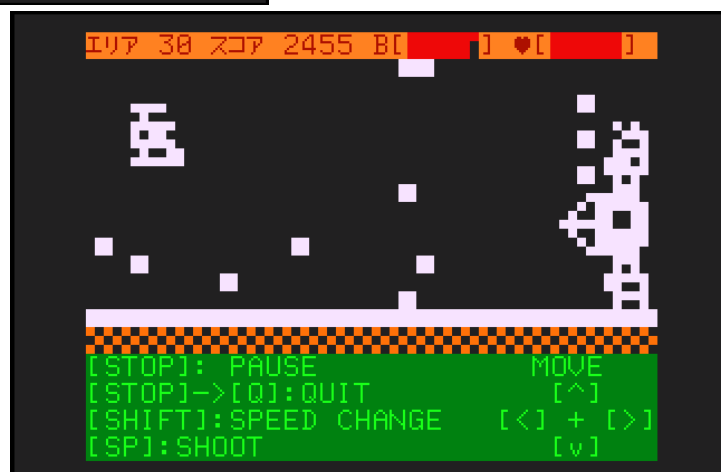


# *COSMO PATROL* for PC-6001

SHARPポケコン屈指の弾幕シューティングが今、NEC PC-6001シリーズで蘇る！

ご自由にお楽しみください！



Copyright(c)2022-2026 咳止組(咳めぐ)

<http://cosmopatrol.web.fc2.com/>

移植: 芸夢職人

<https://x.com/k2PSyIqxDKciBXA>

## ■ファイル説明

cosmp6[Mode2\_Page1].p6 --- 実行ファイル(P6形式)

## ■起動方法

Page1指定で実機またはエミュレータを起動後、実行ファイルをセットしてCLOADコマンド読み込むと、起動画面になります。  
Y/Nキーで効果音の有無を選択後、ゲームが開始します。  
※初代PC6001では32KB環境が必要です。

## ■遊び方

自機を操作して、[スペース]キーで敵をひたすら撃破します。  
時々飛んでくる[♥]を取るとシールドが回復します。  
同様に、時々発生する[◎]を取ると連射速度がアップします。  
シールドが0になるとゲームオーバーです。

[↑]	[SPACE]	---	弾を撃つ	
[←] 自機	[→]	[SHIFT]	---	自機SPEED変更
[↓]	[STOP] → [SPACE]	---	一時停止/解除	
	[STOP] → [Q]	---	終了	

詳しいゲームの情報や攻略法は、咳めぐさんのサイトをご覧ください(^^)

[http://cosmopatrol.web.fc2.com/game\\_cosmopatrol.html](http://cosmopatrol.web.fc2.com/game_cosmopatrol.html)

## ■PC-6001シリーズへの移植について

オリジナルのSHARP PC-G8XX版のIOCS呼び出し箇所をPC-6001用に置き換えることで、移植／動作させています。フォントやグラフィックデータはSharp GPRINT形式の物をセミグラ変換して表示しています。

## ■既知の問題

移植元の画面横サイズは75ドットですが、P6は横64ドットモード表示のため画面外の右端11ドット分が非表示となっています。このため、撃破音がするが敵が見えず、と言う現象が出ています。(軽微な問題なのでご勘弁を。。)

ただ、ボス出現時に見えないのは致命的なので、WARNING表示中に左に10ドット分自機を強制移動しています。移動中に左右に動くと自機がワープしたように見えるので直したかったのですが、敵弾の回避が不能になる場合があり泣く泣く現状としています。(技量不足ですみません。。)

## ■履歴

2025/05/10 初版 PC-6001環境用テスト版  
2025/05/18 KEY FUNCTION 表示／アトリビュート調整  
2025/12/29 表示高速化のため、各処理のチューニング  
2025/12/31 効果音追加  
2026/01/01 PAUSE→QUIT処理を見直し  
2026/01/14 公開版。[←][→]同時押し判定修正