

<http://www.emulation64.fr>



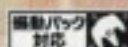
EMULATION64.FR



バトル プロレス 2

~王道継承~
VIRTUAL PRO-WRESTLING 2

NUS-NA2J-JPN



コントローラ
対応 29

取扱説明書

©2000 Asmik Ace Entertainment Inc./AKI



Emulation64.fr

バーチャル・プロレス2とは	4
ゲームスタート	6
試合画面のみかた	8

バープロ2を遊ぶための基本テクニック

移動	10
打撃	12
組み	14
その他	16

バープロ2をもっと楽しく遊ぶための応用テクニック

組みから	18	エプロンで	28
コーナーで	20	攻防	29
ダウン中の相手に	22	タッグ・バトルロイヤル	32
飛び技	24	格闘打撃	34
リング⇄場外移動	26	シュート	35
場外で	27		

ゲームの流れ

モード	36
試合前の各種選択	38
オプション	42
データのセーブ	43

エディット

自分だけの三沢選手をつくろう	44
エディット項目	46

バープロテクニックQ&A	50
--------------	----

バーチャル・プロレス2 (バープロ2) とは

Point 1

長押しと短押し

「バープロ2」では、ボタンの押し長さによって技や動きが変化するぞ。たとえば、打撃が出るBボタンを短く押すと弱打撃、長く押すと強打撃になるんだ。



ボタンを短く押すと

弱攻撃



ボタンを長く押すと

強攻撃

Point 2

打・組・防の三段構成

「バープロ2」では、打撃技、組み技、防御が左の図のように、じゃんけんのような関係になっている。この関係をしっかり頭にたたきこんでおこう。さらに、打撃技をタイミングよくとらえたり、組まれる瞬間に間合いを取って組み手をさければ、反撃のチャンスもうまれるぞ! 相手の行動を読み、その裏をかけ!

試合の流れ



Fight



まずは
打撃技でダメージを



組み技が重要だ



相手が痛がっている部分を
攻め込むのも手だ



Point 3

連打で切り返せ!

フォールや絞め技には、あらかじめ連打で切り返せ!

Emulation64.fr

間合いを取る
組まれる瞬間を
ねらって間合い
を取ろう。



防御
打撃技に対して
有効だが、組み技
にはとらえら
れてしまう。

ガード

返し技
(キャッチスロー)
タイミングよく
防御すれば返し
技ができるぞ!



組み技
組んでからかける
技。相手が防御し
ているときは有効
だが、打撃技に弱い。



組む

打撃

打撃技
キックやパンチな
ど、組み技に対し
て強い技。防御さ
れると無効に。



スペシャル技で
とどめをさせ!



WIN!!

・フォール・ギブアップ
・TKO・場外リングアウト

Point 4

スピリット
精神力

相手よりも常に精神力を高くた
もっておくのが勝負のヒケツ。
精神力が最高潮に達し「キレた!」
状態になれば、勝負の決めど
ころだ!

Point 6

観戦もできる

観戦モードにすれば、コンピュータど
うしがくりひろげる熱い戦いの観客
になれる。初心者の方は、コンピ
ュータの試合運びを参考にするといいぞ。



Point 5

場外戦もOK

場外でゲットした凶器をリン
グ内に持ち込むこともできるぞ。



ゲームスタート

「バーチャル・プロレス2」はバッテリーバックアップ機能付きです。ゲームのデータはカセットの内蔵電池に保存されます。ゲーム中、むやみにリセットボタンを押すとデータが消えるおそれがありますので注意してください。

★エディットモードで作成したレスラーやベルトは、別売のコントローラバックにもセーブすることができます(→P.43)。

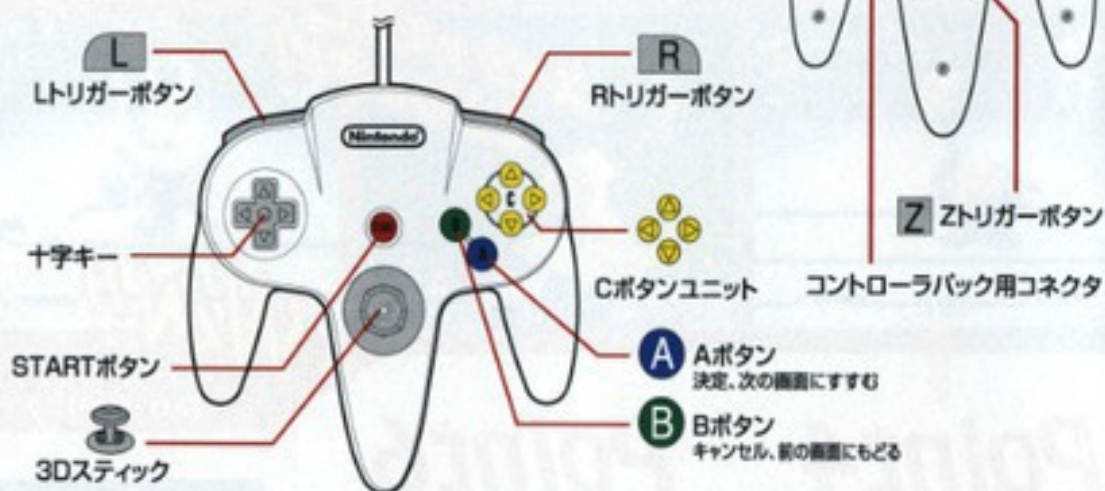
(1) カセットをNINTENDO64本体に正しくセットし、コントローラの接続を確認してから電源を入れてください。

★このとき、3Dスティックにはさわらないでください。

★別売の振動バックを使用する場合は、コントローラに振動バックを接続してから本体の電源を入れてください。詳しくは振動バックの取扱説明書をごらんください。

(2) **[STARTボタン]**を押すとモードセレクト画面になります。

コントローラ各部の名称



コントローラの接続



●コントローラは必ず電源を入れる前に接続してください。電源を入れた状態でコントローラを接続しても操作することはできません。

●このゲームは4人まで同時にプレイすることができます。2人以上でプレイする場合は、追加のコントローラ(別売)をコネクタ2~4に順番にさしてください。

コントローラの握り方



●センターポジションで握ることをおすすめします。

くわしい操作方法は、P.10から説明します。

NINTENDO64コントローラについて

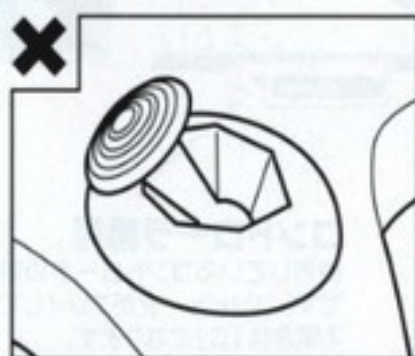
NINTENDO64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

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。

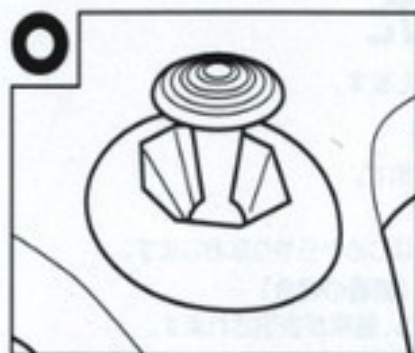
*NINTENDO64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

*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17ページをご覧ください。

試合画面のみかた

REPLAY

リプレイのとき表示されます。

10

ポイント
格闘ルールの場合、
ポイントが表示されます。



レフェリー



スピリット
精神力メーター

経過時間

コントローラ番号
使用しているコントローラの番号
です。コンピュータがプレイしてい
る場合は「C」になります。

ポーズ中の画面のみかた

[STARTボタン]を押すとポーズがかかり、試合が一時中断します。



試合続行
試合を続けます。

再試合
この試合をはじめからやりなおします。

スキップ (観戦の場合)
試合をとばし、結果が表示されます。

試合中断
試合を中断します。

精神力表示
精神力メーター表示あり/なしを変更します。

レフェリー表示
レフェリー表示あり/なしを変更します。

リプレイ表示
リプレイ表示あり/なしを変更します。

スピリット 精神力メーターについて

このゲームでは、レスラーの精神力が試合を左右する最も重要な要素となっています。精神力は、基本的に相手に攻撃をあたえることで増加し、攻撃を受けることで減少します。また、アピールをしても精神力を上げることができます。



レスラーの状態

レスラーはやられた部分をおさえるので、レスラーの状態はひとめでわかります。



流血

精神力が上がりにくくなったり、体力が回復しにくくなる。



首やられ



腕やられ



腹やられ



脚やられ

相手の痛がっている部分を集中攻撃するのも、ひとつの手だ!

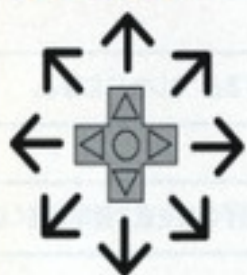
移動

バープロ2を遊ぶための
基本テクニック

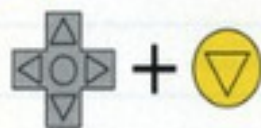
移動 打撃 組み その他

VIRTUAL PRO-WRESTLING 2

移動



ダッシュ



相手めがけてダッシュ





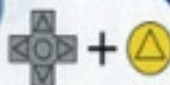
相手のいる場所に向かってダッシュ

Emulation64.fr

リングの出入り

リングから出る

ロープぎわで場外方向に  + 



すぐにはなし





エプロンに出ます。

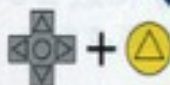
押しっぱなし



場外にあります。

リングに入る

リングぎわでリング方向に  + 



すぐにはなし



エプロンに登ります。

押しっぱなし



リング内に入ります。

リングに入る方法は他にもあるぞ!P.26へGO!

Emulation64.fr

バーナロ2を遊ぶための
基本テクニク

秘伝

打撃

バープロ2を遊ぶための
基本テクニック

移動 打撃 組み その他

弱打撃

B 短く押す

弱打撃は相手との間合い(距離)によって
出る技が変化します。

相手が近いと



相手が遠いと



強打撃

B 長く押す



弱打撃・強打撃は
+をいっしょに押すと
技が変化するぞ!

寝打撃

寝ている相手に近づいて **B**
ダウン中の相手を攻撃します。



Emulation64.fr

ダッシュ打撃

▼のあとで B

相手めがけてダッシュ打撃します。



↑ 違う種類の技になるぞ!

十字 + ▼のあとで B

好きな方向に走ってから打撃します。



相手の打撃には

R 押しっぱなし

相手の打撃をガードします。

R タイミングよく押す

相手の打撃がキャッチできます。



手をキャッチしたら
そのまま反撃技がでるぞ!

足をキャッチしたら…
P.29へGO!

組み

バープロ2を遊ぶための
基本テクニック

移動 打撃 組み その他

弱組み

A 短く押す



組んだあとに

小技が出ます。



中技が出ます。

強組み

A 長く押す



組んだあとに

大技が出ます。



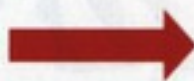
大技が出ます。

弱組み・強組みは技を出すときに
十字をいっしょに押すと技が変化するぞ!

寝関節技

寝ている相手に近づいて A

頭側から近づいたときと
脚側から近づいたときでは
技が変化!



Emulation64.fr

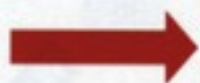
ハンマースルー

正面から **A** で組んで $\left[\begin{smallmatrix} \triangle \\ \square \\ \circ \\ \triangle \end{smallmatrix} \right] + \triangle$



ロープに振るぞ!

正面から **A** で組んで $\left[\begin{smallmatrix} \triangle \\ \square \\ \circ \\ \triangle \end{smallmatrix} \right]$ ななめ方向 + \triangle



コーナーポストに串ざし!

相手の組みには

L 押す

相手の組み手をさけます。



相手が組む瞬間をねらって

L タイミングよく押す

相手の組み手をはらいのけます。



それでも相手に組まれたり、関節技をかけられたら
いろんなボタンをとにかく連打!!うまくいけば、返すことができるぞ!

Emulation64.fr

バーチャルプロレスを遊ぶための
基本テクニック

組み

その他

バープロ2を遊ぶための
基本テクニック

移動 打撃 組み その他

起こし

寝ている相手に近づいて **R**



R

すぐにはなし



上半身だけ起こします
("半寝状態")。

押しっぱなし



相手を立ち上がらせます。

フォール

寝ている相手に近づいて **L**




大技からそのままフォールにはいることもあるぞ!

相手にフォールされたら
いろんなボタンを
とにかく連打!!
うまくいけば、返すことができるぞ!



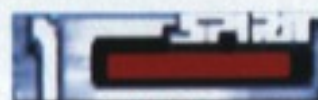
Emulation64.fr

アピール

 たおす



スピリット
アピールすると精神力がアップ!



スピリット
精神力メーターが満タンのときにもう1度アピールすると
"キレた!"になるのダァー!!




バーナロ2を遊ぶための
基本テクニク

その他

スペシャル技

スピリット
精神力メーターが"キレた!"のときに

A 長く押す → 強組みしたら →  たおす



Emulation64.fr

組みから

バープロ2をもっと遊ぶための

応用テクニック

- | | | | | | |
|-------|---------|-------------|------|----------|-----|
| 組みから | コーナーで | ダウン中の相手に | 飛び技 | リングの場外移動 | 場外で |
| エプロンで | いろいろな攻撃 | タッグ、1対1ロイヤル | 格闘攻撃 | シュート | |

バックへまわる

正面組みのとき **L**



組み移動

組んでいるとき **十字キー** (8方向)



バック組み技

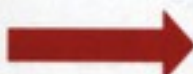
A、**B**、**A** + **十字キー**、**B** + **十字キー**

で技が変化

A 短く押す



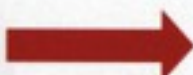
バック弱組み



A 長く押す



バック強組み



A、**B**、**A** + **十字キー**、**B** + **十字キー**

で技が変化

Emulation64.fr

カウター組み



ハンマースルー後
相手のはね返ってきたら

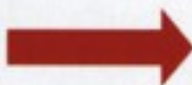


弱組みからのハンマースルーと、強組みからのハンマースルーでは技が変化!

コーナーたたきつけ

コーナー近くで強組みしたら...

コーナー方向に  + 



バーソロをもっと遊ぶための
応用テクニク

弱組みから

コーナーで

バープロ2をもっと遊ぶための

応用テクニック

組みから

コーナーで

ダウン中の
相手に

飛び技

リングの
場外移動

場外で

エプロンで

いろんな
攻撃

タッグ・
10-50イヤル

格闘打撃

シュート

コーナー打撃

コーナーによりかかっている相手めがけて
ダッシュ中に **B**



さかさぶり

コーナーによりかかっている
相手に組んで



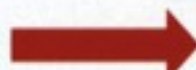
コーナー組み技

コーナーに相手がよりかかっているとき

A 短く押す



コーナー弱組み



A または **B**



コーナーに相手がよりかかっているとき

A 長く押す



コーナー強組み



A または **B**



Emulation64.fr

■ コーナーの相手を回す

コーナーによりかかっている相手に近づいて



■ コーナーアピール

ポストに登ったら (P.24)

▽ 押したまま



■ コーナーバック組み技

コーナーに相手がよりかかっているとき相手の背後から

A 短く押す



コーナーバック弱組み



A または **B**

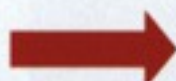


コーナーに相手がよりかかっているとき相手の背後から

A 長く押す



コーナーバック強組み



A または **B**



バーノロをもっと遊ぶための
応用テクニックス

コーナー

ダウン中の 相手に

バープロ2をもっと遊ぶための

応用テクニック

総みから

コーナーで

ダウン中の
相手に

飛び技

リング外
移動

場外で

エプロンで

いろんな
取柄

タッグ・
バトルイヤー

格闘打撃

シュート

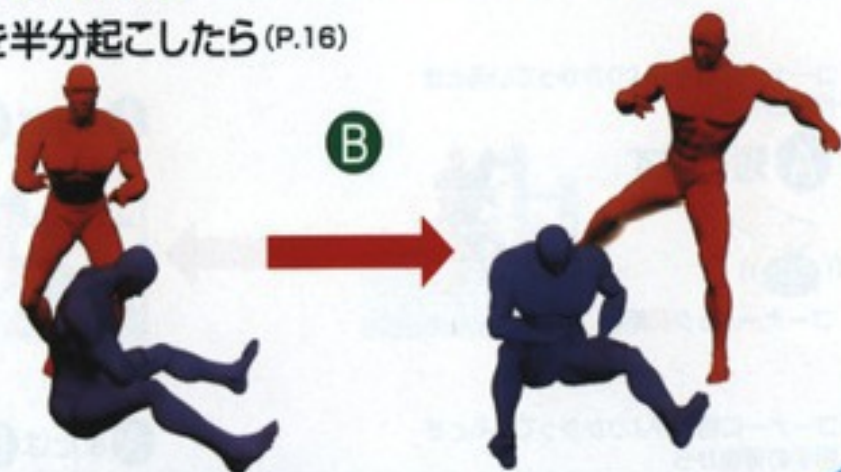
半寝関節技

相手を半分起こしたら (P.16)



半寝打撃

相手を半分起こしたら (P.16)



半寝関節技と半寝打撃は、
相手が**あおむけ**か**うつぶせ**かで技が変化!

Emulation64.fr

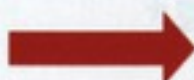


ダッシュ寝打撃

寝ている相手にむかって
ダッシュ中に



B



相手がおおむけかうつぶせかで技が変化。

寝ひっぱり

◀ + ⬆️ 押しっぱなし



寝ている相手をまたぐ

寝ている相手の近くで ▼



寝ている相手をうら返す

相手に近づいて ◀



フラフラの相手を回す

相手に近づいて ◀



バーソロをもっと進ぶための
応用テクニク

ダウン中の相手に

飛び技

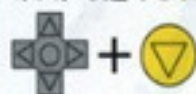
バープロ2をもっと遊ぶための

応用テクニック

- | | | | | | |
|-------|------------|-----------------|------|--------------|-----|
| 組みから | コーナーで | ダウン中の相手に | 飛び技 | リングの
種別移動 | 場外で |
| エプロンで | いろんな
取柄 | タッグ・
パイルロイヤル | 格闘打撃 | シュート | |

●●●●●● ポスト飛び技★

ポストの近くでポスト方向に



すぐにはなす



ポスト飛び技が出るぞ!

ポストに登って...



相手が立っているか、寝ているか、
リング内にいるか、場外かでも技が変化!

ポストの上で止まるぞ。



●●●●●● ポストから降りるには

登っているあいだに **R**



●●●●●● ポスト上の相手を落とす

相手がポスト上にいるときに
ポスト付近で **A**



Emulation64.fr

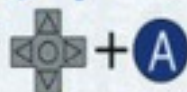
スワンダイブ★

エプロンにいるとき
リング方向に



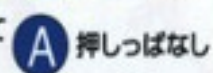
プランチャー★

リング内ロープ近くに
いるとき場外方向に



ダッシュトペ★

場外の相手めがけて
ダッシュ中に



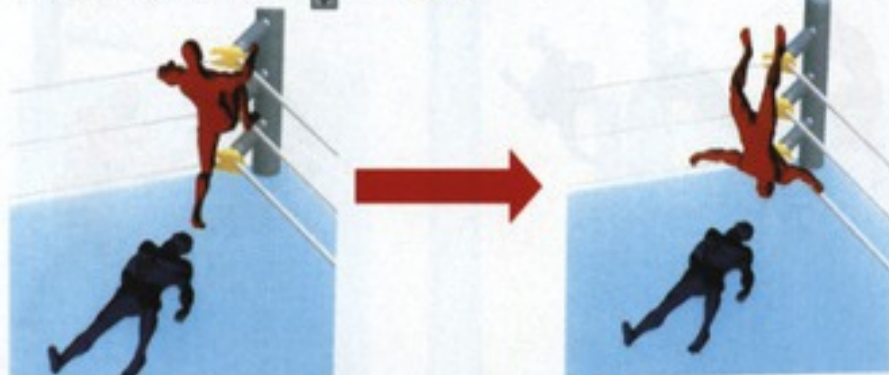
ロープリバウンド飛び技★

ダッシュ中にロープに
ふれる瞬間に



コーナーを使った飛び技★

相手が寝ているときに
コーナー近くでコーナー方向に



ハードコアをもっと遊ぶための
専用テクニクス

飛び技

リング⇄ 場外移動

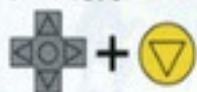
バープロ2をもっと遊ぶための

応用テクニック

- | | | | | | |
|-------|-------|-------------|------|----------|-----|
| 組みから | コーナーで | ダウン中の相手に | 飛び技 | リングの場外移動 | 場外で |
| エプロンで | いろんな技 | タッグ・バトルロイヤル | 格闘打撃 | シュート | |

ダッシュでリングに入る

リング方向に



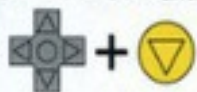
ダッシュでリングから出る

場外に相手がいるとき場外方向に



場外へのハンマースルー

ロープの近くで強組みしたあと場外方向に



相手をリング内にもどす

リング近くで強組みしたあと、リング方向に



Emulation64.fr

場外で

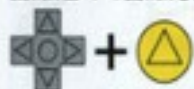
バープロ2をもっと遊ぶための

応用テクニック

組みから コーナーで ダウン中の相手に 飛び技 リング** 場外移動 場外で
エプロンで いろんな 攻撃 タッグ・バトルロイヤル 格闘打撃 シュート

凶器を使う

凶器を取る
客席近くで客席方向に



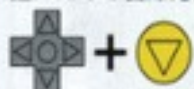
凶器攻撃 **B**

もったままリングイン!
リング近くでリング方向に



場外でのハンマースルー

鉄柵にうちつけ!
組んだあとと客席方向に



鉄柱にうちつけ!

組んだあと
ポスト方向に



リング内の相手をつかむ

リング内の相手近くで

A



相手がエプロンに
いるときでもOK!

バープロ2をもっと遊ぶための
応用テクニック

リング内移動
場外移動
場外

Emulation64.fr

エプロン

バープロ2をもっと遊ぶための

応用テクニック

組みから

コーナーで

ダウン中の
相手に

飛び技

リング外
移動

場外で

エプロンで

いろんな
攻撃

タッグ・
バトルリアル

格闘打撃

シュート

リング内の相手を攻撃する

リング方向に

B



リング方向に


 + **A**



スワンダイブ!

場外の相手を攻撃する

場外方向に

A
 + または
B



ダッシュ中に

A



エプロンダッシュ!



エプロン組み技

組んだ後 **A**

弱組みか
強組みかで
技が変化!



組んだ後
ポスト方向に

 + 



鉄柱たたきつけ!

自分がリング内、相手がエプロンでもOK!

Emulation64.fr

いろいろな 攻防

バープロ2をもっと遊ぶための
応用テクニック

- | | | | | | |
|-------|---------|-------------|------|--------|-----|
| 組みから | コーナーで | ダウン中の相手に | 飛び技 | リング外移動 | 場外で |
| エプロンで | いろいろな攻防 | タッグ・パトルロイヤル | 格闘打撃 | シュート | |

❖ キャッチ、キャッチ後の攻防

脚をキャッチした側も
キャッチされた側も

A か **B**



キャッチスロー!



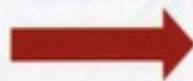
キャッチスロー返し技!

❖ 手四つ組み技

相手と **A** を同時に押したら

ボタン連打だ!

組みが
同時にでたら
手四つになる



相手より押した
回数が多いと
技を出すぞ!

Emulation64.fr

バープロ2をもっと遊ぶための
応用テクニック

いろいろな
攻防

ダッシュフェイント

ダッシュ中に **R**



まわりこみ

ダッシュ中に **L**



ダッシュ組み技

ダッシュ中に



相手の正面からかけるか、
バックからかけるかで
技が変化するぞ!

リープフロッグ

ハンマースルーした相手が
戻ってきたらタイミングよく **L**



ハンマースルー後の攻防

ハンマースルーで走らされたら



バープロ2をもっと遊ぶための
専用テクニク

起き上がるときの攻防

起き上がるとき



いろいろな攻防

タッグ・ バトルロイヤル

バープロ2をもっと遊ぶための

応用テクニック

組みから コーナーで ダウン中の相手に 飛び技 リング外移動 場外で
エプロンで いろんな攻撃 タッグ・バトルロイヤル 格闘打撃 シュート

●●●● 見ている相手を変える



見ていないと、
攻撃やカットが
できません。



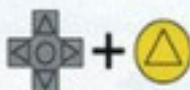
リングインのマークが出たら
△でリング内に入れるぞ!

リングインの条件

- フォールされた場合
- 関節技をかけられている場合
- タッチのとき
- 場外にパートナーが落ちた場合

●●●● タッチ

エプロンにいる味方の
近くでエプロン方向に



●●●● カットするには

相手の近くで B



●●●● 相手を抱えあげる

バック組みから △



肩車をしたら AかBで
向きを変更できるぞ!

●●●● はがいじめ

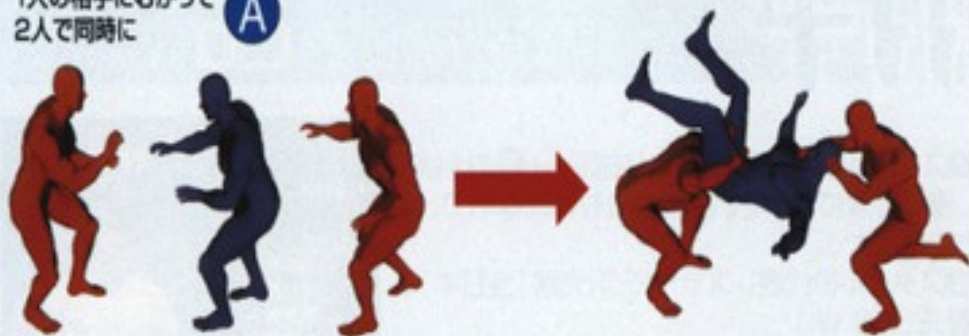
エプロン上
リング内の
相手近くで



Emulation64.fr

ツープラトン

1人の相手にむかって
2人で同時に **A**



2人がかりで組み技をかけるぞ!

正面、バック、はさみうちの違いで出る技も変化するぞ!

ダブルインパクト

もう1人がポスト近くで
ポスト方向に



1人が相手を肩車したら



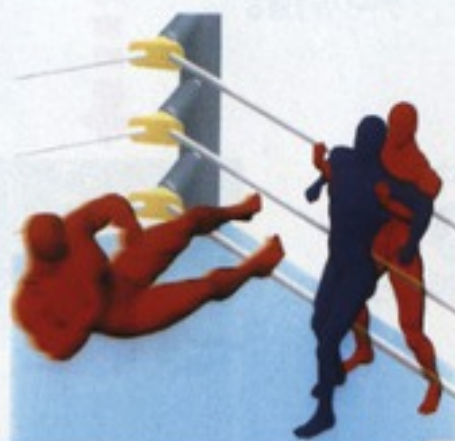
もう1人が飛び技だ!

はがいじめからの攻防

はがいじめ
しているところを
もう1人が

A で組み技

B で打撃



Emulation64.fr

バープロ2をもっと遊ぶための
応用テクニク

タッグバトルロイヤル

格闘打撃

バープロ2をもっと遊ぶための

応用テクニック

組みから コーナーで ダウン中の相手に 飛び技 リングの場外移動 場外で
エプロンで いろんな攻撃 タッグ・1対1ロイヤル 格闘打撃 シュート

格闘スタイルのレスラーによる「強組み→Bの大技」は、連続打撃になるぞ。操作方法も特殊なので、しっかり覚えよう。

格闘スタイルの代表レスラー：三沢光晴（全日本）、林静夫（N.S.W.）



レスラー選択画面右下で、格闘スタイルを確認しよう。

連続打撃

A 長く押す
強組み



B 6回まで連続で技が出せるぞ!



技を出すごとに
ゲージが1減る

途中で
A を押すと組み技



つきはなし

B



ゲージが表示される



③と+ (上下左右) 同時押しで技が変化

連続打撃の攻防

防御側が、攻撃側と同じ方向に+を押したら、攻撃をガード。
攻撃側が+を押さず③だけで攻撃した場合、防御側は何も押さなければガードする。



Emulation64.fr

シュート

バープロ2をもっと遊ぶための

応用テクニック

組みから コーナーで ダウン中の相手に 飛び技 リングの場外移動 場外で
エプロンで いるんな攻撃 タップ・ハールドイヤル 格闘打撃 シュート

シュートスタイルのレスラーによる組みは通常と違い、**A**短押しは「シュート組み」に、**A**長押しは「タックル」になる。

格闘スタイルの代表レスラー: 納村仁志(ジャンクス)、浦木利克(パーフェクト)



レスラー選択画面右下で、シュートスタイルが確認しよう。

連続打撃

A 短く押す
シュート組み



B つきはなし



ゲージが表示される

B 6回まで連続で技が出せるぞ!



Bと**+**(上下左右)同時押して技が変化

途中で **A**



技を出すごとにゲージが1減る

防御は左下の「連続打撃の攻防」参照

マウントポジション

A 長く押す
タックルからマウントポジション



A



絞め技

B

マウントパンチ



Emulation64.fr

バープロ2をもっと遊ぶための
応用テクニック

格闘打撃

シュート

モードゲームの流れ

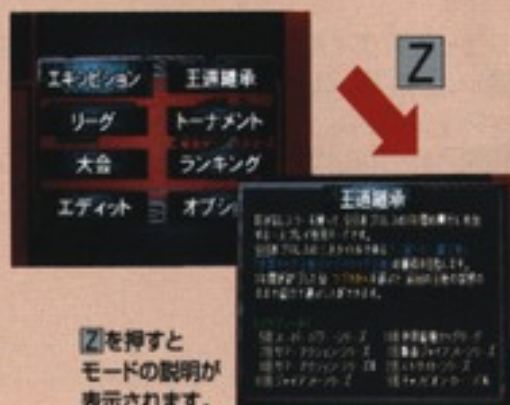
モード

試合前の
各種選択

オプション

データの
セーブ

タイトル画面で[STARTボタン]を押すと、モード選択画面になります。遊びたいモードを \blacktriangle で選びAで決定します。



エキシビション

シングル戦、タッグ戦、3WAYマッチ、バトルロイヤル、イリミネーションの5種類の形式があります。サクッと遊ぶのに最適なモードです。

Zを押すと
モードの説明が
表示されます。

マイクアピール

エキシビションでは、 \triangle \square \circ \times のいずれかを入場シーン、または試合後リプレイ中に押したままにすると、エディットで設定したマイクアピールが出ます。オプションでセリフが変更できます。



王道継承 (1人プレイ専用)

全日本プロレスの1年間のサーキットに参加するモードで、全日以外のレスラーでもプレイできます。5月の「スーパーパワー・シリーズ」から始まり、翌年3月の「チャンピオン・カーニバル」までの全8シリーズを、シングル戦・タッグ戦を交えて戦い抜き、最終的に全日本プロレスの三大タイトルである「三冠ヘビー級王座」「世界タッグ王座」「アジアタッグ王座」の獲得をめざします。



いろいろなイベントも発生するぞ!



Zでシリーズの掲示板が表示される。

※ タッグマッチの場合は、試合権利のある方のレスラーを操作します。

Emulation64.fr

リーグ

シングルなら3~12人、タッグなら3~12チーム参加できる総当たり戦です。勝敗によって得点がつけられ、得点の高い人が勝ちとなります。



✦左右で人間/コンピュータ操作を切り替えられる。



入れ替えたい選手がいる場合、その選手を選んでAを押し、入れ替えたい相手を選んでAを押し、両選手が入り替るぞ。

トーナメント

シングルなら3~16人、タッグなら3~16チーム参加できる勝ち抜き戦です。L1/L2でトーナメント表が左右に動きます。



✦左右で人間/コンピュータ操作を切り替えられる。



入れ替えたい選手がいる場合、その選手を選んでAを押し、入れ替えたい相手を選んでAを押し、両選手が入り替るぞ。

大会

日付、会場、カードの内容などを自由に設定できるモードです。1つの大会で10試合までおこなえます。



※観客動員数は、試合内容がよいほど増えていくぞ。大会終了時に満員御礼になるようにがんばろう!

エディット→P.44~

オプション→P.42~

ランキング

シングルなら3~16人、タッグなら3~16チーム参加可能な、順位(ランキング)を競い合っていくモードです。まずトーナメント戦で順位を決定し、それからランキング争奪戦をおこないます。ランキング争奪戦では、順位によって挑戦できる相手が制限されます。



プレイする選手を選ぶと、挑戦できない相手は暗く表示される。

- 1~5位の選手は、チャンピオン~10位の選手と試合を組むことができます。
- 6~10位の選手は、1~10位の選手と試合を組むことができます。
- ランク外の選手は、6~10位の選手と試合を組むことができます。

試合前のゲームの流れ

各種選択

モード

試合前の
各種選択

オプション

データの
セーブ

試合形式



シングル

1人对1人で戦います。

タッグ

2人1組のチームで戦います。

3WAY

3人のレスラーで同時に試合をおこなうことができます。誰か1人が勝利したら試合終了です。

バトルロイヤル

リング上で4人のレスラーが同時に戦い、負けた選手が退場していき、新たなレスラーがリングインする形式で試合が進んでいきます。最後に残ったレスラーが優勝です。

1人のレスラーが負けたら、次のレスラーが入場してくるぞ。



チームバトル

4チームに分かれておこなう形式です。4~40人参加可能です。ある選手が負けたら、同じチームの次の選手がリングインします。

ランダム

4~40人参加できます。最初に戦う4人のみ選択し、5人目以降はランダムに出現します。

1チームの人数を振り分けることができる。✚左で人数減、✚右で人数増だ。

イリミネーション

最大5人ずつのチームを編成してからおこなう、チーム対抗戦です。勝ち抜き戦で進行し、最後までレスラーの残ったチームが勝ちになります。



選手選択後、✚上下で順番の入れ替えができる。



REDチームの1番目がBLUEチームの1番目に勝ったら、次はBLUEチームの2番目と戦うのだ。

人間/コンピュータ操作

人間が操作するか、コンピュータが操作するか決定します。コントローラ2~4を使用する場合は、コントローラ2=2P、コントローラ3=3P、コントローラ4=4Pとなります。観戦を選ぶと、コンピュータどうしの試合を観ることができます。



会場

会場を選択します。[STARTボタン]で会場名を変更する画面が表示されます。



ベルト

ベルトをかける場合、新しくベルトをつくるか、すでに作成したベルトを選択します。

新しくベルトをつくる場合



ベルトの名前を入力しよう
(→P.46「文字入力の方法」)。



ベルトのデザインを選ぼう。

すでに作成したベルトを賭ける場合



ベルトを選択するとそのベルトの記録が表示される。

※「ベルトを消す」で、そのベルトのデータを消すことができます。

ベルト管理

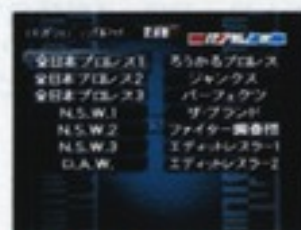
コントローラバックを使用する場合、「ベルト管理」でベルトデータをコントローラバックにセーブしたり、コントローラバックにあるベルトデータを読み出すことができます(→P.43)。

試合前の各種選択

ゲームの流れ

レスラー選択

試合に出場するレスラーを選択します。←左右でページ切り替え、↑でレスラーを選択します。△を押すと選手がランダムに切り替ります。



1レスラーにつきTYPEが1~4あり、△⇄でタイプを切り替えることができる。画面右下のプロフィール部分が青の場合TYPE1、赤の場合TYPE2、緑の場合TYPE3、黄の場合TYPE4になる。

【STARTボタン】で団体名を表示したあと、団体名を選ぶとその団体の選手リストに切り替る。

団体紹介

全日本プロレス

「明るく 激しく 楽しい プロレス」をモットーに故ジャイアント馬場により設立された団体。まさに現プロレス界の王道をいく存在。



N.S.W./ネオ・ストロング・レスリング

プロレスだけでなく、さまざまな異種格闘技を通し“プロレスこそ最強”を実践しつづける団体。



D.A.W./デッド・オア・アライブ

“痛みの伝わるプロレス”を標榜。デスマッチ、ストリートファイト等正統派とは一味違ったプロレスを提供する。



ろうかるプロレス

空中殺法を中心とした派手なプロレスをおこなう和製“ルチャ”団体。



ジャンクス

世界の格闘技系強豪がひしめいている。つねに緊張感あふれるファイトをみせる。



パーフェクツ

“秒殺”をウリとした真剣勝負にこだわるスタイルをみせる。



ザ・ブランド

“なんでもあり”の世界を追求する団体。打倒ブラジル柔術に燃える。



ファイター調査団

“バチバチプロレス”と呼ばれる熱く泥臭いプロレス活動を展開。



ルール

試合のルールを決定します。試合形式によっては、項目が固定されていたり、選択肢に制限がある場合もあります。



図で項目の説明が表示される。

- ルール形式** プロレスルールか、格闘ルールかを選択します。
- 制限時間** 試合をおこなう時間を設定します。格闘ルールの場合は1ラウンドの時間を決めます。バトルロイヤルの場合は無制限に固定されています。
- 場外カウント** 場外での行動の制限を設定します。
 ランバージャック: 基本的に場外にでられない。
 エニウェア: 場外で決着をつけられる。
 なし: 場外カウントはとられない。
 ルーズ: 場外に落下しただけで失格となる(バトルロイヤルのみ)。
- フォール** フォール(体固め)が有効(あり)か無効(なし)かを設定します。
- ギブアップ** ギブアップ(関節技等)が有効(あり)か無効(なし)かを設定します。
- TKO** TKOが有効(あり)か無効(なし)かを設定します。
- ローブレイク** ローブレイクが有効(あり)か無効(なし)かを設定します。
- 秒殺** 秒殺が有効(あり)か無効(なし)かを設定します。
 秒殺とはフォール、ギブアップ、TKOが高確率ですばやく決まるルールで、短時間で試合を決めたいときに使用します。
- 流血** 流血の有無、レフェリーストップを設定します。レフェリーストップとは、流血の量が多いとレフェリーが判断し、試合を止めることです。この場合流血した方がTKO負けになります。
- 時間切れ判定** 試合が時間切れになった場合に、レフェリー判定で勝敗を決定するかを設定します。なしの場合は時間切れ引き分けになります。
- (シングル、イリミネーションのみ)
乱入 試合中にライバルレスラーを乱入させるかどうかを設定します。ありにすると、パラメータで設定されたライバルレスラーが高確率で乱入してきます。
- (タッグのみ)
タッグ侵入時間 試合権利のないレスラーがリングに侵入できる時間を設定します。ノータッチ形式とは、チームの2人が同時に試合権利を持って戦う形式のことで、タッチによる交代はありません。
- (以下、格闘ルールの場合)
ラウンド制 試合を何ラウンドでおこなうかを設定します。なしにするとラウンド無制限で試合がおこなわれます。
- 持ち点** 試合開始時の持ち点を設定します。ポイント制の試合の場合、試合中に0点になるとTKO負けとなります。
- ロープエスケープ** ロープへ逃げた場合の減点数を設定します。減点しない場合はフリーを、ロープエスケープ自体を無効にする場合はなしを選びます。
 ロープエスケープしたい場合は、ロープに触れた状態で()のいずれかを押してください。
- ダウン** ダウン状態の場合の減点数を設定します。減点しない場合はフリーを、ダウン自体を無効にする場合はなしを選びます。
- スープレックス** スープレックス(投げ技)をやられた場合に減点するかどうかを設定します。減点しない場合はフリーを選びます。
- ゴングに救われる** ダウンカウント中ラウンド終了時間がきた場合に、継続してダウンカウントをとるか、ラウンドを終了し引き分けにするかを設定します。

試合前の各種選択

ゲームの流れ

オプションゲームの流れ

モード 試合前の各種選択 オプション データのセーブ

難易度や音声出力などの設定をおこないます。コントローラバックを使用する場合は「データ」画面でデータのセーブ(保存)、データの呼び出しの操作をします。

難易度 コンピュータの強さを設定します。弱い方から「ビギナー」「イージー」「ノーマル」「ハード」「エキスパート」の5種類から選択できます。

精神力メーター表示 試合中に精神力メーター(P.9)を表示させるかどうかを設定します。

レフェリー表示 試合中にレフェリーを表示させるかどうかを設定します。「和田京平」「ダンディーK」が選べます。

全日本
プロレス
レフェリー

和田京平



オリジナル
レフェリー

ダンディーK



クイックリプレイ 試合中に特殊な技を出した場合、3方向のカメラでとらえたりリプレイ映像を表示するかどうかを設定します。

サウンド設定 サウンド出力 :ステレオかモノラルか選択します。

試合BGM :試合中に流れる曲を選択します。

試合BGM音量:試合中に流れる曲の音量を3段階から選択します。

コントローラ設定 コントローラのボタン操作を変更することができます。

✦上下で変更したい項目にあわせ、変更したいボタンを押すと、その項目に押したボタンが設定されます。

データ

ベルト

コントローラバックにベルトデータを保存したり、保存したデータを呼び出します。コントローラバックにはベルトデータを8コまで保存できます。

レスラー移籍

コントローラバックにレスラーデータを保存したり、保存したデータを呼び出します。

コントローラバックにはレスラーデータを16人まで保存できます。

レスラー通算戦績

試合数、勝ち数、勝率などの記録が表示されます。

🔍でページが切り替ります。

エキシビション戦歴

エキシビションモードのシングルマッチ、タッグマッチ、3WAYマッチの試合結果を見ることができます。25試合まで表示され、それ以上は古い試合から順に上書きされていきます。

項目	値
試合数	10
勝ち数	7
勝率	70%
失点	15
失点率	1.5
失点/試合	1.5
失点/10試合	15
失点/100試合	150
失点/1000試合	1500
失点/10000試合	15000
失点/100000試合	150000
失点/1000000試合	1500000

マイクアピール マイクアピールのセリフを変更することができます。

データのゲームの流れ.....

オプション/データのセーブ
ゲームの流れ

モード 試合前の各種選択 オプション データのセーブ

本ソフトは内蔵バッテリーバックアップ付です。ゲームのデータはすべてバッテリーバックアップにセーブ(保存)されます。

モードでの途中経過

「王道継承」「リーグ」「トーナメント」「大会」「ランキング」モードは、途中経過が自動的にセーブされるので、途中でいったん止めても、再びつづきから遊ぶことができます。

モードの途中で中断するには、試合前の各種選択画面で「中止」ボタンを押してオプション画面を表示させ、「中止」を選びます。



途中経過のセーブデータがある場合は、モードを選択した後「つづき」から選んでください。このとき「はじめから」を選ぶと、そのモードの途中経過データは上書きされて消えてしまうので、注意してください。ただし「大会」モードは3大会まで保存されます。



エディットしたレスラー、ベルト

エディットで設定を変更した場合、変更することに自動的にセーブされます。ベルトデータを作成した場合も、自動的にセーブされます。

コントローラパック(別売)の使用

ベルトやエディットしたレスラーのデータは別売のコントローラパックに移すことができます。またコントローラパックにあるデータと呼び出すこともできます。友達の家でエディットしたレスラーを持ち寄りすることが可能です。

コントローラパックを使用する場合は、本体の電源を切った状態で、コントローラ1の裏側のコネクタにコントローラパックを差してください。

コントローラパックを最初に使う場合

コントローラパックにこのゲーム用のページ(29ページ必要)を作成します。コントローラパックの空きは、[START]を押しながら本体の電源を入れると確認できます。



ベルトデータを移す場合

「オプション」モード→「データ」→「ベルト」→「交換」を選択し、ベルトデータを移す場所を指定します。



ベルト選択画面の「ベルト管理」からも上の画面に行けます。

エディットレスラーを交換、コピーする場合

「オプション」モード→「データ」→「レスラー移籍」を選択し、「入れ替え」または「コピー」を選びます。この画面ではレスラー短縮名が表示されます。



自分だけの 三沢選手を つくろう! (チュートリアル)

自分だけの
三沢選手をつくらう!各エディット
項目

VIRTUAL PRO-WRESTLING 2

エディットでは、名前だけでなく持ち技、パラメータなどあらゆる項目の変更が自由自在。全部をきっちと設定しなくても大丈夫だけど、一からオリジナルレスラーをつくろうとするとちょっと大変。だから、元から入っているレスラーをちょっと変えて、別のレスラーを作ってみよう。

1. オリジナルレスラーに三沢選手をコピーしよう

※三沢選手そのものは「持ち技」「思考」「パラメータ」を変更できないので、オリジナルレスラーにコピーします。

TYPEによって色が違うよ(→P.40)。



↑でオリジナルレスラー
を選択(ⓀⓀ)でTYPEを
選択。

「他のレスラーからコピー」
を選んで…

三沢選手を選択(ⓀⓀ)で
TYPEを選択。

「決定」でコピー完了!

2. 名前を変えよう



コピーしたほうの三沢選手の「プ
ロファイル」画面を表示。

「レスラー名」を選んで、「アス
ミックマン」に変更。

文字入力の方法は
46ページを見てね。

3. 肌の色を変えよう



「顔・コスチューム」→「コスチ
ューム」→「体型」画面を表示。

そのままⓀを押すと色のリ
ストが表示される。

↑左右で肌色を選んで決定
しよう。

変更した状態がひとめでわ
かるぞ!

Emulation64.fr

4.16文キックが出せたりして



「持ち技」→「打撃技」→「強打撃」の「①+④ローリングエルボー」を選んで④ボタンを押すと…



①+④の操作で出せる技リストが表示されるので「16文キック」を選んで④で決定。



④で、技の動きを見ることができぞ。

5.凶器を使えるようになるのだ



「パラメータ」→「凶器の使い方」を選んで…



「よく使う」に変更。



「よく使う凶器」を「竹刀」にしよう。

6.思考も変えちゃえ



「思考」→「場外での戦い方」を選んで…



「超過激」に変更だ。

7.最終的に決定を選んで、エディット完了!



本物の三沢選手VSアスマックマン、どちらに軍配があがるのか?!

自分だけの三沢選手をつくろう！エディット

各エディット項目

自分だけの
3人選手をつくらう!

各エディット
項目

レスラー選択: エディットするレスラーを選びます。



TYPEによってこの色が違うよ(→P.40)。

注意!

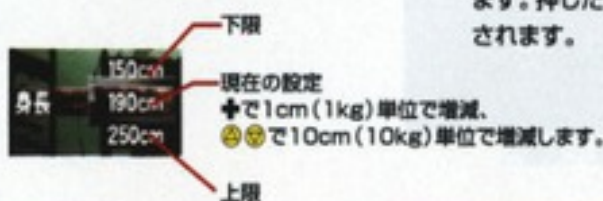
元から入っているレスラーは、「プロフィール」「顔・コスチューム」以外の項目は変更できません。「持ち技」等を変更したい場合は、オリジナルレスラーにコピー(→P.49)してください。

レスラーを選んだら、**△****○**でTYPEを1~4から選びます。「入れ替え」で、選手のリスト上の位置を入れ替えることができます。

プロフィール: 名前や入場曲などを設定します。



- | | |
|---------|---|
| レスラー名 | 12文字まで入力できます。 |
| レスラー短縮名 | 7文字まで入力できます。 |
| 身長/体重 | 身長/体重を設定します。 |
| 音声1・2 | 試合中に発する声をリストから選びます。 |
| 入場曲 | 入場曲をリストから選びます。 |
| 紹介コール | 試合開始時の紹介コールを選びます。 |
| マイクアピール | リストから選んで △ ○ △ ○ のどれかを押します。押したボタンにマイクアピールが設定されます。 |



文字入力の方法

+で文字を選択し、**A**で入力、**B**で1文字削除します。
△**○**でページ切り替え、**[STARTボタン]**で最終的に決定します。

スペース挿入



文字入力エリアのカーソル移動



かな／漢字ページ切替

- 顔・コスチューム:
●●●● 顔、衣装や凶器、関節部につけるサポーター等を設定します。



変更した内容がひとめでわかります。

顔

「顔・コスチューム」画面で \leftarrow 左右で「マスクなし」「マスクあり」を選択してから、各項目を設定します。「髪」「マスク」などは色変更もできます。



マスクなし



マスクあり

コスチューム



「試合衣装」「上着」「入場衣装」は、 \leftarrow 左右で種類を選んでから \uparrow 上下でデザインを選択します。この3つと「体型」は色変更もできます。

その他



リストバンドや靴等を設定します。肘・膝は、左右どちらかの設定をもう一方に \odot でコピーすることができます。「靴」は \leftarrow 左右で種類を選び \uparrow 上下でデザインを選択します。

色変更

髪や衣装などは、色を変えることもできます。デザインを選んで \odot を押すと色のリストが表示されますので、その中から選んでください。

(例) 入場衣装のガウンの色を変更する



「入場衣装」→「ガウン」を選んで \odot を押すと...



色リストが表示されるので好きな色に変えよう。



\odot で明るさも変えられるよ。

●●● 持ち技: ●●● 技やアビリティを設定できます。

設定したい技にカーソルをあわせます。



▲を押すと変更できる技リストが表示されますので、選びます。



◎で技の動きが確認できます。

●●● パラメータ: ●●● 攻撃力、防御力、ライバルレスラー等を設定します。



赤く表示されている項目は、項目にあわせて▲を押すと設定内容のリストが表示されますので、設定したいものを選んでください。□で説明が表示されます。



攻撃力/防御力

変更したい項目にあわせて▲左右を押すと数字が増減し、各項目とも1~5ポイントの間で設定できます。「残りポイント」を使い切る必要はありません。このポイントによって、攻撃力の場合、同じ技でも相手レスラーに与えるダメージが変化し、防御力の場合、同じ技でも受けるダメージが変化します。



ライバルレスラー

試合中に乱入してくるレスラーと、セコンドにつくレスラーを設定します。乱入レスラーは「ルール」で「乱入/あり」(P.41)にした場合、適当な確率で乱入してきます。また、番号の早い方が、乱入する確率が高くなります。セコンドレスラーは、入場時付きそったり、乱入された時に助っ人として活躍してくれます。

- **思考:**
●●●● コンピュータが操作するときのレスラーの思考を設定します。



項目にあわせてAを押すと設定内容のリストが表示されますので、設定したいものを選んでください。Zで説明が表示されます。

フィニッシュ技とは、勝利を決めにかかるときに出す技で、基本的には大技を使用します。

- **他のレスラーからコピー:**
●●●● レスラーの設定内容を他のレスラーにコピーします。



コピーさせるレスラー(オリジナルレスラー)を選んで「他のレスラーからコピー」を選択。



コピー元のレスラーを選んで...



コピー元 コピー先



全部コピーしたい場合は、そのまま「決定」。



コピー元 コピー先



一部の項目をしたい場合は、他の項目を増くさせて「決定」。

- **オリジナルに戻す:**
●●●● エディットした内容を、初期状態(ゲームを購入してきたときの状態)に戻します。



エディット内容を元に戻したいレスラーを選んで「オリジナルに戻す」を選択。



戻した状態 現在の状態



決定を選んで...



元の状態に戻りました。

バープロテクニックQ&A

- 01 **Q. 関節技をかけられた時、どうやってローブに逃げるのですか？**
 A. 各[Cボタン]をのぞくすべてのボタンを素早く連打してください。
 また、あわせて[十字キー]を押せば、体の向きを押した方向に回転させることができます。ローブに少しでも触られるよう、体の向きを調節しましょう。
- 02 **Q. 技表にあるダッシュ打撃がうまく出せないのですが・・・？**
 A. [C↓ボタン]だけを押すダッシュと、[十字キー]とともに押す2つのダッシュがあることはご存じですか？この走り方の違いで技もかわってきます。
 特に[C↓ボタン]だけのダッシュは、相手との間合いを素早く縮めるときにも有効な操作です。
- 03 **Q. なかなか起きあがれずに、相手に立て続けに攻撃を喰らってしまうのですが・・・？**
 A. ダウンやフラフラ状態になった時は連打することでより早く回復することができます。
 またフラフラ状態では、少ない確率ではありますが、キャッチや組み手はじきができるようになっています。
 あきらめないでタイミングを測りましょう。
- 04 **Q. フォール技やギブアップ技は自分で外すことはできないの？**
 A. [Rボタン]で自らの意志でその技を中断、外すことができます。
- 05 **Q. 寝ている相手をひっくり返したり、ひきずったりする操作が思ったようにいかないのですが・・・？**
 A. [C←ボタン]を押す時、いっしょに[十字キー]を押しているかどうかで決まります。
 いっしょに[十字キー]を押している場合は「寝ひっぱり」、押していない場合は「ひっくり返し」になります。
- 06 **Q. 精神力をうまく上げられないのですが？**
 A. 攻撃を仕掛け、スキがあつたらすかさずアピール。これが精神力をあげるコツです。
 さらに返し技やキャッチスローなどを成功させると、精神力が大幅に上がります。それでも上がらないという方、アピールの最中に攻撃を受けたり、場外に降りて逃げまわったりしていませんか？ この2つは精神力が大幅に下がってしまう要素です。
- 07 **Q. うまく凶器を取ることができないのですが・・・？**
 A. レスラーの中には、凶器を取ることがまったくできないレスラーがいます。
 各レスラーのパラメータの「凶器の使い方」の項目を確認してください。この項目が「使わない」に設定されているレスラーは一切凶器を取ることができません。もし凶器を使った試合をおこないたいのであれば、この項目が「使わない」に設定されていないレスラーを選んでプレイすることをおすすめします。
- 08 **Q. 凶器攻撃はガードできないものなの？**
 A. ガードはできませんが、[Rボタン]を押すタイミング次第でキャッチすることができます。
 成功すると相手の凶器攻撃を防いだ上に、相手の持っていた凶器を逆に奪い取ることができます。勇気を出して立ち向かってみましょう。
- 09 **Q. タッグの試合で味方がやられているのをうまくカットできないのですが？**
 A. 現在見ているレスラーを切り替える[C←ボタン]の操作が重要です。
 見ているレスラーが遠くと、どんなに近くにもカットすることができません。タッグマッチの場合は、この見ている相手を切り替える操作をしっかりと練習しましょう。

- 10 **Q. ダッシュトベをうまく出すことができないのですが…?**
 A. リングの半分より速くからダッシュし、その間 [Aボタン] を押せばなしにしておきます。ただし、中にはより多くの助走を必要とする技を持つレスラーやダッシュトベ自体を持っていないレスラーもいます。それぞれ付属の技表で確認してみるとよいでしょう。
- 11 **Q. ポストからの攻撃をタイミングよく出したいのですが…?**
 A. ポスト上に登った際 [C↓ボタン] を押したままにすると一定時間、待機することができます。タイミングを見計らって、押していた [C↓ボタン] を離せば飛び技が出ます。また、この時に [3Dスティック] でアピールや、[Rボタン] でキャンセルすることもできます。特にタッグなどでのダブルインパクト攻撃を狙う際に有効な操作です。うまく使いこなしましょう。
- 12 **Q. ポストからのムーンサルトプレスなどでうまくフォールすることができないのですが…?**
 A. 寝ている相手の角度が飛び技をおこなうポストに対してほぼ真横になっていればフォールできます。寝っぴりを駆使して、飛び技を出す前に角度を調節しましょう。ただし、相手がおおむけの状態では寝ていないとフォールに行くことはできません。
- 13 **Q. 格闘組み打撃やマウントの打撃を返す方法が分からないのですが…?**
 A. 相手の出す打撃の方向を予測して、同じ方向の [十字キー] を押せば返せます。通常の打撃と違い、格闘組み打撃とマウントの打撃は相手の出す攻撃の方向 (十字キーの入力方向) が合った場合にガード、あるいは返すことができるようになっています。相手の押す方向を予測して、十字キーを押しましょう。
- 14 **Q. シュート系のレスラーにマウントの打撃でKOされてしまったのだが、これは?**
 A. クリティカルタップという、マウント打撃によるKO技です。マウントポジションからの相手の倒し方は専用の関節技によるギブアップの他にもう1つ、マウント打撃を浴びせることにより発生するギブアップが存在します。ただし、その発生の条件はここでは秘密。自分なりにプレイして法則を見つけだしてください。
- 15 **Q. ルールに「秒殺」を設定していないのに、シュート系レスラーにすぐに負けてしまったのですが…?**
 A. シュートスタイルのレスラーは「キレた!」状態の間は、設定されたルールに関係なく秒殺が可能になります!! シュートスタイルのレスラーの「キレた!」状態はひじょうに危険です。この状態の相手の出す関節技やKO技には十分な警戒が必要となります。
- 16 **Q. 格闘ルールでロープに触れてもブレイクにならないのですが、これはどうして?**
 A. “ロープエスケープルール” と呼ばれるルールが採用されているためです。ロープに逃げたい場合は、ロープに触れた状態で [Cボタン] のいずれかを押してください。ただしポイントを設定している格闘ルールの試合においては、ロープに逃げることも減点の対象となります。持ち点に気を配りつつ、ロープエスケープを利用するようにしてください。
- 17 **Q. コントローラバックのレスラーを試合で使うことができないのですが…?**
 A. カセットのエディットレスラーの団体の中に一度データを移動させてください。カセットに一度移動させてからでないと、コントローラバック (別売) に保存されたレスラーを使用することはできません。コントローラバックにレスラーを保存される場合には、カセットの方にエディットレスラー枠の空きをいくつか専用に用意しておくことをおすすめします。