

RX-78 BASIC

スペース・カブトガニ

POINT 1000

ENERGY 218

■癌駄矛

西暦1999年、突如宇宙のかなたから飛来したカブトガニ型UFOの攻撃により、冥王星にある地球連邦の太陽系防衛基地は壊滅状態となった。かろうじて生き延びることのできたあなたは、最新型宇宙戦艦コスモアローに乗り込み、カブトガニ型UFOの後を送って、星の輝きすらない外宇宙へと向かうのであった。

プログラムの説明

オールBASICで、しかも短かいプログラムですから、詳しい説明は省きますが、プログラム・マップ(表1)と使用変数名表(表2)を載せておきますので、各自で解析してみてください。

入力方法

リスト1をよく見て間違いのないように入力してください。

遊び方

RUNすると画面上に照準が表われます。照準はキーボードの  キーを押す

と、それぞれ上下左右に動きます。そして、せまり来るカブトガニ型UFOに照準を合わせて、**[SPACE]**キーを押すと、UFOを破壊することができます。

うまくカブトガニ型UFOを倒すと、ENERGYが20、POINTが100増えます。ただしPOINTが1,000点以上のときには、エネルギーは10しか増えません。

カブトガニ型UFOはある距離まで来るとビームを射てきます。このビームはよけることができず、これを浴びるとエネルギーが100減ります。また、エネルギーは通常の状態のときでも刻々と減っていき、0以下になるとゲーム・オーバーになります。

最後に

ジョイスティックを使う場合の変更点をリスト2に示しておきます。操作方法は、ジョイスティックで照準を動かし、横の0か9のボタンを押してUFOを破壊してください。

表1 プログラム・マップ

行番号	内 容
10	実行 (RUN) ごとの処理
20	ゲームごとの処理
110~150	照準処理
1000~1220	カブトガニ型UFOの移動
2000~2080	カブトガニ型UFOのビーム発射
2090~2150	新しいカブトガニ型UFO出現
3000~3020	照準を [] に変える
3030~3100	人間側のビーム発射
5500~5590	GAME OVER 処理

表2 使用変数名

変 数 名	内 容
BX, BY	照準の位置(キャラクタ単位)
BV, BH	照準の位置(グラフィック単位)
P\$	照準用キャラクタ
N	カブトガニ型UFOの番号(0or 1)
EN	エネルギー
X(1), Y(1)	カブトガニ型UFOの位置
D(1)	カブトガニ型UFOの大きさ
XP(1), YP(1)	カブトガニ型UFOの速度
HI	ハイ・スコア
T	ポイント (スコア)

リスト1 スペース・カブトガニBASICリスト

```

10 GOSUB 4000
20 GOSUB 4100
100 REM
110 CURSOR BX,BY:PRINT " "
120 USR(00000):GET A$
130 BX=BX+(A$="I")-(A$="J")+
  (BX=28)-(BX=0):BV=BX*6+12
140 BY=BY+(A$="Q")-(A$="R")+
  (BY=20)-(BY=1):BH=BY*8+4
150 CURSOR BX,BY:PRINT P$:P$=
  "()"
160 N=0:GOSUB 1000
170 IF CT>300 THEN N=1:GOSUB
  1000
180 EN=EN-1
190 CURSOR 0,0:PRINT "POINT";
  T:TAB(15):"ENERGY";EN;" "
200 IF EN>0 THEN 100
210 GOTO 5500
550 CURSOR 0,11
1000 REM
  
```

```

1010 V=X(N):H=Y(N):E=D(N)
1020 D=E*1.2
1030 X=V+XP(N)*D:Y=H+YP(N)*D
1200 LINE(0) V+E,H,V+E+E,H,V+
  E,H-E,V-E,H-E,V-E-E,H,V-E,H,V,
  H+E,V+E,H
1210 LINE(5) X+D,Y,X+D+D,Y,X+
  D,Y-D,X-D,Y-D,X-D-D,Y,X-D,Y,X,
  Y+D,X+D,Y
1220 X(N)=X:Y(N)=Y:D(N)=D
1230 IF D>25 THEN GOSUB 2000
1240 IF (X+D>BV)*(X-D<BV)*(Y>B
  H)*(Y-D<BH) GOSUB 3000
1250 RETURN
2000 REM
2010 Q=(96-X)/76.65:R=(92-Y)/
  76.65
2020 D=3.455
2025 SOUND 1,1
2030 FOR I=0 TO 17
2040 X=X(N)+Q*D:Y=Y(N)+R*D
  
```

```

2050 LINE(2) X+D,Y+D,X-D,Y+D,
  X-D,Y-D,X+D,Y-D,X+D,Y+D
2060 D=D*1.2
2062 SOUND
2065 SOUND@6.5+I/2,20
2070 NEXT
2080 MUSIC"L5C0R0C0R0C0R0C0":
  SOUND:EN=EN-100
2090 CLS
2100 X(N)=2+RND(5)*187:Y(N)=2
  +RND(5)*179
2110 X=60+RND(5)*72:Y=30+RND(
  5)*124
2120 XP(N)=(X-X(N))/155:YP(N)=
  (Y-Y(N))/155
2130 D(N)=1
2140 X=X(N):Y=Y(N):D=1
2150 RETURN
3000 REM
3010 P$="[ ]":CURSOR BX,BY:PRI
  NT P$
  
```



```

3020 MUSIC "C#0"
3030 USR($00D8):GET A$:IF A$<
>" THEN RETURN
3040 IF D>12THEN D=12
3045 LINE[3]BV+D,BH,BV-D,BH
3050 LINE[3]BV,BH+D,BV,BH-D
3051 D=D/1.4
3055 LINE[3]BV+D,BH+D,BV-D,BH
-D
3060 LINE[3]BV-D,BH+D,BV+D,BH
-D
3070 MUSIC@ "L555CDE0"
3080 T=T+100:EN=EN+20:IF ET>1
000 THEN E=E-10
3090 CURSOR 0,0:PRINT "POINT"
;T;TAB(15);"Energy";EN;" "
3100 GOTO 2090
4000 REM
4010 DIM X(1),Y(1),D(1),XP(1)
,Y(1)

```