

SWJ-KGT002



WonderSwan.

CLOCK TOWER

for *WonderSwan*®



©HUMAN / KAGA TECH CO.,LTD 1999
MADE IN JAPAN

naxat



注意

必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

CLOCK TOWER

for *WonderSwan*®

CONTENTS

ストーリー 4

ようごせつめい
用語説明 5

ほんたい めいしょう
本体ボタン名称 6

かく やくわり
各ボタンの役割 7

はじ かた
ゲームの始め方 8

もくてき
ゲームの目的 9

かかしゅうこうどう
各種行動 10

ききじょうたい かいひ
危機状態と回避 11

しょうかい
キャラクター紹介 12

アドバイス 14

ストーリー

北^{ほく}歐^{おう}の山^{やま}間^{あい}にひっそりとたたずむ屋敷^{やしき}があった。
主人^{しゅじん}の名^なはバロウズ。屋敷^{やしき}には高^{たか}くそびえる時計塔^{とけいとう}があり、
土地^{とち}の人^{ひと}々はそ^{かね}の鐘^ねの音^{おと}を合^あ図^ずに放牧^{ほうぼく}を行^いったものである。
いつしか土地^{とち}の人^{ひと}々はこ^よう呼^よび使^{もち}わしていた。
“CLOCK TOWER”時^と計^{けい}塔^た屋^{やし}敷^き、と。
しかしある日^ひ、時^と計^{けい}塔^たの鐘^{かね}の音^{おと}は途^と絶^{ぜつ}えてしま^まう。
ま^まるで時^{とき}をなくしてしま^まったか^かのよう^{よう}に。

1995年^{ねん}、とある孤^こ児^じ院^{いん}にひときわ目^めを引^ひく美^{うつく}少^{せう}女^{にょ}を見^みいだ
すことができた。

彼女^{かのじょ}の名^なは、ジェニファー…。

5才^{さい}の時^{とき}に父^{ちち}親^{おや}は失^し踪^{そう}、そ^ごの^ご後^ご母^{はは}親^{おや}と^しも^も死^しに^わ別^{わか}れ、孤^こ児^じ院^{いん}に
引^ひき取^とられていた^いたのである。

ある日^ひ、彼女^{かのじょ}と友^{とも}人^{じん}3人^{にん}の養^{よう}育^{いく}先^{さき}が見^みつ^かったとい^いう知^しら^せ
が^{はい}入^いる。そ^{はい}して彼女^{かのじょ}は教^{きょう}師^しメア^{めあ}リー^るの引^{いん}率^{そつ}の^{にん}も^もと、3人^{にん}の友^{とも}
人^{じん}と^{とも}にそ^{よう}の^{よう}養^{よう}育^{いく}先^{さき}へ^むと向^むか^かった。

そこが“CLOCK TOWER”と^よ呼^よば^れる^る屋^{やし}敷^きと^も知^しら^ずに……。

■ジェニファー

ジェニファー・シンプソン。このゲームの主人公です。
このゲームの目的は、彼女を操作して「CLOCK TOWER」から脱出することです。

■カーソル

画面上に出ている白い矢印をカーソルといいます。
このゲームではジェニファーの操作など、すべてのアクションをカーソルで行います。

■クリックポイント

カーソルを特定の場所(物)に合わせると、カーソルの形が変化します。
これは、その場所(物)に対してジェニファーが何らかのアクションを行うことができる、
ということを示しています。
このカーソルが変化するポイントを「クリックポイント」といいます。

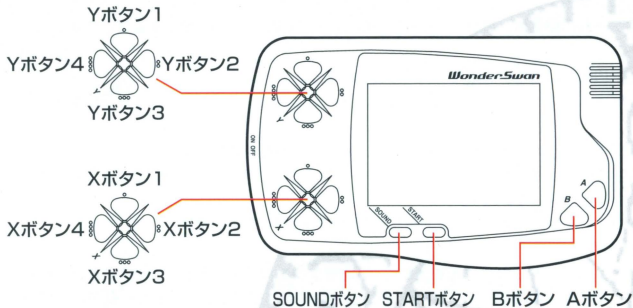
■クリック

クリックポイントにカーソルを合わせ、決定ボタンを押すことを「クリックする」といいます。
さまざまな場所(物)をクリックすると、それに応じてジェニファーが行動をとったり、
アイテムが手に入ったりします。

■シザーマン

このゲームのカギを握るキャラクターの一人。巨大なハサミを持ち、いたるところから現れて、ジェニファーに襲いかかってきます。

ほんたい めいしょう
本体ボタン名称



このゲームはワンダースワン本体を【横】に持って遊びます。

かく 各ボタンのやくわり

スタートボタン ・ ・ ゲームをスタートするとき ・ ゲーム中のポーズに使用します。

サウンドボタン ・ ・ 音量を調節するとき使用します。(3段階)

Xボタン ・ ・ ・ ・ ・ ゲーム画面内のカーソルを操作します。
項目の選択にも使用します。

Yボタン (2・4) ・ ・ アイテムを選ぶとき使用します。

Aボタン ・ ・ ・ ・ ・ ジェニファーの移動 ・ アイテムを使う ・ クリックする ・
項目を決定するとき ・ パニック状態のとき (P11危機状態と回避参照)
に使用します。

Bボタン ・ ・ ・ ・ ・ 決定事項のキャンセル ・ ジェニファーを停止させるとき使用します。

ゲームの始め方

■ゲームスタート

ワンダースワン本体に「クロックタワーforワンダースワン」のカートリッジを正しくセットし、電源をONにすると、タイトル画面があらわれます。タイトル画面でスタートボタンを押すとメインメニューが表示されます。Xボタンで項目を選び、Aボタンで決定してください。



タイトル画面

■メインメニュー

GAME START

オープニングからスタートします。

物語の導入シーンの後、ゲーム本編が始まります。

QUICK START

物語の導入シーンをスキップして、ゲーム本編から始められます。

CONTINUE

前回のプレイでジェニファーが力尽きてしまったフロアから再開します。

(セーブはフロアに入るときに自動で行われます)プレイの途中で電源を切った場合も、続きをプレイすることができます。新しく初めからプレイしたい場合は、「GAME START」か



メインメニュー

「QUICK START」を選んでください。(この場合、以前のセーブデータは失われます)

CLOCK TOWER

ENDING LIST

エンディングリストを表示します。エンディングはA~Hまで計8種類あり、すでにクリアしたものはCLEAREDと表示されます。サウンドボタン以外のボタンを押すとメインメニューに戻ります。



エンディングリスト

ゲームの目的

このゲームの目的は、ジェニファーを操作して「CLOCK TOWER」から脱出することです。ただし、エンディングは8種類用意されており、たどったルートや行動によって結末は大きく変わります。グッドエンディングを迎えるためには隠された事実を発見し、無事脱出しなくてはなりません。

■ゲームオーバー

ゲーム中、ジェニファーが力尽きてしまうとゲームオーバーです。アイテムを使ったり、クリックポイントを探したり、Aボタンを連打(P11危機状態と回避参照)して危機を回避してください。

ジェニファーが力尽きてしまうと“DEAD END”と表示され、タイトル画面に戻ります。(CONTINUEを選ぶと、そのフロアに入ったところからプレイしなおすことができます)

かくしきこうどう 各種行動

■ある、はし、ていし 歩く、走る、停止

カーソルがジェニファーより左側(右側)にある状態でAボタンを押すと、ジェニファーが左(右)に向かって歩きます。Aボタンをもう1度押すと走りだします。(走っている間は徐々に体力が減っていきます)Bボタンを押すと、その場に止まります。そのまましばらくすると、その場に座って休憩します。立ち止まった後、歩く場合は数秒止まった後にAボタンを押してください。(ジェニファーが何らかのアクションを行っているときは停止させることができません)



休憩状態

■しらべ 調べる

カーソルを合わせると、カーソルの形が四角形に変化する場所(物)があります。(クリックポイント)そこをクリックすると、ジェニファーがその場所(物)を調べます。

その結果アイテムが手に入るなど、さまざまな行動をとります。



■つか アイテムを使う

アイテムには発見するだけで効果を発揮する物と、使わないと効果を発揮しない物があります。手に入れたアイテムを使うには、Yボタン(2・4)でアイテムを選び、カーソルが使いたいアイテムの形に変わったら、Xボタンでアイテムを対象に合わせてAボタンを押します。



危機状態と回避

CLOCK TOWER

とうそうじょうたい

■逃走状態

ジェニファーの前にシザーマンが出現すると、特別なBGMが流れて逃走状態になります。逃走状態はシザーマンを撃退するまで続き、その間シザーマンはジェニファーを襲い続けます。しかし、逃走状態になると普段はクリックできない場所(物)がクリックできるようになり、それらをクリックすると、特殊なアクションでシザーマンを撃退することができます。



とうそうじょうたい
逃走状態

■パニック状態

ジェニファーが生命の危機に遭遇すると、体力ゲージが点減してパニック状態になります。パニック状態では、Aボタンを連打することによって危機を回避することができます。しかし必死の力を引き出すため、体力が1段階低下します。

たいりょく

■体力ゲージ

ジェニファーの体力は画面右下に●で表示されています。

体力は4段階あり、3つの●がすべて表示されていればMAXです。

最後の1つが点減しているときは非常に危険な状態で、パニック状態になったときに危機を回避することができません。体力は座って休憩することで徐々に回復していきます(画面の端付近では休憩できません)。(P14アドバイス参照)



たいりょく
体力ゲージ

キャラクター紹介 しょうかい



ジェニファー・シンブソン

グラニットこじいん孤児院からバロウズ家けの養女ようじょになるためにやってきた14歳の少女せいじょ。

このゲームの主人公しゅじんこう。



メアリー先生 せんせい

ジェニファーのいたグラニットこじいん孤児院きょうしの教師。

ジェニファー達の引率いそつをしてバロウズ家けを訪れる。



ロッテ

ジェニファーと同じく養女ようじょとしてバロウズ家けにやってきた。14歳の活発かつぱつな少女せいじょで、ジェニファーの1番の親友しんゆうである。

CLOCK TOWER



アン

やはりようじょ養女になるためにやってきた15歳の少女。少しわがままなところがある。



ローラ

かのじょようじょ彼女も養女になるためにやってきた少女のひとり。14歳で、性格は少々内気。



サイモン・バロウズ

少女達を引き取るバロウズ家の当主。屋敷でもめったに会うことのできない謎の人物である。



シザーマン

ジェニファー達を襲う謎の男。手に持った巨大なハサミで殺戮を繰り返す。

- ・このゲームは、ジェニファーだけでなく、登場人物の運命もプレイヤーの選択によって、変わっていきます。ということは・・・。
- ・「CLOCK TOWER」の舞台となる屋敷には、そのままでは行けない場所が数多く存在します。それらの場所へは、アイテムを手に入れたり特定のイベントを発生させると行けるようになります。
- ・逃走状態になったときにクリックポイントが見つからない場合は、パニック状態と同様にAボタンを連打することでシザーマンを撃退することができる場合もあります。
- ・ジェニファーに襲いかかってくるのはシザーマンばかりとは限りませんが、それらの脅威も周囲の物を使ったり、アイテムを使うことで撃退することができます。
- ・体力がMAXの時でも状況によって敵の一撃で力尽きてしまうこともあります。



使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一、セーブされたデータ内容が消えてしまった場合、データの復帰はできませんのでご了承ください。

企画・開発監修

● HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社

発売・販売元

加賀デック株式会社

〒162-0801 東京都新宿区山吹町346-6 日新ビル
TEL.03-5229-8520 (代表)

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

“” 及び **WonderSwan** は株式会社バンダイの登録商標です。

MADE IN JAPAN