■変数リスト
X,Y……自分の座標
M(n,m)……マップデータ
C$(n)……グラフィックデータ
M$(n,m)……マップ
G……お金
F……フロアー
L……レベル
S$……武器名
■プログラムの説明
10～30　初期設定
40～65　移動
70～130　戦闘
140　抜け穴
150～160　表示サブルーチン
200～250　町
300～320　エンド処理
390　マップサブルーチン
400～480　3D表示
500　死んだ時の処理

```
 10 CONSOLEGN,C40:COLOR5,07:R=10:DIME(1),M(1),C$(3),M$(R,4),M(R,R),K(3),D(3),T(9
):W$="11111111111":TEMP07:FORA=0TO3:READC$(A):NEXT:X=1:Y=1:M(0)=R:Z$="MISSHIT!"
 15 DATA"⇩⇩#! ´(3p#⇩⇩⇩
```