

 DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

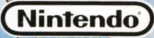
FMC-TC3

ファミコン PART II 探偵倶楽部

うしろに立つ少女

前編






IMICOM FAMILY

ファミコン探偵倶楽部TM PART II パート

うしろに立つ少女

前編

もくじ

-
- 3 ファミコン探偵倶楽部PART II
「うしろに立つ少女」ストーリー
-
- 10 登場人物紹介
-
- 16 ファミコン探偵倶楽部PART IIを始める前に
カードを正しくセットしよう
-
- 19 調査スタート ゲームをスムーズに進めるために
-
- 26 いよいよ調査開始/名探偵はキミだ
-
- 29 調査ファイルをつくろう
-
- 44 事件を解決するためのワンポイントアドバイス
-
- 46 これだけは覚えておいてほしい注意事項

ファミコン探偵倶楽部

PART II

うしろに立つ少女ストーリー

ある高校を舞台に、怪奇な出来事が…。

今から三年前の4月、少年はふとしたきっかけから、私立探偵空木俊介と出会い、彼の助手となり探偵としての道をあゆみ始めることになった。この少年こそ、後に「消えた後継者」の事件を解決することとなる、有能な少年探偵。そう「あなた」なのです。この物語りは「あなた」が空木探偵と知り合っ
てまもない1986年の秋に起きた恐しい奇怪な出来事である……。

ある^ひ白^{あさ}の朝、空木探偵事^{うつぎ たんていじ}
務所^{むしょ}に事件^{じけん}の幕開^{まくあ}けを告^つ
げる電話^{でんわ}のベル^なが鳴^{ひび}り響^び
いた。

その警察^{けいさつ}からの電話^{でんわ}で、
あなたと空木^{うつぎ}が駆けつけ^か
た川原^{かわら}には、セーラー服^{ふく}
姿^{すがた}の死体^{したい}が静か^{しず}に横たわ^{よこ}
っていた。





かのじよ な こじまよう こ
彼女の名は小島洋子。

しりつうしみ つこうこう かよ しょうじよ
私立丑美津高校に通っていたこの少女は、どうやら、
なにもの ころ
何者かに殺されてしまったらしい。

かのじよ いのち うば
なぜ、彼女はその命を奪われてしまったのだろうか……。



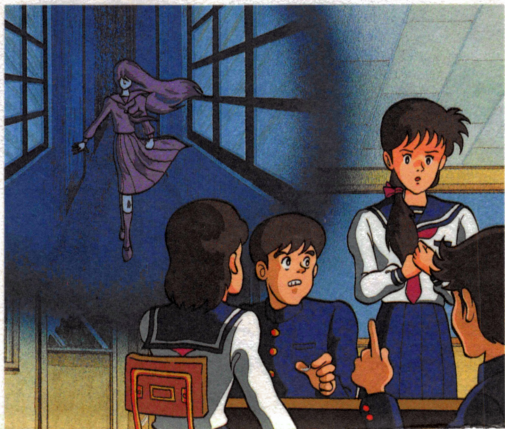
こじまようこ ゆうじん ふたり たんでいくらぶ
 小島洋子は友人と二人で「探偵倶楽部」というサーク
 かつどう じぶんたち みちか お
 ル活動をしていた。このクラブは自分達の身近で起き
 ふしぎ で きごとなど ちょうさ たが ほうこく あ
 た不思議な出来事等を調査し、互いに報告し合うとい
 しょうようふう が ひとり
 う少々風変わりなクラブだった。もう一人のメンバー
 ようこ おな うしみ つこうこう じよせい と たちばな しょう
 は洋子と同じ丑美津高校の女生徒、橘あゆみという少
 じよ かのじよ はなし ようこ しら
 女であった。彼女の話によって洋子が、なにかを調べ
 ていたらしいということが判った。

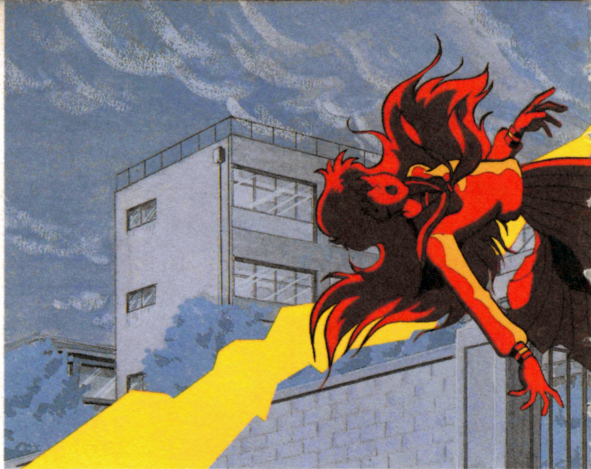
ようこ いったいなに しら
 洋子は一体何を調べていたのだろうか？そしてそれは、
 かのじよ ころ かんけい
 彼女が殺されたことになにか関係があるのだろうか？

ようこ かよ うしみ つこうこう しょうじよ
洋子の通っていた丑美津高校では、「うしろの少女」と
いう幽霊の噂話が古くから語り継がれている。

その「うしろの少女」の噂とは……。

「学校に一人にいる時、後から自分と呼ぶ声がする。
振り返ってみるとそこに、血に染まった少女の幽霊が
ぼんやりと立っている……」と、いった話だった。





こじまようこ ちょうさき
小島洋子が調査していたのは、

この、どこの学校にもあるような怪談話だった。

ようこ ころ すうじつまえ とつぜん しようじよ
洋子は殺される数日前から、突然「うしろの少女」の

ことをねっしん しら はじ
ことを熱心に調べ始めたという。

まるでなに みちび
まるで何かに導かれるように……。



かずかず なぞ とも いまなおうしみ つこうこう さまよ ある
数々の謎と共に今尚丑美津高校を彷徨い歩く、

ちぞめ ぼうれい しょうじよ
血染の亡霊「うしろの少女」。

こじまようこ しょうじよ うわさ かく なに
小島洋子は「うしろの少女」の噂に隠された「何か」
を知ってしまったのかもしれない。

し なに
けっして知ってはいけない何かを……。

とう じょう じん ぶつ しょう かい
登場人物紹介

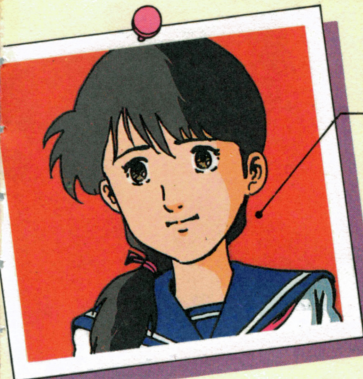
ここで紹介するのが、今回の事件に登場する人たちだ。
しっかり頭^{あたま}にたたき込^こんでおこう。



きみのなまえをかこう！

(さい
-15歳)

はな ばな りょうしん
離れ離れになった両親
をさが とき しりつ
を探している時、私立
たんていうつ ぎしゆんすけ で あ
探偵空木俊介と出会い、
かれ じよしゆ しょうねん
彼の助手となった少年。



橘 あゆみ

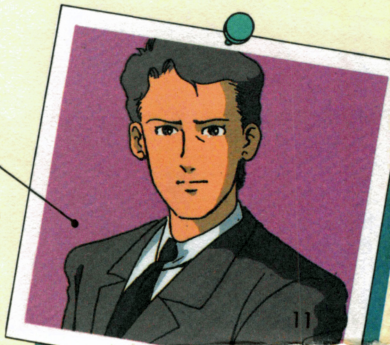
(たちばな あゆみ -15歳^{さい})

ころ 殺された小島^{こじま}洋子^{ようこ}の親^{おな}
友^{とも}。洋子^{ようこ}と同じ^{おな}丑^{うし}美^み津^つ
こうこう 高校^{こうこう}の一年生^{いちねんせい}。洋子^{ようこ}と
ふたり 二人^{ふたり}で「探偵^{たんてい}倶楽部^{くらぶ}」
というサークル^{かつどう}活動^{かつどう}を
おこな 行^{おこな}っていた。

空木 俊介

(うつぎ しゅんすけ -36歳^{さい})

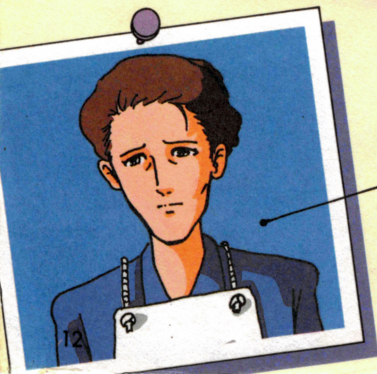
けいさつ 警察^{けいさつ}からも^{しんらい}信^{しん}頼^{らい}される
ほどの敏腕^{びんわん}私立^{しりつ}探偵^{たんてい}。
どくしん 独身^{どくしん}。



小島 洋子

(こじま ようこ -15歳)

私立^{しりつう}丑^{しみ}美^{つこう}津^{こう}高校^{こう}の一年^{いちねん}
生^{せい}。何^{なに}者^{もの}か^のによ^こつて^ろ殺^{ころ}
され^さる^れ。謎^{なぞ}を^ひ秘^めめた^{かの}彼^か
女^{じよ}の^し死^しによ^こつて^ん、今^{こん}回^{かい}
の^じ事^{けん}件^はは^はじ^じま^まつ^つた^た。



小島 秋江

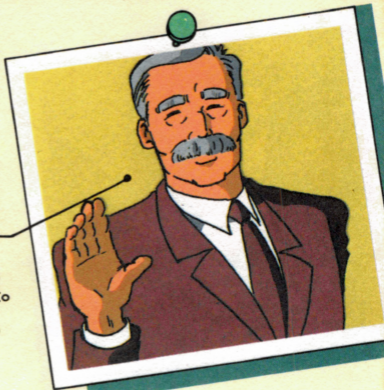
(こじま あきえ -42歳)

小島^{こじま}洋子^{ようこ}の^は母^{おや}親^{さい}。最^{さい}
愛^{あい}の^{むすめ}娘^{うしな}を^う失^しっ^なて^なし^なま^ま
つ^つた^た。

浦部 忠志

(うらべ ただし ^{さい}-57歳)

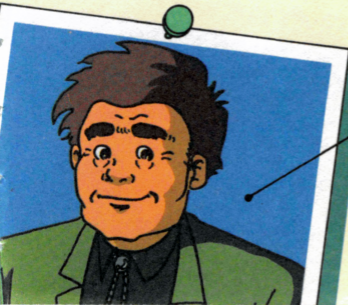
しりつうしみ つこうこう こうちよう
私立丑美津高校の校長。
きょういくしや まわ
教育者として周りから
そんけい
尊敬されている。

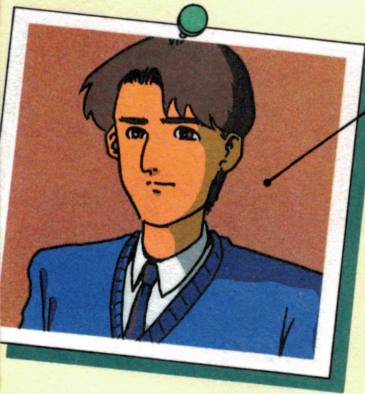


駒田 哲治

(こまだ てつぢ ^{さい}-59歳)

うしみ つこうこう びじゆつきょうし
丑美津高校の美術教師。
がっこう うらべ こうちよう つ
学校では浦部校長に次
ふるかぶ
ぐ古株である。





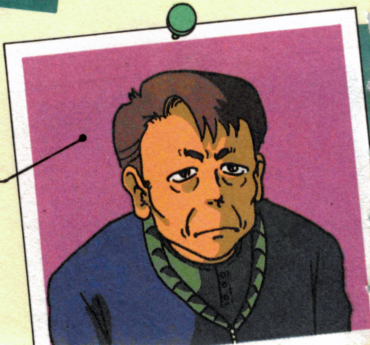
日比野 達也

(ひびの たつや ^{さい}-31歳)

こじまようこ たんにんきようし
小島洋子の担任教師。

えいご たんとう ものしず
英語を担当する物静か

だんせい どくしん
な男性、独身。

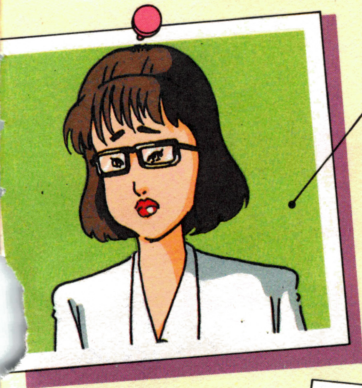


田崎 敏夫

(たざき としお ^{さい}-58歳)

うしみ つこうこう ようむいん
丑美津高校の用務員。

しょうしょうかわ もの
少々変わり者のようだ。



葉山 久子

(はやま ひさこ -32歳)

うしみ つこうこう せいぶつきょうし
丑美津高校の生物教師。
がくせい きぶん がまだ ぬきき
学生気分がまだ抜け切
っていないタイプの先
せい
生。

丸山 刑事

(まるやま けいじ -48歳)

そうきいつか ぶちようけいじ
捜査一課の部長刑事。
うつぎ ふる
空木とは、古くからの
しあ
知り合い。





たん てい く ら ぶ パー ト

ファミコン探偵倶楽部PARTⅡを

はじ まえ
始める前にカードを
ただ
正しくセットしよう



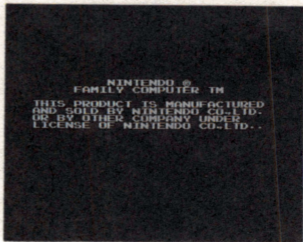
■ディスクシステムで ゲームを起動しよう

- 1 まず、ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のパワーをONにします。17ページ右上のようなタイトル画面が出てくるので、ディスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセット。画面がちゃんと出ないときは、接続を確認してください。



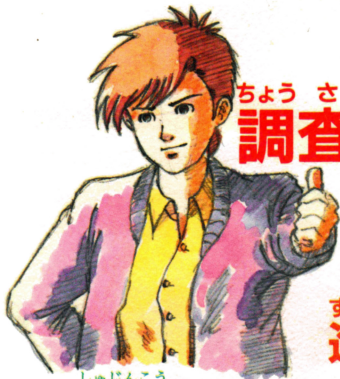
2

上の^{うえ}“NOW LOADING”という画面が出て、
しばらくすると下の^{した}ような画面^{がめん}に変わります。
もし^{エー}“A, B SIDE ERR. 07”^{サイド}という^{エラー}表示^{ひょうじ}が出た^で場合^{ばあい}
は、ディスクカードを
取り出して、^{サイド}“SIDE A,”^{エー}
^{ビー}“B”をよく^{かくにん}確認してから、
^{サイド}“SIDE A”を^{うえ}上にして、
もう^{いち}一度^{ただ}正しくセット
しなおしてください。





3 ^{ひだり}これで左
のようなタ
^{が めん で}イトル画面が出て
きます。ここでス
タートボタンを^お押
すとファミコン探
^{てい くら ぶ}偵倶楽部パートII
の^{はじ}プロローグが始
まります。もしこ
こまでで^{ただ}正しく画
^{めん で}面が出てこないよ
うなら、48、49ペ
ージの^{いちらんりよう げん}一覧表で原
^{いん しら}因を調べ、それに
^{おう しより}応じた処理をして
ください。



ちょう さ

調査スタート

ゲームを
スムーズに

すす
進めるために

しゅじんこう

■主人公はあなたです。

さあ、いよいよ恐怖と謎につつまれた難事件の始まりです。あなたの先生、名探偵空木俊介はよきアドバイザーとしてきつとちからになってくれるでしょう。

でも、主人公はあくまでも「あなた」なのです。

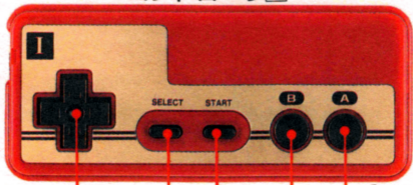
この事件を解決できるかどうかは、プレイヤーであるあなたの腕しだい。おどろくべき事件の真相を、あなた自身の手で明らかにしてください。



■コントローラの使い方

このゲームでプレーできるのはひとりだけで、使用するコントローラは、**I**だけです。コントローラの使い方をしっかり覚えておかない調査を進めましょう。

コントローラ**I**



じゅうじ
十字ボタン

セレクト
SELECTボタン

スタート
STARTボタン

エー
Aボタン
ビー
Bボタン

Aボタン カーソルで選んだコマンドを、実行します。メッセージ画面のラストに“▼”が出てきたとき、次のページに進ませます。



Ⓚボタン コマンドのキャンセルができます。

STARTボタン ゲームをスタートさせるときと途中でセーブするときに使います。ゲームをプレーしているときには使用しません。

SELECTボタン ゲームを起動させるときに使います。ゲームをプレーしているときには使用しません。

十字ボタン 上下でコマンドのカーソルを移動してコマンドを選びます。しらべる、みるなどのコマンドを実行したとき、グラフィック画面の中に出てくるカーソルを上下左右に移動させます。





■ 画面のメッセージを読み取ろう

グラフィック画面

登場人物、場所などが出てくる。人物の背景なども注意深く観察してみよう。



メッセージ画面 あたりのようす、登場人物たちの会話などが出てくる。右下に“▼”が出たらⒶボタンを押して次に進もう。

コマンド画面 どのコマンドが主で実行する。十字ボタンで選択し、Ⓐボタンで実行する。



画面はコマンド、グラフィック、メッセージの3つに分かれています。それぞれ重要な意味を持っているので、じっくり画面を見てください。

■2枚組ディスクはこうして使おう

ぜんべんのAめんを せつとしてください

このゲームは、前編、後編の2組組です。ゲームが進んでいくとメッセージ画面に“こうへんのBめんをせつとしてください”などの指示が出てくるので、それにしたがってディスクをセットしてください。

■コマンドを有効に使おう

ゲーム中、いろいろな場所で必要に応じてコマンドが出てきますが、いつもすべてのコマンドが画面に出



てくるとは^{かぎ}限りません。カーソルでメインコマンドを
きめ^エⒶボタンを押すとサブコマンドが^お出てきます。

ばしよいどう

ほかの^{ばしよ}場所へ^{いどう}移動するとき^{しよ}に使用
する。

よぶ

話を^{はなし}したい相手^{あいて}がいたら、まずこ
の^よコマンドで呼びかけること。

きく

話を^{はなし}している相手^{あいて}に^{しつもん}質問したいと
きに^{つか}使う。何^{なに}について^き聞けるかは、
サブコマンド^{ない}内^でに出てくる。

みる・しらべる

必要^{ひつよう}なもの^みを見たいとき・調^{しら}べた
いときに^{つか}使う。具体的^{ぐたいてき}にサブコマ
ンドに^{ひようじ}表示される場合^{ばあい}と、グラフ
ィック画面^{がめん}にカーソルが^{ひようじ}表示され
る場合^{ばあい}がある。カーソルは十字ボ
タンで^{うご}動かして、見^みたいもの^{しら}・調
べたいものを^さ指し^エⒶボタン^おを押す。



とる

ひつよう 必要なものを取るときに使う。カーソルがでてきたときは、“みる・しらべる” のコマンドと同じ。

あける

ひつよう 必要なものをあけたいときに使う。カーソルがでてきたときは、“みる・しらべる” のコマンドと同じ。

みせる

じぶん も 自分の持っているものを、話している相手に見せたいときに使う。

すいりする

いま ちようき ないよう 今までの調査内容をもとにして、うつぎ たんてい じ むしよ すいり 空木探偵事務所で推理するときに使う。

かんがえる

かんが じゆうよう 考えてみると、重要なことに気付くかもしれない。

ちようさやめる

ちようき とちゆう じつこう 調査を途中でやめたいとき、実行すると、それまですすめた状態でセーブすることができる。



いよいよ調査開始!!

名探偵はキミだ

名前を登録しよう

ゲームを始めて少しすると、自分の名前を名乗るシーンが出てきます。ここであなたはお話の中の自分に名前をつけなければなりません。名前は、名字と名前がそれぞれ4文字づつ入れることができます。

十字ボタンでコマンド画面に表示された文字を選びます。選ばれた文字は、その場で点滅しています。そこでAボタンを押すと、選んだ文字がメッセージ画面で点滅しているアンダーラインの部分に入ります。

文字を選ぶ時、**☒**記号を選べば、スペースが入力できま





す。文字の間をあけて入れる場合や名字や名前が4文字に満たないなどの時に選んで下さい。

「**〃**」や「**〇**」のついた文字を入れる場合はまず文字を選び、続けて「**〃**」「**〇**」を選んで下さい。

まちがえた文字を入れてしまった場合、**Ⓢ**ボタンを押せば取り消すことができます。

名字、名前ともに入れ終わったらまちがえていないかを確認めて**Ⓢ**ボタンを選び**Ⓜ**ボタンを押して下さい。これで登録は完了です。

お話の中で、あなたは登録した名前でいろいろな人と話をしてゆきます。その時、名字であなたを呼ぶ人もあれば名前と呼ぶ人もいます。よく考えてステキな名前をつけましょう。

名前が決まればよいよ本編の始まりです。そのとき、下のような画面が出てきます。

名前が決まればよいよ本編の始まりです。そのとき、下のような画面が出てきます。





しばらくすると、本編ゲームの面画が出てきます。

■ 調査にいきづまったらとりあえずセーブ

事件の解決には長い時間がかかります。調査につかれてしまったりとりあえずセーブしましょう。ゲームが本編に入るとセーブするための“ちようさやめる”というコマンドが出てきます。

Ⓐボタンで実行すると、メッセージ画面に指示が出てくるのでそれにしたがってください。一度セーブが実行されるとゲームは一時終了したことになって、タイトル画面にもどります。

■ 途中から始めるためには

セーブしたゲームを途中から始めるときは、ゲームのタイトル画面に出てくる「ちようささいかい」をセレクトしてスタートします。今まで調査した内容を記憶して空木事務所からスタートできます。



調査ファイル

これは空木探偵事務所うつぎ たんていじむしょで使用しようされている
調査らいうさファイルだ。ここに判わかったことを
書き込こもう。

空木探偵事務所



たんとうしや
担当者

氏名

年齢 ^{さい}15才

メモ

もちもの
持物



ひがいしや
被害者

氏名

年齢 15才^{さい}

しぼうすいていじこく
死亡推定時刻

じごろ
時頃

しいん
死因

じようほう
情報



氏名

年齢 ^{さい}42才

びこう
備考

しょうげん
証言

メモ



氏名

年齢 15才^{さい}

びこう
備考

しょうげん
証言

メモ



氏名

年齢 31才^{さい}

びこう
備考

しょうげん
証言

メモ



氏名

年齢 ^{さい}57才

びこう
備考

しょうげん
証言

メモ



氏名

年齢 59才

さい

びこう
備考

しょうげん
証言

メモ



氏名

年齢 58才^{さい}

びこう
備考

しょうげん
証言

メモ



氏名

年齢 32才さい

びこう
備考

しょうげん
証言

メモ



しょうじょ
「うしろの少女」について

びこう
備考

じょうほう
情報

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

メモ

.....

.....

.....

うし み つ こうこう せい と きようし じょうほう
● 丑美津高校の生徒や教師による情報

メモ

○ その^た他

○

○

○

○

○

この事件には、15年前に起きた
未解決の殺人事件が深く関わっていた?!
調査によって判ったことを書き込もう!



だいいちはつひんし
第一発見者

氏名
その他

ひがいしや
被害者
氏名
その他

● 犯行現場

● 犯行日時 / 1971年 月 日 時頃

● 死因、凶器

● 備考

ようぎしやエー
容疑者A



しめい
氏名

どうぎ
動機

た
その他

ようぎしやビー
容疑者B



しめい
氏名

どうぎ
動機

た
その他

ようぎしやシー
容疑者C



しめい
氏名

どうぎ
動機

た
その他

そして……事件のカギを握る人物

しめい
氏名

た
その他



事件を解決するための ワンポイントアドバイス

POINT

①

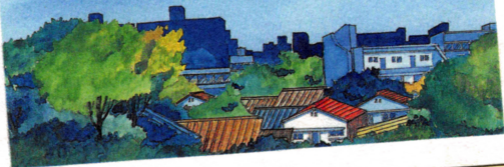
事件の舞台となる丑美津高校のことを
なにも知らないあなたにとって、生徒
達の話はとても大切です。いろんなこ
とを聞いてみましょう。

POINT

②

事件のことを知っているような人の話
は、しっかり聞いておきましょう。
ぼんやりしていると、大切な情報を聞
きもらしてしまいかもしれませんよ。





POINT

3

話をしている相手の表情を見ることが、調査の重要なポイントです。言葉にはあらわれない「何か」がわかるかも……。

POINT

4

話を聞くばかりじゃなく、たまには一人で考えることも必要です。意外な事実にも気付かかもしれません。

POINT

5

事件の流れをつかんでおくことは、次のステップへの大きな足がかり。空木事務所に帰ったら、そこまでわかったことをもとに推理してみましよう。

おぼ これだけは覚えてお

ディスクカードは、カセットよりもずっとデリケート
です。ここに書いてある注意事項をきちんと守ってあ
げないとゲームができなくなったりします。

ディスクカードは大切に**取り扱**おう

■ディスクカードの窓から見え
る茶色の磁気フィルム部分には、
絶対に指などで直接触れないで！
それから、そこを汚したり傷つ
けたりしないよう
にも気をつけ
よう。



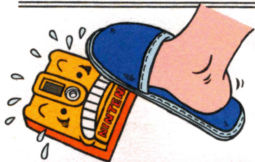
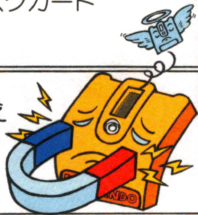
■湿気や暑さにはとっても弱い。風通
しのよい涼しい場所に保管しよう。

ちゅう い じ こう いてほしい注意事項



■ゴミゴミしたところは^{だい}大キライ!
ホコリはディスクカード
の^{たいてき}大敵なのだ。

■^{じしゃく}磁石を^{ちか}近づけると、^きデータが消え
ちゃうぞ。テレビ、ラジオなども
^{じりょく}磁力があるから、^{ちか}近づけないでね。



■^{ふみ}踏んづけたりするのはもって
のほか。いつもプラスチックの
ケースの中に入れておくように!

ディスクドライブの^{あか}赤ランプがついている時は、^{こき}EJECT
ボタンを押したり、本体の^{ほんたい}電源や^{ごんげん}RESET
スイッチに手を^て触れちゃダメ。^{おし}大きな^{しゅつげき}衝激も^{あた}与えないように注意しようね。

ディスクシステムが

せいじょう さ どう
正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときは、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスク セット エラー ERR.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
バッテリー BATTERY エラー ERR.02	電圧が弱くなっています。新しい乾電池か、ACアダプタを取りつけてください。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。ツメの所にテープを貼ってください。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
エービー サイド A,B, SIDE エラー ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。

エラーメッセージ	内容 ないよう
エラー ERR.20	託読画面のデータが読み取れない。
エラー ERR. 21 22	ディスクカード信号が最初から読み取れない。
エラー ERR.24 25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
エラー ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
エラー ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
エラー ERR. 28 29	ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。
エラー ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
エラー ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

- ※エラー
ERR.20~40
の主な原因
- ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
 - ディスクカードの信号が消えている。
 - ディスクドライブのヘッドが汚れている。

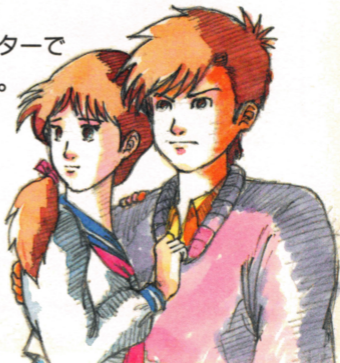
※エラー
ERR.20~40の場合は最寄りの任天堂へご相談ください。

ファミコン探偵倶楽部 PART II

後編の発売予定日は、
6月21日です。

■後編をプレイするためには、当然ながら前編が終了してなければいけません。また、終了した前編のディスクも必要です。

■後編はディスクライターでの書き換えもできます。書き換え開始日は7月7日です。ただし、前編のカードに後編を書き換えてしまうとゲームができなくなります。



ファミコンTM
探偵倶楽部
PART II

 DISK CARD

うしろに立つ少女
前編

任天堂株式会社

〒605 京都市東山区福稻上高松町60番地

TEL (075)541-6113

AUDIO VISUAL and PROGRAMED © 1989 Nintendo

禁無断転載

