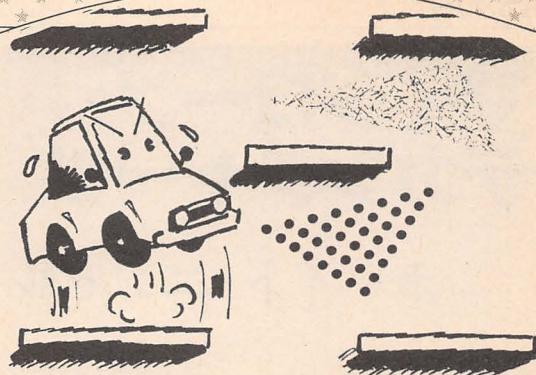


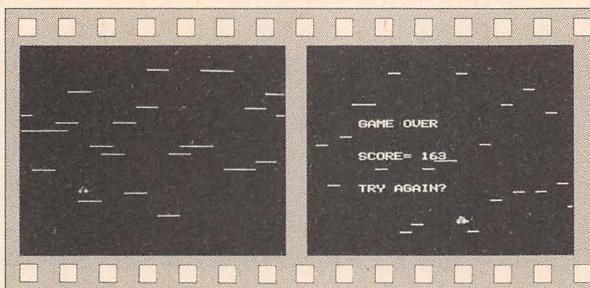
ジャンピング・ カー・ゲーム

きむらく～ん



★ゲームのやりかた

ジョイ・スティックで車を操作します。ボタンを押すと、車はジャンプします。レバーを左右にたおすと車は左右に動きます。空中でも左右に動かせます。車は“一”の上に乗ることができます。一定時間のうちに、車を右上に移動できれば点になります。なるべく速く移動したほうが、高い点を取ることができます。



《写真1》画面の右上にたどりついてください

《写真2》タイム・オーバーでゲーム・オーバー

★プログラムについて

先月号のプログラムと同じように、ブロック転送によって画面のスクロールを行っています。OUT@241, 1により、青の画面だけPEEKして、車の下に“—”があるかどうか調べています。

CHECKER FLAG

Dr.D: この手のジャンプするゲームは、なれんとイライラするが、思わず熱中してしまう場合が多いな。

編：そうですね。このプログラムでは横スクロールを加えておもしろくしていきますね。

Dr.D：やはり、スクロールはマシン語でプログラムを組まないと、実用にならんからな。

・ジャパンピング・カーボードゲームのプログラム・リスト

```

10 LIMIT #D0000:FOR I=0 TO 53:
READ A:POKE 53,214:17,192,242
20 DATA 63,1,192,238,17,192,238
30 DATA ?,-17,214,17,192,238
40 DATA ?,-17,214,17,192,238
50 DATA ?,-17,214,17,192,238
60 DATA ?,-17,214,17,192,238
70 DATA ?,-17,214,17,192,238
80 DATA ?,-17,214,17,192,238
90 DATA ?,-17,214,17,192,238
100 DIM C$(1):READ A
110 C$(1)=C$(1)+CHR$(CA):NEXT:
120 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 9:
130   S=0:CLS:CURSOR 5,5:PRINT
140   S=120:CURSOR 5,12:PRINT "PUSH A
150   KEY:CURSOR 5,12:PRINT "POP A
160   GET A$:IF A$="" GOTO 140
170   OUT?;241:IF F GOTO 200
180   IF Y>241 THEN PEEK(6112
190   +0*X+Y+1)*192)=0 THEN PQ=Y=1:GOT
200   JOYS1:A$:IF C$(A$)=9)THEN
210   XX=(X<23)*(A=1)-(X>0)*(A=
220   XX=Y+YY:FOR I=1 TO
230   POSITION X:#8,Y:#8: PATTERN
240   STRING$(D$#00),8)
250   EXP=-1:IF YY=0 GOTO 280
260   POSITION X:#8,Y:#8: PATTERN
270   POSITION X:#8,Y:#8: PATTERN 0
280   STRING$(RND(0,1)*22)+1)*8:LI
290   NEUT 1184,A:1:IF Y>150 GOTO 320
300   IF (X>20)+(Y>32) GOTO 160
310   CURSOR 12,8:PRINT "OK":S
320   =S+INT(CURSOR /T):FOR I=0 TO 3000
330   NEXT:GOTO 150
340   CURSOR 5,8:PRINT "GAME OVER"
350   CURSOR 5,12:PRINT "SCORE="
360   CURSOR 5,16:PRINT "TRY AG
370   GET A$:IF A$="Y">+(A$="Y"
380   GOTO 350
390   IF (A$="N")+(A$="n")THEN E
400   ND GOTO 350

```

★編さん、この前のP.C-1245のエラー。教えてもらったとおりに調べたら直ったよ。あの声、編さんでしょ。思ったとおり、まじめそうでしたヨ。(広島市・マッスル立石16才)……【影:いいえ、あれは私です。一同:私だ!】