

ROCKMAN'S[®] SOCCER



ロックマンはカプコンの登録商標です。

CAPCOM[®]



SHVC-RQ

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

CAPCOM[®]

© CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

ROCKMAN'S SOCCER

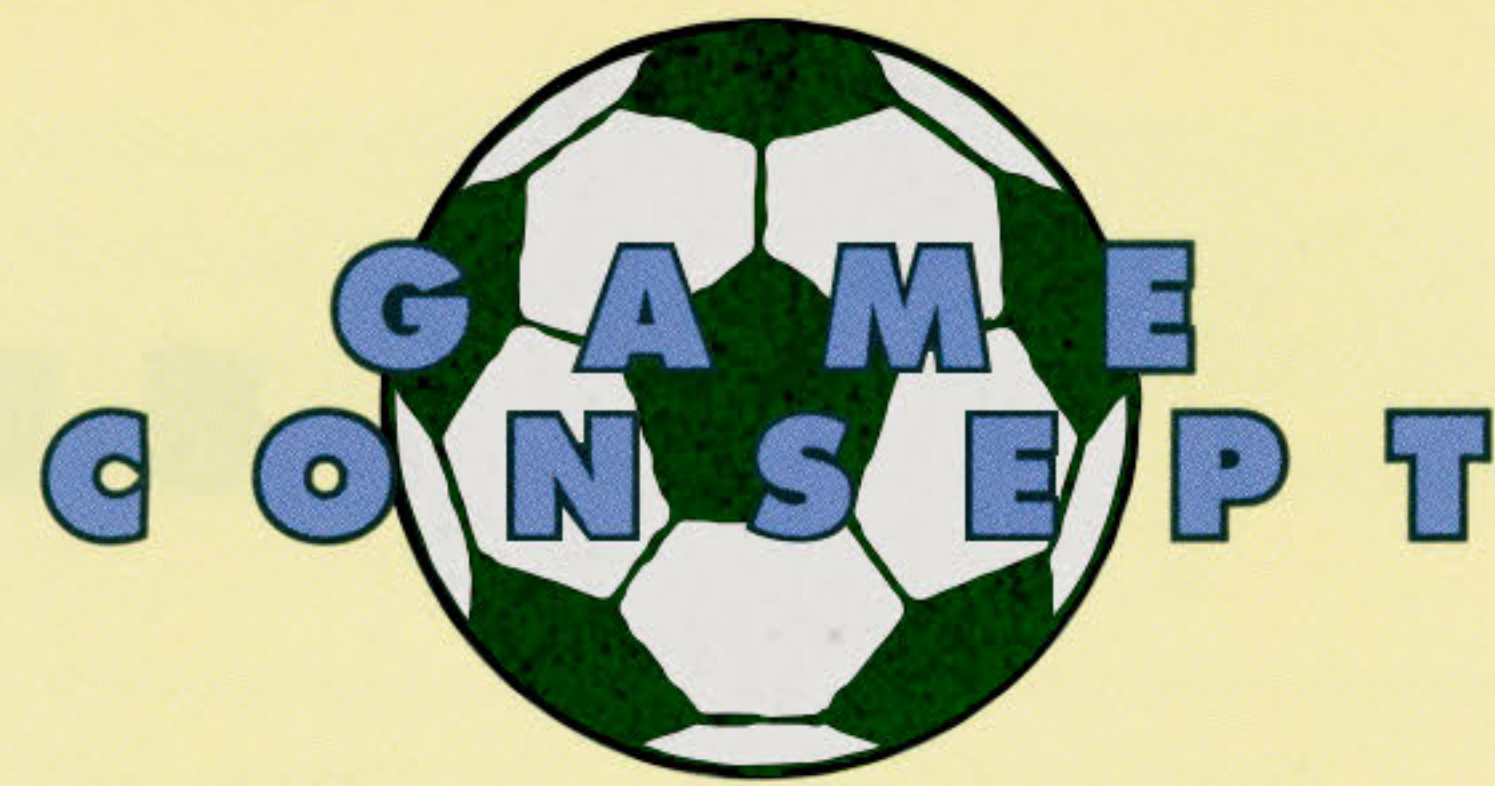
ごあいさつ

このたびは、「ロックマンズサッカー」(SHV C-RQ)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。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。



サッカーの臨場感をそのままに、

人気のロックマンシリーズのキャラクターたちが
フィールド狭しとあばれ回る

8vs8のエキサイティングなミニ・サッカーゲームです。
EXHIBITION/CAPCOM CHAMPIONSHIP/
TOURNAMENT/LEAGUEの4通りの
ゲームモードで白熱したプレイを楽しんでいただけます。

HEADING (ヘディング) や VOLLEY (ボレー)
CENTERING (センタリング) からの OVERHEAD
KICK (オーバーヘッドキック) など

おなじみのサッカーテクニックはもちろん、
自分だけのオリジナル・チームを作ってプレイできる
サッカー・シミュレーション・ゲームです。



CONTENTS



画面説明	4	ピーケーせん 戦	11
コントローラーの操作方法	6	フィールド紹介	12
プレイヤーの基本操作	7	オプション・モード	13
SHOOT(シュート)	8	必殺技シュート	14
DIRECT PLAY(ダイレクトプレイ)	9	フォーメーション	15
CENTERING(センタリング)	10	MEMBER'S(メンバーズ)	16

MODE 1

EXHIBITION

エキシビジョン ————— 20

好きなキャラクターでチームを編成しプレイできる1試合だけのフリープレイ・モードです。

MODE 2

CAPCOM CHAMPIONSHIP

カプコンチャンピオンシップ ————— 24

ストーリーに沿って各地で対戦してゆく
ロール・プレイング形式のモードです。

MODE 3

TOURNAMENT

トーナメント ————— 28

好きなチームでトーナメント戦を戦い優勝を争うモードです。

MODE 4

LEAGUE

リーグ ————— 30

好きなチームで全8チームの総当り戦を
戦い順位を競うモードです。

テクニック ————— 32

パスワード ————— 35



がめんせつめい
画面説明



1 P チーム名^{めい}

1 P スコア^{とくてん ひょうじ}
1 P の得点を表示します。

2 P チーム名^{めい}

2 P スコア^{とくてん ひょうじ}
2 P の得点を表示します。



TIME (タイム)

試合の残り時間を表示します。
この数字が0になるとタイムアップとなりゲームが終了します。

**ROCKMAN'S
SOCCER**

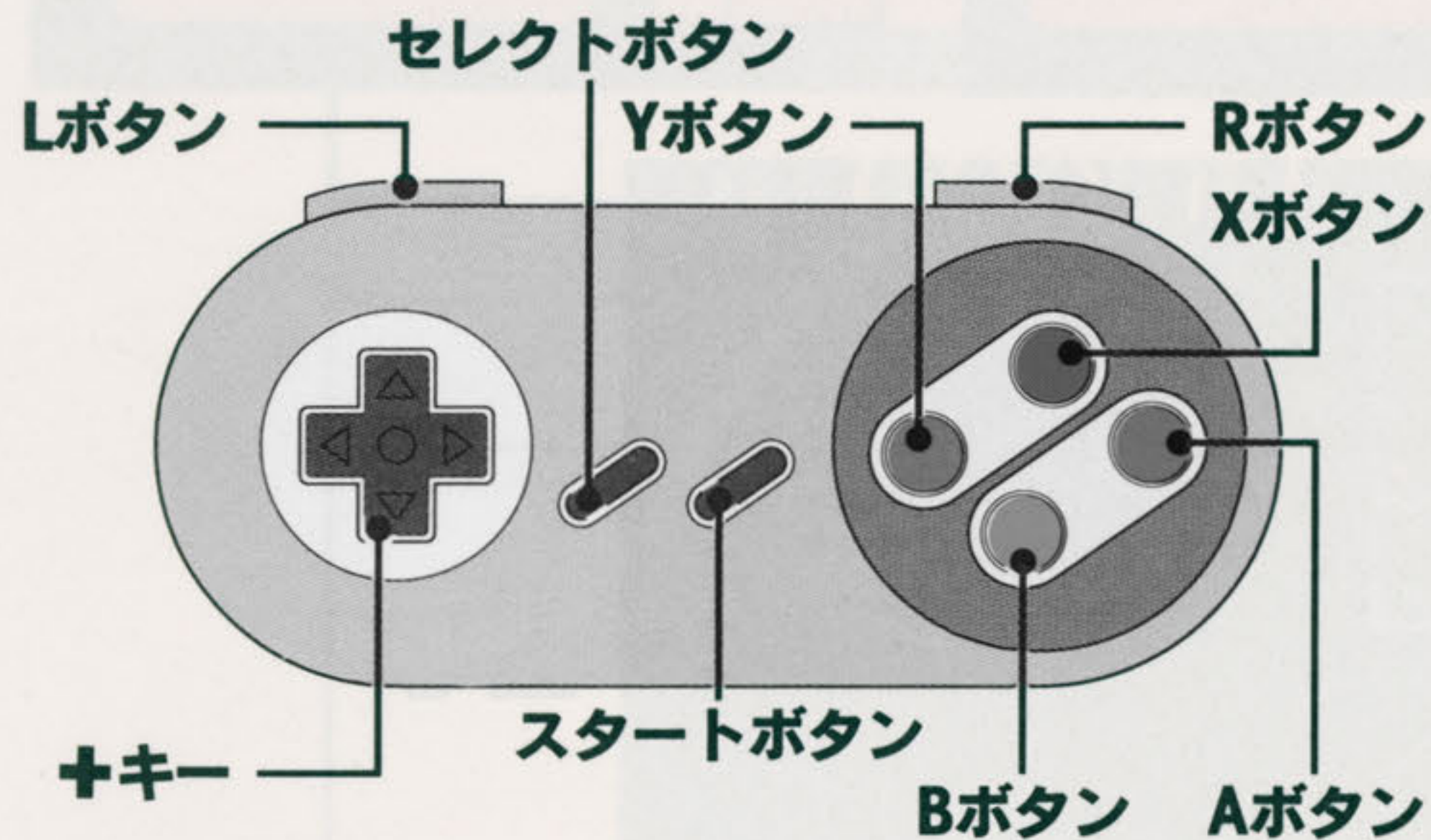
RADAR (レーダー)

フィールド内でのボールと選手の現在位置を表示します。



コントローラーの操作方法

家庭用ゲーム機に、カセットをセットして、電源をONにしてください。



+キー

- プレイヤーの移動。
- モードの選択、各SELECT画面での項目の選択。
- センタリングやシュート、PK戦のボールの方向の操作。

A・B・X・Yボタン

- キックやパス、スライディングなどプレイヤー操作。
- 各SELECT画面での項目の決定。(A・Bボタン)
- 各SELECT画面でのキャンセル。(X・Yボタン)

セレクトボタン

- RADARのON / OFF。

スタートボタン

- ゲームの開始。
- 項目の決定。

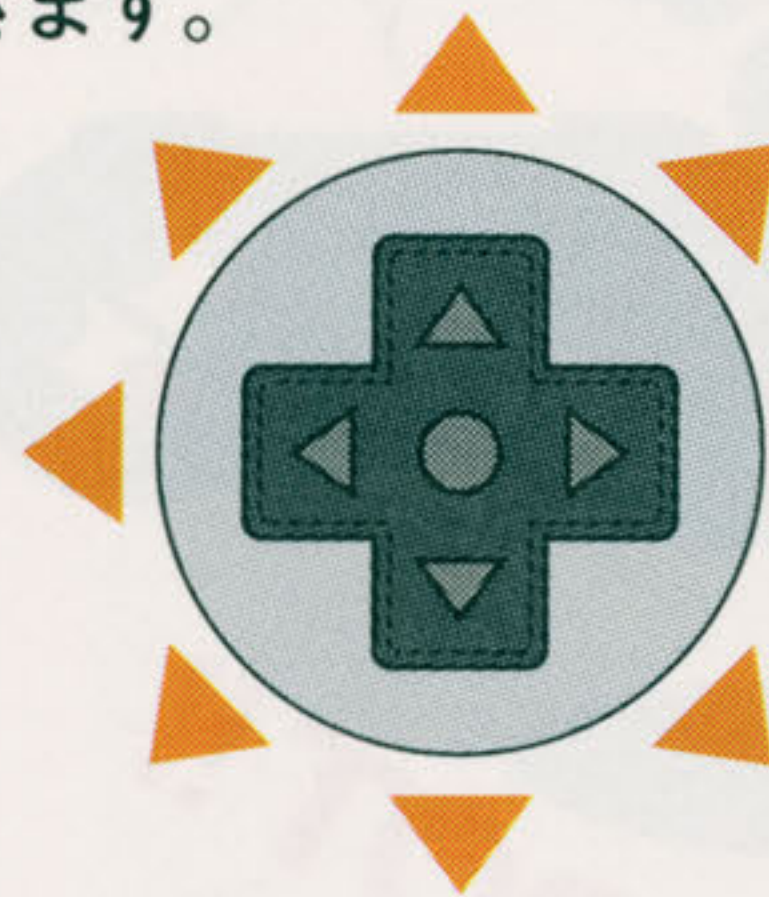
★ RボタンとBボタンを同時に押すと必殺技シュート★



プレイヤーの基本操作

+キー

プレイヤーはフィールド内を8方向に自由に移動することができます。



A・B・X・Yボタン

ボールキープ時

パス

敵ボールキープ時

スライディング
キーパーの飛びつき
(KEEPER / MANUAL時のみ)



シュート



スライディング

自陣：クリアーキック

敵陣：センタリング



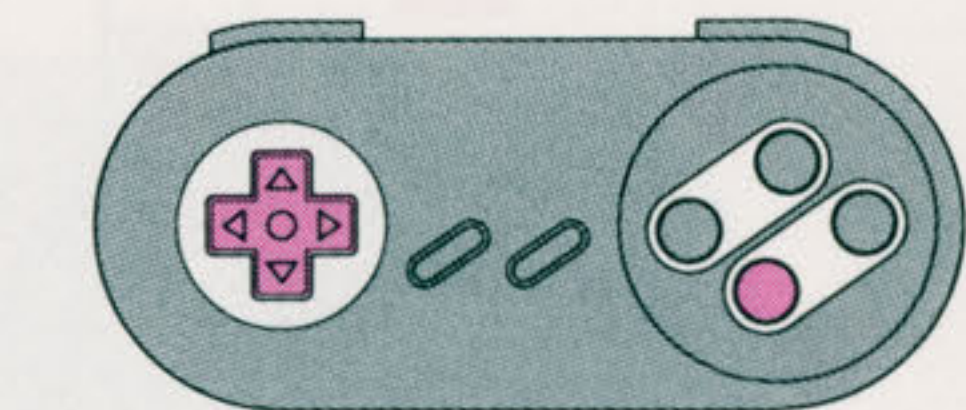
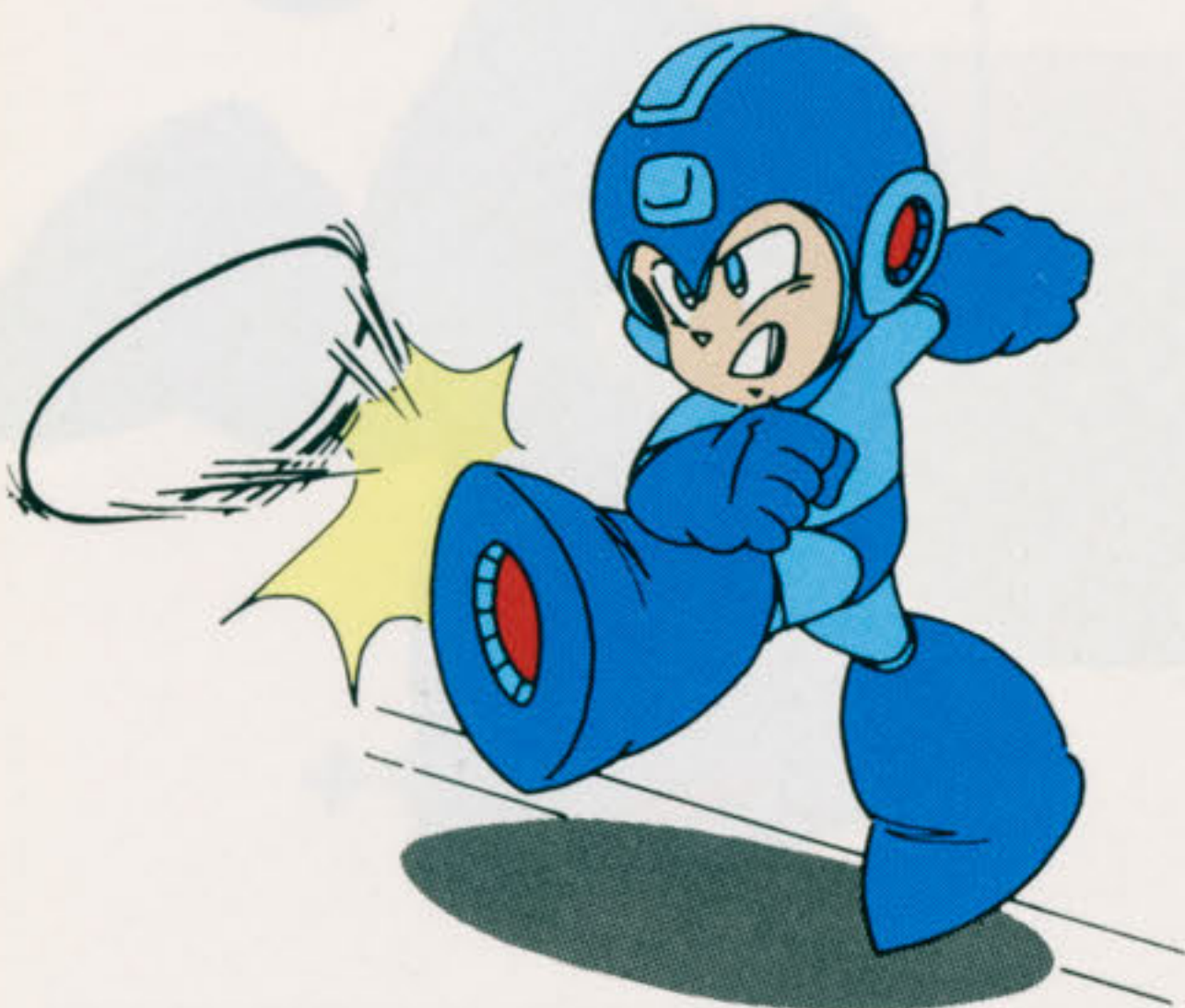
タックル



SHOOT

シュート

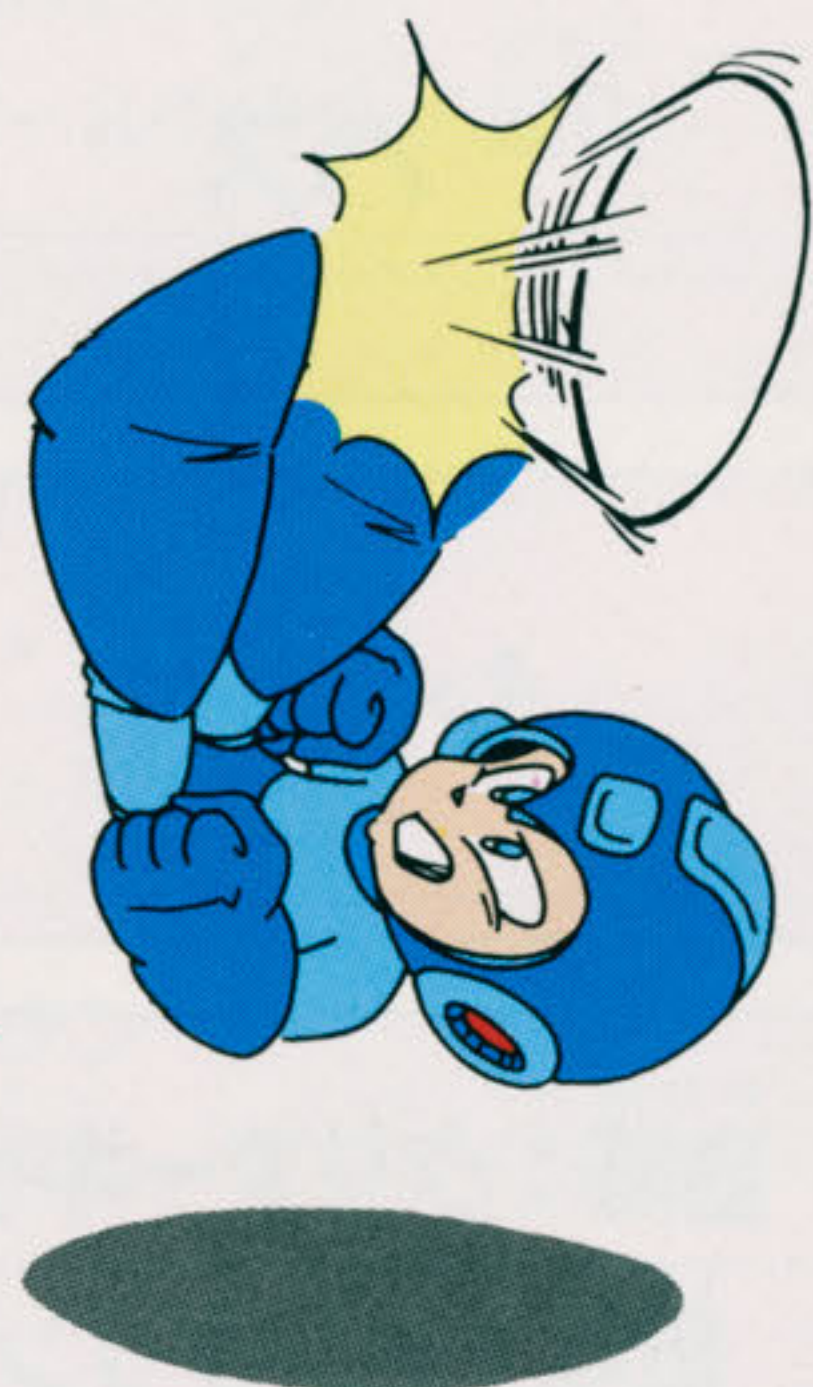
「シュート」はボールキープ時にBボタンで打つことができます。
 蹴った後のボールの軌道修正は、**+**キーを修正したい方向に入れることでボールを曲げることができます。



SHOOT!!

オーバーヘッドキック

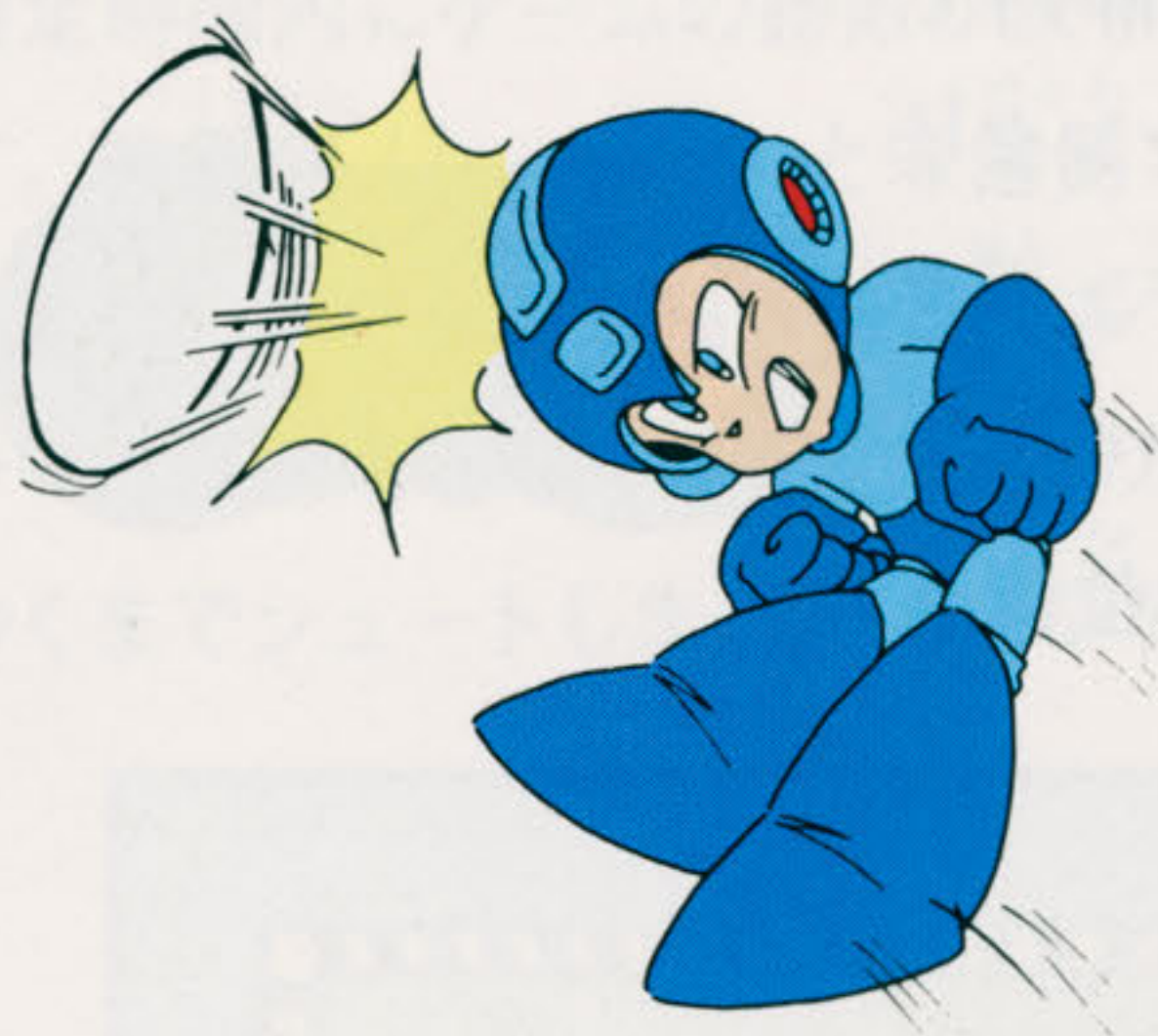
ゴールに向かって自分の前方にボールがある場合にタイミングを合わせBボタンで「オーバーヘッドキックシュート」することができます。
 操作は「シュート」と同じです。



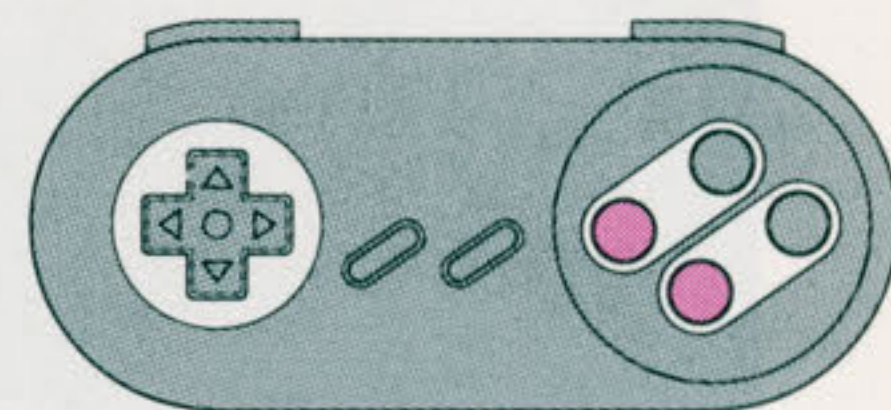
OVERHEAD KICK!!

ダイレクトプレイ

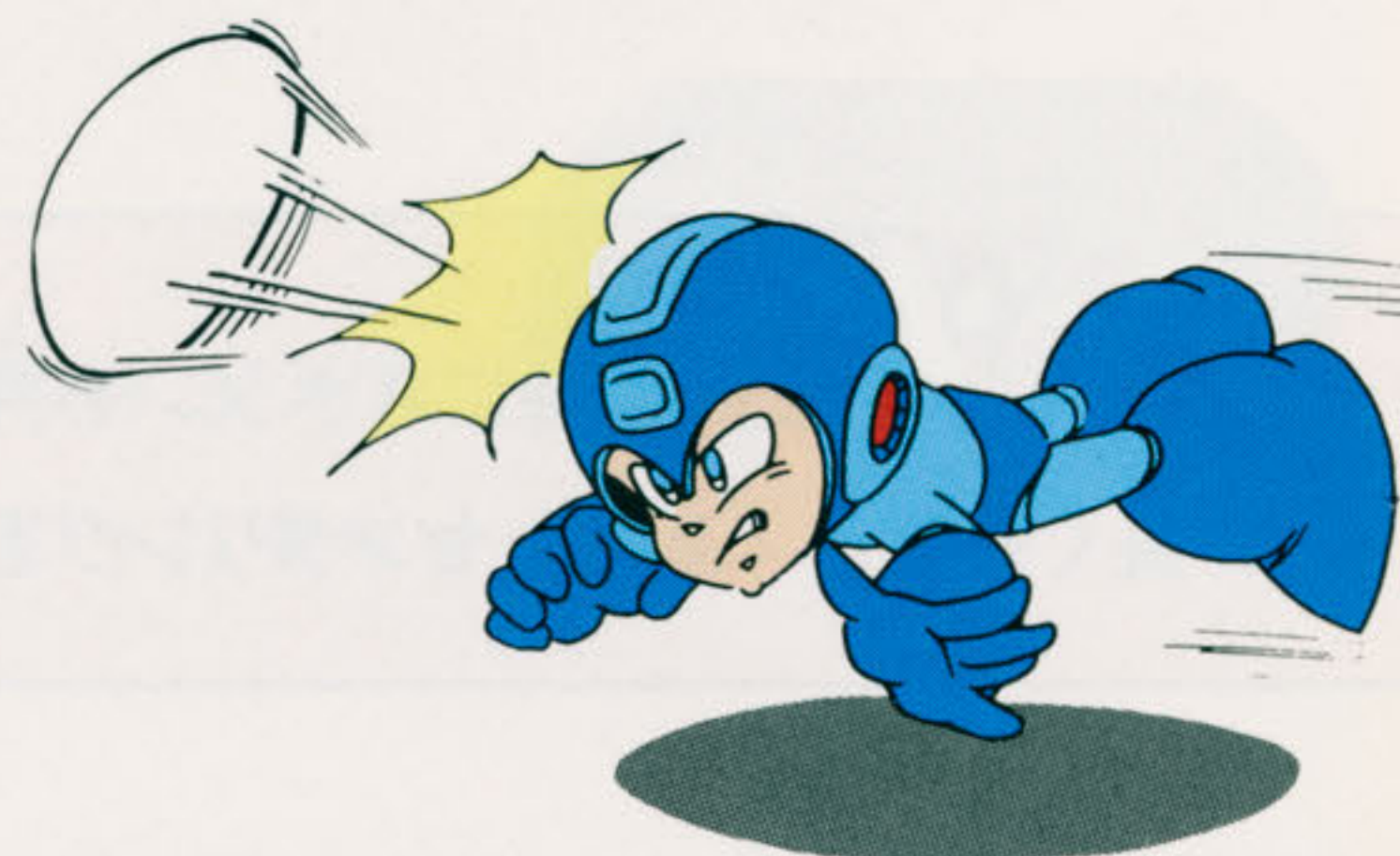
DIRECT PLAY



HEADING!!



ボールがパスやセンタリングされたときに、ボールを受けるのと同じに「シュート」の場合はYボタン、「パス」の場合はBボタンを押すと、ボールを受けた高さによって「ヘディングシュート/パス」か「ボレーシュート/パス」のダイレクトプレイをすることができます。

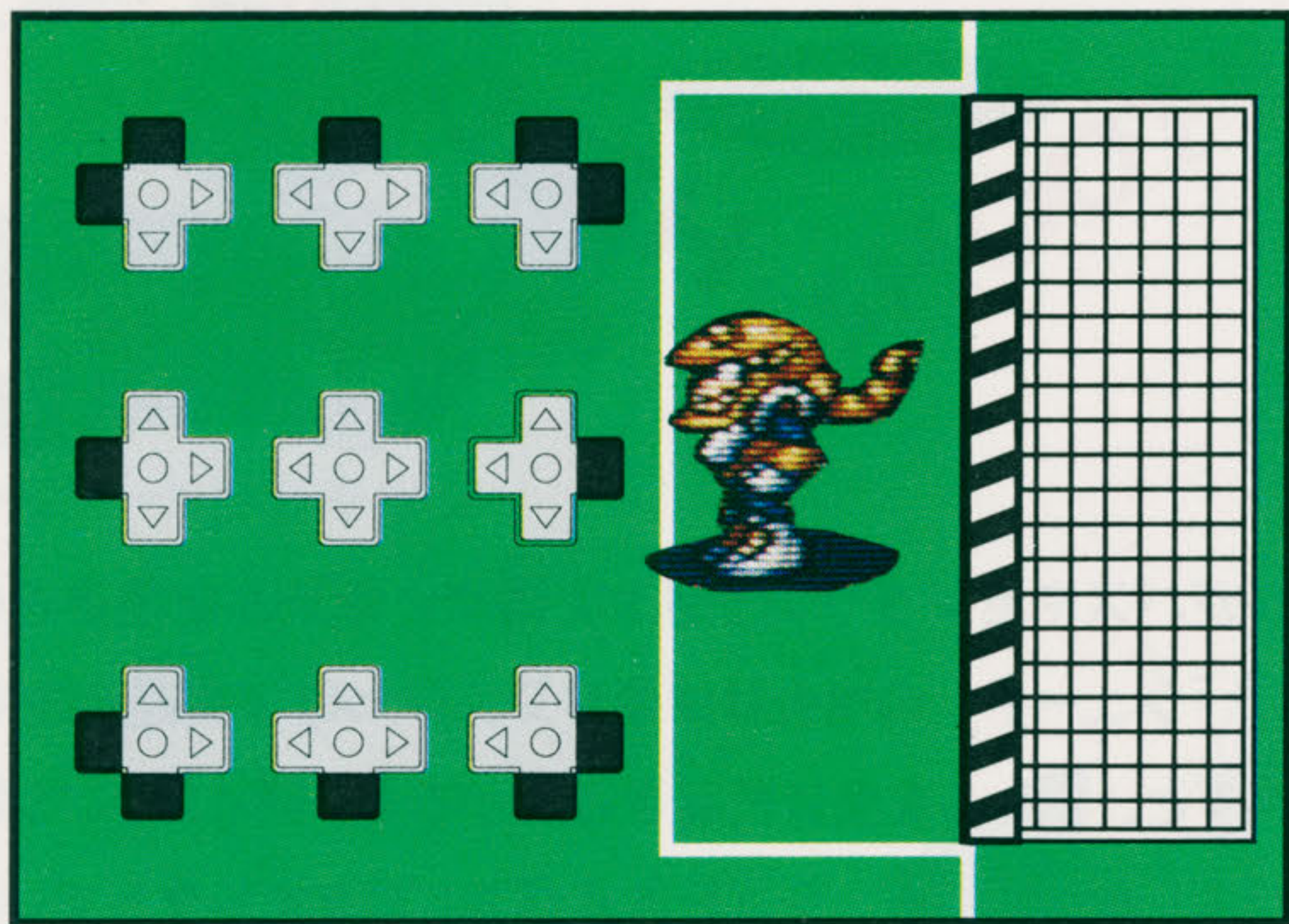
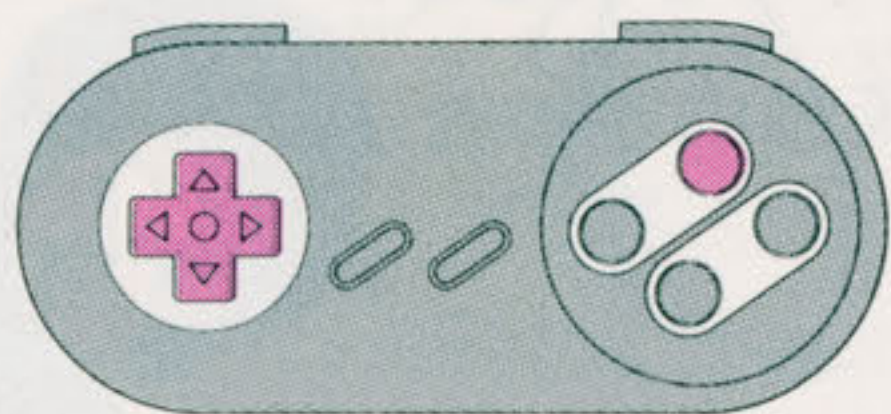




センタリング

CENTERING

センターラインを越えて敵陣内で
 攻撃中にAボタンを押すと「センタ
 リング」を上げることができます。ボタ
 ンを押した瞬間に入っている+キーの
 方向によってボールを落とす位置を
 決定することができます。



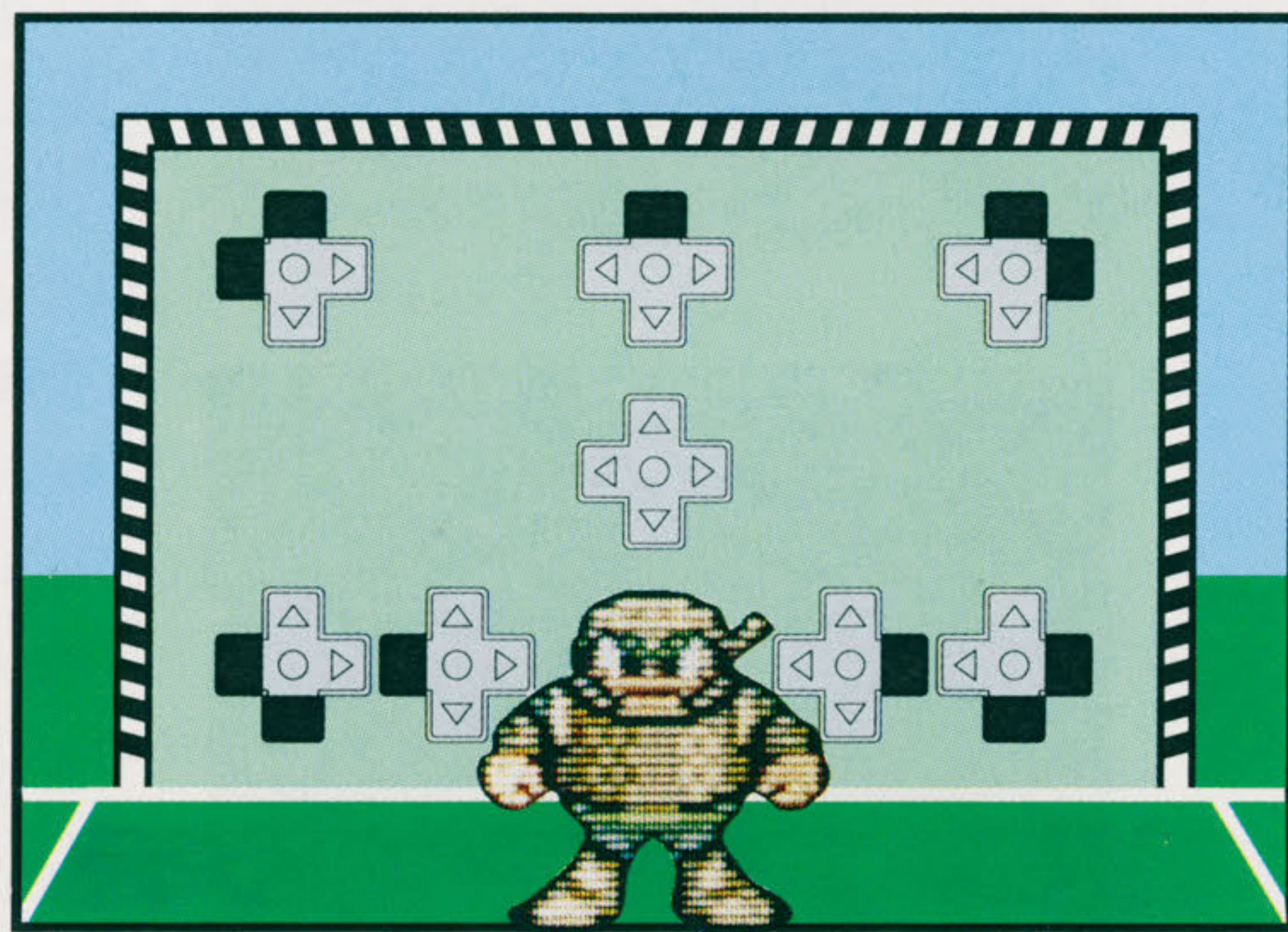
センタリングを上げる時にAボタンを押してすぐに離すと「低
 く」、長く押すと「高く」センタリングを上げることができます。



ピーケーせん

PK戦

規定時間内にゲームの勝敗が決まらない場合はPK戦となりま
 す。攻撃側（シュート）と守備側（ゴールキーパー）を1回ごと
 に交代しながら両チーム各5本ずつシュートしてゴール数が多い
 チームが勝ちとなります。同点の場合は1本ずつ交互に決着が
 つくまでシュートします。（サドンデス）

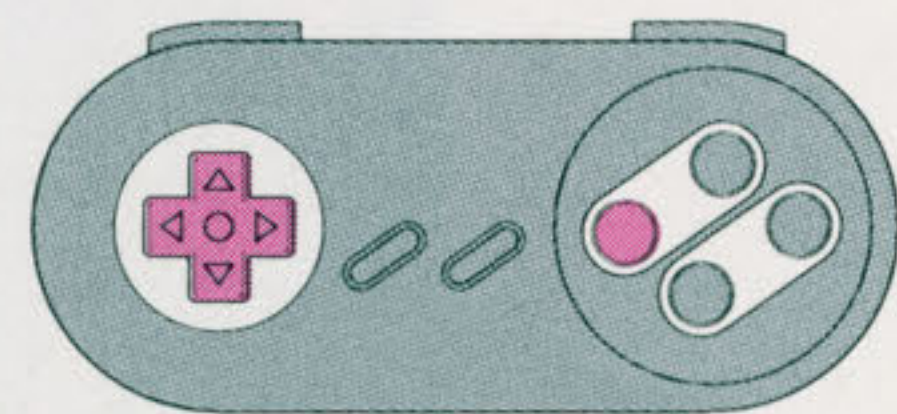


●シュート

シュートをしたいポイントに+キーを
 入れてYボタンを押す。

●ゴールキーパー

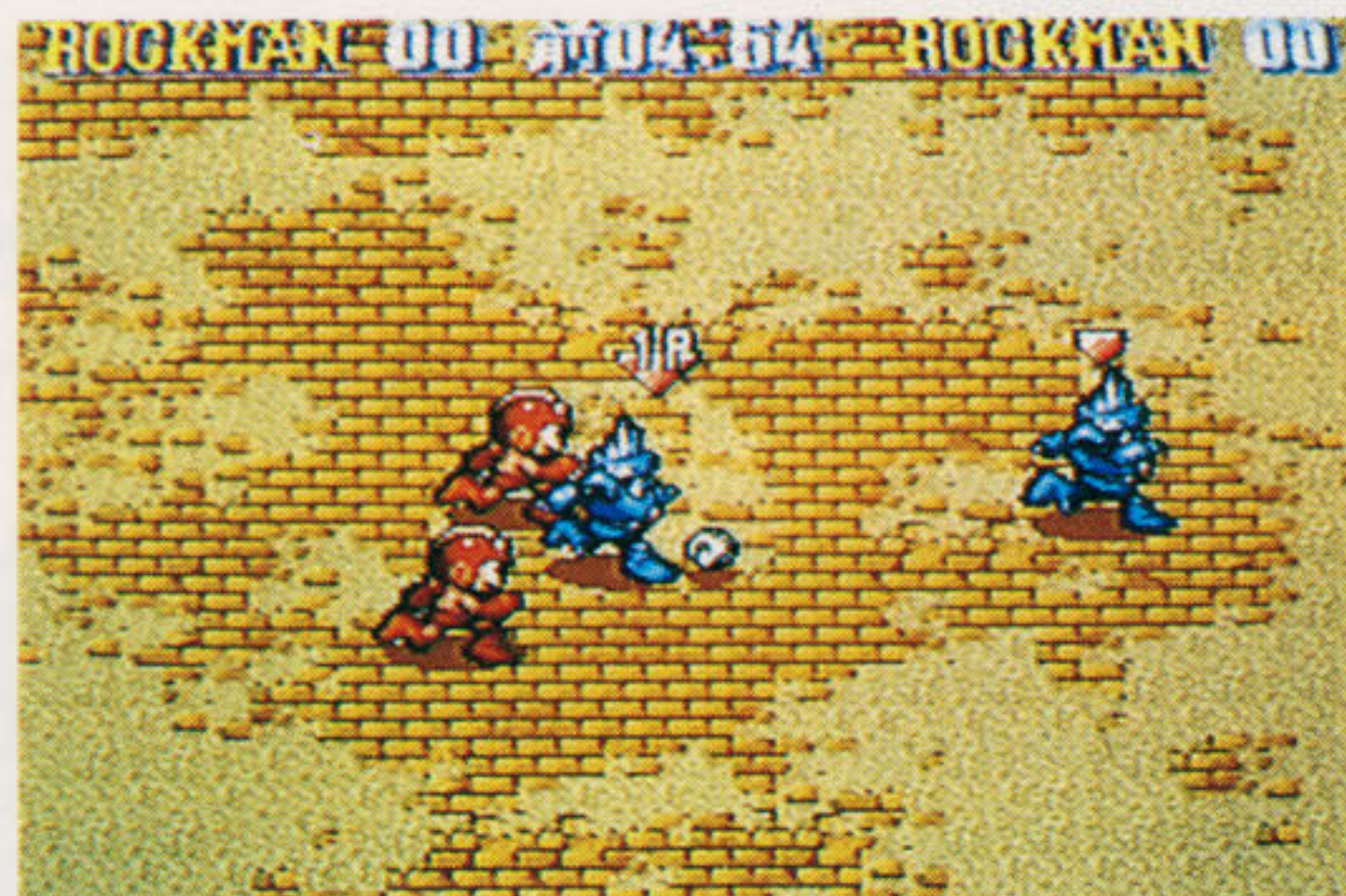
ボールのシュートされるタイミングに
 合わせて予想されるポイントに+キー
 を入れYボタンを押す。





フィールド紹介

特徴の違うフィールド（試合会場）がいくつか用意されています。



オプション・モード



タイトル画面のときに**OPTION**を選んでください。**+**キーの上下でカーソルを移動、項目を選び左右で内容を変更します。決定後にスタートボタンを押すことでタイトル画面に戻ります。

(1Pパッドのみ)

KEY CONFIG (キーコンフィグ)

1P・2Pのコントロールパッド各ボタンの設定を変更できます。変更したい技にカーソルを移動し、使いたいボタンを押し決定します。

OPTION MODE	
KEY CONFIG	
	1P 2P 3P 4P
SHOOT	X X X X
PASS	X X X X
CLEAR	X X X X
TIME	05
S. SHOOT A	02
S. SHOOT B	02
MUSIC	00
SOUND	00
STEREO	ON
KEEPER	AUTO

TIME (タイム)*

1～10分までの試合時間を選ぶことができます。

S. SHOOT (A・B) (必殺技シュート)*

A・B両チームの必殺技シュートの使用回数を変更できます。

MUSIC (ミュージック)

26通りの曲から選ぶことができます。A・B・X・Yボタンで聞くことができます。

SOUND (サウンド)

17通りの音から選ぶことができます。A・B・X・Yボタンで聞くことができます。

SOUND MODE (サウンドモード)

ON「ステレオ」、OFF「モノラル」の設定ができます。

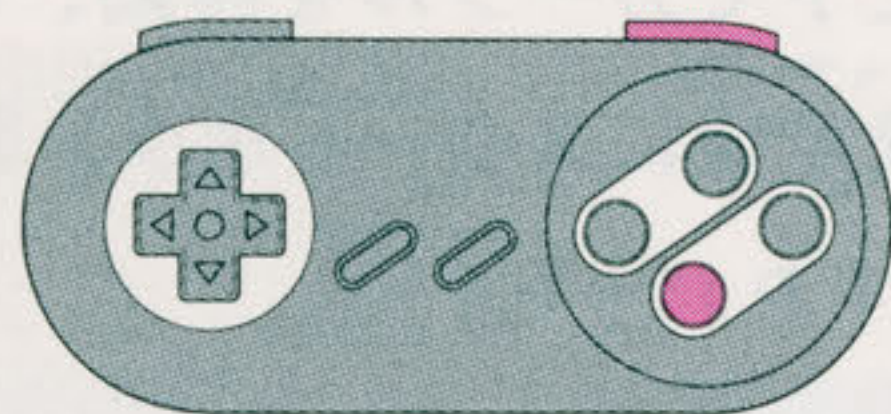
KEEPER (キーパー)

「AUTO (オート)」「MANUAL (マニュアル)」の選択ができます。

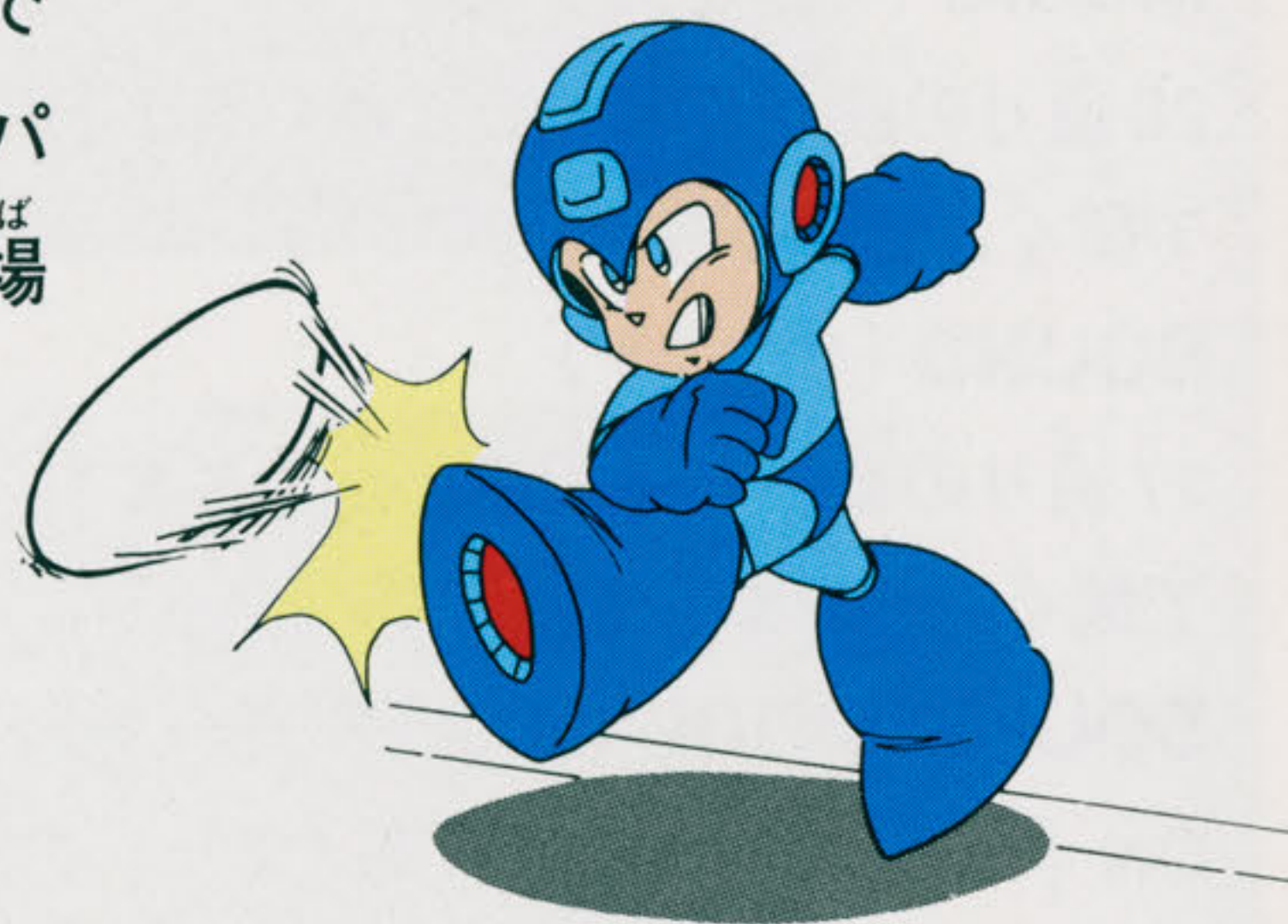
* はCAPCOM CHAMPIONSHIPでの変更はできません。



必殺技シュート



かく各キャラクターは必殺のシュートを持っています。必殺技シュートはRボタンを押しながらBボタンをおすことで1ゲーム中に2度に限り使うことができます。またゴールキーパーによって効果のない場合もあります。



※オプション・モードで使用回数を変更できます。



フォーメーション

チームの基本フォーメーションは5種類から選ぶことができます。



3-2-2

攻撃型フォーメーションで、波状攻撃などには向いています。

<弱点> 相手チームのカウンター攻撃。

3-1-3

攻撃、守備ともにカバーされたフォーメーション。

<弱点> 中盤でのボール支配力。

SWEEPER (スイーパー)

DFの後方にもう一人配置し、相手FWにプレッシャーをかける。

2-3-2

中盤の支配力をメインにした、均整の取れたフォーメーション。

<弱点> 決定力に欠ける。

2-2-3

防御主体のフォーメーション。

<弱点> FW陣の力が弱い。



MEMBER'S



ロックマン

ロックバスターシュート



ウッドマン

リーフシュート



エンカー

ミラーバスターシュート



エアーマン

たつまき
竜巻シュート



ボンバーマン

ぼくだん
爆弾シュート



ニードルマン

ニードルシュート



ファイヤーマン

ファイヤーシュート



ジェミニマン

ジェミニシュート



エレキマン

エレキシュート



タップマン

タップシュート



ステータス
STATUSにカーソルを合わせ
キャラクターの特性を
あ
とくせい

A・Bボタンのいずれかを押すと
お
見ることができます。





MEMBER'S



トードマン

トードシュート



カットマン

ローリングカッターシュート



ファラオマン

ファラオシュート



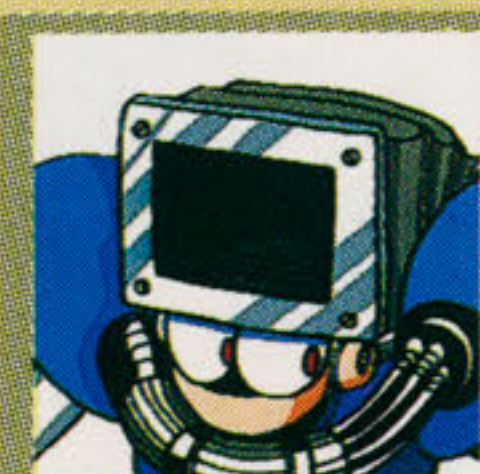
アイスマン

アイスシュート



ダストマン

ダストシュート



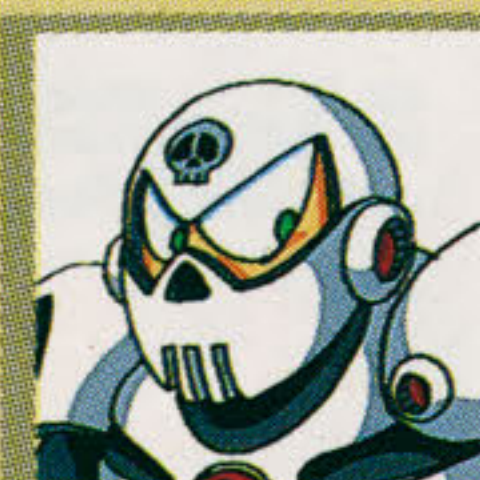
バブルマン

バブルシュート



スカルマン

スカルシュート



フラッシュマン

フラッシュシュート



スネークマン

スネークシュート



ブルース

ブルースバスターシュート



ステータス
STATUSにカーソルを合わせ
キャラクターの特性を

A・Bボタンのいずれかを押すと
見ることができます。





エキシビジョン

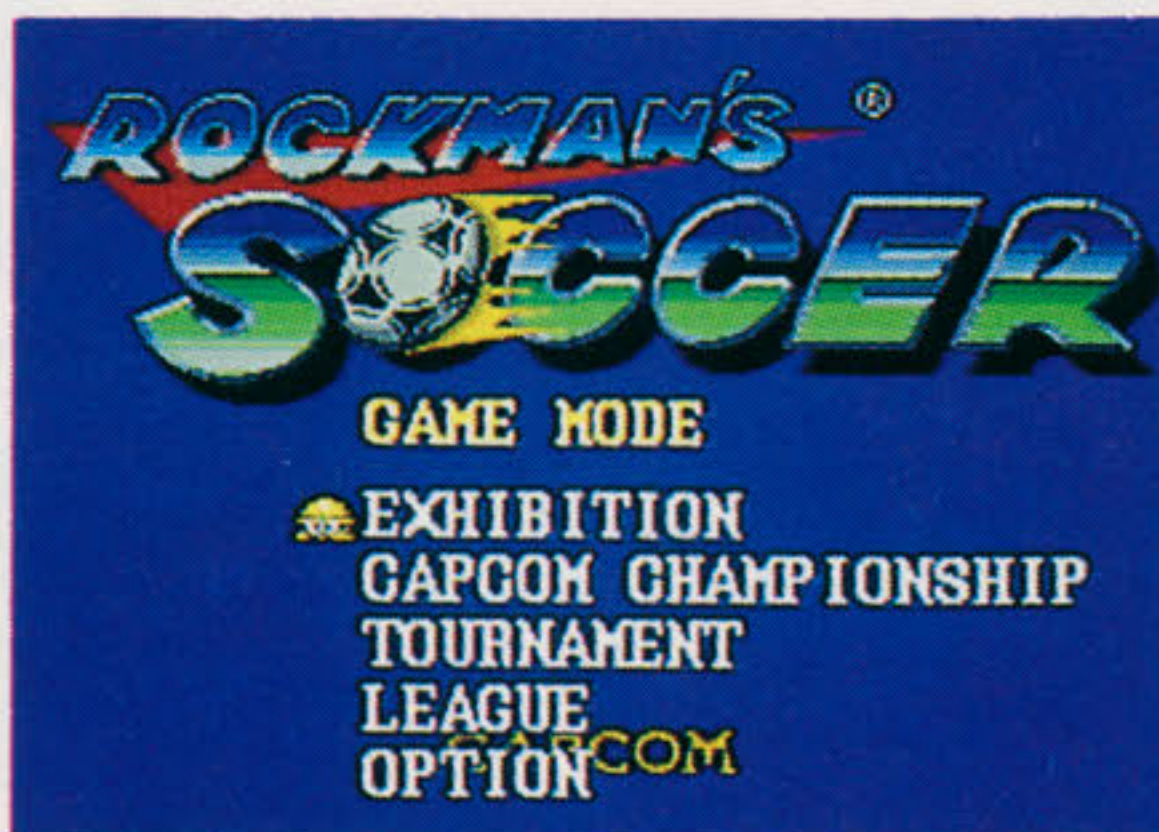
EXHIBITION

たいせんけいしき
● 対戦形式

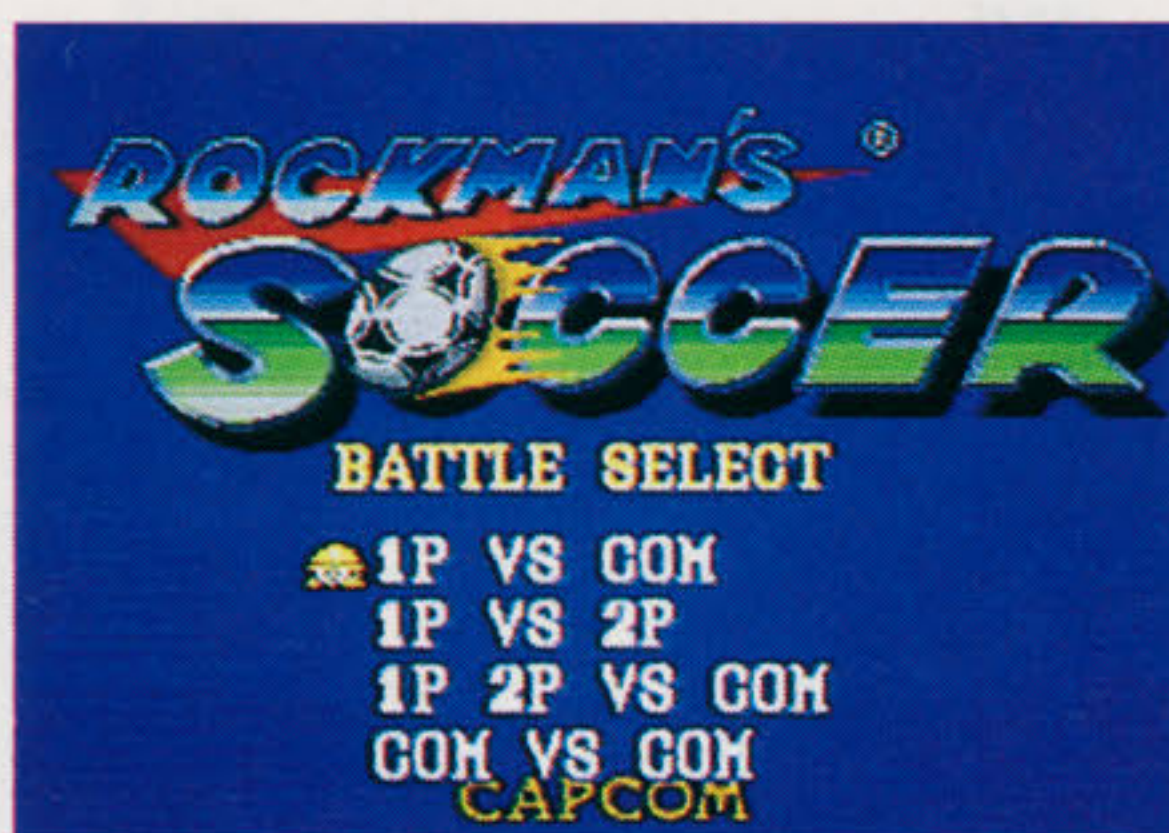
1 P vs コンピューター / 1 P vs 2 P /
1 P & 2 P vs コンピューター /
コンピューター vs コンピューター

1 ゲームのみのフリープレイ・モードです。好きなキャラクター
を選択してチームを結成しプレイすることができます。

タイトル画面のときに、**+**キーでEXHIBITIONにカーソルを合わせ
スタートボタンを押してください。



BATTLE SELECT画面で対戦形式を選んでください。



チームの基本フォーメーションを5種類から選んでください。



好きな選手を各ポジションに登録してください。

- 1 変更したい選手のところに**+**キーでカーソルを移動し、A・Bボタンのいずれかを押し
て選択します。
- 2 選手群にカーソルが移動した
ら好きなキャラクターを選
んで決定します。(この操作の繰
り返しで好きなキャラクターを
登録します。) ただし、登録で
きるキャラクターはフォーメー
ションで決定した、守備選手
別にしか変更できません。
- 3 スタートボタンを押して選手
登録を終わります。

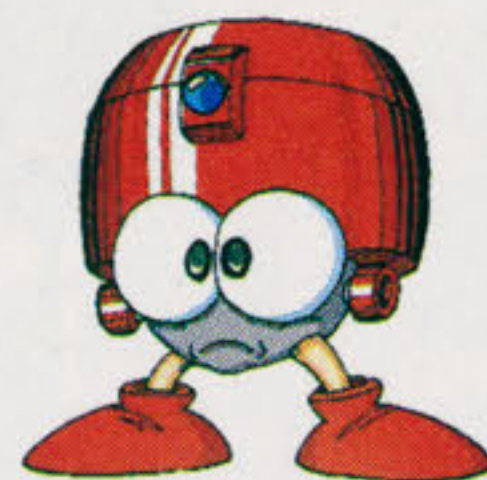




ポジションの変更をしたい場合は、決定したフォーメーションに
対して選手の入替えができます。



入れ替えたい選手同士のところに+キーでカーソルを移動し、
A・Bボタンのいずれかを押し決定し、ポジションの変更を
します。



STATUS (ステータス) について

STATUSにカーソルを合わせA・Bボタンのいずれかを押しと
キャラクターの特性を見ることができます。



対戦するフィールドを+キーで
カーソルを移動し、選んでくだ
さい。



スタートボタンを押し試合が
始まります。





カプコンチャンピオンシップ

CAPCOM CHAMPIONSHIP

A.D.20XX年。Dr.コサックとの闘いから数カ月後…。

ある日突然、世界中のサッカー場が大混乱！

Dr.ワイリーの手で甦った宿敵のロボットたちが乱入し

試合をメチャメチャにしてしまった。

はたして、Dr.ワイリーの企みは???

「おれ、Dr.ワイリーめ！この事態を何とかしなくては！」

この緊急事態に対応すべくライト博士は、ロックマンを改造した。

「ゆけ、ロックマン！！悪の手からサッカーと

それを愛する人々の夢を守るのだ！」



対戦形式

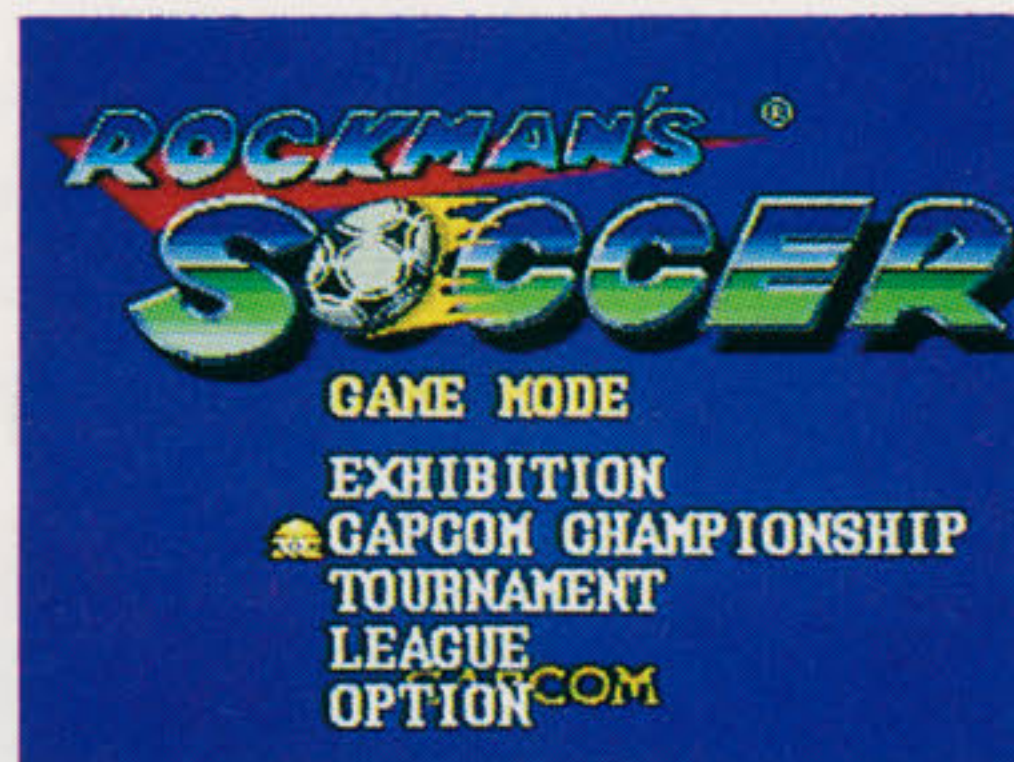
1 P vs コンピューター / 1 P & 2 P vs コンピューター

ストーリーに沿って各地で対戦し、試合に勝って相手チームから好きな選手を獲得しながらサッカー場をDr.ワイリーの手から取り戻してゆくモードです。

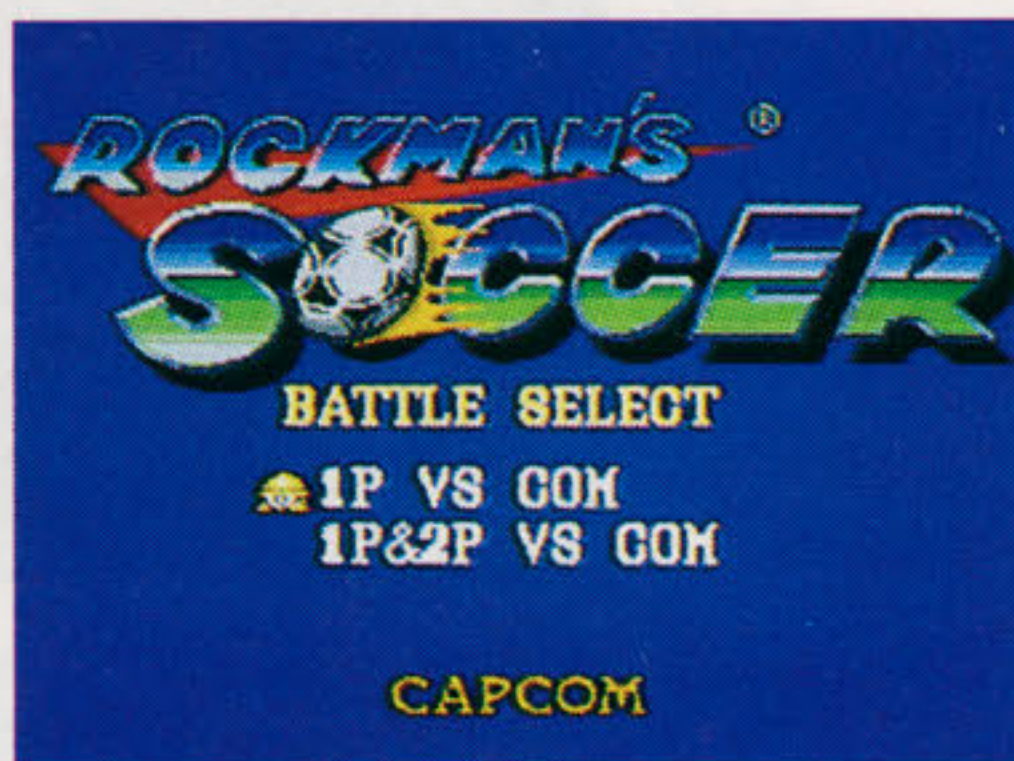
このモードは試合時間：10分、必殺技シュート：2回までで戦います。



タイトル画面のときに、+キーでCAPCOM CHAMPIONSHIPにカーソルを合わせスタートボタンを押してください。



BATTLE SELECT画面で対戦形式を選んでください。



BOSS SELECT画面で8体の敵ボスのフィールドを選んでください。

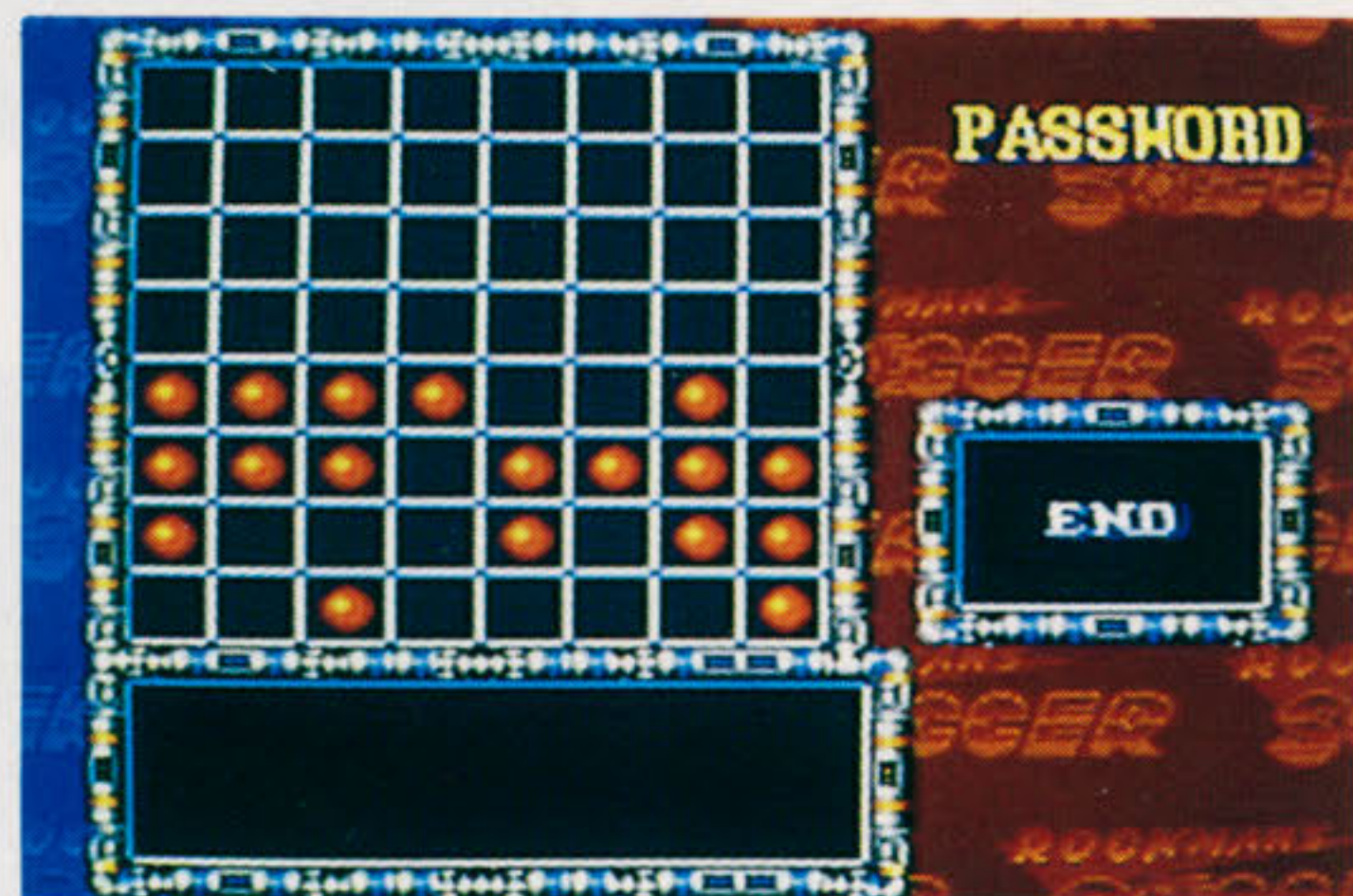


チームの基本フォーメーションを5種類から選んでください。(EXHIBITIONと同じ 21 p参照)

スタートボタンを押すと試合が始まります。



タイムアップで試合が終了するとパスワード画面が表示されます。



試合に勝った場合

スタートボタンを押すと、BOSS SELECT画面に戻りゲームを続けることができます。



試合に負けた場合

スタートボタンを押すと、ゲームオーバーになります。



1 試合が終了すると、相手チームからメンバー1体がチームのRESERVE (リザーブ) に加わり、次の試合から使うことができます。



メンバーチェンジをしたい場合

RESERVE (リザーブ) にカーソルを合わせて空の選手を表示し、その中から決定したフォーメーションに対して選手の入替えをすることができます。

1 入れ替えたい選手同士のところには+キーでカーソルを移動します。



2 A・Bボタンのいずれかを押し決めて、メンバーチェンジします。





トーナメント TOURNAMENT

たいせんけいしき
● 対戦形式

1 P vs コンピューター / 1 P & 2 P vs コンピューター

トーナメント形式で優勝を目指し勝ち進んでゆくモードです。

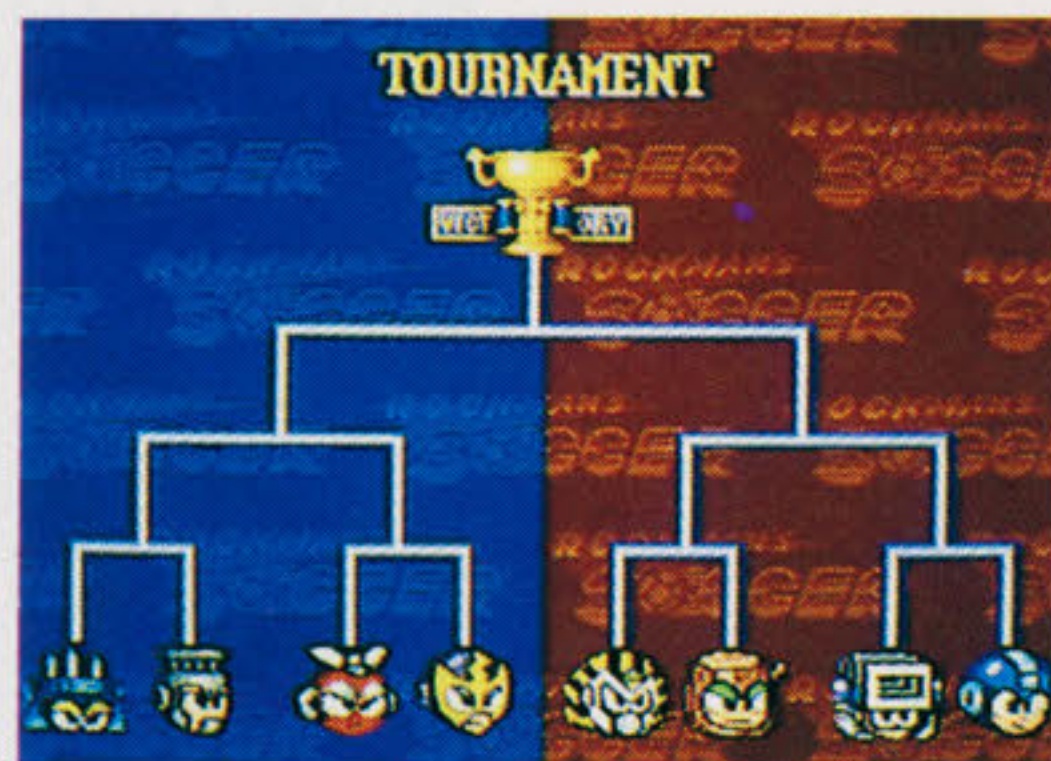
タイトル画面のときに、**+**キーで**TOURNAMENT**にカーソルを合わせスタートボタンを押してください。

BATTLE SELECT画面で対戦形式を選んでください。

TEAM SELECT画面で自分のチームを選んでください。



トーナメント表でどのチームと対戦するか表示されます。



チームの基本フォーメーションを5種類から選んでください。
(EXHIBITIONと同じ 21 p 参照)



好きな選手を各ポジションに登録してください。
(EXHIBITIONと同じ 22 p 参照)



スタートボタンを押すと試合が始まります。



リーグ LEAGUE

たいせんけいしき
対戦形式

1 P vs コンピューター / 1 P & 2 P vs コンピューター

8 チームの総当り戦で優勝を争うモードです。

タイトル画面のときに、**+**キーで**LEAGUE**にカーソルを合わせ
スタートボタンを押してください。

BATTLE SELECT 画面で対戦形式を選んでください。

TEAM SELECT 画面で自分のチームを選んでください。
(TOURNAMENT と同じ 28 p 参照)

リーグ表が表示され、どのチームと対戦するか表示されます。

LEAGUE							GP	GD
1	2	3	4	5	6			
2	X							
3		X						
4			X					
5				X				
6					X			

チームの基本フォーメーションを5種類から選んでください。
(EXHIBITION と同じ 21 p 参照)



好きな選手を各ポジションに登録してください。
(EXHIBITION と同じ 22 p 参照)



スタートボタンを押すと試合が始まります。

対戦成績は勝点制で計算されます。1 試合が終了すると、再び
リーグ表が表示され次の対戦相手や今の順位、他の試合結果な
どがわかります。

LEAGUE							GP	GD
1	2	3	4	5	6			
2	X					04	+03	
3		X				02	-01	
4			X			02	+00	
5				X		00	-02	
6					X	04	+05	
						01	-02	
						00	-08	
						03	+05	

勝点制について

試合に勝った場合 — 2 point

試合に負けた場合 — 0 point

引き分けた場合 — 1 point (P K 戦はありません)

勝点が同点の場合は、得失点差で順位が決定されます。

得失点差 — ゴールした点 — ゴールされた点

全チームの対戦が終了すると、リーグ戦の最終順位が決定され
ます。また、優勝するとエンディングとなります。



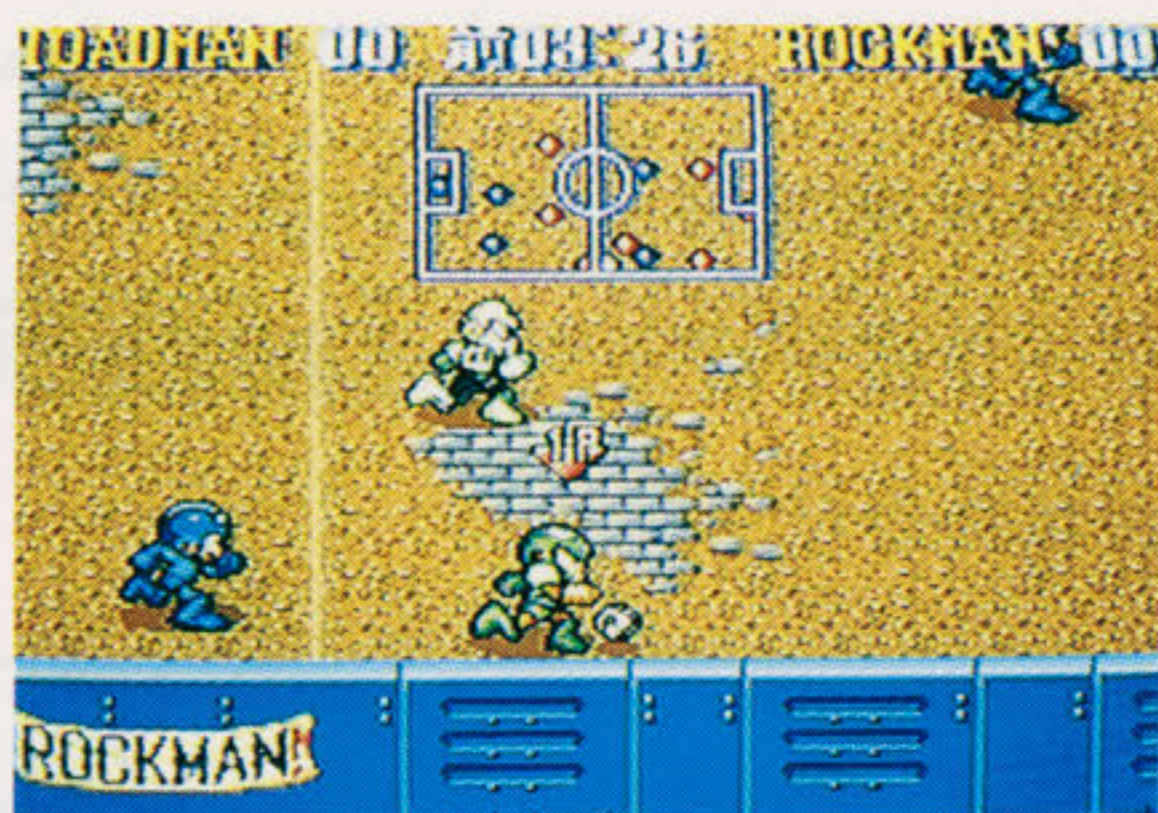
テクニック

いろいろなテクニックを駆使して、エキサイティングなゲームを
楽しんでください。



センタリングのコツ

RADAR (レーダー) を使って味方の位置を確認しながら、センタリングを上げるポジションを決めフィールドのサイド(画面の上下)を進め! 敵陣を突破しながら十分DFを引きつけてセンタリングをゴール前に上げよう。



ひっさつわざ 必殺技シュートのタイミング

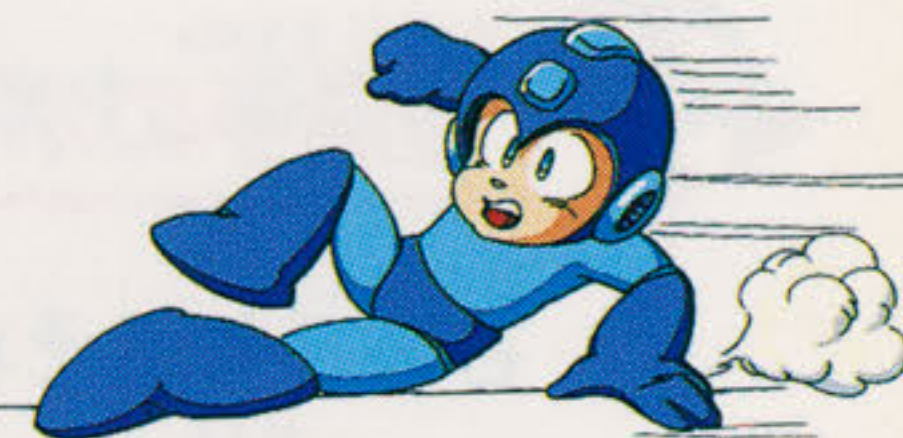
ひっさつわざ 必殺技シュートはかなり高い確率でゴールを決めることのできるスゴイ技だ。でも、デタラメに打つと味方に当たったりして得点できないことがあるのでRADAR (レーダー) や画面をよく見てシュートしよう。



ひっさつわざ 必殺技シュートでもゴールキーパーの特性がそのシュートに勝っていたらセービングされることもあるので注意しよう。(法則性があるので良く考えよう!)



タックルとスライディング



敵にボールをキープされているときにはタックルやスライディングでボールを奪取しよう。

タックル

ボールに届く距離は短いですが、姿勢の回復が早く正面からの攻撃に有利。

スライディング

ボールに届く距離が長く後ろから敵を追っているときに有利だが姿勢の回復が遅い。



TACKLE!!
SLIDING!!



かくせんしゅ 各選手のポジション

かくせんしゅにはそれぞれ得意な項目 (RUN / 走力、KIC / キック力 etc.) がある。たとえば、RUNやKICのレベルが高い選手はFWに、DIFが高い選手はDFにとそれに見合ったポジションに配置しよう。

また、カプコンチャンピオンシップなど対戦チームの選手が一種類と決まっているときは、その敵の特性をよく見極めて作戦を立てよう。



てき 敵チームのRUNレベルが高い場合

パスをつないでボールを回しながら進め!

てき 敵チームのTACレベルが高い場合

敵をよけながらドリブルで切れ込んでゆけ!

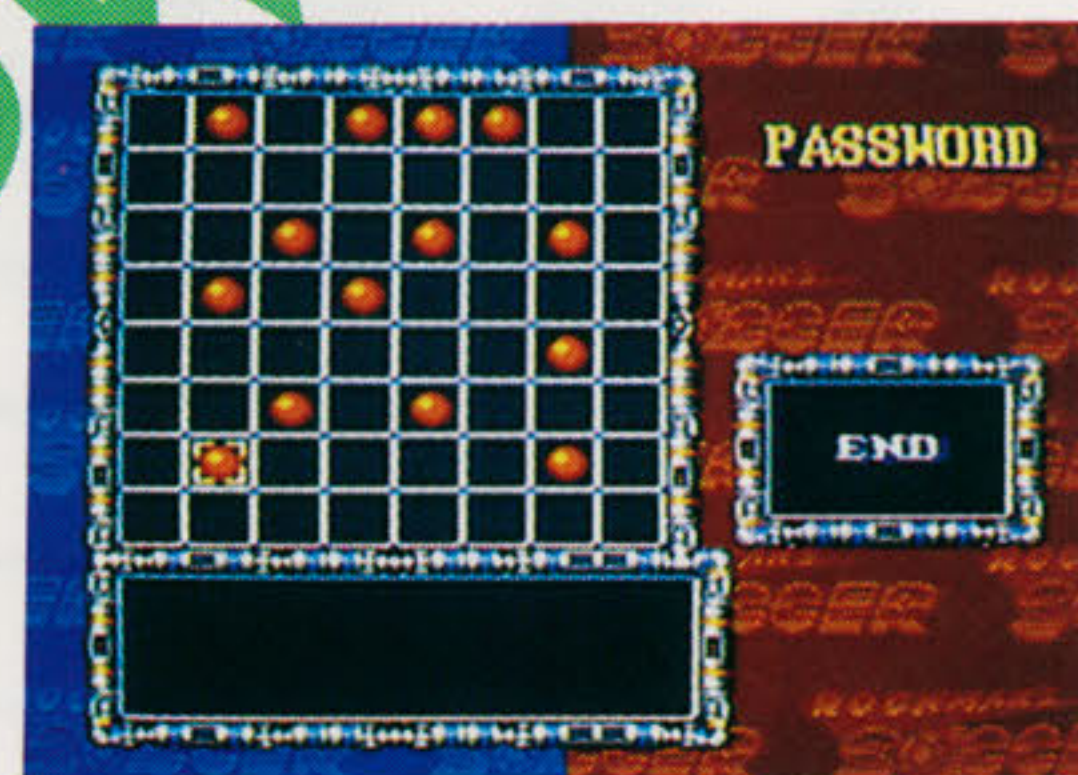
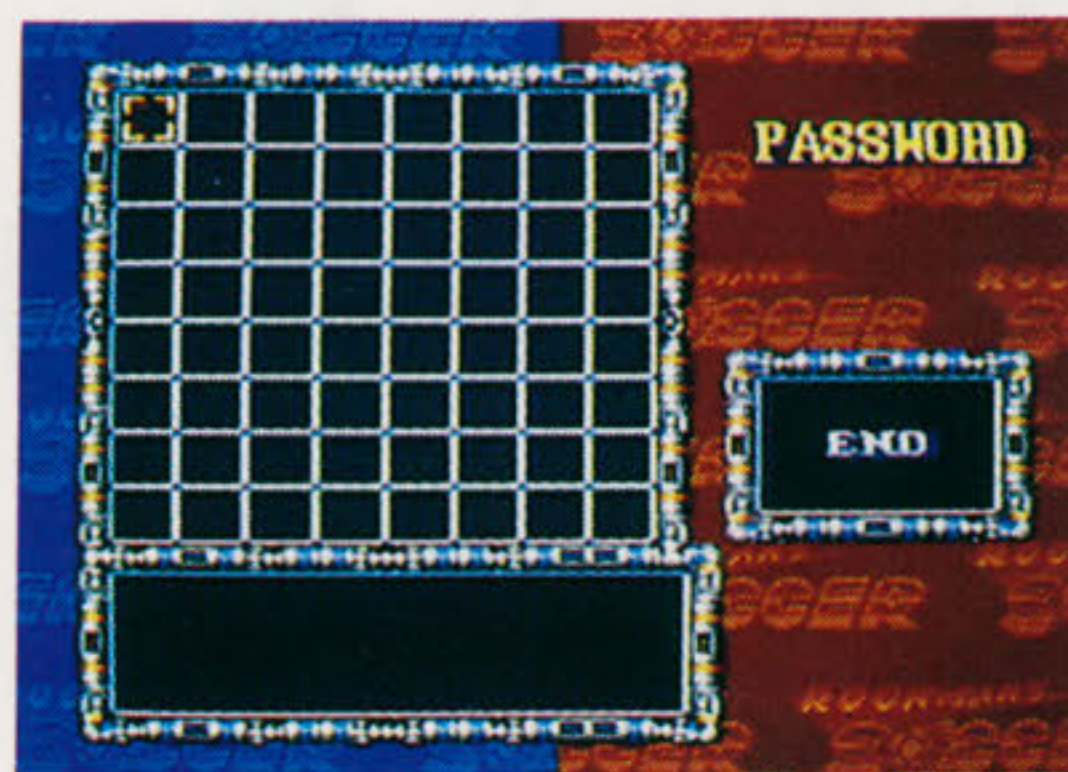
TRAPPING!!



パスワード



パスワードはCAPCOM CHAMPIONSHIPで好きなボスから試合をスタートしてプレイするのに必要となります。必ずメモするようにしましょう。

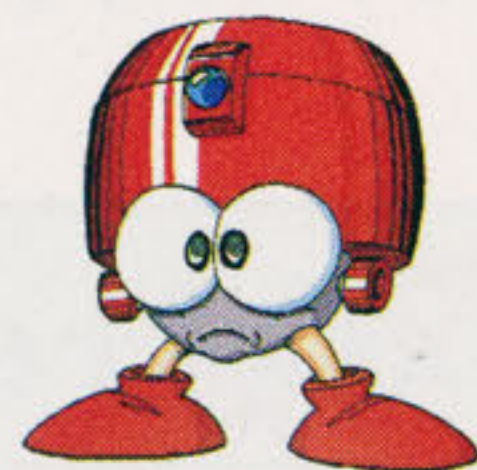
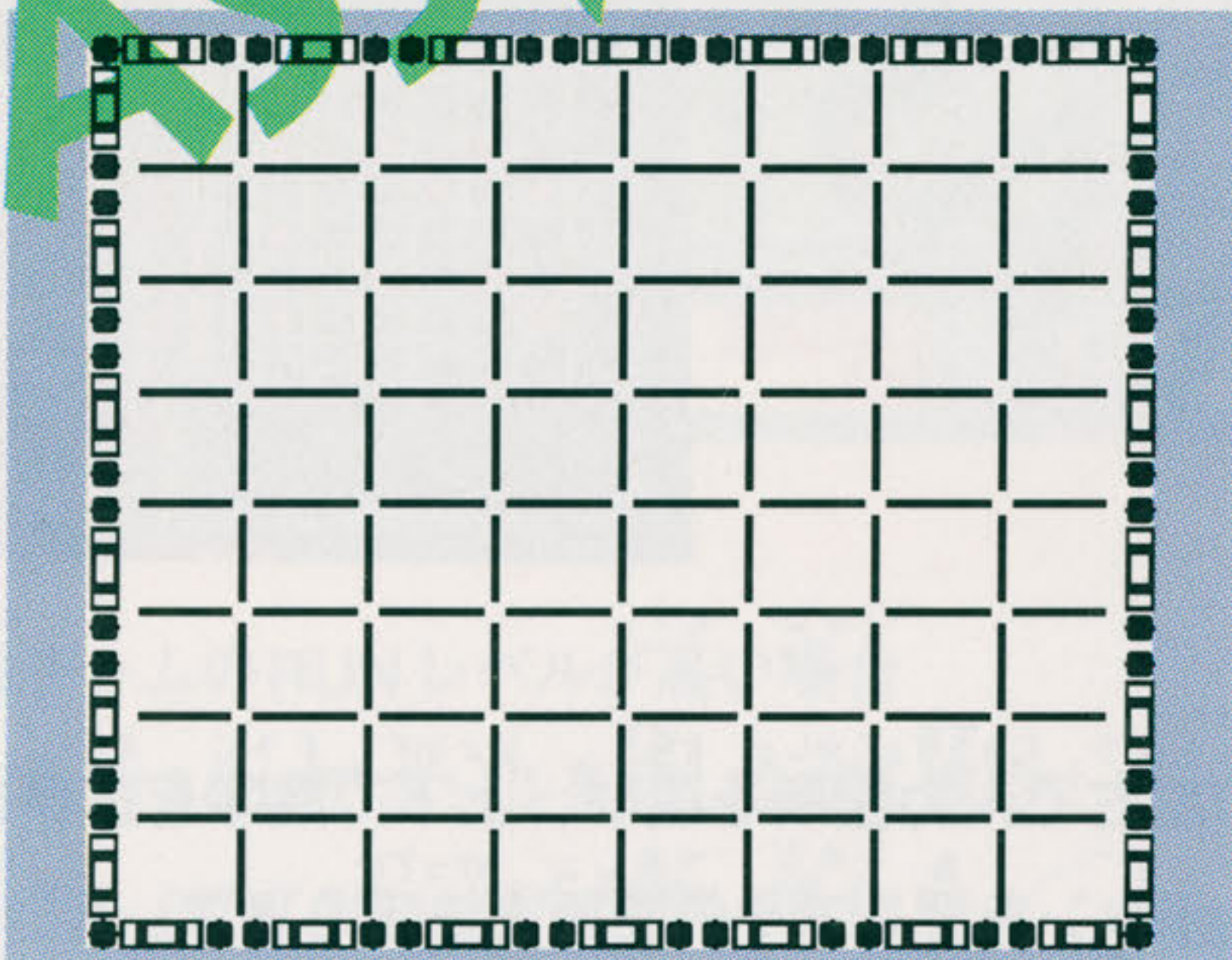
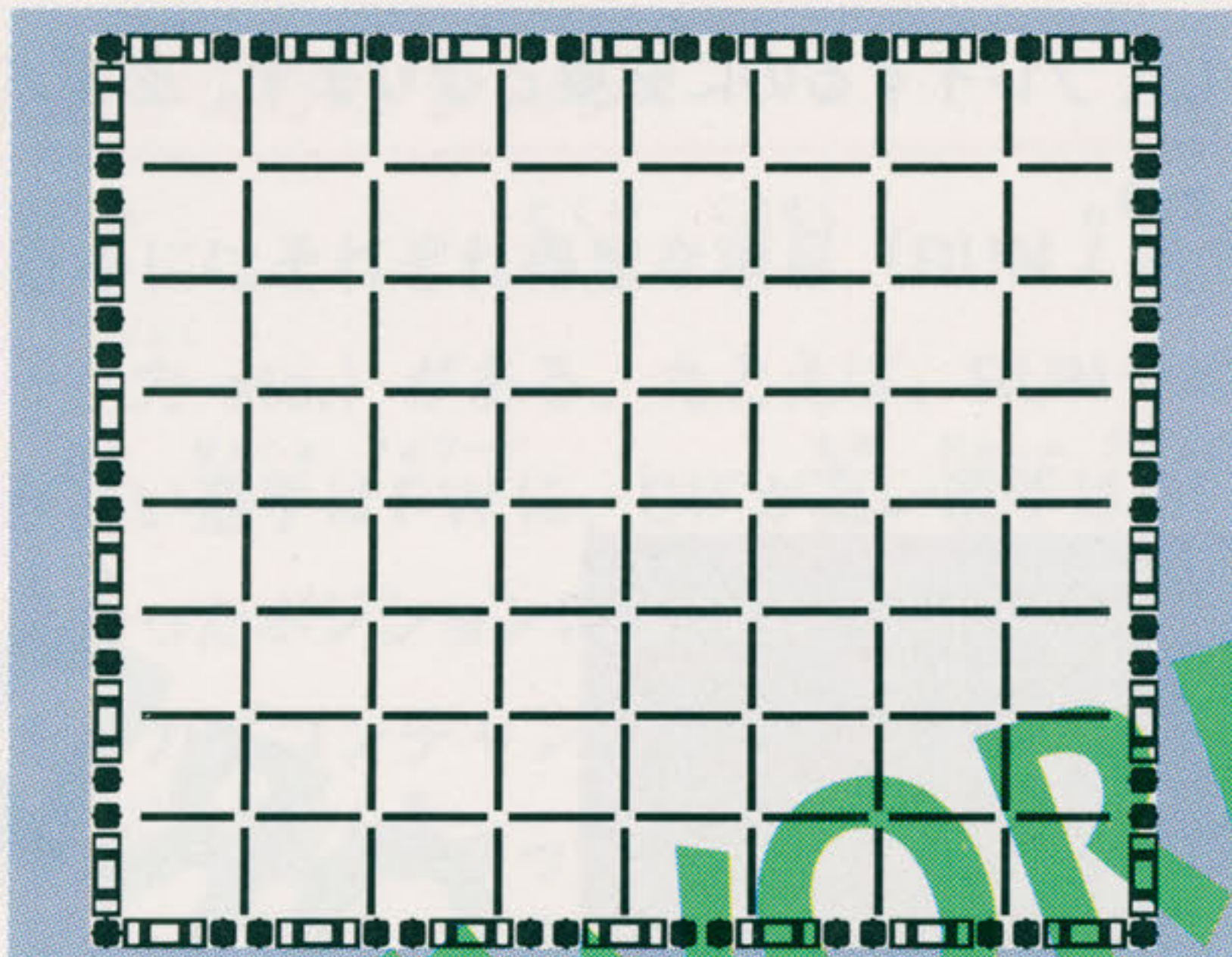


- 1 +キーの左右で入力箇所を選び、上下で数字を選びます。
- 2 スタートボタンを押してその箇所を決定します。
- 3 終了したらA・B・X・Yボタンのいずれかを押ししてください。

入力が完了するとゲームを再開することができます。



パスワード・メモ



使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- 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ときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 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ください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございます。おそれ入りますが、弊社まで御一報ください。尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

株式会社 カプコン®

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。