

SWJ-BAN023



Wonder Swan



© 2000 NCS
BANDAI 2000 MADE IN JAPAN

超兄貴

男の魂札

たまふだ

**BAN
DAI**



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。
- 思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。
- 思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。

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンドースワン専用カートリッジ「超兄貴 男の魂札」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用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。

コンテンツ

ストーリー	4	サブメニュー	13
ゲームの目的	4	アッキの構築	18
基本ボタン操作	5	バトル	23
マップの構造とマップ間の移動	6	バトル時の特殊な効果	30
ゲームを始める前に	9	通信モード	38
初めからプレイする場合	10	キャラクター紹介	42

ストーリー

ボ帝ビルとの戦いから2年、ビルダー星系は目覚ましい復興を遂げ、健全な兄貴たちは、日夜ハードなトレーニングを享受していた。

しかし、ここに新たな胸膈…、いや“脅威”が迫りつつあった。
迫力彗星都市帝国！

圧倒的なパワーで軌道上の兄貴たちを制圧し、プロテインを略奪。そして、今まさにビルダー星系に迫らんとしている。
彗星到達まであと…（何日だろう？）。

さあ、震わせよその**大胸筋**を、盛り上げよ**上腕二等筋**を、新たなる超兄貴伝説が始まる。



ゲームの目的

今度の「超兄貴」はカードバトル！プレイヤーは様々な星を冒険しながらいろいろな情報を集め、その星々のビルダーと肌を合わせて最強のデッキを作ります。各星のボスを倒すと、さらに先の星へ行けるようになり、どんどん星間移動を続け、最終目標である迫力彗星都市帝国の大帝に迫ります。

さあ、最強デッキで、新たな敵・迫力彗星都市帝国を撃破せよ！

そう、宇宙は生きているのだ

ボ歴20199年・・・

かつてドーバミン星群を
席巻しようと企んだ
ボ帝星の戦跡、ボ帝ビルは
ドーバミン星系の中心に

基本ボタン操作



Xボタン／移動、項目の選択

Yボタン／サブメニューのオープン、デッキ参照中のページ単位切替

Aボタン／項目の決定、メッセージ送り、サブメニューのオープン

Bボタン／項目のキャンセル、サブメニューを閉じる



※本体の操作については、ワンダースワン本体の「取扱説明書」をご覧ください。

マップの構造とマップ間の移動

マップは星間移動マップ→ステージマップ→フィールドマップで構成されています。



星間移動マップ



ステージマップ



フィールドマップ

■星間移動マップ

ステージ間の移動をおこなうマップです。各ステージのボスを倒すと次のステージへ移動できるようになります。

移動

Xボタンを押すと、その時点で移動可能な星にアイコンが順番に移動します。移動したい星を選び、Aボタンを押すとステージマップに入れます。



アイコン

■ステージマップ

そのステージ全体のマップです。各フィールドへ移動することができます。ステージでイベントをクリアすると、選べるフィールドが増えることがあります。

移動

Xボタンでキャラクターを動かし、入りたいフィールドの方向にXボタンを押すと、フィールド名が表示されます。Aボタンを押すとフィールドマップが開きます。星間移動マップへは「小型シャトル」から行きます。「小型シャトル」の方向にXボタンを押すと、星間移動マップが開きます。



キャラクター

■フィールドマップ

その星の兄貴と会話やバトルができるマップです。

移動

Xボタンでキャラクターを移動させます。



キャラクター

キャラクターを出口の方向へ移動させれば、フィールドマップから出ることができます。



出！口



誰かとバトルして勝つと
相手から、頂上モノとして

話しかける(看板等を読む)

Xボタンでキャラクターを動かし、話しかけたい兄貴や看板の方向にXボタンを押すと、メッセージウインドウがあらわれます。メッセージウインドウに「▼」が出たら、Aボタンを押して会話を進めます。

※後側からだと話しかけられない(読めない)場合があります。

バトル

話しかけた兄貴が、バトルを仕掛けてくることがあります。「はい」を選べばバトルスタート、「いいえ」を選ぶとバトルは回避されます。



オレと勝負してみるか？
はい いいえ

ゲームを始める前に

ワンダースワン本体に「超兄貴 男の魂札」のカートリッジを正しくセットし、電源をONにするとストーリーデモが始まり、続いてタイトル画面があらわれます。ここでSTARTボタンを押すと、モード選択画面があらわれます。

※ストーリーデモはSTARTボタンでスキップすることができます。

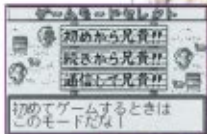


モード選択

Xボタン1、3で遊ぶモードを選び、Aボタンで決定します。

初めから兄貴!! → ゲームを初めからプレイする場合に選びます。

続きから兄貴!! → セーブデータがある場合、その続きからプレイすることができます。セーブについてはP11を参照ください。



通信して兄貴!! → 通信ケーブルで2台のワンダースワンを接続し、2人対戦プレイやカード交換をおこなうことができます。詳しくはP38を参照ください。

はじめてからプレイする場合

「初めから兄貴!!」を選ぶと、キャラクター選択画面があらわれます。選択できる主人公は全部で8人、Xボタン2、4でキャラクターを選び、Aボタンで決定します。キャラクターを選ぶと、いよいよゲームスタートです。



デッキを獲得しよう

初めはバトルに必要なデッキを持っていないのでバトルができません。以下の手順でゲームを進め、デッキを手に入leshよう。



主人公は、サ・ナーダの家で目覚めます。まずはサ・ナーダの家を出て、村の人々に話しかけたり、看板を読んでもみましょう。データルームのチェックも忘れずに。



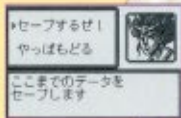
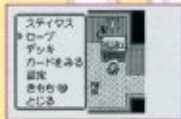
サ・ナーダの家に戻ってもう一度サ・ナーダに話しかけてみましょう。バトルに必要なカードのデッキがもらえます。



セーブ

プレイヤーは、この段階でセーブができるようになります。ちょっと早いのですが、セーブをしておきましょう。

Yボタンを押してサブメニューを開き、Xボタン1、3で「セーブ」を選んで、Aボタンを押すとセーブ画面があらわれます。セーブする時は「セーブするぜ!」を、しないで先へ進む時は「やっぱもどる」を選びAボタンで決定します。セーブ確認画面で「はい」を選べばセーブ完了です。



※セーブは一カ所にしかできません。次回のセーブ時に、もう一度「セーブするぜ!」を選ぶと、データは上書きされ、前回セーブしたデータは消えてしまいます。

別の星へ行ってみよう。

準備が整ったら「旅立ちの村」を出て、別のフィールドへ行ってみましょう。出口の方へ歩いていけば、町を出ることができます。



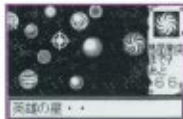
町を出ると、ステージマップがあらわれます。「発掘戦艦…」へ主人公を動かし、画面下に「発掘戦艦…」と表示されたらAボタンを押して「発掘戦艦…」フィールドへ入ります。



看板やトイレのチェックも重要です。



イベントが起こり、移動戦艦「大和魂」が始動すると、ステージマップの選択フィールドに「小型シャトル」があらわれます。これで旅立ちの準備OK。さあ、「小型シャトル」で星間移動マップを開き、冒険の旅へ出掛けましょう。



サブメニュー

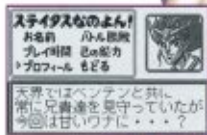
ステージマップやフィールドマップ上でAボタンまたはYボタンを押すと、サブメニューが表示されます。サブメニューでは情報の確認や設定の変更がおこなえます。Xボタン1、3で項目を選びAボタンで各メニューを開きます。



ステータス

プレイキャラクターの様々な情報を見ることができます。Xボタンで各項目を選ぶと情報が表示されます。

- お名前 : 主人公の名前
- バトル勝敗 : これまでのバトルの勝敗
- プレイ時間 : これまでのプレイ時間
- 己の能力 : バトル時に発揮できる特殊能力
- プロフィール : キャラクターの紹介
- もどる : サブメニューに戻る



セーブ

これまでのプレイデータを保存します。詳しくはP11をご覧ください。

■デッキとは？

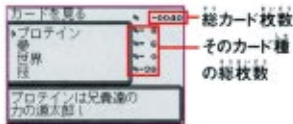
ゲームの中で使う、バトル用カードのセットを“デッキ”といいます。ひとつのデッキは40枚で構成されています。

デッキ

デッキの構築やデッキ名の変更がおこなえます。詳しくはP18をご覧ください。

カードを見る

現在所有している全てのカードの情報を確認することができます。はじめに見たいカードの種類を選んでAボタンを押します。



次に、見たいカードをXボタンで選べば、その情報が表示されます。

※それぞれのカードの所有枚数がカード名の右側に表示されます。

※Yボタンで、カードの表示をページ単位で切替えることができます。



■カードの種類

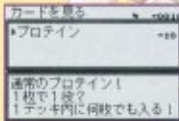
カードには「プロテイン」「世界」「愛」「技」の4種類があります。

プロテインカード



技や効果を使うのに必要なエネルギーカードです。通常の「プロテイン」と「高純度プロテイン」の2種があり、「高純度プロテイン」は「プロテイン」の2倍のエネルギーが得られます。

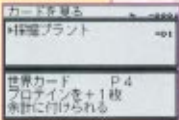
※プロテインカードを出していない場合は、体で払う(自分のHPを減らす)ことで技や効果を使うことになります。



世界カード



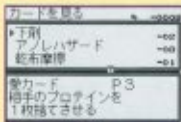
様々な効果が得られるカードです。出しておくことで、バトル中ずっと効果を発揮し続けます。サポートや能力アップ、支援などの効果があります。



愛カード



世界カード同様、様々な効果が得られるカードです。世界カードと違い、出したターンのみの効果となります。即効性のあるカードです。



技カード

相手を攻撃するのに使うカードですが、相手の攻撃を防ぐ防御カードも含まれています。さらに6つに分けられます。

- 防御系** : 相手の攻撃を防御します。
- ビーム系** : レーザーやビームなど光線技のカードです(特定キャラしか使えない技も多くあります)。
- 打撃系** : 拳骨が兄貴の王道。カードの種類が一番多い、パンチやキックのカードです。
- 汗系** : 兄貴たちの貴い汗が未知の力で変化した攻撃カード。効果を伴うものもあります。
- 武器系** : 武器を使う攻撃カード。体では払えません。興奮していると使えないものも多くあります。
- 投げ系** : 肉体を駆使した力技。防御不可能な技も多くあります。



★キャラクター専用カード

特定のキャラクター専用のカード。別のキャラクターでは使うことができません。

設定

メッセージの表示速度と、主人公キャラクターの移動速度を3段階で設定することができます。

▶メッセージ速度
キャラ移動速度



メッセージの速さを
変更します

きもち

兄貴のその時の“きもち”や“独り言”を聞くことができます。



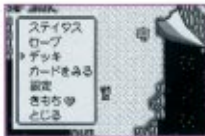
待ってくださいよ。伯爵う～
ジェームズくん！
そんな小銭は持てたまえ！

とじる

サブメニューを開いて、マップ画面に戻ります。

こころをく デッキの構築

サブメニューの「デッキ」で手持ちのデッキをカスタマイズすることができます。デッキは最大3セットまで組むことができ、コレクションカード(デッキに含まれていないカード)で新たなデッキを組んだり、デッキ内のカードを入れ替えてデッキの内容を変更することができます。



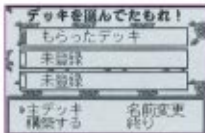
Xボタン1、3でデッキを選びAボタンで決定すると、デッキメニューがあらわれます。

主デッキ : 選択中のデッキがデッキブロック最上段(主デッキの位置)に移動します。基本のデッキとなるためバラすことができません。

名前変更 : デッキの名前を変更することができます。元の名前を「消す」で消去し、新たな名前を入力します。最大6文字まで入力することができます。「終り」で終了します。「中止」で名前変更を中止します。

構築する : デッキのカスタマイズをおこないます。

終り : デッキの選択画面を閉じてサブメニューに戻ります。



デッキのカスタマイズ

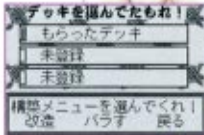
サブメニューの「デッキ」から、カスタマイズするデッキを選びAボタンを押すと、デッキメニューがあらわれます。カスタマイズのために「構築する」を選びます。

※新たにデッキをつくる場合は、「未登録」を選びます。

改造 : 手持ちのカードとデッキ内のカードを入れ替えます。

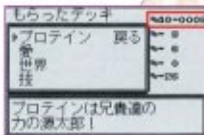
バラす : デッキを解体してカードをバラバラにします(デッキがひとつしかない場合はバラせません)。

戻る : デッキメニューに戻ります。



カスタマイズのために「改造」を選び、Aボタンを押します。カード構成画面があらわれます。右上に表示された数字は「デッキ内のカード数—選択可能カード数(コレクションカード)」をあらわします。

右の例では、デッキが規定枚数の40枚、選択可能カード数が8枚であることを示します。



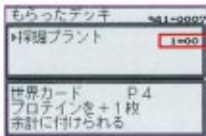
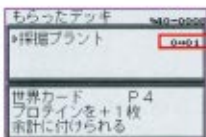
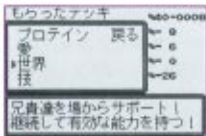
デッキ内のカードの分布枚数が表示されます。カードの入れ替えをおこないたいカードの種類を選び、Aボタンを押すとカードの入れ替え画面があらわれます。

カードの入れ替え

カードを入れ替えてみましょう。入れ替えるカードを選び、Xボタン2、4で入れ替えをおこないます。

例えば、「0—01」と表示されたカードはデッキ内に登録されておらず、1枚登録が可能であることを意味します。

Xボタン4を1回押すと表示は「1—00」となります。これで、デッキ内にこのカードをカードが1枚登録されたことになります。



バトルマメ知識！

「プロテイン」カードの入れ過ぎに注意！
適量は12枚前後だ！

カード枚数の調整

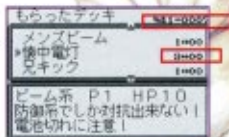
しかしこのままでは、デッキ内のカードは41枚となってしまう、決定しようとする「40枚に揃えよ」のメッセージが出てしまいます。そこで、デッキ内の枚数を40枚に調整する必要があります。

※デッキ内のカードが40枚でない場合(多くても少なくても)、デッキ内のカード数が点滅します。

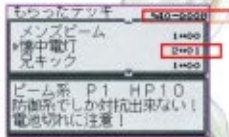
※プロテイン(除く高純度プロテイン)以外のカードは同じデッキ内に4枚以上登録することはできません。

デッキからはずすカードを選び、Xボタン2を押しましょう。

例えば、「03—00」と表示されたカードはデッキ内に3枚登録されていることを意味します。



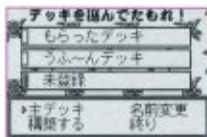
Xボタン2を1回押すと表示は「02—01」となります。これで、デッキ内からこのカードを1枚はずしたことになります。



このように自由にカードを入れ替えてデッキを改造し、最終的にカードの枚数が40枚になっていればOK、改造は終了です。

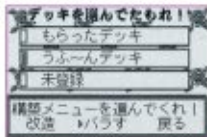
新規デッキの作成

新しいデッキは、「未登録」のデッキを選び、そこに作ります。未登録デッキにはカードが1枚も登録されていません。新しいデッキを作る場合は最低でもコレクションカードが40枚以上なくてはなりません。



デッキの解体

デッキが2つ以上ある場合、デッキを解体してカードをバラバラにすることができます。解体したいデッキを選び、「バラす」で解体をおこないます。カードはコレクションカードになります。



バトルマメ知識！

威力の高い技カードばかり入れておくと、技を使う際、プロテインが間に合わず「体で払う」を多用することになる。「技」カードもバランスが肝心だ！

バトル

バトルは主デッキに登録した40枚のカードでおこないます。交代でカードを出し合ってバトルをおこない、相手のHPを0にすれば勝利となります。相手の攻撃と自分の攻撃を合わせて1ターンとよび、それぞれの攻撃をフェイスとよびます。フェイスはメインフェイスとバトルフェイスに分かれています。

初めに、対戦相手を確認するVS画面があらわれます。



Aボタンで下駄を弾いて先攻後攻を決定します。表が出ればプレイヤーの先攻、裏が出ると相手側の先攻となります。



さあ、バトルスタートです。

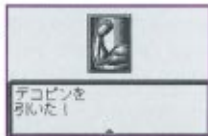


バトルの基本的な流れ

バトルは、ドロー→メインフェイズ→アタックフェイズ→アタックデモの順におこなわれます。

■ドロー

手札として持てるカードの枚数はプレイヤーごとに決まっており、プレイヤーはメインフェイズの前に手札を補充するため、山札から必要な枚数分のカードを引きます。このことを「ドロー」といいます。手札が一杯の場合はドローはおこなえません。



バトルマメ知識！

山札には常に注意！山札がなくなり、ドローできなくなると負けになってしまうぞ！

■メインフェイズ

ドローを終えると、メインフェイズ。ここでは「プロテイン」「世界」「愛」「技」カードを出すことができます。「プロテイン」は「世界」「愛」「技」カードを使うのに必要なエネルギーを、「世界」「愛」カードはHPを回復したり、バトルをサポートします。「技」カードは実際に相手に攻撃するカードです。



※「世界」「愛」カードは何度でも出せますが、プロテインカードは1フェイズに1枚しか出せません。
また、「世界」「愛」カードを使うプロテインが足りない場合、「体で払う」ことになります。



バトルマメ知識!

メインフェイズでカードを出す順番は自由ですが、「技」カードを出した時点でバトルフェイズが始まってしまうので、その前にサポートや「プロテイン」カードを出しておくのが定石と言えます。

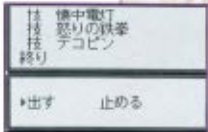
■アタックフェイズ

実際に相手を攻撃する「技」カードを出すと、アタックフェイズが始まります。

※「防衛」カードは切り返しの時にのみ有効、アタックフェイズの最初に出すことはできません。

※条件が揃わないと出せないカードもあります。

攻撃はプロテインを使っておこないます。プロテインが足りない場合は「体で払う(己のHPを消費する)」で攻撃をおこなうこともできます。詳しくはP32をご覧ください。



切り返し

プレイヤーが出した技カードに対し、相手が別の技カードを出して技を切り返すことがあります。詳しくはP34をご覧ください。

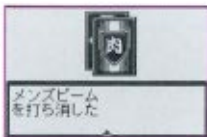
■アタックデモ

技が確定すると、アタックデモが始まります。

※技を切り返されたままだと、相手の技カードの攻撃が実行されます。

※相手が「防御」カードで技を切り返した場合、アタックデモはおこなわれず、フェイズが終了します。

プレイヤーのフェイズが終了すると、相手のフェイズが始まります。



メインフェイスの基本画面

プレイキャラクターは常に左側に表示されます。

出している「世界」カードの数

HPゲージと現在のHP



山札の枚数

出している「プロテイン」の数

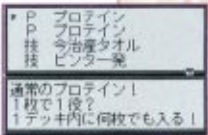
手札の枚数

ステータス

バッドステータス時はマークが表示されます。

コマンドウインドウ

バトルの主な操作をおこなうウインドウです。Xボタンでコマンドを選び、Aボタンで実行します。

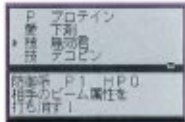


手札／現在の手札を見ることができます。

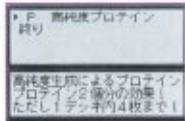
調査：自分と相手の能力値「己の能力」「敵の能力」、出している「世界」カードの効果「己の世界」「敵の世界」を見ることができます。能力値では、持てる最大の手札数やドローできるカードの枚数、最大HP等を見ることができます。



捨てる：手札から不要なカードを捨てることができます。Xボタンでカードを選び、Aボタンで捨てます。



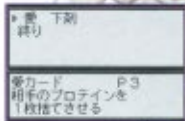
P：手札のプロテインカードの種認がおこなえ、又、手札のプロテインカードを場に出すことができます。プロテインカードは1ターンに1枚しか出せません。



世界：手札の「世界」カードの確認がおこなえ、又、手札の「世界」カードを場に出すことができます。



愛：手札の「愛」カードの確認がおこなえ、又、手札の「愛」カードを場に出すことができます。



技：手札の「技」カードの確認がおこなえ、又、手札の「技」カードを場に出すことができます。「技」カードを出すと、アタックフェイズが始まります。

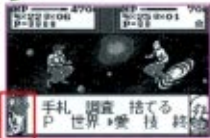


終了：アタックフェイズをスキップし、フェイズを終了します。

バトル時の特殊な効果

バッドステイタス

バトル時、相手の出した「世界」カードや「愛」カードの効果で、プレイヤーキャラがバッドステイタスに陥ることがあります。チェックフェイスの下駄トスで表が出れば、回復します。基本画面でバッドステイタスの種類が確認できます。



- 燃焼**／「技」カードが使えなくなり、また、キャラクターの「特殊能力」も効力を失います。

チェックフェイス以外の回復方法：攻撃を受ける。「世界」カードや「愛」カードで自己回復する。



- 脱力**／「体で払う」ことができなくなります。

チェックフェイス以外の回復方法：「世界」カードや「愛」カードで自己回復する。



- 興奮**／「体で払う」でのみ技や「世界」カードや「愛」カードを実行します。

チェックフェイス以外の回復方法：「世界」カードや「愛」カードで自己回復する。



●**失恋**／「世界」カードが使えなくなります(既に出してある「世界」カードは有効です)。

チェックフェイス以外の回復方法:既に出してある「世界」カードや「愛」カードで自己回復する。

チェックフェイス

プレイヤーキャラがバッドステイタスに陥ると、フェイズを終える時にチェックフェイスがおこなわれます。バッドステイタスを回復できるチャンスです。



Aボタンで下駄を弾き、表が出ればバッドステイタスから回復、裏が出るとそのままバッドステイタスとなります。



体で払う

「世界」カードや「愛」カード「技」カードを使用するためには、プロテインが必要となります。プロテインカードを場に出してあれば、そのプロテインでカードを使うことができます。

そのカードを使うのに必要なプロテインの数は、コマンドウインドウの「手札」で、場に出ているプロテインの数は基本画面で確認することができます。

例えば、「男のためのパンチ」の「技」カードの場合。このカードはプロテインを2必要とします。場にはプロテインカードが2枚出ているので、このカードを使うことができます。

世界	男くさい部屋
愛	アノレハザード
技	夜這い
	ラッパ屋タオル

世界カード	P4
自分も相手もHPの回復が不可になる！	

HP 2000 2000	HP 2000 2000
2-20 0-00	2-20 0-00
P-00	P-00

手札	調査	結てる		
P	世界	愛	技	終

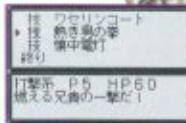
HP 2000	2000
2-20	0-00
P-00	P-00

手札	調査	結てる		
P	世界	愛	技	終

技	男のためのパンチ
終り	

攻撃系	P2	HP30
男ならゲンコツでいい！		
でも、やさしくね・・・		

しかし、「熱き男の拳」の「技」カードを使う場合、このカードはプロテインを5必要とします。場にはプロテインカードが2枚しか出ていないので、本来はプロテインカード3枚の不足でこのカードを使うことができません。



この時、プロテインの代わりに己のHPを削り、「体で払う」でカードを使うことができます。例えば、この場合なら、プロテインカードが3枚足りないので、HPを30削って使うことができます。



※「体で払う」が使えないカードもあります。

※バッドステータス「脱力」に陥ると、「体で払う」は使えません。

※プロテイン1枚の不足に対し、HP10の換算となります。



バトルマメ知識!

「体で払う」は己のHPを削っていく荒技、HPを把握していないと自分のHPがなくなり自滅する恐れもあります。HPには十分注意!

技の切り返し

プレイヤーの出した技カードに対し、相手がそのまま何もしなかった場合、プレイヤーの出した「技」カードが有効となり、相手に攻撃をおこないます。

しかし、プレイヤーの出した「技」カードに対し、相手がカードを出して技を切り返す事があります。「防御」や「相殺」、またより強い技での「反撃」の敵行などです。切り返しは、どちらかがカードを出さなくなるまで続きます。

切り返しのパターン

●**防御**／こちらの攻撃を無効にしてしまう切り返しです。防御カードでおこないます。ここで、プレイヤーがさらにカードを出さなければ、お互いのカードは場に捨てられ、技は発生せずバトルは終了します。さらにプレイヤーが続けて「技」カードを出すと、そのカードが有効となり、そのカードに対してまた相手が切り返しをおこなうという風に、どちらかがカードを出さなくなるまで続きます。



デコピン
を切り返した



相手の打撃、汗属性を
打ち消すぞ!

- 相殺／こちらの「攻撃」カードを相殺してしまう切り返しです。こちら側の出した技カードと同じ威力の「技」カードが出された時に起こります。技は発生せず新たな技を出すことができます。



まっただけハイキック
を相殺した

- 切り返し／こちらの攻撃カードを無効にし、さらに反撃がおこなわれる切り返しです。こちらの出した「技」カードより強力な威力の「技」カードを出した時に起こります。この場合は、相手の出した「技」カードが有効となり、反撃されたこちら側のプレイヤーが何もカードを出さなければ、相手の技が発生しこちら側がダメージを受けることになります。



デコピン
を切り返した



バトルマメ知識！

「技」カードの威力は、コマンドウインドウの「手札」で確認することができます。このHPがカードの威力を示します。

P プロテイン
骨 骨
技 アノレハザード
技 つやつやウックス
技 怒りの鉄拳

打撃系 P2 HP90
切り返しに武器系は
使えないぞ！

主人公の特殊能力

各主人公には、そのキャラクター特有の「特殊能力」が備わっています。バトル中の「世界」「愛」カードの効果に似ていますが、プロテインは必要ありません。特性を見極めてデッキを組みましょう。

勝敗

どちらかのHPが0になるとバトル終了。また、ドローする山札のカードがなくなった場合も、そのプレイヤーの負けとなります。

頂き物

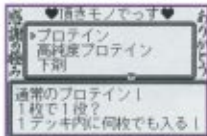
バトルが終了すると、頂き物と称し、相手から何枚かのカードをもらうことができます。頂き物画面では、いただいたカードの情報を確認することもできます。カードは自動的に勝者側のコレクションに加えられます。セーブを忘れずに！

イダテン

HP: 400
MAX: 8
DRAIN: 100
HP: 400



特殊能力、バッドステータスの「興奮」には陥らない！



究極の選択

ストーリーモードクリア後、エンディングに続き「究極の選択」画面があらわれます。これまで集めたカードやデッキのデータを保存するか、消してしまうか、究極の選択です。

カードやデッキのデータを保存しておけば、そのデータのままで違う主人公でストーリーモードをプレイしたり、対戦プレイのデッキとして使うことができます。保存する場合は「続ける」を選びましょう。潔くデータを消してしまう場合は「終わる」を選びましょう。

データを残したい君のために
ここで「続ける」を選ぶと
セーブデータが生き残るぞ！
「終わる」を選ぶとセーブ
データは消去される！

究極の選択
▶ 続ける 終わる

ワシらの愛情は
永遠じゃーっ！



でも、もう一度
いちから繋ぐのも
美しいのさー

つら ぶん 通信モード

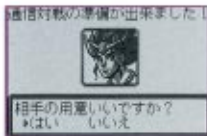
通信ケーブルで2台のワンドースワンを接続し、対戦プレイやカード交換をおこなうことができます。

2台のワンドースワンそれぞれに、「超兄貴 男の魂札」のカートリッジを正しくセットし、お互いの外部拡張コネクタにワンドースワン専用通信ケーブル(別売)を差し込み、それぞれの電源スイッチをONにします。タイトル画面で、お互いが「通信して兄貴!」を選びAボタンを押すと、通信モードメニューがあらわれます。

対戦で遊ぶ場合は「通信対戦する!!」を、カードを交換する場合は「カード交換!!」をお互いが選びます。

つら ぶん たいせん 通信対戦

はじめにキャラクター選択画面があらわれます。通信対戦させるキャラクターをお互いが選びAボタンを押します。



次に、対戦に使用するデッキを選択します。お互いがそれぞれのデータに保存してあるデッキから、使用するデッキを選びAボタンで決定します。

最後に通信対戦確認画面があらわれます。どちらか一方が「はい」を選んでAボタンを押せば通信開始、ストーリーモードのバトル同様下駄を弾いて「先攻後攻」を決め、バトルスタートとなります。



バトルのルールはストーリーモードと同じ、勝敗が決すると「勝敗画面」があらわれ、勝ち負けが表示されます。

※「通信対戦」には頂き物はありません。

カード交換

友達に自分のコレクションカードをあげたり、友達のコレクションカードをもらったりできるモードです。ただし、あげたカードは自分のコレクションから消えてしまいます。十分に注意してやり取りしてください。

注意！

通信モード中に通信ケーブルの抜き差しは絶対にしないでください。

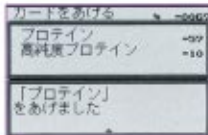
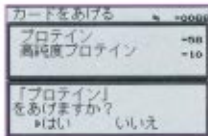
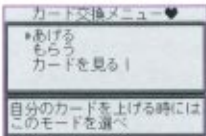
はじめにカード交換の項目メニューがあらわれます。ここで、あげる側ともらう側を設定します。あげる側は「あげる」を、もらう側は「もらう」を選び、Aボタンで決定します。「カードを見る!」でコレクションの確認がおこなえます。

注意!

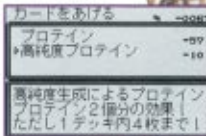
両者が同じ項目を選ぶことはできません。実行すると通信エラーとなるおそれがあります。注意してください。

あげる側の操作

あげる側には、カードリストが表示されます。あげるカードを選び、よく確認してAボタンで決定します。通信がスタートし、成功すると、画面に「カードをあげました!」の文字が表示されます。通信に失敗すると「通信エラー」の文字が表示されます。「通信エラー」になった場合は、再度通信し直してください。

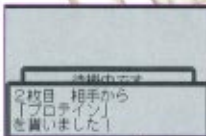


続けてカードをあげる場合は、Bボタンでカードリストに戻り、次にあげるカードを選んでください。



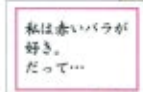
もらう側の操作

もらう側は操作をおこないません。通信がスタートすると、待機の状態に入り、カードのデータが送られてくると、画面に「1枚目 相手から▲▲▲▲▲▲を貰いました!」と表示されます。この画面になれば通信成功、データはオートでセーブされます。相手が続けてデータを送る場合も、そのままの状態で待機します。成功すると、今度は画面に「2枚目 相手から▲▲▲▲▲▲を貰いました!」が表示されます。



終了

もらう側がBボタンを押すと、カード交換の項目メニューに戻り、通信は終了します。



キャラクター紹介



イダテン

自分以外のビルダーは認めない、とても負けん気の強い男。天界一のイカした兄貴。



ベンテン

自称「宇宙一の美人ビルダー」、そのシェイクダンスには何人もの兄貴が餌食に…。



サムソン

毎朝のラジオ体操を欠かさない健康優良児。メンズビームの伸びを見よ！



アドン

サムソンとは三つ子の兄弟、黙々と鍛えるボディにほとばしる汗は宇宙一。



ヤエモン

横顔がイカす機関車型ビルダー。車軸を回す姿に、兄貴たちもウットリだ。



ひかる17

一世を風靡した「真実19」の妹という噂だが真相は謎。新人巨艦型戦艦だ。



サブー

背中に純和風建築物を背負った謎の生命体。リーゼントと掻き上げがクール。



アダム

惑星型マシンを乗りこなす、ルックス抜群のキザでクールな兄貴。

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、まっすぐ奥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）しておくバッテリー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

このソフトの内容ないよう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1-4-10 〒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にご注意ください。

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。



及び WonderSwan. ワンダースワンは
株式会社バンダイの登録商標です。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予想できない不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起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。