

COMPACT  
DISC

取扱説明書

SEGA SATURN™



推奨年齢

全年齢  
可  
年齢  
可  
年齢  
可

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

SEGA SATURN

## ごあいさつ

このたびはセガサターン専用ソフト  
「タイムギャル&忍者ハヤテ」をお買い上げいただき、

まことにありがとうございました。  
ご使用前に取り扱いかた、使用上の注意など、

この「取扱説明書」をよくお読みいただき、  
正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さるよう、  
お願いいたします。



## 目次

|            |    |
|------------|----|
| ストーリー      | 1  |
| 操作方法       | 2  |
| ゲームの始め方    | 3  |
| タイムギャルの遊び方 | 4  |
| 忍者ハヤテの遊び方  | 29 |
| DIP-MODE   | 30 |
| お知らせ       | 32 |

## タイムギャル/ストーリー

西暦3001年、人類はタイムマシンの開発に成功し、それと同時に歴史保安警察が創設された。もしも危険分子が過去に戻り、歴史に介入することがあると、大変な事になるからである。

ところが、30世紀最大の悪党ルーダがタイムマシンを強奪し、時空の彼方へと飛び去ってしまった。そこで歴史保安警察のエースで“タイムギャル”と呼ばれているレイカは、ルーダを追跡すべく時空の中へ飛びたった。

タイムギャルの前途に待ち受けるものは果たして何か？ 原始時代から中世・近代そして未来へといまだかつてない壮大な時間と空間を背景に展開されるアクション物語である。

(1985年アーケードリリース/タイトー作品)

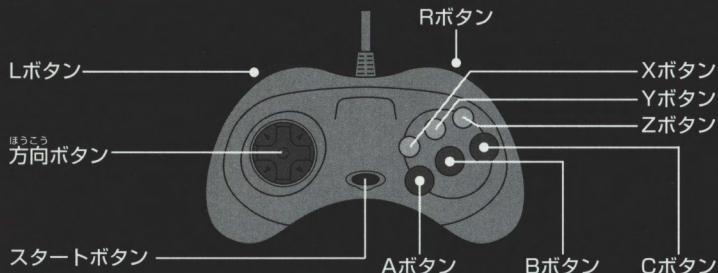
## 忍者ハヤテ/ストーリー

悪の忍者軍団により、姫がさらわれてしまった。  
この知らせを聞いたハヤテは、姫を救うべく単身で悪の忍者軍団の城に忍び込んだ。そこには無数に仕掛けられた罠、忍者軍団の強烈な連続攻撃、血に飢えた妖怪たちが待ちうけていた……。

(1984年アーケードリリース/タイトー作品)

# ゲームプレイ中の操作方法

## コントロールパッド



### ●タイムギャル・操作方法

- 方向ボタン** : 主人公の移動 (4方向)  
 タイムストップ時行動選択
- A~Cボタン** : 武器の使用  
 タイムストップ時行動決定  
 クレジットの投入 (オープニング中及びクレジット画面のみ)
- X~Zボタン** : 使用しません
- L・Rボタン** : 使用しません
- スタートボタン** : ゲームスタート

### ●忍者ハヤテ・操作方法

- 方向ボタン** : 主人公の移動 (8方向)
- A~Cボタン** : 武器の使用、ジャンプ  
 クレジットの投入 (オープニング中及びクレジット画面のみ)
- X~Zボタン** : 使用しません
- L・Rボタン** : 使用しません
- スタートボタン** : ゲームスタート

### —DIPモード・操作方法(共通)—

- 方向ボタンの↑↓** : カソルの移動
- 方向ボタンの←→** : 設定変更
- スタートボタン** : 設定終了

※ゲーム中にA+B+C+スタートでタイトル画面に戻れます。  
 DIPの再設定などをしたい時などに使用すると便利です。

# ゲームの始め方

## START



タイムギャル・タイトル画面



忍者ハヤテ・タイトル画面

プレイしたいゲームのディスクを

セガサターン本体にセットしてください。

タイトル画面でスタートボタンを押すとメニューが表示されます。

方向ボタンの上下で「GAME START」「DIP MODE」の中から進みたいメニューを選び  
 スタートボタンを押してください。

「GAME START」を選ぶとオープニングデモが始まります。

オープニングデモ中にスタートボタンを押すと、クレジット画面になります。

プレイヤー1のコントロールパッドのスタートボタンを押すと1人用でプレイできます。  
 A~Cボタンを押すとクレジットが入ります。2人でプレイする時やコンティニューの  
 回数を選ぶ時は、クレジットを追加してください。(最大9までです。)

プレイヤー2のコントロールパッドのスタートボタンを押すと

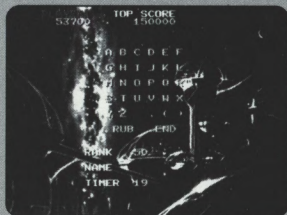
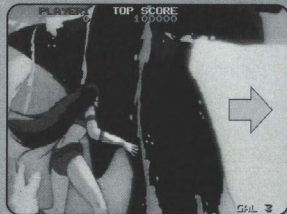
交互に遊ぶ2人用でプレイできます。(ミスすると交代します。)

2人用の時は必ず本体にコントロールパッド2個をセットしてください。

※「DIP MODE」を選ぶとゲームの設定を変更できます。

「DIP MODE」についての詳細はP30-31をご覧ください。

# ■タイムギャルの遊び方



## HOW TO PLAY

方向ボタン上下左右とA~Cボタンのいずれかを画面の指示に従って、タイミング良くタイムギャルを操作してください。方向ボタンはタイムギャルの動くタイミングと方向、ボタンは武器(ブラスター・剣など)を使う時に操作してください。タイムギャルの胸のタイマーボールが光ったらボタンを押すと、タイムストップとなり、カウントダウンが始まります。その時間内に3通りの行動のうちの1つを方向ボタンで選び、決定してください。紀元前、中世、未来、これらすべてクリアするとラストシーンの要塞で大悪党ルータとの戦いへと進み、クリアすればハッピーエンドです。

## CONTINUE

プレイヤーが全滅しても、クレジットに残り数があればコンティニューすることができます。あらかじめクレジット画面でクレジットを投入しておいてください。最大9まで投入が可能です。ただし、DIP MODEでPRESETをARCADEに設定した場合やCONTINUEをOFFに設定した場合はクレジットが残っていてもコンティニューできません。

## GAME OVER

コンティニューしなかったり、コンティニューができない状態の時にプレイヤーが全滅したりすると、ゲームオーバーです。

## NAME ENTRY

ゲームオーバーになった時、得点が50位以内に入っていればスコアネームを10文字まで登録することができます。方向ボタンで文字を選択し、A~Cボタンで入力します。RUBを選ぶと取消、ENDを選ぶとエントリー終了です。※得点やスコアネームは電源を切ると消えてしまいます。

# MEMORIAL FILE



# TIME GAIL

タイムギャル



# "TIME GAL" THE ARCADE GAME



ばんきょうたい  
アーケード版筐体



てんどうよう  
店頭用ポスター

ばん  
アーケード版チラシ (ウラ)

## TIME GAL™

西暦3001年、人類はタイムマシンの開発に成功し、それと同時に歴史保安警察が創設された。もしも急転分子が過去に戻り、歴史に介入することがあると、大変な事になるからである。ところが、30世紀の大悪党(ルーダー)がタイムマシンを強奪し、時空の中に飛び去ってしまった。そこで歴史保安警察のエースであるタイムギャルは、ルーダーを追跡すべく時空の中へ飛び出した。タイムギャルの前進に待ちつけるものは果して降かす際始時代から中世・近代そして未来へと、いまだかつてない壮大な時空と空間を背景に展開されるアクション物語である。

### タイムギャル

#### 遊び方

- 4方向レバー及びボタンを上手に操作して、光の船速通りにタイムギャルを操作して下さい。
- レバーはタイムギャルの動くタイミングと方向。ボタンは武器(ブラスター・鞭など)を使う時に操作して下さい。
- ゲームが始まる前に、タイムワープする時代が置けるセレクトシーンがあります。  
○B.C.7000万年～B.C.1千年(紀元前)  
○A.D. 1年～2,000年(中世～近代)  
○A.D. 2001年～4,000年(未来)  
上記時代の中から、自分の行きたい時代に矢印をレバ

- ーで合せてボタンを押して下さい。
- タイムギャルの胸のタイムボールが光つたらボタンを押すと、タイムストップと並びます。その時隙中に3通りの行動のうち1つをレバーとボタンで選んで下さい。
- 紀元前、中世、未来、これら全てをクリアすると、ラストシーンである大悪党(ルーダー)との戦いへと進み、クリアすればハッピーエンド/残りのプレイヤーがなくなるか、ラストまでクリアした場合はゲームオーバーです。

●全国主要都市100余カ所の発券網

|    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |             |     |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |             |    |              |    |              |     |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |    |              |     |              |    |              |
|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|-------------|-----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|-------------|----|--------------|----|--------------|-----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|-----|--------------|----|--------------|
| 札幌 | 011-841-3311 | 青森 | 017-232-1111 | 仙台 | 022-232-1111 | 山形 | 023-232-1111 | 福島 | 024-232-1111 | 茨城 | 029-232-1111 | 栃木 | 028-232-1111 | 群馬 | 027-232-1111 | 埼玉 | 048-232-1111 | 千葉 | 043-232-1111 | 東京 | 03-232-1111 | 神奈川 | 045-232-1111 | 新潟 | 025-232-1111 | 富山 | 076-232-1111 | 石川 | 077-232-1111 | 福井 | 077-232-1111 | 山梨 | 055-232-1111 | 長野 | 026-232-1111 | 岐阜 | 057-232-1111 | 愛知 | 052-232-1111 | 三重 | 059-232-1111 | 滋賀 | 075-232-1111 | 京都 | 075-232-1111 | 大阪 | 06-232-1111 | 兵庫 | 078-232-1111 | 奈良 | 074-232-1111 | 和歌山 | 073-232-1111 | 徳島 | 087-232-1111 | 香川 | 087-232-1111 | 高松 | 087-232-1111 | 愛媛 | 089-232-1111 | 高知 | 098-232-1111 | 福岡 | 092-232-1111 | 佐賀 | 095-232-1111 | 熊本 | 096-232-1111 | 大分 | 097-232-1111 | 宮崎 | 098-232-1111 | 鹿児島 | 099-232-1111 | 沖縄 | 098-232-1111 |
|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|-------------|-----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|-------------|----|--------------|----|--------------|-----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------------|-----|--------------|----|--------------|

©TAITO CORP. 1985

株式会社 **タイトー**  
Taito Corporation

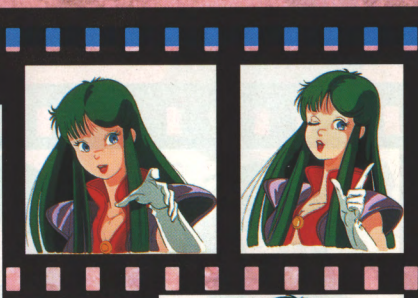
アーケードゲームマシンの製造・販売 キヌカワー・フジシステムの販売・リース サービス サービスロボットのレンタル・販売 ロボット・ボディパーツの製造

P5=アーケード版チラシ (オモテ)

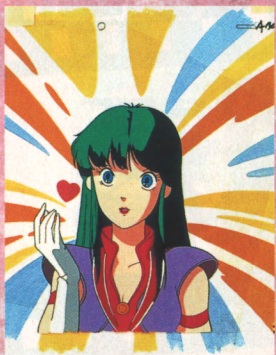
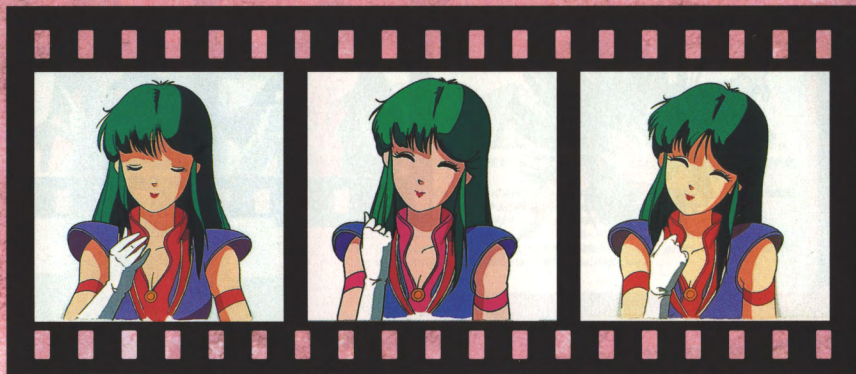
# CELL ART



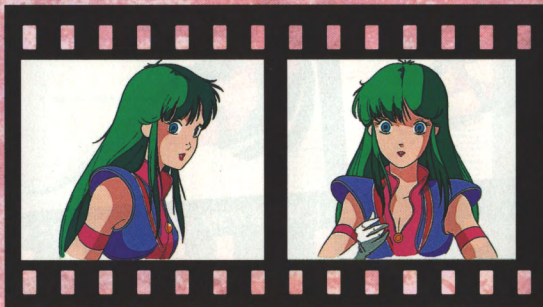
かべ  
壁シール用原画セル



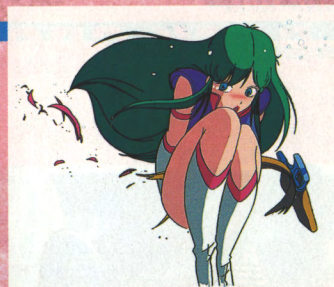
おま  
同じように見えるが3枚とも異なる用途のために作られた別のセル



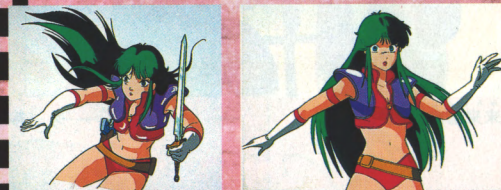
オールクリアシーンより



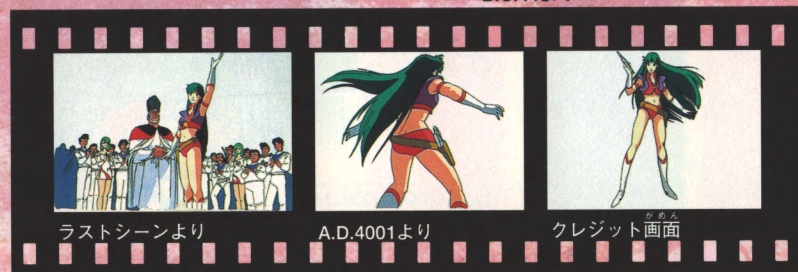
A.D.1588より



B.C.65000000のミスシーンより



B.C.44より

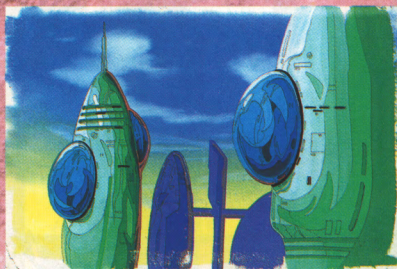


ラストシーンより

A.D.4001より

クレジット画面

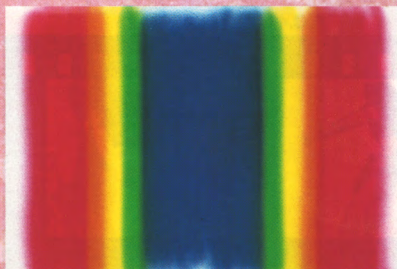
# BACK GROUND ART



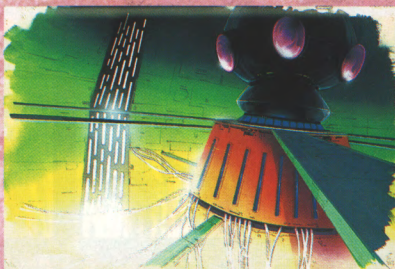
未来都市 (最終面より)  
みらいとし さいしゅうめん



オールクリアシーン (最終面より)  
おーしゅうめん



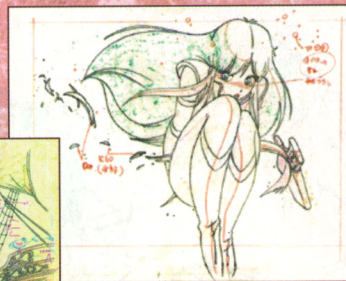
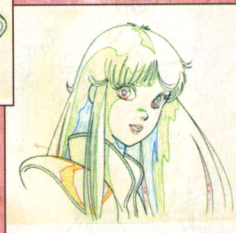
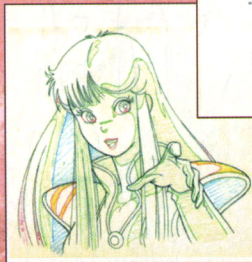
クレジット画面  
がめん



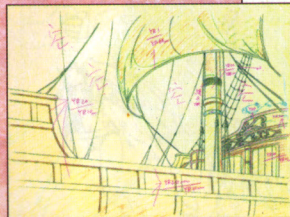
ルーダの基地 (最終面より)  
さいしゅうめん

# ANIMATION DRAWING

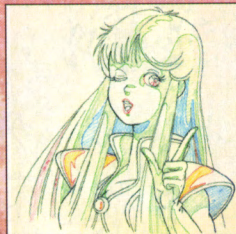
壁シール用色指定  
かべ いろいろして



B.C.6500000のミスシーン



A.D.1588



# CHARACTER DESIGN





ガメキング (B.C.65000000)

ディソウル (A.D.666)

ばんけん 番犬ロボ ベンケル (A.D.4001)

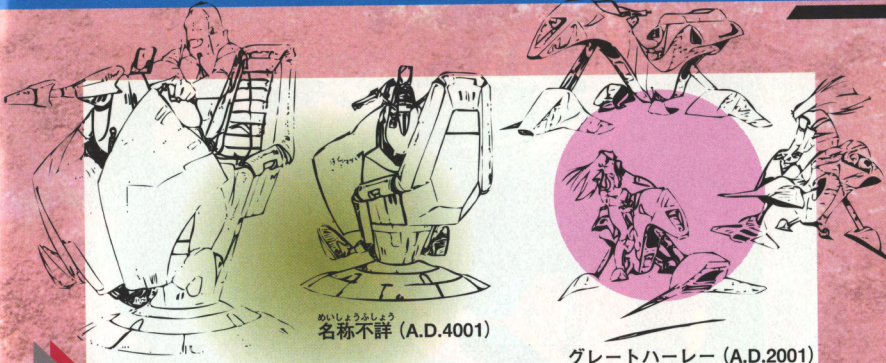
あくどうましん 悪党機神ザイオ (A.D.3001)

けいび 警備ロボ XR-128 (オープニング)

ブラーンチャー (A.D.3999)

MONSTER

MECHANIC



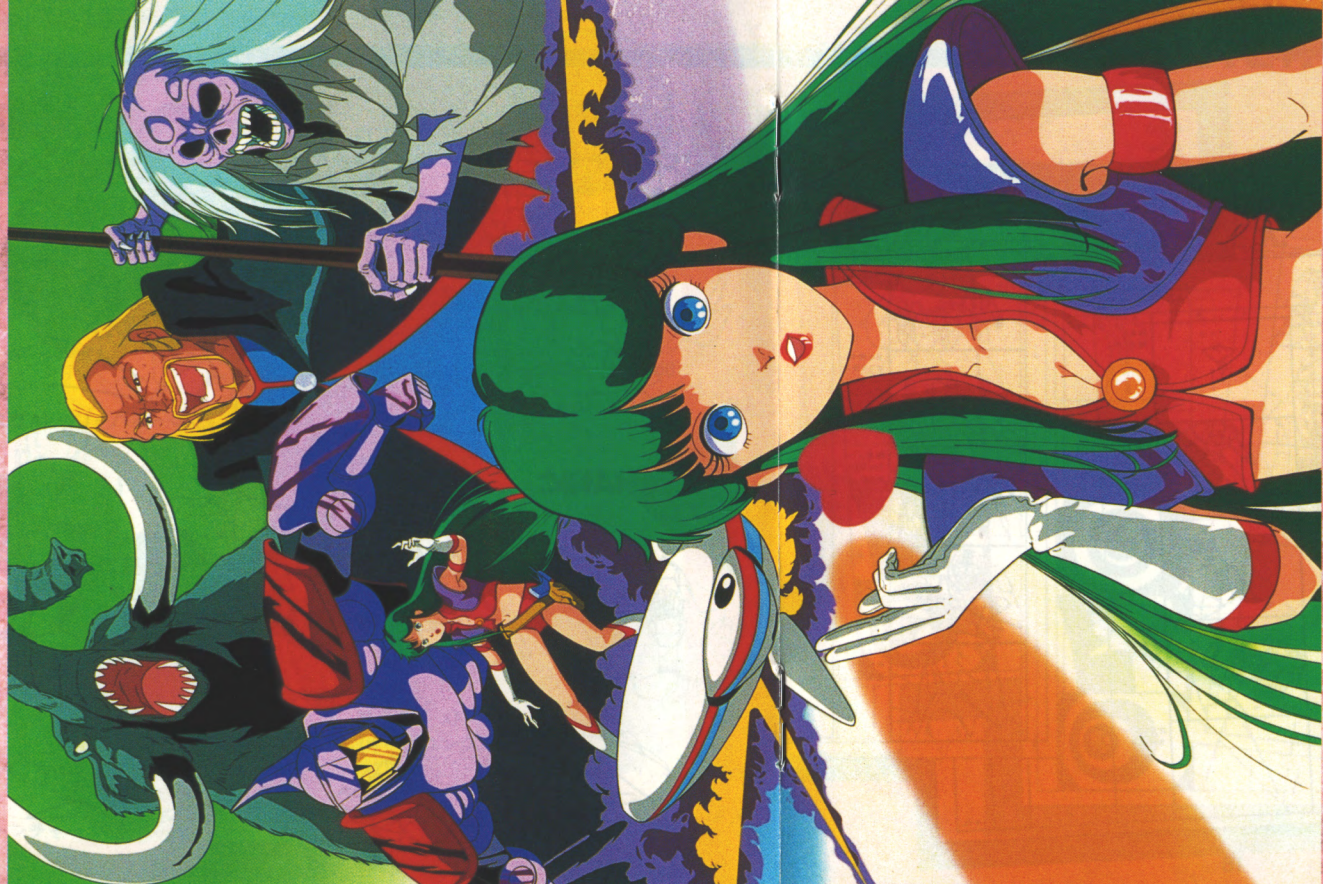
めいしやうみしやう 名称不詳 (A.D.4001)

グレートハーレー (A.D.2001)

スペースチャイルド (A.D.4000)

スペースハリア (A.D.4000)

POSTER ART



CREDIT

協力/資料提供

株式会社 タイト  
株式会社 新声社・ゲームスト  
八木 貴弘様

© TAITO CORP.

© 東映ビデオ

© ECSECO DEVELOPMENT

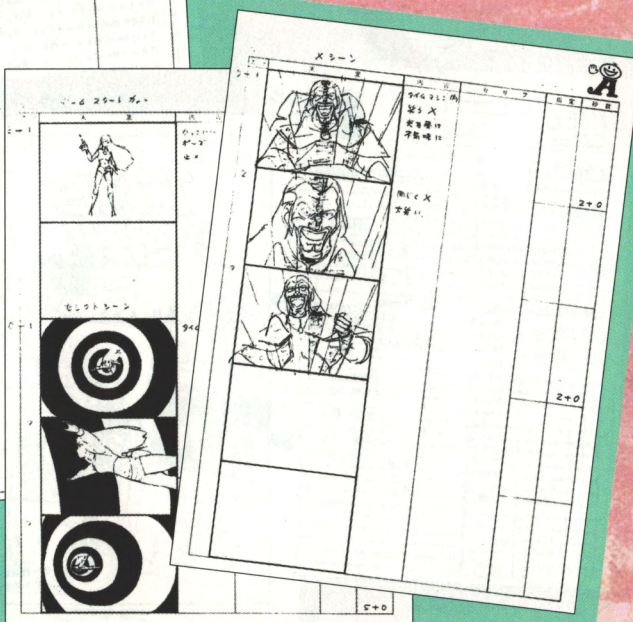
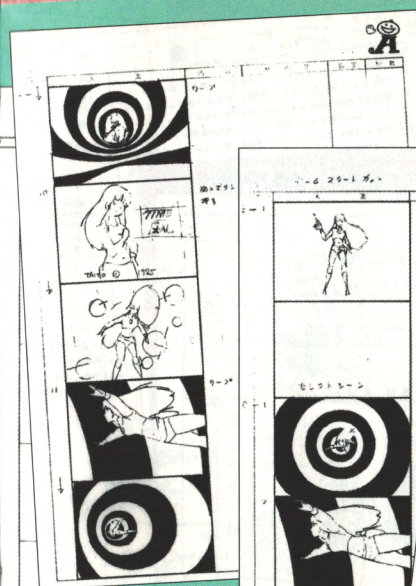
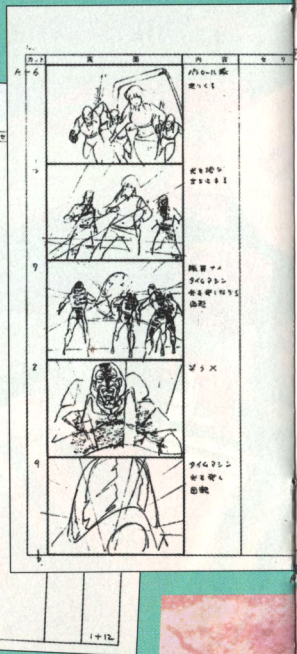
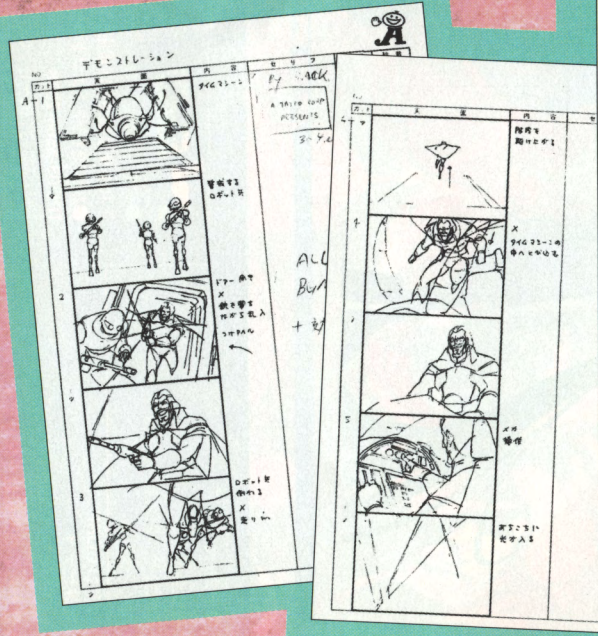
本誌からの無断転載を禁じます。

ECSECO

制作・発売元：(株)イクゼコ・デベロップメント  
〒104 東京都中央区銀座5-10-5 サエグサ第一ビル  
お問い合わせ先：イクゼコ ユーザー・サポート係  
TEL+03-5568-2878  
受付時間13：00～17：00/月～金/祝祭日を除く

# CONTE PAPER

オープニングシーン (絵コンテより抜粋)



# PLANNING PAPER

LDのフレームデータ表(表紙)


| フレーム | フレーム | フレーム | フレーム | フレーム | フレーム |
|------|------|------|------|------|------|
| 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    |
| ...  | ...  | ...  | ...  | ...  | ...  |

### タイムガール ストーリー

西暦 3000年。人類はついにタイムマシンを開発し、  
それを利用し、過去の歴史を研究する。同時に、  
歴史を改変する危険もある。過去を改変すれば、  
未来も変わってしまう。それ故に、過去の歴史を  
研究する人間は、必ずしも、未来を良くしようとする  
のではなく、未来を良くするために、過去の歴史を  
研究する必要がある。そのために、タイムガールが  
作られた。彼女の使命は、過去の歴史を研究し、  
未来を良くすることにある。

アーケード版最終仕様書より抜粋

# TIME GAL



4.7.9  
第一研究開発室  
YG開発員 730

TAITO GROUP

### タイムガール 仕様書

① 基本仕様  
② 操作仕様  
③ 敵仕様  
④ 道具仕様  
⑤ その他

### シーン構成フロー

B.C. 700000000000 - 1年 (紀元前) シーン  
A.D. 1000 - 2000年 (紀元前) シーン (出来)  
A.D. 3000 - 4000年 (出来) シーン (出来)

① 忍電 A.C. 700000000000  
② 忍電 A.C. 250000000000  
③ 忍電 A.C. 200000000000  
④ 忍電 A.C. 150000000000  
⑤ 忍電 A.C. 100000000000

4 操作方法 - タイムガール

- レバー(4方向) - タイムガールの移動
- ボタン(14) - タイムガールの攻撃

5 各シーンの操作の正解  
(B.C. 700000000000 ~ 紀元前)

タイムガール 敵の攻撃パターン

タイムガール 敵の攻撃パターン

### シーン展開

① 忍電 (出来)  
② 忍電 (出来)  
③ 忍電 (出来)  
④ 忍電 (出来)  
⑤ 忍電 (出来)

タイムガール (出来) → (出来)  
→ (出来) → (出来)  
→ (出来) → (出来)

### タイムガール 敵の攻撃パターン

原形敵

- GET AWAY  
SHOOT THE ENEMY  
CATCH ENEMY WITH THE NET

沼

- GO UP  
GO DOWN  
SHOOT THE ENEMY

海賊

- GET ON THE BIG SHIP  
JUMP INTO THE OCEAN  
GET ON THE SMALL SHIP

潜水艦

- JUMP INTO THE OCEAN  
JUMP ONTO THE WARSHIP  
PRAY GOD

戦艦

- JUMP UP TO THE HELICOPTER  
JUMP INTO THE RESER  
CLIMB UP THE CLIFF

潜水艇

- GO STRAIGHT AHEAD  
TURN RIGHT  
MAKE A U-TURN

ロボット

- GO UP  
GO DOWN  
SHOOT THE ROBOT

インパル

- SHOOT THE MATCH  
GO UP

TAITO GROUP



© 新声社・ゲームスト



# 何をしゃべってもいいって感じで レイカの役をつくりました

「ゲームスト」の編集者さんへ  
 山本百合子「レイカ」役のインタビュー記事  
 新声社・月刊ゲームスト  
 1986年11月号より転載

「ゲームスト」の編集者さんへ  
 山本百合子「レイカ」役のインタビュー記事  
 新声社・月刊ゲームスト  
 1986年11月号より転載



レイカ役の声優・山本百合子さんの  
インタビュー記事  
 (新声社・月刊ゲームスト  
 1986年11月号より転載)

## それ、ほんとやアドリフ99%

「ゲームスト」の編集者さんへ  
 山本百合子「レイカ」役のインタビュー記事  
 新声社・月刊ゲームスト  
 1986年11月号より転載



## タイムギャルインタビュー 山本百合子さん

風見 肇



「ゲームスト」の編集者さんへ  
 山本百合子「レイカ」役のインタビュー記事  
 新声社・月刊ゲームスト  
 1986年11月号より転載

### また見てないんです！ エボックメーカー タイムギャル



「ゲームスト」の編集者さんへ  
 山本百合子「レイカ」役のインタビュー記事  
 新声社・月刊ゲームスト  
 1986年11月号より転載

### また覚えてますよセリフ 「おカーマンとか ひでぶつとか」



「ゲームスト」の編集者さんへ  
 山本百合子「レイカ」役のインタビュー記事  
 新声社・月刊ゲームスト  
 1986年11月号より転載



色紙プレゼント



「TOP LANDING」のPOP  
 (立て看板)に登場したレイカ

注意：現在、この記事中のプレゼントは  
 行ってありません。

アーケード版最終仕様書より抜粋

4. 毎巻の巻頭 (巻頭で実行)

5. 30秒の時間 (巻頭の30秒)

6. 巻頭の巻頭 (巻頭の30秒)

7. 巻頭の巻頭 (巻頭の30秒)

8. 巻頭の巻頭 (巻頭の30秒)

5. ゲームの操作の正

1. プッシュ (プッシュ)

2. レフトボタン (レフトボタン)

3. レフトボタン (レフトボタン)

4. レフトボタン (レフトボタン)

10. ゲーム機

(1) ゲーム機の仕様

(2) ゲーム機の仕様

(3) ゲーム機の仕様

(4) ゲーム機の仕様

9. 難易度の設定

ゲーム機を 序盤・中盤・後半に設定する。

| ゲーム機     | 序盤   | 中盤   | 後半   |
|----------|------|------|------|
| 1. 100%  | 100% | 100% | 100% |
| 2. 100%  | 100% | 100% | 100% |
| 3. 100%  | 100% | 100% | 100% |
| 4. 100%  | 100% | 100% | 100% |
| 5. 100%  | 100% | 100% | 100% |
| 6. 100%  | 100% | 100% | 100% |
| 7. 100%  | 100% | 100% | 100% |
| 8. 100%  | 100% | 100% | 100% |
| 9. 100%  | 100% | 100% | 100% |
| 10. 100% | 100% | 100% | 100% |

7. 行

(1) プッシュ (プッシュ)

(2) プッシュ (プッシュ)

(3) プッシュ (プッシュ)

(4) プッシュ (プッシュ)

(5) プッシュ (プッシュ)

6. ゲーム画面 (仕様)

(1) ゲーム画面 (仕様)

(2) ゲーム画面 (仕様)

(3) ゲーム画面 (仕様)

(4) ゲーム画面 (仕様)

(5) ゲーム画面 (仕様)

3. ゲームスタート

(1) ゲームスタート

(2) ゲームスタート

(3) ゲームスタート

(4) ゲームスタート

(5) ゲームスタート

8. ゲームスタート

(1) ゲームスタート

(2) ゲームスタート

(3) ゲームスタート

(4) ゲームスタート

(5) ゲームスタート

9. ゲームスタート

(1) ゲームスタート

(2) ゲームスタート

(3) ゲームスタート

(4) ゲームスタート

(5) ゲームスタート

# PLANNING PAPER

LDのフレームデータ表 (表紙)

|     |     |     |          |
|-----|-----|-----|----------|
| 品名  | LD  | 品番  | 12345678 |
| 仕様  | ... | ... | ...      |
| ... | ... | ... | ...      |

アーケード版最終仕様書 (表紙)

最終仕様書

TAITO GROUP

アーケード版最終仕様書 (表紙)

| 項目  | 内容  |
|-----|-----|
| ... | ... |
| ... | ... |

| 項目  | 内容  |
|-----|-----|
| ... | ... |
| ... | ... |

| 項目  | 内容  |
|-----|-----|
| ... | ... |
| ... | ... |

DIPスイッチ表 (最終仕様書より)

# "NINJA HAYATE" THE ARCADE GAME

忍者ハヤテ

この知らせを聞いたハヤテは、道を救うべく単身で悪の忍者集団の根に忍び込んだ。そこには無敵に仕掛けられた罠、忍者集団の強烈な連続攻撃、血に絶えた妖怪たちが待ちうけていた……。

**遊び方**

- レバーとボタンを上手に操作してハヤテを動かして下さい。
- レバーは、ハヤテの動く方向(右方向)とその瞬間のタイミングの時差使します。
- アームボタンは攻撃(刀、手裏剣、投げ縄、/ロケット等)を使うタイミングの操作の時差して下さい。
- "ACTION"表示の時に、レバーボタンを素早く同時に操作して下さい。

**ゲームヒント**

- ハヤテの動く方向は、光が射えてくれる場合があります。
- ハヤテの刀を抜いた時や、フトコロに手を入れた時ボタンを押す時です。
- ボタンを押すタイミング操作に成功するとチャイムが鳴ります。
- またタイミングが合わないとブザーが鳴ります。
- レバーとボタンを同時に使うアクションは急ぎません。

●全国主要都市100か所の営業網

|    |     |     |          |
|----|-----|-----|----------|
| 品名 | LD  | 品番  | 12345678 |
| 仕様 | ... | ... | ...      |

AMUSEMENT・マシン等の製造・販売・賃貸・輸出入 国内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス キスカラーラボシステムの販売・リース・サービス サービスロボットのレンタル・販売 ロボットのイベント企画

© TAITO CORP. 1984

株式会社 **タイト**  
TAITO CORPORATION



アーケード版筐体



落とし穴ステージのミスシーンより (残念ながらセルと動画が付着している)

アーケード版チラシ (ウラ)  
P28=アーケード版チラシ (オモテ)

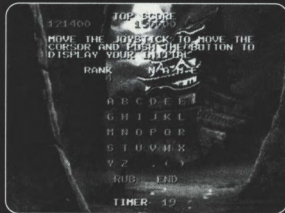
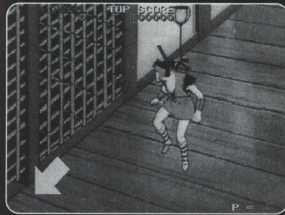


# NINJA HAYATE

忍者ハヤテ

ELSECO

## ■ 忍者ハヤテの遊び方



### HOW TO PLAY

方向ボタン8方向とA~Cボタンのいずれかを画面の指示に従って、タイミングよくハヤテを操作してください。

方向ボタンはハヤテの動くタイミングと方向、ボタンは武器(刀、手裏剣、投げ縄、パンチ、キック、ジャンプなど)を使う時に操作してください。ハヤテの動く方向は、光が教えてくれる場合があります。ハヤテが刀を抜いたときや、フトコロに手を入れたときがボタンを押す合図です。

すべてのステージをクリアして姫を救いだせばハッピーエンドです。

### CONTINUE

プレイヤーが全滅しても、クレジットに残り数があればコンティニューすることができます。

あらかじめクレジット画面でクレジットを投入しておいてください。最大9まで投入可能です。

ただし、DIP MODEでPRESETをARCADEに設定した場合やCONTINUEをOFFに設定した場合はクレジットが残っていてもコンティニューできません。

### GAME OVER

コンティニューしなかったり、コンティニューができない状態の時にプレイヤーが全滅したりすると、ゲームオーバーです。

### NAME ENTRY

ゲームオーバーになった時、得点が10位以内に入っていればスコアネームを3文字まで登録することができます。

方向ボタンで文字を選択し、A~Cボタンで入力します。

RUBを選ぶと取消、ENDを選ぶとエントリー終了です。

※得点やスコアネームは電源を切ると消えてしまいます。



# ●タイムギャル DIP MODE



## PRESET;

- DIP設定のプリセットパターンの選択
- DEFAURT : セガサターン版初期設定
- ARCADE : アーケード版初期設定
- FULL ARRANGE : セガサターン版フルアレンジ設定
- FREE : 上記以外の任意設定

## PLAYER;

残機数とエクステンド(1UP)値の変更

| 残機数 | 1ST    | EVERY   |
|-----|--------|---------|
| 3   | 50000  | +150000 |
| 4   | 100000 | +200000 |
| 5   | 150000 | +250000 |
| 6   | 200000 | +300000 |

※エクステンドを含む  
最大残機数は7人  
8人以上には増えない

## LEVEL;

難易度の変更

1 (簡単) ..... 5 (難しい)

レベルが上がるほど入力指示表示が出にくくなり、タイムストップの時間が短くなる

## FONT;

ゲーム中のテロップ表示字体の選択

- ARCADE : アーケード版と同じ字体
- MARUMOJI : アーケード版より大きい丸字体

## ST-ORDER;

ステージの進行方向の変更

- ARCADE : 過去→現在→未来の順で進行、各時代中はランダム
- RANDOM-ALL : すべてのステージがランダムで進行(最終面は変わらない)
- LD-PATTERN : LDのインデックス順に進行
- CHRONOLOGICAL : 年代順に進行
- TEST-VERSION : 時代(過去、現在、未来)の選択ができる。各時代中は、ランダム
- SELECTABLE : 最終面を除くすべてのステージを選択できる

## MESSAGE;

ゲーム中のテロップ表示の言語の選択

- JAPANESE : 和文表記
- ENGLISH : 英文表記

## EXTEND;

得点によるプレイヤーエクステンド(1UP)機能のON/OFF

## LV-DOWN;

特定の条件下で機能する初心者用レベルダウン機能のON/OFF

## NM-TEROP;

オープニングやゲーム中でのキャラクターネーム表示機能のON/OFF

## SUBTITLE;

ステージスタート前にTVアニメ風サブタイトルを表示し、ゲーム進行を一時停止状態にする機能のON/OFF

## CONTINUE;

ゲームオーバー後の継続プレイ機能のON/OFF

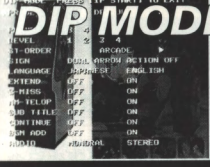
## BGM ADD;

ゲームの一部(コンティニュー、サブタイトル)に移植版オリジナルBGMを追加する機能のON/OFF

## AUDIO;

オーディオ出力(ステレオ/モノラル)の変更

# ●忍者ハヤテ DIP MODE



## PRESET;

DIP設定のプリセットパターンの選択 (P30 タイムギャル DIP MODEを参照)

## PLAYER;

残機数とエクステンド(1UP)値の変更 (P30 タイムギャル DIP MODEを参照)

## LEVEL;

難易度の変更

1 (簡単) ..... 4 (難しい)

レベルが上がるほど入力タイミングがシビアになる

## SIGN;

ゲーム中の入力指示表示方法の選択

- DUAL : ACTIONサインと共に矢印ボタンマークも表示
- ARROW : 矢印とボタンマークによる具体的入力指示表示
- ACTION : ACTIONサインによるタイミングのみ指示表示
- OFF : 指示表示なし

## LANGUAGE;

オープニングデモ及び、NM-TELOP=ON時のテロップ表示の言語の選択

- JAPANESE : 国内版オープニング及び和文表記
- ENGLISH : 海外版オープニング及び英文表記

## ST-ORDER;

ステージの進行方向の変更

- ARCADE : あらかじめ用意された14パターンの中からランダムで1つ選ばれる。9または10ステージで終了
- RANDOM-ALL : すべてのステージがランダムで進行、左右反転もランダム(ただし最終3面=工場、地下神殿、天守閣の順番は変わらない)
- LD-PATTERN : LDのインデックス順で全てのステージをプレイ
- LD-FLIP : LDのインデックス順で全てのステージを左右反転でプレイ
- AC-PATTERN : アーケード版から特定のパターンを選んでプレイ(01)~(14)

## EXTEND;

得点によるプレイヤーエクステンド(1UP)機能のON/OFF

## 3-MISS;

同じエリアで3回ミスすると強制的に次のシーンやエリアに進む初心者用サービス機能のON/OFF

## NM-TEROP;

オープニングやゲーム中でのキャラクターネーム得点加算表示機能のON/OFF

## SUBTITLE;

ステージスタート前にTVアニメ風サブタイトルを表示し、ゲーム進行を一時停止状態にする機能のON/OFF

## CONTINUE;

ゲームオーバー後の継続プレイ機能のON/OFF

## BGM ADD;

ゲームの一部(デモ、ゲームオーバー、コンティニュー、ネームエントリー、サブタイトル)に移植版オリジナルBGMを追加する機能のON/OFF

※ONにしているとオールクリア時にアーケード版にはなかったスタッフロールが流れる

## AUDIO;

オーディオ出力(ステレオ/モノラル)の変更

# レिकाの愛とハヤテの勇氣 プレゼントキャンペーン!

懐かしのLDゲーム復刻シリーズ第2弾「タイムギャル&忍者ハヤテ」は  
ご満足いただけましたでしょうか?

このソフトは前作のアンケートで寄せられたファンの皆様の熱き要望(移植希望作品の  
第1位・第2位を獲得)に応じて制作・発売に至りましたものです。

そこで熱狂的応援の声を送ってくれた皆様のために感謝を込めて、  
マニアも感激まちがいなしのビッグプレゼントをご用意いたしました!

|  |       |
|--|-------|
| 「レिकाの愛」賞コース 「タイムギャル」オリジナル映像収録ビデオ (VHS).....               | 20名様  |
| 「ハヤテの勇氣」賞コース 「忍者ハヤテ」オリジナル映像収録ビデオ (VHS).....                | 20名様  |
| 「ルーダの野望」賞コース 「タイムギャル」絵コンテ&設定資料ブック.....                     | 60名様  |
| 残念賞 「サンダーstorm&ロードブラスター」メモリアルブックレット<br>各賞の抽選にもれた方の中から..... | 200名様 |

## ●応募方法

同封のアンケートはがきにご希望のコースを明記してご応募ください。

アンケートには記入もれないようお願い致します。

応募の締切 平成9年3月31日消印有効

なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※賞品の内容は変更になる場合  
もございます。あらかじめご  
了承下さい。

エクゼコのセガサターン専用ソフト  
LDゲーム復刻シリーズ第1弾!

「サンダーstorm&ロードブラスター」

CD-ROM2枚組 6,800円(税別) 好評発売中!!

© 1984, 1985 DATA EAST COAP. © 1995 ECSECO DEVELOPMENT

## ▲ 注意

## セガサターンCD使用上のご注意

### ●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

### ●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

### ●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

### ●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび買貨業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;  
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

### ●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターン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。



- 制作・発売元：(株)エクセコ・デベロップメント  
〒104 東京都中央区銀座5-10-5 サエグサ第一ビル
- お問い合わせ先：エクセコ ユーザー・サポート係  
TEL:03-5568-2878  
(受付時間13:00~17:00/月~金/祝祭日を除く)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

- © TAITO CORP.1997
- © 東映ビデオ
- © ECSECO DEVELOPMENT 1997

T-20702G

ECSECO