



TRICK BOY

● 取り扱い、説明書 ●

T&ESDFT

141 FUJIGAOKA MEITOUKU, NAGOYA PHONE / 052-773-7770

セット内容

このカセットテープの中には2つのプログラムが入っています。

A面は32K用(RAM容量32K以上ならば可)、B面は16K用のプログラムが入っていますので、お手持ちの機械がどちらであるかお確かめの上プログラムを選んでください。16Kの機械をお持ちの方でも、RAMを拡張し、32K以上のRAMがあれば32K用のゲームがお楽しみいただけます。32K以上の機械で16K用のゲームをすることには、何ら問題はありません。

ロード方法

パソコン本体に、モニターテレビ、カセットレコーダーが接続されていることを確認の上、本体・モニターテレビ・カセットレコーダーの電源を入れてください。なお、カセットレコーダーにはなるべくパソコン専用のものをお使いください。(ウォークマン・ラジカセ等を使用している場合、ロード不良が起こりましても責は負いかねますので、ご了承ください。)

BASICが起動したら、以下のように操作してください。

① 32 K 用の場合

カセットのA面を表に向け、カセットレコーダーにカセットテープをセットしてください。セットしたら、巻き戻した状態であることを確認してください。巻き戻してなかったら、巻き戻しボタンを押してテープを巻き戻しておいてください。

BLOAD "TRICK", R **RETURN** (" ", の記号も必ず入力して下さい)とキーボードから入力してください (必ず大文字で入力してください)。次に、カセットレコーダーのプレイボタンを押してください。

ロードが終ると、自動的にゲームが始まります。

② 16 K 用の場合

カセットのB面を表に向け、カセットレコーダーにカセットテープをセットしてください。セットしたら、巻き戻した状態であることを確認してください。巻き戻してなかったら、巻き戻しボタンを押して巻き戻しておいてください。

BLOAD "BOY", R **RETURN** (" ", の記号も必ず入力して下さい)

とキーボードから入力してください(必ず大文字で入力してください)。次に、カセットレコーダーのプレイボタンを押してください。

ロードが終ると、自動的にゲームが始まります。

ゲーム方法

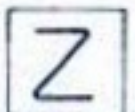

32K用ゲームでは、最初にビギナース用かプロフェッショナル用かを[B]または[P]のキーで選択しなければなりません。プロフェッショナル用の方が難しく、ボールが増えることがなく、ストッパーも出ません。好きな方を選択してください。つぎに、[C]キーでクレジット(プレイできるゲーム回数)を増やさなければなりません。(クレジットが0の時はゲームはできません。)[C]キーを1回押す毎に、クレジットが1つずつ増えます。32K用で、4人でゲームをする時には、クレジットを4以上にセットしておいてください。

ゲームを始める時は、32K用では[1][2][3][4]のいずれかのキーでプレイする人数を選びます。16K用では、スペースキーを押すと始まります。

次に、名前をセットします。文字は、[Z][_]キー(32K用ではカーソルキーの[←][→]でも可)で選び、リターンキー(32K用ではスペースキーでも可)


でセットします。セットするのがめんどうな方は、リターンキーを押し続け
れば、“AAA”と名前が入力されて、ゲームに移ります。

ゲームが始まるとすぐに画面にボールが現れます。このボールはリターン
キーで打ち出します。リターンキーを押している間ストライカーが縮み、は
なすと打ち出されます。ただし、力が弱いとボールは戻ってきてしまいます。

あとは、2つのフリッパー(  で操作)で、できるだけボールを下に落
とさないようにしてください。

ボールをすべて落としてしまうと、“MATCH”の数字が変化しますので、
スペースキーで止めてください。この数字が、あなたのスコアの下2ケタと
一致すると“EXTRA” BALL”と出て、ボールが1個増え、もう一度プレイす
ることができます。

32K用では、一度に他のキーをたくさん押すと“TILT”になり、“GAME
OVER”となります。ストレス解消にご使用ください。

また、 キーでゲームを一時中断することもできますのでとつぜん
の電話の時などにご利用ください。もう一度 STOP キーを押すと、ゲーム
が再開します。

■ CHALLENGE STAGEについて

10万点ごとにチャレンジステージとなります。ただし、そのためには ボールを落とさなければなりません。(チャレンジステージのボールはエキストラボールですので、残りのボールの数とは関係ありません。)

チャレンジステージでは、仕掛けとフリッパーとボール以外は画面がすべて消えてしまいます。決してBUGではありません。 目には見えなくても、実際にはありますので、そう思ってプレイしてください。ボールが落ちると画面が元にもどり、チャレンジステージ終了です。

使用するキー (7P・8Pを参照)

● 32 K用と16K用の両方で使用するキー

- ① **[Z]** : 左のフリッパーを動かします。また、イニシャルをセットする時、文字をアルファベットの逆順に動かします。
- ② **[_]** : 右のフリッパーを動かします。また、イニシャルをセットする時、文字をアルファベット順に動かします。
- ③ **[RETURN]** : ボールを打ち出す時に使います。また、文字をセットする時

に押します。

④ **C** : クレジットを増やします。

● 32 K 用で使用するキー

⑤ **STOP** : プレイを一時停止することができます。

⑥  (スペースキー) : 文字をセットする時に使います。

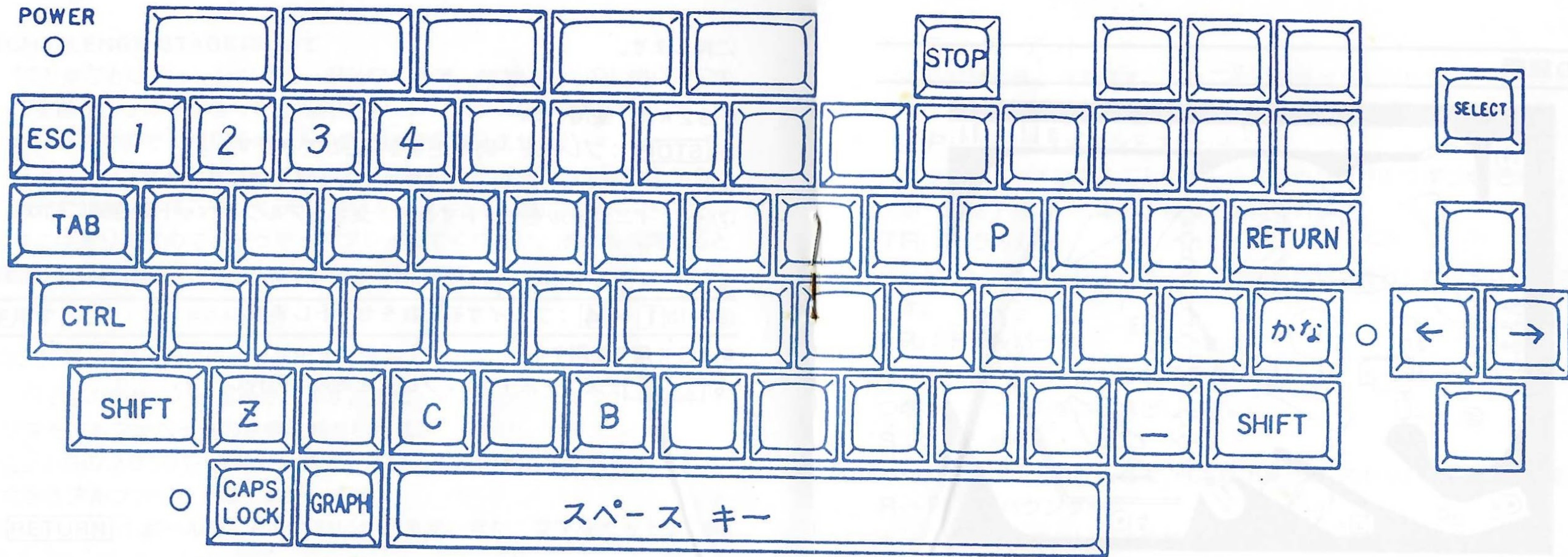
⑦  : イニシャルをセットする時、文字をアルファベットの逆順に動かします。

⑧  : イニシャルをセットする時、文字をアルファベット順に動かします。

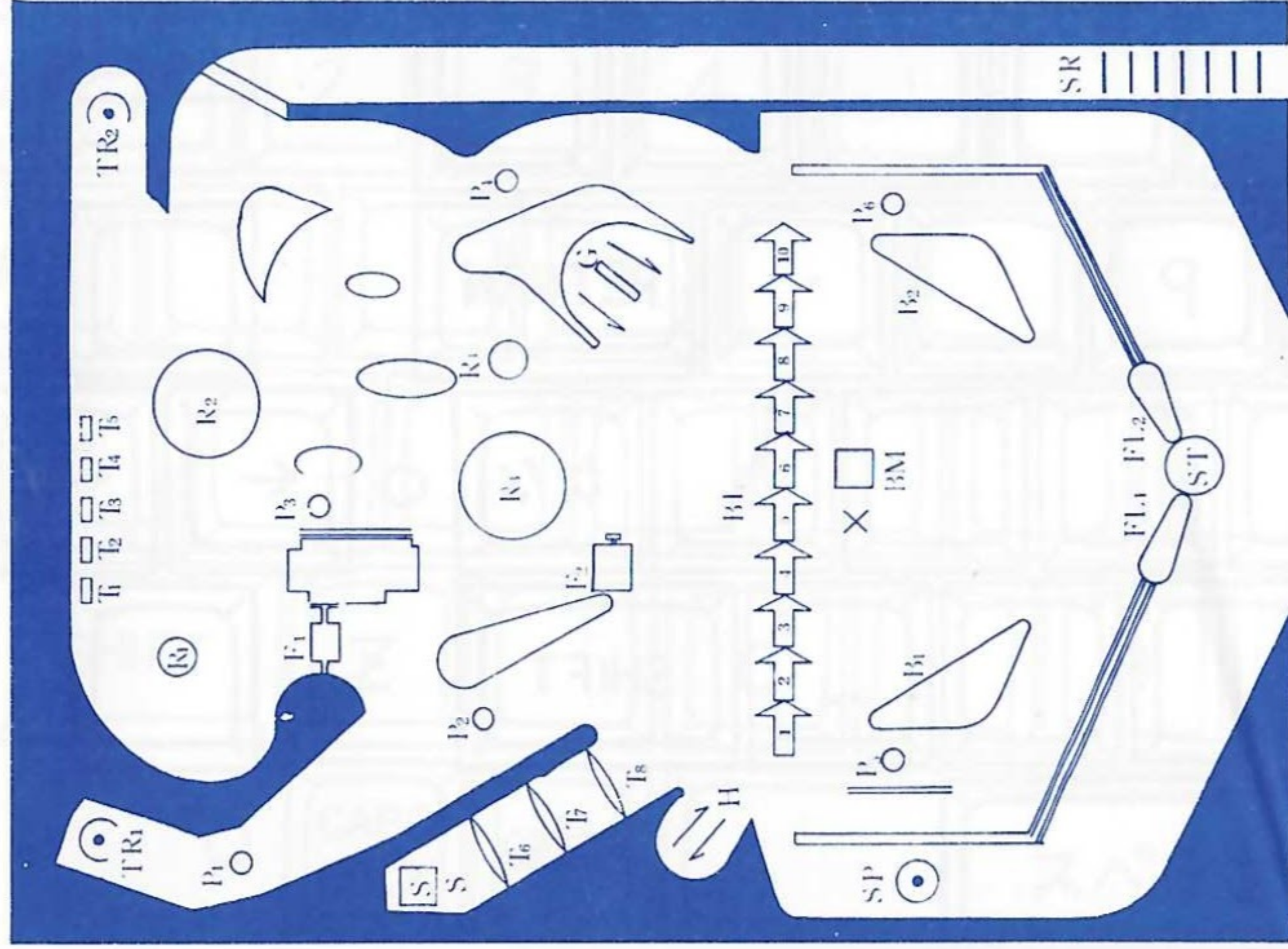
⑨～⑫ **1** ～ **4** : プレイする人数をセットします。

● 16 K 用で使用するキー

⑥  (スペースキー) : プレイを始める時押します。



画面の説明



T₁～T₈：ターゲット

ボールが当たると消えます。1枚ごとに得点が与えられ、T₁～T₅の全部をおとすとさらにボーナスが加算され、再び全部が現れます。

P₁～P₆：ボーナスポイントスイッチ

スイッチの上を通過するごとにボーナスカウンタが1つずつ増えます。

1ボール終了時に、まとめて得点が加算されます。

TR₁：トラッパー

ボールがトラッパーに入ると、得点が加算されたあと、ボールははじき出されます。

TR₂：トラッパー

ボールがトラッパーに入ると、得点が加算され、ボーナスとしてボール数を1つ増やし、ボールをはじき出します。

S：スペシャル

ボールがスペシャルに入ると、得点が加算され、ストッパー(ST)が出現します。

R₁～R₄：リバウンダー

ボールが一定の速度以上で接触すると、得点が加算されます。

B₁, B₂ : バンパー

ボールがある速度以上で接触すると、得点が加算されます。

H : トラップホール

ボールが近くにくるとトラップし、ボーナスランプ(BL)が点灯している分だけ得点が加算されます。また、トラップする前の速度と同じスピードでボールをはじき出します。

C : カウンタ

ここを通過すると得点が加算されます。また、ストッパーが出ていた時は、消えてしまいます。

(32K用では、ここを10回通過すると、ボールを落とすまで、全ての得点は2倍になって加算されてゆきます。また、10回通過することにより得点の掛率は3倍、4倍となってゆきます。)

SP : スペシャルポイントスイッチ

スイッチの上を通過すると、得点が加算されます。

F₁, F₂ : ローター

ボールが通過すると、回転します。回転の速度は通過した速度によります。

FL₁, FL₂ : フリッパー

ボールを止めたり, 打ったりするものです。

SR : ストライカー

ボールを打ち出します。

BL : ボーナスランプ

ボーナスポイントスイッチを通過するごとに、ランプが1つずつ点灯してゆきます。全部点灯している時に通過すると、ボーナスマルチ(BM)が1つ加算され、点灯するランプは1つになります。ボーナスマルチ(BM)が9の時には、9つまでしか点灯しません。

(32K用ではこの時ボーナスポイントスイッチを通過すると、ボーナス得点を与えられ、ボーナスマルチが0に戻り、点灯するランプは1つになります。

配 点

- $T_1 \sim T_5$:290 全て倒すと10000
- T_6 :300 T_7 :400
- T_8 :500
- TR_1 :3330
- TR_2 :1000
- S :1000
- R_1, R_4 :200
- R_2, R_3 :300
- B_1, B_2 :100
- F_1, F_2 : $\frac{1}{4}$ 回転ごとに10点
- H :点灯しているボーナスランプ $\times 100$
- C :1000
- SP :5000

★開発後記

いかがでしょうか、MSX 初のピンボールは？

アメリカでは、ゲームセンター＝ピンボールという方程式が成り立つほどピンボールが普及していますが、ビデオゲーム全盛の日本のゲームセンターでもやはりピンボールの1台くらいはおいてあります。それほど、あきさせないゲームということができるでしょう。

“Trick Boy”では、できる限り本物のピンボールに近づけ、かつまたユニークなものになるよう開発しました。実は、これが私のオリジナル第1作目となるわけです。私事で恐縮ですが、機械語を覚え始めたのは昨年の6月からで、9月頃から開発にとりかかり、プログラムの設計に2ヶ月半、プログラミングに1ヶ月半かかりました。100%の出来とはいえませんが、なかなか遊べるものになったと思っています。

くれぐれもキーをこわさない様にプレイしてください。1日に遊ぶ回数をクレジットで決めておくのも良いでしょう。過酷な試練に耐える哀れなキーボードの無事を祈ります。合掌……………

1984年3月10日 T & E SOFT 開発部 大野

このプログラムは、あなたが個人として利用するほかは、
著作権法上、当社に無断では使用できません。

株式
会社

企画・製作・販売

T&ESOFT

名古屋市名東区藤ヶ丘141

(藤ヶ丘駅前ビル4F) 〒465

TEL/052-773-7770(代)