

にんじゃぶらいてんせ

忍者武雷伝説

取扱説明書



このたびはメガドライブカートリッジ

にんじやぶらいでんせつ
「忍者武雷伝説」を

かい あ お買上げいただき、まこと 誠にありがとうございます。

はじ まえ とりあつかいせつめいしよ
ゲームを始める前にこの取扱説明書を

よ お読みいただきますと、

たの あそ より楽しく遊ぶことができます。

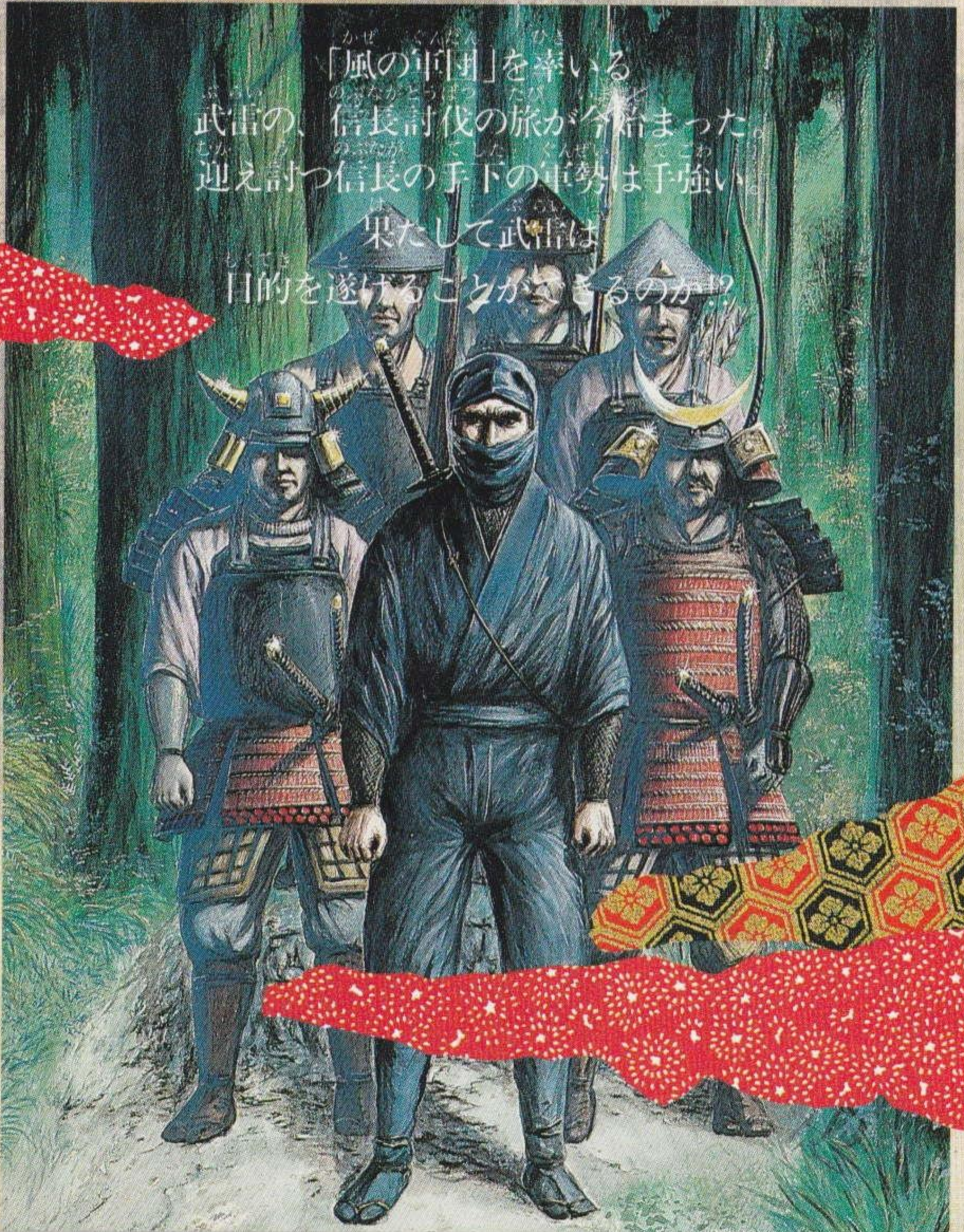


目次

ものがたり 物語	4	せんとう 戦闘 / にんじゆつ 忍術 ...	16
つか かた コントロールパッドの使い方	6	ちけい いどう 地形と移動 ...	18
ゲームのスタート	6	まち 町	20
にんじやぶらい 忍者武雷—ゲームの展開	8	ぶ き 武器	22
しょうはい けつちやく ターン／勝敗の決着	8	ぼうぐ 防具	26
とうじようじんぶつしょうかい 登場人物紹介	10	アイテム	26
だい しょう 第一章スタート／マップ画面の見方	12	こうりやく 攻略のヒント	28
コマンド	12	しょうじよう ちゆうい 使用上のご注意	30

忍者武雷伝説

「風の軍団」を率いる
武雷の、信長討伐の旅が今始まった。
迎え討つ信長の手下の軍勢は手強い。
果たして武雷は
目的を遂げることができるのか？





忍 者 武 士 雷 伝 蔵

とき せんごく けんりよくしや ざ つ のぶなが じゆう
時は戦国、権力者の座に就いた信長は重

ぜい せんらん みるしゆう くる
税と戦乱で民衆を苦しめていた。

ひ は お かいがん いつせき なんばん
そんなある日、羽尾の海岸に一隻の南蛮

せん なんば ひようちやく ふね
船が難破し、漂着した。その船の

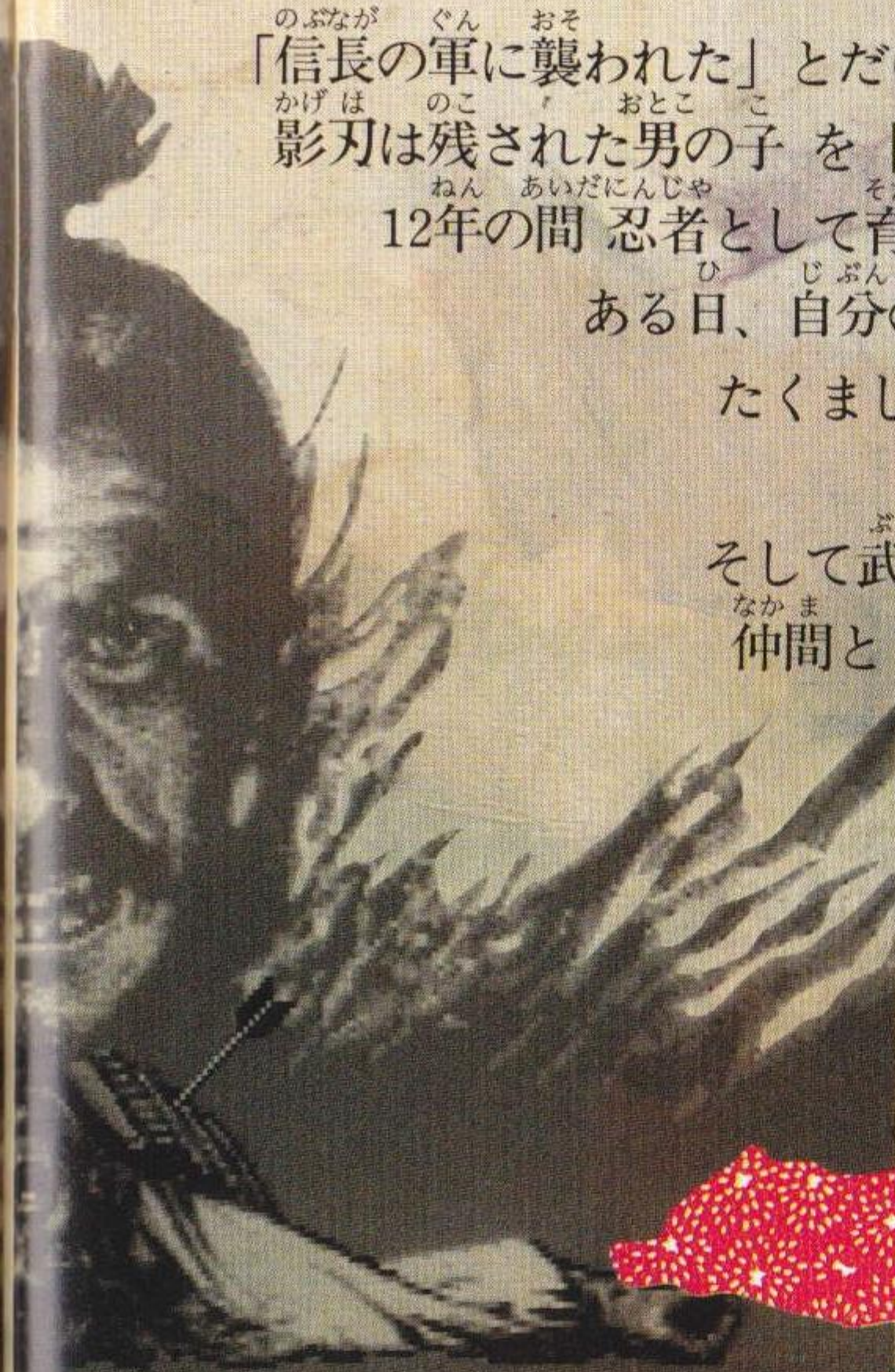
なか のりくみいん ちい
中には、乗組員のジョンと小さな

おとこ こ い のこ
男の子が生き残っていた。たま

とお にんじや
たまそこを通りかかった忍者の

かげは ふたり たす
影刃はその二人を助けたが、

ま
間もなくジョンは、



「信長の軍に襲われた」とだけ言い残して死んでしまった。
影刃は残された男の子を「武雷」と名付け、それから
12年の間 忍者として育てていた。

ある日、自分の死が近いことを悟った影刃は
たくましい忍者として成長した武雷に
「信長を倒せ」と命じた。
そして武雷は、協力してくれる3人の
仲間とともに「風の軍団」と名乗り、
信長を倒す旅に出ることになったのだ。

開



コントロ^うールパ^どットの使^い方^か

このゲームは一人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。

ほうこう 方向ボタン

カーソルを移動させるときやコマンドを選ぶとき、町の中などで人物を移動させるときに使います。



そうさ きほん 操作の基本

方向ボタンを操作してカーソルをコマンドやアイテムなどに合わせ、A(またはCボタン)を押して実行する。というのがゲーム中の基本操作です。



ゲームのスタート

タイトル画面でスタートボタンを押すと写真右の画面が現れます。ここで「初めから」または「続きから」を選んでください。

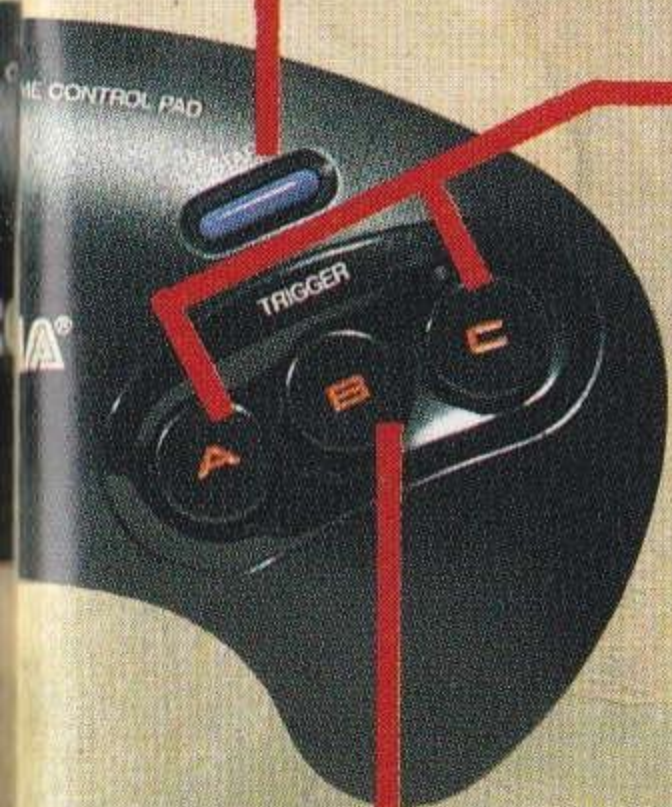
「初めから」なら第一章から、「続きから」を選ぶと前回記録した章からプレイ

できます。方向ボタンでどちらかを選んで再びスタートボタンを押すとゲームは始まります。(記録→9ページ)



スタートボタン

ゲームのスタート、ターンを終了させるときに^{つか}使います。



A、Cボタン

コマンドのメニューを表示させるとき、決定するときなどに^{つか}使います。

Bボタン

キャンセルをするときや^{こうどう}行動させる^{つか}味方の上にカーソルを飛ばすときに使います。





「忍者武雷伝説」は次のように進んでいきます。

風の軍団
の行動

+

信長軍
の行動

→ 1日
(1ターン)

これを、残りの日数だけ繰り返します。

風の軍団が残りの日数のうちに目的を達成すると章をクリアしたことになり、次の章へ進みます。風の軍団が敗れるとゲームオーバーとなります。

ターン

ゲームはターン制で、プレイヤー軍の全員がコマンドを実行すると次に信長軍が同様に行動を起こします。例外がありますが、両軍の全員が1回ずつコマンドを実行すると1ターン(1日)が終了します。

したがって、画面の右下の日数は、あとその数だけ

お互いに攻防が行えるということを示しています。



▲残りの日数は画面右下に表示されます。

勝敗の決着

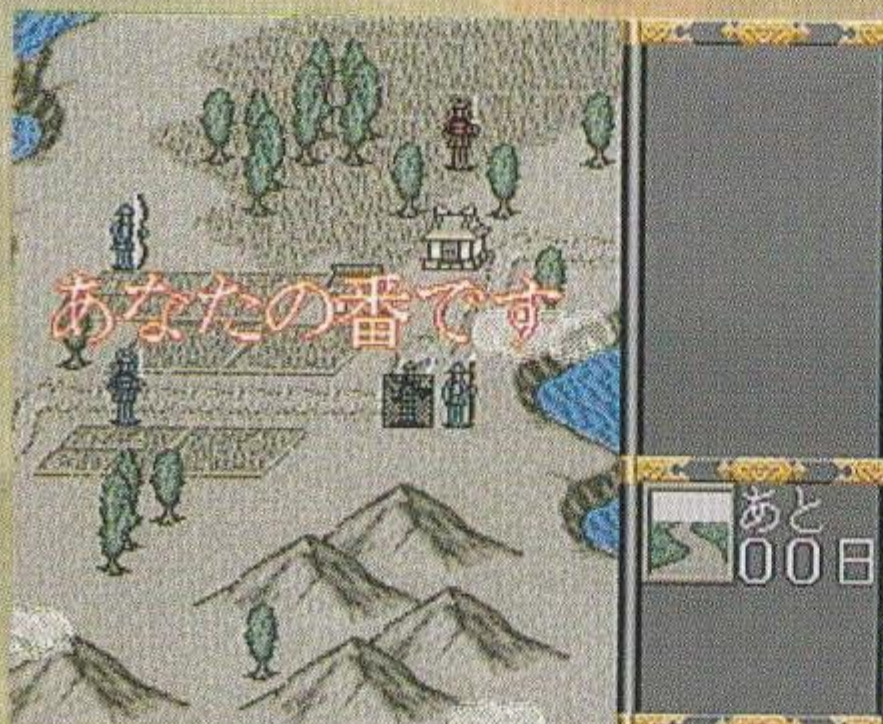
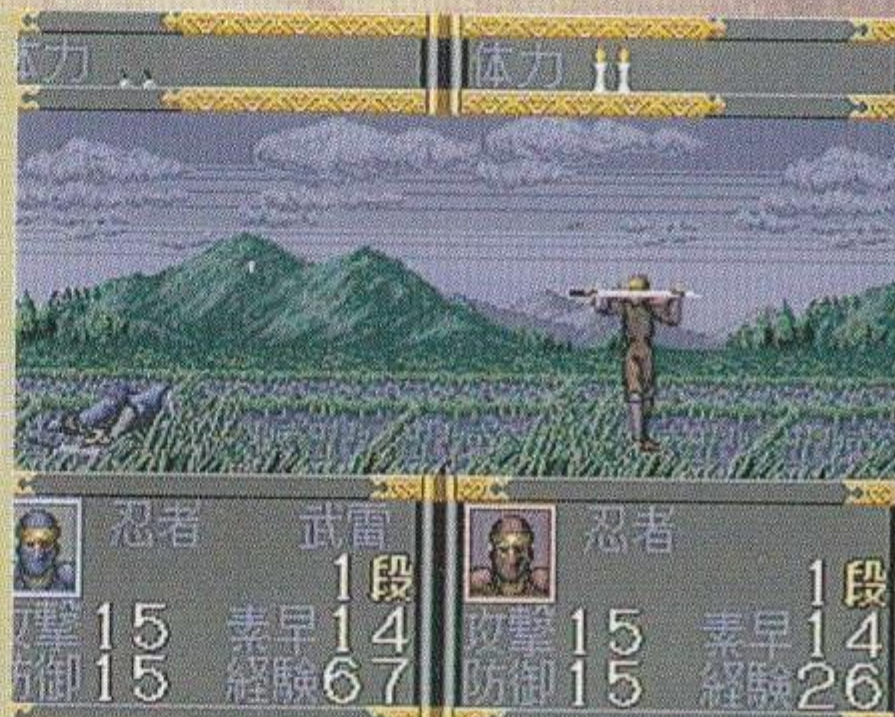
風の軍団(プレイヤー軍)の究極の目的は、信長を倒すことです。各章にはそれぞれ「クリア条件」が設けられており、その目的が達成されたときにその章が終了し、次の章に進むことができます。

はいせん じょうけん 敗戦の条件

かぜ ぐんだん やぶ
風の軍団が敗れる、つまりゲームオーバーとなるのは、次
ばあい
の場合です。

① おらい たお 武雷が倒れた

ぶらいひとり やぶ
武雷一人が敗れただけで、
かぜ ぐんだん はいせん
風の軍団は敗戦となっ
てしまいます。

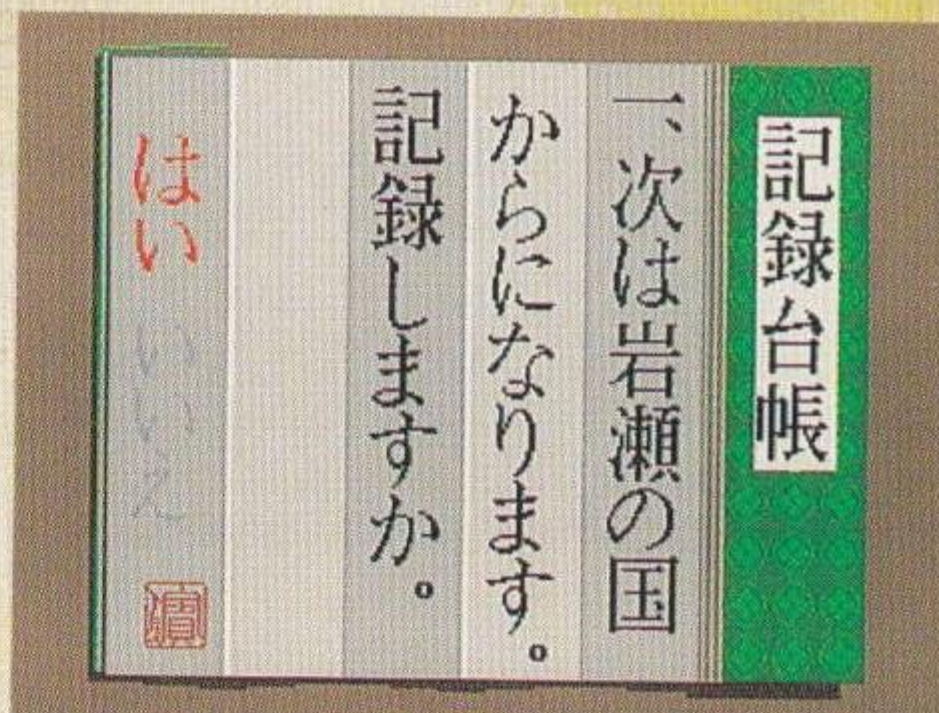


② につすう 日数がなくなった

のこ につすう
残りの日数が0になっ
て
もクリアできないときも敗
せん
戦となります。

ゲームの記録 きろく

かくしょう お
各章の終わりで、ゲーム
の記録 (セーブ) ができま
す。写真右の画面で「はい」
えら
を選んでください。



登場人物

プレイヤーが操ることができるのは、忍者“武雷”率いる
 “風の軍団”です。第一章は、武雷のほか槍の達人“権
 平”、弓の達人“玄番”、武士“右近”の4人で始まります。
 また、途中で僧侶、騎馬武者、鉄砲兵が仲間に加わることも
 あります。それぞれの個性をよく把握することが攻防の必勝
 ポイントです。

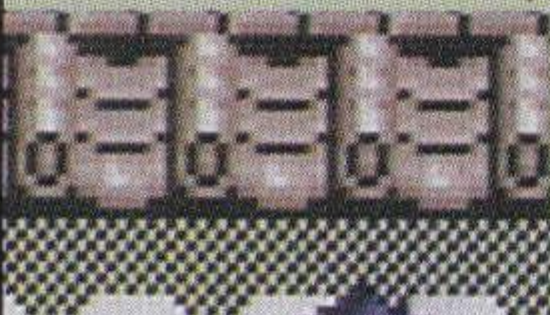
忍 者



武 士



槍 兵



弓 兵



こうげきそうかん

攻撃相関をみつけよう

ゲームを進めていくうちに、同じ段位なのに、どうもこちらばかりダメージを受けるぞ、という疑問を持ったことはありませんか。

それぞれの人物は、どの人物に対したときに強く、どの攻撃には弱いのかという相関関係を持っています。これがわかると、攻撃の効率が上がるだけでなく、思わぬダメージを受けることもなくなり、有利に戦いを進めることができるのです。

き ば
騎 馬



せんとう さんか
戦闘に参加する

いじょう
のは以上ですが、

このほかにゲームには、
みせ しゅじん やどや おかみ
店の主人や宿屋の女将、
ちやうにん どうじょう
町人なども登場
します。

てつ ぱう
鉄 砲



そう りよ
僧 侶



第一章の開始

クリア条件

新しい章が始まると、その章での目的が表示されます。
第一章の場合は「敵を全員倒してください」。登場する敵をすべて倒すことができると第一章のクリア、第二章に進むことができます。

画面の見方

コマンドウィンドウ カーソル(赤い四角)を人物に合わせてA(またはCボタン)を押すと、ここにコマンドが表示されます。(→12ページ)



キャラクターウィンドウ

地形 カーソルが示す場所の地形を表わします。(→18ページ)

あと日 この章での残りの日数を表わします。(→9ページ)

人物表示 コマンドを表示させると、キャラクターウィンドウにその人物の種別、体力と忍術の残数が表示されます。またマップ内の人物は戦闘要員を表わします。「風の軍団」は青、信長軍は赤です。(→10ページ)

コマンド

人物に行動させるときには、コマンドを使います。行動させたい人物にカーソルを合わせ、A(またはCボタン)を押すと、コマンドウィンドウに使用できるコマンドが表示されます。また、Bボタンを押すと、カーソルが味方の人物の上を次々に移動していきます。方向ボタンでコマンドを選び、A(またはCボタン)を押すと実行できます。

コマンドは、1ターンにつき、1人の人物について1回限りですが、「装備」、「状態」、「設定」については回数制限はありません。また、「入る」、「戦闘」、「忍術」のコマンドは「移動」後も1回だけ実行できます。

《移動》

移動のコマンドを選ぶと、その人物が行くことができる範囲がマス目に表示されます。その範囲内の地点をカーソルで選び、A（またはCボタン）を押すと、人物は移動します。移動をしたあと「確定」

を選択すると移動が完了します。目的地を変更したいときやほかのコマンドに変更するときは、「中止」を選択するかBボタンを押してください。移動をしたあとに「入る」、「戦闘」、「忍術」のコマンドを実行することができます。

移動できる距離や場所は、人物によって、またその地形によってかなり異なります。（→18ページ）



《戦闘／忍術》

敵と接触（縦横方向のみ）したときには、「戦闘」や「忍術」のコマンドが実行できます。

忍術をかけるときは、忍術のコマンドを選択後にかけたい「術」

を選びます。忍術が使えるのは、

忍術のポイントを持っている場合だけです。また、味方にかけることができる忍術もあります。（→16ページ）

「戦闘」や「忍術」のコマンドを選ぶと画面は「戦闘画面」に切り替わり、観戦することができます。



《入る》

町や寺に入ることができます。（→20ページ）

《^{そうび}装備》

て い ぶ き ぼうぐ
手に入れた武器や防具を
つか 使うためには、「^{そうび}装備」する
ひつよう 必要があります。「^{そうび}装備」の
コマンドをえら 選ぶとひだりがわ 左側のサ
ブウィンドウに持っている
ぶ き ぼうぐ ひようじ
武器と防具が表示されます。

げんざいそうび 現在^{ぶ き}装備している武器や
ぼうぐ ちい 防具にあか 小さな赤いマークが

てんめつ 点滅しています。ほかのアイテムをえら 選んでA（またはCボタ
ン）をお 押すと^{そうび}装備が^{へんこう}変更されます。^{そうび}装備できるのは、^{ぶ き}武器と
ぼうぐ 防具それぞれ1つずつです。

おお また、大きなカーソルでしめ 示すアイテムの^{こうげきりよく}攻撃力と^{ぼうぎよりよく}防御力
みぎがわ が右側のサブウィンドウにひようじ 表示されます。



《^{じようたい}状態》

じようたい 「^{じようたい}状態」のコマンドをせんたく 選択し、A（またはCボタン）をお 押す
ごとに、その人物の^{じんぶつ}現在の^{げんざい}状態が、①^{じようたい}ステータス（パラメー
タ）、②^{そうび}装備、③^{もちもの}持物、④^{にんじゆつ}忍術（^{じゆん}ポイント）の順にひようじ 表示されます。

■^{しめ}ステータス ステータスをしめ 示すパラメータは^{うへ}上から^{じゆん}順に、
だん い 段位、いどうりよう 移動量、たいりよく 体力（^{げんざいち}現在値／^{さいこうち}最高値）、^{にんじゆつ}忍術ポ
イント（^{げんざいち}現在値／^{さいこうち}最高値）、^{こうげきりよく}攻撃力、^{すばや}素早さ、^{ぼうぎよりよく}防御力、^{けいけんち}経験値、
しよじきんがく 所持金額（^{かぜ}風の^{ぐんだん}軍団の^{そうがく}総額を^{ひようじ}表示）です。

けいけんち 経験値が100になるとだん い 段位が1 ^{だんじようしやう}段上^{げんざい}昇します。

■^{そうび}装備 持っている^も装備の^{いちらん}一覧です。現在^{げんざい}装備しているもの
あか が^{しめ}赤いマークでしめ 示されています。

■^{もちもの}持物 持っている^もアイテムの^{いちらん}一覧です。

■^{にんじゆつ}忍術 持っている^も忍術の^{いちらん}一覧です。現在^{げんざいつか}使うことのでき
る術は、^{じゆつ}術は、^{あか}赤く^{しめ}示されています。

《持ち物》

持ち物のつか
持ち物を使うときのコマン
ドです。このコマンドを選
ぶと、コマンドウィンドウ
に、持っているアイテムが
表示されます。この中から
使いたいアイテムを選択
するとその時点でアイテム
の効果が発揮されます。



ただし、「天明の鏡」だけは、持っているだけで効力を発揮
するので、使用するときもこのコマンドは必要ありません。

《設定》

ゲームのオプションを選
択するコマンドです。

会話の速さ(速い・遅い)、
戦闘の動画(あり・なし)、
町中の動き(速い・遅い)の
3つについて、設定がで
きます。項目を選び、A(ま
たはCボタン)で設定が変更
できます。終わったら、Bボタンでもとの画面に戻ります。



《終了》

ターンを終了させるコマンドで
す。敵方の行動に移ります。スター
トボタンを押すと、「終了」コマン
ドのみをウィンドウに表示させる
ことができます。





戦闘

戦闘(または忍術)のコマンドを選択し、次に方向ボタンで対戦する相手を選んでA(またはCボタン)を押すと、画面は対戦画面に切り替わり、戦闘が開始されます。

戦闘は攻撃を仕掛けた方からの1回のアクションだけで、防御側が反撃をすることもあり、それが致命傷になることがあります。また、場合によっては攻撃をかわされて、まったくダメージを与えられないこともあります。

対戦画面の見方

体力はローソクで表わされています。ローソクの1本が体力5ポイントに相当します。ローソクが燃え尽きたときに体力はなくなり、その人物は倒れます。



画面右に攻撃側、左に防御側のステータスを表わすパラメータが表示されます。(ステータス→14ページ)

忍術

忍者と僧侶は忍術を使うことができます。僧侶の忍術は味方の体力を回復させるという特殊なものなので、攻撃用と限っていえば、忍術を使えるのは忍者だけということになります。

忍術を使うときには、忍術のコマンドを選び、次に使う術を選択しますが、持っている忍術ポイントによって使える術は限られます。ポイントは、術を使うたびに消費していきませんが、宿屋で体力と同時に回復することができます。また、回復のためのアイテムもあります。

じゆつ しゆるい 術の種類

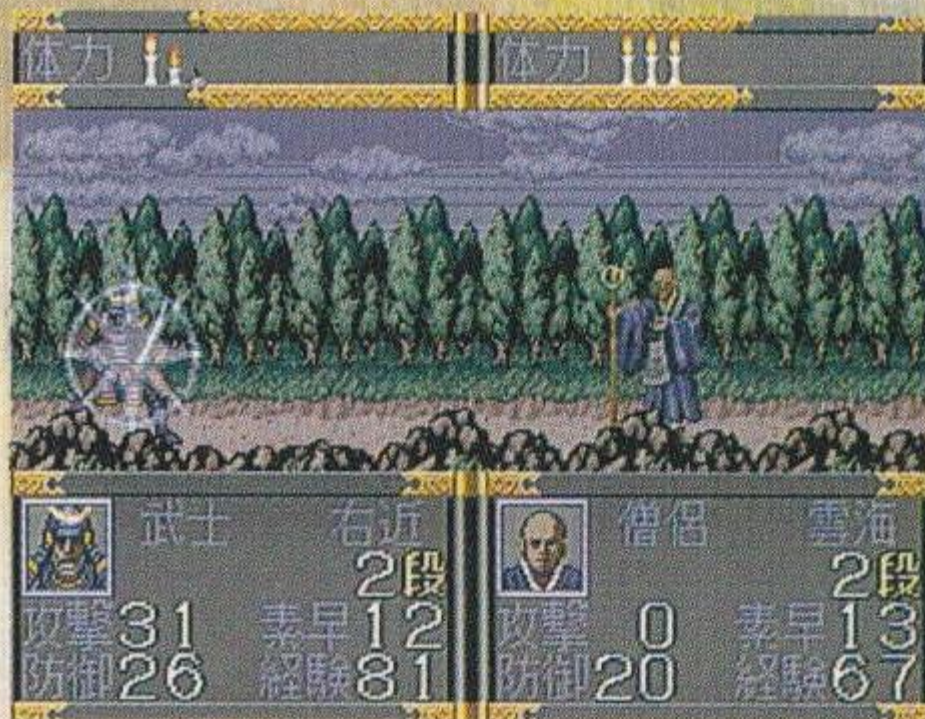
こうげきよう にんじゆつ しゆるい い か とお にんじゆつ しようひ
攻撃用の忍術の種類は以下の通りで忍術ポイントの消費が
おお あいて あた おお
大きいほど、相手に与えるダメージも大きくなります。

じゆつめい 術名	しようひにんじゆつ 消費忍術 ポイント	にんじゆつ 忍術グラフィック
ふうじん じゆつ 風神の術	5	
すいじん じゆつ 水神の術	10	
どしん じゆつ 土神の術	20	
こ は じゆつ 木の葉の術	25	

しんりき じゆつ たいりよくかいふく 「心力の術」で体力回復!!

しんりき じゆつ そうりよ
心力の術は、僧侶だけが
つか
使うことのできる忍術です。
かいふく みかた せつ
回復させたい味方に接
しよく
触しているときに、「忍術」
のコマンドを選び、カーソ
あいて あ
ルを相手に合わせ、A(また
お じゆつ
はCボタン)を押すと術を
じんぶつ たいりよく
かけられた人物の体力は
さいこうち かいふく
最高値まで回復します。

にんじゆつ かい
忍術ポイントは、1回につき10ポイント消費します。
しようひ





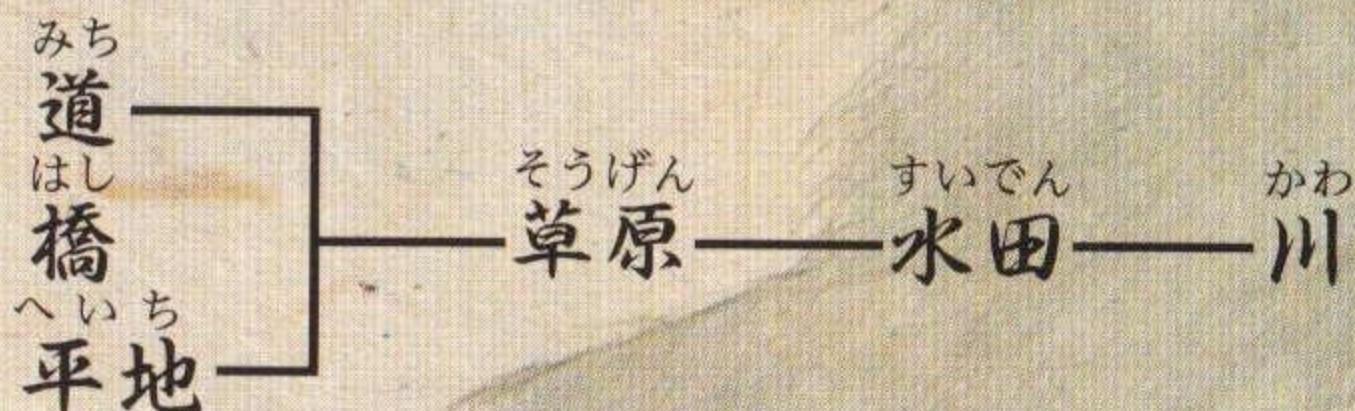
地形

地形の種類

地形はマップ画面の右下に、シンボルで表示されています。カーソルを、マップ上を移動させるとその地形を調べることができます。地形の種類は以下の通りです。

みち 道	へい ち 平地	そうげん 草原	すいでん 水田	かわ 川
はし 橋	うみ みずうみ ほり 海・湖・堀	いしがき 石垣	やま 山	いわやま 岩山
じゅもく 樹木	かべ たてもの 壁・建物	まち 町	てら 寺	

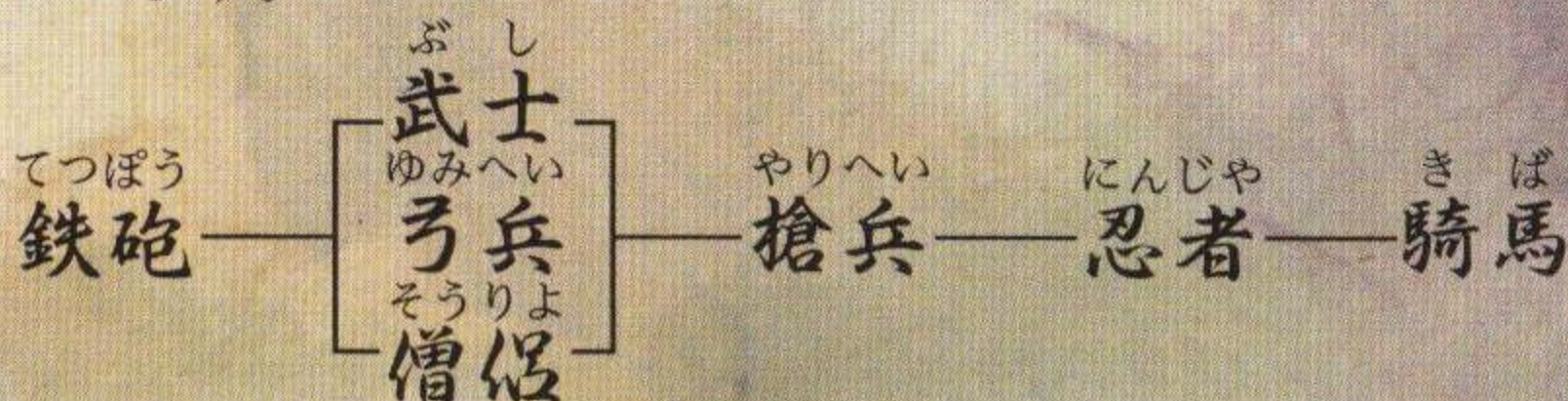
それぞれの地形によって、移動の難易度が異なります。人物によって、少し条件は異なりますが、ほぼ以下の図のような順で、通行が困難になっていきます。



(海・山・樹木・壁・石垣などは通行できません。また、鉄砲だけは川を渡ることはできません。)

人物と移動の範囲

同じ地形でも、人物によって移動できる範囲が異なります。下の図の左から右へ、1ターンで移動できる量が多くなっています。



地形効果

人物がいる場所によって、防御に有利な場所とそうでないところがあります。これを地形効果といいます。道の100を標準として、数字が高いほど防御には有利な、低いほど不利な地形です。

へいち 平地	すいでん 水田	そうげん 草原	みち 道	はし 橋	かわ 川
140	120	110	100	90	50





町

町には武器屋、薬屋、道場、宿屋、その他の建物があり、戦いを有利に運ぶためのアイテムを手でできるほか、体力の回復や武道の修業もできます。また、店以外の建物の中では、重要な情報やアイテムなどが入手できることもあります。町によっては、この中のいくつかがない場合もあります。店や建物の中に入るときは、入り口の前に立ち、方向ボタンの上を押してください。

画面上には持ち金と体力が、右下にはステータスが表示されています。また、画面左下のウィンドウには、A（またはCボタン）を押すと、装備、持物、忍術が順に表示されます。



武器屋



武器（剣、弓、槍など）や防具をかうことができます。中に入り「はい」を選択すると、その店で売っている品物が左上のウィンドウに表示されます。この中からかうもの

を選択します。

その人物が装備できないものやすでに同じものを持っている場合、所持金が足りないときはかうことはできません。

買物をやめるときは、「いいえ」を選択するかBボタンを押してください。



くすりや
薬屋



うしな たいりよく かいふく くすり
失った体力を回復する薬やパワ
ーアップができるアイテムを売って
います。

アイテムは全部で8つまで持つことが
できるので、この範囲内なら同

じアイテムをいくつでも手に入れることができます。

かうほうほう　おきや　ばあい　おな
買う方法は、武器屋の場合と同じです。

やどや
宿屋



ここでは、失った体^{うしな}力^{たいりよく}や忍^{にん}術^{じゆつ}を
かいふく 回復^{かいふく}させることができます。中^{なか}に入^{はい}
ると女将^{おかみ}が、「ご休^{きゆう}息^{そく}なさいませ
るか？」と聞^きいてくるので、利^り用^{よう}する
ときは「はい」、断^{こと}わる場^ば合^{あい}は「いい

え」を選択します。1泊につき料金が30必要です。

どうじょう
道場



ここでは、修行を積んで、経験値
あ しゅぎよう けいけんち
を上げることができます。修行をす
しゅぎよう
るには、道場主にお金を払わなけれ
どうじょうぬし かね はら
ばなりません。料金は段位が上がる
りようきん だんい あ
ほど高くなります。また、お金をせ
たか かね

じゅうぶん こうか え
 っかくかけたのに十分な効果が得られないこともあります。

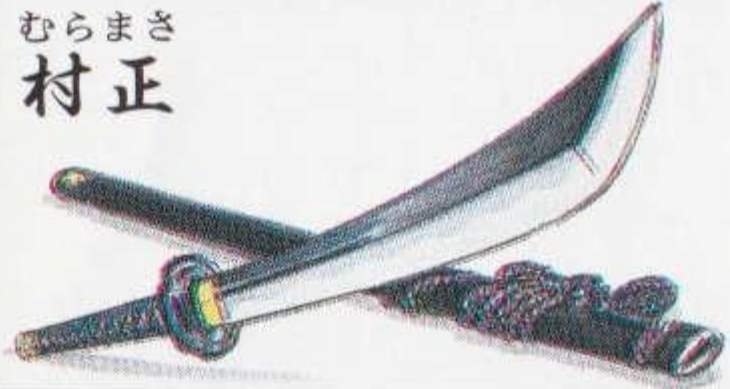
そのほかの家屋かおく



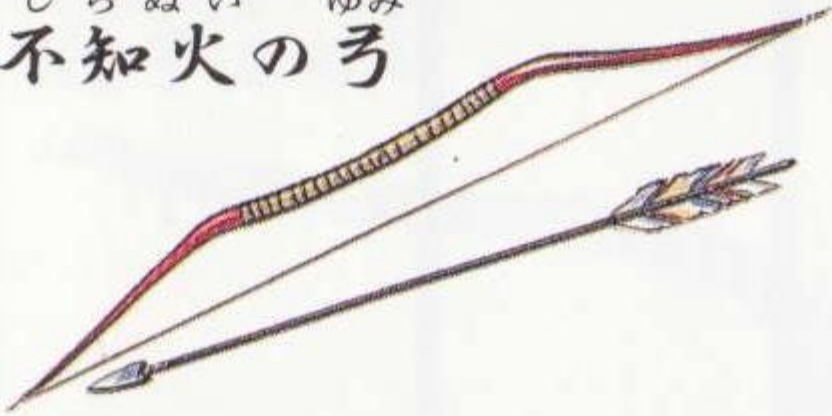
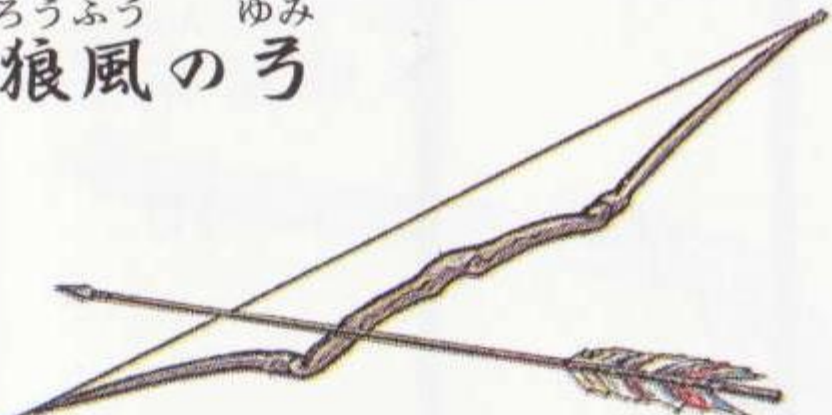
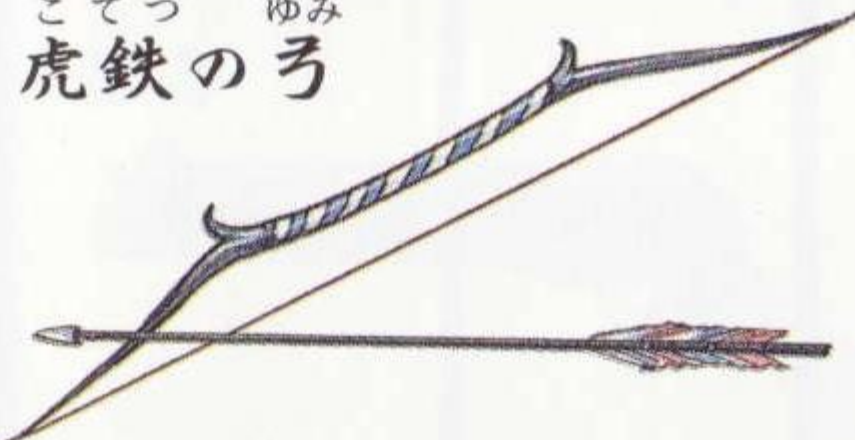
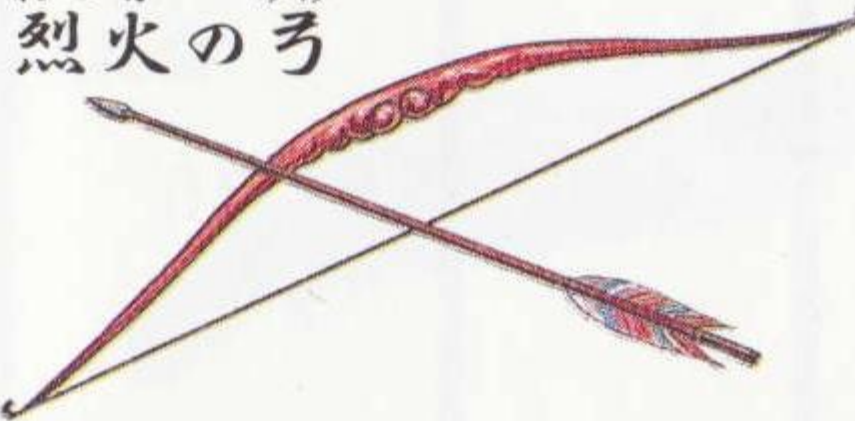
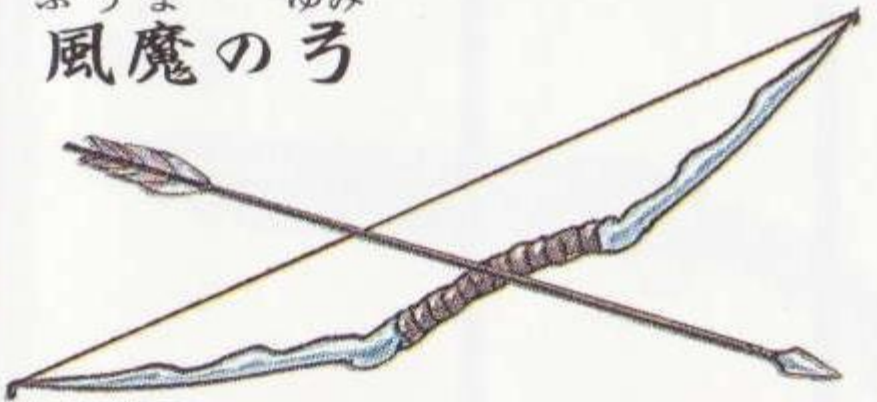
じゅうよう じょうほう こうりやく か
重要な情報や攻略に欠かすこと
のできないアイテムなどが得^えられたり、
さが じんぶつ あ
探している人物に会えるかもし
れ^{かなら}ません。必^{のぞ}ず覗いてみましょう。



けん
剣

めいしょう 名称	ねだん 値段	こうげきりつ 攻撃率	も 持つことが できる人物 じんぶつ
びやつこけん 白虎剣 	—	5	にんじや 忍者 ぶし 武士 きば 騎馬
しょうりゆうけん 昇龍剣 	150	11	にんじや 忍者 ぶし 武士 きば 騎馬
まさむね 正宗 	350	16	ぶし 武士 きば 騎馬
しゅりけん 手裏剣 	700	20	にんじや 忍者
むらまさ 村正 	1200	25	ぶし 武士 きば 騎馬
くさなぎ つるぎ 草薙の剣 	—	—	にんじや 忍者

ゆみ
弓

めいしょう 名称	ねだん 値段	こうげきりつ 攻撃率
しらぬい ゆみ 不知火の弓 	—	5
ろうふう ゆみ 狼風の弓 	150	10
こてつ ゆみ 虎鉄の弓 	300	15
れつか ゆみ 烈火の弓 	450	20
ふうま ゆみ 風魔の弓 	600	25

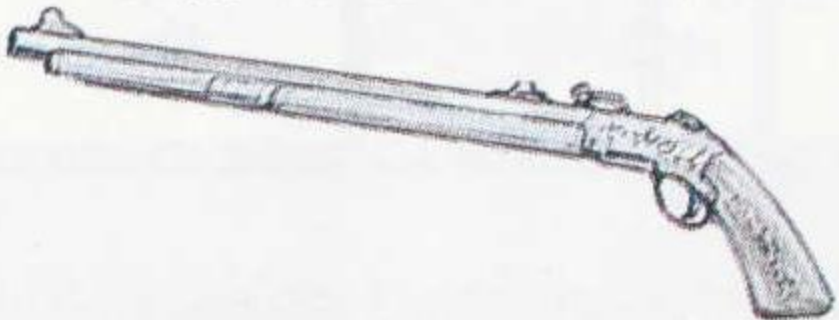
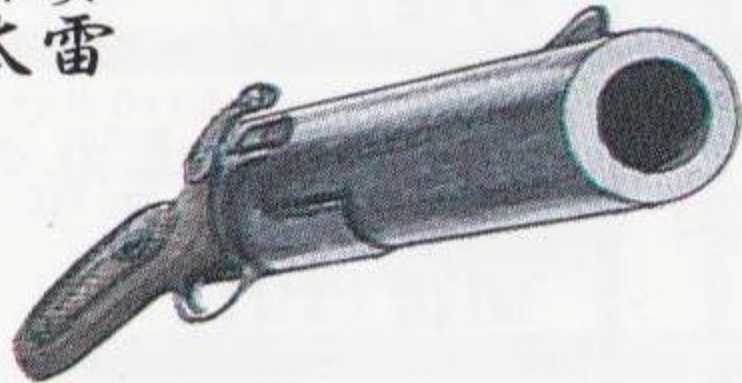


武器

やり
槍

めいしょう 名称	ねだん 値段	こうげきりつ 攻撃率
はやぶさ やり 隼の槍	—	5
ひ やり 火の槍	100	10
せいてつ やり 青鉄の槍	250	13
らいでん やり 雷電の槍	450	16
ふうま やり 風魔の槍	800	20

てつぽう
鉄砲

めいしょう 名称	ねだん 値段	こうげきりつ 攻撃率
たねがしまてつぽう 種子島鉄砲 	—	5
しろなんばんてつぽう 白南蛮鉄砲 	250	10
だらい 打雷 	450	15
たいらい 太雷 	750	20
どらい 怒雷 	950	25

防具

めいしょう 名称	ねだん 値段	ぼうぎよりつ 防御率	そうちやく 装着でき る人物
かわ ふく 革の服 	—	5	ぜんいん 全員
くさりかたびら 鎖帷子 	100	8	にんじや 忍者 ゆみろ
たんこう 短甲 	200	11	ぶし 武士 やり 槍

アイテム

めいしょう 名称	ねだん 値段	こうか 効果
きずぐすり 傷薬 	30	しょうもう 消耗した体力の かいふく 回復(5)
やくそう 薬草 	100	しょうもう 消耗した体力の かいふく 回復(10)
ちようせんにんじん 朝鮮人参 	200	しょうもう 消耗した忍術を さいこう 最高まで回復
ちから 力の実 	500	たいりよく 体力の最高値を あ 上げる

めいしょう 名称	ねだん 値段	ぼうぎよりつ 防御率	そうちやく 装着で る人物
におうどう 仁王胴 	400	14	にんじや 忍者 忍ぶ 武士 ゆみ ろ てつぼう 鉄砲 き 騎馬
はがね よろい 鋼の鎧 	600	18	にんじや 忍者 忍ぶ 武士 やり 槍 てつぼう 鉄砲 き 騎馬
あかいとおどし よろい 赤糸脅の鎧 	900	23	ぶ 武士 き 騎馬 し 士 ば 馬

めいしょう 名称	ねだん 値段	こうか 効果
こころ み 心の実 	500	にんじゆつ さいこうち 忍術の最高値を あ 上げる
たま まが玉 	—	なかま たいりよく さいこうち 仲間の体力を最高値 かいふく まで回復する
てんめい かがみ 天明の鏡 	—	くさなぎ つるぎ ふういん 草薙の剣の封印 と を解く
きんいん 金印 	—	くりはら くに しろ 栗原の国の城の もん あ 門を開ける



どうしても、うまく進めないプレイヤーのための、初心者
向けのヒント集です。このページを参考にして、全ステージ
クリアを目指そう！

1. ターンを有効に使おう

ターン、つまり攻撃できる回数には限りがあるよね。よほ
どむだなく行動しないと、クリアがむずかしい章がいくつか
ある。最初の壁は第三章かな。移動したあとすぐに「入る」や
「戦闘」などのコマンドを実行して、1回のターンを有効に
使おう。体力が減った敵には、こちらから攻撃を仕掛けない
で、自滅してくれるのを待つという手もあるぞ。

2. 順番を考えて移動する

集団で移動するときは、ほかの人物のことも考えないと、
味方がじゃまで、あとから動かす方が十分に進めないという
こともある。狭い通路を移動するときはよく考えよう。
特に複数で一人の敵を攻撃するときは、相手の体力の消
耗度や反撃のことを考えて「戦闘」にかかれば、こちら側はノ
ーダメージで倒せることだってあるのだ。

3. 消耗したら町の宿屋へ

このゲームでは、失ってしまった人物は、復活させること
ができないのはご承知の通り。だから、体力の消耗度には特
に注意を払って欲しい。まだ大丈夫、と思っていると特に忍
者は行動範囲が広いうえ、必殺の術を使って、一撃で仕留め
にくることがある。やられてしまったら元も子もないから、
早め早めに宿屋に行き、体力を回復しておこう。

4. まずは経験値アップ

章が進むとそれに^お応じて^{だん}段位の^{たか}高い^{てき}敵が出てくる。という
ことは、こちらもしっかり^{けいけんち}経験値を^{かせ}稼いで、^{だん}段を^あ上げておかなければならないのだ。^{けいけんち}経験値は、^{せんとう}戦闘によって^あ上がっていきけれど、それ以上^{いじよう}に^あ上げたいときは^{どうじよう}道場を^{ゆうこう}有効に^{つか}使おう。
^{だん}段が^あ上がった^{かなら}ら、^{やどや}必ず^{ぶん}宿屋で^{たいりよく}その分の^あ体力も^あ上げておくことを^{わす}忘れないように。

5. 話は必ず聞くこと

^{まち}町にある^{かお}家屋や、^{てら}寺などは、^{かなら}必ず^た立ち^よ寄って^{はなし}話を^き聞くこと。
^{だれ}どこかで、^あ誰かに^{はなし}会って^き話を^{じようけん}聞くことが^{じようけん}クリア条^じ件^{けん}になっ
ていることがあるし、^{とお}うっかり^す通り^い過ぎると^{いがい}ストーリーが^{かね}わ
らなくなるってこともある。それ以外^いにも、^かアイテムや^{かね}お金
が^て手^{はい}に入ること^{はい}だってあるのだ。^{だれ}入^{はなし}てみると^{だれ}誰^{はなし}でも^{はなし}話を^{はなし}し
てくれる^{ひと}人も^{とくてい}いるが、^{じんぶつ}特定の^{しめい}人物が^{しめい}指名される^{しめい}ことがあるよ。

6. 僧侶がポイントに

^{そうりよ}僧侶は、^{あいて}相手に^{こうげき}攻撃を^{くわ}加えることができないけれど、^み味方^{かた}
^{たいりよく}の^{かいふく}体^{たいせつ}力^{やくわり}を^も回復^{とく}させるという、^{たいせつ}大切な^{やくわり}役割^もを持^{とく}っている。特
に、^{こうじようせん}攻城戦では、^{やどや}宿屋で^{たいりよく}体^{かいふく}力^{かいふく}の回復^{かいふく}をするというわけに
かないので、^{つか}使^{かた}い方^{かんが}をよく^{ひつよう}考^{ひつよう}える^{ひつよう}必要^{ひつよう}がある。

また、^{てき}敵に^{そうりよ}僧侶を^{つか}うまく^{つか}使^きわせ^{くば}ないように^き気^{くば}を^{くば}配^{くば}ることも
^{わす}忘^{わす}れないように。できたら、^{はや}早^{たお}めに^{たお}倒^{たお}してしまおう。

7. 二手に分かれよう

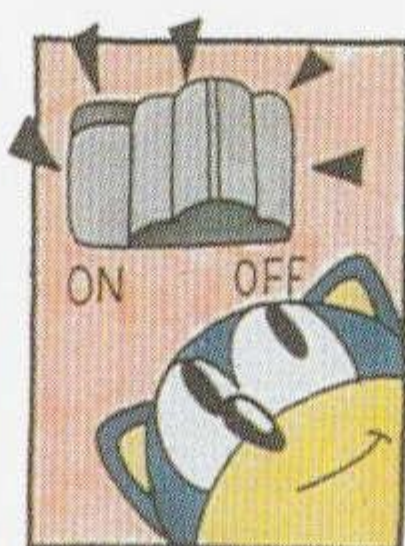
^{いちだん}一団とな^{しんげき}って^{ほう}進^{ゆうり}撃^きする方が^き有利^きに^き決^きま^きっているけれど、そ
れでは、^{じゆんちよう}せ^{につすう}っ^たか^たく^た順^た調^たにい^たき^たなが^たら^た日^た数^たが^た足^たり^たな^たく^たなるこ
とがある。そんなときは、^{ぶたい}部隊^{ふたて}を^わ二^す手^すに分^すけて^す進^すめ^するという
^{さくせん}作戦^{つか}を使^{つか}ってみよう。また、^{じようけん}クリアの^じ条^{けん}件^{けん}が、^いどこかへ^い行^いか
なければなら^{ばあい}ない^{あし}場合^{はや}には、^き足^きの^き速^きい^き騎^き馬^きや^{にんじや}忍^{もくてきち}者^{もくてきち}に^{もくてきち}目的^{もくてきち}地^{もくてきち}に
^む向^{こうほう}かわ^{てつ}せ、^{ほうほう}ほか^{ゆうこう}は^{ゆうこう}攻^{ゆうこう}防^{ゆうこう}に^{ゆうこう}徹^{ゆうこう}する^{ゆうこう}という^{ゆうこう}方法^{ゆうこう}が^{ゆうこう}有^{ゆうこう}効^{ゆうこう}だ。

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

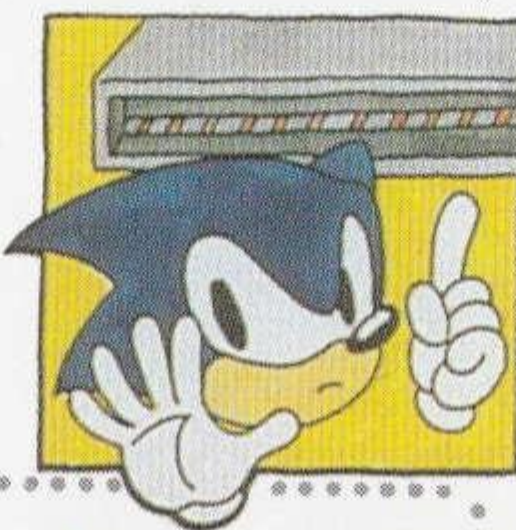
●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。



●端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。



●薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。



●保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。



●ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。



メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

セガジョイジョイ テレフォン



セガからのホット
ライン。新作ゲームソフト
や楽しい情報を、どんどん
お知らせしています。

さっぽろ 札幌	011-832-2733
とうきょう 東京	03-3236-2999
おおさか 大阪	06-333-8181
ふくおか 福岡	092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

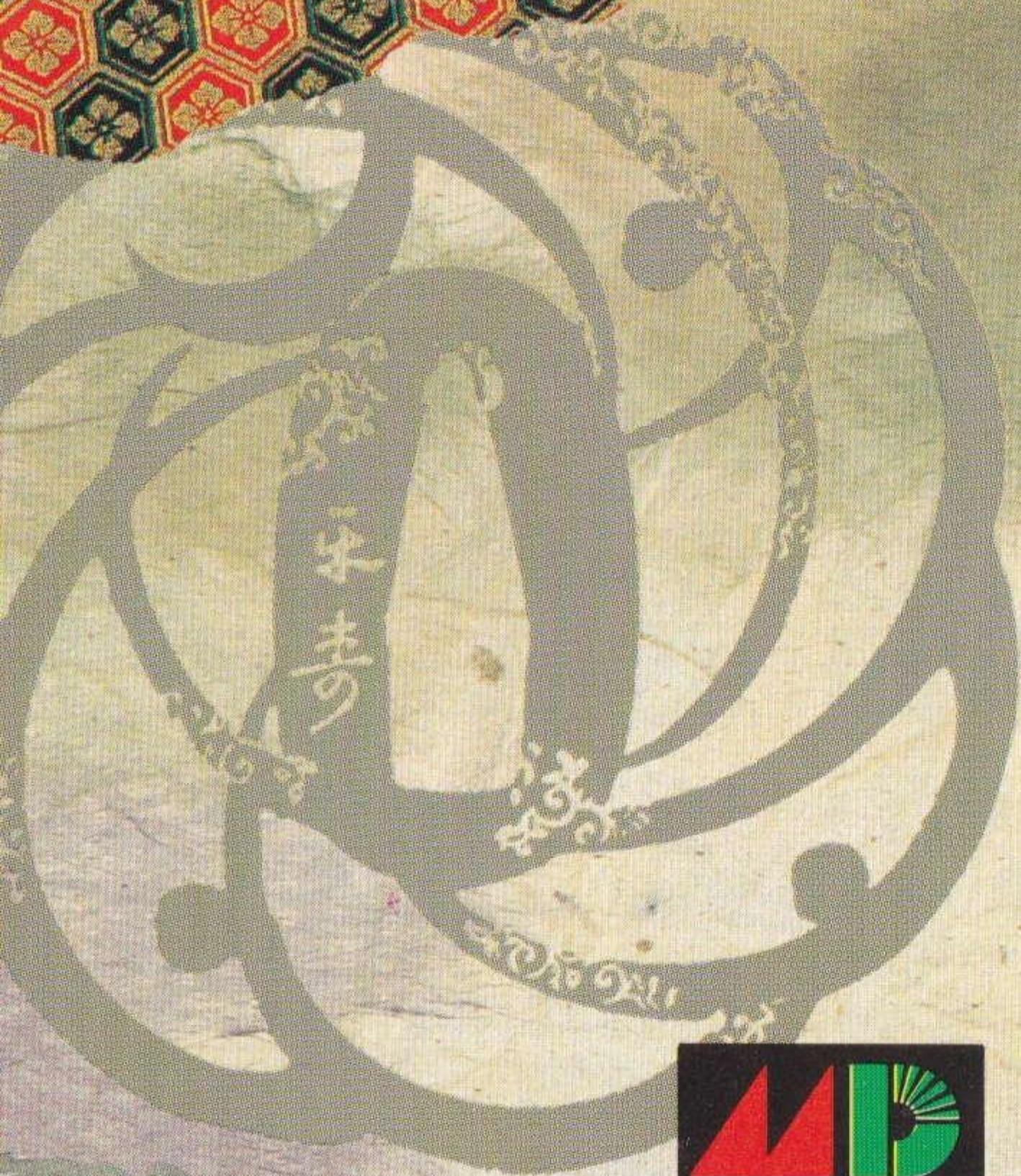
株式会社 本社	セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様サービスセンター ☎03(3742)7068 (直通)
札幌支店	〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248
関西支店	〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331
博多支店	〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

修理について 修理を依頼されるときは、下記または札幌、関西、博多の各支店までお申しつけください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
佐倉事業所 H E 補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4
☎0434(98)2610 (直通)

禁無断転載

忍
者
者
武
止
雷
田
伝
説



G-4524

672-0566

株式会社 セガ・エンタープライゼス