

SHVC-B8



コンパチスポーツシリーズ

バトルスタジアム

フィールドの覇者



とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書

©石森プロ・東映

©円谷プロ

©東宝・東宝映画

©創通エージェンシー・サンライズ

©BANPRESTO 1992 MADE IN JAPAN

(仮面ライダー倶楽部を使用)

スーパーファミコン®

BANPRESTO



このたびは、^{かぶ}株バンプレストのスーパーファミコン^{せんよう}専用
ゲームカセット「バトルサッカー・フィールドの覇者」を
お買^かい^あ上げ^あいだ^あだ^あき、^{まこと}誠に^{はしや}ありが^{はしや}とう^{はしや}ござ^{はしや}います。ご使
用^{よう}になる^{まえ}前に、^{かなら}必ず^{かなら}この「取扱説明書」を^{とりわけ}よく^{せつめい}お^{いしよ}読^{いしよ}み^{いしよ}い^{いしよ}た
だ^{いしよ}き、^{ただ}正しい^{しようほうほう}使用方法^{つか}でお^{つか}使^{つか}い^{つか}く^{つか}だ^{つか}さい。な^とお、^とこの「取
扱説明書」は^{たいせつ}大切に^{ほかん}保管^{ほかん}して^{ほかん}く^{ほかん}だ^{ほかん}さい。

し ようじょう ちゆう い 使用上の注意

- ご使用^{しよう}後^ごはACアダプタをコンセントから^{かなら}必ず^め抜^めいて
お^{くだ}い^{くだ}て^{くだ}下^{くだ}さい。
- テレビ画面^{がめん}から^{はな}できるだけ^{はな}離^{はな}れて^{はな}ゲ^{はな}ーム^{はな}を^{はな}して^{はな}下^{はな}さい。
- 長時間^{ちようじかん}ゲーム^{じかん}を^{じかん}する^{じかん}時^{じかん}は、健康^{けんこう}のため、1時間^{じかん}ないし
2時間^{じかん}ご^{ぶん}とに10分^{ぶん}~15分^{ぶん}の小^{しょう}休^{きゅう}止^しを^しして^しく^しだ^しさい。
- 精密^{せいみつ}機^き器^きです^きので、極^{きょく}端^{たん}な温^{おん}度^ど条^{じょう}件^{けん}下^かで^かの使^{しよう}用^{よう}や、保^ほ
管^{かん}及^{およ}び強^{つよ}いショ^{ぜつ}ク^{たい}を^{ぶん}避^{ぶん}け^{ぶん}て^{ぶん}く^{ぶん}だ^{ぶん}さい。また絶^{ぜつ}対^{たい}に分^{ぶん}
解^{かい}し^{かい}な^{かい}い^{かい}で^{かい}下^{かい}さい。
- 端子^{たんし}部^ぶに手^てを触^ふれたり、水^{みず}にぬ^{みず}らす^{みず}など、汚^{よご}さ^{よご}ない^{よご}よ
う^{よご}に^{よご}して^{よご}下^{よご}さい。故^こ障^{しょう}の原^{げん}因^{いん}と^{いん}な^{いん}ります。
- シン^{しん}ナー、ベン^{べん}ジ^{じん}ン、アル^あル^るコ^こール^る等^{とう}の揮^き発^{はつ}油^ゆで^ゆふ^ゆか^ゆな
い^ゆで^ゆ下^ゆさい。
- スー^すー^すパ^ぱー^ぱファミ^みコン^んにプロ^ぷジェ^じク^くシ^しョ^しン^{しん}テレ^てビ^び（スク
リ^とう^{えい}ほう^{しき}式^{しき}の^{せつぞく}テレ^てビ^び）を^{ざんぞうげんしやう}接^が続^がす^がると、残^{ざん}像^{ぞう}現^{げん}象^{しやう}（画
面^{めん}ヤ^{しやう}ケ^{しやう}）が^{せつぞく}生^くず^くる^くた^くめ、接^{せつ}続^{ぞく}し^{ぞく}な^{ぞく}い^{ぞく}で^{ぞく}下^{ぞく}さい。

CONTENTS

もくじ

ストーリー	3
ゲームの準備 ^{じゆんび}	3
コントローラーの基本操作 ^{きほんそうさ}	4
ゲームモードを選ぶ ^{えら}	5
トーナメントモードの遊び方 ^{あそかた}	5
フィールド画面の説明 ^{がめんせつめい}	9
セーブしてあるデータでゲームをする。	12
エキシビジョンモードの遊び方 ^{あそかた}	13
パスワードチームでゲームをする。	18
必殺技 ^{ひつさつわざ}	19
各選手のデータの見方 ^{みかた}	20
オプションモード	21
バトルフィールド紹介 ^{しょうかい}	22
登場チーム紹介 ^{とうじょうしょうかい}	23
パスワード記録表 ^{きろくひょう}	27

ストーリー

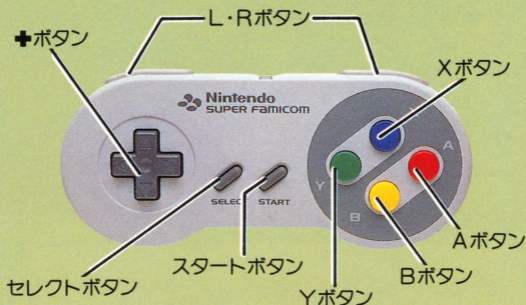
ヒーローたちはスポーツが好きだ。平和な時はいつでもここで白熱したスポーツバトルが繰り広げられている。中でも、最近特に人気を独占しているスポーツがバトルサッカー。ガンダム、仮面ライダー、ウルトラマン、はてはゴジラにショッカーのみなさん、などなど、強い選手が自白押し / 選手たちは栄光のゴールへ最高のシュートをたたき込もうと必殺シュートの練習に余念がない。めざせ / グランドチャンピオン!!

ゲームの準備

『バトルサッカー』のカセットをスーパーファミコン本体に差し、電源スイッチをONにしてください。デモ画面に続きタイトル画面が現れます。



コントローラーの基本操作



●プレイヤーがボールをプレイしているとき

- Lボタン / 使用せず
- Rボタン / 使用せず
- Xボタン / 必殺技
- Yボタン / ショートパス
- Aボタン / キック
- Bボタン / ロングパス
- セレクトボタン / 使用せず
- スタートボタン / ポーズ / タイム・ブレイク

●相手がボールをプレイしているとき

- Lボタン / 操作対象キャラクター変更
- Rボタン / 操作対象キャラクター変更
- Xボタン / ジャンプヘディング
- Yボタン / スライディング
- Aボタン / タックル
- Bボタン / スライディング
- セレクトボタン / 使用せず
- スタートボタン / ポーズ / タイム・ブレイク

●どちらもボールをプレイしていないとき

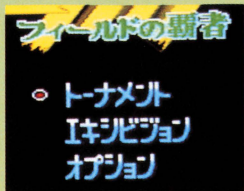
- Lボタン / 操作対象キャラクター変更
- Rボタン / 操作対象キャラクター変更
- Xボタン / ジャンプヘディング
- Yボタン / ボレーキック(ショートパス)
- Aボタン / ボレーキック
- Bボタン / ボレーキック(ロングパス)
- セレクトボタン / 使用せず
- スタートボタン / ポーズ

ゲームモードを選ぶ

『バトルサッカー』では次の3つのゲームモードが選べます。

- トーナメント
- エキシビジョン
- オプション

それぞれ、**+**ボタンでカーソルを動かして選び、Bボタンを押してください。



トーナメントモードの遊び方

このモードはトーナメント方式の勝ち抜き戦で、1ワールドにつき7試合、全7ワールドで49チーム、49試合行ないます。49チーム全てに勝つとグランドチャンピオン決定戦を行ないます。この試合に勝つとトーナメントモードクリアとなります。

1. 最初からゲームをする

タイトル画面で“トーナメント”を選びBボタンを押してください。最初からゲームをプレイする“スタート”か、セーブされたデータで続きをプレイする、“コンティニュー”かを選択する画面になります。**+**ボタンで選び、Bボタンで決定してください。

※ここでは“スタート”を選んでください。

ただしセーブされたデータがない場合（初めてゲームをする時など）は、次の“2. チーム選択”から始まります。



2. チーム選択

次に設定された8チームの中から自分の好きなチームを選ぶ“ノーマルチーム”かトーナメントで作った自分のチームでプレイする“パスワードチーム”かを+ボタンで選びBボタンを押します。

さらに選んだ通りでよいかどうか聞いてきますので“イエス”か“ノー”を+ボタンで選んでBボタンを押してください。“ノー”を選ばるとやり直しになります。

チーム名



チームステータス値

IPのチームを選んでください

●ノーマルチーム
●パスワードチーム

IPのチームを選んでください

●ノーマルチーム
●パスワードチーム

よいかどうか? ●イエス ●ノー

3. 自分のチームを選ぶ

次に自分のチームを8チームの中から選びます。

+ボタンの左右で順番にチームが替りますので選んだらBボタンを押します。

一番上のカーソルのついてるものです。



ここでもこれでよいか、“イエス”か“ノー”で聞いてきますので、これでよいなら+ボタンで“イエス”を選んでBボタンで決定してください。

4. 対戦チームを選ぶ

ワールドが表示された後に、対戦チームを選びます。対戦チームは自分のチームを選ぶのと同様に、**+**ボタンの左右でチームを選び、Bボタンを押します。

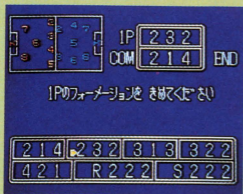


さらに、「イエス」か「ノー」を選び、Bボタンを押します。



5. フォーメーションを選ぶ

プレイヤーのチームのフォーメーションを7種類のなかから決めます。**+**ボタンの左右で順番に替りますから、自分の理想のフォーメーションを選んでBボタンを押してください。



ここでも、「イエス」か「ノー」を聞いてきますので、よいなら「イエス」を選んでBボタンを押してください。

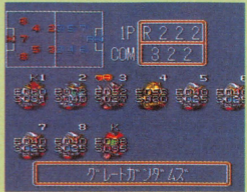
※ サッカーではフォーメーション(陣形)は重要です。攻撃型から防御型、攻守一体型まで、自分のチームにあったフォーメーションを選ぶことで試合をより有利に進められます。

※ 対戦相手のフォーメーションは「COM」側が自動的に選ばれます。

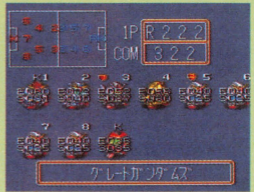
6. 選手のポジションの変更をする

フォワード、センター、バックとそれぞれに適した選手を配置するために、ここでポジションを入れ換えることができます。

1. ポジションを移動させたい選手にカーソルを \oplus ボタンで合わせ、Bボタンを押します。



2. もう一つのカーソルが出ますので、そのカーソルを移動したいポジションの選手に合わせ、Bボタンを押すと選手が入れ換りポジションが移動します。

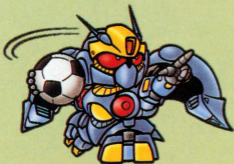


ポジションの変更が完了したら、カーソルが一つだけ出ている状態にして、Aボタンを押すと決定されます。

※対戦チーム(COM側)のポジション変更は続いて自動的に行ないません。

ここまでの操作が終るといよいよキックオフ/試合開始です。

○試合時間/前半5分 後半5分 1試合10分



フィールド画面の説明

スタミナ/ダメージを受けると消費する、
0になると選手の能力が半分になる

エネルギー/必殺技を使うと消費する
(足りないとは発射できません)

残り時間

フィールド
レーダー
(全体図)

ボールプレー中の選手の
ポジションナンバー



得点

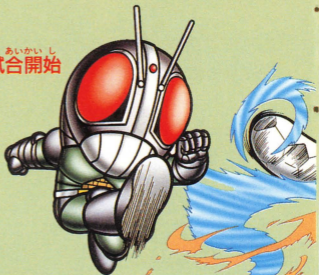
操作対象
カーソル

プレイヤー
側選手

表示している選手
の必殺技名

ボールプレー中の選手の名前

1. 試合開始





2.ハーフタイム

3.試合中のタイム・ブレイク

試合中、ボールのラインアウトで一時中断しスローインやコーナーキック、ゴールキックで再び再開するまでの間にタイム・ブレイクを取り、フォーメーションの変更、キャラクターの交代ができます。タイム・ブレイクはスタートボタンを押します。



※タイム・ブレイクは1試合で前半・後半通して2回まで取れます。

4.試合終了



5.メンバー引き抜き

試合に勝つと相手チームのメンバーを引き抜くことができます。引き抜く場合は「イエス」を選んでください。メンバー引き抜き画面になったら相手チームのメンバー8人~12人の中から+ボタンでカーソルを動かし、選びます。12人以上になったら、自分のチームから1人手放さなければなりません。

引き抜かない場合は「ノー」を選んでください。「6.チーム・カスタマイズ」の画面に移ります。



6.チーム・カスタマイズ

(経験値の振り分け)

試合に勝つと経験値を得ることができます。(負けた場合でも多少の経験値は得ることができます。)

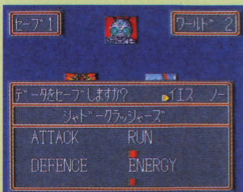
+ボタンの上下で数値が上下します。またXボタンを同時に押すことですばやく加算できます。

※メンバー引き抜きと経験値によるレベルアップによってオリジナルなチーム、君だけの最強のチームを作ることができます。



7.セーブ

試合が終るとそれまでのデータをセーブするか聞いてきますので、ここでセーブすることができます。



セーブされるデータ

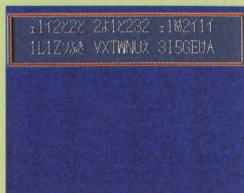
- チーム名
- チームキャプテン
- その時のワールドナンバー
- セーブデータナンバー
- 選手のレベル&データ

※セーブは3ヶ所^{しよ}までできます。
セーブデータがない所^{ところ}にはロア
君^{くん}の顔^{かお}が表示^{ひょうじ}されます。



8. パスワード^{ひょうじ}表示

“7.セーブ”でセーブしたデータの
パスワードを表示^{ひょうじ}します。それ以
外^{がい}のパスワードは表示^{ひょうじ}されません。
パスワードを使^{つか}ってエキシビジョ
ンモード^{おこな}を行^なうなら、ここで必
ず書^かき留^とめておきましょう。



セーブしてあるデータでゲームをする。



この画面^{がめん}の時^{とき}、“コンティニュー”
を選^{えら}んでください。

つぎにどのデータでゲームをするか⁺ボタンの左右^{さゆう}で選^{えら}びBボタンを
お^おします。よいなら、“イエス”^{えら}を選^{えら}んでBボタン^おを押^おせばあとは“ス
タート”^{えら}を選^{えら}んだ時^{とき}と同^{おな}じ操^{そう}作^さです。

エキシビジョンモードの遊び方

このモードでは遊び方が大きく2つに別れます。

1『ノーマルモード』

1P vs COM

1P vs 2P (2人用・コントローラーを2つ使う)

2『バトルモード』

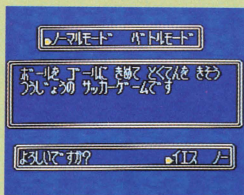
1P vs COM

1P vs 2P (2人用・コントローラーを2つ使う)

★ノーマルモード

トーナメントと同じルールで試合を行いません。このゲームではトーナメントで作った自分のチームをパスワードで読み込むことができます。

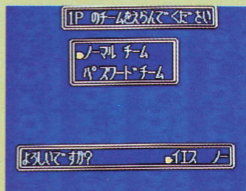
✦ ボタンで“ノーマルモード”を選び、Bボタンを押します。さらに、“イエス”か“ノー”を聞いてきますので、これでよいなら“イエス”を選んでBボタンを押してください。



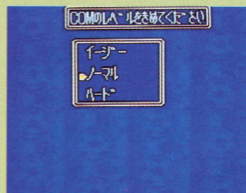
プレイヤーモードを選びます。

1P vs COM^{えら}を選んだ場合^{ば あい}

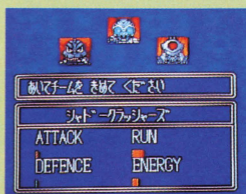
1. トーナメントモード^{どうよう}同様にチーム^{えら}を選んだりパスワードを入力して^{にゆうりよく}ください。



2. 次にCOM^{つぎ}側のレベル^{がわ}(難易度)^{なんいど}を決めます^き。



3. 相手チーム^{あいて}を選びます^{えら}。



4. フィールドを選びます。



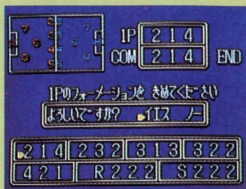
5. セット数(試合数)を決めます。
セットを多く取った方が勝ちとなります。



6. 1セットあたりの時間を1分
(ハーフ)から9分(ハーフ)の間で
設定します。



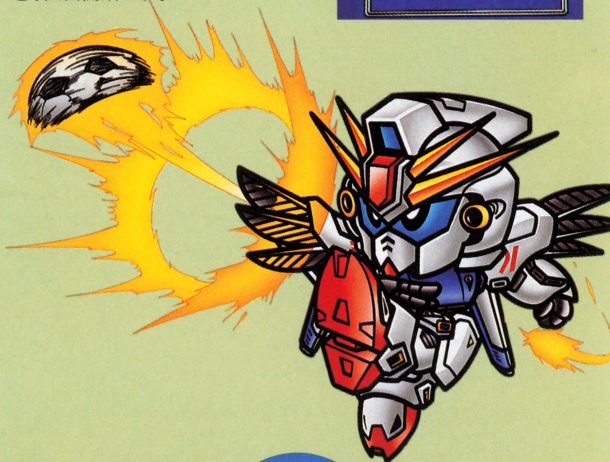
7. フォーメーションを選びます。



8. ポジションを変更します。



9. 試合開始です。



1P vs 2Pを選んだ場合

それぞれ、8チームの中から \oplus ボタンで選んでBボタンを押し、さらに“イエス”を選んでBボタンで決定してください。引き続き2P側も同様の操作をします。



トーナメントと同様にフォーメーションを選びます。

※以下の操作は1P vs COMと同様になります。ここでは、COMが操作した所を2P側がすることになります。

★バトルモードの場合

チームの選択など操作方法はノーマルモードと同様です。ただし、ルールがちがっています。

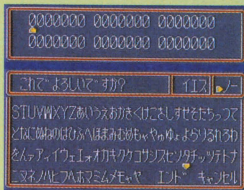
バトルモードルール

1. ボールを相手チームの選手にぶつけて倒せば得点
2. タックルして相手チームの選手を倒せば得点
3. スライディングタックルで相手チームの選手を倒せば得点

ゴールにシュートしても得点にはなりません。また、ボールのラインアウトもなく、フィールドのラインを越えるところでボールは跳ね返ってきます。

※得点は99点以上は表示されません。
(実際には255点まで計算されます。)

これでよいなら“イエス”を選んで
Bボタンを押します。

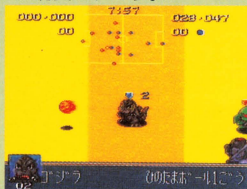


パスワード入力後の操作は他と一
緒です。

※パスワード入力中なら、カーソルを“キャンセル”に合わせ、Bボタンを押すと前の画面に戻れます。また、パスワードの文字数は42文字で固定されています。

ひっ さつ わざ 必殺技

各選手にはそれぞれ必殺技があり、ここぞという時に使ってください。必殺技を使うにはXボタンを押しつづけ、放すと同時に発射できます。その時E値が消費されます。



☆主なヒーローの必殺技

- ガンダムF91……………ヴェスパーマグナム
- ウルトラマングレート……………エレキプラズマー
- ゴジラ……………ひのたまボール1ごう
- 仮面ライダーブラックRX……………トルネードシュート

※必殺技はK(ゴールキーパー)の選手は使えません。

各選手のデータの見方

△	019	K	011
D	016	EXP	051
R	012		042
L	008		008


A=アタック

攻撃力。数値が高いと敵をふっ飛ばし、ボールを奪い易くなります。

D=ディフェンス

防御力。数値が高いとタックル、スライディング、ボールなどの直撃を弾き返すことができます。

R=ラン

走破力。数値が高いと走るスピードが早くなります。

K=キック

キック力。数値が高いとボールの飛距離が長くなり、ボール自体の破壊力が増します。

S=スタミナ

体力。数値が0になるとキャラクターの能力が約半分になります。数値が高ければ敵の攻撃に耐えられる回数が多くなります。

E=エネルギー

必殺技を使うと消費します。数値が高ければたくさん必殺技を使うことができます。

オプションモード

オプションモードはゲームに使われているBGM（バックグラウンドミュージック）やSE（サウンドエフェクト）を聞いたり、音声出力のステレオ・モノラルを切り替えたりするモードです。

★BGMやSEを聞く場合

✦ボタンの上下で数字にカーソルを合わせ、✦ボタンの左右で数字を替えてBボタンを押すと音が流れます。



★ステレオ・モノラルの選択

（初期設定はステレオになっています）

✦ボタンの上下でカーソルを“ステレオ・モノラル”の欄に動かし選択可能にします。そして、✦ボタンの左右で選びBボタンを押します。



これでよいなら“イエス”を選んでBボタンを押すと決定されます。決定後Aボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

しょうかい バトルフィールド紹介



○ノーマル・フィールド

普通の芝のフィールドです。全ての選手が思う存分に戦える。

○サンド・フィールド

砂地のフィールドです。選手のスピードが遅くなります。また、ボールの弾む距離も短くなります。



○メタル・フィールド

フィールド全体が金属で覆われていて、選手がダウンした時のダメージが大きい。



○ダーク・フィールド

宇宙に似た特殊な空間です。ダウンした時のダメージが大きく、ボールや選手の動きも鈍くなります。



以上のフィールドでトーナメントモードでは7ワールドまで戦えます。

とう じょう しょう かい 登場チーム紹介

1. ウルトラヒーローズ

ウルトラマン系のキャラクターは成長の速いのが特徴です。ただし、中盤からはレベルアップが遅くなる傾向にあります。弱点としては原作を活かし、スタミナが他のチームに比べて低くなっています。早め早めに得点するのが勝利の秘訣です。このチームの長グレートはゲーム中最強のキャラクターの一人です。

アタック	大
ディフェンス	中
スタミナ	小
スキル	中
キックアタック	中
キック距離(きより)	中
RUN	中



2. 仮面ライダーズ

ライダー系も前半の成長が速いのですが、後半は他のチームよりも成長が遅くなります。ゲーム中最も足が速いのがライダーチームの長RXです。ディフェンスやアタックでは他のチームに一歩ゆずりますが、それを補って剩りある駿足ぞろいのチームです。また、必殺技を多く撃てるのも魅力の一つです。



アタック	小
ディフェンス	小
スタミナ	大
スキル	大
キックアタック	小
キック距離(きより)	大
RUN	大

3. グレートガンダムズ

ガンダム系は前半遅いレベルアップも後半には他のチームをしのご
 速さで成長し、結果として一番速くMAXレベルにとうたつします。
 このチームの長F91は最もバランスの取れた能力をもち、ゲーム中
 最強のキャラクターの一人です。

アタック	中
ディフェンス	中
スタミナ	中
スキル	大
キックアタック	中
キック距離 <small>(きょり)</small>	大
RUN	大



4. ゴジラファイターズ

レベルアップもマイペースでいちばん遅いチームです。足が遅くス
 キルも低いので防御が大きい割にタックルなどでは吹っ飛ばされる
 こともあります。また、必殺技はたくさん撃つことはできないので
 すが、ひとたび蹴り出された必殺ボールを止められるキャラクター
 は皆無といってもいいでしょう。ボールストップ能力やキック破壊
 力は他のキャラクターの追隨を許さないものがあります。



アタック	大
ディフェンス	大
スタミナ	大
スキル	小
キックアタック	大
キック距離 <small>(きょり)</small>	小
RUN	小

5. シャドークラッシャーズ

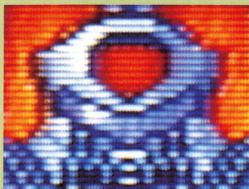
ライダー系けいの悪役あくやくキャラチームです。成長速度せいちょうそくどはライダーチームと同じで前半ぜんはんが速く、後半こうはん遅おそくなります。このチームの長ちようシャドームーンはライダーRXとほぼ互角ごかくの能力のうりよくを持ち、やはり足あしを使った速攻そつこう型の攻撃こうげきを得意とくいとしています。必殺技ひっさつわざもたくさん撃つうことができます。

アタック	小
ディフェンス	小
スタミナ	大
スキル	大
キックアタック	小
キック距離 <small>(きより)</small>	大
RUN	大



6. モビルバスターズ

ガンダム系けいの悪役あくやくキャラチームです。このチームの長ちようビギナ・ギナはF91とほぼ互角ごかくの能力のうりよくを持っています。成長速度せいちょうそくどは前半ぜんはん遅く後半こうはんに速はやい成長タイプです。



アタック	中
ディフェンス	中
スタミナ	中
スキル	大
キックアタック	中
キック距離 <small>(きより)</small>	大
RUN	大

7. ビッグビースターズ

ウルトラマン系の悪役チームです。この怪獣たちも、スタミナが低めです。そのほかの能力は全て平均以上なので、ウルトラマンチームの強力なライバルです。このチームの長シラリーはウルトラマングレートに窮地に陥れたほどの実力の持ち主です。ゲームのどこかで現れるコダラーと組めば無敵といってもいいかも知れません。レベルアップは前半速く、後半にゆっくりになります。

アタック	大
ディフェンス	中
スタミナ	小
スキル	中
キックアタック	中
キック距離(きより)	中
RUN	中



8. キングソルジャーズ

ゴジラ系の悪役チームです。足はおそいが力と耐久力では誰にも引けを取りません。レベルアップはゆっくりにマイペースです。敵をなぎ倒しながら飛んで行くシュートボールでのパスプレイは必ず相手のチームを震撼させるに違いありません。



アタック	大
ディフェンス	大
スタミナ	大
スキル	小
キックアタック	大
キック距離(きより)	小
RUN	小

※プレイヤーチームはレベル3からのスタートになります。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お
答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒ
ントはファミコン専門誌をご覧ください。

おことわり/商品の企画、生産には万全の注意をはらって
おりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログ
ラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えら
れます。万一、誤動作等を起こすような場合がございま
したら、弊社までご一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンプレスト製品をお買い上げいただき、まこ
とにありがとうございます。品質管理には万全を期しており
ますが、万一お気付の点がございましたら、バンダイグルー
プお客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お
問い合わせの際には、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お
子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81

☎03-3847-6666

電話受付時間/月～金曜日(除く祝日)10～16時

●電話番号はよく確めて、お間違えのないようご注意ください。

発売元



株式会社 **バンプレスト**
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル

バンプレストは、バンダイグループの一社です。

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。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。