

PASOPIA

東芝パーソナルコンピュータ
パソピア

PZA-410

パソピアゲームハイライト

T-BASIC用
R1.1専用

TOSHIBA

パソピア

アプリケーションパッケージ

☆このテープは、東芝パーソナルコンピュータ「パソピア」(PA7010、T-BASIC版)用に製作されたアプリケーションパッケージのひとつです。パソピア本体にカセットレコーダを接続(『利用の手引』参照)し、このカセットテープをテープレコーダにセットしてお使いください。
☆プログラムを走らせる前に次のことを行なって下さい。

How many files (0-15)? 0 RETURN

CLEAR. & HF200 RETURN

BLOAD # -1, "GPUTG" RETURN

と準備を行ないます。これは、プログラムの一部をカセットテープから本体に読み込むものです。○

Kが表示されたら準備はあわりです。

☆プログラムをカセットテープからパソピア本体内のメモリに読み取らせるには

CLOAD "プログラム名" RETURN

とロードを行ないます。OKと表示されればそのプログラムを実行する事が出来ます。

OKが表示されないときは、テープレコーダの音量を調整して再度行なって下さい。

☆豊富なアプリケーションパッケージを活用して、あなたのパソピアライフをより楽しいものにして下さい。

パソピア ゲーム ハイライト

○このパッケージには、パソピアで遊べる5つのトランプゲームプログラムが入っています。

〈ゲーム名〉	〈プログラム名〉
オセロ	OTHELL
英単語当て	AWORD
マスターマインド	M-MIND
ドローポーカー	DP
ブラックジャック	BJ

○カセットテープを巻き戻して希望のプログラムをロードして下さい。

○お手持のテープレコーダで各プログラムをロードした時のカウンタ目盛りをメモしておく、次回からは、その目盛りまで、スキップしてロードすることが出来、便利です。

◎このパッケージはT-BASICのR1.1専用です。BASICのバージョンがちがうとプログラムはうごきません。ご注意下さい。

回 オセロ

☆タテヨコ8×8のます目の盤上で、黒と白の2人が対戦します。同色の駒で相手の駒をはさめば、色が変わって自分の駒となり、一発逆転を秘めた知的ゲームです。

CLOAD "OTHELL" RETURN

☆画面のメッセージに対し、先手と後手の名前をタイプします。ここでRETURNキーを押すと、パソピアが相手になります。

☆先手のときに、AUTO(大文字)RETURNとタイプすると、パソピア同士で対戦を始めてみます。

☆先手のときは、-(マイナス)RETURNとすると、43手目まで乱数で行い、44手目からの対戦になります。

☆AUTOでパソピア同士の対戦中で四隅に駒が入っていない場合には、C(大文字)を押すと人対パソピアに代わります。

☆AUTO以外の対戦中にゲームを中止したい時には、99RETURNとすると降参と認めてゲームが終了します。

OTHELL

☆対戦方法

・取れる場所が複数のときの表示

センテ ニュウリョク タテ、ヨコ?

タテ、ヨコの数字をタイプし、間違いがなければRETURNを押して、違っていればそれ以外のキーを押してやり直す。

・取れる場所が1ヶ所のときの表示

センテ ココノミ n, m (ハイ)

タテ、ヨコの数字を表示するので、それを認めてRETURNを押す。

・取れる場所が無いときの表示

センテ コンカイ パステス (ハイ)

しぶしぶ認めてRETURNを押す。

・対戦が終了すると「フリカエシマスカ？」

と表示するのでY、R、Nのいずれかをタイプし、RETURNを押す。

Y……再度対戦する

R……対戦を再現する

N……ゲームを終了する

・Nを押してゲーム終了後に再度ゲームを行うときは、RETURNと押す。

回 英単語当て

☆このゲームは、パソピアが任意に選んだ英単語を、あなたがテレパシーを働かせて当てるゲームです。

CLOAD(スペース) AWORD # RETURN

☆あなたが選んだ文字がパソピアの選んだ英単語に使われていないと、怪獣に崖をくずされます。10回はくずれると崖はくずれさき、あなたは怪獣に食べられてしまいます。

☆その文字が使われていると、出題の個所に表示されるので、あなたの考えた答(英単語)をタイプしてください。正しければ怪獣を爆弾で殺す事ができます。

☆メッセージに答えて

アルファベットを1文字選んでください。

英文字を1文字タイプします。当らなければ何度も繰り返します。

英単語を答えてください。

2~3のアルファベットが当たったら、正解と思われる英単語をタイプしてください。

AWORD

・まだ英単語が判らないとき

RETURNキーを押すと、怪獣は去る。

・タイプした英単語が違っているとき
爆弾を落すが、怪獣に当りません。

・タイプした英単語が正解のとき
爆弾で怪獣を退治して、ゲームは終了します。

☆ゲームの終了

ゲームを繰り返しますか?

再度行うときは、RETURNかYキーを押す。
ゲームを終了するときには、NかRキーを押す。

☆英単語データの変更

このゲームで出題される英単語のデータはプログラムの行番号2700から2800までの間にあります。データの内容を変更したいときには、

LIST 2700-2800

として、データ内容を表示させて、変更してください。最大200語まで登録することができます。

④ マスターマインド

☆「マスターマインド」は欧米に昔から伝わるゲームで、パソピアの考えた4つの色と位置を当ててください。使用する色は、青、赤、紫、緑、水色、黄、白の7色で、順番に1～7の数字に対応しています。あなたの考えた色を番号でタイプすると、パソピアがヒントを返してきます。当るまでタイプしてください。チャンスは10回、当らなかつたときは正解が表示されます。

CLOAD(スペース) \M-MIND#(RETURN)

☆このゲームの説明が表示され、ゲームを行うかどうかを聞いてきます。行うときはYを押し、行わないときはNを押します。

☆コースを選ぶ

最初にコースをA、B、Cの中から選びなさい

- ・Aコース…設定する色にはダブリがありません。あなたにはダブリを認めます。
- ・Bコース…設定する色にはダブリがありません。あなたにもダブリを認めません。
- ・Cコース…設定する色にダブリがあります。あなたにもダブリを認めます。

M-MIND

☆色と順番の答え方

・色をその順にタイプします。

③ ② ④ ① (RETURN)

紫 赤 緑 青

画面に色で表示されます。訂正するときは□キーを押すと、1つ前の色に戻ります。

☆パノピアからのヒント

HIT(赤い♥)……色と位置が当たっている。

BLOW(緑の♣)……色は合っているが、位置が違っている。

☆ゲームの終了

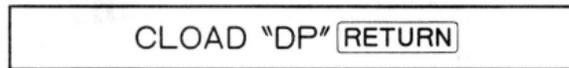
4つの答えが合った時ゲームは終了となり、成績を表示します。その点数は最高100点で、経過時間も加味したものです。

ゲームを繰り返しますか(Y/N)?

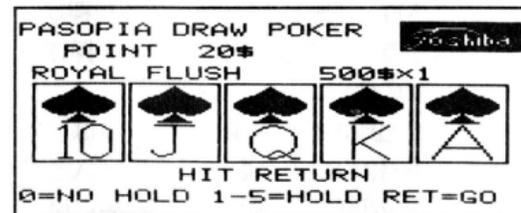
再度ゲームを行うときにはYをタイプし、行わないときにはNをタイプします。

④ ドローポーカー

☆このゲームは、ゲームセンタでおなじみの一人で行なうポーカーゲームです。5枚のカードを1回に限って交換し、役を作ってください。役に応じた倍率の賭け金をもらえます。始めの所持金は20\$で、無くなるとゲーム終了です。



とロードし、RUNすると役の倍率とルールがしばらく表示されデモが始まります。



RETURNキーを押すとゲームは開始します。

☆ゲームの進め方

①HOW MANY BET?

賭け金を入力して下さい。1~9\$までです。

②PLEASE

5枚のカードが配られます。どの役ができそうですか? 残しておきたいカードの番号を押して

DP

下さい。HOLDの表示が出て交換されなくなります。HOLDをやり直したい時は0を押します。

③RETURNを押すと、HOLD以外のカードが交換されて、役が表示されます。みごと役ができると、その役の倍率に応じた賭け金が払い戻されます。もし1ペア以下なら負けで、せつかくの賭け金は没収です。

☆ゲームの終了

持ち金が0\$になるとゲームが終了して今までの出来役の回数が表示されます。



①もう一度 やりますか (Y/N)?

再度勝負する時はY、やめる時はNを押して下さい。Nによりゲームはデモに移ります。本当にやめたい時はSTOPキーを押して下さい。

(注意) このゲームで、入力を45秒以上さぼると、ゲーム終了となってデモに戻ってしまいます。

☆役の倍率

- 1.ROYAL FLUSH……………500倍
同じマークの10~A
- 2.STRAIGHT FLUSH……………100倍
同じマークの順ならび
- 3.4 CARD……………40倍
4枚が同じ数
- 4.FULL HOUSE……………10倍
3カード+1ペア
- 5.FLUSH……………7倍
5枚同じマーク
- 6.STRAIGHT……………5倍
5枚順ならび
- 7.3 CARD……………3倍
3枚が同じ数
- 8.TWO PAIR……………2倍
2組が同じ数
- 9.ONE PAIR イカ……………1倍
負けです。

回 ブラックジャック

☆このゲームは、トランプのカードの合計を21にする、おなじみのゲームです。賭け金は2人のプレイヤーに500円ずつ、ディーラー(パノピアが受持ちます)は1000円を持ってスタートします。プレイヤー2人共破産するかディーラーが破産するとゲームは終りになります。

CLOAD "BJ" RETURN

とロードし、RUNすると次の画面が表われます。

BLACK JACK FOR PASPIA	
ブラックジャック	
1. BLACK JACK (♠A,♠J)	288 点
2. A, A, A	158 点
3. 7, 7, 7	188 点
4. 6, 6, 9	58 点
5. 6, 7, 8	25 点
6. black Jack (A,J)	5 点
7. 5マイイッシュク	2 点
(1マイマスコトニハインナリマス。)	
8. DOUBLE	2 点
(1マイカ789ノトキダブルヲカケル、 ツク1マイカードヲヒク Stay シマス。)	
コンピターノラジク 1=374 2=774 3=734 ? 2	
PLAYER 1 ノ ナミ = ? トウシハ	
PLAYER 2 ノ ナミ = ? ハソビマ	
Shuffling Now !!!	

コンピュータの強さ、プレイヤー1、2の名前を6文字以内で入力して下さい。次にShuffling!!と

BJ

表示後、しばらくしてゲームが始まります。

☆ゲーム中のメッセージ

①プレイヤー1さんは、いくら賭けますか?

賭け金を入力して下さい。ディーラーの開いたカードを見て、強そうな時に少なく、弱そうな時には強気に勝負するのが勝つコツです。

②[0]=Hit or [1]=Doblu

1枚のカードが7、8、9の時に表示されます。ダブルとは、もう1枚だけカードを引いて勝負します。勝てば賭け金の倍もらえます。ダブルをしない時はHitをして下さい。

③[0]=Hit or [1]=Stay

今の勝負手で、もう一枚引きたい時Hit、今の手で勝負する時はStayします。

以上をプレイヤー1、2について行ないます。

☆ディーラーの勝負

プレイヤー1、2がStayするとディーラーは独自の判断で勝負してきます。

☆勝負の決定と払戻し

プレイヤーが21を越えると、ディーラーに関係なく負けです。ディーラーより大きい数の場合は勝ちです。役が出来た場合にはディーラーの役以

上の強さだと点数にかかわらずプレイヤーの勝ちになります。賭け金は役倍率に応じて払戻されます。

Win!! トウシハ	5 Card	500円
Lose! ハソビマ		500円
Dealer		1000円

☆ゲームの終了

プレイヤー、ディーラーどちらかが破産するとゲームは終りです。

Dealer	0円
トウシハ	800円
ハソビマ	1200円
モウイチト	カリマシヨウ (Y/N)

①もう一度やりましょう (Y/N)

再度行ないたい時はY、終りにする時はNで答えて下さい。パノピアはもう一度やりたがっています。

ご注意

- (1) 本書の内容の一部または全部を無断で転載することは禁止されています。
- (2) 本書の内容については将来予告なしに変更することがあります。
- (3) 本書は内容について万全を期しておりますが、万一不可解な点や、誤り、お気付のことがありましたら、ご一報くださいますようお願い致します。
- (4) 運用した結果の影響については3項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承下さい。

◎市販テレビをディスプレイとしてご使用になる時のご注意

この製品はファインカラーディスプレイ、カラーディスプレイの使用を前提として作成してありますので、市販テレビでは見にくいことがあります。

説明書をよくお読みになってご使用下さい。

取扱注意事項

- (1) 直射日光の当たる所、高温・多湿な場所には保管しないで下さい。
- (2) テープを引き出したり、磁石で触れたりしないで下さい。
- (3) テープが緩んでいるときは、巻き戻してから使用して下さい。