

RX-78

BS-BASIC

カエルのお食事

■今津奈津江

カエルが、空中を飛んでいる虫を食べるという単純なゲームです。カエルの舌が届かない高さを飛んでいる虫は食べられないので、高級なエサは葉っぱや丘の上に飛び上がってから食べてください。

★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	カエルがもっと細々とした動きができると…なんてミニPiOクラスでは無理かな？

遊び方

ジョイスティックを使います。操作は図を見てください。

得点は、トンボ(=)が30点、蚊(・)が10点、(一)が20点、蚊(・)が10点です。

行番号マップ

行番号	内 容
10~110	初期設定
120~360	メイン・プログラム
400~460	エサを食べるサブルーチン
500~520	ジャンプ・アップのサブルーチン
600~620	ジャンプ・ダウンのサブルーチン
800~880	オープニング画面のサブルーチン
900~940	REPLAY(Y/N)のサブルーチン

改造(アドバイス)

大きなキャラクタを高速で動かすため、カエルはキーボード上の記号、文字だけで作りました。そのため白いカエルになりましたが、色を付けるともっとよいでしょう。虫は各々、PATTERN文で作った方がそれしくなります。

カエルのお食事 BASICリスト

```

10 PRINT"@":COLOR,1:TEMPD7:T=10010:S=0:
XX=16:YY=19:X=0
20 A$="D D$=0(-)S$=0<>"
30 B$=" S$=0"
40 C$="O O$=0(\)S$=0/ /S$=0/ /"
50 D$="=O":FORI=0TO9:D$=D$+"00":NEXT
60 E$=" "
70 G$=" "
80 CURSOR10,8:PRINT"カエル / オショウゾ"
90 CURSOR10,10:PRINT"JOYS101START"
100 JOYS1 A:IFA<>OTHEN100
110 PRINT"@":GOSUB800:XA=25:XB=5:XC=15
120 XA=XA+SGN(RND(1)-0.5):XA=XA+(XA>28)
)-XA<1)
130 XB=XB+SGN(RND(1)-0.5):XB=XB+(XB>28)
)-XB<1)
140 XC=XC+SGN(RND(1)-0.5):XC=XC+(XC>23)
)-XC<9)
150 CURSORXA-1,1:PRINT" = "
160 CURSORXB-1,5:PRINT" - "
170 CURSORXC-1,9:PRINT" . "
180 JOYS1 M:IFM=10THEN300
185 IFM=90SUB400:GOTO260
190 X=X+(M=8)+(M=1)+(M=2)*((X=-3)+(X=-1))-((M=4)+(M=5)+(M=6))*((X=-2)+(X=0))
200 X=X+(M=3)*((X=0)+(X=1)-(X=-1))-(M=7)*((X>0)-(X=-2))
210 YX=XX:YX=YY:XX=(X+3)*5+1:YY=19-4*(A

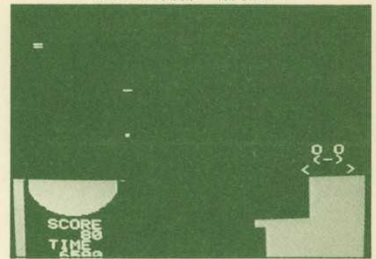
```

```

BS(X)+(X=-1)+(X=-3)
230 FORI=0TO2:CURSORXY-1,YX+I:PRINT@*N
EXT
240 IFM=30SUB500
250 IFM=70SUB600
260 CURSORXX,YY:PRINTA$
300 T=T-10:IFT<0THEN0
320 CURSOR2,21:PRINTUSING"*****":S
340 CURSOR2,21:PRINTUSING"*****":T
350 IFT=0THEN900
360 GOTO120
400 CURSORXX,YY:PRINTB$
410 CURSORXX,YY:PRINTD$
420 MUSIC9"CEGO"
430 IF((X=-1)+(X=0)+(X=1))*((X=XC-1)THE
NT=T+30:S=S+10:MUSIC"C-1":XC=10+INT(RND(
1)*15)
440 IF((X<-1)+(X>0))*((X=XB-1)THEN=T+3
0:S=S+20:MUSIC"E-1":XB=INT(RND(1)*27)+1
450 IF((X=2)+(X<-1))*((X=XA-1)THEN=T+3
0:S=S+30:MUSIC"G-1":XA=INT(RND(1)*27)+1
460 FORI=0TO9:CURSORXX+1,YY-10+I:PRINT"
":T=T-3:NEXT:RETURN
500 CURSORXY,YX-3:PRINT@*MUSIC"E+0B+0"
:T=T-10
510 FORI=0TO4:CURSORXY,YX-3+I:PRINT@*N
EXT
520 RETURN

```

急いで向う岸へ渡らねば



操作方法

ジャンプ

(3)

(4) ↑ ↓ (2) 右
左 (5) ← → (1) 右
(6) ↗ ↘ (8)

(7)

降りる

(0) ボタンでスタート

(9) ボタンでエサを食べる

プログラムの短縮のため、ハイ・スコア表示はしませんでした。付けた方がよかったかな？

それと、欲を言えばヘビやモグラを出してジャンプでよける…としたらなあ、と。

```

600 CURSORXX,YY-3:PRINTC$*MUSIC"G+0E+0"
:T=T-10
610 FORI=0TO4:CURSORXX,YY-3+I:PRINT@*N
EXT
620 RETURN
800 LINE33191,113,161,113,161,145,131,
145,131,150,137,150,137,177,0,177:PAINT[
33190,114
810 CIRCLE4332,113,28,1.1:LINE434,113
,60,113:PAINT4332,114
820 CIRCLE1332,113,28,1.1
830 BOX430,113,5,177:PAINT431,114
835 CURSORXX,YY:PRINTA$
840 CURSOR2,18:PRINT"PU$H0"
845 CURSOR2,20:PRINT"START"
850 JOYS1 A:IFA<>OTHEN850
860 CURSOR2,18:PRINT"SCORE"
870 CURSOR2,20:PRINT"TIME"
880 RETURN
900 CURSOR8,10:PRINT"REPLAY(Y/N)"
910 GETA:IFA$=""THEN910
920 IFA$="Y"THENRUN
930 IFA$="N"THENEND
940 GOTO910

```

JR-100

BASIC

地底基地を守れ

■Heart Land

巨大なヘビが地底基地の周返をうろうついているので、どんどん捕まえてください。

★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	アイデア自体がちょっと古いですが、もっとオリジナリティのあるものを

遊び方

デモの後ゲームが始まります。I J

[K][M]で人を動かし、[Z],[X]で左右にエサを置きます。エサは下に落とすことができます。

ランダムに動き回っているヘビを、土を掘って落としたり、エサを食べさせてやったりして丸めさせます。そして、丸まったヘビを捕まえてください。10点入るとともに、地上でヘビが発生します。

元気なヘビに触ったり、基地を占領され

ヘビが丸くなっているうちに…

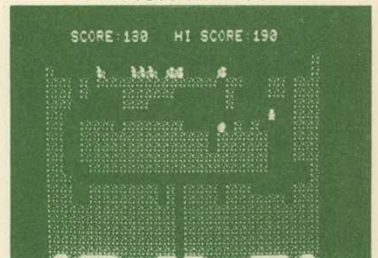


表1 変数表

変数名	内 容	変数名	内 容
S	スコア	A	FOR~NEXT用
H	ハイ・スコア	K	PICK用
W	危険になるまでの時間	XI	人の移動量
E	エサを出した数	V	ヘビの移動量
X	人のアドレス	P	PEEK用
S(A)	ヘビのアドレス	Z	RND用
M(A)	ヘビの生死	I,J	FOR~NEXT用