

SEGA MARK III 専用

GOLD CARTRIDGE

忍者プリンセス 1メガ版

忍者 THE NINJA ゲームの遊び方

1人～2人用



☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビ
ゲーム SEGA MARK III専用です。

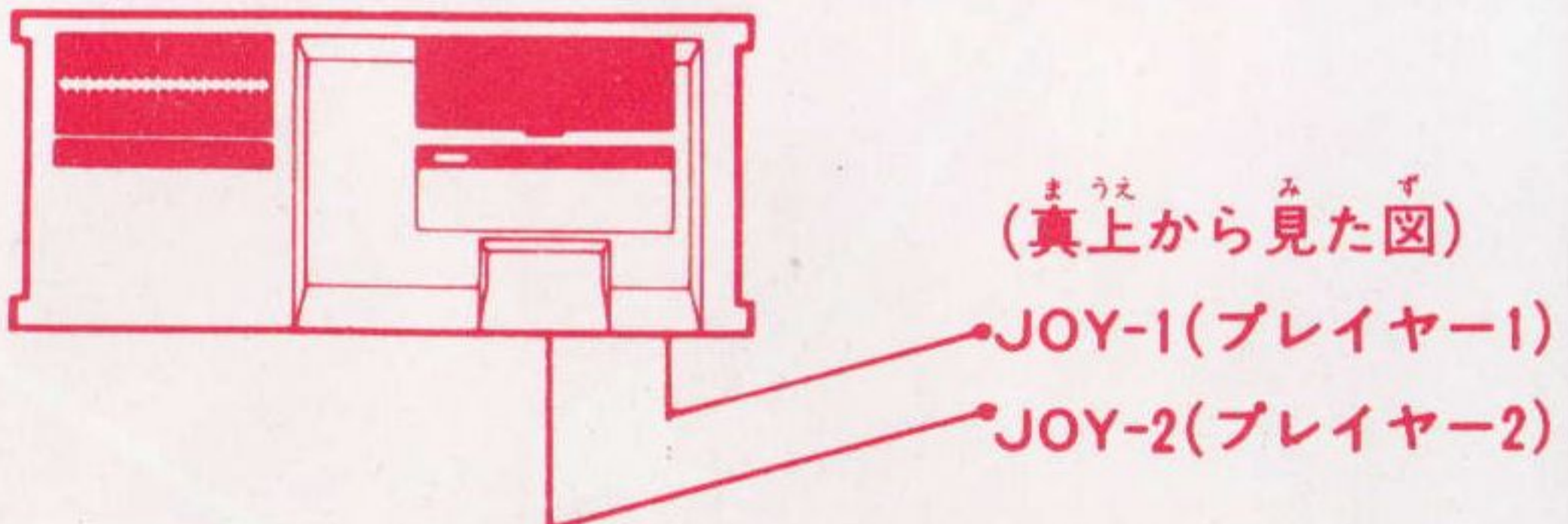
セガ ゴールド カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置



上のJOY-1、2にジョイスティックを差し込もう。

☆ものがたり☆



かざ 丸
風 丸

ときは、江戸時代のはじめ。
西の方に“大神の国”という
平和な国があった。ところが
大神城の城主が亡くなると、
それまで家臣として仕えてい
た玉露左エ門が、権力を握る
ようになってしまった。

手飼いの忍者（大神忍者）たちを使って、人々を苦し
める、玉露左エ門。そればかりか、姫を大神城の地下牢
に閉じ込めてしまったのだ。

あまりの悪事に怒った風丸は、玉露左エ門と大神忍者
たちに、鬪いを挑む決心をする。姫を救い出し、城下に
再び平和を取りもどすために
立ち向かう風丸だが、武器は
手裏剣のみ。しかし、襲いか
かる敵たちを倒すのは、キミ
の腕次第だ。さあ、風丸と運
命を共にして、がんばろう！



ひめ
姫

★ ^{はん}反 ^{ぎやく}逆 ^の ^{おお}大 ^{かみ}神



^{ぎやくろ} ^ざ ^{えもん}
玉露左エ門

^{かざまる} ^う ^{はん} ^{ぎやく} ^{しゅ} ^{ぼう} ^{しゃ} ^{かげ} ^む ^{しゃ}
風丸が討つべき、反逆の首謀者。影武者を
^{つか} ^ひ ^{きょう} ^{やつ}
使うこともある、卑怯な奴なのじゃ。



^ひ ^ふ ^{にん} ^{じゃ}
火吹き忍者

^す ^{ばや} ^う ^ご ^{かざ} ^{まる} ^ひ
素早い動きで、風丸に火
^ふ
を吹きつけてくるのじゃ。
あぶない、あぶない……。



^{いち}
くのー

^{おんな} ^{にん} ^{じゃ} ^{いえ} ^{かげ}
女の忍者。家の陰などが
^と ^だ
ら飛び出してくることも
^{よう} ^{じん}
あるので、用心せよ。

にん 忍 じゃ 者 たち ☆ 一 の 巻 いち まき



ドン あみがさにんじゃ
首領・編笠忍者

こいつをたおさないで、つぎのシーンへすすめないぞ。



き にん
斬り忍

かたな き にんじゃ
刀で斬りつけてくる忍者
でござる。



な にん
投げ忍

しゅりけん かま な
手裏剣や鎌を投げでくる。
ぶんしん じゆつ つか かざる
分身の術を使って、風丸
をとり囲む忍もいる。



け にん
化忍

いわ ぼ にんじゃ
岩に化けている忍者と、
つち なか あらわ にんじゃ
土の中から現れる忍者が
いるのじゃ。

はんぎやく おおかみにんじゃ
☆ 反逆の大神忍者たち ☆

に まき
二の巻



あし がる
足 軽
しゅうだん かざまる おそ
集団で風丸に襲いかかる。

きむらい
侍
すばや き
素早く斬りつけてくるぞ。



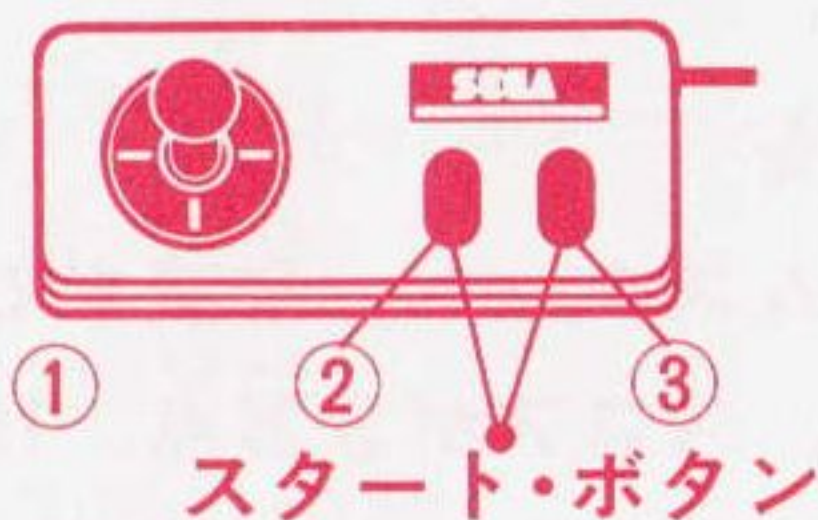
にん ろう
忍 狼
おおかみにんじゃ ぼ おおかみ
大神忍者たちが化けた狼
でござる。しゅうだん とっしん
集団で突進し
てくるのじゃよ。

うま
あばれ馬
かざまる しゅうりけん さんごくいち
風丸の手裏剣が三国一と
いえども、うま たお
馬は倒せぬ。
じょうず
上手にかわすことじゃな。

☆ 操作 方法 ☆

このゲームは、ジョイスティック (S J-150シリーズ、S J-200、S J-300シリーズ) で遊ぶものです。キーボード (S K-1100) をつないでいるキミは、プレイする前にキーボードを MARK III から取りはずしてください。

SJ-150
シリーズ



スタート・ボタン

① かざまる うご 風丸を動かす。



SJ-200



スタート・ボタン

② はっぼう しゅりけん 八方に手裏剣を投げる

③ まえ う しゅりけん 前打ち手裏剣を投げる

SJ-300
シリーズ
べつうり
(別売)



②、③を同時に押すとドロンと消える。消えている間は、敵にやられない。

☆ ^{あそ}遊 ^び ^{かた}方 ☆

★ ^{もくてき}ゲームの目的★

^{おおかみにんじゃ}大神忍者たちを倒しながら、^{たお}大神城へ向かおう。^{しろ}城の
^{ちかろう}地下牢には、^{ひめ}姫が閉じ込められている。^{はんぎやく}反逆の首謀者・
^{ぎくろざえもん}玉露左エ門を討ち取り、^{うと}姫を救い出すのだ!!

★ ^{ゲーム}GAME ^{オーバー}OVER★

^{かざまる}風丸は、^{にん}3人で^{ゲーム}ゲームスタート。^{ぜんめつ}全滅すると^{ゲーム}GAME
^{オーバー}OVERだ（^{かざまる}風丸は、^{まんてん}スコアが3万点、^{まんてん}10万点、^{まん}20万
^{てん}点になるごとに、^{ひとり}1人ずつふえる）。



＜^{ひとり}1人で^{あそ}遊ぶとき＞

1Pジョイスティックのスタート・ボタンを^お押そう。
^{にんじゃ}キミは忍者・^{かざまる}風丸。^{ひっさつ}必殺の^{しゅりけん}手裏剣で^{ぎくろざえもん}玉露左エ門を^{たお}倒せ。

ふたり あそ
〈2人で遊ぶとき〉

2Pジョイスティックのスタート・ボタンをお
キミと友達、どちらが先に地下牢の姫を救えるか!?

み
★見よ。これが、大神城下絵図だ!★

この大神城下絵図は、各シーンの最初と、風丸がやられた直後に現れる。

かざまる のこ かず
●風丸の残りの数

●プレイヤーのスコア
ハイスコア

HI-SCORE	0
JUP SCORE	0
PLAYER	2
まきもの	[1]
まきもの	[2]
まきもの	3
	[]

かざまる
風丸の
げんざい いち
●現在位置

みどり まきもの と
●緑の巻物を取ると、表示が出る

あお まきもの と
●青い巻物を取ると、表示が出る

あか まきもの と
●赤い巻物を取ると、表示が出る

ひょうじ で
ひょうじ で
ひょうじ

まき もの
★巻物★

おおかみじょうか つぎ しゅるい まきもの おも
大神城下には、次の3種類の巻物がある。思わぬところ
かく さが
ろに隠されていることもあるので、くまなく捜そう。



ふうしゃしゅりけん しょ あか
風車手裏剣の書(赤)

まきもの と ふうしゃしゅりけん
この巻物を取ると、風車手裏剣が
つか ふうしゃしゅりけん かんつう
使える。風車手裏剣が貫通するの
で、1度(ど)に何人(なんにん)もの敵(てき)を倒(たお)せる。
あ
スコアを上げる、チャンスだぞ。



しんそく じゅつ ひ でん しょ あお
神足の術秘伝の書(青)

まきもの と はや はし
この巻物を取ると、速(はや)く走(はし)ること
ができる。



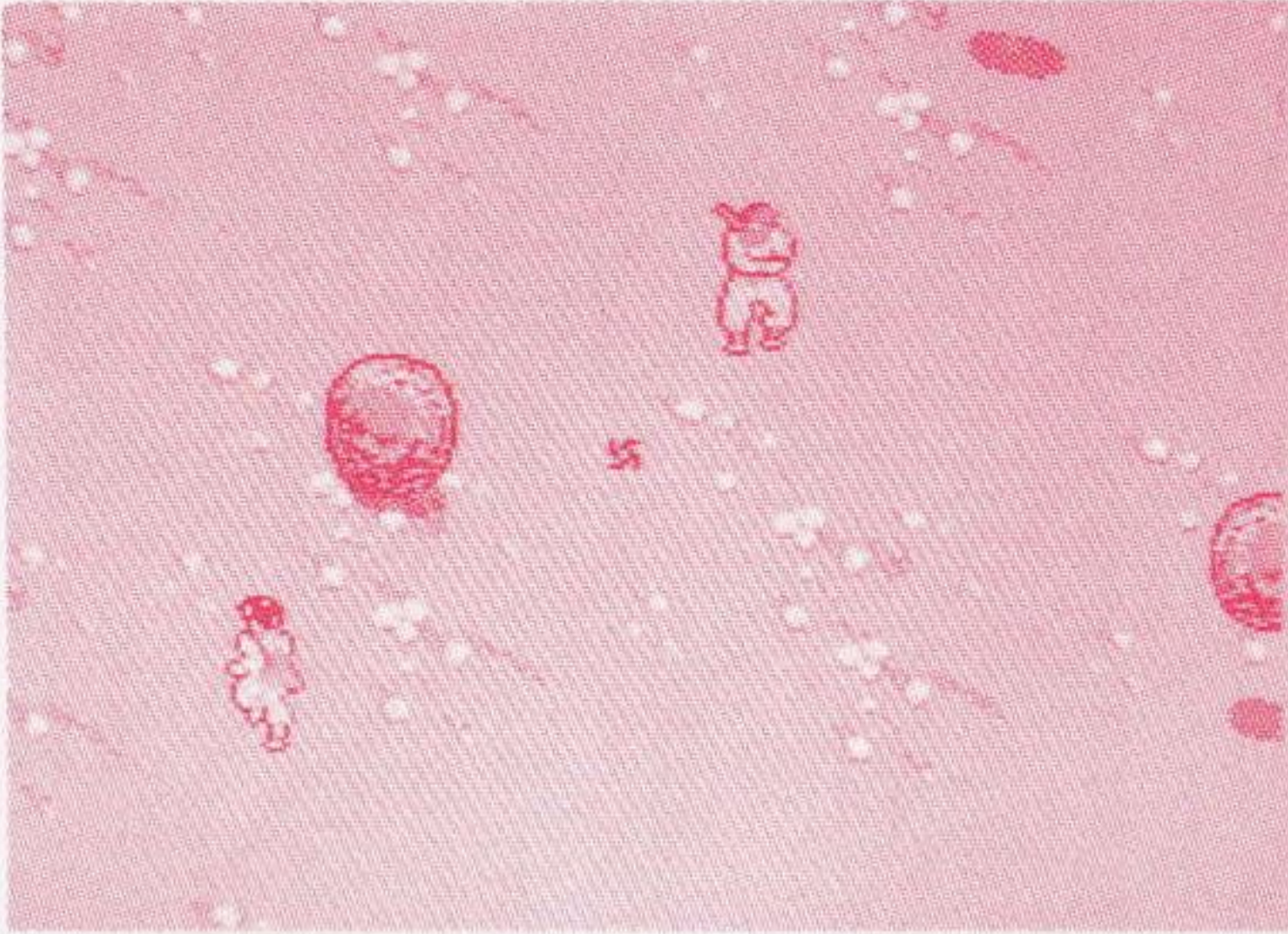
おおかみじょう ひ でん しょ みどり
大神城秘伝の書(緑)

まきもの ほん あつ ち か
この巻物を5本集めないと、地下
ろう い かた
牢への行き方はわからない。

ち かりょう い かた
地下牢への行き方がわかったら、スタート・ボタンを
お いったき すす
押して、一気に進むのじゃ!!

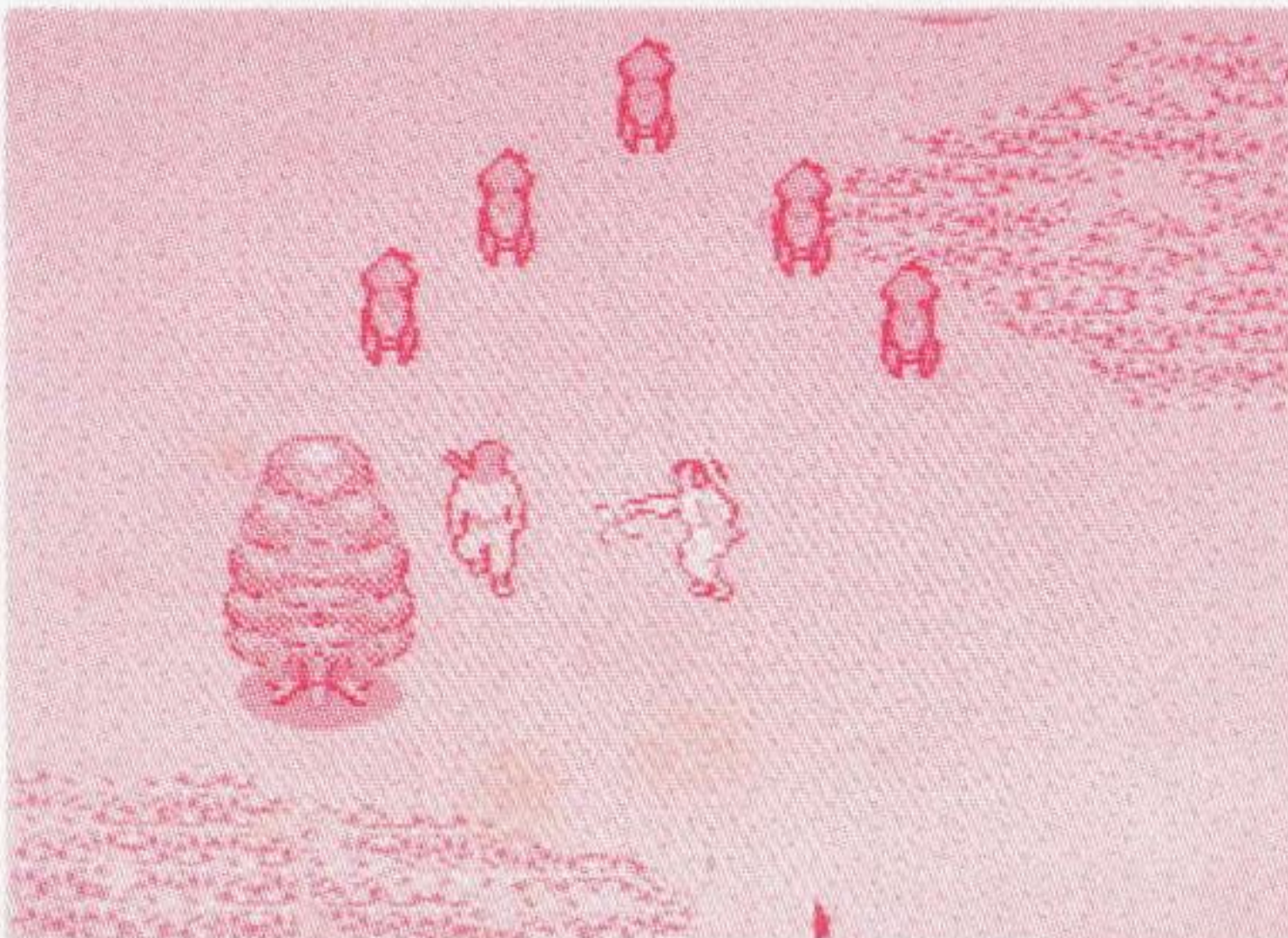
★シーン3は、^{いわば}岩場じゃ★

^{おお}大きな^{いわ}岩がころがってくる。ぶつからんようにな。



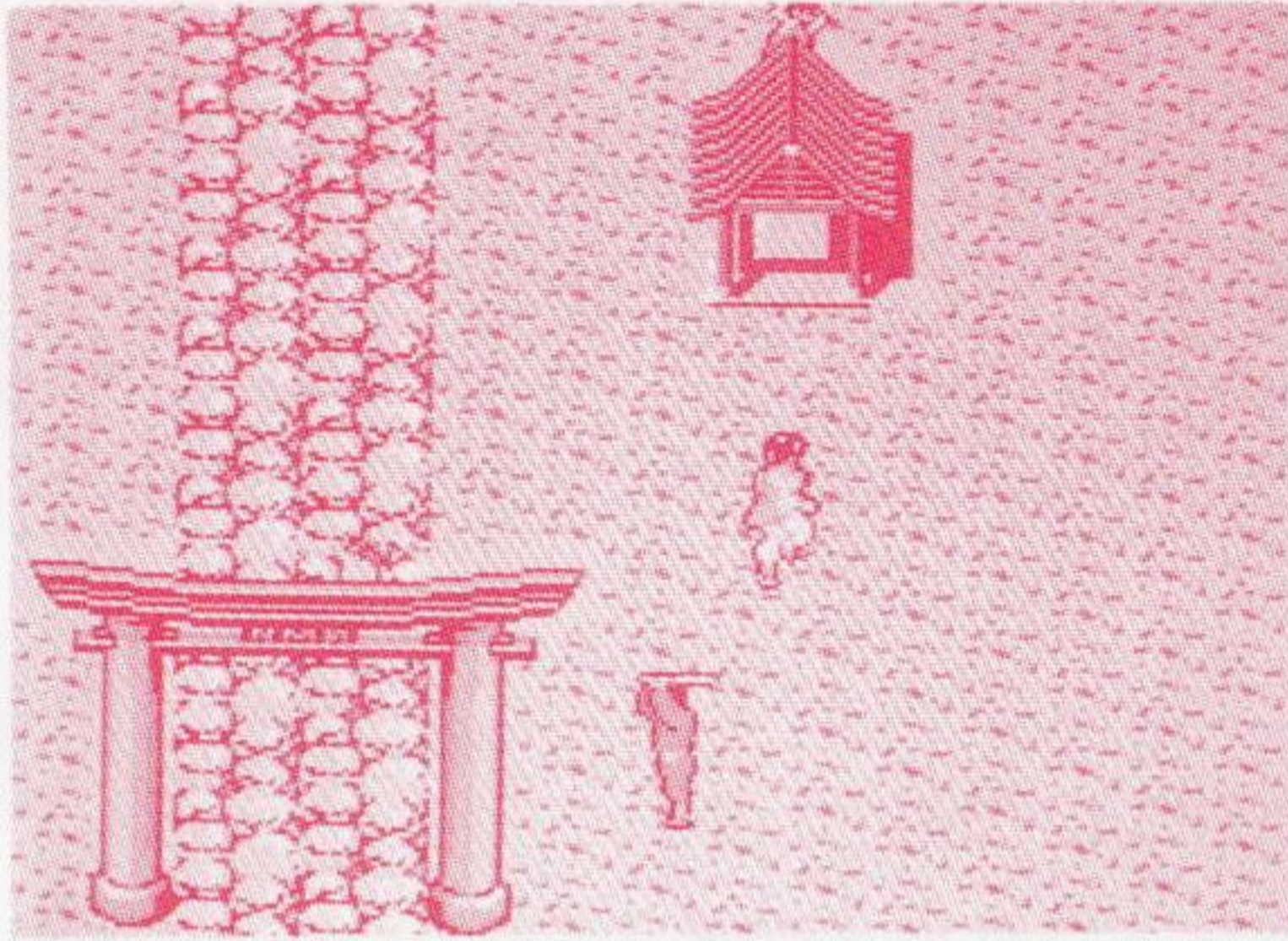
★シーン4は、^{そうげん}草原じゃ★

^{にんろう}忍狼どもが^{しゅうだん}集団で^{とっしん}突進してくる。^{ふうしゃしゅりけん}風車手裏剣をうまく
^{つか}使って、やっつけるのじゃ!



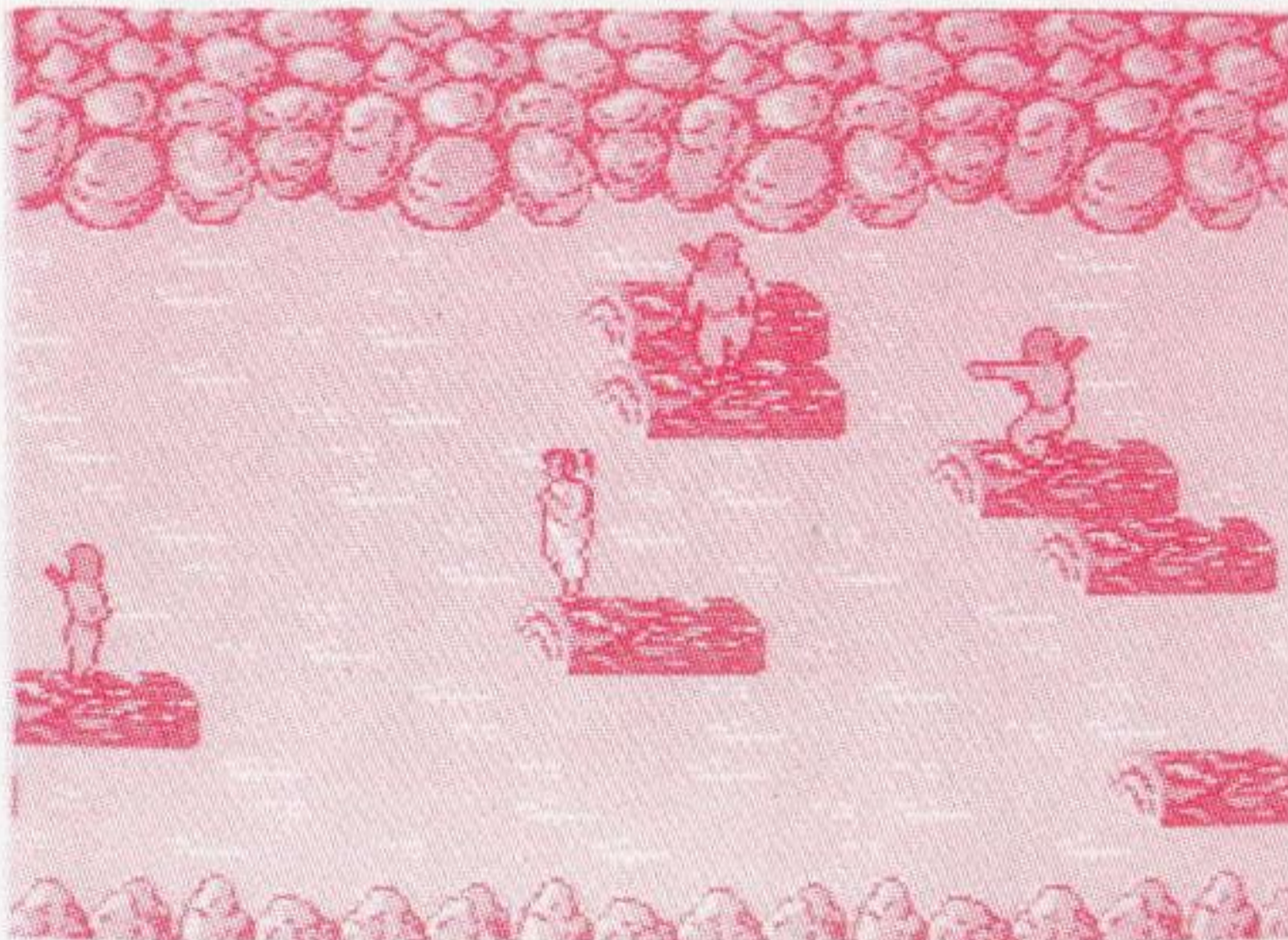
★シーン5は、^{じんじゃ}神社でござる★

^{いち}くの一がどこかに^{かく}隠れているかもしれぬ。^{ようじん}用心せよ。



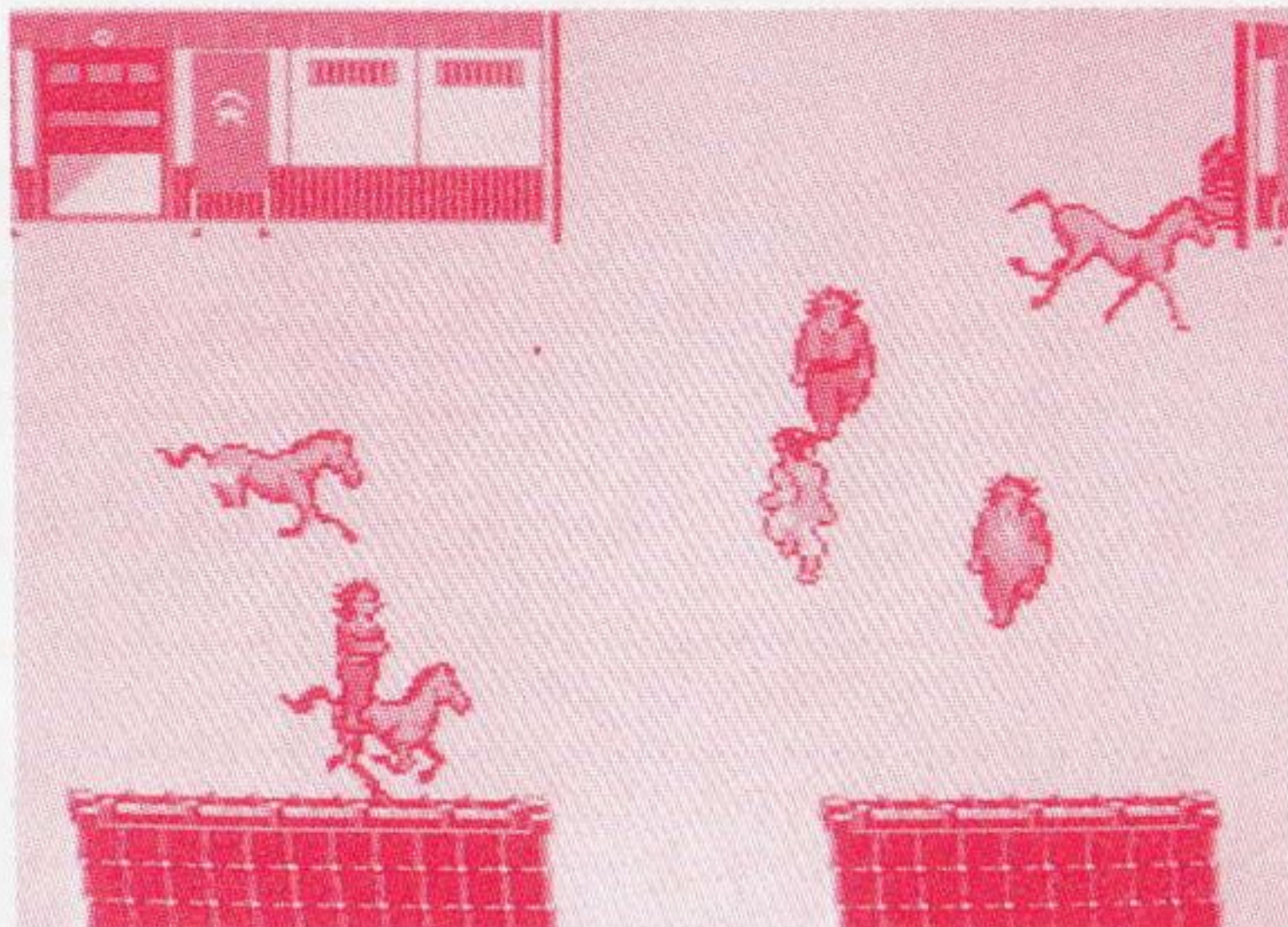
★シーン6は、^{かわら}河原でござる★

^{まるた}丸太から^{まるた}丸太へ——^{わた}うまく渡っていくことじゃ。



★シーン8は、^{まち なか とお}街の中を通る★

^{うま たお}あばれ馬は倒せぬ。^いひたすらよけて行くのじゃ。



★シーン10は、^{いしがき のぼ}石垣をよじ登る★

^{のぼ}登りきるまで^{ゆだん きんもつ}油断は禁物。^{いし お}石が落ちてくるかもしれぬ。



★スコア★

な にん	投げ忍	200点
かま な にんじゃ おんしん じゅつ つか にんじゃ	(ただし、鎌を投げる忍者、分身の術を使う忍者、)	
うご はや にんじゃ	動きの早い忍者は	300点
き にん	斬り忍	200点
け にん	化忍	300点
きむらい	侍	300点
いち	くのー	300点
ひ ふ にんじゃ	火吹き忍者	300点
あし がる	足軽	400点
にん ろう	忍狼	200点
てき しゅ り けん かえ	敵の手裏剣をはじき返すと	50点
てき かま かえ	敵の鎌をはじき返すと	100点
ド ン あみがさにんじゃ	首領・編笠忍者	2,000点
ぎょくろ ざ え もん	玉露左エ門	2,000点
じ ぞう	お地蔵さま、カカシなどの隠れキャラ	
	各500~1,000点

★ボーナス点★

かく しゅうりょう じ つぎ てん か さん
各シーン終了時に、次のボーナス点^{てん}が加算^{かさん}される。

ボーナス点^{てん}をたくさん^と取らないと、風丸^{かざまる}は増え^ふないぞ。

$$\text{ボーナス点} = \text{命中率}(\%) \times 200(\text{点})$$

○命中率^{めいちゅうりつ}については、13ページ^みを見よう。

かく しゅうりょう つぎ がめん あらわ
各シーンが終了するごとに、次の画面が現れる。

やっつけた敵の数

な しゅりけん かず
投げた手裏剣の数

シーン ● STEP 10

スコア ● LUP SCORE

238300

BONUS

ボーナス点 ● 2000

TOTAL SHOTS 81

TOTAL HITS 28

TOTAL HIT RATIO 34 %

めいちゅうりつ
命中率

$$\text{命中率} = \left(\frac{\text{やっつけた敵の数}}{\text{投げた手裏剣の数}} \times 100 \right) \%$$

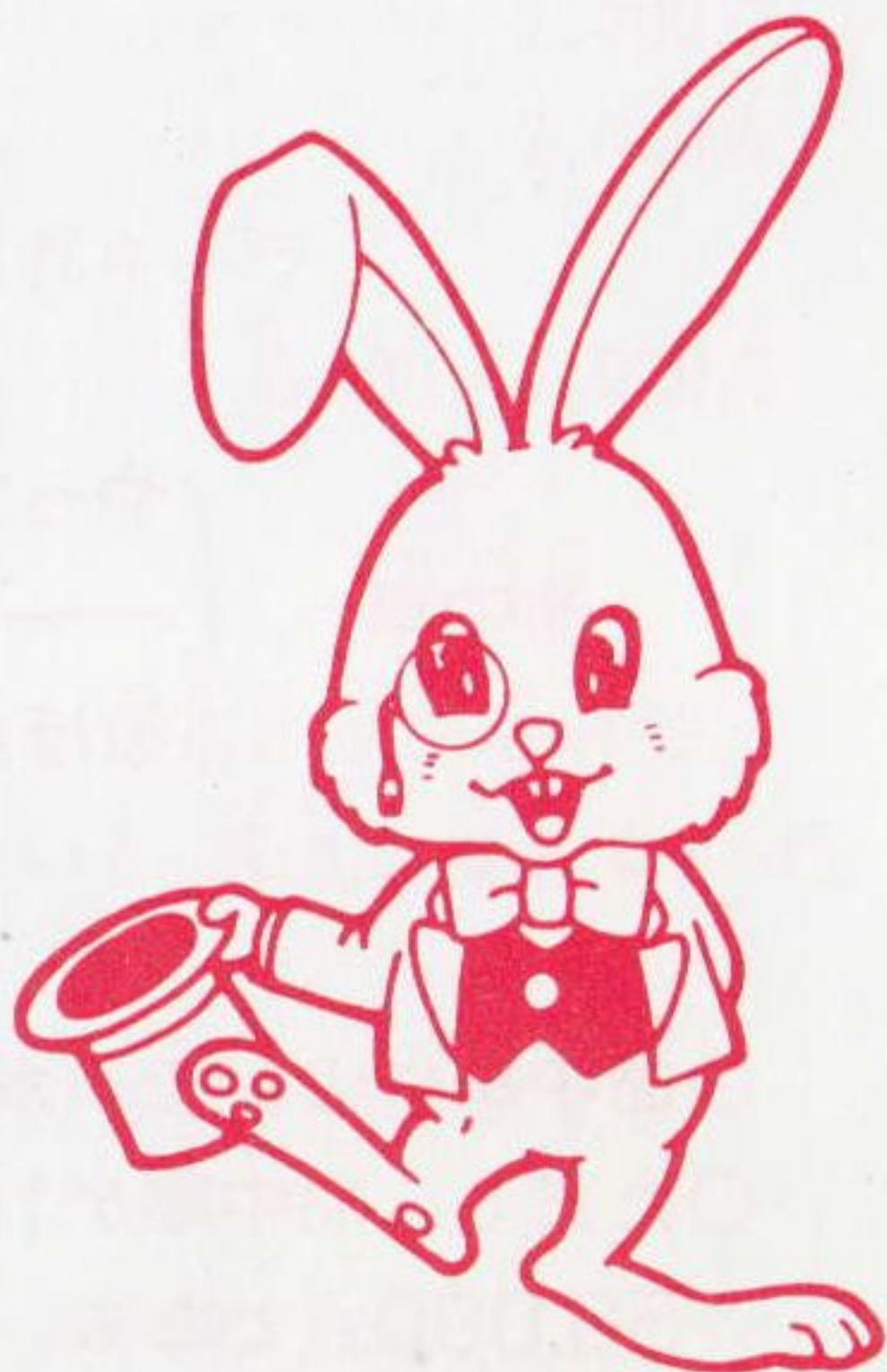
○命中率によって、ボーナス点が決定する。

○ただし、命中率が100%のときは、ボーナス点は50,000点となる。

☆アソビン^{きょうじゆ}教授からのアドバイス☆

○敵^{てき}は、いたるところから攻撃^{こうげき}してくる。四方八方^{しほうはっぽう}に手裏剣^{しゅりけん}を投げ^なて、やっつけることだ。

○ドロンと消^きえている間^{あいだ}も、風丸^{かざまる}を動か^{うご}かすことができるよ。



☆セガ ゴールド カートリッジからのお願い☆

セガ ゴールド カートリッジは、ホームテレビ
ゲーム SEGA MARK III 専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——

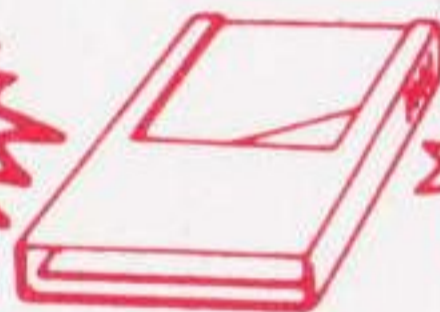
ぬらさない!

ま
曲げない!



つよ
強いショック
はダメ!

ちやいしゃにっこう
直射日光、
だい
大きらい!



キズつけない!

たか おんど
高い温度に
ちか
近づけない!



シンナーや
ベンジンもダメ!

- ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

ちやうじかん
長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。

また、ちやうじかん
長時間ゲームをするときは、1時間ごとに
じかん
10分～20分の休憩をしましょう。

スコアブック
☆SCOREBOOK☆

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

しんじょうほう
新情報サービス

セガ・JOY JOYテレフォン



とうきょう

東京

03-236-2999

おおさか

大阪

06-333-8181



株式
会社 **セガ・エンタープライゼス**

本 社 〒144 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス課

電話03(742)7068(直通)