



東峰通商株式会社 EC事業部
〒065 札幌市東区北22条東7丁目 TEL.011-711-7709

コミカルホラーアドベンチャー

白夜物語

—**ウインチェスター家の末裔**—



取り扱い説明書



目次

はじめに	1
オープニングストーリー	2
ゲームの目的	3
登場人物紹介	3
操作方法	5
動詞コマンド活用方法	6
ゲームの注意とヒント	9
どうしてもゲームが解けない方へ	10
トラブルチェック表	12
保証規定	

はじめに

「白夜物語」をお買い上げ頂きありがとうございます。

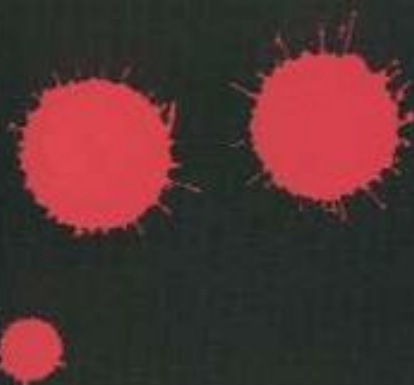
はじめにご注意致しますもし、このゲームを純然たるホラーアドベンチャーゲームとして買われた方は残念ながら「はずれ」です。又、「ホラーとはかくあるべき」との信念をお持ちの方も愕然とする事でしょう。

そう、パッケージに書かれてある通りこのゲームは常識を覆した「コミカルホラーアドベンチャーゲーム」なのです。

笑いながらも引き込まれる「B級ホラー映画」、ナンセンスながらも一抹の不安と混乱が心地よい「カルトムービー」。(オカルトじゃないよ。)

この「白夜物語」はそんな軽いノリのゲームをめざして作られました。

しかし内容はカリフォルニア郊外に今も実在している「ウィンチェスターの館」に伝わる恐怖の実話を基軸とし「スジ」の通ったものとなりました。



又、架空の温泉郷「かけなしやま」は「定山溪温泉」が基になってはいますが、この温泉はその昔、「大地」の力に引き寄せられた山伏によって発見され「心霊治療」が行われていたという秘話です。今でも涙を流す「お涙観音像」があったりして独特の雰囲気を持っています。

「お涙観音」の真意は「肩に唾をつける」事にして、「帝都物語」にも登場しますが大地には何か不思議なエネルギーが秘められているのかも知れません。

西洋と東洋の不可思議な現象も何かのエネルギーが作用して起きているのではないのでしょうか。

神になろうとした女と大地の力、接点のない2つの事象が「白夜物語」の中でしっかりと融合しています。

異色のコミカルホラーアドベンチャー「白夜物語」。

さよ／＼解くのは「あ・な・た」です…。



オープニングストーリー

昂

昭和63年夏。

東峰学園大学4年生探検部長、佐藤博之はある洋館に忍び込み探検する為にひなびた温泉郷「影無山」にきた。この夏休み、探検部では各自一人での探検にチャレンジし、そのレポートを休み明けに発表しあう事になっていたのである。博之は深夜番組「水曜スペシャル女探検隊」の「パニーちゃんの温泉でオ・マ・タ」のコーナーで見た影無山の不気味な洋館に興味をもち、その中を調べてみようと思ったのだ。

祭

その町では奇妙な祭り「タツ年フェア」の真っ最中だった。

それは竜年の年だけに行われる一種の魔除の様な祭りだった。何でも12年に1度のタツ年には例の洋館のそばで必ず女のバラバラ殺人事件が有り、暗い霧固気に観光客の足が遠のいてしまうので逆に景気づけようと始まった祭らしい。博之が見た限りそれは、和風の旅館がホテルに模様替えする等、町中全体が何か「ち

くはぐ」に洋風かぶれる祭りだった。しかし祭りの由来が影無山の郊外にある、あの洋館(ウィンチェスターの館)に関係があると知り博之はより一層、興味を持った。が、魔女屋敷と言われ、町の人が恐れるその周辺は霧が深い上、誰もがはっきりと場所を教えてくれないので博之は行けずじまつた。

そんな時、運良くディスコで意気投合したTV局のプロデューサー「早川かずえ」と「中田るり子」が、その館に行くというので一緒に行く事にした。

しかし恐怖はそこから始まっていた……

畏

気が付くと3人は真っ暗な館内にいた。ローソクを手に電灯をつけにいったかずえが悲鳴と共に消えた。ドアは開かない/博之とるり子は館に閉じ込められてしまったのだ。ここに住む者は誰/そしてその謎は……今、白夜の夜明けに向けて恐怖のゲームが始まった。

ゲームの目的

物語は探検部の部室の中から始まります。部室ではメグミ、ヨーコ、マサノリの3人が夏休みが終わっても学校にこない博之を心配しています。

博之は「かげなしやま」で死んでしまったのでしょうか?

さあ博之君/死ぬも生きるも、あなた次第。まずは公園の少女と話してから、どンドン「かげなしやま」の内部に入って行って下さい。あなたは、まずディスコに行かなくてはなりま

せん。次に館に入る事。

でも町の遠くは霧が深くて良く見えないから大変ですよ。

館に入ったなら当然、脱出する事。

でもそれだけじゃダメ。行方不明になった「かずえ」を救いだす事。

「かずえ」の居場所?さあ?それを探るのがゲームですよ。

がんばってね。

登場人物紹介

佐藤博之

東峰大学4年生。探検部部長。ちょっと抜けてるが気のいい熱血漢。就職先が内定しているので4年生の夏休みだというのに悠々としている。



早川和枝

某TV局プロデューサー。大人のお色気がムンムンしている。プロデューサーというのは表の「カオ」で実は……



中田るり子

和枝の助手(AD)であり、良き友達である。小柄で體弱な性格。ちょっとヒステリー気味。



ゲームの起動の仕方

- Ⅰ コンピューター本体(以下、本体)とディスプレイの接続を確認して下さい。(外付けディスクドライブ御使用の場合はドライブユニットの接続も確認。)
- Ⅱ ディスプレイ(外付けドライブユニットの場合はドライブユニット)の電源を入れた後、本体の電源を入れ、ゲームディスク1をドライブナンバー1[0]に、ゲームディスク2をドライブナンバー2[1]に、それぞれ入れてリセットキーを押して下さい。
- Ⅲ 部室内のシーンからタイトル画面、公園のシーンと自動的にゲームが進行していきます。ただし部室内のシーンではHIT ANY KEYと表示されますので、その時はどれでも結構ですのでキーを押して下さい。
公園の少女と犬のいるシーンが出たらよいよゲーム開始です。

注意: Ⅰ内はFM-7701シリーズのドライブナンバーです。
注意: もしもゲームが起動しない場合は「トラブルシューティング」を参照して下さい。

コマンド入力方法

入力はテンキー(キーボード右側の数字キーの並ぶ所)とエスケープキーですべて可能です。

画面下部にある名詞と画面左側にある動詞を組み合わせて、あなたの意志を決定します。名詞、動詞共にテンキー操作で文字色が白色から赤色に切り替わります。(1単語ごとに切り替わります。)

赤色になっている名詞と動詞があなたの意志となります。それで良ければリターンキーを押して下さい。メッセージエリアに何か言葉が出るはずですよ。

例えば名詞から「少女」を選び、動詞から「調べる」を選びリターンキーを押すと少女を調べた事になります。するとメッセージエリアにその反応が出ます。詳しくはfig1をお読み下さい。なおMSX2をお使いの方は操作方法が多少違いますので別紙「追加訂正マニュアル」をお読み下さい。



湖森ウネ

「影無山」の知恵袋と言われる古老。どこにいるかは定かではないが特殊なメガネでツネつきを退治するのが得意。



大岡栄子

ホテルシャドーキャッスルのフロント嬢。なかなか可愛い子であるが以外と大胆な女の子。



岩坂公直

通称「がんちゃん」。個人タクシーの運転手。専ら以前、麗女屋敷に客を乗せて行ってから人が変わったと言われている。



スーザン

サラ・ウィンチェスターの娘、ウィンチェスター銃の発明者トーマス・ウィンチェスターの孫にあたる。悪魔にとりつかれ徐霊のため晩年、日本に渡ったという噂がある。

湖森織絵

ウネの孫。愛犬の「JXワンちゃん・太郎」をつれて散歩している女の子。それなりに有効な情報源。



水本花子

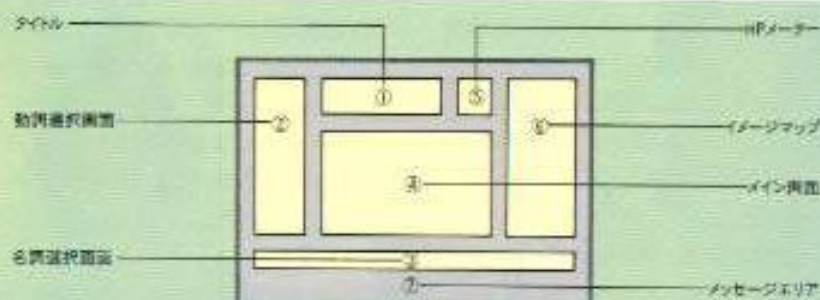
食堂ラ・セーヌを経営している。肩こりがひどく、おまけに頭痛、腹痛、生理痛、いぼ痔に脱腸という更年期の姉さん。親切で色々な事を教えてくれる。



※1. []内はジョイスティック。
 ※2. []内は「ESC」以外のキーは使用しません。

- 2または8で動詞の選択をします。赤文字になっている動詞がプレイヤーの選んだ動詞となります。
- 4または6で名詞の選択をします。赤文字になっている名詞がプレイヤーの選んだ名詞となります。
- 名詞に関係なく動詞の「行く」を選択し0キーを押すと行ける場所が変わります。
- 動詞、名詞とも選択が終わったらリターンキーを押して下さい。
- エスケープキーの使い方は8ページをご覧ください。
- ゲームオーバーの際は、ゲームを続けるならリターンキーを、止めるならその他のキーを押して下さい。

fig1



動詞

見る…メイン画面にある物のく時には無いもの)状況进行分析するのに使います。

調べる…「見る」だけでは分からない物を詳しく確認するのに使います。

話す…誰かと話したい時、または何かについて話したい時などの二通りの意味で「話す」事になります。

聞く…何かについてたずねる時、または耳を澄まして「じー」と聞きたい時に使います。

取る…物を取りたいときに使います。

置く…取った物を置くとき、あるいは何かを「付ける」様な時も「置く」を使います。

使う…取った物は必ずいつも使える訳では有りません。又、逆に名詞に無くても取ってれば取った事実を前提にして使える時が有ります。

行く…どこかに行きたい時に使います。なお、名詞に関係なく「行く」を指定して(赤文字にして)0キーを押すと行ける場所が変わります。

開ける…色々な意味で「開ける」時に使います。ドアを開ける、鍵を開ける等。

たたく…あまり「たたいても」意味は有りませんが…

さわる…色々な所でさわってみましょう。

名詞

名詞は必ずいつも同じ物が表示されているとは限りません。あちこち

移動する間に変わるかもしれませんし、ある事をすると変わる時もあります。

又、何か(名詞)を動詞を使ってどうにかしたいと思った時に、ひたすらその名詞だけチェックしてはゲームの進展のない事があります。

全く意に介していない名詞をチェックする事で意外な進展をする事もありますので注意して下さい。

なお、名詞に連動してメイン画面中に矢印(ポインター)が出てどれがその名詞に対応しているのかが分かります。が、「見える形」にこだわらず自由な発想でプレイして下さい。(ポインターが出ない名詞もあります)

アイテムには持って移動できるものとできないものが有りますが必要のない物は持って行けませんのであしからず。



ESCキー(エスケープキー)について

ゲーム中にエスケープキーを押すとゲームは一時中断しエスケープモードとなります。エスケープモードは次の4つの項目が表示されます。

II LOAD

SAVEしたデータをロードするのに使います。ロードを指定してリターンキーを押すとキャンセル、DATA 1、DATA 2と表示されます。ロードを中止するならキャンセルを指定しリターンキーを押して下さい。ロードする場合はDATA 1又は2のどちらかを指定しリターンキーを押して下さい。

DATA 1、DATA 2は先にSAVEしたDATA 1、DATA 2に対応しています。つまりLOADのDATA 1を実行する事によりSAVEのDATA 1のデータが読み込まれセーブした場所に画面が切り替わります。

IV SOUND

ゲームプレイ中のBGMを消すことができます。BGMを消す場合はサウンドを指定してリターンキーを押して下さい。その後BGMが止まります。

再び鳴らしたいときは又サウンドを指定してリターンキーを押して下さい。「サウンド」は指定される度にON-OFFが繰り返されます。

※ジョイスティックはエスケープキーのみ対応していません。

I キャンセル

誤ってエスケープキーを押した時、又はエスケープモードを取りやめる時は、この「キャンセル」を指定してリターンキーを押します。指定は2又は8のキーを押して「キャンセル」という文字を赤色にしてからリターンキーを押して下さい。

(指定の仕方は以下の項目も同じ)

III SAVE

このゲームではゲーム進行のデータを2ヶ所セーブ(保存)する事ができます。セーブは、どの場所でもできます。「Monsterにやられそうだなあ」と思ったら、こまめにセーブする事。

それがゲームクリアの近道です。セーブを指定してリターンキーを押すとキャンセル、DATA 1、DATA 2と表示されますのでセーブを中止するならキャンセル、セーブするならDATA 1または2のどちらかを指定しセーブして下さい。勿論、同時に二つのデータを保ったままゲームができます。

ゲーム進行が難しくなる所の手前でセーブしたり、戻れなくなりそうな所に行く前にセーブするのが効果的です。

セーブするとメッセージエリアにSAVE OKと表示されます。それでセーブ完了です。

ゲームの注意とヒント

移動方法

名詞に行きたい場所の表示の無いときは動詞を「行く」に合わせて0キーを押すと行きたい場所の名詞が出ます。それでも行き先が出なければ頭を使って下さい。なお画面右側にイメージマップが出ていますので自分の位置を把握してプレイして下さい。

戦闘方法

Monsterと戦いになったら、すぐに画面右上のHP(ヒットポイント)メーターを確認する事。ヒロユキ(8ビット機はHIRO)とMonster(8ビット機はENEMY)と表示されているワクの中が赤くなった時に、誤ったコマンド入力をするともーターが減ってしまう事があります。即死する事もあるのでご注意。又、Monsterに対して有効なコマンドが入力されるとMonsterのHPも減っていくので勝負の度合がはっきりと分かります。攻撃的に応戦するだけでは絶対Monsterに勝てません。



(HPの減らない事もあります。)

メッセージの読み方

メッセージエリアの下部迄、文字が埋まっている時は、まだ続きの文字がある場合があります。適当なキーを押すと(どのキーでも可)続きが自動的に始まります。注意して見て下さい。又、「HIT ANY KEY」と表示された時は適当なキーを押して下さい。



コマンド入力について

コマンドは一組の名詞+動詞であきらめず二組、三組と色々組み合わせさせてみて下さい。

ディスクの入れ替えについて

PC9801(5'2HD)、X68000、MSX2以外の機種ではゲーム途中で2回ディスクの入れ替えを行います。画面の指示に従いゲームディスク2、又は3を入れ替えて下さい。最初の指示が出たらゲームディスク2を3へ2回目の指示が出たら3を2へ入れ替えて下さい。

どうしてもゲームが解けない方へ

アドベンチャーゲームは本来ゆっくり時間をかけながら解いていくタイプのゲームです。過去、超難解なゲームや超単純なゲーム等も有りました。欧米のゲームでは唯一人として解いた事のないゲームもあるそうです。しかし「白夜物語」は手慣れた上級者にもとより初心者の方でもゲーム全体の2/3くらいは解ける様にストーリーを構成して有ります。正直に言いますとゲーム立ち上げからエンディングを見終わるまでひたすら正確なコマンドを入力していくと約50分で終わります。ハイレベルな方はノーヒントで2~3時間で終

わるかもしれませんが、でも2~3時間で解いた場合は恐らく見ないまま終わる画面が、かなりあるはずですよ。見なくてもクリアはできる画面にこだわるのがイーストキューブです。どうかクリアを急ぐより楽しむ事をお勧め致します。

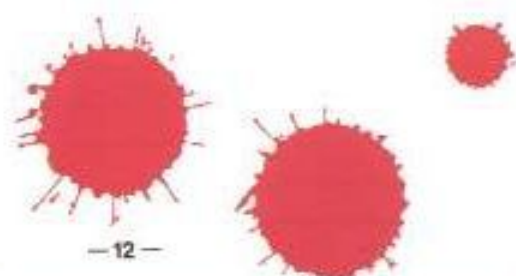
それでもどうしてもゲームが解けない方は別紙ヒント集申し込み書に必要事項をお書き添えの上、当社に申し込んで下さい。必ずクリアできるヒント集を発送致します。なお電話でのお問い合わせには応じませんので、ご了承下さい。

MEMO



トラブルチェック表

ゲームが起動しない。	<ul style="list-style-type: none"> ● ライトプロテクトをしていないか? (全ディスクとも書き込み可能にする。) ● 立ち上げ時のタイミングがずれていないか? (リセットスイッチを押す。)
セーブできない。	<ul style="list-style-type: none"> ● ライトプロテクトをしていないか? (全ディスクとも書き込み可能にする。)
ロードできない。	<ul style="list-style-type: none"> ● 事前にセーブしたか? ● ロード番号を間違っていないか?
BGMが聞こえない。	<ul style="list-style-type: none"> ● MSX2以外はPSGに対応していません。全機種FM音源対応です。
ゲームが途中で止まる。	<ul style="list-style-type: none"> ● ライトプロテクトをしていないか? (全ディスクとも書き込み可能にする。)
ゲームが止まったり不自然な動作をする。	<ul style="list-style-type: none"> ● メディア不良の恐れがあります。当社にサポート依頼書とディスクを送って下さい。
時々、正常に動作しなくなる。	<ul style="list-style-type: none"> ● メディア不良の恐れがあります。当社にサポート依頼書とディスクを送って下さい。
画面が崩れる。	<ul style="list-style-type: none"> ● メディア不良の恐れがあります。当社にサポート依頼書とディスクを送って下さい。
ドライブがアクセスを続けたまま停止する。	<ul style="list-style-type: none"> ● メディア不良の恐れがあります。当社にサポート依頼書とディスクを送って下さい。



1. 本製品に関しメディア不良、コピー不良等の当社の責による不良品が有りましたら無料で修理、補修、メディア交換を行います。但し正規ディスクシールの貼られていないものは一切保証致しません。又、当社以外にてプログラム改変を行われた場合にも、これを保証致しません。詳しくはサポート依頼書をご覧ください。

2. より迅速な修理を行う為に保証修理を希望される方は具体的な症状、およびお使

いの装置(CPU本体、ディスクドライブ、ディスプレイ、周辺機器)のメーカー名、型番等をサポート依頼書に添って必ずご記入の上、当社までご返送願います。

3. ディスクの送付はディスクをダンボール紙ではさむ等、補強をする事をお願いします。なおトラック便の着払い発送は当社にて受取りを拒否させて頂きます。郵送あるいはトラック便元払いをお願い致します。

白夜物語のパッケージ内にあるもの

- 1. ゲームディスク 3枚
(PC9801の52HD版とMSX2は2枚)
- 2. ユーザーアンケートハガキ 1枚
- 3. ヒント集申し込みハガキ 1枚
- 4. サポート依頼書 1枚
- 5. 取り扱い説明書 1冊
- 6. 追加訂正マニュアル 1枚
(6はX68000, MSX2版のみ)

「白夜物語」は当社、東峰通商株式会社イーストキューブに著作権が有り違法なレンタルやコピーを行う事を認めておりません。かかる事実が判明した時は、法により厳重に処罰されます。