

ファミリーコンピュータ™ディスク システム



サッカー

FMC-SCC

取扱説明書



任天堂株式会社

本 社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL (075) 541-6113番(代表)

東 京 支 店 〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL (03) 254-1781番(代表)

大 阪 支 店 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32
TEL (06) 245-4155番(代表)

名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL (052) 571-2506番(代表)

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地
TEL (011) 621-0513番(代表)

岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL (0862) 52-1821番(代表)

© 1985 Nintendo

Nintendo®

このたびは任天堂「ファミリーコンピュータ™」ディスクシステム・サッカー (FMC-SCC) 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でした。

ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

1. 使用上の注意……………P 1
2. コントローラー各部の名称と操作の説明……………P 2 ~ 8
3. 遊び方……………P 9 ~ 13

ディスクシステムが

正常に作動しなくなった時には…

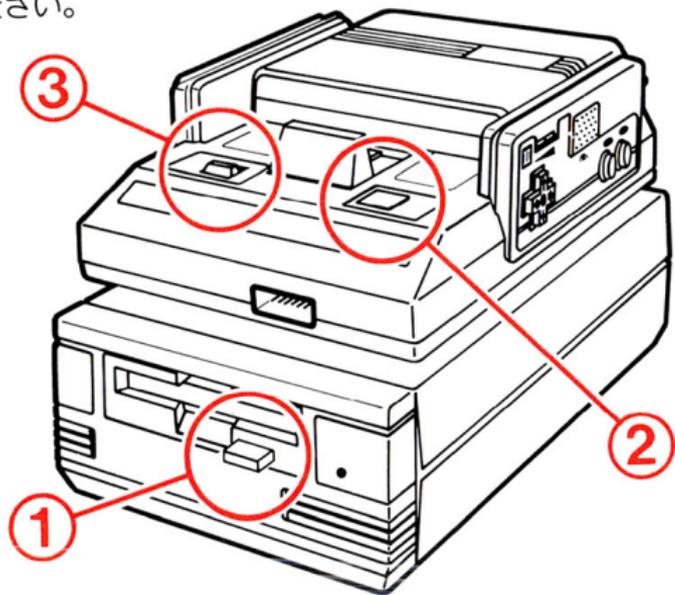
ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には、テレビ画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。

下の表を参考にして原因を調べてください。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR. 01	ディスクカードが正しくセットされていません。
BATTERY ERR. 02	ディスクドライブの電圧が規定値以下です。乾電池を新しいものに交換してください。
A, B SIDE ERR. 07	指定と違う面がセットされています。
DISK NO. ERR. 08	違った順番のディスクカードがセットされています。
DISK TROUBLE ERR. 20~29	ファミコン本体・ディスクシステム・カードを買ったお店か、任天堂へ相談してください。

ディスクドライブの作動中ランプが点灯している時には、下記のことは絶対にしないでください。

- ① イジェクトボタンを押さないでください。
- ② ファミリーコンピュータ本体の RESET ボタンを押さないでください。
- ③ ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。



1. 使用上の注意

- 1) ディスクカードの磁気フィルム部分を直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりしないでください。故障の原因となります。
- 2) 直射日光の当る所や熱器具（ストーブやポット）等の近く、また、湿気の多い所、ホコリやチリの多い所へは保管しないでください。
- 3) 磁気を持っているもの（電気時計・磁石等）を近づけないようにしてください。
- 4) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では、ふかないでください。

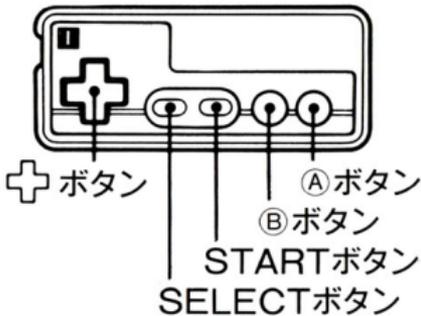
2. コントローラー各部の名称と 操作の説明

SOCCKERゲームでは、コントローラーの操作がたいへん複雑になっています。この取扱説明書をよくお読みいただき、また、早く操作になれて、それぞれのボタン機能を使いこなしてください。

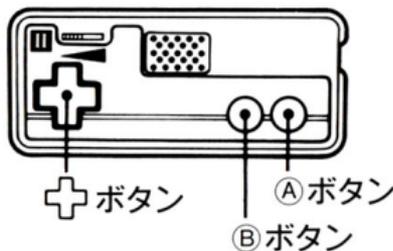
*1 PLAYER GAME ではⅠコントローラーを使用してください。

*2 PLAYER GAME ではⅠ・Ⅱコントローラーを使用してください。

●Ⅰコントローラー



●Ⅱコントローラー



- ホコリやゴミ、チリの多い所には置かないでください。



- 磁石を近づけないでください。

テレビ、ラジオ等にも磁力がありますので、注意してください。大切な記録が消えてしまうことがあります。

- 落としたり、踏んだり、強い振動やショックを与えないでください。使用しない時は、必ずプラスチックのカードケースに入れて保管してください。



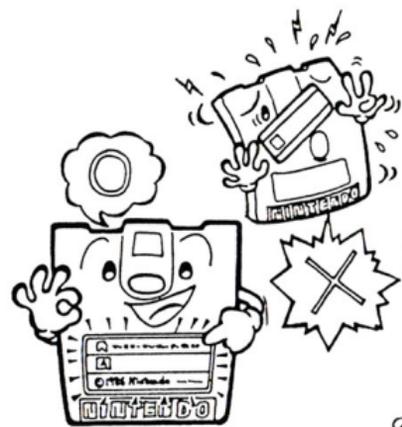
ディスクカード取り扱い注意事項

注意事項を守って、ディスクカードを大切に使うてください。

- ディスクカードの磁気フィルム部分に、指で直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりは絶対にしないでください。



- シールをディスクカードに貼る場合は、指定位置へ、正しく貼ってください。(誤まった位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)



- 直射日光の当たる所や、熱器具の側、湿気が多い所には置かないでください。



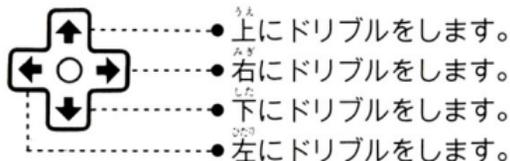
こうげきがわ 攻撃側

オフェンスサイド

- + ボタン

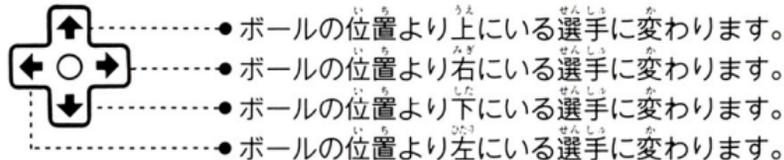
①ドリブルをします。

ドリブルをする選手の頭上には、コントローラーの番号が点灯表示されます。



②パスをどの選手にするか決めます。

パスされる選手の頭上には、コントローラーの番号が点滅表示されます。



③シュートする方向を決めます。

シュートする方向となる相手ゴールの矢印(ゴールマーカ)の位置を決めます。※P・K合戦では、矢印は表示されません。



●(A)ボタン

■シュートします。

⊕ボタンでゴールマーカを指定し、(A)ボタンを押す。

●(B)ボタン

■パスします。

⊕ボタンで、どの選手にパスをするか指定し、(B)ボタンを押す。
パスされたプレイヤーにコントロールが移ります。

守備側 ディフェンスサイド

●⊕ボタン

①選手を移動させます。

コントロールできる選手の頭上には、コントローラーの番号が点灯表示されます。

ボールを出したチームの相手チームの中の1選手が、ボールの出た位置(画面のゴールより上か下か)によって、上か下のコーナーエリアからキックします。

★間接フリーキック

オフサイドなどの反則をした時に行ないます。

反則をしたチームの相手チームの中の1選手が、反則をした位置よりキックします。

※直接ゴールシュートすることはできません。

★オフサイド

相手のゴールラインと、パスでボールを受け取る選手との間に、相手選手(ゴールキーパーも含む)が2人以上いない時にパスをすると、オフサイドの反則になります。

この場合、相手チームに「間接フリーキック」が与えられます。

※ただし、このファミリーコンピュータ・サッカーでは、画面の処理上、ボールがハーフウェイラインを超える場合は、オフサイドを取りません。

用語説明

★キックオフ

試合開始時、または、どちらかがゴールした後に、ゴールされた側が最初にするキックです。

★スローイン

ドリブルなどで、ボールがタッチラインより外に出た時に行ないます。

ボールを出したチームの相手チームの中の1選手が、ボールの出た位置から、手で味方の選手にボールをパスします。

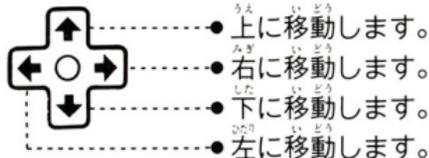
★ゴールキック

シュートなどで、ボールが相手のゴールラインより外に出た時に行ないます。

ボールを出したチームの相手チームの中の1選手が、ボールの出た位置（画面のゴールより上か下か）によって、ペナルティエリアの上か下の角からキックします。

★コーナーキック

ドリブルなどで、ボールが味方のゴールラインより外に出た時に行ないます。



②ゴールキーパーを移動させます。

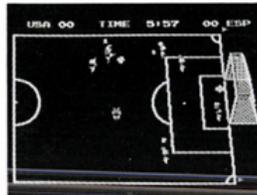
移動させる方法は、①と同じです。ただし、移動できる範囲はペナルティエリア内だけです。(P10参照)

●③ボタン

ボールの近くにいる味方プレイヤーに、コントロールが移ります。

注意

攻撃側・守備側というのは、ゲーム状況によって変わりますので、それぞれのボタン操作に注意してください。



※このファミリーコンピュータ・サッカーは、実戦ルールと多少異なる場合がありますので、ご了承ください。

■ タイトル画面 がめん



● SELECT ボタン セレクト

このボタンを押すごとに  印が移動します。希望するゲームに合わせてください。

● 1 PLAYER GAME は、コンピュータが相手 あいて をします。

● 2 PLAYER GAME は、2 人で対戦 たいせん します。

※ゲームがスタートすると、SELECT ボタンははたらきません。

● START ボタン スタート

このボタンを押すと、SELECT ボタンで選んだゲームの、SELECTIONS 画面になります。

SELECTIONS 画面で、対戦チーム、強さ、試合時間を決めてから、このボタンをもう 1 度押すと、ゲームがスタートします。

《ポーズ機能》

ゲームの途中で、一時中断したい時に START ボタンを押すとポーズ音が鳴ってゲームがストップします。

次に、再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

コーナーキック

- 相手のキックで、ボールが相手のゴールラインから外に出た時に、コーナーキックをします。
-  ボタンを押して、どの選手にパスをするか指定し、 ボタンを押してください。

間接フリーキック かんせつ

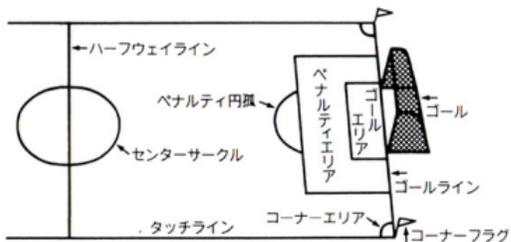
- 相手がオフサイドの反則をした時に、間接フリーキックをします。
-  ボタンを押して、どの選手にパスするか指定し、 ボタンを押してください。※直接ゴールシュートすることはできません。

P・K 合戦 ピー ケー がっせん

- 試合の前・後半が終わって、同点の時に P・K 合戦をします。
- 画面上方に「P・K」と表示されます。
- キッカー(キックする選手)を前進させて、 ボタンで方向を決め、 ボタンを押してください。
- 両チームとも、5 回ずつキックをすることができ、多くゴールした方が勝ちとなります。(ただし、早い回数でも、勝負が決まった時点でゲーム終了)
- P・K 合戦で同点の場合は、引き分けです。

グラウンド

コート説明



スローイン

- ボールがタッチラインから外へ出た時に、スローインします。
- \oplus ボタンを押して、どの選手にパスをするか指定し、 \ominus ボタンを押してください。

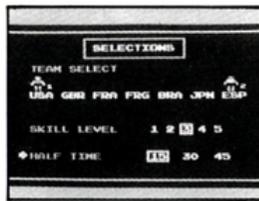
ゴールキック

- 相手のキックで、ボールが味方のゴールラインから外に出た時に、ゴールキックをします。
- \oplus ボタンを押して、どの選手にパスをするか指定し、 \ominus ボタンを押してください。

キックオフ

- キックオフで試合は自動的に始まります。プレイヤーの頭上に番号が表示された時から、 \oplus ボタンで、選手をコントロールできます。

SELECTIONS画面



対戦チーム・レベル(強さ)・タイム(試合時間)を決めます。

● 1 PLAYER GAMEの場合

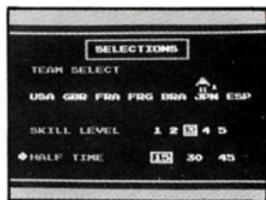
(I)コントローラー使用、コンピュータと対戦します。

- ① \oplus ボタンの上下方向を押して、矢印をTEAM SELECTに合らし、 \oplus ボタンの左右方向でチームを選びます。
- ② \oplus ボタンの上下方向を押して、矢印をSKILL LEVELに合らし、 \oplus ボタンの左右方向で対戦チームの強さを選びます。
(1 2 3 4 5)
(初心者-----→上級者)
- ③ \oplus ボタンの上下方向を押して、矢印をHALF TIMEに合らし、 \oplus ボタンの左右方向で試合時間を選びます。

※STARTボタンを押すと、試合開始です。

※左側のゴールがIコントローラー側です。

※ホイッスルが鳴って試合が始まりますが、選手をコントロールできるのは、頭上にコントローラーの番号が点灯表示された時からです。



• **2 PLAYER GAME**の場合
 (I・IIコントローラー使用、2人で対戦します。)

1 ボタン(Iコントローラー)の上下方向を押して、矢印をTEAM SELECTに合わします。

ボタン(I・IIコントローラー)の左右方向で、それぞれ自分のチームを選びます。

※Iコントローラーは1 IIコントローラーは2

2 SKILL LEVEL・HALF TIMEの選び方は、1 PLAYER GAMEと同じです。

※STARTボタンを押すと、試合開始です。

※左側のゴールがIコントローラー側です。

※試合開始は、1 PLAYER GAMEと同じです。

3. 遊び方

SOCCKERゲームには、コンピュータと対戦する1 PLAYER GAMEと、2人で対戦する2 PLAYER GAMEがあります。

- 頭上にコントローラーの番号が点灯表示されている選手を操作します。



- ドリブル・シュート・パス・ゴールキーパーの動かし方等、それぞれの操作方法については、P 2～8 「2.コントローラー各部の名称と操作の説明」をご覧ください。
- 同点の時には、P・K合戦があります。P 11をご覧ください。
- ※このファミリーコンピュータサッカーでは、シュートされたボールが空中を飛んでいる時に、TIME OUTになった場合、そのボールは有効とします。
- ※TIME OUTの3分前になると、警告音が鳴ります。
- ※スローイング・ゴールキック・コーナーキック・間接フリーキックの時は、8秒以上ボールを持ち続けると、自動的にプレイしてしまいます。
- ※前半と後半での、コートチェンジはありません。