

```

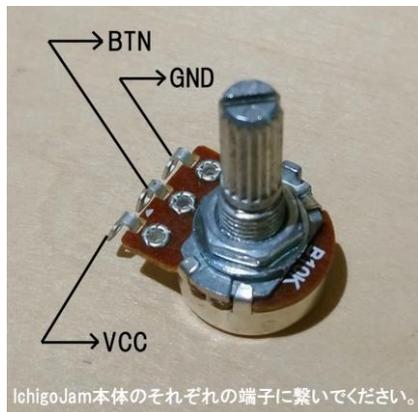
1  'BIRTHDAY BALLOONS(241212)
10 CLV:CLP:CLS
15 POKE#738,32,48,56,60,62,56,44,4
20 B=16:X=ANA(0)/32
30 LET[0],"▲","■","▼","{",""
40 LET[5]," \ / "," - - "," / \ "," "
50 PLAY"T20004CDCFE2"
60 LC7,3:?"BIRTHDAY BALLOONS"
70 LCX,7:?"◆":WAIT50:LCX,7:?" "
80 IFV=30LET[0]," "," "," "," "," "
90 LCB,23:?STR$([C])
100 C=(C+1)%5
110 LCX,6:?CHR$(P):X=(ANA(0)-16)/32:P=SCR(X,7)
120 IFP=143GSB180
130 IF!CB=RND(26)+2:SCROLLND(2)*2+1
140 LCX,7:?"◆"
150 V=V+!C:IFV=35GOTO190
160 WAIT5
170 GOTO80
180 BEEP60:FORA=0T03:LCX-2,8-C+A:?STR$([5+A]):NEXT:BEEP20:S
=S+1:P=32:RTN
190 PLAY"T20004B-AFGF2"
200 LC12,23:?"SCORE ";S;
210 FORA=1T014:WAIT6:SCROLL0:NEXT
220 LC12,11:?"オメデトウ !":CLK
230 IFINKEY<>=10RUNELSECON

```

※ IchigoJam BASIC1.4系、1.5系どちらでも動きます。  
 ※ 40行最後の「"」で囲った空白は4マス分です。

#### ～アナログコントローラーとの接続～

コントローラーは10KΩBカーブの可変抵抗器（ポテンショメータ）を使用します。  
 一般的なタイプと、端子がピンのタイプなどがあり繋ぎ方が物によって異なります。



IchigoJam本体のそれぞれの端子に繋いでください。



IchigoJam本体のそれぞれの端子に繋いでください。

※ 端子がピンのタイプはジャンパーワイヤーにそのまま繋がられて便利です。  
 ※ プログラムを実行した際、自機が回した方向と逆に動く場合はVCCとGNDを入れ替えて繋いでみてください。  
 ※ (検証しておりませんが) デジットのゲームコントローラーも恐らく使用可能です。  
 ※ 100KΩBカーブの可変抵抗器でも問題なく動くようです

#### ～変数について～

A: 汎用。主にFOR～NEXTループに使用。  
 B: 出現する風船のX座標。  
 C: 風船のパーツカウンター。風船の全身が表示されるごとにリセットされます。  
 P: プレイヤーの移動先に表示されているキャラクターのコード番号。  
 S: プレイヤーのスコア。  
 V: 出現した風船の個数カウンター。  
 X: プレイヤーのX座標。

※ 220行末尾にCLK追加。ゲーム直後にすぐ次のゲームが始まってしまうケースに対処いたしました。[20250209]  
 ※ 15行を追加。"◆"がPCのマウスカーソル風のキャラになります。[20250210]