スーパー ファミコン®

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

SUPER レッスルエンジェルス

取扱説明書



SHVC-AWAJ-JPN

imagineer

ごあいさつ

この度は、イマジニアソフト「スーパーレッスルエンジェルス」をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、この取扱説明書をよくお読み頂き、「スーパーレッスルエンジェルス」を正しい使用方法でご愛用頂けますようお願い致します。なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので、大切に保管して下さい。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 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。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

基礎編

1 ゲームの始め方 ―― 3
2 ゲームモード ―― 3・4
3 コントローラーの操作方法 ―― 5
4 大事なこと ―― 5〜7

実践編

試合

試合画面の見方 ―― 8
試合の進め方 ―― 8・9
試合中の操作方法 ―― 10

団体経営

社長の心得 ―― 11〜13
資金とAP／選手の獲得／団体の運営
団体経営の進め方 ―― 14〜17
人事／練習／運営／指導／殴込／評価／終了

興行の準備

出場選手の決定 ―― 18
会場の決定 ―― 18
マッチメイク ―― 19〜21

基礎編

1 ゲームの始め方



ゲームカセットをスーパーファミコン本体に差し込み電源を入れると、オープニングが始まります。何かボタンを押すとモードセレクト画面になりますので十字キーで選択し、Aボタン、またはSTARTボタンを押すと選択したモードに入ります。

2 ゲームモード

●エキシビジョン



特定の選手を選んで試合を行うモードです。COM vs COM、COM vs プレイヤー、プレイヤー vs プレイヤーでの対戦が自由に選択できます。
画面上の指示に従い、試合の設定をした後「試合開始」ボタンを押すと試合が始まります。試合の進め方については8ページを見てください。

●団体経営モード

コンピュータを含めて4つの団体で、一定期間の内に最強団体の座を競うものです。最大3人までのマルチプレイが可能です。詳しくは11ページを見てください。



●リーグ戦/トーナメント戦

リーグ戦では4～7チームでオープンリーグ戦、トーナメントでは全8チームでトーナメント戦を行うモードです。
画面上の指示に従い、試合の設定をした後「決定」ボタンを押すと試合が始まります。試合の進め方については8ページを見てください。

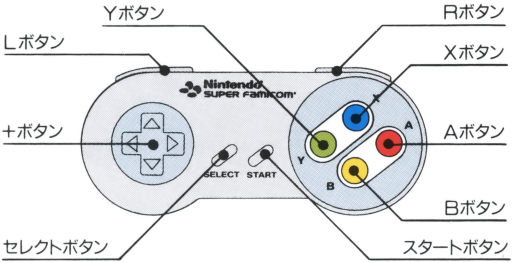


●システム

ゲームの設定を変更するモードです。
メッセージ速度、難易度、サウンドテストの設定ができます。



3 操作方法



A, Yボタン　主にコマンドの「決定」を行います。

Bボタン　主にコマンドの「キャンセル」を行います。

X, Rボタン　選手リストで各選手のパラメータを見ることができます。

SELECTボタン　試合中の操作モード切り替え等を行います。

STARTボタン　システムコマンドを呼び出します。(団体経営モード)

4 大事なこと

「スーパーレッスルエンジェルス」の試合はカードバトルシステムを使っているために、始めに覚えていただきたい事がいくつかあります。

カード

カードには6種類の技の系統と1～Aの数値が記されています。(Aは10を表します)



投 バックドロップ、ブレーンバスター等の投げ技を表します。



極 脇固め、アキレス腱固め等の関節技を表します。



打 掌打、パワーボム等の打撃技を表します。



飛 ドロップキック、ムーンサルトプレス等の飛び技を表します。



他 逆さ抑え込み等の固め技や、鉄柱攻撃等を表します。



特 その選手の持っている必殺技を仕掛ける、体力の回復の２通りの効果があります。

タッグマッチのときには「合」のカードが加わり、このカードで合体技が使えるようになります。

※「投」、「極」、「打」、「飛」、「他」の技の系統にはそれぞれ数種類の技、難易度が設定されており、その種類、難易度によって技のかかりやすさ、相手へのダメージ量等が変化します。難易度は、団体経営モードで選手が技を習得するときに変更することが可能です。
また、カードに記されている数値が大きいほど技がかかりやすくなります。

選手の能力

選手の能力のパラメータは以下の項目に分かれています。これらの総合的な力量がその選手の評価値となって表われます。



- **投げ技、関節技、打撃技、飛び技**
  カードに記されているカテゴリーに対応します。攻撃力と防御力に分かれており、攻撃力が高ければそのカテゴリーの技をかけやすくなり、防御力が高ければかけられにくくなります。

- **素早さ**
  返し技の決まりやすさ、カットの成功率に影響します。

- **筋力**
  相手に与えるダメージの大きさに影響します。

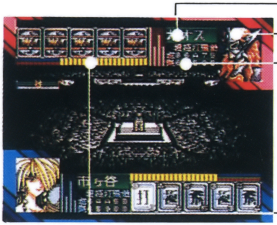
- **体力**
  HPの量に影響します。

- **回復力**
  ダメージの回復力の早さに影響します。

実践編

試合

試合画面の見方



ⓐ選手の名前

ⓑ選手のグラフィック

ⓒ選手のパラメータ
- 投げ技、関節技、打撃技、飛び技の能力
- 筋力、体力、回復力、素早さ

ⓓHPバー
- 体力、腕、脚

試合の進め方

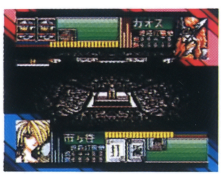
エキシビジョン、団体経営、リーグ戦、トーナメント戦の各モードで試合は以下のように進めます。

試合開始

▼

カードが配られる

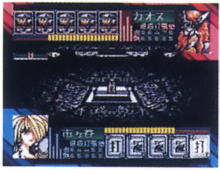
試合が開始されるとプレイヤー側、敵側のそれぞれにカードが5枚づつ配られます。



試合

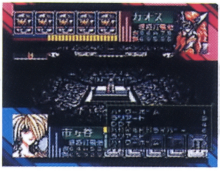
カード選択

カードには6種類の技のカテゴリーと10種類の数値が記されており、その中から1枚を選択します。



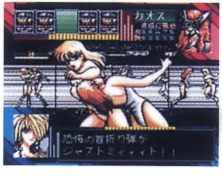
技選択

カード選択後、そのカードに記されている技のカテゴリーで、その選手が使える技を決定します。

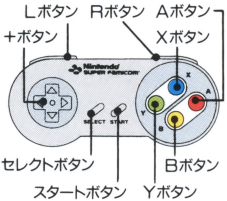


プレイヤー、敵のカードの判定

プレイヤー、敵の選択したカードの数値、技の難易度、選手のパラメータ等をコンピュータが判定し勝者のほうの技がかかります。技が決まった後、再度カードを選択しお互いに技をかけあい、どちらかがフォール、ギブアップすると試合終了となります。



試合中の操作方法



十字キー　カーソルの移動を行います。

Aボタン　選手、カード、技の決定を行います。

Bボタン　選手、カードのキャンセル、タッチ、フォール、リングへのリターンを行います。タッチ、フォール、リングへのリターンは技の決定の前に行ってください。

Rボタン／Xボタン　選手、チーム選択画面で選手のデータを見ることができます。

SELECTボタン　試合中、ステルスモードのON、OFFを行います。

ステルスモードとは



2P対戦時、出すカードや技を相手に見られちゃうと大変困りますね。そんなときにはステルスモード。5枚のカードをA, B, X, Y, Rの各ボタンに割り当てて、自分がどのカードを出すか相手にわからなくしちゃいます。そのかわり技を選べなくなっちゃいますが、そんなこと気にしてちゃいけません。ステルスモードの時は、十字キーの上下左右がタッチ、フォール、タッチ&フォールになるよ。

団体経営

社長の心得

自分の作ったプロレス団体の経営を行っていくには選手と資金が必要になります。また、基本となる運営方法等を知っていないとすぐに倒産してしまいますので、以下の文章を良く読んでおいてください。



資金とAP（行動ポイント）

団体を作るには、まず資金が必要です。ゲーム開始時には一定額の資金が与えられていますので取りあえず安心してください。資金は興行を行い観客を動員することによって得られ、興行を行う際の経費として使われます。

資金と密接な関係を持っているのがAP（行動ポイント）です。APは興行によって得られた利益によって換算され、選手の獲得、育成等を行うのに必要になります。APを消費すると資金も減っていきます。つまり、行った興行に観客が入らなければ選手の育成もできないということになるのです。また、興行を行わなかった月でも諸経費として、ある程度の資金が減っていきます。

選手の獲得

当たり前のことですが、ゲーム開始時自分の団体には１人も選手がいません。団体の旗揚げには最低６人の選手が必要なため、選手を以下の方法で獲得しなければなりません。

新人募集

新人を集めるため即戦力にはなりませんが、最も安上がりな方法ではあります。集まってきた選手候補生が気に入らない場合は、採用しないこともできます。

他団体選手の引き抜き

他団体で活躍している選手を、自分の団体に移籍してくれるようにスカウトにいきます。移籍にはその選手の評価ポイントよりも多少多めのＡＰが必要になるため、団体の立ち上げ時にはかなり厳しい手段ですが、団体の柱となる選手を確保できるので得策といえるかもしれません。

引退選手のスカウト

既に引退している選手を再スカウトします。その選手の評価ポイントと同じ位のＡＰが必要となります。

海外団体との提携

海外の団体と提携することによって、興行に外国人選手を参加させることが可能になります。提携した団体以外に所属する選手は呼ぶことができません。

団体経営

団体の運営

団体は、興行を行い、観客を動員した利益で運営されます。つまり、いかに多くの観客を動員するかが、団体規模拡大の成否に関わってくるのです。

観客動員

興行を行うと観客は自動的に集まってきますが、動員数は以下のような様々な要素に左右されますので注意してください。

- 団体所属レスラーの評価ポイント
- 興行を行う会場のある都道府県での団体の人気
- メインイベントのカード
- タイトルマッチの有無
- 外国人選手、他団体選手の参加

興行の注意点



一度興行を行った都道府県であまり時間を空けずに再度興行を行うと、客足が鈍っちゃうんです。続けて同じ場所で興行を行うことは、団体の人気を上げることにはなるんだけど、その時点での観客動員にはつながらないって事です。あと、興行を行う都道府県出身のレスラーがいたりするといいことがあるかもしれないよ。

団体経営の進め方

では、実際に団体を立ち上げ、運営していってみましょう。経営は以下のように進めていきます。

団体設立

まず自分の団体に名前をつけましょう。すると、画面はトレーニングジム画面になりますので、今後はここで以下のコマンドを実行し、選手の獲得、育成等を行っていきます。

人事

新人募集

新人レスラーを募集します。場合によっては集まってくれないときもあります。



スカウト

他団体の選手や引退している選手をスカウトします。スカウトの成否には選手の信頼度が大きく影響します。

海外遠征

所属選手を提携先の海外団体に遠征させ、自動的に成長させることができます。ただし、遠征させる事ができるのは１人の選手だけです。遠征中の選手を呼び戻したい場合は、もう一度このコマンドを実行してください。

団体経営

バカンス

所属選手全員でバカンスにいきます。興行時に負傷してしまった選手のケガの治療、選手の信頼度の向上などの効果がありますが、その月には興行はできません。

覆面

所属選手をマスクマンにし、人気等を向上させます。一定条件を満たした選手しかマスクマンにはなれません。

王座返上

タイトルマッチで入手した王座を返上します。

解雇

不要になったレスラーを解雇します。

練習

このコマンドを選択すると選手のトレーニング画面になります。ここで能力値の向上、技の習得、必殺技の変更、技の難易度の変更を行います。



運営

道場拡張

選手の練習はトレーニングジムで行われますが、団体にいくら資金があっても道場の設備が整っていないと、所属する選手が多くなった場合、選手の育成が



うまくいきません。そこで、設備投資をして道場の拡張を行うのがこのコマンドです。

団体提携

海外の団体と提携することで、選手の招へい、興行規模の拡大が可能になります。

サイン会、放送契約

興行を行ったときに、観客動員数が増加します。

指導

対話

選手のモラルに関係してくるコマンドです。

特訓

選手の使用限界APを1.5倍にすることができます。失敗する可能性もあります。



殴込

他団体に自分の団体の選手を殴り込ませる（遠征をさせる）ことができます。



団体経営

評価

自分の団体、個人ランク、獲得ベルト、他団体のデータを表示します。



終了

トレーニングジムでの行動を終了させます。

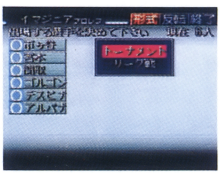


始めに与えられているＡＰは3000です。これを元に団体の旗揚げ準備にかかりましょう。
まず、人事メニューから新人募集、スカウト、運営メニューから団体提携等を選択し、選手を獲得します。選手が獲得できたら、次はその選手の育成です。練習コマンドを選択し、選手の能力を上げてください。その月にやるべきことが無くなってしまったら終了を選択し、次の月で行動を開始します。選手が６人以上集まった時点で終了を選択すると、自動的に興行の準備を行う画面になります。

興行の準備

選手を集めて団体の陣容が整うと、全国各地での興行を行うことになります。興行は1ヵ月単位で行われ、以後この事をシリーズと呼びます。興行準備は以下のように進めていきます。

出場選手の決定



この画面で選手の横にある○、△等のマークに十字キーでカーソルを合わせ、今シリーズの出場選手の決定を行っていきます。各記号は以下のような状態を表します。

○出場　△休養　×不出場

選手数は最高18人までの偶数でなくてはいけません。

会場の決定



マップ画面上の日本地図から十字キーで興行を行いたい都道府県を選択し、Aボタンを押すとその都道府県に存在する会場が表示されますので、その中から興行を行う会場を決定します。

この作業を何度か繰り返し、シリーズ中の興行開催会場を決定します。1シリーズ中最高で8興行行うことができます。

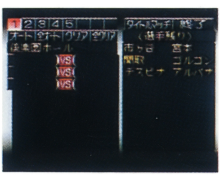
興行の準備

マッチメイク



興行を行う会場ごとに、対戦カードを決定していきます。
選手名の入っていない枠にカーソルを合わせAボタンを押すと選手一覧表が表示されます。次に選手一覧表から試合に参加させたい選手を十字キーで選び、Aボタンを押すとその選手は登録されます。選手を決定した後も枠を移動して変更することも可能です。
また、オートのコマンドと併用して一部のカードのみを自分で変更することもできます。
こうして全会場でのカードを決定した後、「終了」にカーソルを合わせAボタンを押すとゲームは最初の試合会場へと移行し、試合が開始されます。

ⓐ全体コマンド



オート：その会場の対戦カードを自動的に決定します。
全オート：そのシリーズ全ての対戦カードを自動的に決定します。
全クリア：そのシリーズ全ての対戦カードを消去します。

ⓑシリーズ全会場名

そのシリーズに興行を行う会場を表示します。

ⓒコマンド

オート：dの欄に表示されている会場のカードのみを自動的に決定します。
クリア：dの欄に表示されている会場のカードのみを消去します。

ⓓ会場名

対戦カードを変更中の会場名を表示します。

ⓔ対戦カード決定欄

ここで今シリーズのカードを決定していきます。

対戦形式の変更



シングルマッチをタッグマッチに、タッグマッチを6人タッグマッチにしたい時なんかは、対戦者同士の名前の間にあるカッコの部分にカーソルを合わせて、Aボタンを押してくださいね。

興行の準備

準備が整うと、選択した各会場で試合を行っていきます。いよいよ旗揚げ興行です。試合中の操作は10ページを見てください。

1ヵ月のシリーズが終了すると、選手達はトレーニングジムに帰ってきます。各コマンドを使って選手達の育成に励みましょう。

以上が基本的な経営の進め方ですが、ゲームを進めていくうちに団体にふりかかる災難や、選手達のアクシデント等により、思っている以上に選手達はうまく育ってくれないでしょう。あなたの経営する団体は日本の、いや世界の頂点を究めることができるでしょうか。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

●ゲーム内容に関する質問には一切お答えできません。

制作・発売元



イマジニア株式会社

ユーザーサポート：03-3343-8900

（土、日、祝祭日を除く　10:00～11:45/12:45～17:00）

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

©IMAGINEER CO., LTD. / GREAT CO., LTD.