

 68000

BATTLE ARTS
199X COLLECTION

ユーザーマニュアル

本ソフトの収録内容

過去に制作したゲーム8本とリニューアル版1本、
ディスクマガジン1本を収録しています。

収録ゲームリスト

タイトル	ジャンル	制作年	XDFファイル名
デスファイター	格闘アクション	1992年	DFV2. XDF
格闘道	格闘アクション	1992年	KAKUTO. XDF
バトルスピリット	格闘アクション	1993年	BSP2022. XDF
ダークロード	アクションRPG	1994年	DARKLOAD. XDF
魔剣伝説シャキーン	ジャンプゲーム	1995年	SHAKIN1. XDF
スターチェイサー	固定画面シューティング	1995年	STAR CHA. XDF
ベーオウルフ	横スクロールアクション	1997年	BWLF. XDF
無限爆火	シューティング	1999年	MG1. XDF
ベーオウルFR	横スクロールアクション	2023年	BWLF.R. XDF
ディスクマガジン vol.0	バラエティー	2023年	DISKMAG0. XDF

SDHCカードの収録ファイルについて
XDF形式とHDS形式の2つの形式でSDHCカードの
X68000Zフォルダに格納されています。

起動方法

起動方法 (X6800Z)

SDHCカードをセットしてエミュレータ起動してください。
一覧からXDFファイルを選択すると起動できます。

起動方法 (X68000実機)

XDFファイルを実機に移動してください。
mkimg.x からフロッピーディスクにリストアすると
専用のゲームディスクとして起動できます。



XDF選択画面

HDSイメージファイルの起動方法

HDSイメージファイルの場合

HDS起動方法 (X68000Z)

HDDを使用するには1.3.1以降のアップデートが必須です。
X68000Zでご利用のUSBメモリにHDSファイルをコピーして
p SCSI.iniファイルの末尾にSCSI装置として追加してください。

《例》

```
1 [p SCSI]
2 ID0=SCSIHDD.hds
3 ID1=DRV_B.HDS
4 ID2=BAGAMES.HDS
```

- HDDでの起動後、上記で追加したドライブに移動してlist↓とするとゲーム一覧と起動コマンドが表示されます。
- 実機で起動する場合は、収録されているゲーム毎の各フォルダをコピーして実機のHDDに移してください。

起動方法 (Windows)

Windows等のエミュレータをご使用の場合は各ソフトの使用方法を確認の上、XDF/HDSの指定を行い起動してください。

HDD対応ゲーム一覧

タイトル	フォルダ名	起動コマンド
ベーオウルフ	BWLF	bw
ベーオウルFR	BWLF_R	bwr
無限爆火	MG1	mg
バトルスピリット	BSP	bsp
スターチェイサー	STC	stc
魔剣伝説シャキーン	SHAKIN01	skn

※ 本ソフトは「XM6 TypeG」にて動作を確認しております。

操作方法

共通操作

タイトル画面でESCキーを押すとゲームを終了できます。
ゲーム中にESCキーを押すとポーズ/ポーズ解除ができます。
(※一部タイトルを除く)
各ゲームの操作方法は以下の紹介サイトをご覧ください。



紹介サイト
《 <https://staygame.jp/x68k/> 》

ベーオウルフ操作方法

X68000のコントローラーは方向キーとボタン2つです。
X68000Z用は「SELECT/START」含めて4つです。
L/Rボタンは「B/A」に割り当てられます。

左右キー	: 移動
下キー	: しゃがむ
Bボタン	: 剣攻撃
Aボタン	: ジャンプ
下キー+Aボタン	: スライディング ※スライディング中は無敵状態です
STARTボタン(キーボードは「ESC」)	: ポーズ
SELECTボタン(キーボードは「Ctrl」)	: ゲームオーバー

使用上のご注意 / 免責事項

使用上のご注意

SDHCカードに収録されている本ソフトウェアはメディアの特性により読み込み不能となる場合がございます。対策として、お早めにPCのSSDやUSBメモリへのバックアップをお勧めします。

利用規約 (ReadMe)

本ソフトウェアは使用許諾されるものであり、お客様に譲渡されるものではありません。以下7項目の禁止事項を守ってご利用ください。

《 禁止事項 》

- (1) 利用規約(ReadMe)を読まない、また理解せずに本ソフトウェアを使用する行為はしないこと
- (2) 購入者本人が使うためと、バックアップをとるため以外の目的で本ソフトウェアをコピーはしないこと
- (3) 友達や知人に本ソフトウェアをコピーして渡す行為はしないこと
- (4) 本ソフトウェアをWeb上などにアップしたり、SDカードなどの記録媒体に収録して配布はしないこと
- (5) 本ソフトウェアを販売・配布する行為はしないこと
- (6) 本ソフトウェアを商標登録したり、著作者(おふじ/Ofuji)以外の創作物とみなす行為はしないこと
- (7) 本ソフトウェアを改造・改変し、それを配布する行為はしないこと

問合せ窓口

万が一メディアの破損やトラブルにより、本ソフトウェアが読み込めない場合は下記問合せフォーム(STAY@GAME)よりお問い合わせください。



お問合せフォーム

《 <https://staygame.jp/inq/inq.html> 》



X68000及びX68000ロゴはシャープ株式会社の登録商標です。

おわりに

『BATTLEARTSコレクション199X』を遊んでくださるあなた様へ

はじめまして、おふじ(Ofuji)です。
BattleArtsコレクション199Xを手にとっていただきありがとうございます。

本ソフト収録のゲームは1990年代にX68000を使って一人で開発したゲーム達です。
今見ると拙いのですが、当時はとにかくゲームを完成させることに情熱を持って取り組んでいました。
X68000を通して「ドット絵の作成方法、FM音源のサウンドの仕組み、プログラミングなど」ゲーム制作の
工程に触れてゲームを1本完成させることの難しさ、完成した時の喜びを感じる事が出来ました。

時代の移り変わりと共にX68000でのゲーム開発は30年以上休止しておりましたが、
プレイ環境としてX68000Zの登場したこと、そしてなによりも実機を今も大事に使用しているX68000
好きの方々が沢山おられることを知り、再びX68000向けにゲーム開発を頑張ろうと決めました。

当時の情熱を再燃させてくれた皆さんと共にこれからも68を楽しんでいけたらと思っています。
X68000Z発売を機に制作した全てのタイトルを収録してゲームコレクションにまとめてみました。
一部楽曲は素晴らしいクリエイターのお二人に、新たに制作していただきました。

約30年越しの活動再開第一歩のBattleArtsコレクション199Xをお楽しみいただけますと幸いです。

音楽制作 (2023年新規制作分)

ディレクション	おふじ
作曲&MIDI制作	外山 佑典
MML(ZMS/ZPD)	紅 皐月

SNSアカウント (Twitter/X)

最新の開発情報などを発信しています。
よろしければフォローお願いします。

新作情報 開発中 (2023年10月現在)
レトロ風アクションゲーム「TOMBOY」
企画/制作/開発 おふじ



@a_ofuji

※Twitter(X)



