

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータディスクシステム

FMC-NMJ

TM

謎の村雨城



Nintendo®

TM
謎の村雨城

TM
謎の村雨城

なぞ むらさめじょう サイド エーよう
▼ 謎の村雨城 SIDE A用シール



ファミリーコンピュータ ディスクシステム

SIDE
A

謎の村雨城™



© 1986 Nintendo

MADE IN JAPAN

なぞ むらさめじょう サイド ビーよう
▼ 謎の村雨城 SIDE B用シール



ファミリーコンピュータ ディスクシステム

SIDE
B

謎の村雨城™

© 1986 Nintendo

MADE IN JAPAN



謎の村雨城TM

もくじ

- なぞ むらさめじょう
謎の村雨城 ストーリー 6
- はじ まえじゆん び ひつよう
ディスクのゲームを始めるためには前準備が必要だ... 10
- たかまる なが たび
いよいよ鷹丸の長〜い旅がスタートするぞ! 16
- たかまる たび じ てき いちらん
鷹丸の旅路をジャマする敵のキャラクタたち一覧... 22
- かく たから さが ひろ あつ
隠れた宝がイッパイだ。捜して拾って集めよう! ... 37
- めん マップ つく すす
面クリアできないときはMAPを作りながら進もう... 45
- おぼ ちゆう い じ こう
これだけは覚えておいてほしい注意事項 50

謎の村雨城 ストーリー

時は江戸時代。これは、四代将軍徳川家綱が天下を治めていたころの、ある地方の城下町の物語である。

多くの謎につつまれた城“村雨城”の中には、巨大な石像“ムラサメ”が祭られていた――。

ある嵐の夜、天上を引き裂くような雷鳴とともに、金色に輝く流れ星のような物体が村雨城に落ちた。それからである、城内から異様な叫び声が聞こえてきたのは、正体不明の生命体が“ムラサメ”にすみついたのだ。



“ムラサメ”が鳴く。その噂はまたたく間に広がった。
 一方、ナゾの生命体は村雨城以外の4つの城の城主達
 をも謎の力で支配し、
 4色の“謎の玉”を手
 渡した。その玉を手
 にした城主達は、玉
 の力で忍軍を操って
 暴れ始めるのだった。



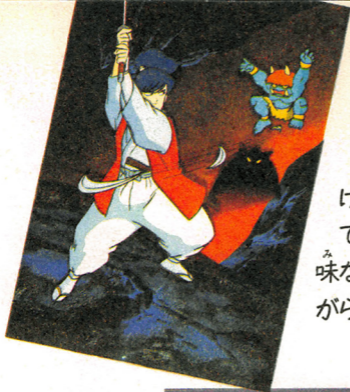
城主反乱と“ムラ
 サメ”の噂に事の重
 大さを感じた幕府は、
 その城下を元どおり
 に治めることと噂の

真偽を確かめるために、
 剣法指南役の青年剣士“鷹丸”を、
 密かにその城下に送り込んだのだった。

しかし、その密命^{みつめい}
 もすぐに“ムラサメ”
 の知るところとなり、
 鷹丸が江戸^{えど}を出た^でと
 きからすぐに、魔^まの
 手が忍びよってきた。
 城主の放つ忍軍・妖^{よう}
 術使いが攻撃してく
 るのであった。



村雨城^{むらさめじょう}までの道^{みち}の
 りは、青雨城^{あおさめじょう}、赤雨^{あかさめ}
 城^{じょう}、緑雨城^{りよくさめじょう}、桃雨城^{ももさめじょう}
 の4つの城と、
 それらの城^{しろ}と城^{しろ}
 とをつなぐ街道^{かいどう}
 の道^{どう}中^{ちゆう}だ。



にん じょうしゅ たお
4人の城主を倒し、
なぞ たま て
4つの謎の玉を手
い
入れれば、いよいよ
ま
“ムラサメ”が待ちう
むらさめじょう
ける村雨城だ。それま
しろ ぶき
での城とはちがう不気
み じょうない てき たお
味な城内を、敵を倒しな
すす
がら進まねばならない。

“ムラサメ”
しとう か
との死闘に勝
たかまる
った鷹丸がそ
み
こで見たもの
は？ ナソの
せいめいたい しょうたい
生命体の正体
とは……!?



ディスクのゲームを始める ためには前準備が必要だ

ディスクシステムゲームを 起動しよう



ファミリーコンピュータ本体
とRAMアダプタ、ディスク
ドライブを正しく接続してから、

本体のPOWERをON！するとマリ

オとルイージが追いかけてくる画面が出るので、ディスクカードをSIDE Aを上にしてセットしよう。画面

がちやんと出
ないときは接
続をよく確か
めよう。



ナウ ローディング
“NOW LOADING…”とい
う表示の画面のあとしばらく
待つと、右のような画面が出
てくる。ここで“A, B SIDE
ERR.07”と出たときは、デ
ィスクカードを1度取り出し、
SIDE Bを見直して、SIDE Aを上
にしてセットしよう！



うまくいけば、ここで
待ちかねの右のようなゲ
ームタイトル画面が出て
くる。画面の指示どおり
にSTARTボタンを押



そう。するといよいよ、ディス

クならではのモードセレクト画面へ進める。

ここまででうまく起動しなかったときは、52ページの
一覧表で原因を調べて、それに応じた処置をしてね。

ま

ず

きみ なまえ
は君の名前を



とろろく
登録することから

スタート!



がめん スタート
タイトル画面でSTARTボタンを
お押しすると、モードセレクト画面がで
る。ここではプレイヤーの名前を
3人までディスクに登録できるん

だ。とろろく 登録しておく、でんげん 電源を切っても、ハイスコアや
クリアしためんすう ほぜん 面数を保存しておくことができるぞ。

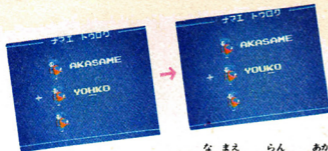
なまえとろろく ほうほう 名前登録の方法

①モードセレクト画面で“ナマ
エ トウロク”をセレクトして
スタートボタンをおす。②3人



のうち空いているたかまる 鷹丸をセレクトしスタートボタンを
おす(うえのしゃしん)。③アルファベットを十字ボタンでえら

んでエボタンをおす。④ENDを選んでエボタンをおす。



ていせい
訂正するときには…

なまえとうろく とらう もじ
名前登録の途中で文字
ていせい
を訂正したいときは、

① ^{なまえ らん}名前の欄の赤い棒を② ^{あか ぼう}ボタンで ^{ていせい}訂正し

たい文字の下まで移動し、② ^{てんめつ}点滅しているアルファベ
ット群の赤い棒を、^{じゆうじ}十字ボタンで ^{ていせい}訂正する文字まで移
動。③ ^{なまえとうろく}名前登録と同様に④ ^おボタンを押せば、^{なまえ らん}名前の欄
は ^{ていせい}訂正されるよ。

^{とうろく}登録した ^{なまえ}名前を ^{まつしょう}抹消したいときには…

モードセレクト画面で“ ^{がめん}ナマエ マツショウ” をセ
レクトして ^{スタート}STARTボタンを押すと画面が切り替わるの
で、^{まつしょう}抹消したい ^{なまえ}名前のところに ^{じし}+印を ^{いどう}移動し、さらに
^{スタート}STARTボタンを ^お押せば ^{オーケー}OK！



さ あいよいよゲームを始めよう



モードセレクト画面^{がめん}
で、名前^{なまえ}を登録^{とうろく}した
場合^{ばあい}はそれを、しな
い場合^{ばあい}は“ナマエシ



テイナシ” をセレクトして^{スタート}START
ボタン^おを押そう。そしてカード^{サイド}をSIDE B^{ビー}
を^{うえ}上にセットしなおせばゲームスタートだ。



ゲ ームデータの保存ができる

このゲームではデータの保存^{ほぞん}（セーブ）ができる。セ
ーブされる内容^{ないよう}は、ゲームオーバー^じ時にどこまで進ん
だか（クリア面数^{めんすう}）と得点^{とくてん}（ハイスコア）。次にゲーム
するときには、前回^{ぜんかい}セーブしたルート^{ちてん}のスタート地点
より始め^{はじ}られるんだ。

もしもゲームオーバーになったら…

せいげん じかんない
制限時間内にルートを
クリアできなかつたり、
ちから
力が0になるとミスに
なる。ミスを重ねてゲ



ームオーバーになったとき、「1 CONTINUE」をセ
レクトすれば、^{どうらゆう}道中、^{じょうない}城内それぞれのスタート画面から
^{ちようせん}挑戦できる。止めるときは、「2 ^{セーブ}SAVE」だ。

● 1度ゲームを^{エン}ENDしたあとは…



2回目以降にゲームをスタートさ
せると、^{なまえとうろく}名前登録してセーブをし
てある場合は^{ばあい}前は^{ぜんかいさい}最後にセーブし
たルートのスタート地点^{ちてん}から^{はじ}始め
られる。そうじゃないときは、い
ちばん^{さいしょ}最初からスタートだ。

いよいよ鷹丸の長〜い旅が スタートするぞ！

鷹丸の使命はナリの生命体の正体をあばくことだ！

鷹丸が目指すのは村雨城だが、途中、多くの忍術使いや妖術使いと戦って、勝ち進んでいかななくてはならない。また、旅路にはたくさんの宝が隠されている。果たして君は、いくつ捜し出せるかな？

コント
ローラの
使いかた

鷹丸



ぶき
武器をうまく使いわけて
ゆうり たたか
有利に戦え

鷹丸の武器は刀と
飛び道具だ。飛び道具は最初は小柄だが、
ある宝をとることにより忍法を
身につけ、火炎、風車剣、イナ
ズマなどの強力な武器を投げら
れるようになるよ。



たか
刀



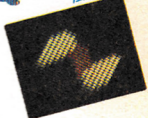
こづか
小柄



ふうしやけん
風車剣

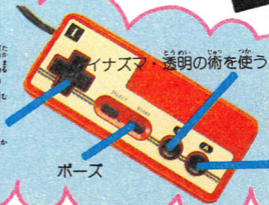


かえん
火炎



コントローラーIのみ
を使う。十字ボタンで
鷹丸を動かし、Aボタン
で近くの敵は刀、遠
くの敵は飛び道具で倒
す。Bボタンはイナズ
マ・透明の術に使用。

鷹丸の向きを変える



ポーズ

イナズマ・透明の術を使う

刀を振る／飛び道具を投げる

がめんうえ

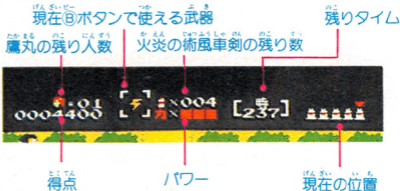
画面上の

表示部分

に注目しよう!

下の写真にある

ように、画面上の部分には現在の鷹丸のデータが表示されている。いつもよく見ておいて、鷹丸の状態を把握しておこう。とくに残りタイム(時)と力は重要だぞ!



てき こうげき
敵の攻撃を

うけるとうけるパワー

■マークは鷹丸のパワー(力)。敵の攻撃をうけると1つずつ減っていく。無くなると1ミスだ。



たび じ どうちゆう どうちゆう どうちゆう
旅路は道中と城内にわかれているよ

ゲームの構成は、道中+城内で1ルート。4つのルート+スペシャル（村雨城内）で1ループだ。ルートは右の写真のように、次に目指す城を示すデモ画面から始まるよ。



どうちゆう しゆくば
道中は宿場で
はじ しゆくば お
始まり宿場で終わる

宿場の画面（右の写真）から始まる道中は、“草原”“森”“岩山”“河原”の4つが迷路のように組み合わせられている。道中を進んでいって最後に、刀で切ると宝になるかもしれないタヌキがいる城の見える画面にたどり着けば面クリアだ。

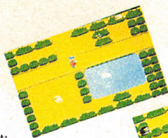


そうげん
草原

みち 道がひらけてい

かいどう
る街道と、ひらけていな
いものとの2種類がある。

くさ しげ
草が茂っているところは通れないぞ。

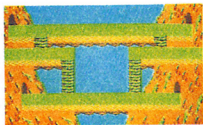


もり
森 木の上から天狗が出てくる
ので注意しよう。木は障害で通
れなくなっている。

いわやま
岩山

いわやま たか 岩山で高いところから

お
落ちるとミスになるぞ。山賊の
こうげき
攻撃には気をつけよう。

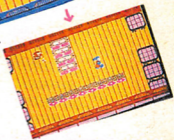
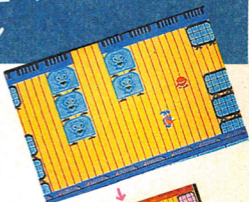


かわら
河原 川は泳いでも

わた
渡ることができる。た
だし、草の茂みは通れ
ないぞ！

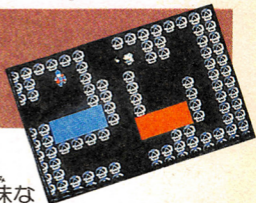
じょうない めいろ じょうしゆ
城内も迷路。城主の
へ や さが
いる部屋を捜せ！

じょうない
城内は3～4階の天守閣にな
っている。さいじょうかい じょうしゆ
最上階にいる城主
をたおしてなぞ たまて
倒して謎の玉を手にはすれば
オーケー つぎ すす
OK、次のルートへ進もう。また、
かくかい べや ひめさま
各階にあるかくし部屋でお姫様を
み
見つけると、たかまる ワンナップ
鷹丸が1 upするぞ。



スペシャルとは
むらさめじょうない
村雨城内のこと

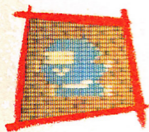
4つのルートをクリアすれば、
いよいよドロクロだらけの不気味な
めいろ むらさめじょう
迷路の村雨城。さて“ムラサメ”のいる部屋はどこだ!?



たか まる たび じ
鷹丸の旅路をジャマする
てき いち らん
敵のキャラクタたち一覽

たかまる ゆく て てき
鷹丸の行く手をジャマする敵キャラクタ
たしゆ たよう しゅつげん ばしょ うごき こうげき
ちは多種多様。それぞれの出現場所と、動きや攻撃
のパターンを研究してみよう。

どうちゆう てき しゆるい
道中の敵は11種類
ぶ き つか たたか
武器を使いわけて戦え



ウロウロす
るだけで攻
げき
撃してこな
いものと、草

じゆう じしゆ りけん こうげき
かげから十字手裏剣で攻撃
してくるものがある。

あおにんじゃ
青忍者



しろにんじゃ

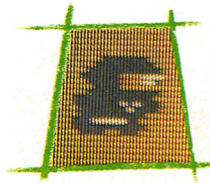
白忍者

道中^{どうちゆう}で出現^{しゆつげん}する、小さく^{ちいさく}動き^{うご}きのすばやい^{すばやい}忍^{にん}者^{じゃ}。(下忍^{げにん})

の中^{なか}では、ほかの^{いろ}色のもの^{もの}とくらべても^{つよ}っとも強い。

体^{たい}当たり^あされると、鷹丸^{たかまる}の

力^{ちから}は減^へってしまう。また、投^なげてくる十字手裏劍^{じゆうじしゅりけん}に当^あたっても、鷹丸^{たかまる}の力^{ちから}は減^へってしまうんだ。



くろにんじゃ

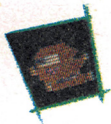
黒忍者

鷹丸^{たかまる}をめぐけて、十字手裏劍^{じゆうじしゅりけん}を投^なげてくる。この十字手裏劍^{じゆうじしゅりけん}は、鷹丸^{たかまる}の刀^{かたな}で振^ふりおろすことができるが、当^あたると鷹丸^{たかまる}の力^{ちから}は減^へってし

まう。遠^{とほ}くにいるときには飛^とび道具^{どうぐ}で倒^{たお}そう。

あかにんじゃ
赤忍者

鷹丸をめがけて火炎を投げってくる。この火炎は鷹丸の武器でかわすことはできないので、飛んできたら、身をかわして逃げるのみだ。



にんじゃ
ピカピカ忍者

白と黒の点滅忍者で、武器の時限爆弾を鷹丸のまわりに置いていく。この忍者を刀で切ると爆発するので、倒すときは飛び道具を使う。爆発に巻き込まれると力が減る。



ムササビ

不意に鷹丸めがけて襲いかかってくる危険な忍者。体当たりされると鷹丸の力は減る。どこから出現するかわからないので油断は禁物だ。

つち
土ぐも



つち なか とつぜんしゅつげん ぶき
土の中から突然出現する。武器は
じゅうじしゅりけん れんぱつ あ
十字手裏剣の3連発で、当たると
たかまる ちから へ
鷹丸の力は減ってし
まう。

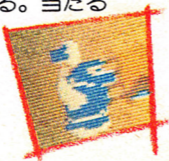


つち なか からしゅつげん し、 じゅうじしゅりけん を3発投げ、 土の中に消える



いわやま しゅつげん てき なか ま
岩山で出現。敵の仲間
はないのだが、なぜか斧
で攻撃してくる。当たる
と鷹丸の力
が減ってし
まう。

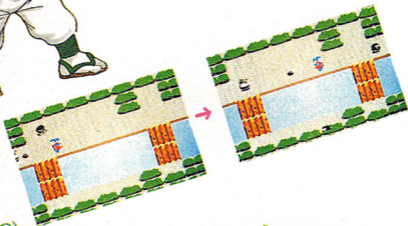
さんぞく
山賊



ちゆうにん
中忍(1)



たかまる でいりぐち ちか しゅつ
鷹丸が出入口に近づくと出
げん 現し、でいりぐちちか かみなりだま
現し、出入口近くから雷玉
でこうげき 攻撃してくる。これに
あたると、たかまる 鷹丸はダメ
ージを受け、ちから 力が減ってしまう。



ちゆうにん
中忍(2)



たかまる ゆく てをふさぎ、かえん
鷹丸の行く手をふさぎ、火炎
でこうげき 攻撃してくる。あたると



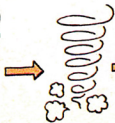
ちから
と力が減ってしま
う。



てんぐ
天狗

もり なか き うえ
森の中で木の上か
ら出現。つむ

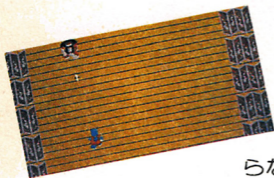
かぜ こうげき あ ちから
じ風の攻撃に当たると力が減る。



じょうない

4つの城内では

おお てき じょうしゅ たたか
多くの敵と城主との戦いだ



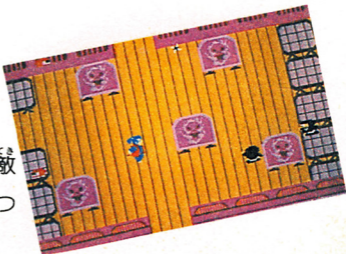
むらさめじょう
村雨城へたどりつくため
に、たかまるは4つのしろの中
で4人の謎のたまを持つ城
主たちと戦わなければな
らない。その4つの城の名は

あおさめじょう あかさめじょう りよくさめじょう ももさめじょう
青雨城、赤雨城、緑雨城、桃雨城である。

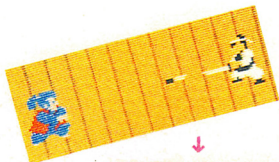
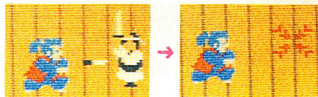
じょうない
城内でそれぞれの

じょうしゅ
城主に操られて、
たかまる
鷹丸を迎え撃つ敵
たちも多種多様。

ここでは、それら敵
キャラたちのいくつ
かをしょうかい
紹介しよう。

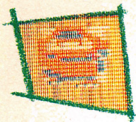


きむらい 侍 ある部屋で鷹丸を
 ま 待ち伏せしている刀使い
 の 名人。普通は何を使っ
 ても倒せるが、侍が刀を
 横にかまえているときは
 飛び道具は通用しない。
 そばに近づき、刀を
 振り上げたときに狙
 おう。



また、侍はいつも画面上で
 鷹丸と同じ高さに位置して
 いる。相手は飛び道具を持
 っていないので、1歩1歩
 間をつめていって、1歩ぶ
 ん手前から一気に踏み込む
 のが必勝法だ。

もんばん
門番(1)



あおさめじょう 赤雨城、
あかさめじょう

りよくさめじょう 桃雨城、
ももさめじょう

かくじょうない 階
の各城内で、階
段の間に陣どつ

ていて、その部屋へやの番ばんをしてい
る。部屋へやにいる敵全員てきぜんいんを倒たおさな
いと、階段かいだんが降りない。投縄なげなわの
術じゆつで攻撃こうげきしてくる。



あおさめじょうしゆ
青雨城主

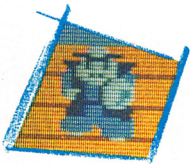


あおさめじょうい じょうしゆ たま
青雨城の城主。玉を4

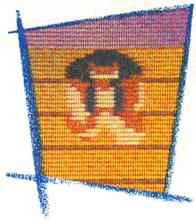
個連続これんぞくで投げつけてく
る。部屋へやに入はいった
とたんにやられな

いよう、気きをつけよう。倒たおすと謎なぞの

青玉あおたまを置おいて消きえる。



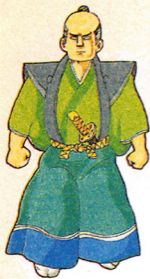
あかさめじょうしゅ
赤雨城主



2番目の赤雨城を支配している。
玉を投げ攻撃してくるが、この玉は、床や壁に当たるとバクハツして白忍者に変わり、さらに鷹丸めがけて突

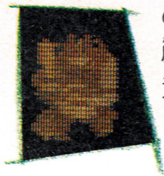
進してくる。この城主は、自分自身で忍術を操り、突然フツと姿を消しては、また現れる強敵。飛び道具は、なるべく強力なものを使えるようにしておこう。





りよくさめじょうしゅ
緑雨城主

ぶんしん じゅつ つか ばんめ
分身の術を使う3番目
の城主。玉を投げて、
たかまる たい
鷹丸に対してしつこく
こうげき
攻撃してくる。

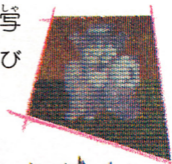


ももさめじょうしゅ
桃雨城主

げんか じゅつ おんなじょうしゅ げんか じゅつ
幻花の術をあやつる女城主。幻花の術とはなにかに当
たると分裂して飛び散る花（右下の写
しん）を投げてくる恐ろしい術だ。飛び



ち ばな
散った花のどれか
1つにでも当たる
と、たかまる ちから
鷹丸の力は減
ってしまうので、
ちゅうい
注意しよう。



むらさめじょう なか
村雨城の中は

ぶきみ せかい
不気味などくろの世界



じゃま
邪鬼



ものかげ しゅげん おにび
物陰より出現。鬼火を
あやつり、鷹丸めがけ
て2発投げると、どこ
かへ消える。

にん じょうしゅ たおし、4つ
の玉を手に入れれば、村
雨城の中に入れるぞ。

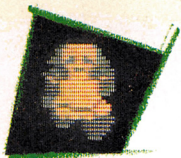
むらさめじょうない ぶきみ
村雨城内は不気味
などくろの壁。
今までにない強敵
が待ち受けている。



ちゅうにん
中忍(3)



むらきめじょう す おちむ
村雨城に住みつゝ落武
しゃ で いりぐちちか しつ
者で、出入口近くに
げん
現する。



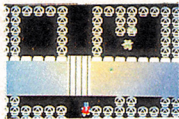
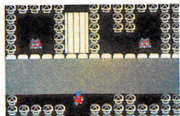
ちゅうにん
中忍(4)

たかまる ゆ て を ふさぎ おい
鷹丸の行く手をふさぎ、追
かけてきて かせん な
火炎を投げる。



もんばん
門番(2)

へや まえ ひかりだま
ムラサメの部屋の前にいて光玉
な
を投げる。



鬼面の術を操つり、
鬼の顔をした玉を
投げてくる。当た
ると、力が減る。
また、空中に浮い
ている玉に当たっ
ても力が減って
しまう。



●ムラサメの倒しかた



ムラサメを倒すには、飛
び道具が有効。ムラサメ
の弱点を捜しだし、そこ
をめがけて命中させよう。
弱点は1カ所だけだぞ。

てき おやだま せいめいたい じゃくてん
 敵の親玉“ナゾの生命体”の弱点
 あんごう おし
 を、暗号クイズで教えちゃう！

さいご さいめいたい じゃくてん こうげき
 最後に出てくるナゾの生命体は、弱点を攻撃しないと
 なお じゃくてん おんみつ たかまる てわた つぎ あん
 倒せない。その弱点は、隠密が鷹丸に手渡した次の暗
 こう
 号を解けばわかる。解けないときは、ひたすら攻撃し
 こうげき
 てみるしかないぞ！

ひろば三 なぞ四の えど二八 み六五 な七のみ

こ・た・え



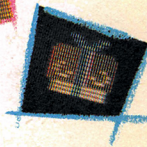
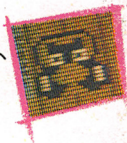
せいめいたい
 ナゾの生命体

かく たから
隠れた宝がイッパイだ。
さが ひろ あつ
捜して拾って集めよう!

なが たびじ たくさんのかく
長い旅路には、たくさんの宝が隠されている。
その宝をさがし、ひろうことによって、たかまる じんぼう
鷹丸は忍法を
みにつけパワーアップしていくぞ。

たから しゅつげん
●宝を出現させるには……

たびじ とらう
旅路の途中にはタヌキがいたり、
あるところをつうか
通過すると、突然
たまてばこ しゅつげん
玉手箱が出現する。これをふ
かたな き かくしゅ たから しゅつげん
か刀で切ると各種の宝が出現、
これをとればパワーアップだ。



タヌキ



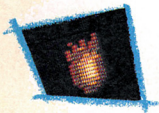
武器を 隠しもっているぞ

タヌキがいたら、これを

切る。すると、武器が出現。これを取れば

飛び道具がパワーアップするぞ。

忍法火炎の術 (Aボタン)



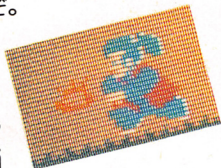
飛び道具として、
火炎を使えるよう
になる。使える回

数は画面表示部分の巻物の数だけ。ただし、これを取ったときに忍法の巻物を持っていなかったときは3回のみ。

忍法風車剣の術 (Aボタン)

飛び道具として風車剣を
使えるようになる。忍法

の巻物を持っているかぎり何回でも使える。0の場合は3回のみ。



忍法イナズマの術 (Bボタン)



この術を使用すると、一瞬間画面が真っ白になり、画面上の敵キャラ(ただし、一部の敵を除く)と敵の攻撃

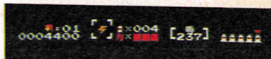
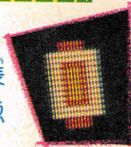


武器がすべて爆発し、隠されていた宝も出現するぞ。使えるのは巻物の数に関係なく3回のみ。

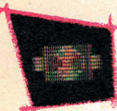


●使える武器は画面上に表示

飛び道具の使える回数は、つねに画面上に表示されている。またこの使える回数は、下忍と土ぐもを倒すと出現することのある巻物を取ることによって、増やすことができる。

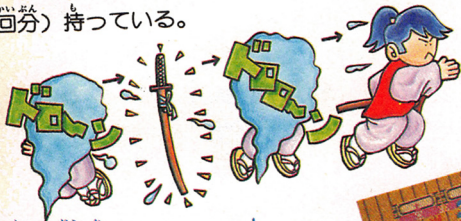


にんぼうとうめい じゆつ びー
忍法透明の術 (B)ボタン



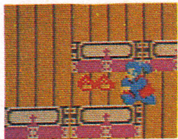
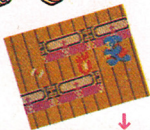
タヌキから出現する巻物を取ると、姿を消して無敵になる忍法が3回使えるようになる。鷹丸

は、ゲーム開始時にこの巻物を1本(忍法3回分)持っている。



●飛び道具は1つしか持てない

エボタン、ビボタンで使う武器は1度に2つ以上持つことはできない。それに、次の武器を取ってしまうと、たとえ効果の弱い武器であってもそれに変わってしまうんだ。



玉手箱

をとってさらに パワーアップ



玉手箱を、踏むカ

方で切ると出る宝は、鷹丸のパワ

ーアップキャラだ。1つでも多く捜しだそう。

じんぼうはやあし じゆつ
忍法速足の術

赤いわらじを取るたびに、

鷹丸が2段階までスピー

ドアップ。ただし、1度ミスをするとう

に帰ってしまうんだ。

じんぼうみず じゆつ
忍法水ぐもの術

青いわらじを取ると、氷

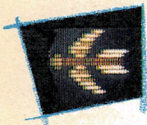
の上でも地上を歩くとき

と同じスピードで歩くこと

ができるようになる。この効果は1度ミ

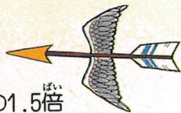
スをするとなくなる。





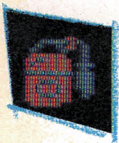
にんぼうはね や じゆつ
忍法羽矢の術

羽矢を取ると、飛び道
具のスピードが今までの1.5倍
にパワーアップ。効果は1度ミスに
なるまで。



にんぼうふつかつ じゆつ
忍法復活の術

白い印ろうを取ると、パワー
が復活。表示されている力が
3つに戻る。



にんぼうぶんしん じゆつ
忍法分身の術

赤い印ろうを取ると、鷹丸
が1人増える。



にんぼうむてき じゆつ
忍法無敵の術

カブトを取った瞬間か
ら鷹丸が点滅しはじめ

る。その間は刀を振らないと宝が出
ない。



にんぼう ひしやすじれんしゃ じゆつ
忍法飛車筋連射の術



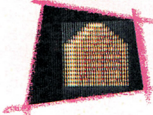
飛車を取ると、それまで使
っていた飛び道具が同時に



タテヨコ4方向に飛び、
十字方向へ攻撃ができるようになる。
ただし、1度ミスをすると元の状態
に戻ってしまう。



にんぼうかくすじれんしゃ じゆつ
忍法角筋連射の術



角を取ると、
使っていた飛
び道具が同時



に前3方向に飛び、攻撃で
きるようになる。ただし、
1度ミスをする、その効果は



なくなる。

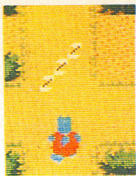




にんぼう れん じゅつ

忍法3連の術

おうしやうと いま
王将を取ると、今まで
つか とうく
使っていた飛び道具が
よこ
横にちよつとずつずれ
て、3連で投げられる



ようになる。

1度ミスにな
るまで使用可
のう
能。



にんぼう れんしや じゅつ

忍法4連射の術

にんぼうはね や じゅつ ちが いろ はね や と
忍法羽矢の術のときは違った色の羽矢を取ると、そ
れまでつか と とうく れんしや な
れまで使っていた飛び道具が、4連射で投げられるよ
うになる。

●連射の術は1つしか使えない

4種類ある連射の術は1つしか使うことができない。

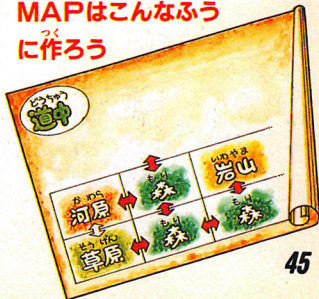
すでにどれかの術を持っていて、違う術を取った場合
は、あとにとったほうの術だけが使えるんだ。

めん 面クリアできないときは マップをつく MAPを作りながら進もう

鷹丸は“ナゾの生命体”と戦うために、4つの道中と5つの城内のすべての面をクリアしなくては
いけない。が、その道のりは果てしなく遠い……。MAPを作りながら進むのが、賢いやりかただ。

画面にはいくつかの出入口があり、鷹丸が進んだ方向に画面が切り替わる。進める方向をチェック。さらに敵や隠しキャラの出現位置を書きこんでいこう。

マップ
MAPはこんなふう
に作る



どう ちゆう
道中では

みち するべをたよりに
しゆくば 宿場をさがせ!!

あお せめ ちゆう
青道中

フイニッシュ
FINISH

かい どう
街道

かい どう
街道

そう げん
草原

そう げん
草原

そう げん
草原

そう げん
草原

そう げん
草原

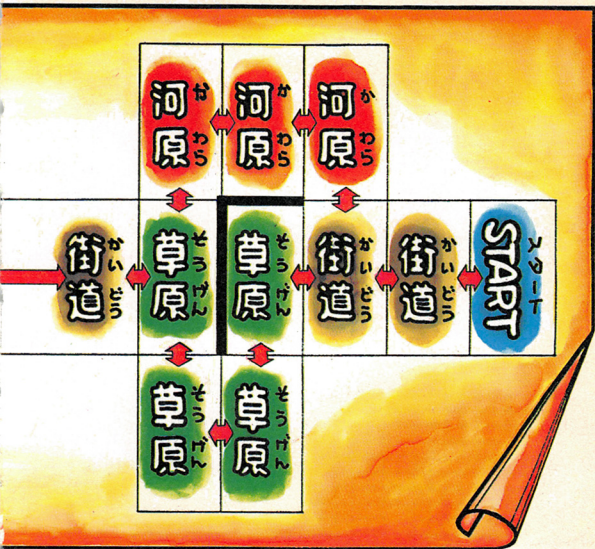
か かわ
河原

か かわ
河原

かい どう
街道

しゆくば
宿場

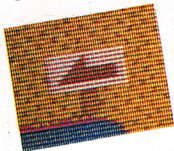
ここに表示してあるのは、^{あおさめどうちゅう}青雨道中のすべてのマップ。
 これに、^{てき}敵の出現や^{かく}隠しの^{たから}宝を書きこめば、カンペキ。



みち 道しるべ



道中には、ところ
どころに右の写
真のような矢印が
ある。これは、次の
宿場までの近道を



示す道しるべだ。迷子になってしま
ったとき、不安になったときは
この道しるべを頼りに先へ進もう。

城内は

ど〜んな感じ!?

城内では城主の部屋を捜しながら進
もう。道中同様、迷路状になっている城内でも
もちろんマップは必要。進める方向のチ
ェックはもちろんのこと、階段の間や、
かくし部屋の場所を書き込んでいこう。



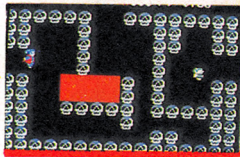
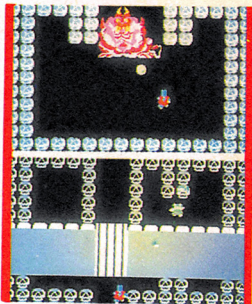
いよいよ

クライマックス。

ムラサメはどこに!?

4つの道中と4つの城内をクリアして4つの玉を手に入れたら、いよいよ最後は村雨城だ。この城のどこかに、石像に謎の生命体がすみついてよみがえった敵ムラサメがいるのだが、城内は今までの4つの城より広く、危険なワナもいっぱい！ 筒じミスを繰り返さないことがクリアのこつだ。

右はどこかにあるムラサメの部屋。この先には“ナゾの生命体”が待ち受けているぞ!!



これだけは覚えておいて ほしい注意事項

ディスクカードは今までのカセット
よりもデリケート。注意事項を守っ
てやらないと、こわれちゃうぞ!



ディスクカードは大切に**取り扱**おう

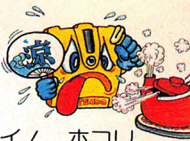


●ディスクカードの**殻**から
見える茶色の**磁気**フィルム
部分には、絶対に指などで
直接**触**れないで! それか
ら、そこを汚したり傷つけたり
しないようにも**気**をつけよう。

●^{しつり}湿気や^{あつ}暑さにはとつても^{よわ}弱い。風^{かぜ}
^{とお}通しのよい^{すず}涼しい^{ばしょ}場所に^{ほかん}保管しよう。



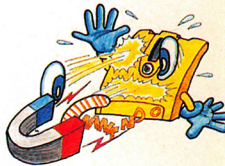
●ゴミゴミした
ところは^{だい}大キライ! ^{ほこり}ホコリ
はディスクカードの^{たいてき}大敵なのだ。



●^{じしやく}磁石を^{ちか}近づけると、データが
^き消えちゃうぞ。テレビ、ラジオ
なども^{じりやく}磁力があるから、^{ちか}近づけ
ないでね。



●^ふ踏んづけたり
するのはもつて
のほか。いつもプラスチックのケ
ースの^{なか}中に入れておくように!



ディスクドライブの^{あか}赤ランプがついている時、^{とき}EJECT
ボタンや本体の^{ほんたい}RESET^{リセット}ボタン、^{でんげん}電源スイッチに^て手を触
れちゃダメ。ディスクシステムの^{せつめいしょ}説明書もよく^よ読もう!

ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。

ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、
一切お答えできませんので、ご了承ください。なお、こ
のゲームのヒントは、1986年5月2日以降に発売される
徳間書店発行の「ファミリーコンピュータMagazine」
誌上で、順次発表していく予定です。

 **DISK CARD**

謎の村雨城™

1986年4月30日初版

発行 任天堂株式会社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地

編集 株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 大日本印刷株式会社

© 1986 Nintendo

© 1986 TOKUMA SHOTEN

禁無断転載

