

HS.exe設定

■ 効果音を発声しない
■ 背景(メッシュのみ)をワイヤーフレームに
■ スクリーンの色深度を16bitに

☑ BGMを再生する
☑ ウインドウモード(640*480)で起動する
☑ スプライトのリニア補間表示をする
☑ 起動時ロゴ表示を飛ばす
■ 設定画面以外での説明的表示を排除する

Wait Type
● リフレッシュレート依存
● タイマーで取る

エフェクト:派手
Lever Deadzone
10

start

end

背景テクスチャ縮小時フィルタ
● POINT(軽量・粗雑)
● LINEAR
● ANISOTROPIC(高度・精細)

背景テクスチャ拡大時フィルタ
● POINT(軽量・粗雑)
● LINEAR(多くのハードで動作)
● FLATCUBIC(対応ハード僅)
● GAUSSIANCUBIC(対応ハード僅)
● ANISOTROPIC(RADEON9600以降)

ANISOTROPYフィルタのサンプル数
● 0(軽量・粗雑)
● 2
● 4
● 8
● 16(高度・精細)

パースペクティブコレクト(歪補正)
● 使用しない
● 使用する

ソフトフォーカス効果
● 使用しない(nVIDIA)
● 使用する(ATI)

使用できるフィルタ
縮小時:POINT
縮小時:LINEAR
縮小時:ANISOTROPIC
拡大時:POINT
拡大時:LINEAR

ANISOTROPYサンプル数
最大16ポイント

使用できる2バッファ深度
16ビット
24ビット

パースペクティブコレクト
可能

FILTERLIST.TXTに出力

主に描画関係の設定を行う

弄くり回すとゲームの動作が重くなったり軽くなったりします
動作が重い場合は併せてドライバの設定も見直すと良いかもしれません

・ Wait Time

いわゆるFPS。簡潔に書くと、上は動作が軽く、下は重い。

デスクトップを右クリック 画面のプロパティ 設定 詳細設定 モニタの中の画面のリフレッシュレートに依存する。

ゲーム中右下の真ん中の数値が6000より大きい場合は、上記の場所のリフレッシュレートを60FPSに変更する。

不安定な場合は<<タイマーで取る>>を選択すると安定する場合があるが、マシンパワーを消費するためスペックによっては処理落ちしやすい。また、FPSは正常でも動作がガタつく場合がある。
(マニュアルより)

単純に6000に満たない場合、ウインドウモードで起動。ダメなら単純にマシンパワー不足。フルスクリーン時のみ満たない場合、単純にビデオカードのドライバの相性と思われる。
(処理落ちに対してBGMの同期を取るので、多少ならばプレイに支障はないはず)

・ Lever Deadzone

いわゆるレバー遊び。

XBOX360コントローラーなどアナログ入力の場合、ききっぱなしになることがある。
その場合この数値を大きくする。

逆に強く押し込まないとキーがきかない場合、小さくする。

・ ソフトフォーカス効果

ビデオカードがRADEONの場合、下を選ぶと表現が豊かに。

わからない場合上で、

・エフェクト、真ん中の4項目

買ったパソコンがデスクトップで約5年前ならデフォ設定、

約2006年以降なら背景テクスチャ以外一番下にしても多分平気、

初期設定では軽めにされてるので、古いパソコンじゃなければ少しエフェクトを上げるといい感じ。

HS_padas.exe設定

割り当てる機能		以下の基本機能を全て割り当てる必要があります 黄色の文字で表示されている場合 その機能が割り当てられていない事を意味します
ボタン1	●サブウェポン制御	
ボタン2	●メインショット制御	
ボタン3	◆リトライ/リプレイ高速再生(押しっぱなし)	メインショット制御 サブウェポン制御 ボム制御 中断(ポーズ) プレイ中にメニューへ戻る(押しっぱなし) リトライ/リプレイ高速再生(押しっぱなし)
ボタン4	△割り当て無し	
ボタン5	△割り当て無し	
ボタン6	◆プレイ中にメニューへ戻る(押しっぱなし)	
ボタン7	●ボム制御	
ボタン8	▲(拡張操作)低速移動用	なお、ここで変更出来るのは、あくまで パッドのボタンに対する機能の割り当てであり キーボード上でのボタン配置レイアウトではありません
ボタン9	◆中断(ポーズ)	

セーブして終了 セーブせず終了 デフォルト設定

コントローラーのボタン設定を行う
ご使用のコントローラーに合わせてお好みに設定してください

パッドの対応ボタンについて

スタート コントロールパネル (プリンタその他ハードウェア) ゲーム コントローラー
プロパティを押すと、認識してるパッドのボタンが反応します

尚、キーボードの割り当ては変更できません

キーボードでの配置

移動 矢印キー (Arrow key) , テンキー (NumLk状態)

ボタン1 Z, J

ボタン2 X, K

ボタン3 C, L

ボタン4 V, I (アイ)

ボタン5 ESC, O (オー)

ボタン6 F10, Q (キュー)

ボタン7 1 (F1とQの間の数字キー)

ボタン8 2 (数字キー)

ボタン9 3 (数字キー) Sys Rqキー

スナップショット F1, P

メインメニュー

赤字の項目は一定条件を満たすことで出現（おまけ要素を参照）

メインショットボタンで決定
サブウェポンボタンでリプレイ再生画面（FULL SEQUENCE ~ THE WAY OF ALL FLESHまで）

方向キー左右で自機選択
ポーズボタンでミストルトウの拳動変更（DEADLAIRのみ）及び武装変更（KAGURAのみ）

FULL SEQUENCE ORDER

全行程を通して行う本編

SEGMENT LOCATION

任意の作戦エリアを選択

ステージ選択時ディスチャージボタンでそのステージのボスからプレイ可能
ボスリプレイ再生はプレイ中にメニューに戻るボタン

リプレイ再生の際の注意
リプレイファイルのLEVEL設定と現在のLEVEL設定が異なる場合は選択できないので注意
（TUNING DIPSWでリプレイファイルのLEVELと合わせれば再生可能）

SHORT MISSION

内容が短縮された本編

選択可能ステージは以下（BはBEHIND、LはLEAD）

STAGE 1 Segment 1B Segment 1L Segment 2B Segment 2L

STAGE 2 Segment 3B Segment 3L

STAGE 3 Segment 4 Segment 5

STAGE 4 Segment 6 Segment 7

STAGE 5 Segment 8

決別の霊廟もFULL SEQUENCE ORDERと同様に出現する

THE GREAT MAJORITY

《偉大なる多数》への潜行、風化した記録の発掘と再制

THE WAY OF ALL FLESH

《万人の途》への潜行、未だ芽吹かぬ種の仁へと

TUNING DISPW

各種設定の変更

本頁下部のTUNING DIPSW参照

ARCHIVEMENT OF EXECUTORS

本編での戦績閲覧

右側に表示される英字の意味は以下の通り
SP.B（青字） SPIRIT BREAKTHROUGHした場合に表示
KL.B（赤字） KILL BREAKTHROUGHした場合に表示
SH.B（緑字） 決別の霊廟踏破した場合に表示

AWAY

状況の終了

INSPECT STRATEGY RECORDER

記録された各種資料の閲覧

SOUND MEMOIRS

サウンドモード (全44曲)

00 MAIN MENU 1	22 SEGMENT 7
01 SEGMENT 1B	23 ENDING(SEGMENT 7 SPIRIT OVERLOAD)
02 SEGMENT 1 ~ 2 BOSS	24 決別の霊廟
03 SEGMENT 2B	25 SEGMENT 7 ~ 8 幕間
04 SEGMENT 3B	26 SEGMENT 8 前半
05 SEGMENT 4	27 SEGMENT 8 後半 / MAIN MENU 3
06 SEGMENT 4 BOSS	28 SEGMENT 8 BOSS 前奏
07 MAIN MENU 2	29 SEGMENT 8 BOSS 1段階目
08 STAGE SELECT	30 SEGMENT 8 BOSS 2段階目 Lv1
09 SEGMENT 1L	31 ENDING (SEGMENT 8 BOSS 2段階目 Lv1撃破)
10 SEGMENT 2L	32 SEGMENT 8 BOSS 2段階目 Lv2
11 SEGMENT 2L 中の人	33 ENDING (SEGMENT8 BOSS 2段階目 Lv2撃破)
12 SEGMENT 3L	34 スコアネーム入力
13 幕間	35 SEGMENT 8 BOSS 2段階目 Lv3
14 SEGMENT 5 SOL	36 SEGMENT 8 BOSS 3段階目
15 SEGMENT 5 LUNA	37 スコアネーム入力 (SEGMENT 8 BOSS 3段階目撃破時)
16 SEGMENT 5 SOL BOSS	38 MAIN MENU 4
17 SEGMENT 5 LUNA BOSS	39 THE GREAT MAJORITY
18 SEGMENT 6 前半	40 THE WAY OF ALL FLESH
19 SEGMENT 6 後半	41 THE [QUADPLE ONE] AFTER IMAGE
20 SEGMENT 6 BOSS前奏	42 ON THE EDGE OF CIRCLE [EPILOGUE]
21 SEGMENT 6 BOSS	43 GAMEOVER

TUNING DISPW

赤字の項目は一定条件を満たすことで出現 (おまけ要素を参照)

CUSTOMIZE MENU METHOD

EXECUTORの性能設定方式・基準

WAY OF LIFE

ライフの最大値

LEVEL

STELLAの変動範囲
SEGMENT LOCATIONのみ反映される

CAPTION

字幕の表示方式 (DEADLAIRのみ)

INTERMISSION MONOLOGUE

幕間の文章の表示有無

CORE SIGN

EXECUTORの被弾判定表示

SPEED CONTROL

低速移動の方式

BOOTLEG GHOST RADIANCE

防御装備の選択

SW CHARGED ANNOUNCE

サブウェポン使用可能の音声告知

DC STANDBY ANNOUNCE

ディスチャージ使用可能の音声告知

INV VISUALIZER

無的状态を視覚化する機能

SPIRIT GAIN DISP

敵破壊時の取得SPIRITを視覚化する機能

SPIRITS CYCLE ANNOUNCE

SPIRITが100万を超える毎に音声告知する機能

KILL CYCLE ANNOUNCE

KILLが100を超える毎に音声告知する機能

BACKGROUND DISTINCTNESS

ゲーム中の背景明瞭度設定

COMMON HIT SPARK

弾が的に当たった時の共通エフェクト

COMMON FIRE SPARK

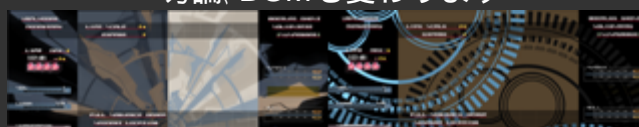
的が弾を放つ時の共通エフェクト

RESULT GRAPH

成績のリアルタイムグラフ表示

MENU BACKGROUND PHASE

メニューの背景設定
勿論、BGMも変わります



- 左上から時計回りに
- 1.THE GRAVEYARD
 - 2.DRIVING FACTOR
 - 3.A THING LEFT BEHIND
 - 4.MEMENT

EXIT DIPSW

ディップスイッチ設定メニューを終了します
