

THE BOOK FOR HOW TO GAME

日立パーソナルコンピュータ S1

NUTS & MILK

GAME EDITORの使い方

MA-3202



〈概要〉

このゲームはM I L Kになってフルーツを食べて得点します。

NUTSは主人公を追いかけてきますので、つかまらないようにして下さい。

フルーツを全部たべるとハート型の出口があらわれ、そこに触れるとステージアップします。

迷路には掘り進める壁と進めない壁があり、うまくNUTSぐんをかわしてフルーツまでたどりついて下さい。

全ての画面(24面)をクリアしても、しなくてもゲームエディタが使用できます。

(使用法はマニュアル参照)

さらに最後のプレイ内容が記録され、デモ画面で自分のプレイが再現されます。

○プログラムのロード方法

- ① 本体の SYSTEM スイッチを MODE **A** に設定してください。
- ② 本体とディスプレイ装置、データレコーダが接続されているのを確認したうえで、ディスプレイ、データレコーダ、本体の順で電源を ON にしてください。リモート端子のあるものは、データレコーダに必ず接続してください。
- ③ **PF 1** を押します。
続けて **PF 5** を押しますと、ロードが始まります。
- ④ ロードが完了すると、自動的にゲームがスタートします。

○キー操作の方法

キーボード図

PF1		PF2		PF3		PF4		PF5	
"	"	#	\$	%	'	()		
1 .	2	3 ア	4 ウ	5 エ	6 オ	7 ヤ	8 ュ	9 ヨ	0 ヲ
ヌ	フ	ア	ウ	エ	オ	ヤ	ユ	ヨ	ワ
フルキーの中の 数字キー									

カーソルキー



テンキー

◎ ゲームはカーソルキーでも、テンキーの [2]、[4]、[6]、[8] でも遊べます。

[2] と ↓ は MILKちゃんを下へ

[4] と ← は MILKちゃんを左へ

[6] と → は MILKちゃんを右へ

[8] と ↑ は MILKちゃんを上へ

◎ エディターの場合は、フルキーの中の数字キーを使用します。

★パターンエディタの使い方

◎はじめに

このゲームにはパターンエディタ (PATTERN EDITOR) という機能がついています。

これは皆さんに、自由にゲームを作っていただくためのツール(道具)です。

では、実際に動かしてみましよう。

(A) お買い上げのテープをロードします。

(これがマスターテープになります)

キーボードから前述の方法でロードしてください。

★ ロードとは、本体にテープを読み込むことです。

(B) 最初の画面がでたところで **PF1** キーを押します。

1画面めの左上にカーソルが点滅していますね。

SHIFT + **CLR HOME** でまず画面をきれいにしましょう。

次に  キーを押して下さい。

(C) 画面はエディタのメニューに変わりました。

では順に説明をしていきましょう。

[1] EDIT MODE (編集)

(1) キャラクター

フルキーの中の数字キーに N U T S & M I L K のキャラクターが入っています。

カーソルキーかまたは **2** **4** **6** **8** (テンキー) でカーソルを動かし

て、キャラクターをクリアされた画面に入力してってください。

		最大入力数
1 : BLANK	・青地(まったく何もない部分)	1画面に1つ
2 : BLOCK-1	・掘り進める部分	
3 : BLOCK-2	・掘れない壁の部分	
4 : EXIT	・出口(ハートのマークです)	
5 : FRUIT-1	・サクランボ [10点]	100人まで 1人のみ
6 : FRUIT-2	・リンゴ [30点]	
7 : FRUIT-3	・バナナ [50点]	
8 : FRUIT-4	・イチゴ [70点]	
9 : NUTS	・ナッツくん	
0 : MILK(You)	・ミルクくん(自分です)	

⑧ 3と8と9は制限数が決まっています。

それ以上入力された場合、どのような結果になっても責任はおいかねますので御了承ください。

(2) **CURSOR KEY** またはテンキーの **2**、**4**、**6**、**8**

カーソルを動かす。

(3) **CLEAR KEY**

SHIFT + **CLS HOME**

画面をクリアしてゲーム画面を白紙の状態に戻します。

(4) **+** (プラス) キー or **-** (マイナス) キー

ROUNDを進める時は **+** キーを

ROUNDを進める時は キーを
使用します。

(自由に好きなラウンドを選ぶことができます。)

(5) RETURN KEY

MENUにもどす、もしくは作っている途中の画面にもどす機能です。



LOAD TAPE

MENUに戻してフルキーの中の数字キーの を押します。
自分で作ったゲームをロードする機能です。

3 #
ア ア

MERGE TAPE

MENUに戻してフルキーの中の数字キーの[3]を押します。

2つのテープに別々にSAVEしたゲームを組み合わせて1本にするに使用する機能です。

例 1

SAVE

テープ A	1 ~ 10 ROUND	空 白
テープ B	(B)	11 ~ 20 ROUND

ROUND 1 ~ 10までがSAVEされているAと、ROUND 11 ~ 20までがSAVEされているBがあります。

AとBを編集して1本にする場合、まずAをロードし普通にBをロードすると、Bテープの(B)の部分が空白なため、Aテープの1～10 ROUNDが消えてしまいます。

つまり、AとBをうまく溶けこませる(MERGE)ための機能です。

例 2 同様に

テープ A	1		3		5	
-------	---	--	---	--	---	--

テープ B	(B)	2	(B)	4	(B)	6
-------	-----	---	-----	---	-----	---

Aテープに1、3、5ラウンド、Bテープに2、4、6ラウンドがSAVEしてあるとき、この2つも編集して1本にすることができます。ただし、注意しなければならないのは、AテープをLORDした後、

BテープをMARGEする時、Bテープの1と3と5の画面(図の部分)をクリア(〔1〕の(3)参照)しておかなければ、テープAの1と3、5の画面をかきかえてロードしてしまうので、注意してください。

4 \$
ウ

SAVE TAPE

メニューに戻して、フルキーの中の数字キーの〔4〕を押します。

自分で作ったゲームテープをSAVEする機能です。

- ⑨ ここで注意していただきたいことは、マスターテープに自分のデータをSAVEしてしまいますと、二度と復元できませんので、必ずSAVEする前に何も入ってないテープを入れてください。

5 %エ
エ

TEST RUN

メニューに戻して、フルキーの中の数字キーの [5] を押します。

これは、作ったゲームをそのラウンドだけRUN（動かす）させることのできる機能です。

ですからMILKくんが1人やられると画面はとまり、エディットモードにもどります。

 KEY を押してMENUにもどしSAVEするなり、手直しするなりしてください。

6 &オ
オ

GAME PLAY1

メニューに戻して、フルキーの中の数字キーの [6] を押してください。

ゲームを1ラウンドから開始する機能です。スペースキーと同じ役目をします。

(1ラウンドめがクリアされて何も画面に入っていない場合、もしくは必要キャラクターがすべて入力されていなかったりすると、そのラウンドを自動的にとばして開始します。)



GAME PLAY2

これは、始めたい画面からPLAYをSTARTする時に使います。たとえば6面めから始めたい時 **SHIFT** + **BREAK** で画面をとめて、**+** (プラス) キーで6面目まで進めてから  キーでMENUにもどし、フルキーの中の数字キーの7を押すと、6面めからMILK 5匹で始められます。

ですから、好きな画面を何度も挑戦することが可能です。

◎ おわりに

このようにして作ったゲームをSAVEし次の日使用する際には、再びマスターテープをLOADし、MENUを呼び出して、自分のデータを書きこんだテープをLOADしてください。





© 1984



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソン札幌	〒062	札幌市豊平区平岸3条5丁目4-17コロナード平岸II-201	☎(011)821-1538
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	☎(03) 234-4996
ハドソン大阪	〒542	大阪市南区南船場4丁目2番18号佐野屋橋ビル5F	☎(06) 251-1945
ハドソン仙台	〒980	仙台市宮町1丁目4-28	☎(0222)65-7031
ハドソン金沢	〒920	金沢市本町2丁目1-28	☎(0762)23-1263
ハドソン福岡	〒812	福岡市博多区博多駅東2丁目4-30	☎(092)441-4568
ハドソン沖縄	〒901-21	沖縄県浦添市大平8-10	☎(0988)79-3361