

SHVC-AHXJ-JPN



スーパーファミコン®

取扱い説明書



学校であった怖い話

© バンドラボックス

© BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN

BANPRESTO



このたびは、(株)バンプレストの任天堂スーパーファミコン専用カセット「学校であった怖い話」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



けい  
警

こく  
告

つか じょうたい れんぞく ちようじかん しょう けんこうじょうこの  
疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好  
ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光  
の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている  
ときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験  
する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをす  
る前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしてい  
て、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師  
の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、  
ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いて  
いる場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場  
合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の  
要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れてい  
る場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性が  
あります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談  
してください。

## カセットについてのお願い

このカセットはバッテリーバックアップ機能付きカセットで  
す。バッテリーバックアップ機能付きカセットの場合、むや  
みに電源スイッチやリセットスイッチをON・OFFにすると、  
蓄積されている内容が消えてしまうことがあります。



## 目次

ストーリー	4
怖い話をはじめる前に	
初めてプレイする場合	5
セーブデータがある場合	6
怖い話の進め方	8
コントローラの使い方	9
プレイするたび怖くなる、 マルチシナリオ	10
登場人物のプロフィール	12
学校の恐怖スポット	16
作者より	18
使用上のご注意	19

# ストーリー

「今度の新聞で、  
うちの高校の七不思議の特集を組もうぜ」

新聞部の部長の一言がこの物語の発端である。

担当に選ばれたぼくは、まだ一年生の新人なので、  
どんな怖い話がこの学校に伝えられているのかよく知らない。

今日の放課後部室にその七人が集まるという。  
先輩は用があってこれないらしく、ぼくが仕切らなければならなくなった。部室のドアを開けると、  
いっせいに十二個の目がぼくの方を見た。  
六人？まだ一人きていないのだろうか。

まだ見ぬ七人目を待たずして、  
集められた六人の話が始まった。。。。



# 怖い話を始める前に

スーパーファミコン本体に「学校であった怖い話」のカセットをしっかりと差し込んでください。電源スイッチをONにすると、オープニングメッセージが現れます。

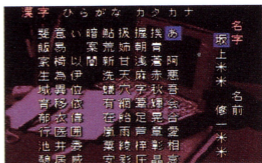
◎メッセージを飛ばしたい場合は、スタートボタンを押してください。タイトル画面が現れます。

## 初めてプレイする場合

◎十字キーで、「初めから」を選択し、A又はLボタンを押してください。

### ●名前を変更する

主人公の名前を変える場合、名前入力画面で好きな名前を入力して下さい。入力は、十字キーで選択、Aボタンで決定します。苗字と名前はスタートボタンで決定します。



※ひらがなにあわせてXボタンを押すと、その読み方の漢字にスキップさせることができます。

### ●話し手を選ぶ

初めに誰の話聞くかを決定します。十字キーの上下で選択し、Aボタンで決定して下さい。



※音声の「ステレオ」「モノラル」は、セレクトボタンで変更できます。

# 怖い話を始める前に

## セーブデータがある場合

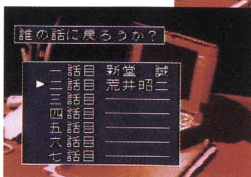
◎十字キーで、「続きから」を選択し、A又はLボタンを押してください。セーブしたところから、次の話し手の物語が楽しめます。誰の話聞くか決めて下さい。

## ●話を聞き直す

「続きから」を選択したばあい、前回の話をもう一度聞くこともできます。

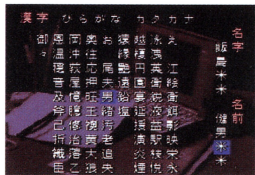
「聞き直し」を選んでA又はLボタンを押して下さい。

聞き直し用選択画面が表示されます。聞きたい話を十字キーの上下で選んで下さい。A又はLボタンで決定します。



### ▲名前を変更したい場合▲

「名前変更」でいつでも主人公の名前を変更することができます。名前入力画面で名前を決定し、(名前を変更する参照)セーブデータの中から変更したい名前のデータを指定して下さい。十字キーで選択し、A又はLボタンで決定します。

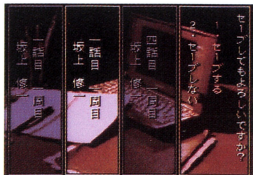


### ▲データをセーブする場合▲

名前を決めた時や、各話の終了後にデータをセーブすることができます。「セーブする」を選んで十字キーでセーブポイントを選んでA又はLボタンで実行します。尚、セーブデータは上書きされますので、ご注意ください。

### ▲セーブデータを消去する場合▲

「セーブデータを消す」を選択し、消したいデータを十字キーで選んで下さい。A又はLボタンで決定します。



# 怖い話の進め方

このソフトは、画面に次々表示される文章が中心となって展開します。ゲームは怖い話をする人物の順番を決め、分岐点で、好みの選択肢を選ぶことで進んでいきます。

## ●話す人をきめる

十字キーの上下で、6人の中から一人を選びます。

**A**又は**L**ボタンで決定して下さい。

## ●文章の進行

▽マークが現れたら、**A**又は**L**ボタンを押してください。次の文章が表示されます。

また**X**ボタンで約1ページ分の文章を一度に送ることができます。

## ●選択肢の決定

怖い話の途中で、何回か分岐点が現れます。

いくつかの選択肢の中からあなたがこれだと思えるものを選んで下さい。

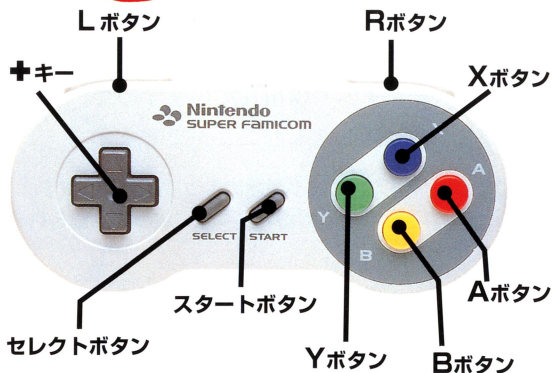
そこから、物語が微妙に変化していきます。

選択肢を選ぶ際は、十字キーの左右で選んで下さい。

赤くなった文字が選択されていますので、

**A**又は**L**ボタンで決定して下さい。

# コントローラの使い方



## AおよびLボタン

- 文章を送るとき使用します。
- しばらく押していると、次の文章送り表示までの文章が早く出ます。
- 各種選択の決定ができます。

## Bボタン

- 各種選択のキャンセルができます。

## Xボタン

- 約1画面分の文章送りができます。

## スタートボタン

- ゲームの一時中断
  - 一、話を聞き直す：プレイ中の話を初めから聞き直す事ができます。
  - 二、他の人の話を聞く：プレイ途中で、他の人の話に切り替えることができます。

## セレクトボタン

- 話し手を選ぶ画面の時に音声を「ステレオ」「モノラル」に切替えることができます。

# プレイするたび怖くなる、 マルチシナリオ

このソフトは、いろいろなシナリオを何度でも楽しめるよう、マルチシナリオ、マルチエンディングという、システムを採用していますので、一度だけでなく繰り返し楽しむことができます。

シナリオは、登場人物の話す順番によって選択されます。(表1) 誰の話をどういう順番で聞くかによって、語られるシナリオが決定します。

(表1) ◆話を聞く順番で、物語の内容がきまります。

	1番目	2番目	3番目	4番目	5番目	6番目
新堂	1	2	3	4	5	6
荒井	7	8	9	10	11	12
風間	13	14	15	16	17	18
細田	19	20	21	22	23	24
岩下	25	26	27	28	29	30
福沢	31	32	33	34	35	36

最終シナリオは、七人目がやってきて最後の話をします。これは、6人目に誰を選ぶかで決定します。(表2)

(表2) ◆最終話は、6番目に話した人によって決定します。

新堂	荒井	風間	細田	岩下	福沢
37	38	39	40	41	42

ストーリーは42種類。

その上各ストーリーには数々の分岐があり、何パターンもの物語が楽しめます。また、隠しストーリーの+αもあり！

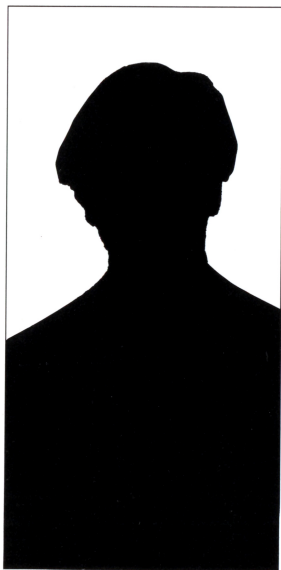


## 登場人物のプロフィール

学校新聞の特集で、高校の七不思議を特集することになった。一人一話のつもりで七人に声をかけたはずなのだが、なぜか集まったのは六人。

主催の新聞部からは、新人が約束の部室にやってきた。この学校であったという怖い話を聞くために。

言い様のない重苦しい雰囲気の中、今はじめの一人が口を開こうとしている。



### 坂上修一

(名前は変更可能です)  
高校一年。この物語の主人公。あなたは、新聞部の新人坂上修一として、ここに集まった、六人の話を聞かなければなりません。  
それがたとえどんなに恐ろしい話でも。

## 新堂誠

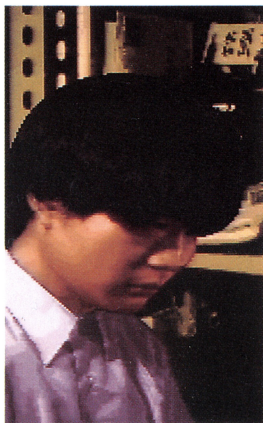
高校三年。兄貴肌タイプで、スポーツを得意としている。不良っぽい雰囲気と挑むような口調で、凄みのきいた話を語る。



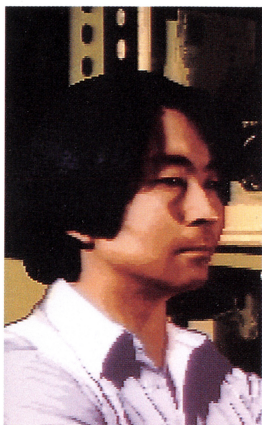
## 荒井昭二

高校二年。表情に深い影を落としながら、恐ろしい話を淡々と語る。

そのていねいな語り口は、聞き手の恐怖感をあおる。性格も言動も暗く、人を憂うつな気分させる。彼には、どんな秘密があっても不思議ではない。



## 登場人物のプロフィール



### 風間 望

高校三年。自称ウィットに富んだ女にもてる男。触れてはならないなにかを持っているような、危険な雰囲気がある。

どうやら彼は、ただの高校生ではないらしい。

### 細田 友晴

高校二年、大きな体に、暖かい心を包んだ男。靈感少年の彼は、実体験をまじえた怖い話をしてくれる。トイレにまつわる話をさせたら、学校中右に出るものはいないと言われている。



## 岩下明美

高校三年。謎めいた美しさを持つ女性。その語り口は、心理的に人を追いつめる。怒らせると、何を  
するかわからないタイプ。  
美人なだけに恐ろしい。



## 福沢玲子

高校一年。このメンバー  
の中では、唯一女子高生  
らしく明るい雰囲気を持つ  
少女。女の子の深い心理  
に関わる不気味な話を  
得意としている。無邪気  
な口調で語られる怪談は  
かえって恐ろしさを増す。

# 学校の恐怖スポット

## 旧校舎

取り壊しが決まった旧校舎には、不気味な噂が絶えない。階段の踊り場には、異次元とつながっていると言われる霊界鏡がある。→新堂誠

また、旧校舎の階段は、13日の金曜日には13階段になるという噂もある。→福沢玲子

夜の旧校舎は昼よりもさらに不気味だ。夜、見回りに出た先生は見てはならないものを見てしまったそうだ。

→荒井昭二



でも一番といわれる立派な体育館を建設したわけです。

## 体育館

体育館には、バスケットボールにすべてを賭けた生徒の歪んだ情熱が生んだ悲劇が。→新堂誠

## 新校舎

新校舎の屋上から、次々と突き落とされる不良たち。それは、飛び降り自殺の実験だったという。→荒井昭二



『怪談学校の怪談』でも、そういう場所があるの知ってます？



# 作者より・・・飯島健男

この度は「学校であった怖い話」をお買いあげいただき、  
ありがとうございます。

このソフトを買ってくれた人たちは、この物語に、  
なにを期待しているのでしょうか。感動？それとも、楽しさ？

もしそんなことを期待していたなら、  
あなたはきっと怒り出すでしょう。

このソフトには、ありきたりの楽しさや、  
安っぽい感動などは微塵も含まれていません。  
あるのはただ、恐怖だけだからです。

そしてもう一つ、作者からの注意として、  
プレイ中は決して後ろを振り返らないようアドバイスしておきます。

## 飯島健男プロフィール

昭和38年東京生まれ。

平成元年1月パンドラボックスを設立。

ゲームの制作のかたわら、著書も多数。

ゲームボーイ「ON1」シリーズ

(株)バンプレスト発売

ファミコン マイライフマイラブ

(株)バンプレスト発売

スーパーファミコン「龍騎兵团ダンザルブ」

(株)ユタカ・バンダイ発売

スーパーファミコン「ソウル&ソード」

(株)バンプレスト発売



## 主な著書

◆RPG幻想辞典 日本編 (日本ソフトバンク発行)

◆小説 最後の審判 (小学館発行)

◆コンピュータRPGの作り方 (マイクロデザイン出版発行)

◆エッセイ ゲーム業界白書 (アスキー出版発行)

◆小説 ブライ (小学館発行)

他連載、エッセイ等多数。

## 使用上のお願い

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 3) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 4) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 5) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- 6) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- 7) ゲームによっては、ゲームを始めると圧縮データを展開する黒い画面がしばらく表示されるものがありますが故障ではありません。



## 注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

