

飛行パターンを読むことが大切



テキスト画面ではカラーを指定するたびに画面全部がその色になってしまう…つまり、キャラクタ単位の色指定ができない、ということです。

そのため、ゲームを作るときはPOSITION文やPATTERN文などを使い、V-RAM(RXではグラフィック画面モードという)上に色のついた点や線を描いておく必要があります。

## ■みなみはるき

RX-78  
BASIC

ミエット

# MIETTO

通称ガンダムと呼ばれる、RX-78を手に入れたので、早速ゲームを作ってみました。  
★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	もう少しスピード感があるとよかったのですが…

## 遊び方

操作はジョイスティックで行ない、[9]のボタンでミサイルを発射します。  
面クリアするにつれ、自機が1段階ずつ上

がっていきます。  
敵機は4種類、飛行パターンは8つあるので、慣れると全機破壊も可能です(絶対に破壊できないような場合もありますが)。

## プログラム

非常に初歩的なプログラムで、“これからBASIC/”という人にオススメです。  
データはパターン表示のためのものと、その後にX軸の単位移動数が続きます。  
RXを手にして面白かったことは、

### MIETTO BASIC リスト

```

10 CLEAR:DIMA$(9),A(9),X(7),Y(7):HI=500
0:SC=0:ST=1:TI=100:LE=3:YY=168
20 FORA=0T07:FORB=1T032:READC:A$(A)=A$(
A)+CHR$(C):NEXTB:NEXTA
22 FORA=8T09:FORB=1T016:READC:A$(A)=A$(
A)+CHR$(C):NEXTB:NEXTA
25 FORA=0T07:READC:A$(A)=A$(A)+C:Y(A)=0:X
(A)=INT(RND(1)*125+9):NEXTA
30 COLOR5,0:PRINTCHR$(6)
31 CURSOR24,1:PRINT"HI-SC"
32 CURSOR24,5:PRINT"SCORE"
33 CURSOR24,9:PRINT"STAGE"
34 CURSOR24,13:PRINT"LEFT"
35 CURSOR24,17:PRINT"TIME"
50 CURSOR24,3:PRINTUSING"#####":HI:CURS
OR24,11:PRINTUSING"#####":ST
60 CURSOR24,15:PRINTUSING"#####":LE
70 CURSOR24,7:PRINTUSING"#####":SC:CURS
OR25,19:PRINTUSING"#####":TI
80 JOYSLJ:IFC<>10THENPOSITIONXX,YY:PAT
TERNIC012,A$(3)
85 IF(X(X)>0)*(J<3)*(J<7)THENXX=XX-B
90 IF(X(X)<120)*((J<0)*(J<3)+(J=8))THEN
XX=XX+B
95 IFMY<>0THENPOSITIONMX,MY:PATTERNIC012
,A$(8):MY=MY-B:POSITIONMX,MY:PATTERNIC012
,A$(9)
96 IFMY=0THENPOSITIONMX,MY:PATTERNIC012
,A$(8)
100 POSITION XX,YY:PATTERN[5]2,A$(3)
110 IF(J=9)*(MY=0)THENMX=XX:MY=YY
120 FORA=WTOW+1:IFA=3THENA=4
130 POSITIONX(A),Y(A):PATTERNIC012,A$(A)
X(A)=X(A)+A(A):Y(A)=Y(A)+B:IFY(A)>183TH
ENY(A)=0
135 IF(X(A)<9)+(X(A)>128)THENA(A)=A(A)*
-1
140 POSITIONX(A),Y(A):PATTERN[6]2,A$(A)
150 IF(Y(A)=YY-B)*((X(X)>X(A))*(X(X)<X(A)
+17))<((X(X)<X(A))*(X(X)>X(A)+17))THENG0

```

```

SUB400
155 IF(Y(A)=(MY-08))+(Y(A)=(MY-16))THEN
GOTO160
156 GOTO 170
160 IF(((MX)>X(A))*(MX<X(A)+17))+((MX<
X(A))*(MX>X(A)+17))<((MX<X(A)+17))
THENGOSUB500
170 NEXTA:IFLE<1THENGOTO600
173 SET(RND(1)*8)RND(1)*130,RND(1)*183
174 TI=TI-1:IFTI<0THENGOTO50
175 FORA=WTOW+1:POSITIONX(A),Y(A):PATT
ERNIC012,A$(A):Y(A)=0:NEXTA
180 TI=100:ST=ST+1:W=W+2:IFW=8THENW=0
183 POSITIONXX,YY:PATTERNIC012,A$(3):YY=
YY-16:IFY(Y)=24 THENYY=168
185 GOTO 50
200 DATA 048,012,040,020,036,036,034,06
B,034,06B,193,131,033,132,045,180
210 DATA 017,136,017,136,255,255,018,07
2,242,079,020,040,040,020,192,003
220 DATA 048,012,040,020,036,036,034,06
B,034,06B,193,131,033,132,045,180
230 DATA 017,136,017,136,255,255,018,07
2,242,079,020,040,040,020,192,003
240 DATA 024,024,148,041,210,075,082,07
4,209,139,113,142,161,133,037,164
250 DATA 037,164,033,132,049,140,073,14
6,138,081,028,056,032,004,192,003
260 DATA 128,001,128,001,192,003,064,00
2,120,030,044,052,039,228,065,130
270 DATA 129,129,007,224,122,094,106,08
6,074,082,074,082,196,035,000,000
280 DATA 128,001,064,002,128,001,096,00
6,016,008,136,017,074,082,037,164
290 DATA 037,164,074,082,136,017,016,00
B,096,006,128,001,064,002,128,001
300 DATA 128,001,064,002,128,001,096,00
6,016,008,136,017,074,082,037,164
310 DATA 037,164,074,082,136,017,016,00
B,096,006,128,001,064,002,128,001
320 DATA 096,006,120,026,068,034,034,06

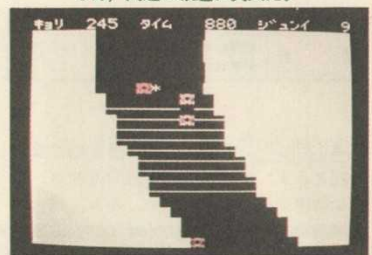
```

```

B,018,072,009,144,201,147,073,146
330 DATA 073,146,201,147,073,146,082,07
4,226,071,004,032,024,024,224,007
340 DATA 096,006,120,026,068,034,034,06
B,018,072,009,144,201,147,073,146
350 DATA 073,146,201,147,073,146,082,07
4,226,071,004,032,024,024,224,007
360 DATA 000,000,000,000,000,000,000,00
0,000,000,000,000,000,000,000
370 DATA 192,003,224,007,240,015,056,02
B,028,056,014,112,007,224,003,192
380 DATA -4,4,0,0,-6,6,-2,2
400 LE=LE-1:CURSOR24,15:PRINTUSING"####
#":LE:TEMP07:MUSIC"L3C+5B3AGFEDCRSC+"
410 POSITIONX(A),Y(A):PATTERNIC012,A$(A)
:Y(A)=:RETURN
500 SC=SC+100+RND(1)*101:CURSOR24,7:PRI
NTUSING"#####":SC:POSITIONX(A),Y(A)
510 PATTERNIC012,A$(A):TEMP07:MUSIC"L3C+
L3G+":Y(A)=0:POSITIONMX,MY:PATTERNIC012,A
$(8)
520 MY=0:RETURN
600 CURSOR7,11:PRINT"GAME OVER":IFSC>HI
THENHI=SC
610 YY=168:JOYSLJ:IFJR=10THEN610
620 W=0:SC=0:ST=1:TI=100:LE=3:FORA=0T07
:Y(A)=0:X(A)=INT(RND(1)*125+9):NEXTA:GOT
O30
630 REM *****
640 REM *
650 REM * Produced by *
660 REM *
670 REM * HARUKI MINAMI *
680 REM *
690 REM *****

```

さあ、問題の坂道に突入だ!



ます。  
途中でジャリ道(→ハンドルがとられる)、アイス・バーン(→ハンドルが効かない)、坂道(→急に減速する)が現われるので、注意して走ってください。  
相手の車、岩(\*), フェンス(■)にぶつ

RX-78  
BASIC

# カーレース

■今津奈津江

ジョイスティックで遊べるカーレース・ゲームです。時速120~300kmで300kmのコースをみごと完走してください。  
★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	短いながらも、各所にアイデアが盛り込まれているのがいいですね。

## 遊び方

操作方法は図を見てください。スタート時は10位からです。なお、加速および減速中はハンドルが効きません。  
相手の車は、ランダムに時速200~250kmで走っており、画面上には3台ほど登場し



かるとクラッシュしてゲーム・オーバーになります。また、みごとゴール・インするとタイムが表示されます。

なお、スピードが遅いという人は、相手の車の数を減らすといでしょう。

### 行番号マップ

行番号	内 容
0~	初期設定
100~	道路および数値表示
200~	相手の車表示
300~	自分の車表示
400~	クラッシュ表示
450~	エンド画面とタイム表示

### ジョイスティック操作

方向	4	2
	5	1
	6	8
	左-車-右	
[0]	ブレーキ	(減速)
[9]	アクセル	(加速)

注：スティックを3, 7 (上, 下) 方向に倒した場合は、左右に移動しません。

### カーレース BASICリスト

```

10 PRINTCHR$(6):COLOR,0:HH=10800
20 CURSOR9,10:PRINT"カーレース vol.1A"
30 CURSOR9,12:PRINT"JOYS[0]START"
40 JOYS1 A:IFA<0:THEN40
45 DIMXC(2),YC(2),XX(2):FS=0
50 PRINTCHR$(6):X=14:Y=9:FORI=0TO2:XC(I)=YC(I)=10+4*I:NEXTI:C#=0
55 RESTORE70
60 FORI=1TO8:READA:C#=C#+CHR$(A):NEXT
70 DATA 189,255,165,66,37,189,255,165
80 K=301:T=0:J=10:F=5:FF=0:B=0
100 IF FF=0:THENF=F+(RND(1)>0.5):IFF=10:HENFF=1
110 IF FF=1:THENF=F+(RND(1)>0.5):IFF=0:HENFF=0:F=F+1
115 A$="" :IF (K>100)*(K<115)+(K>200)*(K<215) THENA$="":GOTO120
116 IF (K>150)*(K<160) THENA$=CHR$(23):GOTO120
117 IF (K>250)*(K<260) THENA$=CHR$(24)
120 CURSOR,22:PRINTSTRING$(CHR$(30),5)+F+STRING$(A$,10)+STRING$(CHR$(30),15)-F+
125 IF (A$="")*(RND(1)<0.1) THENCURSOR10+F,21:PRINTCHR$(42):
140 POSITIONX*6+5,48:PATTERN[231],C#
150 K=K-1:T=T+30-B*2
170 CURSOR,0:PRINT"キリ":PRINTUSING"###":K:
180 PRINT "タイム":PRINTUSING"#####":T:

```

```

190 PRINT "ジョイスティック":PRINTUSING"#####":J
200 IFJ=1:THEN280
205 FORI=0TO20
220 YC(I)=YC(1)+(RND(1)<B/12)-(RND(1)>B/12)
230 IF (YC(1)=5) THENYC(1)=22+22*(J<5):XC(I)=15:J=J-1:GOTO265
240 IFYC(1)>21:THENYC(1)=4-17*(J<4):XC(I)=15-(J<4)*(XC(I)-15):J=J+1+(J<4):GOTO270
250 R=RND(1):XX(I)=XC(I):XC(I)=XC(I)+(R<0.1)-(R>0.9)
260 Q=PEEK(59582+XC(I)+30*YC(I)):IFQ=23:THENXC(I)=XX(I)
262 IFQ=42:THENCURSORSX(I),YC(I):PRINT"キリ"
264 IFQ=30:THENCXC(I)=XX(I)+SGN(15-XC(I)):
265 IFYC(1)<2:THENYC(1)=0:GOTO275
270 POSITIONX*6+5,48:PATTERN[231],C#
273 IF (XC(I)=6)*(YC(I)=6) THENFS=1
275 NEXTI
280 SOUND: SOUND2: SOUND@15,1000-B*50
285 IF (P=46)+(P=24) THENSOUND: SOUND0,1: SOUND@15
290 IFFS=1:THEN400
300 JOYS1 A
305 IFF=23:THEN340
310 B=B-(A=9)+(B>8):IF (A=0)+(P=24) THENB=

```

```

=0:SOUND:SOUND0,1:SOUND@15
315 IFB>0:THENB=B+(RND(1)<0.3)*0.5
330 X=X+(A=4)+(A=5)+(A=6)-(A=8)-(A=1)-(A=2)+SGN(RND(1)-0.5)*(P=46)
340 P=PEEK(59762+X)
350 POSITIONX*6+5,48:PATTERN[231],C#
360 IF (P=30)+(P=42) THEN400
370 IF K=0:THEN450
380 GOTO100
400 SOUND
410 FORI=0TO15:CIRCLE[23]X*6+9,52,1
420 FORJ=0TO2:R=INT(RND(1)*100)
430 SOUND1,2:SOUND@15,R:NEXTJ
440 NEXTI:CURSOR10,7:PRINT"CRUSH OUT":SOUND:GOTO20
450 SOUND
460 CURSOR10,7:PRINT"NICE GOAL"
465 IFT<H:THENH=T
470 T1=INT(T/60):T=T-T1*60
475 H1=INT(H/60):H=H-H1*60
480 T2=INT(T1/60):T1=T1-T2*60
485 H2=INT(H1/60):H1=H1-H2*60
490 CURSOR8,17:PRINT"TIME":T2:"":T1:"":T1:
495 CURSOR8,19:PRINT"BEST":H2:"":H1:"":H1:
500 GOTO20

```

## SC-3000+BASIC LEVEL III A/B

BASIC LEVEL III A/B

# EATING ALIEN

イーティング・エイリアン

■川上裕司

あなたは、ある星へ核兵器を捨てに行った。実はその星には2種類のモンスターがいたのだ。

しかし、そのモンスターに核を食べさせると、無害で有益な物体に変わることがわかった。さあ、核を捨てながら、モンスターに核を食べさせ、有益な物体を拾い集めてください。

#### ★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	相手に核を食べさせる、というアイデアはいいですね。

### 遊び方

[A][Z][.]で上下左右に核を捨てながら動きます。モンスターを避けながら、有益な物体を集めてください。なお、核があ

表1 行番号マップ

行番号	内 容
10~30	初期および画面設定
40~120	自分のルーチン
130~200	敵のルーチン(1)
210~270	敵のルーチン(2)
280~330	ゲーム・オーバー
340~350	面クリア

る所(歩いた所)は通れなくなるので、よく考えて逃げなければなりません。

モンスターには動き回っているモンスターと、動かないモンスターがいます。どちらに当たっても即ゲーム・オーバーです。

### プログラム

スピード・アップのため、CURSOR文やPRINT文はさけ、VPOKE文を多用し

### EATING ALIEN BASICリスト

```

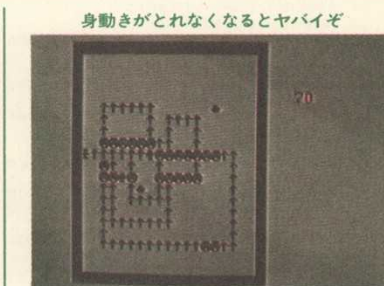
10 SC=0:ST=1:M=CHR$(250):K=CHR$(229)
20 CLS:T=0:B1=32:B2=32:FORI=0TOST:K=INT(RND(1)*19)+3:L=INT(RND(1)*19)+3:CURSORK,L:PRINTM:NEXTI
30 FORI=2TO22:CURSORI,2:PRINTK*2:CURSOR2,I:PRINTK*2:CURSOR22,I:PRINTK*2:CURSORI,22:PRINTK*2:NEXTI
40 REM

```

```

50 X=&H3C00+450:X1=&H3C00+210:X2=&H3C00+380
60 I$=INKEY$:Y=[I$=","]-[I$=","]+[I$="A"]-[I$="Z"])*40
70 UPOKE X,142:A=UPEEK(X+Y)
80 IF A=32 THENX=X+Y
90 IF A=249 THENX=X+Y:SC=SC+10:T=T+1:BEEP
100 IF A=250 THEN300

```



身動きがとれなくなるとヤバイぞ

表2 変数表

変数名	内 容
SC	スコア
T	ドットを食べた数
ST	ステージ数
K, L	モンスター発生時のX, Y座標
X, X1, X2	自分と敵のVPOKEの値
Y, N, N1	自分と敵の進む方向
A, B1, B2	自分と敵のVPEEKの値
P, R	自分のX, Y座標
Q, S	敵のX, Y座標(1)
Q1, S1	敵のX, Y座標(2)
Z	どちらのモンスターを動かすか
I	ループ用

ています。

#### 参考文献

YOU: "EATING DOT", PiO, '85年6月号