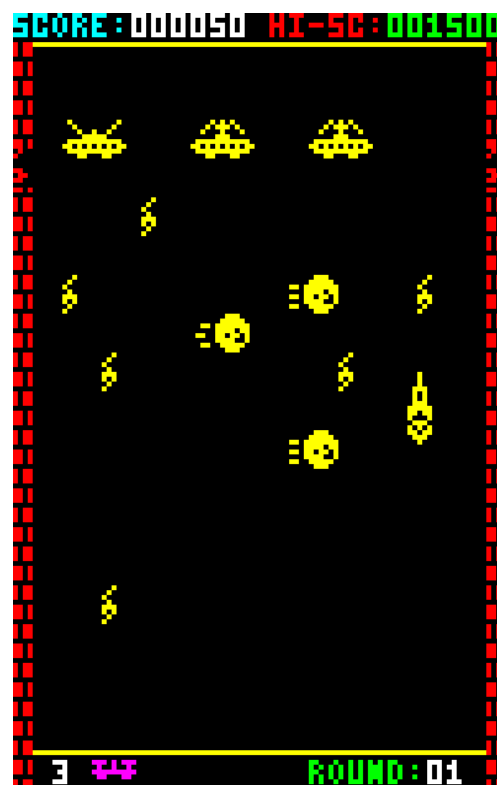


# *GALAXY UFOS* for PC-8001

昔懐かしい「UFO体当たりゲーム」がPC-8001で帰ってきました！  
セミグラフィックにおける、行数の少なさを縦画面表示で解決！！  
オールマシン語で高速かつ快適なプレイ！PCMによる効果音もリアル！  
シンプルながら手に汗握るゲーム展開です。

ぜひお楽しみください！



Copyright(c)2024 芸夢職人

<https://twitter.com/k2PSylqxDKciBXA>

Z80 Lab

<http://hd61700.yukimizake.net/PC-8001/>

## ■ファイル説明

gufop8.txt ---- ゲームの説明書(SJIS)  
gufop8.cmt ---- 実行ファイル(cmt形式)  
gufop8.t88 ---- 実行ファイル(T88形式)  
gufop8.wav ---- 実機用WAVファイル  
gufop8.asm ---- ソースコード(AILZ80ASM用)

## ■起動方法

実行ファイルを実機またはエミュレータにセットして  
CLEAR100,&H84FF[Return]でメモリ設定を実施します。  
monコマンドでモニタに入り、Lコマンドでロード後、  
G8500[Return]でゲームが開始します

## ■遊び方

オーソドックスな、ギャラクシーウォーズ タイプのゲームです。  
テンキーの『4』と『6』で自機を左右に動かして、敵のUFOに体当たりで  
敵を撃破してください。体当たりの場所により得点が変わります。

◇得点(敵の隊列上から順)

下部でっぱり .....150PTS (600PTS／最後から2機目のみ)  
下部 .....100PTS  
横 ..... 50PTS

1500PTSで、自機が1機追加されます。  
発射台に自ロケットが乗っているときは無敵です。一定時間経過で発射されます。

## ■キー操作

[4]←自機→[6]    [P]/[SP] ---- 一時停止/解除  
([2]                [8] )  
  
[R] ---- 画面表示を反転  
  
[Q] ---- 終了

## ■協力(テストプレイ、ドキュメント作成、改良提案など)

Jun Amano(@JAMA870P)  
あお(@hd61yukimizake)

## ■履歴

2024-08-10 試作作成  
2024-08-13 [8]と[2]キーでも操作可とした。DMYの自機消去範囲を修正。  
2024-08-13 自機がUFOに横当たりした場合の評価優先度の最適化  
2024-08-15 の隕石の速度を調整  
2024-08-16 右端、左端の壁が崩れるのを抑止  
2024-08-17 敵ミサイルの数を調整  
2024-08-18 敵UFOの当たり判定を修正  
2024-08-20 初版公開