

発売元

株式会社バンダイ

玩具模型事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

※遊ぶすぎに注意して、目を大切にしましょう。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(東京) 東京都台東区蔵前3-1-12 ☎111 ☎03-865-9990

(大阪) 大阪市淀川区豊崎4-12-3 ☎531 ☎06-375-5050

(名古屋) 名古屋市昭和区御器所3-2-5 ☎466 ☎052-872-0371

電話受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時

おことわり

ゲーム内容について、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。なおゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧になるか、03-865-9999・9996でお聞きください。

©石森プロ・フジテレビ・東映

©BANDAI 1988 MADE IN JAPAN

 DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム
BAN-MAR

 FAMICOM FAMILY



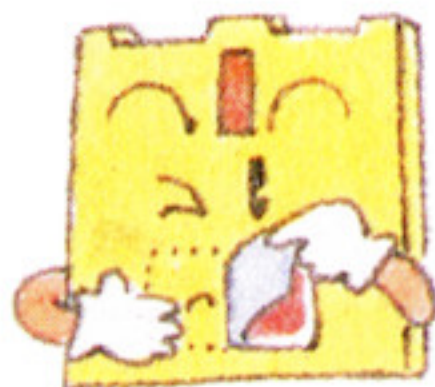
BAN
DAI

©BANDAI 1988 MADE IN JAPAN



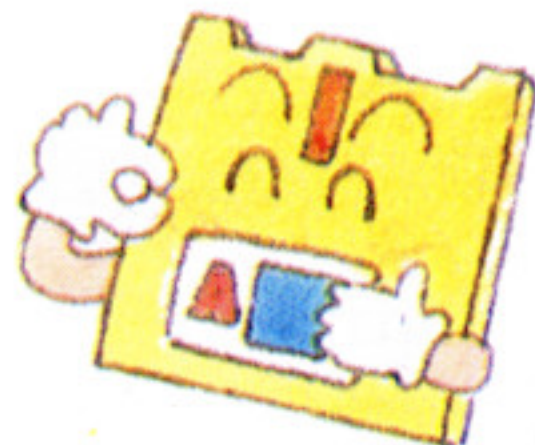
ディスクカードを書き換えたら
シールも
きれいにはりかえよう！

1 まずはじめに、ディスクカードについている古いシールをきれいにはがしましょう。重ねてシールをはると故障の原因になります。



2 古いシールをはがしたら、ディスクカード用シールのSIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。

3 シールがずれたり、はがれやすくなっていないか、もう一度確かめてください。特にシールの四隅はていねいにおさえてください。



注意

ディスクカード用シール (SIDE A・SIDE B) 以外のシールをディスクカードにはるのは絶対にやめてください。故障の原因となります。



もくじ

秘

じゃあまん探偵団

魔隣組

ジゴマ捜査ファイル

ゲームストーリー	4
秘 ジゴマ捜査ファイル使用心得	6
魔隣組から一言	7
捜査マップを決めよう	8
ジゴマからの予告状	9
コントローラーの使い方をマスターしよう	12
捜査に必要な基本テクニック	13
これがマリオンアイテムだ	15
人物紹介	18
町の特徴を理解しよう	22
ターゲットを捜し出せ	25
ジゴマ出現	26
ジゴマを捕まえろ	27
ジゴマ最後の戦い	29
大ヒント	31

ぼくの名前は後藤ゲンタ。じゃあまん探偵団
魔隣組の一員だ。ぼく達魔隣組の夢は、あの究
極の大怪盗ジゴマをこの手で捕える事なんだ。

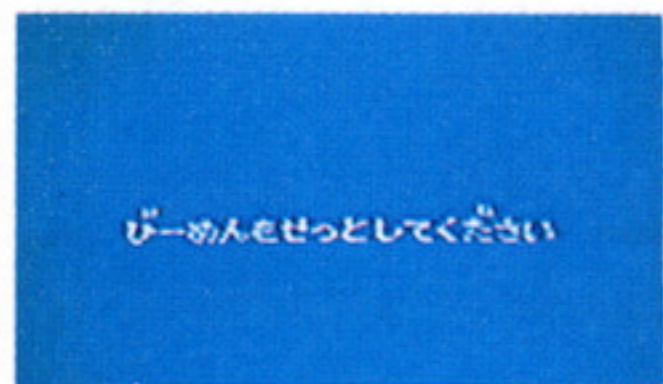
ある日ぼく達は、自称“天才コンピューター
ゲーム製作者”というおじさんに出会った。お
じさんは新しいゲームソフトの開発に、すつかり
ノイローゼになっていた。かわいそうに思っ
たぼくは、おじさんを手助けする事にしたんだ
けど、そこに目をつけたのがジゴマ。おじさん
を利用して、世界で一つしかないジゴマ専用の

ファミコン・ソフトを魔隣組に作らせてしまっ
た。しかし、ぼく達はいつものように？絶妙の
チームワークで、ジゴマからソフトを取り戻し
たんだ。

ぼく達魔隣組が作ったソフトとは、何とジゴ
マ追跡シミュレーション。ぼく達はこれで、毎
日のようにジゴマを捕える為の特訓をしてるん
だけ。ジゴマめ。待ってるよ！じゃあまん探偵
団魔隣組が、必ず捕えてやるからな！

^{はじ}（始める^{まえ}前に^{かなら}必ず^{じゅんび}準備^{こと}する事！）

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。ディスクカードのA面をセットして、しばらく待つと右の画面になる。B面をセットして、しばらく待つとタイトル画面になる。



タイトル画面を確認したら十字ボタンでニューゲームを選択しスタートボタンを押すとマップセレクト画面になる。コンティニューを選択すると前回セーブした所から続けられる。

君は魔隣組本部からぼく達に指令を出すんだ。絶妙のチームワークでジゴマを捕えようぜ！



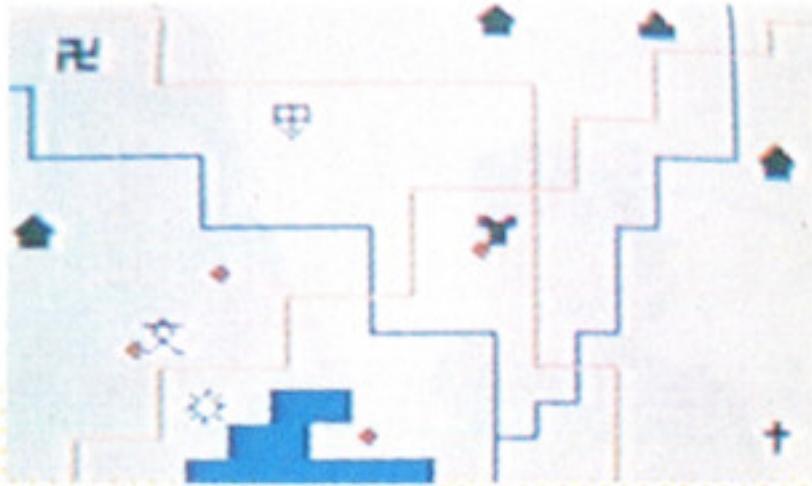
■^{そうさ}捜査^{きめ}マップを決めよう。

FILE 8

このシミュレーションには4つのマップが用意されていて自由に選んでプレイできるんだ。十字ボタン上下で選択、Aボタンを押せば決定。シミュレーションが終了した時、“やりなおす”を選択すれば、同じマップで何度もプレイする事ができるぞ！オレ（江川ノボル）なんかマップ3が得意だな。マップが決まったらいよいよスタートだ！

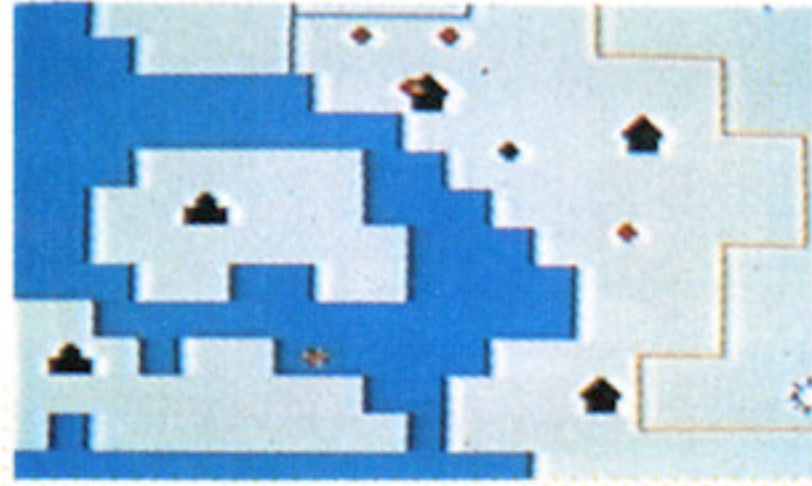
マップ1

基本となるマップだ。



マップ2

2つの島。頭を使うぞ。

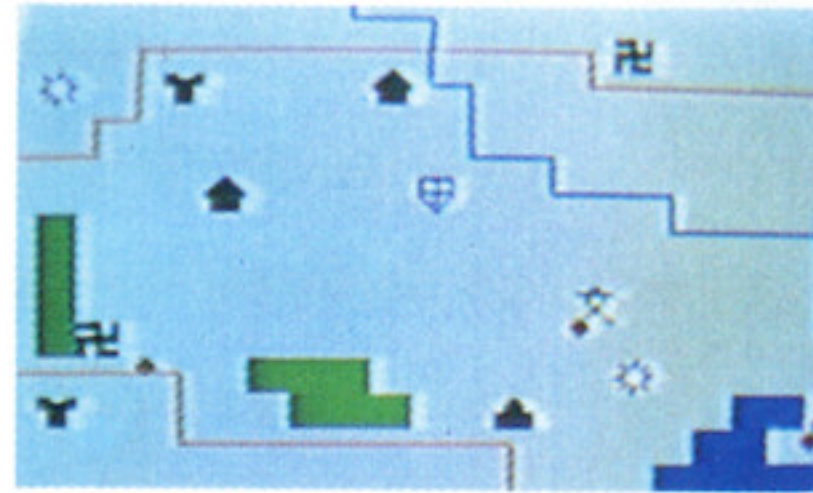


この写真を参考にして、マップをセレクトしよう。

FILE 9

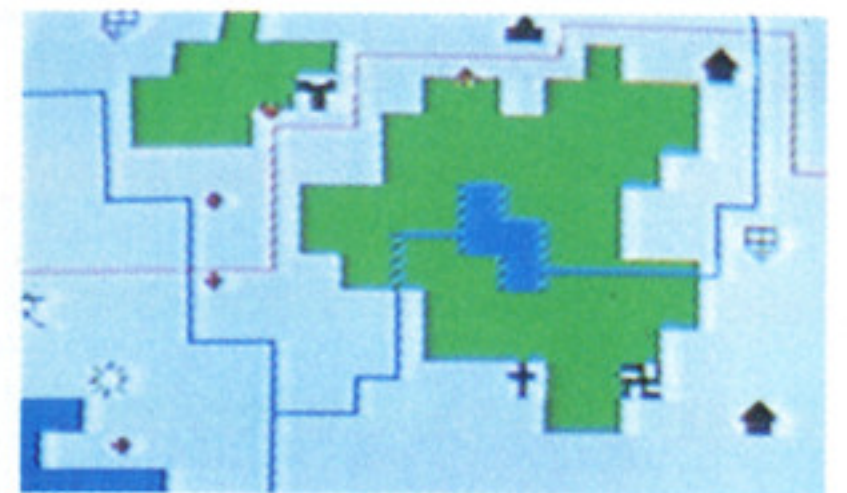
マップ3

十字路だらけ。難しいぞ。



マップ4

公園の中は要注意だ。



■ジゴマからの予告状

待ちました！この先はオレ（辻タカシ）が説明するぜ。まず、オレ達魔隣組の基地にジゴマからの予告状が届くんだ。予告状には時間と狙うターゲットが書いてあるんだけど、はっきり言って何が何だかさっぱりわからない。ほとんど暗号なんだ。これを解読するには町の人と話しをしてヒントを見つけるしかない。ジゴマの予告状の言葉は※表のような言葉の組み合わせになっていて、それに対応する言葉が町の人々のヒントの中にあるんだ。



◎ジゴマの予告状の言葉

A	B	C	D
けがれた	そらの	とらわれた	いし
せいなる	ほのおの	ゆずられた	つぼ
うつくしい	ゆきの	めぐまれた	びじよ
あやしい	やみの	うみだした	けもの
のうある	にじの	とりひきの	たびびと

◎住人のヒントに入る言葉

A	B	C	D
やさしい	あかい		
		ひろってきた	
			たからのきって

A(盗むものの状態)、B(盗むものの色)、C(手に入れた方法)、D(何を盗むか?)、の4つの言葉を全てみたす場所がジゴマのターゲットだ。予告状は毎回組み合わせが変わるぞ。全部解読できなきゃ探偵失格だぜ。

さあ、ジゴマの予告状をメモったらAボタンを押そう。

A	B	C	D

■コントローラーの使い方をマスターしよう。

名前登録が終わると、シミュレーションスタート。だけど、その前に、コントローラーの使い方をマスターしておかないとね。説明はこのオレ(田トシカズ)にまかせてよ。

● 十字ボタン

魔隣組メンバーを移動。コマンド、アイテム、メンバーの選択。

● Aボタン

コミュニケーション(コマンド)ウィンドウ呼び出し。コマンド、アイテムの決定。

● セレクトキー

シミュレーション中、ジゴマのターゲットを推測して、絶対ここだと確信した時に使うんだ。メンバーの1人をターゲットとなる建物の入口の前に立ってこのキーを押すとジゴマの予告時間まで時間が進むんだ。(“ジゴマ出現”参照)

● Bボタン

レーダーマップ画面の呼び出し。解除。

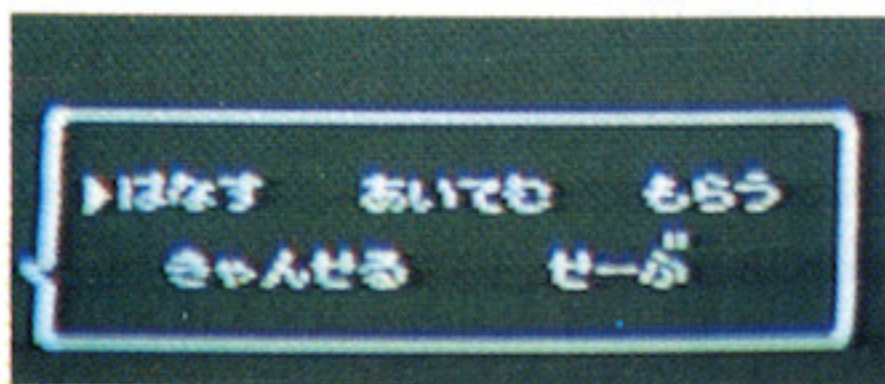
● スタートキー

メンバーチェンジ・ウィンドウの呼び出し・メンバーの決定。



■捜査に必要な基本テクニック。

シミュレーション中、人と話しをする時や、アイテムを使う時は全てコミュニケーションウィンドウを通して行うんだ。(Aボタン)



◎ ウィンドウに表示されるコマンド

- はなす → 人と話しをしたい時、人に接触して選択。
- おいてむ → アイテムを使用した時選択。(P15参照)
- もらう → 他のメンバーの持っているアイテムをもらいたい時接触して選択。十字キーで選択後Aボタンで1つもらえる。
- きゃん → ウィンドウを解除させる時選択。
- セーブ → そこまでをセーブしたい時選択。「セーブする」にカーソルを合わせてAボタンを押すとセーブできるよ。

◎メンバーチェンジ

メンバーチェンジしたい時はスタートキーを押せばチェンジできるよ。

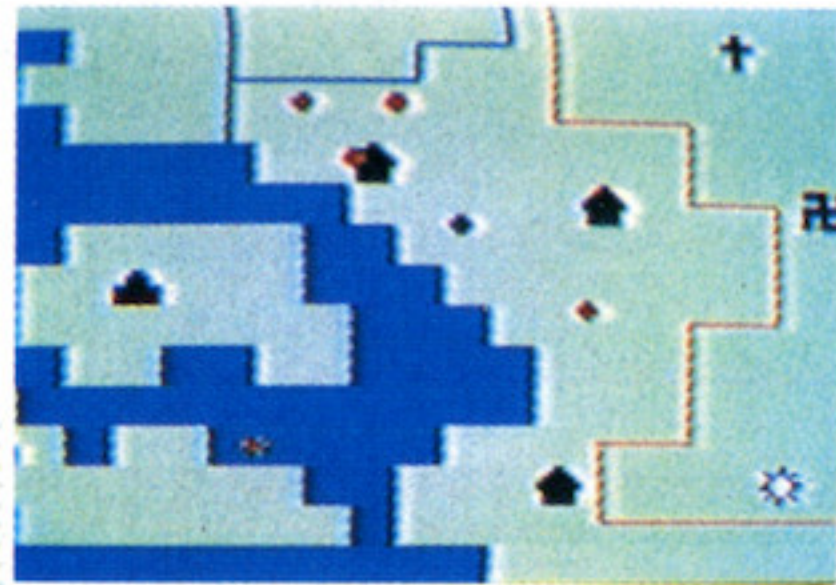
十字ボタンでウィンドウ内のメンバーをチェンジさせると、そのメンバーの持っているアイテムが表示されるんだ。決定したらもう一度スタートキーを押せば、そのメンバーの所に画面が移動するよ。



◎レーダーマップ

今自分がどこにいるか、また他のメンバーがどこにいるのか知りたい時は、Bボタンでレーダーマップを呼び出すんだ。

※このレーダーマップで各メンバーの位置を絶えず確認しとく事も大切だな。



基本的な操作はこんなもんだな。

続いてマリナーアイテムと使い方を説明しよう。

■これがマリナーアイテムだ!

オレ達魔隣組は、いざという時どじらないようにいつもアイテムを整備して使い方を確認しておくんだ。使いたい時に使えないなんて最低だもんな。アイテムは使い方がそれぞれ違うから注意してくれよ。



ウィンドウを呼び出し十字キーで選択。Aボタンで決定。もう一度Aボタンを押せば使えるよ。さらにAボタンを押すと解除されるから注意。まちがえて呼び出したり、何も使いたくない時はメタルソナーを利用しよう。



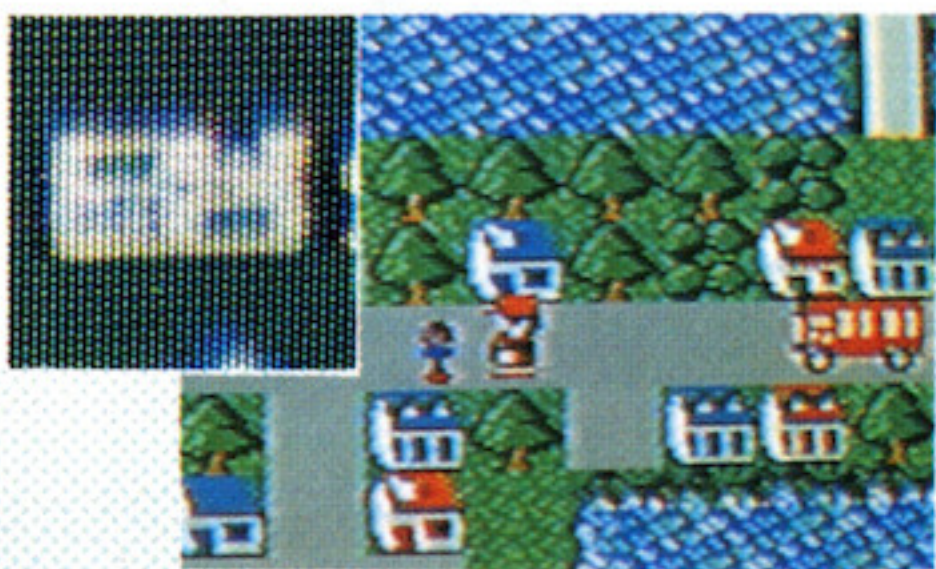
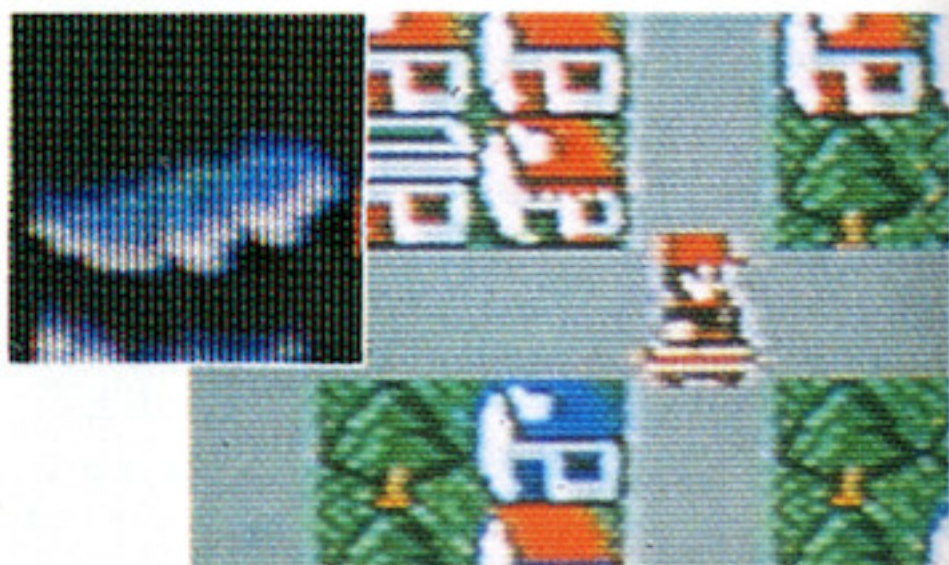
●メタルソナー

町の中に隠されている他のアイテムを捜す。装備したまま歩くと時間の消費が激しいぞ。

アイテムマーク1個で1回使用できる。使う場所をよく考えて使わないと後で困っちゃうよ。

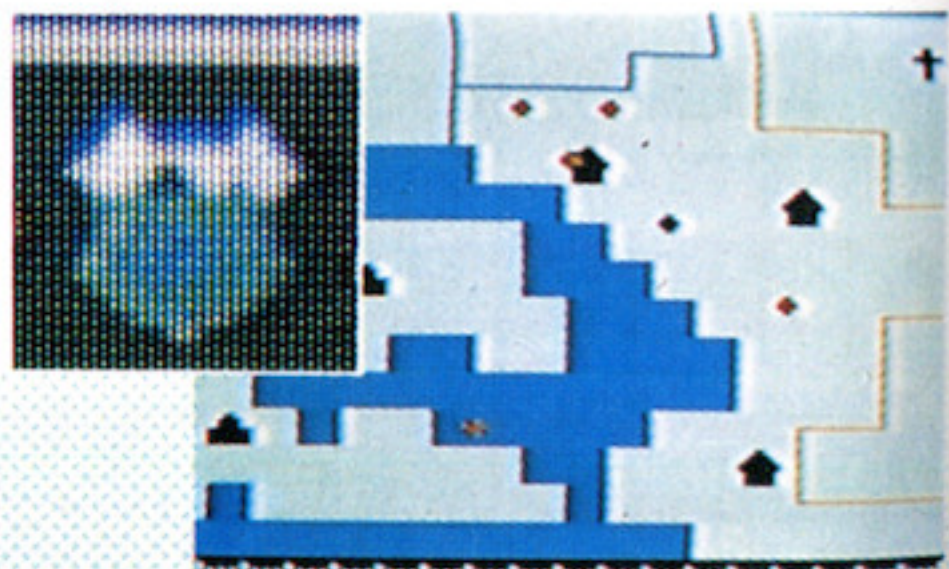
●スケボー

短い時間で長距離移動できる。



●バスチケット

バス停でバスに乗れる。Aボタンで乗車、降りたいバス停でAボタンを押せば下車する。



●マリンマーカー

セットした場所をジゴマが通過するとレーダーマップに反応。



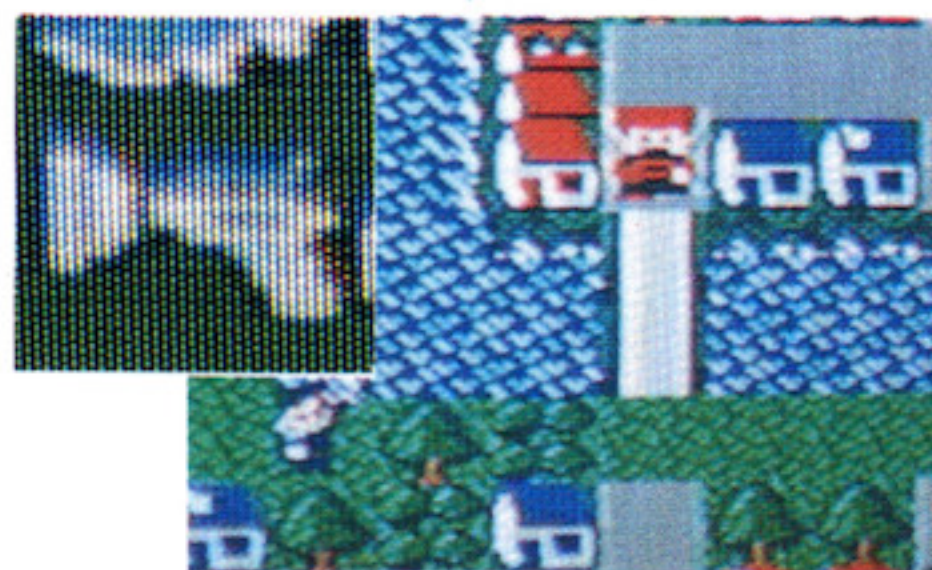
●ジゴマレーダー

Aボタンを押すと画面がフラッシュする。その画面にジゴマがいると赤くフラッシュ。



●マリンコマンダー

遠くの状況を見る事ができる。



●オトタンサー

遠くの人のひとり言が聞ける。カーソルを合わせてAボタンを押せばOK。



●マリンシューズ

通行止めを通り抜けられる。

マリンアイテムを使いこなせないようじゃ
魔隣組失格だぜ。

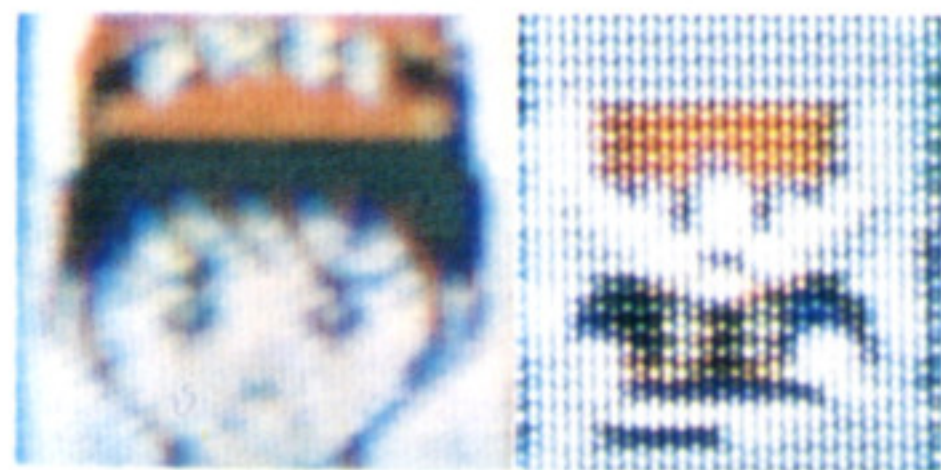
このシミュレーションには私達のまわりわたしたちにいる人達ひとたちが登場とうじょうするの。その人達を私わたし（古矢カオリ）が紹介しょうかいするわね。

まりんぐみ
魔隣組メンバー

メンバーによって能力のうりょくが少すこしずつ違ちがうのよ。

タカシ

ゆうき
勇気があってオールマイティなタイプね。



カオリ

わたし
私よ。あい
愛が強いつよの。ひと
人と話しはなをするのが上手じょうずよ。



ゲンタ

いろいろな事ことを知しってるわ。力は私ちからと同じわたしぐらいね。



トシカズ

すいりりょく
推理力があってアイテムみを見つけるのが得意とくい。でも動うごくのは苦手にがてね。



ノボル

うんどうしんけい
運動神経バツグンよ。たんじかん
短時間で長ちよう距離移動きょりいどうできるわ。



ジゴマ

わたし
私達の永遠えいえんのライバル。へんそう
変装が得意とくいで誰だににでも変装へんそうできるの。彼かれを捕つかめるのが私達の目的もくてきよ。



シャーロック
おじさん



わたし
私達の良よき相談相手そうだんあいて。アイテムにかん関するヒントをくれたりするわ。

つじけいじ
辻刑事



しのづか せんせい
篠塚先生



まちじゆうをパトロールしてるの。
魔隣組を見つけるとしつこく追
かけて来るわ。捕まるとお説教さ
れて動けなくなるから気をつけて。

わたしたち たんにん せんせい つか がっこう
私達の担任の先生。捕まると学校
まで連れて行かれて、のこ勉（の
こされ勉強）させられるのよ。私
は成績がいいからだいじょうぶね。

あまみや
雨宮タロウ



セールスマン
アンケートマン
おばさん



なぞ しょうねん なに ひみつ
謎の少年よ。何か秘密のにおいが
するけど。

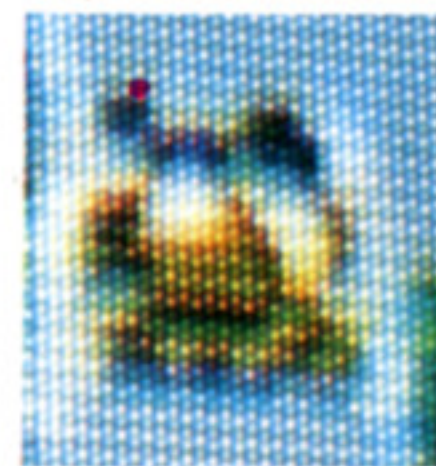
ひとたち こえ
この人達に声をかけるとたいへん
よ。長話しになっちゃうからあま
り話したくないわね。

まち ひとたち
町の人達



いろいろな情報を教えてくれるわ。
ジゴマの予告状のヒントになるか
ら、とにかく聞き込みが大切ね。

いぬ
犬



おとなしい犬、悪い犬がいるわ。
おとなしい犬は何かいいものを持
ってるの。悪い犬には声をかけな
い方がいいわよ。

けい かん
警官
かあ
お母さん



よる になると 私達を探しに出て来る
わ。捕まると家に帰されてしま
うから気をつけてね。

おとこ ひと かお
男の人の顔



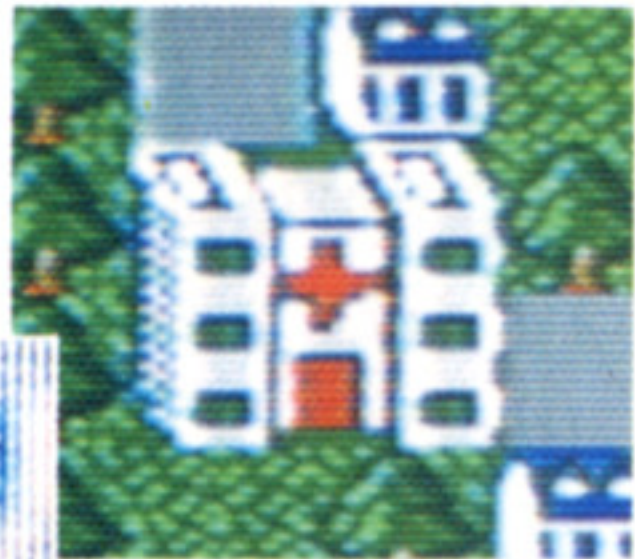
おんな ひと かお
女の人の顔



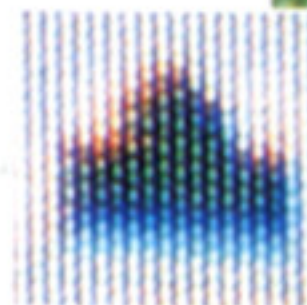
まち とくちやう り かい
町の特徴を理解しよう。

まち こと だつたら この 後藤 げんた に まかせ とけ！
 まち には 特 に 大 き な 建 物 が い く つ か ある。ジゴマがターゲットにするのは、その中のどれか1つだ。町の人の言葉を良く聞いて、どこに何があるのか整理して考えよう。

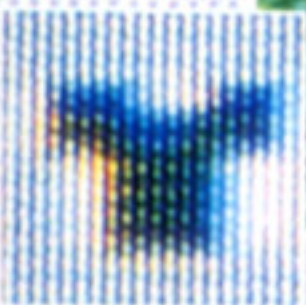
びやういん
 病院



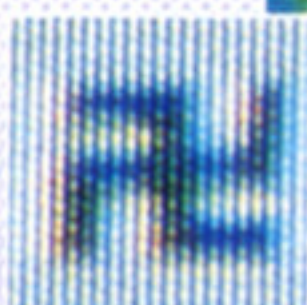
はくぶつ かん
 博物館



び じゆつかん
 美術館



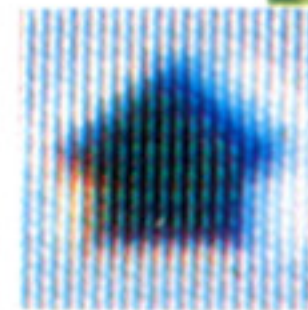
てら
 お寺



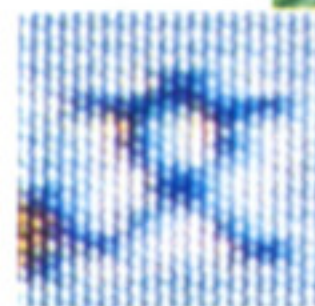
きやうかい
 教会



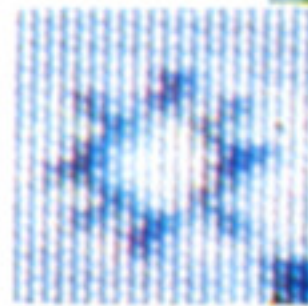
ごうてい
 豪邸



がっこう
 学校



こうじやう
 工場



※ 同じ建物が2つ以上ある時、東西南北で区別するんだ。
 (きたのごうてい、にしのごうてい、など)
 マップによっては北をうえ、南をしもと呼ぶぞ。

●公園

この中にジゴマが逃げ込むと捕えにくくなっちゃうぜ。



●通行止め

マリンスユーズがないと通れない。ジゴマはかんたんに通っちゃうから追いかける時は気をつけろ！



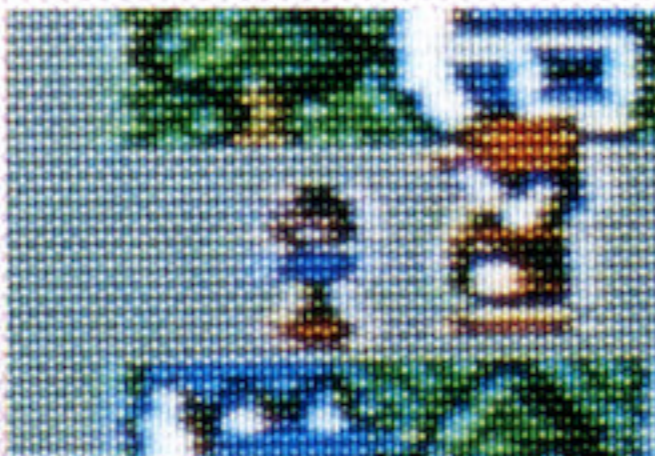
●マンホール

この近くでジゴマを追いかけるとマンホールに飛び込んで、一番近いマンホールまでワープしてしまうぞ。要注意だ！



●バス停

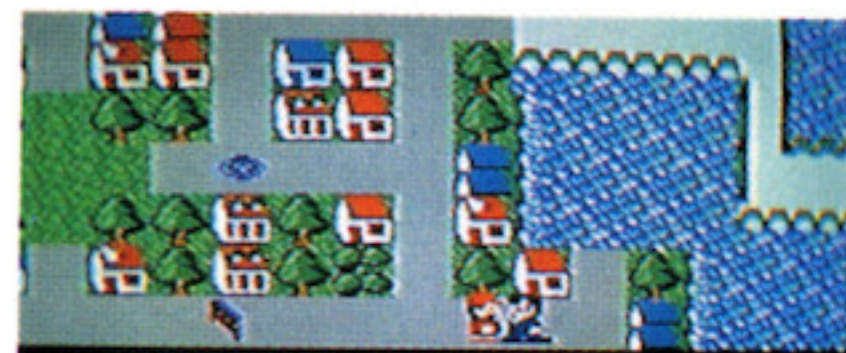
チケットを持っているメンバーをバス停に待たせておくと、バスが来たら連絡してくるよ。



■ターゲットを捜し出せ！

このシミュレーションは何かアクションをすると、そのたびに時間が過ぎていく。じっくり考えて時間をムダに使わないように行動しなきゃね。AM9:00スタートだ。

とにかく聞き込みをする事。どんな事でも、ン？と思ったらメモる。捜査の基本だ。



けいじさんが きみたちとさかしてたよ。えらくおこった。

●緊急連絡

使用していないメンバーが何かのアクシデントにあうと、緊急連絡してくるぞ。すばやくメンバーチェンジして助け出せ！



さんきょう けんらく ばしとくん さうどうせよ。

ジゴマのターゲットはここだ！という確信が持てたら、メンバーを急行させよう。ジゴマが現れた時の事を考えて、ターゲットのまわりに各メンバーを配置させよう。



しゅげん ■ジゴマ出現

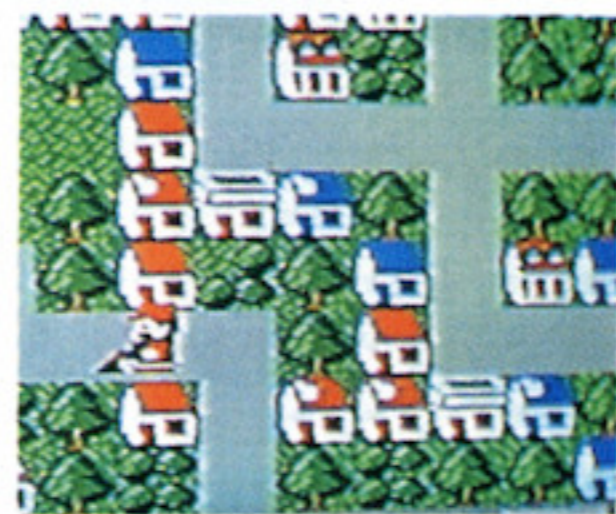
予告時間になるとジゴマはターゲットから財宝を盗んで逃げて行く。この時、自動的にレーダーマップに切りかわるから、各メンバーの位置をよく見てAボタンを押そう。いよいよ追跡開始だ！ジゴマは逃げる時町の住人に変装して逃げるぞ。

ていじれんらく ●定時連絡

ジゴマが現れた後、定期的に魔隣組基地のレーダーから、ジゴマの動きを送信してくるぞ。(ジゴマが進んでいる方向)

レーダーは、ジゴマの動きをキャッチするんだ。その間メンバーは動かさないから、よーく注意して観察しとこう。

あやしい住人がいたら問いつめてみよう。ジゴマだったら正体を現すぞ。

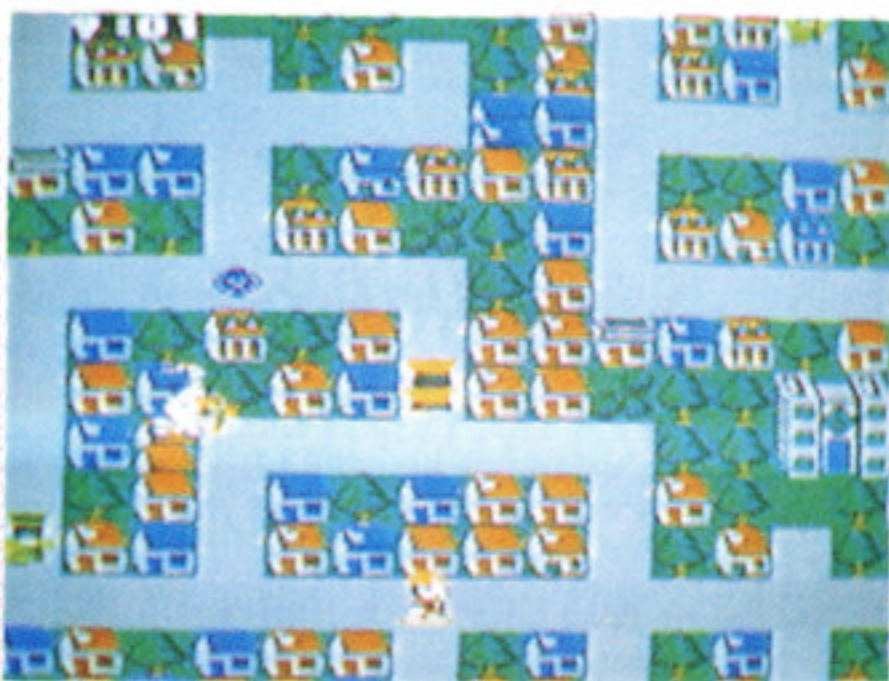


FILE 26

つか ■ジゴマを捕まえる!

ジゴマを捕まえるためには、ジゴマの逃げ道を全てふさがなければならない。一本道に追い込むか、メンバー何人かでジゴマをおさえるか。ただし、マンホールや通行止めがあると、逃げられてしまうぞ。いきなり追い込もうとしないで、よく考えてじわじわ追い込んでいこう。あせって追いつめようとすると、ジゴマは強行突破してくるよ。ここは、魔隣組としてのチームワークと勇気が試されるころだぜ。

※ジゴマは、画面の外へ逃げると、再び町の住人に変装してしまうぞ。夕方6時で町がうす暗くなり7時でさらに暗くなり、おまわりさんが出てくる。9時になるとジゴマはオートジャイロで町から逃げて行ってしまふ。何としても夜の9時までには捕まえなければ。



FILE 27



ジゴマを捕まえると、ジゴマはオレ達(プレイヤー)の能力を判定してくれるんだ。判定項目は、ゆうき、あい、すいり、ちしき、たいりよくだ。これら全ての数値をアップする事がオレ達魔隣組の目標なんだ。

ゆうき……	ジゴマを捕まえた時の状況。特に短時間で捕まえるとポイントUP。
あい……	チームワークだな。メンバーが緊急連絡して来た時、即座に対応できるかどうかポイント。
ちしき……	アイテムをいくつ見つけられるか。またジゴマのターゲットを見つけれられたかどうかポイント。
すいり……	ジゴマを見つけれられたかどうか。また知識と同じくジゴマのターゲットを見つけれられたかどうか関係する。
たいりよく…	どれだけのアイテムを使いこなすか。またアクシデントを回避できたかどうか。

■ジゴマ最後の戦い!

シミュレーションを4回クリアーすると、ジゴマが最後の戦いをいどんでくるぞ!

場所はジゴマの秘密基地。ここではジゴマが悪魔の像に化けて襲ってくるんだ。戦い方は、マリンボンバーで中央の悪魔の像を攻撃して、基地内のメカを破壊していくんだ。悪魔の像は火炎ゴマを発射。これに当たると体力を吸いとられてしまうぞ。1人でもたおされるとGAME OVERだ。うまくメンバーチェンジして、みんなの力でジゴマをやっつけろ!



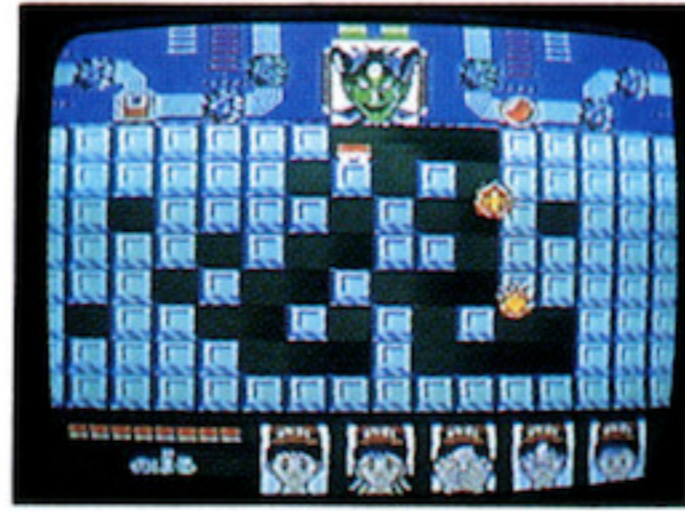
◎マリンボンバー

Aボタンで発射。

◎メンバーチェンジ

スタートキーを押して十字ボタンでメンバーセレクト、もう一度スタートキーを押すとチェンジ。

※メカが破壊されると、基地内の床もいっしょにくずれていく。くずれた穴にはまると動けなくなるぞ。Aボタンを連打してぬけ出そう。



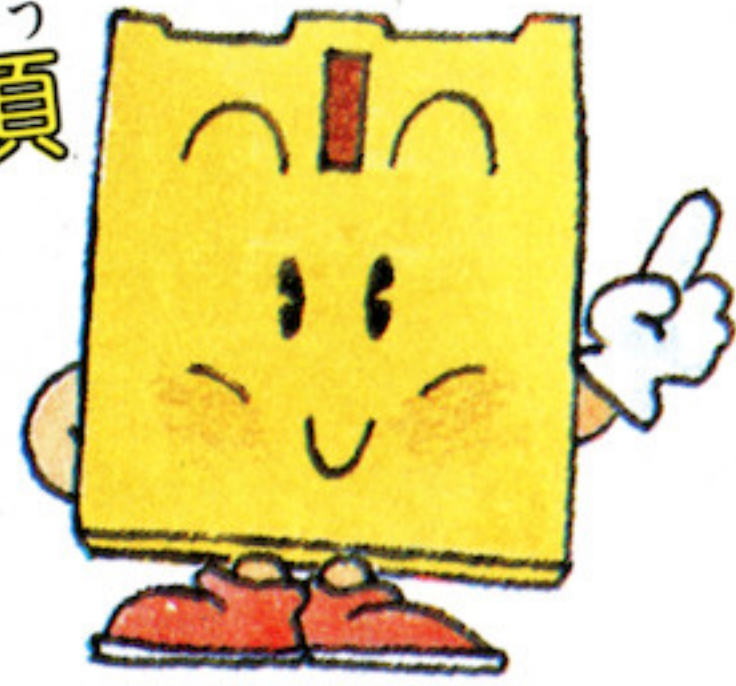
この世の
どこかに
ジゴムはいる...



ご注意

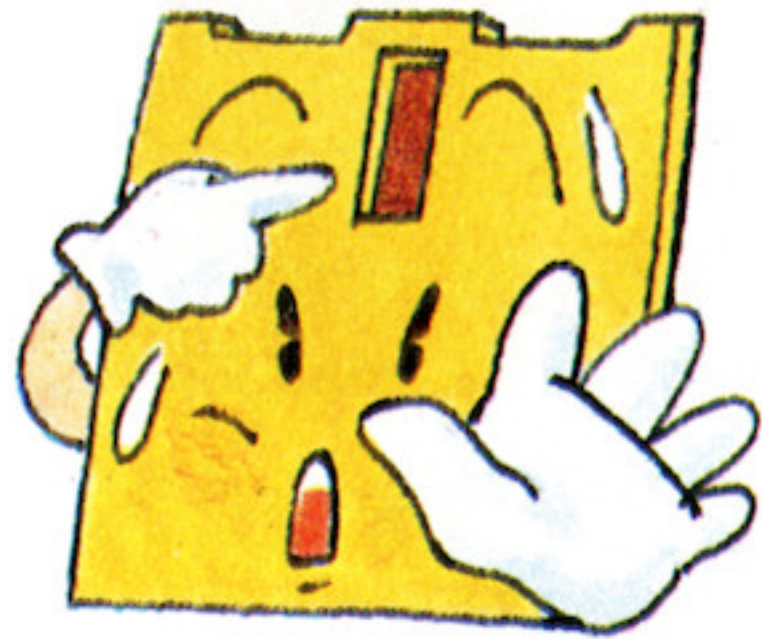
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

これだけは覚えて おいてほしい注意事項



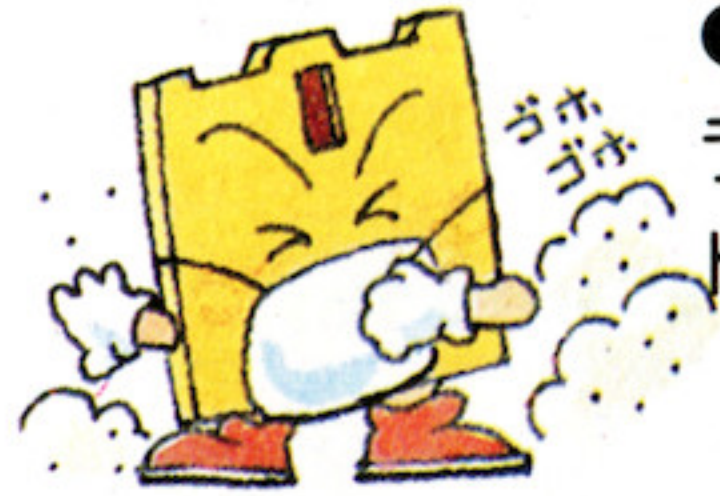
ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

ディスクカードは大切に取り扱いおう



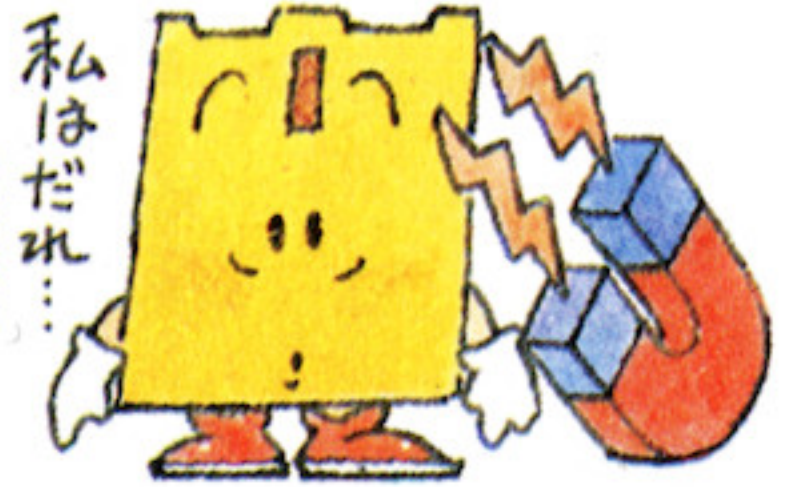
ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！それから、そこを汚したり傷つけたりしないように気をつけよう。

●ディスクカードは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てね。



●ゴミゴミしたところは大キライ！ホコリはディスクカードの大敵なのだ。また、直射日光のあたる場所にも置かないで欲しい。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビやラジオなどにも磁力があるので、近づけないようにしよう。



●折りまげたり、踏んづけたりするのはもつてのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておいてね。

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

ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときには…

エラーメッセージ	内容または対処方法
ディスクセット 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 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。)
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。
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。
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。
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。
A,B SIDE ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
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。

ERR.20	許諾画面のデータが読み取れない。
ERR.21 ERR.22	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
ERR.23 ERR.24 ERR.25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
ERR.28 ERR.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。
ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

*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。

……………最寄りの任天堂へご相談ください。

