

RX-78用

ボーイ ゲーム

# 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キミは、1人でエイリアンを退治することになった。ブーメランといつ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おそろつてるので、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。①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、カベをこわすことができます。それではガバッテください。



写真1 ジョイスティックを使用してください

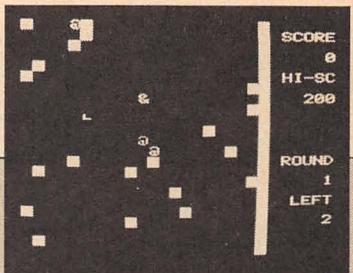


写真2 しがブーメラン。エイリアンをやっつけろ

## ブーメランBOY GAMEのプログラム・リスト

```

10 PRINT"B":=CURSOR 6,5:PRINT
"ブーメラン BOY GAME":=CURSOR 5,10:
20 PRINT"JOYSTICK USE ONLY!":=CURSOR 5,10:
20 DIM C(22,22),TX(8),TY(8):H
I=200
30 COLOR 0:CURSOR 4,14:PRINT
"PUSH BUTTON TO START !":=CURSOR 1,10
40 JOYS1 J:IF J=10 GOTO 40
50 SC=0:R0=1: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:C(22,I)=32:CU
RSOR 24,1:PRINT CHR$(30):NEXT
90 CURSOR 24,3:PRINT USING "##
###";SC:CURSOR 24,7:PRINT USIN
G "###":H=1
100 CURSOR 26,15:PRINT USING"
####";R0:CURSOR 26,19:PRINT USI
NG "###":LE=N
110 N=INT(R0/2)+2:IF N>8 THEN
N=8
120 FOR I=0 TO N*2+16
130 X=INT(RND(1)*22):Y=INT(RN
D(1)*22):C(X,Y)=30:CURSOR X,Y:
PRINT CHR$(30):NEXT
140 FOR I=1 TO N
150 X=INT(RND(1)*22):Y=INT(RN
D(1)*23)
160 IF C(X,Y)=30)+(X=10)*Y=
1120 GOTO 150
170 TX(I)=X:TY(I)=Y:CURSOR X,
Y:PRINT "@":C(X,Y)=0:NEXT
180 :C(10,Y)=1
190 JOYS1 J0
210 IF J0=1 THEN UX=1:UY=0:GO
TO 300
220 IF J0=5 THEN UX=-1:UY=0:G
OTO 300
230 IF J0=3 THEN UX=0:UY=-1:G
OTO 300
240 IF J0=7 THEN UX=0:UY=1:G
OTO 300
250 IF (J0=0)*(F=0) GOTO 800
290 GOTO 400
300 IF (UX<0)+(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"@"
330 :Y=0:PRINT "&":C(X,Y)=1:C
URSOR X,Y:PRINT "&":C(X,Y)=1:C
400 IF F=0 GOTO 600
410 IF (BX+UX<0)+(BX+UX>21)+C

```

RX-78

★僕の姉は、「プレイレク・ダンスをしてくる」と言って、ダンス・ルームをこわしてきた。(東京都東久留米市・田中友康13才)……【編:健康のため、ジャズダンスでもやりますか。Dr.D:よし、それ!影:ラジオ体操?】