

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

# キックデイズIV

プロのライバルたち

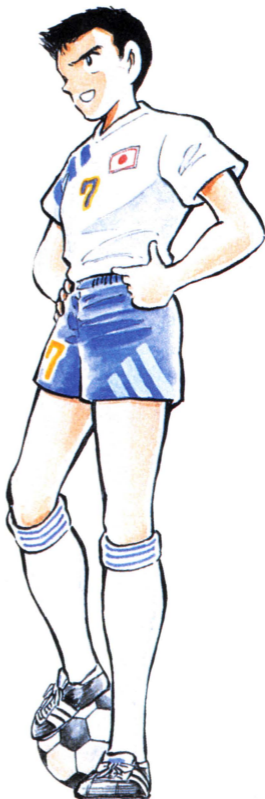
取扱説明書  
SHVC-T4



TECMO



このたびはスーパーファミコン用ゲームカセット「キャプテン翼IV～プロのライバルたち～」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

御使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき正しい使用方法で愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。





## もくじ

1・コントローラーの <sup>きほんそうさ</sup> 基本操作	4	
2・ストーリー	6	
3・マルチシナリオ	7	
4・ゲームのはじめ <sup>かた</sup> 方	8	
5・ミーティング	9	
6・キックオフ	14	
7・オフェンス (攻撃) 時の <sup>じ</sup> 操作 <sup>そうさ</sup>	16	
8・ディフェンス (守備) 時の <sup>じ</sup> 操作 <sup>そうさ</sup>	20	
9・チーム <sup>ぜんたい</sup> 全体への <sup>しじ</sup> 指示	24	
10・セットプレイ	26	
11・ペナルティーキック	29	
12・オールスターモードの <sup>あそ</sup> 遊び <sup>かた</sup> 方	30	
13・2Pでの <sup>あそ</sup> 遊び <sup>かた</sup> 方	33	
14・翼の <sup>つばさ</sup> 仲間 <sup>なかま</sup> とライバルたち	36	
15・スター <sup>せんしゆ</sup> 選手 <sup>しつ</sup> 必殺 <sup>つわさ</sup> 技 <sup>ざい</sup> 一覧 <sup>いちらん</sup> 表 <sup>ひょう</sup>	41	
16・プレゼントのお知らせだ!	45	



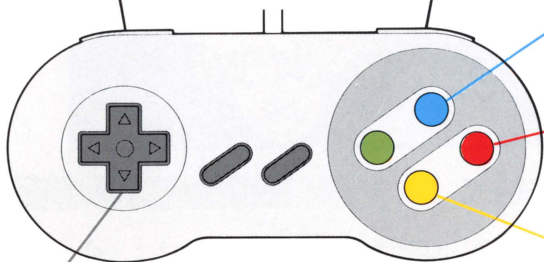
# 1 コントローラーの 基本操作

Ⓕボタン

みかたせんしゆ ひつきつわざ み  
味方選手の必殺技を見る  
(コマンド入力時)

Ⓖボタン

せんしゆ のうりよくち み  
選手の能力値を見る  
(コマンド入力時)



+ボタン

せんしゆ いどう じなど  
選手の移動 (ドリブル時等)  
行動選択 (コマンド入力時)

## 「キャプテンモード」では

- ・味方選手のドリブル中にⒷボタンを押すと、その選手に指示が出せます。
- ・ボールを持っている敵選手に味方選手が接触した時 (または、されたとき) Ⓑボタンを押していれば指示が出せます。
- ・Ⓕボタンでチーム全体に指示が出せます。

### ⊗ボタン

チームコマンドのウィンドウを開く

### Ⓐボタン

コマンドの決定  
操作選手切り替え / 正番号順(ディフェンス時)

### Ⓑボタン

ウィンドウを開く(ドリブル時)  
コマンドのキャンセル  
操作選手切り替え / 逆番号順(ディフェンス時)

セレクトボタン：試合中は使用しません。  
スタートボタン：試合中は使用しません。

## 2P対戦プレイでは

基本的な操作は、1Pプレイ時と同じです。ただしパス、ドリブル等のコマンドの決定は、**+**ボタンを押しながら、**Ⓐ**、**Ⓑ**、**⊗**のいずれかのボタンを押して決定します。(ボタンと行動の対応は、画面に表示されているもののみ有効です)

# 2

## ストーリー

ワールドカップで日本の優勝を夢見る大空翼。Jr.ユース時代、ユース時代と、強力なライバルと激しい闘いをし、華々しい活躍をしてきた翼も、ついに正式にプロとしてデビューすることとなった。

翼がプロとしての第一歩を踏み出すチーム…恩師ロベルト本郷が監督を務めるブラジルの名門、サンパウロFC。そこには翼に勝るとも劣らない選手がいた。そして世界のプロの舞台には、さらに驚くべき力を持った選手達が翼を待ちかまえているのだった…!

「一流のプロになるまで日本へは帰らない。」そう誓った翼はプロのライバル達との戦いの中で、一流のプロ選手になれるのだろうか？

かつてない厳しい戦いの幕が、ついに今、開かれようとしていた…!



# マルチシナリオ

キャプテン翼<sup>つばさ</sup>IVは「マルチシナリオシステム」を搭載<sup>とうざい</sup>しており、ある試合<sup>しあい</sup>の対戦<sup>たいせん</sup>結果<sup>けっか</sup>によって、ストーリーがいくつかに分岐<sup>ぶんき</sup>しています。

## 第一部 ブラジル編

親善試合

サンパウロ VS パイサンドウ  
VS クルゼイロ  
VS バスコ・ダ・ガマ



## 第二部

### 南米編

選手選抜リーグ

VS グアラニー  
VS スポルチ

・  
・  
・  
・

## 第二部

### ヨーロッパ遠征編

親善試合

VS スウェーデン  
イェーテボリ  
VS イギリス  
マンチェスター

・  
・  
・

翼<sup>つばさ</sup>たちの挑戦<sup>ちようせん</sup>は、この先<sup>さき</sup>まだまだ続<sup>つづ</sup>きます。ストーリーによっては、また全日本<sup>せんにつぼん</sup>の仲間<sup>なか</sup>達<sup>またち</sup>と一緒に<sup>いっしょ</sup>プレイすることに...?

# 4

## ゲームのはじめ方<sup>かた</sup>

カセットをしっかりと差し込んだのを確認してから、スーパーファミコン本体の電源を入れ、セレクトボタンを押した下のタイトル画面を出してください。



### ・キックオフ

1Pのストーリーモードを、最初から遊ぶことができます。  
(P.14参照)

### ・コンティニュー

セーブしてあるゲームの続きから遊ぶことができます。4個のファイルの中から続きを遊びたいものを選んでAボタンを押してください。

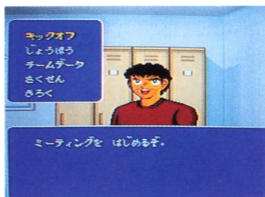
### ・オールスター

1試合だけの対戦モードです。2人同時プレイや対コンピューターの模擬試合を行うことができます。

# 5

# ミーティング

試合前にはミーティング  
があります。コマンドは  
+ボタンの上下で選び、  
Aボタンで決定します。



## ・じゃうほう

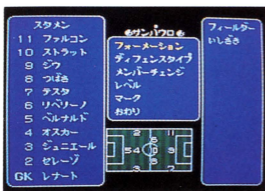
対戦する相手チームについて、監督から情報を聞くことが  
できます。作戦の参考に必ず聞いておきましょう。

メッセージ終了後、Aボタンを押すと敵のメンバーの能力  
を表示する画面になります。



- ←+→ 表示する能力値  
の切り替え
- ↑  
+ 見たい選手を選ぶ
- ↓  
Aボタン 選手の能力を見る  
必殺技を見る
- Bボタン もどる

## ・チームデータ



写真の画面になり、次の試合の  
作戦を練ることができます。

## \*フォーメーション (チーム<sup>たいけい</sup>隊形)

4つの中<sup>なか</sup>から+ボタンで選<sup>えら</sup>んで、Aボタンで決<sup>けつてい</sup>定し、変<sup>へんこう</sup>更することができま

### a) オートボックス (4:3:3)

最<sup>も</sup>もオ<sup>お</sup>ートボ<sup>ぼ</sup>ックスな隊<sup>たいけい</sup>形。セン<sup>せん</sup>タ<sup>たい</sup>リングからのシュ<sup>しゅ</sup>ートが狙<sup>ねら</sup>いやすい。

### b) ツートップ (3:5:2)

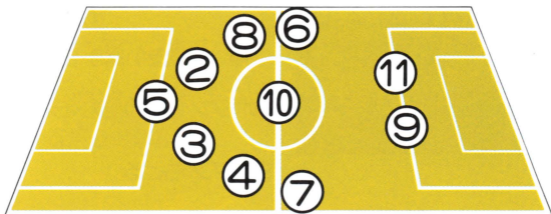
最<sup>も</sup>も近<sup>きん</sup>代<sup>だいてき</sup>的<sup>てき</sup>な攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>型<sup>がた</sup>フォーメーション。た<sup>た</sup>だ<sup>だ</sup>し相<sup>あ</sup>手<sup>て</sup>の速<sup>そく</sup>攻<sup>こう</sup>には弱<sup>よわ</sup>い。

### c) ブラジルタイプ (4:3:3変<sup>へんけい</sup>形<sup>がた</sup>)

左<sup>ひだり</sup>ウ<sup>う</sup>ィン<sup>いん</sup>グに空<sup>あ</sup>きを<sup>き</sup>をつ<sup>つ</sup>く<sup>く</sup>つ<sup>つ</sup>てお<sup>お</sup>き、そ<sup>そ</sup>こに戦<sup>せん</sup>況<sup>きやう</sup>によ<sup>よ</sup>つ<sup>つ</sup>て2、11、10番<sup>ばん</sup>が走<sup>はし</sup>り込<sup>こ</sup>んで<sup>で</sup>き<sup>き</sup>て、ゴ<sup>ご</sup>ール<sup>る</sup>を狙<sup>ねら</sup>う。

### d) スペシャルタイプ

キャ<sup>つ</sup>プ<sup>ぱ</sup>テン<sup>てん</sup>翼<sup>つばき</sup>IV<sup>い</sup>のた<sup>た</sup>めに考<sup>かん</sup>え<sup>が</sup>ら<sup>ら</sup>れた、オ<sup>お</sup>リ<sup>り</sup>ジ<sup>じ</sup>ナル<sup>る</sup>のフ<sup>ふ</sup>ォ<sup>お</sup>ー<sup>お</sup>メ<sup>め</sup>ー<sup>え</sup>シ<sup>し</sup>ョ<sup>よ</sup>ン。



▲スペシャルタイプ

# ミーティング/チームデータ

## \*ディフェンスタイプ

敵にボールを奪われたときのチームの動きです。3つの中から+ボタンで選んでAボタンで決定し、変更することができます。

### a) ノーマルタイプ

プレスとカウンターの間と見えるスタイルの守備。

### b) プレスタイプ

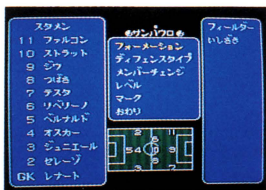
中盤から積極的にボールを奪いに行くタイプ。ドリブルを主体とするチームに威力を発揮する。ただし速攻には弱く、パスの多いチームが相手の時は注意が必要だ。

### c) カウンタータイプ

中盤は放っておき、先にゴール前を固めるタイプ。敵の速攻に対して強く、ボールを奪った直後のカウンターアツタックも仕掛やすいのが特徴だ。しかしゴール前を中心に守るため、シュートを多く打たれやすい。

## \*メンバーチェンジ

出場選手のメンバーチェンジ、ポジションチェンジをすることができます。



①ポジションを代えたい  
選手を選んでAボタン

②その選手と入れ換える  
選手を選んでAボタン

(注意) 試合前のメンバーチェンジは自由ですが、ハーフタイムや試合内の交代は、1試合につき3人までです。

## \*レベル

自チーム選手全員<sup>せんしゆぜんいん</sup>の能力<sup>のうりよく</sup>、必殺技<sup>ひっさつわざ</sup>を見ることが出来ます。

順位	名前	能力値	必殺技	レベル	経験値
11	トナリ	1 400	3	3	3
10	トナリ	1 730	9	6	9
9	トナリ	1 400	4	4	5
8	トナリ	1 680	7	7	6
7	トナリ	1 400	6	4	7
6	トナリ	1 400	7	4	6
5	ベルナルド	1 400	5	6	4
4	オスカー	1 400	4	6	5
3	ジュニエール	1 400	5	7	6
2	ゼレーゾ	1 400	5	6	5
GK	レナート	1 400	---	---	---

- ← + → 表示する能力値  
の切り替え
- ↑ + ↓ 見たい選手を選ぶ
- A ボタン その選手の能力値、必殺技を見る
- B ボタン もどる

## \*マーク

味方の選手に、敵の選手をマークさせます。

味方選手は1人で一度に1人しかマークできませんが、敵選手一人には何人もマークをつけることができます。

だれが?	だれを?
11 フルコン	11 チラベル
10 ストラット	10 フィオリオ
9 ジフ	9 クラウディ
8 つばね	8 バルバ
7 テスタ	7 アルバレス
6 リベリーノ	6 アビレス
5 ベルナルド	5 アギナーガ
4 オスカー	4 バルターノ
3 ジュニエール	3 ロドリゲス
2 ゼレーゾ	2 コノ
おわり	マークをはずす

- ①味方からマークする選手を選んでAボタン
- ②敵チームのマークしたい選手を選んでAボタン
- ③Bボタンでチームデータにもどる

マーク指定した選手をマークから外すには、その選手を選んだ後、相手チーム員の一番下の「マークをはずす」を選んで下さい。

## \*おわり

ミーティング画面にもどります。

## ・さくせん

自チームの選手達のコントロール方法を決定します。

\*つうじょう：自分で全ての選手の操作が可能です。

\*キャプテン：操作する選手（キャプテン）を決め、その選手のみを操作するモードです。ただし、ゴールキーパーはキャプテンとして選ぶことはできません。

\*かんとく：選手を直接操作せずに、チームコマンドのみで試合を進めるモードです。

(注意) シナリオモードで遊んでいる時には、「かんとく」モードは選べません。また2P対戦では「つうじょう」、2P協力では「キャプテン」しか選ぶことはできません。

## ・キックオフ

ミーティングを終了し、試合を開始します (P.14参照)。

## ・きろく

これまでのデータをバッテリーバックアップで保存します。セーブできるファイルは4つまで用意されていますから、+ボタンを選んでAボタンで決定して下さい。

## ※ダイジェスト

一度シナリオをクリアすると、二度目から選択ができるようになります。これを選ぶと（一度プレイしたシナリオ中で）重要でない試合は省略され、ストーリーのみが進行する形となります。

# 6

## キックオフ!

ミーティング画面で「キックオフ」  
を選ぶと試合開始です。



### 画面表示のみかた

チームのシンボルとスコア  
(左側が1Pチームです)

ボールをキープしている選手

現在の試合の残り時間



操作中の選手名、  
ポジションと残りガッツ

フィールドの全景と各選手の現在位置

# 試合中の行動コマンド入力方法

①自分のチームの選手がドリブルしている時は、**B**ボタンを押してドリブルを一時中断し、他の動作に切り替える事ができます。また敵選手とボールを奪い合う時にも同じように行動コマンドを入力します。

②行動コマンド入力時、**+**ボタンの上下左右を押してみましよう。その時表示されるコマンドは、選手の現在位置や状況によって様々です。(違う方向を押したのに同じコマンドが表示されたり、ある方向を押してもコマンドが表示されなかつたりすることもあります。)

①ボタンを押すと、その選手の持っている必殺技が確認できます。

②ボタンを押すと、その選手と敵選手の能力値の確認ができます。

③行動コマンドを入力する時には、**+**ボタンの任意の方向を押しながら、**A**ボタンを押して決定して下さい。

④必殺技を持っている選手は、必殺技を選ぶウィンドウが現れますから、その中から選んで**A**ボタンで決定して下さい。

## (注意)

エンディングを迎えたファイルで、2回目以降のゲームを続けると最初の敵チームは非常に強いので、再戦はしない方がいいでしょう。



# オフENS (攻撃) 時の操作

## ・ドリブル時

ボールをキープしている選手はフィールドレーダー上に $\odot$ で表示されます。 $\odot$ を $+$ ボタンで操作してください。



ドリブル中に他の動作に切り替えたいときには、 $\odot$ ボタンを押してください。オフENSコマンド画面になります。

また、 $\otimes$ ボタンを押せば、いつでも味方選手に指示を出す「チームコマンド」が使えます (P.24参照)。

## ・敵がボールを奪いに来た!

敵に接近されたときには自動的にこの画面になります。コマンドウィンドウがでたら、 $+$ ボタンでコマンドを選んで $\odot$ ボタンを押してください。



オフENSコマンド画面



**ドリブル**：ドリブルを続けます。敵がきている時には、ドリブルで抜き去るように行動します。

**パス**：3Dパス画面に切り替わります。画面下半分のフィールドリーダー上でがボールをキープしている選手です。パスを出す位置を決定する□を+ボタンで操作して、パスを出す位置を決定して下さい。



パスは直接味方に送ったり、誰もいないオープンスペースに出したりすることが可能です。誰もいない所にでたパスは一番近くの選手がフォロースタarts。

**ワンツー**：味方と壁パスを交換して敵を抜き去ることが出来ます（正しくはワン・ツー・リターン）。ワン・ツー画面になったら、+ボタンでパスを渡す相手を選び、決定して下さい。成功すれば敵を抜き去れますが、自分と味方との間に敵がいた場合はボールをカットされる場合があります。また、味方の選手が近くにいない場合には、ワンツーはできません。Bボタンを押してから他のコマンドを選び直して下さい。

**シュート**：相手ゴールを狙ってシュートを打ちます！  
ガッツが少ないと選べない事があります。

※必殺シュート、必殺ドリブル、必殺パス、コンビプレイ  
等を使える選手は、通常の行動コマンドを選んだ後に必殺  
技を選ぶウィンドウが現れます。+ボタンで選んで決定し  
て下さい。



その必殺技の消費ガッツ

## ・浮き球に合わせた!

ペナルティーエリア内で味方  
選手が浮き球に合わせると、  
浮き球に対してのコマンドウ  
ィンドウが開きます。実行で  
きる行動コマンドの種類は、  
敵、味方どちらのペナルティー  
エリアにいるかで違いがあり  
ます。



また浮き球には「たかい」「ひくい」の2種類があり、それ  
ぞれの選手で得意、不得意があります。画面を良く見て浮  
き球の状態を確認しましょう。

**トラップ**：合わせたボールをいったん止めてキープします。

**クリアー**：攻め込まれて得点される可能性が高いときに、  
とりあえず大きく蹴り出しておきます。ただし  
そのボールが誰に拾われるかはわかりません。

# オフENS時の操作

**シュート**：各選手は、高い浮き球と低い浮き球では、打てるシュートが違います。浮き球からのシュートは、通常よりも強力です。

**パス**：P.17参照

**スルー**：ボールを取りにいくなりをして、ボールには触れずに、そのままボールを後ろに流します。このフェイントで相手のゴールキーパーのバランスを崩すことができ、ゴールが決め易くなります。

このコマンドを選ぶと、まず、フィールドリーダー上にスルーした時のボールのコースが表示されます。ボールが一番近くの選手がフォローしますから、良ければAボタンを押して決定してください。Bボタンでキャンセルできます。

## ・敵のゴールキーパーと対決!

敵ゴール前までボールを持ち込んだ時は、ゴールキーパーと対決です。うまくキーパーを出し抜きましょう。

ドリブルでキーパーを抜くことができれば、自動的にシュートします。



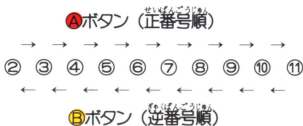
# 8 ディフェンス (守備)時の操作

ミーティングでの「さくせん」次第で、敵のドリブル中に操作できる選手が違います。

## 「つうじょう」選択時

フィールドレーダー上で点滅している番号の選手を、**+**ボタンで前後左右に操作することができます。

操作する選手は次のように切り替える事ができます。



## 「キャプテン」選択時

キャプテンとして定めた自分のキャラクターのみ、**+**ボタンで自由に操作できます。

## 「かんとく」選択時

味方選手の行動を信じて、静かに見守りましょう。

**⊗** ボタンを押せば、味方選手達に指示を出す「チームコマンド」を出すことができます (P.24参照)。

ドリブル中の敵選手に味方選手が接触すると、ディフェンスコマンド画面になります。

✦ボタンでコマンドを選んで決めてください。



**タックル** : スライディングタックルをして、ボールを奪おうとします。敵のドリブルに対して有効です。

**ブロック** : 敵がシュートを打ちそうな時に使います。成功するとシュートを防いだり、シュートの威力を弱めたりすることができます。

**パスカット** : 敵がパスを選んだときに有効です。カットに成功するとボールを奪うことができます。

**うごかない**：動かないしているとガッツが回復していきます。

※必殺タックル、必殺ブロック等を使える選手は、通常のコマンドを選んだ後に必殺技を選ぶウィンドウが現れます。  
✦ポタンで選んで決定して下さい。

## ・浮き球に合わせた敵を囲んだ!

敵が浮き球をフォローしようとした時、その行動を阻むコマンドが選択できます。

**フリー**：一旦、ボールを自陣ゴール前から遠ざけます。敵のシュートに対して有効です。

**せりあう**：敵と競り合っ相手プレーを封じます。成功するとこぼれ球になります。

**パスカット**：敵がノートラップでパスを送ろうとしたとき、ボールを奪うことができるかも知れません。

## ・味方のゴールキーパーが浮き球を囲んだ!

ペナルティーエリア内では、ときどき、キーパーが浮き球を囲む場合があります。



**とびだす**：とびだしてボールをキャッチします。しかし失敗するとゴールががら空きになってしまいますから注意!

**みがまえる**：相手のシュート等の行動にそなえて、身構えます。

# ディフェンス時の操作

## ・敵がシュートした!

敵がシュートしたらキーパーの出番です。+ボタンでコマンドを選び、決定して下さい。



**パンチ** : 比較的高い確率でシュートを防ぐことができます (当然、キーパーの能力にもよりますが…)。ただしボールは弾かれて転がるために、敵に再びゴールを狙われる危険もあります。

**キャッチ** : シュートを防ぐ確率が高くないかわりに、成功すれば確実に味方にパスが出せます。

## ・キーパーが敵と1対1になった!

敵がドリブルして攻め込んできたときには、キーパーが敵と対決するコマンド画面になります。

**ドリブルにそなえる** : 敵がそのままドリブルして、キーパーを抜こうとしてきた時に有効。

**シュートにそなえる** : 敵がシュートしてきた時に有効。



# 9 チーム全体への指示

試合中に $\otimes$ ボタンを押せば、チームの全員に指示を出せるチームコマンドが使えます。あなたの判断でタイミング良く指示を出し、チームプレイを充実させましょう。



表示される中から状況にふさわしい作戦を選んで下さい。

**みんなあがれ**：全員攻撃。チームの全員がオーバーラップします。雪崩攻撃、ファストブレイク等はこの強力にしたものです。

**みんなもどれ**：全員守備。チームの全員でゴール前の守りを固めます。

**DFオーバーラップ**：ディフェンダーを攻撃に加えるため、敵ゴール前まで移動させます。

DFの名前が表示されますから、 $\odot$ ボタンで決定してください。文字が暗くなった選手がオーバーラップします。

**マーク**：敵選手へのマークの追加、変更などができます。

「かんとくモード」では、以下のコマンドが選択できます。

**せつきよくプレイ**：必殺技を中心にした、各個人の能力を最大限に生かしたプレイをします。当然、消費ガッツも大きくなります。

**しんちょうプレイ**：なるべくガッツを消費しないプレイをさせます。後半までガッツを残したい時に使います。

**パスワークしゅたい**：パスやワンツートを多用して攻撃します。

**こじんぎしゅたい**：ドリブルを多用した攻撃になります。

**つうじょうさくせん**：チームコマンドを解除し、通常のプレイ内容に戻ります。



# 10

## セットプレイ

試合内のハーフタイム時や、得点が入ったり、反則が起きたり、ボールがフィールド外に出たりして試合が中断した時には、チームデータを変更することができます。変更がある時には $\oplus$ ボタンで「チームデータをかえる」を選んで $\ominus$ ボタンを押してください。変更の仕方はミーティングの時と同じです(P.9参照)。「しあいさいかい」を選ぶと試合再開です。



ボールがフィールド外に出たときには、出た場所、出した側により、コーナーキック、ゴールキック、スローインのいずれかのセットプレイになります。

また、反則が起きた場合には、反則をされた側にフリーキックが与えられます。ただしディフェンス側が自陣ペナルティーエリア内で反則をすると、攻撃側のペナルティーキックとなります。

## ・コーナーキック

**味方のコーナーキック：**

✦ ボタンでキッカーを選  
んで下さい。選手の位置を移  
動させたい場合は、「いど  
う」を選んでAボタンを押  
します。



**敵のコーナーキック：**

味方のポジションを変更するかどうかを決めて下さい。ポ  
ジションの変更を終えると相手のキックで試合再開です。

## ・フリーキック

**味方のフリーキック：**

敵のゴールが遠い時にはパス  
のみですが、近いときには直  
接シュートが狙えます。

✦ ボタンでキッカーを選び、  
次に選手のポジションを変更  
します。変更を決定したら、

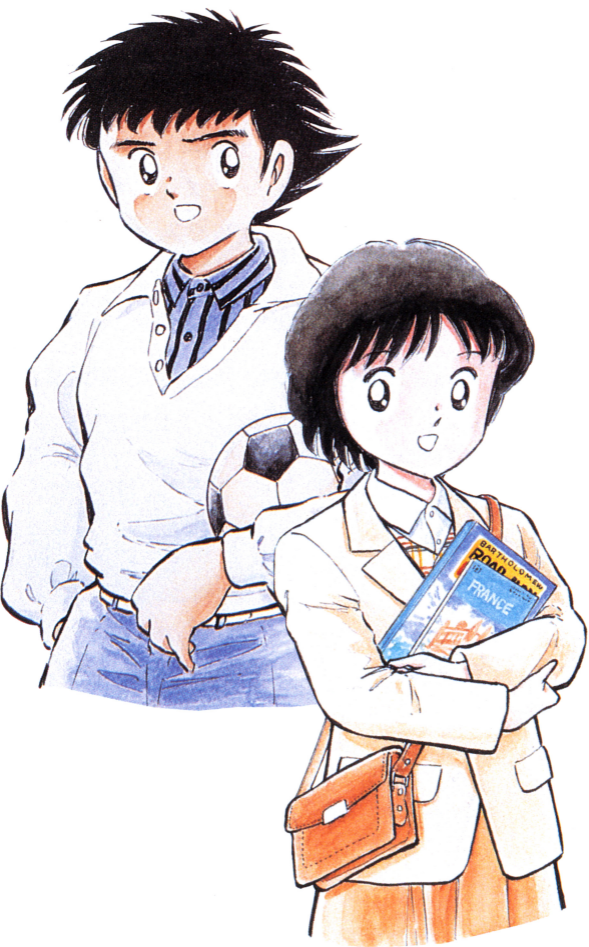
「パス (P 17参照)」か「シュート」を選んで下さい。「シ  
ュート」を選んだらシュートコース「みぎスミ」か「ひだり  
スミ」を選んでください。決定すると試合再開です。



フリーキックからのシュートは通常よりも強力ですから、  
絶好の得点チャンスです。もちろん必殺シュートも選手に  
よっては使用可能です。

**敵のフリーキック：**

敵が直接ゴールを狙ってきそうな場合は、選手のポジシ  
ョン変更の後に、カペの位置を「みぎより」か「ひだりより」  
かに決定してください。決定すれば相手のキックで試合再  
開です。





# ペナルティーキック

**味方のペナルティーキック：**  
誰がキックするのかわらを選びます。左の画面になったら、どの方向に蹴るか**+**ボタンと**A**ボタンで決定します。



**敵のペナルティーキック：**  
キーパーのジャンプする方向を**+**ボタンと**A**ボタンで決定します。

## (注意)

ペナルティーキックでは、ボールを蹴った方向とキーパーのジャンプした方向が同じだった場合でも、シュートが成功することがあります。

# PK合戦

同点のまま時間切れとなると、試合の勝敗はPK合戦にゆだねられます。PK合戦では、両チーム5人づつが交互にシュートして、多く得点した側の勝ちです。

写真の画面になったら5人のPKメンバーを選んで下さい。選び終わったら**A**ボタンを押して下さい。PK合戦開始です。コマンドの入力方法はペナルティーキックの時と同じです。5人づつのシュートが終わっても決着がつかなかった場合は、サドンデスとなり点差ができるまで交互にシュートすることになります。

プレイヤー	シュート	PKせんのメンバーを えらんでください
ゼレーン	15	PKメンバー 1 ストラット 2 つばさ 3 リバリーノ 4 5
ジュニエル	15	
オスカー	13	
ベルナルド	15	
テスタ	19	
ジウ	17	
ファルコン	14	



# オールスターモード の遊び方

このモードでは本編のストーリーとはなれ、好きなキャラクターを使つての対戦プレイ、友達との協力プレイを楽しむことができます。

タイトル画面で「ALL STAR」を選択し、次の手順に従つて1P側のコントローラーでモードを選んで下さい。

1) プレイ方法を選択します。

- 1P : コンピューターと試合をします。
- 2Pたいせん : 友達との対戦プレイが楽しめます。
- 2Pきょうりよく : 友達と同じチームになって協力し、コンピューターと試合をします。

2) 試合をするチームのタイプを選択します。

- クラブチーム : 都市を代表するプロチームです。
- だいひょうチーム : 各国のベストメンバーによるチームです。
- エディットチーム : 好きな選手を選んで、自由なチームを作ることができます。

(注意) ただしこれらのチームや選手には、シナリオに登場してくるまで選択できないものがあります。

3) チームまたはメンバーの選択方法を決定します。

- マニュアル : 自分で選びます。
- オート : コンピューターが適当に選んでくれます。

4) 試合時間を決定します。

ハーフ ( ) ぶん : 10~45分の内、5分刻みで設定できます。+ ボタンの上下で選んで下さい。

※ゲーム内の時間の経過は、実際の時間とは異なります。

5) 自分だけのオリジナルキャラクターを試合に参加させるかを決めます (ただしチームのタイプを「エディットチーム」、チームセレクトを「マニュアル」とした時のみ)。

オリジナルキャラクターの作り方は次ページを参照して下さい。

6) 試合に使用するチーム (またはチームのメンバー) を選びます (チームセレクトをマニュアルとした場合)。

左側のウィンドウに選択できるチーム (または選手) が表れますから、+ ボタンで選択し、A ボタンで決定して下さい。B、C ボタンで次のチームを見ることが出来ます。右側のウィンドウが選手のポジション表です。

2P対戦または協力プレイの時には、交互に選手を取り合ってください。

7) 試合チームが決まったらミーティング画面になります。1Pチームから作戦を練ります。(P.9参照)

# オールスター用オリジナルキャラクターの作り方!

1) 右の画面で名前<sup>なまえ</sup>の登録<sup>とうろく</sup>をします (6文字<sup>もじ</sup>まで)。

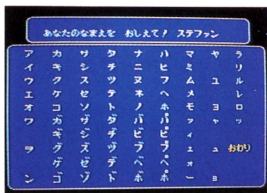
➕ボタン: 文字<sup>もじ</sup>を<sup>えら</sup>選ぶ

Ⓐボタン: 文字<sup>もじ</sup>の<sup>け</sup>決定

Ⓑボタン: 1文字<sup>もじ</sup>戻<sup>もど</sup>る

セレクトボタン:

ひらがな→カタカナ



「おわり」<sup>おわり</sup>を<sup>えら</sup>選ぶと登録<sup>とうろく</sup>完了<sup>かんりょう</sup>です。

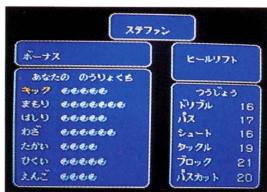
2) 選手<sup>せんしゅ</sup>の能力<sup>のうりょく</sup>を<sup>け</sup>決定<sup>けつてい</sup>します。8つのボーナス<sup>ボーナス</sup>ポイント<sup>ポイント</sup>を8項目<sup>くぐだ</sup>の能力<sup>のうりょく</sup>値<sup>ち</sup>に振り分<sup>ま</sup>けて下<sup>くだ</sup>さい。能力<sup>のうりょく</sup>値<sup>ち</sup>の増減<sup>ぞうげん</sup>によつて、右側<sup>みぎがわ</sup>ウィンドウ<sup>あたい</sup>の値<sup>じ</sup>が自動<sup>じどう</sup>的に<sup>けいさん</sup>計算<sup>けいさん</sup>されます。

➕ボタン: 項目<sup>こうもく</sup>を<sup>えら</sup>選ぶ

Ⓐボタン: 能力<sup>のうりょく</sup>値<sup>ち</sup>を<sup>ふ</sup>増<sup>あ</sup>やす

Ⓑボタン: 能力<sup>のうりょく</sup>値<sup>ち</sup>を<sup>へ</sup>減<sup>く</sup>らす

スタートボタン: 設定<sup>せつてい</sup>終<sup>しゆう</sup>了<sup>りゆう</sup>



※ボーナス<sup>ボーナス</sup>ポイント<sup>ポイント</sup>の振り分<sup>ま</sup>け方<sup>かた</sup>によつては、必殺<sup>ひつきつ</sup>技<sup>わざ</sup>が使える<sup>つか</sup>ようになる<sup>なる</sup>ことがあります。さがしてみましよう!

# 13

## 2Pでの遊び方

試合内の操作はほとんど同じですが、2P対戦時にはコマンド入力方法に違いがあります。

1Pの操作選手とその選手のガッツ

2Pの操作選手とその選手のガッツ



1Pチームの選手は白い数字で表示され、右側のゴールに向かって攻めます。

ドリブル中の選手は⚽で表示されます。

2Pチームの選手は青い数字で表示され、左側のゴールに向かって攻めます。

ディフェンス側の選手は点滅して表示されます。

## ボールの奪い合いのコマンド入力方法!

ドリブル中の選手が敵の選手に接触すると下の画面になります。現在コマンドを入力する側が1Pか2Pかは、画面左側に表示され、操作選手の名前が黄色くなります。ウィンドウ内に+ボタンの方向とコマンドの対応が表示されますから、+ボタンの任意の方向を押しながら、Aボタンを押して決定して下さい。選んだコマンドは対戦ゲームの性質上、画面に表示されません。



また必殺技を使いたいときには、Aボタン以外のボタン(B, X, Y)で決定します。どんな技が使えるのかは、Lボタンを押して見ることができます。

▲ 例えばこの画面で「やまざるバスター」をしたい時は、+ボタンの右を押しながらBボタンで決定します。

※ Xボタンを押すと、チームコマンドを入力できます。

※ Bボタンを押すと、操作選手と敵選手の能力を確認することができます。

# 2Pでの遊び方

## 2P協力モード

基本的な操作方法はキャプテンモードにした時と同じです。

1Pは11番の選手を常に操作し、奇数番号の選手に指示を出すことができます。

2Pは12番の選手を常に操作し、偶数番号の選手に指示を出すことができます。

ゴールキーパーへの指示は、交互に入力します。

敵選手と自分の指示できる選手が接触した時（またはドリブル中でも）Bボタンを押していれば指示を出すことができます。

※Bボタンは、選手が接触する少し前から押しっぱなしにしておくとい良いでしょう。

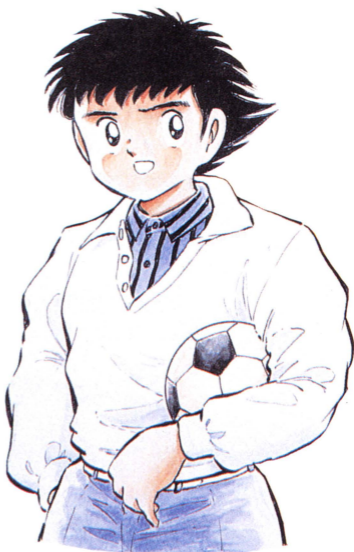


# 14

## 翼の仲間と ライバルたち

おお そら つばさ  
大空翼

(サンパウロFC)  
ワールドカップでの  
日本の優勝を夢に、  
異国ブラジルで己を  
みがいている。だが  
もうすでに、ブラジ  
ル国内では敵無しと  
の声も聞かれている。  
しかし、プロの世界  
は非常に厳しい。そ  
こでの翼の力は、ど  
れくらいのレベルな  
のだろうか？



### ストラット

(サンパウロFC)

サンパウロFCの現キャプテン。  
イタリア人。驚威的なキック力を  
持つが、タックルに対して異常な  
恐怖心を抱いているようだ…？



## ジウ (サンパウロFC)

ダイレクトシュートを得意とする  
フォワード。彼もユース時代から  
翼とともに活躍してきた選手だ。

## レナート (サンパウロFC)

サンパウロFCキーパー。正キー  
パーのパモラが故障したため、ユ  
ースからプロ1軍に急遽昇格した。  
ユース時代は翼とともにブラジル  
国内のクラブチームと戦ってきた。



## 石崎 了

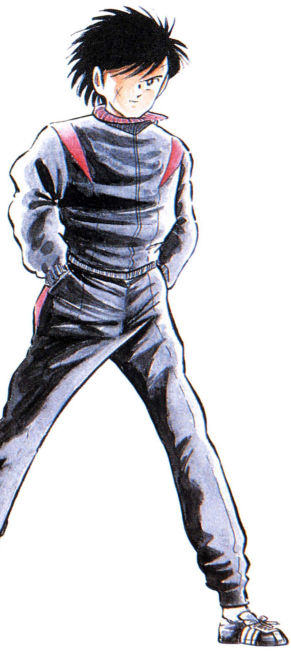
(南武大学サッカー部)  
南武大学サッカー部 (南武大  
フニスバル) を大学選手権V  
2へと導いたガッツあふれる  
ディフェンダー。翼とは小学  
生時代からの友人だ。  
その彼の元に、大学選手権終  
了後、日本サッカー協会の片  
桐が訪れた。そして石崎はブ  
ラジルへ向かうことに…



みさき たろう  
岬 太郎

(マルセイユ)

つばき  
翼と「ゴールデンコン  
ンビ」を組むハイレ  
ベルなテクニシャン。  
いま  
今はフランスで大活  
躍中である。親友の  
つばき  
翼がプロになった今、  
かれ  
彼もまた…。



ひゅうが こじろう  
日向 小次郎

(メキシコシティ)

つばき  
翼のよきライバルである  
ストライカー。現在はメ  
キシコでプレイしている。  
かれ  
彼は過去、敗北を味わ  
う  
たび  
度に新たな技を身につけ  
パワーアップしてきた。

み すぎ じゆん  
三杉 淳

むきしだいがく  
(武蔵大学)

しんぞうびょう  
心臓病というハンデの  
ため、1試合フルに出  
場できないものの、そ  
の卓越したサッカーセ  
ンスは翼にもおとらな  
い。

いちばん きよう  
ここの一番で起用すれば、  
だれ よりも良い結果を出  
すだろう。

わかばやし げん ぞう  
若林 源三  
(ハンブルガーSV)

とうよう しゅごしん  
「東洋の守護神」  
の異名をとる鉄壁  
のゴールキーパー。  
ペナルティーエリア  
の外からはゴール  
でできないと言わ  
れている。

しかしその彼から、  
ペナルティーエリ  
アの外から1試合  
に5点も取ったス  
トライカーがいた。  
その人物とは？



まつ やま ひかる  
松山 光  
(マンチェスター)

ゆきぐに<sup>ゆきぐに</sup>きた<sup>きた</sup>えられた<sup>えられた</sup>きょうじん<sup>きょうじん</sup>  
雪国で鍛えられた強靱  
なあしこし<sup>あしこし</sup>とねばり<sup>ねばり</sup>つよ<sup>つよ</sup>さで  
足腰とねばり強さで  
てき<sup>てき</sup>ほんろう<sup>ほんろう</sup>する<sup>する</sup>ディフェ  
敵を翻弄するディフェ  
ンダー。ディフェンス  
りょく<sup>りょく</sup>だけでなく、いざと  
力だけでなく、いざと  
いうときは<sup>ときは</sup>なだれ<sup>なだれ</sup>こうげき<sup>こうげき</sup>を  
雪崩攻撃を  
しかけてきたり、自ら  
イーグルショットでゴ  
ールをねら<sup>ねら</sup>ってくる。



わか しま づ けん  
若島津 健  
(メキシコシティ)

わかどうりゅう<sup>わかどうりゅう</sup>からて<sup>からて</sup>  
若堂流空手をサッ  
カーに取り入れ、  
独自の「三角とび」  
でシュートをセー  
ブしまくるゴール  
キーパー。日向と  
ひゅうが<sup>ひゅうが</sup>  
共にメキシコでさ  
らに<sup>ととも</sup>わざ<sup>わざ</sup>に<sup>に</sup>みが<sup>みが</sup>かけ<sup>かけ</sup>て  
磨きをかけている。





# スター選手 必殺技一覧表

選手名	必殺技(+必要な相手)	消費ガッツ
大空 翼	ドライブパス	30
	ヒールリフト	40
	ゴールデンコンビ(+岬)	120
	ドライブシュート	250
	ドライブオーバーヘッド	370
	ツインシュート(+岬)	230
	ネオサイクロン	500
日向 小次郎	ごういんなドリブル	40
	タイガータックル	200
	タイガーオーバーヘッド	490
	タイガーショット	290
	ネオタイガーショット	320
	ライトニングタイガー	490
	とうほうコンビ(+沢田)	80
岬 太郎	ムーンサルトパスカット	110
	ツインシュート(+翼)	230
	オーバーヘッドツイン	270
	ジャンピングボレー	370
	ゴールデンコンビ(+翼)	120

表は全て、レベル1で使用可能な必殺技です。ストーリーが進めば、新たな技を身につける選手もいます。

選手名	必殺技(+必要な相手)	消費ガッツ	
石崎 了	ヤマザルバスター	290	
	がんめんブロック	400	
三杉 淳	ハイパーオーバーヘッド	370	
松山 光	イーグルタックル	200	
	イーグルショット	330	
新田 瞬	はやぶさシュート	250	
	はやぶさボレーシュート	290	
立花 政男 + 和男	スカイラブタックル	180	
	スカイラブパスカット	100	
	ツインシュート	230	
	スカイラブハリケーン	250	
	スカイラブツイン	330	
	ジェミニアタック	80	
	スカイラブブロック	180	
	次藤 洋	ごういんなドリブル	30
		パワーブロック	180
パワータックル		170	
早田 誠	カミソリシュート	250	
	カミソリパス	40	
	カミソリタックル	180	
カルロス	ミラージュシュート	330	
	リーサルツイン(+コインブラ)	270	
	ぶんしんどリブル	30	
コインブラ	マッハシュート	450	
	リーサルツイン(+カルロス)	270	

# 必殺技一覧表

選手名	必殺技(+必要な相手)	消費ガッツ
サンタマリア	バナナシュート	250
ディウセウ	キャノンヘッド	290
	パワーブロック	180
	パワータックル	170
カルツ	ハリネズミドリブル	30
シェスター	スパイラルパスカット	90
マーガス	ブラストヘッド	290
メツァ	トップスピンパス	30
カペロマン	サイドワインダー	330
ランピオン	ロケットヘッド	290
イスラス	こうそくドリブル	30
リブタ	ごういんなドリブル	30
	パワーブロック	180
	パワータックル	170
ピエール	スライダーシュート	290
	スラダーキャノン	230
	シュペルエッフェル(+ナポレオン)	100
ナポレオン	キャノンシュート	250
	ごういんなドリブル	30
	シュペルエッフェル(+ピエール)	100
ディアス	ドライブシュート	250
	ぜんてんシュート	370
ガルバン	ごういんなドリブル	30
	パワーブロック	180
	パワータックル	170

選手名	必殺技(+必要な相手)	消費ガッツ
ネイ	ブースターシュート(+トニーニョ)	290
	きえるフェイント	30
トニーニョ	ドライブシュート	250
ミハエル	ローズバスター	290
	ローズダンサー	40
ロブソン	ごういんなドリブル	30
	パワーブロック	180
	パワータックル	170
ロリマー	バウンドショット	290
リ・ハネ+リ・ハネ	昇龍脚	370
KAZU	フォーミュラーシュート	250
ダ・シルバ	パッションスタンピード	30
ビクトリーノ	パンサーストリーム	290
ボッシ	サーブルノワール	290
ジュトーリオ	ドライブシュート	250
ザガロ	ダブルイール	290
	ごういんなドリブル	30
シュナイダー	ファイアーショット	330
	ネオファイアーショット	490
若島津 健	三角とび	200
	あびせ蹴り	200
ヘルナンデス	黄金の右腕	200
ゲルティス	ダークイリュージョン	250
ルー	雷斬脚	180
ラムカーネ	シャドーシールド	150

# プレゼントのお知らせだ

いよ〜う、みんな！テフモの『キャプテン翼IV』を買って  
くれてどうもありがとう！そんな翼ファンみんなのため  
に、今回もプレゼントを用意したぞ！高橋陽一先生描き下  
ろし『キャプテン翼IVオリジナルジグソーパズル』だっ！  
これを、応募者の中から抽選で800名様にプレゼントし  
よう！こいつはもちろん超限定品で非売品の貴重品だから、  
今回を逃したら、きっと一生手に入らないだろうな！今す  
ぐ、急いで応募してくれ！！

〈応募の方法〉このページ下部の応募用紙に必要な事項を記  
入して、官製ハガキの裏側の上半分くらいの位置にしま  
りとお糊づけしよう！下半分の部分には、ゲームの感想も忘  
れずに書いてね。〆切は5月末日消印有効だよ。

送り先 〒102 東京都千代田区九段北4-1-34  
テクモ株式会社『ここだ、ここで当てるんだ！』係

※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

キリトリ線

## キャプテン翼IVプレゼント 応募用紙

フリガナ  
氏名

年令  
学年

住所 〒□□□-□□

電話番号

「キャプテン翼IV」のテレビCMを見ましたか？

はい

いいえ

↓ハガキの余白にゲームの感想を書いてね。<sup>45</sup>

『キャプテン翼IV～プロのライバルたち～』に関して質問のある方は、必ず住所、氏名、年齢、電話番号を記入の上、ハガキでお願いします。直接電話していただいても、お答えできません。

お便り、イラスト等は、下記住所へお願いします。

おく さき  
(送り先)  
〒102 とうきょうと ちよだく くだんきた  
東京都千代田区九段北4-1-34  
かぶしきがいしゃ  
テクモ株式会社  
『テクモランド通信係』

テクモの最新ソフトの情報は、下記の電話番号で聞くことができます。

テクモホットライン (テレフォンサービス)  
03(3222)7550

-----キリトリ線-----

キリトリ線へ。

## 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おいて下さい。
- ・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時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- ・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拭かないで下さい。
- ・スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないで下さい。
- ・電源を入れたまま、ACアダプターを抜いたりカセットの抜き差しをするとセーブされたデータが消えてしまう恐れがあります。絶対にやめましょう。

※できるだけ実際のサッカーのルールに合わせていますが、ゲームの性質上、異なる部分もあります。

※ゲーム内の時間は実際の時間とは異なります。

※必殺シュートやスカイラブなどの必殺技は、実際には大変な危険を伴います。くれぐれも真似などして遊ばないようにして下さい。

このカセットを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を無断で出版・上演・放送することを禁じます。

スーパーファミコン<sup>®</sup> は任天堂の商標です。

©TECMO, LTD. 1993

©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ

# テクモ株式会社



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。