```
Filename:MOVE
X→U↵
Y→V↵
If R=27↵
Then ↵
X+1→X↵
1→Z↵
IfEnd↵
If R=28↵
Then ↵
Y−1→Y↵
0→Z↵
IfEnd↵
If R=37↵
Then ↵
Y+1→Y↵
2→Z↵
IfEnd↵
If R=38↵
Then ↵
X−1→X↵
3→Z↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]≒103↵
Then ↵
Y=1⇒2→Y↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]≒104↵
Then ↵
Y=7⇒6→Y↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]≒101↵
Then ↵
X=1⇒2→X↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]≒102↵
Then ↵
X=21⇒20→X↵
IfEnd↵
X→List 8[3]↵
Y→List 8[4]↵
If Mat A[X,Y]=101↵
Then ↵
If List 8[2]<40 And List 8[2]≒−1↵
Then ↵
List 8[2]+1→List 8[2]↵
Else ↵
If List 8[2]≒41 And List 8[2]≒−1↵
Then ↵
List 8[2]−1→List 8[2]↵
Else ↵
20→List 8[2]↵
```

```
IfEnd↵
IfEnd↵
20→X↵
4→Y↵
3→Z↵
Prog "MAP"↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]=102↵
Then ↵
If List 8[2]>40↵
Then ↵
List 8[2]+1→List 8[2]↵
Else ↵
If List 8[2]≒20↵
Then ↵
List 8[2]-1→List 8[2]↵
Else ↵
41→List 8[2]↵
IfEnd↵
IfEnd↵
2→X↵
4→Y↵
1→Z↵
Prog "MAP"↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]=103↵
Then ↵
If List 8[2]≒20↵
Then ↵
List 8[2]+1→List 8[2]↵
Else ↵
61→List 8[2]↵
IfEnd↵
11→X↵
6→Y↵
0→Z↵
Prog "MAP"↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]=104↵
Then ↵
If List 8[2]≒61↵
Then ↵
List 8[2]-1→List 8[2]↵
Else ↵
20→List 8[2]↵
IfEnd↵
11→X↵
2→Y↵
2→Z↵
Prog "MAP"↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]=11↵
```

```
Then ↵
Prog "SHOP1"↵
U→List 8[3]↵
V→List 8[4]↵
Prog "SHOW2"↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]=12↵
Then ↵
Prog "SHOP2"↵
U→List 8[3]↵
V→List 8[4]↵
Prog "SHOW2"↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]=13↵
Then ↵
Prog "QUEST"↵
IfEnd↵
If List 8[2]=-1↵
Then ↵
If Mat A[X,Y]≠0↵
Then ↵
Mat A[X,Y]×10-200+List 8[1]→List 8[1]↵
20→List 8[2]↵
↵
Prog "MAP"↵
IfEnd↵
IfEnd↵
If Mat A[X,Y]>0 And Mat A[X,Y]<10↵
Then ↵
1000→Mat A[U,V]↵
Prog "WAR"↵
IfEnd↵
List 8[3]→X↵
List 8[4]→Y↵
If (U≠X Or V≠Y) And Abs (X-U)<2 And Abs (Y-V)<2↵
Then ↵
If List 8[2]≠0 And List 8[2]≠20 And List 8[2]≠-1↵
Then ↵
Locate U,V,"×"↵
1000→Mat A[U,V]↵
Else ↵
Locate U,V," "↵
IfEnd↵
IfEnd↵
If Z=0↵
Then ↵
Locate X,Y,"#E692"↵
IfEnd↵
If Z=1↵
Then ↵
Locate X,Y,"#E691"↵
IfEnd↵
```

```
If Z=2↵
Then ↵
Locate X,Y,"#E693"↵
IfEnd↵
If Z=3↵
Then ↵
Locate X,Y,"#E690"↵
IfEnd↵
```