



声の出演

折笠 愛
こおろぎ さとみ
堀内 賢雄
有本 欽隆
松本 保典
竹口 安芸子

音楽

野見 祐二



この取扱説明書は
エコマーク認定の
再生紙を使用して
います。

672-1379
G-6027

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

メガ・CD専用



夢見館の物語



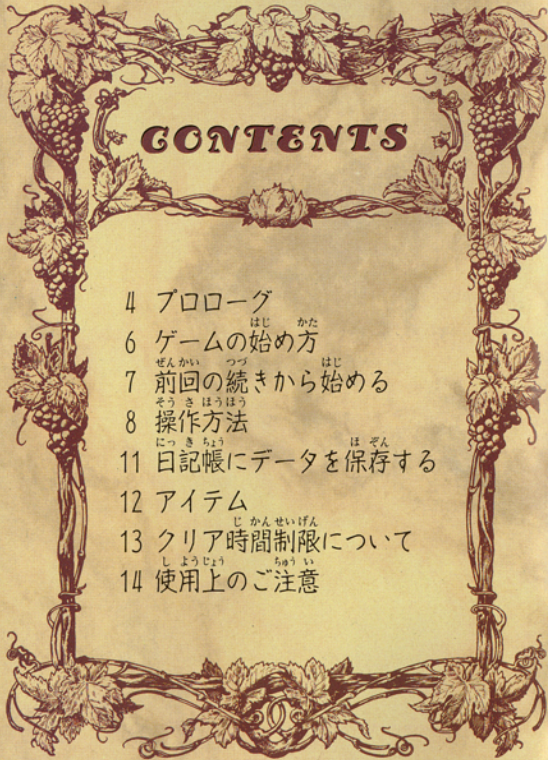
ゆめみやかたのものがたり



夢見館の物語



このたびはメガCDディスク
『夢見館の物語』をお買い上げいただき
誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの取扱説明書を
お読みいただけますと
より楽しく遊ぶことができます。



CONTENTS

- 4 プロローグ
- 6 ゲームの始め方
- 7 前回の続きから始める
- 8 操作方法
- 11 日記帳にデータを保存する
- 12 アイテム
- 13 クリア時間制限について
- 14 使用上のご注意

あのお花畑の楡の木には
昔から怖い悪魔が住みついているから
満月の晩には絶対に近づいちゃだめだよ。

あんまり長い間光る蝶々を見ていると
その人もいつの間にか
同じ蝶々になってしまうんだよ。

PROLOGUE

月が青白い真円を描く夜。

空一面に散りばめられた数多の星座たちの姿を

あたかも影絵の如き森の木々たちは

夜風に揺られ静かに見上げている。

君は知っているかい？

この森の奥深くにたざむ大きな一本の榎の木を。

人知れず静かにひっそりと立ちつづけるこの木には

君のおばあさんがまだ子供だった頃……いや

それよりもずっと昔から

とても不思議な言い伝えが残されている。

いつの頃からだろうか

その榎の木の周りには

美しい花々が咲き乱れるようになっていた。

華麗で鮮やかで君たちがとても良く知っている

それでいてその花の名はだれも聞いたことがない……。

そんな不思議な花々が一面に広がっているのだ。

そして四年に一度

そう今夜のような見事な満月の晩に花々が咲き開いた時

蝶の群れがどこからともなく現れ

花々の上を飛び交うという。

その蝶の群れは

あてどなくさまよう蜂蟻のようにはかなく寂しげで

その湖水のように澄んだ羽は

月夜の空の色を染め移したかのように

おぼろげで美しく輝いている……。

それは誰一人として見たことのない

あたかも一夜の夢のような風景なのだ……。

ゲームの始め方

バックアップRAMカートリッジが本体にセットされていると「バックアップRAMの選択」から、バックアップRAMカートリッジがセットされていない場合は「オープニング」からゲームが始まります。

使用するバックアップRAMを選んでください。

- ▶ 内蔵バックアップRAM
バックアップRAMカートリッジ

バックアップRAMの選択

データを保存するバックアップRAMを方向ボタン▲▼で選択してCボタンで決定します。
選択が終了するとオープニングが始まります。

夢見館の物語

タイトル画面

オープニングが終了するとタイトル画面になります。
「PRESS START BUTTON」と表示されますのでスタートボタンを押してください。

夢見館の物語

NEW GAME

バックアップRAMに「夢見館の物語」のデータが保存されていない場合は「NEW GAME」のみが表示されますのでスタートボタンを押してください。

★「CONTINUE」については次のページで説明しています。

前回の続きから始める

選択したバックアップRAMに「夢見館の物語」のデータが保存されていると、スタートメニューには「NEW GAME」と「CONTINUE」が表示されます。
ここで「CONTINUE」を選ぶと、前回のゲームの続きをプレイすることができます。

使用するバックアップRAMを選んでください。

- ▶ 内蔵バックアップRAM
バックアップRAMカートリッジ

バックアップRAMの選択

バックアップRAMは、続きをプレイしたいデータが保存されているものを方向ボタン▲▼で選択してCボタンで決定します。

夢見館の物語

CONTINUE

「CONTINUE」で前回の続きをプレイできます。
方向ボタン▲▼で「CONTINUE」を選択、スタートボタンで画面に日記帳が表示されます。

夢見館の物語

ファイルの選択

続きをプレイしたい日記帳のデータNo.を方向ボタン◀で選択してCボタンで決定します。
何も保存されていないデータNo.はスキップされます。

★データの保存の方法については11ページを参照してください。



操作方法



プレイヤーは主人公の少年となって、見知らぬ館に入り込んでしまった妹を探し出さなければなりません。
 ゲーム中の移動やその他の操作は、主人公の少年の視点で表示される画面の中で行なっていきます。

★ゲーム中にA・B・C・スタートボタンを同時に押しとリセットになります。



コントロールパッド

XYZ ボタン 使用しません

Cボタン

Bボタン

Aボタン

★3ボタンのコントロールパッドでもプレイできます。

スタートボタン

方向ボタン

セガマウス

このゲームはセガマウスでプレイすることもできます。ご使用になる時は本体のコントロール端子に正しく接続してください。

右ボタンがAボタンに、左ボタンとボールボタンがCボタンに対応しています。

★セガマウスを接続すると1P側のパッドでは操作ができなくなります。

移動



館の中での移動はすべて方向ボタンで行ないます。
 プレイヤーが“進む”ことができるのは基本的に前進のみですので、方向ボタン▼◀▶で進みたい方向を決めてから方向ボタン▲で移動してください。

調べる

壁・テーブル・ソファなど館にあるほとんどの物は調べることができます。

方向ボタン▲で調べたい場所に近づいてからもう一度方向ボタン▲で画面がズームアップします。



ゲームをクリアするには、あらゆる場所を調べて情報を得ていかなければなりません。どこかの部屋にある“黒い絵”は特にゲームのクリアに必要な重要な情報源となっています。



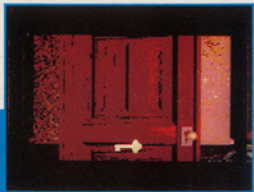
アイテムを手に入れる



アイテムは、条件が揃っている時にある場所を調べると手に入れることができます。

手に入れたアイテムは、状況や場所に応じて使用することができます。

アイテムを使用する



アイテムの選択

Aボタンで手に入れたアイテムが表示されていき、選択することができます。

アイテムのキャンセルはBボタンです。



アイテムの使用

アイテムを選択したらCボタンで決定します。

ほとんどのアイテムは使用できる場所が限られていますが、間違っても使用しても無くなることはありません。

日記帳にデータを保存する

アイテムの「日記帳」でゲームの進行状況のデータを保存することができます。日記帳のデータNo.は最大3つまで用意されており、バックアップRAM中のファイル名は「YUMEMIYA_01~03」になっています。



データNo.の選択

Aボタンで日記帳を選択してCボタンで決定します。日記帳のデータNo.を方向ボタン◀で選択してCボタンで保存を決定します。



保存の完了

保存が完了するとチャイムが鳴り日記帳が閉じます。データが保存されていたデータNo.に新しいデータを保存すると、以前のデータは消えてしまいます。

★『夢見館の物語』のデータ保存には、空きブロック数が12以上必要です。

保存データのコピー・消去について

バックアップRAMに保存してあるデータの「コピー・消去」は、メガCDのコントロール画面の「OPTION」で行なってください。

詳しい操作は「メガCD・メガCD2」の取扱説明書を参照してください。

アイテム

アイテムはゲームをクリアするのに必要なものばかりです。ここでは3種類のみを紹介していますが、ゲーム中にはこれ以外のアイテムも登場してきます。

アイテムには、日記帳や時計のようにいつでもプレイヤーが使用できるものや、鍵のように使用できる場所や回数が限られているものなどがあります。



日記帳

これを使ってデータの保存ができます。
ゲームを始めた直後、どこかの部屋の椅子の上を調べると手に入れることができます。



鍵

鍵の掛かったドアなどを開けるために必要です。
使用できる鍵の種類はドアごとに決まっています、正しく使用された鍵は無くなってしまいます。



時計

ゲーム中の経過時間を知ることができます。
時計を手に入れるとトライアルモードに入りますので、無駄な移動などは避けて行動しなければなりません。

クリア時間制限について

どこかの部屋で時計を手に入れた直後から、ゲームはクリア時間が制限されるトライアルモードに入ります。

制限時間は1時間ですが、移動や方向転換などをしなければゲーム中の時間は経過しないので、実際の時間経過とは一致していません。



時間の進行

手に入れた直後、時計の針は午後11時を指しています。
プレイヤーが移動や方向転換するたびに、少しずつ時間が進んでいきます。



時間表示

時間が15分進むごとに時計が表示されます。
Aボタンでアイテムの時計を表示させて時間経過を確認することもできます。



時間切れ

午後11時から午前0時までの1時間以内に館を脱出できないと、時間切れとなって本当のエンディングとは異なる“バッドエンディング”を迎えてしまいます。