FROMSOFTWARE

忍者活劇

天誅紅

てんちゅう くれない ポータブル

Portable

公式ホームページにアクセスして、ユーザー登録しよう!

公式ホームページ内の「メンバーズサイト」で登録してください!

http://www.fromsoftware.jp/

登録無料

製品アンケートにご協力ください!

http://members.fromsoftware.jp/

公式ホームページでユーザー登録をして、アンケートにご協力ください。

■詳しくは、公式ホームページでご確認ください。

ご回答いただきました内容は、弊社開発スタッフが拝見し、より良い製品をユーザーの皆様にお届けできるよう活用させていただきますので、皆様の率直なご意見を是非お寄せください。

株式会社フロム・ソフトウェア

■ 公式ホームページ http://www.fromsoftware.jp/

■ メールでのお問い合わせ

公式ホームページ内の"お問い合わせ"にあります「お問い合わせフォーム」をご利用することができます。

※会員登録などは不要です。

ULJM 05598

©2004, 2010 FromSoftware, Inc.

FROMSOFTWARE

このソフトウェアの解説書およびPSP® (PlayStation®Portable)の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。
小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

●このソフトウェアはPSP® (PlayStation®Portable)専用です。他の機器で使うと、機器やUMD®が故障する原因となることがあります。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●裏面の開口部(UMD®の記録面:図参照)にさわらないでください。誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。



UMD®の取り出し／収納方法





UMD®を取り出し／収納するときは、指などを挟まないよう十分注意してください。

"PlayStation", "PS" Family logo and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"MS", "Memory Stick Duo" and "Memory Stick PRO Duo" are trademarks of Sony Corporation.

ULJM 05598

忍者活劇 天誅紅 Portable

目次

物語 …… 二
操作方法 …… 三
ゲームの開始方法 …… 四
各種設定 …… 五
忍具の選択 …… 六
ゲーム画面の見方 …… 七
絵地図の見方 …… 八
評価画面 …… 九
任務選択、忍殺 …… 十
奥義修得、攻撃パターン一覧 …… 十一
主人公の操作 …… 十二

このたびは、PSP® (PlayStation®Portable) 専用ソフト「忍者活劇 天誅 紅 Portable」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。ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意など、この解説書をよくお読みになった上で、正しい使用方法でお楽しみください。

※解説書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。
また、全ての操作方法説明はゲーム開始初期状態のものとなります。
※UMD®はキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

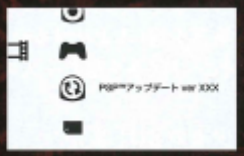
PSP® (PlayStation®Portable)のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このUMD®には、PSP® (PlayStation®Portable)のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PSP®のアップデートを実行する

"UMD"をPSP®本体にセットすると、ホームメニューの「ゲーム」に、アップデートデータがおのようなアイコンで表示されます。アップデートアイコンを選択し、画面の指示に従って操作すると、PSP®のシステムソフトウェアをアップデートできます。



■アップデートを始める前に、次のことをしてください。
・バッテリーが充電されていることを確かめる。
・ACアダプターをつなぐ。
■アップデート中に電源を切ったり、"UMD"を抜いたりしないでください。
アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデートが成功したことを確かめるには

ホームメニューの「設定」を選んで、「本体設定」から「本体情報」を表示します。「システムソフトウェア」にアップデートデータのバージョン番号が表示されていれば、正しくアップデートされています。

PSP®のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929 (PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444) 受付時間10:00~18:00

物語

時は戦国。

卿田藩家当主、卿田松之信の一人娘菊姫が
「冥王」にさらわれた事件で、
傷つきながらも菊姫奪還に成功した東忍流忍者力丸と彩女。
しかし、脱出行の際、降り注ぐ落石のなかへと身を投じ、
菊姫を助けた力丸は行方知れずとなってしまっていた。

その冥王の騒乱の後、
卿田の国にはつかの間の平穏な時間が流れていた。
彩女は、騒乱後すぐに出立。
不穏な影が差さぬよう卿田の周辺諸国を巡り歩いていた。

騒乱の絶えぬ周辺諸国を巡る道中、
彩女は何者かに襲撃を受けた集落を目の当たりにする。

そこは、忍の集落「葉隠れの里」。

瀕死の村人を助けようとする彩女だったが、
『黒屋』という名前だけを口にし絶命する。
詳細な事情を把握できないまま、
集落を後にしようとする彩女だったが、
そこへ行く手を阻む一人の少女が現れる。

少女の名は「凛」。
修行から帰り着いた彼女を待っていたのは、
焼き討ちされた故郷だった。

対峙する彩女と凛。
二人のくノ一の数奇な運命がここに幕を開ける…。

操作方法

PSP® (PlayStation®Portable)



ボタン操作一覧

アナログパッド	主人公の移動
方向キー	【上】忍具・鉤縄を選択 【下】忍具・神命丹を選択　(所持しているとき) 【左／右】忍具選択
□ボタン	忍具の使用
△ボタン	攻撃
○ボタン	防御
×ボタン	跳躍
Lボタン	注目 (視線固定／敵捕捉) 【押しながらアナログパッド】平行移動　敵捕捉時は捕捉移動 【押しながらアナログパッド+×ボタン】任意の方向にステップ 【押しながら×ボタン】月面宙返り
Rボタン	隠密 (しゃがむ／壁に張り付く) 【押しながらアナログパッド】すり足移動 【押しながら×ボタン】反転 【押しながらアナログパッド+×ボタン】任意の方向に転がり移動 【死体の近くで押しながら+○ボタン】死体を担ぐ
Lボタン + Rボタン	カメラを主人公視点に変更
STARTボタン	一時中断
SELECTボタン	MAP表示／消去

ゲームの開始方法



PSP® (PlayStation®Portable)に「忍者活劇 天誅 紅 Portable」のUMD®をセットして、本体側面にあるPOWER/HOLDスイッチを入れてください。タイトル画面でSTARTボタンを押すとメインメニュー画面が表示されます。

通常任務

ゲームを開始／再開します。

全任務遂行

通常任務の各ステージを凛・彩女どちらでも自由に選択して行えます。
但し、途中の演出は全てスキップされます。

忍術指南

専用ステージで主要な操作説明を受けながら練習操作を行います。

大将戦

一度戦ったことのあるボスキャラクターと戦闘を行えます。
戦闘終了時に結果を表示します。

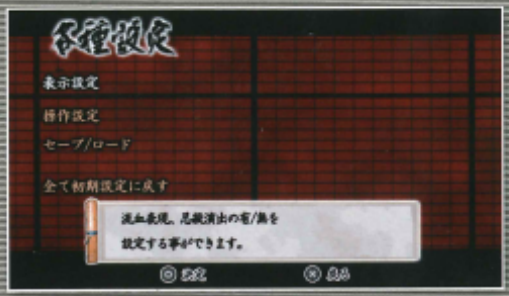
天誅幕ノ内

「忍者活劇 天誅 紅 Portable」にまつわる設定資料や映像資料などを鑑賞することができます。

各種設定

ゲーム中の各種設定を変更できます。（五頁参照）

各種設定



表示設定

流血表現、忍殺演出の有／無を設定することができます。
方向キー左右で変更してください。

※ 忍殺演出を「無」に設定すると、「忍殺乱舞」をすることができません。
（十頁参照）

操作設定

操作方法を変更することができます。

セーブ／ロード

ゲームデータのセーブとロードができます。オートセーブの入／切の設定もここで行います。

※ゲームデータを保存するには、“メモリースティック デュオ”または“メモリースティック PRO デュオ”をPSP® 本体にセットしておく必要があります。
また、300KB 以上の空き容量が必要です。

忍具の選択



各任務を開始する直前に、忍具選択画面に移ります。それぞれの特徴を見極め、任務に適した忍具を選択してください。方向キーでカーソルを移動し、◎ボタンで持っていく忍具を選択します。忍具は鉤縄を除いて最大5種類、合計7個まで携帯していくことができます。携帯できる数が限られている忍具もありますので注意してください。忍具は始末屋評価、忍術評価で「始末屋」、「忍術皆伝」に近いほど、多く入手することができます。

基本忍具紹介



《 鉤縄 》
必ず携帯しなくてはならない忍具です。建造物や崖などに引っ掛けて、高いところに登ります。照準が赤く点灯しない部分に掛けることができません。



《 神命丹 》
体力を完全に回復してくれます。使用中は無防備になりますので、安全な場所で使用しましょう。



《 五色米 》
地面に置くことで、その地点が絵地図に表示されます。迷いやすい任務では目印として活躍します。



《 煙玉 》
玉から発する煙により、敵の動きをしばらく封じ込めます。四方を囲まれた際に有効です。



《 手裏剣 》
忍者の基本ともいえる忍具です。遠くにいる敵を攻撃できます。照準で狙いをつけて攻撃してください。



《痺れ団子》
身体を麻痺させる毒が仕込んである団子。あまりにおいしそうなので人間も引き寄せられますが、番犬など獣には特に有効です。

ゲーム画面の見方



一 敵体力ゲージ
敵がダメージを受けると敵の体力ゲージが表示されます。複数の敵にダメージを与えると、最大で三人分表示されます。

二 気配メーター
主人公が感じている気配を示します。この気配を通して敵との距離、あるいは敵の状態を知ることができます。表示されている気配は、敵との距離が縮まるにつれて表示が大きくなり、気配の大きさをあらわす数値も100に近づきます。また主人公は敵の状態を気→視→殺（青）→殺（炎）の4段階で感じ取ることができます。
それぞれは以下のとおりです。



《 気 》主人公が敵の存在を感じている状態です。この時点では、敵は主人公の存在に気付いていません。敵との距離が縮まるにつれて表示が大きくなり、数値も100に近づきます。



《 視 》主人公が敵の視線を感じています。つまり、敵の視界に入ってしまった状態です。この時点では、敵は主人公の正体に気付いていないので、身を隠すなり距離を取るなどしてください。



《殺（青）》敵が警戒状態である事を主人公が感じています。敵は周囲の状況に応じてこの警戒状態になります。この状態は非常に発見されやすいので細心の注意を払って行動してください。しばらく身を隠す事で、敵は警戒を解きます。



《殺（炎）》主人公が敵の殺意を感じている状態です。敵は完全に主人公の存在に気付いており、殺意を持って攻撃してきます。この状態は大変危険なので、敵を倒すか身を隠すか、とにかく即座に行動を起こしてください。

気配とは？… 敵との距離や状態、態度をあらわします。それぞれ重要な意味がありますが、殺意なきものにも反応しますので、誤って斬りかけないように注意してください。

三 忍殺ランプ
敵に気付かれていない状態で、主人公が忍殺可能範囲にいるとき点灯します。

四 体力ゲージ
主人公の体力をゲージと数値で表示します。主人公の体力は最大で100ですが、0になると死亡し、任務失敗となります。忍具の神命丹などで回復させることができます。

五 忍具
主人公が任務に携帯している忍具の種類と数を表示します。Ⓐボタンで使用します。

絵地図の見方



SELECTボタンを押すことにより、各任務に用意された絵地図を表示します。
絵地図表示中でも主人公を操作することができます。

赤の矢印

主人公のいる場所と向いている方向を示します。

赤、青、緑、黄、黒の×印

忍具「五色米」を置いた箇所。
迷いやすい任務では目印として活用してください。

赤い風車

目的地を示しています。
難易度によっては表示されないこともあります。

評価画面



任務を無事終了した後、評価画面に移ります。任務の行動により点数が増減し、高いほど評価が上がります。

忍殺

忍殺で殺した敵の数

斬殺

斬り殺した敵の数

発覚

発見された回数

非道

町人など敵ではないキャラを殺した数

特殊

複数あるボーナス得点をまとめた合計

忍位について

主人公ごとに5段階の評価があります。※左から評価が高い順です。

凛	始末屋	玄人	新参者	辻斬り	与太者
彩女	忍術皆伝	上忍	中忍	下忍	門前払い



評価画面で◉ボタンを押すと、獲得忍具確認画面に移ります。

通常忍具

既に取得している忍具で増えたものが表示されます。

新規獲得通常忍具

任務の評価に対して、新たに獲得できた忍具が表示されます。これらは、次の任務の際に使用することができます。

特殊忍具

任務の評価が高いと、通常では取得できない忍具が入手できます。

新規獲得特殊忍具

「始末屋」、「忍術皆伝」の評価を得ると、更に新たな特殊忍具を入手することができます。

任務選択



ゲームが進行している状態のセーブデータをロードし、任務選択画面に移ると既に完了している任務を選択することができます。アナログパッドまたは方向キーでカーソルを移動させ、◉ボタンで任務を選択してください。また、難易度の調整を L ボタン、R ボタンで設定できます。

敵配置情報変更

※全任務進行時のみ

一度完了している任務を選択するときに、敵の配置状態をアナログパッドまたは方向キー左右で選択することができます。通常任務を全てクリアすることで、最大3個まで敵配置が出現します。敵配置が異なるので、同じ内容の任務でも別の進み方を探さなければならなくなります。また、ひとつひとつの敵配置ごとに、評価も異なります。

忍殺



主人公は、敵を一撃で仕留める忍殺技を会得しています。忍殺は敵に気付かれていない状態（気配メーターが気の状態）で近づき、忍殺ランプ点灯中◉ボタンを押すことで発動します。敵との向きで忍殺技が異なります。

忍殺乱舞

※忍殺演出「有」設定時のみ

忍殺可能な二人の敵が、ほぼ密着状態のとき、同時忍殺「忍殺乱舞」を行うことができます。



奥義修得

主人公は忍殺を行うと、巻物を手に入れることができます。
巻物を一定数集めることで、各々の主人公が持つ奥義を修得することができます。
奥義とは、各々の主人公の能力を引き出す技です。修得することで、行えるアクションが増えていきます。一度修得すればなくなることはありません。凛、彩女は奥義を共有していないので、それぞれ修得していく必要があります。

攻撃パターン一覧

凛

基本連続技1	◉ボタン→◉ボタン→◉ボタン
基本連続技2	◉ボタン→◉ボタン→アナログパッド下+◉ボタン
基本連続技3	◉ボタン→◉ボタン→◉ボタン→アナログパッド下+◉ボタン
しゃがみ攻撃	R ボタン+◉ボタン
跳躍攻撃	ジャンプ中に◉ボタン
追い打ち攻撃	転倒中の敵近くで◉ボタン
特殊攻撃	L ボタン+アナログパッド下+◉ボタン
投げ	アナログパッドを相手方向に入力+◉ボタン
投げぬけ	敵に投げられたときに素早く R ボタン

彩女

基本連続技1	◉ボタン→◉ボタン→◉ボタン→◉ボタン
基本連続技2	◉ボタン→◉ボタン→アナログパッド下+◉ボタン→◉ボタン
基本連続技3	◉ボタン→◉ボタン→◉ボタン→アナログパッド下+◉ボタン
しゃがみ攻撃	R ボタン+◉ボタン
跳躍攻撃	ジャンプ中に◉ボタン
追い打ち攻撃	転倒中の敵近くで◉ボタン
特殊攻撃	L ボタン+アナログパッド下+◉ボタン
投げ	アナログパッドを相手方向に入力+◉ボタン
投げぬけ	敵に投げられたときに素早く R ボタン

主人公の操作

アナログパッド



入力した方向に主人公が移動します。梯などにつかまっている状態ではアナログパッド左右でぶら下がり移動、上で登り、下で降りることができます。

○ボタン



身構えます。押しつづけることで敵の攻撃をガードします。また、倒れている敵の側で、R ボタンを押した状態で○ボタンを押すと、既に倒した敵を担いで移動することができます。

×ボタン



ジャンプします。ジャンプ中再び×ボタンを押すと、跳躍距離が伸びます。壁に向かってジャンプし、接触した瞬間に×ボタンを押すと壁を蹴り再びジャンプすることができます。

□ボタン



攻撃をします。□ボタンをタイミングよく押すことにより、連続攻撃が可能です。連続攻撃をする際にアナログパッドを入力すると、通常とは異なる攻撃が行えます（選択した主人公により段階や方法が異なります）。敵の攻撃が当たる瞬間に□ボタンを押すとつばぜり合いを行い、□ボタンを連打すると相手の体制を崩すことができます。

△ボタン



忍具を使用します。忍具は方向キー左右で選択してください。鉤縄、手裏剣、吹き矢などは、△ボタンを押しつづけることで照準が表示されます。アナログパッドで照準を合わせ、離すとその方向に発射します。

R ボタン



しゃがみます。押したままアナログパッドを操作すると、同一方向を向いたままで移動します。しゃがんだ状態で×ボタンを押すと、前転し逆方向を向きます。アナログパッドとの組み合わせでその方向に転がる移動をします。壁などに隣接した状態で押すと壁に張り付くことができます。その状態でアナログパッドを左右どちらかに入力するとその方向に移動します。

L ボタン



押している間アナログパッドを操作すると、同じ方向を向いたまま移動を行います。移動中に×ボタンを組み合わせると、アナログパッドを入力した方向に対してステップします。敵が近くにいるときに押すと、一番近い敵に向き、注目した状態で移動を行います。押しているときに、×ボタンを押すと、月面宙返りを行います。

L ボタン＋R ボタン



主人公の背面からの視点で周囲を見渡すことができます。壁に張り付いた状態で押すと、主人公から少し離れた箇所から周囲を見渡すことができます。