

DONdon

■ FOR RX-78



By Aki&Mie

最

初のはじまりの画面に凝ってしまっただけで、ほかの要素が入れにくくなってしまった。う〜む……。でも、オープニング画面が楽しいでしょ？ DONdonは、このゲームに登場する騎士の名前で（AKI&Mie）。

中世の騎士とゴジラ風のドラゴン登場。カラフルで楽しい画面のスペースオペラタッチ。

遊び方

キミは勇敢な騎士・DONdon。

画面の下から、ジリジリッとあがってくるDRAdraたちが壁を越えてこないように、[Z][X]で左右に動き、スペースキーのビームでやっつけてほしい。

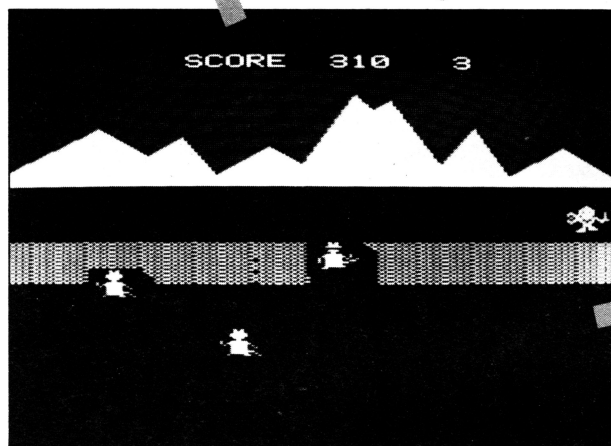


1 登場キャラクターのごあいさつ。左から1つずつ順にキャラクターが現れてくるところなんか、見てるだけで楽しいのだ。

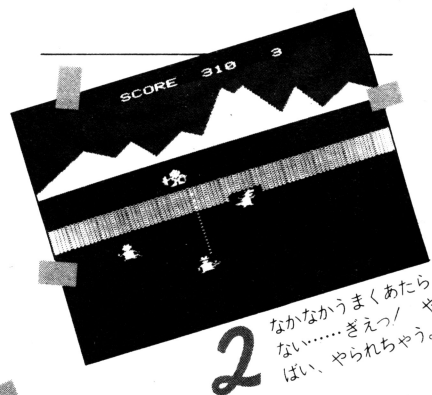
ビームの判定は厳格で、見事に中心を射止めないとDRAdraは全然ダメージを受けない。でも、バッチリあたったときの、ピルルッて感じでDRAdraが消えるところなんか、すっごく快感。

モタモタして、ドラゴンが壁を乗り越えてしまったら、DONdonは1人減っちゃう。3人いなくなると、ゲームオーバーだ。

★作者もいうとおり、オープニングが最高。いろいろ考えると、バッチリ賞だね。



3 ついに壁を乗り越えたDRAdra。こうなると、キミの負けだ。まず1人目のDONdonがいさぎよく画面右端に退場していった、選手交代。壁は修復され2人目の戦いがまたはじまる……。



2 なかなかうまくあたらない……ぎえっ！ やばい、やられちゃう。

★変数リスト

SC……スコア
PP……残っているDONdonの数
LL……DRAdraの数
DR\$()……DRAdraのキャラ格納用
KI\$()……DONdonのキャラ格納用
XS, YS……DONdonの座標
XP(), YP()……DRAdraの座標
AT……DRAdraのX座標を決める
CN……DRAdraのポーズを決める
SX, SY, SE……光線発射用
K\$, R\$……キー入力用

CC, C……DRAdraをやった時の処理用
A\$, B\$, C\$……音楽データ格納用
YU……画面作成用
KL, YL, XL, YK, AA\$, AA……キャラクタ読み込み用
★プログラムの説明
10～30 初期設定
110～250 オープニングデモ、音楽データ読み込み
メインルーチン初期設定
310～350 DRAdraの移動方向決定
360～380 DONdonの移動方向決定
390～396

400 スコア表示
410 ビーム発射
430～480 DRAdraの位置処理
490 DONdon表示ルーチンへ
500～510 メインルーチン頭へ
510～660 光線銃発射
710～730 DRAdraをやった
810～840 DONdonがやられた
850～899 ゲームオーバー処理
910～950 キャラクタデータ読み込み
1000～1280 キャラクタデータ
2005～2040 オープニングでの
キャラクタ表示
3010～3060 背景表示

★チェックポイント

プログラムとしては、いまいちなんだけど、キャラクターのかわいさとデモの凝り方は拍手ものだね。でもこのゲーム、よっぽどヘマをしなれば、かなり長いあいだ続けられそう。これではちょっとすぐあきてしまうかもね。DRAdraからの攻撃や、DRAdraの上に昇っていくスピードをもう少し速くするなどして緊張感を高めたほうがよかったんじゃないかな！

```

1 REM *****
2 REM [ ] DONDON
3 REM [ ] Pro. By Ak&Mie [ ]
4 REM [ ] 1984.5.5 [ ]
5 REM *****
10 PRINT CHR$(6):OUT$FC.4
20 DIM DR$(7),K1$(7),XP(3),YP(3):LL=2:PP=5:SC=0
30 GOSUB 3000:GOSUB 900
100 REM--- Title ---
110 YS=631FOR XS=4TO 100 STEP4:GOSUB120:NEXT:GOTO 190
120 POSITONXS-4,YS:PATTERN[0,14,DR$(0),DR$(1)
130 POSITONXS,YS:PATTERN[3,W112,K1$(0)
140 POSITONXS,YS:PATTERN[4,W112,K1$(1)
150 FOR SS=500 TO 600 STEP5:SOUND2,3:SOUND215,SS:NEXT
160 POSITONXS,YS:PATTERN[3,W112,K1$(2)
170 POSITONXS,YS:PATTERN[4,W112,K1$(3)
180 POSITONXS,YS:PATTERN[3,W112,K1$(4)
190 FOR SS=900 TO875STEP-5:SOUND2,3:SOUND215,SS:NEXT:SOUND:RETURN
190E CURSOR=5,18:PRINT"DONDON":FORI=0 TO 1000:NEXT:CURSOR3,16:PRINT"By Ak&Mie"
200 REM--- MUSIC---
210 A$="EGC*SECIC+PPC*EGC*EGC*ECG*3RC-FD+IRF-GC*R*
220 B$="G-GC+10-GPG-GC+3G-GRG-GP3GC*BM+4*
230 C$="GC+1CEPEC-CEPCPECEC+PPC*CEC*5PPF1RPPAR*
240 REM
250 TEMPO 6:MUSIC2 "L333"+A$+C$+A$+C$+B$
260 REM
300 REM ---Game Go ---
310 PRINT CHR$(6):GOSUB 3000
320 XS=961YS=80
330 FOR GL=0 TO LL
340 XP[GL]=INT(RND(1)*160)+16:YP[GL]=INT(RND(1)*5)+160
350 NEXT GL
360 FOR G0=0 TO LL
370 AT=AT+T/4
380 XP(G0)=INT(XP(G0)*SIN(AT)):YP(G0)=YP(G0)-1
390 USR$(000B)GET $(XS*XS-(K$=2)*4-(K$=191))-(XS=0)
394 IF XS191 THEN XS=4
396 IF XS4 THEN XS=191
400 CURSOR 9,0:PRINT"SCORE":PRINTUSG"*****":PRINT" *":PP
410 IF K$= " THEN GOSUB 600
430 IF XP(G0)+191 THEN XP(G0)=0
435 IF XP(G0)+1 THEN XP(G0)=191
450 CM=INT(RND(1)*4)+2
460 POSITONXP(G0),YP(G0):PATTERN[3,W112,DR$(CM+1)
470 POSITONXP(G0),YP(G0):PATTERN[4,W112,DR$(CM+1)
480 IF YP(G0)+100 THEN 800
490 GOSUB 120
500 NEXT G0
510 GOTO 360
600 REM--- DON ---
610 POSITONXS,YS:PATTERN[3,W112,K1$(4):POSITONXS,YS:PATTERN[4,W112,K1$(5)
620 SX=X$+13*SE:SY=Y$+26
630 SET121SX,SY:IF(SX)*YP(G0)+10)*(SX*XP(G0)+10)*(SY)*YP(G0)+6)*(SY*YP(G0)+10) THEN
700
700 IF SY*YP(G0)+8 THENSY=SY+3:SOUND2:SOUND215,SY :GOTO 430
650 FOR SS=YS+26 TO 182 STEP3:SETI0SX,SS:NEXT
660 RETURN
700 REM ---DONDON---
710 FOR C0=0 TO 10:C=INT(RND(1)*6)+1:POSITONXP(G0),YP(G0):PATTERN[C12,DR$(C):NEXT
715 POSITONXP(G0),YP(G0):PATTERN[0,12,DR$(0)
720 FOR SS=YS+26 TO 182 STEP3:SETI0SX,SS:NEXT
725 SC=SC+10
730 XP(G0)=INT(RND(1)*160)+16:YP(G0)=140:GOTO640
800 REM---DEAD---
810 YS=0:FORXS=X$ TO 175 STEP4:GOSUB 120:NEXT
820 POSITONXS-4,YS:PATTERN[0,14,K1$(0)+K1$(1)
830 FOR I=0 TO 2000:NEXT

```

[illegible]