

TECMO THEATER Vol.2



忍者龍剣伝™
——取扱説明書——

TCF-NY



ファミリーコンピュータ™

TECMO

このたびはテクモランド・ゲームカセット「にん じゃりゆうけん でん忍者龍剣伝」を
お求めいただきまして、まこと誠にありがとうございます。

しやう まえ とりあつか かた しやうじやう ちゆう い とりあつかいせつめい
ご使用の前に取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明
しよ よ ただ しやうほうほう あいよう
書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用くださ
とりあつかいせつめいしよ たいせつ ほ かん
い。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温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。
また絶対に分解しないで下さい。
2. 故障の原因となりますので、端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。
3. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないで下さい。
4. ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
5. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
6. 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
※テレビによっては画面の一部が欠ける場合があります。

プロローグ

風吹きすさぶ月光のもと、にらみあう二人の忍者の姿があった。走り寄る二つの影が空中に舞い、月に照らされた瞬間、閃光と共に勝敗は決した。代々、龍剣を守ってきたハヤブサ家の頭首、ジョウは敗れた。この知らせを聞いてかけつけた息子リュウは、父の置き手紙を見つけた。そこには、秘伝の龍剣を持ち、アメリカに渡れとあった。アメリカでは、渦巻く野望が待ち受けている。忍者リュウの運命は!?

シネマDISP.とは

● テクモシアター ●

「キャプテン翼」で始まったテクモシアター。シアターとは劇場のこと、つまりテクモシアターはストーリーを重視し、視覚効果を追求した、より劇的なゲームシリーズです。

● シネマDISP. ●

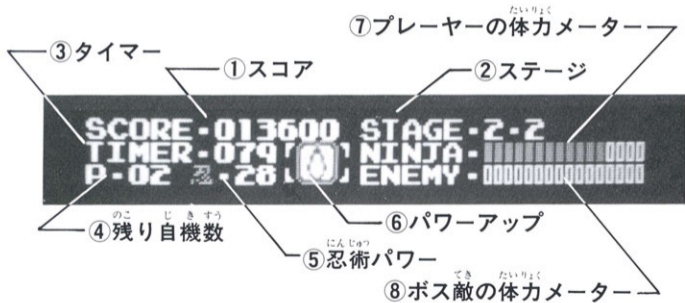
テクモシアター第2弾「忍者龍剣伝」では、シネマDISP.と呼ばれる、ビジュアルシーンを採用しています。これは、キャラクターのアップやカメラ移動を思わせるアングルなど、映画の手法を取り入れたものです。これに、セリフ、効果音、BGMが加わり、よりドラマチックな体験ができるでしょう。

また、物語は次々と意外な方向に展開し、クライマックスへと一直線にのぼりつめていきます。

ストーリー上、敵との闘いに展開したら、アクションシーンになります。ここでは、あなたの腕のみせどころ！見事クリアしてストーリーを進めてください。物語を演出するのは、あなたなのです。それでは、「忍者龍剣伝」の世界を、最後までごゆっくりとお楽しみください。



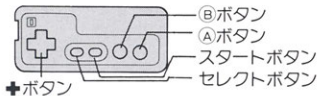
これが表示部だ



- ① 現在のスコアを表示。
- ② 現在のステージ数を表示。
- ③ 残り時間が0になると、自機を一人失う。
- ④ これが0になると、ゲームオーバー。
- ⑤ 残り忍術パワー。
- ⑥ 現在使用できるパワーアップの種類。
- ⑦ 自機の体力。ダメージを受けると減る。これが0になると、自機を1人失う。
- ⑧ ボス敵の体力。敵にダメージを与えると減り、これを0にすれば、敵を倒すことができる。

リュウよ走れ!

I コントローラー



スタートボタン

- 押すとゲームがはじまります。
- ゲーム中にはポーズになります。
- シネマDISP.をとばせます。

セレクトボタン

- 使用しません。

+ボタン

- 忍者をコントロールします。

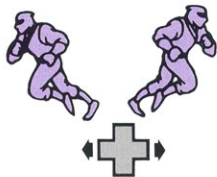
Aボタン

- ジャンプをします。

Bボタン

- 龍剣で攻撃をします。

II コントローラーは
使用しません。



はしる



しゃがむ



のぼる



おりる

はしごは、**+**ボタンを上下に入れることによって、昇り降りができる。また、ジャンプしてつかまることができるぞ！

はしごにつかまっている時に、自機の向いている方向と反対にボタンを入れ**A**ボタンを押すと、飛び降りることができる。

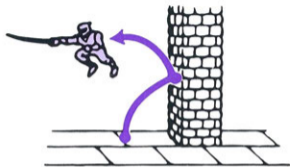
※はしごにつかまっている時は、攻撃ができないので、注意。

● 壁蹴りジャンプ

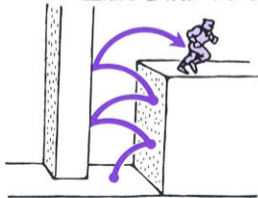
自機はジャンプして、壁などにはりつくことができる。壁にはりついている時に、自機の向いている方向と反対にボタンを入れ①ボタンを押すと、はりついていた場所から、ジャンプすることができるんだ。この技を使うことにより、壁と壁の間をジグザグにジャンプして、登っていくことができるぞ。

壁蹴り多段ジャンプ

①ボタンを押せばなしにして、**+**ボタンを左右交互に入れると「壁蹴り多段ジャンプ」が簡単にできるぞ!!



▼ 壁蹴り多段ジャンプ



これが忍道の極意だ

- アイテムは、各ステージごとに設定されたターゲットを斬ると出現する。(例、ステージ1 街灯、ステージ2 ランプなど)



忍術パワー リュウが術を使う時に必要とする特殊な力。赤と青の2種類あり、取ると忍術パワーが増える。赤は10コ分、青は5コ分。



タイムストップ リュウは、これを取ることで、画面上のすべての敵と弾を5秒間止めることができる。



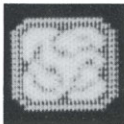
ボーナス ^{あか}赤と^{あお}青の2^{しゅるい}種類あり、^{あか}赤は500pts.
^{あお}青は1000pts. ^かガス^{さん}コアに加算される。



体力回復剤 ^{たいりょくかいふくざい}リュウの^{たたか}戦いの^{つか}疲れを^{いや}癒してくれる
アイテム。これを^と取ると、^{たいりょく}体力メーターが^{ぶん}6コ分
^{かいふく}回復するぞ！



1UP これを取ると自機ストックが1人増える。
ぜひ取っておきたいアイテムだ。



忍法火炎の舞 リュウは怒りを炎に変え、自分の
周りに高速回転させて、敵に致命傷を与えること
ができる。

● パワーアップ ●

それぞれのアイテムを取ることにより使用できるぞ。使用する時には忍術パワーを消費する。

※カッコ内は、その消費ポイント。



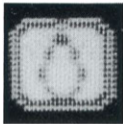
手裏剣 **+** ボタン上 + **Ⓑ** (3ポイント)

忍の世界では、初歩的なもの。自機の前方向へまっすぐ飛んでいき、敵にダメージを与える。



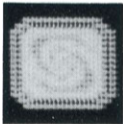
風車手裏剣 **+** ボタン上 + **Ⓑ** (5ポイント)

まっすぐ敵を貫通して飛んでいき、戻ってくる。これは当たったすべての敵にダメージを与える。リュウは、このような高度な応用技もつかいこなす。



えんば じゅう 炎波の術 **+** ボタン上 + **B** (5ポイント)

リュウが特訓とつくんの末すえ、あみだした秘術ひじゅつ。炎が3つにわかれて飛び、敵を焼きつくす。



かいてん ぎ 回転斬り ジャンプ + **B** (5ポイント)

ジャンプ中に**B**ボタンを押すと、使用できる。ジャンプし、前方に高速回転しながら、相手に斬りつけるといふ、身のこなしの軽いリュウならではの技。また、この技は着地するまで続くので下に敵がいる時に使うと便利だぞ。

ここを舞台に物語は進む(全6ステージ20エリア)

ステージ \ エリア	1	2	3	4
第一章 宿命	ゲイルズパーク	ジェイズ・バー		
第二章 脱出	前線基地	デスバレー	アムラの祭壇	
第三章 追跡	クリスタルレイク	リザード連峰	ヨミの洞窟	
第四章 罨	南米アマゾン	バズリスク鉱山	闇の神殿 ～獣鬼回廊～	ケルベロスの間
第五章 死闘	亡者の獄	崖	東の塔外壁 ～ルキフェルのツメ～	真紅の処刑場
第六章 降魔	デスブリッジ	闇の神殿 ～婆羅門回廊～	闇の神殿 ～裁きの回廊～	闇の神殿 ～暗黒の王座～

敗れし者に力を与えよ

忍者リュウが力尽き倒れてしまったら、今度こそは打ち勝つてみせるぞという決意をこめて、スタートボタンを押そう！
敗れたエリアのスタート地点から再挑戦だ。

● スタートボタンでコンティニュー

舞台を彩る役者達



リュウ・ハヤブサ

主人公。代々、忍者の家系であるハヤブサ家に生まれる。決闘に敗れ、散っていった父の遺言に従い、仇を討ちにアメリカへと旅立つ。果たして、彼を待ち受けている運命とは……



ジョウ・ハヤブサ

リュウの父。何者かと決闘し、敗れた彼は、リュウに秘伝の龍剣と手紙を残し、この世を去る。父は、誰と何の為に決闘したのだろうか？



???

アメリカへと渡ったリュウが、酒場で出会うことになる謎の女、妖しげな魅力を持つ。彼女については一切、不明である。



ウォルター・スミス

元考古学者。彼は邪神に関わる、謎の神殿を調査していたが、ある物を発見したために、事件に巻き込まれることに……



フォスター

年齢は若い^{ねん れい わか}がCIAで秘密^{ひみつ}工作班^{こうさくはん}の指揮^{しき}を取^とるとい^いう大物^{おおもの}。事件^{じけん}の大筋^{おおすじ}を知^しる彼^{かれ}は、ある事^{こと}をリュウに依頼^{いらい}する。



邪鬼王(ガルディア・ダ・ミュー)

みずからを「邪鬼王^{じゃきおう}」と名乗^なり、世界最大^{せかいさいだい}の力^{ちから}を得^えるとい^いう野望^{やぼう}をもつ。邪神^{じゃしん}の神殿^{しんでん}の遺跡^{いせき}に關^{かん}する伝説^{でんせつ}を信^{しん}じ、神殿^{しんでん}を占拠^{せんきよ}して、一大組^{いちだいそ}織^{しき}を築^{きず}きあげようとする。

「四殺狂魔陣」とは邪鬼王によって選ばれた四人の刺客である。
ここでは、その四人と悪魔の化身「ケルペロス」を紹介しよう。



◀バーバリアン

ステージ1のボス。四殺狂魔陣の斬り込み隊長。ブラジルの奥地に潜み、原住民から「殺人狂」と恐れられる。大きなオノを振り回して攻撃してくる「南米の死刑執行人」。

▶ボンバーヘッド

ステージ2のボス。サウス・ブロンクスに捨てられ、彼の運命は大きく変わった。現在は、ニューヨーク閻の帝王として君臨する。くさりガマを使った攻撃が得意。四殺狂魔陣の参謀格。





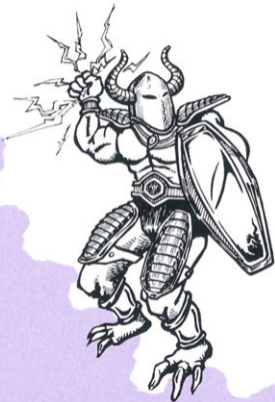
◀バーサーカー

ステージ3のボス。中国におけるすべての拳法を体得した、武芸の達人。殺人結社「五山峰黒竜闘技団」の幹部だったが、残忍きわまりない性格の為、追放される。だが、その残忍さを邪鬼王に認められ、四殺狂魔陣に加えられる。

▶ケルベロス

ステージ4のボス。黒ミサのいけにえとして捧げられた、邪鬼王の飼犬。その結果、悪魔の化身となったが、今なお忠実な下僕として、邪鬼王を守護する。





◀ブラッディマルス

四殺狂魔陣の首領格。北歐に
伝わる「呪われた血の鉄仮面」
と「死神の盾」を身にまどって
いる。若い頃、東洋哲学を学ぶ
うちに、日本の武術に関心を持
ち、今では東洋の秘術を使いこ
なす。

エピローグ

シネマチックアクション「にんじやうけん忍者龍剣伝」を見事みごとに完結かんけつさせられるかどうかは、君きみの腕次第うでしだい！感動かんだうのエンディングを、ぜひ君きみの手てで迎むかえてほしい！健闘けんとうを祈いのる！

TECMOテクモ株式会社

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

当時の取扱説明書を電子化したデータは、当時の表現を尊重して最低限の編集にとどめています。
現在では不適切と思われる描写・表現・表記、本ソフトでは使用できない通信機能・拡張機能の
説明や、利用できないお問い合わせ先などが記載されていることもあります。