

RX-78用

むかし話シリーズ PART1

三太苦勞すゲーム

きむらく〜ん

お話し

むかしむかしある村に、大馬鹿三太郎というアホが住んでいたそう。サンタクロースの大ファンだった三太郎は、今年こそはサンタのまねをしようと、準備していたそう。しかし、馬と鹿の区別もつかない三太郎に、トナカイがわかるわけがなかった。

クリスマスの夜、三太郎は気球にぶらさがり、プレゼントをくばろうとガンバッテいたのだが、赤射したカラスが気球を割ろうとするため、大変だったそう。それを見ていた村人は、「三太、苦勞すてらだ」と言ったそう。三太郎は、聞きまちがえて、「サンタクロ



スだ！」と思いこみ、いい気になって毎年サンタのまねをしたそう。そんな三太郎を村人たちは、「三太苦勞す！」と言っては、笑っていたそう。

ゲームについて

ジョイ・スティックで、三太郎を動かします。ボタンを押すと、向いているほうに飛びおります。

電気のついていない家のえんとつに、おりたときだけ点が入り、TIMEが増えます。失敗すると、TIMEがよけい減ってしまいます。TIMEが0になると、TIME OVERでゲーム・エンド。カラスにやられても、GAME OVERです。高いところから飛びおりたほうが点になります。では、ガンバッテください。

CHECKER FLAG

Dr.D: カラスが赤いのはどうしてじゃ？

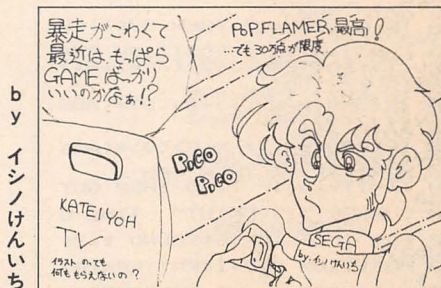
影: 赤射してるからでしょ！

Dr.D: なんじゃ？ 赤射とは？？？

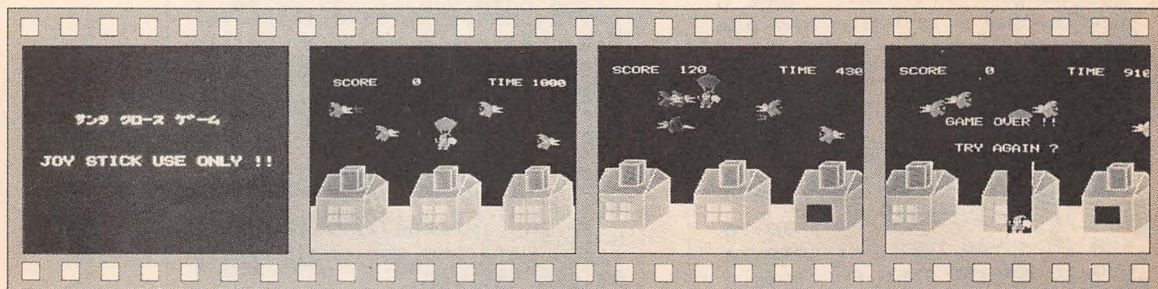
影: 太陽のプラズマ・エネルギーを、ソーラメタルに変換するんですよ。

Dr.D: まったくわけがわからん。しかし、ゲームと何の関係があるのじゃろう。

きむらく〜ん: ワッハッハ(笑ってごまかす)



評: ゲームは楽しいもね!
(編)



《写真1》ジョイ・スティック用のゲームです

《写真2》サンタのプレゼントうれしいな！

《写真3》電気が消えた！今だ飛びおりろー

《写真4》おっと！カラスに当たってしまった

★この世にあったらこわいもの：バキュラでできたアンドアジェネシスのコア、テレポートするガルザカート、バックアタックするギドスバリオ！（静岡市・鈴木秀幸14才）……【編：ついでに、まじめに仕事している影さん！】


```

10 CLEAR:DIM S$(1,2),B$(1,2),W1$(2),B1$(2),WF(2),BX(3),BY(3)
20 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2:
30 SUB 800:S$(I,J)=A$:NEXT:J
40 FOR I=0 TO 2:GOSUB 800:BL$(I)=A$:NEXT:J
50 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2:
60 SUB 800:BA$(I,J)=A$:NEXT:J
70 FOR I=0 TO 2:GOSUB 800:W1$(I)=A$:NEXT:J
80 CD$=STRING$(CHR$(0),32)
90 CL$=""
100 CURSOR 8,8:PRINT"7-9 20-2"
110 USE:CURSOR 5,12:PRINT"JOY ST"
120 "USE ONLY 1"
130 JOYS1 S1:IF S1=10 THEN 90
140 CLS:GOSUB 900:TI=1000:SC=0
150 X=88:Y=48:HO=0:BH=0:YA=0
160 BX(0)=16:BX(1)=48:BX(2)=112:BX(3)=160
170 BY(0)=24:BY(1)=48:BY(2)=32:BY(3)=80
180 FOR I=0 TO 2:IF(WF(I)=0)*(RND(1)<.1) THEN WF(I)=1
190 IF RND(1)<.2 THEN WF(I)=0
200 IF WF(I)=0 THEN 180
210 POSITION 16+I*64,136:PATTERN[0]2,CL$:GOTO 190
220 FOR J=0 TO 2:POSITION 16+I*64,136:PATTERN[I*2-(J=0),W1J+1,B$(J)]:NEXT
230 NEXT
240 POSITION X,Y:PATTERN[0]2,CL$
250 POSITION X,Y+16:PATTERN[0]2,CL$
260 JOYS1 S1:IF(S1=0)+(S1=9) THEN 600
270 IF((S1=1)+(S1=2)+(S1=8))*(<X<168) THEN X=X+8:HO=1
280 IF((S1=4)+(S1=5)+(S1=6))*(<X>8) THEN X=X-8:HO=0
290 IF((S1=2)+(S1=7)+(S1=8))*(<Y<60) THEN Y=Y+8
300 IF((S1=2)+(S1=3)+(S1=4))*(<Y>16) THEN Y=Y-8
310 FOR I=0 TO 2:POSITION BX(I),BY(I):PATTERN[I*2-(I=0),W1J2,BL$(I)]:NEXT
320 POSITION I*2-(I=0),W1J2,S$(HO,I):NEXT
330 FOR I=0 TO 3:POSITION BX(I),BY(I):PATTERN[0]2,CL$
340 INT(RND(1)*4) GOTO 340
350 IF BX(I)>8 THEN BX(I)=BX(I)-8:BH=1
360 IF BX(I)=168 THEN BX(I)=BX(I)+8:BH=0
370 GOTO 390
380 IF BY(I)<56 THEN BY(I)=B
390 IF BY(I)>32 THEN BY(I)=B
400 IF J=0 TO 2:POSITION BX(I),BY(I):PATTERN[I*2-(J=0),W1J+1,B$(BH,J)]:NEXT
410 IF BH=1 THEN 420
420 IF ABS(X-BX(I)-8)<9)*ABS(X-BX(I))<9 THEN YA=1
430 GOTO 430
440 IF ABS(BX(I)-X-8)<9)*ABS(Y-BY(I))<9 THEN YA=1
450 NEXT:IF YA THEN 460
460 TI=TI-10:IF TI>0 THEN GO
470 SUB 5,5:PRINT"TIME 0"
480 IF I=16 TO 96:SOUND 1,3:SOUND[15,I]
490 POSITION X,Y+I:PATTERN[0]2,CL$
500 POSITION X,Y+I+1:PATTERN[0]2,CL$
510 FOR J=0 TO 2:POSITION X,Y+I+1:PATTERN[I*2-(J=0),W1J2,S$(J)]:NEXT:SOUND 5,7:PRINT"GAME 0"
520 CURSOR 8,10:PRINT"TRY AGA"
530 JOYS1 S1:IF S1=9 THEN 70
540 IF S1=9 THEN END
550 GOTO 520
560 VV=Y+16:XX=X
570 IF VV=80 THEN 650
580 POSITION XX,VV:PATTERN[0]2,CL$
590 VV=VV-8:XX=XX+(HO=0)+HO
600 IF XX<0 THEN XX=0
610 IF XX>175 THEN XX=175
620 FOR I=0 TO 2:POSITION XX,VV:PATTERN[I*2-(I=0),W1J2,S$(HO,I)]:NEXT:GOTO 610
630 IF XX=24 THEN F=0:GOTO 70
640 IF XX=88 THEN F=1:GOTO 70
650 IF XX=152 THEN F=2:GOTO 70
660 TI=TI-100:MUSIC"C0":GOTO 750
670 IF WF(C)=0 THEN 680
680 SC=SC+INT((64-Y)/8)*10

```

```

720 WF(F)=0:TI=TI+100:MUSIC=0
0750 POSITION XX,YY:PATTERN[0]
2,CL:GOTO 440
799 STOP
800 A#:=CHR$(K):NEXT K=0 TO 31:READ
RE:=CURSOR 8:PRINT USING###
###:CURSOR 25:PRINT USING
#####:TI:RETURN
900 FOR I=0 TO 128 STEP 64
910 LINE20+I,116:LINE40+I,116:3
0+I,96:LINE86+I,120,24+I,120,3
6+I,920:LINE24+I,120,24+I,100:LIN
E24+I,100,28+I,96:PAINTL125+I
,119,7:LINE40+I,106,36+I,120:LIN
E36+I,106,24+I,100:LINE16+I,10
4,24+I,104,48+I,104:LINE11
E48+I,104,56+I,112:LINE56+I,11
2,40+I,112
950 FOR I=0 TO 128,8+I,128:LINE
8+I,128,16+I,104:PAINTL2117+I,
105,7:LINE48+I,104,40+I,128
960 LINE8+I,128,8+I,160:LINE8
+I,160,40+I,160:LINE40+I,160,5
6+I,144:LINE519+I,129,7:LINE40+
I,128,40+I,160:LINE1,136,8+I,1
36:LINE56+I,136,64+I,136
980 NEXT I:PAINT0,137:CURSOR 2,
1:PRINT"SCORE":CURSOR 20,1:PR
INT"ME"
990 RETURN
1000 DATA 0,0,0,8,0,0,0,0,0,5
6,0,124,0,252,2,252
1010 DATA 0,248,0,120,0,96,0,
0,0,0,0,184,3,184,3
1020 DATA 1,15,7,11,248,1,
248,0,0,57,242,125,240,253,22
4,252
1030 DATA 240,248,240,123,248
,99,248,7,0,0,0,0,0,0
1040 DATA 0,0,0,8,0,0,0,0,80,
57,242,24,1,253,0,124,0,100,
1050 DATA 0,48,3,184,3,184,3
0,1100 DATA 0,0,16,0,0,0,0,0,28
0,62,0,63,0,63,0
1110 DATA 31,0,30,0,6,0,0,0,0
0,120,0,224,17,208,7,128,15,
128,15,156,10,190,79,191,15,63
,7
1130 DATA 31,15,222,15,198,31
,224,31,240,0,0,16,0,0,0,0,15
6,10,190,79,191,7,63,71
1150 DATA 255,112,62,0,38,0,3
2,0,0,0,192,12,192,29,192,29,3
0,1200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,1210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,16,
8,16,8,32,4,32,4
1220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
1230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,1240 DATA 128,1,224,7,248,31,
252,63,254,127,255,255,255,255
,254,127
1250 DATA 254,127,252,63,252,
63,248,31,240,15,144,9,32,4,32
,7
1300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4,0,14,0,14,0,0
1310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
1320 DATA 4,0,63,0,124,0,25
0,254,0,248,5,240,241,224,63
1330 DATA 248,15,252,63,254,2
55,255,1,255,1,246,0,240,0,64,
0
1340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4,0,10,1,254,31,62
1350 DATA 1,14,0,60,0,252,0,0
0,0,0,0,0,0,0,0
1400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,112
0,2,2,2,1,1,0,0
1410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
1420 DATA 0,112,0,252,0,62,0,
127,0,127,160,31,143,15,252,7
1430 DATA 248,31,252,63,255,1
2,7,128,255,128,255,0,111,0,15,
0,7
1440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,112
0,80,0,127,128,124,248
1450 DATA 0,0,0,208,60,0,63,0,0
0,0,0,0,0,0
1500 DATA 128,1,128,1,128,1,1
28,1,128,1,1,128,1,128,1,255,255
,1510 DATA 255,255,128,1,128,1
,128,1,128,1,128,1,128,1,128,1
1520 DATA 127,254,127,254,127
,254,127,254,127,254,127,254,1
27,254,0,0
1530 DATA 0,0,127,254,127,254
127,254,127,254,127,254,127,2
54,127,254
1540 DATA 255,255,255,255,255,255
,255,255,255,255,255,255,255,255
,255,255,255
1550 DATA 255,255,255,255,255,255
,255,255,255,255,255,255,255,255
,255,255,255,255

```