

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用

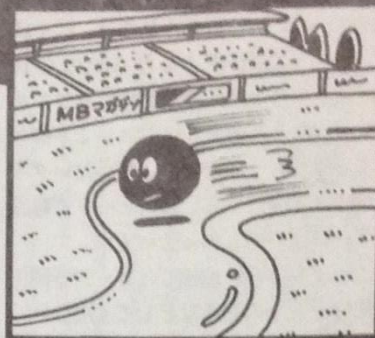
時速320km/ ボールでレース

ボール

ロール

BALL ROLL

岡部 誠



PC-9801
シリーズ

内容

クルマをボールに置きかえたレースゲームです。1周したときのタイムを競います。

遊びかた

まず、リスト1を打ち込んでRUN。これでタイム記録用ファイル(BDATA、DAT)を作ります。つぎにリスト2を打ち込んでRUNすると、ゲームがはじまります。

操作方法ですが、タイトル画面でスペース・キーを押すと、つぎにコース選択の画面に入ります。ここでコースを選びます。矢印はテンキーの[8]と[2]で上下に動きます。きまったらリターン・キーを

おしてください。

コース全体が右下に表示され、スタート地点の拡大図が表示されたらピープ音が4回鳴ってスタートとなります。

テンキーの[8]でアクセル、[4]、[6]で左右にハンドルをきり、スペース・キーでブレーキがかかります。アクセルを離すだけでもスピードは落ちますが、緑の草の上を走ると、アクセルを踏んでいてもスピードは落ちて、ずっと走っていてもアクセルを踏んだままでも最高速度50kmまでしかでなくなります。普通の道路では最高時速320kmまでです。

右下にあるコース全体図を見てボールを操作するのは、はじめはちょっとむずかしいと思います。でもすぐに慣れるでしょう。はじめスタートしたところをか

けぬけると、ゴールインとなります。走行中、紫の壁に当たると爆発を起こして、再び道路の真ん中からはじまります。

レース中でもコース選択中でもかまいませんが、ストップ・キーを押すと各コースの最高タイムを記録するか尋ねてきます。それに答えたらつぎにゲームを終了するかどうかを尋ねてきますので、教えてください。終了する場合はそのまま終わり、終了しない場合はコース選択にもどります。

入力方法

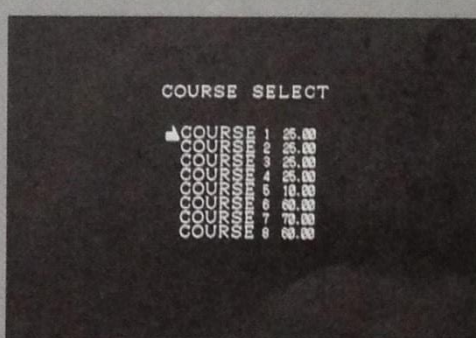
ALL BASICですので気軽に打ち込んでください。185行中43行がREM文です。しかも、ラベルの後には何も書かないようにしたので、思ったよりもすぐ打ち込



PUSH SPACE KEY

PROGRAMED BY M. OKABE
NOVEMBER 8, 1994

◀(写真1)レーシング・カーのかわりにボールを使ってレースを行なうゲーム

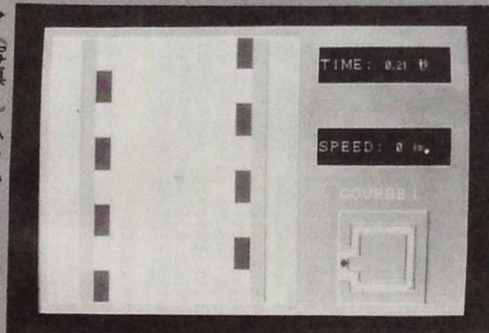


COURSE SELECT

↑	COUR	1	25.00
	COUR	2	25.00
	COUR	3	25.00
	COUR	4	10.00
	COUR	5	60.00
	COUR	6	70.00
	COUR	7	60.00
	COUR	8	60.00

◀(写真2)コースは八つ用意されている。好みのコースを選び、リターン・キー

▶(写真3)いよいよレース開始。画面右下のコース全体図をチェックしながらドライブしよう

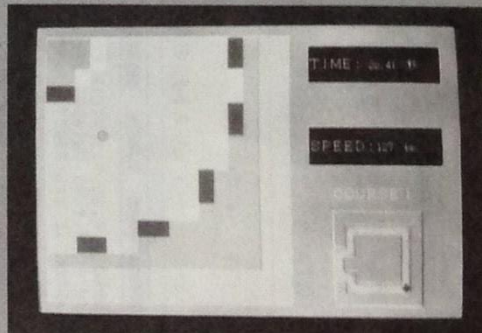


TIME: 0.21

SPEED: 0

COURSE 1

▶(写真4)コースを1周するとゴールイン。ベスト・タイムめざしてがんばれ!



TIME: 0.41

SPEED: 107

COURSE 1

★1月のスーパーソフトの中のSFCの所(26ページ)“ドラゴンボールZ超武闘伝・前編(仮)”ってやつ、本当は“超悟空伝”なんじゃないんでしょーか? (兵庫県氷上郡・吉見保久16才)……【影: どれどれ、しっかり調べておきます。ご忠告ありがとうございます。】

めると思います。

改造

いろいろいじってください。ぼくはPC-9801VXで作りました(80286の10MHz)。これよりも速い機種ではウェイトを置くなり、ボールの動きをより細かくするなりしてください。だいたいタイムが時計と同じくらいのスピードで経過していけばいいと思っています。

これよりも遅い機種ではビーブ音関係の部分をとりのぞくなどしてください。プログラムは8色モードで作りましたので、だいたいの機種で遊べるでしょう。

コースデータをぜひ変えてみてください。データはプログラムとゲームとを照らし合わせると、だいたいわかると思います。あとコース・キャラクターの改造もおもしろいと思います。急に細くなる道、路面に紫の壁が散らばっているなど、他にもいろいろあるでしょう。

終わりに

このゲーム、じつは'93ペーマガ4月号のベスト・プログラマー、土岐竜一さんの

「クイックグレン」を見て「よし、キューハチでも!」と思い、作ったゲームを今回また作り直し、さらにパワーアップさせた物なのです。ですから、前回の弱点を大いに克服できたと思います。

最後に、このプログラムをペーマガに投稿することを勧めてくれた清水君、画面の構成などのアドバイスをしてくれた中島君、回転させることで一つのデータから複数のキャラクターが作れることを教えてくれて、さらにプログラムの細かいところを注意してくれた西本君、どうもありがとうございました!!
ちなみに初投稿です。



編: レースゲームにとってスピード感は重要ですから、このくらいがらばってくれるとうれしいですね。
Dr.D: フム、プログラムのほうも上手にまとめておるのう。今回が初投稿ということじゃが、なかなか良いできじゃ。次回作も期待しておろぞ。

(第1表) 変数表

CO()	コースデータ
CH()	キャラクター・データ
FX(),FY()	各コースのスタート、ゴールの座標
HX(),HY()	各コースの中間地点の座標
CT#()	各コースでの最高タイム
CX,CY	コース全体図の中のカーソル位置
SK,KA	ボールの移動角度関係
HF	コースの中間地点通過用フラグ
TI#	タイム
BS	コース・スタートか、リプレイかのチェック用フラグ
SP	スピード
BX,BY	画面内でのボールの座標
CD	コース書きかえ用
K0,K1,K9	それぞれのキーの状態
BCX,BCY,BCC	ボールの走っている場所チェック用
OX,OY	コース全体図のカーソル表示用

<リスト1> BALL ROLLのタイム記録用ファイル作成プログラム・リスト

```

10
20
30
40 OPEN "B_DATA.DAT" FOR OUTPUT AS #1
50 FOR I=0 TO 7:READ CT#:PRINT #1,CT#:NEXT I:CLOSE #1:END
60
70 DATA 25,25,25,25,25,10,60,70,60

```

<リスト2> BALL ROLLのメイン・プログラム・リスト

```

10
20
30
40 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,,,0:CLEAR:CLS 2
50 DIM CO(7,7),CH(415),FX(7),FY(7),HX(7),HY(7),CT#(7):GOSUB *D.LOAD
60 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOSUB *D.READ:GOSUB *TITLE
70 *REPLAY
80 STOP ON:ON STOP GOSUB *P.END
90 GOSUB *C.SELECT:CY=FX(CO):SK=96:HF=0:TI#=0:BS=0
100 *REPLAY2
110 SP=0:GOSUB *M.SCREEN:BX=200:BY=200:CD=0:GOSUB *D.COURSE:GOSUB *B.START
120
130
140
150 *G.MAIN
160 K0=INP(&HE0):K1=INP(&HE1):K9=INP(&HE9):SK=SK-((K0=239)-(K0=191))*(SP<>0)
170 SK=SK AND 127:KA=SK*2.8125:KA=KA/180*3.14159
180 BCX=BX+COS(KA)*14:BCY=BY+SIN(KA)*14
190 BCC=POINT(BCX,BCY):IF BCC=3 THEN *B.CRASH
200 SP=SP+(K9=191)*6+(K1<>254)*3-(BCC=4)*4*(SP>50)-(K1=254)*2
210 IF SP>320 THEN SP=320 ELSE IF SP<0 THEN SP=0
220 LINE(BX,BY)-STEP(15,15),6,BF:BX=BX+SP/15:BY=BY+SIN(KA)*SP/15
230 PUT(BX,BY),CH(364),PSET:BE=40-SP/32*3:GOSUB *B
240 BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT I:BEEP 0:TI#=TI#+.03#:GOSUB *P.STA
250 CD=-(BX>346)*1-(BY<38)*2-(BX<38)*3-(BY>346)*4:IF CD=0 THEN *G.MAIN
260 IF CX=FX(CO) AND CY=FY(CO) AND HF<>0 THEN *G.CLEAR
270 EX=BX-((CD AND 1)=1)*(CD-2)*308:BY=BY+((CD AND 1)=0)*(CD-3)*308
280 GOSUB *D.COURSE:GOTO *G.MAIN
290
300 *D.COURSE
310 OX=CX:OY=CY:CX=CX-(CD=1)*(CD=3):CY=CY-(CD=4)+(CD=2)
320 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:CC=POINT(448+CX*16+J,256+CY*16+I)
330 LINE(16+J*23,16+I*23)-STEP(22,22),CC,BF:NEXT J,I
340 COLOR 2:LOCATE OX*2+56,OY*16:PRINT " "
350 HF=HF+(CX=HX(CO) AND OY=HY(CO)):RETURN
360
370 *B.CRASH
380 FOR I=0 TO 50:XX=BX+15-INT(RND(1)*30):YY=BY+15-INT(RND(1)*30)
390 RB=15+INT(RND(1)*30):CIRCLE(XX,YY),RR,5,,F,2
400 BE=RND(1)*100+100:GOSUB *B:BEEP 1:FOR J=0 TO 100:NEXT J:BEEP 0
410 TI#=TI#+.03#:GOSUB *P.STA:NEXT I:GOTO *REPLAY2
420
430 *G.CLEAR
440 CLS 3
450 LOCATE 12,4:PRINT"GOAL IN!!":LOCATE 14,6:PRINT"あなたのタイムは"
460 LOCATE 16,8:PRINT USING"###.## 秒です!":TI#:IF TI#>CT#(CO) THEN *N.BT
470 LOCATE 14,10:PRINT USING"前回の記録 ###.## を更新しました!!!":CT#(CO)
480 CT#(CO)=TI#
490 *N.BT
500 LOCATE 14,12:PRINT "ただ今このコースでの最高タイムは"
510 LOCATE 16,14:PRINT USING"###.## 秒です!":CT#(CO)
520 LOCATE 14,18:PRINT "HIT SPACE KEY"

```