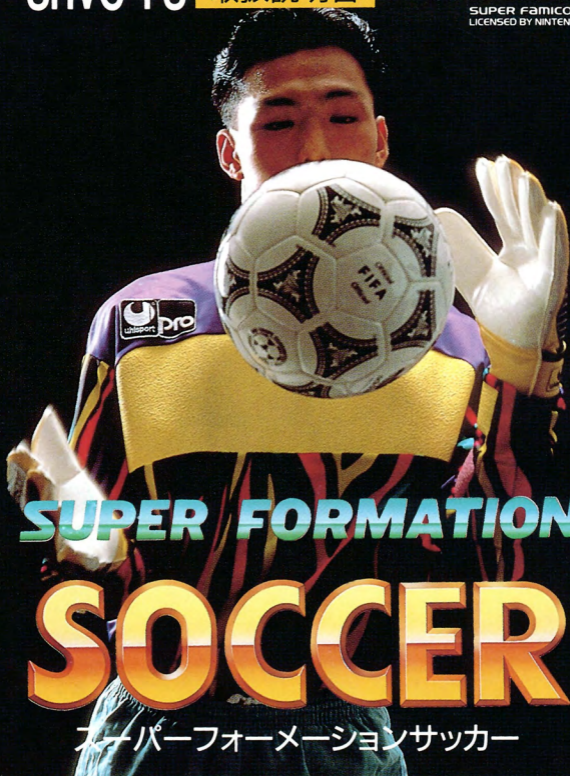


スーパーファミコン[®]
SHVC-FS 取扱説明書



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



SUPER FORMATION

SOCCER

スーパーフォーメーションサッカー

HUMAN CREATIVE GROUP
HUMAN

このたびは、ヒューマンのスーパーファミコン専用カセット「スーパーフォーメーションサッカー」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。

ゲームを始める前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しくご使用ください。

CONTENTS

- モードの説明——2
- 操作方法①——3
- 操作方法②——4
- 操作テクニック——6
- PK戦のしかた——7
- 反則について——8
- フォーメーション——9
- ゲームの始めかた——10
- 出場チーム解説——12



モードの説明

エキシビジョン EXHIBITION

世界16ヶ国のチームから好きな1チームを選択し、COMまたは2Pを相手に対戦するモードです。

ヒューマン カップ HUMAN CUP

好きな1チームを選択し、残る15チームに勝ち抜き優勝をめざすモードです。

[NEW GAME] 初めから遊ぶ場合です。

[CONTINUE] 続きから遊ぶ場合です。



左の画面でパスコードを入力してください。

➡パスコードは8方向の矢印になっています。

方向キーでカーソルを動かし、Bボタンで決定、Yボタンでキャンセルです。

⬆️パスコードが正しく入力されるとゴールが決まります。

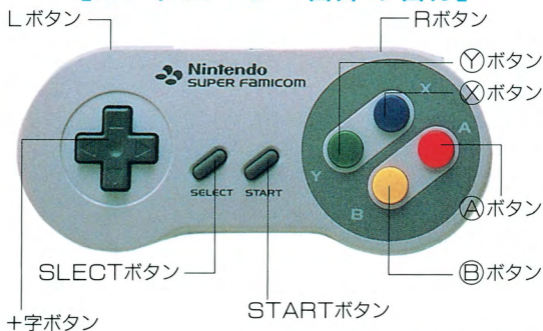
■プレイヤー数選択

EXHIBITION エキシビジョン	1PvsCOM/1Pvs2P/1P・2PvsCOM
HUMAN CUP ヒューマン カップ	1PvsCOM/1P・2PvsCOM

操作方法 ①

「スーパーフォーメーションサッカー」では、下の図にある専用コントローラーの各ボタンを操作し試合を戦っていきます。

【コントローラー各部の名称】



※ Xボタンは使用しません。

■各ボタンの基本操作

十字ボタン	選手の移動、ドリブル等の方向を決定します。
SELECTボタン	試合中ポーズをかける時に使用します。
STARTボタン	パス先のカーソルを切り替えます。
Yボタン	他選手へのパス等に使用します。
Bボタン	キック、シュート等に使用します。
Aボタン	十字ボタンの方向にパスします。
Lボタン	パス先のカーソルを切り替えます。
Rボタン	パス先のカーソルを切り替えます。

操作方法 ②

■選手の操作方法

右の表を見て、状況別のボタン操作をよく理解した上で楽しみ下さい。

	ボールの近くにいるとき	自分がボールを持っているとき	相手がボールを持っているとき
十字	<ul style="list-style-type: none"> ・ゼッケンの表示されている選手を移動させます。 ・キックの方向を決定します。 	<ul style="list-style-type: none"> ・押している方向へドリブルをします。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゼッケンの表示されている選手を移動させます。 ・タックルの方向を決定します。
Y	<ul style="list-style-type: none"> ・緩い弾道のキックをします。 	<ul style="list-style-type: none"> ・矢印のカーソルが表示されている選手へパスします。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリブルしている選手の近くにいるとき、ショルダー・タックルをします。
B	<ul style="list-style-type: none"> ・鋭い弾道のキックをします。 	<ul style="list-style-type: none"> ・十字ボタンで押している方向へキックします。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリブルしている選手の近くにいるとき、スライディング・タックルをします。
	<ul style="list-style-type: none"> ※十字ボタンを押してから、よって、ループの違うボール間隔が短い ▶ 速く低いループ 間隔が長い ▶ 遅く高いループ (ロン) 	<ul style="list-style-type: none"> このボタンを押すまでの間隔にループになります。 ーブを描くボールになります。(シュート等に使用) ーブを描くボールになります。グキック、センタリング等に使用) 	<ul style="list-style-type: none"> ●このほか、自分のボールをパスする選手を変えたいときはSTARTボタン、Lボタン、Rボタンを押してパス先の矢印カーソルを移動させます。
A	<ul style="list-style-type: none"> ・スライディングをします。 	<ul style="list-style-type: none"> ・十字ボタンで押している方向へキックします。 	

■キーパーの操作方法

オート AUTO

COMが自動的にボールに反応し、キャッチします。(捕球後はMANUAL)

マニュアル MANUAL

自分でキーパーを操作します。

十字ボタン	キーパーの移動、ジャンプ時の方向を決定します。
Yボタン	ジャンプしながらキャッチします。
Bボタン	ジャンプしながらパンチングします。(ジャンピング・キャッチより1.5倍の飛距離があります。)

操作テクニック

スローイン

相手のキックしたボールが、タッチラインを越えて外に出た場合、自軍のスローインを行います。(Bボタンで3方向、Yボタンでパス先の選手へ投げます)



コーナーキック

相手のキックしたボールが相手ゴールラインを越えて外に出た場合、相手コーナーエリアより自軍のコーナーキックを行います。(8方向)

ゴールキック

相手のキックしたボールが自軍のゴールラインを越えて外に出た場合、自軍のゴールエリア内よりゴールキックを行います。



フィールド 各部の名称

ゴールエリア

ゴールライン

コーナーエリア

ペナルティーエリア

タッチライン

PK戦のしかた

●試合が同点のまま終了した場合、PK戦を行います。

両チーム交互にシュートし、より多くのシュートを決めたチームの勝ちとなります。

- ・一方のチームが残ったシュートを成功させても、もう一方のチームの得点に及ばないときは、その時点で勝敗が決まります。
- ・5本ずつシュートが終わってなおも同点の場合、1本ずつ交互に決着がつくまでシュートします。

[シュートのしかた]

十字ボタンをシュートする方向に押したまま、Bボタンを押します。また、ボールを蹴る瞬間にもう一度Bボタンを押すと、シュートのスピードが増します。

[ゴールキーピング]

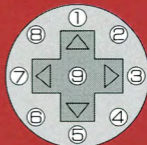
十字ボタンで方向を決め、Bボタンでジャンプします。

シュート／キーパーの操作方向

ゴールでの方向は全部で9方向です。⑨の方向は、十字ボタンを押さない場合です。



{ 十字ボタンと
ゴールの方向 }



反則(ファウル)について

●ショルダータックルを行うと、審判よりレッドカードを呈示され、反則による退場となることがあります。



左下の画面で、負傷退場による欠員の補充を行います。



⬆赤が反則退場者、黄色く点滅している所が負傷退場者です。(➡P11:選手の入替え)

・反則による退場者は1チーム4名までです。自軍の選手が7名になるとショルダータックルはできません。

フォーメーション

このゲームでは、各チームの特徴にあわせて、8つのシステムの中から最適のフォーメーションが選択できます。

4-3-3

均整のとれた最もポピュラーなシステムであり、3人のハーフ・バックは攻撃にも守備にも転じる。

4-4-2

守りを厚くし、チャンスを見計らい攻撃にも転じる守備型のシステム。

4-2-4

バックス、フォワードともに4人のバランスのとれたシステム。中央での競り合いがポイント。

SWEEPER

相手チームのフォワード陣に対し、専門にマークする選手(スイーパー)を配置したシステム。

3-2-2-3

相手チームのセンターフォワードをライトハーフとレフトハーフが、ウイングを両フルバックがマークし、チャンス次第で攻撃にも転じる。

2-3-5

5人のフォワードで攻めまくる攻撃型システム。ミッドフィルダーと2人のバックスの頑張りが重要なポイント。

3-5-2

ハーフウェイライン付近での競り合いを重視したシステム。ミッドフィルダーの3人は攻撃にも転じる。

3-3-4

中央、バックスともに3人の、バランスのよいシステム。4人のフォワードは攻撃に集中できる。

ゲームの始めかた

■モード選択

右のタイトル画面で、好きなモードを選びます。
(▶P2:モードの説明)



次に、遊ぶ人数でモードを選びます。(▶P2:プレイヤー数選択)



■チーム選択

右のチームセレクト画面で、好きなチームを選びます。
(▶P12:チーム解説)

●左側が1P/1P・2P
右側が2P/COMとなります。



[チームパラメータ]

攻撃力 — ATK
 防御力 — DEF
 走力 — RUN

— チーム名(国名)

■フォーメーション選択(キーパー操作方法の選択)

右の画面で、チームのフォーメーション(▶P 9:フォーメーションの説明)と、キーパーの操作方法(▶P 6・7)を決定します。



■選手の選択

下の画面で、スターティングメンバー11名を決めます。



[画面のみかた]

スターティングメンバーの11名です。

控えの選手です。

選手のパラメータです。

(AT/攻撃力)
(DF/防御力)
(RN/走力)

選手の背番号です。

選手の入れ替えについて

1. 十字ボタンでかえたい選手にカーソルを合わせ、Bボタンを押します。(選手名が点滅します)
2. 次に、かわりの選手にカーソルを合わせBボタンを押すと、選手が入れ替わります。

■タイムセット(1~99分まで)

十字ボタンの上下で試合時間を決めます。

TIME
05

EXHIBITION

出場チーム解説

HUMAN CUP

ゲームに参加する全16チーム及び個々の選手データをこれより紹介していきます。効率よく勝ち抜いていくために活用してください。

[データのみかた]

■SYSTEM

COM側が選択するフォーメーションです。

■チームデータ

それぞれ功・守・走・キーパーの防御力を表してあります。TOTALはそのチームの総合力です（10段階評価）

■選手データ表

個々の選手を各能力別に10段階評価してあります。

KIC：キック力/RUN：走力

DRB：ドリブル力

SHT：ショルダータックルの攻撃力

SHD：ショルダータックルの防御力

GERMANY [ドイツ]

4-3-3 SYSTEM

完璧な守備とパワーあふれる攻撃で他を圧倒する。もちろん優勝候補No.1のチーム。



[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	イルカニヤ	GK	5	6	4	—	—
2	ベールト	DF	7	8	4	5	6
3	コラコラー	DF	7	8	4	5	6
4	アッター	DF	7	8	4	5	6
5	ウップン	DF	7	8	4	5	6
6	ヘンスラ	MF	5	8	4	4	6
7	マッテルス	MF	10	9	10	2	9
8	ブレーン	MF	5	8	4	4	6
9	フェアリー	FW	9	9	6	3	7
10	プリンス	FW	9	10	10	3	8
11	リットル	FW	6	8	6	4	6
12	ドイター	DF	6	7	2	5	6
13	リーダー	FW	5	7	3	4	6
14	パイン	MF	5	7	3	4	6
15	メラメラ	MF	5	7	3	4	6
16	ドーン	MF	5	7	3	4	6

■ ARGENTINE [アルゼルチン]

4-4-2
SYSTEM

神の子と呼ばれるスーパースタープレイヤーが率いるチーム。奇跡は再び起きるか？

チームデータ	攻撃力		TOTAL9
	防御力		
	走力		
	キーパー		

[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	コイコイ	GK	5	6	3	—	—
2	ウジェイ	DF	7	7	3	5	6
3	シランモン	DF	7	7	3	5	6
4	セリシェラ	DF	7	7	3	5	6
5	オランツテ	DF	7	7	3	5	6
6	トグロオ	MF	5	7	4	4	6
7	マラドナ	MF	10	10	10	2	9
8	パスアル	MF	5	7	4	4	6
9	ジャスト	MF	5	7	4	4	6
10	カニジャ	FW	9	10	10	3	8
11	ガッチャ	FW	7	7	4	4	6
12	バッチシ	MF	5	6	3	4	6
13	カルデラ	MF	5	6	3	4	6
14	ソツテヒイ	FW	5	7	3	4	6
15	オヘソ	DF	6	6	3	5	6
16	モンモン	DF	6	6	3	5	6

ITALY [イタリア]

SWEeper SYSTEM

勝利を前提に構成されたチーム。攻撃力、守備力ともにバランスがとれ、高いレベルにある。



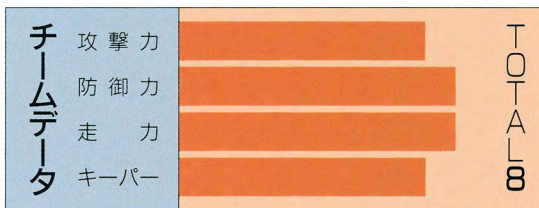
[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	ゼンブ	GK	9	7	4	—	—
2	パレーヒ	DF	7	7	3	5	6
3	ベルコイ	DF	7	7	3	5	6
4	クウエリ	DF	7	7	3	5	6
5	アウティニ	DF	7	7	3	5	6
6	アゴステ	DF	7	7	3	5	6
7	ヘナポヒ	MF	5	7	3	4	6
8	シャレーニ	MF	5	7	3	4	6
9	ドナット	FW	7	7	4	4	6
10	スキダチ	FW	9	10	10	2	9
11	アッジヨ	FW	9	10	10	3	9
12	ピアリー	FW	5	6	3	4	6
13	ベリテ	MF	5	6	3	4	6
14	カルボナ	FW	5	6	3	4	6
15	エラーラ	DF	6	7	2	5	6
16	ヘレナン	FW	5	6	3	4	6

■ BRAZIL [ブラジル]

SWEeper SYSTEM

数々の名プレーヤーを生んだサッカー王国。堅い守りと鮮やかな速攻で優勝を狙う。



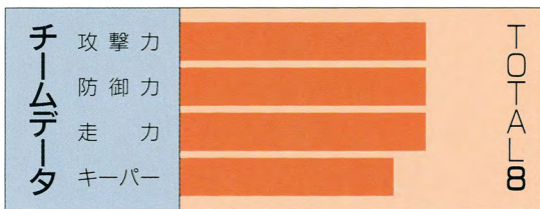
[選手データ表]

	N A M E	ポジション	K I C	R U N	D R B	S H T	S H D
1	タパレユ	GK	7	6	4	—	—
2	カウボン	DF	8	8	3	5	6
3	チョルジ	DF	8	8	3	5	6
4	モーゼフ	DF	8	8	3	5	6
5	リカルロウ	DF	8	8	3	5	6
6	フリャンコ	DF	8	8	3	5	6
7	テュンガ	MF	5	6	3	4	6
8	ジッコー	MF	9	10	10	3	8
9	パウド	FW	5	6	3	4	6
10	ハレッカ	FW	9	10	10	3	9
11	ミュエウ	FW	5	6	3	4	6
12	アエモン	MF	5	5	3	4	6
13	ヒーコラス	MF	5	5	3	4	6
14	オマエオ	FW	5	5	3	4	6
15	ポヘット	FW	5	5	3	4	6
16	レナット	FW	5	5	3	4	6

■HOLLAND [オランダ]

4-2-4
SYSTEM

やや実力はダウンしているが、核となる選手の活躍いかんでは、十分に優勝を狙えるチーム。



[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	ハンスー	GK	5	6	3	—	—
2	ベイリー	DF	5	6	3	5	6
3	ハイカルト	DF	9	9	9	3	9
4	フーマン	DF	8	8	6	3	8
5	カンティ	DF	5	6	3	5	6
6	ポーター	MF	5	6	3	4	6
7	ヒットシヘ	MF	5	6	3	4	6
8	ファントフ	FW	5	6	3	4	6
9	プリット	FW	9	10	10	3	9
10	パステン	FW	9	10	10	3	9
11	イルハウス	FW	5	6	3	4	6
12	ピーマン	MF	5	5	3	4	6
13	エラルド	MF	5	5	3	4	6
14	シーフト	FW	5	5	3	4	6
15	ムティエス	DF	5	5	3	5	6
16	ピンター	MF	5	5	3	4	6

■ ENGLAND [イングランド]

SWEeper SYSTEM

紳士の国にふさわしく、フェアプレーが身上のチーム。守りも堅く、チーム力はまとまっている。



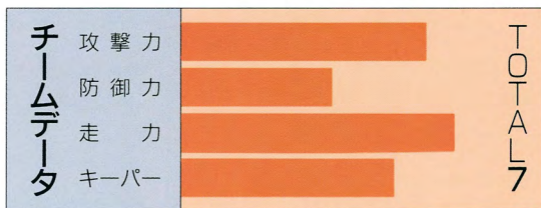
[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	イルトン	GK	5	6	3	—	—
2	バイト	DF	5	5	3	5	6
3	ハーガー	DF	5	5	3	5	6
4	ウォークア	DF	5	5	3	5	6
5	プッチャ	DF	5	5	3	5	6
6	イヤース	DF	5	5	3	5	6
7	カスコーイ	MF	10	9	10	3	9
8	フラッチョ	MF	8	6	6	4	6
9	ウワートル	FW	5	5	2	4	6
10	イネーカー	FW	9	10	10	2	9
11	ファーンツ	FW	5	5	2	4	6
12	ホブソン	MF	5	5	1	4	6
13	ピアスリ	FW	5	5	2	4	6
14	アクマモン	MF	5	5	1	4	6
15	ティーブ	MF	5	5	1	4	6
16	ブルル	FW	5	5	2	4	6

■CAMEROON [カメルーン]

4-4-2 SYSTEM

破壊力は全チーム中No.1。ショルダータックルなどラフプレイが若干目立つが、台風の目となるのは必至。



[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	ムコーノ	GK	3	5	3	—	—
2	パパウ	DF	8	7	3	9	8
3	クンタ	DF	8	7	3	9	8
4	オママ	DF	8	7	3	9	8
5	ムディプ	DF	8	7	3	9	8
6	ムフー	MF	8	7	3	8	8
7	カナピィ	MF	8	8	4	8	8
8	エフエヘ	MF	8	7	3	8	8
9	ウツヒデ	MF	8	7	3	8	8
10	ミイラ	FW	10	10	9	3	9
11	オマピィ	FW	9	9	6	6	9
12	マツハナキ	FW	6	7	2	9	8
13	マキシム	DF	7	7	2	9	8
14	バズル	DF	7	7	2	9	8
15	リッピー	MF	7	6	3	8	8
16	コサク	FW	6	7	2	9	8

ROMANIA [ルーマニア]

3-5-2
SYSTEM

攻守のバランスは良いが能力は平均並なので、中心となる選手の働きがポイントとなる。



[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	ウング	GK	3	5	3	—	—
2	ムペスク	DF	3	5	3	5	6
3	ホペフク	DF	3	5	3	5	6
4	アンドメ	DF	3	5	3	5	6
5	エドイク	MF	3	5	3	4	6
6	フライン	MF	3	5	3	4	6
7	サバク	MF	3	5	3	4	6
8	マジ	MF	9	10	10	3	9
9	モタリウ	MF	3	5	3	4	6
10	ラカトヒュ	FW	3	5	3	4	6
11	ラットチョ	FW	3	5	3	4	6
12	ループ	FW	3	5	2	4	6
13	ドーリン	MF	3	5	2	4	6
14	ティモチエ	MF	3	5	2	4	6
15	トオミトレ	MF	3	5	2	4	6
16	パリント	FW	3	5	2	4	6

IRELAND [アイルランド]

3-2-2-3
SYSTEM

守りの堅さには素晴らしいものがあり、GKはまさに鉄壁と呼ぶにふさわしい守備力を誇る。



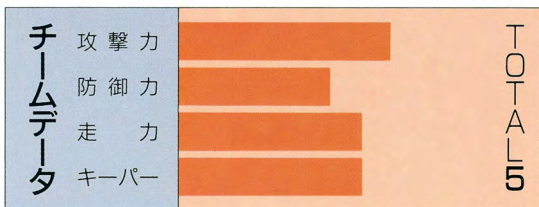
[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	ポナー	GK	10	9	6	—	—
2	モーリス	DF	9	6	4	1	9
3	マッカサー	DF	9	6	4	1	9
4	モラル	DF	9	6	4	1	9
5	オーソン	MF	3	5	3	2	4
6	スタント	MF	3	5	3	2	4
7	タウン	MF	3	5	3	2	4
8	マクラー	MF	3	5	3	2	4
9	オシドリ	FW	3	5	3	2	3
10	クイーン	FW	3	5	3	2	3
11	ヒーディ	FW	3	5	3	2	3
12	ウィラー	MF	3	5	2	1	2
13	カシカリ	FW	3	5	2	1	2
14	オレナシー	DF	3	5	2	1	1
15	シェルタン	MF	3	5	2	1	1
16	マックロー	MF	3	5	2	1	1

■ FRENCH [フランス]

3-3-4 SYSTEM

華麗な個人技の冴えるチーム。
ドリブルの速さには目をみはる
ものがあり、攻撃力も高い。



[選手データ表]

	NAME	ポジション	K I C	R U N	D R B	S H T	S H D
1	バッツ	GK	3	4	3	—	—
2	シルベ	DF	3	4	4	5	6
3	ララー	DF	3	4	4	5	6
4	ソテー	DF	3	4	4	5	6
5	ポンド	MF	3	4	5	4	6
6	ヒエール	MF	9	9	10	3	9
7	シャンブ	MF	3	4	5	4	6
8	ヘーレス	FW	3	4	5	4	6
9	ナポレヨ	FW	9	8	6	5	8
10	ナントカ	FW	3	4	5	4	6
11	モーマ	FW	3	4	5	4	6
12	ドラン	MF	3	4	4	4	6
13	クラティニ	MF	9	6	8	3	5
14	アントーレ	FW	3	4	4	4	6
15	オシュカー	MF	3	4	4	4	6
16	ディメオ	DF	3	4	4	5	6

■U.S.A [アメリカ]

3-5-2
SYSTEM

キック力は群を抜いているが、技術的には今一步のチーム。うまく波にのることができるか…。



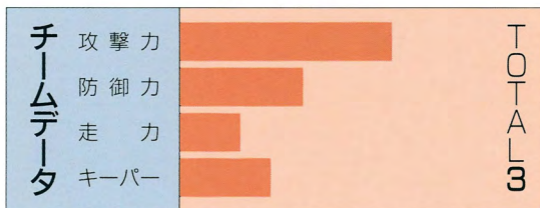
[選手データ表]

	NAME	ポジション	KICK	RUN	DRB	SHOOT	SHOOT
1	オメオラ	GK	8	5	2	—	—
2	ドリル	DF	8	4	2	8	6
3	ウィンティ	DF	8	4	2	8	6
4	アームス	DF	8	4	2	8	6
5	カリキュリ	MF	8	4	2	7	6
6	バンク	MF	8	4	2	7	6
7	ラゴス	MF	8	4	2	7	6
8	ロバーツ	MF	1	10	1	3	9
9	ホーク	MF	8	4	2	7	6
10	ブルース	FW	9	5	6	6	8
11	ロッキー	FW	9	5	6	6	7
12	スワンツ	DF	8	4	1	5	5
13	チェyson	MF	10	1	1	10	10
14	サイパン	FW	8	3	1	7	6
15	ウィナー	FW	8	3	1	7	6
16	ショーン	MF	7	4	2	7	6

■ JAPAN [日本]

4-3-3 SYSTEM

攻撃力はかなり高く、守備次第では上位を狙えるチームである。体力不足が難点。



[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	モリザキ	GK	1	2	1	—	—
2	チュウヤ	DF	1	1	1	5	6
3	カトキウ	DF	1	2	1	5	6
4	ホリケ	DF	1	2	1	5	6
5	チナミ	DF	1	1	1	5	6
6	イイゲン	MF	1	2	1	4	6
7	タケゾウ	MF	9	10	6	3	9
8	キクハヤ	MF	1	2	1	4	6
9	コツカ	FW	1	2	1	4	6
10	カズクン	FW	10	10	5	3	9
11	タケエダ	FW	8	3	1	4	6
12	ホリマチ	MF	1	1	1	4	6
13	ヒタザワ	MF	1	1	1	4	6
14	カマモチヨ	FW	9	2	4	3	5
15	オクヘラ	FW	9	1	3	4	5
16	シャシャキ	DF	1	1	1	5	6

■ COLOMBIA [コロンビア]

2-3-5
SYSTEM

驚異の跳躍力を生かし、自陣をも顧みず突き進む強力な攻撃陣が、相手ゴールを脅かす。



[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	スギータ	GK	8	6	6	—	—
2	テレヤ	DF	2	6	4	3	8
3	エスコマル	DF	2	6	4	3	8
4	エレーナ	MF	2	4	3	4	6
5	カゴメ	MF	2	4	3	4	6
6	ヒゴメ	MF	2	4	3	4	6
7	アパレル	FW	7	5	3	4	6
8	ファルド	FW	7	5	3	4	6
9	ハレテラマ	FW	9	8	6	3	9
10	エストラー	FW	7	5	3	4	6
11	リンゴン	FW	7	5	3	4	6
12	ピジャ	DF	2	4	2	5	6
13	ヘレス	DF	2	4	2	5	6
14	メディン	MF	2	3	3	4	6
15	イグアナ	FW	6	3	3	4	6
16	メンドナ	DF	2	4	2	5	6

YUGOSLAVIA [ユーゴスラビア]

3-3-4 SYSTEM

スピードのあるパスを生かし、強豪相手にも果敢に攻め込むことができれば勝機は見える。



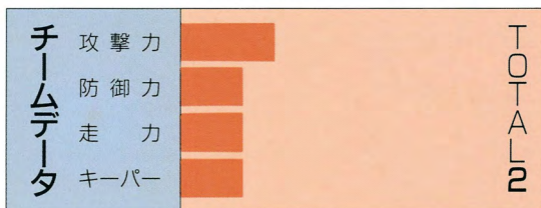
[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	コビッチ	GK	2	4	3	—	—
2	ヨッチ	DF	2	4	3	5	6
3	ギッチ	DF	2	4	3	5	6
4	バシッチ	DF	2	4	3	5	6
5	ブリッチ	MF	2	4	3	4	6
6	ソピッチ	MF	2	4	3	4	6
7	ノベッチ	MF	2	4	3	4	6
8	カネッチ	FW	2	4	3	4	6
9	トイコッチ	FW	8	6	5	3	9
10	ヨビッチ	FW	2	4	3	4	6
11	フヒッチ	FW	2	4	3	4	6
12	イコッチ	DF	2	3	1	5	6
13	ハンチェフ	FW	2	3	1	4	6
14	キネツキ	FW	2	3	1	4	6
15	リッチ	DF	2	3	1	5	6
16	チビッチ	MF	2	3	1	4	6

URUGUAY [ウルグアイ]

3-2-2-3
SYSTEM

巧みなスライディングタックルを駆使して上位を狙う、かつての南米強豪チームである。



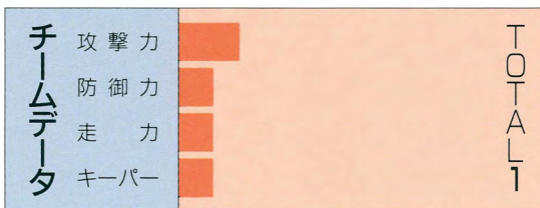
[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	アルプス	GK	2	2	2	—	—
2	グチェレ	DF	2	3	2	5	6
3	テレオン	DF	2	3	2	5	6
4	トミンゲ	DF	2	3	2	5	6
5	エレーヤ	MF	2	3	2	4	6
6	コラドモ	MF	2	3	2	4	6
7	テスコリ	MF	8	6	5	3	9
8	オットラサ	MF	2	3	2	4	6
9	ハルサメ	FW	2	3	2	4	6
10	パフ	FW	2	3	2	4	6
11	ソシャ	FW	2	3	2	4	6
12	エベレス	DF	1	2	1	5	6
13	アルチネス	MF	1	2	1	4	6
14	アキレタ	FW	1	2	1	4	6
15	ホンセコ	FW	1	2	1	4	6
16	ペリーラ	MF	1	2	1	4	6

■ BELGIUM [ベルギー]

4-2-4 SYSTEM

チーム力はかなり低く、ランク的には最下位だが、冷静に状況を把握して戦えばチャンス有。



[選手データ表]

	NAME	ポジション	KIC	RUN	DRB	SHT	SHD
1	フルトーム	GK	2	1	1	—	—
2	オゲレツ	DF	2	2	1	5	6
3	モデル	DF	2	2	1	5	6
4	グルルン	DF	2	2	1	5	6
5	ウルフ	DF	2	2	1	5	6
6	スターズ	MF	2	2	1	4	6
7	ピーフォ	MF	8	5	4	3	9
8	グリース	FW	2	2	1	4	6
9	ヘルスト	FW	2	2	1	4	6
10	フレマンス	FW	2	2	1	4	6
11	サーベル	FW	2	2	1	4	6
12	アルコール	DF	1	2	1	5	6
13	ヘルメス	MF	1	2	1	4	6
14	フロヒエ	DF	1	2	1	5	6
15	ストーン	MF	1	2	1	4	6
16	マールク	FW	1	2	1	4	6

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 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下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

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。

P R O D U C E D B Y

● HUMAN CREATIVE GROUP
HUMAN
ヒューマン株式会社

スーパーファミコン[®]は任天堂の商標です。

当時の取扱説明書を電子化したデータは、当時の表現を尊重して最低限の編集にとどめています。現在では不適切と思われる描写・表現・表記、本ソフトでは使用できない通信機能・拡張機能の説明や、利用できないお問い合わせ先などが記載されていることもあります。