

namcot

レスルボール

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

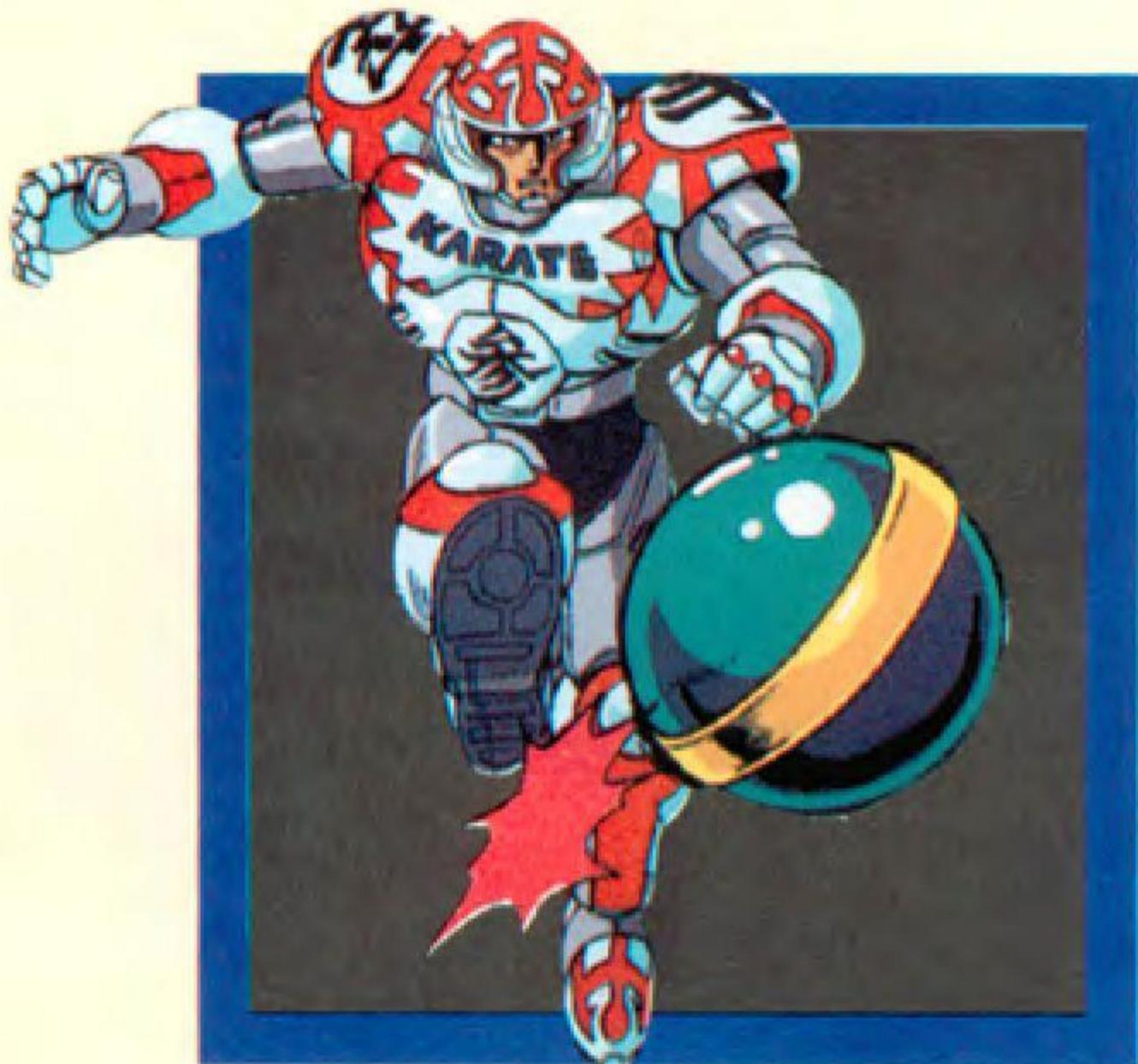
- カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいて下さい。パワースイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。
- カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意して下さい。また、分解は絶対にしないで下さい。
- カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けて下さい。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。
- カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやペンシングなどの薬品を使わないで下さい。
- 長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとって下さい。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ブレイング・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・ブレイノバトルロイヤル… | 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"
——来襲する敵機
むかうを迎撃したための
きんきゅうはっせん緊急発進を意味す
るこの言葉に、いまひとつつの意味が
くわ加わった。「レッスルボール」開始を
告げるブレイングコールがそれだ。

●では「レッスルボール」とは何か? 「レッスルボール」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する。

だがそれはあくまでルールに定められた範囲内でのこと。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「レスルボール」は違う。ボールを運んで相手ゴールを狙うという点は同じだが、それ以外にいっさい規制はない。

ボールを奪うためには、いや、直接ボールに関係していくとも、キック、チョップなどあらゆる攻撃が許される。

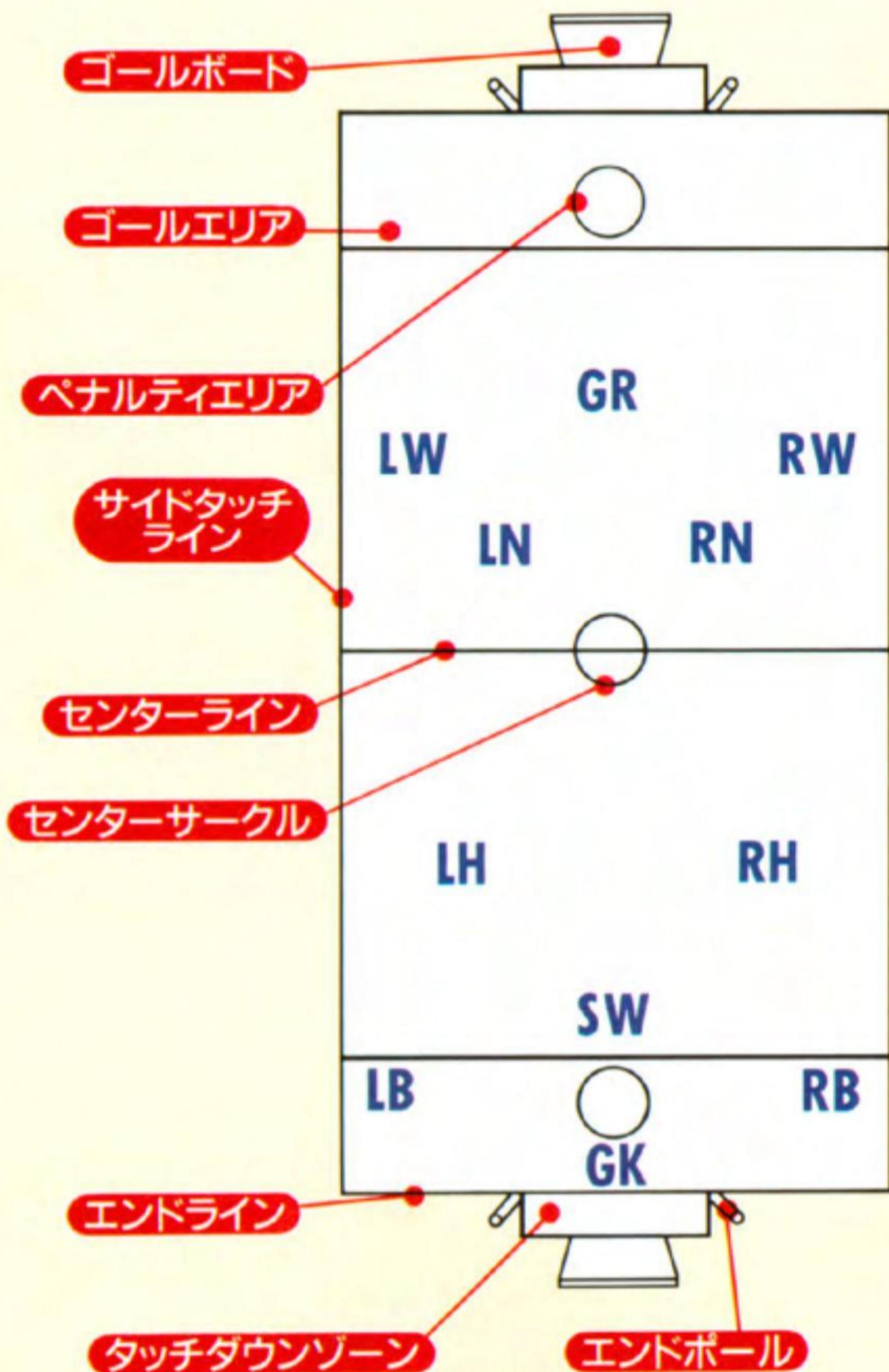
● "スクランブル"

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、向かってくる敵はようしゃなく叩き潰す。それが「レスルボール」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、やはり基本的な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No.1です。ただしゴールエリア
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

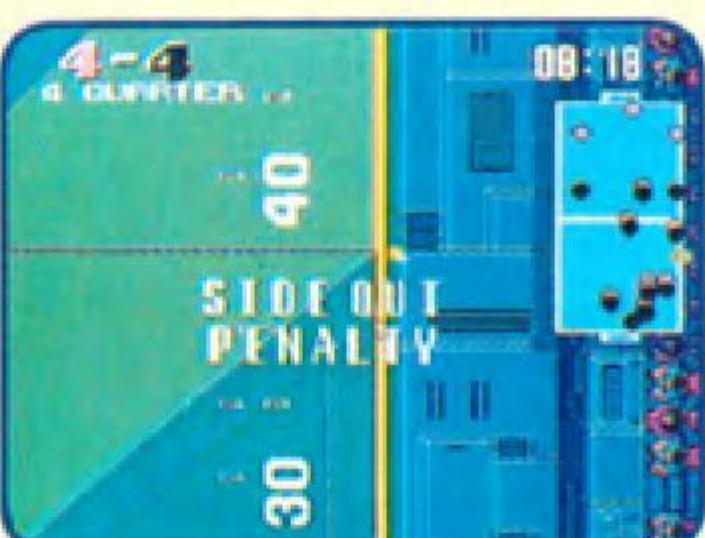
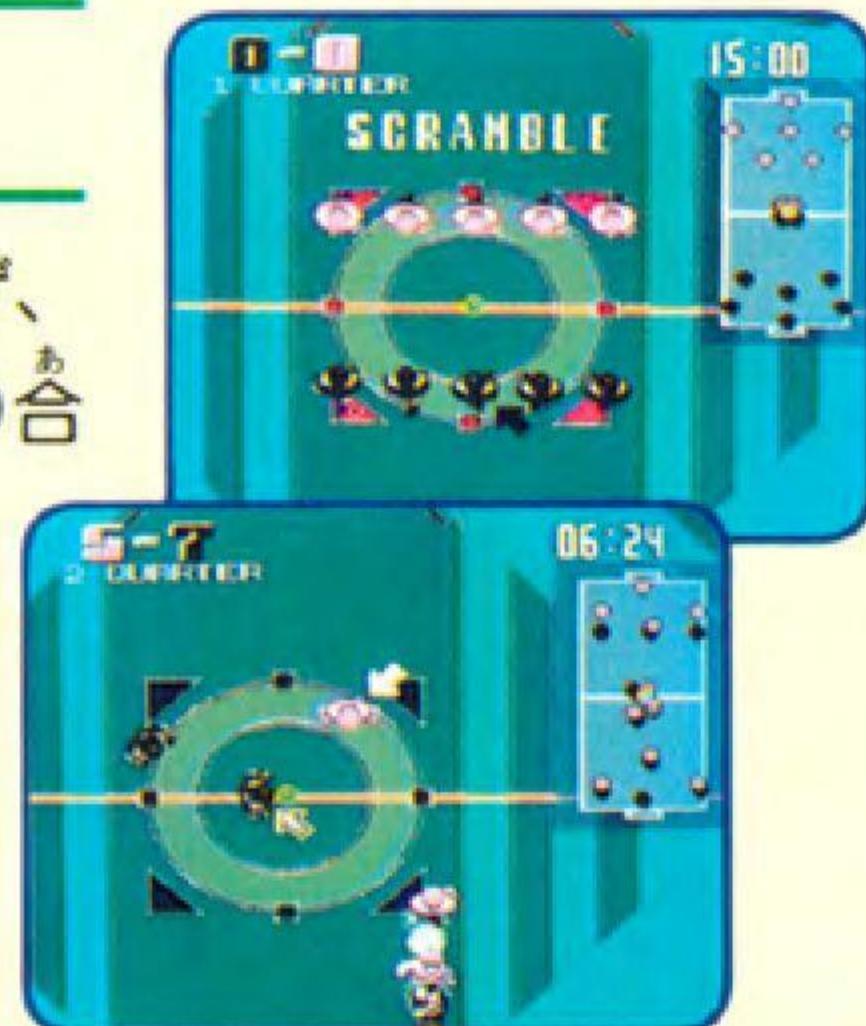
ゲームは15分^{ふん}を1クオーターとして4クオーター、つまり60分^{ぶん}で行われます (実際には15分^{ふん}ほど)。

2 陣地

最初は1Pが画面下側の陣地で、1クオ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^うう形でゲームが始ま^はります。これをスクランブルといいます。
- ② ボールを取つたらドリブルやブリング、バスなどで相手陣地に攻めこみ、シートなどでゴールを狙^{ねら}ります。反対にボールを取られたら、タッ^{くし}クルなどを駆使し、ボールを奪^{うば}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^{しょてい}され、所定のルールでプレイ^{きいかい}を再開します。

とくとく 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。ボールを持った選手がボーダーに触れて
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。



し あいしゅうりょう 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。



きほんがめん ■ 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。



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]

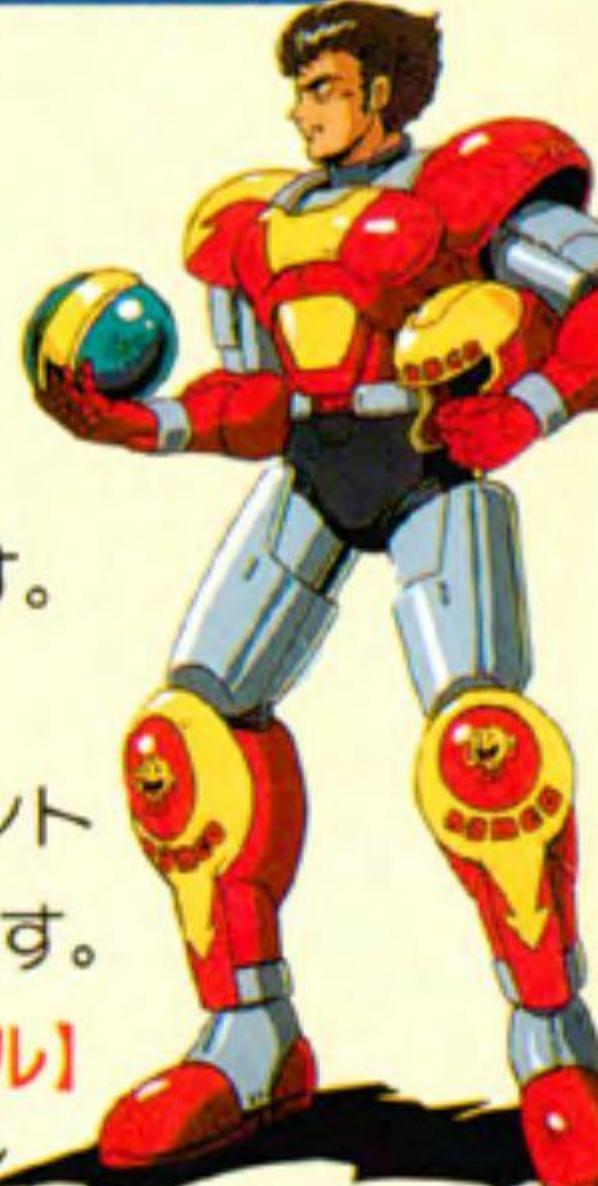
プレイヤー同士で遊ぶバトルロイヤル。パッドが2つ必要です。

OPTION [オプション]

ゲームの設定を変えるモードです。

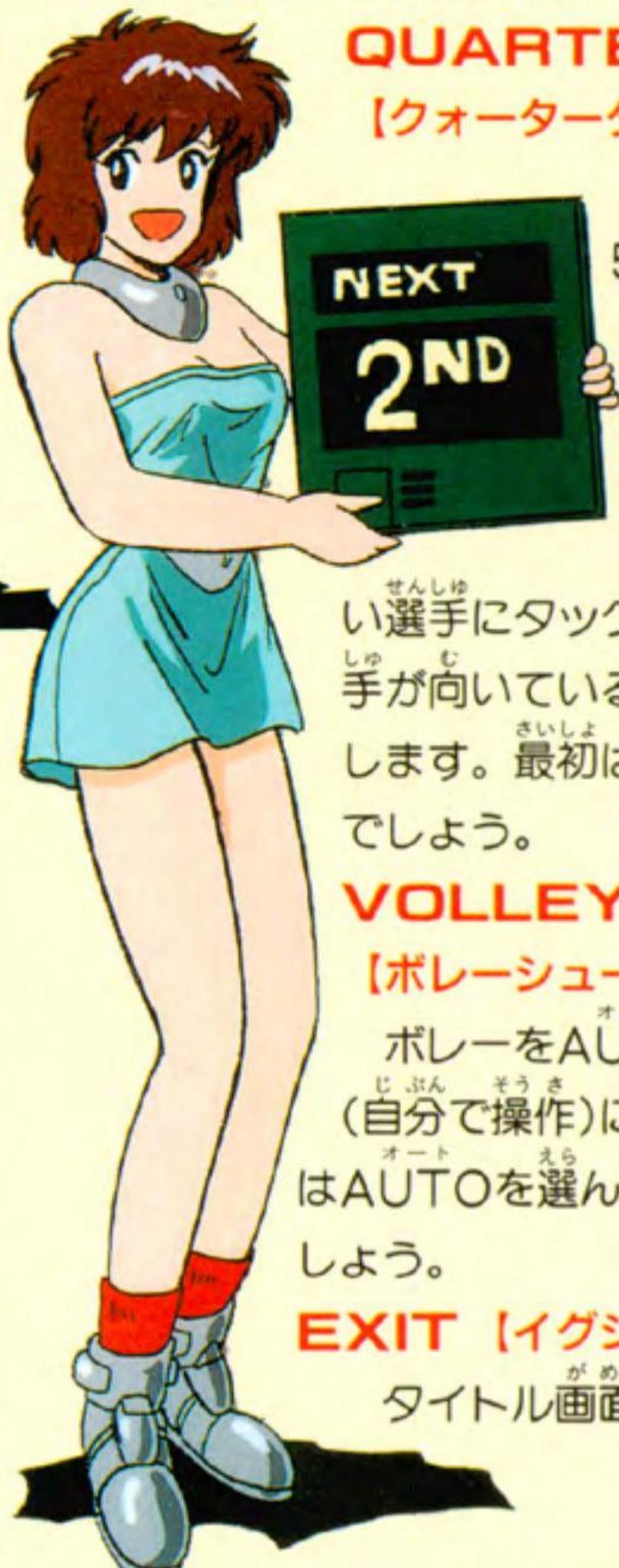
2 チームを選ぶ

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。

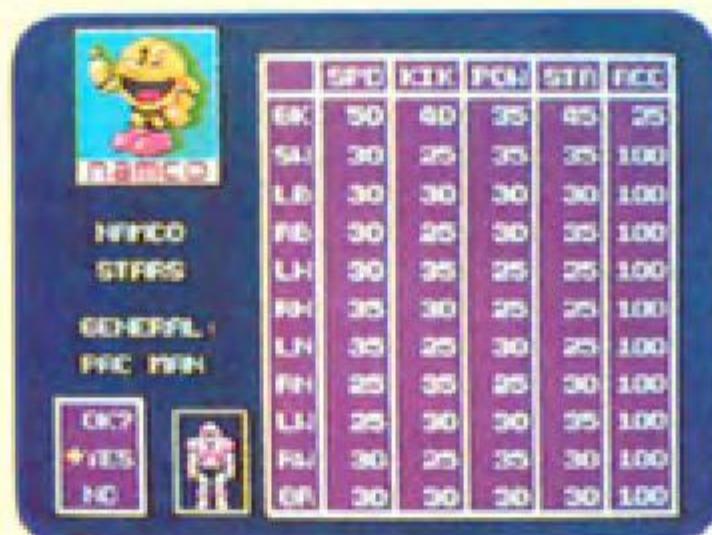
VOLLEY SHOOT [ボレーシュート]

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、
けってい
くだ
ノー^{えら}
お
せんたく
はや
イエス
えら
AかCボタンで決定して下さい。“NO”を選ぶか、B
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。

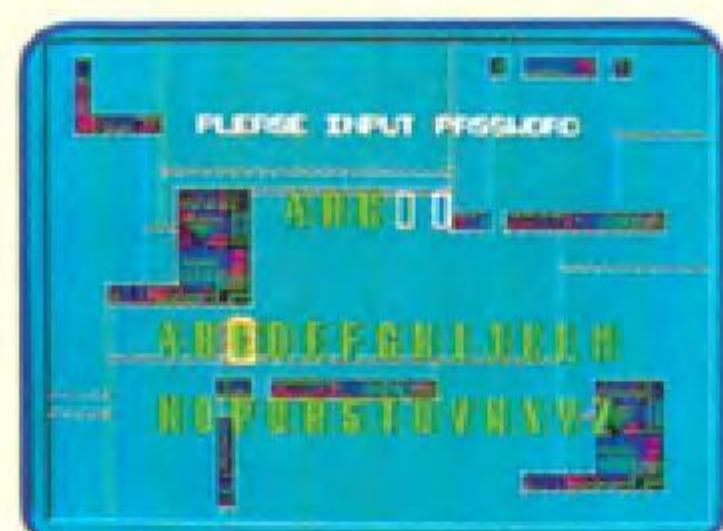
STA [スタミナ] タックルなど、攻撃を受けた場合の耐久力を示しています。

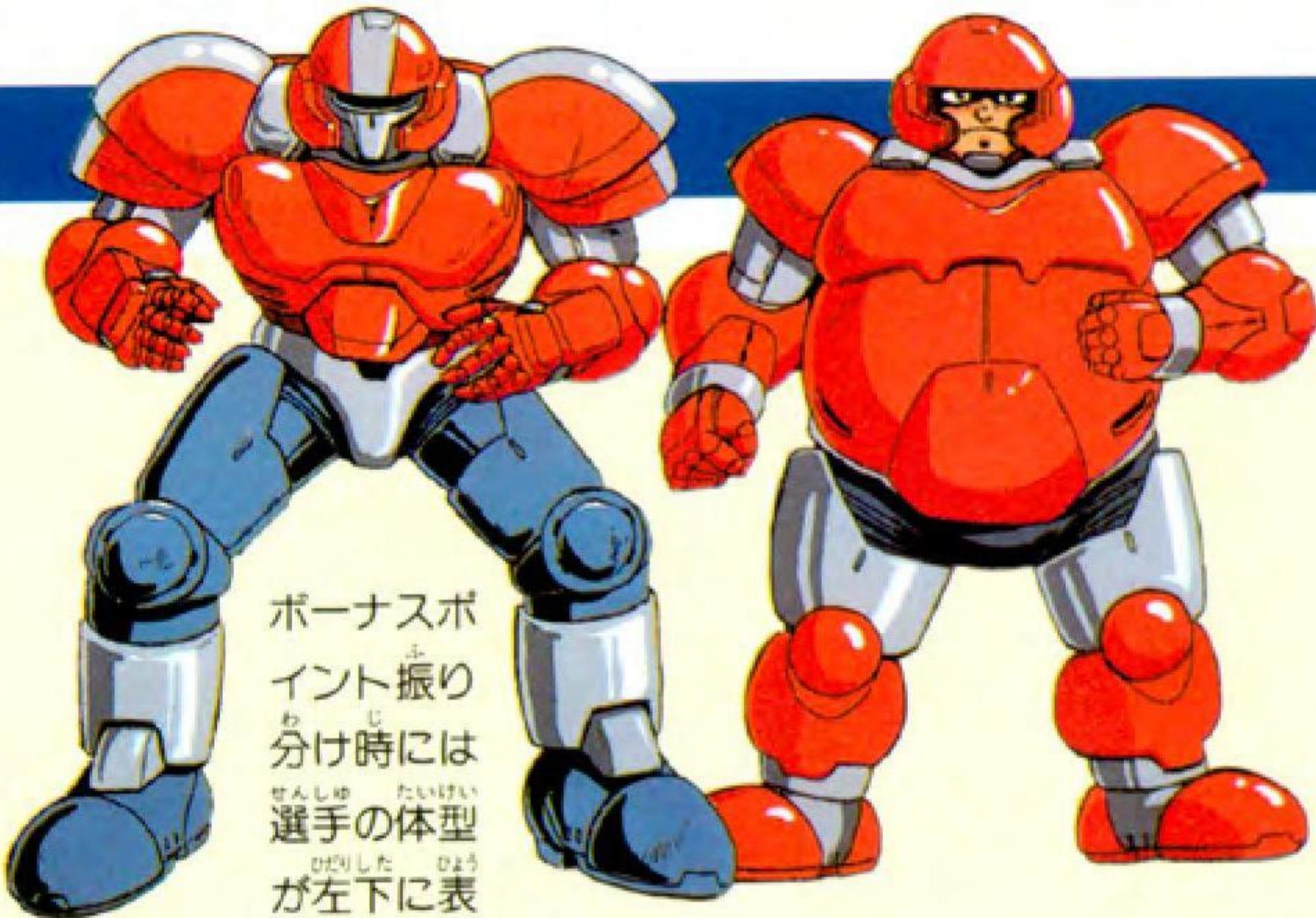
ACC [正確さ] パス・シートの正確さ、キー
バーが赤いシートをはじく確率です。

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
にゅうりよく
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、AかCボタンで入力。間ちが
違ったときはB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。





ボーナスボ
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)

	SPD	KIR	HPR	STR	RCD
DK	70	60	60	60	60
SL	60	65	35	35	40
LB	65	65	40	40	45
RF	70	70	35	65	50
LH	40	35	70	70	60
RH	50	50	70	70	60
LU	40	40	70	70	55
RU	30	85	65	65	50
LI	60	70	45	35	70
RI	70	70	40	40	65
DR	70	80	45	50	70

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。なおポイントが増えられた分
は、別の色で表示されます。

さいしょ も のうりよく
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 じょうげ せんしゅ
方向ボタンの上下で選手(

きゆう のうりよく
ポジション)を、左右で能力

くわ くだ もど
ポイントの振り分けは試合ごとに変更できますが、
さいこう しょきせつてい い か へん
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
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

し あい め
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

りょう
両チームとも50ポイントずつ。

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	キックバス →16P
ブリング中	カウンターア タック→17P	ハンドバス →17P
ボールの軌道下にいるとき	ポレー →18P	
ゴールキーパー (ボールを持っていない)	タックル、ジ ャンプ→19P	
ゴールキーパー (ボールを持っている)		キックバス →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 →14P	移動 →14P	ボールを持っていないとき
プリング →17P	移動、バスの 方向指定	ドリブル中
ドリブル →18P	移動、バスの 方向指定	プリング中
	移動、ポレー の方向指定	ボールの軌道下にいるとき
	移動、タック 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、バスの 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

方向ボタンを押した
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ができます）。Ⓐ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

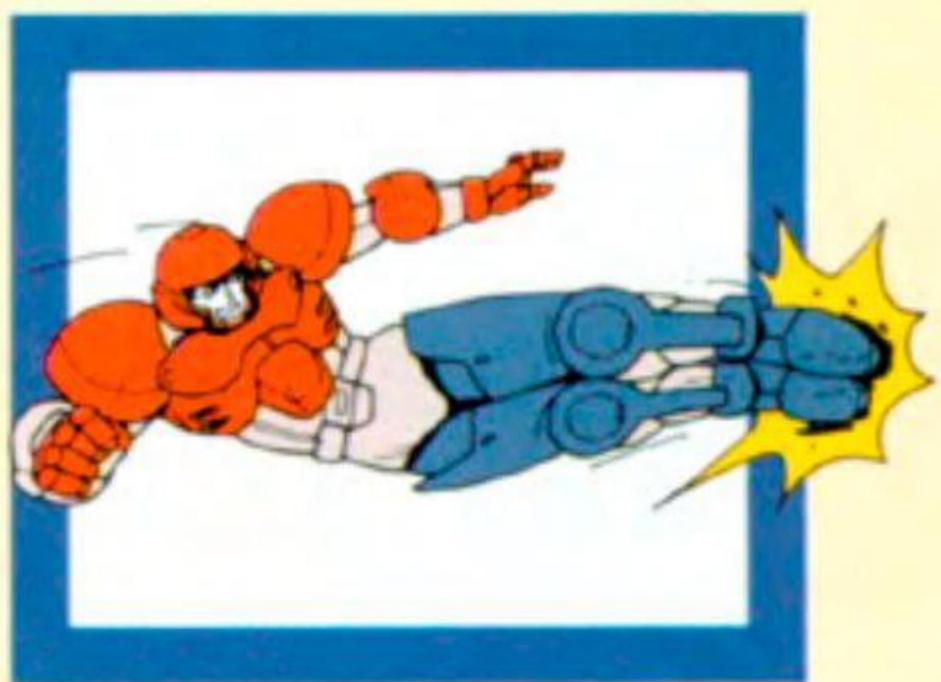
Ⓐボタンを押してすぐに離すとセイフティー・タックルです。相手のボールを奪ったり、行く手を阻むだけのタックルで、ダメージは与えません。ショルダー・タックルとスライディングタックルがあります。



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ユート（16ページ参照）に当たってもダメージを受けないので、敵のシユ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。



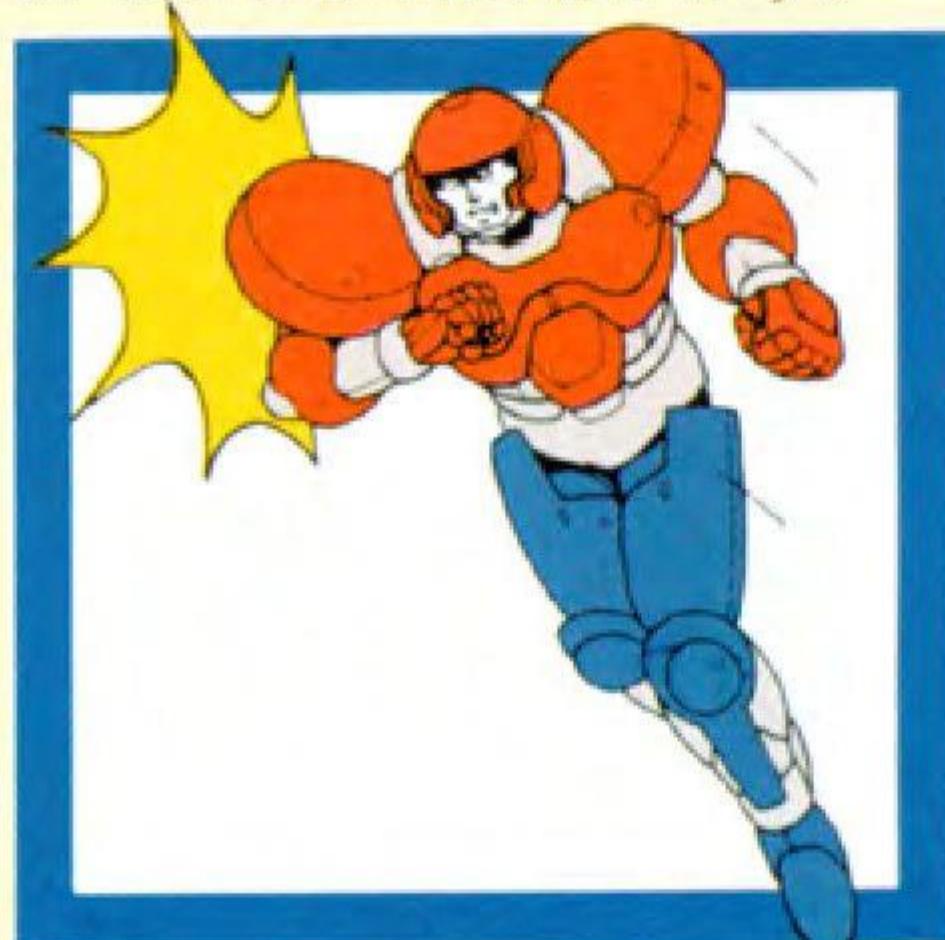
■ブーリング

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バ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

(ショートバス)

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、
④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、⑤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。

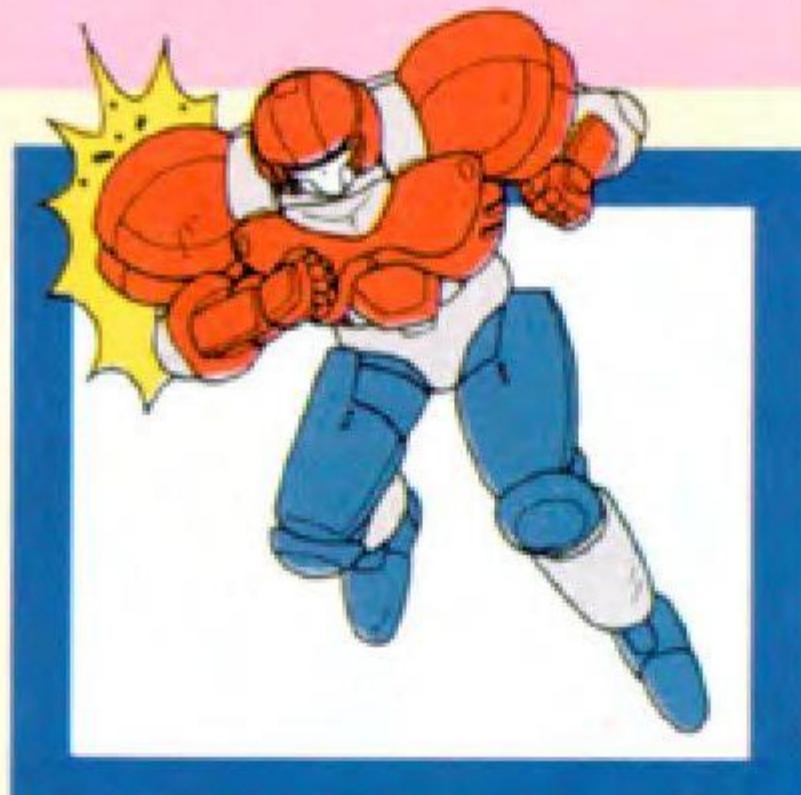


■ ゴールキーパーの操作

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。バ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、ロングバスを打てます。



力が最大までたまるとボールが赤くなり、敵味方にかかわらずこのボールに触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。



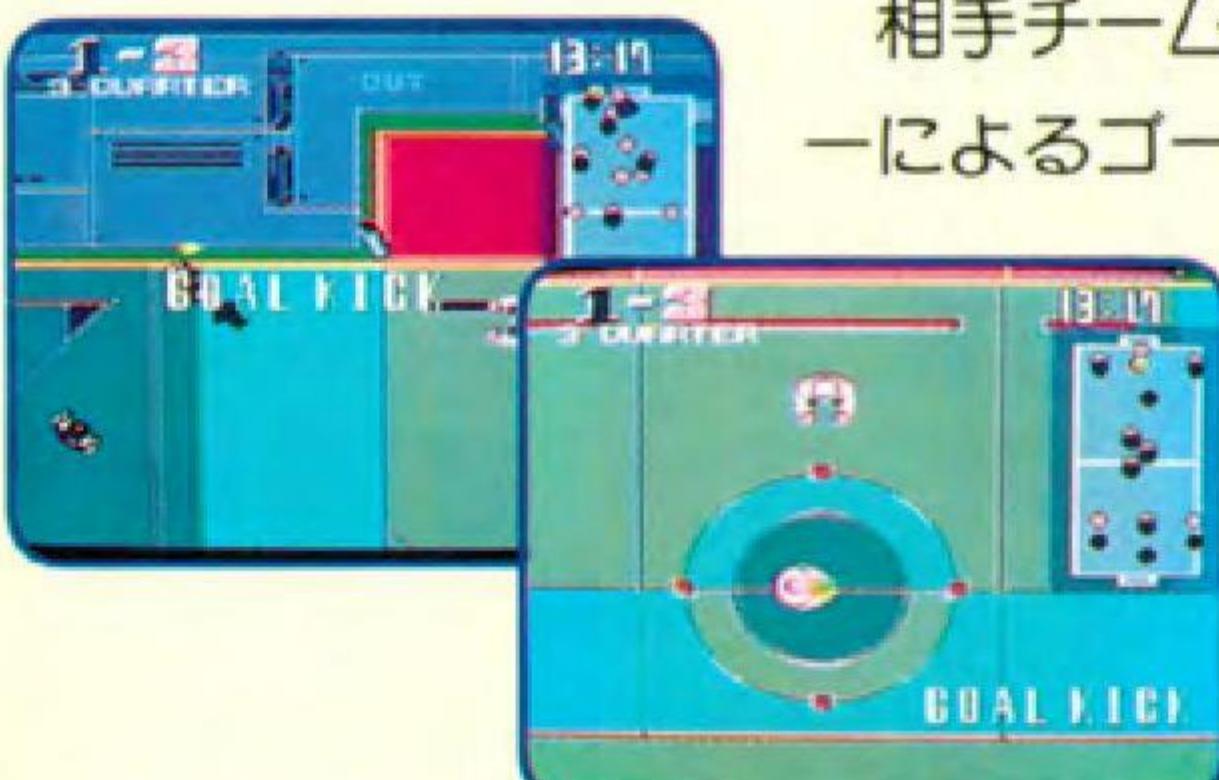
まず方向ボタンの左右で立つ位置を決め、その後方向ボタンでボールの方向を予想し、Ⓐボタンで防ぎます。方向ボタンを入れないときは真上にジャンプです。

キーバーは

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、Ⓐ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、タップル技を駆使し、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



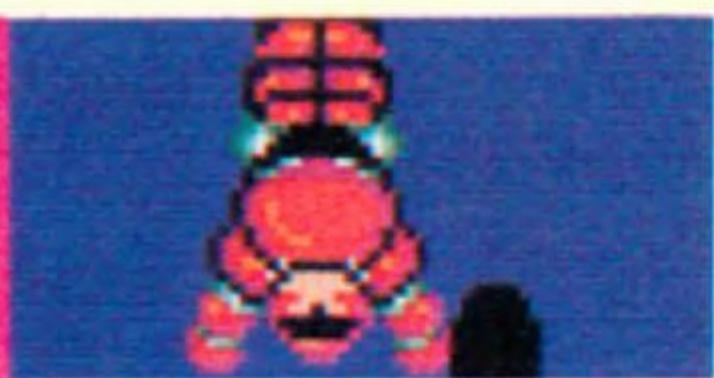
スライディング・タックル

②バイオレント・アタック



ドロップ・キック

軽
量



バンザイ・キック



ローリング・ソバット

重
量



ヒップ・プレス

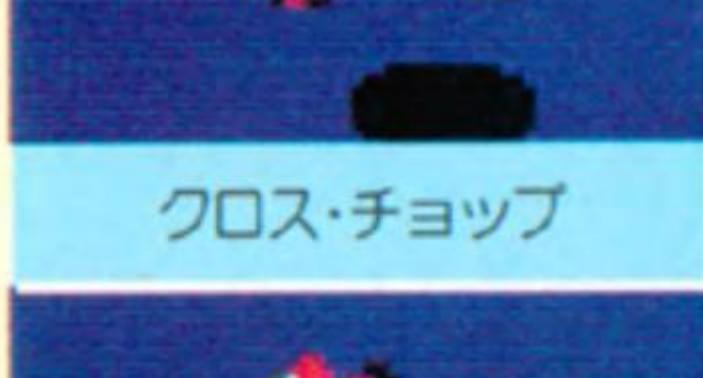


クロス・チョップ

級

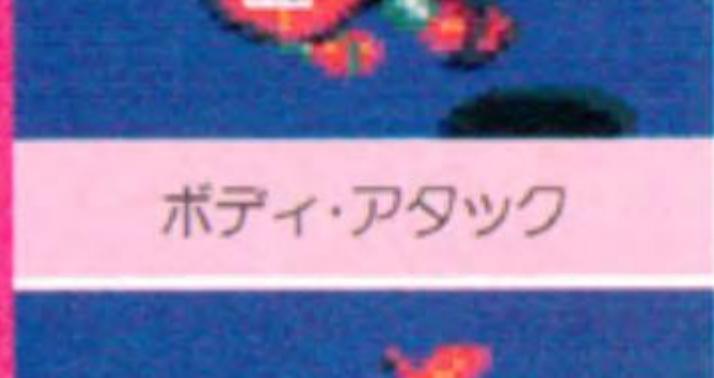


ボディ・アタック



ラリアート

級



どう
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種類に分かれています。

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

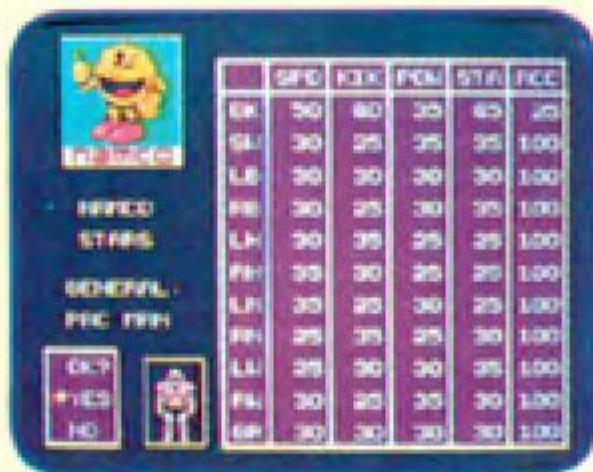


④フライング・ボム



7 チームの紹介

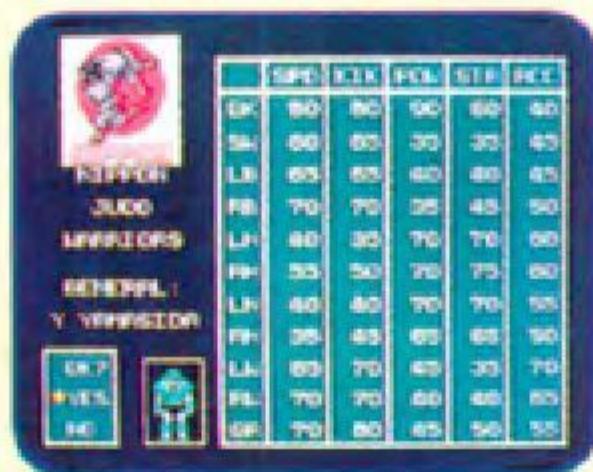
NAMCO STARS



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

柔道有段者が集まった日本代表チーム
のひとつ。投げ技のないレスルボール
では苦戦は必至!?

KOREA TAEKWONDO BATTLES



コリア テコンドー バトラーズ

韓国の有名な格闘技といえばテコンドー。オリンピック種目にもなり、選手は
いつも燃えています。

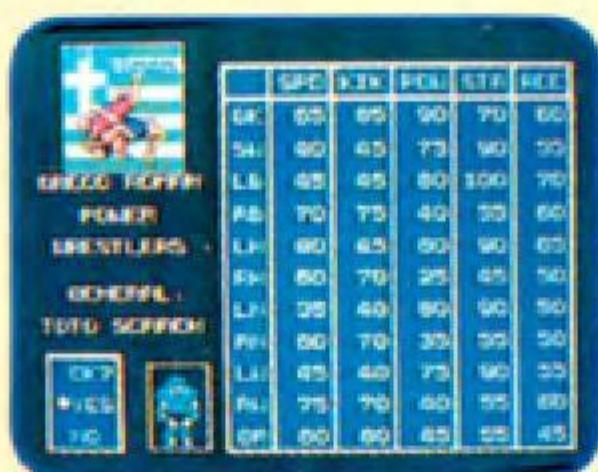
BRAZIL CAPOEIRA KICKERS



ブラジル カポエラ キッカーズ

極限まで蹴り技を追求したブラジルの
格闘技がカポエラです。元々は舞踏から
はつたつ発達したものとか。

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。ヨーロッパ中の精鋭が手を組んだ混成チームの実力やいかに？

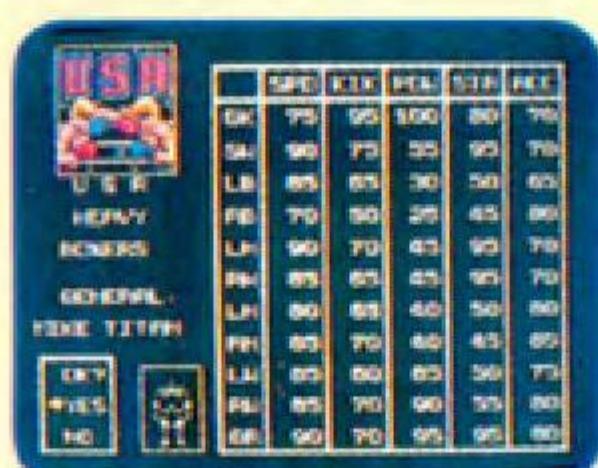
SOVIET SAMBO STRUGGLERS



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。

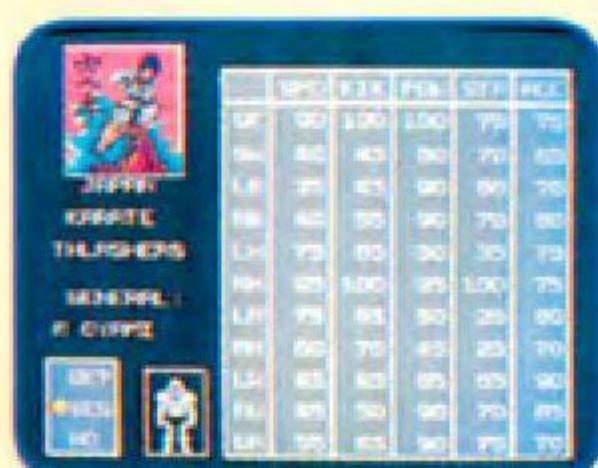
USA HEAVY BOXERS



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

●本商品の輸出、使用営業及び貿易を禁じます。

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。