

MZ-80B

## DONKEY KONG

モドキ



## プロローグ

任天堂星での激しい戦いが終わり、3ヶ月がやみくもに過ぎ去った。兄、ドンキーは、弟、ドンキーモード半に一通の遺書を残して死んでいった。遺書の内容はこうであった。「弟よ、私の意志を受け継いで、コングモドキを倒してくれ…」

弟は然立った。新しく始まるMZ星での戦いのために…

■居候 VALZA

## 〔状況〕

前回の戦いとはほぼ同様である。もし、前回の戦いを知らないような人がいるとしたら、その人はいますぐゲーム・コーナーへ行って再現されているゲームを見に行ったほうがよい。

## 〔解説〕

★コングモドキとは

任天堂星のムースニー帯に住む平面ゴリラ科、原産地はサザンプトン島である。

●体長…3 = 40cm

●体重…0 kg

繁殖力が非常に弱くめったに人に姿を見さない。二次元の世界の動物である。超能力を持ち、樽や火などをいたる所に空間転送することができる。それ以上のことはまだ何も説明されていない。

## 1 ゲームの説明



ドンキーコングは有名なので (I/Oプラザにもときどき出ている)、知らない人は100円を持ってゲーム・コーナーへ行って見てください。

このゲームはドンキーコングになろうとして30秒間苦しみもがきましたが、どうしてもなりきれず、結局「ドンキーコングモドキ」ということになりました。本物と違う点は、

- ① ジャンプして鉄骨に当たると死ぬ (人間の世界でこのようなことをしたら無事ではられません)。
- ② ジャンプして階段に飛び乗ることができる (世間では常識)。
- ③ ジャンプして階段から飛び降りることができる (世間では常識)。
- ④ 飛び降りて加速がつくと地面に激突する前に死ぬ (結果は同じなのでかまへんしてください)。
- ⑤ [5] のキーを押し続けると連続してジャンプし続けることができる (3回以上連続してジャンプをすると死にます…バグではありません)。
- ⑥ 鉄骨が1個分あいているところはまたいで行けます (ただし、途中でキーから指を離すと死にます)。
- ⑦ 鉄骨が2個分あいているところは [5] と [4] または [5]

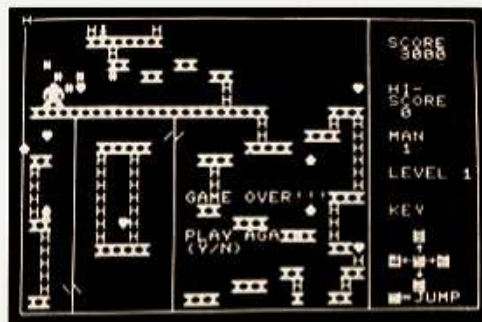


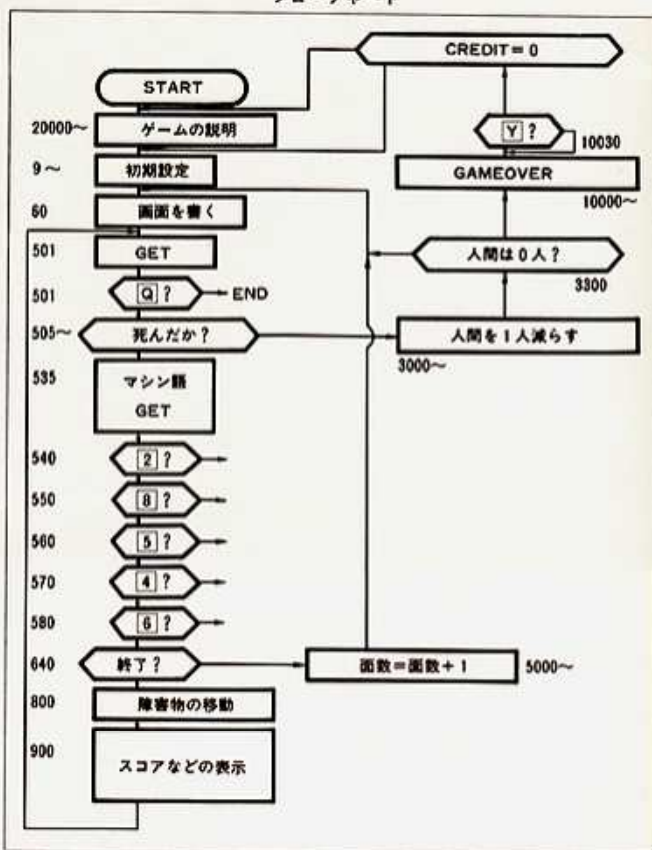
表1

主な変数名	内容
S	スコア
HI	ハイ・スコア
HX(h)	はしごの一番上のところの座標
HY(h)	
MAS	人間のキャラクタ
HOS	デコレーション用
EAS	
FES	
KOS	
GIS	クリア用(空白)
CS	
MA	人間の数
D	深空時間
N	面数
LV	LEVEL
CR	CREDITの数
E	乱数
KU	くいの数
EL	エレベータの位置
X	いま、人間のいる座標
Y	

マシン語ルーチン

アドレス	内容
B000~BFFF	画面DATA
C000~C064	棒の移動
C065~C07E	☑と☒の交換
C090~C0E3	キースキャン
C100~C164	火の移動
C170~C1CE	画面転送
C300~C460	エキスパンダー移動

フローチャート



と [6] を同時に押し続けなければなりません(「飛ぶ」と言うよりは、「ひっかかってからはい上がる」という感じになります)が…。

③横には鉄骨があるが下にはない状態では、鉄骨のある方へ歩いて行く([4]か[6]のキーを押す)ことをすれば、はい上がれます。

④火が上がって行くことは決してない(現実の世界では常識)。

⑤最大かつ重大なる欠点、ハンマーがない(あんな重い物を持てるか?)。

⑥エキスパンダーはランダムに出る(その方が面白いんだ?)。

⑦レディの落とし物は1種類しかない(あんなもの何種類あっても同じだ?)。

⑧エレベーターは1つの上下するところに1つしか存在しない(代わりにスピードは速くしてあります)。

⑨4面目のくいが16本ある(まあ、いいじゃないですか)。

⑩コングに当たっても死を招くことはない(人間はコングより強いのだ?)。

⑪全体的に画面がくずれている(タテが25行ではやりづらいのでこのようにしました)。

⑫画面左上に[H]が出る(ゲームの実行にあたってじゃまなものではないので取りませんでした)。どうしても取りたいと言う人はBASICを解説してみてください、BASICの

勉強になりますよ。

⑬BONUSがない(人生は長い、のんびりと生きよう)。

⑭MUSICが本物とは似ても似つかない(音程が狂っている程度ではないのです、曲そのものが違うのです)。

⑮ハイ・スコアで名前を書くことができない(ハイ・スコアさえ残ればいいじゃありませんか)。

⑯人間の形が変わらない(ウッ……ここだけじゃないか、文句がつけられないのは…)。

以上、長々と書きましたが、このようにしてみると、このプログラムは世間の条理に合っているとと言えるでしょう(こんなことでも言わないとこのプログラムがかわいそうです)。

## 2

## プログラム

できる限りグラフィックRAM2を使わないように作ったので、「グラフィックRAM2のある人はより美しく、そうでない人はそれなりに」できます。

ない人はそのまま、または以下のように変えてください。

```
49B IF N=3 THEN GRAPH 11,01:LINE 40,72,
40,195:LINE 148,72,148,195
```

```
55000 GRAPH 11,01
```

図 1

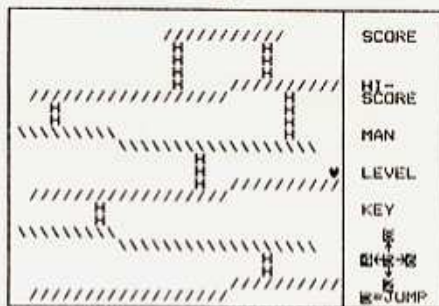


図 2

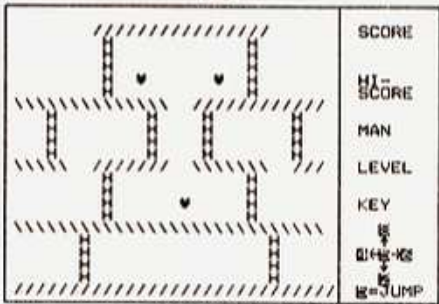


図 3

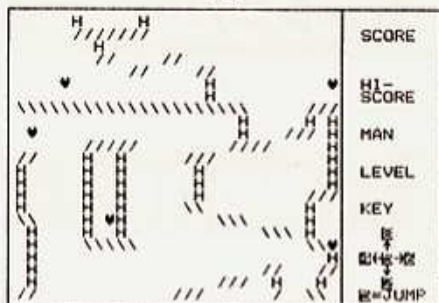
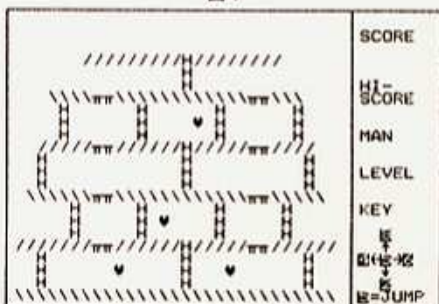


図 4



それから、LIST60000以降は入力しなくても結構です。REM文ですが、文中にREMERKと言う物があります。しかし、このような命令はなく、REM+ERKなので勘違いしないでください。入れるときはREMでもREMERKでもREMEDYでもREMEMBERでもREMITでもREMOVEでもREMOTEでも最初にREMさえつけば何でもかまいません。

ゲームのスタートは **Q** で、CREDITは **+** で増えます。

BREAKですが、**SHIFT** + **BREAK** だと、ときどきSB-1520に落とし入れられるので、**Q** を押せば止まるようにしてあります。再開したいときはダイレクト・モードで、GOTO60 **CR** をしてください、続きの面の最初から始まります。

## 3 プログラムの入力の仕方

- 1) C000~C460までのマシン語を入力します。
- 2) 画面DATAを作りますが、作り方は、LIST1を入れRUNさせると、「ナンメン」と聞いてくるので、1面目の場合 **T** **CR** として画面上に図1を書き込み、**CR** を押せばできあがりです。同じように図2~4も入れてください。
- 3) ここまでができたら、マシン語をSAVEします。S-Adr. \$B000, E-Adr. \$C460, J-Adr. \$1300でSAVEしてください。
- 4) BASICプログラムを入れます (グラフィックRAM 2がない人は前述したようにしてください)。
- 5) BASICをSAVEします。

リスト 1

```

10 INPUT"ナンメン":A
20 U=4096#11+256#4*(A-1):O=53248-U:OUT@232,128:FOR I=U TO U+1000:POKE I+O,PEEK(I)+NEXT:OUT@232,0
30 INPUT" ":A$
40 OUT@232,128:FOR I=53248 TO 54248:A=PEEK(I):IF A=0 THEN A=32
50 POKE I-O,A:NEXT:OUT@232,0:PRINT CHR$(6):GOTO 10
    
```

## 4

## 必勝法

階段の下から2段目の所において、下で樽や火が通り過ぎるのを待つという方法があります。

それから、1面目では300点、2面目では3,000点、3面目では1,100点、4面目では1,600点という高得点を出す方法がありますが、ここでは述べずにおきます。ヒントとしては、キーに手を触れなくてもできること、人間は常に一定の方向に動いているのです (キーに手を触れず動ける方法は限られているので、すぐにはわかるでしょう)。

それから、2面目では右側の表示の **4** の上に乗ることができます (このことができるのはまれで、友人が言うには20%の確率でできると言っています。ちなみに人間は3人しかいませんが...)。このときにBONUSがほしい人は、

```

950 IF CHARACTER$(X,Y+1)="4" THEN S=S+5000:GOTO 5000
    
```

を追加してください。

## 5 プログラムの改造

表1とプログラムを見ればできると思います。両面の改造は、両面DATAと行番号14~17のDATA文と3面はC300からC460のエキスパンダー移動ルーチンを変えてください。

## 6 おわりに

最初は1面目だけを作って終わろうとしていたものをついに4面目まで作るはめになってしまいました。そのせいもあって、かなりのマカロニ・スパゲッティ・プログラムなので、どこに何があるのか作者でもわからないほどですが、頑張ってフローチャートなどを書いておきます。ちなみに私のHI-SCOREは、正々堂々とやって9,600点、必勝

法を駆使して19,200点です。

最後に、このような中途半端なプログラムでなく、完全とまでは言いませんが、完全に近いドンキーコングの出現を願います(結局、自分も他人をあてにしている)。

## 7 お礼の言葉

このプログラムの作成にあたりMZ-80Bシステムを快く貸して下さったVALZAの[ ]氏はほか、協力をして下さった皆様に誌面を借りてお礼を申し上げます。

### □参考文献

DI/O, '81年4月号~'82年1月号

残りはLIST 61000以降に掲載