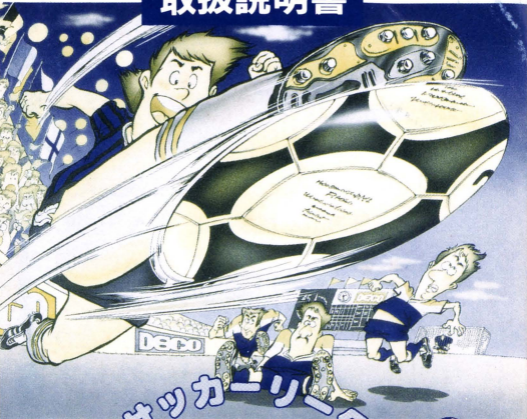


任天堂

ファミリーコンピュータ™ 用カセット

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



サッカーライバル

スナズカツ

DECO データイト株式会社

このたびはデ・タイースト・ファミリー
コンピュータ用ゲームカセット「サッカー
リーグ・ウィナーズカップ」をお買い
上げいただきまして、誠にありがとうございました。
ご使用の前に取り扱い方、
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。

また、ゲームの内容に関するお問い合わせ
には、一切お答えできませんのでござ
承ください。





もく じ 目 次

サッカーリーグ・ウィナーズカップ…	P2
コントローラーの使い方 ^{つか} ……………	P4
ゲームの進め方 ^{すす} ……………	P6
●ゲームモード……………	P6
●フォーメーション……………	P8
●テクニック……………	P10
●ルール……………	P12

世界の強豪チームが参加
して開催されますサッカー
リーグ“ウィナーズカップ”。
参加国をご紹介します。

まず最初は日本チームで
す。激しい予選を闘い抜い
てきた疲れも見せず、元氣
な笑顔を見せる、さわやか
イレブンです。

つづいて西ドイツチーム。
伝統に支えられた層の厚さ
を誇るチームです。

その次は、南米代表のブラジルチームです。サ
ッカーが国技、と言われるぐらいにサッカーの盛
んな国です。

そして、ヨーロッパ代表二番目の国は、フラン
スです。安定した力を持ち、優勝候補にもあげら
れています。

5番目の参加国は、日本とともにアジア代表の
座を獲得した韓国です。激しい闘志で上位入賞を
狙っているようです。





つづいて、ヨーロッパ
 ツバ3番目は、伝統
 と風格にあふれる国
 ・イギリスです。

そして、再び南米
 からはアルゼンチン
 です。フォワードの

とっぱりよく優勝を狙っ
 ています。

最後はアメリカチ
 ームです。総合力は
 参加チーム中ナンバ
 ー1、と言われてい
 ますが、見事、優勝
 を勝ち取れるでしょうか？

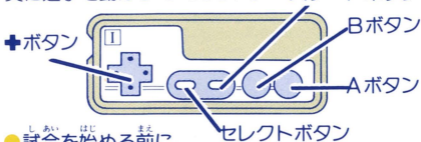


以上8カ国が実力を競い、しのぎを削る、サッ
 カーリーグ“ウィナーズカップ”。すべての対戦
 相手を打ち（蹴り？）負かし、世界一の栄誉ある
 “勝者の杯”を手にするチームは、アメリカ？
 日本？ それとも……？

さあ、KICK OFF!

コントローラーの使い方

選手の動作はすべてコントローラーで行います。操作方法をしっかりと覚えて、スピーディーに、確実に選手を動かしてください。スタートボタン



● 試合を始める前に。セレクトボタン

① タイトル画面からゲームモードを選んでください。(セレクトボタン▶スタートボタン)

■ コンピュータ(CPU)との対戦モード。

② チーム(国)を選んでください。(＋ボタン▶Aボタン)

※ 前のゲームを引き続き進める時はパスワードを入力してください。(＋ボタン左右：桁の移動・＋ボタン上下：数字の入力▶Aボタン)

③ フォーマーションを決定します。(＋ボタン▶Aボタン)

■ 2人プレイでの対戦モード。

② お互いのチーム(国)を選んでください。(＋ボタン▶Aボタン)

③ 試合時間を選んでください。(＋ボタン▶Aボタン)

④ お互いのフォーマーションを決定します。(＋ボタン▶Aボタン)

※ ②・④の操作はコントローラーI・IIで行います。

●^{し あいらゆう}試合中に。

✦ボタン：^{せんしゅ}▼の選手を^{い どう}移動させます。またボールを持っている^{せんしゅ}選手のキックの^{ほうこう}方向(カーソルの^{ほう}方向)を決める^{とき}時に使います。

※▼はボールを持っている^{せんしゅ}選手、またはボールに^{いちばんちか}一番近い選手につきます。コンピュータ^{がわ}側の^{せんしゅ}選手には、▼はつきません。

Ⓐボタン：ボールをキックします。小刻みに^{に ど}二度お^お押しせば、ロングキックになるので、シュート、ロングパスとして^{つか}使えます。また、スローインを^{とき}する時に使います。

Ⓑボタン：^{れんぞくてき}連続的に押しせば、▼の^{せんしゅ}選手の^{はし}走るスピードがアップします。

Ⓐ+Ⓑボタン：ボールや相手^{あいて}選手の^{い ち かんけい}位置関係によって、▼の^{せんしゅ}選手の^{うご}動きにアクションが^{くわ}加わります。(10ページ^{さんしやう}参照)

●^{ピー ケー がっせん}P. K. 合戦のときに。

^{こうげきがわ}攻撃側：Ⓐボタンでボールをキックし、✦ボタンでコントロールします。

^{しゅびがわ}守備側：✦ボタン(左・^{ひだり}上・^{うえ}右)+Ⓐボタンで^{い どう}ゴールキーパーが移動します。

ゲームの進め方

● ゲームモード

“サッカーリーグ・ウィナーズカップ”には2種類のゲームモードがあります。タイトル画面よりモードを選んでください。(セレクトボタン▶スタートボタン)



■ 1P VS CPU

- コンピュータが対戦相手です。自分のチーム(国)を選び、フォーメーションを決めてください。あなたのチームのキックオフで試合開始です。試合時間は30分ハーフです。(キックオフはⒶボタンを押すと、一番近い味方の選手にボールがパスされます。)

- 自分で選んだチーム以外の7ヶ国と総当りで試合を行います。試合終了（タイムアップ）後の画面にパスワードが表示されます。一度リーグ戦を中断しても、チーム選択の次の画面にパスワードを入力すれば、中断した時の勝敗でリーグ戦を再開できます。



パスワード
（7桁の数字）

■ 1P VS 2P

- 2人プレイの対戦モードです。お互いのチーム（国）を選び、試合時間を決めてください。2人のフォーメーションが決定したら、Iコントローラー側のキックオフで試合開始です。ゲームは一試合ごとに終了となります。
- ※試合が終わると「本日の結果」が発表されます。CPU対戦モードの時には、パスワードを書き写してから画面を進めてください（Aボタン）。
- ※ゲーム中の試合時間は、実際の時間とは異なります。

フォーメーション

“サッカーリーグ・ウィナーズカップ”では、
戦術に応じて防御・攻撃のフォーメーションを選
ぶことができます。試合の残り時間・得点差など
を考えてフォーメーションを変えていくことも、
勝敗の鍵を握るポイントです。

244



典型的な守りのシステム。残り時間が少なく、小
差のリードで逃げ切ろうという時などにも有効で
す。

3FB



攻撃・防御にムラのないフォーメーション。相手
の力がわからない時には、様子を見ていくのも作
戦です。

424



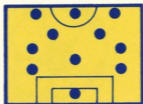
防御よりも攻撃に重点を置いたフォーメーション。
得点差、残り時間を考えて陣容を整えてください。

2FB



典型的な攻撃型フォーメーション。リードを許した後半戦などには、勝負をかけることも必要です。

W M



フォワードをW、バックスをMの文字においたフォーメーション。攻守のバランスがよく取れています。

SWP



ゴール前から前方へボールを返す“スウィーパー”をおいた防御型フォーメーション。守備の層が厚くなります。

フォーメーションの変更

フォーメーションはキックオフの直前に変更ができます（スタートボタン▶Ⓐボタン）。2人プレイの時には、スタートボタンを押した後で、それぞれ変更したいチームのⒶボタンを押してください。また、スタートボタンで試合の中断・再開ができます。

テクニック

フィールドを走り回る選手たちは、ドリブルやキックをするだけではなく、ボールや相手選手などとの位置関係で、いくつかのテクニックをみせてくれます。

(5ページ参照)



●スライディング

相手選手からボールを奪い取ったり、間一髪、相手より早くボールを手(足?)に入れたりすることができます。ボールをめがけてタックルしてください。

●ヘディング

ボールは足だけではなく、頭を使っても進めることができます。高いボールが頭の上に来た時に、タイミングよくジャンプしてください。

●オーバーヘッド・キック

相手ゴール付近で、シュートチャンスボールが上がった時が狙い目。電光石火、矢のようなボールが相手ゴールに突きささります。一瞬のチャンスを逃がさないように、タイミングをつかんでください。

●P.K. 戦必勝キック

P.K. 戦は一点でも多くゴールを決めなければ負けになってしまいます。そこで必勝キック。キックした直後に、**+**ボタンでボールをコントロール。狙いを定めて、確実にキメてください。



●GKは守りの要

GKは防御の要、ガッチリ守ってください。ただGKは、通常▼のついた味方プレイヤーに合わせて、ペナルティ・エリア内を動きます。ボールだけでなく、ボックス、GKの動き・位置にも注意してください。間一髪には、ダイビング（**+**ボタン上下+**A**ボタン）！

ルール

●ペナルティ(反則)

スライディング・タックルは相手選手からボールを奪い取るための必殺テクニック。でも、何事にも限度があります。相手選手を転倒させてしまうほどのスライディングを同じ選手がくり返していると、審判に注意を受けるだけでなく、相手チームにペナルティ・キックのチャンスが与えられてしまいます。それでもこりずにくり返すと…。



●P. K. 戦

試合時間内に勝負の決着がつかない場合には、P. K. (ペナルティ・キック)戦で勝敗を決めることになります。この場合は、両チームの選手(各5人)が交互にシュートをし、1点でも多く得点をあげたチームが勝ちとなります。それでも勝負が決まらない時は、互いに1人ずつボールを蹴り、決着のついたところで試合終了です。

ゴールキック、コーナーキック、スローインのように、ラインからボールを出してしまった時には、相手チームのプレイで試合が再開されますが、その他のルールについては実戦とは異なるものがありますので、ご了承ください。また、ゲーム中に登場する選手名はすべてフィクションであり、実在の選手とは何ら関係はありません。

使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また絶対に分解はしないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

未来を創造する、電子技術の

DEE データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 データイーストビル
TEL. 03-3332-1875

©1988 DATA EAST CORP.

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。

故障の際は、お買い求めの店、
もしくは弊社サービス課まで、ご郵送ください。