

# ワンスタ-プロレス



**株アスク講談社**  
〒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。

# ワンスタ-プロレス



アスク講談社

バックアップ  
メモリ  
対応ソフト

HuCARD

このたびは、アスク講談社HuCARD「**MONSTER・PRORES**」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、正しい使用方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**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、  
ダークシティのコロシウムへと向かった...

### 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

## 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。



## 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ー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るないように、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。

# げきとう まく き お 激闘の幕が切って落とされた!!

## がめん みかた 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

わざ なんいど らんすう  
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。

わざ  
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

りょうしや だ わざ  
両者の出した技、メッ  
セージなどが表示される。

## わざ だ 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。

わざめい した わざ しゆるい  
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。

## か ガッツを賭けよう

きみ だ わざ き  
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。

## わざ き 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、画面の左上上に  
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。

## ちゆうい 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ボタンを速押しすればいいん  
だ。少しずつだけど、君の色(青)が伸びていくぞ。

## かえ わざ 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。



# 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。

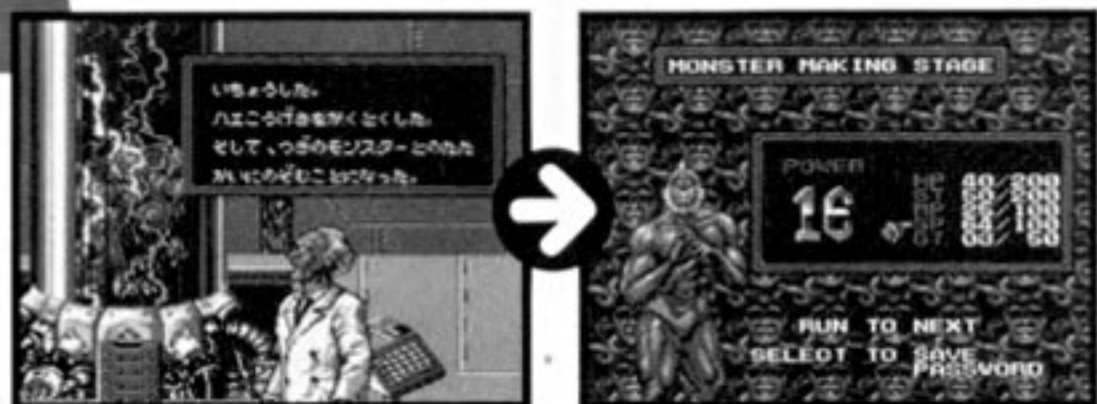
## 相手の技が奪えるぞ!!

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。)



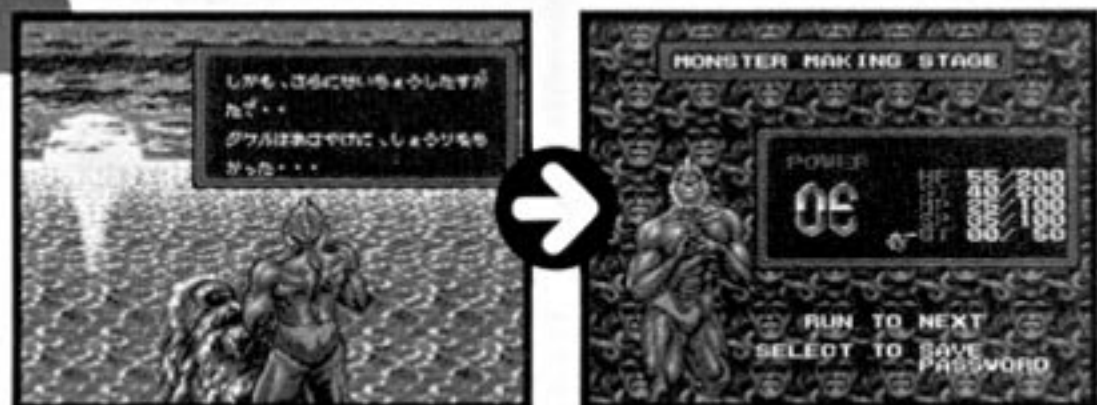
## パワーアップだ!!

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、がっかりしないでいいぞ。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。

<p>優雅な凶獣 マツ・グロツの 切り裂き魔</p> <p>キラアマゾン</p>	<p>驚異のクリーチャー 闇にうごめく 妖獣</p> <p>ポイズンマン</p>	<p>荒れ狂う筋肉 突進する 重戦車</p> <p>マッチョ・ブル</p>	<p>忍術無頼! 闇を跳梁する 覆面忍者</p> <p>ザ・ニンジャ</p>
--	--	---	--

いなら きょうあく  
**居並ぶ凶悪モンスター・**  
 たい しょうたい  
**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!!

<p>せい きまつ あくま  <b>世紀末の悪魔!</b>          おそ  <b>襲いかかる</b>          えきびょう  <b>疫病タイフーン</b></p>  <p><b>フライボーイ</b></p> 	<p>む 向か  <b>化ける敵なし!</b>          とどう  <b>怒濤の</b>          パワー  <b>ストリーム</b></p>  <p><b>デスバイソン</b></p> 	<p>あら  <b>荒ぶる</b>          やせい  <b>野生児の逆襲!</b>          みち  <b>未知の怪物が今</b></p>  <p><b>パワーヒバゴン</b></p> 	<p>きょうぼう  <b>マグマの凶暴!</b>          しぜん  <b>自然界からの</b>          ちようせん  <b>挑戦</b></p>  <p><b>ガイアロック</b></p> 
---	--	--	---

<p>じゃあく  <b>邪悪の</b>          インセクト!          じごく  <b>地獄の処刑人</b></p>  <p><b>ギロチンキッド</b></p> 	<p>てき  <b>見えざる敵!</b>          ジャングルの  <b>ハンター</b></p>  <p><b>カメレオンマン</b></p> 	<p>たたか  <b>戦う死者!</b>          きょうふ  <b>恐怖を知らぬ</b>          ゾンビ  <b>ファイター</b></p>  <p><b>ドクロミドロ</b></p> 
---	---	---

さらなる強敵が  
 君の行く手に  
 立ちふさがる!!




# わざ つか 技を使いこなせ!!

わざ い か  
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。

## けい わざ 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!!



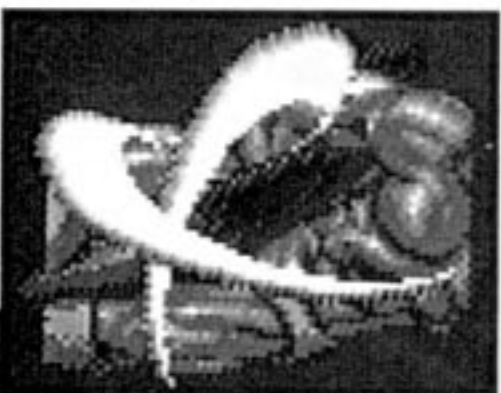
▲ザ・ニンジャの得  
意技、カラテチョ  
ップが出たぞ!

## けい わざ 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!



▲キラアマゾンの  
得意技、アキレスケ  
ンが出たぞ!!

わざ しゅるい あら りやくしやう  
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  
くもなるぞ。

## けい わざ 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!!

## けい わざ 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、毒孢子だ!



▲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。

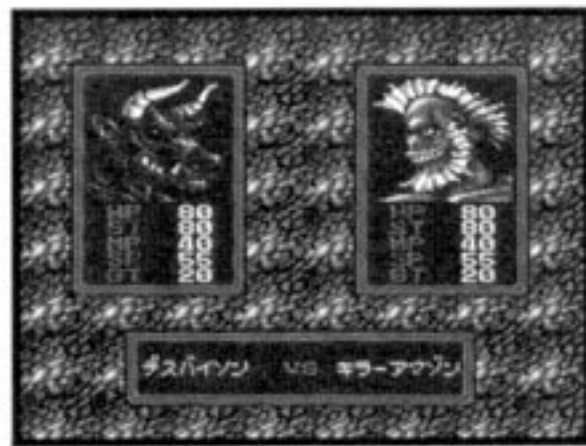
# 2プレイヤー対戦

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。



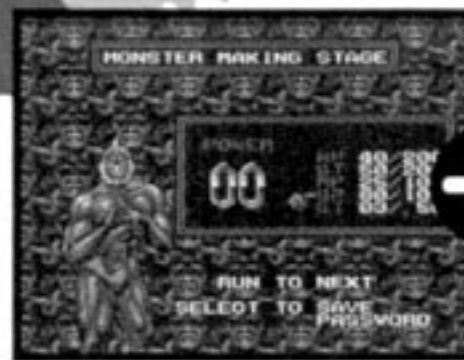
# コンティニュー ●ゲームの中断と再開



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。

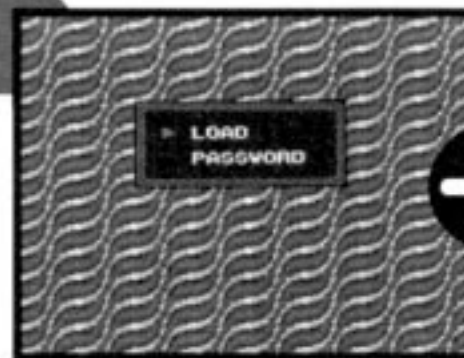
## セーブ

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。