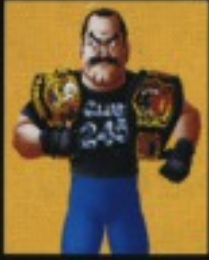


<http://www.emulation64.fr>

EMULATION64.FR



コントローラ
パック 対応 103



HUDSON®

1~4人用

NUS-NT3J-JPN

©1998 HUDSON SOFT ©1998 NEW JAPAN PRO-WRESTLING ©1998 YUKE 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2」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、操作がしやすくなります。



●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、タッグマッチや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2」は、コントローラパックに対応しています。コントローラパックがなくてもカセット内にゲームのセーブはできますが、コントローラパックを使えば、各種セーブデータを持ち運ぶことができます。詳しくはP22をお読みください。なお、「闘魂炎導2」はゲームノートを使用します。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。





日本プロレスリング
闘魂炎導

the next generation. 2



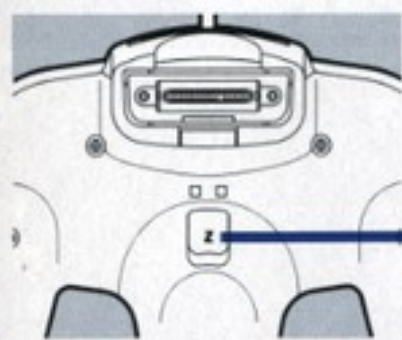
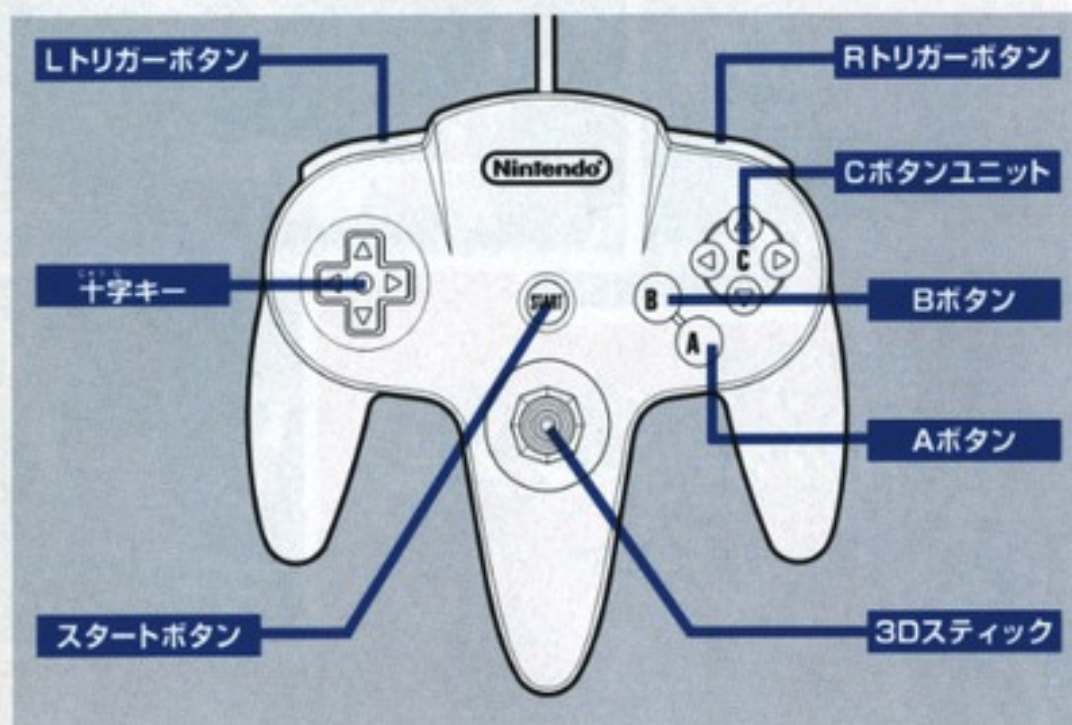
CONTENTS



コントローラの使い方	P6
基本動作早見表	P7
攻撃について	P9
試合の流れ	P12
ゲームモード紹介	P13
エキジビション	P14
I WGP	P15
ラーニング	P16
MVP	P18
レスラーシャッフル	P19
技表	P20
オプション	P21
コントローラバックについて	P22
登場レスラー紹介	P23
アドバイス	P50

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。なお詳しい使い方については、P 7の「基本動作早見表」をご覧ください。



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**
アピールボタン (シングルマッチのとき)
ターゲット変更ボタン (タッグ・バトルロイヤルのとき)
- **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 (一時中断)
入場演出のスキップ

基本動作早見表

レスラーたちの基本的な動きの入力コマンドを紹介します。
すばやく動けるように、よく練習してください。



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	アピール1
L・L	アピール2
Rボタン	アピール1 (シングルマッチ時)
R・R	アピール2 (シングルマッチ時)
Rボタン	ターゲット変更 (タッグ・バトルロイヤル)
3Dスティック	移動
Cボタン	相手に向かってダッシュ
Cボタン (相手が技をかけているとき)	ランニングカット (タッグ・バトルロイヤル)
3D+Cボタン	スティックを倒した方向へダッシュ
ダッシュ中にCボタン	ダッシュを止める
ダッシュ中に3Dを逆に	ダッシュを止める

(次のページに続く)



この道で突き進む

Emulation64.fr

TOHKONROAD2 THE NEXT GENERATION

●基本動作早見表 (続き)

コマンド	行 動
相手の正面でCボタン	ハンマースロー
ダウン中の相手側側面でCボタン	相手を蹴り転がす
ダウン中の相手側面でZ+C	フォール
ダウン中の相手頭部または脚部でCボタン	相手を起こす
ダウン中の相手頭部または脚部でC・C	相手を後ろ向きに起こす
コーナーダウン中の相手にCボタン	相手をコーナーポストに乗せる
コーナーダウン中の相手にC・C	相手を後ろ向きにコーナーポストに乗せる
ポスト方向へ3Dスティック(*)	ポストへ登る
ポスト上で3Dスティック下方向(*)	ポストから降りる
コーナー待機中に味方方向へ3D(*)	タッチ (タッグ時)
コーナー待機中にCボタン	タッチ要請 (タッグ時)
ロープ際から場外方向へ3D	場外へ移動
場外からリング方向へ3D(*)	リング内へ移動
自陣エプロン方向へ3D(*)	コーナーへ待機 (タッグ時)
コーナー待機中にリング方向へ3D(*)	エプロンからリング内へ移動 (タッグ時)
コーナー待機中に場外方向へ3D(*)	エプロンから場外へ移動 (タッグ時)
固め技中にCボタン	技をほどく
フォール中にCボタン	フォールを解除する

L・L、C・Cなどは同じボタンをすばやく2回押します。(*)マークがついている項目は、同時にCボタンを押すとレスラーがすばやく行動に移ります。

グロッキー中や、フォールされた時、関節技をかけられた時などは3Dスティックを素早くグルグル回せば回復が早くなります。



攻撃について

全レスラー共通テクニック

ここでは全レスラーが使える、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、ボタンを入力した後にくり出される技は、レスラーによって異なります。



打撃技攻撃 A、A・A、B・B、A+B

立っている相手に対して、パンチやキックといった打撃技で攻撃します。相手の正面からと背後からの攻撃、または相手のダメージの状態によってくり出される技が変化します。



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、投げ技や絞め技、関節技など、相手と組んだ状態から技をくり出します。打撃技攻撃と同じく、相手の正面からと背後からでは、くり出される技が異なります。または相手のダメージの状態によってくり出される技が変化します。



ダウン攻撃 A、B、A+B、Z+A、Z+B、Z+A+B

ダウン（倒れている）している相手を攻撃します。打撃系のコマンドを入力すればニードロップやエルボードロップなどの打撃系の技で攻撃します。組み技系のコマンドを入力すると、アキレス腱固めや、三角絞めなどの組み技で攻撃します。相手の状況（うつ伏せ・仰向け）や、プレイヤーのポジション（相手の顔部または脚部）などでくり出される技が異なります。



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、ダッシュしながら攻撃します。打撃技のコマンドを入力すれば、ニールキックやラリアットといった打撃技で攻撃します。組み技系のコマンドを入力した場合は、両足タックルなどの組み技で攻撃します。また、相手の正面と背後からでは、くり出される技が異なります。



スローカウンター攻撃 A、B、A+B、Z+A、Z+B、Z+A+B

ハンマースロー（相手に接近してCボタン）の後、戻ってきたところを攻撃します。打撃技のコマンドを入力すればキチンシンクなど、カウンターの打撃技で攻撃します。組み技のコマンドを入力すればシヨルダースルーなどで攻撃します。



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。この攻撃では打撃技のコマンドのみを入力します。相手が立っている、ダウンしている、またはダウンしている位置によってもくり出される技が変化します。なかには技の後、フォールにつなげる技を持つレスラーもいるようです。

雪崩式攻撃 A、B、A+B

コーナーポストに乗せた相手をリング内に落とします。ダイビング攻撃同様打撃技のコマンドのみを入力します。相手を正面向きにポストに乗せたときと後ろに向けて乗せたときではくり出される技が異なります。

串刺し攻撃 A、B、A+B

相手をコーナーポストにふり、ダウンさせたところを狙って攻撃します。リング中央付近で打撃系のコマンドを入力すると、相手に向かってダッシュし攻撃を出します。串刺し攻撃でしか出せない技を持つレスラーもいます。

場外への攻撃 A、B、A+B

場外の相手へ向かってリング内から攻撃をくり出します。ロープ際からの攻撃、リング中央付近からの攻撃、コーナーポストからの攻撃があります。なかにはこれらの技を使えないレスラーもいます。

特殊攻撃 コーナーポスト方向へ3D+A、B、A+B

相手がグロッキー中（立ってフラフラしている）、ダウン中（倒れている）、場外でグロッキー中、といった状況のときだけコーナーポスト最上段からくり出す攻撃です。特殊攻撃はダイビング攻撃とは違い、手前からコーナーポストに登ります。なかには特殊攻撃を持たないレスラーもいます。

ツープラトン攻撃(タッグマッチ、バトルロイヤルのみ)

1人の相手に対し、2人のレスラーが合体して技をくり出します。グロッキー中やダウン中の相手に対し、正面から並ぶ、側面で並ぶ、前後ではさむ、といった位置関係のときに、どちらかのプレイヤーが組み技系か打撃系のコマンドを入力すれば攻撃をしかけます。2人の組み合わせによっては普段見られない攻撃をすることもあてられよう。

ジュニアの巨人!

■返し技

「闘魂炎導2」では、防御という概念がありません。そのかわり相手のくり出すすべての技を返す「返し技」があります。

「返し技」の出し方は、相手がくり出す技を予測し、A、B、A+Bのいずれかのボタンでコマンドを入力しておきます。相手の攻撃のボタンとこちらの返し技のボタンが例えば、相手の技を逆に返すことができます（例：Aボタンで、A、A・A、Z+A、Z+A・Aの技を返すことができます）。通常時は3Dスティックをすばやく逆方向に入れながら、いずれかのボタンを押します。グロッキー中やダウン中はいずれかのボタンを押しておくだけで「返し技」のコマンドが入力されます。また、オプションで「返し技」の入力をオートに設定することもできます（→P21）。

不敗神話



■グロッキーについて

レスラーは相手の攻撃を受けるとダメージがたまり、グロッキー状態になります。ダウンした相手を起こすと一定時間フラフラしていますが、これがグロッキー状態です。グロッキーには3段階あり、ダメージが増えるごとにフラフラの度合いもだんだん大きくなります。これらをSグロッキー、Mグロッキー、Lグロッキーと呼びます。グロッキーの状態によって、同じコマンドでもくり出される技が変わってきます。



試合の流れ



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

勝敗の決まり方

このゲームでは実際のプロレスルールにのっとり行われます。

- ①相手をピンフォール** 相手レスラーの肩をマットに3秒間つけること
- ②ギブアップ** 相手レスラーが降参し、負けを認めること
- ③KO** 打撃技で大きなダメージをくらい、戦闘不能になる
(異種格闘技ルール時のみ→P21)



*試合の時間はオプションで変更できます。

その他のルール

20カウント以内ならリングの外で行動することができます。このカウントが終了する前にリング内に戻らないと、リングアウトとなり負けてしまいます。また、反則とみなされる攻撃に対し5カウントをとります。5カウントをとられるまでに技を外さないと反則負けとなります。

また、タッグマッチのときは試合権利のないレスラーがリング内に入ると反則になります。5カウントとられる前にリングの外に出なければ反則負けとなります。



試合の流れ

- ①レスラーの入場** レスラーが入場を開始します（スタートボタンでスキップできます）
- ②レスラーのコール** レスラーのコール（スタートボタンでスキップできます）
- ③試合開始** 勝敗が決まるまで試合が続きます
- ④試合結果** 勝敗を決めた時の技や試合時間が表示されます

ゲームモード紹介

このゲームで遊べるゲームモードについておおまかな説明をします。それぞれのゲームモードで遊ぶ前に、各ゲームモードの説明をよく読んでください。

このゲームで遊べるモードは「エキジビション」「IWGP」「ラーニング」「MVP」「レスラーシャッフル」の5つです。この5つのモード以外に、全レスラーのすべての技を確認できる「技表」、さまざまな機能を搭載した「オプション」があります。各ゲームモードで遊ぶ前に、技表でくり出せる技を確認するといいでしょう。



エキジビションP.14へ

IWGPP.15へ

ラーニングP.16へ

MVPP.18へ

レスラーシャッフル.....P.19へ



その他のモード

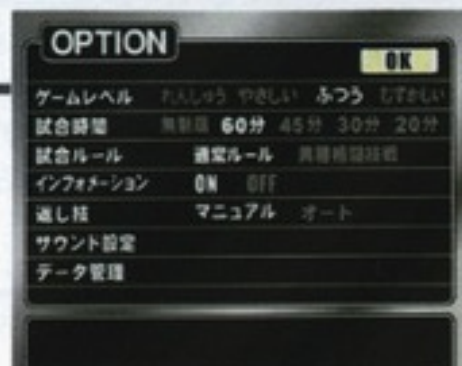
技表.....P.20へ

すべての登場レスラーが使う、あらゆる技を網羅した便利なモードです。ここでは打撃技から始まるすべての技を確認できます。3Dスティックや十字キーで項目を選択し、スタートボタンまたはAボタンで項目を決定してください。決定すると、選択した項目の技が表示されます。



オプション.....P.21へ

難易度や試合時間といったゲームの設定からデータの管理を行うことができるモードです。詳しくはP.20をご覧ください。コンピュータが強くて進めないときは、難易度を設定しなおすといいでしょう。

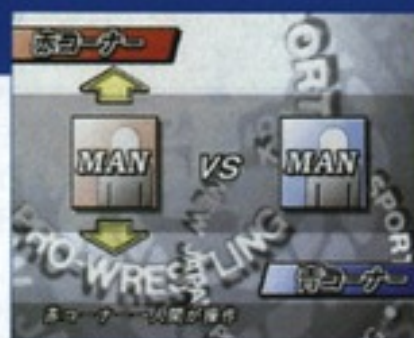


●エキジビション

対戦や練習に適したゲームモードです。
このモードでゲームに慣れるといいでしょう。

シングルマッチ ●1~2人用モードです

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。コンピュータ同士の対戦 (COMvsCOM) も可能です。「ラーニングレスラー」「シャッフルレスラー」も使用可能です。



タッグマッチ ●1~4人用モードです

プレイヤーまたはコンピュータをパートナーにして、プレイヤー、コンピュータ、プレイヤー&コンピュータを相手にタッグマッチ形式で試合を行います。「ラーニングレスラー」「シャッフルレスラー」も使用可能です。



バトルロイヤル ●1~4人用モードです

プレイヤー、コンピュータを相手に4人乱戦のバトルロイヤルを行います。最大4人まで参加が可能で、最後まで残ったプレイヤーが勝者となります。「ラーニングレスラー」や「シャッフルレスラー」も使用できます。



8人トーナメント ●1~4人用モードです

8選手または8組でトーナメント戦を行うモードですが、プレイヤーは4人まで参加できます。シングルかタッグの選択ができます。「ラーニングレスラー」「シャッフルレスラー」も使用可能。



*ラーニングレスラーについては、P16「ラーニング」をご覧ください。



●IWGP 勝ち抜き戦を行うモードです。規定の人数を勝ち抜くとベルトが手に入ります。

シングル ●1人用モードです

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います。チャンピオンになると、チャンピオンデータと獲得したベルトデータがカセット内にセーブされます。これらのデータは、コントローラバックに移動することで、持ち運ぶことができます。

タッグ ●1人用モードです

プレイヤー&コンピュータ、またはラーニングレスラーをパートナーにし、タッグによる勝ち抜き戦を行います。規定の人数を勝ち抜くとタッグのベルトを手に入れることができます。チャンピオンになると、シングルと同様にチャンピオンデータと獲得したベルトデータがカセット内にセーブされ、コントローラバックにも移動することができます。



ベルトを持っている場合

対コンピュータ、対プレイヤーのタイトルマッチを行います。

対コンピュータの場合、対戦レスラーはプレイヤーが選択します。タイトルマッチに勝利すると防衛記録がセーブされます。タイトルを失った場合には、すぐにリターンマッチが組まれますが、リターンマッチで負けてしまった場合には、ベルトが消えてしまいます（ただし、リターンマッチは何度でもコンティニューできます）。

対プレイヤーの場合、タイトルマッチに勝利すると防衛記録がセーブされます。防衛に失敗すると相手にベルトを奪われてしまいます。相手もベルトを持っているとダブルタイトルマッチになり、勝者は2本のベルトを持つことになります。

ダブルタイトルマッチによって保持できるベルトの数は最大でシングル3本、タッグ2本です。

※対プレイヤーのタイトルマッチ、ダブルタイトルマッチを行うには、コントローラ2に「闘魂炎湧2」のゲームノートが作成されているコントローラバックが必要です。

ベルト履歴

現在、保持しているベルトの歴代チャンピオンと現チャンピオンの防衛記録を確認することができます。



▲現在持っているベルトの履歴を知ることが出来る。

●ラーニング

オリジナルの思考を持ったレスラーをつくるモードです

キャラクターの行動パターンを作る

ラーニングモードでは、10分間のスパーリングを行い、プレイヤーの攻撃パターンを覚える「ラーニングレスラー」を作成します。あらゆる状況で、どんな技を出すか、どういう行動をするか、ということ覚えていきます。

1人のキャラクターに何度でもスパーリングをさせることができます。

エキジビジョン・IWGP・MVP

キャラクターを作成したらメニューに戻り、上記のゲームモードを選択してください。それぞれのモード内にあるプレイセレクトで、「ラーニング」を選択すれば、作成したキャラクターを使用できます。



◀シャッフルレスラーを使ってラーニングキャラクターをつくることも可能です。

ラーニングキャラクター作成手順

①「新しくつくる」または「ロードする」を選択

②ラーニングレスラー選択

使用するレスラーを選んでください。シャッフルレスラーも選択できます。ロードした場合はロードするデータを選んでください。また、L・Rボタンでコスチュームの選択ができます。



③ベース思考の有無を選択

「ベース思考あり」はレスラーごとの戦い方を残した状態でラーニングを始めます。「ベース思考なし」はレスラーごとの戦い方をすべて消してからラーニングを始めます。ロードした場合は、この項目はスキップされます。



④「ラーニングする」または「ラーニング状態を見る」

すぐに始めたいときは「ラーニングする」を選んでください。現在のラーニング状態を確認する場合は「ラーニング状態を見る」を選択してください。ただし、「新しくつくる」「ベース思考なし」を選択してきた場合は、すべての技の数値が0になってしまいます。





殺人医師2世
from
MEXICO



5 スパーリングパートナー選択

スパーリングの相手レスラーを選んでください。相手レスラーもL・Rボタンでコスチュームの選択ができます。



6 スパーリングパートナーの難易度設定

技をたくさん覚えさせたいときは、あまり攻撃してこない「れんしゅう」を、返し技を覚えさせたいときは、どんどん攻撃をしかけてくる「むずかしい」を選択するといいでしょう。



7 スパーリングが始まります



画面の見方



ここではスパーリング時の画面説明をします。画面内のグラフィックを理解していただければ、よりスムーズにプレイできるでしょう。

- 1 使用した技の種類と回数を表示しています。数値が高いほど、ラーニングレスラーが使用してくれるようになるでしょう。
- 2 試合時間を表します。他のモードでは与えたダメージによってグロッキー状態が変化しますが、「ラーニング」では時間の経過とともにグロッキー状態が変化します。相手のグロッキー状態を考えながら技を覚えさせましょう。

●MVP 1年間のスケジュールをこなし、MVPを自指すモードです。

新しくはじめる場合は、参加する18人のレスラーを選択してください。ここで、プレイヤーが操作するレスラーも決めます（L・Rボタンでコスチュームを変更することができ、コスチュームによっては特別シリーズが行われるといったイベントが発生することがあります）。プレイヤーは4人まで参加できます。MVPモードは途中のデータがセーブされるので、セーブデータがある場合は「ロードする」を選んでください。ラーニングレスラーやシャッフルレスラーも参加できます。



シリーズ名と会場について

- ハイパーバトル
- ファイティングスピリット
- トップ・オブ・ザ・スーパージュニア（ジュニア選手はトーナメント戦を行います）
- G1クライマックス（ヘビー級選手はトーナメント戦を行います）
- G1クライマックス・スペシャル
- SGタッグ（タッグトーナメントを行います）
- バトルフォーメーションIN闘強傳夢

※参加選手の組み合わせによっては、特別シリーズが行われることがあります。

よい成績を収めていくと試合の順序が上がっていき、メインイベントをはれるようになっていきます。1シーズンを通してレスラーの身体各部分（頭、胸、腕、脚）にダメージが蓄積され、ダメージが大きくなるとケガをしてしまいます。そこでケガをした箇所を攻められないような闘い方が必要となります。また活躍が自立つと他のグループに勧誘されたりします。そのときは、どちらがMVPへの近道になるかよく考えて移籍してください。途中で行われるトーナメントで優勝したり、IWGPチャンピオンのベルトを獲得することができれば、MVPへの近道になるでしょう。

ワンポイント

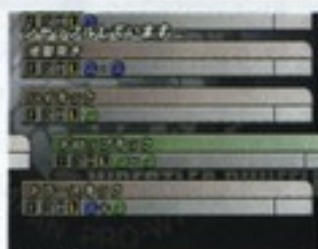
このモードには、伝説のジュニア戦士とのスペシャルマッチや格闘技系選手との異種格闘技戦、引退してしまった選手の引退試合など、さまざまなイベントが隠されています。MVP自指して何度もチャレンジしてみましょう。



◀いろいろなレスラーを追加させてみることをおすすめします。

●レスラーシャッフル プレイヤーだけのオリジナルレスラーを作成するモードです。

初めにベースとなるレスラーを選択し、そのレスラーに別のレスラーの技を覚えさせるモードです。2人の選手を合体(シャッフル)させることによってオリジナルキャラクターを生み出すことができます。また、ここでもL・Rボタンでコスチュームの選択ができます。



シャッフルは何度でも行えるので、一度シャッフルしたレスラーに、さらに別の技を覚えさせることも可能です。

また「東北の心」「アメリカンスピリット」「維震魂」「ストロングソウル」「翔ぶ」「悪」「打撃」「U」という8つの特殊アイテムがあり、これらとシャッフルさせることで、既存のレスラーでは持っていない技を覚えたり、効率よくあるスタイルの技を覚えさせることができます。

レスラーの作成手順

1 ベースレスラーを選択、決定します

まずはシャッフルレスラーの基となるレスラーを1人選択します。ここで選択したレスラーが、シャッフルレスラーのベースとなります。



◀プレイヤーの格闘スタイルに適したレスラーを選ぶとよいでしょう。

2 名前を決定します

シャッフルレスラーの名前を付けてください。名前を変更しない場合はベースレスラーの名前がそのまま使われます。

3 かけあわせるレスラーを選択、決定します

ベースのレスラーを決定し名前を付けたら、次にかけるレスラーを選択します。なお、一度目のシャッフルのときだけは、ベースとなるレスラーと同じレスラーを選択することはできません。



◀ヘビー級レスラーとジュニアのレスラーもシャッフルできます。

4 技を確認します

シャッフルレスラーの技を確認したいときは、この「技表」を見ます。

ULTIMATE CHAMPION



Emulation64.fr

●技表

全レスラーが使用するすべての技をこのモードで確認できます。



レスラーがどんな技を持っているか知りたいときには、このモードで確認することができます。技の種類、相手のグロッキー状態など細かい条件で技の検索ができます。



◀「一括してすべての技を検索するときは、「すべての技」を選択するといいでしょ。」

レスラー

レスラーの項目です。プロフィールを知ることができます。

技の種類

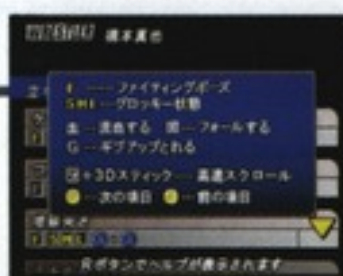
知りたい技の項目です。技の種類ごとにまとめられています。

相手のダメージ

相手のグロッキー状態でも、検索できます。

技表での操作方法

技表内ではRトリガーボタンを押すことで、技表に記載されている記号の意味を知ることができます。一度ヘルプ画面を出し、再度Rトリガーボタンを押すと、技表に戻ります。



◀「技表内の記号の意味を知りたいときは、ヘルプ画面を出してね。」



●オプション

さまざまな環境設定をすることができます。



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段階から設定できます。

② 試合時間

「無制限」「60分」「45分」「30分」「20分」の5種類から設定できます。

③ 試合ルール

「通常ルール」は、3カウント、ギブアップ、反則、場外の20カウントといった基本となるルールを採用します。「異種格闘技戦」は、KO（相手選手の戦闘不能）、ギブアップ、反則といったルールのみを採用します。

また、場外戦は行えません。相手をロープに振っても戻ってこなくなります。エキジビションのシングルマッチのみに対応しています。



▲手や足など、一か所を集中的に狙うとギブアップがとりやすくなります。

④ インフォメーション

「ON」「OFF」を選択します。「ON」にするとレスラー名と試合経過時間が画面上に表示されます。

⑤ 返し技

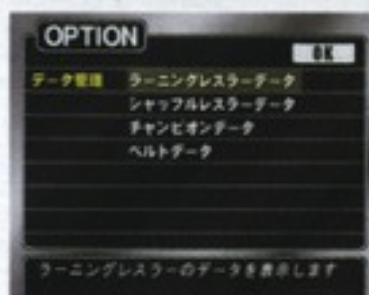
「マニュアル」「オート」があり、「オート」にすると試合中に返し技のコマンドがオートで入力されます。ただし、自分で入力するとそちらが優先されます。

⑥ サウンド設定

「ステレオ」「モノラル」の設定から、「BGM」「SE（効果音）」「歓声」「レスラーの声」のボリュームの強弱を設定します。

⑦ データ管理

「闘魂炎導2」では、「ラーニングレスラーデータ」「シャッフルレスラーデータ」「チャンピオンデータ」「ベルトデータ」はそれぞれオートセーブされます。これらのデータのカセットからコントローラバックへの「コピー」「移動」、コントローラバックからカセットへの「コピー」「移動」、コントローラバック内およびカセット内のデータを「見る」「消す」といったことをここで行います。（→P21）



▲ゲームを終了する前に、データの確認をするといいでしょ。

コントローラパックについて

「闘魂炎導2」では、カセット本体にデータをセーブすることができるので、本体のみでも遊べます。ですが、コントローラパック（別売）があればデータの持ち運びが可能になり、より遊びの幅が広がります。



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

NINTENDO 64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。また、ご使用になる前に必ずコントローラパックの取扱説明書をご覧ください。



以下のデータをセーブします

1 ラーニングレスラーデータ

カセットから4選手分のデータをコピーすることができます。コントローラパック内のデータを別のカセットへコピーすることができるので、友だちの作った「ラーニングレスラー」との対戦などができます。

2 シャッフルレスラーデータ

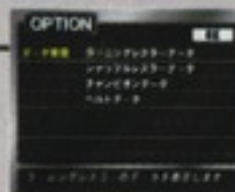
カセットから4選手分のデータをコピーすることができます。コントローラパック内のデータを別のカセットへコピーすることができるので、友だちの作った「シャッフルレスラー」との対戦などができます。

3 チャンピオンデータ

カセットからシングル1人分、タッグ1組分のデータを移動することができます（移動させると、カセット内のチャンピオンデータは消えてしまいます）。別のカセットにチャンピオンデータがあれば、IWGPモードでダブルタイトルマッチを行うことができます。

4 ベルトデータ

チャンピオンデータを移動するとベルトデータも一緒に移動します。ダブルタイトルマッチに負けてしまうと、このデータは消えてしまいます（相手のカセットに移動してしまいます）。



◀ ベルトの詳細なデータは、IWGP内の「ベルト管理」をご覧ください。

以上のデータ管理はオプションで行います

データの管理をするときはまず「オプション」を選択してください。オプション内の「データ管理」を選択、決定することで各データの管理を行います。

EMULATION64.FR

登場 レスラー 紹介



TOHKONROAD2 THE NEXT GENERATION

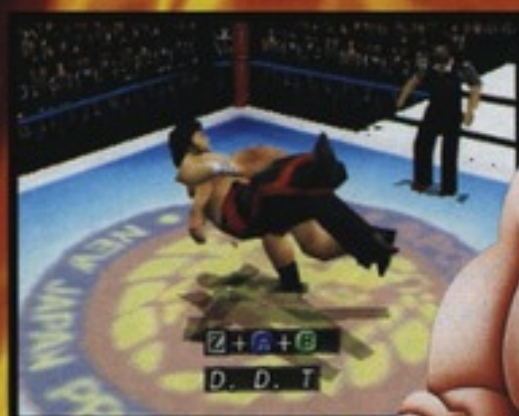


武落と越える
武落になれ!

Emulation64.fr

橋本真也

HASHIMOTO SHINYA



プロフィール

身長: 183cm

体重: 135kg

得意技: ケサ斬りチョップ
D.D.T

1965年岐阜県出身。学生時代は柔道で
ならし、1984年に新日入門。以降、右
ひざ負傷に悩まされるも第14代IWGPの
座に就く。通算防衛記録は20回におよぶ。

技 表

打 撃

ケサ斬りチョップ

つばめ返し

ミドルキック

関 節

三角絞め

腕ひしぎ逆十字固め

コの字固め

投 げ

ジャンピングD.D.T

D.D.T

垂直落下式D.D.T

他

フライングニールキック

重爆キック

地獄突き

レスラー紹介

佐々木健介

SASAKI KENSUKE



プロフィール

身長：180cm

体重：115kg

得意技：ノーザンライトボム
逆一本背負い

1966年福井県出身。1987年にジャパンプロから新日本プロへ移籍。97年にIWGPタッグを獲得。同年8月に橋本を破り、IWGPヘビー級王者に輝く。

技表

打撃

ショートレンジリアット

ケンスケハンマー

ミドルキック

関節

ストラングルホールドγ

ストラングルホールドα

サンリ固め

投げ

いきなり逆一本背負い

垂直落下式ブレーンバスター

ノーザンライトボム

他

ケンスケリアット

フェイスクラッシャー

ダイビングリアット

TOHKONROAD2 THE NEXT GENERATION

藤波辰爾

FUJINAMI TATSUMI



プロフィール

身長: 185cm

体重: 108kg

得意技: ドラゴンSH
ドラゴンスクリュウ

1953年大分県出身。70年に日本プロレスに入門。81年にヘビー級に転向し、IWGPヘビー級王者に5度にわたり君臨する。93年にはG1優勝をおさめる。

技 表

打 撃	関節
エルボースマッシュ	ドラゴンスリーパー
ドロップキック	足四の字固め
延髄斬り	卍固め
投 げ	他
ドラゴンスクリュウ	グラウンドコブラツイスト
腰投げ	スモールパッケージホールド
ドラゴンバックブリーカー	ポーアンドアロー

レスラー紹介

中西 学

NAKANISHI MANABU



プロフィール

身長: 186cm

体重: 120kg

得意技: 水車落とし

アルゼンチンバックブリーカー

1967年京都府出身。高校時代はアマレスで活躍し、バルセロナ五輪に出場する。のちに新日プロに入門。97年には小島聡とタッグを組みIWGP王者に輝く。

技 表

打 撃

打ち付け式エルボースマッシュ

ショートレンジラリアット

ミドルキック

投 げ

フロントスープレックス

水車落とし

ブレーンバスタースラム

閃 節

アルゼンチンバックブリーカー

胴締めスリーパーホールド

脇締め

他

マフラーホールド

ジャイアントスイング

ネックハンギングツリー

小島 聡

KOJIMA SATOSHI



プロフィール

身長: 183cm

体重: 115kg

得意技: ラリアット
ダイヤモンドカッター

1970年東京都出身。91年に新日プロに入門。96年、IWGP挑戦者として橋本と対戦。翌年は中西学と組みIWGPタッグ王者に。そして98年nWo入り。

技 表

打 撃

ぶん殴りラリアット

トーキック

ローリングエルボー

関節

羽根折り脇固め

腕ひしぎ逆十字固め

ドラゴンスリーパー

投 げ

パワーボム

サイドバスター

ダイヤモンドカッター

他

ムーンサルトプレス

ストレッチボム

ライディーンバスター

レスラー紹介

西村 修

NISHIMURA OSAMU



プロフィール

身長: 186cm

体重: 105kg

得意技: ノーザンライトSH
ミサイルキック

1971年東京都出身。90年に新日プロに入門。97年に海外修行へ出発。帰国後、98年にIWGP王者に挑戦し、同年橋本と組みIWGPタッグ王座に挑戦。

技 表

打 撃

ミサイルキック

張り手

打ち付け式エルボースマッシュ

関節

腕締めスリーパーホールド

ジャパニーズレッグロールクラッチ

ドラゴンスリーパー

投 げ

リバーススープレックス

ノーザンライトスープレックスホールド

ダブルアームスープレックスホールド

他

ローリングクラッチホールド

フライングヘッドシザース

ダッシュ逆さ押え込み

獣神サンダーライガー

JYUSHIN THUNDER LYG



プロフィール

身長: 170cm

体重: 97kg

得意技: 掌打

ライガーボム

1989年獣神ライガーとして東京ドームでデビュー。以降輝かしい功績をおさめ97年1月には第3代ジュニア8冠王者という偉業を達成する。

技 表

打 撃

アッパー掌打

浴びせ蹴り

低空ドロップキック

関節

ロメロススペシャル

腕ひしぎ逆十字固め

アキレス腱固め

投 げ

ライガーボム

長瀬空式ブレーンバスター

サンダーライガーボム

他

ランニング掌打

トベ・コン・ヒーロ

ケブラドーラ・コン・ヒーロ

レスラー紹介

エル・サムライ

EL SAMURAI



プロフィール

身長: 180cm

体重: 97kg

得意技: サムライボム
リバーズD.D.T

1966年岩手県出身。85年に新日本プロに入門。91年メキシコ遠征後にエル・サムライに転身。91年には第19代IWGPジュニア・ヘビー王者に輝く。

技表

打撃

低空ドロップキック

振り抜き式エルボースマッシュ

トーキック

関節

メキシカンストレッチ

ロメロスベシャル

ラ・マヒストラル

投げ

サムライボム

リバーズD.D.T

ウラカンラナ・インベルティダ

他

サムライリアット

正面飛びミサイルキック

スイングリバーズD.D.T

金本浩二

KANEMOTO KOHJI



プロフィール

身長: 180cm

体重: 90kg

得意技: タイガーSH
ムーンサルトプレス

1966年兵庫県出身。栗栖ジムでトレーニングを積んだ後、新日プロに入門。3代目タイガーマスクを経て第23代ジュニア・ヘビー級王者に輝く。

技一覧表

打撃

逆水平チョップ

トラースキック

踵落としコンビネーションキック

関節

スピニングレッグロック

ふみつけ式逆片えび固め

チキンウイングフェイスロック

投げ

フロントスープレックス

タイガーSH

みちのくドライバーII

他

雪崩式キャプチュード

またぎ張り手

サマーソルトキック

レスラー紹介

大谷晋二郎

OHTANI SHINJIRO



プロフィール

身長: 180cm

体重: 93kg

得意技: ドラゴンSH
スワンダイブ式ミサイルキック

1972年山口県出身。94年UWA世界ジュニア王座を奪取。同年8月にはNWA世界ウェルター級王座に就く。97年には7冠王座に君臨する。

技表

打撃

ローリングソバット

ドロップキック

ラリアット

関節

胴絞めスリーパーホールド

脇固め

足四の字固め

投げ

大谷式ライガーボム

高速ブレーンバスター

ドラゴンSH

他

スワンダイブ式ミサイルキック

スワンダイブ式ブランチャ

スワンダイブ式DDT

TOHKONROAD? THE NEXT GENERATION

高岩 竜一

TAKAIWA TATSUHITO



プロフィール

身長: 179cm

体重: 96kg

得意技: デスパレーボム
餅つきパワーボム

1972年京都府出身。少年時代は柔道でならし、92年に新日プロに入門。96年にUインターとの対抗戦に参戦。98年にはライガーを破ることも。

技 表

打 撃

リターンリアット

背面エルボースマッシュ

ぶん殴りリアット

関 節

三角絞め

アキレス腱固め

キャメルクラッチ

投 げ

餅つきパワーボム

デスパレーボム

みちのくドライバーII

他

デッドリードライブ

ハンマーパンチ

アトミックドロップ

レスラー紹介

ケンドー・カ・シン

KENDO KASHIN



プロフィール

身長: 182cm

体重: 94kg

得意技: サブミッション全般

1968年青森県出身。学生時代はアマレスで活躍。92年に新日プロに入門し、岩手県の金本戦でデビュー。96年9月にCWA世界ジュニア王座を獲得。

技表

打撃

カシン式エルボースマッシュ

張り手

ボディブロー

関節

フェイント式腕ひしぎ逆十字固め

飛びつき式膝十字固め

ビクトル式腕十字固め

投げ

首投げからスリーパーホールド

リバースD.D.T

バックドロップ

他

雪崩式腕ひしぎ十字固め

I.Vニーロック

ローリングクレイドル

長州 力

CHOSYU RIKI



プロフィール

身長: 184cm

体重: 115kg

得意技: リキラリアット
サソリ固め

1951年山口県出身。72年にレスリングでミュンヘン五輪に出場。翌年新日プロに入門。長期にわたり輝かしい戦績を誇るが、1997年に現役を引退。



技 表

打 撃

トーキック

逆水平チョップ

ベアナックルパンチ

関 節

サソリ固め

アキレス腱固め

脇固め

投 げ

パイルドライバー

飛行機投げ

ひねり式バックドロップ

他

リキラリアット

ハンマーパンチ

引っこ抜きブレーンバスター

レスラー紹介

パワー・ウォリアー

POWER WARRIOR



プロフィール

身長: 180kg

体重: 115kg

得意技: ケンスケラリアット
リフトアップスラム

佐々木健介が92年にパワー・ウォリアーに変身。ホークと合体し、ヘル・レイザーズとして40連勝の偉業を達成。シングルでもG1の準優勝に輝く。

技表

打撃

ケンスケハンマー

ショートレンジラリアット

逆水平チョップ

関節

ストラングルホールドγ

サンリ固め

ストラングルホールドα

投げ

オクラホマスタンビート

リフトアップスラム

ノーザンライトボム

他

ケンスケラリアット

フェイスクラッシャー

カナディアンバックブリーカー

蝶野正洋

CHONO MASAHIRO



プロフィール

身長: 188cm

体重: 108kg

得意技: ケンカキック
S.T.F

1963年東京都出身。G1クライマックス制覇後、ヒールに転身。天山と組みIW GPタッグ王者になり、nWo入りを果たし、nWoジャパンを設立する。

技 表

打 撃

ケンカキック

延髄斬り

急所蹴り

関節

羽根折り固め

フェイスロック

S.T.F

投 げ

マンハッタンドロップ

サイドバスター

ショルダーアームブリーカー

他

ダイビングショルダータックル

顔面攻撃

急所パンチ

レスラー紹介

武藤敬司

MUTOH KEIJI



プロフィール

身長: 188cm

体重: 110kg

得意技: ドラゴンスクリュー
ムーンサルトプレス

1962年山梨県出身。IWGPタッグやIWGPヘビー級、NWA世界ヘビー級など数々のタイトルを獲得。97年に蝶野と共にnWo入りを果たす。

技名表

打撃

側転エルボー

ローリングソバット

ドロップキック

関節

定四の字固め

キーロック

ドラゴンスリーパー

投げ

シュミット式バックブリーカー

ドラゴンスクリュー

フランケンシュタイナー

他

ムーンサルトプレス

フラッシングエルボー

フェイスクラッシャー

天山 広吉

TENZAN HIROYOSHI



プロフィール

身長: 183cm

体重: 120kg

得意技: モンゴリアンチョップ
マウンテンボム

1971年京都府出身。学生時代はボディビルやバスケットで活躍。90年に新日本プロ入門。英国、カナダを転戦。第25代のIWGPタッグの王者に輝く。

技 表

打 撃

モンゴリアンチョップ

トラースキック

ラリアット

関 節

バッファロースリーパー

抱え込み式リバーズポストンクラブ

キャメルクラッチ

投 げ

ハイアングルボディスラム

T.T.D

投げっぱなしパワーボム

他

フライングニールキック

ダイビングヘッドバット

マウンテンボム

レスラー紹介

グレート・ムタ

G R E A T M U T A



プロフィール

身長: 188cm

体重: 110kg

得意技: 毒霧

ムーンサルトプレス

本名: 武藤敬先。89年1月遠征先の米国NWAマットで、ムタとしてデビューする。日本での初見参は90年9月の、サムライ・シロー戦。

技 表

打 撃

毒霧

ローリングソバット

ドロップキック

関 節

アキレス腱固め

ムタ式首四の字固め

足四の字固め

投 げ

シュミット式バックブリーカー

ドラゴンスクリュー

変形バイルドライバー

他

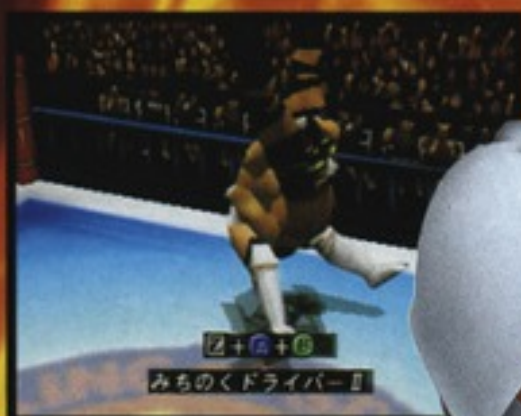
ムーンサルトプレス

雪崩式フランケンシュタイナー

ダイビングフラッシングエルボー

ドクトル・ワグナーJr.

DR. WAGNER Jr.



プロフィール

身長: 177cm

体重: 98kg

得意技: みちのくドライバーII
B.Tボム

1965年メキシコ出身。父親は往年の名レスラーであるドクトル・ワグナー。93年にカネックと組み初代CMLL世界タッグ王者となる。

技 表

打 撃	関 節
ボディブロー	ラ・マヒストラル
ドロップキック	メキシカンストレッチ
リアット	カンバーナ
投 げ	他
フライングヘッドシザース	顔面攻撃
ゴリースペシャル	逆さ押え込み
B.Tボム	トベ・コン・ヒーロ

レスラー紹介

越中詩郎

KOSHINAKA SHIRO

SHIN
維
震

まっぴゃく

ジャンピングヒップアタック

プロフィール

身長: 185センチ

体重: 104kg

得意技: ヒップアタック
パワーボム

1958年東京都出身。85年に新日本プロに。86年に初代IWGPジュニア・ヘビー級王者に輝く。87年には武蔵と第4代IWGPタッグ王者に君臨する。

技表

打撃

ヒップバット

ジャンピングヒップアタック

ショートレンジラリアット

関節

レッグロック

テキサスクローバーホールド

腕固め

投げ

ジャンピングアームブリーカー

宙空式パワーボム

越中パワーボム

他

ローリングクラッチホールド

ダイビングヒップアタック

ダッシュ逆さ押え込み

アントニオ猪木

ANTONIO INOKI



プロフィール

身長: 190cm

体重: 102kg

得意技: 延髄斬り
コブラツイスト

1943年神奈川県出身。60年にブラジル遠征中の力道山にスカウトされ、日本プロレスに入門。67年G・馬場とのコンビは伝説的。72年に新日本プロを設立。

技 表

打 撃	関節
ナックルバート	尻固め
延髄斬り	インディアンデスロック
アリキック	コブラツイスト
投げ	他
バックドロップ	チョークスリーパーホールド
ブレーンバスター	電巻蹴り
アントニオドライバー	張り手

レスラー紹介

タイガーキング

TIGER KING



プロフィール

身長: 173cm

体重: 92kg

得意技: ローリングソバット
タイガーSH

本名: 佐山聡。1957年山口県出身で、75年に新日プロに入門。81年タイガーマスクに変身し、数々の戦績をおさめ85年に引退するが、改名し復活する。

技 表

打 撃

ニールキック

ローリングソバット

ドロップキック

関節

スピニングレッグロック

ロメロスペシャル

高角度脇固め

投 げ

フロントネックチャンスリー

ツームストーンバイルドライバー

タイガースープレックス

他

スペースフライングタイガードロップ

タイガースピン

ケブラドーラ・コン・ヒーロ

小川直也

OGAWA NAOYA



プロフィール

身長: 193cm

体重: 130kg

得意技: すくい投げ
S.T.O

1968年東京都出身。87年に世選手権無差別級史上最年少王者に。バルセロナ五輪では銀メダルを獲得。97年にJRA退社とともに、フリーの格闘家に転身。

技 表

打 撃

ミドルキック

ハイキック

張り手

関節

三角絞め

三所絞め

脇固め

投げ

S.T.O

払い腰

ともえ投げ

他

胴絞めスリーパーホールド

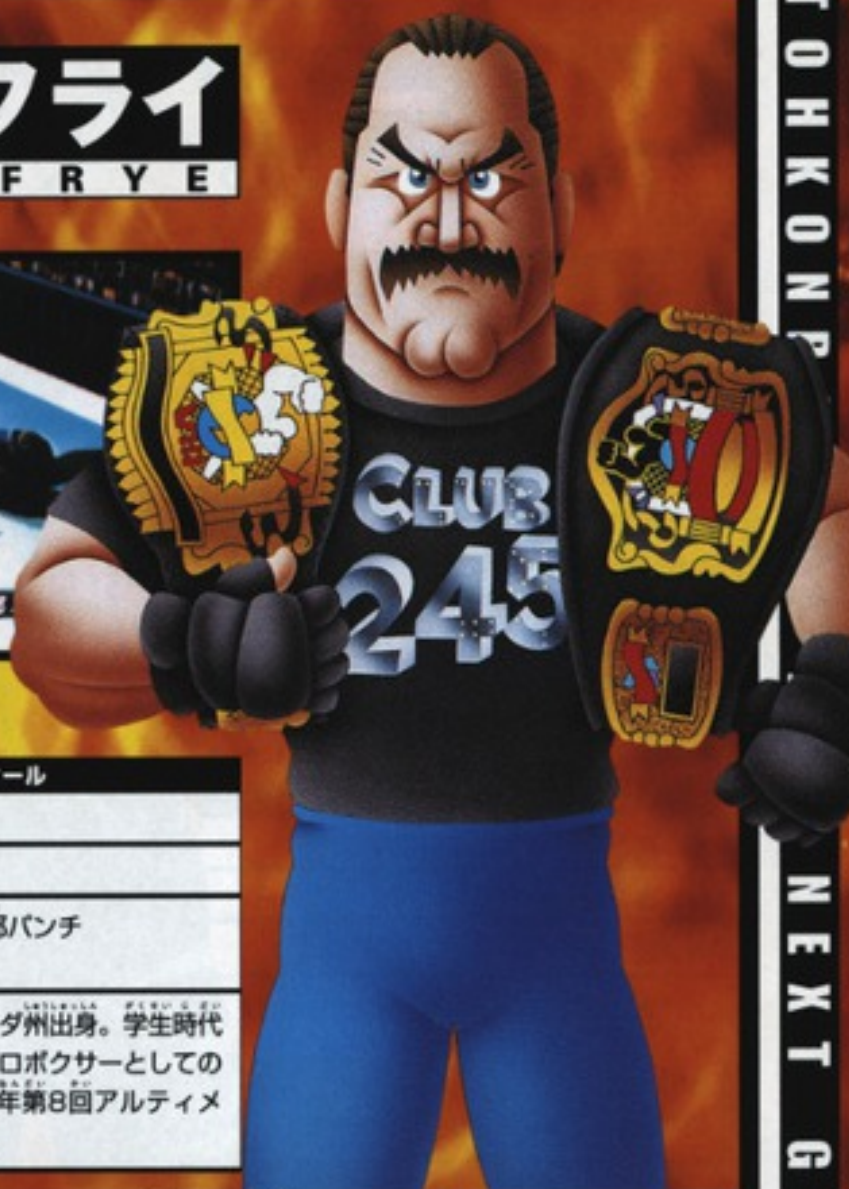
S.T.T

チキンウィングアームロック

レスラー紹介

ドン・フライ

DON FRYE



プロフィール

身長: 185cm

体重: 93kg

得意技: マウント後頭部パンチ
タックル

1965年米国フロリダ州出身。学生時代アマレスで活躍し、プロボクサーとしてのキャリアも持つ。96年第8回アルティメット大会で優勝する。

技表

打撃

ジャブ

フック

ミドルキック

関節

腕ひしぎ逆十字固め

アキレス腱固め

スリーパーホールド

投げ

タックル

水車落とし

飛行機投げ

他

マウント後頭部パンチ

レッグネックロック

ニードロップ

山崎 一夫

YAMAZAKI KAZUO



プロフィール

身長: 188cm

体重: 103kg

得意技: キック&サブミッション

1962年東京都出身。81年に新日プロに入門し、83年に一度リングを離れる。86年にUWFで復活し、86年に新日プロに復帰。95年にフリーに転向する。

技 表

打 撃

ローキック

ミドルキック

ハイキック

関 節

スタンディングアキレス腱固め

脇固め

胸絞めチキンウイングフェイスロック

投 げ

高速ジャーマンスープレックス

高速ブレンバスター

ハーフハッチスープレックス

他

裏アキレス腱固め

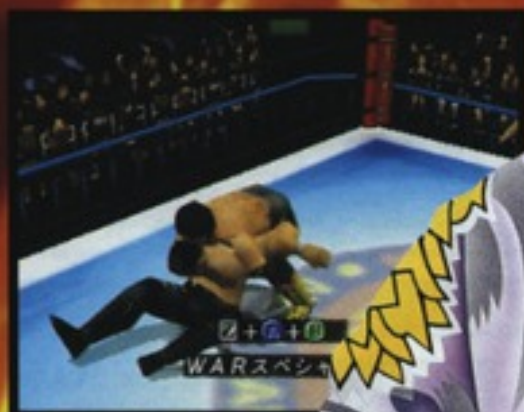
剃刀コンビネーションキック

雪崩式ドラゴンスクリュウ

レスラー紹介

天龍源一郎

TENRYU GENICHIRO



プロフィール

身長: 189cm

体重: 120kg

得意技: パワーボム
延髄斬り

1950年福井県出身。63年二所ノ関部屋に入門し、76年に全日プロへ。87年に世界タッグ王者、3冠ヘビー級王者に。後にWAR設立を経てフリーとなる。

技表

打撃

グーパンチジャブ

天龍式延髄斬り

竜巻蹴り

関節

尻固め

WARスペシャル

アキレス腱固め

投げ

D.D.T

ブレーンバスタースラム

パワーボム

他

延髄斬り

天龍ラリアット

逆水平チョップ

アドバイス BULL FIGHT



エキジビションでゲームに慣れる!!

相手に勝つための第一歩は「ゲームに慣れる」です。まずは「エキジビション」で遊ぶことをおすすめします。このモードはシングルマッチからバトルロイヤルまで、ひととおりのルールで遊ぶことができるからです。また、アクションが苦手な方は「オブション」でゲームの難易度を「れんしゅう」に「返し技」をオートに設定するとよいでしょう。



◀ シングルマッチに慣れたら、今度はタッグマッチに挑戦しましょう。

小技(スキの少ない打撃技)で攻める!!

試合開始直後は、お互いのスタミナが満タンであるために大技をくり出すことができません。まずはスキの少ない打撃技で確実にダメージを与えましょう。またくり出す攻撃が単調であると、相手に返されやすくなります。同じ技をくり返し使うのではなく、違う技をおりまぜながら攻撃して下さい。



▶ 相手がフラフラになったときが、大技を仕掛けるチャンスです。

◀ 序盤は打撃技で攻撃。ハンマスローからの攻撃も有効な手段といえます。



タッグではなるべくパートナーの近くで戦う!!

パートナーにタッチの要請または、カットインさせることも可能です。しかし相手の陣地で戦っている場合、相手チームに妨害されることも多く、ピンチに陥りやすくなります。パートナーとの交代をスムーズに行うためにも自陣で戦うことをおすすめします。



◀ 自陣で戦っていれば相手の妨害を受けにくくなりますし、ツーブラトン攻撃の成功率もアップしましょう。

場外をうまく利用すること!!

場外に出るとカウントが数えられますが、20カウント以内であれば自由に行動することが可能です。バットやイスなど、場外には凶器になるものが隠されているようなので、リングアウト負けにならない程度に場外で戦えるのも一つの作戦です。



◀ 時には場外乱闘でも、リングアウト負けには気をつけよう。

【注意】ゲーム中に出てくるプロレス技を実際に遊んだり、マネしたり絶対にしないでください。