

HE
system



FORMATION
SOCCER
HUMAN CUP '90

CREATIVE
HUMAN



HuCARD

このたびは、ヒューマンのHuCARD

「フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90」を

お買い上げいただき、誠にありがとうございました。

1 精密機器ですので、極端な温度・湿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、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。



2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。



3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。



5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

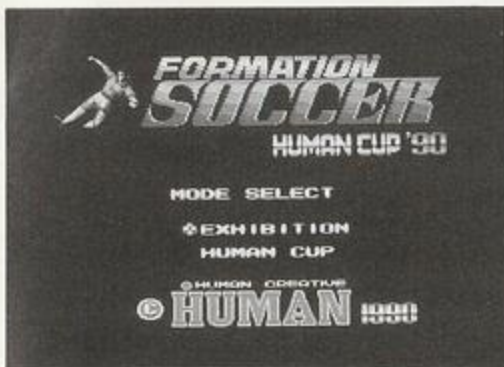
■ご使用前に、取扱説明書、使用上の注意などをよくお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。

この「取扱説明書」をよく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。

HuCARD は **HYCOM** 専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び質借業に使用することを禁じます。



えいこう むか
**栄光のゴールに向かって、
 キック・オフ!!**

エキサイティングなスポーツ「サッカー」。
 その興奮と感動を余すところなく再現。世界
 各国強豪16チーム出場のもと、サッカーゲー
 ム初の4人同時プレイまで可能!

さらに5つのフォーメーション・パターンの
 中から作戦にあわせた選択ができる!

めざすはヒューマンカップ・ワールド・チャンピオン!!

スタート <START> はじめから遊ぶ場合は。

コンティニュー <CONTINUE> 前回のつづきから遊ぶ場合は。次の画面でパスワードを
 入力して下さい。

パスワード入力のしかた

▶ コンティニューは8方向の矢印を入力します。

方向キーでカーソルを動かし I ボタンで決定、

II ボタンでキャンセルです。

正しく入力するとゴールが決まります。



モードの説明



エキシビジョン・マッチ

世界各国16チームの中から好きなチームを選択し、人数にあわせて遊ぶことができます。

- 操作パットは左利きの人でも楽に操作できるよう設定することができます。
(ボタンの機能が全て左右逆になります)

▶タイム・セット

試合の時間は、方向キーの上下で選択し、1ボタンで決定します。(1~99分まで)

ヒューマン カップ

プレイヤーは好きなチームを選択し、残りの15チームを勝ち抜くと、優勝となります。

試合と試合の間では、パスコード(→2P)をとることができます。



このゲームでは味方や相手チームの特徴にあわせて、5つのフォーメーション・パターンの中から最も適したものを選択することができます。

4-3-3システム

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

4-4-2システム

守りを厚くし、チャンスを見計らって攻撃に転じる、守備型のフォーメーション。

4-2-4システム

バック4人、フォワード4人の攻守ともに適したフォーメーションである。中盤での競り合いが重要なポイントとなる。

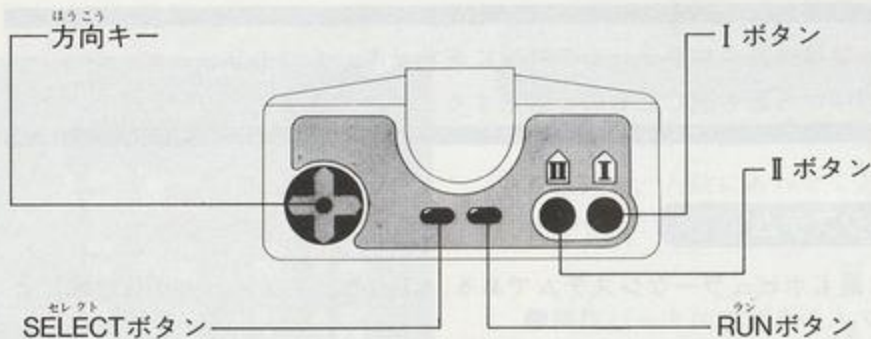
スーパー

相手チームの強力なフォワード陣に対抗して、フォワードを専門にマークする選手（スーパー）を配置したフォーメーション。

サード・バック・システム

相手チームのセンター・フォワードをライトハーフ、レフトハーフがマークし、相手のウイングを両フルバックがマークし、チャンスを見計らって攻撃に転じるシステム。

操作法について①



操作方法は若干複雑になっておりますので、6Pの図を見てよく理解したうえでゲームをお楽しみ下さい。

▶ このゲームでは最高4人までの同時プレイができますが、2人以上で遊ぶ場合は、別売のコントロールパットとマルチタップが必要になります。

▶ リセットしたい場合は、RUNボタンを押しながら、SELECTボタンを押して下さい。

※

- A → ボールが飛んでいる時。
- B → 自分がボールを所持している時。
- C → 自分以外の選手がボールを所持している時。

	※A	※B	※C
方向キー	自分のカーソルの表示されている選手が移動します。エリア内でポレー・キックの方向を決定します。	押している方向へドリブルします。	自分のカーソルの表示されている選手が移動します。スライディング・タックルの方向を決定します。
SEEL	試合中ポーズをかける時に使用します。	試合中ポーズをかける時に使用します。	試合中ポーズをかける時に使用します。
RUN	自分の動かしている選手から他の選手へカーソルを切り替えます。	パス先のカーソル(矢印カーソル)を切り替えます。	自分の動かしている選手から他の選手へカーソルを切り替えます。
II ボタン	ポレー・キックができるエリア内にいる場合、緩い弾道のポレー・キックをします。	パス先のカーソル(矢印カーソル)の表示されている選手へパスします。	
I ボタン	エリア内にいる場合、鋭い弾道のポレー・キックをします。	方向キーで押している方向へ、キックをします。	ドリブルしている選手の近くにいる時に、スライディング・タックルをします。
	※方向キーを押してからIボタンを押す間隔によってループの違うボールになります。 間隔が短い→速く低いループを描くボールになります。(シュート等に使用) 間隔が長い→遅く高いループを描くボールになります。(ロング・キックやセンタリング等に使用)		



キーパーの操作法

- AUTO →自動的にコンピュータがボールに反応してボールをキャッチします。
(ボールを持っている時はMANUALになります。)
- MANUAL →自分でキーパーを操作します。

方向キー	キーパーの移動、ジャンプ時の方向を決定します。
SELボタン	試合中ポーズをかける時に使用します。
RUNボタン	使用しません。
I ボタン	ジャンプしながらキャッチします。
II 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。)

カーブのかけ方について

プレーヤーはI ボタンあるいはII ボタンでキックあるいはボレー・キックをすることができます。

- ① I ボタンあるいはII ボタンを押すと、選手は方向キーの指定する方向にテイクバックを始めます。
- ② テイク・バックからボールを放つまでの間に方向キーを変更すると、変更された方向にボールがカーブしていきます。

※ テイク・バックからボールを放つまでの間というのは非常に短いので、うまくタイミングをつかむには、ボタンを押した直後あるいは同時くらいに、カーブさせたい方向に方向キーを変更するのがコツです。

チーム	※	か い せ つ
イタリア I T A	サード・バック	優勝候補No.1。堅固な守備+攻撃力で他を圧倒している。
ブラジル B R A	スーパード	名プレイヤーの産出国チーム。優勝を掌中に収めるか？
オランダ H O L	4 - 4 - 2	国際舞台への見事なカムバックを果たし、優勝を狙う。
ウルス U R S	4 - 2 - 4	鉄壁の守備、完璧な攻撃で虎視眈眈とゴールを狙う。
アルゼンチン A R G	4 - 3 - 3	天才プレイヤーが率いるチーム。プライドを賭けて試合に望む。
フランス F R G	4 - 2 - 4	輝かしい戦歴を持つ強豪国。かつての皇帝がチームをリードする。
デンマーク D E N	4 - 4 - 2	やや実力ダウンしたかに見えたが、再び赤い疾風が復活。
イングランド E N G	サード・バック	攻守のバランスがとれたチームで、クレバーな試合運びをする。
スペイン S P A	スーパード	調子の波があるものの、実力で世界の強豪に立ち向かう。
フランス F R A	4 - 3 - 3	中心選手が抜けや下気味だが、まだまだ世界の一角にいる。
ウルグアイ U R U	サード・バック	伝統の守りの堅さに攻撃力を加え、かつての栄光をめざす。
ポーランド P O L	4 - 4 - 2	スピーディーなプレイで、相手チームを果敢に攻めていく。
ユーゴスラビア Y U G	スーパード	技術力、選手層のレベルを考慮すれば、十分優勝を狙える。
アメリカ U S A	4 - 4 - 2	体力的には十分であるが、まだまだ技術が粗削りである。
メキシコ M E X	4 - 2 - 4	低い位置にランクされているが、強豪チームに食い下がる。
日本 J P N	4 - 3 - 3	過去の栄光にひたっている場合ではないのでは…。

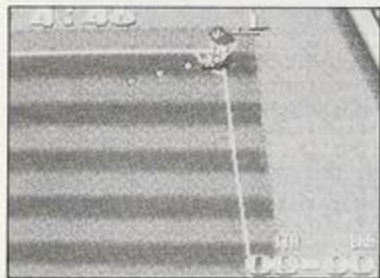
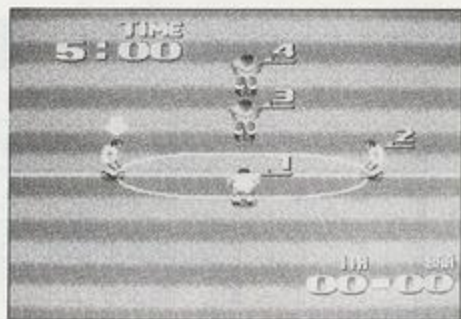
※コンピュータ側が選択するフォーメーションです。

ゲームの進めかた

キック・オフ

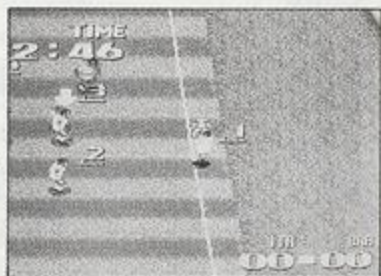
試合開始です。

5～7Pの操作法をよくおもいだしながら
フォーメーションを活かした戦法で、勝ち
抜いていこう！

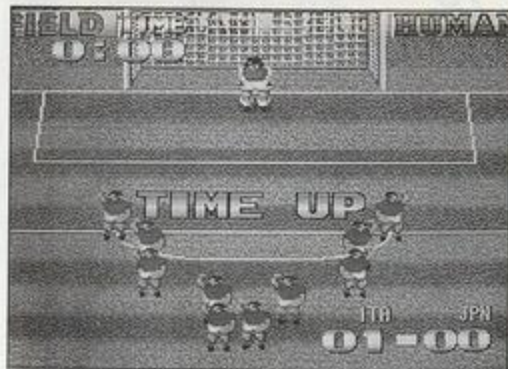


◀コーナーキック
得点のチャンス、確実に
点をとろう。

スローイン▶
味方と相手の位置を
よく確認して渡そう。

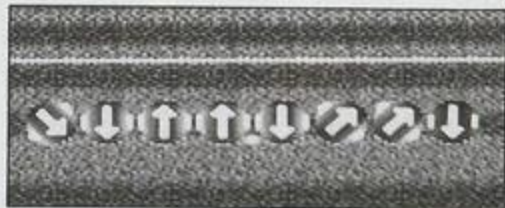


タイムアップ



試合終了です。

ヒューマンカップ・モードの場合、試合終了後画面にパスコード(→2P)が表示されます。



PK戦のしかた

●試合が同点のまま終了した場合、PK戦をおこないます。



両チーム交互に5本ずつシュートを放ちますが、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本ずつ終了した時点でも同点の場合、1本ずつシュートします。

CD-ROM²参入
第1弾ソフト!

バスティール

6月下旬発売予定
予価 6,500円



まきおこる^{かくめい}革命の^{あし}嵐、
"生"^{せい}を賭けた^か男達の^{おとたち}ドラマ。

バスティール系^{はいせいき}全域^{ぜんいき}を舞台^{ぶたい}に、"革命"^{かくめい}
をテーマ^{てま}にした^{せんとく}戦闘^{せんとう}が展開^{てんかい}される。



ハード・アクション・シミュレーション

HUMAN CREATIVE
HUMAN ヒューマン株式会社

東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14 吉祥寺七井ビル TEL. 0422-20-1521(代)
ゲームについてのお問い合わせ(月~金曜日午後2~6時) TEL. 0422-20-3725
月間ヒューマン・テレホンスクランブル TEL. 0422-20-0144