

PlayStation

プレイステーション™完璧攻略シリーズ③①



人ツライイト シンδροーム



完全ガイドブック

「探索編」「究明編」
すべての噂を徹底解明！
隠しシナリオも掲載！！

編著 ファイティングスタジオ

双葉社

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

プレイステーション™完璧攻略シリーズ⑧



完全ガイドブック

人狼ゲーム 完全ガイドブック



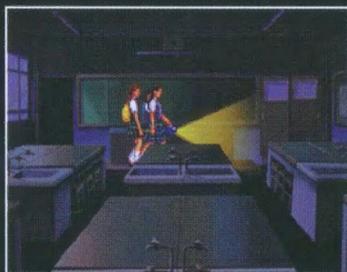
人々に語られる噂。そんな噂の真実を究明しようとする3人の少女たち。そして恐怖へ遭遇する…。『探索編』『究明編』の両作の攻略法を記す。すべての噂を解明したい人に送る完全ガイドブック!!

序章	3
登場人物	6
ゲームシステムについて	8
操作説明	12
本章第一節	13
難城高校総合マップ	14
総合マップ注意点	16
はじまりの噂	17
第一の噂	21
第二の噂	27
第三の噂	35
第四の噂	41
もうひとつの噂	47
本章第二節	49
第五の噂	51
第六の噂	57
第七の噂	63
第八の噂	67
第九の噂	79
第十の噂	89
Prank	95
終章	99
フォトギャラリー	100
写真・MD生録のポイント	104
ポイント一覧	105
特別操作リスト	106
開発者インタビュー	107



序章 Prologue

これから見て、そして聞くであろう出来事
それを受け止めるための
知識を身につけるべし



すべてののはじまり



全国各地のトイレに出没し、巷の話題を席卷した謎のおかっぱ少女。ここ、武蔵市の雛城高校でも御多分にもれず、今日でもその噂がささやかれている。「旧校舎3階北側の女子トイレ。そこで真夜中12時過ぎに4番目の扉をコンコンと3回叩くと、中から女の子の声が……」岸井ミカは噂の達人である。



常に行動を共にする取り巻きの総数、12人。その15歳の笑顔と入学4ヶ月で作り上げた情報網に勝てる人材はほかには見あたらない。「雛城高校のおかっぱ少女」の脚色を手がけたのはほとんど彼女である。話題の中心にいる、そんな自分が好きで仕方ない。「さてと……」



次なる作戦を前にして、岸井ミカは期待に胸をふくらませていた。街中に潜んでいる、あの噂の暗闇を探索する……。これは彼女にとって、ちょっとしたビッグプロジェクトである。仲間内で参加者を募るわけにはいかない。あくまでもヒロインは自分ひとりだ。「センパイっていうのは、こういうときこそ利用価値があるのよね……」

1996年 夏…

ロングが似合うちょっとカッコいい感じ。数学教師が目の前で怒鳴り散らしているのを涼しい目で受け流していたあの人。「2-C長谷川ユカリさん。話題になってますよ、センパイ」こうして今週末の探検プランは、できあがった。





登場人物

噂の現場に赴いて事実の究明、そして恐怖の体験をする登場人物、ユカリ、チサト、ミカ。彼女たちのそれぞれの素顔を紹介しよう。



長谷川ユカリ

古風な父親のもと、3人姉妹の長女として育てられる。無口でおとなしく、地味な、はっきり言って今どき珍しい女子高生だ(ミカ曰く、天然記念物もの)。ユカリとは9

親の離婚に失恋と、何も知らない少女のままにいるのには、まわりの反応はあまりにも冷たかった。そんな彼女は自ら先生たちにとって「目立つ」生徒を演じている。その

態度はクラスメイトに一目置かれていたが、本当のところは孤独に耐えられるほど大人でもない。そのためか、幼なじみであるチサトには本音で接しようとしている。



PROFILE

- 誕生日
4月15日 牡羊座
- 血液型
ちょっと神経質なA
- 身長
168cm
- 3size
何でもそんなこと答えなきゃいけないの?
- 部活
帰宅部 (元バスケット部)
- 恋のスタンス
一途 (失恋経験あり)
- 考え方
普段はクールだが、ときおり啓蒙思想が強くなる。
- 探検に際して
リーダーの素質あり、恐怖耐性は意外となし。実のところ恐がりである。

年来の幼なじみで、未だにユカリには「ちゃん」つけて呼ぶ。靈感が強く、時には凄異なものまで見てしまうらしい。ユカリのオバケ嫌いは彼女に原因があると言っていい。



逸島チサト

PROFILE

- 誕生日
6月24日 蟹座
- 血液型
何事にも穏やかなO
- 身長
158cm
- 3size
ただいま成長中
- 部活
弓道部
- 恋のスタンス
わりと無頓着
- 考え方
自然派思考
- 探検に際して
暗闇に対して敏感、ユカリやミカの罰当たりな行動を抑制。一番のモラリストである(?)



明るくて無邪気。新入生の中でもひとときわ精彩を放つ、典型的な（要チェックの）タイプ。愛想をふりまくことの優位性を知っており、すでに身の回りにちょっとしたネッ

トワークを確立している。そんな彼女が違う意味で注目の「ユカリセンパイ」に接近したのは、当然何かの意図があったことだろう。ポケベルやカメラを常備している。



岸井ミカ

PROFILE

- 誕生日
8月11日獅子座
 - 血液型
A型
 - 身長
163cm
 - Gsize
夏までにやせたいよ
 - 部活
バトミントン部
- (& ラクロス同好会)
 - 恋のスタンス
グループ交際（あるいは見栄でつきあう）
 - 考え方
一貫した快楽主義
 - 探検に際して
好奇心旺盛な、噂の仕入れ役。暗闇に対して鈍感。



彼女たちが探検で使う道具

デイバッグ

岸井ミカの背中にある黄色のデイバッグ。女子高生のスタンダードなものから、MDやらカメラやらと、彼女ならではのアイテムもある、謎多きバッグだ。



懐中電灯

長谷川家の非常用バックから持ち出されたもの。彼女たち3人を真の闇から守ってくれる。本当の暗闇でいかに人間が無力かを教えてくれることに……。



カメラ

はじめは使い捨てカメラだが、後に立派なものを入手。心靈写真を撮影してオカルト雑誌に売れば、結構な金になるらしい。無論フラッシュ付きである。



ミニディスク

大枚はたいてミカが買った、高性能ミニディスク。彼女はこれにマイクをつけ、ラップ音や心靈現象にともなう怪音を録音する。操作はいたって簡単。





ゲームシステムについて

このゲームの大まかな流れを紹介する。これを理解しなければ、ゲームどころの話ではない。まずは基本中の基本を把握することだ。

ゲームの流れ

ゲームの流れは、探索準備、探索、探索終了、そしてその後と、大きく分け4つある。実際のゲームに大きく関わるのは、探索と探索終了とその後の3つである。探索は実際にプレイヤーがキャラクターを操作して、噂の究明を行なうゲームの核となる部分。この行動により次の噂に進めるかどうかが決まる。



◀噂の場所を探索し、その解明をしていく。この部分がゲームのメイン

探索準備



▲探索によって手に入れた戦利品やウインドウの調整を行なう

探索



▲キャラクターを操作し、噂の場所を探索し、事実を究明する

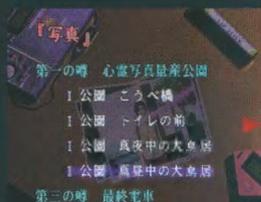
探索終了そして…



▲探索により結末が変化。結末によって次へと進めるのだ

戦利品モードとは

探索によって、写真撮影やMDへの音声録音（MD生録）を行なうことができる。それによって得たものを戦利品と呼び、この戦利品モードで見たり、聞いたりできるのだ。ただし、ここで確認できるのは、撮影や収録



◀再確認の場所である

したあとにその噂の結末を迎えたものだけなのだ。よって、探索の半ばでゲームオーバーになった場合は、このモードでは確認できないということになる。





探検の結末

探検の内容によって結末が変わる。ここでは、どのような結末があるのかを説明をする。ぜひとも探検の道しるべとしてほしい。

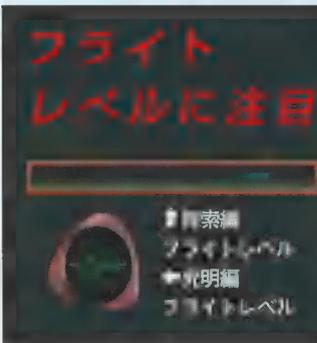
探検半ばの結末

フライトレベルと呼ばれる恐怖度が一定値を超えた場合や、選択の誤りなどによって物語の結末を迎えることなく探検が終了してしまう。いわゆるゲームオーバーという

やつだ。こうなった場合、その探検で得た戦利品は無効となり、さらには再び同じ噂を探検することになる。噂によっては頻繁に起こるので慎重に進んでいこう。



▲恐怖度の上昇するイベントが多い探検ではよく起こるのだ



フライトレベルの恐怖度は、その色によって見分けることになる。波形の背景が、正常な場合では青。危険な状態では赤という意味である。真っ赤な状態で恐怖度が上昇するイベントに出くわすとショック死してしまう。すぐさまゲームオーバー…となるのだ。



▲凶形が大半を占める探検では、色が変化

結末の内容で

探検を無事終了したからといって、必ずしも最良の結末になるとは限らない。探検の内容によっては、ゲームオーバーと何ら変わらない結末が待っている。この結末いかんによって、次の噂へと進めるかどうかが決まるぞ。結末には大吉、中吉、凶の3種類があり、大吉か中吉で次の噂へと進めるのだ。凶は俗に言うバッドエンディングであり、再

び探検をすることになる。ただしゲームオーバーとは違い途中で手に入れた証拠品(戦利品)を失うことはないぞ。



▲どうせ結末を迎えるなら、最良の結末でありたいと願うはず

3つの結末

- 大吉** 精神的な解決。バッドエンディング。悪夢は二度と起こらない。
- 中吉** 善かれ悪しかれのなかぐらいの結末。が、謎は残ったまま。
- 凶** 悪夢は終る。バッドエンディング。噂の真相もつかめない。

探検を円滑にするには



いかにスムーズに探検を進め、噂の真相を暴いて最良の結末を迎えるか。煩わしい思いをしないためのポイントを解説しよう。

マップを理解せよ

探検の舞台となる場所の土地勘を身につけるのは常識。思うがままに歩き回るだけでは、真相は絶対つかめない。探索する場所のマップを理解して、どのように歩けばいいのか、マップとマップのつながりを把握すること。時には土地勘のあるミカが助言をするので、それも参考にして探検するのもよいだろう。

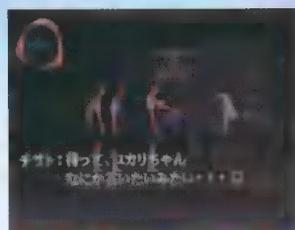


◀ただ歩くだけではなく、回りを見て

◀ポイントとなる場所を探すのも手だ



◀情報も得られる。無視は絶対にダメ



▲最短ルートを見つけ出したい

しりごみをしない

人間、怖いことがあるとわかっていればそれを避けたい。が、ここではその恐怖に立ち向かって、真相を突き止めるのが目的。逃げの一手は考えず、勇気を出して目の

前の事実を確かめよう。途中で逃げるのは愚考。ただし恐怖度が危険域に達しているのなら、見なくていいものは見ない。それでも見るのは勇気ではなく無謀でしかないぞ。



▲ときには勇気も必要だ

言葉の意味を理解

さまざまな会話の中から真相を導き出す重要な言葉だ。つねに言葉の意味を理解して、何を伝えようとしているかを感じ取ることだ。とくに情報に乏しいときには、これ以上役立つものはない。たとえそれが、ミカ言葉であっても……だ。



▲助言は絶対に無視できない。無視は愚か者のすることだ



◀会話はしっかり読んで意味を理解する



◀そこから答えを導き出すのである

操作説明

ユカリたちをプレイヤーが操る以上、その操作を把握しなければならない。ここでは『探索編』『究明編』双方の操作を解説するぞ。

L1・L2 ボタン

『探索編』、『究明編』共に探検中は選択肢の決定、進行画面ではキャンセルとなる。

R1・R2 ボタン

『究明編』だと、R1ボタンが写真撮影、R2が録音のコマンドとなる。



方向キー

カーソルの移動、キャラクターの左右、手前、奥などへの移動に使用する。



X ボタン

『究明編』で特定の場所で使うと、特殊な動作を行なう。ほかでは決定で使用。



○△□ボタン

進行画面だと△ボタンはキャンセルになる。ほかでは決定ボタンとして使用。



操作の変化

『探索編』と『究明編』とでは操作に若干の変化がある。それはR1/R2ボタンだ。『探索編』では決定かキャン

セルボタンとして使うが『究明編』だと、特定のポイントでミカが撮影、そして録音するボタンになるのだ。



◀操作の変更に注意



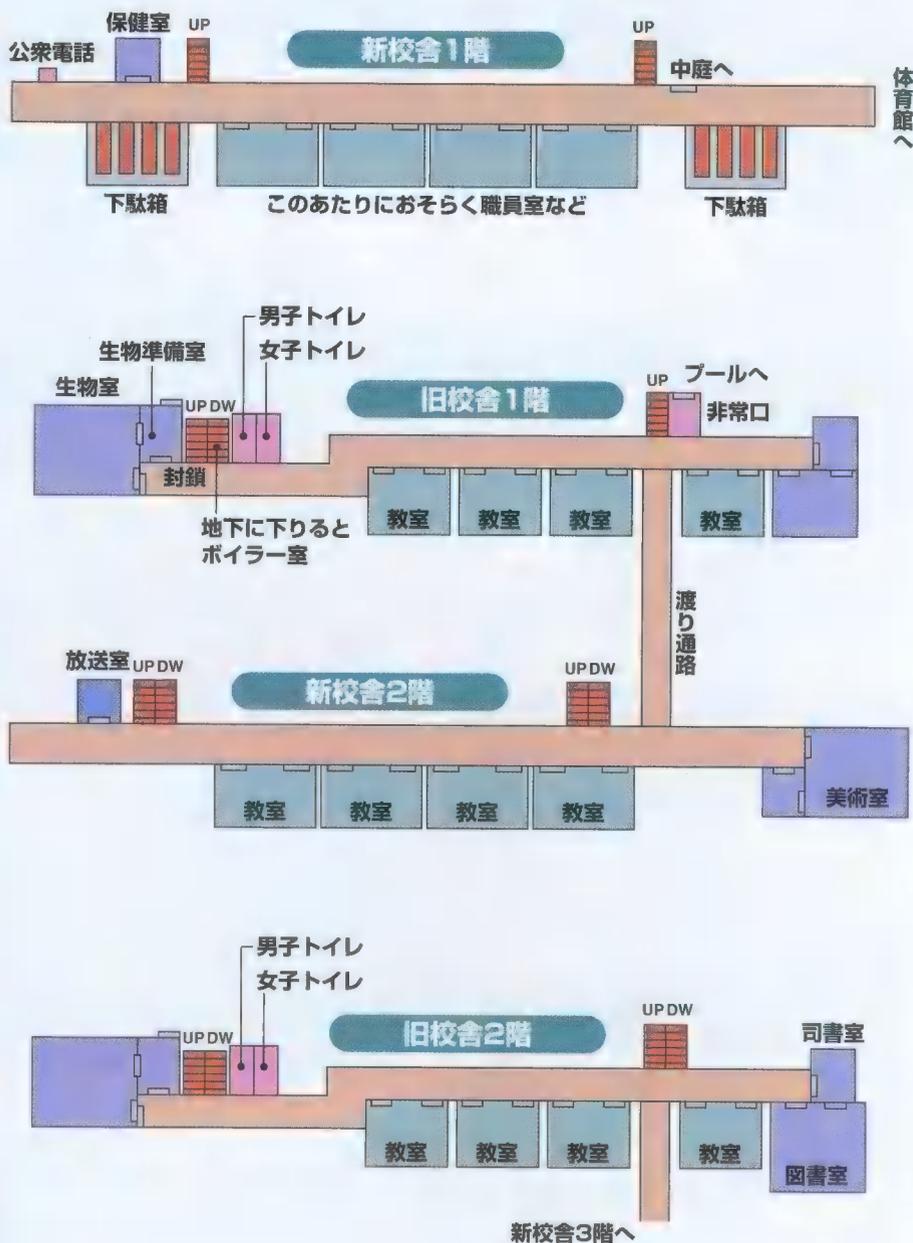
本章 第一節

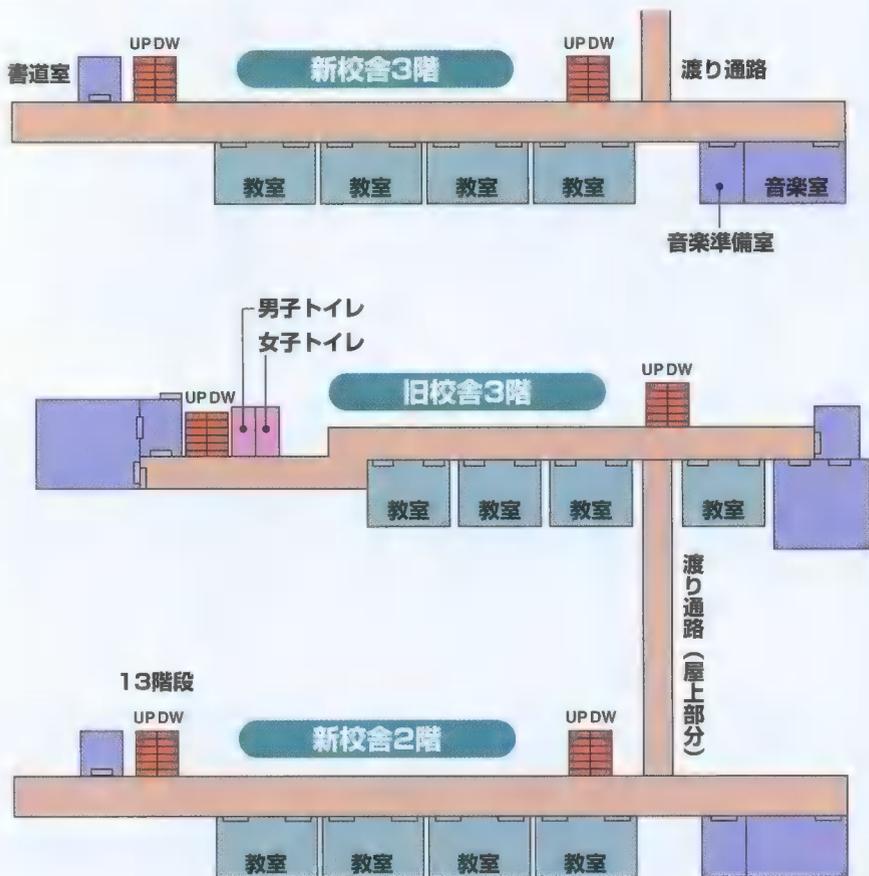


欢迎来到新世界

『探索編』 攻略

雑城高校総合マップ





雛城高校が 舞台となる時

雛城高校が舞台となる噂があっても、この総合マップすべてを使い切るといことは少ない。噂ごとにマップが用意されているので、これは大まかな位置を把握するのに役立つ。



例にもれず

場音によって



封鎖されてい

ほほすべてを

総合マップ注意点

前ページに挙げた群城高校総合マップは、舞台となる雑城高校の全体図である。よって、学校を舞台とした噂を探検する際にすべての場所に行けるとは限らない。場合によっては、このつながりが、まったくのたらいめになることも……。そのためマップのつ

ながりは噂ごとにを記してある。実際に探検する場合はそちらを見てほしい。ここで大まかなつながりを把握しておけば、探検の手助けになるのではという意味で載せたのだ。つながりがわかりづらくなったら、ここで再確認するのもひとつの手だろう。



▲マップの大まかなつながりが分かれば



▲移動の際に無駄な時間をカットできる

無理に歩かなくても

無理にすべてのマップを歩く必要はない。噂によっては時間を制限される話もあるのだ。そうかといってあまり探索に手を抜くと、真相をつかむ手がかりを得られないこと

もあったりする。このあたりはそれぞれの攻略で説明がしてあるので、参考してほしい。早く解決したいのなら最短ルートで、■判品を集めたなら回り道をしよう。



▲戦利品をすべてそろえたい場合は、回り道は必要だが……

より道すると

マップにはとくに話と関係のないイベントが所々に用意されている。隠れたイベントを見つけ出すのもちょっとした楽しみだ。余裕がある場合はどうぞ。



▲普段なら覗かないところを覗いてみると、意外なイベントが……



▲ちょっとした息抜きになるようなものもいろいろあったりする

攻略は大言ルートのみ

正確に言うなら、大吉のルートは最終的な結末を見たい人のためのルートである。このゲームの目的といえるので、このように形にした。中吉や凶のルートは、それぞれ異なる選択肢、行動も同時に与え

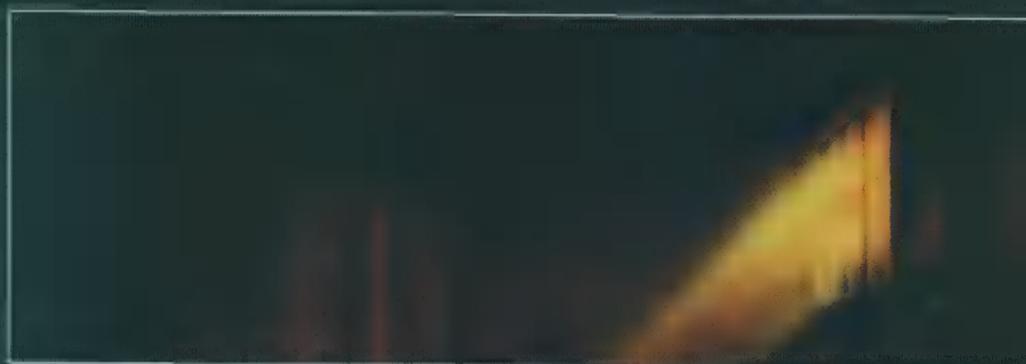
ておきます。すべての結末を見たい人はそれぞれも参考にしてください。ただし、噂によっては大吉のルートというものがあつたので、そういうものに関しては当分ではあるが、中吉と凶の掲載はない。



▲大吉の結末を見たいことを優先しての攻略なのだ



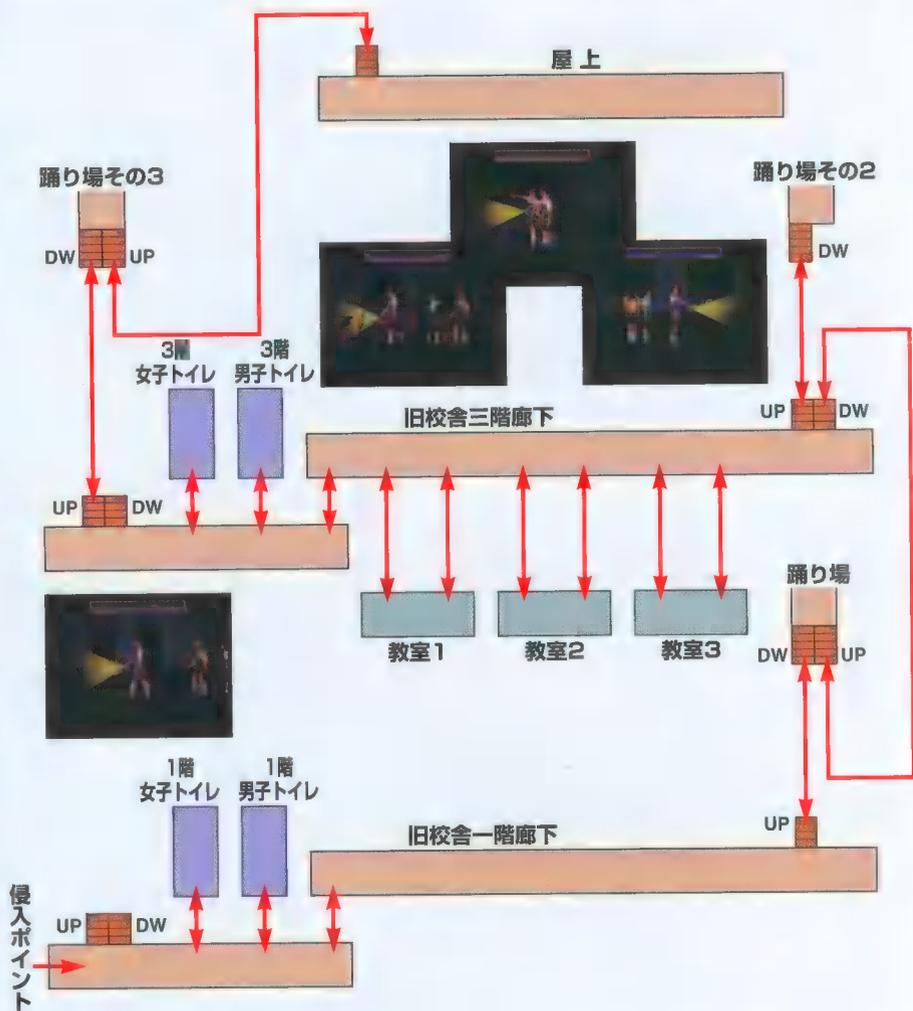
はじまりの噂



皆へのはじまりを意味する噂。結末はひとつしかない、ありていにいえばプロローグである。分岐も少なく、詰まることはまずないだろう。



マップのつながり



つながりに変化が

旧校舎3階女子トイレのイベントが発生すると、上のマップのようなつながりは無視されてしまう。よって、行きだけのつながりと考えよう。



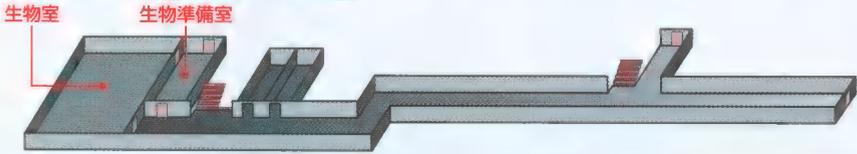
◀はじめは正常なマップのつながりだが



▶女子トイレイベント後は変化する

旧校舎 1階

生物室の前から階段へ、そして階段を上って旧校舎3階へと移動するだけのマップである。



トイレでのイベント

生物室の近くにあるトイレに入ると、3人の会話がある。男子トイレ、女子トイレで、会話の内容が変化。とくに意味はない。



▲こちらが女子トイレの会話



▲こちらは男子トイレでの会話

階段踊り場

生物室前から右へと移動していき、旧校舎1階の階段を上ったあと、この踊り場でミカが悲鳴を上げてユカリたちを驚かすイベントが発生。そのまま先へ進もう。



▲踊り場でミカが脅かす。ちょっとした冗談のつもりなのだ



▲とりあえず手前へと移動して、旧校舎3階へと向かうのだった

旧校舎 3階

問題の女子トイレがある階。教室などにイベントが用意されている。寄ってみるのもいいだろう。



教室のイベント

3つある教室のうち、真ん中の教室以外にイベントがある。一番奥の教室には伏線が張ってあるのでチェック。



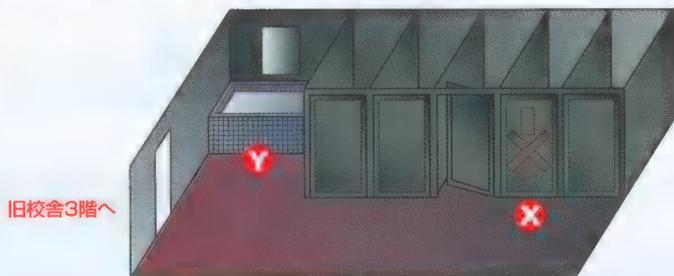
◀手前の教室はミカが勝手に動くだけ



◀一番奥の教室には花柄の筆箱が...

旧校舎3階女子トイレ

噂の現場。右から2番目の扉が目的地。
ここで恐怖の体験が始まる。



旧校舎3階へ

女子トイレでのイベント

ポイントXまでくると、3人が会話を始める。その直ぐトイレの前で3回まわるといふイベントがあるが、方向キーを左右交互に押すだけ。1度目が失敗して2度目を行なうと、途中でユカリがトイレに行くことに。この後ポイントYに行くこと……。



▶待ってもらおうかどうかでイベント変化



◀「ちょっと待っていて」を選ぶと、トイレから出たあとと手洗いの場で3人はおかつぱの少女を自撃!! 悲鳴と共に逃げ出す



◀「先に行っていて」だと、恐怖度が上昇。チサトとミカの会話のあと手洗い場でユカリがおかつぱの少女と遭遇。ひとりて逃走



四次元旧校舎

選択肢による分岐のみ。階段を下りると、元の階に戻ってきてしまい、恐怖度がアップする。教室にかくれると、おかつぱの少女に見つかり、再び選択肢の分岐へ。前の2つを選ぶと、階段を上るといふ選択肢が出現。これを選択肢すれば結末へと向かうのだ。



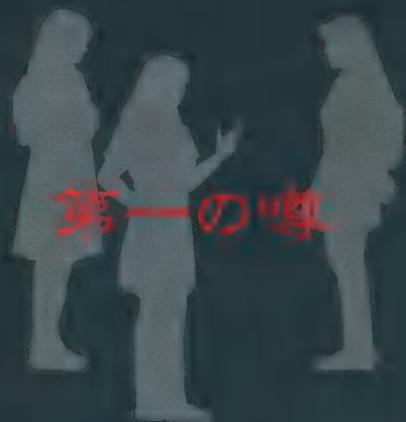
◀階段を下りても恐怖度が上がるだけだ



▶教室に隠れても見つかるだけで進展はない



▲階段を上ると屋上に着き、この噂の結末に。次の噂に進める



第一の噂

心霊写真 量産公園

ここから本格的な探検が始まる。同じマップを2日間探検することになる。ちなみに冒頭の選択肢は会話の流れが変化するだけで結末にはまったく影響しない。

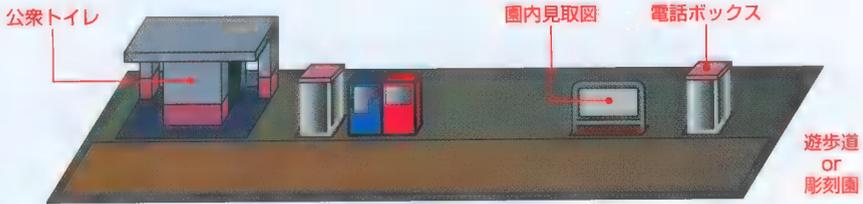


あれ？君は……



公園入り口

1日目の会話によって彫刻園に行けるかどうかが決まる。園内見取り図でポイントを覚えておこう。



1日目

右へと進み、園内見取り図を見る。ここでミカの怪談話を最後まで聞くと彫刻園へ。聞かないと遊歩道へ移動。



▲ここで彫刻園に行かないと、2日目で彫刻園に行けなくなるのだ



▲話を聞かない場合は遊歩道に

2日目

これといったイベントはない。右へ抜けると遊歩道に出て彫刻園へは移動できない。彫刻園へ行きたい人は1日目に行っておくこと。園内見取り図はもう意味がないので、さっさと先に進もう。



▲さっさと遊歩道へ移動すること

彫刻園

1日目だけ、録音のチャンスがある。ちなみに2日目は何のイベントもないし、ここには移動不可能となる。



1日目に

ポイントXで囁き声が聞こえ、選択肢が出現。録音をすると、声の正体が確認できな

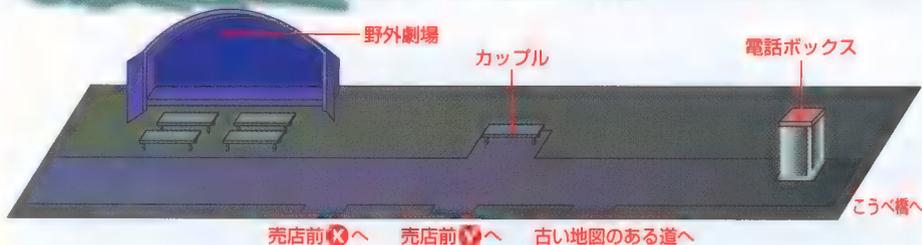
くなる。声を確認する場合はポイントYへ。「逃げる」だけは選択しないように。



▲録音をすれば、戦利品を得ること

遊歩道

1日目、2日目共にこれといったイベントはない。売店前や、古い地図のある道に行くのもいい。



1日目

カッパルに接近すると、ミカが話し出す。公衆電話ではミカがオカルト研究家「アラマタ」に電話をして、心霊写真のことについての講釈を聞くことができる。こうべ橋へ行く前に売店前の道と古い地図のある道に行ってみよう。



電話ボックスのイベントは必見？

▶ こうべ橋の前に寄り道をしたい



2日目

ポケベルが鳴ったり、チサトの助言がある程度でこれという大きなイベントはない。



▶ 電話ボックスのイベントも意味はない

売店前

1日目だけビジュアルイベントがあるマップ。古い地図のある道へと向かうのがいいだろう。



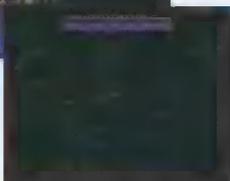
はばたく鳥 (1日目)

ポイントXで一行は鳥の突然羽ばたく音を聞く。この後ビジュアルシーンへとつながり、鳥が大きな音をたてて飛び立っていく。それ以外のイベントはない。古い地図のある道へと抜けてしまおう。



鳥の羽ばたきか聞こえ

▶ ビジュアルシーンへ



2日目

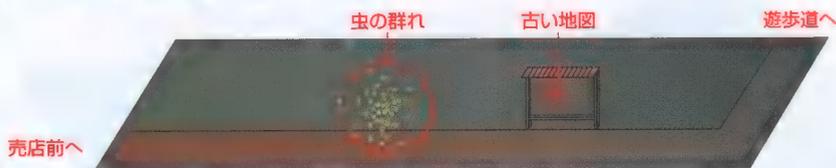
ここでは古い地図のある道へと抜けるだけとなる。



▶ イベントはなし。とっとと先に進もう

古い地図のある道

虫ゾーンよりも古い地図の方が重要。1日目、2日目共に、この地図を見ておくことを勧める。



1日目のイベント

虫ゾーンは「避けて通る」か、「走って抜ける」で、何事もなく抜けられる。



▲忘れずに古い地図を見ること

2日目は古い地図に注目すべし

もし1日目で古い地図を見なければ、ここの地図を見ようとチサトが進言するぞ。虫ゾーンに関しては、1日目と同様に「避けて通る」か「走

って抜ける」でそのまま抜けられる。古い地図を見ることで、駐車場のあった場所にはその昔、社があったという事実を知ることになるのだ。



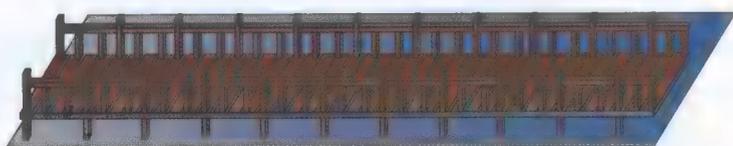
▲チサトの言葉に従うのがいい



▲駐車場に関する情報が入手できる

こうべ橋

1日目は撮影イベント。2日目では恐怖イベントが起こる。2日目の選択には注意すること。



1日目のこうべ橋は

橋の中央付近でミカが撮影しようという。これにOKすると、戦利品を入手できる。

▲撮影後は右へと進んで石段の道へ



2日目のこうべ橋は…

こうべ橋についたときに、「やっば帰る」を選ぶと中吉の結末。橋の上でうめき声が

聞こえたら、前へ進む。その後戻ると水上の社を発見。進むと、石段の道へ抜ける。



▲撮影はできず



▲ひたすら進んで



▲戻ってみよう

石段の道(1日目)

駐車場へと向かうだけの、いわばつなぎのマップとなっている。が、2日目への伏線が張ってある。



1日目は駐車場へ向かい、公衆トイレへ…

●石段の道から駐車場

こうべ橋を抜けたら、あとはどんどん先へ進んで駐車場を目指すことに。途中、ポイントXで水のつまったような

音がする。このイベントが済んだら、階段を上がって駐車場に出よう。駐車場を確認した後に、鳥居の前で撮影をして一日目は帰路につく。



▲石段を上がり、その先が駐車場と確認

●公衆トイレでは

帰りにミカがトイレに寄ろうと言い出す。このとき徹底的に付きあうのを断っても、多少会話の流れが変わる程度

だが。結局はトイレに付きあうことになる。トイレでミカの用が済むと、犬の鼻息がトイレの外から聞こえてくる。ここで飛び出して撮影すれば

戦利品を得ることに。もし、姿を隠し続けても、結局は外へと出て犬を連れだした老人との会話になる。これが終わると1日目終了となる。

徹底的に断ると



▲ちょっと違った対応があって結構面白いかも…

飛び出して撮影



▲犬の鼻息がしたあとに飛び出し撮影を行えば戦利品を得る

撮影は行なわない



▲結局は外に出て老人と遭遇。撮影をしたほうがまだ

●そして2日目へ

ミカが現像して持ってきた心靈写真を、チサトが焼やしてしまう。そのため、再び公園へと向かうことに。そして2日目の公園マップに突入することになるのだ。



▲そこには予期せぬものが…



石段の道(2日目)

ここまで来たら、石段を上って駐車場へ向かう。この場から離れると大吉の結末が見られなくなる。



古い地図を見ていたかで選択肢が変化

●古い地図を見た

チサトが先に進むようにと促すので、彼女の言うとおりに石段を上がって駐車場に向かうようにする。これが吉。



▲チサトの心強い言葉があるので、尻込みせずに駐車場へ行く

●古い地図を見ていない

チサトが駐車場へ向かうのを恐れる。ここで引き返すと中吉の結末を迎えてしまう。石段を上がるのが正解だ。



▲ここまで来たら引き返すなんてことは考えるな。進むのみ

■石段を上らないと…

そのまま石段を通りすぎてしまうと、駐車場からトラックが暴走してきて一行に襲いかかり、凶の結末へ。



▲最も避けたい選択肢。これではまったく浮かばれない

駐車場に隠された謎、そして…

駐車場は、かつて斬首刑の刑場であったことを知り、またその映像を見てしまう。3人が石段を下りて、さらに先へ進もうとすると、駐車場からトラックが落下してくる。このとき左右どちらに逃げる

かの選択肢が出てくる。これはどちらを選択しても大丈夫なので、安心して選ぼう。ここまでくれば、大吉の結末は確実。すべての謎がここで解き明かされ、この噂は大団円を迎えることになる……。



◀駐車場は以前、斬首刑場だったのだ



◀慌ててその場を離れる3人だった



◀そのときトラックが3人を襲う!!





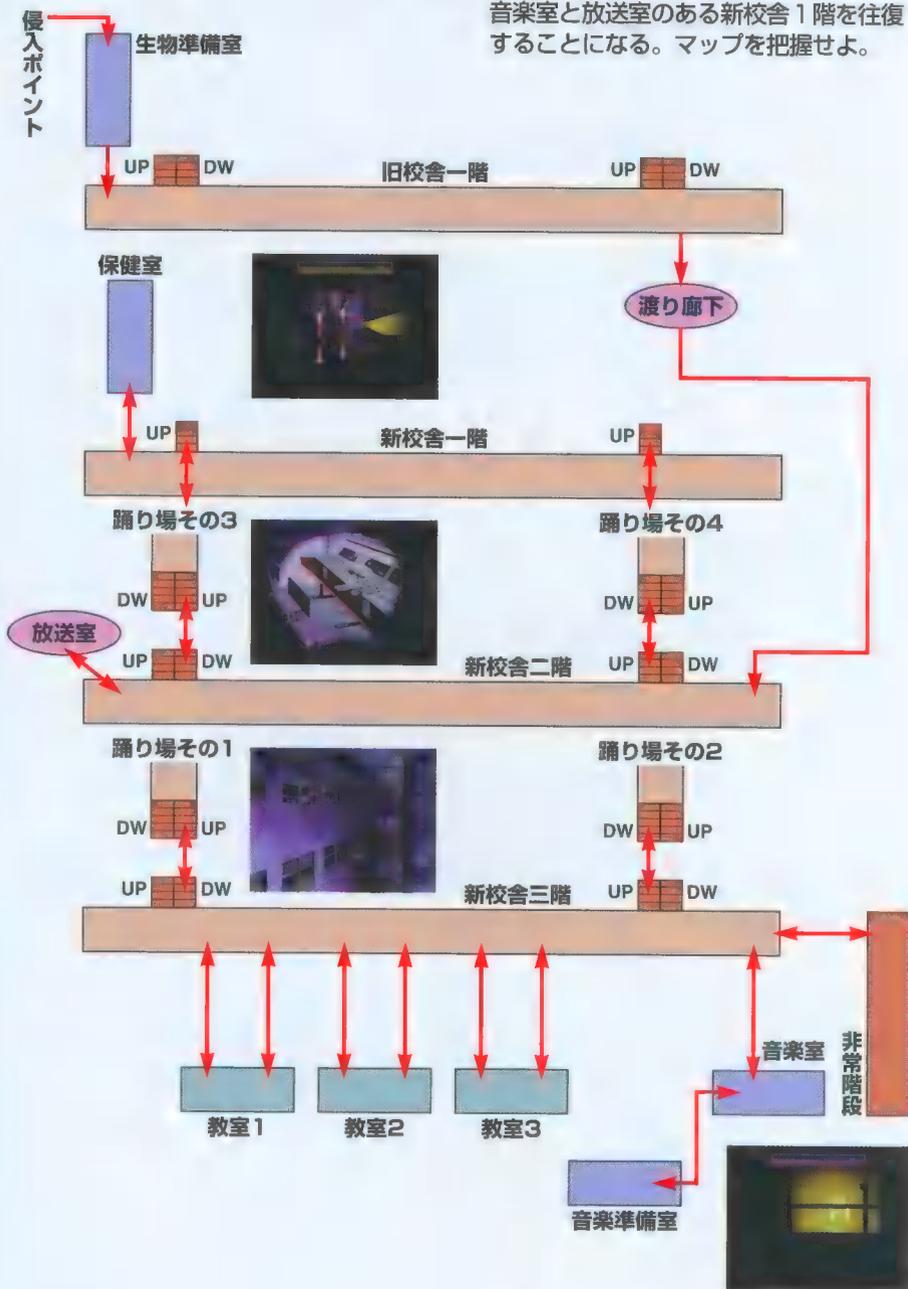
音楽室のMF



この噂は難度が高く、大吉の結末を迎えるのが難しい。とくに説得のしかたいかんで、結末が大きく変わってしまうのがくせ者だ。この部分の分岐を理解しておけば、逆に楽々噂になるのである。

マップのつながり

音楽室と放送室のある新校舎1階を往復することになる。マップを把握せよ。



まずは音楽室へと向かう

まずはミカの言葉どおり、音楽室へと向かうこと。行きかたはスタート地点から階段を上がって右へと進み、突き当たりで手前へいくのだ。



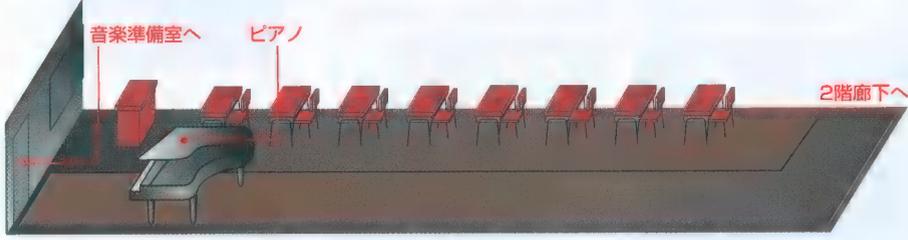
◀ミカの言った通りに移動すればいい



◀ここで迷うようでは、先行き不安……

音楽室

ポイントはピアノ。これが後々の伏線となるので 手間でなければ調べておくことを勧める。



ピアノを調べる

音楽準備室の扉へ向かう途中でユカリは外の雨が気になり、さらにピアノに気を引かれる。ここで選択肢が出て、ピアノを調べるかどうかとなる。ここは調べておくのが、自然の流れ。ユカリがピアノを調べると、ミカがピアノを弾けるかどうかと聞いてきたあとに、自分が弾けると言っ てピアノを弾くことになる。が、ミカが弾いたのは、「猫ふんじゃった」という簡単な曲だった。ここでミカがあまりピアノが上手ではないという事実を確認。これが後々の伏線として生きてくることになるぞ。



▲ピアノは調べておきたい。ちょっとした情報になるはずだ



▶ピアノを弾けるといったミカだが……



■それほど巧みもないということが判明

調べずに準備室へ

実はピアノを調べずに音楽準備室に入っても大丈夫だ。時間が惜しい人はさっさと音楽準備室に入ること。音楽準備室に入ったらず、内部の調査を始めてしまうのが手取り早くていいだろう。



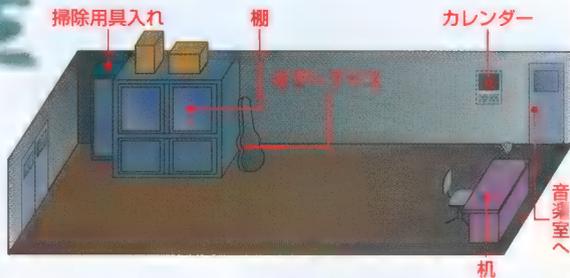
▶ピアノを調べなくても問題はない



▶寄り道を嫌う人はすぐに音楽準備室へ

音楽準備室

ここでは机、カレンダーなどの物色がメインとなる。再びここに戻ってくることになるぞ。



まずは部室を調べよう

カレンダー、棚、ギターケース、掃除用具入れを調べると、ミカが新たな噂を持ち出

すので、すべて聞いておくこと。そうすると、放送室へと向かうことになるぞ。



◀机も調べられるが
収録はない

新校舎2階

放送室での呼び出しというイベントがある。それ以外にはこれといった大きなイベントはない。



放送室では

放送室に入ると、ミカから噂の背景を聞き出せるので彼女の話を拒まないこと。この

後、放送室で呼び出しを行なうことに。これは誰がやっても結末には影響しない。



◀ジャンケンだとラ
ンダムで決まる

音楽室へ向かう途中

放送室から出て、階段を上がったあとの踊り場で、音楽が流れ出す。このあとに録音

の選択肢を選ぶと、戦利品を得る。あとは、放送室か音楽室へと移動することになる。



◀録音をして、戦利
品をゲットすべし

放送室にもどると

放送室では色々な選択肢が出るが、踊り場で流れた曲名がわかる程度で、これといって大きな収穫はない。



◀曲名が判明。がケ
ームへの影響はなし



◀再び音楽室へと向
かうことになるのだ

音楽準備室へ

音楽室に入ったら、そのまま音楽準備室へと行こう。ここでは大きなイベントは発生しないからだ。無駄な行動を避けて進んでいこう。



▲ちょっとしたイベントぐらいしかない



▲まっすぐ音楽準備室に足を運ぶこと

●音楽準備室では

カレンダーの前を2回ほど通り過ぎること。すると、ミカがカレンダーが先月のままになっていることに気づき、これをめくろうとする。この



■の選択肢はどちらを選んでも結果は同じで、結局はミカ

がカレンダーをめくってしまう。するとカレンダーのうしろに書かれたメッセージを発見。これについてのミカの



▶説教じみた選択肢を選ぶと



▶とげとげしい会話が見られる

メントに対して選択肢を選ぶことになる。このあと音楽室へと行こうとすると、人の気配がし、ピアノの音が……。



▲音楽室に人の気配が。ここで録音のポイントがある。この後、ここから逃げ出すことになるぞ

新校舎から再び音楽室へ

●新校舎2階でミカとはぐれる

音楽準備室から逃げ出すと、新校舎2階に自動的に移動する。するとミカとはぐれてしまったことに気づき、逃げるか探しに行くかの選択となる。ここでミカを見捨てると凶の結末になってしまうので注意。ミカを捜すのが正しい選択だ。



▲ミカとはぐれたことに気づく2人……



▲ミカを探しに向かうことになる

●音楽室へとむかう

ミカを探すことになると、ユカリとチサトの2人はまずミカの教室へと足を運ぶ。このイベントはオートで進み、最後には音楽室を目指すようになる。音楽室に入るとミカがピアノを弾いている姿を発見。ここで「何かへん」を選択する。そしてチサトの言葉を聞いたら、ミカに近づく選択肢を選ぼう。



▲「猫踏んじゃった」しか弾けなかったミカが豹変した？ ここはミカに近づいてみることにしよう



ミカにとりついたMFとの会話

ミカに接近すると、MFとの会話へと突入する。まずはチサトにMFと会話をさせていく。すると途中で「あたしに言わせて」という選択肢が

出るので、それを選んでユカリが話を始め、さらに音楽が変化すればOK。これ以外の場合、MFが暴走し、説得が失敗に終わってしまう。



◀チサトからユカリという流れがカギ



▲はじめはチサトにMFの説得をさせていくのが正しい選択だ



▲途中（3回目の選択肢ぐらい）でユカリへとバトンタッチする



▲説得の成否に関わらず、最後にMFは暴走。逃げ出すことになる

●説得の失敗

いきなりユカリから説得を始めたり、チサトだけに説得をさせると、MFの説得に失敗してしまう。説得の成否は

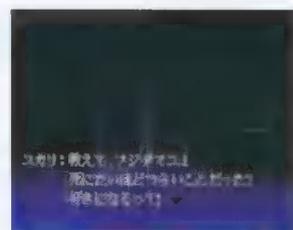
大吉の結末を迎えるのに重要なポイント。説得に失敗した場合でも大吉の結末を見れないことはないが、可能性は非常に低くなるぞ。



◀失敗は大吉の結末を逃すことに!?

●ここでのポイント

チサト～ユカリと会話を進めることで説得は成功する。この後MFの語る言葉に耳を傾けよう。MFがもらったプレゼントについての情報が得られるはずだ。これをしっかりと覚えておこう。



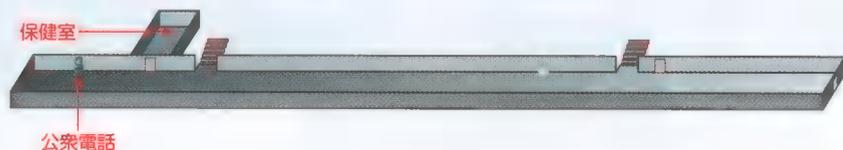
▲ユカリの説得が重要である。チサトからユカリへの連携が大切だ



▲MFの語る言葉は一字一句漏らさず聞き取り、覚えておこう

新校舎1階

公衆電話で、MFの恋人だった奥野先生との会話。そして保健室でのイベントが用意されている。



公衆電話での奥野との会話

教職員名簿から奥野先生宅へ電話をかけたら、以下のチャートを見ながら説得を試みて欲しい。これで大吉の結末が決まる。奥野先生以外にかけられる場所は右の通りだ。

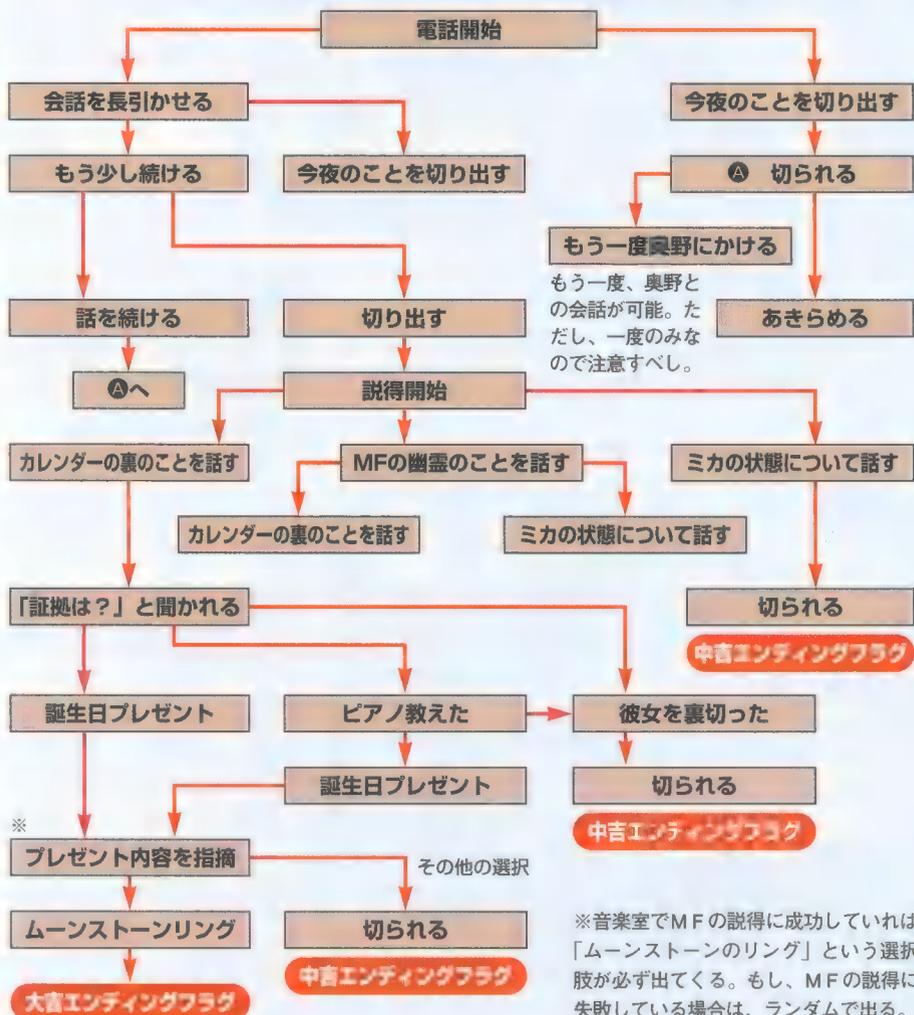
●119

倒れたミカのために、救急車を呼ぼうとここへかけるが状況などの説明に困ってしまい、結局はユカリは電話を切ってしまう。

●鹿野先生

教職員名簿を確認後、ここにかけられる。奥野先生との会話の前に弾みをつけるためとユカリは言うが、実はいたずら電話である。

奥野先生との会話チャートとエンディングフラグ



一度保健室へ

奥野との会話が終了後、チサトが気絶したミカのために保健室へ行こうという。これは必ず起こるイベント。早速公衆電話近くの保健室へ。



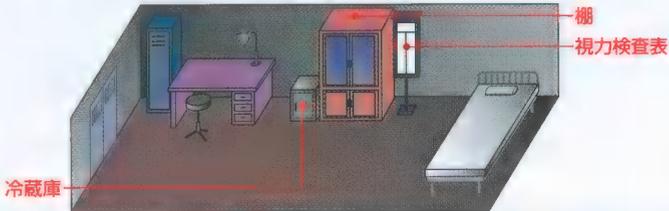
◀チサトの言葉とおりに保健室へ向かう



◀保健室は、目の鼻の先にあるぞ

保健室

気つけ薬なるものを探すことになる。また、ここでエンディングフラグによるイベントがあるのだ。



気つけ薬をさがす

棚を調べて気つけ薬を探し、その後冷蔵庫へ。これでアルコールを持っていくことができる。あとは出口へ。

エンディングフラグに注意

保健室出口のイベントは大吉、中吉のフラグが立っていると音楽室へ。それ以外は出たときにゲームオーバーだ。



◀帰るを選ぶと、の結末となるぞ
☒

音楽室につけばエンディングへ

音楽室につけば、あとはエンディングフラグにより大吉か中吉の結末を迎えることになる。大吉、中吉の結末で奥野先生の対応が微妙に違う。こちらがどのように対応しても結末に変化はない。



◀結果的には奥野先生をおいて帰る



◀最後にMFのメッセージが



▲後日談が入り結末を迎える



◀音楽室にくると、そこには奥野先生が



最終電車

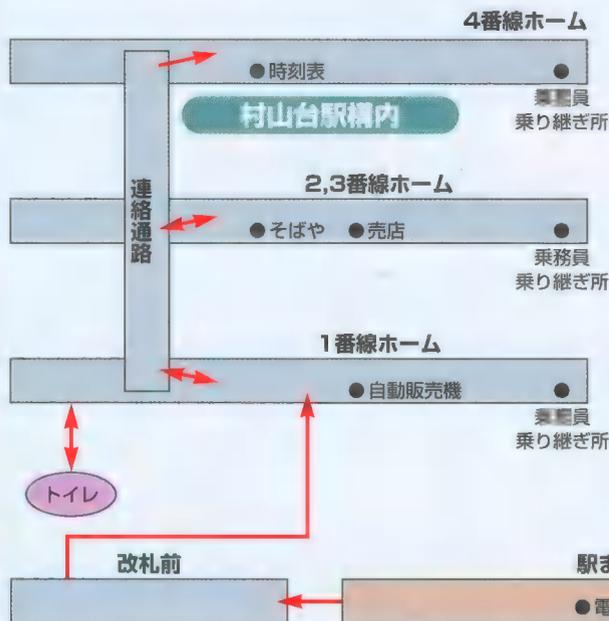


撮影や録音ポイントが多くある噂。また、事前の情報が必要になるので、なるべくミカの話聞くようにする。難度は中くらいで、噂の解明にはさほど苦勞はないだろう。



村山台駅全体マップ

4番線ホームは最後のほうに登場するので、意識しなくてもいいだろう。



はじめに

本編に入る前、ユカリの部屋から電話をするというイベントでは、最終的にミカのところへ電話をかければいい。また、ファーストフード店での選択肢は話の流れが微妙に変化するだけ。結局は駅へと向かうことになるのだ。



◀結末に影響はないので好みでいこう

駅までの道

●電話ボックス

幽霊駅へ至る遠い道のりの始まり

駅までの道、そして改札前での情報に注意

駅までの道でミカの話を最後まで聞くこと。また改札前では駅員が帰るまで待ち、ミカの行動に文句をつけなければ。男子トイレで幽霊が出るという情報を入手できる。フェンス越えをすると、ビジュアルシーンが見られるぞ。



◀改札前、侵入についての会話がある

●待つか待たざるか

結論から言うと、駅員が帰るのを待ったほうがいい。情報が入手できるのはビジュアルシーンよりも有益なはず。



▲どうしてもビジュアルシーンを見た人はフェンス越えだ



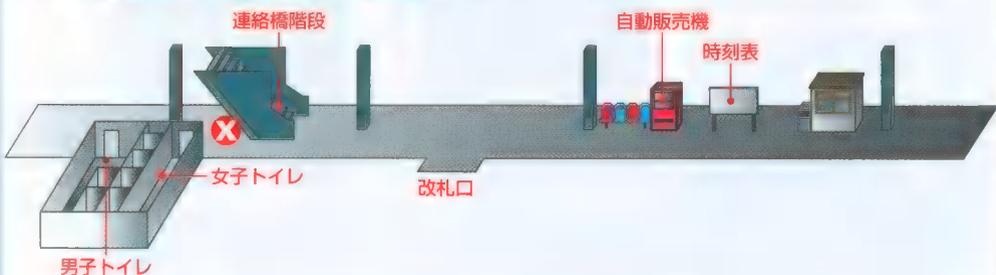
◀ミカの話を最後まで聞いておくのが吉



▲どちらを選んでもいいぞ

1番線ホーム

連絡橋階段裏は重要。階段裏のポイントがわかりづらくなっているのので、注意してほしいところだ。



男子トイレと連絡橋階段裏がポイント

改札前から一番線ホームに来たら、まずは男子トイレへと向かおう。ここは撮影ポイントとなっている。撮影をすると心靈写真をゲットできるのだ。駅員の話聞いていればなおいい。もうひとつのポイントは連絡橋へと続く階段

の裏。ここには枯れた花が飾られており、あとで出会う子供の幽霊と出会うイベントがスムーズに進むようになる。ただし場所が結構分かりづらく、イベントが発生するポイントが小さいので、下をよく読んで理解してほしい。



▲連絡橋階段裏。ここでのイベントが一番重要なのだ

●男子トイレ

ここで撮影が可能。撮影後すぐにここを立ち去ってもかまわない。チサトの視線を追い、鏡に手が映ってから撮影をすれば完璧である。



◀とにかく撮影だけはしておきたい



●女子トイレ

男子トイレと同様、撮影の可能な場所。大きなイベントもないので、無視してもかまわない。ただし、戦利品収集家は無視しないように。



◀撮影可能。これと似た収穫はない



●連絡橋階段裏

ポイントXに、枯れた花があって、これを確認することが大切。ただ、階段裏に平行(同一直線上)に触れるのではなく、ポイントXに対して垂直(縦軸)に触れなければならないので注意しよう。下の写真を参考にしてほしい。



▲この位置で階段のほうへと方向キーを押せばイベントが発生

連絡橋で女性の幽霊と出会う

初めて連絡橋を通ると、女の人の霊が一行の前に出現。ここで撮影の選択肢が登場する。彼女を追って、2・3番線ホームへと下りていこう。



◀女性の霊が出現!!
撮影のチャンスだ



◀チサトの言葉は無視。追いかけるのだ

2・3番線ホーム

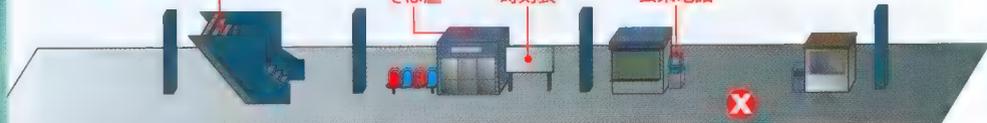
選択を間違えるとゲームオーバー、というイベントが用意されている。注意して選択肢を選んでほしい。

連絡橋階段

そば

時刻表

公衆電話



ミカがホームから転落!! 選択は素早くせよ

連絡橋で目撃した女性の霊を探し、ホームをくまなく歩いてみよう。そうすると、ポイントXでミカがホームから線路上へ落下してしまう。その後、電車が迫ってくるというイベントが発生。ここで選択肢が出てくるので、どちらかへと逃げる。迷っていると、ゲームオーバーに……。

▶ホームを一周したあとに最後尾へ



▶何者かに押され、ミカが線路上に落下

素早い判断を



▶どちらかの選択肢を選ぶ。のんびりしているとミカが電車にひかれてしまうぞ

ミカとチサトがケンカする

ユカリがチサトを疑うが、ここは「他に誰が」を選択しよう。その後ミカはチサトが自分を突き落とすかと思込む。これが原因で、ユカリとチサトがミカを残して駅から去り、ミカがひとりに。



▲猛烈にチサトを攻めるミカ



■結果ミカひとりとなってしまう

2・3番線ホームで一人とりのこされたミカの行動

2・3番線ホームから去ろうと連絡橋へと向かう途中、公衆電話前で突然、電話の呼び鈴が鳴る。これを無視して進むと、次はポケベルが鳴ります。これも無視して連絡橋

を上がると、再び同じ場所に戻ってくるのだ。ここは電話をとり続けるのが正解である。電話を無視すると、どんどん恐怖度が上がっていくだけなのであまり意味がないぞ。

●電話には出る



◀電話をとらないと恐怖度が増す



▲電話を無視して進むとポケベルが鳴る。その番号にかけてみると



▲見ず知らずの男が出てくる。とりとめのない話をするだけ……



▲ただひたすら電話に出て、男の意味不明な話を聞くことになる

●ユカリとチサトの帰り道

チサトが戻ろうと言い出すので、ここはミカのところへと戻ろう。ここでミカを無視して無理に帰ると凶の結末になってしまうのだ。



◀ミカのところに戻るのが正しい答え



◀道を張って帰ると、凶の結末に……

ミカと合流してからのイベント

●2・3番線ホーム

ミカと合流後、「もう戻ろう」を選択すると中吉の結末になる。大吉の結末を見たいなら「まだまだこれから」を選ぼう。探検を続けた場合、そば屋の前で、写真撮影、もしくは録音ができるぞ。



◀心靈写真を撮りたい人は見逃がせない

●1番線ホーム

1番線ホームに行き、ホームを歩いていると2・3番線ホームに中年男性が出現。迷わず撮影をしておこう。



▲向かい側のホームからユカリたちに話しかけてくるぞ

●1番線ホーム自動販売機

自動販売機の前にいる子供の霊を発見する。ここでも撮影が可能。ただし、撮影をすると子供の霊は逃げてしまうぞ（ただし結末には影響しない）。ここで、簡単ではあるが謎解きのイベントが発生。



◀子供の霊が自動販売機の前にいるが

自動販売機に出る子供の幽霊・イベントの注意点

子供の霊を見つけたら、連絡橋階段裏の枯れた花のところにいこう。このあとに自動販売機でジュースを買い、それを連絡橋階段裏におけばい

い。買うジュースによって会話の内容が若干変化するが、こだわらなくてもいい。これでこのイベントは終了したことになる。



◀子供の霊を見たら連絡橋階段裏へい



◀連絡橋階段裏で、枯れた花を見ること



◀ジュースを買って再び連絡橋階段裏へ



◀この後ジュースを買って、恐怖度低下

●4番線への道

子供の霊のイベントを終えたら、階段を上がって連絡橋に行こう。すると、2・3番線ホームまでしかない駅なの

に、4番線ホームへと通じる道が新たにできている。大吉の結末を見たいなら、4番線ホームに下りること。こままできれば終わりは近いぞ。



◀とにかく4番線ホームに下りること

4番線ホーム

この噂の最後となるホーム。時刻表の確認がイベント発生のポイント。また、最後の選択は慎重に。

連絡橋階段

時刻



電車に乗るな

4番線ホームを歩いていると、時刻表が妙なのに気づかず。すると背後から足音が聞こえ始める。ここで逃げるを選択すると中吉の結末になるので、思い切って振り返ってみよう。足音の正体は駅員と確認。その後ミカが電車に乗りたいたいというが、ここで乗

せてしまうと凶の結末。ここはミカを制止して写真を撮って、電車を見送ろう。



◀歩きまわっているだけでイベント発生



◀ミカを電車には乗せてはいけない



◀電車を見送れば大吉の結末となるぞ



雛城高校の 七不思議

学校内の複数あるイベントを、一定時間内にクリアしなければならない。マップが結構広いが、難易度は低いので意外と楽に大吉の結末を見ることができるぞ。



マップのつながり

七不思議侵入開始ポイント

第四の噂で移動可能なマップをここに載せる。道に迷ったらこれを参照しよう。



制限時間40分以内の謎を究明しよう

40分という限られた時間で
 ■つのイベントをクリアすれば大吉の結末。これを過ぎると、大吉の結末を見ることができなくなってしまうのだ。



▲学校内の各所をまわっていくことに



▲迷子になると目も当てられない結果に

究明すべき噂の場所

生物準備室

旧校舎1階にある生物準備室には、動く骨格標本が……。ただでさえ不気味な場所だけに、真実味を帯びている。

図書室

真夜中になると霊の話し声が聞こえるという、旧校舎2階の図書室。多数の生徒の証言があるのが特徴。

13階段

新校舎4階の階段は普段は11段なのに、13段になることがある。13段目を上がったあと振り向くと、そこには……。

美術準備室

恋人の頭を埋め込んだ石像があるという、新校舎3階の美術準備室。石像は血の涙を流す時まで言われている。

プレハブ

ロッカーの中で死んだ猫の霊が鳴くと噂されている、新校舎1階外にあるプレハブ。そのロッカーの中は……？

グラウンド

真夜中に猛スピードでトラックを走る、元陸上部員の霊。5つの謎を解いたあとにこの噂を確認することに……。

生物準備室…動く骨格標本

まず、生物準備室の奥にある骨格標本に触れ、これを確認。この後部屋が揺れ始めるが、逃げずに周囲を確認しよう。このとき骨格標本を見る

と、骨格標本が動いていることを確認できる(が、恐怖度アップ)。ここは躊躇せずに地下に行き、扉の奥へと進めばこのイベントはクリア。



▲部屋の中でミカの話聞いてみよう



▲骨格標本のところでの選択肢はどれを選んでも結果は同じだ



▲揺れが始まったら骨格標本を見る。すると骨格標本が……



▲逃げ出さず地下へ。そして扉を開けて、揺れの正体を確認しよう

図書室…真夜中に聞こえる話し声

図書室に入る前に中の確認となる。ここではユカリで調べ、逃げ出さずに中に入るのが吉。ミカやチサトで行っても、結局は中に入ることになる。中に入ったらあとは、奥

へと進み司書室の会話を聞こう。このとき録音ができるぞ。途中で邪魔したり、逃げたりせずに、会話を最後まで聞いてオチを知れば、イベントクリアとなるのだ。



▲チサトがなんと言うのが最後まで聞く

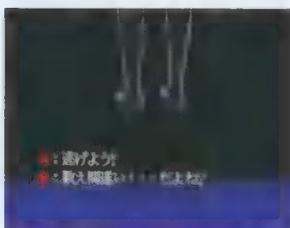
13階段…段数が増える階段

チサトが階段の段数を数えればいい。ここも今までと同様、逃げ出す選択肢を選ばないこと。ミカで調べると、ミ

カが逃げ出してしまうが、そのままその場所にいれば（選択肢が出てくる）、問題なくこのイベントはクリア。



▲チサトで調べればいい



▲逃げ出さずに再確認すべし



▲ミカだと逃げ出す



▲その場で待つのが正解

美術準備室

準備室内の棚などに触れていき、目的の石像を探す。足音が聞こえてきたらすぐに隠れることだ。逃げ出したり、諦めたりすると大吉の結末が見えなくなってしまう。足音

の主がいなくなるまで隠れていれば、噂の石像がどこにあるか分かる。これを確認（誰に確認させても同じ結末）すれば、このイベントをクリアしたことになる。



▲まずは噂の石像を探すことになる。あっちこっち探し回ろう



▲足音が聞こえてきたなら、すぐに隠れてその正体を確認するのだ



▲足音の主が立ち去るまで隠れること



▲あとは噂の石像の正体を確認すれば、めでたくイベントクリア

プレハブ…ロッカーからひびく猫の鳴き声

ロッカーの扉が開かず、中の確認ができない。そこで隣の棚を調べると、ミカがドライバーを発見して無理矢理こじ開けてくれる(ドライバーを見つけなくても「こじ開け

る」という選択肢がでる)。ちなみにロッカーの鍵は、いったんプレハブを出ると発見できる。ここも逃げ出さないのでロッカーの中身を確認すればイベントクリア。



◀ロッカーの扉をこじ開けてしまおう



▲ドライバーを発見すれば、ロッカーの鍵を入手する必要はなし



▲何事があっても、その場から逃げ出さずに最後まで続けることだ



▲ロッカーの中身を確認し、このあとのイベントが起こればクリア

グランド…最後のうわさ、そしてエンディング

40分以内にすべてのイベントをクリアすると、自動的にこのイベントが発生。グランドを走る者の正体を確認すれば、大吉の結末だ。



◀帰ろうと言い出せばグランドへ出るぞ



◀正体を確認すると大吉の結末になる

中吉エンディングや凶エンディングは？

制限時間内にクリアできなかったイベントがある場合、または途中で逃げ出してしまい噂の真相が確認できなかったものがある場合、七不思議の呪いというイベントが発生す

る。ここで出でくる選択肢がすべてミカが答えるようにすれば、中吉の結末となる。オサトやユカリが答える選択肢を選んだときは、凶の結末を迎えることになるぞ。



◀ミカ以外に答えると、凶の結末になる



◀制限時間内にクリアしなければ凶



◀中吉の結末は、オサトやユカリに答えてポイント



◀中吉や凶の結末は見やすいはずだ



どうしても迷子になるあなたに

何度プレイしても目的の場所に行けない、道に迷ってしまい制限時間内にクリアできない。そんな人はここを読んで再びトライ!!

ミカのセリフに注意すること

気の向くままに進めば、そのうち噂のポイント近くでミカが話します。その言葉のとおりに進んでいけば、必ずイベントが発生するはずだ。ミ

カの言葉をよく理解して、どのようにその場所に行ったらいいかを考えて行動すれば、おのずとすべてのイベントを見ることが可能となる。



◀マップを見ながらやれば迷わずに済む

移動中にはイベントが

移動可能エリアが広いのでプレイヤーにとっては厄介なものになっている。そのためこれをフォローするように、廊下の各所に会話のイベント

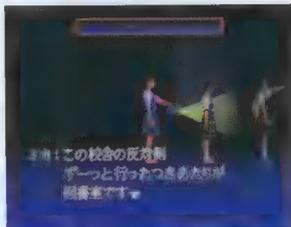
が用意されているのだ。だいたいミカが、今いるところから最も近い噂の場所を教えてくれる。余裕があれば見ておこう。



◀現在地の確認なんかにも使えるぞ



▲結末にはまったく影響しないので、見ても損はないのだ



▲無論、無視したっていい。時間が惜しい人は気にならずにいよう



▲結構笑えるイベントも!? 余裕のある人は全部見ておこう!!

すべての謎を解けなかった場合

もう一度プレイ。これしか手はない。何度もプレイしてマップのつながりを把握するのが一番だ。攻略のはじめにあるマップを見ながらプレイすれば、よほどのことがない限り迷うことはないはずだ。



▲最低でも中吉の結末にしよう



▲何度もプレイするのが一番



もうひとつの噂



『探案編』の最後となる噂。この噂はほとんど自動で進むことになり、大吉や中吉といった結末もない。この噂は『究明編』へ続く、前ふりの噂なのである。



それは始まりにすぎなかった

図書室でミカは「S. H」という人物と、机の上で文通を始めることに。これが『究明編』への始まりとなるのだった……。

これといった大きなイベントはなし

選択枝はミカとの会話でちょっとある程度。その選択枝はどちらを選んでも、会話の

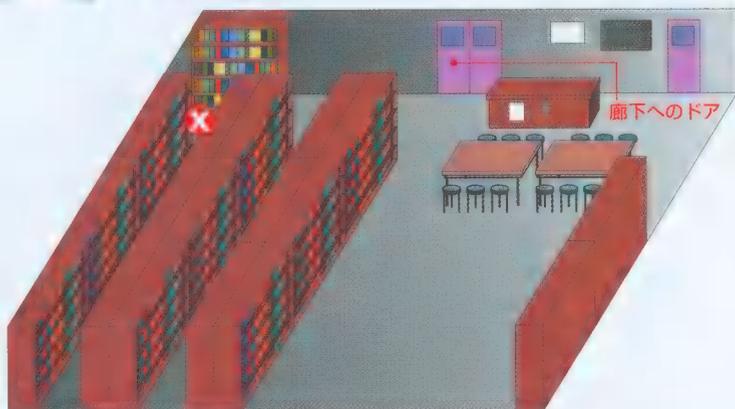
内容が変化するだけで、結末は一緒。ただ話の流れをうごけるだけの噂なのである。



◀自動的に話が進むので、見ているだけ

図書室

ポイントXに行けばいいだけ。「S. H」の正体を確認するというイベントが発生するのである。



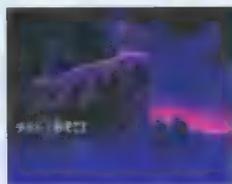
消えるミカ…ユカリ、チサトの2人は…



◀ミカを追い、2人は裏山へ向かう



◀「行かなきゃ」そう言ったミカは……



◀ミカを発見。ひとりたまたむミカだが



◀姿を消したミカ。ミカはどこへ……!?

本章
第二節へ



本章 第二節



「あーもういっせいで済んでくれよ」

『究明編』 攻略



新たな恐怖が再び

『探索編』での恐怖は、この『究明編』の序章でしかなかった。そして、ユカリ、チサト、ミカの3人は新たな恐怖と遭遇する。

それはミカの搜索からはじまる

『究明編』は『探索編』の続編にあたり、物語は『探索編』最後の噂で姿を消したミカを追うところから始まるのだ。学校の裏山で姿を消したミカ、そして彼女を連れ去ったS、Hという人物の真意とは……。『探索編』最大の謎を解き明かさねばならない。



▲ミカはいったいどこに。ユカリとチサトの声がむなく響く



▲ミカを取り戻す。それから新たな恐怖が始まるのだった……

さらに続く新しい噂

この『究明編』は前作である『探索編』の続編という形をとっているのだ。最初の噂が第5番目となっている。そして、今回も全部で6つ（正確には計7つ）の恐怖が3人を待ち受けている。第五の噂以降を紹介しよう。

テレホンコール



オカルト・ミステリーツアー



夕闇の少年



錆びた扉



裏側の街



恐怖は終わらない、
始まるのだ……



ミカちゃん!! ミカー!!



第五の囁

籬城の杜

『罪索編』の「もうひとつの囁」で行方不明になったミカを捜すことになる。難易度的には優しいほうだが、ミカの説得には注意を払いたいところ。無限ループのマップが多いのが特徴である。



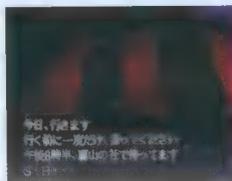
図書室

S、Hこと姫神桜の素性を調べるためにここへやってくる。接するポイントは2カ所だけなので楽だ。



ミカを見つけるための情報収集

机を調べても、大きな展開はないので、早く進みたい人はポイントXの本棚に触れること。この卒業名簿で姫神桜のことを確認しよう。



机を調べても前作の復習をするだけ



卒業名簿を確認したらポイントYへ

●本を調べる時

卒業名簿を確認したら、次はポイントYに行き、新聞の縮小版を読む。この後、ミカの失踪についてか、姫神桜の死について調べるかの選択肢が出てくる。ミカについての選択肢を選んだら、下の流

れを見てほしい。もし、姫神桜の死についての選択肢を選んだ場合は自殺についての文献を調べることになる。この場合、どの本を選んでも結末に大きな影響はないので、自由に選ぼう。そのあとにミカのことを調べる流れとなる。



▲姫神桜の死について調べることも可能。結末には影響しない

調べるべき本の流れ



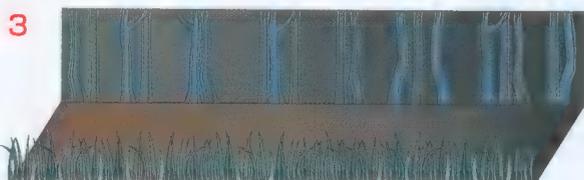
「異界への旅」を最初に読んで、左の表を参考に読み進み、最後に「■風土記」を選択しよう。選択肢の位置はプレイのたびに変わるので名前覚えておくこと。



▲無駄を省きたいなら、左の流れをマネれば問題ないはずだ

雛城の杜

⑤地点から森へと入る。ひたすら前進すればいい。途中で2人は迷ってしまうが……。



とにかく前へと進む

森に入ったらひたすら右へと進むこと。1の森から2、3の森に入ると2人は迷ってしまう。ここを抜けるには恐れず前(右)へ進めばいい。するとチサトが話します。それを聞いたなら左に進路を変えれば4の竹林に出るぞ。



▲人の声でするというが、どちらの選択肢を選んでも確認はできず



▲このセリフが出たら、右から左に進路を変えることで抜けられる

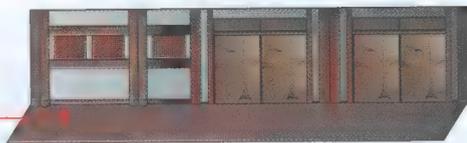
社の前

竹林を抜けるとここに出る。社内部でのイベントを終えないと、次のマップへと進めないぞ。



ふすまの通路と法師のいる部屋

ひたすら奥へと進む。法師に会うのが目的だ。



ふすまの通路では、手前と奥に進める。法師のいる部屋に行くには奥へとひたすら進むこと（正確には10回通る）。すると、自動的に2人が法師のところまで行く。そこから法師との会話をするに。

法師との会話

「異界への旅」という文献を調べていたら、チサトに任せる選択肢を選び続けるだけでOK。もし文献を読んで

ないのなら、選択肢をすべて選んでから、社を出て森を歩き回り、再び社へ。あとはチサトに質問させればいい。



◀チサトに任せてしまえば問題なし

社の前をぬけてさらに進むこと

法師との会話がすんだら社を出て再び森へ。そのまま右へ右へと進むと、フクロウと遭遇する。チサトの言葉にしたがいフクロウを追っていくと、2人は森を抜けて池のほとりへとたどり着く。ここでも右へとどんどん進んで、次の場所へと進むのだ。



▲森で出会ったフクロウを追いかけて、走るユカリとチサト。走り続ける2人は森を抜けて……



▲池のほとりに到着。今までとは違い、ここは明るくなっている。もう進むしか道はないのだ

流された人形を無視し湖畔の社で日記を読む

先へ先へと進んでいくと、ユカリはほとりに流れ着いた人形たちを見つける。ここはチサトの言うとおりの、人形を無視して先へ進むこと。チサトの制止を無視して人形に触れてしまうと、その場でゲームオーバーになってしまうの

で注意。人形の前を通り過ぎてさらに進むと、今度は社を発見する。その社に入り（チサトが入ろうとするのを止めても無駄）、中にある日記を読もう。これを読んでおかないと大吉の結末を迎えることは不可能。注意しよう。



▲社にある日記を読む。その後窓の外にミカと姫神桜の姿が

人形に触れると



▲チサトが人形に触れるなど言うが、それを無視して人形を拾い上げてしまう。するとユカリは人形たちの思いに引きずられてしまい、あえなくゲームオーバーになってしまう。なんのメリットもなし



日記を読まないで



▲この日記はミカを連れ去った張本人の記した日記だ。これを読まないで、このあとでミカを説得する際のネックとなり、大吉の結末は絶対に迎えることはない。中吉の結末を見たいときは別だが

いよいよ大詰め、ミカの説得でエンディングが決まる

いよいよミカを取り戻すための説得が始まる。ここのポイントは日記を読んでいるかということと、姫神桜を悪く言い過ぎないことなのだ。



◀正しい説得法は下を見てほしい



日記を読んでいないと



◀「選択肢の選びかたによって……」



◀「中吉か凶の結末に。大吉はない」



◀「命令だよ」は中吉の結末になる

絶対に避けたいこと



◀「アンタを殺そうとしている」は……



◀ミカの強い反感を貰う結果になるのだ



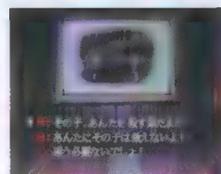
◀最後の選択でこれを選ぶと凶の結末

社で日記を読んでいたれば中吉エンディングは可能

「アンタを殺そうとしている」は絶対に選ばないこと。これは凶の結末になるキーワードとなっているのだ。日記を読んでいるなら、右の順で選択肢を選んでいけば、めでたく大吉の結末に。



◀ミカの説得を中心に選択肢を選ぶ



◀ただし、きつい言葉は避けることだ

説得の際の選択順

ミカ、その子やばいよ

あなたにその子は救えないよ

どっちを取るの、ミカ!



大吉エンディング

●中吉のための条件

「ミカ、その子やばいよ」という選択肢以外を4回ほど選ぶこと。こうすることで、中吉の結末を迎えられる。最後の選択肢で「命令だよ」を選択すると、中吉の結末になってしまう。

●凶のための条件

日記を読んでいないこと。そして「アンタを殺そうとしている」を選んで、最後には「どっちを取るの、ミカ」を選ぶ。また、雛城の社に入った直後、左へと移動して帰るを選び続けてもこの結末に。



ねえ、
これで終わりじゃないよね？



第六の嘆

夕闇の少年

マップ映画よりは、会話を重視した作りになっている。会話などにあたるキャラクターによって、後々の展開が変化していくので注意したい。会話の幅が広く、難易度も意外と高いぞ。



ねえ…聞いた？ 1-Cの男子自殺だって…

新校舎1階廊下

体育館ばきを履くかどうかの選択は、後のイベントに関係する。タタラ君の下駄箱は必ず見ること。



ゲタ箱でタタラ君のゲタ箱を調べること

自分たちが体育館ばきを履くか否かは自由。その後、ポイントXでタタラ君の下駄箱を調べてから、右へと移動してミカを待つこと。



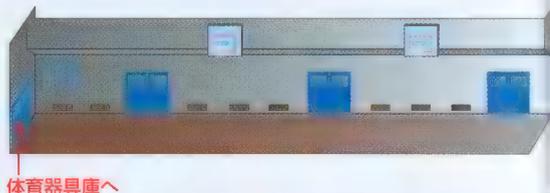
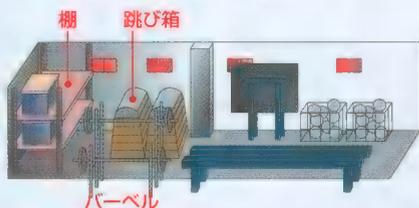
◀体育館ばきは履かなくてもよい



▶タタラ君の下駄箱は必ずチェックせよ

体育館&体育器具庫

体育器具庫には計3回来ることになる。また体育館でもイベントがあるぞ。



体育館で……

体育館ばきに履き替えていると、体育器具庫へ向かう途中で、足音がひとり分多いことにチサトが気づく。2回目の選択でチサトのいうことを聞かないと恐怖度が増すぞ。



◀体育館ばきを履いているときの足音発生



◀左へ進み、体育器具庫へ向かう途中



▲足音がひとり分多いことに気づく……



▶チサトの言葉を無視してしまうと……



▲恐怖イベント発生。恐怖度が増すだけのイベントなのだ

体育器具庫でのイベント

体育器具庫でタタラ君を出現させる場合、ふた通りの方法がある。ひとつ目は体育器具庫を調べる方法。調べるポイントは左奥の棚、左奥の小

窓、跳び箱、バーベルの4つだ。これを調べたあとにタタラ君が出現する。ふたつ目の方法は「そのまま待つ」という選択肢にすればいいのだ。



◀そのまま待てば楽にタタラ君が出現

●録音ポイント

タタラ君が出現してビジュアルシーンに突入、このビジュアルシーンが終わった直後に録音。これが終わったあとに撮影ボタンを押せば、撮影が可能となるぞ。



▲録音のあとにミカがこ
う言ったら次は撮影だ



▲撮影ボタンを連打して
いれば楽に撮影可能

●写真ポイント

タタラ君が出現しビジュアルシーンに突入。この後、通常画面に戻った瞬間に録音ポイントがある。ビジュアルシーンで録音ボタンを連打していれば、失敗はしないはず。



▲ビジュアルシーンから
戻った直後がチャンス!!



▲録音した後に、撮影の
ポイントがあるのだ

聞き込み調査から再び体育館へ

タタラ君はなにも話さずに消えてしまう。一行は日を改めて、再び体育器具庫を訪れることを決め、その前に聞き込みを始める。そして再び体育器具庫にくるわけだが、今回はミカがタタラ君を呼び出さないと出てこないので注意しよう。前回と同様のポイントで撮影・録音が可能だが、撮影すると凶の結末に。タタラ君との会話は右のとおり。



◀ユカリは役に立たず、チサトに任せてしまう

チサトが話すとき

タタラ君?



何してるの?

※

体育館ばき、どうしたの?



どうして自殺したの?



サエキたちはどうだったの?

ミカが話すとき

幽霊……なの?

※

体育館ばき、どうしたの?



どうして自殺したの?



サエキ君たちはどうだったの?

※事前にタタラ君の下駄箱を調べていないと、この選択肢は出ない。この選択肢を選ばないと大吉の結末にならないので選択肢が出なかった場合は、はじめからやり直すか、中吉か凶の結末を見よう。ミカもチサトとの違いはない。

事故発生!! クロダとの会話

クロダの事故が発生してから病院へミカひとりで行かせるか、3人で行かせるかの選択はどちらでもよい。会話の手順は右のとおり。



◀会話の手順はどちらでも一緒なのだ

クロダとの会話でベストな手順



途中で帰るのは凶

クロダの言葉にいら立って、話を途中で投げると大吉の結末がなくなるので避けるように。とにかく最後までクロダと会話をして、彼の口から「母親から聞いてみる」という言葉を聞き出すことが重要なポイント。

タタラ君の母との会話でのポイント

クロダとの話を最後までしっかり聞いていると、チサトがタタラ君の家へ行こうと言い出す。ここでユカリが行くか行かざるかの選択をする場面になる。どちらでも構わないが、ユカリがついていくと会話の難易度が上がる。また情報不足の場合、体育器具庫へ場面が進んでしまい、タタラ家への訪問はなくなる。



◀ユカリがいなくても話が会話は楽だ

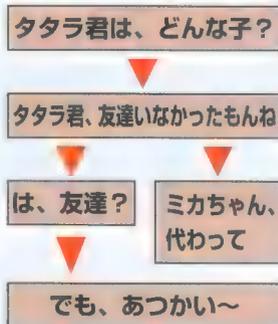
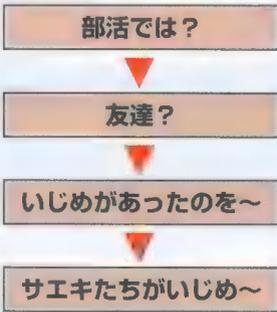


▲ユカリがいなくても、ミカが話すことで意外と楽に進むのだ

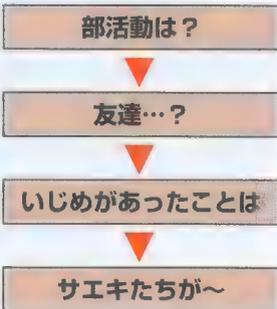
チサトとミカの2人の場合

チサトがイニシアチフをとる

ミカがイニシアチフをとる



3人の場合 (ユカリのみ)



3人でタタラ君の母親と話さず場合、ユカリかチサトが話すことになり、ミカは話に大きく関わらない。チサトでの選択順序は上とまったく同じである。このとき、ユカリに話をさせる選択肢を選ばないこと。ユカリが話す場合は左以外の手順は避けるように。

チサトとミカで体育器具庫へ

体育器具庫に来たら、夕日が沈むまで「待つ」を選択し帰ろうとすると、タタラ君が出現する。あとはクロダの事故について追求すればいい。



◀夕日が沈むまで待てばタタラ君は出現



◀クロダの事件について問いつめよう

タタラ君との会話



▲まず「クロダ君の事故、知ってる？」で本題に入ること



▲「かくさないで教えて」を選んで、別の話題には触れない



▲最後に「あなたがやったんでしょ!!」を選べばクリアとなる

タタラ君の母との会話で選択を変えること

タタラ君との会話のあと、ユカリとサエキとの対決になる。ここで注意するのはタタラ家で誰が母親と話した（説得した）か。それによって選択肢を変えなければならないのだ。間違えないように。

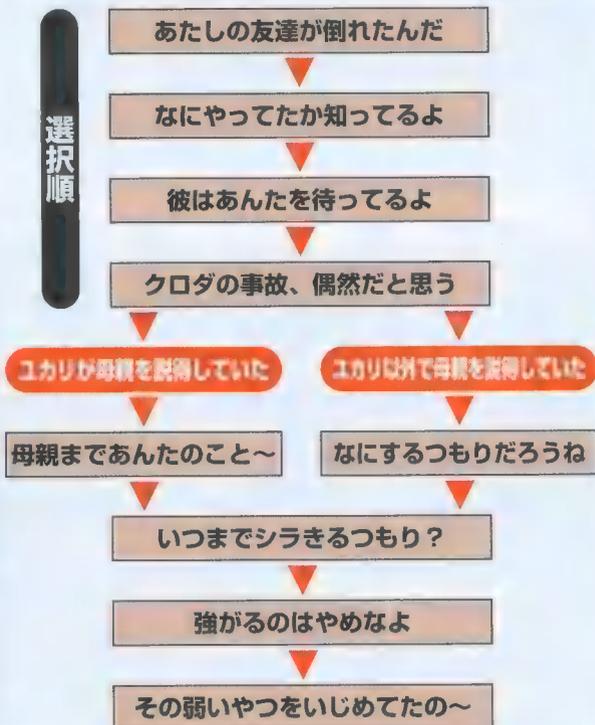


◀サエキの機嫌を損ねすぎないように



▲この選択肢がポイント。タタラ家でのことを思い出そう

選択順



残るはタタラ君との会話だけ

タタラ君の体育館ばきを確認しており、サエキの説得に成功していれば、大吉の結末は確実。ここではタタラ君から本音を聞き出すことに集中し、会話を止めないこと。



▲この真相について、話すのが目的



▲タタラ君に同情せずに話をしよう



▲この会話で、チサトはあるものを見る

●中吉のための条件

中吉の結末を迎える条件は、サエキとの説得に失敗していること（これにはクロダとの会話を途中で止めた、母親との会話に失敗したなども関わってくる）。逆に、物語ははじめのほうで、タタラ君の体育館ばきのチェック、さらに2回目にタタラ君と会ったときに体育館ばきについて聞いていれば、ほかのイベントを失敗していてもこの結末になる。



▲タタラ君の体育館ばきについて触れればOK



▲3回目以降、タタラ君と会わないのが特徴

●凶のための条件

物語はじめて、タタラ君の下駄箱をチェックしていないと、確実にこの結末。もしくはタタラ君と2回目の遭遇時に、撮影をしてしまった場合も同様。まずないと思うが、タタラ君と遭遇できなかった（タタラ君と会わずに体育館器具庫から出てしまう）場合もこの結末となる。下駄箱のチェックだけは欠かさないようにしたい。



▲体育館ばきについて聞いていないとこの結末だ



▲2回目の遭遇時に撮影していれば確実である

はたして幽霊だから怖いのであろうか

いじめられ、その苦痛から逃れるため、自殺した男の子が幽霊となって現れる。幽霊となったタタラ君に対して果たして怖いという言葉が当てはまるのだろうか。この噂では、悪霊や心霊現象などの「見えない」ものに対する恐怖よりも、いじめという行動の「見える」ものに対するの恐怖が感じられる。いじめは今こ

に、そして身近にあるもの、それだけに恐怖や憎悪は幽霊以上のものがある。もしかしたら、人間は幽霊なんかよりも恐ろしく、残酷な存在なのかもしれない……？



▲「かみごころ」のない恐怖が幽霊



「我々人間のする『こころ』も『あり』身近な恐怖」もある



RRRR...



第七の噂



はい長谷川です



あのね...あのね...

テレホンコール

ユカリの部屋で起こる恐怖。いわゆる密室での物語となる。難易度は低めだが、電話を取るかどうかという、特殊なイベントがあるので油断は禁物だ。部屋にある物の配置をしっかりと把握しよう。



あ...
あー気分悪い

ユカリの部屋

重要なポイントは、電話。ベッド、タンスの3つ。これらの位置をしっかり覚えておくことが大切だ。



部屋はしっかり把握しよう

電話や机、ベッドなど、部屋の中にある物の位置をしっかり覚えておくこと。マップもここだけなので、それほど苦にならないはずだ。



◀電話の位置だけは絶対に忘れずに



◀部屋を見渡せば、だいたいはわかる

タイマーを直すため電話をかける

タイマーが止まっていることに気づき、直すことに。電話まで移動して117にかければいい。ほかにかけられるところは以下のとおり。



◀机に買い置きの電池があるのだ



◀この電池を使ったイベントもあるぞ

117



◀ここにかければ、イベント終了

177



◀天気予報。単なる間違いである

チサトの家



◀チサトにかけると彼女は不在である

2度目のタイマーセット

1回目のタイマーセット後に、間違い電話、宅急便、チサトからの電話が順にかかってくる。これらの電話にでたあと、再びタイマーをセット

することになる。117のほかにかけられるところは以下のとおり。ここではどの番号にかけても恐怖度が上昇してしまうぞ。



▲電話まで移動して117にダイヤル

117



▲午前0時から進まない。恐怖度が上昇

177



▲よくわからない内容。恐怖度が上昇

チサトの家



▲ここも恐怖度が上がるので注意

笑い袋の電話（4本目）の後、アラマタへの電話

再び電話が鳴る。これにでて笑い袋を使いたいたずら電話(?)を聞いたあとに、アラマタのところへと電話することになる。電話番号は机に

あるので、そこに接すればいい。見つけるのに時間がかかると日本霊園會から電話がかかってくる。ほかにかける場所は以下のとおり。



▲机からアラマタの電話番号を見つけて

アラマタ



▲電話の霊現について解説してくれる

110



▲前回と同様、恐怖度が上昇するぞ

119



▲同じく恐怖度が上昇。かける必要なし

アルバムを見つけ、過去について調べよう

宅急便、無言電話、チサトからと順に電話がかかってくる。すべての電話にでて、最後のチサトの電話で過去について調べることになるぞ。電話が済んだら、本棚に接近してアルバムを見つけるのだ。



▲アルバムを本棚から見つける



▲この直後の電話はチサトからだ

アルバムを調べたらあとは電話に出てエンディングへ

アルバムを見つけるのに時間がかかると、ミカからと、赤子の泣き声の電話がある。アルバムを見つけ、チサトからの電話を受けたら、続いて

母親から電話が。これを取り次にかかってくる電話にできれば大吉の結末に。アルバムを見つける前にかけられる電話は、以下のとおり。



◀母親からの電話を取るのを忘れずに

チサト



◀確認を取るかのようにかけるが……

ミカ



◀チサトと似たり寄ったりということ

北村



◀恋人である北村のころへ。だが……

●中吉エンディング

アルバムを見つけずに、母親の電話、そして最後の電話にできればいい。これで中吉の結末となる。非常に簡単である。



▲アルバムを見つけないことが第一条件である



▲あとの電話はすべてでることも忘れずに

●凶エンディング

最後にかかってくる電話を取らず、そのままやり過ごす。または、母親の電話にですら最後の電話を取れば、凶の結末になるぞ。



▲最後の電話にですらひたすら無視すればいい



▲母親の電話を無視すれば完璧のはずだ

アルバムを調べずに電話を取る



ラストの電話を取らない



この時のポイント

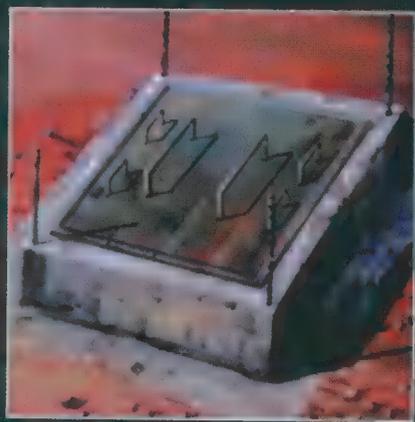
笑い袋の電話、2回目のチサトの電話、母親からの電話、最後の電話は必ず取る。また、アルバムも大吉の結末に関わるぞ。これらをおさえておけばいいだけなのだ。

母親の電話を取らない





錆びた扉



マップが広い上、イベントの数も多く厄介。マップのつながりをよく理解してプレイに望むことが大切。物語の最後のほうでは、ゲームオーバーか大吉の結末かという重要なイベントがあるぞ。

防空壕全体マップ

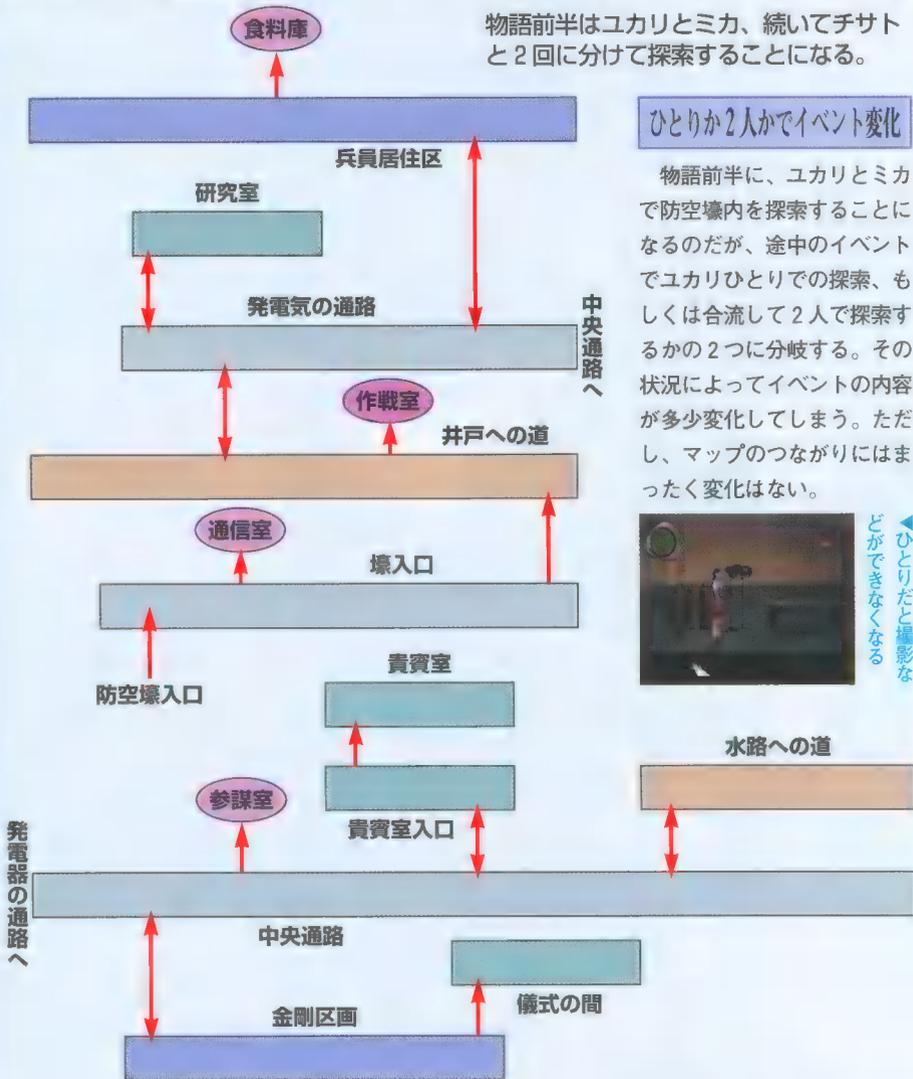
物語前半はユカリとミカ、続いてチサトと2回に分けて探索することになる。

ひとりか2人かでイベント変化

物語前半に、ユカリとミカで防空壕内を探索することになるのだが、途中のイベントでユカリひとりでの探索、もしくは合流して2人で探索するか2つに分岐する。その状況によってイベントの内容が多少変化してしまう。ただし、マップのつながりにはまったく変化はない。



◀ひとりだと撮影などができなくなる



マップに注意

一部の場所はイベントが発生しなかったり、3人が合流したあとでないと行けなかつ

たりする。また水路への道の場所はしっかりと記憶しないと、あとで大変なことに。



◀通った道は覚えておくことが大切

カラオケボックスにて

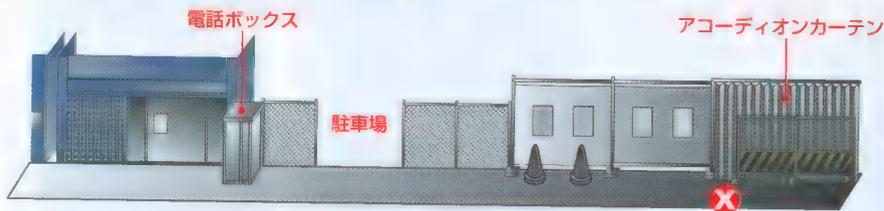
はじめのカラオケボックスだが、これは誰が歌ってもいい。ミカが歌うとき、前奏部分（ビジュアルが出る前）で

録音ボタンを押せば、ミカのカラオケを録音することができる。ミカのカラオケに興味のある方はどうぞ。



工事現場入口のある道

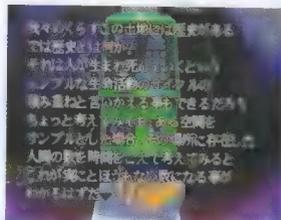
メインは工場入り口のところ。それ以外は、特に影響のあるイベントはない。



電話ボックスのイベントと工事現場へと侵入

電話ボックスにくると、アラマタから情報を得られる。ただの講釈で終わるので、面倒な場合は無視してもいい。ポイントXにくると、中に侵入する手段を考えることにな

る。「その入り口」を選んで、続いて「そこら辺開かない?」を選択すれば工場内に侵入できる。ほかの選択肢はただ繰り返しとなるので、これといって意味がない。



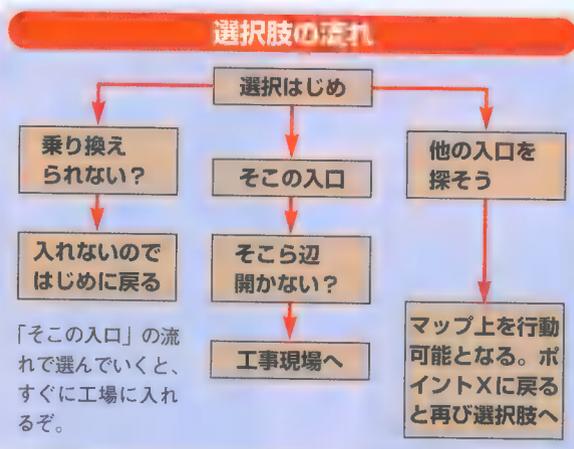
▲ちょっとした知識をつけたい人はアラマタと連絡を取ろう

●工事現場に侵入

「その入り口?」を選択。次に「そこらへん、開かないの?」選択すればOK。ほかへ移動する場合は駐車場に入って、工事現場へいってみよう。右の図を見て、選択肢の流れをしっかりと把握しよう。

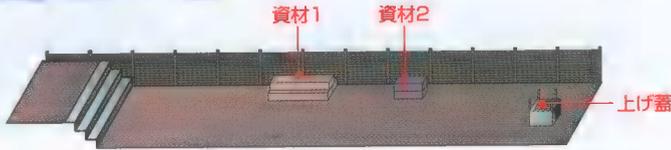


◀ほかの入り口を探すならここを調べる



工事現場

これといった大きなイベントはない。蓋のある場所に移動して、中に入るだけでいいマップである。



内部へ侵入

蓋の前につくと、ミカが中に入ろうと言い出す。これに対してどのような選択肢を選んでも、結局は中に入ることになるぞ。ちなみに、蓋まで行く途中にある資材に触れると、ミカがこの工事現場の怪しい点を指摘するというイベントがある。



「資材その1。ミカの指摘を聞こう」



「資材その2。似たような会話がかかる」



「上げ蓋の前に到着すると……」



「中に入ることにする。回避は不可能」

壕入口

ここでユカリとミカが分かれるか否かのイベントが発生。移動方向によって決定されるので注意!!



ひとりか2人に

ポイントXでちょっとしたアクシデントがあり、ユカリひとりとなる。このとき移動する方向によって、後々のイベントに変化が生じるのだ。



「ユカリとミカはぐれてしまう……」

転倒後、右へ行動



「後方(右)へと移動していくとミカと合流し、再び2人で防空壕内を探索」



転倒後、左へ行動



「前進(左)するとミカとはぐれ、ユカリひとりだけで防空壕を探索するハメになる」



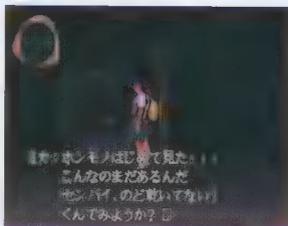
井戸への道

壊入り口から自動的にくることになる通路。ここにある井戸は、兵舎でのイベントに関わってくる。



井戸が重要ポイント

作戦室に入ると、ちょっとした会話（もしくはユカリのひとり言）があり、発電機のある通路へ進むと道の向こう側を通る人影を目撃する。ユカリひとりでも2人であっても、セリフが変わるだけで大きな変わりはない。



▲井戸を調べておいてもいい。大したイベントではないが……



▲発電機のある通路へと向かう途中歩き去る人影を目撃!!

発電機のある通路

これといった大きなイベントはない。ただしユカリひとりで探索しているときは注意が必要になる。



●ユカリひとりの場合

ポイントXで、発電機に関するコメントが。またポイントYに行くと、営舎扉に鍵がかかっていることがわかる。研究室に入ると、2人のときと違ったイベントが発生するぞ。



▲発電機に対するコメント。深い意味はない



▲営舎扉につくと、鍵がかかっているのがわかる

●ユカリとミカの2人の場合

会話の内容が違う程度で、ここでのイベントはユカリひとりのときと大差はない。だが、研究所に入ると、ユカリひとりのときとは違ったイベントが発生するのだ。



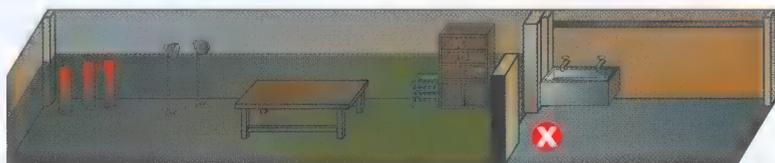
▲当然だが、発電機前で会話が変わるのだ



▲営舎扉でも。会話の内容が面白くなっている

研究室

研究室でのイベントに変化が現れる。ユカリひとりで探索していると、ここで老人と遭遇することに。



■ユカリひとりだと

ポイントXで人影に似た壁のシミを発見。すぐに研究室を出ようとして戻ると、物音と人の声が。さらに、部屋から出られないユカリを、老人が助けてくれることになる。



▲壁のシミを見たあとに戻ろうとすると……



▲老人に発見され、ユカリは貴賓室へと

■ユカリとミカの2人なら

ポイントXで壁にある人型のシミを見つけ、たあとに部屋を出ようとする、ガス漏れの音がする。この直後に撮影が録音ができる。音が聞こえたら撮影が録音ボタンを連打だ。



▲ガス漏れの音が撮影などの合図になっている



▲2人だと、すんなり研究所から出られるのだ

兵員居住区

負傷兵と食料庫のイベントに注目。負傷兵の願いを聞くと、あとに来るチサトの探索が楽になるぞ。

物置き場

食料庫ドア

負傷兵



発電機のある通路へ

負傷兵のイベントと食料庫でのイベント

マップ右にいる負傷兵に接近すると、彼は水を汲んできてほしいという。この願いを聞いて、井戸へと水を汲みに行く。井戸で水汲みをミカにやらせると、井戸が使えなく

なるので注意。ユカリでやれば万事うまくいく。水を汲んだら負傷兵のところに戻ること、イベントクリア。食料庫に入ると老人（須磨伍長）に見つかって貴賓室へ。



▲食料庫に入ると老人に出会い、貴賓室に連れていかれる

貴賓室と貴賓室入口

ユカリとミカが軟禁される場所。中にある装飾品を持ち去ることだけは避けよう



貴賓室でのイベント

貴賓室につくと、老人に質問ができる。この質問はどれを選んでも結末に影響ないので、自由に選んでいい。老人が去ったあと、この場を去

るもよし、とどまって部屋を物色してもいい。ただし、オルゴールの中にあるペンダントを取ると後々ゲームオーバーになる可能性が……。



▲最終的にここを出ればよい

ドア



◀外へ出る。最初の選択肢で会話が変化する

ベッド



◀コメントが聞けるだけである

トランク



◀中には古いレコードがたくさんある

窓 1



◀鍵がかかっている開かずじまい

窓 2



◀オルゴールがあり中にはペンダントがある

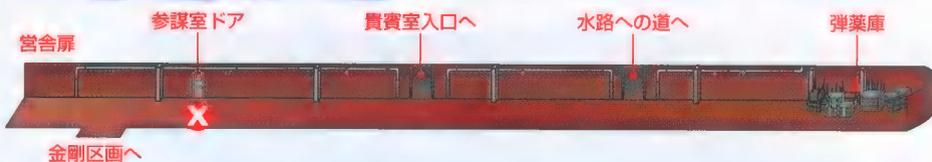
鏡台



◀鏡台に関するコメントが聞けるだけ

中央通路

参謀室に入るか入らないかでイベントに多少の変化が生じる。これによる結末への影響はとくにない。



参謀室の前でのイベント

ポイントXに来ると、前方から足音が聞こえる。このとき、部屋に入るか逃げるかの選択になる。部屋に入るを選べば、須磨伍長と何者かの会

話が聞ける。老人が去ったあとは外の様子を見て、参謀室から出る。あとは自由に動けるので、金剛区画へ行くとイベントが進むことになる。



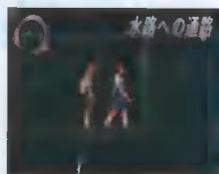
◀ 武器庫には須磨伍長の姿が……



◀ 参謀室に逃げ込むと会話聞けるのだ



◀ 参謀室から出たら金剛区画へと逃げる



◀ 水路への道に行ってみるのもいいぞ

●逃げ出したとき

足音に驚いて逃げ出すと、いったん水路への道の入り口前に戻る。ここからは自由に移動できるが、イベントを進

めたいなら水路への道に行くこと。それ以外の場所へ行っても、武器庫に須磨伍長がいる程度で、これといった大きなイベントは発生しない。



◀ 水路への道へと向かうことにする

水路への道

後半でポイントとなる場所。ここで凶の結末のイベントがあるので、注意が必要となるぞ。



中央通路へ

状況でイベントが変化

一番右まで行くと、水路を確認できる。逃げ出した場合は、ここに来ると須磨伍長に

発見されて、捕まることに。水路から逃げ出すと、凶の結末になってしまうのだ。



◀ 水路からの脱出は凶の結末を迎える

金剛区画

物語後半で、ここ奥にある部屋の正体が明かされる。ここでは部屋の存在を確認するだけになる。



老人に見つかってしまう

須磨伍長と謎の声との会話を聞いたあとは、金剛区画に足を踏み入れ、奥の扉を調べよう。しかし扉は開かず、来た道を戻らざるを得ない。ポイントXに来ると、須磨伍長

にユカリとミカは見つかり、あえなく捕まってしまう。そして場面は、カラオケボックスにひとり残ったチサトへと移行するのであった。2人の運命は…。



▲逃げられず、須磨伍長に捕まってしまう、ユカリとミカ

カラオケボックスに残ったチサトの行動

カラオケボックスから出たチサトは、一路工事現場へ。途中の公衆電話でユカリの家へ電話をかけられるが、進行に大きな影響はない。



◀ユカリたちが入った入り口に行く



▲あとは蓋のところへと進んでいこう

壕内に入ったチサトは…

イベントに関してはチサトらしいコメントが聞けるだけで、ユカリとミカのとときとほぼ同じだ。ただし、負傷兵のイベントは別。もし、ユカリが負傷兵のところまで水を持

ってきていると、チサトが負傷兵に会ったときに営舎の鍵をもらえる。水を渡していないかたたり負傷兵に会っていない場合は、チサトが水を汲んできて鍵を得ることに。



◀イベントの内容はさほど変化はない



◀負傷兵に会うのが最初の目的だ



◀水を頼まれたら断らず井戸へ向かおう



▲水を渡せば、負傷兵がチサトに営舎の鍵を渡してくれるのだ

営舎のカギを手に入れたら営舎扉に向かう

負傷兵から営舎の鍵をもらった。迷わず営舎扉前に行き、営舎内部へと進もう。ここでチサトひとりのイベントはすべて終了になる。



◀ 営舎の鍵を受け取ることが重要なのだ



◀ 鍵を入手したのから、すぐに営舎扉へ

貴賓室のユカリとミカ

再び貴賓室に戻された、ユカリとミカ。ミカが意識を回復しようろうしている、須磨伍長が入ってくる。このあとユカリが気がつき、いった

ん去った須磨伍長が再び来るが、このときはどんな選択肢を選んでも脱出はできない。その後の足音はチサトなので攻撃はしないように。



◀ 適当に歩けば、須磨伍長がやってくる



▲ 2回目に攻撃の選択肢を試みても……



▲ 結局は無意味。脱出はできずに終わる



▲ 3回目に攻撃の選択肢を選ぶと……



▲ チサトに命中。とりあえず合流となる

参謀室前で老人の話を聞くこと

3人が参謀室前にさしかかると、ドアの向こうから須磨伍長の話し声が聞こえてくる。大吉の結末を迎えたいなら、その会話を最後まで聞くこと。途中で逃げた場合は水

路の道から脱出して中吉の結末に。儀式の間へ行くとゲームオーバーになってしまうのだ。話をすべて聞いたなら参謀室へ突入。すると怒り心頭の須磨伍長が……。



◀ ユカリたちを見た須磨伍長は怒り、ナタを持って追いかけてくる。3人は金剛区画の儀式の間へと逃げ込むのだ



▲ ドア越しに話を聞く



▲ すべて聞いたら中に入る

儀式の間

いよいよ大詰め。ここで須磨伍長を説得することになる。選択肢のミスはゲームオーバーとなるのだ。



儀式の間で老人との会話

須磨伍長の説得をする場合は、戦争が終わったということを教えるような選択肢を選ぶこと。逃げるとその場でゲームオーバーとなるのだ。

老人との会話のベスト選択

戦争は終わったのに

本当なんです

原爆を落とされて

戦争は終わった

※ペンダントをもっている場合はこれを選ぶとゲームオーバーになる

ペンダント?

※ペンダントを見ただけの場合、以下コマンドを選んでから「戦争は終わった」を選択しても大吉エンディング

オルゴールの?



◀逃げるという選択肢は絶対に避ける

●ゲームオーバーの条件

説得をあきらめて逃げようとする。または、貴賓室でペンダントを入手している。もしくは参謀室に入らずに、ここへ来てしまうのが、ゲームオーバーの条件なのである。



老人の説得に成功すると

老人の説得に成功すると、今度は防空壕が暴走しはじめる。須磨伍長に言われるままに、3人はこの防空壕から脱出することになる。



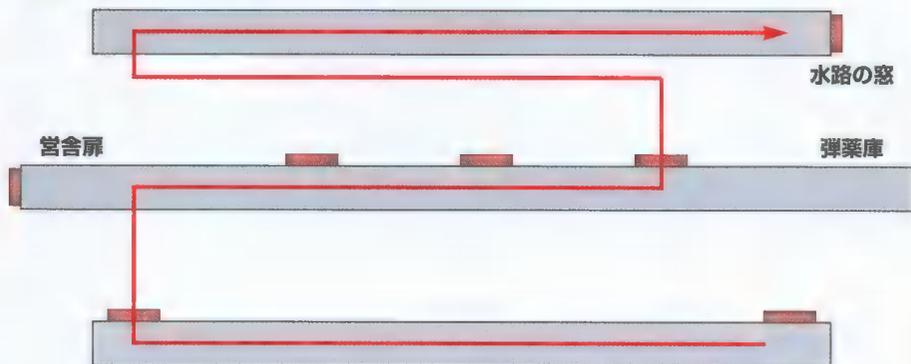
◀命拾いしたと思っ
たその矢先に……



◀3人はこの壕から
脱出を強いられる

脱出ルート

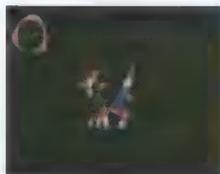
制限時間が短いため初めての人には迷ってしまう。だが目印を決めておけば、脱出は非常に楽になる。



脱出の際に注意すべき点

制限時間があり、カウントダウンされていく。メッセージは素早く送ってしまおう。また、ときどきミカが転倒することがある。これを放って

おくとはぐれてしまうぞ。水路への道以外ではぐれると、脱出できなくなるので注意しよう。脱出は上の図を参考に水路への道に向かえばいい。



▲ミカと一緒に脱出するのが重要なのだ

水路の窓から脱出

水路の道を右に進んで須磨伍長に会ったら、あとは水路へと飛び込めばいい。このときミカと一緒にいれば大吉の結末。ミカとはぐれていると水路への道でミカを待つか、戻るかを選択となる。助けに行くとゲームオーバーに。



▲須磨伍長に会い、彼に脱出法を教えてもらえば結末は近い



▲水路へと飛び込んで、この思まわしき壕から脱出しよう

ミカを待つ



▲これが正解。ゲームオーバーにならず

戻るを選ぶと



▲ゲームオーバーになってしまうのだ



▲最後にミカが撮影をする



第九の噂

オカルト ミステリーツアー



いかがですか…みましたか…



あら…ありがとうございます

ショック死という、いわゆるゲームオーバーが起こりやすい噂。難易度は最高と書いていい。恐怖度と情報収集が非常に重要になってくるぞ。撮影や録音ポイントの多さも最高だぞ。

占い師との会話

プロローグ段階で、ユカリが占い師に自分の運勢をみてもらうことになる。ここでの占いの結果は、本編の結末には何ら影響しない。が、選択

肢によって違ったコメントが聞けて、ユカリの心の内を知ることができるという律の伏線になっているのである。それを選択肢別に紹介しよう。



▲実はそれほど重要なイベントではない

選んだタロットカードによるメッセージの違い

●左のカード

旅人のカードが現れる。さまよう魂を表すカードで、人が求め、そして目指す場所についての言葉が聞ける。占いの対象であるユカリの求めるものがなんなのか、占い師が疑問をあらわにするのだ。



●真ん中のカード

真ん中のカードは、大河のカードが現れる。このカードは、大いなる時の流れを表すカードらしい。このカードから占い師の女性は、ユカリが人と違った運命の流れを持っていると暗示する。



●右のカード

迷いを暗示する森のカードである。人々を迷わせる森はユカリの持つ迷いが深いと暗示している。ユカリが未だに出口を見つげずにいることに占い師の女性は、謎めいた口調でユカリに尋ねる。



目を閉じて耳をすますと…

カードでの占いのあとに、占い師の女性は「向こう側の世界を覗きたいか」と聞いてくる。これは拒んでも結局やることになる。目を閉じ、耳

を澄ますユカリ。ここでも選択肢は出てくるが、あまり気にせず好きに選んでいい。そうすると、幼い子の声が聞こえてきて……。



▲おかつばの女の子と占い師は言った

学校での会話

本編はユカリ、チサト、ミカの3人の会話から始まる。ここでの選択肢もプロローグのときと同様、会話の内容が変化するだけで、結局はミカ

に付きあうハメになる。この会話で『探索■』のはじまりの噂について触れてくる。今回はそれにつわる話だというのがここで理解できる。



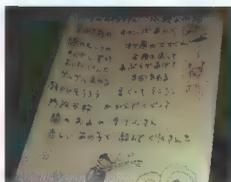
▲これもプロローグの一部と言っている

美術室

ここでのイベントはオートで進むことになる。あとでここに入ることはできるが、あまり意味はない。

召還の儀式をすると……

3人でおかっぱの女の子を召還する儀式をするだけのイベント。選択肢はどれを選んでもいい。手まり歌の歌詞には注意を払っておこう。



◀この歌詞を覚えておくといいかも



◀儀式を終えたら、次の場所へと移動

新校舎2階廊下

左へと進むだけでいいマップ。2カ所ほど、イベントが用意されているだけで、それ以外はなし。



旧校舎3階へとむかう

ポイントXで旧校舎3階に妖しい光を発見。ポイントYでミカの助言があるぞ。



◀チサトが妖しい光を発見する



◀ミカが渡り通路を渡ろうと助言

渡り通路2階

旧校舎側ドアの前での選択肢で、いきなり凶の結末になることも。大吉狙いの人は注意しよう。



旧校舎のドア開かず…

渡り通路へ来て、旧校舎側の扉に行くが、ドアは開かない。ここで「帰る」を選び続けると凶の結末に。別の入り口を考えるように選択肢を選べば、次へと進むはずだ。



▲とにかく別の入り口について考え続けるのがここでのポイント



▲意地を張って帰ってしまうと、凶の結末になってしまうので注意

新校舎4階

ミカが鍵をこじ開けるという荒技を見せてくれるマップ。それ以外のイベントはまったくない。



渡り通路屋上

旧校舎側ドアが閉まっているのを確認したあとに、恐怖イベントが起こる。ただし恐怖度は上昇せず。



旧校舎側ドア開かず…その帰りに…

旧校舎側のドアは開かない。新校舎側に戻る途中ポイントXで声が聞こえ、振り向くと幽霊が。その後旧校舎側のドアが開くのだ。



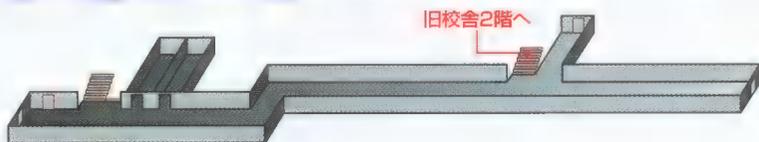
このシーンは撮影ポイントだ!!



ここで帰ると、凶の結末が待っている

旧校舎1階

4階の渡り通路から来たはずの3人がたどり着く場所。すぐに階段を上ってしまうのが吉。



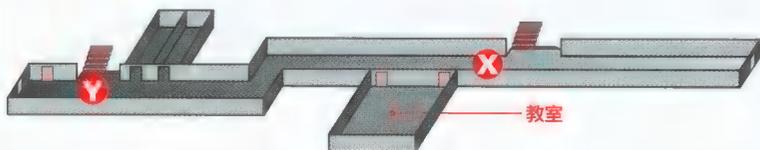
なぜか旧校舎1階に、そして…

4階の渡り通路から出てきたはずなのに、3人は旧校舎1階に来てしまう。すると遠くから濡れた足音が聞こえてくるので、ミカの言っていた旧校舎3階を目指して、さっさと階段を上がっていかう。



旧校舎3階

妖しい光を放っていた教室がある。旧校舎3階。このマップには撮影と録音のポイントがあるのだ。



教室へと入り光の正体を確認

ポイントXに来ると教室の中から怪音が聞こえ、教室内に踏み込むことになる。そして3人はそこで異様な光の玉を見ることになるのだ。この最中に、撮影のポイントがある。ただし撮影をすると、恐怖度が上昇してしまうので注意すること。光を見た3人は慌てて教室から逃げ出しポイントYへと移動する。



◀教室から物音が響いてくるのに気づく



◀この画面の直後から撮影のポイントだ



◀教室に入ると、中には異様な光が……



◀最後に3人は教室から逃げ出す

教室から逃げ出したあとに

教室から逃げ出した3人がこれからの対策を思案していると、どこからともなく女の子の歌う童謡が流れてくる。これは録音ポイントになっている。その後、アラマタに相談しようということになった3人は電話のある新校舎1階を目指すことに。



◀とにかく新校舎1階を目指すことに



▲近くの階段を下りて、旧校舎2階へと移動する。そこ以外の場所へは移動できないのだ

童謡の内容

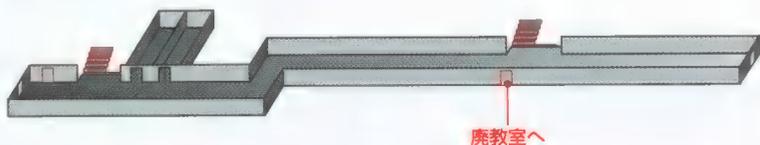
ひらいた ひらいた
釜のフタが
ひらいた
あふれた あふれた
あふれた亡者は
さむい さむいと
泣いたとせ…



◀童謡が聞こえる。歌詞は右に掲載

旧校舎 2階

マップ右の階段を下りていき、旧校舎1階へ向かうこと。廃教室に入ると恐怖度が上昇してしまうぞ。



廃教室に入ると

一度入ると奥まで進むしかなく、ラップ音の恐怖イベントが発生する。音の鳴り始めに録音ポイントがある。ラップ音のイベント発生後は出口へ行き、ここを出よう。



▲ラップ音が聞こえたら、すぐに録音ボタンを連打しよう



▲恐怖度が上がるだけのイベントなので、なるべく避けたい

旧校舎 1階

ここでショック死判定がされる恐怖イベントがある。恐怖度が上がっている人は選択肢に注意すること。



非常口で

ポイントXに来ると、非常口の存在を知る。非常口に行くと背後から足音が。ここは振り返らず、非常口を出て、プールに近づいてみよう。撮影ポイントが1つあるぞ。



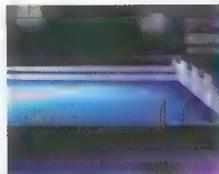
▲足音がしている最中は録音が可能



▲足音が聞こえたと同時に振り返ると……



▲ショック死判定が……。恐怖度が上昇しているときは避ける



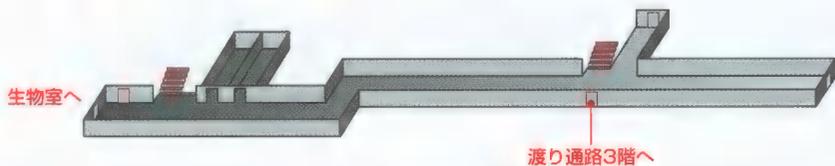
▲プールに出たこのときが撮影ポイント



▲戻らず、プールへと近づいて行くのが正解である

旧校舎 1階

ユカリひとりとなってしまいます。チサトたちと合流後は、渡り通路へ出て新校舎 3階へと向かうのだ。



生物室へ

ユカリだけとなるので、左へと進んでいき、生物準備室に入る。そこでのイベント終了後、チサトたちと合流。



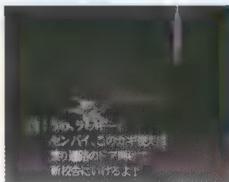
そこには自分が



チサトとミカが現れ、めでたく合流

渡り通路へ逃げ

もうこれといったイベントはないので、生物室を出たら右へと進路をとり、階段近くにある渡り通路へ向かおう。



渡り通路の扉を開ける鍵が手に入る



右へとどんどん進み渡り通路へ行く

渡り通路 3階

恐怖イベントがまたしても発生。幽霊を必ず見ることになるが、恐怖度は上昇しないので安心せよ。



少女の笑い声が…

渡り通路を進んでいき、新校舎側のドア付近で女の子の音がする。このとき出る選択肢のどれを選んでも、最終的に振り向いて少女の霊を見ることになる。少女の霊を見たあと3人は新校舎3階へと逃げ出してしまふのだ。



新校舎側へどんどん進んでいけばいいだけ



声が聞こえたら、何を選んでも結局振り返ることに



▲床から上半身を出した少女の霊がいる。ショック死判定はないので、ゲームオーバーにはならない

新校舎3階

書道室のイベントは絶対に見逃したくない。途中の恐怖イベントでショック死判定があるので要注意。



ショック死に注意

ポイントXでは音を無視して進む。すると音が三人に迫ってきて一気に通り抜ける。ポイントYでは窓の外を人が歩いていく。ここで窓を見るとショック死判定が発生する。



◀窓の外を霊が見ずに進む



◀ケタケタという音がしているときに



▲録音ポイント。録音しなくても恐怖度は上昇するのだ



◀この直後に撮影ボタンを押すと……



▲撮影。しかし、その刹那にショック死判定が発生するぞ

書道室にて

ポイントZにつくと、先にあるドアが勝手に開きだす。これに恐れずに中に入っていくと、幽霊が現れる。このイベントは非常に重要な意味を持つ。逃げずに撮影もしないで幽霊の話最後まで聞くようにしよう。



◀このイベントは大吉の結末に関わるぞ



◀幽霊が現れても逃げずに、最後まで話を聞き続けければ恐怖度も上がらずにすむし、あとでいいことがあるのだ

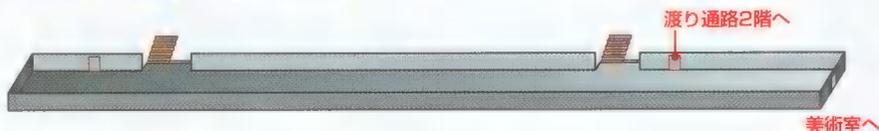


◀一番上の画面のところが撮影ポイント。撮影をしたら幽霊の姿がかき消え、有力な情報をみすみす逃す結果になる



新校舎2階

美術室、渡り通路の2カ所へと移動が可能。渡り通路では、恐怖度が上がっているとショック死する。



渡り通路2階

恐怖イベントがあり、ショック死判定もあるという場所。恐怖度が上がっているのなら避ける。

新校舎側



旧校舎側

少女の幽霊を目撃

天井から少女の霊を目撃。ショック死判定に関わる。■影と録音をせず、極力霊を見ないできた人は見ておこう。



▶大吉の結末に関係してくる霊なのだ



▶恐怖度が高いと思つたら無視すること

美術室にいくと

美術室に入って魔法陣に近づくと光の球が発生し、3人は逃げ出してしまう。それ以外のイベントは起こらない。



▶光の球が発生し、3人は逃げ出す



▶無理をして美術室に来る必要はない

新校舎1階

左にある公衆電話へと移動すること。電話をかければ、あとは物語は詰めめ段階に突入するぞ。



アラマタに電話をしていよいよ最終局面に

新校舎3階から階段を使って、一気に新校舎1階まで下りてきたら、左にある公衆電話

までいこう。そこからアラマタへの連絡がとれると、いよいよ物語は大詰めを迎える。

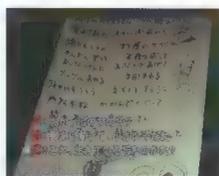


▶玄関へいって逃げると凶の結末だ

手まり歌解析の手順と大吉エンディングの条件

アラマタとの電話で手まり歌の歌詞について、いくばくかの情報が入手できる。もし書道室の幽霊の話をも最後まで聞き、かつ2階渡り通路の

霊を見ていたのなら、アラマタからのヒントを多くもらえるぞ。もし、両方とも見えない場合は最高でも中吉の結末だ。



▶書道室、渡り通路の幽霊がカギに

アラマタから聞ける情報一覧

●お稲荷さん

儀式のための供え物を表している。歌に組み込むことで同じ意味があるとのこと。

●かんざし

かんざしというのは、貢ぎ物の意味として使われているのではないかとのこと。

●髪上げ前の

髪上げ前、成人していない女性。床屋のおじさんの暗喩では？ とのこと。

●オケ屋のせがれ

棺桶のオケを指しているのではないかと、というアラマタの指摘が飛んでくる。

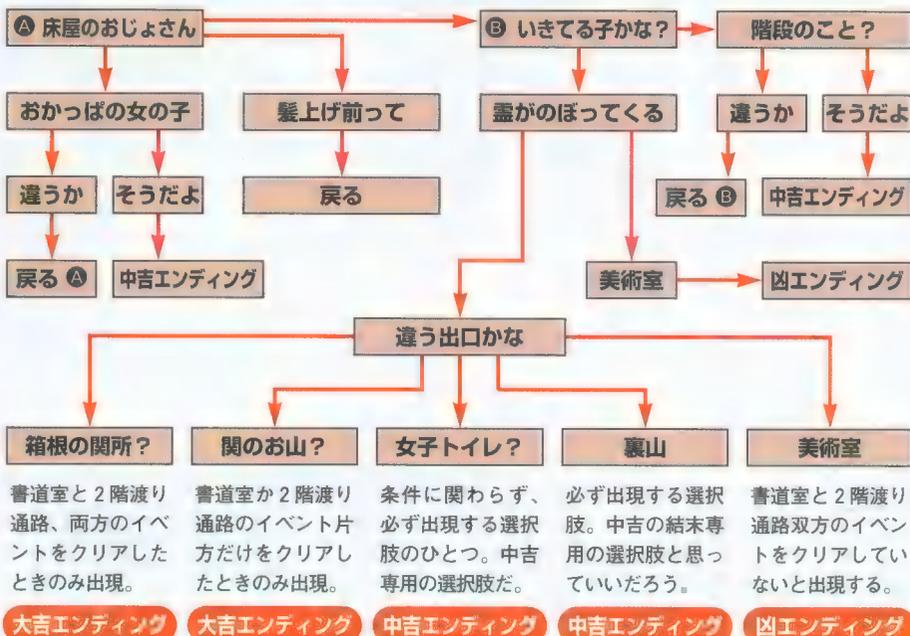
●豆食って

神秘的な意味を持った儀式のこと。ほかの言葉とともに生と死が近づくキーワード。

●三回まわる

儀式的な意味合いがあるのではないかと、そうアラマタは教えてくれる。

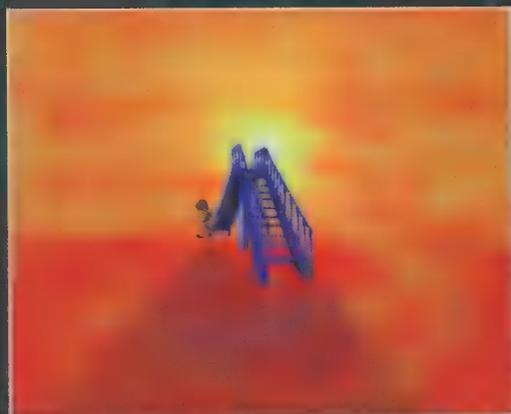
手まり歌解析の選択肢とエンディング





裏側の街

いよいよ最後の噂である。この噂は大吉の結末が、ゲームオーバーしかない。中言や凶などの結末は用意されていない、特々な噂となっているぞ。



雫城高校の屋上

ユカリが見た夢についてのちょっとした会話が行なわれる。選択肢は会話の流れを変える程度のもので、これといった影響はない。



◀これといった重要な選択肢はない



◀会話の流れが変わる程度ではない

児童公園

ブランコやジャングルジムなどがある。それぞれに近づくユカリとチサトの会話を聞くことができる。



すべり台がすべての始まり

重要なのは、すべり台をすべること。3回ほどすべると突如雷鳴が。これが物語の始まりを告げるのだ。あとは並木道へと抜ければいい。



◀すべり台をすべってみることにする



◀雷鳴後、ユカリはすべるのを止める



◀メインとなるのはすべり台である



◀すべり台を3回ほどすべると雷鳴が



◀マップ右へ行き、並木道へと抜けよう

並木道

寂しい並木道に、紙芝居屋のおじさんが座っているのだが、話してみるとどこかおかしなところが。



紙芝居屋にて

紙芝居屋のそばまでいくと、おじさんが話しかけてくる。選択肢はどれを選んでも

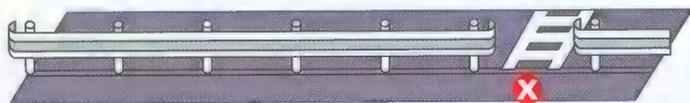
かまわないのだが、「おじさん何星人?」を選ぶと会話終了してしまうぞ。



◀どこかおかしな紙芝居屋である

大通り

横断歩道で交番に行くか、商店街へ行くかの選択がある。が、どちらを選んでも結果は一緒なのだ。



何か、どこか違う感じがする大通り

ポイントXにつくと、交番か商店街に行くかを選ぶことに。交番では警官と話ができるが、いまひとつかみ合わない。結局、商店街へ。



◀何かが違う。商店街の方へといこう



◀交番での会話は、あまり意味がない

商店街

たたずむ人に話しかけない限り、このマップから先には進めない。とにかく人と話すこと。



商店街から街頭テレビの広場

商店街をただ突き抜けようとしても、それができない。逆に戻ろうとして左側へ行っても、商店街の反対側へと出てしまう。実はここを抜けるには、商店街にいる人に話し

かけなければならないのだ。話しかける方法は簡単で、話したい人に接近すればいい。何人かに話しかけたら、右端へと行ってみよう。すると街頭テレビの広場に出るぞ。



◀商店街の次は街頭テレビがある広場



▲ここで人に話しかけると、今度は下町へと飛ばされてしまう



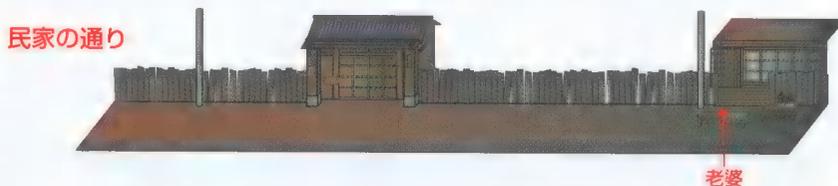
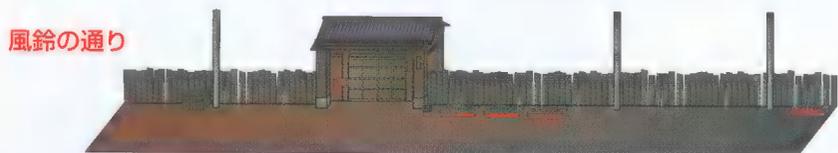
◀横断歩道へと戻ろうとしてもダメ



◀商店街から出るには人と話すしかない

下町

下のマップが無限ループでつながっている。抜け出すには縁台に座った老婆に話しかけねばならない。



失われる記憶…老婆との会話がポイント

各マップを歩き、いる人い
る人に話しかけていこう。こ
こでは歩いていると、3分に

1回ずつ記憶を失っていく。
2回目に記憶を失ったら縁台
にいる老婆に話しかけよう。



▲無限ループのため、歩くだけ
ではここから脱出できないのだ



▲歩き回り、縁台に座っている
老婆に話しかけることになる



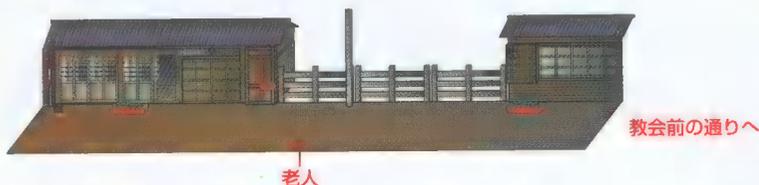
◀この文字が画面に
表示されたら……



▲すぐに老婆のところへ。3回
記憶を失うとゲームオーバー

長屋通り

下町を抜けるとこの通りにたどりつく。老人と話す以外に仕掛けはない。教会前通りを目指そう。



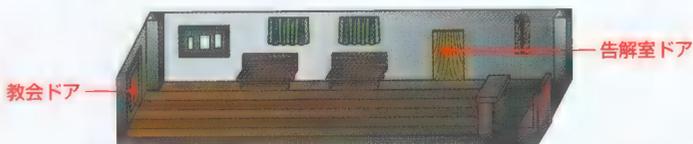
教会前通り

教会の入り口がある通り。掲示板には教会に関する情報があるので、見ておいてもいいだろう。



教会内

行くべき場所はひとつ。教会の右奥にある告解室に入ること。神父との会話で情報を得るのだ。



教会へ…そして夕日の堤防へ

長屋通り⇒教会前通り⇒教会内⇒告解室と移動し、神父と会話をする。選択肢はどれを選んでもいい。神父との会話終了後、来た道を戻り、下町へ。下町にしばらくいると

3人は夕日の堤防へと飛ばされる。記憶が戻るチサトとミカに対して、ユカリだけが記憶を失ったまま渡ってはいけな橋を渡ってしまう。そしてチサトとミカは……。



◀2人を残し、ユカリは行ってしまおう



◀バスに乗って、あの教会へと向かおう



◀告解室で神父に会い、話を聞こう



▲チサトとミカは無事に生還。2人はユカリを探しに走る

夕日の旧校舎

旧校舎内までのユカリの行動は自動で進む。旧校舎内は、ただ屋上を目指して進むだけでいいのだ。

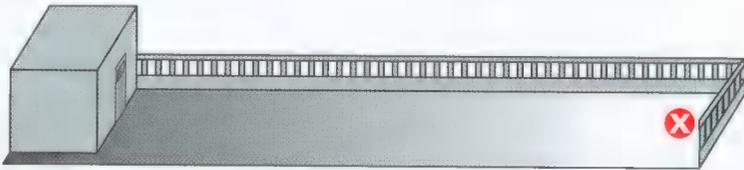
旧校舎 1階



旧校舎 3階



屋上



屋上までの道と、屋上での会話

夕日の旧校舎にきたら、旧校舎3階の女子トイレまで行く。移動の際にさまざまなシーンが流れる。女子トイレについたら、封鎖されたドアの前で3回まわる。すると、ユ

カリは屋上へと導かれる。屋上ではポイントXまで行ってから振り返るのだ。そこでおかっぱの女の子と会話をし、会話のあとに再びポイントXまで移動すれば結末だ。



「おかっぱの女の子との会話には注意」



「会話終了後に右に進み、戻ってきたことを確認して結末へ」



「探索編」のときと同じ操作でいい



「屋上にきたら、右へと移動しよう」

●会話での注意点

元の世界に帰りたいという意味の選択肢を選ぶこと。どうでもいい的な選択肢を選ぶと、ゲームオーバーになってしまうので注意しよう。



「最初だけはどちらを選んでも問題ない」



「帰りたいという意味の選択肢を選べ」



Prank



RESEARCH



風が送ってくれた恐怖

『探索編』『究明編』の双方すべての噂を大吉の結末にして、同じメモリーカードに入れて使えば、なんと隠しシナリオが登場!!



強い風がミカに向かっていく。
ミカ：ヒー！ すごい風！



ミカ：これじゃあ、パンツ見えるって！ あれ？……



ミカ：この匂い……。……何？
なんだろ、今の……

学校へ…そして放課後からはじまる

通学途中のミカが突然の風に見舞われ、その匂いを感じたあとにプレイヤー操作ができるようになる。ミカを左端へと移動させてしまえばイベ

ントは終了。そして放課後、ミカがユカリ、チサトと会い今朝の出来事を話すと、チサトが妖精のいたずらだと言うのだが……。



▲妖精のいたずらだ
というチサト



▲チサトの説明が妙……？



▲当然、ミカはたずねるのだが



▲突然帰ってしまうチサト

ミカの帰り道にて

学校からの帰り道、ミカはひとりの男に出会う。なぜだかその男に話しかけるミカだが、男の反応に腹を立て、そのまま通りすぎる。そのとき朝方の風の匂いと同一匂いを感じるのである。そして背後から男の声が耳に入る……。



▲振り返り、男のほうへと走るが



▲男の姿はそこになかった

ミカの恐怖…それがはじまった

帰り道での妙な男との出会いのせいか、今朝のことが気になったのか、風があったところに戻ったミカ。しかしそこはいつもと同じ風景……。

だが、異変が起こった。ミカの恐怖に満ちた出来事が始まろうとしていた。突然というには、あまりにも異様な始まりであった……。



▲それは不意にやってきたのだった

●校内にて

校内にいるミカ。目の前にはユカリとチサトがいる。近づいてみると、ユカリの冷たい反応。走り去るミカに、チサトとは思えないような言葉が発せられる。



▲ユカリに近づくが……



▲まるで他人のような言葉だ

●歩道にて

恋人とキスするユカリの姿を見てしまうミカ。「動物なんだよね、結局」。

ミカのその言葉は、ユカリに対する理想が思い違いだったという意味なのだろうか。



▲寂しくユカリを見るミカ



▲ミカの理想が崩れていった

●アーケードにて

チサトがミカを邪魔者扱いにし、すべての悪いことがミカのせいだと言いさらには厄病神扱いにする。ミカにとって信じられない言葉であり、あってはいけない出来事だ。



▲あのチサトまでが……



▲どうすべきかわからないミカ

●サエキとの会話

目の前にはサエキがいるのだが、彼の口から出た言葉もミカが考えたくない、あってはならない言葉だった。ミカが恐れ、望んでいない方向に話は展開していくのだ。



▲まるで当然というかのよう



▲そのとき意外な言葉が

さらに続く恐怖

●ヒメガミサクラとの再会

あの姫神桜が、ミカの前に現れる。ミカは彼女の前で自分の気持ちを語り始める。その言葉に対して姫神桜は恐ろしい言葉を投げかける。



▲ミカは心の叫びを
姫神桜にぶつける



▲彼女はミカに恐ろしいことをいう

●チサトとの会話

家に帰ろうとするミカの前に。返り血を浴びたチサトが立っている。ここでチサトの話を最後まで聞くと、なんと

チサトはミカの家族を……。チサトの話を最後まで聞くか否か、そして手に掛けるか否かをミカは選択することになるのである。



▲様子のおかしいチサトが目の前にいる



▲チサトの言葉をすべて聞かどうかも決める



▲すべてを話そうとするチサトであった



▲怒りに駆られチサトを手に掛けてしまうミカ



▲手に掛けられなければ、座り込んでしまう

●今度はユカリが…

話を聞かず怒りに駆られてチサトを手に掛けると、次の瞬間ミカはユカリの前に現れる。彼女の言葉にミカは躊躇せず刃物を突き立てる……。



▲言葉を理解したミカはユカリまで



▲すべてを終えたときに目の前には……



▲すべては夢幻だったのだろうか

恐怖の終焉…そして現実の再開…?

いつもの通り、ミカが噂を仕入れ、ユカリとチサトを引きずり込んで、噂の真相を暴いていく。これがミカの現実なのだ。だがそれも……。



▲いつもと変わらない姿がそこにある



▲いつも通り変わらない日常が……





終章 Epilogue



下回、
大塚夫役上へ

フォトギャラリー

『トワイライトシンドローム』で入手可能な戦利品である心靈写真を一気にまとめて、紹介しよう。これを見てまだゲットしていないものがあるか確認してほしい。



第一の噂
こうべ橋



第一の噂
トイレの前



第一の噂
真夜中の大鳥居



第一の噂
真昼中の大鳥居



第三の噂
女子トイレ



第三の噂
連絡橋



第三の噂
男子トイレ



第三の噂
自動販売機



第三の噂
おそば屋さん



第三の噂
3番線ホーム

フォトギャラリー **その2**

同じく入手した心霊写真の数々。『探索編』よりも『究明編』のほうが撮影が難しい。とくに第九の噂はショック死判定が厳しいので何度もプレイすることになるぞ。



第三の噂
4番線ホーム



第三の噂
夕闇が丘行き



第八の噂
地下壕の最後



第六の噂
体育器具庫



第八の噂
研究室

第九の噂
旧校舍3階教室



第九の噂
渡り通路屋上



第九の噂
プールの怪光



第九の噂
書道室



第九の噂
新校舎窓

究明篇の写真について

第九の噂で写真撮影をすると、
大半のものは写像度が正常して
しまう。これにより、ショック
死してしまおう可能性はあるぞ。
数回やりなさいのがいい。



撮影によって
結末に変化が



フニートメータ
しに注意しよう。

写真・MD生録のポイント

～究明編のみ

タイミングがけっこうシビアなので注意

『究明編』での撮影や録音は、はっきり言って難しい。なんの合図もなしに撮影&録音ポイントが過ぎていくからだ。さらにはそのポイントが非常にシビアなのだ。これを打開するために右の表を作っ

てみた。参考にして、撮影ポイントの近くなったら、目的のボタンを連打してみよう。少し疲れるとは思いますが、ボタンを1回だけ押して撮影するよりははるかに成功率が高くなるのだ。



▲事前の用意があれば苦勞なし

攻略のページとつき合わせて使ってほしい

右の表だけだと説明が簡単すぎて、どのあたりでボタンを押せばいいか悩むはず。それを補うために、攻略記事で物語の流れを読み、どのあたりに何秒の間隔でポイントがあるかを確認してほし

い。ゲームをやり込んでいる人なら、表だけを見ていれば撮影&録音のポイントが分かるはずだ。まずは何よりも、「習うより慣れろ」といった感じで、ゲームを進めながら使うのもいいだろう。



▲ポイントの把握にも役立つ

成功



▲ミカが写真を撮ったり、マイクを取り出して、独特のアクションを見せればOKだ。

失敗



▲ポイントは判っているのにミカがなにもしないときは、連打をしてポイント前で待ちかまえよう

ポイント一覧

噂とタイトル名	ポイント
第六の噂『夕闇の少年』(録音)	1回目の体育館器具庫でタタラ君出現ビジュアル終了後の2秒以内にボタンを入力。
第六の噂『夕闇の少年』(録音)	2回目の体育館器具庫でタタラ君出現ビジュアル終了後の2秒以内にボタンを入力
第六の噂『夕闇の少年』(写真)	1回目のMD録音後「オッケー、いつでも」のあとの2秒間以内にボタン入力。
第六の噂『夕闇の少年』(写真)	2回目のMD録音後「オッケー、いつでも」のあとの2秒間以内にボタン入力。
第八の噂『錆びた筈』(録音)	ミカのカラオケの曲始めにボタンを押す
第八の噂『錆びた筈』(録音)	研究室で消毒音(ガス漏れのような音)がしたあと、次の肉声をしたときにボタン入力。
第八の噂『錆びた筈』(写真)	研究室で消毒音(ガス漏れのような音)がしたあと、次の肉声をしたときにボタン入力。
第九の噂『オカルトミステリーツアー』(録音)	4階渡り廊下で少女の笑い声がしている最中にボタン入力。
第九の噂『オカルトミステリーツアー』(録音)	旧校舎3階の教室から逃げてきたあとに始まる、手まり歌の最中にボタン入力。
第九の噂『オカルトミステリーツアー』(録音)	廃教室に入ったあとのラップ音鳴り始めにボタン入力。
第九の噂『オカルトミステリーツアー』(録音)	旧校舎非常口で、背後からの足音がしている最中にボタン入力。
第九の噂『オカルトミステリーツアー』(録音)	新校舎3階で、ポルターガイストの音が響いたあとにボタン入力。
第九の噂『オカルトミステリーツアー』(写真)	4階渡り廊下で幽霊出現後、ミカの「セ、センパイ…あれ」後の2秒間にボタン入力。
第九の噂『オカルトミステリーツアー』(写真)	旧校舎3階の教室でユカリの「…」後の2秒以内にボタン入力。
第九の噂『オカルトミステリーツアー』(写真)	プールでミカの「え？」後の2秒以内にボタン入力。
第九の噂『オカルトミステリーツアー』(写真)	新校舎3階で窓の外を人影が通ったあと、ユカリの「…」後の2秒以内にボタン入力。
第九の噂『オカルトミステリーツアー』(写真)	書道室で「これ…」後の2秒以内にボタン入力。

特別操作リスト

『探求編』だけの、普段はお目にかからない特殊な操作を紹介しよう。

フライトメーターの表示配置を変える

L1ボタンとR1ボタンを押しながら、○×△□のどれかを押すと、任意の方向へとフライトメーターを動かせるようになるのだ。



◀は右、▶は左、
×は下、△は上へ



◀L2+R2ボタン
で元の位置に戻るぞ

メッセージの文字を変える

2プレイヤー側コントローラーの方向キーを左右に動かすと、それに合わせてメッセージの文字が変化するので、右に動かしたあとにのみ、左に動かすことが可能。



◀方向キーの右を押し、
右に傾き



◀左を押せば、文字
は左へと傾いていく

噂ごとにある特別操作

第五の噂

●囃神様の音声をカット

姫神様の音声をすべて聞くのが面倒なら、スタートボタンでカットできる。姫神様すべての音声がこの対象だ。

●ユカリとチサトが走る

籬代の杜の一部分で、×ボタンを押しながら方向キーを押すと、左右のみ走るぞ。



◀長いマップは、これを
使い移動しよう

●舞い吹雪く光の色を変える

姫神様のまわりを舞う光を2プレイヤー側の○×△□ボタンで変えることが可能。色もボタンによって違う。



◀普段はこの色だが
ボタンを押すと……



◀このように光の色
が変化するのだ

第八の噂

壕からの脱出イベントで×ボタンを押すとユカリとミカがその場に倒れてしまう。



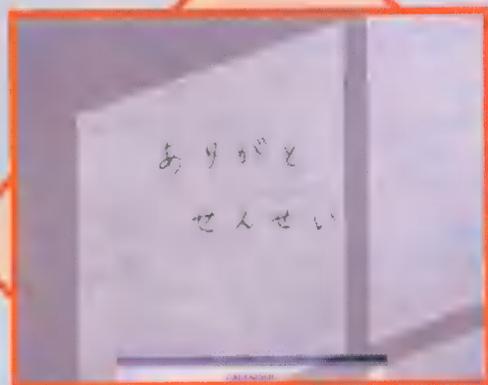
◀時間的に余裕があ
るときにやりたい

第九の噂

手まり歌の音声をスタートボタンでカット可能。手まり歌が終わるまでの待ち時間が嫌な人は、これを使うとよい。

INTERVIEW

トワイライトシンドローム 開発者インタビュー



音による演出に映像を加えることで、ホラーゲームに新しいジャンルを築いた感のあるこのゲーム。シナリオ面のうまさも光るこのゲームの開発者の方々にここでは話を伺った。



今回お話しを伺ったのは、ヒューマンの熊谷さん、小林さん、須田さんの3人。こちらの質問に気さくに答えてくれたぞ。

きっかけはウチのアミューズメント部門が開発したマシンなんです。

—ではまず、どういうきっかけでこのゲームを作ることになったのかを教えてください。

小林：そもそものきっかけというのはウチのアミューズメント部門が開発した『グランディッシュの館』というマシンなんです。ヘッドフォンをつけて3D音響を使った音響効果のみで恐怖を体験できるものなんですけど、それがかなり好評だったんですよ。そこで、音だけでここまで怖いものに映像をプラスしたらどうなるんだろう、という考えが開発の発端ですね。そしてさまざまな試行錯誤の末に、アドベンチャー形式が適しているのではという結論が出たわけです。

誰もいない学校の怖さ

—世界をいわゆる学園ものにした理由は？

小林：僕なんかの世代もそうだったんですが、学校って怪談話が多かれ少なかれありますよね。それと夜の学校の怖さ。昼

間は何ともないんですが、誰もいないときの怖さ。こういう感覚って、世代による違いこそあれ誰もが共通して持っているイメージだと思うんですよ。そのイメージをゲームの中でヒューマンなりのアレンジをしてみようということで、舞台はあという形になりました。

全員がミカだったらつままない

—学校の怖い話っていうと古くさいイメージがあったんですけど、このゲームには、等身大の今どきの女の子たちがでてきますよね。かなり気をつかわれたと思うのですが、3人の主人公の性格づけとかはどのような感じで？

小林：性格に関しては3人ともまったく違う。逆にあれが今の若者を象徴しているかなとも思うんです。全員がミカだったらつままないゲームですし、チサトだったらこれまた面白くもなるともない。テレビドラマなりテレビアニメの主人公の設定も、あの3人のようなデコボココンビが多いですよ。真似をしたっていうよりも、ゲームを面白くするための選択としてあえて違うキャラクターにしました。会話の楽しさっていうのもひとつのウリです。

わざと顔をはっきりと描かなかった

小林：苦労話のことなんですけど。いいですか、突然。

—ええ、どうぞ。

小林：主人公の3人の女子高生は、実際の女子高生のモデルさんを使わせていただいて、スタジオでブルーバックを使って撮影したんですよ。最初は一日の

予定だったんですが、結局二日。それでも終わらずに追加しました。そこで演技をしてもらったものをビデオで撮り込んで、ひとコマずつおとしてゲームのキャラクターに…。わざと顔とかをはっきりと描かなかったんですよ。ヘタに顔を描いてしまうと、プレイヤーの想像力が削がれてしまうじゃないですか。そういうところは気をつかいましたね。あと、仕草でかなり。ミカなんかの顔



熊谷一幸

広報を担当。いろいろお話を伺いました。

ミカのしゃべる言葉はノリがよくて楽しいのだ



りちゃんのファンです』とか。

——ファンレターとかきたりしませんか？

熊谷：そこまではないですけど…『チサトがんばれ』とか書いてあったり

特な仕草があるじゃないですか、ああいうものはかなり研究してやりました。

——ゲームで見てても歩き方とか全部違いますよね、ひとりひとり。

熊谷：メモライズのなかに撮影シーンの一部分が入っていますよ。

究明編の取説にでてくる娘がミカちゃんなんです

——実際の主人公のモデルになった女の子たちというのは現役の…？

熊谷：ええ、メモライズにでていますが現役の女子高生です。実はですね、今回の究明編の取説にでてくる娘がミカちゃんなんです。

——それ、噂とかになっちゃいそうですね。結構ミカちゃんって人気あるじゃないですか。

熊谷：一応ミカちゃんが立ちやっていますよね。

——タレントさんなんですか？

小林：一応三人ともプロです。当時は。

熊谷：いまはもうひとり引退しちゃったみたいですけど。大学受■だっていってましたよ。でもね結構ユカリ、チサトファンもいるんですよ。『僕はユカ

して微笑ましいですね。

——プレゼントとかは？

熊谷：プレゼントまではないですね。でもあの黄色いデイバッグがかわいいという人は結構いますよ。

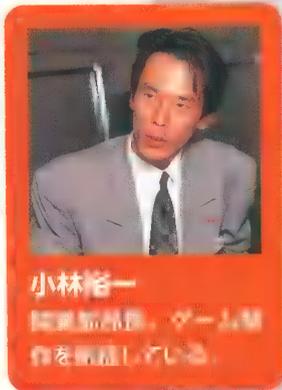
我々は『ミカ語』って呼んでいます

——僕は仕事柄、ゲームをやるときもワリと編集的な目で見えてしまうのですが、このゲームはセリフまわしとかがすごくよくできてるなと思ったんですよ。シナリオライターはどのように起こされたのですか？

須田：ある広告会社のついで、女子高生を三人ぐらいセッティングしてもらったんですよ。それをファミレスで延々と、3、4、いや5時間くらいですかね、ずーっと話を聞いて中心となる言葉とかをメモしました。それと撮影のときに使った3人のモデルさんたちの話を聞いたり。



窓の外から見える景色にもこだわりをもって作られている



小林 裕一

作家・脚本家、ゲーム制作を精進している

ただ、聞いた言葉がそっくりそのままゲームで使えるわけではないので、出来上がった全シナリオに専門の女性スタッフがチェックを入れました。ちなみに偶然にも美佳という名前のスタッフが担当だったんですよ(笑)。

小林：我々は『ミカ語』って呼んでいるんです。基本的にシナリオライターがつくったという感覚なんですよ。

ほとんど吉祥寺をイメージしたつくりになっています

——ゲームのなかの噂のもとの舞台などはあったんですか？

須田：もとの舞台ですか？ 1話の公園の話はあれはもう井ノ頭公園ですね(ヒューマン本社はこの公園の近くにある)。あとは…駅の話は武蔵小金井を一応舞台にして作っています。学校はスタッフのひとりに家族が先生をしている者がいまして、横浜のある中学校に取材に行かせてもらいました。校舎の雰囲気や造りなどのマップに必要な

6話で登場するタカラ君、非常に重いテーマの作品だ



情報はそこで取材したものをゲームに落としていったという感じですね。あとはほとんど吉祥寺をイメージしたつくりになっています。

熊谷：『裏側の街』の商店街なんかね、あっどっかで見たなっていう。武蔵野朝日通りですとか。サンロードだから朝日通り。知ってるひとはよくわかるよね。

トワイライトのイメージを出すために

——ゲーム中、ここを見てくれていうところを教えてください

熊谷：そうですね…。校舎の1階、2階、3階と窓から見える景色が変わっているんですよ。ああいったあたりは本当にこだわって作っています。

小林：技術を駆使しているという感じではなくて全体的にトワイライトのイメージを出すために苦労したという感じです。

須田：音録りはずいぶん時間をかけました。今回の究明編は特に。まる二日かかりました。井上喜久子さんのナレーションですとか。子供さんと井上喜久子さんは別枠なので、あとはその他の声優さん。なかなかスケジュールが合わなくて大変でし

た。
熊谷：ダミーヘッドもわざわざ持ち込んだんですよ。

——ダミーヘッドって頭の形をしてて、耳のところにマイクがついてるも

のですよね？ あれって後ろのほうから聞こえてくる音を録るときは実際その位置からしゃべるんですか？

須田：ええ、そうです。正面だけは録れないので、左右か後ろか。ときには声優さんが少し回りながらしゃべって録ったりとか。距離感も出せるので近くであったり、遠くであったりといういろんなバージョンを録ってもらって、実際組み込む段階でどれがいちばんいいかといった調整をしました。4話の先生が歩いてくる音なんかは実際グルっと回って音を録りましたよ。

気持ちとことんやりました

小林：究明編は演出が前作にくらべて相当凝っているんですよ。

須田：結構手間のかかるエフェクト関係を、イベントごとにプログラマーが一回一回作って。例えば、フェードインにしてもいくつもパターンを作ってもらいました。いちばん見てもらいたいのはオーバーラップっていう処理。PSでやるにはかなりきついんですが、ちょっと演出に興味のある方はみていただきたいです。多分よそではそんなにやっていないと思います。究明編の方はそのあたりの贅沢な

作りを見てもらえると嬉しいですね。

熊谷：もうとことんやったんでしょ、今回は。

須田：気持ちとことんやりましたね。探索編でやり残したことはだいぶ究明編でやりつくしたと思います。

6話はある意味実験的なシナリオです

——最初からある一定量のシナリオがあって、それを2枚に分けて出したって感じなんですか？ それとも一作目を作ってから続きのシナリオを書いたって感じ？

小林：いや、違います。全部入れようとしたときにCD1枚じゃ入らなかったんですよ。

須田：2枚組にして出すとなるとまた一から考え直すってことになってしまうので、ああいった形になってしまったんです。

究明編の半分は新たに付け加えた話ですね。

——トワイライトみたいなゲームが出てきて、また新しいジャンルが確率されたと思うんです



須田剛一

『裏側の街』このゲームのディレクターを担当

が、ユーザーとしてはまた次ものはやく見たいなって。違う話になっていくんだろうけれども。

熊谷：やってもらえばみんなそう言ってくれますね。究明編のなかに入っているメッセージとか、いわゆるテーマになってることって探索編以上にみんなに感じて欲しい。

須田：6話はちょっと注目してもらいたいですね。なんていうんですか、かなり…えげつないっていうか。ある意味実験的なものでもあると思うんですよ。ゲームであそこまでメッセージをユーザーに出してどういう反応が返ってくるのかっていう。そういうものも含めてちょっと楽しみます。

パッケージについて

——究明編の発表に合わせて、探索編のパッケージ変わりましたよね？

熊谷：ウチはそれをねらったわけじゃないんですけど、2枚買ってしまった人がいるんですよ。10人にひとりくらい…。でもいいですっていう人がほとんどなんです。本当にゴメンなさい。

——中味はどうなっているんですか？

熊谷：一緒です。なかは一緒です。

これゲームなのかなって思った

——個人的にいちばんお気に入りの話は？

須田：2話ですか。あの音楽室の。

——僕もそうなんです！

熊谷：みんな“Rainy”が好きな人たちなんじゃないですか、もしかして（笑）？

須田：じゃあ、大吉はごらんになりました？

——ええ、見ました。なんか象徴してますよね。現代の女子高生の恋愛観とかそういうのを。

須田：デバッグしてもビビったっていうか、鳥肌がたちましたよ。最後のサーッとカレンダーが壁から落ちて…。ああ、これゲームなのかなって思いましたよ。

あの時期はホラーだらけだった

——なんか作っててやなこととかありました？

須田：デバッグです。

——いやいやそうじゃなくて（笑）。意味もなく停電がおこったとか、そういう怖い話。

小林：いろいろあるよね、あったように話は聞くけど。

熊谷：こないだ言ってたおじいちゃん、おばあちゃんの…。

須田：ああ、スタッフの三人の

おばあちゃんが亡くなりました。ただ年齢的な問題もあるんですが（笑）。でも、重なったんですよ。僕も去年おばあちゃん亡くなったし。

小林：ちょうどクックタワーも同時に作ってたんで、ホラ

ーだらけだったんですよ。何ができてもおかしくないっていう。御祓いにも行きましたよ。これ作るときと、この間も。

須田：残念ながらそんなに変わったですよ。なんかそういう変な現象は。

今後はもうあるんです

——大吉データがうんぬんというのは？

須田：隠しシナリオが現れます。すべてのシナリオを大吉にしてもらって、探索編と究明編のデータを1枚のメモリーカードに入れておくと…。そういう作りになっています。

——では最後に彼女たちの今後の展開を教えてください。

さい。

熊谷：今後はもうあるんですよ。あるとしかいいようがないですが…。

——乞うご期待って感じですか？

須田：究明編に一応予告■は入っているんですよ。隠しシナリオが予告編みたいにつくりなってますから。ぜひ最後まで見て下さい。



インタビュー終了後、ミカのPOP（店頭広告）と一緒に記念撮影。ミカの太ももに怪光が……

ゲーム内容ないようについてのお電話でんわでの
お問い合わせとは、一切受けつけて
おりません。御了承ごりょうしょうくだ下さい。

プレイステーション™完壁攻略シリーズ ㉓

トワイライトシンドローム 完全ガイドブック

編 著 ファイティングスタジオ
発行者 井上功夫
発行所 株式会社 双葉社
〒162東京都新宿区東五軒町3-28
振替 00180-6-117299
印刷所 三晃印刷株式会社

Writer/渡辺洋二
Map/藤井由成、柴崎 宏
Design/佐藤レイ子、Ours Co.Ltd
Computer Editorial System RECCA-SHA Corp.
Digital Prepress SANKO PRINTING Co.,Ltd.

©HUMAN 1996 ©FUTABASHA Printed in Japan 禁・無断転載複製

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。定価・発行日はカバーに表示してあります。

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

NINTENDO64完璧攻略シリーズ

- スーパーマリオ64必勝攻略法
- パイロットウイングス64必勝攻略法

プレイステーション™完璧攻略シリーズ

- リッジレーサー必勝攻略法
- A. IV. EVOLUTION必勝攻略法
- 鉄拳必勝攻略法
- ジャンピングフラッシュ! 必勝攻略法
- アークザラッド必勝攻略法
- エースコンバット必勝攻略法
- フィロソマパーフェクトガイドブック
- アクアノートの休日完全ガイドブック
- ウィザードリィVIIガーディアの宝珠必勝攻略法
- JリーグサッカープライムゴールEX必勝攻略法
- ハイパーフォーメーションサッカー必勝攻略法
- ビヨンドザビヨンド必勝攻略法
- 卒業II Neo Generation必勝攻略法
- テーマパーク必勝攻略法
- リッジレーサーレボリューション必勝攻略法
- 土器王紀完全ガイドブック
- ハーミホッパーヘッドスクラップパニック必勝攻略法
- 第4次スーパーロボット大戦S必勝攻略法
- TIZ TOKYO INSECT ZOO 完全ガイドブック
- 昇龍三国演義必勝攻略法
- 鉄拳2 必勝攻略法
- メルティランサー銀河少女警察2086必勝攻略法
- ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96必勝攻略法
- シヴィライゼーション〜新・世界七大文明〜必勝攻略法
- オーバーブラッド必勝攻略法

セガサターン完璧攻略シリーズ

- 新・忍伝必勝攻略法
- ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード必勝攻略法
- セガ インターナショナル ビクトリーゴール必勝攻略法
- クォヴァディス完全ガイドブック
- セガラリー・チャンピオンシップ必勝攻略法
- ガーディアンヒーローズ必勝攻略法
- Jリーグ ビクトリーゴール'96必勝攻略法
- トア〜精霊王紀伝〜必勝攻略法
- ウィザードリィVI & VIIコンプリート必勝攻略法
- ナイツ into dreams…必勝攻略法

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

- ゼルダの伝説 神々のトライフォース必勝攻略法
- スーパーマリオカート必勝攻略法
- 真・女神転生必勝攻略法
- 伝説のオウガバトル完全ガイドブック
- メタルマックス2 必勝攻略法
- スーパーマリオコレクション必勝攻略法
- ファイアーエムブレム 紋章の謎 一必勝攻略法
- 真・女神転生II 必勝攻略法
- マザー2 ギークの逆襲必勝攻略法
- シヴィライゼーション世界七大文明必勝攻略法
- ロックマンX2 必勝攻略法
- プレス オブ ファイアII 一使命の子 一必勝攻略法
- スーパー桃太郎電鉄III 必勝攻略法
- 大貝獣物語必勝攻略法
- スーパードンキーコング 必勝攻略法
- 魔神転生2 必勝攻略法
- がんばれゴエモン3 獅子重禄兵衛のからくり固め必勝攻略法

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

- エストポリス伝記Ⅱ 必勝攻略法
- 第4次スーパーロボット大戦 必勝攻略法
- 旧約・女神転生 必勝攻略法
- デア ラングリッサー 必勝攻略法
- ★スーパーマリオ★ヨッシーアイランド 必勝攻略法
- ウィザードリィⅥ 禁断の魔筆 必勝攻略法
- メタルマックスリターンズ 必勝攻略法
- ロックマンX3 必勝攻略法
- テーマパーク 必勝攻略法
- スーパーファイヤープロレスリングX 必勝攻略法
- す〜ぱ〜ぶよぶよ通(2) 必勝攻略法
- スーパードンキーコング2 デイクシー&ディディー 必勝攻略法
- スーパーファミスタ5 必勝攻略法
- がんばれゴエモン さらさら道中僕がダンサーになった理由 必勝攻略法
- ステイブルスター〜厩舎物語〜 完全ガイドブック
- 晦〜つきこもり 必勝攻略法
- スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 必勝攻略法
- 実況パワフルプロ野球3 必勝攻略法
- カオスシード〜風水回廊記〜 必勝攻略法
- クロックタワー 必勝攻略法
- ごきんじょ冒険隊 必勝攻略法
- 星のカービィスーパーデラックス 必勝攻略法
- アラビアンナイト〜砂漠の精霊王〜 必勝攻略法
- トラバース スターライト&プレーリー 必勝攻略法
- ベストショットプロゴルフ 完全ガイドブック
- ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 必勝攻略法
- す〜ぱ〜なぞぶよ通ルールの鉄腕繁盛記 必勝攻略法

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

- ゼルダの伝説 夢を見る島 必勝攻略法
- スーパーマリオランド3 ワリオランド 必勝攻略法
- ロックマンワールド5 必勝攻略法
- 星のカービィ2 必勝攻略法
- スーパードンキーコングGB 必勝攻略法

4コマまんが王国

- ★スーパーマリオ★ヨッシーアイランド4コマまんが王国 ①②
- マザー2 4コマまんが王国 ①
- 餓狼伝説スペシャル4コマまんが王国 ①
- スーパーマリオ4コマまんが王国 ①〜⑦
- 星のカービィ4コマまんが王国 ①
- ゼルダの伝説4コマまんが王国 ①②
- ポンパーマン4コマまんが王国 ①〜③
- ストリートファイターⅡ 4コマまんが王国 ①〜④
- スーパードンキーコング4コマまんが王国 ①②

定価各580円

トワイライトシンドローム完全ガイドブック
定価950円(本体922円)

1996年9月10日 第1刷発行

編著 ファイティングスタジオ
発行者/井上功夫
発行所/株式会社双葉社
〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

ISBN4-575-28638-9

C0076 P950E

定価950円(本体922円)



9784575286380



1910076009502



プレイステーション完璧攻略シリーズ③①

トワライトシンドローム 完全ガイドブック

双葉社

©HUMAN 1996

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.