



任天堂

ファミリーコンピュータ™
シリーズ

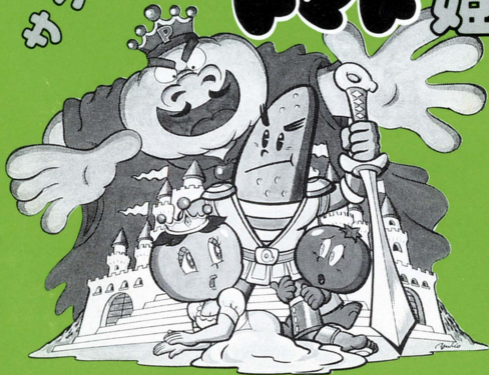
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

HFC-RT

©1988 HUDSON SOFT

おとあつ
の国の

とりあつ姫



とりあつかいせつめいしよ

取扱説明書

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびは、ハードソンのファミリーコンピュータ・シリーズ サラダの国のトマト姫（HFC-
アールテイ）をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご利用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

し よう じょう ちゅう い (使用上の注意)

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。
また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手をふれたり、水にぬらすなどよごさないでください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
4. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームしてください。
5. 長時間ゲームする時、健康のため約1時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6. 画面の一部が見えにくくなったり欠けたりしますが、ゲームの進行上特に問題はありません。

たかはしめいじん

高橋名人のワンポイントアドバイス



ゲームの天才、高橋名人から、ゲームがうまくなるための3つのアドバイス。これらを守って、楽しく遊んでね。

1

テレビから、必ず1メートル以上はなれてプレイしよう。近づきすぎると、正確な攻撃ができなくなるよ。

2

ゲームする時間は、1日に1時間だけにとこと。だらだらと何時間もするより、1時間だけ集中してプレイした方がうまくなるよ。

3

このゲームは、キミ自身で秘密を解いていくゲームだから、その秘密をひとに教えてもらったり、逆に教えてあげるのは、ルール違反。ハドソンでも内容に関する質問には答えないよ。

目次

① ゲームストーリー……3～6

② 画面……7

③ コントローラの使い方

……8

④ コマンド……9～10

⑤ コンティニュー……11

⑥ バトル……11

⑦ ゲームの進め方……12

⑧ 登場人物プロフィール

……13～14

次

1 ゲームストーリー

ここは野菜と果物たちが平和にくらすサラダ王国です。城下町のサラダロアの町は今日もにぎわって、町はずれにある「キュウリ戦士の銅像」の前では、柿のおじいさんが、子供たちを相手に昔話をしています。

「今日は、みんなに、わしの御先祖様が、このキュウリ戦士のお供をして、悪いカボチャ大王をこらしめた、大冒険のお話をしてあげよう。」

柿のおじいさんは、やさしく子供たちを見まわすと、ゆっくり話しはじめました。



いまは、平和なサラダ王国も、昔は大きな戦さが何度もあってな。とくに、わしらは野菜や果物を狩って食べていた、おそろしいノーミン族との戦いはすごいものじゃった。





このノーミン族ぞくをこらしめて、王国おうこくを守ったのが、オニオン王おうじゃ。オニオン王おうは、野菜やさいや果物くだもののあいだにあった身分制度みぶんせいどをなくし、みんなが平等びやうどうにくらせる世よの中なかを築きずいたんじゃ。王国おうこくは栄え、国民こくみんたちはみな、オニオン王おうを尊敬そんけいしていた。

ところがじゃ、それまでは王国おうこくの貴族きぞくとして勢力せいりきを持っていたカボチャ一族いちぞくのパンプキン大臣だいじんは、威張いばれなくなつたので、おもしろくないと思つたのじゃ。「どうして、わしらカボチャが、ピーマンやニンニクと同じにくらさねばならんのだ。よし！こうなつたら反乱はんらんじゃ！」

反乱はんらんをおこしたパンプキンは、ウツボ山脈さんみやくのふもとに城しろをたて、みずからカボチャ大王だいおうを名乗なるようになったんじゃ。カボチャ大王だいおうはカボチャが一番いちばんえらいという身分制度みぶんせいどをつくり、強力きやうりきな軍隊ぐんたいと重い年貢おもんぐで国民こくみんを苦しめたのじゃ。

つづく➡

→つづき

そのうえカボチャ大王だいおうはノーミン族ぞくと手てを結び、
逆さかうものをかたっぱしから捕とらえ、ろうやいに入れて
しまった。

いっぽうカボチャ軍ぐんの手てをのがれた年老としいたオ
ニオン王おう、王女おうじよのトマト姫ひめは、かつてのオニオン
王国おうこくの兵士へいしと、レジスタンスだいおう（カボチャ大王ていに抵
抗こうする野菜やさいと果物くだものたちの組織そしき）を結成けっせいしカボチャ
大王だいおうを倒たおそうとしていたのじゃった。

ところが、そのトマト姫ひめが、カボチャ大王だいおうの陰
謀ぼうにはまって、ウツボ山脈さんみやくのふもとの城しろにとじこ
められてしまったのじゃ。オニオン王おうは、悲しみかな
のあまり亡なくなってしまう。国民こくみんは深く悲しみかな、
トマト姫ひめの事ことを心配しんぱいしたのじゃよ。

そしてカボチャ大王だいおうは、こともあろうに、トマ
ト姫ひめとの結婚けっこんを発表はつぷようした。

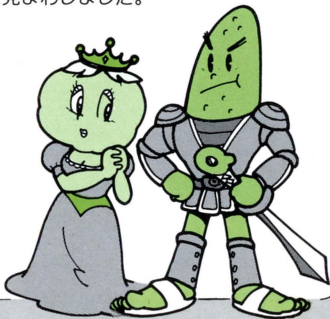
その婚礼こんれいが迫せまったある日ひ、旅たびに出ていたオニオ
ン王国おうこく一の勇者ゆうしゃ、キュウリ戦士せんしが、サラダ王国おうこくに
帰かえってきたのじゃ！

はなし
話をきいたキュウリ戦士は、わしの御先祖様の
かき ばち とも とら ひめ すく
柿っ八をお供に、捕われのトマト姫を救い、カボ
だあおう た あ
チャ大王をこらしめるために立ち上がったのじゃ



「わしの話はここまでじゃ。このあとは、みんな
がキュウリ戦士となってカボチャ大王と戦うのじ
やよ。ホツホツホツ……」

かき
柿のおじいさんは、そういつてまた、やさしく、
こども み
子供たちを見まわしました。



●コマンド^{ひょうじ}表示

(^{せんたく}選択したコマンドは赤になる。)

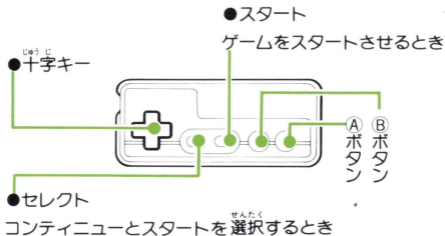


●メッセージウィンドウ

すべての情報^{じょうほう}がここに表示^{ひょうじ}される。

よく^よ読んで、みおとさないようにね。

3 コントローラーの使い方



十字キー

- ①コマンドのせんたく選択
- ②3D迷路内での移動
 - 上うへ—前まえへ進すすむ
 - 下した—後うしろを向むく
 - 左ひだり—左ひだりを向むく
 - 右みぎ—右みぎを向むく
- ③じゃんけんバトル時のじグーチョキパーの決定とけつてい上下左右の決定
 - 上じょうげ—下げ—グー
 - 左ひだり—右みぎ—チョキ
 - 右みぎ—左ひだり—パー

Aボタン

- ①コマンドのけつてい決定
 - ②メッセージのつづきを聞ききたいとき
- ※ ↓マークがでているとき

Bボタン

- ①コマンドのキャンセル

4 コマンド



いどう 他^{ほか}の場所^{ばしょ}にいきたいとき。

いける場所^{ばしょ}には、とりあえず行^いってみよう。

同じ^{おな}ところでも何^{なん}度^どか行^いくと新^{あら}しい展^{てん}開^{かい}が……

みる 画面^{がめん}内^{ない}のようすを見^みたいとき。

まず、いまいる場所^{ばしょ}をよーく見^みまわしてみよう。

何^{なに}か、みすごしてはいないかな？

しらべる 何^{なに}か(「ひと」や「もの」)をくわしくしらべて
みたいとき。

みるだけじゃ、わからなかったことも、よーくしらべて
みると……

はなす そこにいる「ひと」と話^{はな}したいとき。

はなしをきけば、いろいろな情^{じょう}報^{ほう}がもらえるよ。

同じ^{おな}相手^{あいて}でも、何^{なん}回^{かい}かはなししてるうちに、新^{しん}事^じ実^{じつ}がわか
ったりするかも……

とる ものをみつけて「もちもの」に^{くわ}加^かえたいとき。

みつけただけじゃだめだよ、きちんととっておかないと、
あとで^{こうかい}後悔^{こうかい}するよ。

つかう 「もちもの」をつかいたいとき。

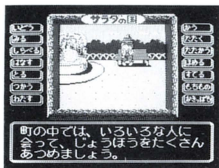
「もの」はうまくつかえば、ピンチもきりぬけられるよ。

わたす 「もちもの」を誰^{だれ}かにわたしたいとき。

相手^{あいて}が欲^ほしがっているものをわたせば、とっておきの情^{じょう}
報^{ほう}やヒントがもらえるかも……

かう お店で買い物をする
とき。

ショップでは役に立つもの、
立たないものいろいろなもの
を売ってるよ。



たたく 「ひと」「ドア」などを、たたいてみたいとき。

みたり、しらべたりしただけじゃわからないことも、
おもいきってたたいてみると……

たたかう 敵とたたかうとき。

どうしても、この敵は倒さなくてはならない！
キミは、「あっち向いてホイ」は強いかな？

ほめる 「ひと」をほめたいとき。

ほめられて悪い気分はしないよね。気分をよくして、
情報をもらっちゃおう。

すてる いらなくなった「もちもの」をすてたいとき。

行動は身軽なほうがすばやくできるよね。

もちもの いま、もっている「もちもの」をみたいとき。

自分が何をもっているかわからなくなっちゃったら、
よーく確認しよう。

かきつばち お供の柿つばちの意見をきいてみたいとき。

ときどき役に立つことをいうんだよ。



5 コンティニュー

サラダの国のトマト姫は、ブロックごとにコンティニューできるんだ。一つのブロックをクリアするたびに、画面にパスワードが出るので、これをメモしておけばOK。次に始めるとき、コンティニュー画面をセレクトして、パスワードを入力。次のブロックのはじめからゲーム再開だ。



6 バトル

サラダの国の戦闘はすべて、「あっち向いてホイ」で行なわれるんだ。

特にカボチャ大王は、サラダの国の「じゃんけん大会」の優勝者だから、強いぞ！

戦い方はこうだ！

①まず、十字キーの上下左右でジャンケンをする。

②勝つが負けるかすると、次に「あっち向いてホイ」

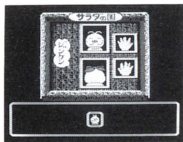
③十字キーで上下左右の顔の向きをきめる。

④勝つと、敵のパワーがへり、負けると、敵のパワーがふえていく。

⑤敵の力によって、何回か続けて勝つとクリア、負けると、前の画面へ。カボチャ大王に負けるとゲームオーバー。

上下・・・グー

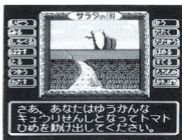
左・・・チョキ 右・・・パー



7 ゲームの進め方

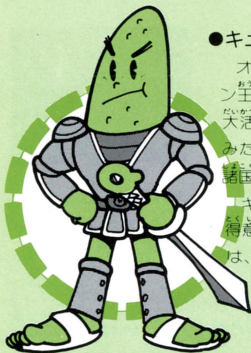
サラダの国のトマト姫は、キミがキュウリ戦士となって進めてゆくアドベンチャーゲームだ。

情報とアイテムを上手く集めて、トマト姫を早く救出しよう。そのためには次のことに気をつけてほしい。



- ①「ひと」の話をよくきく。= 同じ相手でも、何度か話しているうちに何か重大な事実を思い出すこともあるんだ。
 - ②「みる」「しらべる」は、徹底的に。= 同じ場所でも何度か行っていると今まで見えなかったものが、あつたりするよ。よくみて、よく調べるのが大切だ。
 - ③謎めいたヒントは、必ず後で役に立つ。= いまは、わからない役に立たないようなヒントも、後の重要な場面で、必ず役に立ってくるから、しっかりメモっておこう。
 - ④不必要なコマンドはない= ある場所にいったら、すべてのコマンドを試してみよう。意外な情報を得られるかもしれないよ。
 - ⑤「もちもの」を「とる」ことを忘れずに。= アイテムは、わたされるもの以外は、みんな「とる」コマンドで「もちもの」になる。
見つけただけではダメ。マメに「もちもの」チェックね。
- ※ブロックとブロックのあいだで、柿っ八が、「もちもの」をおとしたり、なくしたりするので、新しいブロックにはいったら、必ず「もちもの」は、チェックしよう。

8 登場人物プロフィール



●キュウリ戦士

オニオン王国一の勇者。オニオン王のもと、ノーミン族を相手に大活躍したが、もつと広く世界をみたいといって大臣の座を捨てて、諸国武者修行の旅へ。

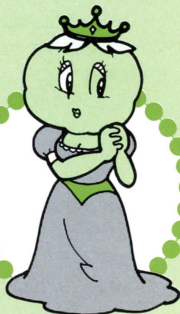
キュウリー本流剣法の使い手。得意技はモロミの剣、トマト姫には、ほのかな恋心を抱いている。

●トマト姫

オニオン王の娘。カボチャ大王の圧政に立ち上がるが、陰謀にはまり、捕われの身に。

国民の希望の星である。

歌って踊れる女王をめざしているとか。





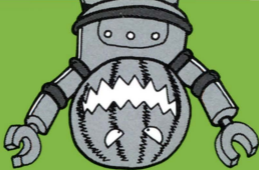
●カボチャ大王だいおう

カボチャいちやく族のリーダーパンプキン。カボチャだいおう大王と名乗ってからは、国民を苦しみのどん底ぞこに突き落とす暴君となる。じゃんけんの強つよさはものすごく、一度も負けたことがない。

●柿かきつ八ばち

柿かきいちやく族のお調子者ちようしもの。剣術けんじゆつはさっぱりだが、村じゃんけんでは、いつも横綱よこづなになっているくらいのじゃんけん名人めいじん。カボチャ軍の手によってノーミン族ぞくにひきわたされてしまうが、自力じりきで逃げ出す。





サラダ[®]の国のトマト姫

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT [®]

本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号

ハドソンビル TEL.011-841-4622

東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号

ハドソンビル TEL.03-260-4622

営 業 所 札幌、東北、名古屋、大阪、福岡