



魔物ハンター舞 2000 12/30（初版） 渡辺製作所

この度は渡辺製作所の「魔物ハンター舞」をお買いあげいただき、ありがとうございます。

このマニュアルをよく読んだ上でプレイして下さい。

※1024×768ドットを基準に構成されています。

折り返し等が見にくい場合は、画面サイズの変更をして下さい。

■動作環境

OS : Windows98/Me（95、NT、2000は非対応です）
CPU : PentiumII 300MHz（推奨PentiumII 333MHz）
HDD : 約320MB
ビデオ : 320×240、65536色が表示できるもの
メモリ : 32MB以上（64MB以上推奨）

※CD-ROM等、書き込み不能媒体から起動した場合、
ゲームが出来ない事はありませんが、データの保存がされません。
基本的にCD-ROMからの起動はサポート外です。

■インストール方法

CD内の/game/setup.exeを実行して下さい。
その後はセットアップの指示に従い、インストール先の指定をして下さい。

インストールが終了したら、ゲームを起動させます。



魔物ハンター
舞.exe

インストール先の魔物ハンター舞.exeをダブルクリックするか、
スタートメニューに登録されたショートカットから起動させて下さい。

※インストール後、ゲームのCDはドライブに入れる必要はありません。

●ワンポイントアドバイス

「setup.exeがありません。setupならあるんですが...」とかは、かなり笑えないので、

とりあえずメール出す前に、勘を働かせて適当にクリックしてみてください。

■パッド及びキーアサインの設定

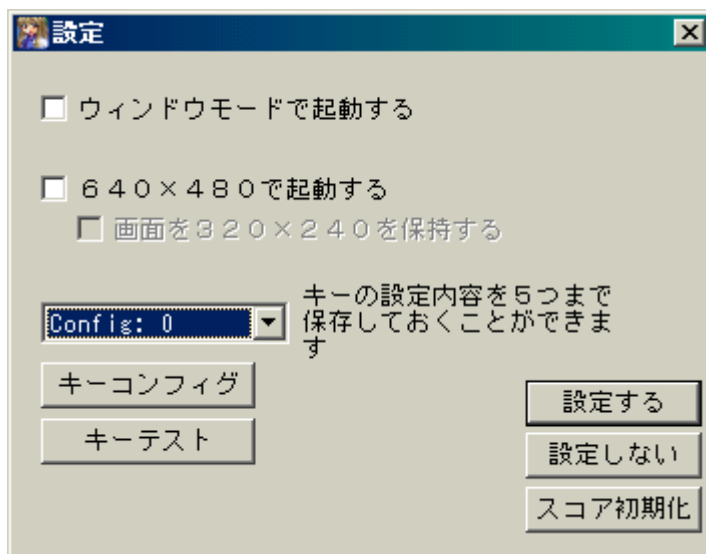
添付の「config.exe」を使用して下さい。



Config.exe

「ウィンドウモードで起動する」は起動時からウィンドウモード設定にして起動させることができます。

ただし、ウィンドウズ本体の画面モードが、256色、16bit (HighColor)、32bit (TrueColor) に設定されている場合は、強制的にフルスクリーンモードとなります。



「640×480で起動する」チェックは、通常の起動で支障がある場合に設定して下さい。汎用性が高い画面モードを使用するので、「ゲームが起動しない」と言う場合に設定すると、起動する場合があります（逆に、普通に動く環境で使用する、遅くなるだけ）。

キーの設定を行うには「キーコンフィグ」を選択して下さい。

※ウィンドウズのシステム側で認識されていないパッドは使用できません。

コントロールパネル→ゲームコントローラ（Meでは「ゲームオプション」）で、

パッドが正常に動作しているか確認して下さい。

メールで一番ミスが多く、もっとも問い合わせが多い項目です。

ウィンドウズのジョイスティックはご機嫌斜めな場合が多いので、キチンと設定して下さい。

■基本操作方法

ボタン1...攻撃ボタンです。

ボタン2...ジャンプボタンです。

ボタン3...使用しません

ボタン4...ポーズボタンです。ゲームを一時停止させます。

レバーの上を押しながら攻撃ボタンを押すことで、現在保持しているサブウェポンを使用します。

消費MPが足りない場合、またはサブウェポンを持っていない場合は使用できません。

空中では、斜め上を押しながら攻撃する事で、上方に対する攻撃を出します。

↑
← → レバー左右で舞を移動させます。
↓

地上ではしゃがみ攻撃を出します。

空中ではレバー下を押しながら攻撃することで、下方に対する攻撃を出します。

下を押しながらジャンプボタンを押すとスライディングで移動します。

※一部、下から通り抜けることが出来る床では、真下+ジャンプボタンで下に降りることが出来ます。

この地形でスライディングしたい場合は斜め下にレバーを入れて下さい。

空中で下を押しながらジャンプボタンを押すことで、下方にキックを出すことができます。



ジャンプして壁に接触したときに反対方向とジャンプを押すと「三角飛び」が使えるよ。

※キーボードの f 1 はフルスクリーン⇄ウィンドウモードの切り替えになっています。

ウィンドウズの画面モードが 8、24、32 b i t に設定されているときは動作しません。

※ f 1 2 はリセットです。

これらのキーには、キーコンフィグで機能を割り振らないで下さい。

■タイトル画面



タイトル画面では各モードの選択を
できます。

「GAME START」...ゲームを
開始します。

「CONF I G」...各項目の設定を変
更します。

P L A Y E R...残機設定です。

C O N T I N U E...コンティニュー
一回数の設定です。

T I M E L I M I T...時間制限の設定です。

E F F E C T...一部、ゲーム中の演出を切ることで、
処理を軽くします。遅いマシン用。

R A N K I N G...スコアのトップ10を表示します。

「E X I T」...ゲームを終了します。

■画面の見方



1 ...プレイヤーキャラの顔が表示されます。

2 ...HP 及びMP です。上がHP。0 になると1 機死にます。

3 ...上が残タイム。0 になると1 機死にます。

「時間無制限」設定の場合は「99 : 59」と表示されます。

下がゲーム中の経過タイムです。

4 ...現在保持しているサブウェポンが表示されます。

5 ...ハイスコアと現在の自分のスコアが表示されます。

6 ...相手の体力です。ボス戦のみ表示されます。

■アイテムについて

このゲームには様々なアイテムが登場します。

一部のアイテムについて解説します。



短剣

高速に飛んで行きます。



ブーメラン

飛行速度は若干落ちますが、戻りに攻撃判定があるため反対方向へ攻撃可能です。



消火器

放物線を描き、遠くへ飛んでいきます。当たりにくいですが攻撃力は最高。



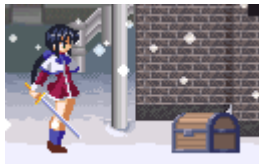
たらい

微妙にバウンドするため、対地効果が高いです。



救急箱

体力が回復します。



※サブウェポンは基本的に宝箱から出現します。

←これ

回復系のアイテムは、希に敵が落としていくことがあります。
どこかで見た、フード系のアイテムはMPを回復させます。



色の違う宝箱は要注意！！（罠はないよ）

■ワンポイントアドバイス



やあ。僕は謎のウサギ、アンビソ教授だよ。
僕を「どっかで見たことがある」とか思っ
てる人は、相当にディープだね。
そんな君たちに、ゲーム攻略のヒントを教え

よう。

- ・ 剣は無闇に斬りつけても狙いが定まらないよ。
タイミング良く落ち着いて斬ることも大切。

- ・ 敵の攻撃は引きつけてスライディングをすることで、大半の場合抜けられるよ。
一見すると倒せなさそうなボスキャラにも、必ずスキはあるはずだ。
 - ・ ジャンプ中に「下+ジャンプ」で出るキックは、ヒット後にスキだらけになるよ。
。 確実に逃げ切れるときだけ使うようにしよう。
反対に、攻撃より高速に着地する手段として考えるべき。
 - ・ 敵に囲まれたら、無理に剣を振らず、素直にスライディングで逃げた方が良いよ。
。 何でも力押しは絶対に良くない。一度体勢を立て直そう。
 - ・ 普通にやると2週目の3面がかなりキツイだろうね（笑）。
うさ耳バンドは、2週目の各面に隠されてるので探してみよう。
-

■サポートについて

本ソフトウェアのサポート（バージョンアップや不具合の修正等）に関してはHP上で行っておりますので、このテキストを読んでも不明な点がありましたらこちらにアクセスしてみてください。メールで直接連絡をしてくださって結構です。この場合は返事に多少時間がかかる場合もあります。特にパッドが動かないなど、どう考えてもアンタのケアレスミスでしょ？ みたいなご質問には返事を書かない場合が多いです。

渡辺製作所HPアドレス http://www2s.biglobe.ne.jp/~k_wata/
メールアドレス CZG04114@nifty.ne.jp

一応、何かあったときのために住所を記しておきます。
なお、郵便でのお問い合わせは、レスポンスの遅さや金銭面から考えましても、できるだけご遠慮下さい（これを機にインターネットを始めましょう）。

〒341-0003 埼玉県三郷市彦成3-10-14-706 成田 展弥



三郷は空気おいしいよ～。馬車道もあるよー。

■難しいこと

「魔物ハンター舞」は、同人ソフトサークル渡辺製作所の2次創作物です。

ゲームの開発・頒布に関し、KEY・ビジュアルアーツ等、オフィシャル団体とは一切関係ありません。

毎度毎度ですが、ネット上に丸ごとゲームをアップすんのは止めて下さい。というかやめろ。

見つけたユーザーさんが連絡くれて、いちいち「やめろメール」出さなくちゃいけないんで、

もういい加減疲れました…。

あとは箇条書きで。

- ・ 取り込み画像のHP等への転載は構いません（転載後にご一報いただけると助かります）。

- ・ データの改変、2次配布は禁止です。

- ・ 着メロは作って良いです。というかウチが許可する事じゃないです。KEYの規定に習え、です。

- ・ 楽譜はありません。KEYへの問い合わせも止めて下さい。

いろいろ思うところはあると思いますが、我々は
「カノンをプレイしておもしろいと思った、あなたと変わらない一個人である」
ということを忘れないで下さい。

■Q & A

Q 1 パッドが動きません

あーあ、もー知らんわー、お前らいい加減にしろっていう感じです（笑）。

8、9割が単純な設定ミスなので、メールを出す前にコントロールパネルで確実に認識させて下さい。その後に設定を行えば大丈夫なはずです。

ホントに質問多いです。困ります。「動きません」→「やっぱ動きました」というコンボが極悪です。こっちが答える前に返事を書いているという「シャドーメール」がホントに多くて、メール出す前に少しは確認しろお！とかちょっと叫んでます（笑）。

一番多いのが、プレステのパッド使えるスマートジョイパッド関連なのですが、Direct X 7がどうこうとか、USB版がどうこうとか、ウチのせいじゃないので答えようがありません。製造元と話し合ってください。

●ワンポイントアドバイス♪

- ・ ケーブルは確実に繋がっていますか？
- ・ コントロールパネルのパッド設定ではキチンとIDを設定していますか？
- ・ そこでパッドを動かすとキチンと反応しますか？
- ・ では、いったん電源を切り、再起動させてみてください。
そしてもう一回チャレンジ。

Q 2 ゲームが起動しない

まず、CD内に入っているDirect X 7をインストールし直してみてください。
。

それでもダメならHDフォーマットして、OSをクリーンインストールして、起動させてみてください。

それでも起動しませんか？

（ウィンドウズは消耗品なので、調子が悪くなったら再インストールをおすすめ

します)

「音はするんだけど...画面が出ない」という場合だと、ディスプレイ側の画面モードが合わないということが考えられます。
付属のConfig.exeで640 x 480にしてみたり、いろいろやってみて下さい。

Q3 画面の中央に小さくしか表示されない

主にノートパソコン等、デジタル接続された液晶モニターの特性です。
最近なぜか問い合わせが続いたので載せておきます。
フルスクリーンでの表示が出来ないのは液晶モニターの仕様なので、
こちらでは本当にどうしようもありません。諦めて下さい。

Q4 音が鳴りません

D i r e c t Xのバージョンが7でない場合、音関係のトラブルが発生するよう
です。
CDに添付されている7をインストールして下さい。

Q5 N E C P C - 9 8 x 1 を使っているんですが... (除く N X)

N E C社製P C - 9 8 x 1シリーズ(以下: N E C 9 8)に関しては、こちらでも最低限の動作テストを行い、動作の確認はしていますが、動作不具合の報告が多いのも事実です。コレに関してはサポートしようがなく、さすがに「どう考えてもマシンが悪いでしょ?」としか言いようがないので、諦めて下さい。次回からは正式にサポート外を表明します。パッケージにも書いておきたいと思います。

それと、気のせいかな不具合報告の対象者が「O D PでK 6載せてる」と言う方ばかりのような気がするんですが、そこら辺どうなんでしょうか? > M社およびI社と、本体出してるN社とそのユーザーの方。というか、何万も出してO D P買うなら、マシンごと買い換えた方が...。D i r e c t X自体もそろそろサポート外になりますので。

■最後に

つうわけで渡辺製作所のなりたです。どもなのです。

マニュアル書いている当時、凄く嫌なことがあって妙にハイテンションだったの
で、なんか文章がはじけてますが、気にしないで下さい。

ついに今回の役割はゲーム制作者なら誰しものが憧れる「製作総指揮」です。そう
です。つまり、ほとんど何もやってません（笑）。メッセージ考えたり、バランス
に文句言ったり、妙な演出したり、カノンRPGからパクリネタ探したりしました
。後方支援というやつですわ。ステキですわー！

これがみなさんの手に届く2日後はもう21世紀ですね。世紀末から新世紀にか
けての貴重な時間に同人ソフトなんかやってちゃダメですよ！（笑）

どこもかしこも「さらば20世紀」とか書いてそうなので、うちも1つ書きまし
ょうか。20世紀は最後の2年間でやけにつらい世紀でした。サークルも妙に大き
くなって、いろいろな人と出会えて、いろいろなところから叩かれて、とても勉強
になりました。目指す所はまだ遠いし、もう辿り着かないかも知れないけど、もう
少し頑張ってみようかとか思います。

今回のヴァリス。懐かしさしか感じないアクションゲームですが、いかがでした
でしょうか？ 難しすぎの長すぎで僕にはとてもプレイできません。...多少救済策
は用意したので、なんとかはなると思いますが。スライディングだけしてればなん
とかなっちゃうシステムや、面の途中がかったるかったり、攻略もへったくれもな
いチカラ押しのボスなど、もう少し起伏が欲しかったところです...

コレ作るためにスーパーファミコンとかPCエンジンとか引っぱり出してきまし
たが、理不尽な難易度にパッド投げつけたり昔のゲームってホントおもしろいん
ですよ♪ あの時代はこの手のアクションの宝庫だったんで、旧世代ゲーム機がいつ
までも手放せません（笑）。スーファミ版の「奇々怪々」は今でも最高のデキだ
と思っています（横スクロールアクションじゃないけど）。

今回は来兎さんが飛ばしすぎですね。真琴面とかメガドラすぎです（笑）。下手

すると、若い人なんかは「このゲームの音楽はヘボイ」とか思われるかと心配ですけど。まあ、俺がおもしろけりゃいいやの精神で行きたいと思います。はい。

相変わらずいたる所に「だれもきずかねーよ」ってネタが仕込まれていると思います（笑）。見つけてほくそ笑んで下さい。佐祐理さんばんざーい！　しかし、ウチのカノンモノにはホント秋子さん縁がないです。嫌いなワケじゃないんですよ。

「次回こそはD i r e c t 3 D 格闘を！」と思いながら随分経ちますが、実はいっこうに進んでいない開発は順調です。楽しみにしていて下さい。　ただ、次回作は「魔物ハンター舞　遠き呼び声」作らなくちゃいけないので。デジコミで（ツクンネーヨ）。

春頃にはなんかお知らせしたいですね。それまで気長にお待ち下さい。

ではでは。来世紀もよろしくお願いします。