

MZ-2000/2200/2500(MZ-1Z002/2Z002)

SWEEPER

Kodama Tadashi
児玉 忠士

パズルゲーム“SWEEPER”の登場です。美しい公園に投げ捨てられたゴミを、お掃除ロボットSWEEPERを操ってひとつ残らず拾い集めればいいのですが、このロボット、なかなか思いどおりに働いてくれません。さて、あなたはどの面からお掃除を始めますか？

入力方法

最初に、カラー-BASIC (MZ-1Z002/2Z002) を起動します。

次に、リスト1のBASICプログラムを入力し、

SAVE “SWEEPER”

でセーブしてください。次に、

LIMIT \$DFFF

を実行後、モニタからリスト2のマシン語データを入力します。

チェックサムを確認後、

* S

FILE NAME: SWEEPER DATA

S-ADR \$E000

E-ADR \$E4B0

でセーブします。

遊び方

RUN すると自動的にマシン語データをLOADしてゲームが始まります。

ストーリーを表示して、しばらくすると遊び方の説明画面になります。ここで[1]を入力するとゲームの開始です。

最初に、どの面から始めたいか聞いてきますので、最初は[1]を入力してください。

SWEEPERを操作して、壁にぶつからないようにゴミを拾うのですが、SWEEPER

の動きには次のような制限があります。

- 1) 一度動き出すと、ゴミを拾うまでまっすぐに進みます。それまでは、止まったり方向を変えたりできません。
- 2) ゴミを拾うとそこで方向を変えることができます。しかし、右か左に90度だけ後ろには進めません。もちろん、方向を変えないでまっすぐに進むこともできます。

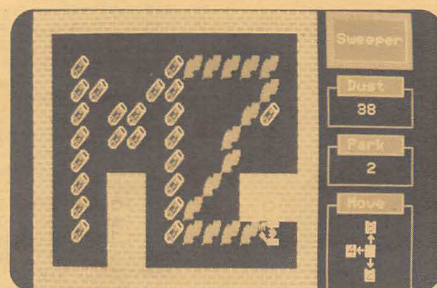
以上のことを頭に入れてから、画面中で白く点滅しているマークをテンキーで動かし、最初にゴミを拾い集めたい位置を決定してスペースキーを押します。するとSWEEPERがクルクルと回転を始めるので、進みたい方向を向いたときに[0]キーを押します。

ゴミを全部拾い集めたら[P]のワープポートに入って1面クリアです。全部拾い集めなくてワープポートに入ったり、壁にぶつかったりすると爆発してしまいます。

途中でギブアップしたいときには、少々荒っぽい方法ですが壁に激突してください。そのあと、[Y]キーでもう一度挑戦、[R]キーで説明画面に戻ります。

エディタ

ゲームの説明画面で[2]のキーを押すとエディタに入れます。現在のゲーム画面は20



面ですが、まだまだスペースに余裕があるので新しい画面を増やすことができます。

エディタに入ると、まずLOAD-NO.(どの面を修正するか?)と、SAVE-NO.(何面にするのか?)を聞いてきます。

エディタで使用するキーはテンキーとファンクションキーです。どのキーが何に対応するかは画面の右側に出ています。

[F10]で修正が終わると、今作ったデータで1回テストができて、さらにそれが終わるとまた遊び方説明画面に戻ります。

修正した面はメモリ上で修正しただけなので、保存したいときにはテープにSAVEします。面データは1面で60バイト必要です。E000番地に総面数が入っていて、E001番地以降に面データが入っていますので、面を増やしたときなどは各自エンドアドレスを計算してセーブしてください。ファイル名は“SWEEPER DATA”です。

リスト1 SWEEPER

```
100 REM
110 REM      Sweeper
120 REM
130 REM      By T.KODAMA 11/25/85
140 REM
150 LIMIT$DFFF
160 DIM CH$(2,8),MP(14,11),CU$(2),MU$(5),MG$(1)
170 CONSOLE C40,S0,24,GN:TEMPO 7
180 PRINT"Data Loading....."
190 LOAD"SWEEPER DATA"
```