

闇の炎 3 簡易取扱説明書

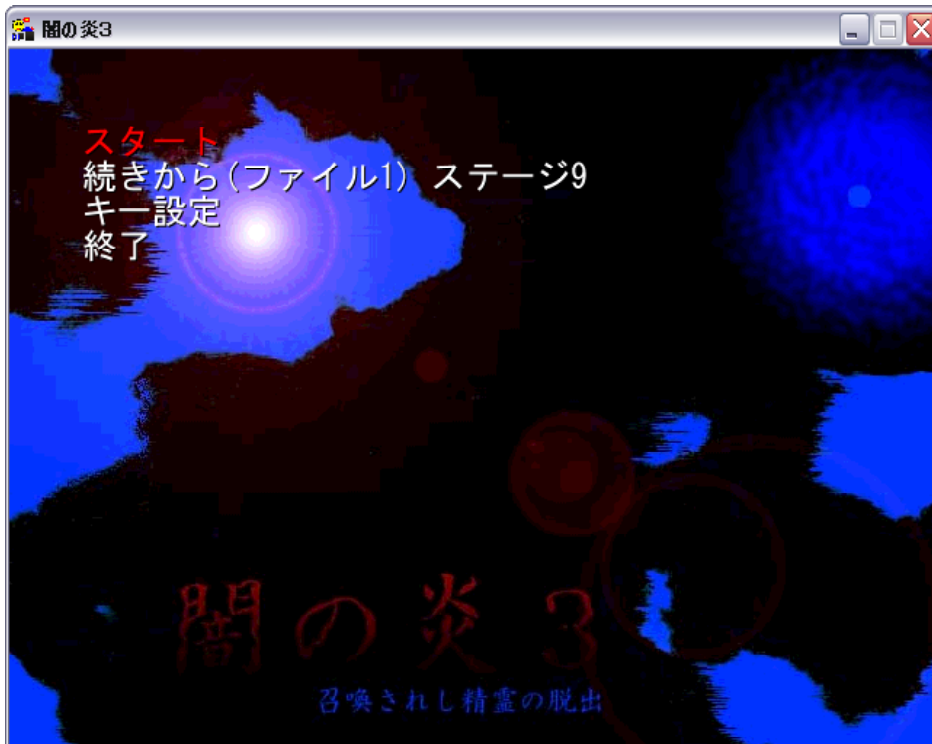
1. 各ファイルについて

～.ofa	各種データファイル。
save.dat	セーブデータファイル
Setting.ini	動作環境設定ファイル
～.dll	各リンクライブラリ
WDF3.exe	ゲーム本体

基本的に上記ファイルを直接編集することはおやめ下さい。

ただし、例外としてSetting.iniのみアプリケーションの動作を軽くする目的でユーザーが変更されることを考慮しています。

2. ゲームの始め方



起動し終わると上の様な画面が表示されます。

メニューで選択する物を4方向キー（キーボードの場合矢印キー）の上下で選択し、ジャンプキーで決定します（デフォルトでキーボードのZ）

各メニューの説明

- ・ スタート

ゲームを始めから開始します。

- ・ 続きから

ゲームを続きから開始します。

続きからが赤い字で表示されている（選択されている）際に左右のキーでファイルを選択し決定をします。

指定されたファイルにセーブデータがない場合は「データ無し」と表示されます。

その際は決定しても何も起きません。

- ・ キー設定

4方向以外のキーのカスタマイズを行います（別記）

- ・ 終了

ゲームアプリケーションを終了します。

3. キー設定

ゲームを開始される前にキー設定を行うことをお勧め致します（特ゲームパッドをご使用される際）。

2. で説明致しましたキー設定のメニューを選択すると以下の様画面が表示されます。



赤い字で表示されている箇所を設定する事になります。

ダッシュに該当するキーボードのキーを設定する際はキーボードの列のダッシュの行へ移動させて、設定したいキーを押します。

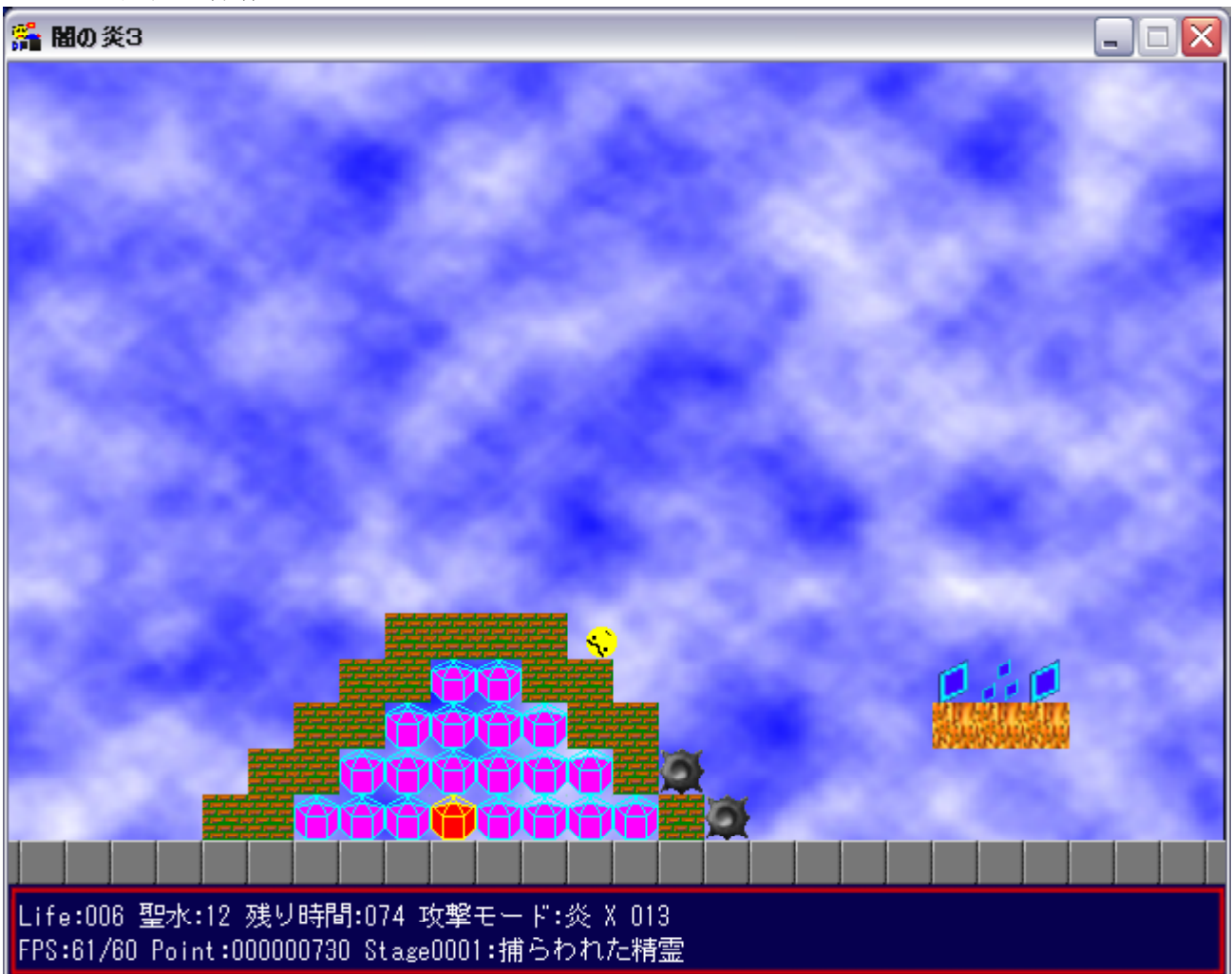
ゲームパッド等の設定も同じく、パッドの列の各操作の行へ移動させキーを押して設定します。

また、ゲームパッドが認識されなかった場合はパッドの列は表示されません。

仮にゲームパッドが複数個挿されていた場合、Windows 上で一番若い番号のゲームパッドとして認識されている物のみが使用可能です。

全てをカスタマイズし終えたら「Exit」にカーソルを合わせ、ジャンプキー（カスタマイズ前）を押して設定完了です。

4. ゲーム画面と操作



上記がゲーム画面になります。

左右のキーで左右に動き、ダッシュキーを押しながら左右のキーを入れると倍の速度で移動します。

ジャンプキーで飛ぶことができ、押す長さでその高さを調節可能です。

攻撃キーで攻撃が可能ですが、この際画面下の情報に表示された攻撃モードに従った攻撃方法で攻撃します。

炎なら炎を進行方向へ吐き（上下のキーで上、ないし下へも可能）、氷で氷を、近距離では一定時間の間ダメージ判定を無効化し、一部の敵キャラクターへのダメージを与えます。

炎や氷のストック数がない場合は自動的に近距離攻撃を行います。

また、情報部分は以下の通りになっています。

Life 残り残機数です。

0の際に主人公キャラクターがダメージを受けるとゲームオーバーになります

聖水 聖水のアイテムの数です。100個集めることで残機数が1上昇します。

残り時間 現在のプレイに残された時間です。0になると強制的に残機数が1減り、現在のステージをやり直すことになります。

攻撃モード	さきほど説明した攻撃モードとそのストック数を表示しています
FPS	ゲームが快適に動作しているかの目安に見て下さい。 フレーム数ですが、有る程度の処理落ちではフレームスキップを行うため 実フレーム数ではありません。
Point	得点です。
Stage	ステージ番号とステージ名称を表します。

また、ゲーム中ポーズキーを押すことによりゲームを中断することが出来ます。

その際にセーブが可能で、現在のステージ番号や各種アイテム数、得点などをセーブデータとして保存します。

5. 各障害物、敵キャラクターとその説明。



ブロック 1。

主人公キャラクターのジャンプにより下から当たると破壊されます。

また、主人公キャラクターがこの上に乗った状態で近距離攻撃を行うと破壊されます。



ブロック 2

何があっても破壊されることのないブロックです。



ブロック 3

主人公キャラクターの炎の攻撃が当たることにより破壊されるブロックです。

それ以外で破壊されることはありません。



ブロック 4

主人公キャラクターが触れるとダメージを受けます。

主人公キャラクターの氷の攻撃によりブロック 2 に変化します。



ブロック 5

何があっても破壊されることのないブロックです。



ブロック 6

主人公キャラクターがジャンプで下から当たることにより、ブロック 2 に変化します。

その際、その上にアイテムが出現します（数種類、固定）



針（固定）

触れることによりダメージを受けます。

近距離攻撃状態で触れた場合はすり抜けます。



聖水アイテム

触れることで聖水の取得数が 1 増えます。



聖水アイテム 2

触れることで残機数が 1 増えます。



ゴール

触れることで次のステージへ進めます。



炎攻撃アイテム

触れることで炎攻撃のストック数が 5 増えます。

一度に 15 個増える物も存在します。



氷攻撃アイテム

触れることで氷攻撃のストック数が5増えます。
一度に15個増える物も存在します。



スライム（青、赤、黄）

一番脆い敵キャラクターです。
どのような攻撃でも消滅し、上から踏むことでも消滅します。
また、踏みつけた際にジャンプキーを押し続けていると普段より高く跳べます。
倒すと稀に攻撃アイテムを落とします。
色により異なった動きをします。



移動する針

移動の種類は6パターンあります。
通常の針と同じく、近距離攻撃で触れるとすり抜けます。
炎や氷の攻撃を計5回当てると消滅します。



リフト

縦、横、斜めと動きは様々ありますが、すべて主人公キャラクターが上に乗る移動を補助するために存在します。

6. 動作が不安定な際は

・描画について

動作がもたつく、カクカクであるといった場合、描画性能に問題がある場合があります。
以下の操作を試して下さい。

①アプリケーション本体があるフォルダと同じフォルダにある **Setting.ini** を開きます。

②Draw= の欄の値が何になっているかを調べ、適切な値へ変更します。

デフォルトでは 2 になっています。この値は描画の性能を大きく左右します。

問題が発生している場合のみご自分の環境にあった設定を設定して下さい。

値とその内容は以下の通りです。

0 : DIBSection & GDI

DirectX を使用しない描画方法です。Direct3D, DirectDraw 共に活用出来ない PC では
この設定が最も良いパフォーマンスをもたらすこともあります。

1 : DirectDraw

一般的な PC において 3D 性能が劣るといった場合この選択肢が良いパフォーマンスを引き出します。ただし、後記する 3 の方がよい場合もあります。

2 : Direct3D (デフォルト)

Direct3D9 による描画を行います。GeForce、RADEON と言った DirectX8 世代以降のビデオボードをご使用の際はこの設定が最も好ましい結果を生みます。

3 : Direct3D 16bit モード (非推奨)

画質が著しく低下するためできれば使用は避けて下さい。

Direct3D の通常モードが使用出来ず、DirectDraw、DIB 共に遅い場合この設定で改善されることがあります。

16bit と言ってもいわゆる Windows の画面設定における 16bit と違いアルファチャンネルに 4bit を当ててるため画質の低下は大きくなります。

・音について

当アプリケーションは音の再生に DirectSound を使用しています。

音割れ等の問題が発生した場合は DirectX 自体の設定でハードウェアレベルを下げるにより改善出来る場合があります。