

Boxing Girl's MOBIUS あそびかたマニュアル



ゲームの起動

必要スペック

CPU : Pentium III 800MHz以上 (1GHz以上推奨)

OS : Windows Vista, 7, 8, 10

メモリ : 128MB以上 (1GB以上推奨)

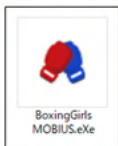
VIDEO : 65536色 (TrueColor, 16bit) 以上
(16777216色 (FullColor, 32bit) 推奨)

DirectX 9 以降必須

ディスプレイ解像度:1280×720以上

ゲームの操作にはマウスが必要です。

ゲームの起動



「BoxingGirls MOBIUS」フォルダ内にある
exeファイルを実行します。

Windowsのシステムロケールが「日本語(日本)」以外に設定されている場合、
ゲームの起動ができません場合があります。

(Windows10の場合)「コントロールパネル」⇒「地域と言語」⇒「場所の管理」

⇒「管理」⇒「システムロケールの変更」より「日本語(日本)」に変更してください。

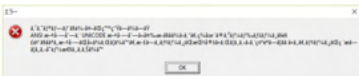
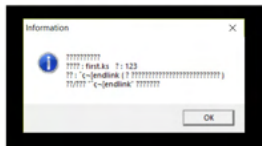
※「ワールドワイド言語サポートで Unicode UTF-8を使用」のチェックは外してください。

This game will not start if the Windows system locale is set to anything other
than "Japanese(Japan)". Please change to "Japanese(Japan)".

(Windows10) Control Panel⇒Region⇒Administrative

⇒Change system locale

※"use UTF-8 to support global languages" is not use.



ゲームモード

シナリオ



プレイヤーは「飯山みちる」のコーチとなって、彼女を世界チャンピオンへと導くモードです。最大8個まで途中セーブできます。

左クリック：読み進め

右クリック：ウィンドウ非表示

Enter長押し：高速読み進め

エキシビジョン



好きなキャラクターを選んで、CPUと対戦するモードです。

シナリオモードの進行具合に応じて、選択可能なキャラクターが追加されます。

ランキング



好きなキャラクターを3人選択し、世界チャンピオンを目指して鍛えるモードです。チャンピオン獲得後もゲームは続いたため、エンドレスで遊ぶことができます。

シナリオモードの進行具合に応じて、選択可能なキャラクターが追加されます。

最大8個まで途中セーブできます。

ゲームモード

ギャラリー



ゲーム中に使用されるキャラクターCGを開覧するモードです。
シブリオモードの進行具合に応じて、閲覧可能なキャラクターが追加されます。

コンフィグ



ゲームの様々な設定を行うことができます。

【言語】

表示言語を変更します。*英語はメニューやキャラ名など、一部に対応しています。

【ダメージ表現】

試合時のアワの表現あり/なしを変更します。

【敗北CG】

シブリオモード、ランキングモードでの敗北CG表示/非表示を変更します。

【必殺ブロー】

必殺ブローの使用可/不可を変更します。シブリオモードには反映されません。

【表示モード】

ウィンドウ表示/フルスクリーン表示を切り替えます。

【BGM音量】

BGMのボリュームを変更します。シブリオ/試合時ともに適用されます。

【SE音量】

効果音のボリュームを変更します。シブリオ/試合時ともに適用されます。

【メッセージ速度】

テキストの表示速度を変更します。シブリオ/試合時ともに適用されます。

【技絵表示速度】

試合時の技絵の表示速度を変更します。

【デフォルト】

全ての設定を初期値に変更します。

試合の進め方



プレイヤーは赤コーナー(左)側です。
マウス左クリックで決定、右クリックでウィンドウを消去します。

①:HP表示

HPはHEAD(頭部)とBODY(腹部)に分かれています。どちらかが0になるとダウンします。スリーダウンまたはダウンして10カウント以内に立ち上がることができなければKOとなり試合終了です。

3分(12ターン)経過でラウンド終了。ある程度のHPが回復し仕切り直します。
規定のラウンド以内にKOによる勝負がつかなかった場合、判定により勝敗が決まります。

②:行動選択

攻撃コマンド2つと防御コマンド1つを相手の体力や間合いに応じて使い分け闘います。ターン開始時には状況に応じて自動でセットされているので、「OK」を押しているだけでもなんとなく試合ができます。

③:リング内位置アイコン

相手との間合い、リング内での位置を表示します。
コーナーに追い詰められるとパンチの回避が困難になります。

④:オプションメニュー

【タオル】: 試合を強制終了します。タオルを使用すると敗北扱いとなります。

【オート】: 自動観戦を開始します。クリックするとキャンセルします。

【ステータス】: 選手のステータス情報を表示します。

【オプション】: 音量、メッセージ速度、技絵表示速度などを変更します。

攻撃と防御の選択

OFFENCE(攻撃)

【ジャブ】

オールラウンドに有効なパンチ。命中率も高いですが威力は低いです。

【フック】

中間距離で有効なパンチ。中威力。

【ストレート】

遠距離で有効なパンチ。中威力。

【アップバー】

近距離で有効なパンチ。命中率は低いですが威力が高いです。

【ステップイン】

前進して間合いをひとつ詰めます。既に密着状態の場合は相手を押して進みます。

【ステップバック】

後退して間合いをひとつ離します。既に遠距離状態の場合は相手を引っ張って後退します。

【回復】

自分の体力を少し回復します。

【クリンチ】

体力を回復しラウンドの時間を稼ぎます。自分の体力が少なくなると選択できません。

DEFENSE(防御)

【ガード】

上段/下段を相手のパンチに合せると成功率がアップします。

成功しても少し体力が削られます。

【スウェー】

相手の攻撃をかわしつつ後退します。成功するとダメージを受けません。

【ダッキング】

相手の攻撃をかわしつつ前進します。成功するとダメージを受けません。

【カウンター】

成功すると相手にダメージを与えることができませんが、失敗した場合は通常よりも大きなダメージを受けてしまいます。

また、相手のステップインやクリンチを止めることができます。

必殺ブロー



試合中、特定の条件下で”必殺ブロー”を繰り出すことができます。

画面上部のキャラ名がゆっくり点滅したら使用可能の合図です。

特定の間合い、パンチの組み合わせでパンチがヒットすると、選手がラッシュを繰り出します。

(※パンチの組み合わせは、試合中「ステータス」で確認できますが、「特定の間合い」は色々試して探してみてください。)

ONE POINT!

攻撃力の高いパンチは、ある程度相手を弱らせないとヒットさせることができません。

試合序盤は、命中率の高いジャブで相手の体力を消耗させるのが基本的な闘い方です。

中盤戦では、フックとストレートが攻撃の要です。

うまく間合いを調節して、自分に有利な展開へと持っていきましょう!



トレーニング



シナリオモード/ランキングモードではトレーニングで選手を強化することができます。得意分野を伸ばしたり、弱点を克服したりしてライバルとの試合に備えましょう。

ステータス



「ステータス」で選手の能力を確認することができます。それぞれの能力を上げた際の効果は以下の通りです。

【HP/ボディHP】

試合時の体力上限値が増加します。

【パンチ力】

相手に与えるダメージが大きくなります。

【スタミナ】

試合が長引いた際、有利に闘うことができます。

【脚力】

相手よりも先に行動することができます。

【回復】

インターバルや「回復」行動の回復量が増加します。

【打たれ強さ】

受けるダメージを軽減します。

【ジャブ/フック/ストレート/アッパー】

各種パンチの命中率、与えるダメージが大きくなります。

【ガード】

「ガード」行動の成功率が増加します。

【フットワーク】

「スウェー」「ダッキング」行動の成功率が増加します。

【カウンター】

「カウンター」行動の成功率が増加します。

スキル



試合を有利にする「スキル」を持つ選手もいます。
スキルの一例を紹介します。

【不屈】

ダウンを取られたとき、立ち上がる気力が增加します。

【逆境】

ラウンド中に2ダウンを取られると防御の成功率が増加します。

【インファイト】

フックの命中率が增加します。

【アウトレンジ】

ストレートの命中率が增加します。

【タフネス】

HPが0になっても、一度だけダウンをせずに踏ん張ります。

【凶拳】

相手を流血させる確率が增加します。

サポートについて

ゲームに修正が場合の情報などは、PixivあるいはM-LAB.のwebページにてお知らせいたします。不具合等のご報告もこちらにお送りください。
(※すべてのメッセージに返信できるとは限りません)

Pixiv : www.pixiv.net/member.php?id=333481

M-LAB. : <http://maniac-lab.org/m-lab/>