

ゲーム中お見苦しい点がありますがHuカード及び本体の故障ではありません。

HE  
System  
PC Engine

# THE NINJA WARRIORS



TAITO

© TAITO CORP. 1989 HuCARD

このたびは、タイトーのHuCARD、“ニンジャウォーリアーズ”を  
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。  
ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」  
をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この  
「取扱説明書」は大切に保管してください。

- 1** 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。
- 2** 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。
- 3** シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。
- 4** テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。
- 5** 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5~10分の小休止をとってください。

※リセット方法  
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

## HuCARDはHE専用のゲームカードです。

本品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び販売業に使用することを禁じます。



## CONTENTS

1. ゲームストーリー	3	5. ゲームの方法（遊び方）	9
2. ゲームスタート		6. 敵キャラクター	11
(タイトル及びデモンストレーション)	3	7. スコアの説明	13
3. コントローラの操作方法・画面表示	6	8. ゲームコンティニューの方法	13
4. 特殊な場合のコントローラ操作方法	7	9. プレイテクニック（アドバイス）	15

## ゲームストーリー

1993年。かつて栄華を誇ったこの国は、重大な危機に直面していた。魔王“バングラー”が、その邪悪な魔力により、独裁政治を行なうようになってからというもの、人々の意識は洗脳されてしまい、社会は荒廃してしまった。そんな中で、革命派のリーダー“マルク”は、魔王“バングラー”を倒すべく、2体のマシーンを完成させ勇敢に挑んでいった。

## ゲームスタート

このゲームは、業務用と同じクレジット制です。初期状態では4クレジット入っています。タイトル画面表示中にRUNボタンを押すと背景が現われ、プレイヤーが画面左側に点滅状態で現われます。プレイヤーが現われると同時にコントロール可能となり、ゲームスタートとなります。

# およ タイトル及びデモンストレーション

1. ゲームスタート前のデモンストレーションは下記の順に従い表示されます。

① "TAITO CORPORATION" 表示。



② オープニングデモ画面。

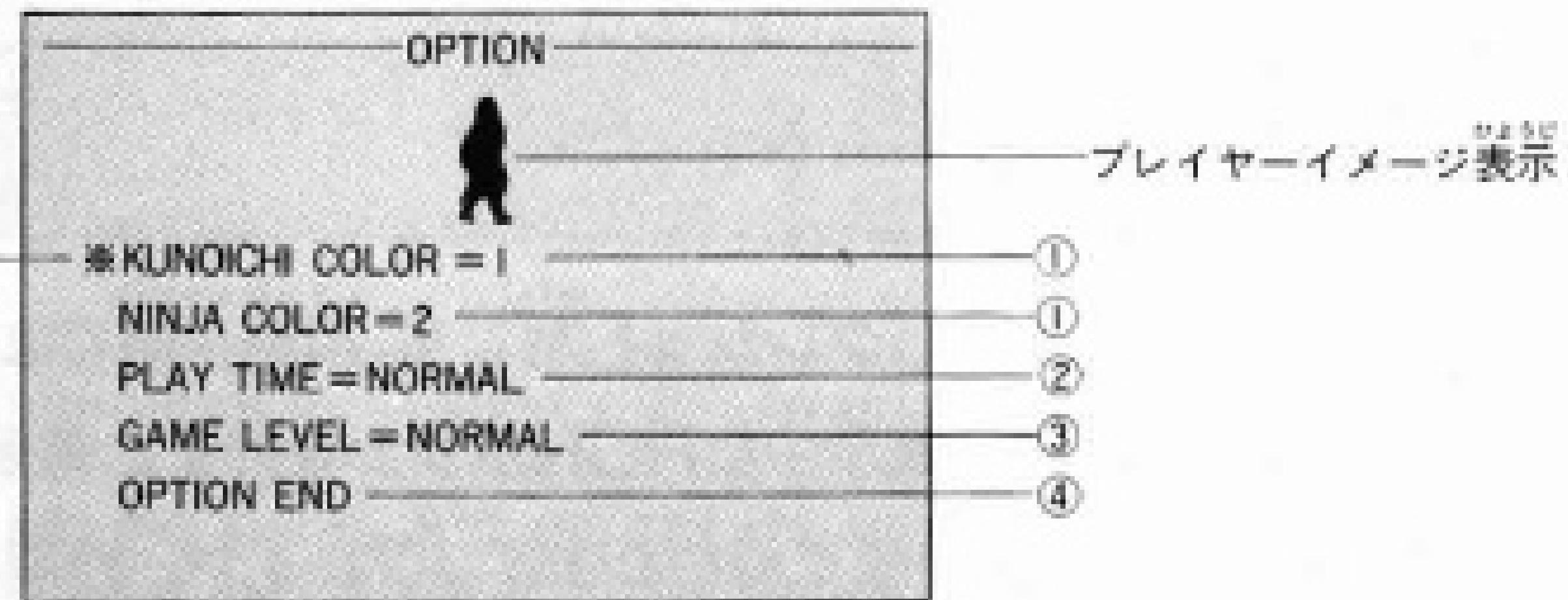


③ タイトル画面。

"PUSH RUN BUTTON"

以下、①～③をRUN,SELECT, I, IIボタンのいずれか、または同時入力  
あるいは電源OFFを繰り返します。

2. 前記の③タイトル画面表示中にセレクトボタンで、OPTIONを選び、ボ  
タンを押すと、OPTION画面になります。



●OPTION画面で下記の項目について選択することができます。

## ① プレイヤーカラー

プレイヤーの着物は初期状態でKUNOICHI -赤、NINJA-青ですが、  
好みに応じて、決められた色から選ぶことができます。※一旦選んだ色は、  
他の色を選ぶか、電源OFF迄そのままで。

## ② タイム

ラウンド毎にタイマー制限がありますが、そのタイマーを選択するこ  
とができます。2種類あります。

LONG	NORMAL
(長時間)	(初期状態)

※一旦選んだタイムについては①と同じです。

## ③ ゲームレベル

全ラウンドを通してのゲーム難度を変えることができます。

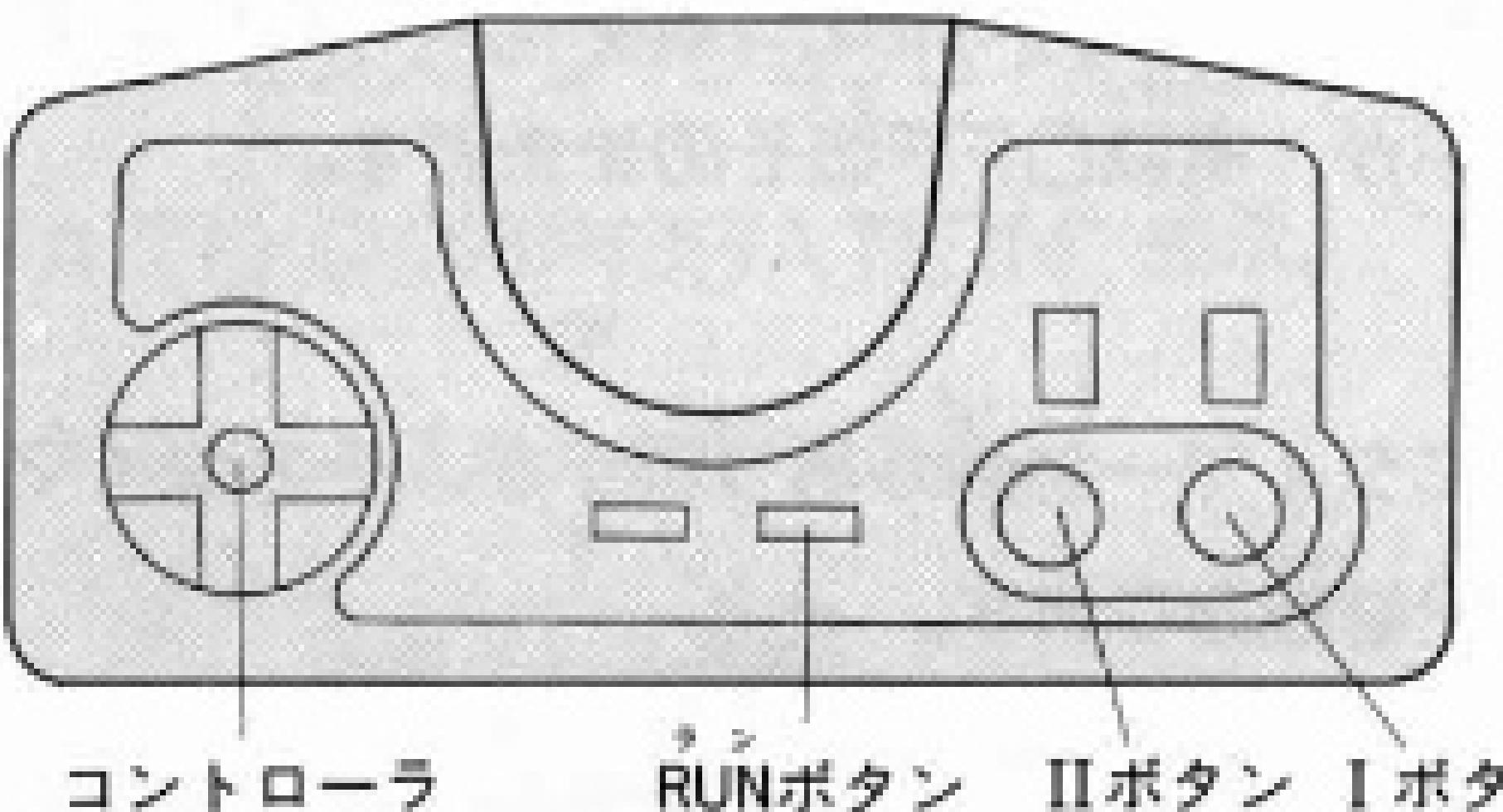
EASY	NORMAL	HARD
(やさしい)	(初期状態)	(難しい)

※一旦選んだレベルは①と同じです。

## ④ OPTION END

ここにカーソルを合わせてRUNボタンを押すと、タイトル画面へ戻ります。

# コントローラの操作方法



1. ジョイパッド (8方向) プレイヤーコントロール
- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| ①右・左 (直立歩行)     | ④真下 (その場しゃがみ)   |
| ②真上 (真上ジャンプ)    | ⑤右・左斜下 (しゃがみ歩行) |
| ③右・左斜上 (前進ジャンプ) |                 |

## 2. IIボタン 苦無 (短剣) 振りボタン

1回押す毎に1回振ります。ボタン連打で左右両手で交互に振ります。

## 3. Iボタン 手裏剣ボタン

1回押す毎に1発出ます。最大画面上に4発連出します。手裏剣数には制限があり、手裏剣数は、ラウンドスタート時に30発で、人型忍者(土ぐも、くの一、シャドーマン、火炎忍者、アイアンアーム、ムササビ)を1人倒すごとに5発補給されます。

## 4. RUNボタン

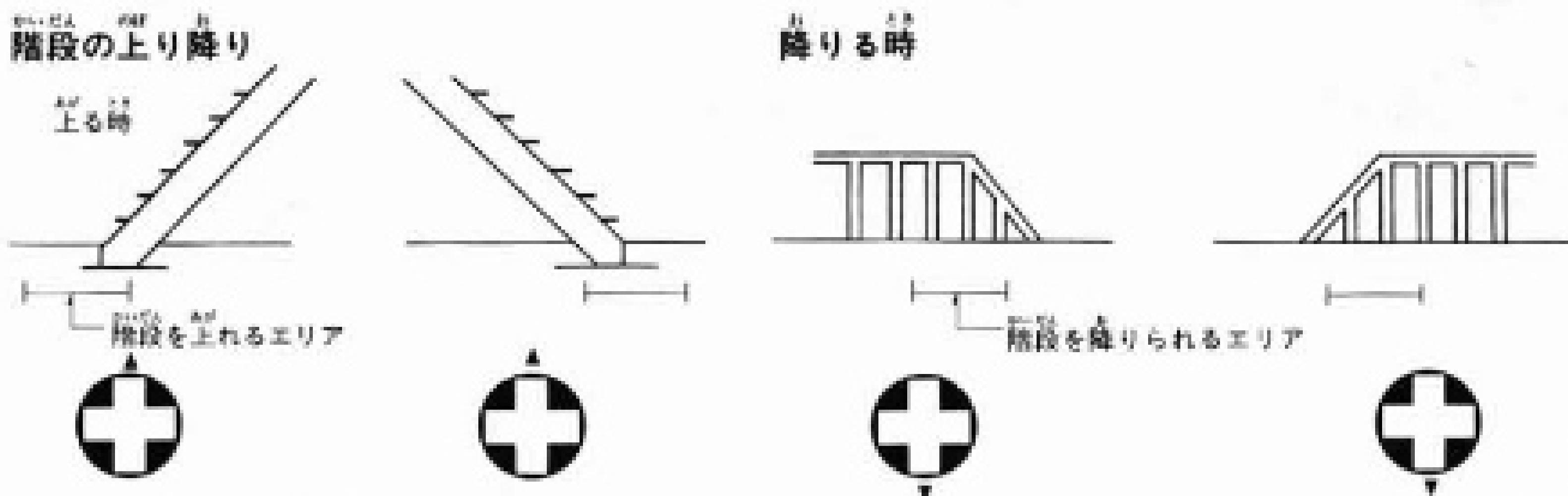
- ゲームスタートの時。
- コンティニューする・しない決定の時。
- ポーズボタン (ゲーム画面を一時止めるとき)

# 特殊な場合のコントロール操作方法

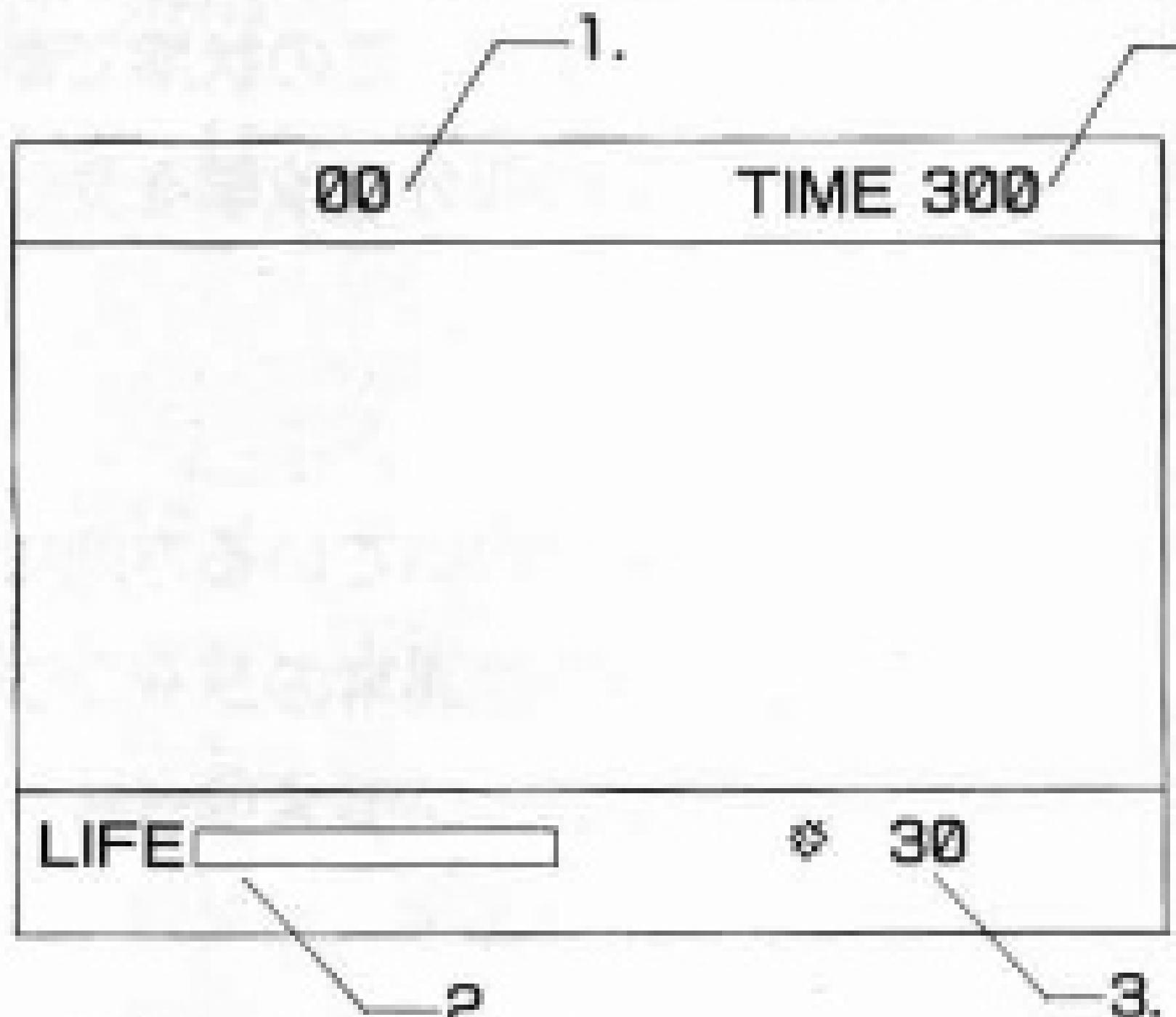
1. IIボタンを押したままにすると、防御のかまえになります。この状態で敵の剣・弾丸・手裏剣を防ぐ事ができます。ただし、手の部分で攻撃を受けた時のみ効果があります。

2. 上記の防御している状態でジョイパッド斜め上で、その向いている方向により、前転・バック転ができます。これは、ジャンプ力が通常のジャンプよりアップする他に、回転中は敵の攻撃がヒットしないというメリットがあり、有利に闘うことができます。

3. 防御状態で、プレイヤーの向いている方向と逆にジョイパッドを入れることにより、バック歩きができます。これは、しゃがみバック歩きにも応用できます。



## 画面表示



1. プレイヤースコア表示
2. プレイヤーライフゲージ  
ゲージは、ダメージを受ける  
毎に減っていき、ゼロになると  
ゲームオーバーとなります。
3. 手裏剣数  
プレイヤーの残り手裏剣数で  
す。ゲームスタート時は30となっ  
ていますが、これがゼロになると手裏剣は投げられなくなります。
4. 残りタイム  
ゲームスタート時より減算、ゼロになるとプレイヤーを1人失います。

## ゲームの方法(遊び方)

1. このゲームは、忍者が主人公の“スクロール型の格闘ゲーム”です。
2. プレイヤーキャラクターは“KUNOICHI”と“NINJA”があり、ゲームスタート前にSELECTボタンによって選ぶことができます。  
SELECTボタンを押す毎に下記の順で表示が変わります。

→KUNOICHI → NINJA → OPTION

3. 一定の距離を進むと、スクロールがストップ、最後にボス級キャラクターが登場し、これを倒し、画面右側に進み、画面の外に消えると、ラウンドクリアとなります。その後、残り体力と手裏剣数がボーナスとして加算され次のラウンドに進みます。
4. プレイヤーのライフは敵の攻撃、または体当たりを受ける毎に減っていき、ゲージがゼロになると爆発してプレイヤーを1人失います。
5. プレイヤーライフはラウンドをクリアするとゲージがMAX状態に戻ります。

6. 手裏剣はゲームスタート時30発あり、使う毎に減っていきます。途中、忍者型の敵(土ぐも、くの一、火炎忍者、シャドーマン、ムササビ、アイアンアーム)を1人倒すごとに5発補給されます。

7. プレイヤーは敵の主に火器による攻撃を受けると、その部分の表皮がはがれ、メカが露出してしまい、露出した部分に再び攻撃を受けると通常の2倍のダメージを受けてしまいます。

8. メカが露出してしまった場合、そのゲームが終了するまでもとに戻ることはありません。

9. ラウンドは、全6ラウンドで構成されており、ライフがゼロになるか、最終ラウンドをクリアすればゲームオーバーとなります。

10. 基本的に手裏剣攻撃が敵に与えるダメージ量は苦無のそれに比べて1/2となります。

11. プレイヤーライフはMAX状態で128メモリあります。

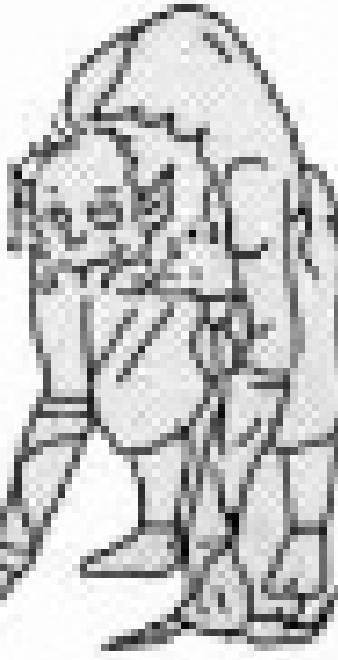
12. 各ラウンド毎にタイマー制限がされており、残りタイムがゼロになると、そのラウンドをクリア出来ない場合は、プレイヤーを1人失います。ラウンドをクリアすればタイマーは初期値に戻ります。

## 敵キャラクター



### ①アーミーナイフ

ナイフで攻撃、またはプレイヤーがしゃがんでいると飛び蹴りで攻撃する者もいる。(色違いの耐久力2倍の者もいる)



### ②土ぐも

プレイヤーに近づいて鉄爪で攻撃する。



### ③くの一

剣を振りおろして攻撃、プレイヤーが離れると手裏剣を投げる。



### ④アーミーマシンガン

プレイヤーに近づくと、止まってマシンガンを撃つ。(色違いの耐久力2倍の者もいる)



### ⑤火炎忍者

プレイヤーに近づき、口から火炎を吐く。



### ⑥アーミーランチャー

一定距離プレイヤーに近づくとランチャーを撃つ。



### ⑦シャドーマン

特定のポジションに近づくと湧き出るように出現、苦無と手裏剣を使い、プレイヤーの動きを真似する。



### ③アイアンアーム

プレイヤーが遠方にいる  
と鉄球攻撃、近づくと  
鎌を振り回す。  
(耐久力も高く最強、  
色違いで3種類あります)



### ⑪バット

天井に止まっていて、プレイ  
ヤーが近づくと降下、波状形に飛んで  
くる。



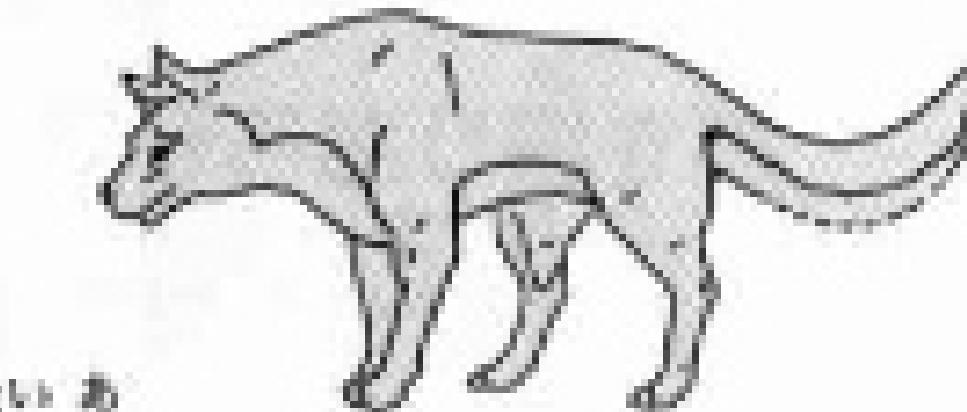
### ⑬3SVO

(スリーエスブイオー)

一定コースを単純に往復  
していて、自のある方向に  
プレイヤーを見ると、レーザーを  
一定間隔で出す。レーザーは防御でき  
ない。

### ④忍犬

突進してきて  
プレイヤーに体当  
たりする。



### ⑩ムササビ

上空から突然飛来し、  
プレイヤーに体当たりする。



### ⑪スナイパー

物陰から突如出現。  
ライフルを一定間隔で  
撃ち続ける。



### ⑫バングラー

悪の独裁者。

## スコアの説明

### 1. 敵を倒す

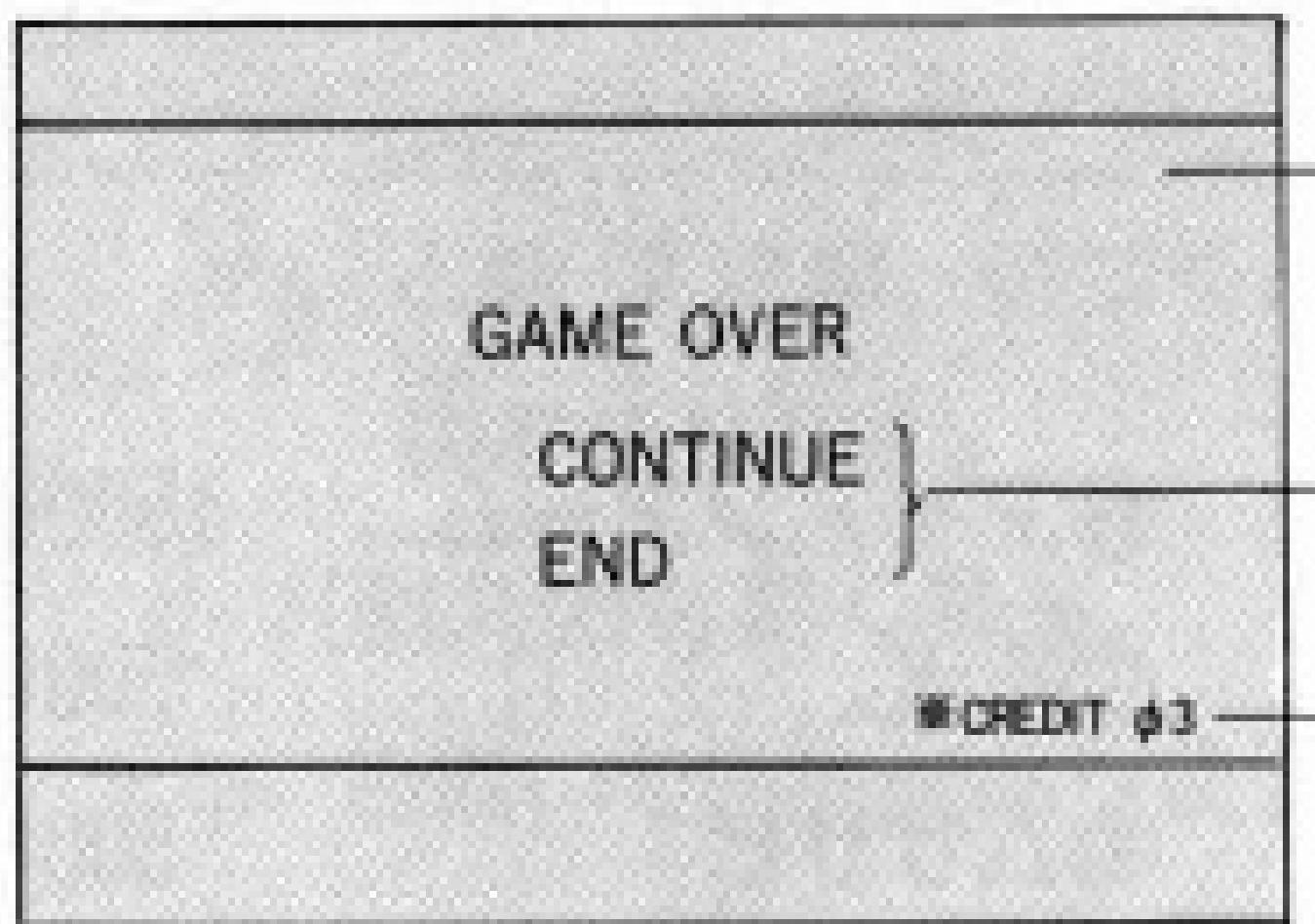
①アーミーナイフ	300PTS	⑧アイアンアーム	1500PTS
②アーミーマシンガン	400PTS	⑨忍犬	500PTS
③アーミーランチャー	400PTS	⑩ムササビ	500PTS
④土ぐも	500PTS	⑪スナイパー	400PTS
⑤くの一	800PTS	⑫バット	200PTS
⑥火炎忍者	1000PTS	⑬3SVO	800PTS
⑦シャドーマン	800PTS	⑭バングラー	3000PTS

### 2. ラウンドクリア

のこ 残りライフ	1メモリにつき	30PTS
のこ 残り手裏剣	1発につき	50PTS

## ゲームコンティニューの方法

のこ  
残りクレジットがゼロでない場合に、途中でゲームオーバーになると、コン  
ティニュー画面表示になります。コンティニュー画面ではクレジット残数が  
表示されます。



- ジョイパッドの上下でコンティニューする(CONTINUE)、しない(END)、を選択して、RUNボタンを押して決定します。
- コンティニューは、3回まで可能で、コンティニューする毎にクレジットは減ります。
- コンティニューした場合、ゲームオーバーになったラウンドの始めから再ゲームとなります。プレイヤーその他は初期状態に戻り、スコアも000に戻ります。
- コンティニューしない場合、画面はタイトル表示へ戻ります。この時クレジットは初期値4クレジットに戻ります。

## プレイテクニック

### ★ 防御を使え！

敵の弾丸をしゃがんでよけてばかりいると、ラウンド2以降は苦しい展開になります。防御したままだとその間も移動しやすくなり、有利にゲームを進めることができます。このゲームの基本は前進することです。

### ★ 回転ジャンプを多用しよう！

回転ジャンプはジャンプ力のアップだけじゃなく、敵からの攻撃も受けないということを最大限に利用しよう。特にボスキャラのふところに飛び込んだり、背後に回る時には重要なテクニックとなります。

### ★ 敵の個性をつかめ！

敵の動きにはいろいろな個性があります。必ず、それぞれ異なるウイークポイントがあるので、それを見つけて攻略することが、本ゲームの最重要ポイントです。

### ★ ダメージは受けても表皮は、はがすな！

敵の攻撃を受けて表皮がはがれ、メカが露出した場合、その箇所に再びダメージを受けると、通常の2倍のダメージを受けます。敵の弾丸や爆発には特に注意しながら進みましょう。