

初期の設置

420	N=N-2	
430	IFUN>=SU92 THEN J370	
440	N=SU92	
450	GOTO J370	
460	N=N+SU1	
470	IFUN<=103 THEN J490	
480	N=103	
490	Y=Y+N-100	
500	CX=(X+11)/8	
510	CY=(Y+3)/8	
520	C1=CX+(CY-SU1)*32	
530	A1=CELL(C1+65)	
540	A2=CELL(C1+66)	
550	A3=CELL(C1+97)	
560	A4=CELL(C1+98)	
570	ANIM1=POST(Y,X)	
580	IFUA3=B1 THEN J790	继续
590	IFUA3=B2 THEN J810	继续
600	IFUA1<>SUX THEN J650	
610	IFUA2<>SUX THEN J650	
620	IFUA3<>SUX THEN J650	
630	IFUA4<>SUX THEN J650	
640	GOTO J250	
650	TONEJN04	
660	ANIMJ2=POST(Y,X)	继续
670	ANIMJ1=POST(S200,SU0)	
680	GSUBJ1000	
690	S=S-SU1	字
700	CELL(S+695)=CELL(672)	
710	IFUS<=SU0 THEN J730	
720	GOTO J180	
730	PRNTJS355,"GAMEOVER	
740	GSUBJ1000	
750	KEYJ1J,K	
760	IFUK=SU0 THEN J750	
770	PRNTJS744,"*****	
780	GOTO J100	
790	P=P+500	
800	GOTO J820	
810	P=P+S200	
820	TONEJN03	
830	PRNTJS355,"LANDING	

```

840 PRNT_759,P
850 GSUB_1000
860 F=300
870 GOTO_180
000 FOR_1010,G=
010 NEXT
020 PRNT_355,(
030 ANIM_2=POST
040 RTN
050 END

```

世界を萬タンにする

宇宙船をうまくあやつり、地上のポイントへ着地させるゲームです。

燃料を消費させる

得点に200点加算







```

10 HS=65535
20 SU1=1
30 S200=200
40 S767=767
50 A=555
60 PRNTJ277,"*
70 ANIMJ3=POST(39,223)
80 N=189
90 GSUBJ700
100 ANIMJ3=POST(39,239)
110 N=191
120 GSUBJ700
130 ANIMJ3=POST(S200,SU0)
140 CELL(A)=CELL(703)
150 GSUBJ900
160 GSUBJ900
170 GSUBJ900
180 ANIMJ1=ANIMJ2
190 TONEJN04
200 TIMEJ10N
210 KEYJ1JJ,K1
220 KEYJ2JJ,K2
230 GSUBJ1000
240 IFJ K2<>SU0J THENJ210
250 IFJ K1=SU0J THENJ210
260 CELL(A)=CELL(735)
270 CELL(A+SU1)=CELL(736)
280 TONEJN01
290 KEYJ1JJ,K1
300 KEYJ2JJ,K2
310 GSUBJ1000
320 IFJ K1<>SU0J THENJ290
330 IFJ K2=SU0J THENJ290
340 CELL(A)=CELL(S767)
350 CELL(A+SU1)=CELL(768)
360 TONEJN01
370 A=A+SU1
380 IFJ A<595J THENJ210
390 CELL(A)=CELL(S767)
400 CELL(A+SU1)=CELL(704)
410 TONEJN04

*スタートのセルNo
スタートのセルNo
タイマーカウントアップの処理
タイマーカウントアップの処理
ランナーのセルNoに1ずつ加える

880 NEXT
890 RTN
900 TONEJN01
910 FORJ920JC=1JT0J300
920 NEXT
930 RTN
1000 IFJ TIMEJ1=10J THENJ1020
1010 GOT0J1040
1020 T=T+SU1
1030 PRNTJ275,T
1040 RTN
1050 END

420 ANIMJ1=POST(S200,SU0)
430 FORJ440JC=1JT0J200
440 NEXT
450 IFJ T>HSJ THENJ560
460 FORJ500JC=1JT0J6
470 TONEJN03
480 FORJ490JD=1JT0J30
490 NEXT
500 NEXT
510 HS=T
520 PRNTJ194,T
530 CELL(266)=CELL(189)
540 CELL(268)=CELL(191)
550 GOT0J570
560 TONEJN02
570 KEYJ1JJ,K
580 IFJ K=SU0J THENJ570
590 TONEJN01
600 FORJ610JC=1JT0J200
610 NEXT
620 CELL(A+SU0)=CELL(S767)
630 T=SU0
640 GOT0J200
700 B=737
710 KEYJ1JJ,K
720 IFJ J=SU0J THENJ850
730 IFJ J>4J THENJ780
740 B=B+SU1
750 IFJ B<=763J THENJ810
760 B=737
770 GOT0J810
780 B=B-SU1
790 IFJ B>737J THENJ810
800 B=763
810 CELL(N)=CELL(B)
820 TONEJN01
830 FORJ840JC=1JT0J30
840 NEXT
850 IFJ K=SU0J THENJ710
860 TONEJN03
870 FORJ880JC=1JT0J100

```

新記録が伸びたか

ハイスコアーに新記録を表示

アルファベットの選択

選手名字の両面表示

ショートキーマーを明るくせし、その文字に決定

ジョイコントローラ1と2のSLまたはSRをたがいがいいに押すとランナーが走りまです。ゴールまでのタイムを競うゲームです。



初期値の記述

```

10 SU1=1
20 SU9=9
30 P1PO=10000
40 P2PO=P1PO
50 KAKE=1000
60 SU40=40
70 P4Y=SU40
80 P3Y=P4Y
90 SU2=2
100 S128=128
110 S158=158
1000 MONA=RAND(SU40)
1010 ANS=MONA*SU2
1020 KAI1=RAND(SU9)+SU2
1030 KAI2=KAI1+SU2
1040 KAI3=RAND(SU9)+SU2
1050 PRNTJ322,KAI1
1060 PRNTJ331,KAI2
1070 PRNTJ674,KAI3
1080 PRNTJ683,KAI1
1090 ANIMJ1=POST(200,SU1)
1100 ANIMJ2=ANIMJ2
1110 PRNTJ87,P1PO
1120 PRNTJ215,P2PO
1130 PRNTJ407,MONA
1500 ANIMJ4=POST(P4Y,P4X)
1510 ANIMJ3=POST(P3Y,P3X)
1600 IFJTIMEJ1=SU40JTHENJ1620
1610 GOTOJ1600
1620 KEYJJK1,S1
1630 KEYJ2JK2,S2
1640 IFJ1<SU2JTHENJ1660
1650 IFJ2=SU2JTHENJ2000
1660 IFJ1<>SU1JTHENJ1800
1670 IFJ1CO<=SU2JTHENJ1710
1680 P1CO=SU0
1690 P4Y=SU40
1700 GOTOJ1770
1710 P1CO=P1CO+SU1
1720 IFJ1CO=SU1JTHENJ1740
1730 IFJ1CO=SU2JTHENJ1760
1740 P4X=80

```

```

1750 GOTOJ1800
1760 P4Y=S128
1770 P4X=SU9
1800 IFJ2<>SU1JTHENJ1500
1810 IFJ2CO<=SU2JTHENJ1860
1820 P2CO=SU0
1830 P3Y=SU40
1840 P3X=56
1850 GOTOJ1500
1860 P2CO=P2CO+SU1
1870 IFJ2CO=SU1JTHENJ1890
1880 IFJ2CO=SU2JTHENJ1910
1890 P3X=S128
1900 GOTOJ1500
1910 P3Y=S128
1920 GOTOJ1840
2000 SEIK=RAND(KAI1)
2010 IFJSEIK>SU1JTHENJ2030
2020 SAI1=ANS
2030 SEIK=RAND(KAI2)
2040 IFJSEIK>SU1JTHENJ2060
2050 SAI2=ANS
2060 SEIK=RAND(KAI3)
2070 IFJSEIK>SU1JTHENJ2090
2080 SAI3=ANS
2090 SEIK=RAND(KAI1)
2100 IFJSEIK>SU1JTHENJ3000
2110 SAI4=ANS
3000 PRNTJ226,SAI1
3010 PRNTJ235,SAI2
3020 PRNTJ578,SAI3
3030 PRNTJ587,SAI4
4000 CHEC=P1CO
4010 GSUBJ8000
4020 IFJCHEC=SU9JTHENJ4060
4030 ANIMJ2=POST(SU9,S158)
4040 P1PO=KAKE*BAI+P1PO
4050 GOTOJ4070
4060 ANIMJ1=POST(SU9,S158)
4070 P1PO=P1PO-KAKE
4080 STOP
4090 CHEC=P2CO

```

```

4100 GSUBJ8000
4110 IFJCHEC=SU9JTHENJ4150
4120 ANIMJ2=POST(SU40,S158)
4130 P2PO=KAKE*BAI+P2PO
4140 GOTOJ4160
4150 ANIMJ1=POST(SU40,S158)
4160 P2PO=P2PO-KAKE
4170 STOP
4180 GOTOJ1000
8000 IFJCHEC=SU0JTHENJ8060
8010 IFJCHEC=SU1JTHENJ8090
8020 IFJCHEC=SU2JTHENJ8120
8030 IFJSAI4=ANSJTHENJ8070
8040 CHEC=SU9
8050 RTN
8060 IFJSAI1<>ANSJTHENJ8040
8070 BAI=KAI1
8080 RTN
8090 IFJSAI2<>ANSJTHENJ8040
8100 BAI=KAI2
8110 RTN
8120 IFJSAI3<>ANSJTHENJ8040
8130 BAI=KAI3
8140 RTN
9999 END

```

4110 IFJCHEC=SU9JTHENJ4150 当り (O印)だった時の処理

4120 ANIMJ2=POST(SU40,S158)

4130 P2PO=KAKE\*BAI+P2PO

4140 GOTOJ4160

4150 ANIMJ1=POST(SU40,S158) は平れ (x) 印だった時の処理

4160 P2PO=P2PO-KAKE

4170 STOP

次の問題へ

8000 IFJCHEC=SU0JTHENJ8060

8010 IFJCHEC=SU1JTHENJ8090

8020 IFJCHEC=SU2JTHENJ8120

8030 IFJSAI4=ANSJTHENJ8070

8040 CHEC=SU9

8050 RTN

8060 IFJSAI1<>ANSJTHENJ8040

8070 BAI=KAI1

8080 RTN

8090 IFJSAI2<>ANSJTHENJ8040

8100 BAI=KAI2

8110 RTN

8120 IFJSAI3<>ANSJTHENJ8040

8130 BAI=KAI3

8140 RTN

9999 END

それぞれの答を表示

それぞれの答を表示

それぞれの答を表示

それぞれの答を表示

4020 IFJCHEC=SU9JTHENJ4060

4030 ANIMJ2=POST(SU9,S158)

4040 P1PO=KAKE\*BAI+P1PO

4050 GOTOJ4070

4060 ANIMJ1=POST(SU9,S158)

4070 P1PO=P1PO-KAKE

4080 STOP

4090 CHEC=P2CO

初期値の設定

```

100 CC5=5
200 PNT1=CC5
300 PNT2=CC5
400 GSUBJ1000
500 GSUBJ1500
600 GSUBJ2000
700 A=CC3
800 TIMEJ1=ON
900 IF TIMEJ1=100 THEN J110
1000 GOT0J900
1100 A=A-CC1
1200 TONEJN01
1300 IFJA<>CC0 THEN J80
1400 TONEJN03
1500 KEYJ1JA,S

```

スタートカウントON

スタート音

プレイヤー1のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー2のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー3のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー4のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー5のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー6のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー7のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー8のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー9のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー10のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー11のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー12のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー13のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー14のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー15のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー16のキー入力の待ち

エック

エック

プレイヤー17のキー入力の待ち

エック

移動音

```

390 TONEJN01
400 GOT0J150
410 TONEJN04
420 IFJCRSH<CC3 THEN J490 衝突は同時衝突か
430 PNT1=PNT1-CC1 持ち数を減らす
440 PNT2=PNT2-CC1 持ち数を減らす
450 GSUBJ2000 持ち数を減らす (0000出力)
460 IFJPN1=CC0 THEN J520 ゲーム終了か
470 IFJPN2=CC0 THEN J520
480 GOT0J400
490 IFJCRSH=CC2 THEN J440
500 PNT2=PNT2+CC1
510 GOT0J430
520 PNTJ369,*JENDJ440*
530 KEYJ1J1,J
540 IFJ<>CC0 THEN J100 リプレイするキーの入力があるか
550 GOT0J530
1000 CC0=0
1010 CC1=1
1020 CC2=2
1030 CC3=3
1040 D1=CC5
1050 D2=CC1
1060 CP1=66
1070 CP2=767
1080 STC1=CELL(CP1)
1090 STC2=CELL(CP2)
1100 BON3=CELL(768)
1110 RTN
1500 FORJ1540J1=97J10J705JSTEPJ32
1510 FORJ1530J1=1J10J30
1520 CELL(J1+J)=CELL(CC1)
1530 NEXT
1540 NEXT
1550 RTN
2000 PNTJ4,*PLAYER-1*
2010 PNTJ37,PNT1
2020 PNTJ20,*PLAYER-2*
2030 PNTJ53,PNT2
2040 RTN
2500 IFJA>CC0 THEN J2520

```

J1の初期値を設定したか

のチェック

ジョイントローラの操作によって次々とセルを移動

ジョイントローラの操作によって次々とセルを移動

ジョイントローラの操作によって次々とセルを移動

ジョイントローラの操作によって次々とセルを移動

ジョイントローラの操作によって次々とセルを移動

ジョイントローラの操作によって次々とセルを移動

ジョイントローラの操作によって次々とセルを移動

ジョイントローラの操作によって次々とセルを移動

ジョイントローラの操作によって次々とセルを移動

ジョイントローラの操作によって次々とセルを移動