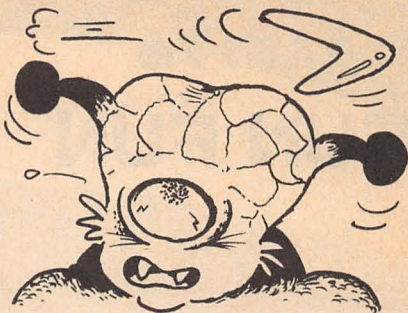


RX-78用

ボーイ ブーメランBOY GAME

クリーミーコロッケ



ストーリー

ブーメランのとくいなきミは、1人でエイリアンを退治することになった。ブーメランといっても最新式のもので、自由に飛ぶ方向をコントロールすることが可能だ。エイリアン(@)はぶきみな動きをして、ようすをうかがっているが、キミがすきを見せるとおそってくるので、十分な注意が必要だ。

ブーメランがエイリアンに当たると行動不能になる。全部のエイリアンを行動不能にすれば、面クリアになるが、つぎの面では、さらに強力なエイリアンが出現することだろう。

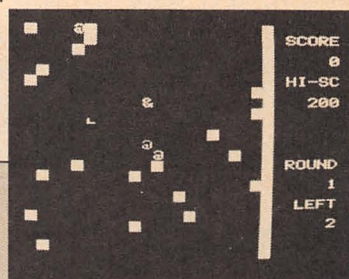
遊びかた

ジョイスティックで、自分(&)が上下左右に動きます。Ⓚのボタンを押せば、ブーメランを投げます。ブーメラ

ンは1個だけ飛び回れます。つまり、ジョイスティックで操作できます。カベ(■)にブーメランを当てると、カベをこわすことができます。それではガンバッテください。



〈写真1〉ジョイスティックを使用してください



〈写真2〉Lがブーメラン。エイリアンをやっつけろ

ブーメランBOY GAMEのプログラム・リスト

```
10 PRINT"0":CURSOR 6,5:PRINT
"ブーメラン BOY GAME":CURSOR 5,10:
PRINT"JOYSTICK USE ONLY"
20 DIM C(22,22),TX(8),TY(8):H
I=200
30 COLOR 0:CURSOR 4,14:PRINT
"PUSH BUTTON TO START"
40 JO=5:IF JO=10 GOTO 40
50 SC=0:RO=LE=3
60 CLS:CURSOR 24,1:PRINT"SCOR
E":CURSOR 24,5:PRINT"HI-SC"
70 CURSOR 24,13:PRINT"ROUND":
CURSOR 25,17:PRINT"LEFT"
80 FOR I=0 TO 22:FOR J=0 TO 2
1:C(J,I)=32:NEXT I:C(22,I)=30:CU
RSOR 22,1:PRINT CHR$(30):NEXT
90 CURSOR 24,3:PRINT USING"##
###":SC:CURSOR 24,7:PRINT USIN
G"#####":HI
100 CURSOR 26,15:PRINT USING"
###":RO:CURSOR 26,19:PRINT USI
NG"#####":LE
110 N=INT(RO/2)+2:IF N>8 THEN
N=8
120 FOR I=0 TO N*2+16
130 IF I=23:INT(RND(1)*22):Y=INT(RN
D(1)*23):C(X,Y)=30:CURSOR X,Y:
PRINT CHR$(30):NEXT
140 FOR I=1 TO N
150 X=INT(RND(1)*22):Y=INT(RN
D(1)*23):C(X,Y)=30+(X=10)*(Y=
170 TX(I)=X:TY(I)=Y:CURSOR X,
Y:PRINT "a":C(X,Y)=0:NEXT
180 X=10:Y=11:CURSOR X,Y:PRIN
T"b":C(X,Y)=1
200 JOVS=JO
210 IF JO=1 THEN UX=1:UY=0:GO
TO 300
220 IF JO=5 THEN UX=-1:UY=0:G
OTO 300
230 IF JO=3 THEN UX=0:UY=-1:G
OTO 300
240 IF JO=7 THEN UX=0:UY=1:G
OTO 300
250 IF JO=0)*(F=0)GOTO 800
260 GOTO 400
270 IF C(X+UX,Y)+C(Y+UY)<0)+(Y+UY
>22)GOTO 400
310 C=C(X+UX,Y+UY):IF C=30 GO
TO 400
320 C(X,Y)=32:CURSOR X,Y:PRIN
T"=":C(X,Y)=Y+UY:C(X,Y)=1:C
URSOR X,Y:PRINT"&"
400 IF F=0 GOTO 600
410 IF C(BX+UX<0)+(BX+UX>21)+(C
```

```
Y+UY<0)+(BY+UY>22)THEN 590
420 C=C(BX+UX,BY+UY)
430 IF C=32 GOTO 500
440 IF C=30 THEN CURSOR BX+UX
,BY+UY:PRINT "":C(BX+UX,BY+UY
)=30:GOTO 590
450 IF C=1 GOTO 590
460 IF C=0 GOTO 900
470 IF C(BX,BY)=1 GOTO 510
480 CURSOR BX,BY:PRINT "":C(
BX,BY)=32:BX+UX:BY+UY:B=B+(B=
21)-(B=18)+(C=20)-(B=19)*2
520 CURSOR BX,BY:PRINT CHR$(B
)=C(BX,BY)=30
530 GOTO 600
540 IF C(BX,BY)=32:CURSOR
BX,BY:PRINT" "
550 P=P+1:IF P>N THEN P=0:GOT
O 200
610 IF RND(1)>.2 GOTO 630
620 XX=SGN(X-TX(P)):YY=SGN(Y-
TY(P)):GOTO 640
630 IF RND(1)>.5 THEN XX=INT<
RND(1)*3>-1:GOTO 640
635 YY=INT(RND(1)*3)-1
640 IF C(TX(P)+XX)<0)+(TY(P)+YY<
0)+(TY(P)+YY>22)GOTO 600
650 C=C(TX(P)+XX,TY(P)+YY)
660 IF C=30+(C=0)GOTO 600
670 C=C(TX(P),TY(P)):32:CURSOR
TX(P),TY(P):PRINT" "
680 TX(P)=TX(P)+XX:TY(P)=TY(P
)+YY:CURSOR TX(P),TY(P):PRINT"
a":C(TX(P),TY(P))=0:GOTO 600
690 C=C(TX(P),TY(P)):0:GOTO 600
800 F=1:BX=X:BY=Y:B=18:GOTO 4
100
900 SC=SC+10:CURSOR 24,3:PRIN
T USING"#####":SC
910 N=N-1:IF N=0 GOTO 1100
920 C(BX+UX,BY+UY)=32
930 GOTO 590
1000 LE=LE-1:IF LE=0 GOTO 120
1010 MUSIC"CD CDCDCDCD":GOTO 60
1100 RO=RO+1:SC=SC+100:CURSOR
3,1:PRINT"ROUND C I"
1110 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOT
O 60
1200 CURSOR 8,10:PRINT"GAME O
VER"
1210 MUSIC"FE DCFE DCFE DCFE DCFE"
1220 IF SC>HI THEN HI=SC
1230 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOT
O 30
```

