



**Time Trial Action Game**

**マグリット (MAGRITTE)**

*For X68000*

*By MOAI Soft 1994-2005.*

制作環境

**SHARP X68000 Compact REDZONE (メモリ8MB、24MHz)**

**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	起動方法.....	- 2 -
第3章	簡単な遊び方.....	- 2 -
第4章	ゲームルール.....	- 3 -
第1節	基本的な遊び方.....	- 3 -
第2節	ブロックの種類.....	- 4 -
第5章	ステージエディタ.....	- 5 -
第6章	ソースファイルについて.....	- 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。

プログラムやキャラクターなどは、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（その場合は、このドキュメントも添付して下さい）。ただし、著作権は放棄しません。

なお、このプログラムがもとで生じた、いかなる不利益、損害等に関して作者は一切責任を負い兼ねます。

## 概略

- 
- 基本的なルールはよくあるブロック崩しを踏襲しています。が、そこはそれ、そのままでは面白くないので様々なアレンジを加えてあります。通常のブロック崩しとは違う点は、まず、ボールが一つや二つではない事。100前後のボールが縦横無尽に飛び交い壮快です。
  - もうひとつは破壊するとシューティングゲームのように弾を撃ってくるブロックもある事です。当然当たるとやられてしまうので、弾よけが熱い！そしてスコア制ではなくてタイムアタックになっているのでこれまた熱い！
  - 全20ステージを楽しんで下さい。ステージエディタもついています。

## 第2章 起動方法

取り合えず以下のドライバを登録しておいて下さい（無くても良いものもあるけど）。

- ZMUSIC.X(OPMDRV?.X)
- FLOAT?.X
- PCM8.X（10MHzマシンでは外しておいて下さい。好みに応じてどうぞ）

MAGRITTE [リターン] 一発で始まり、タイトル画面が表示されます。

後ほど説明しますが、ステージエディットをしたい場合は、EDIT.Xを実行して下さい。

このゲームを他のシステムに移して遊びたい（エディットしたい）場合は、

- |                |                         |
|----------------|-------------------------|
| ➤ MAGRITTE.X   | … プログラム本体               |
| ➤ SAMPLING.DAT | … PCMデータ                |
| ➤ GRAPHIC.DAT  | … グラフィックデータ             |
| ➤ SPRITE.DAT   | … スプライトデータ              |
| ➤ STAGE.DAT    | … ステージデータ               |
| ➤ ANIME.DAT    | … アニメーションデータ            |
| ➤ RANKING.SCO  | … ランキングをセーブしたもの（無くてもよい） |
| ➤ EDIT.X       | … ステージエディタ本体（無くてもよい）    |

の、各ファイルを同一ディレクトリにコピーして下さい。なお、このゲームをプレイするにはマウスが必要です。キーボードやジョイスティックではゲームをプレイする事は出来ません。

※ このプログラムは起動時にGRAMの使用判定を行っていないので、RAMディスクに使用している場合等はその都度対処してください。

## 第3章 簡単な遊び方

MAGRITTE [リターン] 一発で始まり、タイトル画面が表示されます。

遊び方はひと言で説明すると、パドルを操作して青く点滅しているブロックにぶつくと現れる青いボールを増やして、赤く点滅するブロックを破壊すると出現する赤い弾を避けつつ、地が銀色のブロックを全て破壊（それもなるべく早く、タイムアタックなのですから）せよ！という事です。

終了するにはタイトルで「EXIT」を選択してください。

なお、ゲーム中に「ESC」キーを押すとギブアップです。どうしてもなくなった場合などに使用して下さい。

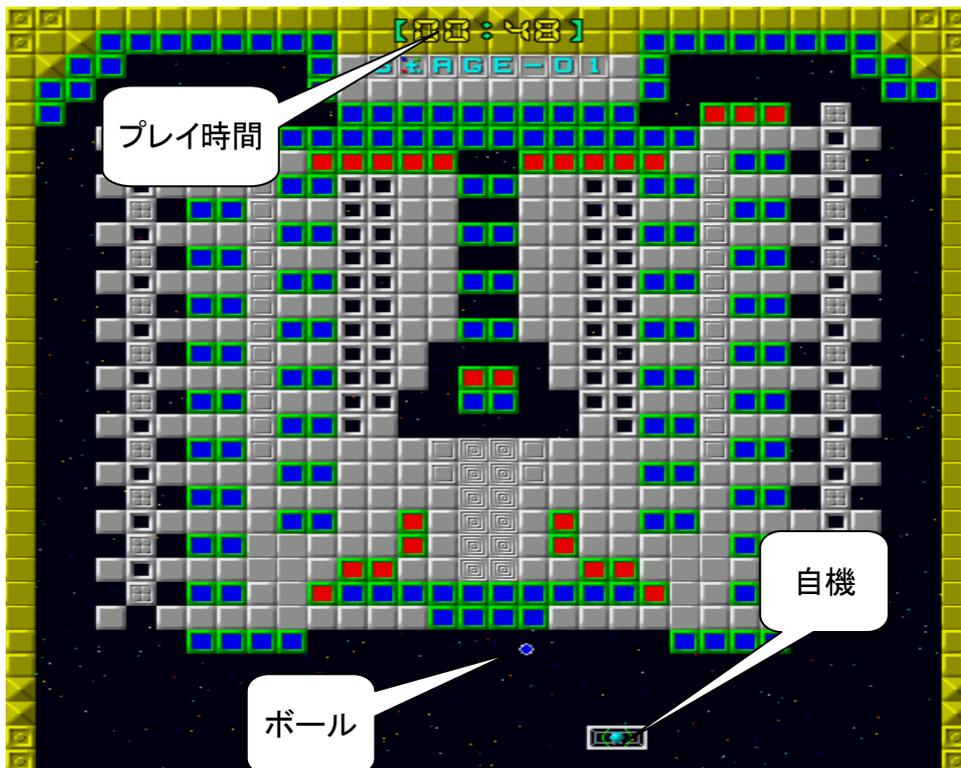
記録は自動的にセーブされます。

## 第4章 ゲームルール

### 第1節 基本的な遊び方

起動直後はステージ選択画面、兼過去のランキング・タイム表示画面になっていますので、**マウス**を上下に移動させてプレイしたいステージを選択して下さい。一番下の「EXIT」を選択すると、ゲームを終了してOSに復帰します(「ESC」キーを押す事でも復帰できます)。プレイしたいステージが決まったら左ボタンを押して下さい。ゲームスタートです。

まず画面の説明から始めますと、画面の上の方に表示されている黄色い数字がタイムカウントです。なるべく短時間でのクリアを目指しましょう。



画面下の方に現れた**ワイヤーフレーム風の、中央に土星みたいのが回っている**のがプレイヤーが操作するパドルです。

マウスで左右に動かす事が出来ます。上手く操作してボールを受け止めると当然跳ね返す事が出来ます。

跳ね返る角度は、これは慣れて貰うしかないのですが、**ボールの飛んでくる方向とは全く関係ありません。**

パドルの**何処に当たったか**で決まります。中心に当たると真上に、端の方に当たると浅い角度で飛んで行きます。

なお、ゲーム中はマウスのボタンは一切使用しません。

総合すると、**パドルを操作して青いボールを増やして赤い弾を避けつつ、地が銀色のブロックを全て破壊(それもなるべく早く、タイムアタックなので)せよ!**という事です。

なお、ゲーム中に「**ESC**」キーを押すとギブアップです。どうしてもなくなった場合などに使用して下さい。

ボールは何回か壁にぶつくと次第にスピードアップしていきます。

当たると何か発生するブロックは自機との位置関係によって最初に飛ぶ方向が変化します。うまく誘導するとタイム短縮に繋がります。

## 第2節 ブロックの種類

と、ここまでは通常のブロック崩しと同じです。このゲームでは通常のブロックの他にも幾つか特殊なブロックが存在します。一通り紹介しますと…、

### ① 地が銀色のブロック



… ごく普通のブロックです。このブロックを全て壊すとステージクリアになります。

### ② 地が金色のブロック



… これらのブロックは破壊する事が出来ません。

### ③ 地が緑色で中央が青く点滅しているブロック

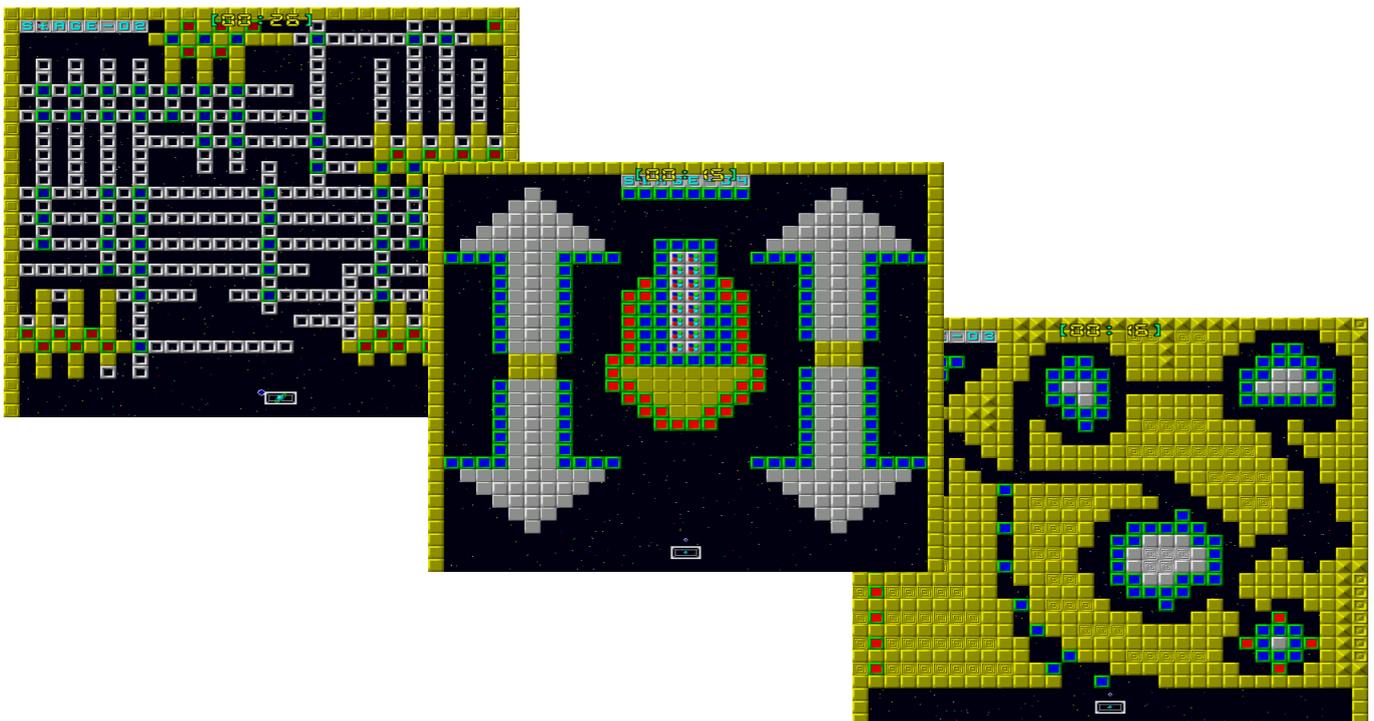


… このブロックは破壊する事が出来ませんが、破壊すると中からボールが現れます。即ち、早めにこのブロックを破壊してボールの数を増やす事がタイム短縮への早道となるわけです。なお、このブロックは残してもステージクリアには支障ありません。最初に飛ぶ方向はパドルと正反対の方向です。

### ④ 地が緑色で中央が赤く点滅しているブロック



… このブロックも上と同じく破壊する事が出来ませんが、こちらはボールでなくて弾が入っています。この弾はそのままパドルを目指して飛んでくるので上手くかわして下さい。この弾に当たってしまうと即刻ゲームオーバーです。勿論このブロックも破壊する必要は全くありません。なるべく破壊しないようにしましょう。



## 第5章 ステージエディタ



ステージエディタはあくまでもおまけ程度なので、機能などは最低限のものしか付いていません。説明も簡単に済ませたいと思います。

基本的な流れとしては、まずマウスボタンを両方押すとパーツ表が表示されます。ボタンを押したまま設置したいパーツを選んでボタンを離します。通常画面に戻ったら左ボタンでそこに設置します。これを繰り返してステージを作成してゆくわけです。なお、右ボタンはスポットになっています。

### 特殊キー

- CLR … 現在選択中のパーツで画面内を埋め尽くします。
- ESC … エディタを終了します（確認あり）。
- S … セーブです。ファイル名（拡張子なし）を入力して下さい。
- L … ロードです。ファイル名（拡張子なし）を入力して下さい。
- ROLL UP … ステージを切り換えます（+方向、全20ステージ）
- ROLL DOWN … ステージを切り換えます（-方向、全20ステージ）

※ 画面の上、左右の1ブロックは地が金色のブロックしか置けません。

※ 画面の下から3ブロック目までは一切のブロックを置けません。

※ 使用する時は"STAGE.DAT"にリネームし、元のデータとすり替えてください。

## 第6章 ソースファイルについて

ゲームプログラムは全てアセンブラで組まれています。メイクファイルも付いているので、改造などをしたい方はご自由にどうぞ。

変わってエディタの方はX-BASICで組まれています。一応ソースを添付しますが、自作関数を多用しているため、実行・コンパイルは出来ません（おまけという事で…）。

## 第7章 後書き

10MHzマシンではボールの数が多くなるとかなり遅くなる…。XVI以降のマシンでもときどき…。と、この様な未熟なプログラムしか作れない私を助けてくれた以下のプログラムと、その作者の方々に深く感謝いたします。

- HAS.X
- HLK.X
- apic\_save.s(apic\_load.s)
- SuperED.X
- FES.X
- FU.X
- XCcompilerV2.1
- KeyWitch.x
- HIOCS.X
- ZMUSIC.X
- PCM8.X
- XSYM
- GRAD.r

…順不同