

PCG センバーダー (Ver.181105K)

・初期設定パート：セーブスロット0に保存してください。

```
1 'SVD181105K+PCG -INIT-
10 CLV:CLP:CLS
20 LET[0],#91E,#901,120,160,200,250:X=15:L=11
31 POKE#814,#C,#27,#2F,#39,#F,#6,#9,#10
32 POKE#81C,#30,#E4,#F4,#9C,#F0,#60,#90,#8
33 POKE#824,#C,#7,#F,#39,#2F,#26,#9,#4
34 POKE#82C,#30,#E0,#F0,#9C,#F4,#64,#90,#20
35 POKE#710,#0,#10,#38,#BA,#FE,#FE,#BA,#0
36 COPY#700,#814,16
40 C=0:E=0:F=1:I=1:N=23:T=0:U=8:W=8:P=0:V=0
50 FORA=LTOL-6STEP-2:LC1,A:FORB=1T08:"◀▶";:NEXT:NEXT:LC0,0:"? "SCORE:";S;
60 LRUNFILE()+1
```

・メインパート：セーブスロット1に保存してください。

```
1 'SVD181105K+PCG -MAIN-
100 T=(T+1)%420
110 IF!(T%2)X=X-(BTN(28)*(X>3))+(BTN(29)*(X<28)):LCX-1,23:"? ↑";
120 IF!(T%W)GSB300
130 IFP=0ANDBTN(32)P=1:M=X:BEEP3:GSB200ELSEIFPGSB200
140 IFEWAIT60:D=D+1:L=11+D:LRUNFILE()-1,40
150 W=8-C/4
160 GOTO100
200 IF(T%W)LCM,N:"? ";
210 N=N-1:IF!NP=0:N=23:RTN
220 IFSCR(M,N)<=32LCM,N:"? "I";:RTN
230 LCM-1,N:"? "***";:BEEP8:C=C+1:S=S+1:P=0:LC6,0:"?S";:WAIT5:BEEP4:LCM-1,N:"? ";:N=23:E=C=32
240 RTN
300 IFPLCM,N:"? ";
310 COPY#700,#814+I%2*16,16
320 BEEP[I+2],5:I=(I+1)%4:B=6:FORA=LTOL-6*FSTEP-2
330 COPY[V]+A*32,[V]+V*2-1+A*32,30*(V*2-1):[B]=SCR(!V*29+1,A):IF[B]=32[B]=0
340 B=B+1:NEXT
350 IF[6]+[7]+[8]+[9]GSB400
360 RTN
400 B=1:FORA=0T07:IFSCR(!V*8+A*3+V,L)=#E0THENB=0
410 NEXT:IFBL=L-2:U=U-2:GOTO400
420 COPY#91F+(L+1)*32,#91F+L*32,-32*U
430 L=L+1:V=!V:IFC=31F=0:LET[7],0,0,0
440 IFL=23LCX,23:"? *";:BEEP80,6:WAIT6:BEEP20:GOTO500
450 RTN
500 LC12,11:"? "GAME OVER";
510 IFINKEY()=10LRUNFILE()-1:ELSEGOTO510
```

・実行は必ずセーブスロット0のプログラムから行ってください(Load0してからRUN、又はLRUN0で実行)。

※ プログラムはリロケータブル仕様になってます。暫定的にセーブスロット0と1と指定しましたが、初期設定パートを番号の小さいスロット、メインパートをその次の番号のスロットに保存というルールが守られていれば動作します。