

```

1  ^ MAKIMAKI
10 CLS:CLV:CLP
20 LET[0],1,33,32,31,-1,-33,-32,-31
30 H=#921:M=#A8F:V=0:W=#900
40 POKEW,6:COPYW+1,W,30
50 FORA=0T022:POKE#91F+A*32,6,6:NEXT
60 COPY#BE1,#BE0,31
70 POKEH,#E8:POKEM,#ED
80 PLAY"T20004G2AG8A8B8<D2":WAIT140
90 IFINKEY()V=(V+1)%8
100 H=H+[V]
110 C=PEEK(H):IFCGOTO180
120 POKEH,#E8
130 N=[RND(4)*2]*B
140 IFPEEK(M+N)N=0
150 POKEM,0:M=M+N:POKEM,#ED
160 BEEP6*B:WAIT8:BEEP7*B:B=!B
170 GOTO90
180 IFC=237GOTO190ELSEGOTO260
190 LC12,10:?"ツカマエタ!!";
200 PLAY"T20004A2BAG2
210 FORA=1T05
220 POKE#76A,#85,#A1:WAIT8
230 POKE#76A,#A1,#85:WAIT8
240 NEXT
250 GOTO320
260 LC12,10:?"CLASH!!";
270 PLAY"T20004AA+G-2G2
280 FORA=1T08
290 POKEH,#E8+F:F=!F:WAIT8
300 NEXT
310 POKEH,42
320 IFINKEY()=10GOTO10ELSECONT

```

■ 変数 ■

- A : 汎用 (FOR~NEXT ループなど)
- B : おもち君用 (0:移動せず、音鳴らず 1:移動、音が鳴る)
- C : ヘビ君移動先のキャラクターコード (110 行のチェックで移動先が空白でない場合 180 行へ)
- F : 「CLASH!!」時の○●点滅用
- H : ヘビ君の VRAM アドレス
- M : おもち君の VRAM アドレス
- N : おもち君移動加算量 (右なら 1、下なら 32 を VRAM アドレスに加算する)
- V : ヘビ君の移動加算量の配列に入る値 (0~7 順に変化)
- W : 壁左上の VRAM アドレス

■ 処理の内訳 ■

- 10~80 行 : 初期設定 (変数リセット、壁描画、キャラクター描画、OP ミュージック)
- 90~120 行 : ヘビ君のルーチン
- 130~170 行 : おもち君のルーチン
- 180 行 : ゲームオーバーの判定
- 190~250 行 : 「ツカマエタ!!」演出
- 260~310 行 : 「CLASH!!」演出
- 320 行 : 再スタート受付 (ENTER キーが押されたら 10 行へ)

★ 160 行の WAIT8 の値を変えると、全体のスピードが変更できます。