

昭和55年2月25日発行(毎月1回25日発行)
第3巻第2号通巻第25号昭和53年3月10日
国鉄首都特別版承認雑誌第3823号昭和53年
4月26日第3種郵便物認可

Random
Access
Magazine



●マイコンに強くなる知識と情報

月刊ラム

2
1980

RAM

特集 初心者のために今人気のパソコン12機種を全角度から徹底ガイド
パーソナルコンピュータ入門

創刊2周年 Pascal連載1年間をふり返って

記念座談会 マイコン・ソフトウェアの未来を考える

日立MB6880レベルII BASICによる4×4魔方陣解法ゲーム・プログラム

PET2001万引少年ゲーム / TK-80BSルーレットゲーム

MC6802応用周波数・パルス測定器の製作

大募集 新宿東口広場のビル大壁画にキミのアイデアをディスプレイしよう

賞品総額50万円!! 創刊2周年記念ディスプレイ用プログラム



400円

非行少年シリーズ①

万引少年

PET2001(8K)で遊ぶ

東大マイコンクラブ（ゲーム開発事業部）

鈴木 浩



登場人物の紹介

万引少年A：いじこい万引少年で、仕事の依頼があるとイサんで深夜営業のスーパー・ストアへと入って行く。菊山監視員には恐れをなしてて、彼に会うと硬直してしまう。

監視員K：文部省から派遣された、むさい監視員。本名は菊山。盗聴りの得意技を持ち、日夜、スーパー・ストアで万引少年Aを捕えようと張り込んでいる。

文部省：当事業部からのハガキによる通報で万引少年の実態を知り、菊山監視員を派遣した役所。

極秘独占対談

80年1月のある日、当開発事業部開発部長・井上知之氏があるスーパー・ストアでウロウロしていたところ、突然CMソングが流れてきて、万引少年Aが出現した。井上氏は食べていたパン屑をまいて、Aをおびき寄せる成功……。以下は、万引少年Aと井上氏との間に交わされた会話を再録したものである。

井上氏：何者じゃ？

少年A：桃から生まれた桃太郎。許されて！

井上氏：ふうむ、なるほど。で、なぜ万引をするのかね？

少年A：バキューン！ アンマンが食べたいぜ！

井上氏：いじこい奴だ。君の得意技は何だい？

少年A：山下跳びよ。ぶりぶり万引するんや、あか

ん！ 体中がゆるんできた。ブリブリー!!

井上氏：何という鋭い技の持ち主だ。ところで、なぜスーパー・ストアを狙ったんだ。

少年A：俺は字が読めねえんだ！ アンマンが食いてえぜ！

井上氏：菊山監視員がお前を見張っているという情報があるが。

少年A：ウッ、菊山は強すぎらア……ビビるぜ、バキューン!!

井上氏：何がバキューンだ、アホ。こっちにはICキーホールダーがあるんだぞ。強いんだぞ。……さて、今後の方針は？

少年A：依頼がありや、何度も仕事をするで、万引するで。パンパンバキューン!!

ゲーム・マニュアル

さて、このゲームは、監視員Kに見つからないようにスーパー・ストアの品物を万引するゲームです。万引少年Aはあなたによって操られ、あなたには“閉店時間の11:00PMまでに、すべての品物を万引しなければならない”という使命が与えられています。

RUNすると、ゲームの説明が始まります。万引少年Aに仕事を依頼するには、Sのキーを押します。万引少年Aがスーパー・ストアに入ったら、彼を操って、監視員Kに見つからないように万引させてください。また、キー操作については、図1を参照してください。

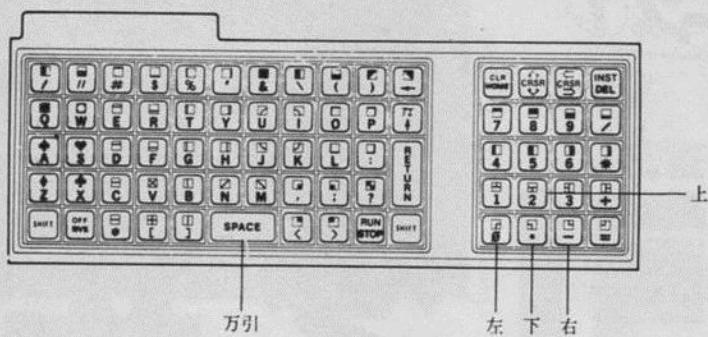


図1 キー操作の実際

閉店時間内に店の品物をすべて万引すれば勝利を獲得しますが、監視員に見つかったり、閉店時間を過ぎてしまったりすると、万引少年Aは監視員Kにつかり、警察に連れて行かれます。

図2 悪魔退散・特殊テクニック

このゲームには、インベーダーゲームの名古屋撃ちに相当する必勝テクニックがあります。このテクニック（実はバグ）は発見した当事業部開発部長の山下氏の名を取って「山下跳び」と命名されました。このテクニックは、万引をしている際に監視員が近づいてき

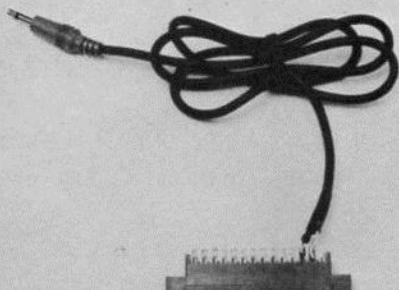


写真1

て、これでは逃げ切れない悟った時に使うのですが、その跳び方は、あなた自身が発見してください。

図2 音声出力の方法

みなさんはPETから簡単に音が出せることを知っていますね。まず図2を参照してコネクタの配線をしてください（写真1）。アンプとしては、カセットレコーダーやラジオのモニターを利用できます。

ソフトウェアの操作は、POKE 59467, 16: POKE 59466, 15を実行してください。あとはPOKE 59464, V ($0 \leq V \leq 255$: Vは整数) で音の高低を変えることができます。

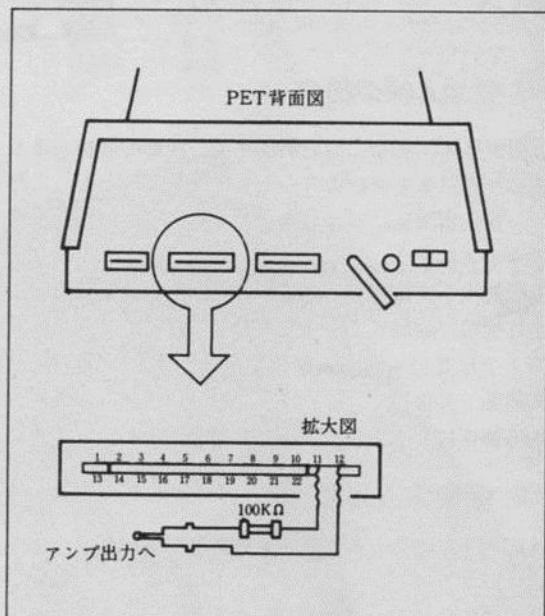


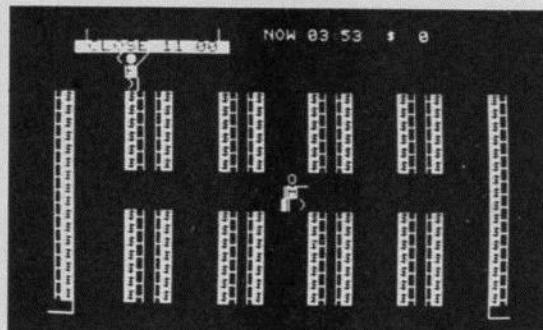
図2 PETとアンプの接続方法



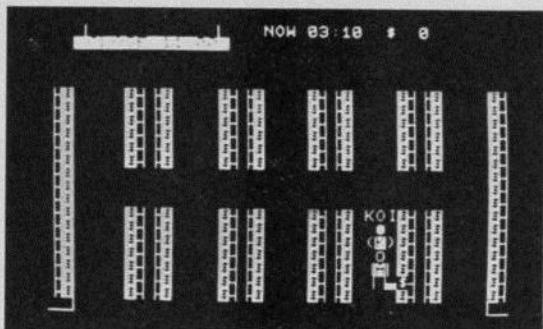
「開いてて良かった！」まずは快調な出だし

変数名	説明
X, Y	万引少年の位置
X1, Y1	万引少年のもとの位置
A	監視員の位置
Q	監視員の移動方向
V	音程決定のアドレス
S	万引した品物の総額
K	V-RAMアドレスに関係する定数

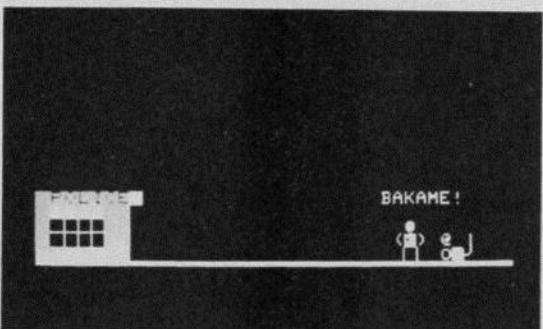
表1 このプログラムで使われた変数



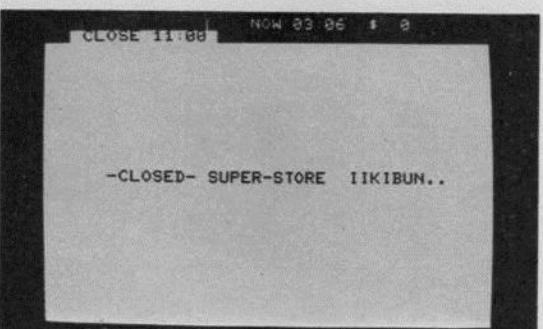
監視員が上にいる。気をつけろ！



だめだコリヤ。捕まっちゃつたよ！



オマワリさんに叱られてあります！



開い済んで、日が暮れて

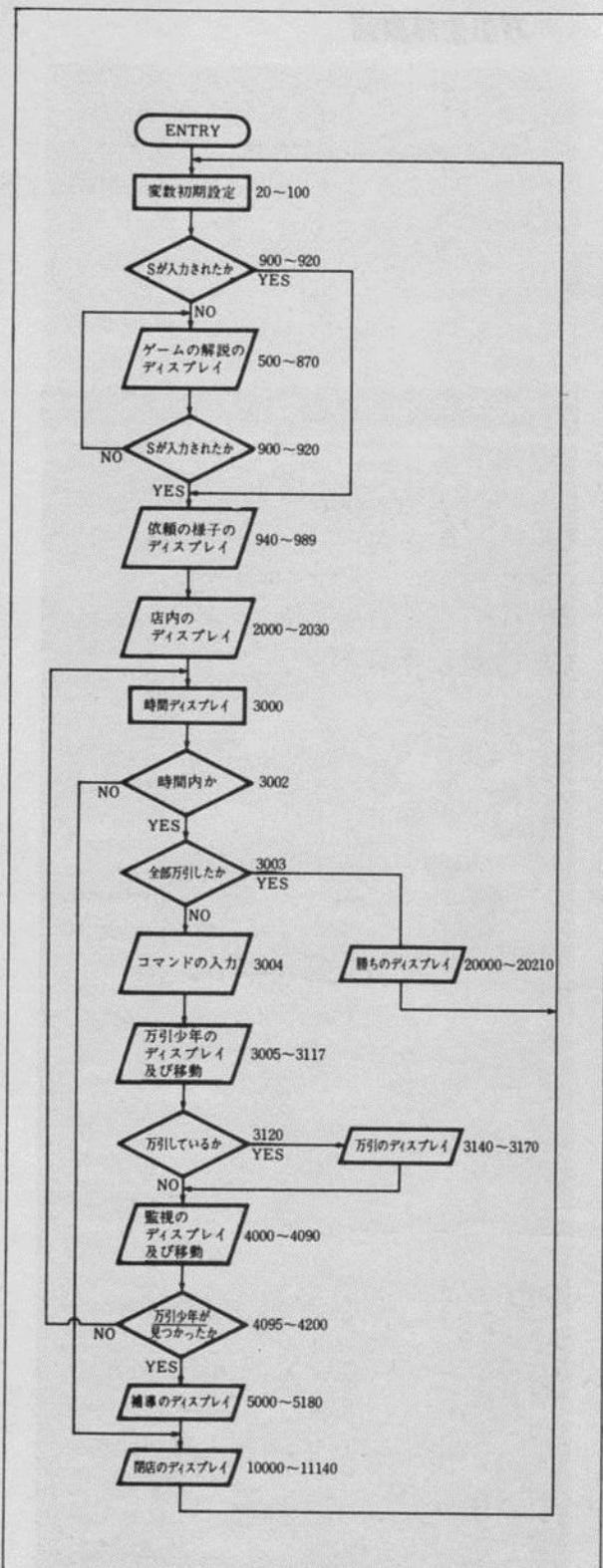


図3 万引少年ゲーム・フローチャート

万引少年真质

このゲームは、去年の11月下旬に行なわれた東大駒場祭において、当ゲーム開発事業部企画「熱中時代・ゲーム編」に出品するために開発されたものです。この開発にあたっては、コモドール・ジャパン(株)の池田幹雄氏の多大な御協力をいただきました。誌上を借りて御礼申し上げます。

駒場祭でのこのゲームの人気は大変なもので、なんと72時間動き放しでした。この間に万引(?)のプロになった数多くの人々の中で、最も優れた記録を出した人

万引少年ゲーム プログラム・リスト

は当クラブ部長の齊藤隆文氏で、氏の記録は6:41P.M.という、驚異的なものでした。ぜひあなたも記録に挑戦してください。

また、駒場祭が終り、このゲームを『RAM』編集部へ持っていくと、その題名のあまりな不埒さに編集部の人々がかなりビビッタようです。でも、何とかOKが出たので、掲載の運びとなつたのです。

● 注意事項

- ①このプログラムをSAVEする際、必ずPOKE 59467, 0:POKE 59466,0:POKE 59464,0をダイレクトに実行してから、SAVEしてください。そうしないとSAVEできません（これは冗談ではありません）。
 - ②このゲームはすべてフィクションであり、ここに登場する官庁・スター・人物等は、実在のものとは一切関係ありません。
 - ③このゲームは、あるメーカーにより商品化される予定です。したがって、このゲームをマイコンゲームとして個人で楽しむ以外は一切の使用を禁止します。
 - ④このゲームにヒントを得、街頭で類似の行為に及ぶことを禁止します。（Hiroshi Suzuki）

(Hiroshi Suzuki)

```

832 IFI>5ANDI<2-INT(I/2)=0THENPRINTLEFT$(" ",1)
T$(H$,18)SPC(30)NEXTJ,I
840 FORI=1TO50:NEXTJ,I
850 PRINTLEFT$(H$,23)SPC(13)"PUSH [S] K
EV"
850 FORI=1TO50:GOSUB900:NEXTI:GOT0500
850 CO=1
852 GETIN$
854 IFCO=0THENRETURN
856 IFIN$="S"THEN940
857 CO=CO+1
858 GOT0902
840 GOSUB950:GOT0960
850 PRINT"
851 PRINTLEFT$(H$,18)SPC(24)"■ SUPER-ST
ORE"
852 PRINTSPC(24)"" "
854 PRINTSPC(25)"" "
855 PRINTSPC(25)"" "
856 PRINTSPC(25)"" "
857 PRINTSPC(25)"" "
858 PRINT"
859 RETURN
860 PRINT" YOU":FORI=1TO14
862 PRINTLEFT$(H$,13)"+ "
863 PRINTLEFT$(H$,11)LEFT$("AITETEYOKAT
TA",1)
864 FORJ=1TO50:NEXTJ
865 PRINTLEFT$(H$,14)SPC(2)"/"
866 FORJ=1TO100:NEXTJ,I
871 FORI=1TO13:READM1,M2
872 POKEV,M1:FORJ=BTOM2:STEP2:NEXTJ,I
873 POKEV,M2:RESTORE
874 PRINTLEFT$(H$,11)"IKE"
875 FORI=1TO22:STEP2
876 PRINTLEFT$(H$,13)"+ "
877 PRINTLEFT$(H$,13)SPC(I+2)"+ "
878 POKEV,200:FORJ=1TO30:NEXTJ:POKEV,0
879 PRINTLEFT$(H$,13)SPC(2)"/"
880 PRINTLEFT$(H$,13)SPC(I+3)"+ "
881 FORI=1TO100:NEXTI
884 POKEV,50:FORJ=1TO30:NEXTJ:POKEV,0
886 NEXTI
888 PRINTLEFT$(H$,13)SPC(25)"■ "
889 FORJ=22TO10STEP-1:POKEV,J:NEXTJ:PO
KEV,0
890 PRINT"U"
891 FORI=6TO21:PRINTLEFT$(H$,I)A$":NEX
T"
892 PRINTLEFT$(H$,22)"+ "SPC(36)"+ "
893 FORI=12TO14:PRINTLEFT$(H$,I)SPC(2)
NEXTI
894 PRINTLEFT$(H$,36)+CLOSE 11:00 "+ "
895 TI$="00000000":S=0

```

```

3000 PRINT# "SPC(18)" NOW "MID$(TI$, 3, 2)
" . . . . .
4002 IF MID$(TI$, 3, 2) = "11" THEN 10000
4003 IFS=13000 THEN 20000
4004 GET#
4005 X1=X Y1=Y
4010 IF IFS=1 THEN X=X+1 IF PEEK(K+X+2+48*Y) < 32 THEN 3078
4015 ELSE IFS=0 THEN X=X-1 IF PEEK(K+X+48*Y) > 32 THEN 3078
4020 REPEEK(K+X+48*Y) > 32 THEN 3078
4025 * Y=Z3000 STEP 1 THEN Y=Y-1 IF PEEK(K+X+48+48*Y) < 32 THEN 3078
3040 FOR I=1 TO 120 STEP 1 THEN Y=Y+1 IF PEEK(K+X+120+48*Y) > 32 THEN 3078
3045 GOTO 3080

3041 IF Y>5 THEN Y=6
3042 IF X>21 THEN X=22
3043 IF X<1 THEN X=2
3044 IF X>37 THEN X=37
3045 GOTO 3080

3078 X=X1 Y=Y1 GOTO 4000
3080 PRINTLEFT$(H$, Y1) SPC(X1-1)
3085 IF Y/2-INT(X/2)<0 THEN 3118
3100 PRINTLEFT$(H$, Y) SPC(X-1) O
3105 IF Y/2-INT(Y/2)=0 THEN PRINT">" ; GOTO 3120
3120 PRINT" " ; GOTO 3100
3125 IF Y/2-INT(Y/2)=8 THEN PRINT">" ; GOTO 3130
3130 PRINTLEFT$(H$, Y) SPC(X-1) O
3135 IF Y/2-INT(Y/2)=0 THEN PRINT">" ; GOTO 3140
3140 PRINTLEFT$(H$, Y) SPC(X-1) O
3145 FOR I=0 TO 50: NEXT I
3150 IF PEEK(K+X-1+48*Y)=164 THEN POKE K+X-1+48*Y, 168: GOTO 3170
3160 IF PEEK(K+X+3+48*Y)=164 THEN POKE K+X+3+48*Y, 168: GOTO 3170
3170 GOTO 3180

3165 GOTO 4000
3170 S=S+100: FOR J=100 TO 0 STEP -10: POKEV J
NEXT J
4000 IF A<2 THEN A=35: Q=0
4001 IF A>2 THEN A=2: Q=1
4005 IF A=INT(RND(1)*35+2) THEN Q=1
4010 IF A=INT(RND(1)*35+2) THEN Q=0
4015 A1=A/2-INT(A/2)
4020 IF Q=1 AND A1<0 THEN PRINT" " SPC(A) "
4025 IF Q=1 AND A1>0 THEN PRINT" " SPC(A) "
4030 IF Q=1 AND A1=0 THEN PRINT" " SPC(A) "
4035 IF Q=0 AND A1<0 THEN PRINT" " SPC(A) "
4040 IF Q=0 AND A1>0 THEN PRINT" " SPC(A) "
4045 IF Q=0 AND A1=0 THEN PRINT" " SPC(A) "
4050 IF A=X-1 AND PEEK(K+A+241)=32 THEN 5080
4200 GOTO 3080
5000 GOSUB 5010: GOTO 5050
5010 PRINT" " SPC(A) "(>
5020 PRINT" " SPC(A) "(>
5030 FOR I=0 TO 50: POKEV INT(RND(1)*255): FOR K=1 TO 30: NEXT K: I: POKEV 18
5040 PRINT" " SPC(A) "(>
5045 FOR K=0 TO 180: NEXT K: I: POKEV 18
5050 RETURN
5055 PRINTLEFT$(H$, Y) SPC(A) " O
5060 PRINTLEFT$(H$, Y) SPC(A) " O
5070 PRINTLEFT$(H$, Y+2) SPC(A+3) "$": GOSU
5080 IF Y=6 THEN 5120
5090 FOR I=3 TO 180: NEXT I
5100 IF I=180: PRINTLEFT$(H$, I) SPC(A) "
5110 ELSE PRINTLEFT$(H$, I) SPC(A) "
5120 FOR J=1 TO 180: NEXT J: I
5125 FOR I=1 TO 180: POKEV INT(RND(1)*255): N
5130 FOR K=0 TO 180: NEXT K: I: POKEV 18
5135 FOR I=3 TO 3 STEP -1
5140 IF I=3 THEN PRINT" " SPC(A) "
5145 ELSE PRINTLEFT$(H$, I) SPC(A) "
5150 FOR I=1 TO 180: NEXT I: POKEV 18
5155 FOR J=1 TO 180: NEXT J: I
5160 PRINTLEFT$(H$, I) SPC(A) " O
5170 PRINT" " SPC(A) "
5180 GOTO 4000
5000 FOR I=3 TO 180: PRINTLEFT$(H$, I) "

```