

キャンディ・パニック

本田 実

ポップ君を、□で左右に動かして、空から降ってくるキャンディ（◆◆♡♣，それぞれ10~40点）を、受けとめてください。三連石（●●●）にぶつかると、アウトです。

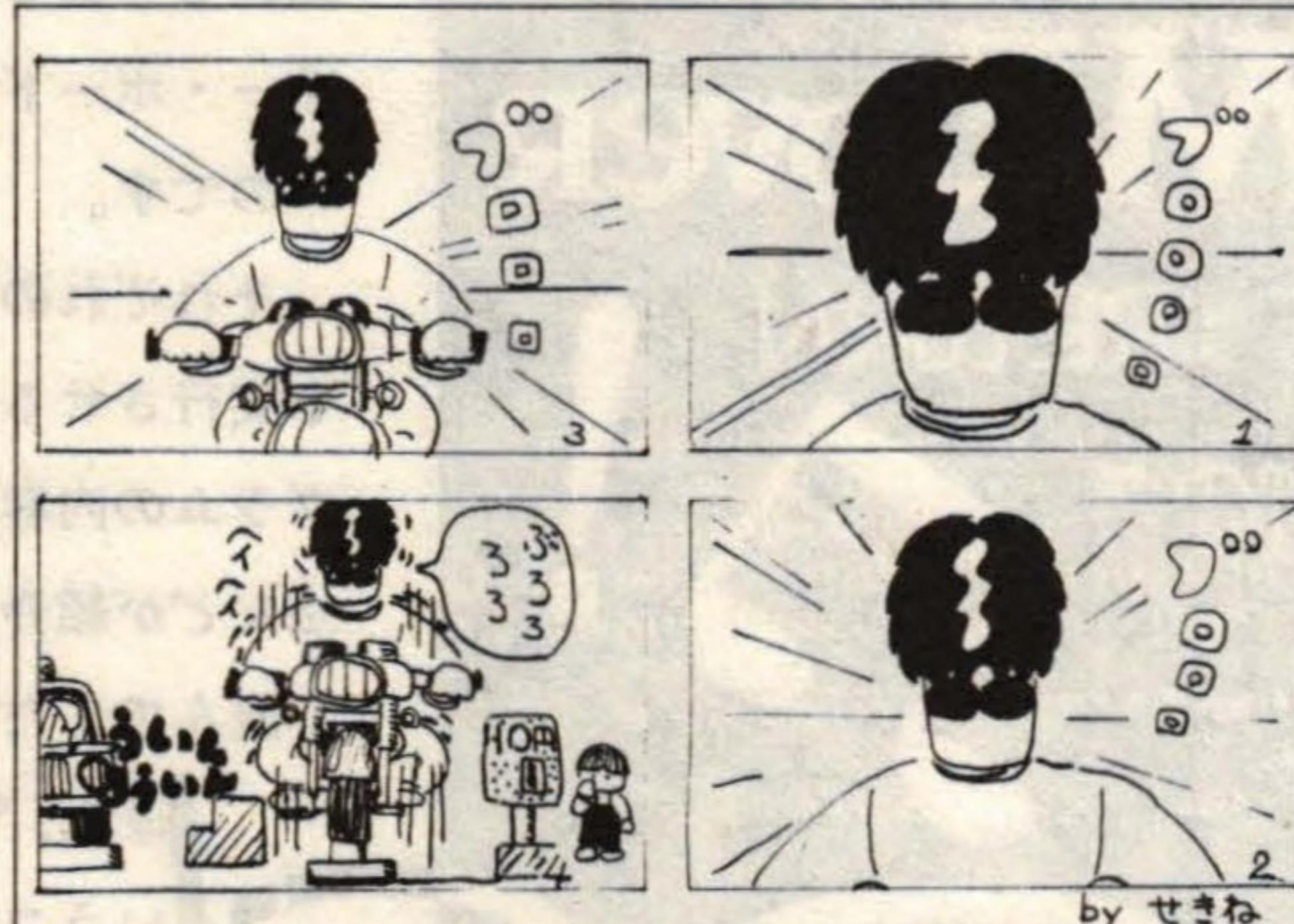
下に表示されている、タイム・ゲージがなくなると

《第1表》変数表

M 0 \$()	自分キャラ
F 0 \$()	足キャラ
S 0 \$()	サウンド
E 5 \$()	障害物
T 0, T 1	タイム用変数
X 0	自分X座標
C 0	カウンタ
D 0	移動増減量
F 0	パラメータ 1 CLR : 2 死んだ
S 0	スコア
H 0	ハイ・スコア
R 0	ラウンド
A \$, A, B, I, J	汎用



1面クリアで、ボーナスが入り、5面クリアでゲーム終了です。



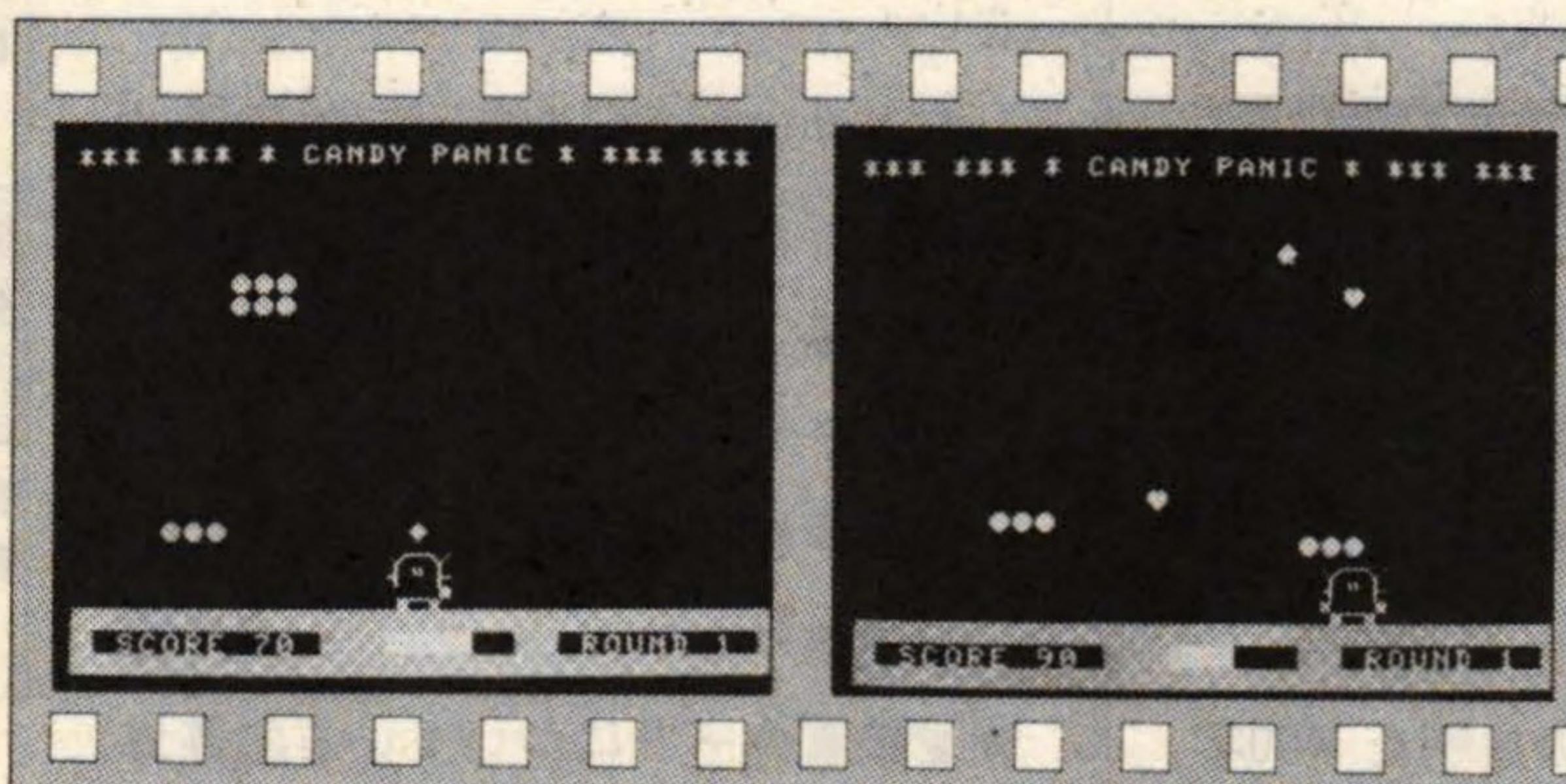
評：な、なさけない（影）

キャンディ・パニックのプログラム・リスト

```

10 CLEAR :RANDOMIZE :DIM M0$(4),F0$(4),S0$(3)
20 LET M0$(1)=CHR$(#20,$8F,$85,$8E,$20,$A,8,8,8,$20,$88,$22,$8A,$20)
30 LET M0$(2)=CHR$(#20,$91,$85,$91,$20,$A,8,8,8,$20,$86,$22,$86,$20)
40 LET F0$(1)=CHR$(#A,8,8,8,8,$20,1,$C,$85,1,3,$20)
50 LET F0$(2)=CHR$(#A,8,8,8,8,$20,1,1,6,$85,1,3,$20)
60 LET F0$(3)=CHR$(#A,8,8,8,8,$20,1,$C,$85,1,3,$20)
70 LET S0$(1)="UE":LET S0$(2)="UF":LET S0$(3)="USU":LET E5#=CHR$(#95,$95,$95
):LET H0=0
80 MUSIC T2P4:UP2リモソラシUH-UH-UH-UH-UH:LET S0=0:LET R0=1
90 LET T0=180:LET T1=150:LET X0=15:LET C0=1:LET D0=1:LET F0=0:MUSIC T1P0
100 CLEAR :PRINT "*** *** * CANDY PANIC * *** ***"
110 FOR I=3A0 TO #3FF:POKE I,#9D:NEXT I
120 LET CURSOR=1,22:PRINT SCORE":S0;":"
130 LET CURSOR=22,22:PRINT " ROUND":R0;":"
140 FOR I=14 TO 19:LET CURSOR=I,22:PRINT CHR$(#60)::NEXT I
150 REM --- MAIN ---
160 LET A=$C(INKKEY$):IF (A=$2C)+(A=$2E) THEN LET D0=A-$2D
170 LET X0=X0+D0:IF (X0<0)+(X0>27) THEN LET D0=D0*(-1):LET X0=X0+D0
180 FOR I=1 TO 3:LET CURSOR=X0+1,17:LET B=$C(CURSOR$):IF B<>$20 THEN GOSUB 26
0
190 NEXT I:MUSIC S0$(C0):LET C0=C0+1:IF C0=3 THEN LET C0=1
200 LET T0=T0-1:IF T0<T1 THEN LET T1=T1-30:LET CURSOR=T1/30+15,22:PRINT " ::I
F T00 THEN LET F0=1
210 LET CURSOR=X0,18:PRINT M0$(1)+F0$(C0)::ON F0 GOTO 300,410
220 IF RND(1)>(5-R0)*.2 THEN LET CURSOR=RND(31).2:PRINT CHR$(#96+RND(4));
230 IF RND(1)>1-R0*.1 THEN LET CURSOR=RND(29),2:PRINT E5$;
240 POKE #3B,$01,$20,$03,$1F,$01,$40:CALL #F009:GOTO 160
250 REM --- パンティ ---
260 IF B=$95 THEN LET F0=2:RETURN
270 LET CURSOR=X0,18:PRINT M0$(2)+F0$(3)::MUSIC S0$(3)
280 LET S0=S0+(B-$95)*10:LET CURSOR=7,22:PRINT S0;":":RETURN
290 REM --- CLR ---
300 GOSUB 490
310 LET CURSOR=9,10:PRINT "ROUND":R0;:CLEAR"
320 LET A$="T2P2VRソミヨ":MUSIC A$+"PUSH R0P"+A$+"PSU"
330 PRINT :PRINT TAB(9);"BONUS 500 PTS":MUSIC R
340 LET S0=S0+500:LET CURSOR=7,22:PRINT S0;":":MUSIC Q2PSU$RT1Q0P0
350 LET R0=R0+1:IF R0>6 THEN GOTO 90
360 REM --- END ---
370 GOSUB 490
380 LET CURSOR=9,10:PRINT " オシマイ"
390 MUSIC Q2T3P4ワラソラシUH-UH-UH-UH-UH:GOTO 440
400 REM --- オツ ---
410 FOR I=1 TO 10:FOR J=2 TO 1 STEP -1
420 LET CURSOR=X0,18:PRINT M0$(J)+F0$(J)::MUSIC S0$(J):NEXT J:NEXT I:GOSUB 490
430 LET CURSOR=7,10:PRINT "*** GAME OVER ***":MUSIC T2P2リモソラシUH-UH-UH-UH-UH
440 IF H0<S0 THEN LET H0=S0
450 PRINT :PRINT TAB(7);"HI-SCORE =":H0
460 PRINT :PRINT TAB(9);" SCORE =":S0
470 LET CURSOR=9,16:PRINT "PUSH[SPACE]KEY":IF INKEY$<>" " THEN GOTO 470
480 GOTO 80
490 FOR I=1 TO 17:LET CURSOR=I:PRINT SPC$(32)::NEXT I:RETURN
500 REM ---
510 REM * PHOCK'N PART 1 *
520 REM * キャンディー ハニック *
530 REM * VER1.1 *
540 REM * 1985.4.28 BY. M.H *
550 REM ---

```



《写真1》ひたすらキャンディを食べるのだ

《写真2》食べちゃダメ!! それは石ですぞ