

```

1 1WALLS 250519
10 CLV:CLP:CLS
20 LET[0],30,30,14,14,21,21,14,14:C=6:P=12:Y=15:J=226
30 W=" "
40 POKE#700,4,76,68,228,68,68,14,0,4,74,66,226,68,72,14,0,26,26,60,88,152,3
6,36,4,88,88,60,26,25,36,36,32
50 GSB200:LCX,Y:?"▲":LC13,9:?"READY!":R=SCR(RND(6)+13,9)
60 PLAY"T360004EGGRE+AARB+GAB<C":WAIT140:LCX,Y:?"~":"CLT
100 GSB200:C=(C+1)%P:M=(M+1)%8
110 IF!CCOPY#900,W+RND(28),32:P=8+RND(6)
120 IF!MLCRND(30)+1,0:?"♥"
130 SCROLL2:Q=SCR(X,Y):BEEP[M]
140 IFQ=6GOTO400
150 IFQ=32BEEP:S=S+1:J=224
160 IFQ=2290RQ=RBEEP7:S=S+2:J=225
170 B=900-TICK()//6:GSB300:IFB=206GOTO500
180 FORA=0TOB:NEXT:IFJ=226+(M+1)%2:LCX,Y:?""
190 J=226+M%2:GOTO100
200 X=(ANA(2)-16)/32:IFX<1X=1ELSEIFX>30X=30
210 RTN
300 LCX,Y:?CHR$(J):LC2,23:?S):LC28,23:?(B-200)*10//70):RTN
400 J=226:GSB300:BEEP40,30:WAIT30:J=250:GSB300:BEEP24:WAIT6:BEEP6:LC12,9:?"GAME OVER":CLK
410 IFINKEY()=100RBTN()RUNELSECONT
500 PLAY"T300004GG-G<C2.>G2.E2.E+FG<C1":WAIT250:J=253:S=S+50:GSB300:LC8,9:?"CONGRATULATIONS!":CLK:GOTO410

```

## ■ 変数 ■

- A : 汎用(FOR～NEXT ループなど)
- B : スピード調整、ゴールまでの残り時間算出用
- C : 壁出現カウンター
- J : プレイヤーとして表示するキャラクターのコード
- M : BGM、♥ 出現カウンター([M] : BGM の音程)
- P : 次の壁出現の間隔の値
- Q : プレイヤー移動先に表示されているキャラクターのコード
- R : 隠しボーナスのキャラクターのコード
- S : スコア
- X : プレイヤーの X 座標
- Y : プレイヤーの Y 座標

## ■ 処理の内訳 ■

- 10～60 行：初期設定(変数リセット、BGM の音程書き込み、得点のキャラクター定義、スタート画面表示)
- 100～190 行：メインループ
- 200～210 行：アナログコントローラー値読み込み
- 300 行：プレイヤー、スコア、残り時間表示
- 400～410 行：ゲームオーバー処理
- 500 行：クリアエンディング表示

★ プログラムは IchigoJam R(BASIC Ver.1.5 系)準拠で組まれています。

IchigoJam S など 1.4 系で動かす場合は 170 行、180 行、300 行を下記のように変更してください。

```

170 B=100-TICK()//60:GSB300:IF!BGOTO500
180 FORA=0TOB+8:NEXT:IFJ=226+(M+1)%2:LCX,Y:?""
300 LCX,Y:?CHR$(J):LC2,23:?S):LC28,23:?B):RTN

```

★ 30 行の壁のキャラクター(■)は、キーボードから直接出すことができません。

FOR A=1 TO56: ?CHR\$(6) :: NEXT を実行し、表示されたものに「30 W="」、壁 28 個の後に空白を 3 マス、さらに壁 28 個の後に「」を付け、[ENTER]を押して入力してください。

★ IchigoJam 本体と可変抵抗器(ポテンショメータ)との接続は VCC-VCC、GND-GND、IN2-OUT、(アナログコントローラーがあれば)BTN-シヨットボタンで繋いでください。(接続端子が一部異なりますが、過去作『WALLS』の PDF ファイルに写真を掲載しております。ご参考になさってください。)