

4300	X3=	RAND (240)	+SU1	乱数によって人を動かす
440	Y3=	137		"
450	ANIM_3=	POST (Y3, X3)		"
460	GOTO_200			"
470	X4=	RAND (240)	+SU1	"
480	Y4=	153		"
490	ANIM_4=	POST (Y4, X4)		"
500	GOTO_200			"
510	IF_Y2=	S200 THEN_570		
520	X2=	X2+24		
530	IF_X2<	240 THEN_550	UF0が端まで行っていたらUF0の次の位置決定	
540	Y2=	S200		
550	ANIM_2=	POST (Y2, X2)		
560	GOTO_120			
570	X2=	SU1		
580	Y2=	RAND (129) +32		
590	GOTO_550			
000	AY=	Y2-Y1+26		UF0とヘリコプターの間の位置決定
010	IF_AY<	SU0 THEN_1120		
020	IF_AY>	52 THEN_1120		
030	AX=	X2-X1+30		
040	IF_AX<	SU0 THEN_1120		
050	IF_AX>	58 THEN_1120		
060	TONE_N04			
070	PRNT_760, *	END *		キーの入力があるか
080	KEY_1,J,K			キーマウスが押さばり
090	IF_K<	SU0 THEN_1080		
100	FLG=	SU1		
110	RTN			
120	BH=	RAND (10)		
130	IF_BH<	5 THEN_1170		
140	BX=	X3		
150	BY=	Y3		
160	GOTO_1190			
170	BX=	X4		
180	BY=	Y4		
190	CY=	BY-Y1		
200	IF_CY<	SU0 THEN_1340	人を移動したか？	
210	IF_CY>	22 THEN_1340	"	
220	CX=	BX-X1+22	"	
230	IF_CX<	SU0 THEN_1340	"	

海で救助を求めている人を60秒間に何人助けられる事が出来るかを競います。

U: E: O に違つからないように……

```

10 SU1=1
20 SU2=2
30 KEY1,KY1,STAT
40 IF STAT<>SU2 THEN 300
50 X=SU0
60 Y=SU0
70 DX=SU0
80 DY=SU0
90 SLOP=SU0
100 FU=SU0
110 FJ=SU0
120 KY=SU0
130 PEKE=SU0
140 GSUBJ2000
150 PRNTJ21,"SUBJ2000" 得点にゼロを表示
160 NKY=SU0
170 KEY1,KY1,KY2
180 IF KY2<>SU1 THEN 230
190 NKY=SU1
200 KY=KY+SU1
210 IF KY=SU1 THEN 290 キー入力の判断
220 IF KY=SU2 THEN 330
230 IF SLOP=SU0 THEN 370 スキーヤーがどの位置
    にいるかの判断
240 IF SLOP=SU1 THEN 430 スキーヤーがどの位置
    にいるかの判断
250 IF SLOP=SU2 THEN 470 スキーヤーがどの位置
    にいるかの判断
260 IF SLOP=3 THEN 530 スキーヤーがどの位置に
    いるかの判断
270 IF SLOP=4 THEN 560 スキーヤーがどの位置に
    いるかの判断
280 GOTO 690
290 IF FU=SU0 THEN 310
300 GOTO 570
310 SX1=(96-X)/4
    しゃがみ込んだ位置の調整を求
    める
320 GOTO 230
330 IF FU=SU1 THEN 350
340 GOTO 570
350 SX2=-(20-X)
    立ち上った位置の調整を求める
360 GOTO 230
370 DX=SU1
380 IF X>28 THEN 410 スキーヤーがスロープ1に達し
    たか

```

```

390 GSUBJ1000
400 GOTO 160
410 SLOP=SLOP+SU1
420 GOTO 160
430 DX=SU2
440 DY=SU2
450 IF X>250 THEN 410
460 GOTO 390
470 IF FU=SU1 THEN 510
480 X=SU0
490 Y=100
500 FU=SU1
510 IF X>160 THEN 410
520 GOTO 390
530 DY=-SU2
540 IF X>40 THEN 410
550 GOTO 390
560 IF KY>=SU2 THEN 600 スキーヤーは立ち上って
    いるか
570 PEKE=SU1
580 SLOP=5
590 GOTO 170
600 IF FJ=SU1 THEN 670
610 IF SX1<SU0 THEN 570
620 IF SX2<SU0 THEN 570
630 IF SX1>16 THEN 570
640 IF SX2>16 THEN 570
650 KX=56+SU2*SX1+5*SX2 期間を表示する
660 FJ=SU1
670 IF X>KX THEN 580 スキーヤーは最低期間を飛ん
    だか
680 GOTO 390
690 DY=8
700 IF Y>146 THEN 720 スキーヤーの移動変化量を設定
710 GOTO 390 スキーヤーは後進したか
720 GSUBJ2000
730 IF PEKE=SU1 THEN 770
740 ANIMJ4=POST(Y,X) スキーヤーがジャンプに成功し
    た時のアニメ位置
    期間を表示
750 PRNTJ21,X
760 GOTO 390
770 ANIMJ1=POST(Y,X) スキーヤーがジャンプに失敗し
    た時のアニメ位置

```

```

780 PRNTJ21,"SUBJPEKE" *ペケ(SXの値)を表示
790 GOTO 390
1000 X=X+DX
1010 M=M+DX
1020 IF M<8 THEN 1050
1030 M=SU0
1040 Y=Y+DY
1050 IF NKY=SU0 THEN 1070
1060 GSUBJ2000
1070 IF KY=SU0 THEN 1110
1080 IF KY=SU1 THEN 1130
1090 ANIMJ2=POST(Y,X)
1100 GOTO 1140
1110 ANIMJ4=POST(Y,X)
1120 GOTO 1140
1130 ANIMJ3=POST(Y,X)
1140 RTN
2000 ANIMJ1=POST(SU0,SU0)
2010 ANIMJ2=ANIMJ1
2020 ANIMJ3=ANIMJ1
2030 ANIMJ4=ANIMJ1
2040 RTN
9999 END

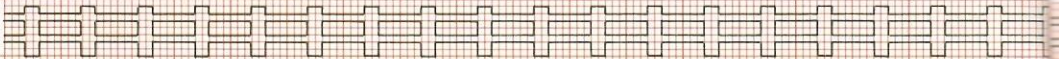

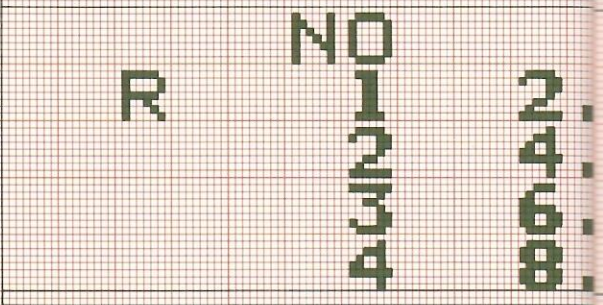
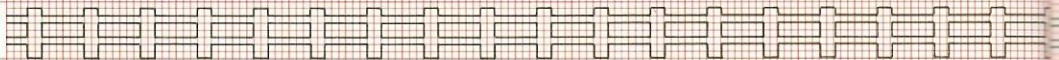

```

雪上ジャンプ台をスキーヤーが滑りおりて
来ます。
うまくタイミングを合わせて飛距離を競い
ます。

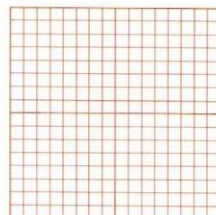
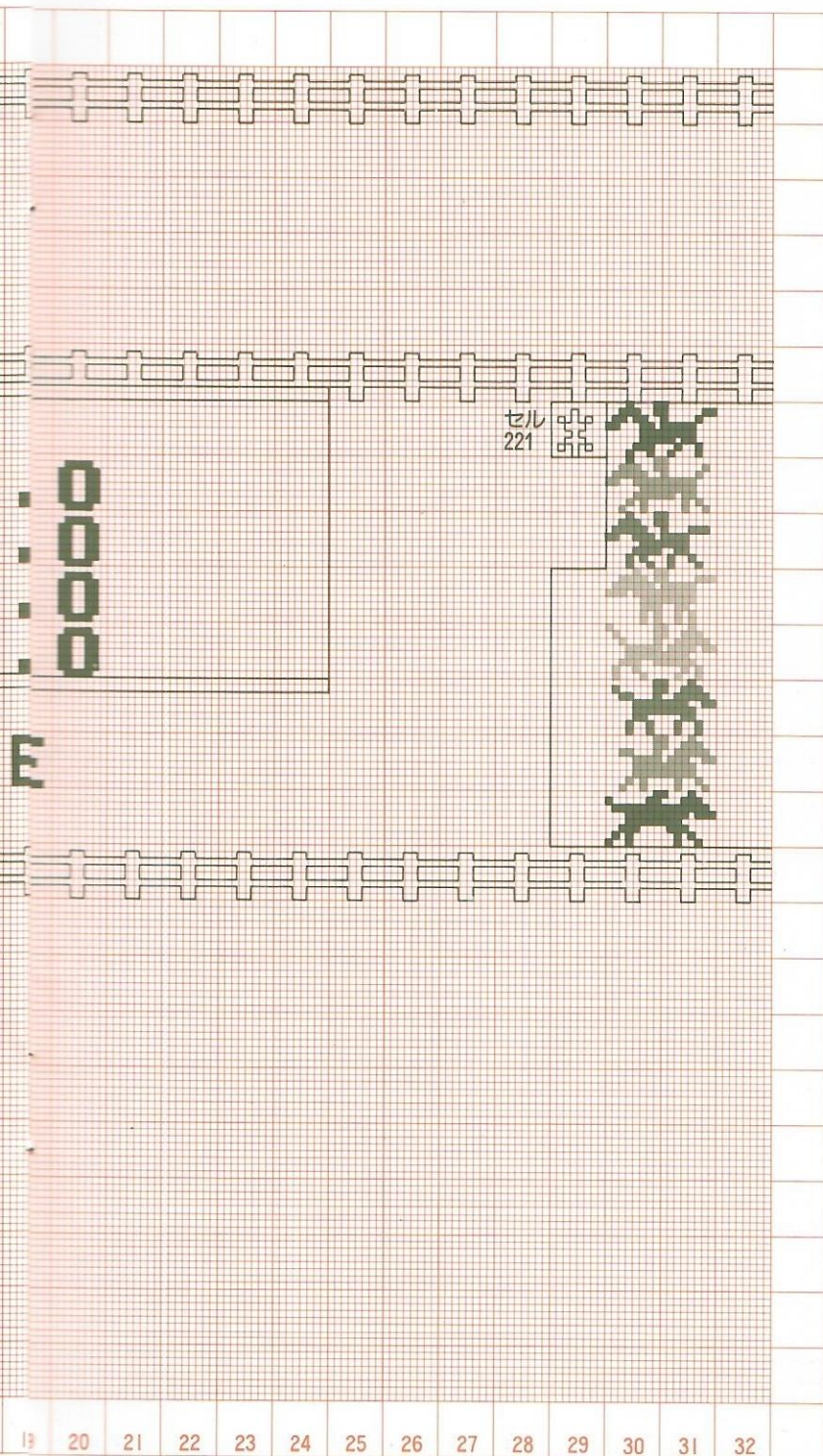
草競馬

●マトリックス・スケッチ (KEIB)

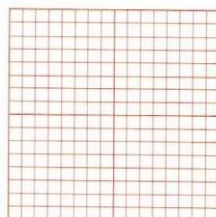
27

1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23			以下セル768まで同じパターンを続けて描いてください。															
24																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

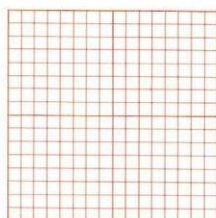
- ①アニメ①～③はグラウンドと同色にして右の馬をかくして下さい。
 ②アニメ④は透明でぬりつぶして下さい。



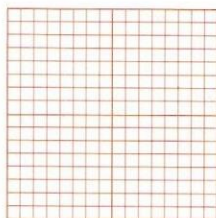
アニメ 1



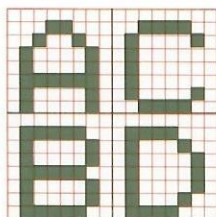
アニメ 2



アニメ 3



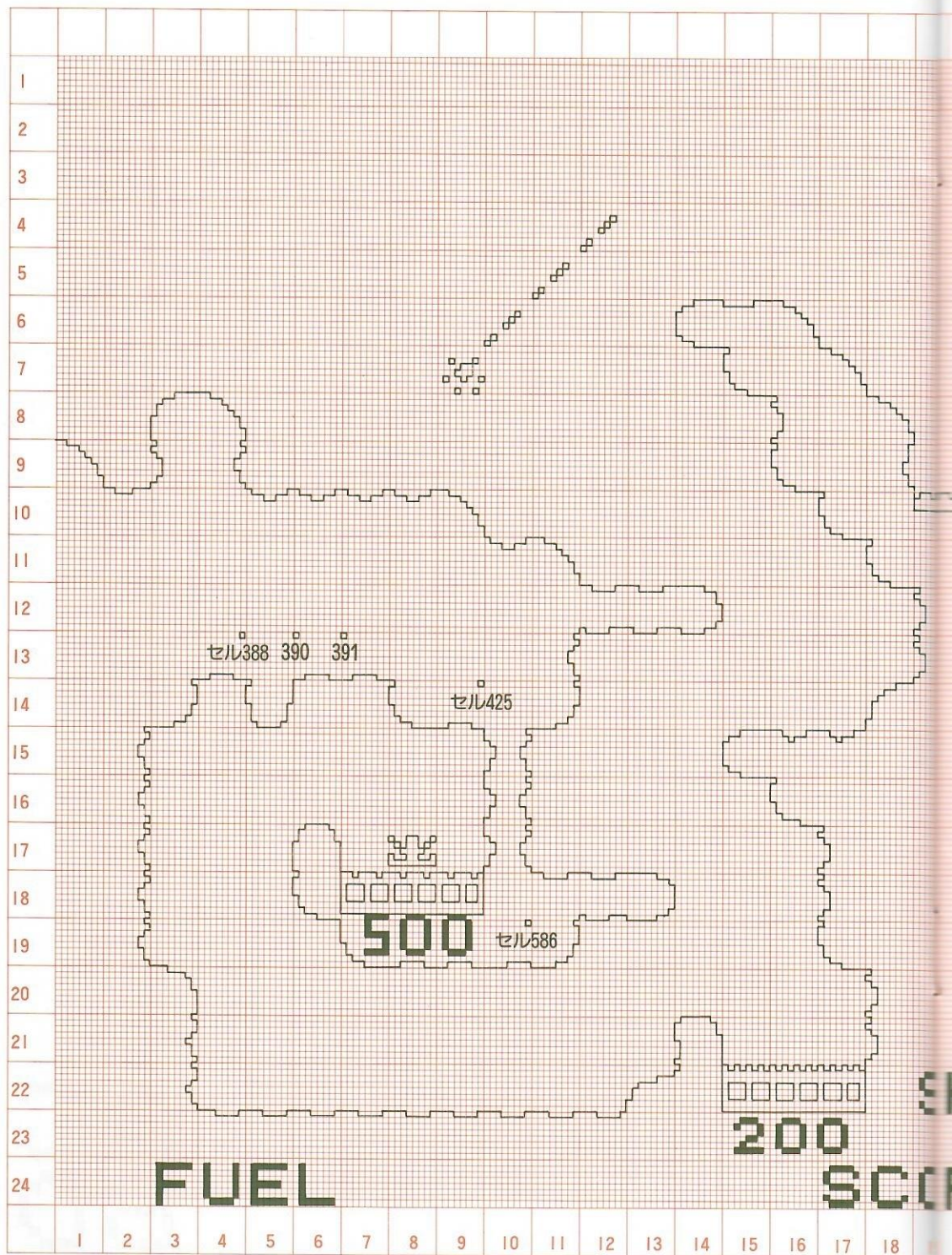
アニメ 4



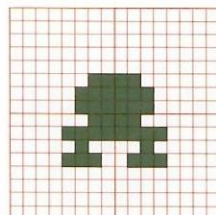
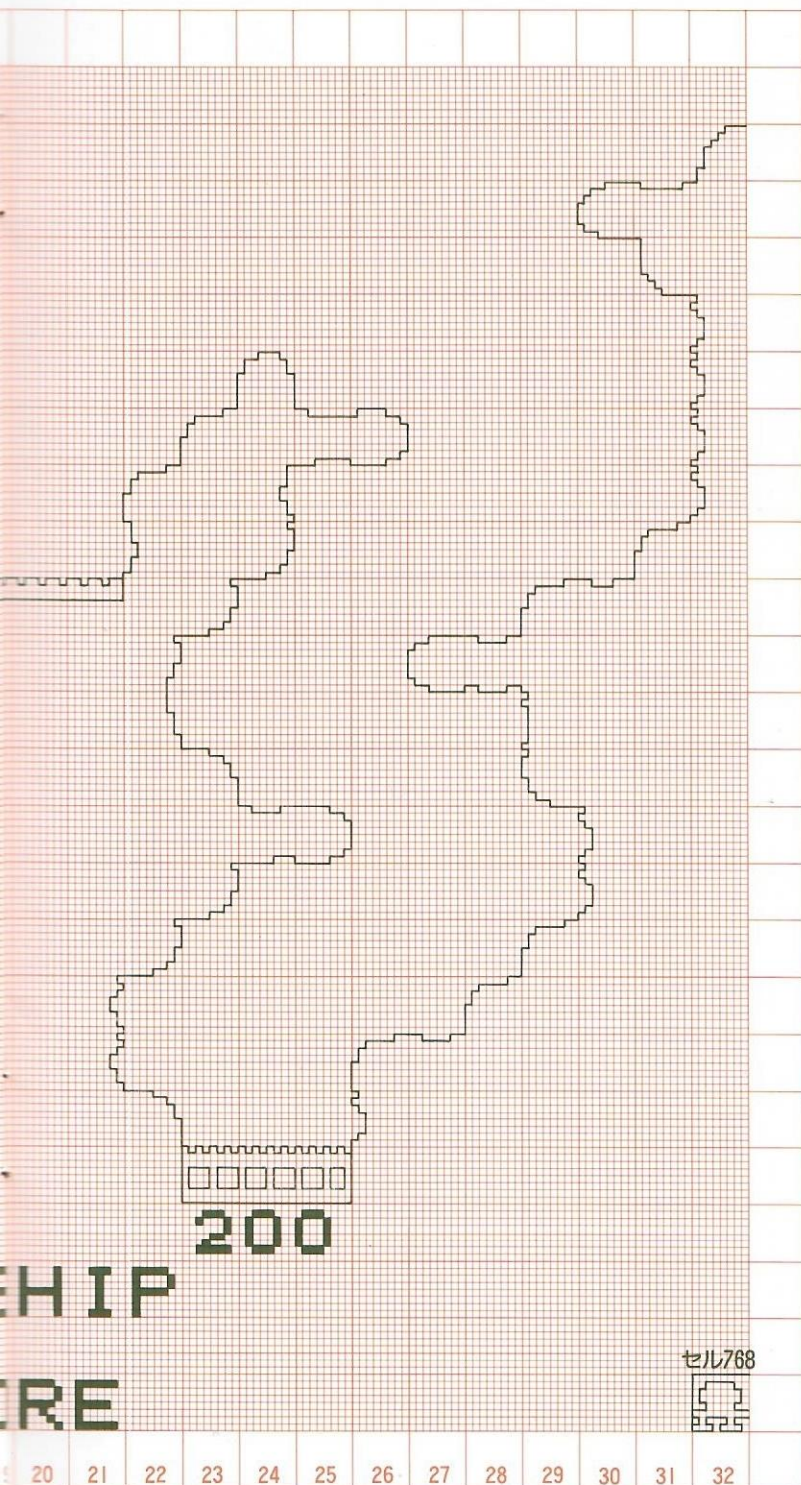
ムーンランディング

●マトリックス・スケッチ (MOON)

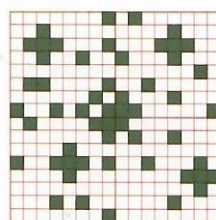
29



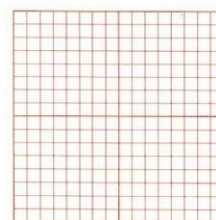
- ①図のかたちとセル番号の位置は変えないでください。
- ②アニメ3、4は透明でぬりつぶしてください。



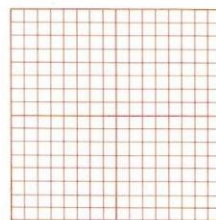
アニメ 1



アニメ 2



アニメ 3



アニメ 4

