



DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

FMC-ON1

新

ふあみごんむかひ話

鬼ヶ島



T M



前編

Nintendo®





DISK CARD

一九八七年九月十五日初版

発行 任天堂株式会社

〒六〇五 京都市東山区福稲上高松町六〇番地

編集 株式会社徳間書店

〒一〇五 東京都港区新橋四一〇一

印刷 大日本印刷株式会社

新

鬼ヶ島TM

ふぉみんごむかひご話

前編

禁無断転載

AUDIO VISUAL and PROGRAMED © 1987 Nintendo
MANUAL © 1987 Nintendo and TOKUMA SHOTEN

新

鬼ヶ島

おにがしま

T M



を始める前に…

このゲームは、コマンドを使って進めていくテキストタイプの思考型アドベンチャーゲームで、物語は男の子と女の子の二人を中心に展開されます。ゲームを始める前に、この「取扱説明書」をよく読んでうえてご愛用下さるようお願いいたします。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

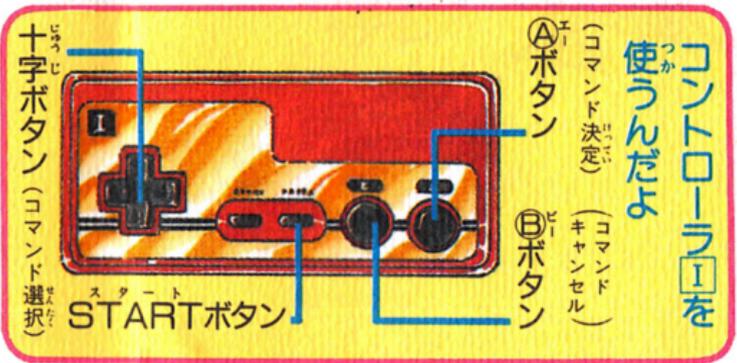
※注意

コントローラIIは使用しません。また、セレクトボタンも使用しません。

まず、ゲームを始める準備をしよう

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POWERをON。すると

①の画面が出るぞ。さあ、ディスクカードをS-DETAを上にしてセットノ画面がちゃんと出ないときは、接続をよく確かめようね。



コントローラIを使うんだよ

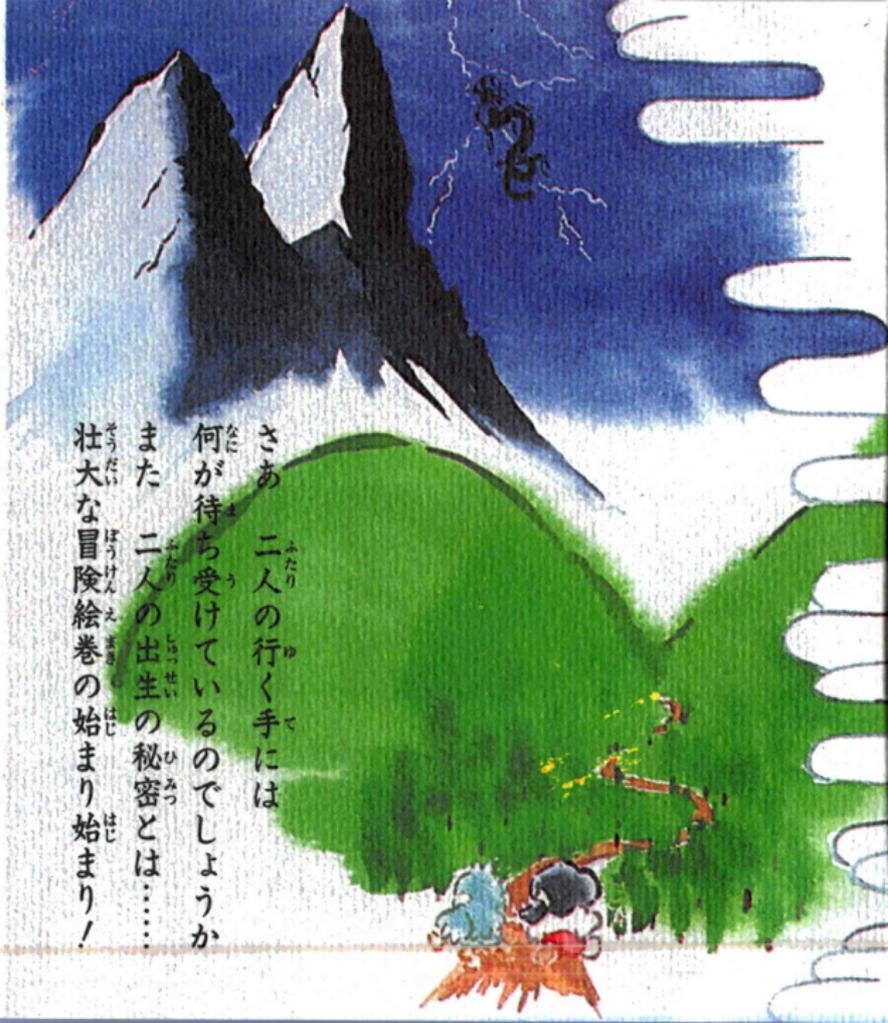


4

2

やり直し





さあ 二人の行く手には
何が待ち受けているのでしょうか
また 二人の出生の秘密とは……
壮大な冒険絵巻の始まり始まり!

ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。
なお、このゲームのヒントは一九八七年九月以降に発売される徳間書店発行の「ファミコンコンピュータ Magazine」誌上で、順次発表していく予定です。



ファミコンマガジン

新 鬼ヶ島

T M

後編

のお知らせ

新鬼ヶ島 後編は九月二十一日発売予定です。後編は、前編のディスクカードがないとゲームができませんので、前編との書き換えはしないよう、ご注意お願いします。

二

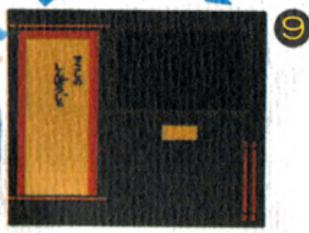
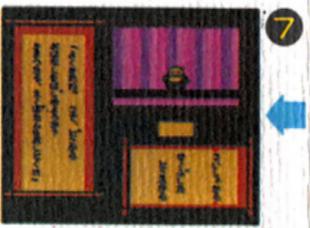
②の画面が出たあと、じょうむして、
 ③の画面が出ればOK！ ③の画面の
 かわりに④の画面が出たときは、ディス
 クカードを一度取り出し、SIDE Aと
 SIDE Bを見直して、SIDE Aを
 上にしてセットし直そう！

三

うまくいけば、お待ちか
 ねのタイトル画面⑤が出
 てくるぞ。そのまま見とれてい
 ると、やがて⑥のようなデモ画
 面に移行する。ひととおりプロ
 ログが語られたら、タイトル
 画面に戻るけど、デモの途中で
 タイトル画面に戻したいときは、
 コントローラのボタンをど

四

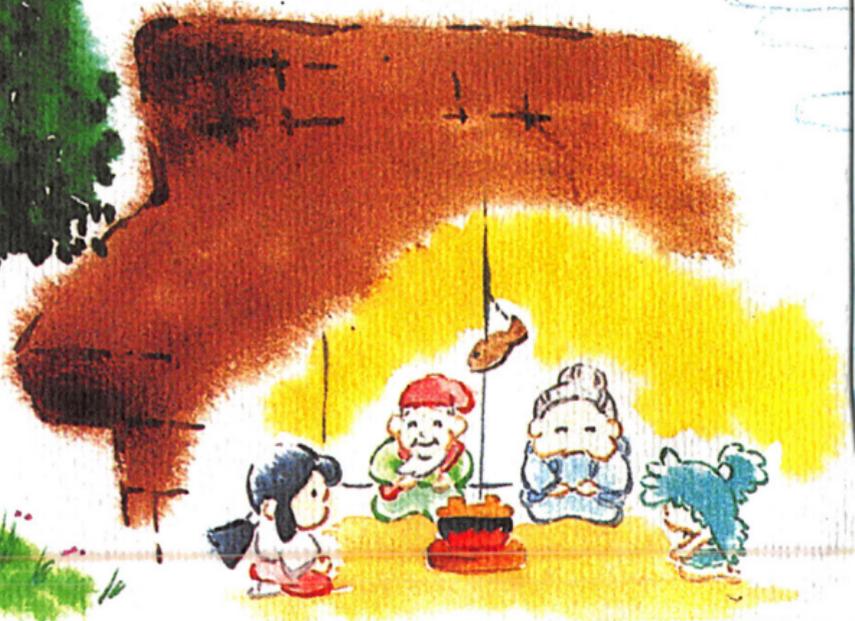
⑦の画面が現れたら、
 十字ボタンでカーソ
 ルを動かして、さいしょか
 ら「せーぶしたところか
 ら」のどちらかを選び、画
 面の指示に従ってAボタン
 を押そう。つぎに⑧の画面
 の指示に従ってディスクカ
 ードのSIDE Bをセッ
 トすれば⑨の画面が現れ、
 ゲームの画面⑩が現れる。



月日は流れ
二人の子どもも
ものごころつく年頃になつてのう
一家はむつまじゅう
暮らしておつた
わけなのじやが……

そのころから
鬼やら龍やらが
あらしまわるようになりおつた
それが 何やら
子どもらの
生まれの秘密と
つながりがありそうでのう

やがて 二人は
遠く遠く へてしない
旅に出ることにあいなるのじや

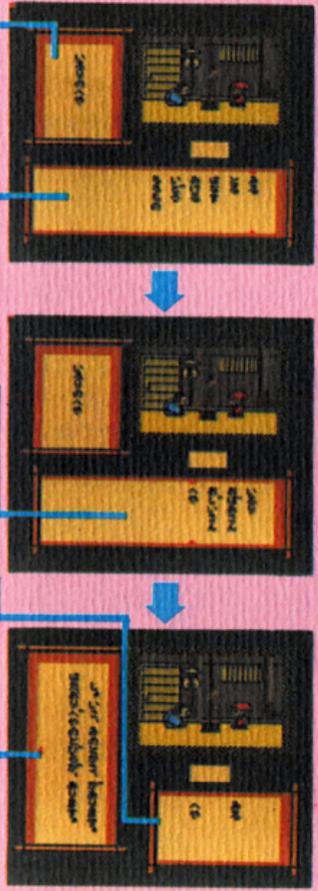


それでは、ゲームを始めよう

ゲームが始まったら、それぞれの場面の状況をよく考えて、何をどうすればいいのかを一つ一つコマンドから選び

ながらゲームを進めていこう。たとえば、つぎの場面で、キミが、「部屋を見たい」と思っているならこのとおりだ。

- 一、みる」の「コマンド」を選ぶ
- 二、コマンド」の「コマンド」を選ぶ
- 三、部屋を見たい結果が現れる



- ★今いる場所を表示
右の絵の場所がどこなのかを表しているんだ。たとえば今は、「いろいろの部屋」にいるわけだね
- ★何をするか(動作)を表示
まず状況をよく考えよう。このウィンドウのコマンドの中から、何をするかを選ぶ
- ★動作の目的語を表示
何をするかを決めたら、つぎは、何(誰)に対してその動作や行為をするかをこのウィンドウで決めよう
- ★選んだコマンドを表示
キミが上のウィンドウで選んだ動作・行為やその目的語が、このウィンドウに表示されるわけだね
- ★会話や説明を表示
キミが選んだコマンドの結果が、会話や説明というかたちで、このウィンドウに現れることになるんだ

「コマンド」の使いかたは左のとおりだ。なお「コマンド」を使うときは、下の2点で注意しよう。

「コマンド」を「開く」
「コマンド」を「閉じる」
「コマンド」を「開く」
「コマンド」を「閉じる」

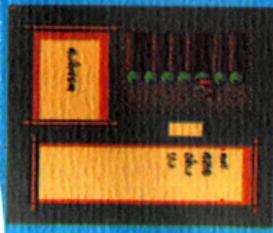
「はなす」のコマンド

たとえば「はなす」「おばあさん」を選ばないとおばあさんに話しかけたことになる

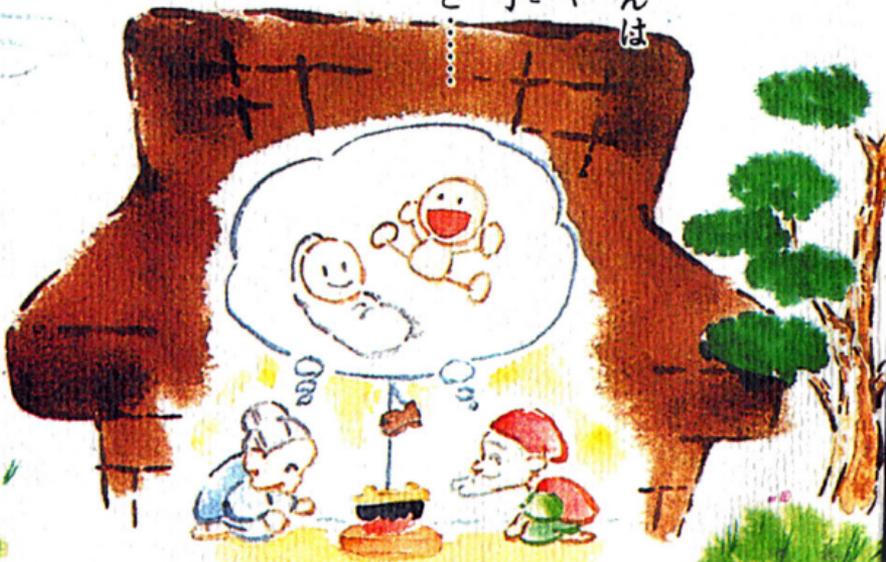


「いどう」のコマンド

方角は東西南北で表される。画面の奥が北、手前が南、右が東、左が西の方角になる



おじいさんとおばあさんは
不思議な夢を見たのじゃ
なんと 男の子と女の子
二人の赤ん坊が授かると
二人してそのような
夢を見るとはのう……
まこと不思議なことも
あるもんじやて



そして あくる日のこと
山に芝刈りにいった

おじいさんは

竹やぶで

女の赤ん坊を

見つけたのじゃよ

もう 驚いたの

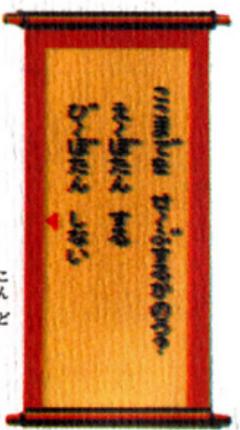
何の……



セーブについて

お話がある程度進んだ要所
要所で、下のような表示がウ
インドウに出るけれど、それ
以外にもセーブしたいときに
はいつでもS-T-A-R-Tボタン
を押せば同じ表示が現れるの
で、自由にセーブができるよ。
セーブしておけば、途中でゲ

ームをやめても、今度はセー
ブした所から始められるぞ。
ただし、残るデータは一番最
後にセーブしたものだだけだ。
セーブが終了すると、いった
んタイトル画面に戻るよ。



コマンドを上手に使おう

このゲームでは、コマンド
をいかに上手に使うかが決め
手。同じコマンドを何度か続
けて使う必要があったり、同
じコマンドを使っても男の子

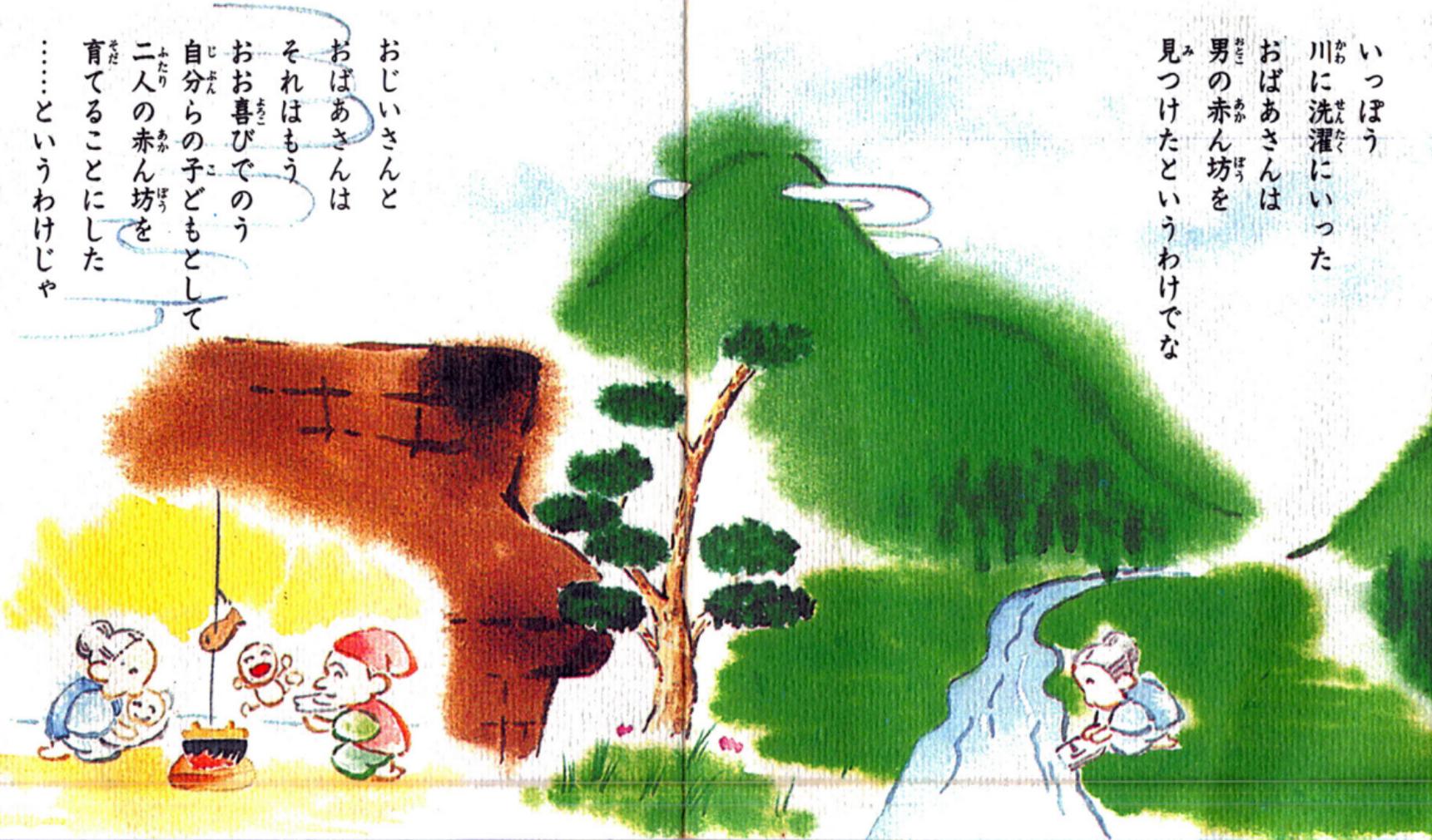
と女の子で結果が違ったりす
ることがあるので注意。また
お話の進めかたがまずいと最
初からやり直さなきゃならな
くなることもあるのでご用心。

コマンド一覧

- みる……ものを見るとき使う。まず何でも見てみよう！
- あける……扉でも箱でも、ものを開けるときに使う。
- はなす……誰か、相手と話すときに使う。
- とる……ものを取ったり着物を脱いだりするときを使う。
- いどう……場所を移動するときを使う。
- つかう……いま持っているものを使うときに使用する。
- いれる……何かに何かを入れたいときに使う。
- たおす……人やものを倒すときに使う。
- わたす……いま持っているものを誰かに渡すときに使う。
- もちもの……いま持っているものを確かめるときに使う。
- ひとかえる……男の子、女の子を入れ替えるときに使う。

いっぼう
川に洗濯にいった
おばあさんは
男の赤ん坊を
見つけたというわけだな

おじいさんと
おばあさんは
それはもう
お喜びで
自分らの子どもとして
二人の赤ん坊を
育てることにした
……というわけじゃ



なまえとうろく

名前登録について

ゲームの主人公は、男の子と女の子の二人。

だけど、ある程度ゲームを進めないと登場しないぞ。二人の主人公が登場したところで名前登録だ。画面の指示に従い、それぞれに6文字までで自分の好きな名前をつけよう。

十字ボタンでカーソルを動かして文字を選び、**△**ボタンで決定。「**ミ**」や「**。**」をつけたければ、さらにそれらを選び**△**ボタンでつける。ひと文字選び終わってつぎの文字を選ぶには、**⊖**ボタンでカーソルを動かすんだ。

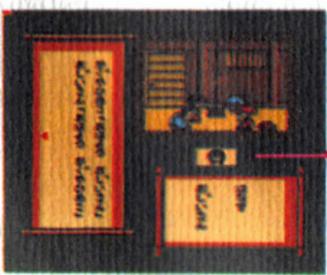
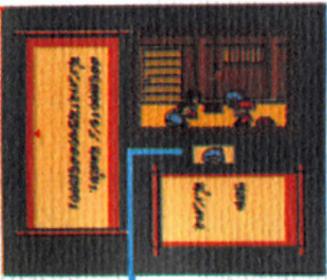
二人の名前をつけ終わったら、STARTボタンで登録。さあ、これで、いよいよ二人の主人公を中心に物語は急展開し、ゲームは本格的に進んでいくことになるんだ！

ふたり しゅじんこう

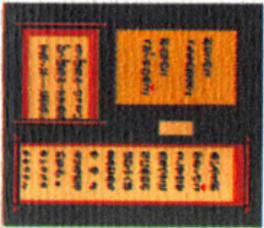
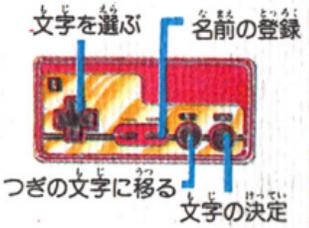
二人の主人公を使い分けよう

主人公は二人だけれど、二人を同時に操作するわけにはいかないんだよ。

「ひとかえる」というコマンドによって男の子と女の子を入れ替えながら、上手にゲームを進めていこう。同じコマンドを使っても、どちらで使うかによって結果が変わったり、どちらか一方しか使えなかったりするから注意！



※二人のうちどちらを操作しているかを表示



新

鬼ヶ島

前編

プロローグ

これは 数奇な運命の下に生まれた
男の子と女の子の物語です

ゲームを進めるにつれ
二人の出生の秘密が

明らかに なって いきます

何はともあれ お話は
長串村 という ある平和な村を
舞台上に始まるのですが

むかし むかし 長串村に

おじいさんとおばあさんが

仲むつまじゅう暮らしておった

しかし二人には 子どもがおらんのでのう

くる日もくる日も お地藏さまに

どうか 子どもを授けてくだされと

信心深く お祈りしておった

そんなある日のことじゃった……



ディスク取扱上の注意

ディスクカードはデリケート。こわさないよう気をつけてね！

保管場所はいつもきれいにね！

●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、絶対に指などで触れないで！汚したり傷つけたりしてはだめだよ。

●磁石を近づけると、データが消えてしまつよ。テレビ、ラジオなどにも磁力があるので、気をつけるようにね。

●湿気や暑さにはとても弱いので、保管は風通しのよい涼しい場所に。ホコリはディスクカードの大敵。

●踏んだりするのはもつてのほか。使わないときは、いつもプラスチツクのケースの中に、きちんとしておいてね！

ディスクドライブの赤ランプがついているとき、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れてはだめ。ディスクシステムの説明書も、よく読もうね！

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときは……

ディスクシステムが正常に作動しないときは、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。キミのディスクシステムでエラーが出たら、左の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ

内容と対処方法

でいすく せつと えらー 一	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう一度セットしなおそう。
ばつてりー えらー 二	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
えらー 三	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはろう。
えらー 四	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
えらー 五	違ったゲーム名 ^① のディスクカードがセットされている。ゲーム名をよく確かめよう。
えらー 六	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
えー びー さいど えらー 七	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。表裏をよく確かめてセットし直そう。
えらー 八	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
えらー 二十ー	ファミコン本体またはディスクシステム、カードを買ったお店に持っていくって、相談しよう。

※別売のディスクカード「ぶあみこんむかし話 新鬼ヶ島 後編」と入れ間違えたときは、「ちがったでいすくがせつとされています」というメッセージが表示されます。



