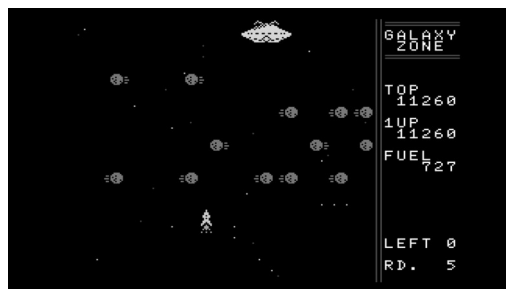


MSX 用

GALAXY ZONE

ABURI6800



● ストーリー

銀河宇宙歴 134 年、人類の前に、突如エイリアンのマザーシップが現れた！

我々が生き延びるためには、最終兵器である「半物質弾頭大気圏外巡航スーパーミサイル」で撃退するしかない！

しかし、マザーシップの前にはアステロイド地帯があり、センサーが効かない。

そこで、キミの出番だ。

ミサイルを遠隔コントロールして、アステロイドの向こうにいるマザーシップを破壊してほしい！

● 遊び方

プログラムを RUN すると、しばらくしてタイトルが出ますので、スペースキーでスタート。

画面を流れるアステロイドにぶつからないように「半物質弾頭大気圏外巡航スーパーミサイル」をうまく操作して、画面の一番上にいるマザーシップに当てて破壊してください。

ミサイルは、カーソルキーの左右で移動、スペースキーで前に加速します。

ミサイルがアステロイドにぶつかるか、燃料がゼロになるか、マザーシップにミサイルを当てられない場合はミスになります。

3 回ミスすると、ゲームオーバーです。

● 工夫したところ

まず、キャラクター定義については、今回は背景の星を点滅させたかったので、敢えて多色刷り（SCREEN1.5）は使用しませんでした。

8 文字ごとにしか色を指定できませんが、そのぶん色の変更を高速に処理できるため、画面を賑やかにできました。

次に、このゲームの目玉である、アステロイドの動きです。

たくさんのアステロイドを 1 つ 1 つ動かすと、BASIC ではとても遅くてゲームになりません。

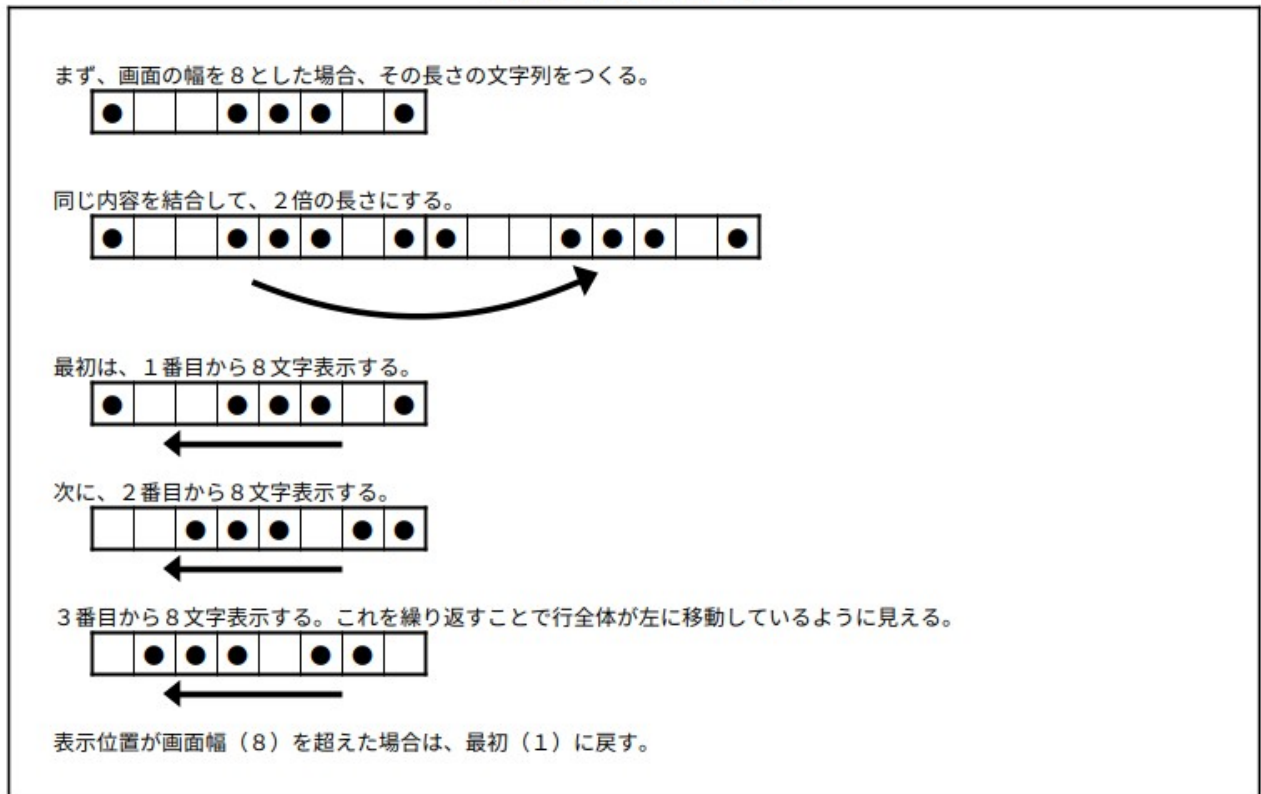
そこで、各行ごとに長い文字列を定義して、MID\$ で表示開始位置を変化させることで、移動しているように見せています。（第 1 図）

この処理を行うには、文字列変数の領域が初期状態では足りないため、プログラムの最初の CLEAR 文で、文字列変数のエリアを拡張しています。

C	H	E	C	K	E	R
F	L	A	G			

Dr.B：キャラクターがたくさん表示されてもスピードが落ちないのは、なかなか良くできているな。しかしゲーム内容が単調すぎるぞ。プログラムのテクニックも大事だが、ゲームデザインも勉強したまえ！

《第1図》アステロイドの移動



最後に当たり判定ですが、アステロイドの色を3色用意したので、3つのキャラクターを定義しています。

そのため、当たり判定をまともに行くと、3つのキャラクターコードをORで判定することになり、その分遅くなってしまいます。

これを高速化・簡略化するために、キャラクターコードに対応する配列変数を用意し、当たり判定をしたいキャラクターコードの要素に「1」を設定しました。

メインループで当たり判定をするときは、VPEEKしたキャラクターコードに対応する配列変数の要素が「1」かどうかを判定しています。

この手法を使うと、メモリは使いますが、IF文ではなくON~GOTOで処理できるので高速になります。また、アイテムなどを追加したいとなった場合も、そのキャラクターコードの要素に「2」などを設定して処理を追加することで、簡単に対応できます。

■苦勞したところ

キャラクターや動きは比較的すぐに作れたのですが、SOUND文に慣れていないので、思うような音が出せず、結構時間がかかってしまいました。

■さいごに

MSXはとってもゲームが作りやすいマイコンなので、みんなどんどんゲームを作ろう！

■参考にしたもの

- ・ギャラクシーウォーズ（ユニバーサル）