

ポケットコンピューター用ソフトウェア

RED FOX2

妖怪BUILDING

ソフトウェア取扱説明書

ソフトウェア名称	RED FOX2 妖怪 BUILDING
ジャンル	アクションゲーム
著作権者	©Copyright by Itagaki 2024
動作環境	PB-1000/C (RAM 合計 40KB) AI-1000 (RAM 合計 64KB) FX-870P/VX-4/VX-3 (RAM 合計 32KB 以上) VX-3 (RAM 合計 40KB 以上)
必須環境	パーソナルコンピュータでシリアルポート経由で通信できる環境
問い合わせ先	VYU04421@nifty.com

<< 目次 >>

1.	はじめに	2
2.	ゲームの実行方法	3
3.	あらすじ	16
4.	遊び方	17
5.	ゲーム紹介	19
6.	高得点へのヒント	20
7.	参考資料およびお礼等	20

1. はじめに

このゲームは女の子のパンチと飛ばしたキツネをぶつけて妖怪を倒すアクションゲームです。
大きなキャラクター及び多関節のキャラクターが動くところや、
ポケコンのゲームではあまり例を見ない連打を楽しめるところが売りです。

ゲーム機並みの操作ができるよう、キー操作が配置されており、
エミュレーター上でも動作しますが、一部 PC のキーボードから操作できないキーを利用しています。
したがって、実機でのプレイを推奨いたします。

*** 本ソフトウェアの取り扱いについて ***

- (1) 本ソフトウェアは無料でご利用いただくことができます。
- (2) 本ソフトウェアをご利用にあたり、いかなる不具合が発生しても責任を負わないものとします。
- (3) 本ソフトウェアの著作権は、Itagaki にあります。
- (4) 本ソフトウェアは著作権を放棄しない、フリーソフトウェアになります。
- (5) 本ソフトウェアを販売、転載することはできません。
- (6) 本ソフトウェアを販売する製品の一部に組み込むことはできません。

2. ゲーム実行方法

本ソフトウェアはパソコン上で提供されます。通信ケーブルおよび通信アプリをご用意ください。

(以降の説明では通信アプリ「PB-1000 Data Communicator32」を利用しています)

① PB-1000 / PB-1000C (RAM 合計 40KB 必要)

PB-1000 および PB-1000C で実行するには、MD-100(FDD)が必要になります。

手順(1)~(13)で一度だけの実行でよく、REDFOX2.EXE / SETFOX2.EXE をディスクに保存できたら、メモリー初期化後などで再度ロードが必要な場合は、次回からは手順(14)から実施してください。

- (1) **NEW ALL** スイッチを押してメモリーを初期化して、CLEAR , , 2048 **EXE** を実行します。

CLEAR, , 2048

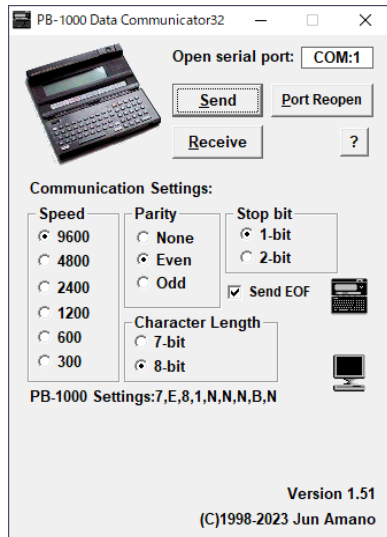
- (2) **MENU** **LCKEY** **load** **RS232C** と押し、COM0:2 の 2 を 7 に変えて **EXE** を押します。

これで受信状態になります。

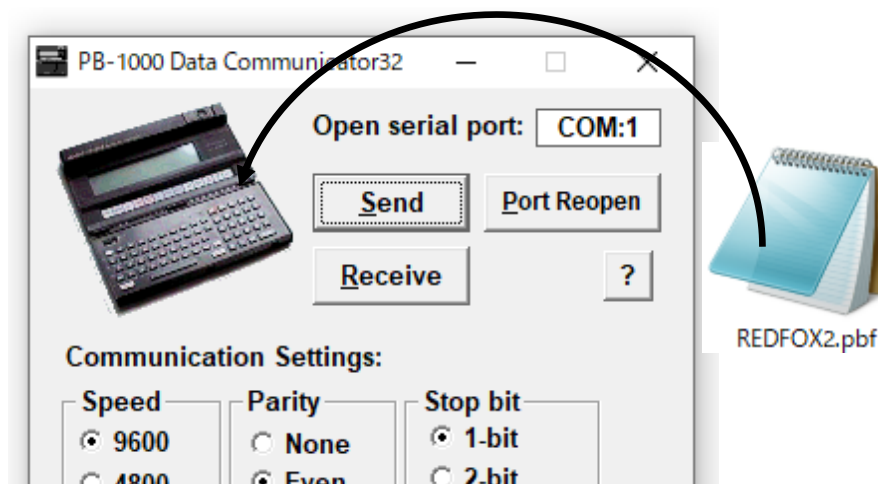
load" [RS232C][disk]

load"COM0:7,E,8,1,N,N,N,B,N

(3) PB-1000 Data Communicator32 を起動して、以下のように通信設定を行います。



(4) エクスプローラーから REDFOX2.pbf を、PB-1000 Data Communicator の PB-1000 の画像にドラッグ&ドロップします。これで送信が開始されます。



(5) パソコンからの送信が終わったら、**BRK** キーを押します。名無しのファイルができますので、

LCKEY **name** で REDFOX2.PBF と名前を付けてください。

```
. S
[basic ][data ][edit ][disk ]
REDFOX2 .PBF S
[name ][kill ][load ][save ]
```

- (6) これをフロッピーディスクに保存します。(**save** **disk** **EXE**)

```
REDFOX2 .PBF S
save"0:REDFOX2 .PBF
```

- (7) **NEW ALL** スイッチを押してメモリを初期化します。

MENU **basic** と押した後、**LOAD"COM0:7** **EXE** を実行します。

受信待機になりますので、パソコンから **PBFTOBIN.BAS** を送信してください。

```
Ready
LOAD"COM0:7
```

- (8) パソコンの送信が終わったら、**BRK** キーを押します。

MENU を押して、**name** で **PBFTOBIN.BAS** と名前を付けて、このファイルもディスクに保存しておきます。

```
PBFTOBIN.BAS B
[name ][kill ][load ][save ]
```

- (9) **EXE** キーを押して、**PBFTOBIN.BAS** を実行します。

ファイル名の入力では、**0:REDFOX2.PBF** **EXE** と入力します。

```
* file exchange(PBF to BIN)*
file=0:REDFOX2.PBF
```

- (9) Completed! と表示されたら、**MENU** を押すと、**REDFOX2.EXE** が作成されていますのでディスクに保存します。

```
completed!
PBFTOBIN.BAS B REDFOX2 .EXE M
save"0:REDFOX2 .EXE
```

(10) ディスクに保存できたら、REDFOX2.EXE を削除します。()

(11) 再び PBFTO BIN.BAS を実行して、COM0:7 と入力して、 を押します。

受信待機になります。

```
* file exchange(PBF to BIN)*
file=COM0:7
```

(12) パソコンから、SETFOX2.PBF を転送します。

転送が完了すると、SETFOX2.EXE が作成されます。

```
PBFTO BIN.BAS B SETFOX2 .EXE M
[basic ][data ][edit ][disk ]
```

(13) SETFOX2.EXE もディスクに保存します。()

```
PBFTO BIN.BAS B SETFOX2 .EXE M
save"0:SETFOX2 .EXE
```

(14) スイッチを押してメモリーを初期化します。

(15) CLEAR , &HFFF

BLOAD"0:SETFOX2. EXE

CALL&H7000 を実行します。

```
CLEAR ,&HFFF
BLOAD"0:SETFOX2.EXE
CALL&H7000
```

(16) を押してディスクメニューを表示し、REDFOX2.EXE を選択し、

キーを押すと、RAM 上にロードしてゲームが開始されます。

```
SETFOX2 .PBF S REDFOX2 .PBF S
REDFOX2 .EXE M SETFOX2 .EXE M
[ name ][ kill ][ load ]
```

② AI-1000 (BASIC カードと RAM 合計 64KB 必要)

AI-1000 で実行するには、MD-100(FDD)が必要になります。

手順(1)～(13)で一度だけの実行でよく、REDFOX2.EXE / BOOTFOX2.BAS をディスクに保存できたら、次回以降は手順を省略できます。

メモリー初期化後は手順(1)を実施後に REDFOX2.EXE / BOOTFOX2.BAS をディスクからロードして、BOOTFOX2.BAS を実行してください。

- (1) **MENU** **ETC.** **ETC.** **memory** を押し、file エリアを 34000 と入力し、**EXE** を押します。

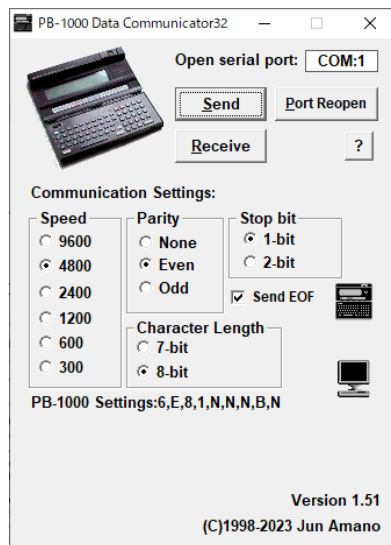
```
[set ][memory][l1list ][preset]
<memory>  file  string  work
61439    8191    6656    46592
free     8191    6656    46592
file,string?34000, 6656
<memory>  file  string  work
61439    34000   6656    20783
free     34000   6656    20783
file,string?34000, 6656
```

- (2) **MENU** **ETC.** **load** **RS232C** と押し、COM0:2 の 2を6に変えて **EXE** を押します。

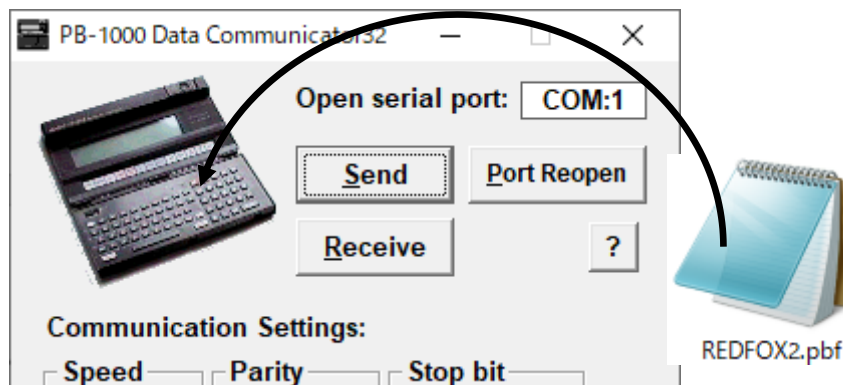
これで受信状態になります。

```
load"                [RS232C][disk ]
load "COM0:6,E,8,1,N,N,N,B,N
```

- (3) PB-1000 Data Communicator32 を起動して、以下のように通信設定を行います。



- (4) エクスプローラーから REDFOX2.pbf を、PB-1000 Data Communicator の PB-1000 の画像にドラッグ＆ドロップします。これで送信が開始されます。



- (5) パソコンからの送信が終わったら、名無しのファイルができますので、

ETC. name で REDFOX2.PBF と名前を付けてください。

```

. S
[basic ][data ][edit ][disk ]
REDFOX2 .PBF S
[name ][kill ][load ][save ]
    
```


- (6) これをフロッピーディスクに保存します。()

```
REDFOX2 .PBF S
save"0:REDFOX2 .PBF
```

- (7) スイッチを押してメモリを初期化します。

と押した後、LOAD"COM0:7 を実行します。

受信待機になりますので、パソコンから PBFTOBIN.BAS を送信してください。

```
Ready
LOAD"COM0:6
```

- (8) パソコンの送信が終わったら、Ready と表示されますので、

を押して、 で PBFTOBIN.BAS と名前を付けて、このファイルもディスクに保存しておきます。

```
PBFTOBIN.BAS B
[ name ][ kill ][ load ][ save ]
```

- (9) キーを押して、PBFTOBIN.BAS を実行します。

ファイル名の入力では、0:REDFOX2.PBF と入力します。

```
* file exchange(PBF to BIN)*
file=0:REDFOX2.PBF
```

- (9) Completed! と表示されたら、 を押すと、REDFOX2.EXE が作成されていますのでディスクに保存します。

```
completed!
PBFTOBIN.BAS B REDFOX2 .EXE M
save"0:REDFOX2 .EXE
```

- (10) **MENU** **basic** と押した後、LOAD"COM0:6 **EXE** を実行します。

受信待機になりますので、パソコンから BOOTFOX2.BAS を送信してください。

```
Ready
LOAD"COM0:6
```

- (11) パソコンの送信が終わったら、Ready と表示されますので、

MENU を押して、**ETC.** **name** で BOOTFOX2.BAS と名前を付けて、
このファイルもディスクに保存しておきます。

```
PEFTOBIN.BAS B  BOOTFOX2.BAS B
REDFOX2 .EXE M
[name ][kill ][load ][save ]
```

- (12) BOOTFOX2.BAS を実行するとゲームが開始されます。

③ PB-1000 / AI-1000 エミュレーターをご利用の場合

PB-1000 および PB-2000C(AI-1000) Emulator には通信機能がないため、

MD-100 Emulator を利用して、ディスク経由で変換を行ってください。

通信で受信している手順をディスクからのロードに置き換えてください。(上級者向けです)

<BASIC ファイルをディスクイメージに含める場合>

(1) 以下を実行し、ディスクイメージに含める。

MD100△AI1000DISK.BIN△put△-a△PBFTOBIN.BAS△PBFTOBIN.TXT

(△は半角スペース 1 個)

```
PBFTOBIN.TXT S
[ name ][ kill ][ load ]
```

(2) で LOAD"0:PBFTOBIN.TXT" を実行して BASIC に変換する。

```
Ready
LOAD"0:PBFTOBIN.TXT
Ready
```

(3) で PBFTOBIN.BAS と名前を付けて、 でディスクに保存する。

```
PBFTOBIN.BAS B
[ name ][ kill ][ load ][ save ]
```

<PBF ファイルをディスクイメージに含める場合>

(1) 以下を実行し、ディスクイメージに含める。

MD100△AI1000DISK.BIN△put△-a△REDFOX2.PBF△REDFOX2.PBF

```
REDFOX2 .PBF S
[ name ][ kill ][ load ]
```

(2) PBFTOBIN.BAS を実行し、0:REDFOX2.PBF と

```
* file exchange(PBF to BIN)*
file=0:REDFOX2.PBF_
```

(3) 実行ファイルが生成されるので、 でディスクに保存する。

```
PBFTOBIN.BAS B REDFOX2 .EXE M
[ basic ][ data ][ edit ][ disk ]
```

④ FX-870P / VX-4 でインストールパッケージを利用する(RAM 合計 32KB 以上必要)

簡単な操作でインストールできるインストールパッケージを用意しています。

インストールパッケージを利用することで、RAM 32KB(標準構成の FX-870P)でもお楽しみいただけます。

(FX-870P Emulator をご利用の場合は転送機能がありますので同様の手順で実行できます。

PB-1000 Data Communicator32 の代わりに **F4** キーを押して転送機能を利用します)

(1) **NEW ALL** スイッチを押してメモリーを初期化します。

(2) RAM が 32KB の場合のみ、CLEAR 500, 1000 **EXE** を実行します。

CLEAR500,1000

(3) **SHIFT** **CASL** キーを押して、F.COM 機能を起動します。

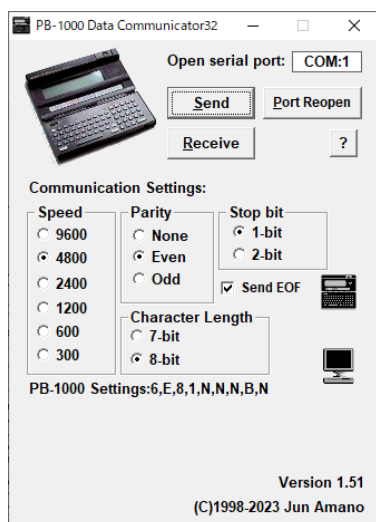
P7 スロットにカーソルを合わせて、**L** キーを押します。

```
P 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 [RS232C]
F 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 24371B
P7>Save / Load / Merge / Copy
    Edit / New / Print / Device
```

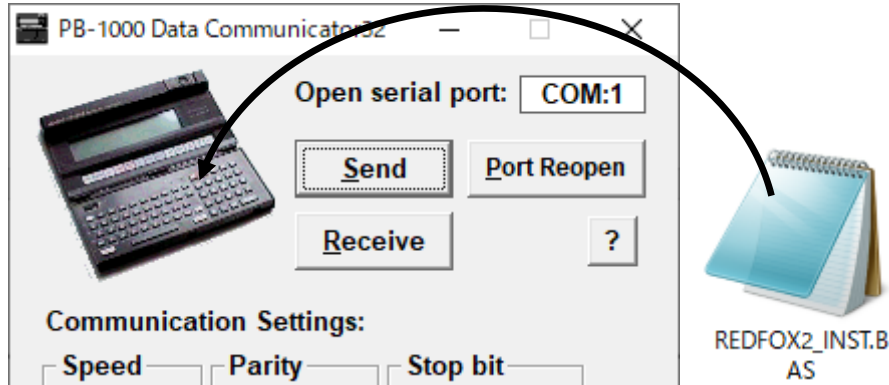
(4) **L** を押し、COM0:2 の 2 を 6 に変えて **EXE** を押します。これで受信状態になります。

```
P 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 [RS232C]
F 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 24371B
P7>LOAD"COM0:6,E,8,1,N,N,N,B,N"
```

(5) PB-1000 Data Communicator32 を起動して、以下のように通信設定を行います。



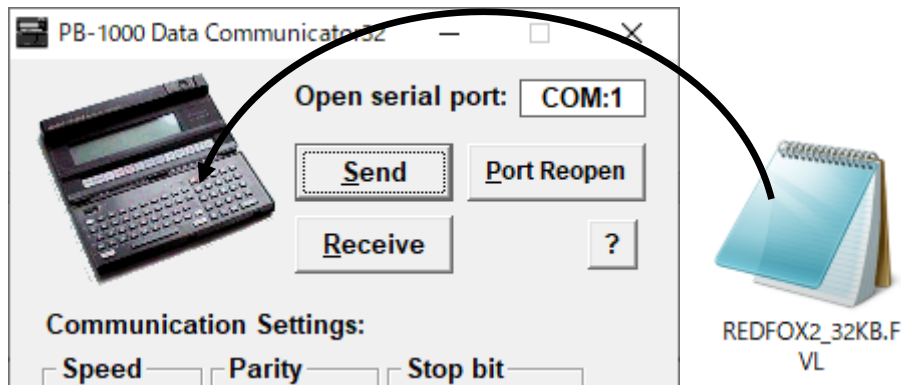
- (6) 03_FX-870P_VX4 フォルダの中にある INST フォルダにある REDFOX2_INST.BAS を
エクスプローラーから、PB-1000 Data Communicator の PB-1000 の画像にドラッグ & ドロップします。
これで送信が開始されます。



- (7) 送信が完了すると、F.COM 機能の画面に戻りますので、BRK S 7 と押して実行します。

```
* REDFOX2 Install *
Please send from PC:
REDFOX2_32KB.FUL
```

- (8) 画面の指示に従って、INST フォルダにある FVL ファイルをエクスプローラーから、
PB-1000 Data Communicator の PB-1000 の画像にドラッグ & ドロップします。
これで送信が開始されます。



- (8) 受信中は、「.」が表示されます。受信が完了するとゲームが開始されます。
以後は [S] [7] でゲームを開始できます。

```
* REDFOX2 Install *
Please send from PC:
REDFOX2_32KB.FUL
.....
```

⑤ FX-870P / VX-4 / VX-3 でファイル管理機能をご利用の場合 (RAM 合計 40KB 以上必要)

実行ファイルが RR 形式 で提供されていますので、ファイルシステム「FX-Binary-Filer(FBF)」または、「VX-MENU」において、機械語領域を確保することなく簡単に実行できます。

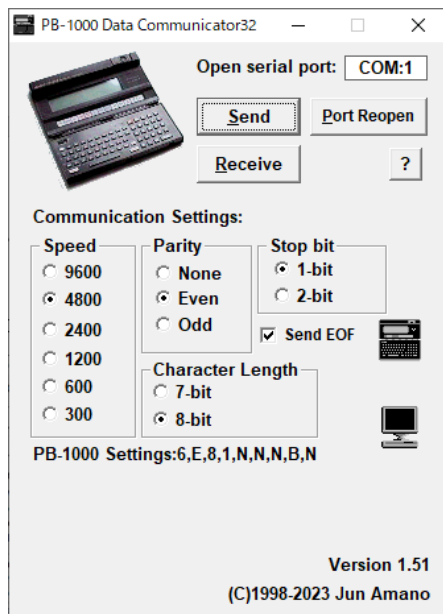
以下は FBF のファイル管理機能を利用した手順になります。VX-MENU でもほとんど同じです。

※FBF は FX-870P/VX-4 のみ対応です。

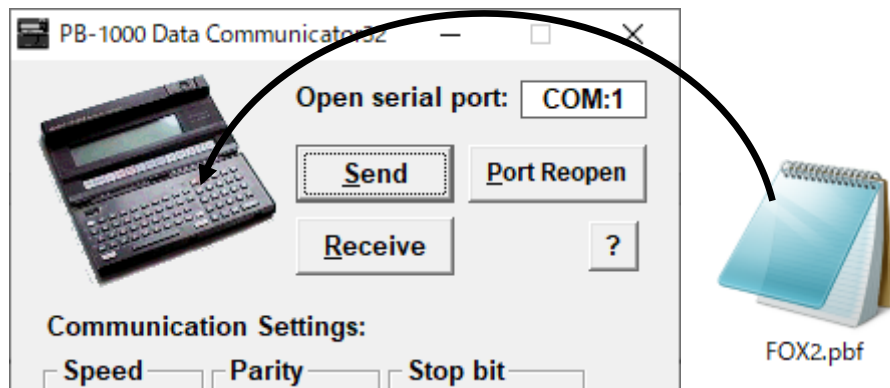
- (1) **[S]** **[7]** でファイル管理機能を起動したら、**[L]** を押して、受信待機(loading pbf.)にします。

```
$CP.R      R      45539B
[ name  ][ kill  ][ load  ][ *sys  ]
$CP.R      R      45539B
loading pbf.
```

- (2) PB-1000 Data Communicator32 を起動して、以下のように通信設定を行います。



- (4) エクスプローラーから FOX2.pbf を、PB-1000 Data Communicator の PB-1000 の画像にドラッグ & ドロップします。これで送信が開始されます。



- (5) パソコンからの送信が終わったら、FOX2.R というファイルができますので、
EXE でゲームが実行されます。

```
FOX2.R    R                                25320B
[ name   ][ kill   ][ load   ][ *sys   ]
```

3. あらすじ

女の子は、前回のキツネとの死闘で鳥のササミをいくつか奪われて悔しい思いをしました。

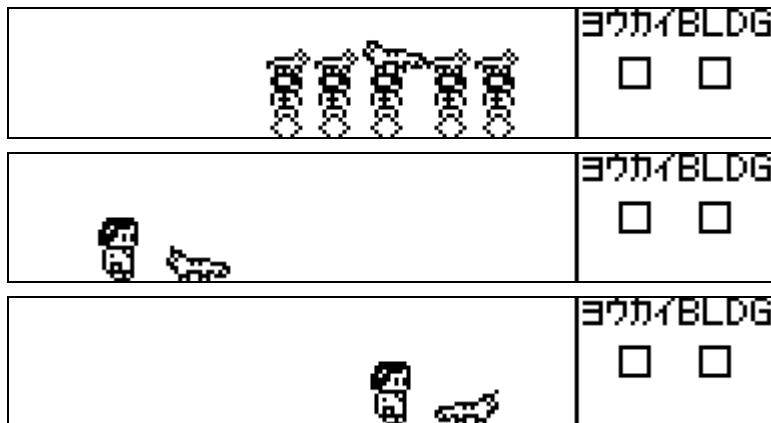
そこで、人間に迷惑をかけるキツネを懲らしめるために再度森を訪れました。

さっそく例のキツネに出会いましたが、なんだか様子がおかしいです。

話を聞くと家族が妖怪にさらわれたので、今から彼らが根城としている妖怪ビルディングへ家族を取り返しにいくとのこと。

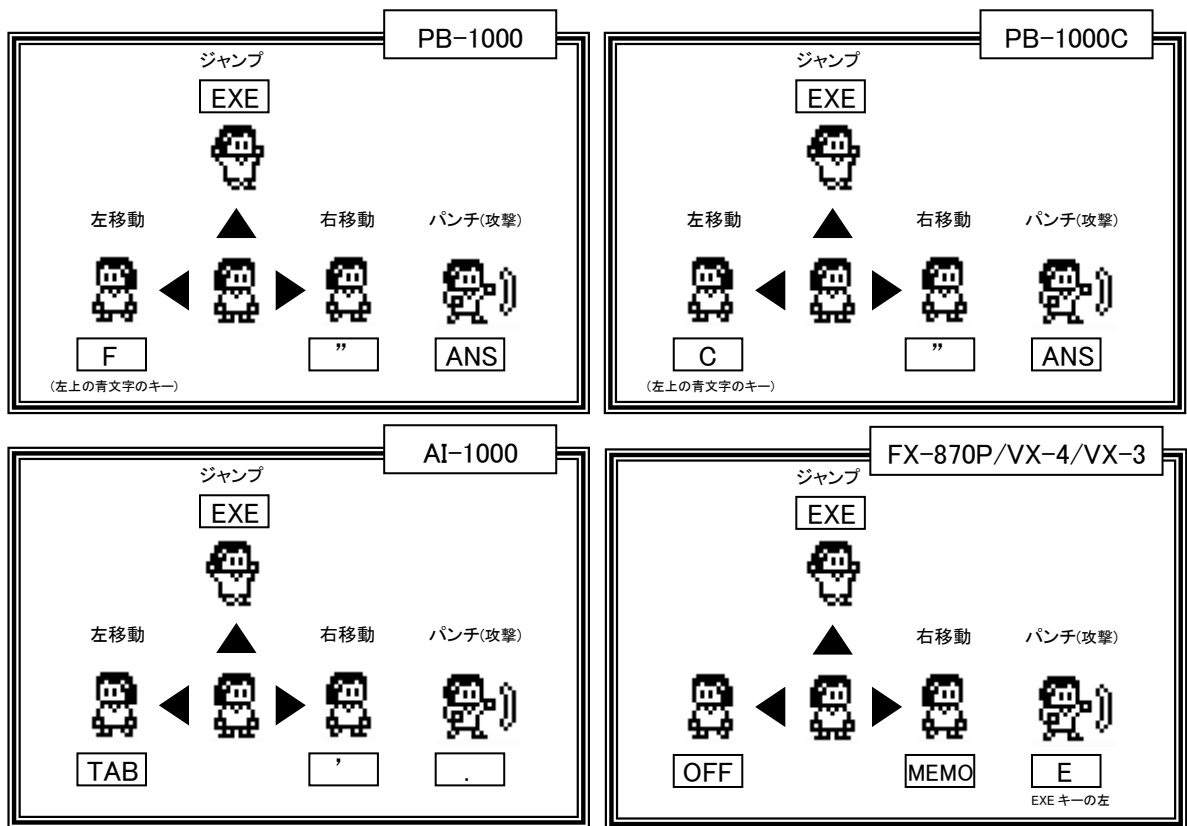
女の子は鳥のササミをキツネに奪われた過去は水に流し、

キツネと協力して妖怪ビルディングに住む妖怪を退治してキツネの家族を救出することにしました。



4. 遊び方

- (1) BOSS 妖怪を 5 体倒すとゲームクリアです。
- (2) 女の子が敵の攻撃で 6 回ダメージを受けるとゲームオーバーです。
ダメージは面クリアで全快します。
- (3) コンティニュー機能があるので、何回でもチャレンジできます。(得点は 0 になります)
- (4) 基本操作
ゲームは女の子を操作します。
(エミュレーター上では同時キー入力ができないので、実機でのプレイを推奨します)



パンチボタンを押しっぱなしにすると、P ゲージが貯まります。

MAX の時にボタンを離すと、女の子が向いている方向にキツネを飛ばして敵に当てることができます。



(5) 女の子とキツネについて

- ① 女の子のパンチはボスにも有効です。
- ② キツネは操作できません。女の子の周りをウロウロします。
女の子がジャンプしたのを見ると真似してジャンプします。
ジャンプするタイミングは気まぐれです。



- ③ 女の子とキツネは熱いものが苦手です。
女の子が熱いものにぶつかったり、パンチを当てると女の子はダメージを受けます。
また、熱いものに飛ばしたキツネがぶつかる黒焦げになって画面外に出てしまいます。
- ④ キツネが画面外に出てしまっても暫くすると上から降りてきます。
- ⑤ 女の子とキツネの攻撃はボスの急所に当たらないとダメージにカウントされません。
攻撃が急所に当たると煙みたいなものが表示されたり、ボスの表示が一瞬変わったりします。

5. ゲーム紹介

FLOOR 1 VS. SHIGARA



REDFOX2 の各ボスは複数の攻撃方法を持っている！

このボスは吸い込み攻撃に注意！

FLOOR 2 VS. KANIMEDA

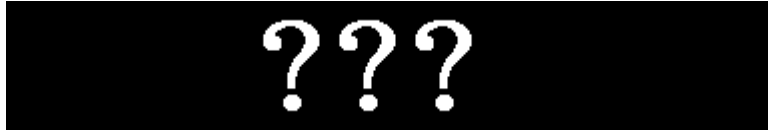


大きな脚を上げて、ゆっくり歩いて向かってくる。

この BOSS は女の子が近づくと弾を撃ってくるぞ！

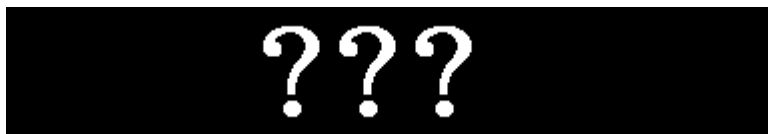
弾を撃たせなくするためには何処かを白くなるまでダメージを与えれば良いらしい！？

FLOOR 3 VS. HIMAWARI



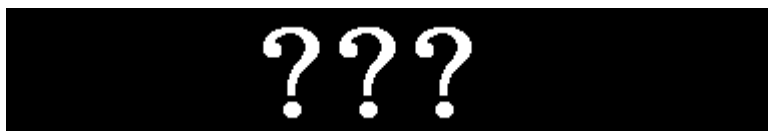
キミの目で確かめてくれ！

FLOOR 4 DOKURO



キミの目で確かめてくれ！

FLOOR 5 TORAGON



キミの目で確かめてくれ！キツネの家族を救えるのはキミだけだ！

6. 高得点へのヒント

- (1) 女の子のパンチの方が、キツネをぶつけるより得点が高いです。
- (2) 奇数面の BOSS は女の子のパンチだけで倒せます。

7. 参考資料及びお礼等

このプログラムは次のプログラム及び資料を利用して制作しています。
今回は PB-1000 が壊れてしまったため、初めて FX-870P でマシン語プログラムの制作したのですが、昔の PJ を読んでも FX-870P でのプログラムの転送方法、機械語エリアの確保及び実行方法がさっぱり分かりませんでした。
ですが、Jun Amano 氏から FX-870P でマシン語プログラムの関連知識を教えていただき、このプログラムを制作することができました。
毎回甚大なご支援ありがとうございます。

あお氏には AI-1000 の IOCS コールやキーマトリックスの提供等、一部公開されていない情報まで提供していただきました。

また、Piotr Piatek 氏が制作した各種エミュレータはデバッグ機能でレジスタやメモリが参照できるので毎回 助かってます。

上記3名の方にはこの場でお礼申し上げます。

- (1) HD61 クロスアセンブラ(あお氏)
- (2) VX-3,VX-4,AI-1000 の解析資料(あお氏)
- (3) PBFTOBIN.BAS(Jun Amano 氏)
- (4) VX-MENU(あお氏)
- (5) FBF(Jun Amano 氏)
- (6) PB-1000 Data Communicator32(Jun Amano 氏)
- (7) 各種エミュレータ(PB-1000/C,AI-1000,VX-4,VX-3)(Piotr Piatek 氏)
- (8) PB-1000 テクニカルハンドブック(学習研究社)
- (9) FX-870P 解析資料 PJ1991.07 号 こたちゃん氏

マニュアル作成:Jun Amano