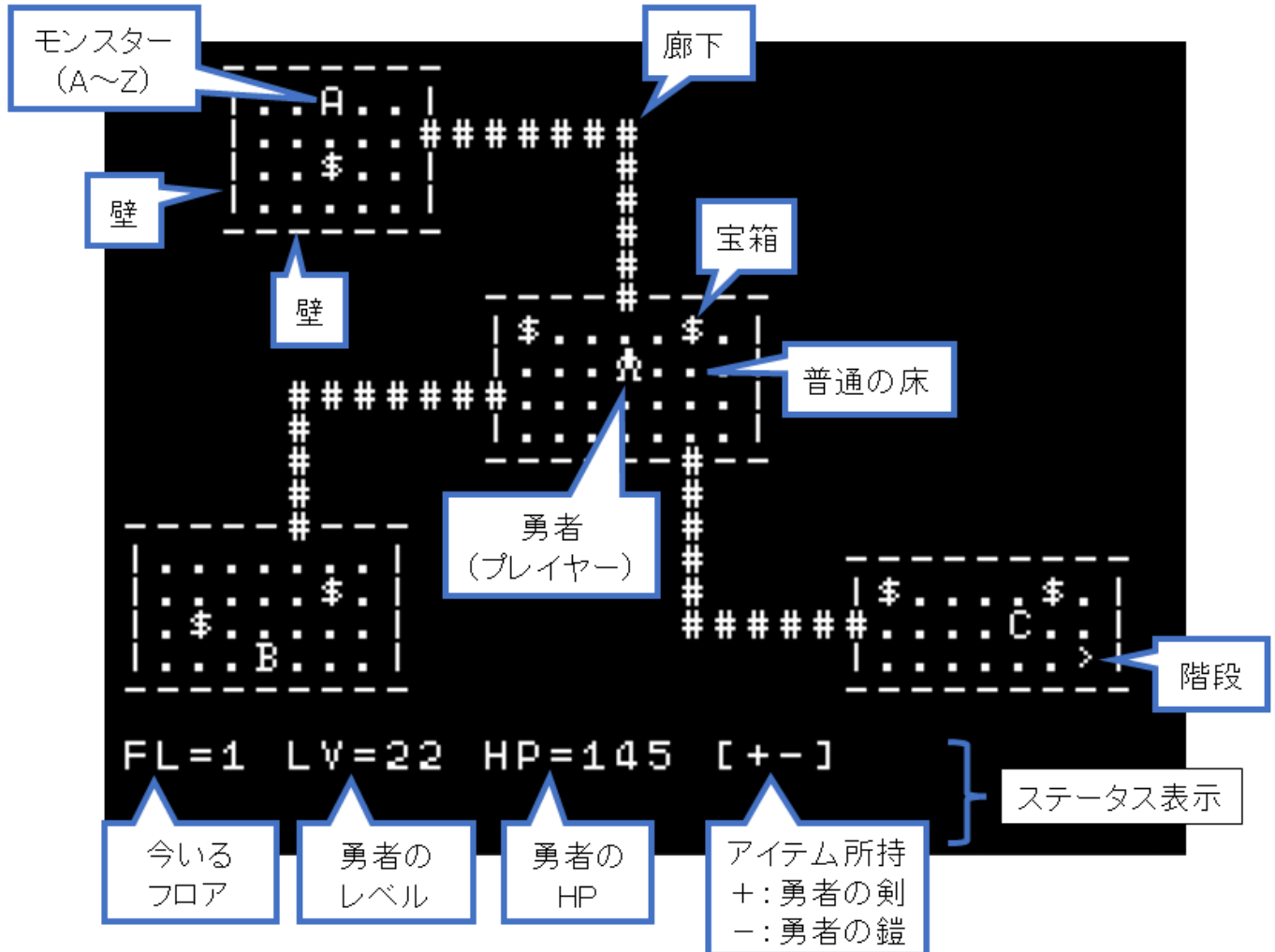


# ダンジョン探索ゲーム

## 《遊び方》

- あなたは勇者になって、地下ダンジョンを探索します。最下層にある「勇者の印」を手に入れるのが最終目的です。
- ダンジョンは地下1階(FL-1)からスタートします。カーソルキー(矢印キー)の上下左右で勇者を操作します。



## 《画面の表示》

- 「.」…普通の床。
- 「-」「|」…壁。通り抜けられません。
- 「#」…廊下。廊下の中は移動できますが、脇へ出ることはできません。
- 「\$」…宝箱。宝箱を取るとアイテムがゲットできます。
  - ◇ ほとんどは「薬草」で、勇者のHP(体力)が20ポイント回復します(勇者のレベルで決まる最大値まで)。
  - ◇ 「勇者の剣(つるぎ)」…勇者の攻撃ポイントが2倍になります。
  - ◇ 「勇者の鎧(よろい)」…モンスターからの攻撃で受けるダメージを半分にします。
- 「A」～「Z」…モンスター。「A」が一番弱く、「Z」が一番強いです。モンスターに出会うとバトルとなり、勇者とモンスターがターン制で互いに攻撃します。モンスターのHPを0にして倒すと、勇者のレベルが1上がり、攻撃力や防御力が上がります。勇者のHPが0になるとゲームオーバーです。
- 「<」「>」…階段。「<」は上り階段で、1フロア上へ上ります。「>」は下り階段で、1フロア下へ下ります。フロアを上下移動するとマップが初期化されて、モンスターや宝箱が復活します。
- 「🗡」…勇者の印。これをゲットするとゲームクリアです。

- 画面の下3行はステータス表示で、通常は勇者の状態が表示されます。「[ ]」内はアイテムで、勇者の剣を持っていると「+」、勇者の鎧を持っていると「-」が表示されます。モンスターとのバトルになると、モンスターの HP やバトル勝敗などが表示されます。

## 《プログラム》

ファイル0にメインプログラム、ファイル1~3にマップデータを保存して、ファイル0から起動します。

### ●【ファイル0】メインプログラム

```

1  CLV:CLS:N=1:M=3:F=N:L=1:H=50:J=H
2  P=46:CLS:BEEP20:LRUNF
3  GSB27:LC0,22:?CHR$(24):?CHR$(24);
4  U=X-BTN(28)+BTN(29):V=Y-BTN(30)+BTN(31):Q=SCR(U,
V)
5  IFQ=0||Q=32||Q=45||Q=124||Q=249GOTO3
6  WAIT6:LCX,Y:?CHR$(P):LCU,V:?CHR$(249):X=U:Y=V:P=
Q:CLK
7  IFP=64BEEP10,30:LC0,22:?"*CLEAR* ";:END
8  IFP=36GSB13:WAIT99
9  IFP=60&&F>NF=F-1:GOTO2
10 IFP=62&&F<MF=F+1:GOTO2
11 IFP>64&&P<91GSB17
12 IF!FCLK:ENDELSEGOTO3
13 LC0,22:?"*ケット:";:P=46:R=RND(200)
14 IFR<2&&!D?"ユウシ+ソウルキ":D=1:RTN
15 IFR<4&&!E?"ユウシ+ソロイ":E=1:RTN
16 ?"ヤクソウ":H=H+20*(H<J):RTN
17 LC0,22:?"*BATTLE*"
18 I=(P-65)*10+10:B=I
19 GSB29
20 A=RND(10+L*2)*(D+1):BEEP:I=I-A:I=I*!(I<0):GSB29
21 IFI<1GOTO26
22 R=B-L*2:IFR<0R=0
23 A=RND(10+R)/(E+1):BEEP30:H=H-A:H=H*!(H<0):GSB27
:WAIT99
24 IFH>0GOTO20
25 BEEP30,30:LC0,22:?CHR$(24);"ユウシ+シズ...":F=0:RT
N
26 BEEP10,30:LC0,22:?CHR$(24);"モンスターヲオシタ!";:L=L+
1:J=J+5:P=46:RTN
27 LC0,21:? "FL=";F;" LV=";L;" HP=";H;
28 ?" [";CHR$(D*43,E*45);"] ";:RTN
29 LC0,23:? "モンスター[";CHR$(P);"] HP=";I;" ";:WAIT9
9:RTN

```

●【ファイル1】フロア1のマップ

```

100 <FL-1
101 ?"-----"
102 ?" |..A..|"
103 ?" |.....#####"
104 ?" |..$...|      #"
105 ?" |.....|      #"
106 ?" -----      #"
107 ?"                #"
108 ?"                ----#----"
109 ?"                |$....$.|"
110 ?"                |.....|"
111 ?"                #####.....|"
112 ?"                # |.....|"
113 ?"                # ----#----"
114 ?"                #      #"
115 ?" -----#----      #"
116 ?" |.....|      # -----"
117 ?" |.....$.|      # |$....$.|"
118 ?" |. $....|      #####.....C..|"
119 ?" |...B...|      |.....>|"
120 ?" -----      ----"
200 X=15:Y=10
201 LRUN 0,3

```

●【ファイル2】フロア2のマップ

```

100 <FL-2
101 ?"-----"
102 ?" |<....|"
103 ?" |.....#####"
104 ?" |..$...|      # -----"
105 ?" |.....|      #####.....|"
106 ?" -----      |..$....|.|"
107 ?"                |.....|"
108 ?"                #####L.....$.|"
109 ?"                # |.....|"
110 ?"                # ----#----"
111 ?" -----#----"
112 ?" |.....|"
113 ?" |. $....|"
114 ?" |.....|"
115 ?" |.....M#####"
116 ?" -----      # -----"
117 ?"                # |..$....|"
118 ?"                #####.....--"
119 ?"                |.....$....N>|"
120 ?" -----      ----"
200 X=2:Y=2
201 LRUN 0,3

```

●【ファイル 3】フロア 3 のマップ

```

100  /FL-3
101  ?"-----"
102  ?" |<...$. |"
103  ?" |..... |"
104  ?" |..$. |"
105  ?" |..... |"
106  ?" |...$. X##### -----"
107  ?" ----- # |.....$. |"
108  ?" #####.....$. |"
109  ?" |..... |"
110  ?" |.....$. |"
111  ?" |Y..... |"
112  ?" -#-----"
113  ?" # "
114  ?" ##### "
115  ?" # "
116  ?" -#-----"
117  ?" |.....$. |"
118  ?" |.....$. Z@ |"
119  ?" |.....$. |"
120  ?" -----"
200  X=2:Y=2
201  LRUN 0,3

```

★ファイル 1～3 のマップは、PRINT 命令(?)で 20 行分のマップを表示しているだけなので、好きなように改造できます。自分だけのおもしろいマップを作ってみましょう。

200 行の X と Y の値は、勇者の初期位置です。普通の床「.」の位置に設定してください。