



任天堂 ファミリーコンピュータ™

TECMO THEATER Vol.4

キャプテン翼 II

スーパーストライカー

©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ

取扱説明書
TCF-T6



TECMO

このたびはテクモランド・ゲームカセット
「キャプテン翼^{つばさ}II・スーパーストライカー」
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。

ご使用の前に取扱い方、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
正しい使用法でご愛用下さい。なお、この
「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

使用上の注意

1. 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。
 2. 故障の原因となりますので、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。
 3. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないで下さい。
 4. 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。
 5. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。
 6. 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。
- ※テレビによっては画面の一部が欠ける場合があります。

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。

もくじ

1. ストーリー..... 4
2. ゲームをはじめる..... 5
3. ミーティング..... 7
4. チームデータを見てみよう..... 8
5. 画面表示のみかた..... 14
6. オフェンス(攻撃)..... 15
7. デイフェンス(守備)..... 21
8. 試合中のチームデータ変更..... 27
9. セットプレイ..... 28
10. PK合戦..... 33
11. リオカップ..... 34
12. サンパウロの仲間たち..... 37
13. 日本 Jr. ユース時代の仲間、ライバル..... 40
14. そして、世界の強豪たち..... 44
15. 各コマンドの消費ガッツ一覧表..... 47
16. 必勝への道..... 50



ストーリー

日本のワールドカップ優勝を夢に描くサッカー少年、大空翼。ロベルト本郷のコーチを受け、天性のサッカーセンスに磨きをかけた翼は、南葛中のキャプテンとして全国中学生サッカー大会でV3を達成した。

そして、翼の活躍の舞台は世界へと移る。全国大会を戦った日向、若島津といったライバルと共に国際Jr.ユース大会へ望んだ翼であったが、世界の壁は厚く、強豪の前に苦戦を強いられる。しかし、持ち前のガッツとテクニック、そしてチームワークで、最強の西ドイツを破り、世界一の栄冠を手にした。

あれから3年後。ロベルトと共にブラジルへ渡った翼の新たな戦いが始まろうとしている……。



ゲームをはじめる

⊙をKICK OFFにあわせて、スタートボタンを押そう。



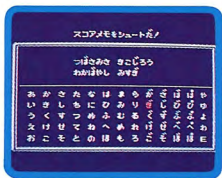
●今日はこれでやめようという時は……

試合前のミーティングの時に⊙を「スコアメモ」にあわせて⊙ボタンを押すと、スコアメモが表示される。一試合ごとにメモをとっておこう。



● つつ 続きからはじめる

タイトル画面でCONTINUEを選んでスタートボタンを押すと、スコアメモの入力画面になる。
 + ボタンで入力したい文字を選び、Aボタンで入力しよう。BはBボタンで戻り、セレクトボタンで進むぞ。入力し終わったらEマークを入力するか、スタートボタンでゲームスタート。でも、スコアメモをまちがえると、右下の画面が出てしまう。よく見て、入力しよう。





ミーティング

試合前し あいまえにはミーティングがある。**+**ボタンでコマンドを選び**A**ボタンを押そう。



- じょうほう** これから対戦たいせんするチームのじょうほう情報が聞ける。これを参考さんこうに作戦さくせんを立てよう。
- スコアメモ** これをメモしておけばつつ続きから始めはじることができる。こまめにメモしておこう。
- チームデータ** フォーメーション、ディフェンスタせんたくイプの選択、ポジション、メンバーのへんこう変更ができる。また、各選手かくせんしゅのレびょうベル表のチェックもできるぞ。
- キックオフ** 試合し あいを始はじめる。



チームデータを見てみよう

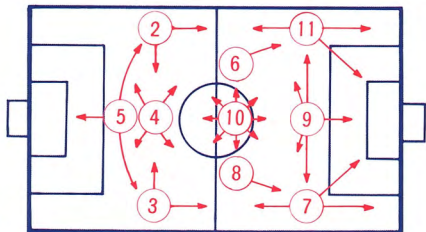
チームデータを選ぶと右の画面が出る。**+**ボタンで▶を見たいコマンドに合わせて**A**ボタンを押そう。ミーティング画面に戻りたい時は“おわる”を選ぼう。



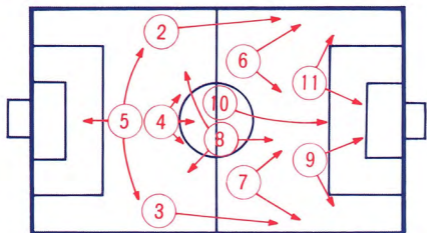
●フォーメーション(チーム隊形)

+ボタンで選び**A**ボタンで決定だ。

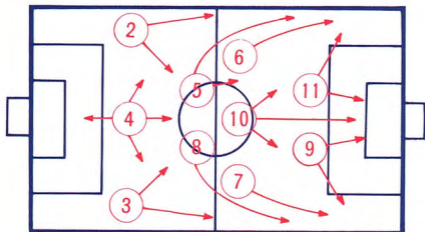
4:3:3 最もオーソドックスな隊形。⑦、⑪番をウイングにおき、センタリングからシュートを狙う攻撃方法に適している。



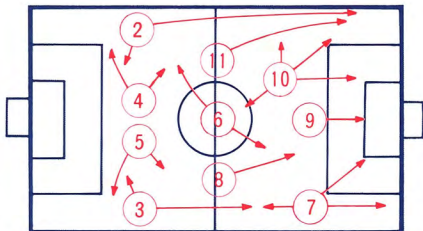
4:4:2 ツートップの⑨、⑪番を中心にカウンターアタックを仕掛けやすいフォーメーション。MF 4人(6、7、8、10)の中で⑧番がディフェンシブハーフにまわり、敵陣近くでは⑥、⑦番がウイングの位置にとびだしてくる。



3:5:2 最も近代的な攻撃型フォーメーション。MFが5人もいるので中盤は組み立てやすい。また、ツートップからの逆襲速攻も仕掛けることができる。しかし、DFが3人しかいないので、相手の速攻に弱いのが弱点だ。



ブラジルタイプ 4:3:3の変型タイプで、FWの⑪番をMFに下げ、左ウイングの位置にスペースをあける。そのあいたスペースに戦況に応じ②、⑪、⑩番がとびだしてくるのが特徴。また、4人のMFのうち⑩番が上りぎみに位置しているのも長所である。バックラインは、センターバックの④、⑤番が同一ラインに並び、ゾーンディフェンスを行う。



●ディフェンスタイプ

✦ボタンで^{えら}選びⒶボタンで^{けってい}決定。

ノーマルタイプ プレスとカウンターの中間的な守^{ちゆうかんてき}り方^{まも}をする。

プレスタイプ 中盤^{ちゆうばん}から^{かこ}囲みにいく人数^{にんずう}を多くし、^{おお}積極的に^{せつきよくてき}ボールを奪^{うば}いにいくタイプ。ドリブルを主体^{しゆ}とするチームに対して威力^{たい}を発揮^{いりよく}する。また、短時間^{たんじかん}にボールを奪^{うば}わねばならない状況^{じようきよう}でも効果^{こうか}がある。しかし、ボールに集中^{しゆうちゆう}する分、マーク^{ぶん}が甘^{あま}くなり速攻^{そっこう}を受けやすい。パスの多いチームには要注意^{ようちゆうい}。

カウンタータイプ 中盤^{ちゆうばん}は放^{ほう}っておき、先に^{さき}ゴール前^{まへ}を固^{かた}めるタイプ。速攻^{そっこう}に対して効果^{こうか}があり、また、ボールを取^とった後の逆襲^{あと}速攻^{カウンターアタック}も仕掛^{しか}けやすいのが特徴^{とく}。しかし、ゴール前^{まへ}を中心^{ちゆうしん}に守^{まも}るため、シュートもたくさん受けやすい。

●チェンジ

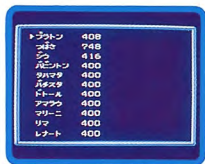
ポジションチェンジ **+** ボタンで代えたい選手を選び、**A** ボタンを押そう。次に入れかわる選手を**+** ボタンで選び、**A** ボタンを押すとポジションが入れかわる。

メンバーチェンジ(全日本のみ) **+** ボタンで代えたい選手を選び、**A** ボタンを押そう。次に**+** ボタンを右に入れて**▷**を移動させ、ベンチにいる選手の中から交代する選手を**+** ボタンで選ぼう。**A** ボタンで決定。ただし、ハーフタイム、試合中のメンバーチェンジは一試合につき3人までしかできないぞ。

●レベル

ここでは各選手の残りガッツ、レベル、能力値、必殺技を見ることができる。**+** ボタンで見たい選手に**▷**を合わせて**A** ボタンを押そう。

必殺技を持っている選手はさらに**A** ボタンを押せば、どんな技を持っているかを見ることができる。



▶ フットン	408
フサキ	748
シウ	416
バニントン	400
タハマタ	400
バダスタ	400
ドートル	400
アマツク	400
マリニ	400
リマ	400
レナート	400

レベル ^{せんしゆたち}選手達は^{し あい}試合をすることによってレベルが上がる。レベルが上がるとドリブルやパスなどの^{のうりよくち}能力値、^{さいだい}最大ガッツがアップしていくぞ。どんどん^{きた}鍛えてレベルアップさせよう。

能力値 ^{のうりよくち}通常、^{つうじょう}低いボール、^{ひく}高いボールの3つの^{じょう}状態の各コマンドの^{たい}能力値を表示。この^{かく}数値が高いほど、そのコマンドを^{せいこう}成功させやすい。これを見て、^{せんしゆ}選手が何を^な得意として^{とくい}いるか、チェックしよう。

ガッツ コマンドを実行するたびに減っていく。これがなくなると、コマンドが^{せいこう}実行できなくなったり、成功しにくくなったりするぞ。^{つか}使わないでいると^{すこ}少しずつ^{かいふく}回復する。選手の^{せんしゆ}残りガッツはこまめに^{のこ}チェックしよう。

つばさ		たかいボール	
レベル	1	トラップ	11
さいだいガッツ	748	シュート	13
のうりよくち		スルー	15
ドリブル	16	クリアー	11
パス	14	せりおこ	13
シュート	12	ひくいボール	
タックル	12	トラップ	11
ブロック	11	シュート	13
パスカット	12	スルー	15
		クリアー	11
		せりおこ	13

つばさ		たかいボール	
レベル	1	トラップ	11
のうりよくち		ガッツ	
ドリブルシュート	200	シュート	13
オーバーヘッドキック	160	タックル	12
ヒールリフト	90	スルー	15
ドライブパス	40	ブロック	11
シュート	12	クリアー	11
タックル	12	せりおこ	13
ブロック	11		
パスカット	12		



画面表示のみかた



残り時間 試合時間は、30分ハーフと35分ハーフの2種類がある。ここに表示されている時間はコマンドを実行するたびに減っていくぞ。(ドリブル時はリアルタイムで減る)

※残り時間がゼロになっても、審判がロスタイムをとっていることがある。その場合は、審判がタイムアップのホイッスルを吹くまで試合が続くぞ。

スコア 自分のチームと相手チームの得点を表示。

コマンド表示部 状況に応じて、いろいろなコマンドが表示される。+ボタンとA、Bボタンで入力しよう。

能力表示部 コマンドの入力待ちになっている選手の能力が表示される。



オフENS(攻撃)

●ドリブル

ボールを持っている選手はフィールドレーダーに \odot で表示される。 $+$ ボタンで操作して攻めよう。レーダーの右側が敵ゴールだ。ドリブル時は残り時間がリアルタイムで減るので注意!

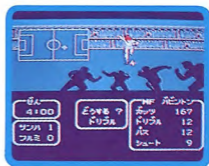
※レーダー上の数字は白が味方、青が敵の選手。



●敵にかこまれた!!

敵に出会うと自動的にオフENS選択モードになる。コマンド表示部に“どうする”と出たら $+$ ボタンでコマンドを選ぼう。 \odot ボタンで決定だ。

※ドリブル中に \odot ボタンを押すとオフENS選択モードになり、敵に囲まれる前にコマンドを選ぶことができるぞ!!




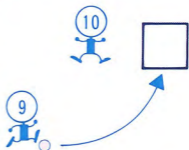
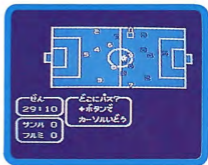
ドリブル

パス + シュート

ワン・ツー・リターン

パス

これを選^{えら}ぶと右^{みぎ}のよう^がな画^が面^{めん}が表示^{ひょうじ}される。⚽がボ^もール^{せんしゆ}を持^もっ^ている選^{せん}手^{しゆ}だ。+ ボ^{そう}タン^さで□を操^{そう}作^さしてパ^ぱス^すする選^{せん}手^{しゆ}を選^{えら}ぼう。また、のよう^ちに味^み方^{かた}のい^いない地^ち域^{いき}にもパ^ぱス^すを送^{おく}るこ^こがで^できる。この場^ば合^{あい}は、いちば^ちん^か近^{せん}く^{しゆ}の選^と手^とが取^ちり^いに^いく^くぞ。パ^ぱス^すする選^{せん}手^{しゆ}か地^ち域^{いき}を選^{えら}んだらAボ^けタン^{てい}で決^け定^{てい}。



ドリブル

ドリブルしながら敵^{てき}を突^{とつ}破^ぱする。うま^{てき}く敵^ぬを抜^ぬくこ^ことがで^でき^いれば^らレー^らダー^だー画^が面^{めん}にな^いり、移^い動^{どう}で^できるぞ。

シュート

チャンス!!^{おも}と思ったら、すかさず^{ねら}ゴールを狙おう。

ワン・ツー・リターン

図①のように味方と壁パスを交換して敵を突破するテクニック。**+**ボタンでパスする選手を選び、**A**ボタンで決定。成功すれば一瞬にして、敵の前に出ることができる。ただし、図②のように自分と味方の間に敵がいるような場合は、ボールを取られることもある。また、パスする選手が近くにいない場合は“まわりにみかたがない”と表示される。**A**ボタンを押してから他のコマンドを入れなおそう。

図1

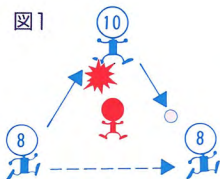


図2



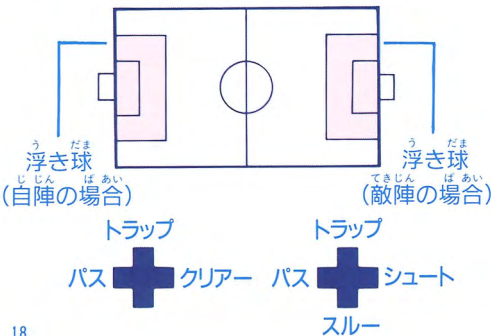
※パス、ワン・ツー・リターン、必殺技の選択画面の時は**B**ボタンでひとつ前のコマンドに戻るよ。

ひっさつわさ 必殺技

ひっさつ ひっさつ ひっさつ
必殺パス、必殺シュート、必殺ドリブル、コンビ
プレイ(ゴールデンコンビやジェミニアタック)を
つか せんしゆ つうじょう えら あと ひっ
使える選手は、通常のコマンドを選んだ後に、必
さつわさ えら で えら
殺技を選ぶコマンドが出る。+ボタンで選んでA
ボタンで決定しよう。

● うだま 浮き球をとりに行く

ペナルティーエリア(色のこい部分)では、空中に
あるボールに対してコマンド選択する。また、ここ
では、てき みかた 敵、味方のどちらのペナルティーエリアかによ
ひょうじ ちが
って、表示されるコマンドも違うぞ。



トラップ

空中にあるボールをいったん止めてキープする。

クリアー

攻めこまれていて得点される危険性が高い時に、とりあえず大きく蹴り出してピンチを脱出するプレイ。

シュート

浮き球からのシュート（ボレーシュート、ヘディング）は通常のシュートより威力が大きい。有効に使っていこう。

スルー

ボールを取りにいくふりをして、ボールには触らず敵をあざむくトリックプレイ。キーパーのバランスをくずすことができ、また、キーパーがとびだしてきた時にも有効だ！このコマンドを選ぶと、まずスルーした時のボールのコースが表示される。ボールはいちばん近くにいる選手が取りにいくぞ。良ければAボタンで決定。Bボタンでひとつ前のコマンドに戻るよ。

●キーパーと対決!^{たいけつ}

敵のゴール前までボールを持ちこんだ時はキーパーと1対1になる。

キーパーと1対1になった時は下のコマンドだ。ドリブルでうまくキーパーをぬいた時は、自動的にシュートするぞ!!



ドリブル
パス + シュート

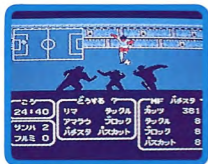


ディフェンス(守備)

敵の攻撃中にも味方を動かしてディフェンスができるぞ。フィールドレーダー上の点滅している番号が操作できる選手だ。+ボタンで操作して、敵と接触させよう。操作する選手を代えたい時は、Aボタンで番号順に、Bボタンで逆に、点滅する選手が変わっていくぞ。画面左上の表示は現在、操作できる選手の名前、右上はドリブル中の敵の名前だ。敵と接触したら、ディフェンス選択モードになる。

●敵を囲んだ!!

味方選手が敵に接触するとディフェンス選択モードになる。各選手に何をさせるか、順に指定しよう。+ボタンでコマンドを選びAボタンで決定。まちがえた時はBボタンでひとつ前のコマンド入力に戻るよ。能力値を参考にしてコマンドを決めよう。



タックル
 パスカット **+** ブロック
 うごかない

タックル

スライディングして敵に向か^{てきむ}っていく。成功^{せいこう}すればボールを奪^{うば}うことができるぞ。

ブロック

敵^{てき}がシュートを撃^うってくるな、と思^{おも}ったらすかさずブロック。成功^{せいこう}すればシュートを防^{ふせ}いだり、シュートの威力^{いりよく}を弱^{よわ}めたりできるぞ。

パスカット

敵^{てき}のパスを阻^{そし}止するプレイ。カットに成功^{せいこう}すれば、ボールを奪^{うば}えるぞ。

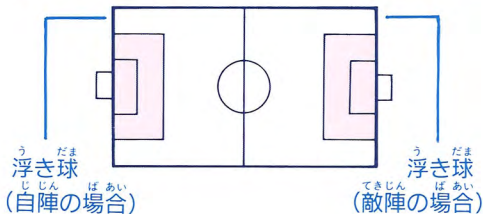
うごかない

動^{うご}かないでいるとガッツは回^{かいふく}復していく。無駄^{むだ}なガッツを使^{つか}いたくない時^{とき}はこのコマンド。

ひっさつわざ
必殺技

ひっさつ 必殺タックル、ひっさつ 必殺ブロック、ひっさつ 必殺パスカットを
つか 使える選手は、通常のコマンドを選んだ後に必殺
わざ 技を選ぶコマンドが出る。+ ボタンで選んでAボ
タンで決定だ。Bボタンでひとつ前のコマンドに
もどるよ。

う だま かこ
● 浮き球を囲んだ



フォロー
パスカット + クリアー パスカット + せりあう
うごかない うごかない

フォロー

うだま と あさん か
浮き球の取り合いには参加しないが、こほれ球にな
った時にボールを拾いやすくなる。

クリアー

あいて たい ゆうこう
相手のシュートに対して有効だ。

せりあう

てき せ あ あいて
敵と競り合って、相手がパス、トラップ、クリアー
しようとするのを防ぐ。成功するとこほれ球になる。

●キーパーが浮き球を囲んだ

ペナルティエリアでは、時
々、キーパーが囲む場合
がある。

とびだす

みがまえる  みがまえる

とびだす

とびだしてボールをキャッチする。しかし、失敗す
るとゴールがガラ空きになってしまうので注意!!

みがまえる

あいて こうどう みがま
相手のシュートなどの行動にそなえ、身構える。

●^{てき}敵がシュートした！

^{てき}敵がシュートしたら、キーパーの出番だ。^{でばん}＋ボタンでコマンドを^{えら}選び、^{けってい}Ⓐボタンで決定。



パンチ
キヤッチ **+** キヤッチ
さんかくとび
わかしまづ
(若島津のみ)

パンチ

シュートを防^{ふせ}ぐ率^{りつ}は高いが、ボールがはじかれて転^{ころ}がる為^{ため}、敵に再びシュートを狙^{ねら}われる危険もある。

キヤッチ

シュートを防^{ふせ}ぐ率^{りつ}は低い^{ひく}が、確実^{かくじつ}にボールをつかみ^{みかた}味方にパスできる。

若島津の三角とび!!

から^てて 空手の有段者、若島津だけが使える必殺技。それが三角とびだ。威力は大きい^{いりよく}が消費ガッツも多い^{おお}ので、よく考えて有効^{かんか}に使い、ゴールを守ろう!!

●キーパーが敵と1対1になった!!

敵がドリブルして攻めこんできた時は、キーパーがとびだして敵と1対1になるぞ!



ドリブルにそなえる

シュートにそなえる **+** シュートにそなえる

ドリブルにそなえる

敵がドリブルで攻めてきた時に有効。

シュートにそなえる

敵がシュートしてきた時に有効。



試合中のチームデータ変更

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場合は、次のプレイを行う前にチームデータを変更できる。変更したい時は、**+**ボタンで「**チームデータをかえる**」を選び**Ⓐ**ボタンを押そう。変更したくない時は、**Ⓐ**ボタンを押しっぱなしにすれば、すぐに試合が再開するぞ！操作の方法とコマンドの内容はミーティングの時とほぼ同じだけど、次の点が異なるぞ。

のこりガッツ 各選手の残りガッツが表示される。全日本の時は2つに分けて表示するので、2つ目の画面をチェックしたい時は**Ⓐ**ボタンを押そう。**Ⓑ**ボタンでチームデータを見る画面に戻るぞ。

メンバーチェンジ (全日本のみ) 最初に、ベンチにいる選手から出場させたい選手を**+**ボタンで選ぶ。**Ⓐ**ボタンを押したら次に、交代する選手を**+**ボタンで選び、**Ⓐ**ボタンで決定しよう。ただし、延長を含めて、一試合につき3人までしかチェンジできない。**Ⓑ**ボタンでチームデータを見る画面に戻るぞ。



セットプレイ

フィールド外へボールが出た時は、その場所によって、コーナーキック、ゴールキック、スローインのいずれかのプレイになるぞ。反則が起きた時は、ペナルティエリア内の場合はペナルティキック、それ以外の場合はフリーキックになる。

ペナルティキック(P.K)

オフェンス(攻撃)の時

✦ボタンでキッカーを選んでⒶボタンで決定。キッカーを決めたら、シュートコースを✦ボタンで選Ⓐボタンを押そう。キーパーにはじかれた場合は、プレイ続行となるぞ。

しょうめん

ひだりスミ  みぎスミ

ディフェンス(守備)の時

✦ボタンでキーパーのとぶ方向を選んでⒶボタンで決定。うまくシュートをふせいだ時は、そのままプレイ続行となるぞ。

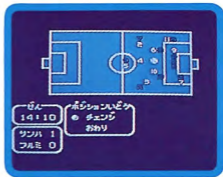
しょうめん

ひだりスミ みぎスミ

コーナーキック

- **選手**の**ポジション**を代える
(コーナー、フリーキックのみ)

左下のような画面が出た時は、選手のポジションの変更ができる。+ボタンで“かえる”に⊕を合わせ①ボタンを押そう。すると右下のような画面になる。まず、“チェンジ”に⊕を合わせ①ボタンを押す。押ししたら□が表示されるので、+ボタンで移動させたい選手の所へ□を動かして①ボタンを押そう。あとは+ボタンで移動したい所へ□を動かして①ボタンを押せば、そこへ選手が移動するぞ。すべて移動させたら⊕を“おわる”に合わせ①ボタンを押そう。



● オフェンス(攻撃)のとき

最初にキッカーを+ボタンで選ぼう。Aボタンで決定。選んだら、選手のポジションを代えるかどうかを決めよう。決めたら+ボタンでシュート、パスのどちらかを選んでAボタンだ。

パス  シュート

● ディフェンス(守備)のとき

+ボタンで選手のポジションを変えるかどうかを決めてAボタンを押そう。

スローイン

+ボタンで口を動かして、パスする相手を選ぼう。
Aボタンで決定。

フリーキック

オフェンス（攻撃）のとき

敵のゴールが遠い時のフリーキックはパスのみ行うが、敵のゴール前からのフリーキックは直接シュートが狙えるぞ。まず、**+**ボタンでキッカーを選んで**A**ボタンで決定しよう。次に選手のポジションを代えるかどうかを**+**ボタンと**A**ボタンで決定。決定したら、パスするか、シュートするかを**+**ボタンで選ぼう。**A**で決定だ。なお、フリーキックからのシュートは通常より2レベルぐらい威力が増すぞ。シュートを選んだ場合は、さらにシュートコースを決めよう。**+**ボタンで選んだら**A**ボタンで決定。これで、すべてOKだ。

パス  シュート

シュートコースの  選択

ひだりスミ  みぎスミ

ディフェンス (守備) の時

相手が直接シュートを狙ってくる場合は、選手のポジションを代えるかどうかを決定した後に、カベの位置を決めることができる。+ボタンで選んで、(A)ボタンで決定。成功すれば、カベによって、敵のシュートを防ぐことができる。

ひだりより **+** みぎより

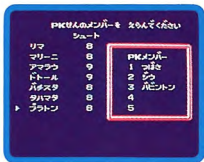




PK合戦

●PK合戦で勝負を決めろ！

PK合戦は5人ずつが交互にシュートして、多く決めた方が勝ちとなるぞ。右の画面になったら+ボタンで選び、Aボタンで決定しよう。まちがえたらBボタンでとり消せるぞ。5人のキッカーを選んだら、AボタンでPK合戦が始まるぞ!! コマンドの入力方法はペナルティキックの時と同じだよ。もし、5人ずつシュートしても決着がつかない時はサドンデスとなり、決着がつかないまで交互にシュートすることになる。





リオカップ

ブラジルユースクラスのクラブチームNo.1を決める大会、それがリオカップだ。試合時間は30分ハーフ。引き分けの時は延長15分ハーフ。それでも勝負がつかない場合は、PK合戦で決着をつける。(「ブラジル・リオデジャネイロ杯大会規定」より)

※試合前や試合後など、ゲーム中に出るストーリーのディスプレイは、セレクトボタンでとばすことができるぞ。

●出場チームを研究だ！

どのチームも予選を勝ちぬいただけあって強豪ばかり。多くの才能あるスターをもつチームもあれば、中には翼、バビントンの様な、外人選手をかかえているチームもある。さっそく出場チームを研究だ！

1回戦 フルミネンセ

フォーメーション…4：3：3

ディフェンスタイプ…ノーマル

これとって取り柄のないチーム。しかし、油断は禁物だ。

2回戦 コリンチャンス

フォーメーション…ブラジルタイプ

ディフェンスタイプ…ノーマル

10番、リベリオのバナナシュートと、9番、アルゼンチンユース代表、サトルステギのダイナマイトヘッドは要注意！

3回戦 グレミオ

フォーメーション…4：4：2

ディフェンスタイプ…カウンター

9番、ウルグアイユース代表のダ・シルバのスピードが攻撃の中心。一方、守備は、キーパーのメオンが鉄壁の守りを見せる。しかし、どこかに弱点があるはず……。

4回戦 パルメイラス

フォーメーション…4：3：3

ディフェンスタイプ…カウンター

11番、名ドリブラーのネイがきりこんでくるのが攻撃パターンだ。9番、トニーニヨはドライブシュートをうつので気をつける！

準決勝 サントス

フォーメーション…4：4：2

ディフェンスタイプ…カウンター

9番のザガロが強引に突破してくるぞ。ザガロはダブルイールという強力なシュートも持っている。4番、デュウセウのパワーディフェンスも要注意だ。

決勝 フラメンゴ

フォーメーション…ブラジルタイプ

ディフェンスタイプ…ノーマル

10番、キャプテンのカルロス他にも、6番、サンタマリア、2番、ジェトーリオとタレントが揃っているぞ。また、3人とも必殺シュートをもっていることから今大会屈指のアタッキングチームと言われ、評価が高い。この決勝戦で点の取り合いになることは必至だ。攻撃力で相手を上回れ！





サンパウロの仲間たち

これがサンパウロユースチームの主要メンバーだ。
 だれ 誰がどんな能力をもつのか、チェックしていこうぜ。
 のうりよく

おおぞら つばさ
大空 翼 MF キャプテン

「プロになるまでは、
 にほん かえ 日本に帰らない！」と
 かた けつ い むね いう固い決意を胸に、
 ブラジル・サンパウロ



へ渡る。その天才的なサッカーセンスは、ロベルト
 しどう 指導により、さらに磨きがかかった。また、明る
 みが あか い性格と、どんな逆境にも負けない不屈の精神力か
 ざやつきよう ま ふくつ せいしんりよく
 ら日本人ながらキャプテンもつとめる。夢はもちろ
 にほん ゆめ ん日本のワールドカップ優勝だ！
 ゆうしょう

ひっさつわさ
必殺技 オーバーヘッド、ドライブシュート、ヒー
 ルリフト、ゴールデンコンビ。

ジウ FW

サンパウロのエースストライカー。ロングシュートはうまくないが、ボレー、ヘディングが得意なことから、センターフォワードをつとめる。翼はもちろん、このジウやバビントンがゴールできれば、サンパウロのペースで試合ができるだろう。

アマラウ DF ブラジルユース代表

パスカットの能力が高いディフェンダー。また、高い浮き球にも強く、ヘディングでのクリアーはチームの再三の危機を救う。ヘディングシュートにも威力がある。コーナーキックでは彼をゴール前に配置し、ヘディングからゴールを狙うと、より得点できるだろう。

ドトール DF ブラジルユース代表

タックルの能力が高いディフェンダー。Jr. ユースの頃からアマラウと共にブラジル代表チームのセンターバックを守ってきた。また、低い浮き球に無類の強みを見せる。高い浮き球はアマラウが、低い浮き球はドトールがクリアーするというやり方が、このサンパウロ・ディフェンスの特徴である。

レナート GK

ブラジルユースの代表
選考会で候補まで残ったこともある、優秀な
ゴールキーパー。しか



し、攻撃力の高いチームが集まったこのリオカップ
で、どのくらい失点を防げるのか…？

バビントン MF アルゼンチンユース代表

アルゼンチン人であり、サンパウロでは翼と同じ「外人選手」である。Jr.ユース時代、当時アルゼンチン国内で無敵を誇ったファン・ディアス率いるアルヘンチノス・ジュニアユース。そのチームを相手に
互角に近い勝負をしたことが、サンパウロにスカウトされるきっかけとなった。個人技があり、特にパスが得意で、翼と共に中盤を作る。シュートも強い。





日本Jr.ユース時代の仲間、ライバル

つばさ とも こくさいジュニア たいかい たたか
翼と共にフランス国際Jr.ユース大会を戦ったメン
バーも、それぞれがんばっているぞ！

みさき たろう MF なんかつこうこう
岬 太郎 MF 南葛高校キャプテン

こじんぎ
ハイレベルな個人技を
ぶき
武器にするテクニシャ
ン。フランスのダイレ
クトサッカーをみごと



きゆうしゅう ジュニア たいかい つばさ
に吸収し、Jr.ユース大会での翼とのゴールデンコン
ビは、まさに無敵だった。大会終了後、にほん もど
むてき たいかいしゅうりょうご
南葛高校に入学。高校サッカー大会制覇をめぐ
なかつこうこう にゅうがく こうこう たいかいせい は めざ
めざ

ひっさつわざ
必殺技 ジャンピングボレーシュート、オーバーヘ
ッド、ゴールデンコンビ。



わかばやし げんぞう
若林 源三

GK ハンブルガーSVキャプテン

てっぺき
鉄壁のゴールキーピン
グから「東洋の守護神」
の異名をとるキーパー。
特に気合が入った時の

守りは完璧で「ペナルティーエリア外からはゴール
できない」という伝説もある。すでに西ドイツのブ
ンデスリーガーで、ハンブルガーと契約をすませ、
現在では、ユースチームだけではなく大人の試合で
も活躍している。



ひゅうが こじろう
日向 小次郎

FW 東邦高校キャプテン

せかい
世界ナンバーワンスト
ライカーを目指す野性
の猛虎。翼の最大のラ
イバルであり、また、

のいない高校サッカー界をリードしてきたのも彼で
ある。激しいプレイが特長で、目の前にいる敵は、
すべて吹き飛ばされる。

ひっさつわざ
必殺技 タイガーショット、ネオ・タイガーショッ
ト、タイガータックルなど。



わかしま づ けん とうほうこうこう
若島津 健 GK 東邦高校

ばつぐん はんしゃしんけい
抜群の反射神経をもつ

からて こうこう
空手キーパー。高校サ

ッカー界ナンバーワン

キーパーであり、ゴール

前でも積極的に飛び出してくる。「キエエ〜！」と

いう雄叫びからくりだす秘技「三角とび」も健在だ。

ひっさつわさ さんかく
必殺技 三角とび



いしざき りょう なんかつこうこう
石崎 了 DF 南葛高校

テクニックはないが、

その分ガッツでゴール

を守るディフェンダー。

普段はひょうきんだが

試合になると、ものすごい**根性**を出す。特に、**顔**

面で敵のシュートをふせぐ「**顔面ブロック**」は、**強**

烈なシュートもふせいでしまう。しかし、**顔面**にく

らった分の**ダメージ**も大きいので、**たくさん**のガッツ

も**消費**する。

ひっさつわさ がんめん
必殺技 顔面ブロック



み すき じゆん 武蔵 MF 武蔵医大付属キャプテン

フィールドの貴公子。
かつて少年時代は、日
本サッカー協会に一番
将来を期待されたプレ



イヤーだったが、心臓病の為に満足にプレイできな
かった。しかし、その華麗なテクニックは、翼、岬、
にもひけをとらず、特にディフェンスセンスは絶品
である。武蔵では心臓病の為に後半からしか出場し
ないが、統率力のある彼が入ることにより、武蔵の
チーム力もアップする。後半の武蔵は要注意だ!!

必殺技 ハイパーオーバーヘッド

心臓病のハンデ

味方になった時の三杉は、心臓病のハンデから、普
通の選手よりもガッツを多く消耗し、回復も遅い。
しかも、あまりにもたくさんガッツを使いすぎると
次の試合には出場できない。注意して起用しよう。



そして世界の強豪たち

世界には、数多くの強敵がひしめきあっている。そのおもな顔ぶれを紹介しよう。

カルロス・サンターナ

FW フラメンゴ ブラジルユース代表

世界一のタレントの宝庫であるサッカー王国ブラジル。その中でも現在、若手ナンバーワ



ンとされているのが、このカルロス・サンターナだ。彼に対するジャーナリストの評価は非常に高く、中には「ペレの再来」、「ジーコの後継者」という声もあがっている。それだけにカルロスのテクニックは神技的だ。地元ブラジルで開催される、ワールドユース大会には彼に全国民の熱い期待がかかる。

必殺技 ミラーシュート、分身ドリブル、オーバーヘッド。

エル・シド・ピエール

MF ボルドー フランスユース代表 だいひょう

か れい
華麗なテクニックでフ
ランスの芸術的げいじゆつてきなサッ
カーをリードする。国
際 Jr. ユース大会の時、

ゆうしょう 優勝を狙っていたが、に ほん 日本アタッキングの攻撃サッカーに粉砕ふんさい
された。それ以後、打倒い ご日本だとうに執念に ほん しゅうねんを燃やす。

ひっさつわさ
必殺技 スライダーシュート、エッフェルこうげき攻撃など。



カール・ハインツ・シュナイダー

FW バイエルン・ミュンヘン

にし
西ドイツユース代表 だいひょう

ドイツ最高さいこうのゴールゲ
ッターと言われ、カイ
ザーこうてい(皇帝)の異名い みょうをも
つ。早くもプロ契約を

すませ、バイエルンで活躍かつやくちゆう中。ハンブルガーSVの
若林わかばやしとはライバルである。逆境ぎやつきやうに強く、やられたら
必ずやりかえす。怒おこった時ときの彼かれは恐こわい存在そんざいだ。

ひっさつわさ
必殺技 ファイヤーショット



ファン・ディアス

MF アルヘンチノス・ジュニアユース
アルゼンチンユース代表だいひょう

ポスト・マラドーナと
されるアルゼンチン・
サッカー界の天才児。
スピードわさ技が得意でド



リブルで相手を抜きまくる。特に調子に乗った時の
ドリブルはものすごく、敵のキーパーまで抜いてし
まうその荒技は、「8人抜きドリブル」と言われ、恐
れられている。

ひつきつわさ
必殺技 ドライブシュート、ぜんてん前転シュートなど。



各コマンドの消費ガッツ一覧表

●^{ひっさつ}必殺シュート

必殺技の名前	使える選手	消費ガッツ
ドライブシュート	翼	200
ドライブオーバーヘッド	翼	320
はやぶさシュート	新田	200
はやぶさボレーシュート	新田	240
オーバーヘッドキック	翼・岬・日向 松山・佐野	160
ジャンピングボレーシュート	岬	250
佐野とのコンビプレイ	次藤	200
スカイラブハリケーン	政夫・和夫	200
スカイラブツインシュート	政夫・和夫	380
ツインシュート	翼・岬 政夫・和夫	180
カミソリシュート	早田	200
イーグルショット	松山	200
ハイパーオーバーヘッド	三杉	250
タイガーショット	日向	240
ネオ・タイガーショット	日向	370

●^{ひっさつ}必殺ドリブル

必殺技の名前	使える選手	消費ガッツ
ヒールリフト	翼	90
ごういんなドリブル	日向・次藤	60

●^{ひっさつ}必殺パス

ドライブパス	翼	40
カミソリパス	早田	40

●^{ひっさつ}必殺コンビプレイ

ゴールテンコンビ	翼・岬	120
とうほうコンビ	日向・沢田	80
ジェミニアタック	政夫・和夫	80

●^{ひっさつ}必殺タックル

スカイラブタックル	政夫・和夫	200
カミソリタックル	早田	200
パワータックル	次藤	200
タイガータックル	日向	180

●^{ひっさつ}必殺パスカット

スカイラブパスカット	政夫・和夫	180
------------	-------	-----

ひっさつ
●必殺ブロック

がんめんブロック	石崎	400
パワーブロック	次藤	180
スカイラブブロック	政夫・和夫	180

ひっさつ
●必殺セービング

さんかくとび	若島津	200
--------	-----	-----

つうじょう しょうひりょう ない すうじ
●通常のコマンドのガッツ消費量 ※ ()内の数字

オフェンス	ドリブル(40)	パス(20)	シュート(80)
ボレーシュート(90)	ヘディング(90)	トラップ(10)	
ワン・ツー・リターン(60)	スルー(40)	せりあう(60)	
ディフェンス	タックル(60)	ブロック(70)	
パスカット(50)	クリアー(80)		
キーパー	パンチ(40)	キャッチ(20)	とびだす(70)
ドリブルにそなえる(50)	シュートにそなえる(50)		

※コンビプレイ、ツインシュートはその技を使える選手が両方とも試合に出ていないと使えないぞ。政夫・和夫の必殺技も同じだ。(スカイラブツインシュートは、さらに次藤も試合に出ていることが条件) また、佐野とのコンビプレイは、次藤と佐野が試合に出ていないと使えないので注意しよう。

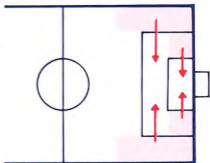


必勝への道

強敵たちを相手に勝ち抜いていくためには、力押しではダメ。状況に応じた柔軟な戦術が必要だ。敵のウラをついた芸術的サッカーを展開しよう。

●両サイドからセンタリング！

両サイドからペナルティエリア内へのパス(センタリング)は敵にぶつかる確率が低い。センタリングからシュートだ。



●「スルー」コマンドは有効だ

敵のキーパーがとびだしてきた時にいちばん効果があるのがスルーだ。うまく使えばゴールをカラッポにでき簡単にゴールが奪える！状況に応じて使ってみよう。

●キーパーがとびだしてきた時のこぼれ球……これはチャンスだ！

キーパーがとびだしてこぼれ球になった時は一定時間ゴールがカラッポになっている！早めにボールをひろって、すかさずシュートだ。

●地域パス(スルーパス)をうまく使え!

ちょっとしたアイデアで敵にとられず試合を有利に展開できるのがこの地域パスだ。

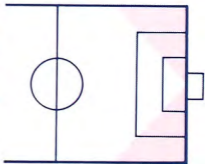


この様な状況で⑪番にパスしたい時、カーソルを直接合わせると、パスが敵の③番にぶつかってしまうが…。スできるぞ!

この様にカーソルを置き⑪番を走りこませば、敵の③番にぶつからずにパ

●鋭角からのシュートはポストに当たりやすい!!

鋭角(色のこい部分)からのシュートはシュートコースが狭い為、ポストに当たったり敵にカバーされる確率が高いので注意!!



●ドリブルで敵のキーパーを抜いちゃえ！

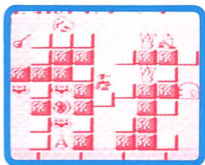
シュートをうってゴールを狙う方法の他に、キーパーをドリブルで抜いてゴールを決めるやり方もある。これはガッツをあまり消耗しないのでお得だ。また、こぼれ球になっても、ゴールはカラッポになっているからチャンスはあるぞ！

スタッフ

ディレクター	ファイターおとみ
インゲームプログラム	よつちん
アウトゲームプログラム	アキヒコ
プランナー	あかいきつね
アウトゲームディレクター	うま
アニメーションディレクター	にわかまる
ミュージック	やまさん
	メタルゆうき
	まゆ
スプライトアクション	スーパーごんたくん
バックワーク	まーしあん
グラフィック	ケーナ
	パーコ
	シンビロエース
	むらさき
	ずう
	ふゆふゆ
テータワーク	さとうだいこん
	やへみ
テバッグチーフ	ききょうやじゅうべえ
アウトゲームアドバイザー	さくらざき
パッケージデザイン	もんどエコ
マニュアルデザイン	パンチョたかちゃん
オリジナル	たかはしょういち

ソロモンズ倶楽部™

あのアクションパズル
ゲームの名作めいさくがゲーム
ボーイとうじょうで登場だ。期待きたい
してくれ!!



ゲームボーイ™は任天堂の商標です。



テクモ 株式会社

©TECMO, LTD. 1990

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

当時の取扱説明書を電子化したデータは、当時の表現を尊重して最低限の編集にとどめています。現在では不適切と思われる描写・表現・表記、本ソフトでは使用できない通信機能・拡張機能の説明や、利用できないお問い合わせ先などが記載されていることもあります。