FOXY マニュアル

1　ゲームの概要

上下左右にスクロールするアクションゲームです。

約21KBという大容量のワークエリアを使用してHD61700ポケコン屈指の高速な上下スクロールを実現しました。

2　ストーリー

ある日のこと、山から下りてきた妖怪と子ぎつねが、町をぶらぶらと歩いていました。

学校の前を通りかかった妖怪たちは、天日干しされている大量のスリッパを発見します。いたずら心がウズウズした妖怪たちは、さっそく盗もうとしますが、運悪くスリッパを回収しにきた女の子に見つかってしまいました。

「スリッパを返して山に帰りなさい！」と叱る女の子。ですが、妖怪たちはスリッパを抱えたまま使われていない校舎の奥へと逃げ込んでしまいます。

こうして、女の子と妖怪たちとのスリッパを取り戻す追いかけっこが始まるのでした。

3　対応機種、動作環境等

（1）対応機種

FX-870P+RP33(64KB)(FX-870P相当に改造したVX-4+RP33)

（2）動作環境

VX-MENU又はFBFがインストールされていること

4　プログラムの転送等

VX-MENUは,BASIC=0,BINARY=0にして全てのRAMをファイルエリアに設定してください。

VX-MENUをPBF受信状態にして、WindowsパソコンからJUN AMANOさん作の

PB-1000 Data Communicator32(PBDC32)を利用してFOXY.PBFを転送してください。

転送が完了するとVX-MENU上にFOREX.Rが生成されます。

※PBDC32のダウンロードはJUN AMANOさんのサイト、PB-1000 FOREVERから行えます。

http://www.lsigame.com/pb-1000/softlib/file/pbcomv151.zip

5　ゲームの起動

“FOXY.R”にカーソルを合わせて"EXE"キーを押してください。

6　ゲームの開始

LOGO(VX-4/FX-870P)、プロローグ、タイトル画面、デモと遷移し循環表示します。

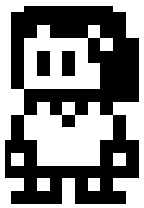
タイトル画面で"SPC"キー(スペースキー)を押すとゲームが始まります。

プロローグやデモ画面で"SPC"キーを押すとタイトル画面に移ります。

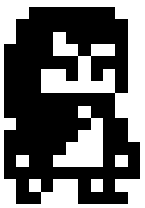
7　ゲームの目的

女の子を操作して妖怪や子ぎつねに捕まらないように逃げながら、子ぎつねが持っているスリッパを全て回収することです。

女の子



妖怪（いたずらが大好き）



子ぎつね
（妖怪の友達、妖怪が大好き）



8　ルール等

（1）スリッパの回収方法

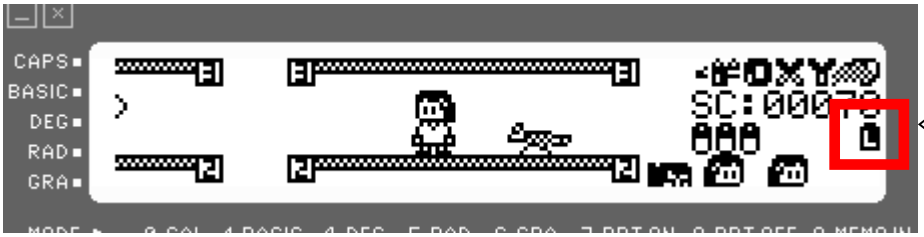
ア　女の子が子ぎつねの前で手を叩くと、子ぎつねはビックリして気絶します。



イ　気絶した子ぎつねがスリッパを持っていた場合、校舎のどこかにスリッパ(左)が出現します。



ウ　スリッパ(左)を回収すると、校舎のどこかにスリッパ(右)が出現します。
同時にスリッパ(左)を回収したことを知らせる“告知ランプ”が点灯します。



エ　スリッパ右を回収するとスリッパ１組の回収が終わります。

オ　１面なら子ぎつねが３匹登場するので、スリッパを３組回収するとステージクリアです。

カ　ステージは全５面あります。

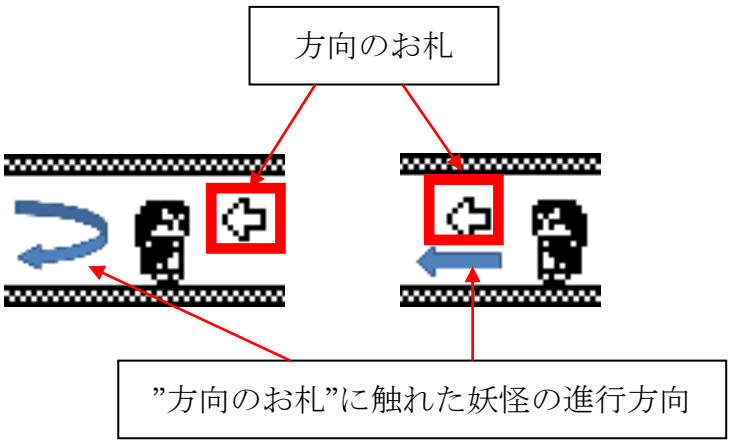
キ　妖怪が出現中のスリッパに触れた場合、妖怪がスリッパを取り戻して持ち主の子ぎつねに返しますので気を付けて下さい。なお、女の子が左スリッパを回収していた場合は妖怪は女の子から左スリッパを奪い取って持ち主の子ぎつねに返します
（告知ランプが点灯している時に妖怪がスリッパを回収したら告知ランプは消えます。）

（2）ゲームオーバー

女の子が妖怪又は子ぎつねに３回捕まるとゲームオーバーです。なお、気絶中の子ぎつねやトランポリンで上下移動中は捕まりません。

（３）妖怪について

妖怪は気絶させることができませんが、”方向のお札”に触れるとお札の方向に進む弱点があります。



９　女の子の操作等

（１）女の子はテンキーの″4″,″6″,で左右に動きます。

（２）″Q″キーで女の子が手を叩きます。女の子が向いている方向の近くに子ぎつねがいると、子ぎつねはビックリして気絶します。

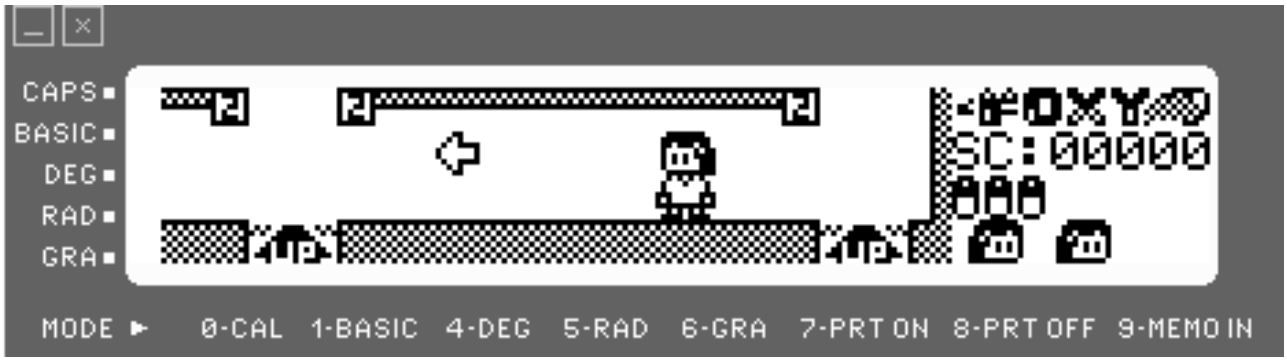
（３）上下移動はトランポリンを使用します。上昇中にテンキーの″4″,″6″を押すことで希望のフロアに飛び移れます。ただし、移動先が壁の場合は戻されます。

なお、トランポリンで何度ジャンプしてもトランポリンは壊れません。

（４）ゲームの一時停止

″MODE”キーを押すとゲームを一時中断することができます。

１０　画面の説明



SC:	得点
	残スリッパ数（０にするとステージクリア）
	告知ランプ（左スリッパ取得時に点灯）
	女の子の残数（０でゲームオーバー）
	方向のお札（妖怪は触れると矢印の方向に進む）
	トランポリン（この位置で上下移動する）

11　ゲームのリトライ等

　ゲームオーバーとなった場合は、"Y"キーを押すとゲームオーバーになったステージの最初からやり直すことができます。

　"N"キーを押すと得点を表示後にタイトルへ戻ります。

12　ゲームの終了

　次の時に"BRK"キーを押すとゲームが終了できます。

（１）プロローグ、タイトル画面、デモ中

（２）一時停止中

（４）エンディング、RESULT 表示中

13　謝辞等

　今回もあおさんと JUN AMANO さんに多大な協力を頂きました

　この場を借りてお二人にお礼を申し上げます。

14　参考資料・使用プログラム等

（１）参考資料等

ア　PB-1000 テクニカルハンドブック　モダン編・学習研究社

イ　FX-870P 解析詳細 PJ1991.07 号 こたちゃん氏

ウ　LCDC 制御に関する情報（あお氏）

エ　FX-870P/VX-4/VX-3 用 フルスクリーンメモリーエディタ Miyura 氏

オ　MAPPY　ナムコ

（２）使用プログラム・ツール等

ア　HD61 -HD61700 Cross Assembler（あお氏）

イ　DA61 -HD61700 DisAssembler（あお氏）

ウ　PBF（Jun Amano 氏）

エ　VX-MENU（あお氏）

エ　FBF（Jun Amano 氏）

オ　PB-1000 Data Communicator32（Jun Amano 氏）

カ　FX-870P/PB-2000C エミュレータ(Piotr Piatek 氏)