



解説書

# CONTENTS

操作方法

→03

ゲームの始め方

→04

試合の基本ルール

→09

ゲームモードの説明

→10

クリエイトモード

→17

オンラインプレイ

→36

試合中の基本操作

→40

オプション

→55

# 操作方法

## 基本ルール

白文字は進行画面での基本操作、青文字は試合中の基本操作です。

※振動機能のON/OFFは、オプション画面(→P.55)で切り替えることができます。

STARTボタン	ゲームの開始/全決定/モードから抜ける/ゲームの一時中断/再開
方向パッドもしくは左スティック	カーソルの移動/項目の選択/レスラー色変更(4種類)/レスラーの移動/技入力時、走る時の方向の指定
右スティック	上下左右で各々パフォーマンス1~4
Aボタン	選択項目の決定/中技
Bボタン	選択項目のキャンセル/大技
Xボタン	小技
Yボタン	走る
LB	カーソルの左移動に使用/呼吸回復/受け
RB	カーソルの右移動に使用/各種特殊移動
右トリガー	フォール



# ゲームの始め方

## タイトル画面

タイトル画面でいずれかのボタンを押すと、メインメニュー画面になります。



## メインメニュー

以下の項目から、選んでゲームを始めてください。



## オフラインプレイ

ネットワークに接続せず、オフラインで遊ぶモードです。

## オンラインプレイ

ネットワークに接続し、世界中のユーザーとオンラインで遊ぶモードです。

## クリエイティブモード

ゲーム中のさまざまなデータを作成するモードです。

## オプション

各種環境設定が可能なモードです。

## タイトルに戻る

タイトル画面に戻ります。

## 終了

ゲームを終了します。

## オフラインプレイ

オフラインプレイを選択すると、各種ゲームモードの選択肢が表示されます。

6つのゲームモードから好きなモードを選択します。方向パッドもしくは左スティックで選択してAボタンで決定してください。



ワンナイトマッチ	1試合だけフリー対戦を行います。
ワンナイトトーナメント	トーナメント戦を行います。
オープンリーグ	総当たりのリーグ戦を行います。
バトルロイヤル	バトルロイヤルを行います。
タイトル閲覧	タイトル(ベルト)のデータを閲覧します。
ミッションモード	与えられたミッションをこなしながら試合を行います。序盤はチュートリアルになっているので、まずはここから始めましょう。

## 試合設定画面

試合のエントリー画面で、カーソルを青コーナーもしくは赤コーナーに移動させると、外側のアイコン部分でプレイヤー選択、内側のバーの部分でレスラーの選択ができます。



内側のバーでAボタンを押すと、レスラーセレクト画面に移行します。方向パッドもしくは左スティック上下左右でレスラー、団体、軍団の表示を切り替えることができます。(※1)レスラーが決まったらAボタンを押し、次に方向パッドもしくは左スティック左右でレスラーの色を選択し、もう一度Aボタンを押すと決定します。(※2)



※1 初期状態では団体が1つのため、団体選択できません。チームエディットで団体を作成すると選択できるようになります。

※2 レスラーの色が複数設定されていない場合、色選択はできず、最初のAボタンで決定になります。

### ■レスラーセレクトの操作

方向パッド/左スティック上下左右	レスラー選択/レスラーの色を選択/団体選択/軍団選択
Aボタン	レスラーの決定

各コーナーの2人目以降はレスラー選択の前にレスラーとしての参加か、セコンドとしての参加かを選択します。セコンドはレスラーの上には配置できないので、2人目をセコンドにしたなら3人目、4人目でレスラーを選択した場合、上にソートされます。

両方のコーナーに、試合形式に基づいた必要な人数を配置したら、試合を始めることができます。



## ルールと環境設定

試合を行う前に、試合のルールと環境設定を行うことができます。画面中央下の「ルールと環境設定」でAボタンを押すと、各種設定の項目画面が開きます。各項目でAボタンを押すとプルダウンメニューが開くので、方向パッドもしくは左スティックの上下で項目を選択、Aボタンで決定します。



### ■試合環境設定

決着方法	試合の勝利条件を設定します。プロレスの基本である3カウント制の他に、2カウント制、オンリーフォール制、オンリーギブアップ制が選択できます。金網デスマッチではエスケープ制も選択可能です。
オーバー・ザ・トップロープ(→P.41)	相手をトップロープ越しに場外に落としたら勝利する、オーバー・ザ・トップロープールのON/OFFを設定します。
試合時間	試合時間を設定します。時間は3分、5分、10分、15分、20分、30分、45分、60分、無制限の中から選択することができます。時間内に試合が終了しないと引き分けになってしまうので、時間は長く設定することをお勧めします。
試合本数	試合が何本制かを設定します。1本勝負と3本勝負から選択できます。
COMレベル	コンピューターの強さを設定します。レベルは1～10までを選択でき、数字が大きくなるほどコンピューターは強くなっていきます。
ゲームスピード	試合中のゲームスピードを設定します。100～800%の中の7段階から選択でき、数字が大きくなるほどスピードが速くなっていきます。
COMスキップ	リーグ戦などでCPU同士の試合を見たくないときは、ONに設定しておけばCPU同士の戦いとばすことができます。
ロープチェック	ロープブレイクの有無を設定します。ONに設定すると、ロープに触れた時レフェリーがロープチェックをとってくれますが、OFFにするとそのまま試合は続行します。
イリミネーション	イリミネーションルールの有無を設定します。ONにすると負けた選手から失格になり、最後の1人まで負かして始めて勝利を得られるようになります。シングルマッチ時にはONにする事はできません。
ランバージャック	ランバージャックの有無を設定します。ONに設定すると強制的にリングに戻されるので場外カウントは自動的にOFFになります。



トルネードバトル	トルネードバトルを行うかどうかの設定です。常にリング上で全員が戦っているのでカットプレイは自動的にOFFになります。
カットプレイ	タッグ戦でのカットプレイの有無を設定します。シングルバトルやトルネードバトル時にはONにすることはできません。
反則カウント	反則カウントの有無を設定します。OFFにするとレフェリーは反則技に対して反応しなくなります。
場外カウント	場外カウントの有無を設定します。トルネードバトル時はONにできません。
クリティカル確率	なし/低い/普通/高いの4つから選択できます。
試合中BGM	試合中のBGMを選択します。

## タイトルマッチ

試合設定画面で「ノータイトルマッチ」の所でAボタンを押すと、この試合に賭けるタイトルの選択画面に移行します。



エディットで作られたタイトルベルトが表示されるので、賭けたいタイトルを方向パッドもしくは左スティック上下で選択し、Aボタンで決定します。



賭けることになったタイトルは画面右上に表示されます。タイトルを賭ける設定にした場合、そのタイトルに合わせてチャンピオンが赤コーナーに設定され、人数枠とルールも設定されます。挑戦者を選んで試合を行ってください。タイトルは後述のワンナイトトーナメント、オープンリーグ、バトルロイヤルでも賭けられます。



※ワンナイトトーナメント、オープンリーグではチャンピオン不在の大会に賭けることもできます。

※バトルロイヤルに賭けられるのはノーマルマッチルールのベルトのみとなります。

# 試合の基本ルール

試合の基本ルールは以下のようになっています。

## 基本ルール

- 1 フォールした相手から3カウント奪うと勝ち
- 2 関節技をかけられた相手がギブアップをすると勝ち
- 3 5カウント以上コーナーポストに登っていると負け
- 4 5カウント以上反則行為を続けていると負け
- 5 20カウント以上場外にいるとリングアウト負け
- 6 ロープ際のフォール、関節技はロープブレイクになる

## SWA公式ルール

基本ルール1～6に以下のルールを加えたもの。

- 7 ダウンして10カウント以内に立ち上がれないと負け

## 試合形式の種類とルール

- 1 3カウント:3カウントのフォール、もしくはギブアップで決着
- 2 2カウント:2カウントのフォール、もしくはギブアップで決着
- 3 オンリーギブアップ:KOもしくはギブアップのみで決着
- 4 オンリーフォール:3カウントのフォールのみで決着
- 5 エスケイプ:金網デスマッチの時、金網外に脱出する事で決着

# ゲームモードの説明

## ワンナイトマッチ

1試合だけ行う、自由な戦いができるモードです。対戦形式、試合方式などの細かな設定が可能です。「ワンナイトマッチ」を選択するとルールメニューに行きます。好みの試合形式を選択してください。



## ノーマルデスマッチ

通常ルールの試合です。

## 金網デスマッチ

四方を金網で覆われたリングで試合を行います。

このモードでのみ選択できる試合形式「エスケープ」では、先に金網の外に脱出し場外に着地した方が勝利となります。その他の試合形式ではセコンドの手出しできない完全決着試合が行えます。

## 金網について

金網にはエブロンから上がることができます。

## 金網デスマッチ時の操作

### ■エブロンで

場外方向+X(A)ボタン	金網に掴まる
金網方向+Bボタン	金網を揺らす

### ■金網に掴まった状態で

方向パッドもしくは左スティック	レスラーの金網上の移動(面の方向に沿って移動)
方向パッドもしくは左スティック+Bボタン	金網に掴まったまま指定方向に攻撃を繰り出す

### ■金網頂点付近で

上方向+X(A)ボタン	金網を乗り越えて反対側に移動する
-------------	------------------

### ■金網移動範囲の下限で

下方向+X(A)ボタン	金網からエブロンに下りる
-------------	--------------

### ■金網頂点角付近で

角側横方向+X(A)ボタン	金網の角に上る(金網コーナー上待機状態に移行)
---------------	-------------------------

### ■金網コーナー上待機状態で

X、A、Bボタンのどれか	金網コーナー飛び技
方向パッドもしくは左スティック	金網の側面に下りる

## バラ線発破デスマッチ

特設デスマッチリングを使用して試合を行います。

### 特殊装置

#### ●バラ線発破

ロープの代わりにバラ線を張ったデスマッチリングです。バラ線に激突すると爆発が起き、運が悪ければ流血する場合があります。

#### ●時限爆弾

場外のドラム缶の中に爆弾が仕掛けてあり、爆破予定時間までに決着がつかないと爆発します。その後も試合は続行されますが、爆発のダメージでお互い瀕死の状態になります。また、瀕死の状態でも爆発に巻き込まれるとKOになることがあります。



## 断崖爆弾デスマッチ

場外に有刺鉄線を配置したリングを使用して試合を行います。また、コーナーのオプションを選択することができます。

### 特殊装置

#### ●場外有刺鉄線

場外に置いてある有刺鉄線には爆弾が仕掛けられています。レスラーがリング上から落下すると衝撃で爆発し、大きなダメージを受けます。

#### ●コーナーオプション・有刺鉄線

コーナーボードの上に有刺鉄線が張ってあります。コーナーにハンマースルーで振られると、有刺鉄線に激突して大きなダメージを受けます。

#### ●コーナーオプション・蛍光灯

コーナーボードの上に蛍光灯が設置してあります。蛍光灯はYボタン+コーナー側の方向パッドもしくは左スティックで取り出す事ができます。

また、コーナーにハンマースルーで振られると、激突してダメージになります。激突することに蛍光灯は減り、3回激突すると蛍光灯はなくなります。蛍光灯がなくなったコーナーは、蛍光灯を取り出すことができず、また、激突時のダメージも通常のものになります。

## SWA公式ルールマッチ

プロレスとその他の各種格闘技を同じ土俵で闘わせるために新設された「SWA公式ルール」に基づいて行われる試合です。

ダウンカウントの他、新たにラウンド制やTKOと言ったルールが導入されているので、総合格闘技系やプロレス以外の格闘技の試合にも向いています。試合形式に「オンリーギブアップ」を選択する事でより雰囲気が出るでしょう。

その他の詳細はノーマルマッチと同様です。

対戦形式はシングルマッチしか選択することができません。

## グルーサムファイティング

特設のドデカゴン(12角形)リングを使用して試合を行います。対戦形式はシングルマッチのみです。

### ドデカゴンリングでの特別設定とルール

#### ●オンリーギブアップルール

この試合の決着はKO、もしくはギブアップのみを認めるオンリーギブアップルールです。

#### ●ロープ使用不可

オクタゴンリング周囲にはロープがないので当然ロープは使用できません。したがって通常のハンマースルーの操作は“組み手切り”が出るようになります。

## ワンナイトトーナメント

コンピューターを含む3~32人(チーム)によるトーナメント戦を行います。

試合中に受けたダメージは、次の試合に影響するので常にスリリングで緊張感あふれる試合を楽しめます。ワンナイトマッチ同様、試合形式を選択する事で、さまざまなトーナメントを開催できます。

チーム形式で混合を選択すれば、1人vs2人などのハンディキャップマッチも楽しむことができます。



## オープンリーグ

コンピュータを含む4人~64人(チーム)によって行われるリーグ戦です。

試合結果によってポイントが加算されていき、最終的に総合ポイントが高いレスラー(チーム)が優勝となります。

新たにブロック制が導入され、1ブロック/2ブロック/4ブロックのいずれかを選択することができます。

また、得点計算を5ポイント制と2ポイント制から選択することができます。



### 2ブロックと4ブロックの場合の注意

#### ●参加者数

ブロック分けした場合でも最大参加者数の合計は64人(チーム)となります。2ブロックの場合の参加者は1ブロック32、4ブロックの場合は1ブロック16です。

#### ●決勝トーナメント

2ブロックと4ブロックの場合、そこから優勝者を決めるための決勝トーナメントが開催されるので、各ブロックからの決勝トーナメント進出者を1~3人の間で選択します。トーナメントのエントリーはブロックと順位から自動的に決定されます。



#### ■5ポイント制

表示	内容	得点
○	勝ち:フォール/ギブアップ/KO	5点
□	勝ち:反則/リングアウト	4点
△	時間切れ引き分け	2点
▲	両者リングアウト	0点
■	負け:反則/リングアウト	0点
×	負け:フォール/ギブアップ/KO	0点

#### ■2ポイント制

表示	内容	得点
○	勝ち:フォール/ギブアップ/KO	2点
□	勝ち:反則/リングアウト	2点
△	時間切れ引き分け	1点
▲	両者リングアウト	0点
■	負け:反則/リングアウト	0点
×	負け:フォール/ギブアップ/KO	0点

## バトルロイヤル

最大8人のレスラーが同時に入り乱れて戦うモードです。最後まで生き残ることが勝利条件という奇酷なバトルです。プレイ形式は「ノーマル」「先勝式」「エンドレス」「オーバー・ザ・ロープ」「時間差式」の5つから選択します。このモードはプレイ形式によって難易度がかなり変わってきます。

### ノーマル

通常の試合ルールに準じて行われる形式です。

試合に負けたレスラーは、その場で退場させられてしまいます。

### 先勝式

生き残りではなく、最初に勝利を得たレスラーが試合の勝者となる形式です。基本的な試合のルールは、ノーマルと同様です。

### エンドレス

ノーマルと違い、試合に負けたレスラーが退場せずにリングに残ります。基本的な試合のルールは、ノーマルと同様です。

### オーバー・ザ・ロープ

リングを取り囲むロープの外に出る。つまりいかなる条件であれ、場外に落ちるとその場で負けになってしまうルールです。これ以外のルールは、ノーマルと同じです。

### 時間差式

2人で試合を開始し、決められた時間ごとに次のレスラーが入場してくる試合です。ルールは、ノーマルと同様です。出場メンバーを決定すると「オーダーセレクト画面」に行きます。ここで登場順と登場時間の設定をします。



## ミッションモード

決められたミッションをこなして試合を行うモードです。表示されているミッションから好きなものを選択して挑戦します。使うレスラー、対戦するレスラーは決まっているので、すぐに試合に入ります。



試合が終わるとミッションメニューに戻って来て、ミッションの達成具合で評価が表示されます。ミッションを達成せずに試合を終えてしまった場合は失敗となります。成功、失敗を問わず、再挑戦は何度でも可能です。

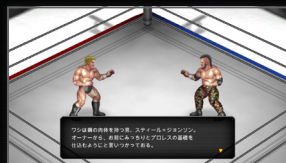


ミッションをクリアすると、新たなミッションが解放されたり、隠し要素が解放されたりする事があります。

※評価によって解放される要素が変わることはありません。



ミッションの最初の6個はチュートリアルミッションとなっています。ファイヤープロレスリングシリーズが初めての人も、そうでない人も、まずはコーチであるスティールジョンソンのレクチャーを受けて、基本の確認をしましょう。



# クリエイティブモード

## レスラーエディットの説明

ここではレスラーをエディットするにあたっての、細かな説明を行います。この解説書を読むだけよりも、実際に作りながら読んだほうが理解しやすいでしょう。

エディットの内容については項目順に説明していますが、どこから作っても大丈夫なので、自分の作りやすいところから手をつけてみましょう。

まずはレスラーを素体から作るか、モデルレスラーから作るかを選択します。素体レスラーでは、これと言った特徴の無いレスラーが読み込まれます。



## レスラーエディットメニュー画面

レスラー名前&プロフィール	レスラーの名前とプロフィールを設定します。
レスラーメイク	体格やコスチュームなどのレスラーの見た目を設定します。
スキル	レスラーのスキルを設定します。
パラメータ	レスラーの能力パラメータを設定します。
技装備	レスラーの使う技を設定します。
CPUロジック	COMが動かす時のAIを設定します。
このレスラーを削除	エディットレスラーのデータを削除します。



## レスラーネーム&プロフィール

ニックネーム	レスラーのニックネームです。最大20文字です。
ショートネーム	レスラーのショートネームです。最大8文字です。
ロングネーム	レスラーのロングネームです。最大12文字です。
入れ替え	ショートネームとロングネームの表示順序を入れ替えることができます。
中間表示	ショートネームとロングネームの間に表示する記号を選択します。
階級	ヘビー級かジュニアヘビー級かを選択します。ジュニアヘビー級は両方の階級のベルトに挑戦できますが、ヘビー級はジュニアヘビー級のベルトには挑戦できません。
性別	4種類から選択出来ます。

その他、出身地、身長、体重、生年月日を設定できます。

## レスラーメイク

レスラーの体のパーツなどのグラフィック的な部分をここで作成します。構えや体のサイズなど11項目を設定してください。体のパーツを決定した後、各パーツの色を細かく指定することもできます。



構え	構えの設定です。
身長サイズ	レスラーの体の大きさを決定します。サイズはF/S/M/L/Gの5種類です。
コスチューム	コスチュームのスロットです。レスラー1体に4つまで設定できます。
プリセット	いくつかのサンプルコスチュームを呼び出すことができます。
各倍率	各部位のサイズを%で調整することができます。
ポーズ	全身プレビューのポーズを選択します。直立か、設定したファイトスタイルの構えになります。
肌の色	肌のレイヤーに設定した色変化を他の部位に同期させるかどうかを選択します。ただしベースの肌の色が違う場合、同じ色にはなりません。
各部位	エディットする部位を選択します。詳細は部位表をご参照ください。
ベース	選択している部位のベース(下地)になるパーツの選択、色変化の選択、ハイライトの選択を行います。
レイヤー	各レイヤーに配置するパーツの選択、色変化の選択、ハイライトの選択を行います。

## ■部位表

顔	レスラーの顔パーツです。
胸	レスラーの胸パーツです。
腹	レスラーの腹のパーツです。
上腕	レスラーの上腕のパーツです。
前腕	レスラーの前腕のパーツです。
すね	レスラーのすねのパーツです。
太腿	レスラーの太腿のパーツです。
手	レスラーの手のパーツです。
足	レスラーの足のパーツです。

## スキルエディット

### レスラーランク

レスラーの格付けです。歓声に影響があります。

### カリスマ

レスラーが持つ魅力です。歓声に影響があります。



## ファイトスタイル

試合中に行うアクションや技の系統などを大別したものです。  
ファイトスタイルによって能力が多少補正されるので、イメージに合ったスタイルを選びましょう。

オーソドックス	いわゆるごく普通の正統派レスラーです。平均的な能力です。
テクニシャン	観客が驚くようなテクニカルな戦いをする通好みのレスラーです。
レスリング	アマレスの技(スープレックス、タックルなど)を主体とした攻めをするレスラーです。
グラウンド	タックルからのサブミッションを主体に戦うレスラーです。
パワー	パワーを生かした技を主体に戦いを押し進めるレスラーです。
アメリカン	抜群のテクニクとラフ攻撃を得意とするレスラーです。
ジュニア	あらゆる格闘技を盛り込んだ過激なファイトするレスラーです。
ルチャドール	メキシカンのように空中殺法を得意とするレスラーです。
ヒール	あらゆる反則技を駆使して戦う悪役レスラーです。
ミステリアス	抜群のテクニクをもったオリエンタルなファイトをする悪役レスラー。
シューター	ショー的要素を排除した妥協のないファイトをするレスラーです。
ファイター	キックボクサーや空手家などの立ち技主体の格闘家です。
グラップラー	他流試合や喧嘩マッチなどに強い柔術家です。

## 返し技

偶発的に発生する返し技です。この返し技の大別した種類の決定をここで行います。

オーソドックス	ごく一般的なレスラーが使用するような返し技です。
テクニシャン	丸め込み系の切り返しが得意なタイプです。
パワー	力技を主体とした切り返しを行うタイプです。
アメリカン	ラフ&テクニクを駆使した切り返し得意なタイプです。
ジュニア	ルチャをベースに日本流のアレンジを加えた切り返し得意なタイプです。
ルチャドール	ルチャ特有の華麗な切り返し得意なタイプです。
ヒール	あらゆる反則技を駆使して切り返すタイプです。
ミステリアス	悪役ながらも華麗な切り返しを得意とするタイプです。
オールラウンド	あらゆるスタイルを取り入れたさまざまな切り返しをするタイプ。
シューター	蹴りや関節技をミックスした切り返し得意なタイプ。
ファイター	キックボクサーや空手家などの立ち技主体の切り返しをするタイプ。
グラップラー	絞め技中心の切り返しを得意とするタイプです。

## クリティカル

レスラーの中には一撃必殺のクリティカル技を持つ人がいます。試合中に一定の確率で発生し、一瞬にして相手に致命傷を負わせることが可能です。

必殺	必殺技に指定してある技でクリティカルするもの。
打撃	パンチやキックなどの打撃系の技でクリティカルが発生するもの。
スープレックス	投げ技でKOが発生するもの。ホールドするものは含まれていません。
サブミッション	関節技や絞め技などで相手の残り体力に関係なくギブアップを奪うもの。
パワー	力まかせに相手をマットに叩きつけてKOを奪うもの。
テクニカル	瞬時に相手を丸め込み、残り体力に関係なく3カウントを奪うもの。

### クリティカルと返し技の相性

ファイトスタイルと返し技、及びクリティカル技にはそれぞれ相性があります。  
ファイトスタイルに合った返し技やクリティカル技を持っていると、相乗効果で能力がアップします。  
逆に相性の悪い技を持っていると能力がダウンしてしまうので注意が必要です。

## 特殊スキル

レスラーの個性を表現する特殊能力をここで設定します。

なし	特殊スキルを持たない場合。
スター性	極限状態でのパフォーマンスで、観客と一体となって攻撃を繰り返すタイプ。
クイックリターン	特定の条件下であれば、大技を受けてもすぐさま起き上がりつつタフさを発揮するタイプ。
一発逆転	逆境になればなるほど研ぎ澄まされた技を放つタイプ。
スタートダッシュ	試合序盤に勝負をかける、秒殺すらしかなないタイプ。
根性	どんなに締め上げられても簡単にはギブアップしないタイプ。
反撃	やられてもやられても耐えに耐えて相手が疲れたら一気にスパートするタイプ。
一撃必殺	正に「一撃で必ず倒す」つもりで放つ、魂を込めた必殺技を繰り返すタイプ。
流血	流血すると魂に火がついて強くなるタイプ。
ハードコア	凶器での闘いを得意とするタイプ。
集中力	闘いに集中し「打撃技」「関節技」「丸め込み技」の致命的な一撃を食らいにくいタイプ。
柔軟性	体が柔軟で、「投げ技」「パワー技」の致命的な一撃を食らいにくいタイプ。
ハードボディ	頑丈な肉体を持ち、少々の技では仕留められないタイプ。
スーパースター	類稀なるスター性と代名詞とも言える強力な必殺技を持つタイプ。
暴走戦士	相手を秒殺するような勢いと、技を受けてもすぐに立ち上がる頑強さを兼ね備えたタイプ。
起死回生	技を受けてもすぐに立ち上がる意地を持ち、追い詰められた時研ぎ澄まされた技を繰り返すタイプ。
猛反撃	技を受けてもすぐに立ち上がる意地と、追い詰められた時に発揮する底力を併せ持つタイプ。
見切り	闘いに対する集中力を持ち、追い詰められた時に研ぎ澄まされた技を放つタイプ。
闘魂	相手の力を100%引き出し、自分を追い詰めさせてから120%の力を発揮するトップスタータイプ。
怪物	強力な必殺技で相手を圧倒しつつも柔軟な体で相手の力を受け流すトップスタータイプ。
火事場のクソ力	追い詰められた時にも諦めず、尋常ならざる力を発揮するタイプ。
維新魂	決して折れない屈強な心と闘いに対する集中力、頑強な肉体を併せ持ったタイプ。

## 回復力

レスラーの体力の回復の度合いを、通常時と流血時それぞれに設定します。回復力が速いほど打たれ強いレスラーがでかかります。

## 呼吸法

レスラーには呼吸値が存在します。技を仕掛けることによって消費していき、0になると一定時間行動不能になってしまいます。この行動不能を避けるために呼吸を整える必要がありますが、この呼吸のうまさをここで設定します。

## 精神力

レスラーのダメージを捕う重要な、気力の回復の度合いを設定します。精神力が強いほど気力の回復具合が多く、やられにくいレスラーになります。

## 体の各部分の耐久度

試合中、相手の技を受けることによって蓄積されるダメージに対する体の各部分の耐久度を設定します。体の各部分へのダメージは、試合中に回復しないため、注意が必要です。

## 移動／コーナー上昇速度

試合中の歩く速度、及びコーナーポストへの昇降速度を設定します。それぞれ遅い～速いまで5段階から選択することができます。

## コーナーへの上り方

コーナーポストへの上り方を設定します。ここで設定することで特別操作で行うコーナーポストへの駆け上りが可能になります。

## 好みの凶器

そのレスラーが得意とする凶器を設定します。凶器を取り出す際に設定された凶器が出て来る可能性が高くなります。



## テーマ曲

エディットレスラーの入場テーマ曲の設定です。ゲーム中に登場するテーマ曲の中から好きなものを選択できます。

## 掛け声

レスラーの掛け声をそれぞれ2種類ずつ設定することができます。

## パラメータエディット

各能力パラメータの振り分けを行います。

パラメータは攻撃系と防御系の2つに大別され、それぞれのパラメータは10段階で設定することができます。パラメータは方向パッドもしくは左スティック上下で項目を選び、方向パッドもしくは左スティック左右で増減させます。攻撃パラメータと防御パラメータの切り替えはLB、RBで行います。



### ■攻撃パラメータ

突き技	パンチなど腕を使った打撃技の威力
蹴り技	キックなど脚を使った打撃技の威力
投げ技	投げ技の巧さ、ブリッジの力
関節技	アキレス腱固めなどの関節技の巧さ、正確さ
絞め技	コブラツイストなどのストレッチ技の巧さ
馬力	技のインパクト時の威力、単純な力
瞬発力	飛び技や投げ技に使われる体のバネの強さ
腕力	相手を持ち上げたり絞めたりする時の腕の力
攻撃テクニク	丸め込み技などの巧さ、技術力の高さ
ラフ攻撃	頭突き、凶器攻撃などのラフ攻撃の巧さ
総合系攻撃	総合系独特の技を効果的に使う技術力
エンタメ攻撃	エンターテイメントを重視した技の巧さ

### ■防御パラメータ

突き技防御	腕を使った打撃に対する防御の巧さ
蹴り技防御	脚を使った打撃に対する防御の巧さ
投げ技防御	投げ技に対する総合的な受け身の巧さ
関節技防御	関節技に対して防御する巧さ
絞め技防御	体の柔軟性、ストレッチ技に対する耐久度
飛び技防御	飛び技に対する防御の巧さ、慣れ具合
叩き付け技防御	叩き付け技に対する受け身の巧さ
対リアット	リアット系攻撃に対する防御の巧さ
防御テクニク	繰り返す時のプロレス的な技術力
対ラフ攻撃	ラフ攻撃に対する防御の巧さ、慣れ具合
総合系防御	総合系独特の技を効果的に防ぐ技術力
エンタメ耐性	エンターテイメントを重視した技に対する精神的な耐性

## 技装備エディット

試合中に使う技を装備します。各操作ごとに1つずつ装備できるので、好みの技を装備していくといいでしょう。ただし自分のレスラーのファイトスタイルと相性の悪い技を装備してしまうと技の性能を生かしきれないので注意が必要です。しかしながら、あえて相性の悪い技でも魅せる技として装備しておくのも、1つの選び方もかもしれません。



主攻撃	この技を使用する時に一番重要なパラメータが表示されます。数値はパラメータエディットで振り分けた数値が表示されます。
副攻撃	この技を使用したとき、主攻撃の他にもダメージを与える部分への攻撃パラメータが表示されます。主攻撃には劣りますが、総合的な攻撃力に影響する重要な数値です。
相性	レスラーのファイトスタイルと技の相性を表したものです。相性のいい技ほど威力を発揮しますが、こればかりにこだわって技を選んでいたらつまらないレスラーになってしまうかもしれません。

## 必殺技・得意技・声の設定

装備した技の中から必殺技と得意技、使用する際に声を発する技を設定します。

リストを展開して技を設定した状態でAボタンを押し、カーソルが画面下部にある状態にしてください。左から1つめの「0」の部分でAボタンを1回押すと声1が設定され、もう1回押すと声2が、もう1回押すと設定解除されます。

同様に2つめの「0」の部分ではAボタン1回目で得意技に、2回目で必殺技に、3回目で設定解除されます。

なお各選手ともに必殺技は1つ、得意技は4つまでしか設定できないので注意してください。声の設定には制限がありません。



※必殺技を変更した場合、技装備エディットを抜ける時に必殺技名の入力ウィンドウが表示されます。必殺技名を変更したい場合はこの時に入力してください。

## CPUロジック

コンピュータがエディットレスラーを使用した際の行動パターンを決定します。設定の内容は相手と組み合わせ前から組んだ後の行動、相手がダウンしているときなど細かく設定できます。また、こだわり度など、試合を面白くする行動も設定することができます。



### ■性格

こだわり度	試合展開にこだわるかどうかの項目です。高いほど派手な展開を好み、低いと堅実な試合をします。
慎重性	試合運びの巧さを表す項目。高いほど負けたくない試合運びをし、低いと勝ちにこだわらない戦いをします。
柔軟性	さまざまな相手への対応力を表します。高いと柔軟に対応できますが、低いと自分の戦いを貫きます。
協調性	タッグ戦時の協調性の有無です。高いほどタッグ戦が上手く、低いと協力した戦いをしません。

### ■その他

場外復帰カウント	レスラーが場外へ落ちた場合のリング内に戻る時間を設定します。
タッチワーク	レスラーがタッチを判断する時期を設定します。
凶器	凶器を拾いに行く確率を設定します。
セコンド時積極性	セコンドについたときに、どの程度試合に介入しようとするかを設定します。



## セーブ

セーブは新規セーブか上書きセーブを選べます。

### ■注意!

このように作成したレスラーデータは、レスラーエディットメニュー一番上にある「セーブ」でセーブするようにしてください。セーブせずにメニューを抜けるとデータが消えてしまいます。



## ベルトエディット

ベルト名	ベルトの名称の編集を行います。入力方法はレスラーエディットの名前編集と同じです。
階級	ヘビー級とジュニアヘビー級から選択します。
人数	「シングル」「タッグ」「6人タッグ」「8人タッグ」の4種類から選択します。
試合形式	ベルトのルールを設定します。
ベルト形状	ベルト部分のデザインと色を設定します。
プレート形状	プレート部分のデザインと色を設定します。



## リングエディットの説明

### リング名

リングの名称の編集を行います。入力方法はレスラーエディットの名前編集と同じです。

### コーナーマット

コーナーマットの種類を「円柱」「三角柱」「三角マット」の3種類から選択します。

### リングマット

マットの色分けのタイプを3種類から選択します。

### コーナー色

コーナーマットの色を設定します。

### 鉄柱色

リングの支柱である鉄柱の色を設定します。

### ロープ色

ロープの色を設定します。

### マット色

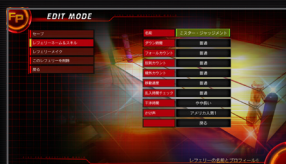
マットの色を2色設定します。

### 垂れ幕

リング側面のたれ幕の色を設定します。

## レフェリーエディットの説明

ここではレフェリーエディットについての詳細を説明します。



### レフェリーメイク&スキル

レフェリーの名前を入力します。12文字まで登録することができます。入力方法の詳細はレスラーエディットの「レスラー名前&プロフィール」の項目を参照して下さい。

### レフェリーメイク

レスラーメイクと同様に、レフェリーの姿形を作成します。詳しい操作方法は「レスラーメイク」の項目を参照して下さい。

### スキルエディット

ダウン時間	激突してダウンした状態から復帰までにかかる時間です。
フォールカウント	フォールカウントを取る時のスピード。
反則カウント	反則カウントを取る時のスピード。
場外カウント	場外カウントを取る時のスピード。
移動速度	レフェリーの歩くスピード。
乱入時間チェック	タッグマッチ時の乱入をチェックしに行くまでの時間です。
干渉時間	セコンドの介入を排除するのにどれだけ熱心に時間をかけるかです。
かけ声	声のタイプです。

#### ■注意!

このように作成したレフェリーデータは、レフェリーエディットメニュー一番上にある「セーブ」でセーブするようにしてください。セーブせずにメニューを抜けるとデータが消えてしまいます。

## チームエディット

団体、軍団などのチーム枠をエディットできます。

新チーム作成	新しくチームを作ります。
チーム設定	チームの名前や設定を編集します。
チーム移動	チーム枠を移動させる事ができます。
レスラー移籍	レスラーを他のチームに移籍させたり、引退枠に入れる事で非表示にしたりできます。
レスラー並び順	レスラーセレクト画面における、全レスラーの並び順を設定します。



### 新チーム作成

新たなチームを作成します。

設定する項目は以下の通りです。



チーム規模	大チームと小チームから選択します。
ショートネーム	チームのショートネームです。最大6文字です。
ロングネーム	チームのロングネームです。最大12文字です。
属性	チームの属性です。善玉、中立、悪役から選択します。
チームを作成	ここまで設定した内容でチームを作成します。

※チームの概念について

チームには大チーム(団体)と小チーム(軍団)があります。

- 小チームは必ずいずれかのチームに所属する必要があります。
- 小チームには「善玉」「中立」「悪役」の3つの属性があります。大チームに属性はありません。



## チーム設定

チームの設定を編集できます。内容は作成時と同じです。

## チーム移動

チームを選択し、決定するとチームを掴んだ状態になります。移動先を選び、再度決定することで移動を実行します。



## レスラー移籍

まず移動させたいレスラーのいるチームを選択、決定するとレスラーのリストが表示されます。その中からレスラーを選択すると、移動先のチームが選択できるようになるので、決定して移動させます。



## レスラー並び順

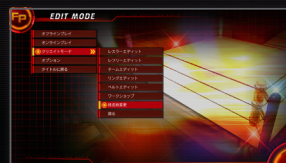
全登場レスラーの並び順を編集できます。各チーム内でも、レスラーはこの並び順に基づいて並びます。



## 技名称変更

全ての技名をリネームすることができます。技を選んで好きな名称を入力しましょう。

技名は全て、ローカルでのみ変更した名称が表示されます。オンラインモードで自分に見えている技名と相手に見えている技名は違う可能性がありますので注意しましょう。



## ワークショップ

ワークショップには作成したエディットレスラー、エディットレフェリーをアップすることができます。

アップされたエディットデータはワークショップ上で公開され、他のユーザーがダウンロードして自分のローカルに取り込むことができます。



ワークショップの閲覧	Steamブラウザを起動し、本作のワークショップページに遷移します。
アイテムの登録	エディットで作成したアイテムをワークショップへ登録します。
アイテムのアンインストール	サブスクリプションされたエディットアイテムの削除を行います。

※サブスクライブとは…ブラウザ上のワークショップページからデータをダウンロードして来てローカルに取り込む事を指します。サブスクライブしたデータは強制的にサブスクリプションされています。

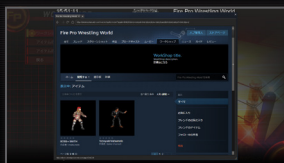
※サブスクリプションとは…サブスクリプションとは、ワークショップ上のデータとサブスクライブして来たデータがリンクしている状態のことを指します。サブスクリプション状態=リンクしている状態だと、アップしたユーザーがデータを更新した場合、自動的に反映されます。

※ワークショップからサブスクライブしたデータは、自由に編集することはできません。編集したい場合は、エディットでモデルレスラーとして読み込んで編集し、新しいエディットレスラーとしてセーブしてください。また、アップしたユーザーの更新を望まない場合も、このやり方で別のエディットレスラーとして保存しておくのが良いでしょう。

## ワークショップの閲覧

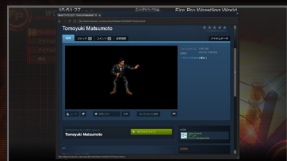
Steamブラウザを起動し、本作のワークショップページに遷移します。フィルタリング機能を使いながら、気に入ったデータを探しましょう。

データを見つけたらサブスクライブボタンを押すと、ダウンロードが始まります。



## アイテムの登録

エディットで作成したアイテムをワークショップへ登録します。



左のデータリストから、データを選択し、Aボタンを押すと、ワークショップのデータ入力ウィンドウが表示され、各項目を設定することができます。

ワークショップのデータ入力ウィンドウでは、登録する際に表示される、各種情報を入力することができます。これらの情報を入力することで、データリストにチェックが入り、ワークショップへの登録が可能になります。各欄を選択し、Aボタンで決定してテキスト入力を行ってください。入力が完了してアイテムの登録画面に戻り、「ワークショップ登録」を選択、決定すると、チェックの入ったデータをまとめてアップロードします。

アップロード時に自動的にサムネイル画像を作成し、記入した情報と共にワークショップに登録されます。

※レスラーやレフェリーの名前が完全に一致したものでも、他のユーザーが登録したものは別データとして扱われますので、上書きしたりされたりすることはありません。

## アイテムのアンインストール

データを選んで、サブスクライブして来たデータの削除を行います。ここで削除を行うと、ダウンロードしたデータの削除と、ワークショップ上のサブスクリプションの解除を行います。

※トーナメントやリーグ戦に参加中のセーブデータがあったり、現在のタイトルホルダーであった場合は、確認メッセージが表示されます。トーナメントやリーグ戦の途中データやベルトのデータも削除されますので注意してください。



# オンラインプレイ

1対1で同時プレイ可能な、オンラインでの対戦です。  
手動対戦、ロジック対戦が可能で、試合形式はシングルマッチ、タッグマッチ、バトルロイヤルの3種類から選択可能です。



クイック対戦	選択した項目以外の条件を問わずに検索、自動でマッチングします。
条件検索	さまざまな条件を設定して検索します。
ルーム作成	自分で条件を設定してルームを作成します。

オンラインでの戦績は記録され、画面左下に表示されます。  
プロレススタイルでは最高試合評価が、セメントスタイルでは勝敗が、手動とロジックの操作方法別に記録されます。

## クイック対戦

操作方法(手動かロジックか)とプレイスタイル(プロレスかセメントか)だけを選択して、できるだけすぐに始められるルームを検索し、自動的に入室します。

## 条件検索

さまざまな条件を設定して検索し、自分に合ったルームを選んだから入室します。



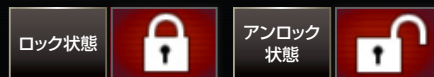
## ■条件

人数	ルームに設定された最大人数です。
プレイ方法	ロジック操作か、手動操作かを選択します。
プレイスタイル	プロレススタイルか、セメントスタイルかを選択します。
プレイモード	シングルのみになります。
試合形式	オフラインプレイのワンナイトマッチと同じ項目から選択します。
プレイヤースキル	手動の場合に、どの程度の腕前かを選択します。
エディットポイント	ロジックの場合に、レスラーに使用しているエディットポイントを選択します。
回線品質	ルームの回線品質を選択します。

※それぞれ「何でもOK」(条件を問わない)を選択することもできます。

## ルームのロックについて

ルームは作成者がパスワードによるロックをかけている場合があります。検索結果の一番左の錠前マークがロックかアンロックかを表しています。



## ルーム画面

他プレイヤーの入室を待ち、レスラーをエントリー、各種設定を行うことができるほか、ルームチャットを行うことができます。

またマイクが接続されていればボイスチャットも可能です。



## プレイヤー&レスラーエントリー

ルームのオーナーが1Pで、後から入ったプレイヤーが2Pになります。

自分のプレイヤーネームの下の枠でAボタンを押すことで自分が使うレスラーを選択しエントリーすることができます。レスラーをエントリーすると「OK!」マークが表示され、全員に表示されると試合を始めることができます。



## レスラー&組み合わせ表示

プレイヤー番号部分にカーソルを合わせてAボタンで入れ替え元を決定、移動先を選択して再度Aボタンを押すと入れ替えを行うことができます。



## 試合の各種設定

ルーム作成時に設定した項目は、ルーム作成後も変更が可能です。ルールと環境設定はオフラインと同じです。

## 試合開始ボタン

全員がレスラーをエントリーし、「OK!」マークが表示された状態になるとボタンがアクティブになり、ルームのオーナーがボタンを押せるようになります。

## ルームチャット

チャット枠でAボタンを押すと、ウィンドウ下部に書き込み枠が表示され、書き込みできるようになります。

## ルームの退出

左下のアイコンでAボタンを押すと、ルームから退出することができます。退出の際はルームメンバーに一声かけてから退出しましょう。

オーナーのみ、ここは「退出」ではなく「ルームの解散」になります。

## オーナー(1P)しかできないこと

- ・ルーム名の変更
- ・試合の組み合わせの変更
- ・ルームのロックとアンロックの切り替え
- ・試合の各種設定の変更
- ・ルールと環境設定の変更
- ・試合開始ボタンを押す
- ・ルームを解散する



# 試合中の基本操作

## スタンディング時

もっとも基本となる、立っている状態での操作です。プロレスとしては組んでからが重要なのですが、この状態で駆け引きが勝負の分かれ目となるときもあるのです。

うまく牽制しながら近づいていき、相手が技を出す直前に組むことができれば、常に有利な立場で投げ技を決めていくことが可能です。

方向パッドもしくは左スティック	レスラーを移動させます。
Xボタン	小技を出します。うまく牽制に使っていきましょう。
Aボタン	中技を出します。小技と合わせてダメージを与えていくと効果的です。
B+方向パッドもしくは左スティック	大技を出します。当てるのは難しいので疲れている相手に使しましょう。
Bボタン	B+方向パッドもしくは左スティックとは違った大技を出します。
X+Aボタン	B+方向パッドもしくは左スティック、Bボタンとは違った大技を出します。
Y+方向パッドもしくは左スティック	方向パッドもしくは左スティックの方向に走ります。ロープに振ってから使うことが多いでしょう。
Y+方向パッドもしくは左スティック(左右)	リングの対角線上にいる時のみ真横に向かって走ることができます。
LB	乱れた呼吸を整えます。ある程度定期的に行うと良いでしょう。
RB+方向パッドもしくは左スティック(左右)	相手を中心に旋回します。よろめいた相手の後ろに回り込むときなどに重宝する動きです。
RB+方向パッドもしくは左スティック(上下)	相手を基点として間合いを詰めたり広げたりできます。
右スティック	パフォーマンスを行います。上下左右の4種類使えるので使い分けて試合を盛り上げましょう。

## 正面から組んで

レスラーが組んだ瞬間にタイミング良くボタンを押してください。速すぎても遅すぎても技はかかりません。このゲームの基本中の基本なので必ずマスターしましょう。

Xボタン	小技を繰り出します。中にはダウンしない技もあるので注意しましょう。
Aボタン	中技を繰り出します。試合の要になる技が多いので積極的に狙いましょう。
Bボタン	大技を繰り出します。相手の体力を奪ってからでないといけません。
X+Aボタン	Bボタン同様、大技を繰り出します。
Y+方向パッドもしくは左スティック	ハンマースルーです。ロープを振る以外にも、対角線上ならコーナーポストへ振って串刺しにすることもできます。また、左右のコーナーに近い場所だと相手をコーナーに叩きつけます。
RB+Yボタン	相手をトップロープから場外へ放り出します。
RB	フロントヘッドロックです。相手をリング中央に持っていくことも可能です。

## フロントヘッドロック後の操作

フロントヘッドロックとは相手の首根っこを捕まえる技です。タッグマッチで相手を自軍のコーナーへ引き寄せたりできます。一定時間で解除されてしまいますが、ホールド中に攻撃ボタンを押すことでさらに攻撃を加えることができます。出る技はファイトスタイルによって異なります。

## 力比べについて

正面から組んだ瞬間に相手と同時にボタンが押された場合、力比べになります。方向パッドもしくは左スティックを連打して力比べで勝つと、自動的に技がかかります。

## オーバー・ザ・トップロープについて

正面から組んだ瞬間にRBとYボタンを同時に押す事で相手を近くのロープのトップロープ越しに場外に放り出すことができます。

## ■技の特性

組んでXボタン	ダウン時間が短い
組んでAボタン	ダウン時間が長い
組んでBボタン	ダウン時間が短く、起き上がってからフラフラ状態になる
組んでX+Aボタン	ダウン時間が長い

## 背後から組んで

基本的には正面から組んだ時と同じで、組んだ瞬間にボタンを押します。背後からかける技は強力ですが、相手も技を出すことができるので、タイミングは完璧に覚えておきましょう。

Xボタン	バックからの小技を繰り出します。
Aボタン	バックからの中技を繰り出します。
Bボタン	バックからの大技を繰り出します。
X+Aボタン	Bボタン同様、バックからの大技を繰り出します。
Y+方向パッドもしくは左スティック	正面と同じくハンマースルーが出ます。

### 背後から組まれた場合の対処法

背後から組まれてもあわてずに返し技を出しましょう。返し技を出すタイミングは組んだ瞬間、つまり攻撃する時と同じタイミングです。XボタンとAボタンそれぞれ1つずつ返し技があります。

## 相手がダウン時(仰向け)

相手を投げ技などでダウンさせた後に、追い討ちをすることができます。強力な追い討ち技がなかったりした場合にはすぐに引きずり起こすこともできます。また、相手のダウンのしかたによって使用できる技は変わってきます。

頭側でXボタン	相手を引きずり起こします。このあとには疲れている相手にドロップキックなどがセオリーです。
脚側でXボタン	相手をうつ伏せにします。うつ伏せ用の技を使いたい時に使うといいでしょう。
頭側でAボタン	上半身への寝技などを行います。
脚側でAボタン	下半身への寝技などを行います。
頭側でBボタン	上半身への打撃技など追い討ち技攻撃を行います。
脚側でBボタン	下半身への打撃技など追い討ち技攻撃を行います。
頭側でRトリガー	フォールを行います。
脚側でRトリガー	フォールを行います。
走ってBボタン	ダウン中の相手に走って攻撃を仕掛けます。

## 相手がダウン時(うつ伏せ)

相手がうつ伏せ時も仰向け時と同じように追い討ちをすることができます。また、この状態で相手を引きずり起こすと簡単に背後をとれるのも重要なポイントです。

頭側でXボタン	相手を仰向けにします。仰向け用の技を使いたい時に使うといいでしょう。
脚側でXボタン	相手を引きずり起こします。簡単に背後をとることができるので積極的に狙いましょう。
頭側でAボタン	上半身への寝技などを行います。
脚側でAボタン	下半身への寝技などを行います。
頭側でBボタン	上半身への打撃技など追い討ち技攻撃を行います。
脚側でBボタン	下半身への打撃技など追い討ち技攻撃を行います。
頭側でRトリガー	フォールを行います。
脚側でRトリガー	フォールを行います。
走ってBボタン	ダウン中の相手に走って攻撃を仕掛けます。

### 相手がダウン時の特殊操作

ダウン中の相手をヘッドロックと同様に引きずって移動させることができます。

RB	相手を引く張って運びます。リング内の位置で以下の3種類から自動決定されます。
RB+真横方向	真横の方向へ相手を引く張って運びます。
RB+上方向	斜め上の方向へ相手を引く張って運びます。
RB+下方向	斜め下の方向へ相手を引く張って運びます。

### 自分がダウンしている時の操作

ダウンして起き上がる時は隙だらけで絶好の攻撃的になってしまいます。それを回避する方法がありますので、ぜひ覚えてください。

Xボタン	起き上がる時間をすらすら「時間差起き上がり」
Aボタン	起き上がった直後が無敵状態の「寝入り」
Aボタン+上下方向	場外まで逃げることもできる「ローリング」



## ランニング時

走っている状態からの操作です。ハンマースルーのあとに出すと比較的決まりやすいでしょう。  
また、対角線方向に走っている場合は、対角線攻撃が出ます。

方向パッドもしくは左スティック	走っている方向と逆に入れることで止まります。フェイントとして使っていきます。
Xボタン	走っての小攻撃です。
Aボタン	走っての中攻撃です。
Bボタン	走っての大攻撃です。
ダウン中の相手に向かってBボタン	「相手がダウン時」参照
対角線に走ってBボタン	相手がコーナー串刺し状態になっている状態で対角線走り攻撃が出ます。
対角線に走ってXボタン	立っている相手へのコーナー駆け上り飛び技が出ます。
対角線に走ってAボタン	寝ている相手へのコーナー駆け上り飛び技が出ます。

※コーナー駆け上がり飛び技ができないレスラーもいます。

## カウンター状態で

走りながら向かってきた相手に対する攻撃です。

ハンマースルーのあとに相手との距離をみて、タイミングよくボタンを押しましょう。

Xボタン	小攻撃カウンターです。
Aボタン	中攻撃カウンターです。
Bボタン	大攻撃カウンターです。
X+Aボタン	スタンディング時の技が出ます。確実に当てていきましょう。
LB	フェイント動作を行います。試合を盛り上げたい時は使ってみましょう。

※フェイント操作はファイトスタイルによっては出ない場合があります。

## コーナーポスト上で

コーナーポストに登った時の操作です。基本的にリング内にいる相手への攻撃に使いますが、立っている相手への攻撃ならば場外への攻撃も可能です。その場合は決めたい技のボタンと方向パッドもしくは左スティック(場外方向)を同時に押してください。

また、レスラーによっては、コーナーポストに登れないので注意してください。

### 立っている相手への攻撃

Xボタン/Aボタン/Bボタン/Xボタン+Aボタンを押すことで立っている相手への飛び技系の攻撃をします。出す技はレスラーによって異なります。

### 寝ている相手への攻撃

Xボタン/Aボタン/Bボタン/Xボタン+Aボタンを押すことで寝ている相手への飛び技系の攻撃をします。出す技はレスラーによって異なります。

### コーナーポスト上の相手へは？

逆に相手がコーナーポスト上にいる場合は、ポストに接近してXボタンまたはAボタン+方向パッドもしくは左スティック(ポスト方向)を押せば、デッドリッドライブで投げ落とすことができます。その他の攻撃は一切決まらないので注意してください。

## ダイビング攻撃

リング内から場外にいる相手へ、または場外エプロンからリング内にいる相手へダイビング攻撃を仕掛けることができます。場外に相手がいない場合は、場外へダイビング攻撃はできません。また、レスラーによってはダイビング攻撃が使用できません。

場外に走ってBボタン	Bボタンを押さばなしにしながら場外に向かって走っていくと、ダイビング攻撃が出ます。
場外エプロンでB+方向パッドもしくは左スティック	場外エプロンからリング内の相手にダイビング攻撃を仕掛けます。
ロープ際でBボタン+方向パッドもしくは左スティック	ロープ際から場外の相手へダイビング攻撃を仕掛けます。

### 場外に投げ捨てる

リング内に自分がロープを背にした状態(ロープ際)で組み合った時にYボタン+場外側の方向パッドもしくは左スティックを押すと相手を場外に投げ出します。体力が少ない場合、投げ出された相手は一定時間、フラフラになり無防備状態になります。

### リング内に押し入れる

場外で自分がリングを背にした状態(リング際)で組み合った時にYボタン+リング側の方向パッドもしくは左スティックを押すと相手をリング内へ押し入れます。体力が少ない場合、投げ入れられた相手は一定時間、フラフラになり無防備状態になります。

## コーナーに串刺しの相手と組んで

相手を対角線にハンマースルーで投げると、コーナーポストに激突し、一定時間コーナーにもたれた串刺し状態になります。この時に正面から組み合うと、コーナーポストを利用した攻撃を行うことができます。串刺しになっている時間は、残り体力によって変化します。

Bボタン+方向パッドもしくは左スティック	コーナーを利用した技を出します。技は方向パッドもしくは左スティックによって変化します。
RB	相手をコーナーに逆さ吊りにできます。

## 雪崩式の技について

コーナーを利用した技の中には、相手をコーナーポストに乗せる技があります。続けてコーナーポスト上の相手と組み合った瞬間にタイミングよくBボタンを押せば、雪崩式の技が極まります。

### コーナー上に乗せられた場合の対処法

逆に相手に乗せられた場合はタイミングに合わせてX・A・Bボタンのいずれかを押す事で反撃することができます。正面と背後に、各々対応した技が出ます。

## ロープに振られた場合

ハンマースルーでロープに振られた場合は、ロープに触れた瞬間にボタンを押すことで危険を回避することができます。

### 止まる:Xボタン

ロープに腕を絡めて止まることができます。ただし、相手が走り技を仕掛けてきた場合は、止まるだけでは回避できない場合があるので注意しましょう。

### 反撃する:Aボタン

一度ロープで止まってから、反撃することができます。

※なおハンマースルーを仕掛けられた時に、これらの操作とは別に相手を逆に振り返す事があります。

## エプロンで組んで

レスラーがエプロンにいる時にリング内のレスラーが近づくとリング内での組みと同じようにロープを挟んで組み合います。レスラーが組んだ瞬間にタイミング良くX・A・Bボタンのいずれかを押してください。リング側(内側)にいるかエプロン側(外側)にいるかでそれぞれに対応した技が出ます。

### エプロンに投げ捨てる

リング内で自分がロープを背にした状態(ロープ際)で組み合った時にRB+場外側の方向パッドもしくは左スティックを押すと相手をエプロンへ押し出します。

## ガードポジションで組んで

一部の技を使用すると、相手をグラウンドに引きずり込んでガードポジションを取る事ができます。ガードポジションを取るとその状態で構える動作が発生するので他の組み動作同様、タイミングを見てもX・A・Bボタンのいずれかを押します。

### ■ガードポジションに移行する技

立ち技	両足タックル	仰向け頭	ガードポジション
走り技	両足タックル	仰向け脚	ガードポジション
組み技	片足タックル	がぶり返し	持ち上げて落とす
組み技	外掛け	がぶり返し	足を引いて転がす



## ガードポジションを取られた時の対処法

ガードポジションを取られてもあわてずに返し技を出しましょう。返し技を出すタイミングは攻撃する時と同じです。X・A・Bボタンのいずれかを押しします。(出る技は1種類です。)

## がぶり組みで組んで

正面からのタックルを仕掛けられた時に、上からがぶって潰す事があります。ここでもがぶると組み動作が発生するので他の組み動作と同様、タイミングを見てX・A・Bボタンのいずれかを押しします。

## がぶられた時の対処法

がぶられても返し技が出せます。返し技を出すタイミングはガードポジション同様、攻撃時と同じタイミングです。X・A・Bボタンのいずれかを押しします。(出る技は1種類です。)

## バックマウントで組んで

一部の技を使用すると、相手をグラウンドに引きずり込んでバックからマウントを取る事ができます。バックマウントを取るとその状態で構える動作が発生するので他の組み動作同様、タイミングを見てX・A・Bボタンのいずれかを押しします。

### ■バックマウントに移行する技

バック組み	バックタックル	うつ伏せ頭	バックマウントポジション
マウント返し	バックに回る	うつ伏せ脚	バックマウントポジション
がぶり組み	バックに回る		

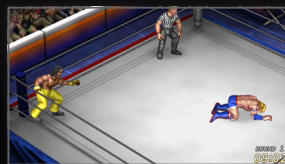
## バックマウントを取られた時の対処法

バックマウントを取られても返し技が出せます。返し技を出すタイミングはガードポジション同様、攻撃時と同じタイミングです。X・A・Bボタンのいずれかを押しします。(出る技は1種類です。)

## 対角線中央攻撃について

リング中央付近で相手がダウンしている時に、左右どちらかのコーナーポストの前で方向パッドもしくは左スティック(ボスト方向)+Bボタンで発動します。

技が発動すると技を仕掛ける側が待機ポーズになって相手の立ち上がりを待ちます。



相手が立ち上がったなら相手めがけて走り込んで技を繰り出します。



相手がフラフラ状態だと攻撃がヒットしますが、相手が元気な状態だと避けられてしまいます。

## 受けについて

通常は体力のある内に技を仕掛けられると返し技が発生しますが、LBを押しておくことで相手の技を受けることができます。組みかダウン技で効力が発揮されます。ダメージ軽減などはされませんが、「受け」ることによって被ったダメージに応じて、瀕死のときに思わぬ反撃の力を得られるかもしれません。

## 凶器について

ファイブロは、通常の試合においても凶器が存在します。

### 場外リング際でYボタン+リング側の方向パッドもしくは左スティック

リング下から凶器を取り出します。出てくる凶器はレスラーの好みの凶器によって異なります。

### 凶器の上でYボタン+方向パッドもしくは左スティック下

地面に落ちている凶器を拾う事ができます。

### 凶器を持った状態でYボタン

凶器を捨てます。

## 凶器についての注意事項

- 反則チェックONの場合、凶器を所持しているのをレフェリーに見えされると反則カウントを数えられ、5カウント入ってしまうと反則負けになります。5カウント内であれば攻撃に使っても反則負けにはなりません。
- 凶器を持った状態で「走る」「組みつく」「打撃をくらう」「コーナーに上る」「(タッグ時)パートナーにタッチする」等の動作をした場合、凶器は自動的に地面に落ちます。
- 同時に出ている凶器の数には限りがあります。限界数を越えた場合、取り出すアクションをしても凶器は出なくなります。

## その他の特殊操作

今まで紹介してきた操作以外にも、このゲームにはさまざまな状況に合った多種多様な特殊な操作が用意されています。これらの操作もしっかり覚えておきましょう。

### ポストに登る 【XボタンまたはAボタン】

コーナーポストに登ります。レスラーによっては登れない場合もあります。

### ポストから降りる 【方向パッドもしくは左スティック下】

コーナーポスト上から降ります。自爆ダメージはありません。

### ポストに駆け登る 【対角線に走ってBボタン】

走って登るので、通常よりも素早くコーナーポストに登ることができます。

### 場外エプロンへ出る 【ロープ際でAボタン+方向パッドもしくは左スティック】

リングから場外エプロンに出ます。

### 場外エプロンに登る 【場外でAボタン+方向パッドもしくは左スティック】

場外から場外エプロンに登ります。相手の様子をうかがうのに最適です。

### 場外エプロンでの攻撃 【XボタンまたはAボタン】

場外エプロン上にいる相手を、打撃技で場外へ叩き落とすことができます。

### コーナー裏周り 【エプロンでAボタン+ポスト側の方向パッドもしくは左スティック】

エプロンからコーナーポストを支点に外側を回転し、隣のエプロンに移動します。タッグマッチにおいても重宝する動きです。

### 場外に降りる 【場内でXボタン+方向パッドもしくは左スティック】

自分から場外へ降ります。体力が少ない時は場外で休むのもいいでしょう。Xボタン+Aボタンでスライディングリングアウトを行います。

### リング内に戻る 【場外でXボタン+方向パッドもしくは左スティック】

場外からリング内に戻ります。場外ではカウントに注意してください。Xボタン+Aボタンでスライディングリングインを行います。

### フォールを返す 【Aボタン連打】

フォールを返すことができます。Aボタンを連打しないと体力があっても返しません。

### 関節技、連続技をはずす 【方向パッドもしくは左スティック連打】

関節技や絞め技、連続技をかけられている時に、方向パッドもしくは左スティック連打すれば、技を早くはずすことができます。

### ダウン状態からの回復 【すべてのボタン連打】

ダウン状態から回復します。連打が速いほど回復時間も早まります。



### 自分から技をはすす 【Aボタン】

相手に極めている関節技やフォールは、Aボタンを押すことで自分から解くことができます。時にはギリギリのところまで自分から技を外して、試合を盛り上げましょう。

### 通常ダウンとKOの違いに注意

KOの場合は通常ダウンと違い、即座にレフェリーストップで負けとなってしまいます。ただし、レフェリーが確認する前に相手を引き起こした場合は、KOとは判断されません。自分がKOした時は間違えて起こさないように注意しましょう。

### タッグマッチ時の操作

タッグマッチ時には、シングルマッチではできないような攻撃が可能となります。

### タッチ 【コーナーでLB+方向パッドもしくは左スティック】

パートナーとタッチします。フロントヘッドロックの状態でも可能です。

### 羽交い締め 【後ろから組んでRB】

背後から相手を捕まえます。捕まえられた相手は完全な無防備状態になります。

### 肩車 【後ろから組んでRB+方向パッドもしくは左スティック上】

相手を肩車し、コーナーポスト上から攻撃を極めることができます。

### カットプレイ 【いずれかのボタン】

パートナーのピンチの時に、リング内に入って助けに行くことができます。

### ローブ越しに相手を捕まえる 【RB+方向パッドもしくは左スティック】

場外エブロンからリング内の相手を羽交い締めで捕まえることができます。

### コーナーポスト上の相手を捕まえる 【Xボタン+方向パッドもしくは左スティック】

場外エブロンからコーナーポスト上の相手を捕まえることができます。

### ツープラトン技(正面) 2人で組んでX・A・Bボタンのいずれか

ツープラトンのプレンプスターなど、2人がかりで相手を攻撃します。出る技はレスラーによって変化します。

### ツープラトン技(背後) 2人で組んでX・A・Bボタンのいずれか

ツープラトンのバックドロップなど、2人がかりで相手を攻撃します。出る技はレスラーによって変化します。

### ツープラトン技(コーナー) 2人で組んでX・A・Bボタンのいずれか

合体パワーボムなど、2人がかりで相手を攻撃します。出る技はレスラーによって変化します。

### 連続串刺し攻撃について

連続串刺し攻撃で自分の番が来て走り出したら、攻撃が当たるまでBボタン+RBを押せばなしになります。

### 打撃応酬

正面組みで打撃技を入力すると、打撃応酬が発生することがあります。



- 1 打撃応酬は発生すると、まず出だしの打撃を1発ずつ出し合った後、にらみ合いが発生します。



- 2 ならみ合いの後、打撃のラリーが2往復行われるので、この間に攻撃ボタン(A、B、X、Yの4ボタン)を連打しましょう。



- 3 どちらが打撃技を仕掛けた側かと、連打量の勝敗によって、その後の挙動が変わります。



打撃応酬は、体力が少ない状態だとパフォーマンスの後に強力な決め打撃技を繰り出します。



## エスケイプ

絞め技、関節技をかけられている時に、LBもしくはRBを押しながら方向パッドもしくは左スティックを連打する事で、一番近くのロープに向かってエスケイプすることができます。ただしエスケイプはできる技とできない技があり、またできる技でも方向によってできない場合がありますので注意しましょう。

# オプション

## オプション

ゲームの各種設定を行います。各設定は方向パッドもしくは左スティック左右で変更することができます。また、Xボタンを押してウィンドウを開きそこから設定を変更することも可能です。



サウンド	項目別に各種サウンドボリュームの設定ができます。
コントローラー振動	コントローラーの振動をON/OFFできます。
入場シーンスkip	入場シーンのスキップをON/OFFできます。
スクリーンモード	ウィンドウかフルスクリーンかを選択できます。
コントローラーセッティング	ボタンのキーアサインを変更できます。
キーボードセッティング	キーボードのアサインを変更できます。
スタッフクレジット	スタッフクレジットを見ることができます。
同期信号	同期信号のオン/オフを切り替えることができます。