© 1991アスク講談社 ／ LENAR

アスク講談社

モンスタープロレス



㈱アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-1

この製品に関するお問い合わせは、お電話にて下記の要領でお願いします。

Tel. 03-5261-3453

月曜日～金曜日　10:00AM～6:00PM

ただし、ゲームの内容に関する質問にはお答えできません。

HE system
PC Engine

モンスタープロレス

PC Engine



バックアップメモリ対応ソフト

HuCARD

アスク講談社

© 1991 ASK KODANSHA ／ LENAR

videogameden

このたびは、アスク講談社HuCARD「モンスター・プロレス」をお買上げいただき、まことにありがとうございました。

ご使用の前に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、極端な暑さ・寒さ・湿気にさらさないでください。また強いショックを与えたり、無理に折り曲げたりすることも避けるようにしましょう。

②カードの金属端子部は特に大切な部分です。手で触れたり、水に濡らしたりして汚れると、故障の原因になるので注意しましょう。万一金属端子部が汚れてしまった場合は、やわらかいガーゼで軽くふいてください。それでも取れない汚れには、エチルアルコールをお使いください。

③目を守るため、テレビ画面からは十分に離れて（2メートル程度）遊ぶようにしてください。また長時間遊ぶ場合には、1時間ごとに10分くらい休みをとるように心がけましょう。

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、新しい製品とお取り替えいたします。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、および賃貸業に使用することを禁じます。



1999年、闇の帝王ベルゼブに
世界は支配されようとしていた。
ベルゼブの親衛隊は、バイオテクノロジーと
魔術によって作り出されたモンスターたちだった。
ベルゼブとその手下たちを倒すには、
自らがモンスターとなって、
素手で立ち向かわなければならない!!

ヤマト・タケルは、ベルゼブに戦いを挑むべく、
ダークシティーのコロシアムへと向かった…

CONTENTS

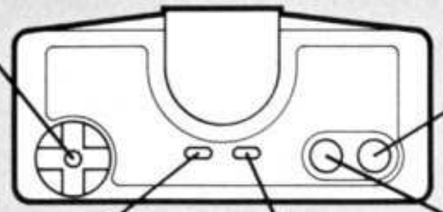
コントロールパッドの使い方……2
君のモンスターを選べ……3
メイン画面の見方……4
勝負あり!!……8
モンスター・レスラー列伝……9
技を使いこなせ!!……10
2プレイヤー対戦……12
コンティニュー●ゲームの中断と再開……13

モンスタープロレス

videogamedien

コントロールパッドの使い方

コントロールパッドの各ボタンの使い方は以下の通りです。



方向キー

モンスターの選択、パラメーターなどの数値の設定、使う技の選択などに使用します。

SELECTボタン

SAVE／PASSWORD画面に移るときに使用します。

RUNボタン

ゲームを始めるとき、先に進めるときなどに使用します。

Ⅰボタン

選んだ項目を決定するとき、メッセージを先に進めるときなどに使用します。

Ⅱボタン

パワーポイントの数値を訂正するときに使用します。

リセットについて

RUNボタンとSELECTボタンを同時に押すとリセットがかかり、電源を入れ直したのと同じ状態になり、それまでのゲームの経過は、バックアップメモリの内容をのぞいてすべて消えてしまいます。したがって、どうしても必要なとき以外はリセットをかけないように、くれぐれも注意してください。

ゲームを始めよう

電源を入れてRUNボタンを押すと、右の画面でプレイモードの選択ができる。上から、1プレイヤーのニューゲーム、コンティニュー、2プレイヤーゲーム。この中から選び、再びRUNボタンを押すとゲームスタートだ。



君のモンスターを選べ!!



まずゲームの最初に、君が操ってほかの凶悪なモンスターたちと対戦するモンスターを選ぶのだ。方向キーで選んで、RUNボタンまたはⅠボタンで決定できる。選ぶことができるのは、右の、キラーアマゾン、ポイズンマン、マッチョ・ブル、ザ・ニンジャの4体。詳しくは9ページを見て欲しい。

パワーポイントを配分しよう

次に、パワーポイントをST(スタミナ)、HP(ヒットポイント)、MP(マジックポイント)、SP(スピード)、GT(ガッツ)の5つのパラメータに配分する。

このポイントの配分によって、君の操るモンスターを個性的なキャラクターに育てることができるのだ。

それぞれのパラメータがどんな効果を持つのかは、後のページでも触れているが、実際の対戦の中で研究して欲しい。



◀最初は、40ポイントを分配する。



▶数値をプラスするときにはⅠボタン、マイナスにはⅡボタンを使う。

videogamedien

激闘の幕が切って落とされた!!

メイン画面の見方



プレイヤー(プレイヤー1)側

ファイティングポイント●

技の難易度や乱数などで決まる。この数値の多い方の技が出せる。

技のシンボル●

パラメータ●

敵モンスター(プレイヤー2)側

●パワーゲージ

ファイティングポイントの数値の差を表わす。

●メッセージスクリーン

両者の出した技、メッセージなどが表示される。

技を出すのだ

メッセージスクリーンで技を選ぼう。君のモンスターが持っている技が、方向キーの上下で順に表示される。使いたい技を画面に出し、Ⅰボタンで決定だ。

技名の下には、技の種類(12ページ参照)と賭けたガッツが表示される。

ガッツを賭けよう

君の出した技をより決めやすくするには、ガッツを賭けるという作戦がある。技を選ぶときに方向キーの左を押すとガッツを賭けることができ、右でマイナスができる。ガッツには限りがあるから賭けるタイミングを見極めよう。

ファイティングポイント(FP)で技が決まる

どちらのレスラーが技を出せるのかは、画面の左右上に出るファイティングポイント(FP)によって決まる。

このポイントは、技の難易度、賭けたガッツ、パラメータの数値などに、乱数の要素も加わって決まるのだ。



▲ガッツを5ポイント賭けたら、こっちのFPが20になったぞ。技が出せるか!?



▲やった、敵の方が少ない！この点差が大きいほどダメージも大きくなるのだ。

パワーゲージに注意しろ!!

お互いのFPが決まると、パワーゲージの色がポイントに従って青赤に色分けされる。ここで、もっと自分のゲージを伸ばすことができるのだ。





▲方法は簡単だ。とにかく、Ⅰボタンを連押しすればいいんだ。少しずつだけど、君の色(青)が伸びていくぞ。

返し技もあるぞ!!

ここでがんばれば、FPの負けをひっくり返して、返し技をかけることもできるんだ。相手に逆転されることもあるぞ。



videogamedien

勝負あり!

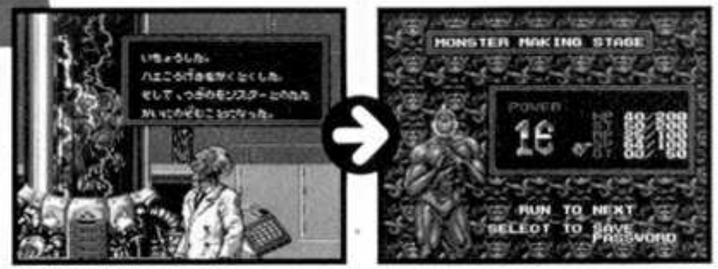
互いに技を出しあって、一方のヒットポイントがなくなった時点で勝敗が決まる。これで一回戦が終了だ。

相手の技が奪えるぞ!!



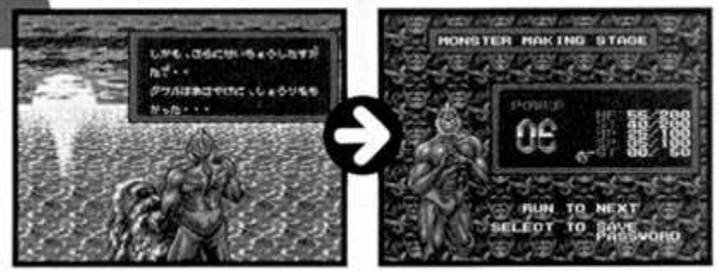
君が勝った場合は、相手から技をひとつ奪うことができる。(持ち技が12以上になったら自分の技と交換になる。)

パワーアップだ!!



ゲームスタート時と同じく、ここでもパワーアップができる。弱点を補強して、一層強くなれるチャンスだ。

負けてしまった…



善戦及ばず敗れてしまった。でも、がっかりしなくていいぞ。少しだけパワーアップして、何度でも挑戦できるんだ。

モンスター・レスラー列伝

モンスター・レスラーは全部で16体。そのうち、君が操る、つまりヤマト・タケルとなることができるのが下の4体。



videogamedien

居並ぶ凶悪モンスター・レスラー15体の正体は!?

ゲームに登場するモンスターは全部で16体。君がヤマト・タケルに選んだモンスター以外の15体が敵となるのだ。

9ページの4体のうち、ヤマト・タケルにならなかったものも、敵となって登場する。君が対戦する15体のモンスターのうち、主なものだけをここで紹介した。

このほか、どんな強敵が登場するのか、期待して対戦を続けよう!!

世紀末の悪魔!
襲いかかる
疫病タイフーン



フライボーイ



向かうところ敵なし!
怒濤の
パワーストリーム



デスバイソン



荒ぶる
野生児の逆襲!
未知の怪物が今



パワーヒバゴン



マグマの凶暴!
自然界からの
挑戦



ガイアロック



邪悪の
インセクト!
地獄の処刑人



ギロチンキッド



見えざる敵!
ジャングルの
ハンター



カメレオンマン



戦う死者!
恐怖を知らぬ
ゾンビファイター



ドクロミドロ



さらなる強敵が
君の行く手に
立ちふさがる!!



?



videogameden

技を使いこなせ!!

技は以下のように、ヒット系(HT)、ホールド系(HL)、パワー系(PW)、マジック系(MG)の4種類に分けられる。

ヒット系の技

パンチ、キックを主体とした攻撃。比較的決まりやすい技だ。

ザ・ニンジャのカラテチョップ、マッチョ・ブルのローキックなどが代表。このほか、ヘッドロック、ハイキック、ミドルキック、ドロップキック、エンズイギリなど。



▼ローキックが炸裂した!!

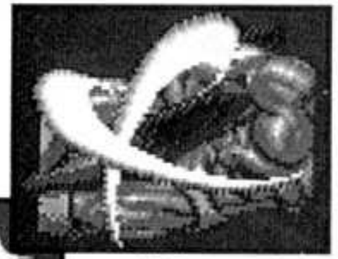


▲ザ・ニンジャの得意技、カラテチョップが出たぞ!

ホールド系の技

四の字固め、釣り天井に代表される固め技。複雑な技が多く決まりにくいが、成功すると相手に与えるダメージが大きい。

このほか、ヘッドロック、フルネルソン、コブラツイスト、チキンウイングなど。



▼四の字固めはダメージが大きい!



▲キラーアマゾンの得意技、アキレスケンが出たぞ!!

技の種類を表わす略称(HT、HLなど)の後についている数字はその技の難易度だ。数字が大きいほど高度な技なのだ。高度になるほど相手に与えるダメージは大きくなるけど、それだけかかりにくくもなるぞ。

パワー系の技

全身を武器にして敵にぶつかっていく豪快な技。マッチョ・ブルやガイアロックなどのスタミナの強いモンスターが得意としている。

ヒップドロップ、アームブリーカー、ボディースラム、パイルドライバーなどの技がある。



▼ブルドッキング・ヘッドロックだ!



▲マッチョ・ブルの得意技、ヒップドロップが出たぞ!!

マジック系の技

マジックポイント(MP)を使って攻める、モンスター・プロレスならではの大技。かかりにくく、何度も挑戦できないので、起死回生の逆転や、相手にとどめをさすときに使う。

キラーアマゾンのピラニア攻撃、フライボーイのハエ攻撃が代表。



▼ポイズンマンの必殺技、毒胞子だ!



▲回復もマジック系の技のひとつだ。スタミナの回復ができるぞ。

videogamedien

2プレイヤー対戦



コントロールパッドを2つ使えば、2人で対戦ができるぞ。モードの選択画面で2PLAYERを選べばいいんだ。

モンスターを選ぼう





2人が好きなモンスターを選べるぞ。同じモンスターでもいい。選べるのは、9ページの4体プラス4体で計8体だ。

勝負がついた



パワーポイントの配分はなく、すぐ勝負が始まる。メイン画面の左側の表示がプレイヤー1、右側がプレイヤー2だ。

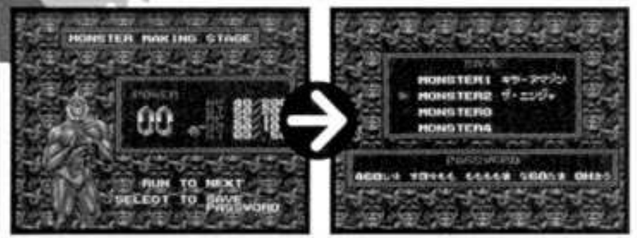
勝負は1回戦。1プレイヤーの場合と同じく、ヒットポイントが0になった方が負けになる。

コンティニュー ●ゲームの中断と再開



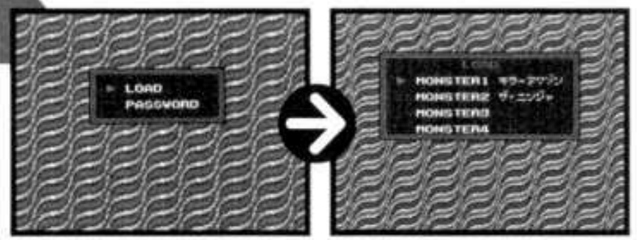
4体のモンスターについて、セーブ/ロード※、またはパスワードでコンティニューができるぞ。

セーブ



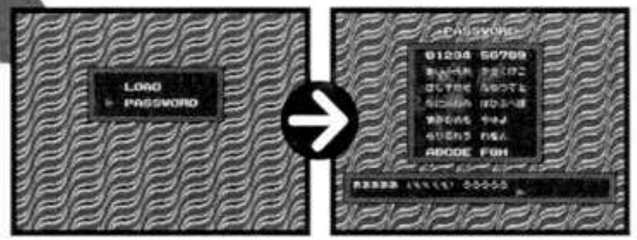
対戦後のパワーポイント画面でセレクトボタンを押すと、それまでの経過がセーブ(記録)できます。

ロード



ゲーム開始時にコンティニューに続いてロードを選ぶと、前回記録した続きがプレイできます。

パスワード



セーブの画面で、同時に出るパスワードを記録しておけば、やっぱり前回の続きがプレイできるよ。

※セーブ/ロードには、CD-ROMのユニットや天の声などの装置が必要です。

videogamedien