

移動速度

- ・ NY で描画
- ・ NY2 が 1 つ前の座標
- ・ MY が速度
- ・ 初期 MX=2, MY=-4
- ・ MY2 が加速度
- ・ MY2=-.3
- ・ キャラクタサイズは 2 か 3

変数

PLAYALL

音を出すか 0 以外だと休符を再生

LEVEL

初期値 3 1-5

GWJ

LEVEL によるゲーム中のウェイト設定

GW

Global Wait フェードとかに使いまくり

SC

フレームカウンタ 1200 から 1 ずつ減る

JETX

jet に入った時刻 2 連続判定防止

SX(n), SY(n)

ステージのの自キャラ初期位置

SATA(a,b)

ステージデータ

ステージデータ

1 面の場合

```
SX(0) ?t SY(0) ?t SATA(0,0) ?n
SATA(0,1) ?n SATA(0,2) ... SATA(0,7) ?n
SATA(0,8) ?n SATA(0,9) ... SATA(0,14) ?n
|
SATA(0,0) の数だけ繰り返す
```

■ 7n+1 が 0 の場合

- ・ (7n+2, 7n+3) - (7n+4, 7n+5) の範囲を 7n+6 の色で塗りつぶす
- ・ square

■ 7n+2 が 1 の場合

- ・ (7n+2, 7n+3) - (7n+4, 7n+5) で色番号 7n+6 の直線を下に 1 ドットずつずらしながら 7n+7 回引く
- ・ line

■ 7n+2 が 2 の場合

- ・ 中心 (7n+2, 7n+3)、半径 7n+4、色番号 7n+6 の円を描く
- ・ circle

色対応

番号	BASIC 色	説明	新 ID	新色	衝突時処理
0	黒	黒で上書き	erase	333	不要
1	青	普通のブロック	norm	blue	死
2	赤	ゴール	goal	red	ゴール
4		点滅ブロック 1	blink_a		可視なら死
5		点滅ブロック 2	blink_b		可視なら死
8	灰	重力反転	reverse	purple	加速度置き換え
11	紫	当たると思いつき跳ね返される	jet	yellow	y 速度 $\ast -1$ x 速度 $\ast =3$
12	緑	自キャラ消える	hide	black	属性変更
14	金	ジャンプできない	slick	888	フラグ変更

ステージ座標

(20, 20) - (499, 379) で線を引いている

(21, 21) - (498, 378) が有効座標

サイズ (478, 358)

全てのブロックの座標を (20, 20) マイナス

blink ブロック

100 フレームごとに切り替え