
CROSS PILLAR AUBERGINE

- A SALUTE TO LEGACY ADVENTURES -

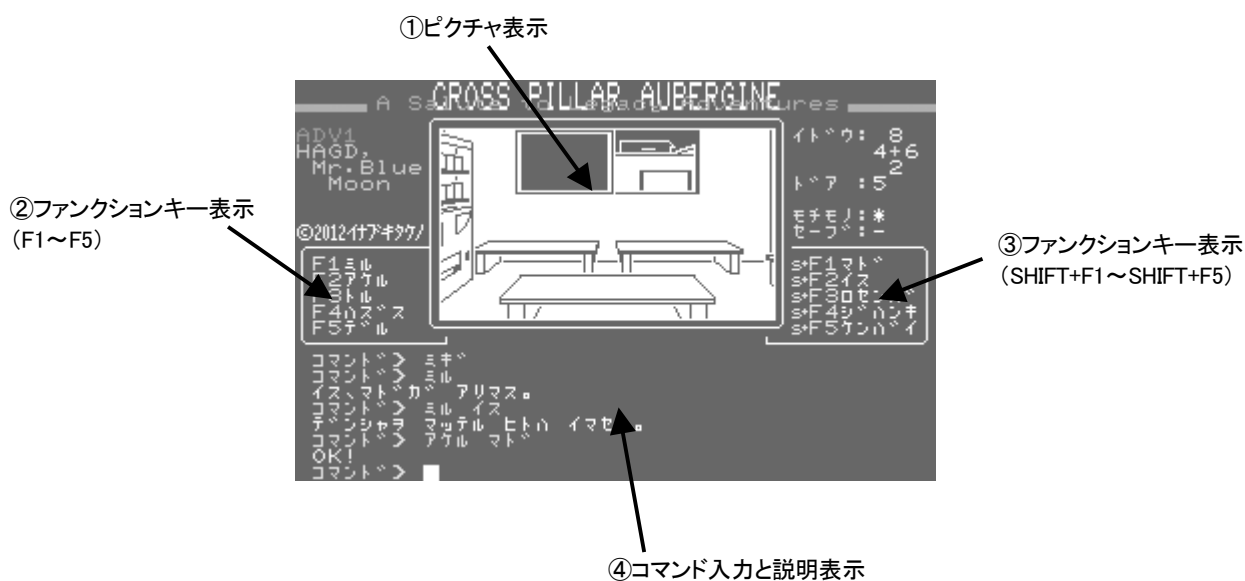
取扱説明書



© 2012 T.INABUKI / イナブキタケノ
<http://x1c.imawamukashi.com/>

CROSS PILLAR AUBERGINE

4. 画面説明



(1) ピクチャ表示

その時点の目の状況がグラフィック表示されます。

(2) ファンクションキー表示 (F1~F5)

各 ADV(章)で使用する主な動詞がファンクションキーの F1~F5 にあらかじめ登録されています。ここに表示されているもの以外を入力する時はキーボードから直接入力してください。

(3) ファンクションキー表示 (SHIFT+F1~SHIFT+F5)

説明に登場した名詞、使用した名詞がファンクションキーの F6 (SHIFT+F1)~F10 (SHIFT+F5) に自動的に登録されます。ここに表示されているもの以外を入力する時はキーボードから直接入力してください。

(4) コマンド入力と説明表示

コマンドを入力するための場所です。説明文もここに表示されます。(→5. コマンド入力方法)

CROSS PILLAR AUBERGINE

5. コマンド入力方法

コマンドの入力には大きく分けて4つの形態があります。

(1) 移動コマンド

[8](前進)、[2](後退)、[4](左を向く)、[6](右を向く)、[5](ドアの開け閉め)

(2) 何かをする時

動詞、スペース、名詞、[RETURN]が基本形です。

例 ミル ドア(ドアを見る)、アケル ハコ(箱を開ける)、トル カギ(鍵を取る)など

動詞、[RETURN]だけで反応するコマンドもあります。

例 ミル(目の前を調べる)、デル(外に出る)など

(3) 道具を使う時

動詞、スペース、名詞、スペース、名詞、[RETURN]の形で入力します。

例 アケル ドア カギ(鍵でドアを開ける)、トル ミズ バケツ(バケツに水を入れる)など

(4) 特別なコマンド

[*](持ち物を表示する)、[-](メモリ or カセットテープに経過をセーブする)(→7. ゲームの中断方法)



CROSS PILLAR AUBERGINE

6. ゲームの進め方

状況はその都度、「ミル」で確認するようにします。

次に、表示された説明文に登場したものに対してそれぞれ「ミル ○○」で確認します。説明文に登場したもの以外でも気になる所はとにかく調べてみましょう。

なお、このゲームでは「ミル」と「サガス」と「シラベル」は完全に同じです。別々に実行する必要はありません。

例 ADV1 スタート直後で右を向いた、机のシーンで

コマンド> ミル ←まずは「ミル」。

ツクエガ アリマス。

コマンド> ミル ツクエ ←登場したものを確認。

ウエニハ ナニモ アリマセン。ヒキダシガ ツイテイマス。

コマンド> ミル ヒキダシ ←さらに調べる。

シマツテイマス。

コマンド> アケル ヒキダシ ←できそうなことをトライ！

OK！

コマンド> ミル ヒキダシ ←状況が変わったのでまた「ミル」。

ナカニ ホンガ アリマス。



情報を集めたり、入手した道具を使用したりして、うまくゲームを進めていってください。

CROSS PILLAR AUBERGINE

7. ゲームの中断方法

ゲーム中に[-]キーを入力することにより、それまでの経過をセーブできます。

セーブ先として、メモリ or カセットテープを選択できますが、メモリの場合は IPL リセットや電源オフで消えてしまうので注意してください。(カセットテープはセーブ用に新しいものを用意してください。本ゲームのカセットテープにセーブするとプログラムが壊れてしまいます！)

次回プレイ時、セーブしたデータをロードすることにより前回の続きからプレイできます。(→2. ゲームの始め方)

ゲームオーバーになるとそれまでの苦勞が水の泡になってしまいますので、こまめにセーブすることをお勧めします。



8. ダウンロード版との相違点

エミュレータでプレイ可能なダウンロード版(フリーソフト)をホームページにて公開しています。

ゲーム本編の話の内容はダウンロード版もカセットテープ版も完全に同じですが、カセットテープ版には以下の相違点(おまけ要素)があります。

- H/W テストを追加
- タイトル画面が異なる
- メイン画面が一部異なる
- シリアルナンバー付き(タイトル画面右下に表示)
- クリア後の新たな冒険を追加(開始する方法も謎のうちです)
- その他、少々

CROSS PILLAR AUBERGINE

9. サポートについて

お問い合わせはホームページのメールフォームからお願いします。

バグやストーリー上の不自然な点などがもしありましたら、ご一報いただけますと幸いです。ご意見、ご感想もお待ちしております。

どうしても先に進めなくなった場合、お一人様 3 回までヒントを差し上げます。行き詰っている状況を詳しく書かれて質問してください。(アドベンチャーゲームの性質上、ヒントを差し上げることはゲームの楽しみを減少させてしまう可能性があります。本当に困った場合にのみ利用するようにしてください。)

また、お一人様 1 回のみ、ご請求によりその時点の最新バージョンのカセットテープを送料も含めて無償でご提供いたします。

なお、すべてのサポートは製品のシリアルナンバーとこちらで管理しているユーザー情報が一致する場合にのみ有効とさせていただきます。(つまり、転売、譲渡されたものについてはサポートの資格を失うものとします。もしユーザー情報の変更をご希望される場合は、商品到着日を含め 7 日間以内であれば受け付けるものとします。)

10. 著作権、免責・制限事項

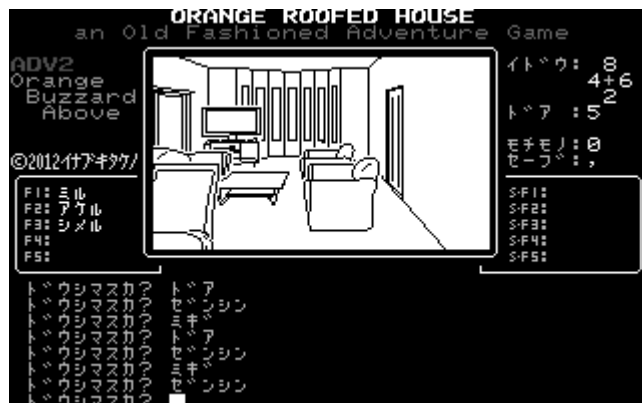
このゲームの著作権は作者イナブキタケノが所有します。

このゲームの一部または全部を作者に無断で複製することを禁止します。また、改変したプログラムやデータを配布すること、このゲームを利用して無断でお金を得ることは一切お断りします。

このゲームを利用したことによる、いかなる損害やトラブルに対しても作者は責任を負いません。

バグについてはできるだけ修正する方針ですが、作者はその義務を負わないものとします。

製品の仕様は予告なしに変更することがあります。また、仕様変更(プログラムのバージョンアップなど)に伴う商品の交換は致しません。ただし、ゲームの続行が不可能になるような致命的な不具合でその回避方法がない場合はこの限りではありません。



最初の ADV2 プロトタイプ(2010 年 8 月)
こちらもカットしたシーン

CROSS PILLAR AUBERGINE

11. 改版履歴

| 日付 | バージョン | コメント |
|------------|-------|-------------------|
| 2012/11/21 | 1.0 | 最初のリリース。 |
| 2013/01/23 | 1.1 | 「9. サポートについて」を追記。 |
| | | |
| | | |

