©藤子Ⓐ・シンエイ・中央公論社・ＴＢＳ
©1991 COMPILE

アドベンチャーゲーム

笑ウせえるすまん

1

- たのもしい顔
- 的中屋
- 勇気は損気

ＩＡ-9108

COMPILE

CAUTION
使用上の注意

このたびは『笑ゥせぇるすまん』をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。楽しく遊んでいただくために、このマニュアルをよくお読みください。

STAC
Software Technology & Communication

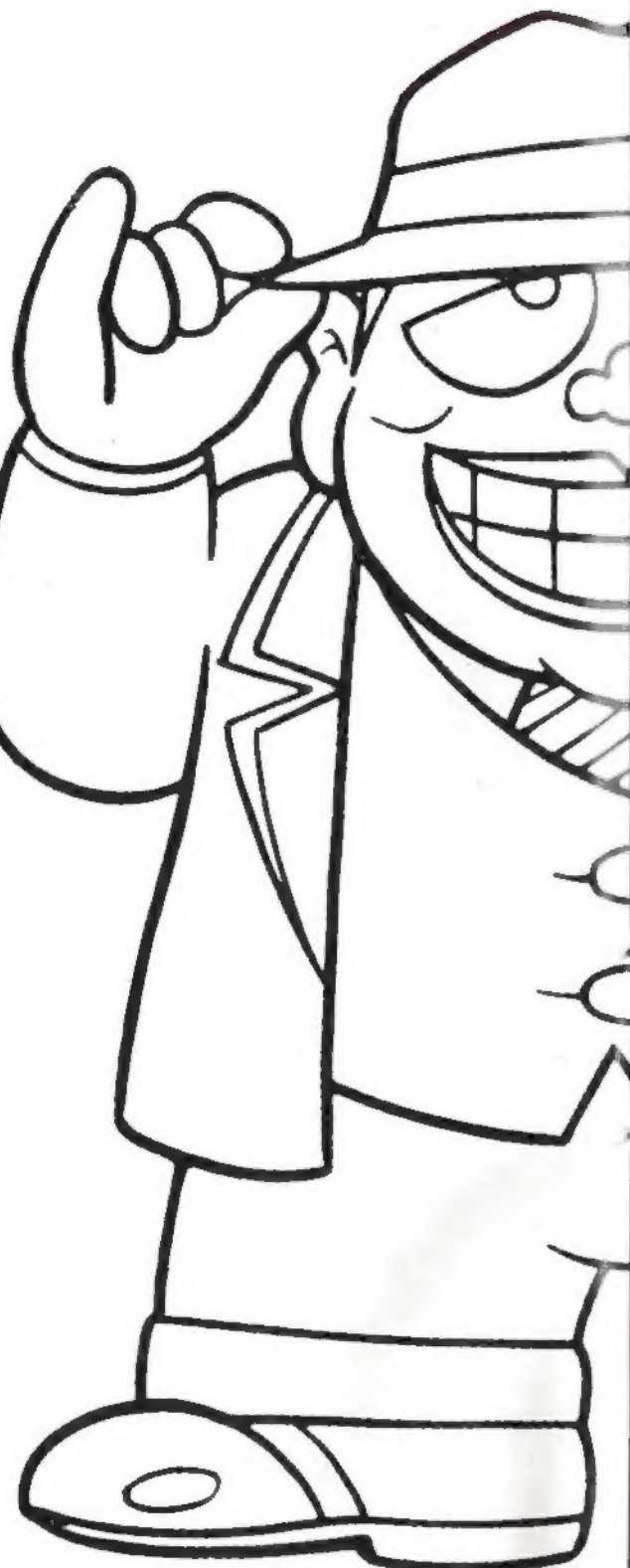
『笑ゥせぇるすまん』は株式会社コンパイルが藤子不二雄Ⓐ原作の著作物を元に藤子不二雄Ⓐ・中央公論社・ＴＢＳの協力の下で開発した著作物です。

上記各社と当社の許可なく、このソフトの映像・音響・プログラム・印刷物等の複製・複写、及び賃借（レンタル）等や、それに類似する行為に使用する事は法律で禁止されており、著作権法上、厳しく処罰されます。

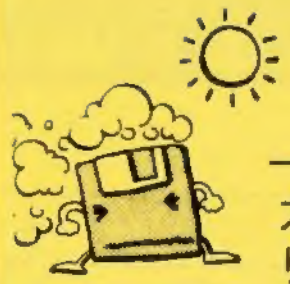


●本製品は、国内一流ブランドのディスクを使用しております。
●製品には万全をきしておりますが、万一、不良品や、不足品がありました場合には、お手数ですが下記までご連絡下さい。
良品とお取り換えいたします。

〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号
㈱コンパイル
「笑ゥせぇるすまんユーザーサポート」係
PHONE (082) 263-6165 (ユーザーテレホン)

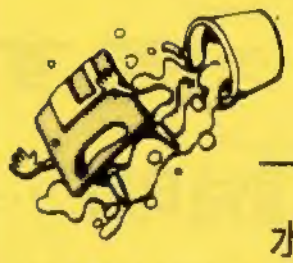






太　陽

太陽の光が直接あたる所やほこりの多い所に置かないで。



液　体

水などをこぼさないで。



打　撃

落としたり、ぶつけたり、強いショックをあたえないで。



解　体

まちがっても、分解などしないように。



接　触

この部分を手でさわったり、よごしたりしないで。



磁　界

磁器のあるものは、ちかづけないで。

目次

表　紙……1
CAUTION……2
目　次……4

第1章 笑ゥせぇるすまん……5

第2章 ゲーム説明……6
第1節　遊び方……6
第2節　操作方法……7

第3章 たのもしい顔……8

第4章 的中屋……10

第5章 勇気は損気……12

スタッフ……14
笑ゥせぇるすまん②のお知らせ……15
裏　表　紙……16

本書の使い方

最も効果的に『笑ゥせぇるすまん』を理解するために…

1・学習のスピード

心を落ち着かせ、本文を完全に消化するようにゆっくりと学習すること。操作方法などは、じっさいに起動させて実演しながら読んでいくと実力アップだ。

2・練習問題の活用

どのていど理解できたかを知るには練習問題を解いてみるのが一番。80%以上、正解できるようにがんばろう。

3・学習の態度

エウクレイデスは「学問に王道なし」と言ったそうだが、この『笑ゥせぇるすまんマニュアル』で学習すれば、君は“笑ゥせぇるすまん博士”に一直線だ。

喪黒 福造



『笑ゥせぇるすまん』における狂言回し。謎の多い人物で、詳しいことはほとんどわかっていない。

金銭をいっさい要求せず寂しい人のココロのスキマを埋める事業をおこなっていたと伝えられる（　資料）。

しかし、福造が接触した人物のほとんどが人生において悲しい結末を迎えているという事実は、現在でも大きな謎といえよう。この謎は、以下の章で詳しく考察していく。

資料

喪黒福造の有名な言葉に次のようなものがある。
「この世は老いも若きも男も女も、ココロの寂しい人ばかり。そんなみなさんのココロのスキマをお埋めいたします。いいえ、お金は一銭もいただきません。お客様が満足されたら、それが何よりの報酬でございます」

大平 透



アニメ版『笑ゥせぇるすまん』で喪黒福造の声を演じているのが大平透さん。

声優のほか俳優としても有名な人物である。

１９９１年の冬に発売されたゲーム『笑ゥせぇるすまん①』に入っているサンプリング（☞重要語句の解説）は、ゲーム用に新録音されたものであり、じっくりと試聴する価値のあるものとして有名。

魔の巣のマスター



喪黒福造と深い関わりがあったと推測されるスナックが『魔の巣』である。

しかも、ここのマスターは喪黒福造以上に謎の多い人物である。一言も話したことがなく、カウンターの外に出たところを見た人物もいない。

マスターのモットーは、見ざる・言わざる・聞かざるのようだ。

重要語句の解説

サンプリング・・・統計用語で標本調査の意味。しかしここでは、マイクで取った音をデジタル化して、コンピューターで再現できるようにすることを意味する。

この方法によって、コンピューターからリアルな人の声を出すことが可能になった。

第2章　いかにゲームを遊ぶか

第１節　遊び方

[1] 起動方法

（１）周辺機器のスイッチを入れてから、パソコンのスイッチを入れます。
（２）リセットを押してから、ディスク１をドライブ１に入れます。
（３）オープニングデモが始まります。
（４）オープニングデモが終わると、メニュー画面になります。途中でスペースキーを押しても、メニュー画面になります。
（５）カーソルキーの↑↓で、遊ぶシナリオを選んでください。スペースキーを押せば始まります。

発展　遊べるシナリオは３本。それぞれが独立して遊べるようになっている。すべてのシナリオには複数のエンディングが用意されている。ハッピーエンドもあるので、それを目指して遊ぶのもおもしろいかもしれない。

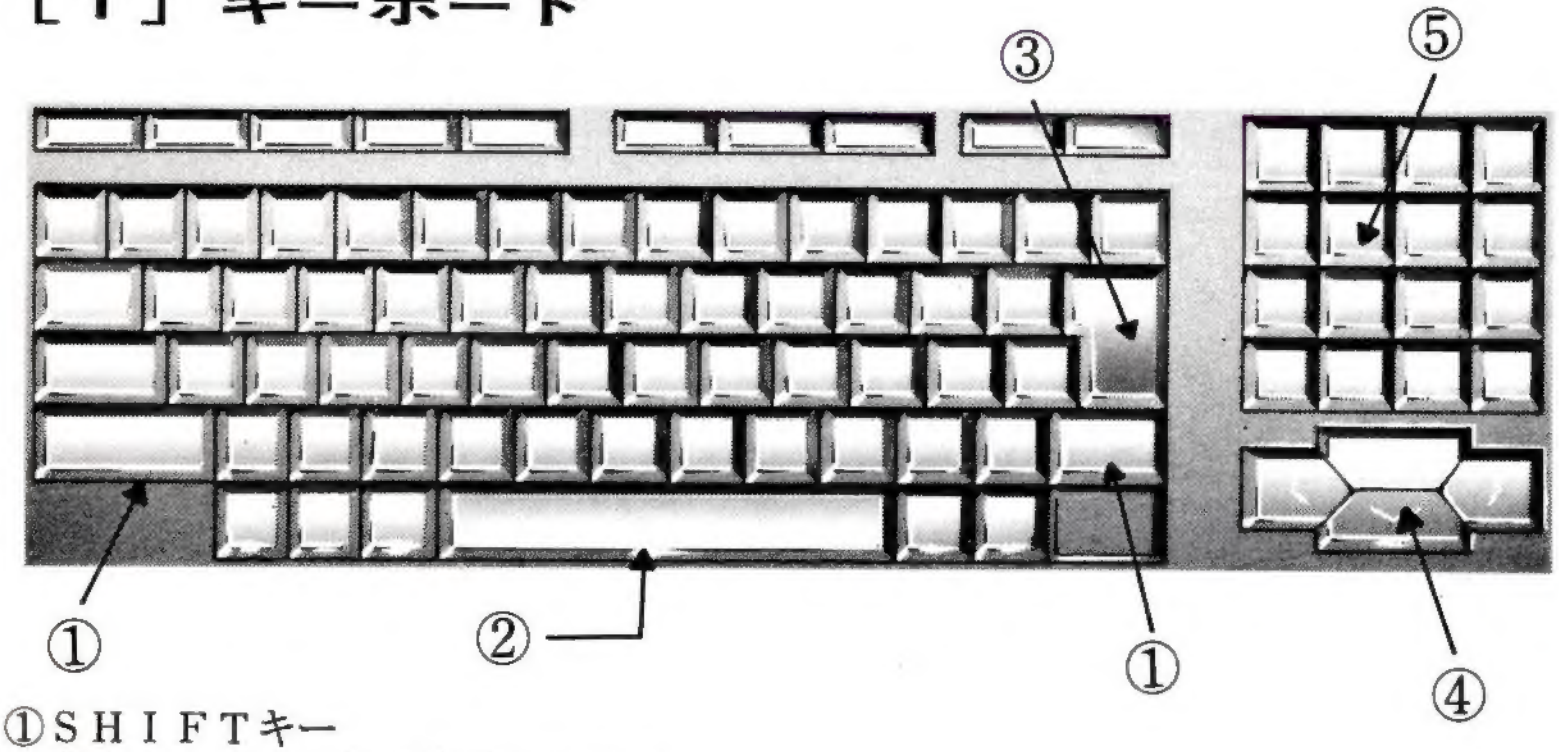
[2] 画面説明

① プレイヤーのいる場所や景色が表示されます。
② プレイヤーの顔が表示されます。状況によって変化します。
③ プレイヤーのセリフや選択肢（頭に数字が表示されたもの）が表示されます。
④ 相手の顔が表示されます。状況によって変化します。
⑤ 相手のセリフが表示されます。
⑥ シナリオのタイトルが表示されます。



第２節　操作方法

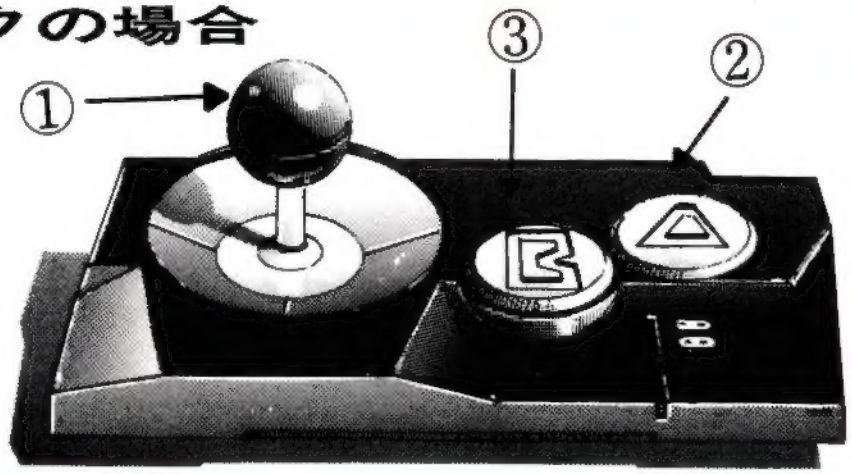
［１］ キーボード



①ＳＨＩＦＴキー
　押すと、文字が早く表示されます。
②スペースキー
　押すと、白く光っている選択肢を決定します。
③リターンキー
　押すと、白く光っている選択肢を決定します。
④カーソルキーの↑、↓
　選択肢を選びます（選んだ選択肢は白く光ます）。。
⑤テンキーの１、２、３、４、５
　押した番号の選択肢を決定します。

発展　文字に続きがあるときは赤い口が表示されますので、今の文字を読み終えたらスペースキーを押してください。次の文字が表示されます。

［２］ ジョイスティックの場合



①スティック
　前後に動かして選択肢を選びます。
　（選んだ選択肢は白く光ます）
②Ａボタン
　押すと、白く光っている選択肢を
　決定します。
③Ｂボタン
　押すと、文字が早く表示されます。

発展　文字に続きがあるときは赤い口が表示されますので、今の文字を読み終えたら左ボタンを押してください。次の文字が表示されます。

第3章 『たのもしい顔』

頼母 雄介

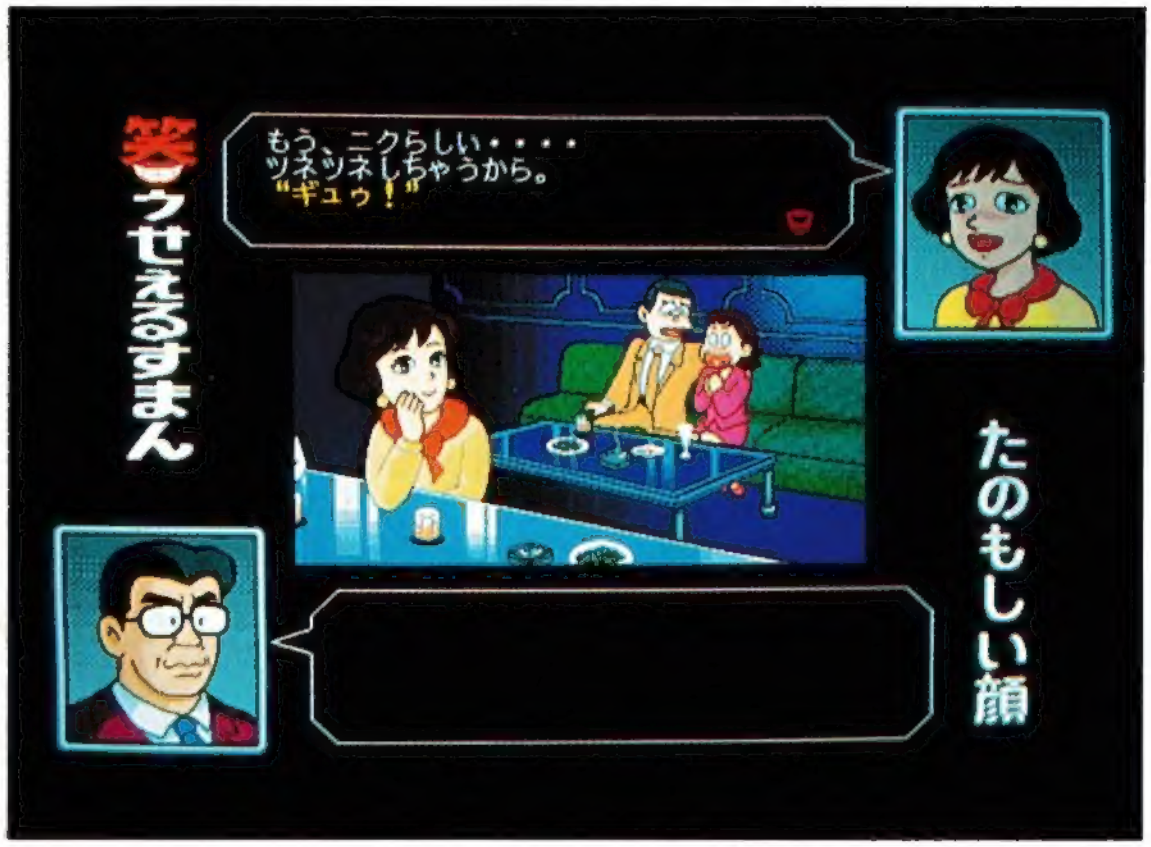
頼母雄介（41）は、その風貌で多くの人望を集め、頼もしさナンバー1といわれた人物。小さい頃から頼もしい顔だったために周囲から期待されて育ってきた。彼もそのような期待に応えてがんばってきたおかげで、美しい奥さんと子供を持つサラリーマン部長へと出世。しかし、頼もしさこそが彼の悩みであった。

その悩みがふくらみはじめたころ、彼の前に喪黒福造が出現する。



キーワード：ストレス

心理的社会的負荷がかかっていることをストレスという。適度なストレスは、適度な緊張を与えプラスに働くが、過度なストレスは、さまざまな心身の症状を引き起こすといったマイナス面に働く。



練習問題 1

右の名前に対応する左の顔写真がある。対応するものを線で結べ。











- 『魔の巣』のマスター
- 喪黒福造
- 中山歩一
- 熊井勇
- 頼母雄介

第4章 『的中屋』

中山 歩一

中山歩一（20）は、競馬好きな青年として登場する。だが、的中することなどめったになく、いつも損ばかりしている。損するばかりなら競馬などやめれば良いと考えるのは簡単だが、実行にうつすのはむずかしい。そこが人間のココロの弱さである。歩一はバイトなどはしておらず実家からの仕送りだけで生活していたが、いつも競馬で負けてスッカラカンであった。中山歩一と喪黒福造の出会う場所は、もちろん競馬場である。

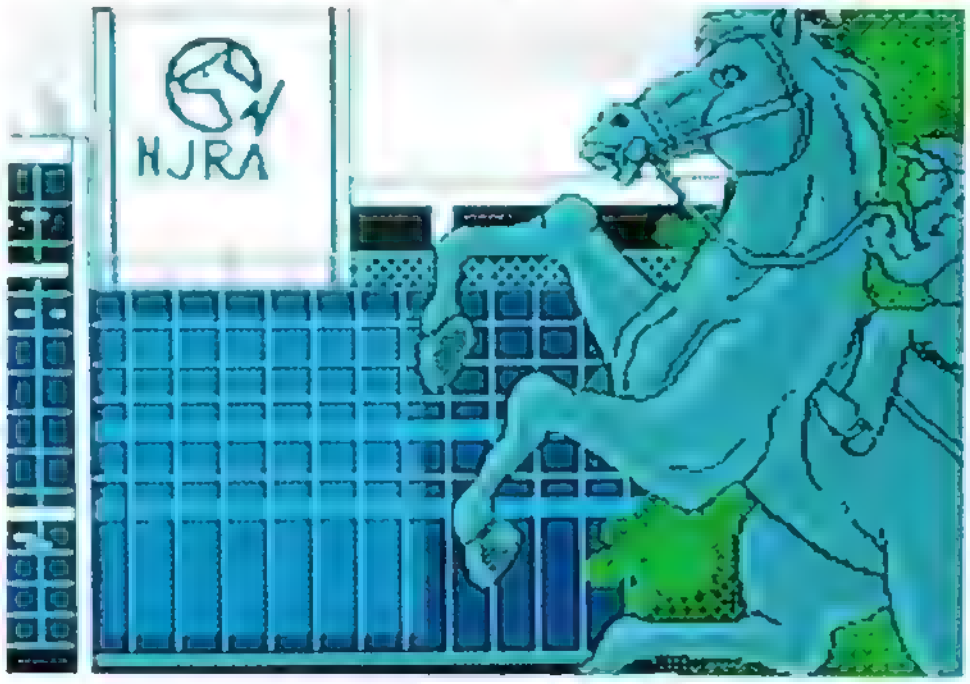


競馬ゲーム

このシナリオには、馬券を買う場面がよくある。

買える馬券の種類は「連勝」のみ。連勝とは1着と2着の組み合わせのことで、たとえば①－②の馬券を買っていて②番が1着で①番が2着でも当たりとなる。馬は8頭おり、上から1番2番と番号順に並んでいる。買うときには予想表が表示されるが、予想はあくまで予想である。さかさまから読むとウソヨとなるくらいだから、参考になるかどうか。

◎は勝つ確率が1番高い本命馬、○は本命を負けさせるかもしれない2番手の馬（対抗馬）、△×は2着までには入りそうな馬である。ただし無印だからといって、まったく入らないこともないのだ。



練習問題2

次の文章を読んで空欄に入れるべき最も適切な語句を下から選び、その記号を書け。

私の名前は（①　　）
人呼んで（②　　）せぇるすまん
ただのせぇるすまんではございません
私の扱う品物は（③　　）・・・
そう　人間の（④　　）でございます
ホーッ　ホッ　ホッ　ホッ・・・

A笑ゥ	B怒るゥ	C遊ぶゥ	D喪黒福造	E土龍福造	Fココロ
G宝石	Hひらけ	Iジャンボ	J精神	K人生	Lガマの油

第5章 『勇気は損気』



熊井 勇

熊井 勇（24）はイラストレーターである。極度の空想癖を持ち、人助けをして新聞に載ってみたいといつも思っていた。が、気が弱いためになかなか思うようにできない。それは、いつも空想だけで終わってしまうのである。

熊井勇を知るための資料としてもっとも特徴的なものは、彼のアルバムである。新聞に載った人助けの記事を切り抜いてきれいに整理して保存してある。

おそらく彼は、人助けをした英雄を自分にあてはめて楽しんでいたのだろう。喪黒福造と出会った熊井勇の運命は、ゲームをやって理解してもらうとしよう。

戦い

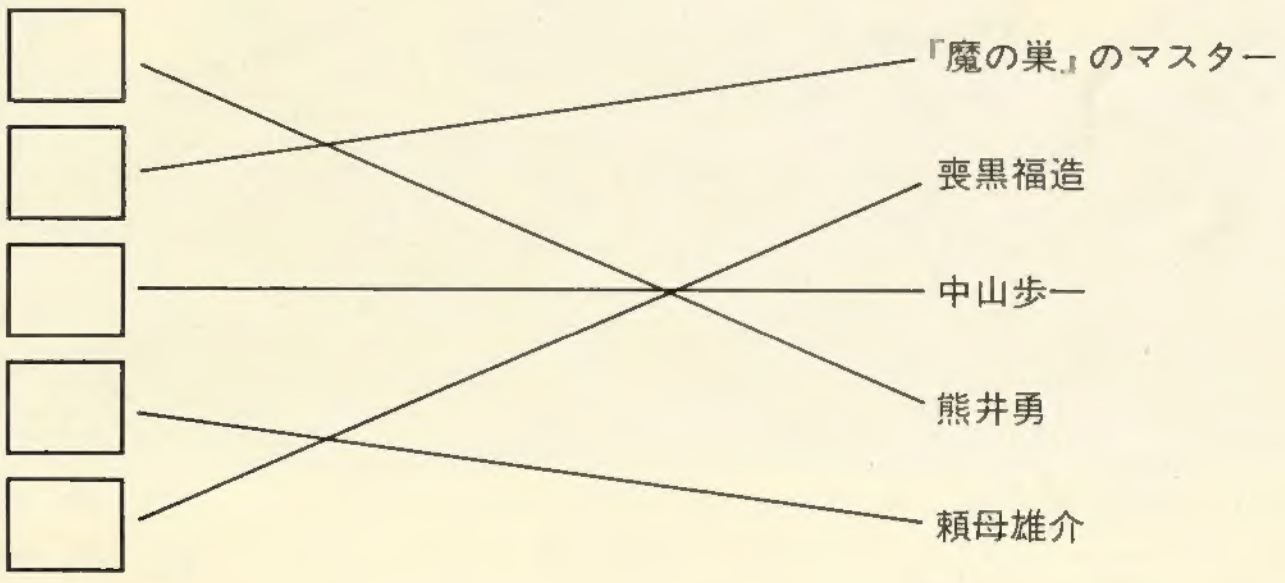
このシナリオでは、たまに悪漢たちと戦う場面に遭遇する。

遊び方は普通と同じで、選択肢を選んで決定するだけだが、うまく立ち回らないと悪漢に倒されてしまうので注意しなければならない。

残りの体力は数字ではなく顔のグラフィックで表現されるので、よく状況を判断して選択肢を選んでいくようにしよう。

解答

練習問題 1



練習問題 2

①D 、②A 、③F 、④F

スタッフ

原作	■	藤子不二雄Ⓐ
制作・著作	■	コンパイル
発売元	■	コンパイル
プロデューサー	■	菅沼孝夫・白楽パルオ・仁井谷正充
声の出演	■	大平透
システム・デザイナー	■	末永勝治
シナリオライター		
たのもしい顔	■	ＣＲＵＤＥ松岡
的中屋	■	まいけぉ
勇気は損気	■	うゑみぞ
アソシエート・シナリオライター	■	犬飼同暗
プログラマー	■	なっとう
グラフィックデザイナー	■	なよす
サウンド	■	竹ちゃん
	■	サス・ギター
	■	Ｋ．大矢
	■	Ａ．長尾
サンプリング・エディター	■	ＭＡＴＳ
パブリック・インフォメーション	■	キドぴゅー★

©藤子Ⓐ・シンエイ・中央公論社・ＴＢＳ
©１９９２　ＣＯＭＰＩＬＥ



アドベンチャーゲーム

笑ウせえるすまん

2

■愛妻写真
■化けた男
■ふくわらい

Ⓒ藤子Ⓐ・シンエイ・中央公論社・ＴＢＳ
Ⓒ 1992 COMPILE

1992年3月、発売目指し
開発進行中！



笑ゥせぇるすまん

株式会社 コンパイル
製作／〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号
PHONE (082)263-6165 (ユーザーテレホン)