

カセット
MZ-80B

DONKEY CLIMBER

《ドンキークライマー》



■ばっくまん

CRAZY CLIMBERは仕事を終えた。しかし、CRAZYがCLAZYになっていたため、死んだあとも多くの人からけなされていた。そこで作者は、「これは危い!」と思いCRAZY CLIMBERの親友DONKEY CLIMBERを呼んだ。CRAZY CLIMBERは腕が強いが、DONKEY CLIMBERは足が強い。そこで山登りに挑んだ。頂上にたどりつくまでに何が起こるであろうか!

ゲームの説明

このゲームのキー操作はちょっと難しいので、しっかり読んでください。操作は図1に示しますが、ここで一応説明しておきます。まず、行動範囲があり、この間を「7」と「3」のキーで動かします(図2-1参照)。「5」のSTEPというのは移動ではなく、「進む」ということです。早い話がこれによって、画面上スクロールして高さがあがり、得点があがります。

「8」のJUMPというのは、真上にある期間飛んでいるということです。このキーと「7」を同時に押すことにより、前にジャンプすることができます。このジャンプにより、行動範囲をはみ出したら、行動範囲に入るまですべり降ります(アーバン電子のK君がこの設定を聞いて笑った)。

このCLIMBERは顔などをちょっとやさっとぶつけても死にませんが、足を(一番重要な部分)をぶつけたらころがり落ちます(図3)。

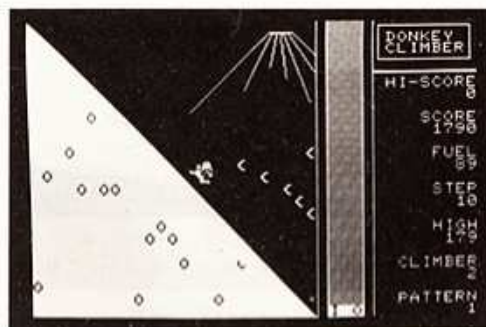
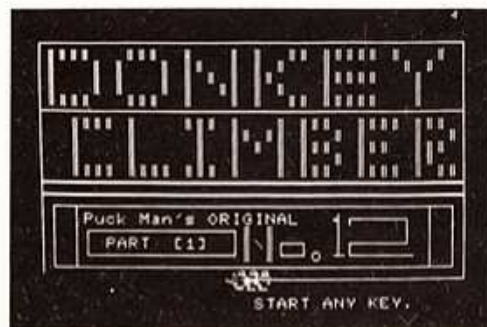
障害物は6種類あり、図4の4つが決まって出てきます。2面目からJUMPER、6面目からACOVYNA。

BALL、SPEAR、BARRIER、RISERを切り抜け、HIGHが220ないし221になると場面が変わり、頂上に着くシーンが現われます。これはDEMOなので、だまって見てみましょう。頂上に着くと万才をして、CRAZY CLIMBERにも出てきた影のはしご部隊がはしごを降ろしてくれます。

これで一面クリアです。一面ごとに違った音楽が流れます。また13面をクリアした後は、ずっと13面が続きます(不吉だと思わないでください)。

人間は一万点で1人増えます。エネルギーはある程度経つか、JUMPすると1ずつ減ります。人間が1人もいなくなるか、エネルギーが0になるとゲーム・オーバーです。

戦い終わって、また倒のワンパターンで名前を書きます。いままでと違うところは、BGMがかっこよく、一連の音楽になっています。しかも、カーソルの移動する速度が少し早くなっています。また、「A」の方に突っこむと「END」の方へ、「END」の方へ突っこむと「A」の方へ出ます。もちろん、5位以内に入っていないと名前は書けません。



DONKEY CLIMBER

図 1

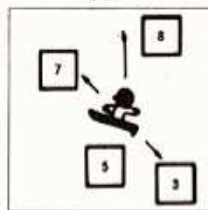


図 2-1



図 2-2

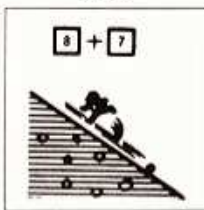


図 3



図 4

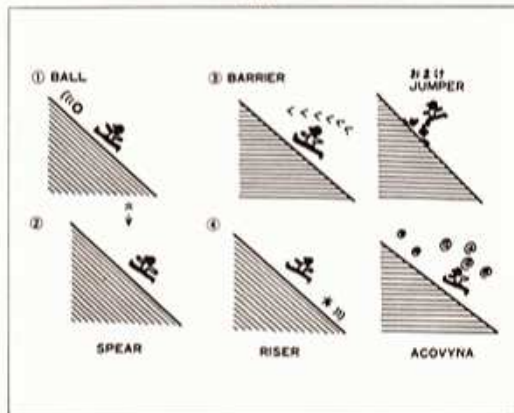


表 1 各ルーチンの処理

0~30	第1初期設定	面クリアの音楽
40	第2初期設定 & DEMO	
45~90	スタート画面	
95	スタートDEMO & MUSIC	
100~590	メイン	
600~660	人間が増えるか?	
700~730	ジャンプ準備	
800~880	ジャンプ	
900~920	ステップ・サウンド	
940~980	スタートのバックの山を書く	
1000~1040	BALLの処理	初期データ設定
1500~1540	RISERの処理	
2000~2040	SPEARの処理	
2500~2520	ACOVYNAの処理	
3000~3040	BARRIERの処理	
4000~4020	JUMPERの処理	
5000~5290	面クリアDEMO	
5300~5330	若者たち	
5330~5370	お、スザンナ	
5400~5440	楽しい家族	
5550~5470	子もり歌(?)	
5500~5530	一週間	
5500~5570	ピクニック	
5600~5620	森へ行きましょう	
5650~5670	赤い川の谷間	
5700~5720	旅愁	
5750~5770	冬の星座	
5800~5830	オールド・ブラック・ジョー	
5850~5890	気球にのってどこまでも	
5900~5930	面クリアの山	
6000~6320	スタートの前のDEMO 1	
6500~6530	スタートの前のDEMO 2	
6900~6950	人が走って字を書くサブルーチン	
7000~7090	ころがり落ちて死ぬ	
7100~7200	ゲーム・オーバー	
7200~7550	ネーミング	
8000~8280	字を一字ずつ出すサブルーチン	
8500~8600	スタート画面の文字類 スタートDEMO	
9000~9002	クリア・データ (パターン)	初期データ設定
9005~9030	人間データ (パターン)	
9100~9140	デモパターン・データ	
9500~9520	マシン語書き込み	
9600~9620	MUSIC (NAMING) DATA交換	
9700~9710	ネーミング・カーソル・データ	
9750~9760	画面データ (デモ用)	
9800	データ設定終了	
9900	データ読み込みサブルーチン	
10000~10280	2行ごとに違う人間のパターン・データ (10260~10280だけ3行)	
15000~15020	スクロール (マシン語)	
15030	キー入力チェック (マシン語)	
20000~	画面データ (DEMO用)	

プログラムの説明

あの〜その〜あの〜BASICです！でもそれがどうしたってんだ？I/Oプラザで読みやすいBASICのプログラムを期待してたんがいたじゃないか！ゲームなんていうものは、速度さえ落ちなければいいんだ！

マシン語が何だ！ほとんど読者に理解できないじゃないか！また、アセンブル・リストで載せるのならともかく、デンプ・リストならマイコンをゲームだけの目的に変えているようなものじゃないか！その点BASICはみんなに理解できて、手軽に改造できるじゃないか！…以上つまらないことで興奮してスママセン！

僕の場合、増殖が簡単にできるBASICを受してるんです？見やすいように処理がはっきり別れているところにラインを入れています。どこで何をするかは、表1を参照してください。

一部マシン語を使っていますが、スクロールと同時にキーを押しているかを判断するサブルーチンです。全体のフローチャートは図5を見てください。

必勝法

■ BALL (球)

近くに引きつけておいて、前なし上にジャンプする。

■ SPEAR (やり)

真上から落ち始めたら **3** と **7** で位置を変えて進む。

■ BARRIER (バリア)

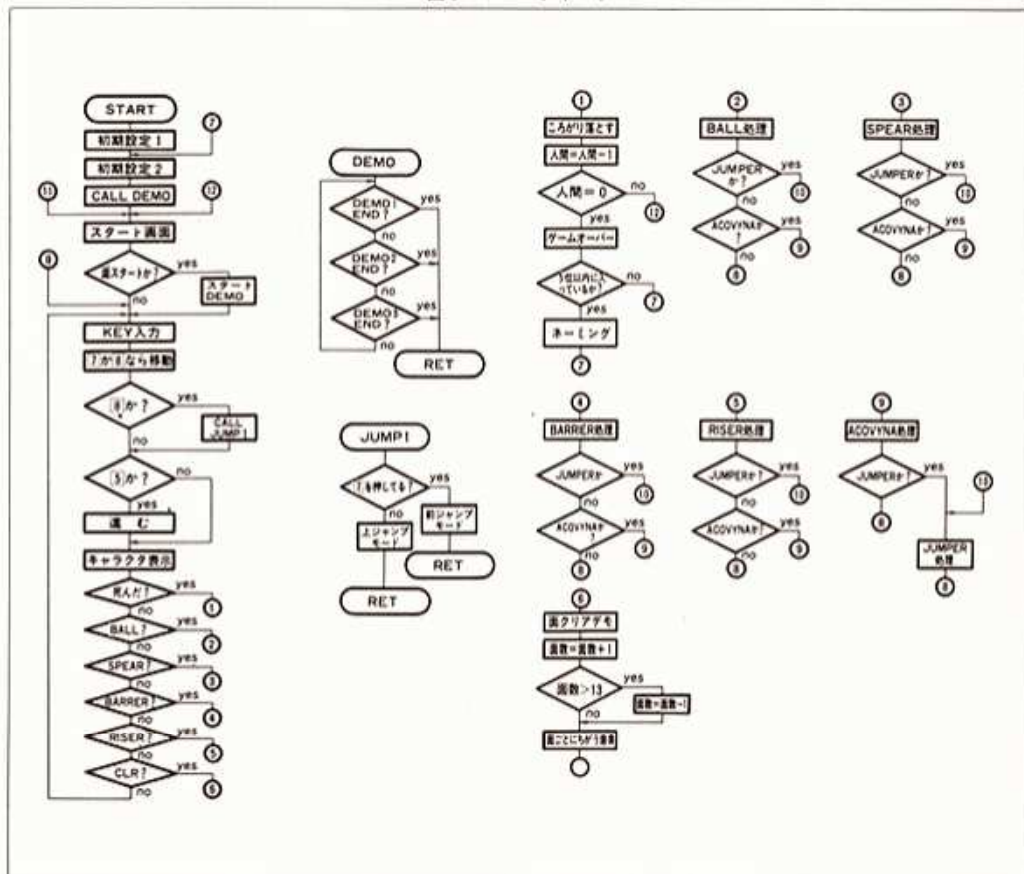
進んでいる間はバリアが張られるので、地面に接近したら止まり、新しいバリアが出てくるまで待つて進む。

■ RISER (登り)

ぎりぎりまで引きつけて、真上に飛ぶ。当分進まないことがあるので注意。

■ JUMPER (ジャンプ台)

図5 フローチャート



上記の4つの障害が消してくれるように導くか、前向きにジャンプしてすぐ進む。

■ ACOVYNA (アコブイナ)

ひたすら進んで危険な位置に来たら、前向きにジャンプする。

なお、最初の4つが変わるときも注意する。特にBALLからSPEAR、BARRIERからRISERに変化するときには注意する。変化するのは20、70、120、170を越したときです。

□参考にした物

- 1) TVゲーム "ドンキー コング"
- 2) 音楽の教科書 (中1と中2)
- 3) その他TVゲーム、CRAZY-CLIMBER、BOSCONIAN、GALAGA、GALAXIAN、KING & BALLOON、バンガード (どこを参考にしたかはそれぞれ考えてくれ!)
- 4) POPCOM

P.S. **BREAK** で止めたら **f-5** を押してください。