

namcot[®]



Jリーグサッカー

プライムゴール

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

スーパーファミコン[®]

TM
SHVC-JE

健康上の安全に関するご注意

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下さい。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。

使用上のご注意

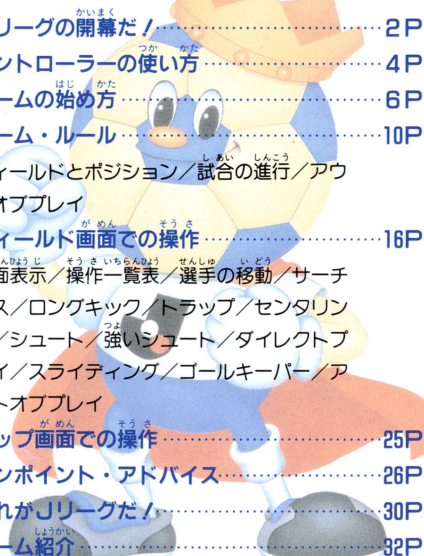
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

Jリーグサッカー

PRIME GOAL™

プライムゴール

© J.LEAGUE

- 
- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | Jリーグの開幕だ!
<small>かいまく</small> | 2P |
| 2 | コントローラーの使い方
<small>つかかた</small> | 4P |
| 3 | ゲームの始め方
<small>はじかた</small> | 6P |
| 4 | ゲーム・ルール
フィールドとポジション / 試合の進行 / アウトオブプレイ
<small>しあい しんこう</small> | 10P |
| 5 | フィールド画面での操作
<small>がめん そうさ</small>
画面表示 / 操作一覧表 / 選手の移動 / サーチ
パス / ロングキック / トラップ / センタリング / シュート / 強いシュート / ダイレクトプレイ / スライディング / ゴールキーパー / アウトオブプレイ
<small>がめんひょうじ そうさ いちらんひょう せんしゅ いどう</small> | 16P |
| 6 | アップ画面での操作
<small>がめん そうさ</small> | 25P |
| 7 | ワンポイント・アドバイス | 26P |
| 8 | これがJリーグだ! | 30P |
| 9 | チーム紹介
<small>しょうかい</small> | 32P |

実際の試合のルールにできるだけ合わせてあります。



Jリーグの開幕だ!

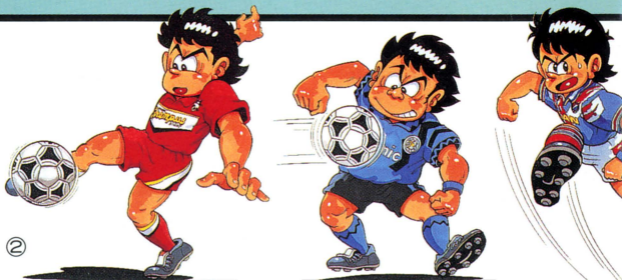


★プロサッカーが始まるぞ!

1993年、ついにそのボールを脱いだJリーグ。サッカーファン待望のときがきたのです。そして、ここナムコットでも、熱い戦いのドラマが生まれようとしています。そう「Jリーグサッカー プライムゴール」の開幕です。

★実名チームや選手が大活躍!

参加するのは実際のJリーグ同様10チーム。もちろんチーム名や選手名はすべて実名で登場します。キミのお気に入りの選手たちがフィールド狭しと走り回り、熱い戦いを見せてくれることでしょう。





★ボールを思いのままに操ろう！

操作はいたって簡単です。十字ボタンで移動、AかBボタンでキックが基本。それでいて、選手の動きをつかんでいけば、多彩な技をスピーディーに展開できるのです。特に個人技の攻防は迫力あるアップ画面で再現します。

★プレイモードは3つあるよ

モードは3つあります。コンピュータと対戦する基本モードにプレイヤー同士の対戦モード、そして10チームが優勝めざしてしのぎを削るリーグ戦モード。どれをとっても白熱したゲームが繰り広げられます。

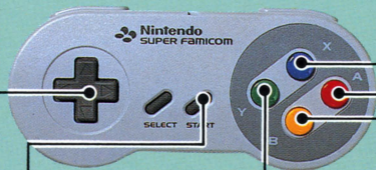




2 コントローラーの使い方

●操作は次のとおりです。なお試合中の操作については16～25ページに詳しい説明があります。

+ボタン	
フィールド画面	その他
選手の移動、パス・キックの方向。	コマンド等の選択、カーソル等の移動、アップ画面での動作の方向。



スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ。

Yボタン

フィールド画面

強いシュート、クリア、ダイレクトプレイ、スライディング。キーパーのパンチング、スロー（マニュアル時）。

X ボタン

フィールド^{がめん}画面

てきじんない
 敵陣内セントリング。
 キーパーへのカーソル
 チェンジ（マニュアル
 じ時）。

L/R ボタン

フィールド^{がめん}画面

A ボタンでキックする
 ときの、ボールのコー
 スの^{へんか}変化。Lは左方向^{ひだりほうこう}、
 Rは右方向^{みぎほうこう}。

A ボタン

フィールド^{がめん}画面

ロングキック、シュート、
 ダイレクトプレイ、スラ
 イディング、キーパーの
 キック（マニュアル^じ時）。

その他^た

コマンド^{どう}等の決定^{けつてい}、画面^{がめん}
 の送り^{おく}、リーグ戦^{せん}でのナ
 ムコットスポーツのペー
 ジ切り^き替え^か。

B ボタン

フィールド^{がめん}画面

サーチパス、トラップ、
 カーソルチェンジ。

その他^た

リーグ戦^{せん}でのナムコット
 スポーツのページ^き切り^か
 替え。



ゲームの始め方(1)

1 モードを選ぶ

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。+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



1PvsCOM

コンピュータと対戦するモードで、1試合勝負です。

1Pvs2P

プレイヤー同士で対戦するモードで、これも1試合勝負です。

リーグ戦

10チームによるリーグ戦のモード。総当たり戦を行い、勝ち数が最も多いチームが優勝です。パスワードを使って継続プレイもできます。

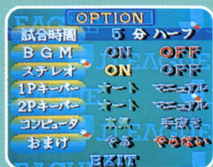
オプション

ゲームの設定。+ボタンの上下で項目を選び、左右で変更します。一度設定すると電源を切るまで有効です。

たいせん せん あそ
対戦やリーグ戦で遊べるぞ

し あい じ かん
試合時間

ハーフの時間
を1～5分に
設定できます
(ただしリー
グ戦では5
分のみ)。



B G M

ONにすると試合中に音楽が流れ、OFFでは声援など効果音になります。

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(プレイヤーが操作)に設定します。

コンピュータ

コンピュータの強さ。「本気」は操作に慣れた人、「手抜き」は初心者向きです。

おまけ

リフティングゲームをします。「やる」に設定し、EXITを選んで[A]ボタンでスタートします(9ページ参照)。

E X I T

[A]ボタンでモード選択画面に戻ります。

※なおリーグ戦では、試合時間5分、コンピュータの強さは「本気」に設定され、変えることはできません。



ゲームの始め方(2)

2 チームの選択

モード選択画面で1 PvsCO
M、1 Pvs2 Pの各モードを選
ぶと、チームの選択画面になり
ます。好きなチームを+ボタ
ンで選び、Aボタンで決定してください。



3 選手の表示



チームの選手名とポジション
が表示されます。Aボタンで画
面を送ると、いよいよ試合がス
タートします。

リーグ戦の始め方

- ①リーグ戦を選ぶと右の画面が出ます。リーグ戦を最初から遊ぶときは、ここでFIRSTを選んでください。チーム選択画面になります。
- ②継続プレイをするときはCONTINUEを選びます。



せん けいぞく リーグ戦はパスワードで継続もできるよ

パスワード入力画面が表示されたら、**+**ボタンで文字を選び、**A**ボタンで入力してください。間違えたときは \leftarrow か \rightarrow で入力位置を移動し、もう一度入れ直してください。パスワードを入れ終わったら**END**を選び、**A**ボタンで決定です。



■おまけ (リフティングゲーム)

リフティングゲームではサッカーの練習に挑戦します。

Aボタンでスタートし、ボールを落とさないようキックなどでキープしてください。



キープする回数が続くほど高得点になり、ジャンプや回転をまぜると、より高得点がもらえます。

アクションは**Y**ボタン（押すタイミングでキックやヘディングを使い分けます）、ジャンプは**B**ボタン、回転するときは**+**ボタンを下に入れてください。

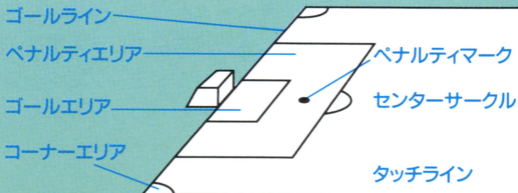


ゲーム・ルール(1)

●実際にプレイする前に、やはり最低限のルールや知識ちしきくらいは覚えておきたいもの。「ブライムゴール」ではできるだけ実際のルールに合わせてありますから、これを読めばJリーグもいっそう楽しめることうけあいです。まずはフィールドとポジションの名称めいしようを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下の図のように、いろいろなラインで構成こうされており、試合し合あいいルールかんけいに関係しできます。



フィールドとポジション

■ポジション

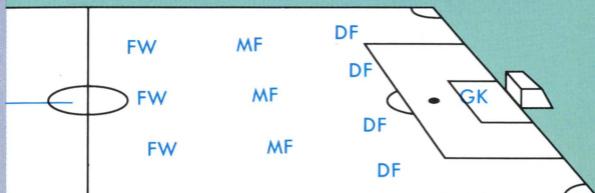
サッカーの1チームは11人。図には一般的なフォーメーション（ゴール側から4・3・3と並ぶ形）で並べてありますが、チームによっては4・4・2とか3・5・2などの形を取るときもあります。どちらにしても現代のサッカーでは、選手は状況に応じてオールラウンドにプレイしなくてはならないのです。

FW(フォワード).....相手陣地に攻め込み、ゴールを狙う役目です。

MF(ミッドフィルダー).....中間で攻撃と守備のつなぎ役をします。

DF(ディフェンダー).....敵からの攻撃を防ぎ、反撃の糸口を作ります。

GK(ゴールキーパー).....ゴールを守ります。唯一、手を使えるポジション。





ゲーム・ルール(2)

1 試合時間

ゲームは前半と後半に分けられ（それぞれをハーフと呼びます）、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1～5分に変えることもできます。なおリーグ戦では5分に固定され、変更はできません。

2 陣地

前半は1P側が画面の左側、コンピュータ側（2P側）が右側を守り、ハーフごとに交代していきます。

3 試合開始



試合は1P側のKICK OFF（キックオフ）で始まります。操作の必要はなく、画面に表示された選手が、自動的にボールをキックしてスタートします。これもハーフごとに交代します。

ボールがラインから出たときや反則があったときなどは、アウトオブプレイとなり、所定のルールでゲームを再開します。詳しくは14～15ページを読んでください。

4 ^{とくてん}得点

ボールが相手側ゴールに入ると1点です。



5 ^{し あいしゅうりょう}試合終了

前半・後半が終わって得点の多い方が勝ちです。同点



フットボール
リーグ

CCJG	AAEA	CAAA	AAAA
AAAC	BAAE	AAAA	FEAA

順位	勝	広	鹿	浦	横	浦
	敗	島	島	和	浜	M
1	広	島	1	-		
1	鹿	島	1	-		
1	浦	和	1	-	-	
1	横	浜	M	1	-	

の時はサドンテス延長戦となり、先に1点入れた方が勝ちです。

試合が終わるとナムコottsスポーツ画面になります。リーグ戦ではページを切り替えて順位表とパスワードを見てください。ページの切り替えはAボタンで(B・X・Yボタンでも可)行い、次の試合を始めるときはスタートボタンを押してください。

◀リーグ戦ではAボタンを使ってページを切り替えます。



ゲーム・ルール(3)

●試合が中断し あい ちゆうだんされることをアウトオブプレイといい、次つぎのような方法ほうほうで再開さいかいされます。

■THROW IN (スローイン)

ボールがタッチラインから出るとスローインになります。出したチームの相手側あいてがわがボールを投なげて再開さいかいします。

■GOAL KICK (ゴールキック)

ボールがゴールラインから出たとき、出したチームが攻撃側こうげきがわだった場合ばはゴールキック。キーパーがゴールエリアからキックして再開さいかいします。



■CORNER KICK (コーナーキック)

守備側しゅびがわがゴールラインから出したときはコーナーキックです。コーナーエリアからキックして再開さいかいします。

■FREE KICK (フリーキック)

ファウルやオフサイドをするとフリーキック。反則はんそくした場所ばしょから、反則はんそくされたチームがキックできます。

■P.K. (ペナルティキック)

ペナルティエリア内ないで守備側しゅびがわがファウルしたときは、ペナルティキックとなり、直接ちよくせつゴールねらを狙ってキックできます。



■FOUL (ファウル)

後ろうしからスライディングをかけるなど、危険きけんな行為こういはファウルとなります。

■OFF SIDE (オフサイド)

相手あいての陣地内じんちないで攻撃こうげきするとき、自分じぶんより前まえに相手選手あいてせんしゅが1人ひとりしかいないような場所ばしょの選手せんしゅにパスしようとするとオフサイドです。





フィールド画面での操作(1)

1 プレイヤーが操作できるのは、カーソルがついている選手です。ついていない選手は自動的に動きます。

2 カーソルの移動

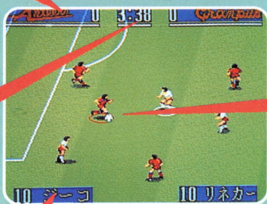
(ボールを持っているとき) パスを出すと、ボールに一番近い選手へ自動的に移ります。

(ボールを持っていないとき) **B** ボタンでボールに一番近い選手へ移ります。ただしカーソルのついた選手が画面外に出ると、ボールに一番近い選手へ移ります。

	A ボタン	B ボタン	X ボタン
ボールを持っているとき	ロングキック シュート (敵陣ゴールエリア内)	サーチパス トラップ (ボールを受けるとき)	センタリング (敵陣内)
ボールを持っていないとき	ダイレクトプレイ スライディング	カーソルチェンジ	キーパーへのカーソルチェンジ、もう一度押しすとボールに最も近い選手へ(マニュアル時)
キーパー	キック (マニュアル時)		

めい
チーム名とスコア

タイム



カーソル

カーソルのついている選手の名前
せんしゆ なまえ

Y ボタン

+ ボタン

つよ
強いシュート
クリア (自陣ゴール前)

せんしゆ いどう
選手の移動
センタリング・シュート時の方向指定

ダイレクトプレイ
スライディング

パンチング、スロー (マニュアル時)

※ ボールのコース

● A ボタンを使ったキックでは、キックするときに L / R ボタンでボールを曲げることができます。L ボタンは左方向、R ボタンは右方向です。

※ なおアウトオブプレイについては24ページを読んでください。



フィールド画面での操作(2)

■選手せんしゆの移動いどう

＋ボタン

選手せんしゆの移動いどうは＋ボタンで
行おこないます。ボールに触ふれる
と自動じどうてき的にキープし、そのままドリ
ブルになります。

なお、ドリブルちゆう中ちゆうに
相手選手あいてせんしゆがボールうばを奪
いにきたときは、選せん

手しゆの能力のうりよくやタイミングなどによって、フェイントでかわ
したり、ボールうばを奪うばわれたりします。また、正面しょうめんで向むか
い合あおうとするとアップ画面がめんになります (25P参照さんしやう)。



■サーチパス

＋＋Bボタン

パスせんしゆしたい選手ほうこうの方向いへ＋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、選手せんしゆが向むいている方向ほうこうへ軽かるくけり上げます。

なお、＋ボタンいを入れた方向ほうこうに選手せんしゆがいな
いときは、パスちゆういしないので注意ちゆういしてください。

■ロングキック

++A ボタン

ほうこう
方向を++ボタンで決め、A ボタンでロングキックしま
す。キックするときL/R ボタンを
お
押しすると、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、てきじんない
敵陣内のゴール
ふきん
付近ではシュートに
なり、ほうこう
方向などの操作が違
ちが
ってくるので注意してくだ
さい (21ページ「シュート」
を参照)。
さんしやう



■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、ボールをいったん止
める動作があるため、あいてせんしゅ
相手選手にボールを奪われやす
くなります。しかし、ボールを受ける瞬間 ++B ボタンを
入れながら ++B ボタンを押し、++ボタンのほうこう
方向に軽く弾く
ことができ、つぎ
すぐに次の動作に移れます。



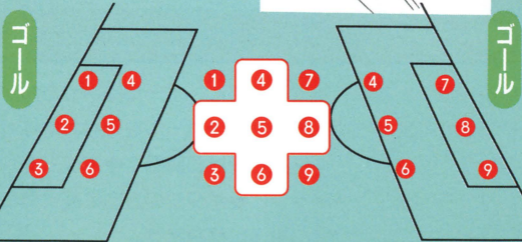
フィールド画面での操作(3)

■センタリング

てきじんない
敵陣内で++Xボタン

てきじんない
敵陣内にいるときにXボタンでセンタリングを上げます。センタリングとは、シュートしようとするゴール前の味方選手にボールを送ることで、す。

なお、センタリングを上げるポイントは、図のようにペナルティエリア内に限られ、それぞれ++ボタンの方向と対応しています。



センタリング／シュート／^{つよ}強いシュート

■シュート

^{てきじん}敵陣^{ない}ゴールエリア内で⁺⁺^Aボタン

^{てきじん}敵陣^{ない}ゴールエリア内で^Aボタンを押すとシュートです。
シュートの方向はパスなどと違い、^{ほうこう}図のように^{ちが}ゴールに^す対応する方向へ⁺⁺ボタンを押すというシステムとなっています。なお、キックするとき^L/^Rボタンで、ボールのコースを^か変えることもできます。^Lは左、^Rは右です。

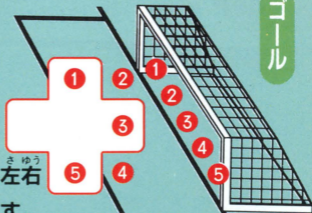
■^{つよ}強いシュート (自陣内ではクリア)

⁺⁺^Yボタン

^Yボタンで^{つよ}強いシュートを^う打てます。^Aボタンのシュートと同じように、方向は^{ほうこう}図のように⁺⁺ボタンに^{たいおう}対応しています。ただし、ボールのコースを^か変えることはできません。

なお、^Yボタンのシュートは、^{てきじん}敵陣の^{ない}ゴールエリア内
でなくても^う打つことが
できますが、^{じじんない}自陣内で
^う打ったときは、クリア
になります。

ゴール



※^{はんたいがわ}反対側^{さゆう}ゴールでは、^{さゆう}左右
の^{そう}操作が^{さやく}逆になります。



フィールド画面での操作(4)

■ダイレクトプレイ

飛んできたボールに合わせ^あ A または Y ボタン

飛んできたボールに合
わせ、タイミング
よく A ボタンか
Y ボタンを押す
と、ダイレクト
プレイをすること
ができます。
ダイレクトプレ
イにはヘディ

ング、オーバーヘッドキックなどがあり、ボ
ールの高さ^{たか}とキックのタイミング^きで決ま
ります。センタリングからのダイレクトプレイが

とくてん さいだい
得点の最大のチャン

スですので、ぜひマ
スターしておきましょう。



■スライディング

ボールを持っていないとき **A** または **Y** ボタン

ボールを持っていないときに **A** ボタンか **Y** ボタンを押すと、相手選手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、後ろからスライディングするとファウルを取られるので注意してください。

■ゴールキーパーの操作(マニュアル時)

キーパーは **+** ボタンで移動させてボールを取ってください。 **Y** ボタンを押しながら取ると、パンチングで返すこともできます。ボールをキャッチしたあとは、 **Y** ボタンでスロー、 **A** ボタンでキックすることができます。なお、初期設定ではキーパーはコンピュータのオート操作になっています。





フィールド画面での操作(5)

■アウトオブプレイ

スローイン

✦ ボタンで受ける選手を選び、

Ⓐ・Ⓑ・ⓧ・Ⓓ ボタンのいずれかで投げます。



ゴールキック

✦ ボタンで方向を決め、Ⓐ・Ⓑ・

ⓧ・Ⓓ ボタンのいずれかでキックします。



フリーキック

✦ ボタンで方向を決め、Ⓐ・Ⓑ・

ⓧ・Ⓓ ボタンのいずれかでキックします。



コーナーキック

センタリングと同様にして方向を決め、Ⓐ・Ⓑ・ⓧ・Ⓓ ボタンのいずれかでキックします。



※フリーキックとコーナーキックでⒶ ボタンを使った場合、キックするときにⓁ／Ⓡ ボタンを押すと、ボールを曲げることができます。Ⓛは左、Ⓡは右方向です。



アップ画面での操作

●相手選手からボールを奪おうとマンツーマンの攻防になったとき、選手が正面から向かい合おうとするとアップ画面に切り替わります。アップ画面での操作は次のとおりです。



決めてい
決定するとライ
ンが赤く表示さ
れます。

■操作法

- ①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 \oplus ボタンを押し、 $\text{A} \cdot \text{B} \cdot \text{X} \cdot \text{Y}$ ボタンのいずれかで決定。
- ②攻撃側と守備側の方向が同じときは守備側が勝ち、ボールを奪えますが、異なるときはほとんど奪えません。
- ③一定時間内に $\text{A} \cdot \text{B} \cdot \text{X} \cdot \text{Y}$ ボタンで決定しないと、アクションに入らず、負けてしまいます。また、方向を決めずに決定したときは、 \oplus ボタンを下に入れたときと同じになります。



ワンポイント・アドバイス(1)

■選手せんしゅの力ちからを読み取よれ

このゲームでは、各チーム11人にんずつの選手せんしゅが登場とうじょうしますが、実はすべての選手せんしゅに走力そうりょくやキック力りょくなど細こまかくデータでたが設定せっていされているのです。

ですから試合しあいを重ねかさね、キックきくの強い選手せんしゅや走るはしるのが速はやい選手せんしゅなどを知しっておくことが大切たいせつです。能力のうりょくがわかれば、それおうに匹ひじた役割やくわりをあててプレイできるからです。



■まずてぬは「手て抜ききほん」で基本きほんプレイだ

最初さいしよはコンピュータコンピユータの強つよさを「手て抜ききほん」に設定せっていし、基本きほんプレイプレイにしぼって操作そうさしてみてください。+ボタンボタンで移動いどう、Bボタンボタンでパスパス、Aボタンボタンでシュートシュートという具合ぐあいです。これを覚おぼえてから他たの操作そうさも試ためしていきましょう。

■サーチパスサーチパスでつなぐ

敵陣内てきじんないへ攻め込せむ場合ばあい、最もも有効ちゆうこうな手段しゆだんになるのが

ボールをうまくつなげることがゴールへの道だ^{みち}



\\サーチパスをつなぐことです。ロングキックと違って、ボールを正確せいかくに送おくれますし、低ひくく飛とんでくるためボールを受けるときのタイムラグもありません。

■トラップでムダをなくそう

ロングキックなどで高く飛たかんできたボールを受けるときは、いったん胸むねで止めるため、敵てきにボールを奪うばわれやすくなります。これはトラップ操作そうさで防ふせぎましょう。ボールを弱よわく弾はじくので、すぐつぎに次の行動こうどうに移うつれます。

■ロングキックで突破とつばする

まわりを敵てきに囲かこまれてサーチパスすら出だせないときは、ロングキックをためためてみましょう。ボールを素早すばやくフォローする必ひつ要ようはありますが、球速たましが高たかいので、サーチパスのようにカットされる危きけん険すくは少すくなくなります。





ワンポイント・アドバイス(2)

■シュートはキーパーの逆を狙って



まともにゴールを狙っても、
 そう簡単には得点できません。
 基本的にはキーパーの逆をつく
 シュート。それもタテ方向では
 なく、ヨコからのパスをつない

だ方が、相手もボールの予想をつけにくくなります。

■センタリングからのシュート

上で説明したヨコからのパス、この最も効果
 的な形がタッチライン際からセンタリングを上
 げ、ダイレクトプレイで決める戦法です。狙った位置へ
 センタリングを上げられることが大
 切ですが、こればかりは練習あるのみ。



①センタリング
 を上げて



②ボールにタイミ
 ングを合わせ…



③ゴール！



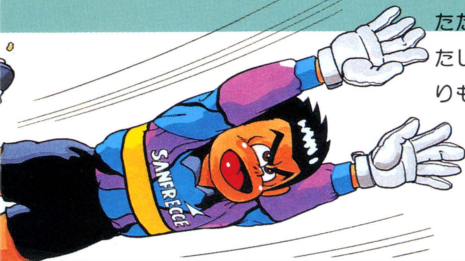
センタリングはぜひともマスターしよう

■タメをつくってストライカーを待て

一気に敵陣深くへ攻め込めど、他の選手がついてこれず、せっかくセンタリングを上げてもシュートする選手がいないことがあります。センタリングの際、ほんの少しだけ間をおいてキックすれば、こんな心配もご無用。

ただし、もたもたしているとなんか守りも固められて

しまうので、何事もほどほどに。



■こぼれ球を狙おう

シュートを打ったあとも安心してはいけません。キーパーのパンチングでこぼれ球が返ってくることもあるのです。それをすかさずシュートできるよう、気を抜いてはいけません。

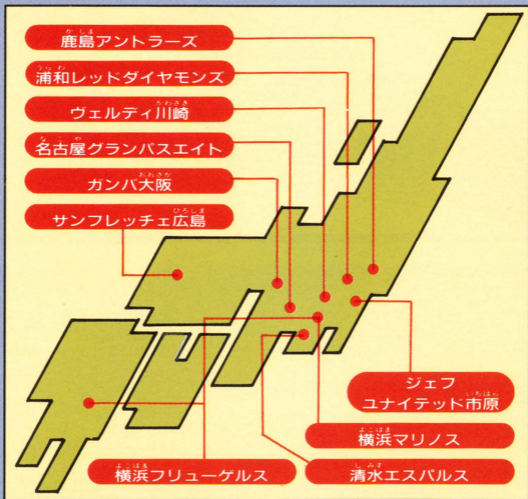




これがJリーグだ!

●^{かいまく}まだ開幕したばかりのJリーグ。キミたちもまだまだ知らないことが多いはず。い^{おお}ったいどんなものなのか、こ^{しょうかい}こで紹介しましょう。

- ^{せいしきめいしやう}正式名称：日本^{にほん}プロサッカーリーグ
- ^{せつりつもくてき}設立目的：世界に広く親^{せいかい}しまれているサッカーを、日^に本でもより広^{ひろ}く、より深^{ふか}く根^ねづかせること。
- ^{しよぞく}所属チーム



● **試合形式**：前後半45分の計90分を戦います。同点のときは前後半15分ずつの延長戦を行い、どちらかが先に得点をあげると終了するサドンデス方式をとります。それでも決着がつかないときは、各チーム5人ずつのPK戦を行い、同点のときは6人目からサドンデスとなり、一方が入れて、一方が外した時点で終了します。

● **リーグ戦形式**：第一と第二の2ステージ制。各ステージとも各チームがそれぞれホーム（本拠地）とアウェイ（敵地）で1試合ずつ、計18試合を行い、勝ち数の多いチームが優勝です。

● **総合チャンピオン**：各ステージの優勝チームが総合チャンピオンをかけて戦います。優勝チームが同じときは、各ステージの2位同士が戦い、勝ったチームが優勝チームと戦います。

● **順位決定**：勝ち数が同じときは全試合の得失点差の大きいチームが上位になります（ただし延長戦は対象外）。それも同じときは総得点の多いチーム。それも同じときは、同点チーム間の勝利数、得失点差、総得点の順で決めます。それでも決まらないときは90分間中に勝利を決めた数。そして最後は順位決定戦です。



しょうかい

チーム紹介(1)

KASHIMA

Antlers



© K. ANTLERS

かしま 鹿島アントラーズ

FW くろさき 黒崎	FW はせがわ よし 長谷川(祥)
MF ジエコ	MF アルシンド
MF サントス	MF ほんだ 本田
DF おおば 大場	DF おの 大野
	DF がや 賀谷
	DF すぎやま 杉山
	GK ふるかわ 古川

Jリーグ初制覇に向け、
大幅に戦力をパワーアップ
させるとともに、スタイル
もラテン系の色を強めてき
たのがアントラーズです。

強力なフォワード陣とミ
ッドフィルダー陣を備え、
攻撃性・シャープ性・力強
さを重視しているチームに
ふさわしい陣容となってい

ます。地上戦はもちろん、空中戦でもひとときわ光るプレ
イを見せてくれることでしょう。

※チームの戦法等せんぽうとうについての記述きじゆつは、あくまで実在チーじつざいムに関するものかんです。あらかじ予めご了承りようしょうください。

JEF UNITED



© JEF. FC

ジェフユナイテッドいちほら市原

FW パベル	FW 新村 <small>にいむら</small>
MF フランタ	MF 越後 <small>えちご</small>
MF 中西 <small>なかにし</small>	MF 後藤 <small>ごとう</small>
DF 阪倉 <small>さかくら</small>	DF 江尻 <small>えじり</small>
	DF サンドロ
	DF ミッシェル
	GK 下川 <small>しもがわ</small>

世界をフィールドに、フ
エアネス・独創性・スピー
ドを尊重するジェフユナイ
テッド。

今までの課題だったディ
フェンスのパワーアップも
選手の補強で一挙に解決。
もともと中盤から前線への
速い球出しでシュートチャ
ンスをつくるのがうまいチ

ームなので、攻守のバランスがたいへんよくなりました。
スピードあるゲーム展開が期待できます。



Red Diamonds



© M. U. FC

浦和レッドダイヤモンドズ

FW フェレイラ
FW 福田
FW 柱谷(幸)

MF 広瀬
MF 名取
MF モラレス

DF 田中(真)
DF 望月
DF 村松

DF トリビソンノ

GK 土田

ファンが望む^{のぞ}シュートを
いかに増^ふやしていくか。こ
れがレッドダイヤモンドズの
めざすサッカーです。

サッカーシーンで最も華^{はな}
やかなシュートにこだわり
をみせ、プレイはとにかく
攻撃^{こうげき}が中心^{ちゅうしん}。その得点力^{とくてんりょく}を
いかしながら、守備^{しゅび}のバラ
ンスをとっていきます。

ディフェンスにしても、ひとつひとつのプレイがシュー
トに通^{つう}じるという考え^{かんが}を選手^{せんしゅ}に徹底^{てつてい}しています。

※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。

Verdy

YOMIURI



© Y. N. FC

ヴェルディ川崎

FW みうら かず 三浦(知)		FW ただ だ 武田
	MF とつか 戸塚	
MF らもす	MF はしらたに てつ 柱谷(哲)	MF きたさわ 北澤
	DF ペレイラ	
DF つ なみ 都並		DF いしかわ 石川
	DF かとう ひさし 加藤(久)	
	GK きくち 菊池	

ヴェルディがめざすのは南米スタイルのサッカー。レベルの高い個人技をいかし、それをチームプレイに結びつけています。

それを実行するだけの戦力もバッチリで、日本屈指のプレイヤーがめじろおし。ゴール前だけでなく、中盤でのテクニックにも目が離

せず、華麗な攻防でサッカーの魅力を満喫させてくれることでしょう。



チーム紹介(3)

NISSAN F.C. Yokohama Marinos



© MARINOS

よこはま 横浜マリノス

FW きむら かず 木村(和)		FW やまだ 山田
	MF ビスコンティ	
MF エバートン	MF みずぬま 水沼	MF ディアス
DF ひらかわ 平川	DF こいずみ 小泉	DF かつや 勝矢
	DF いほら 井原	
	GK まつなが 松永	

ベテラン・中堅・若手で
バランスよく構成されたマ
リノスは、より魅せるサッ
カーをめざします。

そのマリノス最大の特徴
といえば、やはりディフェ
ンスの強さがあげられるで
しょう。冷静なゲームの読
みと徹底したマークが特徴
で、他チームも苦戦は必至

です。この強い守りから前線へ送られる的確なパスが、
ゴールへと結びついていくのです。

※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。

AS FLÜGELS



© ANA. S. CO., LTD.

よこはま 横浜フリューゲルス

FW アンジェロ	FW 前田
MF エドゥー	MF 富嶋
MF 反町	MF 山口(素)
DF 岩井	DF 池ノ上
DF チェローナ	
GK 中河	

平均年齢が若く、それだけに未知の可能性を秘めているのがフリューゲルス。ヨーロッパで主流となっている「ゾーン・プレス」で戦うのが特色です。

これはボールを持つ相手にプレッシャーをかけながら選手全員でゾーンを守り、ボールを奪ったら、すぐに

攻撃に転じるというスピーディーなサッカーです。Jリーグでもひとときわ異彩を放つチームといえるでしょう。



しょうかい

チーム紹介(4)

SHIMIZU
S-PULSE

© ESLAP

しみず
清水エスパルス

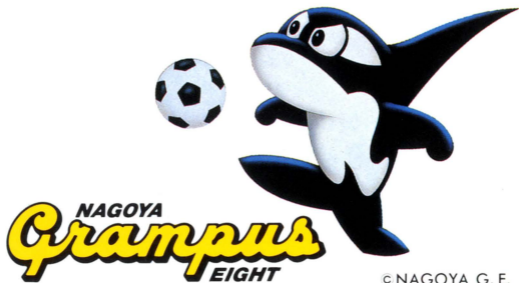
FW はせがわ けん 長谷川(健)	FW とにーにょ トニーニョ	FW むらじま 向島
MF おおのき 大榎	MF みうら やす 三浦(泰)	MF さわのぼり 澤登
DF ひらおか 平岡	DF ないとう 内藤	DF ほりいけ 堀池
	DF マルコ	
	GK まこと 真田	

母体となるチームがなく、
まったくのゼロから出発し
たエスパルスですが、市民
や県民のバックアップで、
またたくまに強力チームと
なりました。

人気実力ともに備えた選
手がそろい、ハイレベルな
個人技が期待できますが、
特に攻撃陣は強力です。多

彩なプレイの中にも、ここぞというときには強引に突破
してくる押しの強さも、高い得点力を誇っています。

※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。



© NAGOYA G. E.

名古屋グランパスエイト

FW もりやま 森山	FW リネカー	FW さわいり 沢入
MF あさの 浅野	MF よねくら 米倉	MF ジョルジーニョ
DF おがわ 小川	DF たかもと 高本	DF えがわ 江川
	DF ふじがわ 藤川	
GK ハーフナー		

Jリーグの台風の目となりそうなのが、このグランパスエイト。

シュートへつなぐラストパスの安定感、そして高い得点力を見せつけるフォワード陣は、強力の一言につきます。監督のめざしている「常にゴールを狙う攻撃的なサッカー」もほとんど

現実のものとなり、よりスリリングなサッカーを展開してくれることでしょう。



しょうかい

チーム紹介(5)

Panasonic
GAMBA
OSAKA



© PANASONIC

ガンバ大阪

おおさか

FW いそがし 磯貝	FW ミューレル
MF ながしま 永島	MF まつやま 松山
MF やまぐち とし 山口(敏)	MF くだけ 久高
DF わだ 和田	DF かじの 梶野
	MF フラビオ
	DF 貴
	GK ほんなみ 本並

ガンバというチーム名がそのままチームの特徴といえるでしょう。スピード感いっぱい、それでいて90分間フルに激しく動き回るサッカーが、ガンバイレブンの目標です。

自分たちの持ち味をいかして戦う豊富なキャラクターがそろっており、これら

の選手がひとつになって、スピーディーサッカーを開花できれば、優勝も難しいことはありません。

※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。

SANFRECCE
HIROSHIMA FC



© S. FC

ひろしま
サンフレッチェ広島

FW 盧		FW 高木
	MF 風間	
MF ダニエル	MF 森保	MF 田中(哲)
	DF フォンテルブルグ	DF 柳本
DF 片野坂	DF 田口	
	GK 前川	

サンフレッチェがめざすのは、速攻力のある激しいヨーロッパスタイルのサッカー。

それを成し遂げるため、攻撃陣には大型のツートップを配置、脇を地味ながら確実なプレイを展開するミッドフィルダー陣でかためています。まさにスピード

と粘りがうまくかみ合った理想的な攻撃陣。サッカー王国広島の復活はそう遠いことではないでしょう。

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™
プライムゴール

「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樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

Produced by NAMCO LTD.

©1993 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

