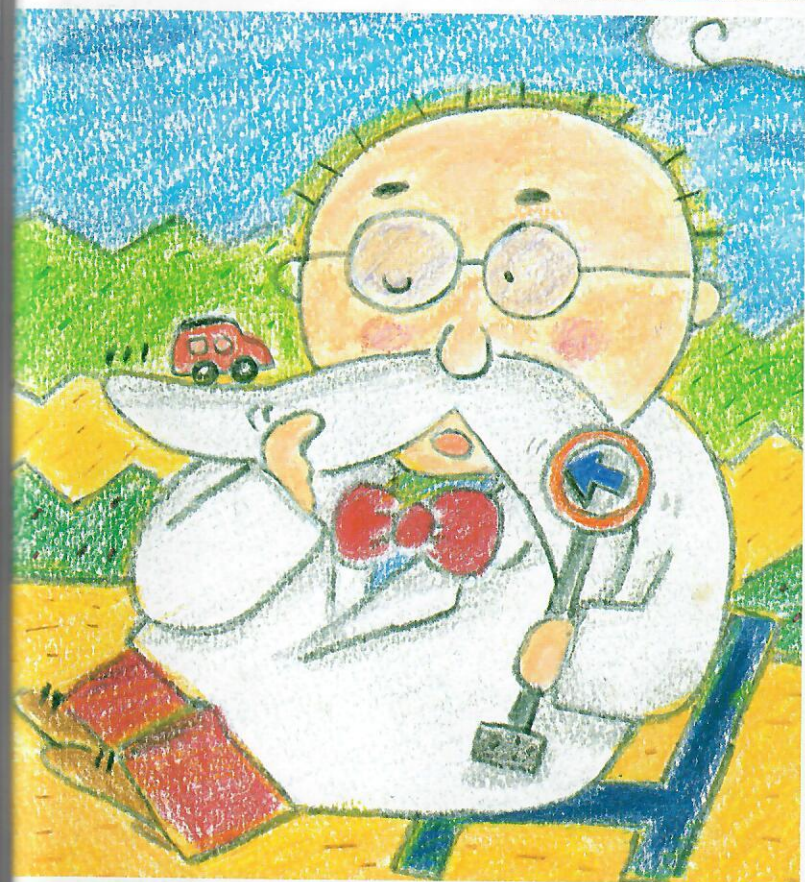


オリジナルソフト  
プログラム集  
**ぴゅう太-mkII**



★草競馬

★ムーンランディング

★ネズミのチーズとりゲーム

★アウトパズル

★ダッシュ! 100メートル

★クイズ ブービー

★陣取り

★レスキューコプター Jr.

★スキー ジャンプ

**TOMY**

16-BIT GRAPHIC COMPUTER





★草競馬



★ムーンランディング



★ネズミのチーズとリゲム



★アウトパズル



# オリジナルソフト

## プログラム集

この本をお使いになる皆さまへ

この本はTOMY 16BIT GRAPHIC COMPUTER“びゅう太MKII”の  
G-BASICとグラフィックを組み合わせたサンプルプログラム集です。  
前半は“びゅう太MKII”によるプログラミングを理解していただくため

①画面設計(図案と背景作成)

②キャラクタ(アニメ)作成

③動かす

という手順でわかりやすく説明してあります。

ここで基本的な動作をマスターして取扱説明書を参考にしながら  
あなただけのオリジナルソフトプログラム作成に挑戦して下さい。

きっと“びゅう太MKII”で遊ぶ楽しみが何倍にもふくらんでいくでしょう。

後半はオリジナルプログラム集になっています。マトリックススケッチを参考にグラフィック画面で絵をかいたのちにプログラムをインプットしますと手軽にゲームを楽しむことができます。

なお、このプログラム集は“びゅう太MKII”用のG-BASICで書かれていますので、“びゅう太”をお持ちの方は45頁の変換表によりプログラムを書き換えてからインプットしますとご使用になれます。

### 目次

びゅう太でアニメーションしちゃおう.....	1 ~ 2	ネズミのチーズとりゲーム.....プログラム 20	マトリックススケッチ 31 ~ 32
びゅう太のしぐみを覚えよう.....	3	アウトパズル.....プログラム 21	マトリックススケッチ 33 ~ 34
背景を描いてみよう.....	4 ~ 6	ダッシュ / 100メートル.....プログラム 22	マトリックススケッチ 35 ~ 36
少し、凝ってみようかな.....	7	クイズ ブービー.....プログラム 23	マトリックススケッチ 37 ~ 38
いよいよ動く(背景を動かす).....	8 ~ 11	陣取り.....プログラム 24	マトリックススケッチ 39 ~ 40
大きなものが動く(アニメを動かす).....	12 ~ 14	レスキューコプター Jr.....プログラム 25	マトリックススケッチ 41 ~ 42
木の向う側を車が通る.....	15	スキー ジャンプ.....プログラム 26	マトリックススケッチ 43 ~ 44
めでたく完成、ごろうさん.....	16	プログラム変換表.....	45
草競馬.....プログラム 18	マトリックススケッチ 27 ~ 28	ゲームカートリッジ・ソフトテープの御紹介.....	46
ムーンランディング.....プログラム 19	マトリックススケッチ 29 ~ 30	アフターサービスについて.....	47



# ぴゅう太でアニメーションしちゃおう



鈴木  
くん

ある日のことでした。ポポタン研究所のライオネル博士は、

「ちょっと散歩にでかけてくるね」

とでていったきり戻ってきません。おかげで助手の鈴木くんは、大忙し。ぶつぶつ言いながら博士の残っていた仕事をかたづけています。



ライオネル  
博士

……おや!? やっと博士が帰ってきたようです。また今日はヤケに嬉しそうなようす。レレッ? 小脇に何かかかえているようです。一体、何を手に入れたのでしょうか。

ジャーン。ライオネル博士の持っていたものは、ぴゅう太ではありませんか。

## ぴゅう太はこんなことができるのだ

「このぴゅう太は、誰にでも簡単に絵が描けるのよ。まあ、グラフィックコンピュータというわけですな。……しかも、自分で描いたその絵をGBASICで動かさせちゃう」

博士は鈴木くんに自慢気に説明しています。



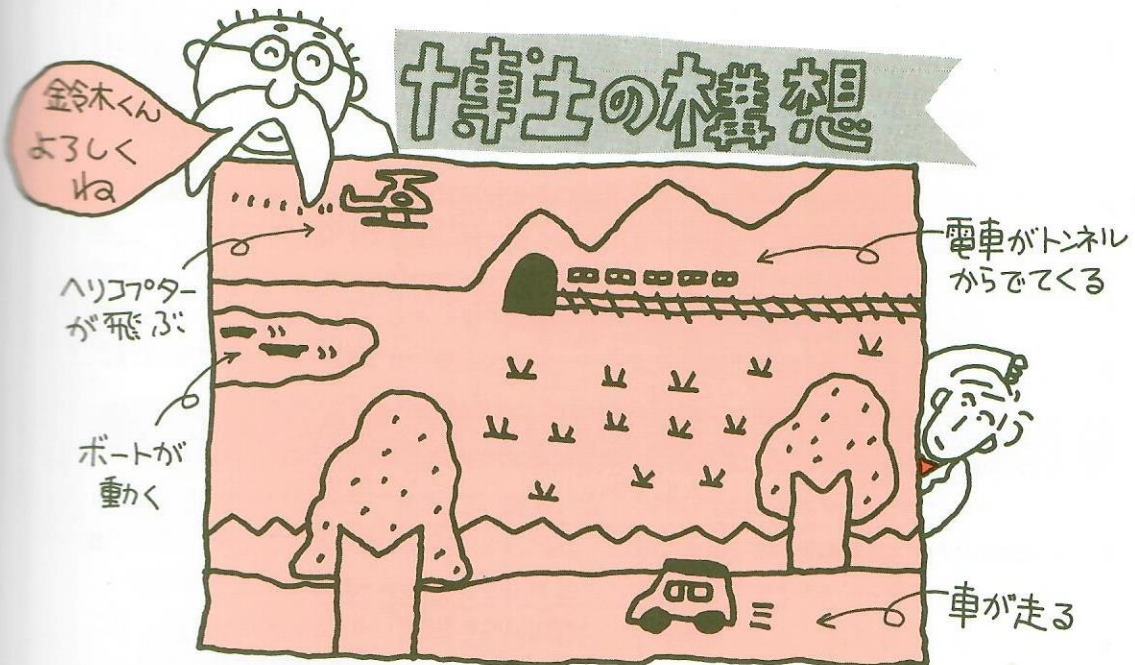
ぼも





ところが、買ってきたのはいいけれどこの  
びゅう太のどこをどうやって、絵を描いたり  
絵を動かしたりするのか……博士にはさっぱ  
り解りません。そこで、博士は下のような絵

を鈴木くんに作らせることにしました。いつ  
もそうなのです。ライオネル博士は「こうし  
たい」だけ考えて、あとは助手の鈴木くんま  
かせなのです。



鈴木くんにしてもこんなのは初めてです。  
そこはかしこい鈴木くん。とにかく説明書を見  
ながら挑戦してみましょう。





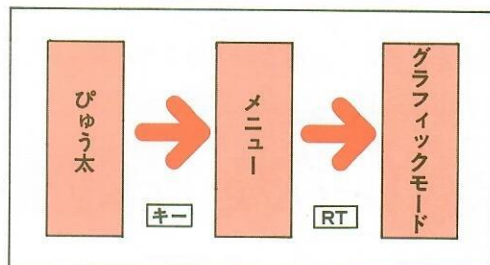
# ぴゅう太のしくみを覚えよう

## グラフィックモードで絵を描くのだ

どこをどう操作したらいいのか知らなければ話は始まりません。まず、鈴木くんはどうやってぴゅう太をあやつればよいのか、さっそく勉強しています。

テレビとぴゅう太をつなげて、スイッチをONにします。どのキーでも1個だけ押すとメニュー画面が現われます。

ここで、 が“GRAPHIC”をさしていたらそのまま **RT**（リターンキー）を押します。これで、グラフィックモードになりました。グラフィックモードの中でもいくつ



かのモードに分かれています。これは、絵を描くモード、絵を動かすためのプログラムを作るモードというように、目的のモードに切り換えて使います。ぴゅう太ではこれらのモードをまとめてサブモードと呼んでいます。

## サブモードの切り換え

メニューからグラフィックモードにしたときに始めに現われるのが背景作成モードです。ここで、**MOD**（モードキー）を押すごとにモードが切り換わります。

背景アニメ出力モードのときに **MON**（モニターキー）を押すと、モニターが呼び出されます。モニターからモニターコマンド（GBASやSTEPなど）を入力します。モニターコマンドの後には **RT** を押します。

## ぴゅう太の手順

1	2	3	4	5	6
背景を描く。	アニメを描く。	背景・アニメを修正する。	プログラムを入力する。	プログラムを修正する。	実行する。
					
背景作成モード	アニメ作成モード	背景作成モード アニメ作成モード	GBAS	STEP EDIT	GRUN

さあ、次のページからいよいよ絵を描き始めます。



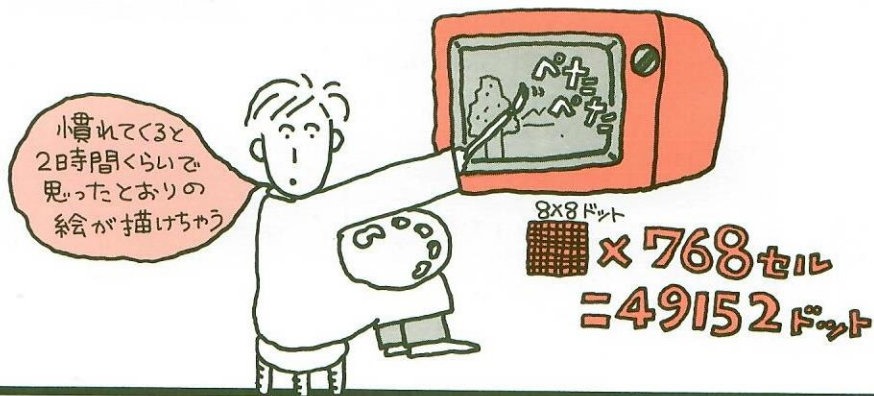
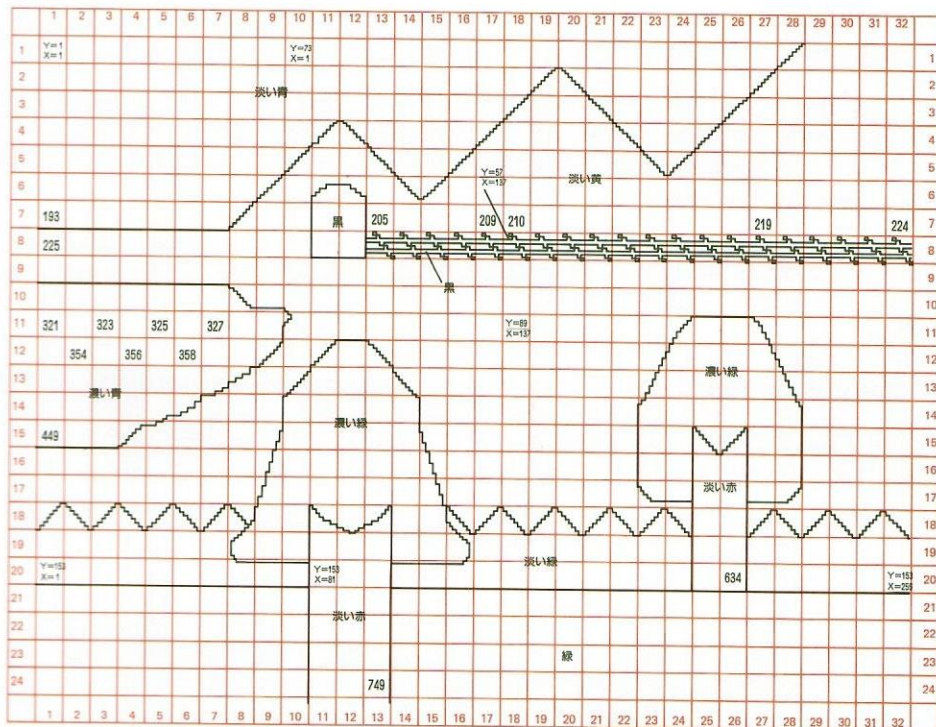


# 背景を描いてみよう

## マトリックスシートで画面を設計

「空は淡い青」「トンネルや線路は黒」……  
 というように画面のどの部分を何色にするの  
 かを、付録のマトリックスシートで設計して  
 おくと便利です。

鈴木くんは、博士からチョーダイした例の  
 絵を下のようにマトリックスシートに描いて  
 みました。

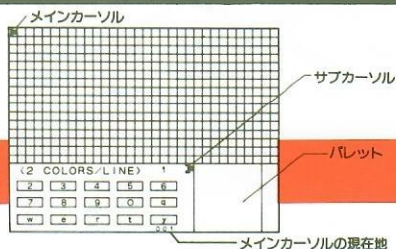




# 背景を描いてみよう

## 背景作成モード

メニューからグラフィックモード (GRAPHIC) を選ぶと、すぐに背景作成モードとなり、画面は右上のような状態になります。



### ●カラーキーとカラー

/ 1 ...透明	0 2 ...黒	# 3 ...灰色	\$ 4 ...白
% 5 ...淡い黄	& 6 ...黄	1 7 ...淡い緑	( 8 ...緑
) 9 ...濃い緑	= 0 ...淡い赤	Q ...赤	W ...濃い赤
E ...紫	R ...淡い青	T ...青	Y ...濃い青

### ★サンプルカラー

サンプルカラーのキー (カラーキー) を押してそのキーの色をつける。たとえば [1] なら透明、[Y] を押して濃い青という具合。

### ★メインカーソル(セルに ➡ があるとき)

[↑][↓][←][→] (カーソルキー) を押すと ➡ (カーソル) が上下左右に動き回る。

### ★サブカーソル(パレット ➡ があるとき)

[スペース] (スペースキー) を押すと ➡ がパレットのところにくる。このとき、カラーキーを押すと色がつく。もう1度 [スペース] を押すとメインカーソルに戻る。動かすにはやっぱり、[↑][↓][←][→] を使う。

### ★セル番号

メインカーソルの現在位置を知らせるセル番号。くわしくは取扱説明書の6頁を参照。

### ★パレット

セルの拡大図みたいなもの。➡ がパレットの外にいるときはその位置のよこ1列に、パレットの中にいるときはその位置1マス (1ドット) に、それぞれ色がつく。

5

主

セル1行には2色までの色をつけることができる。たての1列は何色でもOK。

## 描き方(セル1個分)

	<b>1</b> [スペース] を押して ➡ をパレットにもってくる。	<b>2</b> カラーキーを押す。	<b>3</b> 1列、カラーキーの色がつく。
<b>4</b> [↑][↓][←][→] なら色がつかないで ➡ が進む。	<b>5</b> パレットの中でカラーキーを押すと1マスだけ色がつく。	<b>6</b> 何回でもぬりかえができる。	<b>7</b> [スペース] を押すとメインカーソルに戻る。






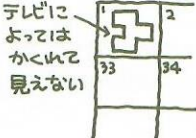
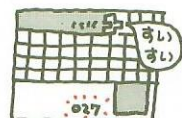
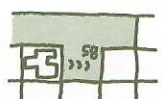




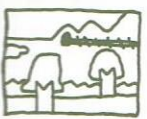
**RT** でパレットの色をどんどんうつしていく。

「うひゃあ、1個ずつセルをぬっていくんじゃたいへんだあ」と鈴木くんは思わずさげんでしまいました。なにしろセルの数は 768



ですよ。でも、ご安心を。➡ をメインカーソルに戻したら、あとは **RT** を押すだけでパレットの色がセルの色に変わっていきます。

「なるほど、これなら便利」とホッとした鈴木くん。

## 描き方(マトリックスシートを見ながら)

<b>1</b> セル番号1を淡い青にぬりつづす。	<b>2</b> ➡ で ➡ を右向にする。	<b>3</b> セル番号が27になるまで <b>RT</b> を押し続ける。	<b>4</b> ⬇ と ⬅ で ➡ を58にもってきて <b>RT</b> 。
			
<b>5</b> 山の部分も気にしない。	<b>6</b> 空ができた次は山。	<b>7</b> 山の斜めの部分などはあとから直す。	<b>8</b> 同様に遠くのものから近くのものへと描いていく。
			
<b>9</b> で完成。			
			

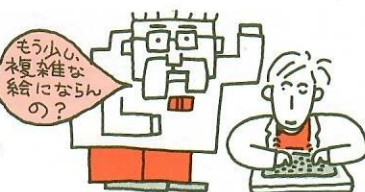


描いてる途中、➡ が下のほうにいくと画面は、 から  になる。つまり、画面いっぱい絵を描くうえでジャマにならないように、ちゃんと上下にパレットが移動するのネ。でも、パレットの位置が変わるとパレットが **灰色** になってしまうから、そのまま **RT** を押すとセルは **灰色** になってしまうのでした。気をつけましょう。



# 少し、凝ってみようかな

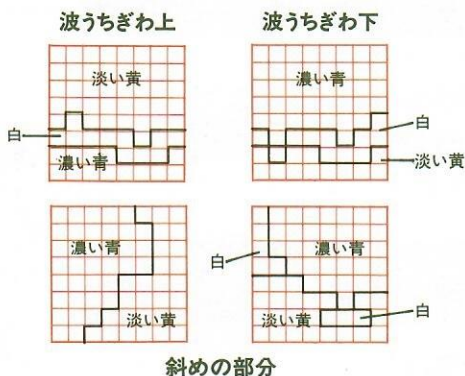
「カンタン、カンタン」と  
鈴木くんがぴゅう太に絵を描  
いていたら、ライオネル博士  
が、ツツツとやってきました。



そうでした。ぴゅう太はせ  
つかくビット単位で色がつけ  
られるのですから、もう少し  
工夫してみましょう。湖をも  
う少し、湖らしく、また、木  
の実をつけたりもできそうです。

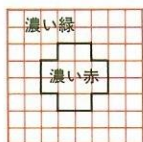
7

## 湖の波うちぎわを凝る



湖の波うちぎわの部分を左のような4つの  
パターンにするだけでもずいぶん湖らしくな  
ります。複雑な絵もパレットに1度描いたら、  
[RT] でうつしていけばいいのです。

## 木の実をつける



メインカーソルを葉っぱのと  
ころにもってきてパレットに  
木の実を描きます。

## 草もたくさん描いてみる



山肌がさびしいので、草を  
[RT] でちらして草原に。  
スタンプの要領ですな。

さて、ひととおり描き終わったら [MOD]  
を押します。そうすると、パレットやサン  
プルカラーの部分が消えて、全背景出力モード  
になります。ここでは、絵のでき具合を見る

のです。手を加えたいところがあれば [MOD]  
を3回押して、再び背景作成モードにしてか  
ら修正してください。

さあ、次はいよいよ絵が動きます。



あら、アニメは描かんのか？



すまじい...

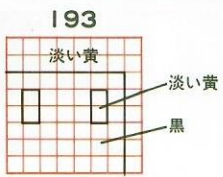


えーまー  
ちょっと、それは  
あとで...

# いよいよ動く

## 背景を動かす

### 電車が通る



まず、電車をトンネルから出して線路の上を走らせてみよう。鈴木くんは考えました。

それには、背景作成モードの状態セル番号 193に上のような電車の色を描いておきます。ちょっとここで、セル番号 225が淡い黄

になっているかどうか、ついでに確認しておきましょう。これは、あとで電車を動かすのに必要になるからです。深く考えずに先へ進みましょう。次にモニターを呼び出します。モニターは、**[MOD]**で背景・アニメ出力モードにしたところで**[MON]**を押して呼び出します。画面の下2行が**MON**という表示になったらモニターです。

### プログラムを入力する

モニターから、**[G][B][A][S][RT]**と入力してプログラムの入力ができる状態になります。ここで**"COMD ERR"**と出たらタイプミス。もう1度入力し直しましょう。正

**[スペース][1][0][スペース][T][I][M][E][スペース][1][スペース][O][N][RT]**

……と、この要領でどんどん入力しています。もし**"ERROR"**が出たら、もう1度**[スペース]**行番号……と入力し直します。

最後の 180 **END** を入力したところで、画面はモニターに切り換わります。さあ、ここで、**[G][R][U][N][RT]** と入力すると…

しく入力できたら、**"READY"** と表示します。これでプログラムを入力することができます。

次のページのプログラムを入力してみましょう。

トンネルから電車が出てきて線路の上を走ります。

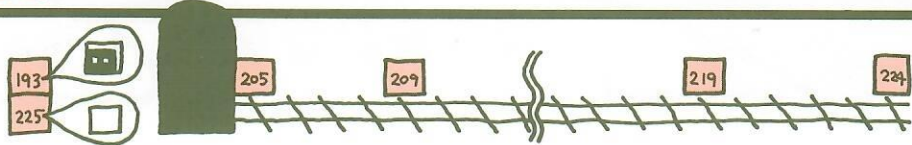
うまく電車が走り去ったところで次に進みます。ここで、**[MON]** を押すと再びモニターに戻ってコマンドが入力できます。

### 電車を動かすアニメーションのしくみ

では、どうして電車が動くのでしょうか、タネあかしをしてみましょう。これは、動くというより動いているようにみせているので

す。電車の走る部分のセル番号は、次の絵のようになっています。そして……

## いいいよ動く



もし、ここでセル番号 225が淡い黄（まわりの色）になっていないと、消えているようには見えないですね。

1	193の□を205から 209に転写。	2	210に□を205に□を転写というように 224まで繰り返す。	3	219から224に□を転写して消していく。	4	これをすばやく見せると、走っているように見えるわけ。
トンネルから電車がでてくる。	電車が前に進む。	電車が右はじに消えていく。					

9

## 背景を動かすCELL

ここで、転写の働きをしているのがCELLという命令です。たとえば、

CELL(205)=CELL(193)

とすれば、トンネルの入口に電車の1両目が出てきます。これを何度か繰り返すだけで走っているように見えるのです。鈴木くんのプログラムは、繰り返しと変数を使って処理しています。

### 電車が通るプログラム

```

10 TIME=1:ON
20 FOR 60:K=205:TO 209
30 CELL(K)=CELL(193)
40 IF TIME=40:THEN 60
50 GOTO 40
60 NEXT
70 FOR 120:K=210:TO 224
80 CELL(K)=CELL(193)
90 CELL(K-5)=CELL(225)
100 IF TIME=40:THEN 120
110 GOTO 100
120 NEXT
130 FOR 170:K=219:TO 224
140 CELL(K)=CELL(129)
150 IF TIME=40:THEN 170
160 GOTO 150
170 NEXT
180 END
    
```

## ちょっと待つTIME

動かすときに活躍するのはTIMEです。ノートや教科書のはじっこにばらばらまんがを描いて遊んだことはありませんか？

このばらばらと紙をおくる速さを調整しているのがTIMEというわけです。

たとえば、

IF TIME=2=50:THEN 80

とすると、時計の2が50になったら行番号80に飛びます。50のところを小さくす







れば速くなり、大きくすると遅くなります。

鈴木くんは、TIMEを電車の速さを調整するのに使っています。

こまったぞ こんなとき



GRUN でプログラムを実行したけれど、思ったとおりに動かない。“どこが違うんじゃ” というとき、

#### EDITでチェックと修正

モニターから **[E]** **[D]** **[I]** **[T]** **[RT]** と入力。“READY” と表示したら、**[↓]** を押す。そうするとプログラムが下から1行ずつ現われるのでタイプミスがないかチェック。**[↑]** を押すと下の行に下がる。たとえば、行番号30のところで(193)であるべきなのに(194)になっていたとする。タイプミスを見つけたところで

**[3]** **[0]** **[スペース]** **[C]** **[E]** **[L]** **[L]** ..... **[RT]**

と、まちがえた行を入力し直す。これは、GBAS でプログラムを入力しているときでも使えるので便利。いらなくなった行を消すには、

行番号 **[スペース]** **[RT]** で消える。

行番号 **[スペース]** **[E]** **[N]** **[D]** **[RT]** でモニター。

#### STEPで追跡チェック

タイプミスでもないのに正しく動かないというときは、**[S]** **[T]** **[E]** **[P]** **[RT]** と入力。こうすると **[RT]** を押すごとに、プログラムの流れの順に実行する。つまり、電車のプログラムなら電車がスローモーションで動く。プログラムも同時に表示するので、おかしいところが見つかったら **[MON]** でモニターに戻し、EDITで修正。



## ボートがジグザグ行ったり来たり

電車を走らせてすっかり気をよくした鈴木くん、次はちょっと複雑なものに挑戦してみました。湖の上をボートがジグザグに行ったり行ったりを繰り返すプログラムです。

モニターから **G R A P RT** と入力すると、背景作成モードになります。ここでは、449に2人乗りのボートの絵を、417には湖の色を用意しておきます。



ボートの用意が完了したら、電車のときと同様にしてプログラムを入力しましょう。背景・アニメ出力モードからモニターにします。GBASでプログラムを入力したらGRUNで実行です。

どうです!! ボートがジグザグに湖を動いています。決して、まっすぐではありません。なかなか立派ですね。ところで、放っておくと永久にジグザグを繰り返していますので、適当なところで **MON** を押して止めます。



びゅう太にプログラムがあるとき、モニターから背景作成モードにするとプログラムは消えてしまうので注意!!

### ボートが動くプログラム

```
10 B=321
20 TIME=1:ON
30 GSUB=200
40 B=B+33
50 GSUB=200
60 B=B-31
70 IF B=327 THEN 100
80 GOTO 30
100 GSUB=200
110 B=B+31
120 GSUB=200
130 B=B-33
140 IF B=321 THEN 30
150 GOTO 100
200 CELL(B)=CELL(449)
210 IF TIME=200 THEN 230
220 GOTO 210
230 CELL(B)=CELL(417)
240 RTN
250 END
```



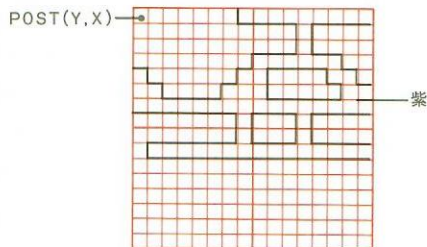


# 大きなものが動く

## アニメを動かす

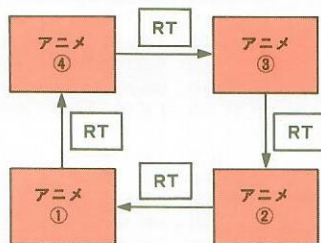
### ヘリコプターがおりてくる

なんとゆーこと / 鈴木くんがせっかく苦労して作ったのに博士ったら老眼だったのです。しょうがない。博士にも見えるように今度はヘリコプターを飛ばします。



#### アニメを描く

アニメ作成モードにしたときに、最初にびかびかしてるのがアニメ④です。



[RT] を押すごとに③、②、①となります。ここでは、アニメ④に左のようなヘリコプターを描きましょう。

### アニメの描き方

<p><b>1</b> アニメ④をびかびかさせる。これで、アニメ④に描ける。</p>	<p><b>2</b> [スペース] を押すと、まず [A] の部分がパレットになる。</p>	<p><b>3</b> [↑] (透明) を押して全部消す。</p>	<p><b>4</b> 色をつけたいところに [→] をもっていきカラーキーを押す。</p>
<p><b>5</b> [スペース] を2回押すと、こんどは [B]。</p> <p>違うカラーキーを押すと全体の色が変わる。</p>	<p><b>6</b> [D] までできたら完成。</p>	<p>※アニメがびかびかしているときに、[RT] を押すと次のアニメ、[MOD] なら背景アニメ出力モード。</p> <p>アニメがびかびかしているときに、[↑] [↓] [←] [→] でそのアニメを動かすことができます。プログラムに移る前に完成したアニメを動かしてみてもいいでしょう。</p>	

## 大きなものが動く



### ヘリコプターが着陸するプログラム

```
10 TIME=1 ON
20 FOR 60 X=1 TO 73
30 ANIM 4=POST (1, X)
40 IF TIME=1=10 THEN 60
50 GOTO 40
60 NEXT
100 FOR 150 Y=1 TO 57
110 X=Y+80
120 ANIM 4=POST (Y, X)
130 IF TIME=1=15 THEN 150
140 GOTO 130
150 NEXT
200 FOR 240 Y=57 TO 89
210 ANIM 4=POST (Y, 137)
220 IF TIME=1=20 THEN 240
230 GOTO 220
240 NEXT
250 END
```

ヘリコプターが完成したら、次はプログラムの出番です。左のプログラムを入力して実行しましょう。そうすると画面の左の空からヘリコプターが飛んできて、着陸するハズ。

13

## アニメを動かすにはANIM

さて、どうしてこんなことができるのでしょうか。背景を動かすにはCELLでしたが、こんどはアニメです。このアニメを動かすにはANIMという命令を使うのです。

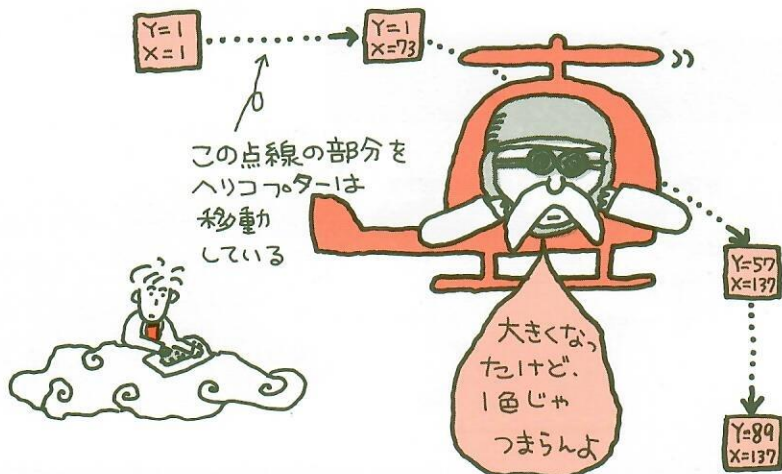
たとえば、

**ANIM 4=POST (89, 137)**

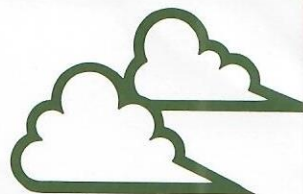
とすると、アニメ④は、上から89ドット目、

左から137ドット目に移動します。これを何回も繰り返して順番に見せると動いているように見えます。ANIM は CELL のように“描いて消して”といった作業の“消して”の部分が必要ありませんから楽なのです。

ヘリコプターは、下の絵のように動いています。







とろとろ...

もっと  
速く走らん  
の？



時間を  
調整すいば  
.....

## 車が走る

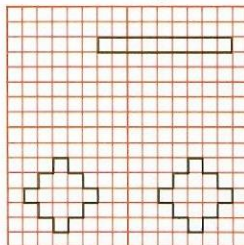
うーむ、アニメには1色しか色が使えません。

いや、まてよ、たしか、アニメは4つもあつたはずだ。

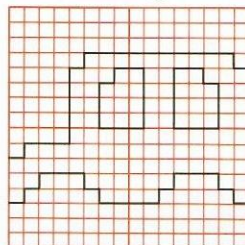
アニメ1つにつき1色でも、重ねて使えば多色アニメを作ることができそうです。そこで、鈴木くんはアニメ②と③で車を作って走らせることにしました。

さっそく、アニメ作成モードにして、こんどはアニメ②とアニメ③に、上のような絵を描きます。車体と、タイヤ（屋根の部分も）

アニメ③



アニメ②



は別々のアニメですから色違いにすることができます。これを同時に移動させればツートン・カラーの車が動いて見えるのです。

### 車が走るプログラム①

```

10 TIME=1 ON
20 X=256
30 IF X=1 THEN 100
40 ANIM_2=POST (153, X)
50 ANIM_3=POST (153, X)
60 IF TIME=1 THEN 80
70 GOTO 60
80 X=X-1
90 GOTO 30
100 END

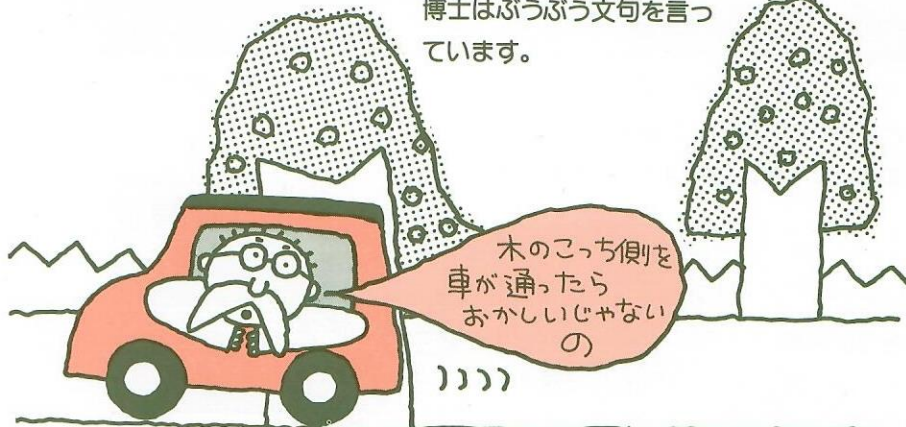
```

左のプログラムを実行すると、車が道路を走ります。

ところが、ちょっとおかしいことになってしまいました。車は下の絵のように走ってしまうのです。ちょうど運悪く、

「鈴木くん、調子はどうかね」とやってきた博士に見つかってしまいました。

博士はふうふう文句を言っています。

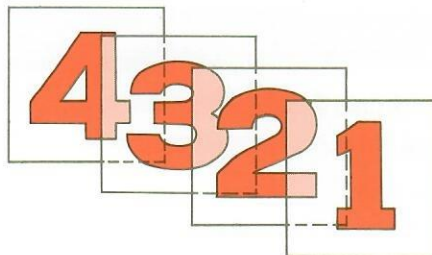


アニメは、背景の上を移動するものなのでこうになってしまうのです。

# 木の向う側を車が通る

アニメには優先順位があるのだ

4つのアニメには優先順位というのがあります。たとえば、アニメ①とアニメ②を重ねるとアニメ②はかくれて見えなくなります。このことを利用したらいろいろ面白いことができます。



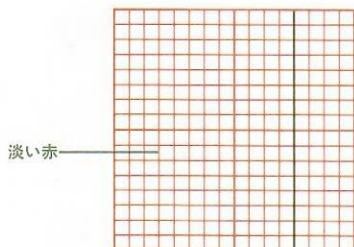
15

## アニメを背景にしてかくれみの

まだ、アニメ①が残っていましたね。鈴木くんはアニメ①に下のように木の幹を描きま

した。これを背景の木の幹の部分にもってきて車を走らせると……

アニメ①



## 音がすると楽しいね

びゅう太は4種類の音を出すことができます。それにはTONEという命令で好きな音を指定するだけです。これはとっても簡単です。

1=ピツ      2=ブツ  
3=ピロン    4=バーン

という音が出ます。

鈴木くんは、博士のリクエストにお答えして、右のようなプログラムに直しました。

### 車が走るプログラム②

```
10 TIME=1 ON
20 X=256
30 ANIM=1 POST (153, 81)
40 IF X=1 THEN 200
50 ANIM=2=POST (153, X)
60 ANIM=3=POST (153, X)
70 IF TIME=1=10 THEN 90
80 GOTO 70
90 X=X-1
100 GOTO 40
200 TONE NO 4
210 END
```



# めでたく完成、ごくるうさん

電車も走ったし、ポートも動いたし、ヘリコプターや車も動きました。鈴木くんは、今までのプログラムを全部まとめて入力しました。右のプログラムがそうです。これを実行すると、電車、ポート、ヘリコプター、車の順で動きます。

「初めてにしては、なかなかうまくできたな」

と、画面を見ていたら、博士がやってきて…。

「このポートの動きは、どうものみがびよんびよん飛んでるようだ」

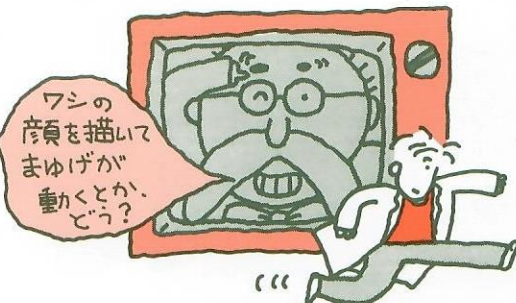
博士は、まだ何か注文しているようですが、……もうそろそろこのへんで……。

あとはみなさんにおまかせすることにいたしました。

びゅう太のGBASICには、この本に登場した命令の他にもいろいろあります。

また、グラフィックももっとすばらしい絵を描くことができるはずですよ。あなたの思いつきでもっと面白いことができるかもしれません。

もし、何か傑作ができあがったら、ライオンネル博士に見せて自慢してあげてください。



## 全部が動くプログラム

```

10 TIME=1:ON
20 FOR K=60 TO 205:GOTO 209
30 CELL(K)=CELL(193)
40 IF TIME=40 THEN 60
50 GOTO 40
60 NEXT
70 FOR K=120 TO 210:GOTO 224
80 CELL(K)=CELL(193)
90 CELL(K-5)=CELL(225)
100 IF TIME=40 THEN 120
110 GOTO 100
120 NEXT
130 FOR K=170 TO 219:GOTO 224
140 CELL(K)=CELL(225)
150 IF TIME=40 THEN 170
160 GOTO 150
170 NEXT
210 B=321
220 GSUB 400
230 B=B+33
240 GSUB 400
250 B=B-31
260 IF B=327 THEN 300
270 GOTO 220
300 GSUB 400
310 B=B+31
320 GSUB 400
330 B=B-33
340 IF B=321 THEN 510
350 GOTO 300
400 CELL(B)=CELL(449)
410 IF TIME=200 THEN 430
420 GOTO 410
430 CELL(B)=CELL(417)
440 RTN
510 FOR X=1 TO 73
520 ANIM4=POST(1,X)
530 IF TIME=10 THEN 550
540 GOTO 530
550 NEXT
600 FOR Y=1 TO 57
610 X=Y+80
620 ANIM4=POST(Y,X)
630 IF TIME=15 THEN 650
640 GOTO 630
650 NEXT
700 FOR Y=74 TO 57:GOTO 89
710 ANIM4=POST(Y,137)
720 IF TIME=20 THEN 740
730 GOTO 720
740 NEXT
810 X=256
820 ANIM1=POST(153,81)
830 IF X=1 THEN 900
840 ANIM2=POST(153,X)
850 ANIM3=POST(153,X)
860 IF TIME=10 THEN 880
870 GOTO 860
880 X=X-1
890 GOTO 830
900 TONE N04
910 GOTO 20
920 END

```

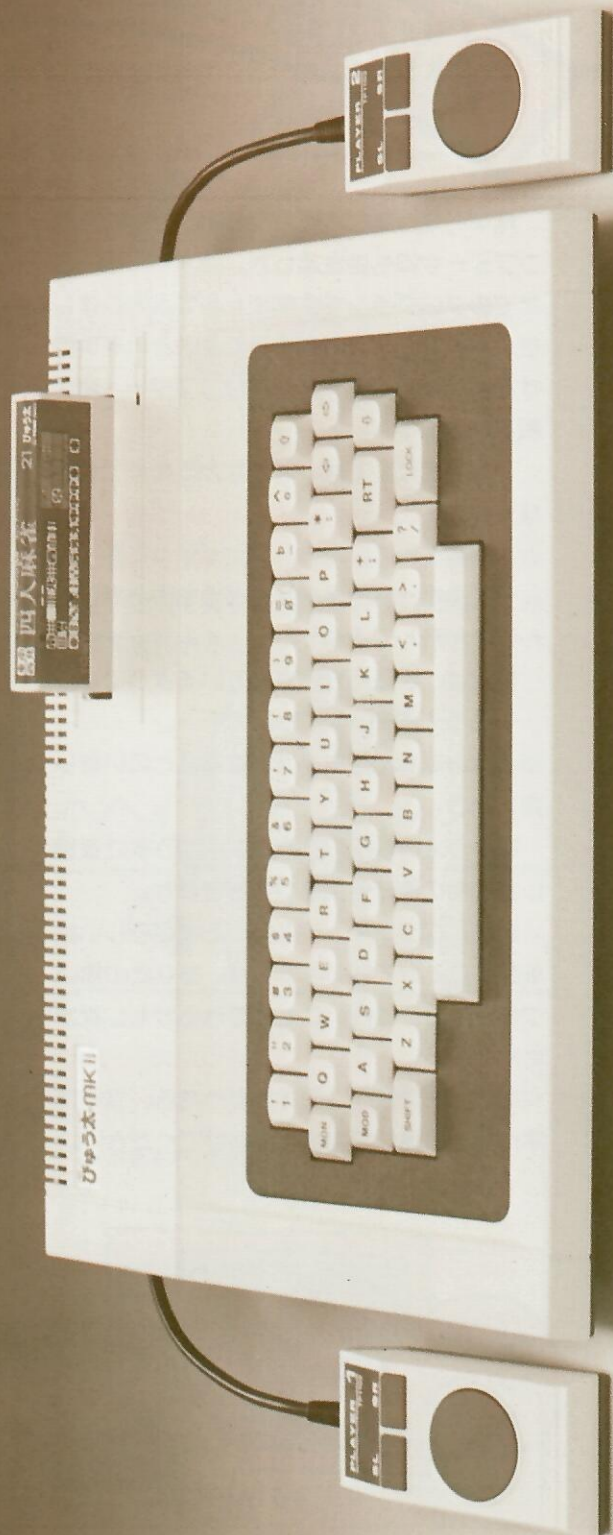




# ★オリジナルソフト★ プログラム編

## プログラムをインプットする際の注意事項

- ① プログラムをインプットするまえに、マトリックスシートに描かれた画面をまず描いてください。
- ② マトリックスシートにセル番号の指定がある場合は、必ず決められた位置に描いてください。
- ③ マトリックスシートの図形の色は、お好みにより自由に選んで描いてください。
- ④ プログラムリスト中のセル番号及びアニメの座標(X、Y)の数字は、プログラムリストどおりにインプットしてください。
- ⑤ プログラムリスト中「」は文字分のスペース(空白)を示し「0」は数字の「0」「O」はアルファベットの「オウ」「1」は数字の「1」、「」はアルファベットの「アイ」を示します。





100 S246=246  
200 SU63=63  
300 SU1=1  
400 SU2=2  
500 SU32=32  
600 RNO=SU1  
700 TEN=10000  
800 SWHK=-1  
900 HS1=60  
1000 HS2=92  
1100 HS3=124  
1200 HS4=156  
1300 PRNTJ404, TEN  
1400 IFJRN0=11 THEN J940  
1500 PRNTJ227, RNO  
1600 TCNT=SU0  
1700 CNT=SU0  
1800 IFJTIMEJ1=SU32 THEN J200 投票する馬を  
1900 GOTOL180  
2000 KEYJ1JJ, K  
2100 IFJJ=SU0 THEN J300  
2200 B=TCNT  
2300 IFJJ=SU1 THEN J280  
2400 IFJJ<>5 THEN J300  
2500 IFJTCNT=3 THEN J300  
2600 TCNT=TCNT+SU1  
2700 GOTOL300  
2800 IFJTCNT=SU0 THEN J300  
2900 TCNT=TCNT-SU1  
3000 A=S246+B\*SU32  
3100 CELL(A)=CELL(214)  
3200 A=S246+TCNT\*SU32  
3300 CELL(A)=CELL(221)  
3400 IFJK=SU0 THEN J180  
3500 TEN=TEN-1000

変数の初期値を設定  
" "  
" "  
" "  
" "  
レース馬の初期値を設定  
自分や対戦点は1 居たか？設定  
馬の走る局面を変更する (1-1  
だったなら左、1だったなら右)  
馬1は10番セウからスタート  
馬2は10番セウからスタート  
馬3は10番セウからスタート  
馬4は10番セウからスタート  
10レースずつめば、ゲームセット  
レース馬を227セルから画面  
表示  
馬Aを投票するために、メモリ  
一をリしておく  
どの馬が勝ったかを判断する為  
にメモリを自にする  
投票する馬を  
候補させる馬のタイマー  
ジョイコントローラが押される  
ジョイコントローラが上にある  
れたか？  
ジョイコントローラが下にある  
れたか？  
内馬馬の投票は終了か？  
投票終了時に自動的に持ち点か  
ら1000/200に

360 LIMIT=34  
370 NO=SU0  
380 A=RAND(60)  
390 B=HS1  
400 C=LIMIT  
410 IFJB>C THEN J460  
420 IFJA>40 THEN J440  
430 B=B+SWHK  
440 GSUBJ1000  
450 GOTOL580  
460 IFJUI=SWHK THEN J790 レースが終了したか？  
470 CELL(B)=CELL(SU63)  
480 CELL(B+SU1)=CELL(SU63)  
490 CNT=CNT+SU1  
500 IFJCNT<SU63 THEN J580  
510 SWHK=SU1  
520 HS1=482  
530 HS2=545  
540 HS3=609  
550 HS4=672  
560 LIMIT=505  
570 GOTOL370  
580 IFJSU0=NO THEN J630 馬①か？  
590 IFJSU1=NO THEN J670 馬②か？  
600 IFJSU2=NO THEN J710 馬③か？  
610 HS4=B 馬④か？  
620 GOTOL370 馬⑤の場合  
630 A=RAND(61)  
640 HS1=B  
650 B=HS2  
660 GOTOL740 馬⑥の場合  
670 A=RAND(SU63)  
680 HS2=B  
690 B=HS3  
700 GOTOL740 馬⑦の場合  
710 A=RAND(62)  
720 HS3=B  
730 B=HS4  
740 NO=NO+SU1  
750 C=C+SU32

760 IFJSU1<>SWHK THEN J780  
770 C=C+SU32  
780 GOTOL410  
790 RNO=RNO+SU1  
800 TONEJNO4  
810 NO=3-NO  
820 IFJNO<>TCNT THEN J850 投票がなければか？  
投票が当たった  
830 A=NO+SU1  
840 TEN=TEN+A\*2000  
850 A=481  
860 CELL(A)=CELL(SU63)  
870 A=A+SU1  
880 IFJA<700 THEN J860  
890 A=S246  
900 CELL(A)=CELL(214)  
910 A=A+SU32  
920 IFJA<352 THEN J900  
930 GOTOL80  
940 STOP  
950 GOTOL60  
1000 D=222+NO\*SU32  
1010 IFJSWHK<>SU1 THEN J1030  
1020 D=349+NO\*SU32  
1030 CELL(B)=CELL(D)  
1040 CELL(B+SU1)=CELL(D+SU1)  
1050 CELL(B+SU2)=CELL(D+SU2)  
1060 RTN  
1100 END

自分の好みの馬に\*マークで勝ち馬を予想  
投票し、その馬が一着でゴールインすると  
掛率に応じて得点できるゲームです。





```

100 SU1=1
200 X2=113
300 X3=X2
400 ANIM1=POST(49,X2) ネズミのアニメの位置
500 ANIM2=ANIM1 ネズミのアニメの位置
600 ANIM3=ANIM1 ネズミのアニメの位置
700 ANIM4=POST(81,X3) チーズのアニメの位置
800 TTIM=SU0
900 PRNT565," " タイマー表示を"0"にする
1000 SCOR=SU0
1100 PRNT693," " 得点表示を"0"にする
1200 IF TIME1=150 THEN 1800 タイマーの処理
1300 IF TIME2=200 THEN 2200 チーズの処理
1400 GSUB600
1500 IF TIME3=2 THEN 3000 ネズミの処理
1600 GSUB600
1700 GOTOL120
1800 TTIM=TTIM+SU1 タイマーをカウンタアップする
1900 IF TTIM>60 THEN 10000 タイマー60秒で終了
2000 PRNT565,TTIM
2100 GOTOL130
2200 FLAG=SU0
2300 X3=RAND(224)+SU1 チーズの移動する値を算出
2400 X4=X3
2500 X4=X4-SU1
2600 X5=X4-(X4/8)*8
2700 IF X5<>SU0 THEN 2200
2800 ANIM4=POST(81,X3) チーズのアニメを画面に出す
2900 GOTOL140
3000 KEY1JJ,K
3100 IF J<2 THEN 440
3200 IF J>4 THEN 360
3300 X2=X2+8
3400 IF X2>=233 THEN 390
3500 GOTOL410
3600 IF J<6 THEN 440
3700 IF J<=8 THEN 390
3800 GOTOL440
3900 X2=X2-8
4000 IF X2=SU1 THEN 3300
4100 ANIM1=POST(49,X2)
4200 ANIM2=POST(49,X2)
4300 ANIM3=POST(49,X2)
4400 GOTOL160
600 IF X3<X2 THEN 630
610 SX=X3-X2
620 GOTOL640
630 SX=X2-X3
640 IF SX>16 THEN 780
650 IF FLAG=SU1 THEN 780
660 IF C=SU0 THEN 760
670 IF C=SU1 THEN 800
680 IF C=2 THEN 840
690 IF C=3 THEN 880
700 ANIM4=POST(200,X3)
710 X3=SU0
720 GOTOL920
730 C=C+SU1
740 TONE1
750 GOTOL970
760 KEY1JJ,K
770 IF K=2 THEN 730
780 C=SU0
790 GOTOL970
800 KEY1JJ,K
810 IF K=SU1 THEN 730
820 C=SU1
830 GOTOL970
840 KEY1JJ,K
850 IF K=2 THEN 730
860 C=2
870 GOTOL970
880 KEY1JJ,K
890 IF K=SU1 THEN 730
900 C=3
910 GOTOL970
920 SCOR=SCOR+10
930 FLAG=SU1
940 C=SU0
950 TONE103
960 PRNT693,SCOR
970 RTN
1000 TONE104
1010 PRNT565,"END"
1020 DI=SU0
1030 IF DI>300 THEN 1060
1040 DI=DI+SU1
1050 GOTOL1030
1060 KEY1JJ,K
1070 IF K=SU1 THEN 10
1080 GOTOL1060
9999 END

```

チーズの場所が次々と移動するのでネズミをうまくあやつってチーズの上に移動させるゲームです。

チーズを食べるにはジョイコントローラの

**SL・SR** をたがいがいいに4回押します





ジョイコンローラー1と2のSLまたはSRをたがいがいいに押すとランナーが走ります。ゴールまでのタイムを競うゲームです。

初期値の記述

```

10 SU1=1
20 SU9=9
30 P1PO=10000
40 P2PO=P1PO
50 KAKE=1000
60 SU40=40
70 P4Y=SU40
80 P3Y=P4Y
90 SU2=2
100 S128=128
110 S158=158
1000 MONA=RAND(SU40)
1010 ANS=MONA*SU2
1020 KAI1=RAND(SU9)+SU2
1030 KAI2=KAI1+SU2
1040 KAI3=RAND(SU9)+SU2
1050 PRNTJ322,KAI1
1060 PRNTJ331,KAI2
1070 PRNTJ674,KAI3
1080 PRNTJ683,KAI1
1090 ANIMJ1=POST(200,SU1)
1100 ANIMJ2=ANIMJ2
1110 PRNTJ87,P1PO
1120 PRNTJ215,P2PO
1130 PRNTJ407,MONA
1500 ANIMJ4=POST(P4Y,P4X)
1510 ANIMJ3=POST(P3Y,P3X)
1600 IFJTIMEJ1=SU40JTHENJ1620
1610 GOTOJ1600
1620 KEYJJK1,S1
1630 KEYJ2JK2,S2
1640 IFJ1<SU2JTHENJ1660
1650 IFJ2=SU2JTHENJ2000
1660 IFJ1<>SU1JTHENJ1800
1670 IFJ1CO<=SU2JTHENJ1710
1680 P1CO=SU0
1690 P4Y=SU40
1700 GOTOJ1770
1710 P1CO=P1CO+SU1
1720 IFJ1CO=SU1JTHENJ1740
1730 IFJ1CO=SU2JTHENJ1760
1740 P4X=80

```

```

1750 GOTOJ1800
1760 P4Y=S128
1770 P4X=SU9
1800 IFJ2<>SU1JTHENJ1500
1810 IFJ2CO<=SU2JTHENJ1860
1820 P2CO=SU0
1830 P3Y=SU40
1840 P3X=56
1850 GOTOJ1500
1860 P2CO=P2CO+SU1
1870 IFJ2CO=SU1JTHENJ1890
1880 IFJ2CO=SU2JTHENJ1910
1890 P3X=S128
1900 GOTOJ1500
1910 P3Y=S128
1920 GOTOJ1840
2000 SEIK=RAND(KAI1)
2010 IFJSEIK>SU1JTHENJ2030
2020 SAI1=ANS
2030 SEIK=RAND(KAI2)
2040 IFJSEIK>SU1JTHENJ2060
2050 SAI2=ANS
2060 SEIK=RAND(KAI3)
2070 IFJSEIK>SU1JTHENJ2090
2080 SAI3=ANS
2090 SEIK=RAND(KAI1)
2100 IFJSEIK>SU1JTHENJ3000
2110 SAI4=ANS
3000 PRNTJ226,SAI1
3010 PRNTJ235,SAI2
3020 PRNTJ578,SAI3
3030 PRNTJ587,SAI4
4000 CHEC=P1CO
4010 GSUBJ8000
4020 IFJCHEC=SU9JTHENJ4060
4030 ANIMJ2=POST(SU9,S158)
4040 P1PO=KAKE*BAI+P1PO
4050 GOTOJ4070
4060 ANIMJ1=POST(SU9,S158)
4070 P1PO=P1PO-KAKE
4080 STOP
4090 CHEC=P2CO

```

```

4100 GSUBJ8000
4110 IFJCHEC=SU9JTHENJ4150
4120 ANIMJ2=POST(SU40,S158)
4130 P2PO=KAKE*BAI+P2PO
4140 GOTOJ4160
4150 ANIMJ1=POST(SU40,S158)
4160 P2PO=P2PO-KAKE
4170 STOP
4180 GOTOJ1000
8000 IFJCHEC=SU0JTHENJ8060
8010 IFJCHEC=SU1JTHENJ8090
8020 IFJCHEC=SU2JTHENJ8120
8030 IFJSAI4=ANSJTHENJ8070
8040 CHEC=SU9
8050 RTN
8060 IFJSAI1<>ANSJTHENJ8040
8070 BAI=KAI1
8080 RTN
8090 IFJSAI2<>ANSJTHENJ8040
8100 BAI=KAI2
8110 RTN
8120 IFJSAI3<>ANSJTHENJ8040
8130 BAI=KAI3
8140 RTN
9999 END

```

4110 IFJCHEC=SU9JTHENJ4150 当り (O印)だった時の処理

4120 ANIMJ2=POST(SU40,S158)

4130 P2PO=KAKE\*BAI+P2PO

4140 GOTOJ4160

4150 ANIMJ1=POST(SU40,S158) は平れ (x) 印だった時の処理

4160 P2PO=P2PO-KAKE

4170 STOP

4180 GOTOJ1000

8000 IFJCHEC=SU0JTHENJ8060

8010 IFJCHEC=SU1JTHENJ8090

8020 IFJCHEC=SU2JTHENJ8120

8030 IFJSAI4=ANSJTHENJ8070

8040 CHEC=SU9

8050 RTN

8060 IFJSAI1<>ANSJTHENJ8040

8070 BAI=KAI1

8080 RTN

8090 IFJSAI2<>ANSJTHENJ8040

8100 BAI=KAI2

8110 RTN

8120 IFJSAI3<>ANSJTHENJ8040

8130 BAI=KAI3

8140 RTN

9999 END

次の問題へ

条件に応じて数値変化する

それぞれの答を表示  
それぞれの答を表示  
それぞれの答を表示  
それぞれの答を表示



初期値の設定

```

100 CC5=5
200 PNT1=CC5
300 PNT2=CC5
400 GSUBJ1000
500 GSUBJ1500
600 GSUBJ2000
700 A=CC3
800 TIMEJ1=ON
900 IF TIMEJ1=100 THEN J110
1000 GOT0J900
1100 A=A-CC1
1200 TONEJN01
1300 IF A<>CC0 THEN J800
1400 TONEJN03
1500 KEYJ1A,S
1600 B=D1
1700 C=CP1
1800 EE1=C
1900 GSUBJ2500
2000 D1=A
2100 CP1=C
2200 E1=12+S
2300 KEYJ2A,S
2400 B=D2
2500 C=CP2
2600 EE2=C
2700 GSUBJ2500
2800 D2=A
2900 CP2=C
3000 E2=45+S
3100 IF TIMEJ1=20 THEN J330
3200 GOT0J310
3300 GSUBJ3000
3400 IF CRSH>CC0 THEN J410

```

スタートカウントON

スタート音

プレイヤー1のキー入力のナ  
エックプレイヤー2のキー入力のナ  
エックプレイヤー1の初期値の設定  
プレイヤー2の初期値の設定

```

3500 CELL(E1)=CELL(66)
3600 CELL(CP1)=CELL(E1)
3700 CELL(E2)=CELL(767)
3800 CELL(CP2)=CELL(E2)

```

移動音

```

3900 TONEJN01
4000 GOT0J150
4100 TONEJN04
4200 IF CRSH<CC3 THEN J490
4300 PNT1=PNT1-CC1
4400 PNT2=PNT2-CC1
4500 GSUBJ2000
4600 IF PNT1=CC0 THEN J520
4700 IF PNT2=CC0 THEN J520
4800 GOT0J400
4900 IF CRSH=CC2 THEN J440
5000 PNT2=PNT2+CC1
5100 GOT0J430
5200 PNTJ369,*JENDJ
5300 KEYJ1J,J
5400 IF J<>CC0 THEN J100

```

衝突は同時衝突か  
持ち数を減らす持ち数を減らす (0=0出力)  
ゲーム終了か

リプレイするキーの入力があるか

```

5500 GOT0J530
10000 CC0=0
10100 CC1=1
10200 CC2=2
10300 CC3=3
10400 D1=CC5
10500 D2=CC1
10600 CP1=66
10700 CP2=767
10800 STC1=CELL(CP1)
10900 STC2=CELL(CP2)
11000 BON3=CELL(768)
11100 RTN
15000 FORJ1540J=97J0J705JSTEPJ32
15100 FORJ1530J=1J0J30J
15200 CELL(I+J)=CELL(CC1)
15300 NEXT
15400 NEXT
15500 RTN
20000 PNTJ4,*PLAYER-1*
20100 PNTJ37,PNT1
20200 PNTJ20,*PLAYER-2*
20300 PNTJ53,PNT2
20400 RTN
25000 IF A>CC0 THEN J2520

```

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

各変数の初期値の設定

100	FLG=SU00	初期値設定	430	X3=RAND(240)+SU1	乱数によって人を動かす	1240	IF CX>46 THEN 1340
200	SU1=1	"	440	Y3=137	"	1250	TONE N03
300	S200=200	"	450	ANIM3=POST(Y3,X3)	"	1260	IF BY=137 THEN 1300
400	Y1=33	"	460	GOTO 200	"	1270	Y4=S200
500	X1=177	"	470	X4=RAND(240)+SU1	"	1280	ANIM4=POST(Y4,X4)
600	ANIM1=POST(Y1,X1)	"	480	Y4=153	"	1290	GOTO 1320
700	Y2=S200	"	490	ANIM4=POST(Y4,X4)	"	1300	Y3=S200
800	ANIM2=POST(Y2,X2)	"	500	GOTO 200	"	1310	ANIM3=POST(Y3,X3)
900	TIM0=201	"	510	IF Y2=S200 THEN 570	"	1320	SCOR=SCOR+10
1000	SCOR=SU00	"	520	X2=X+24	"	1330	PRNT 56, SCOR
1100	PRNT 56, SCOR	"	530	IF X2<240 THEN 550	乱数によってUFOの次の出力位置決定	1340	RTN
1200	TIM0=TIM0-SU1	タイマーを減算させる	540	Y2=S200	"	9999	END
1300	PRNT 760, TIM0	タイマーを画面に表示	550	ANIM2=POST(Y2,X2)	"		
1400	IF TIM0=SU00 THEN 1060	"	560	GOTO 120	"		
1500	GSUB 1000	"	570	X2=SU1	"		
1600	IF FLG=SU1 THEN 10	"	580	Y2=RAND(129)+32	乱数によってUFOの次の出力位置決定		
1700	IF TIME1=3 THEN 250	ヘリコプター移動	590	GOTO 550	"		
1800	GSUB 1000	"	1000	AY=Y2-Y1+26	UFOとヘリコプターの衝突		
1900	IF TIME2=100 THEN 430	"	1010	IF AY<SU00 THEN 1120	"		
2000	GSUB 1000	"	1020	IF AY>52 THEN 1120	"		
2100	IF TIME4=S200 THEN 470	人を移動	1030	AX=X2-X1+30	"		
2200	GSUB 1000	"	1040	IF AX<SU00 THEN 1120	"		
2300	IF TIME3=2 THEN 510	UFOを移動	1050	IF AX>58 THEN 1120	"		
2400	GOTO 120	"	1060	TONE N04	"		
2500	KEY 1,J,K	"	1070	PRNT 760, *END	"		
2600	IF J=SU00 THEN 180	キーの入力チェック	1080	KEY 1,J,K	キーの入力があるか		
2700	IF J<3 THEN 330	"	1090	IF K=SU00 THEN 1080	キーの入力があればリプレイ		
2800	IF J<5 THEN 360	"	1100	FLG=SU1	"		
2900	IF J<7 THEN 390	"	1110	RTN	"		
3000	IF X1=SU1 THEN 410	"	1120	BH=RAND(10)	"		
3100	X1=X1-16	ヘリコプターを左に移動	1130	IF BH<5 THEN 1170	"		
3200	GOTO 410	"	1140	BX=X3	"		
3300	IF Y1=SU1 THEN 410	"	1150	BY=Y3	"		
3400	Y1=Y1-16	ヘリコプターを上に移動	1160	GOTO 1190	"		
3500	GOTO 410	"	1170	BX=X4	"		
3600	IF X1=225 THEN 410	"	1180	BY=Y4	"		
3700	X1=X1+16	ヘリコプターを右に移動	1190	CY=BY-Y1	"		
3800	GOTO 410	"	1200	IF CY<SU00 THEN 1340	人を移動したか?		
3900	IF Y1=161 THEN 410	"	1210	IF CY>22 THEN 1340	"		
4000	Y1=Y1+16	ヘリコプターを下に移動	1220	CX=BX-X1+22	"		
4100	ANIM1=POST(Y1,X1)	"	1230	IF CX<SU00 THEN 1340	"		
4200	GOTO 180	"					

海で救助を求めている人を60秒間に何人助ける事が出来るかを競います。  
U・F・Oにぶつからないように……



初期値の設定

スキーマーの移動変化量を設定

"PEKE"

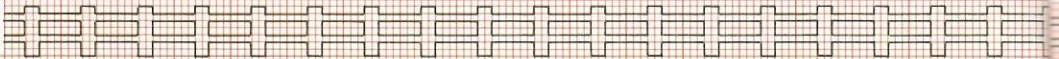

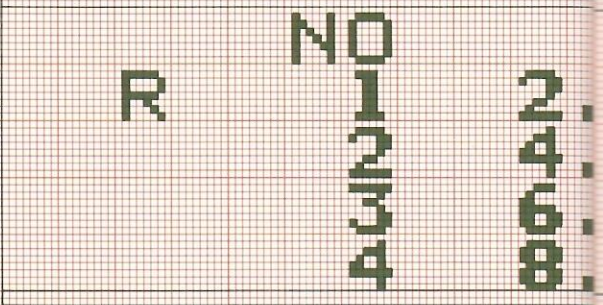
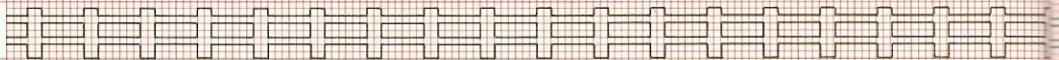

雪上ジャンプ台をスキヤーが滑りおりて  
来ます。  
うまくタイミングを合わせて飛距離を競い  
ます。



# 草競馬

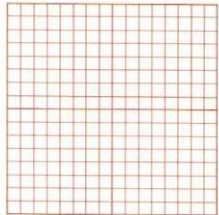
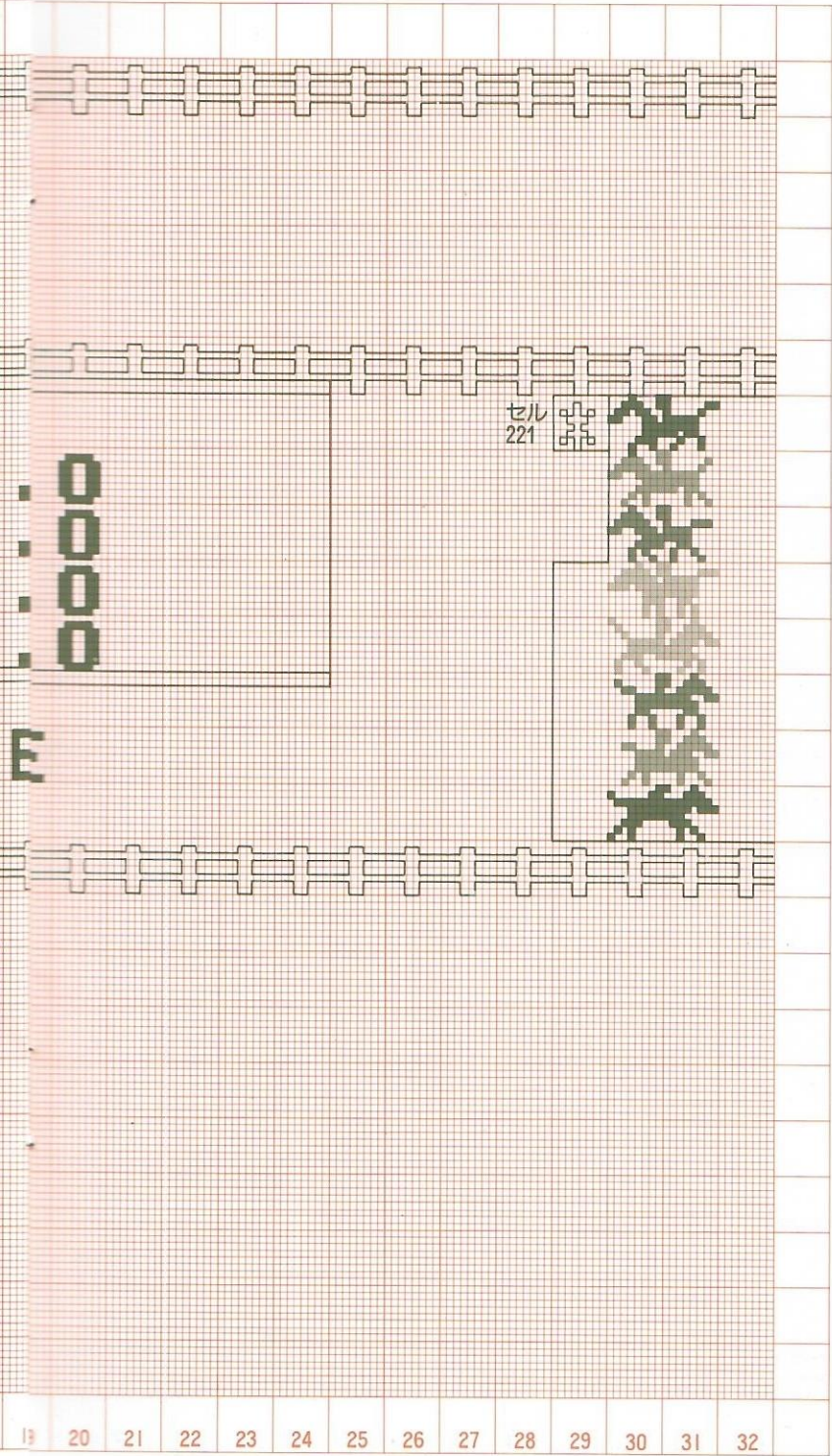
●マトリックス・スケッチ (KEIB)

27

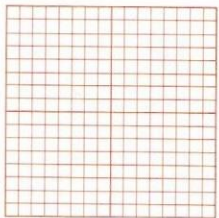
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23			以下セル768まで同じパターンを続けて描いてください。															
24																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18



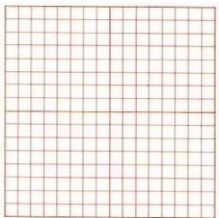
- ①アニメ①～③はグラウンドと同色にして右の馬をかくして下さい。  
②アニメ④は透明でぬりつぶして下さい。



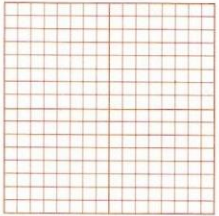
アニメ 1



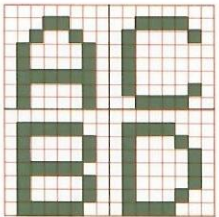
アニメ 2



アニメ 3



アニメ 4

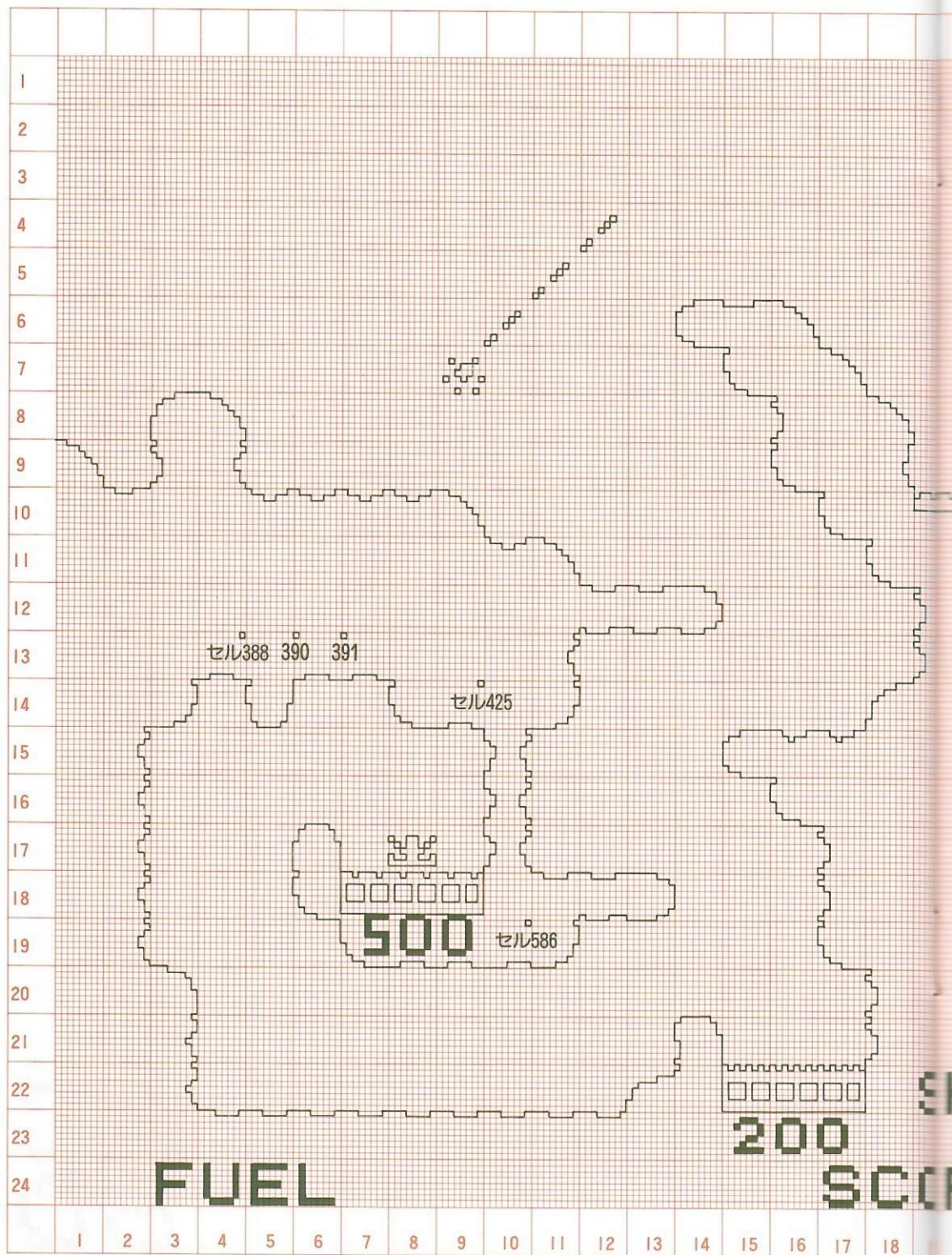




# ムーンランディング

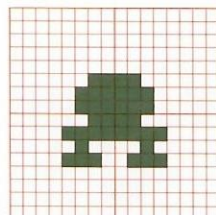
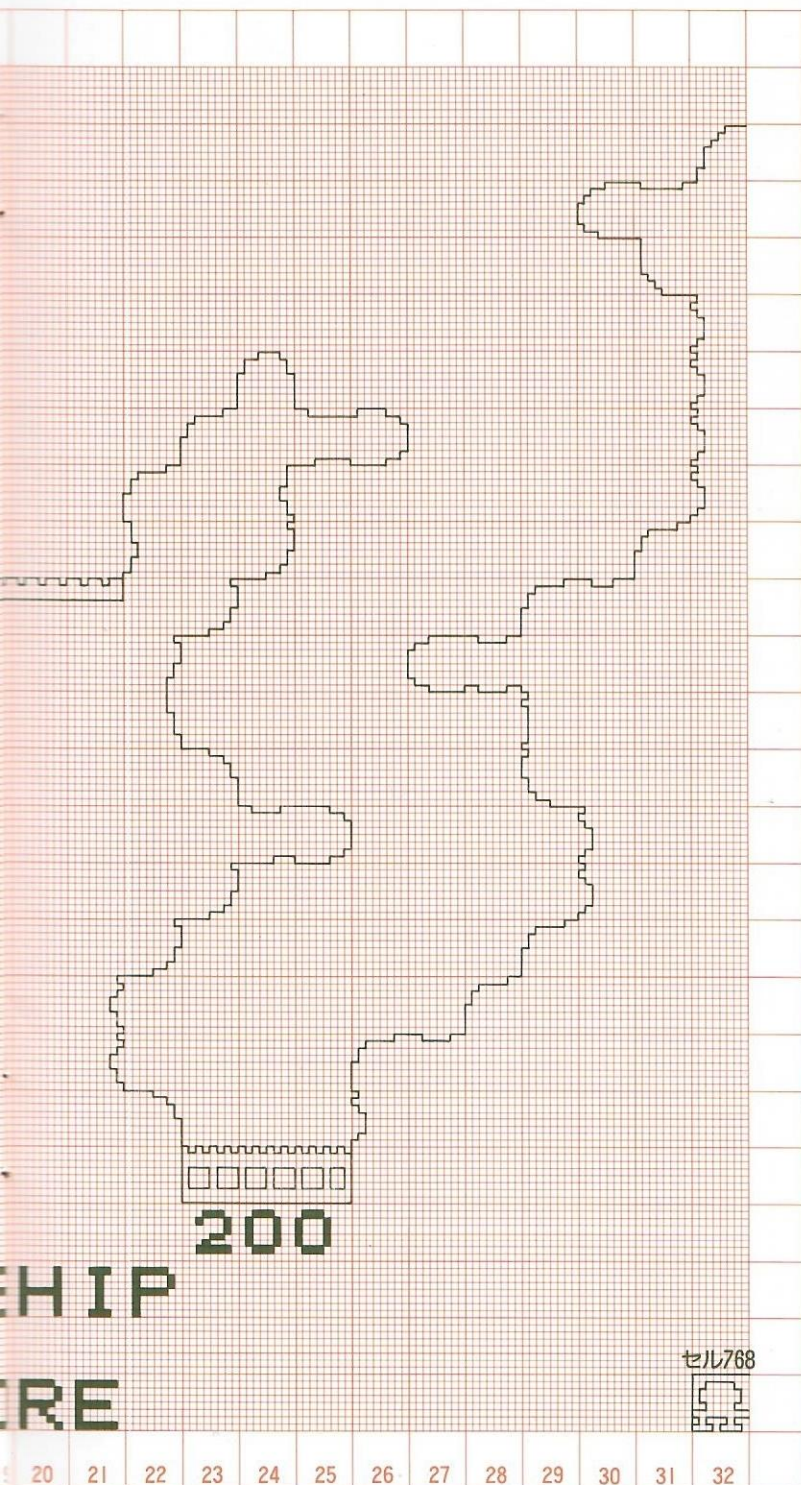
●マトリックス・スケッチ (MOON)

29

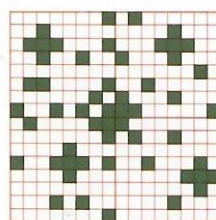




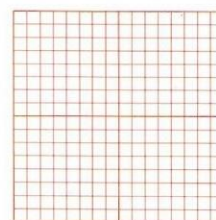
- ①図のかたちとセル番号の位置は変えないでください。
- ②アニメ3、4は透明でぬりつぶしてください。



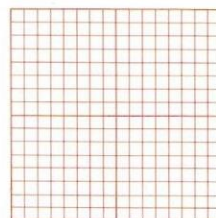
アニメ 1



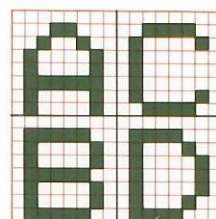
アニメ 2



アニメ 3



アニメ 4

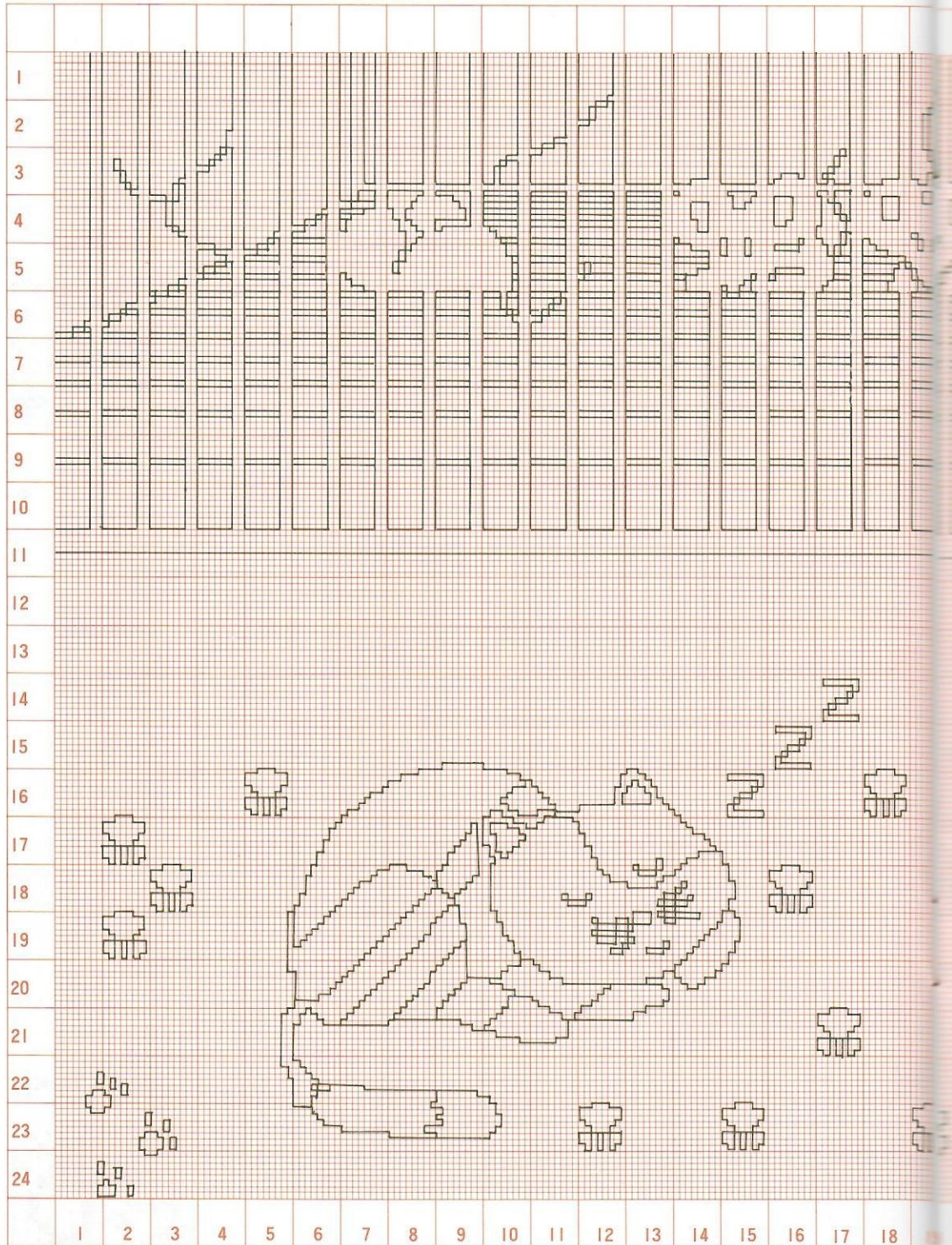




# ねずみのチーズとりゲーム

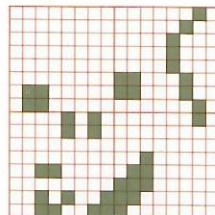
●マトリックス・スケッチ (CATS)

31

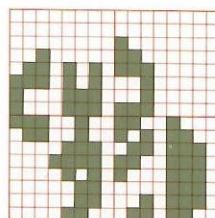




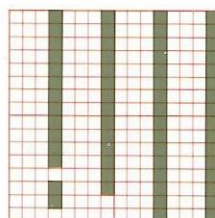
①アニメ1は赤、アニメ2は青、アニメ3は背景の鉄格子と同じ色でぬってください。



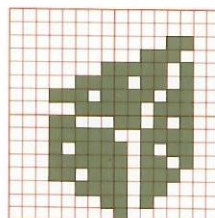
アニメ 1



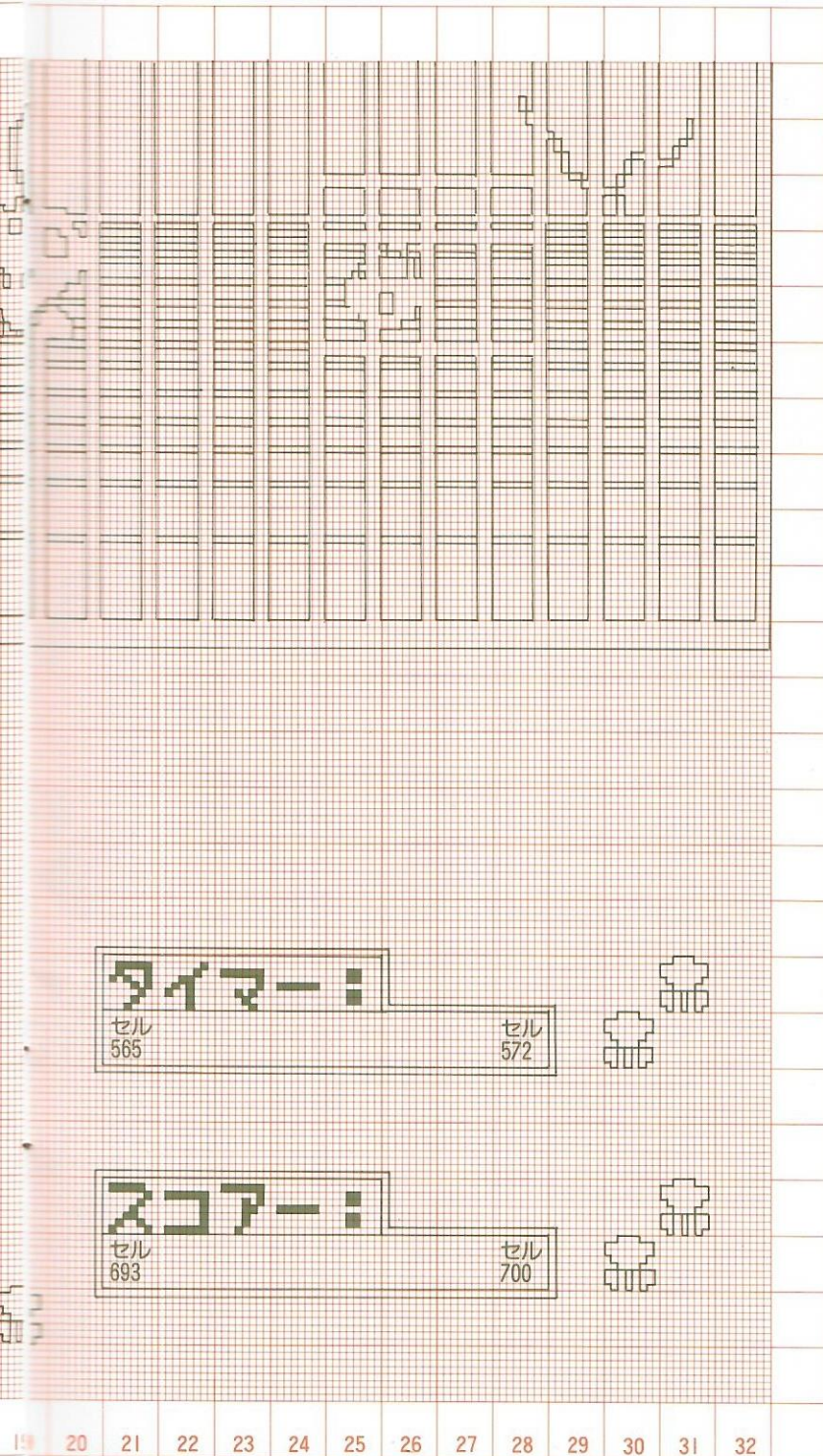
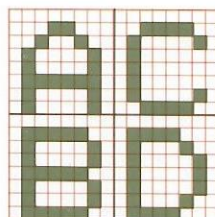
アニメ 2



アニメ 3



アニメ 4



タイマー:

セル  
565

セル  
572

スコア:

セル  
693

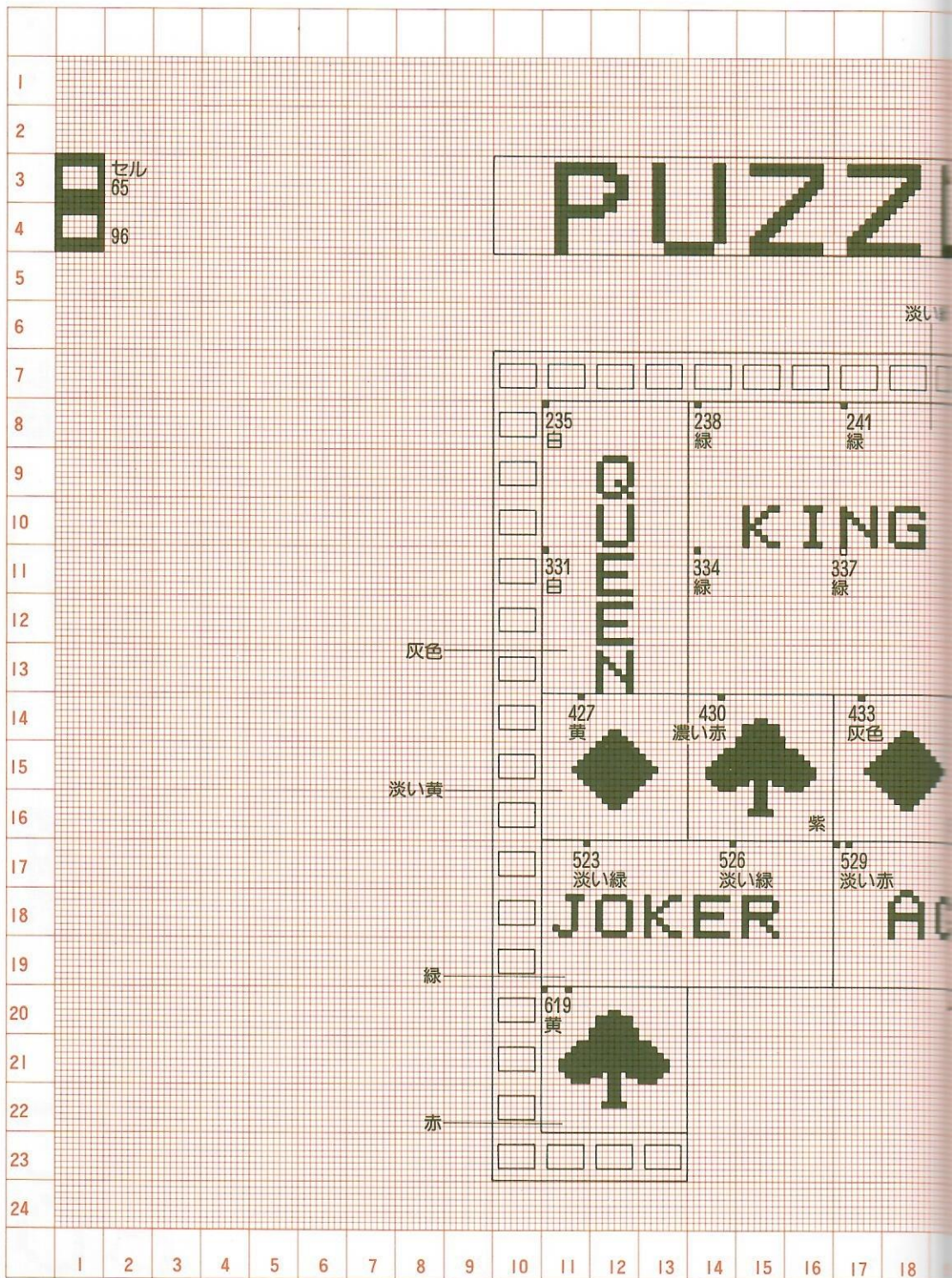
セル  
700



# アウトパズル

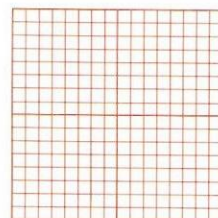
●マトリックス・スケッチ (PUZZ)

33

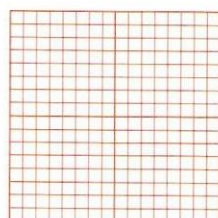




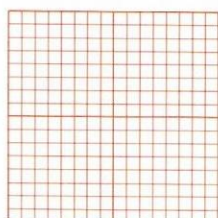
- ①アニメ1、2は透明でぬりつぶしてください。
- ②アニメ3は周囲の色と同色でぬり、セル65、97を隠してください。
- ③このプログラムは図の色を指定どおりにぬってください。



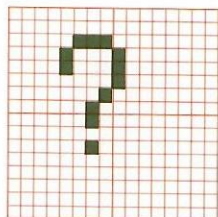
アニメ 1



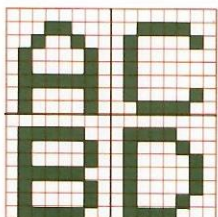
アニメ 2



アニメ 3



アニメ 4





# ダッシュ! 100メートル

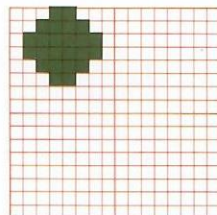
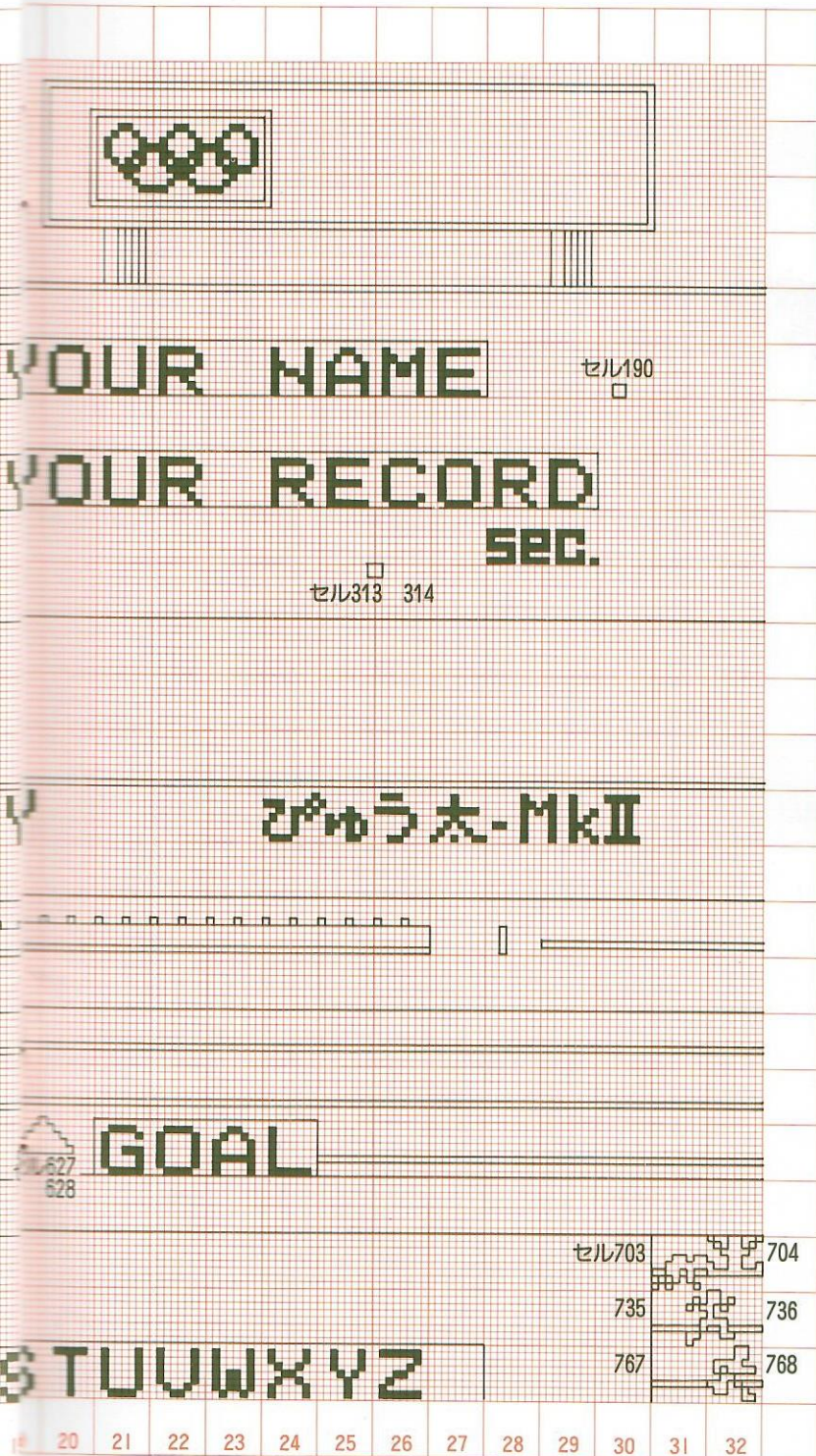
●マトリックス・スケッチ (OLYM)

35

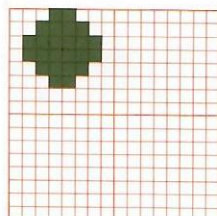




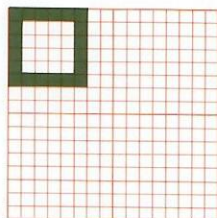
- ①アニメ1は青、アニメ2は赤でぬりつぶして下さい。
- ②アニメ3は白でぬって下さい。
- ③アニメ4は透明でぬりつぶして下さい。
- ④アニメ1および2は五輪マークの右よこに移動して重ねて下さい。



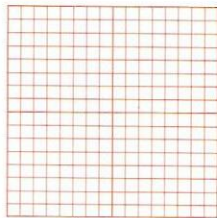
アニメ 1



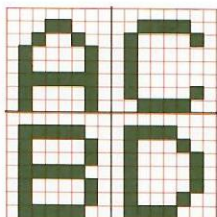
アニメ 2



アニメ 3



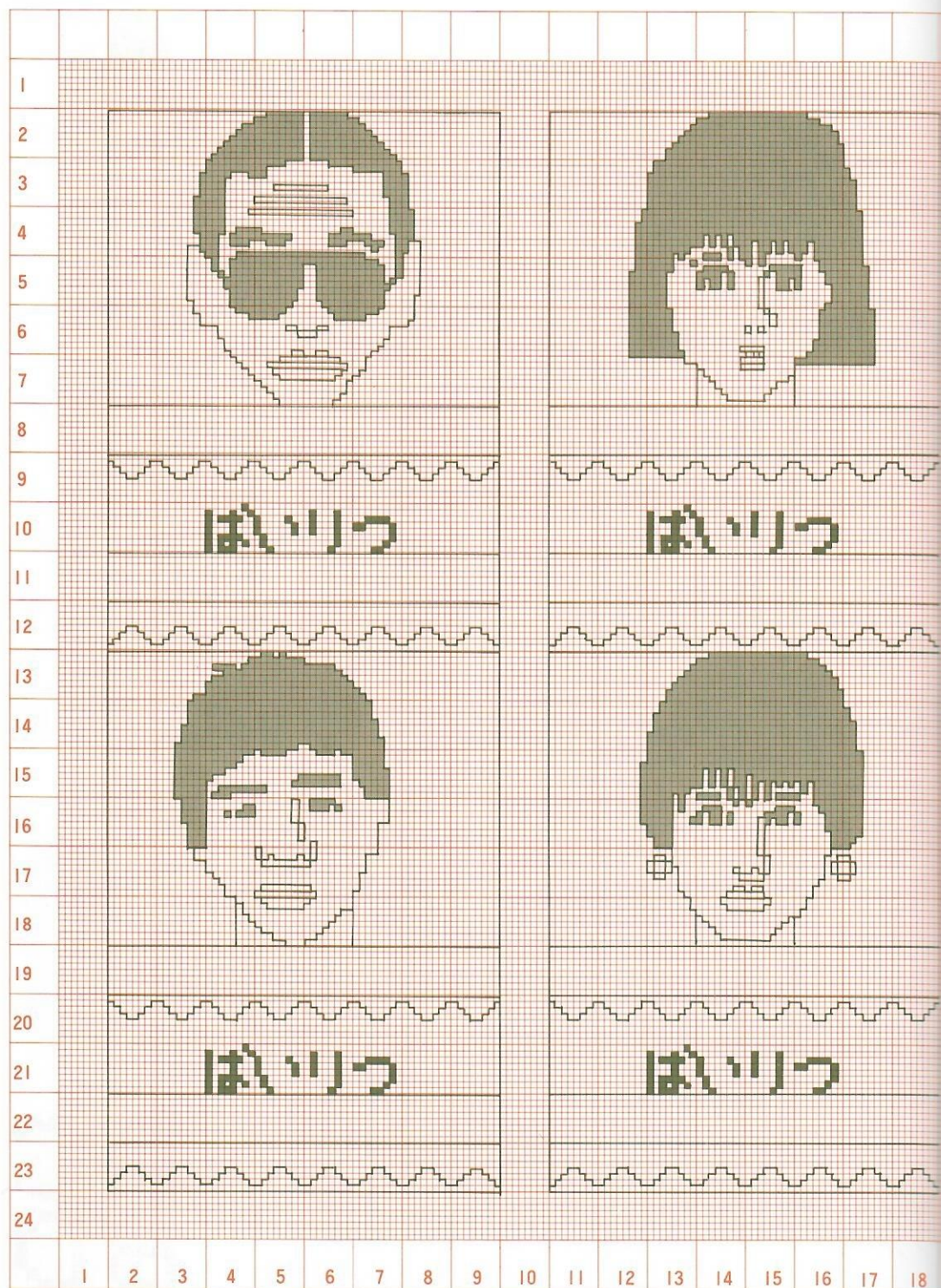
アニメ 4





## ●マトリックス・スケッチ (BUBI)

37





PLAYER-1

セル  
87

セル  
94

PLAYER-2

セル  
215

セル  
222

QUESTION

セル  
407

セル  
414

+

セル  
535

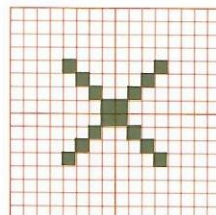
セル  
542

=

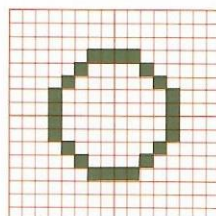
セル  
663

?

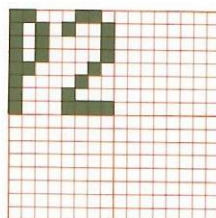
セル  
670



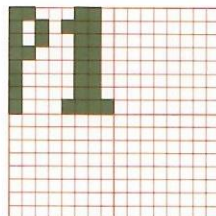
アニメ 1



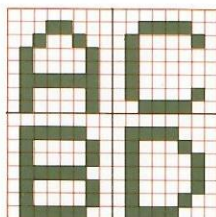
アニメ 2



アニメ 3



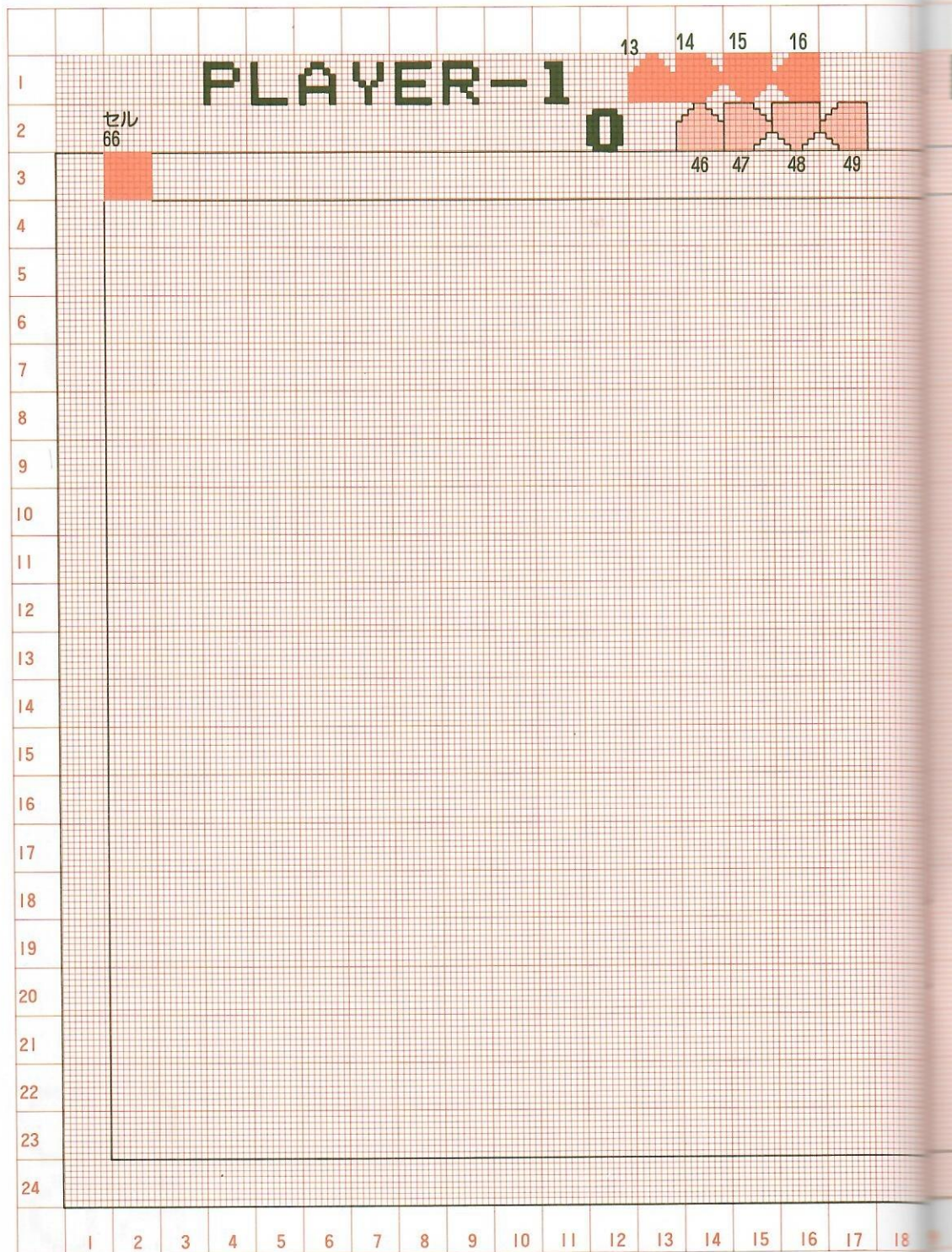
アニメ 4





# 陣取り

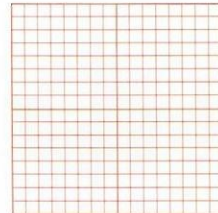
●マトリックス・スケッチ (CRUS)



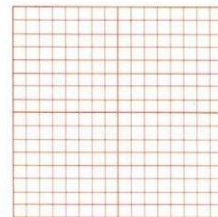


- ①アニメ 1、2 は透明でぬりつぶしてください。
- ②アニメ 3、4 の上部は周囲の色と同色でぬり、下部は透明でぬってください。
- ③アニメ 3 の上部でセル 13、14、15、16 を隠してください。
- ④アニメ 4 の上部でセル 46、47、48、49 を隠してください。

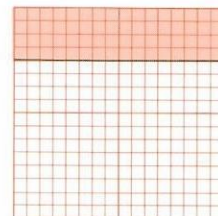
PLAYER-2 0



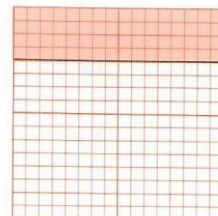
アニメ 1



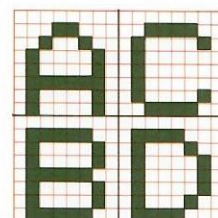
アニメ 2



アニメ 3



アニメ 4

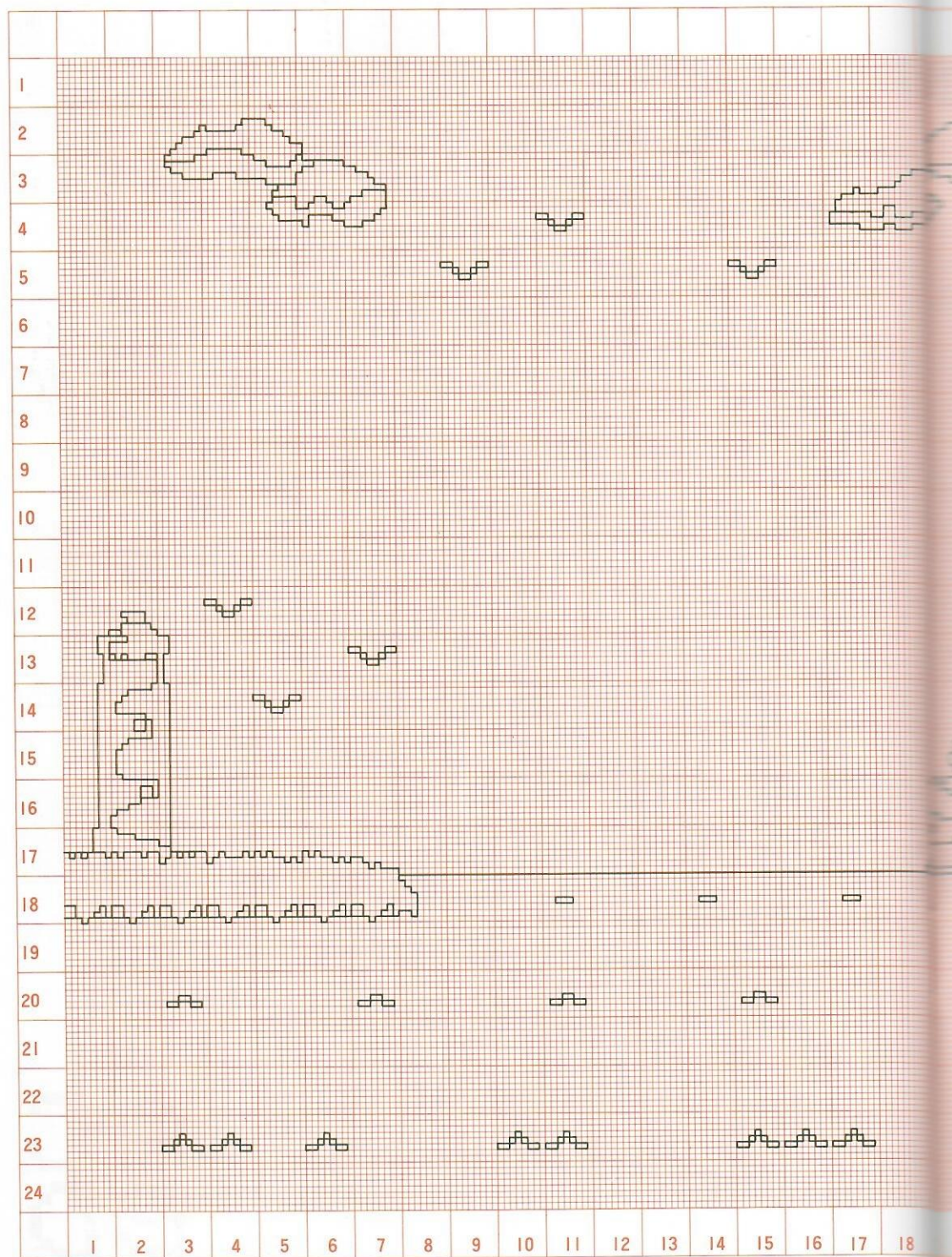




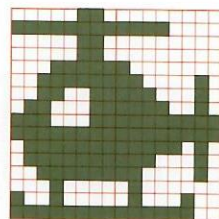
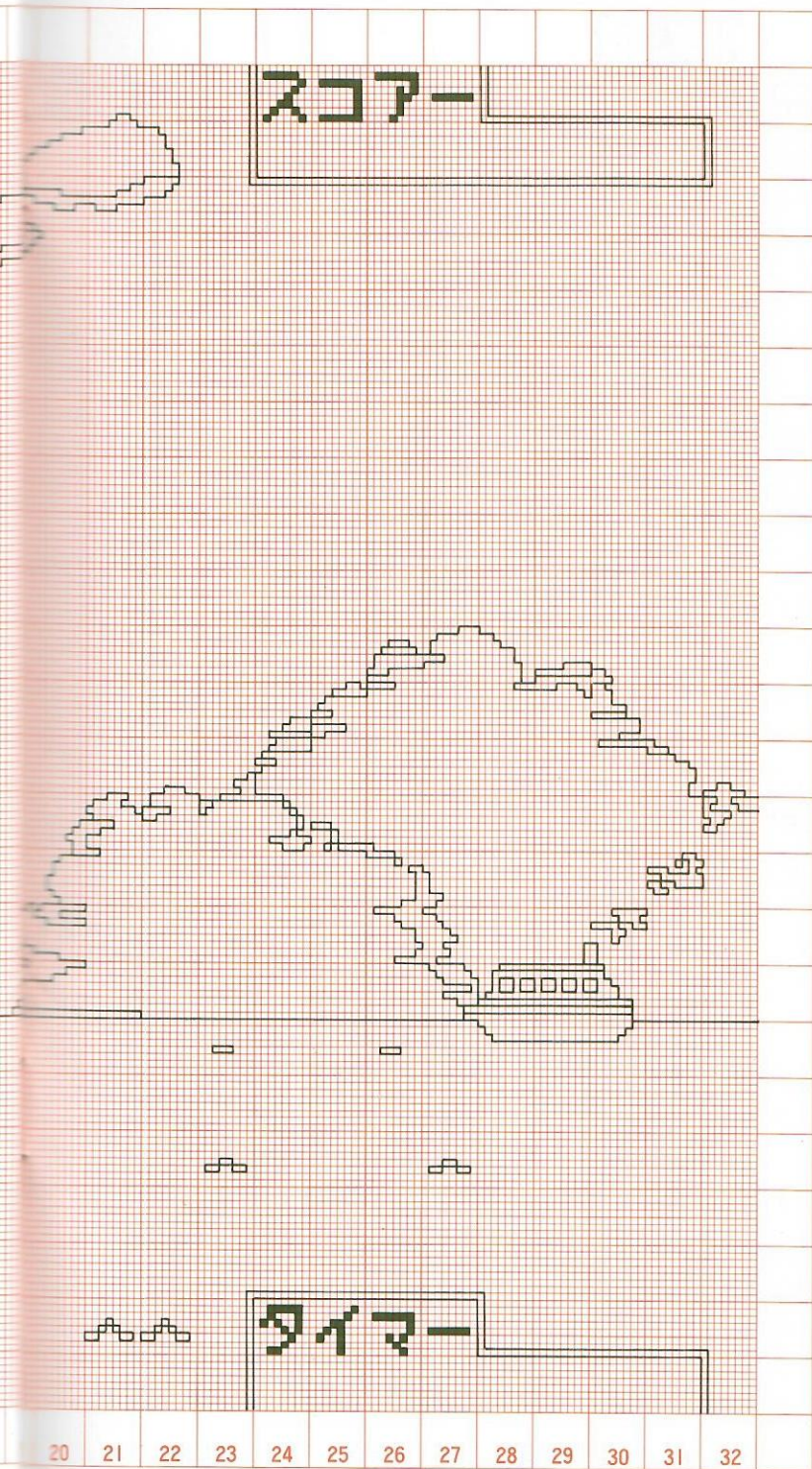
# レスキューコプター Jr.

●マトリックス・スケッチ (SHEL)

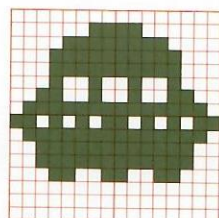
41



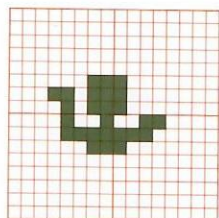




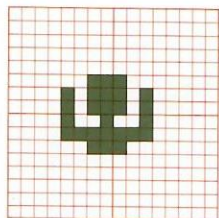
アニメ 1



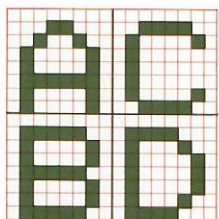
アニメ 2



アニメ 3



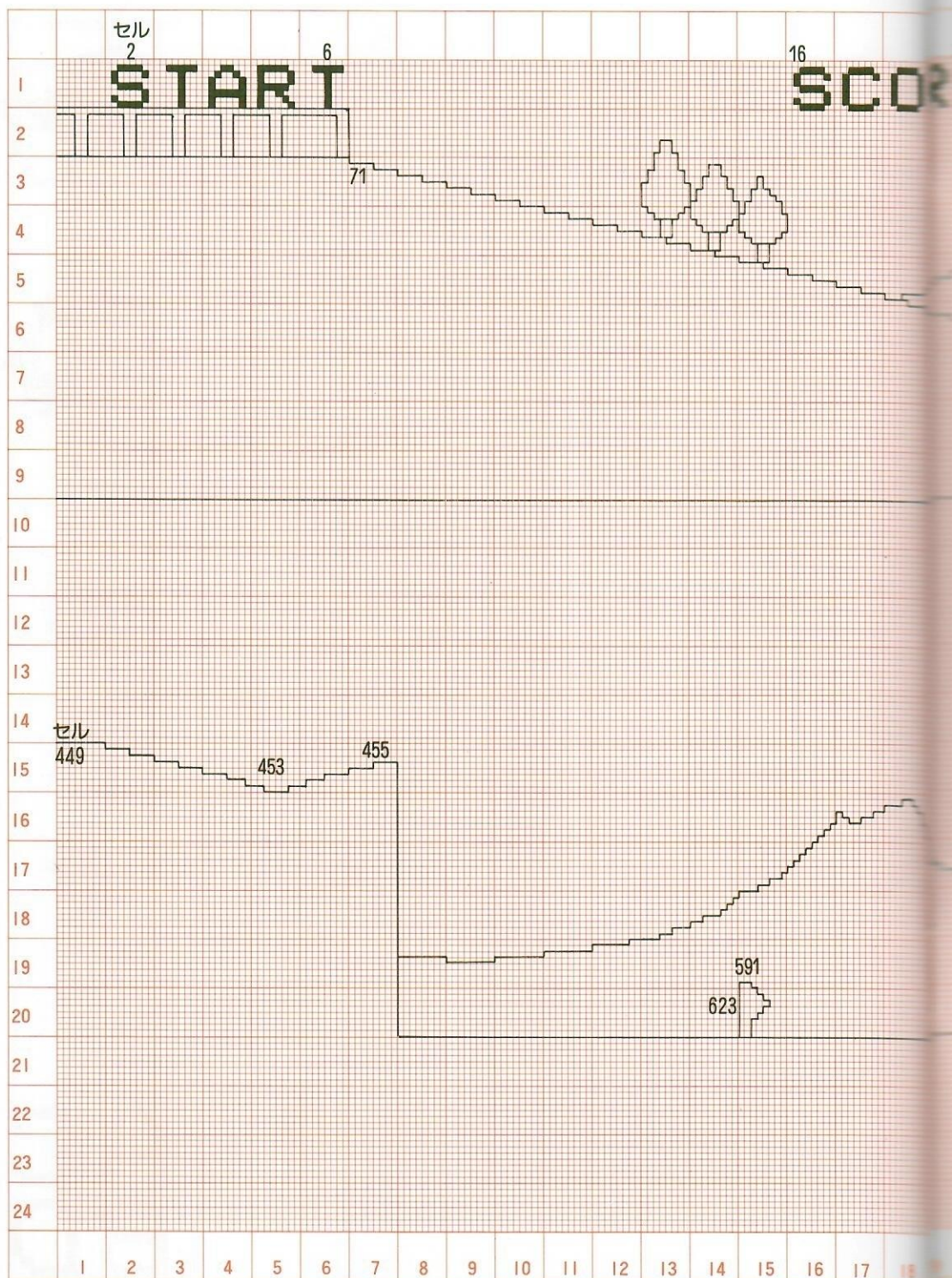
アニメ 4



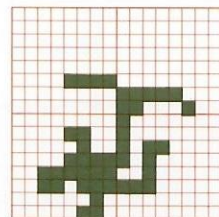
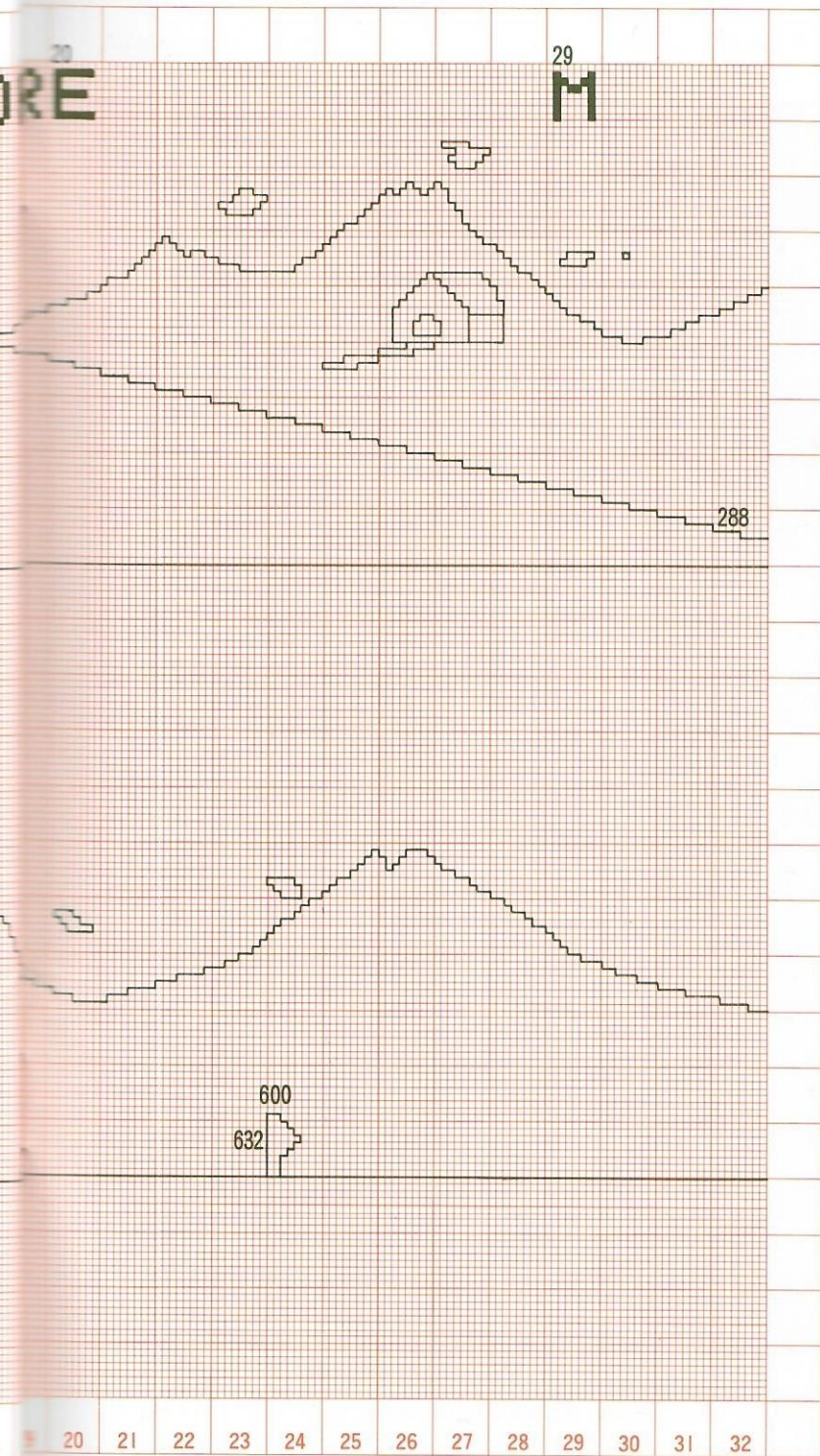


●マトリックス・スケッチ (SAPP)

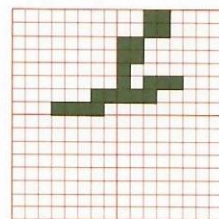
43



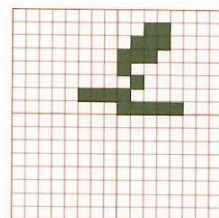




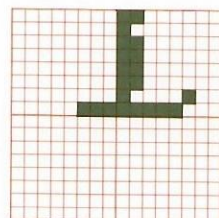
アニメ 1



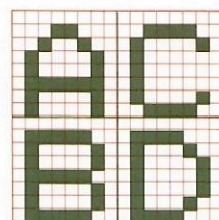
アニメ 2



アニメ 3



アニメ 4





# ★ ぴゅう太MKII (GBASIC) → ぴゅう太 (日本語-GBASIC) プログラム変換表

このプログラム集は“ぴゅう太MKII”用のGBASICによって書かれていますので“ぴゅう太”をお持ちの方は下記の変換表によって

“ぴゅう太”用に直してからインプットして下さい。

	ぴゅう太MKII GBASIC	ぴゅう太 日本語-GBASIC
1	LET (代入文)	シキ (代入文)
2	PRNT (セル番号),   変数	カケ (セル番号),   変数
3	END	オワリ
4	GOTO <行番号>	<行番号>ニイケ
5	FOR <行番号>   変数   = (初) TO (終) STEP (定) NEXT	マワレ<行番号>   変数   = (初) カラ (終) カンカク (定) <行番号>トシ"ル
6	STOP	トマレ
7	IF (比較式) THEN <行番号>	モシ (比較式) ナラハ" <行番号>ニイケ
8	GSUB <行番号> RTN	<行番号>ヲヨヘ" カエレ
9	TIME n ON	タイマ n ON
10	TONE n01 TONE n02 TONE n03 TONE n04	オト i チオン オト n オン オト s オン オト sh オン
11	OVFL ON OVFL OFF	アフレ ON アフレ オフ
12	KEY 1   変数1   ,   変数2   KEY 2   変数1   ,   変数2	キイ1   変数1   ,   変数2   キイ2   変数1   ,   変数2
13	RAND (n)	ランスウ (n)
14	CELL (n)	セル (n)
15	POST (Y, X)	イチ (Y, X)
16	HORZ (ANIM n) VERT (ANIM n)	ヨコ (アニメ n) タテ (アニメ n)
17	ANIM n	アニメ n
18	EDIT	ヘンシユウ
19	GRUN	シ"ツコウ
20	GBASIC	GBASIC
21	SAVE	セーフ
22	VERI	カクニン
23	DIRC	オシエテ
24	LOAD	ロート

使用例

10 LET A=1 TO 50 STEP 2 ⇒ 10 マワレ 40 A=1 カラ 50 カンカク 2  
70 GOTO 80 ⇒ 70 80 ニイケ



# ★ゲームカートリッジ・ソフトテープの御紹介

“びゅう太” および “びゅう太MKII” にはいろいろな楽しいゲームカートリッジ及びソフトテープが用意されています。

お買い求めの際はびゅう太用又はびゅう太MKII用とご指定のうえ下記の商品名を御用命下さい。

## ●ゲームカートリッジ

商品名(Eシリーズ)	標準小売価格
E-01: ポンプマン	¥4,800
E-02: モンスターイン	¥4,800
E-03: ザウルス ランド	¥4,800
E-04: タービン	¥4,800
E-05: フロッガー	¥4,800
E-06: スクランプル	¥4,800
E-07: ナイト フライト	¥4,800
E-08: マリン アドベンチャー	¥4,800
E-09: ミッション アタック	¥4,800
E-10: トラフィック ジャム	¥4,800
E-11: ミステリー ゴールド	¥4,800
E-12: ドンパン	¥4,800
E-13: ミッキー アスレチックランド	¥4,800
E-14: ブーヤン	¥4,800
E-15: ジャン글ラー	¥4,800
E-16: ガッタン ゴットン	¥4,800
E-17: メイズ パトロール	¥4,800
E-18: トロン	¥4,800
E-19: ミスター ドウ	¥4,800
E-20: バミュダー トライアングル	¥4,800
E-21: 四人麻雀	¥4,800
E-22: トリプル コマンド	¥4,800
E-23: スーパーバイク	予備 ¥4,800
★E-24: レスキューコプター	予備 ¥4,800
★E-25: ベースボール	予備 ¥4,800

びゅう太専用ゲームアダプター	予備 ¥2,400
----------------	-----------

## ●ソフトテープ (A面 びゅう太 MKII用 B面 びゅう太用)

商品名	標準小売価格
TM-01: 草競馬	予備 ¥1,000
TM-02: ムーンランディング	予備 ¥1,000
TM-03: ネズミのチーズとりゲーム	予備 ¥1,000
TM-04: アウトバズル	予備 ¥1,000
TM-05: ダッシュノ100メートル	予備 ¥1,000
TM-06: クイズブービー	予備 ¥1,000
TM-07: 陣取り	予備 ¥1,000
TM-08: レスキューコプターJr.	予備 ¥1,000
TM-09: スキージャンプ	予備 ¥1,000

## ●周辺機器・その他

商品名	標準小売価格
専用データレコーダ	¥10,600
MKII専用 BASIC-1	¥5,800
MKII専用プリンタインターフェイス	¥6,800
キャリングケース	¥6,800

※★印のカートリッジを「びゅう太」で御使用になる場合のみ、このゲームアダプターを御使用下さい。



●このプログラム集、ぴゅう太の修理、アフターサービスについてのお問い合わせは、下記まで。

株式会社トミー パソコン事業部「コールセンター」

〒124 東京都葛飾区立石3-19-3 ☎03(695)1031

●ぴゅう太の修理サービスは全国各地のウチダサービス株式会社が代行いたします。

マイコン110

〒101 東京都千代田区外神田1-6-3 熊谷ビル2F

☎03(253)8110

札幌営業所

〒060 札幌市中央区大通東2-3 松村ビル

☎011(222)0791(代)

仙台営業所

〒980 仙台市片平1-3-37ブラボンビル

☎0222(23)3361(代)

長野営業所

〒380 長野市南長野県町529 県町ビル

☎0262(34)7371(代)

大宮営業所

〒330 大宮市吉敷2-45-2 第5埼玉不動産ビル5F

☎0486(44)1677(代)

名古屋営業所

〒460 名古屋市中区栄3-17-15 ハックスビル

☎052(263)9424(代)

大阪営業所

〒533 大阪市東淀川区東中島1-6-14 第2日大ビル

☎06(325)3481(代)

広島営業所

〒730 広島市中区西平塚8-13 広島立駐ビル

☎082(249)8641(代)

福岡営業所

〒812 福岡市博多区博多駅中央街5-12 栄泉博多ビル

☎092(472)7725

●プログラムのセーブ、ロードにはぴゅう太専用データレコーダをお使いください。

¥10,600円(標準小売価格)

ぴゅう太MKIIオリジナルソフトプログラム集

発行／昭和59年8月

制作／株式会社トミー パソコン事業部

発行者／株式会社トミー

〒124 東京都葛飾区立石3-19-3

☎代表(03)696-1031



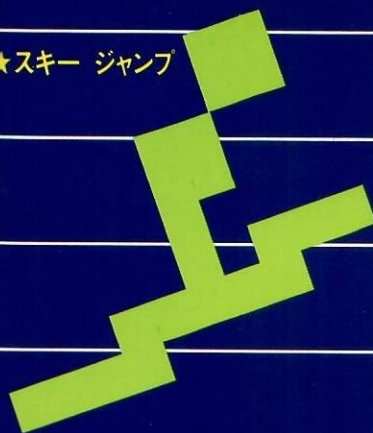


★ダッシュ! 100メートル



★クイズ ブービー

★スキー ジャンプ



★レスキューコプター Jr.