

2人対戦迷路ゲーム

MAZEめいずメイズ

2 P用迷路ゲームです。相手のスター ト地点へ行ってまた自分のところへもど ってくれば勝ちです。

とりあえず、もう1人の相手の人を連 れてきてください。片方(トン君)の人 は21468で、もう片方 (テン君) の 人はXADWで操作します。

オープニング、タイトルが終わると、

「新島の記憶をまるのでなる」。

▲(写真1)ゲームをはじめる前にかん。 たんなストーリーがでるのがいいね

▲(写真 8)一度通ったところは自分の色に 変わっているからもどるのは楽勝

まず画面に壁を描き、黄色い道を掘って いきます。このとき、トン君を操作する 人はよく覚えておかないと、とんでもな くハマッてしまうことがあるのでがんば って覚えてください。迷路を描き終わる といきなりゲーム・スタートです。互い のスタート地点には黒の印がしてあるの でそれを目指してがんばってください。

420行の "RND(1) >.3" の.3をもっと 小さくすると、迷路を作るとき、曲がる

▲《写真2》タイトルどおりの迷路ゲー

確率が高くなるので入りくんだ迷路にな ります。

あと, 処理の速い機種の人はWAITを かけないと速すぎてゲームになりませ

迷路を勝手に描かす方法がいくら考え てもわからず、しまいにプロ並の友達に 聞いてしまいました。H・宮村君どーも ありがとう。それと、音楽の知識がまっ たくなかったのでこれだけ作るのにもか なり苦労しました。

参考にした本

- ・マニュアル
- 以前のBASICマガジン
- MSX・FANプログラム大全集

(第1表)変数表



(H*16+39, N*16+39), DX 0), DX, PSET D=1: BEEP: LOCATE 27, 11: THEN Q=0:GOTO 690 GAME OVER ...

9801

```
6:READ A$:FOR J=1 TO 16:C=VAL(HID$(A$,J,1)):IF
NEXT J,I:GET@(1,1)-(16,16);HX
                                                                                                      850 ELSE 840
READ
                                                                                                                                              I=0 TO 17:REAL
                                                                                                                                              1
                                                                                                                                              3
```

MAZEめいずメイズの

テン語 (12=253)-(12=239):IF H(H,N)=0 THEN H=HH (14=127)-(15=254):IF H(H,N)=0 THEN N=NN

IF H(X,Y)=0 THEN X=XX THEN Y=YY

,GX(51),HX(51),H(40,26),B(792),C(792)

X*16+39,Y*16+39),PX