

 **Football**  
**ウイニングイレブン**  
**2020**

## オンライン大会実施の手順

### 注意

※ 「eFootball ウイニングイレブン」シリーズの新作が発売された場合は、その発売日以降新作ソフトを使用しなければなりません。  
(マニュアルは新作発売後アップデート予定)

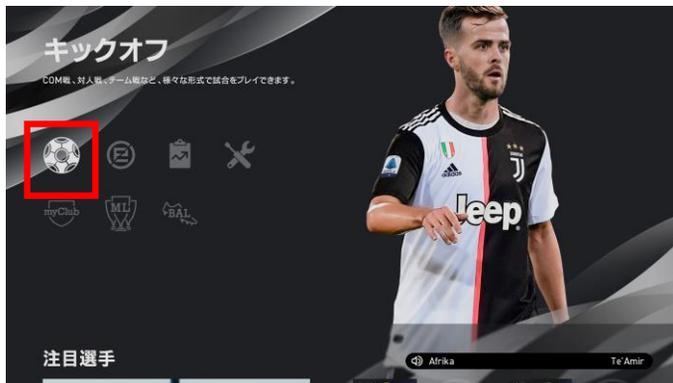
# オンライン予選大会開始の手順（1/5）

2vs2の対戦を行うための「チームプレーロビー」モードでの進め方を記載します。

## 【注意】

オンラインで大会を行うためには、**プレイヤー1人につき「ネットワーク環境の安定した1つPS4」と「eFootball ウイニングイレブン 2020」、そして1人一つのPSNアカウントが必要**です。

また、チームメンバーが1か所に集まらない場合は、チーム内コミュニケーション方法として「ボイスチャット」や「通話」を推奨します。それぞれかならず大会前に用意をお願いします。



① トップメニューから「キックオフ」のタブを選択



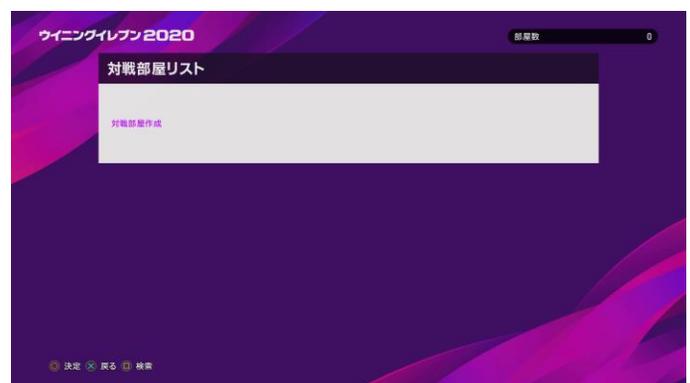
② キックオフタブより「チームプレーロビー」を選択



③ 一番下の部屋を選択

※一番下の部屋が満員の場合は空いている他の部屋を選択して下さい。

※ロビーネームはその日の混雑状況などに応じてナンバリングが変わります。ホストは選択したロビーが一番下のロビー以外だった場合のみ、自チームメンバーと対戦チーム代表者へ連絡して下さい。



④ 対戦部屋の作成を選択

※ホスト以外のプレイヤーはこの画面にホストが作成した部屋が表示されます。部屋名とパスワードを間違えないように入室下さい。

## ウイングイレブン2020

### 対戦部屋設定

対戦部屋に関する各種設定を行います。

部屋名	@@県予選 @@VS@@
VS設定	11vs11
定員	4人
オート試合開始人数	設定なし
レジェンドプレイヤー	なし
ANY PLAYER	あり
ゴールキーパー選択	なし
評価点制限	なし
入室制限設定	パスワードあり
パスワード	***

次へ

決定  戻る

⑤対戦部屋の設定を行います。

対戦部屋の設定はすべて「トーナメント表左（もしくは上）」のチームのリーダー（代表者）が行ってください。

- 部屋名：任意の部屋名を設定してください。
- VS設定：11VS11
- 定員：4人（2vs2の場合です。）
- オート試合開始人数：設定なし
- レジェンドプレイヤー：なし
- ANY PLAYER：あり
- ゴールキーパー選択：なし
- 入室制限：パスワードあり
- パスワード：主催者が設定。

※上記部屋名とパスワードは全てのチームメンバーにお知らせ下さい。

## ウイニングイレブン2020

### 試合環境設定

他のユーザーと協力してCOMと対戦する場合の試合レベルを設定します。

試合レベル	スーパーstar
試合時間	10分
ケガ	なし
ボールタイプ	REGISTA
制限時間	長い
延長	なし
PK	あり
選手交代人数	3人

次へ

戻る

⑥試合環境設定を行います。

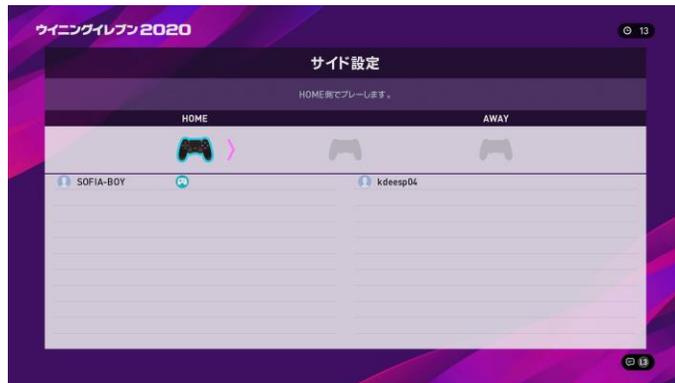
- 試合レベル：スーパーstar
- 試合時間：10分
- ケガ：なし
- ボールタイプ：REGISTA
- 制限時間：長い
- 延長：なし
- PK：あり
- 選手交代人数：3人

※上記は推奨設定です。

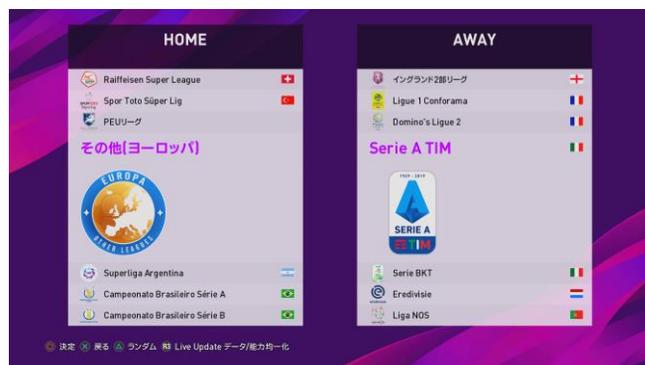
# オンライン予選大会開始の手順（4/5）



⑦参加人数が4/4になったら試合開始を選択



⑧チーム毎にホーム、アウェイを選択  
(全プレイヤー制限時間内にそれぞれ選択して下さい。)



⑨チームを選択  
※大会レギュレーションで指定されている  
チームのみから選択して下さい。



⑩スタジアム設定を選択



- スタジアム：コナミスタジアム
- 時間帯：夜
- 季節/天候：夏/晴れ
- 芝の長さ：普通
- ピッチコンディション：普通



⑪ゲームプラン等、各種設定を行います。  
設定完了後、キックオフを選択。  
※制限時間がありますので、時間内に設定を行って下さい。



⑫全選手「ANY PLAYER」を選択  
※ANY PLAYER以外を選択してしまうと、固定の選手のみしか操作できなくなります。  
※11vs11を行う場合はそれぞれ任意のプレイヤーを選択してください。



⑬試合開始



⑭試合終了 (スコア結果の共有)  
※スコアが分かる画面をスクリーンショットあるいは、スマホ等で撮影して下さい。  
試合終了後30分以内に主催者へメール\*で報告して下さい。

\*連絡手段は各大会主催者の指定する方法で実施して下さい。

## [注意事項]

- 使用ネットワークは**光回線、有線接続**を推奨します。
- ネットワーク回線の影響で回線が落ちてしまうことの無いよう、**事前のネットワーク強度のチェック\***をお願いします。
- 万が一試合中に何かしらのトラブルで試合から離脱してしまう選手がいた場合、1回のみ再試合を認めます。同チームで回線トラブルが再度起こってしまった場合、そのチームはいかなる理由であっても敗退とします。
- 再試合のレギュレーションは下記のように設定します。

## 【試合開始直後に離脱が認められた場合】

1. オプション→対戦部屋→離脱（全員離脱してください。）
2. 4人そろっていることを確認し、再試合

## 【前半戦中に離脱が認められた場合】

1. 離脱していない残りのメンバーでスクリーンショットを撮る。（スコア確認のため）
2. オプション→対戦部屋→離脱（全員離脱してください。）
3. 4人そろっていることを確認し、再試合
4. 試合終了後、途中終了した試合のスコアを足し、総合得点が多かったほうの勝利。
5. 主催者への結果報告時は、再試合の理由と途中終了試合のスクリーンショット、最終結果のスクリーンショットを送る。

## 【後半戦中に離脱が認められた場合】

1. 離脱していない残りのメンバーでスクリーンショットを撮る。（スコア確認のため）
2. オプション→対戦部屋→離脱（全員離脱してください。）
3. 4人そろっていることを確認し、前半戦のみ再試合
4. 前半戦終了後、途中終了した試合のスコアを足し、総合得点が多かったほうの勝利。
5. 主催者への結果報告時は、再試合の理由と途中終了試合のスクリーンショット、最終結果のスクリーンショットを送る。

## 【後半終了後（PK前）に離脱が認められた場合】

1. 離脱していない残りのメンバーでスクリーンショットを撮る。（スコア確認のため）
2. オプション→対戦部屋→離脱（全員離脱してください。）
3. 4人そろっていることを確認し、5分間のプレーオフ（延長なし・PKあり）を行う。
4. 大会主催者への結果報告時は、プレーオフの理由と途中終了試合のスクリーンショット、プレーオフ終了後結果のスクリーンショットを送る。

### \*ネットワークの強度について

ネットワークの強度（速度）はPS4内でチェックすることができます。  
「ホーム画面」⇒「ネットワーク」⇒「インターネット接続を診断する」  
通信速度は【ダウンロード】20Mbps以上  
【アップロード】20Mbps以上を推奨します。  
それ以下の場合、試合進行に影響が出ることが考えられます。  
また、シェアプレイをする際には50Mbps以上の通信速度を推奨します。

**オンライン試合を配信する場合、選手と主催者間でシェアプレイを実行する必要があります。**

大まかな手順として

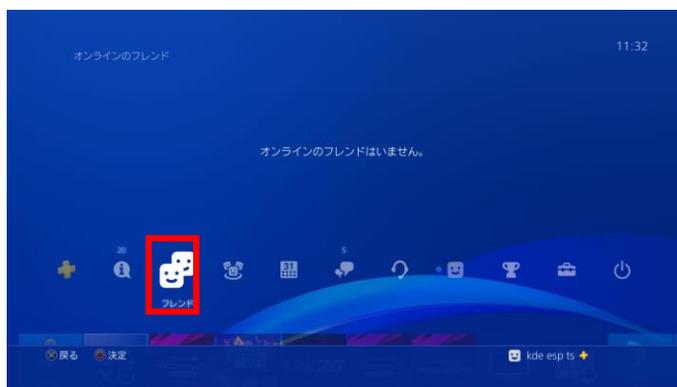
**①お互いのフレンド登録**

**②パーティー部屋作成**

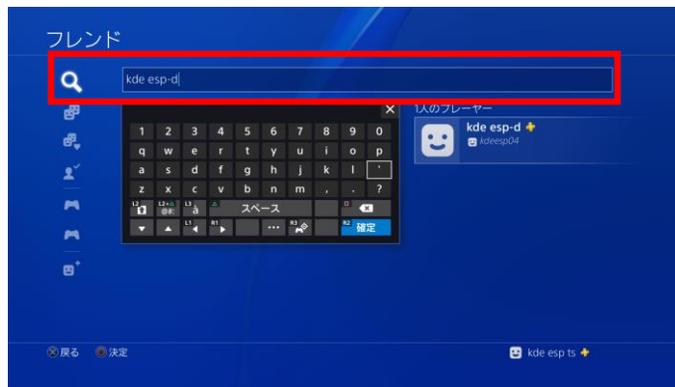
を行っていただきます。

運営側と選手側相互対応が必要です。

## 運営からフレンド依頼をする



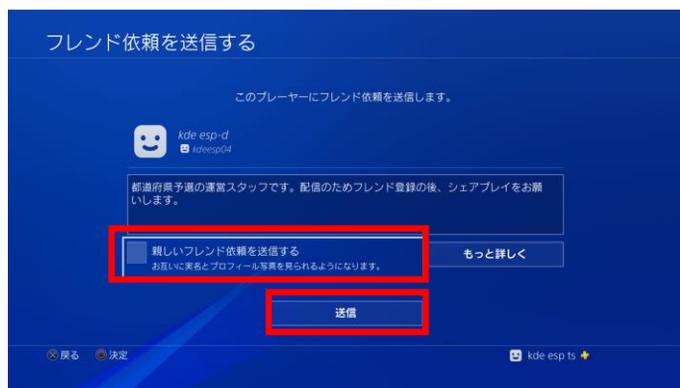
①PS4ホーム画面からフレンドを選択



②フレンドになりたい人のオンラインIDを入力  
該当するIDを選択

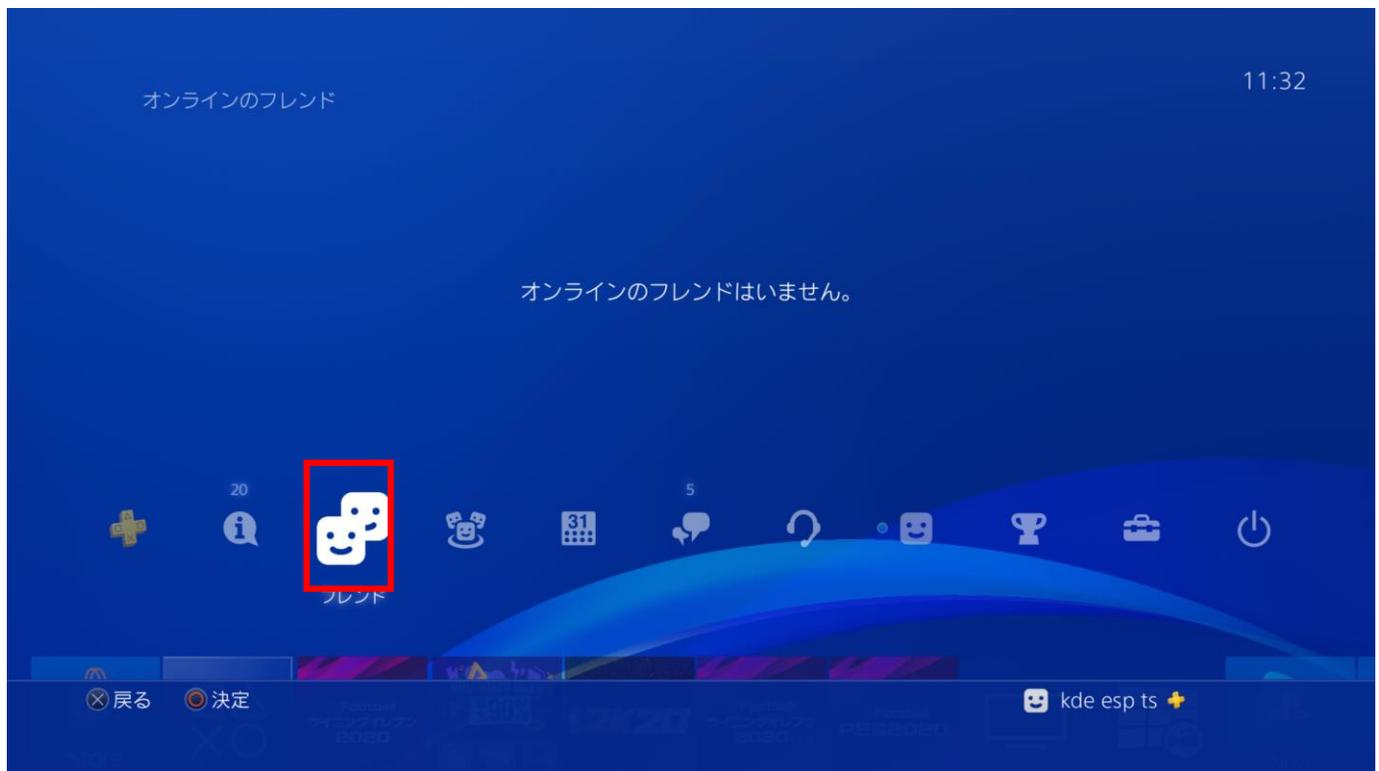


③フレンド依頼を送信するを選択

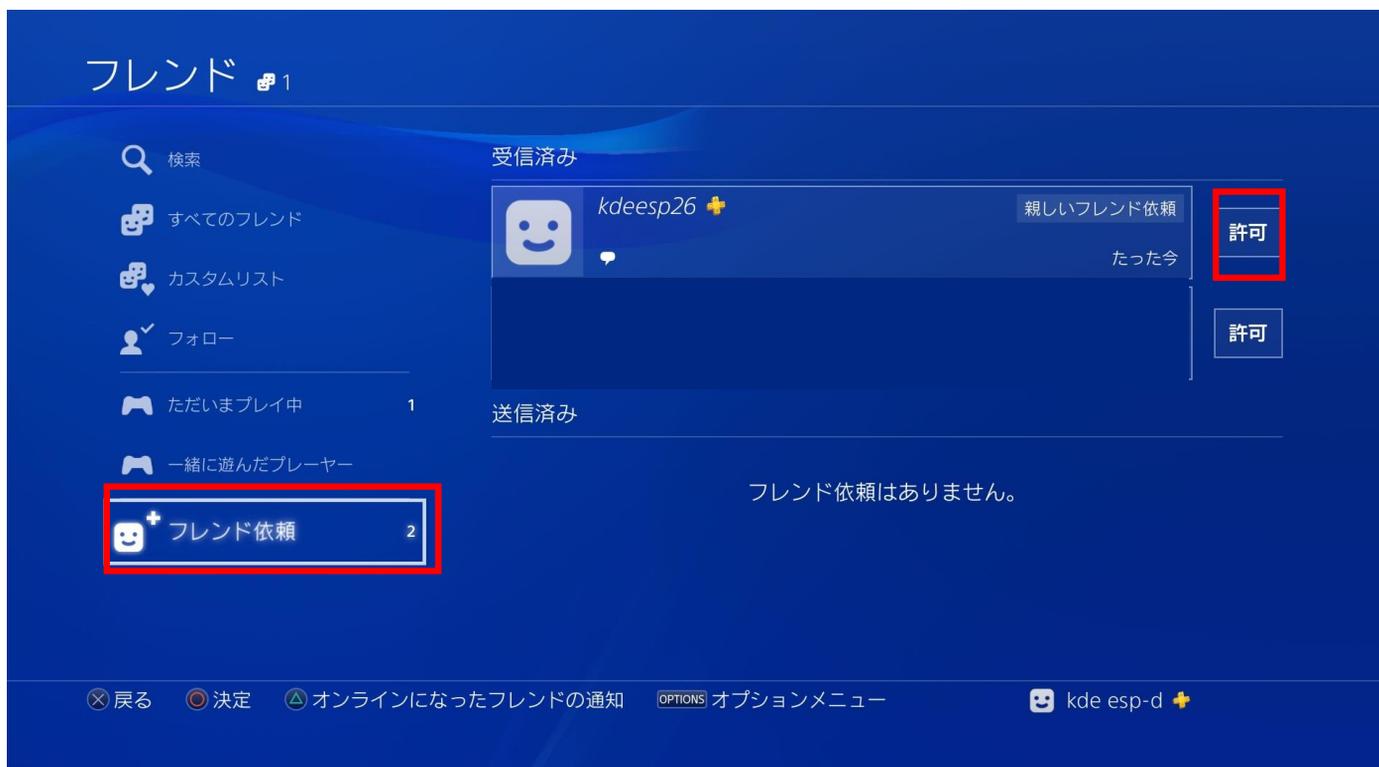


④送信を選択  
※親しいフレンドの✓マークは外して下さい。

## プレイヤーがフレンド依頼を許可する

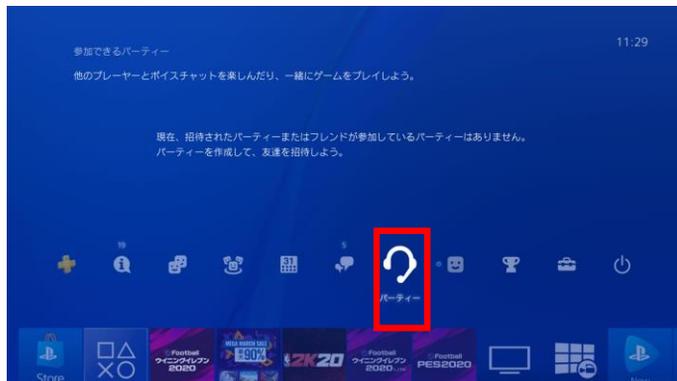


①PS4ホーム画面からフレンドを選択

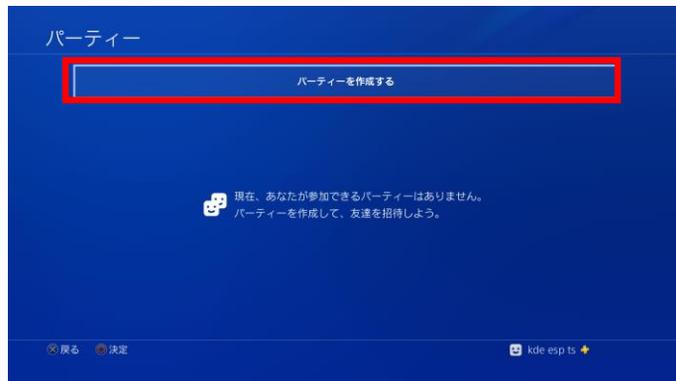


②フレンド登録依頼を選択。該当するIDの申請を許可する。  
フレンド登録完了

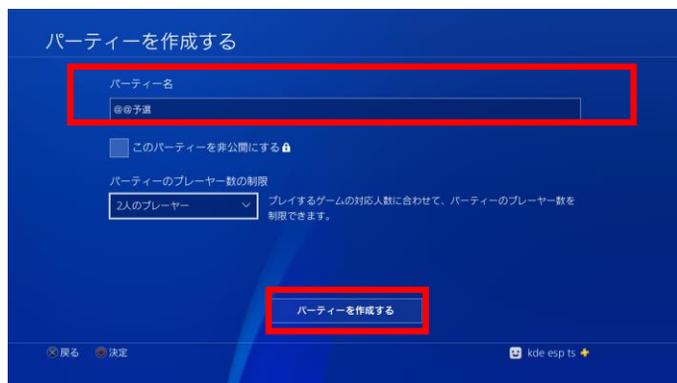
## プレイヤーがパーティー部屋を作成する



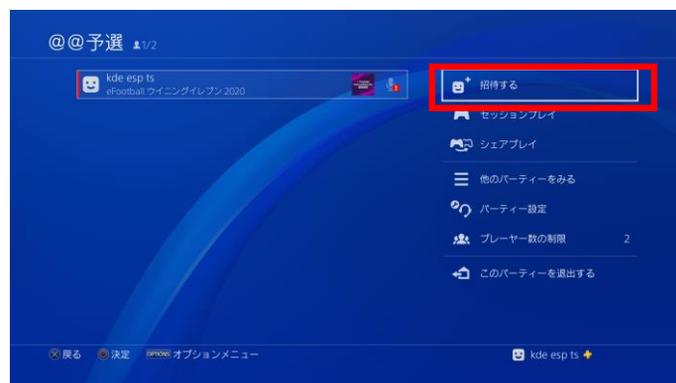
①PS4ホーム画面からパーティーを選択



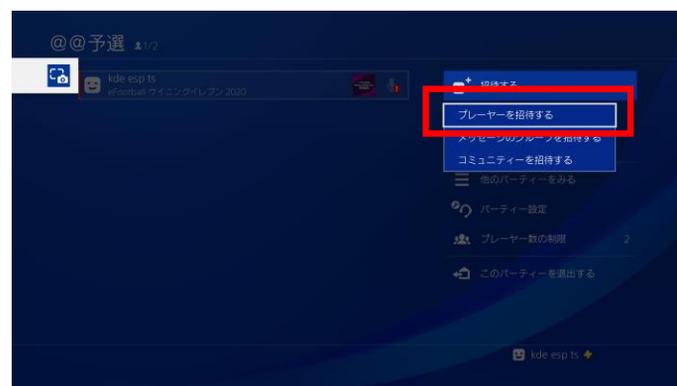
②パーティーを作成するを選択



③パーティー名を記入し、パーティーを作成するを選択  
※パーティー名はチーム名に設定してください。



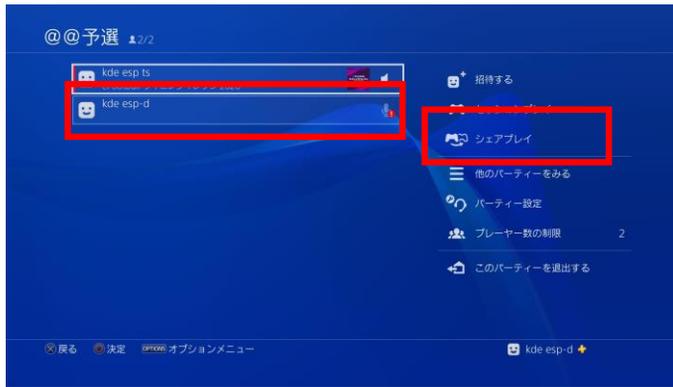
④招待するを選択



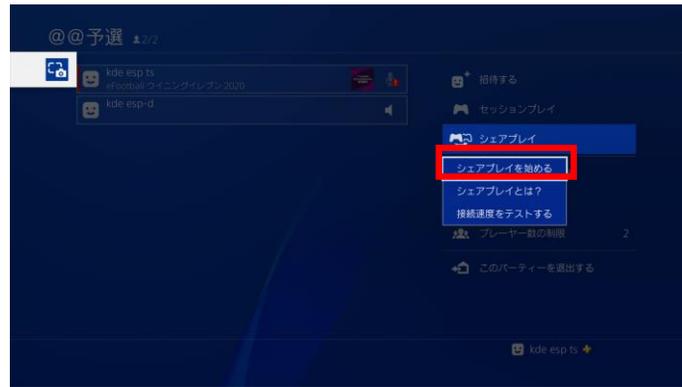
⑤プレイヤーを招待するを選択



⑥すべてのフレンドから該当するIDを選択

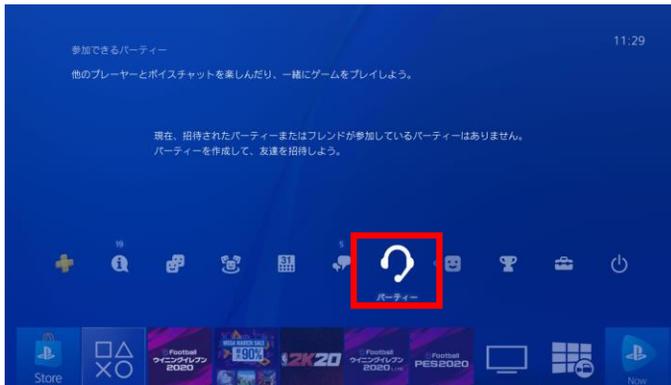


⑦入室確認次第、シェアプレイを選択



⑧シェアプレイを始めるを選択

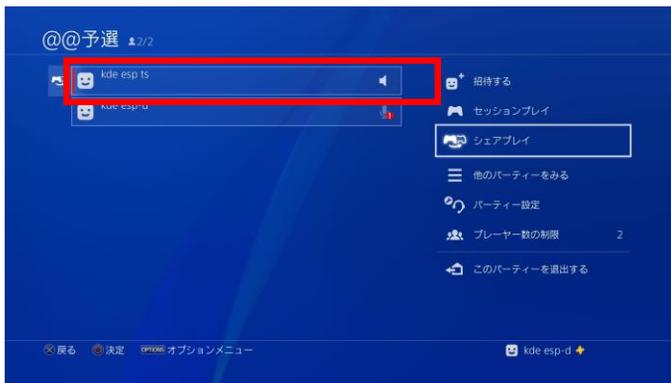
## 運営がパーティーの招待を受け取る



①PS4ホーム画面からパーティーを選択



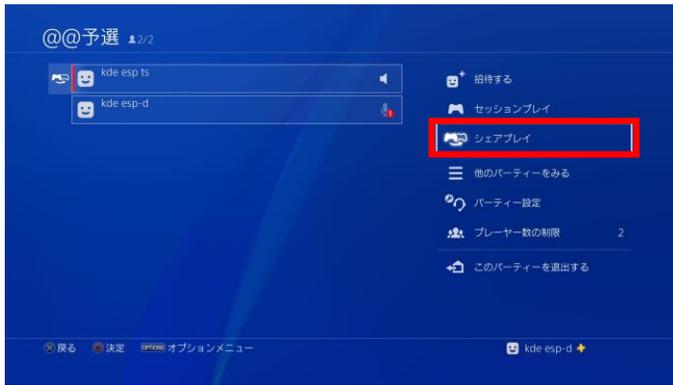
②該当する部屋を選択



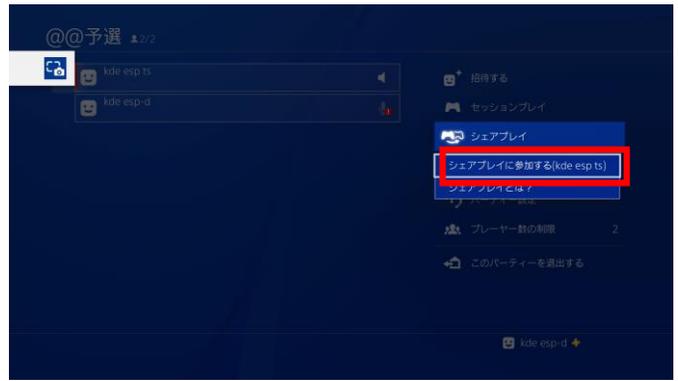
③シェアプレイを行う選手のIDを選択



④チャット音声を消音するを選択

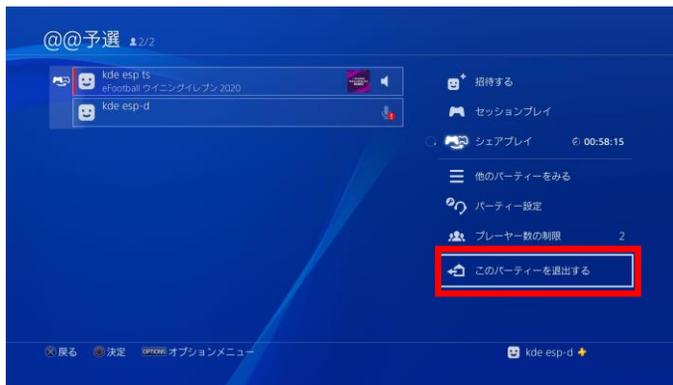


⑤シェアプレイを選択

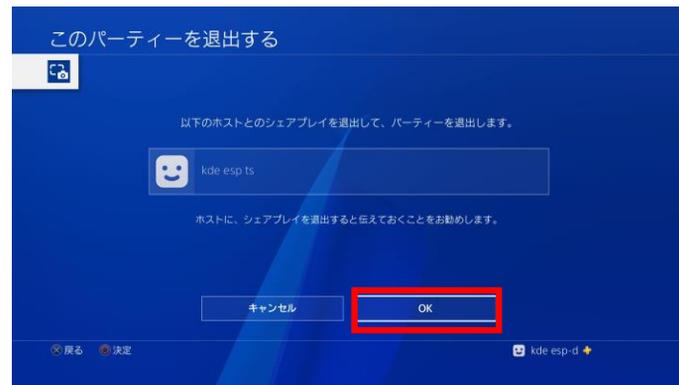


⑥シェアプレイに参加するを選択  
選択後ホスト側のゲーム画面が共有されます。

## 試合終了後パーティーを解除する



①パーティーを退出するを選択



②OKを選択。パーティー退出完了。

※シェアプレイは、ホスト側がゲームをプレイしているタイミングのみシェアされます。  
PSホーム画面等の情報は共有されないので予めご了承ください。

オンラインで試合を行う際に、チーム内でコミュニケーションをとるためボイスチャットやスマートフォンアプリケーションでの通話機能を使用することを推奨します。  
(同じ空間にPS4を持ち寄って試合に臨む場合は必要ありません。)

eFootball ウイニングイレブンでは過去大会で下記環境を使用した実績があります。



### DISCORD

- 推奨アプリケーション : ディスコード
- 使用可能端末 : スマートフォン(タブレット) or パソコン
- インターネット環境 : 光回線/有線推奨 (スマホの場合4G回線)
- 利用料 : 基本無料
- 使用方法 : 下記URL参照

<https://tomogmemo.hatenablog.com/entry/Soft-matome-HowDiscord>



### DISCORD

上記はあくまで一例です。

すでに使用しているチーム内コミュニケーションツールがあればそちらを使用してください。