

1 | ご使用になる前に

## 遊びかた

2 | 操作方法

3 | 画面の見かた

4 | 忍者について

5 | 壁蹴りジャンプ

6 | コンティニュー

7 | アイテム

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

8 | VC中断セーブ

9 | VCメニュー

10 | まるごとバックアップ機能

11 | コントローラー設定

## この製品について


12 | 権利表記など

13 お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

このたびは「忍者龍剣伝」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

### 安全に使用するために

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここには、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

## 使用できるコントローラー

次のいずれかのコントローラーを、本体に登録して使用します。



※ Wii U GamePadは、1台しか接続できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。

### コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



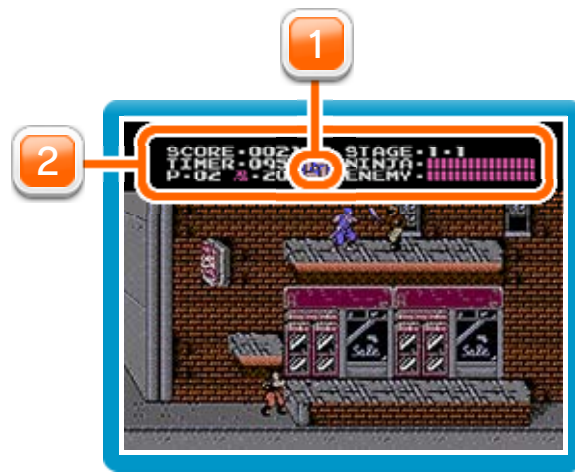
## 基本の操作

忍者のコントロール	+
ジャンプ	(A)
龍剣で攻撃	(B)
ゲームスタート/ポーズ/シネマDISPのスキップ	(+)
HOMEボタンメニュー	(🏠)

### ● シネマDISP

シネマディスプレイは映画の手法を取り入れたビジュアルシーンです。

### 3 画面の見かた



1 現在使用できるパワーアップの種類

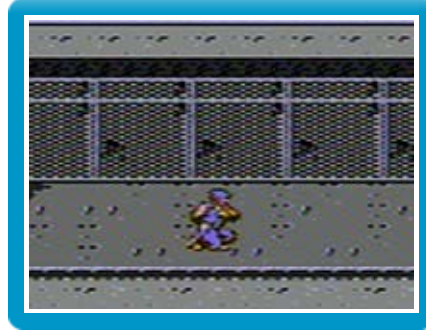
2 表示部

#### 表示部の見かた

SCORE	現在のスコアです。
STAGE	現在のステージです。
TIMER	残り時間。0になると忍者を1人失います。
P	残りの忍者数。0のときに忍者を失うとゲームオーバーです。
忍	残りの忍術パワーです。
NINJA	忍者の体力。ダメージを受けると減り、0になると忍者を1人失います。
ENEMY	ボス敵の体力。敵にダメージを与えると減り、0にすれば倒すことができます。

## 4 忍者について

⊕を左右に押すと走り、下に押すとしゃがみます。はしごは⊕上下で昇り降りができます。また、ジャンプしてつかまることもできます。



はしごにつかまっているときは、忍者の向いている方向と反対に⊕を押し、Ⓐを押すと飛び降りることができます。

※ はしごにつかまっているときは攻撃ができないので注意しましょう。

## 5 壁蹴りジャンプ

忍者はジャンプして壁などにはりつくことができます。

壁にはりついているとき、忍者の向いている方向と反対に $\oplus$ を押し、 $\textcircled{A}$



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ます。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れます。

$\textcircled{A}$ を押したまま $\oplus$ を左右交互に押すと「壁蹴り多段ジャンプ」が簡単にできます。

## 6 | コンティニュー


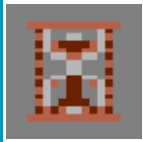

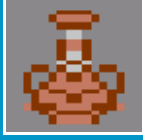


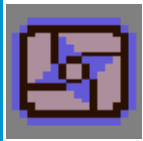
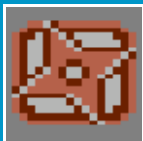
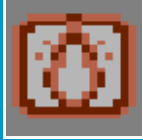
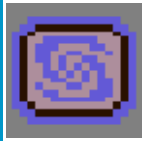
忍者の残り数が0のときに体力が0になったり、落とし穴に落ちるなど、忍者を失うとゲームオーバーになります。



⊕でコンティニューができ、敗れたエリアのスタート地点から再挑戦できます。



アイテムは各ステージにあるターゲットを斬ると出現します。

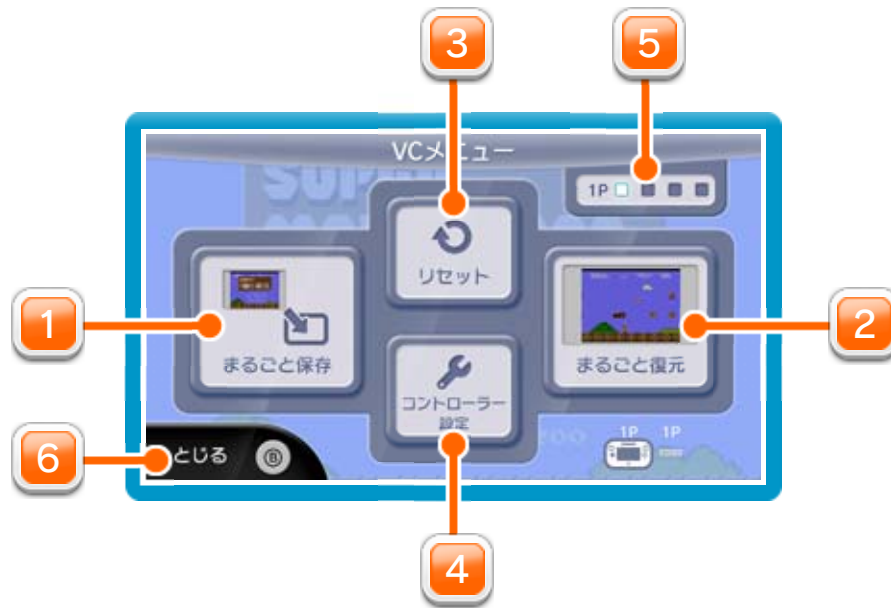
	<p><b>忍術パワー</b></p> <p>赤は10個分、青は5個分忍術パワーが増えます。術を使うときに必要です。</p>
	<p><b>タイムストップ</b></p> <p>敵と弾を5秒間止めることができます。</p>
	<p><b>ボーナス</b></p> <p>赤は1000、青は500のスコアが加算されます。</p>
	<p><b>体力回復剤</b></p> <p>体力メーターが6個分回復します。</p>
	<p><b>1UP</b></p> <p>残りの忍者の数が1人増えます。</p>
	<p><b>忍法火炎の舞</b></p> <p>敵に大きなダメージを与えることができます。</p>
	<p><b>手裏剣</b></p> <p>(<math>\oplus</math>上+<math>\textcircled{B}</math> / 消費忍術パワー：3)</p> <p>前方にまっすぐ飛んでいき、敵にダメージを与えます。</p>
	<p><b>風車手裏剣</b></p> <p>(<math>\oplus</math>上+<math>\textcircled{B}</math> / 消費忍術パワー：5)</p> <p>まっすぐ敵を貫通して飛び、もどってきます。</p>
	<p><b>炎波の術</b></p> <p>(<math>\oplus</math>上+<math>\textcircled{B}</math> / 消費忍術パワー：5)</p> <p>炎が3つに分かれて飛び、敵を焼きます。</p>
	<p><b>回転斬り</b></p> <p>(ジャンプ中に<math>\textcircled{B}</math> / 消費忍術パワー：5)</p> <p>前方に高速回転しながら斬りつけます。</p>

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※ 再開すると、保存されていたゲームの進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。



### 1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

### 2 まるごと復元

まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。

※ データがある場合のみ表示されます。

### 3 リセット

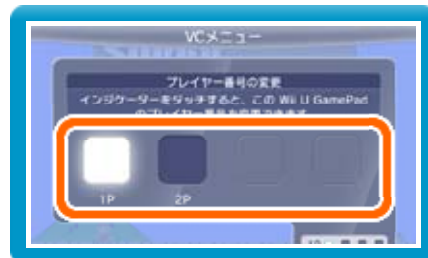
タイトル画面に戻ります。

### 4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

### 5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

## 6 とじる

VCメニューを閉じます。

### Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓢを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

## 10 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲームの進行状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えません。

※ まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされるのでご注意ください。



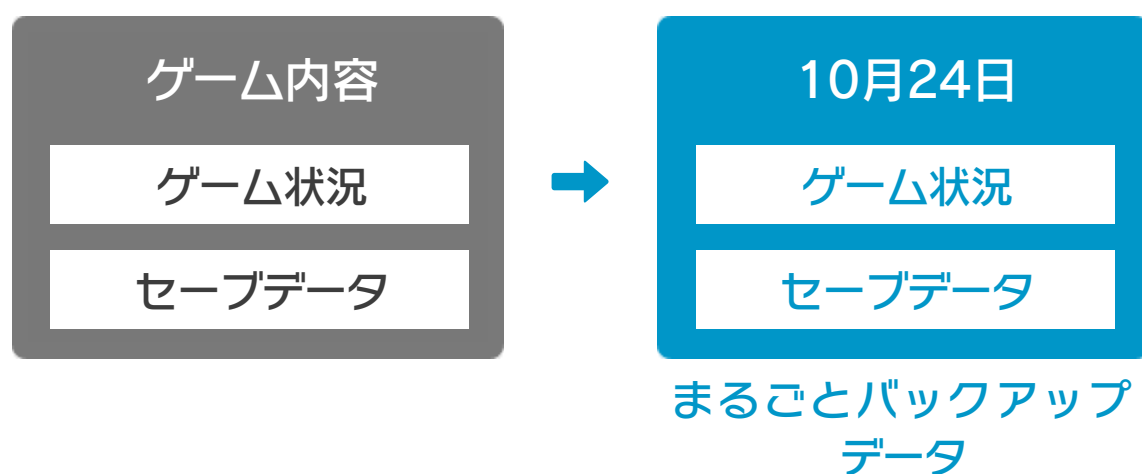
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



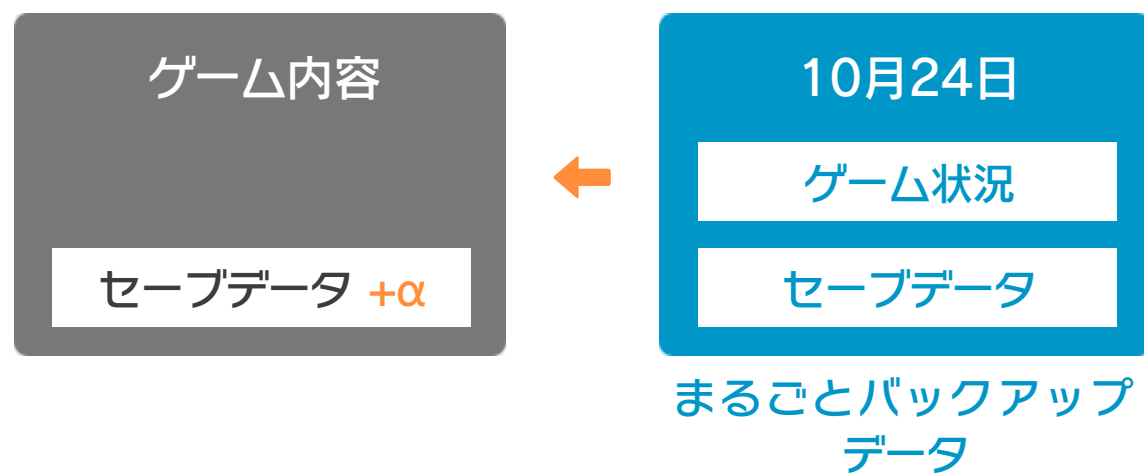
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



## コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



## ボタンの割り当て

### ● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



### ● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。



※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

### 重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、発売当時の原作のゲーム内容や動作・表現等を忠実に再現しており、原則プログラム、キャラクター、サウンド等の変更は行っておりません。

ただし、Wii U上で再現しているため、映像や音声等のゲームの表現に若干影響する場合があります。あらかじめご了承ください。

©1988 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

ファミコン・ファミリーコンピュータ・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。



『忍者龍剣伝』  
に関するお問い合わせ先

株式会社コーエーテクモゲームス

.....

Wii Uのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「メニュー」から「設定・その他」を選び、「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。