

ゲーム中お見苦しい点がありますが、HUGARD及び本体の故障ではありません。



株式会社 **タイト**

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

<http://www.replacementdocs.com>

**HE**  
system

PC Engine



**THE NINJIA WARRIORS**

キヤッチャー  
**TAITO**

© TAITO CORP. 1989

**HUGARD**

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、及び質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”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”を倒すべく、2体のマシ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。

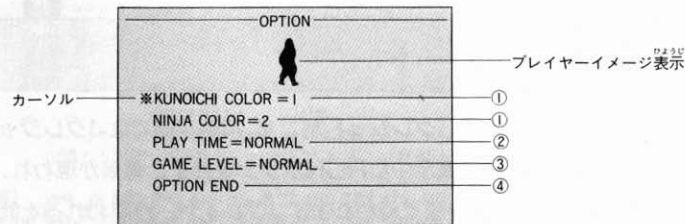
②オープニングデモ画面。

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。

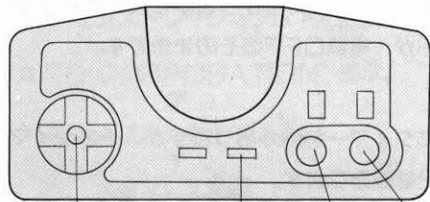
EASY (やさしい)	NORMAL しよきじようたい (初期状態)	HARD むずか (難しい)
----------------	------------------------------	----------------------

\*一旦選んだレベルは①と同じです。

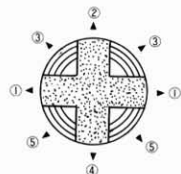
## ④OPTION END

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。

# コントローラそうきほうほうの操作方法



コントローラ      RUN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回押すごとに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回押すごとに1発出ます。最大画面上に4発出ます。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

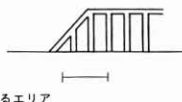
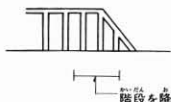
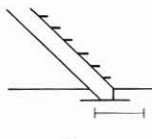
- ゲームスタートの時。
- コンティニューする・しない決定の時。
- ポーズボタン (ゲーム画面を一時止めるとき)

# 特殊な場合とくしゆ ばあいのコントロールそうきほうほう操作方法

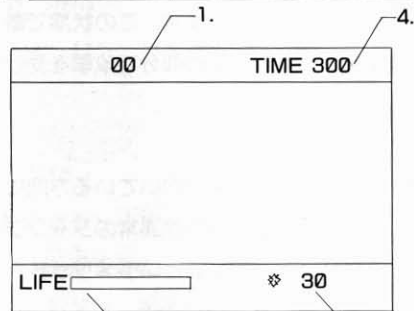
- IIボタンを押したままにすると、防御のかまえになります。この状態で敵の剣・弾丸・手裏剣を防ぐ事ができます。ただし、手の部分で攻撃を受けた時のみ効果があります。
- 上記の防御している状態でジョイスティック斜め上で、その向いている方向により、前転・バック転ができます。これは、ジャンプ力が通常のジャンプよりアップする他に、回転中は敵の攻撃がヒットしないというメリットがあり、有利に闘うことができます。
- 防御状態で、プレイヤーの向いている方向と逆にジョイスティックを入れることにより、バック歩きができます。これは、しゃがみバック歩きにも応用できます。

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となっています。

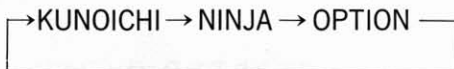
これがゼロになると手裏剣は投げられなくなります。

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 かつ 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。



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)



### 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と降下、波状形に飛んでくる。

### ⑬ 3SVO

(スリーエスブイオー)

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 バングラー

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	⑥ 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	⑬ 3SVO	800PTS
⑦ シャドーマン	800PTS	⑭ バングラー	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。

## プレイテクニック

### ★防御をさえ!

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!

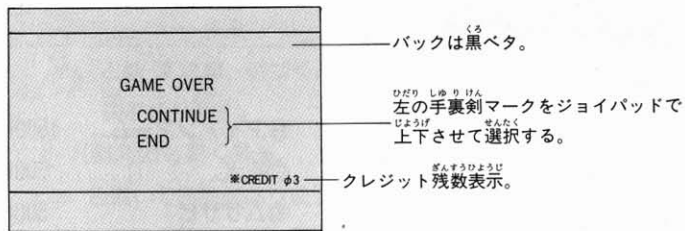
回転ジャンプはジャンプ力のアップだけでなく、敵からの攻撃も受けないということを利用して最大限に利用しよう。特にボスキャラのふところに飛び込んだり、背後に回る時には重要なテクニックとなります。

### ★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。



- 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に戻ります。この時クレジットは初期値4クレジットに戻ります。