



この取扱説明書は、本ゲーム製品の発売時点での内容をそのままデータ化しています。そのため一部の記載内容が最新ではない可能性がありますので、サポートに関する情報は削除しています。本ゲームに関するサポートは次の Web ページをご覧ください。<http://www.xbox.com/jp/classics/>



XBOX

ONLY ON
XBOX



LIVE

オンライン対応

NINJA GAIDEN BLACK

CERO
18
18才以上対象

たたかうひとへ
Team NINJA

TECMO

安全情報

光の刺激による筋肉のけいれんや意識喪失について

ごくまれに、光の点滅やビデオゲームによってテレビ画面に表示されるパターンを見ていると、筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。また、こうした経験がない人でも、ビデオゲームをプレイ中にこれらの症状が現れる可能性があります。

症状には、軽いめまい、視覚の変化、眼や顔面の筋肉のけいれん、腕や脚のけいれん、方向感覚の消失、錯覚、一時的な意識の喪失などがあります。意識を喪失したり、けいれんを起こした場合、倒れたり、近くのものにぶつかるなどして怪我の原因となる場合があります。

これらの症状があらわれた場合、直ちにゲームをプレイするのをやめて医師の診察を受けてください。小さな子供やティーンエイジャーは大人よりもこれらの症状があらわれやすいので、保護者の方々はお子様の健康状態に気を配るようにしてください。

以下を行うことでこれらの症状の発生を軽減することができます。

テレビ画面から離れて座る。
画面の小さいテレビを使用する。
十分に照明された部屋でプレイする。
眠い時や疲れているときにプレイしない。

親族やご家族にこれらの症状を起こした方がいる場合、ゲームをプレイする前に医師に相談してください。

使用しているテレビの損傷を防ぐ

ある特定のテレビを使用しないでください。特定のテレビ（特にフロントプロジェクション型またはリアプロジェクション型）で Xbox® ゲームを含むビデオゲームをプレイした場合、ゲームプレイ中の静止画像がテレビ画面に焼き付けられ、ビデオゲームをプレイしていないときでも常にこの静止画像の残影が画面に表示されます。また、同じような現象がゲームを長時間停止した場合にも起こる場合があります。テレビに付属のマニュアルを読んで、ビデオゲームをお使いのテレビでプレイできるかどうか確認してください。マニュアルにこの情報が記載されていない場合、テレビをお買い求めになった販売店またはテレビのメーカーに確認してください。

健康と安全性に関するその他の重要な情報

Xbox の取扱説明書には、安全性と健康に関する重要な情報が記載されていますので、ソフトウェアをお使いになる前によくお読みください。

このたびはXbox専用ソフト『NINJA GAIDEN Black』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこのゲーム取扱説明書をお読みいただくと、ゲームをより楽しく遊ぶことができます。

『NINJA GAIDEN Black』はドルビーデジタルに対応しています。ドルビーデジタルを利用するには、対応するオーディオ装置とXbox拡張AVバック（別売）またはXboxコンポーネントAVバック（別売）が必要です。

『NINJA GAIDEN Black』はプログレッシブ表示（480p）に対応しています。

プログレッシブ表示には、対応するテレビとXboxコンポーネントAVバック（別売）が必要です。

※画面写真は実際の製品版とは異なる場合がありますのでご了承ください。

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件とは一切関係ありません。

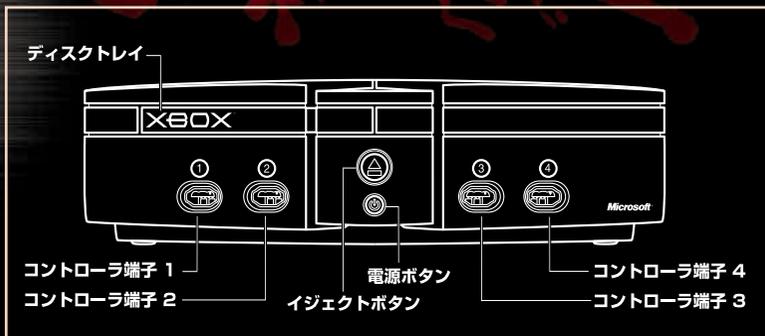
※セーブデータを用いてこのゲームを遊ぶ場合には、ロード時間が長くなる可能性があります。他のゲームを遊んだ後には特にその可能性が高くなりますのでご了承ください。

■ CERO マークについて ■

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク及びアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、表示された年齢により購入を規制するものではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp>) をご覧ください。

警告：『NINJA GAIDEN Black』は、弊社（テクモ）が独自に開発したオリジナル商品であり、著作権、工業所有権その他の諸権利はテクモ株式会社が所有しております。

おことわり：テクモでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っています。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合や、商品と印刷物内容が一部異なる場合がございますのでご了承ください。



Xbox の説明書に従って、Xbox をセットアップします。

電源ボタンを押します。電源が入っていることを示すインジケータが点灯します。
取り出しボタンを押します。ディスクトレイが開きます。

『NINJA GAIDEN Black』ディスクをラベル面を上にしてディスクトレイに置き、ディスクトレイを閉じます。

『NINJA GAIDEN Black』のプレイに関する詳細は、画面に表示される説明に従うか、またはこのマニュアルを参照してください。

ディスクまたはディスクドライブへの損傷を防ぐには

ディスクまたはディスクドライブへの損傷を防ぐには、以下の注意に従ってください。

- Xbox と互換性のあるディスクのみをディスクドライブに挿入してください。
- 絶対に星型やハート型などの形をした、形状のおかしいディスクを使用しないでください。
- 使用しない場合、ディスクを Xbox 本体の DVD ドライブ内に長期間放置しないでください。
- 電源が入った状態、またディスクが挿入された状態で Xbox 本体を移動しないでください。
- ディスクにラベル、ステッカー、またはその他のものを貼り付けしないでください。



- Xbox コントローラを Xboxのいずれかのコントローラ端子に接続します。
- コントローラ拡張スロットに、適切な周辺機器 (Xbox メモリユニットなど) を接続します。
- Xbox コントローラを使用して『NINJA GAIDEN Black』をプレイする際の詳細については、画面に表示される指示に従うか、このマニュアルを参照してください。

Xbox Live™ について

Xbox Live を利用することで、オンラインで新しい友人に出会ったり、新しいコンテンツをダウンロードしたり、また、Xbox® ボイスコミュニケーターを使えばコントローラを持ったままでも対戦相手やチームメイトとゲーム中に音声で会話したりなど、Xbox ならではの楽しみかたが広がります。

※本ゲームがどの機能に対応しているかは、パッケージの裏面をご覧ください。

Xbox Live をご利用いただく際に別途必要な環境 (本製品には含まれていません)

- ・ ブロードバンド接続環境
- ・ イーサネットケーブル
- ・ Xbox Live サービスのご契約
- ・ Xbox ボイスコミュニケーター(コンテンツダウンロード機能には必要ありません)

ご注意： ●オンラインゲームの動作はご利用の環境により異なる場合があります。また、ご利用いただいているインターネット接続サービスやネットワーク環境によっては、上記以外の環境が必要になる場合もあります。●Xbox Live は、Xbox Live サービスをご契約(サインアップ) いただいた方だけがご利用になれる有料のオンラインゲームサービスです。サインアップは Xbox 本体から行ないます。●日本国内にてご利用いただく際には、VISA、Master CARD、American Express、JCB のいずれかのロゴマークがあるクレジットカードが必要になります。

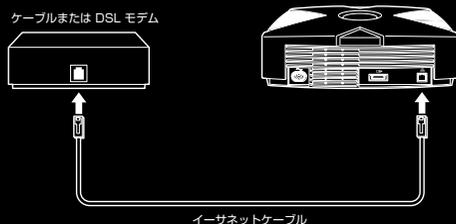
ハードウェアを接続する

1. はじめに Xbox 本体の「取扱説明書」をよくお読みください。
2. Xbox ボイスコミュニケーターの「取扱説明書」に従って、正しく取り付けます。(コンテンツダウンロード機能には必要ありません)
3. メモリユニットなどの周辺機器をお使いになる場合は、コントローラ背面にある拡張スロットの下側(拡張スロット B) に取り付けてください。
4. Xbox 本体を直接ブロードバンドに接続するには **4・A** を、ブロードバンド接続を Xbox 本体とパソコンなどで共有するには **4・B** をご覧ください。さらに詳しい情報やその他の家庭用ネットワークとの接続については、<http://www.xbox.com/jp/Live/> をご覧ください。



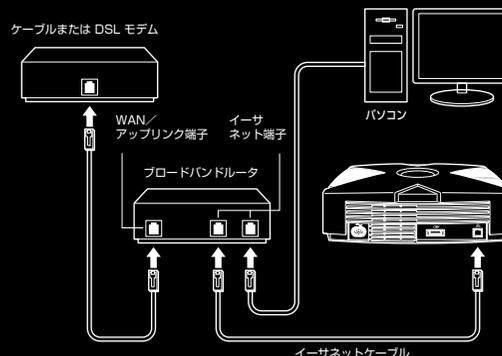
4・A Xbox 本体を直接ブロードバンドに接続する

ケーブルモデムまたは DSL モデムと Xbox 本体をイーサネットケーブルで接続します。Xbox 本体のネットワーク設定を変更する必要がある場合もあります。



4・B ブロードバンド接続を Xbox 本体とパソコンなどで共有する
ブロードバンドルータを使用すると、ケーブルモデム、DSL モデム、またはその他のブロードバンド環境に、Xbox 本体とパソコンを同時に接続できるようになります。

- ・ ケーブル/DSL モデムのイーサネット端子と、ブロードバンドルータの WAN またはアップリンク端子を接続します。
- ・ パソコンをブロードバンドルータの LAN 側で空いているイーサネット端子の 1 つに接続します。
- ・ Xbox 本体背面のイーサネット端子を、ブロードバンドルータの LAN 側で空いているイーサネット端子の 1 つに接続します。



Xbox Live に接続する

Xbox Live に接続するためには、まず Xbox Live サービスのご契約(サインアップ) が必要です。一度サインアップを行えば、有効期間中は何度でも Xbox Live に接続することができます。サインアップするためには、Xbox 本体がネットワーク(ADSL、CATVなどのブロードバンドネットワーク)に接続され、インターネットを利用できる状態になっている必要があります。サインアップについては、別売の「Xbox Live スタータキット」などに付属している「Xbox Live スタートマニュアル」をご覧ください。詳しくは、<http://www.xbox.com/jp/Live/> をご覧ください。

カスタマサポート

何らかの原因により Xbox Live に接続できなくても、Xbox 本体の分解、改造、修理はしないでください。感電や火災による死亡や大けがの原因となります。接続に関するお問い合わせは <http://www.xbox.com/jp/Live/> をご覧いただくか、下記の Xbox カスタマサポートまでご連絡ください。

お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社

Xbox カスタマサポート 0570-019-602

お使いの電話によってはご利用できない場合があります。

詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support/>

受付時間 10:00~ 18:00 (弊社休業日、土日祝祭日を除く)

魔刀、黒龍丸

遙か神話の時代に災いを為し
 世界を漆黒の闇に閉ざした黒い龍。
 その骨より削り出したと言われる伝説の刀。
 黒龍の邪悪な魂を内に宿すこの刀は
 強大な魔力のゆえに、龍の一族によって
 開闢以来封印されてきたのだった。
 ひとたび封印を解かれれば
 大気に渦巻く邪念
 地底に染みわたる怨念をかき集め
 柄を握る者に無尽蔵の力を与えたその果てに
 ついには魔王と為さしめると伝えられる。
 しかし、秘められたその真の力は
 伝承者たる龍の一族でさえ
 決して知ることはなかった。

そして、龍剣

龍の一族に古き時代より伝えられる
 もう一振りの刀。
 すなわち、邪悪と戦いし太古の戦士が
 これをもって黒龍を倒したという。
 龍の牙より削り出したこの刀はやがて
 龍の一族の末裔、隼流の忍者たちによって
 現代に受け継がれてきた。

そして今、龍剣は一族の若き忍者
 リュウ ハヤブサの手に握られている。

プロローグ	8
コントローラの使用法	10
ゲームスタート～ゲームオーバー	11
オプション設定	13
KARMA	14
ゲーム画面	15
ポーズメニュー画面	17
アクションの心得	20
カメラの心得	26
忍法の心得	27
武器攻撃技法心得	29
エッセンス	30
アイテム	31
武器道具屋	33
武器	34
登場人物	35
NINJA GAIDENの世界	42
MISSIONS	43
RANKING	43
アーケード版「忍者龍剣伝」	44
Tips	46

◆ 基本操作

ゲーム内での操作



各種メニュー画面での操作



※取扱説明書では出荷初期状態のコントローラ設定を用いています。

◆ ゲームスタート/ゲームオーバー

ゲームスタート

タイトル画面でスタートボタンを押すとメインメニューが表示されます。
左スティックまたは方向パッドで項目を選び、X ボタンを押して決定してください。



NEW GAME

ゲームをはじめからスタートします。難易度はゲーム達成度にあわせて徐々に増えていきます。
リュウ・ハヤブサの旅は一度では終わりません。



LOAD GAME

すでにあるセーブデータからゲームを再開します。
セーブデータを選択してください。



MISSIONS

様々なシチュエーションで戦えるバトルモード。
趣向に富んだ様々なミッションが用意されています。
※ゲーム開始時は解放されていません。

RANKING

Xbox Live に接続して、自分のプレイスコア(KARMA)をランキングボードにアップします。
世界中のプレイヤーとスコアを競うことができます。
※スコアをアップするにはクリア済みのセーブデータが必要です。

OPTIONS

ゲームのいろいろな設定を行います。

セーブ



ゲームフィールドに複数あるセーブポイントで、それまでの進行状況をセーブできます。

セーブ画面でファイルを選び、セーブしてください。30個までセーブすることができます。

- ※セーブデータはXbox本体のハードディスクのみの対応です。別売りのメモリユニットには対応していません。
- ※システムデータの作成には1ブロック、1つのセーブデータの作成には8ブロックの空き容量が必要です。
- ※以前のセーブデータに新しいセーブデータを上書きすると、以前のデータは消えてしまいます。
- ※データの保存中や読み込み中に電源ボタンやイジェクトボタンを押したり、コントローラを抜き差ししないようにしてください。保存したデータを破壊する恐れがあります。

ゲームオーバー

リュウ・ハヤブサが死ぬとゲームオーバーです。



コンティニュー

ゲームオーバーの後にコンティニューを選ぶと、最後のセーブデータからゲームを再スタートできます。

ゲームをリセットするには

スタートボタンとバックボタンを同時に0.5秒押すことでゲームがリセットされ、タイトル画面へ戻ります。

スタートメニューでオプション(OPTIONS)を選んでください。ゲームのいろいろな設定を行います。次のカテゴリーがありません。



GENERAL SETTINGS

言語の切り替え、字幕のオンオフや国を設定します。プレイした時間を確認することもできます。

AUDIO SETTINGS

BGMやSE、ボイスのボリュームを設定します。BGMを試聴することもできます。

CONTROLLER SETTINGS

操作ボタンの割り当て変更や、コントローラ振動のオンオフ、主観カメラのスティック操作、泳ぎでのスティック操作の設定などを行います。

VIDEO SETTINGS

ガンマ値、画面縦横比を設定します。

WARNINGS

警告文を表示します。

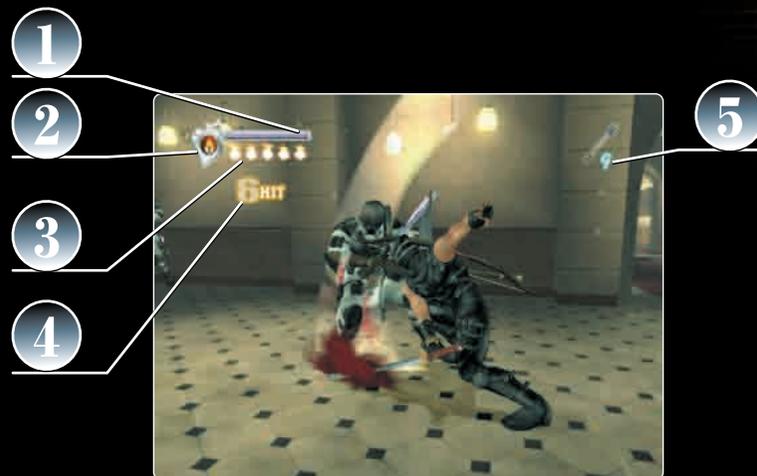
KARMAとは、熾烈な戦いを通してリュウの身に降りかかる“業”。そしてあなたのプレイの点数です。●ボタンを押すとライフゲージの下にカルマを表示することができます。そしてチャプタークリア画面では各チャプターにおける最終的なカルマが算出され、プレイ内容が評価されるでしょう。



CHAPTER 1 CLEARED

Clear Time	: 11:16	74420
Kill	: 53	100000
Essence	: 1274	100000
Ninpo	:	0
Karma	:	129930

基本画面



① 体力ゲージ

リュウ・ハヤブサの残りの体力。なくなると死んでしまう。

② 忍法インジケーター

装備している忍法。

③ 気力ゲージ

リュウ・ハヤブサの残りの気力。忍法を使うと減る。

④ ヒット数

連続してヒットした攻撃数。

⑤ アイテム表示

矢の残数など、アイテムの使用状態。

水中

6

⑥ プレスゲージ

水中での息の残量。なくなると体力が減りはじめる。



ゲーム中、スタートボタンを押すとポーズメニュー画面になります。
 □トリガ/Rトリガでカテゴリーを選んでください。

INTERACT表示

7

⑦ INTERACT表示

INTERACT表示が明滅する場所で△ボタンを押すと、調べることができる。
 ×ボタンは非常に重宝するボタンだ。



ボス敵

8

⑧ ボス敵の体力

ボス敵の残りの体力。



武器画面

武器、飛び道具、腕輪の3種のリストがありそれぞれから1つずつ選んで装備できます。



武器選択の画面で○ボタンを押すと各武器の技が表示され、技の入力コマンドを見ることができます。

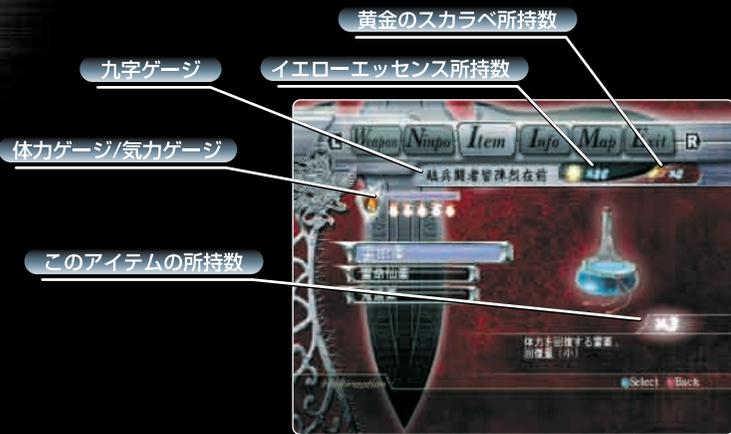
忍法画面



忍法のリストから1つを選んで装備できます。

アイテム画面

アイテムを使用したり、アイテムの状態を調べたりすることができます。



インフォメーション画面

各種の情報を見る画面です。



文書

本や巻物などの文書内容を表示。

チャプター画面

プレイ中のチャプター開始時のメッセージ画面を表示。

くない文書

くない文書の最新のものを表示。

マップ画面

ゲーム世界の地図を見ることができます。



記号について

- ◀ リュウ・ハヤブサ
- ◻ : 開く扉
- ▲ : 上の階層につながる
- ◻ : 調べていない扉
- ◻ : 開かない扉
- ▼ : 下の階層につながる
- ◻ : エレベーターなど、特別なステージの構造

マップ画面での操作

地域リストから地域を選んだ後、左スティック上下でマップを選んでください。
X ボタンを押して決定するとマップが操作できます。

- 左スティック：上下左右にマップをスクロールします。
- トリガ：ズームアウト
- Ⓜ トリガ：ズームイン

◆ アクションの心得

忍者アクションの
イロハを伝授する。
心して聞け。

基本行動



走りと歩き

左スティックを
大きく倒すと走る。
弱く倒せば歩きだ。



ジャンプ

▲ボタンでジャンプせよ。

武器

×ボタンと○ボタンで
主武器の攻撃だが
○ボタンは特に強烈な
技が多い。
押し分けて様々な
コンボが出る。



飛び道具

◎ボタンで
副武器を使え。

忍法

忍法は○ボタン+◎ボタンだ。



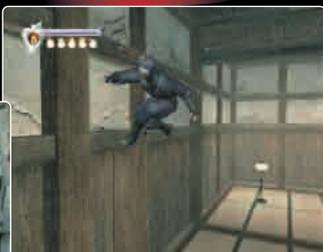
ガード

そして□トリガでガードせよ。



壁走り

壁に向かって斜めにジャンプしそのまま左スティックを入力し続けると壁走りだ。



壁に向かって正面から壁走りをする、壁を駆け上がれる。

壁走りジャンプ

壁走りの中でもジャンプができる。



行けなさそうに見える地形もクリアしてしまうのが忍者だ。

飛鳥返し



壁の駆け上がりからもジャンプだ。



むしろこれも駆使して道を開け。

壁くっつき

壁へジャンプして、壁面に着く前に左スティックを放すと、壁くっつき…壁面に短時間くっついた状態になる。壁くっつきからもジャンプができるぞ。



横ジャンプ



横を向いた壁くっつきからのジャンプは意外な方向転換を可能とする、究極の壁行動だ。状況打開の糸口となるかもしれない。

ぶら下がり 駆け上がりからのぶら下がり

駆け上がったところに手がかりがあればぶら下がる。



その場ジャンプからのぶら下がり



横棒などの手がかりがある場合ジャンプで飛びついてぶら下がり。

走りからのぶら下がり



崖縁などで落ちる方向へ走るとぶら下がる場所が多くある。

ぶら下がった状態での操作

左スティックを倒した方向へ移動せよ。上に足場がある場合はAボタンで上に飛び上がる。左スティックを下に倒してAボタンを押すと飛び降りる。

スイング

前方にある横棒に、ジャンプから勢いよく飛びついたときにはスイングする。
回転の途中でAボタンを押し、勢いを活かしてジャンプするのだ。



裏風 (転がり)

□トリガを引いてガードしているときに左スティックを倒せば転がり移動だ。敵の攻撃をかいくぐって転進せよ。



風駆 (ホーミングジャンプ)

⊗ボタンとAボタンを同時に押すと近くの敵に向かってジャンプするぞ。

水泳法

ブレスゲージ

左スティックで進路を決めAボタンで進む。

潜水中はブレスゲージを見て窒息しないように注意。水の中ではすべてが地上とは違う。心して行動するのだ。

※左スティックの操作はオプション画面でリバーズ設定にすることもできる。



水走り

岸から少し低い水面へは走り込んだら即座にAボタンを連打せよ。忍者なれば水面を走ることも可能だ。

弓矢 (精密照準)

Ⓑ ボタンを長押しして弓を構えているときに左スティックを倒すと、主観視点での精密照準モードだ。左スティックを操作して狙いをつけよ。
Ⓑ ボタンをはなして発射だ。

このモードで□トリガを引くとスームインするぞ。さらに正確に狙えるはずだ。

※左スティックの操作はオプション画面でリバーズ設定にすることもできる。



カメラの使い方を伝授する。
周囲の状況を把握し
さまざまなアクションを
自在に行なうために。

主観カメラモード

右アナログスティックを
倒すと主観カメラモード
になり見たい方向を見る
ことができる。



右アナログスティック以外の入力でこのモードから抜ける。

※右スティックの操作はオプション画面でリバース設定にすることもできる。

客観カメラモード

右アナログスティックでカメラを自由に動かすことができる。

主観モードと客観モードの切り替え

右アナログスティックを押し込むことで、
2つのモードを切り換えられる。

カメラの後方回り込み

通常カメラの状態でRトリガを引けば、リュウ・ハヤブサの
背後から撮る位置に移動する。
さらなる忍者アクションはお前の右手人差し指にかかっている。

忍法は忍者必殺の攻撃法だ。
忍法の極意は古い巻物に書かれている。
巻物を手に入れポーズメニューの忍法画面で
装備せよ。

そしてアイテム『魄封珠』で
レベルアップするぞ。
忍法を使うと気力を消費するが
ここぞというところでは
使うがよい。



これが『魄封珠』である。

火炎龍の術

熱を自在に操り、火炎に身を包みコ前方に火球を放つ法。
正面の敵を攻撃するときにとくに効果的だ。



氷刃殺の術



大気圧を急激に変化させ、鋭利な氷を含んだ竜巻をおこす法。
すなわち身近に取り囲む敵を氷の竜巻に巻き込むのだ。

百雷棍の術



生体電気を極限まで高めて、周囲に電撃を放つ法。
周辺一帯の敵を一緒に攻撃できる自在忍法だ。

絶技

● ボタンを押し続けろ。お前の武器は徐々に力を溜め、爆撃寸前の様相を呈するはずだ。● ボタンを離すのはこの時だ。威力絶大な『絶技』となつて炸裂するぞ。溜める時間はエッセンスを吸い取ることで短縮できる！



『絶技』は溜め時間により2段階に変化する！

最も大切な、まさに神髓。
しかしその多くを
語るわけにはゆかない。
ここでは肝のところを
指南する。

壁攻撃



壁アクション中には、むろん攻撃
ができる。
しかも破壊力抜群だ。
壁を上手に使うと戦えなければ忍
者とは言えん。

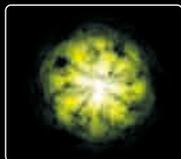
忍者は武器ごとに異な
った絶技を繰り出す。

そして、これも忘れるな。
絶技によって倒された敵は
通常より多くのエッセンス
を撒き散らすのだ。
エッセンスの増殖炉、それ
が絶技の醍醐味だ。



エッセンスは倒した敵から出現するエネルギーの塊だ。近づくとな手に入る。

エッセンスにはいくつかの種類があり、大きさもいろいろあって大きいものほど役に立つ。



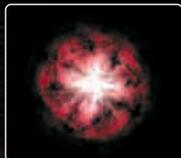
イエローエッセンス

裏世界の通貨。買い物、武器を鍛えるときに必要。武器道具屋ではコシがないとダメだ。



ブルーエッセンス

体力が回復する。



レッドエッセンス

気力が回復する。

ゲーム中、実にさまざまなアイテムが手にはいる。ポーズメニューで使用したり、状態を調べたりすることができる。

パワーアップアイテム

リュウ・ハヤブサのパワーアップに欠かせないアイテムがある。これらをアイテム画面で使用するとリュウ・ハヤブサの能力が高まるのだ。



神命珠



体力ゲージを伸ばす。使用すると九字ゲージの文字に神命が1つずつ宿ってゆき、九つそろると体力ゲージが伸びる。

晴兵衛者皆陣列在前

九字ゲージをそろえよ!



魄封珠

忍術をレベルアップする。



鬼神珠

気力ゲージを伸ばす。

腕輪

腕輪はリュウ・ハヤブサに影響を及ぼし能力向上をサポートするアイテムだ。

太陽の腕輪



ポーズメニューの武器画面にある腕輪リストから1つだけ装備できる。

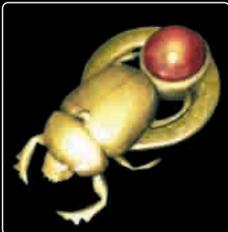
攻撃力がアップする。

月の腕輪



防衛力がアップする。

他にもあるぞ。



黄金のスカラベ

伝説の宝物。世界中に散らばっているが、数が限られているらしく、蒐集家にとっては垂涎の的だ。武器道具屋のムラマサ老人も喉から手が出るほど欲しがっている。

まさしく秘伝の技の極意について書かれてあるかなり昔に綴られた秘伝書だ。

これを読めば、重要な技が使えるようになる。

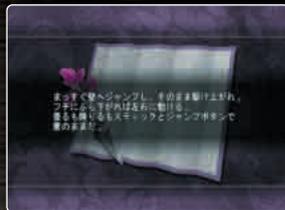
忍者としてさらなる高みに上ることができるだろう。

秘伝書

手に入れた秘伝書はインフォメーション画面の文書リスト (Archives) で見ることができる。



クナイ文書



何処かから飛んできた菅簞の花弁の付いた『クナイ』が眼前に突き刺さるだろう。何者かが投げて寄こしたこの『クナイ』には必ず文書がくくりつけられている。有為な情報が書かれているので決して見落としてはならない。

インフォメーション画面のくない文書ページで、その最新の物を読み返すことができる。

ムラマサという古老が営む便利な店。本業は鍛冶屋だがいろいろな物を売っている。

武器道具屋でのメニューには3つのカテゴリーがある。

ショップ (SHOP)

品物を選びイエローエッセンスと交換できるぞ。



鍛冶屋 (BLACKSMITH)

武器を鍛え、レベルアップしてもらえる。ここでもイエローエッセンスが必要だ。

鍛冶屋としては鍛えられない武器もある。



話す (TALK)

店主のムラマサと話そう。古老の叢智を授けて貰えるかも知れないぞ。



◆ 武器紹介

武器

さまざまな武器がある。それぞれに異なる形でレベルアップするなど魅力あふれる武器の中から代表的なものを紹介しよう。



龍剣

隼流忍術の継承者に受け継がれてきた日本刀。
龍の牙から削りだされた。

ヌンチャク

2本の棍棒を真ん中でつないだ東洋の武器。
変幻自在な連打にすぐれる。



ウォーハンマー

中世のヴィゴル人が作ったというウォーハンマー。
魔神屠殺用に作られているが・・・いろいろと破壊できる。

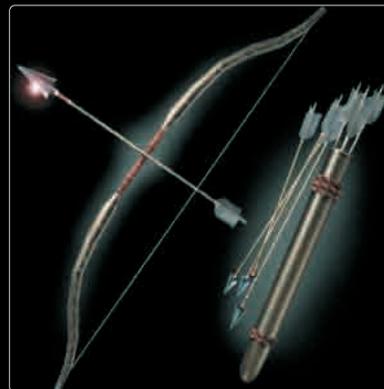
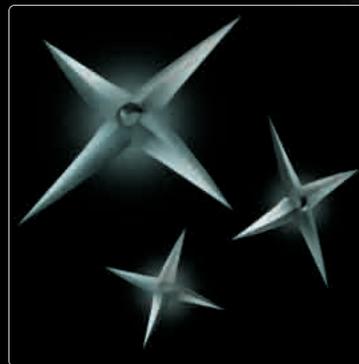


飛び道具

代表的なものを紹介するが、他にもいろいろあるぞ。

手裏剣

シンプルな十字手裏剣。投げつけて使用する忍者独特にして必携の飛び道具。

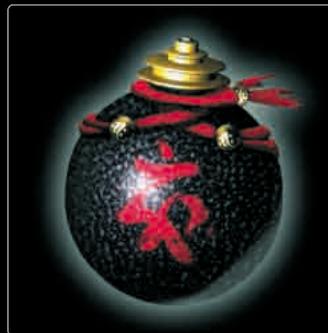


弓

音を立てない飛び道具として銃火器より優れた面があり、隠密行動を旨とする忍者に重宝されている。

煙玉

煙を使い、敵を惑わす忍者特有の戦術道具。



◆ 登場人物



リュウ・ハヤブサ

主人公。『龍の一族』の末裔、隼忍一族の若き忍者。頭首忍者ジョウ・ハヤブサの息子として、父が山籠り修行で里を離れる間、部族継承の証『龍剣』を預かっている。



レイチェル

ヴィゴル帝国の魔神ハンター。魔神となった肉親を追い求めている。肉親と同様に強力な魔神と成りうる遺伝的資質を持ち、魔神の所在を感じ取れる。



ムライ

図抜けた忍術技量の持ち主で、主人公の忍術指南役。叔父としても主人公を支える。隼忍一族の出だが過去のいきさつで一族から離れ、超党派忍者集団『影一門』を組織した。



黒使大兄

黒いフードとマスクで素性を隠した謎の人物。異様なマシンボイスによって声色も定かではない。ヴィゴルの帝都に暗躍し、主人公や黒龍丸の動向に注目している。



あやね

霧幻天神流覇神門の‘くのいち’。忍派の本家に生まれながら不遇であり、裏門派の怨念の中で育った。天才と言われるその素質で弱冠14歳ながらムライに重用されている。



呉葉

隼の里にある『奥の院』で神に仕える巫女。奥の院に封印されている魔刀『黒龍丸』を守ることは彼女の重要な務めのひとつである。主人公の幼馴染み。



ムラマサ

齢百を数える老人。武器道具屋を営んでいるが、名だたる鍛冶屋でもある。世界のいたるところに自らのブロンズ像を作った。



ガモフ

ヴィゴル帝国内務省の特務捜査官として侵入者リュウ・ハヤブサをマークしているが、諜報家としてはさらに思うところがあるようだ。



アルマ重鬼卿

高位の魔神『重鬼卿』の中の一人。かつてドーク重鬼卿と出会ったことで魔神となる。



ドーク重鬼卿

『重鬼卿』の中の一人。暗黒の鎧武者。アルマを誘惑し重鬼卿にした。

龍の一族

神話に伝わる太古代、邪神族『邪悪なる者ども』と戦いこれを覆滅した古代氏族。そして彼らの末裔が後の時代に『龍の忍』として名を馳せた隼忍一族だ。その長たるものはいつの時代も伝説の剣『龍剣』を携え、邪悪と戦ってきた。邪神族との絶ちがたい因縁は『龍の忍』の宿命にほかならないのだ。

魔神

ヴィゴル帝国でごく稀に目撃されるモンスター。ある種の遺伝因子を持った人間や動物が変化したもので、この国特有の環境要因が魔神化を促すらしいことから、風土病だという疫学的な見解もある。魔神は古来より民衆の畏怖の対象であり、根強く残る魔神崇拜はヴィゴル文化の重要な側面だ。特別な格を持った魔神は『重鬼卿』と呼ばれている。

ヴィゴル帝国

西アジア内陸部の帝政国家。厳しい鎖国政策のため現代でもとても謎めいた国となっている。独特な宗教を国教とし、神聖皇帝と呼ばれる政教一致の指導者を国家元首にいただくが、実像は定かでない。

本編とは違ったバトルをプレイするモードです。様々なシチュエーションでのバトルが用意されています。

プレイしたいミッションを選択してください。ミッションはクリアすることで、徐々に解放されていきます。

特別な条件で解放されるミッションも・・・



◆ RANKING

Xbox Live に接続して、KARMAを世界中のプレイヤーと競うことができます。

このモードを選ぶと、ゲーマータグ選択画面になります。

ゲーマータグを選んでサーバーに接続します。

ゲーマータグがない場合は新規作成してください。

サーバーに接続したらスコアを閲覧したい項目を選んでください。

※スコアは自動的にランキングされます。

ARCADE NINJA GAIDEN 忍者龍剣伝™

- コイン投入・・・ゲームスタート後コイン投入する必要があります。
①ボタンを押すとコイン投入することができます。
- 2人同時プレイ・・・このゲームは2人同時プレイが可能です。
1人プレイ中に、もう1人がコイン投入してゲームに参加してください。

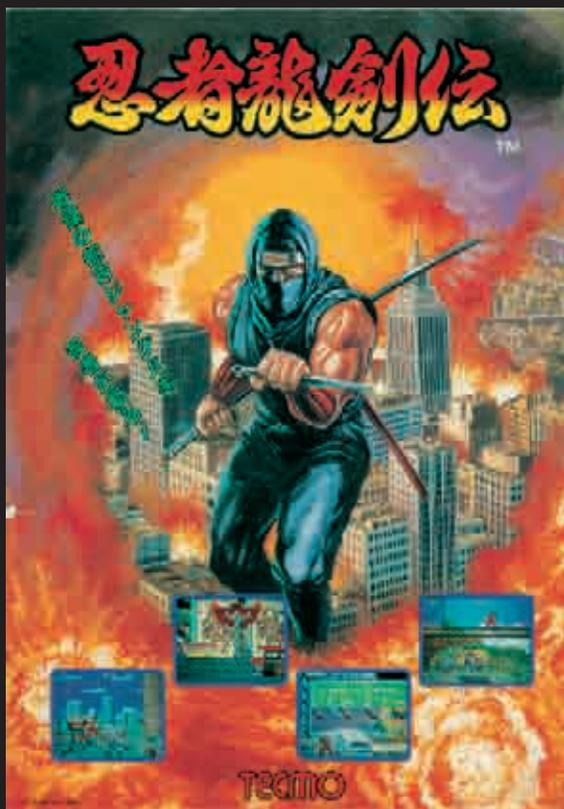
■プレイをやめる・・・ゲーム中に^{START}ボタンを押すとポーズ画面になります。
このポーズ画面時に

- ②ボタンを押す・・・ゲームをストップし、ゲームの冒頭に戻る。
- ③ボタンを押す・・・ゲームをストップし、NINJA GAIDEN Black に戻る。

上のいずれかの操作を行なうことで、「忍者龍剣伝」をやめることができます。
また本編同様、^{START}ボタンと^{SELECT}ボタンを同時に0.5秒押すことで
NINJA GAIDEN Black 本編に戻ることができます。

※このゲームを終了し、「NINJA GAIDEN Black」に戻るには時間がかかります。御了承ください。

ある条件を満たすと往年の名作、アーケード版「忍者龍剣伝」を遊べるようになります。



当時のアーケード版「忍者龍剣伝」のパンフレット。

<ストーリー>

戦国の乱世より受け
継がれし暗殺術
「忍者五体技」
一千年の時を経て
戦慄と野望が渦巻く
アメリカ都市ジャングルを
舞台に
伝説は今、甦える！

<忍者五体技>

このゲームに登場する忍者は、
「3段連続拳」、「首切り投げ」、
「反動蹴り」、「飛鳥返し」、「綱
渡り術」の五体技の使い手
です。

この五体技で敵をフツとばし、
街中にある看板、ゴミ箱、
TEL-BOXなど、あらゆる物
にぶち当てて壊しまくると、
そこから数種類のアイテム
が出現します。それらを手
に入れ、アメリカ6つの地域
を「バトル・トラベル」して
暗殺組織を粉砕する事が忍
者の使命なのです。

基本操作

△ボタン・・・決定
STARTボタン・・・ゲームのポーズ

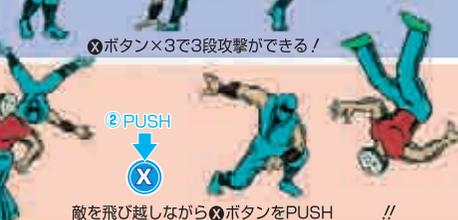
<忍体術とは？>

その1 (3段連続拳)



×ボタン×3で3段攻撃ができる！

その2 (首切り投げ)



敵を飛び越しながら×ボタンをPUSH !!

その3 (反動蹴り+綱渡り術)



看板や鉄棒につかまり
キック攻撃!! 効果倍増!

その4 (飛鳥がえし)



敵の背後を取れ!

壁に向かって移動せよ!

その5 (ぶちかましアイテム)

敵を飛ばしてぶち壊せ!



アイテム出現だ!

Tips

主武器と
飛び道具を
組み合わせろ！



同時に使えるぞ！

壁攻撃は
ダメージが
大きいぞ！



空中戦は
忍者の真骨頂と
心得よ！



手裏剣で
相手の動きを
止めろ！



ガードも重要だ！





ステージで
青い色を見たら
要チェックだ！

『風駆』
(ホーミング
ジャンプ)を
使いこなせ！



通常のジャンプと
使い分けろ！

コンボを
つなげ！



つなげば
つなぐほど
エッセンスが
多くなるぞ！

『絶技』を使え！



STAFF CREDIT



Producer and Director

板垣 伴信

Director

松井 宏明

Project Manager

早矢仕 洋介

Lead Programmer

川口 武史

Planners

風間 紀明

江原 克剛

ANDREW SZYMANSKI

松本 登

Scenery Design Director

中城 謙一郎

Chief Character Designer

堀内 良樹

Graphic Effects Director

江川 弥寿生

Motion Team Head

武元 太郎

Sound Director

細井 誠

Cutscene Scripting

大西 正人

Programmers

小沢 宏昭

今村 哲矢

荒崎 太陽

小菅 一弘

佐々木 卓郎

井川 智崇

山本 哲生

前田 泰志

長田 光生

衣笠 友宣

Game Event Scripting

鈴木 貴広

鈴木 良伸

中村 伸行

Enemy AI and Battle Design

細萱 光太郎

豊田 正記

定松 広如

Scenery Design

六笠 勝弘

藤田 幸弘

池谷 純一

西村 謙太郎

尾関 高志

Character Design

四方 春彦

高橋 秀彰

橋本 徹

Additional Design

児玉 一昇

表 博樹

Item Design

野瀬 正博

Cutscene Scripting

鈴木 大介

Graphic Effects

宮本 佑子

長谷川 雄一

伊藤 伸太郎

杉田 亮司

Interface Screen Design

谷畑 晃一

Motion Design

和泉 明

大塚 卓二

橋 祥郎

榑橋 基

山内 克洋

Music and Sound Effects

小池 令

Tuning and Testing Manager

岡本 好古

CG Movie Director

大畑 晃一

Voiceover Talent (Japanese)

Ryu Hayabusa

堀 秀行

Rachel

富沢 美智恵

Ayane

山崎 和佳奈

Doku

戸谷 公次

Gamov

江川 央生

Murai

銀河 万丈

Muramasa

青野 武

Kureha

鹿野 潤

Bouncer

徳山 靖彦

Correspondent

森 岳志

Narrator

阪 脩

Voiceover Talent (English)

Ryu Hayabusa

JUSTIN GROSS

Rachel

TARA STRONG

Ayane

JANICE KAWAYE

Doku

CHARLES DENNIS

Gamov

ROBIN ATKIN DOWNES

Murai

NEIL ROSS

Muramasa

MICHAEL BELL

Narrator

RICHARD DOYLE

Motion Capture Talent

岡本 二郎

清家 利一

長島 美佐子

原田 絵梨子

奈良 朝洋

金原 泰成

Promotion Staff

阿久津 透

菅野 悟史

土原 惠理子

Title Logo Design

TOM LEE

Packaging and Manual

宮前 隆

Technical Cooperation

MICROSOFT XBOX ADVANCED TECHNOLOGY GROUP

株式会社 CRI・ミドルウェア

株式会社 ビジュアルライエンズ研究所

blindlight

株式会社 猿楽庁

Special Thanks

All NINJA GAIDEN fans

All DEAD OR ALIVE fans

SEAMUS BLACKLEY

MILKY-chan

鶴木 健栄

藤木 清輝

松原 輝明

松田 白郎

泉水 敬

浦田 樹一朗

林 真佐人

WILLIAM BACON

大野 晃裕

Co-producer

JOHN INADA

Executive Producer

深田 勇

Executive Producer

MAX NAKA.

TECMO
http://www.tecmo.co.jp

テクモ株式会社

〒102-8230 東京都千代田区九段北 4-1-34

たたかうひとへ。

Team NINJA


Microsoft、Xbox、Xboxロゴ、Xbox Live、Liveロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoft の許可を得て使用しています。