

Action Game

アルシアの樹 (A Tree of Arsia)

For X68000

By MOAI Soft 1994-2005.

制作環境

SHARP X68000EXPERTIIHD (メモリ4MB)

ディスプレイTV CZ-605D

プリンタ CZ-8PC4

HAL研 ファインスキャナ HGS-68

SHARP XC C compiler V2.1

注意事項

X68030や16MHzのマシンでプレイする場合は本体のクロックを10MHzに合わせて起動して下さい。メモリは1Mバイトでも大丈夫です。

第1章 目次

第1章	目次.....	- 1 -
第2章	物語.....	- 2 -
第3章	はじめに	- 3 -
第1節	概略.....	- 3 -
第2節	起動方法 (FD)	- 3 -
第3節	HDへのインストール	- 3 -
第4章	ルール概略.....	- 4 -
第5章	タイトルメニュー・モード解説	- 7 -
第1節	タイトル画面での操作	- 7 -
第2節	各モード解説	- 9 -
第3節	ネームエントリーについて	- 9 -
第6章	遊び方のまとめ	- 10 -
第1節	キー操作	- 10 -
第2節	ゲームオーバーの条件	- 10 -
第3節	画面表示	- 11 -
第4節	パネル解説.....	- 11 -
第7章	必勝法.....	- 12 -
第1節	樹の成長の秘密	- 12 -
第2節	ポイポイ虫の発見方法	- 12 -
第8章	最後に.....	- 13 -
第1節	動作環境・制作環境.....	- 13 -
第2節	内容物確認.....	- 14 -
第3節	このゲームについて...	- 14 -

第2章 物語



昨日、お使いに行ったんだ



雨上がりの日曜日、

ふと水たまりの中をのぞいてみると、
空色の種が浮いていた

僕達は
さっそく家を持って帰って
庭に植えてみた



じょうろでチョロチョロ水をやると
アッという間に大きくなって
僕の背丈ぐらいに成長した

これは童話で読んだことがあるぞ！
たしか名前はアルシアの樹！
この樹に乗っていけばきっと雲の王国へ連
れていってくれる！



僕は樹の上に飛び乗った！
ところが…

あ！虫さんが樹を食べているう

何とポイポイ虫（なにそれ？）が大量発生している！
これは一大事！ 虫さんを退治してアルシアの樹を守らなくては！！

・
・

かくして少年はアルシアの樹に乗って天空へと旅立って行った…

第3章 はじめに

第1節 概略

アルシアの樹という世にも珍しい樹の上で、キャラクターを操り、**ポイポイ虫**（読み→ぽいぽいむし）という害虫を**全て追い出す事**が目的のアクションゲームです。

ポイポイ虫は葉の裏側に巣食っていて、**表面からは見えない**ので、画面から得られる情報を駆使して（9ページ【2】参照）ポイポイ虫のいると思われるところを**推測して攻撃**を仕掛けます。この推測する、見えないものを探り当てるといふ発見の快感がひとつ。

更に、全ステージクリア！とか、そういう感動とはひと味違う、巨木を**どこまで成長させられるか**、そして記録を更新した時の充足感、達成感。
それがふたつ目。

このゲームの要点はそこらへんでしょうか。
後は、皆さんがプレイして色々な発見をしてみてください。

二人同時プレイも可能になっています。

第2節 起動方法（FD）

AディスクをX680x0のドライブ0に、Bディスクをドライブ1にセットして、【OPT. 1】を押しながらマシンの電源を入れて（あるいはリセットして）下さい。

しばらくするとオープニングが始まり、その後ゲームのタイトル画面に移ります。途中でジョイスティックのボタンを押すとオープニング等を省略する事が出来ます。なおメインメモリは**最低2Mバイト**が必要です。

第3節 HDへのインストール

3MB程度の空きのあるハードディスクに任意のディレクトリを一つ作り、そこにA・B両ディスクのシステムファイル以外のファイルを全てコピーして下さい。遊ぶときはそのディレクトリに移動して"**HD.BAT**"を実行して下さい。

この**時サウンドドライバー等の余計な物は外して**おいて下さい。PCM8系の多重PCMドライバも使用出来ますが、**16MHz以上のCPUパワー**が必要となります。HDから起動する場合は通常**4MB近くの内蔵メモリ**が必要になります（ドライバを外しまくれば2MBでも大丈夫）。


インストール後はフロッピーディスクは要りません。

※ なお、実行に必要な環境等については、10ページ【1】を参照して下さい。

第4章 ルール概略

- 画面の中央にそびえる**巨大な物体**がアルシアの樹です。その葉は特殊な形状をしており、**8×8、計64個**のひし形のパネルで構成されています。この上がゲームフィールドとなるわけです。




- フィールド上には青い服を来た男の子 (P I の場合、P II は赤い服を着た女の子) が登場します。彼らがプレイヤーの分身となるキャラクター達です。そして、彼らの足元には虹色に輝いているひし形の枠  が表示されています。



- スティックで8方向に自由に移動する事が出来ます。なお、スティックを離してもプレイヤーは歩き続けます。停止は出来ません。Bボタンを押しながら移動するとダッシュする事が出来ます。


- プレイヤーがフィールドからはみ出してしまうと、おっこちて…、しまう前にフ






ィールドのふちに捕まる  のでBボタンを**連打**して復帰して下さい (Aボタンでもいいけど…)。


- 適当な所でAボタンを押してみてください。するとハンマーを振り下ろして



、キャラの下の虹色に輝いているひし形に囲まれたパネルに衝撃を与えます。以後、これを「**攻撃する**」と呼びます。





- 何を攻撃するのかというと、この樹に巣食う害虫、**ポイポイ虫**  です。ゲームがスタートすると、なにやら**青いパネル**  がクルクル回っています。これはポイポイ虫が発生する場所です。この場所を覚えて素早く退治していきましょう (この時はまだ攻撃できません)。

- 青く光っていたパネルが茶色っぽく  なって止まったと思います。そこにはポイポイ虫が隠れているので、そこまで移動して攻撃してみましょう。叫び声とともにポイポイ虫は樹から駆除され遥か眼下に落ち

てゆきます .

- ポイポイ虫を倒そうが倒すまいが、攻撃すると、その**衝撃で樹が傾いて**しまいます。樹が傾くと、自分達もその方向へ滑って行ってしまいますので、あまり樹をゆらさないようにした方がいいかも知れません。
- こうして画面上中央の () 内に表示されている数だけポイポイ虫をやっつけるとクリアとなり、次のステージに進む事ができます。

- ステージクリア時に、ステージ中の成績が、どれだけ樹が成長するかで換算されて表示されます (km単位で小数点以下第3位まで)。1km=スクロール1ドット成長します。
- キャラクター紹介などはゲーム中の「HOW TO PLAY」を参照して下さい。
- ところが、ポイポイ虫もただ止まってプレイヤーにやられるのを待っているわけではありません。ステージが進むと耐久力が増え、スピードが速くなり、動きがトリッキーになり、そして一度に出てくる数も増加します。
- 前述した通り、ゲームが進むとポイポイ虫の耐久力が上がっていきます、こういうタフな奴には近くに表示されている **ゲージ**  **がなくなるまで攻撃**を繰り返して下さい。ゲージの色はP Iは青、P IIは赤色です。
- ポイポイ虫はフィールドの端と端を**ループして移動**する事が出来るので、端に追いつめた筈のポイポイ虫が急に行方知れずになったら逆側を調べてみて下さい。
- ただやみくもにポイポイ虫を叩いてはいけません。最初のポイポイ虫が出現するシーンで、フェアリー  が入ってゆくパネルがありますが、このフェアリーをポイポイ虫と間違えて叩いてはいけません。
- もし、ポイポイ虫と間違えてフェアリーを叩いてしまうと、哀れフェアリーは昇天してしまい、**L I F E が 3 0 減って**しまいます。通常見ただけではポイポイ虫と区別は付かないので、**出現した時に場所を覚えて**、その付近は避けるようにしましょう。
-  パネルに攻撃を加えていると時々"?"  が表示される事があります。これは、そのパネルの**周囲の 8 つのパネルのうちの何処か**にポイポイ虫かフェアリー、あるいはハートが隠されているという意味です。これを参考にポイポイ虫などの位置を推測しましょう。
- なお、ハートやフェアリーはステージをクリアすると、**いなく**なります。
- 画面の右上の大きい数字 (L I F E の所) はこのアルシアの樹の生命力です。これは**刻一刻と減っていき、0 になると樹は生命力を使い果たし燃え上がってしまい、ゲームオーバー**となってしまいます。
- よって、ライフを回復させながら進まなければいけません。その方法はふたつ。一つ目は**ポイポイ虫を退治**  **する事**で少し回復します。もう一つはフィールド上のどこかに隠されている**ハート**  **を発見する事**です。これは10~30、L I F E が回復します。
- ただし、「L I F E A T T A C K」モードでは一切L I F E は回復しません。
- スタート時のL I F E は100です (「L I F E A T T A C K」では300から)。
- ポイポイ虫のいる場所を**外さず、連続で**叩いていく事で (倒さなくてもダメージを与えれば良い)、ステージクリア時の樹の成長度がアップします。この様な樹の成長に換算されるポイントについては9ページ【1】を参照して下さい。
- プレイヤーの攻撃やポイポイ虫の移動があると、パネルはダメージを受け、最初は緑だったパネル  が

茶色  → 焦げ茶色  → 赤色 、と変化していき最後には枯れて  しまいます。その枯れた所を更に攻撃してももう変化はありません。

- この最後まで枯れた状態ではポイポイ虫が移動しても状態が変わらないので、居場所を特定するのがものすごく困難になります。
- アルシアの樹は **5レベル毎**に「ALL CURE」となり、フィールド上の全パネルが緑色の健康な状態に快復します。
- ただし、「NO CURE」モードではダメージを受けたパネルは一切回復しません。
- ゲームオーバーになるとハイスコアなら表示して、ネームエントリーの後タイトル画面に戻ります。

第5章 タイトルメニュー・モード解説

第1節 タイトル画面での操作

タイトル画面になると**黄色い文字で書かれた6つの選択肢**が表示されます。プレイヤーI（以下P I、ポート1のジョイスティック）は左側の**青い**カーソル、プレイヤーII（以下P II、ポート2ジョイスティック）は右側の**赤い**カーソルをジョイスティックで操作して選択、Aボタンで決定します。

この時に「ESCキー」を押すとゲームを終了します。



- | | |
|---------------|-------------------------------|
| ① NO CURE | … 「NO CURE」モードでゲームを開始します。 |
| ② STANDARD | … 「STANDARD」モードでゲームを開始します。 |
| ③ LIFE ATTACK | … 「LIFE ATTACK」モードでゲームを開始します。 |
| ④ RANKING | … 過去のプレイヤーのプレイ成績をスコア順に表示します。 |
| ⑤ HOW TO PLAY | … ゲームのルールを凶解します。でも説明書も読んで下さい。 |
| ⑥ MUSIC | … このゲームに使われている曲を聴く事が出来ます。 |

- ① **NO CURE**
 ② **STANDARD**
 ③ **LIFE ATTACK**

各モードでゲームを開始します。一人プレイの場合はP Iが、二人同時プレイの場合はP IIがトリガーを押して、決定して下さい。

④ **RANKING**

プレイ人数、モード別に以下の順番で過去の成績を表示します。任意のボタンを押す度に次に移行します。

1. SINGLE（一人用）NO CURE
2. SINGLE STANDARD
3. SINGLE LIFE ATTACK
4. PAIR（二人用）NO CURE
5. PAIR STANDARD
6. PAIR LIFE ATTACK

	NAME	HEIGHT	STAGE
TOP:	TITAN	250.000km	(20)
2ND:	AMBROSIA	150.000km	(18)
3RD:	ARTHUR	120.000km	(15)
4TH:	TOMA	110.000km	(13)
5TH:	RUNE	100.000km	(10)
6TH:	TRISTRAM	90.000km	(8)
7TH:	MIDAS	75.000km	(7)
8TH:	ZEPHYRUS	50.000km	(4)

⑤ HOW TO PLAY

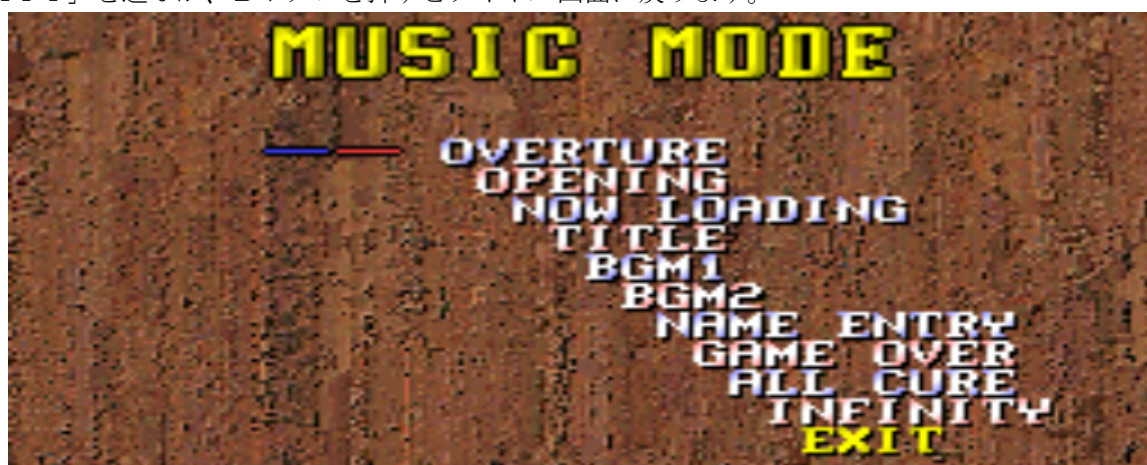
簡単な遊び方を表示します。もう一度任意のボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



⑥ MUSIC

両プレイヤー用のカーソルが表示されるので聴きたい曲にカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。演奏が始まります。

「EXIT」を選ぶか、Bボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



第2節 各モード解説

① NO CURE

… 他のモードでは5ステージ毎にALL CUREとなり、フィールド上の全パネルが回復しますが、このモードでは**これが無い**ため、一度ダメージを受けたパネルは絶対に回復しません。

その条件の元で何処までアルシアの樹を成長させる事が出来るかを競います。

② STANDARD

… このゲームの本来の遊び方の出来るモードです。NO CUREの様に「ALL CURE」が無かったり、LIFE ATTACKの様にLIFEが絶対に回復しなかったりという、**制限が一切無い状態**でアルシアの樹を何処まで成長させる事が出来るかを競います。

③ LIFE ATTACK

… 他のモードでは各ステージの一つずつ隠されたハートを発見したり、ポイポイ虫をやっつけるとLIFEが回復しますが、このモードでは**ハートが無いどころか、ポイポイ虫を倒してもLIFEは一切回復しません**。

最初に与えられた**300**のLIFEが無くなるまでに何処までアルシアの樹を成長させる事が出来るかを競います。

まとめると…

	ALL CURE	LIFE回復
NO CURE	無い	する
STANDARD	5ステージ毎に	する
LIFE ATTACK	5ステージ毎に	しない

、て事です。

第3節 ネームエントリーについて

樹の高さが**8位以内**にランクインすると、ネームエントリーが出来ます。スティックでアルファベットを選んで、Aボタンで決定して下さい。Bボタンを押すと、1文字消去します。

8文字まで選べ、**ENDを選択する**と終了です。

この時、フロッピーディスクや、ハードディスクが書き込み可能な状態だと、記録をセーブします。何らかの理由で**書き込みが不可能な場合は記録されない**ので注意して下さい。

↑

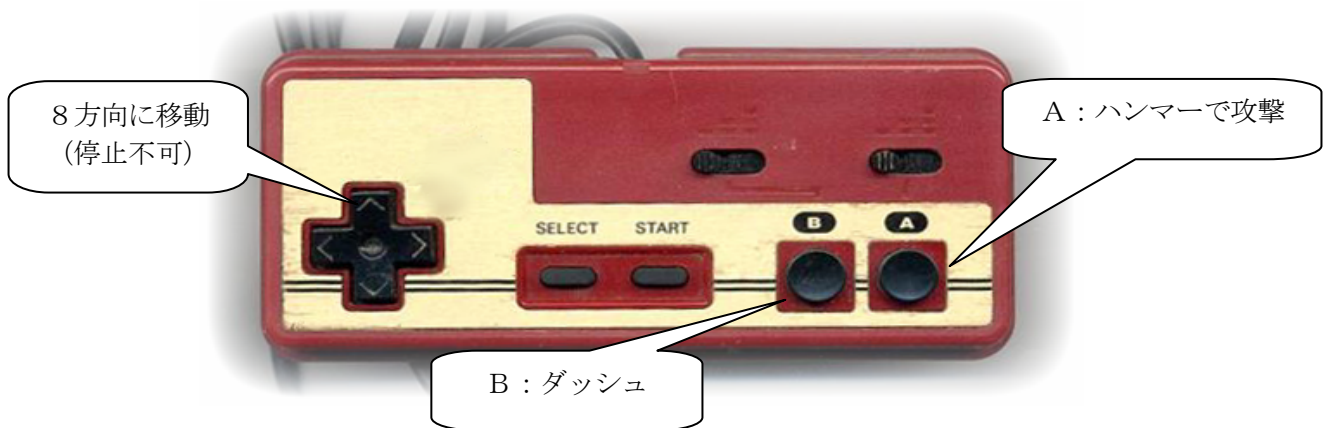
ディスクにライトプロテクトシール等



第6章 遊び方のまとめ

第1節 キー操作

キー操作は極めてシンプルです。プレイヤーⅠはポート1に、プレイヤーⅡはポート2にさしたジョイスティックを使用します。よって、**最低でもジョイスティックが1つ**はないと操作できません。



- | | | |
|-----------|--------|----------------------------------|
| ➤ スティック | 【 移動 】 | … キャラクターを8方向に移動させます。 |
| ➤ Aボタン | 【 攻撃 】 | … 自分の真下のパネル (点滅している位置) に攻撃を加えます。 |
| ➤ Bボタン | 【ダッシュ】 | … 押している間、約2倍の速度で移動できます。 |
| ➤ E S Cキー | 【 終了 】 | … ポーズ (いずれかのトリガーを押すとゲーム再開です) |

第2節 ゲームオーバーの条件

ゲームオーバーは以下の場合だけです。何処まで (地上から、空、宇宙まで…) 樹を成長させる事が出来るか、挑戦して下さい。

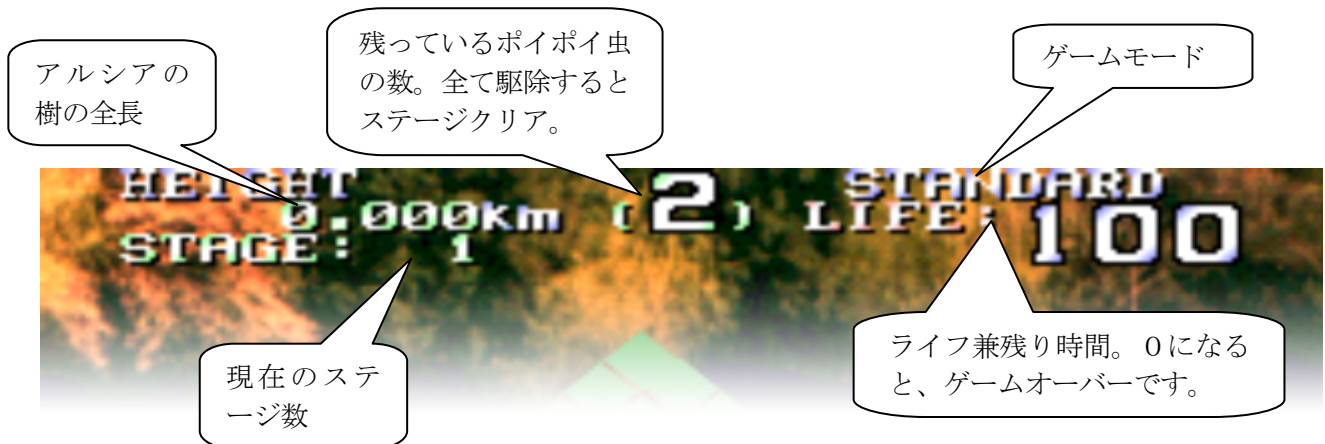
① **L I F E Z E R O ! !**

… L I F Eが0になったらゲームオーバー。

② **G R O U N D C R O S S ! !**

… アルシアの樹のパネルが斜めに一列枯れてしまうとゲームオーバー。






第3節 画面表示



他にもステージクリア時や、ハートを取った時のメッセージも上部に表示されます。

第4節 パネル解説

アルシアの樹は平面に8×8の葉を持つ特異な形状の樹木です。その葉はパネルと呼ばれています。要するにゲームフィールドは、8×8の64パネルで構成されている訳です。そのパネルの状態には5種類に変化します。

- | | | | |
|---|---|-------|-------------------------------|
| ① |  | 緑パネル | … 健康な状態で、最初は全てのパネルがこの状態です。 |
| ② |  | 茶色 | |
| ③ |  | こげ茶色 | |
| ④ |  | 赤色 | |
| ⑤ |  | 枯れパネル | … ダメージを受ける度に変化し、最後には枯れパネルになる。 |

ダメージを与え続けるとパネルは最終的にこのように枯れてしまいます（プレイヤーが何もしなくてもポイポイ虫が勝手に喰い進み、こうなる事もある）。この枯れたパネルが斜め1列に並ぶと「GROUND CROSS!」と表示され、ゲームオーバーになってしまいます。

このパネルはこれ以上ダメージを与えても変わらないので、ポイポイ虫がここに隠れると、どこにいったのか、わかりにくくなるという欠点もあります。

「ALL CURE (オールキュア)」

… **5ステージ毎**にステージ開始前にファンファーレが鳴り、「ALL CURE」の表示と共にフィールド上のパネルが全て緑の状態に戻り、アルシアの樹が初期の健康な状態に戻ります。

「LIFE ?? UP!!」

… フィールド上のどこかのパネルには各ステージ毎に**必ず一つ**ずつハートが隠されています。攻撃したときにハートを発見すると、「コーン」という音と共に**LIFEが10～30回復**します。ハートは取り忘れたままステージクリアしてしまうとそのステージのは消えてしまうので、余裕がある場合は、探してみましょう。ちなみにLIFEは**200**以上には回復しません。

第7章 必勝法

第1節 樹の成長の秘密

このゲームではスコアの代わりに、樹をどこまで大きく成長させたかを競います。単位はkmで、精度は小数点以下第3位まで記録されます。1km樹が成長するたびに背景が空高くスクロールして行きます。

樹の全長は以下の事で増えます。なお、これらはステージクリア時にまとめて清算され、樹の全長に換算されて画面中央に表示され、成長します。(ステージ中には成長しません)。

① ポイポイ虫に攻撃が命中した (鳴き声がします)

… 1度ポイポイ虫に攻撃を当てると (倒せなくても) 0.8km成長します。その後、1カ所も間違えないで、次も攻撃を命中させると、1回命中する度に1.6km、2.4km、3.2km、4.0km…という具合にだんだんと増えていきます。

この様に、何回か連続で攻撃を命中させた時は、画面下方から何回連続で命中したかを示すメッセージ (~CONTINUATION) が現れ、知らせてくれます。回数が増加すると、GOOD、WELL等と祝福してくれます。

② ALL CUREボーナス

… 5ステージ毎に「ALL CURE」となってフィールド上の全パネルが緑の状態に回復する事は前述しましたが、この時にパネルの状態に応じて樹が成長します (勿論、緑のパネルが多い方が成長率が高い)。普段から、なるべくパネルを傷つけないように心がけてプレイすると良いでしょう。

これで、アルシアの樹を大きく成長させ、ランキングにネームを残しましょう！！

第2節 ポイポイ虫の発見方法

トリガーを押せばそのパネルに潜んでいるポイポイ虫を攻撃できるのですが、その前に居場所を突き止めなくては話になりません。でたらめに破壊しまくるのも作戦のうちですが、時間の無駄ですし、すぐにパネルが枯れてしまい非効率的です。そこで、下記の情報を元に推測すると、効率良くポイポイ虫を発見できます。

① ?マークの出た周囲!

… パネルに攻撃を加えていると時々"?"が表示される事があります。これは、出た所のパネルに隣接する8つのパネルのうちどこかにポイポイ虫かフェアリーあるいはハートが隠されているという意味です。これを参考にしてポイポイ虫等の位置を推測しましょう。

② ポイポイ虫の食べあとを追跡!

… ポイポイ虫が移動すると、移動先のパネルがダメージを受けます。要するに見ていて何もしていないのにパネルの色が急に変わったりするとそこには必ずポイポイ虫がいる、ということ。追跡して退治しましょう。ちなみにフェアリーも同じように移動するので、間違えて叩いたりしないように…。

第8章 最後に

第1節 動作環境・制作環境

このゲームは2MB以上のメモリを積んだ全てのX680x0上で動作しますが、多少の高速動作を要求する為、なるべく、16MHz以上のマシンでなおかつ4MB以上のメモリを搭載したハードディスク内蔵のマシンでお楽しみ下さい。

なお、インストール方法などは2ページ【3】を参照して下さい。ディスク中のバッチには、多重PCM再生ドライバ「PCM8」を常駐させて起動する"HDPCM8.BAT"も用意しました。これは、16MHzのマシンでも可能ですが、多少もたつく箇所があります。しかし、それ以上のCPUパワーがあれば快適にプレイできると思います。好みに応じてどうぞ。

・最低限の動作環境

本体 : X680x0
 クロック : 10MHz
 メモリ : 2MB
 +フロッピーディスク2ドライブ、ジョイスティック1本

・推奨環境

本体 : X68000XVI以降
 クロック : 16MHz以上
 メモリ : 4MB
 +ハードディスク空き3MB前後、ジョイスティック2本

・制作環境

本体 : X68000EXPERTⅡHD
 (4MB+40MHD)
 X68000REDZONE
 (8MB+540MHD)
 (倍密MO+倍速CD-ROM+FPU)
 モニター : CZ-805D
 プリンタ : CZ-8PC4
 スキャナ : GT-6500WINS

・使用ソフト

➤ XCコンパイラ	OPMDRV3
➤ X-BASIC	ZMUSIC
➤ MATIER	MFGED
➤ HAS	HLK
➤ TERAZZO	FU
➤ SuperED	HIOCS
➤ スーパーデジタル素材集	APIC
➤ PCM8	Human68k

それぞれのツールの作者の方、素晴らしいツールをありがとうございました。

第2節 内容物確認

(※注：このリストは第1回Aコンに応募した際の物です)

- 5インチ版、「アルシアの樹」ゲームディスクA (黒)
- 5インチ版、「アルシアの樹」ゲームディスクB (黒)
- 3.5インチ版、「アルシアの樹」ゲームディスクA (緑)
- 3.5インチ版、「アルシアの樹」ゲームディスクB (緑)
- 3.5インチ版、「アルシアの樹」予備ディスクA (黄色)
- 3.5インチ版、「アルシアの樹」予備ディスクB (黄色)
- 説明書 (この冊子)
- インフォメーション用紙

第3節 このゲームについて…

制作後記…

制作後記と言っても特に書く事はありません。苦勞した点はありません。というか、苦勞と言うよりは結構楽しみながら作っていたので、苦にはならなかったですね。

見て欲しいところ、見所は全て。非常に漠然としていますが、このゲーム全体に愛着があるので…。ここそことは言えないです。

強いてお願いするならば、思う存分楽しんで欲しいと言うところでしょうか？

至極単純なルールながら、数々のフィーチャーを配し、深みのあるゲーム展開を目指しました。それを盛り上げる美しい背景と音楽についても気に止めておいて欲しいです。

アクションパズルにはつきものの快感。連続性や達成感などにも気を配りました。通常のステージクリアの快感ではなく、巨大な樹をどこまで育てる事が出来るか、自らの出し得る力を限界まで出し切って挑戦してみてください。

必ず心地良い達成感が得られると思います。

ふたりプレイは息の合った人とやりましょう・・・

1995.10.23

Written By.Moai

See You Again!