0 THEN CV=CV-Z
630 LOCATE 3,CV: PRINT "g": BOX(3,CV)=9: IF RND(8)>RAT THEN GOSUB 650 ELSE RETURN
640 RETURN
650 CX=4
660 LOCATE CX,CV: PRINT " ":
670 IF BOX(CX,CV)=1 THEN SC=SC-20: BOX(CX,CV)=0: LOCATE 34,3: SOUND 2000,5: PRINT SC:
GOTO 700
675 IF BOX(CX,CV)=5 THEN LE=LE-1: BOX(CX,CV)=0: LOCATE 37,6: SOUND 400,50: PRINT LE:
: IF LE=0 THEN GOTO 1010 ELSE GOTO 700
680 CX=CX+1: IF CX>24 THEN GOTO 700 ELSE GOTO 660
700 LOCATE CX,CV: PRINT " ":
710 CX=CX-1: IF CX=3 THEN RETURN: ELSE GOTO 700
1000 *** GAME OVER ***
1010 LOCATE 5,3: PRINT "*** GAME OVER ***":

```

コンピュータと君の命がけの戦いがはじまりました。コンピュータは、我々人間を破滅させようと、必死です。コンピュータは世の中にたくさん出まわり、強敵でなかなかやつつけられませんぞ! さあ、キミは何台のコンピュータをやつつけられるかな?

★HOW TO PLAY★

カーソル・キー↑, ↓で人間"@"が上下に移動し、←でピストルをピュンと発射します。コンピュータは、ときどきキミをねらって撃ってきます。コンピュータを1台やつつけるごとに1面UP。"¥"は障害物です。



《写真1》ピシューン、敵がピストルを撃ってくるぞ

根岸 靖典



面を消すごとに新しいキャラがでてきて、18面クリアするとコンピュータの負けとなります。1面消すごとに、ボーナスが1000×面数入ります。

《第1表》 キャラクタとポイント

キャラクタ	ポイント	キャラクタ	ポイント
— ナバーム砲	10	π サンテンイチヨン	500
= スーパー・ナバーム砲	30	C コアブーメラン	550
H ヘレインヴァン	50	B ブラックチョコ	600
W ウィングXX	100	E ヒューイルイス	650
Z フェアザク	150	K カゲ	790
M エムアール4	200	・ ショウスウテン	750
# シャープドム	250	D Duran ²	800
A ナイトレンジャー	300	> フトウ	850
V バスターラブル	350	< ゴウ	900
S スペシャルフラッグ	400	? ネーナ	950
↑ ヤジロベエ	450		



《写真1》実行画面。敵のミサイルが近づく



《写真2》ボカーン！ 残念だがやられたところ

サンダー・ウォーズのプログラム・リスト

VAR: 26 PRG: 1680

```

P0: 1222 STEPS
10 WAIT 50:PRT "
    THUNDER FORCE
    ",AMA:HI-SCORE
    "H
15 PRT "AMA: BY ";
    N$,"PRO:HI-SCORE";
    O,"PRO: BY "
    ";#
20 M-3:S=0:M=1:V=0
    :$="-":H$Z#AYST
    #CBK,D,X"?
30 P=1:INP "?-AMA
    OR 2-PRO",R:IF
    R=2:P=2
40 WAIT 0:X=8:A=6:
    B=7:Z=0:Y=16:C$
    ="-":D$="-":T=1
    :U=1
50 IF KEY="4":IF X
    >3:X=X-1:A=X-2:
    B=X-1:GOTO 90
60 IF KEY="6":IF X
    <13:X=X+1:A=X+2:
    B=X+1:GOTO 90
70 IF KEY="H":GSB
    200:GOTO 90
80 IF KEY="J":PRT
    CSR B;"I":GSB
    300
90 Y=Y-P:Z=Z+P:PRT
    "PRT CSR 0:"$*
    :CSR X:"H"
100 PRT CSR A:"+":C
    SR Z:C:CSR Y:D
    $:CSR 16:"4":Y
110 IF Z:Z=0:IF
    R=2:Z=-1
120 IF Y<2:Y=16
130 IF X=Y:IF X#Z T
    HEN 50
140 WAIT 10:FOR I=1
    TO 3:PRT CSR X
    ;"*":CSR X+1:")
    ;CSR X-1:"(":"
    NEXT I
150 WAIT 50:PRT ""
    M=M-1:IF M=0:PR
    T " LEFT ";M,"
    SCORE":S=6:GOTO
    40
160 PRT "GAME OVER"
    ",SCORE":$
170 IF R=1:IF $H$H
    =S:INP "NAME ",
    N$

```

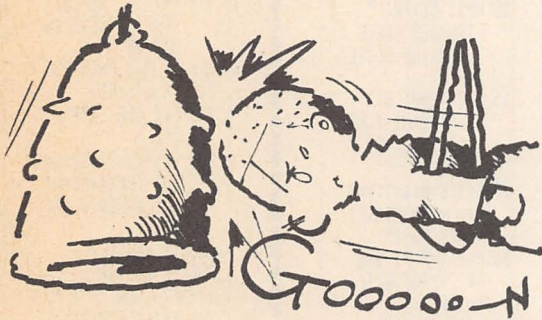
```

180 IF R=2; IF S>0;O
   =S:INP "NAME ",
   K$
190 PRT " REPLAY
   (CONT)";STOP :G
   OTO 10
200 IF A=2 THEN 250
210 IF U<3:RET
220 PRT CSR Z;"*";
230 Z=0
240 S=S+(U-2)*50;U=
   INT (RAN#*(3+M)
   +1);C=MID(U,1);
   RET
250 IF A=V:RET
260 IF T<3:RET
270 PRT CSR Y;"*";
280 Y=Y-1;R=R-2;Y=1
   7
290 S=S+(T-2)*50;T=
   INT (RAN#*(3+M)
   +1);O=MID(T,1);
   RET
300 IF B=2 THEN 350
310 IF U>2:RET
320 IF U=1;S=S+10;B
   OTO 340
330 S=S-340;X=X+1;A=
   A+1;B=B+1
340 Z=0;U=INT (RAN#
   *(3+M)+1);C=MID
   (U,1);GOTO 400
350 IF B=V:RET
360 IF T<3:RET
370 IF T=1;S=S+10;B
   OTO 390
380 S=S-340;X=X+1;A=
   A+1;B=B-1
390 Y=Y-1;T=INT (RAN
   #*(3+M)+1);O=MID
   (T,1)
400 V=V+1;IF V=10;R
   ET
410 WAIT 50:PRT " ",
   W;" MEN CLEAR",
   " BONUS 1000 *";
   W;S=S+W*1000
420 PRT " SCORE:";S
   ;W=W+1;V=0;IF W
   +19 THEN 40
430 PRT "YOU ARE GR
   EAT","I GIVE UP
   ",YOU WON !";
   H=16;O=16;END
440 " $ 59.10/15 "
450 "BY Y.NEGISHI"
460 "THUNDER FORCE"

```


小僧さんと止ますの鐘

保莉 一志



★ストーリー

僕はあるお寺の小坊主。鐘を鳴らすのが僕の仕事なんだけど、どういいうわけか鐘が鳴りっぱなしで止まらないんだ。さあ大変。あまりのうるさに住職は寝込

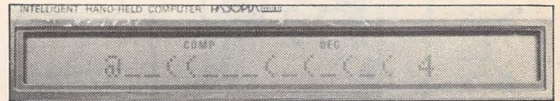
んでしまうし、近所の人達も大騒ぎ。なんとかして鐘を止めなくちゃ…。

★遊びかた

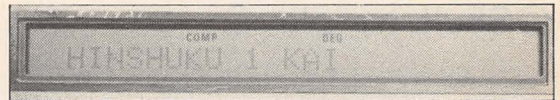
小僧さん(@)を[4][6]キーで左右に操作し、右端にたどりついてください。鐘の音(())は小僧さんが耳をふさげば([Q]キー)かわせます。数字は人々の不快指数で、これが100%に達するか音と重なるかすると、あわれ小僧さんはひんしゅくを買ってしまいます。

3回ひんしゅくを買うと、ゲーム・オーバー。

また、面が進むにつれて鐘の音の出る割合が増えます。変数Lの値がそれで、小さいほどよく出るようになります。自分で変えたい人は、2以上の範囲で変えてください。それではLET'S PLAY!!



《写真1》うるさい音がおそってくるぞ！
耳をふさいで鐘をとめにいく小僧さん



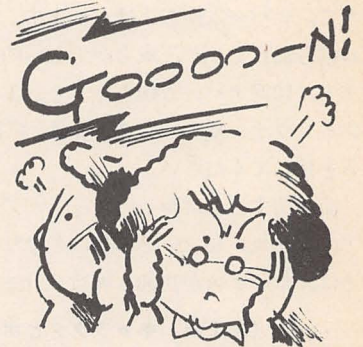
《写真2》ひんしゅくとは？ つまりいやな顔されるってことね

小僧さんと止ますの鐘のプログラム・リスト

```

210 K$=INK$:M=-(K$="Q")
220 J=J-(K$="6")-(K$="4")
230 GOTO 110
300 PRINT "MISS !!":BE
EP:H=H+1
310 PAUSE "HINSHUKU":H
;"KAI":S=S+10*J
320 PRINT "SCORE":S:WA
IT 20
330 IF H=3 THEN PRINT "
***** GAME OVER **
*****":END
340 L=L+0.5:Z=Z-1:GOTO
60
350 FOR N=0 TO 9:BEEP 1
:WAIT 1:BEEP 0:NEXT
N
360 PAUSE "NICE !!":PA
USE "BONUS:(100-F
)*10:"PTS.":S=S+150
+(100-F)*10
370 PRINT "SCORE":S:WA
IT 20:GOTO 60

```



```

10 PRINT "MISSION:STO
P THE BELL !"
20 FOR N=0 TO 4:BEEP 1
:WAIT 3:BEEP 0:NEXT
N
30 DIM C$(1),S$(1),J$(
1)
40 C$(0)="":C$(1)=CHR
$(95):J$(0)="0":J$(
1)="0"
50 S=0:Z=0:L=5.5:H=0
60 J=1:M=0:F=0:S$="":L
=L+(L>2)/2:Z=Z+1
70 PRINT "MISSION":Z:
BEEP
80 FOR N=1 TO 5:S$=S$+
C$(1):NEXT N
90 S$(0)=S$
100 FOR N=1 TO 10:R=SGN
(INT(RND*L)):S$(0)=
S$(0)+C$(R):NEXT N:
BEEP
110 R=SGN(INT(RND*L))
120 S$(0)=MID$(S$(0),2,
14)+C$(R)
130 S$(1)=S$(0)
140 J1=J-1:J2=J+1:J3=15
-J
150 IF J=15 THEN 350
160 IF F=100 THEN 300
170 S$(1)=MID$(S$(1),1,
J1)+J$(M)+MID$(S$(1
),J2,J3)
180 PRINT "":S$(1):F
H$=MID$(S$(0),J,1)
190 H$=MID$(S$(0),J,1)
200 IF M=0 AND H$=C$(0)
THEN 300

```


PB-100用

カイジウ・ハウス

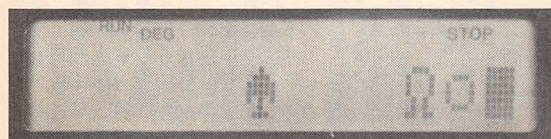
野村 一造



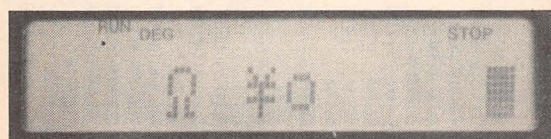
とっても天気の良い日に、うきうき気分散歩に行きました。ところが、突然雨がドバーと降ってきました。こりゃたまらんと、君はある家に逃げこみましたが、そこは恐怖のカイジウハウスだったのです。ギャア~~~~!

遊びかた

[P3]を押して、スタート。君は、とにかくこの家から外にでてください。この家からでるには、たった一つしかないドア(■)をあけるしかありません。ドアをあけるには、カギ(¥)がいるのです。君(○)は、カイジウ(Ω)につかまらないように、中央にある種(・)のとなりで[5]を押し、水をやって育ててください。種は・→・→i→Y→♠と大きくなり、



《写真1》カイジウが追ってくる、ワープしよう



《写真2》カギになりました。これを取って脱出だ!!

最後にはカギになります。カギがでて取るとドアが消えるので、そのまま家の外にでてください。

移動は、左へ[4]、右へ[6]で動きます。左右のはじっこは、ワープになっています。

カイジウ・ハウスのプログラム・リスト

```
P0
20 A=0:H=0:J=32:K=
10:L=0:M=0:Z=11
:D$=" ":F$=" "
25 PRINT "Round";X
30 PRINT CSR M;"o"
:CSR 11:D$:
31 GOTO J
32 IF KEY="" THEN
40
33 IF KEY="5":GOSU
B 100
35 PRINT CSR M;" "
;
37 IF KEY="4":M=M-
1:IF M<0:M=0
38 IF KEY="6":M=M+
1:IF M>11:M=11
40 PRINT CSR 5:F$:
42 IF L=3:H=M+1:GO
SUB #1
50 Y=-B
52 IF K-M<0:Y=B
55 K=K+Y:PRINT CSR
K-Y;" ":CSR K;
"Q";
60 IF M<INT K THEN
30
70 STOP:PRINT " G
ame Over!"
80 PRINT "Score";S
:END

100 IF M=4 THEN 130
110 IF M=6 THEN 130
120 RETURN
130 L=L+1:RETURN
150 IF M=5:A=1:Z=12
155 IF A=0 THEN 32
160 D$=" ":F$=" "
170 IF M=11 THEN #2
180 GOTO 32

P1
10 $=" ",iY$=""
15 IF H=7:H=6
20 IF H>5:J=150
25 F$=MID(H,1)
30 S=S+5:L=0:RETUR
N

P2
10 PRINT:PRINT "R
o.";X;" Clear"
20 S=S+50:X=X+1:B=
B+.01:IF B>.6:B=
.3
30 GOTO #0

P3
10 PRINT "Kaijuu H
ouse"
20 S=0:X=1:B=.3:GO
TO #0
```



▲by みはこ

影の
女の子が
いっぱい
コーナー



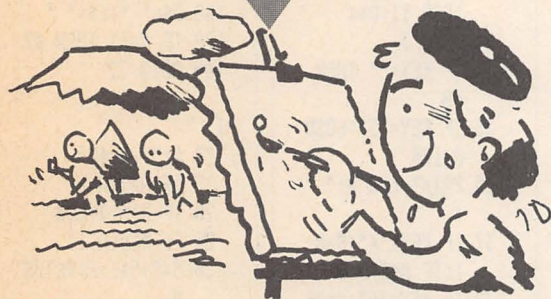
▶by 椎名史弥

▲(右上)
by 佐藤孝司

▶by キラーBOY

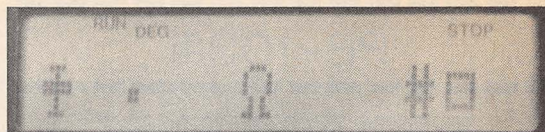


★1日でも早くベーマガを読みたい僕はとなり町のデパートへ行き、人ごみの中からベーマガをつかみひっぱった。僕はベーマガ3冊をやぶって1050円もはらった。(福島県喜多方市・バックランド命)……【影：キミとベーマガに合掌。】

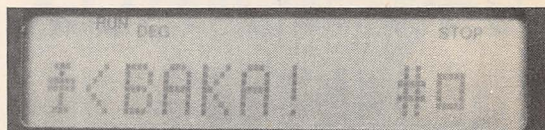


LET'S PLAY!

あみ(＃)を①③で1マス、④⑥で左右2マスずつ動かして左から流れてくるゴミなどを㊦で拾ってください。なかには、あみを切るアメリカ・ザリガニや、すくうと呪われる呪いの十字架などがあります。



《写真1》いろいろなものが流れてきます



《写真2》おっと、おこられてしまった！

左はじに()がいます。これが、このゲームのポイントです。この人は芸術家で、川を見て作品のアイデアを考えているのです。自分にとって絵にならないものがくると怒り、文句を言ってあみを切ってしまいます(第1表参照)。

いじめっ子（Ω）が追ってくるので、逃げてください。水中めがねを

《第1表》流れてくるもの

キャラクタ	名 前	すくうと…	絵になるか?
+	呪いの十字架	死ぬ	○
キ	アメリカ	死ぬ	○
・	ザリガニ		
□	ゴミ	1 PTS	○
S	板	10PTS	×
	スペシャル	5963PTS	○
>	ホッチキス	777PTS	○
■	ペーマガ	350PTS	×
&	水中めがね	変化する +1500PTS	○

※その他にもいくつかあります

がひどくなります。

```

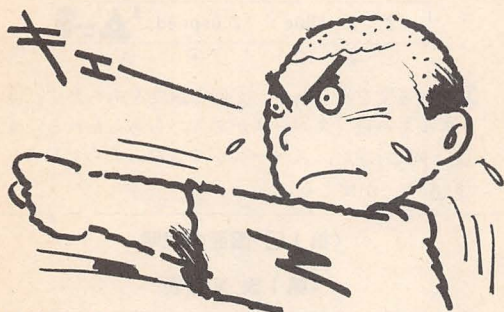
P0      3 VAR
320 PRINT "River Ir
In$1:=R:=N=3
10 F=10:G$="":N=5
150
"1:=R*0.50:U=
.00*R
20 PRINT :PRINT "
Round":G$="Sc
Re$="":N=0
N
30 PRINT CSR M$:C
SR 0:=G$:CSR M
SR:CSR F:=R
40 IF E=1 THEN 600
50 IF G$="":G$=0
500
60 IF M$ THEN 250
100 K$=KEY$:IF K$="
THEN 180
110 IF K$="1":M=M-1
120 IF K$="2":M=M+1
130 IF K$="4":M=M-2
140 IF K$="5":M=M+2
150 IF K$="7":IF G$
="":G$=0:G$=500
160 IF K$1=M=10
170 IF M10=M=1
180 Y$="":G$=R$M+1
F Q:G$=G$+2
195 Y$=1:R$M+2):
IF F:M:Y$=X
190 F=F+X:IF P=1 TH
EN 250
200 T=1:IF T=0 TH
EN 700
210 K$=MID(1,1):G$
UB K$
220 IF E=1 THEN 30
230 G$=MID(2,11):Y$
PRINT :G$0:30
250 E=0:P=0:$=" G$
ing End "
300 FOR X=0 TO 25:P
PRINT CSR M$:Y$
CSR M$="":NEXT
X:M=N-1:IF N=0
THEN 10
310 FOR X=1 TO 12:1

```


PC-1245/51用

PC空手道

磯野 猛



遊びかた

あなたは右がわにいるキャラです。

テン・キーの①が「オイツキ(腹部)」, ②が「オイツキ(頭部)」, ③が回しげり, ④が横飛びげりで, ⑤が受け身です。

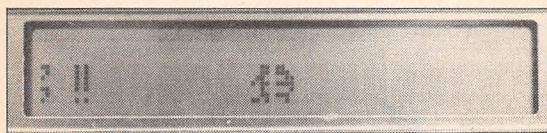
左はしに“!!”が出たら, すぐ⑤を押しください。そのとき, 自分がうけるまで押しつづけてください。ちなみに僕の記録は6段です。

PC空手道のプログラム・リスト

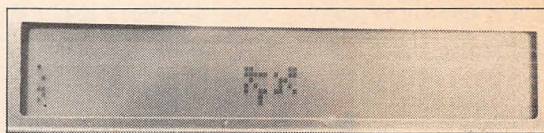
```
10: DIM A(8), B(8), C(8), D(8), E(8)
20: FOR I=1 TO 8: READ A(I), B(I), C(I), D(I), E(I): NEXT I
30: V=&11E0: M=&F828: N=&F823: X=2: Y=7: L=0: K=0
40: WAIT 1: PAUSE "KARATEDO": PAUSE X-1: "DAN"
45: IF Y<2 LET Y=2
50: PRINT " "
60: CALL V: POKE M, 108, 43, 127, 72, 24: POKE N, 24, 72, 127, 43, 108
70: Z= RND 4: IF Z=1 THEN 210
80: P= VAL INKEY$
90: IF P<>0 AND P<5 LET T=P: GOTO 110
100: GOTO 60
110: Z= RND X: IF Z<>1 AND T=1 LET R=7: GOTO 130
120: IF Z<>1 LET R=8
130: IF Z=1 THEN 150
135: IF T=2 THEN 370
140: CALL V: POKE M, A(T), B(T), C(T), D(T), E(T): POKE N, E(R), D(R), C(R), B(R), A(R): GOTO 60
150: IF T=1 LET R=5: GOTO 170
160: R=6
165: IF T=2 THEN 370
170: CALL V: POKE M, A(T), B(T), C(T), D(T), E(T): POKE N, E(R), D(R), C(R), B(R), A(R)
180: FOR I=1 TO 50: NEXT I
190: K=K+1: PAUSE "MAZAARI": IF K=2 THEN PAUSE "SHOBUARI": K=0: X=X+1: Y=Y-1: L=L+1: GOTO 40
200: GOTO 50
210: FOR I=0 TO Y: CALL V: POKE &F805, 0, 95, 0,
```

```
95, 0: B$= INKEY$
220: NEXT I
230: IF B$="5" THEN 270
240: R= RND 4: IF R=1 LET T=5: GOTO 260
250: T=6
255: IF R=2 LET T=8: GOTO 300
260: CALL V: POKE N, E(R), D(R), C(R), B(R), A(R): POKE M, A(T), B(T), C(T), D(T), E(T): R=0: T=0: GOTO 310
270: R= RND 4: IF R=1 LET T=7: GOTO 290
280: T=8
285: IF R=2 THEN 340
290: CALL V: POKE N, E(R), D(R), C(R), B(R), A(R): POKE M, A(T), B(T), C(T), D(T), E(T): GOTO 50
300: CALL V: POKE N, 0, 72, 68, 63, 99: POKE M, 18, 114, 10, 7, 27
310: FOR I=0 TO 50: NEXT I: L=L+1: PAUSE "MAZAARI": IF L>1 THEN 330
320: GOTO 50
330: PAUSE "GAME OVER": PAUSE X-2: "DAN": END
340: CALL V: POKE N, 0, 72, 68, 63, 99: POKE M, 2, 15, 106, 43, 127: GOTO 50
370: CALL V: POKE M, 99, 63, 68, 72, 0: POKE N, E(R), D(R), C(R), B(R), A(R): IF R=6 THEN 180
380: GOTO 60
400: DATA 107, 63, 68, 72, 0, 99, 63, 68, 72, 0, 4, 8, 12, 3, 7, 0, 18, 28, 4, 11, 19, 43, 43, 110, 28, 0
410: DATA 18, 114, 10, 7, 27, 8, 14, 72, 43, 127, 2, 15, 106, 43, 127
```

PC-1245/51



《写真1》エイッ! 飛びげり見事に決まったぞ



《写真2》ウツ, やられた。迫熱する試合展開

ラジオの製作 ELE hobby

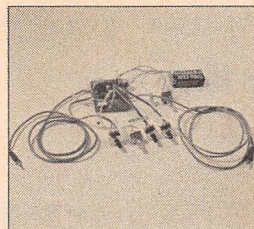
今月のパソコン周辺機器製作コーナーより

オール・パソコン用 サウンド・コントローラ

きみは, パソコンの音に満足していますか? パソコンの出す音を分析してみると, 本当にきれいな波形が出ていますが, 私達がふだん聞く音は, もっと複雑にいろいろな音が混ざった, 不規則な波形

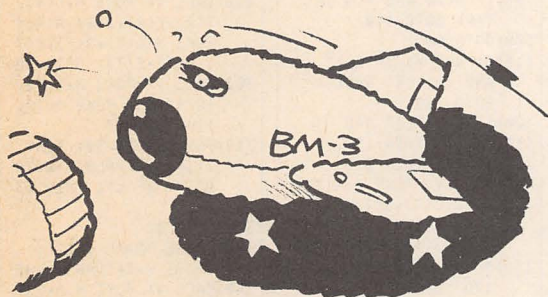
なので, パソコンの音のほうか, かえってつまらない音に聞こえたりするのです。

サウンド・コントローラは, パソコン用のサウンド・エフェクタで, きれいな音が出せますよ。

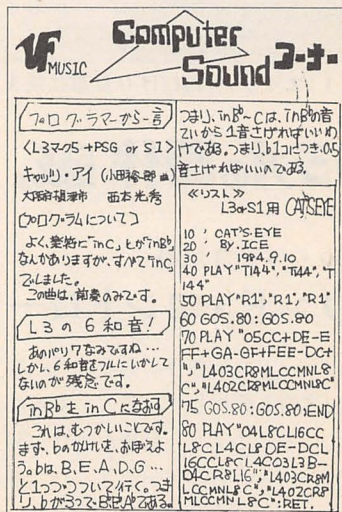


ラジオの製作12月号 (11月8日発売) 定価: 630円

野 沢 真



1 0 654e: 1.8sfeed:



T・b 吹きのか CATS
ICE


```

1:REM "Docking"
5:CLEAR:DIM A$(
8)*30:RESTORE
235:FOR A=1TO
8:READ A$(A):
NEXT A:BEEP 5:
PAUSE "GIYAKU
FUNSIYA!":
GOSUB "H":
GOSUB "F":
10:CLS:X=X+1:
BEEP 1:WAIT 25
0:PRINT "*"STA
GE";X;" * Scor
e";Z
15:CLS:S=0:SG=
RND 9:KG=RND 9
:T=RND 2:E=900
:IF X=1LET SG=
2:KG=2
20:E=E-X*100:IF E
<200LET E=200
25:A$=INKEY$:IF
A$="A"AND E>20
0GOSUB "A":
30:IF A$="-"LET K
G=KG-1:E=E-5
35:IF A$="+"LET K
G=KG+1:E=E-5
40:IF A$=" "AND K
=7LET SG=SG+1:
GCURSOR S+1:
GPRINT "000000
103078":E=E-10
45:IF A$=" "AND K
=3LET SG=SG-1:
GCURSOR S+25:
GPRINT "783010
000000":E=E-10
50:IF A$=CHR$ 8
AND (K=10R K=5
)LET SG=SG-.1
55:IF A$=CHR$ 12

```

```

AND (K=10R K=5
)LET SG=SG+.1
60:IF KG>0LET K=K
+1:E=E-1:IF K>
8LET K=1
65:IF KG<0LET K=K
-1:E=E-1:IF K<
1LET K=8
70:IF SG<0LET S=S
-1
75:IF SG>0LET S=S
+SG
80:IF SG<-90R SG>
90R KG<-90R KG
>9BEEP 3,250:B
=1:GOSUB "B":
85:WAIT 0:GCURSOR
S:GPRINT 0;0;0
;0;0;0;0;0;A
$(K);0;0:
GCURSOR 148:
GPRINT "505010
167A7F2B7E10"
90:CURSOR 0:PRINT
USING "##";SG;
KG
95:IF T=1GCURSOR
120:GPRINT 7
100:IF S>50CURSOR
4:PRINT USING
"####";E;"e:"
105:IF S>129GOSUB
"B":
110:IF S=129AND SG
<.2AND (K=10R
K=5)GOSUB "C":
115:IF S>105GOSUB
"D":
120:IF E<0BEEP 5:
WAIT 250:PRINT
"* Empty * Fu
el (Energy)":
GOSUB "E":
125:E=E-1:GOTO 25

```

```

GCURSOR A:WAIT
0:GPRINT 0;A$(
3):BEEP 1,0:
GCURSOR A-6:
GPRINT "001010
387C38105070":
NEXT A
185:FOR K=1TO 20:
GCURSOR A:
GPRINT "00552A
552A55":BEEP 1
,9:6CURSOR A:
GPRINT "002A55
2A552A":BEEP 1
,3:NEXT K:CLS
:RETURN
190:"C"BEEP 1:WAIT
300:PRINT "Doc
king O.K! :Nex
t station":CLS
:WAIT 0:FOR A=
0TO E/10:Z=Z+1
:BEEP 1,3
195:CURSOR 0:PRINT
E;"e"/10= Score
";Z:NEXT A:
GOTO 10
200:"D"WAIT 0:
CURSOR 10:
PRINT USING "#
.#";SG;"speed
":RETURN
205:"F"FOR A=1TO 8
:WAIT 10:BEEP
1,A:GCURSOR A*
18:GPRINT A$(A
):GCURSOR 0:
GPRINT A$(A):
NEXT A
210:CURSOR 0:PRINT
"D o c
k i n g"
:RESTORE 255
215:READ A,B:IF A=
0CLS:GOTO 225

```

```

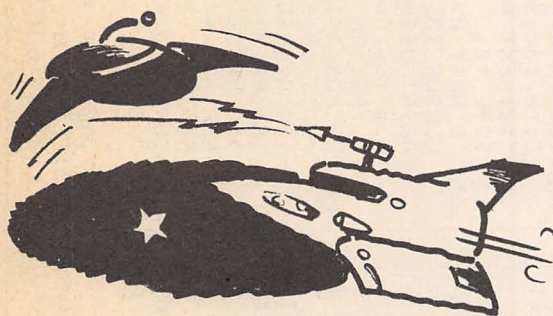
220:BEEP 1,A,B:
GOTO 215
225:"G"CLS:FOR A=
1TO 10:WAIT 0:
CURSOR 6:PRINT
"* CAUTION *":
BEEP 1,9:BEEP
1,4:NEXT A
230:BEEP 1,0,500:
WAIT 250:PRINT
"* Damage * F
ront Nozzle. ":
CLS:RETURN
235:DATA "00000040
4070586E587040
400000","00000
0406070787C5E7
840000000"
240:DATA "40606050
70707070707858
7C4E30","000000
0407050787C7E7
840000000"
245:DATA "00000040
4070785E787040
400000","000000
040787E7C78507
040000000"
250:DATA "304E7C58
78707070707050
606040","000000
040785E7C78706
040000000"
255:DATA 107,185,8
5,112,70,132,7
9,238,85,112,6
2,146,70,528,6
2,146,79,119,8
5,112
260:DATA 70,132,85
,112,96,101,10
7,185,0,0

```


PC-2001用

STAR AMONG WAR

増田 純



内容

あなたの住む太陽系でコンピュータ軍の反乱がおきました。18の星のうち九つをすでに占領されています。あなたは自分の艦隊や星の生産量を利用して、きめられた期限までにコンピュータ軍より、多くの星を占領していなければなりません。がんばれ、ペーマガ!

あそびかた

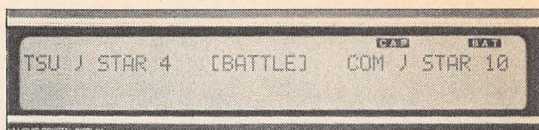
プログラムを実行させて、名前を入れ、つぎに何年の戦いにするかをきめます。自分のつごうにあわせてどうぞ。10年ぐらいが手ごろです。つぎは音のオン・オフをきめてスタートです。コマンドは6種あります。

①LOOK——星の状況を見ます。④と⑥で星のNo.を選びます。表示のSHは艦隊の数、MAは1年ごとの生産量、つぎの文字はネームです(コンピュータはCOM)。リターン・キーでコマンドからぬけだします。

②MOVE——艦隊を移動します。自分の星へ増援するときと、COMと戦うときに使います。COMの星へ移動すると、自動的に戦争して、状況を表示します。

このコマンドが終わると、その年にできることは終わり、コンピュータの番になります。コンピュータが終わると、1年終わります。

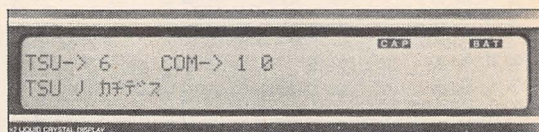
③END——何もしないで、その年をすごすときに使います。



《写真1》TSUさんが4、コンピュータが10と、差をつけられてしまった



《写真2》いろいろな設定があり、本格的に楽しめる内容のゲームだ



《写真3》よくやった! だんだんバンカイしてきたゾ!

④DATA——自分とCOMの総合的な戦力を表示します。リターン・キーでコマンドからぬけだします。

⑤WRITE——それまでのデータをテープにセーブします。用事ができたときに便利です。

⑥READ——セーブしたデータをロードします。

きめられた期限が終わるとゲーム・エンドですが、くやしい! と思うかたのために、ゲームを延長することができます(親切でしょ)。

コマンドは、最初の1文字で動きます。



by 村沢教官



by 佐藤孝司

***** ヘロソ ノ コウシキ ト、 サクソ *****

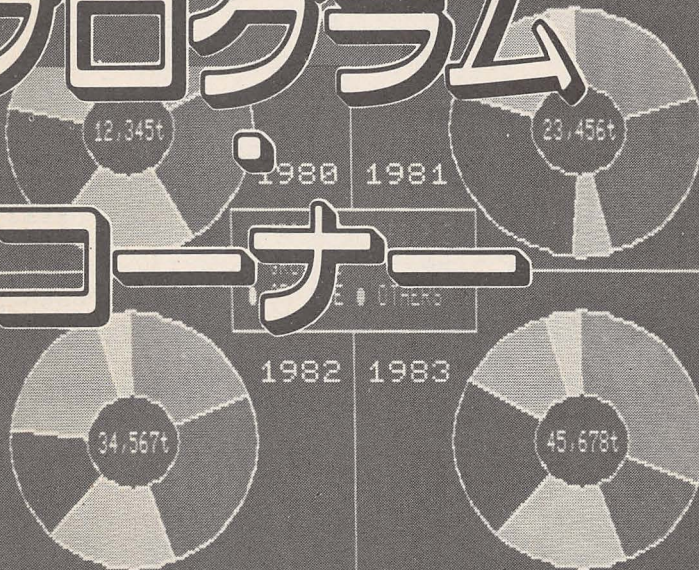
$$S = \frac{s(s-a)(s-b)(s-c)}{a+b+c}$$

$$S = \frac{2}{2}$$



a = 2.7
b = 1.7
c = 2.35

実用 プログラム コーナー



本コーナーでは、身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は、あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き、かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また、プログラムはどれも短くてわかりやすく、工夫しだいで十分に応用が効くものです。

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

それぞれの記事には、プログラムを実行させるときの注意点や、プログラムの内容、プログラムの改造方法な

どが紹介されていますから、よく読んでください。

なお、このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用、業務用、家庭内の雑務、パソコンの機能アップなど、なんでもかまいません。作品には、おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く、かなりキツイこともいっていますが、プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は、以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

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

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

④使用機種名、⑤言語、⑥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あります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。

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

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

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

★フロッピー・ディスクによる投稿も可

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年齢、電話番号を記入してください。

平均点棒グラフ

The image displays two film strips. The left strip contains a list of Japanese words and their corresponding counts, arranged in two columns. The right strip features a horizontal bar chart titled '平均点' (Average Score) with a scale from 0 to 100. The chart compares the average scores for various Japanese words, with '平均点: 62.0' noted below the axis.

Left Film Strip Data:

Word (Left Column)	Count (Right Column)
基盤	55
符号	48
符号	55
社会	66
形	60
国	90
技術	75
音楽	
?	差

Right Film Strip Data:

平均点

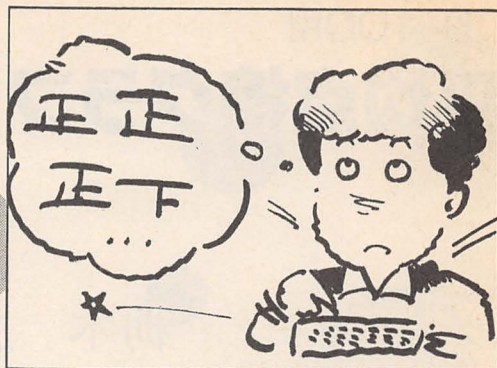
Word	Average Score (Approximate)
平均点	62.0
符号	55
符号	55
社会	66
形	60
国	90
技術	75
音楽	
?	差

平均点: 62.0

161

PASOPIA 7用 中1用数学

太田 英樹



●はじめに

ペーマガ11月号の数学実用プログラムを見て、僕も作ってみようと思い作りました。中学1年の正負の数です。中学生のみなさん、復習のためにやってみたらどうでしょう。

●使いかた

プログラムを入力してRUNすると、タイトルが表示されます。しばらくすると、公式と問題がでます。公式を見て計算してみてください。答がでたら、入力してみてください。正解だと「セイカイ」、ちがうと「マチガイ」とでます。当たると、2点もらえます。左下の数字は、残りの問題の数です。

●改造のしかた

Gの値を変えて、DATA文を減らすと、問題が減らせます。Zの値を変えると、点の入りが変わります。自分で考えてみてください。

CHECKER FLAG

影：得意の数学の問題か！ なになに、それも正負の数だって？ 得意中の得意ですよ。

編：おーっ！ 影さんにも得意なものがあったんだね。それじゃ暗算でいくよ。

$$-4 \times (-2) \times 5 \div 4 \times (-7) \times 0$$

は？

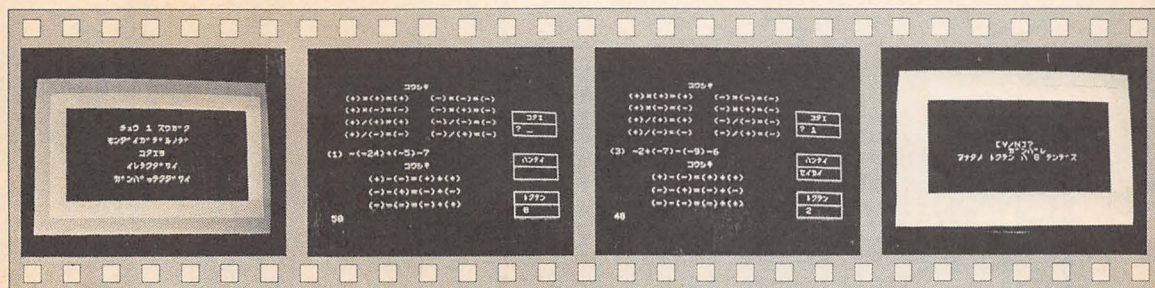
影：ちょっと編くん、もっとゆっくりネ！

編：ははは、よく聞いてみて、最後に0と言ったろ！ 答は……。

影：ちょっと待って！ もう一度考えるから。



評：ウーッ、頭に血がのぼる！（影）



《写真1》タイトル画面。
はげまされまます

《写真2》公式も表示され
てます。答を入力！

《写真3》さあ、判定は？
やった正解でした

《写真4》つかれた！ それ
で得点のほうは？


```

10 /-----タイトル-----
20 SCREEN 2:WIDTH 40:CLS
30 LINE(0,0)-(320,200),2,B
40 LINE(20,20)-(300,180),2,B
50 PAINT(19,19),2,2
60 LINE(21,21)-(299,179),4,B
70 LINE(41,41)-(279,159),4,B
80 PAINT(23,23),4,4
90 LOCATE 14,8:PRINT "ちよ! ゾカク"
100 LOCATE 12,10:PRINT "シロイカチル"
110 LOCATE 17,12:PRINT "3737"
120 LOCATE 15,14:PRINT "4777"
130 LOCATE 13,16:PRINT "カク"
140 /-----シロイカチル-----
150 FOR S=0 TO 13000:NEXT
160 CLS:GOTO 36
170 LOCATE 30,5:PRINT "シロイ"
180 LOCATE 30,6:PRINT "シロイ"
190 LOCATE 30,7:PRINT "シロイ"
200 LOCATE 30,8:PRINT "シロイ"
210 LOCATE 30,9:PRINT "シロイ"
220 LOCATE 30,12:PRINT "シロイ"
230 LOCATE 30,13:PRINT "シロイ"
240 LOCATE 30,14:PRINT "シロイ"
250 LOCATE 30,15:PRINT "シロイ"
260 LOCATE 30,16:PRINT "シロイ"
270 LOCATE 30,18:PRINT "シロイ"
280 LOCATE 30,19:PRINT "シロイ"
290 LOCATE 30,20:PRINT "シロイ"
300 LOCATE 30,21:PRINT "シロイ"
310 LOCATE 30,22:PRINT "シロイ"
320 /-----シロイカチル-----
330 LOCATE 13,11:PRINT "3737"
340 LOCATE 3,13:PRINT "(+)*(+)=(+)"
350 LOCATE 3,15:PRINT "(+)*(+)=(+)"
360 LOCATE 3,17:PRINT "(+)/(+)=(+)"
370 LOCATE 3,19:PRINT "(+)/(-)=(-)"
380 LOCATE 13,14:PRINT "3737"
390 LOCATE 3,16:PRINT "(+)-(-)=(+)"
400 LOCATE 3,18:PRINT "(-)-(+)=(-)"
410 LOCATE 3,20:PRINT "(-)-(-)=(+)"
420 IF G=0 THEN 490 ELSE 430
430 READ A$,B
440 LOCATE 0,12:PRINT A$:LOCATE 31,21:PRINT Z:PRINT G
450 LOCATE 31,8:INPUT D
460 IF B=D THEN LOCATE 31,15:PRINT "シロイ"
470 /-----シロイカチル-----
480 G=0-1:GOTO 420
490 CLS:LINE(0,0)-(320,200),3,B
500 LINE(20,20)-(300,180),3,B
510 PAINT(19,19),3,3
520 LINE(21,21)-(299,179),6,B
530 LINE(41,41)-(279,159),6,B
540 PAINT(23,23),6,6
550 IF Z>85 THEN LOCATE 18,13:PRINT "シロイ" ELSE LOCATE 18,13:PRINT "カチル"
560 LOCATE 16,12:PRINT "シロイ"
570 F$=INKEY$
580 IF F$="Y" OR F$="N" THEN RUN
590 IF F$="Y" OR F$="N" THEN END ELSE 560
600 /-----データ-----
610 DATA "(1) (-24)+(-5)-7"
620 DATA "(2) 8+(-12)-(-5)"
630 DATA "(3) -2+(-7)-(-9)-6"
640 DATA "(4) -12+13+8-9"
650 DATA "(5) -5-3+9-11-2"

```

★うだだだ、だだだ、だだだー空のかなたにおどる影ノ…ガッチャマンの歌でした。(北海道函館市・川原 貴12
オ)……【影：うえーらやっちゃん、えーらやっちゃん! よいよいよいよいノ編：あつ、あわておどりの影さん。】



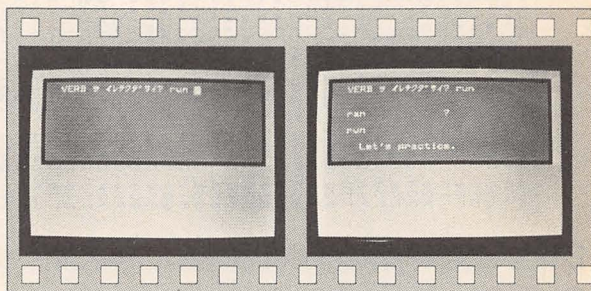


鈴木 達矢

❖ 内 容

◆プログラムのしくみ

DATA文の中の動詞は、ほとんどが不規則動詞です。規則動詞は、単に-edをつけるだけでなく、子音字と母音字を見わけて、変化させますので、中学程度の単語ならOKです。



《写真1》動詞を原形で入力します

《写真2》すると、過去形
と過去分詞形がホラ！

❖ DATAの入力の注意

DATAの入力の順は、原形、過去形、過去分詞形です。原形と同じなら＊、過去形と同じなら＃と、記号で省略できます。また、行番号は決まっています、A

～Fなら400行へ、以下つぎのようになっています。G～Jは500行、K～Nは600行、O～Sは700行、T～Zは800行。なお、DATAの最後には、//、//、//を忘れないように……。

不規則 & 規則動詞のプログラム・リスト

```

10 CHD SCREEN 2,0:CONSOLE,0,0:CHD 0L53
20 CHD COLOR 2,0:CONSOLE,0,0:CHD 0L53
30 CHD LINE(20,15)-(300,110):2.BF
40 CHD LINE(15,10)-(305,115):2.B
50 CHD LINE(10,5)-(310,120):2.B
60 CHD CLS:LOCATE 1,1:INPUT "VERB # 4:779-74":$
70 F$=C$(MOD(AS,1),1)
80 F$=C$(MOD(AS,1),1)
90 IF F103 THEN RESTORE 400:GOTO 130
100 IF F107 THEN RESTORE 500:GOTO 130
110 IF F116 THEN RESTORE 700:GOTO 130
120 RESTORE 600
130 READ BR,C$,DS
140 IF C$<>">64" THEN 220
150 IF C$<>">64" THEN 220
160 IF C$=">64" THEN DS=AS
170 IF C$=">64" THEN DS=AS
180 IF DS="H" THEN DS=C$
190 IF DS="H" THEN DS=C$
200 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
210 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
220 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
230 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
240 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
250 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
260 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
270 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
280 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
290 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
300 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
310 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
320 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
330 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
340 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
350 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
360 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
370 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
380 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
390 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
400 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
410 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
420 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
430 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
440 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
450 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
460 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
470 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
480 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
490 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
500 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
510 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
520 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
530 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
540 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
550 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
560 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
570 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
580 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
590 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
600 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
610 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
620 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
630 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
640 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
650 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
660 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
670 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
680 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
690 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
700 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
710 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
720 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
730 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
740 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
750 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
760 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
770 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
780 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
790 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
800 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
810 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
820 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
830 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
840 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
850 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
860 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
870 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
880 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
890 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
900 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
910 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
920 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
930 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
940 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
950 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
960 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
970 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
980 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
990 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"
1000 LOCATE 5,PRINT "LOCATES:PRINT DS"

```



★P C-1245を持っている友達のK君は、うなじに「うなじ」とマジックで書いています。影さんも1度見てください。1日中笑えます。(千葉県松戸市・けんどう13才)……【影：きれいなうなじなら見ないんだけどね。】

分子量計算

川合 史浩



原子記号や分子記号を入力して、その原子量、分子量を知るものです。

プログラムは二つで、原子量などを覚えこませるデータと、メイン・プログラムです。まずデータを先にセーブし、メイン・プログラムをその後にセーブしておいてください。データをロードしてRUNすると、「O・K」と出てメイン・プログラムをロードしていきます。終わるとすぐ「？」が出ますから、計算したい分子記号を入力してください。

＜入力例＞

ナトリウムの原子量を出したいとき

Na **[ENT]** Na.....23

硫酸アルミニウム — $\text{Al}_2(\text{SO}_4)_3$ — の分子量を出したいとき

$\text{Al}_2\text{S}_3\text{O}_{12}$ **[ENT]** $\text{Al}_2\text{S}_3\text{O}_{12}$ 342.3

カッコのあるものは、カッコをはずしたかたちにしておきます。

開始は **[DEF]** **[A]** としてください。変な記号を入れると、アウト・オブ・データと表示されます。

分子量計算のデータ・リスト

```

10: CLEAR : DIM R(2
    6, 21): FOR I=1
    TO 102: READ A,
    B, C: R(A, B)=C:
    NEXT I
20: PAUSE "O.K":
    CHAIN
30: DATA 8, 0, 1, 8, 5
    , 4, 12, 9, 6, 9, 2,
    5, 9, 2, 0, 10, 8, 3
    , 0, 12, 14, 0, 14,
    15, 0, 16, 6, 0, 19
40: DATA 14, 5, 20, 2
    , 14, 1, 23, 13, 7,
    24, 3, 1, 12, 27, 1
    9, 9, 28, 1, 16, 0,
    31, 19, 0, 32, 1, 3
    , 12, 35, 5
50: DATA 1, 18, 39, 9
    , 11, 0, 39, 1, 3, 1
    , 40, 1, 19, 3, 45,
    20, 9, 47, 9, 22, 0
    , 50, 3, 3, 18, 52
60: DATA 13, 14, 54,
    9, 6, 5, 55, 8, 3, 1
    5, 58, 9, 14, 9, 58
    , 7, 3, 21, 63, 5, 2
    6, 14, 65, 4, 7, 1,
    69, 7
70: DATA 7, 5, 72, 6,
    1, 19, 74, 9, 19, 5
    , 79, 2, 18, 79, 9,
    11, 18, 83, 8, 18,
    2, 85, 5, 19, 18, 8
    7, 6
80: DATA 25, 0, 88, 9
    , 26, 18, 91, 2, 14
    , 2, 92, 9, 13, 15,
    95, 9, 20, 3, 97, 1
    8, 21, 101, 1, 18,
    8, 102, 9
90: DATA 16, 4, 106,
  
```

```

    4, 1, 7, 107, 9, 3,
    4, 112, 4, 9, 14, 1
    14, 8, 19, 14, 118
    , 7, 19, 2, 121, 8
100: DATA 20, 5, 127,
    6, 9, 0, 126, 9, 25
    , 5, 131, 3, 3, 19,
    132, 9, 2, 1, 137,
    3, 8, 6, 178, 5, 20
    , 1, 180, 9
110: DATA 23, 0, 183,
    9, 18, 5, 186, 2, 1
    5, 19, 190, 2, 9, 1
    8, 192, 2, 16, 20,
    195, 1, 1, 21, 197
120: DATA 8, 7, 200, 6
    , 20, 12, 204, 4, 1
    6, 2, 207, 2, 2, 9,
    209, 16, 15, 209,
    1, 20, 210, 18, 14
    , 222
130: DATA 6, 18, 223,
    18, 1, 226
140: DATA 12, 1, 138,
    9, 3, 5, 140, 1, 16
    , 18, 140, 9, 14, 4
    , 144, 2, 16, 13, 1
    45, 19, 13, 150, 4
150: DATA 5, 21, 152,
    7, 4, 157, 3, 20, 2
    , 158, 9, 8, 15, 16
    4, 9, 5, 18, 167, 3
    , 20, 13, 168, 9, 2
    5, 2, 173
160: DATA 12, 21, 175
    , 1, 3, 227, 20, 8,
    232, 16, 1, 231, 2
    1, 0, 238, 14, 16,
    237, 16, 21, 244
170: DATA 1, 13, 243,
    3, 13, 247, 2, 11,
    247, 3, 6, 251, 5,
    19, 254, 6, 13, 25
    7, 13, 4, 258, 14,
    15, 259
180: DATA 12, 18, 260
  
```

メイン・プログラム・リスト

```

20: "A" BEEP ON : ON
    ERROR GOTO 550
30: INPUT A$: A$=A$
    + " " : A=LEN A$:
    B=1: G=0
40: FOR I=2 TO A: M$
    =MID$ (A$, I, 1)
    : M=ASC M$
70: IF M>=65 AND M<
    =90 OR M=32
    GOSUB "Z"
80: NEXT I: BEEP 1:
    PRINT A$: "...
    " : G GOTO 30
200: "Z" B$=MID$ (A$
    , B, I-B) : N=LEN
    B$
215: IF N=1 LET A1$=
    B$: A2$=" " : A3$=
    " "
220: IF N=2 GOSUB "N
    "
230: IF N>=3 GOSUB "
    M"
240: A1=ASC A1$-64:
    A2=ASC A2$-96:
    A3=VAL A3$
250: IF A2<0 LET A2=
    0
255: IF A3=0 LET A3=
    1
260: R=R(A1, A2)*A3:
    IF R=0 GOTO 550
265: G=G+R
270: B=I: RETURN
500: "N" A1$=LEFT$ (
    B$, 1) : L=ASC
    MID$ (B$, 2, 1)
520: IF L>=97 AND L<
    =122 LET A2$=
    MID$ (B$, 2, 1) :
    A3$="1" : GOTO 5
    40
530: A3$=MID$ (B$, 2
    , 1) : A2$=" "
540: RETURN
550: BEEP 1: PRINT "
    " > OUT OF DATA"
    : GOTO "A"
600: "M" A1$=LEFT$ (
    B$, 1) : L=ASC
    MID$ (B$, 2, 1)
610: IF L>=97 AND L<
    =122 LET A2$=
    MID$ (B$, 2, 1) :
    A3$=MID$ (B$, 3
    , N-2) : RETURN
620: A2$=" " : A3$=
    MID$ (B$, 2, N-1
    ) : RETURN
  
```


PROGRAMMER OF THE MONTH

編：先月号から再開した「PROGRAMMER OF THE MONTH」ですが、再開したとたんに、投稿のほうも増えたみたいですね。

今月も、全国各地から1千通をこえるプログラムの投稿をいただき、ありがとうございました。

影：このコーナーは、さしずめ、ベーマガの月間MVPの発表といったところですね。

Dr.D：おいしい、影君もなかなかいいことを言うね。そうなんだ、このコーナーは、今月の掲載プログラムの中で、もっとも優れた作品を紹介するものだからな。

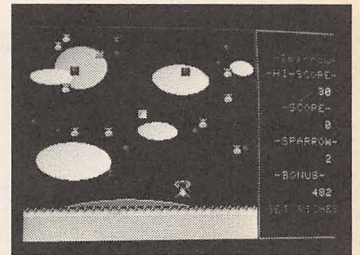
影：ところで今月のMVPに輝いたのは？

Dr.D：では、発表するぞ！今月は、へのへのへ太郎君

のMZ-1500用「SPARROW」に決定じゃ！アイデアといいゲームのおもしろさといい、すばらしかったぞ。画面も大変きれいだったしな。

編：最近、MZ-1500の投稿も増えてきましたが、他のMZやX1、PCにくらべてまだまだです。その中からの第1位は立派ですね。

なお、佳作は、迷路ゲームにして15面まで作られていたPC-9801用「ドルガーノの塔」(秋山和好君)です。



明日のSTAR PROGRAMMER 紹介

———今月はまいちでした。次号ガンバッテネ!!———

なぞのランドセル	大阪府南河内郡	杉本和彦君	平和への挑戦	福井市	松永幹廣君
変電所を守れ	福岡県大牟田市	立花俊文君	MAZZ BUILDING	広島市	森山幸治君
SPACE WORLD	兵庫県加古川市	池永顕士君	サファイア・スター	東京都町田市	渡辺暁宏君
STOP & ESCAPE	長野市	吉村善行君	SNOW PANIC	青森県五所川原市	KAMADA君
ボコスコ	愛知県名古屋市	鬼頭利徳君	スペース・アタッカー	奈良県吉野郡	飯男=らいすまん君
DELDAII	長野県上田市	竹内克行君	SIDE ORENDER	岐阜県郡上郡	長岡 浩君
鳥よけ列車	島根県那賀郡	間所雄一君	3D-CAR RACE	愛知県刈谷市	安藤 聡君
くまのPOOHさん	東京都北区	田中 敦君	戦国 JET HELI	三重県熊野市	カズヤデース!!君
HELLO バイファム	岐阜県恵那市	西村博行君	曜日シラベ・プログラム	静岡県焼津市	松村隆一君
GRAMISS	北海道函館市	上村寿生君	占いのプログラム	大阪市	成宮正夫君

投稿ありがとうコーナー

☆59年9月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

塚原宏亨／中下善雄とクールセブン
／岡本継男／高橋大輔／藤田房之／
熊谷真一／坂井丈泰／清水大介／平
林 明／田中 保／大賀幹夫／尾花
陽一／片岡陽和／今泉正行／藤井彰
人／山戸一純／請川関也／市川勇次
／井上 純／渡辺哲之／太田直治／
関口正行／たけちゃん／庭山博之／
米澤慎一郎／浜垣靖幸／瀬頭信幸／
谷口 悟／早坂 忠／真木孝一郎／

高橋芳樹／新田健二／山本泰寛／谷
井則之／加藤普也／ばばあ／Mr.
TOYOTA／TOSHIYUKI
／清水 等／宮崎伸弘／小田桐二郎
／1 番ぼうず／柴本 亘／手塚忠則
／星野孝弘／日下部俊昭／武田厚志
／本田昌秀／片本竜二／関川英一／
Kamedon／OZUKA／高田浩
明／小川象治／斉藤貞男／伏見幸次
／亀山泰之／大野文彰／斉藤光宏／

中村俊夫／阿川直樹／鹿又 健／早
川貝幸／松本耕児／ドラえもん／丸
山則幸／布施光浩／野村一造／遠藤
学／大島竜次／前田光教／玉置
克／鷲尾彰一／岡沢博喜／石川寛泰
／市村 哲／常本 実／小林初緒／
TAKO／鎌田純治／秘多直人
※全員紹介しきれなくてゴメンなさ
い！他にもたくさんの方からの応募
がありました。どうもありがとう！

TACT 宇治小倉 TACT

パソコンショップ タクト

- ファミリーコミュニケーションでユーザー同志の情報交換の出来るショップです。
- 手軽な頭金なしクレジット
ナムコのソフト取扱中！ソフト会員制度有り

宇治市小倉町南浦30-114 TEL 0774-20-0784
西宇治高校東へ200m 定休日・水曜日 AM11.00~PM8.30

徹店長です!

おもしろソフトいっぱいのお店だよ!

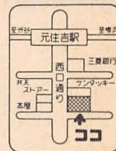
MSXから
ビジネスパソコンまで……



NEW LIFE TAKAHASHI

電化のニューライフ
タカハシ

〒211 川崎市中原区木月410 (東横線元住吉駅西口)
TEL. 044 (411) 8221 044 (433) 3857



パソコンのことならおまかせ下さい!

ホビー Z ビジネスまで

▶ 県内一のソフト量 ◀

MSXからPC-9801E/Fまで各機種

最新人気ソフトが2000本!

(ゲーム・教育・ビジネス)

※通信販売OK。送料=300円(1本)(現金書留にて)

【ハード取扱いメーカー】 NEC・ナショナル・富士通・シャープ

SONY・EPSON 他 周辺機器メーカー

【ソフト取扱いメーカー】 電波新聞社・エニックス・PONYCA・T&E

COMPAC・テクノ・ハドソン他 140社

クレジットOK=1~36回 月々3,000円から



オリエンタルパソコンショップ

〒960 福島市栄町10番11号 コルニエ・ツタヤ B1 ☎ 0245 (21) - 2101 (内線81)

NEW SOFT インフォメーション

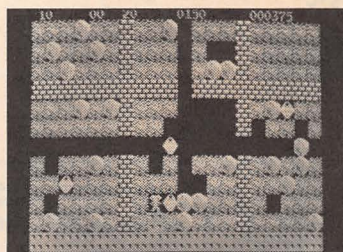
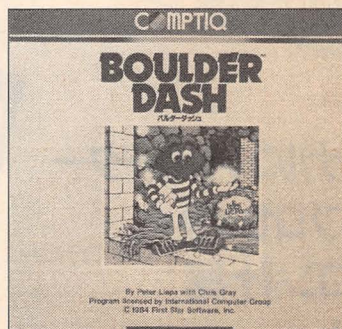
コンプティーク (〒102 東京都千代田区隼町3-19 清水ビル4F ☎ 03-234-8041) では、「From U.S.A.シリーズ」として、米国で人気を博したソフトを国内バージョンに移植し、発売していますが、新タイトル「バルダー・ダッシュ」(PC-8801/mk II, FM-7/8/NEW7用以上5インチ・フロッピー・ディスク, FM-77用3.5インチ・フロッピー・ディスク) 価格6800円が登場しました。

このゲームは、思考型のリアルタイム・ゲームとも言えるもので、ストーリーは地中のダイヤモンドをさがしだす… というシンプルな内容ですが、土のささえをはずすと、ゴロンと落下する岩や、迷路のようになった、かたい岩盤など、うっかりするとツブされてしまう、危険な設定がいっぱいです(全部で30面あり!!)。

主人公は「ロックフォード」。各面ごとの、ダイヤモンドをすべて取り、出口から次の面へと進んでい

きます。面クリアには、時間制限もあり、トライ・アンド・エラーで攻略法をマスターしていくのが全面クリアのコツ。また、岩は、すぐ横の土を取るとゴロンと落っこちてくるので、十分気をつけよう。とは言っても、岩をうまく落とさないで先に進めない面もあるので、岩落としのテクニック・マスターはとても重要です。

先に進むほど難しくなるこのゲーム。冬の夜長を楽しく過ごすには最適です。



OPEN

11/18日

11月18日(日)~25日(日)オープンフェア

北関東最大のパソコン専門店

取扱商品

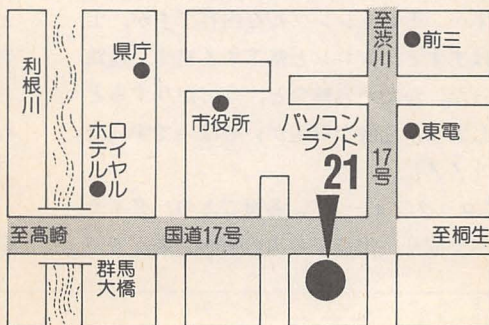
パーソナルコンピューター
ワードプロセッサ
パソコン什器
ソフト
書籍雑誌

特別企画1

11/18統合ソフトウェア
OFFICE PAK+
デモンストレーション
11/23シャープワープロ
デモンストレーション
その他数々のデモンストレーション

ゲームソフト
ワゴンセール
がらくた市
周辺機器・パーツ等
限定モデルオープン特価

特別企画2



群馬県前橋市表町1の1の4 ☎0272-23-4462

営業時間 10:00~21:00(年内無休)

京浜地区No.1のビッグフロア!

★ハードウェア

MSXから16ビットマシンまで人気商品が勢揃い。
皆様のご予算、要望に合わせて、お選び下さい。



★ソフトウェア

ベストセラー、新作など市販ソフト3000本以上。機種別にDISKソフトも取りそろえ、目移りする程です。ビジネス用ワープロやデータベースも在庫有。

5階パソコンテクニカルフロア

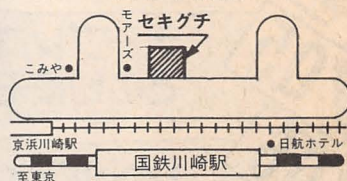
川崎店

TEL 044-244-5421代

セキグチ

〒210 川崎市川崎区駅前本町5-3

国電川崎駅前



●7月号のネーミング募集に

たくさんのご応募ありがとうございました。



デンコードーのパソコンショップは

DENKODO and COMPUTER

Dac

に決定いたしました。

●応募総数314名様の中より下記の方にプレゼント!

- | | |
|-------------|----------------|
| 1等: MSXパソコン | 福島県郡山市 高橋 文夫くん |
| 2等: 電子漢字辞典 | 岡山県新見市 比良 雄一くん |
| 3等: 音声時計 | 福井県福井市 強力 秀幸くん |



Dacはデンコードーのパソコン専門店です。
Dac
仙台東口店
〒980 仙台市東七番丁125-24
☎91-4744(代)
営業時間/午前10:00~午後7:00

FAIR MATE

データコーダーに7つの質問

Q1	どのパソコンとも接続できるか?	Yes
Q2	MSXに対応できるか?	Yes
Q3	プログラム選択のための自動頭出し機構があるか?	Yes
Q4	ロード時のフェイズ切換えができるか?	Yes
Q5	テープレコーダーとデータコーダーとの切換モードスイッチがあるか?	Yes
Q6	レベルフィックス機構があるか?	Yes
Q7	リモコン中に早送り/巻戻しができるか?	Yes

全問クリアできるC-1です

MSX完全対応だから、あらゆるソフトに対応可能。フェイズコントロール搭載によりC-1はパソコンを選びません。またプログラム選択に便利な自動頭出し機構などデータコーダーに対する要求をすべてクリアしました。

■仕様

●電源：DC6V SUM-3×4個、カーバッテリー12V
 ACアダプター●消費電力：3W(ACアダプター使用時)●実
 用最大出力：300mW(EIA/J/DC)●スピーカー：57mmダイナミック
 スピーカー インピーダンス8Ω●周波数特性：250~6,300Hz●ワウ
 ・フラッター：0.2(WRMS)●S/N比：40dB●入力ジャック：マイクロー
 ソン インピーダンス600Ω●出力ジャック：モニター8Ω●その他のジャック：リ
 モートジャック(マイクリモート)●外形寸法：114(巾)×32(高さ)×197(奥行)mm●
 重量：570g(本体のみ)●付属品：ACアダプター/SUM-3×4個



データコーダー

C-1

標準価格 19,800円

FAIR MATE

フェアマイト 株式会社
 本社 〒102
 東京都千代田区平河町2丁目4番15号
 営業本部 (03)237-3001(代表)

朝日電機株式会社

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北5条西19丁目
 TEL <011>642-3430(代)
 仙台営業所 〒980 仙台市上杉5-5-26
 TEL <022>22-9075(代)
 東京営業所 〒101 東京都千代田区外神田6-7-2 真田ビル
 TEL <03>836-0671(代)
 横浜営業所 〒221 横浜市神奈川区金港町5-10 金港ビル
 TEL <045>461-1631(代)
 名古屋営業所 〒461 名古屋市中区代官町19-19 朝日通商ビル
 TEL <052>935-8288(代)

大阪営業所 〒540 大阪市東区内本町1-35 朝日通商ビル
 TEL <06>943-1434(代)
 高松駐在所 〒761 高松市弘生山町甲327-3
 TEL <0878>88-2831(代)
 広島駐在所 〒731-51 広島県佐伯郡五日市町新宮苑4-2-204
 TEL <0829>23-0223(代)
 福岡営業所 〒812 福岡市博多区古門戸町4-22
 TEL <092>291-0551(代)
 鹿児島出張所 〒890 鹿児島市鴨池1-33-10
 TEL <0992>58-2761(代)

本社工場 〒980 埼玉県大宮市大字飯田427 TEL <0486>24-5521(代)

好きなだけさわれる パソコンレンタルスペース

神田、新宿に 続々

OPEN!

パソコン仲間が集まる情報広場 —ニュークリエイションスペース—

- マシン使用料は1時間100円から。
- ビギナーのキミには、インストラクターが親切にレッスン。
- 最新のマシンが勢揃い。いろんなメーカーの、いろいろな機種にさわれる。
- ソフトを自由に持ちこんで、ゲーム、勉強、ゲームソフト作成もOK。
- めまぐるしく変わるマシンのテストにピッタリ。

営業時間

AM10:00~PM7:00

ご予約

電話又はフロントにお申込みください。1日お使いいただいても結構です。

会 員

入会金5,000円(1年間有効:会員証発行)
会員は、レンタル料金割引制。
※今回入会者に限り、2,000円分の利用回数券を無料サービスいたします。

【見学者無料サービス券(親子同伴の場合は両者に有効)】

- (1)好きなパソコンを1時間自由にさわれます。
- (2)30分無料でベーシックを習うことができます。
- (3)ワープロを1時間無料で自由にさわれます。
- (4)ワープロを30分無料で習うことができます。

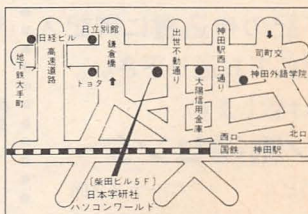
のいずれかをサービス致します。

メーカー名	機 種	店内設置数	使用料(1時間/円)
ナショナル	CF-2000MSX	1 set	100
NEC	PC-8801MK II	1 set	300
NEC	PC-9801E	1 set	500
NEC	PC-9801F	1 set	500
FUJITSU	FM-77	1 set	300
FUJITSU	9450 II	1 set	1,000
OKI	11800/30	1 set	800

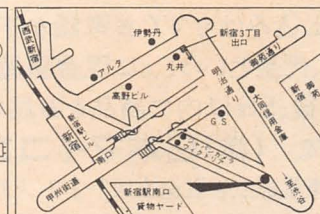
★他にNEC、富士通、東芝、シャープ、オリベッティ、ユニパック、ナショナル、ソニーなど各メーカー 8/16ビット機種を多数揃えています。

パソコンワールド^{スペース}中央
☎03(252)8721

●東京都千代田区内神田2-6-4 柴田ビル5F



●スペース中央



●スペース新宿



パソコンワールド^{スペース}新宿
☎03(352)2381

●東京都新宿区新宿4-1-22 コムロビル2F

"日本マイコン流通センター" 中古マイコンショップ

渋谷駅前
ハチ公口
徒歩0分

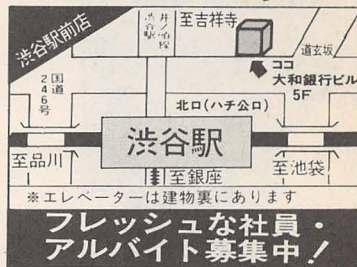
中古マイコン
ショールーム

格安 中古ソフト
2,000本!

激安!!
在庫 300台

大量展示

(PC、FM、MZ他)



お買得品セット

頭金なし クレジットOK! 下記のお支払いの中からお選び下さい。

限定7台

SHARP MZ-731セット

MZ731プリンター・レコーダー付(中古)
ナショナル中解カラーモニター12型(新品)
(TX-12T1)
RGBケーブル

合計定価 ¥194,600

特価 ¥69,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥6,782	¥6,300
24	¥5,068	¥3,300

限定6台

CASIO FP-1100セット

FP-1100(中古)
サンヨー中解カラーモニター14型(新品)
(CMT-140R)
RGBケーブル

合計定価 ¥192,600

特価 ¥76,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥7,812	¥6,900
24	¥3,988	¥3,700
30	¥4,392	¥3,000

限定3台

NEC PC-8001セット

PC-8001(中古)
サンヨー中解カラーモニター14型(新品)
(CMT-140R)
セイコーGP-80Mプリンタ(中古)
ケーブル・RGBケーブル

合計定価 ¥301,900

特価 ¥109,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥10,782	¥9,900
24	¥5,468	¥5,300
36	¥5,554	¥3,700

新品
格安

全国配送

高級
パソコンデスク

全機種対応

業務用として開発設計

強度バツグン

移動自由 (ストッパー付
キャスター使用)



PC-1

特価 ¥29,800



PC-2

特価 ¥42,000



PC-3

特価 ¥36,000

《只今展示中!!》

600(幅)×930(高さ)×740(奥行) 1200(幅)×930(高さ)×740(奥行) 900(幅)×930(高さ)×740(奥行)

■お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書に御記入

の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。

到着後、5日以内に商品をお届け致します。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル パソコンデスク係

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

ヨ シ コ コ
☎03(463)4455

●受付/午前10時→午後7時

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。	
品名	特価価格	台数	フリガナ	
(例) PC-2	¥42,000	1	氏名	☎()
			フリガナ	
			住所(〒)	

●全国の販売店様へ。業販も行っておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。TEL.03-463-4612 ⑧ 12月号

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取り品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。⑨ 12月号

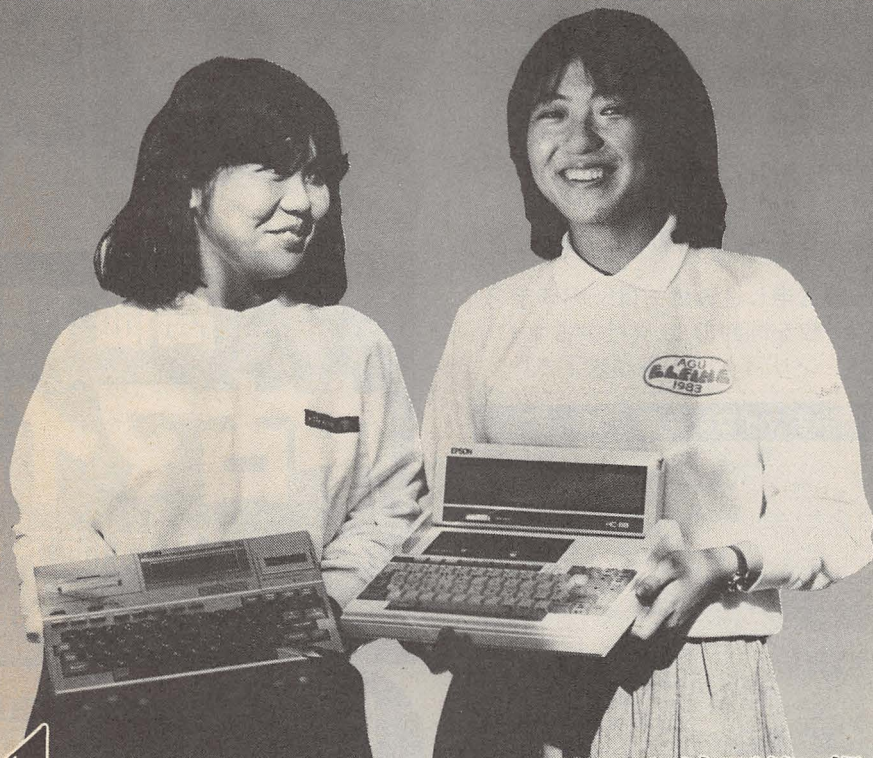
ワールド イン アオヤマ

USED. COMPUTER SHOP

保証付!!

03-973-5578

全国・電話で買取りOK
即、現金の簡単システム! いつでもどこからも24時間



24時間受付中

日曜日配達可能・都内即日OK
頭金なし・キャンパスクレジット

24時間クレジット受付・24時間注文

自宅にしながらクレジット。それも24時間、いつでもどこでも
注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

24時間サポート体制

コンピューターに異常が発生したらすぐお電話下さい。
サポート・サービスセンターは24時間的確なお答をいたします。
当社販売製品以外のサポートは一切お断りさせていただきます。

全商品保証付豊富な在庫

ショップ・サポート・インフォメーションセンターがオンラインになりました。

高額下取制度

今、お持ちの機種を下取りにして新品・中古を買う。こんな便利な買い方も出来ます。

03 973

24時間受付中

中古商品 ▶ クレジットご希望の方は、お客様のご予算ご希望に応じます。

NEC

PC-6001(本体).....	¥ 89,000	→ ¥ 28,000
PC-6001MK II(本体).....	¥ 84,000	→ ¥ 55,000
PC-8001(本体).....	¥ 168,000	→ ¥ 40,000
PC-8001MK II(本体).....	¥ 123,000	→ ¥ 65,000
PC-8801(本体).....	¥ 228,000	→ ¥ 104,000
PC-8801MK II(本体) ³⁰	¥ 266,000	→ ¥ 212,000
PC-9801(本体).....	¥ 298,000	→ ¥ 148,000
PC-6031(フロッピーディスク).....	¥ 84,000	→ ¥ 45,000
PC-80S31(フロッピーディスク).....	¥ 168,000	→ ¥ 98,000

SHARP

MZ-2000(本体).....	¥ 218,000	→ ¥ 68,000
MZ-721(本体).....	¥ 89,000	→ ¥ 28,000
MZ-731(本体).....	¥ 128,000	→ ¥ 32,000
PC-1500(ポケコン).....	¥ 59,000	→ ¥ 24,000
MZ-2200(本体).....	¥ 128,000	→ ¥ 69,000
PC-1211(ポケコン).....	¥ 44,800	→ ¥ 7,800
X-1(パソコンテレビ).....	¥ 300,000	→ ¥ 150,000

新製品

★NEC PC-6001MK-IIシステムセット

●PC-6001MK II 格安セット

PC-6001MK II 本体	84800円
14M141C カラーモニター	64000円
PC-DR311 データレコーダー	12800円

定価合計161600円→¥121000

★NEC PC-8801MK IIセット

●モデル10 基本セット

PC-8801MK II-10 モデル10本体	168000円
14M141C カラーモニター	69800円
PC-DR321 データレコーダー	19800円
カラーケーブル	2200円

定価合計259800円→¥210000

PC-8801MK II 30 ミニフロッピー2台付 ¥275000

現金大特価 ~~¥299800~~

★NEC PC-6600システムセット

●PC-6601+カラーモニター

PC-6601 本体	143000円
PC-KD201 カラーモニター	59800円

定価合計202800円→¥168000

★富士通FM-NEW7システムセット

●FM-NEW7

+カラーモニター+データレコーダー

MB25015 FM-NEW7 本体	99800円
MB27343 カラーモニター	67800円
PHC-DP データレコーダー	12800円
カラーケーブル	2200円

定価合計182600円→¥152000

日立/MB-H1 62000円.....¥49000

ビクター/HC-6 64000円.....¥49800

FUJITSU

FM-7(本体).....	¥ 126,000	→ ¥ 75,000
FM-8(本体).....	¥ 218,000	→ ¥ 65,000
FM-11AD(本体).....	¥ 338,000	→ ¥ 158,000

TOSHIBA

パソピア(本体).....	¥ 163,000	→ ¥ 33,000
パソピア7(本体).....	¥ 119,000	→ ¥ 55,000

EPSON

MP-80K(プリンター).....	¥ 189,000	→ ¥ 78,000
MP-80 II III.....	¥ 119,000	→ ¥ 55,000
HC-20(本体).....	¥ 138,600	→ ¥ 72,000
TF-20(フロッピーディスク).....	¥ 142,000	→ ¥ 78,000

TOMY SEGA NATIONAL

ビュ太(本体).....	¥ 59,800	→ ¥ 16,000
SC-3000(本体).....	¥ 29,800	→ ¥ 16,000
JR-100(本体).....	¥ 54,800	→ ¥ 20,000
JR-200(本体).....	¥ 79,800	→ ¥ 30,000

● 限定品につき品切れ次第、締切らせていただきます。

★シャープMZ-1500システムセット

●MZ-1500 基本セット

MZ-1500 本体	89800円
MZ-1D15B カラーモニター	72000円

定価合計161800円→¥130000

便利でお得なクレジットもご利用ください。

会員募集中

〔特典いろいろ！〕 無料

- 新規から中古までの情報誌、メイトニュースを定期的に無料でお送りいたします。
- メイト会員の皆さまに限って、優先販売のチャンスもございます。
- 情報を、一般の発表に先がけて、DM などでお知らせいたします。
- ソフトが5〜13%off

☐ ご入会のお申し込みは ☐
ハガキに住所・氏名・電話番号をご記入のうえ、ご送付ください。

下取り、買取りのお客様へ

当社では、取扱わない機種があったり、買取額が数日により変わる事があります。御来店いただく前に御連絡いただけたらと思います。

即、現金の簡単システム!

パールシティビル2F

サンシャイン通り東急ハンズ隣

10月18日池袋店オープン

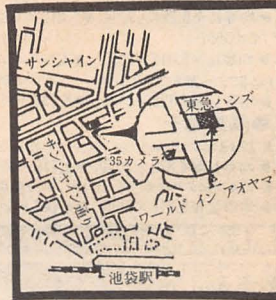
●中古商品落札制度

●ワープロタイムレンタル

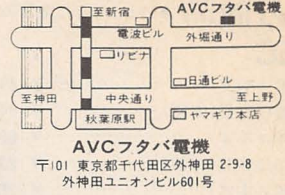
AM10:30~PM9:00

お勤め帰りに是非お立ち寄り下さい。

5578



本社 東京都豊島区要町3-38-1 サポート 東京都豊島区要町3-38-8
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 (株)ワールド イン アオヤマ



お忙しい方の為に
AM10時からPM11時まで受付
日曜・祝日も営業(年中無休)
札幌 011-611-5104

新潟 0252-75-4175
仙台 0222-64-3704
名古屋 052-452-3271

大阪 06-311-3931
広島 082-295-6873
福岡 092-481-2494

●キヤノン PW-10
PERSONAL WORD-PROCESSOR
本格ワープロの機能を凝縮
新製品
定価 ¥148,000
▶均等払 ¥10,019 × 15回 ¥5,409 × 30回
(別売ACアダプタ ¥5,000、キャリングケース ¥8,000、インクリボン(6本) ¥3,000)

●キヤノワードミニ
CM-5・定価 ¥298,000
▶均等払 ¥9,231 × 36回
新製品

●キヤノワード35
定価 ¥725,000
▶均等払 ¥17,600 × 48回

●NEC ワープロ PWP-100
定価 ¥349,800 現金特価 ¥315,000
▶均等払 ¥10,850 × 36回、¥8,531 × 48回
新製品

●OASYS2
¥480,000 現金特価 ¥420,000
▶毎月 ¥9,467 × 36回、¥30,000 × 6回
▶均等払 ¥14,467 × 36回

ワープロ第2世代 OASYS Lite
定価 ¥220,000 現金特価 ¥198,000
▶均等払 ¥9,735 × 24回、¥6,820 × 36回

CRTディスプレイ

●シャープ
15M-412C(2000文字、0.39mmピッチ、ハイコントラストフラットスクエア管採用、チルトスタンド付) ¥118,000
▶均等払 ¥5,510 × 20回、¥3,863 × 30回
14M-512C(2000文字、カラー) ¥89,800
▶均等払 ¥4,176 × 20回、¥2,928 × 30回
CZ-150DS(2000文字、TV兼用) ¥98,000
▶均等払 ¥4,582 × 20回、¥3,213 × 30回
●NEC
PC-8853N<超高解像度> ¥168,000
▶均等払 ¥8,294 × 20回、¥5,815 × 30回
PCKD551(モニター) ¥118,000
▶均等払 ¥5,916 × 20回、¥4,148 × 30回
PC-8825(熱転写プリンター) ¥176,000
▶均等払 ¥7,326 × 24回、¥5,132 × 36回
●関東電子
K-1245(4050文字400ライン0.39ピッチ) ¥105,000
▶均等払 ¥4,872 × 20回、¥3,416 × 30回
K-134(4050文字400ライン0.31ピッチ) ¥128,000
▶均等払 ¥5,916 × 20回、¥4,148 × 30回

無料配送 全国どこでも無料。

完全保証 即日対処のアフターケア万全。

頭金なし 手軽な電話クレジット。

●シャープ X1ターボシリーズ
一般テレビ放送受信可
新製品
モデル10 (CZ850C(本体) ¥168,000 CZ850D(モニター) ¥129,800)
定価合計 ¥297,800 ▶現金特価 ¥250,000
▶均等払 ¥8,611 × 36回、¥6,771 × 48回
モデル20 (CZ851C(本体) ¥248,000 CZ850D(モニター) ¥129,800)
定価合計 ¥377,800 ▶現金特価 ¥320,000
▶均等払 ¥11,022 × 36回、¥8,667 × 48回
モデル30 (CZ852C(本体) ¥278,000 CZ850D(モニター) ¥129,800)
定価合計 ¥407,800 ▶現金特価 ¥345,000
▶均等払 ¥11,883 × 36回、¥9,344 × 48回

●シャープ ニューX1シリーズ
X-1CS(10ポート付) ¥219,600
CZ803C(本体) ¥139,800 現金特価 CZ801D(CRT) ¥99,800 ¥187,000
▶均等払 ¥6,441 × 36回、¥5,065 × 48回
X-1CK(10ポート+漢字ROM) ¥239,600
CZ804C(本体) ¥139,800 現金特価 CZ801D(CRT) ¥99,800 ¥204,000
▶均等払 ¥7,027 × 36回、¥5,525 × 48回
X-1D ¥326,000
CZ802C(本体) 現金特価 CZ802D(CRT) ¥280,000
▶均等払 ¥9,644 × 36回、¥7,583 × 48回
MZ-1500
MZ-1500(2.8クイックディスク付) ¥89,800
現金特価 ¥76,000 ▶均等払 ¥3,737 × 24回

プリンター

●エプソン
UP-130K(24ドット漢字プリンタ) ¥290,000
▶均等払 ¥8,473 × 36回、¥6,663 × 48回
現金特価 ¥246,000

●NEC
NM9300RO(漢字プリンタ) ¥253,000
▶¥7,750 × 36回 現金特価 ¥225,000
NM9400RO(漢字プリンタ) ¥310,000
▶¥9,300 × 36回 現金特価 ¥270,000
PCPR201 ¥298,000
▶均等払 ¥12,538 × 24回、¥8,783 × 36回
PCPR101 ¥238,000
▶均等払 ¥9,932 × 24回、¥6,958 × 36回

●精工舎
GP500M(PC用新製品) ¥49,800
PCケーブル ¥6,000
▶均等払 ¥2,799 × 18回 (PCケーブル付)
現金特価(PCケーブル付) ¥44,000
GP550M(FはPC用、FはFM用) ¥89,800
▶¥4,176 × 20回、¥2,928 × 30回(ケーブル付)
GP700M(カラープリンタ) ¥99,800
▶均等払 ¥4,640 × 20回、¥3,253 × 30回

製品先取り お申込み7日間位で届きます。

日曜配送 共働きの方や、留守がちな方にも気軽に申込み下さい。

お支払 は1回目、2ヶ月後からです。

●富士通 FM-New7
FM-New7(本体) 定価 ¥99,800
▶均等払 ¥4,179 × 24回、¥2,928 × 36回
FM-New7(本体) 定価 ¥99,800
MB27343(14'カラーCRT、2000文字) 定価 ¥67,800
<サービス> 定価合計 ¥167,600
RGBケーブル ¥1,800
▶均等払 ¥7,031 × 24回、¥4,926 × 36回



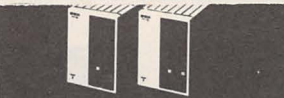
FM-77
FM-77D1 定価 ¥198,000
(3.5'ミニFDD1台、漢字ROM付)
▶均等払 ¥8,260 × 24回、¥5,787 × 36回
FM-77D2 定価 ¥228,000
(3.5'ミニFDD2台、漢字ROM付)
▶均等払 ¥9,538 × 24回、¥6,682 × 36回

FM-11BS/FM-11AD2
IMBFD2台、ワープロソフト(JWORD)、漢字ROM CP/M86、F-BASIC86付の強力ビジネスマシン。
FM-11BS(本体) 定価 ¥398,000 現金特価 ¥340,000
▶均等払 ¥11,711 × 36回、¥9,208 × 48回
FM-11BS(本体) ¥398,000
MB27315(12'カラーCRT) ¥118,000
定価合計 ¥516,000
現金特価 ¥442,000
▶均等払 ¥15,224 × 36回、¥11,971 × 48回

IMBFD1台、ワープロソフト(JWP-11)、漢字ROM、OS-9標準装備の未来指向マシン。
FM-11AD2(本体) 定価 ¥298,000 現金特価 ¥255,000
▶均等払 ¥8,783 × 36回、¥6,906 × 48回

ディスク

●エプソン TF10(PC用) ¥129,800
▶均等払 ¥6,380 × 20回、¥4,473 × 30回
(FM用 ¥125,800もあります。)



●NEC PC9881K
8'ディスク ¥320,000
▶均等払 ¥9,369 × 36回、¥7,369 × 48回

●スター精密
DPX510J(漢字ROM付プリンタ) ¥128,000
▶均等払 ¥4,917 × 24回、¥3,444 × 36回

支払額自由 3~48回まで、ボーナス払も可。但し1回につき2,700円以上。

クレジット 20以上の学生の方、保証人ナシクレジット。

保証人ナシクレジット 但し未成年、学生の方は保証人が必要です。

●NEC PC9801F 16ビットシリーズ
PC-9801E(N88ベシック付) ¥215,000
現金特価 ¥185,000 ▶¥6,372 × 36回
PC9801F-1(16bit) ¥328,000
CPU+キーボード+ミニFDD付1台 現金特価 ¥280,000
▶均等払 ¥9,644 × 36回、¥7,583 × 48回
PC9801F-2 ¥398,000
(CPU+キーボード、ミニFDD × 2台) 現金特価 ¥340,000
▶均等払 ¥11,711 × 36回、¥9,208 × 48回
PC-9801F-3 ¥758,000
現金特価 ¥645,000
▶均等払 ¥17,469 × 48回

[98ビジネス標準セット]
PC-9801F2(5インチFDD2台) ¥398,000
PC-KD551(14インチモニター) ¥118,000
PC-PR101(シリアルプリンタ) ¥238,000
PC-9871(MSマウスセット) ¥29,500
PS98-213-H4W(ソフトウェア) ¥5,000
定価合計 ¥788,500 ▶現金特価 ¥674,000
▶¥14,882 × 36回 ⑤ ¥50,000 × 6回
▶¥9,921 × 48回 ⑥ ¥50,000 × 8回

PC-8801MK II



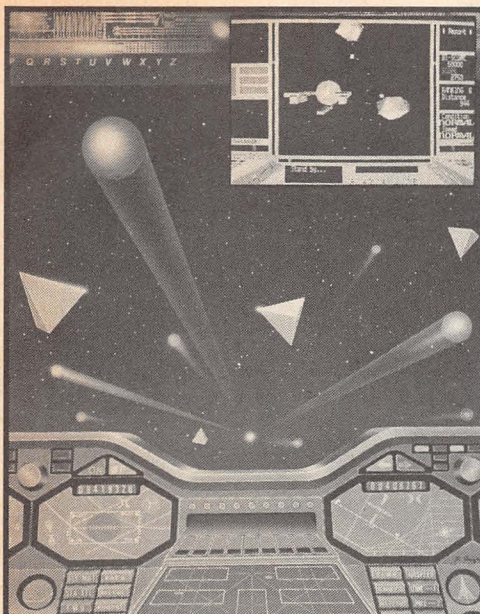
PC-8801MK IIモデル10(本体のみ) ¥168,000 現金特価 ¥145,000
▶均等払 ¥4,994 × 36回、¥3,927 × 48回
PC-8801MK IIモデル20(5'FDD1台付) ¥225,000 現金特価 ¥195,000
▶均等払 ¥6,717 × 36回、¥5,281 × 48回
PC-8801MK IIモデル30(5'FDD2台付) ¥275,000 現金特価 ¥235,000
▶均等払 ¥8,094 × 36回、¥6,365 × 48回

[88セット]
PC-8801mkIIモデル30 ¥275,000
PCKD551(モニター) ¥118,000
PCPR101(プリンタ) ¥238,000
定価合計 ¥631,000 ▶現金特価 ¥539,000
▶¥10,232 × 36回 ⑤ ¥50,000 × 6回
▶¥9,598 × 36回 ⑥ ¥30,000 × 8回

PC-6601

PC-6601(3.5'マイクロFDD付) ¥143,000 現金特価 ¥125,000
▶均等払 ¥6,146 × 24回、¥4,306 × 36回

PC6001mk II
PC6001mkII<本体> ¥84,800
PCDR321<データレコーダ> ¥19,800
PC60M43<カラーディスプレイ> ¥68,500
PC60M75<ディスプレイ置台> ¥5,500
PC6022<プリンタ> ¥39,800
PC6094<ケーブル> ¥7,500
現金特価 ¥188,000 合計 ¥225,900
▶均等払 ¥9,243 × 24回 ¥6,476 × 36回



3D SPACE RACE [プラズマ ライン]

PLAZMA LINE

驚異の3D映像 おもわず熱狂する 痛快最新作ソフト!!

ワイヤーフレームで動くものではありません。

陰影のついた立体が動くのです。

もちろんマイコンでは初めて

新技術による超高速3D画像処理で

リアルタイムかつスムーズな

画像の動きを実現しました。

君は勝者になれるか スペース・レースに挑戦

レースは、スターシップ(宇宙船)を操り、星の衛星軌道上やアステロイドの中にあるチェック・ポイントを通過して、ゴールへ到達するものです。難コースやライバルからの執拗な妨害もあり、リタイヤすることも……。3D画像処理により超リアルな動きが最後まであなたを熱中させます。さあ漆黒の宇宙をぶっとばそう!!

PC-8801/mkII(5'2D)、X1D(3')	
PC-6601(3.5')	各 ¥6,900
PC-8801/mkII、X1C/X1(G-RAM)	
MZ-2200/2000(G-RAM1.2.3)、	
PC-6001mkII	各 ¥4,800

●FM-7、FM-77用近日常売予定

堂々完成!! 大公開中

グラフィックツールセット

他にはない機能が
いっぱい。

美しい緻密なグラフィック画面が、2種類のグラフィックツールを使うことによって思い通りに描けます。他にはない多機能ぶりがあなたのグラフィック作成処理に大きな戦力となるはずで。

すばらしい機能に賞賛の声殺到! その多機能ぶりをためしください。

(1)ライン・エディター

- 多機能エディターで思い通りの絵が簡単に描けます。
- 8原色を同時に異なった中間色に変換できます。
- 作成した絵をCONNECT、LINE、SYMBOL、PAINT等の文として、あるいはマシン語としてセーブできます。
- BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディットする逆変換機能もあります。

(2)パターン・エディター

- 100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
- ドット毎の色づけができます。
- エディット時に直線、円、塗りつぶし等もできます。
- 作成したパターンはデータ文としてセーブできます。

FM-7/8/77用
2本セット ¥4,500

プライベートな時間が楽しい

サンダーボクス

壮大なスケールで展開する娯楽 超大作

ディスク版
コンストラクション・スクロールゲーム

なんと208面も作れる

地上、空中キャラクターや愛機の数を中心にセッティングされた面のデータはディスクにセーブできます。またどの面からでもゲームは始められます。

新発売
PC-9801/GE/F5インチ2D、2DD版

- 5インチ2D: FM-7、PC-8801/8801mkII、X1C/X1(G-RAM)
- 3インチ: X1D ●3.5インチ: FM-77

各6,900円

テープ版
スクロールゲーム 各機種4,800円

ゴルドアイランド

★シリーズ最高傑作!
現実味を帯びたリアルなグラフィックにプロデュースされたギブアップ

風向風力、バネの強さ、地海ささら、クラッシュなど、リアルなグラフィック、様々な状況分析が必要とされる、それらの要素をリアルに再現した「ゴルドアイランド」は、多種あるゴルフの中でも、そのおもしろさは特に異彩を放ち、あふれる。

FM-7、PC-8801/MkII/8001mkII/6001mkII、X1C/X1(G-RAM)

基本コース+拡張コース4の2本セット 各¥5,800

拡張コース(1~4) 各¥2,000(18ホールまであります)

四人麻雀

大迫力! 過激な麻雀ソフト戦争のなか 破竹の勢いで快進撃!

エキサイト

四人麻雀

どこのグラフィックの美しさは特筆もので、そのスピードが速く、シンプルで徹底してゲームにのめり込めるような高い人気を保っているのがこのゲームの特徴です。

MSX用(32K)テープ版 ¥3,500
MZ-1500(QD) ¥4,800

スターブリーチ/B

新次元の感性で登場したベースシミュレーションの最高傑作ソフト。ロングセラー! 街道爆進中!!

3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない!

絶賛発売中!

●PC-8801/MkII/8001mkII/6001mkII、FM-7/8、X1C/X1(G-RAM)、MZ-2000(G-RAM1)

各¥4,500

●通信販売をご希望の方は現金書留にて、当社へお申し込み下さい。(送料サービス)

株式会社 テクノソフト

AM 9:00 ~ PM 5:45 日曜定休

〒857 佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555

World of Technology
Tecno Soft

今月の推奨商品ベスト3

各種周辺機器も月々2,000円から、お得なO.Aクレジットをご利用ください。

NEC PC-6001mkII



●本体PC-6001MK II
メーカー希望小売価格¥84,800を
特価**69,800円**
●NECデータレコーダPC-DR311
メーカー希望小売価格¥12,800を
特価**10,000円**
メーカー希望小売価格合計¥97,600を
合計特価**79,800円**
頭金なし 第1回目……2,400円
月々**2,200円**×23回
ボーナス月加算……10,000円×4回
お支払い合計……93,000円

NEC PC-6601



●本体PC-6601
メーカー希望小売価格¥143,000を
特価**118,000円**
頭金なし 第1回目……5,800円
月々**2,200円**×35回
ボーナス月加算……10,000円×6回
お支払い合計……142,800円

富士通 FM-NEW7



●本体FM-NEW7
メーカー希望小売価格¥99,800を
特価**94,800円**
●三洋データレコーダMR-33DR
メーカー希望小売価格¥12,800を
特価**10,000円**
●シャープカラーモニター14M-511C
メーカー希望小売価格¥59,800を
特価**49,800円**
メーカー希望小売価格合計¥172,400を
合計特価**154,600円**
頭金なし 第1回目……6,100円
月々**2,600円**×35回
ボーナス月加算……15,000円×6回
お支払い合計……187,100円

ステップ・アップ!
庄子デンキが
光んなあなたを
頼もしくバック・アップ!
マイコンに満足しないで
進歩しましよ
立ちどまらずに
EXCITING HEART



コンピュータ中央 24-5591
☎(0222) 千980 仙台市一番町三丁目6-5 <担当/対馬>
マイコンプラザ 山形本店 42-1222
☎(0236) 千990 山形市七日町二丁目7-43 <担当/折原>

あなたのコンピュータ・ライフをまた一段とグレードアップ!

まずお電話
下さい。

マイコン高価下取り



<見積申込書>

昭和 年 月 日

フリガナ お名前	(才)	ご住所	〒	TEL
購入予定日	年 月	職業	購入方法	現金 クレジット
下取り機種			ご購入機種(新品)	
メーカー名	品名・品番	定 価	メーカー名	品名・品番 定 価

※新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、見積と便利で簡単なお取り引き方法の説明書をお送り致します。※下取り品のない方も全メーカー商品を販売致します。お申し込み下さい。※お電話一本で高価下取り、即、高機能マイコンへ/新品・中古マイコンへの交換OK/※下取差額クレジットOK/低金利3回～60回まで月々3,000円より。⑧12月号

※下取り料金は、粗品引換券として発行されます。粗品引換券は、お申し込み時にお渡し致します。

“セガのパソコン”今がお買い得のチャンス!!

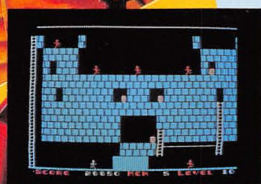
キャンペーン実施中 期間 '89 12/31まで

期間中、SC-3000かSC-3000Hをお買い上げの方に全員に、アノ人気のソフトゲーム「ロードランナー」をプレゼント!!——はっきり言って、このチャンス、見のがしてほしくない。

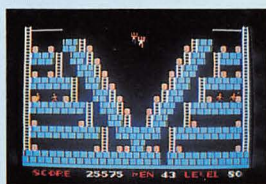
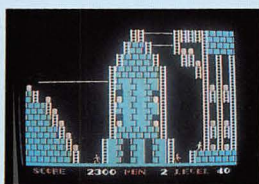
キーボードを使えば、オリジナル画面を176面まで作れるぞ!!

画面はなんと
80面!

“セガ版ロードランナー”
1人用



©ブローダーバンド



セガのゲームソフト No.1 独占「ロードランナー」

迷路の謎を解き明かしながら、敵の追跡をかわし、宝を奪っていくこのゲーム、画面はナント80面。さらにキーボードを使えば、自分だけのオリジナル画面もつくれる。興奮度で一歩リードしたセガ版「ロードランナー」。

僕と生活するパソコン。

セガのパソコンは、僕が遊ぶ時も学ぶ時も、いっしょ。たとえば、僕が1年ごと進級していくと同じように、このパソコンも使い方によってグレードアップしていく。高性能だから便利でスピーディ。でも操作はカンタン。ホント、いっしょに生活していて、暮しやすい。——セガのパソコンなら、ずっと、いっしょに生活して行けそう、だ。

SC-3000 本体標準価格 ¥29,800

SC-3000H 本体標準価格 ¥33,800

パソコンファンは絶賛した。強力な周辺機器

日本初で新発売

¥79,800

——多機能マルチ接続マシン。その名もスーパーコントロール・ステーション<SF-7000>

●8Bパラレル端子装備/ワープロ・作図に各種大型のプリンタ、プロッタに接続可能。●RC-232C端子装備/各種のデータ入出力にパソコン相互接続や遠距離接続(電話使用)が可能。●大容量640KB内蔵/たとえば年賀状の差し出し人リストを作るなど、1行50音でナント500人分もメモリー。●高性能コンパクトフロッピーディスク内蔵●ワイドな互換性/MSXパソコンにも使える。●ディスク・ベシックつき(同梱)



応援します。パソコン学習

<豊富な学習ソフト>

勉強が楽しくなるなんて言えばウソになるけど、でも、教科書や参考書とニラメッコしてやるよりは、ずっとおもしろく勉強できる。各教科別・学年別と種類豊富。各¥3,800



算数(小四上)



英文法(中二)

セガSC-3000シリーズ、SG-1000シリーズはツクダオリジナル製ゲームソフトが使えます。

SEGA

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742-3171(大代表)
パーソナルコンピュータ事業本部

品質を大切にする<技術の日立>



初恋。



ふり向ければ、
熱い視線。

便利なRFコンバーター標準装備だから、家庭用カラーテレビに<H1>をつなげば、即、パソコンディスプレイとして使用できます。もちろん、スイッチ一つで、簡単にテレビに切り換えることもできます。

楽しい2つの内蔵ソフト

<H1>は、スイッチポンで初めての人でもすぐにオルガン演奏や絵がかけられる2種類のソフト内蔵。



RAM32Kバイトを実装

複雑なゲームや、学習ソフトを走らせるなら、RAM32Kバイトは欲しいものですね。<H1>なら、標準実装。発展性が高い将来性のある頼もしいパソコンなのです。

2つのROMスロットを標準装備

ROMスロットは、ゲームソフトなどのROMカートリッジをさし込むほかに外部記憶装置など周辺機器との接続に使います。<H1>は、拡張性重視のパソコンです。



くらしを豊かに...
日立新技術



日立パーソナルコンピュータ

MB-H1 ¥62,800

(カラーテレビC14-B20Aは別売です)

MSX このパーソナルコンピュータは
MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。
MSX はマイクロソフト社の商標です。

H1

生活と技術をむすぶ

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

HUMANICATION

資料請求券
B 11 H1

●カタログをご請求の方は、資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上、〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。