

COMPACT
disc

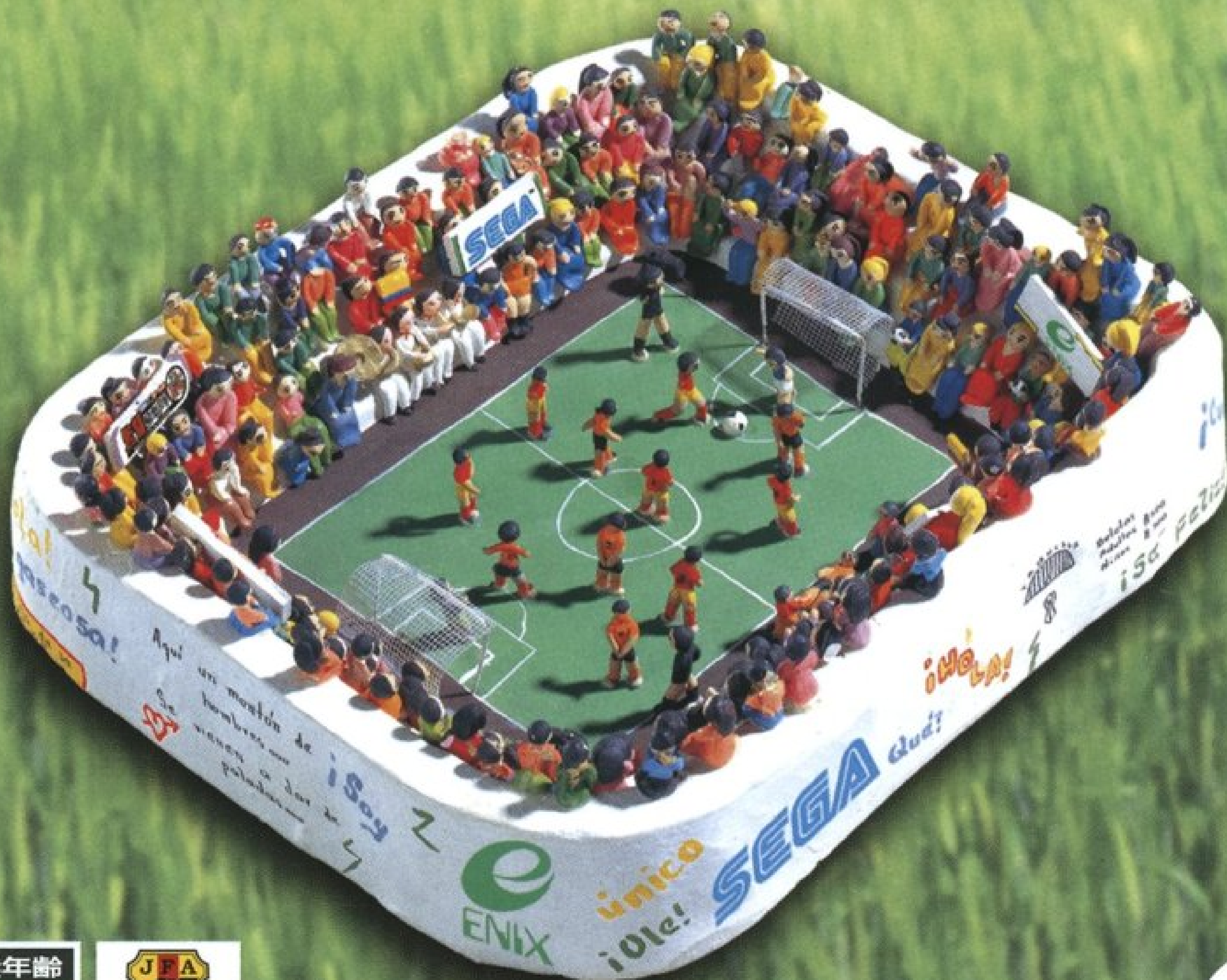
取扱説明書

日本代表チームの 監督になるっ!



Become the coach for the national team!

SEGA SATURN™

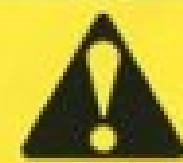


推奨年齢
全年齢

JFA
OFFICIAL GOODS
© 1995 J.F.A.
All Rights Reserved By JFA

SEGA™ ENIX

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。



注意

セガサターンCD 使用上のご注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する


使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

●このセガサターンCDは、 SEGA SATURN マークあるいは [NTSC J] 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

- 当社は本ソフトの無断複製・レンタル・中古販売は一切許可しておりません。権利者の許可なく、これらを行った場合には法的処置を取る場合がありますのでご注意ください。
- セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

このたびはセガサターン専用ソフト「日本代表チームの監督になろう! ~世界初、サッカーRPG~」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

日本代表チームの監督になろう!

Become the coach for the national team!

世界初 サッカー RPG

日本代表の監督はキミだ!!	Become the coach	4P
基本操作方法	Basic operation	5P
ゲームのシステム	Game system	6P
ゲームの始め方	How to start	7P
RPGパート	RPG part	8P
試合パート	Soccer part	18P
OPTION オプション	Option	22P
契約とゲームオーバー	Contract & game over	23P
パラメーターについて	Parameter	24P
ゲームのヒント	hint	26P
ゲームに登場する日本代表選手	National team player	27P



このゲームの印刷物に使用しているクレイモデルについては、スポーツカメラマン・清水和良氏のご協力を頂きました。

このゲームのデータセーブには、バックアップRAMの空き容量が435 必要です。
また、本体RAMには1データ、カートリッジRAMには3データをセーブできます。

警告

本ゲームソフトに登場する、日本代表選手の名称、並びに、ユニフォームデザインは実在の物であり、正式に許可された物ですが、それら以外の、個人、団体、名称、及び、ゲームソフト進行上発生する内容、シナリオ、設定、並びに、数値で表示されるランキング、能力値は全て、架空のものであり、実際の内容とは異なります。このゲームはフィクションです。

日本代表の監督はキミだ!!

Become the coach



インターナショナルカップ——通称・I杯。
それは4年に一度開催され、
世界中から一流の選手が集う世界最強のサッカー大会。

前年、I杯地区予選での日本代表のまさかの敗退は、
日本のサッカー界に大きな打撃を与えた。
この再出発に日本サッカーの未来がかかっているのだ。

代表チームは今、新監督を必要としている。それがキミだ!!
日本代表のI杯本戦出場……この悲願の達成。これがキミの目標だ!

なに? 目標は本戦出場ではない!?
まさか、キミの目標はI杯優勝だというのでは……。



このゲームで行われる試合の解説と実況はこの人たち



早野 宏史

試合の解説をしてくれるのは、早野宏史氏。
'78~'84年までJSL・日産F.C.で活躍。'95年には横浜マリノスの監督に

就任し、JリーグサントリーシリーズとJリーグチャンピオンシップで優勝を成し遂げている。現在はサッカー解説者として活躍中。



長坂 哲夫

試合の実況をしてくれるのは、フジテレビの長坂哲夫アナウンサー。
主にスポーツ中継で活躍中で、日本代表の試合中

継では日本が負けたことがない"常勝フジテレビ"の、'98W杯アジア第3代表決定戦・日本対イランの実況を担当したことで有名。

基本 **Basic operation** 操作方法



Lボタン

簡易マップ表示
ナビアイコン表示/消す
連係作成時1ターン戻る

Rボタン

[国/年月週] を消す/表示
連係作成時1ターン進む

Y/Zボタン

使用しません

Cボタン

コマンド・項目・Yes/No・
クイック移動などの決定

話をする

会話中の文字の早送り

Bボタン

選択したコマンド・項目
などのキャンセル

1つ前のコマンドに戻る
移動中に押すとダッシュ

Aボタン

監督コマンド表示

連係作成画面で
Yes/Noウィンドウを表示
試合中に指示コマンドを表示

方向ボタン

キャラクターの移動

簡易マップでの
カーソル移動

コマンド・項目・
Yes/Noなどの選択

スタートボタン

ゲームスタート
試合中にコンフィグ
ウィンドウを表示

Xボタン

1週間先送り
(試合のある週はできない)

ソフトリセット

ゲーム中に「A・B・C・スタートボタン」を同時に押すとタイトル画面に戻ります。

ゲームのシステム **Game system**

★ゲーム中の試合のルールは、実際のサッカーのルールと異なる場合があります。

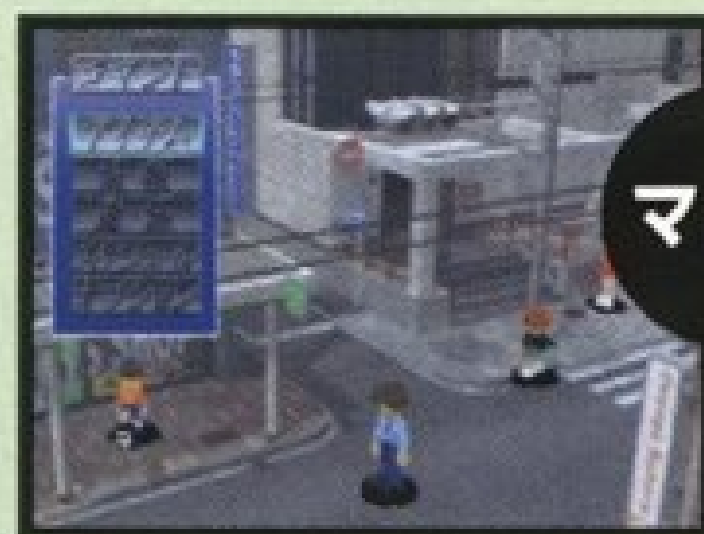
●このゲームは、マップ上で行動するRPGパートと、試合を行う試合パートという、2つのパートに分かれています。

●まずRPGパートで練習指示やアイテム入手などを行ってチームを強化します。
そして、スケジュールに予定された試合開始の週にスタジアムに行くと試合パートに進みます。

施設



マップ



練習



■RPGパート

- マップを移動して施設の利用や情報収集を行います。
- 正代表の選抜や練習などは合宿所で行います。
- マップ画面上には[国/年月週]が表示されます。

作戦



試合



■試合パート

- 試合開始前には、システムや連係などの作戦を立案します。
- 試合はオートで進行するので、選手の操作は行いません。
- 試合中にも戦術の変更や選手交代などの指示ができます。

●試合の結果によって監督と選手たちのレベルやチームの連係力などがアップし、試合終了後には再びRPGパートに戻ります。

●この2つのパートを何度も繰り返すことで、自分が率いる代表チームを世界に通用するチームへと育てあげていきます。

ゲームの始め方 How to start



ゲームスタート



オープニングが終了して（オープニングはスタートボタンでスキップできます）タイトル画面になったら、スタートボタンを押してモードセレクト画面に進みます。↑↓でモードを選択して●ボタンで決定してください。

なお、バックアップRAMにこのゲームのセーブデータがないと [LOAD GAME] は選択できません。

■NEW GAME

ゲームをはじめからスタートします。

■LOAD GAME

セーブしてあるデータをロードします。
◀▶でバックアップRAMを選択して●ボタン。↑↓でセーブデータを選択して●ボタンで決定します。

■OPTION

オプション画面に進みます。（→P.22）

名前入力とタイプ選択



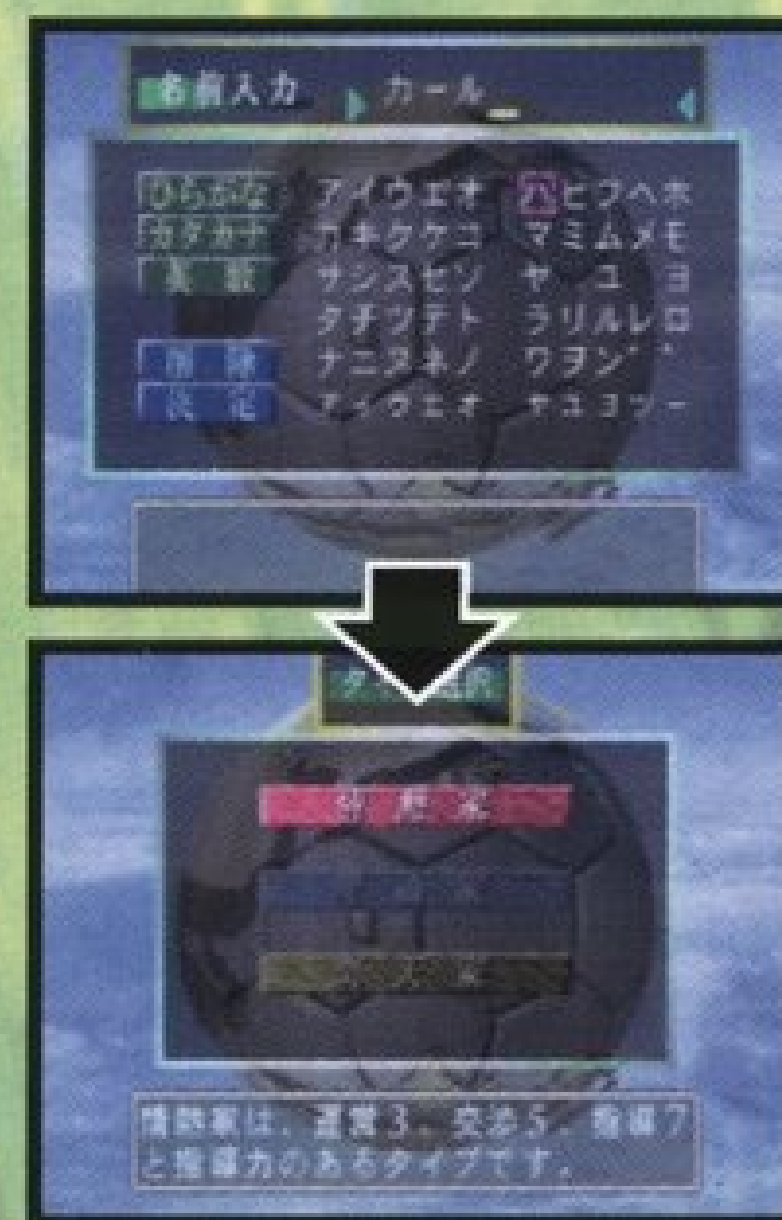
●名前入力

↑↓◀▶で文字を選択、●ボタンで入力を行います。[ひらがな/カタカナ/英数] の切り替えは、↑↓で選択して●ボタンで行います。

[削除] を選択すると入力した文字の削除ができます。L・Rボタンで文字を選択して●ボタンで削除を行います。[ひらがな/カタカナ文字の削除、[決定] で名前の入力を終了します。（文字削除はBボタンでも行えます。）

●タイプ選択

監督のタイプを選択します。↑↓で選択して●ボタンで決定します。
タイプによって監督のパラメーターの成長度が違います。



RPG part

RPGパート



プロローグのカドワキコーチの施設案内が終了するとRPGパートが始まります。RPGパートでの行動は1週間ごとに区切られていて、1ヶ月は4週間となっています。監督であるあなたは、スケジュールに入っている試合開始の週まで、自分が率いる代表チームの練習の指示や施設の利用を行うことができます。

移動する



移動は方向ボタンで行い、移動中に**B**ボタンを押し続けるとダッシュで移動できます。簡易マップでのクイック移動も可能です。

話をする



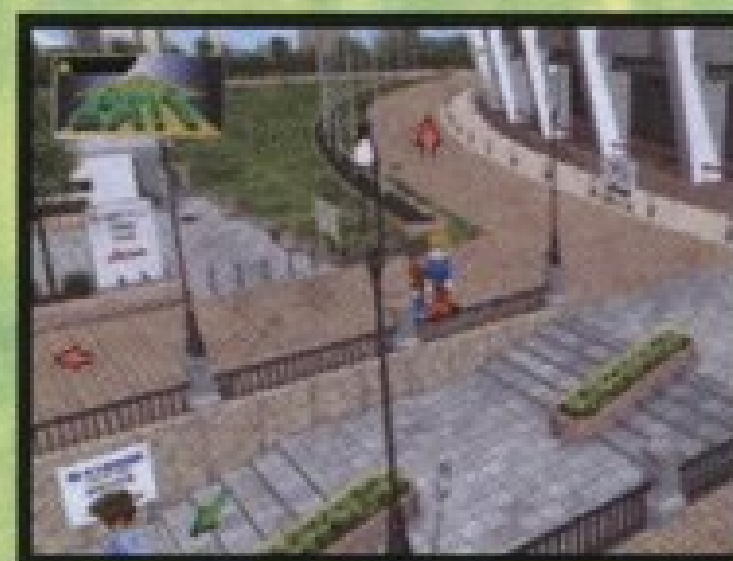
話をしたい相手の隣で**C**ボタンを押すと話ができます。施設内の人には、カウンター越しに話ができます。

簡易マップ



Lボタンで簡易マップを表示します。簡易マップ画面でもう1度**L**ボタンを押すと、施設や移動可能な道路を表すナビアイコンを通常のマップ画面に表示できます。また、現在地を表すカーソルを**↑↓←→**で移動させて**C**ボタンを押すと、クイック移動が行えます。

ワールドマップ



マップの[EXIT]と表示される場所からワールドマップに出ることができます。ワールドマップでは他国への移動が行えますが、移動時にはお金(G)が必要になります。日本代表の成績によっては、いずれ海外での活躍が期待できるかもしれません。

監督コマンド



▲ボタンで監督コマンドを表示します。

▲▼でコマンドを選択して●ボタンで実行です。

■アイテム

持っているアイテムの確認・選手や監督のアイテムの装備・回復アイテムの使用が行えます。

■情報

監督・選手1人・選手全員・自国のパラメーター情報が見られます。

■連係

連係の作成・削除・作成した連係の確認が行えます。

■スケジュール

試合や大会のスケジュールを確認できます。

■オプション

オプション画面に進んで設定の変更などを行います。(→P.22)

施設

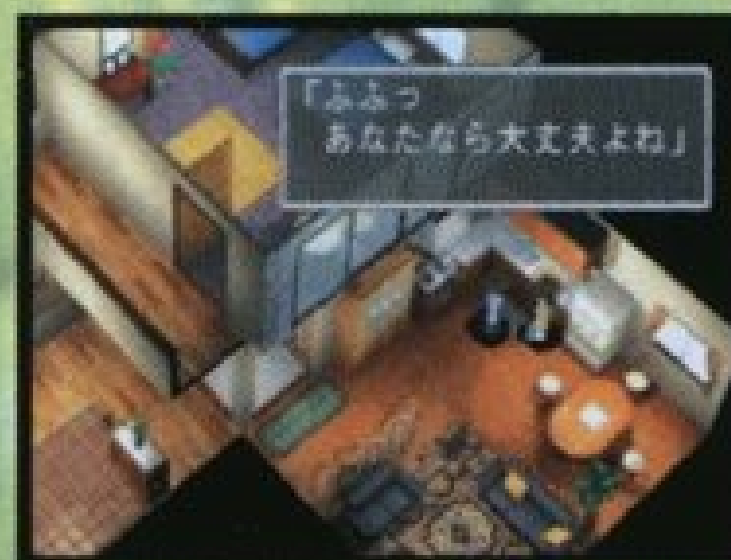


マップ上にはいろいろな施設があります。施設内にいる人に話しかけると、施設コマンドが表示されます。施設コマンドには実行すると1週間経過するものと、そうではないものがあります。実際に時間がかかりそうなコマンドは1週間経過する——と考えましょう。

また、施設コマンドには必ず[世間話]があり、施設の状況やゲームのヒントとなるような話が聞けます。

自宅

HOME



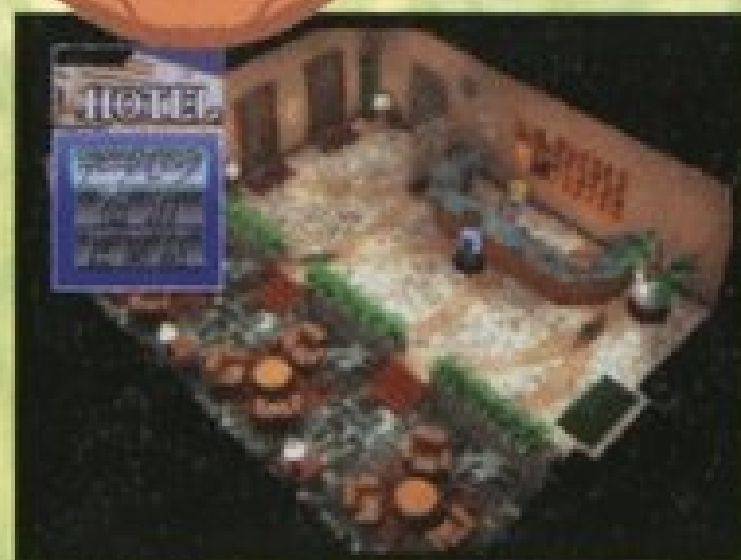
施設とはいえないかもしれませんが、愛する奥さんと可愛い息子が待っているあなたの自宅です。

海外の代表監督になっても、たまには自宅に戻ってみましょう。

また、自宅以外にも中に入れる民家があります。見つけたらお邪魔してみましょう。

ホテル

HOTEL



ホテルではデータセーブと宿泊ができます。試合のある週は宿泊ができないので注意してください。

■データセーブ

ゲームのデータをセーブします。

◀▶でバックアップRAMを選択して●ボタン。▲▼でセーブデータを選択して●ボタンでセーブします。

[EXIT] かⒷボタンで終了します。

■宿泊

宿泊すると何もせずに1週間が経過します。

酒場

BAR



いろいろな情報が得られたりする場所です。ちよくちよく行ってみると、もっといいことが起こるかも……。

サッカーくじ

TOTOCALCIO



サッカーくじは、日本以外の国で、サッカー人気が高まると買えるようになります。外国の監督になるようなことがあったら、ぜひ買ってみましょう。

■くじ券

サッカーくじは販売期間が限られていますので、販売期間以外だとくじ売り場に行っても購入できないことがあります。

▲▼で [ウィナーズ/スコアーズ] を選択してからそれぞれのくじ券を購入します。どちらのくじ券も1枚ずつ購入できます。

■コイン

サッカーくじの [くじ券] はこの [コイン] でしか買えませんので、サッカーくじに挑戦したいときはまずコインを購入します。1コインにつき100Gで購入できます。

▲▼で買いたいコインの枚数を入力して●ボタンで決定します。

■景品交換

くじを当てて貯めたコインは、景品と交換することができます。

▲▼で交換したい景品を選択して●ボタンで決定します。

スタジアム

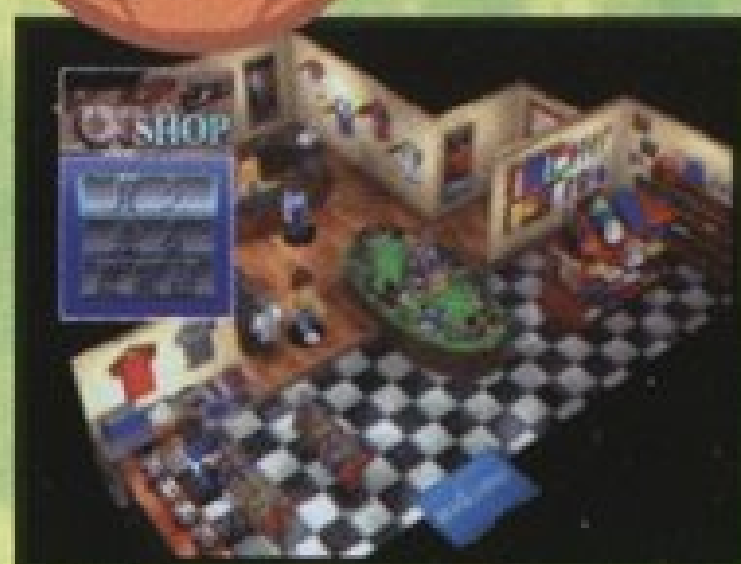
STADIUM



スタジアムでは試合を行います。
スケジュールに試合が組まれている週でないと試合は行えません。施設レベルが上がると収容観客数が増加します。

スポーツショップ

SPORTS SHOP



スポーツショップでは監督や選手の能力をアップさせるアイテムをかうことができます。サッカー技術が高まると品揃えが増えます。

サッカー技術についてはP.12の [財団] を参照。

■買う

◀▶でアイテムのタイプを選択、▲▼で買いたいアイテムを選択して●ボタンを押します。▲▼で欲しい数を入力して●ボタンでアイテムを購入します。

■売る

アイテムを買う時と同様の操作で、自分の持っているアイテムを売ることができます。

■大会結果

世界各地の大会の結果を見られます。

■ランキング

サッカーのワールドランキングが見られます。

■試合開始

試合を開始します。スケジュールに試合が組まれている週にだけ選べるコマンドです。

アイテムのタイプとその効果

スーツ(監督)	テキスト(監督)	アクセサリ(監督)	ユニフォーム(選手)	シューズ(選手)	グローブ(選手)	アクセサリ(選手)	スタミナ回復(選手)	ケガ回復(選手)	特別効果(?)
交渉アップ	運営アップ	指導アップ	スタミナ・スピード・ボールカットアップ	シュート・パス・ドリブルアップ	セーブ・判断力アップ	パラメーター全般アップ	1人または全員のスタミナ回復	ケガ回復までの時間を短縮	さまざまな特別効果がある

サッカー 協会

FOOTBALL ASSOCIATION



監督をバックアップするサッカー協会です。交渉やスケジュール調整、スカウトへの依頼などが行えます。

施設レベルが上がると、交渉内容・スケジュール・スカウトが幅広く行えるようになります。

■逸材探索

スカウトマンに逸材となる選手を探してもらうことができます。

◀▶で探索する期間を選択して●ボタンで決定します。探索する期間によってかかる金額(G)が変わってきます。

財団

WINTHROW FOUNDATION



ウィンスロー財団では投資を行えます。投資を続けることで技術度や人気度が上昇し、その国のサッカーレベルがアップします。

施設レベルが上がると、投資や大会誘致活動が幅広く行えるようになります。

■協会交渉

試合での報奨金・施設レベルアップ・大会誘致などの交渉を行えます。

▲▼で希望する報奨金額を入力して●ボタンで決定すると、対戦国が自動で決定されます。その条件でOKなら[条件承諾]を、条件を変えたい時は[報奨金変更/対戦国変更]を▲▼で選択して●ボタンを押してください。

■スケジュール

親善試合の申し込みができます。なお、試合は月の第1週目と第3週目にだけ組むことができます。

▲▼で[試合設定]を選択して●ボタンで決定。▲▼◀▶で試合を行う日程を選択して●ボタンを押すと、相手国セレクトウィンドウが表示されます。◀▶で地域を選択して●ボタン、▲▼◀▶で国を選択して●ボタンで決定します。試合設定終了はⒷボタンです。

[取り消し]で、申し込んだ試合の取り消しを行い、[終了]でスケジュールを終了します。

■技術投資

サッカーの技術度の向上を目的とした投資です。

▲▼で投資内容を選択(レベルが低いと選択できません)して●ボタン、▲▼で投資額を入力して●ボタンで決定します。

■人気投資

サッカーの人気度の向上を目的とした投資です。技術投資の時と同様の操作で投資が行えます。

合宿所

TRAINING CENTER



合宿所ではチームの練習が行えます。監督の戦術や代表チームの戦力をアップさせる重要な施設です。

施設レベルが上がると違う種類の練習が可能になり、その練習効果もアップします。

コマンド

関係練習

個人技練習

作戦立案

代表変更

世間話

●関係練習

関係練習画面に進む。

●個人技練習

個人技練習画面に進む。

●作戦立案

[作戦変更] コマンドに進む。

→ P.14へ

●代表変更

正代表変更画面に進む。

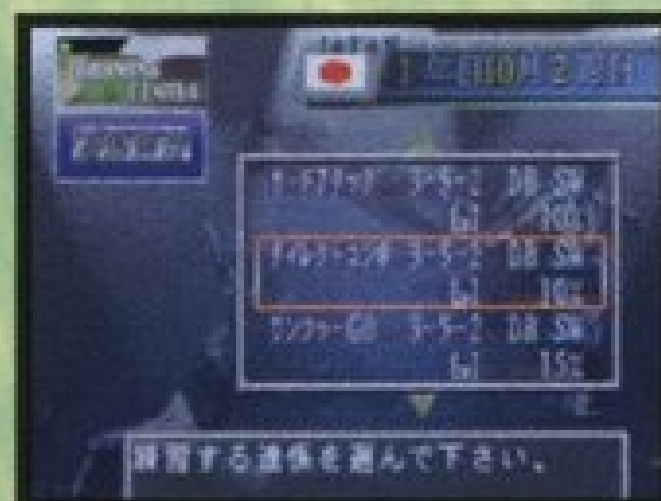
■関係練習

関係練習

[作戦立案] の [関係] で作成した関係プレイの練習を行います。

▲▼で関係を選択して●ボタンで決定します。

このコマンドは、試合のある週には実行できません。



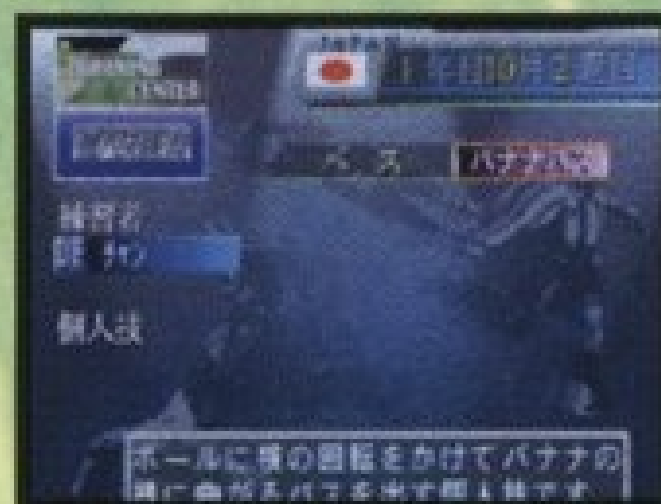
■個人技練習

個人技練習

個人技の修得と練習を行います。(修得には数週間かかります。)

▲▼◀▶で選手を選択して●ボタン。▲▼でプレイを選択して●ボタンを押すと個人技表が表示されるので、▲▼で選択して●ボタンで決定します。

このコマンドは、試合のある週には実行できません。



■作戦立案

作戦立案

[システムの変更/メンバー変更/監督と選手の情報を見る/アイテムの確認や装備/関係プレイの作成や削除/試合指示] などを行います。

■代表変更

代表変更

正代表の変更と選抜を行います。(正代表は18名までとなっています。)

▲▼で選手一覧から正代表選手を選択して●ボタンで決定。[EXIT] を選択して●ボタンで終了です。

なお、正代表の変更と選抜は毎年の初めにも行います。

NAME	AGE	FO	LV	ST	SP	SH	PS
719	27	DF	10	100	85	85	80
720	25	MF	10	105	85	100	95
721	21	MF	10	95	95	90	95
722	25	MF	10	95	95	95	80
723	24	MF	10	100	105	90	95
724	24	MF	10	105	100	100	90
725	25	MF	10	100	90	95	100
726	24	MF	10	85	85	100	75
727	31	FW	10	95	80	95	85
728	25	FW	10	95	95	90	85

作戦立案



●次に進む

次の変更内容のコマンドに進む。

●システム

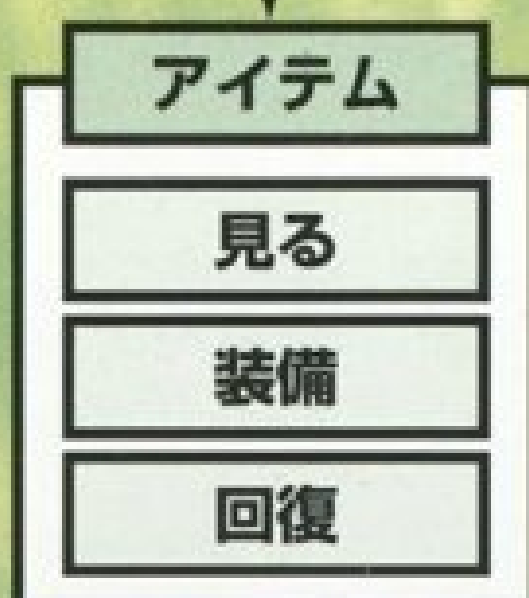
システムとそのMF・DFタイプの変更コマンドに進む。

●情報

[監督/選手/一覧/国/相手] の情報コマンドに進む。

●アイテム

アイテムの確認・装備・使用を行うコマンドに進む。



●メンバー交代と配置位置の変更

メンバー

↑↓←→で選手を1人選択して●ボタン。その選手と交代または配置を変更したい選手を同様に選択して●ボタンを押すと、2人の選手が入れ替わります。



●アイテムの装備と使用

アイテム

監督・選手ともに、装備できるアイテムは1コだけです。

[装備] コマンドから↑↓で [監督/選手] を選択して●ボタン。(選手の場合は↑↓←→で選手を選択して●ボタン。) ←→でアイテムのタイプを選択、↑↓で装備または使用するアイテムを選択して●ボタンで決定します。

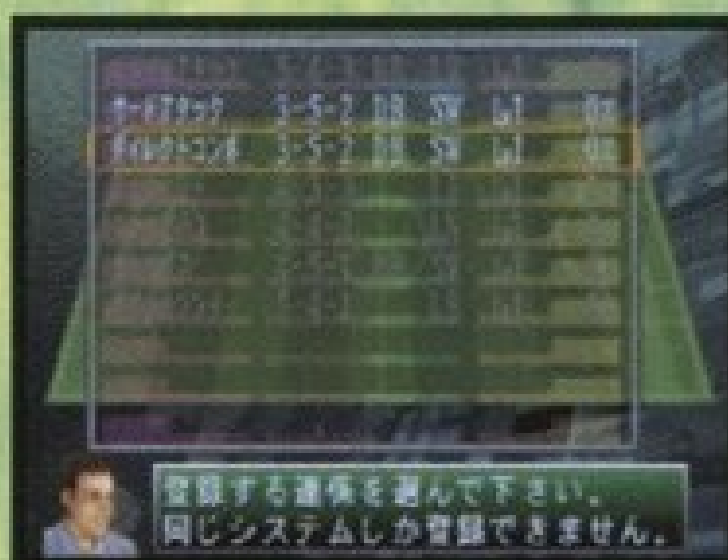


●関係の登録

登録

実際に試合で使用する関係プレイを登録します。試合用の関係プレイは3つまで登録することができます。

↑↓で登録ファイルを選択して●ボタン。↑↓で試合用に登録する関係プレイを選択して●ボタンで決定します。



●[個人技指示] は試合前の作戦画面でしか実行できません。

作成



●**連系の作成**
[作成] コマンドで、
連系プレイを作成し
ます。
詳しくはP.16~17
をご覧ください。

見る



●**作成した連系を見る**
[見る] コマンドで、作成し
た連系プレイを見られ
ます。
↑↓で連系プレイを選
択して○ボタンで決
定すると、連系プレイ
が再生されます。

作戦変更

変更終了

試合指示

情報

アイテム

前に戻る

試合指示

戦術

ゲームメーカー

マーク選手

戦術

ノーマル

攻撃重視

守備重視

戦術

●戦術

試合中の行動を選手に指示します。
↑↓で [ノーマル/攻撃重視/守備重視] を選択して○ボタンで決定します。

変更終了

●**変更終了**
作戦変更を終了して最
初のコマンドに戻る。

試合指示

●**試合指示**
試合中の指示を行うコ
マンドに進む。



●ゲームメーカー

自分のチームの攻撃の中心選手となるゲームメーカーを指定します。(MAKE表示が付きます。)

↑↓←→で選手を選択して○ボタンで決定します。

ゲームメーカー

マーク選手

●[マーク選手] は試合前の作戦画面でしか実行できません。

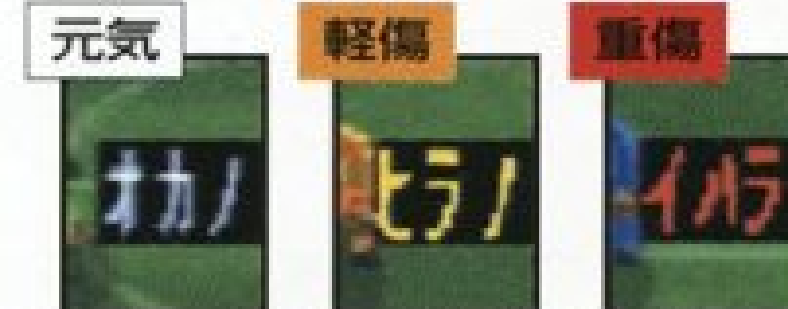
■情報・練習指示・メンバー交代・連系作成画面などでの選手表示について■



●ポジションはユニフォームの色で区別



●体調は選手の動きで判断



●ケガの状態は選手名の色で判断

作戦立案

作戦変更

関係

作成

関係の作成

関係作成時の操作は、方向ボタン・選択/三角カーソルの移動、**A**ボタン・YES/NOウィンドウ表示、**B**ボタン・キャンセル、**C**ボタン・決定、**R**ボタン・次ターンに進む、**L**ボタン・前ターンに戻る、となっています。

①システム

関係プレイを行う際のシステムとそのMF・DFタイプを選択します。



②関係参加選手

関係プレイに参加する選手を2~5人選択します。

方向ボタンで三角カーソルを移動させて選手を選択、**C**ボタンで決定します。選択された選手はポジションカラーから黒に変わります。選手を5人選択してYES/NOウィンドウが表示されたら**A**ボタンで決定します。

(参加選手が5人以下の時は**A**ボタンでYES/NOウィンドウを表示できます。)



③選手位置

関係プレイを始める時の選手の位置を決定します。

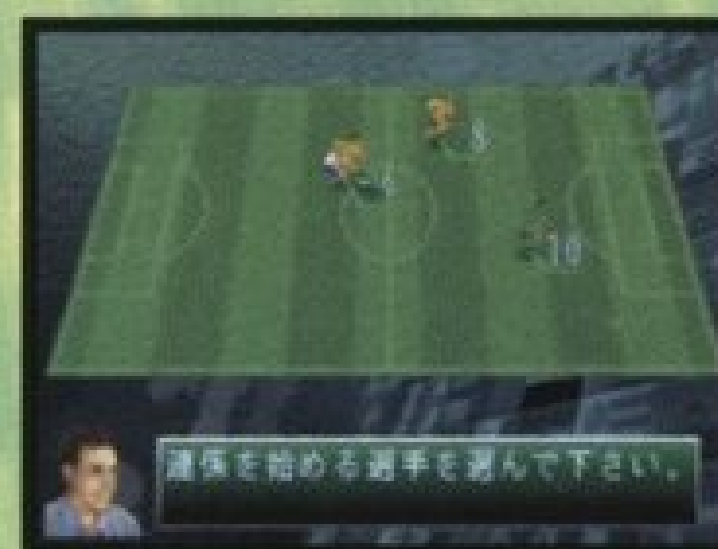
三角カーソルで選手を選択して**C**ボタン、その選手が関係プレイを始める位置に三角カーソルを移動して**C**ボタンで決定します。参加選手すべての位置を決定したら**A**ボタンでYES/NOウィンドウを表示して**A**ボタンを押します。



④関係開始位置

関係プレイを開始する起点の選手を決定します。

選手位置を決定すると三角カーソルにボールマークが付きます。このカーソルで選択して**C**ボタンで決定し、**A**ボタンでYES/NOウィンドウを表示して**A**ボタンを押します。

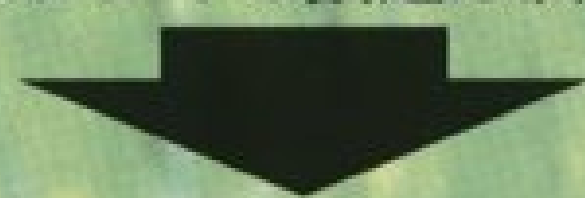


⑤関係ターン作成

ターン(TURN)ごとの関係プレイを作成します。ターンは1~5回まで設定でき、1ターンごとに各選手が1回ずつのプレイを行うことができます。



選手のプレイの設定は次ページ



前ページからの続き



●ボールを持った選手の設定

ボールマークが付いている選手を選択して○ボタンを押すと [ドリブル/パス/シュート] が表示されるので、▲▼で選択して○ボタンで決定します。ドリブルの時は三角カーソルでドリブル移動する位置を、パスの時は三角カーソルでパスを受ける選手を指定して○ボタンで決定します。



●ボールを持っていない選手の設定

ボールを持っていない選手の時は、三角カーソルで選手を選択して○ボタンを押し、移動する位置やパスを受ける位置を三角カーソルで指定して○ボタンで決定します。



1ターン目の連係プレイを設定したら、Rボタンで2ターン目に進んで1ターン目と同様の操作で設定を行います。Lボタンを押すと1つ前のターンに戻って、設定をやり直すことができます。

★ボールを持っている選手の [シュート] は、1度でも [パス] を設定してからでないと選択できません。

⑥作成終了

5ターン目の連係プレイの設定を終了する、1~4ターンの連係プレイ設定後にAボタンでYES/NOウィンドウを表示してYESを選択する、ボールを持った選手に [シュート] のプレイを設定する —— 以上の時に連係プレイの作成を終了します。

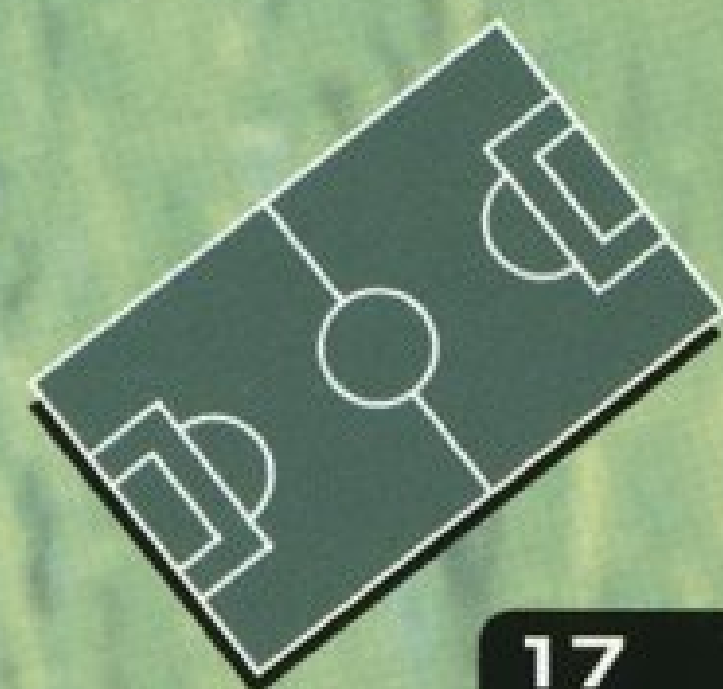


⑦連係名入力

作成した連係プレイにネーミングをします。

▲▼◀▶で文字を選択、○ボタンで文字を入力します。[ひらがな/カタカナ/英数] の切り替えは、▲▼で選択して○ボタンで行います。

[削除] を選択すると入力した文字の削除ができます。L・Rボタンで文字を選択して○ボタンで削除を行います。[ひらがな/カタカナ文字の削除、[決定] で名前を入力を完了します。(文字削除はBボタンでも行えます。)



試合 Soccer part



スケジュールに入っている試合開始の週になった時、スタジアムにいる係員に話しかけると試合パートが始まります。

試合パートは、作戦画面と試合画面で構成されていて、あなたは監督として作戦立案や選手への指示をそれぞれの画面で行っていきます。

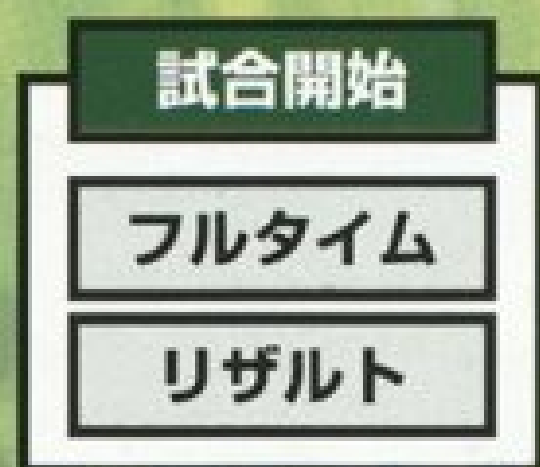


作戦画面



試合開始前とハーフタイムには作戦画面になります。

試合での選手たちは、監督の指示にもとづいてプレイを行うので、作戦画面での作戦立案はとても重要になってきます。



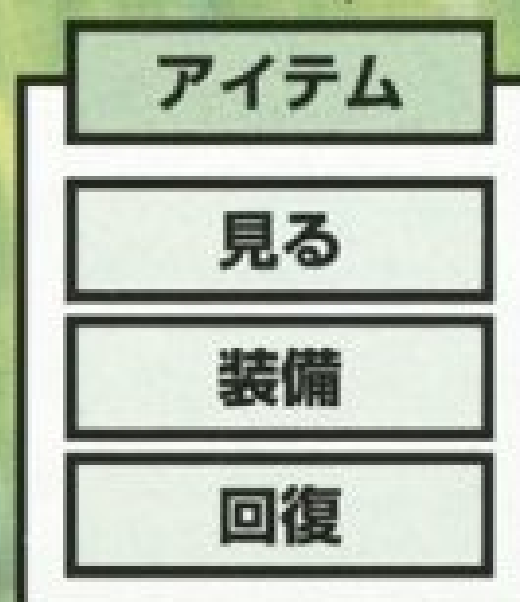
- フルタイム
試合内容をフルタイムですべて見る。
- リザルト
試合内容を見ずに結果だけを見る。



- 試合開始
作戦立案を終了して試合を開始。
- 作戦変更
作戦内容を変更。



- 次に進む
次の変更内容に進む。



- 監督と選手のアイテムの確認・装備・使用。

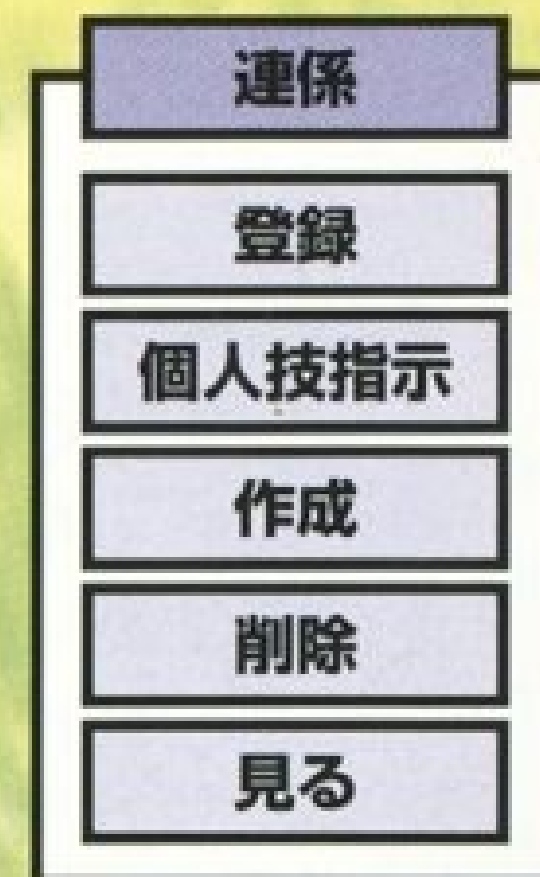


●メンバー
スターティングメンバー
や選手の配置位置を変更。
●ボタンで選手情報表示。

●前に戻る
前の変更内容に戻る。



●関係
関係の作成や
削除を行う。



システムとそのMF・
DFタイプを変更。



監督・選手1人・選手
全員・自国・相手国
の情報を見る。



●個人技指示
試合用に登録した関係プレイの中で使用する
個人技を指定します。
▲▼で関係プレイを選択して●ボタン。関係
表示中に個人技ウィンドウが表示されたら
▲▼で選択して●ボタンで決定します。



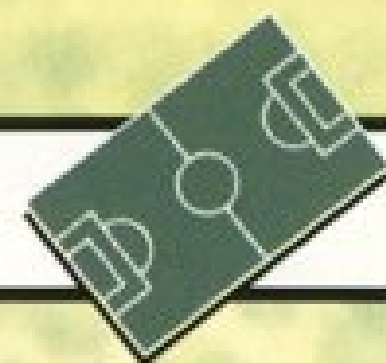
●変更終了
作戦変更を終了。

●試合指示
試合中の指示
を行う。



●マーク選手
対戦相手国のチームの中から優先
的にマークする選手を指定します。
(MARK表示が付きます。)
▲▼◀▶で選手を選択して●ボタ
ンで決定します。

試合画面



●試合開始コマンドで「フルタイム」を選択すると、この試合画面になります。

●試合はすべてオートで進行しますが、選手たちは監督であるあなたが立案・指示した、作戦・関係プレイ・個人技などに従ってプレイを行います。

●試合で経験を重ねてそれらのプレイを何度も使っていけば、次第にレベルアップして強力なものになっていくでしょう。

前半/後半・延長(前半/後半)

スコア

スコアの上には使用している戦術が表示されます。

NOR/ノーマル
OF/攻撃重視
DF/守備重視

タイム



レーダー

選手名

選手名の下にはスタミナが表示されます。スタミナは試合の経過とともに減り、選手のパラメーター値が低下していきます。

指示コマンド



試合中に \odot ボタンを押すと、監督としての指示を行う「指示コマンド」が表示されます。 \uparrow \downarrow で実行するコマンドを選択してください。

\odot ボタンを押すと指示コマンドを終了できます。

■選手交代

プレイが途切れた時に、選手を3人まで交代させることができます。 \odot ボタンをして作戦画面に進み、試合開始前と同様に選手交代やシステムの変更を行います。ただし、試合中にシステムを変更すると、試合前に登録した関係が使用できなくなります。

■戦術変更

「ノーマル/攻撃重視/守備重視」が表示されるので、 \uparrow \downarrow でいずれかの戦術を選択して \odot ボタンで決定します。

■ゲームメーカー変更

選手名表示がゲームメーカー選手の表示になるので、 \leftarrow \rightarrow で選手を変更して \odot ボタンで決定します。

■マーク選手変更

選手名表示がマーク選手の表示になるので、 \leftarrow \rightarrow で選手を変更して \odot ボタンで決定します。

コンフィグウィンドウ



試合中にスタートボタンを押すと、コンフィグウィンドウが表示されます。

↑↓でコマンドを選択して←→で [ON/OFF] の変更、スタートボタンで試合に戻ります。

■実況

試合中の実況の有無を変更します。

■レーダー

試合中の選手の動きを表示するレーダーの有無を変更します。

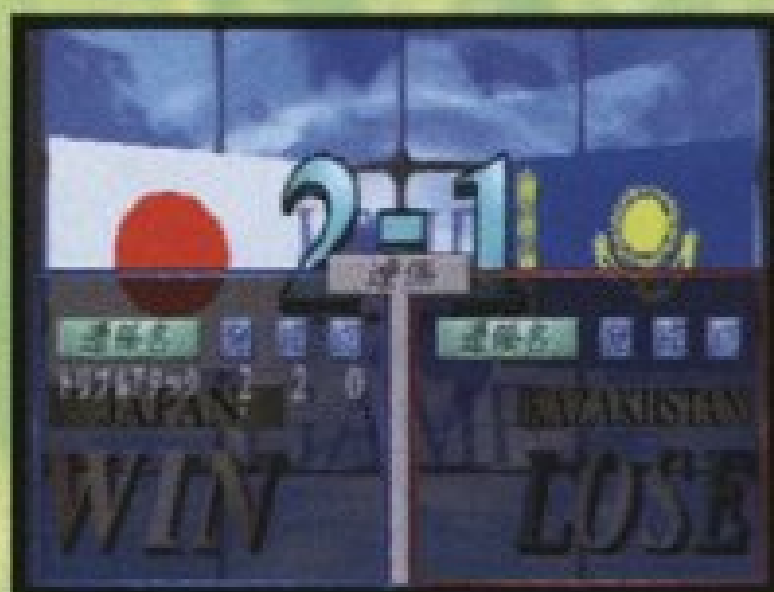
■選手名

試合中、ボールを持っている選手名表示の有無を変更します。

試合終了後



① 試合結果画面



試合が終了すると試合結果画面になります。

●ボタンで [得点者/連系の発動・成功・得点の回数/カード・ケガ人の情報] が表示されます。

② ボーナス画面



ボーナス画面では、サッカーくじの結果表示とコイン(C)の払い戻し(当たった時のみ)、報奨金と勝利ボーナスの獲得が行われます。

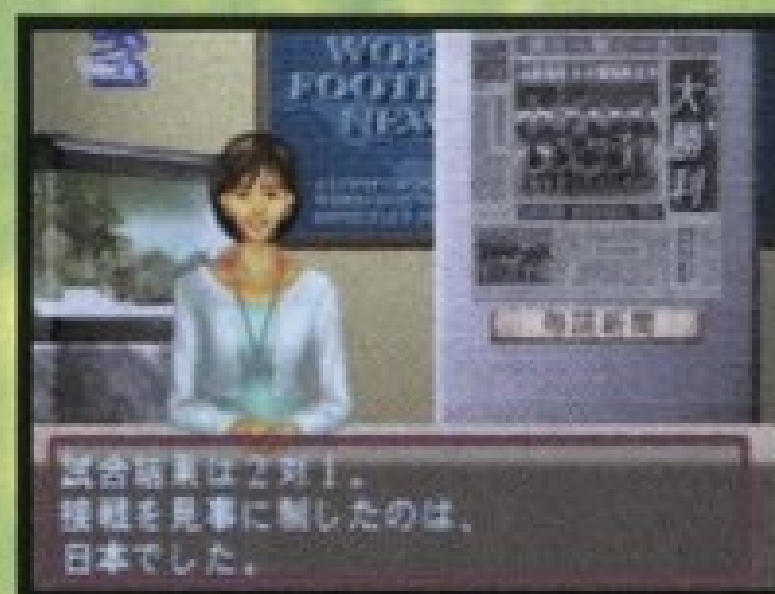
③ 経験値画面



監督と選手たちに経験値がプラスされます。

↑↓で一覧をスクロール。レベルアップしたキャラは●ボタンで情報を見られます。

④ 1・3Week



スポーツニュース「1・3Week」で、その日の試合結果と選手評点を教えてくれます。

リーグ戦などが行われている時は、他の試合結果やリーグ表なども見ることができます。

●Lv/現在のレベル

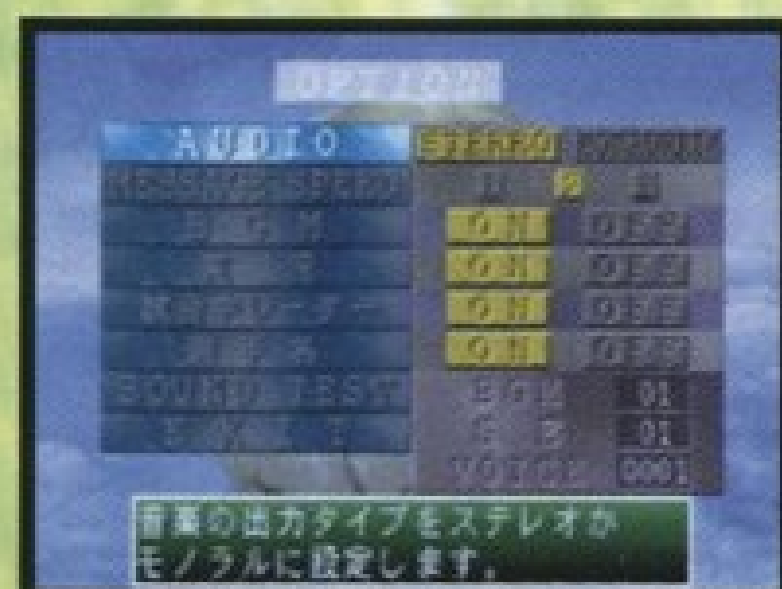
●TOTAL/合計の経験値

●EXP/獲得経験値

●NEXT/次レベルまでの経験値

OPTION オプション

Option



オプション画面

オプション画面ではゲーム中の設定変更やサウンドテストなどが行えます。
▲▼でオプションメニューを選択、◀▶で設定変更してください。
なお、RPGパート時の [監督コマンド] 内にある [オプション] からオプション画面に進むこともできます。

■AUDIO

音楽の出力タイプを設定します。[STEREO(ステレオ)/MONAURAL(モノラル)]

■MESSAGE SPEED

RPGパートでのメッセージの表示速度を設定します。[1(遅い)~2(普通)~3(速い)]

■BGM

ゲーム中のBGMの有無を設定します。[ON(あり)/OFF(なし)]

■実況

試合中の実況の有無を設定します。[ON(あり)/OFF(なし)]

■試合中レーダー

試合中の選手の動きを表示するレーダーの有無を設定します。[ON(あり)/OFF(なし)]

■選手名

試合中、ボールを持っている選手名表示の有無を設定します。[ON(あり)/OFF(なし)]

■SOUND TEST

◀▶で選択して●ボタンで曲と音声 that 聴けます。ストップはⓀボタンです。

BGM —— ゲーム中に流れるBGMを聴くことができます。

SE —— ゲーム中の効果音を聴くことができます。

VOICE —— 試合中の実況を聴くことができます。

■EXIT

オプション画面を終了して、モードセレクト画面かマップ画面に戻ります。

契約とゲームオーバー

Contract & game over



オファー

2年間で契約が期限切れとなるか、1年で途中解雇された時は、各国のオファー（契約の申し出）を受けての契約を行わなければなりません。オファーしてくる国は、監督の名声値・レベル・信頼度・過去の大会実績などで決定されますが、何度も解雇になると、2度とその国からのオファーが来なくなることもあります。



契約



↑↓←→で契約したい国を選択すると、その国の契約画面になります。各国の契約条件をよく見て、●ボタンで移籍先を決めてください。

■契約金

毎年、監督が受け取ることのできる契約金です。

■評価条件

この条件を満たせないと、信頼を失って解雇されます。

■成績

年間の試合勝ち数。

■技術

年間の技術上昇度。

■試合

年間の試合数。

■指導

年間の選手経験値の平均上昇度。

■人気

年間の人気上昇度。

■特別

大会出場などの特別条件。

ゲームオーバー

監督となった国の評価条件を満たせず "解雇" になってしまうと、監督としての名声が急落し、オファーしてくる国が減ってしまいます。解雇された時や2年ごとの契約更新時に、オファーしてくる国がなくなってしまった場合は、ゲームオーバーとなってしまいます。



パラメーター **Parameter**

について

[監督/選手/国]のパラメーターは、コマンドの[情報]で見ることができる画面です。

[監督]のパラメーター

[情報]の[監督]に表示されるパラメーターです。

称号	6段階ある監督のニックネーム 名声や優勝経験で変化
名前	監督の名前
レベル	監督の総合力
運勢	高いほど幸運 行動結果に影響
運営	サッカーを広める力 国の人気・技術度に上昇影響
交渉	説得する力 協会交渉やスカウトの成功に影響
指導	サッカーを教える力 練習効果に影響
経験値	今までに得た経験値
ネクスト	次のレベルまでに必要な経験値
性格	監督の能力成長に差 3タイプあり
名声	監督の実績による世界からの評価 勝敗や契約条件達成などで変化
所持金	自由に使える持ち金 (G)
特技	誰かに3つまで習える 行動結果に影響
装備	装備中のアイテム (1つだけ装備可能)
個人技	練習で教えられる個人技の種類

[選手]のパラメーター

[情報]の[選手]に表示されるパラメーターです。

ニックネーム	名選手の証であるニックネーム
名前	選手の名前
レベル	選手の総合力
年齢	選手の年齢 能力や引退に影響
ポジション	適正ポジション以外につけると能力ダウン
スタミナ	持久力 試合中減少 各能力に影響
スピード	走る速さ
シュート	キック力
パス	ボールコントロール力
経験値	今までに得た経験値
ネクスト	次のレベルまでに必要な経験値
体調	好調/不調 各能力に影響
ドリブル	ドリブルの速さと巧みさ
ボールカット	ボールを奪う力
セービング	キーパーとしての能力
判断力	状況を判断する力
個人技	試合で使用するテクニク 3つまで習える
装備	装備中のアイテム (1つだけ装備可能)
警告カード	レッド1枚・イエロー2枚で 次の試合参加不能

▼[監督]のパラメーター



▼[選手]のパラメーター



[一覧]の省略用語

AGE	年齢
PO	ポジション
LV	レベル
ST	スタミナ
SP	スピード
SH	シュート
PS	パス
DB	ドリブル
BC	ボールカット
SV	セービング
JD	判断力

[情報]の[一覧]に表示されている選手パラメーターの省略用語は左表のような意味になっています。

▲[一覧]のパラメーター

[国]のパラメーター

[情報]の[国]に表示されるパラメーターです。

ワールドランキング	その国のサッカーの世界ランキング
レーティング	試合勝敗による国の強さ指数 ランキングに影響
人気度	サッカー人気 観客数などに影響
技術度	サッカー技術 新人選手の初期レベルなどに影響
信頼度	監督の実績による契約国からの評価 勝敗や契約条件の達成で増減 解雇・報奨金・2度目以降の オファーに影響
選手数	代表メンバーの数 30人まで
オフェンス	代表メンバーの攻撃能力の平均
ディフェンス	代表メンバーの守備能力の平均
フィジカル	代表メンバーの体力能力の平均
評価条件	国が監督に求める行動内容 解雇に影響

[国]のパラメーター



その他のパラメーター

練習や試合によって影響を受けるパラメーターです。



連係レベル	試合中の連係成功回数でアップ 連係熟練度がアップしやすくなる
連係熟練度	練習でアップ 試合での連係の発動回数が増える
観客数	選手や監督の経験値に影響

ゲームのヒント

hint



iViva!



名選手を集めよう!!

世界には「名選手」と呼ばれるスーパースターが存在するの。卓越した能力をあらわすニックネームは、名選手の証となっているわ。

名選手は、ゲームの進め方しだいで監督の仲間になって、監督が他国に移籍しても一緒について来てくれるのよ。頼もしい味方だからいろんな所を探してみてね。

それから、一度に仲間にできる名選手は3人までだから注意してね。

多くの経験値をもらうには?

試合後にもらえる経験値は、「観客数・勝敗・大会規模・対戦国の強さ」によって増減するの。だから…

- ①国の人気度を上げて
- ②スタジアムレベルをアップして
- ③強い国と対戦すれば
- ④観客数がドーンと増える

ということになって、自然と経験値も多くなると言うワケなの。RPGなんだから、経験値稼ぎをしっかりとしないとね。

施設をレベルアップ!!

国の技術度か人気度が一定レベルまで高まった時にサッカー協会交渉を行うと、施設がレベルアップしてその施設での行動がより幅広く行えるようになるらしいわよ。

どの国の施設もレベル3まで成長するみたいだけど、ある国だけは……これ以上はヒ・ミ・ツ。

夢の大会自国開催!!

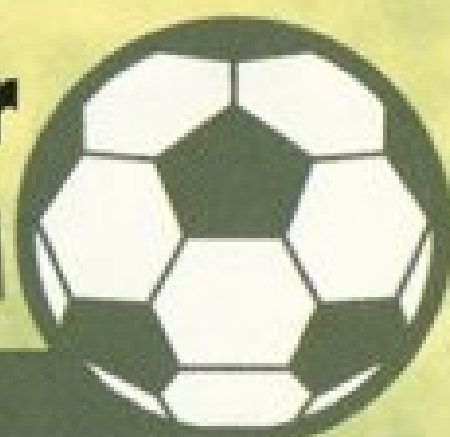
どうしても大会で優勝できない……そんな場合は、「ホームゲームの時はその国の選手の調子が好調になりやすい」という特徴をいかせる「大会の自国開催」を目指すといいわ。

自国開催は、財団投資と協会交渉によって可能になるから、根気よく投資と交渉をしていってね。



ゲームに登場する日本代表選手

National team player



このゲームに登場する日本代表選手は、'97年アジア最終予選から'98年5月のキリンカップまでに出場もしくはベンチ入りした選手、総計36人です。

FW 岡野 雅行

FW 城 彰二

FW 高木 琢也

FW 中山 雅史

FW 西澤 明訓

FW 三浦 知良

FW 柳沢 敦

FW 呂比須ワグナー

MF 伊東 輝悦

MF 小野 伸二

MF 北澤 豪

MF 下平 隆宏

MF 中田 英寿

MF 中村 俊輔

MF 名波 浩

MF 服部 年宏

MF 平野 孝

MF 本田 泰人

MF 増田 忠俊

MF 森島 寛晃

MF 山口 素弘

DF 秋田 豊

DF 市川 大祐

DF 井原 正巳

DF 小村 徳男

DF 斉藤 俊秀

DF 鈴木 秀人

DF 相馬 直樹

DF 中西 永輔

DF 中村 忠

DF 名良橋 晃

DF 柳本 啓成

GK 岡中 勇人

GK 川口 能活

GK 小島 伸幸

GK 楢崎 正剛



© 1996 J F A

© SEGA ENTERPRISES, LTD. & ENIX, 1998

企画開発・製造販売：(株)セガ・エンタープライゼス/(株)エニックス

企画原案：RYUTARO KANNO

T-35504G 672-5312

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

株式会社 **エニックス**