

namcot®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

Jリーグサッカー

プライムゴール2

とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書



Jリーグサッカー

PRIME GOAL 2

スーパーファミコン®

SHVC-2H

健康上の安全に関するご注意

つか じょうたい れんぞく ちようじ かん けんこう
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康
じょうこの
上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、
つよ ひかり しげき てんめつ う がめんとう み
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
しょうじょう けいけん ひと いしき そうしつとう
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
しょうじょう ひと
は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談して下さい。
また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた
ば あい や い し しんさつ う
場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上の注意

- しょうご かなら んめ くだ
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。
- がめん はな くだ
テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- ちようじ かん けんこう じ かん
長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし
じ かん ふん しょうきゅう し くだ
は2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- せいみつ きき きょくたん おんどじょうけんか しょう ほかん
精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、
つよ つよ さ くだ ぜったい ぶんかい
およ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。
- たんし ぶ て ふ みず よご
端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないよう
くだ こしょう げんいん
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
くだ
で下さい。
- 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
んとうえいほうしき せつぞく ざんぞうげんしょう がめん
ン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面
しょう せつぞく くだ
ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

Jリーグサッカー

PRIME GOAL 2TM

1	キックオフ！	2P
2	コントローラーの使い方 ^{つかかた}	4P
3	基本画面と試合の進行 ^{きほんがめん しあい しんこう}	6P
4	フィールドとポジション	8P
5	ゲームの始め方 ^{はじかた}	10P
6	1Pv.s.COM/1Pv.s.2P	12P
7	リーグ戦 ^{せん}	14P
8	オールスター戦 ^{せん}	16P
9	PK戦 ^{せん}	17P
10	フィールド画面での操作 ^{がめん そうさ}	18P
11	アップ画面の操作 ^{がめん そうさ}	28P
12	PK戦の操作 ^{せん そうさ}	30P
13	アウトオブプレイ	32P
14	ファウルとオフサイド	36P
15	チーム紹介 ^{しゅうかい}	38P
16	操作一覧表 ^{そうさ いちらんひょう}	44P

1 キックオフ!

★「**プライムゴール**」が^{おお}大きくグレードアップ!

人気沸騰のJリーグに負けじと、「**プライムゴール**」もさらにグレードアップ。どんなところが^か変わったか、まずはざっとご紹介いたしましょう。

★**メンバーやポジション**交代も自由だ!

選手データはもちろん最新版。JFLから昇格した2チームもバッチリ再現しています。

また、登録選手を増やし、メンバーやポジション、フォーメーションなどが自由に交代できるようにしました。

大
喜



開 専

★操作やルールもパワーアップ!

ディフェンスラインの上げ下げやカーソル回しなど、新たな操作も加わったことで、より戦略的なサッカーを楽しめます。また、流行語にもなったイエローカードも採用、ルール面の強化もぬかりはありません。

★PK戦やオールスター戦も登場!

モードもますます充実。リーグ戦はホームとアウェイでの総当たり戦にスケールアップ。さらにPK戦やオールスター戦など新しいモードも登場します。スタープレイヤーたちの夢の競演をたっぷりお楽しみください。



2 コントローラーの使い方

●コントローラーは次のように操作します。なお詳しくは、以下のページを読んでください。

- フィールド画面……………18～27P
- アップ画面……………28～29P
- PK戦……………30～31P
- アウトオブプレイ……………32～35P



■ 試合以外

- +ボタン**……………コマンド等の選択、カーソル等の移動。
- Aボタン**……………コマンド等の決定、画面の送り、リーグ戦でのスポーツ新聞の画面切り替え。
- Bボタン**……………コマンド等のキャンセル。
- スタートボタン**……………ゲームのスタートとポーズ。

■ 試合中

- +** ボタン……………選手^{せんしゅ}の移動^{いどう}、パスやキック^{ほうこう}の方向。アップ画面^{がめん}での動作^{どうさ}の方向^{ほうこう}。
- A** ボタン……………カーソル^{まわ}回し、ロングキック^{てきじん}（敵陣^{てきじん}ペナルティエリア内^{ない}ではシュート）、キーパーのキャッチングとキック（マニュアル時^じ）、アップ画面^{がめん}での動作^{どうさ}の実行^{じっこう}。
- B** ボタン……………カーソルチェンジ、サーチパス、トラップ、キーパーのパンチングとサーチスロー（マニュアル時^じ）、アップ画面^{がめん}での動作^{どうさ}の実行^{じっこう}。
- X** ボタン……………敵陣^{てきじん}内^{ない}でのセンタリング、自陣^じ内^{じん}でのロングキック、キーパーへのカーソルチェンジとスロー（マニュアル時^じ）、アップ画面^{がめん}での動作^{どうさ}の実行^{じっこう}。
- Y** ボタン……………シュート、クリア、ダイレクトプレイ、スライディング、キーパーのキャッチングとキック（マニュアル時^じ）、アップ画面^{がめん}での動作^{どうさ}の実行^{じっこう}。
- L** ボタン……………ロングキックのボール^{へんか}の変化（**L** ボタンは左^{ひだり}、**R** ボタンは右^{みぎ}）。ディフェンスライン^{へんこう}の変更^{へんこう}（**L** ボタンは画面左^{がめんひだり}へ、**R** ボタンは画面右^{がめんみぎ}へ）。
- セレクトボタン**……………チーム名^{めい}とスコア、タイム^{ひょうじ}の表示。スローイン^{せんしゅこうたい}での選手交代画面^{がめん}への切り替え^{きりかえ}。

基本画面と試合の進行

●試合は主にフィールド画面で進められ、前半では画面左側が1P陣内、右側がコンピュータまたは2P陣内となります。これはハーフごとに交代していきます。ただしリーグ戦の場合、アウェイでは左右が逆になります。

チーム名とスコア

プレイ開始後に表示は消えますが、セレクトボタンで再表示します。



タイム

カーソル

カーソルのついている選手のの名前

試合時間

試合は前半と後半に分かれ、各5分ずつ行われます。これは初期設定で、オプションを使えば変更もできます。延長戦は、ハーフが1～2分のときは1分、3～5分のときは3分、5分を越えるときは5分となります。

試合開始

試合は1P側のKICK OFF (キックオフ)で始まります (操作の必要はありません)。キック



オフをする側はハーフごとに交代します。

■アウトオブプレイ

ボールがラインから出たり、反則があったときなどはアウトオブプレイとなり、所定のルールでプレイを再開します。また、スローインのときには選手交代なども行うことができます(2回まで)。詳しくは32～35ページで。

■得点と試合終了

ボールが相手側ゴールに入ると1得点となり、前・後半が終わって得点の多いチームが勝ちです。



同点のときは延長Vゴール方式となります。得点すると試合が終わり、得点したチームの勝ちとなります。それでも同点のときは、5人の代表によるPK戦を行います。これも同点のときは、1人ずつ勝負のPK戦となります。

■ナムコットスポーツ

試合が終わると、結果がナムコットスポーツで表示されます。

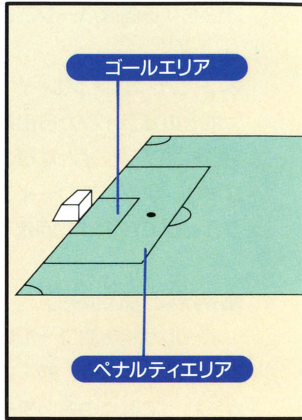


4 フィールドとポジション

●^{じっさい}実際にプレイする^{まえ}前に、やはり^{さいていげん}最低限の知識^{ちしき}くらいは^み身につけておきたいものです。ここではサッカーのフィールドやポジションなどについて^し知っておきましょう。

■フィールド

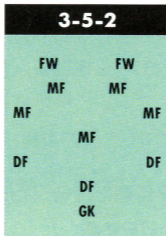
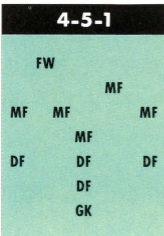
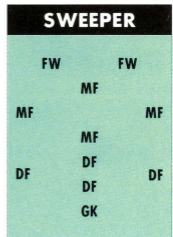
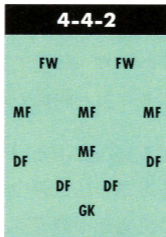
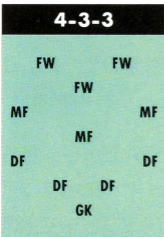
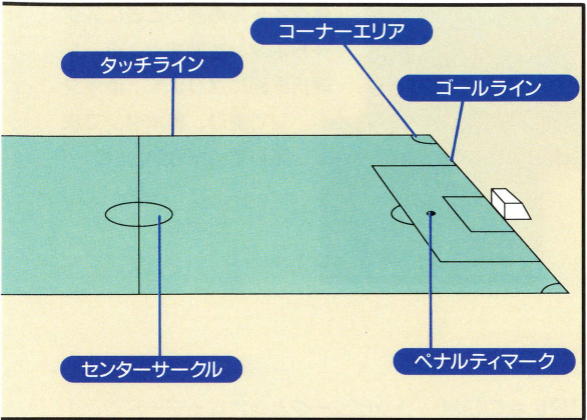
サッカーのフィールドは、右の図のようにいろいろなラインで構成されており、試合のルールに^{かんけい}関係しています。



■ポジション

サッカーの1チームは11人。「プライムゴール2」では右の図のように5つのフォーメーションが設定されており、自由^{じゆう}に選ぶことができます。また、各ポジションには^{つぎ}次のような^{やくめ}役目があります。

- FW (フォワード)**..... ^{あいて}相手陣地^ちに攻め込み^せ、ゴール^こを狙う役目です。
- MF (ミッドフィルダー)**..... ^{ちゆうかん}中間で攻撃^{こうげき}と守備^{しゆび}のつなぎ役をします。
- DF (ディフェンダー)**..... ^{てき}敵の攻撃^{こうげき}を防ぎ^{ふせ}、反撃^{はんげき}の^{いと}突破口^{くち}を作ります。
- GK (ゴールキーパー)**..... ^{まも}ゴールを守ります。唯一^{ゆいいつ}、^て手^{つか}を使えるポジションです。



はじめかた ゲームの始め方



●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モード選択画面になります。十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

1Pvs.COM……コンピュータと対戦するモードで、1試合勝負です。⇒12～13P参照

1Pvs.2P……プレイヤー同士で対戦するモード。これも1試合勝負です。⇒12～13P参照

リーグ戦……12チームによるリーグ戦モード。各対戦をホームとアウェイで1試合ずつ行う総当たり戦です。パスワードで継続プレイもできます。⇒14～15P参照

オールスター……全チームを東軍（EAST）と西軍（WEST）に分けて戦うオールスター戦です。⇒16P参照

PK戦……PK戦だけをプレイするモードです。⇒17P参照

オールスターやPK戦もプレイできるぞ

OPTION……ゲームの設定

等を行います。

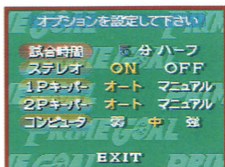
✦ ボタンの上

で項目を選

び、左右で変

更してください。一度設定すると、電源

を切るまで有効です。



試合時間

ハーフの時間を1～20分に設定できます。

1～5分は1分刻み、5～20分は5分刻みで設定します。

ステレオ

ONにするとゲーム音がステレオに、OFFではモノラルになります。

1Pキーパー & 2Pキーパー

ゴールキーパーの操作をオート（コンピュータまかせ）かマニュアル（自分で操作）に設定します。

コンピュータ

コンピュータの強さで、“弱・中・強”の3段階があります。なお、PK戦ではコンピュータの強さは設定できません。

EXIT

Ⓐ ボタンでモード選択画面に戻ります。

※ なお、パスワードで始めると、オプションは初期設定に戻ります。前回と同じにしたいときは、再設定してください。

1Pv.s.COM / 1Pv.s.2P

●1Pv.s.COMモード（対コンピュータ戦）と1Pv.s.2Pモード（プレイヤー同士の対戦）は、好きなチームを選んで1試合をプレイするモードです。

1 チームの選択

モード選択画面でモードを決定すると、チーム選択画面になります。+ボタンでチームを選び、Aボタンで決定してください。



2 フォーメーションの決定



チームの決定後、上の画面が出たら、+ボタンを左右に入れるとポジションの表示が点滅します。ここで再び+ボタンを左右に入れ、フォーメーションを切り替

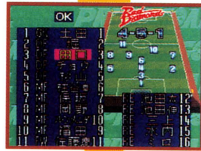


えてください。フォーメーションは全部で5種類あります。なお、先発メンバー交代用のカーソルが出ているときはBボタンを押してください。カーソルが消え、こ

で**+**ボタンを左右に入れると、再びフォーメーションが変更できるようになります。

③ 先発メンバーの交代とポジションの変更

- ①まず**+**ボタンを上か下に入れてください。カーソルが画面に表示されます。
- ②**+**ボタンを上下に入れ、交代または変更したい選手を選んでください。決定は**A**ボタン、キャンセルは**B**ボタンです。
- ③②で選んだ選手と入れ替えたい選手を、再び**+**ボタンで選んでください。**A**ボタンで双方の選手が交代します。



先発選手

控え選手

▲**+**ボタンの上下でカーソル表示

▲**+**ボタンの上下で一人目を決定

▲**+**ボタンの上下で二人目を決定
と選手交代

- ④交代等が終わると、カーソルが「OK」に戻ります。このとき**A**ボタンで画面が相手チームに移り、相手チームの画面で**A**ボタンを押すと試合開始となります。
 - ⑤キーパーは、キーパー同士でしか交代できません。
- ※なお試合中の選手交代などはスローイン(35P参照)のときにも行うことができます。

せん リーグ戦

●全12チームでリーグ戦を行い、優勝を争うのがリーグ戦モードです。各対戦ごとにホームとアウェイで1試合ずつ行われ、計22試合を戦います。

1 ゲームの始め方

モード選択画面で「リーグ戦」を選び、**A** ボタンを押すと、スタート画面が出ます。リーグ戦を最初から始めるときは「FIRST」を、前回の続きから始めるときは「PASSWORD」を選び、**A** ボタンで決定してください。



FIRST

リーグ戦を最初から始めます。チームや先発メンバーなどは1Pv.s.COMモードと同様にして決定してください。



PASSWORD

前回の続きから始めるときは、パスワードを入力します。文字の選択は**+**ボタン、入力は**A** ボタンで行い、間違えたときは \leftarrow か \rightarrow で入力位置を移動して、もう一度入れ直してください。ENDを選び、**A** ボタンを押すと決定です。なお、パスワードで始めるとオプションは初期設定に戻ります。前回と同じにしたいときは再設定してください。



②リーグ戦のルール

ホームとアウェイで1試合ずつの総当たり戦、全22試合を行い、勝ち数が一番多いチームが優勝です。勝ち数が同じときは同点優勝となります。

③ナムコットスポーツとパスワードの表示

試合が終わると結果がナムコットスポーツで表示されます。このときAボタンを押すとページが切り替わり、

リーグ戦の順位表と継続プレイのためのパスワードも表示されます。次の試合を始めるときは、順位表の画面のときにスタートボタンを押してください。



パスワード



オールスター戦

●全チームを東軍と西軍に分け、Jリーグを代表する選手で戦うモードが「オールスター戦」です。

1 対戦相手の決定

1P v.s. COM (対コンピュータ戦) か 1P v.s. 2P (プレイヤー同士の対戦) を **+** ボタンで選び、**A** ボタンで決定してください。



2 チームの選択

+ ボタンを左右に入れて東軍か西軍を選び、**A** ボタンで決定してください。画面左側のチームが1P側、右側がコンピュータ側もしくは2P側です。



3 ファン投票の結果と選手の選択

ポジションごとに投票結果が表示され、バックの青い色の選手が出場できます。

出場選手を替えたいときは、まず**+** ボタンの上下で画面にカーソルを出し、出場させたい選手を選んで**A** ボタンを押してください。次に交代させる選手を選び、**A** ボタンで選手が入れ替わります。次のポジションに移すときはスタートボタンです。

すべてのポジションを決定するとフォーメーションや先発メンバーなどを選択しますが、これは1P v.s. COMと同様にして決めてください。

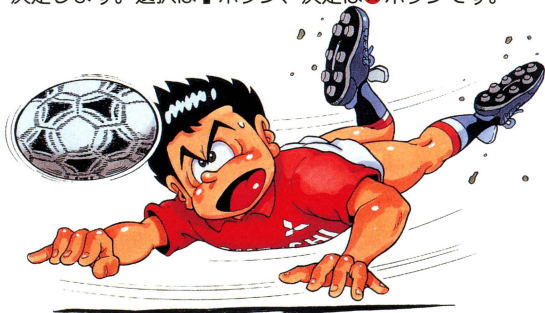


PK戦

●キーパーとキッカーが1対1で勝負するモードが「PK戦」。好きなチームを選び、5人の選手が交互にキックして進めます。

1 対戦相手とチームの決定

まず1Pv.s.COM（対コンピュータ戦）か1Pv.s.2P（プレイヤー同士の対戦）を選び、続いてチームを決定します。選択は \oplus ボタン、決定は \ominus ボタンです。



2 プレイの進め方

各チーム5人のキッカーが交互にキックしてプレイし、ゴールを決めた数の多いチームが勝ちとなります。

操作法は30～31ページを読んでください。



●ここからは各操作について詳しく説明していきます。
操作できるのは自チームのカーソルがついている選手で、
カーソルがついていない選手は、コンピュータのオート
操作になります。

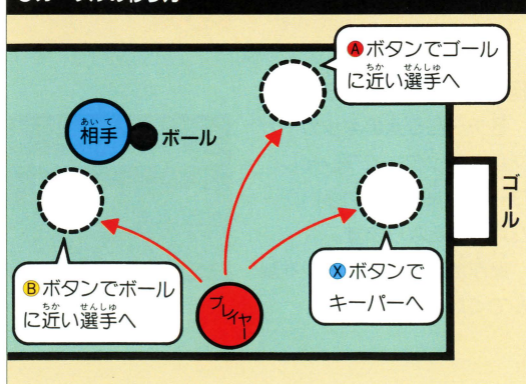


カーソルチェンジ

ボールを持たないとき **B** ボタン

ボールを持っていないときに **B** ボタンを押すと、ボールに最も近い選手へカーソルが移ります。なお、カーソルのついた選手が画面外へ出たときは、自動的にボールに一番近い選手へカーソルが移ります。

●カーソルの移り方





カーソル^{まわ}回し

ボールを^も持たないとき **A** ボタン

ボールを^も持っていないときに **A** ボタンを押すと、自陣^おのゴール方向^{ほうこう}の選手^{せんしゆ}へ、カーソルが移動^{いどう}していきます。これは画面上^{がめんじょう}の選手^{せんしゆ}に限^{かぎ}られます。



ゴールキーパーへの カーソルチェンジ

ボールを^も持たないとき **X** ボタン

ボールを^も持たないときに **X** ボタンを押すと、キーパーへカーソルチェンジし、もう一度^{いちど}押すと、ボールに最も^{もっとも}近い選手^{ちか}へ移^{せんしゆ}ります。

なお、これはオプションでマニュアルに設定^{せつてい}していた場合^{ばあい}で、初期設定^{しよきせつてい}はオートになっています。

※ ボールを^も持っているときは、他の選手^{ほかせんしゆ}へカーソルを移^{うつ}すことはできません。また、パスを出したときは、ボールに一番^{いちばん}近い選手^{ちか}へ自動^{じどう}的にカーソル^{せつてい}が移^{うつ}ります。

がめん そうさ フィールド画面での操作 (2)



せんしゆ いどう
選手の移動

＋ボタン

せんしゆ いどう おこな ふ
選手の移動は＋ボタンで行います。ボールに触れたときは自動的にキープし、そのままドリブルすることができます。

ちゆう あいて せんしゆ うば
ドリブル中に相手選手がボールを奪いにきたときは、せんしゆ のうりよく そうさ
選手の能力や操作のタイミングなどにより、フェイントでかわしたり、ボールを奪われたりします。また、しょうめん
で向かい合おうとすると、アップ画面 (28～29P参照) になることもあります。





サーチパス

++B ボタン

パスしたい選手の方向へ++ボタンを入れながら、Bボタンを押すと、サーチパスをします。++ボタンを入れないときは、選手が向いている方向へ軽くキックします。

なお、++ボタンを入れた方向に選手がいなかったときは、パスしないので注意してください。



ロングキック

++A ボタン

方向を++ボタンで決め、Aボタンを押すとロングキックします。キックするときL/Rボタンを押すと、Lボタンは左、Rボタンは右にボールを曲げることができます。

なお、敵陣内のペナルティエリアではシュートとなり、方向を決めるシステムが違いますから注意してください(22~23P参照)。

がめん そうさ フィールド画面の操作 (3)

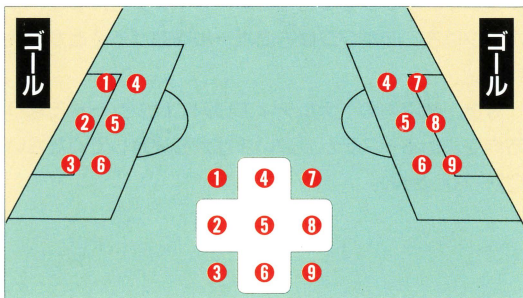


センタリング

てきじんない
敵陣内で++Xボタン

タッチラインぞいから、シュートを狙^{ねら}
うゴール前^{まえ}の味方選手^{みかたせんしゆ}にパスを送^{おく}るのが
センタリングです。敵陣内^{てきじんない}にいるとき、
Xボタンで上^あげてください(自陣内^{じじんない}
ではロングキック
になります)。

なお、セン
タリングを上^あ
げるポイントは、図^ずのように
ペナルティエリア内^{ない}に^{かぎ}限られ、
対^{たい}応する方向^{ほうこう}へ+
ボタンを押^おして決^{けつ}定^{てい}します。



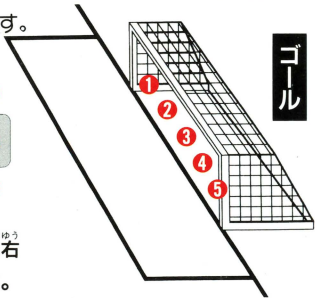
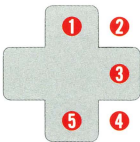


シュート
(自陣内ではクリア)

++Y ボタン

Y ボタンを押すと、シュートを打ちます。サーチパスなどと違い、シュートの方向は、ゴールに対応する方向へ+ ボタンを押して決定します。

シュートは敵陣のペナルティエリア内でも打つことができますが、自陣ペナルティエリア付近で打ったときはクリアとなります。



ゴール

※ 反対側ゴールでは、左右の操作が逆になります。

■ A ボタンによるシュート

通常は A ボタンを押すとロングキックですが、敵陣ペナルティエリア内では、シュートになります(シュートの方向は、Y ボタンと同じくゴールに対応します)。A ボタンのシュートは、Y ボタンのものより少し威力は落ちますが、素早く打つことができます。ゴール前の状況によって使い分けてください。

フィールド画面での操作 (4)



トラップ

ボールを受ける瞬間 ++ B ボタン

ダイレクトでボールを受けるときは、いったんボールを止める動作があるため、相手選手にボールを奪われやすくなります。そこで必要になるのがトラップです。

ボールを受ける瞬間に、 ++ ボタンを入れながら B ボタンを押してください。ボールを ++ ボタンの方向に軽く弾くことができ、すぐに次の動作に入ることができます。



スライディング

ボールを持たないとき ++ Y ボタン

ボールを持っていないときに ++ ボタンを押しながら Y ボタンを押すと、その方向に向けてスライディングし、ボールを奪うことができます。

ただし、危険なプレイであると判断されたときは、警告や退場を取られることがあるので気をつけてください (36~37P 参照)。



ダイレクトプレイ

飛んできたボールに合わせ^あYボタン

飛んできたボールに合わせ、
タイミングよく
Yボタンを押すとダイレクトプレイになります。ボレーキック・ヘ



ディング・オーバーヘッドキックの3つがあり、ボールの高さやキックした場所、タイミングによって決まります。

センタリングからのダイレクトプレイは最大のチャンスですので、しっかりマスターしてください。



ディフェンスライン

LボタンまたはRボタン

LボタンまたはRボタンを押している間、選手全体のディフェンスライン（守備位置）を移動させることができます。Lボタンでは左へ、Rボタンでは右へ移動します。なおボタンを離すと、選手は元のラインへ戻ります。

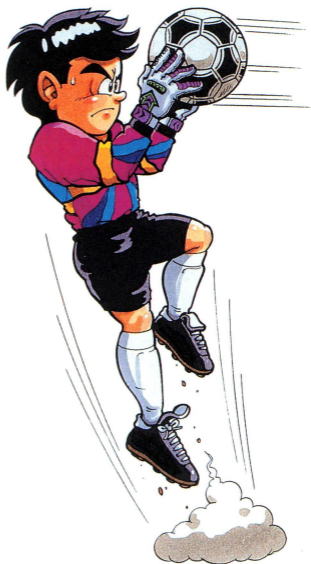
がめん そうさ フィールド画面の操作 (5)



ゴールキーパー

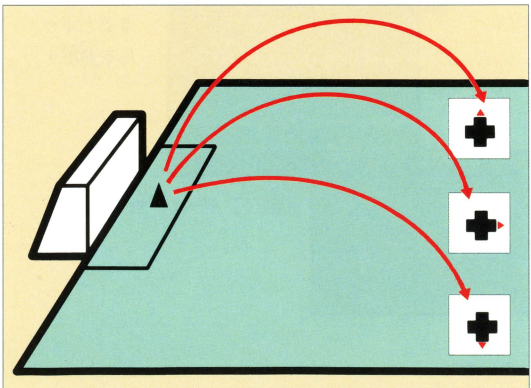
キーパーは、**+**ボタンで移動させてボールを捕ってください。また、ボタン操作によって、いろいろなアクションを起こします。捕球前と捕球後では操作内容が違うので、右のページにある表を見て、しっかりマスターしてください。

なお、アウトオブプレイでのPKでは、キーパーをオート操作にしてもプレイヤーが自分で操作しなくてははいけません。詳しくは35ページを読んでください。



	ほ きゅう まえ 捕球前	ほ きゅう ち 捕球後
Ⓐ	➕ ボタンの方向へキャッチング	➕ ボタンの方向 (3方向) へキック
Ⓨ		
Ⓑ	➕ ボタンの方向へパンチング	サーチスロー
ⓧ	カーソル移動 (ボールに最も近い選手へ)	➕ ボタンの方向 (3方向) へスロー
+	移動	移動、キック・スローの方向

Ⓐ または Ⓨ ボタンでのキックと ⓧ ボタンのスローは、方向が上・横・下の3方向となります (下図参照)。

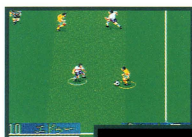


11 がめん そうさ アップ画面の操作

●ボールの奪い合いで、選手同士が正面から向かいあおうとするとアップ画面になります。

ボールを持っている選手（攻撃側）はかわす方向に、阻止する選手（守備側）はその方向を予測してボタンをおしてください。

■プレイの流れ



①選手が向かい合うとアップ画面に。



②+ボタンとAボタンで操作。



③方向が的中するとボールを奪取！



④再びフィールド画面へ。



ほうこう よそく うば
+ ボタンの方向を予測してボールを奪え!

■ 操作

ほうこう じょうげ きゆう えら
方向は+ ボタンの上下左右で選び、A / B / X / Y ボ
タンのいずれかで決定します。

■ + A ボタン



選手名

ほうこう けつてい なまえ うえ
方向を決定すると、名前の上の
ラインが赤く点灯します。

■ ルール

- ① こうげきがわ しゅびがわ ほうこう おな
攻撃側と守備側の方向が同じと
きはしゅびがわ か
きは守備側の勝ちで、ボールを
うば ほうこう ちが
奪えます。方向が違ったときは
ほとんど奪うことができません。
- ② いっぺいじかんない
一定時間内に A / B / X / Y ボ
タンと+ ボタンでけつてい
決定しないと
きは、アクションに入らず、負
けてしまいます。



12 PK戦の操作

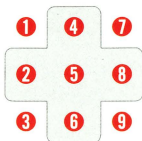
●PK戦モード、または延長戦で勝負が決まらないときは、PK画面になります。操作は以下のとおりです。

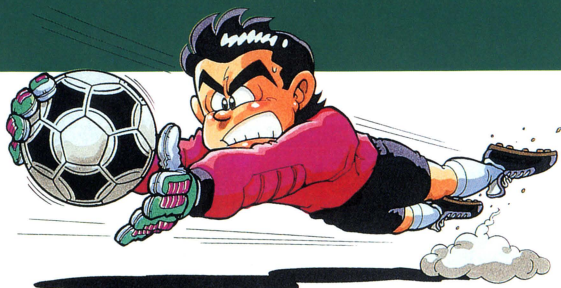


■キッカー

✦ボタンで方向を狙い、A/B/X/Yボタンのいずれかでキックします。✦ボタンの方向は図のように、ゴールに対応しています。

- ①キックするまでに✦ボタンを押している時間が長いほど、狙うポイントをずらすことができます。
- ②選手が走り出し、ボールを蹴ろうとする瞬間にもう一度キックのボタンを押すと、速いボールを打てます。





	キッカー	キーパー
Ⓐ	シュート	ジャンプ
Ⓡ		みぎあし かじゅう 右足荷重
Ⓛ		ひだりあし かじゅう 左足荷重
+	キックの方向 <small>ほうこう</small>	と ほうこう 飛ぶ方向

※ Ⓐ・Ⓑ・×・Ⓒ ボタンは共通きょうつうで使つかえます。

■キーパー

➕ボタンでボールの方向ほうこうに向け、Ⓐ／Ⓑ／×／Ⓒボタンのいずれかでジャンプして止とめます。➕ボタンの方向ほうこうは、キッカーと同おなじくゴールたいおうに対応たいおうします。

①キーパーはキッカーがキックするまでジャンプすることはできません。

②右足みぎあしに荷重かじゅうしたとき、右方向みぎほうこうへはジャンプ距離きよりが長ながくなってボールを止とめやすくなります。反対はんたいに左方向ひだりほうこうへは不利ふりになります（左足ひだりあしに荷重かじゅうしたときは、これが逆ぎやくになります）。

③速はやいボールのときは、タイミングがぴったり合あわないと、止とめるのはたいへん難むずかしくなります。

13 アウトオブプレイ (1)

●試合が中断されることをアウトオブプレイと呼び、次のような操作で再開します。

■THROW IN(スローイン)

ボールがタッチラインから出ると、出された側がボールを投げて再開します。なおスローインが直接ゴールしても得点にはなりません。



➕ ボタン……スローの方向、ポイントの決定

Ⓐ / Ⓨ ボタン……➕ ボタンの方向へスロー

Ⓑ ボタン……カーソルの選手へスロー

ⓧ ボタン……センタリングポイントへスロー

※ Ⓑ ボタンのスローは、カーソルのついている選手へ必ずボールを渡すことができますが、Ⓐ ボタンと Ⓨ ボタンでのスローはその方向へスローするので、目標の選手へボールがとどかないこともあります。状況に応じて使い分けましょう。

■CORNER KICK(コーナーキック)

守備側がゴールラインから出したときは、攻撃側がコーナーエリアからキックして再開します。



- ➕ボタン……キックの方向、ポイントの決定
- Aボタン……センタリングポイントへ低いキック
- Bボタン……サーチパス (ショートコーナー)
- Xボタン……センタリングポイントへ高いキック
- Yボタン……ゴールを直接狙ってキック

※なお●AボタンでキックしたときはL/Rボタンでボールを曲げることができます。Lボタンは左、Rボタンは右です。

■GOAL KICK(ゴールキック)

攻撃側がゴールラインから出したときは、守備側のキーパーがゴールエリアからキックして再開します。直接ゴールしても得点になりません。

- ➕ボタン……キックの方向 (上・横・下の3方向)
- A/X/Yボタン……➕ボタンの方向へキック

アウトオブプレイ (2)

■FREE KICK (フリーキック)

オフサイドや反則があると、
された側のキックで再開しま
す。オフサイドは間接フリー
キック (直接ゴールしても得
点にならない)、その他は直接
フリーキック (得点になる) です。



✦ ボタン……キックの方向、ポイントの決定

Ⓐ ボタン……✦ボタンの方向へロングキック

Ⓑ ボタン……サーチパス

ⓧ ボタン……敵陣ではセンタリングポ
イントへキック、自陣で
はロングキック

Ⓨ ボタン……敵陣ではシュート、自
陣ではクリアキック

※ なお Ⓐ ボタンのキックでは、
Ⓛ / Ⓡ ボタンでボールを曲げ
ることができます。Ⓛ ボタン
は左、Ⓡ ボタンは右です。

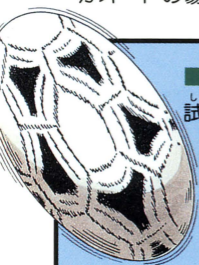


PK (ペナルティキック)

ペナルティエリア内で守備側が反則をしたときは、ペナルティキックとなり、直接ゴールを狙うことができます。



✦ ボタンの3方向(上・横・下)でゴールを狙い、A/B/Y/Xボタンのいずれかでキックしてください。また、キーパーも同様に✦ボタンの3方向でボールを防いでください。これはキーパーがオートの場合でもマニュアル操作となります。



選手交代とポジション交代

試合中での選手交代は、スロインの



ときに行うことができます。ただし交代は2回までしかできないので注意してください。

- ① スロインの画面のとき、セレクトボタンを押すと選手交代の画面に切り替わります。
- ② 画面が切り替わったら、選手交代等を行います。やり方はゲームを始めるときと同様です。12~13ページを読んでください。
- ③ 選手交代等が終わったら、セレクトボタンを押すと元の画面に戻ります。



14 ファウルとオフサイド

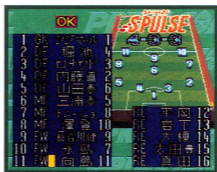
■FOUL (ファウル)

試合中にフェアでないプレイや危険なプレイがあったときは、ファウル=反則がとられ、警告(イエローカード)や退場(レッドカード)などの処分を受けます。



1 カードの表示

警告を受けると、選手交代の画面でカードが表示されるようになります。



名前の横にカードが表示されるよ

2 有効期間

カードはその試合のみ有効で、次の試合ではクリアされます。

3 プレイの再開

プレイを再開するときは、反則のあった地点から相手側の直接フリーキックを行います。

4 処分の内容

ファウルは、後方からのスライディングなど、危険なチャージがあったときにとられます。状況によって、次のような処分があります。

ななめ後ろからのチャージ

ファウルをとられ、場合によっては警告（イエローカード）を受けることがあります。

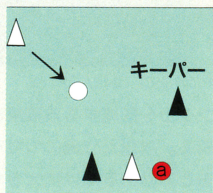
真後ろからのチャージ

ファウルをとられ、場合によっては警告、または退場（レッドカード）を受けることがあります。

なお、2回目の警告を受けたときは、自動的に退場となるので注意しましょう。

OFF SIDE (オフサイド)

相手の陣地内で攻撃するとき、自分より前に相手選手が1人しかいないような場所の選手にパスしようとする、オフサイドになります。プレイは相手側の間接フリーキックで再開します（34P参照）。



パスを受ける選手 **a** の前にはキーパーしかいないのでオフサイドです。

鹿島アントラーズ



FW 長谷川(祥)		FW アルシンド
MF 石井(正)	MF 黒崎	MF サントス
MF 本田		
DF 大場	DF 大野	DF 奥野
DF 秋田		
GK 古川		

©1993 K. A. FC

みごとJリーグ元年のファーストステージで優勝に輝いたアントラーズ。シンプルな戦術が功を奏しているが、これはレギュラー陣が安定した力を持ち、チーム戦術が徹底している証拠でもある。

ジェフユナイ



テッド市原

FW オツツェ		FW 城
MF 江尻	MF リバルスキー	MF 後藤
MF フランタ		
DF 小屋	DF 宮沢ミ	DF 五十嵐
DF 木沢		
GK 下川		

©1993 DNP/JEF. FC

ヨーロッパ・トライアングルを形成する攻撃陣はさすがに高い得点能力を誇る。攻撃と守備のつながりがうまくいけば、もともと力はあるだけに大きな飛躍が期待できるはずだ。

※ チームについての記述は実在チームに関するものです。
 あらかじめご了承ください。

FW 佐藤(慶)		MF 福田
MF 岡野	MF ルンメニゲ	MF 保坂
	MF 柱谷(幸)	
DF 杉山	DF 曹	DF 堀
	DF 田口	
GK 土田		



浦和レッドダイヤモンズ

©1993 M. U. FC

昨シーズンで最も響いたのが、選手の負傷等でベ
 ストメンバーを固定できなかったこと。今シーズン
 は攻撃の司令塔やゲームメーカーの選手を獲得、も
 ちろん最大の課題であるディフェンスも強化した。

FW 三浦(知)		FW 武田
MF ラモス	MF ビスマルク	MF 北澤
	MF カピトン	
DF 河本	DF 柱谷(哲)	DF ペレイラ
	DF 石川	
GK 菊池(新)		



ヴェルディ川崎

©1993 Y. N. FC

堂々初代のチャンピオンシップを制したヴェルデ
 イ。主力選手はもちろん、若手の成長にも恵まれて
 層の厚さはリーグでもトップクラス。中盤から前線
 での激しい動きは他チーム驚異の的だ。

しょうかい チーム紹介 (2)

横浜マリノス



FW メイケバージョ			MF ディアス
MF 山田(隆)	MF サバタ	MF 野田	MF 三浦(文)
DF 平川	DF 小村	DF 永山	
	DF 井原		
	GK 松永		

©1993 N. Y. MARINOS

優勝候補の筆頭といわれながら、昨シーズンは自慢のディフェンス・ラインが故障でととのわず、苦戦をしいられた。それでも総合力は充分にあるチームなので、守備さえ安定すれば優勝はそう遠くない。

横浜フリーゲルズ



FW アマージャ		FW 前田
MF パウベル	MF 前園	MF エドゥー
	MF 山口(素)	
DF 大猿	DF 渡辺(一)	DF 藤川
	DF 岩井	
	GK 森(敦)	

©1993 ANA. S. CO., LTD.

おなじみとなったゾーンプレスが特徴のフリーゲルズ。守備面に関してはほぼ完成に近づきつつあり、あとは攻撃面の強化のみ。いずれにしても今シーズン要注意のチームであることはまちがいない。

※ チームについての記述は実在チームに関するものです。
 あらかじめご了承ください。

FW 野口	FW アケミール
MF ベッチーニョ	MF ミランジーニャ
DF 岩本	DF 渡辺(卓)
	DF 名塚
	GK 小島(伸)



■ベルマーレ平塚

©1993 BELLMARE H. FC

ベルマーレの特徴は南米型の柔軟性あるサッカーで、守備陣も含めた高い攻撃力がウリだ。Jリーグデビューにふさわしく平均年齢が最も若い。いったん波に乗ると突っ走る可能性は大きいぞ。

FW 向島	FW 永島
MF 澤登	MF 長谷川(健)
DF 山田(泰)	DF 三浦(泰)
	DF 内藤(直)
	GK ジマール



■清水エスパルス

©1993 ESLAP

またたくまに強豪に成長したエスパルス。効果的な補強もあり、ベストメンバーだけ見ればまさにリーグトップクラスだ。新生チームなので、若手の成長にともなうふ厚い選手層を作ることが急務か。

しょうかい チーム紹介 (3)

■ジュビロ磐田



FW 鈴木(将)	FW 中山	
MF ファンブルグ	MF スキラッチ	MF 吉田(光)
DF 遠藤	MF 古俣	DF 勝矢
DF パウス	DF 米澤	
GK 森下		

©1993 Y. F. C. JUBILO

ベルマーレと同様、ジュビロもJリーグ昇格を果たしたチームだ。昇格と同時に次々とチームを強化、早くも注目の的となっている。エスパルスとの静岡対決はライバル意識が激突して好カード間違いなし。

■名古屋グランパスエイト



FW 森山(泰)	MF 小倉	
MF エリバトン	MF ジョルジーニョ	MF 米倉
DF 小川	MF 小杉	DF 飯島
	DF ガルサ	
	DF 藤川(久)	
GK ディド		

©1993 NAGOYA. G. E.

主力選手の故障もあり、満足のいく1年目とはいかなかったグランパス。強力なストライカーをそろえているだけに、中盤から前線へのつながりが安定すれば、結果はついてくるだろう。

※チームについての記述は実在チームに関するものです。
 あらかじめご了承ください。

FW プロタソフ		FW 山口(敏)	
MF 松波	MF 磯貝	MF 森岡	
MF アレニコフ			
DF フラビオ		DF 今藤	
DF 島田		DF 辛島	
GK 本並			



■ガンバ大阪

©1993 S・MATSUSHITA/GAMBA

レギュラークラスを含めて大幅に選手の入れ替えを行い、チームの若返りをはかったのがガンバだ。個々の能力は高いので、チームがひとつにまとまったとき、ガンバ旋風が吹き荒れるはずだ。

FW 高木		MF 島	
MF 盧	MF フェルニ	MF 森保	
MF 風間			
DF 片野坂	DF 佐藤(康)	DF 森山(佳)	
	DF 柳本		
GK 前川			



■サンフレッチェ広島

©1993 S. FC

サンフレッチェがめざすヨーロッパスタイルのサッカーは、コンパクトで速攻をいかにすタイプ。チームのまとまりもよく、安定感もあるので、あとは個人の能力をどこまで発揮できるかがテーマ。

10 そう さい ちらん ひょう 操作一覧表

■フィールド画面の操作 が めん そう さ

	ボールを持っているとき	ボールを持っていないとき
A	ロングキック シュート (敵陣ペナルティエリア) <small>てきじん</small>	カーソル回し <small>まわ</small>
B	サーチパス トラップ (ボールを受けるとき) <small>う</small>	カーソルチェンジ
X	センタリング (敵陣内) <small>てきじんない</small> ロングキック (自陣内) <small>じじんない</small>	キーパーへのカーソルチェンジ (マニュアル時) <small>じ</small>
Y	シュート (敵陣内) <small>てきじんない</small> クリア (自陣内) <small>じじんない</small> ダイレクトプレイ (飛んできたボールに合わせ) <small>と あ</small>	スライディング
L / R	✦ボタンによるロングキックのカーブ	ディフェンスラインの上げ下げ <small>あ さげ</small>
+	<small>せんしゆ い どう</small> 選手の移動、 <small>ほうこう</small> トラップの方向 サーチパス・ロングキック・センタリング・シュート・スライディング・ダイレクトプレイの方向 <small>ほうこう</small>	

■キーパーの操作(マニュアル時)

	ほ きゅう まえ 捕球前	ほ きゅう ち 捕球後
A Y	キャッチング	➕ボタンの方向 (3方向) へキック
B	パンチング	サーチスロー
X	カーソル移動 (ボールに もっと ちか せんしゆ 最も近い選手へ)	➕ボタンの方向 (3方向) へスロー
➕	い どう 移動 キック・スローの方向	

■PK戦の操作

	キッカー	キーパー
A	シュート	ジャンプ
R		みぎあし かじゆう 右足荷重
L		ひだりあし かじゆう 左足荷重
➕	キックの方向	と ほうこう 飛ぶ方向

※PK戦では**A**・**B**・**X**・**Y**ボタンは共通で使えます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

Jリーグサッカー
PRIME GOAL 2
TM

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榎町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

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。

Produced by NAMCO LTD.

©1994 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

