

GブレがマジラビRemix説明書!

95年、GIGAMIXが世に送り出した4人同時迷路脱出アクションゲーム「マジカルラビリンス」。しかし、スタッフはこの作品にちっとも納得していなかった!妥協を許さぬ者どもたちの徹底チェックは丸2年以上も続き、そしてついに決定版と自負できる「マジカルラビリンス Remix」が今ここに登場する。

「Remix」は、迷路内に設置されている(自分と同じ色の)4本の旗を奪取し、いち早くゴールへと向かうことを目的とするゲームである。ところどころに設置されている宝箱の中にはアイテムが隠されており、これを利用して相手を妨害することができる。アイテムをどのように使いこなすかが勝負のカギとなるであろう。

「Remix」を動作させるためには、次のハードが必要となる。

- ・MSX2 (VRAM128KB) / 2+ / turboR
- ・第1水準漢字ROM

ただし、漢字ROMがなくても以下のハードで代用できるので、あなたの夢をあきらめないでほしい。

- ・MSX-View
- ・マッパーRAM対応の増設RAM (128KB以上)

▼操作方法

通常は以下の通りとなる。

- | | |
|-------|--------------------|
| 1P | ポート1に接続されているジョイパッド |
| 2P | ポート2に接続されているジョイパッド |
| 3P・4P | キーボード(下記参照) |

キーボードは、以下のように表記を読み替えて頂けるとありがたい。

ジョイパッド	キーボード1	キーボード2
上下左右(プレイヤーの移動)	カーソルキー	E, D, S, Fの各キー
トリガA(アイテムの使用)	「め」キー	TABキー
トリガB(アイテムの選択)	「ろ」キー	SHIFTキー

※PCCM製「忍者タップ」にも対応。ポート1に接続のこと。

▼ものがたり

スプリア山脈の片田舎に4つ子の兄弟が暮らしていました。兄弟はたいへん仲が良く、いつも一緒に畑を耕していました。

ある晴れた日、兄弟の一人が偶然にも畑の中から古ぼけた筒を掘り出しました。中を開けて見てびっくり。それは我が家の古き言い伝え、祖先が戦乱の地から逃れるために保存したと言われる「隠された遺産」のありかを示した地図だったのです。

父親は考えた挙げ句、兄弟達へ言いました。知力・体力・時の運。己の力をすべて出し切り、父の用意した迷路を逸早く脱出できた息子一人に、我が家の「隠された遺産」を探す権利を与えよう。そして「隠された遺産」を見つけることができたなら、その息子に遺産のすべてを相続する…と。

父親のムチャクチャな意思のもと、仲良しだった4兄弟はお互いの根性のあさましさを悟りつつも、醜い争いを始めたのです…

マジラビ遺産相続!!



増刊第1号 ● 1997年(平成9年)8月24日発行 / 第三種郵便物未認可
制作・著作 / GIGAMIX (ギガミックス) © Gigamix 1995-1998 All rights reserved.



▲これが新しいタイトル画面だ!

重ねがけでさらに

map
display your map

tabasco
nobody stops you!

scoop
dig a trap

cracker
surprise your rivals

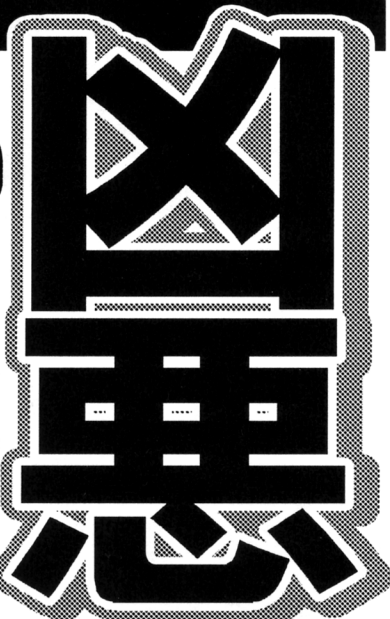
bomb
blow up the wall

pencil
mark a position, X

穴だけには落ちないようにしよう。恥ずかしいぞ！

☆CHECK!

同じ場所で2回続けてスコップを使ってみよう。掘った穴に地雷を放りこんで、また埋め戻すという凶悪ぶり。そして地雷に触れると大爆発！プレイヤーは迷路内のどこかへた飛ばれることに。



アイテムは次の6種類。前作との最大の違いは、連続して使用することでさらなる効果を発揮するアイテムが存在することだ。これによって、ますます激しい、そして陰険なバトルが楽しめること請け合いである。友達をなくさない程度に、気持ちよく妨害をするのがよからう。

【MAP—マップ】

迷路のマップを表示させる。マップは田の字型に4分割されていて、それぞれの区域内に1本ずつ旗が置かれている。旗をすでに獲得している区域には具体的な地図が表示される。4本全ての旗を獲得すると、マップ内のどこかにゴール地点が表示される。旗は色分けされているが、ゴールは残念ながら色分けはされていない。よって、他人のゴールや二セゴールと間違わないように、マップを使いながら気をつけて進まなければならないだろう。

なお、マップは各プレイヤーとも最初から所持しており、何度でも使用することができる。迷ったときにはすかさずマップだ！

【SCOOP—スコップ】

プレイヤーの足元に落とし穴を掘る。そして、その地点を次に通過したプレイヤーはあわれ落とし穴に転落！しばらく気絶してしまうのであった。地面との見分けはまったくつかないので、自分で掘った落とし

【BOMB—爆弾】

プレイヤーの周囲4方向に爆発を起こさせる。暗い色の壁は爆風によって壊すことができるので、進路を切り開くときに使うのが有効。また、他のプレイヤーや旗・ゴールも吹っ飛ばすことができるので、なかなか美味しいアイテムだぞ！

【TABASCO—タバスコ】

これを飲むことによってパワーアップ！一定時間無敵となることができるぞ。無敵状態で他のプレイヤーに体当たりすると、大乱闘の末に相手をぶっ飛ばす！もう君を止められるものは誰もいない…おっと、「相討ち」もあるので要注意。

☆CHECK!

タバスコは連続して使うことで「飲みだめ」が可能。飲みだめすると持続時間が2倍・3倍とどんどん長持ちに。その間にみんなぶっ飛ばしてしまおう！

【CRACKER—爆竹】

自分以外のプレイヤー全員に対して爆竹を投げつけ、一定時間足止めすることができる。爆竹が鳴っている間は当然他のプレイヤーは動くことができないぞ。また、他のプレイヤーも爆竹を持っていた場合、なんとその爆竹にも引火！そいつの足止め時間はさらに長くなってしまうのだ。

☆CHECK!

相手が爆竹を投げようとしていたら、こっちに飛んでくる前にすかさず投げ返せ！うまく投げ返すことができれば、効果が倍になって相手に返ることであろう。

【PENCIL—鉛筆】

プレイヤーの足元にX印を書き込む。…と書くと、とりたてて大した効力のないアイテムのように思えるかもしれないが、迷路内の目印として使うのが吉。しかし、鉛筆の醍醐味は次の使い道にあるぞ。こりゃあすげえや。

☆CHECK!

同じ場所で鉛筆を2回使うと「二セ壁」を書くことができる。見かけ上は単なる壁だけど、実は二セ壁なので通過することができる。相手を混乱させるのには最適！

また、3回使うとなんと「二セ旗」「二セゴール」が出現！とくに二セゴールに触れると爆発してしまう。くらったほうのダメージは、物理的にも精神的にも計り知れないものがあるに違いない！

※アイテムによって気絶・足止め状態になっている時には、左右左右…と操作することで早く復帰することができる。覚えておこう。

(通称：レバガチャ)

GIGAMIX

DM-SYSTEM2

Multimedia programming kit version 2

連載企画

文責・監修:

いんふるえんざ



特別篇●マジラビ Remix の 超ハッタリテクを大公開!!

「マジラビ Remix」はプログラム開発支援・DMシステム2のおかげで、今までBASICだけでは無理とされていた高度な演出をいとも簡単にやってのけた。では「マジラビ」ではDMシステム2をどのように利用したのだろうか? 大まかに紹介しよう。

1) パレットアニメーション

画面がふわっと浮き出たり、一瞬だけピカッと光るような演出。DMシステム2ではパレットアニメを自動的に実行させる機能が付いており、「やれ!」と1回命令したらあとは(決められたように)勝手にパレットを変えてくれる。

2) BGMと効果音

ゲーム中に音楽を流したり効果音を出す演出。実行しているプログラム(ゲームなど)と平行してBGMを演奏できるのだ。BGMはFM音源、PSG音源の他、コナミのSCC音源もサポートしていて、ゴージャスな演奏が楽しめる。

3) 驚異のデータ圧縮

「マジラビ」はほとんどのデータに「BPE圧縮」と呼ばれるデータ圧縮を施している。「マジラビ」ではフロッピー1枚に、実はフロッピー2枚分に相当するデータ量が詰まっている。いやはや、地球にやさしいDMシステム2である。

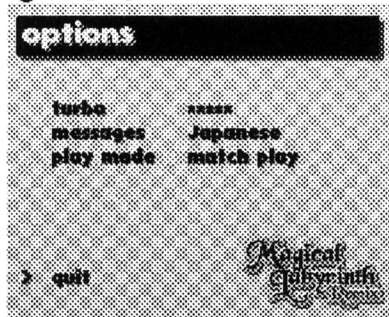
4) プロポーションアルフォント

英文を画面に表示する際、ちょっとクールな字体(フォント)だったり、よく見ると文字の横の余白を詰めながら表示している。この「字体」と「詰めながら」がポイントで、普通のBAS I Cはもとより、MSX用ワープロだってこんな真似はできない。

…他にもDMシステム2の様々な機能を利用し、「マジラビ」ワールドは成立している。DMシステム2のみなごるパワーは「マジラビ」を実際にプレイしたあなたなら十分に理解できると確信する。MSX2でここまでできるのだから、MSXはまだまだやれることがあるはずだ!

△DMシステム2のお問い合わせはギガミックスまで。インターネットのギガミックス・ホームページではDMシステム2の最新版や資料集が24時間いつでもゲットできるぞ。

大事なオプション設定。



▲まだ設定項目が隠れてるかも?!

オプション画面の内容を説明しよう。オプションでは次の3項目について設定ができる。

・TURBO

ゲーム全体の速さを設定。もっとも遅いのは★1つ。速いのは★5つ(★★★★★)だ。

・MESSAGES

ゲーム中のメッセージを日本語

(JAPANESE)か、英語(ENGLISH)のどちらに設定。たまには気分を換えて英語でプレイしてみるのもまた一興。

・PLAY MODE

1 ゲームのみの対戦モード(MATCH PLAY)か、勝ち抜け戦のストーリーモード(STORY MODE)のどちらでプレイするかを選択。ストーリーモードの詳細については次頁を参照のこと。

ストーリーモードをクリックして行くと…他にも何かあるかも!?(笑)

ストーリーモード見参!!

遺産は

俺のモのだ

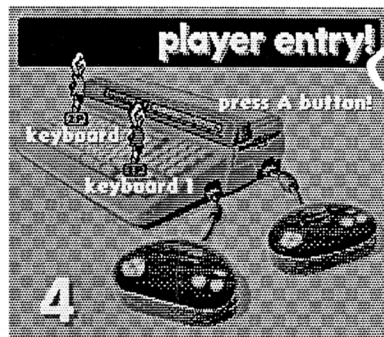


前作のコンピュータは迷路をたださまよっているだけ。おそらく、ある程度やりこんだ諸君には楽勝の相手だっただろう。しかし、今回は違うのだ。何しろコンピュータが強い。制作者だって勝てるかどうか分からない（苦笑）。1人プレイでも快適に迷えることをお約束する。

さらに、今回から新たに「ストーリーモード」が加わった。遺産相続をめぐる4人の息子たちの壮絶なストーリー。そこで最終的に遺産を相続するのは…そう、これを見ている君がふさわしいに違いないのだ!

1ステージは全3戦で構成されており、先へ進むほど勝ち抜け条件が厳しくなるとともに、相手もますます手ごわくなってくる。勝ち抜け条件は以下の通り。

3戦を勝ち抜き、見事優勝すると次のステージへの扉が開かれる。先のステージに進むごとに迷路が複雑になっていく。それも突破して、全3ステージをクリアすればエンディングが君を待っている。さあ、亡き父の遺産とはいったい…。



とても見やすくなったエントリー画面で、カウントダウンの間に「トリガA」を押してエントリー。キーボードからは「め」キー、またはTABキーでエントリー。

☆TIPS!
エントリー中、F5キーを押すとカウントダウンを強制終了し、すぐにステージ選択に移る。SELECTキーを押すと忍者タップ&ジョイパッドの再検索。ジョイパッドを差し忘れたりしても、もう大丈夫。

第1戦 preliminary (予選) … 3着まで
第2戦 semifinal (準決勝) … 2着まで
第3戦 final (決勝) … 1着のみ

■製作・著作

MSX Club Gigamix

<https://www.gigamix.jp/>

本マニュアルは1997年当時に発刊したミニコミ誌「GIGAMIX PRESS」の関連記事を抜粋・再編集したものです。

©Gigamix 1995-1998 All rights reserved. MGSDRV © Ain./Gigamix