

SCANcan

For RX-78 by Aki & Mie



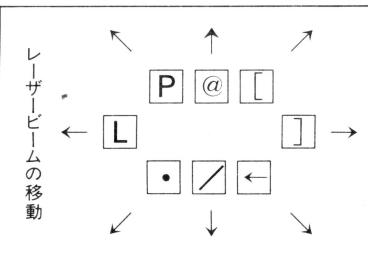
はでなタイトル画面、そして、それにましてもはでな効果音！このゲームは直接には見えない敵ロボットを、レーダーをたよりに探し、レーザーを発射して破壊するというものである。

●ゲームの遊び方

近ごろ宇宙に悪のロボットが出現し、そこでキミはロボットの破壊を任命された。

しかし、そのロボットを見つける手段はレーザーを発射したときの発光か、または、レーダーによる一瞬の発見でしか確認できないのだ。

キミははたして、いくつのロボットを破壊できるか？



[Z]…レーダースキャン

[スペース]…レーザー発射

遊び方

ゲーム画面において上部にスコアが表

示される。中心近くに縁で示されるものは、現在のレーザーの方向を示しており敵ロボットは青枠の範囲内に存在している。移動キーによりレーザーを敵ロボットに向かって、スペースキーを押す。なお、[Z]キーを押すと、レーダーが一瞬動き、敵ロボットが確認できる。

●プログラム解説

変数リスト

XS, XY…レーザーの照準方向

X, Y…ロボットの位置

CT…タイム

SC…スコア

プログラムの説明

1~70 初期設定

100~120 ゲーム開始、

レーダーサ

ーチ判断

130~200 レーザー照

準移動

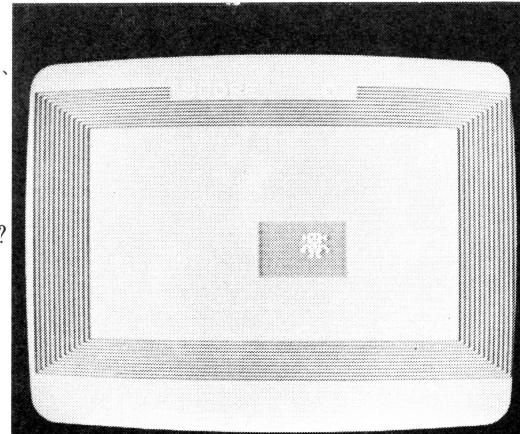
210 レーザー発射か？

220~240 レーザー照

準表示

250~310 ロボット移動

315 ゲームオーバーか？



画面もなかなかだけど、ここで音を誌面にのせた
いろいろななかだけど、ここに音を誌面にのせた

SCANcan

```

1 REM ****
2 REM ** SCANcan **
3 REM ** Pro. By Aki&Mie **
4 REM ** 1983.12.24 **
5 REM ****
10 PRINT CHR$(6):COLOR,5
20 XS=90:YS=80:X=90:Y=80:CT=0:SC=0
30 GOSUB 500:GOSUB 600
40 FOR TT=40TO 160:SOUND2:SOUND@15,TT:POSITIONTT,25:PATTERN5,W1|2,AN$:NEXT:SOUND:CLS
70 FOR LL=1 TO 23 STEP2:BOX[1]LL,LL,191-LL,183-(LL+10):NEXT
100 REM ---Game Go
105 CURSOR9,0:PRINT"SCORE":PRINTUSING"#####":SC
110 USR($00DB):GET K$
120 IF K$="Z"THEN COLOR,1:FOR I=0 TO 20:NEXT:COLOR,5
130 XS=XS+(K$="L")*4-(K$="J")*4+(XS=180)-(XS=20)

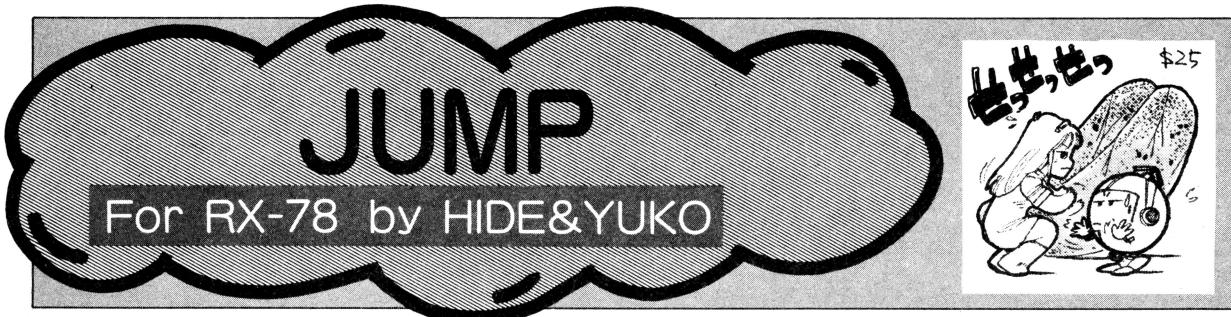
```

次ページに続く

```

140 XS=XS+(K$=="P")*4-(K$=="L")*4+(K$=".")*4-(K$=="<")*4+(XS=180)-(XS=20)
150 YS=YS+(K$=="@")*4-(K$=="/")*4+(YS=170)-(YS=10)
160 YS=YS+(K$=="P")*4+(K$=="L")*4-(K$=".")*4-(K$=="<")*4+(YS=170)-(YS=10)
170 IF XS<40 THEN XS=40
180 IF XS>150 THEN XS=150
190 IF YS<40 THEN YS=40
200 IF YS>130 THEN YS=130
210 IF K$==" " THEN GOSUB 400
220 X1=XS-16:Y1=YS-16:X2=XS+16:Y2=YS+16
230 FOR BL=1 TO 16 STEP2:BOX[6,W1]X1+BL,Y1+BL,X2-BL,Y2-BL:NEXT
240 FOR BL=1 TO 16 STEP2:BOX[0]X1+BL,Y1+BL,X2-BL,Y2-BL:NEXT
250 XN=RND(1)*5 :IF XN< 1 THEN A=A+π/4
260 FOR CC=1 TO XN:X=X+SIN(A):Y=Y+COS(A)
270 IF (X<25)+(X>150)THEN X=90:GOTO 310
280 IF (Y<25)+(Y>130)THEN Y=800:GOTO 310
290 POSITIONX,Y:PATTERN[5,W1]2,AN$
300 SOUND1,3:SOUND@15,X
310 NEXT CC:SOUND
315 IF CT*.13372>120THENPRINTCHR$(6):GOTO 350
320 GOTO 100
330 END
350 CURSOR10,10:PRINT"GAME END":CURSOR 7,12:PRINT"YOUR SCORE is ";SC
360 CURSOR5,14:INPUT"Try again? [Y or N] ";Y$:IF Y$=="Y" THEN RUN
370 END
400 LINE[6]24,146,X1,Y2:USR($010B):LINE[6]166,146,X2,Y2:USR($010B)
405 LINE[0]24,146,X1,Y2:USR($010B):LINE[0]166,146,X2,Y2:USR($010B)
410 FOR BB=16TO 0 STEP-1:BOX[3,W1]XS+BB,YS+BB,YS-BB,YS-BB:SOUND@15,BB*BB:NEXT:S
OUND
413 FOR I=0 TO 200:NEXT
420 IF (X+B)>XS-4)*(X+B)<XS+4)*(Y+B)>YS-4)*(Y+B)<YS+4)THENGOSUB800
430 FOR BB=0TO16:BOX[0]XS+BB,YS+BB,YS-BB,YS-BB:SOUND@15,BB*BB:NEXT:SOUND
440 RETURN
450 LINE[0]123,147,X1,Y2:USR($010B):LINE[0]167,147,X2,Y2:USR($010B)
500 REM ---- ANchr READ
510 READ AN:IF AN=999 THEN 530
520 AN$=AN$+CHR$(AN):GOTO510
530 RETURN
540 DATA0,0,192,7,80,21,112,29,208,23,64,4,192,7,0,1,240,31,80,21,216,38
550 DATA 216,39,128,2,128,2,192,6,0,0,999
600 REM---- Title
605 CURSOR 10,7:PRINT"ショット マッテテス!!"
610 LINE[5]180,20,20,20,20,90,50,90,50,140,20,140,20,20,160
620 LINE[5]20,160,70,160,70,70,50,70,50,180,50,180,20
630 LINE[5]75,70,75,160,95,124,85,124,85,146,80,146,80,86
640 LINE[5]80,86,85,86,85,102,95,102,95,70,75,70
650 LINE[5]105,70,100,160,110,160,115,140,125,140,130,160,140,160,135,70,105,70
660 LINE[5]119,86,117,124,123,124,121,86,119,86
670 LINE[5]155,70,145,70,145,160,155,160,155,70,170,160,170,70,180,70,180,160,1
70,160
680 PAINT[5]21,21,5:PAINT[5]76,71,5:PAINT[5]106,71,5:PAINT[5]146,71,5:PAINT[5]
71,71,5
685 CURSOR10,7:PRINT" "
690 CURSOR10,21:PRINT"by Aki & Mie":CURSOR26,8:PRINT"CAN"
700 FOR I=90TO0STEP-1:BOX[3,W1]96+I,90+I,96-I,90-I:SOUND@15,I:NEXT:SOUND
710 RETURN
800 FOR SS=0TO100:COLOR,SS/15:S=RND(1)*10:SOUND0,3:SOUND@15,S:NEXT:SOUND:COLOR,5
:SC=SC+10
810 RETURN

```



ついに、あのRX-78GUNDAMで走り
幅飛びができるようになった。

バックは青。キミは、青空へ飛ぶよう

に、世界記録を目指してチャレンジして
みよう！

といいつつも、こりゃ結構単純な、ゲ

ームなんだよね。

●ゲームの遊び方

ここ、RX-78 GUNDAM 競技場では
本日のメインイベントである走り幅飛び
が行われることになっている。

キミは、日本代表としてその競技に参
加し、世界記録をものにしてもらいたい。

使用キー

[S]…ゲームをやめるときに押す

[SPACE]…ゲームスタートおよびジャンプ
キー

遊び方

タイトル画面が出たらスペース・キー
を押してゲームスタートだ！（Sを押す
とゲーム終了だから注意。なんか、ふつ
うのやり方とは反対だね）。画面の表示は、
上部にキミの飛んだ距離が3回分表示さ
れ、中央部には、世界記録と日本記録が
表示される。あとは下部のアニメを見な
がら、白線のところでSPACEキーをお
し飛ぶのみ。キミの記録は、はたして世
界記録になるか！

●プログラム解説

変数リスト

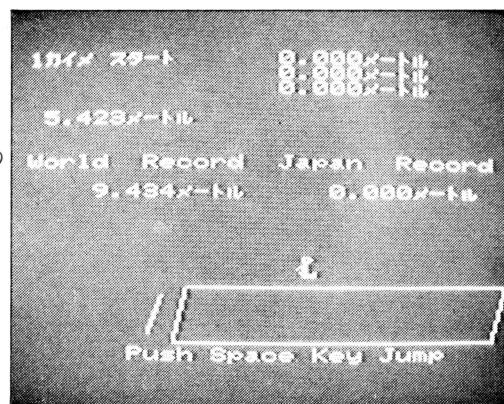
J…飛んだ回数	
X1…助走中の位置	
B, RX…飛距離の概算用	
M(0)…世界記録	
M(1~3)…キミの記録	
Z…ファウルの判定用	
X2, Y2…幅飛び人形の位置	
プログラムの説明	
10~60 タイトル画面表示	
80~150 幅飛び人形データの格納	
160~180 ゲーム実用待ち	
190~220 ゲーム開始	
230~330 幅飛び人形 の助走	
280 ファウルか？	
320 ジャンプするの か？	
340~420 幅飛び人形 のジャンプ	
430~460 幅飛び人形 の着地	
480 再ゲーム	
490~590 ジャンプの	

タイミング判断

600~690	飛距離表示
700~760	幅飛び人形データ
770~780	世界・日本記録樹立
790~850	世界・日本記録の表示

チェックポイント

スペース・キーを押すタイミングとし
ては、500行～580行を見ればわかると思
うけど、結局、白線の手前ギリギリで飛
べば、ある程度、飛距離が伸びるでしょ
う。



◀このシンプルさは、オリジンピックの公正厳粛な
ムードを出すためにやつた(にちがいない!!)

JUMP

```

1 REM ****
2 REM * ハシリ ハハ"トビ" *
3 REM * Pro.HIDE&YUKO *
4 REM * 1983.12.28 *
5 REM ****
10 PRINTCHR$(6):A=.009:dim M(3):M(0)=9.434:dim J(0):GOSUB90
20 PRINT CHR$(6):CURSOR2,1:PRINT"PERSONAL COMPUTER RX-78"
30 CURSOR7,3:PRINT"OLIMPIC SERIES":CURSOR14,19:PRINT"by"
40 CURSOR9,21:PRINT"HIDEAKI & YUKO":CURSOR9,11:PRINT"ハシリ ハハ"トビ"
50 FOR AB=1TO20STEP2:V1=40-AB:V2=140+AB:V3=B4-AB:V4=98+AB
60 C=C+1:IFC>7THENC=1
70 GET A$:IF A$="" THEN 480
80 BOX[C]V1,V3,V2,V4:NEXT:GOTO 160
90 FORBB=1TO16:READ AA:M1$=M1$+CHR$(AA):NEXTBB
100 FORBB=1TO16:READ AA:M2$=M2$+CHR$(AA):NEXTBB
110 FORBB=1TO16:READ AA:M3$=M3$+CHR$(AA):NEXTBB
120 FORBB=1TO16:READ AA:M4$=M4$+CHR$(AA):NEXTBB
130 FORBB=1TO16:READ AA:MC$=MC$+CHR$(AA):NEXTBB
140 FORBB=1TO8:READ AA:BA$=BA$+CHR$(AA):NEXTBB
150 FORBB=1TO16:READ AA:MS$=MS$+CHR$(AA):NEXTBB:RETURN
160 GETA$:CURSOR4,15:PRINT"Push Space Key Start":IF A$="" THEN 190
170 CURSOR2,17:PRINT"Push S Key PROGRAM STOP":IFA$="S"THEN END
180 GOTO160
190 J=J+1:IF J=4 THEN 480
200 X1=0:Y2=0:PRINTCHR$(6):PRINT J;"カイメ スタート":LINE[7,W1]161,140,56,160:GOSUB600
210 LINE[6]70,135,65,165,180,165,185,135,70,135
220 CURSOR7,21:PRINT"Push Space Key Jump"
230 X1=X1+2:FORI=OT040:NEXTI
240 POSITIONX1,140:PATTERNC7,W1]1,M1$:FORI=OT0 40:NEXT
250 POSITIONX1+2,140:PATTERNC7,W1]1,M2$:FORI=OT0 40:NEXT
260 POSITIONX1+2,140:PATTERNC7,W1]1,M3$:FORI=OT0 40:NEXT
270 POSITIONX1+2,140:PATTERNC7,W1]1,M2$:FORI=OT0 40:NEXT
280 IF X1>56 THEN CURSOR4,12:PRINT"FAUL":FOR I=0 TO500:NEXT:GOTO190
290 SOUND1,3:SOUND@10,20
300 FOR KK=0 TO 300/X1:NEXT KK:SOUND
310 GET A$
320 IF A$="" " GOTO 490
330 GOTO 230
340 RX=INT(RND(1)*20):B=B-RX:FORX2=X1 TO -B
350 IF Z=1 THEN CURSOR4,12:PRINT"FAUL"
360 Y2=A*(X2-50)*(X2+B)+140

```

☞ 次ページに続く

```

370 POSITIONX2+1 ,Y2-4:PATTERN[7,W1]1,MJ$:SOUND0,3:SOUND@10,Y2-90
380 M(J)=X2/19.8+RND(4)
390 IF POS X<63 THEN LINE[7]161,140,56,160
400 LINE[6]185,135,70,135,65,165
410 CURSOR0,5:PRINTUSING"###.###";M(J);"メートル":SOUND
420 NEXT
430 POSITIONX2+1,Y2-4:PATTERN[7,W1]1,MS$
440 GOSUB600:GET A$:IF A$="" GOTO470
450 CURSOR7,13:PRINT"Push Space Key Start":CURSOR7,21:PRINT SPACE$(20)
460 GOTO 440
470 Z=0:GOTO 190
480 Z=0:J=0:M(1)=0:M(2)=0:M(3)=0:GOTO 20
490 IF X1=<43 THEN CURSOR1,5:PRINT"TRY AGAIN":FOR I=0 TO1000:NEXT:GOTO 200
500 POSITIONX1+2,150:PATTERN[7]1,MC$
510 IF X1=44 THEN B=-90 :GOTO 340
520 IF X1=45 THEN B=-100:GOTO 340
530 IF X1=46 THEN B=-110:GOTO 340
540 IF X1=47 THEN B=-120:GOTO 340
550 IF X1=48 THEN B=-130:GOTO 340
560 IF X1=49 THEN B=-140:GOTO 340
570 IF X1=50 THEN B=-150:GOTO 340
580 IF X1=>52 THEN B=-160:Z=1:GOTO 340
590 RETURN
600 IF Z=1 THEN M(J)=0
610 CURSOR 15,1:PRINTUSING"##.###";M(1);"メートル"
620 CURSOR 15,2:PRINTUSING"##.###";M(2);"メートル"
630 CURSOR 15,3:PRINTUSING"##.###";M(3);"メートル"
640 CURSOR1,8:PRINT"World Record"
650 CURSOR16,8:PRINT"Japan Record"
660 CURSOR 4,10:PRINTUSING"##.###";M(O);"メートル"
670 CURSOR18,10:PRINTUSING"##.###";J(O);"メートル"
680 GOSUB 770
690 RETURN
700 DATA 0,112,208,112,32,188,116,48,48,112,72,196,68,4,0,0
710 DATA 0,112,208,112,32,48,56,48,48,112,240,104,44,4,0,0
720 DATA 0,112,208,112,32,48,48,56,48,32,56,40,32,96,0,0
730 DATA 0,0,56,104,56,16,24,28,26,24,148,248,248,0,0,0
740 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
750 DATA 0,0,0,192,192,0,0,0
760 DATA 0,56,104,56,16,24,56,88,56,88,24,16,16,16,48,0
770 IF M(J)>M(O) THEN M(O)=M(J):GOSUB820:RETURN
780 IF M(J)>J(O) THEN J(O)=M(J):GOSUB830:RETURN
790 IF PFP=2 THEN FORAA=0 TO 3:CURSOR1,8:PRINT SPACE$(13):FOR I=0 TO 500:NEXT
800 IF PFP=2 THEN CURSOR16,8:PRINT"Japan Record":FOR I=0 TO 500:NEXT:NEXT
810 RETURN
820 FORAA=0 TO 3:CURSOR1,8:GOSUB840:CURSOR1,8:PRINT"World Record":GOSUB850:NEXT
T:RETURN
830 FORAA=0 TO 3:CURSOR16,8:GOSUB840:CURSOR16,8:PRINT"Japan Record":GOSUB850:NEXT
T:RETURN
840 PRINT SPACE$(13):FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
850 FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN

```



PB-100に、ちょっとりあきてきたなど
いうファンに、せひととも試してもらいた
いゲーム。それが、この「パンドラの箱」
だ。

PB-100の利点である数の多いキャラク
ターを生かして生み出された敵がどんど

ん攻めて来る。頑張れば、次の新しい面
が待っているぞ。PB-100でパターンが
2面あるなんて、スゴイじゃないか！

2面へ行くのは大変だけど、悪魔のボ
スを倒せば、ヒーロー気分。でも、ボ
クは結局第1パターンをクリアできず、

インチキして「S5」で対決したけどね。

●ゲームの遊び方

その昔、パンドラという愚かな女がい
ました。彼女は、好奇心からその箱を開
けてしまい、箱に閉じこめられていた、