

スーパーファミコン®

SHVC-2R



SUPER FAMICOM®
LICENSED BY NINTENDO

WORLD CLASS RUGBY 2

国内激闘編 '93



制作 | **ラグビーマガジン** RUGBY MAGAZINE
協力 |

取扱説明書



MISAWA
ENTERTAINMENT
CO., LTD.



けんこうじょう あんぜん
健康上の安全に
かん ちゅうい
関するご注意

■	ラグビーの得点方法	3
■	ポジション	4
■	ゲームの始め方	5
■	ゲームプレイ操作方法	6
■	ラグビーグラウンド	9
■	チームエディットモード	10
■	ゲームセットアップ	12
■	対戦モード	14
■	チームデータ変更とセーブ	16
■	ゲーム操作早見表	17
■	ペナルティー	20
■	スペシャルプレイ	22
■	ラグビー基本用語解説	25
■	チーム紹介	29

つか じょうたい れんぞく ちようじかん
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、
けんこうじょう この
健康上好ましくありませんので避けてください。
また、ごくまれに、つよ ひかり しげき てんめつ
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
きんにく がめん どう み とま
に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経
けん ひと しょうじょう けいけん ひと
験する人がいます。こうした症状を経験した人は、
また かなら いし そうたん
テレビゲームをする前に必ず医師と相談してくださ
い。また、テレビゲームをしていて、このような
しょうじょう お ばあい
症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診
さつ う
察を受けてください。

「ボールを持っている選手が常に先頭に立つ」。難しく、
 そうに見えるラグビーのルールも、こんなふう^{かんが}に考
 えると簡単^{かんたん}です。ラグビーはボールを持つ選手^{せんしゅ}にほ
 とんど制限^{せいげん}がありません。前に投げないかぎり、蹴^け
 っても、パスしても、走^{はし}っても自由^{じゆう}。自分の一歩^{いっぽ}は、
 チームの一歩^{いっぽ}。実はこんなに自由なスポーツは他に
 ないのです。「一度ラグビーをプレーすると一生^{いっしょう}離れ
 られなくなる」という所以^{ゆえん}です。この「ワールドク
 ラスラグビー2」は、前作^{ぜんさく}にくらべゲーム展開^{てんかい}、サイ
 ンプレーなどもグレードアップ。プレイヤーはもち
 ろん、プレー経験^{けいけん}のない子供^{こども}たちが、このゲームか
 らラグビーの面白^{おもしろ}さを理解^{りかい}し、グラウンドに足^{あし}を運
 んでくれたら素晴^{すば}らしいと期待^{きたい}しています。

ラグビーマガジン編集長 村上晃一^{へんしゅうちょう むらかみ こういち}

ラグビーの得点方法^{とく てん ほう ほう}

■ゲームの流れ^{なが}

ラグビーの試合^{しあい}は、各15人の2チームがルールに従^{したが}って1つ
 のボールを奪^あい合い、トライまたは各種キック^{かくしゅ}によって得点^{とくてん}
 し、試合終了時^{しあいいゆうりょうじ}に得点数^{とくてんすう}の多い方が勝利^{おほ}となります。試合時
 間^{かん}は前後半40分^{ぜんこうはん ぶん}（大学生以上）計80分です。

●トライ-5点^{てん}

●ペナルティーゴール-3点^{てん}

●ゴール-2点^{てん}

●ドロップゴール-3点^{てん}

ポジション

フォワード FW

- 1-左プロップひだり[PR]
- 2-フッカー[HO]
- 3-右プロップみぎ[PR]
- 4-左ロックひだり[LO]
- 5-右ロックみぎ[LO]
- 6-左フランカーひだり[FL]
- 7-右フランカーみぎ[FL]
- 8-ナンバーエイト[NO8]



バックス BK

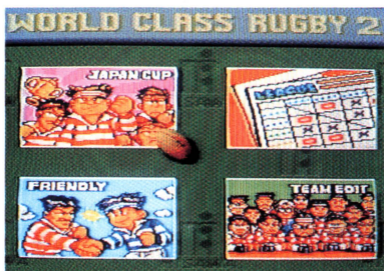
- 9-スクラムハーフ[SH]
- 10-スタンドオフ[SO]
- 11-左ウイングひだり[WTB]
- 12-左センターひだり[CTB]
- 13-右センターみぎ[CTB]
- 14-右ウイングみぎ[WTB]
- 15-フルバック[FB]



ゲームの始め方

オープニング画面のあと **START** ボタンを押すと、下のよ
うなメニュー画面になります。十字ボタンでカーソルを動か
してプレイしたいモードを選び、**B** ボタンで決定してください。

■メインメニュー画面



●日本選手権

社会人・大学それぞれ8チームが登録され
ています。双方で総あたりのリーグ戦を行い、
最後に両選手権の覇者で決戦となります。

●リーグ戦

登録された16チームの中から3チーム
～8チームを選び、総あたり戦を繰り広げ
ます。

●友好戦

16チームの中から2チームを選び、1試合
だけ対戦するモードです。腕だめしや、友
達との勝負の時に手軽にプレイできます。

●チームエディット

ジャージはもちろん、各プレイヤーの髪や
肌の色、それぞれの能力など自由に設定で
きます。オリジナルチームで勝ち抜こう!

ゲームプレイ操作方法

フリープレー

試合中、攻撃側、防御側ともに足元に青い番号がついているプレイヤーが、自分が操作しているプレイヤーです。十字ボタンで移動させます。

パス パスは、Bボタンで黄色い番号、Aボタンで赤い番号が足元についているプレイヤー(レシーバー)に向かってパスされます。レシーバーは自動的に選択されますが、L[左方向]、R[右方向]ボタンで変更することもできます。



タックル Bボタンでタックルします。防御側になった時、操作するプレイヤーは自動的に選択されますが、L[左方向]、R[右方向]ボタンで変更することもできます。

グラウンディング 相手インゴールに入りXボタンでトライします。味方インゴール内でXボタンを押すとタッチダウンとなります。タッチダウン後のプレー再開は、相手がインゴールに入れたボールをタッチダウンしたならドロップアウト、味方が入れたボールなら5mスクラムとなります。

ルーズボール プレイヤーをボールに近づけると自動的にボールを拾います。

キック キック(パント)はYボタンを押します。同時に十字ボタンでキック方向を指定できます。またキックでタッチに出た場合、ダイレクトタッチも設定されていますので注意してください。キックした直後に十字ボタンを進行方向と逆方向に押し、ハイパントとなります。

ドロップゴール Xボタンでドロップゴールを狙うことができます。キック方向は十字ボタンで指定します。

ブレースキック ブレースキックの時、画面に左図のように表示が
できます。これはキックの方向と距離を指定するものです。十字ボタンで表示内のマークを移動させます。左に移動させればさせるほど左方向に、右なら右方向にボールは飛びます。また+側は長い、-側は短いキック指定になります。Bボタンで通常キック、Aボタンで低い弾道のキックとなります。



キャッチ

キックされたボールに対して、落下点（たいたい）にプレイヤーを近づければ自動的にキャッチします。また自陣22mライン内でキャッチするとフェアキャッチとなります。

ラインアウト

ラインアウトは、フルラインアウト、ショートラインアウト、クイックスローの3つのプレーが選択（せんたく）できます。このうち、フルラインアウト、ショートラインアウトからはスペシャルプレー（P.22参照）が選択（せんたく）できます。ラインアウトになると、スローインする位置（いち）を指定（してい）する表示（ひょうじ）がでます。指定（してい）したい位置（いち）までカーソルを移動（いどう）させ、Bボタンで高いスローイン、Aボタンで低いスローインとなります。ジャンパーは両チームとも、Bボタンでタップパス、Aボタンでキャッチします。タイミングよくジャンプしましょう。

フルラインアウト

（スコアボード表示・Yボタン）

FW8人全員によるラインアウトです。メンバーの並び順も指定（してい）できます。

ショートラインアウト

（スコアボード表示・Aボタン）

2名～7名で構成（こうせい）されるラインアウトです。体の小さなFWが大きなFWに對抗（たいこう）するのに有効（ゆうこう）なプレーです。参加（さんか）メンバーと並び順も指定（してい）できます。

ラインアウト参加メンバーと並び順の指定

フルラインアウト、ショートラインアウトを選択（せんたく）すると、下（した）のようなウィンドーが開（ひら）きます。ここで参加（さんか）メンバーと並び順も指定（してい）します。カーソルはOKの位置（いち）にあります。変更（へんこう）したいときはカーソルを移動（いどう）して次のように変更（へんこう）してください。

フルラインアウトの指定

十字（じゅうじ）ボタンで指定（してい）したい選手（せんしゅ）にカーソルを合わせBボタンで選（えら）びます（Aボタンでキャンセル）。次にその選手（せんしゅ）の並び順（ならびじゆん）にカーソルを移動（いどう）させBボタンを押（お）すと入れ替（か）わります。最後にOKの位置（いち）にカーソルを移動（いどう）しBボタンで決定（けつてい）します。

5	フクモト	5
1	ヒロシ	
2	ヤマシタ	
3	ハヤシ	1
4	ウェンズレー	2
5	ムトウ	
6	オオヤキ	
7	オオニシ	OK

ショートラインアウトの指定

すでに3人まで指定（してい）してあります。変更（へんこう）したいときは十字（じゅうじ）ボタンで変更（へんこう）したい選手（せんしゅ）にカーソルを合わせ、Aボタンを押（お）すとキャンセルされます。Bボタンでスローアークから順（じゆん）に指定（してい）されます。最後にOKの位置（いち）にカーソルを移動（いどう）しBボタンで決定（けつてい）します。

クイックスロー

ボールがタッチに出た時、一定の条件を満たしていると画面に「クイック」と表示されます。表示されている間にBボタンを押すとクイックスローインをすることができます。

スクラム・モール・ラック(密集戦)

スクラムへは、Bボタンでボールを入れます。スクラムからは、スペシャルプレーが選択できます(P.22参照)。密集戦の押し込みはL、Rボタンの交互連打で行ないます。密集戦になると画面に状況を示す表示がでます。表示内のボールが白色になった時、Bボタンでボールを出すことができます。モール、ラックはそのままでプレイできますが、モールから



ラックへ、ラックからモールへ変更することができます。ボールが白色になったときAボタンを押すと変更されます。ただし、ラックからモールへの変更は必ず成功するとは限りません。

モールとラック

このゲームでは、モールとラックは押し込んだ時のボールの出方で区別されています。モールは押し込んでもボールは出ず押し続けられます。ラックの場合ある程度押し込むと自動的にボールが出ます。チームの特長に合わせて使い分けるのがよいでしょう。

ヘルドボール

モール、ラックで一定時間押し合いが続き、どちらもボールを出せる状況にないときスクラムとなります。密集戦前にボールを確保していなかったチームがボールを入れます。

ペナルティー(P.20参照)

このソフトには、16種類のペナルティプレーが設定されています。ペナルティをとられると、相手にペナルティキック、フリーキック、スクラムのいずれかが与えられます。

ゲームプレイ操作方法

ペナルティキックとフリーキック

ペナルティキックを与えられた時、以下の4つのプレーが選択できます。

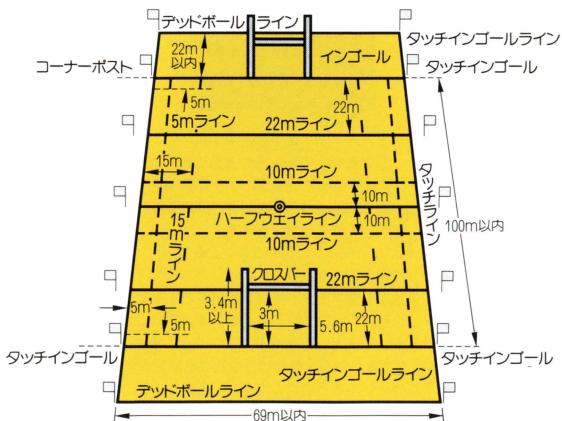
- ①ペナルティゴール：A ボタン
- ②スペシャルプレー：B ボタン
- ③タップキック(チョン蹴り)から速攻：X ボタン
- ④タッチキック：Y ボタン (PK時ダイレクトタッチは自ボール)

フリーキックを与えられた時も上記②、③、④のプレーが選択できますが、④はルールで自陣22mライン以内でしか選択できません。

■ハーフタイムとノーサイド

ラグビーはサッカーなどと異なり、タイムアップしてもボールがデッドにならなければ終了しません。このゲームでも実際のラグビーと同じように設定されています。

ラグビーグラウンド



チームエディットモード

このゲームでは自分のオリジナルチームを編集し、登録保存
できます。編集は全チーム変更も可能です。また、**重要注意**
事項がありますので16Pを見てください。

■ ジャージ編集

この画面ではジャージの編集が
できます。変更できる部分は右図の部分です。×
ボタンで前の画面にもどります。1stと
2ndジャージがありますが、どちらを試合に使用するかは、ス
タートマッチ画面でキャラクターにカーソルを合わせ、Bボタン
で変更します。ここでAボタンを押すとボールの色が変わります。



■ チーム編集

この画面ではチーム構成を編集できます。×ボタンで前の画
面にもどります。



- 10文字以内でチーム名を入力することができます。
- 10文字以内で監督名として自分の名前を入力することができます。ここで監督名を入力すると、ゲームではプレイヤー操作となります。オリジナルチームをコンピュータ操作したい時は、試合前のゲームセットアップ画面で変更してください。
- 8文字以内で選手名を入力することができます。
- チームとしての組織力を7段階で変更できます。＋字ボタンでカーソルを合わせ、Bボタンで増え、Aボタンで減ります。
- プレースキックを担当する選手を第2候補まで指定できます。まず＋字ボタンでキッカー枠にカーソルを合わせBボタンで選択します。次にカーソルを指定したい選手に合わせBボタンで決定します(Aボタンでキャンセル)。
- ポジション変更や、ケガをした選手を交代させることができます。まず＋字ボタンで変更する選手にカーソルを合わせBボタンで選択します。次に入れ替える選手にカーソルを合わせBボタンで変更されます(Aボタンでキャンセル)。

チーム初期化

表示されているチームのデータが変更されている場合、初期化してもとのデータにもどすことができます。画面右下にある初期化アイコンにカーソルを合わせ、**B** ボタンを押すと、確認画面になります。実行するかしないかを選び、再び **B** ボタンで実行してください。

名前入力

チームや選手などの名前入力は、名前エディットウィンドウを開き入力します。入力したいチームや選手などの枠にカーソルを合わせ、**Y** ボタンを押すとウィンドウが開きます。**+** 字ボタンで入力したい文字にカーソルを合わせ、**B** ボタンで入力、**A** ボタンでキャンセルです。入力が終了したら、**X** ボタンでウィンドウが閉じ実行となります。

個人データ編集

選手の個人データを見たいときや変更したいときは個人データウィンドウを開きます。まず **+** 字ボタンで個人データを見たい選手の枠にカーソルを合わせ **B** ボタンで選択します。次にもう一度 **B** ボタンを押すと、個人データウィンドウが開きます。閉じるときは **X** ボタンを押してください。



① 選手の身長と体重が設定できます。カーソルを合わせ、**B** ボタンで増え、**A** ボタンで減ります。

② 選手の9つの能力について、9段階で設定できます。カーソルを合わせ、**B** ボタンで増え、**A** ボタンで減ります。

- | | | | |
|----------|-------------|---------|-----------------|
| ① スタミナ | ▶ 選手の持久力 | ⑥ 経験 | ▶ 選手のラグビー経験 |
| ② スピード | ▶ 選手の足の速さ | ⑦ 強さ | ▶ 選手の人に対する当たり強さ |
| ③ 機敏さ | ▶ 選手のすばしっこさ | ⑧ 判断力 | ▶ 選手の一瞬の判断力 |
| ④ キック力 | ▶ 選手のキック力 | ⑨ パスワーク | ▶ 選手のパス能力 |
| ⑤ ハンドリング | ▶ 選手のボール扱い | | |

③ 選手の顔、髪の色、肌の色について設定できます。顔は6パターン、髪と肌の色は4パターンです。図の場所にカーソルを合わせ、**B**、**A** ボタンで変更できます。

ゲームセットアップ

試合の前に必ず表示され、試合の様々な状況を設定できます。
十字ボタンでカーソルを項目に合わせ、**A****B**ボタンで変更します。

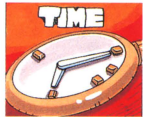
●プレイヤーモード

プレイヤー操作とコンピュータ操作の変更は、この画面で行います。十字ボタンでカーソルを合わせ、**B**ボタンで変更します。「チームエディットモード」でも同じことができます。(P.10参照)



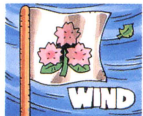
TIME (試合時間)

2分半・5分・10分・20分・40分の5種類です。
(いずれもHALF TIME)



WIND (風)

無風・微風・中風・強風の4レベル。強くなるほど難易度UP。(友好戦モードのみ変更可能)



WEATHER (天候)

ノーマル・ウェット・スノー。ボール・選手の動きが影響されます。(友好戦モードのみ変更可能)



WATCH (観る)

コンピューター同士の対戦を、観戦するかどうかを選択します。



KICK OFF (キックオフ)

すべての設定を終えたら、このボタンを選択して試合開始です。



日本選手権モードとリーグ戦モードでは、各種成績表も表示されます。各成績表は+字ボタンでカーソルを合わせ、Bボタンで選択表示されます。Xボタンでゲームセットアップ画面に戻ります。

RANKING

(順位)

選択された全チームを成績順に表示します。
+字ボタンで上下します。



順位・チーム名

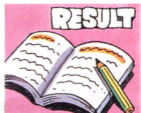
	H	D	L	T
1 コアペレイコー	4	0	0	22
2 サンヨーザンヤ	3	0	1	20
3 トウシバフヂュウ	3	0	1	18
4 リコー	2	0	2	20
5 トヨタ	1	0	2	14
6 ワールド	1	0	2	12
7 マジダ	0	0	3	12
8 サントリー	0	0	3	10

試合結果

RESULT

(成績)

選択された全チームのチーム別の成績を表示します。Bボタンで次のチームに進みます。



チーム名

チームエンブレム

ファースト 1st ジャージ

順位	チーム名	H	D	L	T
05	コアペレイコー	15	0	0	27
40	トヨタ	28	0	0	27
40	ワールド	27	0	0	27
41	リコー	31	0	0	27
-	マジダ	-	-	-	-
-	サンヨーザンヤ	-	-	-	-
-	サントリー	-	-	-	-

相手チーム (対戦予定)

得点

TRY/POINT

(トライ/ポイント)

登録全選手のトライ数と得点数の部門別ベスト20を表示します。トライ部門と得点部門はBボタンで表示変更します。各画面は+字ボタンで上下します。



順位・選手名

所属チーム名

順位	選手名	所属チーム名	トライ数	得点数
01	ニイノ	サンヨーザンヤ	13	10
02	ウィリアムズ	コアペレイコー	12	10
03	トモオカ	コアペレイコー	12	10
04	オビヤ	サントリー	10	10
05	サトウ	ワールド	10	10
06	ツツミシタ	マジダ	10	10
07	ウエ	マジダ	10	10
08	アクシ	トヨタ	10	10
09	ウチダ	トヨタ	10	10
10	アフゼト	リコー	10	10
11	ハマシ	リコー	10	10

対戦モード

日本選手権モード

ここでいう各選手権は実際とは異なり、8チームの総当たりリーグ戦形式で進められます。リーグ戦終了時、各リーグ1位となったチームが各選手権覇者となります。最後に各選手権覇者が日本選手権を戦います。この点は現在の日本選手権と変わりません。試合経過はセーブすることができます。続きからはじめるときはロードしてください。ゲームセットアップ画面で**SELECT** ボタンを押すとセーブウィンドーが開き、**B** ボタンで実行します。止めたいときは、**X** ボタンで閉じます。プレイヤーはあらかじめ、チームエディットモードで自分のチームの監督名を必ず設定してください。設定チームは初期登録されているチームを使用してもよいですし、オリジナルチームを作り挑戦することもできます(P.10参照)。各選手権は1試合ずつ交互に行なわれますが、結果だけ表示することもできます(P.12参照)。各選手権の経過は対戦成績表で、確認することができます(P.13参照)。なお、このモードでは天候は自動決定され、任意に変化させることはできません。

●ケガ

日本選手権制覇までは多くの激戦を勝ち抜かねばなりません。当然、選手はケガが多くなります。ケガの可能性が高くなると、選手名が黄色くなります。試合中ケガで退場した選手は、次の試合では出場不能になります。いつ復帰できるかは、ケガの度合いによります。選手権制覇には、選手起用も大切な要素となるのです。

3 Stars	コアペセイコー	トミスカ	
	COMPUTER	カトウ	
1	フクモト	2 ヒロジ	3 ヤマシタ
4	アマシロ	5 オオニシ	
6	ムトウ	6 ホリコシ	7
8		9 フェンズレー	
10		10 マヅキ	
12	カトウ	13 ヒラオ	
1	14	15 アマシロ	14 ウィリアムズ
16	シメズ	19 ハジメト	
17	イーガン	20 スドウ	
18	スズメト	21 ホリカワ	

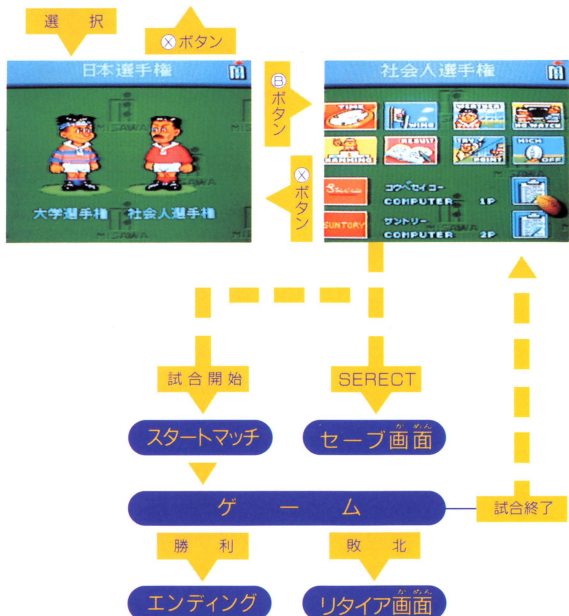
ケガをするとその選手名は赤色で表示されます。表示色もどると復帰したということです。

● 同成績時の優勝の決定(リーグ戦モードも同じ)

リーグ戦終了時、1位が同成績の場合、以下の順序で優勝を決定します。

- ① リーグ戦中のトライ数の多いチーム
- ② リーグ戦中の直接対決試合の勝者
- ③ リーグ戦中の直接対決試合でトライ数の多いチーム

日本選手権モードを選択



対戦モード

リーグ戦モード

登録された16チームの中から、好きなチームを選択し(3~8チームまで)、総当りのリーグ戦を戦います。新しくはじめるときはNEW GAMEを選んでください。続きからはじめるときはCONTINUEを選びます。メニュー画面に出ると自動セーブされます(P.16参照)。リーグ設定画面で参加チームを選びます。十字ボタンでカーソルを合わせ、Bボタンで決定してください。選択が終了したら、**START** ボタンを押しリーグ戦開始です。ゲームセットアップ時に好きな時好きなチームでプレイできますが(P.7参照)、あらかじめ設定したチームで参加することもできます(P.12参照)。



友好戦モード

登録された16チームの中から2チームを選び、1試合だけ戦うモードです。チーム選択画面で、自分のチームと対戦チームを選びます。十字ボタンでカーソルを合わせ、Bボタンで決定してください。選択が終了したら、**START** ボタンを押し試合開始です。ゲームセットアップ時にコンピュータ操作になっているときは、プレイヤー操作に変更してください(P.7参照)。あらかじめ設定したチームで試合する場合は必要ありません(P.12参照)。



チームデータ変更とセーブ

日本選手権モードとリーグ戦モードで試合経過をセーブしているとき、チームエディットモードでチームデータを変更すると、セーブデータの試合経過には影響ありませんがチーム内容が変更されてしまいます。ご注意ください。

ゲーム操作早見表

ゲーム設定時の基本操作

けってい じゅんおく 決定・順送り	B
きゃんせるとぎやくおく キャンセル・逆送り	A
ひとがめんもど 一画面戻る	X
せーぶ セーブ	SELECT
げーむすとーと ゲームスタート	START

選手・ポジション・ラインアウト並び順の各変更

へんこう せんしゅ 変更する選手にカーソルを合わせる	+
へんこうせんしゅ けってい 変更選手の決定	B
へんこうせんしゅ 変更選手のキャンセル	A
い か せんしゅ 入れ替える選手にカーソルを合わせる	+
じっごう 実行	B

名前の変更・入力

にゅうりょく 入力したいチーム名、選手名にカーソルを合わせる	+
にゅうりょく 入力するチーム名、選手名の決定	B
なまえ ネームウィンドー開く	Y
にゅうりょく 入力したい文字の選択	+
けってい 決定	B
きゃんせると キャンセル	A
なまえ ネームウィンドー閉じる	X

■ 個人データの変更

個人データを変更し見たい選手にカーソルを合わせる	+
決定	B
個人データウィンドーが開く	B
項目の移動・決定	+
逆送り・数値減らす	A
順送り・数値増やす	B
個人データウィンドーを閉じる	X

■ キッカーの指定・変更

カーソルをキッカーの枠に合わせる	+
キッカー指定・変更の決定	B
カーソルを指定・変更したい選手に合わせる	+
実行	B

■ 試合中

パス	みぎ (右) B、A
レシーバーの変更	みぎ L、R (右)
タックル	B
操作プレイヤーの変更	ひだり (左)、みぎ (右) L、R
パント	しんこうほうこう + を進行方向 + Y
ハイパント	ぎやくしんこうほうこう Y → + を逆進行方向
ドロップゴール	+ + X

ゲーム操作早見表

スクラム	おこ 押し込み	れんだ 連打
モール・ラック	へんごう モール・ラックの変更	A
	だ ボール出し	B
ラインアウト	しつごう クイックスロー実行	B
	せんたく ショートライン選択	A
	せんたく フルライン選択	Y
	スローイン	+で投げ込む位置を 決めて→B(高いスロー)
		+で投げ込む位置を 決めて→A(低いスロー)
	タップパス	B
	キャッチ&モール	A
グラウンディング	トライ	X
	タッチダウン	X
ペナルティキック	せんたく ペナルティゴール選択	A(フリーキック時はなし)
フリーキック	せんたく スペシャルプレー選択	B
	せんたく タップキック選択	X
	せんたく タッチキック選択	Y(フリーキック時、 自陣22m以内のみ)
ブレスキック	ペナルティゴール キックオフ	+でボールの蹴る位置 決めて→B(通常キック)
	ドロップアウト ゴールキック タッチキック SOパント	+でボールの蹴る位置 決めて→A(低いキック)
スペシャルプレー	みぎ せんたく スコアボード右プレー選択	A
	ちゆうおう せんたく スコアボード中央プレー選択	X
	ひだり せんたく スコアボード左プレー選択	Y
	せんたく フリーラインプレー選択	B
共	ポーズ	START
	きょうせいしゆうりょう 強制終了	START + X

ペナルティー



◀オーバーザトップ

タックルの後やラックなどで、相手側に倒れ込んで、ボールが出るのを妨害すること。▶ペナルティキック



オフサイド▶

基本的にはプレイヤーがボールをプレーしたときに、その前方にいる味方のプレイヤーが、ボールをプレイするか、相手を妨害すること。またはスクラム、モール、ラック、ラインアウトが成立したとき、それぞれのオフサイドラインが設定されるが、それを越えること。▶ペナルティキック



◀オブストラクション

タックルしようとしている相手の前に立つなど、相手のプレイを妨害すること。▶ペナルティキック



コラプシング▶

スクラムを故意に崩すこと。▶ペナルティキック



◀スティフアームタックル

腕を首にひっかける、危険なタックル。▶ペナルティキック



スローフォワード▶

持っているボールを前方に投げること。▶その地点でスクラム



◀フックオン

ボールがプレイヤーの手または腕に当たって前方に進むこと。▶その地点でスクラム

ノット10mバック

ペナルティキック、フリーキックのとき、防御側はポイントから10m後退せねばならないが、10m後退することなくプレイすること。▶ポイントを10m前進させる



◀ ノットストレート

スクラムやラインアウトへの投げ入れがまっすぐでないこと。

- ▶ スクラム時：フリーキック
- ▶ ラインアウト時：相手ボールのスクラムが相手ボールのラインアウト

▶ ノットリリースザボール

タックルされたプレイヤーがボールを離さずにいること。

- ▶ ペナルティキック



◀ バージング

ラインアウトで、相手のプレイヤーを故意に妨害すること。

- ▶ ペナルティキック

▶ ラインオフサイド

バックラインのオフサイド。

- ▶ 反則のあったラインの位置でペナルティキック



◀ ハンド

スクラムまたはラックの中のボールを手で扱うこと。

- ▶ ペナルティキック

▶ ピックアップ

スクラムまたはラックの中のボールを拾い上げること。

- ▶ ペナルティキック



◀ フットアップ

スクラムでフッカーが規定よりはやくボールをかこうと足をだすこと。

- ▶ フリーキック

▶ リフティング

ラインアウトで味方のジャンパーを持ち上げようとする行為。

- ▶ フリーキック



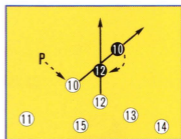
スペシャルプレイ

ラグビーには多くのサインプレーがありますが、このゲームにはその内14種類のプレーが登録されており、スクラム、ラインアウト、ペナルティー時に選択し攻撃することができます。スコアボードにプレーが表示され、十字ボタンで左右に動きます。Y(スコアボード左)、X(中央)、A(右)ボタンで選択します。Bボタンで選択しないこともできます。なお実際のラグビーでこれらのプレーは、必ず以下の説明にあるポジションで行なわれるわけではありません。

● 共通起点

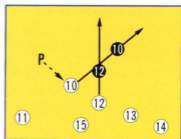
ク ロ ス

スタンドオフがもって外側へ走り、内側に切れ込んだICTBにすれちがいざまにパスするプレー。シザースともいう。



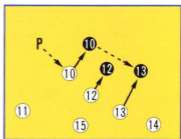
カ ラ ク ロ

クロスのパスフェイク(パスフェイント)版。



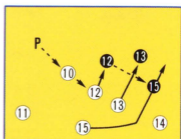
ト バ シ

スタンドオフからICTBをとばして、OCTBにパスするプレー。



カンペイ

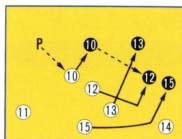
縦に突っ込むOCTBをおとりに、ICTBからライン参加したFBへパスするプレー。菅平の音読み。



→ : プレイヤーの動き (うごき) - - → : ボールの動き (パス) (うごき)
 ○ : プレイヤーのポジション ● : 移動後のプレイヤーのポジション (いどうご)

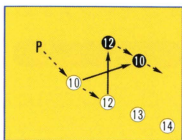
G W (ジーダブル)

縦に突っ込むOCTBをおとりに、SOからOCTBの外側に走り出したICTBにパスするプレー。



クルリ

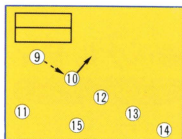
SOがICTBへ普通にパスし、さらにICTBの外側に回り込んで再びパスをもらうプレー。



●スクラム・ラインアウト共通起点

SOパント

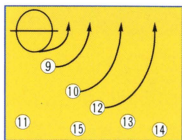
SOがパントするプレー。攻め込まれた時など、陣地をもどすために使用する。



●スクラム起点

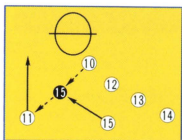
サイド

NO.8がスクラムのすぐ横を、縦に突っ込むプレー。



ブラインド

フルバックがブラインド側へ走り込み、WTBと共にブラインドを攻撃するプレー。

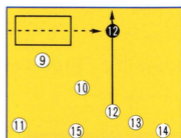


スペシャルプレイ

●ラインアウト^{きてん}起点

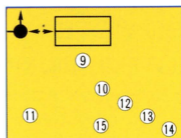
ロング

ラインアウト最後尾を越えるような長いスローインをして、落下点に味方が走り込みキャッチするプレー。



リターン

スローインされたボールを、ジャンパーがタップパスでスロアーへ戻すプレー。



●ペナルティー^{きてん}起点

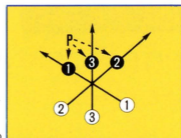
フォワード

フォワードがチョン蹴りして、そのまま持って突っ込むプレー。



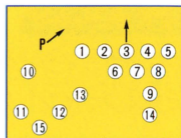
バックス

ポイントでチョン蹴りし、そこへ3人が別方向へ走り込み、その内の誰かへすれちがいざまに(Bボタン)パスするプレー。



ハイパント

ハイパントし、落下点にフォワードが突っ込むプレー。



ラグビー基本用語解説

アタック

こうげき
攻撃のこと。

アドバンテージ

ほんそく ほっせい ほんそく がわ りえき え
反則が発生しても、反則しなかった側が利益を得た場合にレフリーが反則をとらずプレーを続行させること。

インジャリータイム

ふしょうしゃ てあ うしな じかん きていじかん
負傷者の手当のための失った時間を規定時間のあとに延長する時間。

オープンサイド

ひろ
スクラム、ラインアウトなどのセットプレーで、広いほうのサイドのこと。

オフサイドライン

けいせい
スクラム、モール、ラック、ラインアウトが形成されたとき、それに参加しないプレイヤーが越えてはいけないライン。想定上のラインで、実際に引かれるものではない。

キッカー

ひと
キックする人。

キックオフ

ぜんこうはん かいし とくてん ちゅう
前半の開始や得点のあとに、ハーフラインの中央から行なうキック。試合開始の時刻を指す場合もある。

キャリーバック

みかた みかた い
味方プレイヤーが味方インゴールに入れたボールを、味方が地面につけること。相手ボールの5mスクラムとなる。

クイックスローイン

けいせい ちえ
タッチになったとき、ラインアウトを形成する前に素早くボールを投げ入れること。一定の条件を満たすことが必要。

グラウンディング

じめん お
ボールを地面に押さえこむこと。

クロスパス

こうげきほうこう か ため こうさ ほし みかた
攻撃方向を変える為に、交差して走りこむ味方にパスすること。シザーズパスとも呼ばれる。

ゴール

ねら
トライのあと、ゴールを狙ったキックがゴールポストとクロスバーの間を越えたときに与えられる得点。2点。

ゴールキック

ねら
ゴールを狙うキック。

5mスクラム

ちてん く
ゴールラインから5mの地点で組まれるスクラム。

ジャージー

うわぎ
ユニフォームの上着。

ジャンパー

ラインアウトで、スローインされたボールをキャッチするためジャンプする人。

ショートラインアウト

フォワード全員が参加するのではなく、少人数で構成されたラインアウトのこと。最低2名以上で形成される。

スクラム

両チームのフォワードがボールを足でかきとるために、レフリーの命じた地点で組み合わせること。

スペシャルプレー

サインプレーのこと。あらかじめ決められた攻撃プレー。

スローイン

ラインアウトにタッチからボールを投げ入れること。

セービング

相手がドリブルしてきたボールや、地上に転がっているボールに飛びついて確保するプレイ。

セットプレー

スクラム、ラインアウトなど、ルールで規定された固定場所からスタートするプレーのこと。

センタースクラム

ハーフライン中央で組むスクラム。

ダイレクトタッチ

味方の22mライン前方からのキックが、直接タッチに出ること。

タックル

ボールを持つプレイヤーが相手に捕らえられて倒されるか、持ったボールが地面に触れてしまう状態。

タッチ

ボールまたはボールを持ったプレイヤーがタッチラインの外に出ること。

タッチジャッジ

タッチとゴールの判定に対してレフリーを補助する役目を持つ審判。

タッチダウン

味方プレイヤーが味方インゴールでボールを押し込めること。

タップパス

ラインアウトでボールを軽くたたきようにして、味方のスクラムハーフに渡すパス。

チャージ

相手プレイヤーのキックを阻止するためにボールに体を投げかける行為。チャージしてボールが前に落ちててもノックオンにならない。

テストマッチ

国の代表同士のゲーム。

テッド

レフリーの判断により、ゲームが休止になる状態。

トライ

相手チームのインゴールにボールを押し込めること。5点得られる。

ドライブ

スクラム・ラック・モールなどで、相手を押し込むこと。

ラグビー基本用語解説

ドロップアウト

相手が味方インゴールに入れたボールを、味方が押さえたときなどに、自陣22mライン内側からドロップキックで競技を再開すること。

ドロップキック

ボールを地面に落として跳ね返る瞬間に蹴るキック。空振りするとノックオンとなる。

ドロップゴール

ゲーム中にドロップキックで相手ゴールを狙って成功すると得られる。3点。

ノーサイド

ラグビー独特の試合終了の呼び名。ゲームが終われば敵側も味方側もなく、ラグビー仲間として互いの健闘をたたえようという精神からこう呼ばれている。

ハイパント

高いパントのこと。FWの突進を促す戦略の一つ。

バインディング

スクラムなどで、互いにしっかり組み合うこと。

バック

プレイヤー同士がっちり固まりあうこと。

バックライン

バックスの布陣。

ハーフタイム

前半と後半の間の休み時間。5分以内と規定されている。

パント

ボールを落として、地面につく前に蹴るキック。

ハンドオフ

タックルにくるプレイヤーを、片手で突き放すプレー。

フェアキャッチ

味方ゴールから自陣22mライン内で、相手のキックしたボールなどを、少なくとも片足を地面に付けキャッチすると同時に「マーク」と叫べば成立する。キャッチした人にフリーキックが与えられる。

フェイク

フェイントのこと。パスや突っ込むなどのプレーをするふりをして、相手を幻惑すること。

フォワード

スクラムを組む番から8番までのプレイヤーの総称。

ブラインド

スクラム、ラインアウトなどのセットプレーで、狭いほうのサイドのこと。オープンサイドの逆側。

フリーキック

フェアキャッチが認められたときや、相手の反則に対して与えられるキック。直接ゴールを狙うことはできない。

ブレスキック

ボールを地面において蹴るキック。

ブレイク

スクラムを離れること。

ペナルティキック

相手の反則で与えられるキック。ゴールが成功すれば3点獲得。

ラグビー基本用語解説

ペナルティトライ

防御側の反則がなければトライになったと判定された場合、ゴールポスト中央に与えられるトライ。日本では認定トライと呼んでいる。

ヘルド

ボールを持ったまま相手に捕らえられ、プレイできなくなった状態。

ホイール

スクラムを回すこと。90度以上回ると組み直しとなる。

ポイント

スクラムの組まれる地点、ペナルティキックやフリーキックの与えられる地点のこと。

マーク

ペナルティキックまたはフリーキックの与えられる地点。

モール

ボールを持ったプレイヤーを中心に双方1人以上(最低3人で成立)のプレイヤーが、体をつけて固まった状態。

ライン

バックラインのこと。

ラインアウト

ボールがタッチに出たとき、ゲーム再開のために双方2人以上のプレイヤーが1列に並んでスローインを待つたちのこと。

ラインオブタッチ

タッチになった地点から、タッチラインへと直角に想定したライン。

ラック

地上にあるボールをはさんで、双方1人以上(最低2名で成立)のプレイヤーが立ったまま体を密着し固まった状態。

ラフプレー

禁止されている乱暴なプレイ。

リザーブ

負傷時のために認められている交代要員。6名まで登録可能で、その内4名まで交代できる。ただし、高専、高校生以下は6名まで交代可能。

ルーズボール

どちらの支配にもない状態にあるボールのこと。イーブンボールともいう。

ロスタイム

ゴールキックの遅延や靴・ジャージーの損傷などによる着替えのために失われた時間。この時間は延長される。

ロングスロー

ラインアウトで列に参加する最後尾のプレイヤーの頭上を越えて、ボールを投げ入れること。

チーム紹介

このゲームには、国内を代表する社会人8、大学8の計16チームが実名で初期登録されています。ぜひ覚えておいて、実際のラグビー観戦をより一層楽しいものにしてください。

社会人ラグビーチーム

神戸製鋼



5年連続日本一、無敵の王者・神戸製鋼はCTB平尾、LO林、大八木というスターに元豪州代表のWTBウィリアムスを擁し、攻守にまったくスキなし。FWの運動量、BKの得点能力、どれをとっても日本一だ。

東芝府中



昨年の日本NO.2チーム。日本代表キャプテンのHO薫田を中心にしたFWは器用な選手が揃う。SH村田のサイドアタックは世界に通じる俊敏さ。NZからやってきたCTBマコーミックの力強さも魅力だ。

三洋電機



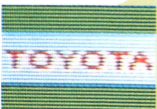
神戸製鋼が苦手とする最大のライバル。15人全員のパワフルさは日本一。キャプテンのFW宮本、NO.8ラトウの突進力は他チームから恐れられている。ウェイトトレーニングで鍛え上げた筋肉でタックルも強烈だ。

リコー



ニュージーランドからの助っ人、NO.8カレタがFWをまとめ、SOパターソンが効果的なキックを軸にゲームをコントロール。CTB福岡の切れ味あるステップも魅力。ジャージーの色から和製オールブラックと言われている。

トヨタ自動車



日本代表選手3名を含むFWのタテ攻撃は威力抜群。LO金城のキックオフでのタックルはどんな相手でもふっ飛ばす。日本一のCTB朽木がBKに控え、いいボールが回れば敵のスキをつけて一気に得点に結び付ける。

チーム紹介

マツダ



西日本社会人の強豪チーム。ラグビー王国・NZの地区代表を経験したSOミルンの正確なタッチキックで前進し、ラインアウトでは長身のLOブルックがボールを確実にキャッチ。ミルンのDG、PGが最大の武器。

ワールド



よく走るFWに、スピードのあるBK。日本代表SO松尾が指示を出す。今季からは元オールブラックスのSHマッガーンが加入。ランニングプレーも巧みな超大物助っ人はワールドの攻守に厚みを加えている。

サントリー



早稲田大学を学生日本一に導いた名キャプテン清宮が率いるサントリーは、FWがやや非力ながらBKのパスワークは抜群。元カナダ代表の巨漢NO.8エニスと、FL清宮のFW周辺のサイドアタックは効果的だ。

だい がく 大学ラグビーチーム

ほう せい だい がく 法政大学



きょうねん だいがく にほんいち フッカー さかた
 昨年の大学日本一。HO坂田、
 ロック ふじわら フランカー 出し
 LO藤原はFLのようによく走
 る。NO. 8伊藤は粗削りなラン
 ナンバーエイト いたう あらけず
 ニングで相手を攪乱。BKは相
 あいて かくらん バックス あい
 手と接近してのプレーに優れ、大
 て せっせん すぐ だい
 学のWTBではもっともスピー
 ぐく ウィング
 ドのある秋山がトライを奪う。
 あきやま うば

わ せ だ だい がく 早稲田大学



か
 勝つことにすべてを賭けるブ
 レーは、手堅く、少なくてすく
 てがた すぐ
 少ないチャンス
 を確実にものにしていく。体は
 かくじつ からだ
 小さいがプレーを連続させるこ
 ちい わんぞく
 とが巧みでWTB増保、藤井と
 たく ウィング ますほ ふじい
 いうトライゲッターがいつも得
 とく
 点機をうかがっている。
 てんき

めい じ だい がく 明治大学



にほん だいひょう センター もとぎ ひつとう
 日本代表のCTB元木を筆頭
 に、選手の才能は大学一。社会人
 せんしゅ さいのう だいがくいち しゃかいじん
 とやってもひけを取らないパ
 ワーで敵を粉碎する。北島監督の
 てき ふんさい きたじま かんたく
 信念「前へ」の通り、全員でゴー
 しんねん まえ とお ぜんいん
 ルライン目指して最短距離を進
 めざ さいたんきより すす
 む戦いは単純そのもので強い。
 たたか たんじゆん つよ

チーム紹介

関東学院大学



意志統一された動きは素晴らしいが、力負けすることが多く、相手のいないスペースをうまく見つけるパスワークと、スピードで勝負していく。CTB清野のセンスあふれるキックとパスを軸にトライを取るのが上手い。

日本体育大学



全員がBKのようにスマートでよく走るチーム。SOに伊藤という抜群のスタミナを誇る大物新人が入り、日本代表候補の新井がCTBに入ってBKの攻撃に幅が広がった。相手に走り勝つランニングラグビーが身上だ。

同志社大学



「関西の雄」。高校日本代表選手を多数含み、卓越した個人技を軸にゲームを組み立てる。SH鬼束の相手のスキを突くプレーは絶品。NO.8新井の突破力もレベルが高い。快速WTB藤原は大学一のトライゲッター。

チーム紹介

大東文化大学



身長190cm以上の選手を数名含み、大学一の巨漢FWが相手を蹴散らして突進する。NO.8ラトウ、WTBオトのトンガ・コンビは二人だけでトライを生み出す力を持つ。SO大鷲の飛距離のあるキックも魅力。

慶応義塾大学



ジャージーの色からタイガー軍団と呼ばれるこのチームは、「魂」と形容されるつきささるようなタックルが武器。高校時代から注目された選手はいないが、日本最古のチームとしての意地で強豪を苦しめる。

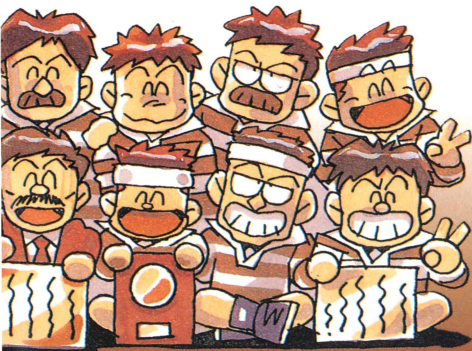


し よう じょう ちゆう い 使用上の注意



- 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。

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。



ワールドクラスラグビー2 国内激闘編'93



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

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル15階
TEL.03(3343)8855



©1994 Misawa Entertainment Co.,Ltd. All rights reserved.
Published under license from Audiogenic Software Ltd.
Developed for Audiogenic Software by Denton Designs Ltd.

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

このゲームは、日本ラグビーフットボール協会からチーム名、選手名等の使用許諾を得ています。