

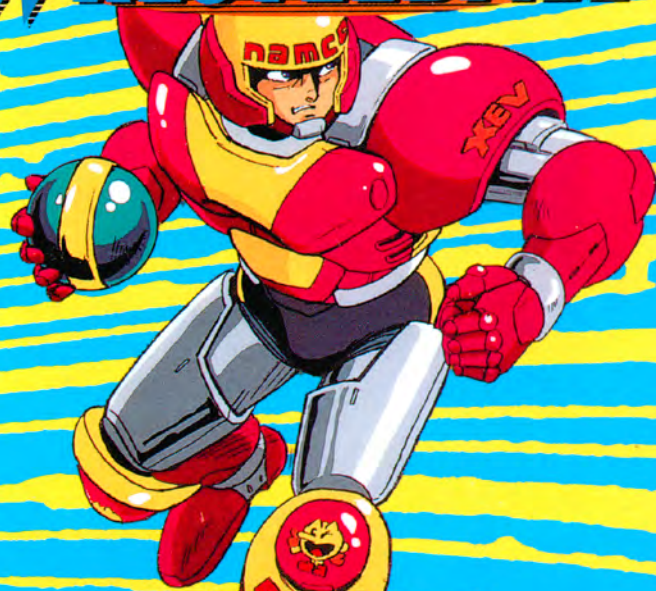
namcot

# 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。

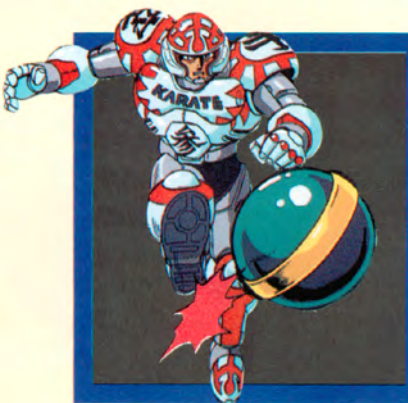
プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

## 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。直射日光のあ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。

- ① スクラブル！ これがレスルボールだ！… 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」  
—— 来襲する敵機  
を迎え撃つための  
緊急発進を意味す  
るこの言葉に、い  
まひとつの意味が  
加わった。「レス  
スルボール」開始  
を告げるブレイク  
コールがそれだ。

●では「レススルボール」とは何か? 「レススルボ  
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  
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  
ールに関係していな  
くても、キック、  
チョップなどあらゆる  
攻撃が許される。

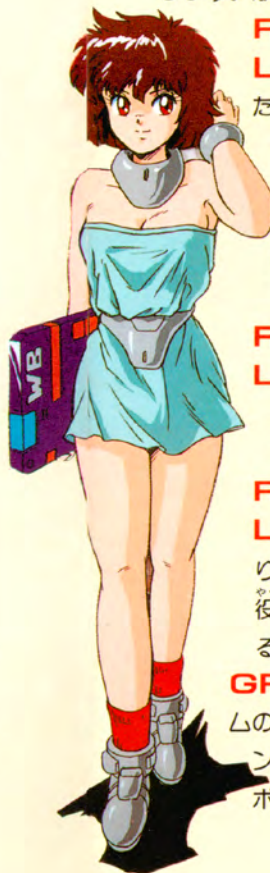
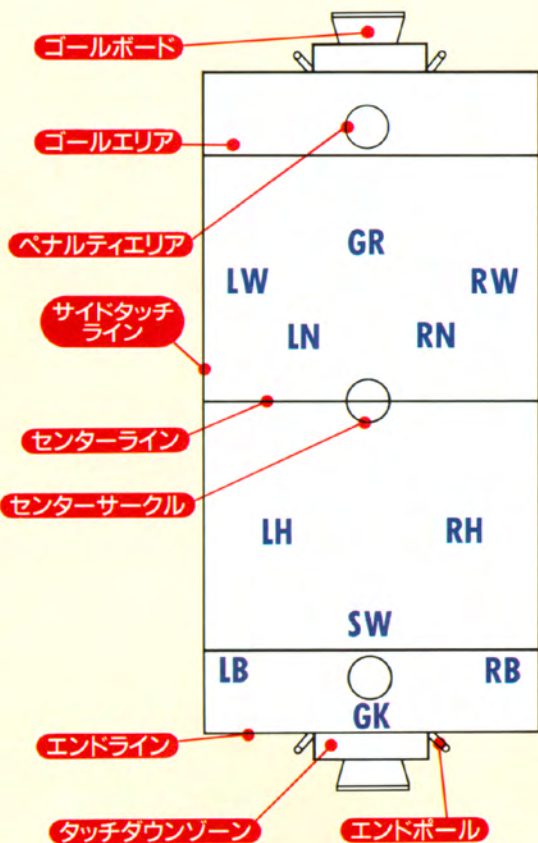
●「スクランブル」

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  
スルボール」だ。



## 2 プレイングール(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、総合力もたいいチームNo1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】攻撃しゅびをつな

**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】ンいっぱいひろがり、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。

## 1 試合時間

ゲームは15分を1クォーターとして4クォーター、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ク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。

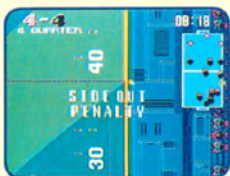
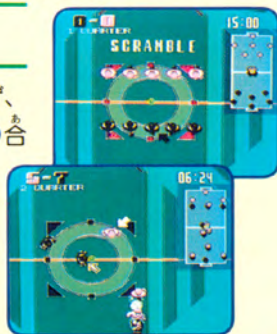
②ボールを取ったらドリブルやプリング、

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、タックルなどを駆使し、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)

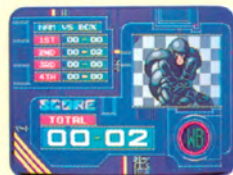
キックでボールをゴールボードに当てると1点。ボールを持った選手がボードに触れてもゴールとみなします。

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クォーターが終わると試合終了、得点の多い方が勝ちです。同点のときは延長戦(EXT)を2クォーター行い、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。

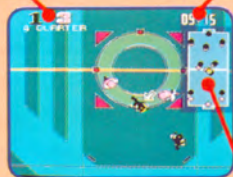


## ■基本画面

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表示されます。黄色はボールです。

スコア

残り時間



フィールドスコープ

# 3 ゲームの始め方(1)

5つのモードで遊べるぞ

## 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】

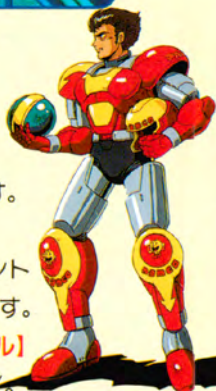
プレイヤー同士で遊ぶバトルロイヤル。パッドが2つ必要です。

### 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、AかC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、AかB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。

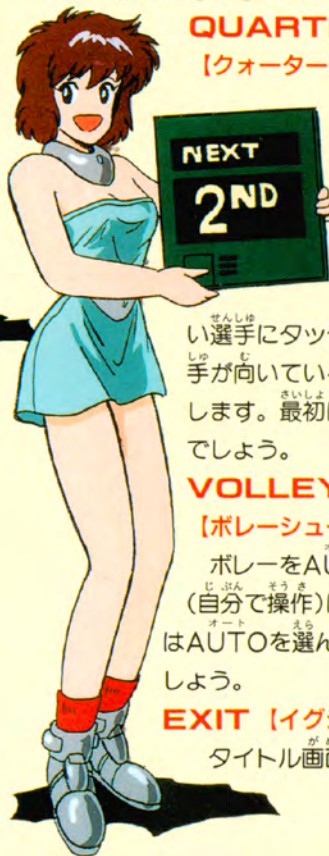
### VOLLEY SHOOT

【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。最初のうちには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)

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
ER	50	40	25	45	25
SL	30	30	35	35	100
FR	30	30	30	35	100
LI	30	30	30	35	100
GE	30	30	30	35	100
FC	30	30	30	35	100
PR	30	30	30	35	100
PL	30	30	30	35	100
SI	30	30	30	35	100
SC	30	30	30	35	100

### 選手データの表示

選んだチームの選手データが表示されます。よければ方向ボタンで“YES”を選び、

①か②ボタンで決定して下さい。“NO”を選ぶか、③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。赤いシュ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。

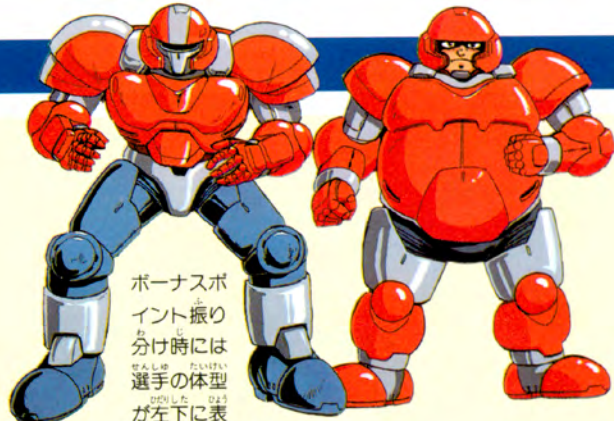
**STA**【スタミナ】 タックルなど、攻撃を受けた場合の耐久力を示しています。

**ACC**【正確さ】 パス・シュートの正確さ、キーパーが赤いシュートをはじく確率です。

### 4パスワードの入力

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

方向ボタンで文字を選び、①か②ボタンで入力。間違ったときは③ボタンで戻して再度入れ直して下さい。決定はスタートボタンで行い、パスワードを入力しなかったり、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)

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
ER	70	60	50	60	60
SL	60	65	35	35	45
FR	50	65	40	40	45
LI	40	30	70	70	60
GE	50	30	70	75	60
FC	60	40	70	70	60
PR	35	40	65	65	55
PL	60	70	45	35	70
SI	70	70	40	65	65
SC	70	60	35	35	50

最初から持っている能力ポイントに、ボーナスポイントを振り分けすることができます。方向ボタンの上下で選手(

ポジション)を、左右で能力を選び、①ボタンで5ポイントずつ加えて下さい。戻すときは③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③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。

# 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る1人だけです。カーソルはボールに最も近い選手に

自動的につきます

が、Cボタンでボールが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。



	Aボタン	Bボタン		Cボタン	方向ボタン	
ボールを持っていないとき	タックル →14~15P			カーソル交換	移動 →14P	ボールを持っていないとき
ドリブル中	シュート →16P	キックパス →16P		プリング →17P	移動、パスの方向指定	ドリブル中
プリング中	カウンターアタック →17P	ハンドパス →17P		ドリブル →18P	移動、パスの方向指定	プリング中
ボールの軌道下にいるとき	ボレー →18P				移動、ボレーの方向指定	ボールの軌道下にいるとき
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				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)
ゴールキーパー (ボールを持っている)		キックパス →19P			移動、パスの方向指定	ゴールキーパー (ボールを持っている)

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。





## ■操作法(2)

### いどう ■移動

ほうこう お  
方向ボタンを押した  
ほうこう せんしゆ 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④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）。④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セーフティー・タックル / 押してすぐ離す

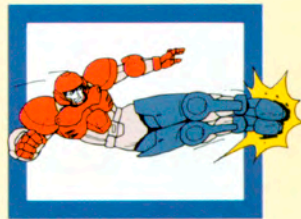
④ボタンを押してすぐに離すとセーフティー・タックルです。相手のボールを奪ったり、行く手を阻むだけのタックルで、ダメージは与えません。ショルダー・タックルとスライディングタックルがあります。



#### 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。

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。

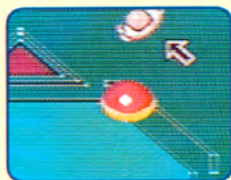


## ■シュート

ドリブル中に(A)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。



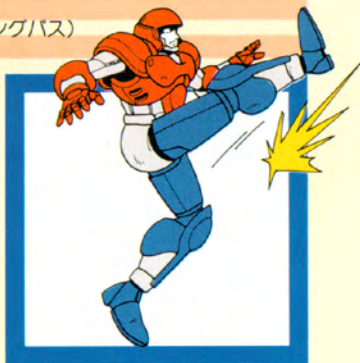
カーソルが点滅するまで力をため、ボールが赤い色になると最大パワー。赤いシュートに触れた選手は、敵味方に関係なく、ダメージを受けてしまいます。



## ■キックパス(ロングパス)

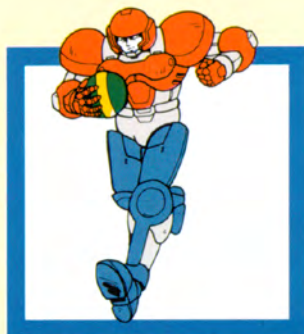
ドリブル中に方向ボタンで狙いを定め、(B)ボタンを押すとキックパスをします。

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。



## ■プリング

ボールを手で持ったまま走るのがプリングで、ドリブル中に(C)ボタンを押すと、プリングに移ります。プリング中はシュ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

プリング中に(A)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かけます。



## ■ハンドパス

(ショートパス)

プリング中に方向ボタンで向きを決め、(B)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。プリング中なら、◎ボタンでドリブルに移ります。



## ■ポレー

ボールが選手の真上に飛んできたとき、Aボタンを押しているとき自動的にポ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。

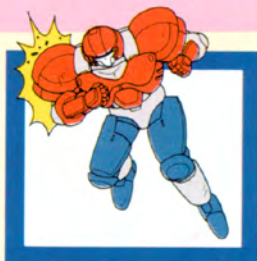


## ■ゴールキーパーの操作

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、A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Bボタンを押すとキックパスです。パスとはいつで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、敵味方に関わらずこのボールに触れるとダメージを受けます。

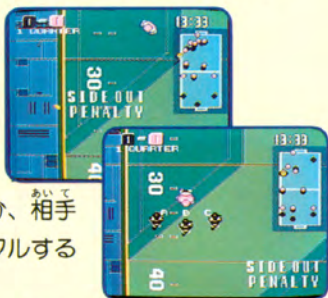


●ボールがサイドタッチラインやエンドラインから外に出たときは、以下のルールでプレイを再開します。

## 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、A・B・C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】

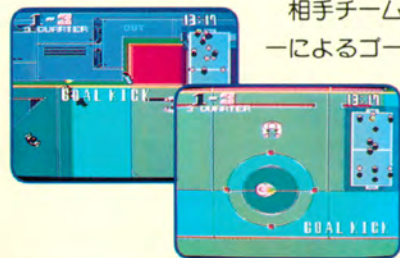
- 味方チーム側のエンドラインから外に出たとき相手側攻撃陣3人によるペナルティキックです。攻撃側は誰が蹴るかをA・B・Cの各ボタンで決定します。キーパーはまず方向ボタンの左右で立つ位置を決め、そのあと方向ボタンでボールの方向を予想し、Aボタンで防ぎます。方向ボタンを入れないときは真上にジャンプです。



## 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、Bボタンを押して下さい。



## ■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、タックル技を駆使し、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

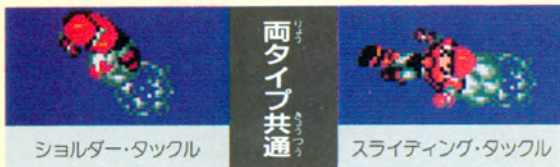


後半の2回戦制で行うため同点もあります。その場合は1回だけ延長戦です。

## 6 タックル技

これが必殺ワザの数々だ!

## ① セイフティー・アタック



## ② バイオレント・アタック



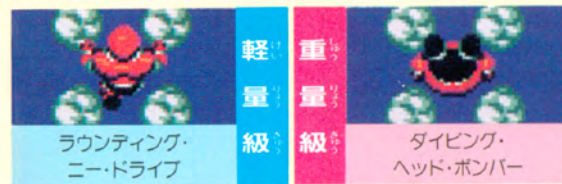
●14～15ページで説明したように、タックルは威力によって4段階に分かれており、さらに細かく15種類に分かれています。

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ります。

## 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。投げ技のないレススルポールでは苦戦は必至!

## KOREA TAEKWONDO BATTLEERS



## 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、選手はいっそう燃えています。

## 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 ボクサーズ

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、使用営業及び賃貸を禁じます。

T-14043

この商品は、株式会社セガ・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。