

HE
system

CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine



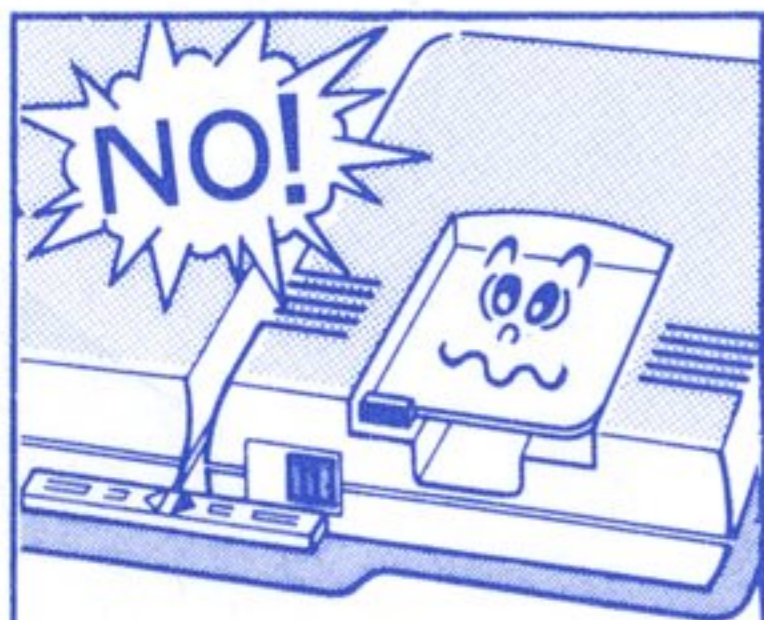
ファイティング・ストリート

**FIGHTING
STREET**

このたびは、ハドソンのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。

ご使用前に、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。

●セット時の注意



スイッチを入れたまま、
カードを出し入れしない。

①まずINTERFACE UNITとCD-ROM²、PC Engineが正しく接続され
ているかどうか確認してください。

②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROM
ディスクをCD-ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差
し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチ
を入れてください。

③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差し
を行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因にな
りますので、絶対に行わないでください。

④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルな
どが記されている面)が上になるようにCD-ROM²にセッティングしてください。

⑤CD-ROM²システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に
表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITにつ
いている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがいがないかどうか
確認してください。

PC-Engine
CD-ROM SYSTEM
VER. 1.00
PUSH RUN BUTTON?

1988 NEC Home Electronics, Ltd.
1988 HUDSON SOFT

CD-ROMディスクは、CD-ROM² SYSTEM

専用のゲームソフトです。

* CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないで
ください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響
を及ぼす場合があります。

シー ディー ロム
CD-ROMディスク ● 保管上の注意

COMPACT
disc



● 信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。



よわ キズには弱いんだ!

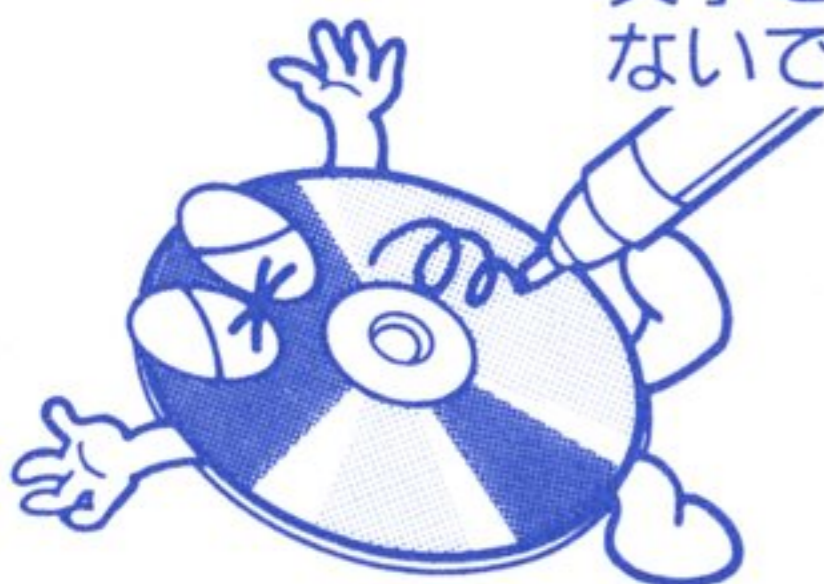


● CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

やさしく、出し入れ!



もじ か 文字を書かないでね!



● レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

あな おお 孔を大きくしないで!

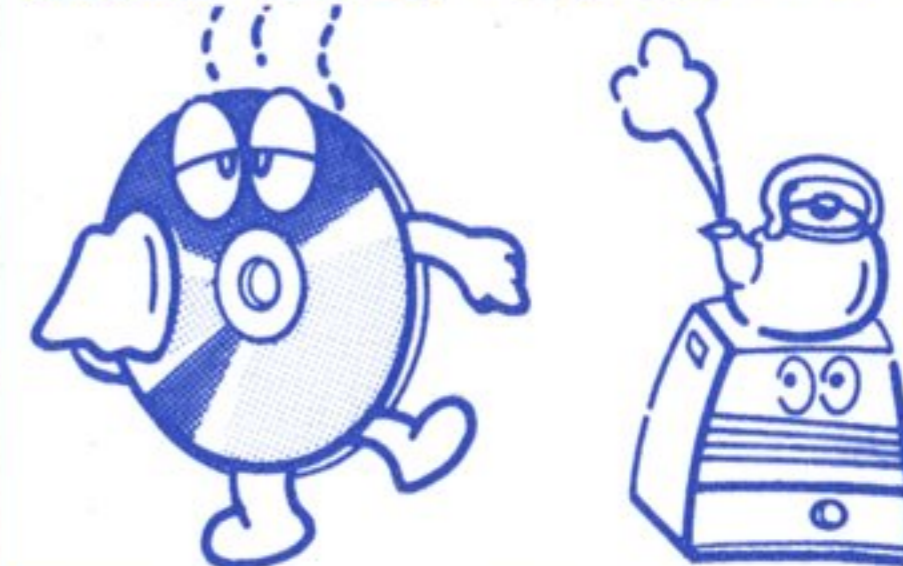


たいせつ いつまでも大切にね!



● プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

おんど しつど 温度、湿度にも注意して!



「ファイティング・ストリート」は、世界5カ国を舞台にした格闘アクションゲームです。

CD-ROMディスクならではの多彩なアクションシーンと迫力あるサウンドを存分にお楽しみください。

なお、このゲームでVSプレイを楽しむには、マルチタップ、ジョイパッドなどの拡張用周辺機器が必要です。

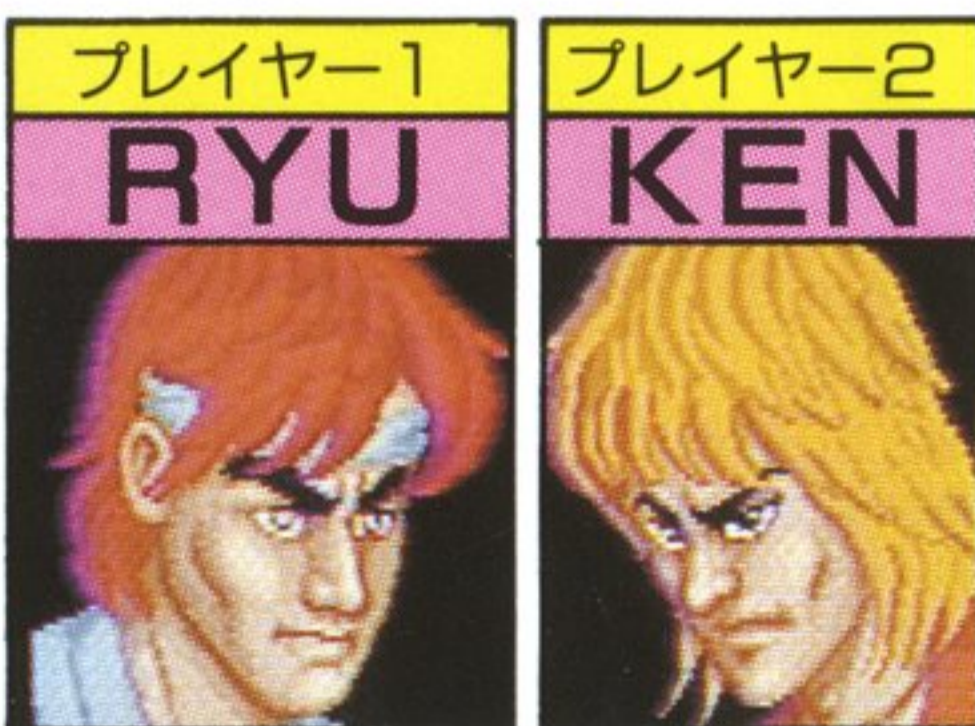


●モード及びプレイヤーセレクトについて



CD-ROMシステムを起動させると、左のような初期画面が出現。そこでRUNボタンを押すと、ゲームのモードセレクト画面になります。

モードセレクト画面では、SELECTボタンでカーソルを移動して、1人用プレイ（対コンピュータ）か2人用プレイ（VSプレイ）を選択。RUNボタンでモードを決定します。



1人用プレイの場合は、使用するパッドによって、RYU(プレイヤー1)とKEN(プレイヤー2)の2人のプレイヤーを使い分けることができます。

※1セット方法/RUNボタン+SELECTボタンで、初期画面に戻ります。

●画面表示について

画面表示のそれぞれの意味は、下に示してある通りです。1人プレイの場合にプレイヤー2を使用すると、プレイヤーのポジションなどが、左右逆になります。

1人プレイの場合

スコア ハイスコア プレイヤーの体力 敵の体力

プレイヤーの勝ち数 敵の勝ち数

残りタイム

VSプレイの場合

プレイヤー1のスコア プレイヤー2のスコア

プレイヤー1 プレイヤー2

VSプレイの場合、プレイヤーの基本ポジションは、プレイヤー1が左、プレイヤー2が右になります。

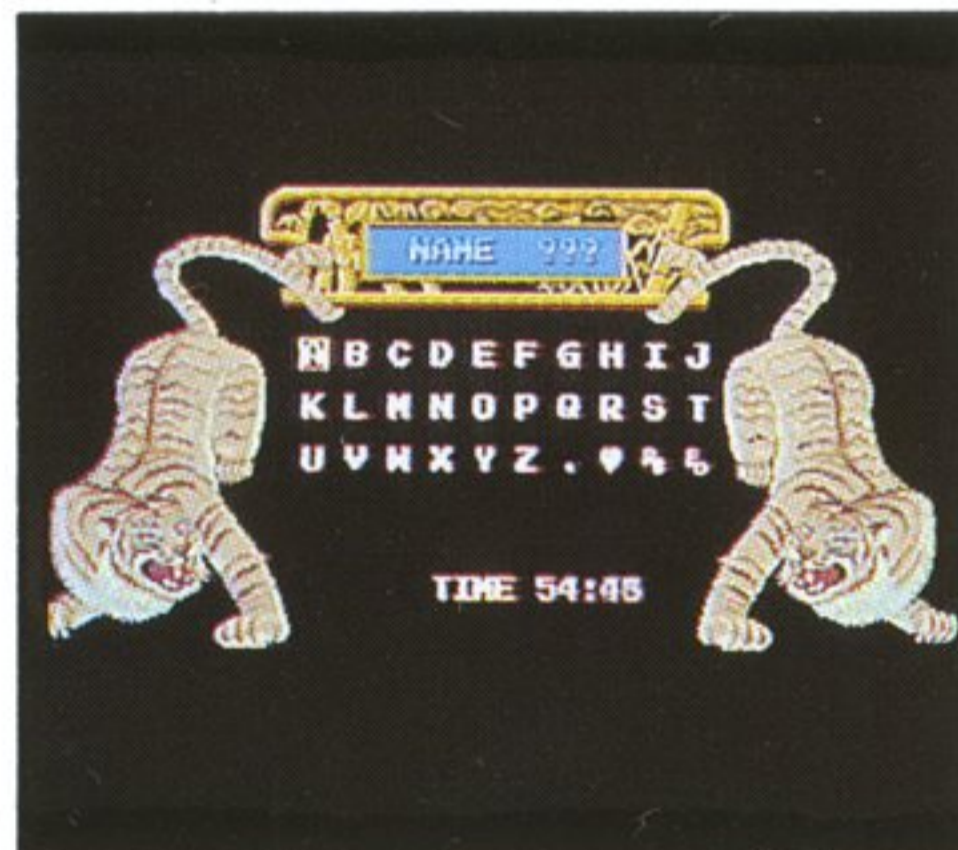
●勝敗について

ゲームはダメージ制。敵の体力をすべて奪い、打ち倒せばまず1勝(残りタイムが0になった時には、その時点で体力が多く残っている方の勝ちとなります)。先に2勝した方が勝ちをおさめ、次の相手と対戦することができます。



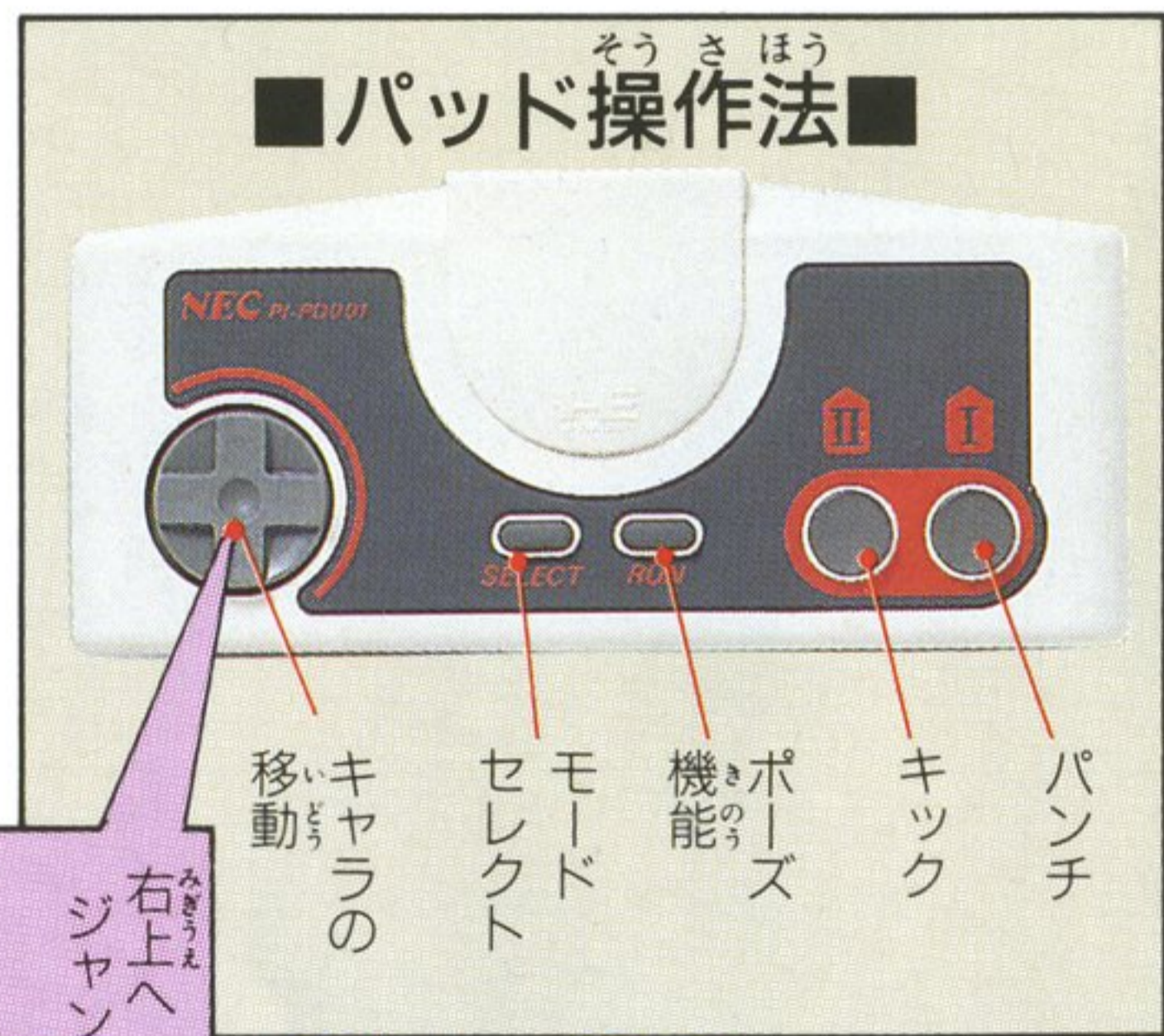
●名前登録について

高得点を獲得すると、下のような画面に名前を登録することができます(名前の入力は、方向キーで行います)。登録したランキングは、インターフェイス内のバックアップRAMに保存されます(ファイル名は「FGT. STREET」です)。



●コントロールの方法について

基本的なキャラコントロールの方法は、右に示している通り。パンチおよびキックは、ボタンを押している時間によって「弱」(0.1秒程度)、「中」(0.2秒程度)、「強」(0.4秒程度)、の3つの強さに別れます。ボタンのパンチ、ボタンのキックと、方向キーを組み合わせて様々な技を繰りだしてください。なお、プレイキャラの体の向きは、敵に向い合うよう自動的に設定されます。また、下のようなキー操作をすると、必殺技を繰りだすことができます。



●3大必殺技について

波動拳

気合いのため、エネルギーの塊を発射。方向キーを←→の順にすばやく押し、①ボタンを押すと出る。

竜巻旋風脚

華麗に空を舞い、強力な回し蹴りを繰りだす。方向キーを←→の順にすばやく押し、①ボタンを押すと出る。

昇竜拳

低い姿勢から、アッパーカットとひざ蹴りを繰りだす。方向キーを←→の順にすばやく押し、①ボタンを押すと出る。

※上で示しているのは、敵が右側にいる場合の操作です。左にいる場合、キー操作は、左右逆になります。



●取扱説明書

本書をよくお読みの上、ゲームをお楽しみください。



MUSICAL PLAN LTD. MUSIC PRODUCER 中神紀之 ARRANGED BY 生福 ©1988 HUDSON SOFT ©1987 CAPCOM

●ゲーム構成について

1人プレイの場合、ファイトは5カ国10人を相手に勝ち抜き方式で行われます。その際のルートは、最初の国(タイを除いた4カ国)を選んだ時点で自動的に設定されます。どのコースを選んだ場合にも、最終目的地は、タイになります。

コースセレクト

スタート直後にこの画面で、最初の戦場を決めます。

ルートは、移動マップ画面に表示されます。

●対戦キャラクター

日本	アメリカ	中国	イギリス	タイ
<p>RETSU</p> <p>ジャンプキックを得意とする敵。間合いに注意して戦うことが大切。</p>	<p>JOE</p> <p>身が軽い。ローリングソバットの連続攻撃を仕掛けてくる。</p>	<p>LEE</p> <p>カンフーの使い手。速い動きと連続攻撃が特徴。派手さはないが堅実。</p>	<p>BIRDIE</p> <p>ヘッドバット攻撃が得意。その威力はかなりのもの。怪力で動きも速い。</p>	<p>ADON</p> <p>空中で回転し、連続攻撃を仕掛けてくる。パンチは要注意。</p>
<p>GEKI</p> <p>忍者の子孫。手裏剣と腕にはめた鉄の爪が武器。ときおり姿を消す。</p>	<p>MIKE</p> <p>元ボクサー。パンチに威力があり、接近戦には非常に強い。</p>	<p>GEN</p> <p>ちょっと変わった拳法を使う。ドン・ドン間合いをつめてくる。</p>	<p>EAGLE</p> <p>2本の鉄の棒を持ち、何回もスピニングアタックを仕掛けてくる。</p>	<p>SAGAT</p> <p>最強最後の敵。波動的な動きを繰りだして来る。技はすべて超破壊力。</p>

●各技のダメージとスコアについて

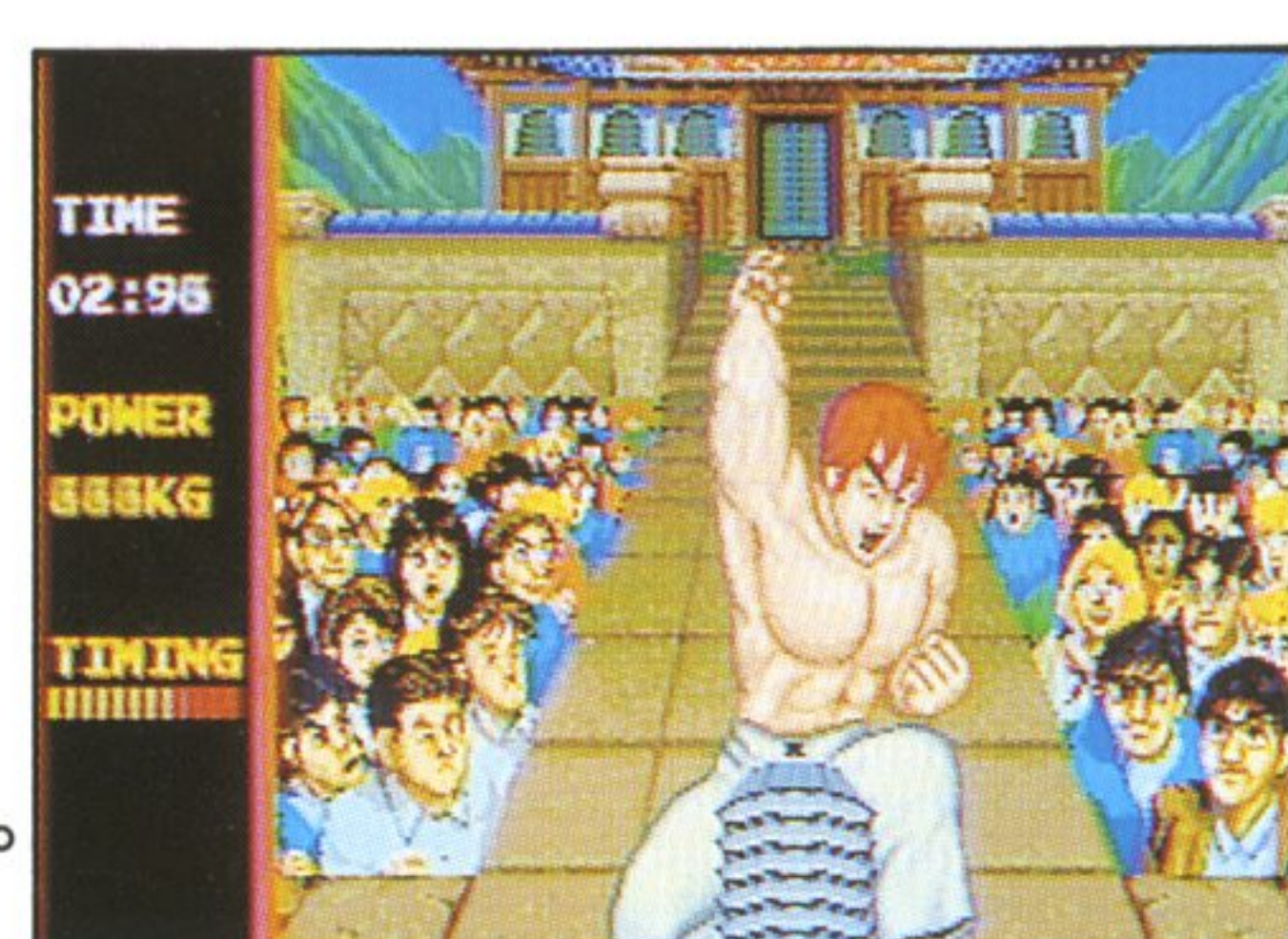
技の種類	頭にヒット		頭に外にヒット	
	得点	ダメージ	得点	ダメージ
立ちパンチ	弱	100	2	100
	中	500	6	300
	強	1000	8	500
かがみパンチ	弱	200	4	100
	中	300	8	200
	強	500	8	500
ジャンプパンチ	弱	200	4	100
	中	500	8	300
	強	500	8	500
立ちキック	弱	300	4	200
	中	500	8	300
	強	1500	10	1500
かがみキック	弱	200	2	100
	中	300	4	300
	強	500	8	300
ジャンプキック	弱	300	6	200
	中	500	8	500
	強	1000	10	1000
昇竜拳	5000	20	5000	20
竜巻旋風脚	5000	20	5000	20
波動拳	5000	20	5000	20

プレイヤーの技の威力と得点は、左の表の通りです。
*威力は体力ゲージ全体を48ポイントとし、ポイント制で表しています。
*旋風脚と波動拳は、相手が受けの構えをしている時は、威力が4または8に減少します。また、タイでは、相手が受けの構えをしている時は、旋風脚と波動拳は全く効きません。

ボーナススコアは、残りタイムと残った体力に応じて加算されます。

●ボーナスステージ

国と国の間には、ボーナスステージが用意されています。ボーナスステージで最高点を取ると(タイムオーバーの場合は除く)、クレジットが1UPします。



●その他

クレジットはゲーム開始以前は3。コンティニューするたびに-1となり、0になるとゲームオーバーです。5カ国10人を倒しエンディングを迎えると、難易度がアップし、2周目が始まります。4周目以降、難易度は変わりません。



ファイティング・ストリート
FIGHTING STREET



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622

東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622

大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622

営 業 所 札幌・名古屋・福岡

HCD8002