

Moon light Saga

-Horus-

U s e r ' s M a n u a l

ご挨拶

皆様、こんにちは。MapleYardです。

この度は、弊サークルの製品、「ムーンライト・サガ―ホルスの章―」をお買い求め頂き、誠にありがとうございます。

思えば、ムーンライト・サガ（以下MLS）の制作を始めて、早3年が過ぎようとしています。時の経つのは本当に早いですね。作り始めた当初は、このように皆様の目に触れるようなことは、考えてもいませんでした。それは、私の単なる気まぐれによって始まった企画だったのです。

それがだんだん大きくなっていき、そしてちょうど去年の夏、MLSデモ版をリリースすることになりました。その時の反響は、私の想像を絶するものでした。そして、それは皆様からの熱い励ましの言葉であり、MLSをより良くするため提案でありました。現在のMLSがここに存在するのも、全ては皆様、MLSを購入して下さった方々のおかげです。この場を借りて、厚く御礼申し上げます。

こうしてできあがったMLS前編、私達の全精力を使い開発してきたこのゲームが、皆様の間で喜ばれ、愛されることを願っています。

皆様がこのゲームによって、少しでも、楽しいと思える時間が増えることが、私達の望みでもあります。まだ至らない点もあり、大変不快な思いをさせてしまうかも知れませんが、少しでもこのMLSが皆様の楽しませることが出来れば幸いです。

では、ごゆっくりお楽しみ下さい。

代表 土屋 暁



ストーリー

黎明

過去に、魔界と人間界は一つの世界であった・・・。

過去に、人と魔は、し烈な争いを繰り広げていた。そして、その戦闘は永劫に続くかと思われた。人々は、魔法と科学を武器に、そして魔族は強靱な肉体と満ちあふれる魔法力で、互いに争うのであった。

世界は混沌に満ちていた。それはあたかも地獄のごときであった。草木は枯れ、大地は腐っていく。巨大な魔力の衝突が、この地の生命をことごとく奪い去っていく。人も魔も、それを承知で争っていた。己達の為に・・・

そして世界は崩壊した。

そんなある時、有る男女がこの地上に降り立った。男はギルファラス、女はルナティリスと名乗った。彼らは彼の地を、人間の世界と魔族の世界とに分けた。そして、それぞれの世界へと民を誘った。その後、人間界をエルカドール、魔族界をグランデと言うようになる。

その後、ギルファラスは「太陽神」として、ルナティリスは「月神」として人々にあがめられることになる。

太陽と月の神殿には、同じ時期の同じ伝承が伝えられている・・・。

・・・遙か彼方の時の果て
世界を混沌が埋め尽くす
されど前兆しかと悟れば
またそれも起こることなかれ
日は彼の地に平和と繁栄をもたらし
月は彼の地に戦乱と災いをもたらす

胎動

妖艶な女は緩やかな笑みを浮かべていた。空には満月よりも少し欠けた月が、赤々とした光を放っている。まるで幾人もの血を吸って育ったように。

彼女はグラスに並々とつがれたワインを一口飲むと、赤い光を照り返す海原を見る。ここはセレ島。エルカドールの中央に位置するライア諸島の常夏の島。そして、月の神殿のゆかりの地・・・

彼女は人にして、人間ではなかった。それはグランデの住人—魔族—の、人に変化した姿だった。魔族の女エルセア。

「時は満ちた・・・」

そう言うのと、彼女は月の神殿へと向かっていく。古の時、この神殿は特別であった。そう、別れた2つの世界の唯一の交流点、ゲートである。



彼女の目的は、この世界エルカドールと、己の世界グランデの再結合。そして、分割という名の下に闇に閉じこめられた魔族の、解放・・・。
満月の日、あまたの条件が揃う事により、この2つの世界は1つへと戻る。
そしてその永遠の願いを叶えるべく、彼女は印を切る。

因果

「全く・・・何で私がこんな事をしなきゃいけないのよ・・・」

下には一面の海が広がっていた。

その上空を舞う1羽の鳥・・・。いや、それは鳥ではなかった。
エルカドールの魔法技術の結晶、空飛ぶ「エイ」ことシルフィード。グライダーのようなその機体には、1人ないし2人の人が乗ることが出来る。

「ねえウィスプ！本当に方角こっちであっているんでしょうね！」

シルフィードに乗りながら、発光物体に向かって少女が叫ぶ。

「多分大丈夫だって・・・思うけど・・・」

そのウィスプと呼ばれる発光体は精霊という神の使いだ。そしてその少女（と呼ぶには少し大きい）は、月神ルナティリスの神官。名をルカと言った。彼女は神官長の命を受け、最近不審な人の動きがあるという、孤島の神殿に偵察に行くところであった。

「・・・全く。いつもいつも頼りにならないんだから。」

「そういう言い方は無いんじゃない!？」

「あら、本当のことを言っただけじゃない。(^-^)」

「・・・が一ん・・・って、あぶないっ！前!!」

「!!」

間一髪、横切った鳥にぶつかりそうになった。向こうもこっちもある程度速いため、ぶつかったらひとたまりもない。

「・・・ふう・・・あぶなかったぁ」

「ほーら、僕がいなかったらぶつかったじゃないか。(^-^)ニヤニヤ」

「・・・う、うるさいなぁ・・・もう。」

ルカは注意力が散漫だった・・・。

「そ、そんなことより！」

いつになったらセレ島に着くのよ！」

「もう着いているよ。ほら。」

「あらら。」

下を見ると、大海原の真ん中に、ぼつぼつと島があった。神殿を出てから3日目、やっと、やっと目的地セレ島へ着いたのだ。

と、その時!!

それは瞬間の出来事だった。突然雲の中から何かが飛び出してきた。シルフィード!？こんな辺境に、しかも2機・・・。

一機目はなんなく回避、しかし2機目がルカのシルフィードと接触した!

「ふわっ!!」

2機ともそのまま体勢を崩し、落下していく・・・。

そしてルカは、どこかの島へと不時着するのであった。



Moon light Saga
- Horus -

LAW

混沌の大地に
一筋の光が射し込む
其は彼の地に平安と秩序をもたらし
罪をつくり捨てり・・・

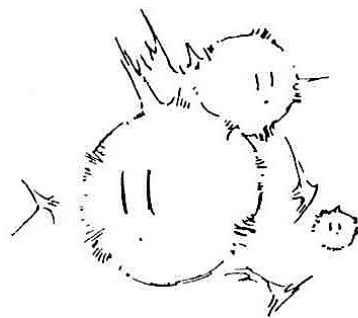
Reference...



ゲームを始める前に . . .

このセットには、以下のものが入っております。

- ◆ フロッピーディスク 4枚
 - ・ システムディスク
 - ・ データディスク1、2、3
- ◆ マニュアル冊子
- ◆ アンケート用紙



以上のものが抜けていないか確認して下さい。もし無い物がありましたら、お手数ですが、弊社までご連絡下さい。

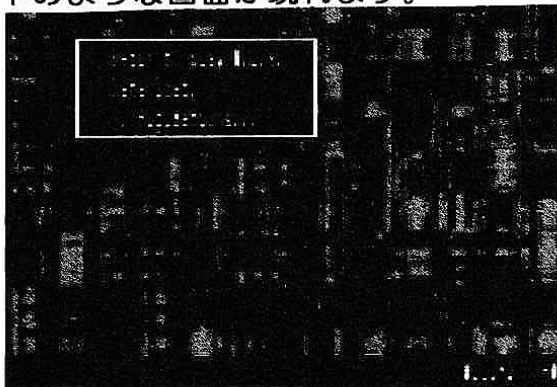
「システムディスク」は震込禁止にしないようにして下さい。ゲームが起動できなくなります。

アンケートはなるべくご返送下さい。

さあ！ゲームを始めよう！！

MSX t Rに「システムディスク」を挿入し、電源を入れて下さい。自動的にゲームが始まります。

まずはタイトル画面が出てきますので、何かキーを押して下さい。すると、以下のような画面が現れます。



Begin to M.L.S.
Data load.
Configurations...

★Begin to M.L.S.

MLSを最初からプレイします。これを選択すると、壮大なMLSの世界へと旅立つことが出来るのです

★Data load.

ゲーム中にセーブした所から、再スタートをします。これを選択すると、システムディスクか、PACかを聞いてきますので、自分がデータを入れている方を選択して下さい。

★Configurations...

ゲームをより楽しくするための設定です。ここでは、音源の選択と、パレットタイプの選択が出来ます。上下キーで選択し、Aボタンで変更して下さい。Bボタンでコンフィグを抜けます。

・音源の選択

MIDIインターフェイスが無い場合、ここは「FM」の状態から変わりません。MIDIインターフェイスがある場合は、FMとMIDIの選択が出来ます。

・パレットの選択

ご使用のディスプレイがvideoかRGBかによって変更して下さい。それに合ったパレットに変更され、ゲーム中に画面が見やすくなります。

<!> MIDIについての詳しい説明

本ゲームは、MIDIに対応しています。推奨音源はSC55MK2以降です。

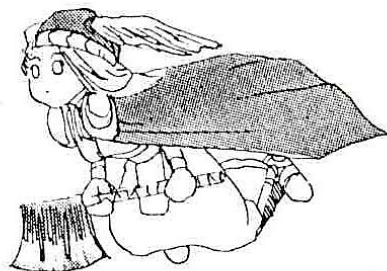
曲としては、極力GM対応を心がけておりますが、制作時の音を聴く場合、GS音源の方が望ましいです。また、SC88をお持ちの方は「sc55MAP」にしてお楽しみ下さい。

LCDパネル付きの箱音源や、キーボードの場合、音源識別IDを変更できるものもあります。その場合、識別IDを初期状態17(10H)に合わせて下さい。

まずはM L Sの基本 . . .

このゲームは、全方向スクロール型ARPGです。自分(ルカ)は、弾を出すこと(通常弾攻撃)と、大魔法(メガマジック)によって敵を倒すことが出来ます。また、ルカには常に精霊というものが付いています。この精霊が「弾」を出したり「大魔法」を使ったりするための源となっています。精霊は、5種類有り、ゲーム中に増えていきます。精霊は任意に変更することができ、精霊が変われば魔法形態はがらりと変わります。

時と場所によって使い分けて下さい。



ゲーム中での操作方法

ゲーム中には、大きく分けると以下のパターンがあります。

- ① 通常歩行
- ② ウィンドウ オープン
- ③ メガマジック選択
- ④ 会話

それぞれに於いて、キーの割り当てを説明していきます。

① 通常歩行

通常歩行時とは、ルカが、画面上を自由に歩き回れ、弾などをはくことが

出来る時のことを言います。

十字キー：ルカの移動

A : 押し続け→精霊操縦モード
2度押し→メガマジック発動体勢

B : 通常弾発射

B+A : ウィンドウ オープン

Aボタンを押しながら、十字キーを動かすと、自分はその場にながら、精霊だけを移動させることが出来ます。これを精霊操縦モードと言います。この時、通常弾も出すことができ、それは精霊が発射します。ただし、敵からのダメージは、ルカの身体に衝突することで受けます。Bボタンで発射する通常弾は、精霊によって変わります。またそれと一緒に、連射発数も変わります。



② ウィンドウオープン

通常時にBボタンを押しながらAボタンを押すと、ウィンドウが開きます。ウィンドウ内での操作は、以下の通りです。

十字キー：カーソルの移動

A : 決定

B : ウィンドウ クローズ

ウィンドウ中の詳しい説明は、後の「ウィンドウについて」で説明します。

③ メガマジック選択

通常時にAボタン2回連打で、メガマジックが使用できます。

十字キー：左右でカーソルの移動

A : 決定

B : キャンセル

④ 会話

人に当たったり、看板を読んだりすると、テキストウィンドウが表示されます。この時には、以下のような機能があります。

十字キー：入力待ち時確認

(テキストによっては、途中切断)

A : 入力待ち時確認

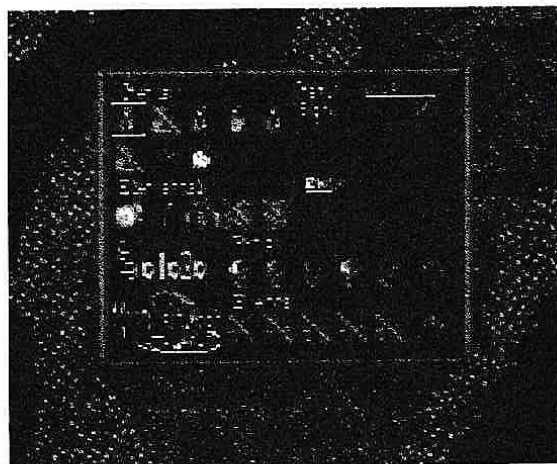
B : 押しっぱなしで、テキスト高速スクロール

看板などのテキストの場合、十字キーを押すとテキストを途中で打ち切ることが出来ます。

ウィンドウについて

ウィンドウが開くと、右のような画面が出てきます。ウィンドウ内には、以下のような項目があります。

- ・アイテム
- ・リング
- ・コンフィグ
- ・精霊
- ・重要アイテム
- ・音源変更



アイテム

主に回復アイテムが入ります。アイテムの一覧については、アイテム参照。

精霊

ルカの支援をする精霊です。ゲーム中に手に入れることで、増えていきます。精霊資料参照。

リング

精霊にメガマジックを発動させる為の必須アイテムです。この指輪に対応するメガマジックしか発動できません。アイテム資料参照

重要アイテム

ゲームの鍵を握る、重要アイテム類です。

コンフィグモード

ここでは、以下の設定を出来ます。

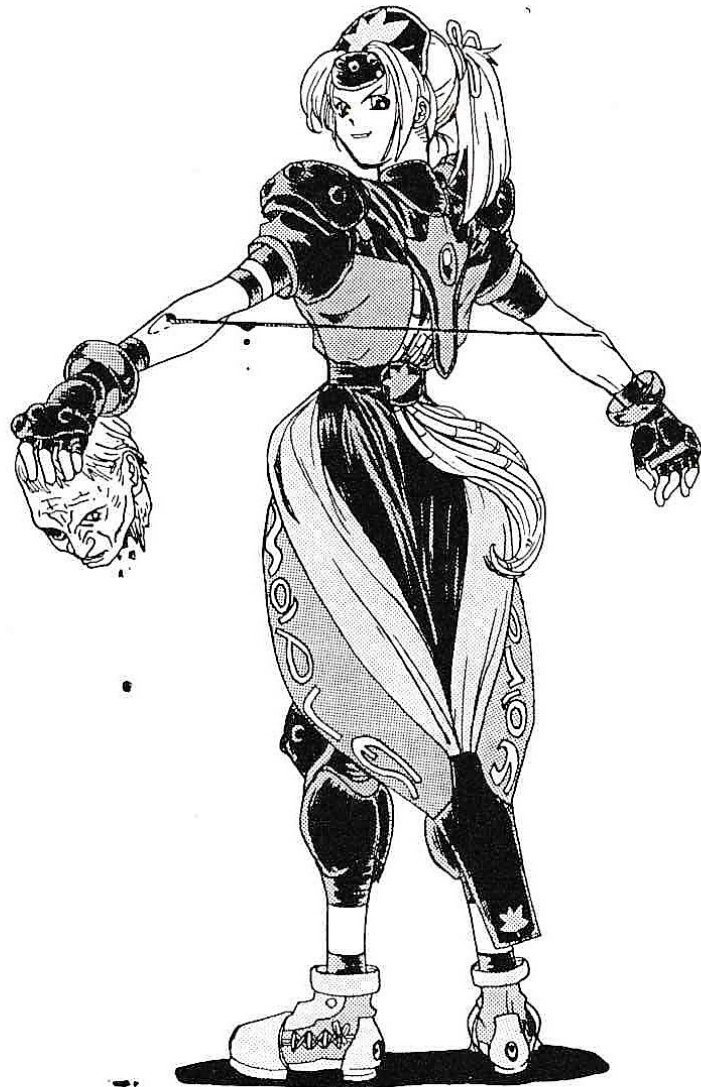
1. 透過モード：森などの、ルカが隠れてしまって見にくいところではONにします。すると、半透過になり、木の下にいても見えるようになります。
2. 弾出し位置変更：弾を出すのがルカか精霊かを変えます。精霊にすると走りながら弾が出せますが、狙ったところに当てるのは難しいかも知れません。
3. オート回避：壁に当たったときに、するりと回避する機能です。普段はONにして置いて下さい。デフォルトではONです。
4. ディスク・PACセーブ：セーブです。出来ないところもあります。

音源変更

FMかMIDIかを選択します。MIDIが使用可能でないときは、関係ないモードです。

キー操作早見表

状態	十字キー カーソル	Aボタン GRAPH	Bボタン SPACE	B+A ESC
通常移動	移動	1: 精霊操縦 2: メガマ	通常弾	ウインドウ
ウインドウ Megamagic 会話	選択 選択(左右) 確認	決定 決定 確認	終了 キャンセル 高速進行	— — —



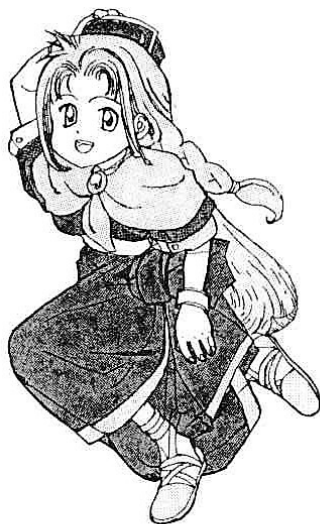
Moon light Saga

- Horus -

GAIA

風は大地を撫で
子供達を遥かなる大地へと誘う
その先にあるものは
希望...

World guide...

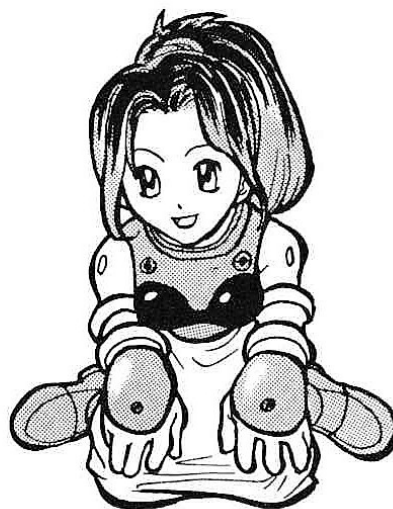


アイテム一覧

この項では、MLSに登場するアイテムその他を一覧にして示しています。
属性とは、以下の通りです。

1. 基本アイテム
2. 精霊
3. リング
4. 重要アイテム
5. その他

ここに載っていないアイテムなども
有るかも知れません。
世界をくまなく歩いて探してみてください。



アイテム表

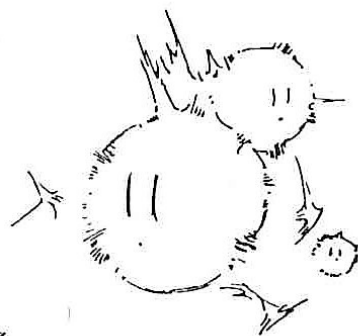
名前	効果	属性
フェベス	体力を8ポイント回復	1
ロシオン	POWを8ポイント回復	1
タンケ	単体では効果のない薬草	1
ウィスプ	光の精霊。月神ルナティリスの使い	2
サラマンダ	火の精霊。豪快な性格	2
シルフ	風の精霊。楽しいことに敏感!?	2
バルキリー	???	?
ルナ	???	?
ブライtring	白の指輪。特に効果はない。	3
フローリング	青の指輪。己を守る力がある。	3
バイルダーリング	赤の指輪。パワーを高める。	3
スプリームリング	???	?
シールドリング	???	?
瞳水晶	純透明な綺麗な水晶	4
フレイアの翼	純白の羽	4
ヘビスの鐘	不思議な音を出す鐘	4
勇気の証	HPの最大ゲージが8増える	5
聖者の心	POWの最大ゲージが8増える	5
シルフィード	高速飛行グライダー	5

精霊大図鑑！！

今回ルカが扱える精霊は5体。それらを一体ずつ徹底解析しよう！！

Wisp — ウィスプ —

月の神様、ルナティリスの精霊です。非常に人なつこく、すぐに召喚士とも仲良くなります。身体はプラズマ体で、さわっても通り抜けてしましますが、非常に安定していて接触爆発するようなことは有りません。知能は結構高く、良きアドバイザーにもなりますが、ロうるさいのがたまにキズかな？



Mega Magics

ヒーラー

Bright Ring

召喚士の体力を少しだけ回復します。少しといっても、最初の頃にすればかなり大きいので、重宝します。

ハイパービーム

Flow Ring

一直線上に光を放ち、その中の敵を一気に潰します。自分のPowのMAX値に比例して強力になるので、後々まで使えますよ。

ホーリーライト

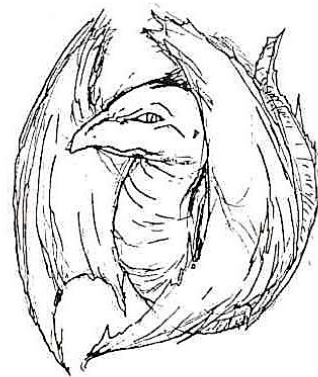
Barrier Ring

画面上の敵に、光の洗礼を浴びせます。これは自分のHPと敵のHPとの賭け引きです。もし、自分のHPより敵のHPの方が少なかった場合、その敵は一気に死亡します。しかし、1でも自分のHPより多かった場合、その敵はびくともしないのです。

Salamander — サラマンダー —

火の神様フマクトの精霊。非常に豪快で、見ていてはらはらどきどき・・・

考えるのは苦手なようで、相談を持ちかけるとすぐに寝てしまいます（あるいは寝たふり）。しかし、戦闘時にはその力を十二分に発揮し、召喚士を助けてくれるでしょう。



Mega Magics

ファイアーエクスプロージョン

Bright Ring

自分中心に爆炎が発生し、徐々に広がって周りにいる敵にダメージを与えます。これもPowの値が増えることに強くなります。

バックファイア

Flow Ring

狙った敵に炎がまとわりつき、しばらくの間その敵のHPは減り続けます。けっこう痛そう・・・

フレイムパーソン

Barrier Ring

これは自分が高熱物体になります。それに触れた敵はあまりの熱さにダメージを喰らいます。ただし、自分もかなり体力を消耗します。

ニュークリアーボム

Scream Ring

恐らくメガマジック中破壊力最大の魔法でしょう。画面全体にかなりのダメージを与えます。この魔法の凄さは、撃ててみないと分からない！？

Sylph — シルフ —

風神ティアマットの精霊です。一言で言ってしまうえば、いたずら好きの子って所でしょうか……。

この子は色々なことに興味を示しますが、その為に厄介こともつきまとうのです……。風を操るため、広範囲にわたる攻撃が得意です。



Mega Magics

ディテクト

Bright Ring

風に乗って聞こえてくる、敵の状態をつかみ取ります。今、相手がどのくらい弱っているか、どういう行動をするかが、一目で分かります。

ハイヒール

Flow Ring

ウィスピのヒーラーよりも、少し強力な回復魔法。いざというときに、非常に役に立ちます。

エアーブラスト

Barrier Ring

狙った敵を金縛りにします。これにかかった敵は、動くことが出来なくなります。ただし、その敵にちょっかいを出すと、動けるようになってしまうので、要注意！！

トロピカルサイクロン

Stream Ring

いわゆる台風ですね。画面上は、いきなり熱帯性低気圧に見舞われます。そして、みんなみんな、吹き飛ばされてしまうのです……。

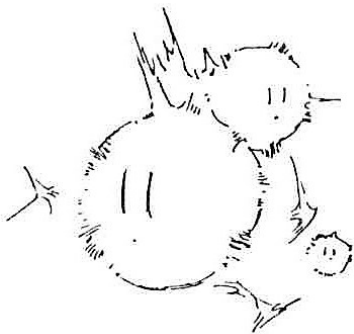
他にも幾つかの精霊がありますが、今回はこのくらいにしておきましょう。残りは後編のお楽しみということですね！！

登場人物紹介！

というわけで、今回MLSに登場する、主な人物の紹介をしますね。

ウィスプ

ルカの相棒兼話し相手。
いつも真面目だが、世間慣れしていて面白い奴。
うーん、精霊なのに……



ガイア

自称トレジャーハンター。悪く言えば遺跡荒らし……。行く先々で、ルカとバッティングしてしまい、どたばた劇を繰り広げるだろう

ルカ・ティーナ

この物語りの主人公。結構遊び好きで、真面目さなんかかけらもない!? (笑)

それは冗談にしても、かなり楽道家ではある。職業では月の巫女であるが、趣味で召喚魔法を扱う。実は今回この任務を任された原因でもある。

恋愛には奥手……。
というか、意地っ張り。



エルセア

魔族の女。この大地エルカドールを魔族のために解放しようと企んでいる。どちらかと言ったら、邪悪と言うよりは、己の信念を全うすることに全力を費やすタイプ。

アルバート

元気な子。まずはそれ。平気で満月の森を歩いたりする。実は家柄は由緒正しき太陽神の神官の家系なのだ!

その他の人物

ゴートン

大陸の太陽の神殿から派遣されてきた、太陽神の神官騎士様。優しい人で、村人からも非常に信頼が厚い。また、笛を吹くのが得意という、一風変わった特技を持つ。

ボルカニック (ポロ先生)

考古学者の先生。遺跡を調べに来ている。村人からは、名前とその身なりから「ポロ先生」と呼ばれている……。 (笑)

バギル

ホルス村の村長。悩む方ではあるが、これと決めたらばりばり実行する。

シェリー

アルバートの母。ごく平凡な家庭の主婦だ。悪ガキの世話で、いつもくたくた……。 (笑)

ミリア

病気で外に出られない、かわいそうな女の子。たまには遊びに行っておあげようね。

プログラマーとエンジニアの話し ③

ムーンライトな性... (いひなし)



そのまん) MLSがうごく理由...

処理時間絶対厳守! これがMLSの基本理念だ!

MLSはハードウェアスクロールを使用している。このハードウェアで"垂直スクロール"だ。BASICのSETSCROLLを使う時とちがう。マシン語を使うと、波打ちあってなめらかにスクロールしない。という人が多いいんじないかな? ハードウェアスクロールは、MSXの画面描き替え周期である。1/60ごとにスクロールデータを送らないと、それ以上スクロールしないだ。なぜかは自分で調べてみようね! さて、スクロールが1/60単位と決まってしまうと、ルカも精霊、敵キャラの表示も1/60単位で計算&VRAM書き込みをしなければならない。なぜかというと、例えば、ルカがフィールドを歩いている。スクロールし出した時を考えると、この時、画面が1ドット右へスクロールしたとある。すると、その瞬間に、ルカも右に1ドットスクロールさせなければならない... ルカがはじに来た。スクロールが始まるとルカは移動させなくても良いように見えるが、それは違う。スクロールとは、いわば"レーンマラソン"なんだ! だから、ルカの座標を1ドット移動させなければならないと、流れていってしまう。



これを分かると思うけど、敵キャラもスクロールと一緒にその場に居るのも、実は、スクロールに合わせて、相対的な位置を1/60ごとに計算していかなくてはならない。これを1/60周期で全ての計算処理を済ませることが重要なポイントかな?

MLSのロジックを公開!!

- 画面を見るのと分かるように、MLSでは処理の6~7割が、コマンドリッチな処理という、非常に大事なやつだ。これをひとえに周期を分けてやる... 2コマンド、登場人物(?)の紹介!!
- INT指令: 1/60単位で作業をこなす。また、F03Aに作業の指示をやる。かなり的確で、おたけはデータを描画したものが読んでおく。1/60ごとに、新しいデータを入れ、古いデータを消してしまう...
- 描画システム: ルカ、敵、弾を、INT指令から送られたデータ元に画面に描き込む。描き込みが「非同期」なのは、VDPが遅いため。この描き込みは1/60以内で全て行わないと不可能なんだ!
- 操演システム: テキスト表示、イベントシーン、見せ場など、おもしろい所になると、描画システムから処理をのこり、一括制御する。そのせいで、ボト動作時ルカ描画など、めんどうくさいものは、描画システムと別で呼ばれる。こを使う!
- UIボウシステム: UIボウボウの時だけ、全て自分で処理を行い、他のシステムとの共同作業はしない...

M/S Logics.

ソフト書込
ソフト座標キレ
VRAMA ~
難 → 難

各種設定
・A-リッチ音
・ソフトA-リッチ音
・キー入力判定

時刻判定も
おしよる時計
時間
だあ
こま
4nd

BGM演奏
FM or MIDI

INT指令の仕事.

ゲーム内のほとんどの
計算は $\frac{1}{60}$ 単位で行われる。
それを知らないか? INT内処理。
具体的にはタレ割「 $\frac{1}{2}$ 」か
かかると、平均 $\frac{1}{20}$ かけで、この
上の処理をこなすのだ!



HP/POWの
表示

精霊座標計算
X=23
Y=36

自キャラ座標計算
・カウの当り判定
・モブの当り判定
・TEXTの当り判定

敵キャラ座標計算
・当り判定
・攻撃パターン判定

弾の衝突計算
○の当り判定

非同同期処理 (1/60 Count) ↔ 非同同期処理

座標エントリフォルダ (描画システムに付く時の一時ストック)

操演システム

人に接触かばん。
イベント時は、この
娘が一言に仕切り
てお表示の分柄
のオチ移り、その他
得珠の拾い、
こちら、描画システム
を酷使する。



描画システム

普射、弾の出力、自由
に動かし、時にルカや
敵をINT指令のDATA
を元に、セーブと画面
に描いていく。描画系
システム、ちよと処理
が遅いのか、たまに
キズ...



ウインドウシステム

③+④でウインドウを南に
瞬間から、主はこの娘
に任せて、その間、
他の2人はお休み。
INT指令も、かなり
負担が減る。他の2人
も、ほとんど共同作業は
しない...



DATA 取出

世界紀行 いん エルカドール

Welcome to "Moon light Saga" world !!

ムーンライト・サガの世界へようこそ！！

第4回 ホルス島観光マップ☆

どうも、こんにちは。今日で「世界紀行いんエルカドール」も、4回目です。今回は、MLSの舞台でもあるホルス島の、観光的魅力について述べましょう。いつものように、旅先案内人は土屋 暁が務めさせていただきます。最後まで、ごゆっくりお楽しみ下さい。

☆ ホルス島！！

☆夕日の見える崖

この謎の陥没による湾に向かう崖。この崖は西側に面しているのので、夕方には海に反射する夕日を見ながら、口マンチックなひとときを味わえる。デートコースには欠かせない逸所。

☆ガイア山

この島にある火山。現在は休火山であるが、油断は禁物。山頂にはわき水の湧く不思議な泉があるそうだが、それを守るようにドラゴンが生息している。

☆真昼の夢の草原

何故このような名前なのか、何があるのか一切不明。隅りを満月の森に囲まれていて、そう簡単には入ることが出来ない……。

☆陥没湾

古の時に陥没したらしい大地の跡。ここの下には古代文明の遺跡があるらしい！冒険家必見！！

☆恵みの森

年中果物や野菜がとれる、楽園の大地。この島の人々のライフラインでもある。

☆ホルス村

ここで暮らす人々の村。主に林業と漁業で生活する。また皆太陽神の信仰である。

☆満月の森

各種猛猛な生物や迷いやすい構造になっているせいであまり近づかない。

わずかですが、ホルス島のことを少しでも分かって頂けたら幸いです。では、今回はこの辺で失礼します。

あなたの人生の旅が、いつまでも平和に送れますように……

Moon light Saga

- Horus -

GODs

其は遠き地より我らを見守り
時に命の手を差し伸べ
時に雷を与えんとす。
絶大にして絶対なる者...

Creator's notes...



俺の話と聞けえ~~~~ EALIA's Free talk. —

ども、今日は! Ealiaです。Moon light Saga. 集んで頂けたでしょうか?
今日は完全にフリー(何話にも良い)というこで。M.L.S. を作り始めたま、かいつども
お話ししようか。

🌀 Moon light Saga がこの世に生を受けたこと...

1993年。8月。この時に全てが始まりました。このゲームは市販されたものと同じか
似ているかと思いませんか? 先日、外国の某社からX-11Eを買った。そこには「スーパースタリオン
(にできる)と書いてある(英語)のゲーム、正直びっくりしました。外国の某社「聖剣伝説2」
を知った。事を知った。それ以上は、このゲーム。M.L.S.は「聖剣伝説2」をモチーフにした
このゲームはこういうこと。... とも。合点人合点人と思いませんか...

1993年8月。私は友人宅で。初めて「聖剣伝説2」というゲームを見ました。ただアクション
RPGと言ったところ。それまでで。今と違う何かがある。それは確かでした。

それ。MSXでこの手のRPGが無いこと。無いから。俺が作り! ...

このゲームの動機は。MSXで。まだ全画面2D-スクリール。これが「絶対に
不可能だから。MSXの開発は中止に予定でした。かまね合せ。これも同様でした。

このゲーム。制作当初は同人で出すことを考えて見かけた(というか、同人に知らされた)ので。
Logiaの「Y222」-席をもらうことが夢でした。しかし今はこうも皆んな前に
あり。作り始めた時と今と違う。3年という時間。この業界では未
遠くまでいける。その間にいろいろ事がありました。考へても。夢も。当時
とは全く違います。これから時は進みます。でも。製作者として。M.L.S.は。
MSX界屈指のゲームと名を馳せたい。それ。MSXの歴史をひも解く時。
M.L.S.も一踏に姿を現す。そんなゲームを作ったつもりでいます。

🌀 フリートーク。 ~しばらくは~

ちびと屋敷(3月4日?)のこと。全部見ました。

エピソードは、個人で子供に説明が(違)と思ってる
何を言いません。まあ、お話を聞いて人に描
き込んだ話。今までの例が(ない)かな。どう
うか? ハハハ言ってハハハ。現代人とは、異常な
までシンクロしたゲームにしてみました。うん。紙面
は足りないよ。 (IT) あしらいっ。

🌀 後編のほうは...

... ども。今年度中に
出したいと思っております。... (^_^)
かなりすごい所だから、ごまか
ね。... ども。前編の進み具合から
考えると。来年春... もしくは夏に
リリースできる。出さなければ
ならないからね。

free talk

どうも、Pang Hashi です。今回はマップを担当しました。ゲームの感想と一緒にマップの感想も聞かせてくれると嬉しいなあ。内容等も評価してくれると、みんなの意見が後編にも生きてくるのでよろしくね。主人公の自動回避や透過機能は、みんなの意見をもとに追加された機能なんです。

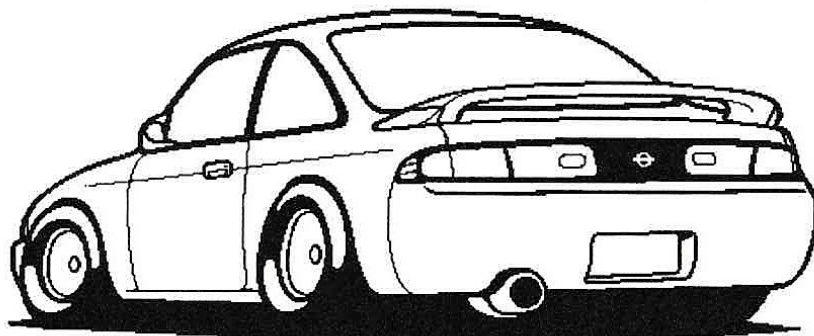
さて、話は変わりますが、皆さんの中で車好きってどのくらいいるんでしょうか？ 私は念願のシルビア S14 (MC 前) を購入して、最近では車の事ばかり考えてます。ローンもきついですけど、やっぱり自分の好きな車にしました。これから少しずつチューニングしていくつもりです。そんな訳で、車好きからのお手紙も個人的に募集してます。

最近では車検も規制緩和されて多少の事なら、車検に通っちゃうからいいですね。最低地上高も 9cm 以上あれば OK だし。でも、ある日まで違法だった車が次の日から合法、これも何か変な話ですよ。

これは私の意見ですが、車の外観や音云々よりも、ブレーキランプやヘッドライトの電球が切れた状態で走る方が、危険だと思う。

そして、一番問題なのは日本の道路工事は要領が悪い事。きれいに舗装されたと思うとすぐに、水道管だとか電話線の工事で凸凹にになってしまう。どうして先に水道管や電話線の工事をしないのか？

そんな訳で最低地上高 9cm ではきびしい所もありますが (店の出入り等も含めて)、それでもかっこいい車に乗りたいですね。



もみぢヶ丘
で
ひとりごと

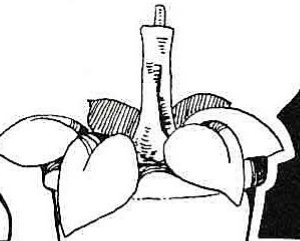
by 安田 剛



急がしくて
植物の世話が
出来ない会社
とかの為に
作られたらしい
けど。

最近、こういう偽物植物を
置いている本屋とか喫茶店
多いよな。

サボテンとかも
あるんだぜ
トゲがゴムで
できるの



鉢植え 1つ
¥2000 弱



本物の植物だと
水やりとか手入れが大変だなんて
人間の怠慢じゃないかなあ。

…ええ。
でも それより

代用品で
満足できる
人間で悲しい
ですよな。

C O M M E N T.
の
唯鬼

こんにちは。唯鬼と申します。MLS(くらげ・たか)では、糸氏の一枚絵とか色紙をもらってます。



致らぬ桌ばかりとは存じますがよろしくお願ひいたします。

くきくき。

ちと変な文なので、いつも通りの気分で書きます。すみませんね。
おかります。

このおかしな馬目えん。これからなのニ。うきゅきゅ——。

で、今最もフェイバリットなマンガアーティストは、林正之でござ。
ウラウサえもんとか極楽りんごとか花と箱とかを描いてます。
グーでござグー。

あと、the PRODIGYの新曲のFirestarter良いですね。
夏にはアルバムも出るってゆーし、しあわせでござゆん。以上!

ドッターはんたあのページ

ども！はんたあです☆

フンガー！ 私は誰、ここはどこ？ ムッキー！ (@@)/
私はなぜここに居るのでしょうか？ うーん今土屋様のお宅でこれを書かされ... いや書かせていただいて
おります。 へー。

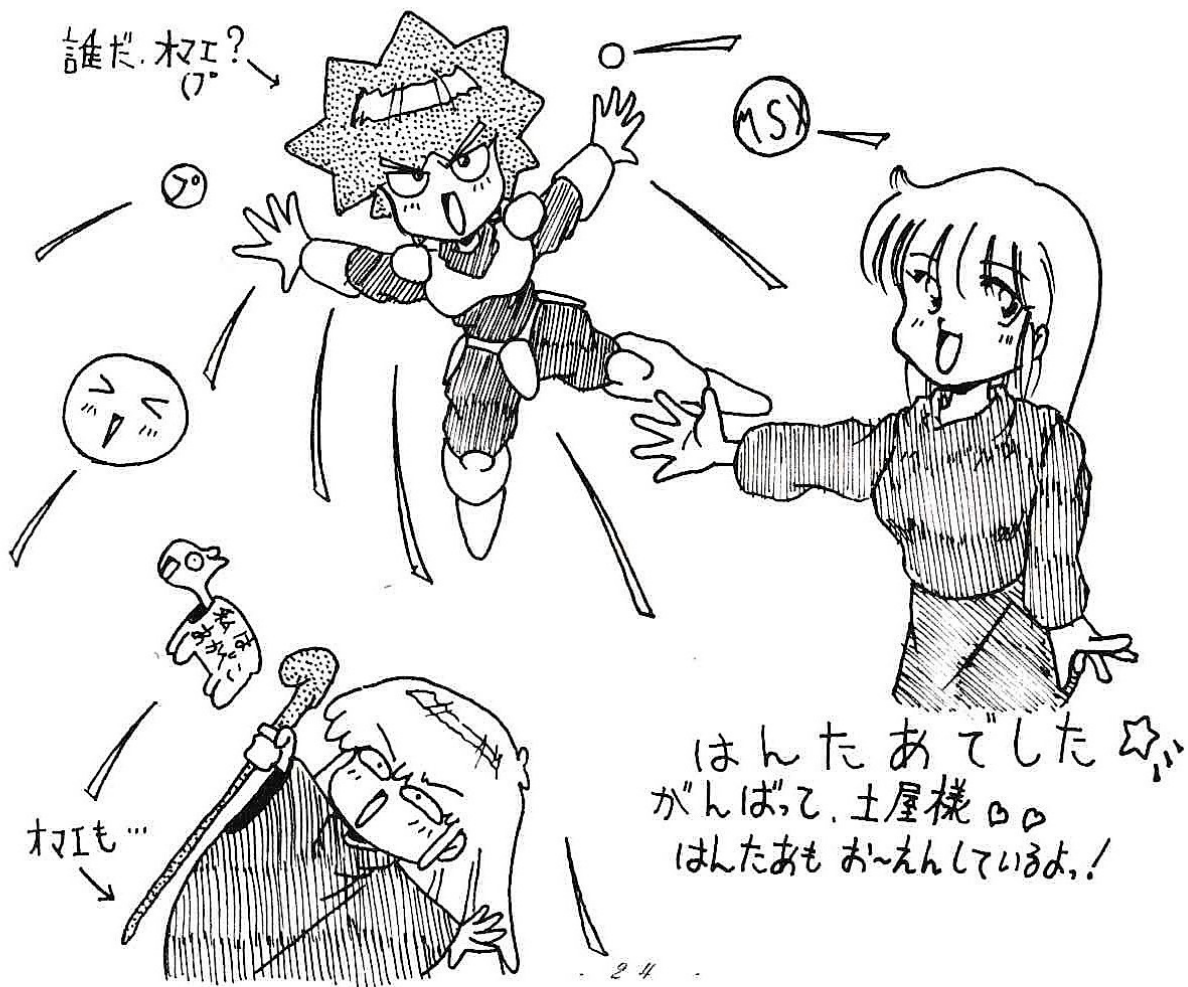
現時点では何もしてありません。(笑)

多分、敵キャラのドット絵なんかをプツプツ描いと思います。

仮にも他サクルの代表さんなのに... >私

書くことありませんよー、土屋様～。(^^;

え？ 絵？ えー。ええ。(なんじゃそりゃ) おりじなるわっ☆



ども、皆様始めまして、シナリオお手伝いのKURAです。えー、何も仕事らしい仕事はしていない私ですが、ページを頂いたので、しばしおしゃべりにおつき合いください。

シナリオ屋さんの卵を目指している私が嫌いなネタがいくつかありまして、それだけは自分でお話作るときには主人公にするまいと思っております。

まず、転生、お次は血筋、最後に異世界召喚物というこの三つは私にとって禁じ手です。どーしてかと言いますと、転生と血筋は自分の努力と関係のないところで理由付けされてしまうので、どーも好きになれません。あとは、結構揚げ足をとるのが好きなもので……………。

前世が勇者〇×だの神様だの、と言うのを見ると……………そのまた前世は？とか、確率的に一番多いのは微生物だから、きっと自分の前世は大腸菌かピフィズス菌なんだろうーなー、と思ってしまいます。ヒンズー教徒の皆さんは、悪いことをすると動物に生まれ変わる、という考え方があるそうですが、微生物に比べれば、哺乳類に生まれ変わる分、随分と幸せかなあ、なんて思ってます。

次の血筋や異世界召喚物は、自分の努力ではないもので未来が決まってしまう、という展開がどうも好きになれないもので。特に血筋ネタを見ると、「お前は悪徳君主か！革命起こしちゃうー」と思わず力んでしまいます。骨の髄まで平民なんですかね、私。

異世界召喚物も、どーせなら不思議な力なんか頼るといって”卑怯な”ことをせずに（だって、悪役の人がかわいそうじゃないですか。あなたなら、いきなりやってきた他の世界の人間に不思議な力でやっつけられる、ということをお納得できますか？）堂々と科学の力で勝負してもらいたいなあ、と思ってしまいます。（それはそれで相手は納得できないかも）

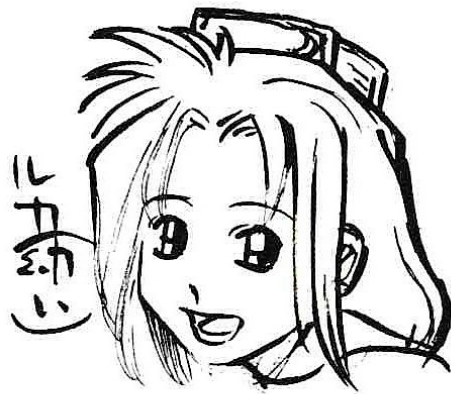
理系の人なら、硝石から火薬を作って悪党どもを吹き飛ばすとか、火縄銃を作るとか、核兵器を作ってしまうとか……………いや、作りやすいのは化学兵器（某サオンなど）ですけど……………。

だから、努力が報われる話が好みです。その点から言うと、最近のRPGは悲しい……………、話の展開が読めていても、必ず畏に引っかかってしまう一本道シナリオにはもううんざりです。経験値稼ぎにもならないような無用な戦闘も。

いつか、ゲーム中で自分が考えたことが大抵実行できて、しかもその結果がちゃんと物語の中で反映されるという、そんなゲームが作りたいものです。

いや、実はこのMLSの中でも、いくつかお話を考えて用意しておきました。どうか、楽しんで頂けたら幸いです。うふふ。
では、皆様お元気で。

あまけ!
ML Sラフスケッチ (設定資料)



←夜法使いたいた
モリたし
左斗葉指には
指輪をか。

ゲームの必勝法！

★精霊を巧みに使え！！

このゲームは精霊を如何に使いこなすかが、ゲームの鍵だ！！
敵には色々な攻撃パターンがあるよね。それによっては、普段は不便に思える使い方がかなり使えたりするときもあるんだ。

① ビービーは賢い！？

ムーンフォレストに出てくる「ビービー」という敵。はちみつレモンの蜂のようなこの敵は、何と自分と縦横のラインが合わさると、一斉に弾を連射してくるといって、非常に厄介な敵だ。なぜなら、通常弾は、やはり相手と縦か横のラインを合わせないと当たらないからだ。

そこで、Aボタンを押しっぱなしにする「精霊操縦」を使おう！！
これは、精霊だけ移動して攻撃するために、自分は同一ラインに並ばなくても敵を倒せる！ただし、自分の周りに敵がないことを確認してからやろうね。

② シルフは特殊な精霊だ！

シルフという精霊を手に入れた時、殆どの方は「使えない・・・」と思うかも知れない。何せ、連射は効かない、攻撃力は弱い、いらん方向へ弾を出すなど、良いこと無いからね。でも、これを逆手に使う方法がある。普段はルカが弾をはく。だから、弾を出す瞬間は止まってしまうよね。これを、コンフィグで「弾発射位置変更」によって、精霊側にすると・・・。

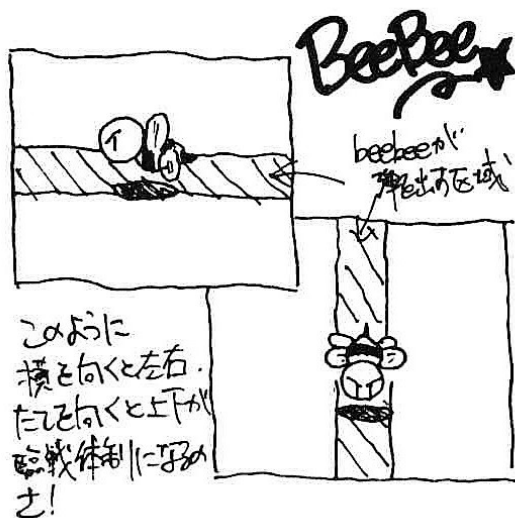
これは普通の精霊だと非常に厄介なモードで、自分の撃ちたい方向へ弾が撃てないという致命的な現象が起こる。しかし、シルフの場合、常に4方向に弾を出しているため、このモードを使っても、何の害もないのだ。しかも、自分も弾を撃つときに停止しないため、弾を撃ちながら爆走できる！！

★ 頑張った人にはそれなりの、 頑張らなかった人にはそれだけの・・・

このゲームは、実は色々な隠しがある。らしい・・・。
だから、一度クリアしたからって安心してはいけないゾ！！実際、大筋のシナリオと関係ない「遊び」が存在するのは事実。

また、その代わりに、アクションが下手な人でもちゃんとクリアできるような配慮もして有るよ。もちろん、そういう人でも優位に立てるようなものだって存在する。

さて、あなたはいくつ発見できるかな？



ユーザーサポートについて

付属のアンケート用紙は、必ず投函下さい。今後の糧とさせていただきます。
また、アンケートをご投函された方には、後編「セレナの章」のご案内を、いち早くさせていただきます。

当製品にバグなどございましたら、お知らせ下さい。

もし、ディスクなどを破壊してしまった場合、破壊されたディスク、ブランクディスク、送料190円と一緒にその旨をお送り下さい。

本製品に関するご意見、御要望は下記の住所まで・・・。

土屋 暁 方 「Maple Yard ホルス係」

E-MAIL: NIFTY BX104455
YU-KI net YUK1029
BAN net BAN0078

Moon light Saga -Horus-

編集：

土屋 暁 (企画・宣伝)

スタッフ：

土屋 暁 (Main program)

Pang Hashi (MAP graphics)

安田 剛 (MAP graphics)

はんたあ (Graphic charactor)

KURA (Scinario maker)

唯鬼 (image picture)

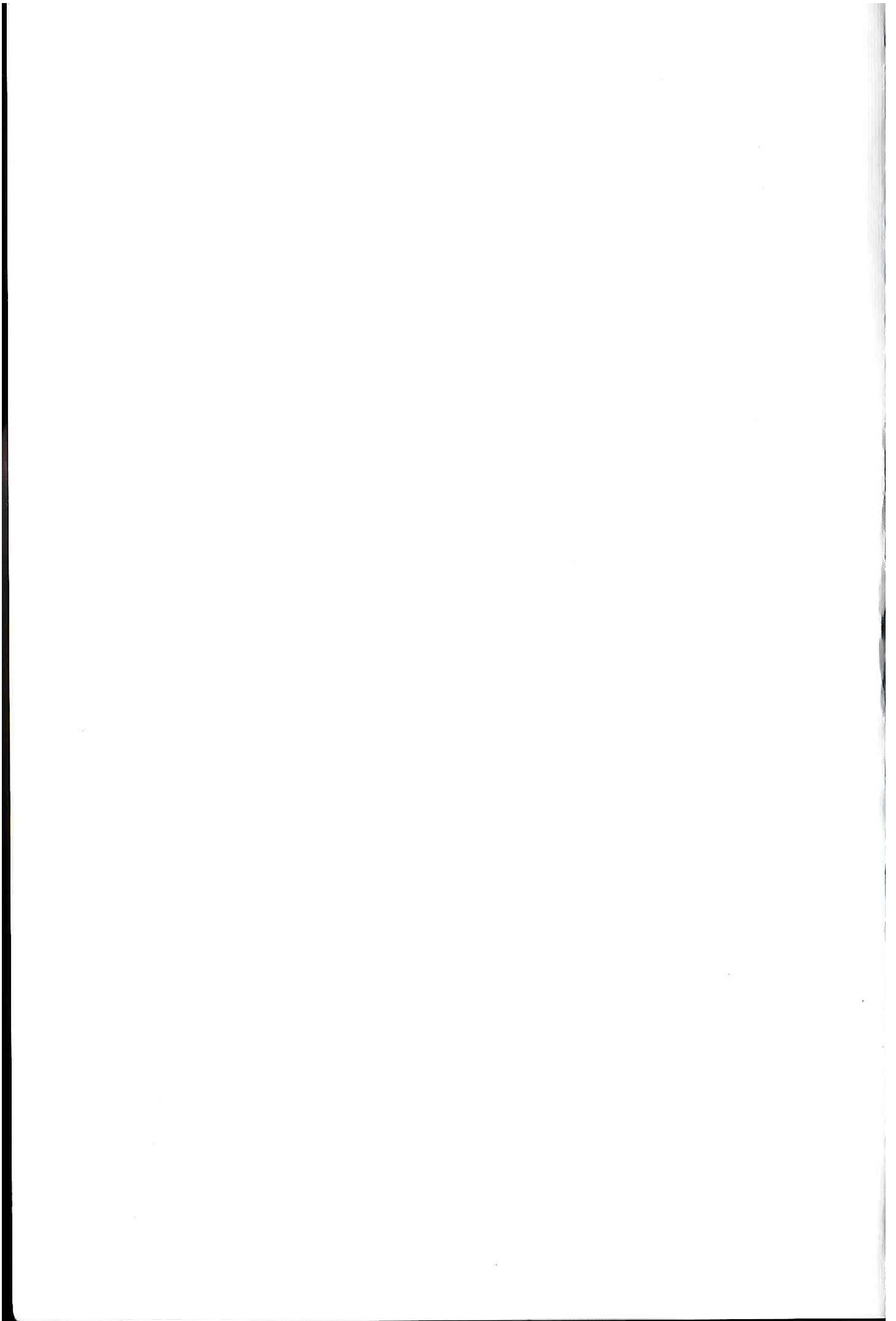
福井 英晃 (Music composer)

編集：茨城県日立市 MYE編集部

茨城県日立市鮎川町5-10-25-205

印刷：あかつき印刷

平成8年8月2日第1刷発行



Maple Yard



追記

APPENDIX

はじめに

ども、こんにちは。MapleYardです。
この度は、MLSのお買いあげ誠にありがとうございます。
本当に長く長く、長〜く、お待たせしてしまい、大変申し訳有りま
せんでした。
さて、実は、MLSは1996年8月を目処に制作されていたの
です。すなわち、マニュアルもそれを目処に作られていたわけで、
そうなるに当然ながら、それ以降に変更があった事柄は載せること
が出来ないわけです。
そこで、このように「追記」という形でマニュアルの補足をさせ
ていただきますね。
実は、こっちの方が結構重要なことながら載っているような気も
します。ですから、是非見落とさず最後まで読みましょう。

目次

1. 起動時のオプション

- 1-1. 環境変数
- 1-2. キー押し立ち上げ

2. *IDS Intelligent diskdrive serch system*

- 2-1. HDDへのインストール

3. メガマジック補足

4. サポートネット

1. 起動時のオプション

M L S は、様々な方法で起動を変更することが出来ます。これにより、ゲームの快適度がかなり上がる事でしょう。

1-1. 環境変数

M L S は、起動時に環境変数をいくつか読み込んでいます。それらを変更することによって、起動方法を変更することが出来ます。

M L S で使われている公開環境変数には以下のものがあります。

**SET MIDI
SET OPENING**

以下、これらの説明を入れます。

● SET MIDI

M I D I を使うか使わないか、そして M I D I I F 3 による使用かを決めます。

使用方法：SET MIDI = [数値]

[数値]: 1 = M I D I を使用する
2 = M I D I を根本から絶つ！
3 = M I D I I F 3 を使って演奏する

M I D I I F 3 を使用するときには、別途 256 K B 以上の、メモリマップャーに対応した増設 R A M をご用意ください。逆に言うと、256 K B の R A M では、どんなに高性能な M I D I インターフェイスがついていても、絶対に M I D I はなりません。

[数値]を2にすると、M I D I を完全にカットしてしまうことが出来ます。では、カットすることに何のメリットがあるのでしょうか？

~~~~ M I D I をカットするとこんなにお得！！ ~~~~

M I D I データはそれ自体が大容量なので、当然ディスクアクセスも長くなりがち。読み込まなければ当然その分の時間は短縮。ロード時間が実質半減します。
M I D I データを蓄えておく R A M が、そのままディスクキャッシュに使われるので、キャッシュ容量が増えます。しかも、M I D I 分のデータが減るので、その分キャッシュヒット率が向上！

このように、M I D I を切ると、機動性が増すわけですね。

● SET OPENING

M L S の、ちゃっちいくせに異様にサイズがでかいオープニングをカットすることが出来ます。

使用方法 : SET OPENING = [数値]

[数値]: 1 = オープニングを見る
2 = オープニングを見ない

またちょっと解説を入れさせていただきますね。

M L S のオープニングは、たったあれだけなのに、実はグラフィックだけで 160 K B も喰っています。オープニングを動かすプログラム、M I D I、F M 音源全部含めると、おそろく 200 K B になります。ちなみに、その他のシステムデータ(プログラムなど)は、全部含めて絶対に 192 K B 以下(厳密には計算したこと無い)なので、それを上回るわけです。こんな恐ろしいもの、カットすれば起動がかなり早くなるわけで、そのために付けた環境変数です。ちなみに、あのロゴ文字の回転縮小、どうやってるかわかるかな?

1 - 2. キー押し立ち上げ

M L S では、起動時に以下のキーを押しながら立ち上げることによって、一時的にモードを変えることが出来ます。

TAB

T A B キーを押しながら立ち上げることによって、M I D I を使用不可にします。機能的には SET MIDI = 2 と全く同じです。

O

「O」キーを押しながら立ち上げることにより、オープニングをカットする事が出来ます。機能的には SET OPENING = 2 と全く同じです。

2. **IDSS** *Inteligent diskdrive serch system*

なんかすごいこと書いてますが、別にそれほどすごいことではありません。ただ単に、どのドライブにどのディスクが入っているかも、すべて認識するようにプログラムしてあるだけです。

1ドライブで、外付け F D D や H D D を付けてない方にはあまり意味のない機能ですが、特に H D D を持っている人にとっては、これほど快適になる機能はありません。

それと、内蔵 1 & 外付け 2 ドライブ持っている方(いるのかな)は、M L S のディスクを 3 つのドライブにそれぞれ入れておけばディスクを入れ替える手間が省けます。この際、ディスクを入れる順番は特に考えなくても OK です。

すなわち、次ページの解説のように、どのドライブにどのディスクが入っている、完璧に立ち上がるというわけです。

A: SYSTEM DISK
B: DISK1
C: DISK2

A: DISK1
B: SYSTEM DISK
C: DISK2

A: DISK2
B: DISK1
C: SYSTEM DISK

例えば上のような3通りの入れ方、どれをやっても起動します。

では、次にHDDへのインストールの方法を説明します。

2-1. HDDインストール (MSX-IDEの場合)

MSX-IDEをご使用の方は、ここをご覧ください。
インストールからゲームの起動までを解説します。

1. MSX-IDEの付属ディスクにあった「IMENU.COM」を起動します。
そこで、1MBの領域を3つ作ってください。
それぞれ領域名を「MLS-SYS」「MLS#1」「MLS#2」などとする
と良いでしょう。(この通りでなくてもOK)
2. 今作った3つの領域を、アクティブパーティションにします。
そして次に、MSX-IDEの付属ディスクにある「DIMAGE.COM」を
使います。
例えば、システムディスク用のHDDがBドライブに、FDD
がFドライブに割り当てられているとします。この場合、

DIMAGE F: B:

となります。こうして、フロッピーのイメージをHDDに作る
のです。

3. この作業を、MLSのディスク3枚においてすべて行います。
これで、インストールは完了です。
4. 起動時は、システムディスクをコピーしたドライブから、

MLS [リターナ]

で、起動します。

注意! : DOS2用高性能キャッシュ「LUNA」を常駐させると、MLS
が起動できなくなります。解除しても起動できません。
MLSを起動するときは、「LUNA」を起動しないようにして
ください。
: システムディスクにはファイルが存在しますが、ファイルだけ
HDDにコピーしても起動しません。ちゃんとディスクイメージ
として、コピーしてください。

他のHDDインターフェイス (MEGA-SCSI など) についても解説
をしたいのですが、なにぶん私が持っていないもので、説明するこ
とが出来ません。ごめんなさい。

3. メガマジック補足

ここでは、マニュアルに書いていなかった、メガマジックの詳細について述べます。メガマジックを使うときは参考にしてください。

精霊	名称	効果詳細	POW
ウィスプ	ヒーラー	自分の体力を回復する。 16ポイント回復。	2
	ハイパービーム	自分の現在向いている方向から 画面の端までの敵にダメージ	3
	ホーリーライト	自分のHPよりHPの少ない敵 は即死。その他は効果無し。	4
サラム	ファイ- イクスプロージョン	半径64ドット以内の敵にダメ ージを与える。	8
	バックファイア	敵一体の背後に炎がまとわりつ き、一定時間ダメージを受け続 ける。	4
	フレイム パーソン	自分が炎の様に熱くなり、敵を 体当たりで倒せる。ただし自分 にもダメージが来る。	6
シルフ	ディテクト	敵一体のHP、攻撃力、守備力、 行動パターンを調べる。	2
	ハイヒール	ヒーラーの強力呪文。 約30ポイントの回復。	4
	エアブラスト	敵一体を一定時間動けなくす る。ただし、ダメージを与えら れ、動けるようになってしまふ	2

4. サポートネット (4/1以降)

ムーンライトサガに関するサポートは、手紙の他、4月1日よりYU-KInetでも行います。YU-KInet上に「Maple Yard お客様サービスセンター」を設置致しますので、ご意見、ご感想、バグレポなど、お気軽に書き込んでください。後日レス致します。

YU-KInet内・MapleYardお客様サービスセンター

access number 03-3591-2678 (単回線 28800bps)
Host program KT-BBS v6.20
Support bord 36番「MapleYard お客様サービスセンター」
(ゲスト書き込み可)

Maple Yard

Moon light Saga あんけーと

ども、こんにちは。MapleYardです。

この度は、ムーンライト サガ-ホルスの章-をお買い求め頂き、誠にありがとうございます。

今後のMLS-セレナの章-を作る上での糧とさせていただきます、本アンケートにご協力のほどお願い致します。

1 ムーンライト サガをどう思いますか？

下に挙げる事柄について、番号を山の絵に置いていってね。

- | | | |
|-------------|------------|-------------------|
| 1. 操作性 システム | 2. オープニング | 3. ゲーム画面 (マップ) |
| 4. FM音楽 | 5. MIDI音楽 | 6. 人物キャラクター |
| 7. マニュアル | 8. ディスクラベル | 9. 全体的なデザイン (箱など) |
| A. シナリオ | B. | |

ふっ！日本ー！！ (上 大変良い)



香ばだねえ！
(左 ユニーク)

平凡でつまらん！
(右 没個性)

まだまだ甘いな！ (下 最悪)

2 ムーンライト サガ、その他何でもかんでも 言いたいことを言っちゃってください！



ご協力、ありがとうございました。

Moon light Saga

PRESIOUS INFORMATION

この度は、MapleYard の製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。MapleYard では、ムーンライトサガ発売を記念して、MIDI版オリジナルサウンドトラックを発売いたします。

Moon light Saga original sound truck

月の瞳

つきのひとみ

3/30 発売予定

Media : cassette tape or SMFdata(SC88usr only)

Price : ¥1000

ムーンライトサガ～ホルスの章～で使用された、
全17曲に及ぶMIDIサウンドを完全収録。
それに加え、未使用曲、没曲を、裏話と一緒に発表。
また、ボーナストラックとして、EALIA書き下ろしオリジナル曲
「1000年分の夢売ります」までもを収録した豪華版！！

(収録はMIDI曲のみです)

「月の瞳」ご希望の方は、郵便振替用紙でご送金ください(00300-2-32941 MapleYard)。もしくは、1000円分の定額小為替を「月の瞳希望」の様な旨を明記した紙と一緒に、下記の住所へお送りください。なお、受注生産になりますので多少の遅れはご容赦くださいませ。

土屋 暁 方 「月の瞳」係

今後も、MapleYardをよろしくお願い致します。