

# 『U F O ! 嫁と ! 結婚させてくれ ! 』

－ クイックスタートマニュアル －

//=====

// はじめに

//=====

このたびは、同人サークル月面玩具箱のC78頒布作品『UFO!嫁と!結婚させてくれ!』をご購入いただき、まことにありがとうございます。本マニュアルは、当ゲームの遊び方や画面の見方、免責事項等について、解説させていただくものとなっております。ゲームをより楽しんでいただくためにも、お手数をおかけいたしますが、是非ともご一読いただきますよう、宜しくお願い致します。

なお、当ソフトの一部または全てのリソースの著作権は、月面玩具箱に帰属し、その二次利用・二次配布等は原則として禁止させていただきます。また、当ゲームの原作は『東方 Project』であり、その著作権は上海アリス幻楽団様に帰属します。ただし、当ソフトならびに当サークルと、上海アリス幻楽団様との間には何ら関係ございませんので、お問い合わせ等の際には、ご注意ください。

本ソフトに関するお問い合わせおよび、当サークルの最新情報や、本ソフトに関する更新情報、修正・追加パッチの配布情報等につきましては、以下のURLのWEBサイトを御参照ください。

<http://kirsi.web.fc2.com/index.html>

//=====

// 免責事項等

//=====

デバッグは行っておりますが、予期せぬバグ・潰し切れていないバグがございましたら、申し訳ございませんが、何とぞご容赦ください。ゲーム進行不能等の重度のバグに関しましては、その内容・原因を調査次第、修正パッチ配布等の対応を行わせていただきます。

ただし、各PCの環境に依存する不具合、仕様上避けられない現象・状況、あるいは軽度のバグに関しましては、対策・対処を取れない場合もございますこと、御了承ください。

また、パッケージに記載しております動作環境はあくまでこちらで観測した限りでの動作可能環境であり、個々に設定が異なる個人PCにおいて、全ての環境での動作を確約するものではございません。

なお、本ソフトをご使用いただいたことにより発生した、あらゆる利益・不利益・影響等に関しまして、当サークルは責任を負いかねます。

以上の点、御理解・御了承よろしくお願い致します。

#### ※低価格帯のPCの環境・性能につきまして

昨今普及しております低価格帯のPCやネットブックと言われるPCの多く、特にCPUにAtom系列が使われているに関しましては、そもそもCPU自体がゲーム等のプレイを想定した作りになっていないため、数字上のスペックが足りているにも関わらず、本ソフトが正常に動作しない場合がございます。この点に関しましては、当サークル個人のレベルでは、如何ともしがたいのが現状です。申し訳ございませんが、御了承ください。

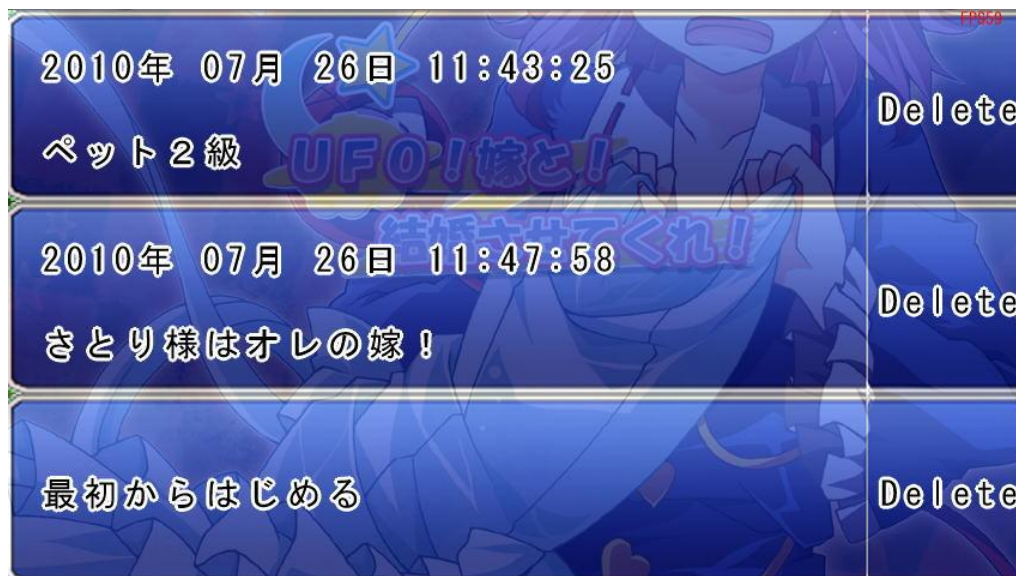
//=====

// ゲームを始めるための準備

//=====

- (1) CDをパソコンのドライブに入れます。
- (2) CD内のデータを、構成を変更せず、そのままローカル環境にコピーしてください。  
なお、なるべくデスクトップか、Dドライブの直下等の、浅い階層を推奨致します。  
また、VISTA以降のOSを使われている場合は、Cドライブ内のProgramフォルダにはコピーしないようにしてください。本ソフトの正常な起動やセーブがなされない可能性があります。
- (3) EXEファイルを起動してください。  
なお、当サークルで検証した限りでは問題無かったのですが、  
希にウィルスセキュリティソフトが過剰反応する可能性があります。  
(※本ソフトは、大手3社のセキュリティソフトでチェックしております)
- (4) 本ソフトの初回起動時には、規約認証画面が表示されます。  
規約を承認いただきゲームを開始する場合には、CD盤面に記載されている  
パスワードを打ち込んだ上で、同意を押してください。(大文字・小文字にご注意ください)
- (5) ロゴ表示等を挟んで、タイトル画面が表示されます。  
なお、ロゴ表示等は、決定ボタン(※後述)でスキップすることができます。
- (6) タイトル画面で「START」を選択すると、セーブファイル管理画面が表示されます。  
最初から始める場合は「最初から」を、続きを行う場合は、そのファイルを選択して実行してください。  
「Delete」を選択・実行すると、そのファイルは初期化されます。  
なお、本作のセーブは全てオートセーブとなっております。
- (7) 最初からを選択し、開始すると、オープニングが始まります。  
オープニング終了後は、自由にプレイを楽しんでいただくことが可能です。

### 【 セーブファイル管理画面 】



//=====

// ゲームの目的と流れ

//=====

本ゲームには、「さとりととの対面画面（本拠地画面＝地霊殿画面）」状態と、ストーリー進行モード状態の大きく分けて二つの状態があります。プレイヤーは、さとりととの対面画面で「異変を解決する」を選ぶことによって、ストーリーモードが開始されます。

ストーリーモードでは、以下のような道中画面で、幻想郷を移動していき、各ステージに挑み、異変を解決していきます。なお、各ステージは、それぞれザコ戦が数戦と、ボス戦およびそれに関するイベントから構成されています。

イベントは、後述する戦闘の結果等によって、変化していきます。また、残機は3機有り、これが無くなってしまうと、ゲームオーバーとなってしまいますので、ご注意ください。

【 ステージ道中移動画面 】



なお、本拠地（地霊殿）では、初期の状態で以下のことが可能です。また、ゲームを進めることによって、選べる項目や、さとりの反応等も変化していきます。

## 【 本拠地(地霊殿)でのさとりの対面画面 】



### ●異変を解決しに行く

ストーリーモードが開始されます。

なお、とある条件（ストーリー進行条件）を満たすことで、別のコマンドに変化します。  
そのコマンドが何かは……お楽しみということで。

### ●難易度を変える

以下の4種類から難易度を選べます。

- ・ Easy : 序盤はかなり簡単。後半はやや手強いくらいのレベルです。
- ・ Normal : 序盤からそれなりに手強く、後半はかなり歯ごたえのあるレベルです。
- ・ Hard : 序盤から歯ごたえがあり、後半は相当難しいレベルです。
- ・ Lunatic : 理論上はクリア可能、開発者は未クリアなレベルです。……これって、さでずむ？

### ●キーコンフィグ

本ゲームは、キーボードおよびPC用ゲームパッドでのプレイが可能です。

ここでは、ゲームパッドでのボタンの割り当てを決めることができます。

### ●タイトルへ戻る

タイトル画面へ戻ります。

### ●ゲームを終わる

EXEそのものを終了します。

### ●さとり様

ボディタッチをすることでリアクションを取らせたり、日時や条件を満たしている際には会話イベントが発生したりします。その種類は、ゲームの進行条件によって変化していきます。……どうぞいちゃついでください。

```
//=====
// ゲームの操作方法
//=====
```

ゲームの操作方法は、以下のようになっております。

※以下の操作方法は、デフォルト時です。コンフィグで任意に変更可能です。

※本ゲームは、キーボードと PC 用ゲームパッドでの操作が可能です。  
出来ればゲームパッド（特にロジクール社製）での操作を推奨致しますが、  
個人制作の限界上、全てのゲームパッドで検証を行ってはおらず、  
ゲームパッドによっては正常に動作しない可能性もございます。  
その場合は、キーボードでの操作をお願い致します。  
何とぞ御容赦・御了承ください。

#### ●戦闘時以外の場合

- ・ Z キー（ボタン1） : 決定ボタン。メッセージ送り等。
- ・ X キー（ボタン2） : キャンセルボタン。コンフィグ画面を閉じる等。
- ・ C キー（ボタン3） : 特に使用しません。
- ・ enter（スタートボタン） : コンフィグ画面の呼び出し。
- ・ 矢印キー（方向ボタン） : カーソルの移動。項目の移動。

#### ●戦闘時の場合

- ・ Z キー（ボタン1） : UF0 が相手に命中すると、その UF0 に割り当てられた単語が上段の欄に入ります。  
その単語を使用し、相手に単語に割り当てられたダメージを与えることができます。  
もし単語がうまく揃って台詞が形成されていれば、カットインが発生し特殊効果  
が発生します。また、上段に役が一つも成立していない時には、欄がリセットされ  
ます。
- ・ X キー（ボタン2） : UF0 を最大同時に 10 個までツモ(出現)させることができます。
- ・ C キー（ボタン3） : 第 3 の目が発動し、その場に出ている UF0 の単語が明らかになります。  
(ただし後述のカウンターを 3 つ消費する必要があります)
- ・ enter（スタートボタン） : 一時中断（コンフィグ画面の呼び出し）となります。
- ・ 矢印キー（方向ボタン） : 自キャラの移動を行います。

//=====

// ゲームの対戦画面と、そのルール

//=====

### 【 各キャラクター達との対戦画面 】



#### ①②

自分操作キャラと、対戦相手キャラです。

対戦状況の変化で、リアルタイムで表情が変化したり、服にダメージを負ったりします。

#### ③

UFOを単品でくわせた(くわった)時には、イベントCGではなくリアルタイムでメッセージが発生します。

#### ④⑤

いわゆるライフポイントです。

0になると敗北となってしまいます。(あるいは残機が減ります)

#### ⑥⑦

ホワイトホール(?)とブラックホール(?)的なものです。

要は、UFOの出現地点と、消滅地点です。

#### ⑧

UFOです。赤・青・緑の3色があり、それぞれ得点や効果が微妙に違ってきます。

#### ⑨⑩

UFOを打ち返す、自キャラと敵キャラのそれぞれの分身になります。(要はラケット的なものです)

#### ⑪

さとりの特殊能力「第3の目」を発動するのに必要な、カウンターです。

#### ⑫

UFOを打ち込むと、割り当てられたワードがここに入ります。

## 【 対戦ルール 】

### ●基本的な流れ

盤面上側中央から出現するUF0を、自分と相手に打ち合っていき、互いのライフを減らしていくのが、基本的な流れとなります。

ただし、単にUF0を相手に当てるだけではダメージにはなりません。

### ●UF0と単語

各UF0には単語とダメージが割り当てられています。

(また、色によってこちらが受けるダメージ値や回復値が異なります)

相手にUF0を命中させ、初めて単語が明らかになります。

そして、その際に決定ボタンを押すことによって、単語に割り当てられたダメージが相手に与えられます。ただし、単語の中にはダメージの発生しないものや、回復してしまうものもあるので注意が必要です。

なお、通常時には、UF0の単語を見ることはできません。

また、UF0の単語は、ステージごと・対戦相手ごとに異なり、各キャラ由縁の単語が隠されています。

### ●第3の目とカウンター

5秒経つごとに1つずつ、画面下側にカウンター(ピンク色の球体)が溜まっていきます。

このカウンターを3つ消費することによって、さとの特殊能力「第3の目」を発動させ、その場にある全てのUF0に隠された単語を明らかにすることができます。

### ●単語と台詞(単語を組み合わせることによる連鎖、コンボ)

単語は、単品では大したダメージにはなりません。

ですが、複数の単語を組み合わせ、台詞となった状態で決定ボタンを押すことで役が成立したと見なされます。役が成立されると、カットイン画面が入り、大ダメージや双方回復などの特殊な効果が発生します。

なお、役が全く成立していない時には、スカとみなされ、上段欄に溜まった単語が全てリセットされます。

### ●勝利と敗北

勝利するには2種類の条件があります。

一つは、相手のライフポイントを0にすること。

もう一つは、画面中央の残り時間が0になった時(タイムアップ時)相手よりライフが上回っていることです。

どのようにして戦い、勝ったかによって、戦闘後のイベントが変化していきます。

敗北の条件は、その逆となります。

//=====

// 制作スタッフ (※敬称略)

//=====

●ゲームデザイン

l u n a r

●プログラム

B e d i

●グラフィック

空木あんど (ヘルフレグランス)

大嘘 (嘘つき屋)

薙派 (あるたな)

屋間行燈 (ひらべったいところ)

まか子 (夢防衛少女隊)

b a r u s u

K a k a t o

●サウンド

k z - s a t (SOUND OCTA)

●制作協力

スタジオOZ

●原作・著作

東方P r o j e c t / 上海アリス幻楽団

Copyright (C) 2010 月面玩具箱, All rights reserved.