



け も ろ ふ

取扱説明書

Version 1.0.1

2026-1-19 版

目次

『けもろふ』とは.....	3
ストーリー.....	3
キー操作.....	3
メニュー選択時.....	3
ゲームプレイ時.....	4
タイトル画面.....	6
“対戦する”ボタン	6
“必殺技コマンド表”ボタン	7
“設定一覧”ボタン	7
“終了”ボタン	8
“BGM を聞く”ボタン	8
音量設定画面.....	9
画面設定画面.....	10
コントローラー選択画面.....	10
ステージ選択画面.....	11
キャラクター選択画面	11
ゲーム画面.....	12
勝敗画面	13
キャラクターと必殺技コマンド	13
データフォルダ	17

『けもろふ』とは

『けもろふ』は格闘ゲームをよく知らない人が作った最大 7 人の同時プレイに対応した自作格闘ゲームです。

ストーリー

そんなものは、ない！

キー操作

メニュー選択時

動作	キーボード	マウス	Xbox コントローラー
メニューの移動	(いずれか一つ) WASD キー WAXD キー IJKL キー IJ,L キー テンキーの 8426 キー テンキーの 8456 キー 方向キー	マウスカーソル	(いずれか一つ) 8 方向パッド 左スティック 右スティック
メニューの選択	(いずれか一つ) Enter キー テンキーの Enter キー C キー V キー . (ピリオド) キー / キー スペースキー	左ボタン	(いずれか一つ) A ボタン B ボタン X ボタン Y ボタン 左トリガー 右トリガー RB ボタン LB ボタン
スクリーンショットの保存	F12 キー	割り当てなし	割り当てなし
戻る・閉じる (一部画面では動作せず)	ESC キー	割り当てなし	Xbox Back ボタン

ゲームプレイ時

共通動作

動作	キーボード	マウス	Xbox コントローラー
スクリーンショットの保存	F12 キー	割り当てなし	割り当てなし
設定一覧の表示 と ゲームの一時停止	(いずれか一つ) P キー O キー	割り当てなし	(いずれか一つ) Xbox Home ボタン Xbox Menu ボタン
ゲームの中断	ESC キー	割り当てなし	Xbox Back ボタン

※キャラクターが左向きの場合、『前進』と『防御しつつ後退』のキー割り当てが逆になります。

キーボード 1

動作	キーボード
前進	D キー
しゃがみ	(いずれか一つ) S キー X キー
ジャンプ	W キー
パンチ	C キー
キック	V キー
防御しつつ後退	A キー

キーボード 2

動作	キーボード
前進	L キー
しゃがみ	(いずれか一つ) ,(コンマ)キー K キー
ジャンプ	I キー
パンチ	.(ピリオド)キー

キック	/(スラッシュ)キー
防御しつつ後退	J キー

キーボード 3

動作	キーボード
前進	テンキーの 6 キー
しゃがみ	(いずれか一つ) テンキーの 5 キー テンキーの 2 キー
ジャンプ	テンキーの 8 キー
パンチ	テンキーの.(ピリオド)キー
キック	テンキーの Enter キー
防御しつつ後退	テンキーの 4 キー

ゲームパッド (最大 4 台)

動作	ゲームパッド
前進	(いずれか一つ) 8 方向パッドの右 左スティックの右 右スティックの右
しゃがみ	(いずれか一つ) 8 方向パッドの下 左スティックの下 右スティックの下
ジャンプ	(いずれか一つ) 8 方向パッドの上 左スティックの上 右スティックの上
パンチ	(いずれか一つ) A ボタン Y ボタン
キック	(いずれか一つ) B ボタン X ボタン

防御しつつ後退	(いずれか一つ) 8方向パッドの左 左スティックの左 右スティックの左
---------	--

タイトル画面



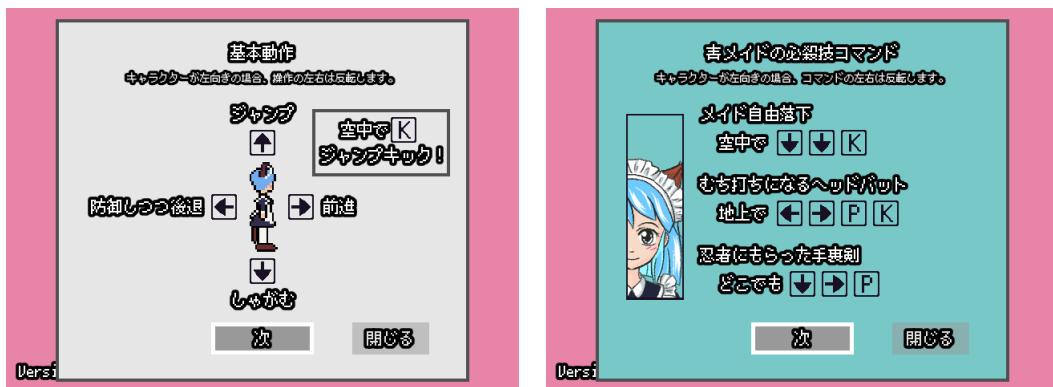
タイトル画面で希望のメニューを選択してください。操作方法は本取扱説明書の”キー操作”の”メニュー選択時”の項目を参照してください。タイトル画面以外の画面でもメニューを選んで選択する方法は共通です。

“対戦する”ボタン

対戦する準備を開始します。最初にコントローラー選択画面が表示されます。

“必殺技コマンド表”ボタン

キャラクターが左向きの場合、コマンドや操作の左右は反転します。



必殺技コマンド表画面を表示します。“次”ボタンを選択すると次のキャラクターの必殺技コマンドを表示します。最後のキャラクターで”次”ボタンを選択すると最初のキャラクターに戻ります。”閉じる”ボタンを選択すると前の画面に戻ります。

“設定一覧”ボタン



設定一覧画面を表示します。それぞれの設定画面については、本取扱説明書の該当する項目を参照してください。”戻る”ボタンを選択すると前の画面に戻ります。

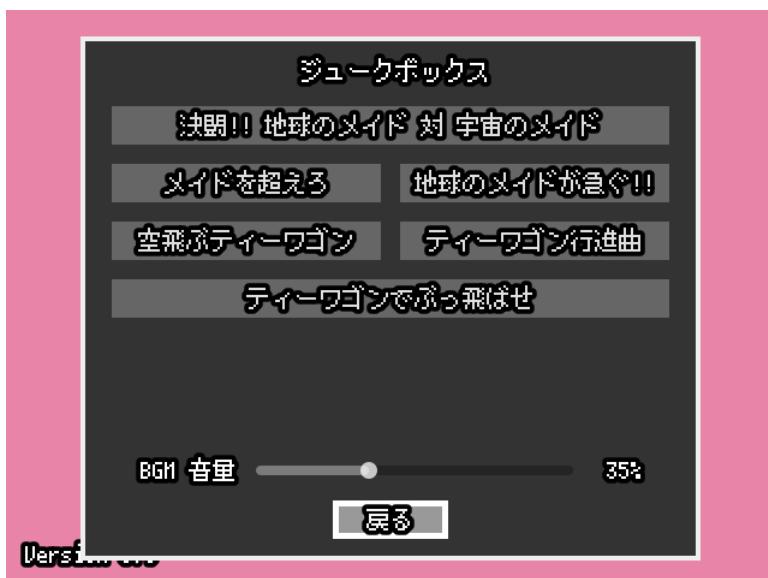
ゲーム中に設定一覧と同等の設定一覧/ポーズ画面を表示することもできます。必殺技コマンドを確認することもできます。設定一覧/ポーズ画面はゲームの一時停止を兼ねているため、BGM の演奏は一時停止されます。何かメニューを選ぶと BGM の演奏は再開されます。ゲーム中に設定一覧/ポーズ画面を表示するには本取扱説明書の”キー操作”の”ゲームプレイ時”の項目を参照してください。

“終了”ボタン



ゲーム終了の確認画面を表示します。“はい”ボタンを選択するとゲームを終了します。“いいえ”ボタンを選択するとタイトル画面に戻ります。

“BGM を聞く”ボタン

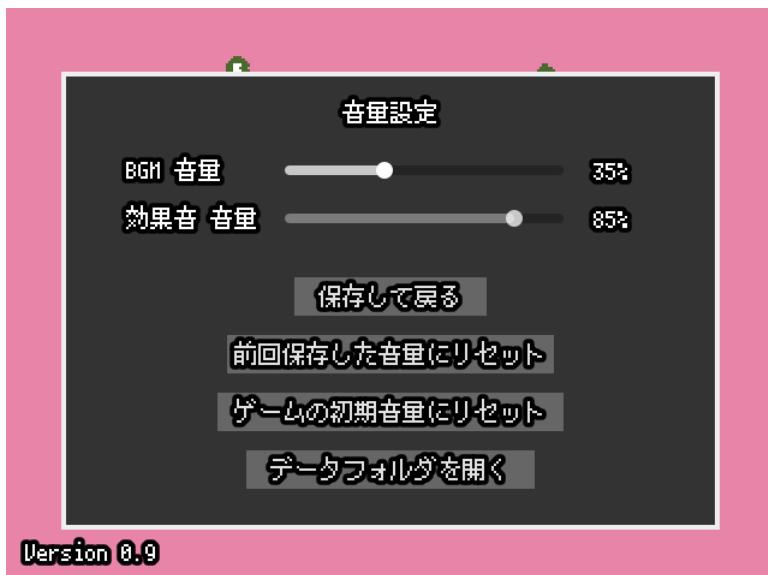


Jukebox画面を表示します。Jukebox画面ではゲーム内で使用される BGM を聞くことができます。聞きたい BGM のタイトルを選択してください。画面下部の BGM 音量を方向キーで選び、左キーを押すと音量が小さくなり、右キーを押すと音量が大きくなります。ここでの BGM 音量の変更は、Jukebox画面でのみ有効です。

“戻る”ボタンを選択するとタイトル画面に戻ります。

ゲーム全体の BGM 音量を調整したい場合は、タイトル画面から設定一覧を選択し、設定一覧画面から音量設定を選択してください。音量設定画面が表示され、BGM 音量の調整を行うことができます。

音量設定画面



音量設定画面では、BGM と効果音の音量設定を行うことができます。

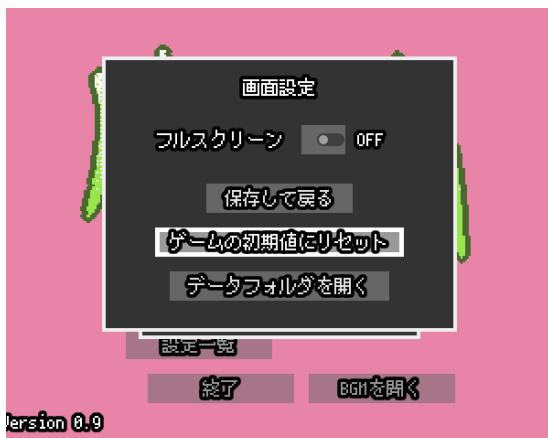
BGM 音量を上下方向キーで選び、左キーを押すと音量が小さくなり、右キーを押すと音量が大きくなります。ここで変更した BGM 音量はゲーム全体に適用されます。

効果音音量を上下方向キーで選び、左キーを押すと音量が小さくなり、右キーを押すと音量が大きくなります。ここで変更した効果音音量はゲーム全体に適用されます。

“保存して戻る”ボタンを選択すると、すべての設定が適用され、前の画面に戻ります。変更した音量を元に戻したい場合は”前回保存した音量にリセット”ボタンを選択すると前回保存した音量に戻すことができます。また、”ゲームの初期音量にリセット”ボタンを押すと、前回保存した音量ではなく、ゲーム初回起動時の音量に戻すことができます。

“データフォルダを開く”ボタンを選択するとセーブデータ、ゲームの設定データ、キー操作設定データ、スクリーンショットが保存されているフォルダをファイルマネージャで開きます。データフォルダについては、本取扱説明書のデータフォルダの項目を参照してください。

画面設定画面

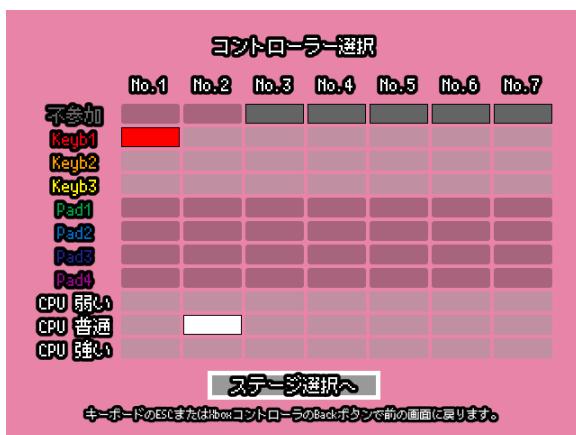


画面設定画面ではフルスクリーン表示とウィンドウ表示を切り替えることができます。

“保存して戻る”ボタンを選択すると、すべての画面設定が適用され、前の画面に戻ります。“ゲームの初期値にリセット”ボタンを押すと、ゲーム初回起動時の画面設定に戻すことができます。

“データフォルダを開く”ボタンを選択するとセーブデータ、ゲームの設定データ、キー操作設定データ、スクリーンショットが保存されているフォルダをファイルマネージャで開きます。データフォルダについては、本取扱説明書のデータフォルダの項目を参照してください。

コントローラー選択画面



コントローラー選択画面ではゲームに参加するキャラクター番号と操作するコントローラーを選択します。縦軸はゲームに参加するキャラクター番号、横軸はキャラクターを操作するコントローラーです。

例えば、左の画面ではキャラクター1番をキーボード1で操作、キャラクター2番を普通の強さのCPUが操作、キャラクター3番から7番は不参加です。

右側の画面では、キャラクター1番から3番をキーボード1で操作、キャラクター4番をキーボード2で操作、キャラクター5番をキーボード3で操作、キャラクター6番を弱いCPUが操作、キャラクター7番を普通の強さのCPUが操作します。ゲームパッドが接続され、ゲームエンジンが認識できる場合、ゲームパッドも選択できます。

ステージ選択画面



ステージ選択画面では対戦に使用するステージを左右で選択してください。ランダムを選択すると、ランダムにステージが選択されます。

キャラクター選択画面



キャラクター選択画面ではコントローラーごとに操作するキャラクターを上下で選択します。複数のキャラクターが操作対象の場合は左から順番に選択します。選択のキャンセルは前の画面に戻ってやり直してください。

ゲーム画面



ゲーム画面ではパンチやキック、必殺技を駆使し、敵を倒しましょう。最後まで立っていたキャラクターが勝者です。ゲームの勝者がいない場合は勝者なしで決着します。決着した場合、勝敗画面が表示されます。

キャラクターは何もキーを押していないと自動的に最寄りの敵キャラクターの方向を向きます。

操作設定は本取扱説明書の”キー操作”の”ゲームプレイ時”の項目を参照してください。

画面外に出てしまった場合、一定のダメージを受けてゲーム画面内に復帰できます。

制限時間はありませんが、180秒ごとに全体ダメージが発生します。全員が地形に埋まって決着がつかないような場合も、全体ダメージによって、いつかは決着します。

ESCキーを押すことで、いつでもゲームを中断してタイトル画面に戻ることができます。

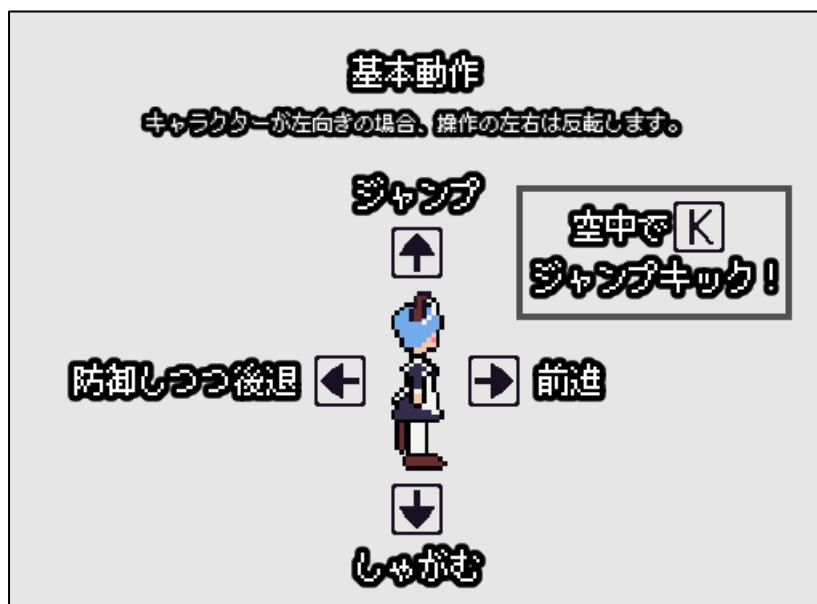
勝敗画面



ゲームに決着がついた場合、勝敗画面が表示されます。勝者のキャラクター番号とキャラクターナンが表示されます。“タイトルへ戻る”ボタンを選択するとタイトル画面に戻ります。

キャラクターと必殺技コマンド

キャラクターが左方向を向いている場合、必殺技コマンドの左右は反転します。重なったキーは同時押しです。



ゲーム中に左右移動キー、ジャンプキー、しゃがみキー、パンチキー、キックキーの6キーを決まった順序でタイミングよく押すと必殺技を使えます。

青メイドは宇宙から来たメイドに登場したクローン人間です。



午後のメイドは宇宙から来たメイドに登場したクローン人間です。重なったキーは同時押しです。



スクール水着はスクール水着です。重なったキーは同時押しです。

スクール水着の必殺技コマンド
キャラクターが左向きの場合、コマンドの左右は反転します。

基石投げ
どこでも ↓ P K ↑
同時

ピート板アップ/バーカット
地上で ↓ → P K ↑
白スク降臨 同時

どこでも ↗ ↓ ↙ ↘ ↖ ↙ ↖ ↗



忍者は忍ぶつもりがありません。

忍者の必殺技コマンド
キャラクターが左向きの場合、コマンドの左右は反転します。

メイドにあげた手裏剣
どこでも ↓ → P

完全シノビの術
地上で ↓ ← K → ↓ P

ときどき食用
地上で P ↓ → K P ↑



ストリーファーター5は自然愛好家です。野山を全裸で走り回り、生肉を食べ、どこへでも船で行きます。船は船頭を増やせば山にも登れる万能の乗り物なのです。

ストリーファイター5の必殺技コマンド

キャラクターが左向きの場合、コマンドの左右は反転します。



全裸の波動

地上で ↓ × → P

全裸の流登り

地上で → ↓ × P

全裸トルネード

地上で ↓ × ← K

データフォルダ

データフォルダには宇宙から来たメイドのセーブデータ、ゲームの設定データ、操作設定データ、スクリーンショットが保存されています。個人用フォルダの場所を変更していない場合、Windows でのデータフォルダのパスは、C:\Users\\$(ユーザー名)\AppData\Roaming\Godot\app_userdata\kemolof です。データフォルダ内のファイルの詳細は表のとおりです。

ファイル名・フォルダ名	説明
shader_cache フォルダ、vulkan フォルダ	ゲームエンジンによって自動的に作成されるフォルダです。 削除しても構いませんが、ゲーム実行時に自動的に作成されます。
key_options.dat または key_options ファイル	操作設定画面のキー操作の割り当てが保存されています。 削除するとゲーム初回起動時のキー操作設定に戻すことができます。
options.dat または options ファイル	設定画面の設定が保存されています。 削除するとゲーム初回起動時の設定に戻すことができます。
screen_options.dat または screen_options ファイル	ウィンドウサイズとウィンドウ位置が保存されています。ウィンドウサイズとウィンドウ位置はゲーム終了時に保存されます。 削除するとゲーム起動時にウィンドウサイズとウィンドウ位置の初期化が行われます。
kemolof_から始まる画像ファイル	スクリーンショットキーで保存された画像です。 不要ならば削除しても構いません。 kemolof_より後ろは年月日の 8 行の日付と時分秒の 6 行の時間になっています。

以上