

スーパーファミコン®



全国高校

サッカー

2

YOJIGEN

© 1995 YOJIGEN INC.,
© 1995 NIHON SYSCOM

SHVC-AY7J-JPN

ごあいさつ

このたびは、スーパーファミコンソフト「ぜんこくこうこう全国高校サッカー2」(SHVC-AY7J-JPN)をお買い上げいただき、まこと誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの「とりあつかいせつめいしょ取扱説明書」をお読みいただき正しい使用方法であいようご愛用ください。
なお、この「とりあつかいせつめいしょ取扱説明書」は大切に保管してください。



けい
警

こく
告

つか疲れた状態や、れんぞく連続して長時間にわたるご使用は、けんこうじょう健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、この強い光の刺激や、てんめつ点滅を受けたり、がめんとうテレビ画面等を見たりしているときに、いちじてき一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ずいし医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、いし医師の診察を受けてください。
ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、いし医師の診察を受けてください。それを怠った場合、しやうき長期にわたる障害を引き起こす可能性があり
ます。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、つか疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があり
ます。そのような場合は、ゲームをする前にいし医師に相談してください。

全国高校

サッカー

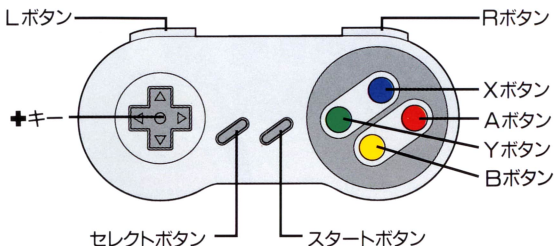
2

CONTENTS

コントローラーの ^{きほんそうさ} 基本操作	2
ゲームの ^{はじめかた} 始め方	4
全国大会 ^{ぜんこくたいかい} モード	6
練習試合 ^{れんしゅうじあい} モード	10
PK ^{せん} 戦モード	11
オプションモード	12
選手 ^{せんしゆ} たちの ^{のうりよくち} 能力値について	13
ゲーム中 ^{ちゆう} の ^{そうさ} 操作	14
フィールドとポジション	16



コントローラーの 基本操作



※セレクトボタンは使用しません。

+キー

対戦中：カーソルのついてい^{せんしゆ}る選手^{そうき}の操作
 コーナーキック・スローインなどの方向指定^{ほうこう}
 PK戦：キッカー：ボールをシュートする方向^{ほうこう}
 キーパー：ジャンプする方向^{ほうこう}
 メニュー画面：カーソルの移動、トーナメント画面のスクロール^{がめん}

Aボタン

対戦中：シュートなどボールを強く蹴^{つよ}る
 スライディングやショルダータックルを行う^{おこな}
 PK戦：キッカー：パワーを決定しボールをシュートする^{けってい}
 キーパー：ボールが蹴^けられたあと+キーで決定^{けってい}
 した方向へジャンプする^{ほうこう}
 メニュー画面：項目の決定、能力値などの数値の上昇^{がめん} ^{こうもく} ^{けってい} ^{のうりよくち} ^{すうち} ^{じょうしょう}

Bボタン

対戦中：パスなどボールを弱く蹴る
キックしてボールを奪う

P K 戦：使用しません

メニュー画面：項目のキャンセル、能力値などの数値の下降

Yボタン

対戦中：使用しません

P K 戦：使用しません

メニュー画面：学校名、選手名入力画面での、メニュー切り替え

Xボタン

対戦中：スペシャルテクニックボタン

P K 戦：使用しません

メニュー画面：セーブデータの消去

Rボタン

対戦中：ボールに右カーブをかける

P K 戦：使用しません

メニュー画面：学校名、選手名入力位置カーソルの右移動

Lボタン

対戦中：ボールに左カーブをかける

P K 戦：使用しません

メニュー画面：学校名、選手名入力位置カーソルの左移動

STARTボタン

対戦中：ゲームの一時停止

P K 戦：使用しません

メニュー画面：能力値振り分け画面での終了・フォーメーションの決定

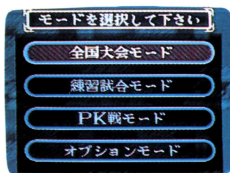


はじめかた ゲームの始め方



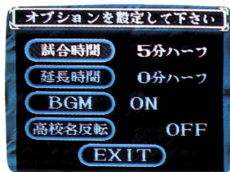
電源をONにすると、タイトル画面が現われます。

スタートボタンを押すと、ゲームモード選択画面になります。



「全国大会モード」「練習試合モード」「PK戦モード」「オプションモード」の4つのモードがあります。

＋キーの上下で選びAボタンで決定します。



「全国大会モード」「練習試合モード」を始める場合は、まず「オプションモード」で(P.11参照) 試合時間、延長時間、BGM、高校名反転を設定します。

さあ、いよいよキックオフです。

スペシャルテクニックボタン (SPボタン)とは？

このボタンをゲーム中に使用すると、A・Bボタンでは行えなかった特殊な行動がとれます。

もちろん、このSPボタンもA・Bボタン同様、状況に応じてさまざまな行動をとり、危険の回避やゲームに有利な行動を行います。各選手のテクニックの能力値の大きさに比例して、成功率が異なってきます。

【例】

敵がスライディングしてきたとき、タイミングよくSPボタンを押せば、サッとスライディングをかわしてくれるぞ！

ドリブル時、SPボタンを連打することで通常よりも早く走行できる。

スペシャルテクニックはこのほかにもいくつかもある！あとはプレイ中に自分で探してみよう！！



ぜんこくたいかい 全国大会モード

既存の高校、またはオリジナルの高校を使用して全国大会優勝を目指すモードです。

3年間のプレイ期間中、プレイヤーは地区大会を勝ち抜き、全国大会へと出場し、全国優勝を目標とします。

また1年ごとに年度変更が起こり、3年生の卒業、新1年生の入部と選手が入れ替わります。

選手たちは試合ごとに、その得失点差に応じたボーナスがもらえ、これにより能力値が上昇し、成長していきます。

ゲームは3度大会が行われたところで終了し、3年間で何回全国優勝したかによって、エンディングが異なってきます。

このモードは1人プレイです。



- ① プレイヤー側の学校名
- ② COM側の学校名
- ③ プレイヤー側の得点
- ④ COM側の得点
- ⑤ プレイヤーが現在操作できる選手
- ⑥ COM側の選手
- ⑦ ハーフタイムの残り時間

これは前半の表示で、後半になった時は①と②、③と④の表示が逆になります。

チーム選択



「全国大会モード」を選ぶとファイル選択画面が現われます。初めてゲームを始める場合は、「New File」を選び、Aボタンで決定します。

チーム作成



好きな都道府県を選びAボタンを押し、「学校作成」を選びます。

「ひら」「カナ」「漢字」「英数字」のうちから選び作成します。

「漢字」は最初の文字を選んでAボタンを押すと、使える漢字が表示されます。(XかYボタンを押せ

ば一つ前の画面に戻ります。) 名前作成後、決定前なら、L・Rボタンを使って変更することができます。選手名一覧表ではL・Rボタンを同時に押すと、あらかじめ設定された全選手の名前を一度に消すことができます。また、百数十ある選手たちの能力値を振り分けるのが面倒だという人は、少し時間はかかりますが、Xボタンを押すとランダムに振り分けてくれます。(Yボタンでリセットできます)



フォーメーション^{せんたく}選択



✦キーの左右でフォーメーションを6種類の中から^{しゅるい}選び、スタートボタンで^{けつてい}決定します。

✦キーの上下とAボタンの操作で、メンバーの^{そうき}入れ替えができます。

ユニフォームのカラーセット



✦キーの上下でシャツ、パンツ、ソックスを^{えら}選び、✦キーの左^さカラーを決めます。向^むかって左側が選手、右側がキーパーのカラーになります。カラーセットは^{じぶん}自分のチームのみです。

ワンポイントアドバイス

選手たちは試合ごとに能力値をボーナスポイントとして取得するので、各選手に振り分けることにより、チームは強くなっていきます。

一度チームの登録を行ったら、「練習試合モード」で練習試合を重ねてチームを育てていくこともできるし、いきなり大会で勝ち進んでいくこともできます。ただし、全国大会モードで試合に負けると学年が上がるので、3年生ばかりを強くしていってしまうと、次の年度で苦労することになります。

やはり、サッカーはチームワークが命です。バランスよく選手たちを育てていってください。

セーブについて

データのセーブは能力値振り分け画面の後に、自動的に
行われます。

また、練習試合モードでチームを鍛え上げてから、全国大会モードに挑戦することも可能です。

ゲームを終了する場合は、リセットボタンを押さずに、電源をOFFにします。

セーブデータは最大で8つ作成できますが、消去したい場合にはデータファイル画面で消したいデータを選び、Xボタンを押してください。



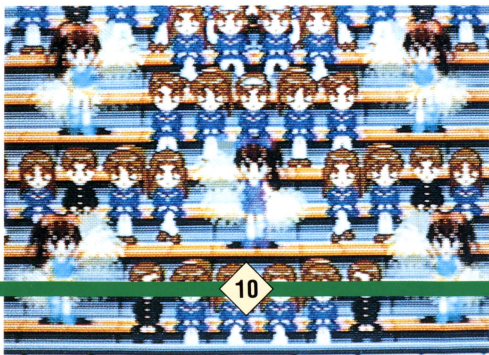
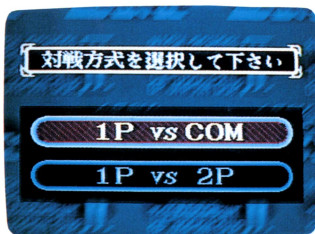
れんしゅう じ あい 練習試合モード

ぜんこく から 2 校 を 選 び、 練 習 試 合 を 行 う モード です。

こ こ で 選 択 す る 高 校 は、セーブ データ を 使 用 す る こ と が で き る
の で、オ リジナル 高 校 同 士 の 練 習 試 合 も 可 能 です。

ま た、練 習 試 合 で も 試 合 結 果 に 応 じ た、選 手 た ち の 能 力 値 アッ
プ が 行 わ れ る の で、大 会 中 の データ を 強 化 す る こ と が で き ま す。
練 習 試 合 モード は 2 人 で 行 う こ と が で き ま す。

し あ い か い し そ う き た い せん ほう し き え ら が っ こ う こ う え ら
試 合 開 始 ま で の 操 作 は、対 戦 方 式 を 選 び、学 校 を 2 校 選 ぶ と い
う こ と 以 外 は す べ て 全 国 大 会 と 同 じ 操 作 を 行 い ま す。



せん PK戦モード

れんしゅう じ あいどうよう がっこう こうえら せん し あい おこな
練習試合同様、学校を2校選び、PK戦のみで試合を行うモードです。

ここでも、セーブデータを使用することができますが、能力値アップを行うことはできません。



- ① 1P側の学校名と得点
(下に選手の名前が表示されます)
- ② 2PまたはCOM側の学校名と得点
(下に選手の名前が表示されます)
- ③ シュートをを行うときの、キックの強さを決定します。

MIN  MAX

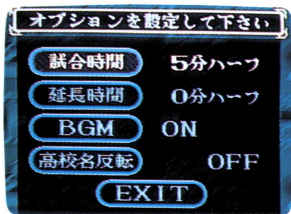
キックの強さは、青色の右はしでその選手の持つ最高の力でシュートしますが、赤い部分でシュートすると、選手は力みすぎてトンでもないほうにボールを蹴ってしまいます。

また、キーパーをプレイするときには、相手がボールを蹴ってから左右に飛んでボールをキャッチします。

※練習試合モード、PK戦モードとも、同セーブデータでの対戦は行えません。



オプションモード



試合時間

ゲームの試合時間をハーフ20・15・10・5・3・1分の中から
選択します。

延長時間

ゲームの延長時間をハーフ10・5・4・3・2・1・0分の中
から選択します。(0分は延長なしです)

BGM

試合中のBGMのON・OFFです。

高校名反転

ONにしてみると……

せんしゅ 選手たちの のうりょくち 能力値について

北海道 よじけん		トータル能力											
順位	選手	キック	キープ	カーブ	走力	体力	テクニック	射撃	守備	守備	守備	守備	守備
1	あむら	1	▶◀	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	あぐい	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	さとう	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4	おおば	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5	さやもと	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
6	こんの	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
7	あむら	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
8	しむら	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
9	しむら	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
10	いぬま	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
11	あがはら	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

せんしゅ 選手たちには6種類の能力値が設定されています。それぞれ0～9までの10段階に分かれ、0が最も低く9が最高値です。

まれにゼッケンが緑色になっている選手がいます。これは、「エース表示」というもので、その選手の能力値が一定条件を満たしていると表示されます。この「エース表示」されている者は、かなり優秀で、まさにエースということです。

キック力

ボールを蹴ったときの威力で、高いほどシュート力が強く、速度が早くなります。

また、ロングキックなどの飛距離も、数値が高いほどより遠くへ飛ばすことができます。

キープ力

相手から受けるスライディングなどを回避する能力です。

カーブ力

ボールを蹴ったときのカーブのかかる大きさです。

数値が高いとキーを入れた時間分、大きくカーブがかかりますが、反対に数値が低いとキーを入れても、カーブが全然かかりません。

走力

足の速さです。当然ドリブルの速さにも関係します。

体力

スタミナです。低いとすぐにバテてしまいます。

バテてしまうと、他の能力値に影響を及ぼします。

テクニック

スペシャルテクニックボタンを使用したときの成功率の高さです。また、シュートの能力にも関係します。



ちゆう そう さ ゲーム中の操作

せんしゆ い どう 選手の移動

「1P」マークはボールに一番近い選手に表示されます。また、1Pの後ろについている数字はその選手のゼッケンです。ボールを持った選手は自動的にキープし、そのままドリブルします。相手のボールを奪うときは、ボールを持っている選手に近づき、AまたはBボタンを押せば、スライディングやキックをします。

パス

✦キーを入れたまま、Bボタンを押すと、画面内にいる、ゴールに近い味方に向かってパスします。ただし、パスできるのは、ボールを持っている選手の視界内にいる選手だけです。

シュート

また、ゴール近くにいる選手にセンタリングを上げて、その選手がパスを受ける瞬間にタイミングよくAボタンを押すとジャンピングボレーキックをします。センタリングの上げ方は、上げたい方向に選手を向けて、✦キーを離れた状態でAボタンを押します。ゴールから離れたところでAボタンを押すと、直接ゴールを狙うシュートをします。

ゴールキック・スローイン

ボールがゴールラインまたはタッチラインを超えたときに、最後にボールをさわった選手が攻撃側の選手だった場合は、守備側のチームのゴールキック・スローインになります。ゴールキック・スローインするときは、選手の向きを選んでAボタンかBボタンでキックします。

PK

前半、後半が終了したときに同点だった場合は、PKになります。操作はPK戦モードを参照してください。

ゲームのルール

●キックオフ

ひとつの試合は前半・後半に分けられており、前半は1P側のキックオフでゲームが始まります。前半が終了するとハーフタイムとなり、サイドチェンジして後半が始まります。後半はCOMもしくは2P側のチームがキックオフします。

●得点

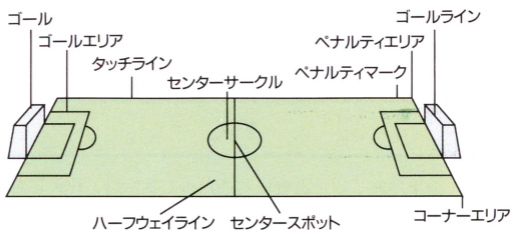
ボールが相手側のゴールにはいると、1点です。ゴールされたチームのキックオフで試合が再開されます。



フィールドとポジション

フィールド

サッカーのフィールドは、ちよくせん きよくせん直線や曲線のさまざまなラインによってできています。そのどれもがルールにかん関するものなので、めいしよう おぼ名称を覚えておきましょう。



ポジション

サッカーのチームは全部で11人です。ポジションは4つあり、そのポジションでフォーメーションをこうせい構成します。

●FW(フォワード)

できじん しんにゆう とくてん ねら敵陣に侵入し、得点を狙うポジションです。

●MF(ミッドフィルダー)

フィールドの中盤で攻撃と防御の働きをします。

●DF(ディフェンダー)

じぐん てき しんにゆう ふせ ぼうぎよ ばたら自陣で、敵の侵入を防ぐ防御の働きをします。

●GK(ゴールキーパー)

ゴールの前で敵の得点を防ぎます。



けい
警

こく
告

か さい かん でん ぼう し つぎ かなら まも
火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 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ください。

し ようじょう ねが 使用上のお願ひ

- 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ください。
- 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ください。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ください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。



ちゅう
注

い
意

けんこう が めん はな しやう
健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

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、接続しないでください。

お
ま
つ
ら
な
ご
と
に

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございます。おそれ入りますが、弊社まで御一報ください。尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

YOJiGEN

株式会社 **四次元**

〒533 大阪市東淀川区西淡路1-1-32 新大阪アークビル5F