

オリジナルソフト

プログラム集

この本をお使いになる皆さまへ

この本はTOMY 16BIT GRAPHIC COMPUTER“びゅう太MKII”の
G-BASICとグラフィックを組み合わせたサンプルプログラム集です。
前半は“びゅう太MKII”によるプログラミングを理解していただくため

①画面設計(図案と背景作成)

②キャラクタ(アニメ)作成

③動かす

という手順でわかりやすく説明してあります。

ここで基本的な動作をマスターして取扱説明書を参考にしながら
あなただけのオリジナルソフトプログラム作成に挑戦して下さい。

きっと“びゅう太MKII”で遊ぶ楽しみが何倍にもふくらんでいくでしょう。

後半はオリジナルプログラム集になっています。マトリックススケッチを参考にグラフィック画面で絵をかいたのちにプログラムをインプットしますと手軽にゲームを楽しむことができます。

なお、このプログラム集は“びゅう太MKII”用のG-BASICで書かれていますので、“びゅう太”をお持ちの方は45頁の変換表によりプログラムを書き換えてからインプットしますとご使用になれます。

目次

びゅう太でアニメーションしちゃおう.....	1 ~ 2	ネズミのチーズとりゲーム.....プログラム 20	マトリックススケッチ 31 ~ 32
びゅう太のしぐみを覚えよう.....	3	アウトパズル.....プログラム 21	マトリックススケッチ 33 ~ 34
背景を描いてみよう.....	4 ~ 6	ダッシュ / 100メートル.....プログラム 22	マトリックススケッチ 35 ~ 36
少し、凝ってみようかな.....	7	クイズ ブービー.....プログラム 23	マトリックススケッチ 37 ~ 38
いよいよ動く(背景を動かす).....	8 ~ 11	陣取り.....プログラム 24	マトリックススケッチ 39 ~ 40
大きなものが動く(アニメを動かす).....	12 ~ 14	レスキューコプター Jr.....プログラム 25	マトリックススケッチ 41 ~ 42
木の向う側を車が通る.....	15	スキー ジャンプ.....プログラム 26	マトリックススケッチ 43 ~ 44
めでたく完成、ごろうさん.....	16	プログラム変換表.....	45
草競馬.....プログラム 18	マトリックススケッチ 27 ~ 28	ゲームカートリッジ・ソフトテープの御紹介.....	46
ムーンランディング.....プログラム 19	マトリックススケッチ 29 ~ 30	アフターサービスについて.....	47