

スーパーファミコン®

SHVC-KO

スーパーキックオフ



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

SUPER KICK OFF



取扱説明書


MISAWA
ENTERTAINMENT
CO., LTD.

ごあいさつ

このたび、ミサワエンターテインメントの
スーパーファミコン^{よう}用ソフト

「スーパーキックオフ」をお買い上げいただき
誠に^{まこと}ありがとうございます。

ご使用前^{しようまえ}に取扱^{とりあつか}い方^{かた}、使用上^{しようじょう}の注意^{ちゅうい}など、

この「取扱^{とりあつか}説明書^{せつめいしょ}」をよくお読み^{よみ}いただき

ただ^{ただ}正しい^{しょうほう}使用法^{あいよう}でご愛用^{あいよう}ください。

なお、この「取扱^{とりあつか}説明書^{せつめいしょ}」は大切に保管^{たいせつ ぼかん}してください。

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。



CONTENTS ▶ もくじ

メニュー画面のみかた	4
対戦モード／シングルゲーム	5～6
操作方法／ボールをけるテクニック	7～9
練習モード／プラクティス	10～11
オプション／各種の設定	12～13
チームエディタ	14～17
インターナショナルフレンドリー／国際友好試合	18
アクションリプレイ／再生モード	19
コンペティション／リーグ戦やヨーロッパ杯争奪戦	20～21
ゲームルール	22
ジョイパッド早見表	23

イラスト・マンガ 藤岡勝利



メニュー画面の みかた



スタートボタンを押すと、下のよう
なメニュー画面になります。+ボタンで
プレイモードを選択し、Bボタンで決
定します。



対戦モード

▶ 5 ページ

通常の試合を行うモード。コンピュータとの対戦や2人対戦、協力プレイ等が選べる。

練習モード

▶ 10 ページ

テクニックをみがきたい人のためのモード。ドリブルやパス、シュートの練習に便利。

アクションリプレイ

▶ 6 ページ、19 ページ

ビデオ再生のような機能で、もう一度見たいと思った時にそのシーンを再生できる。

オプション

▶ 12 ページ

プレイにかかわるさまざまな設定を行うモード。対戦レベルの設定も可能だ。

コンペティション

▶ 20 ページ

ヨーロッパ各地の強豪チームと競うモード。リーグ戦やトーナメント戦等が選べる。

インターナショナルフレンドリー

▶ 18 ページ

ヨーロッパの国々の中から、好きな国を選んで対戦するモード。全16チーム。

チームエディタ

▶ 14 ページ

選手の名前やユニホームの色等を、自分の好みに設定するモード。セーブも可能。



対戦^{たいせん}モード^I

SINGLE GAME ▶ シングルゲーム

対戦モードは別名「シングルゲーム」と言います。これは1試合で勝敗を決めるモードで、結果が後の試合に影響しません。気軽にプレイできるモードです。

プレイ人数^{にんすう}を決める

右上写真のメニューで、プレイ人数を選びます。コンピュータとの対戦やプレイヤー同志の対戦の他、2人で協力してコンピュータと対戦したり、コンピュータ同志の対戦を観戦できます。

作戦^{さくせん}を決める

選手を起用する

ポタンの上下で選手名を決め、希望のポジションの位置の選手とBボタンで入れ換えられます。

マークする相手を決める

選手名にカーソルを合わせ、セレクトボタンを押すとマークしたい選手を選ぶことができます。

作戦を選ぶ

画面下のフォーメーションの中から、試合中に使うものを4つまでスタートボタンで選べます。



シングルゲームのメニュー画面^{がめん}。ボタンで選んでBボタンで決定^{けつてい}。



これが作戦を決める画面だ。次に進む時は、OKを選んでBボタン。

ポジション各早わかり表

GKP ゴールキーパー

自分のゴールを守る人。唯一、手が使えるプレイヤーだ。

DEF ディフェンダー

主に守備を担当するプレイヤー。自陣を守り、相手の攻撃を防ぐ。

MID ミッドフィルダー

両面的な役割を持つプレイヤー。攻撃もするし、守備も行う。

FWD フォワード

攻撃に重点をおいたポジション。敵陣を突破し、シュートへノ



対戦たいせんモードII

SINGLE GAME ▶ シングルゲーム

プレマッチスクリーン

[設定確認せつてい かくにん せってい いくくにん]

右の写真は、試合の色々な設定いろいろ せつていを表示する画面です。試合時間、風、延長の有無等は、オプション (→ P.12) で変更できます。



コインの裏表うらおもて あが当たると、+ボタンの上下で自陣を決められる。

ゲーム画面がめんのみかた

残り時間

画面下に黄色い文字で、そのハーフの残り時間が表示されます。

得点

画面右下にユニホームと同じ色で、得点が表示されます。

レーダーを表示する

試合中にスタートボタン後、Xボタンでレーダーぜんたい ず (全体図) が表示されます。Bボタンで試合再開。

プレイ再生 (アクションリプレイ)

試合中にスタートボタン後、Aボタンでプレイ再生モードへ。下の4つのコマンドが使えます。



試合中の画面。左上に表示されているのがレーダーぜんたい ず (全体図) だ。



プレイ再生モードの画面。5Pには直前のシーンが記録される。

VIEW

再生。この後、1~5Rのどれを再生するか選択。

STORE

記録。1~4Rの中から選んでBボタンで決定。

DELETE

消去。1度記録したものを、消去時に使用。

QUIT

終了。プレイ再生モードをやめて試合を再開する。



操作方法 そうさほうほう I

FOR ALL ▶ ボールをけるテクニック

プレイヤーコントロール



移動

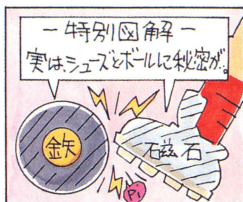
✦ボタンで上下左右と、斜め方向の8方向に動きます。

ヘディング

ボールが空中にある時、Bボタンで、プレイヤーがジャンプします。✦ボタンでヘディングの方向を決めます。

タックル

タックルは2種類あります。スライディングタックル(Aボタン)とブロックタックル(Bボタン)です。どちらも相手の後方から行うと反則になりますので、タックルする時は注意してください。



こゝから後方からタックルして反則を取られると、イエローカードが出される時がある。



操作方法 そうさほうほう Ⅱ

FOR ALL ▶ ボールをけるテクニック

ボールコントロール



ドリブル

ボールに触れた時に、選手が向いていた方向やスピードで、ボールの転がり方が決まります。

シュート

Bボタンを押すと、選手が向いている方向にシュートします。押し長さで、高さが変わります。

パス

一度Aボタンでトラップし、+ボタンでパスしたい方向を決め、Aボタンを押すとパスを行います。

チップ

チップ(頭上を越すキック)は、+ボタンで方向を決め、Xボタンでできます。

チップパス

チップパス(頭上を越すパス)は、パスと同じやり方で、Aボタンの代わりにYボタンを使います。

オーバーヘッドキック

相手のペナルティエリア内で、ボールが空中にある時にYボタンで行います(方向に注意)。

アフタータッチ

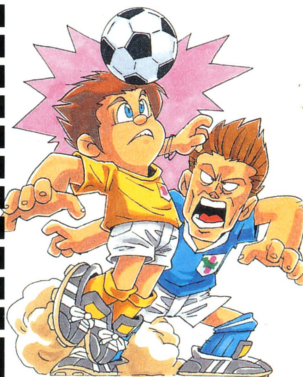
シュート直後、+ボタンの左右でボールの方向を多少、左右に変化させることができます。



シュートの瞬間。この瞬間にサッカーの醍醐味がある。



オーバーヘッドキックは、決めるのがなかなか難しい。



キーパーコントロール



ペナルティーキックの守り

L・Rボタンで左右に飛びます。長く押し、その分大きく左右に飛ぶことができます。

ゴールキックのコントロール

プレイヤーが何もしないと、キーパーは自動的にゴールキックを行います。コントロールは素早く行ってください。

Xボタン

いちばん近くの選手へボールを転がします。

Aボタン

➕ボタンの方向へ、押しした長さ分、投げます。

Bボタン

➕ボタンの方向へ、押しした長さ分、蹴ります。



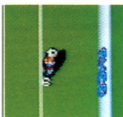
通常、キーパーは自動的にコントロールされる



ペナルティーキック時にはL・Rボタンで守る。



これは、コーナーキック。チャンスだ!



これは、スローイン。うまく味方につなごう。

各種のキックプレイ



コーナーキック

3種類のキック方法と回転で無限の変化が可能です。

普通のキック

Bボタンで蹴ると、パールの高さで飛びます。➕ボタンでカーブも可能です。

ハイキック

Xボタンで蹴ると、空中高く飛びます。➕ボタンで、カーブします。

短キック

Aボタンで蹴ると、いちばん近くにいる選手にシヨートパスを行います。

回転

普通のキックやハイキックの前にL・Rボタン押しキック直後に離します。

フリーキックのディフェンド

フリーキックに対して壁を作った時、キックの瞬間にBボタンでジャンプ。

ペナルティキック

左右に動く矢印でタイミングを決め、Bボタンを押すと蹴り始めます。ボタンが長く押されるほど、ボールは高く上がります。短く押し、ボールは地面を這って行きます。

スローイン

Bボタンで投げられます。何もしないとコンピュータが自動的に行います。

フリーキック

2人の選手のどちらかが、フリーキックを行います。回転やアフタータッチも使えます。

Bボタン

前にいる選手がゴールバーの高さでキックします。

Aボタン

後ろの選手がゴールバーの高さでキックします。

Xボタン

前にいる選手が空中高くキックします。

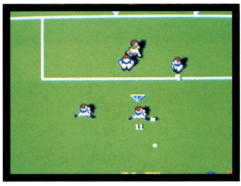


練習 れんしゅう モード

PRACTICE ▶ プレイのコツをつかもう

フィールド練習 れんしゅう

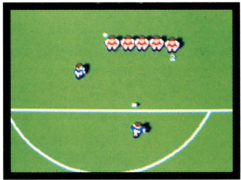
フィールド練習は、自分のチームだけで行う試合形式の練習です。相手選手がいないので、パスやシュートなど、邪魔されず色々な練習ができます。なお、途中でやめるときは、スタートボタンの後にセレクトボタンを押します。



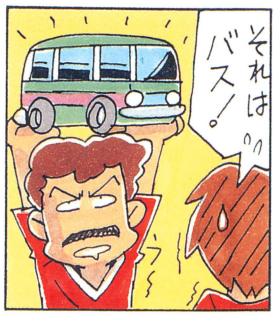
これがフィールド練習画面。相手選手がいないので練習に最適。

フリーキック練習 れんしゅう

フリーキックの練習もできます。相手選手が壁を作りますので、壁の間を抜いたり、頭上を越す、といったさまざまなキックの練習が可能です。



フリーキック練習の画面。いざというときのために練習しよう。



ペナルティキック練習れんしゅう

ペナルティーキックの
練習れんしゅうもできます。矢印やじるし



に合わせて、キックを行ったり、
相手選手あいてせんしゅの矢印やじるしが止まるのを瞬
間的しゅんかんてきに見きわめて防御ぼうぎよします。

土つちのグラウンドが 登と場じょう

普段ふだんは芝生しばふのグラウンドが
土つちのグラウンドになる！
もちろん試合しあいもできます。



レベルを
DIV3に



リーグを
選ぶと...

まずオプ
ションで



コンペティ
ションの



リーグで対戦たいせんするには、対戦
表ひょうの画面がめんでセレクト！白ボタンの。



ペナルティーキック練習れんしゅうの画面がめん。
P・Kせいものしあいせいを制する者は試合しあいを制す!?





オプション

OPTION ▶ 各種の設定

オプションというモードは、試合を行う上でさまざまな状況の設定に利用します。以下、どの項目が設定できるかを説明します。なお、**+**ボタンで選択しBボタンで決定。EXITで項目から抜けます。



オプションモードのメニュー画面。さまざまな設定が可能。

試合時間

対戦モード(シングルゲーム)では右の4つから選択できます。ただし、コンペティションでの試合は5分ハーフに限定されており、変更できません。



オフサイドの有無

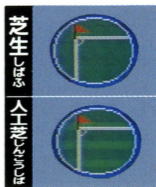
オフサイドとは、相手陣内に2人以上相手選手がいない時にパスを受けると反則になることで、相手のボールになります。

延長時間の有無

延長戦を有にすると、同点の時、延長戦や5回勝負のPK戦、サドンデスのPK戦で、勝敗が決まるまでプレイできます。

フィールドの状態

フィールドの種類は、芝生と人工芝の2種類があります。人工芝は選手を疲れさせますのでスタミナが必要です。

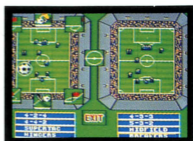


作戦さくせん (→17ページ)

Aボタンでフォーメーションを選び、Bボタンで決定。



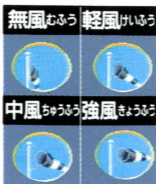
✦ボタンでボールの位置を変更可能。



ひだり 左コートは攻撃時、右コートは守備時を表す。

風かぜの強弱きょうじやく

風の強弱が変えられます。強さは4段階あり、風が強いとパスやシュートが難しくなります。



技術ぎじゆつレベル

ゲームスピードを速くすると、選手のスピードが速くなります。



レベルは全部で5段階あり、強い順

にインターナショナル、ディヴィジョン1、2、3、4となります。

各試合かくしあいでのオプションの設定せってい

	シングルゲーム	インターナショナルフレンドリー	リーグ	カップ	ユーロカップ	ユーロトロフィー
フィールド		芝生	芝生	芝生	芝生	芝生
風				ランダム	ランダム	ランダム
試合時間		2×5	2×5	2×5	2×5	2×5
オフサイド		有			有	有
ゲームスピード		速い	速い	速い	速い	速い
延長時間			無	有	有	有
技術レベル					DIV1	インターナショナル

※空白のところは、ユーザーが自由に設定できます。

チームエディタ

EDITOR ▶ チーム名等が設定できる



チームエディタは、コンペティションのリーグ等に参加するチームを選んだり、チーム名や、選手名、ユニホームや髪、肌の色のエディットを行うモードです。設定したデータはセーブできます。

セレクト

セレクトはコンペティションの各モードや、シングルゲームに参加させるチームを選ぶモードです。



ユーロトロフィーのチームエディット

キーでチームを選びBボタンで決定。その後、Aボタンで違うチームが選択可能です。



リーグ/カップのチームエディット

操作方法はユーロトロフィーのやり方と同じです。リーグとカップのチームは共通です。

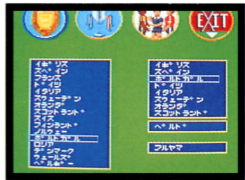


シングルゲームのチームエディット

リーグ・カップの8チームの中から2チーム選べます。



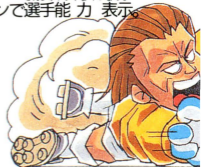
チームエディタのメニュー画面。セーブ・ロード可能。



ユーロトロフィー・リーグ・カップは16チームから8チーム選べる。

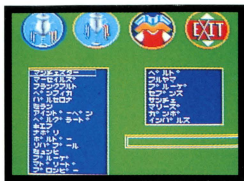
NAME	HN	PG	ST	RS	AG	FL	SH	PA	TK	
アールン	HN	BK	90	91	82	60	0	32	35	93
アイム	HN	BK	95	89	86	70	1	40	76	89
アックス	HN	BK	93	97	96	60	7	37	85	91
アルスワット	HN	BK	86	87	92	43	5	61	81	84
アムンダ	HN	BK	97	91	83	74	13	57	71	87
アゼ	HN	BK	91	93	86	39	7	49	87	84
アレン	HN	BK	90	84	89	46	24	65	80	83
アレント・フォート	HN	BK	88	95	92	96	36	72	97	84
グロ・ワエイ	HN	BK	79	90	91	79	23	69	76	87
アコ	HN	BK	84	92	86	86	82	96	92	81
アレイ	HN	BK	91	86	93	62	40	74	86	72
アグリー	HN	BK	88	97	97	28	73	96	74	73
アニス	HN	BK	84	84	95	11	60	92	80	69
アヤラル	HN	BK	90	76	90	25	36	84	82	61
アト	HN	BK	79	93	84	44	41	64	81	74
アムン	HN	BK	97	94	86	6	96	99	79	97

チーム名にカーソルを合わせて、セレクトボタンで選手能力表示。



エディタ

エディタモードでは、リーグ・カップ、ユーロカップのチーム名、選手名等、^{いろいろな} ^{この} ^{色々な}項目をユーザーの好みに設定可能です。なお、ユーロトロフィーの設定は変更できません。



ユーロカップ、リーグ・カップの各チームが設定可能。

チーム名をエディット

変更したいチームにカーソルを合わせてBボタンを押すとエディット欄にカーソルが移動しますので、⁺ボタンの上下で文字を選び、右で次の文字へ移動、最後にBボタンで決定します。



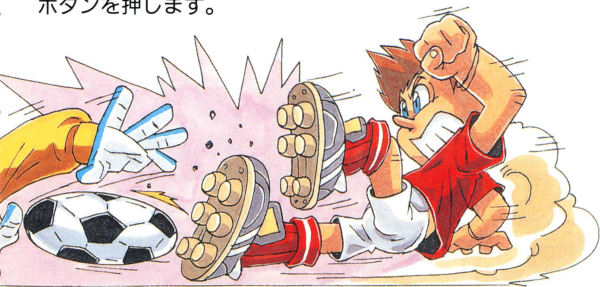
自分だけのカッコいいチームを作っちゃおう！

選手名(髪・肌の色)を変える

チーム名にカーソルを合わせ、セレクトボタンを押し、選手的能力画面にします。選手名の変更は、チーム名の変更と同様です。髪・肌の色の変更は、⁺ボタン右でカーソルを移動し、Bボタンを押します。

NAME	HR	PC	ST	RS	AG	FL	SH	PA	TY
イノウエ	BK	90	91	82	90	0	32	35	53
パルム	BK	55	89	86	70	1	40	76	88
ズパル・ジュ	BK	93	97	96	60	7	37	65	51
アール・イック	BK	88	87	92	48	5	61	81	84
スチーブ・ワグ	BK	97	81	93	78	13	37	71	97
パルム	BK	91	93	86	59	7	49	87	54
ト・フアン	BK	90	84	89	46	24	65	88	88
ロビン	BK	88	95	92	98	36	76	97	84
ウォートン	BK	79	80	91	79	21	69	76	87
ゴッパ	BK	84	92	86	85	62	85	92	93
パルム	BK	91	86	93	62	40	78	86	73
ト・センズ	BK	88	97	97	88	73	86	74	78
エルク	BK	94	94	93	11	68	10	88	83
フューズ	BK	90	90	93	36	84	88	82	81
パルム	BK	78	82	84	16	41	86	81	71
ク・ワグ	BK	97	94	85	8	96	99	79	57

髪・肌の色は、WHが白、BKが黒、BLがブロンド(金髪)。





チームエディタⅡ

EDITOR ▶ チーム名等が設定できる

ユニホームのエディット

ユニホームの各パーツを好みの色に設定できます。+ボタンでパーツを、Bボタンで色を選んでください。画面右に全体のカラーリングが表示されます。



ユニホーム設定画面。色の組み合わせは1677万通り!?

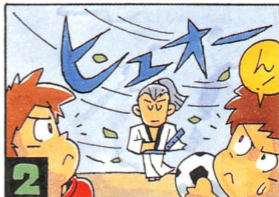
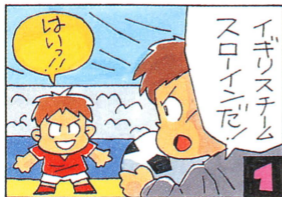
セーブ

エディタモードで設定したチーム名、選手名等や、ユニホームの色をセーブしておくことができます。




ロード

エディタモードで設定し、セーブしておいたデータを利用する時に使います。



選手せんしゅの能力のうりょくについて

それぞれの選手には、ひとりひとりに違った特徴と技術レベルが設定されています。そのため、選手に個性があり、ゲームが奥の深いものになっています。

HR	とうはつ いろ 頭髪の色	くろ (BK)、きんぱつ (BL=ブロード) の2種類
PC	スピード	スタミナのない選手は疲れるとスピードが落ちる
ST	スタミナ	スタミナのない選手は疲れると技術が落ちる
RS	だんりょくせい 弾力性	すうち おお 数値が大きいほどケガを避けることができる
AG	せつきょせい 積極性	たつくろ など タックル等でファールをとられやすい度合い
FL	めだ ぶた 目立ちたがり度	こじんぎ 個人技のうまさ。個人プレー度
SH	りょく シュート力	
PA	りょく パス力	
TK	りょく タックル力	

選手ひとりひとりに、隠れた才能があるんだ！

フォーメーションについて

作戦はフォーメーションを決めることで行います。下の表を参考にしてください。また、試合中に作戦を変更する時はスタートボタンの後、Yボタンを押します。



4-2-4	攻撃時、防御時ともに柔軟に対処しやすいのが特徴
4-3-3	短いパスを次々と回すことを目的としたシステム
4-4-2	中盤の選手を攻撃の起点として考えられたシステム
5-3-2	攻撃選手と防御選手とが5人ずつに別れている
SUPERTAC	防御時、フィールド中央に重点を置いたシステム
MIDFIELD	常にフィールド中央に重点を置いたシステム
WINGERS	フィールドのサイドからの攻撃を重視したシステム
BREAKERS	敵地のゴール周辺に重点を置いた攻撃型システム
FORTKNOX	自軍のゴール周辺に重点を置いた防御型システム
COUNTER	常に4番の選手を中心に置いたシステム



インターナショナル フレンドリー

国際友好試合



サッカーの本場、ヨーロッパの
国々を相手にどこまでやれる？



シングルゲームと同じ、4つの
中から選ぶ。

国際的な16チームが2つのグル
ープに分かれており、好きなチ
ームを選んで対戦することがで
きます。試合形式はシングルゲ
ームと同様で、チームを選ぶに
は+ボタンとBボタンを使いま
す。対コンピュータ試合と2人
対戦、2人協力、コンピュータ
同志の4種類の対戦があります。





アクションリプレイ

▶ プレイ再生モード

アクションリプレイはビデオ再生モードのようなもので、見たいシーン等を記録・再生できる機能です。試合中に記録しておき、このモードでタイトル等を付けます。



アクションリプレイ画面。記録したシーンは電源を切るまで有効。

見る

試合中に記録（6ページ参照）しておいた番号に合わせてBボタンを押すと再生が始まります。Lボタンでスロー再生が可能です。



タイトルエディット

日付やプレイヤー名を入力する時に利用します。+ボタンの上下で文字を選び、右キーで次の文字へ移り、Bボタンでその行を決定します。



試合中のアクションリプレイモード。ここでシーンを記録する。



タイトルエディット。日付や名前を入力するモード。



ヨーロッパのチームと本格的な試合ができるモードで、4種類の大大会形式があります。オプション設定は13ページを参照してください。

リーグ

8チームが各チームと2回ずつ試合を行い、優勝チームを決める大会です。オプションモードで技術レベルや風の状態の設定が可能です。また、エディタモードで大会に参加するチームを選んだり、チーム名、選手名、髪・肌の色等を設定することができます。

チームを選ぶ

OKを選び続けるとコンピュータ同志で対戦します。プレイを行う時は、チームを選んでセレクトボタンを押し、CTLをJ(ジョイパット)にします。

続ける

プレイヤーが操作しない試合はコンピュータが試合を行い、リーグ戦を続けます。リーグ戦の勝敗内容はセーブやロードすることができます。



コンペティションには本格的な4つの大会形式がある。

チーム	C	P	W	L	GF	GA	PTS
バルサ	14	9	4	29	21	19	
ア・レーナ	14	6	5	16	17	15	
マリスラ	14	5	5	19	17	14	
インテル	14	4	4	20	19	14	
サンチェ	14	4	4	15	17	14	
ガンゴ	14	5	6	18	20	13	
セウ・ソス	14	4	6	17	21	12	
フルヤマ	14	4	7	18	20	11	

P(試合数)、WL(勝敗)、GF・GA(得失点)、PTS(勝ち点)

チーム	F	C	0	0	0	0	0
フルヤマ	C	0	0	0	0	0	0
ア・レーナ	C	0	0	0	0	0	0
セウ・ソス	C	0	0	0	0	0	0
サンチェ	C	0	0	0	0	0	0
マリスラ	C	0	0	0	0	0	0
ガンゴ	C	0	0	0	0	0	0
インテル	C	0	0	0	0	0	0

CTLをJにするとプレイ可能。セレクトボタンを使おう。

カップ

8チームの勝ち抜き戦
 です。延長戦やPK戦
 など
 等で勝負がつくまで行います。
 オプション設定、チームエディット、試合参加方法等はリーグ戦と同じです。



カップは8つの日本チームの勝ち抜きで優勝を競う。

ユーロカップ

16チームで勝ち抜き戦
 を行いますが、同一カ
 ードは2試合ずつ行うのが特
 徴です。エディタモードでチ
 ム名や選手名等を設定できます。



ユーロカップは16のヨーロッパ都市チームの勝ち抜き戦。

ユーロトロフィー

8つのチームが4チ
 ムずつ2つのブロック
 に分かれて、優勝を争います。
 ブロック内で各チームと1試合
 ずつ行いポイントの高い上位2
 チームが残れます。各ブロック
 の1位と2位が対抗で勝ち抜き
 戦(延長・PK戦で勝負がつく
 まで)を行います。



ユーロトロフィーは4チームの2ブロックに分かれて。

セーブ

コンペティションモー
 ドの中の4つの大会は、
 その勝敗表の内容をセーブで
 きます。



ロード

セーブしておい
 た大会の勝敗内
 容をロードして、続ける
 ことができます。





ゲームルール

▶ 知っているのと役に立つ

選手交替せんしゅこうたいについて

試合中に2回まで選手交替が可能です。LかRボタン+セレクトで交替を伝え、Sの文字が表示されると、交替が認められます。

ペナルティーキック

ペナルティーキックは5回戦で行い、より多く得点したチームの勝利。同点の場合は1回勝負で決まるまで行います。

オフサイド

パスをした時、パスを受ける選手と相手キーパーの間に誰も相手選手がいないと、オフサイドのファールになります。

プロフェッショナルファール

選手とキーパーの間に守備側の選手がいなく、ボールを持っている選手が守備側の選手に倒されると、レッドカード(退場)になります。

レフリー

レフリーは16人いて、それぞれに異なった性格と能力があり、微妙な影響を与えます。



PK戦はサッカーの醍醐味のひとつだ!



レッドカードが出されると、その選手は退場させられるぞ!



審判にも性格がある。審判によっては判定が変わることも?



ジョypad操作そうさ 早見表はやみひょう

スーパーキックの上じょうたつ達のそう
コツは、まずジョypadの操そう
作さくを覚おぼえることしたです。下の表をひょう
参考さんこうに練れん習しゅうしてください。



攻撃		
ドリブル	トラップ、パス	+ボタン
パス	トラップ、パス	● Aボタン
シュート	地面にあるボール	● Bボタン
チップパス	頭上にパス	● Yボタン
チップ	空中高くキック	● Xボタン
ボレーキック	腰の高さのボール	● Bボタン
オーバーヘッドキック	敵のペナルティエリア内で、腰より低いボール	● Yボタン
コーナーキック	バーの真ん中の高さ	● Bボタン
	ショートキック	● Aボタン
	空中高いボール	● Xボタン

守備		
スライディングタックル	ボールを持った選手の近くで	● Aボタン
ブロッキングタックル		● Bボタン

その他		
ポーズ		スタートボタン
ポーズ後 再スタート		● Bボタン
ノーマルスピード再生	スタートボタンのあと	Rボタン
スロースピード再生		Lボタン
選手交替	LかRのあと	セレクトボタン
ゲーム中止		セレクトボタン
戦略変更	スタートボタンのあと	● Yボタン
レーダーサイズ変更		● Xボタン

使し
用よう
上じよう
の
注ちゆう
意い

- 使用後は A C 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、保管及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、ペンジン、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（画面ヤケ）が生じるため、接続しないで下さい。



 **ミサワエンターテインメント株式会社**
MISAWA ENTERTAINMENT CO.,LTD.

東京都新宿区西新宿 2-7-1 新宿第一生命ビル15階
ユーザーサポート ————— 03(3343)8855
(月曜～金曜10:00～17:00)

©1992 Anco Games/Programmed by Steve Screech.

スーパーファミコン®は任天堂の商標です