



スーパーファミコン®

SHVC-AF5J-JPN

# SUPER FIRE PRO WRESTLING

スーパーファイヤープロレスリング X



SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5 対応

## ごあいさつ

このたびは、ヒューマンのスーパーファミコン用ゲームソフト「スーパーファイヤープロレスリング X」をお買い上げいただきましてありがとうございます。ゲームを始める前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しくご使用ください。なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので大切に保管しておいてください。

## 使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

## 警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



ターボファイル、ターボファイルツイン対応

ターボファイル、ターボファイルツインはアスキーの商標です。

# SUPER FIRE PROWRESTLING

## Manual

LEGEND OF THE FIGHTING SPIRITS

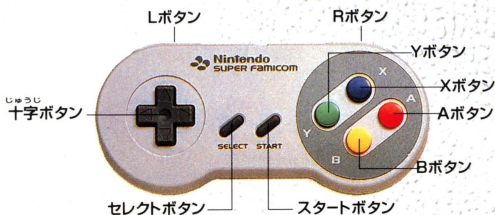
For The Ultimate Battles

コントローラーの操作方法 <small>そうさほうほう</small>	2
ゲームモードについて	3
エディットレスラーの作り方 <small>つく</small>	6
プレイヤーの基本操作 <small>きほんそうさ</small>	10
その他の特殊関係操作 <small>ほか とくしゅれんけいそうさ</small>	16
タグプレイ時の特殊関係操作 <small>じ とくしゅれんけいそうさ</small>	17
パラメータについて	18
クリティカルについて	19
ダメージについて	20

# コントローラーの操作方法

このゲームは最大4人まで同時にプレイできます。3人以上でプレイする場合には、マルチプレイヤー-5対応の周辺機器を使用してください。

## コントローラー各部の名称と使い方



## モードセレクト時の基本操作

STARTボタン	ゲームの開始/全決定 (ショートカット)
SELECTボタン	モードから抜けます
十字ボタン	カーソルの移動/項目の選択
Aボタン	トーナメント・リーグのAUTOモードのON・OFF
Bボタン	選択項目の決定
Yボタン	選択項目のキャンセル
Xボタン	ランダム決定/漢字検索
L、Rボタン	一部の項目選択に使用

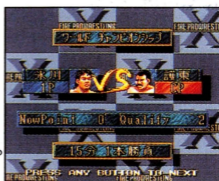
## 試合中の基本操作

STARTボタン	ゲームの一時中断/再開
SELECTボタン	使用しません
十字ボタン	レスラーの移動/方向の指定
Aボタン	大技
Bボタン	中技
Yボタン	小技/タッチをする (自軍コーナーで)
Xボタン	走る (十字ボタンとの併用で方向決定)
Lボタン	パフォーマンス
Rボタン	特殊操作に使用

# ゲームモードについて

## HWA認定 ワールドチャンピオンシップ

HWA公式ルールによる、対コンピュータ勝ち抜き戦。試合結果により得点が与えられ、規定ポイント以上だと、次の試合に進むことができます。また、試合結果画面でSELECTボタンを押すことによりセーブ画面に移ることができます。(途中経過は3つまで保存可能)



なお、HWF所属のレスラーはこのモードに参加できません。

## ●HWA公式ルール/表示および得点

15分一本勝負の3カウントマッチ、場外カウントは20カウント

- ・フォール/ギブアップ/KO勝ち
- ・反則/リングアウト勝ち
- ・時間切れ引き分け
- ・敗け/両者リングアウト

5点  
4点  
2点  
0点

## ワンナイト ドリームマッチ

一試合のみのプレマッチ。対戦形式、試合方式等の細かな設定が可能です。



## エキサイティング トーナメント

コンピュータを含む3~16チームによる、優勝トロフィーを懸けたトーナメント戦。試合中に受けたダメージは次の試合に影響し、よりスリリングで緊張感のある試合が楽しめます。また、トーナメント表の画面でSELECTボタンを押すとセーブモードになります。



# ゲームモードについて

## メガファイトリーグ

コンピュータを含む4~32チームによって行われる、オープンリーグ戦。試合結果により得点が与えられ、最終的にポイントの高いチームが優勝となります。また、リーグ表でSELECTボタンを押すとポイントランキング表となり、更にSELECTボタンを押すとセーブモードとなります。



### ●表示及び得点

- |   |                      |    |
|---|----------------------|----|
| ○ | フォール勝ち／ギブアップ勝ち／K O勝ち | 5点 |
| □ | 反則勝ち／リングアウト勝ち        | 4点 |
| △ | 時間切れ引き分け             | 2点 |
| ▲ | 両者リングアウト             | 0点 |
| ■ | 反則負け／リングアウト負け        | 0点 |
| × | フォール負け／ギブアップ負け／K O負け | 0点 |

## 5対5 イリミネーションマッチ

1チーム5人による勝ち抜き団体戦。柔道形式の勝ち抜き戦を行い、先に相手チームの大将を倒した方の勝ちとなります。また、大将同士が引き分けとなった場合には、時間無制限ランバージャックルールによる最終決定戦が行なわれます。尚、試合中に受けたダメージは次の試合に影響します。



### チームエディット機能について

好きなレスラーを選んでオリジナルチームを作成します。また、そのチームは名前を付けてセーブすることができます。

## ハイパーバトルロイヤル

4人のレスラーが同時に入り乱れる大乱戦。最後に生き残ったレスラーが勝者となります。



## レスラーエディット

オリジナルレスラーを作成します。このモードでエディットしたレスラーは各試合モードで使用することが可能です。



## オプション

サウンド設定やサウンドテスト、バックアップのメンテナンス、セミAUTOキーの設定をします。

セミAUTOキーとは、組み技を掛ける際にY、B、Aの各ボタンを押すだけで、十字ボタンで方向指定することなく状況に応じた技が自動的に選択される機能です。



# ゲームモードについて

## 編集レスラーの作り方

きょうつうきほんそうさ  
共通基本操作

十字ボタン

カーソルの移動 / 項目の選択

Bボタン

選択項目の決定

Yボタン

選択項目のキャンセル

1  
ネームエントリー  
名前を設定します。

Xボタン

漢字変換

L、Rボタン

名前カーソル移動

STARTボタン

全角→半角→漢字変換



2  
レスラーメイク

レスラーサイズや各パーツのタイプ、色等  
を設定します。

Xボタン

パーツ、カラー、項目切り換え



3  
レスラースキル

ポイントを振り分けて移動速度やレスラ  
ータイプ等の基本項目を設定します。





## 1 パラメータ

ポイントをふり分けて各パラメータ(くわしくは18・19Pをごらんください)を設定します。



## 2 技装備

試合中に使う技を設定します。  
L/Rボタンで必殺技を設定できます。



## 3 CPUロジック

レスラーの行動パターンを設定します。

マークのある項目では、選択するとさらに細かな行動パターンを設定することができます。



## 4 SAVE

セーブをして終了です。

アスキーターボファイルを接続すればレスラーデータを更にセーブできます。  
(ターボファイル、ターボファイルツインに対応しています)



# ゲームモードについて

## CONFIG画面について

各試合モードではCONFIG画面で以下の設定の変更を行うことができます。

### ●対戦形式

プレイヤーとコンピュータの組み合わせ、対戦形式の選択。

### ●参加人数

リーグ、トーナメントの参加人数の選択。

### ●試合方式

試合での勝利条件の設定。

3カウントマッチ

→ 3カウント及びギブアップで決着

2カウントマッチ

→ 2カウント及びギブアップで決着

オンリーギブアップマッチ

→ ギブアップのみ決着

### ●試合時間

試合時間の設定。

### ●試合本数

試合本数の設定。

1本勝負と3本勝負が選択できます。

### ●試合会場

試合を行うリングの設定。コーナーの形状やマットの色等が変化。

### ●COMレベル

COMレスラーの強さの設定。

### ●COMスキップ

リーグ、トーナメント時のCOM戦のオートスキップ時間の設定。

オートスキップとは、COM戦のときに設定した時間になると自動的に試合をスキップする機能です。

●レフェリー

しあい さば せんたく  
試合を裁くレフェリーを選択できます。

レオン・サンダース



こうしき  
HWA公式レフェリー。  
すべ ひょうじゆんてき  
全てにおいて標準的。

パンサー 鳥取



しゅっしん  
アマレス出身のレフェリー。

ジョー 弘



こさん  
古参のレフェリー。  
たいりよく じゃっかん ふあん  
体力に若干の不安が…。

みずなか  
Mr.水中



けい  
UWH系のレフェリー。  
すばや うご しあい さば  
素早い動きで試合を裁く。

●追加ルールの有無

ロープチェック ロープブレイクのチェック。OFFだとロープブレイクしない。

ランバージャック しょうがい お きょうせいてき もど  
場外に落ちると強制的にリングに戻される。

ノーリリーフ ぜんいん しあい けんり どうじ しょう  
全員に試合の権利があり、同時にリング上で闘う変則ルール。  
たたか へんそく

カットプレイ タッグ時のカットプレイの設定。OFFだとカットに入れない。  
じ せつてい

反則カウント ほんそく ほんそくじ せつてい ほんそく  
反則時のカウント設定。OFFだと反則カウントをとらない。

場外カウント しょうがい しょうがいじ せつてい しょうがい  
場外時のカウント設定。OFFだと場外カウントをとらない。

# プレイヤーの基本操作

## スタンディング時

立っている状態からの操作です。

**十字ボタン**

**Yボタン**

**Bボタン**

**Aボタン**

**Xボタン + 十字ボタン**

**X + 十字ボタン横**

**Lボタン**

移動

小技

中技

大技

指定方向に走る

対角線方向に走る (横対角線上にいる時のみ)

パフォーマンス



## 正面から組んで

レスラーが組んだモーションの瞬間にボタンを押してください。タイミングは微妙ですが、このゲームの基本なので必ずマスターしましょう。

**Yボタン**

**Yボタン + 十字ボタン上下**

**Yボタン + 十字ボタン前**

**Yボタン + 十字ボタン後**

**Bボタン / B + 十字ボタン**

**Aボタン / A + 十字ボタン**

**Y + B + 十字ボタン**

**Xボタン / X + 十字ボタン**

牽制の小技

継ぎの小技

自分の前方へ倒す小技

自分の後方へ倒す小技

相手の体力を奪う中技

大ダメージを与える大技

まれに見せる技

ハンマースルー / タックル

※前/後はレスラーの向きに対応します。



## 力比べ

正面から組んだ瞬間に同時にボタンが押された場合、手四つからの力比べになります。力比べで相手に勝つと自動的に技が出ます。



**十字ボタン連打**

力比べで優劣を争う

## 後ろから組んで

ボタンを押すタイミングは正面から組んでいる状態と同じです。



**Yボタン**

バックからの小技

**Bボタン**

バックからの中技

**Aボタン / A + 十字ボタン**

バックからの大技

**Y + B + 十字ボタン**

まれに見せる技

**Xボタン / X + 十字ボタン**

ハンマースルー / タックル

## 後ろから組まれて

後ろから組まれた瞬間にタイミング良くボタンを押すと返し技が出せます。



**Yボタン** 返し技 その1

**Bボタン** 返し技 その2

## ダウンした相手に近づいて(仰向け / うつ伏せ)

ダウンした相手に追撃をかけることができます。

**仰向け** 頭側で **Yボタン** 引きずり起こし  
脚側で **Yボタン** うつ伏せにする

**うつ伏せ** 頭側で **Yボタン** 仰向けにする  
脚側で **Yボタン** 引きずり起こし

**共通** 頭側で **Bボタン** 上半身へのフォール技、極め技  
脚側で **Bボタン** 下半身へのフォール技、極め技  
頭側で **Aボタン** 上半身への寝技、打撃技  
脚側で **Aボタン** 下半身への寝技、打撃技



# プレイヤーの基本操作

## ダウンのふりをする(ダウン中)

ダウンのふりをして相手の攻撃のタイミングをずらしたり、転がって飛び技をかわしたりできます。



X / Y / B / A ボタンを押したまま  
ボタンを押したまま+ 十字ボタン上2回  
ボタンを押したまま+ 十字ボタン下2回

ダウンのふり  
上方向に転がる  
下方向に転がる

## ランニング時

走っている状態からの操作です。ハンマースルーの後に走って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には対角線攻撃が出ます。

Y ボタン

B ボタン

対角線に走って Y ボタン

対角線に走って B ボタン

X + 十字ボタン

十字ボタン(逆方向)

走っての小攻撃  
走っての大攻撃  
対角線小攻撃  
対角線大攻撃  
方向転換  
止まる

## カウンター攻撃

走りながら向かってきた相手に対する操作です。相手との距離をみてタイミング良くボタンを押してください。ハンマースルーの後に出すと比較的決まりやすいでしょう。



Y ボタン カウンター小攻撃

B ボタン カウンター大攻撃

A ボタン スタンディング時と同じ技

R ボタン 伏せかわし/リープフロッグ

※レスラーによりでない場合があります。

## カウンター攻撃(対角線上)

コーナー串刺し状態で相手が走ってきた場合、相手が一定の距離まで近づくと自動的にカウンター攻撃が出ます。



X / Y / B / A ボタンを押したまま 串刺しのふりからカウンター攻撃

## コーナーポスト上からの攻撃

ポスト上からの操作です。A、X ボタン技は場外への攻撃も可能です。



Y ボタン

B ボタン

A ボタン

X ボタン

ダウンしている相手への攻撃 その1  
 ダウンしている相手への攻撃 その2  
 立っている相手への攻撃 その1  
 立っている相手への攻撃 その2

## コーナーポスト上の相手への攻撃

コーナーポスト上にいる相手に向かって攻撃します。



B + 十字ボタン(ポスト方向) デッドリードライブ

## 場外へダイビング

場外にいる相手に対する操作です。うまく当たれば大きなダメージを与えることができます。



場外に走って A ボタン 走っての場外へのダイビング攻撃

ロープ際で A + 十字ボタン(場外方向)

エブロンからの場外へのダイビング攻撃

# プレイヤーの基本操作

## ●場外に投げ捨てる／場内に押し入れる

ロープ際やエプロン際で組んだ場合に行なえる操作です。うまく使って試合を有利に進めましょう。



ロープ際で組んで **X** + 十字ボタン (場外方向)

エプロン際で組んで **X** + 十字ボタン (場内方向)

## コーナーで串刺しの相手と組んで

対角線に振った相手が串刺し状態になった時に組むと雪崩式技などの大技を出すことができます。



**A** + 十字ボタン上

**A** + 十字ボタン前 (コーナー方向)

**A** + 十字ボタン下

## 雪崩式技

コーナーに乗せた相手と組んだ瞬間にタイミングよくY、B、Aボタンのどれかを押すと雪崩式の技が出せます。組まれた側はY、B、Aボタンのどれかで返し技が出せます。





## ロープに振られた時

ロープに振られた場合、ロープに触れた瞬間にボタンを押すことによって危険を回避することができます。

**Y ボタン** ロープで止まる

**B ボタン** いったんロープで止まってから走る（その後走り攻撃可能）

**A ボタン** ロープを利用した飛び技



## スペシャル技

各レスラーに一つずつ装備されている特殊技です。組んでいる状況以外で出すことができます。

**Y + B ボタン** (組んでいる状況以外) まれに見せる隠し技

# その他の特殊連係操作

## ポストに登る(ポスト際で)、降りる

Y + 十字ボタン(ポスト方向)  
十字ボタン下2回

ポストに登る  
ポストから降りる

## ポストに駆け登る(横対角線のみ)

対角線に走ってAボタン



## 場外へ降りる(ロープ際で)、リング内に戻る(エプロン際で)

B + 十字ボタン(場外方向)  
Y / B + 十字ボタン(リング方向)

場外へ降りる  
リング内に戻る

## 自ら技を解く

Bボタン

## フォールを返す

Bボタン

## 関節技、連続技をはずす

十字ボタン連打

## 串刺しからの脱出

十字ボタン連打

## ノックダウンからの回復

十字ボタン連打



# タッグプレイ時の特殊関係操作

## タッチ

コーナーで **Y** + 十字ボタン(パートナー方向)



## カットに入る、場外乱闘に参加する

コーナー待機中に **Y** / **B** ボタン

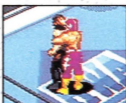
## ツープラトン技

二人がかりで組んで  
**Y** / **B** ボタン



## 羽交い絞め

(画面上方に向けて)  
後ろから組んで **R** + 十字ボタン上  
(画面下方に向けて)  
後ろから組んで **R** + 十字ボタン下



## 肩車

後ろから組んで **R** ボタン



# パラメータについて

こうげきけい

## 攻撃系パラメータ

### ▶ 突き技

パンチ、張り手等の腕を使った打撃技の巧さ、威力

### ▶ 蹴り技

キック等の脚を使った打撃技の巧さ、威力

### ▶ 投げ技

スープレックス技の巧さ、ブリッジの力

### ▶ 関節技

アキレス腱固め等の関節技の巧さ、正確さ

### ▶ 絞め技

コブラツイスト等のストレッチ技の巧さ、正確さ

### ▶ 飛び技

空中技の巧さ、ジャンプ力

### ▶ 馬力

タックル等の体当たりの威力、全体的なパワー、瞬発力

### ▶ 腕力

相手を持ち上げたり絞めたりする時の腕の力

### ▶ テクニック

インサイドワークの巧さ、プロレス的な技術力

### ▶ ラフ

頭突き、凶器攻撃等のラフ攻撃の巧さ

ぼうぎょけい

## 防御系パラメータ

### ▶ 打撃防御

腕を使った打撃に対する防御の巧さ、ガードの力

### ▶ 蹴り防御

キックに対する防御の巧さ、ガードの力

### ▶ 受け身

投げ技、叩きつけ技等に対する総合的な受け身の巧さ

### ▶ 関節防御

関節技に対しポイントをずらして防御する巧さ

### ▶ 柔軟性

身体の柔軟性、ストレッチ技に対する耐久度

# クリティカルについて

- ▶ **対飛び技**  
飛び攻撃に対する防御の巧さ、慣れ具合
- ▶ **強靱度**  
体当たり攻撃に対する耐久度、頑丈さ
- ▶ **対リアット**  
リアット系攻撃に対する防御の巧さ、慣れ具合
- ▶ **テクニック**  
技を繰り返す時の巧さ、プロレス的な技術力
- ▶ **対ラフ**  
ラフ攻撃に対する防御の巧さ、慣れ具合
- ▶ **首**  
首への攻撃に対する耐久度、古傷等の有無
- ▶ **腕関節**  
腕関節(肩、肘)への攻撃に対する耐久度、古傷等の有無
- ▶ **脚関節**  
脚関節(膝、足)への攻撃に対する耐久度、古傷等の有無

## クリティカルについて

レスラーのなかには一撃必殺のクリティカル技を持つものもいます。試合中に一定の確率で発生し、一瞬にして致命傷を負わせる事が可能です。

- ▶ **サブミッション系**  
主に関節技で発生。複合関節技で骨を破壊する。
- ▶ **グラウンド系**  
主に絞め技や関節技で発生。相手を絞め落とす。
- ▶ **スープレックス系**  
主にスープレックス技で発生。投げつけてKOする。
- ▶ **パワー系**  
主にパワー技で発生。叩きつけてKOする。
- ▶ **打撃系**  
主に打撃技で発生。ハードヒットでKOする。
- ▶ **必殺技系**  
クリティカル可能な必殺技を装備していると発生。

# ダメージについて

レスラーに蓄積されるダメージは全部で4種類。レスラーの体力ゲージやダメージポイント等は画面上には一切表示されませんが、注意して見れば相手のダメージに気付くはずです。

## 体力

レスラーの全体的なスタミナのことです。技を受けたり、自爆したりすることでダメージが蓄積されます。体力が減ると技を掛けられやすくなったり、技を返せなくなったりします。なにも技を出さないでいると少しずつ回復していきます。

## 首

首の耐久力のことです。主に首から落ちる投げ技を受けたりすることでダメージが蓄積されます。ダメージが蓄積すると投げ技等でKOされやすくなります。

## 腕関節

腕関節の耐久力のことです。主に腕に対する攻撃を受けることでダメージが蓄積されます。ダメージが蓄積すると腕が下がっていき、打撃技や投げ技等に影響がでます。

## 脚関節

脚関節の耐久力のことです。主に脚に対する攻撃を受けることでダメージが蓄積されます。ダメージが蓄積すると移動速度が落ち、飛び技等に影響がでます。

■首関節、腕関節、脚関節ダメージは試合中には回復しません。

ヒューマンオフィシャルファンクラブ  
**ヒューマンくらぶ**  
会員募集中!!

どこよりも早くヒューマンの情報をお届け

1カ月に1回、会報「ヒューマンくらぶ」をお届けします。ヒューマンの新作ソフトの情報から、イベント情報、裏技情報などマル秘情報がどこよりも速く入手できます。

うれしい入会特典がいっぱい

会員証、オリジナルテレホンカード、ストックファイルを進呈。また、会報誌の中では、アンケートに答えると抽選で景品が当たるコーナーもあります。

みんなで作るヒューマンくらぶ

会員みんなの意見がよりよいヒューマンくらぶをつくります。読者ポイントを集めてヒューマンオリジナルグッズをもらおう!

「CPCチケット」をチェック

95年3月以降に発売されたヒューマンのソフトの取扱説明書に「CPCチケット」がついています。このチケットを見事10枚集めるともれなくステキなプレゼントが当たります。

入会希望の方は封書に「ヒューマンくらぶ入会希望」と書いて、住所、氏名、電話番号を記入し、90円切手を同封の上、ヒューマン株式会社宛てにお送りください。詳しい案内をお送りいたします。

注<sup>ちゅう</sup>意<sup>い</sup>

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。

めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

警<sup>けい</sup>告<sup>こく</sup>

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。  
●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

● HUMAN ENTERTAINMENT  
**HUMAN**

ヒューマン株式会社

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13

**ヒューマンテレホン通信**

(毎月1/15日に内容が変わります)

**0422(70)7796**

**製品に関するお問い合わせ**

(月～金曜の午後2時～6時)

**0422(70)7798**

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されています。

**スーパーファミコン** は任天堂の登録商標です。