

DONdon

■FOR RX-78

By Aki&Mie

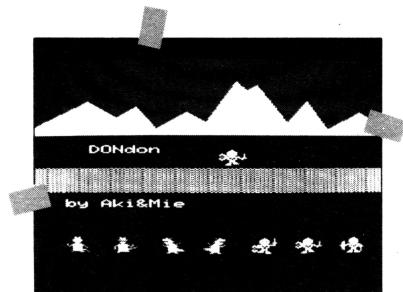


中世の騎士とゴジラ風のドラゴン登場。カラフルで楽しい画面のスペースオペラタッチ。

遊び方

キミは勇敢な騎士・DONdon。

画面の下から、ジリジリッとあがつてくるDRAdraたちが壁を越えてこないように、団団で左右に動き、スペースキーのビームでやっつけてしまおう。



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

最

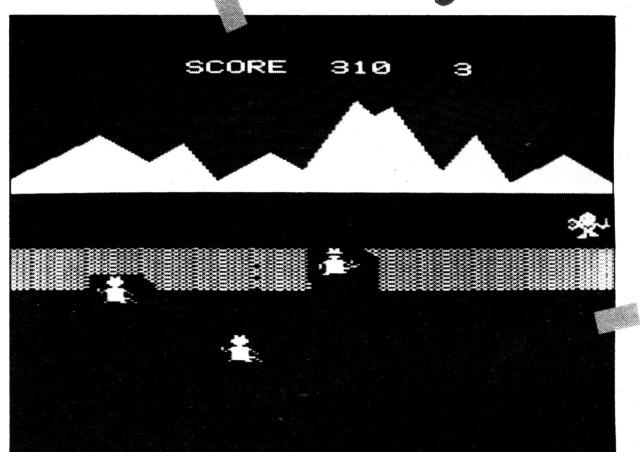
初のはじまりの画面に凝つてしまつたので、ほかの要素が入れにくくなつてしまつた。う~む……。でも、オープニング画面が楽しいでしょ？ DONdonは、このゲームに登場する騎士の名前です（AKi&Mie）。



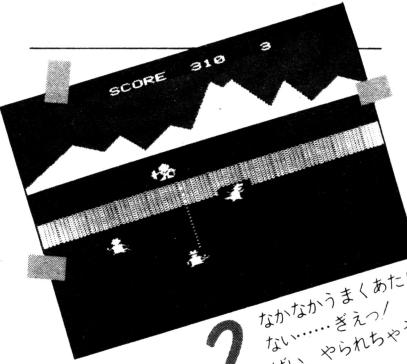
ビームの判定は厳格で、見事に中心を射止めないとDRAdraは全然ダメージを受けない。でも、バツチリあつたときの、ピルルッて感じでDRAdraが消えるところなんか、すっごく快感。

モタモタしてて、ドラゴンが壁を乗り越えてしまつたら、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、バツチリ賞だね。



2 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人のDONdonがいさぎよく画面右端に退場していって、選手交代。壁は修復され2人の戦いがまたはじまる……。



3

★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をやっつけた時の処理用
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
310~350 メインルーチン初期設定
360~380 DRAdraの移動方向決定
390~396 DONdonの移動方向決定

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
610~660	光線銃発射
710~730	DRAdra をやっつけた
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ければ、かなり長いあいた続けられそう。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つたんじゃないかな！

London