

SNK

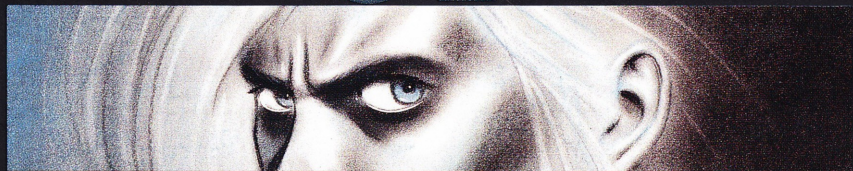
THE



BATTLE



OF



DESTINY

NEO GEO SYSTEM NGH-033 GAROU DENSETSU USER'S MANUAL

〔餓狼伝説〕取扱説明書

餓狼伝説™

NGH-033

©1991 SNK CORP.





この世界のどこかに、年に一度、激しい闘気につつまれる街があるという。



そこでは正義も悪もみな、ただ一匹の飢えた“狼”と化すという。



最強武闘会「キング・オブ・ファイターズ」

今年も、おのれの“牙”を信ずる格闘家たちがさまざまな思いを胸に、続々と集う。

餓狼伝説™

10年前…当時、世界最強と噂された武闘家“ジェフ・ボガード”が暴漢に襲われ絶命した。サウスタウンという異様な街での出来事である。

年に一度、この街に世界各国より武闘家たちが集う。そして最強武闘会「キング・オブ・ファイターズ」が幕を開ける。表向きには格闘技の祭典ということになっているが、実は主催者の“ギース・ハワード”が私腹を肥やし、自分の抱える殺し屋たちの名を売るためのショーなのだ。彼はサウスタウンを麻薬やギャンブルなどで影から支配する実力者であり、その力は議会はおろか警察でさえも手だしができないほど強大だという。例えば、10年前の事件はジェフを恐れたギースの仕業だということは誰の目にも明らかなのに、どうすることもできないほどに。



そして10年の月日が流れ、2人の若者がやって来た。
 ジェフに拾われ、親子同然に育てられた“テリー”と“ア
 ンディー”。彼らは、数々のストリート・ファイトを闘い、
 本当にギースを倒せるのだろうか。



GAROU DENSETSU USER'S MANUAL

この度はネオジオ専用ロムカセット「餓狼伝説」をお買い上げいただきまして、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」をよくお読みいただき、最強格闘アクションの世界を存分にお楽しみください。

CONTENTS

- 4…………ゲーム概要
- 6…………ゲーム画面
- 6…………ボーナスステージ
- 7…………操作方法
- 8…………主人公紹介
- 14…………ステージ紹介
- 16…………敵キャラクター紹介
- 20…………カセット・メモリーカード
 取扱注意事項

最強武闘会 (キング・オブ・ファイターズ)

基本ルール

- 試合は基本的に1対1の3セットマッチで行い、2セット先取した者が勝者である。
- 1セットは45秒で行われる。時間内に決着がつかない場合、スタミナが多く残っている者の判定勝ちとする。
- 選手は1セットごとに休息をとり、スタミナが完全に回復した状態で次のセットを行うものとする。
- 2セット先取できなかった場合、ゲームオーバーとなる。

※当大会では特別ルールとして2対1で対戦する2P協力プレイが認められる。この際、1P・2Pのスタミナの平均値と対戦相手のスタミナにより勝敗が決定する。また、1P・2Pどちらかがスタミナ切れとなった場合、そのセットは残ったプレイヤー1人で闘いぬかなければならない。

ゲームの始め方

本体に接続したコントローラのスタートボタンを押してください。操作説明のデモの後でマイキャラとエリアをそれぞれレバーで選択、Aボタンで決定すればゲームが始まります。

※操作説明のデモ中にAボタンを押せば、すぐマイキャラ選択画面に入ることができます。



2人同時プレイ・途中参加について

このゲームは2人まで同時にプレイすることができます。

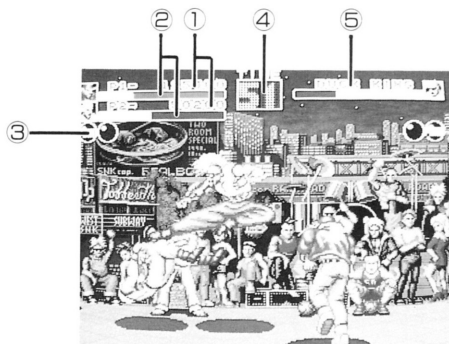
本体に1P・2Pコントローラを接続し両方のスタートボタンを押してください。マイキャラを1P・2Pともそれぞれ選んだ後、エリア選択画面で「1Pvs2P」を選べば2P対戦プレイ、それ以外のエリアを選べば2P協力プレイとなります。

また、1人プレイ時にもう一方のコントローラのスタートボタンを押すとゲームに途中参加できます。この時は2P協力プレイとなります。

コンティニュー及びコンティニュー制限について

ゲームオーバーになるとコンティニューカウントが表示されます。カウント0になる前にスタートボタンを押せば、ゲームオーバー時の対戦者からゲームを続けることができます。コンティニューは1P・2Pともに3回までの制限があり、これを越えると途中参加もできません。

ゲーム画面



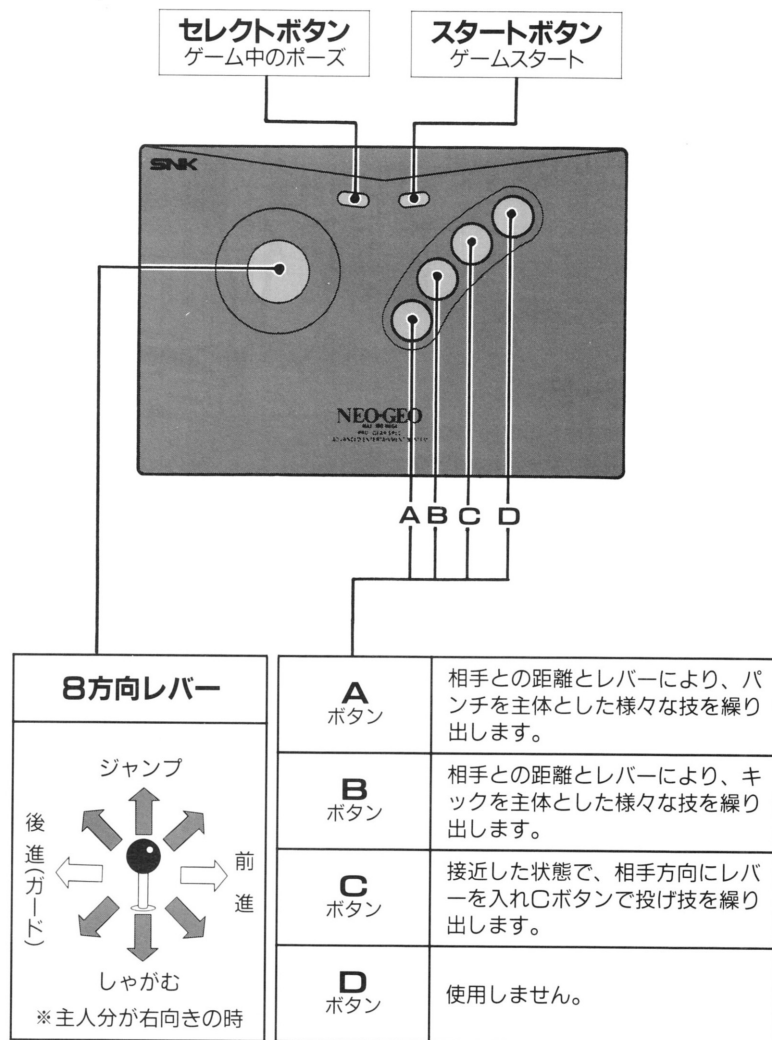
- ① ゲームスコア……………プレイヤーの得点表示。
- ② ライフゲージ……………プレイヤーのスタミナ表示。
相手を倒す前になくなるとゲームオーバーです。
- ③ ウイナーズシグナル………1セット取ると1つ目が点灯。
2セット先取し、2つともシグナルを点灯させればエリアクリアとなります。
- ④ 制限タイム……………45秒からカウントダウンされ、勝負がつくまえに0になると判定となります。(→P 4基本ルール参照)
- ⑤ 対戦キャラクター名

ボーナスステージについて



試合に勝ち抜いてゆくと、ボーナスステージが出現します。アームレスリング(腕ずもう)で対戦です。とにかくAボタンを連打してください。勝てばボーナスポイントが得られます。

操作説明

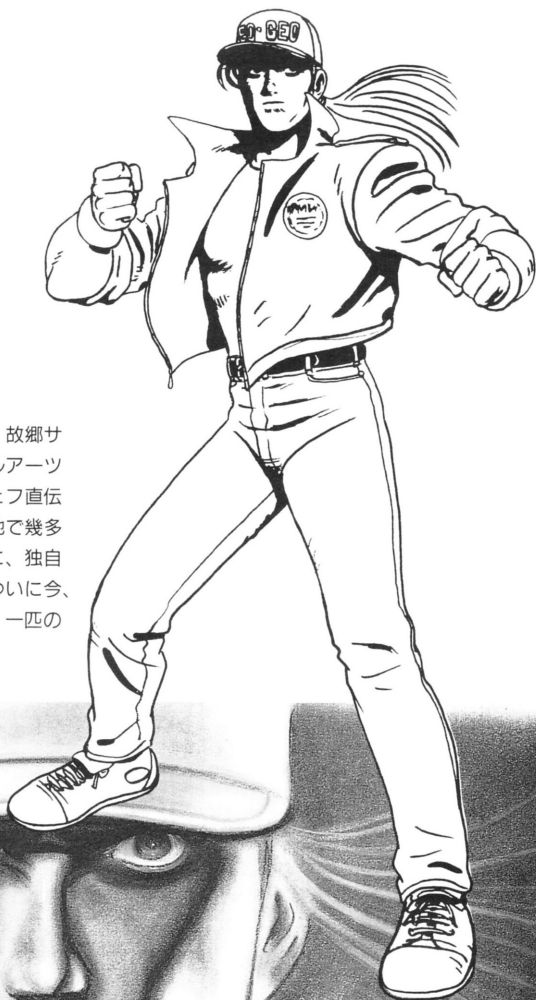


マイキャラクター紹介

マーシャルアーツの達人

テリー・ボガード

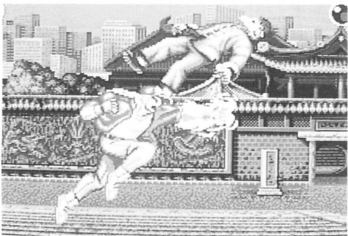
天才武闘家ジェフ・ボガードの死後、故郷サウスタウンを離れ、独学でマーシャルアーツを習得する。最強と呼ばれた恩師ジェフ直伝の喧嘩殺法とマーシャルアーツ、各地で幾多のストリートファイトを重ねるうちに、独自のバワフルな攻撃スタイルを確立。ついに今、宿敵ギースを倒すために戻って来た。一匹の飢えた狼となって……。



TERRY



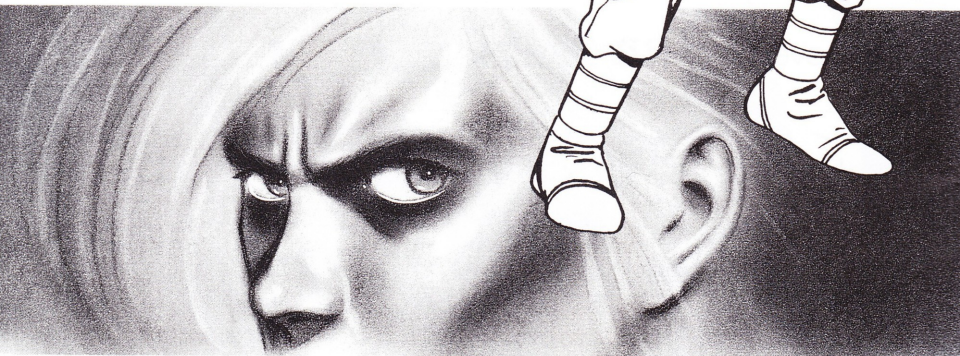
■ 怒りの「バーンナックル」が
炸裂する。

Level 1 バーンナックル	レバー&ボタン
	↓ ◀ ◀ A
Level 2 ライジングタックル	↑ ↓ A
Level 3 クラックシュート	↓ ◀ ◀ ◀ B
Level 4 パワーウェーブ	↓ ◀ ▶ A

骨法を極めた全身凶器

アンディー・ボガード

テリー・ボガードの実の弟。2人は共にジェフに育てられるが、小柄な体格ゆえ兄を超えることができなかった。単身修行に出た旅先で、自分よりも小柄な謎の日本人に敗れ、骨法という体術を習う。恩師のかたきギースを倒すことはもちろんだが、テリーとの死闘のときを心待ちにしている。はたして兄弟対決のゆくえは……。



ANDY



■「斬影拳」は兄とて見きれない。

Level 1 斬影拳	レバー&ボタン
	◆ ➡ A
Level 2 昇龍弾	↓ ◆ ➡ ◆ A
Level 3 空破弾	◆ ◆ B
Level 4 飛翔拳	↓ ◆ ← ➡ A

若きムエタイ・チャンプ

ひかし じょう

東 丈

出身地は日本。幼い頃からタイ式ボクシングであるムエタイを教わり、単身タイに渡る。持ち前のスピードと適確な蹴りは本場でも、またたく間に無敗の伝説を築くこととなった。最年少チャンプとしての地位と名声に満足せず、ムエタイ協会からの破門を覚悟で、さらなる強敵を求め異種格闘技戦に挑む。天才ゆえの悲しき宿命か。



JOE



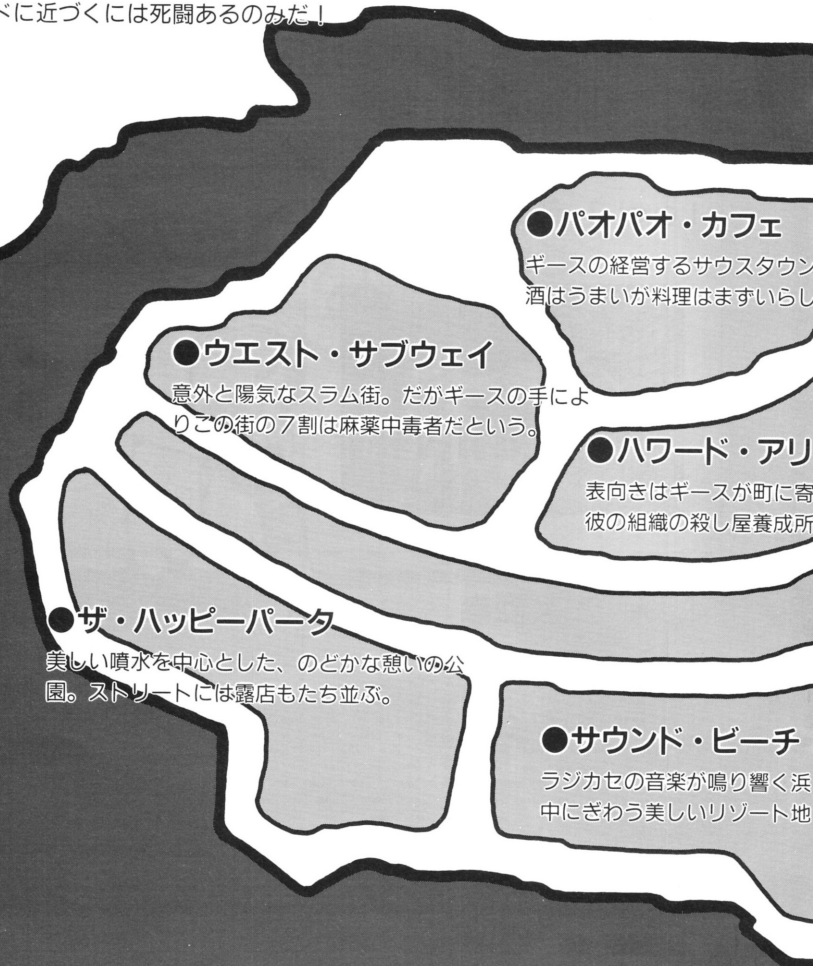
■「スラッシュキック」で宙を舞え。

Level 1 スラッシュキック	レバー&ボタン
	◆ ◆ B
Level 2 爆烈拳	A ボタン連打
Level 3 タイガーキック	↓ ◆ ➡ ◆ B
Level 4 ハリケーンアッパー	◀ ◆ ↓ ◆ ➡ A

ステージ紹介

■サウスタウンMAP

激しい闘いの舞台となるサウスタウンは7つの地区に分けられ、各地域ごとに試合の場が設けられている。集まるギャラリー達の熱狂のなか、ストリートファイトが繰り広げられる。この街の支配者であり、武闘会の頂点に立つ男、ギース・ハワードに近づくには死闘あるのみだ！



最大の飲食店。
い。

ーナ

贈した闘技場。実は
であるらしい。

●ドリーム・アミューズメントパーク

様々な闇取引が公然と行われている遊園地。
この街を一望できる観覧車も結構評判だ。

辺。若者で一団
だ。

●サウスタウン・ピレッジ

カップルの集まるベイスайдエリア。ギース
の手下も紛れ込んで常に見張っている。



敵キャラクター紹介

生か、死か!
待ちうける格闘のプロフェッショナル達。

●ダック・キング
リズムカルな独自の
骨法を使いこなす。



●マイケル・マックス
トルネードアッパーを放つ
元プロボクサー。



●リチャード・マイヤ
強力な足技を主体とする
カポエラの名手。

●ホア・ジャイ

ムエタイを破門となるが
蹴りの威力は健在。



●タン・フー・ルー

中国の八極拳を極め、
旋風脚を得意とする。

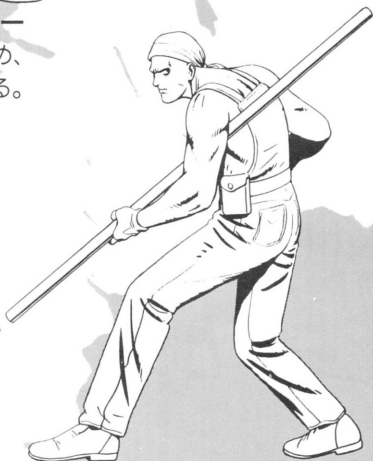


●ライデン

口から毒霧をはく
現役の悪役レスラー。

●ビリー・カーン

棒術の達人。六角棍が
ある限り無敵？





●ギース・ハワード

元全米マーシャルアーツチャンピオン。チャンプとなる前、裏の世界では「一匹狼の殺し屋ギース」と呼ばれ今でも恐れられている。その後、卑劣な手段で地位と権力を次々と手に入れ、サウスタウンを支配するまでになった。彼を唯一恐怖させた男“ジェフ・ボガード”の暗殺後、金の力であらゆる格闘技をマスター。彼を怒らせると紳士の仮面を脱ぎ、ダーティーブレイで相手を殺すまで攻撃を止めることがないらしい。しかも鬼神のように強いという……………。

セーブ&ロード

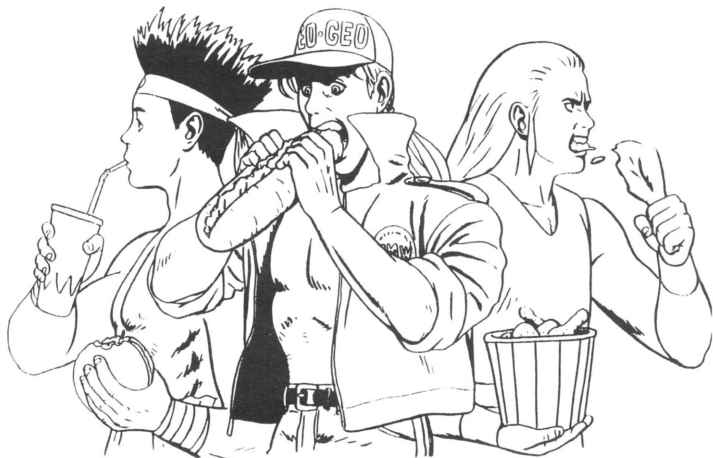
—このゲームは別売の“メモリーカード”を使用すればセーブとロードが可能です—

●セーブ(記録)

あらかじめ“メモリーカード”を本体に差し込んでおいてください。コンティニューカウントが0になるとセーブ選択画面となります。レバーで「YES」を選びAボタンを押すと、カード内にゲームの進行データを記録できます。

●ロード(呼び出し)

本体の電源を入れ、ゲームを始める前に“メモリーカード”を差し込んでおくとロード選択画面が表示されます。レバーで「YES」を選びAボタンを押すと、記録したステージからゲームを始めることができます。



【カセット使用上の注意】

- この商品は、NEO・GEO本体のみで使用出来ます。
- 精密機器ですので分解は、絶対にしないで下さい。
- カセットの抜き差しは、かならず本体電源をOFFにしてから行ってください。
- 強いショックや極端な温度条件での使用・保管はお避け下さい。
- 端子部には手を触れないで下さい。また、水に濡らすなど直接、汚すと故障の原因になります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油でケースを拭くと変質・変形の恐れがあります。
- ゲームプレイ終了後は、コンセントからACアダプターを必ず抜いておいて下さい。

【メモリーカード取扱注意】

- メモリーカードの挿入は、矢印を上に向けて行って下さい。
- メモリーカードのロード・セーブ中には、メモリーカードやゲームカートリッジの抜き・差し、本体電源のON・OFFは絶対にお避け下さい。
- NEO・GEO 本体のメモリーカードコネクタ部には異物や水分が、入らないようご注意ください。
- NEO・GEOマークの付いたメモリーカード以外をお使いになる場合は、メモリーカード統一仕様Ver.3以上68ピン仕様カードのデータ書き込みが可能な物をお使い下さい。



禁無断転載

NEO・GEOはSNKの登録商標です。

株式会社 エス・エヌ・ケイ 大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8