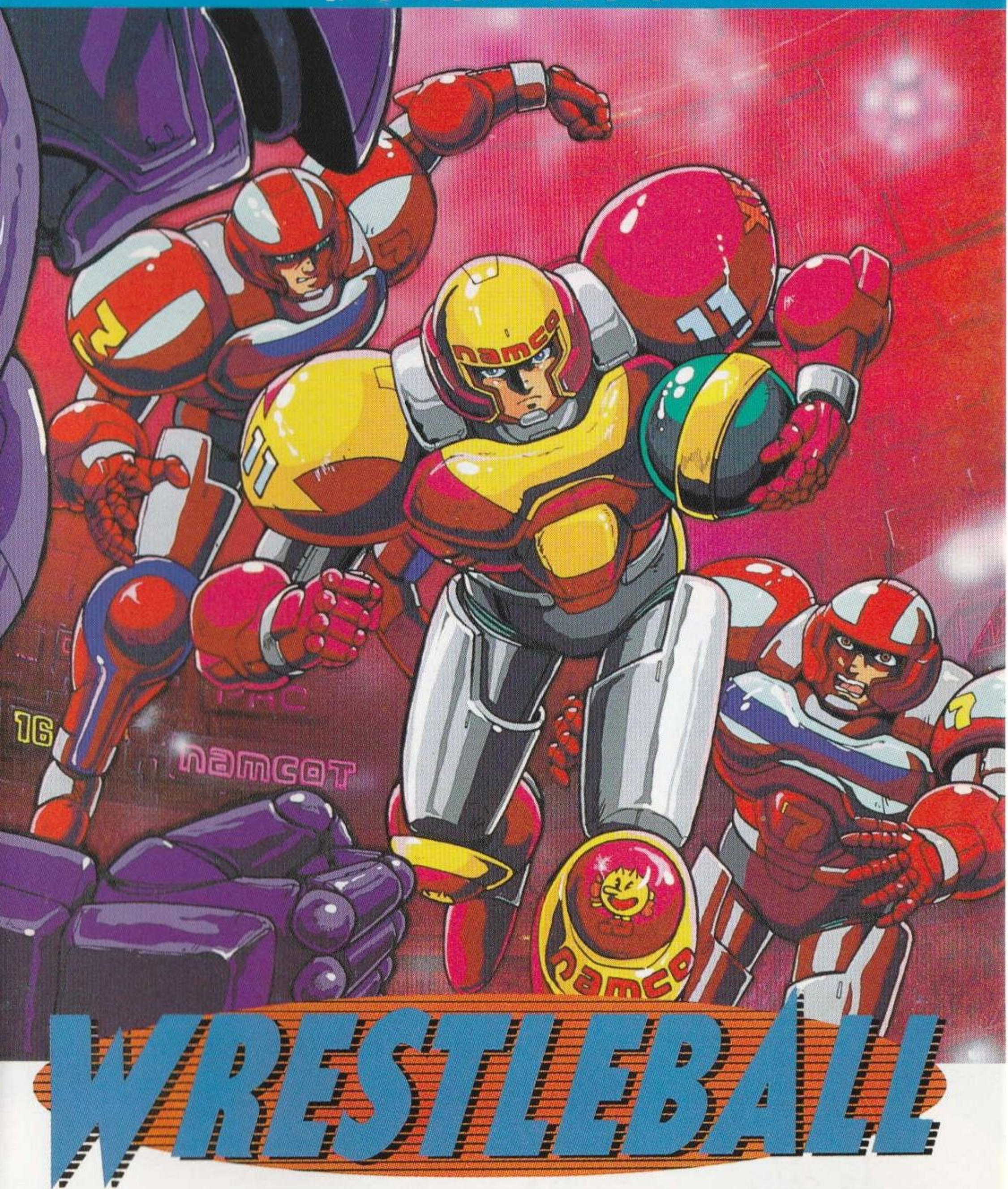


namcot

# レツスルボール

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書



## WRESTLEBALL

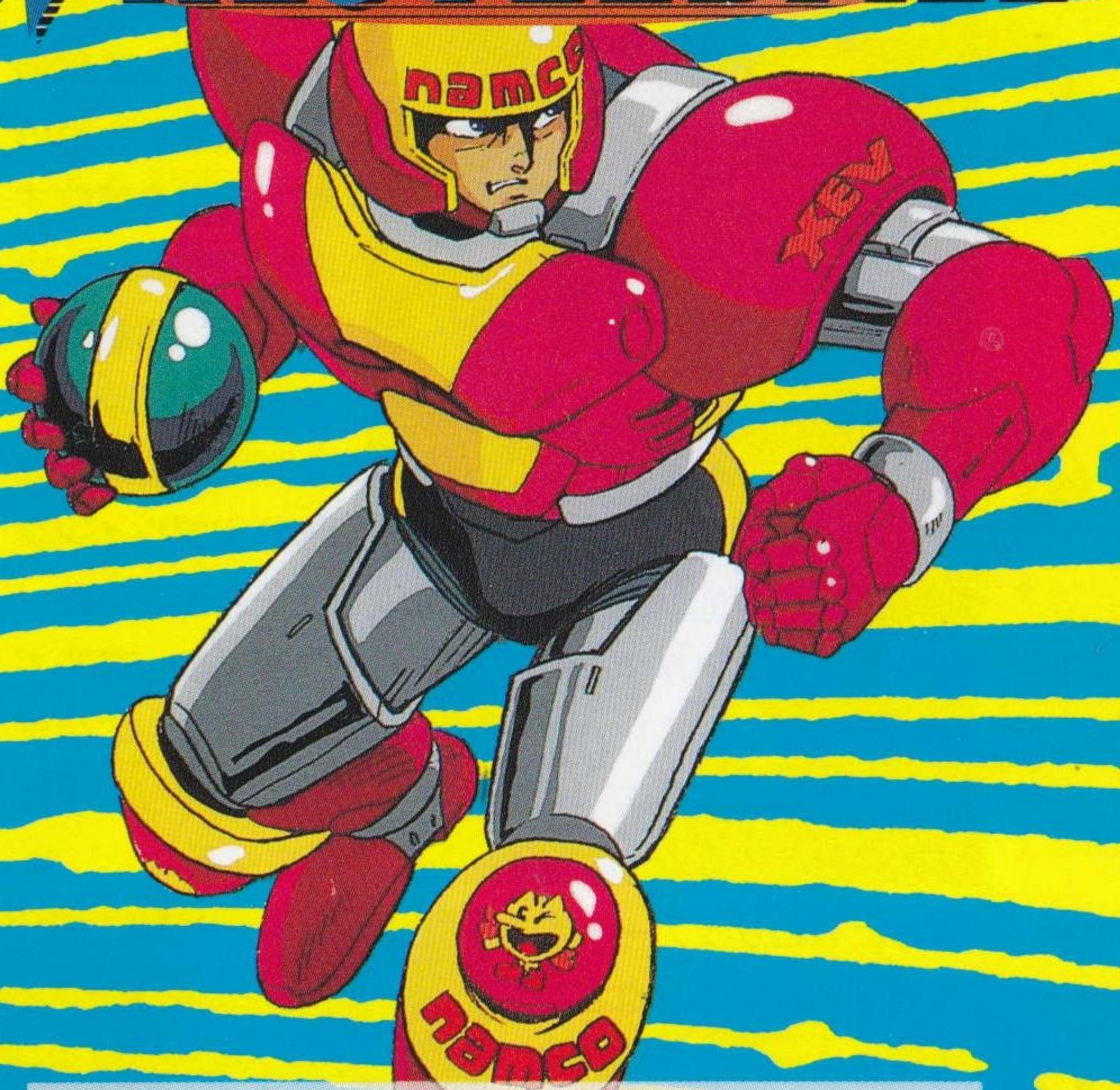
このたびはナムコットのメガドライブ用カートリッジ「レッスルボール」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

## 使用上の注意

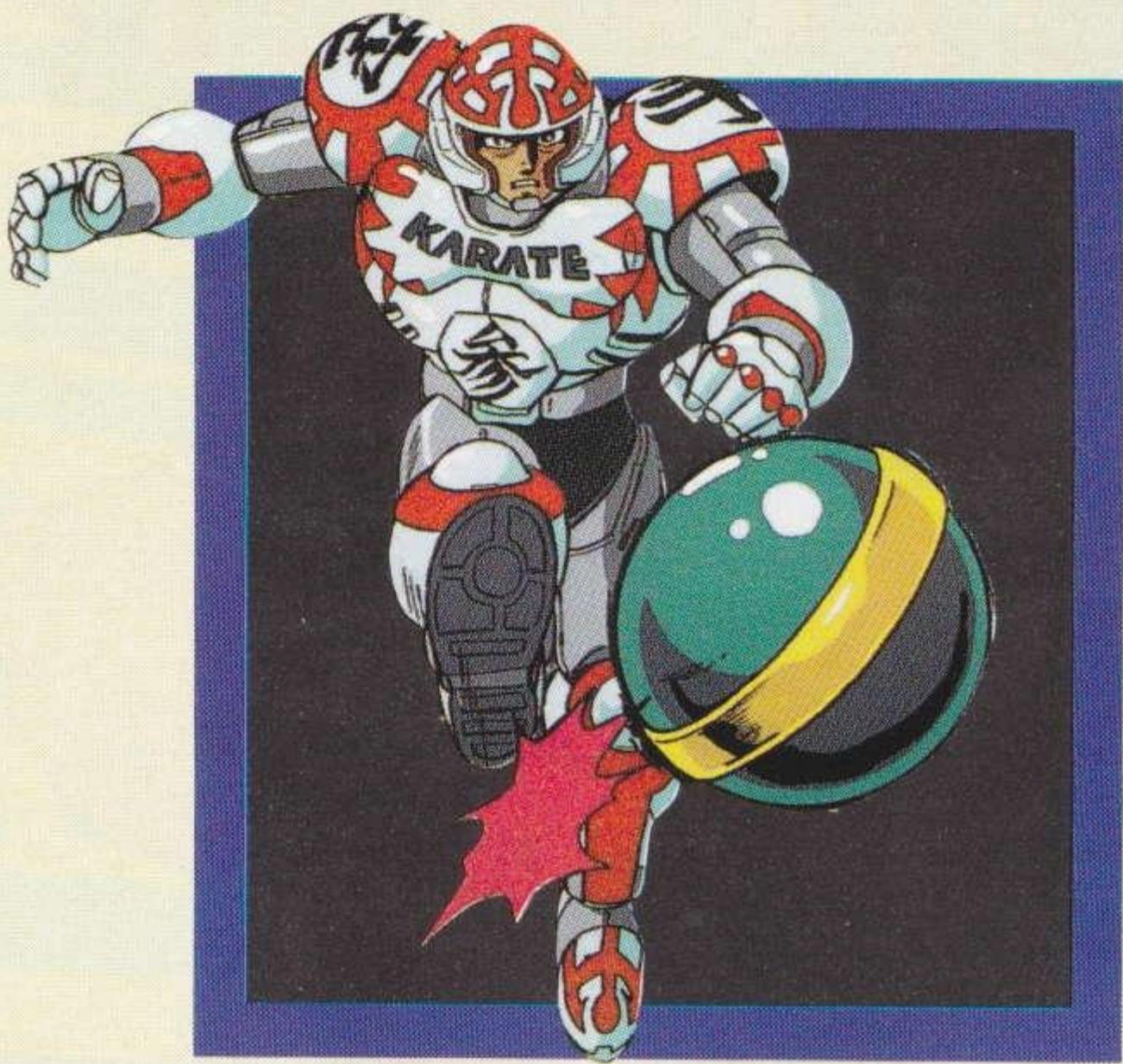
- カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいて下さい。パワースイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。
- カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意して下さい。また、分解は絶対にしないで下さい。
- カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けて下さい。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。
- カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないで下さい。
- 長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとつて下さい。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをして下さい。

# WRESTLEBALL



- |                      |                |     |
|----------------------|----------------|-----|
| 1スクランブル！             | これがレッスルボールだ！…  | 2P  |
| 2プレイング・ルール           | まず基礎知識から…      | 4P  |
| 3ゲームの始め方             | 5つのモードで遊べるぞ…   | 8P  |
| 4操作法                 | テクニックをマスターしよう… | 12P |
| 5アウト・オブ・プレイ／バトルロイヤル… | 20P            |     |
| 6タックル技               | これが必殺ワザの数々だ！…  | 22P |
| 7チームの紹介              | 世界の格闘技が大集合！…   | 24P |

# 1 スクランブル!



●“スクランブル”  
——  
らいしゅう てつき  
来襲する敵機  
むかう  
を迎え撃つための  
きんきゅうはっしん いみ  
緊急発進を意味す  
ことば  
るこの言葉に、い  
まひとつ意味が  
くわ 加わった。「レス  
ルボール」開始を  
告げるブレイブ  
コールがそれだ。

●では「レスルボール」とは何か? 「レスルボ  
ール」こそフットボールと格闘技をミックスして生ま  
れた、史上最高にエキサイティングかつスリリングな  
スポーツゲームなのだ。

●もともとサッカーやラ  
グビー、アメフトなどは  
球技きゅうぎ というより格闘技色  
の濃いゲーム。ボールを  
取り合いながら選手は激  
しく激突げきとつ する。

だがそれはあくまでル  
ールに定められた範囲内  
のこと。故意に殴ったり、あるいは蹴ったりすれば、それはもちろん反則である。

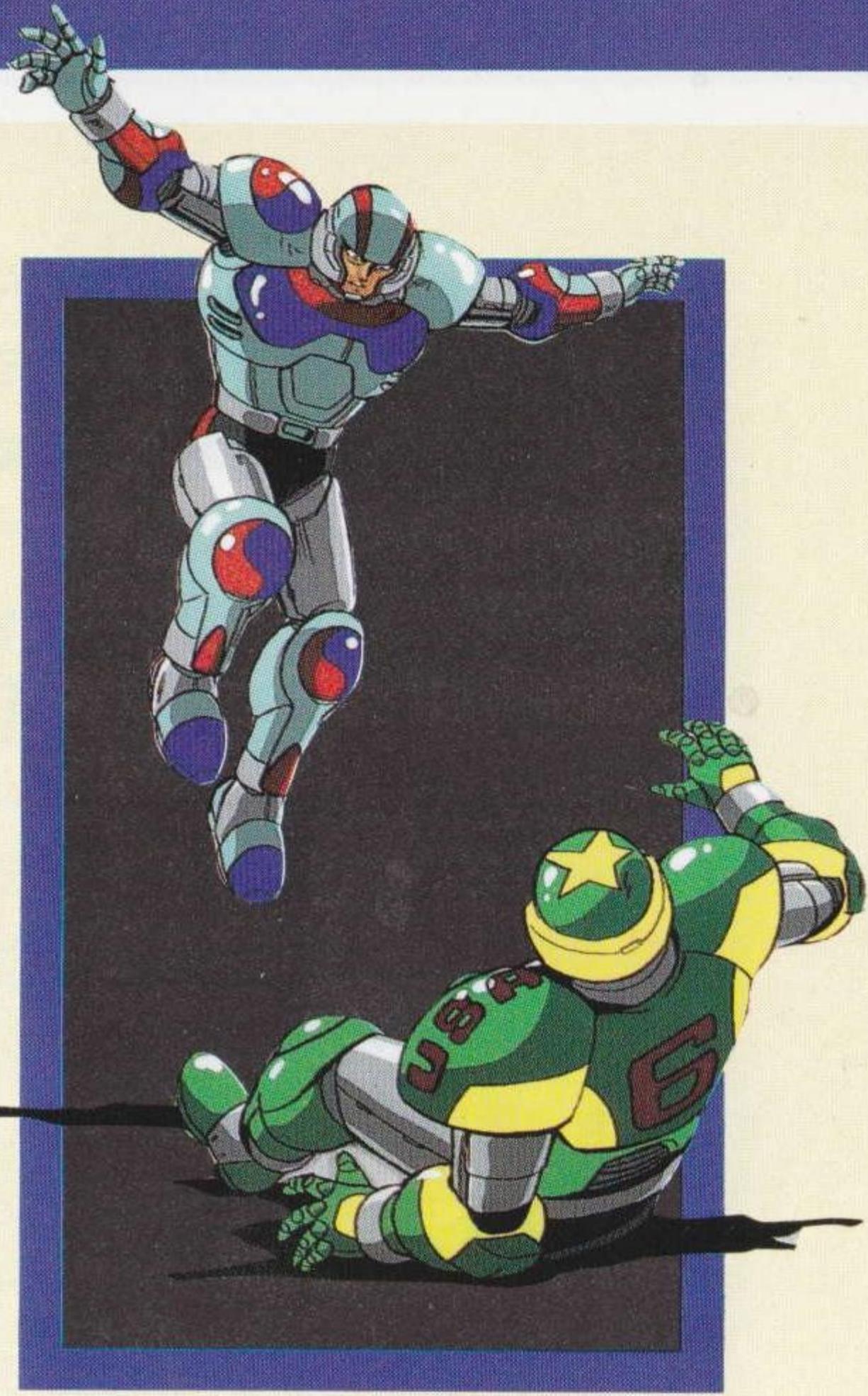


●しかし「レスル  
ボ<sup>ちが</sup>ール」は違う。ボ<sup>はこ</sup>ールを運んで相手ゴ<sup>あいて</sup>ールを狙うという点<sup>ねら</sup>は同じだが、それ以<sup>てん</sup>外にいっさい規制<sup>きせい</sup>はない。

ボールを奪うためには、いや、直接<sup>ちょくせつ</sup>ボールに<sup>かんけい</sup>関係<sup>していな</sup>くとも、キック、チョップなどあらゆる攻撃<sup>こうげき</sup>が許<sup>ゆる</sup>される。

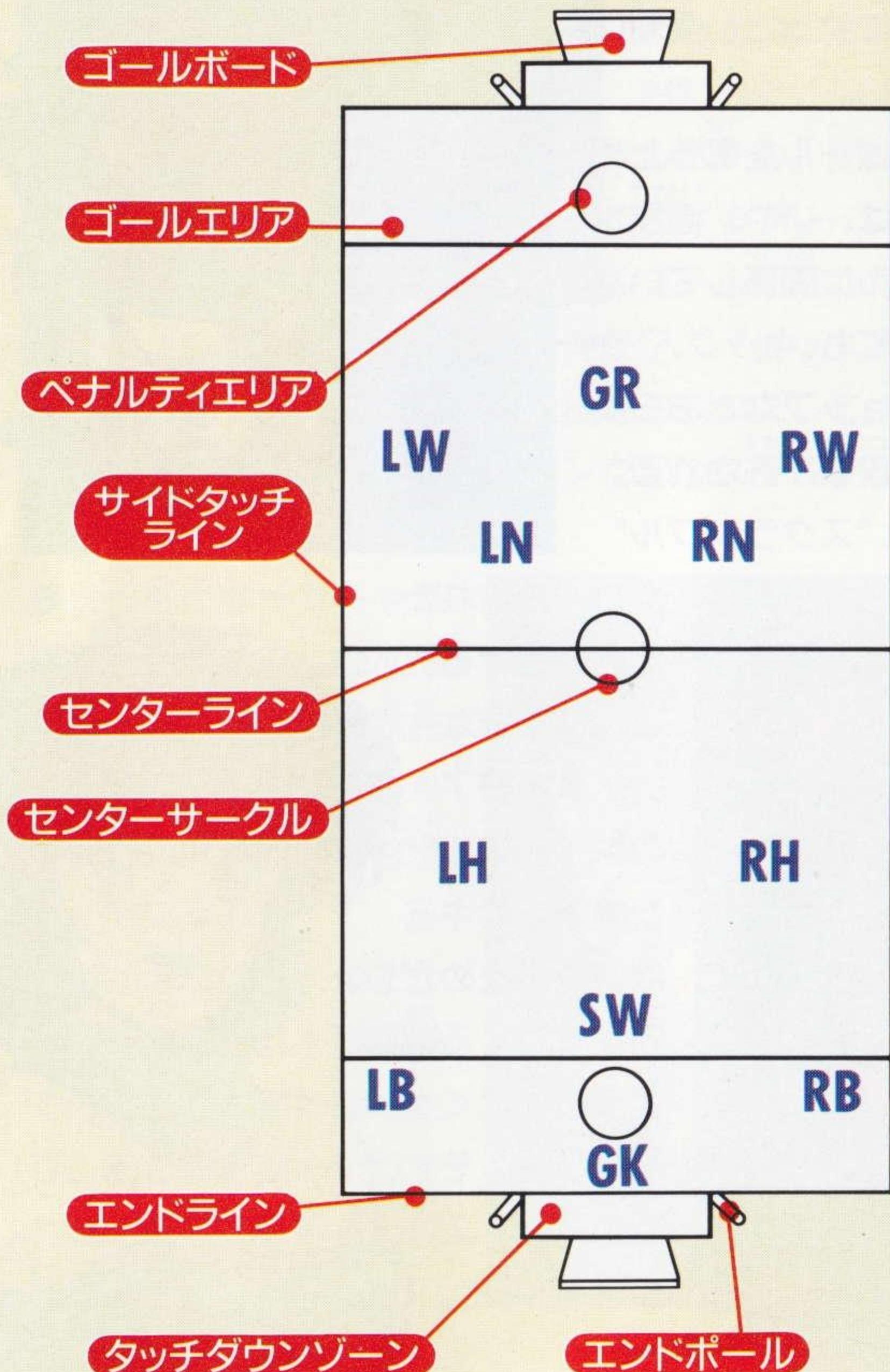
● “スクランブル”

がコールされた  
らもう逃げる  
ことはできな  
い。試合終了  
のホイッスル  
が鳴るまでキミ  
はゴールをめざし、  
むき向かってくる敵は  
ようしゃなく  
たたつぶ叩き潰す。そ  
れが「レス  
ルボ<sup>ル</sup>」だ。



## 2 プレイイング・ルール(1)

● レッスルボールを楽しむためには、やはり<sup>たの</sup>基本的な<sup>きほんてき</sup>知識やルールぐらいは覚えておきたいものです。4~7ページでしっかり理解して下さい。



**GK [ゴールキーパー]** ゴールを守る最後のとりで、総合力もたいていチーム№1です。ただしゴールエリアとタッチダウンゾーンでしか活躍できません。

**SW [スウィーパー]** キーパーの前でゴールを死守します。敵の猛攻に耐えるスタミナが要求されます。

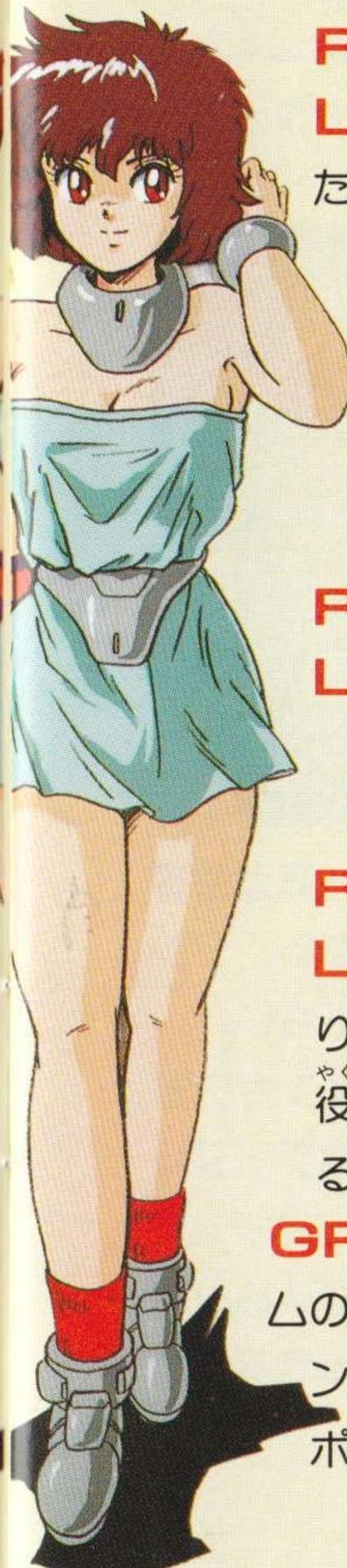
**RB [ライトブロッカー]** スウィーパーら  
**LB [レフトブロッカー]** と共に守備に当たります。ライン際から攻めこむ敵ウイング  
 を防ぐのは、彼らの大切な役目。

**RH [ライトハーフ]** 攻撃と守備をつな  
**LH [レフトハーフ]** いで活躍します。  
 いざとなったら攻撃陣に加勢して、一気に攻めることも必要です。

**RN [ライトニンジャ]** ジェネラルと並び  
**LN [レフトニンジャ]** 攻撃陣の核をなします。強いキック力やパワーが必要なポジションです。

**RW [ライトウイング]** サイドタッチライ  
**LW [レフトウイング]** ンいっぱいに広がり、ゴール前の味方にボールを送るアシスト役です。キック力はもちろん、スピードのある選手が理想的。

**GR [ジェネラル]** 攻撃陣のみならず、チームの要ともいえるポジション。ニンジャやウイングにサポートされ、ゴールを狙うチームのポイントゲッターです。



# □ プレイイング・ルール(2)

## 1 試合時間

ゲームは15分を1ウォーターとして4ウォーター、つまり60分で行われます（実際には15分ほど）。

## 2 陣地

最初は1Pが画面下側の陣地で、1ウォーターごとに相手チームと陣地を入れ替えます。

## 3 試合開始

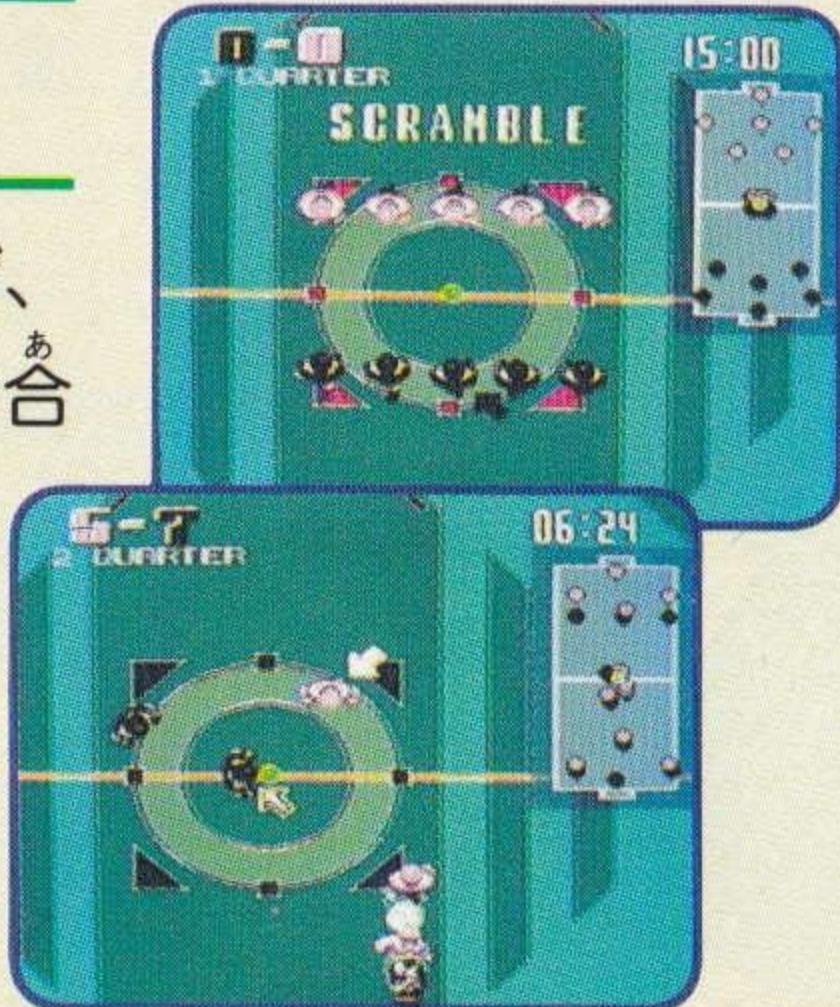
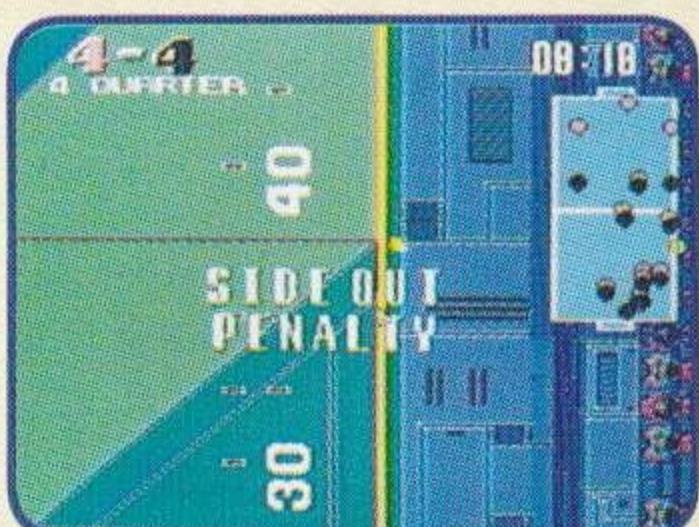
①ボールを真上に放り上げ、落ちてきたところを取り合う形でゲームが始まります。これをスクランブルといいます。

②ボールを取ったらドリブルやブーリング、

パスなどで相手陣地に攻めこみ、シュートなどでゴールを狙います。反対にボールを取られたら、タッカルなどを駆使し、ボールを奪い返して下さい。

③ボールがサイドタッチラインやエンドラインから出たときはアウト・オブ・プレイとなります。

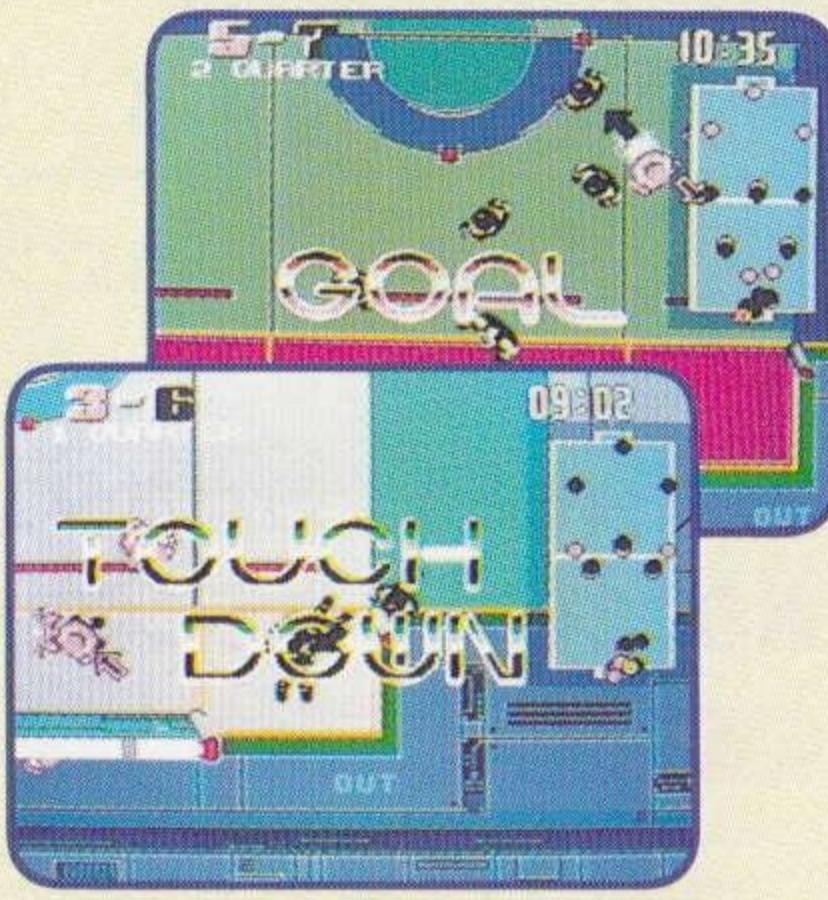
その際はタイムがストップされ、所定のルールでプレイを再開します。



## 4得点

### ゴール(1点)

キックでボールをゴールボードに当てる  
と1点。ボールを持つた選手がボードに触れて  
もゴールとみなします。



**タッチダウン(3点)** ボールを持ったまま走り、タッチダウンゾーンに入ると3点。タッチダウンゾーンに落ちたボールに触れても同様です。

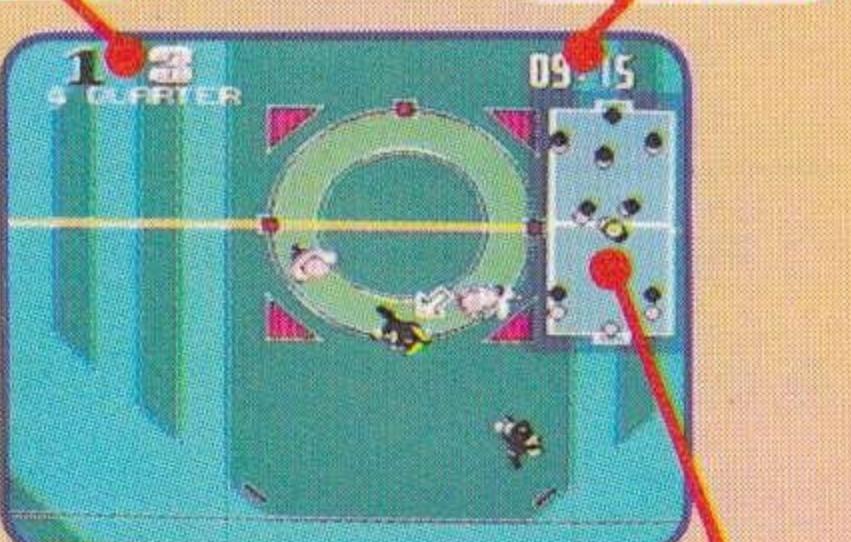
## 5試合終了

4クオーターが終わると試合終了、得点の多い方が勝ちます。同点のときは延長戦(EXT)を2クオーター行い、それでも決着がつかないときはバトルロイヤル(21ページ)で勝敗を決めます。



## ■ 基本画面

フィールドスコープには自チームと敵チームの選手が色別に示されます。黄色はボールです。



フィールドスコープ

# 3 ゲームの始め方(1)

## 1 モードを選ぶ

タイトル画面のときにスタートボタンを押すとモードが表示されます。方向ボタンで選び、スタートボタンで決定して下さい。

**1P WB LEAGUE**

**【1人用リーグ戦】**

コンピュータ相手の勝ち抜き戦です。

**1P TRAINING**

**【1人用練習試合】**

対戦チームを選んで練習試合を行います。

**2P VERSUS**

**【2人用対戦】**

プレイヤー同士で対戦する2人用。コントロール端子2にもパッドをつなげて遊びます。

**1P BATTLE ROYAL**

**【1人用バトルロイヤル】**

バトルロイヤル(21ページ)だけのプレイ。

**2P BATTLE ROYAL**

**【2人用バトルロイヤル】**

プレイヤー同士で遊ぶバトルロイヤル。パッドが2つ必要です。

**OPTION**

**【オプション】**

ゲームの設定を変えるモードです。

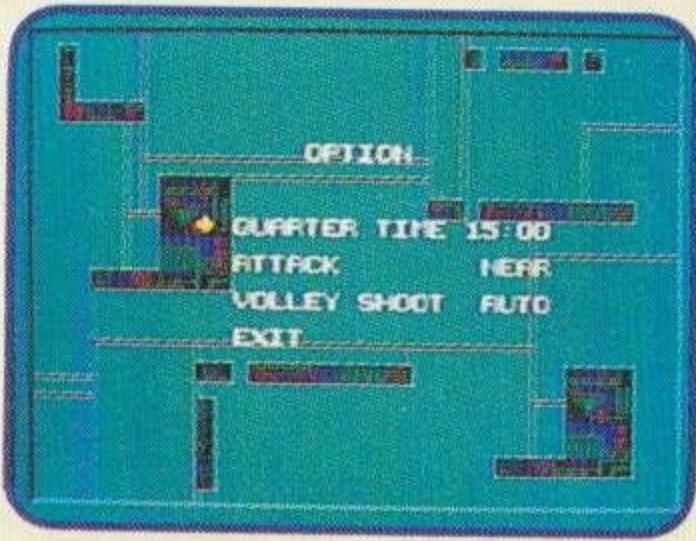
## 2 チームを選ぶ

方向ボタンで自分のチームを選び、ⒶかⒸボタンで決定します。24~25ページ「チームの紹介」を参考にどうぞ。



## ■オプション機能

モード選択画面でOPTIONを選ぶと、ゲームの設定を変えることができます。方向ボタンで選び、ⒶかⒷボタンでデータを変えて下さい。



### QUARTER TIME

#### 【クォータータイム】

1クォーターの時間を、  
5／10／15／20分に変える  
ことができます。

### ATTACK

#### 【アタック】

NEAR(最も距離の近い選手にタックル)かDIRECTION(選手が向いている方向にタックル)を設定します。最初はNEARがプレイしやすいでしょう。

### VOLLEY SHOOT

#### 【ボレーシュート】

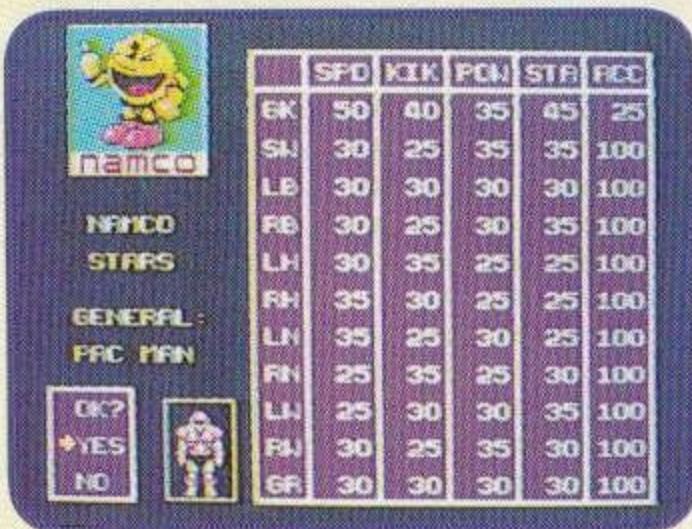
ボレーをAUTO(自動)かMANUAL(自分で操作)に設定します。最初のうち AUTOを選んだ方が、プレイしやすいでしょう。

### EXIT 【イグジット】

タイトル画面に戻ります。



# ■ゲームの始め方(2)



## 3選手データの表示

えら  
選んだチームの選手データ  
ひょうじ  
が表示されます。よければ方  
こう  
向ボタンで“YES”を選び、  
イエス  
えら  
YES

ⒶかⒷボタンで決定して下さい。“NO”を選ぶか、Ⓑボタンを押すと、チーム選択にもどります。

**SPD [スピード]** 選手が移動する速さです。

**KIK [キック]** ボールを蹴ったときの飛距離。  
あか  
赤いシートを打ったときの威力。

**POW [パワー]** 攻撃したときの、相手に与えるダメージの強さを意味します。

**STA [スタミナ]** タックルなど、攻撃を受けた場合の耐久力を示しています。

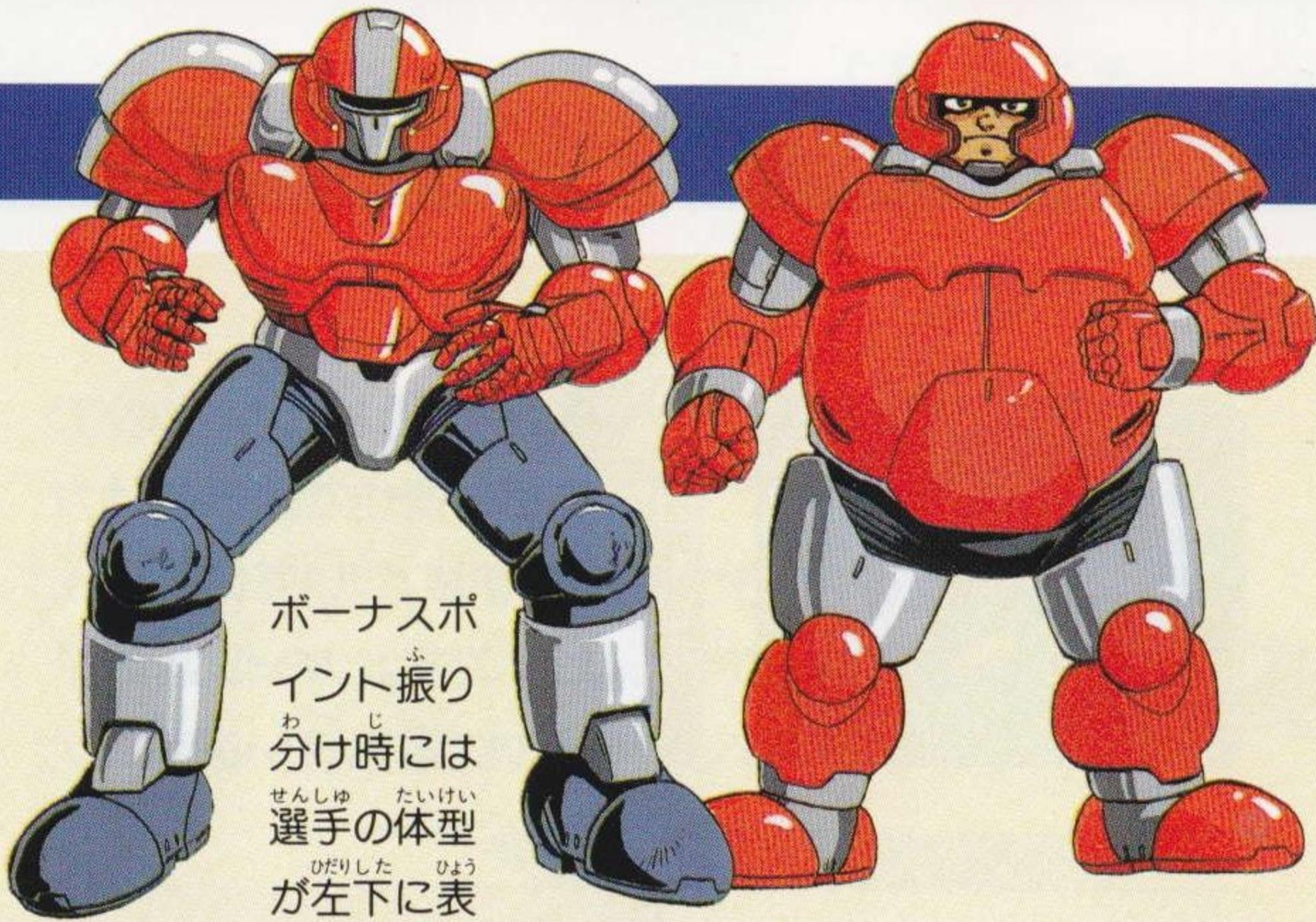
**ACC [正確さ]** パス・シートの正確さ、キー  
パーが赤いシートをはじく確率です。

## 4パスワードの入力

ひとりよう  
1人用リーグ戦で勝つとパスワードが表示され、これを  
にゅうりょく  
入力するといつでも続きを遊ぶことができます。



ほうこう  
方向ボタンで文字を選び、ⒶかⒷボタンで入力。間ちが  
違ったときはⒷボタンで戻して再度入れ直して下さい。  
けってい  
決定はスタートボタンで行い、パスワードを入力しなかつたり、間違っていたときは第1試合となります。



ボーナスポ  
イント振り  
分け時には  
選手の体型  
が左下に表  
示されます(22~23ページ参考)。

## 5ボーナスポイントの振り分け

(1人用リーグ戦/2人用対戦)

BONUS POINT		SPD	KIK	POW	STR	FAC
BK	75	60	90	60	60	45
SU	60	65	35	35	45	
LB	65	65	40	40	45	
RE	70	70	35	45	50	
LH	40	35	70	70	60	
RH	55	50	70	75	60	
LN	40	40	70	70	55	
RN	35	45	65	65	50	
LU	65	70	45	35	70	
RU	70	70	40	40	65	
GR	70	60	45	30	55	

えら  
を選び、Ⓐボタンで5ポイントずつ加えて下さい。戻  
すときはⒷボタンです。なおポイントが加えられた分  
は、別の色で表示されます。

ポイントの振り分けは試合ごとに変更できますが、  
最高は100ポイントまでで、また、初期設定以下には変  
更できません。決定はⒸボタンかスタートボタンで。

### ■1人用リーグ戦

1試合目は50ポイント(ナムコスターズのみ70ポイ  
ント)、試合に勝つごとに20ポイントずつ。

### ■2人用対戦

両チームとも50ポイントずつ。

さいしょ  
最初から持っている能力ボ  
イントに、ボーナスポイント  
ふ  
を振りわけることができます。  
ほうこう  
方向ボタンの上下で選手(じょうげ)  
せんしゅ  
ポジション)を、左右で能力  
さ ゆう  
のうりょく  
くわ  
くだ  
もど  
くわ  
ぶん  
のうりょく

さいこう  
最高は100ポイントまでで、また、初期設定以下には変  
こう  
けってい  
き  
じ  
へんこう  
しょ  
き  
せつ  
い  
い  
か  
へん

# 4 操作法(1)



カーソル

●選手は11人いるわけですが、操作できるのはカーソルのついている1人だけです。カーソルはボールに最も近い選手に↗

	(A)ボタン	(B)ボタン
ボールを持っていないとき	タックル →14~15P	
ドリブル中	シュート →16P	キックパス →16P
ブリング中	カウンターア タック→17P	ハンドパス →17P
ボールの軌道下にいるとき	ボレー →18P	
ゴールキーパー (ボールを持っていない)	タックル、ジ ヤンプ→19P	
ゴールキーパー (ボールを持っている)		キックパス →19P
ボールがフィールド上 から出たとき	アウト・オブ・プレイ →20P	

\*赤い色で書かれている操作は、ボタンを押している長さによって、威力が変わります。

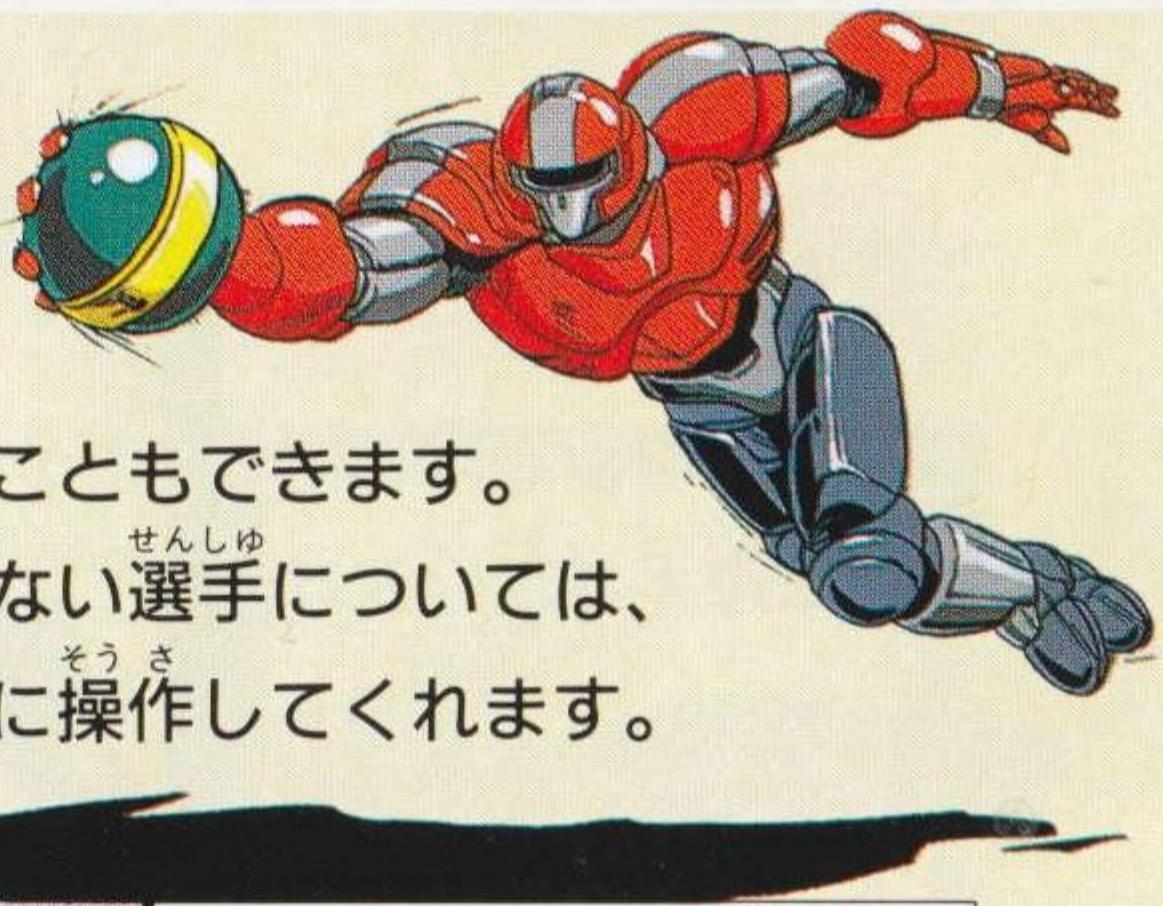
↓自動的につきます

が、○ボタンでボール

に一番近い選手に移すこともできます。

カーソルのついていない選手については、

コンピュータが自動的に操作してくれます。



○ボタン	方向ボタン	
カーソル交換 こうかん	移動 いどう →14P	ボールを持っていないとき
ブーリング →17P	移動、パスの ほうこうしてい 方向指定	ドリブル中 ちゅう
ドリブル →18P	移動、パスの ほうこうしてい 方向指定	ブーリング中 ちゅう
	移動、ボレー ほうこうしてい の方向指定	ボールの軌道下にいるとき きどうした
	移動、タック ほうこうしてい ルの方向指定	ゴールキーパー (ボールを持っていない)
	移動、パスの ほうこうしてい 方向指定	ゴールキーパー (ボールを持っている)

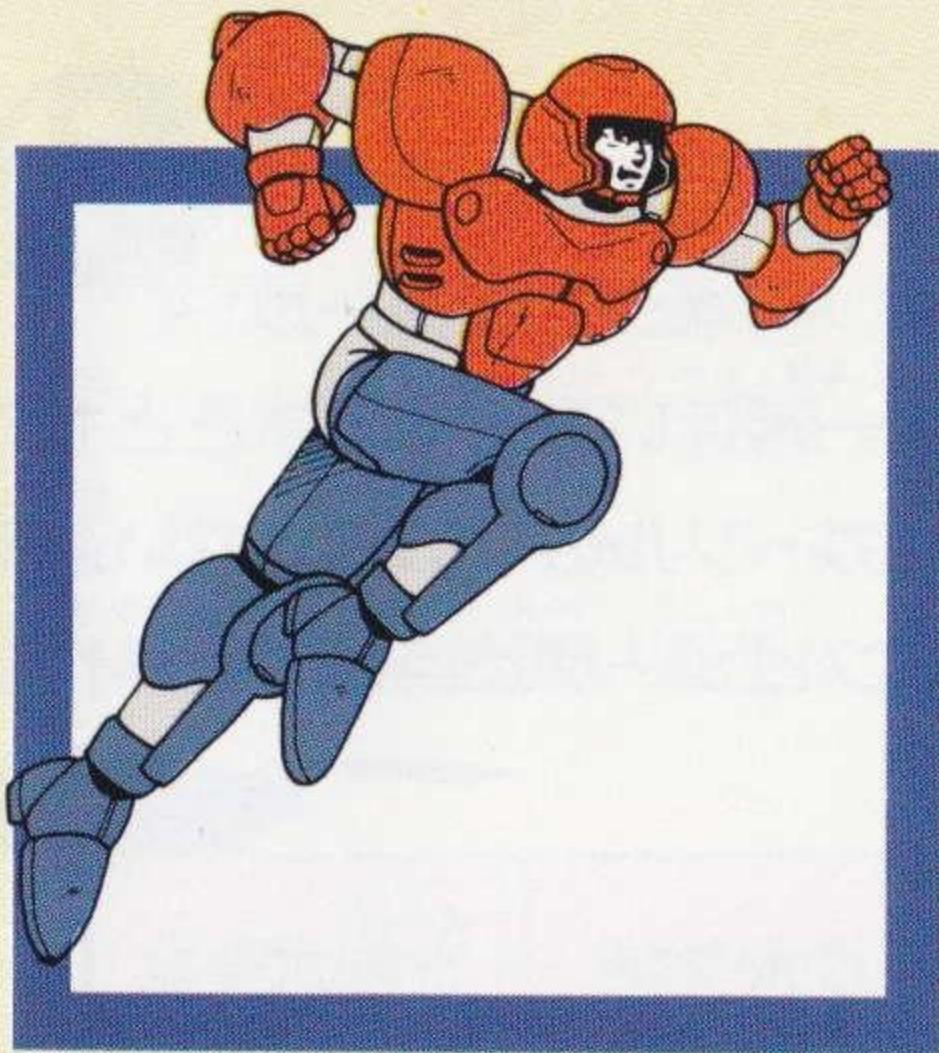


## ■操作法(2)

いどう

### ■移動

ほうこう  
方向ボタンを押した  
ほうこう  
お  
はし  
方向に選手が走ります。

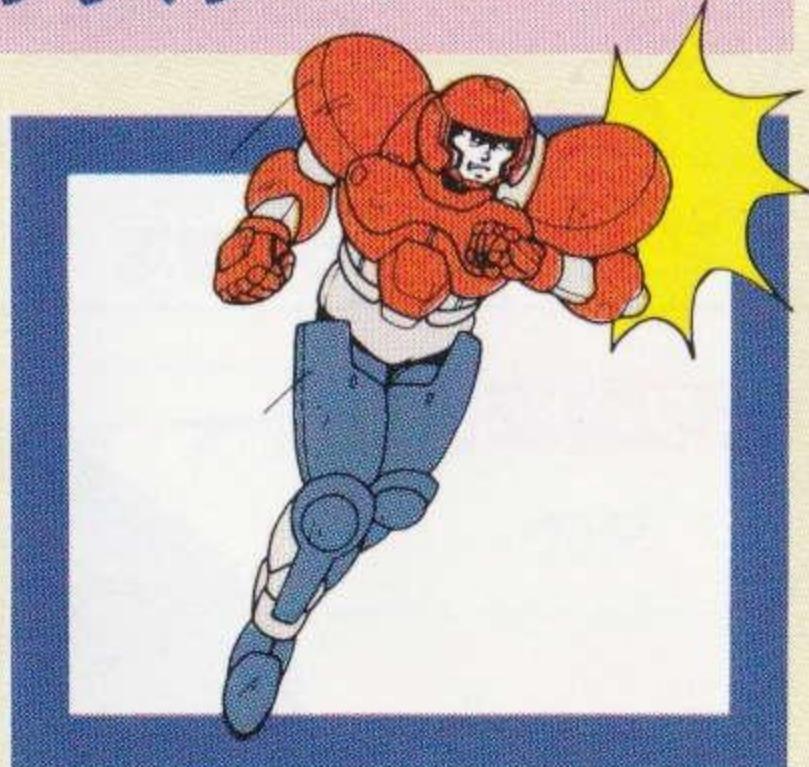


### ■タックル

ボールを持っていないときにⒶボタンを押すと、一番近いところにいる相手選手にタックルします（オプションでDIRECTIONにすると方向ボタンでタックルの向きを決めることもできます）。Ⓐボタンを押す時間の長さで威力は4段階に分かれ、さらに同じ威力でも選手の体型やコンピュータの判断によって、いろいろな技が出せます（22～23ページ参照）。

#### ①セイフティー・タックル／押してすぐ離す

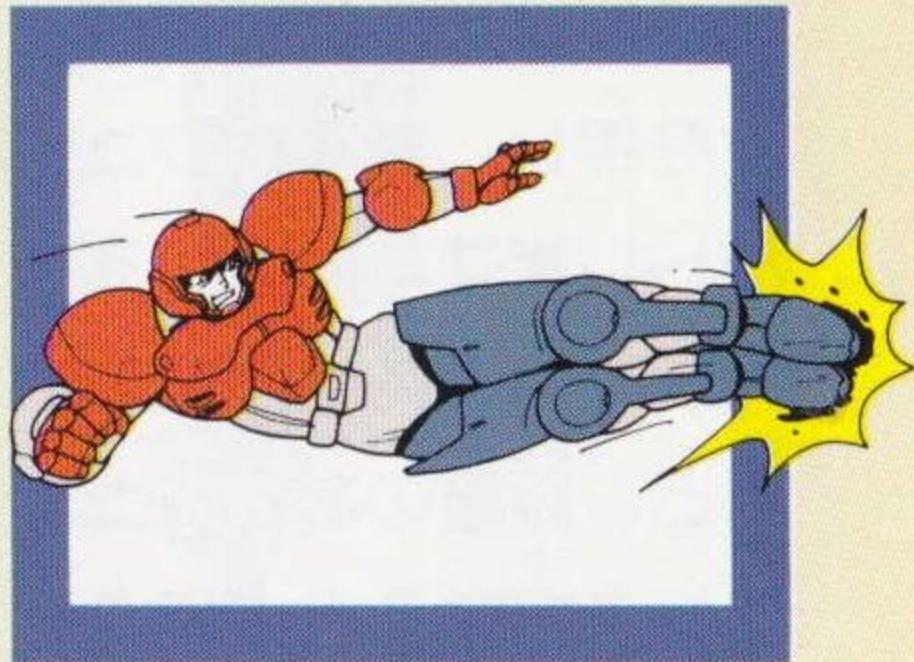
Ⓐボタンを押してすぐに離すとセイフティー・タックルです。相手のボールを奪つたり、行く手を阻むだけのタックルで、ダメージは与えません。ショルダー・タックルとスライディングタックルがあります。



②バイオレント・アタック／カーソルが変色してから離す

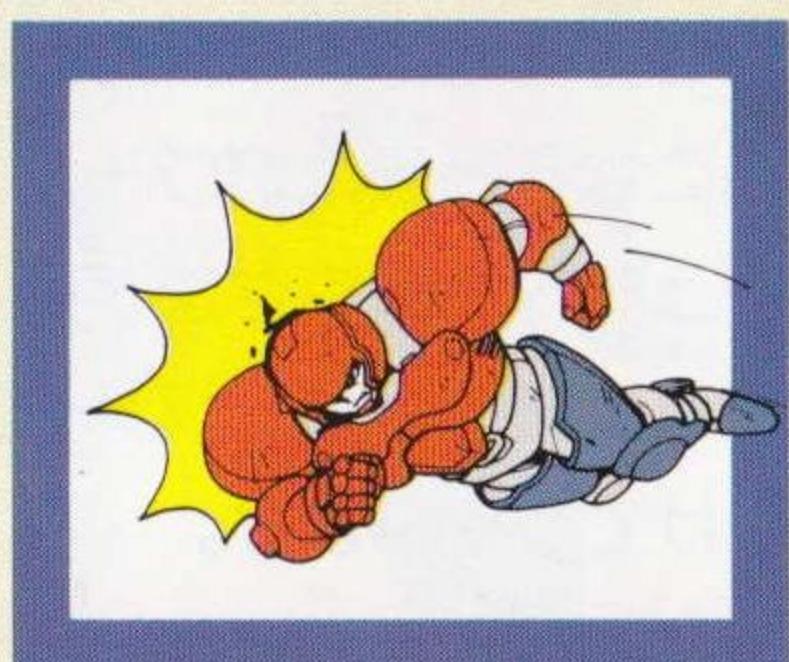
カーソルの色が変わるまで待ってから離すと、相手にダメージを与える強力なタックルを放ちます。

ラリアートをはじめとして8つの技があります。



③ダイナミック・クラッシュ／カーソルが点滅してから離す

カーソルが点滅してから離すと、一撃でバイオレント・アタックの2倍の威力を与えることができます。体を回転させるタイプの攻撃で3種類あります。



④フライング・ボム／点滅してから素速く連打する

空中に飛び上がり、急降下で攻撃する最強の技。ジャンプ中は方向ボタンで移動できます。

なおジャンプ中は赤いシート（16ページ参照）に当たってもダメージを受けないので、敵のシートを防ぐのにも役立ちます。

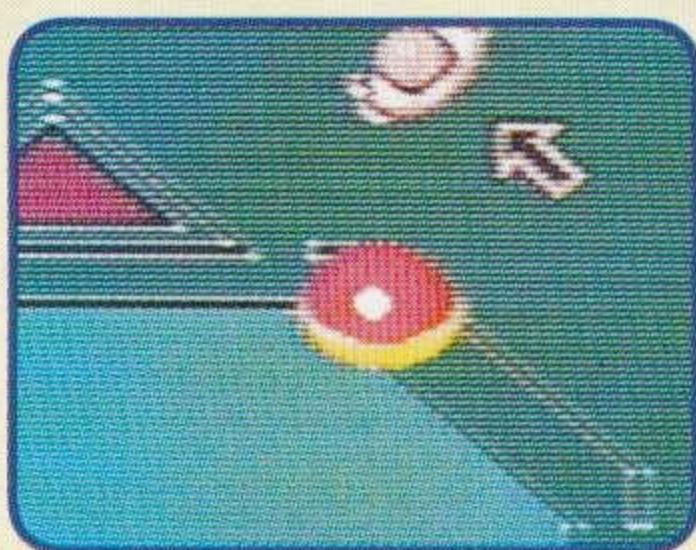


## ■操作法(3) シュート/キックパス/

### ■シュート

ドリブル中にⒶボタンを押し、離すとシュートします。ボタンを押している時間が長いほど、距離のあるシュートを打つことができます。

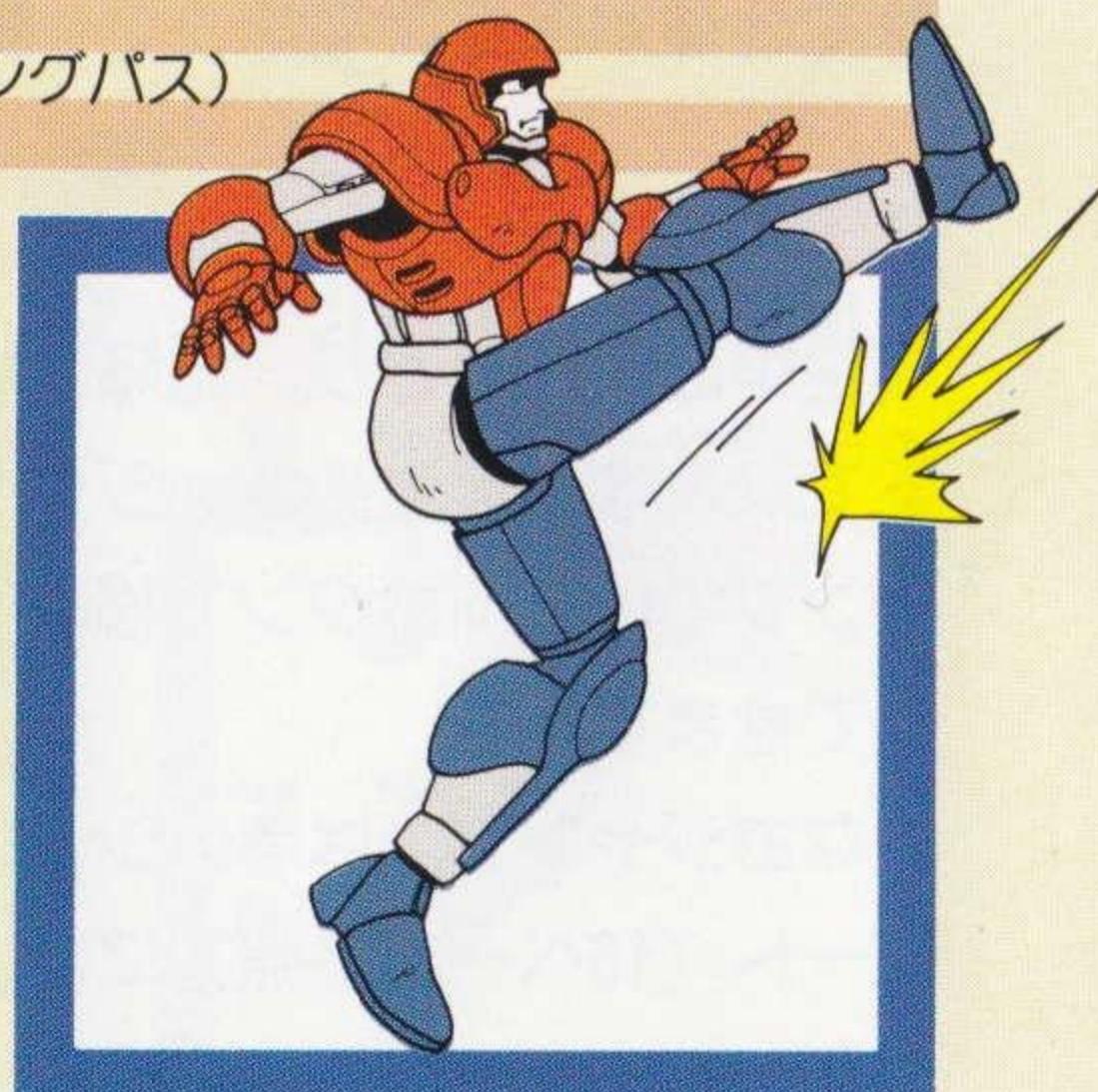
カーソルが点滅するまで力をため、ボールが赤い色になると最大パワー。赤いシュートに触れた選手は、敵味方に関係なく、ダメージを受けてしまいます。



### ■キックパス(ロングパス)

ドリブル中に方向ボタンで狙いを定め、Ⓑボタンを押すとキックパスをします。

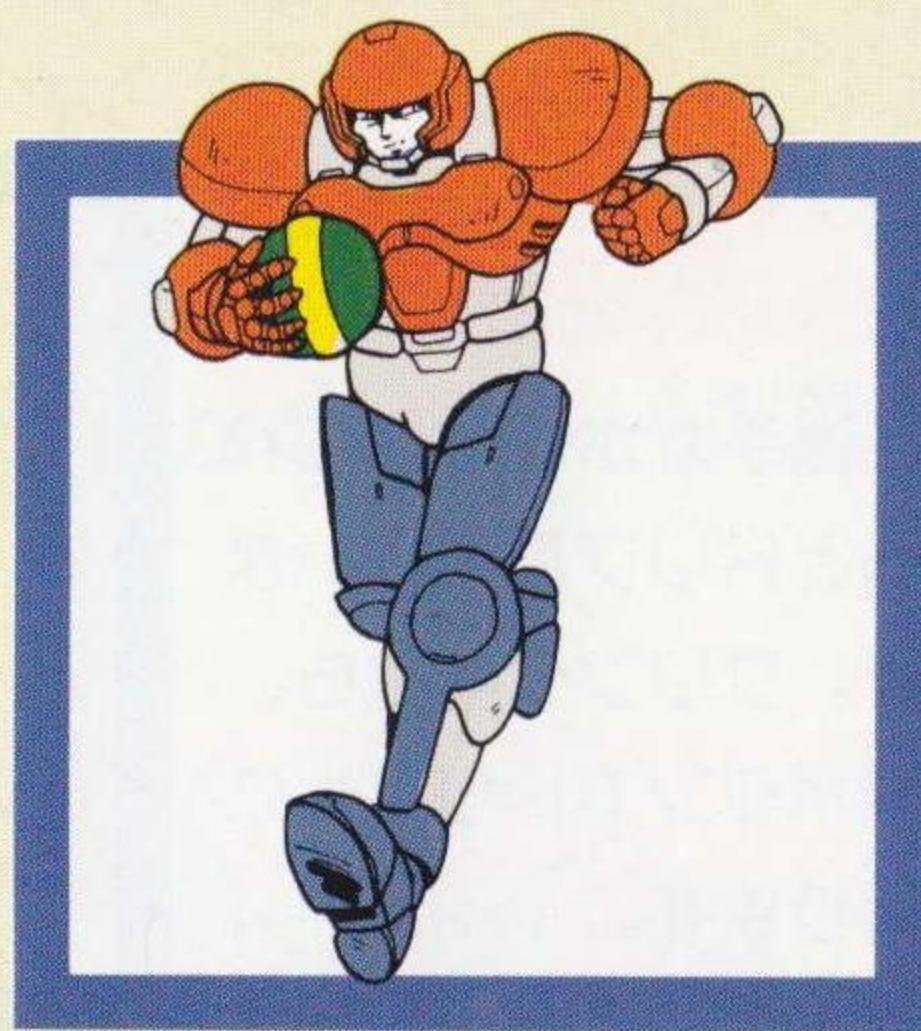
シュート同様、ボタンを離すまでの時間が長いほど飛距離を出せますが、ダメージを与えることはできません。



# ブーリング/カウンターアタック/ハンドパス

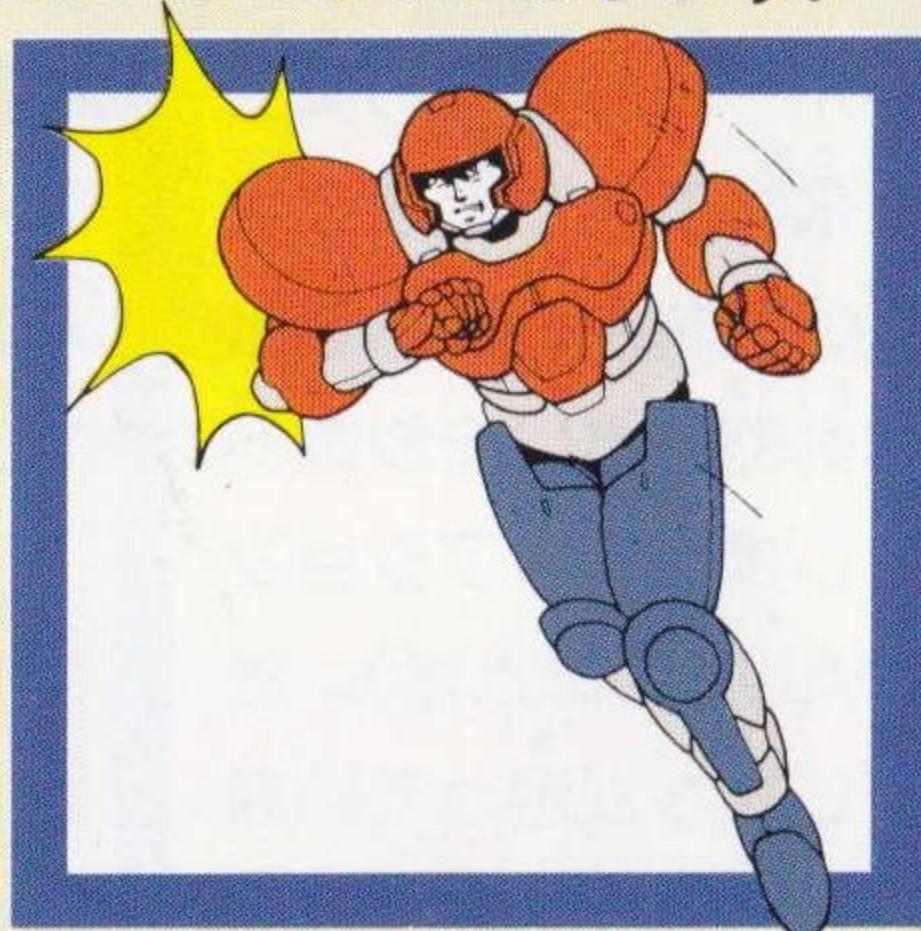
## ■ブーリング

ボールを手で持ったまま走るのがブーリングで、ドリブル中にⒶボタンを押すと、ブーリングに移ります。ブーリング中はシートやロングパスができなくなりますが、走るスピードはアップし、カウンターアタックができるようになります。



## ■カウンターアタック

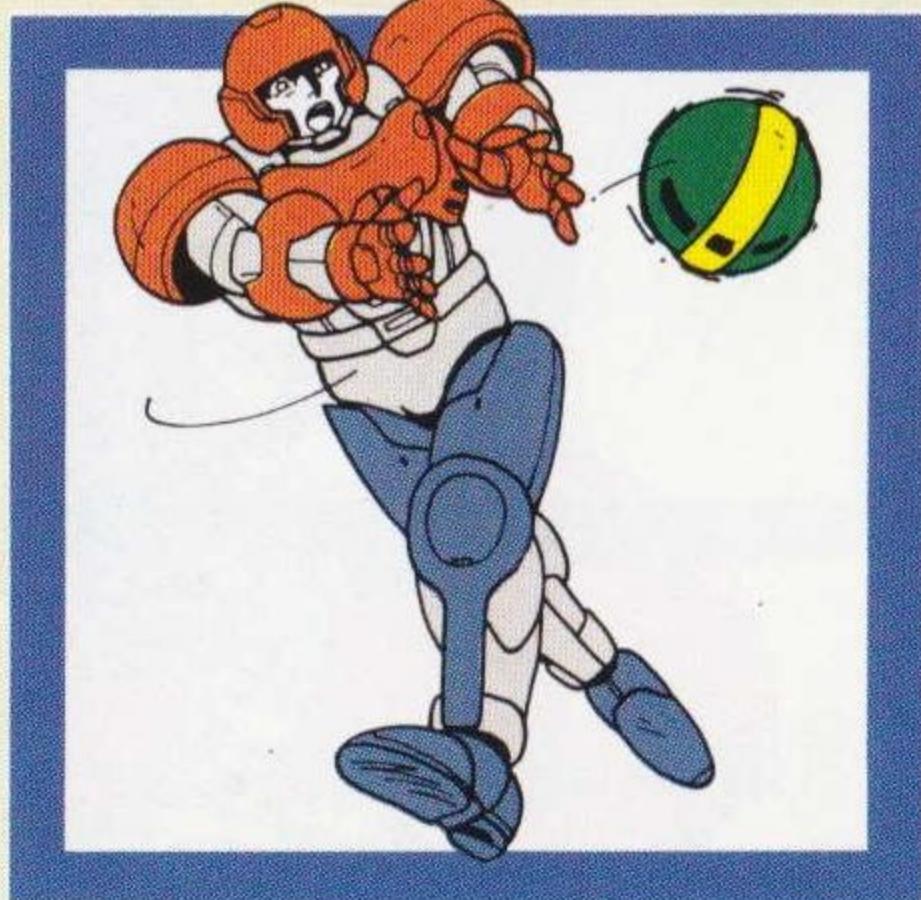
ブーリング中にⒶボタンを押すと、ボールを離し、向かってきた相手にカウンター攻撃をします。



## ■ハンドパス

(ショートパス)

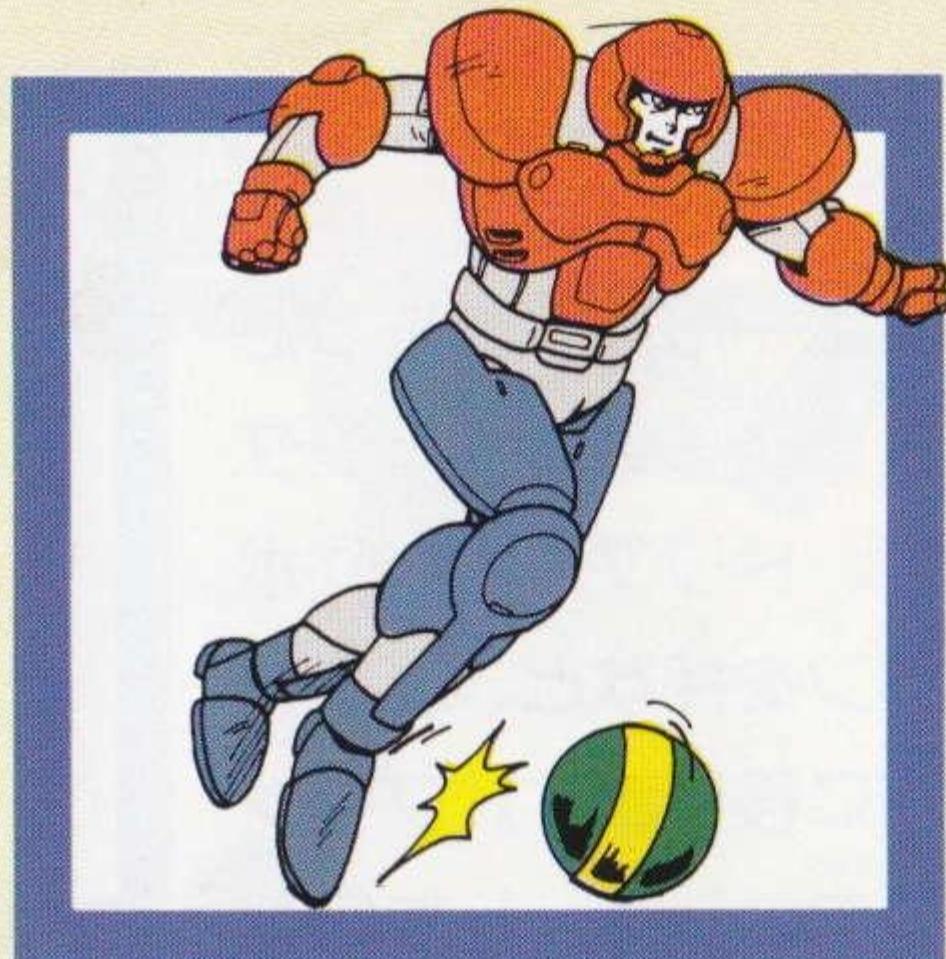
ブーリング中に方向ボタンで向きを決め、Ⓑボタンで手投げの短いパスをします。



# ■操作法(4)

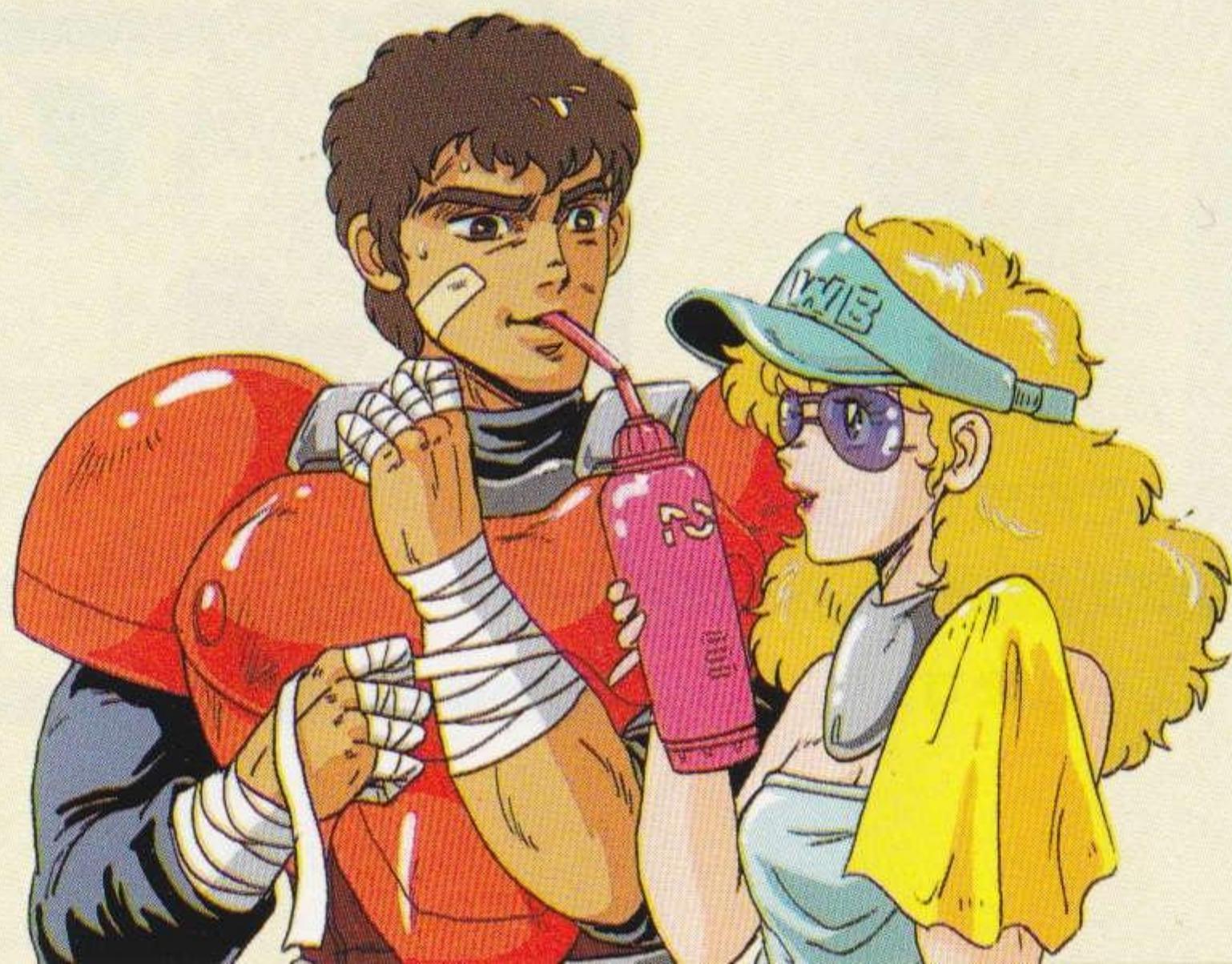
## ■ドリブル

選手がボールに触れるとドリブルを行います。ブーリング中なら、  
◎ボタンでドリブルに  
移ります。



## ■ボレー

ボールが選手の真上に飛んできたとき、Ⓐボタンを押していると自動的にボレーシュートします（オプションでAUTOのとき）。ただし高さが合っていないと空振りもあります。

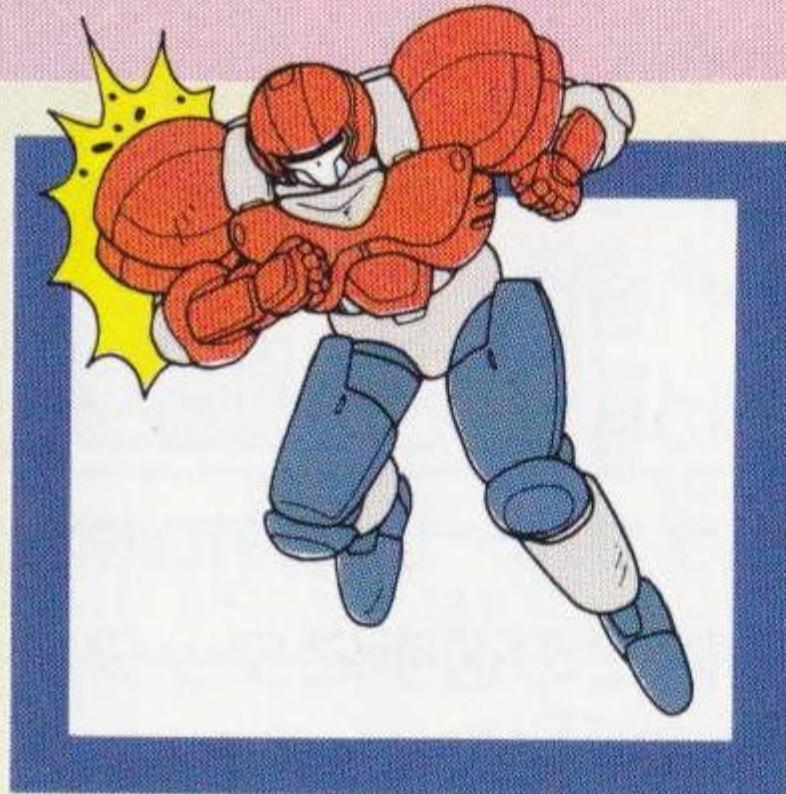


## ■ ゴールキーパーの操作

ゴールキーパーだけは、他のポジションと少し操作法が異なります。

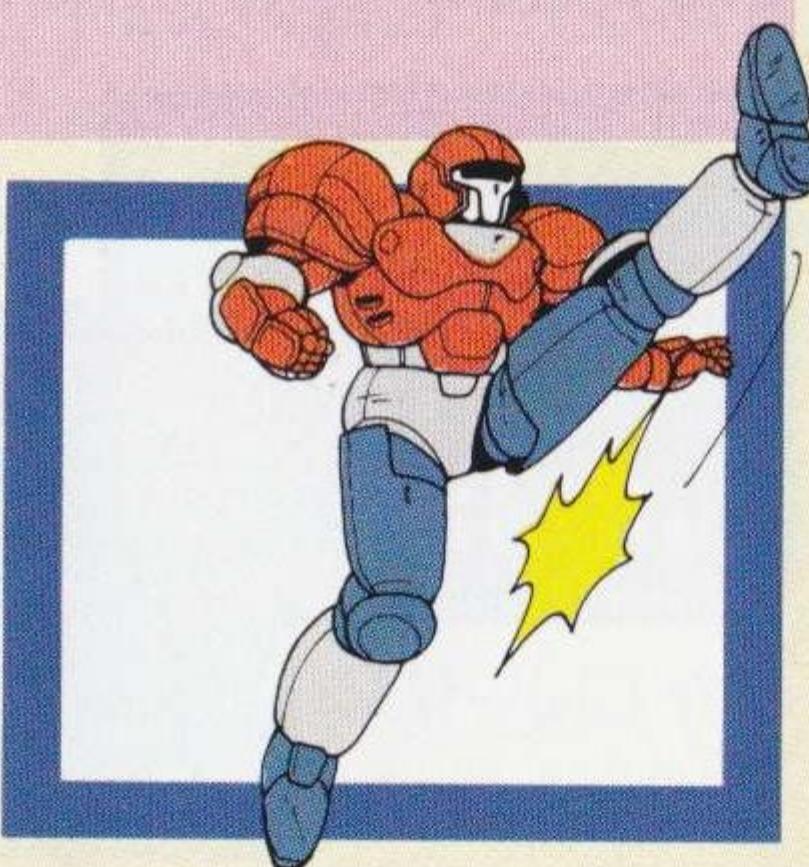
### ①タックル

ボールを持っていないときは方向ボタンで向きを決め、Ⓐボタンでタックルです。方向ボタンを入れないときは真上にジャンプします。他のポジションと違いタックルは1種類、力をためる必要はありません。



### ②キックパス

ボールを持っているときにⒷボタンを押すとキックパスです。パスとはいっても他のポジションのシュートに匹敵するもので、ボタンを長く押しているほど力がたまり、ロングパスを打てます。



力が最大までたまるとボールが赤くなり、敵味方に觸れるとダメージを受けます。

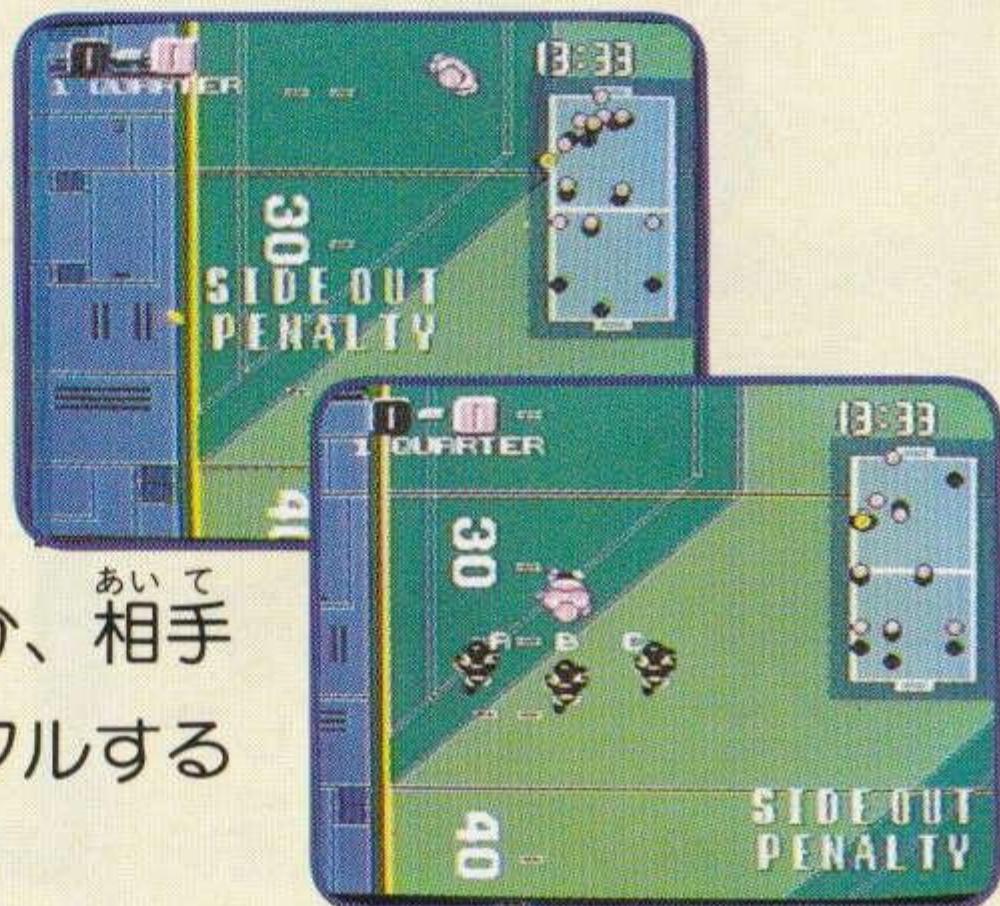
## 5 アウト・オブ・プレイ/バトル

● ボールがサイドタッチラインやエンドラインから外に出たときは、以下のルールでプレイを再開します。

### SIDE OUT PENALTY

#### 【サイド・アウト・ペナルティ】

● ボールがサイドタッチラインから外に出たとき  
出した側のチーム  
から1人、相手チームから3人が出て向かい合い、Ⓐ・Ⓑ・Ⓒの各ボタンでどの選手がボールを持つか、相手側はどの選手にタックルするかを決定します。



### PENALTY TRIO ATTEMPT

#### 【ペナルティ・トリオ・アテンプト】

● 味方チーム側のエンドラインから外に出したとき



相手側攻撃陣3人によるペナルティキックです。攻撃側は誰が蹴るかをⒶ・Ⓑ・Ⓒの各ボタンで決定します。

キーパーは

まず方向ボタンの左右で立つ位置を決め、その後方向ボタンでボールの方向を予想し、Ⓐボタンで防ぎます。方向ボタンを入れないときは真上にジャンプです。

# ロイヤル

## GOAL KICK

### [ゴール・キック]

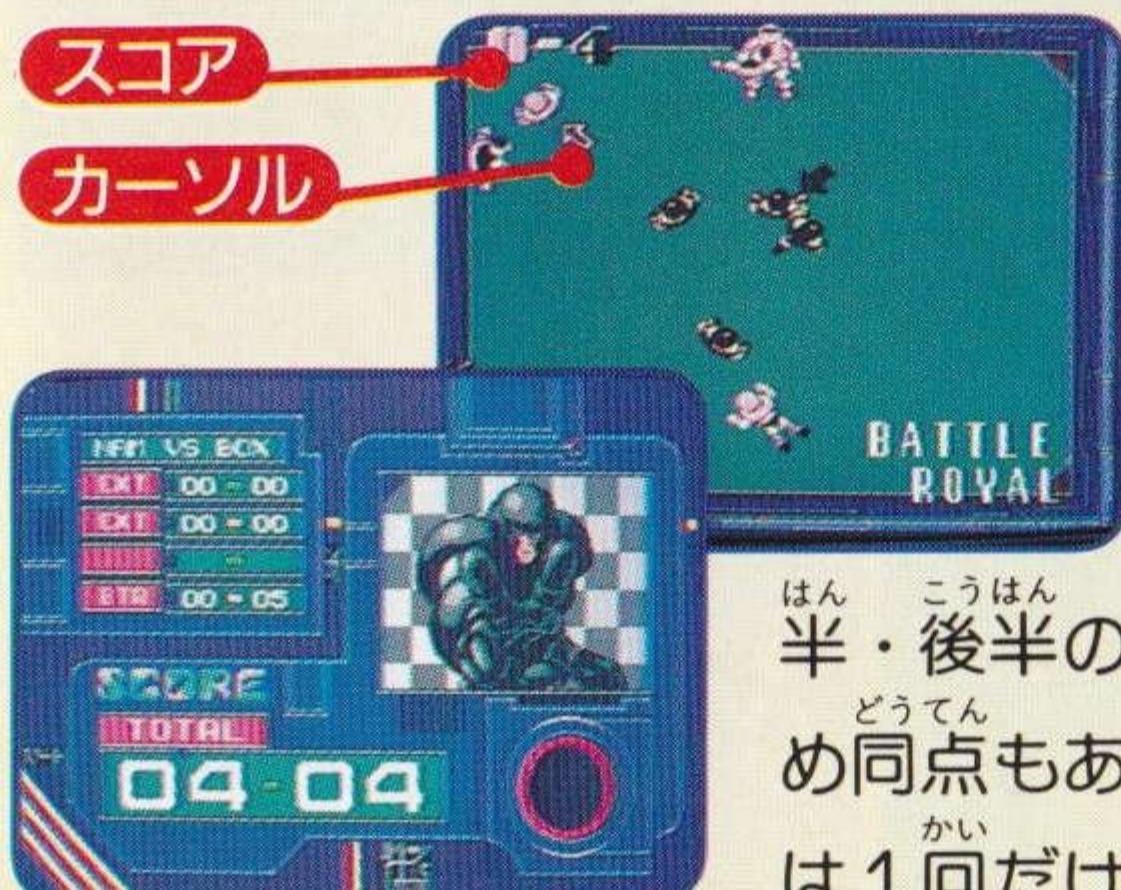
- 相手チーム側のエンドラインから外に出したとき  
相手チームのゴールキーパーによるゴール・キックを行います。方向ボタンで蹴る方向を決め、④Bボタンを押してください。
- 

## ■バトルロイヤル

試合が延長戦でも同点のときは、バトルロイヤルで決着をつけます。また、バトルロイヤルモードを選べば、バトルロイヤルだけを遊ぶことができます。

①操作そのものは通常のプレイとまったく同じ、タップする技を駆使し、相手チームと戦います。

②一定ダメージを受けた選手は立てなくなり、相手チーム全員を倒せば勝ちとなります。



③バトルロイヤルモードは前

半・後半の2回戦制で行うため同点もあります。その場合は1回だけ延長戦です。

わざ

## 6 タックル技

### ①セイフティー・アタック



ショルダー・タックル

両タイプ  
共通



スライディング・タックル

### ②バイオレント・アタック



ドロップ・キック



ローリング・ソバット



クロス・チョップ



ラリアート

軽量級



バンザイ・キック



ヒップ・プレス



ボディ・アタック



どとうよ  
怒濤の寄り

# これが必殺ワザの数々だ!

●14~15ページで説明したように、タックルは威力に  
よって4段階に分かれており、さらに細かく15種類に  
わかれています。

同じレベルの技なら威力も同じで、どの技が出るか  
はコンピュータが決めてくれます。ただし選手には軽  
量級タイプと重量級タイプがあり、その体型の違いで  
出せる技が異なっています。

## ③ダイナミック・クラッシュ



## ④フライング・ボム



しうかい

## 7 チームの紹介

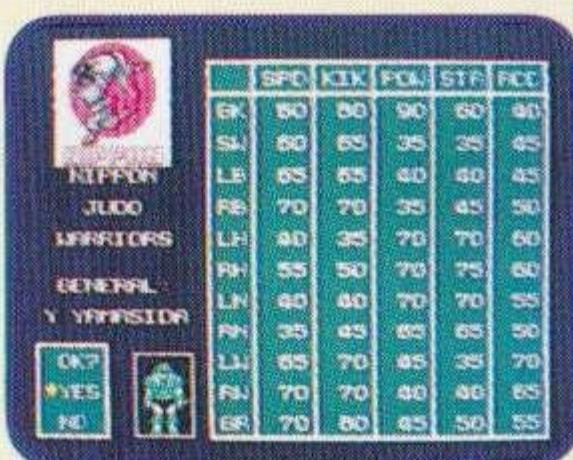
### NAMCO STARS



#### ナムコスターズ

おなじみナムコスターズ。実力のほど  
は未知数ながら、他チームより多いボーナスポイントが魅力です。

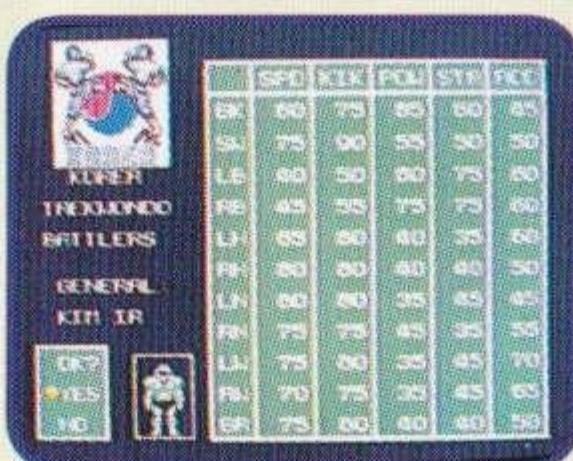
### NIPPON JUDO WARRIORS



#### ニッポン ジュウドー ウォリアーズ

じゅうどう ゆうだんしや あつ にっぽんだいひょう  
柔道有段者が集まつた日本代表チーム  
のひとつ。投げ技のないレスルボール  
くせん ひっし では苦戦は必至!?

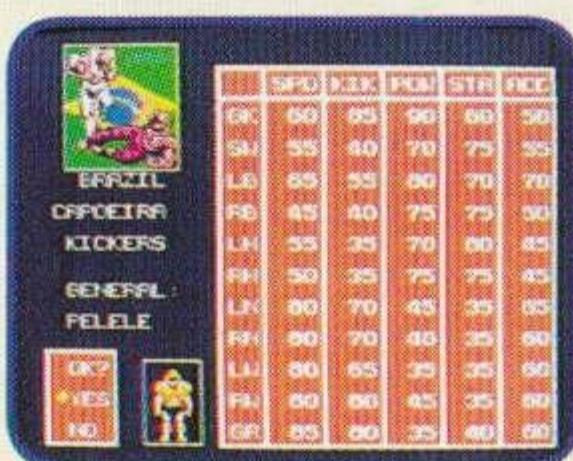
### KOREA TAEKWONDO BATTLES



#### コリア テコンドー バトラーズ

かんこく ゆうめい かくとう ぎ  
韓国の有名な格闘技といえばテコンドー。  
しゆもく せんしゆ  
オリンピック種目にもなり、選手は  
も いつそう燃えています。

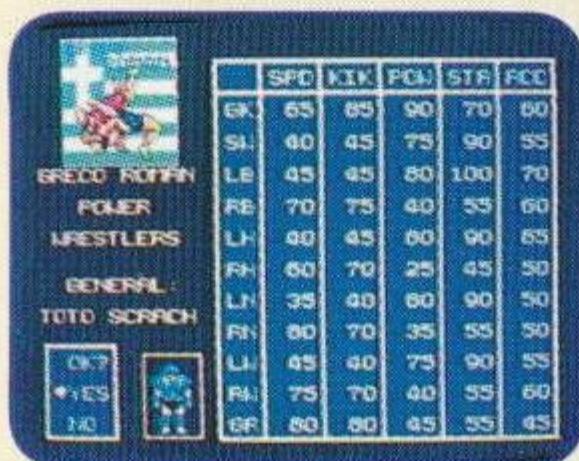
### BRAZIL CAPOEIRA KICKERS



#### ブラジル カポエラ キッカーズ

きょくげん け わざ ついきゅう  
極限まで蹴り技を追求したブラジルの  
かくとう ぎ もともと ぶ とう  
格闘技がカポエラです。元々は舞踏から  
はったつ 発達したものだとか。

## GRECO-ROMAN POWER WRESTLERS



### グレコローマン パワー レスラーズ

グレコローマンスタイルのレスリングチーム。ヨーロッパ中の精銳が手を組んだ混成チームの実力やいかに？

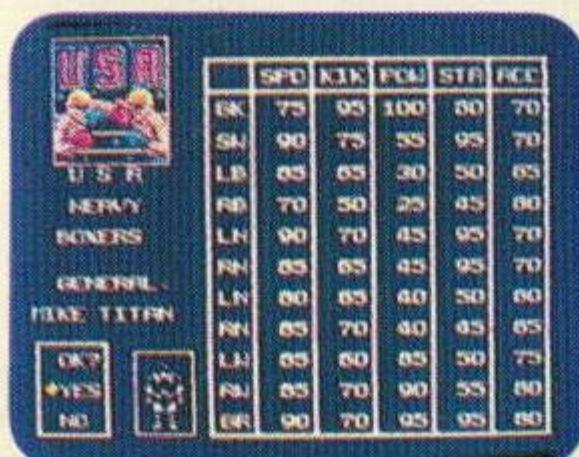
## SOVIET SAMBO STRUGGLERS



### ソビエト サンボ ストラグラーズ

相撲と柔道とレスリングを混ぜ合わせたような格闘技がサンボ。そのサンボを国技とするソ連の代表チームです。

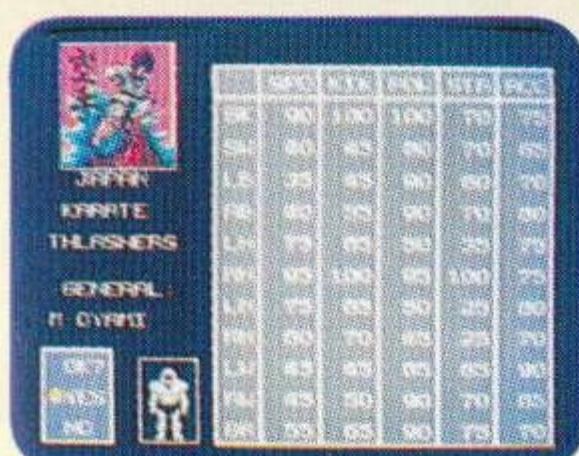
## USA HEAVY BOXERS



### USA ヘビー ボクサー

アメリカのヘビー級ボクサーが結成したチーム。次に紹介するカラテスラッシャーズにも匹敵する力をもっています。

## JAPAN KARATE THRASHERS



### ジャパン カラテ スラッシャーズ

いまや世界中に広まった空手。その本家、日本が送るスーパーチームです。選手データを見る限り文句なしのNo.1！

# 「遊び」をクリエイトする 株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用の  
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA®** の使用を許諾したものです。