

<http://www.emulation64.fr>



コントローラ
パック 対応 18



新日本プロレスリング

TOUKONROAD

闘魂炎導

BRAVE SPIRITS



HUDSON®

©1998 HUDSON SOFT ©1998 NEW JAPAN PRO-WRESTLING イラスト/飯井圭年

1~4人用

NUS-NT0J-JPN

[Emulation64.fr](http://www.emulation64.fr)

EMULATION64.FR

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

*** NINTENDO 64 本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

* 3Dスティックの使用方法については、6～7ページをご覧ください。

●ゲームを始める前に●

●コントローラの握り方

「闘魂炎導」では、コントローラをライトポジションで握ることをおすすめします。このポジションでは、左手の親指を3Dスティックに乗せ、右手の親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを押すようにすると、操作がしやすいでしょう。



●コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、NINTENDO 64本体の前面にあるコントローラコネクタにコントローラが接続されていないと、ゲームを始めることはできません。電源を切ってから、コントローラをコネクタに正しく接続してください。通常はコントローラコネクタ1を使用しますが、バトルロイヤルでの対戦人数によってはコントローラコネクタ1~4までを使用します。



●コントローラパックについて

「闘魂炎導」は、コントローラパックに対応しています。ゲームをセーブするにはコントローラパックが必要です。コントローラパックがないと遊べないモードもあります。詳しくはP20をお読みください。なお、「闘魂炎導」はゲームノートを18ページ使用します。また、カセット同様に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むやみにコントローラパックを抜き差しすると、コントローラパックに記録されているデータが消えてしまうことがありますので、ご注意ください。



TOUKON ROAD BRAVE SPIRITS

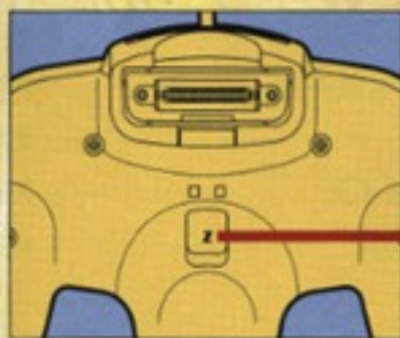
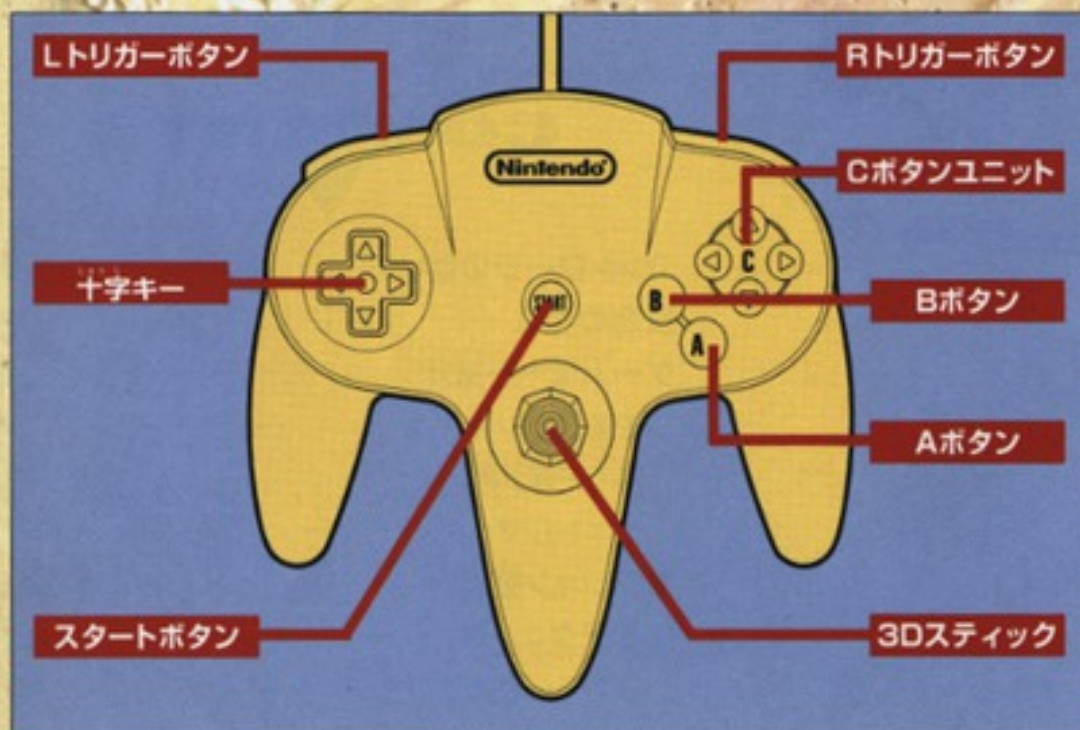
CONTENTS

コントローラの使い方	P6
試合の流れ	P7
ゲームモード紹介	P8
エキジビション	P9
IWGP選手権	P10
タイトルマッチ	P11
オプション機能	P12
基本テクニック	P14
レスラーの動かし方	P14
攻撃～アタックについて～	P16
ディフェンス～返し技について～	P18
コントローラバックを使用する場合	P20
ベルトについて	P21
ワンポイント・アドバイス	P22
登場プロレスラー紹介	P23



コントローラの使い方

ここでは、コントローラのもっとも基本的な使い方について説明します。くわしい操作方法についてはP14の「基本テクニック」をごらんください。



Zトリガーボタン

各ボタンの使用目的

- **3Dスティック**
レスラーの移動・カーソルの移動
- **A・B・Zボタン**
攻撃ボタン
- **Cボタン**
攻撃補助ボタン
- **Lトリガーボタン**
アピールボタン
- **Rトリガーボタン**
ターゲット変更ボタン
(タグ・バトルロイヤル)
- **十字キー**
カーソルの移動
- **スタートボタン**
ゲーム中のポーズまたはゲームモード等の決定ボタン

試合の流れ

ここでは試合のルールや試合の流れ（ゲームの進み方）について説明します。どのゲームモードも基本的には、試合の流れやルールは同じです。

ゲームのルール

このゲームでは実際のプロレスルールにのっとって行われます。

- ①相手をピンフォール** 相手レスラーの肩を3秒間マットにつけること
- ②ギブアップする** 相手レスラーが負けを認め、降参すること

※試合の時間や勝負本数は、オプションで変更できます。

リングアウト・反則負け

20カウント内ならリングの外で行動することができます。カウントが終了する前にリングに戻らないと、リングアウト負けとなります。また、一定の技をしかけたときも反則カウントをとられることがあります。5カウント内に技を解除しないと、反則負けとみなされ、試合終了となる場合もあります。

× 橋本真也 3分06秒 式藤敬司○



試合の流れ

- ①レスラーのコール** 試合に参加するレスラーの紹介（各種ボタンでキャンセルできます）。
- ②試合開始** 勝敗が決するまで試合が続きます。
- ③試合結果** 勝敗を決したときの技や試合時間が表示されます。（オプションのファイティングデータに勝敗数が記録されます）。

ゲームモード紹介

このゲームで遊べるゲームモードの説明をします。それぞれのゲームモードをプレイする前に、よくお読みいただくことをおすすめします。

このゲームで遊べるゲームモードは「エキジビション」「IWGP選手権」「タイトルマッチ」の3つです。この3つのモード以外にさまざまな機能を搭載したオプションモードがあります。



プレイできるゲームモードは以下の3種類です。

1 エキジビション……………P9へ

気軽に遊びたい、または技の練習をしたいときに選ぶといいでしょう。

2 IWGP選手権……………P10へ

コンピュータを相手に勝ち抜き、ベルトを手に入れるのが目的のモードです。

3 タイトルマッチ……………P11へ

IWGP選手権で手に入れたベルトをかけて、他の人と対戦するモードです。

※このモードで遊ぶには、コントローラパック（別売）が2つ必要です。

オプション機能について

オプションモードでは、難易度や試合時間などの設定、試合の記録やコントローラパックのデータ管理などが行なえます（くわしくはP12をご覧ください）。



4各モードをプレイする前に一度、ゲームの設定を確認するといいでしょう。

●エキジビジョン

1 シングルマッチ

プレイヤー同士、またはコンピュータ相手に1対1の試合を行ないます。相手レスラーから、既定の勝負本数を奪ったほうが勝者となります（試合の本数や時間はオプションで変更できます）。



2 タッグマッチ

対プレイヤー、対コンピュータ、対プレイヤー&コンピュータを相手にタッグマッチを行ないます。ルールはシングルマッチと同様に、既定の勝負本数を奪ったほうが勝者となります（勝負の本数や時間はオプションで変更できます）。



3 バトルロイヤル

対プレイヤー、対コンピュータ、対プレイヤー&コンピュータ相手にバトルロイヤルを行ないます。最大4人まで参加可能で、最後まで残ったプレイヤーが勝者となります。



4 スパーリング

ラーニングキャラクター（※）を作成・育成します。シングル・タッグの2種類から選択でき、練習試合を行ないます。ここで作成したレスラーは、エキジビジョン内の他のモードおよびIWGPタッグに参加させることができます。



※ラーニングキャラクターとは、プレイヤーがスパーリングでとった行動を記憶し、自分の操作によく似た動作をするコンピュータキャラクターのことです。ラーニングキャラの育て方はオプションの「きほんそうさ」スパーリングについて、を参考にしてください。

● IWGP選手権

1 IWGPヘビー

1人プレイ専用で、コンピュータを相手に勝ち抜き戦を行ないます。最後まで勝ち抜くとベルトを手に入れることができます。試合のデータはセーブされるので、本体の電源をOFFにしても、また続きから挑戦できます。



2 IWGPタッグ

1プレイヤー&コンピュータで対コンピュータ&コンピュータ相手に勝ち抜きタッグ戦を行ないます。最後まで勝ち抜くとベルトを手に入れることができます。試合のデータはセーブされ、続きから挑戦することができます。タッグパートナーにラーニングキャラを使用することもできます。



最後まで勝ち抜くと……

規定の人数を勝ち抜くと、勝者の証としてベルトを手に入れることができます。コントローラバックを接続していれば、ベルトのデータをコントローラバックにセーブすることができます。



◀登場するレスラーすべてに勝ち抜けば、クリアーとなります。

タイトルマッチで防衛戦

※コントローラバックにベルトのデータがないとタイトルマッチはプレイできません。

●タイトルマッチ

1 タイトルマッチ

このモードは対戦専用です。他の人と自分のベルトをかけた防衛戦を行いません。タイトルマッチで、タイトルを持っているプレイヤーが負けた場合、そのプレイヤーのベルトは相手のプレイヤーのベルトになってしまいます。

相手もベルトを持っている場合は、ダブルタイトルマッチとなります。勝ったプレイヤーは、負けたプレイヤーのベルトを統合することになり、負けたプレイヤーのベルトは失われてしまいます。



このモードで遊ぶ条件

- 1 プレイヤーのコントローラに「闘魂炎導」のノート&ベルトのデータがあるコントローラバックが接続されていること。
- 2 プレイヤーのコントローラに「闘魂炎導」のノートのデータがあるコントローラバックが接続されていること。2プレイヤーにもベルトのデータがあれば、ダブルタイトルマッチとなります。

※ベルトを奪われた場合は、また相手のベルトに挑戦するか、再び「IWGPヘビー」「IWGPタッグ」の各モードをクリアすることでベルトを獲得できます。



オプション機能

オプションには6つの機能

ゲームの難易度の設定や試合時間など、おもにゲームの環境設定を行なうときに使用します。コンピュータが強くて勝てない、といったときには、ゲームレベルを下げるといいでしょう。

オプション



1 ゲームレベル

れんしゅう・やさしい・ふつう・むずかしいの4段階から選べます。“れんしゅう” “やさしい” ではゲーム中の技コマンドが画面に表示されます。最初は“やさしい” に設定されています。

2 試合時間

60分・45分・30分・20分の4段階から選べます。

3 勝負本数

一本・三本の2種類から選べます。
三本勝負は●先に二本とった方の勝ち●引き分けは一本ずつとったことになるというルールで行ないます。

4 サウンド

BGM・SE (効果音)・観客音・選手の音量やモノラル・ステレオの設定ができます



5 コントローラバック

1 ファイティングデータ

コントローラバックにセーブされている今までの戦績を見ることができます。

2 チャンピオンベルト

現在持っているチャンピオンベルトを確認できます。

3 獲得ベルト

チャンピオンベルトの画面でAボタンを押すと、過去に獲得したベルトの一覧を見ることができます。

4 チャンピオンベルトの返上

チャンピオンベルトの画面でA+Zを押すと、チャンピオンベルトを返上することができます。すでにベルトを持っていて、また違う選手にベルトをとらせたいときに使います。

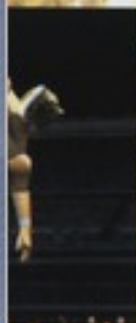
※くわしくは、P20の「コントローラバックを使用する場合」をご覧ください。

チャンピオンベルト			
シングルマッチ	1.000		
10回 10回	0回	0回	
タッグマッチ	0.000		
0回 0回	0回	0回	
タイトルマッチ シングル	1.000		
1回 1回	0回	0回	
タイトルマッチ タッグ	0.000		
0回 0回	0回	0回	

6 きほんそうさ

攻撃について/返し技について/フォール、Cボタンについて/タッグマッチについて/スパーリングについて、の5項目にわけて、ゲームの中でわかりやすく説明されています。

きほんそうさ	
1	攻撃について
2	返し技について
3	フォール、Cボタンについて
4	タッグマッチについて
5	スパーリングについて



基本テクニック

レスラーの動かし方

このゲームでは3Dスティックと各ボタンの組み合わせにより、レスラーの多彩な動きが可能です。これから解説することをよく読んでいただければ、よりスムーズにレスラーを動かすことができます。

レスラーの移動

●3Dスティックを倒す

(レスラーが移動します)

●Cボタン↑or←

(相手に向かってダッシュします)

●Cボタン↑or←+3Dスティック

(3Dスティックを倒した方向にダッシュ)

●3Dスティックを上下に倒す

(相手レスラーの周囲を回るように移動します)

●3Dスティックを左右に倒す

(相手レスラーに近づいたり離れたりします)



コーナーポスト・場外の移動方法

●コーナーポスト

コーナーポストの近くで、3Dスティックをコーナーポストの方向に入力し続けると、コーナーポストに登ります。ここでA、B、A+Bを押すと、素早くコーナーポストに登ります。3Dスティックを下に入力するとコーナーポストから降ります。



●場外への移動

ロープぎわで場外方向に3Dスティックを入力し続けると、場外へ出ます。場外での移動は、リング上での移動方法と同じです。リングに戻るときは、リングサイドまで移動し、リングの方向に3Dスティックを入力してください。



●基本動作早見表

コマンド	行 動
何もしない	何もしない (ファイティングポーズ)
Lボタンを1回押す	アピール1
Lボタンを2回押す	アピール2
3Dスティックで移動	相手に近づく・相手から離れる
3D+Cボタン↑orCボタン←	走る(走行方向と逆にスティックを倒すと停止)
Cボタン↑orCボタン←	相手に向かってダッシュ
ダウン中の相手の側面に近づきZ+Cボタン	フォール
3Dスティックをポスト方向	ポストに登る
3Dポスト方向+AorBorA+B	ポストに登る
3Dスティックを下へ入れる	ポストから降りる
ダウン中の相手の頭部or脚部でCボタン	相手を起こす
ダウン中の相手の頭部or脚部でC・C	相手を後ろ向きに起こす
ダウン中の相手の側面に移動で重なる	相手をまたぐ
ダウン中の相手の側面に近づきCボタン	蹴り転がし
コーナー付近ダウン中に前方からZ+C	ポストに乗せる
コーナー付近ダウン中に後方からZ+C	後ろ向きにポストに乗せる
3Dをコーナー待機中の味方方向へ	味方へのタッチ
コーナー待機中、Cボタン (タッグ時)	待機中のレスラーからのタッチ要請
場外リングサイドで3Dを場内方向に	リング内へ
ロープぎわで3Dを場外方向に	場外へ
自陣リングサイドで3Dを場内方向 (タッグ時)	エプロンへ
自陣ロープぎわで3Dを場外方向 (タッグ時)	エプロンへ
エプロンで3Dをリング方向に (タッグ時)	エプロンからリングへ
エプロンで3Dを場外方向に (タッグ時)	エプロンから場外へ
Rボタン (タッグ時)	ターゲット変更
相手を絞めているときにCボタン	かけている技を解除する
ランニングカット (タッグ時)	走行中にフォール相手に重なる

攻撃～アタックについて～**全レスラー共通テクニック**

ここでは全レスラーの共通のテクニックについて説明します。項目は共通ですが、くり出される技はレスラーによって異なります。

打撃技攻撃 A、A・A、B、B・B、A+B

立っている相手に対してのパンチやキックといった打撃技で、相手の正面からと背後からで技が違ってきます。試合が進むにつれて、同じコマンドでも違う技をくり出す選手もいます。

**組み技攻撃** Z+A、Z+A・A、Z+B、Z+B・B、Z+A+B

立っている相手に対しての投げ技や絞め技などの組み技系の攻撃で、相手の正面からと背後からで技が違ってきます。

試合が進むにつれて、同じコマンドでも違う技をくり出す選手もいます。

**ダウン攻撃** A、B、A+B / Z+A、Z+B、Z+A+B

倒れている相手への攻撃です。打撃系のコマンドを入力すればストンピングやエルボードロップといった打撃技を、組み技系のコマンドを入力すれば輪ひしぎ逆十字固めやアキレス腱固めといった関節技を出します。相手の状況がうつ伏せ、仰向け、さらに相手の頭部、脚部で、それぞれ技が変化します。

**ダッシュ攻撃** A、B、A+B / Z+A、Z+B、Z+A+B

立っている相手に対してのダッシュしながらの攻撃です。打撃系のコマンドを入力すればニールキックやダッシュエルボーといった打撃技を、組み技系のコマンドを入力すればおもに両足タックルを出します。相手の正面からと背後からで技が違ってきます。

**スローカウンター攻撃** A、B、A+B / Z+A、Z+B、Z+A+B

相手をロープにふって、掃ってきたところを狙う攻撃です。打撃系のコマンドを入力すればチキンシンクなどのカウンターの打撃技を、組み技系のコマンドを入力すればショルダースルーやスリーパーホールドなどの、相手のスピートを利用した技を出します。

ダイビング攻撃 A、B、A+B

コーナーポストの上からの攻撃です。打撃系のコマンドを入力します。相手の状況が、立っている、倒れている、相手との距離で、それぞれ技が変化します。なかには、そのままフォールへとつながる技を持っている選手もいます。

雪崩式攻撃 A、B、A+B

相手をコーナーポストにかつぎあげ、自分もコーナーポストに上がり、相手をリング内へ投げ落とす攻撃です。打撃系のコマンドを入力します。相手をコーナーポストに正面を向かせて乗せたときと、後ろを向かせて乗せたときとは、違う技をくり出します。

串刺し攻撃 A、B、A+B

相手をコーナーポストにふり、ダウン状態のところを狙ったダッシュ攻撃です。打撃系のコマンドを入力します。串刺し攻撃でしか出せない技を持った選手もいます。

場外への攻撃 A、B、A+B

場外の相手へ向かってのダイビング攻撃です。ただし、相手が立ってフラフラしている状態でなければ、場外への攻撃は行えません。打撃系のコマンドを入力します。ロープぎわからの攻撃と、ダッシュしてから攻撃があります。場外への攻撃を持っていない選手もいます。

起き上がり攻撃 A、B、A+B

倒れている相手が起きあがってくるところに、技を重ねる攻撃です。相手が起き上がり始めたら、コマンドを入力します。

**特殊攻撃 コーナーポスト方向へ3D+A、B、A+B**

相手が立ってフラフラしている、倒れている、場外で立ってフラフラしている、といった条件のときにだけ、コーナーポスト最上段またはトップロープ上からくり出す攻撃です。特殊攻撃はダイビング攻撃と違い、コーナーポストへは手前から上がります。

特殊攻撃を持っていない選手もいます。

ツープラトン攻撃(タッグマッチ、バトルロイヤルのみ)

1人の相手に、2人の選手が合体して技を出す攻撃です。立ってフラフラしている相手に対して、2人の選手が、正面に並ぶ、背後に並ぶ、前後ではさむ、といった位置関係のときに、どちらか一方が組み技系のコマンドを入力すれば、ツープラトン攻撃がくり出されます。2人の組み合わせにより、ふだんでは見られないツープラトン攻撃を出すこともあります。

ディフェンス～返し技について～

「闘魂炎導」は防御という概念がありません。その代わりに、相手のすべての攻撃に対し返し技が存在します。このゲームでの返し技は、相手の技を予想して先にA、B、A+Bを押しておいて、それが的中したら返し技が出るというものです。

相手が攻撃してくる前に、どのボタンで攻撃してくるかを予想して、先にコマンドを入力しておく。これが相手の技を返す方法です。返し技は、打撃技からダウン技まですべての攻撃に対し、有効なテクニックです。

コマンドを入力



▲相手の技を予想して先にコマンドを入力。そして相手が技をしかけてきた……。

コマンドが的中



▲返し技のコマンドが的中すれば、このように相手の技を返すことができます。

相手の攻撃に対応しています

相手がAボタンを使った、打撃系の技をしかけてきたとします。このとき、先にAボタン+3Dスティック（相手と反対の方向に入力）を入力していれば、相手の技を返すことができます。この場合、相手からのA、A・A、A+Zの攻撃は全て返すことができます。

Aボタンの攻撃→A+3Dスティック
Bボタンの攻撃→B+3Dスティック
A+Bボタンの攻撃→A+B+3Dスティック

※返し技の入力には2種類あり、(Aボタンの攻撃の場合)通常時はA+3Dスティックですが、自分がダウンや気絶などの行動不能時にはAボタンだけで返し技が出せます。

B、A+Bのときも同じで、行動不能時にはBボタンだけ、A+Bボタンだけで返し技が出せます。

●基本技 返し技対応表

ボタン	相手が立っている	相手が倒れている	返し技時のボタン
A	打撃技1 (パンチ系)	ダウン攻撃1	3D+A ダウン時はAボタンのみ
A・A (2回押し)	打撃技2 (パンチ系)		3D+A ダウン時はAボタンのみ
B	打撃技3 (キック系)	ダウン攻撃2	3D+B ダウン時はBボタンのみ
B・B	打撃技4 (キック系)		3D+B ダウン時はBボタンのみ
A+B	打撃技5 (強)	ダウン攻撃3	3D+A・B ダウン時はA+B
Z+A	投げ技1	関節技1 (上・下半身で技が変化)	3D+A ダウン時はAボタンのみ
Z+A・A	投げ技2		3D+A ダウン時はAボタンのみ
Z+B	投げ技3	関節技2 (上・下半身で技が変化)	3D+B ダウン時はBボタンのみ
Z+B・B	投げ技4		3D+B ダウン時はBボタンのみ
Z+A+B	投げ技5	関節技3 (上・下半身で技が変化)	3D+A・B ダウン時はA+B
Cボタン Z+Cボタン	ロープにふる	相手を起こす	ハンマースロー、引き起こしは返せません

※くり出される技はレスラーによって異なります。

コントローラパックを 使用する場合

「闘魂炎導」では別売の「コントローラパック」を使用することで、ゲームのデータをセーブまたはロードすることができます。



メーカー小売価格 1,000円(税別) NUS-004

コントローラパックの使い方

本体の電源をONにする前に、コントローラパックをコントローラに接続してください。ゲームのデータはコントローラパックのみにセーブされます。

ご使用前に、必ずコントローラパックの取扱説明書をよくお読みください。また、本体の電源スイッチが入っているときは、コントローラパックの抜き差しをしないでください。なお、このゲームのデータ保存に必要なページ数は18ページです。



以下のデータをセーブできます

- ① **プレイヤーの名前** データを管理しているプレイヤーの名前を登録します。
- ② **ラーニングキャラクターの保存** スパーリングモードで鍛えたキャラクターを保存します。データを保存することで、継続して鍛えることができます。
- ③ **チャンピオンベルトの管理** IWGP選手権で得たベルトの管理をします。
- ④ **ゲームモードの保存** IWGP選手権のプレイデータを保存します。
- ⑤ **ファイティングデータの保存** プレイヤーの今までの戦績を保存します。

ベルトについて

コントローラバックに保存された、ベルトの価値について説明します。
ベルトの価値はタイトルマッチモードで、ベルトを防衛することで上がっていきます。

勝者の証しであるベルト。このベルトは、「IWGPヘビー」もしくは「IWGPタッグ」を最後まで勝ち抜くことで獲得することができます。ベルトは「タイトルマッチ」を選び、他のプレイヤーと対戦し、勝つことで価値を高めます。



ベルトの価値

プレイヤー同士の対戦で勝利した場合の基本防衛ポイントを10ポイント（+ベルトの固定価値）とします。ダブルタイトルマッチに勝った場合は、相手のベルトの価値+固定価値が加算され、さらにダブルタイトル戦のポイント100が加算されます。

- ①初めてモードをクリアして手に入れたベルトの価値は10（固定価値0）。
- ②5回防衛戦を行い、勝ち続けたベルトの価値は70（固定価値5）。
* $10+10+0=20$ 、 $20+10+1=31$ 、 $31+10+2=43$ 、 $43+10+3=56$ 、 $56+10+4=70$
* 1回防衛 (20)、2回防衛 (31)、3回防衛 (43)、4回防衛 (56)
- ③②のように、5回防衛を行なったプレイヤー同士でダブルタイトル戦を行なった場合、勝ったプレイヤーのベルトの価値は $(70+70)+(5+5)+100=250$ （固定価値10）。
- ④次のタイトル防衛戦で統一したチャンピオンが、ダブルタイトル戦ではないが新たなチャレンジャーに負けた場合。この場合、新しいチャンピオンとなります。
* $250+0=250$ （固定価値10）防衛に失敗したのでベルトの価値は変動しません。

新チャンピオンベルトの価値

- ⑤タイトルが再び動いた場合のベルトの価値 * $250+0=250$ （固定価値10）
- ⑥次の試合に勝利し、チャンピオンが防衛した場合のベルトの価値
* $250+10$ （防衛ポイント）+ 10 （固定価値）= 270 （固定価値11）
- ⑦上記の270（固定価値11）のベルト対価値31（固定価値2）のダブルタイトル戦の場合で、ベルトが価値31に統一された場合
* $(270-31) + (11+2) + 100=414$ （固定価値13）
- ⑧上記ベルトを連続防衛した場合
* $414+10+13=437$ （固定価値14） * $437+10+14=461$ （固定価値15）

ワンポイント アドバイス

1 序盤は打撃技で攻める

試合開始直後は、投げ技で攻めるより比較的スキの少ない打撃技で様子を見ましょう。打撃技も、A+Bでくり出せる大技を使うのではなく、AやBボタンでくり出せる技を使うといいでしょう。このとき同じ技を続けてくり出すと、相手に読まれて返されてしまいます。技を使い分けて、攻撃を読まれないようにすることも大切です。



ミドルキック

2 引き起こしと起きあがり重ね攻撃を利用する

1 引き起こし

相手を立ちあがらせる（ダウンしてる相手にZ+C）ことができれば、組み技や打撃技を決めやすくなります。



引き起こし

2 起きあがり重ね攻撃

相手が起きあがった瞬間に攻撃するテクニクです。どの攻撃をくり出すか読まれにくいので、有利に攻撃できます。



ハイアングル・ボディスラム

▲ダウンしている状態や立ち位置によって、起こし方が変わります。

▲相手レスラーが起きあがり始めたら、すぐに入力してください。

3 タッグプレイはチームワークが大切

タッグプレイでは、自分一人だけではなくパートナーのことも考慮しなくてはなりません。

例えばパートナーが関節技を決められたとします。このとき、カットに入るとダメージを押さえることができます。フォールされたときも、なるべくカットに入るようにしましょう。



▲パートナーがピンチです。すぐにカットして態勢を整えましょう。

▼パートナーに羽交い締めさせ、強力な技を決めるのも有効です。



ソールラド・フライングバスター

とうしょう 登場 プロレスラー しょうかい 紹介



SHINYA HASHIMOTO

橋本真也

プロフィール

1965年、岐阜県出身。学生時代は柔道でならし、'84年に新日本プロ入門。IWGP王座、通算20回の防衛記録を持つ実力者。

身長：183センチ

体重：135キロ

得意技：DDT、つばめ返し、ミドルキック

必殺技：垂直落下式DDT



打撃	つばめ返し (相手がフラフラの時)	A+B
	ミドルキック	B
投げ	DDT	A+B+Z
	垂直落下式DDT (相手がフラフラの時)	A+B+Z
関節	三角絞め (仰向け上半身)	A+B+Z
	腕ひしぎ逆十字固め (上半身)	A+Z
他	フライングニールキック (ダッシュ中に)	B
	重爆キック (相手がフラフラの時)	B・B

代表的な技



D.D.T

▲相手の首を抱え、そのまま体重をかけてリングに叩きつける強力な技です。

ミドルキック

▼相手のボディに強力な一撃を放ちます。コマンドも簡単で、使いやすい打撃技です。



重爆キック

▲ある程度攻撃し、相手がフラフラになった状態のときのみ、くり出せる技です。コマンドが簡単で与えるダメージも高い技です。



ミドルキック

K E I J I M U T O H

武藤敬司

プロフィール

1962年、山梨県出身。学生時代は柔道、野球で活躍。IWGPタッグやIWGPヘビー級、NWA世界ヘビー級などの王座獲得の経験を持つ。

身長：188センチ

体重：110キロ

得意技：ドラゴンスクリュー、ローリングソバット

必殺技：ムーンサルトプレス、足四の字固め

打撃	ローリングソバット	B
	ドロップキック	B・B
投げ	シュミット式バックブリーカー	A+B+Z
	ドラゴンスクリュー（相手がフラフラの時）	A・A+Z
関節	足四の字固め（仰向け下半身）	A+B+Z
	キーロック（仰向け上半身）	B+Z
他	ムーンサルトプレス（相手ダウン中）	3D+A、 B、A+B

代表的な技



ローリングソバット

ローリングソバット

▲小さくジャンプし後ろ回し蹴りを放ちます。攻撃力はそれほど高くはないですが、スピードが速くスキの少ない技です。

ドラゴン・スクリュー

▼相手の足を取り、後方にそり投げる技です。くり出す条件から、試合の途中で活躍する技でしょう。



ムーンサルト・プレス

ムーンサルト・プレス

▲コーナーポストから、ダウンしている相手自がけて体当たりする技です。武藤敬司の代名詞とも呼べる決め技です。



ドラゴンスクリュー

M A S A H I R O C H O N O

蝶野正洋

プロフィール

1963年、東京都出身。G1クライマックス3度優勝、以後、武闘派に転身。'96年よりNWO軍入りを果たし、日米を股にかけて活躍中。

身長：188センチ

体重：108キロ

得意技：ケンカキック

必殺技：S・T・F

	ケンカキック	B
打撃	益随斬り(相手がフラフラの時、後ろから)	A+B
	急所ニードロップ(前向け下半身)	A+B
投げ	マンハッタンドロップ	A+B+Z
関節	S・T・F(下半身)	A+B+Z
他	ケンカキック(ダッシュ中に)	B
	フライングショルダータックル(トップロープから)	A+B

代表的な技



ケンカキック

ケンカキック

▲くり出すまでに若干のスキはありますが、攻撃力が高く、頼れる打撃技です。ハンマースルーの後に使うといいでしょう。

マンハッタン・ドロップ

▼相手を抱えあげ、膝の上に急所を叩きつける技です。攻撃力が高いですが、相手に読まれやすいという弱点があります。



S・T・F

S.T.F

▲首と同時に相手の足関節も絞めあげる技です。同時に2ヶ所攻めるだけあって、与えるダメージもかなりのものです。



マンハッタートロップ

K E N S U K E S A S A K I

佐々木健介

プロフィール

1966年、福岡県出身。'87年、ジャパン・プロから新日本プロへ。'97年、IWGPタッグ獲得、また、'97年8月31日に橋本を破りIWGPヘビー級王者にも輝く。

身長：180センチ

体重：115キロ

得意技：ラリアット

必殺技：ノーザンライトボム



打撃	ミドルキック	B
投げ	垂直落下式ブレーンバスター (相手がフラフラの時)	B・B+Z
	ノーザンライトボム (相手がフラフラの時)	A+B+Z
関節	ストラングルホールドγ (上半身)	A+B+Z
	サソリ締め (仰向け下半身)	A+B+Z
他	ケンスケラリアット (走りながら)	A
	フェイスクラッシャー (背後から)	B+Z

代表的な技



ノーザンライト・ボム

▲ブレーンバスターのように高々と相手を抱えあげ、そこから真下に向かって叩きつける、豪快な投げ技です。

ストラングル・ホールドγ

▼ダウン中の上半身がくり出す条件なので、比較的使いやすい関節技といえるでしょう。攻撃力もかなりのものです。



ストラングル・ホールドγ



ケンスケ・ラリアット

ケンスケ・ラリアット

▲通常のラリアットに比べ、より強く相手をマットに叩きつけるようになっています。ダッシュからの技なので使いどころが難しい技です。

R I K I C H O S Y U

長州力

プロフィール

1951年、山口県出身。'72年、レスリングで
ミュンヘン五輪に出場。'73年、新日プロ入門。
長期に渡り輝かしい戦績を誇る歴戦の勇者。

身長：184センチ

体重：115キロ

得意技：バックドロップ

必殺技：リキ・ラリアット、サソリ固め



打撃	トーキック	B
	バイルドライバー	A+B+Z
投げ	ひねり式バックドロップ (相手がフラフラの時、背後から)	A+B+Z
関節	サソリ固め (脚向け下半身)	A+B+Z
他	リキ・ラリアット (ダッシュ中に)	A

代表的な技



サソリ固め

▼長州力の伝家の宝刀とも呼ぶべき技です。背骨や腰を攻める技で、与えるダメージも大きいです。



リキ・ラリアット

ひねり式
バックドロップ

▲強力な技でダウンさせた後、引き起こします。一度ダウンさせ、後ろ向きに引き起こせば決まりやすいでしょう。



リキ・ラリアット

▲相手をマットに叩きつけるほど、強力なラリアットです。タイミングよく決まると、相手はひっ飛びます。

T A T S U M I F U J I N A M I

藤波辰爾

プロフィール

1953年、大分県出身。'70年、日本プロレス入門。
'81年、ヘビー級に転向。IWGPヘビー級には5度
に渡り君臨。'93年にはGI初優勝を飾る。

身長：185センチ

体重：108キロ

得意技：ドラゴンスクリュー

必殺技：ドラゴンスリーパー、ドラゴンSH

打撃	エルボスマッシュ	A
	ローキック	B
投げ	ドラゴンスクリュー	A+B+Z
	ドラゴンバックブリーカー (背後から)	A+B+Z
関節	ドラゴンスリーパー (仰向け上半身)	A+B+Z
	足踏の字固め (仰向け下半身)	A+B+Z
他	グラウンドコブラツイスト (相手がフラフラの時、背後から)	A・A+Z
	スモールパッケージホールド (相手がフラフラの時)	A+Z

代表的な技



ドラゴン・スリーパー

ドラゴン・スリーパー

▼普通のスリーパーホールドと違って、首関節と腕の関節を同時に絞めあげます。攻撃力も高く頼れる技です。



グラウンド・コブラツイスト

ドラゴン・スクリュー

▲相手の足を取り、後方にそり返るような投げを放ちます。技の条件から試合の中盤以降で活躍するでしょう。



ドラゴン・スクリュー

グラウンド・コブラツイスト

▲通常のコブラツイストから倒れこみ、フォールにもっていきます。決め技として頼れる技です。

S H I R O K O S H I N A K A

越中詩朗

プロフィール

1958年、東京都出身。'85年、全日プロから新日プロへ移籍。'92年、現・平成維新軍を結成。'95、'96年にはIWGP王座挑戦の経歴も持つ。

身長：185センチ

体重：104キロ

得意技：ヒップアタック

必殺技：パワーボム



打撃	ヒップバット (相手がフラフラの時)	A+B
	パワーボム (相手がフラフラの時)	A+B+Z
投げ	ジャンピングアームブリーカー (相手がフラフラの時)	B+Z
関節	テキサスクローバーホールド (仰向け下半身)	A+B+Z
	腕固め (うつ伏せ上半身)	A+B+Z
その他	ジャンピングヒップアタック (ダッシュ中に)	A+B
	ダイビングヒップアタック (トップロープから)	A+B

代表的な技



テキサスクローバーホールド

▼下半身全体を攻める技で、見た目だけでなく与えるダメージも高い技です。中盤以降の決め技として使われます。



ジャンピング・ヒップアタック

パワーボム

▲相手を逆さにして抱え、後頭部をマットに叩きつける投げ技です。与えるダメージが高い技です。



ジャンピングヒップアタック

▲全体重を乗せて放つ体当たり技で、比較的使いやすいといえるでしょう。ハンマースルーの後にくり出すと当たりやすいようです。

JYUSHIN THUNDER LYGER

獣神サンダー・ライガー

プロフィール

1989年、獣神ライガーとしてデビュー。外国でも進出し、世界的な人気を獲得。'94年、スーパーJカップ優勝。IWGPジュニア王座にも7度君臨。

身長：170センチ

体重：97キロ

得意技：掌打、あびせ蹴り

必殺技：サンダー・ライガーボム、ライガーボム

打撃	アッパー掌打	A+B
	あびせ蹴り	B
投げ	ライガーボム (相手がフラフラの時)	A+B+Z
	長瀬空式ブレーンバスター (相手がフラフラの時)	B・B+Z
関節	ラ・マヒストラル (うつ伏せ上半身)	A+B+Z
他	ランニング掌打 (ダッシュ中に)	A
	サンダーライガーボム (相手がフラフラの時)	A+B+Z

代表的な技



アッパー掌打

アッパー掌打

▲くり出すまでのスピードが速く、試合序盤から頼れる打撃技です。

あびせ蹴り

▼派手なモーションの技ですが、意外とスキが少なく使いやすい技です。まれに、この技で相手を出血させることもあります。



ライガーボム

ライガーボム

▲パワーボムに似ている技で、相手をマットに叩きつけた後、そのまま押さえ込みます。試合終盤の決め技として頼れる技です。



あびせ蹴り

HIROYOSHI TENZAN

天山 広吉

プロフィール

1971年、京都府出身。'95年、蝶野らと狼軍団を結成。タッグでは長州からフォールを奪い、シングルでは武藤に勝利、GIで健介を撃破したことも。

身長：183センチ

体重：120キロ

得意技：モンゴリアンチョップ

必殺技：ダイビングヘッド、天山プレス



打撃	モンゴリアンチョップ (相手がフラフラ)	A+B
投げ	投げっぱなしパワーボム (相手がフラフラの時)	A+B+Z
関節	抱え込み式逆エビ固め (鉤向け下半身)	A+B+Z
他	フライングニールキック (ダッシュ中に)	B
	ダイビングヘッドバット (トップロープから)	B、A+B
	マウンテンボム (走ってくる相手に対して)	A+B+Z

代表的な技



モンゴリアン・チョップ

投げっぱなし
パワーボム

▼パワーボムのように叩きつける瞬間まで抱えているのではなく、抱えあげて前方に放り投げる技です。



マウンテン・ボム

モンゴリアン・チョップ

▲両腕の手刀を使って、相手のこめかみ部分を攻撃する技です。くり出すまでのスピードは速いのですが、使いどころが難しいでしょう。



投げっぱなしパワーボム

マウンテン・ボム

▲相手をハンマースローでロープにふり、帰ってきたところを投げる技です。ハンマースローは返されることがないので、比較的狙いやすい技です。

M A N A B U N A K A N I S H I

中西学

プロフィール

1967年、京都府出身。高校時代よりアマレスで活躍。バルセロナ五輪出場後、新日プロ入り。'97年にはIWGPタッグ王座にも君臨。

身長：186センチ

体重：120キロ

得意技：水車落とし、フロントスープレックス

必殺技：アルゼンチンバックブリーカー



打撃	ショートレンジリアット	A+B
投げ	フロントスープレックス	A・A+Z
	水車落とし	A+B+Z
関節	アルゼンチンバックブリーカー (相手がフラフラの時)	A+B+Z
他	リアット (ダッシュ中に)	A

代表的な技



フロントスープレックス

▲相手のボディを抱え、そのまま後方に向かってそり返るように投げる技です。序盤から終盤まで使える技でしょう。

水車落とし

▼相手を肩まで抱えあげ、そのまま後方に倒れるようにしてマットに叩きつける投げ技です。



アルゼンチン・バックブリーカー

▲相手を肩まで抱えあげ、体を折るように絞めあげる技です。試合終盤でギブアップを狙える技です。



S A T O S H I K O J I M A

小島 聡

プロフィール

1970年、東京都出身。'91年、新日プロ入門。
'96年にはIWGP挑戦者決定リーグを制し、王者・橋本に挑戦したこともある。

身長：183センチ

体重：115キロ

得意技：ラリアット、ダイビングエルボー

必殺技：ダイヤモンドカッター

打撃	エルボースマッシュ	A
投げ	パワーボム (相手がフラフラの時)	B・B+Z
	ダイヤモンドカッター (相手がフラフラの時)	A+B+Z
関節	弱腕り膝固め (相手がフラフラの時)	B+Z
他	ムーンサルトプレス (相手がダウン中)	3D+A、 B、A+B
	ストレッチボム (相手がフラフラの時、背後から)	A+B+Z
	ライディーンバスター (走ってくる相手に)	A+B+Z

代表的な技



ダイヤモンドカッター

ストレッチ・ボム

▼相手がフラフラな状態で、さらに背後からつかまなくてはいけないため、序盤では使うことが少ない技です。



ライディーンバスター

ダイヤモンドカッター

▲相手の頭を固定してマットに叩きつける技です。相手がフラフラのときにしかくり出せない技ですが、威力は抜群の技です。



ストレッチ・ボム

ライディーン・バスター

▲走ってくる相手に対し有効な投げ技です。ハンマースルーでロープにふってから使うといいでしょう。

T I G E R M A S K

タイガー・マスク

身長：173センチ

体重：92キロ

得意技：ローリングソバット

必殺技：タイガーSH、高角度ジャーマンSH

打撃	ニールキック (相手がフラフラの時)	A+B
	ローリングソバット	A+B
	ミドルキック	B
投げ	フロントネックチャンスリードロップ (相手がフラフラの時)	B・B+Z
	ズームストンバイルドライバー (相手がフラフラの時)	A+B+Z
	タイガースープレックス (相手がフラフラの時、背後から)	A+B+Z
関節	スピニングレグロック (仰向け下半身)	A+B+Z
	ロメロススペシャル (うつ伏せ下半身)	A+B+Z
その他	スペースフライングタイガードロップ (相手がフラフラ、走りながら場外へ)	A+B

代表的な技

タイガー・
スーパープレックスホールド

▲相手を羽交い絞めにしながら、後方に向かってそり投げる技です。中盤以降で活躍する技でしょう。

スペースフライング
タイガードロップ

▲空中殺法を得意とする、タイガーマスクならではの華麗な技です。場外にいる相手に対してのみ、使える技です。

ロメロススペシャル

▼「吊り天井固め」とも呼ばれるこの技は、尚腕、尚足を同時に決める強力な関節技です。



N A O Y A O G A W A

小川直也

プロフィール

1968年、東京都出身。'87年、世界選手権無差別級で史上最年少王者に。バルセロナ五輪では銀メダル獲得。'97年にプロ格闘家に転身。

身長：193センチ

体重：130キロ

得意技：払い腰、すくい投げ

必殺技：S・T・O



打撃	ミドルキック	A+B
	STO (相手がフラフラの時)	A+B+Z
投げ	払い腰	A・A+Z
	V1アームロック	B・B+Z
関節	三角絞め (仰向け上半身)	A+B+Z
	三所絞め (うつ伏せ上半身)	A+B+Z
抱	胴絞めスリーパー (相手がフラフラ、背後)	A+B+Z

代表的な技



払い腰

▲柔道の技でもある投げ技。投げた後もスキが少なく、連携技として重宝する技です。

V1アームロック

▼相手を投げると同時に、腕関節を決める技。くり出すときの条件がないため、使いやすい技です。



胴絞めスリーパー

▲相手のボディを両手で絞めながら、スリーパーホールドを決める技です。試合の後半で決め技として頼れる技です。



G R E A T M U T A

グレート・ムタ

身長：188センチ

体重：110キロ

得意技：毒霧、ローリングソバット

必殺技：ムーンサルトプレス

打撃	毒霧	A+B
	ローリングソバット	B
投げ	シュミット式バックブリーカー (相手がフラフラの時)	A+B+Z
	ドラゴンスクリュー (相手がフラフラの時)	A・A+Z
関節	アキレス腱固め (仰向け下半身)	A+B+Z
	かみつき (仰向け上半身)	A+B+Z
他	ムーンサルトプレス (相手ダウン中)	3D+A、 B、A+B
	雷撃式フランケンシュタイナー (相手をトップロープの上に乗せて)	A+B

代表的な技



毒霧

シュミット式
バックブリーカー

▼相手を抱えあげ、膝の上に背中を落とす技です。この技で相手の動きを止め、大技につなげると効果的です。



かみつき

毒霧

▲相手に対し緑色の霧を吹きつけます。くらった相手は一瞬、動けなくなります。



シュミット式バックブリーカー

かみつき

▲反則技ですが、攻撃力が高く相手を出血させることができます。試合の序盤で決まれば、有利に試合を進められるでしょう。

P O W E R W A R R I O R

パワー・ウォリアー

プロフィール

佐々木健介が92年、パワー・ウォリアーに変身。ホークと合体したヘルレイザーズとして40連勝を樹立。シングルでもGIで準優勝などに輝く。

身長：180センチ

体重：115キロ

得意技：リアアット、リフトアップスラム

必殺技：ストラングルホールド

投げ	オクラホマスタンビート (相手がフラフラの時)	B・B+Z
	リフトアップスラム (相手がフラフラの時)	A+Z
	ノーザンライトボム (相手がフラフラの時)	A+B+Z
関節	ストラングルホールドγ (上半身)	A+B+Z
	サンリ固め (斜向け下半身)	A+B+Z
他	ケンスケラリアット (ダッシュ中)	A
	フェイスクラッシャー (背後から)	B+Z

代表的な技



リフトアップ・スラム

リフトアップ・スラム

▲相手を頭上まで抱えあげ、そのままマットに叩きつける技です。見た目もパワフルで、派手な技です。

ストラングル・ホールドγ

▼首関節と腕関節を同時に絞める技です。相手の体力を確実に奪うため、序盤から活躍する技です。



フェイスクラッシャー

フェイスクラッシャー

▲背後から相手の頭を抱えたまま、マットに叩きつける技です。まれに、出血させることがあります。



ストラングル・ホールドγ

謎のレスラーも参戦する!?

15人のレスラー以外にもまだ選手がいるらしいのですが、どの団体に所属する、どんな選手かは謎に包まれています。

基本的には15人の選手で闘いをくり広げるわけですが、ある条件を満たすことで、この2人の謎のレスラーが闘いに参加するようです。こういった目的で参戦するのか、またどのような選手なのかは謎に包まれています。

ただ1つわかっていることは、「強い者に挑戦する」ということだけです。



▲覆面をかぶっているようです。こういったスタイルの闘いをするのでしょうか？

▲どんな闘い方をするのか、また、どんな格好をしているのかも謎に包まれています。