namcot®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパー大相撲

ねっせんおおいちばん

熱戦大一番

とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

TM

スーパーファミコン®

SHVC-OK

このたびはナムコット・ゲームカセット「スーパー大相撲 熱戦大一番」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。

1 満員御礼申しあげます……2P
2 モードの紹介……4P
3 めざせ優勝モード……6P
4 五番勝負モード……8P
5 横綱への道モード……10P
6 力士データの見方……16P
7 基本画面とルール……18P
8 力士の操作……20P
9 きまり手の紹介……26P
10 実戦テクニック講座……32P
11 力士タイプ別アドバイス……36P
12 力士プロフィール……40P
13 相撲用語集……44P
14 使用上の注意……45P

軍配が返るその一瞬に
男たちはすべてをかける!!
スーパー大相撲
熱戦大一番
TM

1 満員御礼申しあげます

★「ナムコット場所」は待ったなし！

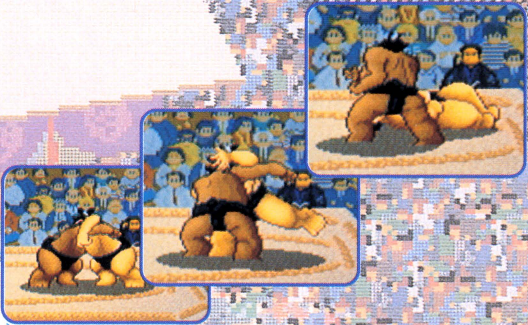
ちまたでは大相撲が大ブーム。とうとう「ナムコット場所」も初日を迎えることになりました。力士たちも気合は十分です。さあ、いよいよ時間いっぱい、待ったなし！

★ボタンの組み合わせで多彩な技を再現！

力まかせの押しや寄り、まわしの取り合い、四つに組んでの駆け引き、さらには足を使って……。ルールは簡単でも相撲は意外に奥の深いスポーツ。このゲームでは、力士のこんな動きをすべてボタンの組み合わせで操作できるようにして、多彩な技や取組を再現しました。

★個性豊かな36人の力士たち！

登場する力士は全部で36人。彼らは1人ひとりに細かくデータが設定されています。動きの素早い小兵、体力なら負け知らずの力自慢など、みんな個性的で魅力的な力士ばかりです。



2 モードの紹介

●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モード選択画面が出ます。✚ボタンでモードを選び、Ⓐボタンで決定してください。

モードの内容は以下のとおりです。詳しい遊び方は各モードの説明を読んでください。

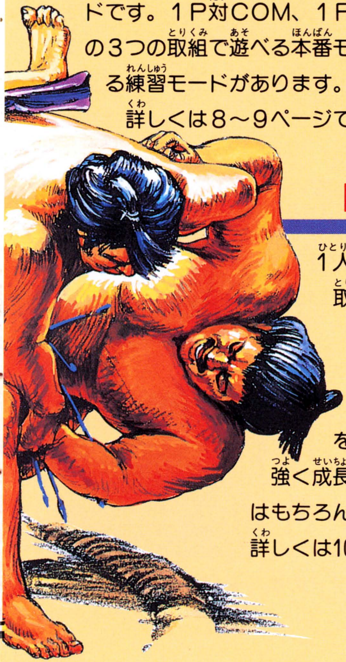
■めざせ優勝モード

ゲーム内で用意された力士から1人を選び、1場所15日間の取組を行って優勝を目指すモードです。2人まで参加して遊べます。
詳しくは6～7ページで。

■五番勝負モード

ゲーム内で用意された力士を選び、五番勝負を行うモードです。1P対COM、1P対2P、COM対COMの3つの取組で遊べる本番モード、操作の練習ができる練習モードがあります。

詳しくは8～9ページで説明します。

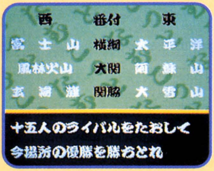


■横綱への道モード

1人用です。1場所15日間の取組を1年6場所で5年間行うモードで、プレイヤーの作った力士を参加させて遊びます。好成績をあげると力士は昇進し、強く成長していきます。最終目標はもちろん横綱です。

詳しくは10～15ページで説明します。

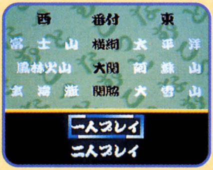
3 めざせ優勝モード



●1場所15日間の取組を行って優勝を目指すモードです。2人まで参加して遊べますが、その場合は千秋楽でプレイヤー同士の取組が組まれます。なお、千秋楽が終わった時点で同じ勝ち星の力士がいるときは、優勝決定戦を行います。

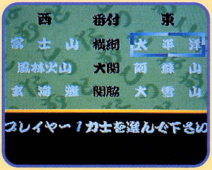
1 プレイ人数を決める

まず1人で遊ぶか2人で遊ぶかを決めます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。



2 力士を選ぶ

次に番付表から力士を選びます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。2人で遊ぶときには、それぞれのコントローラーを使い、1P→2Pの順で選びます。



3 取組

取組の前に対戦する力士が表示され、Ⓐボタンを押すと取組が始まります。またⒷボタンを押すと両力士のデータを見ることができます（データの意味については16～17ページを読んでください）。Ⓐボタンで元の画面に戻ります。

Ⓑボタン

Ⓐボタン

Ⓐボタン

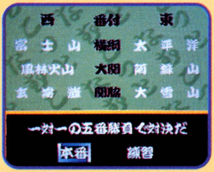
4 スポーツニュース

取組が終わるとスポーツニュース画面になり、その日の結果が表示されます。Ⓐボタンで翌日の取組に移ります。

4 五番勝負モード

●2人の力士が1対1で五番勝負を行うモードで、「練習」モードにすると基本操作の練習もできます。お手軽に遊べるモードなので、技の稽古や力士の研究などに使ってみるのもよいでしょう。

1 モードを選ぶ



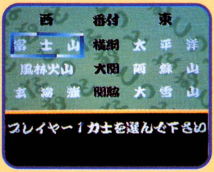
五番勝負で遊ぶなら「本番」、基本操作の練習をするなら「練習」を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

2 対戦メニューを決める

「本番」を選んだときは、✚ボタンで次の3つの中からメニューを選び、Ⓐボタンで決定してください。

力士一対COM　コンピュータ力士との取組です。
力士一対力士二　プレイヤー同士の取組です。
COM対COM　コンピュータ同士の取組を観戦します。

3 力士を選ぶ

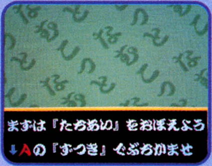


番付表から力士を選んでください。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定です。プレイヤー同士の取組では、それぞれのコントローラーを使い、1P→2Pの順で選びます。

4 取組

対戦力士が表示され、Ⓑボタンで力士のデータを表示、Ⓐボタンで取組を始めます。

５回勝負で、先に３勝したほうが優勝です。結果はスポーツニュース画面で表示されます。



■「練習」モードを選んだとき

画面に表示されるメッセージにしたがって、基本操作の練習を行います。

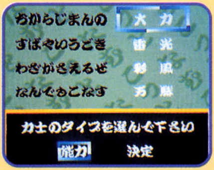
5 横綱への道モード(1)

●1場所15日間の取組を1年6場所で5年間行います。その期間内で横綱昇進を目指してください。
最初は西の前頭十一枚目からスタートし、成績によって番付が1場所ごとに上下します。昇進すると力士は強く成長していきますが、成績が悪いとゲームオーバーもあります。

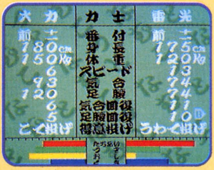
1 モードを選ぶ

最初から遊ぶときは「はじめて」を、前回の続きを遊ぶときは「つづき」を選びます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。なお「つづき」については15ページで。

2 力士のタイプを選ぶ



「はじめて」を選んだら、まず力士のタイプを決めてください。✚ボタンの上下でタイプを、左右でコマンドを選び、Ⓐボタンで実行します。力士のタイプについては36〜39ページに説明があります。



能力:その力士のデータを見ます。Ⓑボタンを押すと右側が他のタイプのデータに切り替わり、見比べることもできます。元の画面に戻すときはⒶボタンで。

決定:自分の育てたい力士を決定します。

横綱への道モード(2)

3 しこ名をつける

力士にしこ名をつけましょう。✚ボタンで文字を選び(画面はスクロールします)、Ⓐボタンで入力、Ⓑボタンでキャンセルです。またウインドー内のカーソルは、Ⓧボタンと Ⓨボタンで移動でき、「取消」にあわせてⒶボタンを押せば、一度に文字を消すことができます。

最後にスタートボタンを押すか、「開始」を選んでⒶボタンを押してください。

✚ボタン

4 取組

番付表示後に対戦力士が表示されます。Ⓑボタンで力士のデータを表示、Ⓐボタンで取組が始まります。

5 スポーツニュース

取組が終わるとスポーツニュース画面になり、その日の結果が表示されます。千秋楽後のスポーツニュースでは優勝力士の発表、また自分の力士が昇進したときは、それもあわせて発表されます。

なお、東の横綱へ昇進すると、そのままゲームを続けるか、引退するかを選ぶことができます。

ゲームオーバーの条件

一．前頭十一枚目を下回るよう負け越したとき。

二．横綱になってから負け越したとき。

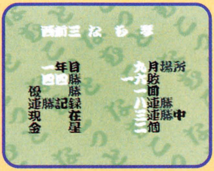
横綱への道モード(3)

6 パスワードの表示

一場所が終わるとニュースの後にパスワードが出ます。これをメモしておけば「つづき」を選んで始めたとき、先場所の続きから遊ぶことができます。なお、✚ボタンで「朗読」を選んでⒶボタンを押すと、パスワードを読みあげてくれます。画面とメモを見比べ↙

↘ずに、音声を聞きながらパスワードをメモできるので、ぜひ利用してみてください。「開始」を選んでⒶボタンを押すと次の場所が始まります。

7 通算成績の表示



新しい場所が始まると、最初に通算成績が表示され、現在の場所／勝敗数／優勝回数／連勝記録／現在の連勝数／金星（平幕で横綱に勝つこと）の数を見ることができます。Ⓐボタンで取組に入ります。

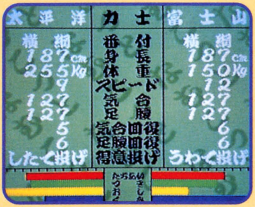
■継続プレイの始め方

――「つづき」を選んだとき

「つづき」を選ぶとパスワード入力画面になります。パスワードに使う文字はA・B・X・Yの4種類で、それぞれがコントローラーのⒶ・Ⓑ・Ⓧ・Ⓨに対応しており、そのボタンを押すだけで入力することができます。

入力が終わったら、✚ボタンで「開始」を選び、Ⓐボタンを押すとゲームが始まります。

6 力士データの見方



●力士の能力を表したものが力士データです。取組が紹介されるときにⒷボタンを押すと見ることができます。

番付 現在の番付の位置。

身長 背が高いほどリーチが長いので、突きが遠くから当たりやすくなります。

体重 重いほど押されにくくなります。

スピード 力士の動く速さを表し、数字が大きいほど速く動けます。

気合 気合の最大値です。気合とは技をかけるときに必要なポイントで、気合が足りないと技をかけられなくなります。

これが力士の強さの秘密だ

足腰 足腰の最大値です。足腰とは力士の安定度を表すもので、相手に技をかけられてバランスを崩すと減っていきます。

気合回復 気合は技をかけないでいると回復します。この数値が高いほど、回復のしかたが早くなります。

足腰回復 足腰は技をかけられないでいると回復します。数値が高いほど、回復のしかたが早くなります。

得意投げ 得意にしている投げ技で、他の技を使うより効果が大きくなります。

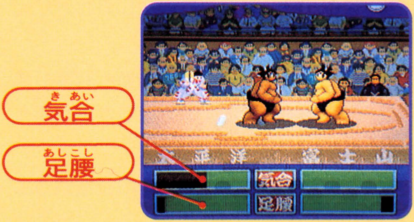
たちあい／つき／おし／くみ

取組中の各状態での強さを表しています。「たちあい」は立ち会いの瞬間、「つき」は力士が離れているとき、「おし」は力士がくっついているとき、「くみ」は組んでいるときです。

例えば上の写真、左の力士はたちあい・つき・おしが強いので、四つに組むより離れて戦った方が実力を十分に発揮できます。

7 基本画面とルール

●取組時の画面では、両力士の「気合」と「足腰」がゲージで表示されます。技を出すタイミングや、足腰を回復させる間を知るためにたいへん役立つので、取組の間も常に気をつけるようにしましょう。



■気合

技をかけると消費されるポイントで、その技に必要な量が残っていないとかけることはできません。技の消費ポイントは全力士共通です。技をかけないでいると回復し、取組が長いと回復の早さがアップします。

■足腰

力士の安定度を表すポイントで、技をかけられてバランスを崩すと減り、0を割ると転んでしまいます。また、数値が高いほど技の効果も高くなります。技をかけられないでいると回復し、取組が長いと回復が遅くなります。

気合と足腰の意味を知っておこう！

■ルール

次のどちらかを先にした力士が負けになります。

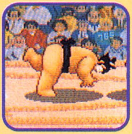
①転ぶ（足腰が0を割るとき）

②土俵の輪の外へ出る

■技の効果

相手を土俵の外へ出す、または転ばせるためには、技の効果を知っておくことが大切です。その状況に有効な技を素速く出せるようになれば一人前です。

①バランスを崩す



相手の足腰のポイントを下げる効果があり、最終的には転ばせてしまいます。投げ、はたき、突き、蹴たぐりなど、多くの技はこの効果を持っています。

②後退させる

相手を土俵の外へ出すためのもので、突きや押し、寄りなどがあります。

③怯ませる

直接勝ちにはつながりませんが、相手を一瞬操作できないようにします。猫だまし、張りなどがあります。

8 力士の操作(1)

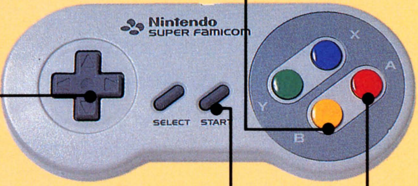
●力士の動き、技のかけ方は、ボタンの組み合わせなどによって細かく設定されています。詳しくは次のページからの説明を読んでください。

✚ボタン

力士の移動、仕切り位置の移動、作戦及び技の選択、コマンド等の選択。

Ⓑボタン

主に小技、補助的攻撃、守りに使います。



スタートボタン

ゲームの開始に使います。

Ⓐボタン

主に大技、勝負のつく技。また、コマンド等の決定にも使います。

●力士の操作はボタンの組み合わせによって行いますが、両力士には4つの状態（立ち会い／離れている／くっついている／組んでいる）があり、同じ操作でもそれぞれの状態のときには違う技を繰り出します。また、移動に関する操作（仕切り／移動）もあります。

全部を使いこなせるようになるのはなかなか大変ですが、実戦を繰り返し、ひとつずつマスターしていってください。

■移動の操作

仕切りに入ったとき、また、取組に入ってからは✚ボタンで移動します。2人の力士は土俵の一直線上でのみ移動し、左右が入れ替わることはありません。

仕切り位置の移動	◀✚▶
力士の移動	◀✚▶

◀仕切り位置の移動

力士の移動▶

力士の操作(2)

■立ち合いの操作

行司の“はっけよい”が聞こえた瞬間が立ち会いです。力士データの「たちあい」が高いほど、技も効果的に決まります。

頭突き	✚↓ ＋Ⓐボタン
体当たり	✚→ ＋Ⓐボタン
かち上げ	✚↑ ＋Ⓐボタン
蹴たぐり	✚ ＋Ⓐボタン
猫だまし	✚ ＋Ⓑボタン

▲頭突き

▼かち上げ

▲蹴たぐり

■離れているときの操作

立ち会い後に両力士が離れている状態。力士データの「つき」が高いほど有利です。

頭突き	↓ ＋Ⓐボタン
突き	→ ＋Ⓐボタン
張り	→ ＋Ⓑボタン
突き手払い	← ＋Ⓑボタン
はたき込み	← ＋Ⓐボタン

▲突き

▼突き手払い

▲はたき込み

力士の操作(3)

■くっついているときの操作

両力士がくっついているときは、力士データの「おし」が高いほど効果的に技が決まります。

押す	✚▶
頭をつける	✚▼ ＋Ⓑボタン
諸手突き	✚▶ ＋Ⓐボタン
起こす	✚▲ ＋Ⓑボタン
捕まえる	✚ ＋Ⓑボタン
引く	◀✚ ＋Ⓐボタン

◀頭をつける

諸手突き▶

■組んでいるときの操作

組んでいるときは、力士データの「くみ」が高いほど、技が効果的に決まります。

寄る	✚▶
まわしをつかむ	✚　＋Ⓑボタン
引きつける 差し手を返す、殺す 踏ん張っている相手を立たす	◀✚　＋Ⓑボタン
引きつけられているのを戻す 腰をひねってまわしを切る 踏ん張る	✚▼　＋Ⓑボタン
吊る	▲✚　＋Ⓐボタン
投げる	✚　＋Ⓐボタン
出し投げ	◀✚　＋Ⓐボタン
まきかえ	▲✚　＋Ⓑボタン
突き放し	✚▶　＋Ⓐボタン

9 きまり手の紹介（1）

●きまり手とは勝負を決めた技のことです。実際の相撲には70のきまり手がありますが、ここではゲーム中に使用されているものを紹介しましょう。

突き出し／突き倒し

突きで相手を土俵外へ出すと突き出し、倒すと突き倒しになります。

押し出し／押し倒し

手のひらや腕で相手を押し、土俵外へ出すと押し出し、相手が残そうとしているところを倒すと押し倒しです。

寄り切り／寄り倒し

組んだ状態で相手を土俵外へ出すと寄り切り、相手が残そうとしているところを倒すと寄り倒しになります。

あびせ倒し

相手が寄りをこらえようとしたときに、おおいかぶさるようにして倒します。

極め出し／極め倒し

相手の差し手を極めて（関節を動けないように封じること）、土俵外へ出せば極め出し。残そうとするところを倒すと極め倒しです。

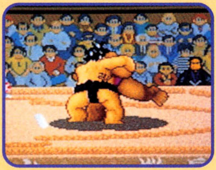
きまり手の紹介（2）

上手投げ／下手投げ

四つに組んだ状態から、まわしを上手でつかんで投げると上手投げ、下手でつかんで投げると下手投げになります。

小手投げ

組んだときに相手の片腕を抱えこむようにして投げるのが小手投げです。



すくい投げ

まわしをつかまないで、差し手の方から腕を返すようにして相手を投げる技です。

勝ちっぷりが豪快な投げ技

上手出し投げ／下手出し投げ

まわしを引いた方のヒジをわきにつけ、体を開きながら前にはわすように倒すのが出し投げ。これも上手と下手があります。

引き落とし

相手に押されているときに、その勢いを利用して前にひいて倒すのが引き落としです。

はたき込み

相手が出てきたところをタイミングよく下にはたいて倒す技です。

きまり手の紹介 (3)

うっちゃり

相手が寄って出るところを土俵際で腰を落としてこらえ、自分の体を反らして、相手を土俵外へ出す技です。

吊り出し

相手の体をまわしをつかんで持ち上げ、そのまま土俵外へ出してしまいます。

蹴たぐり

立ち会いの際、当たると見せかけて体を開きながら相手の足を外へ蹴り、同時に手を引いて前に落とします。

変則的な技もいろいろあるぞ

蹴返し

相手のくるぶしあたりを内側から蹴って、前に引き落とす技です。

猫だまし

立ち会いに突っ込んでくる相手の目の前で両手を打って驚かします。きまり手ではなく、奇襲の作戦です。

10 実戦テクニック講座（1）

目指すは日本一の名横綱！

横綱への道はたいへん厳しいものです。ここでみっちり稽古をつみ、本場所に役立ててください。

■これが上達の近道だ！

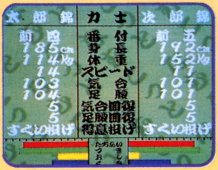
①まずは「五番勝負」モードの「練習」で、基本操作をマスターしましょう。

②「五番勝負」モードの「本番」をプレイ。自分は強い力士、相手は下位の力士を選び、勝てるようになったら、番付を縮めましょう。

③強い力士で「めざせ優勝」モードをプレイ。相手力士のデータや攻め方を少しずつ身につけ、優勝できたら、徐々に弱い力士でも挑戦してみましょう。

④いよいよ「横綱への道」モード。①～③の試練をくぐり抜けてきた人なら、横綱への道はもうずいぶん近いはずです。なお4タイプ別のアドバイスが36～39ページにあるので、そちらも参考にしてください。

■力士の能力をつかもう！



たくさんのデータで設定されているから、力士のタイプもいろいろ。同じ技でも威力はひとりひとり違いますし、組むのが得意だったり、突き押しが得意だったり、上手投げだけが異常に強かったり……。自分の力士の特徴を知り、それを活かして闘うことが勝利のカギをにぎるのです。逆に相手の弱い形で闘うのも効果的といえます。

■技のマスターはひとつずつ確実に

技にはたくさんの種類があり、同じ操作でも力士の状態により異なる技が出ます。まず力士の４つの状態（立ち会い／離れているとき／くっついているとき／組んでいるとき）を画面から素早く判断できるようにしましょう。一度にたくさんの技を覚えようとするより、簡単なものから確実にひとつずつマスターすることも大切です。

実戦テクニック講座(2)

■取組中はゲージに注意！

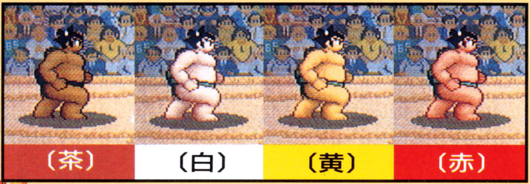
取組中は力士の動きはもちろん、気合と足腰のゲージにも目を配りましょう。足腰がしっかりしていないとバランスを崩しやすくなるほか、技の効果まで下がってしまいます。また、足腰は自分の動きでも多少減るため、技をかわされた直後に技をかけられると予想以上のダメージを受けてしまうので注意しましょう。

■Ⓑボタンを制する者が土俵を制す

実際の相撲もそうですが、このゲームでも本当におもしろいのは力士が四つに組んでから。特にⒷボタンでの操作は直接勝ち負けにつながりませんが、相手の足腰を安全に崩す手段としてたいへん効果的です。横綱を目指すなら、Ⓑボタンを使った「こわざ」はしっかりマスターしましょう。

■コンピュータ力士の戦法を紹介！

番付に入っている力士は全部で30人。データはすべて違いますが、大きく4つのタイプに分けられます。この見分け方は次のとおりです。



茶 組むのが苦手ですぐに突き飛ばしにきます。捕まえてバランスを崩しにいきましょう。

白 せわしなく動きまわります。あわてずに捕まえ、絶対逃がさないように！

黄 組むのが得意で、小技を連発してきます。捕まらないよう離れて闘いましょう。

赤 何が出てくるかわからない万能タイプの力士。しっかり状況判断しないと危ない！

11 力士タイプ別アドバイス（1）

●「横綱への道」モードで選択する４タイプの力士について、具体的に戦法を考えてみました。キミたちも他の力士について、いろいろな作戦を考えてみてください。

★大力型

傾向：体が大きく、たいへん力のあるタイプで、「たちあい」「つき」「おし」が強くなっています。

対策：このようなタイプは当然、体を活かした豪快な相撲が理想的です。一定の距離を保ったまま、頭突きで一気に攻め込みましょう。相手にまわしを取られないようにするのがポイントですが、もしつかまったとしても体重があるので、ある程度は押しや寄りでカバーできるはずです。

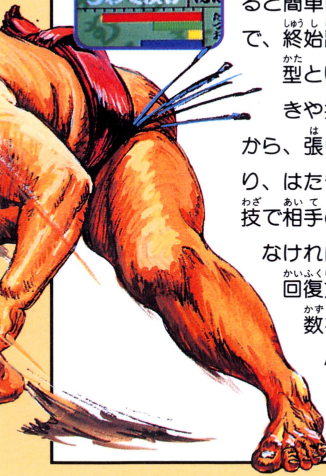
　突き押しでガンガン行くなら操作も楽、初心者でも扱いやすいタイプといえるでしょう。

★雷光型

傾向：体は小さいけれど、たいへんにスピードのあるタイプで、「つき」が得意なほか、回復力も高くなっています。

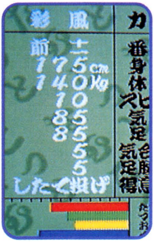
対策：体重がないため、組まれると簡単に押し出されてしまうので、終始離れて闘うのが望ましい型といえます。といっても突きや押しでは効果が薄いですから、張りや突き手払い、蹴たぐり、はたき込みなど、さまざまな技で相手のバランスを崩していかなければなりません。

回復力が高いのでとにかく手数を出し（Ⓑボタンによる小技が効果的）、相手に考えるヒマを与えないことです。



力士タイプ別アドバイス (2)

★彩風型



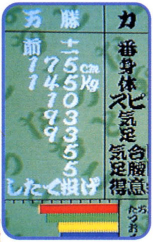
傾向：4タイプの中で唯一、組みを得意の型としています。体力的にはそれほどでもなく、相手をつかまえてじっくり攻めるタイプ。

対策：組んでからが得意パターンの彩風型ですが、実は投げそのものがずば抜けて強いというわけではありません。強さの秘密は、引きつけや差し手の返し、まきかえなど、Ⓑボタンによる小技にあります。また多少離れていても、強引に相手を組みに持っていくこともできます。

体力があるほうではないので、まず早めに相手をつかまえて四つに組み、そして小技の連発で相手のバランスを崩し、最後は押しや投げで決める。これが理想の展開です。

Ⓑボタンから🅐ボタンへのつなぎをマスターし、必勝パターンを作りましょう。

★万勝型



傾向：ずば抜けて得意の型というのはありませんが、特に不得意の型もなく、オールラウンドな力士といえます。体力的には平均をやや上回るといったところです。

対策：安定した体力のあるオールラウンドなタイプは、特にどの型が不利ということはないので、基本的にはどのような相撲にも対応できます。

ですから自分の得意の型に引き込むのではなく、相手の不得意な型にもっていくのが理想的な相撲となります。「くみ」が苦手な相手にはまわしを取りにいき、「つき」が苦手な相手には突き押しで攻めるのです。もちろんそれにはキミ自身がすべての操作をマスターしておくことが必要です。

12 力士プロフィール(1)

横綱	太平洋	全力士中で最も体重がある巨漢の横綱。強力な突き押しでどんどん攻めてくるパワータイプだ。
大関	阿蘇山	巨体を活かした突き押しで、立ち会い一気にぶちかましてくるぞ。
関脇	大雪山	突きから投げへとつなぐ雪崩攻撃が得意パターン。
小結	多摩川	足腰に定評のある小結。すくい投げも強力だ。
前頭一	力　餅	闘志あふれる相撲が身上。頭突きと突きで真向勝負。
前頭二	松　風	腕力があって組むと有利、とどめは上手投げで。
前頭三	貴の海	大型力士は苦手だが、粘り腰で逆転しよう。

東

前頭四	勝勝山（かちかちやま）	張り手から四つに組み、下手投げで攻めよう。
前頭五	次郎錦（じろうにしき）	突きで攻める人気No.1力士。太郎錦は実の兄。
前頭六	草千里（くさせんり）	突き押しで速い相撲を心がけよう。組むと不利だ。
前頭七	黒潮（くろしお）	腰が重く、押し相撲ならいい線いきそう。
前頭八	若草山（わかくさやま）	蹴たぐりなら天下一品。瞬発力もなかなかのもの。
前頭九	黒松（くろまつ）	差し手の名人。差してからのすくい投げが絶品だ。
前頭十	桜の花（さくらのはな）	気合回復の早さを活かしどんどん技を繰り出そう。
前頭十一	山田（やまだ）	とにかく回復は早いが総合力ではちょっと苦しい。

力士プロフィール(2)

横綱	富士山(ふじさん)	腕力なら力士中一番で、投げの横綱。投げはすべて強力なので、まず相手をつかまえることだ。
大関	風林火山(ふうりんかざん)	特に弱点のないオールラウンド力士。相手にもよるが四つ相撲がおすすめ。
関脇	玄海灘(げんかいなだ)	玄海灘も万能タイプで、上手投げが得意だ。
小結	桜島(さくらじま)	身長が高く、突きと蹴たぐりはノビがあるぞ。
前頭一	本丸(ほんまる)	スピードをのせた頭突きは強力の一言。
前頭二	天の川(あまがわ)	投げ技がうまく、特に上手投げは強力。
前頭三	千島海(ちしまうみ)	相手の腕をかんぬきに極め、小手投げで攻めろ。

西

前頭四	太郎錦（たろうにしき）	スピードを活かして連続攻撃で。次郎錦は実の弟。
前頭五	若の里（わかさと）	相手に組ませず、離れ技で闘おう。足も速いぞ。
前頭六	彩の富士（あやふじ）	四つに組んでからの下手投げが武器だ。
前頭七	琴の島（ことしま）	蹴たぐりもいいが、下手投げは破壊力ばつぐん。
前頭八	大黒山（だいこくやま）	体格を活かす突き相撲。これで腕力さえあれば…。
前頭九	北風（きたかぜ）	番付の割には総合力が高く、長いリーチが有利だ。
前頭十	南の島（みなみしま）	下手投げとすくい投げを繰り出せば勝機はある！
前頭十一	里の春（さとはる）	番付最下位だが根性で闘えばなんとかなるかも。

13 相撲用語集

●ゲーム中で使われている語を中心に、相撲用語をいくつか説明しておきましょう。

場　所【ばしょ】　大相撲の興業のことで、本場所といえば年に６回行われる公式戦を意味します。一場所は15日間で争われ、特に１日目を初日、最終日を千秋楽といいます。

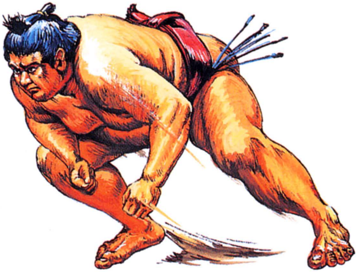
番　付【ばんづけ】　力士の階級を表したもので、場所の成績によって厳しく決められます。同じ番付でも西より東が上の位になります。

きまり手【きまりて】　勝負を決めた技のことで、70種類あります。このゲームではそのうち22種類が使われています。

金　星【きんぼし】　平幕の力士が横綱を破ることで、大変な名誉です。ちなみに力士が結婚するときも金星を射止めるなどといいます。

しこ名【しこな】　芸名やリングネームと同じように、力士の名前のことをいいます。

四つ相撲【よつずもう】　力士がまわしを取り合って、組んだ体勢で取る相撲をいいます。これと反対なのが突き押しの相撲です。



使用上の注意

●ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。

●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。

●長時間ゲームをするときは、健康のため、約２時間ごとに10〜15分の小休止をして下さい。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。

●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下さい。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下さい。

●スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面やけ）が生ずるため、接続しないで下さい。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

スーパー大相撲 熱戦大一番™

販売元 株式会社ナムコ
〒146 東京都 大田区 矢口2-1-21 ナムコット係☎03(3756)7651
製造元 株式会社ナムコット

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

㈱ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

© 1992 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED