

HE
system

PC
Engine

侍

道

外伝

バックアップ
メモリ
対応ソフト

SUNSOFT

キャラクターデザイン：本宮ひろ志

表紙イラスト・高木祐一 ©徳間書店インターメディア

HuCARD

●ごあいさつ

このたびは、**SUNSOFT** の **HuCARD**「弁慶外伝」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。

ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法で、ご愛用ください。では、妖かしの闊歩する中世日本の雰囲気をお楽しみください。

使用上の注意

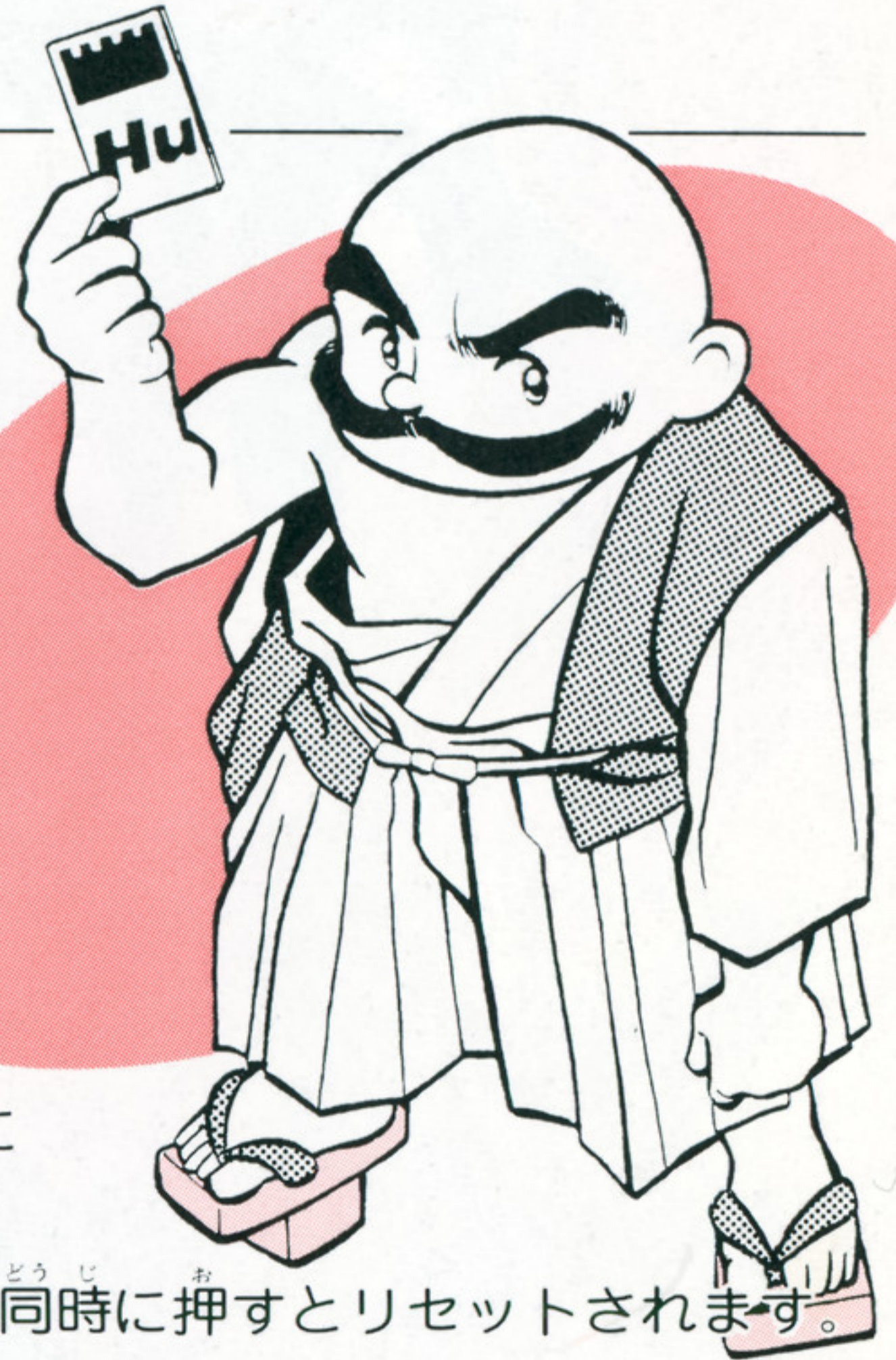
- 1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。
- 2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。
- 3 端子部が、もし汚れたときは、柔らかいガーゼ、またはエチルアルコール(消毒用アルコール)を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。
- 4 テレビ画面からは、できるだけ離れて(2メートル程度)プレイしてください。
- 5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

※リセットの方法 RUNボタンとSELECTボタンを同時に押すとリセットされます。

HuCARD は **HE system** 専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合は新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。

※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。



●ストーリー

なが つづ せんらん よ お ひとびと へいあん もど
長く続いた戦乱の世も終わり、人々にも平安が戻った。

かまくら じ だい
鎌倉時代。

とつ じょ ま かい しんりく はじ おそろ まもの
突如魔界からの侵略が始まった。恐しい魔物や、あやかし

むら おそ ひとびと くる ま かい うご
が村を襲い人々を苦しめていた。いちはやく魔界の動きを

さ ち ほうがん おしゅう う すしゅう ふしぎ
察知した法眼和尚は、生まれも素性もわからない不思議な

あか こ き じく つ ひとざと はな やま であ うつ
赤子鬼若を連れ、人里離れた山寺に移りすんだ。それから

すうねん ほうがん しゅうぎょう り きん せいねん せい
数年。法眼のもとで修業をし、鬼若はたくましい青年に成

ちよう きん せいねん お はじ
長していた。しかし、鬼若のまわりにも事件が起き始め、

ま かい たたか はじ
魔界との戦いが始まろうとしていた。

外伝
がいでん

シナリオ：なかむらいちろう

● コントローラーの使い方^{つかかた}



方向キー^{ほうこう}

押した方向に鬼若達が移動。
またコマンド選択時に使用。

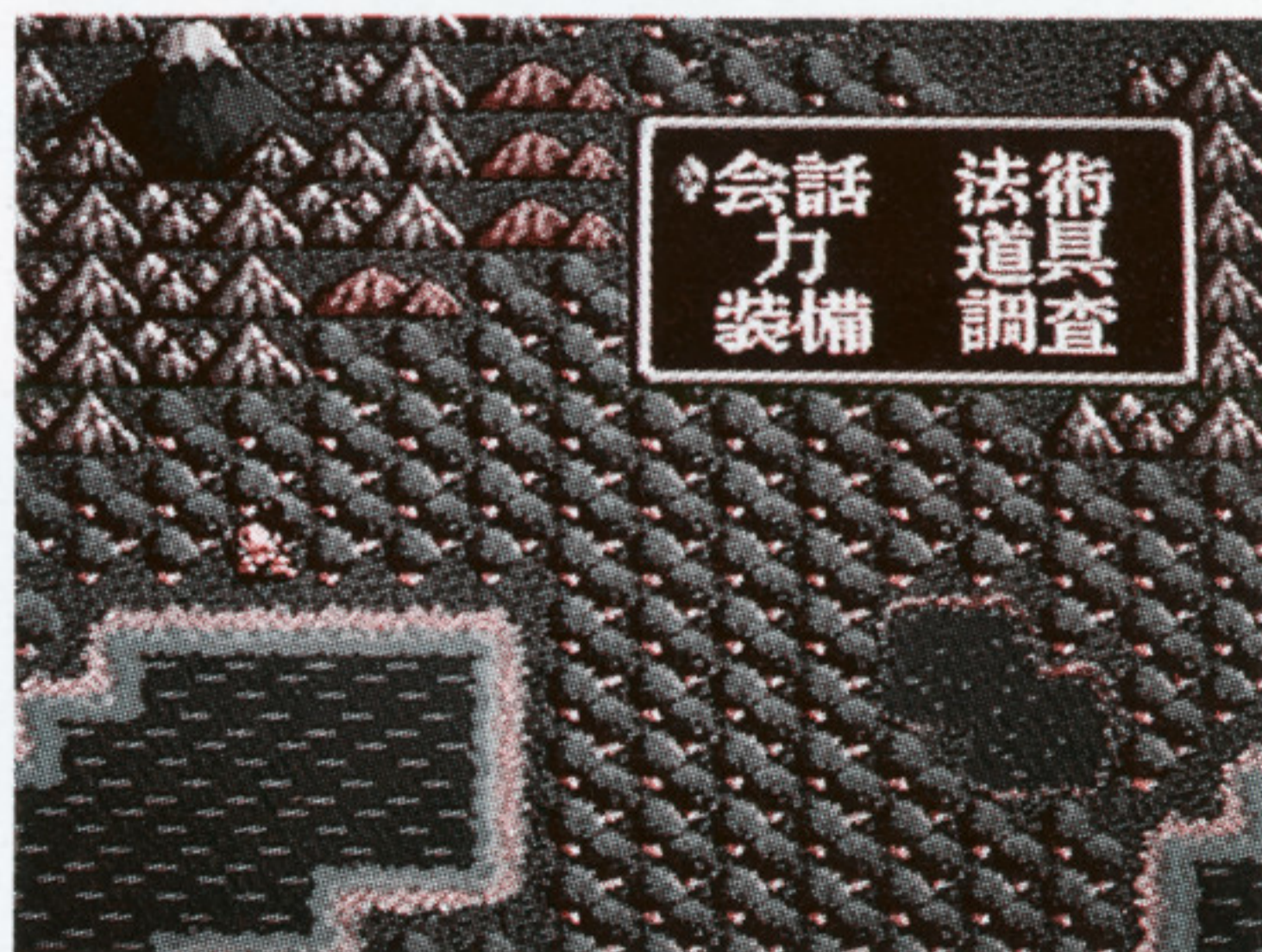


I ボタン

マップ画面では、コマンドウィンドウの呼びだし、および決定。
戦闘時にはコマンドの決定に使用。

II ボタン

マップ画面でパーティのステータスの確認。それ以外はコマンドのキャンセルに使用。



●セーブ・ロードの仕方^{し かた}

弁慶外伝は、パスワードとバッテリーバックアップの二種類の使用が可能です。

●パスワード使用の時^{し よう とき}

PCエンジン本体のみでプレイすると、パスワードコンティニューとなります。プレイを中断したいとき町の中にある神社の神主と話をし、「旅の記録」を聞いてく

ださい。それを書きうつし、後日つづきをしたいときに、

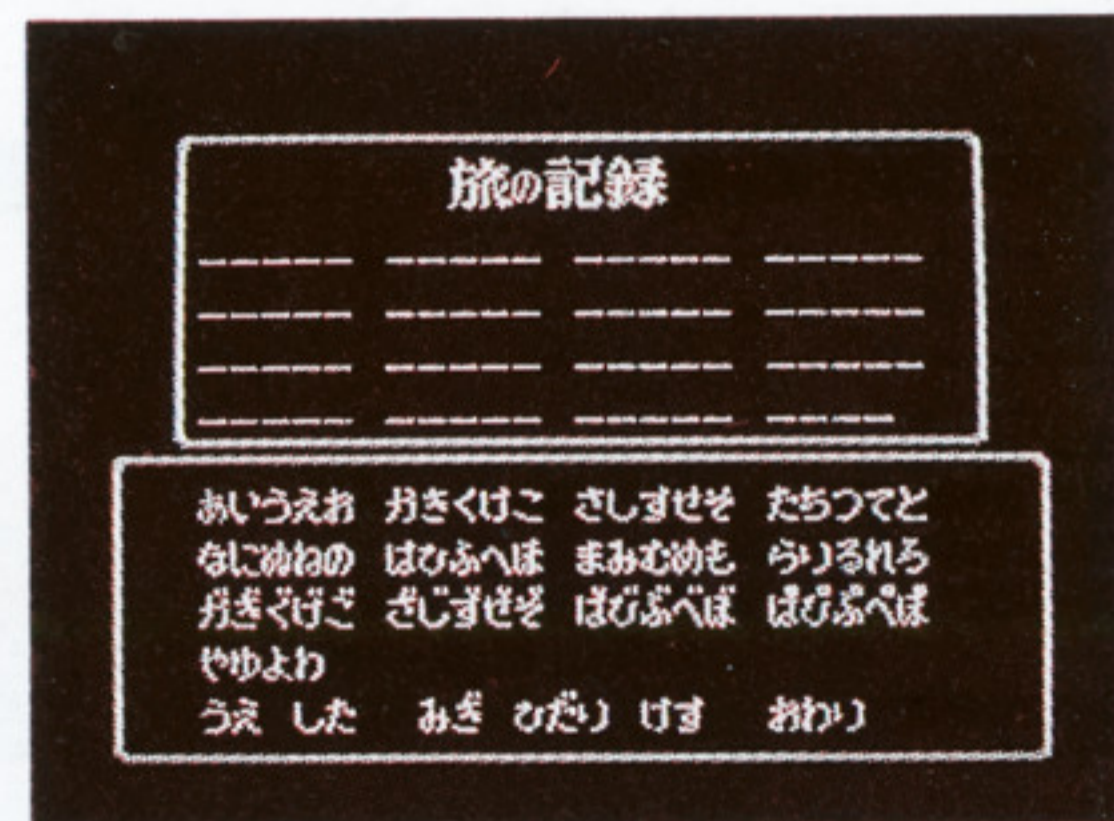
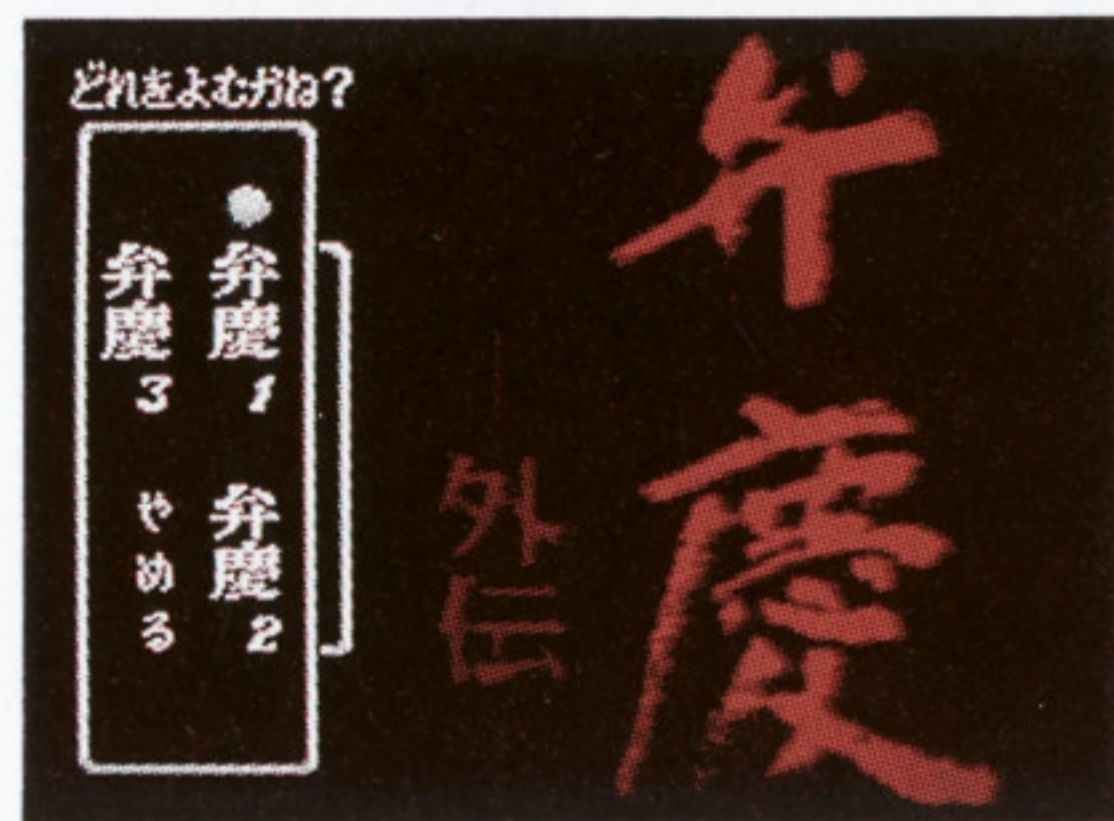
タイトル画面でRUNボタンを押し「継続」を選択して、旅の記録を入力してください。前回からの旅のつづきができます。

●バッテリーバックアップシステム使用の時^{し よう とき}

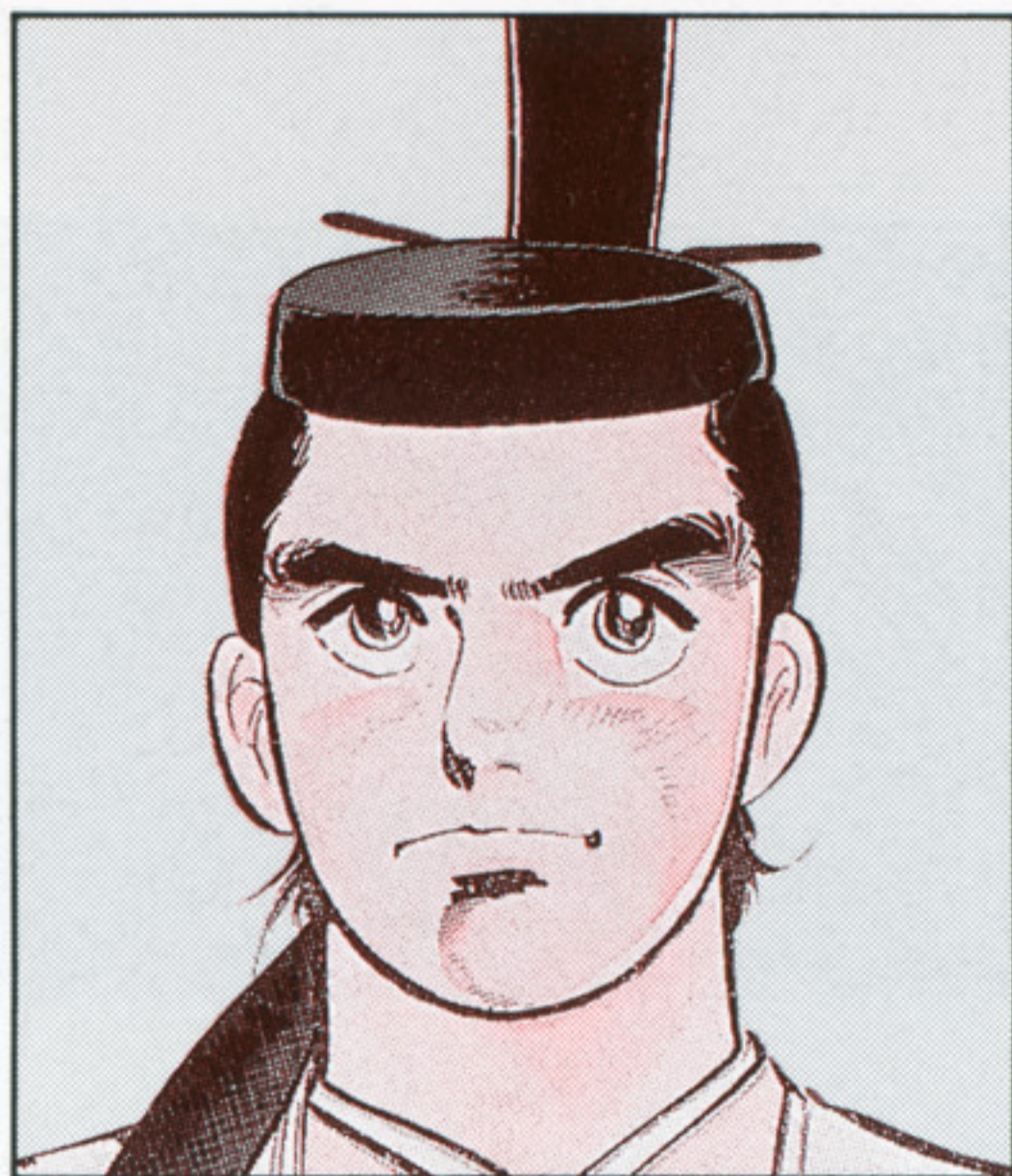
CD-ROM²システム、またはPCエンジン用のバックアップユニットを接続した状態でプレイされると、パスワードの他に、バッテリーバックアップとして、旅の記録をセーブすることができます。パスワードの時と同じく、神主に話をすると、パスワードの他に、バックア

ップもすすめてくれるので、そちらを選択してください。あとはセーブするファイ

ルを決定してIボタンを押せば完了です。また以前入っていたファイルの上にセーブすると、前のデータは消去されますので、ご注意ください。



たび はじ
● 旅の始まり



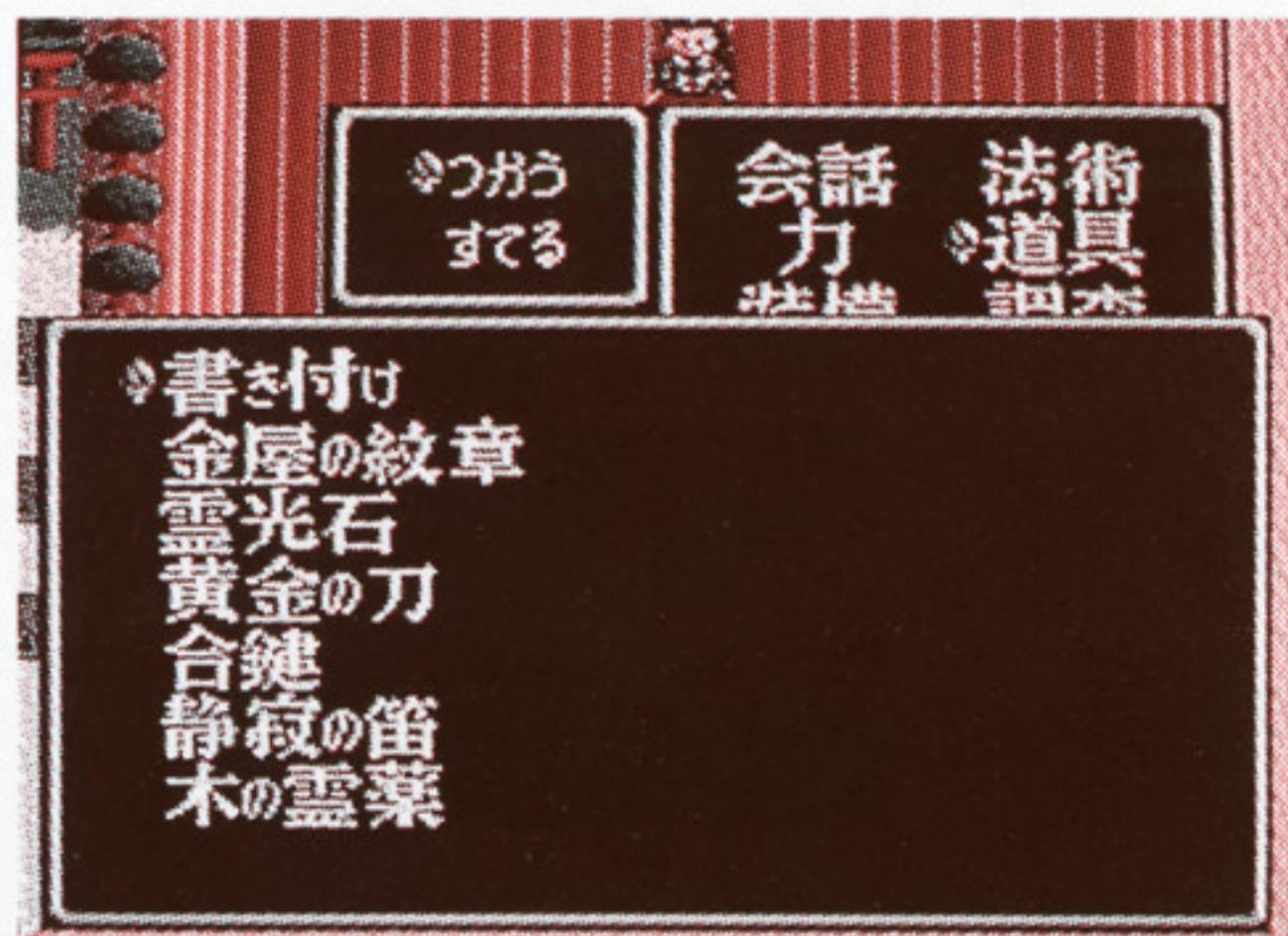
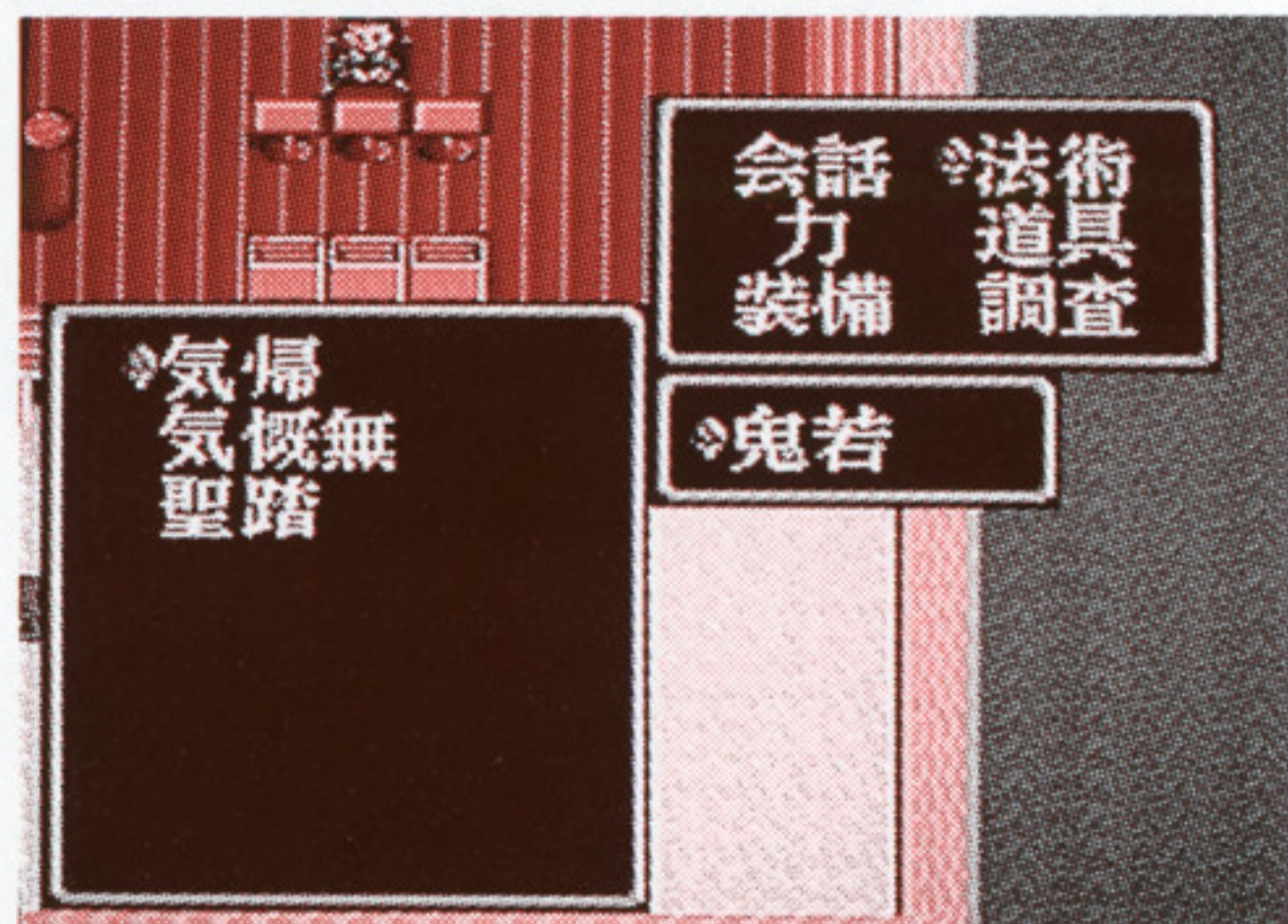
「よう、俺が鬼若だ。みんな鬼の子だとか言っているけど、きみはそんなことはいわないで俺に力を貸して欲しい。この旅がうまく行くかどうかは君の知恵にかかってるんだ。たのむぜ」

「まず旅で使用するコマンドを説明するぜ」
会話——人と話をするコマンドだ。相手の隣か机ごしに立って使うこと。

力——俺と仲間達の強さが分かる。詳しい見方は後で三郎に聞いてくれ。

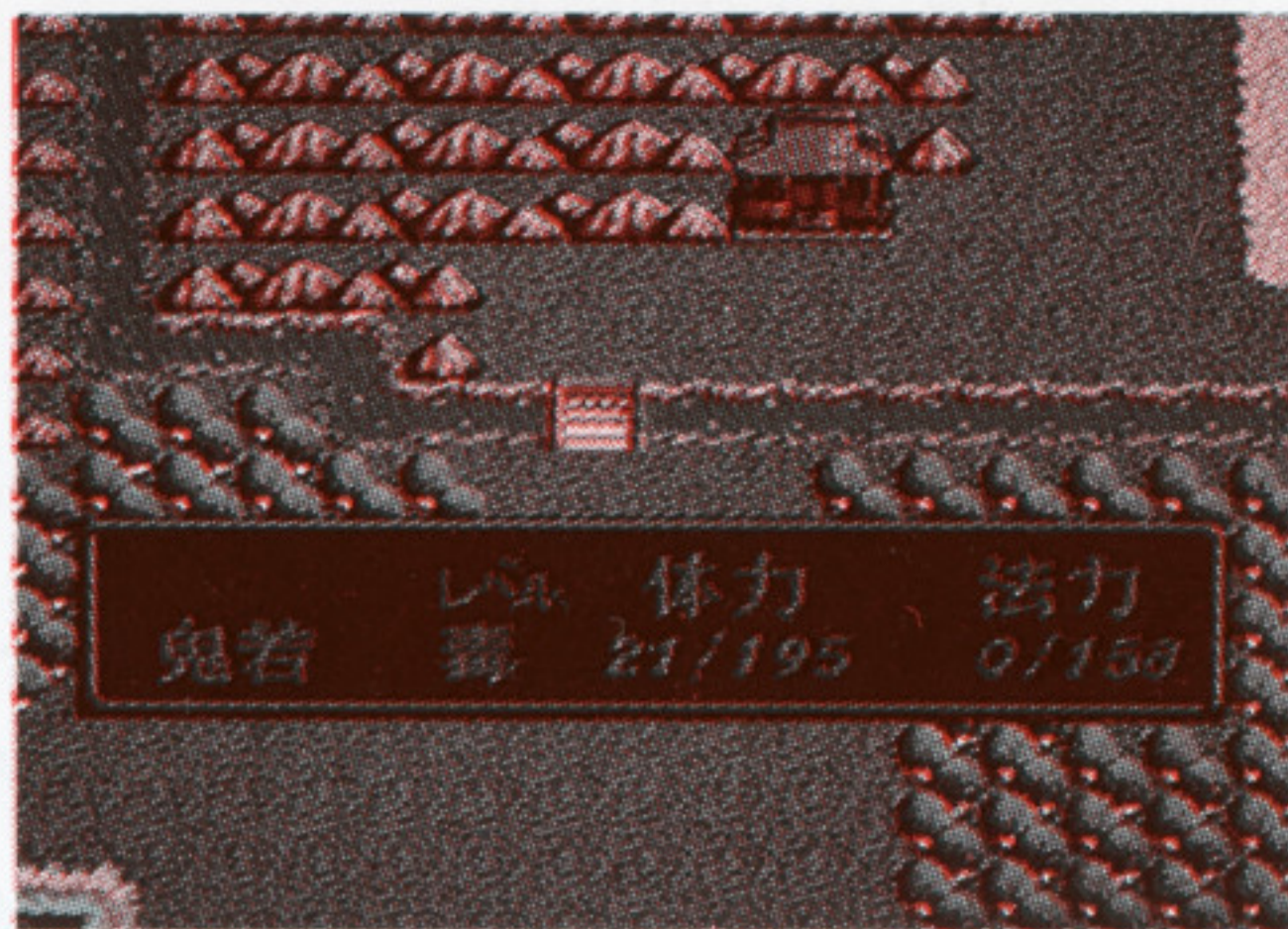
装備——手に入れた武器や防具を身につけるときに使う。まず身につける人間を選んで装備させてくれ。身につけるものは一人三つまで。武器、防具、鎧を一つずつだ。つけると守備力が変わるから、一番高くなるものを身につけたほうがいいぜ。

法術——術を使うときに選ぶ。覚えている呪文が表示されるから、その中から選んでくれ。





上に記された数字は左から、体力、法力の値だ。



道具——持っている道具を使うときはこのコマンドだ。

調査——気になるものがあったら、その上で使うといい。

「次は戦うときのコマンドだ」

攻撃——武器を使って相手と戦う

法術——術を使って相手を攻撃したり、仲間を助けたりする。

遁走——こりゃかなわねえって時に使う。相手から逃げだすんだ。

道具——戦闘中に持っているものを使う。

「コマンドを覚えたら……」

初めは戦いは避けて村へ向かう。話を聞いて何をするか決めたら、武器や道具を買おうぜ。そして装備したら目的に向かって出発だ。

長い旅になるだろうから、お互い頑張ろう！

●パーティの入れかえ

メンバーの並び方ならかたをかえたいときは、まず、セレクトボタンを押してくれ。するとメンバーの名前なまえが出るから、入れ替えたい人ひとを十字ボタンで選んでIボタンを押せば、その二人ふたりが入れ替わるぞ。



前まえにいる人ひとほど
攻撃こうげきを
うけやすいぞ!

じゃあ、拙者せっしゃが
先頭せんとうだな。

オレが2番ばんか。

わたくしは失礼しつれい
してうしろへ...

● 村で長旅のしたく

「**村の外に出かける前に**、いろいろ**準備**をしなければならぬ。**備えあれば憂い**なしって**法眼**のジイちゃんも言ってたぜ。**村に普通**あるものを**説明**するぜ」

宿屋——**金**を出せば、**メシと布団**つきの**部屋**を貸してくれる。
大抵の**けがや毒**は、ここに**一晩泊**まれば**直**ちまうな。

道具屋——**くすりや解毒剤**なんかを**置**いている。ここも**何かと世話**になるところだね。

武器屋・防具屋——いろいろな**武器**や**防具**を**置**いている。**高**いものもあるから、ここの**買**い物は**慎重**に。もちろん**使**わない**武器**や**防具**は**買**ってくれる。

金屋——俺達の**協力者**、**金屋吉二郎**さんが**経営**する**全国チェーン**のお店だ。こっこの**身**分を明かせば、**貴重**な**情報**を**教**えてくれる。

神社——**旅の記録**を**教**えてくれる**ありがたい**ところ。これを**聞**かずに**や**られると**前**の**村**にもどっちゃうぞ。**村**に着いたら**すぐ****旅の記録**を**聞**こう。また**仲間**が**死**んだときは、**お布施**を**払**えば、**復活**させてくれる。こっちは、あんまり**世話**になりたくないね。

他にも**情報**が**聞**ける**居酒屋**や、**人**の家など、いろいろなものがあるけど、それは君が**探**してみてくれ。

●つよさの読み方



「俺は伊勢三郎だ。鬼若に代わってステータスの見方を説明する」

- ①—そのキャラクターの顔だ。
- ②—そのキャラクターが装備している武器、防具、鎧だ。
- ③—これは四人が今持っているお金だ。
- ④—ここにそのキャラクターのステータスが出ている。
レベル—自分のレベルだ。これをあげていきながら強くなるのだ。

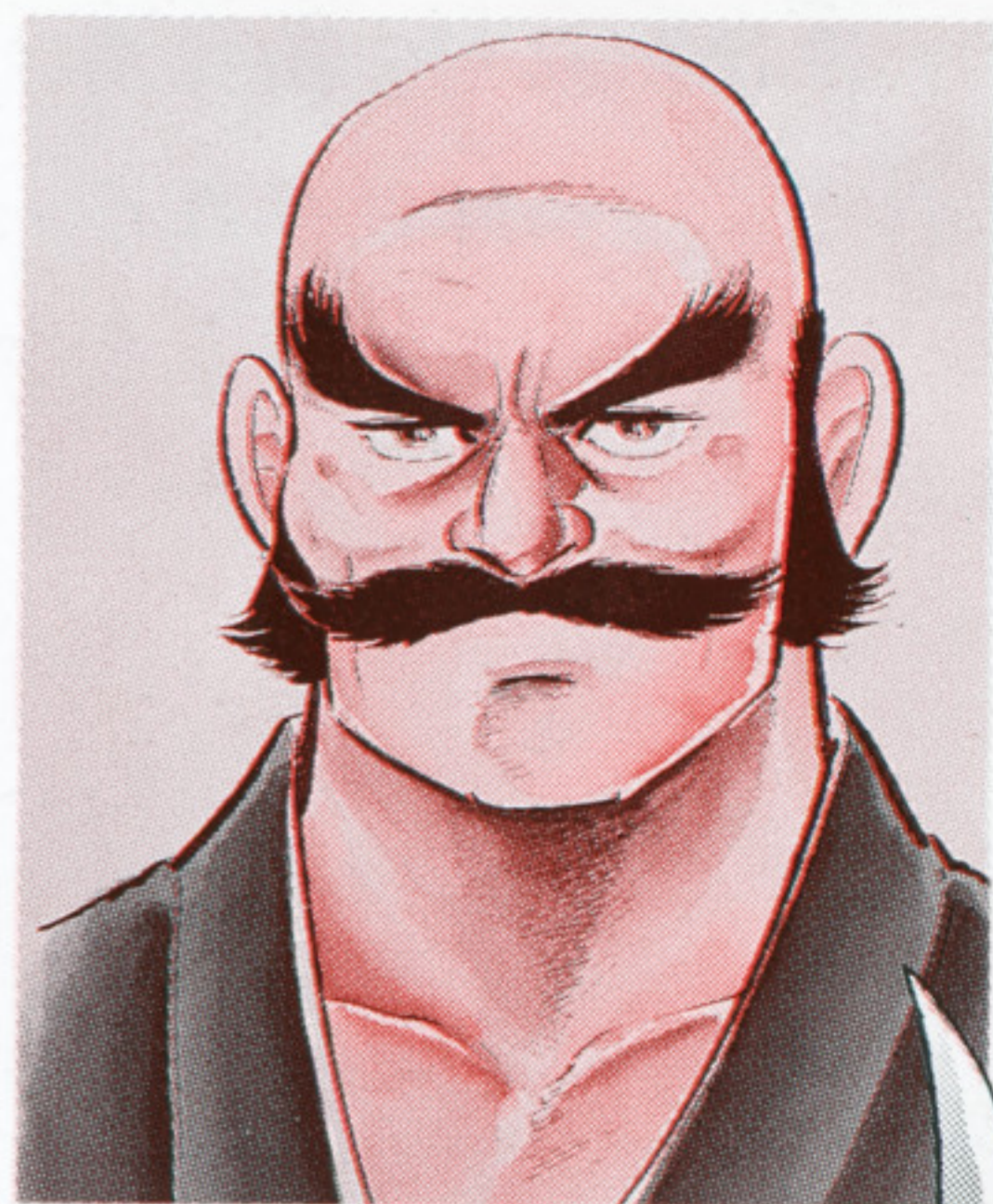
- 体力**—これがなくなると死んでしまう。
- 法力**—法力を使う力だ。これがないと法術は使えない。
- 力**—文字どおり力の強さだ。レベルが上がると強くなっていく。大きいほど強いぞ。
- 素早さ**—敵から逃げるときや、攻撃をよけるときに大きいと有利だ。
これもレベルが上がると上がってゆく。
- 攻撃力**—自分の力と武器の威力を足したものだ。大きければ戦いするとき、相手に与えるダメージが大きい。
- 守備力**—これが大きいと相手からの攻撃のときダメージが少なくなる。
自分の守備力と防具の守備力を足したものだ。
- 経験値**—敵を倒すと増え、一定量になると次のレベルに上がる。どのくらいで上がるかは、次のレベルを見れば分かる。

①	鬼若④	レベル 1
	体力	22 / 22
	法力	0 / 0
②	力	5
	素早さ	2
	攻撃力	5
	守備力	1
③	経験値	4
	つぎのレベルまであと	6
③	銭	44

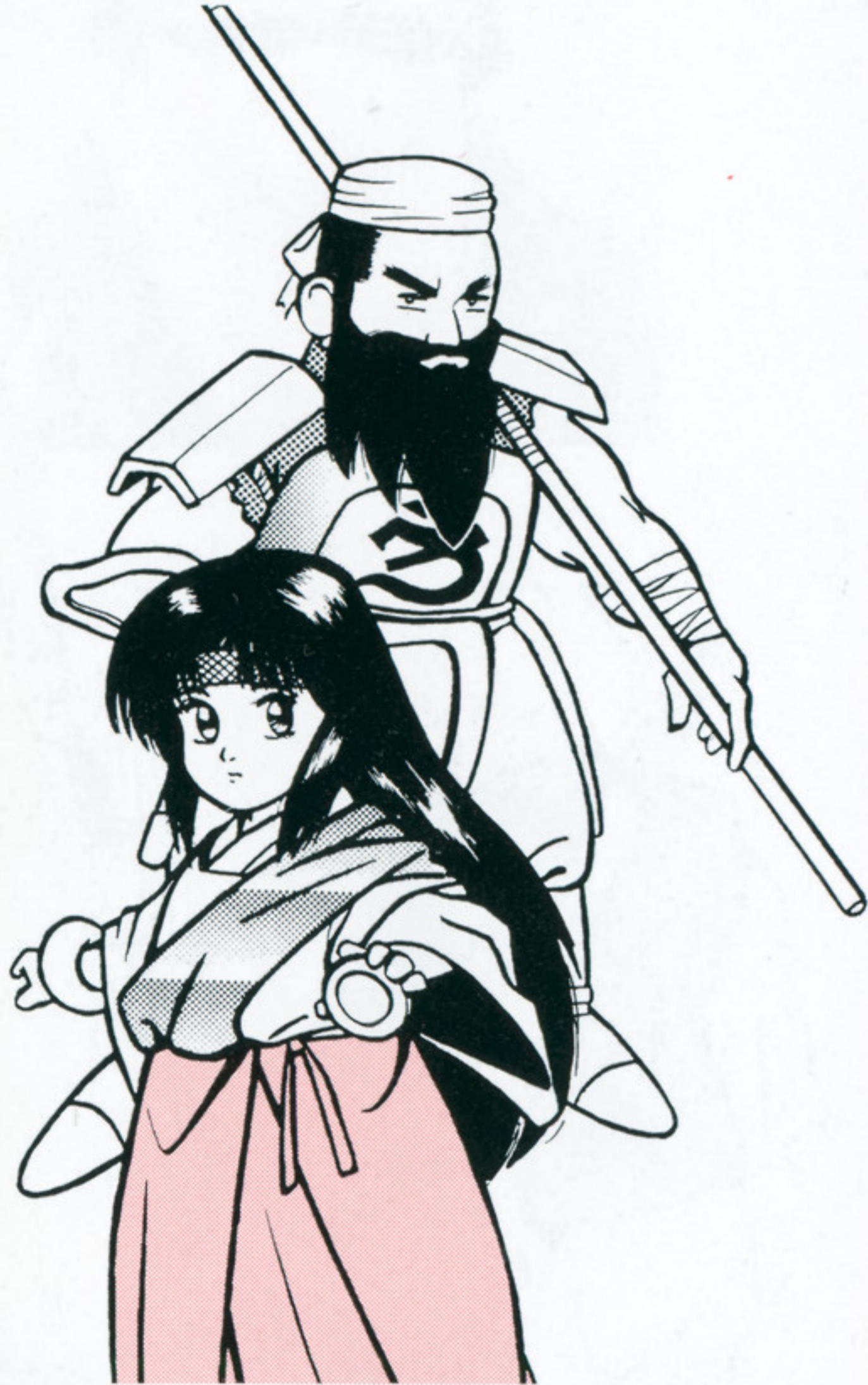
「**武器・防具**は、戦いには、欠かせぬもの。初めにでてくるいくつかの**武器と防具**を、この**弁慶みず**から**紹介**しよう。」

人によってはもてないものもあるので**注意**するのだぞ。

名	称	鬼若	三郎	沙夜香	弁慶
木	刀	○	×	×	×
六	角杖	○	×	×	×
	槍	○	○	×	×
	鞭	○	○	○	×
	剣	○	○	○	×
なぎなた		×	×	×	○
くさり	鎌	○	○	×	×
双刃	の槍	○	○	×	×
超合金	ヨーヨー	×	×	○	×
火薬	だま玉	×	○	×	×
鋼鉄	の角杖	○	○	×	○



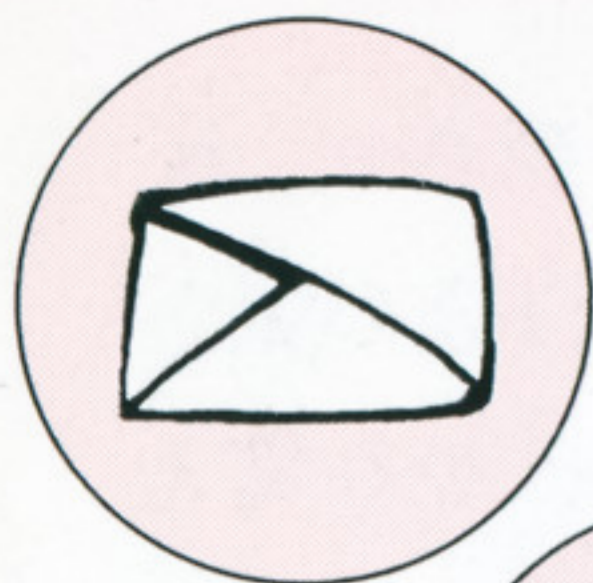
「次は防具だ。防具系は、鎧と防具の二つに分けられる。それぞれ一つずつしか装備できないので注意しよう。」



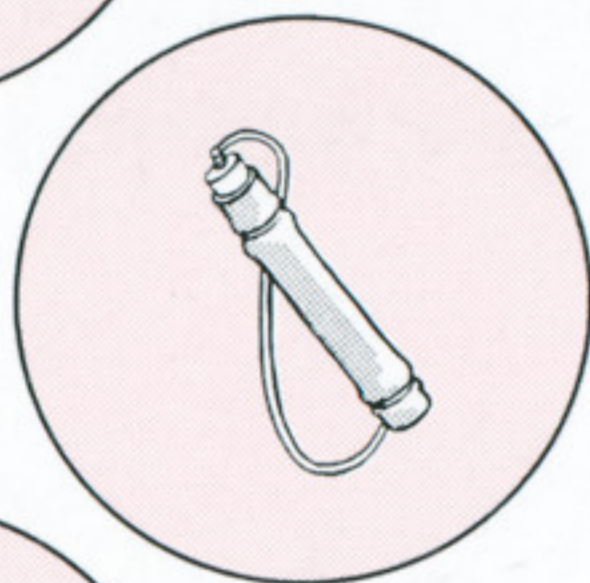
他にも、様々な武器や防具があるが、その強さは身に着けて、力の防御力や攻撃力の数字を参考にしてくれ。

名	称	鬼若	三郎	沙夜香	弁慶
手	甲	○	○	×	×
前	かけ	○	×	○	×
法	衣	○	○	×	○
竹	の 鎧	○	○	×	×
戦	闘 服	○	×	×	×
	くさりかたびら	×	○	×	○
絹	の 肩 かけ	×	×	○	×
羽	衣	×	×	○	×
鉄	の 兜	○	○	×	○
鉄	の 鎧	○	○	×	○
七色	の 肩 かけ	×	×	○	×
魔よけ	の 羽衣	×	×	○	×
封魔	の 腕 輪	×	○	×	×
炎	の 鎧	×	○	×	×

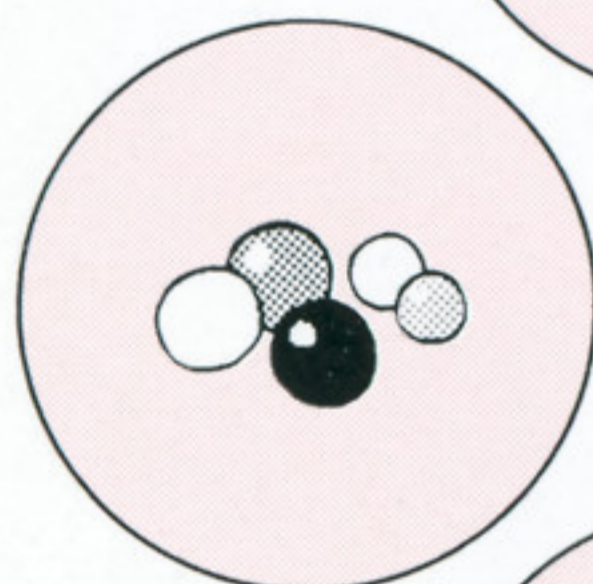
● 村で手に入る道具も説明しておこう



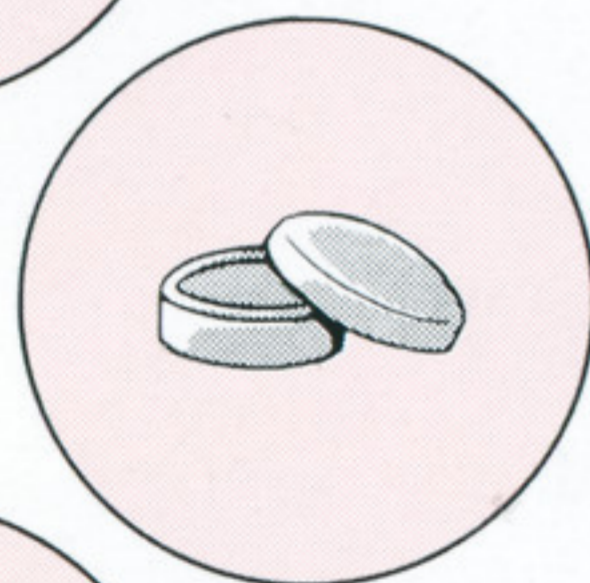
くすり——体力を回復させる薬だ。道中には欠かせない。



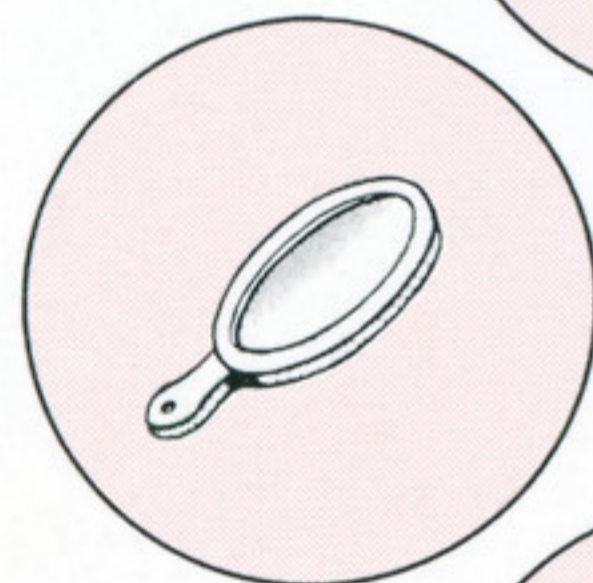
解毒剤——毒を受けたときに使用する。これも一つはも
も持っていたい。



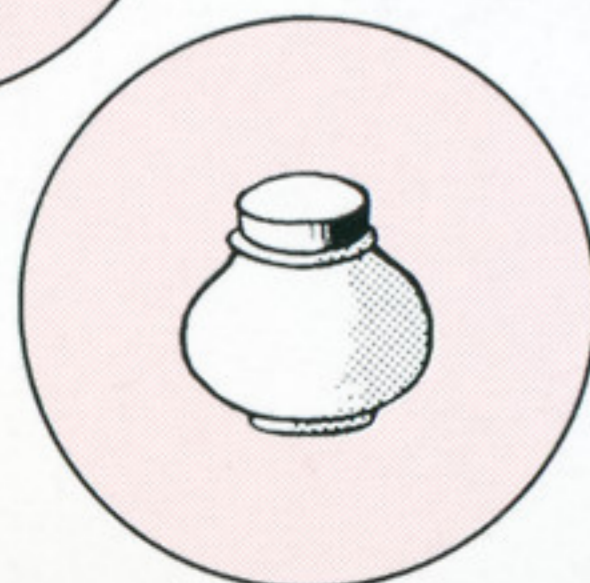
五輪の霊薬——火、水、風、木、土の五種類があり、それぞれが軌炎、
冷鎖、魔破と同じ威力を持つ。木は一人の法力、土は
全員の体力を完全に回復させてくれる。法術については、
後で、沙夜香殿に聞いてくれ。



封魔香——これを焚くと、しばらくの間魔物は襲ってこ
ない。



見返しの手鏡——前に旅立った宿屋のある町まで一瞬で戻ることができ
る鏡だ。



六道の秘薬——死者を冥府から呼び戻すことが
できる薬だ。

道具は使うとなくなってしまうものもあるので、使うときは慎重にな。



● 法術

沙夜香「ここでは鬼若様のかわりに私、沙夜香が、法術の説明をさせていただきます。法術とは自分の気と仏の力をお借りして放つ技のことです。しっかり覚えて、うまく使用してくださいね。」まず戦闘中のみの法術です。

攻撃型のものから紹介します。

- 魔 破 —— 衝撃破を出し、魔物一体にのみダメージを与えます。
- 魔 破 渦 —— 魔物の集団に魔破を打ちます。
- 放 雷 —— 雷を落とし、魔物一体にダメージを与えます。
- 強 雷 —— 同じく雷ですが、放雷よりも強力な雷を落します。
- 冷 鎖 —— 冷気をあつめ、魔物一体にダメージを与えます。
- 冷 破 陣 —— 強力な冷気で魔物全体にダメージを与えます。
- 軌 炎 —— 炎により、魔物一体を攻撃します。
- 軌 炎 陣 —— 火炎で法陣を作り、魔物全てにダメージを与えます。
- 光 指 放 —— 指先から光を放ち、相手を攻撃します。
威力は絶大です。
- 光 斬 波 —— 魔物を切り裂きます。
- 極 無 転 —— 目の前にいるボス以外の敵を一瞬にして消し去ってしまいます。

ぼうぎょがた ほうじゅつ
● 防御型の法術

- フウ 封^{ジュ}——相手の法術あいて ほうじゅつが使えないよう封じ込めます。術者じゅつしゃに有効ゆうこうですね。
- ミン 眠^ト——相手を眠らせてしまいます。目が覚めるまで相手は何もできません。
- カン 緩攻^シ 止——1ターンの戦闘中せんとうちゅうだけ、仲間全部なかまぜんぶの防御力ぼうぎょりょくをあげます。
- ラ 落盾^{ジュン}——1ターンの戦闘中せんとうちゅうに敵の防御力ぼうぎょりょくを下げます。
- エン 煙遁^{トン}——煙を発生させます。敵から逃げやすくなる法術ほうじゅつです。
- ゴウ 豪昇^{ショウ}——1ターンの戦闘中せんとうちゅうに味方の攻撃力みかた こうげきりょくをあげます。

い どうちゅう ほうじゅつ
移動中のみの法術

- セイ 聖^{トウ} 踏——聖なる場を作り、自分達より弱い魔物を近づけなくします。
- カ 加歩^{ソク} 速——しばらくの間、歩く速度を倍にする術じゅつです。

せんとうちゅう い どうちゅう つか ほうじゆつ
 ● 戦闘中にも移動中にも使える法術です。

- 3 気 帰——仲間一人の体力をある程度もどします。
- 4 気 概 無——気帰よりも多くの体力を回復させます。
- 7 気 回 帰——仲間全員の体力をある程度もどします。
- 10 気 概 転——仲間一人の体力を完全に元にもどします。
- ク 苦 解——体内の毒を消し去る法術です。
- 2 転 生——死んだ仲間を冥府から呼び戻します。

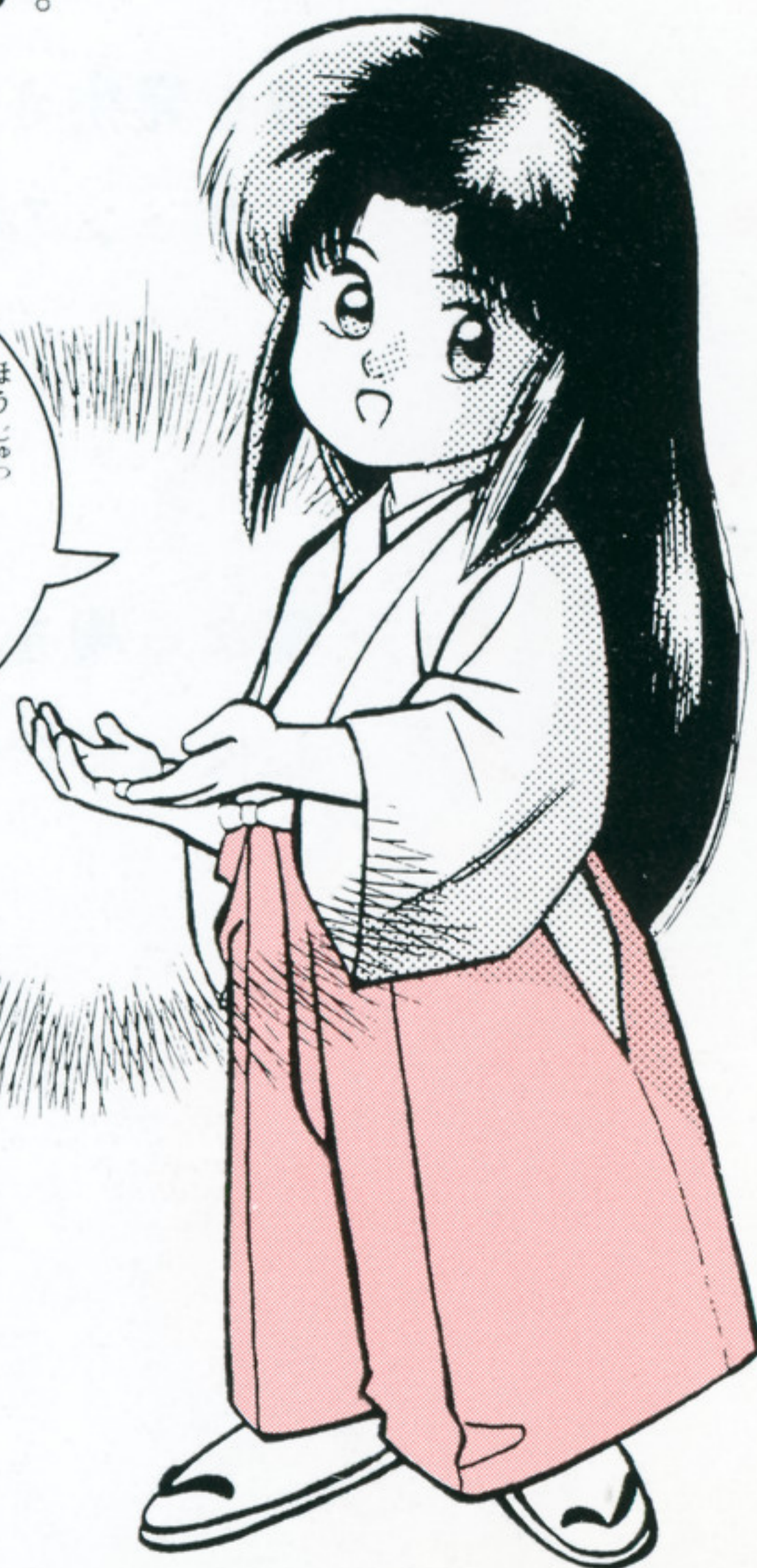
わたし しゅぎょうちゅう み
 私も修業中の身ですから、まだ知らない法術がいくつかあります。

ほうがん
 法眼さまなどは知っていらっしゃるのですがまだ教えていただけません。

あたら ほうじゆつ おぼ かなら しら
 新しい法術を覚えたら必ず調べてから使ってくださいね。

ほうじゆつ
 法術は
 じょうず
 上手に
 つか
 使ってね
 ♥

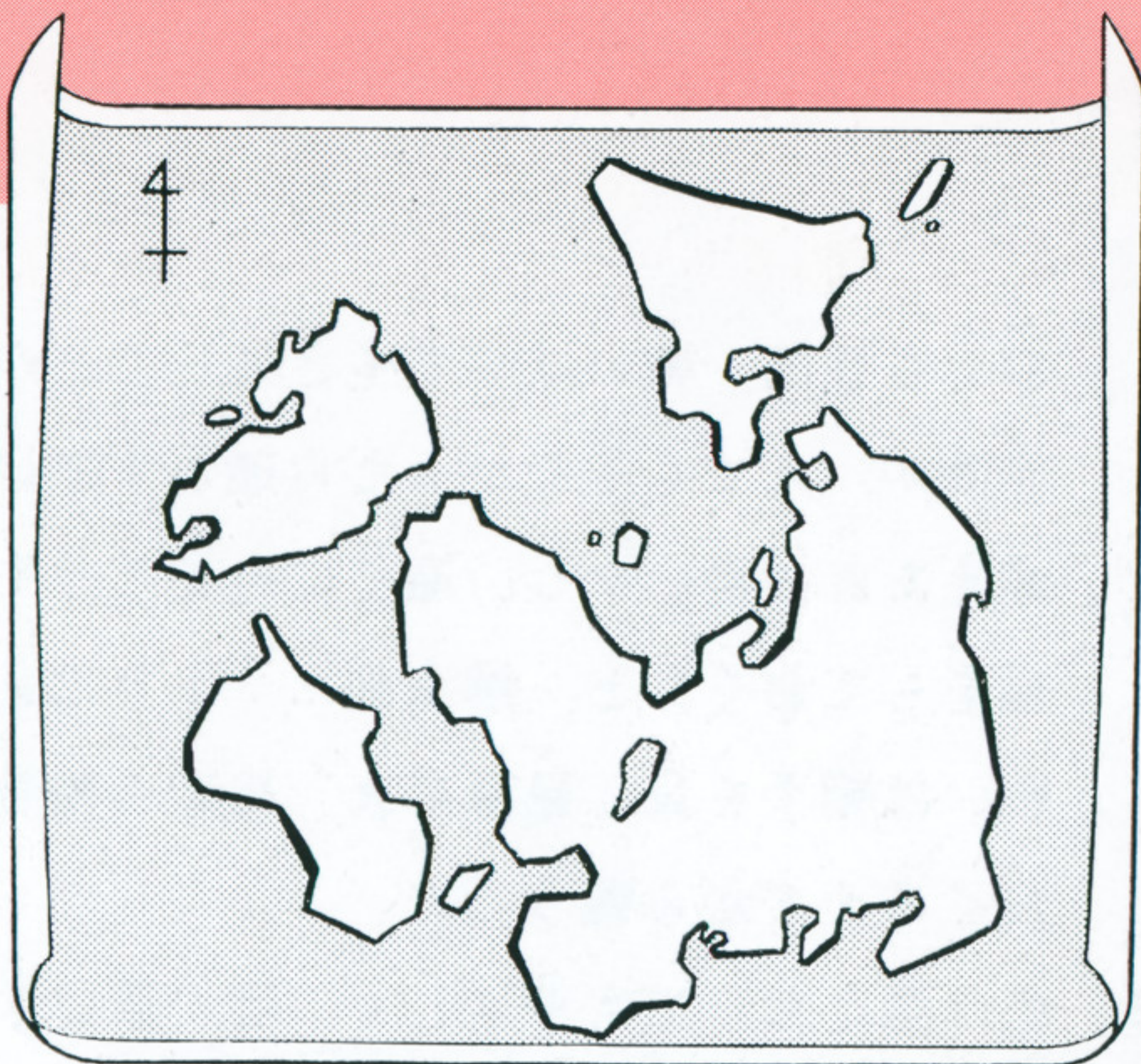
ポッ



● あやかしの^{くに}国、^{にっぽん}日本

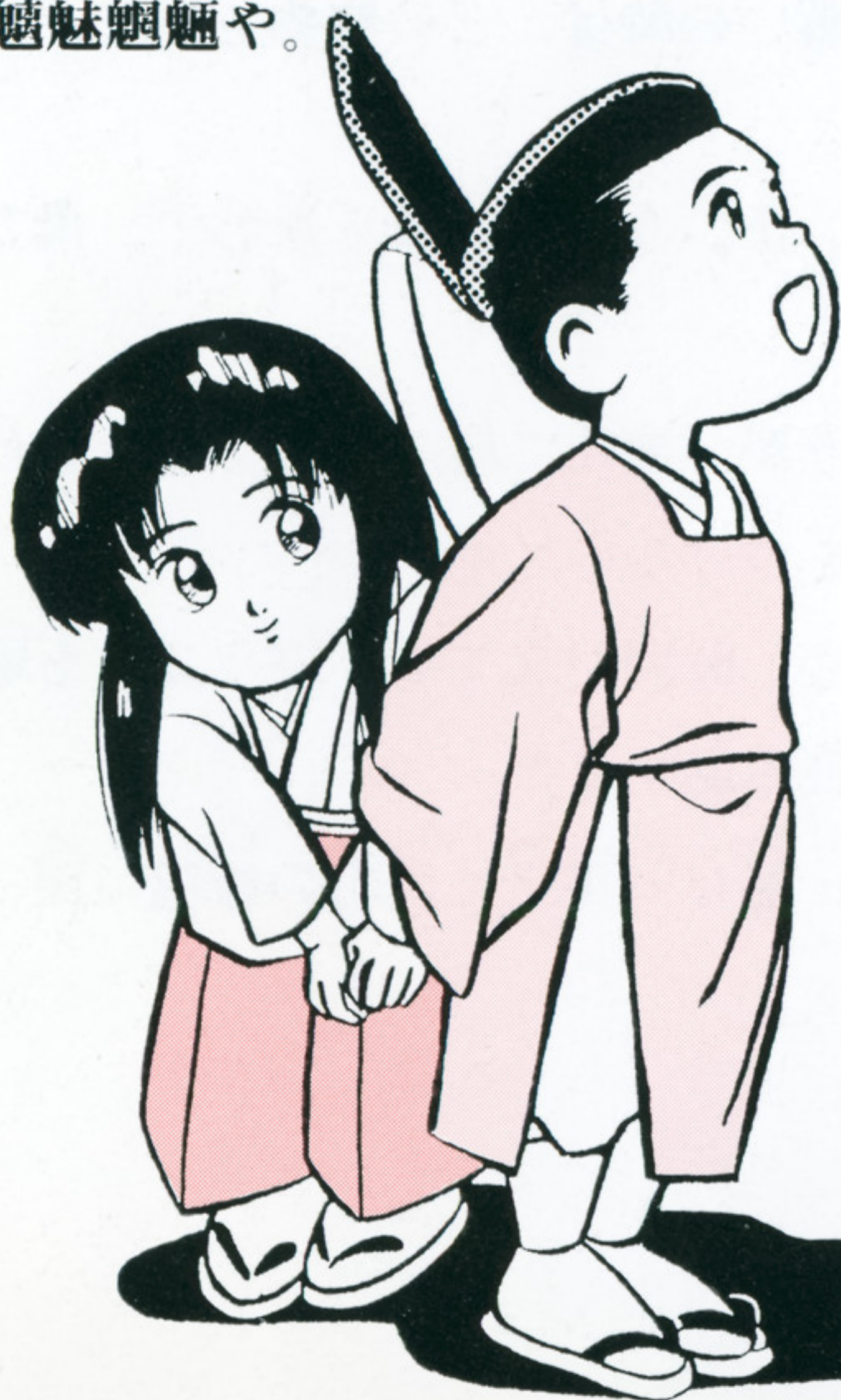
^{とき}時は鎌倉時代。

^{ねん}1192年、源頼朝が征夷大将
^{ぐん}軍となり、鎌倉に幕府を開い
^{とし}たのがこの年。だが世の中は
^ち魑魅魍魎や。



^{あくぎ}悪鬼が^{はいかい}徘徊する^{きょうふ}恐怖の^{せかい}世界へと^{かわ}変わって
しまった。

さあゆけ、^{きじく}鬼若よ！
^{にっぽんじゅう}日本中を かけめぐり
^{しん}真の^{てき}敵をたおせ！！



ほう がん へい ほう ひと くち
法眼の兵法、一〇メモ

「わしが諸君にいくつか旅の心得を授ける。鬼若達のは、任せたぞ。」

1. 引くも兵法、戦いはまず生き残ることが大切じゃ。
仲間が一人でも危なかったら迷わず逃げること。
2. 備えあれば憂いなし、遠くに行くときや、危険な賭けを打つときには、必ず準備をしておくこと。解毒剤にくすりは忘れるでないぞ。
3. 戦いは相手を良く見極めよ。複数の魔物との戦いの時は、どの魔物を倒すかを良く考えてから戦うのだ。
4. 塔は飛びおりても平気じゃ。塔の敵は手強い。あぶなくなったら迷わず、飛びおりるのじゃ。
5. 神社まいりは欠さぬこと。鬼若も言ったと思うが、神社で旅の記録を取り忘れると、何かの時に前の町に戻ってしまう。気をつけるのじゃ。
6. 人の話はよく聞くこと。一度話を聞いた者でも、時間が立てば、違うことを思い出すかもしれん。重要そうな人物とは、何度も話すこと。
7. 船の使用時に、一行が全滅してしまった場合、船は一番近くの町の棧橋に戻っているのじゃ。

8. Huカードは大事に扱^{だいじ}うこと。この世界^{せかい}が封^{ふう}じてあるHuカードは精密^{せいみつ}機器^{きき}じゃ。強い^{つよ}ショックを与^{あた}えたり、折^おり曲^まげてはいかん。端子部^{たんしぶ}に触^ふれたり、水^{みず}にぬらすなどはもつてのほか。気^きを付^つけるのじゃぞ。

9. あまり長^{なが}い間^{あいだ}プレイしないこと。魔物^{まもの}との戦^{たたか}いは精神^{せいしん}力^{りき}がある。長^{なが}く戦^{たたか}いや旅^{たび}を続^{つづ}けていると、うまく行^ゆくこともだめになっってしまう。

少し^{すこ}プレイしたら休憩^{きゅうけい}をすること。旅^{たび}の記^き録^{ろく}を忘^{わす}れずにな。

では、くれぐれも気^きをつけてゆくがよい。

長^{なが}い旅^{たび}になるであろうからな。

日本^{にほん}の命運^{めいうん}はそなたにかかっている。頑張^{がんば}るのだぞ！

なお、サン電子^{でんし}では内容^{ないよう}に関する問^{かん}い合^とわせは一切^{いっさい}うけつけてはおらん。自分^{じぶん}の力^{ちから}でとくんじゃぞ！





サノ電子株式会社

愛知県江南市古知野町朝日250番地
☎(0587)55-3500 〒483