

```

18 REM ----- 33# テキサ -----
20 CONSOLE C88
38 DIM A(9),B(9,3),P(4,3),CL(10),K(10):BT=9999:ET=9999
40 PRINT CHR$(9):T=0:C=1:GRAPH 11,01,C
50 GOSUB 490:CURSOR 32,23:PRINT SPACE$(15):CURSOR 27,5:PRINT SPACE$(25)
60 REM ----- 20# J 43# -----
70 FOR N=0 TO 9:K(N)=0:NEXT:FOR N=0 TO 9
80 A(N)=INT(RND(1)*10):IF K(A(N))=1 THEN 80
95 K(A(N))=1:NEXT
98 REM ----- クラクアーテ フラル -----
100 RESTORE 670
110 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 3:READ P(I,J):NEXT J,I
120 FOR J=0 TO 9:IF (J/2)=INT(J/2) THEN C=C+1
130 FOR N=0 TO 3:B(A(I,N))=P(C,N):NEXT N,I
140 TI$="000000":GOSUB 320
150 REM ----- シンプル & チューリー -----
160 GET K$:TI$=TI$:CURSOR 27,5
170 PRINT LEFT$(T$,2);"+";MID$(T$,3,2);"+";RIGHT$(T$,2);"+";T$;""
180 IF K$="1" THEN GOSUB 370:GOTO 190
181 IF K$="3" THEN GOSUB 410:GOTO 190
182 IF K$="5" THEN GOSUB 450:GOTO 190
183 IF K$="6" THEN 40
184 GOTO 160
190 REM ----- クラク & ハライ -----
200 T=T+1:S$=""
210 FOR N=0 TO 9:S$=S$+B(N,3):NEXT:GOSUB 320
220 IF S$="1122334455" THEN 240
225 IF S$="1234512345" THEN 260
226 GOTO 160
230 REM ----- ディテクタ -----
240 IF BT>T THEN BT=T
250 GOTO 270
260 IF ET>T THEN ET=T
270 CURSOR 30,23:PRINT "Try again (Y/N)"
280 USR($0F14)
290 GET A$:IF A$="Y" THEN 40
295 IF A$="N" THEN END
296 GOTO 280
300 REM ***** SUB ループ *****
310 REM ----- 20# ヒヨコ ワーム -----

```

```

320 FOR I=0 TO 2:USR($0F14):CURSOR 10,10+I
330 FOR N=0 TO 9:PRINT B(N,I);
340 NEXT N,I:RETURN
350 REM ***** LEFT SHIFT *****
360 REM ----- LEFT SHIFT -----
370 FOR W=0 TO 8:Z=CL(W):CL(W)=CL(W-1):CL(W-1)=Z
380 FOR W=0 TO 3:Z=B(W,W):B(W,W)=B(W-1,W):B(W-1,W)=Z
390 NEXT W,W:RETURN
400 REM ----- RIGHT SHIFT -----
410 FOR W=0 TO 1:Z=CL(W):CL(W)=CL(W-1):CL(W-1)=Z
420 FOR W=0 TO 3:Z=B(W,W):B(W,W)=B(W-1,W):B(W-1,W)=Z
430 NEXT W,W:RETURN
440 REM ----- SIDE SHIFT -----
450 FOR W=0 TO 3:Z=B(W,W):B(W,W)=B(W-1,W):B(W-1,W)=Z:NEXT W
460 FOR W=0 TO 3:Z=B(W,W):B(W,W)=B(W-1,W):B(W-1,W)=Z:NEXT W
470 Z=CL(W):CL(W)=CL(1):CL(1)=Z:Z=CL(8):CL(8)=CL(9):CL(9)=Z:RETURN
480 REM ----- 33# フル -----
490 CURSOR 23,2:PRINT "***** MZ-2000 ハズレ 5 *****"
500 CURSOR 52,4:PRINT "BY K.TAKAE"
510 CURSOR 26,6:PRINT "Challenge to game !***"
520 CURSOR 10,7:PRINT "1234512345 = Expert"
530 CURSOR 10,8:PRINT "1122334455 = Beginner"
540 CURSOR 33,7:PRINT "<----->"
550 CURSOR 33,8:PRINT "<----->"
560 CURSOR 54,8:PRINT "Best-Score";BT;""
570 CURSOR 54,7:PRINT "Best-Score";ET;""
580 CURSOR 35,15:PRINT "Key J ハズ"
590 CURSOR 8,17:PRINT "ランダム ハズレ ハズレ"
600 CURSOR 35,17:PRINT "ランダム ハズレ ハズレ"
610 CURSOR 14,19:PRINT "37 ハズレ ハズレ"
620 CURSOR 14,21:PRINT "57 ハズレ ハズレ"
630 FOR I=0 TO 1:LINE 1,I,319-I,1,319-I,1,199-I,1,199-I,1,I
640 LINE 28+I,751,300-I,751+I,300-I,118-I,28+I,118-I,28+I,76-I:NEXT
650 CURSOR 32,23:PRINT "Hit any Key !":GET A$:IF A$="" THEN 650
655 RETURN
660 REM ----- 20# ディテクタ -----
670 DATA " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " "
680 DATA " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " "
690 DATA " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " "

```

380行、420行などは、SWAPがないための苦肉の処理。わりと、SWAPのない機械を使っている人には、おなじみの手口でしょう、というところで、とくに説明はしませんが、も、バッタリわかるでしょ。

ギャラクシーアンゲーム

For MZ-700 (On Hu-BASIC) by 畑中昭彦



ちよこちよこ動きまわるUFO、あたり
そうであたらない、うーん……このやろ！
えい！

でもそんなにスペース・キーを強くた
たいちゃいけません。強くたなければあ
る、というものでもないし。

……とはポシェット編集部で実際にか
わされた会話でした。お世辞にもすばやい
！とはいえないが、もー、とにかくあ
らないのだ！ それに1分間でどれだけ
倒せるかという時間制限付きだから、ひ
たすら撃つしかない。

●ゲームの遊び方

星もまたたく宇宙空間のUFOを、限ら
れた時間内にできるだけ多く倒す、これがキ
ミに与えられた使命である。

使用キー

←…左へ移動

→…右へ移動

[SPACE]…ビーム発射

遊び方

1分間にどれだけ多くのUFOを撃ち
落とすかを競うゲーム。相手は撃ってこ

ないので、自分がビームにあたってやら
れるということはない。これで安心して
プレーできる(?)。

ところで画面を見るとドットで星を出
してるけど、MZ-700を持っているキミ
は「おや？」と思うはず。というのは、
MZ-700はフルグラフィック機能を持
っていないからなのだ。しかし、実は！
点をキャラクターで出しているのである。
やはり、プログラムは工夫だ。

このゲームをおもしろくしている要素
の1つとして、UFOを撃とうと思っても、

なかなか当たらないじれったさがある。それも、このゲームでは、かなり成功しているようだ。

●プログラム解説

変数リスト

SC…スコア
XS…自分のX座標換算用
X…自分のX座標
XI…UFOのX座標
YI…UFOのY座標

プログラムの説明

10～140 初期設定およびゲームの説明
150～360 メインルーチン。ゲーム中は
200～360の間を回る。

440~520 ビームの処理

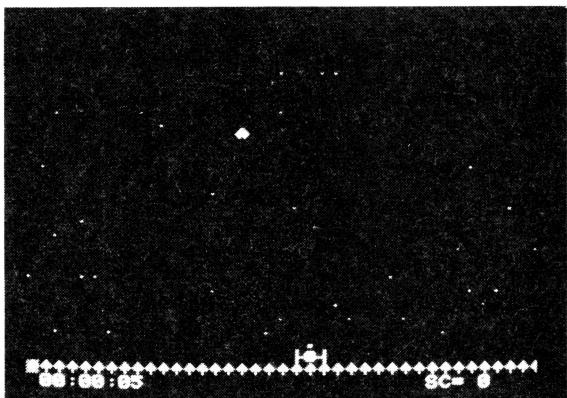
530～740 ゲーム終了時のディスプレイ

チェック・ポイント

今のままで十分楽しめるけど、どうしてもうまくいかない人や逆に難しすぎると思う人のための変更点をいくつか。行番号290のIF文の“00：01：00”を変えればゲームの制限時間が、またUFOの動きは330の＊3を大きくすればすばやく、小さくすれば小幅で動

くようになる。

▼わりに動きもいいし、熱中しちゃうよ。ユーザー諸君、このプログラムをよく勉強しようね。



ギャラクシーアンゲーム

```

10 COLOR2,0:CLS
20 TEMPO2:PRINT"@"::FORI=1TO23:PRINT"/"
30 LOCATE 7,12:PRINT"***ヤラクシアヅケ"-4
40 FORI=0TO10:BEEP1:BEEP0:BEEP0:NEXT:FORI=0TO2300:NEXT

50 PRINT"@"::LOCATE8,2:PRINT"G A M E ●ノセ
ツメイ@":LOCATE6,4:PRINT"J ノ@G A M E ●ノ
1 ッビキノ@":LOCATE6,6:PRINT"@キヤラクシア
ヅケ●ヲ 1:00 フトイナイデ@"
60 LOCATE11,18:PRINT" ← SPACE →
70 COLOR6,0:LOCATE10,12:PRINT"** KEY ノソ
ウタ **"
80 COLOR6,0:LOCATE11,14:PRINT" 三キ ウツ
ヒタリ "
90 LOCATE11,16:PRINT" | | | | "
100 LOCATE6,8:PRINT" ●トレタケタオセルカ
ヲキソウ@":LOCATE6,10:PRINT" @G A M E テ
ス。":LOCATE20,20:COLORRND#2+.4,0:LOCATE2
0,20 :PRINT" PUSH [S] KEY":LOCATE2,22:CO
LOR2,0 :PRINT" キヤラクシアヅケイ
イヅニ...@"
110 A$=INKEY$
120 IF A$="S" THEN 150
130 IF A$="" THEN 100
140 GOTO110
150 SC=0:PRINT"@"
160 TIME$="00:00:00"
170 X=20:XI=INT(RND(1)*40):YI=INT(RND(1)
*20)
180 LOCATE0,22
190 COLOR4,0:FORI=0TO39:BEEP1:BEEP1:BEEP
0:BEEP1:BEEP1:BEEP0:PRINT" ";:NEXT
200 K$=INKEY$
210 IF K$=" " THEN XS=-1
220 IF K$=" " THEN XS=1

```

```
230 IF X+XS<1 OR X+XS>32 THEN 250
240 X=X+XS
250 LOCATE X-1,20: COLOR3,0:PRINT" "FH
260 IF K$="" THEN GOSUB 440
270 COLOR7,0:LOCATE 30,23:PRINT"SC=";SC;
280 LOCATE 1,23:PRINT TIME$;
290 SS$=TIME$:IF SS$="00:01:00" THEN 370
300 A=INT(RND(1)*39):B=INT(RND(1)*20):C=
INT(RND(1)*2)
310 COLORC,0:LOCATEA,B:PRINTCHR$(133)
320 LOCATE XI,YI:PRINT" ";
330 DX=INT(RND(1)*3)-1:DY=INT(RND(1)*3)-
1
340 IF XI+DX<0 OR XI+DX>39 OR YI+DY<0 OR
YI+DY>19 THEN 330
350 COLOR6,0: XI=XI+DX:YI=YI+DY:LOCATE
XI,YI:PRINTCHR$(96)
360 GOTO200
370 LOCATE 12,11:COLOR 7,0:PRINT"E N D "
380 LOCATE 10,13:PRINT" TRY AGAIN ? (Y/N
)"
390 A$=INKEY$
400 IF A$="Y" THEN GOTO150
410 IF A$="N" THEN 530
420 GOTO390
430
440 FOR I=1 TO 20:BEEP1:BEEP0:BEEP0:BEEP0:B
EEP1:BEEP0:BEEP0:NEXT
450 LOCATE X,20:COLOR7:PRINT" "FH
460 LOCATE X,20:PRINT" "FH
470 IF X>XI THEN RETURN
480 FOR I=0 TO 50:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0:
NEXT
500 SC=SC+100
510 XI=INT(RND(1)*40):YI=INT(RND(1)*20)
520 RETURN
530 CLS
540 LOCATE5,10
```

次ページに続く

```
550 PRINT" _____
560 LOCATES,11
570 PRINT" / \ / \ / \ /
\

580 LOCATES,12
590 PRINT" [ ] / \ [ ] [ ] [ ]
\

600 LOCATE5,13
610 PRINT" [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
\

620 LOCATES,14
630 PRINT" [ ] / [ ] [ ] [ ] [ ]
\
```

移植コーナー

ギャラクシアヘンと2つのマシンに移植しました。

MZ-2000だと、こ一なります！

以下の行を変えれば、MZ-2000でこのゲームが楽しめる。

40行のUSR (\$OF14) はBEEPと同じ。110行のGETはこ存知 INKEY\$と同じもの…という感じで、わりに右から左への移植ですね。まあ、AZ同士ですから。ところで、最初のほう、20行の、ちと変なところは、キャラクタがないからです。

RX-78にグワシと移植してしまいました。

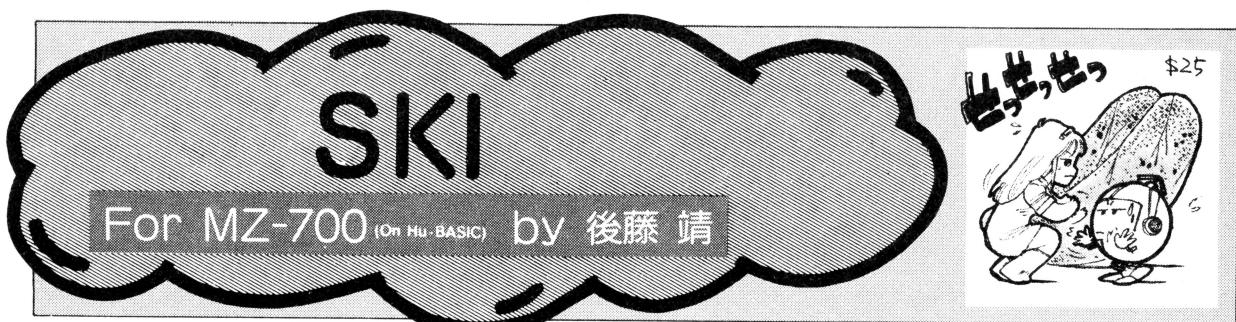
- なんちゅう、移植マン泣かせのマシンだろう！ こんなヤツ、こんなヤツ……。
- COLOR命令、TEMPO、BEEPはすべて省略。CLSは、
PRINT CHR\$ (6) に変えた。
- LOCATE命令はCURSORに直す。
- カーソル移動は□と▣にした。
- 終わりの“END”など大きく出る文字はすべて省略した。
くそつ。

- MZ-700と比べると、できあいのキャラクターがないので苦労した。また、画面の大きさも違うしねえ。
 - 290行のTI=501の数値を変えれば、時間が変わるので適当に変えて遊んでくれ。

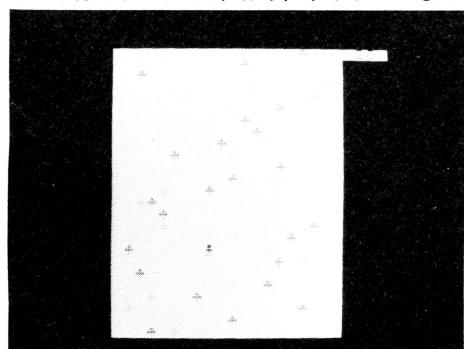
その他の変更箇所を以下の表にまとめた。原リストを参考して移植するように。もっとも、RX-78の特性を生かして、キミたちの自由に変えてみたほうがいいのではないかと思うけど。

	From MZ-700	To RX-78	
20	PRINT "C"	省略	210 "C" 220 "K"
//	PRINT "L\....."("L"が20回)	(改行)25 PRINT "L....."("L"を14回)	230 IF X+XS<1 OR X+XS>37 250 PRINT "L.....";
//	PRINT "L.....":NEXT	(改行)27 PRINT "L.....":NEXT (("L"を14回))	270 30, 23 280 1, 23
30	LOCATE 7, 12:	CURSOR_5, 12:....:	// TIMES \$ 290 SS\$=TIME\$ // S\$="00:01:00"
//	■■■.....* * *	(改行)32 CURSOR_5, 13:PRINT "*....."(*が20個)	300 *39 // (INT (RND(1)*7)
//	■■■.....* * *	(改行)34 CURSOR_5, 11:PRINT "*....."(*が20個)	IF XI+DX<0 OR XI+DX>39 340 OR YI+DY<0 OR YI+DY>19 THEN 330
50	LOCATE 8, 2.....	CURSOR_4, 2.....	340 IF XI+DX>28 GOTO 330
//	LOCATE 6, 4.....	(改行)52 CURSOR_3, 4.....	342 IF YI+DY<0 GOTO 330
//	LOCATE 6, 6.....	(改行)54 CURSOR_1, 6.....	344 IF YI+DY>18 GOTO 330
//	1:00ブン イナイテ	500イナイテ	346 IF YI+DY>18 GOTO 330
60	SPACE +	J_SPACE_K	
100	LOCATE 6, 10.....	(改行)102 CURSOR_6, 10.....	
//	LOCATE 20, 20.....	省略	350 PRINT CHR\$(96)
:	COLOR 4, 0		PRINT "X": 390 A\$=INKEY\$
//	LOCATE 20, 20.....	(改行)106 CURSOR_15, 20:.....	GET A\$
//	LOCATE 2, 22:.....	(改行)108 CURSOR_2, 21:.....	430 1 REM
110	A\$=INKEY\$	GET A\$	440 すべて 省略
160	TIME \$="00:00:00"	X=15	450 PRINT "■■■....." (改行)445 PRINT "■■■....." (!■■■を22個)
170	X=20	TI=0	460 PRINT "■■■....." (改行)465 PRINT "■■■....." (■■■を22個)
//	*40	*28	
180	LOCATE 0, 22	CURSOR_1, 21	470 すべて 省略
190	TO 39	TO 27	490 すべて 省略
//	PRINT "♣"	PRINT "A"	510 *40 (注)....はスペースの印です。
200	K\$=INKEY\$	GET K\$	

60行、210行、220行は、`JK`を`JK`に変えたための変更で、`J`、`K`は別にキミの好きなキーに置きかえてもいい。`2`と`X`だって、`1`と`0`だっていいわけよね。



こたつの中で、ボケっとしている人、この冬、スキーに行きたかったけど、とうとう行けなかつた人、ほら、キミのこ



▲またか!?なんていわないで、やってみな。キャラクタのわりに本格的なゲームなのだ。

とですよ！ MZ-700が、君をFantasticな世界にお連れします。あたり一面、まぶしいほどの雪。ダイヤを求めて、君はひたすら滑り続けるのだ。だけど、行く手をさえぎるたくさんの木、これにぶつかったらアウトだ。それでは Good Luck !

●ゲームの遊び方

雪の中をスキーで滑り、ただひたすらダイヤを取って行く、というゲームです。

スキーゲームは、以前からある
のですが、これは画面がきれい
だし、スピードも速く、とてもお

もしろい。木にぶつかったときなんか、思わず声が出てしまいます

使用手册

←…左へ移動

→…右へ移動

遊び方

このプログラムはHu-Basicで書かれている。RUNすると、すぐゲームが始まるので、即座にカーソルキーの←→を使って、タイミングよく木をよけ、ダイヤを取ってポイントをかせいでほしい。

しばらくして、ある一定距離進むと、ボーナスとして300点加算

“♣”マークは緑色をしていて木の感じが良く出ているね。“♦”は1つで10点

●プログラム解説

変数リスト

H…人の数

A, B…ダイヤ、木のX座標

C…人の前に何があるか、V-RAMの値
が入る。

プログラムの説明

- 10 画面等の初期設定
 - 20~150 メインルーチン。1つのFor-
Next ループでできている
 - 160~170 ボーナス点処理
 - 180~220 リフレイの処理

チェックポイント

画面の配色がVery Good！あのスキ

一場の感じがよく出ている。ゴールにたどりつくことは一見やさしそうだが、油断していると、木にぶつかってしまうから要注意だ。「ゴールが近くで、つまんないや」というひとは行番号500をもっと増やすとよい。でもなかなか難しいぞ。

スキー

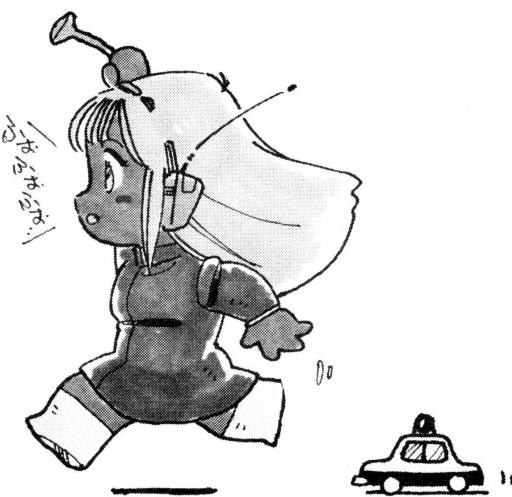
```
10 COLOR7,0:CLS:CLR:CONSOLE0,25,10,20:COLOR0,7:CLS:X=19:H=3:A=15:TEMPO5
20 FORI1=0TO500
30 A=INT(18*RND(1))+11:B=INT(18*RND(1))+11
40 CURSORA,0:COLOR4:PRINTCHR$(15);"♣";:A=3+A+1
50 CURSORB,1:COLOR5:PRINT"◆";
60 A$=INKEY$(0)
70 IF(A$="B")*(X>11)THENCURSORX,12:COLOR5:PRINT"•\`":X=X-1
80 IF(A$="B")*(X<28)THENCURSORX,12:COLOR5:PRINT"•/\":X=X+1
90 IF A$="" THENCURSORX,12:COLOR5:PRINT"LL"
";
100 CURSORX,16:COLOR2:PRINTCHR$(99);
110 C=PEEK(53248!+X+40*15)
120 IF C=70 THENCLS:Music"C3-G0R-G1-#G3-G":
CURSORX,15::PRINTCHR$(102):FORI=1TO300:
```

```
NEXTI :CURSORX, 15 :PRINTCHR$(99) :FORI=1TO8
0 :NEXTI :CURSORX, 15 :MUSIC"-B0R2-#B0":H=H-
1
130 IFC=68THENMUSIC"+#B0":S=S+10:CONSOLE
:CURSOR30,0:PRINTS:CONSOLE0,25,10,20
140 IFH<1THEN180
150 NEXTI1
160 FORI=1TO25:PRINT"#
";CHR$(15):CURSOR19,17:PRINTCHR$(99)"#
":NEXTI
170 PRINT"#####
":CURSOR18,17:PRINTCHR$(99)"#####
":CURSOR
13,15:PRINT"ホ-ナス 300ゲット!":FORI=0TO30:MU
SIC"+#B0":NEXT:CLS:S=S+300:GOTO20
180 CURSOR12,15:PRINT"PLAY AGAIN?[Y/N]"
190 A$=INKEY$
200 IFA$="Y"THENCONSOLE:COLOR7,0:CLS:RUN
210 IFA$="N"THENCONSOLE:COLOR7,0:CLS:END
220 GOTO190
```

移植コーナー

これで最後だ！ といいつつ、またもやRXへの移植。

RX-78 GUNDAMへの移植で最後の花道を飾っちゃうぜ！



- COLOR命令、CONSOLE命令はすべて省略した。
 - CLRは、CLEARに変える。
 - CLS はすべてPRINT CHR\$ (6) に。
 - MUSIC命令、TEMPO命令は、RX-78 でも使えるようだけど、なぜかうまくいかなかつたので省略。ユーザー諸君、それぞれでがんばってくれたまえ。
 - キャラクターは適当に、もっと、いいかげんなものに変えた(だって、ないんだもの)。
 - 色付きにしたければ、PATTERN命令でキャラクターを作れば可能。それぞれキミたちでやってみてほしい。
 - 音楽も、オリジナルで作ってみてほしい。
 - カーソル移動は[]と[]に変更。

V-RAMの番地を探すのに苦労した。以下に、その他の変更箇所をまとめたので、原リストを参照して移植してほしい。

	From MZ-700	To RX-78		
10	CLR	CLEAR	90	X, 17
//	CONSOLE 0, 25, 10, 20	省略	100	X, 16
30	… * RND(1) +11-(2カ所あり)	… * RND(1)+7 (2カ所とも)	105	// CHR\$(99)
40	CURSOR A, 0 ……; “♣”	CURSOR A, 22……; “↑”	110	(追加)
50	CURSOR B, 1	CURSOR B, 22	120	53248! + X + 40 * 15
//	PRINT “◆”	PRINT “\$”	130	C = 70
60	A\$=INKEY\$(0)	GET A\$	140	// CLS 以降
70	X >11	X >7	150	C = 36
//	X, 17	X, 2	160	// THEN 以降
//	PRINT “-//”	PRINT “-”	170	S=\$+10:CURSOR_0,4:PRINT S
80	X <28	X <24	180	すべて
//	X, 17	X, 2	190	// CURSOR 13, 15の前まで
//	“//”	“”	200	CLS
			210	PRINT CHR\$(6)
			220	A\$=INKEY\$
			230	GET A\$

キーの流れるような線が出るキャラクターがないので、適当に入れておいたけど、RX-78ユーザーなら、もっといいキャラクターを作つて、かっこいいスキーゲームにしてほしい。



すばしっこく動いているボール、うまくキーをあやつって“／”や“＼”で向きを変えて、壁にぶつからないようにキープするゲーム。だけど同じパターンでの転換ばかりやっていると10回でゲームオーバーになっちゃうから、意外と難しいのだ。今までにも、こんなゲームを見かけたことはあるけど、BASICだけでこのスピードなんて初めてだね。それと、やられたときに出るあの音！「どう？むずかしいだろう。」といっているようで思わず熱くなってしまう。でもあんまり夢中になり過ぎてOとPのキーをこわさないように！

●ゲームの遊び方

画面中央からボールが動き始め、何もしないと壁にぶつかってゲームオーバー。

そこでキミの出番だ。O、Pを押して“／”や“＼”をボールの直前に出し、なんとか壁にぶつからないようにキープしてほしい。

使用キー

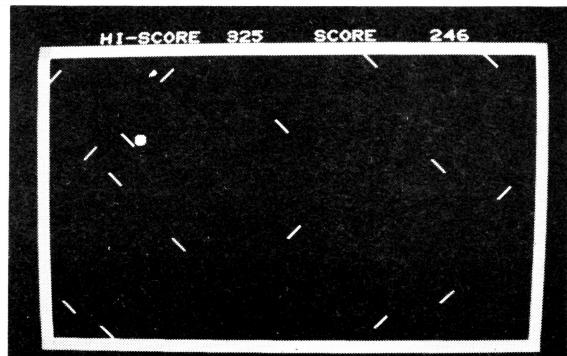
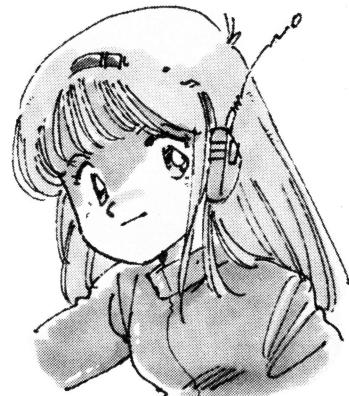
O…“＼”をボールの直前に出して向きを変える。

P…“／”を出してボールの向きを変える。
遊び方

まず、このプログラムはHu-BASICで書かれているので、先にHu-BASICをロードしよう。S-BASICでは動かないで打ち込んでから「あ、マチガエタ」と、せっかくの苦労が水のあわだからね。それからPoke文が多いので気をつけて入力しよう。

RUNすると画面の中央からボールがランダムな方向へ進みはじめ、何もしないとあっという間に壁にぶつかってゲームが終了してしまうから、最初から気が抜けない。ポイントはボールをキープしている時間で決まる。

Oを押すとボールの直前に“＼”が現れ、まだPを押すと“／”が現れて、物理法則どおりにバウンドするけど“＼”や“／”は画面に残ってしまい、これも新しい障害物になってし



▲この画面を出すために、約1時間ほど練習しました。ホントは、もっと／や＼を出したかったけど、こんなところでカンペーンね。

♡ ♡ ♡ 呪島冬樹
 ～職場がうるさいため、写真はカンペーンしてください。
 MZ-700にはいくつか不満はあるものの、気に入っています。
 小生は、主として金額計算に使用しています。

まうから、さーたいへんだ。ただでさえ難しいのにキーを押すたびに障害物がふえていく。おまけにP O P O …と10回くりかえすと（つまり同じパターンの転換を10回行う）やっぱりゲームオーバーだ。難しい難しいといっているより、とにかくやってみて。結構、熱くなるしやっているうちに上達して、ますますおもしろくなる。シンプルなだけに、底の深いゲームなのだ。

●プログラム解説

変数リスト

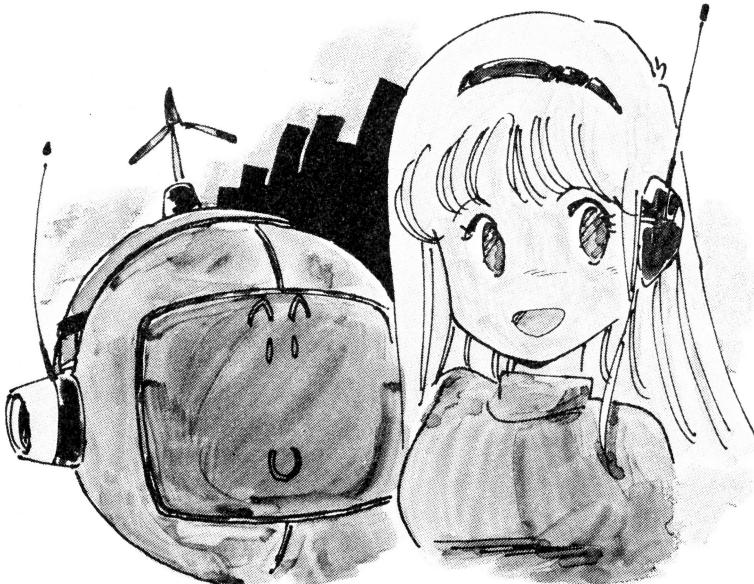
SCR…スコア

HSCR…ハイスコア

XX…画面に出ているキャラクタコード
を読み込む。

HO…ボールの動く方向。

XS…現在のボールのV-RAM上のアドレス。



BOUND BALL

```

10 ' BOUND BALL
20 CLR:TEMP06:CLS:CRAM=&H800:C=&H40:GOSU
B260
30 IF INKEY$="" THEN 30
40 ' MAIN
50 CLS:SCR=0:P=0:0=0:GOSUB 300
60 CURSOR5,0:PRINT"HI-SCORE";USING"#####"
";HSCR:;PRINT" SCORE 0"
70 HO=(INT(RND(1)*2)*39+1)*(INT(RND(1)*2)
)*2-1):XP=53748#
80 POKE XP,71:XS=XP+HO:XX=PEEK(XS)
90 IF XX>0 THEN 200
100 SCR=SCR+1
110 G$=INKEY$
120 IF G$="" THEN 160
130 IF G$="O" THEN POKE XS,119:0=0+1:P=0
:GOTO150
140 IF G$="P" THEN POKE XS,118:P=P+1:0=0
:HO=-HO:ELSE GOTO 160
150 SWAP O,P:BEEP:HO=(ABS(ABS(HO)-40)+1)
*SGN(HO):IF P+0>9 THEN 200
160 CURSOR30,0:PRINT SCR
170 POKE XP,0:XP=XP+HO
180 GOTO80
190 ' GAME OVER

```

CRAM…カラー指定のアドレス計算用定数。

C…カラー指定を使うコード。

これを変えれば、わくの色がわかる。

参考

カラー指定 (V-RAM+ & H800)

bit	…	7	6	5	4	3	2	1	0
コード	…	□	□	□	□	□	□	□	□
		↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
		無	緑	赤	青	無	緑	赤	青
		効							効

文字 パック

プログラムの説明

10~30 初期値の設定とゲームの説明

40~70 ゲームスタートと画面の設定

80~180 メインループ

190~240 ゲーム終了時の処理

チェックポイント

全体として動きもなかなか高速で、サイズもコンパクトにできています。ここで、変更点を1つ。もう少し動きを速くしたい人は120行の飛び先160を、170にして下さい。そうすれば、途中キーを押したときだけスコアを表示するようになります。だけど、表示のスコアが本当のスコアより少し減ってしまうのです。でも速くなるのだから仕方がないか……。

```

200 MUSIC"-A3-B-ADFEDA#A1AG3#AA#"
210 CURSOR16,13:PRINT "GAME OVER":CURSOR
8,16:PRINT" HIT ANY KEY TO REPLAY "
220 IF INKEY$="" THEN 220

230 IF SCR>HSCR THEN HSCR=SCR
240 GOTO50
250 ' INITIAL
260 CURSOR13,4:PRINT"<< BOUND BALL >>":P
RINT TAB(10)"■ PRESENTED BY F.KOJIMA":CUR
SOR 6,10:PRINT"KEY FUNCTION (BOUND)"
270 PRINT TAB(13)"■P(↙).... ↘ OR ↗":PRIN
T TAB(13)"■O(↓).... ↙ OR ↛":PRINT TAB(6)
"■■GAME OVER ■"
280 PRINT TAB(8)"■O→P→O....↑ 10 カイ クリカエ
タキ"
290 PRINT TAB(8)"■P(↑) ■ n / \ ■ アタッタキ
":PRINT TAB(13)"■HIT ANY KEY":POKE&HDB54
,C
300 FOR I=&HD028 TO &HD04F:POKE I,67:POK
E I+&H398,67:POKE I+CRAM,C:POKE I+&H398+
CRAM,C:NEXT
310 FOR I=&HD050 TO &HD398 STEP &H28:POK
E I,67:POKE I+CRAM,C:POKE I+&H27,67:POKE
I+&H27+CRAM,C:NEXT
320 RETURN

```