

**RX-78 BASIC**

# MIETTO

ミエット

■ みなみはるき

通称ガンダムと呼ばれる、RX-78を手に入れたので、早速ゲームを作ってみました。

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総評	もう少しスピード感があるとよかっただのですが…。

## 遊び方

操作はジョイスティックで行ない、[9]のボタンでミサイルを発射します。

面クリアするにつれ、自機が1段ずつ上

がっていきます。

敵機は4種類、飛行パターンは8つあるので、慣れると全機破壊も可能です(絶対に破壊できないような場合もあります)。

## プログラム

非常に初歩的なプログラムで、"これからBASIC!"という人にオススメします。

データはパターン表示のためのものと、その後にX軸の単位移動数が続きます。

RXを手にして面白いと思ったことは、

### MIETTO BASIC リスト

```

10 CLEAR:DIMA$(9),A$(9),X(7),Y(7):HI=500
0:SC=0:ST=1:TI=100:LE=3:YY=168
20 FORA=0TO7:FORB=1TO32:READC:A$(A)=A$(A)+CHR$(C):NEXTB:NEXTA
22 FORA=8TO9:FORB=1TO16:READC:A$(A)=A$(A)+CHR$(C):NEXTB:NEXTA
25 FORA=0TO7:READC:A$(A)=A$(A)+C:Y(A)=0:X(A)=INT(RND(1)*125+9):NEXTA
30 COLORS,0:PRINTCHR$(6)
31 CURSOR24,1:PRINT"HI-SC"
32 CURSOR24,5:PRINT"SCORE"
33 CURSOR24,9:PRINT"STAGE"
34 CURSOR24,13:PRINT"LEFT"
35 CURSOR24,17:PRINT"TIME"
50 CURSOR24,3:PRINTUSING"##井井井井";HI:CURS
OR24,11:PRINTUSING"##井井井井";ST
60 CURSOR24,15:PRINTUSING"##井井井井";LE
70 CURSOR24,7:PRINTUSING"##井井井井";SC:CURS
OR25,19:PRINTUSING"##井井井井";TI
80 JOYSIJF:IFJ>10THENPOSITIONXX,YY:PA
TTERNO12,A$(3)
95 IF(XX>0)*(J>3)*(J<7)THENXX=XX-B
90 IF(XX<120)*((J>0)*(J<3)+(J=8)) THEN
XX=XX+B
95 IF MY<0THENPOSITIONMX,MY:PATTERNO12
,A$(8):MY=MY-B:POSITIONMX,MY:PATTERNO12
,A$(9)
96 IF MY<0THENPOSITIONMX,MY:PATTERNO12,
A$(8)
100 POSITION XX,YY:PATTERNO5J2,A$(3)
110 IF J=9*(MY=0)THENNNX=XX:MY=YY
120 FORA=WTOW+1:IFA=3THENA=4
130 POSITION(X,A),Y(A):PATTERNO12,A$(A)
: X(A)=X(A)+A(A):Y(A)=Y(A)+B:IFY(A)>183TH
ENY(A)=0
135 IF(X(A)<9)+(X(A)>128)THEN(A)=A(A)*
-1
140 POSITION(X,A),Y(A):PATTERNO6J2,A$(A)
150 IF(Y(A)=YY-B)*((XX>X(A))*(XX<(X(A)
+17)))+((XX<X(A)),*(XX>(X(A)-17))):THENG0

```

```

SUB400
155 IF(Y(A)=(MY-OB))+(Y(A)=(MY-16)) THEN
GOT0160
156 GOTO 170
160 IF((MX>X(A))*(MX<(X(A)+17)))+((MX<
X(A))*((MX>(X(A)-17)))) THENGOSUB500
170 NEXTA:IFLE<1THENGOT0600
173 SET(RND(1)*#JRN(1)*130,RND(1)*1B3
174 TI=TI-1:IFTI<0THENGOT50
175 FORA=WTOW+1:POSITION(X,A),(Y,A):PATTE
RNO12,A$(A):Y(A)=0:NEXTA
180 TI=100:ST=ST+1:W=W+2:IFW=BTHENW=0
183 POSITIONXX,YY:PATTERNO12,A$(3):Y=Y-
YY-16:IFYY=24:THENYY=16B
185 GOTO 50
200 DATA 048,012,040,020,036,036,034,06
8,034,068,193,131,033,132,045,180
210 DATA 017,136,017,136,255,255,018,07
2,242,079,020,040,040,020,192,003
220 DATA 048,012,040,020,036,036,034,06
8,034,068,193,131,033,132,045,180
230 DATA 017,136,017,136,255,255,018,07
2,242,079,020,040,040,020,192,003
240 DATA 024,024,148,041,210,075,082,07
4,209,139,113,142,161,133,037,164
250 DATA 037,164,033,132,049,140,073,14
6,138,081,028,056,032,004,192,003
260 DATA 128,001,128,001,192,003,064,00
2,120,030,044,052,039,228,065,130
270 DATA 129,129,007,224,122,094,106,08
6,074,082,074,082,196,035,090,000
280 DATA 128,001,064,002,128,001,096,00
6,016,008,136,017,074,082,037,164
290 DATA 037,164,074,082,136,017,016,00
8,096,006,128,001,064,002,128,001
300 DATA 128,001,064,002,128,001,096,00
6,016,008,136,017,074,082,037,164
310 DATA 037,164,074,082,136,017,016,00
8,096,006,128,001,064,002,128,001
320 DATA 096,006,120,026,068,034,034,06

```

飛行パターンを読むことが大切



テキスト画面ではカラーを指定するたびに画面全部がその色になってしまう…つまり、キャラクタ単位の色指定ができない、ということです。

そのため、ゲームを作るときはPOSITION文やPATTERN文などを使い、VRAM(RXではグラフィック画面モードという)上に色のついた点や線を描いておく必要があります。

**RX-78 BASIC**

# カーレース

■ 今津奈津江

ショイスクイックで遊べるカーレース・ゲームです。時速120~300kmで300kmのコースをみごと完走してください。

★ミニPiOインフォメーション

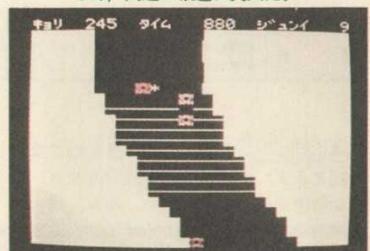
実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総評	短いながらも、各所にアイデアが盛り込まれているのがいいですね。

操作方法は図を見てください。スタート時は10位からです。なお、加速および減速中はハンドルが効きません。

相手の車は、ランダムに時速200~250kmで走っており、画面上には3台ほど登場し

## 遊び方

さあ、問題の坂道に突入だ!



ます。

途中でジャリ道(:→ハンドルがとられる)、アイス・バーン(|||→ハンドルが効かない)、坂道(≡→急に減速する)が現われるので、注意して走ってください。

相手の車、岩(\*)、エンス(■)にぶつ

かるとクラッシュしてゲーム・オーバーになります。また、みごとゴール・インするときタイムが表示されます。

なお、スピードが遅いという人は、相手の車の数を減らすといいでしよう。

## 行番号マップ

行番号	内 容
0～	初期設定
100～	道路および数値表示
200～	相手の車表示
300～	自分の車表示
400～	クラッシュ表示
450～	エンド画面とタイム表示

## ジョイスティック操作

方向	方向
4	2
5	左-車-右 1
6	8

[0]	ブレーキ	(減速)
[9]	アクセル	(加速)

注：スティックを3、7（上、下）方向に倒した場合は、左右に移動しません。

## カーレース BASICリスト

```

10 PRINTCHR$(6):COLOR,0:HH=10B00
20 CURSOR9,10:PRINT"カーレース vol.1A"
30 CURSOR9,12:PRINT"JOYS10JSTART"
40 JOYS1 A:IF A<>OTHEN40
45 DIMXC(2),YC(2),XX(2):FS=0
50 PRINTCHR$(6):X=14:Y=9:FOR I=0TO2:XC(I)=16:YC(I)=10+4*I:NEXT:I:C$=""
55 RESTORE70
60 FOR I=1TO8:READA:C$=C$+CHR$(A):NEXT
70 DATA 189,255,165,66,37,189,255,165
80 K=301:T=0:F=5:FF=0:B=0
100 IF FF=OTHENF=F-(RND(1)>0.5):IFF=10T
HENNF=F=1
110 IF FF=1THENF=F+(RND(1)>0.5):IFF=OTHENFF=0:F=F+1
115 A$="":IF(K>100)*(K<115)+(K>200)*(K<215)THENA$="":GOTO120
116 IF (K>150)*(K<160)THENA$=CHR$(23):GO TO120
117 IF (K>250)*(K<260)THENA$=CHR$(24)
120 CURSOR0,22:PRINTSTRINGS(CHR$(30),5+F)+STRINGS(A$,10)+STRINGS(CHR$(30),15-F);
125 IF (A$=" ")*(RND(1)<0.1)THENCURSOR10
+F:121:PRINTCHR$(42);
140 POSITIONX*6+5,48: PATTERN[231,C#
150 K=K-1:T=T+30-B*2
170 CURSDR0,0:PRINT"#ヨリ";:PRINTUSING"## ##";K;
180 PRINT" タイム";:PRINTUSING"## ##";T;

```

```

190 PRINT" シュン";:PRINTUSING"## ##";J
200 IF J=1THEN280
205 FOR I=0TO2
220 YC(I)=YC(I)+(RND(1)<B/12)-(RND(1)>B/12)
230 IF (YC(I)=3)THENYC(I)=22+22*(J<5):XC(I)=15:J=J-1:GOTD265
240 IF YC(I)>21THENYC(I)=4-17*(J<4):XC(I)=15-(J-4)*(XC(I)-1):J=J+1+(J<4):GOTD27
0
250 R=RND(1):XX(I)=XC(I):XC(I)=XC(I)+(R<0.1)-(R>0.9)
260 P=PEEK(59582+XC(I)+30*YC(I)):IFO=23
THENYC(I)=XX(I)
262 IFO=42THENCURSORXC(I),YC(I):PRINT" ";
264 IFQ=30THENXC(I)=XX(I)+SGN(15-XC(I))
*2
265 IF YC(I)<ZTHENYC(I)=0:GOTD275
270 POSITIONXC(I)*6+5,YC(I):B:PATTERNC[1,C#
273 IF (X=XC(I))* (YC(I)=6) THENFS=1
275 NEXTI
280 SOUND:SOUND2:SOUND@15,1000-B*50
285 IF (P=46)+(F=24)THEN SOUND:SOUND0,1:SOUND@15
290 IFFS=1THEN400
300 JOYS1 A
305 IFFP=23THEN340
310 B=B-(A=9)+(B=8):IF (A=0)+(P=24) THENB

```

```

=0:SOUND:SOUND0,1:SOUND@15
315 IF B>OTHENB=B+(RND(1)<0.3)*0.5
330 X=X+(A=5)+(A=5)+(A=6)-(A=B)-(A=1)-(A=2)+SGN(RND(1)-0.5)*(P=46)
340 P=PEEK(59762+X)
350 POSITIONX*6+5,48:PATTERN[231,C#
360 IF (P=30)+(P=42)THEN400
370 IF K=OTHEN450
380 GOTD100
400 SOUND
410 FOR I=0TO15:CIRCLE[2]X*6+9,52,I
420 FOR J=0TO2:R=INT(RND(1)*100)
430 SOUND1,2:SOUND@15,R:NEXTJ
440 NEXTI1:CURSOR10,7:PRINT"CRUSH OUT":S
UND:GOTD20
450 SOUND
460 CURSOR10,7:PRINT"NICE GOAL"
465 IF T<HHTHENHH=H
470 T1=INT(T/60):T=T-T1*60
475 H1=INT(HH/60):H=HH-H1*60
480 T2=INT(T1/60):T1=T1-T2*60
485 H2=INT(H1/60):H1=H1-H2*60
490 CURSORB,17:PRINT"TIME";T2;" ";T1;" ";
";H1
495 CURSORB,19:PRINT"BEST";H2;" ";H1;" ";
";H1
500 GOTD20

```

## SC-3000+BASIC LEVEL III A/B

イーティング・エイリアン

## EATING ALIEN

■川上裕司

あなたは、ある星へ核兵器を捨てに行つた。実はその星には2種類のモンスターがいたのだった。

しかし、そのモンスターに核を食べさせると、無害で有益な物体に変わることがわかった。さあ、核を捨てながら、モンスターに核を食べさせ、有益な物体を集めしてください。

## ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN。
総 評	相手に核を食べさせる、というアイデアはいいですね。

## 遊び方

▲▲▲▲で上下左右に核を捨てながら動きます。モンスターを避けながら、有益な物体を集めてください。なお、核があ

表1 行番号マップ

行番号	内 容
10~30	初期および画面設定
40~120	自分のルーチン
130~200	敵のルーチン(1)
210~270	敵のルーチン(2)
280~330	ゲーム・オーバー
340~350	面クリア

る所(歩いた所)は通れなくなるので、よく考えて逃げなければなりません。

モンスターには動き回っているモンスターと一緒に、動かないモンスターがいます。どちらに当たっても即ゲーム・オーバーです。

## プログラム

スピード・アップのため、CURSOR文やPRINT文はさけ、VPOKE文を多用し

## EATING ALIEN BASICリスト

```

10 SC=0:ST=1:M$=CHR$(250):K$=CHR$(229)
20 CLS:T=0:B1=32:B2=32:FOR I=0 TO ST:K
=INT(RND(1)*19)+3:L=INT(RND(1)*19)+3:C
URSOR,K,L:PRINT M$:NEXT I
30 FOR I=2 TO 22:CURSOR 1,I:PRINT K$:C
URSOR 2,I:PRINT K$:CURSOR 22,I:PRINT K $:CURSOR I,22:PRINT K$:NEXT I
40 REM -----

```

```

50 X=&H3C00+450:X1=&H3C00+210:X2=&H3C0
0+380
60 I$=INKEY$:Y=(I$=" ")-(I$=". ")+((I$=
"A")-(I$="Z"))*40
70 VPOKE X,142:A=UPEEK(X+Y)
80 IF A=32 THEN X=X+Y
90 IF A=249 THEN X=X+Y:SC=SC+10:T=T+1:
BEEP
100 IF A=250 THEN 300

```

身動きがとれなくなるとヤバいぞ

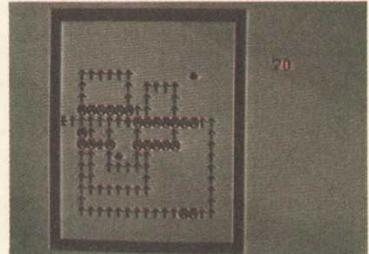


表2 変数表

変数名	内 容
SC	スコア
T	ドットを食べた数
ST	ステージ数
K, L	モンスター発生時のX, Y座標
X, X1, X2	自分と敵のVPOKEの値
Y, N, N1	自分と敵の進む方向
A, B1, B2	自分と敵のVPEEKの値
P, R	自分のX, Y座標
Q, S	敵のX, Y座標(1)
Q1, S1	敵のX, Y座標(2)
Z	どちらのモンスターを動かすか
I	ループ用

ています。

## 参考文献

YOU：“EATING DOT”，PiO, '85年6月号

```

110 CURSOR .25,6:PRINT SC:IF T>10 THEN
340
120 VPOKE X,253:P=X MOD 40:R=INT(X/40)
130 REM -----
140 ON Z-GOTO 150,220
150 VPOKE X1,B1:Q=X1 MOD 40:S=INT(X1/4
0)
160 N=SGN(P-Q):IF N=0 THEN N=SGN(R-S)*

```



►10月5日でPC-6001を買って3年目になります。最近キーボードがイカれてきました。キーを1回押しただけでぶつぶつっと2個も3個も入ってしまう。1番ひどいのは[DEL]で、1回押して最高4つ入る。2番目は[SPACE]で、3番目は[↑]です。なんとかならないでしょーか？(それに聞いてんだけ？) 修理に持ってきてってもなんかだめみたいな気がする。だって古いんだもん。修理できるとしてもどおせキーボードじっくり取り換えるなきゃいけないだろ? 金はなし。やりたいこいつはあるのに…。PC-6001のバカヤローだった3年でへばるんじゃ