



題字：chaoさん

### 『タイトーメモリーズ』

とは、タイトーが1970年代から1990年代にかけて発売したアーケードゲームを多数収録したオムニバスソフト。家庭用初移植の作品も多く、収録されたゲームの数はアレンジ版を含めると100本以上にも上る。(wikipediaより)

### 2009/08/15よりCOMPスタート！ 2009/11/01にCOMP達成！

「タイトーメモリーズⅠ・Ⅱ上下巻」に収録されているゲームをCOMPする企画でした。打開済ゲームリストは、左メニューの[COMP達成度](#)からダウンロードできます。

### お知らせ

見事全100ゲームのCOMPが達成されました！  
これを持ちまして、企画としてのタイトーメモリーズCOMPは終了となります。  
当Wikiは今後も編集可能な状態としておきます。  
1コインALL達成・ハイスコア更新などをした場合には、是非とも追記や書替えを行ってください。  
その際、詳細欄に「タイムモCOMP」と記載する必要はありません。

参加者・リスナーの皆様、本当にありがとうございました！

杉村きく蔵（主催）

当COMPでは1コインALL、3コンティニューの2部門に分け、集計を進めてきました。  
しかし、コンティニュー制度が採られていないゲームも多いため、以下のルールを追加します。  
・エンディングが存在しないゲーム（ループするゲーム）は、**基盤初期設定のハイスコアを更新した時点で部門B扱いとする**。

### 大会情報

8月16日に「[タイムモCOMP開催記念 スペースインベーダーSA](#)」が開催されました。  
次回の開催は11月下旬～12月中を予定しています。

### 基本条件について

#### 配信環境

Peercast配信上でのプレイによるリアルタイムクリアを前提条件とします。

## 配信スレッド

[今からpeercastでゲーム実況配信](#)

[今からPeerCast特設会場](#)

その他専用板

COMP配信時のコンタクトURLはどこでも構いません。

## 配信時の詳細

「タイムモCOMP」と記載した状態で配信を行ってください。

ジャンル・詳細欄・配信者からのどこでも構いません。

## ゲーム内容について

### 対象ゲーム

タイトルメモリーズI・II上下巻に収録されているゲームをCOMP対象とします。

### 移植版の可否

家庭用への移植版でも可（移植をうたっていれば移植度は問いません）とします。

### ルート分岐

ルートが複数存在する場合、グッドエンディングが見られるルートならクリアとします。

### 難易度・残機設定

集計部門ごとに条件が異なるので、詳しくは後述する集計方法の項を参照してください。

## 集計について

### 集計方法

A．1コインALL（初期設定以上）

B．クリア最低クレジット数+3コンティニュー（難易度・残機変更可）

の2部門に分けて集計します。

腕に自信がある場合はA、とりあえずクリアしたいならBと分けてプレイすることが出来ます。

Aが達成されたゲームはBも達成されたとみなし、クリア数にカウントします。

### クリア確認

クリア時にはスクリーンショットの撮影をお願いします。

ループするゲームの場合はその時点でのスクリーンショットで構いません。

### クリア報告

wikiの報告ページの編集およびスクリーンショットのアップロードをお願いします。

すでにクリア者が存在する場合でも問題ありません。

また、併記しておきたいことがある場合には項目を自由に追加してもらって構いません。

## その他

MAMEでの参加も可とします。（MAME使用時のルールはDECOMPに準拠 <http://www36.atwiki.jp/decomp/>）

質問等がある場合は、[やきそば板](#)までお願いします。