

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。



株式会社 **タイトー**

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

HE
system

PC Engine

THE NINJA WARRIORS



キヤッチャー
TAITO

© TAITO CORP. 1989

HuCARD

<http://www.replacementdocs.com>

このたびは、タイトーのHuCARD、“ニンジャウオーリアーズ”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、取扱の方、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T.E.専用のゲームカードです。

※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、及び賃借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。

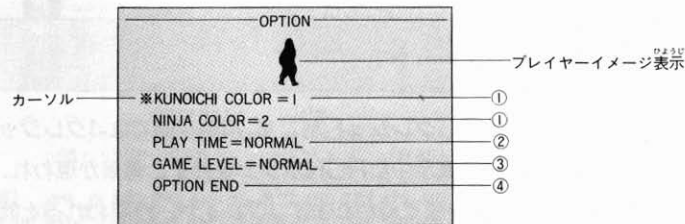
②オープニングデモ画面。

③タイトル画面。

“PUSH RUN BUTTON”

以下、④～⑥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迄繰り返します。

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迄そのままです。

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 ちようじかん (長時間)	NORMAL しよきじようたい (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。

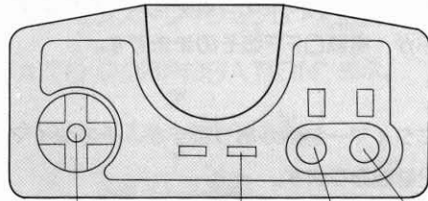
EASY (やさしい)	NORMAL しよきじようたい (初期状態)	HARD むずか (難しい)
----------------	------------------------------	----------------------

※一旦選んだレベルは①と同じです。

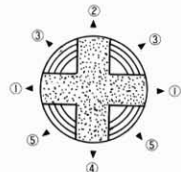
④OPTION END

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



コントローラ ランボタン IIボタン Iボタン



1. ジョイスティック (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
- ③ 右・左斜上 (前進ジャンプ) (しゃがみ歩行)

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発迄出ます。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

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

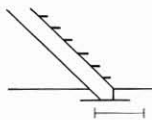
特殊な場合のコントロール操作方法

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スティック斜め上で、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スティック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。

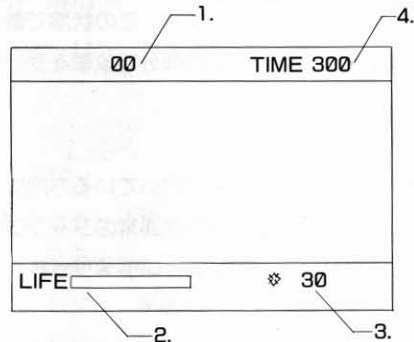
階段の上り降り



降りる時



がめんひょうじ 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となります。

ありますが、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。

ほうほう あそ かんた 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迄に、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。

てき 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ゲリで攻撃する者もいる。

(色違いの耐久力2倍の者もいる)



④土ぐも

プレイヤーに近づいて鉄爪で攻撃する。

⑤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。



②アーミーマシガン

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)



⑥火炎忍者

プレイヤーに近づき、口から火炎を吐く。

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。

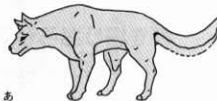


③アイアンアーム

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)

⑨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バット

天井に止まっていて、プレイ
ヤーが近づく而降下、波状形に飛んで
くる。

⑬3SVO

(スリーエスビオー)

一定コースを単純に往復
して、目のある方向に
プレイヤーを発見すると、レーザーを
一定間隔で出す。レーザーは防御でき
ない。



⑭バングラ

悪の独裁者。



せつめい スコアの説明

1. 敵を倒す

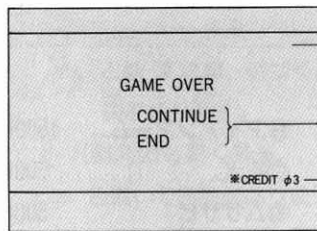
①アーミーナイフ	300PTS	⑧アイアンアーム	1500PTS
②アーミーマシガン	400PTS	⑨忍犬	500PTS
③アーミーランチャー	400PTS	⑩ムササビ	500PTS
④土ぐも	500PTS	⑪スナイパー	400PTS
⑤くの一	800PTS	⑫バット	200PTS
⑥火炎忍者	1000PTS	⑬3SVO	800PTS
⑦シャドーマン	800PTS	⑭バングラ	3000PTS

2. ラウンドクリア

残りライフ	1メモリにつき	30PTS
残り手裏剣	1発につき	50PTS

ほうほう ゲームコンティニューの方法

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。



バックは黒ベタ。

ひだり しめりけん
左の手裏剣マークをジョイパッドで
じようげ せんたく
上下させて選択する。

※CREDIT 03 — クレジット残数表示。

- ジョイパッドの上下でコンティニューする(CONTINUE)、しない(END)、
せんたく 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
へ 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0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でなく、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はがれ、メカが露出した場合、その箇所には再びダ
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。