

# FAQ

- [Q001 : DOOMって何ですか？](#)
- [Q002 : FPSって何ですか？](#)
- [Q003 : どこで購入できるの？](#)
- [Q004 : WAD・PWAD・IWADって何ですか？](#)
- [Q005 : Final DOOM EVILUTIONのMAP31がどうしてもクリアできません。](#)
- [Q006 : Final DOOM EVILUTIONのMAP31で迎撃数が100%にならない。](#)
- [Q007 : DOOMとUltimate DOOMの違いは？](#)
- [Q008 : COOP・FFA・1on1・CTFって何ですか？](#)
- [Q009 : Heretic・Hexen・Strife・Chex Questって何ですか？](#)
- [Q010 : HacXって何ですか？](#)
- [Q011 : Eternal DOOM・ICARUS・Daedalusって何ですか？](#)
- [Q012 : Wolfenstein 3D・Quakeって何ですか？](#)
- [Q013 : Freedoomって何ですか？](#)
- [Q014 : DOOMにアーケード版があると聞いたのですが。](#)
- [Q015 : ZDoomでAlien Vendettaのmap07がクリアできません。](#)
- [Q016 : EternalDOOM IVを実行しても製品版が始まってしまいます。](#)
- [Q017 : ゲームが始まらず「Execution could not continue.」と出る。](#)
- [Q018 : WADをドラッグ&ドロップすると違うゲームが始まる。](#)
- [Q019 : DOOM ARCADEでタイトル画面放置時のデモが途中で終わる。](#)
- [Q020 : DOOM ARCADEのMAP01が始められない。](#)
- [Q021 : DOOM ARCADEのMAP01の冒頭で目の扉が開かない。](#)
- [Q022 : DOOM ARCADEのMAP90が始められない。](#)
- [Q023 : DOOM ARCADEのMAP90で仲間が全員毒沼に落下してしまう。](#)
- [Q024 : WAD選択画面が表示されない。](#)
- [Q025 : 3Dフロアって何ですか？](#)
- [Q026 : ソースポート \( source ports \) って何ですか？](#)
- [Q027 : BOTって何ですか？](#)
- [Q028 : HacXのMAP21以降はDOOM2と同じ内容なの？](#)
- [Q029 : DOOM2の30面がクリアできません。](#)
- [Q030 : DOOM2の30面でどうしても行けない場所があります。](#)
- [Q031 : DOOM2のMAP30でチートを使ったら、変なものを見つけた。](#)
- [Q032 : DOOM2のMAP30で英語のようなものが聞こえるのですが・・・](#)
- [Q033 : ジョン・ロメロって誰？](#)
- [Q034 : 複数のエンジンのWADの置き場所を一箇所にまとめたい。](#)
- [Q035 : 擬似3Dって何？](#)
- [Q036 : DOOM64 TCにてMAP31以降に行く方法が分からない。](#)
- [Q037 : DooM ResurrectionのMAP04にて通風孔の地雷が避けられない。](#)
- [Q038 : Doom 64: The ReckoningのMAP02で赤いキーが取れない。](#)
- [Q039 : Wolfenstein 3Dって何ですか？](#)
- [Q040 : 今時のFPS風にプレイしたい。](#)
- [Q041 : 武器追加PWAD・敵追加PWAD等を他のPWADと組み合わせたい。](#)
- [Q042 : WolfenDOOMの動かし方が分からない。](#)
- [Q043 : WolfenDOOMで枠線が表示される。](#)
- [Q044 : WolfenDOOMで画面が点滅する。](#)
- [Q045 : オススメのジョイスティックを教えてください。](#)
- [Q046 : ミラー現象って何ですか？](#)
- [Q047 : Herian2のBGMが鳴らない。](#)
- [Q048 : バージョン・バージョンって？](#)
- [Q049 : DOOM2とmaster levels of doomの違いは何？](#)
- [Q050 : 空が真っ白になってしまいます。](#)
- [Q051 : オプションにジョイスティックに関する設定がなく、使用できない。](#)
- [Q052 : 正しく設定しているはずなのに、サーバーが立てられない。](#)
- [Q053 : .PK3の中身が見たい。\( ReadMe.txtなど \)](#)

Q054 : ブードゥードールって何ですか？

- Q055 : FRAGって何ですか？
- Q056 : Community Is Falling 3の冒頭の会話が進められない。
- Q057 : チャットメッセージがすぐ消えてしまう。
- Q058 : Skulltagでロメロなどの隠しSKINを使いたい。
- Q059 : サーバーを立てたがIDE ( IDESE ) ・ZSLなどに表示されない。
- Q060 : グローバルIPが割り当てられず、サーバーが立てられない。
- Q061 : Torment and Torture Lost Episodeにてイエローキーが取れない。
- Q062 : Internet Doom Explorerを日本語化したい。
- Q063 : VOTE ( 投票 ) って何ですか？
- Q064 : Doom 2 ReloadedのMAP18がクリアできません。
- Q065 : Doomのフィギュアが欲しい。
- Q066 : ZDaemonで経験値が稼げない。
- Q067 : ZDaemonで経験値の稼げるサーバーを立てたい。
- Q068 : HacXのMAP01にて、敵の死体が転がっている所から進めない。
- Q069 : Mac版・PC-98版DoomのWADをWindowsで使えますか？
- Q070 : シークレットがみつかりません。
- Q071 : WADが多くて管理が大変。
- Q072 : 壁に弾痕や血痕を残したくない。
- Q073 : デモが再生できない。
- Q074 : ZDoomの動きが遅い。
- Q075 : Pogostickが操作し辛い。
- Q076 : DOOMSEEKERがアプリケーション構成エラーで起動しなくなった。
- Q077 : SVNって何ですか？
- Q998 : DOOMなどのIWADで、新たなバグが発生した。
- Q999 : 他にもQ&A情報の掲載されたサイトはありますか。

Q001 : DOOMって何ですか？

トップページをご覧ください。

Q002 : FPSって何ですか？

DOOMに代表される 1 人称視点のシューティングゲームのことです。

Q003 : どこで購入できるの？

トップページをご覧ください。

Q004 : WAD ・ PWAD ・ IWADって何ですか？

WADをご覧ください。

Q005 : Final DOOM EVILUTIONのMAP31がどうしてもクリアできません。

MAP31は設計ミスによりイエローキーが存在しません。  
解消するには以下のPWADと一緒に読み込ませて下さい。  
<http://www.teamtnt.com/other/tnt31fix.zip>

Q006 : Final DOOM EVILUTIONのMAP31で迎撃数が100%にならない,

こちらにも設計ミスがあるようです。

Q007 : DOOMとUltimate DOOMの違いは？

Ultimate DOOMにはシナリオ「Thy Flesh Consumed」が追加されています。  
また、一部の演出に変更が加えられています。

Q008 : COOP・FFA・1on1・CTFって何ですか？

[マルチプレイ](#)をご覧ください。

Q009 : Heretic・Hexen・Strife・Chex Questって何ですか？

DOOMエンジンを使用したFPSです。一部の[改造エンジン](#)で起動できます。

Q010 : HacXって何ですか？

[Banjo Software](#)による[DOOMエンジン](#)対応の[PWAD](#)または[IWAD](#)です。  
Quakeの登場により売れ行きが伸びず、現在ではフリーウェアとなっています。  
入手先は[リンク](#)をご覧ください。

Q011 : Eternal DOOM・ICARUS・Daedalusって何ですか？

Final DOOMを作成した[team TNT](#)が無料で提供している[PWAD](#)です。  
入手先は[リンク](#)をご覧ください。

Q012 : Wolfenstein 3D・Quakeって何ですか？

[id software](#)がDOOMの前と後に世に送り出したFPSです。

Q013 : Freedoomって何ですか？

[IWAD](#)に相当するものを一から作り、無料で提供しようというプロジェクトです。  
キャラクターデザインやBGMは製品版に劣るものの、[IWAD](#)として利用できるため、単独プレイは勿論のこと様々な[PWAD](#)もプレイできます。  
入手先は[こちら](#)をご覧ください。

Q014 : DOOMにアーケード版があると聞いたのですが、

[米DOOM WIKI](#)によると、洋画等に登場したものの稼動には至らなかったようです。  
また、[DOOM ARCADE](#)なるものが存在しますが、こちらは完全な創作です。

Q015 : ZDoomでAlien Vendettaのmap07がクリアできません。

特殊な処理を行っているためです。  
Compatibility optionsのFind shortest textures like Doom をYESにしてください。

Q016 : EternalDOOM IVを実行しても製品版が始まってしまいます。

[チート](#)を使ってMAP08に移動して下さい。

Q017 : ゲームが始まらず「Execution could not continue.」と出る。

[こちら](#)をご覧ください。

Q018 : WADをドラッグ&ドロップすると違うゲームが始まる。

[こちら](#)をご覧ください。

Q019 : DOOM ARCADEでタイトル画面放置時のデモが途中で終わる。

ZDoom v1.23以外のバージョンではデモが途中で終わってしまいます。  
[チート](#)を使ってMAP99に移動し、「仲間を殴り倒す デモを見る 扉を出て庭に出る」と操作することで擬似的に見ることができます。  
ZDoomv1.23でデモを見たいなら[こちらから](#)入手出来ます。

Q020 : DOOM ARCADEのMAP01が始められない。

USE/OPENに割り当てたキー（ボタン）を押して下さい。

Q021 : DOOM ARCADEのMAP01の冒頭で目の扉が開かない。

デモにヒントがあります。  
庭にある毒沼の[ショットガン](#)を取って下さい。

Q022 : DOOM ARCADEのMAP90が始められない。

コンソール画面にWARP -720 64と打ち込んだ後、USE/OPENに割り当てたキー（ボタン）を押して下さい。

Q023 : DOOM ARCADEのMAP90で仲間が全員毒沼に落下してしまう。

どこかに6つ並んだスイッチがあるので、いずれかをオンにしてください。  
[どうしても分からない場合はこちら](#)。

Q024 : WAD選択画面が表示されない。

[こちら](#)をご覧ください。

Q025 : 3Dフロアって何ですか？

通常、DOOMでは同じ場所（同じXY座標）に高さ（Z座標）の異なるフロアを複数設定できません。  
これを[改造エンジン](#)の機能で可能にしたものが3Dフロアと呼ばれています。

Q026 : ソースポート（source ports）って何ですか？

一般使用許諾の下、互換性を高めるために有志によってゲームのエンジン（本体）のソースコードに手を加えたもの。  
つまりDOOMにおける[改造エンジン](#)のことです。  
メーカーにとってはゲームの仕様を公開することで、PCゲームの新OSへの互換が有志の手によって保たれるというメリットがあります。

Q027 : BOTって何ですか？

ROBOTの略称で、AIプレイヤーのことです。

Q028 : HacXのMAP21以降はDOOM2と同じ内容なの？

HacXはMAP20までしかありません。

Q029 : DOOM2の30面がクリアできません、

[どうしても分らなければこちらをご覧ください。](#)

Q030 : DOOM2の30面でどうしても行けない場所があります、

壁をすり抜ける[チート](#)を使って下さい。  
一見の価値はあると思います。

Q031 : DOOM2のMAP30でチートを使ったら、変なものを見つけた、

[変なものの正体を知りたい方はこちら。](#)

Q032 : DOOM2のMAP30で英語のようなものが聞こえるのですが・・・

英語を逆転再生しています。  
[内容を知りたい方はこちら。](#)

Q033 : ジョン・ロメロって誰？

DOOMの製作スタッフです。

Q034 : 複数のエンジンのWADの置き場所を一箇所にまとめたい,

.iniの[IWADSearch.Directories]にPath= × × という行が複数ありますので、いずれかを任意のフォルダに変更して下さい。  
あとはフォルダ内に各エンジンのショートカットを置き、D&Dで起動して下さい。  
[併せてこちらもお覧下さい。](#)

Q035 : 擬似3Dって何？

[こちらのサイト](#)をお覧いただければ分かりやすいと思います。

Q036 : DOOM64 TCにてMAP31以降に行く方法が分からない,

[01](#) [32](#) [38](#)・[09](#) [34](#)・[15](#) [31](#)・[20](#) [33](#)に行くことができます。  
(36・37はメニューのPLAY DEMO MAPにてプレイ可能です。)

Q037 : DooM ResurrectionのMAP04にて通風孔の地雷が避けられない,

[どうしても分からなければこちら。](#)

Q038 : Doom 64: The ReckoningのMAP02で赤いキーが取れない,

本来ならばヘルナイトが2匹いる毒沼の近くの扉を開き、行き止まりの柱のスイッチを押せば赤いカードキーが現れます。  
バグで取れなくなることがあるようなので、ステージの最初からやり直して真っ先に赤いカードキーを取りに行きましょう。

Q039 : Wolfenstein 3Dって何ですか？

[id software](#)がDOOMの前に世に送り出したFPSです。

Q040 : 今時のFPS風にプレイしたい,

[オプションの項目説明](#)を参考にして下さい。

Q041 : 武器追加PWAD・敵追加PWAD等を他のPWADと組み合わせたい,

[こちらをお覧下さい。](#)

Q042 : WolfenDOOMの動かし方が分からない,

基本は他のPWADと同じですが、[エンジン](#)によって動かない場合があります。  
ZDoomglにて動作を確認しました。  
.WADとともに.DEHを読み込ませ、[IWAD](#)にDOOM2を選んで下さい。

Q043 : WolfenDOOMで枠線が表示される,

DISPLAY OPTIONS-OPENGL OPTIONS-SMOOTH LINESをOFFにしてください。

Q044 : WolfenDOOMで画面が点滅する,

.iniファイルを別名に変更するなどして初期状態で始めてください。

Q045 : オススメのジョイスティックを教えてください,

アナログ操作できるジョイスティックであれば、マウス操作に近い微調整が可能です。また、基本動作の割り当てに通常のボタンが4つ以上+LRボタンがついているものがオススメです。

[シーマイクコントローラ](#)  
[Xbox360コントローラ](#)

Q046 : ミラー現象って何ですか？

壁や床が正しく描画されずに、周りの風景が映りこんだように見える現象です。[WAD](#)と[エンジン](#)の相性により発生しますが、[ツール](#)を使うと解消できる場合があります。

Q047 : Herian2のBGMが鳴らない,

別途BGM用の[WAD](#)が必要です。

[こちら](#)からh2-hrtc・h2-nin・herian\_musicのいずれかの[WAD](#)を入手し、Herian2と一緒に[エンジン](#)に読み込ませてください。

Q048 : バージョン・バージョンって？

検証目的で公開する、開発段階のアプリケーションをAlpha（アルファ）バージョン・Beta（ベータ）バージョンと呼びます。DOOMにもこれらのバージョンが存在し、一部で公開されていました。

Q049 : DOOM2とmaster levels of doomの違いは何？

DOOM2にいくつかの[PWAD](#)が付属しています。[PWAD](#)毎に指定の面に移動してプレイして下さい。

Q050 : 空が真っ白になってしまいます,

[エンジン](#)と同じフォルダにある .iniのgl\_vid\_compatibility=falseをtrueにします。

Q051 : オプションにジョイスティックに関する設定がなく、使用できない,

[エンジン](#)と同じフォルダにある .iniのuse\_joystick=falseをtrueにしてください。

Q052 : 正しく設定しているはずなのに、サーバーが立てられない、

[こちらをご覧ください。](#)

Q053 : .PK3の中身が見たい、(ReadMe.txtなど)

[こちらをご覧ください。](#)

Q054 : ブードゥードールって何ですか？

プレイヤーの分身のことで、これを攻撃すると自らもダメージを受けます。一部のPWADや、TNT:EvolutionのMAP30でその姿を確認することができます。(誤った床を踏むとX:2080,Y:10に飛ばされ、[テレフラグ](#)で死亡する仕掛け。)

Q055 : FRAGって何ですか？

手榴弾 ( Fragmentation Grenade ) などを使い、戦火に紛れて嫌な上官を殺すという隠語です。DOOMでは、ライバルを倒した数の単位として使われています。

Q056 : Community Is Falling 3の冒頭の会話が進められない、

NEXT DIALOG ( 初期設定ではQ ) を入力して下さい。

Q057 : チャットメッセージがすぐ消えてしまう、

[エンジン](#)と同じフォルダにある .iniのcon\_notifytime=3を任意の秒数にして下さい。

Q058 : Skulltagでロメロなどの隠しSKINを使いたい、

[こちらをご覧ください。](#)

Q059 : サーバーを立てたがIDE ( IDESE ) ・ZSLなどに表示されない、

[こちらをご覧ください。](#)

Q060 : グローバルIPが割り当てられず、サーバーが立てられない、

[Logmein hamachi](#)をご利用下さい。

Q061 : Torment and Torture Lost Episodeにてイエローキーが取れない、

南西 ( X:-755,Y:-5882 ) のドアは一度しか開くことができず、一旦閉じてしまうとドアの向こうにあるイエローキーを入手できません。

これを避けるには以下のPWADをご利用下さい。

[Torment and Torture Lost Episode : "Fury of Fire" Bug Fix WAD](#)

Q062 : Internet Doom Explorerを日本語化したい,

[こちらをご覧ください。](#)

Q063 : VOTE (投票) って何ですか？

[マルチプレイ](#)において、VOTEコマンドを実行すると現在のMAPの変更などを要求することが可能です。  
要求に対して他の参加者がYES・NOで投票し、支持率が高ければ反映されます。

Q064 : Doom 2 ReloadedのMAP18がクリアできません,

安全装置を押したら、しばらく経つまで銃を撃たずに待ちましょう。

Q065 : Doomのフィギュアが欲しい,

数年前にReaper Miniaturesという会社が製作・販売を行っていましたが、現在では取り扱っていません。  
eBayなどの海外オークションサイトで出品されるのを待ちましょう。

Q066 : ZDaemonで経験値が稼げない,

[こちらをご覧ください。](#)

Q067 : ZDaemonで経験値の稼げるサーバーを立てたい,

[こちらをご覧ください。](#)

Q068 : HacXのMAP01にて、敵の死体が転がっている所から進めない,

[最新版](#)をご利用になるか、HACX.WADとともにHACX.DEHを読み込ませて下さい。

Q069 : Mac版・PC-98版DoomのWADをWindowsで使えますか？

Mac版・PC-98版などのIWADもシングルプレイでは問題なく動作します。  
しかし、ZDaemonやSkulltagなどのマルチプレイとなるとIWADのMD5 hash sumを細かくチェックしているため、プレイできない場合があります。マルチプレイをやりたい場合は多くの人が使っているPC版(IBMPCのDOS版もしくは後に出たWindows版)を手に入れたほうが良いでしょう。

Q070 : シークレットが見つかりません,

[こちらのサイト](#)に各シナリオの地図画像がアップされていますのでご覧ください。  
[米DoomWiki](#)には英文だがIWADはもちろん代表的なPWADの詳細な解説と地図画像がアップされています。  
[The DooMed Speed Demos Archive](#)にはIWADや代表的なPWADのLMP(デモファイル)が大量にアップされてるので困ったときには利用すると良いでしょう。

Q071 : WADが多くて管理が大変,

[こちらをご利用下さい。](#)

Q072 : 壁に弾痕や血痕を残したくない,

[こちらをご覧下さい。](#)

Q073 : デモが再生できない,

[PrBoomやPrBoom+をご利用下さい。](#)

[改造エンジンの](#)多くは旧バージョンで記録されたデモ ([WAD](#)内のデモも含む) が再生できません。

Q074 : ZDoomの動きが遅い,

ENABLE JOYSTICKをFalseにして下さい。  
また、その他の設定を初期設定にしてみてください。

Q075 : Pogostickが操作し辛い,

設定ファイルをコピー & ペーストして、Pogostick専用の設定を行いましょう。  
以下の通りです。設定ファイルを使い分けられます。

```
zdoom -config "zdoom-xxx.ini"
```

MOVEとSTRAFEを入れ替えれば直感的に操作できるようになります。  
尚、方向転換するにはNUMキーの4 (もしくは6) を2回押して下さい。

Q076 : DOOMSEEKERがアプリケーション構成エラーで起動しなくなった,

[Microsoft Visual C++ 2008 Service Pack 1 再頒布可能パッケージ MFC のセキュリティ更新プログラム](#)をお試し下さい。

Q077 : SVNって何ですか？

サブバージョンの略称で、バージョンの管理方法の一つです。  
公式のDOOMエンジンに対する開発版に当たります。

Q998 : DOOMなどのIWADで、新たなバグが発生した,

[エンジン](#)によってはうまく動かない場合があります。  
他の[エンジン](#)に変えるか、1つ前のバージョンを使いましょう。

ZDoomやGZDoomなど更新が頻繁なエンジンならば公式サイトforumなどにバグ報告すると[SVN版](#)にバグフィックスが即反映される場合がありますので、英語に自信のある方は報告してみるのも良いでしょう。

Q999 : 他にもQ&A情報の掲載されたサイトはありますか,

こちらのサイトに詳しい情報がのっています。  
[DOOM シークレット100%攻略のヒント](#)