

Rage
Software plc



Dreamcast



SUPER
ユーロサッカー
EURO SOCCER **2000**



imagineer



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。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おやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●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。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、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。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●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。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うわらわらい布で、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等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ(別売))が必要になる場合があります。

詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのゲームを遊んだか」「どんなふうにしたゲームを遊んだか」等のプレイ履歴(プレイ情報)を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなゲームでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

このたびはDreamcast専用ソフト『スーパーユーロサッカー2000』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。この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。



CONTENTS

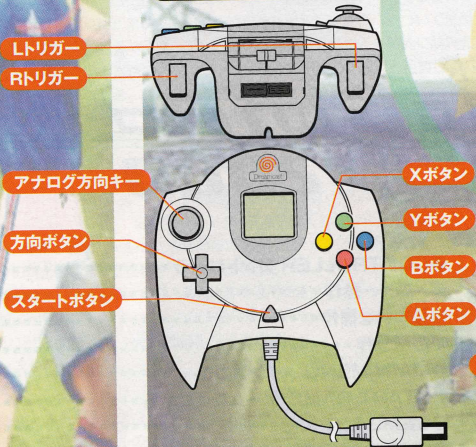
●CONTROLLER コントローラ	3
●メニュー操作	4
●基本的な操作	4
●応用操作	5
●MAIN MENU メインメニュー	10
●START GAME ゲームをはじめ	11
●GAME 試合中	15
●END GAME 試合の終了	16
●COMPETESIONS コンペティション	17
●TRAINING 練習&認定モード	21
●SAVE&LOADセーブ&ロード	23
●OPTION オプション	24
●GAME EDITOR ゲームエディター	25

☆このゲームはバックアップ対応です。バックアップには最低37ブロック必要です。

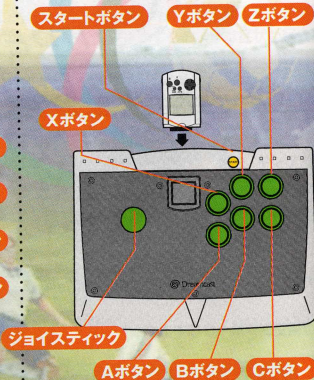
●CONTROLLER コントローラ

本ソフトは1~4人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。またゲーム中に、A+B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、リセットされ、タイトル画面に戻ります。※対応していないコントローラでの動作は保証されません。

ドリームキャスト・コントローラ



アーケードスティック



アーケードスティックZボタンはコントローラのLトリガー、アーケードスティックCボタンはコントローラのRトリガーに対応しています。

※操作方法はすべて初期設定のもので、オプション(24ページ参照)で変更できます。
 ※2人以上で遊ぶときは、別売のコントローラをお買い求めください。

☆コントローラ使用上の注意

本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

●メニュー操作

すべてのメニュー画面では、方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)で各項目を移動し、Aボタンで決定します。ゲーム開始の時点では選択することのできない項目がいくつかありますが、それらはすべて灰色で表示されています。

次の画面に移りたいときは、方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)を使って、下にある一のアイコンの上に移動させ、Aボタン、もしくはXボタンのあとにAボタンを押します。1つ前の画面に戻るときは、一のアイコンの上でAボタンを押します。

※複数人数プレイ時であってもチーム決定は1P側のコントローラでおこないます。

すべてのメニュー画面(メインタイトルの画面を除く)では、現在の操作が画面左下に説明されています。

●基本的な操作

選手の移動は方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)を使います。ただし試合前のコントローラ設定画面で設定したものが使うことができません。

	ボールキープ時	ボールなしの操作
Aボタン	パス	ボールに向かいスタンドタックル
Xボタン	シュート/カット	ボールに向かいスライディングタックル
Bボタン	スルー	選手交代
Yボタン	高いパス/クロス	選手に向かってタックル
Rトリガー	全力ドリブル	全力疾走
Lトリガー	ボールコントロール	近くにいる相手にプレッシャー
スタートボタン	ポーズ	ポーズ

●応用操作

ボールをキープしている時

操作している選手の足元には丸方のマークがつかます(1P赤・2P黄・3P青・4P白)画面外に出たときはその方向が矢印で表示されます。またパスを受ける選手には×マークがつかます。選手がボールをキープする時間が長いほど、シュート、パス、および高いパスをするためのキック力が増します。また、いくら実際にキック力があっても、選手のシュート力と、ボールとの位置関係によって差は出てきます。

Aボタン パス

プレイヤーが指示したところにボールをパスします。一番近くにいる選手を早めに操作し、ボールの方に向かわせましょう。

●Aボタン + 方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)反対方向にすると、「ヒールパス」をおこないます。

Xボタン シュート

Xボタンを「短く押す」ことによって、すばやくシュートを打つことができます。「長めに押す」と、シュートの勢いは増します。ボールをキックする力が増すほど、シュートの精度は低くなります。方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)で、シュートの方向を選択します。高いシュートを打つには、Xボタンを離しながら、打とうとしている方向の反対に、方向ボタンを押します。ボールが外れたら、選手たちをゴールから引き上げます。

●その他特殊操作として、プレイヤー側のハーフにいるとき:ボールのクリア

Bボタン スルー(ワンツート)

Bボタンを短く押すと、方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)を押した方向に、素早いパスを出し、長めに押すとバックスピンのかかった柔らかいパスを出します。また画面内にパスを受ける選手がいる場合、パスを受けたと同時にBボタンを押すことで、パスをした選手にボールを戻してワンツートとなります。

Yボタン 高いパス/クロス

「短く押す」と、短く高いパスを出します。
「長めに押す」と、広範囲での高いパスを出します。

Rトリガー 全力疾走/ドリブル

Rトリガーを押したままにすると、選手は加速します。これは、その選手を疲労させる原因となり、動きを遅くし、さらにボールのコントロールを困難にします。ボールを放すと、その選手の疲労度は徐々に回復します。

Lトリガー ボールコントロール

Lトリガーを押したままにすると、選手がコントロールできる位置にボールがキープされます。これによって、宙に浮いたボールをトラップしたり、ドリブルの際には近くでボールをコントロールしたり、あるいはシュートを打つふりを行うことができます。さらにキーパーであれば、ボールを地面に落とします(プレイヤーはそのあと、そのキーパーを操作できます)。ボールをコントロールしている選手にとって、タックルはより困難になります。

Lトリガー + Xボタン フェイク・シュート(フェイント)

シュートを打つフェイントをします。

Lトリガー + Bボタン ローキック

方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)を押した方向にまっすぐ低いパスを出します。「短く押す」と、前にいる選手に短く低いパスを出します。「長めに押す」と、正面に向かって広範囲での低いパスを出します。

Lトリガー + Yボタン チップシュート

チップは、方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)で押した方向に、ボールを軽く出します。

ボールをキープしていない時

Aボタン ボールに向けてのスタンドタックル

Aボタンを押すと、ボールに向けてスタンドでタックルをして、相手選手からボールを奪い、それからパスを出します。タックルをして、ファウルを避けましょう。

Xボタン ボールに向けてのスライディングタックル

Xボタンを押すと、ボールに向けてスライディングでタックルをして、相手選手からボールを奪います。このタックルは、ボールを持った相手選手と平行して走っているときに非常に役立ちます。相手選手の近くにいるときは、方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)を押して、ボールを狙いましょう。

Yボタン 選手の走る方向にむけてのスライディングタックル

Yボタンを押すと、選手は自分の走っている方向にスライディングでタックルをして、相手選手からボールを奪います。

RTリガー 全力疾走

RTリガーを押したままにすると、選手は加速します。

LTリガー 一番近い選手をボールに走らせる

相手選手がボールをキープしているとき、LTリガーを押すことで、一番近くにいる選手がその相手選手にプレッシャーをかけます。

Bボタン 操作選手の交代

Bボタンを押すと、操作する選手を変更することができます。

Aボタン/Xボタン ヘディング/特殊シュート

ボールが来たときにAボタン、もしくはXボタンを離すと、プレイヤーが操作している選手はその状況に最も適した動きをします。動作は必ずしも一定ではありませんが、ボタンを離せば、基本的に選手はできるかぎり敏速に動こうとします。ボタンを離すのが早すぎたり、あるいは遅すぎたりすると、その選手がボールを操ることができなくなります。

セットプレー

●コーナーキック

矢印は、キックインされる方向を示しています。キックインまでの時間を長くするほど、キック力は増します。ボタンを離すと、ボールが蹴られます。

方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	方向を選択する
Xボタン + 方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	ボールをそらす
RTリガー/Lトリガー	高い/低いキック
Xボタン	特定のエリアにボールを入れる
Aボタン+方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	特定の選手にパスを出す
Bボタン	ボールを受ける選手を選択する

●フリーキック

フリーキックは、コーナーキックと同じ要領でおこないます。

ディフェンスのポジション

方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	壁を移動する
Xボタン+方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	ボールをそらす
RTリガー/Lトリガー	選手を加える/壁をつくる

攻撃のポジション

方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	方向を選択する
Xボタン+方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	ボールをそらす
RTリガー/Lトリガー	高い/低いキック
Xボタン	シュート
Aボタン+方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	特定の選手にパスを出す
Bボタン	ボールを受ける選手を選択する。 もう1度押して、その選手を変更する

●スローイン

スローインは、コーナーキックおよびフリーキックと同じ要領でおこないます。

方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	方向を選択する
Rトリガー/Lトリガー	高い/低いキック
Xボタン	ボールをまっすぐにスローする
Aボタン+方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	特定の選手に向かってスローする
Bボタン	ボールを受ける選手を選択する。 もう1度押して、その選手を変更する

●ペナルティー

スライカークの位置

方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	シュートする方向を選択する
Xボタン、もしくはAボタン	シュート

ボールの方向は、蹴られる寸前まで変更することはできますが、選手が助走をしているときに変更すると、キック力は減少します。

ボタンを押し続けければ、それだけシュートは強くなりますが、かえて精度は低くなります。

ゴールキーパーのポジション

方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)	飛ぶ方向を選択する
Xボタン、もしくはAボタン	飛ぶ

■MAIN MENU メインメニュー■

メインメニューでは以下の項目を選択できます。

FRIENDLY(フレンドリー)

プレイヤーの好みの設定でゲームを開始できます。複数プレイヤーによる対戦では、1試合に参加できるプレイヤーは最大4人です。ゲームが終了すると、その試合での各自のデータを詳しく確認することができます。その後、もう1度プレイするか、メインメニューに戻って終了します。→「ゲームをはじめる」(11ページ)を参照

LOAD FRIENDLY(フレンドリーのロード)

対戦ゲームやオプションをあらかじめ定義しておくことができます。これによって、標準の対戦セットアップの画面に移ることなく、最初の画面から直接対戦ゲームがロードされます。こうした「プリセット」は、「FRIENDLY OPTION」の画面のみで定義、セーブされます。他のメニュー画面ではおこなうことができません。→「セーブ&ロード」(23ページ)を参照

NEW COMPETITION(コンペティション)

プレイヤーはさまざまな形式のコンペティションを勝ち抜かなければなりません。ゲームを始めると、コンペティションを選択できます。→「コンペティション」(17ページ)を参照
コンペティションのいくつかは、すぐには始めることができません。これらに参加するには、「TRAINING(練習&認定モード)」で認定を受けなければなりません。

LOAD COMPETITION(コンペティションのロード)

セーブしておいた大会をロード、続行することができます。
→「セーブ&ロード」(23ページ)を参照

TRAINING(練習&認定モード)

練習モードと認定テストに移ります。→「練習&認定モード」(21ページ)を参照

OPTION(オプション)

さまざまなゲーム環境を設定することができます。→「オプション」(24ページ)を参照

■START GAME ゲームをはじめる■

(1)TEAM SETTING チーム種別選択

ゲームを進めることによってクラブチームか国際チームか選択できます。またモードによってはここで他の詳細を決定することができます。

(2)SELECT TEAM チーム選択

1) チーム選択画面において、デフォルトのチームを変更する場合には、Yボタンでセレクトチームをクリアします。



2) 1Pのコントローラを使い、方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)で好みのチームを選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押して決定します。



3) 次に対戦相手を選択します。方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)で好みのチームを選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押して決定します。各チームの特徴は、1~5つの星印によって表示されています。



4) あるいは、自分のチームと対戦チームをCPUにランダムに選ばせたいときは、まずYボタンを押し、それからAボタン(もしくはスタートボタン)を押します。選択したチームを取り消すときは、Yボタンを押します。

(3)OPTION ゲームオプション

ゲームの環境を設定します。コンペティションによっては、ルールがすでに決められているものがあります。それらを変更することはできません。

Weather 天候(晴れ/雨/雪/ランダム)を設定できます

Lightning 開始時(昼/夜/ランダム)を設定できます。

Extra Time 引き分け時の時間延長について設定できます。

None 引き分けでも、フルタイムで終了します。

Extra Time 延長戦がおこなわれます。

PK 勝敗はPKによって決定されます。

Golden Goal サドンデスで延長戦がおこなわれます。

Extra time & PK 延長戦 + PKです。

Golden Goal & PK サドンデス + PKです。

Camera Mode カメラのアングルを設定します。

Sイドライン/エンド/オーバーヘッドのいずれかを選択することができます。

Offside オフサイドを採用する/しないを設定します。

Time 試合時間を設定します。

2分/5分/10分/20分のいずれかを選択することができます。

Stadium スタジアムを選択します。ランダム選択もできます。

Camera Distance

ピッチからのカメラの距離を設定します。3~15メートルのあいだで選択することができます。デフォルトは4メートルの設定になっています。

「FRIENDLY」モードで設定をセーブするには、メモリーカードのアイコンを選択します。方向ボタンを左右に動かしてから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押してください。プリセットを選択してデータをセーブするには、方向ボタンを左右に動かします。モードを抜ける際に、セーブが行われます。

注意:データのセーブ中に、ドリームキャスト本体の電源を切ったり、あるいはメモリーカードを抜いたり、コントローラを外したりしないでください。

(4)-1 LEAGUE STANDINGS リーグ戦の成績(リーグ戦の大会のみ)

この画面では、リーグ戦、もしくはそれに類似した大会への参加チームの成績が表示されます。リーグ戦とトーナメント戦以外の大会に関して、参加グループの成績を知りたいときは、グループの番号を選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。

(4)-2 NEXT MATCH 次の試合(トーナメント戦の大会のみ)

この画面では、トーナメントの対戦表と参加チームが表示されます。

(5)SELECT CONTROLLER 使用コントローラの決定

複数プレイヤーによるゲームでは、この画面で自分のチームを決定します。方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)いずれかを左右に動かして、チームを選択します。画面にそのアイコンが表示されますので確認してください。全員決定後に1Pのコントローラで次の画面へ進んでください。

リーグ戦、あるいは優勝杯争奪戦での対CPUの試合であれば、「チームの選択」の画面で最初に選択したチームでしかプレイすることができません。

コントローラのコンフィグは、「オプション」メニューで選択します。

また、対CPUおよび複数プレイヤー対戦のどちらの場合でも、操作するチームは方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)で選択することができます。チームを選択したら、Aボタンを押して決定します。

(6)TEAM MANAGEMENT チームマネージメント

ここでいくつかのマネージメントオプションを利用すれば、その技能を向上させることができます。プレイヤーはチームの陣形と戦略を決定し、さらに22人のなかから出場させる選手を選択してゲームをスタートさせます。

FORMATION and STRATEGY 陣形と戦略

陣形には、7つの種類があります。プレイヤーは、ピッチでの選手のポジションを確認することができます。陣形を選択したら、チームの戦略を定義し、さらに細かい指示を選手たちに与えます。

SUBSTITUTION 選手の交代

スターティングイレブン交代させたいときは、そのなかの選手を方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)を使って選択し、Aボタン(もしくはスタートボタン)で決定します。そして今度は、試合に入る選手を選択したあとで、もう1度、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押してください。スターティングイレブンは白のテキストで、交代選手は緑のテキストで表示されています。

各選手のデータを確認するには、その選手を選択してYボタンを押します。

各選手のデータは以下の通りです。

Speed 速さ
Strength 力強さ
Accuracy 正確さ
Heading ヘディング
Shoot シュート
Fitness 健康状態

さらに、各ポジションにはそれぞれ特有のデータが加えられます。

ゴールキーパー	ディフェンダー
Save セーブ数	Tackle タックル数
Clean Sheet カット数	Foul ファウル数
Goal Concerned 許したゴール数	Goal ゴール数
Goal ゴール数	Total Card 試合運び
ミッドフィルダー	フォワード
Passe パス数	Goals ゴール数
Goal ゴール数	Shots シュート数
Tackle タックル数	Shot on target 確かなシュート数
Total card 試合運び	Total card 試合運び

データは、同じコンペティションでの試合毎に更新されます。

(7)TEAM STATISTICS チームの戦略(コンペティションのみ)

この画面では、現時点でおこなわれている試合での、両チームのデータの1部が表示されます。

(8)TEAM SHEET チームシート

試合で画面をロードすると、両チームのピッチにいる選手たちの名前やポジションが、順に表示されます。

■GAME 試合中■

インゲームメニューを呼び出すには、スタートボタンを押し、試合を一時中断させます。RトリガーもしくはLトリガーで5つのメニュー画面を切り替えます。各画面では、方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)を上下に動かして項目を選択したら、今度は左右に動かして決定します。もう1度スタートボタンを押せば、いつでも試合を再開することができます。

(1)Pause ポーズ画面

試合・コンペティションを棄権(Abandon Match)したいとき、リプレイ(Replay)を見たいとき、あるいは試合を再スタート(Restart Match)もこの画面を呼び出します。Return to Matchで試合再開です。

リプレイ

Yボタン	固定カメラモード
Aボタン	静止プレイバック／静止とプレイを交互にプレイバック
スタートボタン	リプレイをやめて試合に戻る
Xボタン	巻き戻し
Bボタン	早送り

メモ:カメラモードには、オーバーヘッドとフリー、それにサイドラインがあります。フリーモードにしたときは、方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)を使って、カメラを左右に動かしたり、拡大あるいは縮小をすることができます。

(2)Match Stats 試合データ画面

試合のさまざまなデータが表示されます上から、スコア・シュート回数・ゴール回数・ゴール率(%で表示)・支配率(グラフィックと%で表示)コーナークick・オフサイド・ファウル・イエローおよびレッドカードの数を確認することができます。また、この画面はハーフタイム時にも表示されます。

(3)Option オプション画面

カメラの視点、距離それに高さを調節することができます。また、リプレイモード、選手名、主音量、効果音量、あるいは実況音量の変更もこの画面でおこないます。

(4)Tactics 戦略

チームの戦略と陣形を変更することができます。

(5)Substitution 選手交代画面

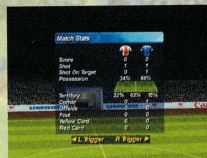
画面左に現在試合をおこなっている選手、そして右に控え選手が表示されています。メニュー画面の左に表示されるボックスには、選手のデータが記されています。各バーで、選手の能力や健康状態、それに疲労度を把握します。選手の交代をするには、Aボタンを押して選手を決定し、ベンチに下げてから、もう1度Aボタンで交代選手を選択します。メモ:選手たちの名前は、彼らのももとのポジションに残ります。これは、選手の交代が、次のプレイの中断までおこなうことができないからです。

試合中のメモリーカード液晶画面の使用(人間同士の対戦時のみ意味があります)「(5)SELECT CONTROLLER」画面(13ページ参照)で、アナログ方向キーに設定するとメモリーカード液晶画面を方向ボタンで操作できます。方向ボタン上下で陣形・戦略を選び、左右でその内容を選択します。次に方向ボタン下でもとの画面に戻すと変更が反映されます。この方法を使えば試合中いつでも対戦相手に知られず、陣形・戦略を変更することができます。

■END GAME 試合の終了■

試合で得た自分のチームのスコア、あるいは各チームのシュートやゴール、ゴール率(%で表示)、支配率(グラフィックと%で表示)、それにコーナークick、オフサイド、ファウル、イエローおよびレッドカードの数を確認することができます。

Score	得点
Shot	シュートした数
Shot On Target	有効なシュート数
Possession	ボールをキープした時間
Territory	陣地の支配率
Cornar	コーナークick数
Offsaside	オフサイド数
Foul	ファウル数
Yellow Card	イエローカード数
Red Card	レッドカード数



これらのデータによって、試合をおこなった両チームでどちらが優れているかを明確に把握することができます。あらためて試合をおこなうときは、Aボタンを押します。

※複数プレイヤーによる対戦モードでは、その試合についてのさらに詳しいデータを確認することができます。

●Territory Cup テリトリーカップ

テリトリーカップでは、世界の主要な地域でおこなわれる優勝杯争奪戦に参加できます。それぞれの優勝杯に勝たないと、次の地域に進むことはできません。「認定モード」(P22参照)の各テストで5~10ポイントを獲得しないと、ここに進むことはできません。テリトリーカップは標準的なリーグ方戦で、プレイヤーは各地域で首位に勝ち上がらないと優勝杯を手にすることができません。2つのチームが首位に並んだ場合は、まず得失点差、タイとなったチームとの試合での得点、失点の順に判断され、優秀なほうが勝者となります。それでもなお勝敗が決まらないときは、コインの裏表によって決定されます。各チームは、ホームアンドアウェー方式で2度ずつの総当たり戦をおこないます。

●ボーナス大会

「認定モード」(P22参照)の各テストで8~10ポイントを獲得すると、特別な競技会にアクセスすることができます。

(3)一般大会

試合時間の短い大会です。特に、複数プレイヤー対戦用に設計されたモードです。リーグ戦、もしくはトーナメント戦のどちらかを選択することができます。

●League リーグ

リーグモードは、選手権大会方式でおこなわれます。8チームまでのプレイヤー、もしくはCPUと対戦することができます。ルールは標準的なもので、勝ち点は3点、引き分けは1点が与えられ、負けは0点です。順位がタイになった場合は、まず得失点差、タイとなったチームとの試合での得点、失点の順に判断され、優秀なほうが勝者となります。それでもなお勝敗が決まらないときは、コインの裏表によって決定されます。

●Tournament トーナメント

このモードは、優勝杯争奪戦方式でおこなわれます。8チームまでのプレイヤー、もしくはCPUが参加することができます。4、8、16チームのいずれかでトーナメントは構成されます。プレイヤーは、このモードに参加することのできるクラブチーム、もしくはインターナショナルチームのなかから自分のチームを選択します。引き分けの場合は、サドンデス+PK、延長戦+PK、あるいはサドンデスのいずれかによって勝敗が決まります。

●Classic Match クラシックマッチ

仮想の試合を楽しむモードです。クラブの試合と国際試合がそれぞれ4つずつありますが、最初にできるのはクラブ試合の4つのみです。国際試合に進むには、最初の4つのシナリオをたどらなければなりません。チームは前もって定義されているため、プレイヤーは好みのチームを選択することができません。

Tournament: 今回の試合名

Date: 時間

Place: 場所

Score: 現在のスコア(前回の試合結果)

Player: 操作するチーム

Start time: 開始される試合時間(前後半90分中)

Situation: クリアに必要な条件

※設定によっては前回の試合での得点差も考慮してクリアしないとイケないものがあります。

■ TRAINING 練習&認定モード ■

「練習&認定モード」では、プレイヤーのチームを訓練し、能力を高めます。特定の能力を付けるための練習をこなすだけでなく、プレイヤー、トレーナー、それにコーチとしての認定テストを受け、特殊なチームや試合にアクセスすることもできます。

● Practice 練習モード

練習モードを選択すると、カメラ設定画面に移ります。ここでカメラの配置とカメラの距離を設定します。次に練習メニューに移ります。ここで5つの練習セッションをこなして、特定の技能を身につけます。それぞれのセッションでは、まずテキストボックスにいくつかの指示が与えられます。

各セッションでは、プレイヤーが身につける技能の規範がいくつか与えられます。それらを習得したら、スタートボタンを押してそのセッションを終了し、他のセッションを選択します。

セッションの種類は以下の通りです

Shoot シュート
 Pass パス
 Crossing and Heading クロスとヘディング
 Setplay セットプレー
 PK ペナルティーキック

● Certification 認定モード

さまざまな技能を身につけたら、「認定テスト」を受けましょう。

ここでは、操作方法を習得し、新しいチームや試合へアクセスすることができます。

テストを受ける前に、プレイヤーは練習モードと同じやり方でカメラをセットすることができます。またこの画面では、認定テストにおける現在のプレイヤーのスコアも表示されます。

ロード後、認定テストメニューに移ります。プレイヤーはここで、6部門のテストを受けます。

各テストでは、いくつかの指示が与えられます。また、画面上に表示される図によって、プレイヤーと選手たちのスタート位置(黄色い輪)、ボールのスタート位置(白い輪)、それにゴールキーパーやディフェンダーのスタート位置(赤い輪)を確認することができます。さらにこの図によって、ピッチでプレイヤーが入ってはいけないエリアが、赤と黄で示されます。

各テストには、10のステージがあります。現在のステージとのスコアは、画面左上のバーに表示されています。

6部門のテスト内容は、以下の通りです

Shoot シュート
 Pass パス
 Defence ディフェンス
 PK ペナルティーキック
 Setplay セットプレー
 ?????????? ??????????

高得点をとると、それぞれ新しいチーム・モードを選択できるようになります。

■ GAME EDITOR ゲームエディター ■

ゲームエディターでは、オリジナルのチームをつくりあげることができます。また、インターナショナルおよびクラブチーム、それに試合の名前をエディットすることもできます。方向ボタン(もしくはアナログ方向キー)でオプションを選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。

● カスタムチームのエディット

この画面では、独自のチームを最大8つまでつくることができます。また、名前を付けたり、ゴールキーパーや選手たちの装備をデザインすることもできます。

(1) カスタムチームを選択するには

チームの番号を選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。

(2) 各カスタムチームの名前を変更するには

1. 名前を選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。
2. キーボード画面の文字を選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。
3. 終わったら、(Enter)を選択して、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。

(3) シャツ、スリーブ、ショーツ、ソックスの5種類のデザインを順番に見るには

番号を選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。

(4) 色を変更するには

ボックスを選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。

(5) 個々の選手をエディットするには

右下にある選手のアイコンを選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。
※変更箇所を確認したいときは、RトリガーもしくはLトリガーを押すと、選手が順に現れます。

● 選手のエディット

この画面では、個々の選手の名前、顔の特徴、シューズの色をエディットすることができます。

● インターナショナルチームのエディット

(1) インターナショナルチームを選択するには

1. チームの番号を選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。
2. 73のインターナショナルチームのなかから好みのチームを選択します。

(2) 選手の名前を変更するには

選手の名前を選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。

(3) 色を変更するには

ボックスを選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。

※上のいずれの場合も、キーボード画面でエディットをおこないます。

● クラブ名のエディット

「インターナショナルチーム」のエディット方法と同じです。

● 試合名のエディット

名前を変更したい試合を選択してから、Aボタン(もしくはスタートボタン)を押します。キーボード画面に移ります。

略語一覧

◎ リーグ表

Pld	W	D	L	F	A	GD	Pts
試合数	勝ち	引き分け	負け	得点	失点	得失点	勝ち点

◎ ゲーム中の選手データ

Pos/ポジション	Hea/ヘディング
Spd/速さ	Sho/シュート
Str/力強さ	Inj/けが
Acc/正確さ	Fat/疲労



Rage
GAMES

©Rage Games Limited 2000. All rights reserved.



イマジニア株式会社

〒163-0715 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
ユーザーサポートTEL:03-3343-8900 <http://www.imagineer.co.jp>

T-15006M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。

この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。