



1 Line Role Playing Game

魔女ハルドラの野望 (Ambitious of Halldra the Witch)

*For X68000*

*By MOAI Soft 1993-2005.*

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

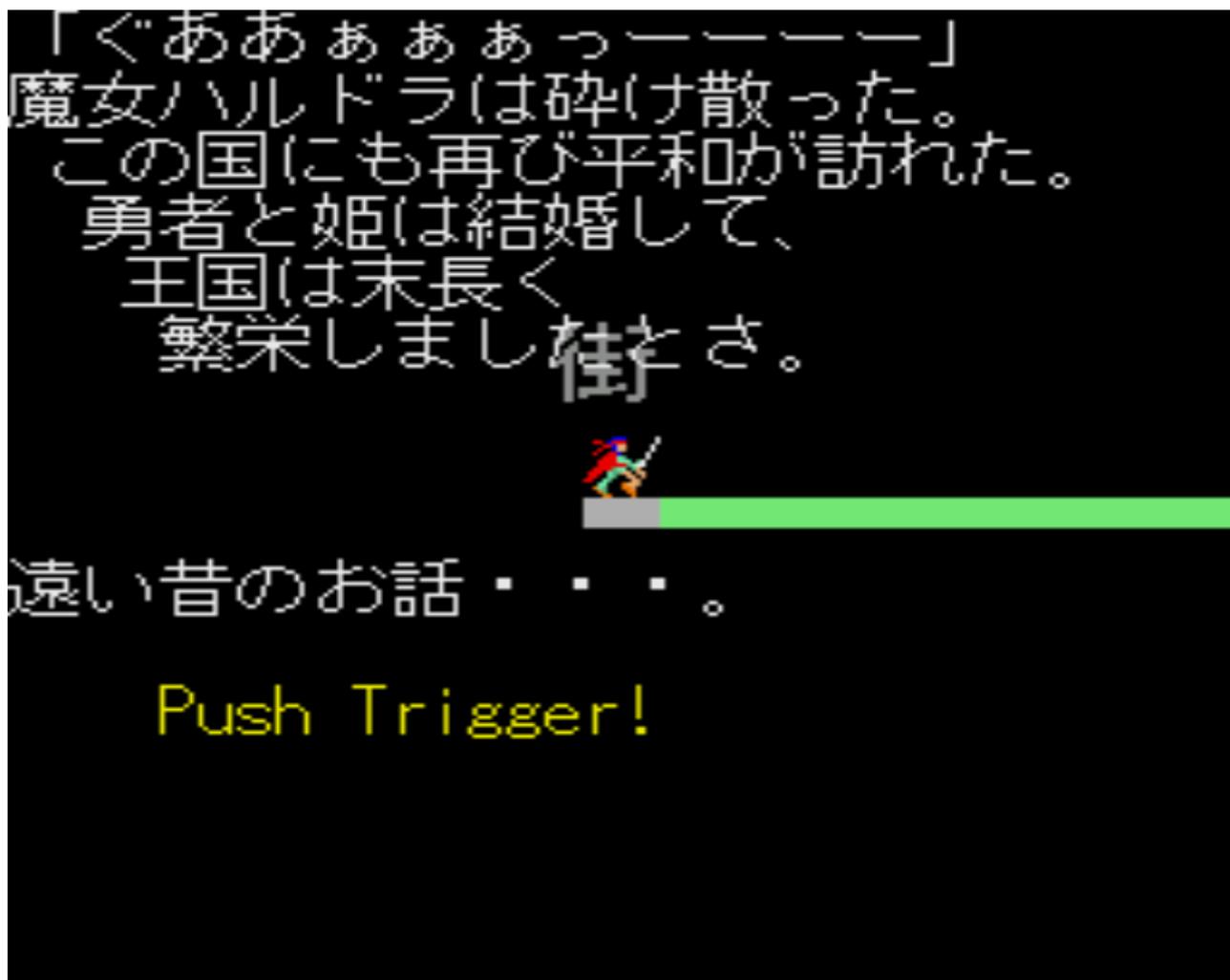
SHARP XC C compiler V2.1

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	起動.....	- 2 -
第4章	ゲームルール.....	- 3 -
第5章	敵キャラ紹介.....	- 4 -
第6章	プログラム解説.....	- 5 -
第7章	後書き.....	- 5 -



このゲームはフリーウェア（PDS）とします。

営利目的で使用しなければ、自由にコピーして遊んで下さい（でもその時は、このドキュメントも一緒にして下さい）。その方が嬉しいです。ただし、著作権は手放しません。

## 第2章 物語

「おお、勇者よ！よくきたな」

大臣は言った。「実はお前に頼みがある。最近、姫さまの様子がどうもおかしいのじゃ。わしら家来が何を申し上げようと全く無視されて、どうも陰で何かされておられる様子。しかし、幼な馴染みのおぬしになれば、何やら話して下さるやもしれん」

勇者は、姫を尋ねて行った。姫は笑みを浮かべ、勇者に1つの命令を下した…。

姫「東の果ての魔城に  
この国を滅ぼそうと、  
魔女ハルドラが  
住みついたようです。  
勇者よ！どうかその手で  
魔女を討ち殺し、  
私の眼前にその首を  
差し出しておくれ。」

Push Trigger!

## 第3章 起動

このゲームを起動するには以下のデバイスドライバが常駐している必要があります。

- PCMDRV.SYS
- ZMUSIC.X(OPMDRV?.X)
- FLOAT2.X

更に、

- SAMPLING.DAT

をカレントに置いた状態で、

HALLDRA [リターン]、とするとゲームスタートです。

## 第4章 ゲームルール

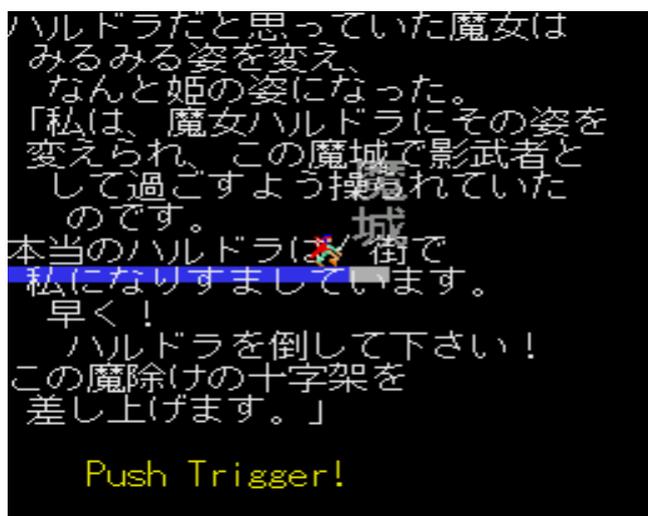
- ゲームを立ち上げると、いきなり姫から頼み事をされます。これがとりあえずの目的です。
- トリガーを押すと画面中央に勇者が現れます。RPGですので、当然最初は弱いです。レベルを上げて下さい。
- なお、以後も時々メッセージが出るがありますが、この場合もトリガーで次に進むようになっています。
- 操作方法は以下の通りです。ジョイスティック専用で、ポートはどちらでも構いません。
- 適当に歩き回っていると、敵である魔女の手下が出現します。戦闘シーンに突入です。



### 戦闘シーン解説

- ・ スティックの上を押すと攻撃です。すると敵もすぐに反撃してきます（逃げる事は出来ません）。
- ・ この時、勇者のHPが0になると、街に戻され、リプレイになります（レベルはそのままです）。
- ・ 敵を倒すと、その強さに応じてレベルアップします。これを繰り返して勇者を育てます（最高220前後）。

- 戦闘でダメージを喰らったら、マップの1番左の「街」と書かれた場所に突っ込んで下さい。体力回復できます。



- 体力回復時はレベルの値まで回復します。レベルは、このゲームではHPの最大値と攻撃・防御力を兼ねています。
- 1番右まで行くと「魔城」が見えてきます。ここに魔女ハルドラがいるようです。とりあえずある程度レベルを上げたら戦ってみて下さい。これを倒せば……？
- クリアするとエンディングメッセージが表示されて、ゲームが終了します。
- 移動中に[ESC]キーを押すと、強制的に終了し、コマンドラインに戻ります。

## 第5章 敵キャラ紹介



VS. ブラックナイト



VS. スケルトン



VS. ドッベルゲンガー



VS. 魔女ハルドラ?



## 第6章 プログラム解説

ソースリスト (BASIC) も入れてあります。マニュアルにあるコマンドのみで作成してあるので再コンパイルは簡単だと思います。今回は、XCでコンパイルしてあります。

技術的には特に凄い事をしてるわけではありませんが、BASICインタプリタ上でも十分な速度で走ります。その代わり、高速なマシンでやるとゲームにならなくなるかも (一応PCMで時間調節はしたつもりですが・・・)。

なお、BASICのソースは、行番号無しでセーブされているので、ロードする時は'LOAD@'を使用して下さい。

## 第7章 後書き

ドライバですが、OPMDRV?。Xでも、ZMUSIC。Xでも構いません (何もないと駄目ですが)。

開発に当たって、電脳倶楽部やOh! X等の記事を参考にさせて頂きました。有難うございます。

更に、開発には、以下のプログラムのお世話になりました。これらのプログラムを開発された方々、及び、ご協力下さった方、そして遊んで頂く皆様に深く感謝します。

- C c o m p i l e r P R O - 6 8 k v e r 2 . 1
- Z M U S I C システム
- H A S . X
- H L K . X
- S u p e r E D . X
- L Z X . X . . . e t c .