

**namco**<sup>®</sup>



*Wander Swain*

# 鉄拳

## カードチャレンジ

TM



Produced by NAMCO LTD.  
 © 1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

BANDAI 1999 MADE IN JAPAN





## 注 意

### 必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 悪わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 悪わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

### 取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 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。



# はじめかた ゲームの始め方

◆タイトル画面のときにAボタンを押すと、モード選択画面が表示されます。X1ボタンかX3ボタンでモードを選択し、Aボタンで決定してください。



## アドベンチャー

1人用。冒険をしながらカードを集めるモードです。育てたキャラクターは通信対戦で使うことができます。

## 1人でバトル

コンピュータ相手にカードバトルを遊びます。使用するカードはランダムで決定されます。

## 2人でバトル

2人対戦用のカードバトル。通信を使わずに対戦できます。使用するカードはランダムで決定されます。

## 通信対戦

2人対戦用。2台のワンダースワンをつないで対戦します。

## データ初期化

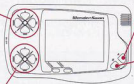
すべてのセーブデータを消すときに使用します。

# 基本操作

◆ゲームを始めるときやカードバトルでの操作は下のとおりです。アドベンチャーモードでの操作は、Bページで説明してあります。

## Y1・Y2・Y3・Y4

アドベンチャーモードで使用します。詳しくはBページを参照してください。



## Aボタン

モード、キャラクター等の決定。

## Bボタン

キャンセル。

## X1・X2・X3・X4

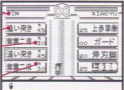
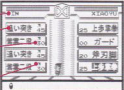
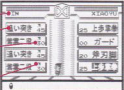
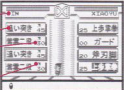
モード、キャラクター等の選択。

なお、AボタンとBボタンを押しながら、スタートボタンを押すと、ソフトリセットすることができます。

# カードバトルの遊び方

◆最初にカードバトルの基本的なプレイ方法を説明します。どのモードでも、以下の内容は共通なので、ここでマスターしておきましょう。

- 1 バトルに使うカードは4枚です。4枚の選び方は、モードによって異なります。
- 2 バトル開始。カードルーレットが回りだしたら、Aボタンでタイミングよく止めてください。

<b>キャラクター名</b>		
<b>技名</b>	そのカードの技名。	
<b>攻撃力</b>	そのカードの攻撃力。	
<b>マーク</b>	そのカードのもつ特殊効果。	

●各マークの意味は20～22ページを参照。

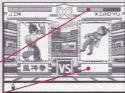
**3** お互いのカードが決定すると、バトル画面に変わります。選択した技のアクションをキャラクターが披露し、通常はカードの攻撃力が大きい方がダメージを与え、負けたカードは破れて失われます。

**4** 以上、1～3の操作を繰り返し、相手のHP (ヒットポイント) を0にすると勝ちです。

相手の攻撃を受けると減ります。自分のHPが0になると負け、相手のHPを0にすれば勝ちです。

**HP (ヒットポイント)** は勝ちです。

**カード** 破れたカードは失われます。



# アドベンチャー(1)

●アドベンチャーはカードを集めながら冒険を進めていくモードで、トウシンを倒すことが目的となります。また、アドベンチャーで集めたカードは、通信対戦で使うことができます。

## キャラクター選択(1)



最初にキャラクター選択画面が表示されます。最初に選べるのは、「ジン」と「シャオユウ」、ワンドースワン本体の所有者登録データで決定されるキャラクターの3人となります。

X1ボタン、X3ボタンでキャラクターを選び、Aボタンで決定してください。





## キャラクター選択 (2)

セーブデータがあるときは、すぐにキャラクター選択画面になります。Xボタンでキャラクターを選択し、Aボタンで決定してください。

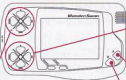
また、このときY4ボタンを押すと、選択したキャラクターの初期化メニューが開きます。そのキャラクターを最初からプレイしたいときはYESを選んでください。



# アドベンチャー (2)

## アドベンチャーの操作法

アドベンチャーモードのマップ画面では、ワンダースワンを以下のように操作してください。



The diagram shows a WonderSwan handheld console. Red circles highlight the four Y buttons on the left side and the A and B buttons on the right side. Red lines connect these buttons to their respective descriptions in the text blocks.

<p><b>Yボタン</b></p>		<p><b>Xボタン</b></p>
<p><b>Y1ボタン</b></p>	<p>デッキチェンジ画面の表示。→14P</p>	<p>キャラクターの移動。</p>
<p><b>Y2ボタン</b></p>	<p>コンボチェンジ画面の表示。→15P</p>	<p><b>Aボタン</b></p>
<p><b>Y3ボタン</b></p>	<p>カード説明画面の表示。→16P</p>	<p>決定、デモのスキップ、 攻撃。</p>
<p><b>Y4ボタン</b></p>	<p>カードエクスチェンジ画面の表示。→17P</p>	<p><b>Bボタン</b></p>
		<p>キャンセル、Yボタンの説明表示。</p>

## ルール

スタート時、主人公はマップ上の一番左端にいます。ここからマップの一番右端で点滅しているゴールにたどり着いてください。途中には敵が現れ、行く手をさえぎります。カードバトルで倒しながら、ゴールをめざしましょう。



ゴール

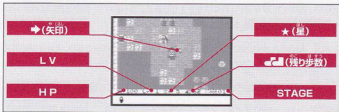
- 1 限られた歩数内にゴールへ着かないとゲームオーバーとなり、ステージの最初からやり直しになります。このとき、ペナルティーでカードの1/4が失われます。
- 2 カードバトルなどでHP(体力)が0になってしまってもゲームオーバーです。
- 3 ステージクリアするとメニューが表示され、「つづける」、「キャラをかえる」、「しゅうりょう」の3つのメニューが選べます。このとき自動的に今までのゲーム内容がセーブされます。



# アドベンチャー (3)

## 画面の見方

主人公の冒険はマップ画面で行われます。明るく見えるのは自分の周囲だけなので、敵や神殿の位置を教えてくれる「→」を参考にしながら、ゴールをめざしましょう。



→ (矢印)

暗闇内の一歩近い敵、または神殿を示します (ゴールは指しません)。

HP

自分の体力。バトルなどで0になるとゲームオーバーになります。

**LV**

自分のカードレベルです。アップすると新たな種類のカードが出現するようになり、最高LV9まで上がります。

**★(星)**

レベルアップに必要な経験値です。クルクルカードや敵を倒すと増えます。

** (残り歩数)**

残り歩行数。この数が0になる前にマップをクリアしないとタイムアップとなり、ゲームオーバーです。

**STAGE**

現在のステージです。

なお、マップ画面でYボタンを押すと、以下の画面を表示します。

**Y1ボタン**

デッキチェンジ画面 (14ページ)

**Y2ボタン**

コンボチェンジ画面 (15ページ)

**Y3ボタン**

カード説明画面 (16ページ)

**Y4ボタン**

カードエクスチェンジ画面 (17ページ)

# アドベンチャー (4)

## マップ中のブロック

マップではキャラクターにさまざまな効果を与えるブロックがあります。そのブロックについて説明しましょう。



### 障害物

ワールドによっていろいろな障害物があり、通過することができません。接触すると体力が減る落とし穴もあります。



### クルクルカード

マップ中にくるくると回っているのが、クルクルカードです。接触することで、カードと☆を獲得することができます。



### 神殿

体力を回復する場所です。☆が10個あればカードレベルアップし、新しいカードを入手できます。なお、1つの神殿には1回しか入ることができません。

## 敵とライバル

マップには障害物だけではなく、バトルを挑んでくる4人の敵がいます。敵に接触するか、Aボタンでバトルに移り、勝つと規定枚数のカードを手に入れることができます。



### 鉄拳衆

クロウ、ファルコン、ホーク、オウルの4人が鉄拳衆。いわゆるザコ敵です。接触するとカードバトルになります。



### ライバル

マップに1人だけいるボス敵です。接触することでカードバトルになります。ライバルは使用キャラクターによって変わるので、使用キャラクターを変えて、ドンドン進めていきましょう。

なお、ライバルはLV1とオーガワールドでは登場しません。

# アドベンチャー (5)

## デッキチェンジ画面

デッキチェンジ画面では、カードバトルでの最初の4枚のカードを変更することができます。画面の左4枚がデッキカード(現在、バトルで使えるカード)。右がポケットカード(手持ちのカード)で、この中から入れ替えます。

まず、X1、3ボタンでポケットに戻したいカードを選び、Aボタンで決定します。次に入れ替えたいカードをX1、2、3、4ボタンで選択し、Aボタンで決定すれば入れ替え完了です。ただし、デッキで表示されるカードでは、同じカードは2枚までしか入れられません。

デッキカード

ポケットカード

デッキにセットできる  
残り枚数/手持ちの数









## カードエクステンション画面

現在ストックしている同じ種類のカード10枚を、1つ上のレベルのカード1枚に交換できる画面です。

いらぬカードを活用したり、なかなか見つからないカードも、

この画面を使えば手に入りやすくなります。

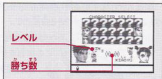
ただし、現時点のキャラクターのカードレベルより上のレベルのカードとは交換できませんので注意しましょう。



# ひとり ひとり 1人でバトル / 2人でバトル

## ひとり 1人でバトル

コンピュータと対戦するモードです。最初にキャラクターをXボタンで選び、Aボタンで決定してください。選べるのはジン、シャオユウ、そして「アドベンチャー」で集めたキャラクターになります。なお、カードはランダムで決定され、アドベンチャーの内容は反映されません。また、レベルはY1、Y3ボタンで設定できます。



## ふたり 2人でバトル

「2人でバトル」はプレイヤー同士の対戦で、ルールは「1人でバトル」と同様です。2P側のルーレットを2Pプレイヤーが自分で操作してください。

## 通信対戦 / データの初期化

## 通信対戦

ワンダースワン2台を使い、通信機能でカードバトルを楽しむことができます。通信対戦で遊ぶには、別売りの通信ケーブルも必要となります。

「2人でバトル」との違いは、キャラクターだけでなくカードも「アドベンチャー」の内容が反映されるということです。キャラクター選択後、デッキチェンジ画面が表示されるので、カードを決定したらBボタンで進めてください。



## データの初期化

鉄拳カードチャレンジのすべてのセーブデータを初期化します。「YES・NO」が表示されたら、「YES」を選んでAボタンを押すとセーブデータが消えます。

アドベンチャー  
 1人でバトル  
 2人でバトル  
 通信対戦  
 > データ初

# カードマークの見方 みかた

●カードに表示されるマークには次のようなものがあります。マスターして、強い技の流れを工夫しましょう。



浮かし

相手の体を浮かすことができ、次のターンは自分だけルーレットを回すことができます。クマ、パンダ、ガンジャックには無効です。



連続

連続してルーレットを回すことができます。攻撃力は連続したカードの合計値になります。

## HINT!

ゲームになれないうちはジンドでプレイするのがおすすめ。比較的強い上に、「浮かし」攻撃がすごく効果を発揮するぞ!



**さばき**

相手の攻撃を受け流して、ダメージを受けないようにします。また、相手は次のターンで、カードが1枚ランダムで使えなくなります。

**返し**

相手の攻撃をそのまま相手に返します。自分はダメージを受けません。ただし返しではKOできません。

**K****かまえ**

臨戦態勢をとって次の攻撃を有利にします。ファラン、ロウはかまえから必ず連続になります。

**自分も  
ダメージ**

相手に与えたダメージと同じだけのダメージを自分も受けてしまいます。

**外れる  
ことあり**

攻撃が2回に1回、相手にかわされてしまいます。

# みかた カードマークの見方



## ダイヤ

ダイヤは特殊なカードで、いろいろなことが起こります。ここではその一例を紹介しましょう（詳しくはゲーム中のカード説明画面を参考にしてください）。

### 回復

体力を回復できます。

### ガードさばき不能技

その名のとおり、相手のガードやさばきを一切受けつけることなく、ダメージを与えることができます。





# しょうかい キャラクター紹介(1)

かざま じん  
**風間 仁**

**JIN KAZAMA**

鉄拳に登場した、風間準と三島一八の子。平八の孫にあたる。母親ゆすりの優しい心を持ち、風間流護身術と三島流喧嘩空手の伝承者でもある。

## プロフィール

国籍	日本
格闘スタイル	三島流喧嘩空手改、風間流護身術
年齢	19歳
好きなもの	母の教え
嫌いなもの	人をだます行為



# キャラクター紹介 (2)

リン シャオユ  
**凌 晓雨**

LING XIAOYU



中国拳法を使う、元気な女の子。平八の指揮する三島財閥がお金持ちというウワサを聞きつけ、理想の遊園地を建てるために日本へ。パンダをペットに持つ。

## プロフィール

国籍	中国
格闘スタイル	八卦掌や各種中国拳法
年齢	16歳
好きなもの	肉まん、あんまん、海老シューマイ、北京ダック、たこやきetc.
嫌いなもの	数学の先生

フ  
ン  
花 朗

HWOARANG

蹴り技を主体とするテコンドーの使い手。普段はストリートファイトで賞金を稼いでいる。鉄拳シリーズに出ているベクの門下生でもある。



## プロフィール

国籍	韓国
格闘スタイル	テコンドー
年齢	19歳
好きなもの	ロックと喧嘩
嫌いなもの	三島流喧嘩空手、風間仁

# キャラクター紹介 (3)

## ポール・フェニックス

PAUL PHOENIX



鉄拳シリーズの常連キャラクター。平八のペットであるクマをライバルとしており、これまでに数々の名勝負を繰り広げてきた。技は破壊力があり一撃必殺といえる。

### プロフィール

国籍	アメリカ
格闘スタイル	柔道をベースとした総合格闘技
年齢	46歳
好きなもの	ピザ、ガソリンの臭い
嫌いなもの	日本の高速道路

## エディ・ゴルド

EDDY GORDO

伝説の格闘技カポエラを使う。逆立ちからの蹴りや、側転などの、空中からの意表を突くトリッキーな蹴り技で相手を翻弄する。



## プロフィール

国籍	ブラジル
格闘スタイル	カポエラ
年齢	27歳
好きなもの	権力
嫌いなもの	無力

# キャラクター紹介 (4)

しょうかい

## フォレスト・ロウ

FOREST LAW



お馴染みのマーシャル・ロウの2代目。父の経営する道場で、日々鍛錬を積んでいる。ボールとも仲がよく、ときには共に鍛錬したりすることもある。

### プロフィール

国籍	アメリカ
格闘スタイル	マーシャル・アーツ
年齢	25歳
好きなもの	クレジットカード
速いなもの	バイクの2人乗り (ボールの運転が早い)

# ニーナ・ウィリアムズ

NINA WILLIAMS

一見、美しい女性に思えるが、実は彼女の職業は暗殺者。  
 しかし、三島財閥の策路により、記憶を失っている。ちなみにアンナは彼女の妹である。



## プロフィール

国籍	アイルランド
格闘スタイル	剣法、各気道をベースとした暗殺術
年齢	22歳
好きなもの	記憶になし
嫌いなもの	記憶になし

# キャラクター紹介 (5)

## キング

KING



鉄拳で登場していた初代キングの孤児院で育った青年。初代キングなき後、同じプロレスラーの道を歩む。技は豪快だが、ときに軽快な空中殺法を見せることも。

### プロフィール

国籍	メキシコ
格闘スタイル	レスリング
年齢	28歳
好きなもの	アーマーキングとかわす勝利のビール
嫌いなもの	子どもの涙



よしみつ

吉光

YOSHIMITSU

窃盗集団元党首領。悪事で収入を得る人間からお金を盗み、弱き者にお金を恵む善人。忍術の使い手でもあり、刀を持っている。技の中には常識では不可能なものも。



## プロフィール

国籍	なし(元日本)
格闘スタイル	元忍術進化型
年齢	?歳
好きなもの	ゲームセンター
嫌いなもの	悪人

# しょうかい キャラクター紹介 (6)

レイ ウーロン  
**雷 武龍**

**LEI WULONG**



香港国際警察に所属する刑事。45歳という年齢とは思えない身のこなしからスーパーボリスの愛称を持つ。中国拳法の使い手であり、動物を模した五形拳を操る。

## プロフィール

国籍	中国
格闘スタイル	五形拳を主軸とした各種拳法
年齢	45歳
好きなもの	SONY製品
嫌いなもの	犯罪、悪人

## 使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ筒まで差し込んでください。

## バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

## バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**  
 [受付時間/月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

【お買い上げのお客様へ】商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

台東区駒形2-5-5 〒111-8081

**☎ 03-3847-6666**


- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND  
 COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
 また商業目的の賃貸は禁止されています。

### おことわり

商品の企画、生産には万全の注意を払っておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、手動できない不都合が発生される場合がございます。万一、不動作等をおこすような場合がございます。相談センターまでご連絡ください。

 及び **WonderSwan**、**ワンダースワン** は

株式会社バンダイの商標です。