

```
0FF, 0000000000000000, 8080404020FF01FF  
750 DATA0000000304093020, 0989121F010101  
71D, 0000804040804040, +0404040C0F88880F8  
760 DATA000E0A0B080F031C, E087F90101000  
000, 1C222C0BCE3228C, F90102000000000  
770 DATA0000000304083F8E7, F98932233C181  
71D, 0000804040804040, +0404040C0F88880F8  
780 DATA0000000000000000, 0000007F88888  
AF7, 0000000000000000, 110E0F519D95F9  
790 DATA00086818132A40A, 0B186888884B3
```

```
000,00002020FE222222,FE20202222FE0200  
800 DATA0000700010121219,202121FD0101  
007,20FF00FC047404FC,00FC04FC04FC00FF  
810 DATA0000000010121219,F9,203220FC01020  
001,00000000F0E2FE02FE,00FFF080FE29499123  
820 DATA 0,8C,FF,8C,0,7E,46,7E,B0,7E,FE,  
F,7E,S7,9E,9E,6E,0,67,46,67  
830 DATA 57,67,9E,67,B0,67,FF,67,0,53,  
46,53,8B,53,FF,53,3C,4C,4F,BA,4F  
840 DATA 3C,32,BA,32,3C,33,3C,4E,42,50
```

```
,47,8B,57,50,57,8B,5A,50,5A,66  
850 DATA 5F,50,5F,66,97,50,97,66,9B,50  
851,66,9F,50,9F,8B,BF,AF,50,8F,AB  
860 DATA 32,27,45,IE,BA,31,C4,28,B5,31  
,80,1E,B1,1E,C4,27  
870 DATA BA,33,BA,4E,32,28,3C,31,41,31  
,46,1E  
880 DATA 659,587,494,587,523,440,494,5  
23,587
```

**RX-78
BASIC**

海のシューティング

今津奈津江

ジョイスティック使用のシューティング・ゲームです。短いながらも、敵キャラクタは6種類もいます。

★ミニPiOインフォメーション

リストどおりに入力してRUN.
こんなに短いのに、キャラクターやアイデアがとても凝っているゲームですね。

水中ガン(+)をジョイスティックで上下左右に動かし、[9]のボタンで発射してください。ただし発射ごとにスコアとタイムが減るので、乱射は禁物です。

敵キャラクタは表のとおり6種類います。いずれも中央部分を狙い撃ちしてください。なお、タコとイカはスミをはき、海がきれいになるまでタイム・ロスがあります。

タコ、イカ以外をすべてやつつけると面

海のシューティング BASICリスト

```

230 K$=K+1:T$=T1$I$=I2$:IFFF=INT(FF/2)
231 THENK$=K2$:=T2$I$=I1$
235 IFFA=1THEN285
240 XX=INT(RND(1)*6-2.5):IFXX<OTHENA$=A
1$:
250 IFXX>OTHENA$=A2$:
260 FORI=0TO2:CURSORXA,YA+I:PRINTSTRING
%" ",6$;:NEXTI
270 XA=XAX+XA:XA=XA+(XA>22)*3-(XA<1)*3:YA
+YA+INT(RND(1)*2-0.5):YA=YA+(YA>B)-(YA<
2):
280 CURSORXA,YA:PRINTA$:
295 IFFB=1THEN335
299 XX=INT(RND(1)*4-1.5):IFXX<OTHENB$=B
2$:
300 IFXX>OTHENB$=B1$:
310 FORI=0TO2:CURSORXB,YB+I:PRINTSTRING
%" ",6$;:NEXTI
320 XB=XBX+XB:XBX=(XB>22)*2-(XB<1)*2:Y
B+=SGN(RND(1)-0.5)+(YB>7)-(YB<3)
330 CURSORXB,YB:PRINTB$:
335 IFFC=1THEN345
340 FORI=0TO2:CURSORXK,12+I:PRINTSTRING
%" ",5$;:NEXTI
350 XK=XK+SGN(RND(1)-0.5)+(XK>5)-(XK<1)
360 CURSORXK,12:PRINTK$:
365 IFFH=1THEN390
370 IFFS=OTHENH=INT(RND(1)*4)+12:YH=IN
T(RND(1)*4)+11
380 CURSORXH,YH:PRINTH$(F$):
390 FORI=0TO3:CURSORXT,18+I:PRINTSTRING
%" ",5$;:NEXTI
400 XT=XT+INT(RND(1)*2-0.4):XT=XT-(XT<2
):
410 CURSORXT,18:PRINTT$:
420 FORI=0TO4:CURSORXI,17+I:PRINTSTRING
%" ",4$;:NEXTI
430 XI=XI+INT(RND(1)*2-0.6):XI=XI+(XI>
5):
440 CURSORXI,17:PRINTI$:
450 IFXI<XT+STHEN700
500 JOYS1 K:=IFK=1OTHEN560
510 IFK=9THENS=5-2:GOTO0600
520 XC=CXC:XCY=CY+(K=4)+(K=5)+(K=6)-(K=B)
-(K=1)-(K=2)
530 ZC=CY=CY+(K=2)+(K=3)+(K=4)-(K=6)
-(K=7)-(K=B)
540 CY=CY-(CY<1)+(CY>21):CX=CX-(CX<0)+(CX>
29)
545 IF(CX<1)*(CY>14)+(CY=15)+(CY=16)*(CX<11)+(CY>21)THENCX=XC:CY=YC
550 CURSORXC,CY:PRINT" ";
560 CURSORXC,CY:PRINT"+";
570 GOTO200
600 FORI=0TO30:T=T-1:CURSORCX,CY:PRINT"
":SOUND2:SOUND15-INT(I/2),I*10:PRINT
"+;:NEXTI

```



クリアで、100ポイントが加算されます。
敵 キャラクタ

キャラクタ	動き	狙い箇所	得点
マグロ	水平方向	中央2箇所	40
フグ	上下しながら動く	中央2箇所	30
海へビ	等速旋回	全身が見えている ときの中央2箇所	20
カニ	左右にゆっくり歩く	中央1箇所	10
タコ	左側をゆっくり歩く	中央1箇所	0
イカ	右側をゆっくり歩く	中央1箇所	0

確かにPB-700は良いけれど、あまりにも遅い。(プログラムを組むと)これは1年前のPC-12系(?)と同等かそれ以下です。私なんかいりやうらやまつて…。よって投稿があっても採用される確率が低いのです(失礼)。せめて、もう3年早く出来れば…。ひとつ、p.156の説は何かですか!!(秋葉原で店員につきまとわれたら「MZ-40ありますか?」といつて逃げることにしている原宿校のO君大好きのはいひたあ)