

# EXTRA STAGE

J.LEAGUE!

Jリーグサテライトステージ'95

Jリーグサテライトステージ'95



JEF UNITED

Reysol



Yokohama Marines

FLUGELS

Bellmare

SPULSE

Júbilo

Cyampus

YAMABA

Cerezo

SANFRECCE



とり約いせつめいしよ  
取扱説明書

© 1995 エポック社・小学館プロダクション・エーマックス

SHVC-AJ2J-JPN

EPOCH 株式会社 **エポック社**

SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5 対応

CONVENTI HAAS  
BARCODE BATTLES II

INTERFACE

バーコードリーダー II インターフェース

対応

## 使用上の注意

- ①ご使用後はACアダプタを、コンセントから必ずぬいておいてください。
- ②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。
- ③長時間ゲームをするときは、健康のために1時間ないし2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- ④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。
- ⑤端子部に手を触れたり、水でぬらすなど、よごさないようにしてください。故障の原因となります。
- ⑥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。
- ⑦スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

## 健康上の安全に関する注意

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。

このたびは、エポック社の『Jリーグエキサイトステージ'95』  
 をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。  
 ご使用前にこの説明書を読んで、正しい方法でご愛用ください。  
 また、この説明書は大切に保管してください。

## 目次

ゲームの始め方	4
コントローラーの使い方	5
試合前の設定	7
プレシーズンマッチ	8
リーグ戦	9
トーナメント	14
ドリームマッチ	15
トレーニングA	16
トレーニングB	17
PK	18
オプション	19
ゲームのルール	22
試合中のボタン操作	26
フォーメーションの設定	32
バーコードバトラー II または バーコードイレブンをつなげて遊ぶ場合	35
マルチプレイヤー5の使い方	37
選手リスト	38
ワンポイントアドバイス	45

# 1995 新たな感動の鼓動…

## ★あの熱い戦いが再び!

さらなる進化を遂げ、「エキサイトステージ」が帰ってきた!よりリアルに、よりエキサイティングにJリーグの熱い戦いを再現!グレードアップした「エキステ」でスタジアムの感動と興奮を体験しよう!

## ★魅力あふれる14クラブが勢揃い!

柏レイソル・セレッソ大阪を加えたJリーグ全14クラブが登場。もちろん、試合のフォーメーション設定は自由自在。サポートクラブを優勝に導くのは君だ!さあ、Jリーグの頂点を目指してキックオフ!

## ★NEWモード搭載で楽しさ倍増!

ゲームモードが増えて、トーナメントや自分で編成したクラブでの対戦が可能に!その他にも、キーパーのマニュアル操作やオフサイドの設定、ロングスロー、ショートコーナーなど、ゲームの内容がさらに充実。フォーメーションを移動させて、オフサイドトラップをかけることもできるぞ!

## ★サッカーゲーム初/クラブバイオリズムシステム導入

試合の前半・後半でクラブ全体の調子に変化する「クラブバイオリズム」システムを導入。相手クラブの特徴をつかんで、ゲームの流れを支配しよう。相手の調子によって攻撃・防御のバランスを変えるような戦略も必要だ。

## ★選手の移籍もタイムリーに再現!

移籍エディットシステムで、移籍による各クラブの戦力補強にもバッチリ対応。実際の動きに合わせてタイムリーに移籍を再現しよう。

## ★バーコードバトルIIで選手をレベルアップ!

バーコードバトルIIを使って、いろいろなバーコードを入力してみよう。自分で見つけてきたバーコードで、選手の能力をパワーアップ!最高のバーコードを探し出して友達と対戦しよう。



# ゲームの始め方

本体の電源を入れるとエポック社のマークが表示され、そのあとオープニングデモが始まります。しばらくするとタイトル画面が表示され、ここで「スタート」または「A」ボタンを押すとモードセレクト画面になります。  
 ※オープニングデモの最中に「スタート」または「A」ボタンを押すと、タイトル画面になります。

## ●モードセレクト

このゲームには、全部で8つのモードがあります。十字ボタンで選び、「スタート」が「A」ボタンで決定してください。

### ① プレシーズンマッチ

ゲームを1試合のみ行なうモードです。

### ② リーグ戦

26試合または52試合のリーグ戦を行なうモードです。リーグ戦は実際のJリーグと同じくファーストステージとセカンドステージに分かれ、最後に両ステージの優勝クラブ同士がチャンピオンシップを行ない、総合順位を決定します。

### ③ トーナメント

3～14クラブで勝ち抜き戦を行なうモードです。

### ④ ドリームマッチ

自分で選んだ選手でクラブを編成して、試合を行なうモードです。

### ⑤ トレーニングA

試合形式の練習を行なう、インドアのミニサッカーです。

### ⑥ トレーニングB

ゲームのテクニックを磨く、5種類のトレーニングが楽しめます。

### ⑦ PK

PK戦のみを行なうモードです。

### ⑧ オプション

ゲームを行なうときの、いろいろな設定をすることができます。

## ●タイトル画面



## ●モードセレクト画面





# つかかた コントローラーの使い方

## □ ボタン

【試合中】

押しながらキックすると  
ボールが左ヘカーブ



【試合中】

ヒールリフト  
ロングスロー

## ⊕ ボタン

【試合中】

選手の移動、キック方向の指  
定など

【その他】

選択項目のセレクト、カーソ  
ルの移動など

## ⌘ ボタン

【試合中】

ポーズ、ポジション変更

【その他】

選択項目のセレクト、カーソ  
ルの移動など

## START ボタン

【試合中】

フォーメーション全体の移動

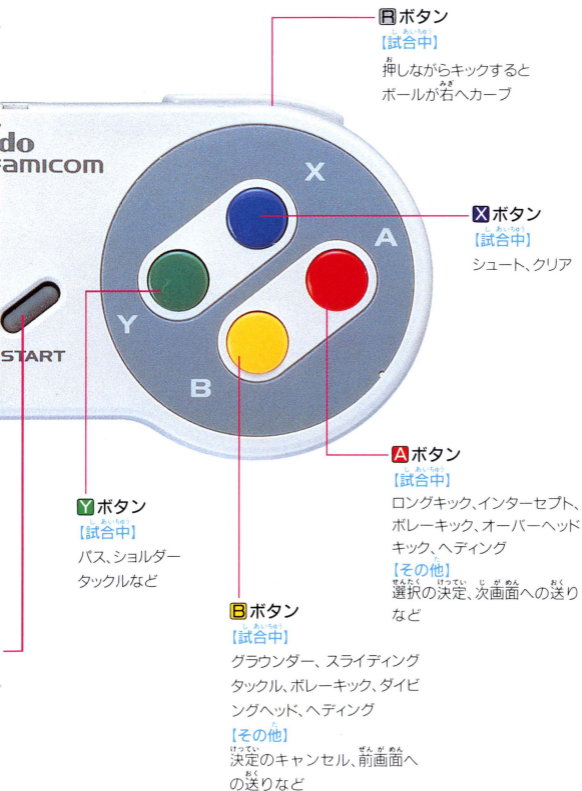
【その他】

選択の決定、次画面への送り  
など



※くわしいボタン操作はP.26をご覧ください。

※画面上に「パッドをただしくセットしてください」または「PAD ERROR」  
という表示が出たときは、コントローラーが正しくセットされていません。コ  
ントローラーの接続をご確認ください。

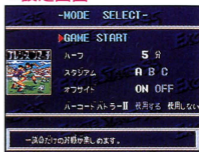




## し あい まえ せつ てい 試合前の設定

トレーニングBとオプションモード以外の6つのモードでは、モードを選ぶとハーフの長さや使用するスタジアムなどを設定する画面が表示されます。この画面では、「オプション」モード(P.19)で設定した内容をその試合だけ変更することができます。

### ● 設定画面



### ● ハーフ

ハーフの長さを1分から10分の間で決めてください。

### ● スタジアム

A・B・Cの3種類から選んでください。スタジアムAと比べてBはボールが転がりにくく、Cはボールが転がりやすくなっています。

### ● オフサイド

ON/OFFを選択してください。

### ● バーコードバトラーII

使用する/使用しないを選択してください。

✦ボタンの上下で項目を選び、左右で設定をしてください。「GAME START」のところでAまたはスタートボタンを押すと次の画面へ進みます。

※スタジアムやオフサイドは選択できないモードもあります。

※リーグ戦では、ハーフ・オフサイド・バーコードバトラーIIの設定については途中で変えることができませんのでご注意ください。また、スタジアムは対戦カードによってどの種類を使用するかが決まっています。

★試合のルールはできるだけ実際のものに合わせてありますが、一部異なる点もございますので、ご了承ください。



# プレシーズンマッチ

## ●プレイ人数の選択

⇨ボタンで選び、**スタート**または**A**ボタンで決定してください。

**1P VS COM:** プレイヤー1人がコンピュータと対戦します。

**1P VS 2P:** プレイヤーが2人で対戦します。

**1P 2P VS COM:** 2人プレイのクラブで、コンピュータと対戦します。

**1P 2P VS 3P:** 2人プレイのクラブと1人プレイのクラブで対戦します。

**1P 2P VS 3P 4P:** 2人プレイのクラブ同士で対戦します。

※「1P 2P VS 3P」「1P 2P VS 3P 4P」でプレイするときは、マルチプレイヤー5が必要です。マルチプレイヤー5の接続方法についてはP.37をご覧ください。

## ●クラブの選択

⇨ボタンで選び、**スタート**または**A**ボタンで決定してください。

## ●フォーメーションの設定

この画面では、出場選手の入れ替えやフォーメーションの変更などを行なうことができます。くわしくは『フォーメーションの設定』(P.32)をご覧ください。

## ●キックオフ

1Pが参加しているクラブがホームクラブとなり、前半のキックオフを行います。



© 1992 K.A.F.C

## ●プレイ人数・クラブ選択画面



## ●フォーメーション設定画面



## ●キックオフ画面



# リーグ戦

このモードでは、実際のJリーグと同じ様に14クラブでリーグ戦を行ないます。リーグ戦はファーストステージとセカンドステージに分かれており、最後にチャンピオンシップが行なわれます。

## ●プレイ人数と試合数の選択

☞ボタンで選んでスタートまたはAボタンで決定してください。

## ●PLAYER CLUB

プレイヤーが1人でプレイするクラブの数を決めます。クラブの選択をするとき、カーソルにオレンジのマークが付きます。

## ●PLAYERS CLUB

プレイヤーが2人でプレイするクラブの数を決めます。クラブの選択をするとき、カーソルに青いマークが付きます。

## ●TOTAL CLUB

プレイヤーが受け持つクラブの合計数が表示されます。プレイヤーのクラブは、4クラブまで参加することができます。プレイヤーが選ばなかったクラブはCOMが担当します。

## ●GAME ROUND

リーグ戦を26試合・52試合のどちらで行なうかを選びます。どちらの試合数でもシーズンはファーストステージとセカンドステージに分かれており、リーグ戦の最後に各ステージの優勝クラブがチャンピオンシップを行なって総合順位を決定します。

※2人プレイのクラブが他のプレイヤーと対戦するときは、マルチプレイヤー5が必要です。くわしくは『マルチプレイヤー5の使い方』

(P.37)をご覧ください。

## ●クラブの選択

プレイヤーが受け持つクラブを選んでください。複数のクラブが参加する場合でも、1Pコントローラーですべてのクラブを選択します。

## ●プレイ人数・試合数・クラブ選択画面



## ●リーグ戦 移籍エディット

ファーストステージ・セカンドステージが始まる前に、選手の移籍を行なうことができます。移籍をしたい場合は、「移籍エディット」を選んでください。

「リーグ戦1の移籍データをCOPYする」を選択すると、リーグ戦1にセーブされている移籍のデータをコピーして最初からリーグ戦を始めることができます(リーグ戦2,3のデータも同じようにコピーできます)。この移籍データのコピーはファーストステージ開始時のみ行なえます。

「EXIT」を選択するとリーグ戦が始まります。

※リーグ戦での移籍は各ステージの最初に行なってください。ステージの途中で移籍をすることはできません。

※オプションモードで移籍エディットをしても、すでにセーブされているリーグ戦のファイルに記憶されている移籍データは変わらないようになっていますが、名前エディットをした場合はリーグ戦に記憶されている選手の名前も変わるようになっています。

※移籍の操作方法については(P.20)をご覧ください。

## ●対戦カードの表示

対戦カードの左側がホームクラブ、右側がアウェイクラブとなります。プレイヤーが1人でプレイするクラブは、フラッグの横に赤い「P」、2人でプレイするクラブは青い「P」が表示されます。

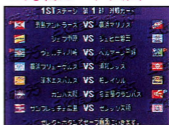
COM同士の対戦のとき

- A** ボタン…その試合の結果のみ表示します。
- X** ボタン…その試合の結果と得点者を表示します。
- Y** ボタン…その試合を観戦します。
- セレクト** ボタン…セーブ画面を表示します。

プレイヤーの試合のとき

- A** ボタン…試合を始めます。
- セレクト** ボタン…セーブ画面を表示します。

## ●対戦カード画面



## ●データのセーブとロード

リーグ戦モードでは、ゲームが1試合終わるごとにそこまでの結果をセーブすることができます。対戦カードが表示されているとき、**セーブ**ボタンを押すとセーブ画面が表示されます。セーブするファイル番号を選ぶと「このファイルにセーブしてもいいですか?」と最終確認しますので、「はい」にするとそれまでの内容がファイルにセーブされます。

※セーブした内容が何らかのアクシデント等で消える場合も考えられますので、3つのセーブファイルを順番にご利用されることをおすすめします。

1度セーブを行なうと、次回からはリーグ戦モードを選ぶとファイルロードの画面が表示されますので、番号を選んでください。前回セーブしたところからリーグ戦を再開できます。リーグ戦を最初から始めたい場合は「新しく最初からはじめる」を選んでください。

## ●順位表・勝敗表・得点ランキング

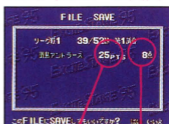
リーグ戦各節の7試合が終了することに、その節までの順位表、勝敗表、得点ランキングが表示されます。得点ランキングはファーストステージからの合計点が表示されます。

### ★順位の決定

リーグ戦の順位は勝ち点制で決められます。試合の結果によって、クラブに与えられる勝ち点は次のようになっています。

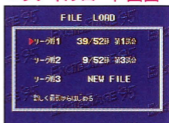
- 試合に勝ったクラブに3ポイント
- PK戦で負けたクラブに1ポイント
- PK戦以外で負けたクラブは0ポイント

## ●ファイルセーブ画面



勝ち点 得点差

## ●ファイルロード画面



## ●順位表

2NDステージ 第13節	ポイント	得点	失点	差
1 優勝クラブ	28	24	15	9
2 ヴェルディ	27	31	17	14
3 フェアチャリティ	27	27	22	10
4 ベルギー	27	22	17	5
5 シェフター	27	26	24	2
6 優勝クラブ	21	24	24	0
7 シェフター	21	27	34	-7
8 ベルギー	19	21	17	4
9 優勝クラブ	19	21	21	0
10 カンスタブル	15	23	30	-7
11 優勝クラブ	12	24	27	-3
12 ベルギー	12	24	35	-11
13 優勝クラブ	12	24	35	-11
14 ヴェルディ	9	18	28	-10

## ●得点ランキング

名前	クラブ	PTS
1 マルキーニョス	セレスコ	31
2 ティエラ	マリッパ	29
3 ばせか	ワズル	26
4 カル	レイナル	24
5 ニュー	エフコ	24
6 優勝クラブ	アントラー	20
7 マルキーニョス	アントラー	20
8 ヴェルディ	ヴェルディ	20
9 優勝クラブ	アントラー	20
10 マルキーニョス	カ	19

各節が終了したところで、その節までの順位が表示されます。順位は次の順序で決定されます。

- 勝ち点のポイントが一番多いクラブ
  - 勝ち点と同じ場合は、得失点差が上のクラブ
  - 得失点差も同じ場合は、総得点数が多いクラブ
- ※得失点差は、プラスの場合は白い数字、マイナスの場合は赤い数字で表示されます。

### ★勝敗表の見方

勝敗表には、他のクラブとの対戦成績・そのクラブの最多得点者・次節以降の対戦相手が表示されます。

### ●他のクラブとの対戦成績

ファーストステージ・セカンドステージを通じて、他のクラブとの対戦成績が表示されます。そのクラブに勝った場合は上の段に、負けた場合は下の段に四角い印がつきます。印はファーストステージとセカンドステージで色が違ってきます。

- ファーストステージで勝った場合…赤
  - ファーストステージで負けた場合…青
  - セカンドステージで勝った場合……オレンジ
  - セカンドステージで負けた場合……紫
- Vゴールで決着がついた試合には印の中に「V」マーク、PKで決着がついた試合は「PK」マークが表示されます。

### ●クラブ最多得点者

そのクラブで1番多く得点している選手が表示されます。

### ●次節以降の対戦相手

この節のあと対戦するクラブのフラッグが4つまで表示されます。左から並んでいる順番に対戦します。

⊕ボタンの左右で勝敗表の表示クラブを変えることができます。Aボタンで得点ランキング画面へ移ります。

### ●勝敗表



## ●チャンピオンシップ

セカンドステージが終了したあとチャンピオンシップを行なって、シリーズの王者を決定します。

### ★対戦チーム

- ファーストステージの優勝クラブとセカンドステージの優勝クラブが対戦します。
- 両ステージとも優勝クラブが同じ場合は、各ステージの2位クラブ同士が出場者決定戦を行ない、勝利クラブがチャンピオンシップへ出場します。
- 両ステージとも優勝クラブと2位クラブが同じ場合は、この2クラブでチャンピオンシップを行ないます。

### ★チャンピオンの決定

チャンピオンシップは2回戦のホーム&アウェイ方式で行なわれます。チャンピオンは次の順序で決められます。

- 勝利数の多いクラブ
- 勝利数が同じ場合は、2試合の得失点差が上のクラブ  
もしチャンピオンシップが1勝1敗で得失点差も同じだった場合は、各クラブの勝利内容を比べます。
- 片方のクラブが延長戦で1勝し、もう片方のクラブは延長戦をしないで1勝した場合は、延長戦をしないで1勝したクラブの方が優勝となります。
- 以下の場合は、優勝決定戦を行なってチャンピオンを決定します。
  - ◆両クラブとも延長戦をしないで1勝ずつしているとき
  - ◆両クラブとも延長戦で1勝ずつしているとき
  - ◆両クラブともPK戦で1勝ずつしているとき

### ●総合順位の決定

チャンピオンシップが終了すると、総合順位が表示されます。

総合順位は次のように決定します。

優勝：チャンピオンシップの勝者

2位：チャンピオンシップの敗者

3位以下：チャンピオンシップへの出場決定戦が行なわれた場合は、その試合の敗者が3位となります。それ以外の場合は全試合の結果に

よって、次の順序で総合順位を決定します。

- 勝ち点のポイントが多いクラブ
- 勝ち点が同じ場合は、得失点差が上のクラブ
- 得失点差も同じ場合は、総得点数の多いクラブ

## トーナメント

3~14クラブで勝ち抜き戦を行なうモードです。

### ●参加クラブの選択

✚ボタンでクラブを選び、**A**・**B**・**X**・**Y**ボタンでそのクラブをトーナメントへ参加させるかどうかを決めてください。

**Y**ボタン：そのクラブは参加しません。

**B**ボタン：そのクラブはCOMが担当します。

**A**ボタン：そのクラブはプレイヤーが1人で担当します。

**X**ボタン：そのクラブはプレイヤーが2人で担当します。

参加クラブを決めたら、「EXIT」に合わせて**A**または**X**ボタンを押してください。また、「MENU」を選ぶとモードセレクト画面へ戻ります。

### ●トーナメント表

プレイヤーが1人でプレイするクラブはフラッグの上に赤い「P」、2人プレイのクラブは青い「P」が表示されます。

トーナメントの組み合わせは、**X**ボタンを押すとシャッフルされます。また、✚ボタンと

**A**ボタンでひとつずつ組み合わせを変えることができます。✚ボタンでクラブを選び、**A**ボタンを押すともうひとつカーソルが出てきますので、変えたいクラブにカーソルを合わせて**A**ボタンを押してください。両クラブの位置が入れ替わります。

**X**ボタンを押すと第1試合からトーナメントが始まります。COM同士の対戦を見たいときは**Y**ボタン、見たくないときは**A**ボタンを押してください。

### ●参加クラブ選択画面



### ●対戦カード決定画面



※2人プレイのクラブが他のプレイヤーと対戦するときは、マルチプレイヤー5が必要です。くわしくは『マルチプレイヤー5の使い方』(P.37)をご覧ください。

### ●3位決定戦

決勝戦の前に、3位決定戦をするかどうかを選択することができます。

※トーナメントを途中でセーブすることはできません。

※イエローカード・レッドカードは次の試合に繰り越さないようになっています。

※フォーメーションの設定についてはP.32、試合中のボタン操作は、P.26をご覧ください。

## ドリームマッチ

自分の選んだ選手でクラブを編成し、試合をするモードです。

### ●プレイ人数の選択

プレシーズンマッチと同じように、プレイ人数を選んでください。

### ●ドリームクラブの編成

#### ●CLUB EDIT

選手を自分で選んでクラブの編成ができます。次の手順でクラブを編成してください。

- ① **十字ボタン**でクラブにカーソルを合わせ、**A** ボタンを押すとそのクラブの選手が選べるようになります。
- ② **十字ボタン**の上下で選手を選び、**A** ボタンを押します。下のメンバー表にカーソルが出ますので、番号を選んで**A** ボタンを押してください。
- ③ 同じクラブから別の選手を選びたいときは**上**を繰り返してください。
- ④ 別のクラブから選手を選びたいときは、**B** ボタンを押すとクラブ選択へ戻りますので、①②の手順で選手を選んでください。
- ⑤ 16名の選手を選び終わったら、「END」を選んで**A** ボタンを押してください。

### ●プレイ人数選択画面



### ●クラブ編成画面



※「END」を選んでAボタンを押しても次の表示に移らないときは、選手が16名選ばれているかどうかをご確認ください。

※選手を選ぶとき、すでに選ばれている選手は名前が黄色い文字で表示されています。同じ選手を重複して選ぶことはできません。

## ●RANDOM

カーソルを「RANDOM」に合わせてAボタンを押すと、コンピュータがランダムに16名の選手を選びます。Aボタンを押すたびに、違う組み合わせになります。ランダムで16名を選んだあと、「CLUB EDIT」で選手の編成をすることもできます。

対戦相手がCOMのときは、COM側の選手はプレイヤーが選手を選んだあとにコンピュータが自動的に選手を選びます。

※フォーメーションの設定についてはP.32、試合中のボタン操作は、P.26をご覧ください。

# ● トレーニングA

試合形式で行なわれる、室内練習のミニサッカーです。周囲が壁で囲まれており、ボールが外へ出ることがなく、ファウル等によるゲームの中断もありません。

## ●プレイ人数とクラブの選択

プレシーズンマッチと同じように、プレイ人数とクラブを選んでください。

## ●出場選手選択

試合は8人で行ないます。フォーメーションはあらかじめ決められていますので、選手の入れ替えとキーパーのオート/マニュアルを選んだらすぐキックオフとなります。

※このモードではPK戦は行なわれません。

延長戦に入ったときは、どちらかがゴールを決めるまで試合を行ないます。

※試合中のボタン操作はP.26をご覧ください。

## ●プレイ人数・クラブ選択画面



## ●出場選手選択画面



# トレーニングB

ゲームのテクニックを磨くための5種類のトレーニングができます。

## ●練習

5つの項目からひとつを選んでトレーニングをすることができます。練習での得点はセーブすることはできません。

## ●テスト

練習の成果を生かして、5つの項目を順番に行ないます。総得点でベストスコアを出すと、総得点とそのときの各項目の得点をセーブすることができます。名前をアルファベット3文字で入力してください。✦ボタンの上下で文字を選び、**A**ボタンで決定してください。

テストを途中でやめたいときは、スコア表示画面で**B**ボタンを押してください。「つづけますか?」と聞いてきますので、続けるときは「はい」やめるときは「いいえ」を選んでください。

**ドリブル**：✦ボタンを使って、矢印に沿ってパイロンの間を往復します。時間が短いほど得点が高くなります。

**コーナーキック**：コーナーから直接ゴールを決めてください。ゴールに表示される矢印に近く決まるほど得点が高くなります。**L**または**R**ボタンを押しながら**A**ボタンでキックすると、カーブするボールを蹴ることができます。

**セービング**：キーパーを操作して、相手のシュートをふいでください。キーパーはボールがペナルティエリアに入ってから操作できるようになります。

**フリーキック**：ゴールに表示される矢印を狙ってゴールを決めてください。

**ヒールリフト**：ドリブルをしながら**L****R**ボタンを同時に押して、ヒールリフトをしてください。時間内に何回できるかで得点が決まります。

## ●スコア表示画面

スコア表示画面のスクリーンショット。プレイヤーのスコアとベストプレイヤーの名前が表示されています。

項目	スコア	ベストスコア
ドリブル	99	96
コーナーキック	88	85
セービング	58	30
フリーキック	93	88
ヒールリフト	77	56
総得点	250	365

BEST PLAYER NAME: RAR



おなじみの『PK戦』を抜き出した、手軽に遊べるモードです。

### ●プレイ人数とクラブの選択

プレシーズンマッチと同じように、プレイ人数とクラブを選んでください。

### ●キッカー順番選択

まず十字ボタンとAボタンで、キーパーを決めてください。その次に順番に10人の選手を選んでください。PK戦はこのとき決めた番号順で行なわれます。

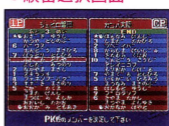
PK戦は両クラブが5人ずつボールを蹴り、多くゴールした方が勝ちとなります。5人蹴る前に勝負がついてしまった場合（例えばAクラブが最初の3人ゴールを決め、Bクラブが最初の3人ゴールをはずしてしまったときなど、逆転不可能な場合）は、その時点で結果が表示されます。また、5人蹴っても勝負がつかない場合は6人目から一方のクラブがより多くの得点をあげるまでキックを続け、決着がついた時点で結果が表示されます。

※PK戦のボタン操作はP.31をご覧ください。

### ●プレイ人数・クラブ選択画面



### ●順番選択画面



### ●PK戦画面



© 1992 DNP/JEF.FC



© 1993 H.K. REYSOL

# オプション

このモードでは、ゲームの初期設定の変更を行なうことができます。また、選手の移籍やネームエディットなどもここで行なえます。

## ●キーパー

キーパー操作をオート/マニュアルのどちらにするかを選択します。ここで設定すれば、フォーメーション設定画面のキーパーの初期設定を変更することができます。

## ●ハーフ

試合時間を決めます。ハーフの時間を1分から10分の間で設定してください。

## ●オフサイド

オフサイドを採用する場合はON、しない場合はOFFにしてください。

## ●スタジアム

Aに比べて、Bはボールが転がりにくく(深い芝)、Cは転がりやすい(枯芝)スタジアムになっています。

## ●バーコードバトラーII

「使用する」にした場合は、試合を始める前にバーコード入力画面が表示されます。

## ●COMレベル

コンピュータの強さを設定します。EASY・NORMAL・HARDの3つから選んでください。

## ●クラブバイオリズム

サッカーでは「試合の流れ」というものがあり、前半は強いのに後半は調子がでないとか、逆に後半になると実力を発揮したりするなど、クラブによっていろいろな特徴があります。前半・後半の調子をクラブごとに設定したのが「クラブバイオリズム」システムです。ONにしておくと、クラブによって調子が前半・後半で変化します。

## ●オプション画面



## ● サウンドテスト

ゲームに使われている音楽や効果音(SE)を聞くことができます。また、ステレオ/モノラルの切り替えや、試合中のBGMのON/OFFもここで決めることができます。

## ● 移籍エディット

選手の移籍を行います。十字ボタンとAボタンでクラブと選手を選び、次に移籍させたいクラブと選手を選ぶと、両選手が移籍します。このモードの中では、移籍をした選手は黄色い文字で表示されます。移籍した選手を元のクラブに戻すことはできますが、移籍した先のクラブからさらに別のクラブへ移籍させることはできません。一度元のクラブへ戻してから、あらためて別のクラブへ移籍させてください。移籍は合計30組まで行なえます。

スタートボタンか、最初の画面でBボタンを押すと、移籍エディット画面から出ることができます。

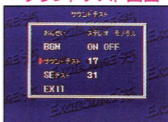
## ● 名前エディット

選手の名前を変えることができます。十字ボタンとAボタンでクラブと選手を選んでください。名前を変えるときにレフボタンを押すと、ひらがな/カタカナの入力切り替えができます。名前を入力したら「END」を選んでください。このモードの中では、名前を変更した選手は黄色い文字で表示されます。一度名前を変更した選手を選ぶと、元の名前に戻すことができます。名前の変更は合計で16名まで行なえます。

スタートボタンか、最初の画面でBボタンを押すと、名前エディット画面から出ることができます。

※名前を変更しているときにスタートボタンを押すと、そこまで入力されている名前に決定します。

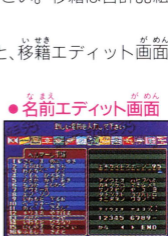
## ● サウンドテスト画面



## ● 移籍エディット画面



## ● 名前エディット画面



## ●データをけす

セーブしてあるデータを消すことができます。一度消したデータを元に戻すことはできませんので、ご注意ください。

リーグ戦1 } リーグ戦のセーブデータ  
リーグ戦2 } を消します。  
リーグ戦3 }

移籍エディット…移籍させた選手をすべて元のクラブへ戻します。

名前エディット…名前を変更した選手を、すべて元の名前に戻します。

フォーメーション…セーブしてあるフォーメーションをすべて消します。

トレーニングB…トレーニングBのベストスコアと名前を消します。

オプション………オプションの設定を最初の状態に戻します。

全ファイル………セーブしてある全てのデータを消します。

※オプションモードで設定した内容は自動的にセーブされ、各モードでの設定画面に反映されます。電源を切っても内容を覚えていますので、ここで決めておけばいつでも自分が設定した内容でゲームを始めることができます。

※すでにセーブしてあるリーグ戦の内容に対しては、オプションモードで設定を変えたとき反映される項目とされない項目があります。

### ◆反映される項目

- キーパーのオート/マニュアル
- COMレベル
- クラブバイオリズムのON/OFF
- サウンドのステレオ/モノラル切り替え、BGMのON/OFF
- 名前エディット

### ◆反映されない項目

- ハーフの時間設定
- オフサイドのON/OFF
- バーコードバトラーIIの設定
- 移籍エディット

★リーグ戦では、使用するスタジアムは対戦カードによって決まっています。

## ●データ消去画面





# ゲームのルール

試合のルールはできるだけ実際のものに合わせてありますが、一部異なる点もございますので、ご了承ください。

## ●キックオフ

ひとつの試合は前半・後半に分けられており、前半はホームクラブのキックオフでゲームが始まります。前半が終了するとハーフタイムとなり、エンドを交替して後半が始まります。後半はアウェイクラブがキックオフします。



※リーグ戦モードでは、対戦表で左側のクラブがホームクラブ、右側がアウェイクラブです。それ以外のモードでは1P側のクラブがホームクラブとなります。

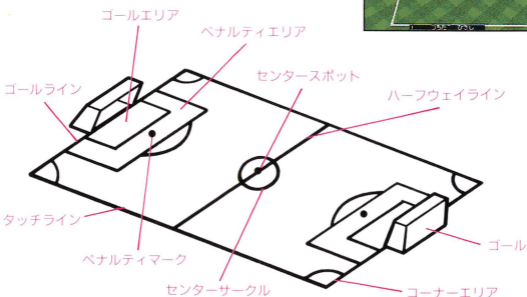
## ●得点

ボールが自分側のゴールに入ると、相手側のクラブに1点が入ります。ゴールされたクラブのキックオフで試合が再開されます。



## ●ゴールキック(GOAL KICK)

攻撃側がボールをゴールラインから出したときはキーパーのゴールキックで試合を再開します。



## ●コーナークick(CORNER KICK)

守備側がボールをゴールラインから出したときはコーナークickとなり、攻撃側がコーナーエリアからキックして試合を再開します。

## ●スローイン(THROW IN)

タッチラインからボールを出したときはスローインとなり、相手側のクラブがボールを投げ入れて試合を再開します。

## ●フリーキック(FREE KICK)

ファウルやオフサイドがあったときは、相手クラブのフリーキックで試合を再開します。

## ●ペナルティキック(P.K.)

ペナルティエリア内で守備側がファウルした場合は、攻撃側にペナルティキックが与えられます。ペナルティマークの上にボールが置かれ、そこから直接シュートすることができます。

## ●ファウル(FOUL)

スライディングタックルやショルダータックルは、危険なプレイとしてファウルとなることがあります。場合によっては、その選手に警告(イエローカード)や退場(レッドカード)の処分が出されることもあります。イエローカードやレッドカードを受けた選手には、次のようなペナルティがあります。

① 1試合で2枚目のイエローカードを受けるとその時点で退場処分となり、さらに次の試合にも出場することができません。

② 累積で3枚目のイエローカードを受けたときは、その次の試合に出場することができません。

③ レッドカードを受けたときはその時点で退場処分となり、次の試合にも出場できません。

※ ②の場合、同じ試合でもう1枚イエローカードを受けるとその時点で退場処分となります(①が適用されるため)。次の試合にも出場でき



きず、退場あけの試合にはイエローカードが2枚残った状態となります。また、同じ試合でレッドカードを受けたときはその時点で退場処分となり、次の2試合に出場することができなくなります。

※リーグ戦以外のモードでは、次の試合へのカードの影響はありません。

## ●オフサイド(OFF SIDE)

味方選手が相手のエンドにいて、その選手より前に相手選手が1人しかいないような状態のときにパスプレイをしようすると、オフサイドとなります。オフサイドとなった場合は、相手のフリーキックで試合を再開します。オフサイドは、設定でON/OFFを選ぶことができます。



## ●選手の交代制限

選手交代は、1試合につきキーパーは1人、キーパー以外の選手は2人まで交代することができます。

## ●試合の終了

前半・後半が終わるとタイムアップとなり、得点の多い方のクラブが勝ちです。同点の場合はVゴール方式の延長戦を行ない、先に1点入れたクラブが勝ちです。延長戦を前後半戦っても決着がつかないときは、PK戦で勝負を決めます。

## ●PK戦

延長戦も同点で終わったときはPK戦をします。両クラブの選手が5人ずつ交互にPKを行ない、多くゴールを決めたクラブが勝ちとなります。5人で勝負がつかなかった場合は6人目から一方のクラブがより多くの得点をあげるまでキックを続けます。また、5人全員が蹴る前に決着がついたときは、その時点でPK戦は終了となります。



© 1992 M.U.F.C



© 1992 Y.N.F.C

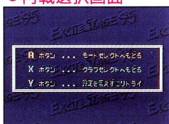
## ● 試合の結果

試合が終了すると結果が表示されます。ゴールを決めた選手と得点数も表示され、ハットトリック(1試合で3点以上得点すること)を達成した選手は名前が黄色で表示されます。

## ● 試合結果画面



## ● 再戦選択画面



★プレシーズンマッチ・ドリームマッチ・トレーニングAのモードでは、試合終了後、同じ設定で再戦することができます。再戦選択画面が表示されますのでボタンを選んでください。

- A** ボタン：モードセレクト画面に戻ります。
- X** ボタン：プレイ人数・クラブ選択画面に戻ります。同じ設定でプレイ人数とクラブを変更したいときに押してください。
- Y** ボタン：今の試合と全く同じ設定でゲームを始めます。



© 1992 N.Y.MARINOS



© 1992 ANA.S.CO.,LTD.



© 1993 BELLMARE H.FC



し あい ちゅう

## 試合中のボタン操作

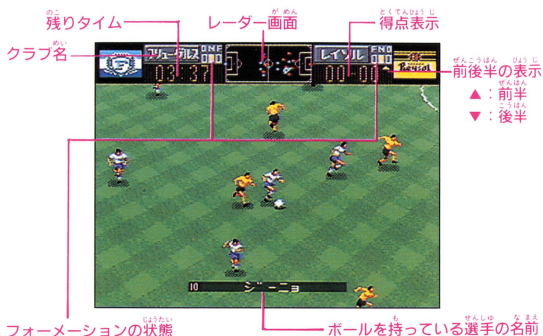
そう さ

	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	ボールが空中に浮いているとき
<b>A</b>	ロングキック ゴールキック コーナーキック スローイン	インターセプト	ボレーキック オーバーヘッドキック たたきつけるヘディング ★どれになるかはボールの 高さによって変わります
		キーパージャンプ(マニュアルキーパー時のみ)	
<b>B</b>	グラウンダー ショートコーナー	スライディング タックル	ボレーキック ダイビングヘッド 空中に浮かすヘディング ★どれになるかはボールの 高さによって変わります
<b>Y</b>	パス	ショルダータックル	使用しません
<b>X</b>	シュート クリア	使用しません	
+	選手の移動 キック方向の決定など		

<b>L</b>	押しながらキックするとボールが左へカーブ	<b>L+R</b> (同時押し) ヒールリフト ロングスロー
<b>R</b>	押しながらキックするとボールが右へカーブ	
<b>スタート</b>	フォーメーションの移動 <b>スタート</b> のみ：フォーメーションを基本位置にもどす <b>スタート+L</b> ：フォーメーションを画面の左方向へ移動させる <b>スタート+R</b> ：フォーメーションを画面の右方向へ移動させる	
<b>セレクト</b>	ポーズ ポジションの変更(アウトオブプレイ時)	

ご注意：「エキサイトステージ'94」では、試合中のポーズは**スタート**ボタンでしたが、本ソフトでは**セレクト**がポーズボタンになっていますので、ご注意ください。

※トレーニングBのモードでは**スタート**でポーズがかかります。



※誰もボールをキープしていないときは、最後にボールに触れた選手が表示されます。

### ●選手の移動 **⇩**ボタン

⇩ボタンで選手の移動を行ないます。ボールを持っていないときはボールの近くにいる選手を動かします。自分の動かしたい選手が自然に操作できます。ボールを持つとその選手がそのままキープし、⇩ボタンでドリブルします。

### ●ロングキック **自分**がボールを持っているとき **(A)**ボタン

自分がボールを持っているときに**(A)**ボタンを押すと、自分の向いている方向にロングキックします。ボタンを押してから離すまでの時間が短ければ低くて速いボール、長ければ山なりのゆるやかなボールとなります。**(L)**・**(R)**ボタンを押しながらキックすると、その選手から向って**(L)**は左方向、**(R)**は右方向へボールを曲げられます。また、⇩ボタンと同時にキックボタンを押すと、蹴ったボールが⇩ボタンを押した方向に少し曲がります。タイミングが大切ですので、いろいろ試して練習してください。

※キーパーのキックは曲がりません。

● **グラウンダー** 自分がボールを持っているとき (Bボタン)

グラウンダーの操作法はロングキックと同じですが、ロングキックと比べると威力が弱めの地を這うようなボールを出すことができます。

● **パス** 自分がボールを持っているとき (十字+Yボタン)

十字ボタンを押しながらYボタンで、その方向付近にいる味方選手へボールをパスします。指定した方向に味方選手がいない場合や、十字ボタンを操作しないでYボタンを押したときは一番近い所にいる味方選手へパスします。

● **シュート・クリア** 自分がボールを持っているとき (Xボタン)

敵陣にいるときにXボタンを押すと、十字ボタンで方向を指示しなくても相手ゴールに向かってシュートします。自陣にいるときにXボタンを押すと、相手のゴール方向へクリアキックをします。L・Rボタンを押しながらキックすると、ボールを曲げることができます。

● **インターセプト** 相手がボールを持っているとき (Aボタン)

ボールを持っている相手にインターセプトを試みます。かなり相手に近づかないと成功しませんが、ファウルを取られることはありません。

● **スライディングタックル** 相手がボールを持っているとき (Bボタン)

ボールを持っている相手にスライディングタックルをします。インターセプトよりもボールを奪いやすい反面、ファウルを取られることがあります。

● **ショルダータックル** 相手がボールを持っているとき (Yボタン)

ボールを持っている相手にショルダータックルをします。相手に体当たりしてボールを奪いますが、ファウルになりやすいプレイです。

● **ボールが空中に浮いているときのプレイ**

ボールがピッチ上で空中に浮いているときは、Aボタンではボレーキック・オーバーヘッドキック・ボールをたたきつけるヘディング、Bボタンではボレーキック・ダイビングヘッド・ボールを浮かすヘディングのどれかをします。どれになるかはそのときのボールの高さによって違います。十字ボタンと一緒に使うと、その方向へプレイすることができます。この操作はクリアやシュートなど、いろいろなことに応用できますので、ぜひ身につけてください。

## ●フォーメーションの移動 (スタート(+L/R)ボタン)

スタートボタンとL/Rボタンを使って、フォーメーション全体の位置を移動させることができます。クラブ名の右横に表示されている「D・N・F」は、今のフォーメーションの位置を表しています。Dはディフェンス方向、Fはフォワード方向、Nは真ん中(ニュートラル)です。上手に操作すると、相手をオフサイドトラップにかけることができます。

画面左側のクラブの場合

スタートのみ：フォーメーションが「N」に戻ります。

スタート+L：フォーメーションが「D」になり、全体的に下がりめになります。

スタート+R：フォーメーションが「F」になり、全体的に上がりめになります。

★画面右側のクラブはスタート+Lで「F」、スタート+Rで「D」になります。

★ハーフタイム・得点のあとの場合も含めて、キックオフのときは「N」に戻ります。

※トレーニングAモードでは、フォーメーションの移動はできません。

## ●ポジションの変更 ポールがラインの外に出たとき (セレクトボタン)

ボールがラインの外に出て、画面に「GOAL KICK」「CORNER KICK」「THROW IN」という表示が出ているときにセレクトボタンを押すと、「ポジションを変更しますか?」と聞かれます。YESを選ぶとフォーメーション設定の画面(P.32)になります。

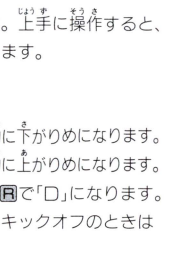
## ●ヒールリフト ドリブル中 (L+R)

ドリブル中にLとRを同時に押すと、ヒールリフトをします。タイミングがずれると成功しませんので、トレーニングBモードで練習するとよいでしょう。

## ●ロングスロー スローインのとき (L+R)

スローインのときにLとRを同時に押すと、ロングスローをします。タイミングがずれると失敗し、距離の短いスローインになってしまいます。

## ●フォーメーション位置表示



## ●ポジション変更



## ●ショートコーナー コーナーキックのとき **[B]**ボタン

コーナーキックのときに、**[B]**ボタンでショートコーナーを蹴ることができます。ショートコーナーをするときは、ポジションの変更をして、選手のひとりを中心として、一番近い場所へ移動させておくといでしょう（普通のフォーメーションのままだと、ショートコーナーを蹴る時に味方選手が近くにいません）。ショートコーナーが終わったら、アウトオブプレイのときを利用して、ポジションを元に戻してください。



ショートコーナーでゴールを狙おう

## ●その他の操作

ゴールキック

コーナーキック  $\oplus$  ボタンで方向を決め、**[A]**ボタンでプレイします。

スローイン

フリーキック  $\oplus$  ボタンで方向を決め、**[A]**・**[B]**・**[Y]**でキックします。

**[A]**は強いキック、**[B]**は弱いキック、**[Y]**は味方選手へのパスです。ただし、近くに味方選手がいない場合は**[Y]**で蹴ることはできません。

- **[Y]**ボタンを押しながらピッチ上に転がっているボールに触れると、ふわりと浮かぶようなボールを蹴ることができます。
- キーパーがボールをキャッチしたときは、キックボタンを押さないとキーパーが自動的にボールを蹴ります。

## ●マニュアルキーパーの操作

キーパーをマニュアルに設定しているときは、ボールがペナルティエリアに入った時点でキーパーの操作ができるようになります。このときは、キーパーとディフェンダーが同時に動いてしまわないように、プレイヤーはキーパーのみを操作することになり、キーパー以外の選手はオートに切り替わります。

● ボールがペナルティエリアに入るとキーパーの操作ができます



また、1クラブを2人でプレイしているときは、ボールがペナルティエリアの中に入った瞬間に番号の小さい方のプレイヤー（1Pまたは3P）がキーパーの操作を担当し、もう1人のプレイヤーは他の選手を操作します。1P（3P）がキーパーに切り替わったときに、それまで1P（3P）が操作していた選手が2P（4P）に切り替わる場合がありますので、切り替わるタイミングをつかみましょう。

キーパーは☞ボタンで移動・Aボタンでジャンプしますが、前後方向へのジャンプはできません。

### ●PK戦のボタン操作

まず、☞ボタンとAボタンで選手を選択してください。選んだ後に蹴る順番を変えたいときは、その選手にカーソルを合わせて決定し、次に順番を入れ替えたい選手を選んで決定すると両選手の順番が変わります。

PK戦でのボタン操作は次のようになります。

### ●シューターの操作

☞ボタンでシュートカーソルを移動させて、シュートする方向を決めてください。AまたはBボタンを押すと、シューターが走り出します。ボールを蹴る瞬間にもう一度同じボタンを押してください。Aボタンのキックは安定したボールを、Bボタンでのキックはスピードボールを蹴ることができます。キックボタンを押すタイミングがずれると、ミスキックになってしまいます。助走中にLボタンを押すとフェイント（動作がゆっくりになる）がかけられます。また、Rボタンを押している間は、シュートカーソルを消しておくことができます。

### ●キーパーの操作

☞ボタンの方向へ、AまたはBボタンでジャンプします。より遠くへジャンプしたいときは、ジャンプする前にLまたはRボタンを押している時間によって、ジャンプ力を調節することができます。L・Rボタンを押している時間が長いほど遠くへジャンプします。

シュートカーソル

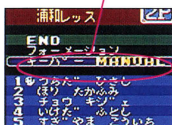




# フォーメーションの設定

この画面では、選手の交代やフォーメーションの設定、キーパーのオート/マニュアルの切り替えをすることができます。

キーパーの切り替え



## ●キーパーのオート/マニュアルの切り替え

カーソルを「キーパー」に合わせ、**+**ボタンの左右でAUTO/MANUALを切り替えることができます。

## ●フォーメーションの設定

カーソルを「フォーメーション」に合わせて**A**ボタンを押すと、設定画面が表示されます。

## ●EXIT

設定画面から出ます。

## ●ポジションチェンジ

画面下のポジションフィールドで、自分のオリジナルフォーメーションを作ることができます。ポジションを動かしたい選手に**+**ボタンでカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。次に配置したい場所へカーソルを移動させて**A**ボタンを押すと、その選手のポジションが移動します。

## ●フォーメーション設定画面



ポジションフィールド

## ●せんしゅいれかえ

☛ボタンで交代させたい選手を選びAボタンで決定します。次に相手選手を選んで決定すると、両選手が交代します。

●PRESET：そのクラブに最初設定されていたフォーメーションにもどります。

●4-4-2：組織的な守備が組める形です。攻撃は2列目からの押し上げがポイントになります。

●3-5-2：早いプレッシャーで相手の攻撃を封じ込め、攻撃も中・外自由自在で柔軟性があります。

●3-4-3：中盤を厚くした前線寄りのディフェンスが特徴。攻撃も中盤の動きが鍵をにぎります。

●SWEEPER：比較的ディフェンシブですが、縦に通ったラインは強力。中央からの突破でゴールを狙います。

●4-3-3：基本的なタイプで、攻守のバランスが取れています。

●4-5-1：中盤が厚かなりディフェンシブなタイプ。攻撃は速攻が基本となります。

●1-3-3-3：どのような攻撃にも対処できる形です。パスでつなぐ攻撃が有効でしょう。

●4-2-4：中盤が薄い分外側からの攻撃に適しており、多彩な攻めができます。

●LOAD：セーブしてあるフォーメーションを呼び出します。

●SAVE：「ポジションチェンジ」で作ったフォーメーションをセーブします。全部で16種類までセーブできます。セーブしたフォーメーションは本体の電源を切っても記憶されています。

※セーブされるのは『フォーメーションの形』のみです。選手の入れ替えはセーブされません。ご注意ください。

※試合中に退場者が出て、人数が減っているときはフォーメーションをセーブすることはできません。

★フォーメーションの設定ができるのは、次のようなときです。

- 前半・後半が始まる前
- ファウルがあった時
- ボールがラインから外に出たとき

画面で「GOAL KICK」「CORNER KICK」「THROW IN」という表示が出ているときに~~レ~~ボタンを押してください。すると「ポジションを変更しますか?」と聞いてきます。YESにするとフォーメーション設定画面になります。



# バーコードバトラーIIまたはバーコ

トレーニングBとオプション以外の6つのモードでは、バーコードバトラーIIまたはバーコードイレブンを使って選手をパワーアップさせることができます。さあ、いろいろなバーコードをたくさん集めて、サポートクラブを強化しよう!

## ●バーコードバトラーIIの接続の仕方

### ★1人で遊ぶ場合

まず「バーコードバトラーII」と「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続します。次にスーパーファミコン本体のコントローラーコネクター1にコントローラーを、コントローラーコネクター2に「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続します。「バーコードバトラーII」の「R-POWER」と「R-BATTLE」をおしたまま、「ON」スイッチをおします。液晶画面の左上に「カード入力」という文字が点滅すればリーダーモードとなり、バーコードの読み取りができるようになります。

### ★2人以上で遊ぶ場合

最初はコントローラーコネクター2にコントローラーを接続してください。クラブセレクトをしたあと、バーコード入力画面になったらコントローラーコネクター2へ「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続し、「1人で遊ぶ場合」と同じようにバーコードバトラーIIをリーダーモードにしてください。1Pのバーコード入力が終わると2Pの番になりますが、操作は1Pのコントローラーで行なえます。2Pのバーコード入力が終わったらコントローラーコネクター2にコントローラーを接続し、ゲームを始めてください。3P・4Pが参加する場合も同様に、バーコード入力画面になったらコントローラーコネクター2へ「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続するようにしてください。

## ●バーコードイレブンの接続の仕方

まず本体の「CHANGE」ボタンをおしたまま「バーコードイレブン」の電源を入れてください（これでリーダーモードになります）。電源を入れた後で、「バーコードイレブン」と「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続し、コントローラーコネクター2に「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続してください。

# 1-ドイレブンをつなげて遊ぶ場合

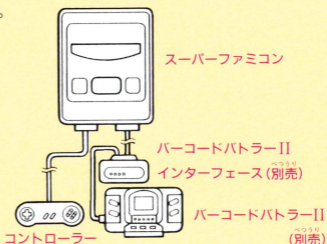
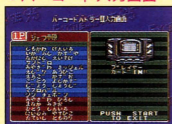
## ●バーコードの入力

設定画面で、バーコードパトラーIIを「使用する」を選択すると、クラブセレクトの次にバーコード入力画面が表示されます。ここでバーコードを読み込ませてください。バーコードの種類によって、選手の走力やキック力などの能力がアップしたりします。同じバーコードでも、PKモードとそれ以外のモードでは効果が違います。いろいろなバーコードを試してみてください。

バーコードの効果があるのは1試合のみです。次の試合では、あらためてバーコードの入力をしてください。ひとりの選手につき、1種類のバーコードが入力できます。複数のバーコードをひとりの選手に入力した場合は、最後に入力したバーコードの効果がでます。

バーコードの入力が終わったら**スタート**ボタンを押してください。バーコード入力画面から出ることができます。

## ●バーコード入力画面



## ●付録のバーコードについて

この説明書のP.38~P.44には、14種類のバーコードが付録で付いています。このバーコードをバーコードパトラーIIで使うときは、一度コピーをしてから切り取り、適当な厚紙にのりで貼りつけて使用するとよいでしょう。バーコードの効果には、選手の走力やドリブル力、パススピードやキック力などの能力をアップさせたり、試合前にあらかじめ点数を入れてハンデ戦ができたりますなど、いろいろな種類がありますので、ぜひ試してみてください。

この説明書に付いているバーコード以外にも、商品や本に付いているバーコードをたくさん集めて遊んでみましょう。最高レベルのバーコードを見つけたら、友だちと対戦しよう！

# マルチプレイヤー5の使い方

2人プレイのクラブが他のプレイヤーと対戦するときは、マルチプレイヤー5が必要です。

## ●マルチプレイヤー5の接続方法

必ずスーパーファミコン本体のコントローラーコネクター1にコントローラーを差し込み、コントローラーコネクター2にマルチプレイヤー5を接続してください。切り替えスイッチを3～5Pにして、3人でゲームをするときはマルチプレイヤー5の2P・3Pへ、4人のときはさらに4Pへコントローラーを差し込みます。

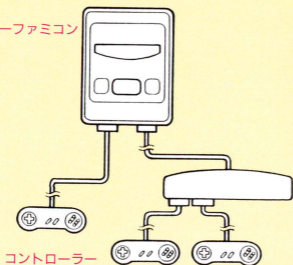
間違えて接続されますと正常に動作しない場合があります。また、マルチプレイヤー5にはバーコードパトラーIIインターフェースを接続しないようにご注意ください。

## ●多人数でゲームをするときのご注意

2人プレイのとき、試合中以外の操作については番号の小さい方のコントローラー(1Pまたは3P)で行なってください。また、1人プレイのクラブと2人プレイのクラブが対戦するときは、2人プレイのクラブが1P・2Pコントローラー、1人プレイのクラブが3Pコントローラーを使用します。対戦するときは、自分の操作するコントローラーをよくご確認ください。

また、2人プレイでキーパーをマニュアルにしたときは、ボールがペナルティエリアの中に入った瞬間に番号の小さい方のプレイヤー(1Pまたは3P)がキーパーの操作を担当し、もう1人のプレイヤーは他の選手を操作します。1P(3P)がキーパーに切り替わったときに、それまで1P(3P)が操作していた選手が2P(4P)に切り替わる場合がありますので、切り替わるタイミングをつかみましょう。

スーパーファミコン



## ●4人プレイ画面



マルチプレイヤー5(別売)

# Jリーグエキサイトステージ'95選手リスト



かしま  
鹿島アントラーズ

ホームタウン  
茨城県鹿島町



© 1992 K.A.F.C

背番号 せばんごう	名前 なまえ	ポジション
1	古川昌明 (ふるかわ まさあき)	GK
2	秋田豊 (あきた ゆたか)	DF
3	ジョルジーニョ	MF
4	奥野僚右 (おくの りょうすけ)	DF
5	相馬直樹 (そうま なおき)	DF
6	本田泰人 (ほんた やすと)	MF
7	石井正忠 (いしい まさただ)	MF
8	サントス	MF
9	黒崎比差支 (くろさき ひさし)	FW
10	レオナルド	FW
11	長谷川祥之 (はせがわ よしゆき)	FW
12	大野俊三 (おのの しゅんぞう)	DF
13	内藤就行 (ないとう なるゆき)	DF
14	賀谷英司 (がや えいじ)	DF
15	増田忠俊 (ますだ ただとし)	MF
16	佐藤洋平 (さとう ようへい)	GK



ジェフユナイテッド  
いちばら  
市原

ホームタウン  
千葉県市原市



© 1992 DNP/JEF.FC

背番号 せばんごう	名前 なまえ	ポジション
1	下川健一 (しもかわ けんいち)	GK
2	五十嵐和也 (いがらし かずや)	DF
3	中西永輔 (なかにし えいすけ)	DF
4	サンドロ	DF
5	宮澤ミッシェル (みやざわ)	DF
6	江尻篤彦 (えじり あつひこ)	MF
7	越後和男 (えちご かずお)	MF
8	後藤義一 (ごとう よしかず)	MF
9	城彰二 (じょう しょうじ)	FW
10	マスロバル	MF
11	申在範 (シンチェボン)	FW
12	宮澤浩 (みやざわ ひろし)	DF
13	真中幹夫 (まなか みきお)	DF
14	武藤真一 (むとう しんいち)	MF
15	新村泰彦 (にいむら やすひこ)	FW
16	立石智紀 (たていし ともり)	GK

# KASHIWA Reysol

かしわ  
柏レイソル

ホームタウン  
千葉県柏市



© 1993 H.K. REYSOL

背番号 せばんごう	名前 なまえ	ポジション
1	土肥洋一(どいよういち)	GK
2	沢田謙太郎(さわだ けんたろう)	DF
3	梶野智幸(かじの ともゆき)	DF
4	伊達倫央(だて みちひさ)	DF
5	ネルシーニョ	DF
6	下平隆宏(しもたいらたかひろ)	MF
7	柱谷幸一(はしらたにこういち)	MF
8	ミューレル	MF
9	カレカ	FW
10	加藤望(かどうのぞむ)	FW
11	大倉智(おおくらさとし)	FW
12	渡辺毅(わたなべ たけし)	DF
13	大場健史(おおば けんじ)	DF
14	棚田伸(たなだしん)	MF
15	有馬賢二(ありまけんじ)	MF
16	千葉修(ちば おさむ)	GK

# Red Diamonds

うらわ  
浦和

レッドダイヤモンドズ

ホームタウン  
埼玉県浦和市



© 1992 M.U.F.C

背番号 せばんごう	名前 なまえ	ポジション
1	土田尚史(つちだ ひさし)	GK
2	堀孝史(ほり たかふみ)	MF
3	曹貴裁(チョウ キジェ)	DF
4	池田太(いけだ ふとし)	DF
5	杉山弘一(すぎやま こういち)	MF
6	ブッフバルト	DF
7	岡野雅行(おかの まさゆき)	FW
8	浅野哲也(あさの てつや)	MF
9	福田正博(ふくだ まさひろ)	FW
10	バイン	MF
11	ルンメニゲ	MF
12	山田暢久(やまだ のぶひさ)	MF
13	中島豪(なかしまたけし)	MF
14	田口禎則(たぐち よしのり)	DF
15	水内猛(みずうち たけし)	FW
16	田北雄気(たきた ゆうき)	GK

# Verdy

YOMIURI

かわさき  
ヴェルディ川崎

ホームタウン  
かながわけんかわさきし  
神奈川県川崎市



© 1992 Y.N.FC

せんばんごう 背番号	な 名 まえ 前	ポジション
1	菊池新吉(きくちしんきち)	GK
2	石川康(いしかわこう)	DF
3	ペレイラ	DF
4	都並敏史(つなみさとし)	DF
5	柱谷哲二(はしらたにてつじ)	MF
6	中村忠(なかむらただし)	DF
7	ビスマルク	MF
8	北澤豪(きたざわつよし)	MF
9	武田修宏(たけだのぶひろ)	FW
10	ラモス瑠偉(ラモスるい)	MF
11	藤吉信次(ふじよししんじ)	FW
12	長谷部茂利(はせべしげとし)	MF
13	戸倉健一郎(とくらけんいちろう)	DF
14	永井秀樹(ながいひでき)	MF
15	阿部良則(あべよしのり)	FW
16	藤川孝幸(ふじかわたかゆき)	GK

NISSAN FC  
Yokohama Marinos

よこはま  
横浜マリノス

ホームタウン  
かながわけんよこはまし  
神奈川県横浜市



© 1992 N.Y.MARINOS

せんばんごう 背番号	な 名 まえ 前	ポジション
1	松永成立(まつながしげたつ)	GK
2	鈴木正治(すずきまさはる)	DF
3	鈴木健仁(すずきたけひと)	DF
4	井原正巳(いはらまさみ)	DF
5	小村徳男(おむらのりお)	DF
6	野田知(のたさとる)	MF
7	メディナページョ	FW
8	三浦文丈(みうらふみたけ)	MF
9	ディアス	MF
10	上野良治(うえのよしはる)	MF
11	ビスコンティ	MF
12	水沼貴史(みずぬまたかし)	MF
13	小泉淳嗣(こいずみじゅんじ)	DF
14	松橋力蔵(まつはしりきぞう)	MF
15	永山邦夫(ながやまくにょ)	DF
16	川口能活(かわぐちよしかつ)	GK

# FLÜGELS

YOKOHAMA

よこはま  
横浜フリューゲルス

ホームタウン  
かながわけんよこはまし  
神奈川県横浜市



© 1992 ANA.S.CO.,LTD.

背番号 せばんごう	名前 なまえ	ポジション
1	森敦彦(もりあつひこ)	GK
2	大嶽直人(おおたけなおと)	DF
3	薩川了洋(さつかわのりひろ)	DF
4	岩井厚裕(いわいあつひろ)	DF
5	山口素弘(やまぐちもとひろ)	MF
6	サンパイオ	MF
7	前園真聖(まえぞのまさきよ)	MF
8	原田武男(はらだたけお)	MF
9	前田治(まえだおさむ)	FW
10	ジーニョ	MF
11	エパイル	FW
12	高田昌明(たかだまさあき)	MF
13	服部浩紀(はっとりひろき)	FW
14	桂秀樹(かつらひでき)	MF
15	中田一三(なかたいちぞう)	DF
16	中河昌彦(なかがわまさひこ)	GK

# Bellmare

ひらつか  
ベルマーレ平塚

ホームタウン  
かながわけんひらつかし  
神奈川県平塚市



© 1993 BELLMARE H.FC

背番号 せばんごう	名前 なまえ	ポジション
1	小島伸幸(こじまのぶゆき)	GK
2	名良橋晃(ならはしあきら)	DF
3	渡辺卓(わたなべたく)	DF
4	公文裕明(くもんひろあき)	DF
5	田坂和昭(たさかかずあき)	MF
6	名塚善寛(なつかよしひろ)	DF
7	アウミール	FW
8	エジソン	MF
9	岩本輝雄(いわもとてるお)	MF
10	ベッチーニョ	MF
11	野口幸司(のぐちこうじ)	FW
12	反町康治(そりまちやすはる)	MF
13	高田哲也(たかだてつや)	MF
14	岩元洋成(いわもとひろなり)	MF
15	西山哲平(にしやまてつぺい)	MF
16	古島清人(ふるしまきよと)	GK

# SHIMIZU ESPULSE

しみず  
清水エスパルス

ホームタウン  
しずおかけんしみずし  
静岡県清水市



© 1992 ESLAP

背番号 せばんごう	名前 なまえ	ポジション
1	真田雅則(さなだまさのり)	GK
2	白井博幸(しらいひろゆき)	DF
3	ロナウド	DF
4	堀池巧(ほりいけたくみ)	DF
5	三浦泰年(みうらやすとし)	MF
6	大榎克己(おおえのきかつみ)	DF
7	伊藤優津樹(いとうゆづき)	MF
8	トニーニヨ	MF
9	長谷川健太(はせがわけんた)	FW
10	澤登正朗(さわのほりまさあき)	FW
11	ジャウミーニャ	FW
12	太田貴光(おおたたくみつ)	DF
13	伊東輝悦(いとうてるよし)	MF
14	永島昭浩(ながしまあきひろ)	MF
15	向島建(むこうじまたつる)	FW
16	中原幸司(なかはらこうじ)	GK

# Júbilo IWATA

いわた  
ジュビロ磐田

ホームタウン  
しずおかけんいわたし  
静岡県磐田市



© 1993 Y.F.C. JUBILO

背番号 せばんごう	名前 なまえ	ポジション
1	尾崎勇史(おざきゆうし)	GK
2	勝矢寿延(かつやとしのぶ)	DF
3	パウス	DF
4	遠藤昌浩(えんどうまさひろ)	DF
5	服部年宏(はっとりとしひろ)	DF
6	藤田俊哉(ふじたとしや)	MF
7	吉田光範(よしたみつなり)	MF
8	中山雅史(なかやままさし)	FW
9	スキラッチ	FW
10	ファネンブルグ	MF
11	鈴木将方(すずきまさのり)	FW
12	古賀琢磨(こがたくま)	DF
13	古俣健次(こまたけんじ)	MF
14	松原良香(まつばらよしか)	FW
15	大石隆夫(おおいしたかお)	FW
16	大神友明(おおがみともあき)	GK

# NAGOYA Grampus EIGHT

なごや  
名古屋  
グランパスエイト

ホームタウン  
愛知県名古屋市



© 1992 NAGOYA.G.E.

背番号 せんばんごう	名前 まえ	ポジション
1	伊藤裕二 (いとう ゆうじ)	GK
2	谷口圭 (たにぐち けい)	DF
3	小川誠一 (おがわ せいいち)	DF
4	飯島寿久 (いじま かつひさ)	DF
5	森直樹 (もり なおき)	DF
6	小杉敏之 (こすぎ としゆき)	MF
7	米倉誠 (よねくら まこと)	MF
8	ストイコビッチ	MF
9	島村征志 (しまむら まさし)	MF
10	岡山哲也 (おかやま てつや)	FW
11	小倉隆史 (おくら たかふみ)	FW
12	津島三敏 (つしま みつとし)	DF
13	森山泰行 (もりやま やすゆき)	FW
14	中西哲生 (なかに てつお)	MF
15	平野孝 (ひらの たかし)	MF
16	石川研 (いしかわ けん)	GK

# Panasonic GAMBA OSAKA

おおさか  
ガンバ大阪

ホームタウン  
大阪府吹田市



© 1992 S・MATSUSHITA/GAMBA

背番号 せんばんごう	名前 まえ	ポジション
1	本並健治 (ほんなみ けんじ)	GK
2	島田貴裕 (しまだ たかひろ)	DF
3	ツベイバ	DF
4	辛島啓珠 (からしま けいじゆ)	DF
5	北村邦夫 (きたむら くにお)	DF
6	今藤幸治 (こんどう こうじ)	MF
7	アレイニコフ	MF
8	森岡茂 (もりおか しげる)	FW
9	山口敏弘 (やまぐち としひろ)	FW
10	磯貝洋光 (いそが いひろみつ)	MF
11	松波正信 (まつなみ まさのぶ)	MF
12	橋本雄二 (はしもと ゆうじ)	DF
13	プロタソフ	FW
14	木山隆之 (きやま たかし)	DF
15	松山吉之 (まつやま よしゆき)	FW
16	岡中勇人 (おかなか はやと)	GK

# Cerezo OSAKA

おおさか  
**セレッソ大阪**

ホームタウン  
おおさか し おおさかし  
大阪府大阪市



© 1994 O.F.C. CEREZO

背番号 せばんごう	名前 なまえ	ポジション
1	武田巨弘 (たけだ のぶひろ)	GK
2	神田勝夫 (かんだ かつお)	DF
3	トニーニョ	DF
4	川前力也 (かわまえりきや)	DF
5	見崎充洋 (みさき みつひろ)	DF
6	梶野智 (かじの さとし)	MF
7	村田一弘 (むらた かずひろ)	MF
8	久高友雄 (くだか ともお)	MF
9	森島寛晃 (もりしまひろあき)	FW
10	佐々木博和 (ささきひろかず)	MF
11	マルキーニョス	FW
12	大嶽真人 (おおたけまさと)	DF
13	北出尚大 (きたで なおひろ)	DF
14	皆本勝弘 (みなもと かつひろ)	MF
15	山橋貴史 (やまはし たかし)	MF
16	武田治郎 (たけだ じろう)	GK



# SANFRECCE HIROSHIMA FC

ひろしま  
**サンフレッチェ  
広島**

ホームタウン  
ひろしまけんひろしまし  
広島県広島市



© 1992 S.F.C.

背番号 せばんごう	名前 なまえ	ポジション
1	前川和也 (まえかわ かずや)	GK
2	トーレ	DF
3	柳本啓成 (やなぎもと ひろしげ)	DF
4	森山佳郎 (もりやまよしろう)	DF
5	片野坂知宏 (かたのさかともひろ)	DF
6	ハシエツク	FW
7	森保一 (もりやす はじめ)	MF
8	風間八宏 (かざま やひろ)	MF
9	盧廷潤 (ノ ジュンユン)	MF
10	高木琢也 (たかぎ たくや)	FW
11	島卓視 (しまたくみ)	FW
12	小島光顕 (こじま みつあき)	MF
13	上村健一 (うえむら けんいち)	FW
14	路木龍次 (みちきりゆうじ)	DF
15	佐藤康之 (さとう やすゆき)	DF
16	河野和正 (かわの かずまさ)	GK



# ワンポイントアドバイス

## ★ボタン操作をマスターしよう

**A**・**B**・**X**・**Y**ボタンを使い分けると、とても多彩な操作ができるようになります。でも、最初から全部を使いこなすのはちょっと大変。まずは、どのボタンで何ができるのかをひとつひとつマスターしましょう。やみくもにボタンを押し続けている間は「自分のサッカー」ができませんよ。

## ★トレーニングでテクニックを磨こう

「トレーニングB」モードではゲームの基本になるテクニックの練習ができます。トレーニングでよい点数が取れるようになれば、自然にテクニックが身についています。なにごとにも努力が大切。がんばって練習しましょう。

## ★秘密のシュート練習

どうしてもシュートが決まらなくてコンピュータに勝てない/というときの、1人でできる秘密の特訓方法をお教えしましょう/プレシーズンマッチで「1P VS 2P」を選び、相手のキーパーをオートにして自分のクラブだけ操作するのです。2Pのキーパーは自動でセービングしますので、キーパーを相手にゆっくりシュートの練習ができます。オフサイドにひっかかるケースが多いときは、フォーメーションを全体的に少し下げたり、**X**ボタンのシュートを活用してみましょう。最初はCOMレベルをEASYにして、オフサイドOFFでゲームをするとよいでしょう。

## ★フォーメーションを考えよう

このゲームでは選手のポジションとフォーメーションを自由に組み合わせることができます。現代サッカーでは、フォーメーションは試合を進める上でとても大切な要素になります。いろいろなフォーメーションを試して、自分の得意なフォーメーションを作りましょう。どうしてもディフェンスラインを突破されてしまうときは、ひとりスイーパー(キーパーのすぐ前で最終防御するポジション)をつけるとよいでしょう。



© 1994 O.F.C. CEREZO



© 1992 S.FC

# MEMO

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

スーパーファミコン公式ガイドブック

Jリーグ

発売中!!

## エキサイトステージ '95



J.LEAGUE

全14クラブ全選手の能力データを完全収録。オフサイドなどが入った '95年版ならではのテクニク満載。オフィシャルスポンサーならではの特集企画も充実した必携愛蔵本!

●品切れの際は、書店にご注文ください。  
お問い合わせ ☎03-3230-5747 小学館販売

**小学館**

小学館は、Jリーグのオフィシャルスポンサーです。



© 1992 J.LEAGUE

### おことわり

- このゲームの内容、裏ワザなどに関する電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

ゲームの内容についてご不明な点がございましたら、往復はがきで下記の住所までお問い合わせください。はがきには住所、名前、電話番号をはっきりとお書きください。

〒111 東京都台東区駒形1-12-3

株エポック社 お客様サービスセンター

- 品質管理には万全を期しておりますが、万一、お気付きの点がございましたら、当社お客様サービスセンターまでお問い合わせください。

TEL. 03(3843)8816

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。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom

マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

企画・制作 エポック社・小学館プロダクション

発売元

EPOCH  
株式会社

エポック社