

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



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

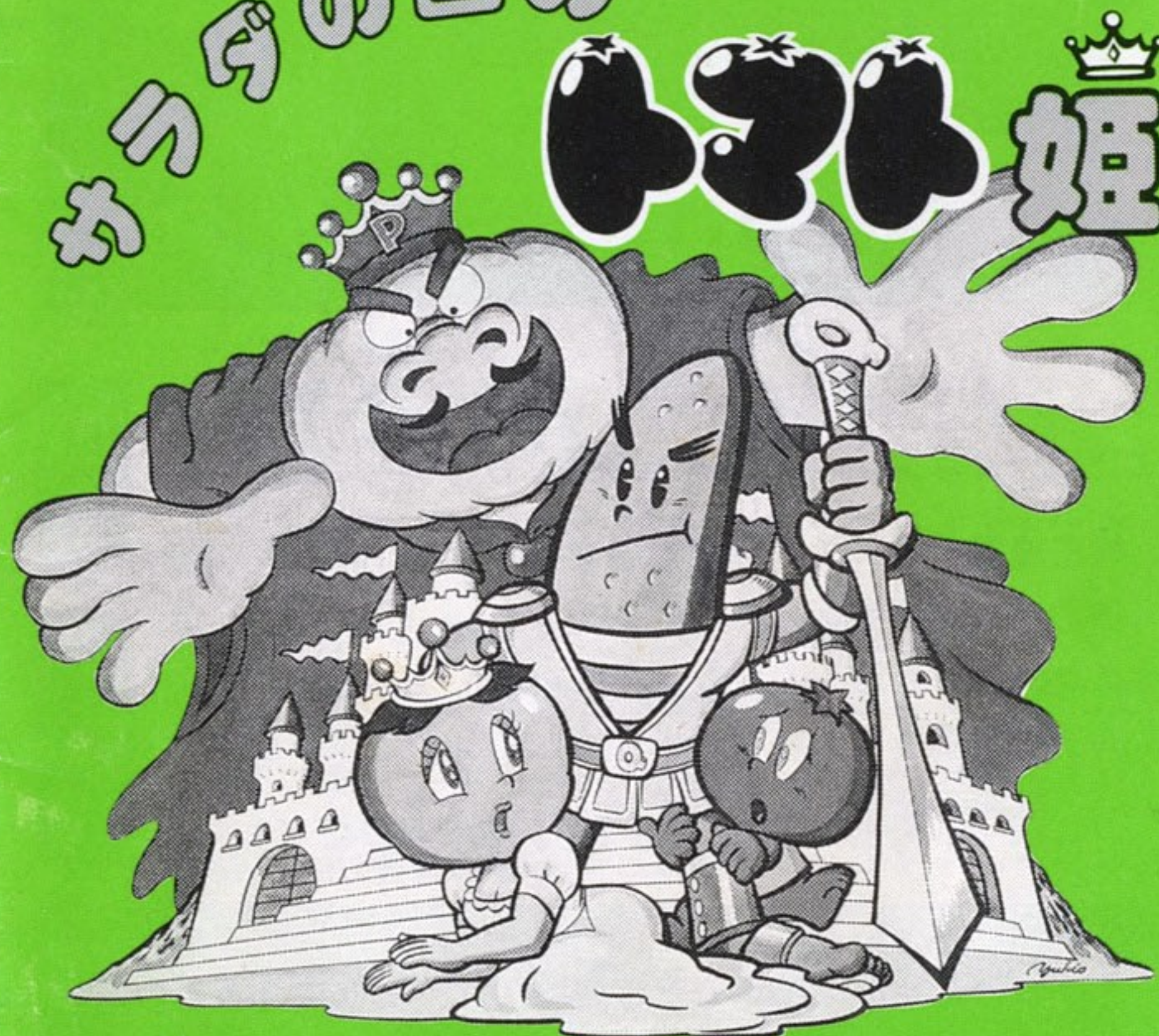
任天堂

ファミリーコンピュータ
シリーズ

HFC-RT

©1988 HUDSON SOFT

サラダの国の
トマト姫



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-RT）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、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

（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。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。



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

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。



このノーミン族をこらしめて、王国を守ったのが、オニオン王じゃ。オニオン王は、野菜や果物のあいだにあった身分制度をなくし、みんなが平等にくらせる世の中を築いたんじゃ。王国は栄え、国民たちはみな、オニオン王を尊敬していた。

ところがじゃ、それまでは王国の貴族として勢力を持っていたカボチャ一族のパンプキン大臣は、威張れなくなつたので、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！こうなったら反乱じゃ！」

反乱をおこしたパンプキンは、ウツボ山脈のふもとに城をたて、みずからカボチャ大王を名乗るようになったんじゃ。カボチャ大王はカボチャが一番えらいという身分制度をつくり、強力な軍隊と重い年貢で国民を苦しめたのじゃ。

つづく➡

→つづき

そのうえカボチャ大王はノーミン族と手を結び、
さから逆うものをかたっぱしから捕え、ろうやに入れて
しまった。

いっぽうカボチャ軍の手をのがれた年老いたオ
ニオン王、王女のトマト姫は、かつてのオニオン
王国の兵士と、レジスタンス（カボチャ大王に抵
抗する野菜と果物たちの組織）を結成しカボチャ
大王を倒そうとしていたのじゃった。

ところが、そのトマト姫が、カボチャ大王の陰
謀にはまって、ウツボ山脈のふもとの城にとじこ
められてしまったのじゃ。オニオン王は、悲しみ
のあまり亡くなってしまった。国民は深く悲しみ、
トマト姫の事を心配したのじゃよ。

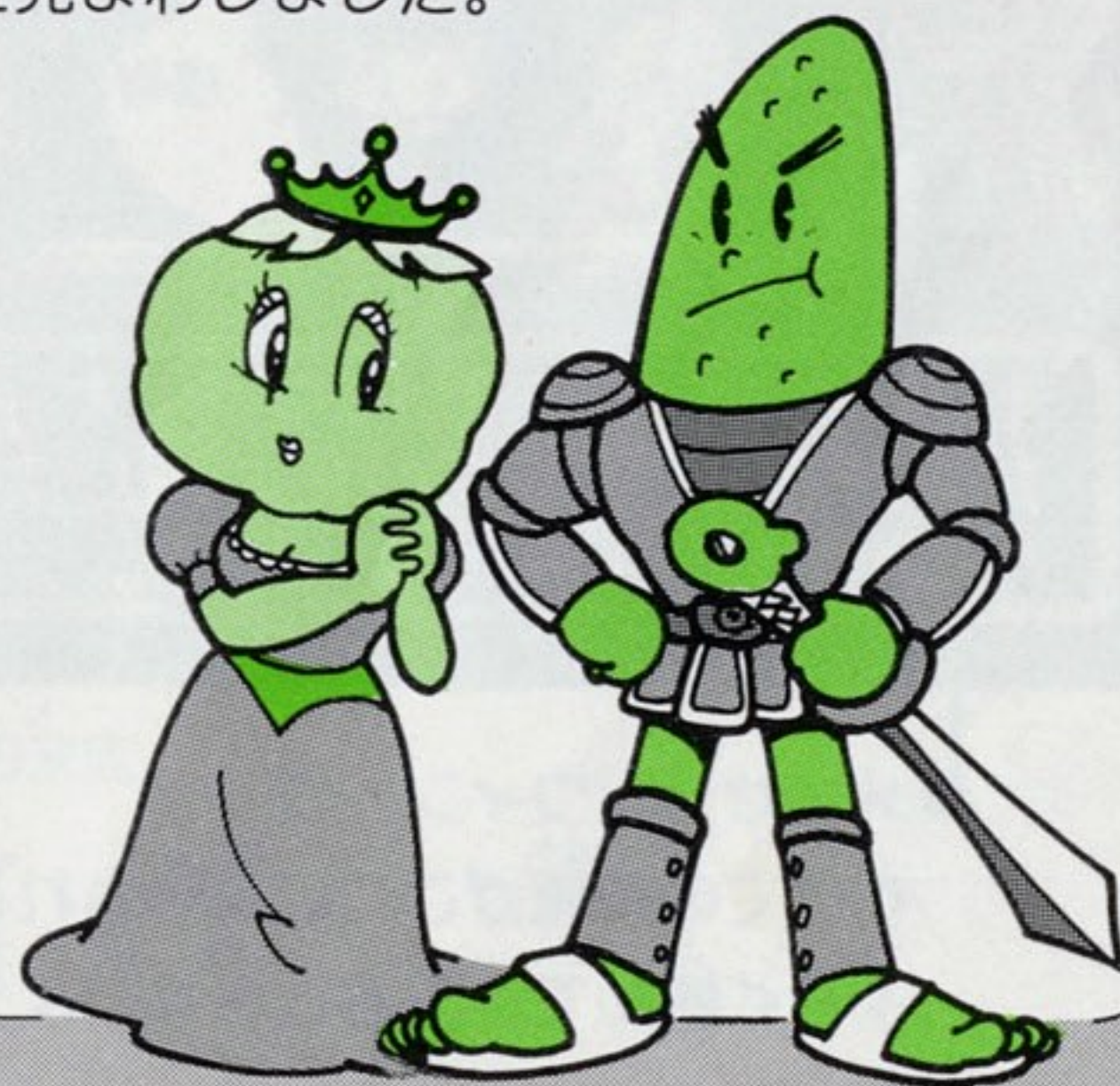
そしてカボチャ大王は、こともあろうに、トマ
ト姫との結婚を発表した。

その婚礼が迫ったある日、旅に出ていたオニオ
ン王国一の勇者、キュウリ戦士が、サラダ王国に
帰ってきたのじゃ！

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

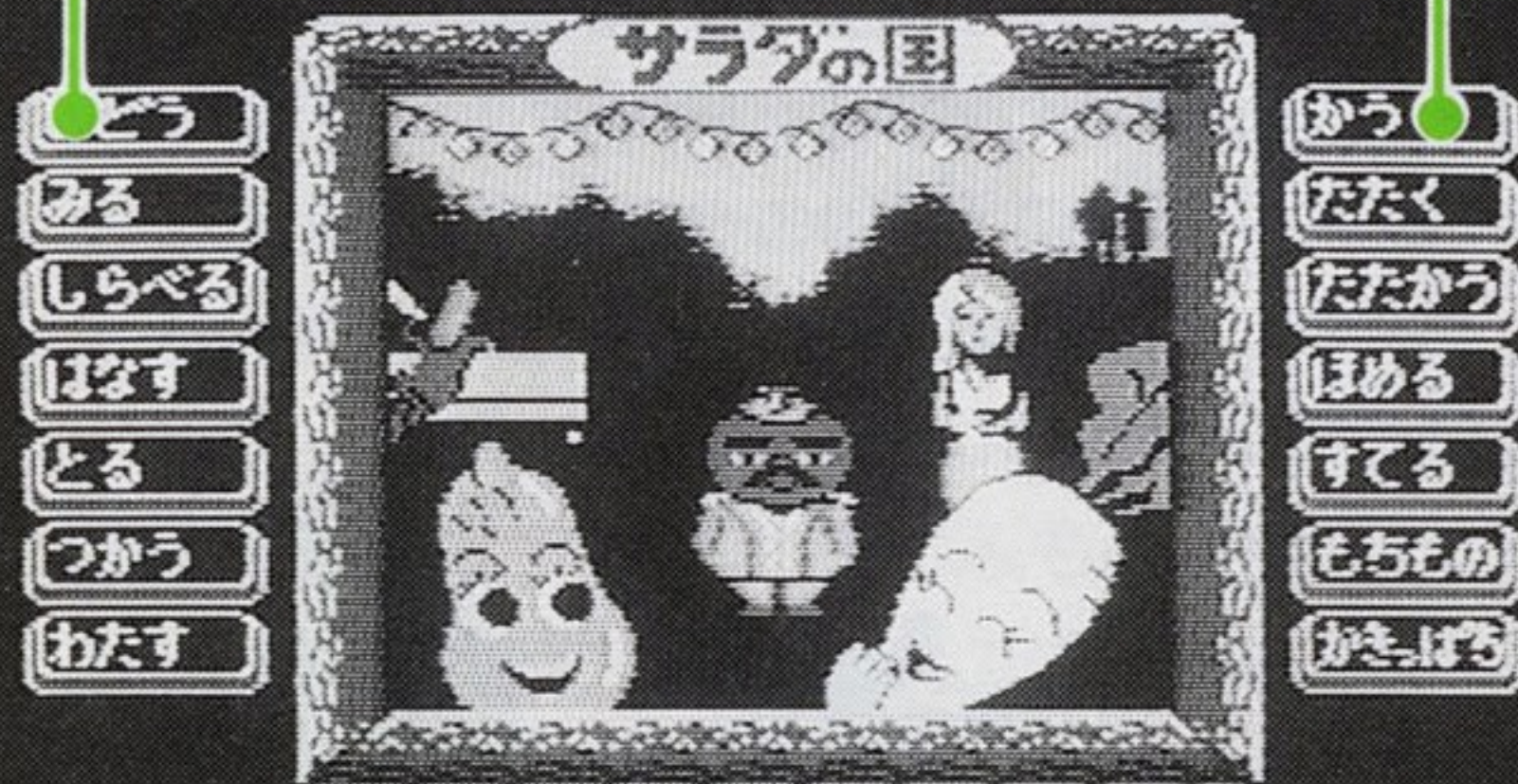
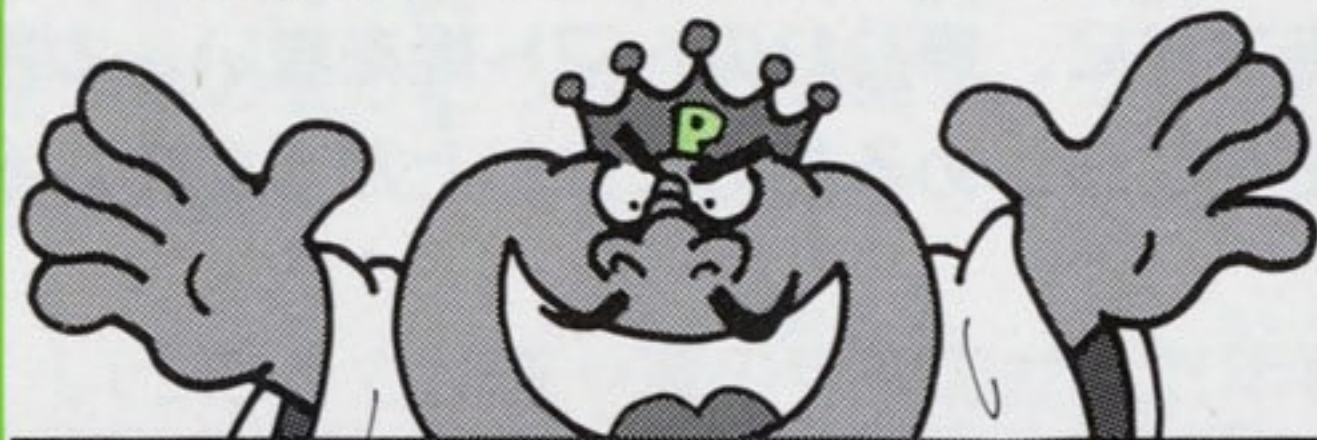
「わしの話はここまでじゃ。このあとは、みんな
がキュウリ戦士となってカボチャ大王と戦うのじ
ゃよ。ホツホツホツ……」

柿のおじいさんは、そういつてまた、やさしく、
子供たちを見まわしました。



●コマンド表示

(選択したコマンドは赤になる。)



トマトひめを助けて、大王を
たおせば、この国はふたたび
へいわになるでしょう。

●メッセージウィンドウ

すべての情報がここに表示される。
よく読んで、みおとさないようにね。

●スタート

ゲームをスタートさせるとき

●十字キー



●セレクト

コンティニューとスタートを選択するとき

●十字キー

- ①コマンドの選択
- ②3D迷路内での移動

上—前へ進む

下—後を向く

左—左を向く

右—右を向く

- ③じゃんけんバトル時の
グーチョキパーの決定と
上下左右の決定

上—グー

左—チョキ 右—パー

Aボタン

- ①コマンドの決定
 - ②メッセージのつづきを
聞きたいとき
- ※ ↓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^{あたら}しい展^{てん}開^{かい}が……

みる 画^が面^{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^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^{じょうほう}ろな情^{じょうほう}報^{ほう}がもらえるよ。
同じ^{おな}相^あ手^てでも、何^{なん}回^{かい}かはなして^{しん}るうちに、新^{しん}事^じ実^{じつ}がわか
つたりするかも……

とる ものをみつけて「もちもの」に加^くえたいとき。

みつけただけじゃだめだよ、きちんととっておかないと、
あとで後^{こう}悔^{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^あ手^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^{みせ}で買^かい物^{もの}をする
とき。

シヨップでは役^{やく}に立^たつもの、
立^たたないものいろん^ななもの
を売^うってるよ。

たたく 「ひと」「ドア」などを、たたいてみ^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^{てき}とたたかうとき。

どうしても、この敵^{てき}は倒^{たお}さなくてはならない！
キミは、「あっち向^むいてホイ」は強^{つよ}いかな？

ほめる 「ひと」をほめたいとき。

ほめられて悪^{わる}い気^き分^{ぶん}はしないよね。気^き分^{ぶん}をよ^よくして、
情^{じょう}報^{ほう}をもら^{もら}っちゃおう。

すてる い^いらな^なくな^なった「もちもの」をすてたいとき。

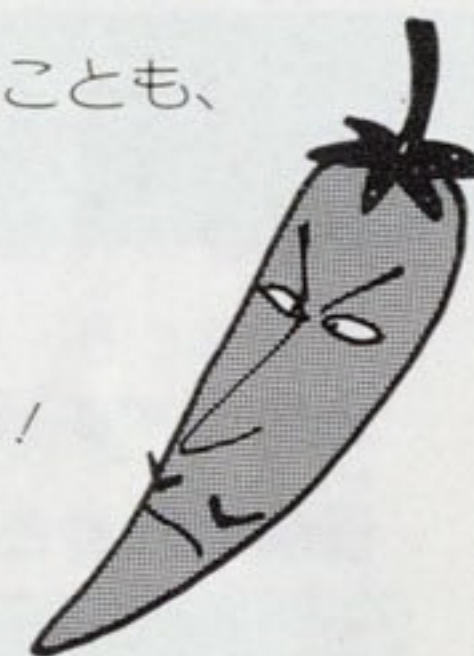
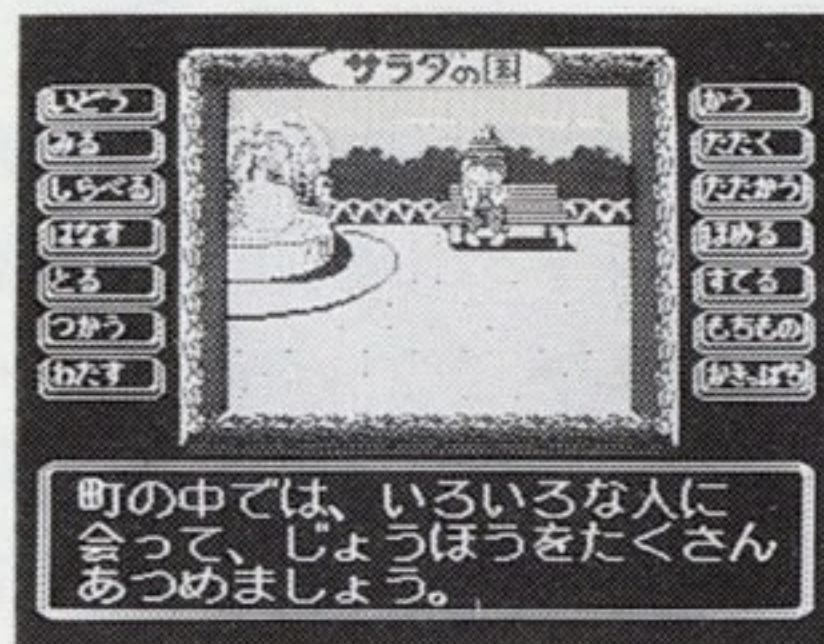
行^{こう}動^{どう}は身^み軽^{がる}なほう^{ほう}がすばやくできるよね。

もちもの い^いま、も^もつて^つい^いる「もちもの」をみ^みたいとき。

自^じ分^{ぶん}が何^{なに}をも^もつて^つい^いるかわ^から^らな^なくな^なつ^つち^ちや^やつ^つたら、
よーく確^{かく}認^{にん}しよう。

かきっぱち お供^{とも}の柿^{かき}っぱち^{いけん}の意^い見^{けん}をき^きいてみ^みたいとき。

と^ときど^どき役^{やく}に立^たつこ^こをい^いう^うんだ^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！

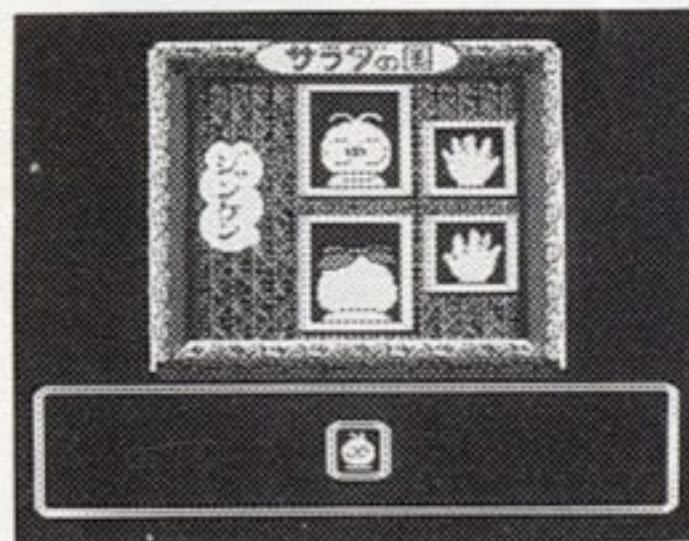
①まず、十字キーの上下左右でジャンケンをする。

②勝つか負けるかすると、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

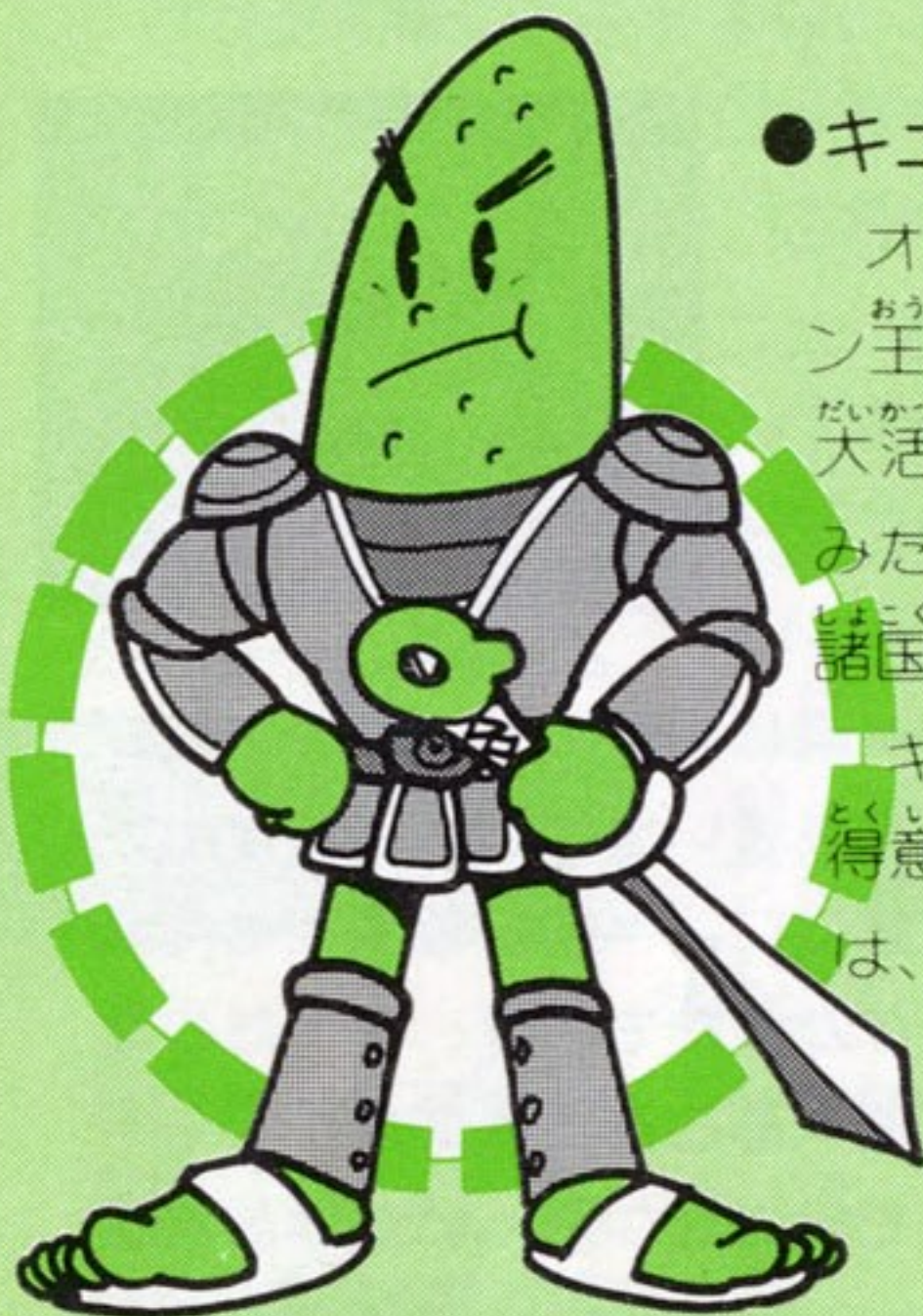
サラダの国のトマト姫は、キミがキュウリ戦士となって進めてゆくアドベンチャーゲームだ。

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

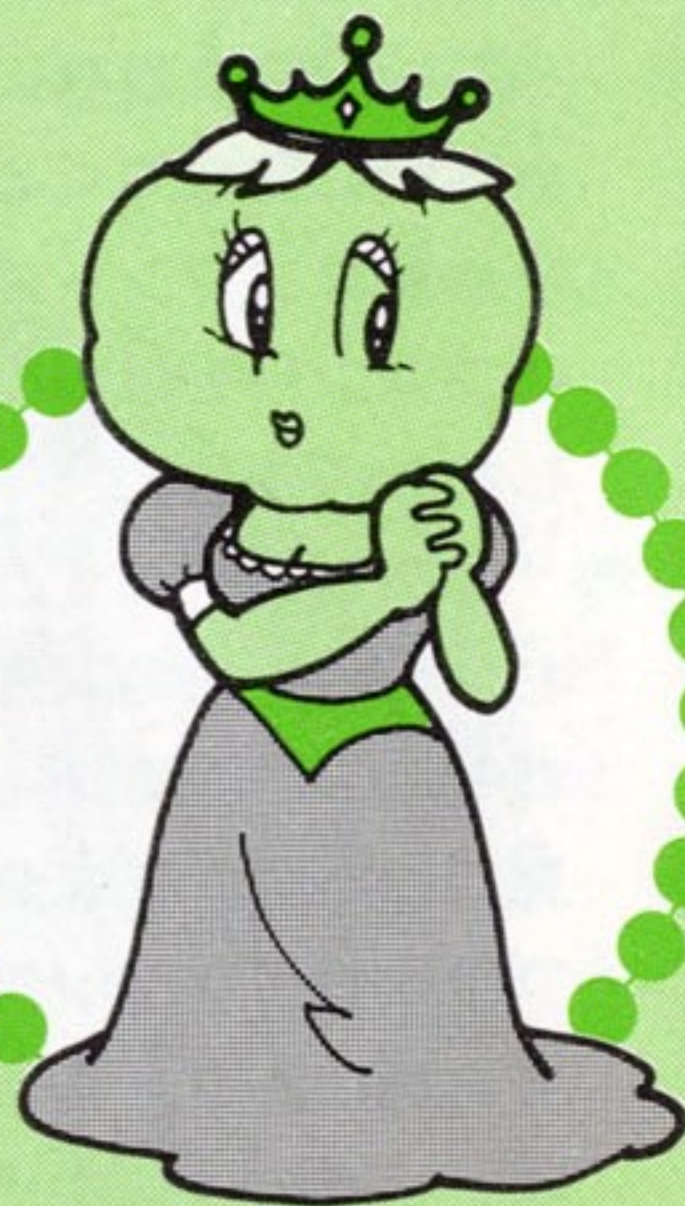


●キュウリ戦士

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、もっ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。



●カボチャ大王

カボチャ一族のリーダーパンプキン。カボチャ大王と名乗ってからは、国民を苦しみのどん底に突き落とす暴君となる。じゃんけんの強さはものすごく、一度も負けたことがない。

●柿っ八

柿一族のお調子者。剣術はさっぱりだが、村じゃんけんでは、いつも横綱になっているくらいのじゃんけん名人。カボチャ軍の手によってノーミン族にひきわたされてしまうが、自力で逃げ出す。

